



第4章 学校教育における文具と玩具の境界線

寺田 香奈子

目次

1. はじめに
2. 教育の場での文具使用
 - 1) 玩具化する文具
 - 2) 玩具な文具
4. 文具使用のルール設定と運用 ～インタビュー調査から～
5. 文具と玩具の境界線
6. おわりに

1. はじめに

教育の場に文具は欠かせない。黒板に書かれた文字を記録するためには、鉛筆とノートが必要であり、円や直線を描くためには定規やコンパスが必要だ。文具なしの教育は困難を極める。学校は児童に鉛筆やノートなどの文具を勉強のために持ってくるように指導する。

本来なら勉強のために持ち込みを許可されている文具が、ときに勉強を阻害することがある。あなたの子ども時代を思い出してほしい。友達と一緒に消しゴムを指ではじいてぶつけ合って落としたり、授業の退屈な時間にペンを回して遊んだりしたことはないだろうか。またキャラクターがプリントされたノートや筆箱を友達と見せ合ったり、食べ物の形をした消しゴムを集めたりしたことがある人もいだろう。文具にはこのような遊びの要素も付随している。文具の遊び要素は、授業への集中を妨げ、教師の児童への注意の対象となる場合もめずらしくはない。

とはいえ、勉強に集中せず文具で遊ぶ子どもを注意したとき、「これは文房具だから、おもちゃじゃない」と彼らに言い返されたら、あなたはどうか答えるだろうか。文具と玩具は紙一重で境界はあいまいだ。そこで本章では、学校という教育の場で文具と玩具がどのように区別され、排除・制限されているのかを考察す

る。

現在の子どもの文具使用の実態も含めて把握するため奈良女子大学附属小学校の教諭（担当学年3年生）から詳しくお話を伺った（2012年12月12日）。その内容を紹介しつつ以下分析を進めたい（注）。

2. 教育の場での文具使用

まず教室での文具持ち込みと使用について制限があるか質問したところ、文具によっては制限があるという答えが返ってきた。真っ先に挙げられたのはシャープペンシルであった。理由としては、シャープペンシルは児童が特に力を入れなくても簡単に字が書けてしまうため筆圧が弱くなるからだという。また児童がシャープペンシルを分解して遊び、元に戻せなくなる事もあったという。前者はシャープペンシルの機能的な点を挙げているが、後者はシャープペンシルの用途とは全く異なった使い方をしたために制限されている。筆記具のシャープペンシルは子どもの遊び道具と化したのだ。他にもねりけしは通常の消しゴムと比較すると「消す」性能はかなり劣るが、子どもにとっては「文具なのに遊べる」という理由で教室に持ち込まれることが多く、授業中に遊んでしまい注意を受ける。

以上のことから文具と玩具の関係には2つのパターンがあることが分かる。一つは子どもの工夫によって「玩具化する文具」、二つ目は子どもの遊び心を刺激するためにつくられた玩具要素の強いもの、いわば「玩具な文具」である。先の例であげたシャープペンシルは「玩具化する文具」に相当し、ねりけしは「玩具な文具」だといえる。次節からはこの2つのパターンをふまえて、文具について考察を深めていこう。

1) 玩具化する文具

文具そのものというより文具を使った遊び方には次のようなものがあるということが分かった。（図表1）

【図表1】文具を使った遊び方一覧

- | |
|--|
| <ol style="list-style-type: none">① 三角定規の穴に鉛筆を指して回して遊ぶ② 鉛筆を立てて遊ぶ、橋をつくる③ 鉛筆を組み合わせてタワーややぐらをつくる④ 消しゴムのカスを集めて練りけしをつくる <p>※以下は高学年担当時にみられた遊び</p> <ol style="list-style-type: none">⑤ 消しゴムとばし、とばされないようにセロハンで強化⑥ 筆箱を投げたり、蹴ったりして遊ぶ⑦ 紙ヒコーキの先端に鉛筆をつけて飛ばす |
|--|

第4章 学校教育における文具と玩具の境界線

以上の文具使用は主に「勉強に集中できない」という理由で制限されるのだという。特に高学年にみられた⑤～⑥の遊び方はゲーム性が強く、危険なために制限されているのである。

教師の立場からすれば制限するのも当然であるが、それでも児童はなぜ文具を玩具にして遊ぶのか。長時間の授業が退屈だからというだけではないだろう。ここで参考になるのは和久洋三の見地である。和久は積木をはじめとした玩具を「童具」と名付け、独自の創造教育論を提唱する童具デザイナーだ。彼は玩具とは何かを考察し、玩具の要素のひとつを「抽象形態」と考えた。『『抽象形態』を持つ玩具の特徴として、①素材性が高い、②工夫すれば遊びが拡大、③技能の発達に伴ってさらに価値の増すということが挙げられる」と彼は述べている（和久洋三、1946:28）。

モノの本来の用途とは違った遊びを生み出すという点で、石や箱を組み合わせで遊ぶ積木と文具は同じであり、文具は和久の言葉を借りれば「抽象形態」の玩具だといえよう。子どもの世界に入ってしまうと、勉強道具である文具さえ、玩具となり、子どもの自由な創造性を表現する。しかしその子どもの遊びの創造性が、教育の本分である勉強を阻害し、教師による制限の対象になってしまうという皮肉なジレンマがここにあるのだ。


2) 玩具な文具

「玩具な文具」とはいったいどのようなものだろうか。ここでは玩具要素の強い文具を挙げていく。以下はインタビュー調査の中で取り上げられた文具を、制限される理由とともに紹介する


【図表2】ねりけし

<p>●商品例</p>  <p>SEED社：ベリーベリーねりけし 各 100円</p>	<p>柔らかく手でこねることで形状が変わる消しゴム。子ども向けの商品は香り付きである事が多い。授業中にこねて遊んでしまい、集中できなくなるため使用には制限がかけられる。</p>
--	--

【図表3】おもしろ消しゴム

 <p>●商品例 イワコー社：消しゴム各 50 円</p>	<p>食べ物や乗り物などバラエティに富んだ形の消しゴムがある。文字が消しにくい他、子どもが必要以上にたくさん持ってきてしまい、授業中に眺めて勉強に集中できなくなる。</p>
--	--

【図表4】ロケット鉛筆

 <p>●商品例 レモン社：ロケット鉛筆 3 本組</p>	<p>端の芯が丸くなったら、その芯をペンの後ろに入れ、次の芯を押し出して使用する。筆圧でつぶれやすく、芯が中で壊れたら使えなくなる。</p>
--	--

以上の3点は玩具的要素の強い文具の例である。学校教育では機能面に優れた文具が推奨されるのに対し、これらは文具本来の機能よりも遊び要素の方が強く、遊び要素が機能面を損ねている場合が多い。だが児童にとって、遊べる・デザインが楽しい・集める喜びを満たす文具は機能性を損ねたとしても、魅力的に映り、手に入れたという欲求を抑えることは難しいだろう。しかしながら、「玩具な文具」は教師にとっては児童の勉強への集中を妨げる「玩具」である。そのため教室への持ち込み自体が制限される。

ここまでは「玩具化する文具」と「玩具な文具」を教室内での児童の文具使用とともに紹介してきた。「玩具」となった文具は児童の集中力を奪うため、教師にとって制限・注意の対象となる。では教師が児童の文具使用を注意する際はどのようにしているのだろうか。また教師にとって、「玩具」となった文具は単なる排除対象でしかないのか。次節では児童の文具使用に関わる取り決めの、教師の側の悩みやジレンマを探り、教える立場からみた児童の文具を考察していく。

3. 文具使用のルール設定と運用 ～インタビュー調査から～

教室内での文具使用の制限はどのように決められ、運用されていくのか。ひきつづき同教諭から、文具に関するルール設定の仕方及び運用のされ方を伺った。うかがった内容を、設定／運用に分けると、以下の図表5・6のようにまとめ

ることが可能である。

【図表5】ルール設定

●ルールは誰が決めるか

クラス担任。同附属小学校の場合はクラスの担任の裁量に任せられる。そのためクラスごとでルールが異なることもある。

●ルールはどのように伝えられるか

①保護者会などで、道具をそろえる前に推奨文具を伝える。事前に伝えることで基本的にみんな推奨文具を使うようになる。

②文具を遊びに使っていたらその都度、注意。場合によっては回収。

【図表6】ルール運用

●ルールは守られているか

基本的には守られている。注意したら子どもはやめる。

こっそり持ち込みが禁止されている文具を持ってきている児童もいるだろうが、「見つかったらダメ」なことを知っている。

児童が自ら「これは持ってきてもいい?」と先生にきくことも。または「友達があんなのもってきてるけどいいの?」と尋ねることもある。

●ルールのジレンマ

学校推奨の文具であっても、子どもは絶対に遊んでしまう。細かいルールを設けてもいちごっこになるので、見つけたらその都度注意をするしかないという。

以上のことから、文具に関するルールは裁量権が教師個人に任されることが多いということが分かるはずだ。そもそも文具使用のルールは校則と違い、明文化することは困難なのであろう。なぜなら、教室で発生する問題はいつでもどのように起こるか確定せず、その場での対応が強く求められるからだ。子どもの性格はそれぞれ異なるため、一対一対応を余儀なくされ、ルールをあらかじめ細かく明文化することは難しい。

ルールの基準がひとつに定まっていないと、教師は戸惑ってしまうのではないかと思われるかもしれない。だが、このことが教師の不安定さにつながることは、私は考えない。その論を展開する前に、教育社会学に詳しい石飛和彦の考えを引用する。

「臨機応変な判断は、現場で働く教師に一任される。ルール設定や運用のされ方は曖昧だ。しかしこの『曖昧さ』の中にこそ自らの『教育者』としての裁量権、つまり『教育的配慮』の余地を、従ってまた自らの『教育者』アイデンティティそのものを見出す」（石飛、1995）

教師によって細かいルールを設けられる文具は、教師が教育者としての働きを示すパーツである。たとえばしつけに厳しい教師であれば、クラスの共同体を維持するために児童の文具使用に対する注意は多くなり、反対に自由放任主義的な教師であれば、児童の文具使用に問題すら感じない。つまり文具を通じて、教師は自分自身が教育者として「こうありたい」、「こうあるべき」という姿を児童に伝えることができるともいえるのだ。

5. 文具と玩具の境界線

教育の現場のルールが教師によって異なるように、文具と玩具の境界は時と場所、使用方法によって変化するが、その境界の最終決定権は教師にある。たとえば児童が鉛筆を転がして遊んでいたとする。鉛筆の「書く」というモノの性質は変わらない。だが教師によって勉強の妨げになると判断されれば、その文具は玩具とされ、教育の場から排除される。ここで教師によって文具と玩具の境界線が引かれているといえよう。教師が境界線をどのように引いていくか、「空間」と「時間」を例にあげることでもう少し考察していきたい。

まず「空間」の境界線は、校内と校外で引かれる。教室では指定ノートを使う。児童が塾で華美なノートを使用していたとしても、教師は校外の児童の行動まで把握しきことは難しい。また教師によっては学校と校外は別で、教師があえて注意するまでもないという判断もある。

次に「時間」の境界線は、授業時間と休み時間で引かれる。授業中に文具で遊ぶと、授業の進行を妨げるとして注意する。だが休み時間や授業後は子どもの自由時間と判断して見守る場合がある。

ここで紹介した「空間」「時間」に見られる文具と玩具の境界は、教師個々の中に存在する。つまり、教師が下す文具と玩具の境界線の根底にある基準は、「学業にとって有益なものか、支障をきたすものか」である。教師は自分自身の教育方針と照らし合わせ、その基準の下に境界線を引いていく。また学級という共同体を維持するためには、秩序を乱す玩具は注意される・排除すべき存在であり、文具であっても「玩具」として区別されなくてははいけないのだ。

しかし文具の境界を越えて、「玩具」となった文具は教育の場から排除されるべき悪と言い切ってしまうのだろうか。本来筆記に使う鉛筆は、木の棒のように転がす、組み立てて遊べる素材性の高い「玩具」である。文具のように素材が単純であればあるほど、子どもの発想は豊かになり遊びが広がる。玩具を通じた遊びは子どもの心理的発達、すなわち人間としての成長を促す重要な要素である。児童によって玩具になった文具は勉強や授業を妨げる恐れがあるが、同時に児童の心の成長も担ってくれるのではないだろうか。

6. おわりに

インタビュー調査から、教育現場には教師によって使用が制限される「玩具化する文具」と「玩具な文具」があることが分かった。文具は児童の勉強道具というだけでなく遊び道具でもある。また教師にとっても自分が「教育者」であることを他者および自分自身に示すことができるツールでもあるのだ。教師は自分自身の「教育者」のあり方と照らし合わせ、教育の場に引いた境界線から逸脱した異物、つまり玩具を追放していく。

私は、玩具には子どもの人間的な成長を促す機能があると主張したが、それはそのまま教師のジレンマにもなりうると思う。子どもの学びに適しているか、その反対か。すべての教師はおそらく常に子どもの成長を望むからこそ、それを決める役目を背負っているのだろう。確固とした正解は存在しない中で、教師は教育者として判断を下していく。文具と玩具の境界線は私たちの目には決して見えない。しかし、何かがルールに抵触した際にその輪郭が浮かび上がってくるのである。

【注】

教諭へのインタビュー調査は、客観性を得るために、附属小学校のほかに公立小学校の教師にも行った。教師によって文具の取り決めは異なるが、「教室は学習の場である」という認識は共通していた。

【参考文献】

- 石飛和彦、1995、「校則問題のエスメソドロジー — 「パーマ退学事件」を事例として」『教育社会学研究』第 57 号、pp.145-161
- 斎藤良輔、1971、『おもちゃの話』、朝日新聞社
- 和久洋三、1978、『おもちゃから童具へ』玉川大学出版部

【謝辞】

調査にご協力いただいた奈良女子大学附属小学校の先生方には、お忙しい中時間をとっていただいたことを、心より感謝致します。

奈良女子大学文学部人文社会学科文化メディア学コース編
(2012年度後期「文化社会学演習」報告書)

『文房具—ぶんぐ大学への招待—』

2013年8月12日発行

編集・発行 奈良女子大学文学部 人文社会学科
文化メディア学コース (小川研究室)

〒630-8506 奈良市北魚屋西町 電話&FAX 0742-20-3259

E-mail ogawax@dream.com

印刷 株式会社 実業印刷