

# 伝承遊びの構造分析

山本清洋

(東京都立大学)

## はじめに

明治以降の社会構造の変動によって、子ども社会もその変質をせまられ、現代は子どものいない時代とも言われる。子どもが子どもとして存在するための遊び文化は、大人文化に囲込まれる形で、歪んだ構造を呈し、子どもの成長にとっての重要なトポス<sup>1)</sup>としての遊び世界の存在も大きく危まれている。

本論では、大人社会から離れた空間の中で、日本の社会が生み出した伝承遊びの構造に子ども文化のエキスを洗い出しうるのではないかという前提に立って、伝承遊びの社会的地位、その構造を伝承遊びが独自に持つ規範や役割、文化的意味を分析視点として明らかにする。

## 1 伝承遊びの概念

伝承遊びに関する著作は多く見ることができるが、それらの多くが伝承遊びの形式の集取、分類及び文化的意味を分析する範囲に止り、明確にその定義がなされていない。本論では、伝承遊びの定義を明らかにすることには主眼を置かないので、社会科学辞典に拠ってその定義を定める。伝承遊びは、文化の一領域を占めることから、伝統文化の概念が採用される。それに拠れば、伝統文化は「一定の共同体的な集団の内部で、前代から継承されてきた生活様式であり、時間的には近代文明渡来以前に成立した文化ということができ、外社会から輸入された外来文化や一回的な創造文化と対比される<sup>2)</sup>」と定義され、その下位概念として(1)記録伝承、(2)、造形伝承、(3)、行為、言語、感得による伝承に分類される。本論で対象となる、主に子どもの伝承遊びは、広くは伝統文化として捉えられ、(3)の行為、言語感得による伝承に位置し、その中の行為による伝承に入る。

## 2 伝承遊びの社会的位置

柳田国男は、子どもの遊びについて、多くの記述をなしている。「遊戯には、ままごと、鬼ごとに限らず、下にコトという語を添えるものが多い。今ではゴッコ、ゴク、ゴとなり、またはナコ、ナンドなどにも変化しているが、コトの本来の意味は、ワザ、オコナイ、フルマヒと同様に儀式もしくは祭典ということだった。……青森県のままごとの方言は色々あるが、大体に南部領はオフルメヤコ、津軽領はオヒルマイコまたはジザイコナコというのが広い。ジザイコは津軽から秋田にかけて中央でいう法事・仏事のことと、文字には持斎と書くべき語といわれている<sup>3)</sup>」。このように多くの遊戯の言語の意味分析を通して、遊戯と祝祭の結びつきを明らかにしている。又、半譯は、「遊びとい

う言葉は、本来神を揺さぶり起すことで、古くは神遊び—神を遊ばせ魂を揺さぶること—という意味があった。これが遊びの意味になっている。つまり、行事を行なう日は休日で、その日に神を迎え、神遊びをする日であるから、休日は人間にとって遊びの日ということになる<sup>4)</sup>」と指摘し、日常生活がとぎれて出来た空間(休日)で遊戯と祝祭が相互に重なり合うことを明らかにする。

遊戯と祝祭との関連について、J、ホイジンハとR、カイヨワは重要な指摘をしている。結論のみ触れれば、ホイジンハは、遊戯の世界も、祝祭の世界も日常世界に対して、根源的自由の性格を持っており、厳しい規定性と真の自由の融合、これらの両世界に共通する要素によって、両世界が共存し、結合し合うとする<sup>5)</sup>。これに対して、カイヨワは「人間と聖なるもの<sup>6)</sup>」の中で、遊びと聖なる世界の特徴を厳密に検討し、両世界は、その形態が日常生活から注意深く分離されている点は共通しているが、両者の基本的特徴は異なっており、従って共存はし得ても結合しえないという。

日本の伝承遊びと祝祭の共存及び両者の結合の理由には宗教的基盤の違いがある。人は創造物故に神に成り得ないとするキリスト教と人が神に成り得るとする宗教(仏教、神教)が、聖と遊と俗との関係に与える結果は明白である。樋口は、この点について「祭りには、人間の側からの目的がある。神に対して人間の意志を通じる方法を講ずるために、神を招き、神と人との交流を計ろうとするのが祭りである。……その際に、神に奉ずる行為の一部が遊戯である<sup>7)</sup>」と述べる。

以上の諸説を手掛りとして、両者の性格が本質的に結合し得るか否かという争点を除くと、遊戯と祝祭が日常生活から流れ出し、独自の世界を構成し、祝祭の世界に供儀としての遊戯が存在し得るという結論が見い出せる。更に、伝承遊びは、結果として宗教的意味と形式を持ちながら、祝祭を媒介として社会に結合し、社会の連帯意識を高める機能を有することになる。

## 3 祝祭から分離した伝承遊び

遊戯が祝祭の世界にとどまる限り、厳格な儀礼の機能が遊戯に期待され、遊戯本来の自由を基盤とした秩序の形式が著しく制限されてくる。伝承遊びが独自の文化として、社会に位置づくには祝祭からの分離が必要となる。樋口の「相撲は奈良、平安時代に宮中の節会相撲となり、まだ占いの要素を残していたが、やがて単なる力自慢的な色彩を強めていった。そして、江戸時代には、神社への寄付をつ

の動進相換となり、ついには体育や見せ物となって、完全な娯楽となり、現在に至っている。又、見る側にとっては、勝敗が賭け事の対象となった場合もあった。神意による裁定から出発した競争は、このようにして次第に遊戯的娯楽の要素を強めてゆくが、それでも尚、一般に本来の要素が完全に払拭されることは少ない<sup>8)</sup>とする説から、動進相換の成功により相換の興行価値が見い出されたことや遊戯自体が本質的に祝祭と独立して、人々を引きつける要素を内包していたこと等が、分離の原因として考えられる。もちろん、現代社会までに視野を広げれば、農業社会から工業社会への社会構造の変化、近代合理的思想の一般化等の要因を入れることが必要となる。

全体社会の中で遊戯と祝祭の関係が変化するなかで、子どもの伝承遊びが独自の社会的地位を得る(子ども文化として自立する)には、社会的条件の外に、子ども自体の社会的特性という主体的条件が大きく機能した。

祭事としての遊戯が子どもの遊戯へと変容する過程を、和歌森は「鬼っ子は、社会的に妨げになるような鬼を鎮め、追い払う呪いをこめた大人のドラマであった。鬼に扮する者、これを追い払う者というのが寺院の堂や神社の社頭で演技を行なうということが、平安以来、とくに修正会の際などに、その結願(けちがん)の行事の一つとしてたびたびみられた。それを大人たちが、真面目くさって行なうのをだんだん飽きるようになり、簡単に鬼を追う手段として、彼等に供物としての豆を捧げながら引下がってもらう、あるいはその霊のあはれるのを鎮めさせるといふふうに変った。……そういうものを大人がやらなくなった関係で子どもらが、いわば鬼ごっこの管理を自分たちですというふうになり、それを遊びの中で伝承するようになった<sup>9)</sup>」と説明している。その他に、子どもが幾多の祭事に参加し、大人の演じる遊戯に触れ、それらを自らの社会に持ちかえり、模倣するという経路もあった。この経路は、祝祭が共同体に必須のものであることから、絶えることのない遊びの持ち込み方法であった。

子どもの社会的特性として「無縁の性格<sup>10)</sup>」があげられる。無縁というのは、有主とか有縁に対抗する概念として、無主、無所有者という意味がこめられている。このような、無主、無所有者は、世俗の権力や管理の及ばない、自由と平和の空間を創ることが公認されていた。15,6歳までは、世俗の権利・義務から解放された存在であることが、荘園の童児名儀や大人の童児服着など、あるいは公認された子どもの悪戯や左義長・正月小屋、こども組等<sup>11)</sup>の歴史的な存在によって、子どもが「無縁の性格」を持つ存在であることは、明らかである。

このような「無縁の性格」を持つ子どもの創る社会へ持ち込まれた遊戯は、当然のこととして、遊戯の儀式的性格が薄められ、祭事から独立した遊戯自体の本来の秩序が生まれ、子ども文化としての伝承遊びへと発展してゆく。更

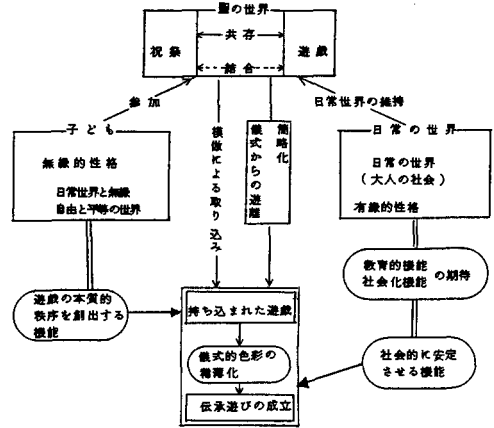


図1 伝承遊びの成立過程

に、このようにして生まれた伝承遊びが、社会的に承認されるのに好都合な条件として、遊戯自体の持つ教育的機能と社会化機能であった。大人社会は、遊びがこれらの機能を持つゆえに、子どもが遊びに夢中になり、その独自の世界を創ることを認めたのである。

#### 4. 伝承遊びの構造

仙田<sup>12)</sup>は、昭和48年から昭和52年にかけて日本の子どもの遊びの蒐集を行ない、約一万例をみい出し、最終的にそれらを157種類にまとめている。仙田の遊びの分類表によれば、現代の子どもの遊び世界にも伝承遊びが生きつづけていることがわかる。又、ここで詳細することはできないが、半澤<sup>13)</sup>は明治初期から昭和48年度までにみられた遊びの蒐集・分類・分析を行なっている。それによれば、昭和21年から48年の子どもの遊びの中に、同様に多くの伝承遊びをみることができる。ここでは、両者の分類表に共通している伝承遊びから、鬼遊びと石ケリを取り上げて、構造分析を行なうことにする。

##### (1) 伝承遊びの文化的意味

###### ① 鬼遊びの例

鬼ごとの「こと」は、神事儀礼のことで、その発生は鬼まつりにあり、呪術的要素をもっていた。つまり、うまく捕えることが出来れば願いがかなう、捕えることが出来ないとかなわないというように、先に約束ごとをつくって占うのである。鬼遊びは、平安時代『往来要集』の著者である僧の源信(942~1017)が考案したと伝えられ、古くは比丘女といわれた。……。地藏菩薩が獄卒から罪人を奪ったのを、獄卒がとり返そうとしたのになぞらえてつくられた遊びである<sup>14)</sup>。

鬼ごっことは、それぞれの社会生活に妨げになるような鬼を鎮め、追い払う呪いをこめての、いわば大人のドラマで

あった。……。鬼に扮する者、これを追い払う者というのが寺院の堂内や神社の福頭で、演技を行なうということが平安以来、とくに修正会の際などに、その結頭(けちがん)の行事の一つとしてたびたびみられた。

これらの記述は、鬼遊びを遊ぶ子ども達が背後に流れる文化的意味を意識しないにしても、子とり鬼の場合、鬼が獄卒、子の前に両手を上げ獄卒を妨ぐのが地藏菩薩、うしろにいる子が罪人という形で、仏教的思想を形式の中に残していることを知らせてくれる。このような文化的意味及び形式は、遊びの主体である子どもの意識に触れることで、子どもを揺振り、遊びの活性を高めるといふ機能を持つ。同時に、遊び自体が現存する社会の仕組み、ないし歴史を眺みきる文化的窓へと高まる機能をも併せ持つことになる。

## (2) 規範の特性<sup>15)</sup>

伝承遊びが祭事から分離して社会に位置し、伝承文化として成立する際に、規範の視点から次の違いが生じる。祭事での遊戯は儀式であることから、その行為は明示的、黙示的規範によって厳密に規定されるのに対して、伝統文化としての遊戯は、宗教的色彩が薄れるにつれて、規範自体の構造と機能が流動的になった。遊戯の楽しみを追求するためには規範の存在が不可決であることはすでに知られるところであるが、伝承遊びは、例えば、J. W. ロイ<sup>16)</sup>の Play → Game → Sport のレベルで言えば、Play ないし Game のレベルにあり、規範自体は黙示的であり、ほとんどが模倣、口承という形で継承されてきた。

このような特性を持つ伝承遊びは、背後に流れる文化的意味との関連において、独自の規範の構造、意味、機能を持っている。例えば、「陣」、「たんま」、「しま」という黙示的ルールの存在がそれである。

### ① 「陣」

遊びが成立するには、いかさま師は許されても、ルール破りは遊びを崩壊させる故に絶対に許されないという R. カイヨワの説<sup>17)</sup>は有名である。遊びの存在に厳然たるルール及びそれに代わる遊びの意識が不可欠であることを説いている。鬼ごっこでは、遊びを支配するたった一つの、ただし厳然たる掟がある。“つかまった者が鬼になる”という単純だけど犯すことの出来ない掟である。それ故に「掟」の呪術力は子どもを望息させかねない。ここに出現するのが「陣」である。鬼が絶対にその権利を行使することの出来ない空間を定めた規範である。子どもを望息から立ちなおらせ、遊びの崩壊を防ぐ機能を果たし、更には、弱者も強者も共に遊びを享受できる機会を保障する規範でもある。

世俗の秩序と全く異質の原理に支えられた<アジール<sup>18)</sup>>では、重罪人も刑罰から解放され、主従・夫婦・貸借などのあらゆる世俗の絆が無縁化される、そのようなアジールが空間的な表現として遊びの中に出現した場合が「陣」である。

### ② 「たんま」

「たんま」は、追われる者がよんどころのない用件で、一時的に遊びからはずれる時、人差し指と親指で丸い輪を作り(地域によって異なる)、「たんま」と宣言すれば、遊びからはずれたり、追われるという役から解放されることが許されるという機能を持っている。これは、アジールの時間的な表現とされている。この「たんま」は、本田<sup>19)</sup>のいう<アジール>の解釈を越えて、全ての者に生の享受を保障しようという子とり鬼での獄卒、地藏菩薩、罪人という構造が持つ文化的意味の具現化と考えてよい。

### ③ 「しま」

ケンケンバーを、数人ないし数組で行なう場合に、丸の区形が幾つか石で埋ってしまうことがある。周知のように石の入っている区形には跳んで入ることが出来ない。そのため跳ぶ力のないものは、その区形を飛び越して次の石の入っていない区形まで跳ぶことが出来ないため、弱者は遊びへの参加が不可能になり、一部の強者のみが遊びを占有する状況が生じ、遊びが中断する。ここに出現するのが「しま」である。特に、能力の劣る弱者のために、石の入っている区形のなかにアジールの性格を持つ小さな区形を描くのである。弱者に限ってこの「しま」と呼ぶ区形の中に入る権利が生じ、弱者は「しま」へ入り、次の区形へと移動してゆく。「しま」の適用によって、弱者の遊びへの参加が可能となり、再び遊びは動き出してゆく。

以上、「陣」、「たんま」、「しま」と呼ぶ規範をみると、遊びを可能な限り、全ての人に解放し、楽しみを享受の機会を保障しようとする意図が伺える。R. カイヨワがプレイは平等であると規定し、具体的な形式としてハンディキャップの規範をあげるのに対し、伝承遊びのアジール及び宗教的思想の性格を背景としたこれらの規範は、平等の原則を更に広く全てのプレイヤーに適用できるよう配慮された、弱者、強者が共存できる世界をも創る機能を持っている。

## (3) 役割の特性<sup>19)</sup>

### ④ 「役割の交替」

『追儺の儀式』で追われる鬼が、「鬼ごっこ」では、追う側に廻る。ここに見られるのは、『追う者』と『追われる者』の逆転であるが、この関係の逆転こそ、子どもの遊びを遊びたらしめる一つの『鍵』であると思われる。『鬼の演技が替る』あるいは『鬼の演じ手が入れ替る』という関係の逆転は、行為の力学も役割も、そして価値のありようも、すべて固定せず流動し得るといふ、遊びの体質そのものであるからである。

確かに、このように本田が述べるように、役割の流動的な変化、更に、役割の逆転現象が遊びの中に生気を吹き込むことはよく理解できる。しかし、その外に、これらの諸役割は、「陣」、「たんま」、「しま」等の規範と無関係でなく、これらの規範と結びつくことで、アジールの性格の外に、遊びに参加するプレイヤーたちの<主体性の表出>

を可能にする遊戯の構造を生み出してくる。弱者も強者も、遊びに参加する全てのプレイヤーが「鬼」や「鬼を追う者」という役割を獲得する可能性を限りなく保証する構造を生み出すのである。

② 「みそっかす」

「みそっかす」という役割がある。遊びを理解することのなかの幼少の者が、それでも遊んでいる子どもの後を追いかけてつ、うろうろと動き廻る。そして、時に変則的に遊びに参加させてもらっている。この幼少の者に与えられるのが「みそっかす」という役割である。本田は、「遊び仲間がみそっかすと呼ばれるごく幼い子ども達にとつて、この掟(遊びのルールに従わなければならないという掟)も無効であるが、同時に「陣」の意味も十分に機能していない。彼等は、存在そのものが無縁性を持っていて、あらゆる軛から自由であり得る」と述べ、「みそっかす」を多くのアジールと解釈する。ここでは、それに加えて、「みそっかす」の役割は、遊びに無関係(ルールを守らぬという意味で)でありながらも、ゲームに参加する機会に恵まれることがあるという事実から、遊びの機会平等の規範が具現化したケースであり、更に、プレイヤーの<主体性の表出>を保証する機能を併せもっているという解釈が成立するとみる。

おわりに

今年の夏(1985)、第9回全日本少年サッカー大会を6日間にわたって参与観察した。この大会のゲームとしてのサッカーを支配する規範の構造は、強者のみが生を享受できる競争型であり、弱者と強者が共存できる伝承遊びの親和型と呼べる規範構造と対極的な位置を示していた。遊戯自体が社会的影響を被り、その構造を変えることは当然のことであるが、子ども文化としての遊戯には、子どもが安らかに生息する空間が必要である。本論では、子どもの「無縁の性格」、「アジール」としてのトボスを伝承遊びの中に見出すことが出来た。しかし、現代では、競争型の規範構造を持つスポーツが、子どもの世界において、とって代わろうとしている。今後の課題は、多くの伝承遊びの構造を詳細に分析し、子どもの特性と遊戯の構造の必然的な結合形式を特定化することにある。その結果を、現実的には、現代スポーツにどのように生かしてゆくかも、次の課題となる。

脚 注

1) トボスとは、一言でいえば<場所>のことだが、それはただ単に物理的な空間のことではない。私たち人間によって生きられる空間、濃密な意味を帯びている空間のことである。また、そこにおいて生々とした出来ごとが生じるところであり、更にそれは、もの、人間、ことばの存立を支える根拠あるいは基盤のことである。(中村雄二郎、言葉・人間・ドラマ、P.373,1981)この概念に従

い、ここでは、子どもが子どもとして、その生を享受する空間という意味を持たせてよい。

- 2) 社会科学大辞典編集委員会・社会科学大辞典 13、P. 291、鹿島出版会 1970、
- 3) 柳田国男「子どもの風土記」 定本柳田国男選集第21巻、P.44、筑摩書房 1970
- 4) 半澤敏郎 直遊文化史 I P.211、東京書籍 1980
- 5) J.ホイジンハ、高橋英夫訳 ホモ・ルーデンス PP11~51、中央公論社 1965
- 6) R.カイヨフ 小芥米明訳 人間と聖なるもの PP 225~243、せりか書房 1969
- 7) 樋口清之 日本人の歴史(8) 遊びと日本人 PP13~14
- 8) 樋口清之 前掲書(6)、PP16~17
- 9) 和歌森太郎 遊びの文化史 P.26 ペルブブック 1973
- 10) 「産育と教育の社会史」編集委員会 子どもの社会史 子どもの国家史 P7~71、新評論 1984
- 11) 柳田国男 前掲書(6) PP34~38
- 12) 仙田満 こどもの遊び環境 PP83~87、筑摩書房 1984
- 13) 半澤敏郎 前掲書(4) PP465~470
- 14) 和歌森太郎 前掲書(9) PP26~27
- 15)、19) 伝承遊びの規範、役割の説明は「子どもの領野から」(本田和子 人文書院 1983)のPP15~52を、全面的に採用した(但し、「しま」に関しては、本田の記述はない)。しかし、その解釈は、本田と別の視点に立って行なった。
- 16) J. W. ロイ Sport and Social System PP21~23、1978
- 17) R. カイヨフ 清水幾太郎他訳 遊びと人間 PP3~81、岩波書店 1970
- 18) アジールとは、ギリシャ語の<不可侵>を意味するアスロースから出ている。いまだ法律が十分に発達せず、公法・私法の区別もはっきりしなかった低文化民族間で法律上の保護を欠いたよ者・犯罪者・奴隷などを厳しすぎる制裁から保護するために自然発生的にあらわれた法的制度である。(平凡社大百科事典 I、P.181 平凡社)。本論では、このアジールの意味を拡大し、一つの秩序の下で、その秩序と対立した構造を持ちつつも、上位の秩序をおびやかすことなく、かつ自らの秩序へも上位のそれが不可侵の状況にある社式的空間として使用する。その意味では、自由・平等の価値が尊ばれ、新しい創造が生まれる空間でもある。