

人間はなぜ遊ぶか

—遊びの総合理論—

M. J. エリス 著

森 楸・大塚忠剛・田中亨胤 訳

黎明書房

訳者紹介

森 楙（もり しげる）

長崎県出身。広島大学大学院教育学研究科（教育社会学）修了。現在、広島大学教育学部助教授。専攻、幼児教育学。

大塚忠剛（おおつか ただかた）

愛媛県出身。広島大学大学院教育学研究科（教育社会学）修了。現在、宮崎大学教育学部助教授。専攻、幼児教育学。

田中亨胤（たなか ゆきたね）

山口県出身。広島大学大学院教育学研究科（教育社会学）修了。現在、松山東雲短期大学講師。専攻、幼児教育学。

人間はなぜ遊ぶか

昭和52年7月5日 初版発行

訳者	森大田	塚中	忠亨	剛胤
発行者	力富	阡	蔵	
印刷	株式会社	チューエツ		
製本	高崎	製本所		

発行所	株式会社	れい	めい	しょ	ぼう
		黎	明	書	房

名古屋市中区丸の内3 大津橋ビル・振替 名古屋 59001
東京営業所・新宿区山吹町184

落丁本・乱丁本はお取替します

3011-4417-9101

序 文

本書は、「遊びとは何か」「人間はなぜ遊ぶか」という疑問に対するさまざまな解答について書かれている。

子どもの生活における遊びの重要性については、子どもの世話にかかわるすべての人が、少なくとも口先だけは遊びに好意を示すところまで認識を高めてきている。遊びに対する関心は、私たちの社会におけるいくつかの推進力がタイミングよく同時発生することによって、再びよびさまされてきた。第一に、これまでの研究が明らかに示しているように、幼い子どもたちが熱中する遊び行動は彼らの発達にとって決定的に重要である。この研究は、「ヘッドスタート」*のようなプログラムを通して、不利な境遇にある集団の幼児たちの早期発達に影響する一九六〇年代の大きな企てを刺激するのに、ちょうどよい時期に行われた。ヘッドスタートは勢いを失ったかもしれないが、国民の早期教育への意欲は刺激されてきたし、幼い子どもたちのために商業ベースで準備される就学前経験の機会の増大が、それを徹底的に追求してきた。

購買力をもつ人々に対する営利的関心が加速度的に増大してきたのと時を同じくして、すべての子どもたちのための一般的な発達のプログラムを切実に要求する圧力が高まってきた。この圧力は、家庭外での子どもたちの初期の経験をより豊かなものにするとともに、母親たちを労働のために解放しようとする人たちや、女性に男性と対等の機会を与えようとする人たちの願いによってつくりだされてきたものであった。遊び行動は、これらの初期の経験にとって主要なものではないとしても、望ましい貢献をするものだともなされている。

この関心と並行して、学校などには、形式にとらわれた教育過程を脱すべきだという意見がある。いくつかの教育実践が適切かどうかを問う気分が教育界にながれている。社会が指示することを学ぶ多くの子どもたちの行動と、彼らをとるまわ環境内の諸要素によって「遊ぶ」子どもたちの行動との間には嫌悪すべき対照がみられる。教育学は、遊び行動が、しばしば、積極的な享楽感とあふれる知識欲を伴った強い学習意欲に動機づけられることを認めるようになってきている。たずねられる疑問は古くからのものである。すなわち、「これを私たちのために利用できないだろうか」「なぜ私たちは子どもたちが望むやり方で教えないのか」ということである。

最後に、すべてをつつみこむ大きな趨勢がある。私たちは国民として、個人的ならびに社会的生活の質にしたいに関心をもつようになってきている。そして、ついには、民主的諸制度、それに個人の労働の目的を疑いはじめている。社会的な諸制度が存在する目的は、私たち自身および同

胞のために、可能な最高の質の生活を確保するためであるという意見の一致に徐々に近づいている。

私たちは、働くために生きると主張するピューリタンの倫理から、政治的・法的小よび産業的体制は私たちの生活の質を改善するために存在する、すなわち私たちは生きるために働くということ意見の一致をみるように転回しつつある。必ずしも快樂主義が満ちあふれているわけではないが、遊びと余暇は私たちの個性の実現にとって主要な手段とみなされ、当然のことであるが注目されはじめている。したがって、おとなと子どもの遊びは、時の推移とともにますます決定的に重要な関心領域と研究領域になると思われる。

本書は、遊び論とレジャー論にささやかな貢献をするものである。本書は、家庭、保育所あるいは子ども育成センター、学校、そしておとなのレジャー施設における遊びのための準備に影響を与えるように配慮してある。しかしながら、遊びはひどく複雑な研究問題であり、古代以来人間を悩ましてきた不可解なものである。だから、本書はただ力相応のことをしようとするにすぎない。すなわち遊び行動に関する多くの理論や説明の内容と仮説を批判的に分析することである。

「人間はなぜ遊ぶか」という疑問は多くの仕方て答えられてきた。それらの答えの多くが私たちの文化にはいりこみ、生きつづけ、遊びに対する私たちの態度に影響をおよぼしている。私た

ちは今や歩調をはやめながら一般大衆のための遊び行動の計画を積極的になて、遊び行動に影響を与える企てに乗りだしている。人間はなぜ遊ぶかについてのいろいろな説明を調べることが必要と思われる。なぜなら、その答えによって、遊びのための準備に結論を下すことになるのは明らかだから。本書はこうしたいろいろな説明をとりあげている。また、それらの説明が遊びの運営についてもっている意味を描こうと試みてもいる。

適当なところで私は、手近な話題に関係するすでに完成された研究成果を含めてきた。この研究は寄せ集めである。例えば、攻撃性についての研究は非常に多くて、現存する研究成果の調査で満足してきたが、遊びの精神分析理論についての研究はほとんどないといってもよい。遊び論はすべて包含していると私は自信をもっている。けれども、関連した研究をすべて含めているという自信は、二つの理由からもてない。第一に、私はそれをさがさねばならなかったのだ、おそらくは私の手からこぼれたものが多かったであろう。第二に、いったん発見されても問題に対する個々の研究の関連を確認しなければならず、私はそれを含めそこねたかもしれないからである。

ところで、もっと直接的に、本書から何を期待すべきかを述べることにしよう。第一章は、遊びを運営する試みに内在する諸問題、およびその賛否両論についての簡単な概観である。第二章は、必要な地ならしの作業である。遊びを少なくとも一時的に定義しておかねばならない。そう

でない、著者、読者、それにさまざまな考えの間に交流のはじまりようがないからである。第三章は、遊びの古典理論を分析する。これらの理論には、共通してその時代性と、どこにでもみられる遊びに固有の特性に対する関心とが含まれている。それら古典理論は、今日なお私たちの思考の多くに影響を与えている。

古典理論を論じた後につづく第四章は、比較的最近の説明を扱うが、それらは共通して個々の遊び手の先行経験の重要性を認めている。第五章は、遊びとその動機づけに関する現代の考え方を詳細に再検討する。最新の理論は実証研究を基盤にしており、遊び行動をもっともよく説明しているように思われるので、ずっと詳しくとりあげる必要がある。それは実践の向上と価値ある研究の着手にとって非常に大きな可能性をもっていると思われるので、それに最大のスペースをさいている。これら三章は、それぞれかなりの量になるので、章末に各理論の主張する遊びの要因、理論の前提、その問題点を示す要約表がつけてある。最後の二章のうち第六章は、遊びの説明にもっとも有望と思われる三つの理論を統合したものであり、第七章は、第六章からひき出される操作の諸原則の概要を述べながら実践家の観点からみた問題をとりあげている。

本書を執筆したのは、私がイリノイ州アドラー区センター(AZC)の精神衛生局に勤務し、同時にイリノイ大学の子ども研究センター(CRC)とレジャー科学学科(DLS)——一九七二年九月一日に名称変更して、現在はレクレーションおよび公園管理学科となっている——の研究助教授をし

ていたときであった。本書の執筆は私にとって遊びともなった。というのは、それが子ども研究センターの、運動能力および遊び調査研究実験室長としての私の仕事から生じる圧力からの休息であったからである。実験室および私の活動は、イリノイ州精神衛生局、イリノイ大学、および国立精神衛生研究所から資金を受け、またイリノイ大学内では、アーバナ・シャンペーンにあるレジャー科学学科から学問上の後援を受けた。ランガン（AZC）、サボラ（DLS）およびスプラーグ（CRC）の三先輩博士が私の研究に与えられた援助に感謝の気持ちを捧げたい。その援助が本書の一部分となっているのである。

その他多くの方々の助力を受けた。レズリ・グローバは原稿やその草稿をタイプしてくれた。彼女はこれを能率よくやってくれたばかりでなく、その内容にも私の仕事のはかどり具合にも関心をもってくれた。子ども研究センターの情報学芸員シャリー・テューズは、イリノイ大学その他多くの図書館からの資料収集という問題を独創的に解決してくれた。運動能力および遊び調査研究実験室の私の同僚は、全員が実験室の仕事をみごとに遂行してくれた。おかげでその間この本の執筆に打ち込めたことを感謝するしだいである。私はとくに、一九六九年に、アンソニ・グラムザ、アンソニ・リンフォード、それに私との間でなされた初期の未熟な討議に感謝する。私はその討議によって本書執筆の決心をするにいたり、覚醒―追求としての遊びというかなり明確な概念を刺激されることになった。それ以来私は、ジョゼフ・バンノン、アラン・サボラ、バー

ナード・スポデクおよびマイケル・ウエイド、さらにイリノイ大学のすべての人たちからの建設的な批判という恩恵をうけてきた。最後に、授業中や研究計画期間中に出会った学生諸君の貢献に感謝する。学生諸君の存在と質問は、客観性を得るための普遍的な力となった。すべての人々に感謝するしだいである。

M・J・エリス

イリノイ州シャンペーンにて

目次

序 文……………1

第一章 問題の所在……………13

遊びの定義……………15 遊びの管理……………15 遊びの理論

化……………18 学習技術のパートナーとしての遊び……………19

実践におよぼす理論の影響……………22

第二章 遊びの定義……………27

遊びという言葉の意味……………28 動機によって定義

される遊び……………32 自発的行動としての遊び……………34

遊びの内発的な動機……………37 内発的動機づけの特

質……40	内容によって定義される遊び……41	定義不可能なものとしての遊び……47	要約……49
-------	-------------------	--------------------	--------

第三章 遊びの古典理論……………51

理論の特質……53	遊びの剰余エネルギー説……57
気晴らしとしての遊び……68	気晴らし説と剰余エネルギー説の調和……72
本能としての遊び……74	準備としての遊び……81
反復としての遊び……84	要約……89

第四章 遊びの近代理論……………95

課題の般化と代償化……97	遊びのカタルシス説……104
遊びの精神分析理論……110	遊戯療法……117
認知力学と遊び……121	学習行動としての遊び……131
概観……142	

第五章 遊びの現代理論……………145

ネオフィリアとネオフオビア……………147 刺激—追求

としての遊び—その考えの歴史……………151 最近の研究

究動向……………153 覚醒の神経機制……………160 刺激事象と

衝撃力……………164 最適覚醒への新しい動因……………167 覚

醒追求行動……………172 認識行動……………176 遊びと能力／

効力動機……………178 退屈とステレオタイプ行動……………185

覚醒回避……………190 遊びの再定義……………193

第六章 遊び理論の統合……………199

遊びと進化……………201 変化に対する適応力の遺伝……………202

遊びの多様性……………206 学習と遊び……………206 発達—遺

伝と経験……………207

第七章 遊びの実践的意義……………211

子どもたちの勉強と遊び…212 家庭における遊

び…224 遊 具…237 遊び場…241 他人といっ

しょの遊び—協同と競争…245 おとなの遊び…249

遊びと病気と身体障害…257 結 語…260

訳者あとがき……………261

用語解説……………266

参考文献

人名索引

事項索引

凡例

1 原書中イタリック体の部分は、本訳書では、圈点（・）を付し、

書名については「」で囲んだ。

原書中ダブルアポ（''）が付してある語は、本訳書では、「」で囲んだ。

2

原書には用語の解説はないが、本訳書では、読者の便宜を考え、巻末に最小限の解説をまとめた。本文中*印を付した語に解説が加えてある。

第一章 問題の所在

個人一人ひとりもっているユニークさと価値の概念がわれわれの文化の礎石である。われわれは認識レベルでイデオロギーの強制からの自由を、また行動レベルで一次的動因*と獲得された二次的動因からの自由を支持するものである。ここから、アメリカ的な生き方の本質を純化した一連の命題がでてくる。

われわれは、個人が大切であること、各人が自由にその人自身の可能性を展開すべきだと信ずる。こうした信念は、われわれはわれわれの社会の異質性を増大させる方向へ発展していくべきだという考えを生み出す。個人差は、個人の独自の可能性がよりよく開発されるにしたがって大きくなるはずだし、さらにその行動もいっそう異なったものになるはずである。このことから、新奇で創造的な反応は、個人の、外部からの期待を満たす型にはまった反応よりも、ユニークな反応への関心を高めるのに望ましい副次的な効果であるとみられることになる。個人を労働や義務の要求から解放することは、その個人に余暇や遊ぶ機会を与え、個人のあり方を彼ら自身にまかせることになるのである。だから、観念的には、人間は遊んでいるときにわれわれの文化が定義する意味でもっとも人間的なのである。

バーライン（一九六八）はこのことを認めて、人間的条件における遊びとユーモアの役割について見識を

もって書いている。彼はこう言っている。

現存の人間のどんな実物とも会ったことがないのに人類のデザインに着手すれば、なぜ人類が日常の業務をまじめに行うことができないか、その理由をだれもうまく理解できないかもしれない。これまでのところほとんどすべての現実の人間社会は、その時間とエネルギーの大半を遊びとユーモアを求めることに費しているように思われる。すべての社会には多分、興ざめの人や興をそぐ人や堅苦しい人の持ち分があるが、しかし社会成員のほとんどは遊びと笑いの機会を尊重し、その機会をうまく利用する人たちを高く評価するように思われる。われわれの社会においては、そのような機会を準備することを専門にする人たちはもっとも多くの収入を得ていて、不快なほどに偶像化される人びとのうちに数えられる。

遊びとユーモアのみせかけの軽薄さは、容易に理解できる順応的寄与を行っている他の活動よりも、少ないどころかむしろ多く調査を受けてしかるべきである。それらの機能をめぐる人知をこえる不可解さと、ほとんどではないとしても多くの社会がそれらのためにとっておく豊富な経済的資源（一九六二年のド・グラジアアによると一九五九年の合衆国の国民所得の四パーセント）とが、その研究に高度の優先権を与える大きな理由である。現在の理論がこれらの現象を調整するのに難点をもっていることは、これらの理論の重大な欠陥であり、それらを改善することがわれわれに負わされた緊急の義務であると判断しなければならぬ（「バーライン、一九六八、七九六ページ」）。

もし遊びが重要であるなら、われわれは当然遊び行動を調整する要因と取り組み、それらの要因が遊びを阻止するのではなく、促進するよう操作すべきである。