

「物語」の舞台としての遊びと演技者としての
子ども

— 鬼遊びに見られる「アジール」の考察 —

木村 圭太

本稿は、古来より行われ、現在もなお広く普及し、世界で見られる鬼遊びにおいて、一体子どもは何をしているのか、また、大人から見ても子どもの鬼遊びとは何なのかを明らかにする。

第一章では、統計データと史資料によって、日本において明治元年から昭和四十八年にかけて、ほぼ全国の子どもたちが鬼遊びを経験していることを明らかにした。あわせて世界の国々で行われている遊びを見ると、日本の鬼遊びに類似した遊びが数多く見られた。

第二章第一節では、鬼遊びの特徴を挙げ、子どものあらゆる遊びの中の位置づけをした。心理学のデータを参考に、鬼遊びは「ごっこ性」と「ゲーム性」を備えた、ごっこ遊びからゲームへの移行段階であるとした。また、鬼遊びに特有な「安全地帯」や「安全状態」といったルールは、移行段階ゆえに遊びのなかで変化更新されることを明らかにした。

第二節では、鬼遊びに特有な「安全地帯」や「安全状態」といったルールと、歴史的に存在した「アジール」の性質と

の類似に着目した。まず、「アジール」とは、俗世界の法規範とは無縁で不可侵の場所、宗教的・呪術的に特殊な聖域のことであるが、歴史学の知見から、「アジール」は聖的・呪術的な段階、実利的な段階、退化・終末の段階に移行していくことがわかった。そして、いくつかの鬼遊びの起源が過去の宗教的出来事の模倣であること、及びカイヨワによる遊びと文化との相互依存説によって、鬼遊びにおける「アジール」の遊び外状況は、現在ではなく、過去の歴史的「アジール」に相当すると考えた。

第三節ではまず、文化を遊びへと変換し、さらにその遊びを伝承していく集団として、異年齢集団を取り上げる。異年齢集団をもってして、年長者は知識として得た何らかの歴史的事実などを模倣し、遊びとして成立させ、その遊びは年少者へと伝承される。

さらに考察を深め、「アジール」に逃げ込むことをそのまま遊びにした「かくれんぼ」に焦点を当てた。「かくれんぼ」の経験とは、社会的形姿における「死」とも比喩的につながり、社会から一時的に隔離されている状態を象徴している。さらに、「かくれんぼ」と「おとぎ話」の両者が、同じ主題が形態を異にして現われたものであり、「かくれんぼ」の遊び外状況として、「物語」が相当し、その「物語」の多くには「行って帰ってくる」構図が見られると考えた。そして、

「アジール」がもつ性質とは、この「死」から「再生」へと至る「物語」において、活力を回復させる源泉のようなものでないかと考えた。

子どもたちが遊びをするとは、「行って帰ってくる」ということである。行った先とは活力を回復させてくれる場「アジール」であり、「死」と「再生」の「物語」が行われる場である。大人の立場からこれを見た場合、それはまず子どもの遊びという世界への跳躍として映り、さらにその世界のなかでは子どもたちが「物語」を繰り返しているように見える。以上のことから、鬼遊びにおいて、子どもは「行って帰ってくる」「物語」の演技者であり、遊びとはその演技者たる子どもが演じる舞台とすることができると考えられる。