

子どもの遊び（その2）

E・A・A・フェルメール

浜口順子訳

(1) 遊びの条件としての日常的世界

自分たちで以前遊んだことのある遊びを思い起こすと、日常的な世界が「遊び自由」に制限を与えていたことがわかる。しかしながら、日常的な世界は遊びを生み出す条件でもある。この「条件である」とは、何を意味するのか。思い起こした遊びをあらためて見つめ直してみると、自分自身の遊びとの間に距離を置くことができる

ようになるので、過去の自発的な遊びの中では無意識のまま残されていたものを、意識化することができる。「遊んでいる者はたしかに、何が遊びなのか、そして、自分のしていることが『遊びに他ならない』ことは知っている。しかし遊びにおいて何を知っているかを知らない」^①。しかし、私たちが過去の現実や遊びを理想化してしまう危険性や、常に変化する世界に影響されて思い出がその意義を失っている可能性は存在している。^②。もっと昔

の子供の遊び、たとえばP・プリューゲルの絵にあるような遊びを見ると、その頃の遊びがどんなものだったかを十分知ることができるが、そこに見るような思うままに活動する自由は、現代の都市社会に継承されているだろうか。今の子供のための遊び場や、遊ぶ自由を保証するため満たされるべき条件を飽くことなく追求しながらも、その昔日の絵に対して抱く憧憬の念を軽んじてはなるまい。

現代の子供の遊びを観察する際、どんな問題が提起されてくるだろうか。遊びを戸外で観察するには、十分な保護的環境が用意され、子供が自由に活動できるように考慮された住宅地に行かねばならない。子供の安全性を保証するために、現代社会から遊び場を守るような計画が必要だ。したがって子供が活動的に遊ぶ場合は特に、ただ自由放任に遊ばせておくわけにはいかない。遊びの活動性は、大人の配慮をまつて意味を發揮するのである。

遊びの活動性と関連して、現代社会の遊び場について

の疑問が生じてくる。遊び場は「日常性という砂漠の中で、オアシスとしての幸福」になり得ているのだろうか。望ましい条件づくりについては別の視点から、つまり遊びの安全性ばかりでなく、自由性にも配慮して考え直すことが、教育には必要である。現代社会の中で「子供は、自分を乗せて遠くまで吸い寄せるように流れいく交通のうねりを見ている。そして今、人気のある遊具といえば車輪を回転させて移動可能なボードと、自転車、ローラースケートなどである。普段日常生活で観察される特色の方へと、遊びの比重も傾くのだ。」このあたりのブラーデフルンの文章は、現代社会における「遊び自由」の不確実性を示唆している。「普通の日常的なつきあいをしていると、子供の遊び形態の多くが失われつつあり、あまり遊ばない子供が増え、遊びが変質しつつあることがわかる。これは、深く浸透した産業化社会が招來した文明に連鎖して生じた現象である。」直観的なダイナミクス（遠くに吸い寄せる、など）の過剰的な力が子供の遊びを貧困化させているのは、「吸い寄せられ

る」という受動的な方がある、遊びの発展を阻害しているからなのであらうか。多くの疑問が浮かんでくるが、これについては遊びの本質へさらにアプローチしていく中で答えていくことにしよう。

子供にとってただ生物学的に益するだけの活動は、時間の健康的な活用ではあっても、まだ遊びとはいえない。活動的自由は条件にすぎない。これまで遊びの条件について考えてきて、安全性や自由への配慮が、教育者（保育者）の課題であるとわかつたが、今度はたった今注目していた遊びの運動性について、もう少し解き明かしていきたい。どうすればそれを認識し、他の行動パターンから区別できるのだろうか。遊びにおけるイメージ像というものが子供によって保持されていなければならない、ということはすでに述べた。子供はこのイメージ像を、運動的な遊びの中でどう保持するのだろうか。つまり「遊び的循環性運動」はどう認識され得るのだろうか。

(III) 遊び的循環性運動^(記註*1)

運動性によつて特徴づけられるが、運動遊びと名づけにふさわしくない、遊びのある様態や位相にこれから目を向けていく。つまりは「遊び的循環性運動」のことであつて、その運動には何かが内在し、その運動と共に遊び的関係が生じていると言える。さらにこの遊び的循環性運動の中には、遊び世界を運動的空間として構築しているダイナミクスが存在していることも指摘しておきたい。だからそこにはイリュージョン的（空想的・想像的）^(*2)世界ではなく、動きながら生きられる空間が召喚されるのである。したがつて子供はこの空間に向かってイメージ像を与えることができる。この遊びの意味（センス）は運動的循環性の内に暗示されており、いわば沈澱しているかのようである。

だから「遊んでいる」とは言つても、それは運動 자체を指しているのではない。遊びとはいつも何かと共に遊び

ぶことである。赤ちゃんが自分の快・不快を表現するのに、足をばたつかせたり、腕を上下に動かしたりするのは、純粹に表現的な運動ではあっても遊びではない。しかし、乳児が少し大きくなってからする自分自身の手を使つた遊びは、運動による表現とは違う。遊びはある「何か」との対話の中で自己証明を行なう。前の例では乳児自身の身体、つまり「手」がその何かであり、その前の例では「ボール」である。遊び的循環性運動においてボールは典型的な遊具で、目的指向的・遠近的空間や、「吸い寄せられる」ような空間などとは異質な、ある特殊な運動的空間を喚び起こす。休みない運動性や微細な運動性などからも、遊び空間は生じ得る。遊び的循環性運動のダイナミクスもそれ 자체ユニークなものだが、その輪郭を記述していくことにしよう。

はいはい、や歩行が可能になり、同時に自分の身体の移動ができるようになるとすぐに、子供はモノを探索し、モノの可動性（例えば空間を行つたり来たりする動き）や操作可能性（例えばモノの「出し入れ」）で遊ぶよう

になる。大低まず初めに短い探索的行動がみとめられ、その後に運動が反復されるようになり、遊びとして知覚ミクスをもつていることが明らかになるが、これは探索的な循環運動と混同されではならない。なぜならその子供はある目的に向かつて（探索的に）方向づけられているのではなくて、行つたり来たりする運動の只中で遊び世界を召喚し、とりまとつているからだ。それは直線的なダイナミクスではなく、まわりを包囲していくダイナミクスである。なぜ子供は空きカンをいっぱいにしては空にし、また満たすのだろうか。なぜ人形に服を着せては脱がし、また着せるのだろうか。どうして玩具の自動車をグルグル走らせたり、枝折戸を開けたり閉めたりするのだろうか。こうした行為によつて到達可能のあるゴール地点を目指しているわけでもないし、その運動的循環とは無関係の「何か」のためでもない。循環的運動そのものの外側に理由が存在しているわけではないのだ。

理由は、巡つていく運動性の中に巻き込まれ包囲されて

いる。循環的なダイナミクスや、行ったり来たりする運動性によって把握されるものの内に、意味が含有されている。

遊び的循環性運動の中にも、驚きと期待の織りなす両義的な緊張感がある。ボール遊びでは、より高くより遠くへ投げることで「驚き」を追求していくが、ボールが相手から繰り返し投げ返される過程では「期待」も生じている。つまり投げたり投げられたりする循環性運動の中で、驚きと期待が共に起こるのだ。⁽⁶⁾ この遊びの位相（遊び的循環性運動）において、ボールがある目的に適うように（ローラースケートを道具として合目的的に使って遊んでいる子供のように）使用されることはない。

循環運動の次第に拡張していくダイナミクスに乗って、イメージ像が与えられている時、モノは身体的運動の延長部分になつていてる。

遊び的循環性運動において子供はイメージ像を創造するが、その意味（センス）は循環性運動や運動空間そのものの内部に生じている。それは直線的にゴールへ向か

っていくような構造空間を築く運動性とは全く違うものだ。ローラースケートも遊び的循環性運動においては、スケートで学校に通う子供たちの場合のように、ある目的地まで人を移動させるためのものではない。目的指向的なダイナミクスの中では、遊びが崩壊してしまいう（遠くまで吸い寄せる交通的世界のように）し、そこでは結果子供が受動的に引きずり込まれていく。遊びにはアクティブに挑む姿勢が必要であることを、さらに見ていく。

私たちはまず想起と観察という手法によって、子供の遊びを考える第一歩を踏み出し、同時に遊び的循環性運動という、遊びの一位相についても話してきた。⁽⁷⁾ つまりはまだ考察されるべき他の諸位相も残しているということだ。子供が身体をダイナミックに投入しつつ喚起するセンスや意味を求めてこれまで観察してきた際、遊びがある特殊な運動性（空間性）を呈することがわかつた。それでは、遊びにおける身体的投入（身体性）や造形（創造性）はどんなものなのだろうか。

第二章 自然と文化の間（A）

(一) 遊戯論的視点

発達心理学においては、遊びを記述する際に生物学的

基盤に立ってその理論的考察を基礎づけた、偉大なる先駆者たちの名前をあげることが伝統的になつていて。たとえば勢力余剩説のスペンサー、それに対して遊びを疲労の回復として位置づけたシャラーなどがそうだ。生物学的理解としてはその他、スタンレー・ホール（祖先が持つっていた本能が遊びの中で反復されるという）や、遊びは成長後の生活を準備し前以つて模倣しているのだ、という理論で有名なグロースなどもあげられる。^⑧特に生物学的に方向づけられている発達心理学にとって、遊びが人間と動物に起こるという事実は、遊びを活動的な生活の中にある原因や目的に結びつけるための契機にとどまっている。これらの理解に多くの矛盾が内包されてい

ることから、そこで誤った方法のとられてゐることが示唆されていると考えられよう。しかしながら子供を生物学的視点から見ていくこともまた可能であるという事実も見過ごされ得ない。そこで生物学的視点によつて、子供の遊びの本質が解明されるかどうかを問うてみるとしよう。

精神科学的発達心理学の代表的存在であるシュプランガーハーは、特殊人間的価値といふ、遊びそれ自身よりも崇高な目的に遊びは寄与しているという見方に立ち、グロースの準備説との結節点を見いだそうとした。^⑨しかしそれによって遊びは個人を超えた諸価値に従属してしまひ、たとえばその諸価値が大人の文化的世界の中で分類されてしまうことになった。もっと現代的ではあるが、シュプランガーハーの視座からそうかけ離れているとも言えないので、ホイジングガの遊び理解である。彼は文化が遊びという形式のうちに現れ、これに伴つて遊びが個人を超えた意味を獲得するということを示してゐる。したがつてホイジングガの観点は私たちの、子供の遊び研究か

ら程遠いものではない。私たちも、子供の遊びが理解で

きるためには、それが文化的現象に連結されていなければ

ならないのかどうかを問題にしている。なぜなら子供が遊び、遊びがまさしく子供性を通して意味をもつという事実には、文化現象の間にあって不明な点が多くなるからだ。

遊びがそれ自体、分解・還元できない現象であるというホイジンガの理解は、私たちも同意するところだ。コーンスタムも同様の理解を示している。⁽¹⁾しかし彼の場合、特に子供の遊びに限定して還元不可能なものをさがし出し、そこで発見された結果を手がかりにして生物学的遊戯理論を研究しようとした。コーンスタムによれば、自由性の意識と、自我の活動的意識という独特な体験的雰囲気こそが、遊びにおいて一般的、本質的であるといふ。これらは遊びの現象学的分析によって得られた特徴点であつて、進化論的生物学の方から子供の遊びにスポットライトをあてる遊戯論的視座に立つて考察を考えたい場合にも、また有効なものだ。この点についてま

ず見てみよう。

K・ビューラー⁽²⁾は機能的快樂へと遊びを還元したが、これは人間と動物の遊びを解明するための非常に一般的な類型である。遊びは受動的な快樂ではなく能動的（アクティブ）な喜びであり、人間の子供が“Schaffen”と言われる創造性にまで進化していく際に関与する一つの形式である。Ch・ビューラー⁽³⁾はこの進化論的思考をさらにおしえすめ、後から現れる労働などの行動が遊びから発展していくのだとした。生物学的進化論の考え方においては、つまり後に起こることが先立つことから説明されるので、結局一つの説明原理が内在しており、あらゆる行動に一般的な起源というものが探求されることになる。⁽⁴⁾

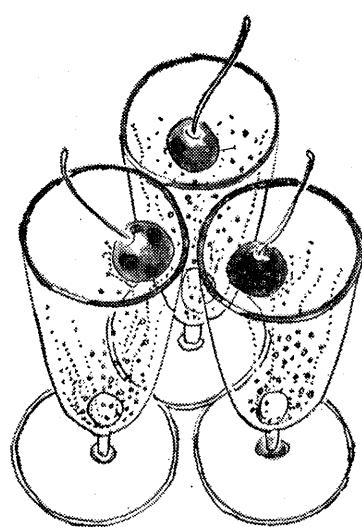
フランスの発達心理学（認識論的偏向がいく分みとめられる）に見られる生得説的考え方、生物学的な理解を支持し、論理的思考などに至る発達上の貢献的意義を遊びの中を見るようになつておらず、結果的には、遊びの

ルールの意味に強い関心を集めた。^⑤

逆に経験論的理理解によると、遊びの意味は学習面にアクションが置かれる。そこではもう遊びの意味が子供的存在的の起源や端緒に見いだされるのではなく、子供の未来指向性の中に探求される。こういう理解にも私たちの批判は向けられる。目的物や遠方の一点を指向するようなダイナミクスが遊びには無縁であることは、私たちはすでに見てきたではないか。遊んでいる子供は練習や学習をしようとしているのではないし、練習や学習によって到達され得る何かに方向づけられているわけでもない。機能的可能性がその頂点に向かつて前以て指向され、遊びながらその過程を克服しなければ遊べないと云うのか。ヒエロニムス・ファン・アルフェンの有名な韻文法で「私の遊びは学ぶことであり、私の学びは遊ぶことだ」というのがあるが、この言葉が軽率に使われると、学習する子供の集中的な目的指向性が看過されたり、遊びにおける目的連関性ばかり見て自由性が見落とされたりしてしまう。何かまだ達成しなければならないという

ようなものに結びつくと、子供は遊びの雰囲気からまわりくわしく追いかされることになるだろう。

グロースがしたように、前以って準備、練習、模倣するものとして遊びの意味をとらえるのは、遊びを生物学的視点から見ていくということだ。この見方をすると、自由性の意識や自我の活動性が見過ごされて、視野の中にはたやすく盲点が生じる。子供が大人たちの築いた将来的世界に興味を失うこともあり得るが、子供はまた自分のおかれている自然的連関性から自己解放することもできるのであり、だからこそ子供は遊んでいくのだ。



遊びがそれ 자체の中に目的を含んでいるという考えは、すでに長い間受け入れられてきているが、必ずしもそこに必然性が見られるわけではない。私たち人間の精神には簡潔化や還元に向かう強い傾向があるらしく、現象を研究するよりも前に、まず説明を与えるとする。

たしかに遊び自体の秘められた目的性という鍵を、原始的な行動や本能的な方向性の中にさがし求めることは可能だ。この可能性への契機となる現象に目をつぶらうとは思わないが、それが遊び自体の本質には属していない周縁的現象でもあり得るところなどには考慮していないければならぬ。

本質的遊びの周縁的現象を解明するために、まず出発点として、遊びを性欲的生活から説明するフロイトの理解を見ていく。

本章第二部（本訳では第三章^{*}）では、目的・未来指向性についてさらに考察を重ねるが、それは伝統や規則等の文化的形式を話題にするためである。遊びの周縁的・

本質的現象への、自然的連関性と文化的指向性が考察されるべきか否か考えていこう。本章における私たちの問題は、子供の遊びが自然と文化の間にある先住的領域なのはどうか、といふことだからだ。

（続く）

原註・参考文献（抄）

- ① H.G. Gadamer, *Wahrheit und Methode*, p. 97-98.
- ② J.H. van den Berg, *Metabletica*, Nijkerk, 1956. ハト・ヘン・バタク『メタブレチカ』
- ③ E. Fink, *Oase des Glücks*, Freiburg, München 1957.
- ④ W.J. Bladgraven, *Spel en speelgoed in onze tijd*, Assen /IJmuiden 1964. ハーベルツ『現代の遊びと遊具』
- ⑤ 前号、原註⑧参照
- ⑥ 遊びにおける運動性の意味を普遍的特徴として見なすつもありはない。普遍的特徴を基礎とした遊び行動の分類は、遊びの理解を妨げる。しかしながら遊びを各位相に区分するのは、諸々の状況の中で現れる遊び方は、遊び動機が統合的に内在する様式として現れるからである。ここで述べる力動的な運動像は、遊び一つ意味付与する一つのあり

方（機械）^{マシナリ}。

⑦ Ph. Kohnstamm, Personlijkhed in wording ハヤニ

ト・ヒーベタム『成長する人格』

K. Groos, Die Spiele der Menschen, Jena 1899. Das Selenleben des Kindes, Berlin 1923.

記述

⑧ ハ・ヒロイドの遊び理解も生物学的視点よりおむね「遊び」。

⑨ E. Spranger, Psychologie des Jugendalters, Leipzig 1925.

⑩ J. Huizinga, Homo ludens, Haarlem 1938.

⑪ 原註⑦参照

⑫ K. Bühler, Die geistige Entwicklung des Kindes, Jena, 1924.

⑬ Ch. Bühler, Kindheit und Jugend, Leipzig, 1931, p. 131.

⑭ 「進化論的生物學的理解」^{ハセイツ} 我々は発達が、発生的
な水準（分化）^{ハセイツ} から問題へトシテ M. J. Langeveld,
Ontwikkelingspsychologie, Groningen 1957. ハヤニトハ
ト『絶滅の開始』

（英米の女子大学大学院）

⑮ J. Piaget, La formation du symbole chez l'enfant, Neuchâtel 1951.

⑯ H. van Alphen, Proeve van Kleine gedichten voor Kinderen, 1778.