

## 体育の学習指導における「フェアプレイ」の捉え方に関する一考察

宮坂雄悟\*・松田恵示\*\*

体育科教育学分野

(2008年6月18日受理)

MIYASAKA, Y. and MATSUDA, K.: The study of interpretation of "Fair play" in the physical education. Bull. Tokyo Gakugei Univ. Arts and Sports Sciences., 60: 153-159. (2008) ISSN 1880-4349

### Abstract

The purpose of this study is to suggest for interpretation of "fair play" in the physical education. To show fair play consciousness of players, "absorption" and "distance" which are characteristic attitude of play are focused on in this study. It is shown by this study that dualism of "absorption" and "distance" is necessary attitude to form play. As the result, general idea of "fair play" which focuses on moral confuses "fair play out of the court" and "fair play in the court" which are H.Lenk suggested or it focuses on only "fair play out of the court". It leads that understanding and sharing the idea of "fair play in the court" will help children to form their morality which isn't only in the game but also in their daily life.

Key words: fairplay, physical education, absorption and distance

*Department of pedagogy of physical education, Tokyo Gakugei University, 4-1-1 Nukuikita-machi, Koganei-shi, Tokyo 184-8501, Japan*

**要旨:** 本研究の目的は、体育の学習指導における「フェアプレイ」の捉え方に関して何らかの示唆を得ることである。ゲーム（遊び）を成立させる要因としての「フェアプレイ」についてプレイヤーの意識について明らかにするために、遊びにおける特徴的な態度である「没入」と「距離化」に焦点をあてた。遊びを成立させるプレイヤーの態度は「没入」と「距離化」という異なる意識を同時的に持っていることを明らかにした。結論として、倫理（道徳）的側面を重視した一般的な「フェアプレイ」の捉え方はレンクの指摘した「コートの中」と「コートの外」における「フェアプレイ」を混同している、または主に「コートの外」に焦点を当てた捉え方といえる。ゲームを成立させるための「フェアプレイ」を子どもたちが共有してこそ、人格形成や道徳性の育成といったゲームの範疇を超えた日常生活の領域においても効果を生み出す可能性が生じるだろう。

### 1. 研究の目的

1990年代初頭から主に先進諸国において行われた教

育改革に伴い、学校体育はその意義やアカウンタビリティが厳しく問われている。わが国においてもこのような背景を受け、それまでのプレイ論に依拠した生涯ス

\* 東京学芸大学大学院博士課程  
\*\* 東京学芸大学（184-8501 小金井市貫井北町 4-1-1）

スポーツを志向した体育のあり方が批判的に検討され、基礎的な身体形成や運動形成、社会性の形成へのニーズが高まっている。具体的な学習内容として注目が集まっているものとして、体力や運動能力といった子どもたちの身体的な能力の向上と共に、いじめや不登校など子どもを取り巻く危機的状況が現出する今日、体育において追及されるべき課題として、道徳性の育成つまり人間形成の側面が指摘されている<sup>1)</sup>。

スポーツに参加することによる人間形成の側面については、スポーツ哲学やスポーツ倫理学など様々な領域において研究が進められているが、「スポーツマンシップ」や「フェアプレイ」の精神との関連でスポーツの有する人格陶冶機能が主張されている。特に近年では欧米において、男性のみを表示しているとも取れるとの理由などから「スポーツマンシップ」よりも、「フェアプレイ」が多用される傾向にあるというが、非常に多義的な概念であり、その定義は幅を持っている。例えば、ハンス・レンク<sup>2)</sup>はその定義を5項目で示しており、1) 本質的(構成的)ゲームルールの遵守、2) 規則的ルールの遵守、3) 審判の判定に対する厳格な尊重、4) 競争相手に機会均等と協議開始時の同権を保障する理念、5) パートナーとしての相手の尊重、を挙げている。そして1)~3)の項目をゲームルールを遵守するための強制力をもった規定的な規範要求である「形式的フェアプレイ」とし、4)、5)の相手や審判に対する尊敬や騎士道精神のように制裁されることのない期待としての「非形式的フェアプレイ」として区別している。いわば前者は「コートの中」、後者は「コートの外」における「フェアプレイ」を示しているといえる。

また、体育科教育学、スポーツ教育学における研究に着目すると、シーデントップによる「フェアプレイ教育論」がある<sup>3)</sup>。スポーツの人間形成の可能性に着目して、フェアプレイとアンフェアプレイの内容を明確にして、学習者の現実の生活と関連付けながら体育授業でのゲームや練習を通してそれらを学習させようとするものである。その著書の中で出てくる「フェアなプレイヤーの特徴」として、1) ルールに従う、2) 審判の判定を受け入れる、3) 他の人のよいプレイをほめる、4) チームメイトを励ます、5) 自分のポジションでプレイする、6) 技能の低い仲間を助ける、7) 勝ち負けにこだわらない、8) 技術の応用に努める、といった点が挙げられている。

体育授業を通した子どもたちの人格形成を考える上では、このような理念を学習者である子どもたちと共有しながら実践することがその可能性を拓げることにつながると考えられる。しかし、功刀<sup>4)</sup>は上述したシーデン

トップの定義づけに対し、「フェアプレイ」の捉え方が人によって異なるような曖昧さをもった理念であることを踏まえたうえで、「拡大解釈」の例として紹介している。そしてレンクの示した「コートの中」と「コートの外」における「フェアプレイ」の区別を用いたうえで、スポーツ競技のゲーム性を内からも外からも守る精神として今後も探求されていくべきとしている。また西山<sup>5)</sup>は、この「コートの中」と「コートの外」におけるフェアプレイの混同が、スポーツの商業主義批判がしばしば自体の改善に結びつかない原因となっているのではないかと指摘しているが、体育授業におけるフェアプレイを考えるうえでも、この区別は重要であるといえる。遊びの観点から「フェアプレイ」について言及している西村<sup>6)</sup>は「フェアであることは競技者の持ち前である以前に、あくまでも、そのつどそのつどの競技をゲームとして成り立たせている機能的・構成的な概念として理解されるべきである」と指摘している。そしてゲーム内における特有のルールに従うというフェアプレイは不法行為を差し控えるということではなく、日常生活とは異なる「おもしろい遊び(ゲーム)を成り立たせ現出させるための手順」であるとしている。つまり、ルールに従うことや、判定を受け入れるといったゲームを成立させる要因としての「コートの中におけるフェアプレイ」と、そうしたスポーツ活動に参加した結果としてプレイヤーが身につける「コートの外におけるフェアプレイ」、つまり勝敗の結果を受け入れることや、相手や仲間を非難しないといった倫理的側面は性質の異なるものであるといえる。この点を明確に指導者が意識しないまま、繰り返されるスポーツ活動は、まさに人格形成のための手段的な活動となってしまう、そのゲーム自体に取り組むこと自体が有する自己目的性を見失いかねない危険性をもっているであろう。

そこで本研究においては、「コートの中におけるフェアプレイ」に焦点を当て、ゲームを成立させるための要因としての「フェアプレイ」についてプレイヤーの立場から主に解釈学的方法を用いて理論的に検討し、その意識のありかたを明らかにすると共に、体育の学習指導における「フェアプレイ」の捉え方に関して新しい知見を得ることを目的とする。

## 2. 遊びにおける「没入」と「距離化」

ゲームを成立させる要因としての「コートの中におけるフェアプレイ」の意識を問題にすることは、先の西村の指摘にあったように、日常生活とは異なる「おもしろい遊び(ゲーム)を成り立たせ現出させる」意識とはい

かなるものなのかを明らかにすることである。そこでここでは、遊びに特徴的な態度について検討していきたい。

遊びについて井上<sup>7)</sup>は、その特徴として「没入」と「距離化」という二つの気分、態度を挙げている。まず、「没入」について、チクセントミハイがフローと名づけたような、「全人的に行為に没入している時に人が感じる包括的感觉」「楽しさへの没入感」は、確かに遊びにおいて典型的に生じる気分であるといえるだろう。もちろんチクセントミハイの議論はそうしたフロー経験が遊び以外の仕事の領域においても、生じうるということも論じているわけであるが、フロー、つまり没入のない仕事が成立することはありえても、没入のない遊びは、客観的に見て遊びのような形式をとった活動をしていとしても、その遊び手にとってもはや遊びとは言えず、「没入」は遊び行為における特徴的な態度であるといえるだろう。

また一方で、アンリオが「距離が遊びの最初の形式」としたように、実際の生活からの影響を排除し、その遊び行為自体に目的に関わるというように、遊びは実際の生活に対して多少とも距離をとる形で構造化されている。しかし、実際の生活、日常から距離化し、遊びという非日常行為へと没入するというのではなく、没入を生み出すその同じ構造が、遊びへの没入そのものに対してさえ距離をとる態度をも、遊びは助長すると井上は論じている。遊びへの没入のあまり、怒ったり自棄になったり、あるいは勝利におごり酔いしれる人は距離感覚を失っており、もはや遊んでいるとはいえない。例えば、ごっこ遊びでドロ団子を作っている、それを渡されて本当に食べてしまう子どもはいないように、その遊びに夢中に、つまり没入していてもその構造に対する距離化の態度によって遊びは成り立っていると考えられるのではないだろうか。

しかしながら、このように遊び行為において特徴的に見られる態度である「没入」と「距離化」は本来、正反対とも思えるものであり、その点では二つを同時に抱え

るということは、矛盾するような極めて難しいことに思える。井上は、「(遊びは) 没入と距離化をともに可能にし、また必要ともする」としているが、何故、「ともに可能になるのか」については論じていない。「没入」と「距離化」というこの二つの態度が、本当に正反対の性質であるならば、両者はいわば一つの直線上にある個人の意識であり、一見その二つを同時に遂行しているように捉えることができたとしても、そうではなく、二つの態度が瞬間的に移り変わっているだけだといえる。

本研究では遊び(ゲーム)を成立させる特徴的な意識である「没入」と「距離化」という異なる態度の同時的な遂行は、どのようにして可能となるのかについてさらに検討していくこととしたい。

### 3. 遊びの実現可能性について

以上のことを考えるにあたって、まず〈遊ぶ〉、〈遊べる〉とはどのようなことなのかを論じたものとして、人間教育学の立場から遊びの可能性と実現性を示そうとした矢野<sup>8)</sup>の議論を見ていくこととする。矢野は世界に対する関心の種類という軸と、コミュニケーションの論理階型の識別能力という軸から形式的に4つのパターンを提示している(図1)。

矢野は、その4つのパターンにトムソーヤの物語に出てくる登場人物を配置することで、その違いを明らかにしている。〈パターンI〉は、論理階型の識別があり、純粋な関心をもつものであるとして、「遊べる」し「遊ぶ」ということであり、ここにいわば遊びの天才、トムソーヤを配置し、「複数のコンテキストを自由に横断できる」としている。〈パターンII〉は、論理階型の識別があり、道具的な関心をもつ、つまり「遊べる」が「遊ばない」ということであり、ペテン師が入れている。〈パターンIII〉は、論理階型が識別できず、道具的な関心をもつという、「遊べない」し「遊ばない」ものであり、最後に〈パターンIV〉として、純粋な関心に開かれているが、論

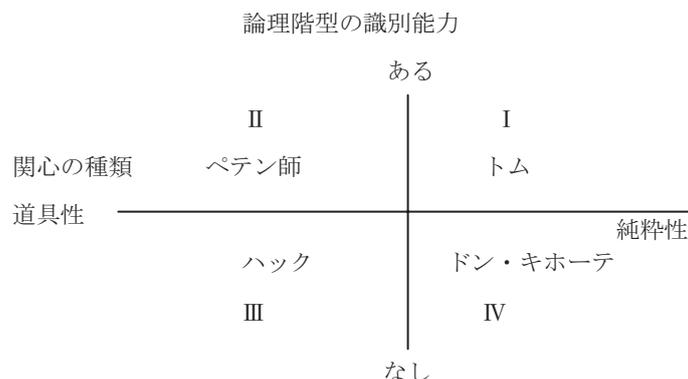


図1 遊びの可能性と実現性

理階型の識別ができない、つまり、「遊べる」が「遊ばない」ということであり、それは想像世界へと溶解してしまい、「遊び」と似ているが遊びではないとして、ここにドン・キホーテを位置づけている。トムとペテン師はフリをするという点で同様でも、トムがそのフリ自体を目的として遊んでいるのに対して、ペテン師は誰かを本当に騙すための手段の手段として、フリをするという点で区別される。また風車に対して、真剣に戦いを挑むドン・キホーテの行為は、トムにとっては遊びになるが、論理階型を区別できないドン・キホーテにとっては遊びにはならないということである。

このような前提に立った上で、矢野はさらに、ヴィゴツキーの「児童心理学講座」のなかで扱われている姉妹のごっこ遊びの例を取り出して、遊び行為における社会化を越えた生の可能性について言及している。そのごっこ遊びとは、お互いの姉妹関係を逆転するというものではなく、姉は姉の役割を、妹は妹の役割をというように、日常とは異なる姉妹を演じて、遊ぶというものである。そして、「遊びに夢中になることは、複数のコンテクストを股にかけ、同時に複数の役割を可能にする、社会的自己を超えた意味生成の瞬間を生きたこと」なのだと言野は、遊びについて述べている。

遊びにおける「没入」と「距離化」という観点から、以上のような矢野の議論を整理すると、姉妹のごっこ遊びの例は、遊び役割としての姉への変身において遊びへと「没入」と同時に、日常生活における役割である姉として、遊びから「距離化」することによって、この遊びが成立していることを示しているといえる。また、「没入」と「距離化」という二つの態度が遊び行為において同時性をもちうるということを示すと共に、「没入」と「距離化」の同時的遂行という問題が、同時的な重複した役割遂行、つまり役割の重複性の問題としても理解できることについての示唆を与えてくれる。しかし、何故それが生じうるのか、という発生基盤を明らかにするという点では不十分であるといえる。そこで、続いて役割に対する距離化の側面を考えていく上で、アメリカの社会学者ゴフマンの「役割距離」の概念に焦点を当て、そこから手がかりを探っていくこととしたい。

#### 4. ゴフマンの「役割距離」と遊び

ゴフマンの「役割距離」は、社会学において一般的に「一つの役割に没頭するのではなく、その役割におさまり切らないもう一つの『自分』を、しかも当の役割を遂行しながら表現してみせるテクニック」であり、例えば「手術中の外科医も、ときには助手や看護婦にジョーク

をとばし、冷徹なオペレーターとは違った、いわば『ナイスガイ』をも演じて見せる」(新社会学辞典、有斐閣)と説明されるものである。また、大村<sup>9)</sup>は「時々の場合にしぼりつけられたおしきせのイメージを嫌って、別の『自己』を提示する」こととしているが、つまり役割とは、ある状況内での参加者の立場のことであり、その状況がルーティーン化することでその役割に対して生じる「おしきせのイメージ」から外れた異なる役割を演じてみることが「役割距離」であるといえる。

このおしきせのイメージを生じさせる「状況」というものを、ゴフマンはその著作の中で中心的な概念として「フレーム」として用いているが、この「フレーム」概念はゴフマン自身が自ら述べているように、ベイトソンによる論理階型論を引き継いだものであるとされている。ベイトソンの論理階型論とは、表示レベルとメタコミュニケーションレベルの違いにより、社会関係におけるコミュニケーションを識別したものである。表示レベルとは明示的なレベルであり、伝達者はそのレベルに関しては、十分に意識的であるとされているが、それに対し、メタコミュニケーションレベルとは、関係性に言及するレベルであり、たいていの場合、無意識的で潜在的であるとされる。そして、この表示レベルとメタコミュニケーションレベルという二つが融合する過程を「一時過程」、分離する過程を「二次過程」とした<sup>10)</sup>。また、一時過程において、メタレベルのコードが十分な発達を遂げた後に、後発的に生じるのが二次過程である。この二次過程を、相手や自分の表出する記号が単なる信号に過ぎないということを見出すことから、生まれたのが「フレーム」概念であるとされており、ベイトソンは二匹のサル遊びの観察からそれを確認したという。つまり、サルたちは「コレハ遊ビダ」と意識しながら、すなわち、自分たちの信号が信号であることに気づきながら、喧嘩を遊んでいたということである。

ゴフマンとベイトソンの関係については、過去にも何度も議論されているものであるが、樋口<sup>11)</sup>は、ゴフマンがこうしたベイトソンの論理階型論に基づき、論理階型が分離される状況つまり二次過程に焦点を当て、「今、目の前で起こっていることは、表示レベルそれ自体とは弁別しうるメタ言及を受けたものではないか、というゴフマンの『疑問』の意識がフレーム分析の出発点となっている」としている。また、石田<sup>12)</sup>はベイトソンから継承したフレーム概念に「関与」という参加者の態度様態を関連させたことがゴフマンの「フレーム」概念の大きな特徴であるとしている。自分の行動にメタレベルから言及し(=疑い)、その状況(フレーム)の役割に当てはまらない自己を呈示する(=関与する)ようになるという

のが、ゴフマンの「役割距離」だといえ、つまり、「今あるフレームへの疑いを前提とした関与」であるといえるだろう。

以上の「役割距離」および「フレーム」概念の整理を踏まえ、ここで再び矢野の提示した図を考えてみたい。「今ここで起こっていることは何か」というメタレベルの自己言及、つまり「疑い」は、その行為者のフレームの把握につながる。これは矢野の図の縦軸、論理階型の識別能力のある／なしに対応しているといえるだろう。ベイトソンは、フレームを設定する能力の欠如が精神分裂病の特徴の一つであるとしているが、まさに論理階型の区別ができないドン・キホーテはその状態にあるといえる。

また、ゴフマンの演技的表現は、しばしば演者の功利的目的に結び付けて理解しているように見え、批判的に検討されることがある。この点からすると、「役割距離」は論理階型の識別によって、自分の印象を管理し、有利な私を呈示するテクニックであり、図における〈パターンⅡ〉のペテン師と同様のものと捉えることができる。しかし、深澤(1982)は、「役割距離」を実行する人は今あるフレームにおいて期待される役割に愛着をもっている場合がありえるし、場合によっては、このような人しか「役割距離」の機会をもたないこともある、としているが、愛着を持った役割における自己呈示は、図の横軸において道具性の関心というよりも、むしろ純粋性を持つものになりうると考えることができる。また、大村<sup>13)</sup>は、こうした「功利的目的に結び付けて理解しているように見える」といったゴフマンへの批判的見解を否定し、われわれが、芝居がかった表現をするのは、「目前の(息が詰まるような)功利的世界から、自分はもちろん同じ状況にある仲間をも、むしろ解放するためであり、しかも同時にその功利的世界も何とか維持しなければならないのだと認めているためである。この意味で『役割距離』の呈示は典型的な演技である」とし、ゴフマンの関心を、「ダブル・ライフ」と名づけ、二つ(以上)の「私」がほとんど同時に生きられているような「状況」そのものにあったとしている。そして、さらに大村<sup>14)</sup>は、「役割距離」を「一方の『自己』をあえて虚構化することで、かえってもう一方の自己がおのずと本ものの化する、そういうテクニックをいう」としている。大村が強調するように、ゴフマンの「役割距離」における自己呈示というものは、ある状況の中で「本もの」として呈示される自己もまた、「本ものの化」されているだけであり、「虚構化」された役割と、「本ものの化」された役割における同時的な表れといえる。つまり、「役割距離」とは、日常生活における役割の「重複性」を含意した概念であると捉えることができるのではないだろうか。

以上のことから検討すると、ゴフマンの「役割距離」は、極めて〈パターンⅠ〉(「遊べる」し「遊ぶ」)に近い性格を持つものであると捉えることができる。功利的世界によって支配されがちな、かつ複数の論理階型の複雑な構成にある私たちの日常生活において、自分はもちろん同じ状況にある仲間をも解放するために、「遊びの精神」を日常生活においても取り入れたテクニックであるといえる。つまり、遊び行為において見られる役割の「重複性」と日常生活の社会的場面における「役割距離」は、〈遊〉と〈俗〉という異なる世界という違いはあるが、その性質はきわめて類似したものである。そこで本報告の目的である遊び行為における「没入」と「距離化」という異なる態度の同時的な遂行の実現可能性を、続いて検討していくこととする。

## 5. 遊びにおける「没入」と「距離化」の同時的遂行の成立基盤

ここまでの議論を整理するために、矢野によって示されている図と、「役割距離」および「フレーム」概念を、続いて照らし合わせていくこととする。まず、縦軸とされている論理階型の識別能力のある／なしが、フレームつまり、メタコミュニケーションレベルに対応しているといえる。このメタレベルの言及、「今ここで起こっていることは何か?」を問うということは、その状況に対する「距離化」を可能にさせている。逆にいえば、それを問わないということは、フレームがないということではなく、別のフレームと区別できないということである。それは、一つのフレームにおいてのみ生きるということになるため、その唯一のフレームを「距離化」することはできないということになるだろう。つまり、この縦軸は「距離化」という態度が生じる可能性を示しているといえる。

では、横軸の世界への関心の種類とは何を示しているのだろうか。はじめに触れたように、何かのフリをするという行為が、遊びにも、ペテンにもなりうるというのが、この軸が示すものであり、それは個人の関心から捉えたとき、純粋性か道具性かどうか、目的的吗手段的かどうかで分かれているといえる。何かのフリをするという同じ行為が、区別されるということは、言語や振る舞いといったベイトソンによる「表示レベル」、またゴフマンによる「関与」の、その性質を区別することと同様と捉えることができる。つまり、ある言葉かけや振る舞いを個人の意識から、主観的に捉えるなら「世界への関心」の種類となり、これを客観的に捉えるなら「表示レベル」の性質といえることができ、横軸も対応関係にあるといえ

縦軸 ≪「距離化」の可能性≫

論理階型の識別能力 = フレームへの「疑い」

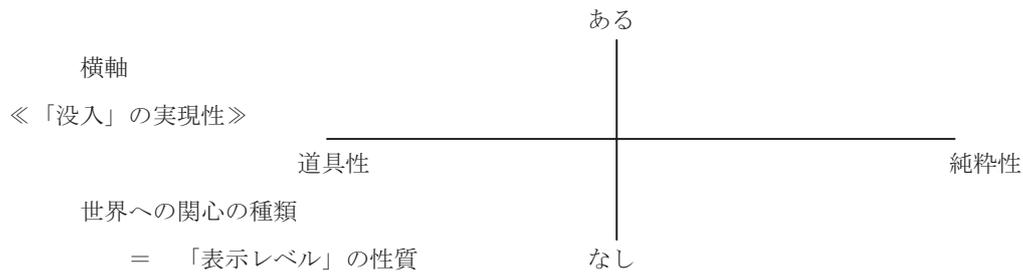


図2 遊び行為における役割の「重複性」の成立基盤

るだろう。そして、純粋な関心・表示とは、その行動自体に夢中になる、没入するということであり、道具的な関心・表示とは、その行動自体には夢中になっていない、没入していないということを意味しており、この横軸は「没入」という態度が生じる実現性を示していると整理することができる（図2）。

以上の検討から、遊び行為における「没入」と「距離化」という態度は、正反対という関係にはなく異なる基盤によって生じうる態度であるといえ、それぞれゴフマンの議論における「関与」と「フレーム」に対応している。つまり、「没入」と「距離化」は同一直線上で揺れ動く態度なのではなく、それぞれが独自の基盤において生じる態度であるが故に、両者の同時的な遂行が可能となりうるものが、理論的に明らかにすることができたといえるのではないだろうか。

### おわりに

本研究では、「コートの中におけるフェアプレイ」に焦点を当て、体育の学習指導における「フェアプレイ」の捉え方に関して新しい知見を得ることを目的としてきた。ゲームを成立させるための要因としてのフェアプレイについてプレイヤーの立場から、特に遊びにおける「没入」と「距離化」の同時的な遂行という意識のありかたについて、理論的に検討してきた。

カイヨワ<sup>15)</sup>は「よいプレイヤー」のあり方について、「よい遊戯者は、遊びに熱中しそれに全力を尽くしながらも、それが遊びであること、あるいは遊びにすぎないことを忘れない」としているが、ここまでの検討を踏まえると、「没入」と「距離化」という二つの態度の、同時性を含意したものであると考えられるだろう。

「フェアプレイ」というものは、これまでさまざまな説明がされているが、一般的に「運動競技における正々堂々たるふるまい」（広辞苑）とされているように、「フェ

アプレイ」という態度を生み出すものは、確固たる強い気持ちというような「焦点化された意識」に基づく態度をイメージしがちだといえる。こうした倫理的価値を強調した「フェアプレイ」の捉え方はレンクの指摘した「コートの中」と「コートの外」における「フェアプレイ」を混同している、または主に「コートの外」に焦点を当てた捉え方といえるであろう。しかし、「コートの中におけるフェアプレイ」つまり、ゲーム（遊び）を成立させるための意識として、「没入」と「距離化」の同時的な遂行が「良いプレイヤー」のあるべき態度であるならば、没入する意識を、同時に距離化することによる、またその逆による、焦点化とは全く反対の〈ぼやけた〉ともいえるような「拡散化された意識」こそが「フェアプレイ」の精神を生み出しているといえるのではないだろうか。体育の学習指導を考えると、こうした「フェアプレイ」がもつ二つの側面を明確に指導者が意識しないまま、繰り広げられるスポーツ活動は、まさに人格形成のための手段的な活動となってしまう、そのゲーム自体に取り組むこと自体が有する自己目的性を見失いかねない危険性をもっているであろう。本考察から導き出されるポイントは、「フェアプレイ」が余裕という言葉とほぼ同義とも取れる一種の「懐の深さ」を含意している点である。まず、ゲームを成立させるためのこのような「フェアプレイ」を子どもたちが共有してこそ、人格形成や道徳性の育成といったゲーム（遊び）の範疇を超えた日常生活の領域においても効果を生み出す可能性が生じるのではないだろうか。

### 引用・参考文献一覧

- 1) 友添秀則, 梅垣明美 (2007) 体育における人間形成論の課題 体育科教育学研究第23巻第1号 pp.1-10
- 2) ハンス・レンク, グンター・A・ピルツ (2000) フェアネスの裏と表 片岡監訳 不味堂出版

- 3) D・シーデントップ (2003) 新しい体育授業の創造－スポーツ教育の実践モデル－ 高橋監訳 大修館書店
- 4) 功刀俊雄 (2004) フェアプレイとスポーツマンシップ 体育科教育 第52巻第3号 pp.10-13
- 5) 西山哲郎 (2006) 近代スポーツとはなにか 世界思想社
- 6) 西村清和 (1989) 遊びの現象学 勁草書房
- 7) 井上俊 (1995) 生活のなかの遊び 岩波講座 現代社会学 第20巻 仕事と遊びの社会学
- 8) 矢野智司 (2006) 意味が躍動する生とは何か－遊ぶ子どもの人間学 世織書房
- 9) 大村英昭 (2002) 非行のリアリティー「普通」の男子の生きづらさー 世界思想社
- 10) G. ベイトソン (2000) 精神の生態学 佐藤訳 新思案社
- 11) 樋口昌彦 (2001) E.ゴッマンのパフォーマンス－初期著作における演劇論的アプローチの検討 ソシオロジ, 142: 73-88
- 12) 石田淳 (2002) リム・トークの語彙としての「場」－参与態度様態とフレーム認識 ソシオロジ, 46(4): 55-71
- 13) 大村英昭 (1985) ゴッマンにおける〈ダブル・ライフ〉のテーマ－演技＝儀礼論の意義 現代社会学, 11(1): 5-29
- 14) 大村英昭 (1985) 9) 同上
- 15) R. カイヨワ (1970) 遊びと人間 清水他訳 岩波書店