

## 子どもの遊びとエンパワメント

柳 田 泰 典

### A Study on The Children's Play and Their Empowerment

Yasunori YANAGIDA

#### はじめに

「子どもには、遊びが必要なのか?」、その疑問に答えきれない現状がある。より具体的に言えば「かくれんぼをすることに、まりつきをすることに、ベーゴマをすることに、どんな意味があるのか?」。この疑問に答えること、そして、子ども期における遊びの必要性和有用性を、将来のための手段としてではなく子ども期の目的として明らかにし、さらに、実現可能なメッセージとして発することが私の課題である。

また、エンパワメントは十分な提起をできないが、あらゆるものが手段化する社会で、目的論を結合する主体形成論を主張するために位置づけている。エンパワメント論は、差別や抑圧からの解放をめざす主体形成論であるが、「労働の人間化」「生活の豊かさ」、そして子どもにとっては「学ぶことの豊かさ」「遊ぶことの豊かさ」などを結合しなければ発達を支えることにならないのである。みんなが同じ条件（機会均等）を保障されるだけでも大変であるが、それだけでは豊かさは実現できないのである。手段化される社会のなかで、目的化をめざすこと、それをパワーあるメッセージで語ることは、簡単なことではない。

子どもの実際生活において、「もっと遊びなさい」という、おとなのメッセージを聞くことがどれくらいあるだろうか。「もっと遊びなさい」というメッセージの弱さは、遊びの「手段としての有効性」が弱いからであると思われる。勉強やスポーツは、それ自体を目的とするより、将来の生活手段や人格形成（身体と精神）の手段としての有効性を主張している。何かの目的を果たす手段が重要ならば、その選択は、手段と手段の比較やバランスの中でより有効なものを選ばざるを得ない。結果として、手段としての勉強やスポーツが選ばれ、手段としての有効性が弱い遊びは、後退を余儀なくされるのである。

遊びの手段としての有効性を強化し追求する方が受け入れられやすいが、それは遊びが遊びではなくなる方向であると考え、遊びの目的としての意味を追求する。例えば、勉強をすることは、受験競争や現代社会における生存手段であるのか、人間としての、市民としての存在目的であり、存在のあり方そのものであるとするのかの違いである。このような手段化を、遊びに即して批判するとともに目的論的な遊び論が必要なのである。

本論では、遊びを手段としてではなく、目的として、積極的な目的として規定するために、西村清和の『遊びの現象学』（勁草書房 1986）を中心に提起し分析する。西村の遊びの本質論は、遊びの目的を将来のための準備や練習、また、自己統御や自我統制と考え実践する人たちにとって衝撃的なものであった。多くの人にとって、子どもの遊びは善である。遊ぶことによって、子どもの発達と成長は保障され、遊ばないことや遊んでいない現実、発達を阻害し問題行動の原因とさえみなされているが、目的論的な意識は弱いと思われる。

なお、本文中の（番号）は、すべて『遊びの現象学』のページである。また、・・・という表記は省略を表している。

## 第1章 遊び目的論と遊動、遊隙、遊戯関係

遊びの目的論的規定として、氏は、「人間の遊びとは、人間存在の基本様態のひとつであり、世界に対する基本関係のひとつであり、また、現実経験の基本様式のひとつである」（335）と根源的な提起を行う。同じことであるが、「人間とは、世界にあって、ひたすら企てる現存在や実存であるわけではなく、それと同時に、そしてこの世界のそとにでることなく、まさにこの世界に対して、遊びの関係に同調する存在でもある」（335）と、人間は企てる存在と同じレベルで遊ぶ存在であり、遊ぶということを、人間存在そのもののあり方のひとつとするのである。

企てから解放された遊びは、どのようにイメージされるのか。「それは、企てと算定の自己存在可能性ではないが、また、この可能性との戯れでもない。むしろそれは、ひとつの贈与である。ひとは、遊びのために、すなわち、遊びの僥倖のために遊ぶ。いっさいの遊びは、原理的には、偶運との戯れである」（319）。僥倖とは、予想もしなかったような幸運であり、偶運とは偶然に訪れる幸運であろうが、日常生活では使用されず、理解しづらく、メッセージとしてのパワーを欠いた言語である。しかし、言語としての再検討が必要だとしても、僥倖と偶運が遊びの目的を形成している本質ならば、それらを本質とする遊びとはどのようなものかを明確にする必要があるだろう。

僥倖と偶運を本質とする遊びは、遊隙、遊動、遊戯関係によって特徴づけられるものである。遊隙とは、「そこで遊びが生じる余地」（24）であり、遊動とは、「その余地の内部であてどなくゆれ動く、往還の反復の振り」（24）である。また、遊戯関係とは、「遊びとは、ある特定の活動であるよりも、ひとつの関係であり、この関係に立つものの、ある独特のあり方、存在様態であり、存在状況である。それは、ものとわたしのあいだで、いずれもが主体とも客体ともわかちがたく、つかずはなれずゆきつもどりつする遊動のパトス的關係である」（31）。

### （1） 遊隙論から遊隙形態論へ

遊隙は、「あらかじめ静力学的に算定され、しっかりと固定された構築物の、誤謬をゆるさない安定した秩序の一義性にくらべて、ひとつの未決定で不安定で自在な余裕である」（25）と規定され、遊動は、「その内部に生じる、算定不能な多義性である」（25）と規定される。この規定は、もっとも重要なものであり、すべての遊びのもつ共通項であり本質

として説明されるのである。

さて、遊隙について考えると、遊隙とは遊びを生成する条件であり、かつ遊びが継続される条件である。そしてその場合、遊隙とは、主観的なものなのか客観的なものなのか、または相互関係によるものなのかが検討されなければならないだろう。

「遊びはつねに、遊び手にとっての遊びである」「遊び行動とは、まずは、『遊動の生成、現出にかかわる行動である』といわなければならない」(26)というとき、遊隙と遊動の関係は、どのように位置づいているのだろうか。

これについて幾つかの例をあげているが、分かりやすいのは「椅子のきしみ」だろう。「椅子のきしみは、そこに腰をおちつけて仕事をするものにとっては、なんとも不快なものである。・・・だが、そのうえにまたがって乗馬ごっこをする子どもにとっては、このきしみは、文字どおり、遊びとなる」(27)。ここで遊隙とは、椅子に、ある独特のしかたで「関与」することによって、椅子とのあいだに生じた、ある独特の関係であり、これら両者が位置する独特の状況である。

この「関与」が、「独特の関係」と「独特の状況」を生じさせるのであれば、その「関与」とは何かが問題となる。「関与」とは、意図や企てではなく、「われ知らずその遊動にひきこまれているといった、ある独特の関与」(28)である。そして、その独特の関与を、「ふれる」と「遊ぶ」の共通したあり方として説明するのである。「机にふれる」とは、どういう状況なのか。『わたしが机にふれる』 $\leftrightarrow$ 『机がわたしにふれる』といった、・・・主・客のあいだの転換可能性」(28)「ものとわたしの掌との、・・・この感触をみちびいたのは、はたして私の掌の運動なのか、あるいは逆に、ものがつたえてよこすこの感触が、掌の運動をさそったのかを決定することはできない」(29)という独特の関与なのである。

そして、独特の関与である遊隙は、「鍵束・で・遊ぶ」「鬼ごっこを・して・遊ぶ」「鬼ごっこ・で・遊ぶ」という中に、表現されているとするのである。注目点は、「で」である。この「で」は、『でもって』の手段の『で』ではなく、・・・いずれが主・客ともわかちがたい力動的な遊びの様態が現象する場、・・・『遊隙』を呈示する助詞である」(31)。「『鍵束で遊ぶ』とは、わたしの掌が、鍵束『と』の相互的な同調という関係にまきこまれており、その遊隙の場『で』、さまざまに生起する気分や状況『に・遊ぶ』ことを意味している」(31)。

こうして遊隙とは、私と何かとの相互的な同調関係ということになり、主観的なものでも客観的なものでも、相互関係的なものでもない。しかし、この相互的な同調関係は、「鍵束で遊ぶ」「椅子で遊ぶ」という状況では、イメージしやすいが、「鬼ごっこで遊ぶ」という状況を説明できるのだろうか。私と「鬼ごっこ」との相互的な同調関係とは、はたして何を意味するのか。鍵束や椅子はそこに存在し、私との関係を生成するだろう、しかし、「鬼ごっこ」それ自体は、遊びが始まるまで存在することはなく、私と「鬼ごっこ」との間に、遊隙すなわち相互的な同調関係は生成されてはいないのである。そこに「いる」「ある」のは、子どもたち、生活空間、時間そして遊び経験などであるが、そのどこに、どのような遊隙が、相互的な同調関係が生成されるのだろうか。遊隙の「場」は、多様な子どもたちの相互的な同調なのか、子どもたちと生活空間との相互的な同調なのか、それとも、多様な子どもたち、雑多な生活空間、多様な遊び経験が相互に複雑に絡み合うような同調関係なのか。

何故これほど遊隙論にこだわるのか、それは遊びの生成条件、継続条件を重視せざるを得ないからであり、同時に、遊隙という言葉のもつ客観的イメージにこだわるからである。遊隙論は、最初、「ひとつの未決定で不安定で自在の余裕」(25)と規定され客観性を保持していた。しかし、「関与」「特別な関与」という文脈に位置づけられ、遊び手にとっての同調関係、すなわち、主観的傾向なるものが本質としてとりだされていくのである。これで遊隙のすべてを規定したことになるのか。こわれた椅子で乗馬ごっこをするのは、こわれた椅子があるからではないのか。こわれた椅子がある、それに遊隙を感じ同調していく、遊びが生成しそれをこわれた椅子が支え続けるような関係ではないだろうか。遊隙を遊隙的客観とし、同調関係を相互的同調関係とすることで、遊隙論を発展させることはできないだろうか。

「かくれんぼ」は、多様な子どもたち、雑多な生活空間と「かくれんぼ」との関係に遊隙を感じるからではないのか。さらに言えば、「かくれんぼ」自体が独特の遊隙を保持していると考えてもいいのではないだろうか。この遊隙を社会環境的遊隙とする。

遊隙、それを感じ同調するかどうかはその人の自由であり主観的に位置づけられる部分もあるだろう、しかし、「かくれんぼ」「鬼ごっこ」などは、多くの子ども達がたのしんできた、そう考えると遊隙というものに客観的な側面があるとした方が実態にあっているのではないだろうか。遊隙は、主観的世界と客観的な世界を結び合わせる独特の世界である。遊びの本質は主観的なものであろうが、それを支えているのは客観的なものであろう。

遊びを遊びたらしめる遊隙と遊動を理解しながら、同時に、「どんぐり遊び」「かくれんぼ」「けん玉」「ブランコ」などの遊びの違いに注目すると、それらの遊隙や遊動に形態的な差異があるように思われる。この形態的な差異は、とくに遊隙がどこに、どのように生成するのかという差異としてあらわれ、前述した4つの遊びは、仮説的には、それぞれ、自然環境的遊隙(どんぐり遊び)、社会環境的遊隙(かくれんぼ)、「遊び道具」的遊隙(けん玉)、「道具」的遊隙(ブランコ)と性格づけられるようなものである。

子どもが遊ばない原因は、仲間、空間、時間の3つの間がないことだといわれるが、その本質は、ここでいう遊隙がなくなっているからではないだろうか。遊隙を発展させること、「ひとつの未決定で不安定で自在の余裕」の客観的側面を多様に発展させることが、主観的な「相互的な同調」を発展させるのではないだろうか。

## (2) 目的としての遊動、往還運動

遊動とは、前述したように、遊隙の内部に生じる算定不能な多義性であった。この遊動をどう理解するか、そこに目的論としての遊び論の新しい軸がある。すべての遊びから、その具体的なあり方が捨象され、残されたものが遊動という本質である。

遊動は、3つの側面から規定される。ひとつは、「あてどない往還運動」であること、ふたつは、確実に充たされる往還運動であること、みっつは、「情態性の了解」である。

「あてどない往還運動」は、「気まぐれであてどない往還の遊動」(26)、「あてどない往還運動として、いわばおのずから生じた自在な遊動」(26)、「つかずはなれずの遊動」(38)、「同調された遊動」(44)、「追いつ追われつする遊動」(47)、「あるところまで上昇しては反転して降下する遊動そのもの」(48)と表現され、「いない・いない・ばあ」、「かくれんぼ」、「シーソー」、「ジェット・コースター」など、あらゆる遊びの本質は、このような往

還運動にあると規定されるのである。

遊びの本質を往還運動とすることで、すべての遊びはその範疇に組み入れられることになる。そして同時に、遊びは、「将来のための準備や訓練である」、「自我統合である」など、何かのための手段であるという分析や意味づけは、すべてが本質的ではないと否定される。

ここでいう「あてどない往還運動」とは、すべての遊びを網羅したものであるが、個々の遊びは、「同調された遊動」「追いつ追われつする遊動」などと区別されているのである。遊びの本質を遊動としたとき、区別され違って見える遊動の差異とは何か、それは分析の課題にならないのか。つまり、遊動という豊かさは何によってどのように生成されているのかという課題があるのではないか。

「かくれんぼ」と「けん玉」の遊動の違いは、どう分析することができるのであろうか。遊隙論では、「かくれんぼ」に社会環境的遊隙を見、「けん玉」には「遊び道具」的遊隙を見、形態的な違いを位置づけた。遊動論では、遊動における「身体のかかわりの差異」に注目して規定してみよう。追いつ追われつする「かくれんぼ」は、走ることを主とする運動遊動、「けん玉」は、けん玉と「手技（てわざ）」(137) でくりひろげられる手技遊動とすることができる。すべての遊びを規定することができるかさらに検討が必要であるが、こうすることで遊動を具体的に支えること、また、身体性の豊かさの多様な表現として遊動を考えることが可能になる。

遊動のふたつめの側面は、確実に充たされる往還運動であるというものである。これは、「宙ぶりの相互期待と同調という共有の関係」(38) などと表現され、あてどない往還運動は、相互期待と同調、「猶予としての不在」(38) という関係を保持、持続することによって、具体的な往還運動すなわち遊びとなるのである。

例えば、これは、「がらがら」や「いない・いない・ばあ」の説明であるが、「両者のあいだに共有された期待がある、ということは、両者のあいだにいまだ充実されないひとつの不在がある、ということである。しかも、この不在は、ふたしかな未来へとひらかれ、企てによって充たされることも充たされないこともありうる、企ての可能性の不安な不在ではない。それは、つぎの瞬間には確実に充足されるはずの、猶予としての不在であり、・・・つかずはなれずの遊動をこそ生みだすための、仕組まれた不在である」(38) とするのである。

遊びは、確実に充たされるように仕組まれた往還運動である。我々が見る遊びの多様性、その多様性は、「宙ぶりの相互期待と同調という共有の関係」をつくりだす仕組みの多様性であり、仕組まれた多様性なのである。この確実に充たされる仕組みこそが、遊びの解放感と自在さを生み出すものである。すなわち、「遊びの解放感や自在さは、実践行動における主体としての現存在の、そのつどイニシアティブをとることを課せられている『企ての主体』としてのありかたとはことになった、独特の存在様態」(33) であり、遊動を支え生成するような確実に充たされる仕組みなのである。

こうして、遊びの解放感と自在さは、確実に充たされる仕組みによって成立することになる。この視点で遊び全体を見ると、遊びの全体像は、確実に充たされる仕組みが重層的に重ねあわされたものになる。そしてそれは、簡単なものから複雑なものへ、刺激の弱いものから強いものへなど段階的系統的に展開されるため、この段階的系統的な遊び体験を

無視するならば、確実性それ自体が崩壊し遊ぶことが困難になるのではないだろうか。「トランプ」をするには、数字や数の順序性について知らなければできない、そして最初は「ババ抜き」、「神経衰弱」などからはじめ、その体験を前提にして複雑なゲームへと展開していくのである。それぞれが確実に充たされる仕組みではあるが、それら段階的に体験しなければ、次のゲームの確実性は保障されないのである。

さて、遊動における「情態性の了解」とは、どのようなことか。これは、「ブランコ」、遊園地の「ジェット・コースター」など、めまいを起こしそうな遊びを遊びたらしめているものの分析である。ここでのポイントは、「感覚や情動をとりあつかうさいには、たんなる生理・心理状態の記述の次元と、情態性の了解の実存論的次元とを区別する必要」(65)が提起され、「人がある状況において、どのような感覚、感情、気分のうちにあるか」「刺激に対してどのような関係をとるか」(65)によって、目が回ると同じことが、パニックにもなり、「忘我の恍惚」にもなるというのである。こうして、「ジェット・コースター」は、パニックや危険、不安や恐怖といった生理・心理状態を体験するものではなく、「これら落下やゆれ、旋回といった動きや刺激にみずから同調して、これ『に・遊ぶ』という、あの遊びに固有の存在様態」(65)を体験する遊びとされるのである。

「情態性の了解」は、遊園地の「ジェット・コースター」など、刺激の強い遊びを遊びと性格づける際の分析枠となっているが、この「情態性の了解」と「かくれんぼ」など「で・遊ぶ」というものには違いがあるのだろうか。「ジェット・コースター」の場合、刺激の強さの背景には、機械による動力と制御があり、それは人間の自然的身体能力を超えているのである。そのため、強い刺激で遊ぶという「情態性の了解」は、機械や大型の遊具が遊びとして仕組まれている、安全につくられているという条件を含むものでなければならないだろう。これに対して、「かくれんぼ」における動力と制御は、すべて自然的身体能力の範囲にある。走るのも止まるのも、危険も安全もすべて自分でコントロールするのである。

動力と制御が、自然的身体能力を越えるか越えないか、遊びのたのしさが身体によって作りだされるのか、それとも機械によって作りだされるのか、その違いによって遊動は差異をもつのか、同じなのか。「かくれんぼ」を運動遊動、「けん玉」を手技遊動としたように、機械遊動とすべきなのだろうか。さらに検討が必要と思われるが、遊動論で分析していくと、遊びの範囲は自然的身体能力を越えることは確実である。その場合、問題となるのはファミコンなどのコンピューターゲームであるが、これも遊びということになるだろうか。

遊動論によって遊びを規定するとしても、自然的身体能力を越えるか越えないかなど、いくつかの区別によって差異を明らかにすべきだろう。なぜなら、「ジェット・コースター」や「ファミコン」にとって身体は、重りにさえならない、極端に言うと、付属物だからである。

## 第2章 玩具は玩具である。道具とは決定的に違う。

日常生活で、玩具（がんぐ）という言葉は、ほとんど使われない。ここでは、玩具という言葉を使用し、道具との関係で玩具の性格を規定しているのである。しかし、なぜ玩具

なのか。

普通使われる言葉は、玩具ではなく、おもちゃ、遊び道具、遊具である。生活実感からすると、おもちゃは幼児の遊びものというイメージが強く、遊具は、固定遊具など遊び場に設置されたブランコなどを指す。これに対して遊び道具は、すべてを含むように思えるが、道具は、遊びの対極にある生産や労働の手段であるため、遊び道具では道具との区別に混乱が生まれ、概念として不都合となる。また、遊び道具は、おもちゃ屋で売られている商品がイメージされ、遊ばれているどんぐりや木の枝などを含めることができないというのである。

こうしてすべてを網羅し、遊びの本質を表現しているものとして玩具という言葉が選ばれる。しかし、遊びの必要を提起しかつ普及しようとする上で、玩具では言葉としてのパワーは非常に弱く、今後別の言葉を使用したほうがいいだろう。

さて、玩具とは、「もち・遊ぶ」ものすべてを指す。それは、「一般には、遊び手によってかって気ままにあつかわれる遊び道具、つまり、『もちあそび（持遊・玩具）』の道具としての『もちあそびもの（持遊物・玩物）』と考えられている」（145）としたうえで、道具との違いを強調し、「玩具とは、道具のように『もちいる』ものではなく、『もち・遊ぶ』ものである」と規定している（149）。すなわち、何かの目的に「もちいる」道具と比べて、「もち・遊ぶ」すべてのものを指す言葉として、玩具がふさわしいということだろう。

しかし、玩具と規定し道具との違いを峻別するにはいいとしても、「ブランコ」や「ジェット・コースター」まで玩具とすることには違和感が残る。遊ばれているすべてのものを、玩具と大枠でとらえながら、「ベーゴマ」など一定の遊び方を仕組まれた玩具を「遊び道具」、「ブランコ」などを「遊具」と規定してもいいのではないだろうか。このような検討は後述するとして、目的論的遊び論では、玩具はどのように性格づけられるものなのか、それを検討していくことにしよう。

玩具と道具の違い、その結論は、『手もとにある』道具存在の一義性、適材性、可能性に対して、『手に即してある』玩具存在の多義性、相即性、現在性」（160）という対極に性格づけられるものである。

#### （1）遊ばれているどんぐりは、玩具である。

おもちゃ箱に放り込まれている「ベーゴマ」は、玩具ではない。「ベーゴマ」が玩具であるのは、ひたすらまわっているときである。おもちゃ屋に陳列されている玩具は、玩具ではない。しかし、「チャンバラ」をしている子どもの持っている木の棒は、玩具である。このような玩具の規定は、何によってなされるのか。

玩具は、「竹とんぼ」、「けん玉」、「水鉄砲」などと称されることで玩具になるのではなく、それらが、遊隙を遊び手に提供しうるかどうにかかっている。その限りでは、さまざまな自然物、石、草、水、土なども遊ばれるとき玩具になる。「ふりけん」をして遊ばれている「けん玉」は玩具である、「やじろべい」に使われ遊ばれているドンぐりは玩具である。しかし、棚の上に置かれている「けん玉」は、「けん玉」と称されとしても玩具ではなく、また、土の上に散らばっているどんぐりは、玩具ではない。

なぜそのようになるか、それは、「玩具にとって本質的なのは、それが、その内部に遊び手をひきこむに十分な弾性と魅力をもった遊びの隙を、つまり遊びの余地を、遊び手に

提供しうるものであるかどうかである。そのかぎりでは、ふつうに玩具と呼ばれているものにかぎらず、・・・自然の光も音も、土も水も、また道具と指定されたハンマーやものさしさえ、玩具となることができる」(152)という規定によるからである。こうした玩具の本質的な規定によって、玩具は、広く自然物までも含めた、より子どもの遊びの実態に近い認識が可能になるのである。

しかし、遊ばれている「けん玉」や遊ばれているどんぐりを玩具と規定したとしても、遊隙を意識的に仕組まれ加工された「けん玉」と自然物であるどんぐりとの、玩具としての差異は残されたままである。この差異をどう考えるか、違うものとするか、どちらも玩具であるで終わるのか。この違いは分析されていないが、玩具とは、「玩具とこれにふれる手とのあいだに遊びの隙、遊びの余地、つまりは遊びの場を生じさせ、これへと遊び手をひきいれて、この『遊隙の場・で・遊ばせる』ような奸計にたけた仕掛けをもつものである」(153)にある、「奸計にたけた仕掛け」という言葉を重視したくなるのである。ここでいう、「奸計にたけた仕掛け」は、遊隙が意識的に仕組まれ加工された多様な「玩具」としてイメージされ、自然物であるどんぐりとはかけ離れたものである。見方を変えれば、自然こそが奸計にたけているとも言えるが、それでも石と草は、遊隙に違いがあるのではないかという疑問は残されるのである。

遊ばれているものを玩具とすることで、玩具は本質的に把握されたように思える。しかし、依然として不確かな部分は残されている。ひとつは、遊ばれていない「けん玉」や「ベーゴマ」は何なのか。普通「遊び道具」と称されているものは、遊びとは無関係なものなのか、それとも「可能性としての玩具」と規定できるものなのか。また、「可能性としての玩具」としたとき、自然物はどう扱われるのか、同じように、「可能性としての玩具」と規定していいのかどうか。ふたつは、遊ばれている「玩具」の種類をどう位置づけるのか。本質的には、玩具というとしても、けん玉のように仕組まれたものは「遊び道具」で、「ブランコ」や「ジェット・コースター」など、装置化、機械化されたものを「遊具」と再規定することができるかどうか（玩具も検討する必要はあるが、適当なものが見つからない）。みつつは、「奸計にたけた仕掛け」を持つとした場合、例えば、「ビー玉」は同じなのに、さかんに遊ばれた時代や時期があるということ、また現在遊ばれないという事態を、玩具と遊び手の関係だけで分析することができるのだろうか。

## （２）玩具の多義性

玩具で遊ぶとは、玩具が指示する行動を一義的にとるものではなく、玩具を手段にして何らかの企てを実現することでもない。さらに、遊び手と玩具は、主体と客体の関係ではなく、同調する遊び相手という関係になるということである。

玩具と遊び手との関係は、「ボール『で・遊ぶ』」とは、ボールが指示する一定の行動をとることを意味せず・・・ボールの弾性に手の弾性が同調することをいう。ボールは多様なしかたではずみ、これに即して手も、多様なふるまいに同調する」(152)ものとされる。この同調関係は、道具が指示する一義性と対比され、多義性と表現されるものである。のこぎりは木を切る、かなづちは釘を打つ、たしかに一義的であり、「道具は、つねにひとつの手段、目的の未来における実現を可能にする手段である」(153)だろう。それに比べれば、ひとつのボールは、キャッチボール、まりつき、ドッジボール、サッカーなど多様



に遊ぶ、多義的であると言えそうである。

しかし、すべてのボールが多義的であると言えるのだろうか。まりつきのボール、テニスボール、野球のボール、サッカーボール、ラグビーボールなど、それらは遊隙と遊動を維持し持続するために、「一義的な同調」を要求するのではないか。また、「スローモーボール、スプリングボール、ジムニックボール」<sup>1)</sup>など、遊び用のボールも多様に進化していることを考えると、ボールは「一義的な同調」をもたらす方向に進化することで、ボール遊びの多様な発展をもたらしているのではないだろうか。

こうして見ると、玩具との同調関係は、すべて多義的とは言えないのではないか。多義的なボールもあるが、一義的なボールもある。軟式ボールや硬式ボールは、野球のおもしろさを支える遊隙と遊動を生み出すためにつくられているのであり、「一義的な同調」こそ必要なのである。自然物の多義性は理解しやすく、また、多義的に利用されるボールもあるだろう。しかし、「ベーゴマ」や「けん玉」を考えると、多義的な同調とは言えそうもないのである。「けん玉」には、多様な技すなわち多様な遊隙と遊動が仕込まれている。「けん玉」をする時、「けん玉」の内部に多様な技があるのであって、「けん玉」を使った多様な遊び方があるわけではない。

玩具と遊び手との同調関係は、「多義的な同調」と「一義的な同調」がもっと複雑に絡み合っているのではないか。自然物や生活財は、きわめて多義的である。「遊び道具」は、多義的であり一義的である。「道具」は、一義的であり多義的である。玩具は道具にくらべ多義的であるが、一義的な側面もあるのではないか。この両方を発展させることが遊ぶということなのかも知れない。

### (3) 玩具の相即性（「手に即してある」）

一義的な道具は、手の統御のもとにあり、多義的な玩具は、手に即してある。手にふれられ、同調することがなければ、遊びは生成しない。遊びの消滅も遊びの発展も、相即性の有無にかかっているのである。ここに、遊びの、遊ぶことの、難しさと壮大さがあるのだろうか。なぜなら、「手に即してある」ことに、不安定な不確かさと無限大の広がりを感じるのである。手に即することが少なければ少ないほど遊びは消滅し、多ければ多いほど遊びは広がっていくのである。そこには、道具の確実性、限定性とはまったく違った、人間の自由の世界の契機やあり方があると思われる。

遊びの困難さと壮大さをもたらす相即性とは、どのようなものであろうか。この相即性の理解こそ、目的論遊び論のもっとも重要で、もっとも難解なものである。

玩具と遊び手との相即関係とは、玩具は、「手の統御のもとにあるというのではなく、むしろ手にふれ、『手に即してある』」(153)、玩具が遊びをそそのかし、「遊び手は、自分にさしむけられた、この多様で予見不可能な運動に、みずからも、しなやかな弾性によって応じ、こうして両者は、パトス的な『相即』の関係に立つ」(153)というものである。この「遊びをそそのかす・・・しなやかに応じる」という相即性は、「玩具の玩具性」、「存在性格」とも性格づけられ、「玩具の玩具性とは、遊びの隙、遊びの場所を遊び手に提供し、そこで、あるいはそれに即して、遊び関係が、遊動の同調の輪がひとつにむすばれるように遊び手にそそのかす、いわば『相即性』とでもいうべき存在性格にある」(153)と規定されるのである。

しかし、「手の統御のもとにあるというのではなく、むしろ手にふれ、『手に即してある』『遊びをそそのかす・・・しなやかに応じる』(153)とは、どういうことなのか。分かりにくさは、「同調」と「相即性」は違うのか、それとも同じことなのかがはっきりしないからであろうか。「ボールの弾性に手の弾性が同調する」(152)ことと、「そそのかす・・・しなやかに応じる」(153)を多少強引に比べると、玩具と遊び手との距離感や感情レベルが異なるような気もする。同調は相互関係であり、相即性には、玩具と遊び手との一体感や感情の相互移入を感じるからである。こうして玩具で遊んでいる状態とは、多様な同調関係に見えるが、玩具と遊び手との関係は相即性という、一体感や感情の相互移入を伴うものであるということになる。

「同調」と「相即性」には違いがあるとしても、それよりも、これを実態的に理解することに難しさがあるように思われる。相即性、それがなければ遊びは消滅し、あれば遊びは発展する、そこに感じるのは遊び手の主観にのみ即するような不安定性である。それをもっと実態的、具体的に把握し、より安定的なものにする必要があるのではないだろうか。

相即性に生成メカニズムがあるとすれば、それは崩壊することも発展することもあるだろう。そしてそれは、なんらかの要因による原因と結果である。また、原因と結果に差異があれば、相即性のあり方も違ったものになるはずである。

相即性を生成する要因、それは、「遊隙的対象の存在」「遊び体験と蓄積」「身体的諸能力の形成」「おもしろさ」「目的意識」である（「おもしろさ」を「情態的おもしろさ」、「目的意識」を「情態的目的意識」としたほうがいいと思われるが、分析が十分ではない）。これらの要因を相即性にあてはめると、要因の違いによって、いわゆる「昔」の遊びは身体的相即性、「ジェット・コースター」などは情態的相即性、「ファミコン」は擬似的相即性となり、相即性を支えているものは違ったものとなる。

相即性は自由の領域に存在するものであり、それ自体の発展が遊びの発展となるものである。しかし、相即性は、それを支える条件や要因の発展によってのみ可能であり、それらは、相即性の差異、すなわち身体的相即性か、情態的相即性か、擬似的相即性かによって、まったく違ったものになる。この中で、今日もっとも困難で、もっとも壮大な課題は、身体的相即性の形成とその条件の確立であろう<sup>2)</sup>。

#### （４）玩具と遊び手は現実態にとどまる

玩具も遊び手も、現実態にとどまる。未来のために、何かの可能性を実現するために遊ぶのではない。遊べば遊ぶほど現実が増幅、拡大していくのである。しかし、現実、現実態とは、とくに発達可能態としての子どもにとって、いったい何であろうか。

道具の存在様態は、可能性と未来性にあり、企てに立つ主体の存在様態は自己存在可能である。これに比べられる遊びは、もっぱら現実態であり、遊び手は自己の現実態にとどまると言われる。

遊びには、未来性も可能性もなく、それだからこそ、未来性や可能性から解放された現実性だからこそ、何ものにも規制されない自由と可能性があると考えられるのであろうか。それとも、未来や可能性の優位性によって、現実性は押しつぶされてしまうのだろうか。

さて、その規定を見よう。「独楽がまわっているとき、・・・ひたすら自己の旋廻に即

し、その現在する持続に求心的にとどまる」(154)、「独楽が玩具であるのは、ただそれがこのようにまわっているときである。それがもはや、手との相即性をうしない、手にふれることなくうちすてられるとき、それはもはや玩具であることをやめ、ただそこに無用なものとして、かえりみられることなくころがったままである」(154)、「床にころがった独楽は、・・・それがそこに存在しているということ自体が、なんらかの行為の可能性を指示したり、他の玩具との意味連関をうかがわせたりはしない」(154～155)。「わたしが遊び手として、遊びのただなかに存在するとき、・・・遊びはもっぱら、現実態としてのみ存在する。遊び手としてのわたしが、この遊びの現実態にひきわたされているかぎり、わたしもまた、自己存在の可能性や未来性にかかわることなく、つねに自己の現実態にとどまる」(155)のである。

未来性や可能性から切り離された遊びの現実性、それが消極的に感じられるのは、道具と比較されるからであろうか。「道具は、つねにひとつの手段、目的の未来における実現を可能にする手段である」(153)、「道具存在の諸規定は、個々の道具が、一連の機能連関のなかで、そのつど暫定的な中間者として、つねに自身とその現実の場をこえて、きたるべき可能性と未来とを指示する」(153-154)、「ハンマーをもつ手にとって、いままさに釘を打つ行為そのものが主題的関心事ではなく、手はけって、ハンマーの現在にとどまることはなかった」(154)、「企てに立つ主体の存在様態が、自己存在可能であり、そのような現存在の時間性が、なによりも未来性の優位のもとで了解されるように、・・・個々の道具の存在様態もまた、なににもまして、その可能性と未来性にある」(154)とされるのである。

こうして、玩具と遊び手は現実態にとどまり、道具と行為者は可能態ということになる。ここまではいいとしても、これだけでは遊びを規定したことにならないのではないだろうか。現実態のイメージがつかみきれないからである。

しかし、子どもにとって、「現在」というものが、現実性と未来性という2つの可能性によって成り立つとすれば、遊びは「現在を現実となす」、遊びは「現実をつくる」とは言えないだろうか。道具は未来をつくる可能性をもち、玩具は現実をつくる可能性をもつと考えるのである。道具は未来可能態であり、玩具は現実可能態である。その意味で、玩具ではなく、現実創造の可能性をこめて、「遊び道具」と言ったほうがいいのではないだろうか。

### 第3章 遊びにおける「自己と他者」関係

遊びにおける「自己と他者」との関係は、「主体と客体の関係ではなく」、「見るものと同時に見られる関係」である。そして、「他者ともども世界に遊ぶという、独特の存在様態」という3つの側面から規定されている。

それらは、「宙づりの相互期待と同調という共有の関係」(38)、「主客のなお未分化な、あのふれあいの関係、他者や世界との原初の関係」(44)、「ゆきつもどりつする遊動」(46)、「追いつ追われつする遊動」(47)と表現されるものである。また、このような関係において遊び手は、人格から解放された存在となり、それは「主体としての個的人格ではない」(102)、「見るものであると同時に見られるものである・・・完全な交換可能」(110)な関

係、「他者ともども世界に遊ぶという、独特の存在様態を可能にする」(98)と述べられるものである。

### (1) 遊び手は、主体としての個的人格ではない

「シーソー」で遊ぶとき、遊び手は、「シーソー」を動かす主体ではなく、ただの「おもり」である。この関係は、「遊び手は、天びんの両端におかれたおもりとして、遊びの骨格を構成する一契機、遊び関係の一項にすぎず、その存在規定は、自由意志と企てと責めの基体としてのかけがえのない一個の人格ではなく、ただ相手とつりあうおもりとしての役割である」(48)と述べられる。

遊ぶという関係の中で、人格という側面が消え去るのはどういうメカニズムなのか。また、それはすべての遊びに共通するものなのであろうか。たしかに、「シーソー」で要求されるものは、重さだけであり、他の要素はすべて捨象される。「かくれんぼ」では、どうか。要素は、走る、隠れる、見つけるだけである。個人差は走る速度と体の大きさであるが、「かくれんぼ」の中では、体が小さいほうが隠れやすいなど、個人差は遊びのおもしろさに還元されてしまう。「シーソー」や「かくれんぼ」の練習をすることはなく、上手や下手といった個人差や能力差は発生しない、すなわち個人や人格は消え去るのである。

しかし、遊びの中には、「ベーゴマ」や「けん玉」、「まりつき」のように、練習が可能で手技に個人差があるものがある。ここでも、人格という要素は消え去るものなのであろうか。たとえば、「けん玉」で私だけが世界一周を決めた、他の人は、まだ日本一周がやっとだとしよう、この状況はどう分析されるのだろうか。誰かができて、誰かが練習中だと理解されるのならば人格は消えているが、〇〇君はできたが△△君はできないと個人に即して理解されるならば人格関係になるだろう。ここで、人格関係が消える条件は、その手技は、練習さえすれば誰にでも可能だということであろう。そうならば、「けん玉」の要素は、時間(練習や反復時間)に還元され、人格関係は消え去るのであろう。

さて、練習によって手技が向上する遊びにおいて、それをする人とししない人の差はどう考えたらいいのだろうか。「けん玉」をする人とししない人、「まりつき」をする人とししない人の差は、どういうものと認識できるのか。ここでも、練習さえすれば誰にでも可能ということが、する人とししない人の差を消し去ることになる。「けん玉」ができるということは、個人的能力とは意識されないからである。もし「けん玉」をしたければ、すればいい、すればできるようになるというだけのことである。

「遊び手は、主体としての個的人格ではない」とすれば、何と表現したらいいのだろうか。人格や人間性を支えているもの、それは自然的身体である。これ以上は分析できないので、とりあえず、遊びは自然的身体能力の発露であり、遊び手は自然的身体であると考えておこう。

### (2) 「見るものであると同時に見られるものである」という関係

「企て」と「遊び」には、「まなざし」の違いによる人間関係の違いがある。企てにおけるまなざしとは、「まなざしの対抗にあって、わたしはなによりも『見る主体』

であるが、それと同時に、他者もまた、事実として、なによりも『見る主体』である。企ての主体において、見るまなざしの実存論的優位はあきらかである。見る主体であるかぎり、わたしのまなざしは、もうひとりの見る主体のまなざしにであい、これによって見られ、これと拮抗し、これに耐える。他者というこの存在は、『わたしの自由の限界』であり、他者のまなざしとともに、状況はわたしからのがれでる。わたしはもはや状況の主人ではない」(108)、すなわち、見るものと見られるもの、主体と客体の対抗、拮抗関係があるのである。

これにたいして、遊びにおけるまなざしとは、『見る・見られる』双方のまなざしを宙づりにすることによって、自己と他者とのある独特な関係、すなわち遊戯関係を仕組み、そのような関係、そのような状況『に・遊ぶ』ことによって、他者ともども世界に遊ぶという、独特の存在様態を可能にする」(98)ものである。また、「それぞれが見るものであると同時に見られるものとして、よびかけと応答、つかずはなれずの往還の遊動をくりかえし、相互にからみあう。ここには、見るものと見られるもの、主体と客体とのいかなる対抗も存在しない」(104)、「遊びの世界の構造とは、遊びの隙に宙づりにされて、見つつ見られ、反転して見られつつ見るという、まなざしの遊動である」(110)とも説明されるのである。

企ての世界においては、企てであるがゆえに、「できる・できない」「善・悪」などにまなざしがむけられ、人と人の関係（主体・客体、対抗、拮抗など）を規定する。しかし、企てではない遊びの世界では、それが遊びであるという様態において、わたしも他者も「見るものであると同時に見られるものである」(110)。

「見るものであると同時に見られるものである」「他者ともども世界に遊ぶ」という関係を分かりやすくすると、どういう関係なのだろうか。勝ったり負けたり、取ったり取られたり、追ったり追われたり、企てでないがゆえの関係、一個の人格ではないがゆえの関係、それらをたのしむ宙づりの関係とまなざしの遊動、これを、自然的身体関係ということができるだろうか。

企てにおいて必要なのは、目的的に形成された能力を保持する人工的身体であり、それらは対抗し、拮抗する。これに対して、遊びは、自然的身体であり自然的身体関係であり、それらは同調する関係ということになるだろうか。

### (3) 他者ともども世界に遊ぶ

世界は、対向関係か同調関係かによって、「企ての世界」と「遊びの世界」に区別され、それぞれが人生の固有の一面である。

それらは、『見る・見られる』双方のまなざしを宙づりにすることによって、自己と他者とのある独特な関係、すなわち遊戯関係を仕組み、そのような関係、そのような状況『に・遊ぶ』ことによって、他者ともども世界に遊ぶという、独特の存在様態を可能にする。それは、他者とするどく拮抗しあうあの対向の企ての世界にある他者関係や存在様態とは、もとからちがった、しかしわれわれの人生の、まちがいなく固有の一面なのである」(98)。「遊びの構造は、対向にではなく、同調にある。それは、拮抗しあう志向性のヴェクトルの調整ではなく、ゆきつもどりつするひとつの遊動にともに乗りあわせる同調である。わたしが遊んでいるとは、わたしが他者の意志をはかりながら、そのつど遊びを意識

し志向し意志しつづけることをいうのではなく、そのつどのよびかけにそのつど応答を投げかえすキャッチボールの遊動の同調された持続そのものとしてあることをいう」(102)。「『企ての世界』と『遊びの世界』という表現は、わたしと他者とが、それぞれの居場所に住みこみ、それぞれの視点からまなざしをむけあっているひとつの地平、ひとつの視界が、これらのまなざしとそのつどとりむすぶ関係の変化に応じて、そのつど変様する、世界の構造のちがいを表示している。それはまた、そのつどの世界の構造に住まうわたしの存在様態のちがいでもある」(111)と述べられる。

「遊びの世界に、他者ともども遊ぶ」、同調するのは、自然的身体と自然的身体関係である。それは、誰にでも可能で、誰もが関係し合える世界である。しかし、「企ての世界」と「遊びの世界」が違おうとしても、どちらを選択するかは自由である。現実には、「企ての世界」が肥大化し、「遊びの世界」は衰退しているのである。はたして、「人生の固有な一側面」である「他者ともども世界に遊ぶ」という関係は、回復可能なのであろうか。

遊びの世界を、何かの手段に変え、企ての世界にするのではなく、自然的身体と自然的身体関係の同調の世界にするには何が必要なのだろうか。それを、エンパワメントの新しい課題として提起したいのである。

## まとめ

西村氏の僥倖、偶運論は遊びの本質と目的に接近できるが、遊びの具体的あり方や形態から目的論への接近が難しい。これを、遊びの具体的あり方や形態から検討した結果をまとめると以下ようになる。

1. 遊隙とは遊びの生成と継続の条件であり、遊びの発展にはその多様な存在が必要である。遊隙を実態的形態的にとらえれば、自然環境的遊隙、社会環境的遊隙、「遊び道具」的遊隙、「遊具」的遊隙に区別することができる。また、遊隙は蓄積され伝播するものであって、遊んでいる状況や場の分析が必要である。
2. 遊動とはあてどない往還運動であり、遊びの本質をなす。遊動における身体のかかわりの差異に注目すると、遊動を運動遊動（「かくれんぼ」など）、手技（てわざ）遊動（「けん玉」など）、機械遊動（「ジェット・コースター」など）に区別できる。  
さらに分析するが区別することで、遊動全体を保障することが可能となる。
3. 玩具という規定は、概念規定を保持したまま別の名称を与える必要がある。ここでは遊ばれているものを玩具とするが、遊ばれていなくても、遊隙を意識的に仕組まれ加工されたものを「遊び道具」、「遊具」とし、また、自然物をふくめ遊ばれていないものを「可能性としての玩具」と区別する。課題としては、それぞれの規定をもっとわかりやすいものにすることである。
4. 玩具を、「多義的な同調」と「一義的な同調」が複雑にからみあったものとしてとらえる。遊びにおいては多義的な世界（自然物、生活財など）と一義的な世界の両方を発展させることが必要となる。
5. 玩具の相即性は、それを生成する要因に注目し、身体的相即性（いわゆる「昔」の遊びなど）、情態的相即性（「ジェット・コースター」など）、擬似的相即性（「ファミコ

ン」など)に区別する。こうすることで、とくに身体的相即性の生成要因や身体的相即性とは何かを明らかにする必要がある。

6. 子どもにとって、「現在」とは現実性と未来性という2つの可能性によって成り立っている。遊びは「現在を現実となす」、「現実をつくる」、現実可能態と考える。子どもにとっては、現実が目的となる。未来ではなく現実を拡大する、そのための重要な課題が遊びである。遊びが現実をつくり拡大する側面をより明らかにする必要がある。
7. 遊びにおける「自己と他者」の関係は、人格関係ではなく、自然的身体関係であり、「ともに遊びの世界を遊びつくる」関係である。現実の社会に生きる子どもたちが、人格を消し去って遊ぶ、その実態と意味についてはさらに分析が必要である。

遊びの目的論的な分析を試みたが、説得的なメッセージには至っていない。さらに、理論的な分析を行うが、今後は、冒険広場、プレーパークなどの実態を含めた検討が必要となろう。

---

#### 注

1. スポータイム（輸入元・総販売元：株式会社ニシ・スポーツ）を参照。
2. 遊びを追求していくと身体論、身体観にぶつかってしまう。能力形成は追求されるが、身体形成はあまり論じられない。そこにこそ、遊びが重視されない要因があると思われる。身体論については、養老孟司『日本人の身体観の歴史』法蔵館 1996年などを参照。