

現代の遊びについての一考察

—女子学生の事例から—

北 田 明 子

ある社会がどのような遊びを選んでいるかは社会を診断する一つの指標となりうるとカイヨワはいう。そして、ある種の遊びは社会に受け入れられている価値と一致するが、一方、社会に受け入れられなかった価値のはけ口として、補償的意味をもつような遊びもあると指摘する¹⁾。

現代の日本ではどのような遊びが遊ばれているのか。遊びは子供と大人では活動内容ややり方が異なることがむしろ一般的であり、大人になるにつれて、子供時代のあの夢中になる遊びの楽しさを復活させたいと願うことになる。ところが近年、子供の遊びに問題があるとする声を聞くことが多い。確かに、原っぱが消え露地が消えたと言われはじめてから何十年も経過している。その間、子供の遊びはどう変わってきたのだろうか。一般的に予想されるのは、自然の中に入っていくことより機械を相手にすることが増えたことである。さらに、子供の生活から遊びが減ってきていると言われることもある。遊ぶ時間がない忙しい子供達、遊び場を奪われる子供達、疲れやすい子供達、遊び仲間が集まらない子供達、等々、子供をとりまく環境に問題があり、子供と遊びの関係が変化せざるをえなくなっているという種々の指摘がなされている。家族、学校、食生活など、子供を取り囲む環境は数え切れない問題を抱えてしまっている。

そして遊びは子供達だけの活動ではない。青年も壮年も老人も、人は生きている限り何かの遊びをあそぶ。ただ時代とともに生活は変化していく。たとえば、都会の夜は失われつつある。ネオンも暖簾もボウリング場も映画館も、日没とともに活気づき、人々を誘い込む。またたとえば、キーボードが開く世界は広く、狭い日本を忘れさせる。電腦はますます進化し、難問をだして挑発しながら一緒に遊んでくれる。そこでは支配感・達成感や現実の自分に縛られない自由さを楽しめるが、何よりもゼロに戻してやり直しが何度もできる非現実性の体験が楽しい。社会全体で遊びが変化してきているという感じがある。社会は、活動と休息の、あるいは祭りと日常のリズムをどんどん失っていくようである。目に見える遊びは遊びの上層部分で、底流は変わらないのかもしれない。しかし逆に、底流に変化があって、目に見える部分に何かの特徴が現れているのかもしれない。遊びは現実の何かを反映している。新島は²⁾「何かの活動を楽しんでいる場合、そこでそれを為しているひとの或る種の傾向 inclination が現実化しているということが含まれているように思われる。(略) 何に楽しんでいるかを見ることは、そのひとがいかなる傾向をもっているか、或いは端的にどのようなひとであるかを見る上で一つの徴候となり得るということであろう。」と指摘している。このような視点は社会全体についても言い得るのではないか。遊びを社会の一つの記号としてとらえるなら、記号の示している意味は何かを探ることは重要である。ここでは、女子学生の遊びの例をとりあげ、その中にどのような意味を読み取ることができるの

か考察したい。

1. 現代の遊びの断片－女子学生の遊び方－

(1) 調査の方法

現代の人々の遊び事例を得るために、女子学生に調査をおこなった。調査の概要は以下のようである。

〔調査時期・対象〕平成11年1月～平成12年1月、女子短大生 132名

平成13年6月、女子大生 127名

学生は主として近畿圏在住

〔調査方法〕授業（「レクリエーション概論」「遊び論」）の課題として提出を求めた。

「日頃の自分の遊びの代表的なものを10種程度列挙し、自己診断する」

(2) 結果

全体で155項目が取り出されたが、上位30位に入った遊びは次のようであった。

〔順位〕	〔遊び〕	〔回答数 〕	〔％〕	回答数内訳	〔短大生（％）〕	〔女子大生（％）〕
1	ショッピング	173人	67％		75(57)	98(77)
2	カラオケ	166	64		94(78)	72(57)
3	映画	133	51		82(62)	51(40)
4	おしゃべり	116	48		36(27)	80(63)
5	音楽を聴く	107	41		44(33)	63(50)
6	テレビ視聴	103	40		37(28)	66(52)
7	ゲーム	75	29		31(23)	34(27)
8	トランプ	74	29		47(36)	27(21)
9	遊園地	70	27		34(26)	36(28)
10	ボウリング	67	26		46(35)	21(17)
11	テレビゲーム	63	24		45(34)	18(14)
12	ドライブ	62	24		42(31)	20(16)
13	読書	58	22		21(16)	37(29)
14	バドミントン	54	21		28(21)	26(20)
15	散歩	48	19		24(18)	24(19)
16	雑誌	45	17		29(22)	16(13)
17	メール	45	17		0	45(35)
18	インターネット	37	14		13(10)	24(19)
19	食べに行く	33	13		12(9)	21(17)
20	犬(ペット)と遊ぶ	31	12		9(7)	21(17)

21	ライブ	29
22	スポーツする	29
23	ジャンケン	27
24	テニス	26
25	電話	24
26	占い	23
27	コンサート・舞台	22
28	ビデオ	20
29	化粧	19
30	スキー	19

(3) 結果についての留意点

[全体的に]

- 同じような行動を別の言葉であらわしている可能性がある。たとえば「音楽を聴く」と「ライブ」と「コンサート」とか「映画」と「ビデオ」などは、区別のされ方が曖昧である。
- 回答には女性性や地域性、さらに大学独自の性向が影響していると考えられる。
- 予想に反して「ケータイ」という遊びはみられなかった。吉見は『メディアとしての電話(1992)』の中で「電話依存的なリアリティは、単身者、それもとくに女性によって担われている」と電話コミュニケーションの実態を分析している³⁾。携帯電話を所有しない学生のほうが珍しい現在、電話する行為は遊びとして意識されず、「喋る」に吸収されているのかもしれない。
- 課題の時期が年末年始やゴールデンウィークを挟んだため、日常的ではない遊びも含まれている。

[短大生と女子大生の回答の差異について]

- 女子大生には2～4回生が十数名含まれている。高卒直後の学生と差があるかもしれない。
- 調査時期が平成10、11年度と13年度であり、この1～2年の間に状況の変化があったかもしれない。たとえばパソコン、インターネット、メールの学生レベルへの普及度など。
- 学生の生活条件の差があるかもしれない。たとえば、自宅通学の多い短大生と下宿生の多い大学生など、経済力にも違いがあるだろう。
- 短大生と女子大生との間に趣味・嗜好の差、さらには生活の価値観の差があることも考えられる。

2. 遊びの整理

平成10、11年度は調査時期に冬期休暇を挟んだため、初詣やおみくじといった季節限定の特別な遊びも数えあげられた。また、遊びのあるものは多くの学生に選ばれたが、一方、個々に名付けるのも困難な遊びも多く報告された。たとえば、遊びに出た遠くの街からどの方法が早く帰

り着けるかとか、デパートでの人探しごっこなどである。学生が何をして遊んでいるか、個々に報告された遊びの断片を何かで括り整理してみることはできないのか。分類を試みるということは、雑然とした現実には秩序を与え、構造としてとらえたり本質を浮き彫りにすることになるのではないか。そこでここでは、すでに行われている、または提案されている分類に従って整理してみることにする。

(1) 活動の形態による分類

余暇開発センターによる「レジャー白書」⁴⁾はレジャーを4部門に分けて集計している。すなわちスポーツ、趣味・創作、娯楽、観光・行楽部門である。この分類に従って今回報告された遊びの上位30項目を当てはめてみると、だいたい次のようであろう。() はリストアップされた順位である。

スポーツ : ボウリング(10位)、バドミントン(14)、スポーツする(22)、テニス(24)、スキー(29)

趣味・創作 : 映画(3)、音楽鑑賞(5)、読書(13)、メール(16)、インターネット(18)、ライブ(21)、コンサート(27)、ビデオ(28)

娯楽 : カラオケ(2)、ゲーム(7)、トランプ(8)、テレビゲーム(11)、食べに行く(19)、占い(26)

観光・行楽 : 遊園地(9)、ドライブ(12)

分けられなかった遊びはショッピング(1)、お喋り(4)、テレビ視聴(6)、散歩(15)、雑誌(16)、ペットと遊ぶ(20)、ジャンケン(23)、電話(25)、化粧(29)であった。活動形態による分類では娯楽と趣味・創作活動との境目が不明瞭である。たとえば、カラオケは自分の趣味としない場合は歌う楽しみも生まれないとか、ラジオで流れてくる音楽を聴く場合のように、ドライブ中であったり、お喋りに弾みをつけるために鳴らしている場合のことを考えると、音楽を聴くという遊びをどこに分類するか決めにくい。また、日常行動と地続きの遊びも分類部門を決めにくい。たとえば、第4位のお喋りは用事の伝達も含まれるとりとめのない会話であり、一人対一人の場合もあれば複数で楽しめる場合もあろう。第1位ショッピングは生活行動であると同時に、彼女らの最大の楽しみ行動と位置付けられているが、買い物の中身は主として衣服・雑貨である。そして直接“買う”という行動の前に、ウィンドウショッピングという勝とも劣らない楽しみ行動が行われているはずである。ショッピングを趣味部門に入れることも娯楽部門に分けることも可能である。また、ショッピングツアーのように観光・行楽の目的であったりもする。次に、子供の遊びのような、たとえば鬼ごっこ、じゃんけん、指あそびなどの遊びはレジャーとしては分類されにくい。まして、このような素朴な遊びを親戚の子供達や幼い兄弟姉妹と遊んでやって、それが飽きる事なく楽しかったというような場合、レジャーの4部門に当てはめるには無理がある。このように明確には整理できないものの、4部門の中では趣味的で娯乐的な遊びが多いようであった。趣味・創作部門の創作に当てはまる活動は編み物や菓子作りなどあったが、上位30位の遊びには含まれていない。白書による日本人のレジャーの動向では、平成10年度で1位外食、2

位ドライブ、3位国内旅行、4位カラオケとなっている。同白書ではライフスタイルの類型を試みており、ライフスタイルとレジャーの傾向を考察している。これによると、「享楽・楽しみ重視型」は全体の20%強を占めるが、「仕事は生活の糧を得るための手段と割り切り、社会との関わりにも目をむけず、自分の好きなことをやりたい人たち。女性に多く、年代別では20代・30代で5割以上を占める。パート比率も高い。音楽鑑賞、趣味の料理、ゲーム、ショッピング、映画などで参加率が高い」というものである⁵⁾。学生の傾向は一致するところが多い。

(2) 基本的衝動による分類

カイヨワは四つの基本的衝動からの遊びの分類を試みている。基本的衝動とは「一定の分野で競争して自分の優秀性を認められたい」「すべてを運に委ねたい」「一時的に自分を忘れ、別の人格を装いたい」「一時的に知覚の安定を破壊し、意識をパニック状態に陥れたい」の四つであり、それぞれに対応して遊びは競争、運、模倣、めまい、に分けられる⁶⁾。

この分類に従って今回の遊びを当てはめると次のようであろう。

競争 の遊び：ボウリング、テレビゲーム、バドミントン、スポーツする*¹、テニス、スキー、

運 の遊び：ゲーム、トランプ、じゃんけん、占い

模倣 の遊び：ショッピング、カラオケ、映画、音楽を聴く、テレビ視聴、遊園地、ドライブ、
読書、雑誌、メール、インターネット、ライブ、電話、コンサート、ビデオ、化粧

めまいの遊び：遊園地、ドライブ*²、ライブ*³

分類できなかった遊びは、お喋り、ペットと遊ぶ、散歩、食べに行く、であった。

- *1. 「スポーツする」の中にはフィットネスクラブに行くというものが含まれる。動きを模倣する活動によって生理的快が得られる。この場合の分類は模倣の遊びかもしれない。
- *2. ドライブは「大人になった気持ちができる」から楽しいと遊びにリストアップする学生がいる。しかしそればかりでなく、「自動車の発明は、まさにこのじぶんの存在を一挙にここから引き剥がす、そういう爽快さを生み出した。スピードの快感の底にはきっとこの暴力的に『ここから離れる』ということが含まれているのだと思う。もちろん、身体をもっているかぎりわたしたちはここから離れることはできない。」⁷⁾と驚田がいうような遊びでもある。
- *3. 学生自身のコメントによると「ライブに言って踊り、歌い、暴れる。アーティストが放つ音に打たれて歌ったり暴れたりする。そこにはルールもなく、ただただ頭の中を真っ白にして音を楽しむ」とある。

形態の分類同様、現実の遊びはいくつかにまたがる。遊びが名前で遊びなのではなく、遊ぶ行為や遊び手の遊ぶ心の動きが遊びを成立させている⁸⁾ことを考えれば当然であろう。ボウリングやバドミントンと言ったスポーツ種目も必ずしも競争の遊びとして行われていない。一方、ショッピングやカラオケを競争に分類した学生もいた。彼女にとってこれらは他人と違う個性的な服を探して着るとか、歌の上手さを競うという遊びである。ショッピングやカラオケの人気の高いの

は、それらが街の繁華街に入り込むことと無関係ではないだろう。鷺田は都会の持つ“いかがわしい場所”について、大木や寺社と並んで“ここ世界”の外に通じる入り口のように妖しい存在であり、盛り場や喫茶店がいまでもそういう役を果たしているのではないかと考察してい⁹⁾。親密な気持ちを楽しむような遊びと考えられる「お喋り」や「美味しいものを友達と食べに行く」については当てはまるグループがなさそうであった。「友達と喋る」を偶然の遊びに分類したものもいた。とりとめなないことを考えたり小さな発見を楽しむ「散歩」もはみ出してしまった。多かった遊びは模倣の遊び、別の人生、別の私を楽しみたい遊びであった。

(3) 楽しさ因子による分類

チクセントミハイは自己目的的活動の分析から五つの楽しさ因子を抽出した。すなわち、友情とくつろぎ、危険と運、問題解決、競争、創造である¹⁰⁾。今回の遊び群をどの楽しさ追求と考えられるかで整理すれば、どのようなものであるか。

友情とくつろぎ：カラオケ、お喋り、音楽を聴く、テレビ視聴、遊園地、ドライブ、読書、散歩、雑誌、メール、インターネット、食べに行く、ペットと遊ぶ、ライブ、テニス、電話、コンサート、ビデオ、化粧、

危険と運：ゲーム、トランプ、遊園地マシーン、テレビゲーム、ドライブ、じゃんけん、占い、

問題解決：ショッピング、お喋り、ボウリング（技術の工夫）、ドライブ、インターネット、スポーツする、テニス、スキー

競争：ボウリング、カラオケ、テレビゲーム、ドライブ、スポーツする、テニス、スキー

創造：ショッピング、カラオケ、映画、メール、化粧

整理を試みてすぐ気づくのは、遊びの楽しみは複合されたもので、単一の枠には入れられない事である。たとえばショッピングの楽しさは自分のイメージを組み立てていくことや（創造）、イメージを具体化するために値段、好み、季節などの条件をクリアして、到達しうる最善の解決を図る（問題解決）楽しみが混在している。もちろん一人で行くより友達と行く方が楽しい。そこにある親密さも楽しみを倍加させる。どんな遊びもいろいろな楽しみの集合であるから、たとえばテレビの視聴とか雑誌をみる、食べに行く、ペットと遊ぶといった、あまり活動的ではないが非常にタイプの違う楽しみを「くつろぎ」で括ってしまうと、何か大事な点を落としてしまう恐れがある。しかしあえて学生の遊びの傾向を導き出すなら、休息指向と言うことであろう。

3. 現代の遊びの特徴と意味

ここまでの分類では、趣味・娯楽的であること、模倣すなわち別人への期待があること、休息指向的であることが示されている。別人への願望は、現実の自己の否定、自信のなさ、不安感、無力感などを窺わせる。自分の行っている遊びをリストアップするよう指示された際の学生の反応の中には次のようなものがあった。

(1) 自分の遊びへの感想

- ・「わたしは日ごろ遊んでいないわけではないのに、日頃の遊びを10種類あげるのことが大変で驚きました。」(短 KM)
- ・「お母さんには“遊びすぎ”と言われたけれど、思い起こしてみると遊びという遊びはしていないなあと感じた。」(短 TY)
- ・「普段の遊びといっても何か形に残るような心に残るようなことをしていない。気が付けば時間はあっという間に過ぎている。」(HK)
- ・「模倣の遊びが多かったのは休息に似た意味合いの現実逃避かもしれない。」(KM)
- ・「模倣の遊びが多かったのは今の自分を嫌だと思っている自分がいるのかもしれない。」(ON)
- ・「分類するのは難しいが、“自分を忘れたい”という遊びを多く遊んでいるように思う。子供の頃の遊びを思い出してみると、こんなに競争しているとは思わなかった。」(SM)
- ・「決められたルールなどがないもので、楽しくできるものが多かった。」(短 IM)
- ・「ルールも意味もないものは、それをしている時もし終わった時もやっぱり充実感を得ることは少ないようだ。」(短 TY)
- ・「基本的に一人で遊べる遊びが多い。」(YK)
- ・「飽きやすい、集中力がない、気分屋、一人が好き、かまわれたくない、マイペース、楽道家。」(YY)

このような発言から、自分に目を向ける青年期の姿が伝わってくるようである。その彼女らが遊びに期待することは、自分の現実を忘れて簡単に楽しめること、安心できる友人との暖かい交流が得られること、または逆に、傷つけられずに一人で過ごすこと、そしてどちらにせよ、面倒なルールなどがなく、好き勝手に振る舞えて発散することができること、などであろう。

(2) 第四の分類の基準

現代の女子学生の遊びをとらえるために、遊びに対する態度を第四の基準として分類してみたい。すなわち、一組の対立する二項、[現実の自分を受け入れるか、脱現実して変身・忘却を目指すか]と別の一組の二項、[一人で楽しむか、人との親密さを求めるか]を組み合わせ得られる4通りの態度である。さきの30位までの遊びリストを当てはめてみると表1のようである。

この結果、脱現実指向であることが特徴的である。この点は学生の発言中の「自分を忘れたい」「現実逃避」の言と一致する。実生活上の稚拙さや自信のなさや、そこからくる不安、嫌でも感じさせられる非力感、毎日はいったもので押し潰されそうである。現実には動かせない。遊びは補償的、休息的になる。見かけ上の若者達の身軽さや安易指向にはもしかしたら諦念、頭打ち感があるのかもしれない。レノア・テアは遊びを用いた精神的な疾病の治療には大きく分けて三つのメカニズム、解除反応、状況設定、修正 があるとして、大人も遊びの中ではこれらのメカニズムを自発的に利用しているという例を紹介している¹¹⁾。

(3) 現代の遊びの意味

学生が都会や観光地で見かけた遊びや遊ぶ人は非常に断片的で¹²⁾、人々が何をして遊んでいるのかはなかなか見えてこない。

表1 態度による分類

	個・孤		仲間・親密さ	
現実のまま	散歩 犬（ペット）と遊ぶ		おしゃべり ボウリング トランプゲーム バドミントン	スポーツする テニス ジャンケン
脱現実	音楽を聴く テレビ視聴 ゲーム テレビゲーム 読書 雑誌	メール インターネット 電話 占い ビデオ 化粧	ショッピング カラオケ 映画 遊園地 ドライブ	食べに行く ライブ コンサート スキー

河合は『夢と遊び』¹³⁾の中で、夢も遊びも閉塞状況になっているようだが、それは現代の日本人が単層の現実にあまりに閉じこもっているからで、ちょっと周囲を見ると面白い夢や遊びがいっぱいあるのに気づかない、いわば“自ら閉塞したがる人が多い状況”を作ってしまったしていると指摘している。このような指摘は今回の女子学生の遊びの意味を考える時にも参考にできる。学生がリストアップした遊びは現実からの脱出を目指しながら、親密さを求めて仲間と共に遊ぶ遊びも多いが、孤独を選んで、まさに“自ら閉じこもりたがる人”の予備軍が多いことを示している。

どんな遊びを行っているかで人の隠れた意図がすべてわかってしまうわけではない。第一、いつでも誰でもがどんな遊びでも選んでやれているわけではない。現代に生活している女子学生も、自分で選んであれこれの遊びをやっているというよりいくつかの選択肢はあるとしても、限られた遊びの中から何となく選んだ場合が多いと思われる。その限られた選択肢こそが、現代社会を映していると考えべきだろう。科学技術社会、情報化社会の反映として、テレビ、パソコン、携帯電話があり、ゲーム機やバーチャルリアリティが遊びの選択肢として登場する。遊びは社会の反映として、時代に固定される面がある。遊びのあれこれの一つの時代の科学技術の到達点に立って、その時代の生み出した物や価値から切り離すことはできない。しかし分類してみても少なかった遊びは、活動形式ではスポーツ部門、基本的衝動では競争、楽しみ因子では創造的な遊びであった。では社会は非スポーツ的、非競争的、非創造的なのか。そんなことはない。現代社会は十分競争的・創造的である。むしろ人は競い合って常に新しいものを創り出そうとする流れの中で、取り残されないようにすることに疲れている。遊びで人は満たされない心を満たそうとする。遊びは社会の補償として機能する。現実生活上の不安やへたさの補償的遊びは休息型となるだろう。

遊びの選択はまた、流行によっても制限される。ファッションもケータイもテレビ番組も歌も流行で変化する。その結果人は似たような過ごし方を強いられることになる。祭りも、停滞した社会を活気づけ、破壊と再生を促すのではなく、〇〇フェア、フェスティバルと称する日常的な

祭りへと姿を変えてしまう。非日常的なものは手に入らなくなっていると山田太一は次のように論じている¹⁴⁾。「本当に日常を断ち切り再生の喜びを与えてくれる“遊び”には死や危険や狂気が分かち難くつきまとっている。しかしその死や危険や破壊を私たちの社会は、なんとか排除しようと努力していまの長寿、いまの平穩、いまの豊かさを手に入れたのである。その恩恵を手放さない限り、私たちは本当の“遊び”が持つ快樂からへだてられている。本当の祭りがもつ再生力からもへだてられている。本当に生きているという手応えからもへだてられている」。“非日常”を目指す限り日常の平穩は保障されないとすれば、中途半端に遊ぶしかないのが現実なのかもしれない。

学生達が示した脱現実の方向は、それだけ現実では厳しいということではあろうが、現実の自分を肯定しつつ個で楽しむ遊びが少なかったのはどういうこととして考えられるか。特に自分を忘れたいわけでなく、一人でも遊ぶという具体的な活動は、たとえば創作（手芸、文芸など）や技術の練習（演奏やスポーツ）などが考えられる。また、自然の中で自然と共に遊ぶような活動もあろう。人は自然のなかにいる時、自分を発見したり見つめ直たりしつつ、仲間との親しさやくつろぎを感じることができる。しかし、スポーツ的な活動が遊びとして日常的に楽しめるようになるには、直接的には物理的な環境整備が影響しよう。手軽さ、低料金、仲間、整った施設、娯楽・学習プログラムの充実などである。疲れる、汚れる、汗をかく、面倒だ、と敬遠されがちなスポーツ的な遊びの実践は、そのようなところから選択されるようになるのかもしれない。また、スポーツを楽しむひとが増えるには、社会心理的な環境が整うことが同時に必要である。つまり、誰もがやって当たり前の意識、やらないと恥ずかしいという感じが社会通念となることであるが、それは今のところなさそうである。スポーツをするのは一部の専門家かプロ選手であり、一般の学生はスポーツするのをためらう気持ちがある。スポーツは見るもの、賭けるもの、憧れるものといった娯楽として楽しめる。同じように、自然との触れ合いの遊びもアウトドアブームとして一つのマニュアル化されたレジャーに置き換えられてしまう恐れもある。木に触れ土に触れ、生き物に触れる遊びは魅力的であるが、なんといっても都会では手軽に遊べる環境がない。学生の言う“何か心に残るようなことをしていない”という苛立ちに似た印象はこのようなことかもしれない。問題なのは多くの普通の若者が孤独に脱現実の遊びを遊んでいるという現実である。遊びはあれこれ選ばれて、ある時は心の解放となり、ある時は親しい友情に暖まり、また時には別の自分を想像してみるという余裕であるはずである。あそびを通していろいろな楽しみをもてる可能性があるのに、人は時代の流行に振り回されがちなものである。皆がしているのにしないでいるということ、皆がしないのにするということはどちらも難しい。

遊びは時代を反映しつつ補償的に機能する。現代は科学技術社会、情報化社会である。テレビゲームも電子メールもカラオケも現代ならではの遊びである。また、絶え間なく新しいものが創り出され、目まぐるしく変化する流行現象も現代の特徴であり、ショッピングが遊びとして成立する環境となっている。これらは遊びが時代を反映している例となりうるが、一方、遊びが時代の補償となっている例は、脱現実を楽しむ遊びの数々である。前進や進歩を素朴には信じられない社会、自分では何も変えられない気がする社会では、明るい未来を期待するより今現在を楽し

く消費するほうが現実的である。そういう閉塞感、無力感、自信喪失感を一時的に忘れるのが変身の遊び、同一化の遊びである。そして人との繋がりを感じてくつろぐか人と離れてくつろぐか、どちらの楽しみ方でも選べる遊びが、おしゃべりや音楽やテレビやゲームといった遊びである。これらは特別の時間や場所も決めることなく、どこでもいつでも手軽に楽しんで、またいつでも中断できる遊びである。気分の向くときに勝手気ままに楽しむというのは遊びの特権でもあるが、真剣にとか夢中になって我を忘れるといった深い体験にはつながりにくい。“マジ”にやることを恐れる風潮が遊びの場面にも入り込んでいるとしたら、生の活性化、“生きる手ごたえ”はどこに求めることになるにだろうか。

今回、女子学生の遊びを事例として現代の遊びを考えるにあたって、二組の態度の項目を導入した。この基準が妥当であるかどうかはさらに検討が必要であるものの、一応得られた結果は「現実の自分を受け入れる立場で一人で遊ぶ」という遊びが少なかった点である。このような遊びは具体的には創作活動や技術の練習活動、対自然の活動などであろう。これらの活動は簡単には達成できない困難さを伴った、自分と闘う終わりのない取り組みであり、しかも楽しい活動である。できてもできなくてもよいことに自分を打ち込むこと、これが遊びである。そして鷺田が言うように、遊びは身体への気づきでもある。「遊びのなかの身体が、身体の中の“あそび”に気づかせてくれる。身体を駆使するよろこび、身体の中に深くたゆたうことのよろこびとともに。」¹⁵⁾

現代の遊びに自分と向き合う体験が少ないのかどうか、さらに課題としていきたい。また、自分と向き合い、自分と対決する遊びは充実感をもたらすと思われるが、このような実態を学生に示すことも必要であろうと考える。

註

- 1) ロジェ・カイヨワ、遊びと人間、多田・塚崎訳、講談社、1971、p.p 126-127
- 2) 新島龍美、日常性の快楽、市川他編、技術と遊び、現代哲学の冒険 11、岩波書店、1990、p, 397
- 3) 吉見俊哉、メディアとしての電話、弘文堂、1992、p. 154
- 4) 余暇開発センター、レジャー白書 '99、平成 11 年 4 月
スポーツ部門は球技、山岳・海洋スポーツ、その他のスポーツ、スポーツ観戦
趣味・創作部門は趣味・創作、鑑賞、新聞・書籍、学習レジャー、鑑賞レジャー
娯楽部門はゲーム、ギャンブル、飲食、カラオケ
観光・行楽部門は自動車関連、国内観光・行楽、海外旅行 が含まれている。
- 5) レジャー白書、前掲書、p. 120
- 6) カイヨワ、前掲書、p.p 43-83
- 7) 鷺田清一、〈ゆるみ〉と〈すきま〉、河合隼雄・山田太一編、夢と遊び、現代日本文化論 10、岩波書店、1997、p.p 25-26
- 8) ジャック・アンリオ、遊び、佐藤信夫訳、白水社、1974、p.p 30-34

- 9) 鷺田清一、普通をだれも教えてくれない、潮出版社、1998、p.p 214-215
- 10) チクセントミハイ、楽しみの社会学、今村浩明訳、思索社、1979、p.p 53-54
- 11) レノア・テア、遊べない人の心理学、田口俊樹訳、講談社、2000、p. 270
解除反応：感じるままに遊びの物語を演じる－内的葛藤や情動の大半を取り除く
状況反応：さまざまな状況を創り出して遊ぶ－新たな広い展望で自分の問題を見つめる
修正　　：新たな結果を用意して遊びを終える－別の可能性があることに気づく。
- 12) 筆者の受講生に「ゴールデンウィーク遊びウォッチング」を課題とし、報告を得た。平成 10、
11 年度
- 13) 河合隼雄、夢見る未来、河合・山田編、前掲書、p. 241
- 14) 山田太一、遊びと夢の峠で、河合・山田編、前掲書、p. 9
- 15) 鷺田清一、＜ゆるみ＞と＜すきま＞、河合・山田編、前掲書、p. 41

学生の遊びリスト（あいうえお順）

1. アフレコ
2. 編み物、裁縫、刺繍
3. アルバイト
4. 犬と遊ぶ（ペットと遊ぶ）
5. イベントに参加する
6. 飲食（お茶する、菓子を食べる）
7. インターネット
8. 歌う（合唱、鼻歌）
9. 打ち放し
10. 腕相撲
11. 海に行く
12. 占い（星占い、夢占い、手相）
13. 映画を見に行く
14. 絵を描く
15. 園芸
16. 演奏する（ピアノ、トランペット他）
17. お洒落する
18. オセロ
19. 鬼ごっこ
20. おみくじ
21. 折り紙
22. 音楽を聴く
23. 書く（雑文、物語り、詩）
24. 賭け
25. 菓子作り
26. 片付ける、模様替え
27. 彼氏と居る
28. カラオケ
29. 帰省
30. 切り抜き
31. キャッチボール
32. キャンプ
33. 競走
34. クイズ
35. 空想
36. くじ引き
37. クッキング
38. クラブ（踊り騒ぐ）
39. 計画を立てる
40. 競馬
41. ゲーム
42. 化粧
43. 懸賞応募
44. けんか（兄弟姉妹）
45. 検定試験
46. 公園に行く
47. ゴロゴロする
48. コレクション
49. コンサート・舞台
50. コンビニ
51. サーカス
52. サイクリング
53. サッカー
54. 作曲
55. 雑誌を読む
56. 騒ぐ
57. 散歩
58. 写真を撮る
59. 喋る
60. 将棋
61. ショッピング
62. ジャンケン
63. しりとり
64. 心理テスト
65. 水族館
66. スイミング
67. スキー
68. スキューバ
69. スケート
70. スケボー

- | | |
|--------------|-----------------|
| 71. すごろく | 107. 人間ウォッチング |
| 72. ストレッチ | 108. ぬり絵 |
| 73. スノーボード | 109. 飲み会 |
| 74. スポーツする | 110. パーティー |
| 75. スポーツ観戦 | 111. バーベキュー |
| 76. スロットマシン | 112. ハイキング |
| 77. 掃除 | 113. バイク |
| 78. ソフトボール | 114. 走る |
| 79. 体操 | 115. バスケット |
| 80. 宝くじ | 116. パズル |
| 81. 風揚げ | 117. パソコン |
| 82. 卓球 | 118. パチンコ |
| 83. 食べに行く | 119. 初詣で |
| 84. ダンス | 120. バッティングセンター |
| 85. 探偵ごっこ | 121. バドミントン |
| 86. チェス | 122. 花火大会 |
| 87. チャット | 123. 鼻歌 |
| 88. 釣り | 124. 花札 |
| 89. デーと | 125. バレーボール |
| 90. 手紙 | 126. ピクニック |
| 91. テニス | 127. 美術館 |
| 92. テレビゲーム | 128. ビデオ鑑賞 |
| 93. テレビ視聴 | 129. 百人一首 |
| 94. 電話 | 130. ビリヤード |
| 95. 動物園 | 131. 昼寝 |
| 96. 読書 | 132. ビンゴ |
| 97. 登山 | 133. 服の交換・試着 |
| 98. 図書館 | 134. 福引・福袋 |
| 99. ドッジボール | 135. ブランコ |
| 100. 泊まる | 136. プリクラ |
| 101. 友達の家に行く | 137. ふろ |
| 102. ドライブ | 138. プロレスごっこ |
| 103. トランプ | 139. 変装・仮装 |
| 104. 鍋パーティー | 140. ボウリング |
| 105. 縄跳び | 141. ボーっとする |
| 106. 日記をつける | 142. マージャン |

143. まじない

144. 街ブラ

145. 物まね（芸能人など）

146. まんが

147. 水遊び

148. メール

149. 物語を作る

150. 遊園地

151. 指遊び

152. ライブ

153. 落書き

154. ラクロス

155. ラジオ

156. 旅行

157. その他

言葉遊び

しり取り、禁止語しゃべり、なぞなぞ、など

幼児と遊ぶ

ままごと、人形遊び、指遊び、手遊び、など