

遊びの領域が曖昧なように、その評価も矛盾を含む。幼児期の遊びは社会関係を構築する訓練として推奨され、多くの人は大人になつても遊びが人間らしい豊かな生活を送るために欠かせないものだと感じている。だが、他方でわたしたちは、学童期以降おそらく定年退職するその日まで「遊んではかりいらないで勉強(仕事)しろ」という強迫観念にさいなまれる。この場合の遊びは創造の源泉どころか、怠け者のレツテルだ。

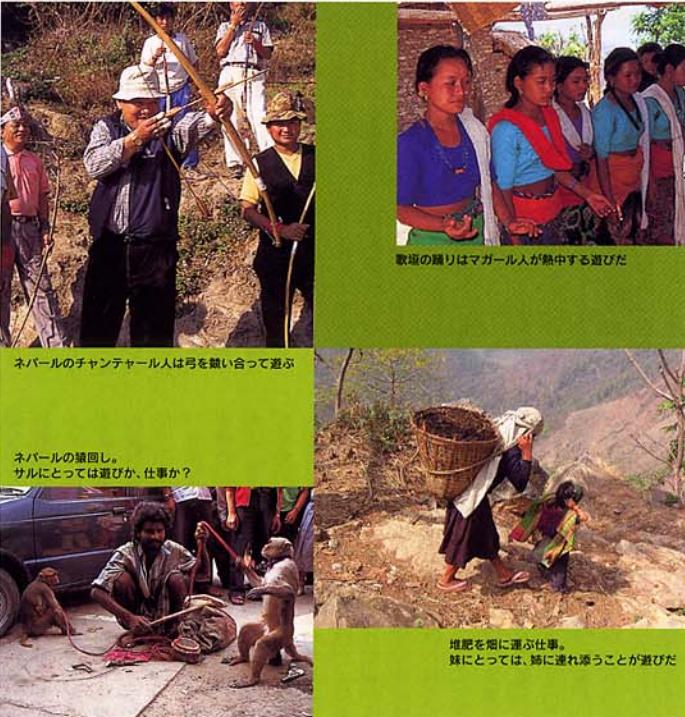
確かに度が過ぎた遊びは身上をつぶしかねない。だが、幼少のころから将棋で遊び、それに打ち込んだ人が、棋士になれたのではないか。だとすると将来の仕事に遊びが活かされることはありえない

遊びと仕事の遠近

南 真木人
(みなみ まきと)
民族社会研究部

ことではない。また、ある行動の形式、たとえば将棋、野球、楽器演奏などが、初めから遊びか仕事かという属性をもつてはいる。ときに漫然と仕事をしたり一心不乱に遊んだりするわたしたち自身を思ふいこせば、仕事と結びつけられがちな真剣さや真面目さが、遊びと仕事を分かつ要因でないことも明らかだ。このように考へると、遊びとは遊び手が楽しみ度する自由な行動である、という単純な定義が適当に思える。楽しみ度する自由な行動であれば、たとえそれが肉体的に過酷であつても労苦を感じないだろう。そこに、ある種の仕事のなかにも遊びの様が入り込む余地が残されている。

ネパールのカーモ



ネパールのチャンチャール人は弓を競い合って遊ぶ

ネパールの猿回し。
サルにとっては遊びか、仕事か?



堆肥を畑に運ぶ仕事。
妹にとっては、妹に連れ添うことが遊びだ

遊びと仕事の峻別と、仕事により高い価値をおく勤勉の精神は、近代の合理的精神の産物である。近代以前や人以前の動物では両者は未分化であり、仕事あるいは生きることのなかに遊びが入り混じっていた。たとえばネパールでは、公私混同と思われるだろうが、仕事の最中におしゃべりをしたり、私的な友人と会つたり、軽い飲食を摂ることが広く受け入れられている。それらは仕事に付随することとされ、「遊び」とは認識されていないのだ。それゆえネパール語には、「仕事(カーム)」の対義語が未だにない。

ネパールではよく「開発が進んだ日本のような国では、人は誰一人働くなくて

える」と、喜々として話すことになる。

日本人の目には遊んでいるよう反映する理由で、ネパール人の仕事ぶりと、それとは異なる理由で、ネパール人の目には遊んでいる。遊びとは何か、遊び手が楽しみ度する自由な行動を仕事のなかに取り戻すことができるか、といった問いのヒントが隠されているようだ。



レスリングをするニホンザルの子ども



油絞り機を模したおもちゃ。くるくる回って遊ぶ



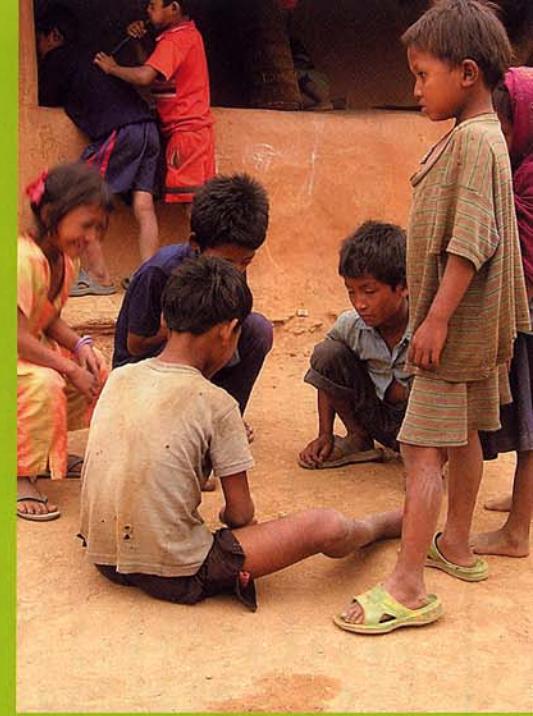
ネパールではカーモは
キャロムとよばれる



特集

「遊び」はとても広範なとらえにくい行動である。
ゲームや賭博、遊興、果ては
「いない・いないばあ」も遊びであれば、
仕事一般の対義語も遊びである。

しかも、それは人に固有の行動ではなく、
ネコやイヌ、イルカのような高等脊椎動物も
原初的な遊びをすることが知られている。
本特集ではこうした多様な遊びと、
それをとらえる視点の掘りがりを、人以外の靈長類や
世界各地の事例から見ていただきたい。



子どもは遊びの天才だ。皆といっただけでも楽しい



彦根で開催された
2005年カーモ日本選手権大会



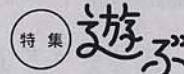
塩作りの作業。釜の火は強からず、弱からず、じっくりと海水を煮詰めていく



那覇を出て1時間半もすると、粟国島の低平な姿が見えてくる



大晦日(旧暦)の夜、踊りの隊列が島中をめぐる



草たけながになると誰もが踊り出す(塩工場の宴会)

塩作りの合間に

遊びながら働く人びと

名本 光男

(なもと みつお)

西武文理大学非常勤講師

「あとは誰かに任せ、さあ、遊びに行こうか」
海水が入った釜に薪をくべ、火力が安定してきたとき、塩作り名人・小渡幸信さんの口から飛び出した言葉に、幸信さんは驚いてしまった。
職人といえば普通仕事にどっぷりと浸つて、ひたすら精進を続け、最後には道を究める人であつて、「仕事」の対極にある「遊び」は彼のなかにあつてはならないものではないのか。ましてや、作業の途中で、遊びに行くなどありえない、わたしは長らく思つて

いた。しかし、それがわたしの職人に對する先入觀であつたことに気づいたのは、塩作りを体験させてもらった後のことだつた。

小渡さんは、一〇年ほど前に沖縄県粟国島に渡り、一人で「粟国島の塩」を作りはじめた。その後、彼の作る塩は全國的にその名が知れ渡り、今では二〇人ほどの従業員が彼の元で働いている。

塩作りの工程で、もっとも手間と時間がかかるのは、釜で海水を煮詰めていく作業だ。大きな平釜に海水をなみなみと注いで、薪をくべ、水分を蒸発させていく。一度火を入れると、二〇～二五時間は連続して薪を焼き続けなければならぬと言つた。だが、その作業はすつと根を詰めるというものが決してなかつた。

小渡さんは、作業の合間に自分の子どもたちを連れて、島中を遊び回つたものだと言う。南の海岸では島民も知らない奇岩を見つけて、よじ登つたりした。北の海岸近くには、洞寺とよばれる鍾乳洞があつて、今度こそ観光客のために通路や照明が整備され、誰もが安全にその内部を探索することができるようになつたが、當時は懐中電灯をもつて、泥んこ覚悟でなきに入りなければならなかつた。小渡さんは、そこで子どもと一緒にこれからをしたのだといふ。塩工場の前に広がる珊瑚礁では、干潮時には魚

遊びながらゆつくり

現在、塩工場の規模は大きくなり、生産量も飛躍的に増加した。だが、小渡さんは次のように語る。これからも、今までと同じように薪に薪をくべ、薪が静かに燃える音を聞きながら、満天の星のあいた音を音もなく横切る人工衛星を数えたりとしたと言う。

の影を追いかけて、珊瑚が壊れることも気にせず走り回つた。だから、遊ぶ人々から隔たつていた塩工場は、夜になると真っ暗な闇と静けさに包まれる。すると、釜場の脇に自作のベンチを引っぱり出し、その上に身を横たえ、薪が静かに燃える音を聞きながら、何時間もかけてゆっくりと海水を煮詰めていかなければならぬ。それを、効率だけを考えて急いでやるようなことになれば、デリケートなミネラル分が抜け落ちてしまつて、いい塩はできない。だから、根を詰めずに、ときには遊びながらゆつくりとやればいい。今わたしたちは、仕事にしても遊びにしても、あまりに一生懸命になりすぎているのではない。そして、わたしたちのおこなうさまざまな活動のなかには、小渡さんにとっての塩作りのような、心が躍ることが残つていらうか。生まれて初めて作った、ほんのりと赤みがかった塩をぼんやり眺めながら、わたしはふとそう思うのであつた。



木の周りを2回でぐるぐると回る遊び。追いかけっこその変形である。回っていると、どちらが追いかけているのかわからなくなる



遊び顔をしながらレスリングをするチンパンジー



追いかっこをするニホンザル。年長の子どもたちの動きは素早い

遊びを楽しむ霊長類

早木 仁成

(はやき ひとしげ)

神戸学院大学人文学部教授

人間の子どものよつに

野猪公園などで「ホンザルの子どもをしばらく眺めている」と、いつの間にか子ザルたちが集まり、枝にぶら下がつて絡み合つたり、取つ組み合いのレスリングをしたり、広場を走り回つて追いかけっこをしたりする光景に出会う。はじめてサルを見る人は喧嘩をしているように見えるかも知れないが、慣れてくれば喧嘩とはしないぶん様子が異なることに気がつくはずである。喧嘩なら聞こえる悲鳴や吠え声がない。年長の子ザルたちはかなり乱暴で激しく動き回るが、それでも遊びだと気づけば彼らはいかにも楽しそうに見えてくる。

チンパンジーの遊びは、ニホンザルに比べると身體が大きいこともあって、動きが緩やかな印象を受ける。み伏せられた方からは特徴的なあえぎ声が聞こえることもある。その様子は、げらげらと笑いながらやれ合つて、いる人間の子どもたちとほとんど変わらない。

彼らが本当に遊びを楽しんでいるのかどうかを確認することは困難だが、強者の自制

のことはむずかしい。強者が抑制する体格差があるような者同士で遊びに強い方が自分の力を押して弱い方に合わせてやるという現象である。レスリングの遊びでは強者がわざと下になり、追いかけっこ遊びでは強者が逃げる側になる。こうして強者が弱者の前で自己を抑制している弱者も遠慮せずに遊べるというわけである。強者が弱者に対して遊びを強要することは、強者が弱者に対する攻撃である。一方で、強者が弱者を抑止する体格差があるような者同士で遊びでは強者が弱者を抑えが維持されるのである。弱者がいがたんその気になれば遊びが少々荒っぽいものになつても平気である。ただし、遊びが弱者に統御不可能なほど激しくなると、弱者は急に動きを止めてしまう。たいてい強者も弱者に合わせて動きを止め、遊びは中断する。中断と書いたのは、短い休止の後に遊びはリセットされて再び始まることが多いからである。この中断を伴いながら遊びが繰り返されるという連鎖的な構造も、遊びを楽しむためのうまい仕掛けになつていて。

カロムとは四隅にポケット(穴)がある正方形の盤上で、扁平な円筒形の玉を指で弾いて穴に入れる、ビリヤードに似たゲームである。日本では滋賀県彦根市周辺で古くから遊ばれてきたが、

中国の都市化と泥んこ遊び

高 茜
(カオ チェン)

国立民族学博物館外来研究員



正月休み、雲南省昆明市に里帰りした。久しぶりに家族と過ごす時間が嬉しい、姪たちの遊びにもずっとつきあ

つた。

ある日、兄の車で、家から一時間半ほどかかる公園へ出かけた。一人一〇元約一三〇円の入園料を払って公園に入ると、国内の一ヵ所に泥んこ遊び場があった。そこでは子どものが親と一緒に泥んこ遊びを楽しんでいたが、遊び相手のいない子どもには公園の指導員たちが遊び方を教えていた。指導員は子どもの安全を守り、洋服を汚さない遊び方や手洗いの指導までしているのだ。

この泥んこ遊び場は半年前にできたばかりだが、とても人気があるという。わたしが子どものころ、泥んこ遊びは洋服が汚るので親から禁じられた。つそり楽しんでいた泥んこ遊びが、今では子どもの遊びとして認められるようになつたのかと微笑ましく思つた。でも、かつての泥んこ遊びと、今のそれとでは多くの違いがある。まず、遊びが子どもたちだけで楽しむものから大人が一緒に加わるものに変わつた。子どもが自発的に遊び方をとおして形成される子どもたちの心もこれから大きく変わつていいくのではないか。

中国には、経済発展と都市化が進む昆明市のような街が多く存在する。そのような大都会では子どもの遊びも変わりつつある。子どもの遊び場や遊び方の移り変わりに、中国社会の急速な変化を垣間見た気がした。



トルコのカフヴェに集まって

キヤーミル・トプラマオール

大阪外国语大学助教授

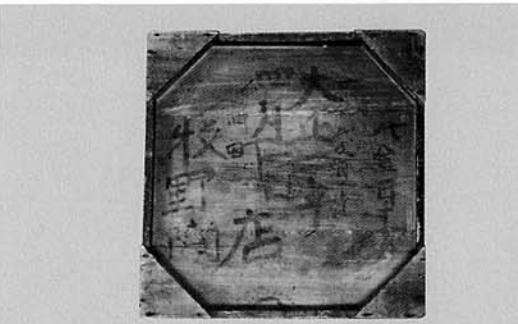
トルコ式の麻雀 審査提供:沼田早苗/JICA

トルコ人男性の関心事といえば麻雀のことはもちろんだが、やはり政治とサッカーが、二を競う。一人の男が会えば挨拶後、まず週末のサッカーの試合の結果や首相の会見などの話になる。そんな男たちがよく集まる店がカフヴ

エである。カフヴェとは元々コーヒーという意味だ。だが、ふつうカフヴェに行けばコーヒーではなく、煮出して作るトルコ紅茶、チャイを飲む。五、六杯飲むこともめずらしくはない。チャイを飲んだお金を払うのは当たり前。そこでその支払いをかけてトランプやバツクギヤモン、そしてトルコ式の麻雀「オケイ(Okey)」が始まる。

オケイは一から二三まで記された黒、青、黄色のこま(牌)各二組と二枚のジョーカー的なこま、全一〇六枚のこまで遊び麻雀に似たゲームだ。四人遊び、向かい合つた人同士がチームを組む。この並べ方の制限は少ない。同じ色で一番であれば何枚でもつなげてよく、色違ひの同じ数を四枚すべてを集めてよい。ただし、捨てられたこまを取れるのは、次の順番の人だけになる。オケイとは、最初に開示するひとつのかま(ギヨステルゲ)と同色で、それに一を足した数のこまのことを指し、ラツキーカードのような働きをする。

そのようなゲームも、週末にテレビでサッカー中継が始まるとや否や中断される。みながテレビに釘付けとなり、応援もまるでスタジアムにいるかのように激しい。ライバルのサポーター同士で野次が飛び交うほどだ。場合によつては喧嘩も辞さないが、当然次回から入店禁止となる。だから必然的に同じチームのサポーターが同じカフヴェで観戦することが多い。誤つてライバルチーム・カラーのマフラーをもいたまでの入店には用心!



彦根でもっとも古い墨書きのあるカロム盤。大正2年

なぜここだけに見られるのか、その伝來の経緯を含めて定かでない。だが、カロムに類似するゲームが名称やルールに似たゲームである。日本では滋賀県彦根市周辺で古くから遊ばれてきたが、地球上のさまざまなところで今も遊ばれていることは確かだ。

かつて彦根では、一家に一台カロム盤があるといわれるほどボビュラーな遊びだった。正月、地蔵盆、雨の日など、誰もが遊んだ経験をもつ。古いカロム盤の裏には、製作年や購入年などの墨書きがある。発見されたもっとも古いもので大正二年であるから、一〇〇年

近く遊び継がれてきたことになる。所有者や製作者、一円一〇銭といった購入代金、遊び続けると盤面がすり減りラインが消えるので、それを塗り替えて年まで記された盤が現役で使われたりする。

一九八八年八月二八日、第一回カロム日本選手権大会が開催された。子どもから老人までが同じ盤上で対等に競争する大会は、デジタルゲームでは味わえない感動があった。各町内からは腕に覚えのある大人たち、自称「名人」が名乗りをあげ、間違いなく日本最高水

準の大会だつた。それによつて彦根の人が、自分たちの日常の遊びが、じつはこの地域固有のものであることを知った。これに一番驚いたのは、彦根の人ようになつた。それによつて彦根の人びとは、自分たちの日常の遊びが、じつはこの地域固有のものであることを知つた。これに一番驚いたのは、彦根の人びとだつたかもしれない。

伝承される彦根のカロム

杉原 正樹
(すぎはら まさき)

きたかぜしゃしんがん
編集工房北風寫眞館代表



2005年カロム日本選手権大会