

## 遊びの構造と存在論的解釈

清水 武 早稲田大学人間科学研究科

Takesi Shimizu Graduate School of Human Sciences, Waseda University

### 要約

本稿は、遊びの心理学的研究と理論が抱える現在の行き詰まり的状况を打破するために、遊びについて改めて問い直し、理解することを目的とした。第一に、いかに問いを立て取り組むべきかが整理され、なぜ人は遊ぶのかという問いに答えるのではなく、遊びとは何かを問う必要性が指摘された。極端な主観主義や客観主義に基づく枠組みの限界が示され、ひとつの方法として構造主義が採用された。第二に、構造主義の立場から、Piagetの遊び論とその問題点を取りあげられ、Piaget以後の議論とあわせることで、新たな解釈枠組みが構造モデルとして提案された。第三に、導かれた構造モデルは、遊びと探索が互いに類似し、また同時に相違しているという謎を解明し、さらに質的研究にも応用できる可能性が示唆され、遊びとは何かを明らかにする意義が改めて論じられた。最後に、これからの課題についての議論がなされた。

### キーワード

遊び、構造主義、Piaget、探索

### Title

**The Structure of Play and an Ontological Interpretation.**

### Abstract

The purpose of this study was to reconsider the concept of play in order to break the current deadlock between psychological research and theories of play. First, regarding research problem formation, it was argued there would be no need to answer why people play but need to consider what play is to solve the problems. This study clarified the limitations of methodologies based on either extreme subjectivism or objectivism, and adopted structuralism instead. Second, a new model for understanding the structures of play was advanced through a discussion of studies of play conducted by Piaget and others. Third, it was suggested that this structure model, could elucidate both the similarities and differences between play and exploratory behaviors and, further, that the model could be applied to qualitative research. Finally, future research issues were discussed.

### Key words

play, structuralism, Piaget, exploratory behavior, axiom equivalent.

## 1 問題

遊びとはいったい何であろうか。遊びについての関心は、古くは紀元前のプラトンやアリストテレスにまで記録を遡ることができるほどに長い歴史を持ち、理論や学説は 60 年代における心理学領域においてもすでに膨大であり (Ellis, 1973/2000 ; Rubin, Fein, & Vandenberg, 1983 ; Sutton-Smith, 1997), 人々の関心の高さをうかがい知ることができるだろう。

しかし、それにもかかわらず、「遊びとはいったい何であるのか」という問いに対しては、意外にも、十分な答えは提示されているとは言い難い。このことはすなわち、我々が「遊び」というコトバを日常的に使う際に不自由を感じず、コミュニケーションに齟齬をきたさない理解が共有されている一方で、ひとたび「遊びとは何か」その内実が問われるならば、心理学者でさえも答えに窮することを意味している。

そして、現在、心理学における遊び研究は明らかに行き詰まりをみせている。例えば、中野 (1996) は、最近の日本における多くの学会発表が研究論文のレベルには至らない現状を危惧し、遊び研究の空回り状態と理論的間隙の克服を現在の心理学の課題として指摘している。

言うなれば、遊びについての理解を可能とする包括的な解釈枠組みを提供しえない理論的整備の遅れは、無視できない大きな問題といえるだろう。今、遊びに関する日常的な態度を突破する、内実の把握が求められており、こうした問題の解明こそ心理学、また他ならぬ質的心理学が請け負う課題ではないだろうか。それは「複雑な現象をうまく概念化し、カテゴリー化することは、質的な研究の到達点である。その到達点が、次に量的な研究の出発点になる (麻生, 2002)」からである。

しかし、問題は、遊びという現象については、多種多様な取り組みが可能であり、その一方で遊びを対象とした心理学は、現象理解に向けた「問いの立てかたと取り組みかた」には、これまで全くといって無自覚、無防備でもあった。おそらくは、どのように問いを立て、取り組んだとしても「遊びという現象」が応えて

くれたためではあろう。

そのため、今、クリアしなければならない課題は少なくない。まず、遊び現象を解明するための問いを定め、同時に、どのように取り組むかを考えることが挙げられる。したがって、「問いの立てかたと取り組みかた」について、まとめることが先決となる。

詳細は後述するが、Piaget などに代表されるごく稀な研究者は、適切に問題を設定し、かつ問題を押し進めてきたと思われる。そこで、本稿では問題のありかと方法論を議論し、Piaget の理論を中心に、主要な論者 (Millar, 1968/1980 ; Gadamer, 1975/1986 ; 西村, 1989) の知見を総合して議論を編みなおすことを試みる。そして最後に、遊び現象の構造理解を示すことで、遊び研究の空回りの現状 (中野, 1996) を打破するための議論につなげることにする。

## 2 古典的遊び論——人は何故遊ぶのか

現在、遊びとは何かということについての共通理解が得られていない理由のひとつとして、遊びを根本から解明するための問い自体が、長らく扱われてこなかったことが挙げられる。

遊びがアカデミックの世界で本格的に取り上げられ始めたのは、実証主義全盛の 19 世紀からである。遊びの美的価値を説いた Schiller (1795/1972) によって、遊びが無意味・無価値な活動ではないという認識が社会全体を席卷し、また当時のダーウィン進化論の影響とも相まって、遊びへの関心は 19 世紀後半に急速に高まりをみせた。

こうした時代背景と共に、教育学においては遊びを教育にどのように取り入れるか (山室, 1991), また心理学においては「人はなぜ遊ぶのか」という根拠が探究されることとなった (Ellis, 1973/2000)。この時代の古典的遊び論は、原因もしくは目的因を特定しようと試みるアプローチに大別されるといってよい。

### 2.1 原因・動因の遊び論

多くの研究者は「遊びがどのような原因で生まれる

のか」と遊びの原因を問うた。Ellis (1973/2000) が概説するところによると、「遊びは余ったエネルギーを放出することによる活動」とする Spencer (1860) の余剰エネルギー説、他にも、遊びとは「何らかの本能の表現形態」とする本能説 (James, 1890; McDougall, 1923), また「個体発生は系統発生をくり返すためである」とする発生反復説 (Gulick, 1898, 1902; Hall, 1916; by Ellis, 1973/2000) などを挙げることができる。

20 世紀に入ってからも、遊びの動機を特定しようとする理論構成が進展をみせる。例えば、「遊びは環境の中での結果を統制したり生み出したりする能力を証明しようとする欲求によって動機づけられている」という能力・効力説 (White, 1959) や「覚醒を追求するために、覚醒を維持しようとする欲求」を前提条件にする「覚醒・追求」説 (Ellis, 1973/2000) など、優れた仮説はいくつかみられる。

しかし、このように存在を外側から根拠づけたところで、「遊びそのもの」が何であるかは依然として不明であろう。本能や欲求、さらには動機づけで説明しても同じである。何らかの欲求による動機を遊びの発生因としても、欲求や動機が遊びではないのと同様に、そうした説明によって遊びという行為そのものの本質が解き明かされるわけではないのである。

## 2. 2 目的因の遊び論

人は「何のために遊ぶのか」という目的因が、遊びの機能的側面と共に説明に用いられることも少なくない。その起源はアリストテレスにまで遡ることができる。

遊びを、労働や学習がもたらす苦勞や苦痛をいやす浄化活動とみなしたアリストテレスの浄化説は、多くの遊び論者 (例えば Groos, 1898, 1901; Carr, 1902; Claparede, 1909) に支持された (山田, 1994)。またこれに近い説として、Lazarus (1883) のレクリエーション説や、または労働の束縛から解放されるための休養説 (Sapora & Mitchell, 1961), 気晴らし説 (Patrick, 1916) などがある (Ellis, 1973/2000)。他にも、将来の生活の準備をするために、生まれつき不完全な本能を不断の練習によって練り上げる活動である、とする

Groos (1898, 1901) やランゲの生活準備説も、この流れに位置づけられるだろう (山田, 1994; 西村, 1989 参照)。

20 世紀中盤を過ぎてからも類似の理論は残存した。例えば、Bruner (1972, 1973) は、遊びをスキルの熟練・学習に位置づけ、遊びは対象操作のマスターのための行為 (マスタリー・プレイ) であるとし、その応用の場 (ポスト・マスタリー) と考えたが、彼の立場がこの範疇に入るだろう。マスタリーは、確かに、探索から遊びへの移行 (Hutt, 1966; Nunnally & Lemond, 1973) について、スキルとしての熟練を想定する点では興味深い。

しかし、人が遊んだ結果、「どういった機能的側面があるのか」という問題と、「人は～のために遊ぶ」という話には根本的に断絶がある。機能の解明が有意義であることは間違いないとしても、将来の何かのために遊ぶといった効用論の展開は、単なる論点の先取りにすぎない。中野 (1996) も指摘しているように、こうした理論構成は遊びの刹那を意味しないのである。

問われるべきは「遊びとは何か」、そこに「何が在るのか」である。遊びそれ自体の意味理解が課題なのである。

## 3 遊びとは何か——問いへの取り組みかた

現在、遊びとは何かについて、共通理解が得られていない理由はそれだけに留まらないと思われる。冒頭で触れたが、問いへの取り組みかたも重要な問題だからである。以下、代表的なものを順に4つのアプローチを取り上げることにする。

### 3. 1 主体の意識還元主義

第一に、遊びを遊ぶ主体の意識に還元するアプローチが挙げられる。これは狭義の主観主義に属し、その要諦は「遊ぶ主体が自らを遊んでいると感じられる状態にいる場合をもって遊びとして認定する」という主張に集約される。Henriot (1973/1974) がこれに最も近く、彼の遊び観は極めて一人称的性格が強い。

Henriot (1973/1974) は「遊ぶということの観念なしに、遊ぶ意思なしで、自分が遊んでいるということを知らずに遊ぶことはできない」とし、「行為する人間は二重に分身し、要するに遊びにすぎないのだという確信のもとに、自分が現実に行っていることをおこないつつある自分を自分で眺めているという具合に、すべてが進行する」と、議論を展開した。

しかし、遊びが本人に意識化されているかどうか、必ずしも問えないのではなからうか。そもそも、遊びは、意識的に遊ぶという態度をとる主体がまったくいない場合においても、むしろその場合にこそ存在する (Gadamer, 1975/1986) こと、言い換えれば「遊びにはむしろ自己は忘却されている」(結城, 1991) という側面を忘れることはできないのである。我々は動いている間に、いつのまにか、楽しく遊んでいることや、知らぬ間に夢中になって、気がついたら遊んでいたという経験は少なくないはずである。

山田 (1994) もこの点に関して、自分が遊んでいると明確に意識できるとは想定し難い段階の幼い子どもの場合に、この前提は明らかに無理があることを指摘している。さらに、このスタンスを採ることにより、動物の活動に遊びが認められること (Groos, 1898; Huizinga, 1938/1973; Bateson, 1972/1990; Millar, 1968/1980) について、積極的に語れなくなるのではないだろうか。

Henriot (1973/1974) が遊びという存在の意味理解を主題としたのは確かだが、それは「主体の意識へと意味を追いやる作業」とは違う。また、主体の意識を第一義におくことで、不可知論の様相は回避できない。実際に Henriot (1973/1974) も触れているように、心理学的な解決には至らないだろう。共通理解を重視する科学的態度において、このアプローチは採用できないのである。

### 3. 2 境界設定主義

遊びと呼ばれる現象の範囲を、事前に線引きしようとするアプローチもある。ここでは、それを境界設定主義と呼び、その問題点について概観していく。

### 現象的定義

第一に、遊びを要素的に扱い、現象的に定義する方法を挙げることができる。例えば、「かくれんぼ」や「鬼ごっこ」などをもって「遊び」と定義してしまう方法が、それにあたる。確かに、こうして認定された遊びは、個別の研究の実施において役立つことはあるだろう。

しかし、そうはいつても、山田 (1994) が「既製品化された遊び」として批判するように、遊び理解のための根本的な解決にはならないと思われる。かくれんぼをしている子どもが、まったく楽しんでいない場合に、それを遊びと呼ぶことは、心理学において致命的でさえあるだろう。遊びの定義が、個々の心理と乖離するならば、それは本末転倒だからである。

加えて、このアプローチに従う限り、遊びと呼ばれる活動の範囲は、必然的に狭くなる。喩えるなら、海辺の砂の一部をかき集めて、全ての砂を網羅しようとしていることに近く、全体を大きく取りこぼすことは自明である。菌田 (1983) が明示したように、遊びは現象的にのみ定義することはできない。あくまでも遊びを認定する構造そのものを解明することが、求められているといえよう。

### 特徴・要素の列挙

もうひとつの境界設定主義としては、遊びに関連する要素を集めることによって、遊びと呼ばれる現象の範囲を確定しようとする試みがある。例えば、Garvey (1977/1980) の遊び観として有名な「What are play?」と問い、多様な特徴を列挙することによって、遊びと呼ばれる活動の範囲を確定しようとする試みが挙げられる (高橋, 1996; Krasnor & Pepler, 1980)。

しかし、遊びに特徴的と考えられる要素は、極めて多く、それらを集合させて重ねて、遊びを確定しようとしている点においては、現象的定義による範囲の確定アプローチと同じであり、根本的な解決に至ることは原理的にありえない。

そして、誰がみても明らかな特徴だけを客観的に扱おうとしたこの方法は、探索と遊びの類似性を問うたとき、ようやく、その限界を白日のもとにさらすこととなった。

経験的に、我々は探索と遊びが類似し、また同時に

異質であることを知っている (Hutt, 1966; Weisler & McCall, 1976)。ところが、どれだけ両者の特徴を列挙し続けても、両者の間に見分けがつけられず、遊びとは何かさえわからないという結末へと陥ったのである (Weisler & McCall, 1976)。こうした結果は、我々が純粋に客観的な立場にたつて、遊びを同定しているわけではないことを、逆説的に示しているといえよう。

これら境界設定主義は、「遊びとは何か」という問いに対して、「遊びであるのか否か」の条件を客観的な基準によって取り出そうと試み、客観的な線引きを可能とする基準を事前に定めようとするわけである。しかし、そのために、先に主観を排除するという方法を採用以上、経験との乖離は深刻といってもよいだろう。

### 3.3 問主観的・心理状態主義

第三のアプローチとも呼べるものがある。観察者による問主観的な観察から遊びを明らかにしようとする心理状態主義 (加用, 1993) である。一見すると、主体の意識還元主義に近いが、視点が観察者の位置におかれる点において、まったく異なると考えられる。

心理状態主義は、観察者の遊び解釈が可能な限り主体の心理状態と乖離しないように考える立場を採用。そのため、縦断的な観察、問主観的な解釈を徹底し、遊びの主体へ接近するアプローチ (麻生, 1998; 加用, 1998) が採られ、それによって、例えば「遊びの主体は遊びと思っていないのに対して観察者は遊びと解釈する」、もしくはその逆に「主体が遊びだと思っているにもかかわらず、観察者が遊びと判断しない」といった状況を極力減らすことが期待できる。すなわち、この立場は、従来の客観主義的研究が隠蔽しようとした問題に正面から向き合っているといえる。

しかしながら、これに問題がないわけではない。最大の問題点は、これによって「遊びとは何か」が共通理解可能なかたちで表現されるわけではないことである。あえて意地悪くいえば、観察者が遊びと呼ぶものをもって遊びと定めているにすぎないという批判も可能である。

もちろん、そうした批判に対する「研究の方法論」として、縦断的な観察、問主観的な解釈を徹底し、遊

びの主体へ接近するアプローチ (麻生, 1998; 加用, 1998) が打ち出されているのは理解できる。

しかし、具体的事例の観察に際して、目の前の現象が「遊びであるのか、そうでないのか」の判断に伴う難しさの問題と、「現象理解を深めるための理論化に伴う難しさ」を混同することはできない<sup>注1</sup>。前者は境界設定の問題とその難しさ、後者は日常的態度を突破して内実の理解を推し進めることの難しさであり、2つを別の問題として解く必要があるだろう。

心理状態主義は、個別の遊びをよりよく記述するために、個々の研究レベルで機能するが、遊び一般についての共通理解を推し進める方法論とは異なると考えられる。遊び現象を解明するためには、あくまでも理論化の方法からの解決を試みる必要がある。

### 3.4 構造主義

ここでは遊びについて、客観主義に頼ることなく、共通理解が可能となるような、そういった方法が要請されている。そうした意味で、対象の意味解釈を可能にする「構造」の概念が要請される。Rombach (1971/1983) による構造存在論を踏まえると、構造とは、それ自体が法則として、己から現れ出てくるような、ひとつの存在論的生起であり、同時にひとつの解釈である。いわゆる分類やカテゴリが模索される、通常の現象的定義に対して、ここでは、そのような「カテゴリではなく、多数のカテゴリの秩序づけ」としての構造について、それへの首尾一貫した解釈を提示すること (Rombach, 1971/1983) が課題探究されるのである。

なお、いわゆる構造主義は必ずしもひとくくりにはできないが、レヴィ-ストロースをはじめとして、Piaget (1968/1970) がこれに含まれ、現在においては、構造主義科学論 (池田, 1990)、及び構造構成主義 (西條, 2003) がその発展的な流れに位置づけられるだろう。

構造主義や、構造存在論に関する議論は本稿の目的と若干逸れるため、詳細な議論は上述の文献に譲るが、ここでの要点は、存在意味を探究する際に、研究者の視点が反映されることをそのまま受容し、提示される構造が一解釈であることを否定しない態度ということ

表 1 遊び理解のための本稿の採用した方法と従来との対比

	従来・通常	本稿
遊びの問いかた	人は何故遊ぶのか (原因・目的因探し)	遊びとは何か (存在論的問い)
どう取り組むのか	①主体の意識 ②現象的定義 ③特徴・要素の列挙 ④観察者の間主観	一貫した解釈枠組みとして 働きうる構造の把握と表現
構造把握のしかた	主体の能動的活動として (Piaget, Millar)	存在様態・状況として (Gadamer, 西村)
遊びの能動性表現	外態	内態 (中動態)

注：上段が3章まで、下段は4・5章の内容にそれぞれ関連する。

ができる。当然、構造とは実体のことではなく (Piaget, 1968/1970)、現象の法則性を解釈する枠組みとして位置づけられ、創出されたものである。

Piaget のスタンスは、構造主義をあくまでもひとつの方法論として捉えるもので、本稿もこれに習い、議論を続ける。以上、これらをまとめて本稿の立場として表に示した (表 1, 上段部分)。

#### 4 Piaget の遊び論

心理学における遊び論の中でも、遊びを理解するためのアプローチを極めて正当なかたちで実行したのが、他ならぬ Piaget であり、少なくとも3つの長所を指摘できる<sup>注2</sup>。

第一に、問題設定と探究方法が極めて妥当なことが挙げられる。遊びの解明のために Piaget (1945/1988) は、動因論の形式を採らず (Millar, 1968/1980)、また境界設定主義のアプローチでもなく、遊びそのものの構造化を試みている。第二に、遊びの構造と共に、その機能的側面が同時に扱われ、遊びにおける楽しさを構造から解釈できる点を挙げられる。最後に、Piaget の遊び論は、想定される遊び一般に「一貫した解釈枠組み」として働きうる土台を持つことが挙げら

れる。

本稿では、Piaget の卓越した主張の核を押さえた上で、Piaget の遊び論の抱える問題点を指摘<sup>注3</sup>、それを克服する枠組みの提示へと向かう。

#### 4. 1 同化優位としての遊び

Piaget (1945/1988) によれば、遊びとは、同化が調節よりも優勢である活動と捉えられる。「適応的」同化と「純粹」同化は異なっており、遊びは後者に分類されるという。調節よりも同化が優勢ということは、外部实在を気ままに、すなわち非適応的に自己に取り込むことである。要するに、外部の实在を自己に同化させることが、機能的な快 (遊びにおける楽しさ) をもたらすとし、このとき調節の努力がいらぬ純粹な同化こそが、遊びというわけである。

そうすると、遊びの自由とは、調節をせずとも済むような状況、すなわち努力を要する客観的思考ではなく、気ままな自我の働きのほうが優勢であるということであろうか。興味深いのは、この枠組みが、Piaget が想定する遊びの発達の变化によらず、基本的に変わらないことであろう。

使ってみるとわかるのだが、Piaget (1945/1988) の理論は、かなり頑健なつくりになっている。同化のレトリックは、主体が世界を我が意のままに取り込むこ

とができる点について、コンピテンス（有能感）の解釈とも整合する。これは、ひとつの構造把握であり、遊びの楽しさを主体の観念へ閉じこめていない点において、極めて優れている。加えて、同化によって自我が変化することは、ひとつの発達として遊びを位置づけることにも成功し、Piaget 自身の認知発達観と調和するものとなっている。

さらには、遊びの消失についても示唆するところが大きい。例えば、外部客観世界への適応が完了している個体は、自らの活動の結果、生じる全ての可能性を予期可能と考えられる。しかし、自らの活動の結果、その後が生じる全ての可能性について当然視できるほどに予期可能ならば、それは退屈以外の何ものでもない。つまり、外界へ適応的になればなるほど、遊びが消失するといった側面も解釈可能なのである。

#### 4. 2 所与か創出か

しかしである。遊ぶ主体にとって遊びが楽しい理由は、所与としての世界を取り込むためというならば、それはいささか奇妙ではないだろうか。Piaget (1945/1988) の遊び論における問題点が、その内部から露呈しはじめるのは、ルールのある遊びを考えるときであろう。その点を浮き彫りにしていこう。

Piaget が遊びを語る時、ゲームのルールも、所与としての環境側に区分される（ここでの環境とは社会であり、社会の規範）。そして、ルールのある遊びにおいては、遊びの楽しさは、ルールを遵守して正しく社会生活を営むこと、すなわち、社会的快または道徳的快 (Piaget, 1932/1954) に還元されることになる。

しかし、ルールを破り、ルールから逸脱するそのことにも楽しさがあり、それは社会的、道徳的快とは明らかに異質であろう。西村 (1989) も指摘しているように、それは経験と相反すると言わざるをえない。

ここでの最も根本的な問題は、おそらく、創出や逸脱にともなう楽しみの刹那を捉えきれなくなる枠組みの設定であるだろう。ルールはルールと呼ぶ限りにおいてすでに存在しているが、逆に創造されてできるものである。遊びに特有のルールなど、それがわかりやすい。

そして、我々は「未だに存在の地位さえ与えられな

い、今後創られるであろうルール」について、今、在ると強弁できるだろうか。できないだろう。もちろん、Piaget も構成主義的観点から、創られる存在としてのルールは否定しないはずである。

しかし、遊びを語る上で、「適応—非適応」の軸を用意するならば（それは「主体—客体」の二元論的世界観から到来していると考えられるが）、あらかじめ在る世界を「活動に先立って」前提する論理構成を採らざるをえない。極めて微妙であるが、「活動に先立って」在る世界を同化して取り込むという限り、知覚されている、もしくは今後知覚されるだろう意味の全てについて、あらかじめ知っている神のような観察者を前提せざるをえない。しかし、観察者が常に所与の世界で待っているような記述のしかたはできないはずなのである。

つまり、「実体としての世界」や「所与としての社会規範」などをあらかじめ到達点に据えるならば、その時々構成される意味や価値、そこに見出される楽しさを把握することは原理的にあり得ないことになる。この点に、強く違和感が残るのである。くり返すと、それまでなかったものが創られるとき、それまで在ったものから逸脱する経験と、それと共に楽しさが生起することは、無視できない問題と考えられる。

#### 4. 3 活動から存在様態・状況へ

Piaget (1945/1988) の遊び論が抱える問題を、もう少し別の視点から捉えてみたい。Piaget (1945/1988) の理論においては、遊びは主体の能動的活動として理解される。それは何ら間違いではないだろう。

しかし、結論から述べると、遊びが持つ特徴と微妙なニュアンスがうまく表せない。それは、坂部 (1983) や西村 (1989) の論考から、「遊ぶ」と「触れる」の類似性に注目することでわかりやすくなる。

坂部 (1983) は「ふれる」という動詞の独自性に注目し、それが色を見る、音を聞く、匂いをかぐ、甘さを味わうといった、他の感覚をあらゆるコトバのように、対象を示す助詞として「を」をとることがないことを指摘した。例えば、机をふれるとはいわずに、机にふれると言うのが普通であろう。

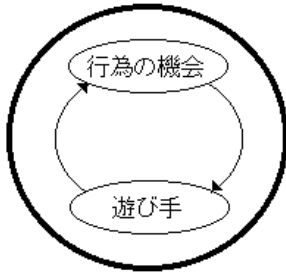


図1 遊び手と行為の機会の間形成をみる  
存在様態・存在状況としての遊び

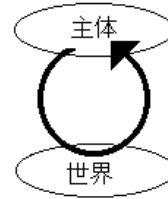


図2 世界を取り込む主体の能動的活動  
としての遊び

触に関するこうした独自性は、他の感覚をあらゆる動詞が主・客の区別がはっきりしている（西村，1989）のに対して、触り触られる関係を単純に主・客に切断して扱うことがふさわしくないという点にあると考えられる（Katz, 1925/2003；西村，1989；坂部，1983）。

そして、坂部（1983）や西村（1989）が指摘するように、こうした触の特徴が遊びと相似的関係にあることは非常に興味深い。例えば、我々は、かくれんぼをして遊ぶと言うことはあっても、かくれんぼを遊ぶとは言わないのである。

西村（1989）に従えば、我々は、そのような状況「に・遊ぶ」のである。西村（1989）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、ある独特のありかた、存在様態であり、存在状況である」と述べている。

このあたりの議論は難しいが、遊びは「主体がおこなう活動というよりも、むしろ全体で生じている状況」として把握するのはどうだろうか（図1）。

Piaget（1945/1988）の遊び論は、世界「を・遊ぶ」に近く（なぜなら、世界「を・取り込む」＝同化）、主体の能動的な活動としての表現には適している（図2）が、存在様態・状況「に・遊ぶ」という側面の把握に必ずしも適しているとはいえないのである。

#### 4. 4 内態における能動性

存在状況として遊びを捉えると、遊びにおける能動性が、一般に理解されるような能動性と異質の側面が含まれることも理解されるだろう。

例えば、触れると触られるを考えてみても、それは主体が客体を支配しているわけではない。遊びも同様に、例えば、遊びに夢中になっているとき、行為者は遊びを支配しているわけではない。むしろ逆に、荘子や Gadamer（1975/1986）の遊び観でいうところの「遊びによる遊び手の支配」とも呼べる状況といえよう（結城，1991）。

しかし、それでは、遊びのもつ能動性はいかにして表現されればよいのだろうか。能動・受動のどちらかで表現するならば、能動ということになるだろうが、その一方で受動的側面を否定することもできない。

Benveniste（1966/1983）の議論を参考にすると、能動と受動という分けかたでなく、これらについては外態と内態という2つの概念から、理解を進めることができる。

外態（能動態）においては、動詞は主辞に発して主辞の外で行なわれる過程を示し（ある・生きる・曲げる・食べる・飲む、など）、内態（中動態）はそれに対して、主辞がその過程の座であるような過程を示し、



主辞の表すその主体は、この過程の内部にあるという（生まれる・ついて行く・動きに従う・被る・話す、など）。

例えば、「自転車に乗る」ことや「海を泳ぐ」ことについて、我々は自らがそのプロセスを支配していると思いがちである。しかし、鈴木（1996）が論じるように、「それができるようになった過程」を振りかえると、自らが自転車と一体となり、海の水と1つのリズムになる内態への転回があつてはじめて成立している状況であることに気づくのである<sup>註4</sup>。自らが対象を支配しているように感じられるのは、触れている対象と一体化したプロセスを、再度、外態において捉えなおしているためだからである（鈴木、1996）。

話を戻すと、「遊びによる遊び手の支配」というメタファーは、遊び手の受動性についての理解を促すものであるが、Gadamer（1975/1986）や西村（1989）、さらに遡れば Huizinga（1938/1973）らが中動の概念によって遊びを論じているように、ここで指摘されている問題は、自己再帰的な存在状況の話であつて、すなわち単なる受動というのではなく、「支配され/支配する」遊び手がそこにあり、鈴木（1996）が「内態における能動性」と呼ぶものと考えられるだろう。

Piaget（1945/1988）によれば、遊びにおいては、活動をおこなう主体の側に積極的な主導権があり、それは能動的側面が重視されているからに他ならず、それで問題はないのであるが、例えば、遊びを「既知行動のあらわれ」と表現することからも、それが「外態における能動性」を指し、「内態における能動性」のニュアンスを消し去っている可能性に注意しておきたい。

先の自転車や水泳の例からしても、あらゆる外態も内態へと返すことができるわけであり（鈴木、1996）、活動としての遊びも、状況としての遊びへと、動詞の記述をプロセス自身の内部へと戻すことで、新たに捉えなおすことができるはずなのである。

プロセスの只中へと記述の時間を引き戻すこと（外態から内態への転回）が必要になるのはそのためである。知覚者と環境との相互依存的側面を扱うにしても、主体の能動的活動として（図2）ではなく、ひとつの存在様態・状況として（図1）、遊びを取り巻く全体を加味する必要がある。

これにより、自己再帰的な自己、及び所与ではない

自己再帰的な世界が開かれる。これらは不可分な関係を形成しており、ここではそれらを遊び手<sup>註5</sup>と行為の機会と呼ぶことにする（図1）。以上について、本研究の立場を表1の下段に示す。

## 5 本稿の立場

Benveniste（1966/1983）が論じ、鈴木（1996）が強調した「内態」の概念を用いることで、「楽しさ」への問いかげが微妙に変化しはじめる。遊びをあくまでも存在状況として捉えるならば、遊び手にとっての楽しさは、Piaget（1945/1988）のように「活動それ自体のコンピテンス（有能感）」<sup>註6</sup>とする前に、むしろ楽しさを形成する「ひとつの関係性の在りかた（≒全体）」としての再解釈が求められよう。別の言い方をすれば、「遊びにおける楽しさはいかにして創発するのか」、それを「遊び手と行為の機会との関係性の在りかた」として考え、そのプロセスを含めた存在論的生成を全体から理解することこそが、Piaget 以後の我々に残された最重要課題と思われる。

この辺りの内容は、Millar（1968/1980）の議論が大変示唆に富んでいる。なお、Millar（1968/1980）も Piaget（1945/1988）と同様に、構造主義者とみなすことができ、本稿は、Millar（1968/1980）の洞察のいくつかについて再解釈を与え、理論的改良を試みる。

### 5.1 新奇性から価値へ

Millar（1968/1980）は、遊びの楽しさを主体による「新奇性の知覚」に見出した。例えば、すでに知っていることに耳を傾けることは、退屈である（Millar, 1968/1980）。また、多田（1990）も指摘しているが、ゲーム展開が決定されていたり、先に結果が分かっていたりしても、つまらない。同様に、変化のないリズムにはくすぐられることがない。要するに、結果に新奇性が伴わなければ、それは退屈に感じられ、もはや遊びにはならないという指摘であり、それは極めて妥当といえるだろう。

しかし、例えば仮に「新奇性が知覚された」として

も、そこに価値が見出されなければ、楽しいという経験が生じない可能性を想定することができる。つまり、問題は「知覚者にとっての新たな価値が、そこに見出される状況にあるのかどうか」であり、結局のところ、新奇な対象に触れるときには、新たな価値が見出されることが多いというのが実際ののだろうか。

本稿は、Millar (1968/1980) が論じる新奇性について、それを知覚される「新たな価値」として再解釈し、内態の概念から「遊び手にとっての新たな価値が見出されること」を、遊びの楽しさとして、把握するスタンスを採る。

ここで注意すべきことは2つ考えられる。ひとつは、ここでの価値とは、あくまでも遊び手にとっての価値であって観察者や社会といった周りにとっての価値とは必ずしも一致しないこと、もうひとつは、個体にとっての価値は必ずしも社会と切り離されているわけではない、ということである。

2つは一見、相反するように思われるが、例えば、本人が「新しい価値を見出している」ときに、周りには周知のこととしてしか評価されず、楽しくなくなってしまうことは十分に想定できる。また、それとは反対に、他者から褒められることではじめて、新たな遊びが成立するような状況を考えてもよいかもしれない。

## 5. 2 不完全から内態へ

Millar (1968/1980) は、また一方で、知覚者と接触対象との関係性についても論じている。例えば、あまりにも複雑すぎて初心者には一向に理解できない (Millar, 1968/1980) 状況、まったく意味が理解不可能な数式や文章もしくは議論にも退屈感は生起する。

このとき、慣れ親しんでいる論議にも新しい工夫がなされたり、ありふれた経験にも新しい光があてられたり、あるテーマに関して思いもよらない変化が与えられるなら、注意を引く (Millar, 1968/1980) といった例が考えられる。

全体が秩序立ちすぎている、極度に乱雑すぎている、遊びは成立しないということである。いうならば、秩序と乱雑の間にあるカオスの縁のような状況にこそ、遊びが生まれるということだろう。

ところが、Millar (1968/1980) は、最終的な理論的

定式化において、遊びをある種の「不完全で」かつ「消化されていない段階」の活動と位置づけた。そうすると Piaget (1945/1988) の理論構成とまったく同じ問題に陥り、神の視点を隠し持つことになる。彼女の極めて優れた洞察が結果的に同意されにくい形式になっているのはこのためであろう。ここでは、未消化段階としての「不完全」ではなく、内態概念による「存在状況が生起するプロセス」として再解釈し、これを救済する必要がある。

以上を踏まえると、楽しさは、遊び手と行為の機会との間の動的な関係性 (固定されない関係) が維持される状況に生起する。それは、遊び手にとって、触れている行為の機会に対しての「触れかた・接触のしかた」自体を、自ら見出すことができる状況 (できるようになる一連の過程) そのものと考えられる。

## 6 構造の位置づけと意義

以上の議論を踏まえ<sup>註7</sup>、遊びの構造を存在論的に解釈したモデルとして示す (図1)。

遊びとは、遊び手が (触れている行為の機会に) 接触のしかたを見出すことができる (新たな価値を創出することができる) プロセス、その存在状況のことである。

本構造モデルは、個別の具体事例の解釈のために提案される一仮説とは異なる性質を持つ。仮説は現象とそれに対する研究者の解釈の数に応じて無数に提起可能といえるが、本モデルは、特に優良と考えられた Piaget (1945/1988) と Millar (1968/1980) の遊び論を母体として改良を加え、枠組み自体を再構成しているためである。以下、本構造モデルの援用可能性を論じてみる。

### 6. 1 遊びと探索との違い

すでに述べたように、これまで、遊びと探索の違いについては明確な区別をしようとする試みは、成功しなかった。ここで改めて再考してみたい。

Weisler & McCall (1976) が採用した方法は、遊びと探索それぞれの特徴を数え上げ、それぞれの定義を明確にすることであった。例えば、遊びの特徴としては、不確実性が高く、一定の外的形態がなく、拡散的で多様であり、リラックスし、ポジティブで、目的的ではないとされ、それに対して、探索の特徴としては、主観的不確実性の低減、収束的・特定のであり、緊張し、ネガティブで、目的的事であることなどが挙げられている。

しかし、最大の疑問は、「これらの数え上げた特徴が、必ずしももう片方のカテゴリに含まれないわけではない」ということである。

例えば、三嶋 (1996) が探索場面を詳細に観察して記述したように、探索を続ける際に、探索形態が動的に時々刻々と変化し続けていくことを考えると、先に挙げた、不確実性の高さ、外的形態の拡散性・多様性といった遊びの特徴は必ずしも遊びに限ったことではないことがわかる。さらにリラックスとポジティブといった遊びの特徴についても、探索が遊びにもなるといった楽しさの側面 (中野, 1985) を考えれば、それらは探索時にも見られることがわかるだろう。

一方で、探索における、主観的不確実性の低減、収束性・特定性に関しては、遊びが次第につまらなくなっていく途中を想定してみるとよいのではないだろうか。程度の問題とはいえ、それらを遊びに含めることも不可能でないはずである。以上に論じてきた重なり合いのイメージを図に示す (図3)。

それでは折衷案として、互いが重なり合う部分について、探索遊びというカテゴリを用意するとどうなるのであろうか。そうすると、先の諸特徴はこのカテゴリ内に収まることになる。ところが、今度は2つが類似していることは理解されるところでも、互いの相違点については、依然としてまったく不明なことに気づくだろう。

しかし、そもそも遊びや探索の類似と差異を解き明かそうとしていたわけであるから、そのようにお茶を濁すのではなく、ここでは再びどうすればよいかを問わなければならない。

本稿の枠組みは遊び現象の中核を定めているため、この問題についてはこれまでとは別の取り組みかたが可能になる。要するに、探索は必ずしもこの範疇に属

さずともよいのである。「飽きてしまって退屈であっても持続可能」というのが、遊び的でない探索に他ならない。探索の特徴に、緊張やネガティブ、さらにはステレオタイプのといった特徴が数え上げられていた (Weisler & McCall, 1976) が、ここではその意味づけ自体が変わってくる。それらは探索を積極的に意味するというよりも、単に遊びに含まれない特徴にすぎないのである。

一方の探索についても考えてみる。本来ならば、探索についても議論を重ねる必要があるが、ここでは一旦、暫定的な見解を与えておくこととする。探索は探索という限りにおいて、何かの情報を求めているわけであるから、探索の中核に「目的的なパフォーマンスの遂行」を認めることができる。

そうすると、遊びは必ずしも目的的でなくともよいといえることがわかるだろう。Weisler & McCall (1976) も、この点を遊びの特徴のひとつにして扱っていたが、ここでもまったく意味の異なる知見として導ける。つまり、目的的でないことが、遊びを決めているのではないのであって、探索というカテゴリには単に含まれなかった特徴として理解すればよいのである。

以上、遊びと探索のそれぞれについて、違い<sup>注8</sup>を根本から解明できることが示唆されただろう (表1, 下段)。これにより、特徴を要素的に数え上げることの意味も、それまでとは変わってくるのではないだろうか。 (図4)

## 6.2 質的アプローチとの接点

質的なアプローチとの接点について議論してみる。観察場面における心理状態主義 (加用, 1993) について考えると、これは間主観的な観察によって遊びを記述し、取り出してくるために高度に機能するといえるだろう。

問題は、「観察者が遊びと呼んだものをもって遊びと認めているにすぎない」という類の批判に応じる際に<sup>注9</sup>、この方法の延長線では、縦断的な観察、及び間主観的な心理の読み取りによって、これを保証するという以外には、対処のしようがないことである。

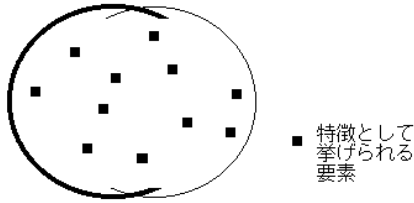


図3 遊びと探索の特徴を要素的に列挙し、定義を与える方法

左太線の枠内を遊び、右の枠内を探索とすれば、境界を定めることはできなくなる。強いていえば、中間部分を探索遊びと呼ぶ以外にない。

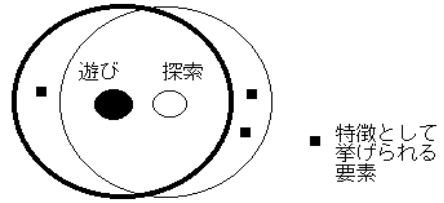


図4 遊びと探索の中核を捉え、違いを見出す方法

図3と同様の関係を意味するが、ここではそれぞれの中核を見定めることによって、互いが含まない特徴を見出すことができる。

とはいえ、西條（2003）が議論しているように、長期関与という方法は、研究における信用可能性を高めるものではあっても、この信用可能性と、結果について「確かにそうだと感じさせるといった意味での信憑性」とは、また異なる概念として考えておく必要があるだろう。要するに、研究内での「信頼性」と概念の「妥当性」とが違ったものであるように、ここで扱わなければならない問題は、本来ならば、知の共通理解可能な基盤を用意することだからである。

そこで、観察者にとって「彼／彼女がどうしても遊んでいるようにしか見えない」リアリティーを、観察者が遊びを読み取ることを擁護する方向性で、問題を進める必要がある。

今、どうしても遊んでいるようにしか見えない成人男性を、観察者が近くで見ている状況を想定しよう。観察者が見る限り、彼は料理を何度もつくり続けている。彼が用いている食材そのものはまったく変化している様子はないが、その一方で、できあがる料理の味は変化しているらしい。どうやら、彼は調理方法に工夫を凝らしているようである。彼が何をしているのか、詳しいことはわからないが、少なくとも観察者には彼が非常に楽しそうに振る舞っているように感じられてしかたがない。このようなことから、観察者は自ずと、彼は遊んでいるものと思ったとする。その後、観察は短期間で終了し、その時点で本人と直接話

をしたところ、彼は自らの仕事に従事していたため、自身の行為を遊びと言われることは否定せずとも、自分が遊んでいたという意識はまったく持っていなかったということがわかった。

従来方法では、この例を遊びとして認めることは、それほど簡単ではない可能性がある。当然ながら、仕事は何かのゲームではなく、現象的定義で遊びの範疇に含めることは難しい。また、遊びを主体の意識に還元することも、この例では成立しない。一方で、ここで心理状態主義の解明原理に従えば、観察者は、彼が遊んでいると判断することになろう。ところが、観察期間の問題もあり、この場合観察者は自らが名人芸の手腕を発揮することでもない限り、自らの感じたリアリティーとしての「彼は遊んでいた」という感じを伝えることは、容易ではない。あるいは「極めて恣意的である」といった批判も考えられる。

いずれにしても、観察者の生の実感を否定することが、心理学の出発点ではない。先にも触れたように、遊びを読み取る人間の実感こそを擁護する基盤を整備せねばならず、それは長期関与とはまた別の問題として考える必要がある。

本稿の導き出した構造は、ここで解釈枠組みとして機能する可能性を模索する。まず、観察者の認めた遊びはそれとして認め、そこに構造の含まれかたを解釈して再提示する方向性を検討する。

先の例は、「何が価値であったか」、「いかなる価値が創出されていたか」を考える。行為の機会としての食材とそれを取りまく環境に、「味の改良（本人にとっての価値）」と、「内態における全体（未知から既知へと向かうプロセス）」という解釈を許容できる。遊びの在りかたと意味を内側から補強し、これによって、観察者が「彼／彼女は遊んでいる」と判断した例について、「観察者の恣意」などとは言わせないだけの首尾一貫した解釈可能性を提示できる可能性も考えられるのである。特に、質的研究は、外部記述者に留まることなく、視点を全体状況の内側におくといえることから（西條, 2003）、こうした活用法は質的アプローチと接点があるように思われる。

現時点では、こうした使用法にまったく無理がないわけではないかもしれない。しかし、行為者が「何に価値をおいていたのか」、また「新たな価値がどうやって創られていくのか」といった、外延化の困難な質を逆算的に顕在化させる方法論として、検討の余地はあるだろう。ひとつの記述方法になる可能性も考えられる。

## 7 まとめと今後の展開

以上、本研究は遊びの構造を存在論的に探究してきた。その結果、これまで謎のままであった遊びと探索との違いについて、根本的な解明を与えることができた。さらに観察者が間主観的に遊びを読み取る際に、「そこに何が起きているのか」をこれまでとは違った角度から論じられる可能性を開示した。

今後に向けては、モデルをさらに改善していく必要があるだろう。今回の議論では、Piagetを中心に議論を進めてきたため、通常であれば取りあげられてよいはずの多くの論者に関する議論を捨象している（Rubin, Fein, & Vandenberg, 1983; Sutton-Smith, 1997）。そのため、議論が狭い範囲に焦点化していることは否定できない。

現在、遊びの理論は、視点の相対化を試みる方向性で、議論が進行している（Sutton-Smith, 1997）が、あくまでも存在の意味理解を目的とする限りは、それ

自体がゴールというわけではないだろう。絶えず、拡散した理論的枠組み自体を、「統合する方向性」で発展させていくことは、重要な課題となる。

本稿は、構造を提案する際に、何をどのように改善したのか、その経緯を明示化しているため、この後の展開は外に開かれている。継承の概念（西條, 2003）に従えば、モデルとしての構造は、理論的枠組みそれ自身の内的整合性によって、創りかえて改善されることが期待される。

その際の留意点としては、本稿の提示した遊びの構造モデルが、その「視点のとりかたによっていったい何が見えなくなっているのか」、また「考えなければならない問題の全体は何か」ということになるだろう。それらを絶えず根本から反省的に問い直すことが求められるはずである。例えば、今のままでは解釈不能な例を挙げるなどして吟味を重ねることが有効に機能するのではないだろうか。

これらを総合することで、これまで以上に、より妥当と考えられる解釈枠組みを代替案として提示できると考えたい。そして、新たな構造モデルが鍛えられ、遊び現象の多くが解明されていくのであれば、遊びの研究及び遊びの理論が今後ともよりよく発展していくことが期待されるだろう。

## 注

- 1 基準を定めて機械的に物事の境界を決定できる世界も魅力的かもしれない。しかし、理論や解釈仮説にそうした責任を負わせるのは、客観主義的な認識論の悪癖ではないだろうか。例えば、感情を考えてみるとよい。今、仮に「怒り（もしくは喜びや悲しみなど）とは何であるか」、その内実が十分に理解されているとしよう。しかし、コミュニケーションの現場で「彼／彼女が怒っているかどうか（もしくは喜んでいるかどうか、悲しんでいるかどうか、など）」の判断に迷うことは、実際にいくらでも想定できる。そして、それは「怒り（喜び、悲しみ）とは何であるか」という内実の理解とは、また別問題を設定していることに気づく。境界の判断は決して簡単な問題ではないが、それは具体的な心理現象全てにおいて生じる問題であって、遊びに限らないことに注意したい。
- 2 もちろん、Piagetの遊び論の優れた点は、発達の变化の扱いも含まれるため、それだけに留まらない。ただ

- し、本稿の目的は遊び一般を貫く構造を論じることであり、発達の変化を論じることにはないため、ここでは詳しく触れない。
- 3 Piaget 自身の思想は時期を経て、変化しているようであるが、ここでは彼が遊びを論じた Piaget (1945/1988) の問題点に焦点をあてることとする。なお、日下 (1996) によれば、この時期は Piaget 中期に位置づけられる。
  - 4 鈴木 (1996) に従えば、内態の概念とは、こうした存在様態の表現に適用できる。例えば、日本語の「～れる・られる」の自発の表現、または「～は～することができる」という一見して二重主語にみえる表現が内態の感触を残しているという。
  - 5 西村 (1989) に従い、ここでは「主体」ではなく「遊び手」とした。遊び手とは、かならずしも、実際にこの運動それ自体をひきおこした動因、行為主体とは一致しない (西村, 1989)。また、本文もこれに従い、「主体」と「遊び手」は分けて表現することとした。
  - 6 Piaget の関心が、遊びという現象自体に比較して、遊びを通してみえてくる発達、特に認知発達に向けられていたと考えれば、このような外態における能動性についても、納得がいく。
  - 7 鈴木 (1996) を参考に、内態の概念を徹底させるならば、「新たな関係性が遊び手と行為の機会の間に形成をみる状況」をもって、遊びとすることになる。ここでは遊び手ではなく、関係性が主語となる。しかし、こうした表現が心理学的かどうかは、まだまだ議論の余地が残るところであろう。あくまでも、心理学的に遊びを論じるならば、何らかのかたちで主語は、遊び手におくほうがよいと思われる。
  - 8 遊びと探索が非常に類似しているのは、それがどちらもある種の接触の様態・状況を意味していること、加えて、三嶋 (1996) が記述したように、探索は、探索のしかたそれ自体を見出しながら進行するといった、探索自体のもつ性質にも由来しているだろう。探索から遊びへ、さらに遊びから探索へとといった変化 (Hutt, 1966; 中野, 1985; Nunnally, & Lemond, 1973; Schneider, 1987) についても、それらは相反する別の事態というよりも、同じ現象の2つの側面として理解できる。
  - 9 この手の批判が、コミュニケーションの場において遊びを読み取る観察者の役割を正当に評価していないのであれば、指摘は的外れである。しかし、それでも知の共通理解を目的とする研究の場においては、観察者の役割を認めた上で、その言い分も通るため、何らかのかたちでこれに対応しなければならないだろう。
- 麻生 武. (1998). なぜ大人は子どもと遊ぶのか? : プレイルームのミラクル体験. 麻生武・綿貫徹 (編). 遊びという謎 (pp.3-34). 京都: ミネルヴァ書房.
- 麻生 武. (2002). あとがき: 心の解放記念日. 質的心理学研究, 1, 165-166.
- Benveniste, E. (1983). 一般言語学の諸問題 (岸本通夫, 監訳. 河村正夫・木下光一・高塚洋太郎・花輪光・矢島猷三, 共訳) 東京: みすず書房. (Benveniste, E. (1966). *Problemes de linguistique generale*. Paris: Gallimard.)
- Batson, G. (1990). 精神の生態学 (佐藤良明, 訳). 東京: 思索社. (Bateson, G. (1972). *Steps to an Ecology of Mind*. Chicago: Chicago University Press.)
- Bruner, J.S. (1972). The nature and uses of immaturity. *American Psychologist*, 27, 687-708.
- Bruner, J.S. (1973). Organization of early skilled action. *Child Development*, 44, 1-11.
- Carr, H.H. (1902). *The survival value of play*. Investigation of department of psychology and education. The University of Colorado.
- Claparede, E. (1909). *Psychologie de l'enfant et pedagogie experimentale*. Delacheaux et Niesle (refondue 1946).
- Ellis, M.J. (2000). 人間はなぜ遊ぶか: 遊びの総合理論 (森楸・大塚忠剛・田中亨胤, 訳). 愛知: 黎明書房. (Ellis, M.J. (1973). *Why people play*. Englewood Cliffs, N.J.: Prentice-Hall.)
- Gadamer, H.G. (1986). 真理と方法 1: 哲学的解釈学の大綱 (饗田収・麻生建・三島憲一・北川東子・我田広之・大石紀一郎, 訳). 東京: 法政大学出版局. (Gadamer, H.G., (1975). *Wahrheit und Methode. Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik*. Tübingen, Mohr.)
- Garvey, C. (1980). 「ごっこ」の構造: 子どもの遊びの世界 (高橋たまき, 訳). 東京: サイエンス社. (Garvey, C. (1977). *Play*. Cambridge, Mass: Harvard University Press.)
- Groos, K. (1898). *The play of Animals*. New York: Appleton.
- Groos, K. (1901). *The play of man*. New York: Appleton.
- Gulick, L. (1898). *Some psychical aspects of physical exercise: popular science monthly*. 58. 793-805.
- Gulick, L. (1902). Interest in relation to muscular exercise. *American physical education review*. 7. 57-65.
- Henriot, J. (1974). 遊び: 遊ぶ主体の現象学へ (佐藤信夫, 訳). 東京: 白水社. (Henriot, J. (1973). *Le jeu*. Paris: Presses Universitaires de France )
- Hall, G.S. (1916). *Adolescence: Its psychology and its*

引用文献

- relations to physiology, anthropology, sociology, sex, crime, religion and education.* vol.1. New York: Appleton.
- Huizinga, J. (1973). ホモ・ルーデンス (高橋英夫, 訳). 東京: 中央公論社. (Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens: Versuch einer Bestimmung des Spielelementes der Kultur.* Basel: Akademische Verlagsanstalt Pantheon)
- Hutt, C. (1966). Exploration and play in children. *Symposia of the zoological Society of London*, 18, 61-81.
- 池田清彦. (1990). 構造主義科学論の冒険. 東京: 毎日新聞社.
- James, W. (1890). *Principles of psychology.* New York: Holt. (Republished: 1950. New York: Dover)
- Katz, D. (2003). 触覚の世界: 実験現象学の地平 (東山篤規・岩切絹代, 訳). 東京: 新曜社. (Katz, D. (1925). *Der Aufbau der Tastwelt.* Leipzig: Verlag von Johann Ambrosius Barth.)
- 加用文男. (1993). 遊び研究の方法論としての「心理状態主義」. 発達, 55 (14), 1-15.
- 加用文男. (1998). 遊びに生きる子どもの多重世界. 麻生武・綿貫徹 (編). 遊びという謎 (pp. 35-61), 京都: ミネルヴァ書房.
- Krasnor, L.R., & Pepler, D.J. (1980). The study of children's play: some suggested future directions. In K.H. Rubin (Ed.), *New directions for child development: Children's play.* (pp.85-95). San Francisco: Jossey-Bass.
- 日下正一. (1996). ピアジェの均衡化概念の形成と発展. 東京: 風間書房.
- Lazarus, M. (1883). *Die reize des spiels.* Berlin: F. dummeler.
- McDougal, W. (1923). *Outline of psychology.* New York: Scribner's & Sons.
- Millar, S. (1980). 遊びの心理学: 子供の遊びと発達 (森重敏・森彬, 訳). 東京: 家政教育社. (Millar, S. (1968). *The psychology of play.* Baltimore: Penguin Books)
- 三嶋博之. (1996). 手の能動触によるひものアフオーダンスの知覚. ヒューマンサイエンスリサーチ (早稲田大学人間科学部紀要), 5, 87-100.
- 中野 茂. (1985). 発達心理学的遊び研究はどのような問題点と可能性を含んでいるか: 理論的考察. 藤女子大学・藤女子短期大学紀要, 23, 45-65.
- 中野 茂. (1996). 遊び研究の潮流: 遊びの行動主義から遊び心へ (高橋たまき・中沢和子・森上史朗, 編), 遊びの発達学: 基礎編 (pp. 21-60). 東京: 培風館.
- 西村清和. (1989). 遊びの現象学. 東京: 勁草書房.
- Nunnally, J.C. & Lemond, L.C. (1973). Exploratory behavior and human development. In H.W. Reese(Ed.), *Advances in child development and behavior*, Vol.8.(pp.66-111). New York: Academic Press.
- Patrick, G.T.W. (1916). *The psychology of relaxation.* Boston: Houghton-Mifflin.
- Piaget, J. (1954). 臨床児童心理学 3. 児童道徳判断の発達 (大伴茂, 訳). 東京: 同文書院. (Piaget, J. (1932). *Le jugement moral chez l'enfant / par Jean Piaget; avec le concours de sept collaborateurs.* Boulevard: Felix Alcan.)
- Piaget, J. (1988). 遊びの心理学 (大伴茂, 訳). 愛知: 黎明書房. (Piaget, J. (1945). *La formation du symbole chez l'enfant: imitation, jeu et reve image et representation.* Neuchatel: Delachaux & Niestle)
- Piaget, J. (1970). 構造主義 (滝沢武久・佐々木明, 訳). 東京: 白水社. (Piaget, J. (1968). *Le Structuralisme.* Paris: Presses Unive. de France)
- Rombach, H. (1983). 存在論の根本問題: 構造存在論 (中岡成文, 訳). 京都: 晃洋書房. (Rombach, H. (1971). *Strukturontologie: eine phanomenologie der freiheit.* München: Verlag Karl Alber GmbH Freiburg)
- Rubin, K.H., Fein, G.G., & Vandenberg, B. (1983). Play. In P.H. Mussen & E.M. Hetherington(Eds.), *Handbook of child psychology: Vol.4 Socialization, personality, and social development* (pp.693-774). New York: John Wiley & Sons.
- 西條剛央. (2003). 「構造構成的質的心理学」の構築: モデル構成的現場心理学の発展的継承. 質的心理学研究, 2, 55-69.
- 坂部 恵. (1983). 「ふれる」ことの哲学: 人称的世界とその根底. 東京: 岩波書店.
- Sapora, A.V., & Mitchell, E.D. (1961). *The theory of play and recreation* (3rd ed.). New York: Ronald Press.
- Schiller, F. (1972). 人間の美的教育について (小栗孝則, 訳). 東京: 法政大学出版局. (Schiller, F. (1795). *Über die athetische Erziehung des Menschen: Text, Materialien, Kommentar/ Wolfgang Duing*)
- Schneider, K. (1987). Subjective uncertainty and exploratory behavior in preschool children. In Dietmar Gorlitz & Joachim F. Wohlwill (Eds.), *Curiosity, imagination, and, play*, (pp.179-197). Hillsdale, N.J.: Lawrence Erlbaum Associates.
- 藪田碩哉. (1983). 遊びの構造論. 東京: 不味堂出版.
- Spencer, H. (1896). *Principles of psychology.* vol.2, part2 (3rd ed.). New York: Appleton.
- Sutton-Smith, B. (1997). *The ambiguity of play.* London: Harvard University press.

- 鈴木雅大. (1996). の変様, の観念:スピノザの内能心の論理 (1). 現代思想, 24 (14), 151-159.
- 多田道太郎. (1990). ホイジנגからカイヨワへ (訳者解説). ロジェ・カイヨワ (著). 遊びと人間 (pp. 340-366). 東京: 講談社.
- 高橋たまき. (1996). 遊びの再考 (高橋たまき・中沢和子・森上史朗, 編), 遊びの発達学: 基礎編 (pp.1-20). 東京: 培風館.
- 山田 敏. (1994). 遊び論研究: 遊びを基盤とする幼児教育方法理論形成のための基礎的研究. 東京: 風間書房.
- 山室吉孝. (1991). アメリカにおける遊びの変遷と教育. 下山田裕彦・結城俊哉 (編), 遊びの思想 (pp.147-176). 東京: 川島書店.
- 結城俊哉. (1991). 遊びとは何か. 下山田裕彦・結城俊哉 (編), 遊びの思想 (pp.1-30). 東京: 川島書店.
- Weisler, A., & McCall, R. B. (1976). Exploration and play: resume and redirection. *American Psychologist*, 31, 492-508.
- White, R. N. (1959). Motivation reconsidered: the concept of competence. *Psychological Review*, 66, 297-333.

## 謝 辞

本稿の作成にあたり、草稿の段階から目を通していただき、また同時に多くの貴重なアドバイスをして頂いた西條剛央氏に深く感謝いたします。また、遠方より助言と励ましのメールを頂いた則松宏子氏、菅村玄二氏に感謝いたします。そして、査読いただいた先生には重要なコメントをいくつも頂いたこと、ここに感謝申し上げます。さらに次世代人間科学研究会の ML 上での議論を通して、斎藤清二先生、松嶋秀明氏、荘島宏二郎氏とのやり取りから、実に多くの刺激を頂きました。ここに御礼申し上げます。

(2002.6.30 受稿, 2003.5.6 受理)