

# 研究ノート

# 伝承遊びの文化論的考察

鹿児島大学教育学部 山本 清洋

## はじめに

伝承遊びの起源を一つに求めることは出来ない。草笛や草花遊びなど自然の素材を用いる遊びはどちらかといえば、人類と自然の関わりの中で発生したものであろうし、鬼ごっこなどは人類文化の残さという説から言えば人為的起源であると言えよう。

また、伝承遊びは、その大半が人類にとり普遍的な文化であり、特に、幼少年期の子ども社会に多く見られる遊びであることも指摘されている。この指摘は、いかなる文化圏であろうと、換言すればいかなる社会にあっても、子どもの社会あるいは子どもの存在にとり伝承遊びが普遍的な文化的意味を持つことを示している。子どもに取り普遍的な文化的意味を持つということは、さらに、伝承遊びが子ども社会に子ども文化として位置づいてきたことを示している。

他方、今日の子どもの社会の中に占める伝承遊びの位置は必ずしも確かではない。むしろ他の文化に比較し、子どもにとって興味のある遊びでなく、遊ばれる割合も低く、遊びによっては、消滅しつつあるものもある。多くの識者が指摘するように、1960年半ばからのスポーツの隆盛、1980年以降からの電子メディアゲームの台頭という遊び世界の変容や子どもの生活構造の変容、少子化と生活構造の変容および地域社会での連帯性や祭り文化の衰退等が相互に関連した結果生じた伝承遊びを伝承するエージェントの崩壊などが伝承遊びが衰退する要因としてあげられている。その他に、日本社会における遊び文化への意識構造の変容がもっと重要な要因として考えられる。

伝承遊びへのこのような認識を前提に、本論では、まず、伝承遊びの定義や分類を行ない、次いで、日本の伝承遊びの中から3つの遊びを抽出し、それぞれの文化的意味を考察し、最後に伝承遊び全体の文化的意義を検討する。

## 1 節 本論で使用する用語の定義

### 1 伝承遊びの定義

歴史的経緯から伝承遊びが大人の世界よりも子どもの世界

に伝承され維持されてきたことについては、多くが認めるところである。小林（1984）は、伝承文化を検討する中で「伝承児童文化」という概念を設け、子どもの生活に関わる伝承、文化の伝承、生き方や考え方の伝承、更には、子育ての伝承などをその範疇に入れている。そのなかで、子どもの遊びは、これらの内容のいずれにも重なり合う特性を持っていることから、伝承遊びを「伝承児童文化」の範疇に入れるには無理があり、「伝承児童文化」と関係ある文化として別に「伝承遊び」という概念を設ける必要があると述べている。

一方、藤本は、子どもを文化の主体者としての存在として捉える立場から、「子ども自身の文化」という概念を創り、「一つの集団や社会の子どもたちによって、習得され、維持され、伝承されている子どもたち独自の生活様式である」（1996 42頁）と定義し、その中核に伝承遊びを位置付けている。もちろん、伝承遊びの歴史をみるときに、「子ども達によって」という言説に疑義があるという指摘がある。例えば、伝承遊びは大人文化の残渣であるという反論はその代表である。しかし、藤本（1999 40－47頁）はこの点について、大人文化の模倣は子どもにとっては創造的行為であり、大人の原型を乗り越える文化へと構造化している事例を根拠にして、「子ども達によって」という言説を正当化している。山本（2005 287－299頁）はこの点について、子どもの領域固有性の概念を用い、子ども文化のコスモロジーを構築し、藤本の説を実証的に発展させている。C.クリスキ（1995）は、歴史、文化圏を越えて伝承遊びはその原型となる普遍的構造を持ち数千年を越えて伝承され、その主体者が子どもであることを指摘する。また、青少年交友協会は、歴史、文化圏を越えた伝承遊びの実証的資料を近年精力的に収集整理している（2004、2005）。

伝承遊びの原型が大人文化や自然、動物にあったとしても、以上の諸説に共通することは、1) 伝承遊びの主体者は子どもであること、2) 長い期間にわたる伝承があること、3) 如何なる社会の子どもにとって共有される普遍的な遊びであること、4) 子どもの領域固有性をもとにした遊びであること等である。従って、本論では、伝承遊びを、「子

ども社会およびそれ以外の社会や自然に原型があり、子どもの存在にとり普遍的で、子どもにより創造的に発展継承されている遊び」と定義する。

## 2 伝承遊びの分類

遊びの分類は、藤本 (1996)、森田 (1998 15頁)、園田 (1989) 他等によりなされているが、本論は分類が主目的でなく、筆者が、藤本の「遊びのコスモロジー」を発展させて「子ども文化のコスモス」を構築している関係で、藤本の分類論 (図1) を紹介する。なお、本論で分析対象とする①陣取りは、身体表現の文化の運動の遊びに入り、水鉄砲と笛遊びは事物表現文化の手づくりの文化に入る。

図1 遊びの分類

(1) 言語によって表現される文化 (言語表現の文化)	遊びの項	まりつき類、お手玉類、綱とり類、お合わし類、しりとり類、動物物の類、天体現象の類、ゲームの類 (かごめかごめ、花いちもんめ等)、おにぎめ類、問答類、かるた、書い読み (からかい類)。
	囃えことば	早口ことば、呪文、語呂合わせ、なぞなぞ、しりとり、歌よことば、早口ことば、じゃんけんことば、ゲーム用語、一時中止、ゲームから抜け出す時のことば。
	類りもの	おかげ紙、学校怪談、笑い話、とんち話。
(2) 身体によって表現される文化 (身体表現の文化)	文字・画の遊び	文字絵、一筆書き、じゃんけん書き、字の遊び、おどろき。
	命名法	遊び名称、人物名称、動物名称、植物名称、事物名称。
	手わざの遊び	手かげ紙、指あそび、指ずもろ、胸ずもろ、あやとり、手合わせ、指まり、指笛、じゃんけん、おなべく、ケンケンチ、おなら、手なまき、しっぽい、いちがました、かこもこ (備前)。
(3) 事物や生き物にかかわって表現される文化 (事物表現の文化)	演技の遊び	ごっこ遊びの類 (ままごと、お店ごっこ、学校ごっこ、魔界ごっこ、お庭あそびごっこ、人形ごっこ、アゴおぼさんごっこ、戦争ごっこ、お母さんごっこ)。
	運動の遊び (ゲーム)	おにぎめごっこ、かくれんぼ、かんけり、戦国大争、矢張り、フジの遊び、サッポロ、三角パズル、旗取りごっこ、さげん (けんけんごっこ)、陣取り、さげんさん、石けり (けんぼ)。
	道具や玩具を使う遊び	たこあげ、こままわし、輪まわし、おぼろごっこ (輪玉)、こまご、めんこ、竹がえし、おんがり (扇たて)、パネツ、目覚まし、いちははらた、まごころ、目覚まし、まごころ、トランプ。
手づくりの遊び (ゲーム)	手づくりの道具 (紙玉鉄砲、竹とんぼ、和紙、てまり、紙花の遊び、サッポロ、魔界、軍人形、裏おろし、魚やも遊び)、おどろき、石や砂の遊び。	
	生きものにかわる遊び	セミとり、トンボとり、蜂とり、鳥とり、小鳥とり、しりの遊び、動物の遊び、オオムシの遊び、オオムシのけんか、トビゴのけんか、なんなんならせ。

## 2 節 伝承遊びの文化論的考察

### 1 「陣とり」遊び

はじめに

「陣とり」遊びについて文化論的考察を進めようとする、脳裏に「ポーカン遊び」に夢中になっていた少年時代が浮かんでくる。子ども時代の遊びのなまえは音声で記憶され、おおくの子どもがそのあそびの呼び方を共通認識するのが普通であった。冒頭の「ポーカン遊び」という記憶のなかの名称が、「母艦遊び」の音声読みということが後年になって分かったのはその例である。本節で紹介する「陣とり」あそびの起源は定かではないが、「陣」という言葉は平安

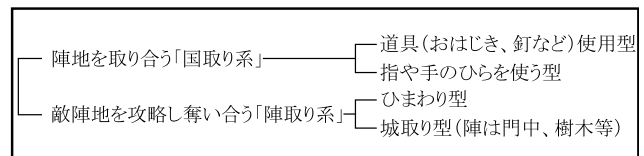
時代以前から使用され、言語的には軍 (いくさ) 合戦にちなんだ用語であることから、「陣とり」遊びは明治以前に日本に移入されたものであることが分かる。また、遊び方の起源は、「追いかける一逃げる」という鬼遊びとは一線を画した「攻撃と防御」による陣営攻撃を模倣した軍 (いくさ) 遊びということが出来る。本節ではこのような性格を有する「陣とり」遊びの分類と遊びの方法に見える文化的意味を紹介する。

#### (1) 「陣とり」遊びの発達と類型

「陣とり」遊びの「陣」が軍 (いくさ) 合戦を原形として遊びへと発展したことは、「陣」という軍 (いくさ) にちなんだ用語やこの種の遊びの名称にみる「陣場入り」「陣屋取り」「砦取り」「城取り」「旗取り」「捕虜遊び」等の用語から容易に推察出来る。「陣とり」遊びは明治に入り教育的遊戯として採用され、それを契機として子ども社会で盛んになり、戦前をピークに遊ばれていた。戦後は昭和20年代までは多様な「陣取り」が全国でみることが出来たが、今日では遊戯としてその構造を複雑にした「Sけん」や「ジャンケン陣とり」遊びが残っているに過ぎない。

このような「陣とり」遊びは遊びとして発展するなかで「人奪い」「陣奪い」という身体的競技の型と「陣地取り」などと呼ばれるスペース取り遊戯型に大別されている。それぞれの類型は図2のように更に分類される。

図2 「陣取り」遊びの類型 (「遊びの大事典」参照)



#### (2) ジャンケン陣取り遊び

陣地と陣地の間が30メートル位はなれた広場で20-30名位の子どもたちが遊べる。ジャンケンをして2つの集団に分かれ、それぞれに直径が1-2メートルの陣地をつくり中央に陣のシンボル (樹木や棒など) を立てる。初めの合図で相手の陣地へ侵入するために味方陣地を離れる。最初に相手の陣地に侵入した方が勝ちとなる。また、敵を全員捕虜にした場合も勝ちとなる。

2つの集団は相手の陣地へ侵入する人、攻めてくる敵を防ぐ人など役割分担をすることが必要となる。相手の陣地へ侵入を試みる途中に敵にタッチされたり、侵入を企てる

敵にタッチすると双方は止まり、ジャンケンをする。勝ったら敵を捕虜として自分の陣地へ連れてゆく。捕虜になった者は陣地内にある陣のシンボル（樹木とか棒など）に片方の手をつなぎ他の手は味方の助けを求めて延ばしておく。敵陣につながれている捕虜を味方の者がタッチすると解放され、味方の陣地に帰って生き返り再び戦闘に参加できる。戦闘が行われる広い場所の何箇所かに陣（島）をつくることもあるが、これは陣（島）や双方の陣地にいる時は敵にタッチされることはなく、走り疲れたり、突発的なことが生じた場合（捻挫したりして足を痛めるなど）はこれらの陣地や陣（島）で休憩し英気を取り戻すことができる。

図3 ジャンケン陣取り遊び

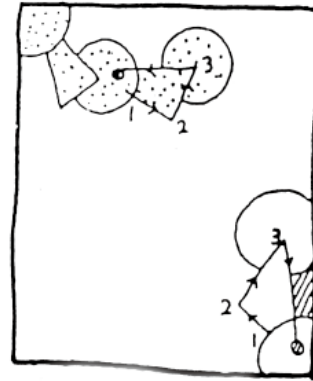


### (3) 「おはじき陣取り」遊び

ここで取り上げる遊びは図4の「国取り系」の「道具（おはじき、釘など）使用型」に入る。この「おはじき陣取り」は、走り回ったり、組み合ったりして敵陣を攻略し奪いあう「陣取り系」の遊びと異なり、おはじきを使用して主に女兒が遊んだ静かな遊びで、手先の器用さと集中力を必要とする遊びであり、通常は2-4名で遊ぶ。

まず、地面に一边が約1-1.5メートル位の四角を描き、各自、角に親指をのせ、そこを中心として扇型の陣地をつくる。ジャンケンで勝った方から陣地に置いたおはじきを陣地の外へ2回はおはじき、3回目には自分の陣地にはじき返す。うまく3回目が返ったらおはじきの軌跡で囲まれたスペースとスペースの一点を中心として親指を起点に描けたスペースが自分の陣地になる。順番に繰り返す共有のスペースが無くなった時に遊びは終わる。最後の時点で陣地の広さを比べ合い最も広い陣地を取った者が勝ちとなる。

図4 おはじき陣取り



### (4) 「陣とり」遊びの文化論的考察

敵陣を攻略し奪いあう「陣取り系」に「Sケン」（図5）という遊びがある。この遊びは、子どもたち自身が「陣とり」遊びにさまざまな変容を加えた上で作り上げたゲームの最終的な形態という説もあるが、身体的能力の劣る者も参加できる「ジャンケン陣取り」遊びや複雑な役割分担を理解することが要求される「母艦遊び」等の方が更に高度な遊びであると言える。また、「ジャンケン陣取り」遊びの陣地や陣（島）は、疲れた身体を休め英気を再び取り戻したり、走る力の弱い子どもが敵から解放される空間である。また、「宝とり型」や「ひまわり型」の図形（図6、図7）で角の膨らんでいる場所は、力の弱い子どもが敵の攻撃から逃れ、隙を見て次に進める空間である。「陣地取り」遊びではおはじきを3回目に自分の陣地へ返すには指先の器用さが要求され、年少の子どもには難しい技である。そのため、年少者にはおはじきを数本の指で撫でるようにして押し進めることが許されている。ここに示したように、遊びの方法を特別な者に許すという考え方の背後には、年少の子ども（弱い子ども）も年上の子ども（強い子ども）も一緒に遊べるというゲームの仕組がみられ、弱者や強者も含め個人の特性を許容しながら共に生きるという哲学が流れていると考えられる。（図は「遊びの大事典」より引用）

図5 Sケン



図6 宝とり型

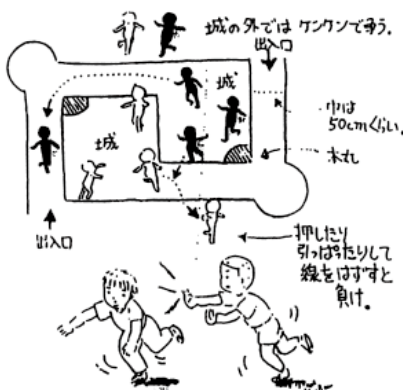
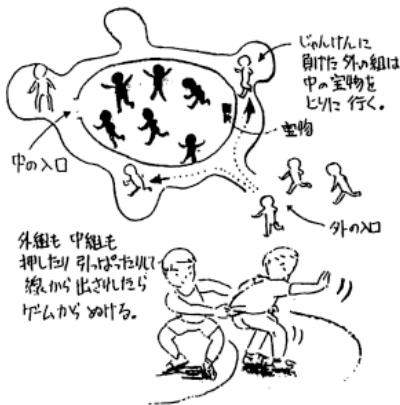


図7 ひまわり型



### 3節 水鉄砲遊びの文化論的考察

#### はじめに 「水鉄砲」の世界

縄文時代の土器に網代模様を見ることが出来、人間の生活に早くから竹が利用されていることが分かる。竹は生活の用品や弓など戦いの道具として多様に利用されてきた。しかし、鹿児島で今日見ることが出来る竹を利用

した伝統的な行事56種の中に、「水鉄砲」を用いる行事はない。また、「水鉄砲」という名称から、この遊びは1543年鹿児島種子島にポルトガルから鉄砲が伝来した以降の遊びとして考えられる。1700年代の初頭に「水鉄砲をつるべ打つ厚い事」「あづさ弓そばで水鉄砲」という川柳や文学の中に水鉄砲という文言が見られる。これらのことから、「水鉄砲」が遊びとして取り入れられたのは江戸中期ころと考えられるが、その起こりが鉄砲なのか火消し道具なのかは定かでない。（「遊戯の大事典」を参照しまとめた）

さて、本論では、「水鉄砲」を、竹を素材として作った鉄砲で遊ぶ水遊びとして狭義に捉えないで、広義の視点から、＜子どもが自然の資源（竹）を利用して、遊具をつくり、その創造物をもとに再度自然（水）を利用して遊ぶ伝承文化＞として捉える。

#### 1 子どもと竹の出会い

日本には竹が豊富に植生し、鹿児島県を例にとると自生種35種を含む約80種がある。今日でも竹を利用した日用品は花器や箆など豊富である。従って、「水鉄砲」の素材である竹は簡単に手に入るとされているが、どの竹でも良いというわけではない。西日本では、毎年3月から5月に筍採集の季節が訪れる。子どもたちと筍採集に出かけ、目前にした筍が1年から2年目になると、「水鉄砲」を作る竹に成長することを確認することは、子どもの眼を自然へと開かせる第一歩となる。また、竹山に入ると子どもの目には幾種類もの竹が目に入り、どの竹が「水鉄砲」の素材となるかを決めないといけない。竹はみんな丸い形をしていると思っているが、実はそうではなく、「真竹」が最も丸い形をしていて、「水鉄砲」の筒竹に適している。更に、突き竹には節の長い「メダケ」が適している。竹という素材を探すことで、子どもの目を「自然を利用する遊び文化」へと成長させていく。子どもの世界で「水鉄砲」が盛んであった1950年代くらいまでは、年長者が経験から生み出した「生活知」をもとに、このような竹の分別の方法を下の年代へと伝承していたが、今日ではそのような伝承の例を見ることはない。

#### 2 水鉄砲を作る

「水鉄砲」には、プラスチックなどから製品化されているピストル型を除くと、筒の底や横から水が噴出する型（突き出し型）と筒竹のなかの細い突き竹から噴出する型（押

し出し型)の2つに大別できる。

### 1) 突き出し型の作り方

①突き出し型は直径3-5cmの真竹で出来るだけ筒が丸くて、まっすぐな長さが30cm位のものを選ぶ。筒竹は、節の下約1cmを切り落とし、その中央に切りで穴を開ける。穴の直径は2-3mmが適当である。突き竹は「メダケ」を使い、筒だけより10-15cm長く節を下部に残して切る。

②突きだけの下部約5cmの部分にノコギリで10箇所位浅い切り傷の斜めに入れる。あるいは短い釘をその部分に3箇所位うち布のすべり止めを作る。布は約5cm巾のものを筒だけの大きさにピッタリになる直前まできっちり巻き締め、最後に凧糸でまんべんなく巻き締める。次に、実際に筒竹に入れてみて水を吸い込む具合と無理なく突き竹が突けるかを確認、何度か調整し完成させる。

### 2) 押し出し型の作り方

①竹の選び方は突き出し型と同じである。但し、竹の長さや切り方が異なる。筒だけは節の下部3cm位で切り落とす。その下部の図8のように二本の足を作る。次に、筒竹の節に直径1cm位の穴を開ける。直径1cm位の円を節の中央に描き、その円周にそって錐で丁寧に10箇所位穴を開け、最後に円の中央をかなづちで叩くときれいな穴が開く。円周を小刀できれいにすると良い。ビー玉(直径約1.5-2.0cm)がその穴を半分塞ぐ位に穴の大きさを微調整する。

図8 竹筒の足



②突き竹は筒竹より10cm位長いメダケを使用するが、重要な点は突き竹の上部だけに節を残し、その中央に錐で直径2mm位の穴を開けることである。

③巻き方は突き出し型と同じである。

双方ともに難しいのは筒竹に大きさにピッタリくるように突き竹の布の厚さを調整する技術である。年少者は力が弱いので、突き竹に布・スポンジ・布を三重にすると突き易くなる。

子どもはこれらの創作の過程で竹の選び方、ノコギリ、

錐、ナイフの扱い方を体験する。また、布を巻く作業は細心の注意が必要であり、巻き方で水の飛ぶ勢いが左右されてくる。

また、子どもにとっては、特に押し出し型の「水鉄砲」の原理は興味深いものであり、水が飛び出す原理を発見することは子どもの目を「科学の目」へ推し進める。

## 3 「水鉄砲」遊びの世界

①水鉄砲が一応出来あがると、子どもは直ちに水場に走り、試しにかかる。「遊びのおじさん、僕のは何故飛ばないのですか」。子どもの眼は真剣である。布がゆる過ぎるもの、筒だけが丸くないもの、布が厚くて突けないもの、穴が大きすぎるもの等原因は様々である。子どもと一緒に原因を探り当て、修正をし、水が勢い良く飛び出した時の子どもの顔は輝いている。真っ青な空に太陽の光を浴びて勢い良く飛び出す水は、きらきらと輝きながら幾十もの軌跡をみせる、空に描く芸術である。

②的当て、的落とし

江戸時代の火消し道具に由来する遊びである。河川が子どもの遊び場であった時代は、川辺に「水鉄砲」を手にした大勢の子どもが集まり、竹で編んだ籠や網にピンポン球や草や葉っぱで作った球を乗せ、競ってそれらの球を水ではじき落として遊んでいた。この時に使うのは押し出し型の「水鉄砲」であった。突き竹を筒の下まで押しつけ、次いで突き竹の上の穴を親指で塞ぎながら上方まで引き上げた後に親指を離して勢いよく下方に押し下げると、水は突き竹の穴から勢いよく上に飛び出して行く。親指の使い方には練習が必要で年少者は随分と苦労していた。筒竹の中のビー玉が弁の役目を果たしていることになる。筒竹の二本の足は川の砂や泥が中に入らないようにするものであり、平べったい石を集めその上に筒竹の足を置いていた。

③一方、突き出し型の「水鉄砲」は、押し出し型に比べ、作り方も扱い方も易しく多くの子どもが遊んでいたものであり、現在でもこの方の「水鉄砲」遊びが一般的であり、遊びとしての変形型が生まれている。

「けふは来ぬ喧嘩相手や水鉄砲」(安部、1997)。「日盛りの庭に据えた木ノ盥に水を張って、件か友達を待っている。早く来ないかな、今日こそ水鉄砲でギャフンというほど命中させるのに」や図9(江戸の子ども水鉄砲遊び)に描かれる情景をみると、子どもにとり「水鉄砲」が如何に魅力的な遊びであったかが想像できる。

図9 江戸時代の子どもの水鉄砲



図1



図2

#### 4 水鉄砲陣取り

この遊びは突き出し型の「水鉄砲」遊びの変形として「国際水鉄砲大会」「水鉄砲陣取り」などがあるが、ここでは「水鉄砲陣取り」を紹介する。

概要；

一チームは10名—30名からなり、水鉄砲で相手の陣地の的（直径約50cmの紙で作った円形的的）を「水鉄砲」で破る遊びである。

ルール；

①コートは一定の広さのある広場であり、大きさに規定はない。

②開始前、各自は頭に風船を結びつけて自陣の陣地近くに居る。合図とともに相手の陣地の的を破りにかかる。

③攻撃の途中に、相手から風船に命中されたらその場に立ち止まる（死んでしまいゲームから離脱）。しかし、その場で10まで数えて自陣の的に触れたら再び生きかえりゲームに参加出来る（再生行為）。

④ゲーム終了；相手の的が取れたらその時点でゲームは終わる。

⑤給水用水溜り（円形の小型のビニールプール）は、コートに数カ所配置する。

ペナルティ；

①相手の故意に身体的接触をする。

②頭の風船に当てられたのに再生行為をしないでゲームに参加しつづける。

③審判の判定に従わない。

ペナルティを受けたものはゲーム終了まで参加できない。

年少者は2回の命中までは生きることが出来る（アジールの適応・ハンディキャップの適応）。

勝 敗；

相手の的を破ったチームの勝ち。それ以外は引き分け。

#### 5 竹を使用しない水鉄砲遊び

「手の水鉄砲」は、素材を一切使用しない遊びである。指の間に隙間がないようにして両手を組み合わせて丸い形をつくる。最初に、両手の間にできた空間に手を開きながら水を入れ、次に両手の内側を押し合わせるようにして人差し指と親指2本で作った丸い穴から勢い良く水を飛び出させる遊びである。現在の残っていて、お風呂場や海水浴の時に大人や年長者が年下の子どもに教えている。

#### 6 水鉄砲の文化論的意味

水鉄砲の原型は遊びであり、子どもが夢中になる遊び文化であるが、以上みたように「水鉄砲の世界」は、単なる喜びを超えて子ども達が一人前の人間として成長する上での貴重な学びの機会を与える文化であることがわかる。子どもたちは、上述したように、未知な竹山から真竹を選別する過程での「自然への眼」、遊び道具である水鉄砲を作る過程での「身体感覚への眼」、水鉄砲から水が飛び出す原理を発見する「科学の眼」、「水鉄砲陣取り遊び」での「社会性への眼」、水を飛ばし大空に描く「創造の眼」などを遊びの世界から学ぶことができる。これらの多様な「眼」は、文化を継承・維持・発展させる力の源となるし、科学文明を創造発展させる基本的な思考を養うことにつながる。

### 3 節 笛遊びの文化論的考察

#### はじめに

人類の誕生と同時に音の世界は始まったと考えられる。人間を取り巻く環境には、草木、風雨、動物の鳴き声、そして人間自らが作り出す多様な音があった。このような多様な音をコミュニケーションの手段として、あるいは「快」を求める手段として用いるようになったこと容易に推察できる。「快」を求める文明としての音は、音が出る素材が必要であるから、最初は、貝、石、葉っぱ、草、木などの自然の素材に工夫を加えて使用していたと推察される。

#### 1 笛の歴史

1) たいていの楽器の起源は、人類の発生の歴史と同じく

定かではないが、笛は太鼓と同じく最も古くから存在していた楽器の一つとして考えられる。古代ローマの詩人であり哲学者のクレテウスの詩には、葦の空洞を吹き抜ける風に笛の起こりがあるという記述がある。

2) ギリシャ神話には、美貌のアテネ（笛の発明者）が笛を吹く際に、顔が変形するのを嫌がってせっかくの自らの発明品である笛を捨ててしまったという記述やギリシャ神話の皿絵には「アウロスを吹く男と遊女」が描かれている。

3) わが国では、「常陸国風土記」（717 - 724年に撰進）に笛音（天の鳥笛）にあわせて歌い舞いする情景が見られ、「日本書紀」（720年 舎人親王らの撰）には、竹から琴や笛を作り、吹き鳴らす様子が記述されている。（笛の歴史は「赤井 1987」を参考にした）

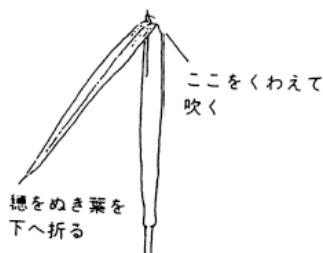
このように笛は、楽器として長い歴史を持つことが分かるが、子どもが笛で遊んだことに関する記述はこれらの文献には見られない。竹に焦点を合わせれば、既に縄文時代に竹細工化石を見られることから、子どもたちはその当時に既に日常的に竹笛で遊んでいたと推察してもあながち間違いではないといえる。当然のことながら、草木を利用した笛も同様に長い歴史があることが推察出来る。また、山口県の弥生時代の遺跡から土笛が出土している。

## 2 笛遊びの分類

草木や竹、意思を素材とした笛は、次のように分類できる。

1) 自然の草木を素材として子どもの遊びへと発展した笛。  
 ①草木の茎を基にして作る笛で、いずれも息を幹の空洞に布き込んで鳴らすものである。それぞれの草木の種類により音が異なる。麦笛、シビピ、スズメのテッポウの笛（図10）、カラスのエンドウの笛、タンポポの笛、ポボ貝の笛、虻笛、卵木の笛、タケニ草の笛、イタドリなどの代表的なものである。

図10 スズメのテッポウの笛



②草木の葉を素材として笛は、素材に直接息を吹きつけ振動で音を出す笛であり、キジ鳴き笛（図11）、木の葉笛、重ね笛、巻き笛、ささ笛などがある。

図11 キジの鳴き声



③木の実を素材としたものとして、どんぐり笛、銀杏笛、椿笛、ソテツ笛、イスノ木の笛（図12）（葉に生みつけられた虫の卵により、葉が異常な形になったものだが木の実に似ている）、ヤラブの笛などがある。

図12 イスノ木の笛



2) 土や石や骨を素材としたもののうち、土を素材とするものはオカリナのような楽器や子どもの笛遊びへと発展した笛。

3) 竹を素材とするものは、尺八に代表されるような楽器としての竹笛へと発展し、一部が子どもの笛遊びとしてのこっているもの。現在は、竹を素材とした子どもの遊び笛は、玩具として観光地などで商品化されその命を永らえている。この種類の笛は、①横笛、②縦笛、③玩具に分類できる。



### 3 竹笛の玩具

この源流は、上述したような自然の素材を利用したものであるが、これらの素材を人工的に工夫し、商業ベースに乗せて下に示すような玩具として売り出したのは江戸時代に入ってからと言われている(斉藤 1987)。

①鳥寄せ笛：鳥を呼ぶ寄せるときや祭りの擬音や芝居での鳥の擬似用に使用された。鶯笛、梟笛(図13)、雲雀笛などがある。

②縦笛：伊勢参宮土産として子どもに人気のあった笛に代表される笛であるが、現在でも子どもの笛遊びに利用されている(相賀 前掲書)。

③外国から入ってきた笛：唐人笛、巻き笛(吹くと巻紙が伸びて音が出る)、毛笛(風船がしばむ時に鳴る)(相賀 前掲書)。

④子どもの世界に伝承されてきた笛：梟笛、ピーピー笛、笙笛(図14)、水鳥笛などがある。これらの笛は、玩具になる前の原形を保っていて、子ども達も容易に作れる。

図13 鶯笛と梟笛



図14 笙笛



### 4 笛の作り方・鳴らし方

#### 1) スズメの鉄砲

田んぼの道などに生息する高さ20cm位のイネ科の草で、一枝からたくさん分枝し、その先に3、4cm位の穂がついている。穂を抜いて葉身を下げ曲げ、口にくわえてそーっと吹くとピーと音が出る。弱い息をそーっと吹き付けるのがポイントである。

#### 2) 木の葉笛

常緑広葉樹やツタなどの新しい柔らかい葉っぱを人差し

指と中指で唇に押し当てて吹くと音が出る(藤本 前掲書)。やや上唇を先に出し、勢いよく息をふくことがポイントである。上手になるとメロディを奏でることが出来る。

#### 3) イタドリ

イタドリは日当たりのよい荒地や斜面に生える多年草。茎は直立し、上部は多くの枝に別れ、高さが30～150cmになる。竹と同じように節があるので、下にその節を残して切り、上部の吹き口は片面を深く、一方は浅くというように斜めに切る。これを尺八のように縦にもって鳴らす。また、節を付けずに上の部分を斜めに下を切り、上部に切り込みを入れ筐などを挟み込み吹いて鳴らす(斉藤 1979)。

### 5 笛遊びの文化論的意味

日本の子どものほとんどが自然への興味を抱き、自然の中であそぶことに心地よさを感じている。しかし、山間部を除くと子どもの自然への興味関心が充たされる機会が失われている。その原因は主に2つ考えられる。一つは、広い意味での「遊び教育」の欠落であり、他の一つは遊び環境の破壊である。

遊び教育で懸念されることは、かつて、日本の大人が持っていた「自然の素材を用いた遊びの知識と技術」が子ども達に継承されていないことである。それは、同時に遊びを伝える仕組みを社会が失ったことを意味する。都市部では遊び空間が大人の文明により奪われ、遊び環境は破壊されている、農村地域では小さな小川や河川に、ほとんど川魚が見られることがない。換言すれば、遊び環境の破壊は、子どもが遊びの素材を手に入れる場所と機会が失われ、子どもと自然の距離がますます広がっていることを意味する。

上述したように、自然の遊びを素材とした笛遊びは、素材の種類、素材を手に入れる時期を正確に知ることから始まり、子どもの心を自然界の扉へと向かわせてくれる(自然への眼)。また、笛遊びに必要な自然の素材が少なくなっていることに子どもが気付いていくことは、やがて子ども達が「人間と自然」「文明と自然」の関係を学ぶ契機となる。

次に、自然のままでは風との関係で音を生じるだけの草や葉っぱや竹が、人工的に工夫されることでこれまでとは全く異なる新しい音の世界を作り出してくれる。風と葦の音から「アテネ」(ギリシャ神話に出てくる笛の女神)は楽器を創作し、人類へ安らぎを与えた。息と草、息と竹、

息と木の実の関係から生まれる音、換言すれば、口から吹く息が素材にどのように作用した時に音が生じるのか？ 純粋に遊んでいた子どもの心がやがてこのような疑問に直面することとなる。いわゆる「科学の眼」の誕生である。

子どもと一緒に笛遊びに興じるなかで、子どもは実に多くのことを教えてくれる。そこにおいておけば何の変哲もない竹に少し手を加えることで音が生まれると、その喜びは、他との比較ではなく、純粋に音を楽しむ世界であることを知らせてくれる。どうして草から音が出るようになるのか、きっと神様がそうしてくれたのだ。鼻笛をもって夜の林の中で鳴らし続ける子どもは自然と融合した存在であることを教える。子どもは、自然の素材を用いて笛遊びすることから、「純粋に音の世界を楽しむ心」「工夫して不思議な音を作り出そうとする科学の眼」をそして「自然への畏敬の念」をも学んでいく。

## 4 節 考察—伝承の文化論的考察

本論では、先行研究を検討し、諸説の共通項として、1) 伝承遊びの主体者は子どもであること、2) 長期間にわたる伝承があること、3) 如何なる社会の子どもにとって共有される普遍的な遊びであること、4) 子どもの領域固有性をもとにした遊びをあげ、伝承遊びを、「子ども社会およびそれ以外の社会や自然に原点があり、子どもの存在にとり普遍的で、子どもにより創造的に発展継承されている遊び」と定義した。しかし、現代においては、厳密に定義に対応する伝承遊びは少なく、特に、「子どもにより創造的に発展継承されている遊び」はごく少数である。本論で分析の対象として遊びのうち、「陣取り遊び」は定義に対応する遊びであるが、「水鉄砲」や「笛遊び」は伝承過程で大人の介在が条件となり、辛うじて子ども社会に存在している。従って、以下の総合的な文化論的考察では、必ずしも「子どもにより創造的に発展継承されている」ことを要件としないで広義に捉え、かつて、子ども社会に伝承されていた「水鉄砲」や「笛遊び」も分析対象の範疇に入れて考察を進める。

### 1 文化論的考察の視座

何が文化論的視座であるかは十分な検討を要するがここでは、文化化、社会化、教育等の概念の核をその視座とする。その社会の価値体系や生活様式を内面化し社会に適応する

ことと、特に、教育では現存する社会や文化を再創造することや教育の主体者が創造的な主体者になることに特徴的な要素を見ることが出来る。

伝承遊びを文化論的に考察することは、1) 子どもが伝承遊びを継承・維持・発展させられるような社会・文化的状況にあるか、2) 子どもが伝承遊びに興じる中で、現存の社会や文化を継承・維持・発展させる力を内面化するメカニズムはどのようなものか、3) 伝承遊びが子どもの領域固有性をいかに内包できる構造を持つのか、等の視座から検討することである。

### 2 伝承遊びがもつ社会や文化を継承・維持・発展させる力を内面化するメカニズム

1) 力の弱い子どもが敵の攻撃から逃れ、隙を見て次に進める空間である「陣」や「たんま」「みそっかす」等のルールは、身体的能力の劣る者や特別な事情を持つ子どもを救済する特性を持っている(山本 1990)。換言すれば、伝承遊びは、弱者や強者も含め個人の特性を許容しながら共に生きるという哲学を内包しているといえる。現実の社会では、多様な価値のもとで、多様な特性を持つ存在を互いに認め・共存していくことが一つの命題である。遊びが文化的残渣であるという説もあるが、このような命題が希薄になっている現代社会では、伝承遊びの世界がもつ価値や行動は、逆に現実社会を逆照射する機能をもつ。また、伝承遊びは、子どもに複雑な役割分担やルールの理解を要請し、更に、遊びの参加者の特性に合わせてルールや役割を変革していくことも要請する。これらの要請に応じていく主体者になることで、遊びに参加するもの全ての者が、遊びに興じることが出来ることを学んでいく。

2) 「笛遊び」や「水鉄砲」では、素材の採集する過程で子どもが自然へ接し、遊び道具に最適な素材が生息する場所、生息の推移、素材としての適切性等を認知しなければならない。また、自然の一つの素材が人間の文化の力を加えることで、異なる文明の利器へと姿を変えることを多くの喜びと感動をもって経験する。伝承遊びを遊ぶと言うことは、このように子どもの「眼」を自然へと向け、「自然の偉大さ」や「人間と自然」「文明と自然」の関係を知る契機でもある。

3) 水鉄砲から水が飛び出す原理を発見することや音の鳴るメカニズムを知ることは、物理の原理に通じ、換言すれば、遊びの中で「科学の眼」を形成することとなる。また、水鉄砲で大空に水を飛ばしし自由な空間を描くことは「創

造と想像の眼」を形成することにつながる。

4) 自己形成という点では、いろいろな遊び道具を自らの指先、目、動きを供応させて作る過程では、「身体感覚への眼」を開花させてくれる。

### 3 大人が侵入できない子どもの遊び世界

現在のスポーツやファミコンなど子どもに人気のある遊びでは、前者が遊び(スポーツ)のルールや役割、練習、チームの運営、遊び(練習や試合)の全ての過程に大人の考えが浸透し、子どもの自由な裁量域は限りなく縮小しており、後者では、遊びの成立時には子どもは排除され、全てに大人が係わり、プレイの過程で子どもの裁量が大きくなる。しかし、遊び自体が大人の手により製作されていることから、全体としてのファミコン遊びは子どもの裁量には制限がある。一方、伝承遊びでは製作過程では大人の考えが優勢であっても、プレイの過程では限りなく子ども主体となり、子どもの領域固有性が保障されている。

#### 参考・引用文献

- 赤井 逸 笛ものがたり 音楽の友社 1987
- 阿部謹也 「アジールの世界」 雑誌「世界 2月号」 1978
- 阿部元気 水鉄砲 童子吟社 1997
- 相賀徹矢 日本百科事典 小学館 1987
- Camilla Gryski, LET'S PLAY, Traditional Games of Childhood, kids Can Press ltd 1998
- 藤本浩之輔 子どものコスモロジー 人文書院 1966
- 藤本浩之輔 草遊び事典 くもん出版 1989
- 藤本浩之輔 野外遊び事典 くもん出版 1994
- 濱田 甫 暮らしに生きる竹 春苑堂書店 1994
- 半澤敏郎 童遊文化史 2巻、別巻 東京書籍 1980
- 芸術文化研究所 伝承遊び事典 黎明書房 1985
- 小林 剛 子どもの発達と文化—よみがえれ遊びと文化— 一校の木社 1985
- 増田靖弘他編 遊びの大事典 東京書籍 1989
- 森田勇造 第2回野外伝承遊び国際会議—野外伝承遊びの意義と現状— 青少年交友協会野外文化研究所 1998
- 斉藤たま 野に遊ぶ 講談社文庫 1979
- 青少年交友協会野外文化研究所 アジア・南太平洋の野外伝承遊び—これからの科学文明に対応する青少年教育の知恵— 世論時報社 2004
- 青少年交友協会野外文化研究所 欧米・アフリカの野外伝承遊び—

これからの科学文明に対応する青少年教育の知恵— 世論時報社 2005

山本清洋 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 第15号 1990

山本清洋 「日本の伝承遊び」 第5回 野外伝承遊び国際会議報告書—野外伝承遊びの意義と現状— 青少年交友協会野外文化研究所 2001

山本清洋 「日本の伝承遊び—水鉄砲の教育的考察」 第7回 野外伝承遊び国際会議報告書—野外伝承遊びの意義と現状— 青少年交友協会野外文化研究所 2003

山本清洋 「日本の伝承遊び—子どもと笛遊びの考察—」 第8回 野外伝承遊び国際会議報告書—野外伝承遊びの意義と現状— 青少年交友協会野外文化研究所 2004

山本清洋 子どもスポーツの意味体系—子どものスポーツ的社会に関する研究 日本評論社 2005