

幼児の遊びにおける模倣

—観客と再認識に関するガダマーの記述を手がかりとして—

教育創発学コース 福田 倫子

Imitation in a play involving young children

—Based on Gadamer's descriptions of an audience and recognition—

Michiko Fukuda

This case study aims to reconsider imitation in a play involving young children in kindergarten based on Gadamer's "Truth and Method." In this book, Gadamer discusses a play and relates it to the experience of art, more specifically a theatrical drama, and examines the mode of the play. Next, he demonstrates that imitation in a play is not mere repetition but the act of "bringing forth" from a model.

Our study clarifies the following points. First, although a young child who is engrossed in a play enjoys both the imitation and repetition, these aspects differ according to the audience; further, they differ according to the player's recognition of them, which arises during the play. Second, imitation in a play necessitates an audience because it is an expression, and the audience, which also acts as a player, contributes to the realization of the play. Third, when the representation of imitation in a play is realized, the players recognize the essence of the play.

はじめに

- 1 ガダマーにおける遊び
 - A 芸術の延長線上にあるものとしての遊び
 - B 演劇から示唆される遊びのありよう
- 2 遊びにおける模倣
 - A 取り出して表現することとしての模倣
 - B 観客の存在
 - C 再認識の喜び

おわりに

はじめに

子どもの遊びは、ままごとが典型例として挙げられるように、現実的なものごとの模倣がその多くを占めている、としばしば捉えられる。そのほか、例えば、或る子どもが泥団子を作っている様子を見て、他の子どもが見よう見真似で泥団子を作り始める、という仕方での模倣が遊びにおいてなされることも、容易に思い浮かべることができる。そもそも、遊びにおける模倣が重要な要素であることは、遊び研究の分野において古典となっているカイヨワ (1970) やアンリオ (2000) が、ミミクリーあるいは模倣という要素を提示していることから支持される。しかし、両者の考

察においては、遊びにおける模倣そのものの内実については、十分に考察されていない。

また、筆者が知る限り、近年の遊び研究においては、模倣という観点よりも、むしろ、模倣と関連していると考えられる象徴や仮象の観点から、あるいは、ふり遊びや見立て遊び、ごっこ遊びといった区分に定位して、遊びについて考察されている (西村, 1989等)。そのため、多くの遊び研究が前提としている遊びにおける模倣がいかなるものであるかについては、いまだ十分に明らかにされていない。こうした問いに答えるために、本稿では、遊びにおける模倣について解釈学の立場から考察しているガダマーの記述を手がかりとし、具体的事例に基づき、遊びにおける模倣について考察する。まず、ガダマーが遊びをどのようなものとして捉えているかを概観しておきたい。

1 ガダマーにおける遊び

A 芸術の延長線上にあるものとしての遊び

ガダマーは、解釈学の問題を取り扱った『真理と方法 I』の中で、遊びについて言及している。その際にガダマーが掲げている目標は、「科学的方法の支配領域を越えたところにある真理が経験できる場をあまね

く求め、さらにその経験独自の正当性を質す」(p.xxviii) こと、換言すれば、精神科学における真理とは何であるかを明らかにすることである¹⁾。ガダマーは、この問いに答えるために、芸術の経験とは何であり、また、その際の真理とは何であるかを問う。というのも、芸術の経験は、その中で真理が開示されるものであり、その真理は科学的方法といった手段では検証できないからである。そしてさらに、芸術について問うために、ガダマーは、美学において大きな役割を演じてきた遊びの概念を持ち出す。

このように、ガダマーは、芸術との関連で遊びについて語っている。それゆえ、この場合の遊びとは、遊びの創作者や享受者の態度や心理状態でもなければ、遊びの中で働いている主観性の自由のことでもない。そうではなく、遊びは、「芸術作品そのもののありようを意味している」(p.145)、とガダマーはいう。というのは、芸術において経験されるもののありようを問うことにより、われわれは、われわれが出会う真理がいかなるものであるかを、よりよく理解できるであろうからである。

さらに、ガダマーによれば、遊ぶという意識的な態度をとっている主体があり、その結果遊びが行われるのではない、とされる。遊びは、遊び手が「遊ぶということを特に意識化してその地平を設定しない場合、また意識的に遊ぶという態度をとる主体がまったくない場合においても、いやそれどころかまさにその場合にこそ、存在するのである」(p.147)。

以上のことから、遊びの次のような本質が導き出される。すなわち、遊びとは、終わるべき目標ももたず、むしろたえず繰り返される、「当てどのない往復運動(die Bewegung des Hin und Her)」であって、遊びを「担う基体を欠いたものである」(p.148, S.99)、というものである。遊びにおいては、誰があるいは何がこの往復運動を遂行しているのかは問題にされない。当てどない一連の往復運動と捉えられる遊びは、目的や意図ばかりか、緊張をも欠いている、あたかも自ずから生じるようなものである。遊びのこうした構造は、遊び手を自らに没頭させ、その結果、人生における自発的な課題遂行をしなくてもよくしてしまう。このことは、遊び手の中に生じる自然発生的な反復への衝動や、さらにはその形式にも影響を与えるところの、遊びの恒常的繰り返し行為にも現われている。さらに、遊びのありようが、このように自然の運動形態に近いものであることから、次の結論が導かれる。それは、動物も遊ぶとか、比喩的な意味で水や光についても

戯れるという言い方ができるというのではなく、むしろ逆に、人間についても遊ぶという言い方ができる、ということである。ガダマーによれば、「人間の遊びも自然の出来事のひとつ」であって、人間の遊びの意味もまた、「まさに人間が自然であるがゆえに、そしてその限りにおいて、純粋な自己表現なのである」(p.150)、とされる。

以上のように捉えられる遊びは、演じられ起こるものであり、「運動の遂行そのもの」(p.148)である。このことは、「遊びが遊ぶ者の意識より重要なこと」(p.149)を示している。したがって、遊び手は、遊びが彼を超越した現実であることを経験するのであり、このことがより一層妥当するのは、「遊び自体がそのような現実として<意図>される場合」、特に、「遊びが観客(Zuschauer)のための表現として行われる場合である」(p.157, S.104)。

B 演劇から示唆される遊びのありよう

前節において観客という観点が導き出されてきたことから窺えるように、ガダマーは、芸術の中でも特に演劇に関する記述の中で遊びについて考察している。ガダマーは、演劇が遊びと共通点をもつことを主に記述しているが、他方で同時に、演劇と遊びの相違点についても指摘している。演劇の場合、演技者は観客のために役を演じて見せるのであり、遊び手にあたる演技者の、演劇という遊びへの参画の仕方は、演技者ではなく観客が演技に没頭することによって規定されている。つまり、遊びが演劇になるとき、遊びのものには「全面的な転換(Wendung)」が起こるのであり、「この転換によって、観衆が演技者の立場に立つ」(p.157, S.105)ことになる。そして、演劇が観客のために行われることにより、観客の理解すべき意味内容が、また、それゆえ演技者の行為と切り離し可能な意味内容が、演劇に具わっていることが明らかとなる。ここにおいて、演技者と観客の差異は止揚され、「演技そのものの意味内容こそが志向の対象でなければならぬ」という要請は、両者に同じように課される」(p.158)こととなる。

では、演劇の場合以外に、遊びが観客のための表現として行われることはないのであろうか。特に子どもが遊ぶような場合には、保育者などのおとなや他の友だちの眼なざしの中で生き生きと遊ぶ場面が、しばしば見受けられる。他の子どもや保育者などが遊びを見守る観客になると、遊び手は、観客に手をふったり、笑顔を向けたりしながら、遊び方を変化させたりす

る。さらには、観客の注意がそれると、遊び手が遊びを中断し、「ちゃんと見ててよー!」、などと言い、観客が視線を自分に戻したことを確認してから、遊びを再開する、ということさえある。このようなときには、観客が演技者である遊び手の立場に立つほどの全面的な転換はみられないとしても、遊びは、遊び手自身のためのものであると同時に、観客のためのものにもなっているのではないだろうか。すなわち、遊び手は遊んでいるところを観客に見せる、ということを意識しながら遊んでおり、観客がその遊びに没頭していない場合には、遊びが中断されてしまうほどに、遊びへの観客の没頭が重要になっている。このように、演劇以外の遊びにおいても、観客の存在が重要になっていることがある、といえる。

ところで、ガダマーは演劇のありようを明らかにするために、遊びのありようについて考察しているのだが、このことは逆に、遊びのありようを考察するうえで、演劇がどのようなものであるかを手がかりとすることができることを意味しているのではないだろうか。そこで、演劇に関するガダマーのさらなる記述についても、本稿での考察に必要な限りにおいて、追っていくことにする。

人間の遊びが本来的に完成して芸術となるにあたっての全面的な転換を、ガダマーは「姿への変容 (Verwandlung ins Gebilde)」(p.158, S.105)と呼ぶ。この変容によって初めて演技は理念性を獲得し、演技者の表現行為から切り離されたものとして自らを現わし、演技者が演じるものの純粋な現象性のうちに存在することになる。こうした現象としての演技は、原理的に反復可能なものとなり、すなわち、何回も上演されることとなり、その意味で永続的なものとなる。

ガダマーによれば、変容とは、或るものが突然、しかも全体として別のものになること、そして、「このように変容したこの別のものこそが、もとのものの真の存在の姿であり、それに較べれば、もとの存在は無に等しいものであるということの意味している」(p.159)、とされる。このことから、芸術はいわゆる現実とされているものがその真理性へと止揚されたものであること、また、芸術作品において人が本当に経験し目を向けるものは、その作品がいかにも真実であるか、すなわち、「その作品のうちにあることがらを、そして自分自身をどの程度まで認識し、かつ再認識するか」(p.164-p.165)ということにある、ということが明らかとなる。

また、演劇の上演は、演劇そのものから切り離すこ

とはできず、「上演においてのみ、作品との出会いが起きる」(p.168)、というガダマーの指摘から、遊びを実際に行うことによって、まさにその遊びとの出会いが起きる、ということが導き出される。さらには、ガダマーによれば、上演においてなされる多様な変奏は、自己を解釈して多様な側面を示す「作品自身の存在可能性」(p.171)である、とされる。しかも、こうした変奏は、すべて正しい上演という批判的な基準に導かれ、それに服しており、このことは、「先達をたえず模範 (Vorbildnahme) にしながら、またたえず生産的に変革してゆく中で一個の伝統が形成されていく」(p.172, S.113)、ことを意味している。さらに、こうした伝統と新しい試みとの対決は、「作品そのものとの対決に劣らず芸術家の創造的な再生活動を呼び起こすもの」(p.173)である、とされる。演劇に関するガダマーの以上のような指摘は、遊びの様々な変奏が、遊び手の主観的な意図に閉じ込められているのではなく、遊び自体の存在可能性が現われ出ているものであること、また、遊び手と遊びの伝統との対決によって創造的な遊び活動がそのつど生み出される、ということを示唆している。

以上のような仕方でも演劇と遊びを捉えているガダマーは、小さな子どもの遊びが模倣で始まるといい、また、子どもたちが仮装好きであることを挙げて、次のように述べる。すなわち、「仮装の喜びというのただ単に仮装の裏に隠れ、見せかけを作って、見破られたり、見つかったりすることを目指しているのではなく、むしろ仮装によって自己を「表現することそのもの、表現されたことがらのみが存在しているのだ」というように表現することにある」(p.164)、と。そこで以下、模倣に関するガダマーの記述に基づき、遊びにおける模倣について考察するとともに、遊びにおける模倣からみてとれる遊びの内実を明らかにすることを旨とする。

2 遊びにおける模倣

A 取り出して表現することとしての模倣

一般的に、模倣は、模倣される対象の忠実な再現として捉えられるように思われてしまう。しかし、ガダマーによれば、遊びにおける「模倣 (Nachahmung)」は、「単なる反復 (Wiederholung) ではなく」、模倣者である遊び手は、手本となるものからの「取り出し (Hervorholung)」(p.166, S.109)を行い、その遊び手に独特の仕方で遊びを演じる、とされる。以下、事例

に基づき、遊び手が模倣を行っているときに生じていることを、ガダマーに即しながら、具体的にみていく。

[笛吹きかけっこ]

A組の前の園庭で、奈央ちゃん（3歳）が笛を持って立っていた²⁾。そこへ私が通りかかると、奈央ちゃんは、笛にひゅーっと息を吹き込み、私に笑顔を向ける。(中略) 私は、「あら、奈央ちゃん、ステキなもの持ってるのね」、と笑顔で奈央ちゃんに声をかけた。すると、奈央ちゃんは、「ようい…」、と言ってから息を思い切り笛に吹き込み、ひゅーっと笛を鳴らす。(中略) そこで私は、奈央ちゃんがいる方に向かって反射的に軽く駆け出し、奈央ちゃんの隣をすり抜けて、園庭中央付近まで走り、奈央ちゃんの方を振り返って、「こうやるんだよね!」、というような顔で奈央ちゃんを見た。(中略)

奈央ちゃんは、私と目が合うとすぐに、「ようい…」、と言い、笛を再び鳴らす。私は、奈央ちゃんのかげ声に合わせて駆け出すための姿勢を整え、奈央ちゃんが笛を吹いたのと同時に、駆けてきた道筋を逆走し始め、元いた場所まで一気に走った。(中略)

もとの位置に戻った私が奈央ちゃんに顔を再び向けると、奈央ちゃんは、今度は、「こう」、と言ってから、笛を吹き、園庭中央に向かって走り、先ほど私が留まった地点でUターンして、笑顔を見せながら私の方に駆け戻ってきた。しかし、奈央ちゃんの走るスピードは、奈央ちゃんがかげっこをするときと同じくらいの、奈央ちゃんにとっては速いスピードであった。そして、私は、奈央ちゃんに、「わかった。あっちに行ってから戻ってくるのね!」、と笑顔で言い、スタートの姿勢をとった。

奈央ちゃんがひゅーっと笛を吹いたのを合図に、私は先ほどと同じコースをたどり、園庭中央付近で折り返すと、元いた場所まで全力で駆け戻った。(中略) また、園庭中央で折り返すとき、私は、体を斜めに大きく倒すという仕方でも走ってみせた。そして私は、奈央ちゃんの近くまで戻ってきたときに両手をそれぞれの膝にのせ、疲れた様子を見せながら、奈央ちゃんの顔を見上げた。

私のこのような様子を見ていた奈央ちゃんは、にこにこしながら、間を空けずに、ひゅーっと笛を吹く。私は、少し困ったような顔をして笑ってから、真剣な顔に戻し、同じコースを再び全力で走る。しかし、このときの私は、園庭中央からUターンして戻ってくるときに疲れを感じ、走るスピードが落ちてしまっていた。私は、もといた場所を目指し、身体

をふらふらと左右に揺らしながら、走って戻る。すると奈央ちゃんは、走っている途中の私に駆け寄ってきて、私たちは互いの両手を合わせて笑顔を向けた。

筆者が奈央ちゃんの手本から取り出したものは、かけっこのときのような走り方をするという要素であり、その際、筆者は、奈央ちゃんが見せたような笑顔を除き、真剣な表情や、身体を大きく倒すという要素を新たに付け加えている。また筆者が疲れた様子を見せたことも、かけっこらしさの演出につながっている。筆者は、かけっこのつもりで、全力で走ったからこそ、すぐに疲れてしまったのである。

筆者が身体を斜めに大きく倒したことは、実際には、時間の短縮につながっていなかったかもしれない。しかし、筆者は、そのように振舞う方が、かけっこらしさをより一層演出できると感じ、そのように振舞っていた。また、この事例では、他に競争相手がいなかったため、筆者は他の遊び手とスピードを競い合うことはなかった。これらのことから、上述の事例の遊びにおいては、走るスピードよりも、走り方のかげっこらしさの方が重要であった、と考えられる。

この事例では、筆者が最初から自分に独特の仕方でも走り方を演出している。しかし、遊びにおいては、ガダマーが模倣と区別しているところの反復も生じていることがある。そこで以下では、遊びにおける反復について具体的事例に基づき考察し、そのうえで、模倣と反復との差異から模倣の内実を迫りたい。

次の事例は、お弁当場面で生まれた遊びの事例であり、その中で反復行為から模倣行為への移行が見られたものである。

[伸ばして引っ込める]

斗真くん（4歳）は、「触っちゃおうかなー…」と、笑顔を見せながら、上目づかいで私の表情を窺い、開いたままの手を私のお弁当の方にゆっくりと伸ばしてきた。私は何も言わず、斗真くんの手を笑顔でじっと見守る。斗真くんは、二秒ほどかけて、私のお弁当箱から5cmほど離れたところまで手を伸ばすと、手をすばやく引っ込めて、「やっぱやーめたっ」、と言って笑う。(中略) そして、斗真くんは、間をおかずに再び、「触っちゃおうかなー…」と、一回目よりもさらに小さい声で、しかも、ゆっくりと言ひ、さきほどよりもさらにゆっくりと、三秒ほどかけて、私のお弁当から3cm程しか離れていないところまで手を近付けると、再び、手をすばやく引っ込めた。

今度は私が、「触っちゃおうかなあー…」、と言いながら、斗真くんの顔を見つめつつ、斗真くんのお弁当の方に、開いたままの手をゆっくりと伸ばす。私は、斗真くんのお弁当から約3cmしか離れていないところまで二秒ほどかけて手を伸ばし、「やっぱやーめたっ」、と言って、手をすばやく引っ込めた。すると、斗真くんと私のやりとりをじっと見つめていた美奈子ちゃん（4歳）が、「触っちゃおうかなあー…」、と言いながら、私のお弁当にじわりじわりと手を伸ばしてきた。（中略）美奈子ちゃんは、斗真くんや私と同じように、二〜三秒ほどかけてゆっくりとお弁当から5cmほど離れたところまで手を近づけた後、「やっぱやーめたっ」、と言ってすばやく手を引っ込めた。（中略）

みんなのやりとりが一段落したところで、私は、「触っちゃおうかなあー…」、と言いながら斗真くんのお弁当にゆっくりと手を伸ばし、「触っちゃった!」、と言って、斗真くんのお弁当に入っていたプチトマトに軽く触れた後、手を引っ込めた。（中略）私が、「触っちゃった!」、と言ってプチトマトに触れたのを見た瞬間、斗真くんは、座ったまま上体を飛び上がらせて頭を後ろに仰け反らせながら、「きゃー」、という高い声を挙げて笑う。また、同じテーブルの他の子どもたちも、それまで静かに笑いながら見守っていたのとは異なり、声を挙げたり、目をまんまるにさせたりという大きな反応をみせながら、笑い出す。

斗真くんはすぐさま、「触っちゃおうかなあー…」、と言いながら私のお弁当箱に手を伸ばし、「触っちゃった!」、と言った瞬間笑顔になりながら、私のお弁当に入っていたプチトマトに軽く触れた。（中略）

斗真くんが私のお弁当に手を伸ばし始めるとすぐに、幸太郎くん（4歳）は敏明くん（3歳）のお弁当に、慶太くんは俊くん（4歳）のお弁当に、「触っちゃおうかなあー…」、と言いながら手を伸ばし始めた。幸太郎くんは、敏明くんのお弁当に入っていたレタスの端を軽くつついて、「触っちゃった!」、と言って手を引っ込めたが、慶太くんは、俊くんのお弁当に入っていたゆで卵から1cmほどしか離れていないところまで人差し指を近づけて見せた後で、「やっぱやーめた」、と言って笑顔で手を引っ込めていた。手を伸ばしていた時間は、幸太郎くんが一秒半ほど、慶太くんが三秒ほどであった。筆者がプチトマトに触れた際の子どもたちが非常に

驚いた様子からも窺われるように、この事例の前半において、子どもたちや筆者は、非常に規定性の高い秩序のなかで、手を伸ばしては引っ込める遊びを行っていた。つまり、子どもたちや筆者は、自分なりの表現を楽しんでいたというよりは、むしろ他の遊び手たちとほぼ同一の行為を順々に行っていくことを楽しんでいた、と考えられる。したがって、このとき行われていたことは、ガダマーに従えば、模倣ではなく、「単なる反復」にあたるのであろう。そうであるならば、遊びにおける反復は、「単なる」反復と呼ばれるべきものでは決してなく、魅力や楽しさを十分に備えたものであることになる。

他方、筆者がプチトマトに触れた後の場面では、自分なりの表現を用いた模倣が楽しめるようになった。事例の後半の場面における斗真くんの行為は、おらずに本当に触るかどうかかわからないように演出する要素を小さくし、本当におかずに触れるという要素を強調したものである、といえる。また、続く慶太くんの行為は、本当におかずに触れるかどうか、慶太くんの行為を観ている他の子どもたちや筆者にぎりぎりまで悟らせない演出に力を入れた行為として捉えることができる。そして、斗真くんたちが、模倣を行う際、このように自分なりの表現をしているのは、模倣者である遊び手を観ている他の子どもたちや筆者、すなわち、観客がいるからこそである。つまり、遊びにおける模倣は、観客を必然的に伴うのである。

そこで次節では、ガダマーの記述に依拠しながら、模倣者である遊び手とその遊び手を観ている観客とが関わり合っている事例に基づき、遊びにおける観客の存在について考察していく。

B 観客の存在

遊びにおいて模倣がなされているときに限らず、子どもたちが遊んでいるときには、遊び手である子どもが、「見てて」、というような言葉で、他の子どもたちや保育者に遊び手を見るよう求めることが少なくない。また、そうした言葉がなくても、他の子どもたちや保育者に見られていることを遊び手が明らかに意識していることも、少なくない。

また、遊び手が観客の役を担うこともある。前節の[笛吹きかけっこ]の事例でいえば、観客は、筆者がかけっこらしく走っているのを観ている奈央ちゃんである。奈央ちゃんは、遊び手であると同時に、観客でもあるのである。もしも誰も見る人がいなければ、筆者はかけっこらしくなるようわざわざ演出したりするこ

とはなかった。それどころか、かけっこをすること自体を全く楽しむこともなければ、疲れるまで何度も走ることでもなかったはずである。奈央ちゃんという観客がいたからこそ、筆者は奈央ちゃんの笛に合わせてかけっこをする遊びを生き生きと楽しむことができたのである。しかも、奈央ちゃんは、筆者が一人で勝手に遊んでいるのをただ眺めていたわけではない。

以上のことによって明らかとなるのは、単に奈央ちゃんが笛を吹く役を担ったり、筆者がスピードダウンしたときには筆者に駆け寄りたりする、という仕方では奈央ちゃんが筆者と遊んでいたことだけではない。遊びにおいて、観客は「まさに遊びが遊びとしてあるところのもの[すなわち演技]を遂行している」(p.156)、とガダマーが述べているように、奈央ちゃんという観客の存在によって筆者がより一層生き生きとかけっこを楽しむことができたこと自体が、奈央ちゃんが観客として遊びを遂行していたことを意味しているのである。

他方、子どもたち数人が保育室のままごとコーナーでお家ごっこをしているようなときに、保育者がその保育室に近付くと、「見ちゃだめー」と子どもたちに言われることがある。ただし、この場合にも、お家ごっこをしている子どもたちはそれぞれ、お母さん役や赤ちゃん役等を演じており、その姿を一緒に遊んでいる他の遊び手が見ているのである。

しかし、例えば、滑り台で滑って遊ぶ場合や、積み木を積んで遊ぶ場合などは、観客がいなくても遊びは成立する。それに対して、遊びにおいて遊び手が模倣を行っているときは、必然的に観客が存在する。それだけではなく、このときには、遊び手は観客に対して模倣してみせているため、遊び手とその遊び手を観ている観客との関わり合いや、観客の存在が遊びにどのような影響を与えているかが、明確になるはずである。以下では、一見すると反復が生じているようにみえる模倣場面の事例を、観客の観点から考察することにより、模倣と反復との違いについて考察を進めることにしたい。

次の事例は、美奈子ちゃん(4歳)が、美奈子ちゃんの担任である友里先生が落し物の落とし主を探すときにやっていることを真似て、それを筆者に見せながら遊んでいたものである。美奈子ちゃんが友里先生を真似て落し物の落とし主を探すことは、この事例の日以前にもときどき見られた。また、美奈子ちゃんは、筆者が近付く前からこの遊びをしていたわけではなく、筆者の存在に気づいたからこそ、筆者を観客とす

るこの遊びを思いついたようであった。

[[自分のじゃん!]]

園庭から戻ってきた美奈子ちゃんは、自分の外靴を持って靴箱の方に向かっていった。そこに私が通りかかると、美奈子ちゃんは、「ねえ、見てて」と私に言い、靴箱が置いてある方の壁に向き直り、外靴を自分の顔の前まで片手で持ち上げた。私は、美奈子ちゃんの様子を美奈子ちゃんの斜め後ろから何も言わずにじっと見守る。すると美奈子ちゃんは、少しすました顔で、「だーれかーのだーれかーの、おーとーしーものー」、と歌いながら、靴を振り子のように左右に振る。(中略)このフレーズは、友里先生が、落とし主のわからない落し物を拾ったときに、子どもたちに向かって落し物を揺らして見せながら歌うフレーズであり、このとき、友里先生は落し物を自分の顔の高さくらいまで持ち上げていることが多い。

美奈子ちゃんは、このフレーズを一度歌い終わるとすぐに、手首を返して靴を自分の方に向け、「自分のじゃん!」、と言った。このとき、靴と美奈子ちゃんとの距離は先ほどより縮まっており、美奈子ちゃんは、目を大きく開き、口を少し突き出した顔をしていた。そして、美奈子ちゃんは、その顔を保持したまま一拍置いた後、私の方を振り返り、表情を緩めて笑顔を見せた。私は、美奈子ちゃんの口調だけを真似て、「自分のじゃん!」、と美奈子ちゃんに言って笑った。すると美奈子ちゃんは、目を細めて笑った後、目を見開いた笑顔になり、今度は私に向かって靴を見せながら、自分の顔の前で靴を左右に振る。美奈子ちゃんは、再び、「だーれかーのだーれかーの、おーとーしーものー」、と歌いながら、先ほどと同じ速度と振幅で靴を左右に振っている。そして、歌い終えた美奈子ちゃんは、また、手を止め、靴を自分の方に向けて、「自分のじゃん!」、と言って、目を大きくし、口を少し突き出すようにした。そこで、私は、今度は、「美奈子ちゃんのじゃん!」、と言い、目を大きく開き、美奈子ちゃんを真似て、口を少し突き出した形にして美奈子ちゃんを見た。私のこのような様子を見た美奈子ちゃんは、目を細めてうふふーと笑い、満足した様子で靴を靴箱にしまった。

美奈子ちゃんは、先生の仕草や歌のフレーズを削除していないし、とりたてて強調してもいない。しかし、それでもやはり、このとき的美奈子ちゃんは、反復ではなく、模倣を行っている、といえる。というのは、

美奈子ちゃんは、本当に落とし主を探しているのではなく、探す真似をしているからである。

さらに、美奈子ちゃんは、お決まりの歌を歌い終わるとすぐに、靴を自分の方に向け、靴を提示する役から、靴を提示される役に切り替わっている。しかも、この二つの役は切り離されておらず、自ら発する問いかけに対して自ら応える形のやりとりで仕上がっている。このように、問いかけとそれに対する応答を一人で演じてみせることは、美奈子ちゃんに独自の自己表現にあたる。

また、美奈子ちゃんは、この一連の行為を、二回繰り返している。ただし、厳密に言えば、美奈子ちゃんは、この行為を二回目に反復したわけではない。というのも、一回目と二回目で、美奈子ちゃんの体の向きが変化しているからである。一回目は、靴箱の方に美奈子ちゃんと筆者が想定するところの問いかけられ手があり、その問いかけられ手に対して美奈子ちゃんが問いかけているのを、筆者が観客として眺めている構図であった。他方、二回目は、美奈子ちゃんは筆者に向かって問いかけており、筆者は、観客としての役を継続しつつも、問いかけられ手という役を新たに担う構図になっているのである。

そして、美奈子ちゃんと筆者との位置関係のこうした変化によって、観客役に加えて問いかけられ手という役を担うことになった筆者は、一回目よりも二回目において、美奈子ちゃんの遊びにより一層深くかかわるようになっていた。このことは、問いかけと応答を終えた後の美奈子ちゃんに対しての筆者の反応の仕方の変化からも見て取れる。筆者は、一回目には、美奈子ちゃんが使っていた言葉をそのまま繰り返したが、二回目には、「自分」ではなく「美奈ちゃん」という言葉を使い、筆者なりの表現に変えているのである。

さらにここで、上述の事例と、前節で挙げた[伸ばして引っ込める]の事例とを比較することにより、模倣と反復を、手本との類似度から区別することはできない、ということが明らかとなる。というのも、どちらの事例においても、手本と遊び手の言動との間に多少の差異があったにもかかわらず、上述の事例においては、美奈子ちゃんと筆者との位置関係の変化が際立っており、[伸ばして引っ込める]の事例の前半では、各遊び手が同様の行為を志向していることが際立っているからである。

ガダマーは、観客と遊び手は、模倣の表現を目の前にしたとき、本質の認識を行っている、という。さらに、観客と遊び手が表現を前にして感じているの

は、「認識 (Erkenntnis) に対する喜び」(p.162) であり、模倣がどのようなものであるかを捉えるためには、模倣のもつ認識上の意味が「再認識 (Widererkennung)」(p.164, S.108) であることを知ることが不可欠である、とされる。そこで次節では、ガダマーのいう再認識がいかなるものであるかを手がかりとして、模倣の内実にさらに迫ることとする。

C 再認識の喜び

ガダマーは、再認識において、「すでに知っていることがらをいまいちど新たに認識する」(p.165) ことだけに着目してはならない、と注意を促す。ガダマーによれば、再認識の喜びは、「既知のものの再認識という以上に、それを上回るものが認識されることにある」(p.165)、とされる。すなわち、再認識においては、私たちがすでに知っていることがらが「いままでそれを規定していた諸条件のもついっさいの偶然性や可変性を脱して浮かび上がって来る」(p.165) のである。しかし、ガダマーのこうした記述からだけでは、模倣において経験される再認識がいかなるものであるかは、具体的に思い描くことができない。そこで、以下、ガダマーが再認識に関して記述していることがいかなるものであるのかを、事例に基づいてみていくことにする。

次の事例は、武くん(4歳)と筆者が追いかけっこをして遊んだものであり、捕まえ方および捕まり方に關する規定性が比較的高いことが特徴的である。

[逃げない追いかけっこ]

笑顔で私に近付いてきた武くんに、私が、「たーくん、おはよう」、と笑顔で応じ、武くんの方に近付こうとすると、武くんは、脇をしめたまま両腕を軽く挙げ、横方向にずれて私から逃げた。(中略)私は、武くんが逃げる追いかけっこが始まったと思い、両手を肩くらいまであげて武くんを捕まえる格好になりながら、左右に動く。武くんは、私が左右に動くのに合わせて、常に私と反対のサイドへと動いていた。(中略)

私たちが左右に二往復した後、武くんが、私の方に飛び出してきて、両手ですっぽりと私を覆い、「つかまえた!」、と嬉しそうに言う。私は、自分が捕まる番だとは思っていなかったこともあり、驚いて、武くんから逃げることなく一瞬のうちに捕まってしまった。私が、「あー、捕まっちゃったー」、と言って武くんと顔を合わせて笑った後、私たちは、どちらからともなく離れ、再び向かい合

い、示し合わせたかのように、互いに左右に動き始めた。(中略)

私たちが平行な位置関係のまま左右に三往復した後、私は、武くんの方に飛び出て、両手ですっぽりと覆うようにして武くんを捕まえ、「たーくん、つかまえた!」、と言った。私が武くんの方に動いたとき、武くんは、後ろへと逃げることなく、体を縮こまらせたまま立ち止まり、私に捕まるのを待っていた。そして、私が武くんを捕まえると、私たちはうふふと笑い合った。

武くんを捕まえた後、私たちは、すぐにまた離れ、左右に動き始める。私は、今度は武くんが私を捕まえる番だなどと思いながら、武くんとしっかり見つめ合う。そして、私たちが互いに三往復した後で、武くんが私の方に飛び出してきたので、私は、斜め後ろに飛び出して、武くんから逃げてみた。すると、武くんは、「逃げないのー!」、と私に言い、眉を寄せて不満そうな表情を浮かべる。私は、「そっか、逃げないのね。うん、わかった。ごめんね」、と言って、もといいた位置に戻り、武くんと向かい合わせになった。そして、私が腰を落として身構えるという仕方で武くんを追いかけっこに誘うと、武くんの表情に笑顔が戻り、武くんも腰を落として身構えた。私が左右に動き始めると、武くんも同じ方向に動き始める。私たちが、平行な位置関係のまま左右に二往復した後、私は、左足だけを前に出して武くんに近付き、左手で武くんにポンと軽くタッチして、「捕まえたっ!」、と小さく叫び、もとの位置に足を戻した。すると武くんは、「違うのー、両手でパクーっとかやないと捕まったことになんないのー」、と私に言う。私はすぐさま、「パクーっ!」、と言いながら武くんを両手で覆って捕まえ、武くんに笑いかけた。武くんは、逃げることなく私に捕まり、私の腕の中で嬉しそうに笑っていた。

最初に武くんを捕まえたときの筆者は、一見すると、武くんの行為をそのまま反復しているように思われる。しかし、筆者は、捕まえるために飛び出すタイミングを遅めにしたり、捕まえるときに武くんの名前を呼んだりするなど、自分なりの表現をしていたのであり、やはり、反復ではなく模倣を行っていた、といえる。

さらに、筆者は、この時点では、武くんと追いかけてっこにおいて重要なのは、結果として捕まるかどうか、捕まえられるかどうかではなく、むしろ、それまでに至るいわゆる駆け引きや捕まえ方、捕まり方ある

いは逃げ方を互いに様々に工夫することである、と考えていた。それゆえ、続く場面で武くんから逃げるときや武くんを捕まえるときには、それまでとは異なる新しい逃げ方や捕まえ方をしてみせている。

しかし、筆者のこうした演出は、武くんに喜ばれることはなく、捕まえ方や捕まり方に対して武くんから具体的な訂正がなされる。このことは、武くんと筆者との間で、捕まえ方や捕まり方にこだわるのか、互いのやりとりを工夫することを重視するのか、というずれが生じていたことの表れである、といえる。換言すれば、このことは、武くんは逃げない逃げ手を捕まえ手が両手でしっかりと捕まえるというやりとりの反復を志向していたのに対し、筆者は最初の捕まえ方や捕まり方を自分なりの仕方でも倣うことを志向していた、ということを示している。

また、武くんと筆者が向かい合って左右に動く回数の変化は、遊びの成立を脅かすことがまったくなかった。その他、筆者が武くんを捕まえるときの、「つかまえた」、という言葉も、「たーくん」という言葉が補足されたり、「パクーっ」という言葉に変わったりしても、武くんと筆者の遊びの成立に支障はなかった。したがって、これらの要素は、偶然的で可変的な要素であり続け、本質的なものとして、武くんと筆者に再認識されることはなかった。

ただし、このように述べたからといって、偶然的で可変的な要素が遊びにおいて重要でない、とはいえない。先に挙げた[伸ばして引っ込める]の事例の後半では、おらずに本当に触れるかどうか、手を伸ばす時間はどのくらいか、手はお弁当箱にどのくらい近づけるかといった要素を選択する幅が広がっている。これらの要素は偶然的で可変的なものではあるが、[伸ばして引っ込める]の事例においては、こうした要素があったからこそ、遊びが一層盛り上がり、遊び手である子どもたちが、それぞれに独特の自己表現に辿りついているのである。

他方、[逃げない追いかけてっこ]の事例では、筆者が自分なりの表現を試みた結果、逃げ手が逃げないという要素や、捕まえ手は両手でしっかりと逃げ手を捕まえるという要素が失われるたびに、遊びが中断されてしまっている。このことから、これら二つの要素は、武くんと筆者の追いかけてっこにおいて本質的なものとなっていたことが窺われる。ただし、ここで留意しておくべきことは、これら二つの要素が、偶然性や可変性をもたない本質的なものとして、武くんと筆者に予め認識されていたわけではない、ということであ

る。というのは、既に述べたように、再認識は、表現を目の前にしたときに起きるものだからである。武くんと筆者は、当該の事例において、逃げ手は逃げずに捕まり、捕まえ手は逃げ手を両手でしっかりと捕まえるという表現が実現したまさにそのときに、こうした要素を本質的なものとして再認識したのである。しかも、表現が実現する以前は、どちらの要素も、偶然的で可変的な条件の一つであったはずである。さらにいえば、当該の事例において、捕まえ方や捕まり方について訂正する武くんの様子から窺えるように、武くんは、これら二つの要素を、本質的なものとしてすぐさま再認識しているのに対し、筆者は、武くんからの二度の訂正を受けた後でようやく、両方の要素を本質的なものとして再認識している。このことから、模倣における再認識は、遊び手の間で同時に起こるとは限らない、ということが明らかとなる。

しかも、ガダマーによれば、こうした表現は、偶然的で本質的なならざるものを、例えば、遊び手自身の「個別的で特殊な存在など」を「背後に退けてしまう」(p.165)、とされる。こうしたことが生じているときには、遊び手自身の存在に意識が向けられることはもはやなく、遊び手が表現するものが認識されるに至るのである。したがって、ガダマーに即して述べれば、当該の事例において、逃げ手は逃げずに捕まり、捕まえ手は逃げ手を両手でしっかりと捕まえるという表現が実現し、これら二つの要素が本質的なものとして再認識されているときには、その表現を行った遊び手である武くんと筆者という特殊な存在は認識されていない、ということが明らかとなる。このことが、1で述べた、遊びにおいては、表現することそのもの、表現されたことからのみが存在しているという事態を示しており、ここに模倣の遊びの喜びがある。模倣における再認識が喜びを伴うものであることは、本稿で考察した事例において模倣を行っている子どもたちの喜々とした表情や生き生きとした振る舞いからも示されている、といえよう。

さらにまた、「表現という存在は、表現される素材の存在よりも充実している」(p.166)、とガダマーはいう。ガダマーのこの捉え方に従えば、当該の事例において、逃げ手は逃げずに捕まり、捕まえ手は逃げ手を両手でしっかりと捕まえるという表現が本質的なものとして筆者たちに再認識されているときには、武くんと筆者による表現が、伝統的な遊びとしてよく知られている追いかけっこという存在よりも充実している、といえることになる。そして、ここにおいて、単

に既知のものが新たに認識されるだけでなく、それを上回るものが認識される、という再認識の内実が明らかとなる。

おわりに

遊びにおける模倣に関するガダマーの記述に依拠することにより、遊びにおける模倣が、すべての遊びが可能性和として備えている反復とは区別されるところの、模倣者である遊び手による手本からの取り出し行為であること、それゆえ、模倣は、観客を必然的に伴うこと、また、観客も遊び手として遊びの実現に関わっていることが明らかとなった。さらに、遊びにおける模倣の表現が実現する際、遊び手は、その表現が伝統的な遊びの存在よりも充実していることを認識するという仕方、その遊びにおいて本質的なものを再認識する、ということも、明らかとなった。また、ガダマー自身は述べていないが、模倣と反復は、手本となるものとの類似度ではなく、志向されているものが、遊び手なりの表現か、あるいは、手本と同様の表現かによって区別される、ということが本稿において明らかとなった。

(指導教員 中田基昭教授)

付記 本稿は、2006年度に東京大学大学院教育学研究科へ提出した修士論文「子どもの遊びの構造契機」の一部を加筆・修正したものである。修士論文のみならず、本稿でも事例として使わせていただくことを快く承諾して下さった園長先生と教職員の皆様に、この場を借りて感謝の言葉を述べさせていただきます。

注

- 1) 本稿では、ガダマー『真理と方法I』からの引用に限り、頁数だけをもって記す。また、当該書からの引用に際し、ドイツ語原典にあたり、必要に応じて原語を挿入したり、小修正をした箇所がある。当該箇所では、原典の頁数を邦訳書の後に示した。邦訳書の引用に際し、強調点や[]の記号は、すべて引用文を踏襲した。
- 2) 遊びの研究において遊び手である子どもの年齢を明示することは重要であるため、個々の子どもの初出時に限らず、各事例において、その事例時の子どもの年齢を記す。また、本稿における子どもや先生の名前はすべて仮名であり、組の名称はアルファベットにした。

引用文献

- アンリオ.J『遊び—遊ぶ主体の現象学へ』, 佐藤信夫訳, 白水社,
2000
- カイヨワ.R『遊びと人間』, 清水幾太郎・霧生和夫訳, 岩波書店,
1970
- ガダマー.H.G『真理と方法 I』 饒田収 他訳, 法政大学出版局,
1986, “Wahrheit und Methode”, J.C.B. Mohr (Paul Siebeck), 1965
- 西村清和『遊びの現象学』 勁草書房, 1989