



Title	いかにして遊びを研究しうるのか：ホイジンガ批判から出発して
Author(s)	宮崎, 勝正
Citation	研究論集, 20, 51 (左) -71 (左)
Issue Date	2021-03-31
DOI	10.14943/rjgshhs.20.l51
Doc URL	http://hdl.handle.net/2115/80782
Type	bulletin (article)
File Information	04_rjgshhs_20_p051-072_l.pdf



[Instructions for use](#)

いかにして遊びを研究しうるのか —— ホイジンガ批判から出発して

宮 崎 勝 正

要 旨

遊びとは、誰もが知っている身近な経験である。遊びは楽しみや喜びをもたらしてくれるだけでなく、私たちの生の一部として重要な役割を担っていると考えられている。しかし、遊びを扱う諸研究においては未だに、遊びがそもそもどのような現象であり、それ以外の活動からいかに区別されるのか、といった本質的な問題に対して十分な説明が与えられていない。遊びの本質を捉えるような説明は、いかなる視点と方法によって可能だろうか。

本稿はホイジンガの『ホモ・ルーデンス』を批判的に検討することから始める。ホイジンガによる遊び自体の定義と、それに基づく文化因子としての機能についての説明を概括する。続いて、ホイジンガが遊びと見なしている具体的な文化活動の例をいくつか取り上げ、遊びであるという説明がいかなる論拠に基づいて行なわれているのかを見ていく。そのなかで、ホイジンガの遊戯論における二つの問題点を明らかにする。一つは、遊びを内から見るか外から見るかの二つの視点が混在していることである。もう一つは遊びを遊び自体の特徴から説明するか文化因子としての機能から説明するかの二つの説明方法が錯綜していることである。

ホイジンガ批判を踏まえて、遊びの機能を扱う研究と、遊び自体を扱う研究をそれぞれ概観する。まず、遊びに想定された機能を5つに大別して簡単に見渡し、機能を中心問題とする議論では、遊び全般に当てはまる一貫した説明を行なうことが難しいことを示す。次に、遊び自体を扱う議論としてアンリオと西村の遊戯論を挙げ、要点を整理する。遊び自体を扱う議論は、あらゆる形式の遊びに対し包括的な説明を与えうる。しかし、アンリオと西村の遊戯論は遊び自体の本質を十分に説明しきるものではなく、より詳細な分析の余地を残していることを示す。

最後に、遊びの本質に迫るための視点と説明方法について考察する。人が遊びを本来的な姿で見出すのは、遊び手として現に遊んでいるときではないか。直の経験としての遊び自体こそ遊戯論の目指すべき対象であるという考

えを提示し、遊び研究における遊び手の視点に基づいた遊び自体の分析の必要性を主張する。

はじめに

生き生きとした遊びの体験は、私たちにとって非常に身近で価値のあるものである。遊びは私たちに純粋な楽しみや喜びを与えてくれる。また、それは私たちが一人の人間として在るために、重要な役割を持つと考えられている。おそらく、人が一切遊ぶことをせずに生きるのは不可能だろう。遊びは私たちの生から切り離すことのできない、基本的な活動様式の一つである。それにもかかわらず、私たちにとって「遊ぶ」とは、一体どのような事態であり、他の活動からいかに区別されるのか、といった本質的な問いに対しては、いまだに十分な説明が与えられていないと言える。当たり前には知られているはずの「遊び」は、それを言葉で捉えて説明しようと試みた途端に、不可解で曖昧な現象と化してしまう。遊びという現象についてよく知るために、私たちはいかなる方策をとるのがよいだろうか。

本稿はまず、ホイジンガの『ホモ・ルーデンス』における遊びの説明を批判的に検討することからはじめる。そこで、ホイジンガの遊戯論において遊びであることの基準が多義的になっている原因を示す。それを踏まえ、遊びを特定の機能から説明している研究と、それ自体の特徴から説明している研究について、それぞれの主要な議論を概観する。最後に、遊びを研究するために妥当だと思われる説明方法と視点について考えを述べる。

1. ホイジンガによる遊びの定義と文化因子としての機能

オランダの歴史学者ヨハン・ホイジンガによる『ホモ・ルーデンス』¹は、「遊び」研究の先駆として知られている。『ホモ・ルーデンス』は、遊びの精神に人間の生の本質を見出し、あらゆる文化が遊びとして発展してきたことを論証せんとする冒険である。ホイジンガは遊びに関する彼以前の研究において遊びという現象が十分に定義されてこなかったことを鋭く指摘し、遊びの本質的特徴を描き出すことから始める。そこで提示される遊びの諸特徴は、いずれも非常に洞察に富んだものである。そのため、遊びについて考える者は今日においても、決してホイジンガの遊戯論を無視して通ることはできない。しかしホイジンガは、遊びの本質に鋭く迫るような特徴づけを行なっているにもかかわらず、結論として遊びがいかなる現象なのかを明瞭に示すことはできていない。議論が展開するにしたがって、ホイジンガが遊びと呼んでいる

¹ 本稿では、ホイジンガ(1973)を参考にしているが、議論を分かりやすくするために訳し変えた箇所がある。Huizinga(1956)を参照。

現象は次第に曖昧な姿をとり我々を煙に巻いてしまうのだ。遊びについて『ホモ・ルーデンス』から深く学ぶためには、その明哲な遊びの定義付けに注目すると同時に、ホイジンガが遊びの正体を自ら曖昧にしてしまった原因を見定め、教訓とする必要があるだろう。

遊びの定義を試みる際、ホイジンガがなによりも遊びの本質として注目するのは、「面白さ (Witz)」という要素である。遊びの面白さとは、いかなる分析も論理的解釈も受け付けられない本質的な在り方を示すものであり、それ以上根源的な観念に還元させることのできないものであるという。ホイジンガによれば「この面白さの要素こそが、まさに遊びの本質を規定している」(p. 20/S. 11)²。この、遊びの面白さという本質を出発点にして、ホイジンガは遊び概念の分析に取り掛かることになる。遊びを「遊んでいる人が自ら感じとっているそのままに (wie der Spieler es selber nimmt), その根源的な意味合いのなかで (in seiner primären Bedeutung) 理解しようとする」(p. 23/S. 12) こと、またそれに基づいて文化因子 (Kulturfaktor) としての遊びの機能を見定めること、これがホイジンガの遊戯論の試みであった。

「面白さ」という本質から出発したホイジンガは、遊びを次のように定義している。

「その形式からみると、われわれは遊びを統括して、それは本気でそうしているのではない (nicht so gemeint) もの、日常生活の外にあると感じられているものだが、それにもかかわらず遊んでいる人を心の底まですっかりと捉えてしまうことも可能な一つの自由な活動である、と呼ぶことができる。この行為はどんな物質的利害関係とも結びつかず、それからは何の利得もたらされることはない。それは殊更に規定された時間と空間のなかで行なわれ、決められた規則に従って規則どおりに進行する。またそれは、人びとの共同的な結びつきを生み出すのだが、その共同体の者たちは秘密に取り囲まれていることを好み、あるいは日常世界とは異なるものであることを変装によって強調するのだ。」(p. 44/S. 20)

これは『ホモ・ルーデンス』のなかではじめに示される遊びの定義である。しかし、上の説明はすべての遊びについて適用できるものではない。ホイジンガが言うには、「ここで我々が数え上げる特徴のなかには、ひろく遊び一般に関連をもつものもあるが、そのほかに、特に社会的な遊びについてだけ該当するものもある」(p. 30/S. 15)。よって、ホイジンガによる遊び一般の定義としてはむしろ、少し後の箇所を示されているものを参照するのがよいだろう。ホイジンガが動物や子どもの遊びから大人の遊びまで、すべての遊びを総括するのに相応しいと見なしている定義は、次のものである。

² 以下、ホイジンガの『ホモ・ルーデンス』からの引用はページ数のみで示す。スラッシュの前がホイジンガ (1973)、スラッシュの後が Huizinga (1956) のページ数を示している。

「遊びとは、あるはつきりと定められた時間、空間の範囲内で行なわれる自発的な行為もしくは活動である。それは自発的に受け入れられた規則に従って行われる。その規則はいったん受け入れられた以上は絶対的拘束力をもっている。遊びの目的は遊びの行為それ自体のなかにある。それは緊張 (Spannung) と喜び (Freude) の感情、それから「普通の生活 (gewöhnliches Leben)」とは「別のもの (Anderssein)」という意識を伴って行なわれる。」(p. 81/S. 34)

こうして二つの定義を比較してみると、一つ目の定義で示されている「人びとの共同的な結びつきを生み出す」といった説明は、ホイジンガの言う「社会的な遊び」だけに適用可能な要素だということがうかがえる。

ホイジンガが説明する遊び一般の特徴を整理しよう。遊びはまず、(1)「自由な」活動である。ここで言われる自由とは、強制されることなく楽しみを目的に行なわれる、といった意味である。またそれは、(2)本来の日常的な生ではないと感じられている。遊び手は、日常でのその者自身から「別の存在」になっており、日常的な活動とは「別のやりかた」を採用している。(3)遊びの目的はその活動自体のなかにある。遊びはそれだけで完結しており、その行為そのものに満足を得ようとして行なわれる。その活動のなかにあつて、遊び手は(4)緊張と喜びの感情に支配されている。さらに、その活動には(5)明確な時間的・空間的制限が設けられる。遊びは、物質的にせよ観念的にせよ、ある定められた空間・時間の範囲内で行なわれ、そのなかで終わる。そのような場の内部は、(6)一つの絶対的な規則が続べている。遊びの規則が疑われたり破られたりしたならば、遊び自体が壊れてしまう。

以上のような遊びの特徴付けは、遊び手に感じとられたままに遊びを説明するという目的に適ったものである。とりわけ(1)から(4)までの要素は、遊んでいる者の視点に立ったときの、その者自身の感情や態度に基づいた説明であるように見える。ホイジンガ自身が述べているとおり、『ホモ・ルーデンス』の第一の目的は遊びのなかで実現される遊ぶ心 (Spielsinn) の考究にあったのである。

しかしながら、ホイジンガの分析を受けついだカイヨワは『遊びと人間』において以下のような批判をしている。

「……ホイジンガが考察しているのは、遊びのそれぞれの活動に正確な意味を与える心奥の態度ではなく、むしろ外的構造なのである。また、彼が注意をそそいでいる考察対象は形式や規則であつて、遊びそのものによって満足させられる心の欲求ではない。」(カイヨワ 1990, p. 290)

ホイジンガによる遊び一般の説明を参照する限り、カイヨワの批判は当てはまらないように見

えるかもしれない。しかし実際のところ、カイヨワの指摘は的を射ている。ホイジンガが最初に行なった遊び自体の説明は、「面白さ」という本質を支柱に、遊び手の感情や態度に関わる特徴を巧みに示したものである。それにもかかわらず、ホイジンガは文化因子としての遊びの機能論へと議論を進めるなかで、遊びそのものに関する彼自身の豊かな洞察をほとんど手放してしまうのである。

ホイジンガは社会・文化発展の因子としての遊びの機能を扱うにあたって、遊びに備わった本質的な二つの形式を定める。すなわち、遊びは何かを表す表現（祭祀的なもの）であるか、何ものかを求めての闘争（闘技的なもの）であるかのいずれかであるという。ここで、ホイジンガがこれら二つの形式を遊びに帰属させるべく行なっている説明を簡単に見ておきたい。まず、祭祀的な儀礼は柵による圍繞などによって、神への奉獻を目的とした場を画し、標示するという特徴を持っている。また、祭祀は神聖なものであり、日常生活とは区別された特別な秩序に従うことによって成り立つ。それは真面目で厳粛なものでもありうるが、多くの場合は祝祭というかたちで、陽気な催し事という情調のなかで執り行なわれる。そこには厳しい規定性と真の自由との融合がある。こういった特徴から、祭祀的なものと遊びは共通したもののだと説明される³。

続いて、闘技的なものに関してはまず、多様な地域の言語において、挑戦、競技、危険などの観念が遊びを表す語と結びついていることが示される。また、あらゆる競技や闘技は、特定の規則に従って、どちらが勝つか分からない試練に、緊張を伴いつつ挑戦するという特徴を持っている。さらに、ほとんどの競技はそれ自体の領域内で始められ終わるような一つの完結体であり、日常的な必要や生活過程とは無関係である。このような特徴から、闘技的なものを遊びと呼ぶのは、決して言語的な比喩にとどまることではないとされる。ホイジンガにとって、真面目さや厳粛さは遊びの性格を否定するものではない。よって、単に楽しめるだけの気晴らし的な競技から、武器を用いた血腥い、死さえも招く真剣な闘いまで含めて、「遊びは闘争であり、闘争は遊びなのである」(p. 110/S. 46) という⁴。

こうして、あらゆる闘技的、祭祀的な活動は、すべて遊びの性格を持つということになる。ところで、ホイジンガによれば、祭祀は原初的には、何かを表現すること、実体的なものを観念的なイメージと結びつけ、劇的な仕方に表示することにほかならない。つまり、それは「物事を形象化してイメージを創り出すことで、現実にとって代わるものを生み出す行為」(p. 49/S. 22) である。したがって、原始社会における祭祀＝遊びとは、そこから宗教や神話、哲学、文学といったあらゆる観念的営為が萌芽してくるような、「社会的発展を孕んだ神聖な遊び」(p. 72/S. 32) である。

³ ホイジンガ (1973), pp. 44-73

⁴ 同上, pp. 109-112, 127-133

また他方で、自分の優秀さを認められたい、名誉を獲得したいといった願望は、子どもの生活から文化的活動までを通じて常に働いている。そのような願望は、個人や集団が自己を高めようとするときに働く最も強い動機の一つであるという。そこで競技や闘技とは、一番になりたいという願望を満たすものであり、個人や集団の優越性に証明を与えるものである。よって、美徳や名誉、栄光などといった価値は、はじめから競技=遊びの領域に属するのである。さらに、闘技において、勝者が得た尊敬や名誉はいつも、すぐさま勝者の所属している集団の全体に及んでいく。それはまた、祭祀における試練や犠牲として奉獻性を帯び、文化の対立的・競技的性格の基礎となるものである⁵。

こうしてホイジンガは、遊び=祭祀および、遊び=闘技を示すことによって、同時に、文化を形成し発展させる機能を遊びという現象に入り込ませる。ホイジンガによれば、「文化が遊びとして、遊びのなかに成長していくときにとる二つの形式、それが、人々の前でくりひろげられる神聖な見せ物行事（die heilige Schaustellung）と、祝祭に伴って催される競技（der festliche Wettkampf）」（p. 129/S. 53）である。このような準備を行なったうえで、ホイジンガはあらゆる文化現象の根源に遊びを見出していくのである。

2. ホイジンガの遊戯論における二つの混乱 — 視点と説明方法

ホイジンガの遊戯論を見渡してみると、そこには遊びを考察する方法上の問題として、二つの混乱が見て取れる。第一の問題は、遊びを内から見るか外から観るかの、二つの視点が混淆していることにある。また第二の問題は、遊びを遊んでいる人の感じとるそのものとして説明するか、その結果として働き得る機能から説明するかの、二つの説明方法が混在していることにある。以下では、それらの問題を明らかにするために、それぞれ二つの具体例を挙げて検討する。

第一の問題について、ホイジンガの遊び論が遊び手の心の考察を支柱に展開されていることは既に確認した通りである。しかしながら、ホイジンガがある文化現象に遊びの要素を見出すとき、その根拠はもっぱら外部から観察可能な特徴に求められている。それは物理的に設けられた時間・空間の境界や、日常とは区別された規則や行為などであって、人びとが実際に感じている緊張や歓び、自由、非日常の意識などは副次的に付け足されるに過ぎない。

一つ目の例として、十六世紀フランスの決闘についての説明が挙げられる。当時の決闘は武士貴族的な性格を強く帯びており、極端に血腥い形式をとることがあった。しばしば二人の貴族の諍いを理由に、介添人を含んだ複数人で流血の果し合いが行なわれた。その際、介添人は名誉を守るために、決闘に参加する義務を拒むことは許されなかったという。ホイジンガによ

⁵ 同上, pp. 133-185

ると、この血腥い闘争は殺すことを直接の目的としているのではなく、少しの流血で名誉が満たされると考えるものであるから、殺し合いの戦闘の代わりに決闘によって勝敗を決める決闘裁判の一形式として、祭儀の性格を持っている。それは明確な争いの場と、使用する武器や射撃の回数などについての規則の制約が設けられることによって、遊びの本質を得るという。抑えきれない憤怒から思わず犯してしまいかねない殺人に、整然とした秩序が与えられたものが決闘である⁶。

こうして、十六世紀フランスの決闘は遊びの例のなかに引き入れられる。そこではっきりとした理由を持って決闘に適用される遊び一般の特徴は、明確な規則に従って行われることと、時間的・空間的な範囲が設定されていることだけであるように見える。加えて、おそらく決闘はいつも緊張感を伴うものだろう。他方、ホイジンガは「名誉のために行なわれること」や「殺すことを目的としないこと」を強調している。これは、決闘がその活動自体を目的に行なわれ、日常とは異なるという意識を伴うという点で、遊びの特徴を持つことを示そうとしてのことだと考えられる。しかし、決闘が当事者たちにとって生活過程と無関係な自己目的的活動であり、非日常の意識を伴った「本気でない」行為であったかどうかは疑わしいと言わざるを得ない。また、決闘への参加を拒めないという点で、介添人に対して自由の要素を認める余地などまったく存在しないように見える。そしてなにより、遊びの本質である「面白さ」や、楽しみ、歓びといった特徴は、ホイジンガが決闘を遊びとして説明する際に無視されてしまうのである。

もう一つの例としては、造形芸術についての説明が挙げられる⁷。ホイジンガにとって音楽や舞踏といった芸術はまさに遊びそのものであるのだが、造形芸術には遊びの性格を認めない。造形芸術が音楽や舞踏の芸術と決定的に異なるのは、作品が一度完成してしまえば、上演や演奏といったその都度の行為に依存することなく、鑑賞者に一定の印象を与え続けるという点にあるという。造形芸術には、それが創造され、人々に享受されるための公的な行為の場が欠如しており、また鑑賞するという点にいたっては、なんら可視的な行為というものが含まれないとホイジンガは言う。従って、造形芸術という分野には、作品の制作と鑑賞のどちらに関しても、遊びの要素などまったく存在していないのだという。加えて、造形作品の本質的な在り方の大部分は、物を創るという性格上、美的動機に支えられたものではなく生活に関わる実際的な目的によって規定されている。この事実が、遊びの領域から造形芸術が外れる程度をいっそう甚だしくしているという。このような説明によって、ホイジンガは造形芸術を遊びの領域から排除しようとする。

このようにしてホイジンガが造形芸術を遊びでないと言うとき、その中心的な説明は、公的な場における可視的な行為の欠如に求められる。この行為の可視性や公的な場の設定という特

⁶ 同上, pp. 222-234

⁷ 同上, pp. 391-396

徴は、ホイジンガによる遊び一般の定義のなかにはっきりと見つけることが難しい。定義と関連付けるならば、外部から観察可能な仕方では空間的・時間的な範囲設定が行なわれていないということが、造形芸術を遊びから排除するための一番の理由となっていると考えられるかもしれない。少なくとも、行為の可視性および公的な場所設定の欠如とは、活動の外的構造に関する特徴であり、それが造形芸術における遊びの性格を説明する際の最大の根拠となっていることがうかがえる。ホイジンガはそれに加えて、造形芸術家は美的動機に基づいて行為自体を目的に活動するのではないと言う。この説明もやはり、ホイジンガが彼自身の視点から芸術家の目的を規定しているに過ぎないように見える。また、たとえある造形芸術が実際に生活過程での必要のために制作されたとしても、そのことは鑑賞行為までを遊びから締め出す根拠にはなり得ないのだ。

以上のような例から、ホイジンガの遊戯論の第一の混乱を見て取ることができる。ホイジンガは当初、遊びを遊んでいる者たちに感じとられたそのままに描き出し定義しようと試みていた。しかし、実際になにを遊びとみなすかの判断に際しては、ほとんど常に外部から観察できる形式的特徴ばかりが重視されている。遊び手の内的な態度や感情、目的などは、観察者としてのホイジンガの視点から一方的に規定されるか、或いは時にまったく度外視されてしまう。このことによって、遊びと遊びでないものの区別が結局のところ如何なる基準に拠っているのか判然としない。遊び手の視点と観察者の視点に明確な区別がつけられず、二つが混在した状態で遊びについて説明がなされるということによって、遊びは捉えどころのない現象に見えるのである。

続いて、第二の問題に移ろう。ホイジンガは遊びをまず遊びそれ自体の特徴から定義したが、文化現象の分析を進めるなかで、文化を生み出し成長させる機能をもつということに遊びの定義が取って代わっているように見える。遊び自体を定義し、それに基づいて文化因子としての機能を描き出すという当初の志は、文化の形成と成長を支える現象を「遊び」と呼ばんとする欲望に抗いきることができなかった。

一つ目の例として、ホイジンガはあらゆる詩的なイメージの形象化、すなわち「擬人化すること (Personifikation)」を遊びのなかに引き入れる⁸。というのも、ホイジンガにとってすべての詩作は遊びの本質を持つのだが、詩の形成過程にはほとんど常に生命のないものを人格として表現することが関わっているためである。ホイジンガは言う。「観念の世界を生命ある実体から作り出すという傾向は、精神に先天的なもの、絶対にそれなしでは済まされないものであって、これを精神の遊び (ein Spiel des Geistes) と呼ぶことは正しいのではないか」(p. 329/S. 133)。

ホイジンガはアッシジの聖フランチェスコを例にとり、厳格な信仰のなかに見られる擬人化の働きさえ、遊びの領域に属するのだということを示そうとする。聖フランチェスコは「貧困」

⁸ 同上, pp. 328-338

という理念を大変な敬虔さでもって崇めていたとされている。ホイジンガによれば、聖フランチェスコが貧困という理念を一つの人格的な精神的存在として信じきっていたかどうかは疑わしいという。聖フランチェスコはそれを信じてもいたが、また同時に信じてもいなかったのだ、と説明される。「彼の貧困という観念は、雰囲気としては、詩的イメージの形象化の分野と、信仰告白のなされた教義の分野とのあいだで、その後者にやや傾いていたとはいえ、絶えず動揺していたに違いない。この聖者の全生涯は純粋な遊びの因子、遊びの形姿で満たされていたといつてよい」(p. 335/S. 136)。

こうして、ホイジンガに従えば、すべての擬人化は、信仰の伴う神話的・宗教的なものから文学的な詩の形成の手段まで、精神の遊びの一つである、ということになる。擬人化についてホイジンガが示した例をもう一つ挙げておこう。日常生活のなかで経験されることとして、シャツのカラーボタンがどうしても外れないということがある。そういうとき、人はむきになってボタンを責めたり、怒鳴りつけたりすることがある。ホイジンガによれば、そのとき人は言葉の最も厳密な意味において擬人化を行なっているのであり、知らぬうちに遊びの態度をとっているのだ、ということであるらしい。

さて、擬人化が遊びであることの説明に関しては、もはや最初の遊び自体の定義というものが、ほとんど放棄されてしまっているように見える。擬人化について遊びの形式的特徴のすべてを当てはめていくことなど、できそうもない。遊びの定義に用いられた要素のなかでは、本気でそうしているのではない、日常的なやり方ではないといった意識を伴うという特徴が、辛うじて擬人化に適用可能であるかもしれない。いや、聖フランチェスコやカラーボタンの例を見る限りでは、それさえもホイジンガによって押し付けられた特徴でしかないように思われる。こう考えてくると、ホイジンガが擬人化を遊びと呼ぶとき、その根拠は遊び自体の定義に基づくものではないのだ、と言うことができそうだ。それでは、なぜホイジンガは擬人化を遊びと呼ぶ必要があるのか。それは、ホイジンガにとって、自然物や実体のないものに人格を与えて表現するということが、神話や文学の形成に根源的な役割を果たしているからである。生き生きとした比喩表現などは、擬人化の機能の上に可能となる。「肉体のないもの、生命のないものを人格として表わす、これがすべての神話が形成されてゆく場合の、そしてほとんどすべての詩作が行なわれる場合の本質である」(p. 328/S. 133)。このように、擬人化が遊びであることの根拠はほとんど、それが神話や文学の形成のために不可欠であるということに尽きている。ここでは、遊び一般の特徴を有することではなく、あらゆる観念の形成に貢献するイメージ形象化の機能として働いているということが、擬人化を遊びと見なす最大の動機になっているように見えるのである。

もう一つ、機能に傾いた説明の例を示しておきたい。ホイジンガは現代スポーツが遊びの領域から外れていることを説明する。スポーツの制度が発達するにつれて、規則は次第に厳重になり、細目に至るまで考案されていく。記録は着々と高められていく。そうして、組織化と訓

練が絶え間なく強化されていくにつれて、遊びの性格がスポーツから失われていくのだという。このことは、職業的プレーヤーのあり方によく示されている。彼らには自然で気楽な感じがなく、真の遊びの精神が欠けている。また、現代のスポーツは、古代文化のなかでは不可欠だった神聖な祭祀との関連をすっかり失い、完全に奉獻性なきものとして社会構造との有機的な結びつきを持たなくなった。それは、共同体のなかで文化の実りを生むような精神の因子ではなく、単なる闘技的本能の表われでしかない。アメリカの諸大学の組織された各種スポーツにせよ、大々的に宣伝された国際競技会にせよ、それらがスポーツを文化創造の活動へと高められないでいる事実は同じであるのだという。現代スポーツは、「どれほど参加者、観衆にとって有意義なものだとしても (wie bedeutsam er auch für die Teilnehmer und Zuschauer sein mag,)、それが一つの不毛な機能であることに変わりはない。そのなかでは、かつての遊びの因子がほとんど減び去ってしまった」(p. 457/S. 188)。こうして、ホイジンガによれば、現代のスポーツはもはや遊びの性格を失ってしまったのだという⁹。

このように、現代スポーツをめぐる議論においても、遊びと遊びでないものを区別する最大の根拠が文化創造の機能の有無に求められているように見える。まず、厳重な規則や過酷な訓練といった要素は、ホイジンガの遊びの定義から外れるものではない。むしろ、それらは他のあらゆる闘技的な文化現象を遊びと見なすために利用されさえしたものである。次に、仕事として競技を行なうプロ選手に遊びの精神が欠けているというのは、確かに納得のいく説明である。職業で競技を行なう者にとっては、スポーツが実際的な生活過程の一部としてあり、純粋に行為自体を楽しむということが難しい場合が多いだろう。よって、職業的プレーヤーの行なうスポーツに関しては、最初の遊び自体の定義に従って、遊びでないと判断できるかもしれない。しかしながら、ホイジンガは現代スポーツ一般を遊びでないと見なしている。職業的プレーヤーの例は、スポーツ全体を遊びから排除するための十分な理由にはならないはずである。そうすると、現代スポーツが遊びではないという主張の拠り所は、やはり文化因子としての機能の欠如にあるように思われる。ホイジンガが現代スポーツを扱うときの「遊び」とは、文化を生み育むという機能によって定義されるものであり、そこではプレーヤーや観衆にとっての意義、つまり遊ぶ心という本質は、効力を失っているのである。

このように、ホイジンガは一方で遊び手が体験する遊び自体の分析に基づいて文化現象を説明しようとしているが、他方では文化を発展させる機能によって遊びを説明しようとしていたのである。ここに、第二の混乱がある。ホイジンガの遊戯論では、遊びをそれ自体の特徴から定義するのか、それが有する機能から定義するのかの、二つの説明方法が錯綜している。このことによってまたしても、遊びと遊びでないものを峻別する基準が分からなくなる。議論が展開するにつれて、遊びという現象自体の特徴に即した定義は薄められ引き延ばされ、文化因

⁹ 同上, pp. 456-458

子としての機能に道を譲ってしまう。そうして、遊びは曖昧で両義的な性格を帯び、私たちが煙に巻いてしまうのである。

以上のようなわけで、ホイジンガは遊びの本質的な特徴を鋭く指摘しながらも、結論として遊びとは一体どのようなものなのかを明瞭に描き出すことができていない。ホイジンガの遊戯論においては、遊びの内部にある遊び手自身の視点と、それを外部から観察する者の視点とが、厳密に区別されず混在していた。また、考察方法に関して、遊び自体に表われている特徴に基づく説明と、遊びの果たす役割に基づく説明とが入り混じっていた。この、遊びを扱うなかで導入された二つの視点と説明方法の混乱こそ、『ホモ・ルーデンス』が遊びの正体を捉え難いものにしてしまった原因であると思われる。こうして私たちは、遊び内外の視点および遊び自体とその機能とを混同することが、遊びという現象の曖昧さを助長してしまうのだ、という教訓を得ることができる。ホイジンガに学ぶならば、遊びの考究に際して、私たちはこれら二つの視点と説明方法とを厳密に区別しておく必要があるだろう。

3. 遊びの機能をめぐる諸研究

遊びはどのような機能を持つものとして考えられてきたのだろうか。機能をめぐる遊び論の概要を見渡すために、各機能の分類を行いたい。以下に示す機能は、(1)技能の練習、(2)現実の補償、(3)知的発達、(4)人間教育、(5)集団形成、の五つである。本来であれば、これらの機能はそれほど明確に分離して考えられるものではないし、各論者の議論にそれぞれ中心的な機能を一つずつ割り当てていくことは恣意的な作業であるといえる。また、下で扱う五つの機能は遊びに想定されたものとして網羅的ではないかもしれない。とはいえ、差し向きおおまかな仕方であれ、遊びに付与された諸機能を整理することで、少なくともそのような遊び論の孕む曖昧さや多義性の一端を示すことができるだろう。ここでは、遊びの説明に用いられてきた主要な機能を簡単に整理し、議論を先に進めることを目的とする。

(1)遊びは技能の事前練習として機能する

遊びが生存のために必要な技能の事前練習として機能するという考えは、K・グロースが遊びを心理学の専門的研究対象として以降強い影響力を持った。グロースの考えは、動物の子どもの遊びと大人の動物の行なう実際的な活動との類似性に基づいている。例えば、ボールを前足で転がして遊ぶ子猫の動きは大人の猫がネズミや小鳥を捕える姿に似た形態をしている。そのため、子猫のふるまいは食料調達の予行演習として、狩りの遊びだと見なされる。このようにしてグロースは遊びに生物学的な意味を付与し、子猫や子犬と同様に人間の子どもの遊びも事前練習であるとしている。

グロースの準備説に関連した議論としては、H・スペンサーのエネルギー余剰説やK・ビュー

ラーの機能的満足による遊び定義などが挙げられる。その他、E・クラパレードやW・シュテルンなどは様々な修正や補足を加えつつ事前練習説を受け継いだ¹⁰。

(2)遊びは現実の補償として作用する

S・フロイトは『快感原則の彼岸』において、快感原則では説明のつかない現象として外傷性神経症と子どもの遊戯を見出している。フロイトによれば、小児性欲への志向を満足させられないために、子どもは常に外傷や失敗を被っている。遊びはそこで虚構的な満足を子どもに与えるものとして働く。そのようなフロイトの理論から、子どもの遊びは現実の代償であるという見方が影響力を持った。

例えば、A・アドラーは性の欲望の代わりに自己実現や優越性への志向を想定しつつ、フロイトの理論を引き継いでいる。アドラーによると、子どもは遊ぶことによって無力感や劣等感、被支配感などを解消しようと試みている。ごっこ遊びのなかで大人の役を演じている子どもは、子ども役の間人や人形に対して非常に専制的な態度を示すのだという。それは、日頃から自らが被っている支配や制限に対する無意識の復讐である。子どもは虚構の権力と優越によって劣等感を一時的に打ち消すことができる¹¹。このように、遊びはつらく鬱屈した現実の代償として機能する。

現実の補償としての遊びは、精神分析や心理療法に役立つものと考えられた。M・クライン(1997)やD・W・ウィニコット(1979)などは、そのような観点から遊びを扱っている。また、虚構的な補償という観念は多くの発達心理学者に受け入れられて(3)の議論の出発点となった。

(3)遊びは知的能力を発達させる

遊びは言語象徴や心的イメージを扱うような知的能力を発達させる役割を担っている。発達心理学者のJ・ピアジェによると、遊びは調節に対して優位な仕方で行く同化の機能である。人間の認知機能は、既存の認知的枠組み(スキーマ)を用いた外的環境の内面化(同化)と、新奇な事態に対処するために行なわれる既存のスキーマの修正(調節)が繰り返されることによって高次の段階へと発達していく(均衡化)とされる。

ピアジェは模倣行為を純粋な調節と見なし、それに対して本質的に同化として働くのが遊びであると考えている。子どもは未知の世界に絶えず適応することを強いられているが、それはいつも既存の認識を修正することを要求するため、知的・情緒的な均衡状態を得ることが難しい。そこで子どもは現実に適応する代わりに現実を変換して自我の成分への自由な同化を行な

¹⁰ エリコニン(2002), pp. 91-126

¹¹ 同上, pp. 144-145

うことで、現実への服従と葛藤から解放されるのだという¹²。よって、遊びはすべての世界を自分に従わせるような自己中心的同化の機能として子どもの適応・発達を担うものである。

このようなピアジェの遊び論に続いて、L・S・ヴィゴツキーやD・B・エリコニン、A・N・レオンチェフなどの発達心理学者が知的発達の機能をめぐって議論を展開した¹³。

(4)遊びは遊び手の人格を育てる

遊びは子どもを正しく成長させるための重要な教育手段の一つとされている。教育学者のH・ルールスは精神と肉体の均整の取れた相互的鍛錬によってこそ十全な人格形成が可能であると考え、スポーツ的形態をとる遊戯に注目している（ルールス 1987）。ルールスはプロの選手が行なう高度な競技スポーツでさえも、その核心には遊戯的な態度があるとする。ここでいう遊戯的態度は、探求、実験的行動、自己表現、自己吟味、自己確証、またそれらと並んで比較と競争という性格から理解されるものである。そのような勝利や成果への意志は人間の発達を最初に可能にするものであるから、それは排除されるのではなく人間的な教化の原理へと洗練されなくてはならない。その際に決定的な役割を果たすのが、決められた規則と競技相手の尊重を勝利よりも重視したフェアプレイとそれを歓ぶフェアな精神である。フェアな精神は公正、素直、誠実などを含むものであるが、それらは具体的な闘争の状態において初めて内容を明らかにする実践的徳である。従って、自己完成を志向する遊戯的態度と、フェアプレイの実践を通して具体的に確証されるフェアな精神に基づいて行われるスポーツ遊戯において、正直や公正といった徳が高邁な志とともに一つの生活形式へと高められるのである。こうして、遊戯のなかで形成、実践、蓄積された徳が人間の個性を形作るという意味で、ルールスは人間即遊戯歴であると述べるのだ。

教育学的な観点から遊びを扱った学者としては、教育玩具を開発したF・フレーベルやモンテッソーリ教育を確立したM・モンテッソーリなどが挙げられる¹⁴。他にもJ・デューイ（Dewey 1933）などが教育理論のなかで遊びを論じている。

(5)遊びは社会集団を生み出す

遊びは遊び手や観客たちを結束させ、人びとの共同体を創り出し発展させる。社会集団の形成や文化発展の因子を遊びに求める見方は、ホイジンガの遊び論に代表される。前章までで既にホイジンガの議論を総括しているため、ここでの具体的な議論の例示は省略する。ホイジンガの議論から分かるように、集団の形成と発展の機能は同時に、権力や名誉といった集団内の

¹² 同上, pp. 153-188

¹³ 例えば、ヴィゴツキー・レオンチェフ・エリコニン他（1989）

¹⁴ ルールス（1987）を参照

力関係や、集団に属する個々人のアイデンティティを確立する働きをも担うことがある。

社会文化との関連性に注目した遊びの論者としては、ホイジンガに続いて遊びの社会学を展開したR・カイヨワが挙げられる。また、集団形成にまつわる文脈で遊びを扱った論者として、E・ゴッフマン(1985)やM・ミード(1961)が挙げられる。

機能	視点	遊びの関連語	論者の例
技能の練習	動物心理学 生物学 進化論	本物でない行為 練習 本能	K・グロース H・スペンサー
現実の補償	精神分析学 心理療法	表現 創造性 虚構 ごっこ遊び 欲望	S・フロイト M・クライン
知性の発達	発達心理学 幼児・児童心理学	ごっこ遊び 模倣 象徴 規則 言語	J・ピアジェ D・B・エリクソン
人格の教化	教育学 教育哲学 教育人間学 体育学	運動 スポーツ 指導 遊具 学習	F・フレーベル H・レールス
集団の形成	歴史学 社会学 文化人類学	集団競技 見世物 祭祀 芸術 ゲーム	J・ホイジンガ R・カイヨワ

ここまで、遊びに想定された機能について簡単に整理してきた。上に挙げたような機能が特定の遊びの実践に付随して実現される可能性は、確かに想定することができる。適切な指導や設計のもとで遊ばれた遊びが子どもの発達や学習、教育に貢献するということは、大いにありそうなことだ。また、グロースのいう事前練習としての機能も、あらゆる遊びの内容を数え上げてみれば、必ずしもまったく果たされ得ないということもないかもしれない。そう考えると、上の五つの機能はどれも何らかの遊びの結果として働く可能性を持っているように見える。

しかし、特定の機能から遊びを説明しようと試みるならば、遊びはいつも多義性を帯びてしまう。というのも、ある機能から遊びを説明する場合、それはあくまで部分的説明でしかなく、遊び一般の包括的な理論たり得ないというのがほとんどだからだ¹⁵。或いは、一つの機能から遊び全体を定義しようとしたならば、その機能にそぐわないものは遊びではないということになり、論者の立場や目的ごとで一貫性を欠いた様々な遊びの定義が乱立することになる。例えば、ホイジンガによれば文化発展に寄与しない現代スポーツは遊びの要素を欠いているので

¹⁵ ホイジンガが遊び自体の定義を第一問題としているのは、まさにこのような考えに基づいてのことであった。ホイジンガは生物学的機能に関する遊びの解釈を列挙し、それらの研究を批判する。「……これらの解釈の試みの大部分は、遊びそのもの、それ自体の本質はいったい何なのか、遊びはどのようなあり方をしているのか、それは遊びをしている当人にはどんな意味があるのか、という肝心の問題には、第二の段階に至ってはじめて取り組むだけである。……遊びという第一性質については、何ひとつはっきり述べられていない、というのが一般である」(pp. 18-19)。しかし、そのような批判から開始した『ホモ・ルーデンス』もまた、機能による遊びの説明に傾いてしまった。

あったが、そのようなスポーツが個人の人格を育成するとき、ルールにとってはまったく理想的な遊びであるだろう。或いは、遊び=発達と考える一部の論者からすれば、カイヨワの挙げたアレア（偶然）やイリンクス（眩暈）の遊びに分類された遊び、例えばブランコをこぐことや富くじを引くことは、遊びの範疇外の行為であるかもしれない。いずれにせよ、機能から遊びを説明する場合には、遊びの全体像がつかめないか、または、遊びであるかどうかの基準が支持する機能によって様々になってしまうか、このどちらかの道を辿らざるを得ないだろう。結局、そのような遊びの説明は相互にまとまりを欠いたちぐはぐなものになってしまう。このように、機能をめぐる遊び論では、遊びとは一体どんなものなのかという問いに対し、整合性のある一貫した解答を示すことが難しいように思われる。

4. 遊び自体をめぐる議論——アンリオと西村

遊び自体を扱った遊戯論はあまり多くない。代表的な論者としては、アンリオや西村を挙げることができる。ここではアンリオと西村のそれぞれの遊戯論のなかで、遊びにどのような説明が与えられているかを概括したい。

まず、アンリオは遊び手が遊びに与える意味を中心問題とし、遊びにおいて実際に行為する人の心のあり方について考察を進めている（アンリオ 1981）。

アンリオは遊びの本質における、構造に対する意味の優位を指摘する。遊びの研究にとって肝心なのは、〈もの〉としての遊びの外的構造の分析ではなく、遊びとして意味づけられ現に行為される、〈こと〉としての遊びである。問題となるのは遊ぶ意識であり、行為に遊びという意味を与えるものである。人はある行為を遊ばずに行なうことができるし、その同じことを遊びで行なうこともできる。同じ「チェス」というゲームの規則の上にも立っていても、ある人は職業として生活の必要や地位のために本気でそれを行ない、またある人は遊びとして行為するということがある。その差異はただ、人がその行為に与える意味にのみかかっている。

アンリオによれば、遊びはなりよりもまず、遊び手とその遊びとのあいだに存在する「遊び（安全のための余裕の幅）」によって成立する。例えば、仮面をつける模倣の遊びにおいて、それが遊びである条件は、「自分の顔と仮面のあいだに、本人そのままの存在と本人がそう見えたがっている存在とのあいだに、その人間によって設定され維持されている「遊び」[余裕の幅]があるということ」（p. 110 [括弧内引用者]）である。仮面をつけて役を演じて遊ぶ者は、自分が、自分の演じているその人物そのものであると本気で思いこんだりはしない。役者と役のあいだには常にある距離が維持される。役の人物が非常な危険に晒されるような場面にあっても、役者自身はいつも安全であるという余裕の幅（遊び）が模倣の遊びを成り立たせる。役者が演戯にどっぷり浸かって、役の人物の悲劇を自身の悲劇と区別できないほどになってしまったとき、彼はもはや遊んではいけないのである。

こうして、アンリオによれば、距離があるところに遊びは存在する。遊びは、自分や他者の行為や、何らかの出来事について、それをよく見極めるために一歩身を引くことで、遊戯的な態度をとることによって成り立つ。主体としての人間があらゆる遊びではないものに対して遊戯的態度をとると、途端に遊びの世界が立ちあがってくる。

では、何が人に遊戯的態度をとらせ、遊びに遊びという意味を与えるのか。アンリオによると、遊ぶとはまず、これから遊ぶのだということを指定することであるという。それが遊びに遊びという意味づけをする最初の合意である。遊びへの加入のことをアンリオはイリュージョンと呼ぶのだが、それは「これから行なうことは遊びである」という合意を受け入れる瞬間後でなければ成立し得ない。よって、遊戯的態度の根底には既に、イリュージョンの意識、遊びへの加入の志向が見出されることになる。このようにして、アンリオの遊び論は同語反復的にしか説明し得ない、なにものにも還元不可能な遊びというものにたどりつく。結局、遊ぶことはそれ自体によってしか定義されないのだという。遊びは、遊びの合意や遊びという意味を既に予め了解しているということによってのみ、存在することができる。こうして、アンリオは遊び現象の分析の到達する頂点に遊戯の〈ア・プリオリ〉を認め、それ以上の考究を断念することになる。

さて、確かに、私たちがある行為に遊びという意味づけをするとき、その意味を「遊びである」という以外のなにかに還元して理解することは不可能であるかもしれない。とはいえ、人がある行為に遊ぶとき、その遊びのなかでは単に「遊び」という意味だけが体験され了解されるのではないだろう。遊び手の視点に立って見たとき、その者にとって「遊び」という意味はどのように体験されているのだろうか。

西村は、アンリオの議論に続いて遊び自体を扱う遊戯論を展開している（西村 1989）。西村の議論は遊び手の視点に寄り添った仕方で行われており、遊びについてさらに一歩踏み込んだ説明を行なっている。

西村によると、遊びは期待される結末を宙づりにする中で、遊び手や遊び道具が互いに同調して動くような構造をとる。例えば、鬼ごっこにおいて、子どもたちは鬼が子を捕まえるという一時的な結末を「いまか、いまか」と待ちわびつつ、その来たる結末までのゆとり（遊隙）のなかに遊ぶ。この遊隙のなかで、子どもたちは互いに笑いかけ、笑い返し、追いかけて、追いかけてらるといった具合に、常に遊びの了解、同調の関係を維持し、調整し、修復する。ここで、遊びであるというサインが双方の間でうまく了解されなかったり、個々の行動がこのサインの指示を逸脱したりする場合には、遊びはただちに本気のけんかや闘争になってしまう。こうして、遊びは個々人の実践的な意図・目的へ向けられた態度（対向）とは区別された一つの基本的な存在様態であり、自己と他者が互いに相手の反応を予期し了解し合う同調の態度において理解されるという。遊びとは、「ものとわたしのあいだで、いずれが主体とも客体ともわかちがたく、つかずはなれずゆきつもどつりつする遊動のパトス的關係」（p. 31）である。

このように、西村は遊びにおける遊び手やものの独特の関わり方を軽妙な語り口で巧みに描写している。そこでは、遊び手たちがつかずはなれず同調して動き回るような、生き生きとした遊びの雰囲気を感じられる。まさに遊ばれている具体的な遊びのなかに見出される特徴を捉えることで、西村は遊び手に感じとられたありのままの体験に迫るような説明を行なっている。

しかしながら、西村の遊戯論においても、ある行為や出来事に遊びという意味を与える契機がどのようなものなのか少しばかり判然としない。例えばジェットコースターの遊びは、強い恐怖や不安を伴うような、身を危険にさらす落下や意識を混乱させる眩暈などの体験と完全に区別される。それは、ジェットコースターの遊びにおいて、人は落下や揺れ、旋回といった動きや刺激に自ら同調して、その刺激「に・遊ぶ」という遊びに固有の存在様態をとるためであるという¹⁶。確かに、そのような態度をとることによって、日常的な在り方から区別された、遊びの体験が成立するという説明はもっともだと言えるかもしれない。とはいえ、自ら同調してそれ「に・遊ぶ」という存在様態をとるというのは、やはり「遊び」の同語反復的な説明の域を超え出るものではないと思われる。

この章では、遊び自体を考察の対象としたものとして、アンリオと西村のそれぞれの遊戯論を概観した。それらの遊戯論では、遊びとは何であるかという問いに対する説明が、一貫して遊び自体の特徴に基づいて示されている。そのため、遊びを遊びでないものから区別する基準が曖昧になることはない。それらは、特定の遊びに限定されることなく、あらゆる形式の遊びを総括するような一般的説明を行なっていると言える。しかしながら、それらの遊戯論においても、遊びが遊びとして現われてくる契機が十分に詳細で分かりやすい仕方で明らかにされているのではない。そこでは、遊ぶということはただ、先験的な意味理解によるものだとか、基本的な存在様態として可能なものだとか言われる。なるほど、人の生における遊びという現象の根源性は否定すべくもないかもしれない。それでもなお、遊びはいつも個別具体的な内容を伴った直の体験として私たちに現われるのだ、ということに目を向けないわけにはいかないだろう。それが遊びであるという事実は、実際に遊びのなかで経験される、その都度その都度の具体的な営みに支えられてはじめて私たちに与えられるのである。「遊びである」ことの合意とは具体的に何を合意することなのか。また、同調してそれ「に・遊ぶ」存在様態とは、日常的な在り方とどのような違いがあり、それ自体いかなる特徴を有するのか。そういった問いを立て、挑戦してみることで、私たちは遊びについてさらに深く知ることができるかもしれない。

5. 遊び手の視点に基づく遊びの自体論へ

ここまで、遊びをめぐる諸議論を概観してきた。遊び論の多くは遊びの機能を中心問題とし、

¹⁶ 西村 (1989), pp. 57-72

特定の機能を説明するために有益だと思われる特定の形式の遊びのある一側面について扱っているに過ぎなかった。機能をめぐる議論では、遊びをいかなるものと前提して置くかという理論的基盤が確固たる仕方で示されていないため、どの機能が遊びの説明として正しく或いは間違っているのかを判定することはほとんど不可能である。遊びに固有の機能を過不足なく描き出すためには、結局どこまでが遊びでありどこからが遊びでないのかの、その境界を先立って規定しておく必要があるだろう。従って、遊び自体の考究は常に遊びの機能の鑑定に先立っていなくてはならない。遊びにまつわる様々な研究が十分な意義と効力を発揮するために、遊び研究はいま一度、遊びという現象自体へと目を向けなおす必要があるだろう。

また、遊び自体を扱った研究としては、アンリオと西村の遊戯論について要点を整理し確認した。遊び自体の特徴を捉えようとする試みは、特定の形式の遊びに限定されることなく、遊び一般に対して包括的な説明を与えうるものである。しかしながら、アンリオと西村による遊びの理論は、いずれも同語反復的な説明の域にとどまり、遊び自体の本質的特徴を十分鮮明に示しきるものではない。遊び自体の考究は、人の生における遊びの根源性を認めるということだけで満足してはならないだろう。遊びの自体論は、遊びの具体的な現象に基づいた、より詳細な分析の可能性に開かれていると思われる。

しかしそもそも、遊戯論というものが共通して志向し説明を与えようとしている「遊び」とは、どんな対象のことを言うのだろうか。遊戯論者たちにそれをめぐって議論をさせているところの、純粋な形姿における遊び自体とは、どのような現象であると考えべきだろうか。また、遊びそれ自体のようなものを扱うことは、いかなる視点において可能なのか。このような根本的な問いにあって、私たちはまず次のように問い直してみるのがよいだろう。すなわち、遊びが遊びとして私たちに本来的に見出されるのはどのような場面か。

いくつかの遊戯論は、遊び自体の特徴づけを試みる際、「遊び」という語に含まれる特定のイメージを手掛かりとして用いている。例えば、ホイジンガが闘技的なものを遊びに本質的な形式の一つとして定めるとき、その発想は言語上の関連性から引き出されたものだった¹⁷。また、西村は様々な言語が共通して遊びという語で捉えているという理由で、「ゆきつもどりつ軽快に動揺するあてどない往還運動」というモチーフを遊びの論究の出発点にしている¹⁸。しかしながら、「遊び」という概念は、言語史および種々の地域の言語においてあまりに多様な意味内容を含んでいる。その一部としては、学習や探索、演奏や演劇、気晴らしや安心、仕事ではないこと、物事や心に余裕があること、不真面目、白昼夢などが考えられる。果ては、建築における接合部の隙間や緩みなども、遊びという語の圏内にあるのだ。遊びに適用されるモチーフ

¹⁷ ホイジンガは多様な言語における「遊び」概念の表現について分析している。詳しくは、ホイジンガ(1973), pp. 80-123を参照

¹⁸ 西村(1989), pp. 20-24

や評価は枚挙にいとまがない。そのため、「遊び」という言葉で表わされる特定の意味や用法を基盤に考察を行なう場合には、どんな言語的イメージを採用するかによって、遊びの説明自体が左右されてしまう可能性がある。そうしてまた、遊びとは何であるかという問いに対して、相互に一貫しない複数の説明が与えられることになりかねない。雑多に散乱した「遊び」の意味内容をすべて拾い上げて比べてみて、どれが最も根源的な遊びの観念であるかを突き止め、そこから遊び自体の本質を導出するといった方策は現実的でないだろう。

それでは、遊びそれ自体を扱う遊び論へ向かうために、私たちは一体どんなものに依拠して進むべきだろうか。これは遊びの本質をめぐって議論を繰り広げてきた多くの論者たちにとっても、容易には答えることのできない問題であった。しかし、遊びを理論的に分析しようとする試みの難解さにもよらず、私たちは普段生活するなかで、何が遊びで行なわれており或いはそうでないのかを自ずと心得ている。私たちはある体験を振り返ったとき、それが遊びであったということを自然と判断することができる。このことが、遊び自体の考究のためには特に重要な点であると思われる。街の公園や広場で、或いは遊園地やゲームセンターなどでもよいが、快活にはしゃぎまわり笑顔を向け合う子どもたちに、「遊びとは何か」と尋ねてみるとする。すると、彼らはおそらく素朴な、しかしまったく正しい答えを返してくれるはずだ。それは「今やっているこの遊び」だとか「楽しかったあの遊び」だとかいったものだろう。または「遊んでいるのに邪魔をしないで」というものがあるかもしれない。年齢や知識によらず、一度でも遊んだことのある者は、それが他の体験とはどこか異なる特別な体験であったことを知っている。それは厳密に指示しようとするれば「子どものころのあの体験」だとか「いま夢中になっているこの活動」だとか表現するほかない経験であるが、それにもよらず誰もが自然にそれとして了解している経験である。

ここで、遊びが本来的に見出されるのはどんな局面かという問いに戻ることができる。人が遊びに出会うのは、遊び手として遊びのなかにあるときである。遊びにすっかり巻き込まれてしまって、そこで動き回るような直の体験においてである。優秀な遊び手である子どもたちは、「遊び」という語が何を指し示すのかを知るずっと前から、遊ぶということが何であるか、どんなふうに感じられるのか、よく知っているのだ。一度として遊ぶという経験を持たない者がいるとしたら、人がなにやら嬉しそうに走り回っているのを見つけて、それを遊びだとか遊びでないだとか言うことができるだろうか。遊びという現象は、人が遊び手として、現に遊ぶということによってはじめて見出されるのである。そうすると、私たちが遊び手として巻き込まれ、また同時にそれを遊びとして了解しているようなあの体験、あの楽しみや喜びを持つ体験こそがもっとも飾り気のない純粋な「遊び」ではないか、と考えたくなる。そして、そのような「遊び」こそ、数多の遊戯論が明らかにしたいと志向し、またそれに何らかの機能を帰属させたいと考えたものではないのか。それは研究上の立場や言語上の比喩によって攪乱される前の、私たちにまづもって遊びであると了解されたものとして、最も基本的な形態における遊びそれ自

体である。これこそ、遊び研究において第一に目指されるべき対象であり、機能や言語的表現の分析のための理論的基盤たりうるものである。

こうして、遊びの考究は遊び手の視点に基づいた遊び自体の分析を要請することになる。私たちが自然に遊びとして知っているあの体験こそが遊びというものの本来的な現われであるのならば、遊び自体の考察はまさに遊びに巻き込まれて遊んでいる者の視点から行なわれる必要がある。遊びはまさに実践されている遊びという様態にあってはじめてその存在を私たちに知らせる。そのような遂行態としての遊びに携わっている者、よって現に遊びの一部として遊びのなかに在る者の眼差しにおいてはじめて遊びの本質への接近が可能であるだろう。遊戯論はいま一度、現に実践されている具体的な体験としての遊びそれ自体について、遊びのただなかにある遊び手の視点から考察する、という目標から出発しなくてはならないと思われる。

おわりに

本稿では、ホイジンガの『ホモ・ルーデンス』から出発して、遊びをめぐる諸議論を概観し、遊びの研究における説明方法と視点について考察した。ホイジンガの遊戯論は、遊び自体に備わった特徴について有意義な説明を行ないながらも、具体的な現象の分析に際しては、遊びであることの基準があやふやになっていた。それは、遊びを内から見るか外から見るかの二つの視点と、遊びをそれ自体の特徴から説明するかその機能から説明するかの二つの説明方法が、それぞれ厳密に区別されることなく混在していることに由来すると考えられた。また、機能に関する研究を簡単に見渡したところ、機能論では、遊びとは一体どんなものなのかという問いに対し、包括的で一貫性のある説明を与えることが難しいと思われた。他方、アンリオと西村による遊び自体の特徴づけは、遊び一般に適用可能であるものの、「遊びである」という事態を詳細に説明しきるものではなかった。それらのことを踏まえると、遊戯論が第一にとるべき方途とは、私たちの知る遊びという現象自体について、遊び手自身の視点における遊び体験の具体的な現われに基づいて考察することであると考えられた。そのような方針に従い、遊びと遊びでないものを明確に境界づける遊び自体の本質的特徴を追究することが、今後の遊び論の課題であると考えられる。

(みやざき かつまさ・人文学専攻)

参考文献

- カイヨワ、ロジェ (1990) 『遊びと人間』多田道太郎・塚崎幹夫訳、講談社。
Dewey, John, (1977), *The School and Society*, Chicago, The University of Chicago Press.
エリコニン、ダニイル (2002) 『遊びの心理学』天野幸子・伊集院俊隆訳、新読書社。

- フロイト, ジークムント (1996) 「快感原則の彼岸」『自我論集』竹田青嗣編, 中山元訳, 筑摩書房.
- ゴッフマン, アーヴィング (1985) 「ゲームの面白さ」『出会い——相互行為の社会学』佐藤毅訳, 誠信書房.
- アンリオ, ジャック (1981) 『遊び——遊ぶ主体の現象学』佐藤信夫訳, 白水社.
- Huizinga, Johan, (1956), *Homo Ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, Reinbek, Rowohlt Verlag.
- ホイジンガ, ヨハン (1973) 『ホモ・ルーデンス』高橋英夫訳, 中央公論新社.
- クライン, メラニー (1997) 『児童の精神分析——メラニー・クライン著作集2』衣笠隆幸訳, 誠信書房.
- ミード, マーガレット (1961) 「労働とあそびのリズム」『男性と女性』上巻, 田中寿美子・加藤秀俊訳, 東京創元社.
- 西村清和 (1989) 『遊びの現象学』勁草書房.
- レールス, ヘルマン (1987) 『遊戯とスポーツ』長谷川守男監訳, 玉川大学出版部.
- ヴィゴツキー・レオンチェフ・エリコニン他 (1989) 『ごっこ遊びの世界——虚構場面の創造と乳幼児の発達』神谷栄治訳, 法政大学出版局.
- ウィニコット, ドナルド (1979) 『遊ぶことと現実』橋本雅雄・大矢泰士訳, 岩崎学術出版社.