

日本における子どもの戦いごっこ遊びの変遷

○峯 克政
(ひさみ幼稚園)

柴崎正行
(大妻女子大学)

1. 研究目的

現在、保育所や幼稚園でよく見られる遊びの一つとして、ヒーローなどになりきって行う戦いごっこやサッカーのような集団で対決する遊びが挙げられる。そのような子どもの戦い遊びは、そもそも日本の古い歴史の中でいつ頃発生し、時代と共にその形式や内容はどのように変化してきたのだろうか。当研究は、その変遷を各時代の社会的背景にも着目しながら、主に古代から近代における絵画資料や文献資料に基づいて明らかにしていくことを目的とする。

2. 研究方法

子どもの戦い遊びの様子が描き出されている古代から近代までの絵画資料と文献資料を中心に追究していく。各時代の社会背景にも着目しながら、それらの遊び内容の特徴を分析し、戦い遊びの変遷をたどっていく。時代区分は古代(奈良・平安時代)、中世(鎌倉～安土桃山時代)、近世(江戸時代)、近代(明治時代)とする。

さらに本研究では便宜上、子どもの年齢区分は、背・髪型・服装などを参考にして、赤子を「乳児」、乳児期過ぎから6歳位までを「幼児」、7歳から12歳位までを「児童」として区分する。また、階層差が生じる可能性があるために、古代・中世は貴族と庶民、近世は武士、町人、農漁村民、近代は上流家庭と一般家庭に分けて考察する。

3. 結果と考察

I. 古代・中世の戦い遊び

まず戦い遊びの起源をなすものとして、端午節に集団で左右に分かれて河原や路上で石を投げ合う「印地打ち」が挙げられる。この遊びは平安時代には大人が邪気祓いを目的として行っていたものという説もあるが(1)、『年中行事絵巻』巻13に、庶民の子どもたちが大人の中に入り、菖蒲を兜や刀に見立てて石を投げている姿が見られる。当時は菖蒲も邪気祓いの要素を含んでいたようだが、加藤理氏も述べているように、子どもたちが当時の社会の象徴でもある武士の合戦を真似て遊んでいたこと

が大いに考えられる(2)。その一つの根拠として、文学作品の出現が挙げられる。鎌倉時代には『平家物語』や『曾我物語』などが記され、武士の生き方などが後世に語り継がれるようになる。当時も琵琶法師や女盲から庶民の子どもたちもそれらの物語を聴くことができたため、子どもたちがその様子をイメージして、武士というものに憧れを抱いて戦い遊びを行っていたと思われる。そうして本来、祭礼的な大人の遊びであった「印地打ち」は、室町時代には子どもの主要な遊びになる。室町時代の小歌「兎角子供達」の中に「弓矢つりツハミ。五月がオジャレハ竹馬ニ打ノッテ印地シヨ印地シヨ」とあり、子どもたちが、印地打ちをする様子が窺える。

また、平安時代には、スポーツ的要素のある「毬杖」という戦い遊びがあり、その様子は『年中行事絵巻』巻1や『西行物語絵巻』等に見られる。毬杖は正月に行うもので、柄のついた槌で木製の毬を打つ現在のホッケーのような遊びで、貴族の打毬から派生したものである。

II. 近世の戦い遊び

江戸時代になると、戦い遊びの様子が、浮世等の絵画に多く見られるようになる。『月次のあそび』には児童(男子)が二手に分かれて印地打ちをする様子が描かれており、『絵本大和童』には刀や石を持って戦い遊びをする6人の児童が見られる。これらの戦い遊びが行われたのは、古代・中世からの遊びの伝承と共に、当時の文化が影響していることが考えられる。まず、18世紀前半に出版された児童読物としての赤本の登場がある。『桃太郎』『猿蟹合戦』『太平記』などがあり、庶民の子どもたちも容易に買うことのできた絵本である。また18世紀後半には軍記物や仇討物を題材とする黒本も出版された。これらの戦いの場面を見た子どもたちが、その様子を真似て戦い遊びに興じたことが考えられる。そして古代・中世のように単に武士というものに憧れるだけではなく、源義経や足利尊氏、楠正成等ヒーローを特定化していったことも考えられる。

また江戸時代になって流布した能や狂言を真似て遊ぶ姿も確認できる。勝川春朗の『風流見立狂言しどう方角』には、狂言の曲目「止動方角」の場面を真似て、春駒や

菖蒲刀を用いて戦いごっこをする3人の児童が描かれている。北尾重政の『頼光山入遊び第二羅しょうもん』には、能「羅生門」の戦いの場面を模倣して遊ぶ児童4人の姿が見られる。

また、わが国の最初の体系的育児書ともいえる香月牛山の『小児必要養育草』巻6に、「小児に破魔弓・羽根・紙鳶・竹馬・殿事・炊事などの遊戯のさせかた・・・」とある。ここに記された殿事とは、武をまねる遊びであり、武士を模倣し戦いごっこをすることが幼児・児童期に体験させるべき遊びの一つとされていたことがわかる。

スポーツ的な戦い遊びは、江戸初期に現れた「ぶりぶり」という毬杖に似た遊びがある。『絵本大和童』や『難波鑑』には、その様子が見られる。道具も改良され、より競技的なものになっていることがわかる。また貝原益軒の『和俗童子訓』に「小児の時、紙鳶をあげ、破魔弓を射、狛をまわし、毬打の玉を打ち・・・只いとけなきとき、好めるはかなきたわぶれにて、年ようやく長じて後は、必ずずたるものなれば、心術において、害なし・・・」とあり、毬打(毬杖)が当時の子どもの遊びとして容認されていたこともわかる。その他に、雪合戦・松葉合戦をする様子が『絵本大和童』に描かれている。

ところで近世のこれらの戦い遊びは、子どもだけで遊びを展開している点や男子の児童の遊ぶ姿が多く見られたことが特徴として挙げられる。

III. 近代の戦い遊び

近代になると、軍国主義教育が強まる中で、戦争ごっこをする子どもたちの姿が多く見られるようになる。国周の「若君お庭の遊」には春駒に跨り一人で戦いごっこをする幼児が描かれている。『風俗画報』に掲載された山本松谷の「新年軍人留守宅」には上流家庭の幼児が軍人になりきって戦いごっこをする様子が描かれている。同じく『風俗画報』の山本松谷の作品には、店先の路上で太刀や国旗を持って戦争ごっこをする一般家庭の幼児または児童の姿が見られる。また、山本松谷の『ジャパニーズチルドレン』には銃やラッパのおもちゃを持って列になって大勢の異年齢の児童たちが兵隊ごっこをする様子がある。その持ち物や服装から上流家庭と一般家庭の子どもが入り混じっているように見える。宮川春汀の絵画には一般家庭の児童11人が二手に分かれて戦いごっこをする姿がある。児童たちは、篠を太刀に見立て、紙で作った兜をかぶったり、軍服のような衣服をきたり、木馬を引いたりしている。いずれの絵画もその格好から児童たちは武士や軍人に強い憧れを抱いているように見える。このように、明治期の男子たちが、年齢や家族階級に問わず、色々な場所で幅広く戦争ごっこをしていたことがわかる。

平出鏗二郎(こうじろう)『東京風俗志』には「・・・

日清戦役の後、児童また勇士を喜び、軍事を嗜み、隊を編みて足並みを揃え、軍歌を謳って歩き、軍帽を冠り、旗章を掲げ、竹枝を銃に擬して闘うあり・・・」と記され、太田才次郎の『日本児童遊戯集』に駿河の大將取、甲斐の軍人遊び、下総の兵隊ごっこなどが記載されており、軍人遊びが日清戦争以来流行したことがわかる。

児童文化にも軍国主義が反映されていることがわかる。明治期には児童雑誌が次々と刊行され、子どもたちの間に広く普及していく。明治初期には江戸末期の絵草紙、『楠公一代日記』『加藤清正一代日記』などの武勇伝などが多く出回り、明治21年に『少年図』が発刊されてからは児童雑誌が広まっていく。明治23年には、博文館が『家庭教育歴史読本』という全12冊に及ぶ叢書を発刊する。ここには日本武尊、曾我兄弟、平教盛、菅原道真、静御前など名臣・忠臣・孝子・節婦といわれる人々を讀えたものが多く、第一巻冒頭に発布されたばかりの教育勅語が掲載されていることから、子どもたちを忠臣愛国へと結びつける性質があったことが明らかになる。この叢書を皮切りに国体の尊厳と生き方を学ばせるために歴史本が次々と発刊される。これについて、勝尾金弥は、「滅私奉公、尽忠報国、これがこれらの読物の根底にある最高のモラルであった。(略)近代国家としての形づくりをしながら、さむらいの倫理を子どもたちに尊ぶべきもの、守るべき道として、強調して鼓吹していたのである。」と記している。

玩具においても、明治20年頃から近代化の波が押し寄せ、日清戦争後は、鉄砲、サーベル、ラッパ、軍隊帽などの軍隊玩具が流行した。日露戦争後は針金製のピストルやブリキ製の勲章が大量生産された。また、ボール紙製のメンコもかつての武者絵から陸海軍大將の絵になり、軍人将棋が盛んになり、軍人姿の節句人形も登場するようになった。同時に子どもたちの間で特定の武士から軍人がヒーロー像に移り変わっていったことがわかる。

明治期における軍国主義という国や大人の意識が、子どもの遊びに色濃く反映していったのである。

こうして子どもたちは各時代を通して、大人や文化、国家体制等に影響を受けながら、時のヒーローに憧れを抱いて戦いごっこ遊びをしていたことが明らかになった。

戦争ごっこの他にも、江戸時代と同じように、山本昇雲の『子供遊び』や『風俗画報』などに、児童の男の子たちが二手に分かれて雪合戦や杉の小枝をぶつけ合う遊びも見られた。これらに描かれているのも全て男子の児童であり、彼らの特有の遊びであったことが明らかになった。勝負事に興味を持ち時には激しく戦って遊ぶのは、児童期の男子の特徴であったことが言える。

- (1) 中沢厚『つぶて』法政大学出版局p197, 209
- (2) 加藤理『ちごとわらはの生活史』慶應通信p246
- (3) 仲新編『日本子どもの歴史5』第一法規p28