

広島大学学術情報リポジトリ
Hiroshima University Institutional Repository

Title	日本の遊び
Author(s)	プラウエート クムタナーパット,
Citation	日本語・日本文化研修プログラム研修レポート集, 1992 : 27 - 33
Issue Date	1993-03-01
DOI	
Self DOI	
URL	https://ir.lib.hiroshima-u.ac.jp/00039326
Right	
Relation	



日本の遊び

プラウエート クムタナー パシト

「遊び」、この言葉自体は「命令・強制や義務からではなく、自分のしたいと思うことをして、時間を過ごすこと」「洒色やはくちにふけること」「ゆとり、機械の部品との間の余裕」、と三つの意味を持っている。

でも、この言葉のニュアンスは一つ目の意味を指していると思わせる傾向が強い。本稿にもこの一つ目の意味を取り上げて、日本の子供の遊びを巡って、記述している。本稿の内容は昔の遊びと現代の遊びに大きく分けられている。昔の遊びという事項には明治時代の子供の遊びについても簡単に解れている。本当はもっと詳しく説明したかったが都合や自分の能力の関係で明治時代だけしか述べていない。

本稿を書くのに難しい点は日本の遊びについての教科書はまだ少ないところである。また、それらの教科書は古い言葉で作成したため、かなり理解しづらいのだ。

なお、本稿は日本の遊びについて関心を持っている方に役に立て、参考になれば、幸いと存じる。

I. 昔の遊び

昔は、子供同志誘い合って家の外で体を動かすことが遊びだった。男の子なら、歴史上の英雄や漫画の人気者が書かれた丸や四角のボール紙をお互いに地面に置いて自分のもので相手のものを裏返したり、はじき飛ばしたりする「メソゴ遊び」や小さな模様付きのガラス玉を、これも相手のものにつけて、勝負する「ビー玉遊び」。それから、ビー玉遊びで勝つと相手のビー玉がもらえたり、負けたら自分のを取られたりするという「賭けビー玉」もある。女の子なら、目隠しをした子の周りを歌を歌いながら、輪を作って回り、歌が終わった時に後ろに来た子の名を当てて遊ぶ「かごめかごめ」。女の子の家の中での遊びには、指先に斜めや輪形にして掛けたひもを、相手と互いに取り合っては次々に別の形に変えていく「綾取り」や小さな布の袋に小豆などを入れて、くんだものを数個に持ち、空中に投げ上げては受けて遊ぶ「御手玉」。男女の子供の遊びなら、鬼となった一人が他の大勢を追いかけ、捕まった者が代わって、次の鬼となることを繰り返して遊ぶ「鬼ごっこ」や数人が物かげに隠れ、鬼になった一人がそれを捜し出す「隠れ人坊」などをして過ごすのが常だった。こうした友達との遊びを通じて、子供は子供なりにルールを守ることや、人との付き合い方を学んだのである。

では、昔の子供達の遊びについては例として、明治時代を挙げよう。

- 明治時代

: 富国強兵下の子供の遊び

明治時代に欧米先進国並に国を開発することを目標にして、富国強兵という政策が生じた。富国強兵を具体的に説明すると、国の経済力を豊かにし、強い軍隊を揃って、他国に対抗する政策である。富国強兵は国民教育の基本目標でもあり、明治の子供はこの目標に向って教育されたのであった。当時、「強兵」のための基礎となる教育が行われていた。明治中期以後は、「兵式体操」が学校教育の正規の教材として加えられたが、学校の外での子供の遊びにも、「兵隊ごっこ」が盛んに行われていた。これが国語の教材となり、また唱歌の教材ともなっている。

明治時代に見落せない大切な出来事が二つある。それは、日清戦争と日露戦争なのだ。この両戦争によって、国家思想が急速に高まり、軍隊讃美の傾向も強くなった。両戦争は子供達に影響を及ぼし、軍や兵という言葉に関わる遊びは子供達の間で人気を集めていた。「軍(いくさ)ごっこ」もその一つだ。軍歌を口にし、軍隊の服装を模し、行進を真似るといった遊びは明治時代になって現われた時代の姿を浮き彫りにするものだと言っても、よからう。

木田才次郎の「日本児童遊戯集」には、駿河の大將取、甲斐の軍人遊び、下総の兵隊ごっこなどが挙げられている。軍人遊びは日清戦争以来の流行で、軍人に扮装し、二組に分かれ、拳固でたぐり合って勝敗を決めるとあり、かなり乱暴な遊びだったらしい。また、下総の兵隊ごっこは、杉皮に紙を貼り、その上に金紙や銀紙を貼って将校の帽子とし、青竹を使って銃の代りにし、半紙で軍旗を作り、二組に分かれて、互いに敵兵を捕虜にして、その数の多い方を勝ちとした。このように二組で、勝負を争う遊びが普通だったようである。

富国強兵の子供達は軍隊讃美をし、兵隊の格好をまねして遊んでいた。軍歌を歌う子供達の声が学校の内外に響き、学校の運動会の種目にも兵式体操や軍隊訓練に関わるものが多く、軍事色が非常に濃かった。明治の子供達はこのような雰囲気の中で、成長していた。

当時、都市においても、農村においても、子供には子供だけの自立した仲間の生活があった。七歳を過ぎた子は家の中での生活を離れて、村の子供仲間や、子供組、町の子供仲間の生活に入っていく。ここでは、家の人々や両親の保護は期待することはできなかった。仲間の間での秩序と新しい知識や遊びが得られたのだ。子供仲間の生活はまた魅惑に満ちた世界でもあった。「生活風土記」という本の作家である柳田国男はその時の生活を次のように描いている。

「この話をしているとき、自分の幼いころが際限もなく思出される。秋の末に箱が刈り入れられて、水田の土がまだじくじくと柔らかい時分に、日が暮れて寒くなるまで家に帰ることを忘れ、着物をよごしてきてよくしかられた遊びがある。関東では広くネ、キともネソボウとも呼んでいるが、それがまた木の鉤の先をとからしたものを柔らかい田の土などの中に打ち込んで、相手の立てたのを倒す遊びであった。」

つまり、このような遊びは普及していなかったか、少なくともこの遊びはその時の子供の生活を反映している。明治時代には確かに繊維工場やマッチ工場など産業革命が盛んになったか、農家の人も多かった。貧困による学校に行けずに工場で働かなければならない子供も少なくなかった。恵まれていない子供達は自分で工夫して子供仲間と一緒に遊び合っていた。

：伝統的な遊び - 江戸から明治に引き継がれたもの

明治時代には新しい遊びや玩具が増加してきたとはいえ、遊びの中心になるのは伝統的なものだった。子供の遊びは、男女、年齢によって異なり、時期によっても、室内と屋外とでも異なる。男の子の遊びには、たこあげ、独楽まわし、竹馬、肩車、木登り、輪わしなどがあつた。女の子の遊びは羽根付き、手鞠付き、姉ごころ、御手玉、綾取り、竹かえしなどがあつた。男女を通じて行われるものには、縄とび、石けりなどがあつた。正月には双六やかるた遊び、女の子は羽根付きや手鞠付きの遊びがあつた。たこあげは冬の嵐の強い頃にやり、三月には風が弱くなるのであからなくなる。夏になれば、とんぼや蝶を追ひ、川では魚をすくう。冬の霜どけの頃は、地面が柔らかくなるので、ネギキ(根っ木)をたたかわせる、根っ木とは囲い木の枝を切って、土の中に打ち込み、相手方は後から、これを打ち倒すのである。室内での遊びには、かるた、双六、福笑い、綾取り、竹かえし、まごころなどがあり、屋外での遊びには、かけこ、鬼ごころ、ちんちんもくら、お尻用心、まわりまわりの小仏、芋虫ごころ、こはごこの細道じゃなど数多くの遊びがあつた。

これらの遊びは、内遊び、軒遊び、辻遊びに分類することができる。この四種は年齢に応じた遊びの変化でもある。内遊びは親に密着した生活であり、軒遊びはやや離れた段階のものだ。次の外遊びは四歳以降の四年間位と見ることもできる。

外遊びとしては、探しご、かけこ、押しくら、竹馬、片足とび、石けり、まわし、石けりなどの種類があつて、親の教えてくれない、群の中での言葉や行動を学ぶ機会でもあつた。辻遊びは根っ木とか、陣とり、角力、賭博、綱曳きといった、勝負や競技の要素を含んだものもあつた。兵隊ごころなどもこの中に含めることができるであろう。群と群との対立を生ずることがあり、時には遊びを越えた真実なものともなつた。また、賭博の要素などあつた遊びは学校が好まないところから、禁止されることも多くなり、そのため、辻遊びの種類が減っていた。しかし、Xノジのように禁止されても、なくならないものもあつた。

このような遊びの中には、唱え言や問答の含まれていたものも少なくない。押し合いの時の言葉には「押し合い神事、押されて泣くな」とか「押し合いはは、押されて泣くな」「押しくら主人や、押されて泣くな」といった具合に地方ごとに異なつた言葉が伝承されていたようである。女の子の遊びで「手買お」というものもある。この遊びは二組に分かれて、一人の親を決め、それが次のような問答をやる。

「子買おる買お」「子に何食わす」「砂糖に饅頭」「ソリゃ足の毒じゃ」「二のこ(大根漬)に茶漬」「それもよかるに、どの子かよいや」「誰かさんかよい」(伊勢地方の例)

遊びであると同時に言葉の訓練という意味もあった。

このような言葉の訓練になるのは団体での遊びとは限らない。外遊びや軒遊びになっていた「手鞠付き」などにもその要素がある。手鞠付きは子供達が寄集まって、手鞠歌を歌いながら、鞠をつかみ、文句は変化したり、詠ったりしたものがある。「せっ、せっせ、向う横町のお稲さんへ、一錢あげて、ちよいと拜んでおせ人の茶屋へ、腰を掛けたら、洪茶を出して、洪茶よよこ、横目に見たらは、土の団子か、米の団子か 団子団子、まぢまぢ一貫貸し申した。」

江戸時代の浮世絵に描かれた、笠森おせんという美人の評判高かった女性の名前が歌い込まれているのだ。また、芝居の主人公が歌われているものもあった。「大春、小春のやど娘、宿かないとて哀しんで、哀しいばかりに身を投げて、内ではお父さんが心配し、内ではお母さんが心配し、おさんと、お寺は道成寺、釣鐘はがして、身を隠す、安珍、清姫蛇に化ける、お染・久松蔵の中、石川五右衛門釜の中、手鞠わり一貫しよ。」

このように、一つ一つは意味があっても、全体としては意味の通りにくいものも多い。また「ずいずいおころはし」などの遊びの文句も意味のはっきりしないものだ。「ずい、ずい、おころはし、胡麻味噌、ずい、茶壺に追われて、とち車、ぬけたら、とんどこしよ、お父さま呼んでも、お母さま呼んでも、いきこなしよ、それがほとんどの鬼ごっこ、俵の鼠か 豆食って、ちゅう、米食ってちゅう、ちゅう、ちゅう、ちゅう。」というのである。

地方によって多少の差もあり、また、子供によっても詠りかあったりして、意味のより不明確なものもあった。こういった文句を唱えながら、言葉を覚えていくのであった。

このような意味の通じない、唱え言や文句は長期間にわたって、伝承され、また新しい言葉が付け加えられてきた。この伝承が明治時代には維持され、歌い継がれていた。子供の遊びには古い習俗や信仰行事などが種々残されていたと考えられている。「かごめかごめ」という遊びも本来何らかの信仰があったのか、単に子供の遊びとして残ったものと考えられる。柳田國男によれば、「中の中の小仏」や「地蔵遊び」のような、中に目隠しをした子供を座らせて、人の名前を当てさせる遊びは、中座に「神寄せ」をしてもらい、託宣をしたところから来たとしている。このような伝統から成立した遊びが他の新しい遊びとともに、併存していたのか、明治時代である。

II. 現代の遊び

日本の子供達が次第に外遊びをしなくなっていること加、文部省が小学六年生を対象に実施した「児童の日常生活に関する調査」(1984年)で明らかになっている。それによれば、家での一日の勉強時間は「一時間ぐらいか」33.1%で最も多く、家に帰って、友達とどのぐらい遊ぶかでは「ほとんど遊ばない」が男子30.6%、女子46.6%でいずれも1.7%。さらに

遊び場所については「家の外」50.5%、「家の中」49.3%で約半々となっている。

つまり、半数の子供達が家の中に関心もっているわけだが、その最も大きな原因はテレビで、一日三時間以上テレビを見ている子供が六割もいる。次いで多いのが、ここ数年都会の子供達を中心に流行しているゲームウォッチである。時計や電子計算器にゲームが組み込まれたものだ。男子92.1%で、女子76.8%の子供達が「7回以上遊んだことがある」と答えている。ゲームウォッチでは飽き足らず、街のゲームセンターにある電子のゲームや、電気店、デパートなどのマイコン売り場でマイコンゲームに打ち興じる子供達も結構多く、中には小遣りをつためたり、親にねだったりして、自分専用のマイコンを持っている子供達さえいる。

- 現代の子とマイコンゲームの悪影響

ゲームウォッチやゲームボーイやビデオゲームなどこのようなマイコンゲーム系は子供達に様々な悪影響を与えている。文部省の調査によるとほぼ50%の現代の子供達は学校や塾から家に帰ったら、家の中で遊んでいる。このように子供の生活の場は学校を除くと家庭しかないという状態になった。

家の中の遊びというと、ほとんどの子供は部屋に関心もってビデオゲームをしているわけだ。ビデオゲームの悪影響は目か悪くなることのみならず、やりすぎると子供は自分の世界を作ってしまう。だんだん社交性を失っていくということだ。ついに、利己的で自己中心のな子になりつづめる。そのほかに、ビデオゲームの内容も過激で、主人公は敵を殺す内容が多い。そのため、ビデオゲーム中毒の子供達は殺すことは普通のことだという認識を持つようになり、性格の面も乱暴化している。こういう子供の数が増えるにつれて、いじめっ子問題も増えている。学校のクラスでこういう子供達にいじめられた子もだんだん学校に行きたくなくなり、やがて、登校拒否問題になる。このような連鎖的な問題は現代の日本の社会で起きている。

なお、現代の子供が乱暴化している原因は過激な内容のビデオゲームのためのみならず、親の離婚や、親の期待過剰や進学競争や、受験戦争など色々な出来事も現代の子供にプレッシャーをわかって、子供を乱暴化させる一つの原因なのである。でも、最も、現代の子供に悪影響を与えている遊びはハイテクなおもちゃのマイコンゲーム系の遊びだと言っても過言ではない。

- 遊び空間の変貌・自由空間の消滅

：空き地・原っぱの消滅

子供達の遊び場の不足が話題になり始めたのは昭和40年前後からである。例えば第一号(昭和30年版)の子供自書においても、遊び場がないということか、交通事故と結びついて、大きな問題として訴えられている。また、全国指定教育研究所連盟の調査(昭和41年頃)をみても、家に帰ってからの遊びに困る原因の中で、第一に指摘されているのが交通の危険、第二が公園や広場がないということである。

現在、児童館や、児童公園などの増設はたんとも微々たるもので、空き地や原っぱと

この自由空間の消滅の大きさには比べようもない。殊に、都市の場合、都市化の進行によって、子供達の遊び空間はだいたい 2分の1 から 3分の1 に減少したと推定される。

：道路における危険の増大

道路はクルマ社会が到来するまでは、単に交通手段であるにとどまらず、立ち話や休息の場であり、物の売り買いの場であり、お祭りの場であり、遊びの場でもあった。子供達にとっては、むしろ遊び空間であった。「鬼ごっこ」「探偵ごっこ」「くちくはかひ」などの遊びで道路を縦横自由に走りまわり、穴をほって「ビー玉」をし、「べったん(メソコ)」や「釘たて」を転、道いっばいに広がって「縄とび」や「ゴムとび」をし、ヤカンを水で線をひいて、「けんぱ」や「5H」を転というように子供達にとって外で遊ぶというのは道路で遊ぶことを意味していたのであった。

ところが、経済成長の波にのって、クルマが急激に増加してくると、道路の増設や整備がそれにともなわれないこともあって、住宅街の中での生活道路にもクルマが侵入してくるようになった。あるいは裏通りの細街路が幹線のバイパスがわりに使われたり、本来、人々の交歓や子供達の遊び空間であった生活道路に高速の鉄の車が侵入してきたのだから事故が増大するのは必然であった。

大阪市内の新興住宅地の3小学校の5年生について調べたところ、現在の子供達は自宅周辺の道路を歩く時に父、母などの者が危険を感じているのが分かる。昭和30年頃までなら、ほとんどの子供は自宅の周辺で遊んでいる時には危険を感じることはなかったはずであるが、今では、それがたった15%というひどい道路状況である。したがって、子供達の道路に対するイメージ調査をみても、おもしろい遊びの場所という印象はほとんどなくて、「うるさい」、「ほこり、ほり」、「こわり」というマイナスイメージが圧倒的に多くなっている。

もうひとつ、遊びでの関連でいうと、クルマの増加と共に道路の舗装化が進んだこと、遊びの貧困化に大きな影響を与えた。というのは、子供達の世界に伝承されてきた遊びのほとんどは地道や土の上でつくられた遊びであるから、道という道が舗装され、街の板ずみまでコンクリートやアスファルトで覆われるようになるとうまくいかないのである。

そういうわけで、昭和30年代を通じて、着実にエスカレートしたクルマの増加、生活道路へのクルマの侵入、事故や危険の増大、道路の舗装化といった悪条件が道路状況を変化させ、道路から子供達の遊び空間としての機能を奪り去っていったのである。

－おわりに－

遠い昔から今日まで、遊びと子供は離れられないほど深く結びついている。昔の遊びと現代の遊びはどんなに大きく変わっていても、この結び付きは変わらぬ。また、各時代に変わった子供の遊び方はその時代をよく反映している。

昔、遊びは子供が子供なりにルールを守ることや、子供仲間との付き合い方を学ぶのに使う道具として大活躍していた。しかし、こうした昔ながらの遊びは今ではお正月に転「風上げ」や「羽根付き」くらいになり、遊びながら学ぶという遊びの原点が忘れられつつある。

一方、学歴社会で生まれ育っている現在の子供達は、学校を離れても、塾とか宿題・テレビに時間をとられ、遊び不足で、遊びを中心とした仲間との集団生活の機会もほとんどない。このことは子供の人間的な成長にとって不幸なことである。

子供時代は おとなへの準備期間であると同時に、固有の意味を持った時期でもある。この時代に何を学び、どう生きるかということは その人にとってはもちろん、社会にとっても大きな意味を持つ。こうした重要な時期の生活・教育をタテとヨコの統合を通じて豊かなものにする努力することは おとなの大切な役割である。しかし、現在、教育の意味に対する多くの日本人の誤解で、日本教育界の混乱を打開している。このため、学歴社会が生じたのだ。昔の人々の暮らし方を 見直す時がやってきたのではないだろうか。

- 参考文献 -

1. 仲新 「日本子どもの歴史 5・富国強兵下の子ども」 第一法規出版社 昭和 52
2. 野垣義行 「日本子どもの歴史 7・現代の子ども」 第一法規出版社 昭和 52
3. 金田一京助・柴田武・山田明雄・山田忠彦 「新明解国語辞典」 三省堂 平成元年
4. 田中好夫 「日本がなんでもわかる小型百科」 学研 平成 2