

## 「保育音楽」の授業における絵かき歌

島崎 篤子\*

(2001年1月7日受理)

Atsuko SHIMAZAKI

EKAKIUTA (drawing songs) in my Preschool Music Education Class

### はじめに

最近では、テレビ・ゲームやコンピュータ・ゲームの普及によって、子供の遊びの質が変わってきているとはいえ、元来、子供は遊びの天才である。幼稚園や小学校の行き帰りやバスを待つ短い時間でさえ、手遊びやじゃんけん遊びやなぞなぞで楽しむ子供の姿は、減ってきてはいても消滅していない。歌の世界においても、子供たちがどれほどビートの利いたリズムカルな音楽を楽しんでいても、われわれ日本人が日本語を話す限り、日本語から自然発生的に生まれる2音・3音のわらべうたの世界が完全に消滅することは、今後もあり得ないであろう。

本稿は、筆者が担当している「保育音楽」の授業において、わらべうたの一種として取り上げた絵かき歌の活動について、昔の子供である学生が取り組んだ創作絵かき歌に焦点を当てながら、口頭伝承である絵かき歌の特性やこれからの展望について考察するものである。

### I 幼児教育におけるわらべうた

#### 1. 遊びの機能とわらべうたの種類

遊びというと、大人の場合は気分転換やストレス解消や暇つぶしなどといった消極的なイメージがつきまとうが、子供の場合の遊びは、本来、子供の心身を発達させ人格形成においても貢献し得る要素をもつという積極的な意味が強調されてきた<sup>1)</sup>。そしてこの積極的な意味をもつ遊びを、その機能面からいくつかに括ることが可能である。ここでは深谷昌志・和子の両氏の遊びの機能論を基に、筆者なりに括った次の5つの機能と、それぞれに該当すると思われる遊びの例をいくつか挙げておきたい<sup>2)</sup>。

①体力や身体づくり (例: ぶらんこ、雲梯、滑り台、自転車、かけっこ、縄跳び、鬼ごつ

---

\* 岩手大学教育学部

- こ、野球やドッジボールやサッカーなどの個人や集団によるスポーツ等)
- ②社会性や協調性の育成 (例: 役割分担を伴うごっこ遊び、馬飛び、ゴム飛び、集団縄跳び、缶蹴り、仲間とのスポーツ、仲間との音楽遊びやお絵かき等)
- ③欲求不満や緊張緩和など情緒の安定 (例: 砂遊び、泥んこ遊び、水遊び、植物や昆虫採集、動物の世話、音楽遊び、お絵かき等)
- ④主体性や自主性の育成 (例: ブロック、積み木、人形、ミニチュア物づくり、音楽遊び、お絵かき等)
- ⑤知的・創造的な能力の開発 (例: 各種ゲーム、読書、積み木、トランプ、囲碁・将棋、テレビ、ラジオ、パソコン、パズル、なぞなぞ、音楽遊び、お絵かき等)

これらの機能をもつ子供の遊びの中でも、音楽遊びの一つとして考えられるわらべうたは、お絵かきと並んで、主に②の社会性や協調性の育成、③の情緒の安定、④の主体性や自主性の育成、そして最も⑤の知的・創造的な能力の開発、といった多様な遊びの機能に関連すると考えられる。したがって本稿で取り上げるわらべうたの一種である絵かき歌は、多様な遊びの機能に関連している。音楽遊びとお絵かきが一体となった絵かき歌は、音楽と美術が統合された芸術的な要素をもつ子供の遊び文化と言っても過言ではない。

ところで日本のわらべうたの分類は、さまざまな考え方に基づいて、多様に分類されているが、日本だけではなく外国のわらべうたをも視野に入れた分類法として、民族音楽学者の小泉文夫氏の分類法によると、わたべうたは次の10種類に区分できる<sup>3)</sup>。

0. となえうた 1. 絵かきうた 2. おはじき・石けり 3. お手玉・羽子つき  
4. まりつき 5. なわとび 6. じゃんけん 7. お手合わせ 8. からだ遊び  
9. 鬼遊び

0の「となえうた」は、1から9が遊びを伴う歌であるのに対して、唱えることそれ自体が遊びであり目的であることから、0番が付されているようである。この「となえうた」には、唱え言葉、尻取り歌、早口歌、数え歌、悪口歌、替え歌など、多様なことば遊び歌が含まれている。小泉氏がこの分類法に基づいて、日本の子供のわらべうたの大部分がフィールドワークの研究成果を発表したのは、1969(昭和44)年のことであった<sup>4)</sup>。

現在では、遊びの変化に伴って、2の「おはじき・石けり」、3の「お手玉・羽根つき」、4の「まりつき」などのわらべうたは、普段の生活の中で見かけなくなっているが、5の縄跳び歌を初めとして9までのわらべうたは、子供の遊びの中で今なお健在である。そして本稿で取り上げる「絵かき歌」は、現在にいたるまで細々とではあるが、子供の中で継承されてきている。しかしながら次第に減少してきているのは否めない事実である。

## 2. 絵かき歌の意義

絵かき歌は、絵かき遊びや絵かき遊び歌などとも呼ばれることがあるが<sup>5)</sup>、本稿では、現在、最も一般化している絵かき歌という用語を用いることにする。いずれにしても絵を描きながら自ずから口をついて出てきてしまう歌が絵かき歌なのである。

江戸時代には、子供よりも大人たちの絵遊びとして文字絵が盛んに行われていたが、子供の文化として絵かき歌が発展したのは大正から昭和にかけてであり<sup>6)</sup>、他のわらべうた

よりもその歴史は浅い。また1960年代・70年代には、「おばQ」(1965年)や「ドラえもん」(1973年)など、テレビを通じて作曲家による創作絵かき歌が普及した時期もあった<sup>7)</sup>。

筆者の子供の頃は、その辺りに転がっている石を使って、友達と一緒に絵かき歌を歌いながら地面に絵を描き、どちらが上手に描けたかを競ったものである。何度も消しては描き、描いては消して遊んだが、決して飽きることはなかった。飽きない楽しさというのは、この種の遊びの特徴や魅力を示唆しているといえよう。

このような絵かき歌の意義を考えてみたい。

第一に、音楽と絵が直結した日本特有の総合的な遊びである。

地面などに絵をかく遊びは世界の子供の遊びにも見られるようだが<sup>8)</sup>、日本の絵かき歌に当たるような絵と歌が一体化した遊びは、韓国に多少見られるだけで、希有といってもよい状況である。現在の日本では、地面にかくよりも紙や黒板にかいて遊ぶ方が多い。いづれにしても日本の絵かき歌は、日本独自の子供文化として大切にしたいものである。

第二に、遊びながら自ずから創造的な感性が養われる遊びである。

基本的に歌を歌ったり絵をかいいたりする遊びは、創造的なものである。しかも絵かき歌の場合は、その時々調子で、同じ絵でもうまく描けたり描けなかったりもする。常に完成を予想しながら、一つ一つの線を歌いながらかいていくことになる。また子供は、いつの間にか既成の絵かき歌に飽き足らなくなり、自分で創作絵かき歌を創ってしまうこともある。自ずから創造的な感性が養われる遊びの所以である。

第三に、落書きの快感が味わえて、楽しく描ける遊びである。

江戸初期にオランダから輸入したといわれている鉛筆が、一般的に学校で使われるようになったのは明治末期である。したがって絵をかく子供の遊びという点、もっぱら地面に棒きれや白墨や蠟石でいたずらがきや絵かき歌をして遊んだようである。馬場富子氏によると、明治末期、地面や石段や他人の家の塀等に子供がかいたらくがきは、「へのへのもへじ」や「みみずが3匹～」などの絵かき歌が多かったということである<sup>9)</sup>。落書きが歌を伴って、いくらか洗練された遊びが絵かき歌であるといってもよさそうである。

第四に、わずかな場所や道具だけで、たった一人でも遊ぶことができる。

現在では、家の前の地面に絵かき歌をかいて楽しむ子供の姿はほとんど見られなくなってきたが、絵かき歌は、紙の上で歌われ描かれながら子供の遊びの一つとして生き続けている。小泉文夫氏が、大人の「孤独なパチンコ」を引き合いに出しながら、「絵かき歌は多数の子供が一緒に見せあって遊んでいても、結局は孤独な遊びです。本来は一人で、小さな声でブツブツいいながら落書きするものです<sup>10)</sup>」と述べているのは興味深い。

近年、一人遊びはもっぱらコンピュータ・ゲームに取って代わっているが、高価なハードウェアがなくても、紙とエンピツさえあれば一人で楽しめる絵かき歌の手軽さは、今なお子供にとって魅力である。しかし絵かき歌の面白さは、「あっという間に～」と歌いながら突然現れる見事な完成画に仲間の賞賛を得られた時に、より満足感や充実感を覚えるものである。その意味では、孤独な一人遊びというのは十分に言い叶えていない。

### 3. 絵かき歌の特徴～その暗黙の約束ごと

前述したように、遊びには社会性や協調性の育成という機能があり、この機能の故に、西村清和氏が「遊びのエートス」と呼んだ「合意にもとづくルールの遵守、共同作業にお

けるパートナーシップ、そして、これらの行動に示される持前、徳としての、公正な態度や精神<sup>11)</sup>」というようなことが大切になる。絵かき歌はいわゆる競い合いのゲームとは違い複雑なルールこそないが、絵かき歌には絵かき歌なりの暗黙の約束ごとが存在している。絵と歌に分けて、約束ごとと考えられる事項を挙げておこう。

#### ＜絵に関する約束ごと＞

- ① 始まりの言葉に、「～がありました」「～ちゃん（さん）が」等が多い。
- ② 完成画から離れたイメージのものからスタートし、意外性を重視する。
- ③ 描くプロセスそれ自体が意味を感じさせる形を表し、描くプロセスが楽しめる。
- ④ 最終段階では、「あつという間に」の言葉で完成画に到達することが多い。

#### ＜歌に関する約束ごと＞

- ① 絵をかきながら、必ず歌う（歌いながらかく）。
- ② リズムにのって歌うが、絵をかく速さに合わせてメロディーのテンポが伸縮する。
- ③ メロディーは日本語の抑揚に合わせて自然と生まれる単純なわらべうたが多い。
- ④ 新しい絵かき歌では、西洋音階による既成曲を活用してもよい。

以上、遊びの機能とわらべうたの種類、絵かき歌の意義、絵かき歌の特性等について述べた。これらは、筆者が「保育音楽」の授業で絵かき歌を取り上げた理由でもある。

## Ⅱ 絵かき歌「コックさん」のいろいろ

「保育音楽」の授業では、理論だけではなく実践力を磨くために、様々な音楽遊びを実際に学生たちが体験する授業を展開している。絵かき歌の活動についても、授業の焦点として、自分で創作絵かき歌を創る体験を重視したのである。そのための前提として8つの既成の絵かき歌をプリントで例示した。岩井正浩氏は、絵かき歌を、A数字を主に展開するもの、B文字を主に展開するもの、C図形を主に展開するもの、D複合して展開するもの、の4つに分類しているが<sup>12)</sup>、筆者が学生に例示したのは次のようなものである。

- ・ A数字： 「2ちゃんが～あひる」「6ちゃんが～うさぎ」「9ちゃんが～めがね」
- ・ B文字： 「つるさんは～おじいさん」「へのへのもへじ～人の顔」
- ・ C図形： 「へびさんへびさん～かさ」「よこよこたてたて～おかみさん」
- ・ D複合： 「おなべかな～コックさん」

Dの例である「コックさん」は、数ある絵かき歌の中でも傑作中の傑作といわれ、極めて評価の高い絵かき歌である。この「コックさん」は、もともと子供の中で伝承されていたものを基に、作曲家の間宮芳生氏が手を加えて（譜例1）、1964年から1965年にかけてNHKテレビ番組「歌の絵本」で放映され、全国的に流布した絵かき歌である<sup>13)</sup>。既に35年以上の歳月を経て、既に各地域において伝承わらべうたとして位置付いている。

この絵かき歌を授業で例示したところ、違う「コックさん」を知っているという学生が出てきたため、各自に「コックさん」をかかせた。「保育音楽」の受講学生26名中18名が、自分の記憶をたどってかくことができた。学生がかいた「コックさん」の冒頭は、全て同じである。しかし次にくる言葉が「葉っぱ、お皿、おなべ」の3通りに分かれている。「お皿」も「おなべ」も、続いて「葉っぱ」に進むのであるが、ここでは便宜上2番目の言葉によって、次の3つに分類する。なおバリエーションは、（ ）内に記す。

## (1) 「葉っぱ」型 &lt;11名&gt;

- ①棒が1本あったとき
- ②葉っぱかな 葉っぱじゃないよ カエルだよ
- ③カエルじゃないよ アヒルだよ (+アヒルじゃないよ 土人だよ \*1人のみ)
- ④6月6日に雨ザーザー降ってきて(雨ザーザー)
- ⑤三角定規にひびいて(ひびはいて)
- ⑥あんパン(こっぺパン) 2つ 豆3つ(あんパン2つ下さいな/豆6つ)
- ⑦こっぺパン(あんパン) 2つ下さいな
- ⑧あつという間に かわいいコックさん

## (2) 「お皿」型 &lt;6名&gt;

- ①棒が1本あったとき
- ②お皿かな お皿じゃないよ 葉っぱだよ
- ③葉っぱじゃないよ カエルだよ
- ④カエルじゃないよ アヒルだよ
- ⑤6月6日に雨ザーザー降ってきて(雨ザーザー)
- ⑥三角定規にひびいて
- ⑦あんパン(こっぺパン) 2つ 豆3つ
- ⑧こっぺパン(あんパン) 2つ下さいな
- ⑨あつという間に かわいいコックさん(あつという間に コックさん)

## (3) 「おなべ」型 &lt;1名&gt;

- ①棒が1本あったとき
- ②おなべかな おなべじゃないよ 葉っぱだよ
- ③葉っぱじゃないよ カエルだよ
- ④カエルじゃないよ アヒルだよ
- ⑤6月6日に雨ザーザー降ってきて
- ⑥三角定規にひびいて
- ⑦あんパン2つ 豆3つ
- ⑧あつという間に かわいいコックさん

「コックさん」の回答者18名中11名が、(1)の「葉っぱ」型であった。学生の出身地を照らし合せてみたところ、(3)の「おなべ」型を書いたのは、18名中ただ1名、兵庫県の神戸出身の学生であった。回答者数が少ないため断定はできないが、「おなべ」型は、関西に多いのではなからうか。また(2)の「お皿」型を書いたのは、秋田県出身の2名と岩手県の沢内村・北上市・平泉町出身の3名、そして福井県の敦賀出身の計6名の学生だった。青森県、宮城県出身者を含む11名の学生が、「葉っぱ」型であるところをみると、秋田県を除く岩手県の近県では「葉っぱ」型が多いと考えられる。因みに筆者は北海道の小樽出身であるが、やはり「葉っぱ」型で歌っていた記憶を蘇らせることができた<sup>14)</sup>。

なおバリエーションで、「こっぺパン2つ」がない場合は耳なしのコックさんになり、「豆3つ」がない場合は、コックさんの洋服にボタンは付いていない。また「葉っぱ」型ではあったが「豆6つ」と書いた学生は宮城県出身者であり、「コックさん」の服には、ゴージャスに6つものボタンが描かれていた。

わらべうたは口頭伝承の文化である。絵かき歌についても、どこかで誕生して、それが伝承される中で、様々なヴァリエーションが生まれる。歌い方も地域によって当然違ってくる。しかしこれがまた絵かき歌の魅力の一つでもあることを、確認しておきたい。

### Ⅲ 学生による創作絵かき歌

#### 1. 創作絵かき歌のよさ

前述したように、今回の絵かき歌の活動においては、創作絵かき歌に焦点を当てた。子供は、本来、遊びづくりの名人である。遊びを工夫したり、新しいルール思いついたり、即興的な歌を口づさむことなどは、子供の遊びの世界では日常的な行為である。そしてこの創造的な体験を共有しようと努力する者だけが、より子供の世界に接近できるものである。このような考えから、絵かき歌の授業の中に、創作絵かき歌の活動を組み入れた。

創作絵かき歌には、いわゆる既成の絵かき歌とは違う、次のようなよさがある。

- ①「歌いながら書く絵」という約束ごとに従った創作体験ができる。
- ②クリエイティブな頭の働かせ方を体験することができる。
- ③絵と歌が一体化した最も素朴な子供の文化に、創作を通してアプローチできる。
- ④様々な既成の絵かき歌の誕生の瞬間を、追体験することができる。
- ⑤歌いながら自作の絵をかき、発表する楽しさを体験することができる。
- ⑥自作の創作絵かき歌には、既成のもの以上に愛着をもつことができる。
- ⑦自分で納得できる完成画をめざして様々な工夫することができる。
- ⑧日本独自といえるほど珍しい絵かき歌の伝承のあり方を考えるチャンスになる。
- ⑨楽しみながら本格的な音楽づくりの予備的体験ができる。

学生は創作絵かき歌の経験を通じて、以上のような絵かき歌のよさを体験的に把握できる。実際に学生が考えた多くの創作絵かき歌には、単純であっても予想以上に意外性のある優れた作品が誕生した。筆者もこの創作絵かき歌に挑戦したが、駄作にもかかわらず、発表時に学生の称賛を受けて嬉しい思いをすることができた(図1)。なお学生による創作絵かき歌のいくつかについては、(図2)から(図13)に挙げておく。作品例を見ると、若い学生たちの内面に残っている童心を垣間見ることができる。

#### 2. 活動終了後のアンケートから

絵かき歌の関する学生たちの様々な体験や考えを知ることができるように、活動終了後にアンケートを実施し、23名の回答を得ることができた。

以下、その結果を簡単に報告する。

##### (1) 絵かき歌との出会い

調査対象の学生たちが絵かき歌と最初に出会った時期は、3歳位から小学校の低学年位までの時期であり、主に保育園や幼稚園の頃の幼児期に出会った人が多かった。

また絵かき歌との出会いの場所は、家族に教えてもらうよりも、はるかに保育園や幼稚園または小学校の低学年時に学校で教わったという人が多かった。友達との遊びの中で覚えたという学生はたった2名だけであった。このことから、かつて最も一般的であった日常的な外遊びによる絵かき歌の伝承方法は、次第に無くなりつつあるのがわかる。むしろ

テレビの番組で知ったという学生が6名、そして本で知ったという学生も1名いた。

これら事実は、今後、絵かき歌が継承されるためには、保育園、幼稚園、学校という教育の場やテレビなどのメディアが、新たな伝承システムとしてその機能を果たす必要性を物語っている。

## (2) 創作絵かき歌を創るのに要した時間と創った場所

授業時間数の関係で、今回の創作絵かき歌づくりは、各自への課題として提示したものであった。そこでそれぞれが絵かき歌を創るのに要した時間、および実際に創作した場所についても質問を試みた。

回答によると、10分以内で創った人は、17名と最も多く、30分以内は3人、30分以上は3人と今時の学生らしく、このような課題にさほど時間をかけてはいない。2時間かけて創作絵かき歌に取り組んだ1名は、聴講生である現職の幼稚園の先生であった。

また創作場所は、自分の家と大学がちょうど半数ずつであった。家といっても、机に向かって真剣にというよりも、台所作業をしながらやテレビを見ながらふと思いついたというような人や、なかには自転車に乗りながら思いついたというような人もおり、どちらかというと気軽に楽しい課題であったようである。学生たちはさほど時間をかけずに絵かき歌を創ったようであるが、図例を見ればわかるように、その出来映えは決して悪くはない。

## (3) 絵かき歌づくりに対する感想と発表時の歌と絵

発表方法は、ホワイト・ボードに黒ペン使って、歌いながら自作の絵かき歌を披露するというものであった。筆者は学生の了解を得て、その様子を記録としてビデオ撮影した。

歌いながら描けたか否かという問いには、3名除いて全員が描けたと答えている。歌いながら描けなかったという3名は、「メロディーは考えていなかった、歌と絵がうまくかみ合わなかった、言葉がうまく当てはめられなかった」などという感想を残している。実際には、朗々と大きな声で歌いながら描けた学生は少なく、恥ずかしそうに小さな声でブツブツと唱えるかのように自分の作品を描いた学生の方が多かったのである。この授業では音楽科の学生は少なく、他教科の学生がほとんどである。歌うことも絵を描くことも長い間途絶えていた経験だったのであろう。

しかしながら絵かき歌づくりの活動そのものに関しては、「つまらなかった」と感じた人はなく、2名以外の全員が「楽しかった」と感じている。「どちらでもない」と答えた2名は、「絵心のない自分が絵にたどりつくまでしんどかった、なかなか思いつかず苦労した」などという感想を残している。

自分で絵かき歌を創るという経験は、全員が初めてである。無から何かを生み出す作業はどんな小さなことでも、創造的で、かつ自分が試されるものである。

## (4) 自分の発表と仲間の発表

自分の発表については、「つまらなかった」という人はいなかったものの、無回答もあり、「楽しかった」と「どちらでもない」は、4名だけ「楽しかった」の方が多いという結果であった。「緊張したが楽しかった、みんなの反応が良くて嬉しかった、完成できてよかった」という「楽しかった」派に対して、「どちらでもない」派は、「恥ずかしかった、堅くなった、自分の手抜き加減にあきれた、トップバッターで緊張した、自分の作品に自信がもてなかった」などという感想を述べている。

この自分の発表とは裏腹に、他の人の発表については、1名を除いて全員が「楽しかつ

た」と回答している。「つまらなかった」とした1名は、「みなさんが上手すぎて、自分との次元の違いを感じた」と述べている。しかしこのように書いた本人は、意欲的に「ねこ」と「おでん」の2作の絵かき歌を創作しており、その単純さの故に仲間から大きな拍手を得ていた。しかも短時間勝負の学生が多い中で、30分以上かけて創作に取り組んだ真面目な学生なのである。

非常に楽しそうに他の人の発表を鑑賞していた学生たちだが、仲間の発表についての感想のいくつかを紹介しよう。

- ・いろいろな作品や意外性のある作品があって面白かった。
- ・単純なものも「面白さの凝縮」のようで楽しかった。
- ・自分の思いもよらない考えや発想に触れることができ感心した。
- ・歌にストーリー性のあるものもあり楽しかった。
- ・まだ子供の心が残っていて、それが生きているようだった。
- ・自分が恥ずかしくなる程、みんなステキなものを創っていた。
- ・个性的かつ発想豊かにオリジナルな絵かき歌が創れることに感心した。
- ・現役の先生はやはりうまかった。ストーリー性があると子供もわかりやすい。など

この最後の感想にあるストーリー性のある絵かき歌とは、かつて流行した「めだかの兄弟」のメロディーにのせて、歌いながら「お姉さん」「お父さん」「赤ちゃん」の顔が描けるといものである。聴講生である現職の先生が2時間かけて創り上げたものである。「めだかの兄弟」のメロディーは、伝統的なわらべうたではない。

既成の歌を替え歌にして絵かき歌に活用するというようなことは、これまでも子供の世界で行われてきた。ドイツ民謡の「春が来た」やポーランド民謡の「シュワジュヴェチカ(娘さん)」など、いわゆる西洋音階の音楽の一部が絵かき歌に使われている<sup>15)</sup>。日本の子供の歌の音楽状況を考えると、むしろ絵かき歌におけるこのような音楽傾向は、今後強まっていく可能性があるだろう。

##### (5) 幼児教育における絵かき歌の体験

幼児教育において絵かき歌を体験させることについての考えを自由記述させたところ、学生たちは次のような意見を書いている。

- ・絵かき歌はぜひ体験させたい。自分が幼児だったらぜひやってみたい。
- ・歌うことと絵を描くことを同時に体験できるので、幼児は楽しめると思う。
- ・複雑な線ではなく単純な線から絵ができていく楽しさを知ることができて良い。
- ・創造力が養われて良いと思う。
- ・歌に合わせて描けばどの子も描けるというのは魅力なので、ぜひやらせたい。
- ・音楽と美術の楽しさを知るきっかけになるので、ぜひ体験させたい。
- ・大人でも楽しいのだから幼児にとっても楽しく遊べるとてもよいものだ。
- ・文化の継承として体験させることは必要である。
- ・自分で絵かき歌を創る体験は、子供にとっても創造力を高めるので良い。
- ・同じ絵かき歌でも完成画には個性が出て面白いと思う。
- ・自然に言葉に音楽がつけられるというのは、有意義な遊びだと思う。
- ・歌にのってかわいい絵を描く体験をさせたい。
- ・自分で絵かき歌を創ることは、1つの文化として伝える意味も大きいと思う。



絵かき歌を体験させる意味については、それぞれ多様な考えがあるようだが、皆一様に絵かき歌の体験を有意義なものと考えているのがわかる。自分たちで実際に絵かき歌を創る体験をくり抜けて得た実感を伴う意見である。

#### (6) 教育現場における絵かき歌の扱われ方

幼児にとって、絵かき歌体験は必要と考えている学生たちではあるが、教育現場において絵かき歌がどのように扱われるべきかについての学生の考えは、微妙に違うようであり、いくつかのアイディアも提案されている。

- ・大学生よりも子供の方が発そうがユニークだから、小学校でも取り入れると良い。
- ・ウォーミングアップなどリラックスさせる場面で活用すると良い。
- ・伝承だけではなく創作体験もさせるよう取り扱うと良い。
- ・子供たちの自由な発想で創らせてみると良い。
- ・クイズ形式で先生が描いてみせ、こういうのがあると知らせ、子供が描く活動については強制しない。
- ・先生がやって見せるというよりも子供たち自身が楽しめるようにすると良い。
- ・日本のメロディーがずっと残っていった欲しいので、絵かき歌も取り入れて欲しい。
- ・発想や創造力を必要とする絵かき歌は、授業や幼児の遊びの中に取り入れるといい。
- ・音楽などの授業で扱うといい。楽しい活動なので、促せばみんな創ると思う。
- ・最近では学力ばかり重視しているので、創造力を高める絵かき歌を取り上げると良い。
- ・一つの絵でも様々にアレンジして比べ合う活動や絵かき歌づくりも良い。
- ・堅苦しくなく、あくまでも遊びの中で取り上げると良い。
- ・子供は発想豊かなので、既成のものだけではなく創る活動を積極的に取り扱いたい。
- ・音楽は右脳を使うので積極的に取り上げると良い。教え合ったり交流したりすることは、いろいろな場面でも役立つのではないか。
- ・小学校であれば、総合や音楽の時間に取り上げるといいと思う。
- ・遊びの一つとしてだけでなく皆で創り合って発表し合うならば、音楽だけでなく総合的な学習としてもできる。同じテーマでも様々な発想があることに触れるのが大切だ。
- ・今まで通りで良い。絵かき歌は遊びの中で伝わっていくものだから、あまり教育的になってしまうのもどうかと思う。
- ・いままで通りでいいのではないか。ちょっとした合間に、皆で広めあったり先生に教わったりする程度が一番いいと思う。
- ・教育の現場で積極的に取り扱う必要はないが、遊びの中で受け継がれていけばよい。

以上、教育現場での取り扱い方については、積極的な立場や消極的な立場が見られる。しかしいずれも子供自身が自ら継承することへの期待自体に齟齬はないのである。

本来、子供の遊びは子供自身が創り、子供自身が伝承していくものである。そこに大人の強制が介入すれば、それはもはや遊びではなくなる。しかしながら昨今、遊びの天才であるはずの子供の遊びが貧困になってきているともいわれる。各種ゲーム類の氾濫やコンピュータ・ゲーム等の普及に加えて、少子化、核家族化、そして以前よりも友達とのかかわりが希薄になってきていることなどが、その原因にもなっているとも考えられる。したがって子供自身が遊びを創り出す力を取り戻すチャンスを与えることは、今後むしろ必要になってくるのではなかろうか。決まりきったルールの上での遊びとは違う遊びの世界が

あることを伝えることができるのは、教育の場のみになってきつつある。

但し、公教育の場などで遊びの体験を経た子供たちが、それを伝承していくか否かについては、あくまでも子供たち自身の選択に委ねるしかないであろう。

## おわりに

本実践は、最初から研究的な意図をもち、研究紀要にまとめるつもりで取り組んだものではなかった。しかしながら学生の熱心な取り組みや興味関心の深さと、彼らが創った創作絵かき歌を、何らかの形で残したいという衝動に駆られて、研究紀要にまとめることにした。そして本稿を書く中で、筆者自身が以前よりも一層絵かき歌への関心を深めることができた。

創作絵かき歌は、音楽の側から見ると、まさに自作の歌詞を使って即興的に歌う極めて創造的な音楽活動である。この小さな創作体験は、より本格的な音楽づくりにも発展し得る種子なのである。

既にコンピュータは、教育の世界でも次第にその位置を確固たるものにしてきている。かつて家の前の路面に石ころや棒されを使って描いていた絵かき歌は、現在、紙の上またはホワイト・ボードや黒板上で楽しまれている。今後、ドローイング・ソフトとその上に声を重ねて記録できる音楽ソフトが開発されれば、絵かき歌がコンピュータ上で楽しめるようにもなる。絵ができあがっていくプロセスが歌とともに記録できるような新時代の絵かき歌ソフトの誕生を期待したい。おそらく子供たちが教室のコンピュータ上でお互いに作品を見合って楽しめる日は、そう遠くはないであろう。

何といっても絵かき歌は日本の大切な子供文化の一つである。時代と共にその伝承方法は変化しても、音楽活動としても有意義で日本独自ともいえる絵かき歌文化は、21世紀においても継承され続けることを願って止まない。

紙幅の関係で、「保育音楽」履修生全員の創作絵かき歌を掲載することができず残念であるが、今回の授業を通じて、大学教官は研究者であるとともに、大学生を対象とする教育実践者でもあるという当たり前の事実を再確認することができたことは、筆者にとって大きな成果であった。

(譜例 1)

ぼうがいっぽんあったとさ

間宮芳生 編

はう か いっ ぽん あっ た と さ はっ は か

お はっ ば じゃ な い よ か える だ よ

か える じゃ な い よ      あ ひ る だ よ      ろ く が つ

むい かの さん かんび あめザァ ゴァ ふっ て き

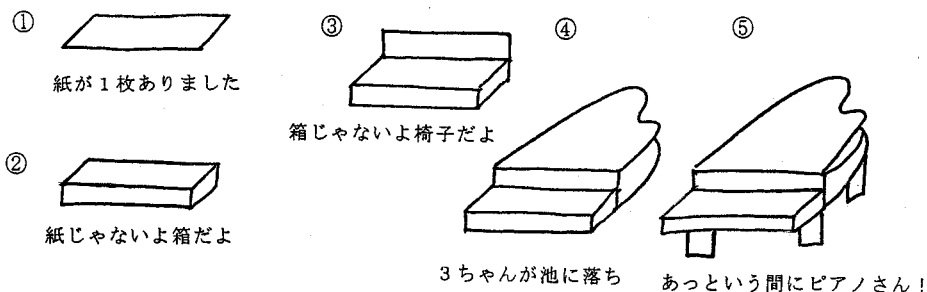
て            さん    か   く   じょう   ぎ   に   ひ   ひ   い   っ   て

あ ん パ ン ふ た っ た め み っ つ

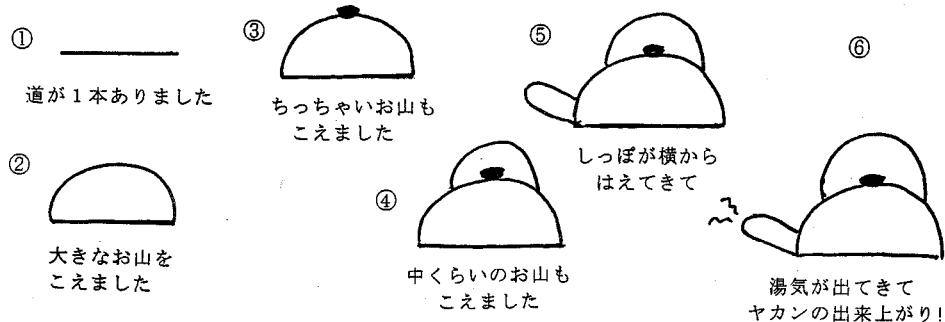

  
 ヨッパ ン ふ た つ く だ さ い な あっ と

いう ま に か わ い い コ ッ ク さ ん

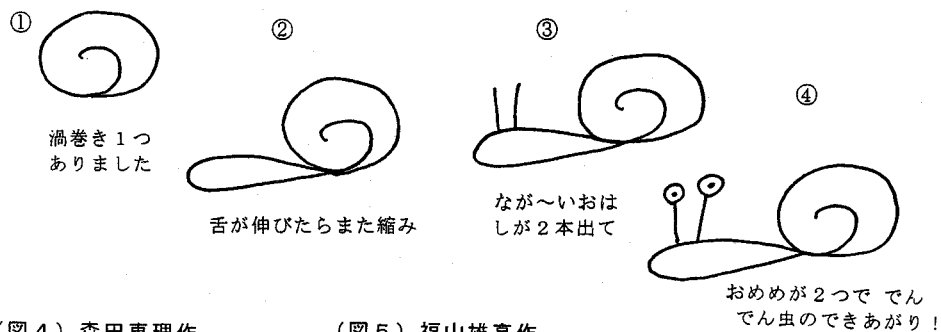
(図1) 島崎篤子作



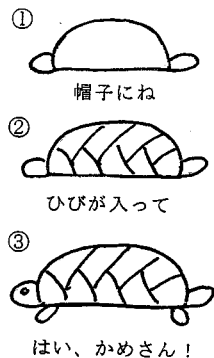
(図2) 猫塚千恵子作



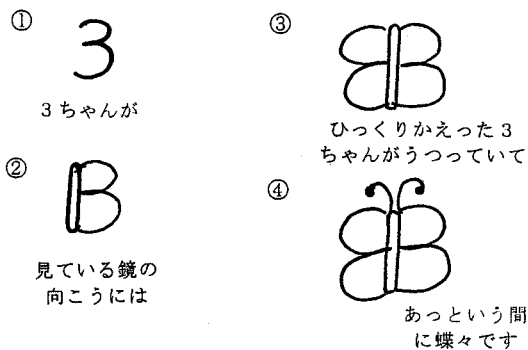
(図3) 大川敦子作



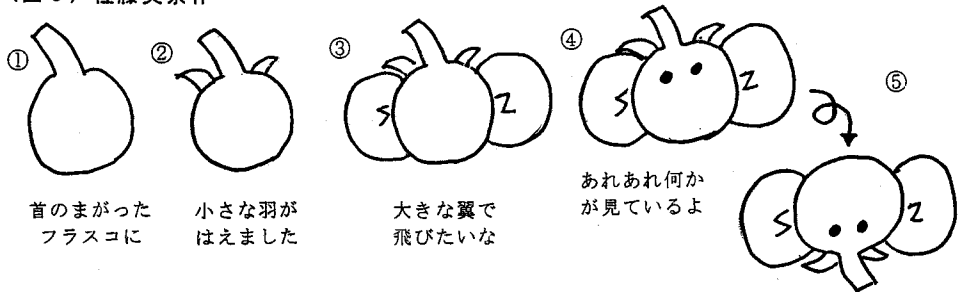
(図4) 森田恵理作



(図5) 福山雄亮作

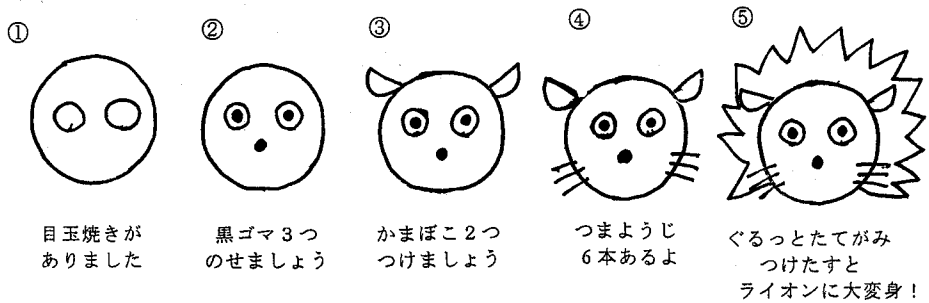


(図6) 佐藤美奈作

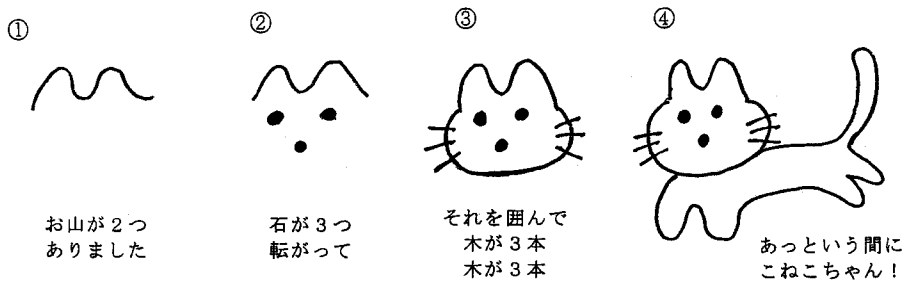


ぐるっと回せばぞうさん!

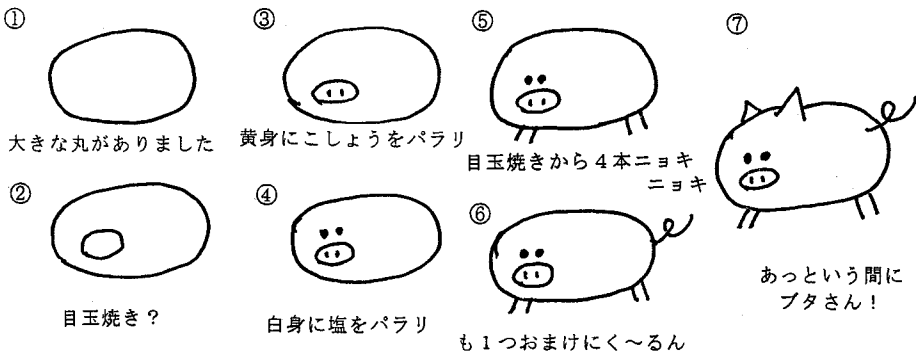
(図7) 八田 歩作



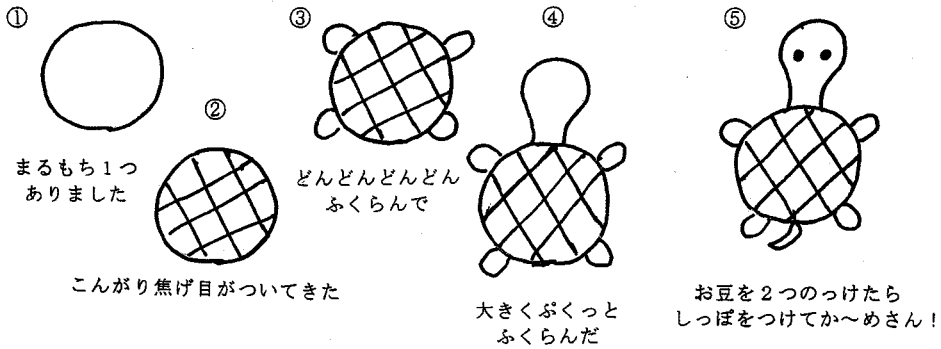
(図8) 菅原恵美作



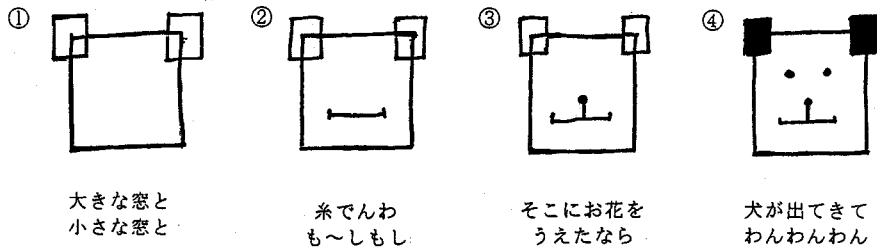
(図9) 山本菜々作



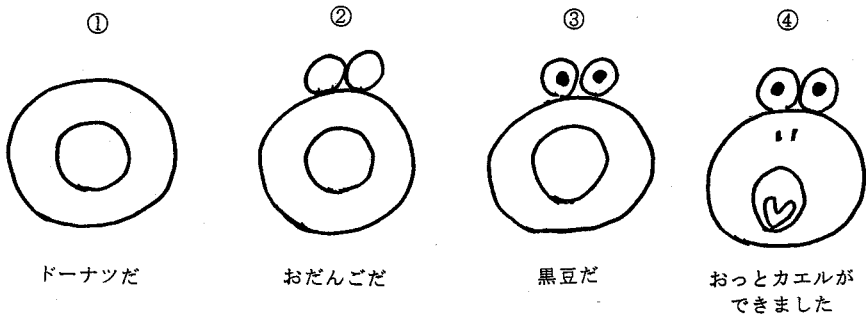
(図10) 菊池唯子作



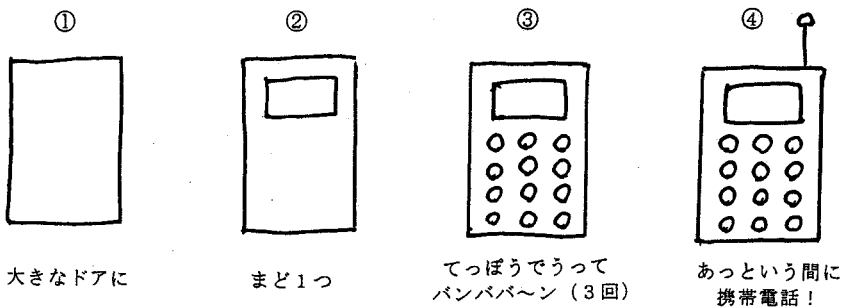
(図11) 佐藤沙紀作



(図12) 伊藤千鶴子作



(図13) 宮野美佐子作



## &lt;註および引用文献&gt;

- 1) 深谷和子氏は、著書『子供の世界の遊びと流行』（大日本図書、1990年、135頁）の中でこの要素を「成長要素」として捉えている。
- 2) 深谷昌志と深谷和子の両氏は、著書『遊びと勉強』（中央公論社、1976年、77-87頁）の中で、遊びの機能を、身体的・運動的発達、社会性の発達、情緒安定化、自発性・自主性の獲得・知的能力の開発の5つに分けている。
- 3) 小泉文夫著『子供の遊びとうた』草思社、1986年、107-108頁。
- 4) この研究成果は、小泉文夫編『わらべうたの研究』（稲葉印刷所刊、1969年）にまとめられた。
- 5) 永田栄一著『にほんの絵かきうた』音楽之友社、1976年、9頁参照。
- 6) 尾原昭夫編著『日本のわらべうた』社会思想社、1975年、127-128頁参照。
- 7) 岩井正浩著『わらべうた その伝承と創造』音楽之友社、1988年、78-79頁
- 8) 小泉文夫は、3) の書（73頁、80頁）において、交互に線を描き、最後に絞首台の形をかいた子供が負けるというブラジルの遊びや、お祭りなどの時に女の子が玄関のたたきの前に白い粉で模様をかくインドの遊びなどを紹介している。
- 9) 馬場富子著『今昔こども遊び』錦正社、1987年、203-205頁参照。なお、この書には、明治末期から大正初期に幼小期を過ごした著者による興味深い昔の遊びの数々が紹介されている。
- 10) 前掲書3), 49頁参照。
- 11) 西村清和著『遊びの現象学』勁草書房、1994年、279頁参照。
- 12) 7) の書、49頁。
- 13) 前掲書7), 60頁参照。「葉っぱ」型の③と④の間に「アヒルじゃないよ、土人だよ」を加えていた学生はこの番組の影響と思われる。
- 14) 「葉っぱ」型は、(譜例1) に示した間宮芳生の編曲に最も近いが、「6月6日のさんかんぴ」の「さんかんぴ」は省略されている。なお「お皿」型も「おなべ」型も、省略しても絵に直接影響がない「さんかんぴ」部分を省略していた。少なくとも岩手県近辺では、「さんかんぴ」を入れない歌いの方が定着していると考えられる。
- 15) 前掲書5) の104-117頁には、「まるまるちゃん」を中心に、外国の替え歌による絵かき歌が紹介されているので参照されたい。