

## 現代日本の遊び事情

—女子学生の遊び watching から—

北 田 明 子

最近の子供は外で遊ぶなくなったという危惧の声が聞こえる。室内での遊びはもちろんコンピューターゲームが主である。ゲーム中に脳波の活動が低下する「ゲーム脳」という言葉も出現した。子供の遊びは戸外で見られなくなったのか。

大人の遊びはレジャーとして商品化されている。パチンコも映画もレジャー産業である。海のレジャー、山のレジャー、街のレジャー、手軽なレジャー、豪華なレジャーといろいろと形容される。人は普通「遊んできた」と言うときは、レジャー消費者としてどこかへ行って何かしてきたときである。実際には「遊び」になっていなくてもである。レジャーと遊びは同じではない。そもそも何をもって「遊び」といえばよいのか。日常の中で他人の目に触れる遊ぶ人たちは、なぜそれが遊びだと周りの人たちに思われるのだろうか。

現代の遊びを考える小論で、前回資料としたのは学生たちの「自分でしている遊び」であった。今回の小論では同じ学生たちによって「見つけられた遊び」を資料とする。講義「あそび論」の受講生に対し、「遊びをみつけてくる」を課題とした。日常的な遊びを遊んでいる人を探し観察すること、そして、何をどんな風に遊んでいたかということと、なぜそれが遊びのように見えたか、遊んでいると思ったかを記述すること、これが学生に出した「遊びウォッチング」である。この課題の目的は、学生たちが遊びに対して関心を向けること、日常生活の中での遊びの範囲について考えること、人にとっての遊びの意味を考えるきっかけとなること、等である。その結果、平成 13 年 10～12 月に約 250 名、平成 14 年 5～6 月に約 150 名の学生が報告書を提出した。

他人が何をして遊んでいようと大したことではない—かもしれない。チラッと見かけた表面的な現象など泡のようなもので、大して意味がない—かもしれない。第一他人が暇つぶしにやる活動に意味などない。従っていくら並べても意味がない—かもしれない。しかし、社会的な行為だけが意味があって、それ以外が無意味だということがありうるはずがない。人がどんなことをして遊んでいるかは、その遊びがその時に可能であったという以外に、求められていた—何かの欠乏に対して—ということもあり得る。

遊びの観察は日常的な行動の中で随時行われた。たとえば通学途中の電車内、バイトの店先、休日の繁華街、近所の公園、帰省先、自宅のリビング、犬の散歩経路、などさまざまな場面で観察がなされた。もちろんテーマパークや観光地で、自分も遊びの中にいて周囲を見たという場面もあった。そして、報告には共感や驚きがしばしば現れていた。

学生の目は何を捉えてくるのか、一種の社会調査と考えるなら、報告された遊びから何らかの社会の傾向を読み取れるかもしれない。また、報告するために遊びを観察した学生、すなわち若

者の視線にある種の傾向を感じることができるかもしれない。このような視点から、現代の遊びについて考察していくこととする。

## 1. ウォッチングによってとらえられた遊び

遊びの現場の目撃情報は予想通り雑多なものであった。これら遊び群を整理し、分類して数量化というようなことは、遊びの具体性が失われることになり意味がないだろう。とは言え、どのような遊びが多く見かけられたかを把握するためには何らかの支点が必要であろうと思われることから、「はじめから〇〇の遊びをするつもりであったかどうか」を手がかりにしてみた。すると「日常的行動の中に入り込んだ遊びーいつのまにか遊び」「遊ぶつもりではあるが軽く遊ぶーちょっと遊び」「遊びの世界にドブプリはまり込んだ遊びーしっかり遊び」のように分けることができた。ただし、これら三種類の遊びの境界はもちろん曖昧で、重なる場合もどちらとも言えない場合もあるが、以下ではそれぞれについて具体的に見ていきたい。

### (1) いつのまにか遊び

いつのまにか遊びは特別な遊びの場所でなく、特別な遊びの道具も玩具も使用せず、日常行動の中にはめ込まれている遊びである。日常生活の中の些細な遊びについてはチクセントミハイが「マイクロフロー」と名づけた行為がある。これは、日常生活の中でほとんど自動的に行われる、たとえば他者と無駄話をするとか、ガムをかむとか、ぼんやり空想する、独り言を言うなどの行動である。これらのちょっとした活動が、注意を集中するとかフィードバックを得るなどの本行動を助ける重要な役を果たしていること、また、これが禁止された場合には、思考の空転、いらいらする、緊張する、気力喪失などの症状が現れることなどを指摘している<sup>1)</sup>。しかしここでとりあげるのはマイクロフローよりもう少し遊びらしい活動も含まれる。

この種の遊びは主として電車内、駅のホーム、デパート・スーパーの店内、飲食店、駐車場、道路などで見かけられている。そして遊んでいるのはどうしても幼い子供、せいぜい10歳くらいまでの子供たちである。彼らは誰でも知っているように遊びの達人で、どこにでも遊びを持ち込むことができる。たとえば喫茶店のテーブルに砂時計でもあれば何度もひっくり返し、コップがあれば叩いてリズムや音で遊び始める。興味は尽きないようである。親たちが買い物に夢中になっている間に子供たちはそこら辺で鬼ごっこをはじめ。スーパーでも地下街でも走り回り、息を切らして笑う姿が見つけられている。家に囲まれた狭い道路も劇場に変わる。二人の子供は「ポケモンごっこ」に入り込む。「いけピカチュウ！」と元気な声がするかと思えば、時々地の自分に戻って「さっきのは〇〇せな！」と相手の演技に注文をつける。役者と演出家を兼ねて夢中である。学校帰りの道も十分遊べる。歩道の模様は図柄を選んで歩くと結構スリリングである。駐車場の車止めブロックは、バランスをとって飛び移りながら歩けば公園のアスレチックと同じである。何もなくても石などが転がっている。思い切りけた石は車道に出てしまったりするが、急いで左右を見て取り戻してきてまた蹴る。時にはハーモニカなど吹きながらフラリフラリと登校してくる子供も見つけられる。電車で塾に通うなど大変なことだが、知識欲に燃える小学生た

ちは、辞書を使って漢字調べ競争などもやってしまう。しっかり者の小学生ははじめて来た梅田で道に迷っても、よく人の流れを見ながら、駅探し探検へと事態を変えてしまう。今日一日の冒険の模様を誇らしげに家で話したりするかもしれない。じゃんけん遊びやしりとり遊びなどはいつでもどこでも見つけられる。

子供以外の「いつのまにか遊び」はリラックスタイム、休憩タイム、息抜きの時にあらわれ易い。中高齢の男性では仕事帰りの焼き鳥屋で、飲む、しゃべる、愚痴を言うなどの憂さ晴らし行動が見つけられるとか、日曜の昼間の喫茶店では草野球チームが盛り上がっている。女性では、昼間の喫茶店やお好み焼き店などの噂話・愚痴などの、延々と続くおしゃべりが見つけられる。その他、「電車待ち・プラットホーム・傘」と揃えばゴルフのイメージトレーニング中であるとか、車内でイラストロジックに熱中している男性などが見かけられる。若者の層は、車内でケータイ・メールが定番の遊びである。親しそうなカップルの会話を想像して実演するとか、ひたすらしゃべるとか、オムレツの上にケチャップで字や絵を描くとかが女子学生の中で観察される。数人の男女の高校生は公園に毎日定時に集まってくるのが目撃される。彼らは何をしようというのでなくいつのまにか来ていて、喋ったり軽いキャッチボールをしたりして時間を過ごす。インタビューによると、小遣いも少ないし他に行って楽しいところもないということらしい。車内の高校生は吊革を握らないで耐える競争をしてみたり、日本史のクイズなどで時として遊ぶことがあるらしい。このような遊びはその気になって観察するといくらかでも見つけられそうである。見つけてきた学生たちは次のような感想を語る。「今までなんとも思わなかったり、目が行かなかった遊びをあらためて見て、遊びは昔と今ではすごく変わっていきそうだけど、実はあまり変わらずずっと続いているもんだなあと感じ、驚いた。見ることは楽しかった」。またある学生は次のように書く。「遊びはゲームや外で遊ぶことだと考えていたが、遊びはどこにでもあり、大人たちが楽しい面白いもっとやりたいと思えたら遊びなのだと感じた」。

## (2) ちょっと遊び

はじめは意図せずに遊びをはじめている場合と違って、多くの遊びは遊びの場に進んで入っていくことで実現する。遊びの場は空間的に特定のところでなくても、道具や玩具をあらかじめ準備しておくことでも実現する。子供の場合は遊びから遊びへと移っていくので、時間的に「ちょっと」だが夢中でやっているものである。砂場のトンネル掘り、ままごと、シャボン玉、川で水の掛け合い、ガレージでする野球、さらには、滑り台の上から空き缶に入れた砂を流し落とすといったわけのわからない遊びでも、飽きるまで続けられるのが普通である。自然が残っているようなところだと、たとえば神社の大木の下で、風が吹くのを上を見上げて待っているのも期待に満ちた遊びである。彼らはどんぐりが降ってくるのを待っているのである。またたとえば、田んぼのあぜ道を走り回り、素手で昆虫を取るという遊びも健在である。ちょっと遊びをいくつも同時にこなす小学生も見つけられる。ボーリングしながらゲームボーイと将棋をこなす遊びである。こういう遊びに出会うと学生たちは「近所の公園は男の子や女の子がいつものように色々なことをして遊んでいた。観察してみるとみんなとても生き生きしていた。とても楽しそうで一生懸命に

見えた」「昔の自分を思い出すと、そう言えば結構なんでも一生懸命やっていたなと思った」といった感想を述べる。

大人の場合、このような遊ぶつもり遊びにも、軽く遊ぶ「ちょっと遊び」と「しっかり遊び」がありそうである。ちょっとというのは時間的にもちょっとした間であるとか、何かの仕事の間であるとか、子供に適当に調子を合わせている親などの場合のように、その遊びにのめりこんで我を忘れるというほどのものでない遊びである。「ちょっと遊び」は若い層の人々に多いかもしれない。なんといってもケータイとメールはここでも登場する。メールはもう一人の自分がいて、仮想の人物同士で会話するというバーチャル交際が楽しいのだと自分を分析した学生がいる。彼女らによって多くのメールで遊ぶ若者たちが目撃されている。また、ケーキ職人の若者が店の駐車場でフリスビーを投げて楽しむ姿が見られる。駅前の路上では高校生風の男子がスケボーや自転車を曲乗りのように操って楽しんでいる。幼い子供をつれた若い夫婦は、公園でお弁当を広げたり、街で小さい靴を選んでいたりする楽しそうな様子が、遊んでいるととらえられる。ショッピングは「いつのまにか遊び」と「ちょっと遊び」「しっかり遊び」のどれにも当てはまる行動であるらしい。

### (3) しっかり遊び

「しっかり遊び」として遊びに没頭するのは中年以上の人たちに多いらしい。ゲーム機に向かっても、50才台の女性は夢中で真剣そのものなのは子供顔負けであるし、家にも主婦がゲームにはまると「しょっちゅう暇さえあればマウスをちょこちょこ」やり、「眼が痛い」だの「右手の指が痛い」だのと言う始末である。50才台の男性も趣味に没頭するのは同様で、ゴルフをはじめた父親は練習場に通い始める一方で本を買いこんで研究し、ついには庭にミニ練習場まで作ってしまう。また、家族で騒ぐ遊びも楽しそうである。「つつじの花見」と称して家族や近所の人たちが集まってワイワイ騒ぐ。あるいは、家族の男性どもがマージャンをやる。父親は勝っていると鼻歌、負け出すと無口になる。祖父は常にポーカーフェイス、叔父の一人は独り言が多いなど、遊んでいる間にいろいろと自分をさらけだして娘に観察されてしまう。スポーツでもテーマパークでもやはり中高年層はしっかり遊ぶ構えである。ボウリング場ではストライクを取るとリアクションを派手に決めて盛り上がっている。ソフトボールにも汗をかく。テーマパークに数人の中高年男性が遊びにくる。アトラクションの前も後もワクワクと楽しそうに少年たちのようである。

高齢者も元気である。近所の公園ではゲートボールを10人ぐらいで楽しんでいる。祖母は高齢者向きのスポーツ教室に通うようになり、帰ってから楽しそうに話をする。趣味に熱中する人も多い。JRのプラットホームの先頭で列車に向かってカメラを構える人たちがいる。蒸気機関車などではなく普通の電車を撮って楽しんでいる。目撃した学生は次のように言う。「『いろんな場所に行くから少しお金のかかる遊びですよ』と笑いながら言っているおじいさんを見て、何気なく乗っている毎日の電車をこんなにも楽しみにしている人もいるんだと思い、時間があれば自分の乗っている電車をあのプラットフォームの一番前の特等席から見てみたいと言う気持ちになっ

た」。

いろいろな遊びの現場に立ち会って、学生たちは観察し、何かを吸収する。「大人の男性 5~6人で汗を流しながら野球をやっていた。子供のようにしゃいで真剣勝負という感じだった。勝負が終わりさあ帰るぞというときには、さっきまでの子供のような雰囲気が嘘みたいに大人の人に戻っていた」。「私のイメージの中で、まだ(障害のある人に)同情を感じてしまったりすることがあるのだが、今回、私のそんな考えを少し変える感じだった。車椅子ではジャンプはできない。でも曲にあわせて踊ることはできる。それで楽しむこともできると思った」などの感想が記されている。

若者の「しっかり遊び」はサークル仲間との河原でのバーベキューやカラオケの例が多い。観光地を楽しむ若いカップルは人目をはばからず目一杯楽しもうと言う態度が見える。映画館での行動も観察される。上映前は物を食べる人や書類を読む人、小声で喋る人などさまざまな過ごし方であるが、上映され始めるとたいいてい人は真剣である。また、一人の友人は旅に夢中である。行く前も何やかや支度で楽しそうだったし、戻ってきたらまたまた旅の話聞かせてくれるし、写真を見せてくれるながら当人が楽しんでいるのが伝わってくる。彼氏とはビリヤードや競馬に行く。彼氏は競馬で相当の馬券を買う。だから一生懸命に応援する。が、今回は負けである。彼氏のその様子は真剣で負けてもがっかりした様子ではなく、「次こそは」と意気込んでいる。報告した学生は、このとき味わう興奮こそが遊びなのだとして冷静に彼氏を観察する。ある学生は「子供はいきいきと遊んでいたが、大人は休憩している人が多く見られた。大人が休憩的でない何かを楽しむ姿はどこで見ることができるのだろう」と書いているが、どうもそうばかりでもなさそうである。「こんなに日常的にじっくりと人の遊びを観察したりする事は自分でもしたことがなかったので、見れば見るほどその行動が面白く、知らない間にじっと観察している自分に驚いた」という記述があったが、人への関心は自分への気づきとつながっていくようである。

## 2. 遊びの事例から見る現代の遊び事情

いろいろなところで遊びが目撃された。遊んでいる人を見ようとしないうちは隠されている遊びは、見られることによって意味をもち始める。ここでは大人の遊びについて考えてみたい。

日常生活は遊びに満ち溢れ生き生きしているのか。そうであるとも言えるしそうでないとも言える。学生たちの観察によってそこそこに遊びが見受けられた。人々は結構たくましくて、「暗い世の中」と悲観するほどでもないかもしれない。しかし、中堅の働く世代はちょっとした休憩や気分転換こそ見受けられたが、これぞ遊びと言うものは見かけられることが少ない。レジャー白書では 20~50 才台のレジャー活動第 1 位は外食である。仕事の後で飲み騒ぎ愚痴を言ってストレスを発散させるばかりである。女性たちは場合によってはもっと忙しい。手軽な遊びをちょっと遊んで我慢する。映画館でもゲームセンターでも数時間の非日常をやっと確保する。おしゃべりとショッピングは女性の必需の遊びである。遊びのような非日常的な行動はかつては祭りとして祭りの中で行われた。「祭りには歌や踊りやリズムがあふれ、馬鹿げた乱痴気騒ぎ、大量の食べ物と酒の消費があり、日常的秩序の逆転がある」<sup>2)</sup> のだが、これらはそのまま遊びでもある。祭

りという、行為の外に何らかの目的を持った聖にかかわる行事は、限られた時に特別の手順で行われた。しかし現代の都会では「毎日が祭日」の状態を呈している。大量の食べ物も非日常の衣装も化粧を施す事も、日常との接点・区切りを不明瞭にしたまま、むしろ日常に混ざり合って出現している。街へショッピングに出る事はこの意味で十分遊びである。現代ではメリハリの少ない「いつのまにか遊び」や「ちょっと遊び」が日常の中に入りこんでいるために、遊びで満ちているとも枯れているとも考えられるのである。祭りによる秩序の破壊と再生は日常の中での遊びに置き換えられ、蓄積されたエネルギーの爆発の代わりに小出しに放出される。常時提供される遊びは、逆に権威や既存の秩序を保つ安全弁として機能している面がある。ワールドカップやオリンピックなどのスポーツイベントは、活動を捧げる神を持たないために祭りではなく、また、遊びの要素を多く含みながらも遊びではなく、大規模な経済活動として人をひきつけている。

日用品の買い物が楽しみとしてのショッピングになり、情報を交わす会話がおしゃべりとなり、連絡手段の電話や手紙がケータイ・メールとなり、パソコンワークがパソコンゲームを可能にする。どれも主たる目的は日常活動そのものである中に、遊びが織り込まれ「いつのまにか遊び」へと質的に変化している。この事を考えると現代の遊びは社会の現実を反映しているのは確かである。一方、実現できない価値の遊びによる実現、つまり補償の面はどうだろう。まさにそれこそが遊ばれる理由である。メールの自分は仮の自分、メール相手とはバーチャルな付き合い、パソコンゲームで敵を倒すことに夢中なのは、現実では不可能な状況だからである。現代の遊びは疑いなく補償として機能している。

### 3. 遊び観察者についての考察

ここでは遊びの観察をした女子学生に視点を移し、彼女たち自身について考察したい。

#### (1) 誰に、何に注目したか

学生たちが観察し報告した遊びは、多くの遊びの中から偶然目撃されたように見える。しかしそれと同時に、学生たちは「見たいものを見た」ということでもある。遊びの観察対象は圧倒的に子供が多く、場所は近所の公園である。「遊び・子供・公園」と連想された結果か、手近かであったからか、お馴染みの光景として自然に目が向いたとも受け取られる。しかし、何に注目したかは何に目が止まったかということで、これは、その状況との何らかの共振・共感があったということであろう。学生は選択的に、何らかの共通項のある対象の遊びを観ていると考えられる。たとえば、記憶の中の自分と重なる幼い子供、直前の自分の姿と重なる高校生、バイト先の同僚である少し年上の大人、あるいは友人や家族といった対象である。これらの対象には遊びの状況に出会う前から何らかの親しみを感じており、心理的に共感する準備がなされている人々である。同様な事は乗り合わせた電車内で誰かを観察する場合にも起こっていると思われる。彼女たちが注目するのは同世代かそれに近い世代、メールやケータイをもてあそんでいるか音楽を聴いている乗客、それに子供、幼児を連れた家族や母親である。女子学生の興味・関心は若いカップルへも目を向けやすい。羨望や好奇心、憧憬の思いがどこかあって、つい見たくなるようである。中

高齢の男性には余り目が向いていない。

## (2) 遊びの気分の伝播

遊びウォッチングの報告には、なぜそれを遊びだと思ったか、または遊んでいるときの特徴はなにか、が記入された。その結果は大半が楽しそう、笑顔、笑い声、目が輝いている、はしゃいでいるなどであった。しかし中には、ゲームを一人でしている人やパチンコを一人でしている人は楽しそうに見えない。笑顔はないが、ゲーム機でゲームをしているのだから遊びだろうという観察もあった。一人遊びは楽しそうな表情、笑顔ではなく、二人以上の遊びには笑顔があるというのは象徴的であるように感じられる。「遊びの中には人と遊ぶ側面と遊び道具や物と遊ぶという側面があって、対象によって二つに分けられるが、多くの遊びは他人が入ることで、より遊びの喜びが倍加する」と町沢<sup>3)</sup>が触れていることと一致する観察である。

遊びは、遊んでいる本人が楽しいのは当たり前だが、その楽しさは観察者にも伝わっている。「見ていて楽しくなった」「聞いているほうも楽しくなった」「遊びとは自然に笑顔が生まれる場所が変わってしまうことなんだと思った」などの記述が多く見られた。なぜこのような楽しい気持ち伝わるのか。それはたとえば、自分のなかに同じ楽しい体験の記憶があるとか、同じ体験はなかったが同じ時代に生きているので、心の動きを楽しさとして十分想像できると考えられる。共感を通して「驚き」も楽しさを増すように働いているようである。楽しさが伝わってくるとともに懐かしさや小さな喪失感も入ってくる。子供の遊ぶ姿に自分の過去を重ね合わせて懐かしがるとか、もう戻れない幼少時代を惜しむ文も多い。「昔は」という言葉で、十数年前の自分の幼いころの遊びと今がまったく違ってしまったように言うなどの記述も多く見られた。見るまでは中立的な態度であるが、見ている間に共鳴し、見終わった後にはひそかな一体感を感じているようであった。中村は<sup>4)</sup>、笑いが伝染することは、欠伸と同じようにヒトという種に備わった行動パターンのひとつだとしている心理学者もいると紹介し、「笑顔はもっとも正確に識別できる表情であり」、「他者の表情に接することによって、われわれはその人の情動を判断することができると同時に、表情の伝染、模倣を通して相手と同じ情動を経験し、その体験を共有していると考えられる。」「笑いは、愛着という人間同士の絆を形成するプロセスにおいても本質的な役割を果たしている。」と述べている。笑顔を観察している間に楽しい気持ちが伝わってくる。そして自分も楽しくなるとともに、人への親しい気持ちも湧き上がってくる。そういう経験を学生たちはまさにしていたといえる。

## (3) ウォッチングからとらえられるウォッチャーの特徴

上に紹介してきたような遊びを観察した女子学生観察者にはどのような特徴が考えられるだろうか。偶然に見つけたようでありながら、自分の見たい対象を観察したと仮に考えるなら、彼女たちの興味の対象は幼児、子供、若いカップル、若夫婦、若者が中心である。中でも圧倒的に幼・小児の観察が多く、次いで親子連れ、特に母子への注目が多かった。見ながら共鳴していくことなどを考えると「幸せな家庭を持つ」ことや「育児」に対して憧れや夢を持っている感じが感じ

られる。子供は戸外でのびのび遊ばせたいなどという堅実な意見も述べられている。遊びイコール善いもの楽しいもの平和なものであり、これから体験するであろう家庭作りや子育てのイメージに重ね合わせて、遊びを非常に肯定的にとらえているものが多かった。

次に、彼女たちが言わなかった（報告しなかった）遊びからどのようなことが考えられるだろうか。学生たちが報告しなかったとは、見なかった、見えなかった遊びである。今回のウォッチングは日常の中に表れている遊びを見つけることがテーマであった。しかし、遊びは本来非日常であり、隠されていていつもは人目に触れない遊びがある。このような遊びが見えなかったのは当然であるが、日常の中の人々を公平に観察したかということも言えない。30～50才代の男性については報告は少なかった。母親と同世代の女性についてもあまり多くは報告されていない。家族をウォッチングして、父親、母親、祖父母、兄弟へと広げた例もあるが、多くは意識して見ようとはされていない。近所の公園で中高齢の男性が遊んでいるわけではない。電車内では乗り合わせている筈だがなんの目立つ動きもしていないのだろうか。そうではなく、ここでは無関心と拒否のどちらかによって見えていないと考えられるのではないか。「遊びをしている人を見つけるのは難しかった。ということは私たちはあまり遊びをしていないということなのだろうか」という学生がいる。特別にある世代のことを言っているわけではないが、働き世代の男性については時間帯、場所の棲み分け状態になっていて、それらしいところへそれらしい時間に出かけて行かなければ見つけれられないということなのだろう。そのようにして見てみたい関心はなかったということではないだろうか。公園に行けば遊びは見えるだろうと、休日大きな公園に出かけた学生も多くあったが、彼女たちの意識の中には大人の男性はあまり含まれていないようである。遊びのウォッチングからも、若者層は限定的な世界に生活しているという傾向を指摘することができるかもしれない。

#### 4. おわりに

締めくくりとして、今回の報告の中からさらに二点に注目しておきたい。第一点は遊びの観察のつもりであったのが、仕事の人が遊びに見えたことである。たとえば美容師といわれる人の行動を見ると、真剣に髪型に取り組みながら明らかに仕事を楽しんでいる。見ている間に魔法のように手先から形を紡ぎ出していく。そのようにして客の望む変身を助けているが、このような楽しそうな創造的活動はこれぞ遊びであろう、と思ったという例がある。

また、チンドン屋のパレードを見て、派手で奇抜な衣装と化粧、音楽、踊り、そして独得の非日常的な口上、どれをとっても遊びに違いないと感じたという例である。外見上仕事であり、同時に遊びであるということはあることである。仕事と遊びの区別については議論され尽くしているようなものの、現実の人間の行動はそういった分類を受け入れない。何をもちて遊びとするかは、遊び手がそれを遊びだと承知していることだとアンリオは述べる。「遊びは何よりもまず遊び手とその遊びとのあいだに存在する遊びによって成立するのである」<sup>5)</sup>。この意味では彼らは遊んでいたとは言えない。楽しさも集中も遊びだけのものではないし、創造的活動がいつも遊びというわけではない。



触れておきたい二点目は学生自身の遊びとの関連である。先回の報告で<sup>6)</sup>、女子学生自身の遊びについて「現実の自分をそのまま受け入れて、一人で楽しむ」という遊びが少ない点を指摘した。そして、現代の遊びには自分と向き合う体験が少ないかもしれないと述べた。今回の遊び観察でも若者の層の遊びはケータイ、メールにカラオケ、バーベキュー、ゲームなどが主であった。スポーツセンターや工房などの活動を観察すれば多分出会うような楽しみは、大勢ではなさそうである。狂言師野村万乃丞は、苦勞しながら練習を重ねてあるときに楽しさにいたるといった芸の楽しさに触れ、「現代人の『エンジョイ』という感覚とは違って、遊びは『不安定の中の安定』あるいは『苦しみの中の楽しみ』とでも言うような両義的要素が必要なのだと思います」と述べている<sup>7)</sup>。芸を追及する人と一般人の遊び方は同列には並べないかもしれないが、遊びは苦勞することからできるだけ遠ざかったところにあるといったものではないのではないだろうか。積み重ねる努力に楽しさを見出すような遊びは、中高年層に何例か観察され、報告されている。これら世代間の差異について、学生自身に気づきを促すことも必要であろう。

#### 註

- 1) チクセントミハイ、今村浩明訳、*楽しみの社会学*、思索社、1987
- 2) 北田明子、*祭りにおける聖、俗、遊、樟蔭女子短期大学紀要*、第7号、1993
- 3) 町沢静夫、*遊びと精神医学*、創元社、1991
- 4) 中村真、*笑いの心的効果*、imago、vol. 6-3、1995
- 5) ジャック・アンリオ、佐藤信夫訳、*遊び*、白水社、1974
- 6) 北田明子、*現代の遊びについての一考察—女子学生の事例から—*、大阪女子大学論集第39号
- 7) 野村万乃丞、*狂言の夢と遊び*、現代日本文化論 10、頁126～、岩波書店、1997