

# 遊戯（遊び）とスポーツ I

## —遊戯論の展開に見られる遊びの文化社会的考察—

松 田 恵 示

### 1 はじめに

今日ほどスポーツが多くの人々の関心事になっている時代はあるまい。プロ野球を筆頭に、プロゴルフ、プロテニス、プロレス、大相撲などのプロスポーツは、隆盛をきわめている。また「甲子園」としての高校野球、ラグビー、バレーボールなどのアマチュアスポーツ、あるいはそれら頂点にあるオリンピックが多くの人々の話題となる。人々はスポーツを、実際に球場や競技場に足を運ぶだけでなく、テレビ、ラジオ、新聞、雑誌等の様々なマスメディアを通して直接的、間接的に楽しんでいる。

他方、海や山、冬のスキー、またジョギング、草野球、ママさんバレーなどの大衆スポーツ、あるいはフィットネスクラブ、スポーツクラブといった商業スポーツ、市町村コミュニティを基盤にした各種スポーツや行事型スポーツに多くの人々が参加する。

このように、「見る」と「する」の2つの方向をもちながらも、スポーツは確実に普及、発展している。古典的な心身二元論に立脚し、文化的に差別された時代を乗り越え、スポーツはまさに自律的な文化の1領域として、現代社会におけるきわめて重要な社会現象の1つと捉えることが現在可能となっている。

ところで、このような社会的現実としてのスポーツ事象は、分析的にはその社会成員の共同主観的に構成される意味の秩序として捉えることもできる。スポーツを我々が現実として共有できるのは、それが間主観的な枠組みによって秩序づけられた意味の構造を持たない限り、人間の存在性からして不可能であるからである。

現在スポーツ社会学では、この「意味構造」を論じる際、スポーツを「遊び（プレイ）の個別的具体的現象及びその形態」としてまず位置づける。スポーツは遊びの1つの相であり、遊びの分析を通して、スポーツのリアリティをより包括的なコンテクストの中で理解できるという立場である<sup>1)</sup>。

もちろんすべてスポーツが「遊び」として完全に捉えられるわけではなく、はみ出す

部分は多い。また、スポーツを理解する試みにおいて、それが本来的に特徴とする「身体」からのアプローチの重要性を否定するわけでもない。しかし少なくともこれまで指摘されてきたスポーツの諸特性の多くに対して「遊び」という視点から接近することは可能であるように思われるし、スポーツと社会、そこに見られる社会という存在の認識に対して現に有益な指摘が行われているということからもその有効性は疑いえないのである。

例えば、作田は、R. カイヨウが構成したパースペクティブとしての「聖一俗一遊」の枠組みから高校野球の分析を試み、それを宗教儀礼のカリカチュアとして捉えることによって、そこに潜むイデオロギーをみごとに指摘した。また「遊び」という視点は、理論的視角として、スポーツという社会的事実＝文化の内在性を、人間の実在的根源現象としての「遊び」に特徴づけるとともに、スポーツの制度（組織）やシンボル体系として具象化される客体性、共同性をそれに準じて相即的に検討することを具体化させる。

それゆえ、人々のスポーツへの意味づけに関する問いは、ひとまず、「遊びの社会学」を要請することになる。ここで、その問いの対象たる「遊び」そのものについて理解を深めることは重要であろう。遊びの思想史、学説史にかかわる分野は、きわめて多様な知見を生み出している。それらの理論構成の原点において、いったい何が問題となりそれがどのように発展しているのか。これを見きわめることは、社会（人間）と遊び、あるいは社会とスポーツの関わりを探るうえで、もっとも基本的な視野を我々に提供してくれる。と同時に、これは、スポーツの意味構造が持つエマージェントな性質を、さらに積極的に理論化できる概念装置を準備する可能性を持つ。

そこで本稿では、これまでの遊戯論の展開を、その主な土俵であった文化社会学、心理学、哲学において概観し、さらにその中心的な内容を異なるパースペクティブから理解するため、特に教育学的視座からの遊戯論を検討する。遊びについて、古来様々な立場からの論述がみられるが、最も早くからそれを対象に知見を積み重ねてきたものの1つに教育学がある。そこでの論議は、教育との関わりにおいて考察されるという性格上、特に遊びの機能的側面が重視され、かつ子供の遊びに焦点づけられた論議であることは否めない。しかし、それはきわめて人間学的な観点を有している。なぜなら「人格の完成」や「発達」との関係でそれを問題とするため、遊びを社会や文化のシステムの文脈に還元する事なく、生々しい人間（子供）の中においてのみ捉えようとするからである。このような視点は、遊戯論が内在させる中心的問題の姿を明らかにすることに力をかしてくれよう。またこれを膨らませ、社会学的な視点から教育と遊び（特に「教育」としての体育と「遊び」としてのスポーツ）について検討することも興味深いテーマである。しかし、ここではさしあたって、それが日常生活における遊び（スポーツ）の意味的世界の分析に持つ作用点に焦点を絞って取り上げ、そのことについては機会を改め

とりくむこととしたい。

遊びについての考察は、遊び（スポーツ）を意味の問題として「秩序」とのかかわりにおいて捉える視点を我々に提供する。人間—社会現象の中にスポーツを能動的、主体的に意味づけていく動的な過程の分析に、遊びの考察がいかにはねかえり、その視座を広げるかについて、本稿の最後に若干検討してみる。形式的にも内容的にも彫琢不十分であるが、現代社会におけるスポーツのアイロニカルな諸相を浮かび上がらす観点を提示できればと思う。

## 2 遊びの思想 —現在までの遊戯論の展開—

M. J. エリスはその著書「人間はなぜ遊ぶか」の中で、現在までの遊戯論を大きく3つの時代に分類し、その変遷をくわしく追っている<sup>3)</sup>。遊戯論の研究では古典的存在となっているかれの卓越した区分にのっとり、本稿でもしばらくその系譜を概観してみよう。

### (1) 古典的遊戯理論

遊びを学究の対象として捉え、人間にとって遊びとは何か、を理解しようとしたものも初期のものは、J. C. S. シラー、H. スペンサーらの試みである。[余剰エネルギー説]と呼ばれる彼らの見解は、自己保存の必要から解放された過剰なエネルギーが活動の動機となると人間は遊ぶというもので、生物学的な知見がその基盤となっている<sup>4)</sup>。[気晴らし説]は M. ラツァルツや W. パトリックによって唱えられたもので、労働によって蓄積された疲労と緊張は活発なレクリエーションによって除去される、つまり遊びは人間にとって元気回復に必要なものと見なされた<sup>5)</sup>。ダーウィンの進化論の影響を受け、遊びは本能の産物であり、成長後の生活に欠かせない行動獲得の準備であるとする [本能的生活準備説]を主張したのは K. グロースである<sup>6)</sup>。現実の生活や後の生活の準備と捉えるこの考え方は特に教育の世界で今も活力をもつものであろう。S. ホールや L. ギューリックは遊びが種としての人間の行動的な進化の鏡である点を強調し、[反復説]を論じた。彼らによれば遊びは人間の系統発生的連続を個体発生的にリハーサルすることで<sup>7)</sup>あるとされる。

これら代表的なこの期の理論においては、いずれも遊びは本能に発するという枠組みの中で、遊びを生物学的な理由から、つまり恒常性のバランスへの役立ちや最適な労働行為への生理的役立ちを問題としてとり扱っていることがわかる。エリス自身もこれら諸論の各々に対して批判的な見解をくわえているが、遊び自体は何であり、遊びを行う当の本人にとって何を意味しているのかを問わず、遊びが役立つ目的を2次的に論究し

たにすぎないという指摘は的をえたものであろう。ただ、個人の内部に「遊ぶ精神」とでも名づけられるエネルギーが内在することや、遊びが持つ客観的な構造が歴史的に受け継がれていることを指摘するなど、素朴に見える遊戯行動がいかに多くの観点から論ずることが可能かを示した時期であるともいえよう。

## (2) 近代的遊戯理論

エリスが述べた2番目の区分は、「遊びの実際的な行動形式と関係しており、因果関係を踏まえて前後の出来事をつなぐ試み」として特徴づけられる遊びの近代的な諸理論である。K. ランゲは、遊びはかたよった生活体験によって失われた全人としての人間性を補充・回復するために行われるとする「補充説」<sup>8)</sup>を提唱した。ランゲの説は遊びを本能とするこれまでの説から離れ、はじめて社会的な観点から論じたものと捉えることができる。[カタルシス説]<sup>9)</sup>は H. A. カー<sup>9)</sup> S. ミラー<sup>10)</sup>らによって述べられた。本来、カタルシスとは浄化・排せつを意味する用語である。彼らは、フロイドの精神分析論を下敷に、遊びは一般にうっ積した感情、敵意、フラストレーション、攻撃性を取り払うと強調しこの用語を用いた。また日常生活には自己が存在感をもって保証される活動が少ない。そこで人間は自己表現を可能にする活動を求める、それが遊びである、とする[自己表現説]<sup>11)</sup>を唱えたのは E. D. ミッチェルと B. S. メーソンである。これらの諸説が、生体の平衡状態を促進する方向に理論化されているように見えるのはなかなか興味深い。また[発達論]と呼ばれる J. ピアジェの説は、遊びと知性の統合的な発達について述べたもので、認知的な発達段階に対応する遊びの発達段階について詳述している<sup>12)</sup>。

「有機体の心的な均衡回復の過程」として遊びを捉えるところに集約されるこの期の諸論は、しかし人間を遊びに導く要素について言及するにとどまり、古典的遊戯論と同様遊びそのもののなかに、それらの人間にとっての意味や価値を見いだすことはできなかった。ただこの期に、種々の手段的な正当化へと導かれる内的現象として分析された遊びは、少なくとも分離可能な行動の2つのカテゴリー、つまり仕事と遊び、という地平を前提に論じられはじめられていることは重要である。生物心理学的解釈として読み取られる目的合理的活動から、価値合理的行為（文化）として、遊びが論じられる契機がこの点に見受けられるからである。

## (3) 現代的遊戯理論

種としての人間の存在を〈Homo Ludens. Man, the Player〉と捉え、遊びの相のもとに人類文化を基礎づけることを構想し、「人間文化は遊戯の中に、遊戯として発生し、

展開してきたのだ」という大胆な主張を論証しようとしたのは J. ホイジンガである。<sup>13)</sup> 遊びの本質を〈fun=面白さ〉に求め、遊びの存在論的な考察、つまりそれ自体の中やそれ自体に内在する価値を問題にしようとした彼の論議は、観察された所与事実の根拠としての因果性、つまり「なんのために遊ぶか」という遊びの目的因を問うこれまでの遊戯論を著しく転換させることになった。このホイジンガの遊戯論を批判的に継承し、独自の遊戯論を展開した社会学者に R. カイヨワがいる。彼はホイジンガの見解を、遊びそのものと言うよりもむしろ遊びの文化創造機能、あるいは「遊びの精神」についてのそれと位置づける。そこから遊び自体の記述や分類に不十分な点があるとし、聖なるものと遊びを分けていないこと、競争的遊びに偏しそれを重視していること、遊びの原動力にそれ以上還元できないものとして漠然としすぎた fun を提示していること等を指摘する。そして聖なるものと遊びの間に俗（実生活）を区別する「聖一俗一遊」理論を、また心理的態度を指標に agon（競争）、alea（運・偶然）、mimicry（模倣・擬態）、illinx（めまい）の4つに分ける遊びの分類論を発展させていった。<sup>14)</sup> 文化の基礎として遊びをラディカルに論じたホイジンガに対し、社会や文化の指標として遊びを捉えようとしたカイヨワではあったが、両者の間には共通点が多く、文化論ないし文化人類学、社会学における現在の遊戯論の基本スタイルがここに見られる。

一方、E. フィンクは哲学領域における現象学的な立場から、遊びを真正面に取り上げている。遊びは人生の辺遠現象でない、と結論づける彼の主張において、遊びは全ての実存のア・プリアリな形式として新たな存在論的意義を見いだされた。彼は遊びが「労働と不真面目」といった通俗的な対立関係においてのみ捉えられる限り、その存在の深みにおいて理解されないと論じる。遊びは、人間の実存の他の諸行為とは異なり、目標をそれ自体のうちに完結している。他の諸行為が未来に向かう性格を持つものであるのに対し、遊びは充実した現在を与える。つまり遊びが祝祭的性格を持ち、「生」の高揚でありうねりである点に、これを「生」の全体性を規定する中核的な人間の実存的根源現象と位置づけた。<sup>15)</sup> 同様、現象学の立場から遊びを論求し、遊びの本質を構造（規則体系としての遊び=客観的構造）に対する意味（遊ぶこと=主体）の優位に求めたのが J. アンリオである。彼は、遊びに無我夢中でイリュージョンによって操られる=非現実の意識と、覚醒されイリュージョンにはあやつられない=現実の意識の、弁証法的統一=超現実として遊びを捉えた。人間実存のあり方に基づいた遊びは自己を開示する、と述べる彼の見解は、おなじみの主客の2項対立図式の枠外で遊びを論じたものである。<sup>16)</sup>

心理学の領域においても遊戯理論は展開されている。[刺激探索行動・覚醒探索行動]として遊びを捉えるのは、ザッカーマン、ヒューストンらである。かれらは遊びを、個人にとっての至適なものに向けて覚醒を高める（興味あるいは刺激のレベル）環境あるいは自己自身との相互作用を生み出そうとする要求によって引き起こされたものと説明

する。またホワイトは、遊びは環境の中で効果を生じさせようとする要求によって引き起こるとし、そのような効果は能力を明かにし、効力をもつという感覚をもたらす、つまり遊びによって培われる有能感にその価値を強調する。これらの知見は、人間をエモーショナルな存在と捉え、有機体の維持と無関係に行われる行動として遊びを理解しようとしているところに特徴がある。<sup>17</sup>

以上遊戯理論の展開を、その核となる論点だけを取り上げ、きわめて簡単に概括してきた。ここに見られるように、古来から、遊びないしは遊戯と呼ばれる人間活動の意義や重要性に関して考察した学者や思想家は少なくない。各々の論点は、通時態的遊びの変化、時代のエピステーメ（全体知、その時代その時代を基底している知のありよう）によって異なっているが、人間のア・プリオリな存在形態として遊びを取り上げることにこれら諸論が共通することは、とりわけ意味深い。

内容的には、大要ホイジンガ以前と以降に分けて捉えることが可能と思われるが、時々の世界像や人間観に対応するかのごとく遊びが理解されようとすることは、その性格を分析する上で重要である。「従来の遊戯論、つまり、教育学、生理学、生理・心理学、文化史、社会学など、実証学にもとづく遊戯論は、結局は、遊びの現象そのものを、本来そのような実証的認識にとって唯一の客観的対象たる、現実の自然や社会、文化のコンテクストに還元してしまわずにはおかない。」という西村の指摘は的をえている。<sup>18</sup> 現代的な遊戯論でさえも、認識論のメタレベルをかなり注意深く限定つけない限り同様のあやまりを犯してしまう。ウィトゲンシュタインが述べるごとく「互いに重なり合い、交差し合う複雑な類似性の網目」から、ただの類比として存在するようにも見える遊びの、実証的観察による概念の帰納的定義づけの不可能性、あるいは労働や仕事、実利、真面目などとの「関係」を基盤として遊びが存在することにその理由は存しよう。

このような遊びの覚束ない (precarious) 特性をふまえながらも、本稿の目的から遊戯理論の展開に次のような指摘が可能である。

- 1 遊びとは人間のもっとも基本的な存在様態のひとつであり、他者や世界に対する基本関係であること。
- 2 遊びは実生活を離脱した「関係」として表徴される仮構的な世界であると同時にそれは自己完結的な固有の論理を生み出す世界であること。
- 3 意味の区域 (provinces of meaning) としてその現実態を捉えた場合、ある種の人間存在に内在する〈過剰〉がそれを特徴づけること。
- 4 文化や社会のコンテクストにおいて、遊びは一種の社会的実在であり、制度体系が当の遊び手やその行為には依存せず独立的に存在し、伝達されていくこと。

- 5 現代的ヒューマニズムの観点からは、生の深みからあらゆる存在論的対立矛盾を共存させながらも、その統合を指向するきわめて重要な生の体験として遊びの自己正当性を主張する方向へ遊戯論が集約されていること。

ここで述べられた遊戯論の内容に注意しながら、またそれをさらに広い文脈において理解するため、次に教育学的視座から論じられる遊戯論について検討を続けてみよう。

### 3 教育の中の遊び —遊ぶことがもたらす自由の意味—

教育学的遊戯論は基本的に、教育営為の中で陶冶の実質的、形式的両側面を有機的に結びうる輪＝教育方法として遊びを理論化する。しかし、それは遊びの教育における方法論的有效性を述べるにとどまらず、遊びの本質にかかわる興味深い論議を含んでいる。教育というフィルターを通したとき、はたして遊びのどのような側面が新しく捉えられるのか。このことについて、若干ここで検討してみよう。

「養育（＝教育）とは、子供の遊びを通じてその魂を導き彼が大人になったときに十分な腕前の者とならねばならぬ仕事、その仕事に卓越することに対し、特に強い愛着をもつようにさせるものなのです、<sup>19)</sup>このように述べるプラトンは、教育に遊びの位置を理論づけた先駆的存在として知られる。彼は「俗人間界にとるに足らぬ物」として哲学の対象ともなりえなかった遊びを2つの視点から捉え、理想たる人間に統合させた。つまり「神々の玩具」として人間のなせる全活動をすべて「遊び」とする、超越的な彼の世界像のキーワードとして意味づけるとともに、現実生活においてもっとも有効な教育方法を遊びに求める。

しかし、プラトンにみられる思想は、遊びの教育的意義を論じる発火点とはいえ、優れた職業人の育成あるいは理想国家の建設といった特定の目的に遊びを従属させる傾向が強い。ゆえに、「精選された遊び」という遊びの特定化、階層化という現実的な問題を引き起こし、遊びの持つ自由性を欠落させるものとなった。この点を批判的に克服し、自由な遊びを教育に取り込むことに道を開いたのが、F. W. A. フレーベルである。

教育史上遊びの価値を最大限称揚する彼は、2000年もの歳月を越えて、プラトンの流れを汲むメタフィジカルな基盤を背景に以下のように述べる。「遊ぶこと、すなわち遊びは、子供の発達の、つまりこの時期の人間の発達の、最高の段階である。…全ての善なるものの根源は遊びの中にあり遊びから生じる。<sup>20)</sup>」フレーベルは、教育は子供自身の自然的発達であるという原理を、J. J. ルソー、J. H. ペスタロッチから学んでいる。彼自身は、ア・プリオリに内在する子供の神性の示現が絶対者（神）に限りなく至近することをもって発達と捉えている。そこで遊びを、神性を基盤とする内発的活動として位置づけ、その活動が純化するところに神性の顕現＝発達を見た。つまり遊びを、子供の根源

的存在形態と指摘すると同時に、性善的に捉えられた子供に内在する〈よさ＝絶対性〉発現をうながすもっとも優れた媒体、教育方法としてそれを強調する。彼の具体的教育方法としてよく知られる「恩物」の体系も、普遍的存在のある法則を象徴するところに、つまりそれらが子供の認識と操作を通してある法則＝神性を発現させることを意図することに特徴を持っている。

フレーベルより少し前に「人間は言葉の完全な意味において人間である場合にのみ遊戯し、また彼の遊戯する場合にのみ完全に人間であるのであります<sup>21)</sup>」と論じたのは、F. シラーである。遊びを彼は「衝動」として捉え、自然法則によって強制する「質料衝動」と理性の法則によって強制する「形式衝動」を架橋し、自由な人間の美的状態を支配するものとしてそれを説明している。

ここまで展開された“ありのままの自由な遊び”の教育的意義は、しかしながらフレーベル自身の手によって1つの矛盾を露呈してしまう。彼は、子供の中に生得的に内在する神性の発現をもって発達と捉えた。そしてその具体的教育方法として「恩物」による遊びを組織した。しかし、この性善的な発達観は、現実的に子供がとるすべての行動を明らかに好ましくないものを含めて神性の発現として肯定するか、もしくは発達のための環境の影響をすべて除外するかしなければ、その論理的な整合性を維持できない。だがこの両者の一方の立場を取ることは明らかに無理である。そこから必然的に専断をもって、外的基準による子供行動の選びわけを余儀なくされることとなった。フレーベルの「恩物」の体系は、実は“外的命令を事とする”自由を欠落させた遊びを創造してしまう。プラトンを批判した彼が、その発達観の限界から、遊びをその対立物に転化させてしまうように見えるのは皮肉である。

フレーベル同様、子供の人間性を神聖視する M. モンテッソーリにおいてもこの傾向は強まり、彼女が構成するモンテッソーリマテリアル（教具）では、子供の自然的発達を強調しながらも、その実極度に限定され、閉ざされた感覚訓練の世界に、子供と子供の遊びを追いこんでしまう。

遊びと発達観に関する不整合を焦点に、教育学の遊戯論はこののち展開されてゆくことになる。そしてフレーベル以降の矛盾に解決の糸口を開くのは、進歩主義の理論的支柱として知られる J. デューイである。

デューイは、自然主義的ヒューマニズムと表される存在論的立場をとる。これに先導された彼の発達観は、経験による学習こそ発達だとする行動主義の見地に立った。「為すことによって学ぶ」という言葉に象徴されるそれは、生得性の自己展開とする彼以前の立場とは対極をなしている。さらに実践的な教育は、その目的を個々の児童の内的活動と欲求に基づいて設定せねばならず、またその目的は活動の過程の中にこそ検証され、外からの一般的な目的に権威づけられることなく児童との生きた相互作用と連関を確保

しなければならないと述べる。プラグマティズムと民主主義を原理とする彼の教育思想と、このような発達観ならびに教育哲学の中で、遊びは、その自然なままの姿を実現することこそが発達の内容を生み出すきわめて重要な教育手段として位置づけられることになった。

またデューイは、それまで対置されることを常としてきた仕事（労働）と遊びを、同一の発展過程における両極として捉えた。つまり仕事と遊びの差異は、その行為の目的に関心が集まるのか（＝仕事）、それとも行為の過程に関心が集まるのか（＝遊び）の違いであり、その対立は決定的な違いではなく、強調の仕方の違いであるとする。このように遊びを捉える思想は、唯物論的立場からも同様に論じられており、A. C. マカレンコ、H. K. クループスカヤらの主張にその旨を伺うことができる。<sup>22)</sup>さらにデューイは、遊びの意義が中世以降のピューリタニズムと偶然的に結びつき、「義務的で有益なものから逸脱した物」として不当評価されてきたと指摘する。しかし「道徳的無人境」に捨てられてきた遊びの復権こそが人生全体においてまさに「道徳的に」必要なのであると論じている。ここにデューイによって教育における遊びの意義は、それまでの諸理論の流泉を一応の総合統一に導く形で確かに認められることとなった。しかし、彼の進歩主義教育が「はいまわる経験主義」として非難されたように、内的側面＝形式陶冶の重視に連動する実質陶冶の軽視、あるいは形式陶冶と実質陶冶の関係にみられる文化の受容と創造のあいまいさが指摘され、その遊び論も同様の問題を内包することになる。

ところで現代の教育学的遊戯論は、遊びと発達に心理学的接近を図ることにより新しい展開を見せている。[発達論]として先述されたJ. ピアジェの理論は、遊びと知性の発達を統合的に述べたものであった。彼は「機能的遊び」「象徴的遊び」「ルールのある遊び」「構成的遊び」という遊びの発達段階を示している。これは遊びを知能の発達に対応する1つの側面であるとみなす。つまり彼は、遊びをもともと「調節」よりも「同化」が過剰化した活動であると考え、遊びは知能の発達にともなってしだいに「調節」によって調和された適応的な作業へと移り変わると考える。この点に批判の矢を放ち、新たな遊びと発達の連関を述べたのがヴィゴツキーである。

彼が発達を2つの水準で捉えたことはよく知られている。現在において行動できる水準と他の社会的な成員の助力を得るなどして「頭1つ高いところ」で行動できる潜在的な水準である。そして彼はこの2つの水準のズレを「発達の最近接領域」として概念化し、遊びを、この最近接領域が作り出される活動として意義づけた。これは、遊びが機能する文化の受容と創造の両側面を、遊びに内在される想像＝創造性が非日常的な営みの中に一たび実用を離れ、既存文化の系統学習をくわえてさらに高次の創造を可能にするという相互依存的な循環過程として統合することを主張する。このような主旨はA. N. レオンチェフ、D. B. エリコニンらの指摘にも伺われ、<sup>23)</sup>現在では遊びと発達の連関につ

いて多くの研究者が採用する原型となっている。

教育学的視座にみられる遊戯論は、大要、人間の発達との関係を軸に展開されている。また、教育において常に意識される2つの反対理論、つまり自由の理論（子供が自由に放任されるならばもっともよく発達するであろう）と強制の理論（社会に課せられた束縛を通して責任ある発達をとげなければならない）、を結合する契機として遊びは期待され論じられているとも言えよう。

これらの論議を可能とする遊びの共通見解は、それが持つ自発性と想像＝創造性である。ある意味においては、これらを遊びに対する人間の情動的態度の側面と位置づけることも可能であろう。遊び概念は、分析的に、遊びの把握に関わる認知的カテゴリーの側面、情動的態度の側面、行為の規範的規制に関わる道徳的・倫理的側面に区別することもできる。この中で、教育学的遊戯論が情動的態度の側面に遊びの本質を捉え、その体験内容にあくまで密着しながら、他の2側面との相互関連や陶冶との関係を問題の中核としたことは重要である。遊びの感情的意味に関わる側面に焦点づけられた問いは、その過程において、遊びの目的、創造的意味を明かにし、それが社会における意味の秩序の更新と革新に重要な機能を果たすことを浮かび上がらせているからである。つまり、遊びが本質的に人間にもたらすものは、認識の枠組みや社会の規範から独立した情動＝自由であり、またそれは外的な制御が弱ければ弱いほど、内的な制御と主体的な創造力によって、今と未来の間に自己を開示することに機能するということである。

結局、教育の中で行われる遊びについての論議は、遊びが自由であることのア・プリアオリな意味を我々に問いかけている。日常的な人間の諸活動と密接に関係しながらも、それらとは独立・遊離する自発的、想像＝創造的な世界として現われる遊びの人間的な意味である。社会によって意味される「影」としてではなく、主体的・能動的に開かれる「光」として、あるいは、システムのなかに組み込まれる「部分」としてではなく、制御されない自律的主体である「全体」として遊びを理解することが、ここで求められるものであるといってもよいのであろう。

#### 4 遊び—非遊び、自由—意味の秩序のダイナミズム —まとめにかえて—

遊戯論の展開は、まず、我々に遊びの存在論的次元の覚束なさを示す。人間をこえると同時に包摂する、多元的な意味の宇宙（シュッツ）を作るとともに、1つの相対的な意味領域としてそれは成り立っている。人間の基本的な存在様態のひとつであり、世界に対する基本関係とは、まさしくこのことを内実としている。この意味で、遊びが遊びであるのは、実際生活が効用原理や現実原理に支配され、あるいは功利的配慮や道徳的

義務（当為）を要請される限りにおいてであり、それぞれの意味領域との対比においてのみ遊びは存在する。この遊びと他の領域が持つ関係は、形成的関係ではなく存立的关系である。つまり、人間の存在と同時に所与としてあらかじめあった意味領域が関係を取りもつものではなく、関係が成立してはじめて遊びや他の意味領域が、いずれもその相互性によって生じる。

この点をふまえれば、カイヨワの示した「聖—俗—遊」理論における遊びの位置づけは社会学的な遊びの分析にとって有効性の高いものであろう。これは、E. デュルケムの「聖—俗」理論を発展させたものであることはよく知られている。デュルケムやM. ウェーバーらが、彼らの社会学において「聖なるもの」を日常生活から区別し、その分析に力をいれて以来、「聖」の概念は社会学的思考の伝統において重要な位置を占めるに至った。なぜなら、ニスベットも指摘するとおり、それは1つのパースペクティブとして、<sup>24)</sup>「聖」のみならず「俗」の理解や分析にも役割を果たしたからである。

同様にカイヨワの「遊」概念は、パースペクティブとしての有用性を内包している。これは、遊びの分析の視点に、遊びと他の領域の相互依存関係という問題を提供してくれる。機能論的観点から遊びの問題を「意味の秩序」との関連として捉えることが、ここにおいて可能となる。

ここで、P. L. バーガー、T. ルックマンらは同じ観点から「聖」問題を取扱い、それが意味の宇宙の外部として捉えられるカオスと意味秩序としてのコスモスの境界を埋めるという「聖」の機能を指摘している。<sup>25)</sup>これは「聖」が持つ経験世界に対する超越性を理由に、それが世界を意味づける働きについて述べたものだが、カイヨワが論じるように「聖」は、「俗」や「遊」に対し拘束力の強い厳粛な領域であるから、それは共通価値へのコミットメントの問題としても捉えうる。<sup>26)</sup>つまりここでのコスモス化は現社会の維持と統合に他ならず、カイヨワが指摘する「聖」の違背の側面（興奮・熱狂・浪費・暴力・破壊）も、彼自身が指摘するとおりそこに作用する「聖」の尊厳の側面との機能的な相互補完関係である。ところがこうした秩序体系は、それが防衛されるだけでは明らかに客体化し、物象化していく。体系を最創造するためには、元のプロセスを繰り返さねばならず、依拠する枠組みの揺らぎ、無秩序（カオス）への回帰が要請される。このことに仮構性と自由性を中核とする「遊」の機能をみるのできるのである。

既成の価値序列や支配秩序等が、「聖」と「俗」のなれあい<sup>27)</sup>で成立しているという立場から見ればパースペクティブとしての「遊」はその虚構性から、それらを相対化し、その歪を照らしだす。これは遊びの仮構性の成立地点に見られる、現実との存立的关系により生成される、現実と仮構、人の心情のうちに内化しつつも同時に外にあるもの、のパラドックスによるカオスへの回帰と、そのズレた領域（ヴィゴツキー）における能動的自己実現としての自由によるものである。しかし遊びによる相対化＝無秩序は、反秩

序としてのもう1つの秩序に他ならず、だからこそ遊びは共同性と現実性を持つのである。

一方、近代化にともなう文化の世俗化は、井上が指摘するとおり「解放」の1側面として遊び領域の自立と拡大を引き起こす<sup>28)</sup>。世俗化は、「脱神性化」と「合理化」つまり情動性の弱化＝合理性の増大として捉えられるのであるから、聖俗の接近と聖の遊び化を押し進める。意味の秩序を支える作用点や機能を変化させ、「聖—俗—遊」のかもしだすゲシュタルトとしての意味世界に転換をきたし始めているのである。現代社会に見られる、遊びの過度な制度化による自由性の欠如はこのことと決して無関係ではない。遊び領域の自立と拡大は、ヒューマニスティックな観点から見て肯定的な側面ばかりだとは言えず、むしろ遊びそのものの自己矛盾のなかに否定的な側面を持つことが強調されるべきであろう。

遊戯論の検討から以上のような視座を提供することができたが、今回検討をくわえていない部分が残るうえ、ここから本題であるスポーツの意味構造を論じるまでには、まだ若干の距離があることを最後に強調しておく。この点に関してはまた稿を改めて検討することにしたい。

#### 注及び引用・参考文献

- 1) 今村浩明、「プレイ体系の構造と機能」、東京農工大学一般教育部紀要10-5:1、1974.
- 2) 作田啓一、「高校野球の社会学」、思想の科学30、1964.
- 3) M. J. エリス (森、大塚、田中訳)、人間はなぜ遊ぶか、黎明書房、1977.
- 4) エリス 前掲書 3) p.57-68
- 5) エリス 掲書 3) p.68-71
- 6) エリス 掲書 3) p.81-84
- 7) エリス 掲書 3) p.84-89
- 8) 下中邦彦、心理学辞典、平凡社、1971. p.2
- 9) H. A. Carr, The Survival of play, Colo., University of Colorado Press 1902.
- 10) S. Millar, The Psychology of Play, Middlesex, England, Penguin Books, 1968.
- 11) 下中 前掲書 8) p.8
- 12) J. Piaget, The Moral Judgment of Child, London, Kegan Paul, 1932.
- 13) J. ホイジンガ (高橋英夫訳)、ホモ・ルーデンス、中央公論社、1963.
- 14) R. カイヨワ (多田道太郎訳)、遊びと人間、講談社、1971.
- 15) E. フィンク (石原達二訳)、遊戯の存在論、せりか書房、1976.
- 16) J. アンリオ (佐藤信夫訳)、遊び—遊ぶ主体の現象学へ、白水社、1974.
- 17) C. E. トーマス (大橋道雄他訳)、スポーツの哲学、不昧堂、1991.
- 18) 西村清和、遊びの現象学、勁草書房、1989. p.17
- 19) 田中道太郎他編、プラトン全集、岩波書店、1975.
- 20) 山田敏、「遊びの教育学的研究XVI—フレーベルの遊び理論1—」、信州大学教育学部紀要 No.47、1982.
- 21) F. シラー (清水清訳)、美的教養論、玉川大学出版部

- 22) クレープスカヤは以下のように述べている。「就学前の年齢の子供にとって、遊びは特別の意味を持っている。彼らにとって遊びは学習であり、労働であり、教育のまじめな形式である。」（園部四郎訳、幼児教育について、新読書社、1971）
- 23) レオンチェフは以下のように述べている。「(遊びは) 対象にたいして行為しようという子供の欲求の急激な発達と、これらの行為を遂行する操作の発達の矛盾としてでてくる。」（守屋光雄、遊びの保育、新読書社、1977）
- 24) R. A. Nisbet, *The Sociological Tradition*, Basic Books, 1966, p. 211
- 25) P. L. Berger, *op.cit.*, Anchor Book edition, pp. 71-72
- 26) 井上俊、遊びの社会学、世界思想社、1977. p. 124
- 27) 井上、前掲書 26) p. 151
- 28) 井上、前掲書 26) p. 148

#### その他の参考文献

- 森川貞夫・佐伯聰夫編、スポーツ社会学講義、大修館、1988.
- 島崎仁・松岡弘編、体育・保健科教育論、東信堂、1988.
- 石川実他編、日常世界の虚と実、有斐閣選書、1983.