

ゲーム構造論の批判的検討

ーゲームにおける勝敗の現れー

田中丈太郎 上越教育大学

1. 目的

本研究の目的は、既存の「ゲーム構造論」(鈴木ら、2008)を批判的に検討し、より広義にわたってボールゲームの理解が深まること、そして、ゲームの目的そのものではなく、ゲームの結果として現れる勝敗に着目し、勝敗は単なる結果としてのみ現れるのか、それとも他に様々な意味を含意して現れるものであるかを明らかにすることである。

2. 研究方法

- 1) ソシユール言語学の差異化活動及び「ゲーム構造論」における「構成的目的」を視座
- 2) 「ゲーム構造論」における「構成的目的」、「goal」、「end」を視座

3. 結果と考察

- 1) 研究方法の1)を視座にすると、ゲーム中には構成的目的に基づいていない行為(時間稼ぎなど)が起こるということがわかった
- 2) 研究方法の2)を視座にすると構成的目的に基づいていない行為は目の前に起きている競り合い(goal)に対する意識よりも試合が終わること(end)に対する意識が強い時に生み出されるものであるということが分かった。しかし、「ゲーム構造論」では想定していなかったため、説明をすることが困難となっている。本論では goal ではないものが現れることを「ゲーム構造論の不具合」と呼ぶことにした。
- 3) なぜ前段のようなことが明るみになったかというとそれはむしろ「ゲーム構造論」の功績ともいえる。ソシユール言語学ではコトバは自然発生的に生まれるものではなく、人間が創り出した関係の世界の中で「ではない」という否定的な要素によって差異化されていくものであるとされている(丸山, 1983)。ソシユール言語学のように、ボールゲームの分析においても関係の中で差異が生じ、「ゲーム構造論」で

はないものの存在も明らかになったといえる。

- 4) ゲームにおける結果や勝敗の現れについてはソシユール言語学の言葉の概念を用いて検討した。定義として捉えるラングでは、ゲームを通じて判明(確定)した一方が勝利し、他方は敗北したという結果(成否)として現れ、それ以上でもそれ以下でもないが、1つの固定した定義を持たないパロールでは状況によって多様な意味を持ち、ゲームの本質を含んだものとして現れることもあり得る。
- 5) 現時点で鍵となっているのは「時間」の概念である。end の条件に時間を含むものはゴール型のみであり、構成的目的に基づいていない行為はゴール型にのみ現れます。end の条件が時間の場合、構成的目的を行うことの有無に関わらず、end に向けて進み続けている状態であるのが構成的目的に基づいていない行為生んでいる要因ではないかと考察している。

4. 結論

本研究では、「ゲーム構造論の不具合」が見つかり、構成的目的に基づいていない行為の存在が明らかになった。しかし教師としては行為の基準が明確となり、子どもたちのゲーム中の現象を考察しやすくなった。また勝敗や結果にこだわりがある場合でも、視点の違いによりゲームの本質を含んだものとして現れることもあり得ることが分かった。

5. 主な参考文献

- 1, 鈴木理・土田了輔・廣瀬勝弘・鈴木直樹(2008) ボールゲームの課題解決過程の基礎的検討. 体育・スポーツ哲学研究, 24-1: pp.1-11.
- 2, 丸山圭三郎(1983) ソシユールを読む. 講談社: 東京.