

近代遊戯理論の変遷

—— 教育学的視点から —— (下)

森 田 信 博

The Transition of Modern Play Theories:
From the Viewpoint of Pedagogy (2)

NOBUHIRO MORITA

目 次

はじめに

I 近代社会成立期の遊戯理論

(1) 啓蒙主義教育思想に基づく遊戯論

(2) ロマン主義に基づく遊戯論

II 個別諸科学の解釈による遊戯理論

(1) 生物学を基盤とする遊戯論

(2) 心理学、社会学を基盤とする遊戯論 (以上前号)

III 総合的、全体的観点に基づく遊戯理論 (以下本号)

(1) 学際的解釈による遊戯論

(2) 教育学的視点からの再評価

おわりに

III 総合的、全体的視点に基づく遊戯理論

(1) 学際的解釈による遊戯論

縦割りの科学として発展してきた近代科学は、多くの「専門分科学」(discipline) がさらにその応用学として「下部分科学」(subdiscipline) に細分化されて成り立ってきた。しかしこの細分化に伴ない、隣接する科学との密接な関連や共同研究が必要になり、また従来では考えられなかった新しい科学の誕生にまで到った。サイバネティックスは、それぞれの対象科学を横断し、それらを貫通する統一理論を形成した典型的な「横断科学」(Querschnittswissenschaft) である。¹⁾

隣接する科学のいわゆる横割りの科学のみならず、自然、人文、社会科学にわたる複数の科学から得られた成果を総合的にまとめあげるようにした、複合科学 (Komplexwissenschaft)、学際科学 (interdisziplinäre Wissenschaft) として、諸現象の全体解釈が試みられるようになる。

この影響は今世紀の四半世紀来、科学史と哲学史の状況の制約の下に、遊戯を学際的に同一化しうる (identifizierbar) を対象として明確にすることや多くの個々の理論を再び全体解釈の試みに相対させる関心を目ざめさせることになる。まず第一に「現象学的そして人間学的観点つまり新しい構造化 (Strukturierung) を期待するところの観点」²⁾ である。

遊戯現象を生理学的、心理学的前提なしに、さらに偏見や世界観的前提なしに「遊戯とは何か

という遊戯の本質への疑問、次にどのような要因を通して特徴づけられるか」³ という問題が前面に出されて把握されるようになる。

ボイテンディクは、生物学的、心理学的観点に加えて言語史的、現象学的観点から遊戯の本質を考察し、ホイジンハは、従来の理論を文化史的観点から再検討をし、カイヨワは社会学的観点に、美学、哲学等を駆使し、バーリィは、深層心理学、哲学的人間学さらに近代的环境論を拠り所として、遊戯を人間の生現象として把握しようとする。

a) ボイテンディクの遊戯論

ボイテンディク (Buytendijk, F.J.J.) は、「機能的運動学」の提唱で体育学研究にも多大な影響を与えているが、遊戯を有機体と環境との間の機能、特に若々しい有機体のダイナミックな形態を明らかにしようとする。遊戯とは本来、何であるのかという問題に、子供や若い哺乳動物の遊戯行動の観察から、遊戯主体の若さ (Jungliche) の属性からのみ理解されることを指摘する。⁴ この若さのメルクマルを無志向性 (Ungerichtetheit) ⁵ と運動衝迫 (Bewegungsdrang) と把握し、そこから不安定性 (Instabilität) という属性も導き出す。

これらの属性を持つ若々しい有機体の環境世界への接し方は、パトスの態度 (pathische Einstellung) と呼ばれる。感動させられたり、かわりを持たされたりし、情緒的な側面を特徴とするのに対して、パトスの態度と対比されるグノース的態度 (gnostische Einstellung) は、エモーションではなく、対象とその客観的な現存在の認識に向けられる。⁶ 当然、子供は未経験や無志向性からパトスの態度が優位となり、新しい経験や事物に対して、当惑したほほえみ、はにかみ (Schüchternheit) ⁷ を見せる。

ボイテンディクはこれを、両価的 (ambivalent) 姿勢つまり往一復運動 (Hin—und Her—bewegung) と捉える。ただビクビクして引っ込み思案になるだけではなく逆に好奇心で大胆であったり恐いものしらずの態度であり、既知からの拘束と未知への挑戦という両立状況である。

これら若さのメルクマルを持つ者の若々しい運動は、概して外的目標を持たない意味のない活動となる。⁸ この無意味な運動は、往一復運動であり、目標のない運動は環運動 (Kreisbewegung) となり、目標がないため終りなく繰り返され、ただ運動計画 (Bewegungsplan) の外におかれた理由によって偶然中止されることになる。しかしこの運動の反復が基本的ダイナミックスとして、快感を生み出し遊戯形態の重要な条件となり、運動衝動 (Bewegungsantrieb) のリズムを引き出す。⁹

しかしボイテンディクはこの目標のない無意味な運動は、それ自体ではまだ本来的な遊戯とは考えず「快を強調した運動」¹⁰ とする。そこで遊戯するとは、常に何かと遊戯すること (mit etwas spielen) という命題が提示される。遊戯主体が対象とするものは「表象 (Bild)」であり、いかえれば「パトスの性格を持つ事物と事象の現象」が表象であり、具象性を存する限りにおいてのみ遊戯の対象となる。

ここに遊戯領野 (Spielsphäre) は「表象、パトスの、想像性、可能性」という特徴を持つことが示される。¹¹ そして遊戯活動は、主体と対象の共存により成り立つ運動であり、往一復運動である。主体の遊戯運動は対象に伝わり対象の運動は再び主体に戻る訳だが、先行する運動は後続の運動の原因とは必ずしもならない。経過は飛躍を持ち、不可分で予測しがたい自発的な源から現われる。特に、驚き、冒険、偶然の要素をとまなつての「予想しえない交代」が注目される。¹²

この交代の維持のために遊戯経過が行ったり来たりする限界が必要となり「遊戯の場」や「遊戯の規則」が生まれ、確かな範囲の内部での自由な行為のやりとりが遊戯のメルクマルとなる。また「予想しえない交代」をよりリズムカルにダイナミックに進めるのが、緊張と弛緩の交代で

あり、緊張刺激の解放が弛緩となり、快感をもたらす。

これらの遊戯のメルクマールは、幼児のボール遊び、毛糸の玉にじゃれつく子猫、ヨーヨー、ピンポンさらに人間や動物の恋愛（ごっこ）にも、遊戯領域での遊戯主体と対象との間を経過する「機能環（Funktionkreis）」のうちに明らかとなる。

結局のところポイテンディクは「遊戯の意味と本質」を次のようにまとめる。「遊戯は、環境世界の具体的な客体の把握にとってふさわしいあらゆる生命体に必然的に現われるはずの事象であり、また若さの本質的メルクマールと動物的なことの基本的傾向の経過形態（Ablaufsform）に制約されている事象である。それ故に遊戯は独立性と環境世界との結合への衝迫の現象形態であり、まさにいきいきした認識を得る道である。」¹³

この相関的な基本見解の一部は、すでにザツァルスによって見い出されたものであったが、¹⁴ポイテンディクは新しい解釈の可能性を現象学的考察に進めながら、生物学的、深層心理学的そして人間学的考察を結びつけようとする機能理論を展開したのである。

b) J. ホイジンハの遊戯論

ホイジンハ（Johan Huizinga）は「人類学、宗教学、古典古代学、哲学、心理学および言語学の各領域を越え」¹⁵ 学際的で哲学的文化論と言える視点から遊戯を考察する。

人間の文化が「遊戯の中に（im Spiel）遊戯として（als Spiel）」¹⁶ 発生し展開してきたという仮説の証明を、いいかえれば人間の文化がどれほど遊戯的性格を内包しているかの証明を試みる。

ホイジンハは、なぜ遊戯が行なわれるのか、何のために遊戯をするのかという原因、目的を明らかにしようとするのではなく、遊戯自体の本質、現象形態、遊戯主体における意味を問題にしようとする。遊戯が人を夢中にさせたり、感激させたりするのは「あり余ったエネルギーの放出、努力した後の緊張の弛み、生活の要求への準備、果されなかった欲望の補償」¹⁷ がそうさせるのではなく、遊戯はすでに「緊張、欲び、面白さ」を内在しているのであり、特に「面白さ（Spaß, Witz）は「どんな分析も、どんな論理的解釈も受けつけない」ような「それ以上根源的な観念に還元させることができない」遊戯の本質といえるものであると指摘する。¹⁸ さらに遊戯は「無条件に原初的な生の範疇（Lebenskategorie）の一つ」¹⁹ であり誰にでも簡単に認められることができるものである代わりに完全に「独立的なもの」であり否定することはできない。

つまり遊戯の中では、生活維持のための直接的な欲求を越えて、生の営み（Lebensbetätigung）の中に一つの意味を添える何ものか（etwas）が、共に遊戯しているのであり、遊戯の本質をなしている積極的原理を、精神（Geist）と呼べば、これは言い過ぎになるしまたそれを本能（Instinkt）と呼んだのでは、何一つ言ったことにならないと述べ、²⁰ 遊戯を弁証法的性格の生のカテゴリーとして捉える。

遊戯はしばしば、真面目さと「より特別な意味としてならば労働」²¹ と対立するものとされるが、ホイジンハはこの遊戯——真面目の対立について、この関係はけっして等価でなく、遊戯は積極的（positiv）で真面目は消極的（negativ）であり、遊戯という概念そのものが真面目よりも上の序列に位置していて、真面目は遊戯を閉め出そうとするが遊戯は真面目をも内包したところで容認できると考え、遊戯を真面目の上位概念と位置づけている。²²

そして遊戯一般の形式的で主要な特徴を次のようにあげる。²³

1) 厳密な意味での自由性。命令されてする遊戯、有用性を理由や前提として行なわれる遊戯はすでに自由の性格を逸脱する。楽しさ（Vergnügen）だけが原動力であり、開始、中止、延期もまったく自由でなければならない行為（Handeln）である。

2) 遊戯の非日常性。あくまで日常生活から、ある一時的な活動の領域へと踏み出した虚構の世界である。「ただホントのことをするふりをする」とあり「ただ楽しみのためにすること」という、「真面目なこと」に対して「ただの楽しみごと」という遊戯の劣等意識が生じるが、遊戯——真面目という対照関係は上述したように、常に浮動している。つまり両者は境を接していて遊戯は真面目に転換し、真面目は遊戯に変化する状態が生まれる。

3) 遊戯の没利害性。必要や欲望の直接的満足という過程の外にあり、この欲望の過程を一時的に破棄する。遊戯はそれ自身で完結している行為でありその行為そのものの中で満足を得ようとして行なわれるものである。あくまで直接の物質的利害や生活に必要な個人的充足の外に位置づけられる。

4) 遊戯の完結性と限定性。一定の時間、空間の限界内で遊戯が始まり、その中で終了するという固有の経過を有している。この経過は緊張と弛緩、周期的な転換、一定した進行順序、凝集と分散の運動経過を示す。さらに反復、繰り返し、順番による交代という要素も生じ固有の時間の経過が現われる。遊戯の空間的限定性は、現実から切り離され完結する行為に捧げられるための「遊戯の場」であり一つの固有な絶対的な秩序が支配し、絶対的な秩序による完璧性が保たれる。このことから遊戯の世界は美的領域に含まれることが理解される。緊張、平衡、安定、交代、対照、変化、結合などの美的要素は、リズムとハーモニーによって調和させられる。

5) 遊戯の規則。遊戯の固有の秩序と緊張は固有の規則を必要とする。絶対の拘束力を持ち疑問を投げかけることさえ許されず、規則が破られるや遊戯の世界は崩壊することになる。規則は遊戯世界の相対性の協調と平衡を保持し、遊戯共同体の存続を支えているのである。

ホイジンハはこれらの特徴を次のようにまとめて遊戯の定義を述べる。「遊戯とは、明確に規定された時間、空間の範囲内で行なわれる自発的な行為または活動であり、自由意志で受け入れられた規則に従い、受け入れられた規則は絶対的拘束力を持っている。遊戯の目標はその行為そのものの内にあり、緊張と歓びの感情に満たされ、日常生活とは別のものという意識を伴っている。」²⁴

ホイジンハは、芸術や哲学、詩や法律制度さらに戦争の儀礼の一側面にいたるあらゆる文化の本質を「遊戯の相のもとに」見い出そうと、社会史、精神史、言語史を駆使した広範な文化論的遊戯論を展開している。²⁵

c) R. カイヨワの遊戯論

ホイジンハのこの研究に高い評価を与え、この研究を始発点としたカイヨワ (Roger Caillois) は、一方でホイジンハの考察は「遊戯の研究ではなく、文化の分野における遊戯の精神の創造性の研究、より厳密に言えばある特定の種類の遊戯つまり規則のある競技を支配する精神の創造性の研究」²⁶ であると批判をするが、それは遊戯の文化創造機能まで否定するものではなくむしろホイジンハを継承し遊戯概念の拡大の方向で考察を進める。

またカイヨワは、ホイジンハが遊戯的なものと聖なるものを同一視ないしは混同したことを批判的に取り上げ、遊戯は純粹形式であるのに対し、聖なるものは内容そのものであることそして聖と遊は類似点を持ちながらも世俗あるいは生活というものを軸に考える時には正反対のところに位置することを指摘する。つまり遊戯的なものは生活にくらべれば、楽しみや気晴らしでしかなく、生活は逆に聖なるものに比べれば、あだし事であり、気晴らしなのである。それ故「聖なるものと遊びとは、二つとも実際生活と対立しているという限りでは共通しているが、しかし、それらは生活を軸として対称的な位置を占めている。」²⁷ 遊戯は生活を恐れ、生活は「一撃にして」遊戯を「打ち砕き、消滅」させ、逆に生活は聖なるものの持つ「至高の力に対して不安のま

ま」である。ここでカイヨワは「聖なるもの——世俗——遊戯」というヒエラルヒーを想定し、これによってホイジンハ説の「構造はバランスを保つ」と指摘する。²⁸

次に、ホイジンハは遊戯がいかなる物質的利害も伴わない行為であるとしたのに対して、カイヨワは賭けや偶然の遊戯も一つの形態であり、経済的利害がないどころか極度の利害や損失をもたらすのも「遊戯の運命」であるとする。そして金銭の遊戯の形態であっても、純粋に非生産的であることは矛盾する訳ではない。²⁹

このようにカイヨワはホイジンハの遊戯定義を逐次評価ないし批判的検討を加えて次のような遊戯の定義を試みる。³⁰

1) 自由な活動。遊戯者が強制されれば、たちまち魅力的で愉快的な楽しみという性質を失ってしまう。

2) 隔離された活動。あらかじめ定められた明確な空間と時間の範囲内に制限されている。

3) 不確定の活動。創意の必要の範囲内で、ある種の自由がかならず遊戯者の側に残されていないくはならないから、あらかじめ成行が決定されていたり、結果が分かっていたりしてはならない。

4) 非生産的活動。財産も富も、いかなる種類の新しい要素も作り出さない。遊戯者間の所有権の移動をのぞいて、勝負開始と同じ状態に帰着する。

5) 規則のある活動。通常法規を停止し、その代わりに、それだけが通用する新しい規則を一時的に確立する。

6) 虚構の活動。現実生活と対立する第二の現実、あるいは全くの非現実という特有の意識を伴う。

このカイヨワの定義を見る限り、不確定の活動を除いて、ホイジンハの形式的定義とほとんど類似している。カイヨワもその点に関しては、これらの諸特徴は「純粋に形式的なもので、遊戯の内容を予測させるものではない」³¹と述べる。

社会学的考察を重視したカイヨワは、次に、実際に行なわれている遊戯の種々相を丹念に集め、分析を加えて分類を試みる。その結果、さまざまな遊戯を動機づける「本質的で他に還元不能の諸衝動」に照応した遊戯の基本的カテゴリーを提示する。カイヨワは「競争（アゴーン）」「運（アレア）」「模擬（ミミクリ）」そして「眩暈（イリンクス）」に分類し、それぞれの領域に二つの極、即ち「気晴らし、騒ぎ、即興、気ままな発散」の要素（パイディア）と「努力、忍耐、技、器用さ」の要素（ルドゥス）を位置づけ、この両極の間に具体的な遊戯を配列させ遊戯の分類を試みる。³²

カイヨワのこの分類に従えば、ホイジンハは遊戯の基本的カテゴリーとして「競争」と「模擬」をあげたに留まっている。その意味で「運（アレア）」とそして特に「眩暈（イリンクス）」こそカイヨワの独創的カテゴリーでありホイジンハを克服した点といえる。さらに各カテゴリーの親和性の可能性にも言及し、³³ 社会及び文化の様相と動向にも考察を加えようとする。

カイヨワは、従来の研究ではまったく問題にされなかった「運や偶然の遊戯」そして特に「眩暈」の遊戯に注目し独創的な分類論により、遊戯の全体的解釈に大きな貢献をなしたと言える。

d) G. パーリィの遊戯論

パーリィ（Gustav Bally）は、ホイジンハ、カイヨワとは別の学際的視点、つまり行動科学、環境理論、心理分析を軸に、文化的哲学的な遊戯解釈を試みる。

パーリィはまず動物の行動に着目し、オーストリアの動物学者ローレンツの提唱した探索行動（Appetenzverhalten）³⁴ 理論に基づいて動物の遊戯を考察する。すでに周知のように探索行動

により、いわゆる「すりこみ (Prägung)」現象が形成され、それぞれの種特有の本能的行動が完成されると考えられている。バーリィはこの探索行動こそ、本能的行動とは分離することはできないものだが、グロースが指摘したような本能行動や合目的な将来への準備ではなく、遊戯そのものの源泉と把握する。

探索行動は、本能的行動の前段階とも考えられるが、本能的行動は直接的目標をもち合目的で経済的、限定的でいわば環境世界に対して緊張を伴った行動である。これに対して探索行動そのものは、不確定で可変的、可逆的であり「試みと錯誤、失望と達成」³⁹が生じる環境世界に対して弛緩した行動であると考ええる。

バーリィは、本能的行動が「激しい渴望 (Gier) の色づけ」を持ちそれに対して探索行動が「楽しみ (Vergnügen) の色づけ」を持つことを指摘し、両者の相違を明らかにする。³⁸ この探索行動は、本能的行動とは分離不可能の関係にあるため、本能的行動が開放され弛緩する時にはじめて現われ、そこに「自由が生まれ遊戯空間 (Spielraum) を開く」³⁷ことになる。

バーリィは生物——環境の関係で本能的行動が出現する緊張状態の場面をまず想定する。「獲物、敵対、仲間そして性的な状況」³⁸などが考えられ、本能の「目標に定められた課題、目標への方法を見い出すこと」が明確に規定される。緊張した本能的行動は、目標への最短の方法を展開しわずかなメルクマルしか持たず、形式的な行動様式にとどまる。³⁹逆に獲物を捕え、安全な物を見い出し、交尾のための相手を得ると動物はこれらの目標に接近することに努めないばかりか、まったく問題としなくなる。この状態が生物——環境の関係で弛緩状態であり、この時に生物は本能的要求に左右されないさまざまなものとの多形態的な関係をもち始める。それは「目標の独立した空間の開放化 (Offenwerden)」⁴⁰であり、任意で多面的な運動系 (Motorik) を展開することになる。

このような動物における遊戯としての探索行動の特性は、人間の遊戯にもあてはまる。しかし人間と動物の遊戯では、質的な相違が見られる。「食物の確保、敵からの安全、社会的組織をおびやかすような性質に対する保障」⁴¹は、人間にとっては動物のように単純に与えられるものではなく、自らに課せられたものである。従って人間の場合は、自らの責任をもって遊戯の特性である「開放化 (Offenheit)」⁴²を保持しなければならない。人間の遊戯は「自然、社会環境の強制、拘束に対する闘い」⁴³の克服から現われてくるといってもよく、人間の遊戯はまさに「自由の運動 (Bewegung der Freiheit)」⁴⁴である。同時に「生活の真面目さから離れ、確かな心的平衡状態」⁴⁵こそが真に遊戯的状态となる。

バーリィはここに人間固有の文化を理解し、常に文化は、あからさまな強欲やむき出しの本能の充足をめざす成人の世界とそれらから保護される母親的世界の二重世界性に成り立ち、固定的な一面的世界への閉鎖を開放する役割を遊戯が担うことになることを指摘する。つまり「動物的不自由さと束縛の一面的世界性の危険は追放されねばならず、自由の遊戯空間がその境目で常に守られねばならない。」⁴⁶

バーリィの遊戯論は、本能的要求や拘束に対する闘争から勝ち得る自由の遊戯空間の重要性についての解釈と考えられる。

遊戯の学際的解釈による遊戯論は、遊戯現象の因果関係の解明ではなく、遊戯の本質と意味を全体として把握しようとしたシラーの遊戯論に帰着される。しかしシラーのようにロマン主義に陥ることなく、哲学史、科学史の展開のもとで最大限の総合化が試みられた。これらの解釈は、現象としての遊戯を、人間の生の問題と捉え、人間の歴史、社会、文化の中での位置づけを明らかにしようとした。遊戯が人間理解にきわめて重要な役割をもち、社会、文化の把握に不可欠の現象と扱われるようになったばかりではなく、人間そのものを遊戯現象に見てとり、社会、文化

を積極的に導いてきた原動力とも見なされるようになる。

この意味で、学際的な遊戯解釈は、きわめて高い評価が与えられるが、それでも決定的な遊戯理論に成り得ないことが、遊戯の形面上学的豊かさを浮び上がらせている。

(2) 教育学的視点からの再評価

これまで概観してきた遊戯論では、遊戯の教育学的評価に関しては「哲学的ないし専門科学的洞察から教育的帰結」を引き出したり、「理論的傾向を通して」教育学的問題設定を見い出したりしている。学際的解釈においても教育学的帰結は「人間学的自明さによって第二義的でしかもその中で暗示的である生活の意味が直接的な行為の指摘として触れられている」⁴⁷⁾にとどまっている。

そこでより新しくより直接的に教育学的評価と関連した遊戯論を検討する。「遊戯養護 (Spielpflege)」を提唱する、E. ホフマン、「相互作用 (Interaktion)」とスポーツゲームの視点からK. ディートリッヒそして現象学的に遊戯を解釈しなおし、改めて教育学的意味づけを試みる、H. ショイエールを取りあげる。

a) E. ホフマンの遊戯論

ホフマン (Erika Hoffmann) は、フレーベルの教育論から遊戯養護 (Spielpflege) という概念を導き出し、人間の陶冶や教育がまさに正しい遊戯養護によって始められねばならないと主張する。

子供の遊戯に注目し、確かな教育学的手段として有用であることは、すでに汎愛派の実践で明らかである。教授学的手段や方法論的補助としての遊戯は「習得した理解を確かなものにするため」そして「学習したことを応用的に練習するため」には十分な資質を持つ。⁴⁸⁾ 遊戯の教育学的有用性を考察する際には、労働との対比が取り扱われ、子供と大人の生活ではまったくの対照性を見せるが、長い文化の経過の中で、遊戯形態と労働形態がどのように変化してきたのかを問うことはきわめて重要であることをホフマンは示唆する。

それは、認識や探究を特徴とする科学と表象 (Bild) や形態 (Gestalt) を特徴とする芸術が今日まったく異なる領域であるように見えるが、原初的な文化では「神話、宇宙論、宗教的ダンス、音楽」で「芸術とも科学とも呼ぶことのできないものがしかし紛れもなく両者の根源」であり「科学よりも芸術により近く位置する第三のものとして」知識や認識の関心事を満足させてきた、⁴⁹⁾と考えられる。そして「精神的行動のこの原形態 (Urform)」から認識への努力が科学へと発展し、残ったものが芸術へと発展した、とホフマンは指摘する。

この芸術と科学の関係を、遊戯と労働に見たてる。「神話的表象や文化的早期の形態が科学の芽を含んでいた」ように、子供の遊戯は「芽を出しつつある思考能力を織り込んでいる」⁵⁰⁾し、大人の労働への移行が、過去の社会ではごく自然にしかも遊戯要素をより多く含みながら展開してきたことが考えられる。⁵¹⁾

しかし今日多くの親は「何かを子供と共に始められる時、つまり理性的で分別のあるようになるその時」を待ち望み、子供が「何かを説明したり、知ったことを話したり、できることを証明したり、何かに関心をもったりすること」を期待する。⁵²⁾ まさに子供たちを大人へと駆りたてるのみならず「労働、打算的な知性、機械の世界」へと駆りたてる。

このように子供の発達を教育学的手段で先へ先へと促進させようとする傾向に対して、ホフマンは「最初の人生の時期」が深い意味をもち、この時期こそゆったりと過ごすことができるように子供を保護することを強調する。「細分化がより強く進めば進む程、生活の発展が一面的でそ

して専門的な労働を強ければ強いる程」精神的能力は、未分化の状態で入念に養護されねばならない。⁵³ そこに人間の精神力の最頂さ（Aufgipfelung）と強く張りつめられた緊張のバランスが保たれているからである。⁵⁴

ここに子供をその環境で保護すること、特に遊戯養護をすることの意味が生まれる。そしてホフマンは、この遊戯養護こそ幼児段階での本来の陶冶⁵⁵の手段と位置づける。養護されるべき遊戯については、ホフマンは次のように解釈する。

遊戯はまず、形態（Gestalt）と象徴（Symbol）として出現し、事柄の意味、意義が明らかとされたり言葉で示されるのではなく、逆に隠される。⁵⁶ 学校での学習が常に概念の形成に努めるのとは対照をなす。子供の遊戯では、考えられたことは無意識にとどまり、内的に凝縮されるが、他方で芸術と同じように「自由にすること、体験を浄化させること、体験を克服すること」が展開される。そこで最っとも重要であることは「その体験が再び子供の表出として、いつどのように示されるかを静かに待ち続ける」ことであって、読み聞かせたメルヘンを翌日絵に置きかえさせたりすべきではないのである。⁵⁷

遊戯はさらに運動性（Beweglichkeit）という特性を示す。「常に意外な転回を引き出し」、「風によって動かされるような、水面に浮遊する」⁵⁸ ような傾向を見せる。この特徴は遊戯の自由さを導き、「子供らしい即興の自由、想像力の広さ」⁵⁹ をより豊かにする。

学習は認識を育て、論理的直線的、事柄の秩序の帰結を目標とし、常に達成（Leistung）と方法（Methode）を課題にしている。これに対して遊戯は「結果を気づかうことなく没頭する」という自己目的性、自己完結性を示す。造形遊戯でも、比較や測定の調節ではなく、「創ることへの喜び、手で何かを生み出すことの満足」⁶⁰ の自己行為が、緊張緩和の機能をはたす。

このように「知性的な早期成熟」⁶¹ を駆りたてる現代社会の緊張した環境での遊戯養護は、まさに「幼児の特性に適應する唯一の陶冶形態」⁶² と考えられる。

b) K. ディートリッヒの遊戯論

ディートリッヒ（Knut Dietrich）は、遊戯の社会教育的機能に関して考察を試みる際に、スポーツ特にスポーツゲーム（球技）⁶³ における相互作用（Interaktion）の形成過程を明確にしようとする。

スポーツの社会教育的機能に関して従来から有意的な指摘が多い。勇気、責任感、忠実、正実、平等、忍耐、協力、開放性などの属性があげられ、「健全で若々しい生命の根源的な表現」と見なされる身体修練は「生徒の能力、姿勢をして性格を創り出すばかりではなく、生徒の内的、外的な紀律を促進」し「遊戯、訓練、競争をするグループの共同体秩序の承認は、大人の社会組織への同調のための重要な予備訓練」となり得る、⁶⁴ といったものである。

これに対して批判や疑問も数多く提示されている。粗野、独善、盲目的服従、「権威的でマゾヒステックに固定した強迫特質」、「思考のない従属、幼稚な依存」などがあげられる。⁶⁵

ディートリッヒは、この両解釈が共に、スポーツに社会化の機能があることを認めるものであって、その相違が「社会化の経過によって獲得される効果の評価」にあると指摘する。つまり把握の対照性は、異なった社会理論に起因すると考え、三つの社会理論即ち、構造——機能理論、社会闘争理論そして批判理論の立場でのスポーツの評価を概観する。⁶⁶

構造——機能理論は、社会体系の個々の要素が機能的統一として社会全体の安定を維持すると説明する。そこでのスポーツないしスポーツゲームは、有効な社会規範がスポーツ活動を通して内面化され普及されることが明白である場合には、この社会理論の重要な機能と見なされる。スポーツに内在する賞罰（Sanktion）によって社会的に妥当な役割や役割期待を内面化するよう

な行為体系が示される、⁶⁷⁾ ことは多くの事実が証明する。

次に社会闘争理論は、社会を静的で調和のとれた均衡状態と見なすのではなく、常に「意見の不一致、葛藤、利害の対立」を示し「合意であるよりも諸集団が権力と利益を求めて対立、闘争」を行ない、これによって社会構造の変動を生み出していると考えられる。⁶⁸⁾ この理論において、スポーツゲームは確かに闘争ないしは葛藤の一形態と見なされるが、合理的に解決され社会行為自身を変えることがない、いわば強制的な役割体系と見なされる。⁶⁹⁾

第三の批判理論は、象徴的相互作用主義 (symbolische Interaktionismus) に基づく役割理論を取り上げ相互作用の過程を考察の中心に位置づける。個人間の均衡がとれ、比較的安定した相互作用において、スポーツ行為体系は行為の可能な自由度がおろそかにされているとし、社会的コミュニケーションの病理的境界領域に位置づけられている。⁷⁰⁾ また役割理論では、言語がコミュニケーション行為の中心媒体を担うが、スポーツでは言語は副次的役割を演じる場合が多く、「儀礼的に限定されたコミュニケーション形態」⁷¹⁾ と見なされる。

ディートリッヒはこれらのスポーツ評価をふまえながら、スポーツゲームをより明確にするために、社会的行為の異なった典型である目的の合理的な労働構造とコミュニケーション的な相互作用構造を通して「概念の細分化」⁷²⁾ の必要を指摘する。

まずスポーツゲームの「行為を規定した規則」は、労働過程に「技術的規則」、相互作用に「社会規範」を見い出すことに照らし合わされる。「技能と質の学習」は、労働構造の「取得のメカニズム」であり相互作用では「役割と役割期待の内面化」つまり社会規範の内面化となる。⁷³⁾

また技能と属性の積み重ねられた習得としてのトレーニングは、最も明らかに労働構造を具現化する。特にチームゲームの場合のトレーニングは、技術、戦術、戦略を通して分業過程の最良の調整をめざすものである。そしてスポーツゲームの動機は、労働の視点では富と権力（ゴールの達成、相手の克服）であり同時に達成能力の判定競争である。相互作用からは「緊張の中での協力」という相互の行為を見い出す。⁷⁴⁾

このことからスポーツゲームは、価値の方向づけが参加者の欲求に適合し、きめられた役割と実際に示された行為が明確に適合、効力のある規範が行動制御と一致する時には、言葉なく (sprachfrei) 経過することができる。非言語的行動ではなく、言語以外のコミュニケーション (身ぶりや部分行動) や一定の競技状況においての行為計画 (Handlungsplan) が生み出される。⁷⁵⁾

このような競技達成力は、競技グループで学習しなければならない。問題解決の状態を戦略的に解釈すること、二者択一の行為計画を発達させることそして手段を象徴的伝達として考察することである。⁷⁶⁾ この学習の過程で、人間の運動がコミュニケーションの象徴として行為の相互の関連性を導き、矛盾した役割契機 (Rollenmoment) が明白にされ、承認された機能が満たされた行動規範が適応されていく。ここに相互作用の形成を見てとることができ、スポーツゲームはこのような「学習過程の産物」⁷⁷⁾ として生み出されていく。

c) H. ショイエルルの遊戯論

ショイエルル (Hans Scheuerl) は、今日遊戯に関する論議がむしろ産業、経済さらに政治の問題へと多面化していることを認めながらも、⁷⁸⁾ 問題意識と方法論を次のように述べる。⁷⁹⁾

- 1) 遊戯とは何か。
- 2) 遊戯はどのような現象形態 (Erscheinungsformen) で我々に生じるのか。
- 3) 遊戯の純粋な相在 (Sosein) から、教育学にとってどのような結果が生まれるのか。

ショイエルルの考察は、遊戯の教育学的視点からの検討であるが、まず遊戯とは何かという疑問には「遊戯そのもの」への現象学的アプローチを試みる。

さまざまの遊戯⁸⁰に同一で一定の行動様式の心理的メルクマールを見い出せないことから、ショイエルルはまず、動詞「spielen」が全般的に定義可能な活動を示しているかどうかを疑問にする。⁸¹つまりある人が遊戯をするという時、彼はいったい具体的に何を行うのか、どんな時にも観察ができ、記録ができる活動形態が示されるのか。⁸²遊戯と名づけられる種々の現象には共通したメルクマールの基本要素があるのかを問う。

これらの疑問に対してショイエルルは、動詞「spielen」が根源的には自動詞と解釈でき、流れること、登ること、浮ぶこと、呼ぶことと同じような運動経過（Bewegungsablauf）を持つところの生起（Geschehen）と名づけられることを指摘する。⁸³それ故遊戯は、活動（Tätigkeit）⁸⁴でも形態（Gestalt）でもなく、第三のものとして運動（Bewegung）として捉えられる。「遊戯は遊戯者の主観的構えから独立している。むしろ遊戯者なしにも実現されうる遊戯さえある。遊戯すること（Spielen）は原初的には他動詞ではなく、自動詞である。遊戯者の活動＜何かと遊戯すること＞は、ただ遊戯を押し進めるだけであり、行動から分けられそれ自身で遂行される。遊戯者やその活動が遊戯を規定するのではなくむしろ遊戯が遊戯者を規定し、遊戯者は総じて把握された（faßbar）主観としてそこに存在する。」⁸⁵だから「私は何かを遊戯する」という積極的な活動形態もすでに派生や転用と考えられる。

行為者の主観がかかわらない遊戯の根源現象を、ショイエルルは、例えば風にたわむれる波の動き、波間に映り漂う月の光や影などをあげる。⁸⁶そこから律動的な運動構造を持った遊戯経過のメルクマールを次のように指摘する。

1) 自由性の要素。波の上の光の運動は拘束されず自由に思われる。そこに遊戯の持つまったく強制のないこと、外部からの必要のないこと、無目的、無意図そして無予測性が見い出される。⁸⁷同時に衝動、本能的欲求からも自由であり、遊戯の自由とは遊戯現象そのものの自由である。

2) 内的無限性の要素。遊戯は、その原因や物理的条件といった実際的なものを越えて自分自身の地平で、いわばたえず大きさと形態を変化させながら「明るい場所と暗い場所のきらめきそしてすべるような揺れ動くような運動」、⁸⁸上——下、往——復の運動として永遠的循環性を示す。目的、欲求行為が常に目標への直線的運動であるのに対して遊戯は、円環的で自立的性格の「内的無限性の運動」⁸⁹と捉えられる。

3) 仮構性の要素。現実性や目的から独立する遊戯は仮構成を示す。しかもシラーの述べる美への動機となる「純粋な仮構」⁹⁰に積極的な意味を見い出す。

4) 両価値性（Ambivalenz）の要素。遊戯は、遊戯空間の内部で均衡を保つような力の相対性によって特徴づけられる。しかも固定した二元性の形態ではなく、上——下、往——復、循環として回転しリズムカルに往復運動を示す。⁹¹

5) 完結性の要素。内部無限性を持つ遊戯は、現実からの独立によって必然的に、遊戯自身にとって外部にある力によって完結させられる。⁹²どんな場合も遊戯自身の形態上の経過形式（Verlaufsform）からではないが、限定された遊戯時間、空間内で常に完結できる特性を持つ。

6) 現在性の要素。遊戯経過には独自の時間構造がある。つまり日常の直線的時間経過からはずれて、何ものにも到達しない見せかけの時間を取り去った無時間的現在性⁹³を示す。遊戯経過は、常に現在であり、弛緩した状況で、前もって把握できることはなく、我々を無中にさせる可能性を持つ。

ショイエルルは、これらの要素は相互に内的連関を持ち一つでも欠けたり、妨げられると遊戯そのものが成り立たなくなるとまとめる。

根源現象としての遊戯は、人間の主観を越えた自動詞的独立運動と理解されるが、現象形態として我々とかかわりをもって現われてくる。ショイエルルは、遊戯を主観の視点から次のような

分類を示す。

まず無主観的遊戯で、主観が意図、意識することなしに生じる遊戯で、いわば現象世界のあらゆる領域に「自から」現われる遊戯である。⁹⁴

第二に、主観から生み出された遊戯で、主観自体に遊戯として出現しないもの。狭義の演劇のように、役者自身にとっては観客を魅了することに気を配った日々の仕事であり、遊戯としては現われないが、観客にはまさに遊戯現象として現われてくる遊戯である。

第三に、主観から生み出された遊戯で、主観自体に遊戯として出現するもの。遊戯を推し進める主観が、自身が生み出した生起の観察者になるような遊戯で、従来多くの遊戯研究者に注目されてきた遊戯である。

この人間の主観との関連での分類は、遊戯の現象形態を明らかにするためであるが、遊戯の本質はあくまで無主観的遊戯であり、主観を視点にすることにはすでに矛盾を含んでいる。しかしショイエルルにとっては、遊戯の教育学の意味づけを試みる前提と思われる。ショイエルルは、主観とのかかわりに関連して、20世紀初頭からの一連の教育改革運動⁹⁵での遊戯の役割を総括する。

そしてショイエルルは遊戯の教育学的评价を次のように三つの観点から指摘する。

遊戯は、学習の前形式 (Vorform) ではなく、それ自身学習を前提としている。⁹⁶ つまり遊戯活動は、目標をきめ意味のある調和がとれた行為を必要にし、常に遊戯のほかで習得するか、より簡単な遊戯ですでに獲得された最少限の認識と技能を要求する。

遊戯は、学習の予習 (Vorübung) としてよりも、復習 (Nachübung) の機会である。⁹⁷ 遊戯活動では、すでに獲得した知識、技能を遊戯者に定着させる役割を果たし、いつでも利用できるように練習することができる。

さらに遊戯は、学習における反復練習にとどまらず、新しいものの獲得、狭義の学習の可能性をもつ。ただしその条件は、生起の流れを中断することなく、遊戯の枠を拡大することが可能な場合である。そのために、予備知識と技能を再び前提とするような遊戯の客観的可能性での出会いと発見が必要となる。このような状態は「遊戯しながらの学習 (das spielende Lernen)」と呼ばれ、他の学習と異なり新しいものの獲得と練習を区別するものではなく、その両者がたちどころに把握される。⁹⁸

教育学的观点からの遊戯の評価は、一連の教育改革運動の成果に基づいての考察であり、きわめて多彩な広がりを示している。

その中から就学前の幼児のためのカリキュラムの効率化や制度化が推し進められるのに対する、E. ホフマンの「遊戯養護」の提唱は、未分化で将来への限りない「可能態」としての幼児への遊戯の好意的な再評価である。

K. ディートリッヒは、スポーツゲーム (球技) の教育学的评价に関する論争をもとに、遊戯のより新しい社会学的そして行動理論的視点からの教育的評価を試みている。そして多くの教育学的論証に明白な対照を持たせ、象徴的相互作用に基づく理想としての学習過程を提示している。

H. ショイエルルは、遊戯を根源的現象と捉えると同時に教育学的可能性と限界に注意を払う。つまり「自由な遊戯と子供の発達との何か予想されるようなものを当てにすることや遊戯における教育学的自己制御の自動性をまったく信用する」⁹⁹ ことの過剰な期待を改めて検討する。

おわりに

近代以降の遊戯論を概観し、その時々々の遊戯の定義がどのようなであり、どのように変遷し、どんな限界を含んでいたのかを考察してきた。

「遊戯」をとりまく連想領域は広範囲で多様である。空想力で夢の世界に打ち込んでいる子供

の姿の一方で、スロットマシンやルーレット、工作や組み立て、スポーツ、演劇、音楽の領域、変装、仮装行列、厳格な式典の経過、小猫のじゃれつきさえ遊戯の現象と見なされる。まったく単純で基本的であると同時に多様で高度の問題性を含むパラドックスである。

遊戯の明白な概念を問う人は言葉のそそのかしに陥るのみであり、せいぜい遊戯の個々のグループ間の類推だけである。¹⁰⁰とヴィトゲンシュタインが指摘するように、これまで概観してきた遊戯論において一つの遊戯論が遊戯そのものを適確に定義することを成し得ていない。そればかりか、個々の遊戯の定義の応用範囲が対立し、矛盾を生じ、まったく逆の定義も成り立つことが見い出される。

啓蒙主義時代の哲学者や教育学者は、近代市民社会の合理主義に基づいて遊戯を正当化し休養の一形態とみなし、教育的有用性を見い出そうとする。しかし、人は疲労困憊するまで遊戯し、欲情や恍惚に墮落する。

ダーウィンニズムの影響を受けた進化論者は、遊戯を生存闘争と現実の危険から免がれるような安全で自由な空間で、生活に不可欠な機能の準備や練習を行なうための機会であると生物学的合目的性を明らかにする。生物学的目的のために練習する訳ではない遊戯も多くあり、遊戯はそれが行なわれる前に、すでに練習や訓練を前提にしている。

心理分析学者は、遊戯に浄化、余剰能力の解散さらに治療的価値を見い出す。しかし攻撃的な行動を取り去られないような遊戯があるばかりか、遊戯を行なうことによって攻撃性を習得したり、より強められたりする遊戯を数え上げることはさほど困難なことではない。

また人間の生活の基本現象、例えば労働、闘争、芸術、スポーツ、儀礼との対比で遊戯を特徴づけようとする、がそれらの最高の状況においては、それこそが遊戯と見なされないかが疑問となる。

哲学的に世界象徴と定義し形而上学的な規範として完全でより高い生活の比喻と見なす定義もある。現実には、子供じみた、精神のない、機械的で、愚かで、欲情を引き起こす遊戯もまたある。

これらの諸定義は、特徴的な条件のもとで可能となる意味と個々の傾向を含んだものと理解することができる。遊戯のもとに何を理解しようとするかという立場の違いを示唆するものであり、その意味で限界をあらわしている。それ故、遊戯の定義を試みることは必要なことであろうが、けっして十分なものとは成り得ない。定義することは、その立場を明確にするという意味が生まれる。

これらのことから、遊戯そのものを明らかにするためには、異質の理論を相互に関連づける新しい方法論を検討することさらに新しい地平を開く理論の構築を求めることであろう。そして教育学的意味づけを試みる際には、遊戯が内包する契機の明確化と遊戯の現象形態をどの範囲にまで見い出すのが前提となる。そして教授——学習過程との相対化さらに遊戯教育としての独自の過程が明確にされることが求められる。

脚註及引用文献

- 1) 岸野雄三：スポーツ科学とは何か、『スポーツの科学的原理』大修館、1980年 78頁
- 2) Scheuerl. H. : Theorie des Spiels, 1955, Weinheim, 10 Auflage, 1975, s. 132.
- 3) Hilmer, J. : Grundzüge einer pädagogischen Theorie der Bewegungsspiele, 1969, s. 34.
- 4) Buytendijk, F. J. J. : Wesen und Sinn des Spiels. Das Spielen des Menschen und der Tiere als Erscheinungsform der Lebenstrieb, Berlin, 1933, s. 24.

5) ボイテンディクは次のように指摘している。

子供は、a) 一定の方向を示さない。b) 意味のある方向転換を示さない。c) 簡単に他のことに向かう。d) 外的状況への対応が無器用である。そして環境世界との関係に志向性がとぼしい。

(Buytendijk, F. J. J. : Allgemeine Theorie der menschlichen Haltung und Bewegung, Berlin, 1956, s. 79)

6) Buytendijk, : Wesen und Sinn . . . a . a . O . , s. 28ff.

7) ボイテンディクは、この「はにかみ」の現象の根拠を誕生に遡っている。母と子の生の統一の解決は「Her」, 「Zurück」の傾向であり、誕生を通して引き起こされる新しい自立、自覚は「Hin」の傾向つまり新しい生の共同体 (Lebensgemeinschaft) の確立への傾向が与えられたものとなる。子供や若い動物がまた再びある新しい生の共同体で何か (etwas) と結びつきそしてそれから解放された時には、常にこの両者反対方向の傾向の態度が繰り返され、情況により両価値的なはにかんだ行動が現われる。

(Buytendijk, : ebenda, s. 32ff.)

8) 例えば、ソワソワすること (Zappeln), ひっかき回すこと (Wühlen), はい歩くこと (Kriechen), はね回ること (Hüpfen) など。

(Buytendijk, : ebenda, s. 68)

9) Buytendijk, : ebenda, s. 68ff.

10) ボイテンディクは、遊戯活動に関する運動を a) 快を強調した運動 b) 純粋な遊戯 (狭義の遊戯) c) スポーツ (高度の遊戯) と分類する。快を強調した運動は、無志向、無意味という点で純粋な遊戯に似ているが、「運動自体の経過ゲシュタルトの変化」を示さない点で異なる。純粋な遊戯にスポーツを区別するメルクマールは「達成」(Leistung) と「競争」(Wettkampf) でありそのことから運動規則の意味づけが異なり、スポーツでは運動の自由の制限の役割をなす。厳密にはスポーツを遊戯形態から区別している。(Buytendijk, : ebenda, s. 49)

11) Buytendijk, : ebenda, s. 134.

ボイテンディクは遊戯の対象として、次のようなものをあげる。

- ・ボール : 台とのわずかな接触面できわめて不安定であり、なめらかで丸くてまとまっているその運動は意外で思いもよらないものである。
- ・紙の玉, ほうき, 毛糸玉, 葉をもった枝, 赤ん坊のガラガラ : 非常に不規則で角ばっていて注意力を散漫にし、繊維状でこんがらがった形態であり、原初的な遊戯をさそい出す。
- ・水, 雪, 砂, 粘土, 小石, ひからびた葉 : 触覚による接触ですでに独特の運動系メルクマールをもっている。無定形物質のパトスの効果は、へこんだり, 可塑性があったり, 多様であり, 我々の運動の消極さを受け入れ, すべったり流れたり広がったり一つになったりしてある形態を受け入れたり再びくずれたりすることができる。
- ・生きたもの : 生きているあるいは外見上生きている物体は人気のある遊戯対象である。さらに母親などと遊戯することは、遊戯の仲間の運動ゲシュタルトの理解を必要とするより高度な形態である。

(Buytendijk, : ebenda, s. 139ff)

12) Buytendijk, : ebenda, s. 134.

13) Buytendijk, : ebenda, s. 115.

14) Scheuerl, H. : Theorie des Spiels ... a. a. O., s. 132.

15) ホイジンガ, J. : ホモ・ルーデンス (高橋英夫訳), 中央公論社, 昭和44年, 364頁

16) Huizinga, J. : Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel, Hamburg, 1956, s. 7.

17) Huizinga, J. : ebenda, s. 10.

18) Huizinga, J. : ebenda, s. 11.

19) Huizinga, J. : ebenda, s. 11.

- 20) Huizinga, J. : ebenda, s. 9.
 21) Huizinga, J. : ebenda, s. 49.
 22) Huizinga, J. : ebenda, s. 50 ~ 51.
 23) Huizinga, J. : ebenda, s. 15 ~ 18.
 24) Huizinga, J. : ebenda, s. 34.
 25) ホイジンはスポーツについて次のように述べている。19世紀の最後の四半世紀になりスポーツの変質化が指摘でき、「競技がだんだん真面目なものとして受け取られる方向に向っている。規則は次第に厳重になり細目に至るまで考察されるようになった。…(中略)…長い間には純粋な遊戯内容がそこから失われてゆくのである。」そこにプロとアマチュアの分離があらわれるが、プロには「真の遊戯精神」はなく「自然なもの、気楽な感じ」が欠如し、スポーツが現代社会では「純粋な遊戯領域から遠ざかってゆき、〈それ自体の〉一要素」となり「もはや遊戯ではないしそれでいて真面目でもない」ということになるばかりか「何か実りを生む共同体社会の精神の一因子というよりむしろ闘技的本能ただそれだけの、独立的な表われ」であり「遊戯内容の中の最高の部分、最善の部分を失っている」ものであるとしている。

(Huizinga, J. : ebenda. s. 186 ~187)

- 26) Caillois, R. : Man, Play and Games. (Translated by Meyer Barash) New York, 1961, p. 4.

(清水幾太郎、霧生和夫共訳) 遊びと人間、岩波書店、昭和45年、4頁

(多田道太郎、塚崎幹夫共訳) 遊びと人間、講談社、1971年、32頁

- 27) Caillois, R. : (多田他訳) 前掲書、312頁

- 28) Caillois, R. : (多田他訳) 前掲書、312頁

- 29) 儲けの総額は、最高の場合でも遊戯者たちの損失の総額を越えることはない。儲けの額の方が少ないのが大方の常である。(中略) そこにあるのは所有権の移動であって富の生産ではない。しかもこの所有権の移動は、遊戯者たちだけに問われることで、一勝負ごとに自発的に決心をしないことにより、移動の偶然性を承認することになる。資本が増加したわけでもなく、物が作り出されたわけでもなく遊戯は純粋な消費の機会である。

(Caillois, R. : Man, Play and Games. ... Ibid. p. 5 ~ 6)

- 30) Caillois, R. : Ibid., p. 9 ~ 10.

- 31) Caillois, R. : Ibid. p. 11.

- 32)

遊びの分類

	アゴ (競 争)	アレ (運)	ミミクリ (模 擬)	イリンクス (眩 暈)
バイディア (遊 戯)	競走	鬼をきめるじゃんけん	子供の物真似	子供の
騒ぎ	取っ組み	裏か表か遊び	空想の遊び	「ぐるぐるまい」
はしゃぎ	あいなど	賭け	人形、おもちゃの武具	メリ・ゴー・ラウンド
ばか笑い	運動競技	ルーレット	仮面	ぶらんこ
			仮装服	ワルツ
侃あげ				ヴォラドレス
穴送りゲーム	ボクシング 玉突き			緑日の乗物機械
トランプの一人占い	フェンシング チェッカー	単式富くじ		スキー
クロスワード	サッカー チェス	複式 "	演 演	登山
ルドゥス	スポーツ競技全般	繰越式 "	見世物全般	空中サーカス
(競 技)				

注 縦の各欄内の遊びの配列は、上から下へバイディアの要素が減少し、ルドゥスの要素が増加していくおおよその順序に従っている。

(Caillois, R. : Ibid., p. 36. 多田他訳, 前掲書, 83頁)

各カテゴリーの主要素は次のようになる。

・競争 (アゴーン, Agon) : ギリシア語の試合, 競技を意味し, 競争, 闘争の形態の一群の遊戯。平等の機会が人為的に設定され, 一つの資質 (例えば速さ, 忍耐力, 強さ, 記憶力, 技, 器用さなど) に関して, 一定の限界の中で, 自力のみで行なわれる競争である。専門的能力, 規則性, 訓練を要求する。

・運 (アレア, Alea) : ラテン語のさいころ遊戯の意味で, 偶然さや運が主要素となる一群の遊戯。アゴーンとは対照性をもつ。

・模擬 (ミミクリ, Mimicry) : 英語の擬態, 真似, 模倣の意味で, 虚構の世界に一時的に入り込むような一群の遊戯, 架空の環境, 架空の人物になり, それにふさわしく行動する。

・眩暈 (イリンクス, Ilinx) : ギリシア語の渦巻の意味で, 一時的に知覚の安定を破壊し, めまい, 茫然自失, 失神状態をまねくような一群の遊戯。

(Caillois, R. : Ibid. p. 11 ~ 36)

33) 競争と運の組み合わせ, 模擬と眩暈の組み合わせのみが根源的な組み合わせで, その場合も, 前者では競争が, 後者では眩暈のみが「創造的」なカテゴリーとなる。その他の組み合わせ, 例えば, 競争と眩暈, 模擬と運の組み合わせはあり得ないし, 禁止されたものとなる。そして競争と模擬, 運と眩暈の組み合わせは「偶発的な組み合わせ」になる。

34) Bally, G. : Vom Ursprung der Freiheit im Spiel 1946, s. 16. In; Beiträge zur Theorie des Spiels. Kleine Pädagogische Texte, Heft 23, s. 149.

Bally, G. : Vom Spielraum der Freiheit. Die Bedeutung des Spiels bei Tier und Mensch, Schmabe Verlag, 1966, s. 17.

35) Bally, G. : Vom Ursprung der Freiheit im Spiel, 1946, s. 20.

36) Bally, G. : ebenda, s. 25.

37) Bally, G. : ebenda, s. 5.

38) Bally, G. : ebenda, s. 28.

39) Ballyは, オガワコマドリ, ツグミのさえずりをローレンツから引用する。彼らは適度の興奮と「ひとりひそかに」さえずる時には, まったく巧みに美しくしかも優雅に歌う。しかもそのさえずりのパターンも多彩をきわめる。しかしさえずりが機能的になる時には, 例えば相手をほめたあたり, 雌の前で歌ったり, 緊急の時には, 優雅さはなくなり, 大声で単調な繰り返しのさえずりになってしまう。

40) Bally, G. : ebenda, s. 29.

41) Bally, G. : ebenda, s. 78.

42) Bally, G. : ebenda, s. 78.

42) Bally, G. : ebenda, s. 76.

43) 鬼頭三雄児 : 遊びと幼児期, 福村出版, 1975年, 66頁。

44) Bally, G. : ebenda, s. 8.

45) Bally, G. : ebenda, s. 26.

46) Bally, G. : ebenda, s. 79.

47) Scheuerl, H. : Theorie des Spiels ... a. a. O. s.166.

48) Hoffmann, E. : Spielpflege, Berlin, 1953. In ; Beiträge zur Theorie ... a. a. O., s. 168.

49) Hoffmann, E. : ebenda, s. 170.

50) Hoffmann, E. : ebenda, s. 170.

51) 100年ほど前の子供の環境は一目瞭然の表象 (Bilder) で満ちていた。手や工具を伴った労働がいたる所で子供たちに観察され, 理解されるようになっていた。糸を通した針で裏から素材の部分を包みこむことや水が井戸から汲み上げられることやランプが炎で点火され, オイルタンクから燃料を燈心

によって大きくすることなど。今では器械、レバー、ハンドル、ボタンがそれに代わり、機能しているところはもはや見るができない。これは疑問、探究を刺激するが、表象は消えさってしまっているか、ほとんど消えかかっていると Hoffmann は子供をとりまく環境の変化を述べる。(Hoffmann, E. : ebenda, s. 171~172参照)

52) Hoffmann, E. : ebenda, s. 171.

53) Hoffmann, E. : ebenda, s. 171~172.

54) Hoffmann, E. : ebenda, s. 172.

55) Hoffmann は陶冶とは、成長しつつあり成育しつつある若い生命と経験によって満された円熟との協調であり、成長しつつある若い生活と老いた生活の補償による神秘的で内的な成長であるとする。そして陶冶の授業は、学習することと教授することの個人的出会いから生き続け、ただの知識の伝達ではないと指摘する。

56) Hoffmann, E. : ebenda, s. 175.

57) Hoffmann, E. : ebenda, s. 175

58) Hoffmann, E. : ebenda, s. 175.

59) Hoffmann, E. : ebenda, s. 176.

60) Hoffmann, E. : ebenda, s. 177.

61) Hoffmann E. : ebenda, s. 171.

62) Hoffmann, E. : ebenda, s. 178.

63) Sportspiel は明確な競争行為、達成力行為を伴う、運動遊戯 (Bewegungsspiel) の典型であり、技術的熟練、仲間との協力、作戦力を前提とするチームゲームまたは集団ゲームである。内容は以下のように通常分類される。(1)ゴール型、界標型、バスケット型 (2)打ち返し型 (3)シュラッグバルあるいはドッジボール型 (4)標的型、ゴルフ型

(Sportwissenschaftliches Lexikon, 1973. s. 241参照) スポーツ遊戯と直訳されるべきであろうが内容的には「競技化されたボールゲーム (球技)」と考えられる。当研究では球技とせず、スポーツゲームとする。がスポーツと (ボール) ゲームが結びつけられ語と理解される。

64) Dietrich, K. : Sportspiel und Interaktion, 1972. In ; Beiträge zur Theorie des ... a .a .O., s. 178~179.

65) Dietrich, K. : ebenda, s. 179.

糸野は、ユネスコのスポーツ宣言でのスポーツにまつわりつく危機として、(1)若者たちによる過度の参加、(2)悪い社会的方向づけ、(3)盲目的愛国主義、(4)商業化をめぐる問題をあげ、スポーツと社会の係り合いを論じさらにスポーツのパーソナリティ形式の効果的側と望ましくない結果物の二重性を指摘している。

(糸野豊：スポーツの社会的構造と機能、『スポーツ社会学の基礎理論』、不昧堂、昭和59年、60~64頁参照)

66) 1970年代から現代社会学の新しい動向の次のような潮流が生まれた。

(1) アメリカで見られる傾向で、闘争理論、交換理論、機能主義理論の精緻化。

(2) アメリカで展開している、象徴的相互作用論 (symbolic interactionism)、現象学的社会学。

(3) 構造——機能主義批判のうえに立つ、広義で新しい内容の構造主義がイギリス、フランスであられる。

(4) ドイツのフランクフルト学派の考え方をひいた批判理論。

(5) フランスにおいての、マルクス主義理論の創造的展開。

(現代社会学辞典、有信堂高文社、1984、41頁参照)

67) Sportspiel は、発生する緊張にもかかわらず体系の均衡条件を自己規定して回復させるように、安定して練習される相互作用の範例と見なされる。ドイツの社会学者 Krockow は「達成、競争そして平等を、スポーツにおいてと同じく近代産業社会においても有効な基本原理」と位置づけられてい

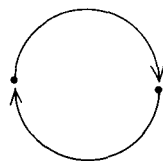
る。

- 68) 現代社会学辞典, 有信常高文社, 1984, 483頁
- 69) Dietrich, K. : ebenda, s. 182.
- 70) Dietrich, K. : ebenda, s. 183.
- 71) Dietrich, K. : ebenda, s. 185.
- 72) Dietrich, K. : ebenda, s. 186.
- 73) Dietrich, K. : ebenda, s. 186~187.
- 74) 競技者の反則行為は、労働の視点では目標が異なる不経済な支障として、相互作用の観点では社会的闘争を導く違反と捉えられる。(Dietrich, K. : ebenda, s. 187)
- 75) 独走する競技者は、ボール保持者に、彼自身が一つの役割を演じることによって行為計画を提供する。このような場合には、与えられた競技状況でどのくらいの部分戦略が発展させられそしてどのような非言語的コミュニケーションを通して伝えられるかという競技の競技達成力が測られることになる。
- 76) Dietrich, K. : ebenda, s. 188.
- 77) Dietrich, K. : ebenda, s. 189.
- 78) Scheuerl, H. : Theorie des Spiels ... a . a . O., S. 189~190.
- 79) Scheuerl, H. : Das Spiel. Untersuchungen über sein Wesen, seine pädagogischen Möglichkeiten und Grenzen, 1954, 6./8. Auflage, 1968, Verlag Julius Beltz, s. 5.
- 80) 例えば、運動遊戯、想像遊戯、個人・集団遊戯、社会的遊戯、競争、追いかけて、運あるいは恋愛遊戯さらに役割・劇遊戯、人形、遊具での遊戯など。
- 81) Scheuerl, H. : Theorie des Spiels ... a . a . O., s. 197.
- 82) 例えば動詞「schreiben」(書く), 「hammern」(ハンマーで打つ) は、どんな時にも観察可能でカメラなどでの記録もできるし、ピアノの演奏も鍵盤に限定されているが、舞台上でメフィストを演じる時には、彼の行為はまったく別種の活動として成り立ち、言語、運動、身ぶりによる性格や運命の表出として成り立つ。またある子供が模型列車で遊戯し、他の子供が人形遊戯をしていると、まったく別の活動と経過となる。それは心理的態度、姿勢、動機、関心の全体のスケールを通して明らかになったりあるいはカムフラージュすることができるようなものになる。
- (Scheuerl, H. : ebenda, s. 197参照)
- 83) Scheuerl, H. : ebenda, s. 198
- 84) ショイエルルは、活動(Tätigkeit)を動機上の拠点を持たない機能的、実質的な運動と捉えそしてそこに属する心的姿勢、動機、構えあるいはそれに付随する快感を含めている。
- 85) Scheuerl, H. : Das Spiel ... a . a . O., s. 191.
- 86) Scheuerl, H. : Theorie des Spiels ... a . a . O., s. 201~202.
- 87) 労働、生存闘争、困窮や憂慮、真面目さ、客観的価値、目的系体とはまったくの対照をなす。
- (Scheuerl, H. : Das Spiel ... a . a . O., s. 60~70.)
- 88) Scheuerl, H. : Theorie des Spiels ... a . a . O., s. 203.
- 89) 目的——欲求行為は、図1のように表わすことができるのに対して、遊戯は、図2のように示される。

図1



図2



(Scheuerl, H. : Das Spiel ... a . a . O., s. 78)

- 90) Scheuerl, H. : Das Spiel ... a . a . O., s. 84.
- 91) Scheuerl, H. : Theorie des Spiels ... a . a . O., s. 204.

92) 風は止み月は身をつつまれあるいは朝となる。子供たちの遊戯も、母の呼び声、空腹、疲れ、いろいろ、落着きのなさによって終りを求められるし、勝利か敗北によって終ることがはっきりさせられている規則遊戯 (Regelspiel) でさえ、遊戯の外部の時間や得点の申し合わせによって制限されている。(Scheuerl, H : ebenda, s. 205)

93) Scheuerl, H. : Das Spiel ... a . a . O., s. 98.

93) 遊戯者がその役割を意識していない劇や自然の力の景観、うごめく大都会の交通、混戦、大火事、空の現象など。(Scheuerl, H. : ebenda, s. 134 参照)

95) ショイエルは、教育改革運動として芸術教育運動、経験教育学、青年運動、B. オットーとその後継者 自由ヴァルドルフ学園、M. モンテッソーリ、O. ドクロリーとJ. リグアルト (Ligthart)、労作学校と郷土教育、イエナプランをあげている。

(Scheuerl, H. : ebenda, s. 11~50.)

そして遊戯の教育学的意味づけを次の7つの視点からまとめる。

(1) 自由に遊戯すること (das freie Spielen)。

この場合の「自由」とは、遊戯現象そのものの特性ではなく、子供が自由に遊戯活動を選択するという意味。大人の労働が図1とすれば、遊戯している子供は図2のような傾向を示す。

図1

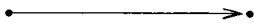
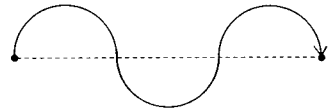


図2



(2) 拘束されて遊戯すること (das gebundene Spielen)。

課題を与えられて遊戯すること。無律的な浮遊運動に形式を与える。

(3) 実験 (das Experimentieren)。

遊戯と実験は、現象として明確に区別される。しかし実験が前もってその結果をはっきり知ることができないし、限定された場の設定で、刺激に対する自立的な経過を観察するという特徴を指摘できる時には、その内的構造は、子供の積極的な遊戯構造に似ていて、相互転換が可能となる。

(4) 学習遊戯 (das Lernspiel)

無意識的に遊戯しながら学習するというものではなく、遊戯の中での真面目な活動の学習を意味する。純粋な知識の訓練の準備の領域に限定される。

(5) 遊戯の表出 (das spielerische Einkleidung)

学習遊戯が知識、技能の短縮化と機械化への訓練の達成を求め事物認識の抽象化が課題とされるのに対して、遊戯の表出は形象的豊かさ (bildhafte Fülle) に満ちた空想の世界である。

(6) たわむれ (die Spielerei)。

遊戯者を拘束せず、真剣ではなく、緊張せずに行なわれ、遊戯者の水準を下回る活動であり、客観的な遊戯への主観の可能な関連にかかわる。

(7) 遊戯姿勢 (die Spielhaltung)。

たわむれとも関連するが、主観との結びつきが不可能であるのが、遊戯姿勢である。労働の姿勢が「禁欲的」と特徴づけられるのに対して、遊戯姿勢は「自主独立的」とされる。(Scheuerl, H. : Das Spiel ... a . a . O., s. 195~227. 鬼頭三雄児 : 遊びと幼児期, 47~49頁参照)

96) Scheuerl, H. : Das Spiel ... a . a . O., s. 193.

97) Scheuerl, H. : ebenda, s. 194.

98) Scheuerl, H. : ebenda, s. 194.

99) Scheuerl, H. : Theorie des Spiels ... a . a . O., s. 168.

100) Wittgenstein, L. : Schriften, Band I, Frankfurt a. M., 1960, s. 324. (Vergl. Theorie des Spiels ... a . a . O., s. 197f)