

ゲーム終結時に発生する拍手について

石飛 和彦

本稿は、「生涯教育ゲーム」をめぐる既に発表した一連の論考(石飛(2004)(2005)(2006))につらなるものである。

授業でゲームをとりあげ、実際に学生にゲームを実演させると、しばしば、ゲームが終わったときに拍手が起こる。本稿の関心は、この拍手の機能に向けられる。なぜ私たちはゲームが終わったときに拍手をするのか。本稿の第一の課題は、拍手の機能を定式化することである。つぎに、その拍手をスムーズに発生させる装置について考察する。これが第二の課題である。これらの考察から、生涯教育ゲームの枠組ないし「空気」の管理装置のひとつとしての拍手について、方法論的・工学的な探究が提案されるだろう。

1：予備的考察

1 - 1：辞書的定義

さしあたり、「拍手」は次のような辞書的意味をもっているようである：

- ・はく しゅ【拍手】手を打ち鳴らすこと。激励・祝意などを表すために手を打つこと。「で迎える」「を送る」(岩波書店『広辞苑』)
- ・はくしゅ【拍手】[ほめるとき、賛成の意を表すときなどに]手のひらを何度も打ち合わせて音を出すこと。(学習研究社『現代新国語辞典』)

いうまでもなく、これらの語釈は、正しい。というよりも、ごく常識的な次元で言うならば、辞書に書いてある語釈こそがその単語の定義であり、それじたいが、正しさを測定するモノサシの役割をはたすものである以上、正しいかどうかを問うことがいみをなさないようないみにおいて、定義上、正しい。

しかし、それはそれとして、拍手が出現している実際の状況を観察すると、辞書の定義には表わされていないこれらの振舞いの実際的な意味が見えそうなのである：

【例1：発表終了時】

進行役：これで1班の発表を終わります。

全員：(拍手)

【例2：フラフープリレー】

(「フラフープリレー」で、フラフープが参加者の円陣を一周して出発点に戻った)

全員 :(間。目をみあわす。)

全員 :(拍手)

【例1】【例2】のような場面での拍手には、おそらく、ごく形式的儀礼的な意味以上には、ほとんど激励・祝意・賞賛・賛成等の意味は含まれていないように思われる。こうした拍手のありようは、検討に値するだろう。つまり、「拍手」という振る舞いからいったん、辞書的な意味を切り離して考察する余地があるのではないかということである。この点について本稿の視点をはっきりとさせるために、あるエピソードについての記述を見てみよう。それは、慣習を異にするふたつの社会のあいだでおなじ「拍手」という振る舞いについての通念がくいちがったために、ちょっとした誤解を発生させたというエピソードを紹介するものである：

ヨーロッパでのオペラ、パレエ、コンサートなどの公演が、はじめてテレビでアメリカへ生中継された時、演技・演奏が終わって盛んな拍手かっさいにこえて、出演者たちが自分たちまで拍手するのを見たアメリカの視聴者はショックを受けたものだ。・・・「連中はなんてうぬぼれが強いんだ。コーラス・メンバーが主演者に拍手を送るのはまだ許せるさ。たぶん彼らの憧れの的なんだろうから。でもプリマ・ドンナ、コンサート・マスター、指揮者まで、どうして拍手するんだろう」と不思議がったのだ。こんな声がテレビ・プロデューサーたちに届いたので、以後のテレビ中継では、英語が話せる解説者をつけて、ヨーロッパではこれが当たり前のことだと説明するようになった。出演者たちは自分の演技・演奏に拍手を送っているのではなくて、観客に対して、その支持と是認に感謝を表わしているのである。(ヴァーガス(1987=1987)、pp.53-54.)

このエピソードを紹介しているヴァーガスは、観客の拍手と出演者たちの拍手それぞれについて、宛先と意味とを付与している。つまり、観客は演技・演奏の見事さに関して出演者に宛てて賞賛の拍手を送り、出演者は観客に宛てて感謝の拍手を送っているのだ、といったぐあいに。そして、同じ拍手という振る舞いに対してアメリカとヨーロッパとでは意味の種類や広さに違いがあったのだと指摘しているように思われる。それは納得できる主張ではあるが、本稿ではもう少し別の角度から考えてみようと思う。ヴァーガスは、アメリカのテレビ視聴者たちが「コーラス・メンバーが主演者に拍手を送るのはまだ許せるさ。たぶん彼らの憧れの的なんだろうから」と推論したと述べたうえで、その推論では「でもプリマ・ドンナ、コンサート・マスター、指揮者まで、どうして拍手するんだろう」という疑問が解かれなかった、というふうに記述している。アメリカの観客たちは、アメリカ的な辞書的定義を当てはめて「観客の拍手」を解釈し、さらに同じ辞書的定義を若干拡大

して「コーラス・メンバーの拍手」を解釈したが、それ以上の「出演者たちの拍手」を解釈することはできなかったというわけである。それに対してヴァーガスは（あるいは「英語が話せる解説者」は）ヨーロッパ的な辞書的定義において拍手は単に賞賛だけでなく感謝の意味も持つのだ、と解釈を与えたことになる。しかし、そのかぎりにおいては、ここでアメリカの視聴者たちがおこなったこととヴァーガス自身がおこなったことのあいだには本質的な違いはないのではないか。つまり、いずれも、拍手が発生したという現象に対して、行為主体（観客／コーラスメンバー／指揮者）と宛先（演奏者／主演者／観客）と意味内容（賞賛／憧れ／感謝）を割り当てて記述しているのである。あたかも誰かが誰かに宛てて封筒にメッセージを入れて送っているように、演奏者が観客に当てて感謝の意を拍手に乗せて送っている、というわけである。さて本稿では、こうした理解が、適切でないと言いたいのではない - 日本の私たちの辞書にあっても拍手は同様の意味を持っているだろう。そうではなく、「拍手」の発生という現象に対して、辞書的な意味を付け加えたり範囲を拡大したりするのは別の次元で見ることではできないか、ということである。【例1】【例2】のようななんでもないような場面を見て、そこでの拍手に、誰かの誰かに対する賞賛ないし祝意ないし感謝ないしなにがしかの意味が込められていたのだと解釈すること、ではなく、拍手が起こるといふ現象そのものの意味を見ることはできないか、ということである。

あるいは逆のいいかたをしたほうがいいかもしれない - 日常生活の中で、何らかの激励・祝意・賞賛・賛成等の意識・感情が起こったときに実際にそれを拍手という形で表現することがどのくらいあるだろうか？ たぶん私たちは、日常生活の中でいきなり拍手をされれば「場ちがい」な空気を感じて当惑することになるだろう。

つまり、辞書的な意味とは別の次元において、実際の使用においては、拍手という振る舞いと激励・祝意・賞賛・賛成等の意味とは、イコールではないということである。そう考えるならば、【例1】【例2】のような拍手の用いられ方を検討することの重要性がわかるだろう。

1 - 2 : いくつかの視点

拍手という現象の解明には、いくつかの視点が設定されるだろう。本稿では詳しく論及できないが、ランダムに挙げていくならば：

- ・ 拍手は儀礼的側面を持つ。たとえば宗教的活動において行われる「拍手」との関連を検討する必要があるだろう。すると、拍手という動作には、何かを聖別する機能があるのではないかと予測できる。

・ 拍手は、人間が発する音の中では打楽器的な性格を持つ。つまり、手を打ち合わせることによって鋭く大きな破裂音を発することである。行動学を参照すべきかもしれないが、そうした打楽器的な音を発生させることは、たとえば「相手を威嚇する」といった機能を持つかもしれない。このことを、儀礼的機能との関連で捉えられるかもしれない。

・ 拍手は口頭での言語的発話と競合する。つまり、拍手するということは喋らないということである。手で大きな音を出すことは、口で発した言葉を相手に伝えることの邪魔になるだろう。もちろん、じっさいには、拍手をしながらたとえば「素晴らしい！」と語りかけることもあるのだが、しかし、その場合でも、あまり細かい内容の言葉を発話しながら同時に拍手をするということはふつうは考えにくい。逆に、コンサートなどで「ブラヴオー！！」と言いながら拍手をする場合には、それはいわゆる通常の発話というよりは、「イエー」「ワー」といった無内容な叫びに近いものになるだろう。つまり、標準的な拍手のあり方としては、拍手することは言語的発話をしないことを意味するだろう。

・ 拍手は集団的現象である。ある場面で拍手が起こった場合、通常、それは「全員」が拍手をした、ということになる（実際に全員が手を叩いていたか確認される必要はない）。あるいはそのとき拍手をしていたのが半数程度だったとしたら、「半数の人が拍手をした」とは記述されず、「半数の人しか拍手をしなかった（まばらな拍手が起きた）」と記述されることになる。もちろん、じっさいに手を叩くのはひとりひとりの人なのだが、しかし、拍手は、たとえば「喧騒」とか「どよめき」とか「歓声」とかと同じく、集団的な現象であると思われる。

拍手をするとき、人は、集団に融解する。口頭で言語的発話を行うことを遮断して、没個性な拍子を全体に合わせて打ち鳴らすことによって、集団的な営為の一部となる。

これらの（あるいはこれ以外の様々な）視点について、ここで直接的に論及することはできないが、本稿ではこれらの視点から、拍手を、何らかの集団的な手続き、しかも儀礼的な、何かを聖別する手続きと捉えてみようと思う。

2：「括り出し」の装置としての拍手

2 - 1：括り出しの機能

【例1】【例2】のような生涯教育ゲームの終結時に発生する拍手に戻ろう。ラフな直感にしたがうならば、ここで注目しようとしている拍手の機能とは、ある活動（ゲーム）の開始・終了・ないし転換点を可視化して、ある活動を「ゲーム」として括り出すこと、だ

といえる。無論、多くのゲームや日常的場面に見られるように、活動の最中に「手を打って喜ぶ」というかたちでの拍手もあり、その場合は感情表出機能により傾いていると思われるのだが、次の【例3】では、逆に、括り出しの機能がより前面化されている：

【例3：あるインタビューの会話記録より】

(生徒1、2は帰国子女。他に2名とインタビュアー2名が同席。質問は「海外に行ってみてよかったこと悪かったこと」)

生徒1：うーん 外国人のものごとの考え方や(笑)常識的な考えや生活様式などを知ることができたのがやっぱりいちばん良かったんじゃないかと思います(一同拍手)

生徒2：書いたのそのまま言ってるやろ

生徒1：言うことないなあ

インタビュアー：そういうふうを書くわけ？

生徒1：やっぱし、あんまりふざけて書けないからな

これはゲームの記録ではなく、あるインタビューの会話記録から引用したものである。インタビューに答えているのは帰国子女の中学生であり、インタビューの質問も彼らの海外体験についてのものである。会話中で「書いたの」と言っているのは、彼らがそれまでに頻繁に受けていた同様の帰国子女調査研究のアンケート用紙への回答のことを指している。ここで生徒1は、インタビュアーのあまりにおさだまりの質問に対して、冗談めかしながらおさだまりの回答を答えてみせたわけであり、それに対して他の生徒たちは、拍手をすることによってその発話を括り出し、いわば「別のゲーム」として提示しているということが見て取れるだろう。

次の例も直接的にゲームの場面ではないが、授業等で頻繁に見られる現象である：

【例4：ゼミ発表の終了時】

発表者：以上で発表を終わります。

全員：(拍手)

これは【例1】と似たやりとりであるが、ゼミの授業場面で発生するたびに違和感を感じるものである。拍手の括り出し機能に注目することで、この違和感の理由がわかる。すなわち、ここでの拍手は、本来ならディスカッションに向けて開かれているはずのものである「発表」を、いわばゲームとして(あるいは「役割演技」として)括り出してしまったために、授業担当者としては大いに違和感が生ずるのである。

さて、「拍手」の辞書的定義の中の、たとえば「激励」「賞賛」といったことなるニュアンスは、こうした括り出しの機能の上に付加される感情の違いにもとづくものであるが、

それは、拍手という同じ単純な動作・音声が、社会的活動の中のどの局面に置かれるかによって、クレシヨフ効果のように意味合いを変えろという事実を指し示している。ある活動の開始点で拍手が行なわれれば、これから始まる活動をゲームとして括り出しながらそれに向けて感情を表出する、すなわちそれが、辞書で言うところの「激励」の表現となる、ということになり、また活動の終了点で拍手が行なわれれば、そこまでに行われていた活動を同様にゲームとして括り出しそれに向けて感情を表出することにより、結果として辞書で言うところの「ほめる」表現となる、というぐあいに。

こうした括り出し - あるいは、集团的に聖別すること - の機能に注目して、本稿では、拍手を、社会的諸活動（ゲーム）の多元的な枠組を制御するのに用いられる装置として捉えることにする。

2 - 2 : 役割解除と括り出し

これに似たものとして、グループワーク、ロールプレイなどにおいて、「役割解除」という手続きの重要性が強調されることがおもいだされる。こうした「役割解除」の手続きは、個人の心理的な「構え」に関連するものとして概念化されているようにおもわれる。

たとえば、「構成的グループエンカウンター」のテキストでは：

エクササイズが終わったら、現実に戻る前に、終わりの儀式をしっかりと行うことが大切である。特にロールプレイで役割を与えられた場合に、役割と現実が混同してしまい、やりとりの中で相手を嫌悪する場合がある。エクササイズが終わっても、後味が悪いままである。役割演技と現実は違うので、エクササイズが終わったら「互いに感謝の気持ちを込めて「ありがとう」と言って、役割を解く儀式を行う。/いまのやりとりは、この場ですべて完結していること、エクササイズが終わったら現実に戻ること、現実に戻ったらロールプレイ中のことは話題にしないことをしっかりと確認する。それでもなお嫌な気持ちが残るようなら、そのことを個別に聞くので、心にため込んでしまわないことを伝える。

（國分&國分監修(2004)、p.139.）

あるいはフィンガーペインティングのワークをもちいたファンタジーグループのプログラムにおける「終わりの儀式」についての文章：

・・・このように、生き方について変化を生じさせられたり、忘れていた傷と対面させられたりするほどの活動は、メンバーをファンタジーの世界に浸らせているといえよう。ファンタジーの世界に沈潜した参加者にとって、グループの解散と同時に日常生活の現実世界に戻ることは思っているほど容易ではない。そこで、「終わり」の区切りとして「儀式」

が設けられたのである。特に、浸っていた世界の残骸ともいうべき作品をきちんと処理することが「思い切る」ことに通じると思われる。(銅子(2007),p.158.)

さて、しかし本稿で注目している「拍手」は、場の参与者「全員」でおこなう作業である。そこで「解除」されるのは、ある個人のとる「役割」ではない。また、その「目的」も、個人が役割に囚われ続けるのを回避する、というものではないように思われる。しいていえば、場の空気を適切にしめなければ、なんだか気持ち悪い、釈然としないものが残って後味が悪いのである。そのために、みんなで「拍手」をすることによって、それぞれの参与者に「役割」を与えていたところの「場」の枠組み全体を、参与者全員で、解除する手続きであるように見える。たとえば個人の「役割」が結果として解除されるとしても、それは、「場」の枠組の解除を経由してであると思われるのである。

3：ゲーム終了の制御

3 - 1：終結点の明確化・枠組の指示・選択的透過

あらためて【例1】【例2】を見比べてみよう。

【例1：発表終了時】(再掲)

進行役：これで1班の発表を終わります。

全員：(拍手)

【例2：フラフープリレー】(再掲)

(「フラフープリレー」で、フラフープが参加者の円陣を一周して出発点に戻った)

全員：(間。目をみあわす。)

全員：(拍手)

いずれも、きわめてありふれたやりとり場面である。そして、一見してわかるとおり【例1】【例2】には違いがある。すなわち、【例1】では「これで1班の発表を終わります」という発話があり、それに応じるようにして拍手が起こるのに対し、【例2】では、ゲームが終結点をむかえ、一瞬の間があったのちに、拍手が起こる。

さしあたり【例2】に注目して、次のことがいえるだろう。第一に、この一瞬の「間」は、きまずさというか、なにか「うまくいっていない感じ」を与える。第二に、拍手はここで、その「間」を埋めて「うまくいっていない感じ」を修復するように、自然発生しているように見える。第三に、拍手が自然発生的だったとするならば、まさにこの場面で拍

手という手続きが機能的に要請されたことを表わしているだろう。そこで、【例2】を、本稿の注目する「拍手」の原型を示す場面と見ることにしよう（この「気まずい感触」をおぼえておくこと）。

【例2】と対比したときに、【例1】ではきわめてスムーズにことが運んでいるように見える。それはすなわち、【例1】のやりとり場面が、より巧妙に人工的に制御されている、ということを表わすだろう。いうまでもなく、「これで1班の発表を終わります」という発話が、その制御装置に当たるだろう。

ふたたびラフな直感にしたがうならば、「これで終わります」という発話は、拍手が起こるべきポイントを明確に可視化する装置として機能しているように、さしあたり思われる。たとえば：

【例5：言い直しの例】

進行役：んで、まあみんなそれなりに和がはかれたかなーと（一同、笑い）思います

：（一同の笑いと重なる）終わります（お辞儀）

：以上です（お辞儀）

全員：拍手

この場合、進行役のアナウンスが最後の「終わります」のところで、一同の笑いとなつて、そのために拍手を導くことに一度失敗している。そこで、あらためて「以上です」と言い直し、またお辞儀という同じ動作をやり直すことによって、拍手を導くことに成功している。逆にいえば、首尾よく拍手を導くことに成功することが、「終わります」という発話に要請されている、ということであるように見える。本稿で提案するのは、このように、ゲーム終了時のやりとりをゲームの空気の制御装置として分析することである（基本的にこの視点は、会話分析の古典的な研究である、会話の終了部門のメカニズムへの視点と同様の関心を持つものである（シェグロフ&サックス(1972=1989)））。

次の例は、「終わります」という発話と拍手とのやりとりが、多層化されている場面である：

【例6：多層化】

（一連のプログラムの最後のゲームの、最終ランナーがゴールする）

進行役：（ベルを鳴らす）えー、記録53秒

全員：（「イエーイ」拍手）

進行役：2班の優勝でーす

全員：（「イエーイ」拍手）

進行役：以上で「ゴミ袋リレーゲーム」終わりまーす

全員 : (「フーフー」拍手)

進行役 : え、以上で終わりませす (「はい」) ありがとございましたー

全員 : (拍手)

ここでは、進行役と全員(参加者「みんな」)とのやりとりが何往復か行われている。まず、あるゲーム「ゴミ袋リレー」の内部で、あるチームのプレーが行われ完了(ゴール)する。これに対して進行役はベル音と記録アナウンスによって終結点をマークする。それに対応して、全員が拍手を行う。次に、「2班の優勝です」とアナウンスすることで、「ゴミ袋リレー」というゲームの内部での、セレモニーとしての優勝アナウンスを行い、そこでまた全員が拍手(これは辞書的な意味での「賞賛」の拍手、と言ってよいかもしいない)を行う。次に、「以上で「ゴミ袋リレーゲーム」終わりませす」という発話によってゲームそのものの終結点をマークし、それに応じてまた全員が拍手を行う。最後に、このゲームを含む一連のプログラム全体(これが班発表となっている)の終結点をマークし、それに応じてまた全員が拍手を行っている。

この【例6】を見ることによって、進行役の「終わります」という発話にもうひとつの機能を付け加えることができるだろう。つまり、「終わります」という発話は、たんに枠組の終結点を明示するというだけでなく、多層的なゲームが行なわれているときにどの枠組が終わろうとしているのかを明示する、という機能である。つまり、「終わります」という発話は、そこで行われている多層的な活動のうちのひとつの層を定式化し、マークすることで、拍手という終結儀式を協働的に行うことを提案する装置であり、拍手は、それじたいがその提案への承認という隣接ペアを形成し、このやりとりが、あわせてゲーム終了の制御装置となっている、という見取り図を描くことができると思われる。

次の例では、より手の込んだことがおこなわれている：

【例7：活動で得られたものを定式化する】

(各チームで「人間知恵の輪」を行っている。BGMが流れている。ひとつのチームを残してあとは成功し終わっている)

進行役 : (ベルを鳴らす)

: (BGMの曲がちょうどエンディングにはいる)

進行役 : (エンディングに合わせて) はい、えーと、できなかったチームもあると思うんですけども、最後に円になれたチームは、チームで最後輪になってまとまった、と
ということで、今日のゲームは終わらせていただきたいと思います どうもありが
とうございました

全員 : 拍手

ここでは、ベルを使い、またBGMのエンディングをちょうど利用することによって、効果的かつスムーズにゲームの終結点を可視化している。また、注目すべき点は、ここでの最後のアナウンスが、この活動全体で得られたものを定式化する(「チームで最後輪になってまとまった」)ものだということである。【例5】でもある程度は行っていた(「まあみんなそれなりに和がはかれたかなーと思います」)が、ここではより明確に定式化を行い、またはっきりと「どうもありがとうございました」と発話することで、全員が揃って拍手することのできるタイミングを明確にコントロールしている。

ところで、この「活動で得られたものを定式化する」発話については、ゴフマンのゲーム分析の「透過膜」という比喩を参照するとよい(ゴフマン(1961=1985)、邦訳書 p.62. また石飛(2005))だろう。ゲームは、しかしかの枠組によって、日常生活世界から離れたひとつの閉じた世界を構成している。ゲーム世界は、ちょうど細胞をつつむ細胞膜が選択的透過性を持つように、日常生活世界のある側面をゲーム世界内に取り込み、またゲーム世界内の出来事のある側面を日常生活世界に引き渡す。たとえば金を賭けたゲームのおもしろさが賭金のレートによって左右されるように、ゲームのおもしろさは、この透過膜を通してゲーム世界と日常生活世界との間にやりとりされるリソースをいかにコントロールするにかかっている。このことは、ここで検討しているゲームの終結時のやりとりにもあてはまる。すなわち、ゲーム内の活動の成果を、ゲーム外の日常生活世界にどのように引き継いでいくか、参加者がいわゆる「おみやげ」を持って帰ることのできる、しかもそのことを実感できるしくみを作るといった問題がここにあると思われる。

ここで見ている「拍手」は、終了しつつあるゲーム(閉じられる枠組)の側から見れば、解除の儀式である。しかしそれは同時に、外側の枠組(日常生活世界)の側から見れば、ゲーム内で行った活動を定式化し評価し、そこから何かを収穫として取り入れる手続きにもなっているはずである。【例7】で行われているような定式化は、そのような意味において、ゲームを終結し日常生活世界へスムーズに復帰する手続きとなっているように思われる。

3 - 2 : ゲーム枠組の開始 - 維持 - 終結について - 授業との比較

ここで議論の補助線として、学校の授業という相互行為場面を参照しておこう。

社会学的な相互行為論の視点からは、(あらゆる社会的相互行為場面がそうであるように)学校の授業もまた、ある枠組を持ったゲームとして捉えられる。そのうえで、本稿で注目している「生涯教育ゲーム」と「学校の授業」とを、「スポンテニアスなゲーム/レディメイドなゲーム」というかたちで対比することができる(前掲石飛(2004))。すなわち、学校の授業は、私たちの社会の中で強固に制度化されているひとつの「制度的場面」として、私たちが実際に参加する以前にあらかじめルールづけられシステムティックに組織化

されている。そのために、たとえば本稿で注目している「ゲーム終結部」に関して、すでに見てきた事例のようにその場でのやりとりに多くを負うというよりは、あらかじめ、ゲーム枠組の開始 - 維持 - 終結を制御するしくみがさまざまに準備されている、といえる。

もっとも見て取りやすいのは、授業の最初と最後におこなわれる「起立、礼」の挨拶だろう。授業というゲームの開始部分と終結部分とを「起立、礼」ではさむことによって、その間のゲーム空間を明確に括り出すことができる。関連するしくみとして、時間に合わせて放送される始業と終業のチャイムがあるだろう。チャイムはこのばあい、本稿で見てきた「終わります」発話に相当する、ゲームの終結点を可視化し提案する装置であり、それをうけておこなう「起立、礼」の儀式が拍手に相当するだろう。

また、学校の授業は、細かい単元に区切られた教科書や教材をもちいて進行されるが、それは、単に教授される知識内容を伝えるだけでなく、授業（ないし科目の年間プログラム全体）の見取り図を可視化することによって、授業進行のプログラムとして教師および生徒によって利用可能なリソースとなっている。教科書の当該項目の終結点ないし「キリのいいところ」は、授業の終結点をあらかじめ予測させることができるだろう。

また、学校の教室の物理的性質じたいが、授業というゲーム空間の括り出しに一役買っていると見ることもできる。つまり、教室という空間は、基本的に収容人数（クラスの生徒数）に合わせて設計されていて、しかも、室内と室外を仕切る壁・窓・ドアも遮断性が高く、黒板や机の配置もあわせて、「教室内の空間」＝「単一の授業の空間」、「教室にいる人々」＝「授業に参加している／すべき参加者」、「教室内で起こっている出来事」＝「授業に関与すること」という等値を容易にする（逆にいえば、室内外の遮断性が低く、広さも漠然と広い部屋で、関係ある人となない人が頻繁に出入り・行き来しているような空間で、複数の活動が同時に行なわれたりしているような場合には、いわゆる学校の授業のやり方とは別の方略が要求されるだろう）。そうであることによって、たとえば、あるタイミングで教室のドアがガラガラっと開くことが授業開始の儀式をスタートさせる目印に用いられる、ということもおこるし、授業終了時の「起立、礼」の際の「いっせいに椅子を引く音」が終了儀礼の一部となるということもおこるだろう。

興味深いのは、学年があがるにしたがって、儀礼的な手続きが省略されていくように見えることである。小中学校ではていねいに行われる「起立、礼」の挨拶が、学年があがるにつれて省略されていき、高校、あるいは大学では、チャイムだけになり、あるいはチャイムも省略されることになる。また、低学年ほど（また、「落ち着きのないクラス」ほど）、「チャイムと同時に起立、礼、授業開始」を厳格に実行することが重要になっているが、学年があがるほど（あるいは「クラスが落ち着く」ほど）、チャイムと起立・礼と始業とをばらばらにしても授業が成立するように思われる。大学になると、單元ごとに構成された教科書然とした教科書やワークブックがそのまま用いられることも少なくなっていく、教室空間も漠然と開放的になっていくだろう。これらは、それだけ私たちが規律訓練されて

枠組の切り替えを身体内に自動化している、ということによるだろう（学校教育の潜在的カリキュラムについての議論（ボウルズ&ギンタス(1976=1986)など）が指摘しているのは、たとえばこのことである）。

もちろん、学校の授業が「レディメイドなゲーム」であり、その枠組の制御が制度的および身体的に大幅に自動化されているからといっても、相互行為場面の中で枠組の維持が行われなくて済んでいるということではない。むしろそうした活動は、身体化され自動化されているだけいっそう無意識的に、営まれているのだといえる（授業という制度的場面の相互行為分析については、秋葉（1996）上田(1997)、五十嵐(2007)などを参照）。重要なことは、授業というゲーム枠組を開始・維持・終結させるための手続きや、それをアフォードするさまざまなリソースが、学校の授業場面には（あるいは私たちの社会の中でのさまざまな制度的場面には）あらかじめ制度的に供給されている（この点については石飛(2005)でも触れた）ということである。それと対比して、「生涯教育ゲーム」では、それらのアフォードンスを見だし、ゲーム枠組を開始・維持・終結させる手続きを実践することを、より主題化して行うことになる、ということである。

4：ゲーム終結にかんする方法的・工学的検討

本稿では、ゲーム終結時に発生する「拍手」に注目してきた。ここでの議論は、ゲーム終結（あるいはより一般的に、ゲーム空間の枠組維持、あるいは「空気」の管理（石飛前掲論文(2004)(2005)を参照））にかんする方法的・工学的検討という問題提起をすることになるだろう。

もちろん基本的には、「これで終わります」をメリハリよく言うことによって拍手のポイントを明確に指定することに尽きるのだが、しかし、そこにもアレンジの余地とヴァリエーションの可能性はあるだろう。たとえば【例5】【例6】【例7】でみられたようなベルやBGMの利用、活動成果の定式化（あるいは「おみやげ」の確認）といったやりかたは、その手掛かりになる。また、学校の授業の中に制度化され埋め込まれている装置、たとえば先に上げた例では、単元化された教科書といったものは、ゲームの「式次第」をあらかじめ配布ないし掲示しておく等のやり方にアレンジすることができるだろう。あるいはまた、それ以外のさまざまな社会的場面の終了時の手続きに注目することで、利用可能なやりかたを発見することも可能かもしれない。たとえば、伝統的に行われている「手締め」（「三本締め」「一本締め」など）といったちょっとした儀礼を、ゲーム終了時の約束事として利用するのも面白いかもしれない（たとえば、現在あまり使われなくなっている「大阪締め」を全員で覚えておいて、プログラムの最後をしめる約束事としてやってみる、など）。

このような視点から、終了をコントロールする方法・装置は、検討・開発に値すると思

われる。

* 本研究は、「社会教育特講 III(生涯教育方法論)」での探求に多くを負っている。授業でのゲームの実践を通じて問題の考察に付き合ってくれた受講生諸君に感謝する。

- 秋葉昌樹(1996)「脱線・中断・再開にみる授業の秩序化と生徒の経験 - applied ethnomethodology の試み」『立教大学教育学科年報』no.39.pp.59-71.
- ボウルズ, S. & H. ギンタス(1976=1986)『アメリカ資本主義と学校教育』岩波書店
- 銅子龍賢(2007)「終わりの儀式」『現代のエスプリ別冊 イメージによるグループワークの実践』pp.157-166.)
- ゴフマン, E. (1961=1985)「ゲームの面白さ」『出会い』所収、誠信書房
- 五十嵐素子(2007)「教える/学ぶ(授業の会話)」「教える/学ぶ(授業のワーク)」
前田泰樹・水川喜文・岡田光弘編『エスノメソドロジー』pp.175-180,
182-188.新曜社
- 石飛和彦(2004)「生涯教育場面に導入される「ゲーム」について - 「空気」の協働的管理 - 」『天理大学生涯教育研究』no.8.pp.23-35.
- (2005)「生涯教育ゲームの分析枠組/分析可能性」『天理大学生涯教育研究』no.9.pp.30-49.
 - (2006)「生涯教育ゲームと状況的学習論」『天理大学生涯教育研究』no.10. pp.40-52.
- 國分康孝&國分久子(監修)(2004)『構成的グループエンカウンター事典』図書文化社
- シェグロフ, E. & H. サックス(1972=1989)「会話はどのように終了されるのか」
G. サーサス、H. ガーフィンケル、H. サックス、E. シェグロフ
『日常性の解剖学』pp.175-241.マルジュ社
- 上田智子(1997)「「授業」の相互行為的産出 - 授業分析の一視点として」
『日本語学』vol.16.no.3.pp.52-63.明治書院
- ヴァーガス, M. F. (1987=1987)『非言語コミュニケーション』新潮選書

