

# 保育内容概説（表現）の予備的考察

## — 表現と遊び —

松田 俊哉

はじめに

そもそも表現とは何を指すのか。一般的には精神や感情、思考、意志等の内面的事象が、造形や音、記号、文字、表情、動作等の外面的形象（媒体）を介し客体化したものを表現という。広義では人生自体を表現に喩えるものまであり、もとより曖昧な性質で幅広く適用されるため定義は一様ではない。言い換えて表現は抽象的で流動的、多面的、汎用的である。つまり漠然としている。意味が特定できないのであれば実体的ではない。実体がなければ表現は無形であり、無形であれば表現は思念であり、イメージであると言う他ない。それが最も顕著に表れるのは芸術であろう。メルロ・ポンティ<sup>(1)</sup>は表現の行為を「遊びの極点」<sup>(2)</sup>と喩えた。彼に倣い、表現は本質的に遊びであると考えている。

では、遊びとは何であるのか。ヨハン・ホイジンガ<sup>(3)</sup>は「遊びは日常生活から、その場と持続時間とによって区別される。完結性と限定性が遊びの第三の特徴を形づくる。それは定められた時間、空間の限界内で行なわれて、そのなかで終わる。遊びそのもののなかに固有の経過があり、特有の意味が含まれている。」<sup>(4)</sup>と述べているが、これはそのまま表現の性質に重なる。また、遊びを定められた時間と空間の範囲内で行われる自発的な行為もしくは活動であり、それは自発的に受け入れた規則に従うとしている。つまり遊びの目的は行為のなかにある。その意味で遊びは表現と同義であり、彼もポンティと同様に遊びと表現に線引きをしない。遊びは遊ぶこと自体が目的であり、遊びと表現の要素は多くの面で重複しているからである。

ポンティの「遊びの極点」では遊ぶ行為がそれ自体で自立している。ホイジンガは、外に向けられた遊びは規律を伴い成熟していくものとして、社会の文化形成に繋がる展開力があるとしている。遊びは自立し、遊びは文化や社会をつくる。意識の有無にかかわらず人はこれを実行している。このことから遊びは人生や社会と直結している、または同質的な働きをしている、と言える。即ち、それは生きる根本を問うことに等しい。

本稿では本質的に表現が遊びであることを起点に、ホイジンガやカイヨワの遊びの定義を読み解くこととする。尚、その定義から導く遊びの特質を基に、幼児教育における表現の意義の検証を続稿『保育内容概説（表現）の基本的考察』にて扱う旨、予め了解

頂きたい。

## 1 遊ぶ人

ヨハン・ホイジンガは「人間とはホモ・ルーデンス（遊ぶ人）」<sup>(5)</sup>であると唱えた。「遊びは、ここでは文化現象としてとらえられる。生物学的機能としてではない。」<sup>(6)</sup>とする彼は、根本的に人はすべからず遊ぶ生き物で、認識の底まで掘り下げ、遊びこそが人間活動の本質であり、生命の放出が遊びであると考えた。また、遊びには美のあらゆる種類の要素と結びつこうとする傾きがあると記している。人類史の時間的推移を基に行動を自然発生的にみて「遊びは文化より古い」<sup>(7)</sup>のであり、そのためあらゆる文化は全て遊びの中から生まれたとみなし、更に遊びは個人から発し社会へ向けられ、存在の新たな場の確立であるとした。端的に、遊びを生活における文化因子に位置付けた。それはホモ・ルーデンス（遊ぶ人）の因子でもある。

文化現象としての遊びは文学、哲学、音楽、演劇等の既知の文化に留まらず、宗教、商工業、近代科学、戦争、議会政治、学問、民族学、言語学、スポーツも文化の範疇に加えていることから、ここでいう文化は文化人類学的な意味合いが強く、性格的には人間の営為全般を指していることが分かる。彼は遊びを軸に人類史を見渡し、時空を分け入り古今東西の文明文化のさまざまな遊びを取り上げた。これを動機に人間文化は遊びの中において遊びとして発生し発展してきたことを論じた。遊びが人間活動の本質であれば、個人であれ文明文化であれ、遊びは表現としてその生成過程そのものとなる。遊びが文明文化を生んだという彼の定義は、遊びが社会形成を主体的に推し進め、人類史の多くの事象は遊びに括られることを意味する。遊びを通して人間存在の根源的な様態や行動を文化現象で捉えた。無論、個としての人間形成も同様に、遊びは人が何を見て感じ考え如何に行動するのかを方向づける力があることにも触れている。

## 2 遊びの極点と芸術の無償

メルロ・ポンティは遊びの意味を画家の表現を例に問うている。彼は自身の「画家の制作は遊びの極点」という命題に沿い、ポール・セザンヌ<sup>(8)</sup>の「世界の織り目」に向き合う制作を引き合いに画家の描く行為を論じた。そこでは画家の何を如何に描くのかという命題にではなく、描くという行為自体を目的とする画家の意識に焦点を当て、表現という遊びの在り方を問うている。画家の対象への眼差しと思考等が連動し描くという働きは、具象と抽象の別を問わず、平面上に新たな現実の確立、つまり虚構の創造に向かう。

ポンティが説く画家の眼はホモ・ルーデンスの自由な行為、仮構の世界、場所的・時間的限定性、秩序の創造において重なり、個々の度合いが高いほど描くという表現はより本質的になる。つまり、芸術の表現行為が遊びの要素で成り立つのは明らかである。画家の描く行為とは往々にしてこういう精神状態であり、遊びの本質的な在り方を描くことで体现している。これについては、制作のある時間において画家（主体）と対象（客体）の区別がなくなる、という比喩で喩えたい。描く行為において表現者は現実にいながら現実にはいない。遊びの只中にいる表現者の位置は主客の別がない無時間なのである。

セザンヌは「世界の織り目」に向き合う時間、つまり対象と対峙する制作時には、おそらくは無時間というべき葛藤のなかで描いていた。意識と無意識の拮抗があったにせよ、純化された遊びの行為が時間を支配していたに違いない。そして現実の対象と相反するかのように虚構の痕跡が画面に刻まれていく。その結果セザンヌの他者への還元は絵画という媒体を介した世界の共有で行われる。それは実益とは無縁の無償の交感である。本質的に表現行為は無償なのであり、ポンティによれば遊びの極点においてそれは保証され、それゆえに表現者は遊戯者として振る舞う。

遊びや表現の最たる芸術ではその行為の目的や形態からまさに遊戯そのものと言えるが、その意味で芸術表現を無償性の観点から単なる遊戯や余暇とみなすのが一般的である。芸術の特質を実利面に照らせば趣味の域を超えず、実益を目的としないため異を唱える必要もない。明らかに功利とは対極にある遊びの極点は実利的に不毛であり、遊びはその密度が増すほど実利的に何も生み出さず、根本的に物質的な見返りや利益を求めている。よって、芸術の遊戯者は遊びの行為中に現実の有益性、たとえば富の還元を思い描かない。この点から、生きるための源泉という芸術を精神的で知的な活動の象徴である、という見方もある。その反面で実利を兼ねることは社会的に認知され、寧ろ、実利が表現意欲を引き出すための大きな要因であることに異を唱える必要はない。簡単に言えば、無償である表現が実利に繋がる。相反する物質面と精神面の両面から芸術を捉えるものであるが、社会的には両立に矛盾はなく、共に正論であり、実質的には矛盾が芸術をより遊びに足らしめている。

とは言え、物質と精神の相反は人間と社会の実態として、この表れ方は遊びの意義を改めて考える材料になる。そもそも遊びの実態は想像的で虚構であるため遊びの極点には何もなく、それが実利的に不毛の状態を招く。この「何もない」とは、遊びには始まりから終わりまで利益に繋がる要素は何もないというだけでなく、行為自体が遊びの体質であり目的であることの表明である。もとよりこれが遊びの由来である。ロジェ・カ

イヨワ<sup>(9)</sup>は『遊びと人間』<sup>(10)</sup>にて、遊びを「本質的に不毛なのだ（中略）遊戯者はいつもゼロの地点に立っている」<sup>(11)</sup>と述べた。寧ろ、芸術は人間の様態を最大限に発揮できる手段として「根源的な無償性」<sup>(12)</sup>は表現や遊びの生命線であり、この特質が人間活動の原動力になっていると言えよう。

他方で実利に対する精神の肯定は遊びの弱点でもあり、遊びの純度が増すほどそれに比例し遊びの危うさが露呈される。しかし脆弱性は遊びの側面でもある。本質的には遊びの多種多様という豊かさや可能性という奥行き、変幻自在な流動性や展開性に確たる基盤や芯はない。遊びの実態は非現実的で幻想的、観念的で非生産的であり、虚構そのものである。高い自由度はその代償も大きい。これについてカイヨワは「遊びは贅沢な活動であり、余暇を前提としている。飢えている人は遊びをしない。次に、遊びは強制されて行われるものではなく、ただ楽しいから続けられているわけで、したがって、退屈し、飽き、あるいは気分が変わったというだけで、遊びは左右されてしまう。また他方、遊びは建設も生産もしないように定められている。なぜなら、その結果を御破算にするのが遊びの本質だからだ。」<sup>(13)</sup>と述べている。仮に活動が生産的で現実的であれば遊びはその本質を失い、利益の義務や社会的な見返りは遊びの創造性を奪う。

### 3 遊びの起動と規則性

人の営為の始まりが遊びと表現の出現と重なるのはほぼ間違いないが、何をもって始まりとするのかという起点の特定は極めて難しい。自我とおぼしき行為が見え始めた頃、つまり「<sup>あま</sup>り剩ったエネルギーの放出」<sup>(14)</sup>の時に遊びの始まりを置く、或いは、放出された何かは視覚化や聴覚化以前の、かたちにならない時点で遊びは既に始まっている、という見方もできよう。ホイジンガは「遊びは、何かイメージを心の中で操ることから始まるのであり、つまり、現実を、いきいきと活動している生の各種の形式に置き換え、その置換作用によって一種現実の形象化を行い、現実のイメージを生み出すということが、遊びの基礎になっていると知れば、われわれはまず何としても、それらイメージ、心象というもの、そしてその形象化するという行為（想像力）そのものの価値と意義を理解しようとするであろう。」<sup>(15)</sup>と述べる。これについては乳幼児の、外部との接触や観察に働く視覚と聴覚、触覚を通した身体機能に顕著であろう。目と耳を含む感覚を介して動作の情報が脳に送られ、想像力に転化され、それが身体機能の部位に運動の信号が送られ、運動という表現のかたちが表れるが、この一連の流れのどこに遊びと表現の起動を置くのかについては、想像力の無形性という性質から起点の位置の特定はできない。いずれにしても、脳

内で想像したものが遊びとなって表現に繋がることだけは確かである。

ホイジンガは第三者の関りによる遊びの中断を「スポイルスポーツ（遊び破り）」<sup>(16)</sup>と呼んだ。これは遊びに熱中しているときに何らかのかたちで外部から静止が加えられる場合、初めてその遊びの心地よさに気づかされることを指す。一般的には最も古い遊びの明確な記憶は曖昧であるが、外部からの行為の遮断という印象の大きさから「あれは遊びだったのでは」という残像らしきものがある。気付きと同時に途切れた苦い思いが残像として記憶に刻むのかもしれない。逆説的に言えば、遊びは時間的空間的な制約があって初めて有意義なものとなえられるのである。制約があることは遊び固有の規則があることを意味する。これについてホイジンガは「遊びに固有な秩序と緊張という質は、次にわれわれを遊びの規則の考察へと導いてゆく。」<sup>(17)</sup>とした。特に遊びの性質である「リズムとハーモニー」<sup>(18)</sup>の「秩序と緊張」<sup>(19)</sup>は侵されざる「高貴な二つの性質」<sup>(20)</sup>として規則性は遊びに必要である。

カイヨワは「遊びは規則の体系である。何が遊びであり、何が遊びでないか（中略）遊ぼうという欲望、つまり遊びの規則を守ろうとする意志によってだけ、規則は保持されているからである。遊びを遊ぶか、それともはじめから遊ばないか、どちらかなのだ。」<sup>(21)</sup>と、遊びと規則の関係について触れている。彼は、遊びと規則が緊密な関係を結ぶ以前に、規則の枠から外れて遊びは成立しないとした。ホイジンガに同調するように遊びに制約や秩序といった規則を求めている。とは言え、遊びを狭義的にみるのでは無論ない。寧ろ遊びに生氣を与えるものであれば、積極的に外的要素を取り入れ、内容変更や修正を施すこともやぶさかではないであろう。つまり、規則と連動しながら遊びを発展させる。柔軟性と弾力性がある遊びはその性質を活かし、規則を維持しつつ、自ら有機的に変容していくのである。

また、遊びは制約があってはじめて自由になることを踏まえておきたい。ともすれば規則や制約は不自由の範疇に入るが、実はこれが自由に不可欠な縛りとして重要である。寧ろ、縛りがない遊びは遊びを本質足らしめず、また発展がない。制約や秩序がない表現は遊び特有の緊張感を欠く。遊びに優劣はないとしても質の面からみれば魅力はない。対時的な要素がものの質を高めるのであれば、不自由は自由のための必然として遊びをより自由にする。

これについては制約を自由の条件に携え、変容し、発展し続ける芸術とその歴史が証明している。たとえば、絵画史の名画の多くは造形的にも内容的にも何かしらの欠落がある。それは表現者の意図的で必然的な仕掛けであったり、或いは偶然の産物であった

りするが、いずれにしても人を惹きつける魅力の種になっている。不完全であるがゆえに作品を見る側は自己を自由に投影できるのかもしれない。その意味で、見る人の数だけ見方や解釈があるのは間口が広いことの証明である、という鑑賞の喩えは的を射ている。本質的に美とは常に不完全であって、全ての条件を備えた美、言い換えて遊びなどない。そもそも美に定義はない。制約は遊びの密度を高めるのは確かである。

ホイジンガは秩序を伴う遊びについて「文化機能としての闘争（中略）、つねにそれに制限を加える規則があることが前提であり、またある程度までそこに遊びの性格があるという事実を承認することが要求される。」<sup>(22)</sup>と述べ、更に遊びは何ものかを求めている闘争、或いは何かをあらわす表現であるとした。置き換えて、それは制約や法則が新たな自身や社会を押し進める要因であることを意味している。カイヨワは、制約が破られると遊びが破綻することについて触れる一方で、規則破りを「未来における卓越の基準、新しい遊びの基準を素描する」<sup>(23)</sup>として、一個の人間は無論の事、人類史の時代と環境による遊びの変質の必然を指摘している。

そもそも遊びは精神の開発なのである。それゆえに人は遊びを生涯の主題として自身を変容させていく。遊びと表現が人間の精神をかたちづくると言っても過言ではない。人が遊びと表現を実行することは、意識の有無を問わず、未だ見えないものや知らないものを探すことに繋がり、それは対象を求める手段であると同時に行為は目的でもある。カイヨワの「遊びを遊ぶ」ことの真意はここにあると思う。言い換えて、脳の活性を促し、思考と感性を育み、身体行動を助長する。これが成長の初期段階にあたる幼児においてその意味は大きい。

#### 4 遊びの活動

昨今の社会状況を見ると居心地の良し悪しに関わらず、ICTがつくる生活環境は人の孤立感を招きやすい。もとよりICT自体に実体はないが、実体がなければ、状況を自覚する自己は無論のこと他者性も不在で、接する対象は不可視となる。それは人に現実感の希薄化や生の不安感を与え、対人関係の変化をもたらし、時に関係性のずれや隔たりを生む。更に人間活動に要する労力の簡素化、言い換えて無駄の省略は思考と感性の鈍化を助長する。無駄は非合理的ではあるが、寧ろ、そのなかにこそ身体性を手掛かりに生きるための養分が多く含まれる。

思考や感情の変化に対する無自覚、つまり生の実感は乏しく、この流れは人間や社会の関係を更に変質させていく。社会状況と人間活動は微妙に絡み合い、また呼応し合う

関係にある。今の社会状況の変質はある面、ICTに端を発する生態的な退化に起因しているとも言える。

退廃的な状況を予言したかのように、ホイジンガは遊びの危機を既に啓示していた。遊びの定義は人間性復古や自然回帰の必要性を説いたように映る。人間の文化は遊びにおいて、遊びとして成立し発展したという考えは『ホモ・ルーデンス』発行時の1930年代までの状況を対象にしたものであるが、時代の趨勢に関わりなく、彼が唱える遊びは本質的な人間活動として大きな価値であることに変わりない。その意味で、社会と個人の相互性で問われるホモ・ルーデンスの概念は、現在の教育環境の状況に照らし合わせてその意義は大きい。ホイジンガの遊びの概念を人間形成初期の教育理念として、表現領域では身体性の充実という実体感がある教育実践が求められる。

ホイジンガは自由な行動、仮構の世界、場所的時間の限定性、秩序を想像する、秘密を持つ、という五項目の遊びの特徴を挙げ、更に「遊びの形式的特徴」<sup>(24)</sup>のなかで遊びの多面性に言及している。下記はその抽出である。

- ・遊びという概念は、注目すべきことに、それ以外のあらゆる思考形式とは、常に無関係である。
- ・全ての遊びは（中略）ひとつの自由な行動である。
- ・遊びは「日常の」あるいは「本来の」生ではない。むしろ遊びはそれに固有の傾向によって、日常生活から、ある一時的な活動の領域へと踏み出してゆくものである。
- ・遊びは必要や欲望の直接的満足という過程の外にある、いや、それはこの欲望の過程を一時的に停止させる。
- ・遊びが仕えている目的そのものが、直接の物質的利害の、あるいは生活の必要の、個人的充足の外に置かれているからである。
- ・完結性と限定性が遊びの第三の特徴を形づくる。
- ・反復の可能性は遊びの最も本質的な特性の一つである。
- ・遊びはものを結びつけ、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。

これらホイジンガの概念を掘り下げるように、ロジェ・カイヨワは六項目の遊びの特徴<sup>(25)</sup>を挙げている。

- ・自由意思（自由な活動）  
遊戯者が強制されないこと。もし強制されれば、遊びはたちまち魅力的な愉快な楽しみという性質を失ってしまう。

- ・ 隔離された活動  
あらかじめ決められた明確な空間と時間の範囲内に制限されていること。
- ・ 未確定な活動  
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はならない。創意の必要があるのだから、ある種の自由が必ず遊戯者側に残されていなくてはならない。
- ・ 非生産的な活動  
財産も富も、いかなる種類の新要素も作り出さないこと。遊戯者間での所有権の移動をのぞいて、勝負開始時と同じ状態に帰着する。
- ・ 規則のある活動  
約束事に従う活動。この約束事は通常法規を停止し、一時的に新しい法を確立する。そしてこの法だけが通用する。
- ・ 虚構の活動  
日常生活と対比した場合、二次的な現実、または明白に非現実であるという特殊な意識を伴っていること。

更にカイヨワは遊びを四つの要素に分類<sup>(26)</sup>した。それは、アゴン（競争）/運動競技、アレア（運）/じゃんけん・裏か表か遊び・賭け・ルーレット、ミミクリ（模擬）/子供の物真似・空想の遊び・人形・玩具の武具・仮面・仮装服、イリンスク（眩暈）/子供の「ぐるぐるまい」・メリーゴーランド・ブランコ・ワルツ、である。

ホイジンガやカイヨワは共に遊びを外的束縛のない自由なものとしたが、遊びを単なる生態的行為とはせず、生活や社会に立脚した遊び、或いは人類史の時空を超えた様々な表現、というように遊びを個人と社会の関りのなかで相対的に捉えている。端的に遊びの種類を人の営みの種類でまとめており、それは人間活動の原型の抽出を試みる作業のようにみえる。ともに遊びの自由な意志と行為には遊びの形式の設定と意味に若干の違いがある程度で、総じて、ある種の法則や秩序を保ち、進んで時間的空間的制約内で遂行し、規則性をもって進められ、多様な社会的な営みや共同体的な規範を作り出し、また結ばれるという関係性を続けてきた、という視点で一致している。

## 5 遊びの自由と制約

遊びは根源的に純粹ではあるが、最初から無垢の状態では始まるのではない。成長段階を追って考えれば、人は運動感覚的行動の時期を経て言語を理解し始め、同時に脳の分

節機能が進化し、自己を取り巻く世界の認識を推し進め、世界との交わりが自己や他者の認識や関係を見出していくのだと思われる。幼年期の過程で培われる内外の対象への分節化は、言わば思考と感性の原動力でもある。分節化は終生続く人間活動の原型として、遊びに転化し得るだけの豊富な栄養素を持つ。つまり、幼年期で人は遊びを自然と実行している。更に社会とのかかわりのなかで経験を積み、脳機能の分節化の働きは遊びを増幅させていく、と考えられる。

芸術は遊びの最たるものである。遊びとは言え意思表示の根源である表現欲は当然のこととして、芸術は他の要素が加わり表現の度合いをより高める性質にある。それは制約と言う不自由な要素である。そもそも芸術とは単に好きにつくると言うものではなく、自由につくるとは根本的に性質が違うため、何ら制約がない自然状態では昇華された表現、即ち遊びにはなりにくい。まとめれば、芸術の自由表現をより本質的にするのは不自由さであり、それは自由な表現を引き出すための制約である。表現者は意識の有無にかかわらず、自由と制約の相互運動のうちに表出の調整をしている。これは、芸術表現において自由と制約が等価の関係にあることを意味する。言い換えて、制約は自由な表現を生むための条件であり、遊びが自立するための要素でもある。しかし、遊びの制約は芸術に限らない。

ホイジンガは社会的制約で繰り広げる活動も遊びの行為であるとしている。これについては生産活動や政治活動における規約や法律、ルールが制約にあたる。この制約のなかで取り組む行為も遊びとした。無論、その在り方は様ではない。この種の領域では実益に適うものが評価の対象になり、現実に関与するという有用性が求められるが、一定の制約内で自由に振る舞う行為を重視する意味で遊びの範疇に加えられる。他に、最終的には社会還元を求められ社会に変革をもたらす物理学や数学のような研究領域においても、遊戯者である物理学者や数学者は芸術家と同様で不可視の対象に向き合い、冷静かつ想像性豊かに遊びの極点を実行している。彼等の活動は本質的に芸術表現の在り方と何ら変わらない。領域の別を問わず、人間活動には自由と制約という共通の働きが認められる。

## 6 遊びの不確実性

幼児の遊びは将来的な職業の初期的準備として訓練される表現や運動では無論ない。カイヨワの言葉を借りれば、表現は「子供の自己確立の歴史、その性格形成に遊びが大事な役割を果たしている。（中略）障害を克服し困難に立ち向かう能力を高めさせるこ

とによって、人生全体への案内役を果たしている」<sup>(27)</sup> ののである。彼の指摘はやや自己抑制の面が強調されているが、遊びに不可欠な制約という観点から教育的な指針であるのは確かであろう。

初期の成長過程の子供にしてみれば、出会う世界や出来事の全てが初めてなのであって、自ずと生きること自体が未知を体験し開拓することになる。認知発達理論<sup>(28)</sup>の時期設定でみれば、最初の感覚運動期では融和と対峙の区別なく無意識的で本能的に進み、前操作期では曖昧なイメージを伴う思考が表現として表れ始める。これら体験は表現行為という心的かつ身体的な対話を通して培われるが、遊びの特質から考え、それは他者に対すると同時に自己への問いであると言えよう。無論その表れは個々に違うのであり、人がそれぞれ異なる内面を持つ存在であるからに他ならない。子供は、教育環境と場の設定を前提に、内面の放出の自由が保障され初めて心身に意識が働き、何かを表すようになると思う。

更にカイヨワは「運命から授かるさまざまなチャンスを活用させるのも遊びであり、最高の努力を集中させるのも遊びであり、取り返しのきかぬ過酷な偶然を生かさせるのも遊びであり、リスクを冒す勇気、こまかく計算する慎重さ、さらにこうしたさまざまな(精神の)働きを組み合わせる能力を働かせるのも遊びである。この働きそのものが、また、遊びである。しかも、より複雑で高度な遊びである」<sup>(29)</sup>と述べている。「複雑で高度」とは頭腦的という意味では全くなく、遊びには精神を高めるための多種多様な要素を指していると思われる。

また「遊びとは、容易に構成しがたい諸力をうまく組み合わせる術である。という意味において、それは遊びである。ある意味では、遊びほど注意を、知力を、神経の強靱を必要とするものはない。遊びは人間をいわば自然状態に導くか、クライマックスを過ぎ、勇気が忍耐力で奇蹟的に極限に到達し、やるべきことはやってしまうと、あとに力尽きた虚脱状態がおそう。」<sup>(30)</sup>と続けている。熱しやすく冷めやすいという遊戯者と遊びの特質を言っているだけのような気もするが、カイヨワはそれをやや誇張気味に表した。寧ろ、これは遊びの脆弱性、多義性、流動性という遊びの不確実的な表現要素であると言うべきであろう。これは芸術家や小説家特有の曖昧で不安定な精神状態に顕著であるが、端的には遊戯者の単なる気まぐれであり、また、極限から必然的に生じる破綻にもみえる。他方、冷ややかにみれば約束された事後の失意はお決まりの儀式のようにも映る。ホイジンガのホモ・ルーデンスに倣い、意識の有無を問わず失意を振る舞うという演技をも遊びに含め、連続する遊びの事後に虚脱状態に陥るのは珍しい事ではない。

他方、幼児時期にも似たような光景が観察される。たとえば、幼児の遊びが突如停止し、何故か落胆しているようにみえることがある。初期の成長過程では変容の複数の要素が並走するわけで、脳内に想定外の何かが介入または発生し、充足していたイメージに破綻が起り、心が乱され、不安定な気持ちになり困惑する、或いは、何か大きなひらめき生まれ直ぐには処理しきれないことに戸惑う素の姿も幼児特有の葛藤であるのかもしれない。また、単に遊びに飽きて疲れただけでも考えられるが、いずれにしても、遊びには安定した運営や進行の保証がないのは確かであろう。端的に遊びは常に不安定であり、両義的にみれば、不安定な要素が遊びの安定を維持している。「欠陥がなければ、遊びは豊かな創造性をも同時に失ってしまうであろう。」<sup>(31)</sup> とあるように、逆説的には破綻や問題は遊びをより充足させ、発展させるための必須条件であると言える。

### おわりに

遊びや表現を問うことは社会や人生を多角的にみることに等しい。無論、ポンティやホイジンガの命題だけで表現の全てを言い表せるものではない。また、ヨーゼフ・ボイスは自身の芸術活動を通じて生き様が表現であり、社会はその反映であることを言動で示したが、そうであればホイジンガが唱えるように、歴史俯瞰や気候風土、地域性、民族性等、様々な要因が絡み、表現は多義多面的で有機的に展開し、これからも広範に渡り曖昧のまま浸透し続けるであろう。こうして表現の展開を観察し、実体がない遊びと表現の特質を考えるにつれ、根本的に人はそこに何かの意味を求めているように思われる。言い換えれば意味自体が歩き考えるのであり、それが遊ぶ人間の本質的な在り方なのかもしれない。即ち遊びは意味を探す行為であり、意味は遊びから発生する。ホイジンガが人間をホモ・ルーデンス（遊ぶ人）と呼ぶ理由はそこにある。

意味の模索という遊びは、幼児期から児童期、青年期、成人期、壮年期、老年期へと終生を通して形成と変容を繰り返す。変わり続けることは遊びが常に進行形であると言える。とりわけ人間活動の芽生えにあたる幼児期は、意味の形成の母体である思考や感性が加速度的かつ過密度的に培養される時期として重要である。幼児の表現ではそれが如実に体现され、多面的に間断なく展開する。人間形成に不可欠な要素が凝縮する幼児期であることを考えれば、遊びや表現の理解は幼児教育の従事者が備えるべき資質として、常に課題意識を持ち続ける必要がある。

## 注

- (1) メルロ・ポンティ /Maurice Merleau-Ponty, フランス, 1908 ~ 1961, 哲学者
- (2) メルロ・ポンティ 『眼と精神』, 滝浦静雄・木田元訳, みすず書房, 1966年
- (3) ヨハン・ホイジンガ /Johan Huizinga, ネーデルランド, 1872 ~ 1945年, 歴史家
- (4) ヨハン・ホイジンガ 『ホモ・ルーデンス』, 高橋英夫訳, 中央文庫, 2021年改版, 35頁
- (5) 同 11頁
- (6) 同 13頁
- (7) 同 15頁
- (8) ポール・セザンヌ /Paul Cezanne, フランス, 1839 ~ 1906年, 画家 (後期印象派)
- (9) ロジェ・カイヨワ /Roger Caillois, フランス, 1913 ~ 1978年, 社会学者・哲学者
- (10) ロジェ・カイヨワ 『遊びと人間』, 多田道太郎・塚崎幹夫訳, 講談社, 2021年
- (11) 同 13頁
- (12) 同 13頁
- (13) 同 27頁
- (14) ヨハン・ホイジンガ 『ホモ・ルーデンス』, 高橋英夫訳, 中央文庫, 2021年改版, 19頁
- (15) 同 23頁
- (16) 同 39頁
- (17) 同 39頁
- (18) 同 38頁
- (19) 同 37頁
- (20) 同 38頁
- (21) ロジェ・カイヨワ 『遊びと人間』, 多田道太郎・塚崎幹夫訳, 講談社, 2021年, 23頁
- (22) ヨハン・ホイジンガ 『ホモ・ルーデンス』, 高橋英夫訳, 中央文庫, 2021年改版, 223頁
- (23) ロジェ・カイヨワ 『遊びと人間』, 多田道太郎・塚崎幹夫訳, 講談社, 2021年, 22頁
- (24) ヨハン・ホイジンガ 『ホモ・ルーデンス』, 高橋英夫訳, 中央文庫, 2021年改版, 29 ~ 38頁
- (25) ロジェ・カイヨワ 『遊びと人間』, 多田道太郎・塚崎幹夫訳, 講談社, 2021年, 40頁
- (26) 同 81頁
- (27) 同 24頁
- (28) ジャン・ピアジェ /Jean Piaget, スイス, 1896 ~ 1980, 発達心理学者, 『認知発達論』から
- (29) ロジェ・カイヨワ 『遊びと人間』, 多田道太郎・塚崎幹夫訳, 講談社, 2021年, 25頁
- (30) 同 26頁
- (31) 同 28頁