

「遊び」における超越論的特質について

—現代「遊び」研究のパラダイム転換を通して—

西 頭 三雄児

I 研究の視座

教育・保育的視座から「遊びとは何か」に迫る研究方法の考察のため、1950年代から1990年代にいたる日本保育学会（第1～50回大会）での「遊び」研究の歩みを取りあげた¹⁾。そしてこの研究方法の歩みに、思弁的・理念的アプローチから科学的・合理的・構造的アプローチへの転換とこの科学的・合理的・構造的動向から解釈的・記述的アプローチへの転換といったそれぞれ独自の2つのパラダイム転換²⁾の歩みとその特質を理解した。さらに現在における「遊び」研究の実態と問題点を明確にして、本研究の出発点とした。

グロス(K.Gross)の遊び理論³⁾への批判・克服を通して、20世紀初頭のヨーロッパ、アメリカの遊び理論⁴⁾は、合理的基盤に立つ人文・社会科学などの各科学的研究の視座から把握された。このような科学的・合理的研究の視座は、保育学会では、特に教育の現代化が叫ばれた60年代以降に現れる。この時期の遊び研究は、主として「遊びによる指導効果」に視座を置き、その効果を量的に把握するものであった。そこでは、研究者に抱かれた「遊び観」が無意識に前提されており、「遊びとは何か」へ向かう研究の視座が欠けていた。なおここでの「遊び観」の多くは、19世紀後半に現れた「準備説」、「機能快樂説」、「補償説」などの思弁的・形而上学的遊び観を無批判に継承していた。

他方教育・保育の現場では、遊びは、子どもの諸々の知識、技能を「楽しく」促進する手段・技術方法として狭く利用された。したがってこのように利用された遊びは、シラーおよびフレーベルの遊び論にみられた豊かな全体的意味を失い、保育者それぞれが無意識に抱く19世紀後半に現れた一面的な「遊び観」によって、保育実践がおこなわれた。

このような「遊びによる指導効果」を科学的・合理的に研究する動向への批判は、「遊びとは何か」に迫る解釈的・記述的にとらえなおす研究パラダイムの転換を導いた。このような動向は、保育学会では90年代以降にうかがえる。ここでの遊び研究は、これまで自明なものとしてブラック・ボックスに閉じ込められてきた「遊びそのもの」に向けはじめ

た。しかも遊びの現象面での諸特質に内在する意味の探求に研究の視座がおかれるようになった。例えば「遊びの楽しさとは、どのような特質を持ち、全体的成長・発達にどう関わるのか？」が問われ始めている。しかもその問いは、「遊ぶ者（子ども）の側からの問い」として、提起され始めた。このような教育哲学的研究への動向は、60年代以前にみられた思弁的、理念的研究成果を単純に継承するものでなく、60年代以降の「遊び」研究を支配した科学的・合理的研究アプローチの批判的基礎づけから出発する。

本論文では、70年代から現れ、科学的・合理的研究アプローチを徹底化した「構造主義」⁵⁾の視座を媒介として、解釈的・記述的アプローチ⁶⁾から、「遊びとは何か」の問題点に迫りたいと思う。

1. 本論では、保育学会で発表された1948～1997の50年間の「遊び研究」の動向を考察し、「思弁的アプローチ」から「科学的・合理的・構造的アプローチ」を通して現時点での「解釈的・記述的アプローチ」へのパラダイム転換の流れをとらえる。
2. 具体的・現実的遊びの根底に遊びの本質的意味を考察せんとする本論文にとっては、特に「科学的・合理的・構造的アプローチ」と「解釈的・記述的アプローチ」との架橋が必要である。そのために、パラダイム転換の動因とその特質を考察する。
3. 子どもが没頭・集中している自発的遊びを観察し、自立的に反復する運動（リズム）とその運動を規制する客観的秩序（タクト）といった2つの要因を取り上げる。さらに両者の相互関連を理解する。
4. この没頭・集中を支える遊びの「リズム」が持つ特質を、クラークス、ホイジンガ、シヨイエルルらの遊び理論の考察を通して把握し、遊びの超越論的（先験的）特質⁷⁾を明確にする。さらにその論理的基礎づけを、ナトルプの「休息」概念に結び付く「限界」概念に求めた。

II 「遊び」研究のパラダイム転換とその特質について

まず日本保育学会第1回大会（1948）から第50回大会（1997）までの研究発表総数8973から、遊びを研究テーマとする発表論文830例を抽出した⁸⁾。これら発表論文を10年毎に区分した。さらに発表題目・副題さらに記載された研究目的によって、遊びに関わる研究対象領域を4つに分類した。

A領域－「心身諸機能の発達と遊びとの関連」を対象とする研究領域。

B領域－「物的、人的環境（時間、場所、遊具・教具、友達、保育者など）と遊びとの関連」を対象とする研究領域。

C領域－「意味、内容、歴史と遊びとの関連」を対象とする研究領域。

D領域—その他（障害児と遊びとの関連）

図1 4領域の研究の流れ

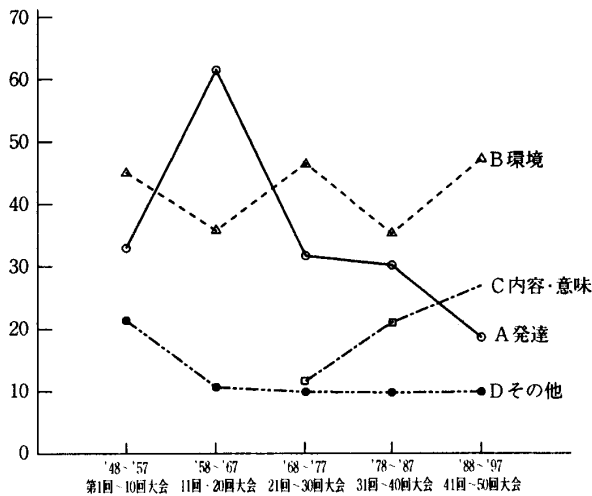
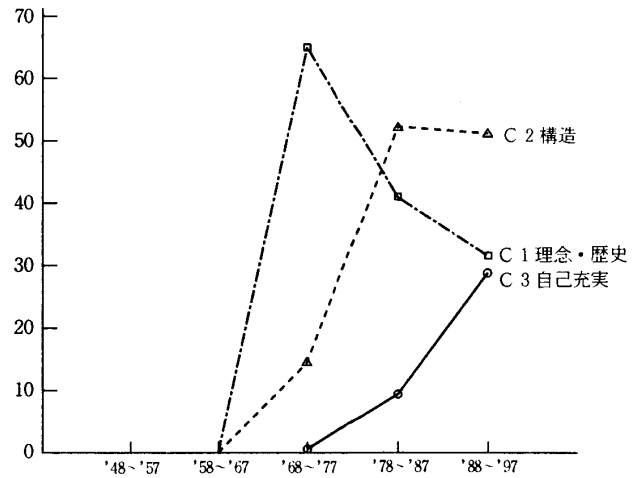


図2 C領域の研究の流れ



これら4領域に分類したそれぞれの研究発表数の流れを、上記の5つの時期に区分して図示したのが図・1である。この図から、我が国における遊び研究動向の概略を理解することができる。

保育実践に関わる研究が中心となる「日本保育学会」では、遊びを支える「物的、人的環境に関わる研究(B)」は、すべての時期にわたって恒常的にみられる。他方「心身諸機能の発達に関わる研究(A)」と「遊び内容、意味、歴史に関わる研究(C)」のそれぞれの発表数の順位は、70～80年代を転換時期として逆転している。

つまり70～80年代を軸として、それ以前は、A領域「心身諸機能の発達に関わる研究」が、それ以後90年代以後には、「遊び内容、意味、歴史に関わる研究」が目立つようになる。つまり「遊び」研究の関心は、「遊びによる育ちの効果」に向けられる子どもの発達に関わる心理学的・身体運動的側面から、「遊びそのもの」の内容および意味に向けられる理論的・実践的側面へと重心を移動してきている。

また三つの研究領域において、1期～5期への時代的变化にともなって、それぞれの領域にみられる支配的な研究姿勢および研究方法に独自のパラダイム転換がみられる。

本論文では特に「遊びそのもの」に関わる研究—C領域「意味、内容、歴史と遊びとの関連」の理論的・実践的研究を取り上げ、50年代以降の遊び研究の流れとパラダイム転換の特質を明確にしていきたい。同時にこの転換の底流にある各時代の「遊び観」「保育観」の変化にも触れておきたい。

1. C領域における研究の流れとパラダイム転換の特質

本章では、前記の3つの研究のうち「遊びそのもの」の把握に向かう研究(C領域の研

究)を取り上げ、その研究アプローチの特徴によって研究領域を下記の3つに細分化した。さらに、それぞれの研究発表数を1期～5期への時期的流れで整理することによって、遊び研究のパラダイム転換の流れとその特質を明確にしようとした。特に「自己充実、主体性、心情、意欲、態度(C3領域)」領域の研究にみられる遊びへの解釈的・記述的アプローチの動向に、本論文が意図する「遊びの超越論的特質把握」へのアプローチを探りたい。

- ①概念的、合理的、歴史的という視点からの文献研究の領域(C1領域)
- ②構造的・理解という視点からの理論的・実践的研究の領域(C2領域)
- ③自己充実、主体性、心情・意欲・態度という子どもの視点からの理論的・実践的研究の領域(C3領域)。

それぞれの研究領域の発表数の年代的变化を図式化したのが図・2である。この図から、

- ・C1領域の研究は、70年代に急激に増大し、80年代から激減している。
- ・C2領域の研究は、80年代に急増し、90年度に持続している。
- ・C3領域の研究は、90年代から現れ、現在漸増している。
- ・研究対象の面からみて、70, 80, 及び90年代の3つの時期に変化がみられる。

A) C1領域の研究の流れと特質

この領域の研究は、遊びを主に文献や概念的な側面から取り上げている研究である。この研究対象は、a)教育課程と遊び、自由遊び、ごっこ遊びの歴史の変遷や過去の保育実践案を中心に遊びを検討している研究。b)外国文献の紹介と解釈。c)遊び概念および思想に関する研究が含まれる。

この研究領域が70年代急増する要因として、遊びに関する外国文献の翻訳ブームがあげられる。例えばホイジンガ、カイヨワ、ワロン、ピアジェ、エリス、カミイなどの諸著作⁹⁾があげられる。これら著作は、遊びに対する関心を高めるきっかけとなり、特に遊び理論構築に大きな影響を与えた。

当時教育界では、高度経済成長期にあたり、教育の現代化、教科の系統化がはかられ、一層知識教育を中心とする間接経験重視の傾向にあった。保育界でも、「保育の現代化」が叫ばれていた。このような社会的・教育的動向に批判的な研究者、実践者は、直接経験の必要性を強調し、保育における遊びの位置付けを問い直そうとした。

この時期研究発表にみられる遊び理論は、外国の遊び理論の紹介と解釈が中心となった。他方では遊び理論の多くは、人文、社会科学のみならず自然科学分野それぞれの科学の視点から切り取られた多種多様な遊び理論が構築された。しかもそれらの遊び理論の根底には、19世紀後半に現れた多様な思弁的「遊び観」が並列し、遊びの保育を目指す保育実践の場に混乱を引き起こした。このため学際的研究が強調される風潮のなかで、遊びに迫る

共通した新しい研究方法が模索され始めた。ここに遊び研究の視座は、新しい研究アプローチで遊びに迫るC2及びC3領域の研究に向けられるにいたった。同時に80年代以降、C1領域の研究は激減する

B) C2領域の研究の流れと特質

80年代から具体的・現実的遊びに視点が向けられ、個々の具体的遊びを分析的・構造的に把握する傾向が急激に増大した。この研究傾向が「日本保育学会」での発表論文にあらわれるのは、高度経済成長期でもある70年代である。しかし研究発表の多くは、「構造」という言葉を使ってはいるが、遊びの構成諸要素の分析に止まっている。このような「構造」という言葉の流行の底流に「構造主義」(Structuralisme)的研究動向が窺える。この研究アプローチは、現実的・具体的遊びを取り上げ、その遊びを構成する要因を分析し、これら要因の相互関係によって成立する遊びの構造モデルを構築しようとするアプローチである。例えば「鬼遊び」の一つ「かごめ・かごめ」を取り上げてみよう。「かごめ、かごめ」を分析し、鬼、子といった役割、ルール、歌などの構成要素を取り出し、その諸因子の関係の総体として「神事展開のリズム」をとりだすといった研究方法である。

しかし前述したように、保育学会での研究発表の多くは、遊びを「構造主義」的アプローチによって解明するというより、具体的・現実的遊びを構成する諸要素を抽出することに止まった。しかし遊びを科学的視点から切り取られたひとつの面からでなく、個々の現実的「遊びそのもの」の客観的把握から研究が始められている。

C) C3領域の研究の流れと特質

90年代になって、遊びを外から観察者のごとく客観的・実証的・論理的に理解するこれまでの研究動向に対立して、遊ぶ人(子ども)の内面的意識を「解釈」しようとする研究発表が現れる。この研究動向は、1989年「幼稚園教育要領改訂版」によって影響されて現れる。この「要領」によって、保育における遊びの重要性が再び認識され、60年以降にみられた「保育者中心主義保育」から「子ども中心主義保育」への転換を促した。ここでは、「保育者の意図を効果的に展開させるための方法」としてのみ把握されてきた「遊び観」に対して、「それ自体教育的価値を持つ」といった「遊び観」への転換が要請された。さらに遊びを「外から客観的に把握する」のでなく、「遊ぶ者(子ども)の内側に立って解釈する」研究姿勢を産み出した。そこでは遊びは、遊ぶ子どもの体験的意識として「楽しい活動、情動的活動」と把握された。勿論この「遊び」への重視は、戦後にみられた浪漫主義的な「児童賛美主義」からでなく、70年代教育界を支配する「技術・知識優先主義」に対抗して現れる「人間中心主義」の流れから導かれた。ここで取り上げられる遊びは、6, 70年代にみられた理念的・美的性格でなく、また各科学の視点によって切り取られた一面的性格でもなく、これらを基盤としながらも新しく子どもたちの側に立って解

積される主観的・直観的性格を持つようになる。従って研究方法も客観的・合理的アプローチから解釈的・記述的アプローチへと変化する。つまり遊びを量的でなく質的側面から記述し解釈する現象学的方法への接近がみられる。

<まとめ>

「遊びの、意味、内容および歴史」に向けられたこの研究領域を、研究方法面からさらに3領域に細分化して研究の流れと特質を考察した。この3領域は、年代的に順次継起して現れると同時に重層的でもある。まず60年代に始まる「概念的、合理的、歴史的視点からの研究発表」は、50年代にみられた近世の思弁的遊び理論に対立する新しい遊び理論構築の姿勢を示している。このような研究動向は、既に20世紀初頭のK. グロースによる遊びの総合的研究に刺激されて展開する。グロースの研究は、各諸科学に対して遊びへの関心を高め、その後の遊び理論に豊かさと深さを与えた。しかし20世紀以降にみられる合理的、科学的諸研究は、「遊びそのもの」の本質及び意味を問うより、むしろ各個別諸科学の問題意識よりとらえられる遊びの一現象に向けられ、それぞれの科学が持つ緻密な方法論に支えられて展開した。このようなホイジンガ、カイヨワ、ピアジェなどの科学的・合理的遊び理論は、6, 70年代経済成長期にあった我が国に翻訳紹介されて、遊びへの関心を高め、遊びに関する研究を促進した。しかし保育学会では、「遊びとは何か」を問うより、遊びをなんらか意図する活動を促進する手段として位置付け、その指導方法についての研究が多かった。その「遊び観」の根底には、「人間はまったく文字どおりの人間であるときだけ遊んでいるので、彼が遊んでいるところでだけ彼はまったくの人間 (Ganz Mensch) なのです¹⁰⁾」といったシラー、フレーベルの形而上学的・性善説的遊び観が依然として前提されていた。

特に「遊びとは何か」に関心を持たせたのは、ホイジンガであった。なるほど彼の遊び研究は、遊び現象そのものに向かうのではなく、文化創造との関連において遊びをとらえようとする。しかし「根源的生」との関連で「遊び」を取り上げる彼の立場から、遊びを「その全体性の中に置いて、大きな目でそれを観察し、評価をください……」方向で遊びを把握しようとする。従って彼の遊び理論は、単に遊び現象の一断面をきりとるものではなく、むしろ人間の「生」との関連において、遊びの全体的特性の把握をめざしている。

ホイジンガの遊び理論と同時に「遊びそのもの」に目をむけさせたのは、「構造主義」的研究動向であった。その動向とは、「全体を形作る、諸要素の依存・対立の関係の在り方¹¹⁾」を研究する立場といえる。もともとF. ソシュールの一般言語学、R. ヤコブソンの音韻論の体系から発想をえたひとつの認識論的立場であった。しかし人類学の領域に

「構造主義」の方法を取り込んだのは、文化人類学者レヴィ・ストロースであった。この「構造主義」は、フランスにおける実存主義にかわって現れる思潮の総称であり、70年代以降にみられた科学的・合理的遊び研究の系譜につながるものである。しかし保育学会での研究発表の多くは、これらの要素の関係の在り方を読み取ることに重心が置かれた「構造主義」的研究方法からは、遠く離れているといえる。また、研究者間にも「構造」の概念やその意味内容についての理解に、おおきな隔たりがみられる。なるほどこの研究態度は、同時代の科学的・合理的研究方法を徹底化するものではあった。しかし同時代の遊び研究が、「遊びそのもの」を対象としなかったのに対して、「構造主義」的研究は、研究対象として、具体的・現実的遊びをとりあげ、その諸要素の関係の在り方を追求するものであった。それは「遊びそのもの」に迫る研究動向に刺激を与えることになった。

しかし対象それ自身が持つ要素間の「関係の在り方」を組み立てる客観的体系は把握されるが、その体系・システムを取り出す研究者・観察者の主体との関わりが看過されていた。遊び研究における「主体」、「主観性」の問題別言すれば「遊ぶもの（子ども）」の問題を解明するためにも、単に遊びへの科学的・合理的アプローチに止まることなく、解釈的・記述的アプローチが要求されるであろう。

E. フッサール¹²⁾によって提唱された現象学は、初期では「事象そのもの」に向かうひとつの認識論であった。しかしフッサールの後期思想およびメルロ・ポンチ¹³⁾の現象学では、研究対象は自然科学によって客観視された世界でなく、われわれの素朴な日常的経験つまり「生活世界」といった存在論的レベルの問題を研究対象にし、しかも「生き生きとした事象へ」向かうものであった。

そこで現象学的立場にたつとき、遊び研究は遊びの科学的・合理的構成に向かう「構造主義」を拒否し、「生き生きとした子ども世界」に立ち返り、「生き生きとした遊び現象」を記述することから出発することになる。

したがって本論文では、子どもが没入・集中して「遊んでいる」実態観察から出発し、そこに見いだされる客観的諸特質を把握する。しかしこれらの諸特質の加算的統合・構成に向かうのではなく、むしろこの現象を根底において支える本質を解釈していきたい。

従って3章では、日常の「子どもが没入・集中する遊び」を観察し、その展開にみられる「リズム」と「タクト」の要素を抽出し、それぞれの要素の特質と関連を記述する。さらに4章では、これら遊びの特質を根底において支える根源的・自立的・周期的運動である「生の超越論的リズム」を明確にしていきたい。

Ⅲ. 遊び現象について—リズムとタクトの視点から—

遊びの特質を理解するためには、「構造主義」的研究が示唆するように、文献からでなく、まず具体的現実的遊びを観察することから出発した。特に「子どもが没入・集中している遊び」を取り上げた。それは、「自分を忘れ、夢中になる状態」でもあり、遊びの特性を示している。ホイジンガは、この状態を「何かぐいと感動につかまれて揺るがされ状態(Ergriffenheit)」¹⁴⁾であるとし、「必要や欲望の直接的満足という過程の外にある」と説明している。

さらにこの「子どもが没入・集中している遊び」の展開を観察し、「リズム」と「タクト」といった二つの視点から整理し、その結び付きを記述する。この「リズム」、「タクト」といった言葉の使用およびその関連については、哲学的性格学者であるクラークスから示唆された¹⁵⁾。

4章で詳述するが、ここでは、遊びの展開に見られる無意識的自立的・反復的運動を「リズム」と表現し、この運動を規制する遊具、場所および遊び仲間などとの関わりかたにみられる秩序を「タクト」と表現しておきたい。

(観察資料・400) 全員 4 歳児男子 3 名

登園し、カバンなどのしまつをし、いつも仲のよい N・H の二人がなんとなく話しあっている。H「二人デアワセテヤロウヨ」。N は口に指をあて「シイー」(* 黙っておれという意味)。この「シイー」が「シワー」に変わる(ウルトラマンのまね)。両人共部屋中かけまわる。H は昨日作った鬼の面に気をとられ、お面を持って遊びたそうである。H はお面を壁からはずし顔につける。お面の前に立っていた Y もお面をがぶり仲間になる。N もお面をつける。お面をつけ三人は、手振り、身振りで鬼になったつもりである。

口では皆「シワー」「ウワー」と叫びながらかけ回っている(*ウルトラマンの遊び)。

この遊びは、なるほどテレビのウルトラマン及び鬼の面に対する興味・関心によってひきおこされ、また促進させられたものであろう。しかし幼児たちのかけ回る遊びそのものを観察するとき、自分が鬼であるか、ウルトラマンのいずれであるかの役割意識はうすれ、まったく「シワー」「ウワー」と叫びながら走り回る運動に没入・集中している。そこでは鬼の面という客観的事物からも直接影響されることもなく、またウルトラマンおよび鬼としての心的な構えからも滑り落ち、宇宙とみなされる部屋の中を走り回る運動そのものに子どもたちは組みこまれている。

ごっこ遊び、ボール遊びおよび競争遊びなどいずれの遊びをとりあげても、遊ぶ者(子

ども）は、遊びにとりこまれる事物(遊具)、さらにはその遊びが展開される場所などの客観的事物および場所、さらに友達とも一体化している。そこでの遊び展開は自立的・自動的運動そのものとして把握することができよう。

なるほど子どもが遊び始めるとき、遊びは、興味・関心および遊具・場所によって刺激され、また促進されるであろう。しかし一度遊びが展開するとき、遊びは参加する遊ぶ者の興味・関心、および遊具・場所からも離れ、自らを持続する運動へと転化している。このような状態は、前述した没入・集中の現象として表現される。

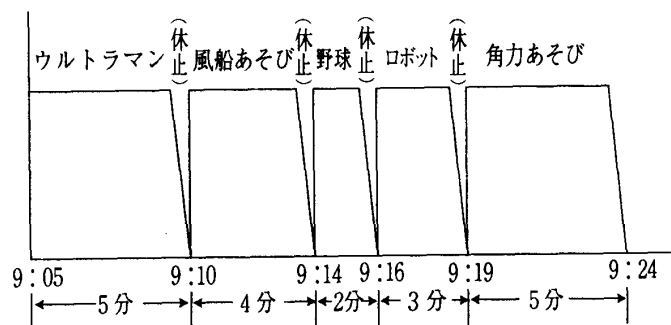
さらに子どもは、遊びの流れの中で停滞・休止を挟み、活動を中断する。このことによって、子どもは日常生活の世界に立ち戻っている。このように子どもは、具体的遊びのなかで自立的運動に自分を忘れてすべてを投げ出すとともに、停滞・休止において再び自己を取り戻すといった反復的リズムを繰り返している。このように子どもは、具体的遊びの展開で「仮構」の世界と「現実」の世界との間を、浮動しているといえる。

(観察資料・400～404) 4才児男子 3名

男児三名が鬼の面をかぶって、ウルトラマンごっこがはじまる。お面を全員はずすことによって、この遊びが終了する(観察資料・400)。たまたま近くに行っていた風船を見つけ、風船のもて遊びがはじまる。突然リーダー格のH夫が「野球ダ」と叫び、野球遊びに変化する。しかし内容は、ただ風船を投げるだけである(観察資料・401, 402)。女兒が近づいてきたのを見つけ、R夫ロボットのまねをして、女兒を追いかける。全員ロボットのまねをして、女兒と遊ぶ。そのうち女兒が逃げ、男児だけが残る(観察資料・403)。手持ちぶたさになった男児がとっくみ合ってて角力をはじめる。集合の合図によって遊びが終了する(観察資料・404)。

観察資料・400～404を図式化したのが 図3 遊びの変化

図・3である。この図から理解されるように、遊びは直線的に進行しているのではなく、途中で活動・休止が現れている。この遊びは、4歳児の遊びではあるが、一つの遊び内容の継続時間は短く、異なった内容の遊びが、停滞・休止をはさんで、「ウルトラマン」→「風船遊び」→「野球」→「ロボット」→「相撲」へと次々に変化して現れる。ここに遊びのリズムの原形をみてとることができる。



他方15～20分間も同一内容の遊びを継続する年長児（5～6歳児）においても、その遊び展開は、単純に直線的に進行するものではない。4才児の遊びと同じく停滞・休止を挟みながら反復して展開している。しかもそれぞれの遊び場面で、遊びを秩序づける新しいルール（タクト）を自発的に設定し、全員が受け入れている。同一テーマの遊びであるが、「場面」に分節化されており、おのおのの場面で遊び内容の部分的変化をともなって複雑に展開している。このような展開は、螺旋的周期運動（より豊かなリズム）として規定される。ここでは遊び内容は広がり、遊びの反復的リズムは、より豊かに深まっている。

表・1は、6才児の前述した遊びの展開を示している。休息・停滞を挟みながら4つの場面が継続して展開している。この遊びでは、活動を規制する「ルール」①～③が、遊びにとりこまれる。この「ルール」の内容は、子どもの成長・発達にそって広げ・深められていく。この「ルール」は、「タクト」（拍子）の一つとしての役割を果たし、遊び内容を豊かにして、子どもをより根源的リズムに導いていくと考えられる。

もちろん前記の4才児の遊びにも、面、風船、女子との関わりなどによって規制する秩序（タクト）があり、それ

をとりこんだ「リズム」展開がみられる。子どもの成長・発達にしたがって秩序（タクト）の内容も変化し、遊びの「リズム」は、より根源的リズムに深まっていく。

表 1 観察資料・620 全員 6 名、女児 6 歳児

遊びの時間	時間	遊 び の 内 容
導入段階	3分	S・J・Ho・Hiの4人が集まり何をしようかと話し合う。Sの提案で遊戯室に走り室内を走り回る。a) Sがふたび提案する。
第一場面	6分	①1列にならんで、一方の壁から、②ストーブをまわって遊戯室を1周する。YとTを誘って遊びをくり返す。遊びにあきてくる。b) また話し合いがはじまる。
第二場面	7分	遊びかたが変化する。①壁ぎわにJがたち他の5人は、②1列になって走る。③先頭のSがJと手をつなぎ「イチ、ニ、サン」といいながらトントン3回とぶ。④順番に先頭が交代する。すこし遊びにあきはじめる。c) Jの提案で休憩になり、他のグループの「ダルマさん、ころんだ」をみる。
第三場面	7分	Jの提案で再びはじめる。遊び方を少しかえ、①スキップで走り、②交代のとき③小指をからませて3回ふってトントンと跳んでかわる。順番が守れないので、d) 一時遊びをやめて話し合う。
第四場面	3分	相談の結果もう一度①一列にならびかえ順番どおりに走る。Hoが走る方がよいとスキップをやめるよう提案し、②全員走る。いろいろ提案が出るが、遊びにあきたのか実行されない。Jが「やめよう」と宣言して、全員がはなればなれになる。

IV 「遊び」の超越論的（先験的）⁷⁾ (transzendental) 特質

本章では、超日常的な生活に位置づけられ、自立的・周期的運動として把握される遊びの

超越的特質を、クラージェス、ホイジンガ、さらに現象学者シヨイエルの遊び理論によって、より詳細に考察したい。しかしこの人間の意識を越えて展開する超越的特質を持つ遊びは、同時に遊ぶ者の意識に、「楽しい」とか心の底からの「感動」を呼び起こす。

このように遊びは、超意識世界と意識世界にまたがり、むしろ両者の接点に位置付けられる。その特質は単に超越的でなく、現実的意識の根拠ともなる超越論的性格を持つものであろう。この遊びの超越論的特質を、超越論的現象学に接近した新カント学派の一人ナトルプの後期思想によって考察した。

1. 無意識的・自然的反復運動について—クラージェス

「リズム」という言葉は、自然の四季の変遷、音楽のリズム、植物の成長のリズムと言ったようにあらゆる領域にわたって使用される。本論文では、現実的遊びのリズムは、「日常生活」と「超日常生活」の2つの極の間を浮動するあたかも時計の振り子の周期運動に似た自立的「あつちこちの運動 (freie bewegliches Hin und her)¹⁶⁾」としてとらえたい。

しかし遊びのリズムとは、クラージェス(L.Klages)によれば、単なる流れではなくて生の泉よりの湧出を意味する「生のリズム」である。彼は、このリズムを「意識的人為的反復運動」たる拍子(Takt)と対立させて、「無意識的自然的反復運動」としての生命の所属性(Lebenszugehörigkeit)を指摘している¹⁷⁾。

彼によれば、現代の人間はあまりにも狭く固定化された社会生活のリズム、労働のリズムに押し流されている。したがってわれわれは、この膠着したリズムから解放され、豊かな生のリズムを回復することが要請される。このリズムの回復とは、人間にとって生命の躍動を狭めている抑制から、精神を一時的に解放することであり、さらに「魂を生命の大洋のなかで再生せしめる¹⁷⁾」ことである。ここでは拍子(タクト)は、本来リズムに対立し、むしろ拘束するものと考えられている。しかし拍子(タクト)は、一面このリズムをより解放するものであり、根源的リズム展開のための可能性を開くものである。

クラージェスは、直接「遊び」を取り上げてはいない。しかし「生のリズム」の解放のため、さらにはより豊かな展開のために、一見対立するかにみえる「タクト」との関係性を強調している。「超日常生活」にあらわれる「生の根源的リズム」に遊びの本質をみつけようとする本研究にとって、「遊び」と「日常生活」との関連を考察するために、クラージェスは、大きな示唆をあたってくれる。

前章での具体的・現実的遊びの観察記録にもみられるように、反復的・自動的運動の展開には、転換と一定した進行順序さらには秩序性がともなっている。なるほどこの一定

した進行順序および秩序性とは、クラゲスの指摘する拍子(タクト)であり、本来リズムに対立し、むしろ拘束するものであろう。さらに前章での4才児と5.6才児の遊び観察記録を比較するとき、そこに含まれる「遊びを規制する秩序」の量、質ともに違いがみられる。むしろ子どもたちは、それぞれの遊びに自発的に秩序(タクト)を取り込み、没頭・集中して遊んでいる。なるほど前述の4才児には、一見遊びを規制する秩序はないようにみえる。しかし「虚構が、なぞらえる感情が規則にとってかわり、正確にそれと同じ機能を果している¹⁸⁾」。つまり遊ぶ子どもの非現実性の意識が、遊びを他の現実生活から切り離し、遊びに独自の秩序を作りだしている。

シャトウ(J.Chateau)は、さらに破壊的遊びでさえ「秩序への愛」(amour de l'ordre)が、基本となることを指摘し、遊びを秩序意欲と結びつけている。さらに「ルールは人格性の象徴であり、自己であることを、すなわち自己にとどまる—自己を維持することである¹⁹⁾」として、彼は遊びの秩序(タクト)に人間形成的価値を、つまり自己確認と維持の契機を理解した。

クラゲスも、「未開人は、拍子をいわば恣意的な戯れと混同していても、そのために拍子を失うことがない。それを可能にしているものはかれらの内面的リズムの豊富さである。一方逆に、内面的リズムがはなはだしく弱々しい場合に、拍子を保持し、またその拍子によってリズムを保持するために、できるだけ整った拍子が必要とされる²⁰⁾」とのべ、拍子の重要性を述べている。彼は「リズム」をより根源的なものとし「タクト」との融合統一を意図するが、両者の関連についての論理的考察がない。

2. 根源的生の範疇のひとつ—ホイジンガ

ホイジンガは遊びを、論理的に考察するのではなくむしろ「人が自ら感じ取っているそのままに、その根源的な意味あいの中で理解しようとする²¹⁾」。このような研究アプローチは、現象学的アプローチに接近しているようである。

カイヨワ(R.Caillois)も、「なるほどホイジンガの遊び研究は、遊び現象そのものに向かうのではなく、文化創造との関連において遊びをとらえようとする。しかし生そのものの根源において文化を把握せんとする彼の立場は、遊びを「この全体性の中に置いて、大きな目でそれを観察し、評価を下す……」方向をとる。従って彼の遊び理論は、単に遊び現象の一断面を切り取るものでなく、むしろ生との関連に置いて遊びの本質的諸特性把握をめざしている²²⁾」とホイジンガの遊び理論を解釈している。

ホイジンガは遊び現象を「遊戯が始められた。しかしある瞬間、それは〈終わって〉いる。遊戯は〈おのずと進行して終わりに達し、完結する〉。その進行の間、全体を支配し

ているのは運動・動きである。つまり高揚してはまた鎮まるという変化、周期的転換、一定した進行順序、凝集と分解である²³⁾」と述べ、遊びの周期的自動的運動とその運動の秩序性を日常の遊びに把握している。このような「運動」と「秩序性」は、前項で取り上げたクラークスの「リズム」と「タクト」の概念と一致する。ホイジンガ自身、「ものを結び付けまた解き放つのである。それは、われわれを虜にし、また呪縛する。それはわれわれを魅惑する。すなわち遊戯は、人間がさまざまな事象の中に認めて言い表すことのできない性質によって満たされている。リズムとハーモニーがそれである²⁴⁾」と述べ、遊びの特質として「リズム」と秩序との統合である「ハーモニー」を強調している。

彼は、このような遊び現象を支え、基礎づける根拠に眼を向け、「無条件的に根源的な生の範疇のひとつ (eine für jedermann ohne weiteres erkennbare, unbedingt primäre Lebenskategorie引用者注)²⁵⁾」として、遊びを取り上げる。そこでは、遊びは人間存在の深い次元に位置づけられている。

さらにホイジンガは、遊びを人間存在を越える超越的世界に見いだそうとしている。このような超越的性格を持つ遊びを、プラトンが表現した「最も美しい遊び」(the noblest of pastimes) に求めた。この「最も美しい遊び」とは、神聖な遊びであり、神の遊びであった。ホイジンガによれば、「生の根源的カテゴリーとしての遊び」は、同時に「美と神聖の遊戯」として、人間を越えでる面を持っていた。このように彼は、遊びに「人間存在」の根源性と同時に「人間存在」からの超越性を把握した。

しかし概念的思考を意識的に排除するホイジンガ自身の立場から、「楽しみとしての遊びの現象性」、「美としての遊びの根源性」および「神聖としての遊びの超越性」が並列され、彼の言う、「楽しみとしての遊び」、「楽しみ、休養およびレクリエーションとしての遊び」さらに「美と神聖の遊び」との3種類の遊びの関連が十分に明確にされなかった。

「人間は子どものうちは楽しみのために遊び、真面目な人生の面に立っては、休養、レクリエーションのために遊戯する。しかしその面よりもっと高い所で遊戯することもできるのだ。それが、美と神聖の遊びである(Spiel der Schönheit und Heiligkeit 引用者注)²⁶⁾」。と指摘しながらも、「子どもは完全な真面目さ—これを神聖な真面目さ、といっても少しも間違いではないが—の中で遊んでいる」とのべるとき、神聖の光をうける真面目さと、日常生活にみられる真面目さとが同一視され、両者の質的差異および移行には、目が向けられていない。

なるほどホイジンガは、両者を、プラトンの「私は神へ眼差しを向けた。そして神に打たれてしまったのです」という章句を引継ぎ、「至高の存在へと視線をさし向ける (Wenn er den Blick auf das Höchste richtet引用者注)²⁷⁾」ことによって架橋せんとしている。

現象的にはこの「至高の存在へと視線をさし向ける」とは、自己を越えであるが、しかし自己を否定することのない超越論的態度・姿勢を示し、現象面では「遊びへの没入・集中」の状態として考えられる。

彼は「この遊戯の感動を産む力は、生物学的分析によっては説明されないものだが、実はこの迫力、人を夢中にさせる力の中にこそ、遊戯の本質があり、遊戯に最初から固有なあるものが秘められているのである²⁸⁾」と述べ、超越性・根源性といった遊びの本質的特性を明確にする鍵を、遊びにみられる没入・集中といわれる現象に見いだそうとしている。しかしすでにのべたごとく、ホイジンガの遊び理論にあつては、その解決の方向が、示唆されるにとどまり、その論理的考察にまでいたらなかったといえる。

3. 内的無限性の運動—ショイエルル

ホイジンガによってとらえられた「根源性・超越性」といった遊びの本質は、現象学的立場にたつショイエルル (H.Scheuerl) によって、遊び運動の「根源現象」(Urphanöme) として客観化される。彼の研究は、遊びの原因、作用及び機能を対象とするのではなく、遊び現象そのものにおいて、遊びの本質を把握するものであった。したがって、彼は、遊びにおける心的経過の分析、外的行動の観察および実験に向かうのではなく、遊び現象そのものにむけられる直観的意識によって、遊びをとらえる現象学的立場にあつた。

したがって、遊び現象そのものに視線を向けるとき、「遊びは、活動からも、遊ぶ者の主観的態度からも独立している。遊ぶものが存在しなくても実現される遊びさえある。もともと〈遊ぶとは〉他動詞ではなくて、自動詞である。遊ぶ者の行動とは、ただ遊びを促進させるだけである。遊ぶ者及び彼の行動は、遊びを規定するのではなく、遊びが遊ぶ者を規定する。その限り遊ぶものは、とらえられた主観一般としてのみ存在する²⁹⁾」

このような主観・客観から独立した遊びの自立性と自らを持続せんとする遊びの自動性から、彼は遊びを「主観、衝動の刺激、意志行為、規則定立及び遊具を越える〈超個人的機能円環〉(ein überindividueller Funktionskreis)が自ら均衡を保つ³⁰⁾」運動として規定した。

もちろん運動という概念は、このように自ら生じる自動的運動と他方主観の意志、および感情および知性によって生み出される他動的運動とを含みもっている。しかし彼によれば、このいずれの運動にも、遊びの根源現象があらわれるにしても、より本質的、根源的遊びとは、この自動的運動であることを強調している。しかしこの二つの運動の関わりについて彼は、十分に明確にしていな

しかし遊びが人間の主観を越え出る自立的運動である限り、遊びは本質的には人間に無

縁なものとなる。しかし現実的には、遊びは人間にとって現象として現れるかぎり、常にある関係において主観と結び付かざるをえない。彼は、この矛盾を解決するために、主観を意欲的主観 (agierendes Subjekt) と知覚的主観 (wahrnehmendes Subjekt) に分離し、後者を遊びに関連させている。知覚的主観とは傍観的・観照的性格を持つ主観を意味する。このように遊びをとらえると、遊びは、遊ぶ者にとって美的・観照的意味を持つといえる。

このような遊び理論の根底には、美的なものとしての特性をシラー (Friedrich von Schiller) から、「根源現象」としての特性をドイツの詩人、政治家でもあるゲーテ (J.W. v. Goethe) から、「自立的運動」としての特性をホイジンガからの影響が考えられる。

4. ポエシスとしての遊び—ナトルプ³¹⁾

前章で取り上げた4才児の「ウルトラマン、オニ」遊びは、テレビや鬼の面に刺激を受け始めた遊びである。しかし展開するにつれて客観的事物や場所さらにはウルトラマン、鬼の役割意識からも離れ、途中の停滞・休止を挟みながら、子どもはあたかも走り回る運動の中に巻き込まれたよう行動している。この観察を通して、遊びは、かえって遊ぶ者 (子ども) を引き込んで展開する自立的・周期的リズムをもっているようである。すなわち遊びは、遊ぶ者の意識を越え、自らを持続する特質をもっている。

このような自立的・自動的な遊びの特性について、クラークスは「無意識的自然的反復運動」として、ホイジンガは「根源的生の運動」として、ショイエルルは「根源現象」として表現している。

他方前章で取り上げた6才児の遊びでは、子どもたちは4才児と同じく自立的・周期的リズムの流れに溶け込んでいる。しかし6才児の遊びリズムでは、自分たちで遊びに取り込んだルールによって、より複雑な豊かなリズムが作りだされている。

このような遊ぶ者たちによって、意識的に取り込まれる行動の仕方—遊ぶ者の行動を規制するものであるが—をクラークスは、「意識的人為的反復運動」(拍子<タクト>)と表現している。彼は、この「タクト」と「無意識的自然的反復運動」を意味する「リズム」との融合統一を意図しているが、両者の関係についての具体的考察がない。

ホイジンガは、遊びを文化創造との関連で把握しようとする限り、遊びは人間の意識的努力と切り離す事ができない。さらに彼は、遊びに「単純・素朴な遊び」から「美的な遊び」を通して「神聖な遊び」への発達を記している。

しかし彼は、「美と神聖の遊び」に、遊びの本質をもとめる。しかも概念的・論理的思考を拒否するホイジンガは、人間の遊びと神の遊びとの間に考えられる質的転換についての

考察に向かわなかった。このことは、人間の遊びと神の遊びとの区別を消失し、同一視の傾向を強めた。したがって彼の遊び理論は、日常の遊びというより神の遊びを強調する貴族的色彩を濃くしている。かくて「人間の遊び」から「美と神聖の遊び」への途と同時に、「美と神聖の遊び」から「人間の遊び」への途を明確にすることが要請されるであろう。

確かに彼は、「人間の遊び」と「美と神聖の遊び」とを結び付ける人間の意識として美的認識能力を考えてはいる。美的認識能力とは、一般的には知的認識と意志的認識を統合する認識能力であろう。ホイジンガはシラーと同じく、遊びと美との結び付きを示唆している。「遊戯は簡単に真にも善にも関連させることができないとすれば、それはあるいは、美の分野にでも包含されることになるのだろうか。ここで、われわれの判断は動揺する。確かに、美しいという属性が、遊戯そのものに具わっているわけではないが、遊戯には、とかく美のあらゆる種類の要素と結合しようとする傾きはある。例えば、比較的素朴な形式の遊戯には、初めから歓楽の気分と快適さが結びついている。運動する人体の美は、遊戯の中にその最高の表現を見いだしている。一方、比較的複雑な形式の遊戯には、およそ人間に与えられた美的認識能力のうち、最も高貴な天性であるリズムとハーモニーが織りこまれていく。このように、遊戯は幾本もの堅いきずなによって美と結ばれているのである³²⁾」

ショイエルルによつて取り上げられた遊びも、根源現象として捉えられ、遊ぶ者から独立し、かえって遊ぶ者を規制する自動的運動である。この「遊び観」は、ホイジンガの「遊び観」と類似しており、「遊ぶ者」は、とらえられた主観一般として、消極的意味しか与えられていない。つまりショイエルルによれば、「遊ぶ者」は知覚的主観として、傍観的・観照的主観に止まる。したがってショイエルルもホイジンガと同じく、シラーの「遊び観」を継承し、遊びを美的領域に位置づけている。

しかし遊びを人間の意識を越える存在論的レベルに位置づけられる運動であるならば、認識論的レベルでの美的意識によつては、遊びを基礎づけることはできない。

そこで自動的・周期的運動としての遊びと人間とのつながりを、ホイジンガおよびショイエルル共に指摘しているように、没頭・集中現象にみてとることができる。

一般に没入とか集中とは、「自己の外にある」(ausser seinem Ich sein)「自己を忘れていく」(ausser sich sein)ことを意味し、本来感覚的・衝動的性格を持っている。

しかし遊びにおける没入・集中とは、まず遊ぶ者の単に外界への意識面における同一化(Einswerden)ではなくて、自己を投げ入れることによって一体化する(Einssein)ことを意味する。すなわち遊ぶ者は、事物を遊具として、参加する他の子どもを遊び仲間として関わるることによって、独自の世界でこれらと一体的存在となる。

そのとき、子どもは日常生活経験で獲得した「考え方、行動のしかたおよび感じ方」の

枠組みを自発的に破棄すると同時に、遊び仲間たちとの共通理解（間主観性）によって作りだされた新しい自己を確認する。ここに自己を越えると同時に自己を確認するといった主体的な関わり持つ遊びの逆説的二重構造が理解できる。

この「遊び」と「遊ぶ者」との存在論的レベルでの関わりについて、新カント学派の一人で教育学者であるナトルプの「限界」概念によって考察したい。彼の初期思想は、厳密な論理主義的立場にあったが、後期思想では現象学的存在論的立場へ転換していった。本論文では彼の後期思想にしたがって、この問題を考察したい。

ナトルプは、ホイジンガ、ショイエルルが「遊び」を位置付けようとした美的領域を越えて、プラトン哲学にみられる美（KALON）の領域—別言すれば存在論的特質を持つ「ポエシス」（Poesis）の領域を示唆する。この領域とは現実生活をまったく越え出るでものではなく、超越世界との接点あるいは限界（Grenz）そのものに位置づけられる。そこでは理念と現実、客観と主観、社会と個性および普遍性と体験性の対立・矛盾が総合される領域であり、作者と作られる物との分離されない同一存在根拠である。現象的には、呼吸と吸気との間の瞬間—休息（Ruhe）—ともいえるものである³³⁾。

ナトルプは直接に「遊び」を取り上げてはいない。しかしナトルプが示唆する「休息」の現象は、具体的遊びの本質として捉えられる没頭・集中の存在論的レベルでの姿である。

彼は、「人は忙しい労働においても休息（Ruhe）の呼吸間を忘れてはならない。昼間の声高い話した呼びかけにおいても、夜の崇高なる静けさを忘れてはならない。夜の静けさこそ、働く人びとと戦う人びとになんのために、またいかなる力から働き、また戦いうるのかを理解せしめる。このようにして労働は、頑固な支配者、獄吏より友となり、真の補助者となる。そして労働からの休息は神性の永遠に流れ出る泉および神の子であることを自覚する人間性より来る正しい清涼剤となる³⁴⁾」。と記している。

このようにナトルプは、「休息」を、ポエシスの領域に人間をつれ戻す力として、すなわち「有限者の中にとらわれている悟性の目を開き³⁵⁾」、「意志を、その自由を喪失した有限的構えから解放し³⁶⁾」「一切の創造的な力を解放³⁷⁾」するものとして把握した。すなわち休息とは、まったくの静止を意味しているのではない。唯一性に向かう心的活動と永遠性へ向かう心的活動の二つの対立方向が均衡のとれた状態だといえる。そこでは、人間は宗教的精神に触れ、生活の深化をもたらすと考えられる。

したがって本論文では「遊び」をこの「ポエシス」の領域に位置づけたい。従ってこの創造の領域である「ポエシス」に位置づけられる遊びは、日常生活から超越しながらも、仕事・学習といった生活世界と切り離されることなく、むしろこの世界にあって、人間をその存在根拠に連れ戻し、「自己確認・維持」をもたらすとといった人間学的意味を持つことになる。自己確認・維持とは、とりもなおさず自己認識—自覚を意味している。

シャトウは、遊びの喜びに「自己確認」(Affirmation du Moi) をあげている。さらに遊びを自覚との関連においてとりあげたのは、なによりもフレーベル (F.Fröbel) であった。

「もし人間が真に自己を認識しようとするならば、自己自身の外に自己を表現しなければならない。言わば自己を自己自身において対置しなければならない。³⁸⁾」と自己認識—自覚の形態を自己表現的自覚にもとめている。この自己表現活動とは、フレーベルにおいては、幼児期の遊びであった。

さらにこのような遊びの人間学的意味づけにたいする論理的基礎づけが必要である。ナトルプは、「休息」を位置づけた「限界」概念をとりあげ、「限界論理学」を構築しようと思図したが未完に終わった。ただ「存在のカテゴリー」として(カントのカテゴリーの順序を変えている)現実態、必然態及び可能態あげ、「休息」を「現実態」に位置づけている。本研究も今後遊びの位置づけと同時にその発達の論理的基礎づけを目指したい。

<注>

- 1) この研究テーマにそって、日本保育学会において第46回大会(1993)から第50回大会(1997)まで5回にわたって研究発表を行った。さらに1994年から1997年にわたって、次ぎのテーマで論文を発表した。「乳幼児期における「遊び」に関する研究方法と動向」(～) —日本保育学会第1～45回大会における研究発表を通して—名古屋柳城短期大学研究紀要第15号～18号 1994～1997
- 2) 「パラダイム」という言葉は、アメリカの科学史家 T. Sクーンによって導入された。「パラダイム」転換とは、人文・社会科学分野において使用され、「思考の枠組み・ものの見方の転換」といった意味で使用される。本論文では、「思弁的・理念的アプローチ」から「科学的・合理的・構造的アプローチ」への転換と「科学的・合理的・構造的アプローチ」から「解釈的・記述的アプローチ」への転換といった遊び研究方法の2つの転換をとりあげた。
- 3) 19世紀後半に現れる遊び論として、単に気晴らしのためと考える娯楽理論、力の過剰に起因する精力過剰理論、相続された原本能的理論さらには補償理論などが指摘される。これらの思弁的遊び理論を総合したのは、グロース (K. Gross)であった。彼は、遊びの生命価値としてあげられた練習を軸として、遊びの無意識的目的論的先準備説を展開した。グロースの研究は、その後各諸科学の分野において、遊びへの関心をたかめた。
- 4) 20世紀初頭の遊び理論は、グロースの遊び理論(生命価値を軸とした先準備説)の批判・克服を通して、展開していった。クラパレード (E.Claparède)の準備説。ビュー

ラ (K.Bühler) およびビュラー (Ch.Bühler) の機能的快樂説。ピアジェ (J.Piaget) の思考展開における同化説。その他ステルン (W.Stern)、デューイ (J.Dewey)、フロイド (S.Freud)、シャトウ (J.Château)、ブラッツ (W.E.Blatt) などの遊び理論があげられる。

5) 本論文5、7 ページ参照。レヴィ＝ストロースによれば、「構造」とは、「諸要素の単なる総和でなく、それらが密接にかかわりあっている全体であり、1つの要素の変化が直ちに他の諸要素および全体に変化を引き起こすような統合的な諸関係の総体」と規定している。

6) 20世紀初頭ドイツの哲学者フッサール (E.Husserl) よって提唱された現象学の哲学的方法である。「現象学的還元」によって、残されたものに本質的意味を探ろうとする新しい方法論の途を開いた。また彼の哲学は、「超越論的現象学」ともいわれる。彼の哲学は、1920年代に、「哲学的人間学」を展開したシェラー (M.Scheler) 現象学的存在論を展開したハイデガー (M.Heidegger) によって継承される。

7) この概念は、最初は「先験的(transzendental)」と訳されていた。「超越的 (transcendent)」の概念と区別される。ドイツの哲学者カント (I.Kant) によって提唱された認識批判の方法論的性格を持っている。先験的方法とは、対象を認識する際、それが可能になる根拠を解明する方法である。可能的経験世界を越えながら、その可能性を保証するメトデーである。本論文では、認識論的レベルに止まらず、現実・日常世界のレベルにまで拡大して適用する。具体的・現実的遊びを日常生活経験を越える領域に位置づけ、その可能性を基礎づける方法論である。

8) 第1回大会～第50回大会のすべての研究発表 (シンポジウムを含む) の題目および内容のレジメを収集し、その中から「遊び」に関する研究を抽出した。さらに大会回次毎に発表内容および発表数を整理した。〈抽出方法〉発表題目や副題に次の「遊び」に関連する用語を含む研究発表を総発表から抽出した。

「遊び」「あそび」「遊戯」「遊ぶ」「あそぶ」「遊べない」「あそべない」「プレイ」「Play」「ごっこ」「遊具 (個々の遊具名称を含む)」「玩具 (個々の玩具の名称を含む)」「おもちゃ」「ゲーム (個々の名称)」「恩物」「遊び場」など。

さらに各研究発表のレジメに記された「研究目的」の内容を分析・整理し、4つの領域 (A～D) に分類し、さらに10項目に細分化した。

参照 西頭三雄児「乳幼児期における「遊び」に関する研究の動向と方向」第15号
1994, 柳城女子短期大学研究紀要

9) ・ホイジンガ「ホモ・ルーデンス」高橋英夫訳 中央公論社、1971

J.Huizinga:Homo ludens,Vom Ursprung der KULTUR im Spiel,6Auf.Rein-

bek bei Hamburg, 1963. なお本論文では、引用文及びページ数は、邦訳(高橋訳)によった。引用した原語は、上記独語版より引用

- ・カイヨワ「遊びと人間」 多田道太郎訳、講談社、1952.
- ・ピアジェ「遊びの心理学」大伴茂訳、黎明書房、1967.
- ・エリス「人間はなぜ遊ぶか」森他訳、黎明書房、1979.
- ・カミイ「ピアジェ理論と幼児教育」稲垣佳世子訳 1980

- 10) F. v. Schiller: Über die ästhetische Erziehung Des Menschen in einer Leihe von Briefen 1993/94 in; Schillers sämtliche Werke, Säkularausgabe, Stuttgart und Berlin Bant, 12. S. 59.
- 11) 岩波国語辞典 359ページ。注5参照。
- 12) Edmund Husserl(1859~1936)は、ドイツの哲学者で意識主観性の内在的領域の根源へと迫る先験的現象学を確立した。初期の認識論的レベルでの考察から、後期の存在論的レベルでの考察に転換していく。普段反省されることのない素朴な日常経験つまり生活世界を取り上げることになる。
後期著書として、「ヨーロッパ諸学の危機と超越論的現象学」1936。「経験と判断」1938があげられる。
- 13) Maurice Merleau-Pontyは、フランスの哲学者でフッサールの後期思想の影響の元に、独自の現象学を展開した。特にフッサールの間主観性(共同主観性)に対する間身体性の主張である。単なる意識的自我から移入された「他我」でなく、「生きられる身体」の相互移入によって把握される真の他我にせまる現象学的アプローチである。
- 14) ホイジンガ、「前掲書」。37ページ。
- 15) クラーゲス「リズムの本質」杉浦実訳、みすず書房、1973。参照
- 16) F.J.J. Buytendijk: Wesen und Sinn des Spiels. Das Menschen und Tiere als Erscheinungsform der Lebenstrieben. Berlin, 1933, S. 68.
- 17) クラーゲス、前掲書、57ページ、104ページ
- 18) カイヨワ、「遊びと人間」、多田道太郎、講談社、1952, 39ページ
- 19) J. Château: Le jeu de l'enfant après trois ans, sa nature, sa discipline, nouvelle édition augmentée, PARIS, 1964, P. 426
- 20) クラーゲス、「前掲書」57ページ
- 21) ホイジンガ、「前掲書」17ページ
- 22) カイヨワ 「前掲書」32ページ
- 23) ホイジンガ、「前掲書」26ページ
- 24) ホイジンガ、「前掲書」27~28ページ

- 25) ホイジンガ、「前掲書」15ページ
- 26) ホイジンガ、「前掲書」42ページ
- 27) ホイジンガ、「前掲書」351ページ
- 28) ホイジンガ、「前掲書」14ページ
- 29) H.Scheuerl: Das Spiel, Untersuchung über sein Wesen, seine pädagogischen Möglichkeiten und Grenzen, Julius Beltz, Weinheim/Berlin, 1968 S.5
- 30) H.Scheuerl: Ibid., s.132
- 31) 哲学者、教育学者であるナトルプ (P.Natorp) は、新カント学派に属しペスタロッチ研究者として知られている。後期思想では、現象学に接近し、フッサールと同じく認識論的立場から存在論的立場へと転換している。彼の教育学は、批判的教育学として我が国の教育界に紹介された。「社会的教育学」、篠原陽二訳、明治図書。などの著書が邦訳されている。
- 32) ホイジンガ、前掲書、37ページ
- 33) ナトルプの「休息」概念については、西頭三雄児、「遊びと幼児期」福村出版、1975. 86～88ページ参照
- 34) P.Natorp: Individuum und Gemeinschaft, Jena, s.25.
- 35) P.Natorp: Sozial -Idealismus, Berlin, 1922, s.89.
- 36) P.Natorp: ibid., s.230.
- 37) P.Natorp: ibid., s.230.
- 38) F.Fröbel: Die Menschengenerziehung, in; pädagogische Texte herausgegeben von W.Filtner, 1968, S.57