

## 伝承ゲームの国際会議に出席して

中村悦子

フランクフルト空港で乗り換えたベオグラード行き飛行機は、先ほどのジャンボと比べるとほんとに小さく感じられます。ウィーン上空を超えて二時間弱で、ユーゴの玄関に着きました。タクシーに乗るにしても、まずお金を交換しないと、と心細そうな顔の前に、ひげの青年の笑顔がとび込んできました。この度の会議を主催するベオグラード大学心理学研究所の学生スタッフで、私の手紙をみて待ち受けてくれたのだそうです。初めてこの地で不案内の身には、何ともうれいことでした。

高層住宅の並ぶニューベオグラードを横にみて、中心部の古い町並をあとに、郊外の林の中に会場となる「子どもたちのためのレクリエーションセンター」がありました。丁度、日

本の青年の家のようなたたずまいです。

ここで、この日（八五年一〇月九日）の夕刻から三日間にわたり、「伝承ゲームの研究プロジェクトに関するベオグラードOMEP会議」とでも訳される小規模な国際会議が行われたのです。

OMEPというのは、世界幼児教育機構の略称で、その目的は、「全世界の子供たちが家庭・教育機関・社会のあらゆる場でよりよい発達と幸せがもたらされるように、最適条件を留意すること」とうたわれ、現在、世界の四〇カ国が協力加盟し、日本も六八年に日本委員会を組織して加盟しています。三年毎に開催される世界セミナーには、日本からも多くの参加者があり知られています。地域別の会や今回のようなプロジェクト別のものもあることが分りました。

ベオグラード会議に集った人々は、名簿がないため人数等の確認はできませんが、ヨーロッパ諸国とカナダ、それに日本の十四カ国から二十名、ユーゴ国内から約三〇名、加えて五十名ほどでした。会議の目的は、「各民族・各文化集団には、各々に培ってきた子ども伝承ゲームがある。しかし、この変動する社会にあつて、その中のあるものは消滅の危機にさらされてさえている。伝承ゲームのもつ意義を考えるにつけても、それらを今、記録し集成する必要はないか、また、それらを教育の現場で、新しく活用する可能性はないか、これらについて討議をしよう」というものです。

この提案は、すでに一九七八年のヨーロッパOMEP会議に口火がきられていたそうで

すが、その後、OMEPのプロジェクトとして正式決定すると共に、ベオグラード大学心理学研究所が受けて、具体的展開のための理論的・方法的枠組を検討していました。この間、アメリカの遊びの研究者、サットン、スミスも助言者として参加しています。そして概略の出来たこの段階で、各国委員会からの参加を得て今後、計画を話し合うというものでした。

従って会議の日程は、大きく二つに分かれ、一つは、参加者の自由な短い発表、これには国外から八件、ユーゴ国内から九件あり、もう一つは、今回のテーマである国内的・国際的伝承ゲームの集積づくりについての長時間討議とからなりました。

私も「日本の伝承あそび研究と幼児園現場での活用の現状」として短かい発表はしたものの、聞くだけで精一杯という力不足を感じつつの参加でしたが、印象深い点を一、二記してみよう。その一つは、幼児教育において、伝承ゲームを考える——収集・記録し、応用実践する——ことの意味です。遊びの重要については、ホイジンガーのホモ・ルーデンス以来、遊びの精神を人間の根元とする考え方もとに認められています。また、幼児期の発達に、遊びが大きな影響を与えていることについても、ピアジェ、ヴィゴツキイ等の精神発達学からの知見も積み重なられてきました。更に、今、遊び、特に子どもの遊びが、文化人類学や記号論からの接近で新しい領域を開いていることを参加者の顔ぶれから知ることが出来ます。

ここで面白いことは、今回の表題にもあるように伝承「ゲーム」に視点があてられてい

ることでした。日本においては、ほとんどの研究及び文献に、伝承あそびが使用されているでしょう。文化の中のゲームについては、すでに、J・ロバーツらによって通文化的定義（ゲームの五つの要因）（二九五九）が与えられ、比較文化の研究がなされています。

今日も、子どもの伝承ゲームを民族文化の一分野として位置づけていて、その定義とカテゴリー化の案が出されました。しかし、伝承ゲームに限定することによって出てくる問題点、特に幼児・幼児期の伝承あそびが大幅におちてしまうのではないかも論議されました。日本でいえば、柳田のいう「口遊び」そして「手あそび」の一部は、それに当たるでしょう。このようなことから、各文化の中で、子どもの伝承あそびを収集・分類しようとするときに、国際的な動きと合わせてみると見えてくる問題点があります。このことがまさに国際的な研究・討議の必要性をなしていくのでしょうか。その意味でも、今日の発表にあったカナダの女性研究者ガルスン博士の「教育価値を主としたゲームと玩具の分類に関する国際文献の調査」の柱だては、注目したいところでした。

伝承ゲームは、身体活動をうながしたり、仲間との交流を必要としたりなど、子どもの種々の活動を刺激する豊かな可能性を秘めています。これらの遊びの経験が現代の子どもにも可能であるかどうかは、子どもをとりまく生態系の型と関連しているというのも、今日の主張でした。この点とも関連して、基調講演者であったベルギーの国立体育大学のR・ランソン博士の「フランドル地方の民族ゲームファイル・そのスポーツ史への応用」は、示唆に富んだものでした。まず、フランドル地方という文化の周辺において、民族性

を示すものとしての伝承ゲームの集成の実現過程に目をみはりました。それは、彼の所屬する大学の体育史コースが、七三年から七四年にかけてのプロジェクトとして、// 眞のゲームとスポーツの考古学者」と称するような学生の養成にあたり、以来十三年の資料集積が、この「フレミッシュファイル」となって結実したことです。このゲームとスポーツの考古学者は、自らの生まれ育った地方の人々の間に宿入して共にゲームとスポーツを遊びながら資料を収集したのですが、この方法こそ、この地に四世紀前に生きて、農民や子どもたちの生活を描いた画家、P・ブリューゲルの「参加観察」の方法であるという比喻は心憎いものでした。

そして、この貴重なファイルは、大学の研究室にあるばかりでなく、一九七八年の国際児童年を記念した「民族ゲームと伝統的子どもゲームの一大展示」が野外博教室で実施され、以来、博物館内に恒常的に設置されていますが、そこにおける現代の子どもたちの参加の様子は、人間の遊びの経験の宝を、わがものとして楽しんでるありようそのものに見えましました。

(大妻女子大学)