

伝承遊びと子どもの存在

——伝承遊びの復権に関する考察——

Traditional Game and Child : Consideration on Restoration of Traditional Game

山本 清洋

Kiyohiro Yamamoto

序 論

伝承遊びの概念や伝承に関して多くの研究がある。いずれの研究にも底流するのは、伝承遊びは、子どもの成長発達に欠くことのできない文化であるとする考えであり、その為の実証的に裏付ける研究、伝承遊びを子どもの生活に取り入れる実証的な試みに関する研究がある。しかし、1980年以降、急激に子どもの生活から消えつつある伝承あそびを今日の子どもの世界に復権するには様々な課題がある。1980年以降、急激に変容している子どもの生活環境に伝承遊びを位置付ける方策、伝承遊びを継承し・発展させた子どもの遊び集団が解体した現状下での継承・維持発展させる方策、伝承遊びが内包する価値を時代に対応させて位置付ける方策等々を具体的課題として挙げられる。残念ながら、これらの課題に正面から取り組んだ研究は少ない^{注1)}。

本論でこれらのすべての課題に取り組むには、時間的・量的等の制約があるため、伝承遊びの復権とは何かを理論的に検討し、次に、行為論的視座から伝承遊びの構造的特性を明らかにし、最後に、復権する内容を提示する。

伝承遊びの復権

「復権」には、いったん喪失した権利や資格を回復するという意味がある。かつて、子どもの集団により継承され、維持されてきた伝承遊びが、現代の子どもの生活からほとんど消滅している責任は、子どもには一切ない。子どもの存在にとり、伝承遊びの消滅を招いた物理的、文化的、社会的諸要因は、そのほとんどが大人社会の現代文明に起因している。今日の子どもらは、伝承遊びを享受する権利を、大人社会により奪われたともいえる。

子どもの権利条約^{注2)} 前文で「児童の保護および調和のとれた発達のために各人民の伝統文化および文化的価値の重要性」を、さらに、第31条では、「休息及び余暇についての児童の権利並びに遊びやレクリエーション、文化、芸術への参加の権利」をうたっている。また、児童権利宣言の7条では、遊戯およびレクリエーションを享受することの権利、更に、その権利を促進するための大人社会の努力を規定している。このように、子どもにとって遊びは、権利として認められている。

しかしながら、「子どもの存在は、憲法をはじめとする諸制度によって保証されつつも、子どもは自分の力で自分の自由や人権を行使することが難しく、少なくとも適切に行使し得ない、保証されるべき存在である¹⁾」。そして、保証するのは大人社会の責務である。本論での〈伝承遊びの復権〉の〈復権〉は、大人が子どもに代わり、伝承遊びを享受する子どもの権利を主張し、権利を行使するという意味で使用する。

伝承遊びの概念の検討

多くの先達の伝承遊びの概念のなかで、小川の見解はやや異なっていて、「子どもが遊んでいる遊び、そしてこれからも遊ばれ続けていくかもしれない遊び²⁾」も伝承遊びの範疇にしている。伝承遊びの概念を客観的・精力的に検討分析し、一つの方向を示しているなかで、小川の上述の見解は、既に存在していたものを継承するという伝承の本来の意味と相いれないところがある。

さて、これまでの伝承遊びの概念に共通している伝承遊びの内包として、①遊び集団の中での自然発生的文化、②子ども集団による継承、③子どもの存在や生活にとり普遍的文化があげられる。ただ、②の伝承と継承にかんしては、その主体が、子ども自身の場合と大人と子どもの協同的主体の二つがある。前者では、子どもの言葉遊びや探検ごっこ等もその一つであり、後者では、綱引きや祭りごとの相撲などがあげられる。ただ、この違いは、子どもが自然素材や自らのイメージをもとに遊びを作り、子どもの世界で継承しているのか、または、遊びの原形が大人文化にあり、それらを子どもが模倣して子どもの遊び文化となし、大人の手を借りて継承しているかという違いであり、遊び自体の内容に起因することではない。これまでの、伝承遊びの中で、「子どもの遊び集団の中で自然発生的に生まれ、代々共有されてきた遊びであり、子ども社会の縦横のつながりによって、また、大人から子供への経路を通して、受け継がれてきた遊びの総称である³⁾」(中地)の定義が妥当なところであり、伝承遊びの内包を含みえている。また、多くの伝承遊びは、理論的正当性を、R. カイヨワの遊び路論に依拠している。R. カイヨワ、遊びは内発的動機に始発した遊ぶこと自体が目的である自由な活動であり、特性として、①自由な活動、②ルールのある活動、③虚構的活動、④非生産的活動、⑤分離的活動、⑥不確定的活動をあげ、更に、遊びの分類論を試み、①競争的活動、②模倣的活動、③運による活動、④眩暈的活動に分類し、いずれの活動も、パイディアの状態からルドゥスの状態へと発展し、このプロセスに遊びの文化的機能を見出している。R. カイヨワの遊び論は遊びの文化的機能と遊びによる社会分類論の提供をしてことは評価できる。

次に、このように定義される伝承遊びの何を復権するのかについて触れる必要がある。これまでの伝承遊びの継承では、遊び自体、例えば、鬼ごっこの「子増やし鬼」「ことところ」の様式を継承するに止まり、継承する際に伝承遊びの構造的特性を検討することが看過されていた。

ここでは、日本を代表する半澤の伝承遊びの概念を取り上げ、検討をすすめる。

半澤は、童遊文化史のなかで、遊びの人間社会での位置づけ、遊びの文化的意義、子どもの成長発達にとっての意義に言及し、さらに、伝承遊び 48 種類の名称、遊び場、遊具（種類）、遊びの概要（人数、遊び方）、歴史的分析にわたり、実証的分析と古来から現在に至る文献をもとに詳細に検証・分析し紹介している。

「子どもの生活の中心である伝承遊びは、長い歴史の中で、日本人一人ひとりが、伝承と継承とによって、今日までその遊事生命を保持管理してきた、貴重な汎文化遺産である。・・・人間は文化社会の中であって自然を失うことなく、両者の調和を前提に文化を創造すべきである⁴⁾」。半澤のこの言説から、伝承遊びが子どもにとり必須の文化であること、更に、この文化遺産を現代社会に位置付ける際に、時代の変化に即して変容させることの必要性を述べている。半澤の自然と現代文明を調和させ継承するという考えはよく理解できるが、調和させる理論的な内容は不明である。すなわち、伝承遊びの構造の何を時代に見合せて変容するかが見えないのである。半澤の概念を含めこれまでの伝承遊びの概念が実体的概念に終わり、分析的概念の視点を持ち得ていないことにその原因がある。分析的概念と実体的概念の詳細な比較検討は別に譲るとして、ここでは、実体的概念がその時代、概念が発生した文化圏により、強い影響を受け、実態に即した理論構成をするのに対し、分析的概念は、時代、文化圏の制約を超え、構造と機能を含んだ普遍的な概念構成をするところにあることに止める。

分析的概念では、伝承遊びの概念を次のように規定する。いかなる時代の伝承遊びも欲求に始まる目標達成行為であり、欲求に始まり目標達成に終わる状況関連的な欲求充足過程と規定する。更に、その構成要素は、超越的世界、欲求、役割、規範、手段である素材（物的世界）で構成される。さらに、これらの構成要素は相互に関連しており、行為を統制するハイラーキーがある^{注3)}。

伝承遊びの特性

伝承遊びとスポーツの違い

伝承遊びの衰退の勢いを加速させた社会変容の一つに組織的スポーツの普及があげられる。1964年の東京オリンピック開催に時を同じくして、民間のスポーツクラブの設立、日本スポーツ少年団の設立等により、組織的スポーツにより子どもの遊び世界は囲い込まれていった。子どもの遊び世界は、大人社会が積極的に支持するスポーツへと変容し、伝承遊びが内包する価値構造も顧みられなくなった。行為論的視座から構築した伝承遊びとこどもを魅了している組織的スポーツの構成要因を比較したのが、図1である。この図1から、組織的スポーツに比べ伝承遊びは、その構造が柔軟であり、行為の主体性がプレイヤー、すなわち子どもにあることが分かる。以下、子どもに人気のあった鬼遊び

の例として、規範、役割の特性をもとにこの点を明らかにする。

ス ポ ー ツ	比 較 要 因	伝 承 遊 び
存在、明確な役割、絶対的権力	審判員	不在、しかし、裁定の基準有。全員
大半が明示的であり、フォーマルなサンクションがある。	ルール	黙示的、インフォーマルなサンクション。
主体は他者。(業績型)(普遍型)	ルールの裁定	主体は参加者。(業績型)(普遍型)
一定の技術レベルによって限定される。	参加者	より多くのものが参加できる。 「みそっかす」
明確なルールによる限定。	ゲームの手順・方法	参加者の能力に合わせて流動的。
役割交代は、技術レベルによって限定的。	役 割	役割の交代が流動的。
社会的地と継続する可能性がある。	結 果	社会的地位と継続しない。
1、制度的・組織的 2、科学的・合理的	総合的特性	1、非制度的・未組織的 2、科学的・合理的特性と非科学性・非合理

図1 伝承遊びと組織的スポーツの構造要因の比較⁵⁾

伝承遊びの規範・役割の特性

鬼遊びには、①鬼定め、②会話型、③影踏み型（影踏み鬼、色つき鬼、など）、④目隠し鬼型、⑤ところが、⑥区画型（Sケン）、⑦泥巡型、⑧陣取り方の種類がある。これらの遊びに「陣」「タンマ」「一人狙いは三度鬼」「子と鬼の役割交代」「みそっかす」などの規範（決まり）が役割交代を生み、遊びに活気を与える。以下、簡潔にそれぞれが鬼ごっこで適応される例を示す。

陣が適応される例

鬼ごっこで、子は鬼に捉えられないように必死に逃げる。鬼がすばしこくて足が速い場合には、足の遅い子は常に捉えられる危険性が高い。法律が定められていない時代に、社会的に弱者にある人々が権力者から財産や社会的地位を奪われないために、その社会で設けられた黙示的な社会的規範すなわちアジュール（無縁性）^{註4)}の残渣が陣である。アジュールには一切の権力が及ばないので、「陣」に入って子は、鬼に捉えられることは一切ない。異年齢で遊ぶ際には、弱者の立場にある小さい子、身体的に不利な状況にある子どもなどが、「陣」をうまく利用し、鬼から捕えられないようにして、遊びを享受できる規範である。

タンマが適応される例

「タンマ」は、遊びの進行中に、のっぴきならぬ事情が生じ、行動を一時的に休止することが許さ

れる規範（決まり）である。親指と人差し指で輪をつくり、高く上げて示しながら「タンマ」と叫ぶと、鬼はその子を捕らえることが出来ない。のっぴきならぬ事情とは、逃げていた最中に靴が脱げたり、トイレに行きたくなった時とか、大人から急に呼ばれたり等があげられる。行動が本人に係らない他の事情に原因が生じた場合に適応される規範（決まり）であり、責任の及ばないことで不利になることを防ぎ、遊びの楽しさを減じないものである。

一人狙いは三度鬼が適応される例

逃げる力の弱い一人の子だけを目標に追跡しその子を捕らえようとするような時に、狙われた弱い子を救済するために、子全員で「一人狙いは三度鬼」と叫び、鬼を牽制する黙示的規範である。権力者が、弱者である者を救済しないことを、成員全員が許さないというアジールが、鬼遊びに残渣として残っている例である。

子と鬼の役割の交代

追難の儀式では追われる鬼が鬼ごっこでは追う側に回る。捕らえる・捕えられるという行為によって、忌避される鬼の役割を演じる子どもはやがて子を捕らえることで子の役割へと転換する。換言すれば、異質である者が異質でなくなる、しかし、同時に他の異質者が出現し、鬼遊びの世界はその両者の役割の転換により継続していく。

みそっかす

鬼遊びの成員の中に、「みそっかす」（地域によっては、みそ、かすと言う）という役割が時として出現する。遊び方が分からない幼い子が、遊びの集団に入り、鬼になったり子になったりして、他の子どもについて遊ぶ子につけられた名称である。鬼遊びでは、鬼に捉えられると、その時点で子は鬼に代わるが、「みそっかす」の場合は、三度捉えられると鬼に代わるというように、特別の扱いを受ける。このように、この役割の存在は、遊ぶ能力が欠けている子を遊びに参加させたり、その子が不利な立場に追い込まれるのを救済する機能を持っている。

結論：伝承遊びのなにを復権させるのか

伝承遊びの主演は子どもである。さまざまに年齢の異なる子どもが、ガキ大将を中心に全ても子どもが遊びを享受してきていた。このような伝承遊びには、それなりの遊びの構造があったことが推察される。第3章で論じた伝承遊びの特性がそれにあたる。

「陣」、「タンマ」、「一人狙いは三度鬼」は、伝承遊び構造の規範にあたり、[みそっかす]、[子と鬼の交代]は役割に相当する。「陣」、「タンマ」、「一人狙いは三度鬼」等の規範群は、遊びに参加する年少者や弱者を救済する機能を持っている。＜捕らえる＞という行為により、忌避される鬼と逃げる子の役割が交代し、結果として遊びの面白さが増してゆく。

図1 組織的スポーツと伝承遊びの比較をみると、参加できる者が一定の技術レベルにより限定される組織的スポーツに比べ、より多くの子どもが参加できる構造を持つことが分かる。さらに、「陣」

では、鬼に捉えられる前に陣に入ったのかどうかは遊びに参加しているみんなで判定するし、「タンマ」が正当であるか否かも参加者の判定による。「一人狙いは三度鬼」は黙示的規範であるが、これに反した鬼にはその遊びが終わるまで参加できないという厳しい判定がある。

伝承遊びの復権に底流するのは、子ども主体の遊びを成立させるこれらの規範や、役割、更には、それらが相互に機能した構造を継承・伝承させるという哲学である。換言すれば、憲法を始め諸制度により保証された子どもは自分の力で自分の自由や人権を行使することができるという子どもの権利が内包された遊びを継承し発展させることである。

従って、伝承遊びの何を復権するのかという問いへの解は、「陣」、「タンマ」、「一人狙いは三度鬼」「子と鬼の役割の交代」「みそっかす」等の規範、役割、それらの機能的連関をもとにした構造およびそれらを内包する伝承遊びということになる。時代とともに変容する子どもの遊びへこれらの規範、役割、機能連関構造を取り入れることである。一つの例として、技術に規定された階層に分断され、大人の文化により統制された組織的スポーツのなかにとり入れることである。その結果、技量の巧拙によりスポーツを楽しむ機会を奪われる組織的スポーツの構造が変革し、子ども主体のスポーツへと変容することが期待できる。

今後、現在、全ての伝承遊びの継承することだけでなく、伝承遊びの規範・役割、構造的特性を精査し、子どもと共に、子ども一人ひとりが享受できる伝承遊びを抽出する作業が課題として残る。

引用文献

- 1) 山本清洋 (2005). *スポーツの意味解釈—子どものスポーツ的社会かに関する研究—* (p 33). 日本評論社.
- 2) 小川清美 (2001), *子どもに伝えたい伝承遊び 起源・魅力とその遊び方* (p 11). 萌文書林
- 3) 小川清美 (前掲書). (p 8)
- 4) 半澤次郎 (1980). *童遊文化史 第1巻. (p 17-18)*. 東京書籍.
- 5) 山本清洋 (1988). *子どもとスポーツ: 果敢なる警告.* (p 59). 三考堂

参考文献

- 1) 東洋・小澤俊夫・宮下孝弘 (編), (1996), *児童文化入門*, 岩波書店
- 2) 網野善彦 (1878). *無縁・公会・楽: 中世日本の自由と平和*. 平凡社.
- 3) 大森隆子 (2008), 伝書遊び研究考 (1) —伝承遊びの定義について—, *椋山女学研究論集*第 39号 (人文科学編)
- 4) 大森隆子 (2011), 伝書遊び研究考 (4) —伝承遊びの分類について—, *椋山女学研究論集*第 42号 (人文科学編)

- 5) 藤本浩之輔（1996）, 『子どものコスモロジー』, 人文書院
- 6) 山本清洋（2006）, 『鹿児島大学生涯学習教育センター年報 第3号』, 鹿児島大学生涯学習教育センター
- 7) 山本清洋（1990）, 『日本の鬼遊びの構造と機能に関する研究：ルールと役割を中心として』, 『東京都立大学体育学研究』, 東京都立大学

注

注1) 小川清美は、「子どもに伝えたい伝承遊び」のなかで、小川博久は、「」で、伝承の本質的課題について論じているが、伝承遊びが衰退に至った要因との関係には触れていない。仙田満は、衰退した要因として定説化した感のある時間、空間、遊び仲間の3間を衰退要因として挙げているが、離島では遊び空間の現象が衰退要因ではない。社会・文化的要因への言及がなされていない。例えば、大人社会の伝承遊びへの価値変容、スポーツ文化の拡大等との関連は今後の課題であり、衰退原因を社会・文化・環境の視点から包括的に論じた研究はすくない。

注2) 子どもの基本的人権を国際的に保障するために定められた条例で、全文と54条からなっている。1989年の第44回国連総会において採択され、1990年に発効している。日本は1994年に批准している。

注3) 山本清洋（1990）前掲書論の中に、構造機能分析の基礎である行為理論をもとに行為のハイラーキーを援用し、鬼遊びのハイラーキーを理論化している。

注4) アジュールに関しては、網野善彦は、子どもの特性に無縁（アジュール）の概念を取り入れ、大人の権利や管理が及ばない自由と自主をつくることが出来たことを日本の中世の社会をもとに明らかにしている。本論では、網野の原理を子ども文化である伝承遊びに適用し、伝承遊びの特性を導き出している。山本清洋（1990）, p.20に詳細している。

