

J. C. F. ゲーツムーツの座－休息遊戯について†

森田 信博*

スポーツ・健康教育講座

「近代体育の父」と称されるゲーツムーツは、1786年からシュネッペンタールの汎愛学校での体育の指導実践をもとに、中世的な体育からの脱却ときたるべく近代市民社会に向かっての体育の目標、内容、方法などを理論化していった。彼の取り上げた体育教材は、体育的運動、手工作業そして共同体的青少年遊戯であるが、遊戯に関しては十分な研究が行なわれておらず遊戯の体育的、教育的価値を明確にしていくことは、体育実践の視点からも意味をもつものである。

ゲーツムーツは数多い遊戯を道徳的、身体的そして精神的特性というフィルターにかけそれらを満たした遊戯だけを教育的遊戯として、教材の対象としていった。そして教育的遊戯を「運動遊戯」と「座－休息遊戯」に分類しさらに心的特性に応じて細分化した。本論文では「座－休息遊戯」に着目し、48種目の教育的遊戯の内容とゲーツムーツが求めた価値を明らかにしていく。

観察力、注意力、記憶力、想像力、鑑識力などを修練する遊戯群が選択された。ゲーツムーツは実際の指導にあたっては、青少年の発育発達に則し、できる限り自由、自主的に行ない、自然で喜びや楽しさの雰囲気の中で行なわれることが教育的価値を高めることになると指摘している。

この「座－休息遊戯」をこれからの体育指導に取り入れていくことは、決して困難ではなく体育の豊かな多様化を生むためのきっかけとなろう。

キーワード：ゲーツムーツ、教育的遊戯、座－休息遊戯、近代体育

はじめに

1793年に『青少年の体育』(Gymnastik für die Jugend)¹⁾を著し、またたくまに各国の近代市民社会での模範となる体育を示したゲーツムーツ(Johann Christian Friedrich GutsMuths 1759～1839)は、「人文主義、合理主義、自然主義に触発され誕生した」(Groll 1970 p.30)汎愛主義思想に基づき、教育手段として積極的に身体運動(Leibesübungen)を活用し、体育(Gymnastik)という領域の確立に実践を裏付けとして理論化に努めていった。

ゲーツムーツは、身体運動を分類するにあたり、

まず生活による機能教育としての「自然的体育」(Gymnastik)と「意識的身体教育」(Leibeserziehung)としての「人為的体育」(Künstliche Gymnastik)に区別し、後者を、「戦闘的体育」、「競技的体育」、「医療的体育」そして「教育的体育」に分類した(Groll 1970 p.40)。この分類自体は新しいものではないが、教育的身体運動ないしは純粋な体育として「教育的体育」を独立させ明確に位置づけたことは重要である。すなわち身体の陶冶目標をめざし意識的、計画的に課題を行なっていくことを、教育的体育として精神を鍛え、性格形成に大きく寄与する価値を有するというを明らかにしているからである。

ゲーツムーツは「教育的体育」の内容を、長年の実践をもとに、身体陶冶をめざす本来の体育運動と

2001年1月23日受理

† About GutsMuths' Sit-Rest Games

* Nobuhiro MORITA, Faculty of Education and Human Studies, Akita University, Akita

手作業そして共同体的青少年遊戯に細分化した²⁾。本来の体育運動の他に手作業や遊戯をふくめた意識的な体育によって、「体力と技能と美と、男性的気質を兼ね備えた道徳的行動に富む人間、市民、国民」が育成され、きたるべき繁栄社会において「幸福に、自由に、協同的に生活できる、有用な一員」(成田 1977 p.164)となりうると考えた。

グーツムーツの「教育的体育」の主要教材である、「共同体的青少年遊戯」は、『身心の修練と休養のための遊戯』、通称、『遊戯書』(Spielbuch)として著された。グーツムーツは、遊戯を人間の本性に基づくという認識で青少年にとっては最も楽しいことがらであり、身体的、精神的特性に適した価値を有する教育財ととらえ、身心の「修練と休養」という観点から遊戯教育の可能性を具体化していく。戸外での活発な運動遊戯は身体の健康を増進させ、精神の活発さを引き出し、さまざまな事柄に取り組む意欲を高めていく。さらに敏捷性、柔軟性、瞬発力、持久力とともに各種の感覚器官が刺激され観察力、注意力、記憶力、想像力などの修練の好機となる。グーツムーツが遊戯教育に最も期待したのは、共同体感情(Gemeinschaftgefühl)の育成であり、互いの友情と平等さにより、思慮深さ、勇気、名誉心などをためしながら思いやりや善の価値を理解させていくというものである。このような遊戯の実践によって市民社会を支える者に求められる資質が獲得されていくと考えていたのである。本研究では、その『遊戯書』の「座一休息遊戯」(Sitzende oder Ruhespiele)に注目し、現在では体育とはややかけ離れたこの遊戯群に対して、グーツムーツがどのような体育的、教育的価値を見出ししていたのかを明らかにしていく。とりわけ精神的、感覚的な能力への注目は今後の体育実践に対しても示唆に富むものと考えられる。

1. 教育的遊戯の分類

(1) 教育的遊戯の選択

グーツムーツが遊戯教育に用いていく遊戯は、「意図した方法で行なわれた時に、利益ある修練(Übungen)とならねばならない」(GutsMuths 1796 p.32)ものであり、道徳的、身体的そして精神的特性をそなえていなくてはならない。彼は教育の手段となる遊戯を「教育的遊戯」(pädagogische Spiele)と呼び、数多くの遊戯を実践してふさわしい遊戯だ

けを区別していった。

教育的遊戯の第一の道徳的特性とは、まず無邪気で、正直で無作法でない遊戯であり、上品さや美しさの感情を高めるような遊戯であればさらによい。決められた場所と時間に、ルールに従っている笑いや騒ぎや大声で叫ぶことは不道徳ではないし、子供らしいものであれば少々ふざけた戯れも特性をゆがめるものとならない。

第二の身体的特性とは、危険な遊戯がまずはぶかれ、走、跳、投が含まれ楽しい笑いと冷静な運動によって身体をさまざまに刺激し、敏捷性、柔軟性さらには偶然あるいは意図的な苦痛により身体を強化、鍛錬するようなものである。

第三の精神的特性とは、青少年にとって愉快なもので、期待や名誉心を刺激し、過敏さをやわらげ、忍耐力を試し、慎重さや若い勇気をためすもので、観察力、注意力、想像力などをきたえるものである。

この三つの特性によって選択された教育的遊戯はさらに体系的な分類がすすめられる。第一に人間の行動様式から、「動いている」状態と「休息している」状態とに区分し「運動遊戯」(Bewegungsspiele)と「座一休息遊戯」(Sitzenden oder Ruhespiele)に二分される。そして第二に遊戯を行なう時の心理的特性によって分類し、最後に共通の遊具、類似のルール等によって分類し、実際の指導に適するようにしていく。

(2) 座一休息遊戯の分類

教育的遊戯である共同体的青少年遊戯は「運動遊戯」と「座一休息遊戯」にまず二分され、以下のように第二、第三の分類がなされて具体的な個々の教育的遊戯が示される。すなわち心理的特性に応じた、A. 観察力や感覚的判断力の遊戯 B. 注意力の遊戯 C. 記憶力の遊戯 D. 想像力の遊戯 E. 鑑識力の遊戯 F. 理解力や高度な判断力の遊戯の分類である³⁾。

A. 観察力や感覚的判断力の遊戯

a) 集団遊戯

1. これは誰だ?
2. 法廷ごっこ
3. 笛さがし
4. しゃくしからかい
5. これができない者は、何もできない

- 6. 眼力謎解き
- 7. 輪さがし
- 8. 悪友さがし
- 9. 積み木落とし
- b) 一人遊戯
 - 1. 拳玉
 - 2. ヨーヨー
- B. 注意力の遊戯
 - a) 集団遊戯
 - 1. 算術師範
 - 2. 正書法の授業ごっこ
 - 3. 商人ごっこ
 - 4. 弁護士ごっこと議会遊び
 - 5. エルサレムへの旅
 - 6. 鳩遊び
 - 7. 色取り遊び
 - 8. 鳥は飛ぶ
 - 9. 王様はお留守
 - 10. 命令遊び
 - 11. 伝言遊び
 - b) 一人遊戯
 - 1. 輪遊び
- C. 記憶力の遊戯
 - 1. 旅行遊び
 - 2. 地理カード遊び
 - 3. 歴史遊び
 - 4. 君主遊び
 - 5. 物理カード遊び
- D. 想像力や機知の遊戯
 - 1. 類似遊び
 - 2. ことわざ遊び
 - 3. 小説家ごっこ
 - 4. 絵のさいころ
 - 5. パントマイム
 - 6. ものまね遊び
 - 7. 言葉隠し
 - 8. 刀礼ごっこ
- E. 鑑識力 (Geschmack) の遊戯
 - 1. 板目遊び
 - 2. 組立遊び

F. 理解力や高度な判断力の遊戯

- a) 集団遊戯
 - 1. 大学遊び
 - 2. 音楽に合わせて
 - 3. 商人ごっこ
 - 4. 算術遊び
 - 5. 指輪遊び
 - 6. 質問遊び
 - 7. 音節なぞなぞ
 - 8. なぞなぞ
 - 9. 応用遊び
- b) 盤上遊戯
 - 1. チェス

「共同体的青少年遊戯」としながらも、観察力や注意力の遊戯に一人遊戯 (Einsame oder Solospiele) を取り上げた理由を次のように述べる。一人遊戯は、共同体の遊戯に比べ明らかに楽しくないし、かりに一人遊戯が楽しくなればおのずと遊戯者を共同体へと導く (GutsMuths 1796 p.241)。すなわち非常に楽しい時には決して一人ではいられなくなるはずである。しかしながら共同体の中でも、孤独に迫られたり、親や教育者が遊戯に参加できなかったりする時には遊びの機会さえも失われるが、そのような時でも楽しくできるようなことが望まれ、決して多くはないがあえて個人の遊戯を取りあげる意味も生まれる。

2. 座一休息遊戯の役割と内容

(1) A. 観察力、判断力の遊戯 (Spiele des Beobachtungsgeistes und des sinnlichen Berurteilungsvermögens)

ゲーテムーツは、観察力を「厳密に検討し、多様さ、類似、相違さらに知覚できないことまで追求し、比較する心情の能力」ととらえ、感覚的判断力は「絶え間ない方向、距離、音調、触感、重さや遊戯者自身の状況を比較したり、測定したり」(GutsMuths 1796 p.39) することによって高められる能力である。

ここでは一人遊戯の拳玉とヨーヨーをのぞき、運動遊戯と異なり遊戯のための用具をまったく用いなかったり、ほとんど考慮しないでおこなう集団遊戯が内容となり、そのために物の測定や大小の判断、遊具の運動なども注意をはらうことなく、「観察精

神はただ人とその行為、つまり顔立ちや運動の変化」に向けられる。内容とされる遊びを概略すると以下のようになる。

1. 「これは誰だ？」⁴⁾ は、目をつぶった状態で片手を背中に置き、周りの仲間の一人がその手をたたき瞬間を注意深く集中し、打たれた瞬間に素早く周りを見回して誰かを言い当てるといふもので、顔つきの変化を観察し、さらには手の感じ、打つ動作を思いえがきながら判断を下す、カンだけではなくさまざまな感覚を大いに働かせるという遊びである。さらに打たれた瞬間に相手の手を捕まえることもでき、素早い動作も求められる。

2. 「法廷ごっこ」は、司法官遊戯とも呼ばれ、最低7人以上でおこなわれ、トランプによって司法官、原告、刑事、泥棒そして残りが農夫となり、原告役が泥棒と思われる者を、顔色しぐさを観察して見つけだし、司法官まで連れて行く。正しければ泥棒役が罰せられ、間違っていれば原告がハンカチで打たれることになる。それらしい役割と全く別のそぶりを演じることと、それを見抜く観察力や注意深さが求められる。

3. 「笛さがし」は、この遊びを知らない者をからかうように始められる。小さく円形に座り、中にオニを一人いれ、こっそりとその背中に笛をつけ、気づかれないように素早く笛を吹き、振り向いたら背中の方の者がまた笛を吹き、吹いた本人が捕まるまで続ける。オニに観察力や素早い判断が求められるが、より楽しくするために周りの者の素早い動作が必要となる。

4. 「しゃくしからかい」は、さらにかからかう楽しさの要素を強めた遊びである。詳しく知らない者と知っている者をくつつくように向かい合わせてひざまずかせ、その上からシーツをかぶせて見えなくする。その二人の周りを取り囲む仲間が木製のししゃくを次々に手渡ししながら踊り、時々シーツの上からたたき、打った者を推測して、名前を呼ぶことになるが、途中からシーツの中の遊びを知っている者にこっそりとししゃくが渡され、その者がわからないようにたたき、時々自分自身をわざとたたいて大声をだしたりする。しばらくしてシーツが取り去られ、周りにいる仲間の笑いの中にその策略を知ることになる。

5. 「これができない者は、何もできない」は、きまった形式を持たない遊びで、ささやかな冗談とし

て楽しむことができる。ある者が仲間に見えないようにナイフと鍵を手を持ち、拍子を取りながら「これができない者は、何もできない」と歌うように左手で左側の者に手渡す。手渡された者は、同じように拍子と音節をまねして次に手渡そうとする。手渡す者はできるだけ失敗するようにパズルのような拍子と音節の工夫が必要で、失敗して笑いで終わるようにすることが望まれる。物が何かということと、さまざまな工夫の変化が観察力を刺激することになる。

6. 「眼力謎解き」は、一人の出納係を決め、他の者は取り囲むように輪になり、一定のチップが渡されると、出納係に分からないように後ろ手に円内を手渡しされる。誰かの手におさまると「誰がチップを持ってるか？」と質問がされ、出納係は手の動き、顔の変化を観察しながら指名する。

7. 「輪さがし」は、基本的に「眼力謎解き」と同じで、輪を通したひもを、後ろ手で歌を歌いながら全員で送る動作をし順に送りながら円内のオニに捕まらないようにする。捕まったら交代し、オニが間違ったら、結び目のあるハンカチで一打される。

8. 「悪友さがし」⁵⁾ は、参加者に配られた紙の一番上に自分の名前を書き、丸めて箱に入れる。各々が紙を取り出し、名前とともに、はじめの名前の者の態度や挙動についての欠点を短くわかりやすく、しゃべったり詩的に書き、箱に戻す。自分のものやすでに書かれた物をのぞいて繰り返される。その後、読み手が選ばれると、箱から紙を取り出し、名前を呼び評論を読み上げる。名前を呼ばれた者は、名前が伏せられた批判家を探すべく顔つきをうかがい指名する。

9. 「積み木落とし」は、長さ約10cm前後の木片を60~100個をひとかたまりに積み上げ、それを音を立てずに引きずり落とししたり、はじき飛ばしたりする。自由にとれる木片を慎重に選び、端のまがったカギも用いられる。

一人遊戯として、「拳玉」と「ヨーヨー」が取りあげられている。ここで紹介されている拳玉は、長さ約10cmの骨、木、または象牙の棒の一方がとがり、他方に半球状にくぼんだ受け皿をもった棒の中央に穴のあいた球が絹糸で結ばれたものである。ヨーヨーは大きさの指定はないが、木ないし象牙でかなり凝った二つの円盤状のものを紹介している。

この観察力や感覚的判断力の遊戯は、まず視覚に

よって仲間の微妙な顔つきや挙動の変化を観察する事を求めている。そして視覚をふさがれている場合には、触覚や聴覚さらには雰囲気を感じ取ることを期待した遊戯がとりあげられている。座った形式の遊戯で活動も少ないので、若者らしいからかいや洒落を大事にしているが、動作の素早さや機敏な反射運動を意識していることは疑いが無い。

(2) B. 注意力の遊戯 (Spiele der Aufmerksamkeit)

この一連の遊戯群は、非常に緩慢な心情の動きをあらためるために「一定の変化をすばやく知覚し、その態度を決める」ために集中する力を養うものである。観察力や価値判断よりもやや価値の低いものと受け取られがちであるが、「健康にも良く、まじめでうんざりする思考過程を中断して休息する」(GutsMuths 1796 p.204) 手段ともなる有用な遊戯群である。

1. 「算術師範」は、一列に並んで座っている前に算術師範となる者が立ち、列になっている者には、1から2, 3, ……8, 9, 0までの番号がつけられる。そこで算術師範は仲間に向かって話をする。ささやいたり、質問を交えてできるだけ多くの数字をおりませた話を工夫する。数が出たらその数字の者は、すばやく立ち上がりおじぎをする。うっかり聞き流すと、結び目のついたハンカチで打たれる。

2. 「正書法の授業ごっこ」は、筆記師範を正面にして半円に座り、各々にアルファベットをAから割り当て、結び目のあるハンカチを持つ。人数が少ない時には、ほとんど文字にあらわれない単語を省く。師範はある者を選び、例えば「正書法 (Rechtschreibung) というスペルを綴ってごらん」というと、その者はアルファベットを割り当てられた者の前に行き、大声でスペルを言う。間違えて言うと、手に持ったハンカチでたたかれたり、耳を引っ張られたりする。

3. 「商人ごっこ」は、6人から8人で1人が商人になり、トランプを3枚づつくばり、3枚で31の数になるか、3枚同数にすることをめざす。エースと絵札はすべて11とする。商人は順にカードを配り、そしてまた順に不要なものと交換していく。できあがった者は、商人とともにできない者を結び目のあるハンカチで一打し、さらに配っていく。注意深さと思慮深さとともに仲間の間に笑いが絶えない遊びとなる。

4. 「弁護士ごっこと議会遊び」は、円形に座り、1人が円内で話しかけたり、質問する者となりあちこちに質問をしていく。その本人に質問がされて時には自分自身で答えないとハンカチで打たれるが、多くの場合左隣の者のために答える弁護士となり、質問に答えていくか答えに詰まって罰を受けるかする。質問者が活発で、話の話題を十分に用意し、絶え間なく質問し問い合わせ、訴えていく時には、すばやく注意深さを求めるだけでなく非常に楽しさの絶えないものとなる。この遊びとほぼ同じものが、「議会遊び」で1人の王の他、首相、秘書、国会議員が円形になり、国の事柄が取り扱われていく。

5. 「エルサレムへの旅」は、一列に座った者の前でエルサレムへの旅の語り手が立ち、話しによく出てくる言葉を仲間割り当て、その言葉にすばやく反応するというものである。例えば、船、船乗り、帆、マスト、港、海、島など時には1人に2つの言葉でもよい。そして旅の話が始まり、割り当てられた言葉が出た時にはすばやく立ち上がりその場で回転し、次の者が出るまで回り続ける。忘れたり、間違ったときにはハンカチで打たれる。エルサレムという言葉がでると全員が回ることになる。語り手が各々の言葉を正確に述べながらも巧みな言い回しや豊かな表現がなされれば、注意深い緊張感の中にも無邪気な笑いと適度な運動がもたらされる。

6. 「鳩遊び」と7. 「色取り遊び」は、円形に座すわった仲間にきまった名前がつけられ、その名前にすばやく応え、さらに別の名前を叫んでいくというものである。例えば、鳩遊びでは、大麦、小麦、エンドウ豆、カラス麦などの鳩の好物の穀物名が割り振られる。するとある者が「私の鳩を、大麦に飛びつかせる！」とすばやく言うと大麦の者が「いいや、大麦ではなく、小麦に飛びつかせる」というように次々にきまった文句を唱えながら穀物の名前を間違えなく言っていく遊びである。「色取り遊び」は、穀物名が色にかわる。「私の茶色は美しい、しかしその黄色は汚れている！」と始まると「いいや、私の黄色はきれいな色だ、しかし緑はきれいなじゃない！」と続いていき、間違えるとハンカチで打たれることになる。

8. 「鳥は飛ぶ」は、冗談とひっかけの要素を含んだものであるが、グーツムーツもだからといって「不道德なもの有害なものではなく、十分な楽しさと精神の機敏な応用を」(GutsMuths 1796 p.256)

そこに見いだせる遊びとしている。語り手の前に少し間をあげ一列に座るか立って、その話にあわせて羽ばたきをまねるといものである。語り手は「羽をもったものは、すべて飛ぶことを知っている」というように話し始め、両手を上に上げ飛ぶポーズをとる。すばやく飛ぶ鳥の名をあげポーズをとるがその間に飛ばないものをませ、つられてポーズをとった者に罰を与える。

9. 「王様はお留守」は、1人が王様であとは全員家臣としてまじめに座り、それぞれの仕事をするまねをする。そこで王様役は「王様はお留守！」と叫ぶと全員は歌い踊り好きなことを始める。しばらくして突然「王様がもどられた！」と言われたらすばやくもとの場所にもどり、最後になった者が罰をうける。王様は最後の者を決めるが、間違えると王様自身が罰を受け交代する。小さい子供には無邪気で楽しさと注意深さを与えるもので、最後の者を王様が追いかけるようにすれば、運動量も得られる。

10. 「命令遊び」は、これも小さな子供のためのきわめて無邪気な遊びであり応用性のあるものである⁹⁾。1人が命令役となり、他の者はその命令通りにすばやく動かなくてはならない。例えば「すばやく手で押さえなさい。」といって「頭、右の耳、口」や「右手を上げる」「左手で鼻をつまむ」などで、一人だけでなく組を作ったの命令へと発展していく。

11. 「伝言遊び」は、文章を口伝で次々に送るというものであるが、ここでは一文ずつ区切って送られ、文章も複雑にはしないことから、記憶力ではなく注意深さとすばやくいけれど慎重さを求めている。例えば、「私は私のカツラを売る」、「私はネズミのかじったカツラを売る」、「私はネコがかんだネズミにかじられたカツラを売る」というようになる。

12. 「輪遊び」は、注意力を養う一人遊戯で、直径1インチリングが7つつながった棒とその輪がやっ通るほど細長い輪のついた棒を注意深く組み合わせていく、十分に時間をかけなくとも容易にでき、病弱な少年にも適した遊びである。

注意力の遊戯は、大別して各自に定められた名前や役割にすばやく反応できるかどうかという、注意して聞くこととすばやく所定の行動や言葉で応答することに主眼がおかれている。そのために「伝言遊び」や「王様はお留守」もここに分類されている。そのために遊戯を進めたり、話や質問をだす者の話し方や会話のテンポや注意をわざとそらせるような

巧みさが遊戯の楽しさや盛り上がりの成否を握ることになる。グーツムーツはそのことにふれているが、どのようにすればそれが可能となるかについては必ずしも明確ではないが遊びの経験の中で徐々に可能となっていくと推測される。それよりも座位中心の遊戯の中にできるだけ運動を取り入れようとする工夫と彼がこれからの社会で求められる役割や職業といったものを各遊戯に取り入れようとする意向が読みとれる。

(3) C. 記憶力の遊戯 (Spiele des Gedächtnisses)

グーツムーツは記憶力を、学問的な知識の繰り返しによる追想として、地理学、数学、歴史、法学などの新しい知識を心に刻み、再び呼び戻すことをねらいとして知識の反復と遊戯を結びつけていく (GutsMuths 1796 p.265)。

1. 「旅行遊び」¹⁰⁾ は、一人の旅行者が泊宿を求めて一軒の宿につき、その家主との会話でこれまでの旅行の経路や国や珍しい事を話というもので、場所や経路や産物の誤りを家主役の仲間に見つけられると罰を受ける。地理や歴史の理解と認識さらに口頭でまとめて表現する修練をも含む、静かではあるが内容の多い遊びである。

2. 「地理カード遊び」は、トランプを地理の知識で埋めて作り上げようとしたもので、地理のカードでトランプもできるようにしたともいえる。エースが地区の中心、クイーンが河川、キングが主要工業とし残りは各都市の知識を盛り込んだカードを作成する。そのカードで都市の状況、類似性、特徴などを理解しとりわけ記憶力に結びつけていく。

3. 「歴史遊び」は、古代から歴史上の著名な人物のカード480枚ほどで遊ぶ。各世紀ごとやアルファベット順などで歴史の知識をふくらませる。

4. 「君主遊び」は、歴代の君主と后、宮殿の名称をカードか厚紙に書き上げ、「神経衰弱」遊びやドミノとして楽しむ。

5. 「物理カード遊び」は、物体、電気、磁石、宇宙など物理関係の問題が書かれているカードと解答の書かれたカード40枚があり、問題と解答を一致させていく。

記憶力の遊戯は、すべてカード式の学習の復習をかねたような遊びとなっているが、グーツムーツのねらいは知識を素材として、仲間同士の楽しい雰囲気の中で記憶を呼び起こすことを主眼としている。

地理に関する遊びは、グーツムーツが地理教育の専門家でもあることに深く結びついている(成田 1979 p.121).

(4) D. 想像力や機知の遊戯 (Spiele der Phantasie und des Witzes)

想像力は「以前に振る舞った感覚的表象を再び戻し個々に現れたり、創造的能力で規則的に時に不規則的に自由な恣意に従って」あらわれてくるものである(GutsMuths 1796 p.221). 機知は想像力とならなくて、「色彩効果」をもたらすものである。

1. 「類似遊び」は、ほとんど無関係の対象物の関連性、共通性、類似性を想像力豊かに機知をひらめかせて結びつけていく遊びである。「私のペン」と「森のモミの木」はまったく無関係であるが、材木としてはともに自然のままである点が類似している。大理石の文鎮とおしゃべり、はがねとガラスなどの共通性、類似性を指摘し、さらには3つの対象物でも行なわれる。サークルになり順に類似性を述べていくが、まったく答えられなかったら罰として、結び目のあるハンカチでたたかれる。

2. 「ことわざ遊び」は、さまざまなことわざを、パントマイムや簡単な演技で表現するもので、ことわざの深い意味と十分な理解を想像力、機知の豊かさ、さらには表現力をもってあらかず遊びである。

3. 「小説家ごっこ」は、即興で話を作り、みんなの前でそれを語るという遊びで、発案力や考察する力を求めるものである。内容は自由であるが、ことばの組み合わせ、話題の順序をふまえ独自の話を披露する。慣れによって即興で自由な雰囲気笑いや楽しさを増し、精神の修練になる(GutsMuths 1796 p.300).

4. 「絵のサイコロ」は、5個のサイコロを振って、出た目とその場所をもとに人のポーズを描くというものである。それぞれのサイコロには同じ数字が書かれ、1から5までのサイコロがある。1は頭、2は右手、3は左手、4は右足、5は左足と決められている。そこで一度に5個のサイコロが振られ、その番号と位置をもとに、腕と胴体を自由に加え想像力豊かに人の姿勢やポーズを描いていく。予測できないサイコロの位置から、走ったり、横になったり、転んだりしている人の姿を描くことは、困難さもともなうが、愉快で楽しい遊びである。

5. 「パントマイム」は、円内に一人のリーダーが

入り、回りながらいろいろな質問をする。「夜はどんなふう寝るの?」「今日の朝ご飯は何を食べた?」「季節ではいつが一番すき?」など、尋ねられた者は身振りでそれに答えるという遊びで、身体の動作と豊かな想像力、機知を働かせる。

6. 「ものまね遊び」は、上記の「パントマイム」とほぼ同じ形式で、リーダーが仲間の間を遊戯カードを持って歩きながらそのカードを引かせる。カードには、喜び、恐怖、あこがれ、怒り、ねたみなど人間の感情や情緒の変化を表すことばが書かれていて、引いたカードを身振りで表現しようとする。

7. 「言葉隠し」は、一人を選び、部屋の外に出す。残りの者の中から一人が質問者となり、残りの者と細工をする。質問者がごく日常的なことを質問し、各自はそれに答える用意をするが、その中に一語だけつり合わないことばを隠す。そこで部屋の中に呼び戻された者は、なにげない会話に注意深く聞き入り隠された言葉を、質問に答える者は気づかれないようにする。

8. 「刀札ごっこ」は、騎士の叙任式をまねたものである。すべてあり合わせのもので工夫し、いすにシートをかけ、全員が思い思いに騎士に扮する。想像力よりも豊かな機知で、マントの代わりに前掛け、剣や槍の代わりに棒やステッキをもち行進して叙任式をおこなう。

グーツムーツは想像力、機知を記憶を基礎にしてより豊かに再現する能力とみて、日常の生活や学習の成果を確認させながらことばや身振りで表現する事を求める。そのために十分な考察や注意とともに素早い判断や自由な即興性も配慮している。

(5) E. 鑑識力の遊戯 (Spiele des Geschmacks)

鑑識力とは、グーツムーツは「美を感じ取り、その価値判断をする能力」(GutsMuths 1796 p.311)で、活動の純粹な衝動に基づいているとしている。

1. 「板目遊び」⁸⁾は、さまざまに彩られた小さな板を数多く使って、床の上にマス目状に並べていろいろな模様をつくりあげる遊びである。チェス盤のように縦横8マス目の場所に、正確に同じ大きさに整えられ各面は異なる色がぬられた板が用いられ、面の構成と色のバランスを工夫し、趣味と考案によって左右対称の図形や色の組み合わせ方の試みが美的な感覚を修練することになる。

2. 「組立遊び」は、青少年の趣味や発案の形成を

促すためにさまざまな素材を与えて、自由な組立を行なわせる遊びである。丸太や丸木で建物の構造をまねた模型をつくったり、積み木や石材でレンガ、丸天井、階段や円柱を組み立てたりして楽しむ遊びである。

(6) **F. 理解力や高度な判断力の遊戯** (Spiele des Verstandes und der höheren Beurteilungskraft)

観察力、注意力、想像力、機知、記憶力などは精神の認識力が示されることであり、理性と呼べる高い判断能力が用いられ、修練される一連の遊戯は次のようなものである (GutsMuths 1796 p.314)。

1. 「**大学遊び**」⁹⁾ は、役割を分担し大学を模倣し、まず総長と秘書と王が決められ、残りの者はそれぞれ歴史家、地理学者、物理学者、自然史家などに指名される。総長はカードに分担された学問に関する簡単な質問を書き箱に入れる。準備ができると総長が箱からカードを取り秘書が読み上げる。その関連の担当者が答え、正当であれば全員で拍手をし次に進み、答えられなかったら紙でできた大きな帽子がかぶせられ、その周りを輪になって歌いながら一人がこっそり耳を引っ張る。誰が引っ張ったかを当てれば自由となる。そして次の問題にうつる。

2. 「**音楽に合わせて**」は、仲間の一人が部屋の外で待っている間に、残りの者で部屋に入ってきてからどんな動作を行なうかを定める。例えばある人の鍵をポケットから取り出し、戸棚を開け引き出しから紙入れをだし鍵をかけ、ポケットに入れるというような。この動作を指示するのがピアノやバイオリンの演奏となる。彼が部屋に入ってくると全員静かにし、音楽がゆっくり静かに始まる。あちこち歩き回り鍵を持った人に近づくと、音が高くなり、その人に触れるとさらに高まる。

音楽の高低を注意深く聞き取り、熟考と想像力で動作を探っていく。課題、動作と音楽が適切であるとたいへん愉快的な遊びともなる。

3. 「**商人ごっこ**」は、一人が買い手となり、残りが商人となって暗算で買い物をするというものである。買い手は次々と商人の扱う商品を見て回り、いろいろな種類の額の貨幣を使って買い物をし商人に合計やおつりの素早く正しい計算を求める。遅かったり、正しくないと結び目のあるハンカチでたたかれることになる。当然買い手も同じように暗算が必要になり、あらゆる種類の貨幣の価値とともに物の

値段と分量、重さなどを認識することができる。

4. 「**算術遊び**」は、古くから各地で行なわれている、10面体のサイコロと1から100までのます目のある渦巻き状の遊戯板が用いられる。サイコロを2度振り、年齢に応じて足し算、引き算、かけ算、割り算をしながらマス目を進めていく。

5. 「**指輪遊び**」は、仲間が円形に座り、ごく普通の指輪を順に渡ししながら短いやりとりをする。

「これを受けとって!」「それは、なに?」「これは、私の指輪、小さなダイヤのついた、そこには優雅と書かれた、私の名前と恋人の名前、私の友達、私の悲しみ、私の気持ち、私の色」といったように、一回りごとに文章がふやされながら3回りする。その後交わされた事柄に関連した質問が逆に行なわれる。「彼の名前は?」「彼はどんな人?」「彼の友人はどこにいるのか?」「彼の悲しみは何?」といった質問が次々に行なわれ、たしかな記憶力とすばやい理解力が求められる。

6. 「**質問遊び**」は、「はい」と「いいえ」だけの返答に質問を繰り返しながら、ある隠された物をできるだけ早く見つけ出していく遊びである。規則は単純であるが、対象物を科学的体系によって分類、整理し分析していくといった素早い熟考の展開がより好ましい遊びにしていく。そこに青少年の自然な知識欲や好奇心を刺激し、科学的な認識をも高めることになる。

7. 「**音節なぞなぞ**」¹⁰⁾ は、音節を利用したことは当てなぞなぞである。言葉は音節から成り立つと同時に音節自身も意味を持っている。とりわけ合成語は明確であるが、単一語でもしばしば見い出せる。そこで例えば、3音節の言葉、最初の音節は船乗りがそれを望み、2番目は人がしばしばそれで遊ぶもの、全体は見取り図とは何いう言葉か。答えることも有意義だが、問題をつくるために考察、想像、機知などを修練する。

8. 「**なぞなぞ**」は、「質問遊び」とよく似た遊びで、ある秘密の対象物を当てさせるために、各人がヒントとしてその物の特徴に関連したことを次々と述べる。どのような物を選び、どのようなヒントを出すかによって、大変楽しく喜びの多いものになると同時に想像性、機知、熟考を刺激することになる。

9. 「**応用遊び**」は、仲間のつくる輪の中にリーダーが商人として入り、商品倉庫に、羽根、干し草、ジャガイモ、紙、リンゴ、砂糖、ミルクなどさまざまな物

を用意する。そこである者に買いたい物を聞く。例えばミルクと答えると、「何のために使いたいですか?」「飲むためです!」さらに次の者にも同じように何に使うかを尋ねる。同じ答えや答えがでなくなるまで聞き、次の品物を買わせていく。日常品の利用、活用方法の理解と注意深さ、記憶力、即断力などが遊びの楽しさを高めていく。

10. 「チェス」は、けっしてやさしい遊びではない (GutsMuths 1796 p.353) が、きわめて有益で理解力、判断力の修練に適したものと高く評価されている。チェスの起源は古く多くの説があり、盤遊戯が古代ギリシア、ローマ時代にすでにあり、それよりも古いとされているがグーツムーツは、古代東方国家にその起源を求めている (GutsMuths 1796 p.351)。若き暴君がチェスにより家臣や身分の低い者がしかるべく働く時の国の強さを教えられ賢君となっていく逸話を紹介するところには、戦いの模擬としてのチェスだけでない意味づけをしている。

理解力や高い判断力の遊戯は、知識や学習の成果を前提に総合的な能力を必要とし、遊ぶ者の態度や取り組む姿勢によって、楽しく愉快なものになるか苦痛なものになるかが別れる。そのためにリーダーや指導者が、人選や内容を見定め、雰囲気や常になごやかにしていく配慮を常に怠らないようにする必要がある。

3. 教育遊戯の指導

グーツムーツは運動遊戯を含めた教育遊戯をシュネッペンタールの汎愛学校で次のように指導していた。汎愛学校の日常の授業時間は、朝7時より午前11時まで授業、11時から戸外での身体運動、昼食の後午後2時まで休憩、そして午後2時より授業が行なわれ午後6時に夕食、7時まで自由時間というものであった。毎日午前11時から身体運動の時間には、各種の教育的遊戯の他本来の体育運動や手工作業が指導された。そして昼食後の天気の良い時には、一人の教師と監督者の指導の下で楽しく教育的遊戯が行なわれ、夕食の後にも音楽やダンスの他に自由な遊戯が行なわれていた。グーツムーツは、各国の有益な教育的遊戯を積極的に紹介しさまざまな時間を利用して指導をすすめていった (Neuendorff 1930 p.289)。

その指導の留意点として次の点を上げている。第

1に、青少年の年齢、能力、知識、趣味について十分に理解し青少年の発育発達に即して指導されねばならないこと。第2に、できる限り青少年の自主性にゆだね、活動衝動を満たすために自由に遊戯を行なわせること。そのために教師は、友人や仲間となって共に遊戯することが望まれる。教師の役割は教育的遊戯のルールを正しく理解させたり、新しい遊戯を紹介することで、ただ一つ危険を冒すことだけには十分配慮することである。それ以外は青少年の自己活動と共同の精神にゆだねるべきである。第3に、自然的で喜びや楽しさに満ちて行なわれなければならない。教育的遊戯の効果を期待するあまり強調したり、強制したりすることは遊戯の自然さや喜びを失わせるばかりか期待した効果をも得ることにならない。

4. おわりに

グーツムーツの「座一休息遊戯」の内容を概観して、次のようにまとめることができる。

1. 体育教材としての「座一休息遊戯」は、「運動遊戯」とは身体の状態の違いであり、同等、同価値に位置づけられ、教育的遊戯としての価値基準を満たした内容を有し役割の名称などを除けば時代共通の遊戯と見ることができる。

2. 教育的遊戯として選択された遊戯は、青少年にとって行なう楽しさ以上に精神的な諸能力の修練を求めるものが多い。教育手段として遊戯を活用するために、遊戯する者の年齢、学習経験、心的状況を理解して遊戯選択、内容の適応化などの配慮、自然で楽しく行なうために自由、自主を尊重することは、現在でも遊戯の学習として応用できる。

3. グーツムーツの遊戯分類は、心理的特性に対応しているとしているが、遊戯内容との関連性は厳密とは言えない部分も多く、実際の指導の結果を重視した分類と見ることができる。その結果同じ分類群の遊びは多様で、他の分類群との関連性の強い遊びも多い。

4. 「座一休息遊戯」を体育教材として実践していくには、従来の活動を中心とした体育指導から複合的、合科的な発想の転換で指導していくことが可能であり、スポーツ種目のみの体育を多様化していく可能性を含んでいる。

表 I 教育的体育 (Pädagogische Gymnastik)

本来の体育運動 (Gymnastische Übungen)	手工作業 (Handarbeiten)	共同体的青少年遊戯 (Gesellschaftliche Jugendspiel)
I. 跳躍	I. 指物細工	I. 運動遊戯
II. 走	II. 旋盤作業	II. 座-休息遊戯
III. 投	III. 造園作業	
IV. 格闘	IV. 製本作業	
V. 登攀		
VI. 平衡・バランス運動		
VII. 拳上, 運搬, 腕立て臥位での背の運動 牽引, 長・短縄, 輪のリズミカルな運動 輪回し		
VIII. 舞踊, 歩行, 軍事訓練		
IX. 水浴, 水泳		
X. 耐久訓練		
XI. 朗読, 朗誦		
XII. 感覚訓練		

引用

Groll, H. : 1970 Systematiker der Leibesübungen, Wien

GutsMuths : 1793 Gymnastik für die Jugend, Schnepfenthal

GutsMuths : 1796 Spiel zur Übung und Erholung des Körpers und Geistes, 1793 Quellendbücher der deutschen Körperkultur, Berlin, 1959

Neuendorff : 1930 Geschichte der neuern Deutschen Leibesübungen vom 18. Jahrhundert bis zur Gegenwart, Dresden Bd I

成田十次郎 : 1977 学校・社会体育の成立過程 不昧堂

成田十次郎 他 : 1979 体育・スポーツ人物思想史 不昧堂

註

1) 『青少年の体育』(Gymnastik für die Jugend 1793) は1799年に英語版とデンマーク語版, 1802年にアメリカで出版, 1803年にフランス語版, 1805年にオーストリアで出版, 1806年にオランダ語版, 1827年にイタリア語版, 1837年にギリシャ語版が出版されている。

2) 教育的体育の内容は上の表 I のようになる。

3) 運動遊戯は以下のように分類される。

A. 観察力や感覚的判断力の遊戯

a) ボール遊戯

b) 円盤遊戯

c) 木球遊戯

d) 九柱戯

e) 支柱遊戯

f) 冬の遊戯

g) 集団遊戯

h) 夜の遊戯

i) 一人遊戯

B. 注意力の遊戯

C. 想像力や機知の遊戯

D. 洒落やおどけの遊戯

4) 別名「温かい手」と名付けられている。

5) 別名「真実の鏡」と名付けられている。

6) この遊びは, バセドウ (Basedou) の Elemntarbuch, 1770年の I, II b 巻から借用したと述べられている。

7) この遊びは, カンペ (Campe) の『Kinderbibliothek』 Band 7 に由来している。

8) 別名「寄せ木細工の床」と名付けられている。

9) この遊びもカンペの『Kinderbibliothek』 Band 2 に由来している。

10) 別名「つづり字なぞなぞ」と名付けられている。

Summary

The purpose of this study is intended to investigate the contents of GutsMuths' sit-rest games. GutsMuths is called "father of modern physical

education” and he taught young students physical education through gymnastics, handwork and games in Schnepfenthal Germany. He selected pedagogical games with moral, physical and mental characteristics. These pedagogical games were classified movement games and sit-rest games. Forty-eight kinds of sit-rest games were chosen as method to train the abilities of observation, attentiveness, memory and imagination.

Our conclusions are as follows.

1. GutsMuths thought sit-rest games as significant as movement games. It is possible to see those games transcend time.
2. GutsMuths' three considerations for teaching games are one of the most fundamental and important.
3. It is possibly necessary for us to play on trial sit-rest games in physical education.

Key words : GutsMuths, Pedagogical Games, Sitrest Games, Modern Physical Education

訳文

この研究はグーツムーツの座－休息遊戯の内容を検討することを目的としている。グーツムーツは近代体育の父と呼ばれ、シュネッペンタールで青少年に体育運動、手作業そして遊戯によって体育を指導した。グーツムーツは道徳的、身体的そして精神的特性をもつ教育的遊戯を選択している。そして教育的遊戯は運動遊戯と座－休息遊戯に分類された。48種類の座－休息遊戯は観察力、注意力、記憶力、想像力などを修練する。

結論は以下のようになる。

1. グーツムーツは座－休息遊戯を運動遊戯を同等に考えている。それらの遊戯は時代を超えたものと見ることができる。
2. 遊戯指導の際の3つの留意点は最も基本的で、重要なことの一つである。
3. 我々は座－休息遊戯を体育実践の中で試みる工夫が必要であろう。

キーワード：グーツムーツ、教育的遊戯、座－休息遊戯、近代体育

(Received January 23, 2001)