

「保育文化」としての手遊びの多様性(2)

—身体によって形象化された絵描き歌—

岩田 遵子

Diversity of Fingerplays as Culture of Early Childhood Care and Education:
Drawing Songs by Bodily Representation

Junko Iwata

要旨：

保育実践における手遊びは、定型化された〈うた〉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—見られる」関係の中でノリを共有しつつ、〈ふり〉の見立てを共有する遊びであり、そこに「宙ぶり」(西村)が仕組まれている。「宙ぶり」の仕組まれ方にはいくつかの種類があるが、本稿では、絵描き歌を身体によって形象化する手遊びについて〈おおきくなったら〉を例に挙げ、その「宙ぶり」が手や上体による〈ふり〉を二重に見立てることによって生じていることを明らかにした。このような構造を持つ手遊びは、幼児の見立て能力を培う可能性があること、また集団で実践することによって「宙ぶり」がより顕在化し、その面白さが増すことを論じた。

キーワード：

手遊び 保育文化 絵描き歌 ふり 見立て

I. はじめに

手遊び教材は、その数多くの教材集が多く出版され、インターネット上でもさまざまな手遊び歌の歌と身ぶりが紹介されるなど、それに対する関心は非常に高い。

しかしその一方で、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言えば、必ずしもそうではない。これまで、手遊びの意義として指摘されてきたのは、僅かな時間に用具を用いずに行える手軽な遊びであること、感情を豊かに表すようになること、手遊びの動きやリズムが正確になり、音楽的能力(リズム感やテンポ感など)を獲得することができ

ること、指や手の機能の発達を促すこと、感性が豊かになること、等である。これらは、手遊びという文化財(教材)が子どもに及ぼす効果あるいは機能を指摘するものであり、その視点は教材と子どもという二者の関係にある。

これに対して筆者は、保育実践における手遊びは、文化財(手遊び)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(岩田, 2018)。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のであり、それ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

という「保育文化」展開の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（小川, 2000, pp.100~120）。

筆者は、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¹⁾（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〉（〈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〉）²⁾によって保育者と子どもたちが「見る—見られる」関係の中でノリを共有しつつ、〈ふり〉の見立てを共有する遊びであり、そこに「宙づり」（西村, 1989, pp.20~47）が仕込まれている。手遊びの「宙づり」は、ノリの共有と〈ふり〉見立ての両方にある。これまで筆者は、別稿において「ノリの共有」に仕込まれている「宙づり」について論じ（岩田, 2017）、「〈ふり〉見立て」による「宙づり」の一つとして言葉遊びを身体的に形象化しているものについて論じた（岩田, 2018）。手遊びの〈ふり〉による役柄の象徴化の仕方には、幾つかの種類があり、一つは、言葉のシニフィエを指や手、上体によって形象化するもの（指を立てて人を表す、種を蒔く〈ふり〉を行う等）であり、ほとんどの手遊びはこの〈ふり〉によって展開する。二つ目は、別稿（岩田, 2018）で〈おべんとぼこ〉を例として論じたように、言葉遊びを身体によって視覚的に形象化するものであり、シニフィアンとシニフィエの通常受け入れられている結びつきを解きほどこいてシニフィアンに過剰な力点を置き、そこに生ずる意

外性を楽しむものである。

本稿では、〈ふり〉による役柄の象徴化の仕方の三つ目に挙げられるものとして、絵描き歌を身体によって形象化するものについて論じたい。絵描き歌は、絵記号の視覚的形象（意味するもの）とその意味（記号によって意味されるもの）の結びつきを解きほどこき、視覚的形象の類似性によって、本来の意味とはかけ離れたものを意味する形象として見立てることを楽しむものである（例えば、数字「2」をアヒルに見立てたり、平仮名「へ」を眉に見立てる等）。手遊びでは、手や指、上体を絵記号に見立て、さらにその見立てた絵記号を、形象の類似性によって全く別のものに見立てるという二重の見立てがある。例えば、親指を数字「1」に見立て、さらにそれを注射に見立てたり（例〈おおきくなったら〉）、親指と人指し指を立てた手を「チョコキ」に見立て、さらにそれをカニのハサミに見立てたり（例〈ゲーチョコキパーで何作ろう〉）するのである。この二重の見立てによって、「宙づり」も二重になり、そのことによって面白さが生じるのである。そして、このような手遊びは、遊びにおける子どもの見立て能力を培うことに繋がると考える。そのことを具体的に論じたい。

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」

手遊びの基本的な構造については、別稿（岩田, 2017, 2018）で詳細に論じたので、ここではそれを元にして、概略を述べておこう。

手遊びは、西村清和（1989）が述べる「遊びの基本的な骨格」を備えていると考える。西村は、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つを挙げている。西村が遊びの祖型と考える「イナイ・イナイ・バー」を例とすれば、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」)。この4つの骨格のうち、遊びの面白さとなるのは「宙づり」である。

筆者は手遊びも、原則としてこの4つの骨格を持つと考える。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〉で(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、どの遊び手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)共有が喚起される(「同調」)。手遊びの「宙づり」は、全ての手遊びにおいて、同調は潜在的には「宙づり」にされている³⁾。遊びの進行において、どちら

が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り(「ふれあいの遊戯関係」)、歌詞のストーリーに登場する役柄の〈ふり〉を行いながら「〈ふり〉で遊ぶ」(遊び手自身のペルソナと役柄のペルソナを「ゆきつもどりつ」する「宙づり」)。

この「〈ふり〉で遊ぶ」ことの「宙づり」は、歌詞と〈ふり〉の関係によっていくつかの種類がある。第一にあげられるのは、言葉によって意味されるもの(シニフィエ)に力点が置かれる場合であり、演じ手の手や上体をシニフィエに見立て、〈ふり〉はその動きを形象化するものである。ここでは、演じ手が歌詞のストーリーに登場する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」(西村, 1989)するのであり、ここに「宙づり」が生じる。このように歌詞のストーリーに登場するキャラクターを演じる手遊びは、ほぼ全ての手遊びに共通することである。第二にあげられるのは、歌詞の言葉のシニフィアの側面に力点が置かれる場合であり、同じ音(シニフィアン)の持つ、歌詞のストーリーとは無関係な意味を〈ふり〉として形象化して表すものであり、言わば言葉遊びを身体的に形象化したものである。この場合、通常は結びつかない二つのものが同一空間に共存することによって、言葉の意味そのものが「宙づり」にされる。〈おべんとばこ〉はその一例である(岩田, 2018)。

以上の手遊びは、〈うた〉のストーリーに登場する役柄を、何らかの形で形象化したものである。しかし、手遊びには〈うた〉のストーリー展開に伴って、そこに登場する役柄を表す〈ふり〉がつけられるものと異なって、〈ふり〉の見立てによって進行するものがある。手や上体による〈ふり〉をある物に見立て、さらにそれ

を別のものに見立てる（何に見立てるかが〈うた〉として歌われる）ことによって遊びが展開するのである。つまり、見立てを二重に行うことによって〈うた〉が進行するものであり、言わば、「絵描き歌」を身体の〈ふり〉によって形象化するものである。絵描き歌は、描き手が紙の上に描く線や形を何かに見立てながらその見立てるものの名前を入れた〈うた〉を歌い、歌いながら見立てられた形が次々に加えられていき、その形の総和が、それまでの見立てとはかけ離れたものとして見立てられるという二重の見立てをすることで「宙づり」があり、そこに面白さがある。手遊びには、これと同じ構造を持つものがある。本稿では、このことを論じたい。そのためにまず、絵描き歌の「宙づり」の構造を、絵描き歌〈たこ入道〉を例として論じ、続いてその構造を身体的に形象化している手遊びを、例をあげて論じたい。

Ⅲ. 絵描き歌を身体的に形象化した手遊びの構造

(1) 絵描き歌の構造——見立ての二重化によって生み出される「宙づり」

絵描き歌は、形を描きながらその形を何かに見立て、その見立てを〈うた〉に歌う遊びである。西村（1989）は、ごっこ遊びについて、遊び手のペルソナと遊び手がその〈ふり〉をするキャラクターのペルソナの間に「宙づり」があると言っている。この考えを援用するならば、見立て遊びは、あるものを何として見るかというまなざし（見方）が「宙づり」にされ、そこに面白さがあると言することができる。絵描き歌遊びも、描かれる形を何として見るかというまなざしの「宙づり」に面白さがあると言することができるだろう。

ただし、ここで注目すべきなのは、絵描き歌遊びの場合、その見立てが二重化されていることである。そのことを絵描き歌〈タコ入道〉（図1）（永田、1976、39～40頁）を例として説明しよう。






フレーズ	描き加える形	〈うた〉
1		ミミズが3匹よってきて
2		卵を3つ買って来て
3		雨がザアザア降ってきて
4		霰がバラバラ降ってきて
5		あっという間にタコ入道

図1 〈タコ入道〉の絵と〈うた〉

〈タコ入道〉では、波線3本を描くことから始まる（図1の第1フレーズ参照）。この波線

を描きながら、それが「ミミズ3匹」に見立てられることが〈うた〉に歌われる（「ミミズが3匹やってきて」）。次に、そこに円が3つ描き加えられ（第2フレーズ）、それが卵3つに見立てられ、その見立ては〈うた〉に歌われる（「卵を3つ買ってきて」）。それに続いて、4本の線が描き足されると（第3フレーズ）、それは「雨」に見立てられ（「雨がザアザア降ってきて」）、そこに複数の小さな黒丸が描き加えられて（第4フレーズ）、それが「霰」に見立てられる（「霰がバラバラ降ってきて」と歌われる）。最後に、大きな円が描き足され（第5フレーズ）、それまで描かれた形（3本の波線、3つの円、4本の線、複数の小さな黒丸、大きな円）の総和が、それぞれの見立て（ミミズ、卵、雨、霰）とは全く無関係な「タコ入道」として見立てられる。

絵描き歌はこのように、最初に描かれた形が、あるものa（例えば、ミミズ）に見立てられ、その見立てが歌われ（歌詞に「a」が出てくる）、そこに形が描き足されながら次々にb（例えば、卵）、c（例えば、雨）、d（例えば、霰）として見立てられ、その見立てが歌われるのである。そして描かれた形の総和（例えば、3本の波線+3つの円+4本の線+複数の小さな黒丸+大きな円）が、それぞれの見立てa、b、cとは全く無関係なX（例えば、タコ入道）として見立てられるのである。

以上の展開過程において、見立ては二重になっている。というのは、波線3本、3つの円、4本の線、小さな複数の丸（線の間に描かれる）は、それぞれ「ミミズ3匹」、「卵3つ」、「雨」、「霰」に見立てられるだけでなく、歌詞には現れていないが潜在的にはこれらとは全く無関係に思われる「タコ入道」の一部として見立てられているからである。すなわち、波線3本は「ミ

ミズ3匹」に見立てられると同時に、潜在的には「タコ入道の額のシワ」に見立てられるのであり、3つの円は「卵3つ」に見立てられ、さらにそれが「タコ入道」の目と口にも見立てられ、4本の線は、「雨」に見立てられてから、さらに「タコの足」に、小さな複数の黒丸は「霰」に見立てられ、さらに「タコの吸盤」に見立てられる。つまり、描かれるそれぞれの形は、a、b、c、dとして見立てられながら、潜在的にはXの一部として見立てられているのである。そして、この潜在化している見立てXは、最後の〈うた〉（第5フレーズ）で、一気に顕在化する。

このような二重の見立てによって、「宙ぶり」も二重になる。まず、波線を「ミミズ」に見立てる場合、波線として見ると同時に「ミミズ」として見るという二つのまなざしの間に「宙ぶり」が生じる。さらに、（波線を見立てた）「ミミズ」を「タコ入道の額のシワ」に見立てるとすれば、波線を「ミミズ」として見るまなざしと「額のシワ」として見るまなざしの間に「宙ぶり」が生じることになる。つまり、波線として見るか、「ミミズ」として見るか、「額のシワ」として見るかという3つのまなざし（見る構え）の間に「宙ぶり」が生じることになるのである。絵描き歌は、このように図形（例えば、波線）として見るか、aとして見るか、Xの一部として見るか、という3つのまなざしの間に生じる「宙ぶり」に面白さがある。

この3つの構えの間の「宙ぶり」は、最終形が完成するに従ってその度合いが増すようになっていく。というのは、「タコ入道」の輪郭のないまま、その部分を先に書き始めるので、波線は「ミミズ」には見立てることが容易であるとしても、額のシワに見立てることは難しい（輪郭がないために額であるとは見立てにくい）

からである。それゆえ、最初のうちは2つのまなざし（波線として見るかミミズとして見るか）の間の「宙ぶり」の度合いが高く、3つのまなざしの間の「宙ぶり」の度合いはあまり高くはない。しかし次第に「タコ入道」の部分が増えていくにつれ、波線は「タコ入道の額」にも見立てられるようになるので、3つのまなざしの間に「宙ぶり」が生じるようになるのである。このように、この絵描き歌遊びは、時間的推移によって「宙ぶり」の様相がダイナミックに変化すると言えるだろう

(2) 絵描き歌を身体的に形象化した手遊びの構造——〈おおきくなったら〉の「宙ぶり」

以上のような絵描き歌遊びにおける二重の見立て構造と同様の構造を持つ手遊びがある。その手遊びは、手や指あるいは上体の〈ふり〉の造形のあるものaに見立て、それをさらにaとは無関係なXに見立てるという構造を持ち、それによってまなざしに「宙ぶり」が生まれ、さらにそこからペルソナの「ゆきつもどりつ」する「宙ぶり」が生み出されるのである。そのことを、〈おおきくなったら〉を例として論じよう。

① 〈おおきくなったら〉の〈うた〉と〈ふり〉
 〈おおきくなったら〉は譜例1のような〈うた〉を歌いながら、図2（細田, 2013, pp.88～89）のような〈ふり〉を行うことによって展開する。

② 〈おおきくなったら〉の「宙ぶり」——まなざしの「宙ぶり」による「ペルソナ」の「宙ぶり」

この手遊びにおいて、〈ふり〉の見立てが行われるのは第3フレーズ（第5、6小節）と第4フレーズ（第7、8小節）である。第3フレーズでは指が数を示す記号に見立てられ、続いてフレーズの後半ではその指（あるいは手）が数とは全く無関係のXに見立てられ、見立てが二重化される。例えば1番では、突き立てられた人差し指（図2の1番②）がまず「1」を示す記号として見立てられ、〈うた〉にその見立てが歌われ（「いちのゆびで なんになろう」）、それに続いて「1」を示す記号は、「注射」に見立てられる（「ちくつと ちゅうしゃの おいしゃさん」）。2番では、突き立てられた人差し指と中指（図2の2番②）が「2」を示す記号に見立てられ（「にのゆびで なんになろう」と歌われる）、さらにそれが髪の毛を切る「ハ



譜例1 〈おおきくなったら〉の〈うた〉

1～5番

①おおきく なったら なんに なろう
おおきく なったら なんに なろう



両手をぎって左右にゆれる。

1番

②いちの ゆびで
なんに なろう



人差し指を立てる。

③チクツと ちゅうしゃの
おししやさん



腕に注射をして、
痛そうな顔をする。

2番

④この ゆびで
なんに なろう



チョキにする。

⑤かみのけ きります
とこやさん



チョキをはさみにして、
髪の毛を切る。

3番

⑥さんの ゆびで
なんに なろう



指を3本立てる。

⑦クリーム まぜるよ
ケーキやさん



3本指を泡だて器にして、
クリームを混ぜる。

4番

⑧よんの ゆびで
なんに なろう



指を4本立てる。

⑨みんなを まもるよ
あまわりさん



その手を目の上にあて、
敬礼する。

5番

⑩この ゆびで
なんに なろう



パーにする。

⑪どすこい どすこい
おすもうさん



おすもうさんの「どすこい」をする。

図2 〈おおきくなったら〉の〈ふり〉

サミ」に見立てられる。それが「ハサミ」に見立てられていることは、人差し指と中指を開いたり閉じたりする〈ふり〉が、「かみのけ きります とこやさん」と〈うた〉を伴って行われることによって表される(図2の2番④)。3番では、突き立てられた人差し指と中指と薬指(図2の3番⑥)が「3」を示す記号に見立てられ、さらにそれがクリームを泡立てる「泡立て器」に見立てられる。4番では、人差し指と中指と薬指と小指が「4」を示す記号に見立てられ(図2の4番⑧)、さらにそれが「敬礼をしているお巡りさん」の手に見立てられる。5番では手のひらを開いた片手が「5」を示す記号に見立てられ、さらにそれが「張り手をする力

士の手」に見立てられる。

このような二重の見立て構造は、次のようなまなざしの「宙ぶり」を生じることになる。手(あるいは指)をそのもの(手)として見るか、数を示す「記号」として見るか、「記号」とは無関係の「注射」や「ハサミ」として見るか、という3つのまなざしの間を「ゆきつもどりつ」する「宙ぶり」である。そして、このまなざしの「宙ぶり」によって、遊び手は遊び手自身のペルソナになったり、数を表す「記号」になったり、注射をする「医者」のペルソナ(1番の場合)になったりして「ゆきつもどりつする宙ぶり」(西村)が生じる。このようなまなざしの3つの「宙ぶり」によって生み出されるペル

ソナの「宙づり」が、この手遊びの面白さになっていると言うことができる。

③ 〈グーチョキパーで何作ろう〉の「宙づり」

よく知られている手遊び歌〈グーチョキパーで何作ろう〉⁴⁾も、基本的には〈おおきくなったら〉と同様に、見立ての二重化の構造を持ち、それによって「宙づり」が生じている。ただし、〈グーチョキパー〉の場合は、Xも「宙づり」にされ、その「宙づり」が最も大きな要素となる。例えば、グーとチョキを合わせて何(X)に見立てられるかを、遊び手(保育者と子どもたち)がその場で決められていくのである(例えば、グーとチョキで「かたつむり」になる)。したがって、この手遊びの場合、第二段階の見立てのまなざしをどのように構成するかがまず「宙づり」にされ、遊び手同士で新しい見立てのまなざしを共同に構成することによって、その「宙づり」は一旦解消し、それによって今度は見立てが二重化され、まなざしの「宙づり」(手として見るか、グーやチョキとして見るか、「カタツムリ」として見るか)が生じ、ペルソナの「ゆきつもどりつ」する「宙づり」が生じることになると言えるだろう。

IV. 絵描き歌を身体的形象化した 手遊びの保育実践における意義

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(岩田, 2017)。このことは、すべての手遊びに共通して言えることであり、絵描き歌を身体的に形象化した手遊びも例外ではない。

しかし、絵描き歌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は、それだけではない。

(1) 見立て能力を培う

絵描き歌は、円を「卵」に見立て、さらにそれを卵とは無関係の「タコ入道の目」に見立てる、というように、ある形を相互に無関係な、いろいろなものに見立てる。このような見立ての多重化は、同じ形をそれとは無関係の別のものに見立てる可能性を示すものであり、見立ての柔軟性を培うことに繋がるだろう。このことは絵描き歌を身体的に形象化した手遊びについても同様である。絵描き歌の身体的形象化としての手遊びは、指や手のあるものaとして見立て、さらにaと視覚造形的には類似性があるが、連辭的側面としては無関係なXに見立てる。例えば、人差し指を「1」を示す記号として見立て、さらに「注射」として見立てるのである。このような見立ては、ふり見立て遊びやごっこ遊びに繋がるものである。同じ指や手を、その形からいろいろなものに見立てる手遊びを多く行うことは、子どもの見立て能力を培い、ふり見立てやごっこ遊びの基盤となるだろう。

(2) 集団で実践する意義

しかしながら、絵描き歌を身体的に形象化した手遊びは、絵描き歌とは本質的に異なる特性

がある。それは、絵描き歌とは異なって、手遊びが〈うた〉と〈ふり〉のノリを保育者と子どもたちが共同生成することによって展開するものだけということである。

絵描き歌は、絵を描くことが主要な活動であり、その描く絵がどのようなものになるかということに関心が向けられる。また、絵はひとりで完成させることができるので、ひとりでも遊ぶことができる。この意味で、絵描き歌は共同性が低い。絵描き歌は複数の遊び手が一緒に遊ぶ場合でも、歌と動きのノリの共有度は低いものにならざるを得ない。なぜなら、ペンで形を描く動きのノリは共有されにくいからである。描く動きのノリが共有されないと、歌のノリも共有される可能性は低い。この意味で絵描き歌遊びは、個別性が高く、共同性は低いと言えるだろう。

それに対して、絵描き歌を身体的に形象化した手遊びは、複数の遊び手同士がノリを共有することに面白さがある。手遊びにおいては、形を（ペンで描くのではなく）手や上体の〈ふり〉によって表すので、〈うた〉と〈ふり〉のノリが共有され易いからである。

ここで注目すべきことは、見立てによる〈ふり〉の変換は多くの場合〈うた〉の強拍の部分で行われることである。最初の見立てaを表す〈ふり〉が最初に提示されるのも、それをさらに見立てたXを表す〈ふり〉が最初に提示されるのも、強拍の部分である。例えば、〈おおきくなったら〉では、指が数字を表す記号としてまず提示されるのは第5小節目の第1拍目であり、それが「注射」や「ハサミ」、「泡立て器」等を表す〈ふり〉として最初に提示されるのは第7小節目の第1拍目である。このように強拍部分で〈ふり〉が変換されることにより、新しい〈ふり〉が形象として強調されるのである。

このような強拍による変換は、複数の遊び手がノリを共有し、拍を共同に生成する場合に、その強調度はより高くなる。とすれば、この手遊びは集団で共同にノリを生成しながら実践することによって、変換される〈ふり〉がより強調され、まなざしのゆれ（「ゆきつもどりつ」）も明確になるはずであり、言い換えれば「宙づり」がより顕在化するはずである。つまり、この類の手遊びは、集団で実践することによって、その面白さが増すと言えるだろう。

V. おわりに

本稿では、手遊びを単なる保育技術ではなく、「保育文化」としての多様性を指摘する中で、その一例としての絵描き歌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、子どもの見立てを豊かにすること、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、〈一丁目のウルトラマン〉、〈いっぼんばしいっぼんばし〉、〈はじまるよ〉などがある。

これまで手遊びは、一斉活動場面において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、絵描き歌を身体的に形象化した手遊びが、絵描き歌とは異なって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であること、またそれが見立ての豊かさを培うとすれば、手遊びは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に意義ある活動として扱われる必要がある。別稿（岩田, 2017, 2018）において、ノリの共有に潜在する「宙づり」を顕在化させた手遊びや言葉遊びを身体的に形象化した手遊びを論じたが、本稿で論じた

絵描き歌を身体的に形象化した手遊びと共に、これらの手遊びはそれぞれその特性を考慮しながら、幼児の状況に応じていろいろな手遊びを実践することが望ましいと考える。

注

- 1) 「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、演じ手や語り手の構え（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、手遊びや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、小学校の授業場面について分析・考察を行っている（岩田、2007、小川・岩田、2009、同、2018等）。
- 2) 坂部恵（1990）は、我々の言語活動を日常会話のような〈はなし〉と物語や昔話などの〈かたり〉、詩や唄、歌などの〈うた〉に分け、それらを連続的に捉え（〈はなし〉—〈かたり〉—〈うた〉）、左から右に行くに従って、言語構造に関しては「等価の原理を選択の軸から結合の軸へ投射する」（ヤコブソン）ようになり、「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。また、言語行為を含むより広い行為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〉）。本稿における〈うた〉や〈ふり〉という用語は、坂部のこれらの用語に基づいている。
- 3) 岩田（2017）で論じたように、同調の「宙づり」を顕在化しているものの一例が、〈おふろがわいたかな〉である。
- 4) フランス民謡の〈フレールジャック〉の旋律で「ゲーチョコキパーで、ゲーチョコキパーで、何作ろう、何作ろう、右手が〇〇（ゲー、チョコキ、パー

のうちひとつを選び、その手の形をする）で、左手が〇〇（右手に同じ）で、〇〇〇〇〜（右手と左手の形を組み合わせで見立てられるものの名前を歌う。例えば、ゲーとパーでヘリコプター等々）」と歌う手遊び歌で、全国の幼稚園や保育所でよく遊ばれている。

引用文献

- 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』としての重要性」東京都市大学人間科学部紀要第8号、23頁～36頁
- 岩田 遵子（2018）『『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』東京都市大学人間科学部紀要第9号、1頁～10頁
- 小川 博久（2000）『保育援助論』生活ジャーナル社
- 小川 博久・岩田 遵子（2009）『子どもの「居場所」を求めて—子ども集団の連帯性と規範形成』ななみ書房
- 小川 博久・岩田 遵子（2018）『授業実践の限界を超えて—ある教師の表現者としての試み』ななみ書房
- 坂部 恵（1990）『かたり』弘文堂
- 永田 栄一（1976）『にほんの絵かきうた』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