

## 伝承あそびと子供

片山孝重(千葉大学教養部)

## 〈はじめに〉

あそびに関する研究・文献は、史学・民俗学・心理学・人類学など幅広い分野で見られるが、筆者は体育学の立場からあそびと子供の関係の見直しをすべくこの研究に着手した。伝承あそび(以下あそび)が子供達に与えてきた影響は、ただ単に生理学的な見地からの効用にとどまらず、非常に大きなものであったと思われる。しかし今や藤本<sup>(1)</sup>らが指摘するように、特に都市部のコンクリート化された生活の中で、誰もが疑う余地を持たないであろう子供のあそびの意義も忘れられようとしているのではないだろうか。少なくとも、子供の発育・発達にとって欠けがえのないあそびについて、体育学の立場から再検討することが意義のあることと考えとりあげた。

あそびの意味は、史学者和歌森<sup>(2)</sup>によると、魂をゆさぶるというところにあり、古く奈良時代律令制度の中にも遊部(あそびべ)という役職が存在し、その職能が墓のそばで亡人の魂をゆさぶりおどらせることにあったといわれる。この指摘から考えると、あそびは仕事から離れて自由に自分の魂をゆさぶりおどらされて、それぞれが陶醉することだと言える。このように、かつては神に対してのあそびであったが、時代と共に自分達自身の霊を自らの操作でゆさぶりあそぶふうにすわりかわってきたもの<sup>(2)</sup>といえよう。これは、子供の世界でも同じで、学校・学習のことを完全に忘れ去り子供(子供達)なりに彼(彼等)だけの陶醉を求め、うつつを忘れるあそびを持つようとしているはずである。ところが、現在の子供達をめぐる環境はあそびに対して否定的といわざるを得ない部分が多すぎはしないだろうか。少年期に入るとあそびは学習の妨げになるものとして決めつけられ、かつて小学校修身教科書でも強調されたあそびの必要性、すなわちあそびは精神の緊張をほぐし身体を鍛え練ることで学習への意欲をより盛り立てるに必要なことといったことすら否定されかねない状態といってよいのではないだろうか。ホイジンガがその著「ホモ・ルーデンス」で指摘したあそびのもつ文化的な意義や、カイヨワが「遊びと人間」で示した現代社会のひずみの中でのあそびの意義深さなど併せ考えると、教育に携わる者として、あそびと子供について再認識の必要に当然のことながら迫られる。こういった認識のもと、筆者は、体育の立場から、その研究の手始めとして、昭和50年間に伝承され続けてきたあそびを収集し、その類型化の試み、子供の発育発達段階とあそびの関係、あそびの集団について現代の状況を把握、考察を試みた。(なおこの資料による研究の一部は筆者等による「あそび百科—子供の身体遊戯—」<sup>(3)</sup>の中でもとりあげている)。

## 〈研究の方法〉

質問紙による調査により、北海道から沖縄まで全国都道府県にわたるあそびについての資料を収集した。調査の対象は、小・中学生については日本スポーツ少年団員、20才前後の者については、電気通信、東京工業、東京都立、国士館、国学院、千葉の各大学学生、30才以上については少年団員父兄・祖父母・指導者そして任意に抽出した主婦などであり、資料収集期間は昭和48・49・50年の3年間で、収集したあそびの数は約1400(約500種類)であった。

## 〈結果と考察〉

### あそびの型類化

子供達のあそびの方法は子供達自身が形づくり、時代とか地域の変遷、変化などを背景にしながら永い間にまたがり伝承されてきたものであるといえる。したがって、あそびそのものについては、常に流動的でかつ不定型なものとしてとらえるべきもので、類型化を試みること自体が困難で無意味なものといえるかもしれない。しかし、過去にみられる類型化があそびのもつ要素にあまり着目しないで、季節・場所・用具などあそびそのものではない他の要素でもってなされていることが多いことに注目し、身体的な活動としてとらえられるあそびに体育学的な視点を持ち込み、あそびそのもののもつ特性(運動)から類型化を試みた。

#### Type 1 「にげる・つかまえる」あそび

逃げる者を追いかけて捕まえることがあそびの基本的な要素となっているもので、「鬼ごっこ」がその代表例となるものである。

#### Type 2 「みつける・あてる」あそび

見つけるという要素によって成立している「かくれんぼ」に代表されるものと、あてるという要素をもつ「かごめかごめ」に代表されるものである。

#### Type 3 「ちからをきそう」あそび

筋力を中心とした力を競う要素を含有するもので、その内容は互いに押し合う・引き合う・倒し合うなどいくつかあり、「かずっこ(けんけん相撲)」「押しくらまんじゅう」などに代表され、個々が全力を尽くす行動がみられるものである。

#### Type 4 「かけっこ」あそび

走るということを要素とするもので、ある意味では力(走力)を競う類型に含んでよいかもしれないが、かけっこという運動が子供達のあそびの中でかなり独自性の強いものとしてとらえられるのでここにあえて独立したものとしてとりあげた。代表例として「速足」とか「おつかい」といったあそびがあげられる。

#### Type 5 「わざをきそう」あそび

主として手足の動作をいかに巧みに行なうことができるかについて競いあう要素をもつもので、用具(自然物から人工物まで大小さまざま)を必要とするものが多い。「縄とび」「石けり」「ケン玉」「こままわし」「お手玉」「まりつき」などがこの類型に含まれる。

#### Type 6 「えんじる・ひょうげんする」あそび

「ままごと」「〇〇ごっこ」などに代表されるあそびで、その基本的な要素は模倣にあるといえる。人間のあそびの原点ともいえ、先に上げた2つの代表例から出発、「花いちもんめ」「通りゃんせ」など、踊り、歌に合わせて感情を表現するものや、「芋虫ごろごろ」などのように動きを表現し、楽しむあそびに発展していくものもみられる。

#### Type 7 「とりあいっこ」あそび

「めんこ」「ビー玉」などがこの類型の代表であるが、これは先のType 5に含まれる要素を含んでいる。しかし特にこの種のあそびの特徴がわざを競う要素よりも賭けすなわちギャンブル要素にあると考えられるのでここに独立させた。

#### Type 8 「その他」のあそび

先の7類型に含めることのできないあそびもいくつかあり、それらをまとめて今回はType 8とした。

ここに示した類型化の試みとなった視点の妥当性については問題を残すところがあることを完全に否定するまでには至らないが、従来のあそびの類型化が、例えば柳田らが場所、加古<sup>(4)</sup>らが季節、そして日本レクリエーション協会<sup>(5)</sup>や中田<sup>(6)</sup>らが用具などを中心にしており、あそびそのものをもつ身体的な活動の要素に着目したものはない。従って今回の類型化は新しい分野での新しい視点によるものとして、筆者の今後の研究の基礎となるものである。

なお今回の研究の考察対象とした（type 7.8は標本数が少ないので除く）類型別のあそびの数は（表1）である。

表1 タイプ別考察対象数

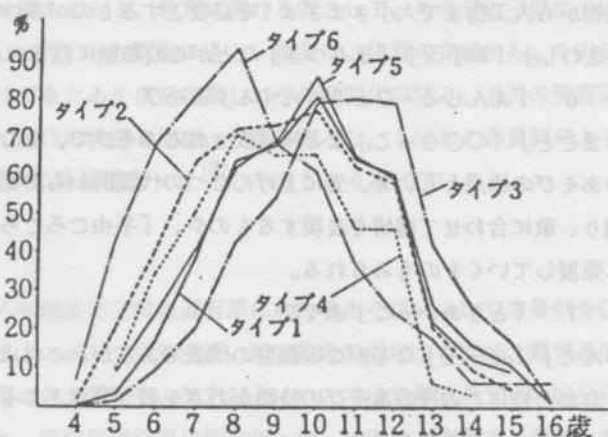
Type	1	2	3	4	5	6	7	計
標本数	365	104	263	42	472	108	17	1,371

### 子供の発育発達段階とあそび

子供の発育発達の段階によってあそびの展開にはどのような変化がみられるのだろうか。久保田はその展開の型を、各々の体験の再現によるあそびにみられる連続状（しりとり型）展開、イメージーションの豊富さからあそびの深まりがみられる直線的展開、1つの核を中心に、子供の経験の豊かさ、子供同志のつながりの強化に伴ないあそびの幅と深まりがみられ、横に広がりをもせてくる放射状型展開、さらに展開された部分が緊密なつながりを持ち、あそびに組み立てがみられるようになり子供達の役割割りも定着してくる構造型の展開がある<sup>(7)</sup>としている。この指摘の中には先に筆者が示した各種類型に含んだあそびも入れられているが、どのあそびがどの展開の型にどのような展開をみせながら入っているかについて個々のあそび2・3の例を引きながら論じられている。筆者は個々のあそびについてではなく、先に示したあそびの類型別に、発育発達の指標を年齢に求め、その発現と展開について考察を試みた。

年齢に応じてどのような類型のあそびがなされているかをみると、最も早い年齢期（4才）に多くみられるのがType 6「えんじる・ひょうげんする」であった。そしてこのあそびは8才を最高に年齢進行に伴ない減少していく傾向がみられた。次いでType 2「みつける・あてる」とType 4「かけっこ」が現われ、この2つのあそびはほぼ同じ傾向を示しているが各々のあそびのピーク（Type 4

図1 タイプ別にみた遊びと年齢



は8才、Type 2は

図2 子供の発育発達段階と遊びのタイプ

10才)に異なりがみ  
られた。6・7才こ  
ろにはType 1「に  
げる・つかまえる」、  
Type 5「わざをき  
そう」が現われ、10  
才をピークに13・14  
才ごろ消滅していく  
傾向がみられた。こ  
れらのあそびに比べ  
Type 3「ちからを  
きそう」は年令の高  
い子供達の間で比較

遊びのタイプ	就学前	小学生			中学生
		低学年	中学年	高学年	
「にげる・つかまえる」あそび		←————→			
「みつける・あてる」あそび	←————→				
「ちからをきそう」あそび		←————→			
「かけっこ」あそび	←————→				
「わざをきそう」あそび		←————→			
「えんじる・ひょうげんする」あそび	←————→				

的高令(14・15才ごろ)まで継続され、筋力がつき子供達(特に男子)が、個々の力を誇示したくなる年令期と対応していて興味もたれるところである(図-1)。

学校教育制度との関係でごく単純に考察すると、就学前に「えんじる・ひょうげんする」あそびが始まり、「ままごと」などに代表される模倣が子供達のあそびの原点になっていることが認められる。次いで「かけっこ」「みつける・あてる」「にげる・つかまえる」「わざをきそう」「ちからをきそう」あそびと展開がみられ、発育発達の段階との関係を認めることができる(図-2)。このように幼児期から少年期にかけての子供達のあそびはまず模倣に始まり、走ることにみられる身体的展開や、かくれる・みつけることにみられる知的展開をみせ、次いで他と競い合うことや技能を高めることへと発展しつつ自己(能力)を最大限に発現し合うようなあそびへと発展していく。こういった展開は他を模倣することから、自意識の成長に伴ない他に対して自己の力を自覚的に示していこうとする意識の発達と対応するものとして、また見覚えたり見習ったりする行動に始まり技能を自ら身につけることに努力し、筋力をはじめとした体力を向上させていくという発展は身体の発育とも対応しているものとしてとらえてよいだろう。

#### あそびと仲間

あそびの成立にとって欠かせない要素としてあそびの仲間があるが、筆者はこの仲間に関して二つの側面からアプローチを試みた。一つは子供達がどのような仲間を誘いどんなあそびの集団を形成しているかについての考察で、これはあそびの伝承を支えている重要な要因になりうるものであろう。そして次には、あそびが逆に子供達の仲間の数を規制する要素をもつ場合があるだろうという点についての考察である。本来、あそびの集団は子供達があそびをするために集って形成される集団で、年長者と年少者、がき大将と家来といった少くとも年令的に縦の関係が存在し、それがあそびの伝承に果たした役割りは非常に大きかったと考えられるが、現在のあそびの仲間はいかなるものだろうか。子供達が生活している地域(社会環境)によって少しの異なりが認められるが、あそびの仲間が縦から横への変化・移行しつつあることが推測できる(表2)<sup>(8)</sup>(表3)<sup>(9)</sup>。特に都市部においてその傾向が強くみられ、学校の友達を学校を放れてもそのままあそび仲間となっている関係が認められるようである。学校の友達でも同級生に限られ

表2 帰宅後の遊び仲間

	全 体		住宅地区		団地地区		農村地区	
	男	女	男	女	男	女	男	女
学校の友だち	70.2%	67.0%	69.2%	54.8%	85.2%	84.9%	58.3%	49.4%
近所の友だち	53.3%	51.0%	42.3%	33.3%	55.5%	55.4%	71.4%	69.9%
きょうだい	42.1%	56.3%	44.6%	60.2%	38.3%	48.2%	48.8%	71.0%
ひとり	24.1%	23.4%	18.5%	26.9%	28.1%	29.4%	20.2%	21.7%
その他	7.8%	6.1%	7.7%	5.4%	11.0%	4.4%	3.6%	6.0%

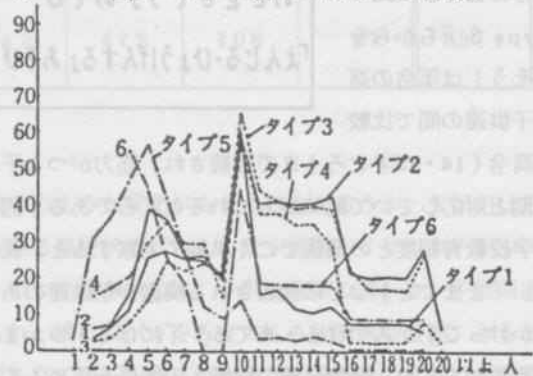
(1971年)

表3 よく遊ぶ友人

同 級 生	163人	59.7%
異 級 生	30	11.0
年 長 者	41	15.0
年 少 者	39	14.3
合 計	273	100.0

(1976年)

図3 タイプ別にみた遊びの仲間数



るような傾向にあるようだ。そして現在、けいこ

ごとや塾に通平均2・3回通う子供達にとっては学校の友達を離れ、塾の友達の占める割合が多いとの報告もある。学年やクラスが異なればはじめから友達というカテゴリーから外して考えてしまうという友人観・仲間観を子供達ももっているといえよう。

次にあそび自体が持つ特性からのあそび仲間の規制に注目し、類型別に仲間の数をみるとType 1では10~15人が最も多く、また5~8人あるいは16~20人といった仲間を要するあそびもあり、この類型のあそびのバリエーションの豊富さが示された。Type 3もほぼ同傾向を示した。Type 2は10人であそぶものが最も多い。Type 4は5~15人ぐらまでと幅広さを持つが、それ以上の仲間の数ではこの類型のあそびはなされない。Type 5は2~7人ぐらいで、それ以上はみられず最も人数制限のきびしいあそびの類型と指摘できる(図-3)。

### 〈ま と め〉

今回の結果より次の点が指摘された。

- (1) 子供のあそびには、発育発達段階(特に年齢)に従って、「えんじる・ひょうげんする」模倣のあそびに始まり、「かけっこ」「みつける・あてる」「にげる・つかまえる」「わさをきそう」類型のあそびへと発展する過程がみられ、子供のあそびの原点が久保田らが指摘するように、模倣にあること、そして最終的には自己を他に顕示していくこととするあそびに到達していく傾向が認められた。
- (2) あそびの集団が同年令層すなわち学校の同級生になっていく傾向が特に都市部において強くみられ、あそびの伝承にマイナス要因として働らく可能性がみられた。



これらの二つの結論は、伝承あそびのもつ教育上の意義と、その伝承方法について考えさせられる点であろう。

〈引用・参考文献・資料〉

(1) 藤本浩之輔	： 子どもの遊び空間	NHKブックス	1965	P. 11~17
(2) 和歌森太郎	： 遊びの文化史	ベルブックス	1973	P. 8~18
(3) 片山 孝重他	： あそび百科	ぎょうせい	1977	P. 21~23 P. 209~215
(4) 加古 里子	： 遊びの四季	じゃこめてい出版	1975	
(5) 日本レクリエーション協会	： ゲーム123	不昧堂出版	1969	
(6) 中田 幸平	： 日本の児童遊戯	社会思想社	1970	
(7) 久保田 浩	： あそびの誕生	誠文堂新光社	1973	P. 99~110
(8) 大阪府教育委員会保健体育課	資料		1971	
(9) 深谷 昌志他	： 遊びと勉強	中公新書	1976	P. 103
加古 里子	： 日本伝承のあそび読本	福音館	1967	
片山 孝重他	： 子供の遊び・スポーツ百科	大修館	1978	
猪飼 道夫他	： 身体発達と教育	第一法規	1967	
石河 利寛他	： 子どもの発達と体育指導	大修館	1978	
原 ひろ子	： 子どもの文化人類学	晶文社	1979	
中森 孜郎	： 子どもの発達とからだの教育	青木教育叢書	1977	
青柳まちこ	： 「遊び」の文化人類学	講談社現代新書	1977	
金田 茂郎	： 子どもの文化史	大月書店	1975	
加古 里子	： 子どもと遊び	大月書店	1975	
高内 壮介	： 遊びの時代	八切書房	1981	
ヴァルター・ベンヤミン	： 教育としての遊び	晶文社	1981	

(丘澤静也 訳)

(1983. 6. 17 受付)