



「遊び」の構成要素の分析の試み

千葉工業大学 社会システム科学部

教授 須藤 勲

0. はじめに

「遊び」とは何か、ということについては、今まで様々な角度から分析がなされている。その際分析の対象となるのは、小さな子どもがするような素朴で形式やルールも決まっていないような遊びから、明確なルールのもとに行われるスポーツであったり、台本に沿って演じられる演劇のように、広範囲に及ぶものであった。(本研究では、遊びという言葉の範囲を広くとり、英語のPlayやドイツ語のSpielに相当するような、遊びや演劇、スポーツ、楽器の演奏など広い意味で用いることとする。) 遊びとは、そのように多様な姿を持つため、分析が難しいという面を持つ。本研究では、遊びというものがどのような要素から成り立っているかを分析し、その結果から、社会の中においてどのように位置づけられているか、それぞれの遊びの研究がどのように応用できるかを明らかにすることを目的とする。遊びを、「管理者」、「参加者」、「評価者」の三つの要素からなるものとして考え、遊びの様々な形態を把握するための基礎を作る。この遊びを三つの要素に分けて考える方法を使い、遊びとはどのようなものか、社会においてどのような意味を持っているか考えることが目的である。

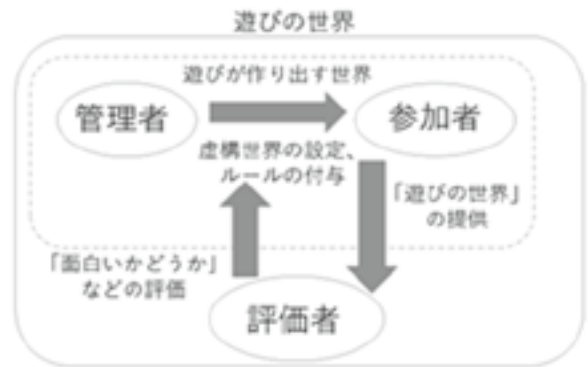
1. 遊びの構成要素、三者の関係

遊びの構成要素について、「遊びを作るのは誰か?」、「遊ぶのは誰か?」、「遊びを楽しむのは誰か?」という視点から遊びを成立させる要素について分析を行う。

- ・「**管理者の要素**」とは、遊びの世界を作り出すための遊びの世界(虚構的世界)の設定や独自のルールを作り出す要素である。スポーツのようなルールのある遊びの場合には判定を行うなど、遊びの世界を管理する役割を担う。
- ・「**参加者の要素**」とは、実際の遊びの遂行者である。「参加者」は、「管理者」から与えられた虚構世界の設定やルールを受け、それに合わせた行動をとる(=遊ぶ、演じる)。外部から見た場合、遊んでいるのはこの要素を担う人物である。
- ・「**評価者の要素**」は、管理者と参加者の共同作業により作られた遊びを鑑賞し、楽しむ(=評価する)要素である。この「評価者」の評価によって、その遊びが成功かどうか決まる。遊びを心の問題であると考えたら、この要素がないものは遊びではない

いといえる。

以上のような三つの要素をそれぞれ「誰が担っているのか」という点から考えることにより、遊びの様態を説明することが可能になる。これらの要素は、遊びの種類や状況により、一人の人間がすべてを担う場合もあれば、それぞれの別の人間によって担われる場合もある。



2. 三者の要素からの遊びの分析例

それでは、遊びの構成要素としての三者の要素から、個々の遊びの形態について分析を行う。

・かけっこからスポーツへ

ごっこ遊びと同じように、小さな子どもがするような、思いつきで始まり明確なルールの決まっていないかけっこや追いかけっこのような遊びでは、三者の要素のすべてを子どもたち自身が担っているといえる。子どもたちは自分たちでルールを決め、自分たちで遊び、自分たちが楽しむのである。

一方、きちんとしたルールを決め(=社会化)したものである陸上競技では、「管理者」と「参加者」は別の人間が担当している。「評価者」に関しては、個人で楽しむスポーツの場合は「参加者」が兼ねているし、外部の観客が担っている場合(プロスポーツ)もある。

・ごっこ遊びと演劇

(単数の複数の)子どもの行う遊びに「ごっこ遊び」がある。ごっこ遊びでの三者の関係を見ると、すべてを子ども(たち)自身が担っていることがわかる。つまり、子どもたち自身で遊びの

ルールや虚構（ごっこの設定など）を決め（管理者の要素）、自分たちが「参加者」として遊びを実行し、自分たちで楽しむ（評価者の要素）という構造である。

このような三者を同じ人物が兼ねるといった形式は、子どもの遊びに多く見られるが、遊びが「社会化」していく中でその関係は変化していく。ごっこ遊びと同じく、演じる遊びである演劇では、三者の要素別の人間によって分担されている。「管理者」を担うのは、舞台の外にいる演出家や脚本家といった存在であり、「参加者」は舞台上で演じる役者たちであり、それを楽しむ「評価者」は、観客ということになる。ただし、即興性の強い演劇の場合は、参加者が管理者の要素の一部を兼ねているといえる。

ごっこ遊びと演劇との違いは、前者が素朴で原始的ともいえる遊びの初期の段階であるのに対し、後者は社会化され、時には商業的な側面も持っている点である。

・祭りとテーマパーク

共同体の中で伝統的に行われてきた祭りは、原始的ともいえる形態を残している。目的がどこにあるかは祭りによっても違うが（本来宗教的意味合いを持つ場合が多い）、小さな共同体内の楽しみのための祭りを想定すると、住民が「管理者」となり祭りの形式や進行を決め、住民が「参加者」として祭りを実行し、自分たちが「評価者」として楽しむのである。それは共同体の中での非日常的空間を作り出す、特別な行事として行われてきた。

ホイジンガは、18世紀以降社会から遊びの要素が失われたと指摘している（ホイジンガ『ホモ・ルーデンス』1938）。その原因として、社会の分業化が進んだことが挙げられるだろう。この分業化は、遊びの産業化とも繋がっている。祭りが特定の日にだけ住民の協働によって非日常的空間を作り出していたとすれば、同じように非日常的空間を作り出しているといえる現代に見られるテーマパークはその構成要素が異なる。非日常空間を用意する（管理者の要素）のは運営する会社などの組織であり、そこに金を払い遊ぶ（参加者の要素）のは外からやってくる客たちで、楽しむのも（評価者の要素）その客たちである。テーマパークとは、気軽にいつでも訪れることができ虚構の世界を楽しめる商業的施設であり、日常から隔離され、限定された遊びの空間を提供しているのである。

・芸術家像の変化

社会の分業化の進行とともに、遊びにおいても自己完結した状態から分業化へと変化している傾向があるといえる。一方、芸術家については、その逆の方向へ動いているようにも見える。

かつて絵画や彫刻などの制作を行う人間は、芸術家というより、依頼を受けて制作を行う職人に近い存在であったという。そこでは、依頼主の指示（管理者の要素）によって、依頼主（評価者の要素）のために制作を行う職人（参加者の要素）、という図式が

あった。

しかし、現代の芸術家とは、自らのインスピレーションに従い、自分のために制作を行うという、三者のすべてを兼ねる形式が一般的なイメージとなっている。つまり、このような芸術家とは、外部（他人）ではなく内部（自分）の評価によって自身の作品を判断しているということである。ここでは、社会における分業化とは逆の方向に三者の関係が変化した例を見ることができる。

以上に見てきたように、様々な遊びやそれに類するものの構成要素の分担を見ると、時代や状況において様々な関係があったことがわかる。この関係はそれぞれの遊びにおいて不変というわけではなく、社会状況や遊びの目的によっても変化している。

カイヨワは、遊びの社会的有り様を「アイデア」と「ルドゥス」という言葉で説明している（カイヨワ『遊びと人間』1958）。アイデアとは、「遊戯」的なものとして、子どもがするような形式的ではなく、傾向にある遊びであり、ルドゥスとは明確なルールを持つスポーツや商業的なものである演劇など、社会的といえる傾向にある遊びを指しているが、それは三者の関係が、自己完結的な形態から、分業的形態への変化として説明できる。

3. 理想の遊びとは？

何のために人は遊ぶのか、という点については、様々な意見があり、明確な答えはないが、もし理想の遊びというものがあるとすれば、それはどのようなものだろうか。

ドイツの哲学者ニーチェは、古い価値観（道徳）に縛られることなく、自らの意志で新たな価値を創造できる人間像を理想とし、それを「超人」と呼んだ。超人への道を説明する彼のたとえに出てくるのは、自由に遊び、その中から創造する「子ども」であった。子どもの自由な遊びとは、三者の要素すべてを兼ねるものであり、それは新たな価値の創造へと繋がるとニーチェは考えていたことになる。三者をすべて兼ねるとは、自分で遊びを作り、自ら実行し、それを自分の価値判断に従って評価することである。

現代では、社会の様々な領域において、遊びの要素が目ざされている。その際重要なものは、社会に新たな価値をもたらすことができるような、創造的遊びであると考えられるが、三者の要素の関係から遊びを見直すことで、そのヒントを得ることができるかもしれない。

参考文献

ヨハン・ホイジンガ（里見元一郎訳）『ホモ・ルーデンス 文化のもつ遊びの要素についての定義づけの試み』、講談社
ロジェ・カイヨワ（多田道太郎・塚崎幹夫訳）『遊びと人間』、講談社