

遊びからスポーツへの機能変動に関する一考察

丸 山 富 雄

I 問題の所在と本研究の目的

岸野⁽¹⁶⁾の指摘を待つまでもなく、今日、スポーツの上位概念にプレイを措定することは、スポーツ科学、特に西欧諸国のその人文・社会科学分野では一つの定説となっている。その場合、このプレイ——スポーツの含意関係は二つの方法で述べられる。一つは両者のある側面からの共通性であり、他はプレイからスポーツへの進化論的な差異性である。これらの研究について従来の考察を簡単に検討する。

1. プレイ・スポーツの共通性とその問題点

人は、プレイおよびスポーツは共に労働の対立概念である余暇活動であるという行為の結果（機能）に、また、自由な活動で外的な目的や関連性を持たないルールによって支配された活動であるという行為の形式（構造）に、さらに、内的欲求に基づく自発的活動であり、それは「面白さ」によってのみ根拠づけられるというプレイヤーの意識に、その共通性を見い出そうとする。しかし、両活動の結果や形式およびプレイヤーの意識におけるこの共通性は、厳密な分析（科学）や本質的な考察（哲学、現象学）によって疑わしいものとなる。たとえば、遊びやスポーツはそれぞれ余暇活動であったり、そうでない場合もある。子どもの遊びが余暇活動であるか、それとも「真面目」の領域に属するかは、幼ければ幼い程判別しがたい。また、両者（特にスポーツ的行為）が余暇とは正に対称的な「聖」の領域に属していた時代、あるいは、我々の合理的思考や行動様式の通用しない未開社会が存在することは史的研究・文化人類学的研究の示すところである。次に、遊びとスポーツはその行為の形式的側面、あるいは構造は全

く同一であろうか。スポーツが社会関係を前提とした制度化された活動であるとするれば、カイヨワの述べる「自由」や「分離」という遊びの形式的側面はスポーツにはほとんど残されてはいないと言える。また、ピアジェに従えば、遊びにはルールのない「実践的あそび」「象徴的あそび」が存在するのである。さらに、構造を構造主義の意味で可逆的要素群と規定するならば、ゲームやスポーツの構造は語れても、遊びにはそのような構造要素はもはや主体と遊戯対象しかなく、ほとんど語れないだろう。最後に、プレイヤーの意識や欲求の面も遊びとスポーツでは同じようには語れない。後に考察するように、遊びは遊戯対象に引きつけられるのに対し、スポーツは自らの内的規準や社会的な競争によって引きつけられるのである。また、「面白さ」という快は遊びやスポーツだけに特有のものではなく、単に「快を伴う運動」^(註1)の存在や、あらゆる活動にフロー^(註2)しうる可能性もある。

このように両者の共通性は、視点を変えればたちまち怪しくなるようなものであるが、その理由は何であろうか。その最も大きな理由は、スポーツは主観的・客観的に意識されうる行為の可逆的形式・パターンを持ち、その構造を把握し定義しうるのに対し、遊びは容易に定義しえないことである。遊びは常に何かとの関連の中で語られ定義されては来たが、遊びそのものを科学することを拒否してきた。個別科学が遊びを考察する場合、それは遊びの発生・原因・その教育的意義・子どもの知能との関係等を説明しえたとしても、遊びそのものを分析することはできなかった。ホイジンガやカイヨワは意欲的に遊びを定義しようと試みたが、カイヨワがホイジンガを批判し遊びを分析すればする

程、それは遊びとは掛離れたものとなっている。カイヨワの6つのプレイエレメント^{注3)}は正に「その基礎としてもちいられている諸基準があいまいで混乱していることと、それから、このように区別された諸特性が結局は、衆目一致して遊びとは無縁とみなされるような諸活動のなかにもやはり見出しされる」(1~p. 94)^{注4)}のであり、個々の特性は遊びという統一体の中で生き生きと分離されることなく蘇生されるが、それを分析し孤立させた形を寄せ集めても遊びは構成されないのである。遊びは「記述すること自体まさに困難なこと」(2~p. 15)であり、遊びは詩人の言葉で最も良く表現され、科学の対象とはなりえないのだろうか。

遊びが科学を排除してきたのは、科学が遊びを「もの」として分析し記述・説明しようとしてきたからである。同様に、スポーツ科学の中で遊びとスポーツの共通性を語る時、常に矛盾を包含するのは、それらを同一の構造という次元で考察してきたからである。「スポーツをする」(play sport, spielen Sport)とは矛盾なく語れるが、「遊びをする」(play a play, spielen Spiel)とは表現しない。一般に我々は、「ボール遊び」「お人形遊び」という具合に、遊びに何か形式を持つものを冠して遊びを名詞化する。つまり、スポーツは「もの」として実体を持った名詞として用いられるのに対し、遊びとは本来「遊戯行為」・作用を指すのである。遊びには意図や目的・意識されたルールはなく、遊び手にも完全には支配しえない、つまり意識の下に統制しえないものであり、その形式や構造を語ることはほとんど不可能である。アンリオは遊戯現象を三つのレベルに分け、ものとしての遊び(「何を」して遊ぶか)、遊ぶことという活動(遊ぶ人の「おこない」)、遊び手の態度(「何が」遊び手に遊ぶことをさせるのか)を考察するが、「けっきょく、遊ぶこと〔行為〕によって遊び〔構造〕が意味をもつのであり、しかも遊ぶこと〔行為〕それ自体は遊ぶ存在〔人間〕がとる態度とのかかわりによってはじめて意味をもつのである」(1~p. 33)と指摘

する。そして彼は遊びは構造である以前に観念であり、意味であるとし、遊び手の態度の中に遊び本来の姿を見出しそうとした。

遊びとスポーツとの関係という我々の考察も、遊びが構造以前のものであれば、その両者の比較・考察はその次元、すなわち、両活動の行為の中に、遊び手の意識の中に探らねばならないだろう。

2. プレイ・スポーツの差異性とその問題点

次に、プレイからスポーツへの進化論的なアプローチの中で両者の差異性を考察する場合、それは「もの」としての両者の分析ではあるが、従来次のような二つの立場の研究の中にそれを探ることができる。

一つは、ピアジェに代表される発達心理学、児童心理学的研究で、遊びは発生論的視点から必然的で非可逆的な三つの段階に特徴づけられる。ピアジェは子どもの成長と関連させながら、[実践のあそび——象徴的あそび——ルールのあるあそび]が知能の段階に相応して連続的に出現すること、そして最後の「ルールのあるあそび」が生涯を通じて発達する(スポーツやトランプ、チェス)ことを指摘している。ピアジェの図式では、スポーツは「ルールのある遊び」であり、そのうちの「感覚運動的組み合わせのあそび」(21~p. 116)である。そして、そこには「象徴とちがって、ルールは必然的に社会的あるいは相互・個人的関係を意味する」(21~p. 56)と述べるように、社会関係が前提とされる。しかし、スポーツにマッキントッシュが指摘するような登山・スキー等の「征服スポーツ」を含めるならば、そこには本来社会関係は前提とされない。スポーツをイギリス的な広義に解釈すれば、社会的実在としての、すなわち、制度としてのルールを持たない個人的な非競争的スポーツも存在する。そのようなスポーツはルールではなく、マッキントッシュによれば「スポーツの本質的特徴は……卓越性(surperiority)を求めて努力することである」⁽²⁰⁾という前提に拠っているのである。

また、ピアジェはルールを社会学的な意味で用いているが、「実践的あそび」や「象徴的あそび」にはそれに代わる規則は全くないのである。後に考察するように、この両者の遊びも閉じた体系の中で行なわれそれ以外に逸脱することはなく、そこにはそれを律する最低限の規則があるはずである。ピアジェはそれを恐らく内的な「シエマ」に求め、遊びとは基本的に同化であり、そのシエマに合うように行為を律するものと考えている。ピアジェは概念的に「同化」と「調節」を対極に置き、それに対応して「あそび」と「模倣」を設定したが、現実の遊戯行為とは、絶えずその両側面を含んだ均衡・ダイナミックスではないだろうか。ピアジェは遊びの進化が「模倣や表象一般の進化と絶えず関連しつつ」(21~p. 13) 行なわれることを述べているが、遊びが遊戯行為の中で遊び手と遊戯対象との作用・反作用によって発展・展開するとすれば、その「模倣」「あそび」という側面は通時的な繰り返しばかりでなく、共時的にも遊戯行為の中で共存していると考えられる。それ故、ピアジェの「あそび」理論は遊戯行為を分析しその一側面(同化作用)を抽出し、それを一般化した概念であると言える。したがって、ピアジェによってルールがないとされる「実践的あそび」や「象徴的あそび」を律する規則は、単に同化作用の基準となる内的シエマ、すなわち遊び手の内面にのみ求められるのではないと考えられる。

プレイからスポーツへという図式のもう一つは、スポーツ科学、特にスポーツ社会学の分野で論じられている。彼らはプレイとスポーツを媒介するものとして「ゲーム」という範疇を設定する。たとえば、ロイとケニヨン⁽¹⁸⁾は「プレイ——ゲーム——スポーツ」という図式を、ガットマン⁽¹⁵⁾は「プレイ——ゲーム——コンテスト——スポーツ」という図式を用いて考察している。また、ウエイズ⁽²⁴⁾やエドワーズ⁽¹¹⁾等のプレイとスポーツの概念規定、ダニング⁽⁹⁾、⁽¹⁰⁾等のゲームの「文明化の過程」も同様な視点からの研究とみなされる。このような研究の、特

に社会学的なアプローチは、遊びがいかに社会化され制度化されていくかに関心があり、言いかえれば、遊びの様々な面での形式化・組織化、あるいは文明化の解明である。たとえば、ロイは「我々はプレイの一つあるいはそれ以上の側面がゲームの基本的な構成要素を形成していることを、そしてスポーツの最も高度に組織化された形態でさえ、完全にはプレイの特徴を欠いてはいないということを確認したい」(18~p. 57)とし、カイヨワの6つのプレイエレメントからその考察を行っている。ロイを含め彼らはすべて、その基準とする遊びをホイジンガ・カイヨワのいわゆる「文化社会学的プレイ論」に依拠し、その形式的側面をのみ考察している。その結論は前述のロイの場合やエドワーズの「スポーツは実質的にプレイとの共通性を何も持っていない」(11~p. 55)と言う場合のように相違はみられるが、全体的に、プレイからゲームへの移行に論理の飛躍あるいは稀薄さが残る。彼らはゲームとはプレイの特定のタイプであるとし、カイヨワのプレイエレメントやゲームの分類を批判的あるいは無批判に採用する。しかし、前述のように遊びは「もの」としてその構造が定義されにくく、そもそもカイヨワの形式的特性に頼る構造面での比較は本来成り立たない、あるいは矛盾を残すものとなると言える。それ故、カイヨワの理論に準拠した場合、単純な形式的相違だけで、遊びとスポーツの質的な相違はほとんど見出しえない。彼らに従えば、遊びからスポーツへの発展は、同質のまま組織化され、複雑化されて移行していくのである。

3. 本研究の目的と方法

ボイテンディク(F. J. J. Buytendijk 1887~1974)は「様々な遊びは遂行(Ausführung)と意味付与(Sinngebung)において変化を被りうる。そしてその変化によって、それらはもはや遊びではなくスポーツとなる」(2~p. 38)と述べ、遊びからスポーツへの「機能変動」(Funktionswandel)について示唆を与えてい

る。

本研究はこの機能変動を明らかにすることを目的とするが、それはまた、プレイ——スポーツの含意関係の中で従来ほとんど問われることのなかった両者の質的な相違を明らかにすることでもある。多くの場合、遊びがスポーツへと発展することを考えれば、両者は共通性を持つと言えるが、それは必ずしも同質のまま移行するのではない。「遊んでいる」「スポーツをしている」とは日常会話の中でもはっきり区別されて使用される。そこにはその言明を行なわせる何か質的な相違があるはずである。

このような質的な相違は、従来の社会学および心理学的研究からは明らかにされることはない。したがって、本研究は現象学的方法、特にポイテンディク^{註5)}の現象学的人間学の方法を採用し、遊びとスポーツの現象面、行為の力動性、およびそれによって投企される世界の相違を考察する。その際、遊びおよびスポーツとは、その性質を保有する純粋な形態に、すなわち、「原初的遊戯」(primitives Spiel) および「スポーツへの移行形態」(Übergangsformen zum Sport) に求める。遊び・スポーツとも広範囲にまた複雑に分化しているが、遊びやスポーツの本質はその原初形態に最もよく具現化されていると考えられるからである。

II 遊びとスポーツの現象

1. 原初的遊戯

原初的遊戯とは発生的に古く、未分化で無秩序な興奮と自由奔放な空想による遊びである。それはカイヨワの「パイディア」(遊戯本能の自発的表現を包括する言葉(6~p.43))に基づく遊びであり、必ずしも一致はしないが、ピアジェの「実践のあそび」「象徴的あそび」の範疇に入るものである。

この遊びは、ポイテンディク^{註5)}によれば、その発生の契機を「若々しさ」(Jugendliche)と「解放」「結合」「再現」の三つの「衝動」(Trieb)に持ち、「運動性」(motorischer Art)

や「比喩性」(Bildhaftigkeit)を持つ遊戯対象との間に現象する「パトスの共存」(pathische Zusammensein)である。「遊ぶこととは、誰かが何かと遊ぶことであるばかりでなく、何か遊び手と遊ぶことでもある」(2~p.117)と述べるように、遊びとは彼の場合もアンリオ同様形式以前に遊戯行為であり、遊び手と遊戯対象との間の中断のない交渉であり、「運動することと運動させられることとの相互の統一がつねに存在しているもの」(5~p.240)である。この共存や統一は、遊びには意図や目標・遂行の計画が無いことによって、すなわち、未来主義的な「目標志向性」を持たないことによって可能なのである。遊びとは現在の自足行為である。

また、この遊びは、その理想型として、全くの個人的な恣意的活動である。たとえ数人で遊ばれても、それは「集団的ひとり遊び」あるいは「並行遊び」である。遊びは対象に引きつけられ、それに対する試運動や表象によって開始され、その後の展開も遊戯世界の中で、すなわち、対象との交渉の中で自由に即興的行なわれる。アンリオはこの即興的な様々に展開される可能性を、ある順路を先に進む時に通過する「交差点」にたとえ、その選択の幅によって遊びのコード化、つまり内部の構造化の程度を指摘している。(1~p.57)この選択の幅は、概念的には厳密に規定された(可能性の全くない)純粋な労働から、全く無限に広がった純粋な遊びまでの両極の間で考えられるが、原初的遊戯とはこの選択の幅が非常に大きなもの、「射倂的に継起する」(1~p.56)ものと言える。ポイテンディクはこのような遊びの持つ可能性や空想は、遊びが想像力によって形成される「心像」(Bild)の中で生起するからであるとしている。「動物や人間は心像とのみ遊ぶ」(2~p.129)と指摘している。「象徴的あそび」以外であっても、遊びの持つ想像性や創造力が語られるのは、遊びのこの主観的な恣意性・即興性によるものである。ミッチェル等が遊びの「自己表現説」を唱えるのも、フィンクが遊びの「創造的

産出行為」(12~p. 23, 60)としての機能を指摘するのも、この恣意性・即興性によると考えられる。

ポイテンディク等を手掛りにして、原初的遊戯は「遊び手と遊戯対象との共存」、および「非常に恣意的な活動」という二つの単純で根源的な特徴を持つことがわかる。この二つの特徴を基礎に、遊びとスポーツの比較を試みる。

2. スポーツへの移行形態

原初的遊戯がスポーツや演劇等より高等な遊び、いわゆる文化形式へ移行するのは、子どもの知的発達を待つことは当然であるが、ある条件のもとでも簡単に移行しうる。特にスポーツ的行為への移行は幼い頃から、また頻繁に行なわれる。たとえば、ボール遊びは、それに一定の規則やある目標が設けられると、それはもはや原初的な遊びではなく、志向性を持つ未来主義的な他の生の局面、すなわち、スポーツへと移行した形態であると考えられる。ポイテンディクはそのようなスポーツへ移行した形式を「最大の達成の(ための)形式(Form einer maximalen Leistung)」であるか、運動の遂行それ自体の完全性の(ための)形式(Form einer Vollkommenheit in der Ausführung der Bewegung selbst)」(2~p.48)と述べている。また、別の箇所では、「それは容易に、たとえ遊戯規則の枠内であっても、純粋な遊戯領域を踏み越えスポーツに、すなわち「達成(行為)」(Leistung)と「競技」(Wettkampf)になる」(3~p.22)と指摘している。

今日、スポーツと言う場合、技術・ルール・用具・組織等が制度化され複雑化した、また苛酷な準備を必要とする現代の競技スポーツを指す場合が多い。ジレ⁽¹⁴⁾に代表されるように「競争」はスポーツの本質的要素の一つとされている。しかし、前述のように「征服スポーツ」は本来非競争的であり、遊びからスポーツへの移行形態をみれば、スポーツとは非競争的なものと競争的なものの二つあると考えねばならない

だろう。ここでは非競争的で個人的なスポーツを「達成行為」としてのスポーツ、競争的なスポーツを「競技」としてのスポーツとする。

「競技」とは周知のように、社会関係を前提とした競争を伴う活動であり、社会的に制度化されたルールを伴う活動と言える。一方、「達成」とは一般に、「課題の実現であり、存在するものに新たな意味を付加すること」(3~p.22)であるが、また、人間の行為が価値的・規範的性格を持つことを表わす概念でもある。ポイテンディクは人間の行為について以下のように述べる。「動物は知覚と運動との一義的統一のうちに生きている。……人間は……事実に対し、経験・判断・計画・同朋・評価といったものと多様な関連をもった、さまざまな意味を与えることができる。……人間の関連系は経験と決断とに附随する価値的性格のうちに創り出される。人間の行為は達成である」(4~p. 78, 79)このように「達成」とは意味体系とともに価値体系とも関わり合う人間の行為を指す概念であるが、ここで用いるスポーツにおける「達成行為」とは「競技」と区別して、「プレイヤーが個人的に意欲し、目標あるいは課題を設定し、計画のもとにその理想的遂行を目指す志向的行為であり、その過程や結果に対し個人的で内的な評価を伴う運動行為」と定義する。「達成」を人間の行為という広い意味で用いるならば、「競技」も一種の「達成行為」である。なぜなら、どんなに激しい競技スポーツであっても、ただ形式的にルールを守ったり、勝つ為にだけ全力投入されるのではなく、そこには「フェアプレイ」という規範的な知があり、行為の目標・計画・その結果に対する自己評価、さらに理想的な遂行の為の新しい技や作戦の開発という準備がなされるからである。

今日、スポーツ学者はスポーツにおける競争の要素を過大評価あるいは過大解釈しすぎた観がある。たとえば、征服スポーツは想定上の敵と競争しているとか、ロイのように、本来社会学的な競争の概念に含まれないような「人間対生物、人間対非生物、人間対理想的基準」(18

～p.60)をも競争の中にとり込む矛盾を犯している。根源的にはスポーツに競争は必須の要素ではなく、意欲し課題を実現しようとする精神が必要なのである。その精神とは社会的なスポーツ精神であるばかりでなく、それ以前に、個人的な規範的精神である。なぜなら、動物は遊ぶことはできてもスポーツ、すなわち「達成行為」は行えないのである。したがって、スポーツとは「達成」(広義)であり、その形態は「達成行為」(狭義：非競争的で本来個人的な活動)であるか、「競技」であると言える。

3. 遊びとスポーツの規則

ここでは遊びとスポーツの相違を、前に述べた遊びの第二の特徴に関連する規則の面から考察する。これまでの考察で、遊びが非常に恣意的な活動であるのは対し、スポーツは目標や課題に拘束された、すなわち、行為分節の継起系列における選択の幅が限定された活動と言える。このような現象的相違は、それぞれの活動の持つ規則によって規定されていると考えられる。遊びに規則があるかどうかはその規則の定義如何によるが、遊びも一つの閉鎖的な遊戯領域を形づくっており、そこには意識に昇らないにしても何らかの拘束があると考えられる。

(1) 遊戯規則

アンリオは前述の継起系列の選択の幅を述べる際、仮説そのものでは、遊びの場合その選択の幅は無限に拡張されうるが、「それは、結局、「遊ぶ」行為を極限まで尊重することでありながら、同時に、「遊び」を否定することにつながる」(1～p.58)として、その選択の可能性はある線で限定されていることを指摘している。また、ポイテンディクも「心像」に関し、「純然たる心像は存在せず、多少とも明白な比喻性を示す現象のみが存在する」(2～p.131)として、心像の両義性(既知であり未知である)および、全くの空想でないことを指摘する。この「無限」や「純然」を否定する最低限の拘束は、どんなに広がろうとも正に遊びを体系として閉じた世界に保つ機能を持っているのである。「遊びは

一種の束縛によって守られ、作られている」(12～p.40)のであり、遊びにおける拘束、「遊戯規則」は内的な境界づけであると言える。

この遊戯規則は、遊びが遊び手と対象との間の交渉であるという、根本的な主体・客体関係から生ずる。遊びはフィンクが指摘するように、「主観的な空想の要素と客観的な存在的要素を含んだ」(12～p.63)存在的仮象であり、「つねに現実的事物がつきもの」(12～p.66)なのである。この遊戯対象という実在から生起する拘束は、遊び手の主観的仮象に被われ、遊びの境界づけという最低限の拘束、あるいは見方を変えれば、遊びの存在の為の最低限の必要条件を課することになる。ポイテンディクは後に考察する遊びの力動性(円環運動、往一復運動)から必然的に遊戯規則が生起すること、そしてそれは「なされてはよくないこと」(was nicht geschehen darf)を定め、「運動法則」(Bewegungsgesetze)や「規定」(Vorschriften)のように「なされねばならないこと」(was geschehen muß)を定めるのではないことを指摘している。(2～p.119)それ故、遊戯規則はある程度、遊びに対し否定的意味を持つが、「遊戯規則の範囲内で、人は行為の自由を持ち、それ故遊びはその力動性と一致した予期しえない多様性を示しうる」(2～p.119)のであり、また「そもそも、遊びを構成するのは規則なのだ」(1～p.48)と言われるように、遊びの構成の為にはなくてはならないものである。

(2) 達成行為における自律的規範

遊びが遂行それ自体の目標や課題を持ち、それに向って方向づけられると達成行為となる。この目標や課題は前述のように最高の遂行・完全な遂行という理想的遂行の基準である。スポーツ、特に個人的な達成行為は、この理想的基準を実現すべく意欲し努力する行為であり、ほとんどが「内含的で感情に即したもの」(4～p.79)ではあるが、常に成功・不成功、優・劣等の遂行の過程や結果に対する評価が伴なわれる。それ故、達成行為における規則とは、この

目標や課題を設定することによって生まれる「非の打ちどころのない遂行 (tadellosen Ausführung) の為の判断に必要な標準 (Maßstab) としての「規範」(Normen)」(2~p.120) である。それは前述の「なされねばならないこと」すなわち当為命題の規定であり、継起系列の選択の幅は遊びとは比べようのない程、制限されたものと言える。

この「規範」とは、「行動の文脈において追求されるべき目的に関する標準 (望ましきの序列) と、その実現のための正しい行動様式についての顕示的・黙示的な指向とを含んでいる」⁽²⁵⁾ あるいは「ある一定の価値目的に到達しうるために、主観が従わねばならないそれ (普遍必然的關係) である」⁽²⁶⁾ とされるが、この概念は社会学および哲学で用いられる場合、多少のニュアンスの違いがみられる。社会学では集団や社会の価値体系が規範概念の前提とされるのに対し、哲学では普遍妥当な価値すなわち真・善・美が規準として問われる。ここで用いられる「達成行為」としての規範は、プレイヤーが自律的に設定した規範であり、それ故、必ずしも社会的意味を含まない。それは、達成行為の規範と非常に関連のある菅原等の述べる「黙示的スポーツ・ルール」との相違に明らかである。「黙示的スポーツ・ルール」とは「スポーツ精神が社会的に体系化されたもの」(23~p.60) であり、「スポーツ存続のために、スポーツに参加する人びとが作り上げたもの」(23~p.61) である。それ故、正に社会的意味の規範 (菅原は明示的スポーツ・ルールと対比させ「内面的規範」と呼ぶ) であり、その特性として、倫理的・道徳的術語が用いられる、性格において社会的である等があげられる。(23~pp.60-63) 「黙示的スポーツ・ルール」においては「正義」や「公正」等社会的観念、すなわち倫理が問題とされるのに対し、達成行為における規範は自らが課す絶対的な価値との関連によって生ずる。その評価は全く個人的であり、その違反に対しても外的な制裁 (嘲笑や恥の意識) はない。リースマンの言葉を借りれば

「黙示的スポーツ・ルール」は「外部志向型」であり、達成行為の規範は「内部志向型」と言える。この意味で、達成行為としてのスポーツの規則は「内的規範」あるいは「自律的規範」と定義しうる。

さらに、この「自律的規範」に関連して、ピアジェの述べる「自発的規則性」すなわち「感覚運動的儀式化」(21~p.113) との相違あるいは類似の問題がある。ピアジェにとってルールとは社会的実在としての規則であり、ルール以前に生ずる子どもの単純な「自発的規則性」は「感覚運動的儀式化」であるとして、ルールから排除されている。彼の図式はこの点で、「社会的ルール」を子どもが内面化しているかどうかという二者択一的で、子どもの志向性という概念が見落されている。ピアジェの概念枠組の中では、この志向性は「適応」と関連すると思われるが、象徴的あそびの第二段階 (4~7才)、すなわちルール (7~11才) 以前にこの適応行動はより明確に現われる。この段階の特徴の一つは「実在の迫真性と的確な模倣への願望が増進すること」(21~p.100) であり、象徴的あそびが遊びから徐々に逸脱し、実在のまっすぐな模倣的表象に近づいていくことを指摘している。つまり、この段階で子どもは願望、すなわち原初的な目的を持ちそれに志向する行為をとりうるのである。その能力は感覚運動面にも適応しうると思われ、社会的ルールを内面化する以前に、子どもは原始的な「自律的規範」を持った「達成行為」が可能であると考えられる。それ故、ピアジェがルール以前として排除した「自発的規則性」は、志向性のない現象面での偶然的な行為の反復——感覚運動的儀式化であるか、自律的規範に従って意図的に行為を遂行する——達成行為であるかの二形態が考えられる。そこでは社会的ルールという外在的なものの内面化という判断ではなく、子どもの主体的な志向性の有無に関わると言える。

(3) 競技における制度的規範

前に述べたように、競技は広い意味での達成の一部であり、それ故、達成行為の規則である

「自律的規範」も潜在的顕在的に持つ。それは次のようなスポーツ場面での言明に明らかである。「自分の課題を持ってゲームを行なえ」「試合には負けたが自己の目標は達成された」等。この言明はまさに競技が達成行為の領域に属することを示している。すなわち、この課題や目標は競技の勝敗とは関係なく、自らが自らの行為の遂行それ自体に与えた基準であり、その過程や結果に対し個人的な評価を下すのである。この場合には行為を律する規則は「自律的規範」である。

しかし、「競技」の場合はそれだけではなく、行為者の志向は競争における勝利という相対的な価値に向けられる。そして、子どもにおいても大人においても競争への志向は非常に拡大し、そのみが強調されたり、内的な自律的・絶対的価値が見失なわれたりする。この競争の持つ魔術的な魅力は「運動教育では、特に小さい子どもを扱う場合には、個々人あるいはグループの競争はほとんどあってはならない」⁽¹³⁾という教育的配慮の中に、また、今日の高度化された競技スポーツのアノミー現象の中に証明されている。この競争という魅力ある要素を持つ「競技」は、遊びや達成行為とは全く相違する生の領域と言える。

この「競技」には、お互いがこの競技に参加しうる為の協力、および、相互尊重の為のすなわち闘争へと逸脱しない為の義務感とが必要である。このような道徳的関連系がいわゆる「黙示的スポーツ・ルール」であり、さらに、「競技」に至って初めて制定される、行為の形式面での規定「明示的スポーツ・ルール」が現われる。この両スポーツ・ルールはその明文化如何にかかわらず、行動を内的・外的に律する社会的存在としての制度である。したがって、「競技」独自の規則をここでの文脈に従えば「制度的規範」と定義しうる。

Ⅲ 遊びとスポーツの行為の力動性と その世界

遊びにしるスポーツにしる、すべての行為は

運動の様式として現象し、その力動的な表現性格がそれぞれの特徴を形成していると考えられる。遊びやスポーツを形式や構造ではなく、それぞれの行為から比較し特徴づけようとするならば、その行為の遂行形式、すなわち力動的な類型を探る必要がある。そして、この力動性がそれに固有の世界を投企し、そこにひとつの普遍的な意義を与えるのである。前述の規則はこのような力動性および世界によって必然的にもたらされたものである。我々が「遊び」や「スポーツ」と言う場合、このそれぞれの世界、「遊戯世界」「スポーツ世界」が有する意味や意義・価値等について述べているのである。

1. 遊びの力動的類型

子どもの遊びは際限なく繰り返される。それは機能的な実践の遊びにおいても象徴的遊びにおいても同様で、衝動的な生の躍動から、また想像力によって溢れるように湧き出る表象によって、遊びは反復され展開されとどまることを知らない。それは、遊び手が遊戯対象との間に交わす交渉の経過形式が、遊びの終了を導く構造になっていないことによる。遊びの終了は外的な偶然的原因によるか、疲労等による運動衝迫の減少、もしくは、遊びを生氣あるものにしていく様々な条件の衰退によってであり、遊戯行為そのものが持つ力動的な構造の理由からではない。^{注6)}

この遊びの遂行形式あるいは力動性は、際限なく繰返される「円環運動」(Kreisbewegung)である。遊びにはフィンクが述べるように、内在的な遊戯目的があり、それに従って合目的に規定されてはいるが(12~p. 28), 原初的遊戯の場合、その内在的目的とは社会的に強制されたり、個人的に意図されたものではない。それは遊戯規則同様、遊びに自己完結性を持たせる目的であり、志向性を持たないものと言える。遊びとは、前述の第一の特徴として指摘したように、達成されるべき課題や目標がなく、遊び手と遊戯対象とが文字通り共存したものである。それは「終点へのいかなる志向性も欠如し

た」「目的志向性をもちえないパトス的關係」(5~p.240)なのである。

意識や運動という概念は常に志向的性格を内包している。遊びも遊戯対象への志向であり、また運動の時間的系列からみれば「ドラマ構造」(1~p.49)という方向性を持つ経過をたどる。アンリオはこの時間的系列に関し、「遊びは、開始され、多様な有為転変を見せながら展開され、やがて終了すべき「何ものか」としてあらかじめ設計されているもの」(1~p.51)として、遊びを系列の流れに沿って成立する体系として把握している。それ故、このような根源的意味(フッサール現象学でいう「ノエマ」に対する「ノエシス」という志向性(22~pp.113-33))、あるいは、時間的経緯としての志向性はあるが、遊びの内的な力動性をみるならば、あるものに向かう、一元的意味での志向性はない。遊びには目標がない。それ故、常に「自らに回帰する」(2~p.69)運動、すなわち「円環運動」あるいは「往復運動」(Hin und Herbewegung)として現われる。したがって、遊びとは遊び手と遊戯対象との遊戯的交渉であり、その交渉は完全な意味での自己完結的・閉鎖的な「円環運動」という力動的類型を示すと言える。

2. スポーツの力動的類型

遊びの力動性が自己完結的な「円環運動」を示すのに対し、スポーツの場合は、達成行為であれ競技であれ、目標や課題に方向づけられた「志向的力動性」を持つと言える。

スポーツは意欲し開始される。ホイジンガやカイヨワは遊びの開始について、「自発的に自分の意志で」(6~p.7)行なわれるとし、その自由性を遊びの一つのメルクマールとしている。しかし、遊びが本来形式でないとするれば、遊戯行為すなわち遊戯的交渉は意志によるものではなく、主体が対象のもつ比喩性に引きつけられた場合に偶然に起こると言える。しかし、スポーツの場合は、その開始の前に行為の目標(理想的基準、競争等)があり、その目標の為

に意欲し開始される。そしてその終了は目標や課題が履行された時であり、その結果や成果が評価の対象として残る。特に競技ではこの開始と終了は公的に制度化され、その恣意的な短縮や延長は不可能となる。

スポーツ行為は開始および終了のはっきりと限定された中で遂行され、目標に向かう拡大的志向性を示す。目標への志向とは状況の手段的利用であり、競技においては勝つ為に最も有効な行為様式が採用され、それぞれの行為の分節が秩序だってある方向性を持って連鎖する。スポーツ行為はその行為を規定する様々な規範的関連によって統制され秩序だてられる。その規範は、目標達成の為に行為の合理性からみた論理的秩序に相応するものであったり、行為の結果に対する有効性からみた経済的秩序、対象および自己の身体のすばらしい操作あるいは表出という技術的秩序や美的秩序、内的外的規則の遵守という倫理的秩序等に相応する場合もある。このようにスポーツ行為は規範によって方向づけられることにより、そこには秩序がみられ、我々はスポーツの論理性や経済性・技術性・審美性・倫理性等を問うことができる。

しかし、スポーツ行為は個々の分節の中で、瞬間的なものであるが、状況の有効性や手段的効用を問うことのない、状況に没入した現在のなあるいは情態的な快い気分支配される。競技において、たとえその結果が惨敗であろうとも、そこには顕在的潜在的満足感がある。それは緊張からの解放という心理的生理的満足感ばかりでなく、競技中の個々の状況における対象(物あるいは敵や味方)との共存によって生起する気分の堆積されたものと考えられる。遊び終わった時同様、目標に志向した特定の感情ではなく、自足的な気分なのである。それ故、スポーツにおける力動的類型は、単なる直線的な志向性ではなく、状況の中でパトス的に共存しつつ目標に志向する「螺旋的運動」(Schraubensbewegung)形態と言うことができる。

3. 遊戯世界およびスポーツ世界

行為の力動性はそれ固有の世界を投企する。ポイテンディクおよび彼の理論的根拠となったピンスヴァンガーによれば、「現存在」の基本形態は存在論的に、目標を志向するものと志向しないものの二つに分けられ、前者は拡大的な力動性による「抵抗と手段の世界」を、後者は順応的力動性による「存在価値の世界」を投企する。(4～pp.249-54)「抵抗と手段の世界」とは、「何かを為さんと欲すること、行為すること、形成すること、達成することとしてのわれわれの実践的な行動によって、出合ったものはつねに抵抗および手段となり」(5～p.247)、その世界は、有用性あるいは実用的な価値、すなわち相対的価値の世界である。一方、「存在価値の世界」とは、「何ものかのもとに留り、何ものかと交渉すること」(5～p.248)であり、自ら「ここに存る」という固有の価値の世界である。

ポイテンディクはこの二つの志向性およびその世界の相違を、男性らしさ・女性らしさの中に見い出しているが、遊びを含め様々な人間の行為を典型的なこの両者に分類しようとしている。彼によれば、前者すなわち拡大的力動性を持つ「抵抗と手段の世界」は典型的には「働くこと」であり、遊びでは「あらゆる競技やその他周知の男子の遊び」(5～p.259)が含まれる。また、順応的力動性は典型的には女性の「配慮」であり、遊びにおいては「端切れ集め、針仕事、人形遊び、なわとび、まりつきなど」(5～p.259)に示されることを指摘している。彼に従えば、これまでの考察から明らかのように、原初的遊戯は非志向的な「存在価値の世界」あるいは「固有の価値の世界」であり、スポーツは「抵抗と手段の世界」あるいは「相対的価値の世界」と言うことができる。

フィックは遊びについて「すべての未来主義的な生の様相とはきわだった対照」をなし、「究極目的」のために行なわれるわけではなく、「安らかな現在と自足的な意義を持っている」

(12～p.27) ことを指摘する。遊びあるいは遊戯行為とは、遊戯対象に対し抵抗あるいは何かの為の手段として志向するのではなく、それ自らを現在の受け入れそれと共存することである。それは情動や不安・激怒・欲求等の範疇には属さない、対象との一体感であり、純粋で安定した感情状態・安らぎの気分を満たされている。「存在価値の世界」の最高の形態が「充足された、無私の愛」(5～p.249)であるように、遊びは愛によってあるいは自己犠牲によって守られ育かれ、遊び手はそこに強い帰依・讃美・愛着を感じる。原初的遊戯の場合、ほとんどが意図せず何気なく開始されるが、人間の場合、それは動物のように「一義的な環境世界のうちに一義的に存在する」(4～p.98)のではなく、対象を知覚し認識し、直接・間接に価値体系と関わりを持つ。しかし、その価値体系との関わりは、達成行為のような目標との規範的関連を含まない、行為そのもの、共存それ自体を無意識のうちに肯定する固有の価値なのである。

一方、スポーツは目標を持ち、その目標に適合する行為様式を意識的に選択する活動であり、「他者」すなわち出合う現実、相対的に無価値なもの抵抗としてみなされる。この世界は機能的な世界であり、現実には有用性あるいは実用性の基準で手段化・序列化される。スポーツとは、物的状況・相対する人間のパフォーマンス・理想とするパフォーマンスの水準に対する挑戦であり、その克服・支配を志向する行為である。それ故、この世界は労働と同じように、間断なく拡大・発展する。労働が生産手段を開発し、あらゆる面での合理化を推し進めるように、スポーツも効果的なトレーニング、技術や戦術の開発、分業システム(典型的には野球の「指名打者制」やアメリカン・フットボールの「tow platoon system」)、科学的知識の導入等によって合理化され、「洗練醇化、普遍化、類型化」(8～p.12)される。そこには必然的に、直接・間接にスポーツの合理性や問題解決という実践的役割を持つスポーツ科学の発生・進歩という面も含まれる。この「抵抗と手段

の世界」の発展・拡大をスポーツ世界内に留めるのは内的外的規則の遵守という人間の精神であり、したがって、そこには規範に対する義務と服従のエトスがみられるのである。

スポーツ世界はこのように「抵抗と手段の世界」と言うことができるが、その力動性は前述のように「螺旋的運動」を示し、典型的な「抵抗と手段の世界」ではない。スポーツ世界は根源的に、「存在価値の世界」を内包した「抵抗と手段の世界」という両義性を示すのである。この両義性は〔自己目的的（オートテリック）——他目的的〕あるいは〔内発的——外発的〕という二分法を超えた、人間がスポーツ世界で実存する存在様式の中に見い出される両義性である。もち論、スポーツの具体的な形態、「達成行為」と「競技」はこの両義的な意味を持つ世界に属するが、その目標や課題の付与、拘束程度、結果に対する評価や制裁の違いから、両者は異なる下位世界を投企すると考えられる。「達成行為」は自律的規範を持つ行為であり、その世界は「自律的価値の世界」と言える。スポーツの持つオートテリックな価値、あるいは内発的動機づけは、もっぱらこの世界に属する。一方、「競技」は、この「自律的価値」を含むとは言え、すべてにおいて個人の自由な裁量は狭められ、またその結果や成果が社会的に著しく重要な意味を持つ。それはまさにアゴンの原理によって支配された「相対的価値の世界」である。

Ⅳ 遊びからスポーツへの機能変動

——ま と め——

これまで、遊びとスポーツの質的な相違を両者の現象面、行為の力動的類型、およびその世界から簡単に考察してきた。子どもが、何か規則や目標あるいは競争によって固定化され引きつけられる時、遊びはまったく異質な形態、たとえばスポーツへと移行する。原初的な遊びが発展し分化し文化的形式へと移行するのは、それが目標を志向し規範によって秩序づけられる

達成という規範的行為となることである。ピアジェはスポーツ等ルールをもつ形式のみを遊びの範疇に入れ続け、絵画や工作・演劇等の遊びから発展したものは実在の客観的模倣あるいは適応行動として遊びから排除した。しかし、達成行為としてのスポーツが、目標との規範的関連の中で状況に手段的に立ち向かい、それを理解・把握し、それと対決するという志向的性格を持つ時、また、「競技」においてはさらに、複雑な状況の中で相対的優位性という外在的目標に向かう時、それはもはやそれ以前の遊びと同じ範疇に分類しえないものである。それはもはや単なる同化理論では処理しえないし、それ以上に、両者の規則や内的な力動性は質的に全く異なったものとなる。スポーツも含め、絵画やドラマ等の文化形式は、意欲する達成行為として、原初的遊戯とは相違する他の「生の領域」(Lebensphäre)へ移行したものと考えられる。ホイジンガは遊びは闘争か表現、あるいは両者の結合した形式をとると述べ、それを継承したカイヨワも、ルールを持つか虚構である(6~p.12)と述べるが、原初的遊戯はこのような形式的名称を付与されうるものがない、未分化で無秩序な複合体であり、そこからそれぞれ固有の条件のもとで「スポーツ遊戯」(Sportspiel)「演劇遊び」(Schauspiel)等、高等な遊びすなわち文化形式に特定化されていくと考えられる。

この特定化の過程で遊びは機能変動を受ける。あるいは、この機能変動によって遊びは他の文化形式へ移行し、遊びであることをやめるのである。ポイテンディクは遊びからスポーツへは「遂行形式」と「意味付与」において機能変動を起すと述べるが、それらは本研究の「行為の力動性」および「世界」の相違から明らかにされる。遊びは「円環運動」という力動性を、スポーツでは「螺旋的運動」という力動性を示すのである。また、遊びでは対象との全き共存、「存在価値の世界」を投企するのに対し、スポーツでは「存在価値の世界」を内包する「抵抗と手段の世界」という根源的な両義性

の世界を投企するのである。このように「プレイからスポーツへ」とは、同質のまま移行するのではなく、機能変動によって質的に全く異なる領域へ移行することなのである。

今日、スポーツがプレイの下位概念であり、また、スポーツには競争が本質的要素である、あまりにも単純に安易に処理されすぎているのではないだろうか。形式的な類似性（本来それはなりたないが）のみでは、両者の本質的な相違は明らかにはならない。今後さらに詳細な考察が必要であろう。また、現代の競技スポーツの矛盾や弊害が盛んに訴えられ、新しいスポーツの在り方が模索されてはいるが、その結論や解決策は「競技」スポーツのみの論理では導き出せないのではないか。競技スポーツが常に勝者と敗者を生み出すものであれば、それはどんな次元であっても「エリート・スポーツ」とならざるを得ない。「エリート」（スポーツ）と「みんな」（のスポーツ）とは論理的に両立しうるものではない。それ故、その問題解決の拠点はスポーツの原点、すなわち、スポーツの原初的な形態の本質や意味に求められるべきであり、あるいは、スポーツが遊びから移行する際のその人間的な意味が見直されるべきであろう。スポーツは、その本来の形では、プレイヤーを疎外するものではなく、創造的に人間を陶冶する一形態なのである。

注1) ボイテンディクは遊びの第一の特徴として「遊ぶこととは常に何ものかと遊ぶことである」(2~p.44)とし、単なる「快を伴う運動」(lustbetonten Bewegung)と区別している。

注2) チクセントミハイの中心概念で、「生活に意味づけと楽しさを与える、強い没入経験を表現する概念」(7~p.14)である。尚、彼のオートテリックな活動とは本研究の「達成行為」と非常に関連がある。

注3) 周知のようにカイヨワは遊びの形式的特性として以下の6つをあげる。(1)自由、(2)分離、(3)不確定、(4)非生産性、(5)ルール、(6)虚構(6~pp.13-14)

注4) 本研究は文献研究であり、その都合上頻繁に引用される文献については、本文中にその引用箇所を(文献番号~ページ)で表わす。

注5) ボイテンディクは『人間の姿勢と運動の一般理論』(Allgemeine Theorie der menschlichen Haltung und Bewegung. 1956)でスポーツ科学に多大な影響を与えたが、その遊戯論は『遊びの本質と意味』⁽²⁾に述べられ、また、『フットボール』⁽³⁾や『女性』⁽⁶⁾の中にも散見しうる。わが国での彼の遊戯論は、楠戸⁽¹⁷⁾丸山⁽¹⁹⁾の紹介にとどまり今後の検討が要すると思われる。

注6) ボイテンディクは遊戯領域(Spielsphäre)の消え去る原因として以下の6つをあげている。(1)固定(Fixierung)と運動衝迫の減少、(2)空想の衰弱、(3)未知性・可能性の止揚、(4)不安の消失、(5)自立性の達成、(6)結合衝迫の成就(2~p.162)

引用文献

- (1) アンリオ, J. (佐藤信夫訳); 遊び, 白水社, 1974.
- (2) Buytendijk, F. J. J.; Wesen und Sinn des Spiels, Kurt Wolff Verlag, 1933.
- (3) Buytendijk, F. J. J.; Das Fußballspiel, Werkbund-Verlag, 1953.
- (4) ボイテンディク, F. J. J. (浜中淑彦訳); 人間と動物, みすず書房, 1971.
- (5) ボイテンディク, F. J. J. (大橋・斎藤訳); 女性, みすず書房, 1979.
- (6) カイヨワ, R. (清水・霧生訳); 遊びと人間, 岩波書店, 1971.
- (7) チクセントミハイ, M. (今村浩明訳); 楽しみの社会学, 思索社, 1979.
- (8) ディーム, C. (福岡孝行訳); スポーツの本質と基礎, 法政大学, 1976.
- (9) Dunning, E.; "Industrialization and the incipient modernization of football" Stadion1-1, E. J. Brill-Köln, 1975.
- (10) Dunning, E. and K. Sheard; Barbarians, Gentlemen and Players, Martin Robertson, 1979.
- (11) Edwards, H.; Sociology of sport, Dorsey, 1973. pp. 43-61.
- (12) フィンク, E. (石原達二訳), 遊戯の存在論, せりか書房, 1976
- (13) フロスティック, M. (肥田野・茂木・小林訳); ムーブメント教育, 日本文化科学社, 1978, 71頁。
- (14) ジレ, B (近藤等訳); スポーツの歴史, 白水社, 1974, 15頁~20頁。

- (15) Guttman, A.; From ritual to record—the nature of modern sports, Columbia University, 1978, pp. 1—14.
- (16) 岸野雄三; 「スポーツ科学とは何か」朝比奈・水野・岸野 (編), スポーツの科学的原理, 大修館, 1977, 82頁～84頁。
- (17) 楠戸一彦; 「F. J. J. ボイテンディク遊び論」, 体育学研究24—3, 1979, 175頁～183頁。
- (18) Loy, J. W. and G. S. Kenyon; sport culture, and society, Macmillan Company, 1970.
- (19) 丸山富雄; 「遊戯の人間学的考察について——ボイテンディクを中心に」, 東北体育学研究 2—1, 1980, 19頁～28頁。
- (20) マッキントッシュ, P. C. (竹田・石川訳); スポーツと社会, 不昧堂, 1973, 143頁。
- (21) ピアジェ, J. (大伴茂訳); 遊びの心理学, 黎明書房, 1973.
- (22) ロブレクツ, L., K. ヘルト (粉川哲夫訳); フッサーの現象学, せりか書房, 1971.
- (23) 菅原 禮 (編著); スポーツ規範の社会学, 不昧堂, 1980.
- (24) Weiss, P.; Sport—A philosophic inquiry, Southern Illinois University, 1969, pp. 132—151.
- (25) 福武・日高・高橋 (編); 社会学辞典, 有斐閣, 1972, 140頁。
- (26) 哲学事典, 平凡社, 1971, 313頁。

A Study on the “Functional Change” from Play to Sport

Tomio MARUYAMA

Play becomes sport, only when players give a goal or a task to play. It can be said that this translation is a functional change (Funktionswandel) from play to sport. On this translation, play may undergo a change on not only external forms but also internal qualities.

The purpose of this study is to make this functional change clear, and to compare some qualitative differences of two phenomena. For this purpose, this study compares and considers both activities in conformity to the F. J. J. Buytendijk's phenomenological approach.

The summary is as follows :

Play has two simple and intrinsic characteristics; that is (A) play is a very capricious and personal activity and (B) play is the coexistence of both subject and object. Because of these two characteristics, (1) play has minimum “play rules” which decide inner boundaries. (2) play has a non-oriented dynamic pattern, that is, “a circular movement” (Kreisbewegung). And (3) a play world is “a being-value-world” or “a world of intrinsic value”.

Sport can be classified into two categories. One is a personal and non-competitive “Leistung”, the other is a “Wettkampf” requiring social interactions. Sport is both a goal-oriented act which players will, plan and endeavor for the goal-attainment. (1) Leistung has “autonomous norms” which are self-established as an ideal standard of the act. (2) Wettkampf has “social norms” which are institutionalized among the people involved in sport. Sport is a goal-oriented activity but momentarily a coexistent activity with objects. So (3) sport has “a spiral movement” (Schraubenbewegung) pattern. And (4) a sport world is “an existentially dual world” which is composed of “a world of resistance and instrument” and “a world of intrinsic value”. Moreover, Leistung has a subworld of autonomous value and Wettkampf, that of relative value.