

「遊び学」の研究者に聞く

遊びの大事さ、面白さ

「遊び」と聞いて、「私、得意です」と思ったあなたは、文化創造の立役者かもしれません。

「遊びはあまり……」と思ったあなたは、最近息苦しさを感じていませんか？
どちらが読んでもちよっとタメになる、遊びのチカラのお話です。

東京学芸大学副学長

松田恵示

●まつだ・けいじ 1962年和歌山県生まれ。専門分野は社会学（スポーツ・教育・文化）と教育研究（体育科教育・教育支援）。遊びを通して社会や文化を理解しようとする「遊び学」の研究者でもある。

「隙間」と「動き」

遊びというと、誰もがなんとなく、生きていくうえで欠かせないものだとイメージしている反面、「遊んでばかりいて」「遊び半分でやるんじゃない！」なんて言い方があるように、ややネガティブに捉えられている面もあるようです。

では、そもそも遊びとは何かというところ、そのことについてはあまり考えられていない。でもこれ、なかなか面白いテーマで、遊びには実にいろいろな捉え方があるんです。

たとえば、「ブレイキの遊び」というときの遊びには、ブレイキがかかるまでの「余白」、あるいは「隙間」といった意味がある。自転車だと、レバーを引いたら即座にブレイ

キがかかる、つまり、遊びがなさすぎると急ブレイキになってしまうし、遊びが多すぎるとブレイキが利かなくなってしまう。そのどちらにも偏りすぎない「ほどほど感」が、大事だったりするんですよ。

ブレイキがかかるまでの余白に加え、ブレイキがかかった状態とかかかっていない状態の間にある余地を行ったり来たりする「動き」を表して

いるのも「遊び」という言葉の特徴で、これは西村清和先生という美学者が『遊びの現象学』という本の中で丁寧議論されていることでもあります。

「遊び人」なんて言い方がありますが、あれは、あつちで仕事して、こつちでオイシイ話に手を出して……といった具合に、まさに世の中の隙間をフラフラと動き回っている人のことなんですよ（笑）。旅行なども、楽しいからと旅先にずっと滞在するようにしたら、これはもう引越して、自宅と旅先の間を行ったり来たりするからこそ遊びになるわけです。

矛盾を引き受ける

「隙間」と「動き」が遊びの条件になっっているのだとすると、遊びとは、

どこか不安定な状態を指すとも考えられます。だから楽しいし、怖いし、可能性に溢れているともいえる。その境目は非常に曖昧で、その曖昧さも、遊びの特徴なのではないでしょうか。

そんな遊びの世界には、我を忘れないと没入できない部分があるんですが、我を忘れすぎると遊びにならないのも面白いところで、周りが見えなくなり、わけがわからなくなってしまうと、それはもう遊びではない。ブレイキの話ではありませんが、ここでも、ほどほど感が大切になるようです。

小さな子供は、よく「こっこ遊び」をします。ままごとなら、泥だんごを作って「おやつですよ」なんてやるんですけど、このとき受ける側が「泥団子なんて食べられない」と言ったら、相手は怒りますよ

ね。食べられないとわかっていながら、泥団子をおいしいものに見立て遊ぶのがままごとですから。

一方で、「わあ、おいしそうなお団子！」といって本当に食べてしまつたら、相手はもうびっくりで、遊びどころじゃない（笑）。これは、よく考えたら不思議な現象で、泥団子は、ままごとの中ではおいしいお団子だけれど、現実にはそうではない。この「そうであるけど、そうではない」という矛盾を頃合いよく引き受けている遊びがままごとであり、このバランス感覚も、ほどほど感に通じるものがあるかもしれないですね。

「遊び学」という学問

近年、世の中に遊びがなくなつたとよくいわれます。その背景の一つ