

虫捕り遊び文化の研究；掌の中の「自然」との向き合い方に着目して

井上邦子（奈良教育大学）

1. はじめに

虫とは我々、特に子どもたちにとって蠱惑的である。魅力的でもあるが気持ち悪くもある。昆虫図鑑はあいかわらず人気だが、児童学習帳の表紙からは一部姿を消した。五月蠅(うるさ)く、時に恐怖の対象でもあるけれども、蟬(うつく)しい。捕まえ集め見つめ耳をすまし、玩(もてあそび)びたくなるものでもある。こうした相容れない感情が交錯する存在というのは、実は<リアル>の象(かたち)かもしれない。すなわち虫は、直に掌に収まる <リアル>だといえる。虫と/で遊ぶということはどういうことなのか。

我が国の遊びについて最も多くの事例を体系的に整理している増田 靖弘編『遊びの大事典』(1989東京書籍)においてさえ、虫にまつわる遊びについてほとんど記載がなされていない。本事典の別冊「実技編」には、「セミ捕り」「虫の飼育」「クモを闘わせる」の事例は示されているものの、広範にわたるであろう事例のほんの一部にしか触れていない。そこで本研究では「虫捕り」に着目し、虫と/で遊ぶことでどのように<リアル>な自然と向き合ってきたのかを考察することで、遊びの本質の一端に迫りたい。

2. 虫捕り遊び文化の歴史

『万葉集』『源氏物語』にもみられるように日本では古来より虫を趣味の対象として楽しむという文化があったが、西欧式博物学を基盤とした昆虫採集が伝来したのは幕末のことである。1867年(慶応2年)には第2回パリ万国博覧会に、江戸幕府「虫捕御用」田中芳男によって昆虫標本が出品されている。明治期には三宅恒方編『初学昆虫採集法』(1901)、池田半太『日曜の昆虫採集』(1904)などがベストセラーとなり、子ども向け雑誌『少年世界』『明治少女節用』などにも「科学的」な昆虫採集方法(主に標本の作り方)の特集記事が組まれるようになる。こうした標本制作を前提とした昆虫採集はしだいに「模範的遊戯」と位置づけられ子どもたちに推奨されていった。特に第一次世界大戦以降には「健康のために」昆虫採集を行うことが目的化され、子ども向け雑誌『少年昆虫界』(1934)では「昆虫採集はスポーツである」と強調された。

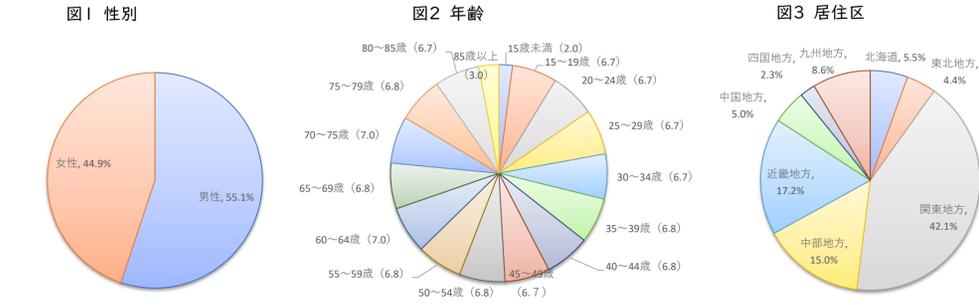
子どもに昆虫採集を推奨する傾向は1958年(昭和33年)に学習指導要領内にその文言が消えるまで続くことになる。その後「虫の命を粗末にしない」という考え方のもと昆虫は「観察」の対象となっていくが、それでも昆虫標本は1970年前後まで児童たちの夏休みの宿題の定番として生き残っていることが確認できる。それ以降は「虫の命」をめぐる論争もあり昆虫標本も姿を消すと同時に、「昆虫」の形状の「気持ち悪さ」を訴える声も表面化する(2012年)。ただし一方でセガのトレーディングカードゲーム「甲虫王者ムシキング」(2003年～)では虫のリアルな姿が描かれていることが特徴であり、男児を中心に流行を見せた。また動画サイト(YouTube)においても昆虫関連のチャンネル(登録者数100万人超)で動画総再生回数6億7000万回超を記録する動画も存在するなど、虫のリアルなあり様への関心は薄れてしまったとは言い難い(表2を参照)。

表1 日本における虫捕り遊びの変遷

年代	出来事	虫捕り遊びに関する文献・新聞記事等
900		日本で「昆虫」という語が『菅家文草』にて初出
18世紀	西欧貴族の間で昆虫採集。博物学の一端をささえる	増山正賢『虫笄帖』1731?
1867 江戸	伊、独より昆虫採集伝来 田中芳男がナポレオン3世フランスからの要請により「虫捕御用」に第2回パリ万国博覧会初めて日本が正式参加。昆虫採集標本展示	栗本丹洲(幕府高級医官)『千虫譜』1811
1868 明治	昆虫採集を奨励する動き 模範的遊戯(室内運動・害虫駆除にもなる) 皇室と昆虫採集とのつながり強調(皇孫が昆虫採集を行った事例がたびたび新聞報道)	三宅恒方『初学昆虫採集法』1901 池田半太『日曜の昆虫採集』1904 少女向け書『明治少女節用』1907→而して昆虫を採集して標本にすることは極めて愉快なこと 少年向け雑誌『少年世界』1909→昆虫採集は知育・徳育・体育を涵養 雑誌『少年』1910→科学奨励のため昆虫採集の懸賞募集を特集
1912 大正	虫を捕る行為の効果を強調 健康に結び付けられるより「採集方法」「標本方法」に注目が集まる 子どもに「科学的」な採集方法を紹介 1917日本昆虫学会創設	『昆虫採集案内』1913 『民衆娯楽百科全書』1922→昆虫採集を健康を保つため行へし 1926横山桐郎『蟲』(東京蟲友會会)創刊→ベストセラーへ 東京虫の会、片山胖が『農業世界』(1926)で小学校で青酸カリを分けてもらって標本作成するように指導
1926 昭和戦前	昆虫採集が大流行、教育界にも定着 昆虫標本熱高まる 昆虫採集は「身体を丈夫に」さらに強調 昆虫採集はスポーツである 「昆虫趣味の會」から「少年昆虫趣味の會」が派生 生感写真が普及 夏休みの学習として定着	ファーブル昆虫記(1878~1910まで出版) 下泉重吉「理科教育に於ける簡易なる昆虫飼育法」『小学校・初等教育研究雑誌』45(5)1928 関原吉雄「夏休みと理科教育」『小学校・初等教育研究雑誌』45(5)1928夏休みの理科学習の一つとして昆虫採集を紹介 『少年昆虫界』創刊1934→昆虫採集はスポーツ 伊豆大島にて少年団「夏の村」が昆虫採集1937
1945 昭和戦後	戦後初めての学習指導要領(試案)昆虫採集を奨励→1958(S33)文言が消える。ただし、1960年代ごろまでは夏休みの自由研究の代名詞 虫を殺す=殺生・かわいそうという機運の強まる 1970年~昆虫は「採集」ではなく「観察」の対象に 1970ジャポニカ学習帳表紙 昆虫開始 1970年代後半 夏休みの宿題から昆虫採集消滅	昭和22(1947)H・ヘッセ『少年の日の思い出』教科書に採用 夏休み宿題のために都会の子をバスター昆虫採集教室につれていくサービス(1967朝日新聞0818) 宮下正美「現代ママの100の質問」1963 虫に残忍なことをする男児の母の悩み相談 東京動物園協会鎌奥哲男「昆虫採集 網でとるよりカメラでとれ 乱獲の果てに絶滅」(1969朝日新聞0717)
1989 平成	昆虫採集における「科学」VS「感情論(かわいそう・滅る)」論争 2003セガ「甲虫王者ムシキング」ブーム→まんがアニメ化 リアルな虫の姿がカードに 昆虫=気持ち悪いの声、大きく 2012ジャポニカ学習帳表紙から昆虫の写真が消える→2020年に表紙に昆虫復活	『昆虫採集学』(馬場金太郎ほか)九州大学出版会1991 昆虫採集の有益性 →狩りの楽しみ収集だけの楽しみで昆虫を採集する行為は昆虫採集学には含まれない
2019 令和	2020任天堂スイッチ「あつまれ動物の森」ブーム→ゲーム内で昆虫採集しそれを販売(昆虫の生育環境などは不問) 昆虫の「気持ち悪さ」やグロテスク性も一部では支持 登録者数の多い動画サイトYoutube昆虫関連動画	小学生用『図鑑』→昆虫は未だ人気

3. 現前する虫捕り遊びの具体

虫捕り遊びの実態を調査するために、2022年10月11~18日にかけて、S社アンケートツールを用い無作為に日本全国に居住する1718名にアンケート調査を行った。調査対象者の内訳は以下のとおりである。



【質問項目】質問項目は i) 小学校時期を過ごした環境、 ii) 小学生の頃に虫類(カエル、ザリガニ等も含む)を、捕虫網や素手で捕まえて遊んだことはあるか、またその虫の名前、 iii) 捕まえた後は、かご等に入れて飼育したか、 iv) 捕まえた虫を標本にしたことはあるか、どのような機会に標本にしたか、 v) 昆虫を購入したことはあるか、またその虫の名前、それを標本にしたか、 vi) 虫捕り遊びでやったことがある遊びについて、 vii) 虫捕り遊びの思い出について、とした。

以上より、小学生の頃に虫類を捕まえて遊んだことがある経験は、若い世代(10代・20代)は比較的经验が少くない傾向にあるが、それでも50%程度の人が経験があると回答している(図4)。ただし、それをかごに入れて飼育した経験はそのうちの半数以下にとどまり、特に高齢世代に経験が少ないことが分かった(図5)。一方それを標本にした経験については高齢世代が優位に多く、教科書などで昆虫標本を推奨していた時期に小学生であった年代と重なっていることが分かる(図6)。



虫捕り遊びの多様性について言及するため、vi) 虫捕り遊びでやったことがある遊びについて整理したものを表3(数値は今回のアンケート調査によって得られたのべ回答数)として示す。これによると、『遊び大辞典』であげられる「採集」「飼育」「虫相撲」に留まらず、多様な遊びが現前していることが分かる。ロジェ・カイヨワの遊びの4分類に照らし合わせても、「競争」に属する遊び(全体の約20%)は確認できるものの、それ以外は4分類に当てはまらない。それらの大半は、時に暴力的な介入をするなどして虫の体、動き、巣、習性の<リアル>に直接「触れ」感じることで遊び経験をしていることが分かる。おそらくこうした経験の数々は、これまで「遊び」のカテゴリーに組み込まれることなく、人々の日常の経験と記憶の中にだけ存在していたと考えられるが、今回の調査集計数を見ると、これらが個人的な密かな楽しみというより、ある程度子ども社会において認知された「遊び」として位置付けてもよさそうである。

こうした時に暴力的な介入によって直接的に虫と遊ぶやり方は年代による差はみられず、学習指導要領において虫が観察の対象になった世代(60歳代以下)や、「昆虫のリアルな姿=気持ち悪い」という声表面化した平成生まれ世代にも見受けられた。すなわち虫との遊びが時に教育的意図を素通りするとともに、「虫=気持ち悪い」という世間の気運が直接遊びの排除と結びつくものではない可能性が示唆できる。

チャンネル名(概要)	チャンネル登録者	動画再生数	動画数	最大再生回数動画名
おーちゃんねる (魚釣りや昆虫の動画)	117万人	約6億7千万回	1,511	大量のスズメバチの中にカマキリを放り込んだら凄じくなった(約1001万回再生)
おろちんゆー (そこら辺にいる生き物を捕まえて調理する)	100万人	約1億8千万回	127	名巨大ナマズを丸ごと焚火に放り込む料理(約521万再生)
ひろりる (大自然の中で、魚相撲、水生昆虫採集、カブトムシ採集、ヒョトブ製作)	34.7万人	約1億9千万回	261	タカメが冬眠しやすい様に飼育ケースを冬眠仕様にしてみた。(約2301万回再生)
かぶら (日本中の生き物を捕獲)	22.6万人	約1億5千万回	1,101	日本のカエルや小魚をガサガサ(約1301万回再生)
むし岡だいき (昆虫採集・飼育の日々を発信)	10万人	約7千万回	457	人間が作り出した昆虫(約480万回再生)

表3. 虫捕り遊びの広がり

項目	内容	備考(率別)	
捕る探す 269	捕る探す178	セミ,バツカ,カブトムシ等	
	遊ぶ5	アリの行列,ゲンヤンマの待ち伏せ	
	集める13	餌を仕掛けて10 木にスイカを置く 入れ物に入れる1 ダンゴムシを箱に入れる 抜け殻2 蟬の抜け殻集め	
	飼う73	飼育72 カブトムシ,テントウムシ,アリ,カイコ等 交換1 友人と虫を交換	
(暴力的に) 試す 493	巣を破壊147	アリの巣を掘る,花火・爆竹を入れる,水を入れる	
	体の一部72	羽をとる32 脚をとる20 しっぽを切る7 触覚をとる12 くびを切る1	トンボ
	踏みつぶす25	アリ	
	過酷な環境に入れる217	・水22 ・高熱・乾燥13 ・塩180 ・土2	
	加害29	・投げる1 ・爆竹等23 ・その他(風船等)5	
	解剖2 退治1 共食い6	カエル ワラジムシ トンボ	
食 33	食べさせる29	異種の虫・生き物22 ニフトリに食べさせる 植物1 トンボにツクサを	
	食用として4	トノサマガエル,蟬,ザリガニ	
競う 232	数1	捕る数を競う	
	力222	虫相撲:カブトムシ,クワガタ,ザリガニ,カナブン,カマキリ	
	高さ2	バツカ,カエル	
	速さ2 大きさ1 距離1	カタツムリ	
見る 61	観察61	自然の中で見る,集作りの様子	
	触る20	丸める10	ダンゴムシを丸める
掌に入れる3			
体のにせる2		自分の顔・足等に虫をのせる	
虫をなでる・握る5	トカゲの尾を握る		
感じる 81	連れ歩く6	筆箱に入れて授業中楽しむ	
	転写1	蝶の羽を取り繕付けた紙に	
	聴く1	虫の音を聴く	
	動きを楽しむ53	糸をつけて飛ばす27	トンボ,カブトムシ
		目をまわす5	トンボ
		重い物を引かせる3	カブトムシ
行動の邪魔をする7		アリの行列をぶさぐ	
餌を与えて観察4	アリにいろいろな餌を与える		
その他7	部屋に蝶を放す・トンボを強く握り動かなくしてアローチにする,捕虜を登らせる ・トンボのしっぽに花を挿す,ミノムシに色紙を与えるなど		

4. おわりに

虫捕り遊びはおそらく古くから子どもたちの間で最も身近な遊びのひとつとして行われてきたと考えられるが、その実情は文献に記録されることなく、「遊び」の種として明確に認識されてこなかった。唯一、大人が意図した「目的的」な虫捕り遊びについては、明治期以降「科学的」な模範的遊戯として、また身体鍛錬や健康と結び付けられ推奨されたことは事実として確認できた。しかしそうした教育の目的も、1970年代ごろから虫の命に対する倫理観の高まりから、虫を「標本」から「観察」の対象へと変化させていった。

ただ今回の調査によって、教育における遊びの目的的利用や命に対する倫理観は、(その是非はともかくとして)虫と/で遊ぶ実態にさほど影響を及ぼすことなく、「グロテスクで気持ち悪い」や「虫がかわいそう」という負の感情さえも「遊び」のエッセンスとして子どもを突き動かしている実態を確認することができた。本研究においては、これまでの研究で認識されてこなかった虫捕り遊びの多様性を明らかにすることができたが、①虫捕り遊びに関する「記憶」のアンケート調査に頼ったこと②15歳以下に十分にアンケートをとることができなかった③年代別クロス集計などによりさらに詳細な分析が必要である、等が課題として残った。

なお、本研究は中山準雄財団2021年度研究助成のご支援をいただいた。ここに記して、関係者各位に心から謝辞を申し上げます。