

F. J. J. ボイテンディク の遊び論

—生物学的遊び論の一系譜—

楠 戸 一 彦 (山口大学)

(昭和54年6月11日 受付)

F. J. J. Buytendijk's Theory of Play —Heritage in Biological Theory of Play—

Kazuhiko Kusudo*

Abstract

In order to exactly define the concept, 'sport' as an object of sports-science, it is necessary to examine the relation between sport and play in the light of human movement. Examined in this paper, is the play theory of F. J. J. Buytendijk (1887-1974), a Dutch specialist in biology and philosophical anthropology, with an invaluable contribution to the study of functional movement of sports.

F. J. J. Buytendijk criticized both theories, the theory of life preparation by K. Groos who explained the causality of play on the basis of Darwinian teleological principles, and the theory of pleasure by S. Freud who explained play on the basis of mechanical psychoanalysis. Through this criticism he developed the biologic-functional theory in order to account for the dynamic character and psychological experience of play. He closely examined play of animals and basic impulses and arrived at an axiomatic conclusion "Das Spielen ist immer ein Spielen mit etwas" (To Play is always to play with something), which seems to play a pivotal role in his theory of play.

Close examination of this biologic-functional axiom enables us to characterize his theory of play as follows:

1) the subject of play is governed by two basic impulses of freedom and unity and also by youthfulness definable in terms of non-directionality, an urge to move, a pathetic attitude, and shyness.

2) An object becomes an object of playing as far as it activates the player's imagination.

3) The essence of play is moving back and forth, from which may be derived the following characteristics: a) unpredictable movement of the subject and object of playing, b) determination of the field and rules of playing, c) alternation of tension and relaxation while playing, and d) development of play.

4) While sport is characterized by performance and competition, playing is not done so. (Kazuhiko Kusudo: F. J. J. Buytendijk's Theory of Play. *Jap. J. Phys. Educ.*, Vol. 54, No. 9, Dec., 1979, pp. 175~183).

* School of Education, Yamaguchi University. Yoshida, Yamaguchi-shi, Yamaguchi (753)

I 序 言

B. ジレ (26~p. 9)^{注1)}やC. ディーム (28~p. 11) によるスポーツの概念規定に見られるように、スポーツと遊びには密接な関連がある。しかし、スポーツ科学の研究対象としてのスポーツは、一方では遊びの、他方では身体運動の下位概念として定義されている (22~p. 83)。いずれにしても、スポーツと遊びの具体的な現象が人間の運動 (Bewegung) である限り、運動の相の下に遊びとスポーツとの関連を解明することは、スポーツ科学の対象を厳密に規定していく上で必要なことのように思われる。この問題を追究する第一歩として、本稿では、「機能的運動学」によってスポーツ研究者に大きな影響を与えたオランダの生物学者・哲学的人間学者である F. J. J. ボイテンディク (1887~1974) の「遊び論」を検討する。^{注2)}

西頭 (25~Pp. 213)、嶋谷 (18~pp. 33~35) および小林 (24~p. 32) らによって我が国に断片的に紹介されているボイテンディクの遊び論は、J. ホイジンハ (11) や R. カイヨワ (21) の「文化社会学的遊戯論」とは異なり、「生物学的遊戯論」の系譜に位置づけられる (17~pp. 63~83)。この「生物学的」とは、H. スペンサー (15)、K. グロース (8, 9, 10) および S. フロイト (30) などの生理学的・心理学的過程としての因果的説明、あるいは「ダーウィンの合目的性の解釈」ではなく、生理学・心理学・動物学等に分けられない「生命についての統一科学」の意味に捉えられなければならない (7~Pp. 165)。この立場からボイテンディクは遊びを有機体と環境との間の機能、特に若々しい有機体の機能として捉え、遊びの「動的形態 (dynamische Form)、つまり運動様式 (Bewegungsweise)」 (1~p. 295) の解明に従事する。この意味で彼の遊び論は、J. ピアジェ (29~p. 143) が言うような「児童力学説」というより、「生物学的機能説」である。

本稿では、ボイテンディクの『遊びの本質と意味』(1933) (7) を主要な文献としながら、彼の遊び論をグロースとフロイトの遊び論への批判として位置づけ、次に遊びの動的特性を解明し、最後

に遊びとスポーツの関連を考察する。

II K. グロースの「生活準備説」に対する批判

グロースは『動物の遊び』(1896) (9) の第一章を、スペンサーの「余剰勢力説」の批判に当てている。「遊びは生命力の余剰による」という F. シラー (27~p. 202) の説に基づくスペンサーの遊び論は、遊びの原因を生理学的な「余剰勢力」に求め、遊びの意味を「模倣」と「気晴らし」においた。これに対してグロースは、子供は完全に疲労するまで遊ぶが故に、余剰勢力は遊びの本来の原因ではないと批判し、生理学的説明よりも生物学的な目的論的説明を選ぶ。

ネオ・ダーウィニズムの「自然選択」を説明原理とするグロースは、遊びの原因を「本能 (Instinkt)」に求める。つまり、人間と動物の行為は本能に基づき、この本能行為は「生存競争」と「種の保存」という生 (Leben) の課題の手段である。この観点から彼は遊びを捉え、その原因と目的を次のように述べる。「子供の遊びは、動物がまだ真面目である必要のない時に、種の保存のために特に重要な本能が現われる、ということに基づく。しかも、それは後の真面目な実行 (Ausübung) に対して、当該の本能の予習 (Vorübung) と訓練 (Einübung) である」 (9~p. VI)。このような本能として「試行 (Experimentieren)」「闘争」「愛」「模倣」が挙げられ、これらの本能に相応する遊びの区分が試みられる (9~p. 79)。他方、大人の遊びの目的は、生存競争の観点から「補充」あるいは「カタルシス」と「気晴らし」である (10~p. 76)。

19世紀後半の「実証主義的な時代の産物」(14~p. 13) であるグロースの生活準備説に対して、ボイテンディクは次のような批判を向ける。

1) 恋の戯れ (Liebesspiel) の例が示すように、子供の時に予習としての遊びをしない動物が後にその本能行為を完全に遂行しない、ということは証明されない。2) 走の学習が遊びではなく「実在の走」であるように、「本能行為の訓練は決して遊びではない」(7~p. 82)。3) 本能に基づく遊びの区分は「非生物学的」である。というの

は、各々の遊びに相応する本能が仮定されなければならず、「衝動のヒエラルキー的配列」は事実によって証明されないからである(7~p.85).

4)最後に、チンパンジーの遊びに関するW・ケーラー(23~p.79)の記述が示すように、「遊びを特別な衝動に還元し、真面目な生の課題のための訓練と見做すこと」は、不可能である(7~p.88).

しかしながら、ボイテンディクは「遊びが生命の最も内奥の機能に根ざしている」ことを否定しない(7~p.89).彼はこの「機能を喚起する固有の未知の衝動(Drang)」を「衝動(Trieb)」と呼ぶ(7~p.89).^{注3)}ただし、この衝動はグロースの言うような「生得的本能」ではない。衝動の作用は環境と経験に基づき、ある行為は「欲動(Antrieb)」に基づくのではない。

III S. フロイトの「快楽説」に対する批判

フロイトは遊びの動機を解明する諸説に対して、「快の獲得」に重点を置いた遊び論を展開する。有機体に内在する衝動として「自我衝動」(死の衝動)と「性的衝動」(生命衝動)を仮定するフロイトは、子供の遊びを「快感原則」から説明する。子供は遊びにおいて快い体験だけでなく、不快な体験をも反復する。つまり、「現実原則」の背後にある抑圧と欠乏によって不快を体験した子供は、「象徴的あるいは代理的な行為」(7~p.91)の反復によって快感を獲得する。というのは、「精神生活には快感原則を越えた反復強迫」が存在し、この反復強迫が「快い衝動満足」と密接に結びついているからである(30~p.24).

フロイトの精神分析的諸概念による遊びの説明に対して、ボイテンディクは次の点で一定の同意を与える。1)遊びにおける死と性の衝動という両面価値的な(Ambivalenz)衝動の仮定、2)遊びにおける「象徴的あるいは代理的な行為の意味の認識」(7~p.91)。3)遊びにおける反復強迫の仮定。しかしながら、衝動に関する問題を未解決と考えるボイテンディクは、フロイトとは異なった方向——機械的説明ではなく、機能的解釈——で、遊びと衝動の関係を捉える。

ボイテンディクは「客観的に知覚しうる生物学的的事象」と「人間の諸体験との副次的比較」から、人間の行動における基本衝動として「解放衝動(Befreiungstrieb)」と「結合衝動(Vereinigungstrieb)」を仮定する(7~pp.99~102).

呼吸のように「内から」生じる活動がある。「否—自我(Nicht-Ich)」つまり環境世界(Umwelt)が否定的に体験されるこの活動は、原則的には「解放」である。この活動に相応する衝動が「解放衝動」または「自由衝動(Freiungstrieb)」である。この衝動は発生的・論理的には、「意志(Willen)」または「願望(Mögen)」として最初に現われる。

他方、「環境世界の誘惑(Lockung)によって解き放たれる活動」がある(7~p.101)。「否—自我」(環境世界)が積極的に体験されるこの活動は、原則的には「誘惑」である。この活動に相応する衝動が、「結合衝動」または「非自由衝動(Unfreiheitstrieb)」である。発生的・論理的に解放衝動より後に生じるこの結合衝動は、反撥だけでなく没頭の指向性を示す。

遊びにおいては上述の二つの基本衝動の一方が優勢なのではなく、それらは両面価値的な統一を示す。

ところで、ボイテンディクは遊びにおける模倣の役割を認めながら、「模倣衝動」の仮定を否定する。つまり、模倣は運動再生(Bewegungsreproduktion)の特殊な場合である。この運動再生は連続的あるいは同時的に行われ、前者の場合には「運動の反復」になり、後者の場合には「随伴運動(Mitbewegung)」になる。模倣はこの随伴運動による運動再生であり、模倣衝動に基づくのではない。

このように、ボイテンディクは遊びを「自由」「結合」「再生」という三つの衝動に基礎づける。これらの衝動のエネルギー源が、後述の「運動衝動(Bewegungsdrang)」である。

C. T. ランゲルホルスト(12~p.60)も指摘しているように、ボイテンディクによる衝動の仮定は明らかにフロイトとの類似を示している。しかし、両者の間には根本的な相違がある。それは、フロイトが衝動を「有機体内部で生起する力動的

過程」(3～p.25)と捉えるのに対して、ポイテンディクは衝動を有機体の「内的・外的な状況の制約なしには存在しない」(7～p.106)と捉える点にある。それ故、基本衝動に基づく活動は対象から独立しているのではなく、主体と対象との共存(Zusammensein)において成立する。この意味において、「遊びは常に何かとの遊びである(Das Spielen ist immer ein Spielen mit etwas)」(7～p.109)。

IV F. J. J. ポイテンディクの「生物学的機能説」

遊びをダーウィンの目的論的原理から因果的に説明するグロースと、精神分析的概念によって機械的に説明するフロイトに対して、ポイテンディクは生物学的機能論から遊びの動的特徴と心的体験との解明に従事する。彼は一方では動物の遊びの考察から^{注4)}、他方では基本衝動の考察から前述の「遊びは常に何かとの遊びである」という命題を導き出す。^{注5)}本稿ではこの命題を、1)遊びの主体——運動衝迫と若さ——、2)遊びの対象と領野、3)遊び活動の三つの観点から考察し、最後に遊びとスポーツの連関を考察する。

1. 遊びの主体——運動衝迫と若さ

遊びの手段であり本質的構成要素である運動は、反射運動あるいは随意運動から区別される「自発的運動(spontane Bewegung)」または「自己運動(Eigen-Bewegung, Selbstbewegung)」であり、自発的な運動衝迫を最も明白に示す若々しい運動である。

1) 運動衝迫

解放衝動と結合衝動とのエネルギー源である運動衝迫は、自発的運動である呼吸において最も明白に現われる。呼吸運動は生理学的に見れば、一方では刺激に対する反応(感覚と運動の機能環)であり、他方では身体の内的事象と大脳によって制約されている。従って、呼吸の自発性は生理学的には「神秘的」ではない。

しかし、体験を考慮するならば、この自発的な運動は心理学で区別される「意志行為」と「反応行為」から明白に区別される。例えば、呼吸を止めると最初に『私は呼吸したい(mögen)』という

体験が現われ、次いで『私は呼吸しなければならない(müssen)』という体験が現われる。反応行為においても「強制(Müssen)」の体験が見出されるが、膝蓋腱反射に見られるように、「自我」の体験は生じない。それに対して、自発的運動では「願望(Mögen)」と「自我」の体験が現われる。このように、自発的運動は「内的・外的感覚によって制約される運動—願望(Bewegen-Mögen)と運動—強制(Bewegen-Müssen)」つまり「運動衝迫」に基づいている(7～p.67)。この運動衝迫は若々しい有機体において最も明白に見出される。

2) 若さ(das Jugendliche)

若さは運動の直観的徴表である。というのは、運動の動的ゲシュタルトは直観的にしか発見され得ず、運動の形態には男性的・女性的と並んで若々しい(jugendlich)という可視的徴表があるからである。それ故、「若々しいという概念は、動的形態つまり運動様式に關係している」(1～p.295)。子供だけでなく成人においても見出される若さの動的徴表は次の4点である。

a)「無志向性(Ungerichtetheit)」。子供の運動は、(i)一定の方向を示さない、(ii)意味のある(sinmäßig)方向転換を示さない、(iii)簡単に他のことに向かう、(iv)外的状況への対応が無器用である。このように、環境世界との「一義的に有意味な志向的關係」を欠く若々しい運動は、「表出と行為の中間物」である(1～p.79, 7～p.25)。

b) 運動衝迫。子供は常に活発であり、その運動には休みがない。即ち、子供の運動は自発的な運動衝迫を最高に示す。それ故、若々しい運動は「運動衝迫による自発的自己運動」でもある(1～p.299)。

c)「パトスの構え(pathische Einstellung)」。環境世界の体験は「捉えること(Greifen)」と「捉えられること(Ergriffen-werden)」との体験である。前者は現象の「何」に向けられ、後者は「いかに」に向けられる。前者が「グノシスの構え」であり、後者が「パトスの構え」である。両者の強さは主体によって異なるが、子供においては無志向性と未経験の故に、パトスの構えが優勢である。しかも、若々しい運動は「パト斯的に動かされることと、運動衝迫の自発的自己運動との

対立的統一」を示す(1~p. 299)。

d) 「はにかみ Schüchternheit)」。新しい事物や未知の経験の前にした子供は、両面価値的な態度つまり往一復運動 (Hin- und Herbewegung) を示す。誕生に遡る二つの根本的な傾向の可視的現象が「はにかみ」である。この両面価値的なはにかみは、若々しい主体では既知への拘束と未知への挑戦という対立をなす。

3) 遊びの主体

遊びの手段である運動は自発的な運動であり、若々しい運動である。この運動は運動衝迫の作用によって、「無意味な (sinnlos) 運動」と「リズム的運動」として現われる。

若々しい運動は、若さの動的徴表から明らかのように、外的目標を持たない無意味な運動である。この無意味な運動は、(1)環運動 (Kreisbewegung) や往一復運動の形態をとり、(2)目標がないために終りがなく、運動計画 (Bewegungsplan) の外にある原因によって偶然中止され、(3)常に反復され、この反復が快感を産み出す。この快感から運動欲動 (Bewegungsantrieb) が生じる。

無意味な運動では反復が本質的であることから、若々しい運動がリズム的運動になることは簡単に理解される。このリズム的運動には次のような心的特徴がある。

a) 子供は不自由や抑圧などの圧迫感からの解放を求めて、しばしばリズム的な運動を行なう。このことは、若々しい運動における運動衝迫が「基本的な自由衝動」であることを意味している。この意味で自己運動は、快を強調する (lustbetont) 「解放行為」である。

b) 当惑、退屈、はにかみの感情状態では、簡単にリズム的運動が生じる。これらの感情状態の下では、当惑する子供がハンカチをもて遊ぶように、リズム的運動と対象とが結合することによって遊びが生じる。

c) リズム的運動は運動的 (motorisch) には解放衝迫の作用であるが、感覚的 (sensorisch) には「リズム的な反復刺激」が快感を産み出す (7~p. 75)。しかも、この反復は遊びに本質的な緊張—弛緩の交代と結合している。

d) 生理学的な緊張—弛緩という対立では捉え

られないリズム的運動がある。それは遊びやダンスなどで現われる「陶醉状態 (Rauschzustand)」での運動である。この陶醉状態は「存在の止揚」「没頭」であり、「現存在の体験」である (7~p. 78)。

無意味な運動とリズム的な運動は、それ自体では遊びではなく、「快を強調する運動」である。この運動は遊びと同じく無目的であるが、しかし「運動自体の経過ゲシュタルトの変化」を示さない (7~p. 114)。若々しい運動は対象との共存によって初めて遊びとなる。

2. 遊びの対象と領野

ある対象が主体にとって遊びの対象となるのは、「それが比喩性 (Bildhaftigkeit) を有する時だけ」である (7~p. 129)。この意味で前述の命題は、「像 (Bild) とだけ遊ばれる」、あるいは「人間は像と遊ぶ」とも言い換えられる (7~p. 132, 146)。

遊びの対象を規定する「比喩性」あるいは「像」の概念は、若さの徴表の一つであるパトスの構えから明らかになる。遊びはグノシスの構えではなく、パトスの構えで成立するが故に、その対象は「現在においてパトス的なこと」である (7~p. 129)。つまり、遊びの対象は「知的に規定された客体」ではなく、「パトス的な性格を持つ事物と事象の現象」である (7~pp. 131~32)。この現象が「像」である。この像は「想像力 (Einbildungskraft, vitale Phantasie)」によって形成され、可能性つまり知覚可能性と運動可能性を示す。しかし、純粋な像は存在せず、存在するのは比喩性を有する現象だけである。従って、例えば馬遊びの竹馬のように、「すべての像は意味—像であり、必然的—合目的関係がなく、可能的—実在的なものとして像の中に現存している不在者を指示している」(5~p. 21)。

ところで、環境世界は「既知」と「未知」に分かれる。完全な既知と完全な未知は、前述の可能性を有さないが故に、比喩性を持ち得ず、遊びの対象とはなり得ない。他方、新しく現われる未知は、既知との類似性を有する——「部分的未知」である——限り、比喩性を有する。というのは、既知を通じての想像力によって、未知の可能性が

推測されるからである。しかし、未知の可能性は想像力によってだけ推測されるのではない。例えば猫の玉遊びに見られるように、未知を前にした主体は「試行運動 (Probierbewegung)」によって可能性を推測する。このように、未知は想像力と試行運動による可能性の推測によって比喩性を獲得し、遊びの対象となる。

遊びの対象の特徴から必然的に遊びの心的領野 (Spielsphäre) の特徴が明らかになる。それは「像、可能性、パトスの、グノシ的に中立、部分的未知、生的想像性」の領野である (7～p. 134)。

ボイテンディクは遊びの対象として、次のグループを挙げる。1) ボール。^{註6)} 2) 紙玉のように「非常に不規則で角ばっており、乱雑で糸状に解かれたゲシュタルト」(7～p. 140)。3) 水のような「無定形の物質」。4) 生きたもの。これらの対象を前にした主体は、解放衝動と結合衝動に基づいて、「魅力と反撓を体験しながら両面価値的に行動する」(7～p. 143)。対象への魅力は想像力の積極的な作用によって、反撓は怒りの消極的な作用によって生じる。これらの体験と反復への傾向、そして後述の緊張一弛緩によって、主体は遊びの領野へと踏み込む。他方、遊びの領野の放棄は、「運動衝迫の固定と減少、想像性の減退、可能性の消失、怒りの消失、独立の達成と結合衝迫の達成」によって生じる (7～p. 162)。

3. 遊び活動

前述のように、遊び活動 (Spieltätigkeit) の本質的な構成要素は、主体と対象との共存において成立する運動である。^{註7)} この運動は若さの徴表とりわけ若々しい運動衝迫から明らかのように、往一復運動である。^{註8)} この往一復運動から、1) 予想しえない交代、2) 遊びの場と規則、3) 緊張と弛緩の交代、4) 遊びの発展という遊び活動の徴表が明らかになる。

1) 遊びでは主体の運動は対象に伝わり、対象の運動は再び主体に戻る。この往一復運動の経過において、先行する運動は後続する運動の根拠とは必ずしもならない。というのは、先行する運動には驚かす要素があり、その結果は全く予想できないからである。他方、対象または遊び仲間

(Mitspieler) の運動は、主体にとって部分的にしか予想しえない。このことから往一復運動における「予想しえない交代」という徴表が明らかになり、遊びにおける驚き、冒険、偶然の要素が簡単に理解される。さらに、前述の命題は「遊びはある人が何かと遊ぶだけでなく、何かは遊ぶ主体 (Spieler) とも遊ぶ」とも言い換えられる (7～p. 117)。

2) 遊び活動における運動が往一復運動であるが故に、その運動には「はね返る限界」が存在しなければならない。この限界は外的には「遊びの場」となり、内的には「遊びの規則」となる。遊びの場がなければ、「遊ぶ主体の活気は失われ、結果的には運動が戻らないだろう」(7～p. 118)。また、遊びの規則による限界は「運動法則 (Bewegungsgesetz)」ではなく、「生じてはならないこと」を消極的に示すだけであるが、しかし、この規則の内部には「行為の自由」があり、それ故遊びは「予想しえない交代」を示す (7～p. 119)。

3) 前述のように、往一復運動あるいはリズムの運動は、緊張一弛緩の交代を導き出す手段である。この交代は遊び活動における最も本質的な徴表である。遊びにおいて、解放衝動と環境世界の誘惑とから生じる緊張刺激は、この「刺激を解消する運動複合 (Bewegungskomplex)」つまり弛緩になり、快感を産み出す (7～p. 123)。この交代は遊びだけでなく、ドラマ、闘争、愛、音楽などにおいても見出される。しかし、交代の振幅の大きさによって、遊びは遊びでなくなる。振幅が最少に向うと、例えば恋の戯れが愛の行為 (Liebesakt) になるように、遊びはその性格を失う。^{註9)} 遊びが持続されるためには、定形化 (Geformtheit) と充満 (Fülle) との一致、あるいはゲシュタルトと未定形の衝迫 (ungeformte Drang) との一致による節度 (Maß) が必要である。

4) 遊びは徐々に強度 (Intensität) と定形化が拡大することによって、発展していく。この意味で遊びは、強度とテンポの変化に留まる快を強調する運動から、後述するスポーツなどの「高等な遊び」へと発展する。さらに、遊びには「遊びの始まり (Vorspiel)」と「遊びの終り (Nachspiel)」がある。

4. 遊びとスポーツ

ボイテンディクによれば、「人間はパンと遊びを必要とする。パンは成長し、実存するために。遊びはこの実存を体験するために」(7~p.79)。このことは、彼が人間の現存在を「二つの具体的な基本形式」、つまり「技術的実存」と「遊びの実存」とに分けることから、容易に理解される(5~p.20)。^{注10)}前者は「欠乏、必要性、抵抗、目標の世界」であり、後者は事物の世界ではなく「像の世界」である(5~pp.20~21)。像の世界における「広義の遊び」は、1) 快を強調する運動、2) 「純粋な遊び」または「本源的な遊び」——狭義の遊び——、3) 高等な遊び——スポーツ、身体修練など——に分けられる(7~p.49)。

既に指摘したように、快を強調する運動は、「無目的」(無意図、無計画)という点で、純粋な遊びに似ている。しかし、それは純粋な遊びとは異なり、「強度とテンポの変化」に留まり、「運動自体の経過ゲシュタルトの変化」を示さず、そのゲシュタルトは最初から最後まで同じであり、その経過は一樣である(7~pp.114~15)。

高等な遊び、つまりスポーツを純粋な遊びから区別する徴表は、「達成(Leistung)」と「競争(Wettkampf)」である。前述のように、遊びの規則は生じてはならないこと、つまり運動の自由の制限である。しかし、スポーツにおける規則は「行為が遂行されなければならない特定の規定」であり、その運動は「遂行計画」または運動法則に従う(7~p.120, 147)。しかも、この規定は行為の「無駄のない遂行」を判断する「規範」である。この規範は、「行為の特定の理想的遂行」あるいは「運動の遂行における完全な形態と目標設定との一致」、つまり「最大達成」を判断する尺度である(7~p.48, 120)。スポーツにおけるこの達成は、「競争において人格が測られ、経験される決定的な要因」である(2~p.23)。この意味で、「人間の場合だけスポーツが存在する。それは規範なしには、つまり精神なしには不可能である」(7~p.120)。^{注11)}

V 結 語

ボイテンディクの遊び論を、J. ピアジェ(29)

は若さから、E. シュブランガー(16)は基本衝動から考察しているが、両者とも一面的な検討に留まっている。というのは、ボイテンディクが「遊びの意味と本質」を次のように要約しているように、彼は若さと基本衝動の両者を基礎にしながら、遊びの生物学的機能を考察しているからである。「遊びは、環境世界の具体的な客体を捉えることのできる生命体(Lebenswesen)に必然的に現われるはずの事象であり、動物的なことの基本傾向と若さの本質的な徴表によって経過形態を制約されている事象である。このように、遊びは独立性と環境世界による拘束、この両者への衝迫の現象形態であり、生的なこと(das Vitale)を知るための道である」(7~p.146)。

グロースとフロイトの遊び論への批判から生じているボイテンディクの遊び論は、20世紀前半の現代生物学と現象学の影響を強く受けている。しかし、彼の遊び論では、「遊びによって決定される遊ぶ人の行動」(21~p.242)に考察の重点が置かれ、しかも「純粋な遊び」の考察に限定されているが故に「遊び」の概念が狭く、「遊びの分類」が不十分である。

しかしながら、生物学的機能的考察によって遊びの動的特徴を明らかにするボイテンディクの遊び論は、我々が運動の相の下にスポーツの意味と本質を究明する際、有益な示唆——特に、若さの動的特徴と遊び活動の特徴の指摘、生物学的機能としての運動考察——を与えるように思われる。

ボイテンディクは『遊びの本質と意味』(7)において、後の『人間の姿勢と運動の一般理論』(1)、あるいは『人間学的生理学』(4)の先駆的思想を展開している。この意味で本稿は、両者とりわけ前者を究明するためのワン・ステップという一定の限界を持っている。特に、ボイテンディクが「生物学的」という時、それはシュブランガー(16~p.499)が指摘しているように非常に多義的であり、この点のより深い考察も今後の課題である。

注1) 本稿では論述の都合上、引用箇所を(文献番号~ページ)で表わす。

注2) ボイテンディクの「機能運動学」は、岸野(22)と金子(19)によって概要が紹介されている。さらに、筆者の知る限り、『人間と動物』(31)、『女性』(32)、

『現代心理学に対するフッサー現象学の意義』(33)の訳書が刊行されている。

注3) Drang, Trieb, Zwang, Antrieb, Umwelt, Ambivalenz等の訳出は、『心理学事典』梅津八三, 宮城音弥, 相良守次, 依田新(編), 24版, 平凡社, 1969, および浜中淑彦訳の『人間と動物』(31)における訳し方に従った。

注4) 彼は高等動物(哺乳動物)に限定し, これを草食動物(猿を含む)と肉食動物(狩猟動物)に分け, 後者と猿を「事物—接近動物(Ding-Annäherungstier)」と呼ぶ(7~p. 43). この動物と環境との基本的関係から, 「遊びは常に何かとの遊びである」という命題が引き出される(7~p. 44).

注5) 後に『Spieler』(6)の中では, 「遊ぶ(Spielen)」という語による人間の三つの活動様式として, 1) 「何かと遊ぶ(einer mit etwas spielen)」, 2) 「何かとして遊ぶ(einer als etwas spielen)」, 3) 「何かをめぐって遊ぶ(einer um etwas spielen)」が挙げられる(6~p. 212). 最初の遊びの様式は, 「遊ぶ主体—存在(Spieler-Sein)の基本的様式」つまり「本源的遊び(Urspiel)」であり, これはさらに「競争遊び(Kampfspiel)」と「交際遊び(Umannngsspiel)」に分けられる(6~p. 212).

注6) 後に『Fußballspiel』(2)においてボールの特徴が述べられている. ボールは, 「完全に動的な法則性と同時に偶然性の驚き, 運動方向またはラーゲの不安定と安定性との珍しい統一の驚き」を示す対象である(2~p. 17).

注7) 運動の(motorisch)要素を持たない(実在の運動を欠く)遊びでは, 「潜在的な運動」が行われる. この運動は運動感情にだけ至る運動意図であり, 「遊び経過(体験)の本質的構成要素」である(7~pp. 62~63).

注8) 「Hin- und Herbewegung」は, 西頭(25~p. 79)のように「あっちこっちの運動」ではなく, 主体と客体との往—復(Hin und Her)であるが故に, 「往—復運動」と訳出すべきであろう. 遊びにおけるこの運動は, ボイテンディクより前にM. ラツァルスによって指摘されている(13~p. 71). さらに, 本論から明らかのように, この「往—復運動」はF. フェッツ(20~p. 157)の言うような運動学的な意味で捉えられてはならない.

注9) ボイテンディクは「すべての遊びの最も純粋な例」として恋の戯れを挙げ, 遊びの徴表を説明する.(7~pp. 121~25) これに対してホイジンハ(12~p.

49)は『Homo Ludens』において, 「一つの典型的・意識的比喩として用いられている」と批判する.

注10) 『Spieler』(6)においては儀式(Ritus)が遊びから区別される. 彼は儀式を「超—世俗的(über-weltlich)」, 遊びを「外—世俗的(außer-weltlich)」と規定し, 「この対立を見抜かなかったのは, ホイジンハの基本的誤りの一つである」と批判する(6~p. 222).

注11) 快を強調する運動からスポーツへの発展を, ボイテンディクは「機能変動(Funktionswandel)」によっても説明しているが, この点の究明は今後の課題としたい(7~p. 48).

引用文献

- 1) Buytendijk, F. J. J., Allgemeine Theorie der menschlichen Haltung und Bewegung, Springer-Verlag: Berlin, 1956.
- 2) Buytendijk, F. J. J., Das Fußballspiel, Werkbund-Verlag: Würzburg, 1953.
- 3) Buytendijk F. J. J., Mensch und Tier, Rowolt Taschenbuch-Verlag: Hamburg, 1958.
- 4) Buytendijk F. J. J., Prolegomena einer anthropologischen Physiologie, Otto Müller-Verlag: Salzburg, 1967.
- 5) Buytendijk F. J. J., Psychologie des Romans, Otto Müller-Verlag: Salzburg, 1966.
- 6) Buytendijk F. J. J., Der Spieler, in "Das Menschliche" von F. J. J., Buytendijk, K. F. Koeller-Verlag: Stuttgart, 1958. pp. 208—29.
- 7) Buytendijk, F. J. J., Wesen und Sinn des Spiels. Das Spielen des Menschen und der Tiere als Erscheinungsform der Lebenstrieb, Kurt Wolff-Verlag: Berlin, 1933. (Reprint Edition, Arno Press Inc: New York, 1976.)
- 8) Groos, K., Die Spiele der Menschen, Jena, 1899. (Neudruck von Georg Olms-Verlag: New York, 1973.)
- 9) Groos, K., Die Spiele der Thiere, Gustav Fischer-Verlag: Jena, 1896.
- 10) Groos, K., Das Spiel. Zwei Vorträge. in "Beiträge zur Theorie des Spiels," bearbeitet von H. Scheuerl, 8/9 Auflage, Julius Beltz-Verlag: Berlin 1969, pp. 75—83.
- 11) Huijinga, J., Homo Ludens, Rowolt Taschen-

- buch-Verlag: Hamburg, 1956.
- 12) Langerhorst, C.T., The Implications of Buyten-dijk's Work for Physical Education, The University of Toledo, 1971.
 - 13) Lazarus, M., Über die Reize des Spiels, in "Beiträge zur Theorie des Spiels", bearbeitet von H. Scheuerl, 8/9 Auflage, Julius Beltz-Verlag, Berlin 1969, pp. 70—72.
 - 14) Scheuerl, H., Beiträge zur Theorie des Spiels, 8/9 Auflage, Julius Beltz-Verlag: Berlin 1969.
 - 15) Spencer, H., Die Principien der Psychologie, Stuttgart, 1875.
 - 16) Spranger, E., Eine neue Theorie des Spiels, in "Die Erziehung", Jahrgang 10: pp. 497—505. 1935.
 - 17) 井上俊「文化社会学的遊戯論の展開」神戸商大人文論集, 6〜1/2: pp. 63—83, 1970.
 - 18) 「遊びの心情」井口尚之, 蛸谷米司, 高杉自子ほか(編), 第5版, 明治図書, 1976.
 - 19) 金子明友「運動学からみたスポーツ」朝比奈一男, 水野忠文, 岸野雄三(編), スポーツの科学的原理, 大修館, 1977, pp. 268—97.
 - 20) フェッツ, F., 著, 金子明友, 朝岡正雄訳, 体育運動学, 不味堂出版, 1979.
 - 21) カイヨワ, R., 著, 清水幾太郎, 霧生和夫訳, 遊びと人間, 岩波書店, 1970.
 - 22) 岸野雄三, 「スポーツ科学とは何か」朝比奈一男, 水野忠文, 岸野雄三(編), スポーツの科学的原理, 大修館, 1977, pp. 77—134.
 - 23) ケーラー, W., 著, 宮孝一訳, 類人猿の知恵試験, 岩波書店, 1972.
 - 24) 小林芳文, 子どもの遊び, 光生館, 1977.
 - 25) 西頭三雄児, 遊びと幼児期, 福村出版, 1975.
 - 26) ジレ, B., 著, 近藤等訳, スポーツの歴史, 白水社, 1970.
 - 27) シラー, F., 著, 清水清訳, 美的教養論, 玉川大学, 1956.
 - 28) ディーム, K., 著, 福岡孝行訳, スポーツの本質と基礎, 第5版, 法政大学, 1962.
 - 29) ピアジェ, J., 著, 大伴茂訳, 遊びの心理学, 黎明書房, 1974.
 - 30) フロイト, S., 著, 井村恒郎訳, 「快感原則の彼岸」, 自我論, 第14版, 日本教文社, 1976, pp. 1—82.
 - 31) ボイテンディク, F. J. J., 著, 浜中淑彦訳, 人間と動物, みすず書房, 1971.
 - 32) ボイテンディク, F. J. J., 著, 大橋博司, 斎藤正己訳, 女性, みすず書房, 1977.
 - 33) ボイテンディク, F. J. J., 著, 滝浦静雄訳, 「現代心理学に対するフッサール現象学の意義」E, フィンク他著, 立松弘孝他訳, フッサールと現代思想, せりか書房, 1972, pp. 59—85.