

## 「鬼遊び」の分類をめぐって

---分類の目的と方法論---

東京学芸大学 小川博久

### はじめに

「鬼遊び」の分類については、これまでに多くの先行研究がある。しかし論者はそれらの研究の一つの不満を感じている。それは分類の目的が明確になっていないことである。そのため、何をどこまで、どのように分類すべきか確定しないのである。例えば、「鬼遊び」を分類するといっても、現象としての鬼遊びは、無限に変化をもったもので、一つとして同じではない。高鬼一つとっても、遊ぶ子どもの数、年齢構成、場所等で違いが現れる。またかりに同じメンバーで同じ場所で遊んだとしても、二度と同じ遊びはできない。保育者などは、同じ遊びに四歳児が加わって遊ぶか、五歳だけで遊ぶかで遊びの様相が違うことを強調する。だから、この現象のレベルでは、「鬼遊び」の分類はできない。では、何のために分類を考えるのか。

・「鬼遊び」を分類する目的と、方法論について  
では「鬼遊び」を何のために分類するか。結論からいえば、「鬼遊び」の魅力を知るためである。遊び手はどんな点に魅力を感じて遊んでいるのかを知ることが、われわれ大人にとっても保育者にとっても、大変必要なことである。遊び手の内側に入りこむ手がかりがなければ、われわれは遊びとかかわれないからだ。では、「鬼遊び」の魅力の解明と遊びの分類とはどうかかわるのであろうか。一口に鬼遊びの魅力といっても、魅力それ事態を問題にすることは困難である。というのは、「鬼遊び」の魅力を語る場合、遊び手の立場に立つことが必要である。しかしそうすると、特定の遊びを具体的に語らずに遊びの魅力は語れない。また仮に、ある遊び手が自分の行った遊びの魅力を語る場合、自分が出場した野球の試合の魅力を語るように、無限に個性化していき、それは「鬼遊び」の魅力を一般的なものとして語ることにはならない。

ここで「鬼遊び」の魅力の解明のために、分類を問題にするのは、「鬼遊び」の魅力を「鬼遊び」の仕掛との関係で問題にするためである。「鬼遊び」の分類とは、「鬼遊び」の仕掛の発展の系譜を明らかにすることであり、「鬼遊び」の魅力(おもしろさ)の発展、展開が、「鬼遊び」の仕掛の発展・変化の系譜とどうかかわるかを解明することである。しかしそれを問題にするには、「遊び」の構造分析について語らねばな

らない。

### ・「鬼遊び」の構造分析と分類との関係

「鬼遊び」の魅力と「鬼遊び」の仕掛との関係を明らかにするには、現象としての「鬼遊び」の中から、遊びを成立させている共通の仕掛を抽象しなければならぬ。そのためには、「鬼遊び」の構造分析が必要である。ここでいう構造分析とは、現象としての「鬼遊び」に共通する仕掛を「鬼遊び」を構成する共通要素としてとり出し、その要素間のシステムから理念型としての「鬼遊び」の構造を考える。この構造に基づき、現象としての「鬼遊び」をとらえ、遊び手がこの構造のどこで心をひかれ、遊びを持続させているかを考察する。これが構造分析の方法である。では構造分析からみた「鬼遊び」の基本要素とは何か。それを論者は「鬼遊び」の行動型(追う-逃げる)、役割、きまりの三つからなると考える。まず基本行動型としての追う-逃げるは「鬼遊び」の魅力を生み出す源泉であり、多少の変化はあるものの、すべての「鬼遊び」に共通するものである。また役割は「ねことねずみ」のように「鬼遊び」の名前に付与されることが多く、分類の一つの指標ともされている。最後に、きまりは、遊びの開始者の指定と開始の方法、安全地帯など、行動を空間的に規制したり、時間的に規制したりするものである。

では、「鬼遊び」の種類とは何か、分類とはどうすることか、「鬼遊び」の種類は、この、三つの要素の相互変換によって、多様化したと考えられる。そこで「鬼遊び」の分類の目的は、こうした基本要素がどのように変化して「鬼遊び」の種類を生み出したか、また、そこでの基本要素が遊びの仕掛として、「鬼遊び」の魅力の発生と変化に影響したかを明らかにすることである。たとえば、影ふみ鬼の場合、相手をつかまえるという行為が影をふむという行動に変換する。そしてその行為はつかまえるという行動より間接的なので、つかまえられるときの緊張感が想像力に依存する度合が高い。その結果、つかまえ鬼とは異なった魅力を生む。また、木鬼、高鬼等は、安全地帯が木であるか高い所であるかの相違で区別される遊びである。この場合、安全地帯に逃げ込む、逃げ込み方が木と高い所とは異なっている。それゆえに緊張と弛緩が生み出す

魅力の相違をつくりあげているのである。

#### ・鬼あそびの分類を考えていく構造上の基準としての行動型

さて、では、分類にあたって何を基準にしていくかそれはやはり、「鬼遊び」を成立させている「追う--逃げる」という行動型である。筆者は他の論文で、この「追う--逃げる」という行動型には、「つかまえたくない--つかまりたい」という潜在意識が潜んでいることを明らかにした。鬼にとって簡単に子がかまるとは、「鬼遊び」への興味を半減させるのである。また目かくし鬼などは、この潜在意識の「つかまえたくない--つかまりたい」を表の行動型に変形させた遊びとすることができる。つまり、「つかまえたくない」を目かくしによって相手をつかまえる能力を低下させ、逆に、「つかまりたい」という心理を「鬼さんこちら手のなる方へ」という相手を誘う行動型へと変化させたものだといえる。このように「鬼遊び」は、「追う--逃げる」という行動型にひそむ「つかまえたくない--いやつかまりたい」という葛藤的な心理によって成立する遊びとして規定することにする。すると、「鬼遊び」に伴う約束(きまり)、役割等は、この葛藤的心理を生み出すためのしかけということになる。従って「鬼遊び」の分類はこの葛藤的心理を生み出す約束、役割等のしかけの多様性を整理することになる。

#### ・「鬼遊び」の分類における役割(ごっこ性)のもつ意義

「鬼遊び」の構造において、まずとりあげられるものは役割である。そもそも「鬼遊び」という名前自体鬼と子という役割に担われて展開された。そして鬼になるということは、鬼という呪術的存在のイメージに触発されて、「追う」という行動と「逃げる」という行動がひきおこされるといえる。ここでは、自分を鬼に見立てるというみだて行動が存在するので、これを「鬼遊び」の構造を構成する基本要素の一つとしてのごっこ性と呼ぶことにした。これまで、「鬼遊び」の分類においては、このごっこ性の相違に基づくことが多かったといえる。例えば、「おおかみとうさぎ」「おおかみとひつじ」「わしとすずめ」「くもとあり」「おおかみさん、今何時」「泥棒と警察(どろけい)」等、役割のごっこ性の相違によって、遊びが分類されてきた。はたしてこの方法は有効だろうか。結論からいえば、この方法は適切ではない。理由はこうである。「鬼遊び」での見立ては4歳児などの低年齢の場合、自分を鬼やおおかみに見立てることによって、その役

割が引き受けられるという点で、遊びの発端に不可欠である。しかし、年長児の場合、簡単に役を引き受けたり、交替できるので、ごっこ性はあまり必要ではない。また4歳児でもいったん、役割が引き受けられた後は、「追う--逃げる」という行動型は運動的な魅力で展開されるので、つかまえて(つかまえられて)交替するという役割の変換までは、ごっこ性は遊びに無関係である。従って、役割の特色で決められる「鬼遊び」名(例：おおかみとひつじ)で、遊びを分類するのは適切ではない。

#### ・「鬼遊び」におけるきまりの種類による分類の妥当性

では、「鬼遊び」の分類として次に考えられるのは、「鬼遊び」のきまりによるものである。この場合、「鬼遊び」を成立させる要素としていくつか基本的なきまり(約束)がある。それは、①遊び行動の始発上のきまり、②「追う--逃げる」という行動型が相手をつかまえることで一時的に終止する際の終止の形のきまり、③安全地帯など、「追う--逃げる」という行動型を一時停止することで両者の緊張をゆるめる働きをするきまり、④「追う--逃げる」の行動型の展開の範囲を一定の空間内に限定することで逆に緊張をつくりだすきまり、⑤役割の変更や一時停止、解消によって、緊張、弛緩のリズムを更新するもの等がある。これらのきまりはすべて、「鬼遊び」の行動型の「追う--逃げる」に伴う葛藤的緊張感に様々なヴァリエーションを加える形で展開される。したがって、ここでの分類が一つの妥当性を持つと思われる。

#### ・集団形態に基づく「鬼遊び」の分類の妥当性

「鬼遊び」は、原型としては、鬼一人に子多数という形であり、上のきまりによる分類も鬼一人に子多数を念頭において考えられている。しかし、鬼多数に子多数鬼と子の数が相互に変化する、鬼と子がチームとなって行われるといった集団形態が加味されると、改めてその形態に合わせて、「追う--逃げる」という行動型に潜む緊張と弛緩の心理も、別のヴァリエーションを生み出すことになる。例えば、ドロケイ(ケイドロ)の場合、「追う--逃げる」という基本型と、ケイサツにとらえられたドロボウを仲間が助ける行為がケイサツに捕まらないように動くという点では、「追う--逃げる」の基本型の変形であるが、仲間を助けるという攻撃性を加味することで、「追われる--逃げる」という行動型に伴う【緊張--弛緩】の論理にヴァリエーションが加わることになる。そしてそれは、集団と集団のたたかいという点で意義をもつものである。