

Title	遊び行為の学習過程：パーソンズ理論からのアプローチ
Sub Title	Learning process of playing action：approach from T. Parsons' theory
Author	熊坂, 賢次(Kumasaka, Kenji)
Publisher	慶應義塾大学大学院社会学研究科
Publication year	1974
Jtitle	慶應義塾大学大学院社会学研究科紀要：社会学心理学教育学 (Studies in sociology, psychology and education). No.14 (1974.),p.31- 39
JaLC DOI	
Abstract	
Notes	論文
Genre	Departmental Bulletin Paper
URL	https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=AN0006957X-00000014-0031

慶應義塾大学学術情報リポジトリ(KOARA)に掲載されているコンテンツの著作権は、それぞれの著作者、学会または出版社/発行者に帰属し、その権利は著作権法によって保護されています。引用にあたっては、著作権法を遵守してご利用ください。

The copyrights of content available on the KeiO Associated Repository of Academic resources (KOARA) belong to the respective authors, academic societies, or publishers/issuers, and these rights are protected by the Japanese Copyright Act. When quoting the content, please follow the Japanese copyright act.

遊び行為の学習過程

——パーソンズ理論からのアプローチ——

Learning process of playing action
——approach from T. Parsons' theory——

熊 坂 賢 次

遊び論は、60年代の高度成長経済を背景としたマスレジャー社会化のもとで、様々の学問領域から数多く提示されているが、こと社会学に関する限り、理論社会学との接触を意識しながら展開された遊び論はほとんどない。そこで本稿は理論抜きで社会学的遊び論を批判する意味をも込めて、あくまでも社会学理論特にパーソンズ理論に準拠し、よって一般化された行為理論に立脚しながらその限定された行為である遊び行為¹⁾を解明しようとするものである。ただし遊び行為をすべて説明するのは種々の点で不可能なので、特にパーソナリティ体系と文化体系を結合させる過程である遊び行為の学習過程を中心に説明していく。

一 遊び行為の位置づけとその構成要素

遊び行為は、すべての人間（赤子から老人まで、また原始社会から脱産業社会の人間まで）が生活している状況において享受している行為である。例えば野球をするのが楽しい人にとって、料理をするのが好きな人にとって、また仕事に生き甲斐を感じる人にとって、それらの行為は遊び行為である。遊び行為とは、パターン変数を使用すれば、感情性—感情中立性の軸が最適な尺度であり、この二分法のうち感情性によって位置づけられる行為である。感情性とは行為の選定において即時的欲求の充足を求めるものであるから、したがって遊び行為ならば、行為の遂行過程ないしはその直後に、行為主体になんらかの欲求充足がもたらされるはずである。遊び行為の対立概念は、ここから感情中立性の行為、つまり将来における結果を評価することで即時的欲求充足の機会を断念する行為となり、ここでは一応まじめ行為と称しておく。遊び行為—まじめ行為が感情性—感情中立性によ

って位置づけられるところから、これらは主にパーソリティ体系に関連する概念である。

例えば野球を例にとれば、野球それ自体は遊び行為でもまじめ行為でもなく、それが遊び行為となるのは野球をすることで主体の即時的欲求が充足される人にとってであり、もしも主体が上役に誘われたために将来の昇進のことを意識して野球に参加するのであれば、それはあきらかにまじめ行為である。また別の例で、サラリーマンに人気のあるマーチャンを考えてみても、付き合いマーチャンをせざるをえない人にとって、それはまじめ行為であり、友人とのマーチャンは遊び行為である。²⁾

遊び行為はさらに限定性—無限定性の軸によって分化される。限定的遊び行為とは、遊び主体が客体との間にある一定の限定的な関係のみを維持しようとするものであって、経験的には現代のレジャー³⁾産業が提供する遊び客体との間で遂行される遊びのほとんどすべてが限定的遊び行為といえよう。これに対して無限定的遊び行為とは、遊び主体が客体との間に全人格的關係を保っている遊びであり、例えばヒッピーの遊びとかカーニバルや祭といった昼夜を問わず数日間行われた宗教的祭祀などがそうである。最近の祭復活ブームは、レジャー産業の機能性のみを重視する限定的遊び行為に対して、少しでも遊びにおける全人格性を回復させようとする無限定的な遊び行為への希求といえよう。

次に遊び行為の構成要素を AGIL 機能にしたがって検討する。この時、カイヨワの遊びの分類⁴⁾（アレア・アゴーン・ミミクリー・イリンクス）は、遊び行為の各機能を遂行する構成要素として解釈し直されるならば、次の如く有用な遊び行為の下位単位として蘇生される。

④適応機能とアレア（賭）

行為は常に状況において遂行されるから、行為を構成する一機能として、行為には状況に適應する機能が不可欠の要素である。適應機能は行為一般における機能であるが、行為一般ではなく遊び行為に限定した時、適應機能はアレア機能として、つまり遊び行為という特殊行為

アレア	アゴーン
適応	目標達成
A	G
L	I
潜在性 (緊張処理)	統合
イリンクス	ミミクリー

第 1 図

における適應機能を意味するものとして限定化される。カイヨワによればアレアは破滅的で厳密なルールに従う遊び原理であるが、これを行為体系理論から解釈すれば、アレアは遊び行為においてルールという状況に適應する機能であるといえよう。例えばギャンブルはルールを守る人にとってのみ有意味な遊びであって、ルールを守らない人にとっては全く成立しない遊びであるように、ギャンブルとはルール枠という遊び状況に適應（ルールを守ること）することを機能的必要とする遊び行為である。ここからアレア機能は遊び行為における適應機能に相当する。

④目標達成機能とアゴーン（競争）

スポーツ、例えば相撲を考えてみよう。相撲がアゴーンの遊びであることは自明である。相撲は、相手を負かして自分が勝利者になることが最も重要な点である。たとえルールに忠実に適應する人（例えば、立合いに腰を充分におろしてから立ち上がるという相撲のルールに正確に適應する人）でも、彼が勝負に負けてしまう人ならば、彼は相撲をとる人としては失格である。相手を拒否し、そして勝つことが目的である。つまり相撲における機能的必要は力を競い合うというアゴーン機能であり、またそれによって勝つという目標達成機能である。この例から分かるように、アゴーン機能は遊び行為における目標達成機能に相当する。

①統合機能とミミクリー（模倣）

行為の第三の機能は行為主体間の連帯・統合を保つことである。この統合機能は遊び行為におけるミミクリー機能に一致する。例えば音楽を何人かで演奏するという、一つのミミクリー遊びの典型を考えてみよう。彼らは、自分達が操作可能な楽器とかその他演奏上の約束事に適應し、そのことで何らかの音楽を演奏し、その結果

作品という目標を達成する。しかし彼らの演奏する行為における機能的必要は、演奏過程において各人がインタープレイをすることによって、各人が一つの演奏をするという行為のうちに連帯を感じ、そこから演奏過程に統合されていくことである。したがって、よく芸術家が「作品」という結果にたいした意味はない、重要なのは作品を制作しつつある過程だ」ということを述べているが、これなどもミミクリーを原理とする遊びが連帯し統合することを機能的必要としているからだという主張によって正当化されよう。

⑤潜在性とイリンクス（眩暈）

潜在性次元は、行為者個々の緊張処理をする側面と、体系の価値パターンを維持する側面とからなるが、イリンクス機能に相当するのは前者の緊張処理の機能である。例えばイリンクス遊びの典型であるゴーゴードダンスを考えてみる。ゴーゴは肉体を極限まで酷使し、その中で爆発的なエネルギーを消費させることによって、カイヨワの言う眩暈を感じる遊びになるのだが、これを行為体系理論の立場から言えば、ゴーゴとはまさに行為者の緊張処理を機能的必要とする遊び行為であるといえよう。ゴーゴを踊るとか酒を飲むといったイリンクス機能の遊び行為、すなわち眩暈を感じることで緊張処理を機能的必要とする遊び行為は、特に現代人の如き日常生活において多面的に期待されている役割群を遂行しつつなければならぬ人にとって、役割葛藤などから生じた緊張を解きほぐすのに不可欠の遊び行為となる。ここからイリンクス機能は遊び行為における潜在性次元の機能であると規定される。

以上より、遊び行為は④アレア機能・⑤アゴーン機能・①ミミクリー機能・⑤イリンクス機能から構成される行為として規定される。⁵⁾

註

- 1) 遊び行為という用語は、日常的用語である遊びから区分された社会学用語とするために、一般行為体系理論との関連から創出された用語である。
- 2) ただ一般に野球やマーじゃんをすることは多くの人に遊び行為と意識されるところから、遊び行為を実証するために操作化する段階で、野球などが遊び行為として位置づけられるだけのことであって、それらが常に遊び行為というわけではない、遊び行為はあくまでも分析上の概念であって、経験的概念とは区分されなくてはならない。
- 3) レジャーとか余暇という日常的用語から区分される、分析的概念としての余暇行為という用語を提示する。余暇行為は、産業社会以降において労働の分業合理化によって生じた近代的労働と対立すると

ころの歴史的所産である。この対立概念は労働行為であり、両概念に適用されるパターン変数は普遍主義一個別主義である。余暇行為は、個人の意のままになるところのカセクシ的標準によって行為の選定がなされる点で個別主義の行為であり、労働行為はすべての個人を等質に結ぶ認知的標準によって行為の選定がなされる点で普遍主義の行為である。労働行為一余暇行為が普遍主義一個別主義のパターン変数に関連することから分かるように、両概念は主に社会体系レベルにおいて扱われるべき概念である。それは丁度、遊び行為一まじめ行為がパーソナリティ体系レベルに関連した概念であるのに対比される。

- 4) カイヨワの遊び概念は、意志軸とルール軸の交差によって、基本的な4つの遊びの категорияに区分される。意志軸とは、遊び主体の客体に対する参加の仕方が自己破滅的か、それとも創造的かという軸である。ルール軸とは、遊び客体がルールをもつか否かの軸である。＜アレア＞は賭や運と訳されているようにギャンブル遊びである。＜アゴーン＞は競争をする遊びであり、スポーツがこの典型である。＜ミミクリー＞は模倣の遊びであって、演劇・音楽など一般に芸術と称される遊びが具体的にはあげられる。＜イリンクス＞は眩暈の遊びであり、麻薬・酒・祭などがそうである。(Roger Caillois, Les Jeux et Les Hommes, 1958. R・カイヨワ著、清水幾太郎譯生和夫訳「遊びと人間」岩波書店)

意志 ルール	破 滅 的	創 造 的
+	ア レ ア	ア ゴ ー ン
-	イ リ ン ク ス	ミ ミ ク リ ー

- 5) 遊び行為の構成要素の具体例を要約して下表に示す。

二 遊び行為の学習過程

遊び行為の学習過程とは、誕生から成人に到るまでの

間に、直接的には両親や兄弟姉妹や仲間集団から間接的にはその社会のもつ遊び文化から、いかなる遊び行為を教え込まれていくのかそして学習していくのかということであるが、この過程は成人期の遊び一余暇行為¹⁾の選択幅を大きく規定する点で非常に重要な論究対象である。例えば、女性が一般に男性よりもスポーツに対して関心がないのは、一つの大きな要因として、女性が遊び行為の学習過程においてスポーツに重点をおいていないからだ、というのは正当な主張といえよう。たとえどんな遊び一余暇行為でも、それと同一の機能的必要をもつ遊び行為が社会化過程において欲求充足をもたらすものとして学習されないかぎり、それが成人期において遊び一余暇行為として選択される可能性は少ないだろうし、またたとえ選択されたとしても、それがパーソナリティに内面化された欲求性向となる可能性はさらに少ないだろう。

遊び行為の学習過程は、パーソンズの一般的社会化過程(心理的=性的発達の位相的展開の過程)²⁾を無視するものではなく、反対にそれとの深い関連から考え出されたものなので、以下の論究は一般的社会化過程の正当性をさらに補強するものとなるはずである。そこで以下各位相ごとに論じていく。

①位相——口唇依存期の遊び行為

「生後一ヶ月近くたって、積極的に泣き声をあげたり、動く物を見つめたり、ガラガラなる玩具の音にしばらく静かになるまでに発達するころから、遊びが始まるとするのが至当であろう。」³⁾ 高野清純によると、生後一ヶ月あたりから⁴⁾ 乳児の行動は遊びの萌芽となり、その後、手の機能が発達・多様化(指の開閉や衣服をひっぱる)して、乳児の遊びは複雑化していく。2～3ヶ月たつと、頸部や腕などの筋肉の制御が可能となり、さらに視力や聴力も発達してくると、物や玩具の性質を探索して遊ぶ

遊 び 行 為	機能的必要	㊶ア レ ア	㊷ア ゴ ー ン	㊸ミミクリー	㊹イリンクス
ルーレット	ア レ ア (賭)	ルールへの完全適応 (報酬の損益)	勝 敗	社交的空間にふさわしい礼装	ルーレット回転中の自己崩壊感覚
野 球	アゴーン (競争)	ル ー ル (審判)	勝 負	ユニフォーム	応援
音楽演奏	ミミクリー (模倣)	音楽上の制約 (楽器、譜面)	作 品 (音楽コンテスト)	演奏過程 (インタープレイ)	演奏過程におけるスウィング感覚
ゴーゴー	イリンクス (眩暈)	音楽への適応	ゴーゴー大会	上手な踊り手のパターンの模倣	踊ることでの自失状態

ようになる。この時期ではながめるもので音のするものが意味をもつようになる。例えば、ベットの上面に吊り下って回ってくる回転しながら美しい色模様を織りなし、かつオルゴールのついている俗にガラガラという玩具は、この時期に最適な遊び手段である。

4～5ヶ月たつと目と手の運動の協応の基礎ができ、半年もたつと知的・情緒的発達著しく、周囲の事物の視覚的聴覚的刺激に反応して組織的に遊ぶようになる。このころいたずらが目立つようになる。8～9ヶ月たつと喃語を発するようになる。これは、大脳中枢が成熟して、発音に必要な筋肉の調整ができあがった結果であるが、これによって自分の耳で自分の声を聞くことに快感を感じるようになり、声を発しての遊びが始まる。10ヶ月あたりを過ぎると、喃語もその繰り返しの音、音声のリズム・強弱・高低・音質が学習されて、片言例えばママやマンマなどが発せられるようになる。またこの時期に一方では、全く不安定ではあるが、歩行が可能になってくる。このようになると、目的の場所に行って玩具でも何でも握ったり、振り回したり、たたいたりして遊ぶようになる。親によって完全に許容されるいたずらが最高潮に達するのはまさにこのころである。

以上が、口唇依存期におけるつまり具体的には生後一ヶ月から一才半あたりまでに観察される遊びの発達過程であるが、それらを一般化してこの位相における遊び行為として要約するならば、それは次の如くなる。

(1) イリンクス機能の遊び行為

口唇依存期の遊び行為は成人のそれとは全く性質を異にする、すなわち遊び行為の機能分化が全くなされていないという点で異なるが、しかしこの時期の遊び行為は明らかにイリンクス機能の遊び行為である。ガラガラはベッドにいる乳児に眩暈感覚をおこす、まさしくイリンクス機能のみから成り立つ玩具であるし、また乳児を高く持ち上げたり、グルグル回転させて、快感を与える遊びも同様である。また喃語と不安定な歩行は、成人にとって最高のイリンクス機能の遊び行為である飲酒と非常によく似ている。飲酒は酔うことに意味があり、その酔いが体に回って自己崩壊感覚をもたらす、呂律がまわらなくなつて訳の分からない言葉や奇声が発せられ、そして千鳥足になることで遊びとなる。飲酒はまさに喃語プラス不安定な歩行である。成人にとっての飲酒と口唇依存期における喃語や不安定な歩行といった遊びは、その機能的必要として同一のイリンクス機能をもつ遊び行為なのである。⁵⁾

イリンクス機能の遊び行為が口唇依存期において最も

顕著だという命題は、この時期の社会統制原理との関連からも正当化される。この時期において乳児に快感を与えるイリンクス機能の遊び行為は、それが具体的にどんな遊びであっても、またいかなる状況において遂行されても、許容される。例えば、乳児が障子を破くことに快感を得るならば、障子破りの遊びは彼に許容されるし、また結婚式や葬式といった社会的慣習からの拘束が強い状況にあって、乳児がどんな奇声喃語を発したところで、それは許容されている。いたずらが何故にこの時期において顕著であるのかは、社会的統制原理が許容だからである。許容されるからこそ、いたずらが遊びとなりうるのである。このように、イリンクス機能の遊び行為とその統制原理としての許容との間にみられる内在的関連性⁶⁾と、口唇依存期における一般的な社会的統制原理は許容である、という二点によって、前述の命題は正当化される。

(2) 未分化な遊び手段と母子一体遊び

口唇依存期では乳児は彼独自のパーソナリティをもっていない。彼は彼の口唇を媒介として母と一体となることで、彼の（厳密には母親の）パーソナリティを保つ。この母子一体性は乳児の遊び手段と遊び形態に関して次のように作用する。

乳児が遊ぶ時、玩具のような遊び行為に固有な手段は必ずしも必要というわけではない。理由は、乳児にはまだ生活具と玩具との機能上の分化は認識されえないからである。したがって彼の目に入り手にふれたものがすべて遊び手段となる。たとえそれがメガネであろうとやかんの蓋であろうと、それは彼にとって最高の欲求充足をもたらす遊び手段となる。遊び手段に関していえば、この時期は生活具玩具一体期⁷⁾である。

母子一体性とは母と自己とを同一視していることだから、この段階では自律的な自己は存在していない。したがってこの段階での遊び形態は母子一体遊びの形態をとる。たとえ表面的現象的には一人遊びをしているとしても、それは一人で自律的に遊んでいると解釈されてはならない。なぜならば、乳児は母に全面的に依存することによってしか彼の欲求を充足させることができないからである。

①位相——愛情接触期の遊び行為

愛情接触期を口唇依存期から区分する際に目安となるのは、比較的安定した歩行と言語の習得である。子供がはいはいや不安定な歩行段階から脱皮し、また喃語から言語へと学習過程を移行させた時、彼は乳児から幼児へ

と変貌する。年令で言えば1才半から5才あたりまでが幼児の段階である。

2才あたりになると、子供は自由で安定した歩行とある程度の会話が可能になるが、遊びにも以前とは違った質的な飛躍が生じてくる。それは、子供が経験を通して表象を形成してくることから生じるものである。身振り遊び、例えばおじぎをしたり、バイバイをしたりする遊びがここでの典型である。この遊びの段階は、子供間の社会的接触がまだないので、各人勝手に一人で遊んでいる段階である。

3才頃になると、ピアジェの称した「象徴的遊び」が特徴としてあらわれる。それは、眼前にないものであっても想像力によってそれを呼び起し、再構成する遊び、つまり虚構の遊びであり、「ふりをする遊び」である。子供がテレビドラマの主人公のまねをし始めるのはこの時期からであるし、また女兒の人形遊びもこの頃から始まる。いわゆる玩具が玩具として子供に必要なとなってくるのがこの時期である。

4才頃になると、象徴的遊びはより高度化され、いわゆる「ごっこ遊び」の段階になる。ままごとはこの典型である。しかもこの段階になると種々の社会生活との関連をもった遊びが演じられるようになる。すなわち、「それまで子供の模倣的行動と同化的行動とが別の次元でなされていたのに、統一的な特定の内容をもつ行動に変容するのである。」⁹⁾ ままごとにおける父親や母親などの役割模倣は、単なる象徴的遊びではなく、子供の家庭生活を具体的に表現している遊びなのである。またこのころになると、手先の器用さも増すので、はさみを使って紙を切ったり、絵を画いたりする遊びが出現する。落書きが始まるもこの時期である。遊び人数も4、5人にまで拡大されてくるが、彼らの社会的接触度が低いために、喧嘩は絶えることがない。

5才にもなると、遊びは単純な模倣遊びを超えて、より実在に近い模倣を求めるようになる。すなわち「実在への追真的な模倣遊び」が重要視されるようになる。単なる身振り遊びは減少して、ごっこ遊びの最盛期を迎える。怪獣ごっこをする時の子供の模倣は、テレビの主演の演技と全く同一なまでに完成される。以上が愛情接触期において観察される遊びであるが、それらを一般化すれば、それは1位相の遊び行為として次のように位置づけられる。

(1) ミミクリー機能の遊び行為

愛情接触期の遊び全般にわたって一致していることは、この時期の遊びがすべてミミクリー機能を機能的必

要とする遊び行為だという点である。身振り遊び・象徴的遊び・ごっこ遊びはすべて模倣することを根幹として成立している遊び行為である。「あたかも……の如く演ずる」ことが機能的必要としてすべての遊び行為に共通している点である。人形遊びしかり、ままごと遊びしかり、怪獣ごっこしかりである。以上から経験的一般化として愛情接触期の遊び行為は主にミミクリー機能の遊び行為である、という命題が提示される。芸術に深く関連する遊びを学習するのに、最適なのが愛情接触期⁹⁾ だという主張もこの命題から導きだされる。この経験的命題は、ミミクリー機能の遊び行為とその統制原理である支持との間にみられる内在的関連性と、愛情接触期における社会的統制原理が支持であるという点から正当化される。

内在的関連性について。ミミクリー機能の遊び行為は模倣という役割演技をすることによって成立するものであるから、全く似ていない演技をしたのでは、この遊び行為は成立しえない。したがって、この遊び行為においては、演技者は常に周囲によって似ているという評価・支持を得なければならない。支持を得た時はじめてミミクリー機能の遊び行為は成立する。次に愛情接触期における統制原理について。この時期に母親は子供に自律性をもたすために、許容から支持へと統制原理を変える。遊びに関していえば、母親は子供に、障子破りは許されないが紙切り遊びは支持されるものであることを教え、また落書きは許容されないが画用紙に絵を画くことは支持される遊びであることを教え込む。かくして、母親は子供の自律性を育てるために、イリンクス機能の遊び行為を退行現象をもたらすものとして支持せず、ミミクリー機能の遊び行為を支持するようになる。

(2) 遊び手段の分化と一人遊び

愛情接触期の遊び手段は玩具である。それは、口唇依存期におけるピンの蓋のように何でもかまわないというわけにはいかず、いわゆるオモチャでなければならない。人形・ままごととセット・仮面など玩具としての形体が整っていることが不可欠の要素である。つまり玩具年令が愛情依存期に相当する。ここにおいて生活具と玩具の明確な分化が認識される。この分化は、母親と子としての自己との客体弁別が内面化されたことに対応して、認識されるのではないだろうか。親と子の認識が可能になったから、子供は親に相当する生活具と自己に相当する玩具とを区分するのである。そして子供は、自分の世界である玩具の中で大人の世界を模倣する。玩具は生活具から分化したものであると同時に、それを使用する子

の象徴作用によって、生活具と同様の機能を果す。

玩具は自己中心的志向の強い遊び手段であり、スポーツ用具などの集合体中心的志向の強い遊び手段と対照的である。ここから愛情接触期の遊び形態は一人遊びの形態をとるといえる。何故に一人遊びの形態をとるかという、それは、幼児は親子関係を識別する能力をもっていることで自律的な自己を確立しているが、しかし他の幼児との区分を識別する基準をまだ内面化していないために、他者との協同が不可能だからである。喧嘩が絶えることがないのもそのためである。ただし年令の上昇によって遊び人数が増加し、グループとしての遊び時間が増加することも事実である。この変化を可能にするのが母親の支持である。母親が、「○○ちゃんと仲よくしなさい」とか「△△ちゃんにもオモチャを貸して上げなさい」と子供に言い聞かせているのをよく耳にするが、これは、母親の支持する行為を遂行するならば、母からの愛情が得られるであろうことを示すことで、子供の社会化を育てているのである。とはいえ、愛情接触期が自己中心的志向の強い玩具年令である限り、一人遊びがそこでの主な遊び形態であると主張することは正当といえよう。

④位相——潜在期の遊び行為

エディプス・コンプレックスの名称で一般に知られているエディプス位相を経過した時、子供には4単位の役割弁別¹⁰⁾が内面化されている。子供は、潜在期を迎えた時にはすでに社会体系成立の最小限の構造と機能を備えた家族という小集団を正確に認識している。したがって、潜在期に入った児童にとって、「次の社会化の過程は、核家族をこえた社会体系の中へ子供を統合する問題である。」¹¹⁾ここから学校や仲間集団や近隣社会における遊び行為の学習過程が論究すべき対象となる。そこで、小学生時において一般に遊び行為として意識されると想定しうる小学校の行事について見る。

小学校時代に重要な遊び行事は4つある。それらは遠足・学芸会・運動会・展覧会であり、遊び行為の機能とその統制原理によってそれらを位置づけると第2図の如くなる。遠足は、日常生活においては見ることでできない世界へ出て行くという点でイリンクス機能を機能的必要とするし、また遠足は、子供のはしゃぎ振りに示されているように、学校での授業とは全く違って完全に教師によって許容されている行為だという点で、遠足はL次元に位置する。同様に、学芸会はI次元、運動会はG次元、展覧会はA次元に位置する。

展覧会	運動会
報酬の操作 アレア	相互性の拒否 アゴーン
A G	
L I	
イリンクス 許容	ミミクリー 支持
遠足	学芸会

第 2 図

これらの行事については、次のことが一般的事実として確認される。

①遠足と学芸会に相当する遊び行為はすでに口唇依存期と愛情接触期において学習済みである。

②学校側が小学生を教育していくうえで、重視している行事は学芸会と運動会である。

③4つの行事のうち展覧会は、小学生にとって最も人気のない行事であり、また学校側も副次的なものとしている行事である。

以上を参考にしてG位相の遊び行為を求めるならば、それは次のようになる。

(1) アゴーン機能の遊び行為

潜在期に児童が重点的に学習する遊び行為は、アゴーン機能を機能的必要とする遊び行為である。この命題は、前述した①～③の経験的帰結としても正当化されるし、さらには潜在期の社会統制原理が相互性の拒否¹²⁾であり、その相互性の拒否を内在化しているのがアゴーン機能の遊び行為だ¹³⁾という事実によっても正当化される。しかしここで性軸（道具性—表出性）との関連から少し複雑な問題が生じる。つまり、エディプス位相を経験することで児童は4単位の役割弁別を内面化しているが、この時、男児は父親を模倣対象とすることで道具性への関心を優先させているし、また女児は母親を模倣対象とすることで表出性への関心を優先させている。このことは、遊び行為に関していえば、男児はアゴーン機能の遊び行為に、女児はミミクリー機能の遊び行為に強く志向していることを意味する。したがってさきの命題は正確には次のように表現されなくてはならない。潜在期に児童が学習する遊び行為は、男児に関してはアゴーン機能の遊び行為であるが、女児に関しては児童としてのアゴーン機能と女児としてのミミクリー機能の遊び行為である。女児の方が児童期になると、男児よりも遊びに

対する興味が広くなるという事実の指摘⁴⁾も、また前述したように女性がスポーツに対する関心を相対的に欠いている事実も、以上のことから充分に説明される。

(2) 遊び手段の交替と集団遊び

子供はエディプス位相を通過することによって、男児は父親の役割、女児は母親の役割を学習するが、このことは当然彼らの遊び手段にも影響する。遊び手段は道具性—表出性によって道具的玩具と表出的玩具に分化する。男児は汽車や自動車など道具的玩具に志向し、女児は人形やままごとセットなど表出的玩具に志向する。しかし玩具は小学校の低学年において衰退する。玩具年令は一般に才あたりから7・8才と言われているように、小学校の2・3年になると子供は玩具から離れていく。その理由は、玩具が自己中心的志向の強い遊び手段であって、仲間集団のためのものとしては不適当だからである。子供が家庭を離れて仲間集団との間に遊びを求めようとするならば、彼は集合体中心的遊び手段を用いなければならない。それが遊び用具である。遊び用具は潜在期を特徴づける遊び手段である。潜在期はアゴーン機能の遊び行為を学習する時期であるから、そのために必要とされる遊び手段が玩具であることはない。玩具はイリックスとミミクリー機能の遊び手段でありえても、それ以上の発展はありえない。スポーツ（アゴーン機能）にとって必要なのは玩具ではなく、遊び用具例えばグローブでありボールである。もっとも遊び用具がすべてアゴーン機能のためのものだというわけではない。それも玩具の場合と同様、道具性—表出性軸によって、道具的遊び用具と表出的遊び用具に分化する。前者はアゴーン機能の遊び行為の用具で主にスポーツ用具であり、後者は主にミミクリー機能を果す芸術的用具で、具体的にはピアノのような楽器や絵の道具である。

遊び手段が玩具から遊び用具に交替したことは、必然的に遊び形態にも影響する。それは1人遊びから集団遊びへの変化である。玩具年令では、たとえ人数が増加しても喧嘩が絶えないように、まだ集団遊びは不可能である。しかし遊び用具を使用するようになると、そこではすでに集合体中心的志向が意識されているので、喧嘩はおこることなく集団遊びが可能となる。特にスポーツのようなアゴーン機能の遊び行為が遂行されるようになると集団遊びが顕著となる。

④位相——成熟期の遊び行為

潜在期を経て、リビドーが再び表面化して性器に付着した時、子供は児童から青年へと変わる。これが成熟期

である。成熟期になると青年は社会における自分を強く意識するようになるが、この社会の中の自己を認識させるのが報酬の操作という社会統制の原理である。青年は、時には社会体系の規範に適應することで報酬を受け、時には社会的逸脱行為をとることで社会的制裁を受けることによって、大人の社会の構成員として成長していく。そこで最後に、この社会的構成員への成長過程において、青年がいかなる遊び行為を学習していくかを検討する。

(1) アレア機能の遊び行為

成熟期になった時はじめて学習される遊び行為は、アレア機能を機能的必要とするものである。その理由は、アレア機能の遊び行為が報酬の操作をその統制原理としているからである。例えばギャンブルを考えてみれば、アレア機能と報酬の操作との間の内在的関連性は一目瞭然である。ギャンブルは運に賭けることを機能的必要とする遊び行為であるが、このことは、運に賭けることが、その結果として幸運をつかむかまたは不運に終るかというサンクションによって有意味化されたものであることを示している。何らかのサンクションがない限り、アレア機能の遊び行為は遂行されないし、またサンクションの差が大きければ大きい程、この遊び行為は行為者の欲求を充足させる。遊び行為者の能力の発揮が完全に抑えられ、ただ単に状況に適應することしかできない遊び行為において、報酬の操作が重要視されるのは当然である。競輪・競馬・パチンコ・宝くじといった遊びに、金銭の損失・獲得のサンクションが何故に不可欠の要素かという疑問も以上から充分に説明される。

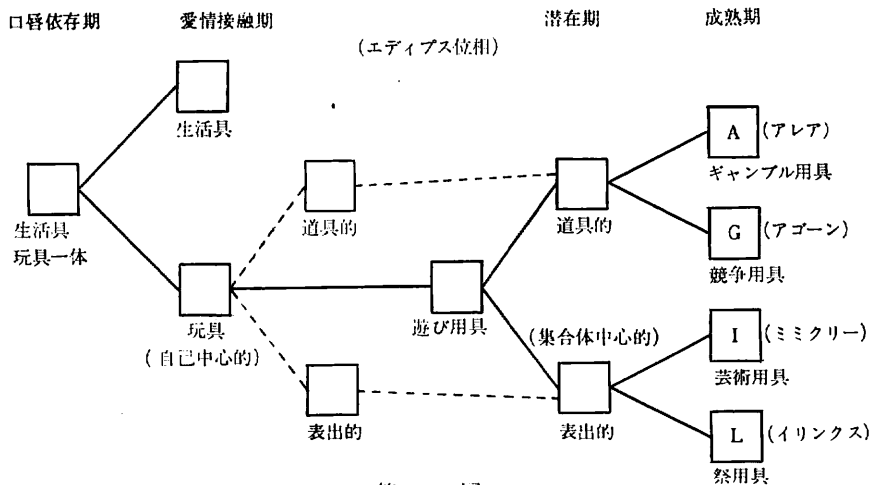
サイコロ遊びを考えてみよう。これは潜在期の児童にとってはすごろく遊びとなるように勝負事であるが、成熟期の青年にとってはまさに賭事である。一般に勝負事と賭事は同じような意味をもつものとして使用されているが、両者は全く性質の違ったものである。勝負事はアゴーン機能、賭事はアレア機能を機能的必要とする遊び行為である。すごろく遊びが何故に勝負事であるかの理由は、この遊びにはサンクションが重視されていないからである。確かに一番に上がった者に対してミカンとか下位をしっぺする権利といった報酬が与えられるが、しかしそれがすごろく遊びにおける目的ではない。あくまでも勝つことが目的であって、報酬は副次的な問題である。このように同じサイコロ遊びでも、潜在期と成熟期とでは学習する遊び行為が違ってくる。社会的統制原理が相互性の拒否である潜在期と、報酬の操作である成熟期とでは、その統制原理との関連から、サイコロ遊びも

前者では勝負事に、後者では賭事になる。もっともすべての遊びが報酬の操作との関連でアレア機能の遊び行為になってしまうというのではない。本来アレア機能の遊び行為として位置づけられるものが、成熟期になってはじめてアレア機能の遊び行為として学習されるようになるというだけのことである。そしてこの学習が成就され

ることによって、すべての遊び行為は学習されたことになる。

(2) 遊び用具の分化と多面的遊び

遊び手段は位相運動にともなって機能分化しその様相を変化させてきているが、成熟期での遊び手段は、第3図に示されているように、潜在期の道具的一表出的遊び



第 3 図

用具がさらに分化することで、4 単位の遊び用具から構成される。これらは遊び行為の機能に対応するもので、ここでは一応ギャンブル用具・競争用具・芸術用具・祭用具と称しておく。ギャンブル用具とはアレア機能のもので、花札やマージャンパイなどであり、競争用具とはアゴーン機能のもので、スポーツ用具や将棋の駒などである。また芸術用具とは楽器・絵具・写真機などミミクリー機能の用具であり、祭用具とはイリンクス機能のもので主に酒類である。

成熟期の遊び形態は、遊び用具の機能分化から分かるように、多面的遊びの形態をとる。この形態は、第4図に示されているように、行為主体の自律性—非自律性

内的 外的	自律性	
	非自律的	自律的
集合的	没自我的遊び ↓ アレア	集团的遊び ↓ アゴーン
個人的	母子一体の遊び ↓ イリンクス	一人的遊び ↓ ミミクリー

第 4 図

成熟期 (8-16 客体体系)		潜在期 (4 客体家族役割体系)	
報酬の操作		相互性の拒否	
- アレア機能の遊び行為 - 遊び用具の AGIL 分化 (ギャンブル、競争、芸術、祭) - 多面的遊び		- アゴーン機能の遊び行為 - 男子—アゴーン - 女子—アゴーン+ミミクリー - 遊び用具 - 集団遊び	
口唇依存期 (母子一体性) 許容		愛情接融期 (親—自己の客体分化) 支持	
- イリンクス機能の遊び行為 - 生活具玩具一体 - 母子一体遊び		- ミミクリー機能の遊び行為 - 玩具 - 一人遊び	

第 5 図

(または能動性-受動性)の軸と集合的-個人的という外的形態軸によって、4次元の遊び形態¹⁵⁾から構成される。

以上、パーソンズ理論に準拠して遊び行為の学習過程を検討した。社会化過程において、子供がいかなる遊び行為を学習していくかを、一般行為理論との関連で考えてみた。第5図は以上を要約したものである。

注

- 1) 遊び-余暇行為は、遊び行為と余暇行為がオーバーラップしている行為領域である。遊び行為は感情性-感情中立性、余暇行為は個別主義-普遍主義という違ったパターン変数によって規定される概念なので、遊び行為-まじめ行為軸と余暇行為-労働行為軸は相互に交差する概念である。遊び-余暇行為はこの2軸の交差から生じる4つの行為領域のうちのひとつのカテゴリーである。またこの概念は余暇行為軸との関連から成人にのみ適用可能な概念である。
- 2) 一般的社会化過程についての考察は省略する。T. Parsons and R. F. Bales, 「Family: Socialization and Interaction Process,」 1956. T・パーソンズ, ベールズ著, 橋爪貞雄他訳「核家族と子どもの社会化」(黎明書房) その要約として, 松原治郎「核家族時代」(日本放送出版協会) 参照
- 3) 高野清純著「講座心理療法第5巻, 遊戯療法の理論と技術」p. 7. 尚口唇依存期と次の愛情接触期における遊びの具体例のほとんどがこの本によるものである。
- 4) 生後1ヶ月間ぐらゐは、子宮内の胎児の比較的安定した状態から次の安定期である口唇依存期が確立するまでの口唇危機位相, すなわち純粋な有機体からいわゆる人間への移行段階であって、遊び行為の学習はいまだなされていないと考えられる時期である。
- 5) 飲酒は一時的な口唇依存期への退行現象であるといえよう。もっともこれが一時的でなくなった時(アル中患者の場合)には、遊び行為の病理学が必要とされる。
- 6) 飲酒には無礼講が不可欠であり、ゴーゴー(社交ダンスではない)には守らねばならないパターンが全

くないことから分かるように、イリックス機能の遊び行為は許容をその統制原理とするという内在的関連性が存在する。

- 7) 生活具玩具一体期とは母子一体性の遊び手段へのアナロジーである。生活具は母に、玩具は子に相当する。
- 8) 注3)に同じ, p. 12.
- 9) 例えば音楽の絶対音階の習得を考えてみると、それには有機体の遺伝的素質が一つの規定要因ではあるが、それを学習の側面からみる限り、一般に3・4才の間にピアノを学習しない限り絶対音階の習得は不可能であるといわれている。その理由は、この年令が愛情接触期であり、それはミクリー機能の遊び行為を学習する時期だからである。ここから、愛情接触期のピアノ学習は絶対音階習得のための必要条件であるといえる。また別の例で、何故に芸事始めが数え年6才の6月6日(満年令で4才半から5才半)に行われるのかという疑問も、その年令が愛情接触期であることで説明されよう。(もっとも5才を過ぎるとエディプス危機位相に入ると考えられるが、この矛盾は、日本においてはエディプスコンプレックスが弱いという事実、つまり欧米に比して日本では愛情接触期がより長いのではないかという解釈によって解決される。この事実は日本の遊び文化をミクリー文化であると規定する一大要因である。
- 10) 世代軸(力の上位-下位)と性軸(道具性-表出性)による、父・母・息子・娘の4単位の役割弁別である。注2)参照
- 11) 注2)の「核家族と子どもの社会化」p. 153.
- 12) 相互性の拒否は、力の上位-下位と性差を認識させるのに最適な社会統制原理である。
- 13) 勝負する相手はすべて敵という、あくまでも相手を拒否するという前提があつて、アゼーン機能の遊び行為は成立する。相互性の拒否の前提が無視された時、それは勝負ではなく八百長試合となる。
- 14) 注3)に同じ p. 19.
- 15) 現代先進社会において、非自律的遊び形態への価値づけは非常に低いので、社会の維持存続の立場から、この遊び形態は法律上また社会通念上20才頃まで禁止されている。しかしこれらは成熟期の始め(12才頃)から学習されるので、ここにギャップが生じる。それが青少年の非行化の問題である。