

「おにごっこ」について考える

A Study on the Playing of the Game of Tag

浅 尾 秀 樹

Hideki ASAO

北翔大学生涯学習システム学部研究紀要
第 11 号 (2011)

「おにごっこ」について考える

A Study on the Playing of the Game of Tag

浅 尾 秀 樹

Hideki ASAO

abstract

The subject of this study is children's games. Approximately 450 years ago, a famous painter, Pieter Bruegel, painted a picture "Children's Games" that was a scene of the landscape of Antwerp (Belgium). In this work, he portrayed some scenes of tag games.

Recently, we are unable to see children playing tag in downtown streets. Sugimoto warns that the rapid social change of the times has led to a state where children no longer play games. Many factors of personality development are built through private learning in childhood. Playing tag is a precious experience of isolation and coexistence in childhood.

In Korea, there is a tag game like the Japanese "DARUMASAN-GA-KORONDA". It is a necessary for a little child that the name of game is built by ten letters. It is important to see the effects of development from various educational points of view.

keyword : children, tag game, development

はじめに

本研究の対象は、かつては子どもの遊びの定番ともいえるおにごっこについてである。かつてといえるくらい、現在では子どもが外遊びでおにごっこをする姿はほとんど見られない。

『路地裏から「隠れん坊」が消えた』¹⁾ことに対する危機について、いくつかの記述がある。その一方で、子どもだけでなく大人をもターゲットとする「目新しいタイプの遊び」が市場に出てくる時代である。子どもの遊びの変化は、急速な社会のあり様・変化の表れでもある。

人は日々変わり続ける。学び続けるとも言える。学歴社会というような狭い意味での学習などということではない。どの教育機関で何を身につけたかが人生の重要事項であるかのように思われてきた。とかく教育として公教育に託す部分が大きいように見えるが、人格形成の重要な部分は私的な学びによるものであり、その方向性の最たる部分が幼児・児童期に形成される。おにごっこの研究の端緒として、いくつかの視点から考察しつつ、今後の課題をしめす。

昔にして、今にして

銅版画で有名な Pieter Bruegel に、450年前に描かれた「子供の遊戯」の油彩画がある。その中には、現代にも継承されている遊びとして庶民の知恵を感じるものがあり、また、地域性や当時の様子がしのばれるものが描かれている。森は著書²⁾において、「お手玉遊び」にはじまる91種類の「子供の遊戯」について詳述している。

その中から「おにごっこ遊び」に相当するであろうものを抜粋すると「仮面遊び」が登場する。「仮面」は単に「追う・逃げる」にとどまらないものを含んでいて、この絵画の他にも描かれたものは少なくない。類似の一つとして、パロディー化して描いたとされる「猿の遊戯」（1580年頃、ピーテル・ヴァン・デル・ボルフト）では、「棒馬にまたがった一匹の比較的大きな猿が、仮面をつけ、鞭をもち、小猿たちをおどかし」と、一見して鬼ごっこの情景が描かれている。

次に「目隠し鬼ごっこ」がある。「数え歌で鬼になった子は、青い布を頭からすっぽりかぶり、目隠しされ、ぐるぐる回されて、方向感覚を失う。それからゲームを開始する。鬼は輪になった子供たちの真ん中にも、輪の外を回ることもある。一人が近づき、鬼がその子の名を言い当てたら、鬼を交代する」。中世期のこのたぐいの鬼は「魔女」あるいは「魔術師」を意味²⁾、そうした烙印は目隠しされ火あぶりの刑を想起させる。

そのほかにも、「目隠し鬼のスリッパとり」「私の青い塔の中に誰がいるの」「小猫ちゃん、小猫ちゃん、王様の椅子、または王様の退位ごっこ」「ねずみの尻尾ごっこ」などにおにごっこの要素をもった遊びが紹介されている。

およそ100年後に出版されたコメニウスの「世界図絵」（1658年）は、子どものための絵本とされるが、Bruegel の描いた「子供の遊戯」にそうした意図があるかは定かでない。ベルギーのアントウェルペンが商業都市化していく中での、当時の庶民の生活の様子から、人々のおおらかさ、純朴な時代の安らぎを感じることができる。「子供の」としながらも、画面一面には老若男女が遊びに戯れる様子があり、二つと同じ遊びは描かれない。昔も今も、子どもは遊びの天才であり、そうでなければいけないと思うのである。

子どもの遊びが消えたことへの危機

藤田は著作「或る喪失の経験 - 隠れん坊の精神史 -」¹⁾で次のように述べている。「隠れん坊の鬼が当って、何十か数える間の眼かくしを終えた後、さて仲間どもを探そうと臉をあけて振り返った時、僅か数十秒前とは打って変って目の前に突然に開けている漠たる空白の経験」と指摘する。それは「迷い子の経験」であり、「孤独の経験」さらには「社会から追放された流刑の経験」「たった一人でさまよわねばならない彷徨の経験」と著している。

弱い動物は群れることによって安らぎをうる。群れていながらも、「孤立する」「孤独となる」

を遊ぶということは、他の動物ではみられず、ヒトならではの行動であろう。ヒトはただ群れるだけでなく、共同体を作り、社会を形成し、共同と対立のバランスを保たなければ生きられないことを学んできた。そのためには非常に長い時間と、多くの犠牲をはらったことは歴史をみれば明らかである。

おにごっこでは十分な孤立感があり、見ようによっては「いじめ」とも思える局面をもつ。しかし、仲間に発見され一定時間が経つことにより孤立から解かれながらも、次の一瞬に再び孤独なひとりとなることを繰り返す。この関係を行ったり来たりすることで「いじめ」とは区別されるであろう。これが常に固定的であるならば、そこには楽しみや遊びの範疇とはならない。こうした「おにごっこ」での孤立体験が「いじめ」の予防的・防衛的効果が期待できるなどという唐突なことを主張するわけではない。けれども、児童期のこうした特異な心理体験や孤立感の体得は、人格形成・集団と個の関係形成にとって、場合によっては少なからず必要なのかもしれない。

危機は子どもの「かくれんぼうが消えた」ととどまらない。杉本³⁾は警告する。「かくれんぼう」をしなくなったのではなく、「できなくなった」のだと。そして、「かくれんぼう」ができない子どもたちは、「孤立化・個別化する現代社会のありかた自体を警告している」と指摘する。つまり、「子供が変わったのではなく、遊びに対する大人の見方が変わった」のであり、社会や人間関係のあり方に問題が潜むのである。

遊びとしての習熟・発達過程

こどもの遊び・おにごっこであれ習熟の過程には発達の局面の変化をみることができる。初めておにごっこ集団の一員として許されるとき、もちろん、逃げる「子」からはじまり、しだいにおにごっこのシステムを理解していく。つまり、「子」は自由であり、「おに」にタッチされるまでは自由を奪われ拘束されることがないのであり、そのために逃げる遊びであると理解する。時には走力・俊敏性を含めた体力の不足が悔やまれる段階から次のステップへ移行するのにそれほど時間はかからない。はじめは遊びにつきものの「運」がなかったと納得しようとするが、次第に「おに」の裏をかく、危険を伴うような場所にかくれて、そんなところにはいないであろうと「おに」に思わせるテクニックを次第に身につけていく。

さらには、遊びにはルールがつきものであり、解釈つまり自己の正当性を主張する。はじめは自己が有利になるように主張する。さらに高度な段階になると、自分にとっては不利となる状況をつくりながら、そうした状況でも自己の優位をアピールできるようルールを操作することまでやってのける。おにごっこにはそのような駆け引きが潜む余地・自由度が隠されているのだ。したがって、初めは「自由」であるために逃げることに固執していた段階から、逃げる子を捕まえる寸前の緊迫状態を楽しむことのできる「おに」をかってでるようになる。他者の自由を束縛できる優位権を持つが、しかし、立場的には孤立する。ここでは、自分の総合的体

力の優位を披露し、逃げまどう「子」の体力・知力に応じて追いかけることを楽しむようになる。

おにごっこにはもう一つの重要な段階をみることができる。それはいわゆる「タッチ」されて自由を奪われた「子」を、おにが優位を獲得しようとするその瞬間に逆転させるための行為によって解放する役である。しかし、一歩まちがえるとヒーローではなく、ただの捕虜となるかもしれない危険を冒して挑戦するわけだから、皆からの尊敬の眼差しを受ける。杉本³⁾によると、再び自由にできるいわゆる「リセットボタン」装置をシステムとして内在している。逃げる子からおにへ、そしてさらに捕まった子を自由にもどしてあげる「ヒーロー」役にと、子どもたちは体力と知恵の発達とともに参加する位置取りを変えていくのである。

立場が変わるのか、役割を変えているのか

幼児期のままごと遊びでは、あきらかに演じている。母親と赤子を、日常の会話をそのままに遊びとしてなりきり演じることを楽しむ。「いないいないばあ」も、親子にして自らの姿を隠しながら、互いの存在を確認しあうことを幼いながら演じている。幼児期に限定される「役割を演じる」始まりかもしれない。そして「かくれんぼ・おにごっこ」での対立・孤立する関係を楽しむ遊びへと発展していく。その場におかれている自己の状況が変わる・変えることに対応して、役割・演じ方を変えているものと思う。

子どもは成長・発達期を経て、「大きな転換」をなしとげる。自身を社会に役立つ人格として完遂させようとする崇高な思考をするようになる。自己と他者の関係において「自らの役割」を発見し、「・・・のためになる」考え方を求め、模索・試行・実践・失敗・成功のよろこびを実体験しながら「集団の中で自己を多様に表現する」方法を身につけていくものと思う。

昨今の「タイガーマスクのランドセル」が話題となっている。人の根幹、性格は変わるものではない。誰の心の中にも「優しさ」があり、時には潜んでいた「冷酷さ」が表出する場合もある。だれの心の中にも「ピーターパン」が潜み、「スパイダーマン」になりたい願望があり、程度の差はあれ、演じる機会を見計らい見失っているのかもしれない。

「だるまさんがころんだ」はおにごっこ？

おにごっこにはいくつかの型がある。たとえば、おにが一人で交代していくもの。缶けり、ハンケチ落としなどがそうである。手つなぎおには増やしおにである。組織ぐるみで対抗する「けいどろ」、おにから回避する方法を工夫する「色おに」「形おに」などがあり、これらを紹介するマニュアル本は多数ある。

さて、「だるまさんがころんだ」を教材に授業を展開すると、いろいろなことが見えてくる。まずはじめに、「だるまさんがころんだ」はおにごっこなのか。学生の意見は、はじめは、「おにごっこではない」が圧倒的に多い。理由の大半は「追う・逃げる」の様相が見えないことを

指摘する。次に、おにごっこの役割分担を確認する。まず第1に、自由な存在である子がいるか。次に、おにに相当する役割があるか。つまり、自由な子を拘束し、自由を奪うことができる一人の役があるか。そして、第3に、まだ捕まっていない誰かが行う行為によって、拘束されている子を再び自由にするができるか。この3つが内在するかを確認する。この時点で「だるまさんがころんだ」は、おにごっこであると認識できるようになる。

次に「だるまさんがころんだ」の文字数について考えさせる。たしかに10文字である。これは偶然のことなのか。おにごっこでは「おにになった子が、はじめになすべきことは10をカウントすること」を想起する学生は、偶然ではないことを認識する。そして次のことから、はっきりと偶然ではないことを理解する。受講学生の中に韓国・培花女子大学から幼児教育の教職を目指しての編入留学生がいる。彼女たちから、韓国にも「だるまさんがころんだ」に相当するおにごっこがあり、「早궁꽃잎이 피었습니다」(ムゲンファコチ ピオッスムニダ、「むくげの花が咲きました」の意)であることを紹介・説明する。偶然に10文字なのではなく、10文字になっていると認識する。昔遊びやわらべ歌は伝承・口承であって、意図的に誰かが作ったものではないにしろ、明らかに、そこには教育的配慮が長い年月をかけて作用して、形を変えて今日に至ったものと推し量ることができる。

北海道はロシア・サハリンと地理的に近いだけでなく、歴史的にも生活・文化面で相互に交流・影響し合った時期がある。子どもの遊びにおいても、そうした時代の名残が存在することも考えられる。例えば、タッチするときのコールのしかた(注1)で、道南や本州からの学生との違い・地域性を感じる点があり、環日本海文化圏としてのおにごっこの特性を見ていくことも必要である。

教育としてのおにごっこ

発育発達の視点から、子どもがおにごっこ・遊びから多くを体得することはだれもが認めるところである。「子どもをたんに小型の大人としてではなく、独自の存在として認め」、教育として児童教育が位置づけられたことは大きい。「子ども期」をどうとらえるかは、言い換えれば子どもを大人社会との関係でどう位置付けるかということである。人の一生における特別な時期であり、教育の根幹に関わることでもある。

今日、小学校・低学年のゲームの学習内容として、「おにごっこ遊び」が配置されている。けれども、子どもの遊びは先に述べたように、大人の語りしれないところで「こどもからおとなへの」成長を果たす自由な自主的遊びの時間であったはずである。大人の意図的介入とは無縁であるべきである。しかし、今ではおにごっこが「消えた」から「できなくなった」のが現状であり、地域に遊びの伝承・継承機能はなくなったというべきであろう。一方で、学校教育は何もかも背負いすぎてはいないか？と危惧しつつ、他方、「学校でおにごっこを体験させなければならない」ほど、地域の教育機能の不在は深刻といえよう。

また、教員養成や教育そのものの課題も大きい。我が国においてはベビーブームに象徴されるたくさん子どもたちを、教育的急務の課題として、「行動・体力・思考」の規格化・標準化が求められた。ある意味で社会にとっての「おりこうさん」に育てる機能の一面を強めざるをえなかった。その過程では、多頻値を標準とする考え方が優位を占めていたことは否めない。商品を大量生産する過程では標準が必要であろう。しかし、教育の世界では個性が重んじられ、時には大多数に対する異質が大きな働きをする場合もある。

もう一つは、「規格化のシステムで育ってきた」いわゆる団塊世代と、「かくれんぼうができない」最近の青年たちのそれぞれの世代が、世代間のひずみや大きな障壁をかかえながら交代しなければならない時期を迎えることになる。人口ピラミッドからわが国の世代構成の推移では、世界の中でも極端な変化をみせた。現代社会は「かくれんぼう遊び」をさせない社会かもしれないし、その中で育った子どもたちが若者世代となった今になって、危機であると騒いでいるのではないか。柔軟な新しいものを生み出していくような発想はどこから生まれてくるのだろうか。おにごっこ遊びを知らない、遊べない子どもが教師になる時代がきているのかもしれない。

注1：地域的な要素から丁寧に論述することが必要で、具体的な表記は意図的に避けた。一見すると、差別的要素を含むようにみえると危惧する。北海道の一部のコールの方法については、幼児教育の指導者にも、もちろん子どもにも差別的な考え方は全く認められない。教育の目的からして、「差別」意識を内在するような遊びがあってはならないのは当然である。筆者は、ロシア・サハリンとの地理的・歴史的関係の影響を受けたものと推測している。この点については、現在資料収集の段階にあり、今後報告する予定である。

謝 辞

本学の前身である北海道女子短期大学保健体育学科養護教諭コース卒業生である石津美紀さん（フランクフルト日本人学校に在職中）から、ドイツでのおにごっこに関する情報の提供をいただいた。心より御礼申し上げます。

引用・参考文献

- 1) 藤田省三、或る喪失の経験 - 隠れん坊の精神史 - 「精神史的考察」、平凡社、2003
- 2) 森洋子、ブリューゲルの「子供の遊戯」 遊びの図像学、 未来社、1989
- 3) 杉本厚夫、「かくれんぼ」ができない子どもたち、ミネルバ書房、2011
- 4) 西村清和、遊びの現象学、勁草書房、1989

- 5) ロジェ・カイヨワ (多田・塚崎訳), 遊びと人間, 講談社, 1990
- 6) M. J. エリス (森楸他訳), 人間はなぜ遊ぶか 遊びの総合理論, 黎明書房, 2000
- 7) J. ピアジェ他 (赤塚徳郎他訳), 遊びと発達の心理学, 黎明書房, 2000
- 8) 下山田裕彦・結城敏也編著, 遊びの思想 遊び理解と人間形成, 川島書店, 1991
- 9) ホイジンガ (高橋英夫訳), ホモ・ルーデンス, 中央公論新社, 1973
- 10) S. ミラー (森重敏他訳), 遊びの心理学—子供の遊びと発達—, 家政教育社, 1980
- 11) 松田恵示, 体育内容論—なぜ学校体育から遊びが去って行ったか— (杉本厚夫「体育教育を学ぶ人のために」第10章), 世界思想社, 2001
- 12) J. A. コメニウス (井ノ口淳三訳), 世界図絵, 平凡社, 1995