

1. 背景と目的

今日、日常生活における自然との関わりがますます疎遠になりつつある(注1)。その結果、自然との濃密な関係から形成されてきた自然共生の生活文化が失われつつある。

筆者は、人と自然の関わりを今も豊かに残す京都府宮津市養老地域において、自然的・生活文化的資源、地域の魅力等に関する継続的な調査を行ってきた。

本研究は、これらの調査を通して発見・体験した地域生活のあり方から、豊かな自然環境の中で、地域の人々が老若男女にかかわらず様々な「遊び」を日常的に行ってきたことに注目した。

本研究の目的は、地域の自然と深く関わりをもちながら創造され継承されてきた「遊び」「野遊び(マイナーサブシステム)」が、地域で暮らしていくための様々な「学びの場」を担っていること、また、その「学び」に必要なものすべてが地域にもともと存在していること、さらに、遊びを支える自然環境が今も地域に残っていることの今日的な意味を問いかけ、発信していくことが、当該地域の「豊かさ」の表現であり、当該地域住民の「豊かさ」の再認識に繋がるものと捉え、「遊び」「野遊び」が内包する今日的価値をビジュアル化し、それらの継承と保全を呼びかけるための媒体の制作を行うことにある。

2. 遊び・野遊びの検討

ホイジンガは「人間文化は遊戯の中に一遊戯として一発生し、発展してきた」としている(注2)。遊びは、原始時代から人間の基本的な営みとして存在し(注3)、遊びを媒介とする活動が、地域文化を成立させ、その結果、地域に住む人々の「生活の豊かさ」の形成において重要な役割を果たしてきたと考える。

遊びの研究において、尾関は、現代の子どもたちの遊びが全身を使った外遊びに見られるような「自己確証・自己実現型」から、近年、テレビやマンガなどといった内側に閉じこもった「気晴らし型」もしくは「休息型」に移行していると述べ(注4)、深谷は、子供たちの遊びが「群れ」から「孤独」へ、あるいは「活動型」から「静止型」へ、そして「自発」から「受身」へと変質してきたことを指摘している(注5)。

また、「野遊び」の現代における重要性について、松井(注6、7)、鬼頭(注8)らが論じているが、それを道具やデザイン、地域づくりの視点から探究するものではない。

一方、遠藤(注9)や笹間(注10)のように、昔の遊

びについて描画を多用した解説書や、仙田(注11)の子どもの遊びについての一般論的な記述などは多く見受けられるが、伏見のような特定の地域に基づいて描かれたもの(注12)は少ない。また、「遊び」から「野遊び」まで連続してその価値について掘り下げ、描画したものはない。

本研究では、野遊び(マイナーサブシステム)を、生業活動の陰にあって経済的には副次的であっても、担い手は情熱をもって、また誇りをもって取り組むことのできる行為であるとし、人間と自然との関わりの中で重要な営みである(注13)ことに着目した。

また、遊びは、地域に内在する全ての資源や条件を最大限に活用し、楽しもうとする活動であると言える。テレビゲームに代表される現代の遊びが、遊び環境の全てを用意され、電源を入れている時だけが遊びの時間であることと違い、遊びは、始まる前から終わった後まで、地域の中で繋がっているものである。

さらに、遊びは、子どもが人生において最初に行う社会活動であるとともに、自然と自らが関わっていくプロセスの一つである。遊びは、将来、自然と共に生きていくための、そして、地域のコミュニティと共に生きていくための大切な第一歩であると考えている。

3. 地域調査研究の経緯

1) 共育の里づくり事業

都市と地域の交流を目指す京都府の「共育の里づくり事業(注14)」の活動に都市委員として2003年度から2004年度まで関わった。養老地域を対象とした、稲刈り、海釣り祭り、海の幸山の幸体験交流事業などに、地域委員とともに参加し、地域住民との共働による地域活性化に関する検討を重ねるとともに、継続的な地域調査研究を進めてきた。また、活動の一環として、地域内外への地域資源のビジュアル化や発信を目的としたウェブサイトの作成や、体験交流事業における地域の魅力マップの作成を行った。

2) フィールド調査

当該研究室において行われている学外演習に継続的に参加し、生活文化調査や現地発表会における地域づくり提案を行ってきた。また、それらの調査によって発見・体験してきた資源の蓄積から「遊び」の要素を抽出し、さらに詳しく内容を把握するための調査を実施した。加えて、「遊び」「野遊び」に関する事例調査を、実地体験を含めて進めてきた(図1)。これまでに調査した事例を表1に示す。



図1 「石なご」「けんば」の実践風景

表1 遊びの事例(50音順)

遊びの名前	内容
石なご	片手で石を投げ、落ちてくる前に同じ手で地面の石を拾い、落ちてきた石をまた同じ手で受け止める。成功したら拾う石の数が一つずつ増える。掛け声は「ひとくいしょう、ふたくいしょう…」上手くできない子のために「かにいき」という簡単な遊び方もある。
うさぎとり	けもの道に針金で罠をしかける。
海遊び	ハマチ(スナガニ)とり、タコ釣り、底さし網・浮きさし網(大人)、ワカメ・テングサ・ふくらし藻とり
大縄跳び	縄は親にたのんで作ってもらった。8の字とびで飛んでは抜ける。
おちばこ(お手玉)	小豆のくず、学生のボタン、足袋の留め金を入れて音を良くした。
大人になってから	お酒づくり、柿渋染め、豆腐づくり、畑づくり
鬼ごっこ	神社や広場で遊んだ。
おぼけやしき	夏になると子どもたちだけでお化け屋敷をつくり、大人を招待しておどろかせた。
おはじき	広場で遊ぶ。
かえるとり	車を輪にして、かえりが輪をくくったら素早く引き、捕らえた。
かけっこ	神社の広場でやった。
川遊び	泳ぐ、スガニ(モクスガニ)とり、サワガニとり、ヤマ(グズッポ)釣り、ヤゴとり、アユツカみ、マストカみ、エビとり、ザリガニとり、ドジョウ釣り、カメ(インガメ、クサガメ)とり、メダカとり、ウナギとり、もんどり漁、釣もおもりづくり
かんけり	広場で遊ぶ。
基地作り	中で干し芋を作ったりキュウリを食べた。木の上に作った子もいた。
木登り	神社の大木に登った。
釘立て	釘を地面に投げ、刺さったところを線で結ぶ。相手の線を閉じ込めた方の勝ち。
けんぱ	砂の上に棒で線を書いて遊ぶ。四角いかたちや丸いかたちがある。
陣取り	じゃんけんを勝ち抜きで行い、負けたら相手の陣地に移動する。
砂遊び	砂とり、砂でお茶碗づくりなど
節分であゆまき	節分に餅でつくったあゆまき(糞蓋の整盛を願い)をまき、後でゆがいて食べた。
竹馬	親に作ってもらい、広場や神社で遊んだ。
竹スキー・竹そり	モウソ竹を火であぶって曲げたものに自転車のチューブで足を固定。箱をつけるのとそりになる。
たにしひらい	ジュル(水分の多い)田でタニシをひらい、家の人に料理してもらった。
探検隊	子どもたちだけでどこまで行けるか、川の上流や山の奥まで探検した。
ちゃんばら	恰好の良い木や竹を拾って遊ぶ。
トリモチで鳥捕り	秘密基地の中でよく鳥を捕った。
花祭り	お釈迦様の誕生日にお花をつんで獅子に貼る。
パン(めんこ)	油をしみ込ませて重さを出した「油パン」を作った。
ビー玉遊び	地面にあけた穴にビー玉を入れる。ビー玉をはじいて遊ぶ。
舟屋でかくれんぼ	昔は舟屋に子どもたちが自由に出入りしても良かった。
ボール遊び	屋根にボールを投げながら、誰かの名前を呼ぶ。呼ばれた相手は屋根からはね返ってきたボールを受け取り、誰かに当てなければオニになる。
ホロ玉鉄砲	ホロ玉(リュウノヒゲの糞)を飛ばして遊ぶしへの竹の鉄砲。別称ホロ玉・ホロホロ玉鉄砲。
虫遊び	せみ・トンボ(ギンヤンマ、オニヤンマ、シオカラトンボ)・玉虫・ミヤマクワガタ・イナゴとり、アブにひもをつける。カブトムシに荷物を引かせる
野草つみ(おやつ)	柿(わせがき)・さざんきよ・ふなび(桑の実)・くだ(山ぶどう)・母・梅の実・イワナシぼり、栗・椎の実ひらい、スイトシ、だんじん(いたどり)、つんばな(子ビク)の穂、めんめんかじ(シュンラン)の茎、イカリソウの花・コケンジョの花を食べる。ツツジ・ツバキの花の蜜を吸う
野草つみ(食事)	山菜つみ(ワラビ、ノブキ、コゴメ、ゼンマイ、セリ、ミツバ、ドクダミ)、アケビとり、ジネンジョ堀り
野草で遊ぶ	花輪づくり、四葉探し、笹舟、タンポポの水車、ツクシ遊び、えのころぐさ(ねこじらし)でこそばす、すもとりぐさ(オオバコ)で草すもう、ほおずき、じしゃあ(どんぐり)のコマ、タンポポ・からすのえんどう、ツバキの葉、笹の新葉、ヒエツバナで草笛、アサガオで色水づくり、つる探し、イヌタデ・ぎやーる草(ミソソバ)でままごと、マオウでつぼう
雪遊び	落とし穴、かまくら、きんかん(雪玉どうしをぶつけあい強度を競う)、雪合戦、つららを食べる

4. 考察

1) 遊びの機能

本研究では、「遊び」「野遊び」の行為に内在する、自然および社会の中で生きていくための人間形成に不可欠な能力を以下に抽出した。

(1) 洞察力(ものごとの関係性や本質を理解・把握する能力): 例えば、ギンヤンマの生態や行動を把握する中で、オスをメスに見せかけて罠にする捕獲の仕方を学んだり、雨上がりに体が白くなるというタコの生態を利用したタコ捕獲の知恵など、動植物の生態を十分観察することで、その捕獲方法や採集方法を理解する能力や、仲間の行動を観察して、その技術や判断などを習得する能力。

(2) 見極める力(身の回りの自然すべてを遊び道具に見立て、それらを利用して遊ぶ方法を考案する能力): 例えば、細く節が少ないシノベダケを「ホロ玉鉄砲」などに用いたり、浮力が大きく太さが均一なマダケの特質を活かして筏の材料にする能力。

(3) 判断力(準備や後かたづけを通してグループや個人の行動に責任をもち、自然へ働きかける「遊び」に対する安全性や社会性などの判断能力): 例えば、山野草が食べられるかどうかの判断、遊び場所や遊び行為の安全・危険の判断能力。

(4) 気遣う力(年下の子どもたちなど、自分より弱い立場の者を気遣い、コミュニティの中で協調していく能力): 例えば、石遊びの時、まだ上手くできない子がいる場合は容易な遊び方に変えて、皆で遊べるようにすることや、ビー玉遊びの時も、弱者に配慮したルールに変更するなどの能力。

(5) 創造力(「遊び」をより高度で楽しく、持続的なものにするための新しい技術やルールを生み出す能力): 例えば、「きんかん(雪玉どうしをぶつける遊び)」に使う雪玉を海水につける、氷柱をその中に入れるなどの補強策を工夫・考案する能力。

2) 遊びの成長

遊びは、(1) 草花をそのまま食べる等の、「採取を主とする遊び」、(2) エサや道具のことを考える魚釣り等の「採取が主だが独自の工夫が見られる遊び」、(3) 草笛やカニをとってひもをつけて走らせる等の「採取後の独自の工夫が主である遊び」、(4) 釘を投げて競う等の「道具やルールを自ら創り出す創造的な遊び」から(5) 大人になり行われる「たこつり」「柿渋染め」「畑仕事」などの「野遊び」まで、子どもから大人になる過程で、連続し、難易度を上げながら成長していく人間の活動であることが理解できた。

5. 絵本の検討

最終的な研究成果の表現として、主に地域住民に向けた絵本を制作した。制作にあたり検討した点は以下の通

りである。

1) 遊びのイメージ

聞き取り調査により発見した遊びの事例の中には現在行われていないものも含まれている。例えば「雪遊び」という項目では、わらぐつをはいて遊ぶ子どもの様子や、つらがよくできていたという笹葺きの屋根がどのようなものだったのか等のように、再現した遊びに当時の写真などから得た服装や環境などの情報を加え、当時のイメージを再現したイラストを作成した。

2) 遊びの構成

例えば「草花を食べる」という項目では、食べられる草花をイラストで掲載しながら、どのように食べるのかの詳細を示し、「とんぼとり」の項目では、どのようにオスとメスで特徴が違うのかをイラストで表現、「けん



図2 絵本の制作例「ちゃんばら」「おちゃぼこ」

ぱ」や「石なご」などは、遊び方をイラストと文を加え説明し、「ほろ玉鉄砲」などの物を作る遊びは作り方を掲載するなど、本を通して遊びを初めて知った読者にも

理解し、遊ぶイメージを持つことができるように心掛けた。

3) 遊びの年代

各々の遊びの説明とともに、遊びを経験した当事者でしか分かり得ない遊びについての思い出や遊び方のコツなどを、聞き取った40歳代から90歳代までの年代を10年毎に区分し、各文章に色帯をつけて表示した。遊びの時代背景を浮き出たせ、聞き取った遊びに対する愛着などの個人個人の持つ心情を詳細に伝えることに留意した。

4) 遊びの空間

巻末に地図を示し、調査で得た情報を季節と場所により検索できるようにした。季節に合わせ、山と海を広域に使いながら遊んできたことが視覚的に把握できるようにした。



図3 ウェブサイト「季節検索」「視聴コンテンツ」

5) 遊びと生活

雪遊びの際に履いたわらぐつの作り方や、秋祭りなどの行事、神社の場所、使用する道具などの、遊びと関わ

った生活情報を掲載し、遊びが地域生活や社会と密接につながってきたことを表した。

6) 遊びのデータベース化

遊びの事例を、本のように固定された構成だけではなく、50音順、季節、世代別などの複数の視点から検索・アクセスできるようにデータベース化し、CD-ROMに収録し絵本に添付した。CD-ROMには、唄や映像のデータを収録し、絵本では表現できない動的な情報を追加した。なお、今後ウェブサイトとしてネット上で発信・閲覧することも予定し、HTMLファイル形式で作成した。

7) 遊びの言葉

養老地域で使われている方言や、動植物の名前、遊びのかけ声などを使用し、一般名も添えて地域独自の表現を心掛けた。

なお、タイトルである「ひとくいしょう」は、「石なご」と呼ばれる遊びの際に使われるかけ声である。「石なご」は養老地域ではよく知られている遊びであり、石を遊び道具に見立て、準備や後片付けを遊びのプロセスに含み、小さな子を気づかうルールもある遊びである。そのことから、養老における遊びを象徴する事例であると考え、その遊びの始まりを意味する「ひとくいしょう」をタイトルとして使用した。

6. おわりに

1) 遊びの価値

聞き取り調査を通して、遊びは、厳しい自然環境の中で「楽しみ」を自らの力で見出してきた、人々の知恵と経験の結晶であることが読み取れた。しかし、遊びは、地域の文化でありながら、今日、住民の間にその価値が認められていないことも調査を通して感じた。それは、誰もが遊びを無意識のうちに覚え、ごく当然に行ってきたために、遊びについて見直すことがなかったからだと考え。本研究における調査・制作を通して、遊びの価値を再認識し、その遊びを支えてきた養老地域の自然・文化・社会を、住民各々に再確認してもらいたい。

2) 遊びと豊かさ、自然との共生

遊びを通して得た能力は、厳しい自然環境の中で磨かれ、自然と共生する技術へと昇華していく。遊びは、自然と対峙してきた生業とは異なり、自然と楽しくつきあえるものとしてあり続けてきた。そして、生活において、長年培ってきた技術を駆使しながらの遊びは、「大人になってもずっと遊んでいたい」との住民の声からも分かるように、生活に豊かさを感じるための重要な存在なのである。つまり遊びは、人間の一生において断続的あるいは中断されるものではなく、人の成長とともに、生活における比率や遊びの段階を変化させながら存在し続けるものであり、地域生活において豊かさを形成するために不可欠な存在であると考え。

自然に対して遊びという働きかけを行うことは、自然

と共生していく姿勢を内包し、自然と共生していく生活のあり方が、まさに、これからの時代において「豊かな生活」を意味していくものと考え。

7. 今後の展開

作成した絵本の活用として、以下が考えられる。

1) 遊びの交流会

絵本を昔の遊びを思い出すきっかけとして、昔の遊びの様子などを話し合ったり、実際に子どもたちと遊びを再現したりする交流会を実施する。

2) 遊びのイベント

外部からの来訪者が、絵本を使って養老をめぐることで、海と山のある豊かな自然で遊んできた住民たちの知恵や、それらの遊びが現在でも行えることを、実際の経験を通して感じてもらい、地域の魅力を発見してもらう一助とする。

3) 遊びのウェブサイト

遊びの内容をウェブサイトで公開する。リアルタイムで更新でき、気軽に情報の交換ができることにより、地域の遊びに関する新しい情報を常に交換することができ、遊びの輪に様々な人びとが参加することが可能となる。また、ウェブサイトを通して遊びに関するイベントの提案・企画を行うことも可能となる。

注

- 1) 環境省、平成15年度環境白書、ぎょうせい、204-211、2003
- 2) J. ホイジンガ、ホモ・ルーデンス、中央公論社、1、1971
- 3) 西村清和、遊びの現象学、勁草書房、4-5、1989
- 4) 尾関周二、遊びと生活の哲学、大月書店、33-38、1992
- 5) 深谷昌志、孤立化する子どもたち、日本放送出版協会、36、1983
- 6) 松井健、マイナー・サブシステムの世界、篠原徹（編）、民俗の技術、朝倉書店、247-254、1998
- 7) 松井健、マイナー・サブシステム論、未来開拓学術研究推進事業、<http://future.humeco.m.u-tokyo.ac.jp/F-minor.htm>
- 8) 鬼頭秀一、自然保護を問いなおすー環境倫理とネットワーク、ちくま新書、1996
- 9) 遠藤ケイ、こども遊び大全ー懐かしの昭和児童遊戯集、新宿書房、2001
- 10) 笹間良彦、日本こどもの遊び大図鑑、遊子館、2005
- 11) 仙田満、子どもとあそびー環境建築家の眼、岩波書店、1992
- 12) 伏見のまちづくりをかんがえる研究・子どもの生活空間研究グループ、子育ての町・伏見ー酒蔵と地蔵盆、都市文化社、101-142、1987
- 13) 鬼頭秀一、人間と環境12、環境の豊かさをもとめてー理念と行動、昭和堂、9、1999
- 14) 京都府宮津市共育の里づくり協議会、<http://www.city.miyazu.kyoto.jp/%7Enousui/k.sato/>