

伝承遊び研究考(2)

——「伝承」という語について——

大 森 隆 子*

A Study of Traditional Games (2)
—The Meaning of “the Traditional”—

Takako ŌMORI

はじめに

筆者は、幼児教育の教材という面から子どもたちの世界で伝えられてきた「伝承遊び」に興味を持ち、〈かごめかごめ〉を始めとする7例を具体的な遊び例として取り上げ、文献面の検証を行ってきた。そして、そこから抽出された遊びの魅力や特徴、意味などを、保育の場への提言という形で報告した。前稿¹⁾では、こうした事例研究の過程で生じた問題、すなわち「伝承遊び」という用語の概念を検討した。

その内容は、子どもの「伝承遊び」をテーマとした小川清実の論考²⁾を基に行った用語の年代史的検討と定義の考察である。結論として、この用語が定式化した時期は1960年代の半ばであること、またその担い手は、代々継承されてきた遊びの多くがその当時を境に商業的・デジタル的な玩具中心の遊びに取って代わられたことに、危機感を覚えた教育・児童文化等の関係者であったことを明らかにした。加えて「伝承遊び」の定義として、小川は特に着目した3氏（小川博久、半澤敏朗、藤本浩之輔）の論考を踏まえ、以下のように提起したことを紹介した。それは、

第1に、これまでさまざまな文献に登場する遊び、もはや実際に子どもには遊ばれなくなってしまったかもしれない、大人の思い出になっているような遊び（かつて伝承されていた遊び）、第2に、昔の子どもも遊んでいて、現在の子どものも遊んでいる遊び（現在も伝承されている遊び）、第3に、これまでは見られなかった遊びであるが、まさに現在、子どもが遊んでいる遊び、そしてこれから遊ばれ続けていくかもしれない遊び（新しく起こり、これから伝承されていく可能性の高い遊び）、これらをすべて「伝承遊び」と呼んでいきたいと考えます³⁾。

というものである。この定義を筆者は、「歴史的時間軸に沿って3区分（過去・現在・未来）したそれぞれの場面で、子どもが遊び続けていた、もしくは遊び続けている、あるいは遊び続けるであろうすべての遊び⁴⁾」とまとめた。小川は「伝承遊び」の本質を、遊びが展開

*教育学部 子ども発達学科

される時空間や伝達方法に拘泥せず，“子どもたちが遊び続ける”という遊びの寿命の長さに着目して定義を試みたものと理解したのである。

本稿では、小川清実によって上述のように定義された「伝承遊び」という用語について、小川の論に依りつつ「伝承」という語に焦点を当てて考察したい。というのは、この語をどのように捉え、理解した上で規定したかが、「伝承遊び」という用語の解明に極めて重要な鍵になると考えたからである。作業としては、同氏が論拠とした3者について、それぞれが「伝承」という語をどのように解釈しているか改めて整理することとする。すなわち第一に小川博久の見解（1）を、第二に半澤敏郎の見解（2）を、第三に藤本浩之介の見解（3）を取り上げる。それらを踏まえた小川清実の見解（4）を述べた上で、まとめと今後の課題（まとめに代えて）を報告したい。

1 小川博久の「伝承」考

小川博久は子どもの遊び研究をライフワークに掲げて取り組んでいるが、その一環として「伝承遊び」についても取り上げている。1990年代の初めに発表した「遊びの伝承と実態⁵⁾」という論文の中に、「伝承遊び」の「伝承」という語に視点を当てた草稿がある。さらに2000年には、それを踏まえて「遊びの伝承についての再考⁶⁾」を著している。本節では、それらを基に氏の「伝承」論を明らかにしていきたい。少々長くなるが、このテーマに着眼した切っ掛けについて語った箇所を引用しておこう。それは、

「伝承遊び」とは何か。「伝承遊び」についてつぎのような定義がある。「子どもの遊び集団の中で自然発生的に生まれ、代々共有されてきた遊びであり、子ども社会の縦横のつながりによって、また、大人から子どもへの継路を通して伝えられ、受け継がれてきた遊びの総称である」（中地万里子「伝承遊び」平山宗弘他編『現代子ども大百科』中央法規、1988年）。

この定義は、「伝承遊び」の定義として一般に認められたものであろう。ではこうした定義にふさわしい遊びとしてどのような種類の遊びがあげられているであろうか。中地はつぎのような種類をあげている。（中略）しかし、この中には現在、子どもたちの遊びとして受け継がれることのなくなった遊び、おとなの思い出の中にしかない遊びも少なくない。それでもこうした遊びを「伝承遊び」というのであろうか。またさらに、現在、子どもの中で行われている「伝承遊び」の中には、「子どもの遊び集団の中で自然発生的に生まれ」たものでなく、学校その他の意図的教育施設で教えられるものも多い。このように考えると、「伝承遊び」というものをその定義に照らして改めて見直す必要が生ずるのである⁷⁾。

というものである。要するに、「伝承遊び」という用語に規定されている一般的な定義内容と、それにしたがって示されている具体的な遊び例一覧の間に齟齬を見たことに依る。ところで氏は、「伝承遊び」の用語を見直す際に、逡巡することなく「伝承」の語に関心を向けている。その理由を、「ある遊びが『伝承』されたものであるか否かによって『伝承遊び』の範疇が決まるのであるから、『伝承』の意味を確定しておく必要がある⁸⁾」と説明しているが、それ以前に、氏自身が以下のような姿勢で遊び研究に取り組んできたことに最大要因が潜んでいるように思われる。

筆者はこれまで、子どもの「遊び」は子ども集団による自主的活動を意味するものだという前提で「遊び」を研究してきた。そしてそこから大人のそれへのかかわり方を考えてきた。それはいいかえれば、教授論的な視野で「遊び」をとらえるのではなく、むしろ、遊びの世代間伝承による無意図的な自己形成の機会として「遊び」をとらえることであった。そしてそうした世代間伝承の過程にひそんでいる様々な学習上の「しかけ」を明らかにする研究を行ってきた。(中略)遊びそれ自体よりもむしろその「伝承」に着目してきたといえる⁹⁾。

こうした遊び考察への視点が、これまでどちらかというと影の薄かったこの語の検討を正面に引き寄せることになる。氏は始めに、元来この語が使用されてきた民俗学の分野から検証を行い、それを踏まえた上で自身の専門分野からの考察を進めた。以下にその概要を紹介しよう。

民俗学の分野からの検討は平山和彦の論文「伝承の構造と機能¹⁰⁾」を基とし、同氏の考察と提言の中から選出した3点を軸に行った。その1は、この語は民俗学者の間で「民間伝承」(フランス語のトラジオン・ポピュレの訳語)と同義で用いられてきたが、この語の概念についてはほとんど(和歌森等一部を除いて)検討されていなかったことの検証。2は、和歌森(民俗学)が「伝承」を世代間の縦の伝達と規定した経緯。3は、務台理作(哲学者)が文化二層構造論(民衆を基盤とする基層文化と支配層・知識人を基盤とする上層文化に大別する)に基づいて、基層文化の継承の方に「伝承」を位置づけたこと及びその不備の指摘である。これら3点について小川博久の視点と見解を紹介すれば、まず1については平山による以下の記述、

民俗学の概説書をはじめ、書名に伝承という言葉を用いた研究書においても、伝承概念の理論的検討は皆無に近い。民俗辞典類でも、民間伝承、伝承文化、あるいは伝承者という項目は掲げられていても、伝承という項目は見られないのである。これらの状況は、伝承という概念がともすれば自明のものと考えられて来た証左といえよう¹¹⁾。

を民俗学の実態として確認している。次に2に挙げた「伝承」概念の提起については、

平山はまず和歌森の説「伝承」は「或るものから或る別のものへひき渡され伝えられるものであるけれども、それは一つの時代、同じ頃に、甲から乙へ伝えられるものについていうのではない。噂話や流行などは、いわば横に伝わるものであって、縦に伝えられるものではない。こういう類のものは必ずしも伝承として扱われない」を引用し、「伝承」を世代間の伝達と規定している。

筆者も、「流行」と「伝承」の区分についてこう書いたことがある。「流行は伝承に代わって、現代のようなマス・メディアの発達した社会における、支配的な伝達スタイルだと考える……。ここでいう『伝承』とは、主として、生活様式の変化に乏しく、それゆえに、その生活上の技能(例、農耕のしかた)が新旧の世代間で受け継がれていく社会において、旧世代から新世代へと生活の中で伝達される情報伝達を意味する」

(小川博久「流行型『遊び』の『非伝承性』と『非現実性』—インベーダーゲームの流行を一例にして」御茶ノ水女子大学児童文化研究室舞々同人『舞々』第二号、1979年)¹²⁾。

と述べているように、自身が形作った「伝承」概念、すなわち「世代間で生活を通して伝

達される縦の情報伝達」に引き付けて読み取っているように思う。それは、続いて記述してある平山の「伝承」の定義、すなわち「上位の世代から下位の世代に対して何らかの事柄を口頭または動作によって伝達し、下位の世代がそれを継承する行為¹³⁾」を全体の文脈の中で見ていくと、そのポイントは伝承手段として口頭並びに動作を規定したことが特徴的なのだが、その点に言及していないことから推測したのである。3については、

つぎに平山は「伝承」についての務台の論を引用しながら、「伝承」の内容（何が伝承するか）を検討している。務台は文化を「基層文化」と「上層文化」の二つに分け、前者は地域共同社会を基体とする「伝承の文化」であり、後者は「狭義の歴史的即ち政治史・思想史・精神史の内容」であるとした。そして「伝承」の一般的特性として務台のあげた三つの特色を紹介している。その第一は類型的であること（毎年大体同様に繰り返されるものであること）、第二に「集团的共同実践性」（繰り返すことによって実践的感情を強くすることができるために、すなわち郷土生活の共同感を深くすることができるために、むしろそのために繰り返されるものであること）、第三は「伝承」は特殊性を帯びていること。すなわち法則ほど普遍的でなく、歴史的事実ほど一回的・個性的ではないこと¹⁴⁾。

と述べ、平山が「伝承」の内容的特性として紹介した類型性、集团的共同実践性、継続性の3点に着目している。

結論として小川博久は、平山が「伝承」という語を巡って様々に規定した言葉の中から、「民族、共同体という社会の中での世代間伝達を意味する概念」、「伝統的な一定の様式を習得すること」の二つの規定を視野に収めた。

こうした知見を踏まえた氏の論考は、前述の「伝承」論を受けて展開した前半部分と、氏のフィールドである遊びの世界、殊に「伝承遊び」に絞って探求した後半部分とに二分される。前半では、平山による規定「社会の中での世代間伝達並びに一定の様式を習得すること」は、「伝承」が成立する方法面において不十分であると指摘した上で、ブルーナーやオットーを始めとする諸氏の学習論を駆使しつつ方法面の論を進展させた。その結果、「伝承」は方法的には観察学習（未成熟者が成熟者と行動を共にすることを通して、見てまねることから習得する）と機会学習（適時、成熟者が未成熟者に自分の技術を教えてあげる）の二つから成立すること、また、双方とも言語機能（特に文字言語）を媒介とし、一定のカリキュラムの下に専門教師が行う学校教育の活動とは異なることを導き出した。

後半では、まず遊びと伝承を考える視点から「遊び」の定義を検討した。遊び研究の先達として著名なカイヨワとホイジンガの遊び論から共通する事項として、1に、自由な活動であって強制されるものでないこと、2に、それ自体が魅力的で楽しいと思う活動であること、3に、非生産的で気晴らしであるにもかかわらず、緊張（真剣さ）を伴う活動であることの3点を抽出した。遊びの本質としては1に掲げた自由性を主たる要件とした。これを「伝承」と絡めて規定したのが以下の文章である。

子どもの遊びは、一、活動の主導権が子ども集団にあること、二、活動を成立させる知識・技能・それへの動機づけが観察学習、集団内の機会教授（教え合う）によって保障されること、この二つの条件によって伝承における学習者の「自由（自発性）」は保障される。なぜなら、観察学習や機会教授が成立するのは、学習者側に動機（自発性）がある場合だけであるからである。そこで子どもの遊びはこう定義しなすこ

とが必要であろう。

子どもの遊びとは子ども集団の中で伝承された知識・技能によって展開された活動のことである¹⁵⁾。

このように規定すると、インフォーマルな地域集団の中で、子どもの自発的学習を動機づけるものは何なのかが問われる。その答えは、子どもが目標とする多様なレベル（すぐまねられる水準から、最終的な到達点まで）がその中に存在することであるという。これを小川は「伝承」が成立するための潜在カリキュラムと名付けた。かつての子ども集団には、メンバーを統率するリーダー及びそれに類する子守役と年下で面倒を見てもらう者たちがいた。見方を変えると、そこには年齢、技能が近くまねしやすいモデル（具体的目標）と容易にはまねできないあこがれや将来的なモデル（象徴的目標）が共存していたということになる。

その後研究の蓄積を経て、小川は上述の見解に次の2点を補正した。1は、遊びの潜在カリキュラムに遊びの流行現象という予測の不知性を加えたことである。

この潜在カリキュラムが子どもの「遊び」への関心を喚起する条件の一つは、「遊び」の種類や時期的はやりすたりの規則性に対する予測可能性である。この予測可能性は、子どもの頭の中に自己の「遊び」の能力水準への予測と達成動機を育てる。（中略）もう一つの条件は、前述の規則性の中で生起する周期性とその周期性のもつ不規則性、いいかえれば、「遊び」のはやりすたりの意外性も子どもの学習意欲を喚起する要因と考えられる。（中略）これが「遊び」の非日常性を保障し、「遊び」状況の中に流行による祝祭的性格を付与することになる。これは、この期間はやっている「遊び」に参加することに日常とはちがった高揚感を導入することになる。こうした「遊び」の歳時記的变化が子ども集団にあって、自ら「遊び」を学習する動機と実践をつくり出すのである¹⁶⁾。

このように、季節や行事などを要因として遊びが周期的に移り変わる現象を「伝承」の潜在カリキュラムの要件として追加したのである。2は、「伝承」方法の一つに挙げた観察学習に関わる概念の修正である。それまでは個々の子どもに焦点を当てて学習への動機づけを模索してきた。それに対して、岩田遵子が保育場面の観察を通して構想した集合的記憶を共同想起するという論¹⁷⁾を「伝承遊び」における観察学習のベースに据えたのである。

2 半澤敏郎の「伝承」考

半澤は1980（昭和55）年に、明治の初頭から昭和40年代末までの約百年に渡る遊び調査の結果を報告した。日本全国2万人余を対象に収集した膨大な遊び事例を、数種の項目別に遊び地図として掲載し、さらに個々の遊びについて、遊びの解説及び系譜など綿密な史的考証を併せて、考現学に基づく考証的研究としてまとめたのである¹⁸⁾。その序説に「遊びについての一提言」と題して、子どもと「遊び」、「伝承遊び」、また遊びの「伝承」などについて基本的な考えを述べている。ここではそれを基に考察を試みたい。まず、子どもの「伝承遊び」については、

子供には子供の世界がある。その世界とは彼らの生活の場であり、学習の場でもある。端的に言うなら遊びの世界にはかならない。この世界での生活過程において、次

の世代の担い手として日々成長するということを忘れてはならない。しかも彼らの生活の中心である伝承遊びというものは、一朝一夕に創造されたものではなく、長い史的過程の中で、日本人の一人一人が、伝承と継承とによって、今日までその遊事生命を保持し管理してきた、貴重な汎文化遺産である。何をして遊んできたかを究明することによって、その人の生活及びその環境、社会的世相をも知ることが可能である。したがって、遊びの世界の究明は、民族史、生活史、児童文化の研究にとっては欠かせぬ重要な一分野である¹⁹⁾。

と述べている。すなわち、「伝承遊び」は子どもの世界即遊びの世界の内でも特に長い歴史を生き抜いてきた貴重な児童文化であり、またそこから、民族の歴史、生活の歴史までが見通せる壮大なスケールを持つ文化遺産でもあると見ている。加えて、その世界は「生活の場であり学習の場でもあった」との記述からは、子どもの生活や学習にはあくまで遊びの特性である主体性や自由性が貫かれていたと捉えていたことが分かる。

この他氏の「伝承」に関する記述を拾うと、「これらのものが文化的生命を保持するためには、子供の世界において生活化されることが必須条件」、「児童文化の生活化は、彼らの世界の中での遊ぶという行為によって行われる²⁰⁾」、さらに「子供の世界においては、これらのことが遊びとして、総合的な形で、しかも創造性に満ちた自由な活動として行われていること²¹⁾」などがある。それらからは、子どもは遊びと生活を一体化して、しかも自由が保障される状況で「伝承」行為を実現させることができるのだと懸命に主張しているように見受けられる。

しかしまた、氏の「伝承」論にはもう一つの視点が存在することも指摘しておきたい。それは、伝承遊びを史的変遷面から跡付けるという作業に見て取れる視座である。氏はわが国本来の遊びが大きな変化を見せるエポックを4期に区分した。その最初を、中国との交流により大陸文化が伝来した奈良、平安時代とした。それ以後日本の遊びに双六、独楽、将棋、囲碁などが加わったとする。その次は南蛮船の渡来によりヨーロッパ文化が伝来した15世紀の半ばである。カード遊びや鉄砲を模作しての新たな遊びが導入されたという。次は明治維新による開国の影響に依るもので、舶来遊具や多数の遊戯・ゲームの伝来は種別や量的増大にとどまらず、これまでの遊びや遊具に多大な変身をもたらし、内容的には新旧複合の遊びになったとする。そして最後が第二次世界大戦後の国情の一大改革とそれに伴う価値観の急変、すなわち「余りにも新たなものを求めようとするところから、過去のものは単に古いものとして、無惨にも見捨てられてしまうということが、無きにしもあらずといえよう²²⁾」という状況と、「高度経済成長の名の下に、彼らの世界は破壊され、そして、剥奪され、結果的には生活の場を失ってしまった²³⁾」という現況である。このように、自国の国情を背景に、他国からの遊びの流入を融通無碍に、むしろ積極的に受け入れ、時には日本的に形を変えてしまったり、それと融合したり、また乗り移ったり、消失させたりといった多様なスタイルを「伝承」行為の中に認めているのである。

3 藤本浩之輔の「伝承」考

藤本は、教育人類学の立場から子どもの生活と文化にかかわる理論・実践・調査をベースに研究を進め、子どもたち自身が創造する文化としての遊び理論を構築した。その中心

として、子どもの遊びの中に占める「伝承遊び」について、また「伝承」の捉え方についても独自の見解を展開している。本節では、「遊びの世界」の論考²⁴⁾ 他に沿いながら考察を試みたい。

藤本は、「伝承」という観点から遊びを考えると、子どもの遊びは長年伝承されている遊びとその対極にある偶発的遊びの二種類に分別できるという。後者はその場における思いつきの遊びやテレビ視聴の仲間で、「一定のパターンを構成しておらず、子どもたちが主体的に維持し、伝達・継続していくという性質をもっていない²⁵⁾」ものを指す。したがって前者の遊びの特徴としては、前述の裏返しの規定、すなわち「一定のパターンを構成し、子どもたちが主体的に維持し、伝達・継続していくという性質をもっているもの」が充当される。又、このような伝承されてきた遊びには2点の特徴があるとする。その1が、「伝承の遊びは長い年月の中で面白みが工夫され、洗練されたりしているので、熱中することが出来るし、長時間継続してもあきることがない」という“遊びの魅力”を内包していること、その2が、「伝承の遊びは新しい遊び創造の土台となる」ということ²⁶⁾ である。この後者の指摘が藤本のモチーフを形成するもので、様々な形で論を展開している。

その考察例の一つを紹介しよう。それは、新しくできた実際の遊びを基に遊び誕生の要件を以下のように解明したものである。

- (1)その遊びは日常的によく遊んでいた集団の中で発生し、次第にルールを加えながら周囲の子どもたち、学校から地域へと拡大していった。(2)それには、集団のリーダーが強くかかわっており、(3)二つの組は、リーダーを中心とした集団構成をもっていた。(4)仲間を呼び集めるための伝令の設定をし、(5)陣に家の倉庫などを使うようになってからは、陣に接近する者の敵・味方を判定するため暗号を考案した。(6)しかし、最大の条件は「探偵ごっこ」という伝承遊びを土台とし、それに新しい魅力的な言葉を加えて成立したものであるということが出来る²⁷⁾。

このように、遊びの内容や集団の構成、空間の移動、ルールといった面で、新しい遊びと古くからある遊び間に有機的関係性を検証しつつ、そこに内在する創造性を見定めているのである。それは、次のような場面観察に通じている。

ところで、子どもたちが遊びをつくり出す時、大人の仕事や娯楽をよく見ていて、おもしろいと思う様子を模倣したり、大人の世界のはやり唄や遊芸人の唄を聞いていて、興味のある部分を切りとって自分たちの遊びの唄にとり入れるということをよくする。しかし、それは単なる模倣なのではなく、遊び方の創造作業であると思う。そのようにしてつくり出された遊びのパターンは、地域的な伝播の過程、時代的な伝承の過程においてさまざまなバリエーションが加えられるし、次第に発達して精緻化したり、単純化したり、消滅したりする。これもまた、子どもたちの創造的作業によるのである²⁸⁾。

このように、現象としての模倣行為に何より子どもの創造性を看取しているのであって、「伝承遊び」に着目するのは、「よい事例を示そうとすれば過去からのものを選ばざるを得ない。今つくられつつあるものは、文化として定着するかどうか定かではない²⁹⁾」ためとする。

子ども世代が主体的に維持し、伝承している遊び様式を、私は「子ども自身の文化」と称し、次のように定義している。

子ども自身の文化とは、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特有の生活様式である。

このような定義や先に示した分類表をみると、これは伝承遊びと同じではないかと思われるかもしれない。まさに私が指しているものの中核は伝承遊びであるが、それをとらえるコンセプト（概念）が異なるのである³⁰⁾。

ここで藤本が強調するコンセプトの違いとは、伝承の過程で見受けられる模倣と多様な変形力について、例えば方言を軸とする言い換えや間違いなどの小さな変化も、また、ルールの改変や遊びの部分的カット、他の遊びとの大胆な結合などいわゆる大きな変化も、すべて子どもの創造性が成せる業として押さえていることである。そしてそれは子ども相互の伝承行為そのものにも、また子どもが遊びを始める始発においても適合する概念であるとしている。

4 小川清実の「伝承」考

小川清実は、「伝承遊び」の定義にあたって上述の3氏の論考を踏まえたが、「伝承」という語についての解明意識は薄く、どちらかという「遊び」の方に力点を置いて検討を行った。それは「伝承」という語に最も拘りを持って論を展開した小川博久の論文を取り上げた際に、そうした傾向が確認された。氏が用語の定義にあたり述べた前置きには、「年長の子どもから年少の子どもへ伝えられる遊びが『伝承遊び』であるとするなら、『伝承遊び』はますます衰退していくと考えざるをえません³¹⁾」とある。すなわち年上の子から年下の子への縦の伝達という緩やかな規定に終始しているのである。定義の本文（本稿の冒頭で紹介）にも、「かつて伝承されていた遊び、現在も伝承されている遊び、新しく起こり、これから伝承されていく可能性の高い遊び」と明記したように、伝承の形式や要件については言及していない。

しかしながら、「伝承遊び」の「遊び」の魅力や特徴については独自の視点から考察し³²⁾、以後も研究を蓄積された。したがって、「伝承」そのものの規定に関しては物足りなさを感じるが、「伝承遊び」が存続していくよう心を砕き、存続のために努力されている点には着目したい。「伝承」の要素については小川博久の論から3点（「第1は、『遊び』の歳時記に見られる潜在カリキュラムとしての機能、第2は空間の役割、そして第3には集団構造の特性³³⁾」を引き、それを基本に構想している。1は、常時遊ばれているものと季節に相応して取り上げられるもの、また、一定の流行廃りのものとが巧妙にシステム化しているということ、2は、例えば鬼遊びは寺社の境内、空き地などで、あや取り・お手玉は家の縁側でというように空間に合わせて展開されるということ、3は、単なる集合体でなく一定の質を保持したものということである。親の庇護を離れ、自主的な集団として一定時間過ごさねばならない生活集団という特徴から生じたものである。

仮に、「伝承」の要素にこのような条件が必須であるなら、現代では消滅の一途をたどることが明白である。しかしながら、小川清実は今の状況に柔軟に適合させた考えを発信されている。それは、若い母親への育児支援事業として展開されている子育て広場に着眼してのことである。恒常的ではないが、定期的にそこに集う母親たちを一つの社会集団と捉えれば、「伝承」を支える基盤と成り得ると考えたことである。同様に、保育所や幼稚園に

子どもを託す親たちを園活動への参加を媒体に一つの集団として構成できないかと言う提案でもある。

「昔のような『伝承遊び』の伝承の仕方ではなく、現在ではそれぞれの保育所や幼稚園が『たまり場』となって、場を保証し、集団を形成していくことが大切なのだと思います。現在だからこそ、保育者はこれらの努力が必要なのだと思います³⁴⁾」と提起している。

まとめに代えて

「伝承遊び」の「伝承」という語に視点を当てて4者の論考を検証した。その結果、各論者の見解に特徴が見られた。小川博久は民俗学の領域での検証を踏まえ、「伝承遊び」の「伝承」の概念に教育学の領域である学習論から新たな規定を提起した。それは、インフォーマルな「伝承遊び」の世界の「伝承」を理論づけ、潜在カリキュラムの存在を解明したことである。半澤は、遊びの「伝承」にグローバル性という視点を拓いた。子どもゆえのコスミック性を浮き彫りにしたと言える。日本古来の「伝承遊び」として扱われてきた多数の遊び事例の中に、中国やヨーロッパの影響を受けたこと、その渡来の時期や相手の国名を考証した。藤本は、「伝承遊び」の「伝承」に何より子どもの創造性を汲み取った。他の論者とはコンセプトが違うと言いつつ、この地平に立って遊び論を構想した。小川清実も、「伝承」に絞った概念には重きを置いていないが、「伝承遊び」が「伝承」されることを願って、現代社会に相応しい具体的提案を行った。

以上、4者間には上述のような異なる見解の存在が明らかになった一方で、共通項も明確になった。それは、いずれも「伝承」行為の中に、子どもたちの主体性、自由性、生活、社会的集団といったキーワードを深く位置づけて捉えていたことである。そして親や保育者、教師などの関与について、その排除も含めて「伝承」のための思案が巡らされていたことである。

「伝承」を大人から独立した子ども世界の独自の、主体的、自由な行為として捉えれば、現在は消滅の瀬戸際に立っていると言える。ところで筆者は以前に、伝承遊びの一つである「かごめかごめ」の論考において次のような考察を試みた。それは、

「かごめ」はその発祥から現在に至るまで、多様に遊びの姿を変えてきた。確たる証拠があるわけではないが、その母胎にゆり遊び「お駕籠にめさんか」があるように思えてならない。(中略)説明文によれば、この遊びは幼児を2人して中に抱いて揺する遊びだったらしい。(中略)その原体験が、成長した子どもに“駕籠乗り遊び”を思いつかせ、次には“駕籠の鳥遊び”へと導き、(中略)その後さらにスリルのある人当て鬼への変身を遂げ、現在に至ったのである。

こうしてみると、わらべ歌の生成や成立には、大人が子を思う気持ちやあやす行為がかかわっていたに違いない³⁵⁾。

この要点は、「伝承遊び」の原点には親のあやし行為、つまり大人が子どもを遊んであげる「伝承遊び」があり、それをステップに子どもは遊びを伝承・創造していったのではないかということである。そうであるなら、「伝承遊び」の「伝承」という過程の潜在カリキュラムに大人が関与する必然性があると言えよう。そうした前提に立てば、小川清実が構想する育児支援センターや園における「伝承」の担い手としての大人や、その役割が一層明

白になることと思う。こうした点も含めて引き続き検討を進めてゆきたい。

注

- 1) 大森隆子「伝承遊び研究考(1)——「伝承遊び」の定義について——」(『椋山女学園大学研究論集』第39号 人文科学篇, 2008年, pp. 105～113)。
- 2) 小川清実『子どもに伝えたい伝承遊び』萌文書林, 2001年。
- 3) 同上 p. 11。
- 4) 前掲「伝承遊び研究考(1)——「伝承遊び」の定義について——」p. 111。
- 5) 小川博久「遊びの伝承と実態」(無藤隆責任編集『新・児童心理学講座 11 子どもの遊びと生活』所収, 金子書房, 1991年, pp. 169～212)。
- 6) 小川博久「遊びの伝承についての再考—集合的記憶の始点から—」(小川博久編著『「遊び」の探求』所収, 生活ジャーナル, 2001年 pp. 9～22)。
- 7) 前掲『新・児童心理学講座 11 子どもの遊びと生活』pp. 169～170。
- 8) 同上, p. 170。
- 9) 前掲『「遊び」の探求』p. 10。
- 10) 平山和彦「伝承の構造と機能」(『福岡教育大学紀要第36号』第二分冊, 1986年, p. 95～108)。
- 11) 同上, p. 95。
- 12) 前掲『新・児童心理学』p. 171。
- 13) 前掲「伝承の構造と機能」p. 97。
- 14) 前掲『新・児童心理学』p. 171。
- 15) 同上, p. 183。
- 16) 前掲『「遊び」の探求』pp. 17～18。
- 17) 岩田遵子「音楽的な遊びの再生はいかにして可能か——動機形成としての「集合的記憶」と「身体的共同想起」——」(浜野政雄監修東京芸術大学音楽教育研究室創設30周年記念論文集編集委員会編集『音楽教育の研究——理論と実践の統一をめざして——』音楽友之社, 1999年, pp. 27～42)。これによると、岩田は子どもの活動の動機形成について、個々の子どもや保育者のかかわりの視点から、毎年行われる園の行事や文化の伝統といった子どもを包む園やクラスが全体として共有する環境要因に目を向けている。これを集合的記憶の共同想起という概念で表現した。
- 18) 半澤敏郎『童遊文化史』全5巻, 東京書籍, 1955年。
- 19) 同上, 第1巻, pp. 15～20。
- 20) 同上, pp. 17～18。
- 21) 同上, p. 19。
- 22) 同上。
- 23) 同上, p. 17。
- 24) 藤本浩之輔「遊びの世界」(藤本浩之輔編『子どものコスモロジー』人文書院 1996年, pp. 25～47)。
- 25) 同上, p. 45。
- 26) 同上, pp. 36～37。
- 27) 同上。
- 28) 同上, p. 46。
- 29) 藤本浩之輔『子どもの育ちを考える』久山社, 2001年, p. 20。

- 30) 前掲『子どものコスモロジー』p. 45。
- 31) 小川清実『子どもに伝えたい伝承遊び』萌文書林, 2001 年, p. 11。
- 32) 本田和子・津守真共著『保育現象の文化論的展開』光生館, 1997 年, pp. 127 ~ 163。
- 33) 同上, p. 15。
- 34) 同上, p. 18。
- 35) 大森隆子「保育のための‘遊び’研究考(Ⅳ)——「かごめ」について——」(豊橋短期大学研究紀要 第9号, 1992 年)。