

原著

## 遊びにおけるルーティンの構成

杉谷 修一\*

## 〈要 旨〉

ルーティンという概念は遊びの創造性を分析するにはふさわしくないように思える。実際遊びにおいて行われる活動はルーティンの規則によって統制されている。しかし、規則とは秩序を構成し、行為を説明可能で観察可能なものにするために用いられる。すなわち、我々はある範囲内で自由に振る舞えるだけでなく、ルーティンを構成することさえ可能なのだ。

規則が行為内容をどの程度認めてくれるかによって、参加者はルーティンとそれぞれ違った関係を持つことになる。野球のような組織化された遊びはめったに自由にさせてはくれない。なぜなら、そこでの役割が相互に関係合っているからだ。だが、規則が具体的な行為を完全に決定してしまう事はできないし、規則は創造的活動にとって本来不可欠な存在である。また緩やかに構成された規則を持つルーティンはそれほど長時間にわたって持続することはない。そしてそこでは事前にルーティンに関する知識を学習することはない。そのため参加者は即興的にルーティンを作り上げなければならなくなる。また、日常におけるルーティン活動の中には遊びに関する様々な要素がみられる。諸要素はしばしば互いにぶつかり合い、そのルーティンは効率を求めているようには見えない。

「インスクリプション」は相互作用の秩序を構成するための道具である。我々はこの概念を遊びのルーティン分析に適用することができる。遊びのルーティンにおいて、インスクリプションは明示的な実態ではなく隠されたりソース—例えば身体技法のような—なのである。インスクリプションのこの際だった特質が遊びのルーティンに何らかの影響を与える可能性がある。

キーワード：遊び ルーティン インスクリプション 規則 パイディア

## 1. はじめに

子どもたちが遊んでいる様子を眺めていると、まずその活動の多様性に圧倒される。走り回る者、その後を追いかける者、そのすぐ横を全く関係ない素振り会話に熱中している者といった具合に。さらにそれぞれの活動はきわめて短い間に他の活動へと変化していく。変化には特定の契機があるようにも見えない。因果関係を抽出することを拒むようなカオスの前で立ちつくす経験は、子どもの行動を相互作用レベルでとらえようと試みた者に共通するものであろう。

野球や鬼ごっこ等の組織化された遊びがフィールドワークの対象になりやすいのは、諸活動の構造が見いだしやすいためでもあるだろう。組織化された遊びとはいわばルーティン化された遊びである。スリーアウトになるまで、ピッチャーはバッターに対し投球を続ける。攻撃側と守備側の順番取りも規則に厳密に従う。もちろん子どもが学校の昼休みに行うような野球は、各種のルールを単純化したり、時間（昼休みは短い）や空間（野球のスペースが小さい、あるいは逆に守備

人数に対して広すぎる）の特性に合わせてルールを改変することが多い。いずれにせよローカルルールに従うルーティンが観察される。

このようなルーティンと規則を記述することが遊び研究のスタイルの一つだと考えられる。しかし同様の構造は仕事や学習にも指摘できるものであり、遊び独自の特徴ではもちろんない。西村が「遊戯関係」と呼ぶ遊びの主体と客体の分かちがたい相互関係に照らして言えば、ルーティンは遊戯関係を保証するものではないのである<sup>(1)</sup>。

では遊びにおけるルーティンはどのような意味を持っているのだろうか。自由な感覚が遊びの本質であり、ルーティンの対極にあるものだという言い方がされるかもしれない。特に冒頭で触れたような、子どもたちの無秩序と呼びたくなるような多様な行動を考えると、特定の行動に従っているように見えるひとまとまりの行動を遊びの中心的要素とは考えづらだろう。

以下において、遊びを理解するのにルーティンがどのような意味を持っているのかについて検討する。そ

\* 西南女学院大学保護福祉学部 福祉学科 講師

れはルーティン自体を記述する従来の方法ではなく、ルーティンが遊びの成立とどのような関係があるのかを問うものになるだろう。

## 2. 遊びのルーティンにおける規則

### (1) リソースとしての規則

福島はジャワにおけるフィールドワークで二つのルーティン事例を取り上げ、その違いを説明している<sup>(2)</sup>。ひとつはイスラムの儀礼であるスラメタンであり、これは冠婚葬祭からもう少し日常的な行事までしばしば観察されるという。スラメタンは出席者の役割や進行順序や身体配置等、儀礼としての構造を明確に示すものである。もうひとつは小学校の授業の様子で、様々な手続きがルーティンとして成立している。これは日本の研究者の目を引くような活動ではなく、日本の小学校における授業との類比的範囲で理解できるものだといえる。

福島は儀礼とルーティンを厳密に分けてはいないが、繰り返される行為の核だけが存在するのが儀礼でその核を巡って様々な事件が起こるのがルーティンだという。儀礼の核が規則(規範)に相当するのかは不明であるが、ルーティンがミクロの事件を許容するという理解に注目すべきである。

まず許容範囲内の事件を規則からの距離で説明するという問題を先に検討しておこう。行為をその背後に想定する規則から演繹的に説明する方法は、社会学において長い歴史を持つ一般的なものだと言える。規則自体は観察不可能なため、いくつかの方法(ここでは観察頻度)を通じて事後的に規則を構成し、その上で規則を使って行為を説明するという手の込んだ手続きを無意識的に行っている。このようなやり方はトートロジーにすぎない訳だが、それが直ちに規則を想定することの有効性をすべて否定することにはつながらない。

ここでは規則の有効性は行為を産出するメカニズムではなく、行為を説明する道具としてとらえてみよう。プラン・モデルに関する状況論の立場にも同様の主張が見られる。上野は、プランを頭の中において行為を生成・コントロールする心理学的実体と見なす立場を退け、「行為やできごとを秩序立て、観察可能・説明可能にする人々が用いるリソース」<sup>(3)</sup>と主張した。事後的な説明様式であるからおかしいのではなく、実践の中において事後的に利用されていること自体を研究の対象としたのである。

プラン・モデルが個人に帰属するものを想定するのに対し、ここでの問題は社会に共有される規則であるが、構造としては同じだと考えられる。我々が自分の行為を語る時、「ある行為に従った(もしくは従わなかった)」という形式をしばしば利用したり、周囲の人々が規則に照らして賞賛や非難を行うことは日常的に見られる現象である。ルーティンを規則で説明するのは研究成果の妥当性を保証する方法論というよりも、そのようなやり方で研究することを通じて社会的な妥当性を「要求する」非常に具体的な実践であるという点を確認した上で、次に遊びの当事者にとっての規則とルーティンの問題へと論を進めよう。

ルーティンが核としての規則を巡って生起する一連の相互行為だとして、それは当事者たちにどのように意識されているのだろうか。遊びに限らずフィールドワークのインタビューが、行為者の動機に関して非常に貧弱な回答しか得られないのは、必ずしも研究者の落ち度とは限らない。ルーティンはパターン化・自動化されているため、そこでの行為が意識に上ることは少なくなる。改めて問われるとルーティンに対応する規則を持ち出すことが多いのはこのためである。行為者が実際にはそんなことを思ってもいないのに、嘘をついたり面倒くさがったりしている場合もあるだろう。しかし規則に従うことを当然視するケースも存在する。本人の意識が規則と行為の因果関係を疑わない場合、実質的にはプラン・モデルと大差なしということになる。ただ規則に動機づけられた実践がいかなる社会的メカニズムによって支えられ、また周囲の者に対してどのような影響を与えているかを問うこと忘れてはならないし、この問いが成立することがプラン・モデルとの重要な相違点だと言えよう。

### (2) 規則の許容度と遊びの特質の関係

実際のルーティンにおいてどれくらいまでアクシデントが認められるのか。すなわちどの程度の自由が存在するのかという点からすれば、遊びはズレ幅が大きいほど自由にのびのびと行えるような印象を受ける。遊びという言葉には「接続部分などのゆとり」という意味がある。「ゆきつもとどりつ動揺する、軽快で自在な動きの現象」<sup>(4)</sup>もゆとりの動的な表現と考えてよいだろう。ここで注目すべきは、ゆとりはそれ自体で独立した存在ではないという点である。機械の喩えで言えば、遊びとは正常に動作する範囲内で自由に動く余裕でなければならない。あくまでもルーティンを前提にある範囲内でのみ遊びは存在するということになる。

適正な範囲を超えた行為はルーティンを破壊する可能性がある。「ゆきつもどりつ」という言い方に現れているように、必ず戻ってくるのである。

ルーティンの核を巡る遊びというモデルに基づくどのような遊びのあり方が見えてくるのだろうか。まずルーティン自体が明確な規則を持つような遊びについて考えてみよう。野球は役割に関する規定が明確に定められており、これを勝手に作り替えることはできない。例えば打ったバッターが三塁に走ったり、フェアゾーンに打球が飛ぶ前に走塁したりすれば試合を進行することが不可能になる。野球は参加者の役割が相互に緊密な関係を持つ「ゲーム」であることを、ルーティンがより強い強制力を持っている事実が端的に示している。規則が明確で、それからはずれることがペナルティーを伴うようなルーティンに見られる遊びは、規則とのズレが小さく不自由な（主體的な判断の余地が少ない）ものなのだろうか。野球を実際に経験した者に聞いてみれば、ゲームのルーティンは自由度が小さいとは言わないだろう。むしろ野球には創造的な活動が存在していると言うかもしれない。

理由はいくつか考えられる。まず、いくら明確なものであっても規則は具体的行為を規定しきれないということがある。現行の野球規則をいくら細かく作り直しても同じ事である。創造的プレーは存在し続けるだろう。ただ野球の試合が時間的・空間的諸条件のもとで行われる以上、規則が野球をおもしろくしたりつまらなくしたりする事は十分にあり得る。プロ野球のルールはテレビ放映や球場の観客を無視しては成立できないし、子どもの昼休みの野球は短時間にみんなで遊べる（時には狭い運動場で）という条件に合致したルールが採用される。プロ野球と子どもの野球との違いは実は大切な問題を含んでいる。規則の改変は遊びのおもしろさと関係しているが、それは誰にとって（プロ野球ファンや当事者の子ども）おもしろいのかということと結びついており、社会的・経済的な利害が発生する複雑な外部を考慮せざるを得ない。むしろこのようなルーティンは外部も含んで相互に影響しあう全体を構成していると言うべきだろう。

規則が明確で拘束的なゲームと創造的活動が両立するもう一つの理由は、創造が常に何らかの土台や枠組みを前提にするということである。別の言い方をすれば、創造はある具体的な条件によってのみ説明できるものである。規則が許容する余地が少ないことが必ずしも創造性を阻害するわけではない。外から観察している限りでは機械を使って単純な（創造の余地が入ら

ないという意味で）作業をしているようにしか見えなくとも、そこには五感をフルに使い工夫を重ねる職人の仕事のような例がいくつも存在する<sup>(5)</sup>。

遊びの中にはルーティンを規制する規則がおおざっぱなものも数多く存在する。冒頭にあげた子どもたちがふざけて走り回っている場合などがこれに当たるだろう。規則が緩い、もしくは存在しないように見える遊びを観察のみで確認するのは容易なことではない。大人から見て意味が全くわからなくとも、子どもたち自身に聞いてみるとある明確な構造が存在していることも珍しくない。

遊び理解が困難なのは、当事者が規則を意識していないケースである。規則が行為者にとって認識や説明のリソースとして利用されると言っても、そのプロセスが意識に上っているとは限らないからである。動機が意識化できない遊びにはルーティンが多様なアクシデントを許容するケースが多いと考えられる。なぜなら厳格な規則はアクシデントに対して必ずサンクションを発動するためである。サンクションは違反者に直接向けられず、より間接的で潜在的な方法（例えば陰口）をとるものもあるので、規則への意識は一概に規則の厳格さに比例するとは言えない。また、サンクションの発動形態が規則自体に書き込まれている場合（例えばレッドカード）以外では、その社会の文化的慣習の形をとる場合がある。この点は遊びのルーティンをより広い文脈で理解するためにも重要な課題と言えよう。

規則の緩い遊びを観察してすぐに気がつくのは、持続時間が比較的短いことである。次々と活動の種類が移り変わるような遊びは小さな子どもによく見られるものである。あるルーティンが持続しないとはどのような意味を持っているのだろうか。通常ルーティンは繰り返されることに特徴がある。反復するためには一連の相互行為の系列が事前に一規則の許容度の範囲内ではあるが一確定されていなければならない。野球で遊ぶためには野球のルーティンを知る必要があるということだ。それに対して持続しないルーティンは明確な規則を核とするものと同じようには反復されない。

小学校4年の子どもが昼休みの校庭で遊んでいたとき、次のような行動をとった。登り棒の付近にいた女子が急に棒に登り、すぐに降りてきた。その降り方は二本の棒を持ち、足は接触させない状態で左右にリズムをとりながら少しずつ降りてくるという独特なものであった。この行動は明らかに降りることに目的があったのだが、それを見たすぐ隣にいた別の女子はす

ぐに同様の行動をとった。以後数回二人の女子の間で同じような降り方が繰り返され、始まりと同様唐突に終了した。

この観察例で確認されたルーティンは、独特の降り方をするのが核となった非常に短いものである。明確な規則に従う遊びと異なり、思いつきや偶然によって遊びのルーティンが生まれるのである。事前にルーティンを学習することがなく、「ふと遊ばれる」経験は子どもの遊びの中で大きな領域を占めている。このような遊びはルーティンとして理解すべきではないという考えもあろう。しかし、彼女たちは特殊な降り方をするという規則をそこに見いだしたのだ。既成のルーティンを適用する場合だけでなく、ルーティンを自分たちで作り上げることが緩やかな遊びの大きな特徴であり、また遊びの本質に関わる問題を含んでいると言えるだろう。

### 3. ルーティンの相互的構成

#### (1) ジャンケンに見られるルーティン

短時間に終了するルーティンの全てにおいて新たなルーティンが構成されるわけではない。一見緩やかな遊びが連続して生起しているように見える場面でも、その中には短時間であれ反復される構造を持った遊びを見いだすことができる。代表的なものがジャンケンである。ジャンケンは行為に先行して学習されなければルーティンに参加できない明確な規則を持っている。ジャンケン自体が遊びなのかどうかは、より大きな相互作用の中での位置づけから考える必要があるだろう。

例えば、野球の途中で判定を巡るトラブルが起こった場合に行われるジャンケンは機能的意味合いが強いものだと考えられる。観察事例を見てもある野球の試合中に現れたジャンケンはほとんど同じルーティンを繰り返していた。トラブルの行く末を交渉するのではなく、明らかに一定の判断を導くことに主眼がおかれており、時間の限られた昼休みの遊びに相応しい用いられ方であると言える。

もう一つ例は、ジャンケン自体で遊ぶことを目的とするものである。このような場合、「ジャンケンポン」のかけ声とともに指の形を3種類の中から選んで変形させるという一般的なジャンケンは用いられない。より複雑なルーティンを見せる事が多いように思われる。次のような事例にその特徴がよく現れている。

「どっち出すの」のかけ声に続いて両腕を折りたた

んで胸の前で交差する。この段階では掌は拳を握っている。続いて「こっち出すの」のかけ声とともにどちらかの腕を突き出し通常のジャンケンを行う。ここまですが第一段階である。勝った方が負けた方に対して「あんたちよつと馬鹿ね」と言うと、すかさず「あんたよりましよ」と言い返す。続いて「ピームシュワッチ」と言いながら、胸の前で素早く糸を巻き取るような動作の後に腕で特定の形を作る。これはジャンケンと同じ三すくみなのだが、テレビの特撮ヒーローの必殺技のポーズを借用している。このことは子どもたち自身も知っていた。

このジャンケンは2回勝負のチャンスがあるのだが、勝利を収めることそのものが目的とは言えない。第一段階のジャンケンが決着した後で改めて勝負をしようと言うよりも、勝者と敗者の台詞をスムーズに引き受け、第二段階の勝負へ移行することが重要であるように見える。実際このジャンケンにおいて台詞は常に歌われ、連続するルーティンの要素は一定のリズムとテンポで実行されている。これに「のる」ことがジャンケンで遊ぶ際に不可欠な規則となっている。それ故、勝者も敗者もただ一緒に笑いあうという、精神的高揚を共有するのだろう。「のり」のおもしろさは身体をより大きく使うジャンケンの方法によって強調される。

カイヨワの分類に当てはめればジャンケンはアレア（偶然的遊び）になるのだが、後者の例からするとむしろイリンクス（眩暈の遊び）に近づいているように思える<sup>(6)</sup>。さらに三すくみという相補的役割—身体動作により強調された役割—を導入する点はミミクリー（模倣の遊び）の要素を含んでいる。このようにジャンケンという遊びはより大きな活動の中に位置づけることによって初めてその意味を理解することが可能となる。

#### (2) パイディアとルーティンの関係

ジャンケンの例で見たように、遊びのルーティンは一人で支えるものではない。参加者のやるべき行為、その順番、それらに関わる適切な振る舞い方が相互に関連する形で決められている。もしジャンケンに上手く「のれない」子どもがいたとすれば、その子はジャンケンという遊びから疎外されるだろう。機能的な意味合いの強いジャンケンと違ってジャンケンそのものが目的だからだ。誰かが勝負に勝つことや自分の役割を満足行くよう遂行できるだけではなく、ともに楽しむ相手を必要とするのである。

ここで遊びの相互的構成の契機となる、遊びの特質

について触れておきたい。カイヨワは遊びの原初的形態としての「パイディア」—カイヨワは遊戯本能の自発的表現を包括するものという定義を与えている—と困難への愛である「ルドゥス」について論じている<sup>(7)</sup>。カイヨワによれば両者は補完的な役目を果たしながら、遊びの四類型と結びつくことで文化を発展させてきたという。なぜ遊びにおいて他者を求めるのかという問いに対する説明がパイディアと言え。カイヨワはパイディアが他者を指向するとは述べていないが、前述した「遊戯関係」と重なることからこのように解釈してもはずれではないだろう<sup>(8)</sup>。パイディアは人間に本能として認められる特質であるため、それ以上遡ることはできない。しかし、本能的欲求が特定の遊びの型と組み合わせることで一層その働きを強めるといった指摘は興味深い。遊びの本能論を受け入れるとして、なぜ特定の遊びがパイディアを機能させるのか。カイヨワは遊びの質の親近性によって説明する。それはルドゥスに関しても同様である。果たしてそうなのだろうか。

二段階のジャンケンがアレアと同時にイリンクスの性質—リズムやテンポに同調することで一種の高揚を味わう—を示すことは既に見たとおりである。そこにパイディア的な他者と戯れる欲求の発露を見ることは難しいことではない。では、カイヨワが言うようにパイディアとアレアの結びつきがあり得ないとすると、イリンクスの要素によって促進されるパイディアは、もう一方でアレアの要素により阻害されているのだろうか。そうだとすれば、なぜ子どもたちは自分たちのパイディアをより純粋な形の遊びで満たさないのだろうか。別の言い方をすれば、なぜジャンケンという形式を利用するのかという疑問が残るのだ。

この問題を考えるためにもう一度ルーティンに立ち戻ってみよう。校庭の中でより純粋なイリンクスの遊びを探すとすればブランコがあげられる。実際にはブランコ遊びにはいろんな種類のわざが存在するし、靴飛ばしのような他の技術的遊びと組み合わせることもあるのだが、ここではごく普通のブランコ遊びを念頭に考えてみる。ブランコは時々目をつぶって幻感を強く感じようとする者がいるように、基本的に眩暈の遊びである。競争的要素や偶然的要素は非常に少ない。そしてそのルーティンは一人遊びという特徴を持っている。このイリンクスを体験するのに他者は不要なのである。こうしてみると、イリンクスとパイディアの結びつきは全面的なものではなさそうである。

では、他者を必要とするイリンクスの遊びを行う例

はあるのだろうか。昼休みの小学校の校庭という条件下ではあるが、あまり多くの事例—例えば一緒に歌ったり踊ったりすることが相当する—を観察することはできなかった。近年のダンスブームが子どもたちの遊びに浸透すれば事態は変化するかもしれないが、現段階では明確な規則を伴うルーティンにおいてはイリンクスとパイディアの結びつきは弱いように思われる。むしろアゴーン（競争の遊び）において観察される場合が多い。かけっこや鬼ごっこ、ドッジボールなど校庭にアゴーンの遊びはあふれている。ミミクリーについて言えば、ごっこ遊びに代表されるような遊びは小学校ではあまり見られない。しかし、ミミクリー自体が廃れているという意味ではない。

例え相反する要素を含んでいるにせよ、他者の存在を要求するルーティンがパイディアを満足させる結果になっているようである。その原因の一つは行為の連鎖の中で次々と異なる要素に参加しなければならないという一見効率が悪そうに思える事態が、実はイリンクスという性質に馴染んでいるという点にあると思われる。イリンクスはアゴーンやアレアやミミクリーとは異なり、遊び手のある心的状態に置くこと自体が目的なのだ。そのため他の三つの要素との併存が必ずしもイリンクスを否定することにはならない。どのような方法を使おうとも「眩暈」を起こせばよいという特質を備えている。

ただ、例え矛盾した遊びの要素の組み合わせがあり、それが実際の活動を雑多なものにしたとしても—すなわち特定の要素の楽しみを最大にするようなルーティンではないとしても—子どもの遊びは成立していると言えよう。あえて多様な部分を含んだ非効率的な遊びのあり方が、子どもにとって魅力となっている可能性も考えられる。

### (3) 遊びの相互的構成

遊びのルーティンがどのように参加者の間で共有され、相互に構成されているのかという問題へと進むに当たり確認しておくべき事がある。それは遊びのルーティンは競争的なものであれ模倣的なものであれ、特定の規則から説明することはしないということだ。これは先述したプラン・モデルの限界がそのまま遊びにも当てはまるためである。規則が遊びという具体的な実践を産出するのではなく、具体的実践の中で規則が利用されていると考えるのである。上野は「インスクリプション inscription」の概念を用いて特に仕事場面における社会の相互的構成とその可視化について論じ

ている<sup>(9)</sup>。遊びにおけるインスクリプションは仕事におけるコンピューターやマニュアルのように明確なもの存在しない。最も大きな差異は仕事のインスクリプションが記録・参照・再現に関して頻繁に用いられる点にある。インスクリプションを相互に活用することで互いのある秩序の中に組織化する（組織化してみせる）ためには常にインスクリプションに立ち戻らねばならない。

それに対して、子どもの遊びにおけるインスクリプションはより暗示的・潜在的である。野球のような組織化されたゲームは、確かにインスクリプションの使用によって支えられていると言えるだろう。プロ野球のように打率や防御率のような統計が使われないにせよ、技能に対する評価のシステムや威信や人気といった要素が明示されない形で機能している。誰がピッチャーをやるかというわかりやすい場面もあれば、トラブルを解決する際に誰が自然にジャンケンを始めるかといったものまで様々である。特に後者の場合には、子どもたちに質問しても前もって答えることは難しく、具体的場面に至って実践された後で初めてわかる種類の知識である。規則が実践を決定するという言い方が不十分である証拠だと言えよう。

遊びのインスクリプションは特定の遊び手が独占的に使用するものではない。相互に使用しながら相手と自分をともに評価し、次に行う活動を決定する。ルーティンに認められる余地はこのような相互に行われる理解・表示・評価等の活動によって構成される。ルーティンが極端に厳密で儀礼化した場合を改めて考えてみても、そこで行われているのは規則の実行ではない。実行することによって互いに儀礼を構成する能動的な参加である。儀礼を通じてある社会を構成する（より穏やかに言えば再構成）ことは、決して無意味な行為の繰り返しではないのだ。

もっと緩やかなルーティンの場合はどうだろうか。登り棒の場合のように、その遊びに先行するルールもなく、きわめて短時間に終わる遊びにもインスクリプションという概念は有効なのだろうか。インスクリプションの使用は社会の組織化、すなわちルーティン化を進めることに他ならないのだから、観察されたルーティンが曖昧であるのはインスクリプションが明確でない事を予想させる。登り棒の事例を再び検討してみよう。評価の側面を考えてみると、独特の降り方に対して技術レベルの評価をしているようには見えない。二人の女子の内一方は技術的に優れているように見えたが、それに対して褒めるといった行為は全く見られ

なかった。また、相手が降りてくるところをちゃんと見ているわけでもなかった。しかし、これを根拠に互いに孤立した遊びを行っているとは言えない。なぜならば、ルーティンの始まりと終わりを明らかに共有しているからである。一見見ていないようで、一方の遊びからの離脱を速やかに察知できる以上、両者が相互作用を行い一つの遊びをともに構成していたと言ってもよいだろう。その他にも相手が高い位置まで登ると、もう一方も高く登るという行為は、相手をしっかり見ていると同時に相手の行為がこの遊びの中でどのような意味を持つかを自分の行動を通じて表示しているのである。ただし、遊びにおけるインスクリプションが職場などで見られるそれより潜在的である点には注意すべきである。社会を可視化する道具が参加者に対してオープンでないことが、遊びという秩序における何らかの特性を与えているかもしれない。

#### 4. ルーティン分析の可能性

遊びにとってルーティンとは形骸化した規則の適応ではない。そこに参加する遊び手が何らかのインスクリプションを用いて、互いに自他を含んだ秩序を構成する具体的実践であり、また実践の結果でもある。ルーティンがどの程度のアクセントを許容できるのかはルーティンによって様々であろう。あまりに自由になってしまえばもはやルーティンとは呼べず、遊びとしての構造を失うことになる。ただ、ルーティンが確認できる範囲で遊び研究を設定する必要はない。今回取り上げた遊びのルーティンはいわばルーティンが保持される限りの相互作用の系列を念頭に置いていたわけだが、現実の遊びには寿命が存在する。どこからか始まり、どこかで終わるものだ。特にルーティンの終末には境界維持の相互作用をとらえる上で重要な意味を持っている。また、ゆるやかな遊びの特徴であるいわば即興的に相互作用を構成するプロセスの検討も忘れてはならないだろう。今回取り上げたルーティンを前提に展開する相互行為とどのような関係にあるのか、即興を基礎づける要因とは何なのか、様々な広がり期待できるだろう。

いずれにせよ遊びの中で用いられているインスクリプションはどのようなものであるのか、そしてその潜在性がルーティンの構成とどのように関係するのかという問に答えることが先決である。特に今回取り上げることができなかったインスクリプションの可能性—例えば身体技法—については、より潜在的な領域で用

いられると言う意味でも検討してゆきたい。

最後に、これまでの研究において取り上げてきた「隙間的遊び」との今後の関連について簡単に展望してみたい<sup>(10)</sup>。隙間的遊びは先行する相互作用からの離脱を特徴とするもので、遊び研究が従来前提としてきた機能的な遊び理解に対し、違った方向からアプローチするものである。授業中の悪ふざけと言ったものから、明確なルーティンを持つ別の遊びへの本格的な移行まで多くのバリエーションが見られる。現段階では隙間的遊びは長さを持たない点のようなイメージでとらえているが、遊びの相互作用を自然な流れのままに理解するという観点からすると、ルーティンの分析と相補的に行うことが有効と考える。離脱と構成を軽やかに繰り返す子どもの遊びを理解するために、両者の理論的検討とフィールドワークを進めていきたい。

<注>

- 1) 西村和清『遊びの現象学』劉草書房、1989
- 2) 福島真人『暗黙知の解剖 認知と社会のインターフェイス』金子書房、2001
- 3) 上野直樹『仕事の中での学習 状況論的アプローチ』東京大学出版会、p.55、1999
- 4) 西村和清、前掲書、p.21
- 5) 小関智弘『NHK人間講座 ものづくりの時代 町工場の挑戦』日本放送出版協会、2001
- 6) R.カイヨワ 清水幾太郎、霧生和夫訳『遊びと人間』岩波書店、1970
- 7) カイヨワ、前掲書、p.40
- 8) もっとも遊戯関係における他者性とは行為者のような社会的対象に限られるわけではない。自己との間にある関係を結んで現れる対象全般を意味している。
- 9) 上野直樹、前掲書、p.197
- 10) 杉谷修一「遊びの境界を構成するもの—隙間的遊びに関する事例を通して」西南女学院大学紀要 Vol.6、pp.34-40、2002

## The construction of a routine in play

Shuichi Sugitani

### < Abstract >

The concept of routine seems to be inappropriate for analyzing the creativity of play. It is true that the rule of a routine governs actions in a play. But we have to consider the nature of the rule that is available for the purpose of constructing order and making actions accountable and observable. That is to say, not only we can act free within the certain limits but construct a routine.

Depending on the degree that the rule admits actions, participants have different relations with the routine. Such organized play as baseball seldom accepts free because roles connect with each other. But the rule cannot absolutely define specific activities and it is the necessary condition of creative activities. The routine which rule is loosely constructed does not continue for a long time. Knowledge about the routine is not learned in advance. So participants have to construct the improvisatory routine. There are various elements concerning play in the everyday routine activities. They often contradict themselves but the routine does not seem to go along with efficiency.

'Inscription' is used for constructing order of interaction. We can apply this concept to analysis of the routine in play. In the play routine, inscription is not an explicit object but a hidden resource, such as techniques du corpus. This property have a possibility to have a certain influence with the routine in play.

Key Words : play, routine , inscription rule, paidia