

鬼あそびの構造 — ジョフニ性 と ルール の 関 連 上 にお いて —

小 川 博 久
(東京学芸大学)

はじめに

拙稿「鬼あそび」の構造(1) — 「追う—逃げる」の行動特性の分析」で「鬼あそび」を成立させている構造特性の一つとして「追う—逃げる」という行動型があることを指摘し、それは「鬼あそび」における鬼のイメージのあるなしにかかわらず成立する行動型であることを明らかにした。そこでこの行動型は、インターバルなくくり返されること、追うものと逃られる者が交替するという特徴をもつことから、動物においても人間においても、この行動型は、「あそび」場面に限るものであることを指摘した。いかにいっても、生活環境活動から解放されたところで成立する行動型であること、したがって集団間の敵対関係や個体間の筋肉強化の目的における行動型ではないことを明らかにした。そしてこのことが「追う—逃げる」という行動型において、つかまえてつかまえられるという単純な動機連鎖ではなく、つかまえてつかまえない—つかまえられるという高次の相互動機連鎖をも同時に成立させていることを指摘した。

そしてこのことが、子どもにとって「鬼あそび」の魅力となつていていることを明らかにした。

そこで今後では、右に述べたような「追う—逃げる」という行動型(これを「おつかげフニ」と名づける)に「鬼」と「子」の役割が付け加えられることで、「おつかげフニ」はどの点で「鬼ジョフニ」に変化するのか、さらにこれにゲーム・ルールをとまうこととで、「鬼あそび」はどのような構造特性をもつことになるのかをここで考察する。そして考察にあたりては以下仮説はつぎの通りである。

1. 「鬼」と「子」の役割イメージをもつことは、「おつかげフニ」と異なり、「追う者」と「逃られる者」の相違を目覚めさせ、立場を固定化する。いかにいっても、役割イメージが保持されるかわり、追う行為、逃られる行為は持続される。そして役割の交替と解消とともにこの行為は終る。

2. 「鬼あそび」がゲーム・ルールを伴うことは、役割イメージの持続と変換、それに伴う「あそび」の展開に規則性を生み出す。その結果、「あそび」の開始、場面変換、終結について成立前に共通の認識が生ずる。

「鬼あそび」の役割イメージにおけるジョフニ性

「鬼あそび」における「ジョフニ性」とは、あそび手が自分を鬼にみ立てる、あるいは子にみ立てる、さらに安全地帯にみ立てるというみだれ行為を意味している。この役割イメージのみだれの特徴は、ジョフニあそびにおけるみだれとつぎの点で異なっている。前者の場合、役割イメージと行動との内容は単純化されているのに対し、ジョフニあそびにおける役割イメージと行動との内容は多様化される。たとえば、「鬼あそび」における鬼のイメージは子にみだれるを意図してつかまえるという行動に結びつくだけであるのに対し、ジョフニあそびにおける役割イメージは多様な行動に結びつくことが多い。さういふ方をすれば、追う—逃げるという行動型に結びつくかわりてられるのが「鬼あそび」の役割イメージであるのに対し、ジョフニあそびの場合、場面ごとの異なる行動と役割イメージとの内容は必然性に生ずる。動機の高からみれば、ジョフニあそびの場合「鬼あそび」の場合とはつぎのように異なっている。前者の場合、おかしななりたという役割受容の動機はつかまえて、お洗濯をしたい、お風呂をしたい、お食事の用意をしたいという様々な行動への動機へと分散化する。しかし「鬼あそび」における役割受容の動機は、「追う—逃げる」という行動型にせよやう動機に結びつくだけである。

したがって「鬼あそび」における役割イメージの特徴は「追う—逃げる」という行動型の形成に役立つものであろうということになる。いかにいっても「追う—逃げる」という行動型に伴う心理的葛藤を生み出すのに有効な典型化されたイメージである必要がある。前回、われわれの共同研究者である網野が明らかにしたように、たとえば、「おおかみと子ぶた」では、おおかみは強者のイメージであり、子ぶたは弱者のイメージを典型的に示す役割である。この強者と弱者のイメージは、「追う—逃げる」という行動型と相対する働きをする。そしてさらに、娘さんが子ぶたをたべようよというキーワードのイメージは鬼が子ぶたをたべようという状況をつくりだすのに役立つ。それ渡辺雅美が前回の発表で明らかにしたように、「ありとくも」で、「ありさん」の家は小さいから、くもは入りをいんだ」というイメージは、安全地帯を示すものとして、「追う—逃げる」という葛藤状況を緩和する働きをする。

このように「鬼あそび」における「ゴフニ性」は「鬼あそび」における「追うー逃げる」という行動型の成立を助長する働きをするわけではなく、「追うかけつ」にみられる「追うー逃げる」という行動型における偶然性・恣意的行動変換に規則性を与え、一つの行動の持続性を保障する。たとえば、自分がうしろ向きになったことがきっかけで、おいかけられる、たまに目をくらしたことから色いかけられるといったことがなくなる。そして後制イメージに統制されて行動型が成立し、持続する。つまり、鬼があつたうちは追いつけることになる。そして、このように後制イメージとそれに見合った「追うー逃げる」のパターン行動の場合が「鬼あそび」の場では「ルール」を導入することになる。

「鬼あそび」における「ルール」の発生

「鬼あそび」になれていない幼児にとって「ルール」はどのように発生するのであろうか。ゲームの「ルール」のように客観的に定まっていれば、それは幼児にとって外在的なものでしかない。「ルール」は実際に「あそび」に追加しながら、「あそび」のおもしろさをつくり、その結果として「ルール」が存在に気づくのである。たとえば、安全地帯の「ルール」は鬼に追われて逃げこむことのびきる空間（きまり）をみつけることによって発見される。安全地帯のきまりがきまりとしてあるゆえに、「ルール」ではない。そのきまりが、もし安全地帯に入つたら、つかまっちゃう（け〜、then）として認知されるとき、はじめて「ルール」となる。たとえば、きまり（鬼、子、安全地帯）がきまり、「ルール」（もし〜したら〜する）というように認知されるわけではない。先にのべた「鬼あそび」のゴフニ性が「ルール」の認知を媒介する。たとえば、おあみさんが子どろをつかまえてしまおう、という後制イメージが、鬼になつたら、子どろをいかけつかまえる、子になつたら鬼につかまらないうように逃げる。つまり、子どろさんのお家だから、ママさんは入れないとか、「ありとくち」をうば、ここはありとくちの家だから小さくて、くちさんは入れないといったイメージ（ゴフニ性）は、安全地帯に子どろが入つたら鬼は追いかけてくれないといった「ルール」認識のための基礎イメージである。

しかし、上のゴフニのイメージではまだ「ルール」認識が確立されたとはいえない。なぜなら、鬼の後制イメージも一般化されておらず、ゴフニのイメージの助けを借りて「ルール」がわからないうちにある。むしろ、一般化するのだから。そこでゴフニの後制イメージがどのようにして「ルール」へと移行するのであ

らうか。鬼あそびに不慣れな幼児の場合、鬼の子の後制イメージについてのゴフニ的イメージと追うー逃げるという行動型とは結びつかない。しばしば矛盾する。たとえば「ママと子どろ、でママになつた鬼は、ほえるとか、威嚇するといったゴフニ的行動をすることがあるが、それが「追うー逃げる」という行動型と結びつかず、しなかつた「鬼あそび」にならないこともしばしばみられる。これは、ゴフニとしての鬼のイメージが変換されているが、ママのイメージが「追うー逃げる」という行動型と結びつくように定型化されないものである。そのために、後制イメージによる「追うー逃げる」の行動型が一般化されることなく、「鬼あそび」の場ではママがつかまえない子どろも多い。このようにママの「鬼あそび」への参加をゴフニ的参加ととらえることにしよう。一方、追うー逃げるという行動型は、みようみよねで新しいつけはいるが、鬼の子の後制イメージがきまりがきまりになる。これを、「鬼あそび」へのセレモニー参加（儀式的参加）とよぶことにしよう。このゴフニ性と「追うー逃げる」の行動型が一致するにつれて、「追うー逃げる」という行動型はつぎのような「ルール」によって統制されることになる。

- ・鬼あそびは追いかけて子どろあそび。
- ・子どろになつたら、逃げる
- ・ママがあつたら（子どろが家のなかから）
- ・安全地帯に入つたら、追わない
- ・つかまったら、つれてこられてとどまる
- ・追つかまったら変換する
- ・etc

もし〜
したら
〜する
（け〜
then）

こうした「ルール」の学習は、最初は、その「ルール」はつて行動がとれることによっても可能だが、時に「ルール」に反する行動がおこることで、よりはっきり自覚化される。「お前、だめやないか、追わなくて、鬼さんだから」とか「つかまったらに逃げるのがういや」という発言がみられる。

以上のように「鬼あそび」における「ルール」の認知は、鬼の子の後制イメージと「追うー逃げる」という行動型が結びついて、鬼の子の後制イメージが「追うー逃げる」行動型と一般化していくことによって成立する。このことは、セレモニー参加（儀式的参加）が鬼の子の後制イメージを定型化していくことにより、鬼の子の後制イメージが「追うー逃げる」行動型によって一般化される方がより「あそび」を魅力的にするということである。おもしろさの追求が「ルール」を生むのである。