

原 著

明治後期の小学校における戦争遊戯の成立過程

杉谷 修一

<要 旨>

明治後期は小学校において学校遊戯が本格的に導入された時期であった。そこで学校遊戯の中でも戦争遊戯に注目し、学校教育の外部要因が教育実践活動に反映する様子を検討する。検討材料として学校遊戯の実践の手引き書の役割を果たした遊戯書の分析を行う。

戦争遊戯は学校遊戯の隆盛に伴いその影響力を強めていったが、その背景には日清戦争の勝利に沸く当時の世相が反映されていた。1880年代の後半には体系的な内容を持つ遊戯書が出版され、その後に多くの遊戯書が続いた。しかし、日清戦争直前の師範学校附属小学校における学校遊戯を調べてみると、遊戯導入初期と同様の海外の遊びを翻訳した競争的遊戯がわずかにみられるだけだった。

1890年代後半になると戦争の模倣を基盤に多くの競争的遊戯が考案されたが、それらはいくつかの類型に分けることができる。最も採用数が多いのは集団対抗で役割が未分化な非組織的戦争遊戯で、次に多いのが役割分化が見られる組織的戦争遊戯であった。

組織的戦争遊戯はふたつの起源を持っている。ひとつは海軍の戦闘モデルを下敷きに作られたもの。もうひとつは茨城県の師範学校附属の小学校で日清戦争直後に考案されたものである。附属小学校のモデルは当時流行していた軍人将棋などのボードゲームあるいはそのカードゲーム版の遊びとよく似ており、それらを参考に作られたと想像できる。この主の戦争遊戯は三すくみの構造を備えており、身体能力に依存して遊ばれる通常の戦争遊戯に比べ、より戦略性・戦術性の高いものとなっている。

これらの戦争遊戯は後に学校外でも熱心に遊ばれることになる。それはすなわち、学校文化から子どもたちの遊び文化への還流である。

キーワード：日清戦争、組織的戦争遊戯、遊び文化、三すくみ、遊戯書

1. はじめに

明治初期の学校教育における遊戯の導入は活発なものとはいえなかった。『童女筌』（明治9）に始まる海外の遊戯を紹介する動きは遊戯の教育的意義の模索でもあり、カリキュラムにおける位置づけも実態としての遊戯活動も明確なものではなかった。伊沢修二が愛知県師範学校附属小学校で唱歌遊戯を導入したなど少数の実例を除けば、学校遊戯の活発化は明治20年代まで下るだろう。「小学校教則大綱」（明治24）において「体操ハ身体ノ成長ヲ均斉ニシテ健康ナラシメ精

神ヲ快活ニシテ剛毅ナラシメ兼テ規律ヲ守ルノ習慣ヲ養フヲ以テ要旨トス」という体操科の指導目標のもとに「最初適宜ノ遊戯ヲ行ヒ、次第二普通体操ヲ加ヘ、男子ニハ兵式体操ノ一部ヲ授ケル」という位置づけを与えられていた。このように普通体操やスウェーデン体操を主としながら、遊戯については体操を十分にこなすことができない低学年の児童への導入的役割に限定する傾向はその後も続くことになる。

学校遊戯の研究が制度史や思想家・実践家の検討を中心になされ、子どもの遊び文化との接点についてはほとんど論じられなかったのは、以上のように学校遊

戯が学校体操科の内部においても限定的な影響力しか持たなかったということと無関係ではあるまい。

しかし、学校遊戯の実践を通じて学校外へと広がりを見せたものも存在する。子どもがある遊びを受け入れ、それを実践・継承するという事態に際し、どのようなことが起こったのかを考察することで、実践主体である子どもとそれを取り囲む社会の相互関係の中での遊びの取捨選択と継承・変容といった問題を検討することができるだろう。本稿では学校遊戯の中でも特に時代性を帯びた「戦争遊戯」を取り上げ、その成立過程と遊び文化への影響について検証する。

2. 戦争遊戯の特徴

戦争遊戯、戦闘遊戯、擬戦、軍遊びなど多くの異名が存在するが、ここでは戦争遊戯を採用する。なお学校遊戯において戦闘遊戯は特定の遊び方を意味する使われ方がなされる場合があるが、これについては後述する。

元来、戦争遊戯という分類が明確に存在したわけではない。後の遊戯教育に影響を与えた「体操遊戯取調報告」（明治38）では教科として課すべき遊戯を「競争遊戯」「行進遊戯」「動作遊戯」に区分している。これは後に「学校体操教授要目（第一次改正）」（大正15）において遊戯及び競技として「競争遊戯」「唱歌遊戯」「行進遊戯」「走技、跳技及投技」「球技」の5分類となった。そこには明治半ばまでの体操中心から遊戯の重視、特にスポーツが競技として独立していく過程がはっきりとみてとれる。体操遊戯取調報告に「教科外に行うもの」として15の遊戯が例示されている中にある「擬戦」がここで取り上げる戦争遊戯に近い。

当時「遊戯書」は学校現場における遊戯指導の具体的な手引きとなっていた。現在確認できる各種遊戯書—引用参考文献参照—についてみると、戦争遊戯が独立した項目として挙げられている例として、富永岩太郎が『教育的遊戯の原理及実際』（明治34）において遊戯全体を「鬼々遊び類」「戸外行進類」「用器競争類」「徒手競争類」「智的競争類」「戦争遊戯類」に分類しているものが挙げられる⁽¹⁾。しかしこれは例外的であり、多くの遊戯書には戦争遊戯が分類項目として独立していない。

戦争遊戯は(1)軍人のまねをする模倣遊戯(2)戦争を模しながら何らかの形で勝負を決する競争遊戯に大

別できる。(1)はおもちゃのサーベルや階級章などをつけて行進する兵隊ごっこのような純粋な模倣遊びを意味する。(2)の例として『日本児童遊戯集』（明治34）の下総で採集した遊びが挙げられる。「児童数十人打ち集い、杉皮のごときものを纏めこれに紙を貼り、金紙もしくは銀紙を細く筋の如くに貼り付け、尉官・佐官の帽に擬し（中略）斥候を派遣して的の状況を視察し、屢々戦いを挑み、的の間隙を窺い、号令の下に竹銃を発し、突貫して敵兵を擒にす。その擒にされし兵の多寡を以て勝負を決するなり。」⁽²⁾これは兵隊ごっこと名付けられているが、前半部分の模倣遊びにとどまらず、最終的には両軍の勝ち負け決めするという意味で(1)とは区別される。学校における戦争遊戯は模倣遊びではないためここでは(1)のような遊びは取り上げず、(2)の特徴を持つ「競争的戦争遊戯」を中心に検討する⁽³⁾。模倣的戦争遊戯と競争的戦争遊戯は理念型としての区分であり、実際の遊戯には両者が混交することも多い。両者の区別は純粋な模倣、ミミクリとしての戦争遊戯を除外するという意味を持っている。

3. 競争的戦争遊戯の成立過程

(1) 明治10年代：『戸外遊戯法』前後

競争的戦争遊戯の原初形態はかなり早い時期から認められる。遊戯書の最初期に出た『西洋戸外遊戯法』（明治18）には「プリソナース・ベース（牢屋おにごっこ）」が紹介されている⁽⁴⁾。これは甲乙両軍にわかれて行う鬼ごっこの一種で、鬼（攻撃側）が侵入してくる敵兵に触れて捕虜とするものである。また同時期に出版され後に大きな影響を与えた坪井玄道・田中盛業『戸外遊戯法 一名戸外運動法』（明治18）の「ポーム」は手による接触ではなくボールを当てるという点が異なっているが、基本は牢屋鬼ごっこと同じ遊びである⁽⁵⁾。岡本岱次郎編『簡易戸外遊戯法』（明治19）の「源平遊び」も牢獄や本営の位置が両軍で相対していない点を除けば牢屋鬼ごっこに酷似している⁽⁶⁾。このように学校遊戯の具体的な事例が紹介されつつあった時期においては、牢屋鬼ごっこあるいはポームのバリエーションが存在し、後に競争的戦争遊戯へとつながることになる。いずれにせよ当初は「源平」などの日本在来の戦争イメージと融合させながら、外来の遊びを翻訳して紹介する形で戦争遊戯の原型が生まれたといえるだろう⁽⁷⁾。明治以前から存

在した日本の遊戯が戦争遊戯の中にどの程度存続していたかについては今後の検討課題である。

(2) 明治20年代：日清戦争前まで

『戸外遊戯法 一名戸外運動法』以来、立て続けに何冊もの遊戯書が出版された。著者のひとりである坪井玄道は明治11年に文部省直轄として設置された体操伝習所のメンバーとして活動しており、広瀬伊三郎の『簡易遊戯法』（明治19）を初め、体操伝習所卒業生の手によるものだけでも7冊の遊戯書が書かれている⁽⁸⁾。その後は一時遊戯書の発行が少なくなり、明治20年代後半になって再び増加する。

まず、遊戯書の乏しい時期から戦争遊戯に関連するものを拾ってみると、『絵入幼年遊戯』（明26）⁽⁹⁾には攻め手・守り手からなる陣取り遊びの「守城遊び」、源平に分かれて相手方の土器をより多く割った側が勝利する「源平土器割り」などがみられる。ユニークなものとしては攻撃と守備が交互に動くのではなく、両者同時に出会ったところで勝負を行う「首切り」がある。これは集団対集団の戦争遊戯が無秩序な形でしか決着がつきにくいところを、メンバー同士で一对一の勝負を積み重ねることで全体の勝ち負けをつけるよう工夫されており、ターン制という点は別にして将棋との共通性がある。一方、体操伝習所第3回卒業生の増田正章編『学校児童戸外遊戯法』（明治27）には戦争遊戯に類するものが全くみられず、この時期の戦争遊戯に対する認識や実施程度にばらつきがあったことが予想される⁽¹⁰⁾。

この時期に重要な意味を持つ遊戯書として白浜重敬と志々目清の『遊戯法』（明治27）がある⁽¹¹⁾。明治24年の小学校教則大綱を受け、全国の師範学校でどのような遊戯法が実践されているかを調査した貴重な資料となっている。49校中、未回答16校と特筆する遊戯法がないと回答してきた9校を除く24校の学校遊戯を記録している。

『遊戯法』の中身を検討した高橋によると、(戦争遊戯を含む)競争遊戯の報告例が多く、遊戯の種目数でいえば唱歌遊戯43、行進遊戯5、競争遊戯105であり、各府県の採用数を合計すると唱歌遊戯148、行進遊戯13、競争遊戯201であった⁽¹²⁾。つまり行進遊戯は非常に実施例が少なく、唱歌遊戯や競争遊戯はある程度盛んであった。唱歌遊戯は競争遊戯ほど実施例は多くないが特定の遊戯に集中する傾向があり、競争遊戯は実施例は多いが様々な種類に分散しているといえる。当時の遊戯書に掲載されている競争遊戯の種類は非常

に多く、それが学校現場での実践と対応関係にあったと考えられる。

各師範学校附属小学校で実践されていた戦争遊戯を調べてみると、わずか6例にすぎなかった。このうち山形県尋常師範学校附属小学校の「大将遊び」は「多数の生徒中、一人を大将と定め、其の他の者を部下とし、大将の運動するまま運動せしむる遊戯」であり、競争的要素がみられない。よって厳密には5例が戦争遊戯に相当する。つまりこの時期には競争的戦争遊戯の実践例は、実験的試みが可能であったと考えられる附属小においてさえ非常に少なかったことになる。戦争遊戯が男児に限定されていることと、遊戯書にみられる戦争遊戯はある程度複雑なルールを持っており、この時期の遊戯が低学年中心に考えられていたことと矛盾したことも理由のひとつだろう。

表1：『遊戯法』（明治27）にみられる戦争遊戯

学校名	戦争遊戯
山形県尋常師範学校附属小学校	大将遊び
岐阜県尋常師範学校附属小学校	ボーム
茨城県尋常師範学校附属小学校	プリズナーベース
徳島県尋常師範学校附属小学校	玉投げ戦争
鹿児島県尋常師範学校附属小学校	大将防ぎ
沖縄県尋常師範学校附属小学校	ジーファー、トメーエー（簪探し）

(3) 日清戦争の影響

戦争遊戯に大きな変化が起きるのは日清戦争後である。明治26年までの学校現場の状況をまとめた『遊戯法』にはわずかの戦争遊戯しかみられなかったのに対し、明治28年以降に出版された遊戯書にはかなりの数の戦争遊戯が出現する。この時期の戦争遊戯は『遊戯書』にみられた戦争遊戯とは質的に異なっている。

日清戦争後のかなり早い時期に出た前野関一郎『新撰遊戯全書』（明治28）⁽¹³⁾は「陸軍擬戦」と「海軍擬戦」から始まる。陸軍擬戦はターン制の人奪いの遊びである点ではルールとして新奇なところはないが、軍の模倣（隊長、兵士という役割、第一・第二遊撃隊の設定、野戦病院の設定や軍楽隊など）という点で従来の遊びよりもリアルである。もうひとつの海軍擬戦は複数の児童を縦列させて、軍艦や水雷の部隊からなる艦隊戦を行うものである。数人ひとかたまりの軍艦や水雷艦を自由に動かし個別に勝負を挑むこの遊戯はその他の遊戯書においても様々なバリエーションを生

み出していく（注：前野の「海軍擬戦」はかなり早い時期に登場しているが、後の海軍遊びあるいは艦隊遊びのルーツであるかは不明である。）。

明治29年の『新案海軍遊戯法』は海軍関係者の協力のもと「児童ノ海軍思想ヲ養成スル方法トシテ考案」⁽¹⁴⁾（例言1頁）されたものである。海軍の組織から各種戦闘の解説までを詳細に付された各種遊戯は、記録が残っている戦争遊戯としては最も複雑なもののひとつであろう。この書物がどの程度教師たちに読まれたかは不明であるが、従来のような体操遊戯周辺の専門家や師範学校附属学校の教師によるものではなく、当時の尚武を求める気風の中で、軍部のイデオロギーが遊戯指導書の形を取りえたことは注目に値する⁽¹⁵⁾

これと同時期に出た『少年教育遊戯』（明治28）は学校遊戯を念頭においた通常の遊戯書というより、一般向けの書物であるがそこにも戦争遊戯が明確に認められる⁽¹⁶⁾。「川中島合戦」や「お城の大將」「城攻遊」「騎馬武者」などこれまでの陣取りや人奪いの遊びと同系統の遊びが全体に占める割合が多い。さらに隠れ鬼を加藤清正と中国人に見立てた「鬼上官」では「目下日支戦争中には時節柄格好の遊戯なり」と意図的に日清戦争という題材を遊戯に導入していることがわかる。また両軍に分かれ、一列相対する形で行うドッジボール風の遊戯は「日清戦争」と名付けられている。

以上のように、日清戦争後の戦争遊戯は階級や兵種、兵器といった点で明らかに近代戦争の経験を模倣・反映している。『新案海軍遊戯法』にみられる階級章を使ったルールは戦争ごっこ気分を味わうことを可能にするだけでなく、より複雑に分化した行動を要求するものでもある。

3. 日清戦争後の戦争遊戯の特徴

(1) 遊戯研究のたかまり

日清戦争の勝利が戦争の模倣としての競争遊戯を広めたことは確かであるが、同時に当時は遊戯研究・実践への関心が高まってきた時期でもあった。このことが「普通体操、兵式体操中心の無味乾燥な学校体育に変化と新鮮さをもたらしたが、反面において、普通体操中心の指導にならされた人々を少なからず混乱させた」という今村の指摘は、学校現場の実践上の手引きであった遊戯書自体の混乱にもあてはまる⁽¹⁷⁾。遊戯熱のたかまりは系統だった学校遊戯研究により導かれたわけではなく、内外におけるスポーツ文化の浸透と

いった学校遊戯の外からの変化によってもたらされたという側面がある。

遊戯の分類ひとつをとっても、完全に羅列しているもの、学年ごとの区分しかもないもの、適する季節で区分しているものなど統一を欠いている。輸入された遊戯やスポーツから、学校にはなじみにくい在来の遊びまでを雑多に抱えこんだ遊戯は特に扱いづらかったのであろう。

(2) 遊戯書にみられる戦争遊戯

そのような雑多な性質が混じり合うカテゴリーが競争的遊戯であり、戦争遊戯の多くはそこに組み込まれた。戦争遊戯の種類が増加し、戦争の模倣という見かけ以上に遊びの性質が分化してきた様子を日清戦争後の学校遊戯において確認してみよう。ここでは日清戦争後の明治28年から日露戦争終結前の明治37年までに刊行された遊戯書について検討する。ただし、唱歌遊戯や行進遊戯のように戦争遊戯を含まないカテゴリーに特化したものや、戦争遊戯の対象外とみなされていた女子向けの遊戯書は除いた。また師範学校附属小学校の体操遊戯細目を解説したものは、遊戯書の体裁をとる場合があるため一律に採用した。

戦争遊戯の採択状況をみると44冊中32冊が戦争遊戯を取り上げており、戦争経験が学校遊戯に与えた影響の大きさが実感できる。そしてこの時期の戦争遊戯は種類の増加とともに、様々な質的变化を見せ始めた。

(3) 戦争遊戯の分類

まず戦争遊戯を「戦争の模倣を含む競争的遊戯」に限定し、集団対抗的遊戯と非集団対抗的遊戯に分類した。戦争遊戯の多くは集団対抗形式を取っている（両軍対抗、源平対抗など）。次に参加者がどのように動くのかについて個別的な参加と共同的な参加に大別することができる。個別的な参加とは、参加者各自が目的達成の試みを行いその結果を積み上げることで集団の勝負を決めるような場合を指す。共同的参加は目的達成に際し、必ず参加者の協力が必要な場合を指す。この場合の協力は騎馬戦のように動作自身が連動している場合、「輜重ノ競走」のようにメンバーに連続的に動作が受け継がれる場合などがある⁽¹⁸⁾。

組織的遊戯は遊戯中に参加者の役割分化がみられ、それが遊戯のルールや勝敗と関係している場合を指す。大將と部下という役割はかなりの戦争遊戯にみられるが、大將・部下という名称使用にとどまるものや

各役割の連動が勝敗に関係しない場合は非組織的なものに分類した。

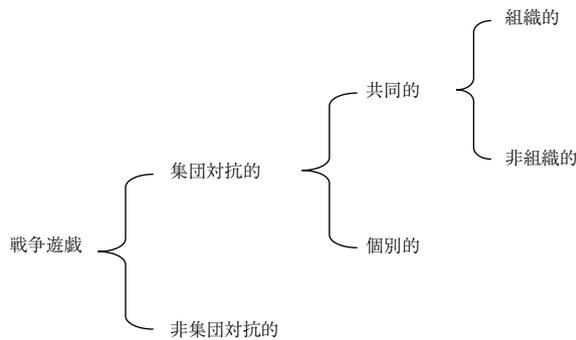


図1 戦争遊戯の分類

表1 戦争遊戯の類型：事例数と名称

戦争遊戯の類型	事例数	名称(例)
組織的戦争遊戯	28	戦闘遊戯、六色戦争、三角遊戯等
非組織的戦争遊戯	91	軍艦遊、軍夫競走、騎馬戦争等
個別的戦争遊戯	7	川中島合戦、中隊衝突、城の占領等
非集団対抗的戦争遊戯	6	名誉の大將、鬼上官、お城の大將等

各類型の事例数は、非組織的戦争遊戯が最も多く、組織的戦争遊戯がそれに次いでいる。個別的戦争遊戯と非集団対抗的戦争遊戯はそれほど多くみられなかった(表1参照)。集団対抗的な遊戯が多いのは戦争を題材にした遊戯が敵味方という集団闘争の形を取ることからも理解できる。その中で個別的な戦争遊戯が少なかったのは、「川中島合戦」の様に日本古来の一騎打ちから日清戦争に見られる近代的な集団戦争へと時代が変化したことが、当時の社会に深く認識されたことと無関係ではないだろう。

集団戦闘のおもしろさを遊戯として表現する場合、当然戦闘の秩序を構成する役割に注目することになるが、事例を見る限りでは高度の役割分化が認められる組織的戦争遊戯は限られていた。その理由として先述したように、学校遊戯は低学年向けの活動と認識されていたためあまり複雑な遊戯を導入しなかったということが挙げられる。しかし、日清戦争後、戦争をそのまま模倣したような遊戯が盛んに考案されると、その実施に耐えるように対象学年が尋常3・4年から高等科の児童にかけて広がっていった。特に高等科では高度な役割分化と激しい身体的接触が伴う遊戯も実践

されることになった。例えば兵庫県御影師範学校附属小学校の実践記録に当時の社会情勢が学校遊戯の形で影響しているようすが確認できる⁽¹⁹⁾。

兵庫県師範学校わ、去る明治二十八年に遊戯教育の必要性を感じて、其研究及び実験に着手してから、茲に年を閲すること前後八ヶ年(中略)足一たび兵庫県の地を過ぎって我が師範学校の附属小学校を觀たものわ、毎口中食休憩後の半時間が、宛然一大運動会の觀を呈する光景を見て、驚かぬ者わなかる一(中略)「シャツ」一枚になって「ツボン」を高くはしより、小供らしき運動帽とゆ一、あくまで輕装したる教師の後に走る一隊二三隊、騎兵の駆ける蹄の響き、馬のいななき、軍歌の聲に鯨波の聲、勇ましく敵壘目がけて乗り込む決死隊、砲彈攻撃、軍艦の援護に向う水雷數十隻、輜重輪卒に赤十字、これ等の後援ありてこそ、腕は手車、水車、險しき山に逆車、無理と思えど後にわ退かぬ勇猛心のけなげなさ、女の子にわ肩襷色も紅白源平の旗の争い、いとしおらしく、手さきわもみちに千鳥足、四色五色の旗さばき(後略)

日清戦争直後に遊戯教育への関心が高まり、休み時間に遊戯が実践されている様子うかがえる。特にその中心に戦争遊戯が据えられていることは注目すべきである。遊戯書の項目だけを見ると目立ちにくいだが、実際には男児の遊びの大きな部分を占めていた時期があると考えられる。また、この後の記述で列挙される女兒の遊戯には戦争遊戯が見られないが、実際には「赤十字」という従軍看護婦を題材にした遊戯一他の学校でも赤十字は採用例が確認されている一を行っており、戦争遊戯の適用範囲は限定的ながら女兒にも広まっていたことが伺える。この学校のように「毎正課週時間以外に二時間半以上の課外遊戯を実行」⁽²⁰⁾しているところが当時の平均的学校像ではないにせよ、戦争遊戯の成立期は学校遊戯の積極的な展開と重なり合っていた。

4. 組織的戦争遊戯と遊び文化の関連

(1) 組織的戦争遊戯の特徴

これまで見てきたように、日清戦争後の学校において戦争遊戯が急速に広がりを見せていたが、そこにはもうひとつ興味深い特徴がうかがえる。組織的戦争遊

戯はルールに定められた役割関係が遊戯の進行と決着に密接な関係を持っている。非組織的遊戯においては大将の命令の下に部下が戦い、生き残った部下の数や奪った帽子の数で判定されるように、兵種が基本的にひとつである。大将が騎馬戦に参加しても、大将が独自の役割を發揮するわけではなく、動く標的として存在するにすぎない。

確認された28例の組織的戦争遊戯は、ある兵種が他の兵種に一定条件下で勝る、あるいは劣るといったハンディキャップや、ある役割は他の役割に依存しているという関係が設定される。そのため非組織的戦争遊戯が力の強さや足の速さなど参加者の身体能力次第という部分が大きくなるのに対し、組織的な場合には判断力などの戦略が重要になる。それは参加者個人の能力だけでなく、指揮官が本来の指揮・判断能力を發揮する余地が格段に高まることを意味する。

「海戦」⁽²¹⁾は尋常3・4年から高等科までの男児を想定した遊戯で、6,7名でひとつの軍艦を構成し（一列縦隊で各自前の児童の帯を握る）、中心部の児童が艦長（機関部）となる。各軍艦には大砲役1名、水雷役1名がセットになる。また各役割の児童には色で区別した記章を付けさせる。これらの軍艦を複数配置し、艦隊を抱える二つの軍で勝負を争う。

主なルールは次の通りで、全ての軍艦を沈没させることが勝利条件となる。

「水雷は敵艦の手の下を潜るか、手が離れた間を通過すると撃沈できる」「大砲は敵艦の艦長の記章を取って撃沈させる」「軍艦は構成員の誰でも水雷や大砲の記章を取って破壊することができる」「水雷や大砲同士では戦闘できない」「軍艦同士では戦闘できない」「軍艦が沈没するとそれに付随した大砲水雷は戦力外となる」。

このような複雑な役割を遂行するためには、児童が自分の役割を理解するだけでなく他の役割も同時に理解し、変化する状況に即時に対応する必要がある。また、艦隊戦であるため、複数の味方と敵の動きも考慮する必要があり、全体を見渡す司令官や艦長のような仕事は名目上のものにとどまらない。

(2) 組織的戦争遊戯の類型

組織的な遊戯にもいくつかの類型が見られる。ひとつは先述した「海戦」のように実際の戦闘場面を遊戯に転用したもので、これは『新案海軍遊戯法』以降にいくつものバリエーションが存在する。全般に陸軍をモデルにしたものは各兵種（歩兵、工兵、輜重

兵など）の非組織的遊戯である傾向が強いのに対し、海軍をモデルにしたものは組織的特徴がはっきりしている。これは海戦では軍艦が主力であり、それを砲撃や水雷などの兵器が補うため相互依存する役割関係が設定しやすいということと、複数で一艦隊を構成する際に、手をつなぎ竿や紐でつながるなどの身体動作為直接連動する中に役割関係を持ち込む（頭・手・足といった関係）ことが可能であることに一因があろう。

組織的遊戯のもう一つの類型は、階級・兵種・兵器といった三すくみ—あるいはそれ以上—の役割関係自体が遊戯の性格を決定するものである。『茨城県師範学校附属小学校諸調査要領』（明治35）に採録されている「戦闘遊戯法」の概要は次の通りである⁽²²⁾。

編成としては、各軍に審判官1、指揮官1、師団1、旅団2、連隊3、大隊5、中隊7、小隊8、砲兵4、騎兵4、工兵4、歩兵8、地雷火4を置く。審判官と指揮官は戦闘に参加せず、残りの役割を割り振られた者はその名称の記載された木牌を手に戦場に赴く。木牌には「師団720」「旅団360」「連隊180」のように記載された数字の大きさが戦闘力を示し、戦場で出会った両者が互いに木牌を出し合い、戦闘力の多寡によって勝敗を決する。負けた側はその場で戦死扱いとなる。勝った側は相手の木牌を取得し、指揮官にそれを渡して報告する。それにより指揮官は相手の戦力を分析し、同じ敵に別の役割を担う味方を向かわせ、複数で連合させ（点数を加算して勝負できる）戦わせるなどを工夫する。工兵や地雷火は特殊な役割を持ち、その使い方は勝敗を大きく左右する。最終的には相手を守る連隊旗を奪った側の勝利となる。

これは「旗奪い」の遊戯に複雑な役割をからませた集団戦闘遊戯であり、また役割そのものが上下関係や条件付きの強弱関係を持っていてそれを確認すること（木牌を見せ合う）が個別の勝敗を直接決定する。建物や木など遮蔽物のある運動場を利用するので、相手の役割を先行する戦いから推測するなどして戦略的に動くため、勝敗が運任せになるわけではない。そしてそこには通常の戦争遊戯に見られる身体的・技術的な戦いがほとんど存在しないのである。

(3) 三すくみの組織的戦争遊戯

後者の様な役割関係自体で勝負が決まる類型をここでは「三すくみの組織的戦争遊戯」と呼ぶ。実際にはより多くの関係があるのだから、絶対的に強い役割が存在せず、組み合わせ方によって有利不利が入れ替わる場所に特徴がある。三すくみの典型は「ジャンケ

ン」であり、実際にそれに基づく戦争遊戯も確認された⁽²³⁾。シンボル違いでやはり三すくみである「蛙・蛇・なめくじ」の虫拳は江戸以前から存在する子どもの遊びであるが、それが「三角遊戯」として戦争遊戯に採用されている⁽²⁴⁾。なぜ三すくみの構造が戦争遊戯に持ち込まれたのかは不明だが、日清戦争頃に作られたと思われる「軍人将棋」「行軍将棋」「師団将棋」と呼ばれる新しい遊戯の影響は明確である。明治期の将棋に造形の深い幸田露伴の記事をみると、「戦闘遊戯法」と酷似した遊戯が明治30年代前半に普及していることがわかる。「夫れは師団将棋と云ふのでいづれ陸軍の人が工夫したものだらうが盤は地図で駒は師団、旅団、連隊、大隊、中隊、小隊、突騎兵、地雷火なんて云ふので同じ大きさの無地の駒の後方にその印が有って差し手には互いにわからぬ様に為っている」⁽²⁵⁾。また日清戦争直後に日清戦争を題材にした「征清将棋」が考案されており、中国の象棋（シャンチー）などを参考にしながら軍人将棋の類が成立した可能性を示唆している⁽²⁶⁾。軍人将棋は第二次世界大戦前までは男児の遊びとして広く親しまれており、それを基にして「戦闘遊戯法」が考案されたと考えることができる⁽²⁷⁾。

「戦闘遊戯法」への影響を考えると、当時の様々なカードゲームにも注目すべきだろう。例えば“Board of Trade”と呼ばれるアメリカで流行したカードゲームは『世界遊戯法大全』で「売買遊び」⁽²⁸⁾として紹介されているが、農産物の名前が書かれた7組9枚ずつの札に、それぞれ100点から40点までの違った数字が印刷されている。同じ組の札を全部集めるとその組に応じた点数がもらえる。この種の遊びは「合わせもの」として様々なバリエーションが広がり、日本でも広く楽しまれた。また、明治の初期に輸入され後期には室内遊戯で最も人気のある遊びの地位を占めるようになったトランプも絵柄や数字の大小で勝負する点で影響があった可能性がある。

三すくみの戦争遊戯は出会った地点で札の強弱関係を確認して勝負を決めるのが基本であるが、この遊び方という点で当時の子どもたちの遊びの中に共通点を見いだすことができる。それは面子や軍人合わせなどのカード遊びである。出会って面子を出し合い、そこに印刷されている軍人の階級で勝負を決めるといった遊び方は日本各地で記録されている。ただ、紙面子の歴史は日清戦争の頃であり、紙面子やドンチッチ面子⁽²⁹⁾が先行しているとまでは言い難い。ただ日清戦争以降、大正から戦前の昭和にかけて三すくみの構造を持つ集団遊戯が学校の外で遊ばれていたのは確かであ

る。芥川龍之介の『少年』が彼の少年時代の記憶を反映しているとすれば明治30年代半ばであり、ちょうどここで検討してきた学校遊戯の影響下にあった頃だろう⁽³⁰⁾。そこには駄菓子屋で買った行軍将棋の絵札を手にした少年たちがまさに「戦闘遊戯法」と同種の遊びを行うシーンが描かれている。明治28年に作られたとある「戦闘遊戯法」が、実際には改良されながら明治35年に発表された形に至ったとすれば、町の駄菓子屋に面子や行軍将棋や軍人合わせの絵札があふれていくその過程から多くの影響を受けたとも考えられる。

(4) 遊び文化への還流

明治以前から拳遊びの形で親しまれていた三すくみの遊びは、面子・軍人合わせ・行軍将棋といった遊び文化から何らかの影響を受けながら学校遊戯に一定の広がりを見せることになった。しかし学校教育の普及が進む明治後期において子どもたちが経験した学校遊戯は学校外での子どもの遊びにも大きな影響を与えたであろう。『日本児童遊戯集』の「大将取」も戦争遊戯のひとつだが主に小学校運動場で行う遊びであると説明されている⁽³¹⁾。また筑後の「騎兵戯」も学校で行われ「興味ある運動」とある。このようにその後の子どもにとっては見慣れた遊びになるものも、この時期には未だ目新しく学校内部に限定されている様子がかがえる。だがやがて兵隊遊びも一般化していく。

日露戦争後から大正時代にかけて、紅白の鉢巻きをしめてする兵隊ごっこが男児の間で盛んに流行した。小学校にはその鉢巻きを備え、体操の時間にも遊戯となると必ずこの遊びをさせたものである。放課後になっても、農閑期には学校から借ってかえって部落でしたり、学年別にして遊んだことをおぼえている。私の部落（周桑郡丹原町徳能）では三月四日の雛あらしの日に、部落の男児を二分して、裏山・常石山と二つの相対した小山をそれぞれの本陣として大がかりの兵隊遊びをしたものである。一名擬戦遊戯ともいった⁽³²⁾。

それは子どもを含む日常場面での文化の影響を受けながら成立した学校遊戯が、学校文化という場から子どもの遊び文化へ還流する局面を示している。

おわりに

明治期に日清戦争での勝利を契機として、学校教育に戦争遊戯が広まっていった様子を検討してきた。それは学校体育史からすれば遊戯の評価と実践が興隆した過程であったが、一方で戦争遊戯という形式を選ばせた当時の社会情勢の反映でもあった。それは文部行政が学校を直接主導するというよりも、遊戯書の形で戦争遊戯を展開した研究者や実践家によるものであった。茨城県師範学校附属小学校の組織的戦争遊戯は後の遊戯書に引用され、一定の影響を持ったと考えられるが、これは教師自身の発案と実践によるものであり、国際戦争の勝利がもたらした社会的雰囲気や学校現場が敏感に反応している事例であろう。

他の学校教育に対する社会的要因の浸透の結果として成立した戦争遊戯は、やがて子どもたちの遊び文化へと還流することになった。当然ながら学校も子どもたちも、その後に繰り返される国際戦争を経験し、ある意味で戦争の日常化が進行する事態を共有しているのだから、学校を内と外に二分する説明には限界がある。ただ、子どもの遊び文化に対する学校の影響力や存在感はこれまであまりにも軽視されてきたし、学校自身も無関心であるのが現状だろう。明治以降、日本の子どもたちの生活は学校と不可分の関係であり続けてきた。例えば学校が遊びに対して無関心であり、明治・大正期の遊び熱が戻ってくることはないにせよ、遊び文化と無関係でいられるということはないだろう。

最後に今後の展望を記せば、今回取り上げた戦争遊戯は日露戦争というもうひとつのインパクトを受けることになる。それによって学校遊戯としての戦争遊戯がどのように変化していくのかを整理する必要がある。また学校遊戯が学校外での遊び文化とどのように対応関係を持っているのかについては今後の課題として残されている。学校遊戯の痕跡はいたるところに確認できるが、同時にそれら遊戯の変化とその意味を考える必要がある。それは子ども文化とそれをとりまく諸要因の相互関係の把握への道筋でもある。

注

- (1) 富永 (1901)。
- (2) 大田 (1901, 171-172 頁)。
- (3) ただし行進遊戯や唱歌遊戯には模倣遊戯に類するもの

が存在する。例として中村 (1902) にある「軍のまね」など。

- (4) 下村 (1885, 1 頁)。
- (5) 坪井・田中 (1885, 14 頁)。
- (6) 岡本 (1886, 12 頁)。
- (7) これらの戦争遊戯は「人奪い遊び」と「陣とり遊び」という性格をあわせもっていたという増田の指摘にも注目すべきである。勝負の判定基準が奪った人の人数であるのか、最終的に相手の陣を奪取であるのかは戦争遊戯を他の遊びと比較する際の重要な項目となる。増田 (1989, 140 頁)。
- (8) 野田 (1997, 114 頁)。
- (9) 坂下 (1893)。
- (10) 増田 (1894)。
- (11) 白浜・志々目 (1894)。
- (12) 高橋春子 (1980)。
- (13) 前野 (1895)。
- (14) 西・野本 (1896, 1 頁)。
- (15) 『新案海軍遊戯法』の直接的な影響がみられるものとしては武内 (1901, 133 頁) の「軍艦」が挙げられる。
- (16) 嚶々亭主人 (1895)。
- (17) 今村 (1970, 459 頁)。
- (18) 山本 (1897, 93-95 頁)。
- (19) 遊戯研究会 (1902, 3 頁)。
- (20) 遊戯研究会 (1902, 5 頁)。
- (21) 佐々木 (1903, 80-83 頁)。
- (22) 矢口・古茂田 (1902, 145-158 頁)。
- (23) 今回の調査範囲外であるが三井 (1906, 227 頁) の「ジャンケン競争」がそれにあたる。
- (24) 近藤・森田・高木 (1901, 103-108 頁) および高木 (1904, 78-84 頁)。
- (25) 幸田 (1900)。
- (26) 友柳子 (1894)。
- (27) 「戦闘遊戯法」が作られた時期は明治 28 年であり、軍人将棋とほぼ同時期ということになる。矢口・古茂田 (1902, 145 頁)。
- (28) 松浦 (1907, 337 頁)。
- (29) ドンチッチ面子については杉谷 (2010) を参照。
- (30) 芥川 (1924)。
- (31) 大田 (1901, 147 頁)。
- (32) 黒川 (1974, 382-383 頁)。

引用・参考文献

富永岩太郎 1901,『教育的遊戯の原理及実際』同文館
 芥川龍之介1924,『少年』筑摩書房
 今村嘉雄 1970,『日本体育史』不昧堂
 嚶々亭主人 1895,『少年教育遊戯』求光閣
 大田才次郎編1901,『日本童遊戯集』平凡社
 太田繁太郎 1904,『新編小学校遊戯書』吉田書房
 大庭竹治良編 1900,『実験小学校遊戯法』山海堂
 岡本岱次郎編 1886『簡易戸外遊戯法』集英堂
 乙訓鯛助・石橋藏五郎・大野朝比奈・青木久治郎編 1902-1903,『実験幼年遊戯（前後編）』博報堂
 上東忠詞 1901,『小学校生徒用団体遊戯 第1集』吉岡橋吉
 川井若磨 編1901,『実験新体操遊戯』
 黒川亀太郎 1902,『遊戯法』茨城印刷
 黒川健一 1974,「伊予のこども歳時記」『子供の民俗誌』三一書房。
 幸田露伴 1900「露伴子西洋将棋の話」『読売新聞』明治33年5月20日
 近藤直次郎・森田廣吉・高木菊治郎編 1901,『小学遊戯全集』普及舎
 坂下亀太郎編 1893,『絵入幼年遊戯』博文館
 笹井千代一編 1901,『校庭遊戯 言文一致 一名・学びの花』中井書店
 佐々木亀太郎 1903,『競争遊戯最新運動法』藜光堂
 佐藤福雄 1899,『実験新遊戯』成美堂
 佐藤福雄・林秀雄 1903,『実験日本新遊戯』宝文館
 児童遊戯研究会 1902,1904,『新按実験遊戯（上下巻）』博報堂
 清水常次郎編 1895,『教授用遊戯及体操』教育書房
 下村泰大編 1885,『西洋戸外遊戯法』泰盛館
 白井規矩郎編 1897,『新編小学遊戯全書』同文館
 白井規矩郎編 1901『団体競争陸軍遊戯』同文館
 白井規矩郎編 1902,『新式遊戯体操』同文館
 白浜重敬・志々目清 1894,『遊戯法』金蘭社
 尚武会編 1901『近世遊戯法』松栄堂
 菅野利介・本多寅吉編1902,『実験遊戯全書』三育社
 杉谷修一 2010,「庄屋拳の記号化過程—紙面子との関連を中心に—」『西南女学院大学紀要 14巻』, 9-16頁
 頭尚令・立石仙六 1902,『実験国民新遊戯』修文館
 体育研究会編 1899,『実践遊戯全書』松村三松堂
 高井徳造, 服部乙次郎編 1899,『新式遊戯法』栗本書店
 高木菊治郎編 1904,『各種学校運動会競争遊戯全集』学海指針社
 高木菊治郎 1904,『各種学校運動会競争遊戯全集』学海指針

社

高田九郎等 1903,『遊戯法講習筆記録』小学新聞社
 高橋春子1980,「明治20年代の遊戯教育についての一考察」『中京体育学研究 20（2・3）』, 39-45頁
 高橋忠次郎 1902『実験普通遊戯法』榊原文盛堂
 高山源助 1901,『新編遊戯教授書』目黒書房
 武内弥三郎 1901,『小学遊戯 新令適用』教育書房
 田地川謙・藪内長五郎・楠井正之助 1903,『遊戯之方法 続編』田沼書店
 恒川鏖之助編 1902,1903,『遊戯細目と方法（第2・3編）』伊藤書肆
 坪井玄道・田中盛業編 1885,『戸外遊戯法 一名戸外運動法』金港堂
 徳島県師範学校附属小学校編 1902,『遊戯科体操科教授要綱・遊戯科体操科教授細目・救急療法』静壽堂
 中川済 1901『幼年遊戯』文宝堂
 永島小蝶 1901,『実験遊戯全書』共盟館
 中村源之進編 1902『小学遊戯法甲編』金港堂
 西主一・野本衛佐美 1896,『新案海軍遊戯法』同文館
 日本体育会編 1903,『新撰遊戯法』育英舎
 野田寿美子 1997,「明治初期における『遊戯』の名辞に関する歴史的考察」『埼玉大学紀要 教育学部（教育科学Ⅲ）第46巻第1号』,109-117頁
 橋詰良一 1902『新案色彩遊戯』寶文館
 前野関一郎編 1895,『新撰遊戯全書』熊谷久栄堂
 増田正章編 1894,『学校児童戸外遊戯法』淡海堂
 増田靖宏編 1989,『遊びの大事典』p.140
 松浦政泰 1907,『世界遊戯法大全』博文館
 三井秀雄 1906,『遊戯全書 小学適用』民友社
 矢口豊・古茂田敬太郎編 1902,『茨城県師範学校附属小学校諸調査要領（第1集）』川又含英堂
 山本武編 1897,『新案遊戯法』文海堂
 遊戯研究会 1902,『遊戯の実際』殿村文盛堂
 遊戯法研究会編 1902,『新案遊戯法』同文館
 友柳子 1894,『征清将棋 百戦百勝』晚香楼
 吉井栄 1903,『実験団体新遊戯法』積善館
 米田次郎・日岡鶴松 1900,『日本新遊戯法 団体運動』三省堂,
 渡辺千代吉 1904,『千葉県師範学校附属小学校体操遊戯教授細目及遊戯の説明』
 ※本稿の文献調査は引用・参考文献のうち、1895年から1904年までの遊戯書類を使用した。

A Study of the Formation Process of War Games at Primary Schools in the Late Meiji Era.

Shuichi Sugitani

<Abstract>

Play and games were introduced into Japanese primary schools in the Meiji era. The goal of this paper is to examine the formation process of war games at the primary school level. We address the issue of the influence of external factors on educational practices.

We explored the books of play and games which provided role model of play and game activities in primary schools.

War games strengthened the influence of schools in accordance with the prosperity of studies and practices about play and games. Moreover Japan was excited over its victory in the Sino-Japanese War. War games reflected such a social situation. A lot of books about play and games which were edited more systematically appeared in the late 1880s. After that several books were published. There were only a few case reports about foreign-born games in the practical reports published by the primary school attached to the teachers' college.

In the late 1890s, we had a lot of war games based on the imitation of real battles. We classified these cases into several game types. The war game type that has the largest number of reports on play and game books is "non-organized war game" which are team competitive and lack any role differentiation. The second most popular game type is "organized war game" which has role differentiation.

Organized war game has two origins. The first is the game which is made from the battle model of the navy. The second was conceived by the teachers of the primary school attached to Ibaraki teachers' college in the days just after Sino-Japanese War. The latter has a lot of points of similarity to board games and card games such as *military shogi*. It seems that this type is developed with reference to these popular games.

An organized war game is a three-cornered game. Ordinary games require physical strength. However, organized games require strategy and tactics. After that, these games spread out over the community in which children lived. In other word, that is a return to children's play culture from school culture.

Key words: Sino-Japanese War, organized war games, play culture, three-cornered game, books of play and games