

「保育文化」としての手遊びの多様性

—言葉遊びの身体的形象化—

岩 田 遵 子

Diversity of Finger-plays as Culture of Early Childhood Care and Education:
Bodily Representation of Word Game

Junko Iwata

要旨：

手遊びの〈ふり〉は、言葉のシニフィエ（意味されるもの）を手や上体で形象化し、その〈ふり〉によって手や指（あるいは上体）を人（役柄）やものに見立てるものが多いが、そうではないものもある。言葉のシニフィアン（意味するもの）に過剰な力点を置くことによって、歌詞本来の文脈におけるシニフィアンとシニフィエの結びつきを解きほだすとき、そこに歌詞の文脈上のシニフィエとはかけ離れたシニフィエを形象化するという、言わば言葉遊びを形象化した〈ふり〉がある。本稿では、そのような手遊びの構造を明らかにし、保育において実践する意義を論じた。

キーワード：

手遊び 保育文化 ふり 言葉遊び 身体的形象化

I. はじめに

近年、手遊びに対する関心は非常に高い。その教材集は多く出版されており、またインターネットでも新しい手遊びが動画サイトで紹介されている。保育実習や教育実習ではその遊び方を学生が必ず身につけておくべきものだと考えられてきたことからすれば、手遊びは保育実践において基礎的かつ重要な教材と考えられていると言ってよい。

手遊びはこのように高い関心を持たれている一方で、その保育実践における意義に関しては十分に論じられてきたかといえば、必ずしもそうではない。従来論の多くは、手遊びを捉える際に、教材と子ども（個人）という二者関係

で捉えてきたが、それに対して筆者は別稿¹⁾で、保育における手遊びは、文化財（手遊び教材）と子どもという二者関係ではなく、保育者と子どもと文化財という三者の関係として捉える必要があることを指摘した。というのは、保育における手遊び実践の多くが、保育者と複数の子どもたちが集う一斉活動的な場面で行われているからである。手遊びの一斉活動場面は、保育者が展開する手遊びの身体的パフォーマンスを子どもたちが共有することによって展開する。それゆえ、手遊びが実践される場は「保育文化」²⁾（小川博久）が展開される場として捉えられるべきである。「保育文化」展開の場とは、「人間文化」に規定される存在である保育者（大人）が、そこから意図的に選択した文化財を媒

介として子どもと相互コミュニケーションを行う場である。

筆者は別稿³⁾で、この考えに基づいて、保育における手遊び実践の場を、保育者と子どもが手遊びを媒介として相互にコミュニケーションを行う場として捉え、そのコミュニケーションをノリ⁴⁾(リズム)の視点から考察することの必要性を指摘し、手遊びの構造を次のように論じた。手遊びは定型化された〈うた〉⁵⁾(〈かたり〉を含む)と手を中心とする上体の動きによる〈ふり〉(あるいは〈まい〉)によって保育者と子どもたちが「見る一見られる」関係の中でノリを共有しつつ、「〈ふり〉で遊ぶ」遊びであり、そこに「宙づり」⁶⁾(西村清和)が仕組みられている。手遊びの「宙づり」は、ノリの共有と「〈ふり〉で遊ぶ」ことの双方にあり、多くの手遊びではノリの共有の「宙づり」は潜在化されているが、幾つかの手遊びでは顕在化している。別稿⁷⁾では、その例として〈お風呂が沸いたかな〉を取り上げ、その構造を論じた。本稿では、「〈ふり〉で遊ぶ」ことの「宙づり」について論じたい。

手遊びの〈ふり〉によって生じる「宙づり」には幾つかの種類がある。ほとんどの手遊びの〈ふり〉は、言葉のシニフィエ(意味されるもの)を形象化することによって人やもの(の動き)を表象するものであり、その〈ふり〉によって手や指(あるいは上体)を人(役柄)やものに見立てるものである。そこには西村が言うように、演技手は役柄のペルソナになったり演技手自身になったりして「ゆきつもどりつする」という「宙づり」が生じる。しかし、手遊びの〈ふり〉はシニフィエ(意味されるもの)を形象化するものだけではなく、言葉のシニフィアン(意味するもの。平たく言えば、言葉の響き)に過剰な力点を置くことによって、歌詞本来の

文脈におけるシニフィアンとシニフィエの結びつきを解きほぐし、そこに歌詞の文脈上のシニフィエとはかけ離れたシニフィエを形象化するという、言わば「言葉遊び」を形象化した〈ふり〉がある(例えば、「ハム」という歌詞に「8」と「6」という数字を示す〈ふり〉を割り当てる)。ここでは、言葉の音の持つ二つの意味の間に「宙づり」が生じることを楽しむのである。本稿では、このような手遊びの一つである〈おべんとばこ〉を取り上げて詳しく論じたい。

論じる手順は、まず手遊びにおいて「〈ふり〉で・遊ぶ」ことに生ずる「宙づり」が、基本的には役柄のペルソナと演技手のペルソナの間を「ゆきつもどりつ」することにあることを論じ(Ⅱ章)、続いて手遊びにおける「〈ふり〉で・遊ぶ」ことには、単にそれだけでなく、言葉遊びの形象化による意味の「宙づり」を楽しむ側面を持つものがあることを論じたい(Ⅲ章)。そしてこのような構造を持つ手遊びの集団による実践が、言葉を一義性という硬直性から多義性へと解放し、イメージを豊かにすることに繋がることを論じたい(Ⅳ章)。

Ⅱ. 「保育文化」としての手遊びの 基本構造—ノリを共有しつつ 「〈ふり〉で・遊ぶ」

(1) 手遊びの骨格

西村清和は遊びの基本的な骨格として、「ふれあいの遊戯関係」、「同調」(ノリの共有)、「役割交替」、「宙づり」の4つをあげている。西村が遊びの祖型と考える「イナイイナイバー」で言えば、母親と赤ん坊はどちらが遊ぶ者でどちらが遊ばれる者かわからない主客未分の関係(「ふれあいの遊戯関係」)にあり、「イナイイナイ」で母親が自分の顔を隠すことによって顔が

再現することへの期待が母子の間で「宙づり」にされ、子どもはそれを「いまか、いまか」と待ち、母親は「もうちょっと、もうちょっと」とはぐらかす。ここに、予定と実行の間の仕組みられた隙が生み出される（「宙づりにされた相互期待の遊隙」）。このことは、遊び手（ここでは母子）同士が別々に「イナイイナイ」や「バー」を行ってはいない成立しないのであって、同者の行動が同調していることによってこそ成り立つ（同調）。西村の言う「同調」とは、筆者が「ノリの共有」と呼ぶものに他ならない。また、「イナイイナイバー」は、最初の頃こそ母親が赤ん坊に遊びを仕掛けるが、そのうち赤ん坊の方から母親に仕掛けるようになる（役割交替）。

手遊びも、原則としてこの4つの骨格を持つと言ってよいだろう。手遊びは、基本的には〈うた〉を歌いながら手や指、上体で定型化された〈ふり〉（あるいは〈まい〉）を行い、役柄の〈ふり〉をして遊ぶ遊びである。手遊びは複数のメンバー（多くの場合、保育者と子どもたち、あるいは子どもたち同士）で行われるのだが、遊び手の誰からでも始めることができ（役割交替）、〈うた〉と〈ふり〉によって遊び手（演じ手）同士の間リズム（ノリ）共有が喚起され（同調）、どちらが演じる者（演じ手）でどちらが見る者（観客）かは分離しておらず、どちらも演じ手であると同時に観客である（「ふれあいの遊戯関係」）。そして、歌詞に登場する役柄の〈ふり〉を行うことによって、演じ手はその役柄のペルソナになったり演じ手自身のペルソナになったりして「ゆきつもどりつする」のである（「宙づり」⁸⁾。

別稿で論じたように、手遊びの「宙づり」は、ノリ（リズム）の共有そのものに潜在すると同時に「〈ふり〉で・遊ぶ」ことにある。ノリの

共有そのものに潜在する「宙づり」が顕在化している手遊びについては既に論じた⁹⁾ので、本稿では、「〈ふり〉で・遊ぶ」ことの「宙づり」について論じたい。

(2) 手遊びにおける基本的な「宙づり」—— 「〈ふり〉で・遊ぶ」

手遊びの〈ふり〉は、歌詞と何らかの形で関係がある。言葉のシニフィアンとシニフィエという二つの側面の視点から考えるなら、その関係にはシニフィエに力点が置かれるものとシニフィアンに力点が置かれるものの二つの種類があり、「宙づり」のありようも異なる。

まず、言葉のシニフィエに力点が置かれた〈ふり〉から論じよう。この〈ふり〉は、手や上体を歌詞に登場する人やものに見立て、その動きを形象化して表すものであり、手遊びの多くの〈ふり〉がこれに相当する。このような手遊びでは、歌詞のストーリーの役柄のペルソナと演じ手自身のペルソナを「ゆきつもどりつする」ことに「宙づり」が生じる。

西村清和は、〈ふり〉を行う遊びについて、遊び手のペルソナと役柄のペルソナとの間に「宙づり」がある、という意味のことを言っている。西村は指人形劇をごっこ遊びの特性を持つものと捉え、それゆえ指人形における〈ふり〉はごっこ遊びにおける玩具としてのお面と同様であり、演じ手はその「ペルソナを無化して、仮面そのものにはりつき同化することによってはたされる仮面の受肉ではなく」、演じ手のペルソナが「お面に動機づけられて、それ『で・遊ぶ』」のであり、「わたしの振り、わたしの身体を遊ぶ」のだと言う。例えば、鬼のお面を玩具とするごっこ遊びでは、遊び手は鬼に同化するのではなく、お面を被る遊び手のペルソナと鬼のペルソナの間に「隙」があり、遊び手が自

分のペルソナと鬼のペルソナを「ゆきつもどりつする」という「宙ぶり」がある。指人形も同様であり、子どもは指人形をそのキャラクターに典型的な振りであつかいながら、キャラクターになったり、その子自身になったりして「ゆきつもどりつ」して遊ぶのであり、それが「宙ぶり」になる、というのである¹⁰⁾。

手遊びにおいて〈ふり〉を行うことにも、指人形におけるのと同様の「宙ぶり」が生じると考える。手遊びの〈ふり〉は、歌詞に登場するキャラクターやものを表す典型的な動きであることが多い（典型的でありさえすれば良い）。〈ふり〉の演技手は自身の存在を示しながら、キャラクターのペルソナになったり、演技手自身になったりして「ゆきつもどりつ」するところに「宙ぶり」があり、歌詞に動機づけられて「〈ふり〉・で遊ぶ」のであり、「わたしのふり、

わたしの身体を遊ぶ」のである。

例えば、〈山小屋いっけん〉の最初のフレーズ（「山小屋いっけんありました」）では、山小屋の輪郭を手で表す〈ふり〉によって山小屋が一軒建っている状況を表象し、第2フレーズ（「窓から見ているおじいさん」）では、両手をそれぞれ緩く握るように筒状にしてそれを双眼鏡に見立て、その見立てられた「双眼鏡」を通して見ている〈ふり〉をする（図1¹¹⁾）ことによって、演技手は「おじいさん」が双眼鏡で遠くを見ている「〈ふり〉で・遊ぶ」のである。

続く第3～4フレーズ（「可愛いウサギがびよん、びよん、びよん、こちらに逃げてきた」）では、両手をそれぞれ頭の上立ててウサギの耳に見立て、「びよんびよんびよん」という〈うた〉のリズムに合わせて「耳」を揺らす〈ふり〉を行う（図2¹²⁾）ことによって、演技手はウサ

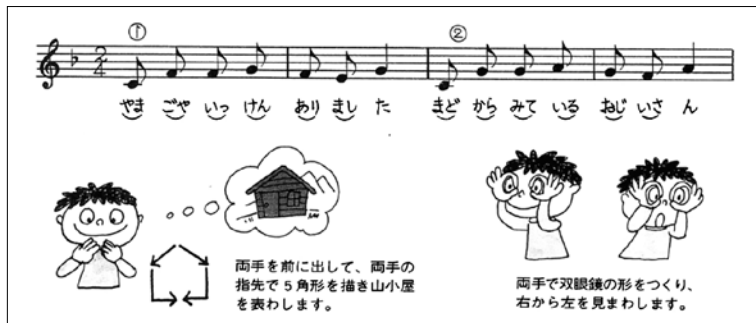


図1 〈山小屋一軒〉の最初のフレーズの歌と〈ふり〉

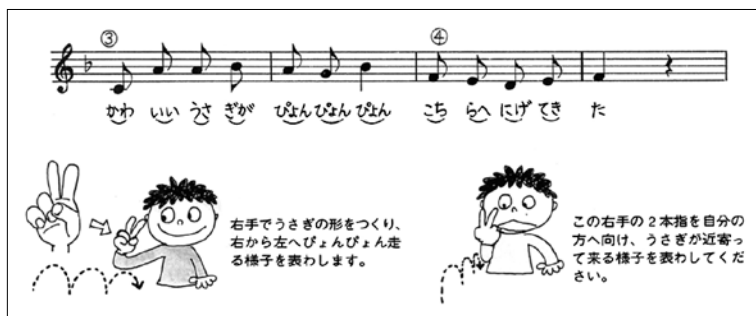


図2 〈山小屋一軒〉の第二フレーズの歌と〈ふり〉

ギが駆けてくる「〈ふり〉で・遊ぶ」のである。

こうして、演技手はこの手遊びの1番を歌いつつ、歌詞の言葉の意味を手や指で形象化する〈ふり〉を行いながら、「おじいさん」のペルソナと「ウサギ」のペルソナ、そして演技手自身のペルソナの間を「ゆきつもどりつ」して遊ぶのであり、そこに「宙づり」があると言える。ほとんどの手遊びは、このような歌詞に登場する役柄やものを表象する〈ふり〉が多く含まれており、その意味では、手遊びも指人形と同様に、基本的には役柄のペルソナと演技手のペルソナを「ゆきつもどりつ」する遊びだと言えるだろう。

ここで注意すべきことは、このような役柄の〈ふり〉をして遊ぶような手遊びの〈ふり〉は、「山小屋」、「窓から見ていたおじいさん」、「うさぎが逃げてきた」等の歌詞の言葉によって表される意味（シニフィエ）を手や指、上体によって表したものだということである。つまり、言葉の二つの側面のうち、シニフィエの側面に力点が置かれていると言うことができる。

Ⅲ. 言葉遊びを身体的に形象化する 〈ふり〉による手遊び—同音異義の 言葉によるシニフィエの共存

しかし、手遊びの〈ふり〉には、以上のような歌詞に登場するキャラクターやものの形象を手や指で表象的に表す〈ふり〉ではないものがある。この〈ふり〉は、前章にあげたような歌詞の言葉によって意味される人やものを形象化するものではなく、その歌詞の同じ音が持つ別の意味を形象化するものであり、言わば地口や洒落のような言葉遊びを身体的に形象化するものである。歌詞に登場する人やものを形象化する〈ふり〉が、言葉のシニフィエに力点が置か

れていると言えるのであれば、言葉遊びを身体的に形象化した〈ふり〉は、歌詞のシニフィアンに力点が置かれたものだと言うことができる。

地口や洒落などの言葉遊びは、言葉のシニフィアンに過剰な力点を置くことによって、通常のシニフィアンとシニフィエの結びつきを解き、同じ音の持つ異なる意味を結びつけ、その意外性を楽しむものである。「お山に布団がぶっ飛んだ。おやまあ」、「倒産か、辛かったな」（父さん、カツラ買ったな）、「亀の甲より年の功」などがその例である。「お山」と「おやまあ」、「布団」と「ぶっ飛ん（だ）」、「倒産」と「父さん」、「甲」と「功」を結びつけているのは、それらが同じ響き（シニフィアン）だということであり、同じ（あるいは類似した）音の響き（シニフィアン）によって異なる意味が結びつけられ、シニフィアンとシニフィエの硬直化した結びつきが緩み、言葉が多義性を回復する。

手遊びには、〈うた〉の言葉と〈ふり〉の関係に、このような言葉遊びと同様の構造を持つものがある。その例として〈おべんとばこ〉を取り上げて論じよう。

〈おべんとばこ〉		
これつらいの おべんとばこに		1
おにぎりおにぎり ちよいとつめて		2
刻み生姜に ゴマ塩ふって		3
ニンジンさん サクランボさん		4
シイタケさん ゴボウさん		5
穴の空いたレンコンさん		6
筋のおった フキ		7

図3 〈おべんとばこ〉の歌詞

よく知られているように、〈おべんとばこ〉の歌詞（図3）は、おにぎりとおかずを作って



図4 「これくらいのおべんとばこに、おにぎりおにぎりちよいとつめて」の〈ふり〉

お弁当箱に詰めていく〈ふり〉で遊ぶものである。この〈うた〉には図4～図10¹³⁾のような〈ふり〉を伴うのが一般的である。

まず、1行目の歌詞では、両手でお弁当箱の輪郭が表され(図4左端)、2行目では、おにぎりを握って詰めるジェスチャーが〈ふり〉として行われる(図4真ん中と右端)。3行目では、(生姜を)刻む〈ふり〉と(ごま塩を)振りかける〈ふり〉が行われる(図5)。このように歌詞1行目～3行目までは、演技手はお弁当を作って詰める〈ふり〉を行い、お弁当を作る人(例えば、お母さん)という役柄のペルソナと演技手のペルソナを「ゆきつもどりつする」ところに「宙づり」があり、それを楽しむ遊びだと言うことができる。

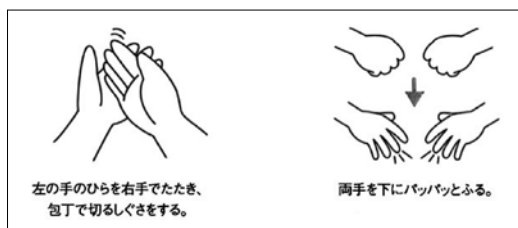


図5 「きざみしょうがに ごましお ふって」の〈ふり〉

しかし、それに続く4行目～6行目の〈ふり〉は、そのような役柄の〈ふり〉ではなく、また歌詞に登場する人やものの形を表す〈ふり〉でもない。

4行目「ニンジンさん」は、歌詞の文脈から

見れば「人参」に敬称(「さん」)を付けたものだが、そこで行われる〈ふり〉は「ニンジン」という言葉によって意味される「人参」を表象するものではなく、数値「2」と「3」を表すものである(図6参照)。



図6 「ニンジンさん」の〈ふり〉

これは、「ニンジンさん」というシニフィアンの「ニ」と「さん」という響きの表す歌詞とは別の意味「ニ=2」、「さん=3」を指によって表したものである。このことは、それに続く「サクランボさん」(歌詞4行目後半、図7)、「シイタケさん、ゴボウさん」(5行目、図8)も全く同様である。また、7行目後半の「フキ」も同様であり、「フキ」というシニフィアンの最初の音(「フ」)が長さで強調され(「フーキ」)、それによって歌詞本来の意味である「落」ではなく、何かを吹く時のオノマトペ(「フーッ」として浮かび上がり、そのオノマトペと結びついた〈ふり〉を行う(図9)ようになっている。

このように、これらの〈ふり〉は、同じ響き(シニフィアン)の持つ、歌詞の文脈本来の意

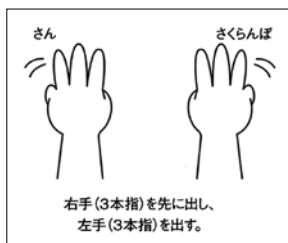


図7 「サクランボさん」の〈ふり〉

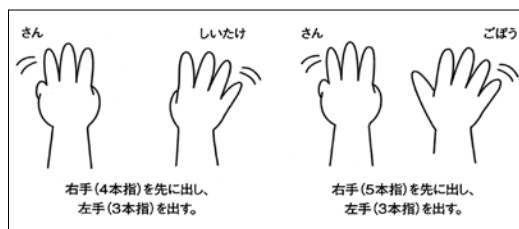


図8 「シイタケさん、ゴボウさん」の〈ふり〉

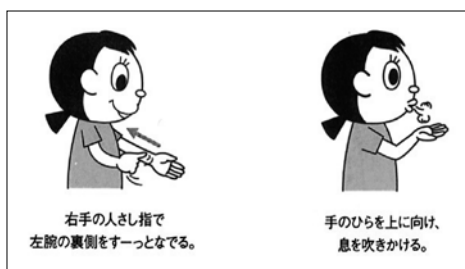


図9 「すじのとおた ふき」の〈ふり〉

味とは異なる意味が形象として表されるものであり、前述したような地口や洒落などの言葉遊びを手や指の〈ふり〉として形象化したものと言うことができるだろう。このような言葉遊びを形象化した〈ふり〉によって、言葉は多義的になり(「人参さん」と「2」「3」等)、意味そのものが「宙づり」にされると言えるだろう。

IV. 言葉遊びの身体的形象化としての手遊びを保育において実践する意義

手遊びは〈うた〉と〈ふり〉によって生み出

されるノリ(リズム)を演じ手同士が共有しつつ、共同にノリ(リズム)を生み出す活動である。別稿で述べたように、このような文化財(教材)を一斉活動場面において行うことは、保育者のモデル性を高め、クラスの凝集性を高めることにつながる。また、ノリが共有されることに「宙づり」が潜在しているとすれば、保育者がテンポや間の取り方を変えることによってノリの共有に潜在化している「宙づり」が顕在化し、ノリの共有が阻害され、それを子どもたちが回復しようとすることによって、子どもたちの能動感や達成感、ひいては主体性の獲得に繋がるだろう¹⁴⁾。このことは、すべての手遊びに共通して言えることだと考える。

それに加えて、前章で述べたような言葉遊びを身体的に形象化する手遊びを保育において実践することの意義を述べておきたい。

(1) イメージを豊かにする

丸山圭三郎は、ヤコブソンが示したように、ある言葉から思い浮かべられるイメージは二つの系があると言っている。一つは、シニフィエの連鎖であり、「大工」という言葉の場合、「かんな、鋸、家、左官、壁、床等々」が喚起されることである。このようなイメージ連鎖は我々の表層意識において優勢となっている。もう一つは、シニフィエの類似性によるものであり、「大工」という言葉から、「マイク、俳句、バイク、細工等々」が思い浮かべられることであり、これらは通常は思い浮かべられないが、深層意識においては「圧倒的に多い」と言う。そして、地口や洒落に皆が笑うのは、通常は深層意識にあって表層には上がってこないものが、不意に表層意識に上がってくるからだと言っている。そして、このような深層意識のイメージ連鎖は、言葉は通常硬直化した一義性

から解放されて多義性を回復し、いろいろな創造活動（例えば詩の創作など）の源となるというのである¹⁵⁾。

そうだとすれば、言葉遊びを形象化した手遊びの場合も同様に考えられるだろう。〈山小屋いっけん〉のような言葉遊びを含む手遊びを行うことは、深層にあるイメージを活性化し、豊かにすることにつながると考えることができる。

(2) 集団で行うことの意義

このような言葉遊びを形象化した手遊びは、集団で行うことによってこそ、その面白さを味わうことができると考える。そのことを説明しよう。

先述のように、言葉遊びにおいて、同音異義の言葉が浮かび上がるのは、言葉のシニフィエよりもシニフィアンに力点が置かれるからである。例えば、〈山小屋いっけん〉では、「ニン・ジン・さん」という3つの音節（通常「ん」は子音として扱われ、単独では音節を形成しない）のうち、1番目（「ニン」）と3番目（「さん」）に歌詞本来の文脈とは異なる意味（「2」と「3」）が浮かび上がるが、それは「ニンジンさん」と

いう言葉が歌われる際、1番目（「ニン」）と3番目（「さん」）は、強拍となることによって響きが強調されることが関係していると思われる。それ以降の歌詞において同音異義の〈ふり〉が当てられるところ（「サ・クランボ・サン、シイタケ・サン、ゴボウ・サン」、「フー・キ」）も、全て強拍となる（譜1¹⁶⁾参照。4拍子の1拍目と3拍目は、強拍となる）音節である。

このような強拍としての響きの強調は、ひとりで歌う時よりも集団で唱和する際により強められる。ひとりの身体によって生み出される拍節感、周囲にいる他者の生み出す拍節感にノルことによって生み出されるのでもあるからである。

そうだとすれば、シニフィアンへの力点が強められるのは、ひとりで歌う時よりも集団で声を合わせて歌う時の方がよりその程度が強まる（私たちの意識が言葉の意味に対するよりも響きそのものに向かう）と言えるだろう。さらに、手遊びがよく行われる集会場面では保育者と子どもたちが「見る一見られる」関係に位置することによって（図10）、視覚的映像としても同音異義が強調されることになる。子どもたちは

これ くら いの おべんとばこに おにぎりおにぎり
ちよつとつ めて きざー みしょうが にごまし おふって
にんじんさん さくらんぼさん しいたけさん ごぼーうさん
あなーの あいた れんこんさん すじーのと おったふき

譜1 〈おべんとばこ〉の楽譜

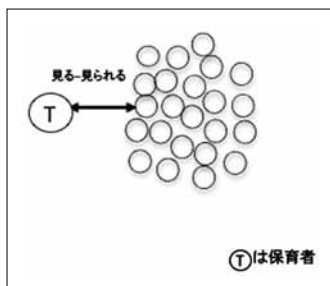


図10 集会場面における保育者と子どもたちの「見る-見られる」位置関係

手遊びを保育者の〈ふり〉を見ながら行うことになるからである。このように考えるなら、シニフィアンに力点が置かれることによって通常のシニフィアンとシニフィエの結びつきが解かれるのは、集団で唱和するときの方がより喚起され易いと思われる。したがって、言葉遊びやそれを伴う手遊びは、集団で行うことによって意味の宙づり感をより強く味わうことになると考える。

V. おわりに

以上、手遊びを単なる保育技術ではなく、「子ども文化」としての多様性を指摘する中で、その一例としての言葉遊びの身体的形象化としての手遊びを取り上げ、その特色として、子どものイメージを豊かにすること、集団で行う事によってこそ面白さを共有できることを述べた。同様の手遊びには、〈十兵衛さんと八兵衛さん〉、〈パン屋さんのうた〉などがある。

これまで、手遊びは一斉活動場面で、主となる活動の導入として、子どもたちを秩序に従わせる管理的手段として捉えられることが多かった。しかし、本稿で論じたように、手遊びが集団で行われることによってこそ面白さを感じられる活動だとすれば、ある活動への単なる「導入」として扱われるべきではなく、それ自体が

主となる文化的意義のある活動として扱われる必要がある。本稿で取り上げた言葉遊びを身体的形象化した手遊びは、その一例と言えるだろう。

注

- 1) 岩田 遵子 (2017)
- 2) 小川博久は、保育を考える際、小学校以上の学校教育における「教授—学習」の理論的思考から解放されるために、保育を「人間文化」「保育文化」「子ども文化」という3つのカテゴリーに分けて考えることの必要性を論じ、次のように述べている。「私たちは意識するしなに関わらず、私たちの存在に先行しそれが生成に関与する文化（「人間文化」）によって規定されており、保育者はその中において意図的に文化財を選択して子どもに働きかけ、子どもはそれに応答的に関わり（「保育文化」）、そのような応答関係の中から自らの関わりを生み出す（「子ども文化」）。保育は「子ども文化」の成立を目指すものでなければならない」。小川博久（2001）100頁～120頁を参照。
- 3) 岩田 前掲書
- 4) 山崎正和（1988）によれば、人間の行動は、顕在的であるか否かの違いはあるにせよ、リズム構造を潜在させている。日常の行動は、行動そのものよりも目的の方が重要なので、リズム構造は均衡を喪失している。それに対して、演技（ふり）や舞踊、語りやうたにおいては、リズム構造は均衡を回復してリズムを顕在化させる。リズムという用語は、ともすれば、近代的な意味での時間的側面に繋げられ、「拍のグルーピング」（クーパー&マイヤー）というような、五線譜に記すことが可能なリズムパターンと同一視される傾向が強い。しかし、山崎の言う「リズム」は、「身」（市川浩1975）という言葉に象徴されるような関係的存在としての身体を生み出す時間的かつ空間的概念である。そこで、筆者は山崎の言う「リズム」を、近代的時間概念に収斂するようなリズム概念とは区別する意味で、「ノリ」と呼んでいる。「ノリ」という言葉は、能楽では専門用語として用いられ（ことばの拍と拍子の拍が一致すること、とおおよそ言って良い）、日常語ともなっている。「ノリ」とは、関係的存在としての身体による行動の基底

にあるリズム、およびその顕在の程度、すなわちリズム感、また、身体と世界との関係から生み出される調子、気分、雰囲気のことである。「ノリ」という言葉を用いることによって、「リズム」という言葉で言い表すのが不自然であることも表せるようになる。例えば、「この前と同じノリで遊んでいる」「あの人たちのノリにはついてゆけない」などのように、群や集団の動き方や雰囲気を表すことができる。また、「役柄のノリで語る」などのように、演技手や語り手の構え（動き方や発話の仕方）をも表すことができる。なお、筆者は「ノリ」概念を用いて、読み聞かせの場における子ども集団の反応や子どもの遊びについて分析・考察を行ってきている（岩田遵子 2007）。

- 5) 坂部恵は、言語行為を日常的な〈はなし〉、物語などの〈かたり〉、詩や歌などの〈うた〉の3つに分け、その3つは連続的であり（〈はなし〉—〈かたり〉—〈うた〉）、左から右に行くに従って「個人的主体と共同的主体」がオーバーラップする度合いが高くなるという論を展開している。そして、言語行為を含むより広い行為（ふるまい）をそれに対応させて日常的な〈ふるまい〉、演劇などの〈ふり〉、舞踊などの〈まい〉を連続的に捉えている（〈ふるまい〉—〈ふり〉—〈まい〉）。坂部恵（1990）を参照。
- 6) 西村清和（1989）20頁～47頁、及び133頁～278頁
- 7) 岩田（2017）
- 8) 西村 前掲書
- 9) 岩田 前掲書
- 10) 西村 前掲書
- 11) 後藤田純生（2002）32頁～33頁
- 12) 同上書
- 13) 細田淳子（2013）90頁～91頁
- 14) 岩田 前掲書
- 15) 丸山圭三郎（1987）94頁～116頁
- 16) 細田 前掲書

引用文献

- 市川浩（1975）『精神としての身体』勁草書房
岩田遵子（2007）『現代社会における「子ども文化」成立の可能性—ノリを媒介とするコミュニケーションを通して』風間書房
岩田遵子（2017）「保育実践における手遊びの意義—『保育文化』としての手遊びの重要性」東京都市大

- 学人間科学部紀要第8号 23頁～36頁
小川博久（2001）『保育援助論』生活ジャーナル社
坂部恵（1990）『かたり』弘文堂
後藤田純生（2002）『世界の遊び歌35』音楽之友社
西村清和（1989）『遊びの現象学』勁草書房
細田淳子（2013）『あそびうた大全集』永岡書店
丸山圭三郎（1990）『言葉・狂気・エロス—無意識の深みにうごめくもの』講談社
山崎正和（1988）『演技する精神』中央公論社