

「遊 び」 に 関 す る 研 究

竹 内 京 一・山 形 修

A Study on The Play

Kyoichi TAKEUCHI, Osamu YAMAGATA

Received September 30, 1975

目 次

はじめに

- 1 「遊び」と「遊戯」
- 2 「遊び」の存在
- 3 「遊」と「労」
- 4 「遊び」のはたらき

は じ め に

「遊び」という語はさまざまな場で使われており、またその有している意味も一様ではない。たとえば、「子供が遊ぶ」「仕事もしないで遊ぶ」といい、また「自動車のハンドルの遊び」ということもある。このようにさまざまな場で使われているにもかかわらず、遊びとは一体何か、と問うとき、未だ明確な解答は得られていないように思われる。

これまで、「遊び」に関する研究は多くの領域において、数多くなされてきている。心理学、社会学、教育学、哲学の領域においてはもとより、最近では、余暇の増大という問題ともあいまって、企業における経営の立場からも取り組まれるようになってきている。

しかしながら、これまでの諸研究は「遊び」という語を用いながら、子供の遊戯、あるいはスポーツとか各種ゲームといったような、ある形式をもってあらわされている、いわゆる遊戯をとりあげてきており、勉強とか労働のような、いわゆる仕事とは対立するものとして、とらえていた。

したがって、それらの研究は遊戯やスポーツ等に関しての一面的な論考に終わっていたように思われる。そしてそれらは遊ぶ主体とは離れて、展開されていたとも言える。

このような主体から離れて、いわば表現された現象のみを対象として「遊び論」が展開されてきた原因は、研究者側にも、また訳者側においても、形式としての「遊戯」と主体の行為としての「遊び」とが区別されずに混同されていたところにあるといえる。

本論においては、これらの語を区別していくことによって「遊び」がどこに存在し、どういうものなのかを明らかにしようところみた。

1 「遊び」と「遊戯」

これまで、「遊び」とか「遊戯」に関する著書や論考が数多くあらわされている。それらに共通する問題点として、「遊び」と「遊戯」という語が全く曖昧に用いられているということがあげられる。全く同じものを表現する場合であっても、あるときは「遊び」と使い、あるときは「遊戯」と使っている。

遊戯に関する先行研究者、たとえば、J. J. Rousseau, J. H. Pestalozzi, F. Fröbel, 篠原助市等は教育的観点から、H. Spencer, G. S. Hall, K. Groos, J. Peaget, S. Freud 等は心理学的観点から、それぞれに「遊戯」を説明しようとしているが、彼らがその対象としてきたのは、いずれもある形式をもって表現された、いわゆる「遊戯」であり、特に子供の遊戯にその主点が置かれていた。そして、彼らの著書が日本語に訳される場合、たとえそれが“Play”であっても、“Spielein”であっても、“jeu”であっても、「遊戯」と訳されたり、「遊び」と訳されたりしている。人類文化を「遊びの相の下に」みようとして壮大な論を展開した、J. Huizinga の「ホモ・ルーデンス」にしろ、彼のその理論を一応みとめたうえで、賭や偶然の要素を遊戯にみとめようとする、R. Caillois の「遊びと人間」にしろ、それが日本語に訳されてくると、「遊び」となったり、「遊戯」となったりして区別されていない。

「遊び」という語は、一般的通念として、倫理の次元では真面目の反対に、社会の次元では労働の反対に、日常生活においては実用の反対に置かれ、比較的低い地位しか与えられていないのが実情である。

第26回体育学会において古屋らが発表した塩山市民の「遊び」に関する意識調査²⁾によれば、「仕事は大切だが遊びも時に必要だ」とか、「仕事と遊びは同様に大切だ」とか考えている者が男女とも90%を超えている。

これによってみると最近では前述のとおり、遊びや遊戯の論考が増えてきているのと軌を一にするかのように、遊びに対する価値観は高くなっているのがうかがわれる。しかし、この調査においても、「遊び」と「遊戯（スポーツ）」の区別はなされていないし、仕事と遊びは対立概念としてとらえられている。

これらのことから「遊び」は怠惰に結びつき、労働（仕事）は勤勉に結びつく社会的通念が一般的であることがわかる。

このように「遊戯」と「遊び」が混同されている限り、「遊び」はどこまでいっても真面目や労働と対立するものとしてしか理解されないし、また、故郷を離れて勉学に出ることを「遊学」、その人を「遊子」といったり、あるいは道を求めての行脚を「遊行」といったりする、わが国古来からの「遊」の使い方を理解するのは困難であろう。

J. Henriot は『遊びは何よりもまず、遊び手とその遊びとのあいだに存在する遊びによって成立する³⁾』と区別をしようとしているし、別宮貞徳もまた、『「あそび」は形をもった身体的な活動であるいわゆる遊びとは、しばしば一致しない精神作用、心のありよう³⁾』というように区別している。

そこで筆者は J. Henriot のいう「その遊び」、別宮の「形をもった身体的な活動であるいわゆる遊び」を「遊戯」として、また、J. Henriot の「遊び手とその遊びのあいだに存在する遊び」、別宮の「あそび」を「遊び」として区別して用いていくことにする。すなわち、「遊戯」とはあ

る行動様式につけた名辞として区別していくのである。これを模式的に示すと図 I のように考えることができる。

このような区別にたって、これまでの諸家の研究をみると、そのほとんどの関心が「遊戯©」に向けられ、その形式面に関しての説明に終始しており、「遊び®」そのものの説明はほとんどなされてなかったように思われる。

Man	plays	play
④	®	©
④ 主体（遊び手）	® 遊び（遊びを成立させる遊び）	© 遊戯（その遊び）
注（ ）は Henriot の表現		

図 I

2 「遊び」の存在

はたらき、あるいは作用として「遊び」を考えていこうとするのであるが、それは一体どこに、どのように存在しているのであろうか。

広辞苑によれば、「遊び」は「あそぶこと、なぐさみ、遊戯」と記されている。そこで「あそぶこと」ととらえて、「あそぶ」をみると、「自分の楽しいと思うことをして、心をなぐさめる」と示されている。このことから、「遊ぶ」は対象が何であれ、自分が楽しいとか、おもしろいとか思っていることと解される。

このように考えれば、「遊ぶ」ことの対象、すなわち「遊び」の対象は、一般に考えられているような遊戯そのものではなく、それをするによって得られる楽しさやおもしろさにあるといえよう。だから遊戯の形式をいかに詳細に説明しても、楽しさやおもしろさを説明できるものではない。それは遊戯そのもののなかにあるのではなく、それをするによって、言い換えるなら、それを遊んだ場合に、主体に生ずるものである。そしてそれが生じてこそ、遊んでいると言えるのである。

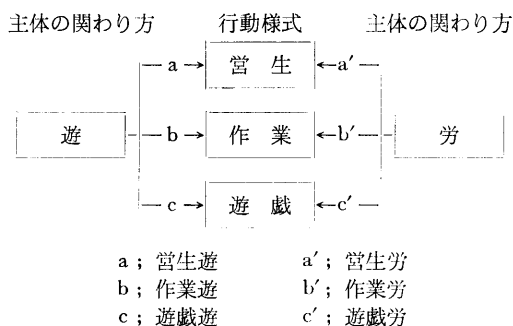
この考え方にたてば、これまでの「遊び」が真面目の、労働の、あるいは有用もしくは実用の反対であるといった考え方は成立しなくなってくる。主体が楽しいとかおもしろいと思っっているなら、対象が何であれ、「遊び」となり得るのだから、真面目に遊ぶこともできれば、労働で遊ぶこともできるし、また実用も遊びとなり得るのである。だから、われわれの生活しているすべてが「遊び」になり得ると考えられる。しかし、すべてが「遊び」だということではない。われわれが常に楽しいとかおもしろいと思っ生活しているとはいえないからである。

さて、「遊び」の「遊」をはたらき、もしくは作用として考えてみると、これに対する概念として、すなわち、楽しいとかおもしろいと思っいない場合の作用、もしくははたらきとしては、「労する」の「労」がもっとも適当であると考えられる。つまり、主体の対象への関わり方として、「遊」と「労」の二つの作用を考えるのである。そしてこの二つの作用を両極として、われわれは行動しているととらえるのである。

われわれが生活している場合、そこには実にさまざまな行為・行動がみられるが、それらもその様式から、およそ三つに大別して考えられる。

まず第一として、人間がその生命を維持するのに必要な行動様式とそれに準ずる行動の様式が考えられる。これには飲食・睡眠から入浴などまでを含めて考える。これらの行動様式をここでは「営生*」と称することにする。

* 生活、生理の類語である（志田・佐伯編『日本類語大辞典、講談社昭和49年）。ここでは、生命を営むという意でつかっているのが、純生理的な行動から、入浴や医療行為まで含めている。



図Ⅱ

は「作業」とは逆に、非生産的であり、その結果やプロセスが不確定で、活動自体に目的を有する行動様式である。種々のスポーツやあるいは娯楽といったものがこれにあたる。

このように三つに大別したそれぞれについて、主体の関わり方として、「遊」と「労」のはたらしが考えられる。

「作業」という行動様式をとらえてみると、それを労する者もあれば、遊ぶ者もある。また、「遊戯」についても同じようなことがいえる。さらに「営生」にしても、「作業」や「遊戯」ほどではないにしろ、同じようなことがいえよう。そして、ここでは遊んだ場合を、それぞれ、「営生遊」「作業遊」「遊戯遊」、労した場合を「営生労」「作業労」「遊戯労」と称することにする。

このようにみえてくると、『遊びはもののなかにあるのではなく、ものをどうもちいるかという用法のなかにある⁹⁾』といえようし、また『遊びとは行動の形式ではなく、主体的な態度なのだ⁹⁾』ともいえる。そして、「遊び」が主体的な態度である以上、『遊ぶことは遊ぶ主体を含意している⁹⁾』のだから、『遊びの実在性はただ人間のなかにもみある⁹⁾』といえる。さらに「遊び」の存在が主体のなかにみとめられるなら、その主体の『暮しはすべて「あそび」になり⁹⁾』得るといえる。

3 「遊」と「労」

同じ行動様式であっても「遊」であったり、「労」であったりする場合のあることを述べてきた。このことは一つの行動のプロセスにおいてもいえることである。

筆者らが具体的にしばしば経験する事例につきのようなことがある。

大学の体育の授業において、出席した学生に、「今日、この授業に出席するのが、いやでいやでたまらなかった者は遠慮なく挙手しなさい。」と求めたところ、出席者の3/4くらいが挙手した。さらに授業の終りに、「今、いやだと思う人は挙手しなさい。」と求めてみると、挙手した者は数名なすぎなかった。

最初は嫌<労>であったものが、その進行過程において、そうではなくなり、楽しいもの<遊>になってきたことを示した事例といえよう。しかし、この逆の場合もあるし、また全く変容せず、遊のまま、あるいは労のままの場合もあり得る。「遊」と「労」の状態の変容には理論的につきの四通りが考えられる。

①「遊」のままの場合

第二としては、一般に仕事とか労働とかいわれている行動様式をあげることができる。これは『人間生活に必要な物資の生産・サービスの提供を行う活動⁴⁾』であり、ある目的達成のための手段であって、一定の法則にしたがって行われ、その目的を達すれば、一応終結する。このような行動様式を「作業」と称することにする。

第三として、これまで「遊び」と混同されていた、「遊戯」という行動様式がある。これ

②「遊」から「労」になる場合

③「労」のままの場合

④「労」から「遊」になる場合

しかし、①の場合であっても、常に同じレベルの「遊」であるというのではなく、「遊」の極に近い状態から、「遊」「労」どちらでもない状態までの幅をもって考えねばならない。②③④についても同様である。われわれの行動はこれらの変化のなかで進行しているのである。

では、これらの変化はどうして生ずるのであろうか。楽しかったものがさらに楽しくなったり、または逆に、徐々に楽しくなくなってきた、嫌にさえ思えるようになってくるのはどうしてであらうか。

ある少年が楽しみで柵にペンキ塗りをしていたところ、父がそれをみつけ、「全部塗る」ようにいったとたんに、「それが嫌になった」という。この場合、行動様式としては作業であり、最初は作業遊であったのが作業労になったといえる。ここでの変化させた要因は父の命令である。命令があるまではその作業はしてもしなくてもよいものであったのが、しなければならないものになったのである。強制という要因が労にさせたと考えられる。ではこの強制がはたらいっている場合は「労」にしかないのであろうか。

この少年がさらにその作業を続けているうちに、再び夢中になり、楽しく思われてきたとしたらどうだろう。こうなった場合でも父の命令は生きており、強制された作業には変わりはないのであるが、その少年自身にとって、その強制が意識されているであろうか。夢中になっているということは、少年の意識はすべてペンキ塗りに向いているのであり、その時点では強制は意識から消え去っていると考えられる。この夢中になり、楽しく思われてきた時点から、その少年にとってそれは再び作業遊になったと考えてよい。

以上のことから、「遊」「労」の変化をさせるのは客観的な強制の有無ではなくて、それを意識しているか否かにあるといえる。強制によって開始された行動であっても、その強制が意識から消え去ってからもなお続いているなら、それは一種の自発的行動に変容しているととらえられる。強制されて行動する意志作用と、自発的に行動する意志作用は、そのあらわされた行動は同じであっても、異っており、ここに「遊」と「労」の相違がある。「遊」の場合は行動に向かおうとする積極的な意志作用であり、「労」の場合はそこから逃れようとする消極的な意志作用だといえる。

ここでは「労」になる要因として、強制だけをとりあげて説明してきたが、その他、障宮、恐怖、苦痛など多くのものがある。しかし、これらの要因も観点をかえてみれば、主体を拘束するものとして考えることができる。時間的に、空間的に、あるいは精神的に、肉体的に主体を拘束するものである。

人間は社会のなかで生活している限り、常に何らかの拘束を受けているのであるから、客観的には「労」になりやすい状態に置かれているといえる。そのなかで「遊」であるためには、それらを意識しないで行動できねばならない。『行為である以前に遊びは意識である。¹⁰⁾』たとえ客観的に拘束があっても、意識されていないなら、主体にとってはもはや拘束ではない。意識においては、すなわち主体は自由であるといえる。そして自由であるためには、ヘーゲルが「必然性を認識すること即自由である」というように、必然性を認識していかなければならない。主体を拘束し

ているものの必然性を認識することによってそれから自由になれるのであり、そこで楽しさもあり、そしてそれが遊びでもある。しかし、一つの自由が獲得されたなら、その時点からさらにその外側の拘束が意識され始め、「労」になろうとしてくる。しかるに、常に「遊」であろうとするならば、常にその先の拘束の必然性を認識する努力を続けねばならない。常に自由の領域を拡げる努力をせねばならないのである。スポーツにおける記録へのあくなき挑戦、科学界における発明・発見などはそれをよく示している。

こういう意味では、J. Huizinga が遊びに文化の創造機能をみとめていたことに同意できる。自由の拡大があってこそ、「遊」であってこそ、創造が望めるのであり、「労」であったなら、消極的な意志で行動しているなら、仮りに文化の伝承は望めても創造は望めない。人類がつくりだした文化は、人間のもつ「遊」のはたらきによっている。

4 遊びのはたらき

「遊び」を「遊」という作用、もしくははたらきとして考えてきたのであるが、つぎにこのはたらきを掘り下げてみなければならない。ここでは良寛の「遊び」を手がかりに考えてみたい。

良寛が子供らと手まりに興じているのを里人がみて、彼に問いかけるという、彼の嬉戯の漢詩*がある。

彼が夢中になって興じているのを、里人がみて笑い、「何によってか、それかくのごとき」、これはどうしてかと問いかけるのであるが、良寛は頭を低く垂れただけで返事もしない。「言い得ても何ぞ似ん」、たとえ言葉で表現できたとしても、その真意は伝えることができないのであって、「箇中の意を知らんと求むれば、元来、祇這這」、強いてその真意を知ろうとするならば、これこの通りとしかいえない。この場合の「祇這這」は遊戯三昧といってよいであろう。

また良寛の和歌に、『冬ごもり、春さりくれば、飯乞ふと、草のいほりを 立ち出でて 里に行けば たまほこの 道のちまたに 子どもらが 今を春べと 手まりつく ひふみよいむな 汝がつけば 吾はうたひ あがつけば なはうたひ つきてうたひて 霞立つ 長き春日を 暮らしつるかも¹¹⁾』という手まり歌がある。「ひふみよいむな」は、さきほどの「祇這這」と同様に三昧であり、良寛は興じて、そのなかに没していると考えられる。

良寛は何のために遊ぶのかと聞かれても、返事もしない。言葉で答えても真意は伝えられない。強いていえとうなら、これこの通り、うたって手まりをつくばかりというように、「遊び」とは説明しても、本質をつくことができ難いものであり、E. Fink のいうように、あくまで体験されるはたらきであって、まったく謎めいた性質をもった現象として考えられる。

しかし、興じさせたり、夢中にさせたりするはたらきとは一体何であろうか。

12世紀の「梁塵秘抄」の今様歌に『遊びせんとや生れけむ、戯れせんとや生まれけん、遊ぶ子どもの声聞けば、我が身さえこそ^{ゆる}動がるれ』というのがある。この歌の最後の「動^{ゆる}がるれ」は、

* 行人顧我笑
因何其如斯
低頭不應伊
道得也何以
要知箇中意
元来祇這這

唐木順三

『日本詩人選20 良寛』

筑摩書房 昭和47年 p. 143

「動^{ゆる}る」という動詞に自発の意味をもつ助動詞「る」の已然形がついたものであるから、この語句は、おのずから動^{ゆる}ぐという意味である。したがって、おのずからゆるぐのであり、主体を行動に向かわしめるものと考えられる。

J. Huizinga は fun (おもしろさ) を遊びの根源としてとらえているが、これは感覚的なものであり、fun が行動を生起させるのか、行動するから fun があるのかというように、その根源としておくには疑問がある。E. Fink はそれを感覚的なものでも、知的なものでもない多次元・多義的なものと表現しており、F. Schiller は感性と理性が結合してはたらいっている遊戯衝動と表現している。

本論ではこの遊びの根源を「動がる」においてみたい。ホッブスのいう「情念」であり、『意欲に生気をふきこみ、行動を起こさせるもの¹²⁾』である。「遊」のはたらきを、主体が「情念」によって「動がる」ととらえるのである。

しかし、「動がる」だけでは、まだ行動としては発現しない。そこで「遊」のもともとの字義をもとめてみると、『道路を歩く意と進む意を合わせた意であり、出行して歩く¹³⁾』となっている。ここでの「歩く」、「進む」はあくまで主体的なものと考えてよいであろう。荘子の第一篇の「逍遙遊」の「遊」は日常的な世界に身をおきながら、それに束縛されない自己の主体性をもつという意味であるから、主体的に「すすむ」ことは「遊」のはたらきととらえてよい。

このように解釈を加えてくると、「遊」は主体的体験の領域におけるはたらきであって、主体を動かす、その結果、主体的に進んで行動が発現するといえよう。

さて、このようにして発現した行動は、何処に進むのかが、つぎに問題となってくる。

古くから“神遊び”という言葉がある。これは神霊をゆさぶり、人が神とのまじわりをもつことによって、神との接近をはかろうとする宗教的な行為のことである。また、“至人は無心の境地に遊ぶ”というようにつかわれる場合は、あらゆる事象に自由自由に対応できるということである。ここから「遊」には“まじわる”というはたらきのあることがわかる。このはたらきがあってこそ、主体と対象が結びつくことができるのであり、この状態を没頭、夢中、忘我と称しているのではないだろうか。ここにいたって、人は芸に遊び、山に遊び、遊戯にあるいは作業に遊ぶことになるのである。そしてそこで遊んだ人は、さらに動かれ、進み、まじわっていき、その繰り返しのうちに至人の境地に近づいていくといえる。

要 約

本論考では、「遊戯」が「仕事」との対立概念として把握されてきている事実は、「遊戯」と「遊び」という語が混同されて用いられてきたことに起因することを指摘し、「遊戯」は形式に於いた名辞、「遊び」ははたらきを称する名辞として区別して理解することによって、「遊び」の本質に接近できることをしめした。

「遊び」をはたらきとしてとらえるならば、人間が日常直面する対象へのあらゆる行動に「遊び」は存在する。日常の行動様式を営生・作業・遊戯に大別してみると、どの様式にも「遊び」がある。われわれは、営生において遊び、作業において、また遊戯において遊ぶのである。この遊ぶの反対は「労する」である。営生に労し、作業に労し、また遊戯に労するのである。われわれの日常の行動は、この「遊」と「労」の間を往き来していると考えてよい。

「遊び」のはたらきは、良寛の遊びを手がかりにすると、つぎのように考えることができる。

彼の「遊び」は“何故遊ぶのか。”と問われても、ただ、遊んでいるその様相そのものとしか答えることができないものである。主体が動るがされ、対象に向って進み、そして真実まじわっている、そのことが「遊び」なのである。「遊び」は、「ゆるがる一すすむ一まじわる」一連のはたらきであり、遊戯はそのあらわれのひとつである。以上の見地は日本古来の「遊び」（遊行、遊学、遊子など）を理解していく手がかりにもなるであろう。

引用文献

- 1) 古屋正他 住民意識からみた地域・体育の課題——山梨県塩山市について—— 日本体育学会第26回大会号 昭和50年 p. 144.
- 2) Jacques Henriot 佐藤信夫訳『人間の科学叢書一遊び』 白水社 昭和49年 p. 108.
- 3) 別宮貞徳 『「あそび」の哲学』 産業能率短期大学出版部 昭和49年 p. 186.
- 4) 高田佳利 『思想の科学事典』 勁草書房 昭和44年 p. 471.
- 5) Jacques Henriot 前掲書 p. 46.
- 6) Jacques Henriot 前掲書 p. 120.
- 7) Jacques Henriot 前掲書 p. 137.
- 8) Jacques Henriot 前掲書 p. 80.
- 9) 別宮貞徳 『「あそび」の哲学』 産業能率短期大学出版部 昭和49年 p. 226.
- 10) Jacques Henriot 前掲書 p. 131.
- 11) 唐木順三 『日本詩人選20一良寛』 筑摩書房 昭和47年
- 12) 下中邦彦編 『哲学事典』 平凡社 昭和43年
- 13) 加藤常賢 『漢字の起源』 角川書店 昭和45年 p. 464.

参考文献

- 宮城・多田監修 『Energy vol. Vol. 5 No. 3』 エッソ・スタンダード石油株式会社弘報部 昭和43年
- 篠原助市 『教育学』 岩波書店 昭和14年
- 稲葉・金井 『人間のための労働』 日本経済新聞社 昭和49年
- J. Huizinga 高橋英夫訳 『ホモ・ルーデンス』 中央公論社 昭和43年
- R. Caillois 清水・霧生共訳 『遊びと人間』 岩波書店 昭和45年
- E. Fink 石原達二訳 『遊戯の存在論』 せりか書房 昭和46年
- F. Shiller 小栗孝則訳 『人間の美的教育について』 法政大学出版局 昭和47年

Summary

It is proposed to distinguish the play as the action from the play as the form. Our daily behavior can be divided into three patterns—the physiological life, the work and the play as the form. We deal with the relation between the play as the action and three behavior patterns.

The passion can be set as the origin of the play as the action, and then to be driven, to proceed and to unite can be set as the action. The subject is driven by the passion, proceed to the object and unite it. Thus the play as the action can be subjectively achieved.