

# 遊び・意味・実在性

李 百鎬

我々は誰しもしばしば遊びなるもの、また、特にその意味の次元においても遊びは実在するものと考えている。しかし、では改めて「遊び」<sup>1</sup>とは何かと問うと、明晰なかたちで答えることが容易ではないことに気づく。それはなぜだろうか？そこで本稿においては、既存の遊び諸研究を批判的に検討することによって、それらが抱えている困難を明らかにしつつ、社会（科）学においていかにして「遊び」に関する説明の妥当性あるいは正当性を確保することができるのかについて考えてみることにする。そしてそれを踏まえて、遊びの社会学が進むべき方向性を提示してみたい。

## 1 はじめに

「遊び」は、従来の社会学的研究の中では、余暇研究や青年文化論、逸脱行動論、日本文化論、社会化論などで扱われてきたものの、どちらかといえばマイナーなテーマとされてきた。これは、労働や産業や教育が社会学の主要テーマを構成してきたことと著しく対照的である。しかしながら、社会的世界において、我々は誰しもしばしば遊び、——もちろん全く遊ばないと思う人や遊んでいるように見えるが自分では遊んでいるとは思わない人もいるが、それはともかく——これを主観的には知っている。実際に我々は——経験的であれ理念的であれ——社会的事実としてある遊びを想定している。もちろん通時的・共時的にその現象や意味は変化しつつある<sup>2</sup>ものの、当該の社会における遊びは、我々がそれを認識しつつ語るかぎりにおいて、そしてその行為が行われるかぎりにおいて、たしかに「実在」すると言わざるを得ない。現代

社会においては、オリンピックやワールドカップのようなスポーツ、そして旅行、テレビ、音楽、ゲームなど、さまざまな遊びが人々の生活の主要部分を構成している。しかし他方で、それらがいったん俎上にあがり議論されるようになる、その現象（や形式）はもちろんその意味さえもある「合意」に至ることは稀でもある。そのためこのような「社会的遊び」への理論的探求は、社会学の理論の発展においても欠かせない一つの過程でもあると思われるが、残念ながら「遊び」を社会理論の中に適正に位置づける理論的試みはほとんど存在しないと吐露せざるをえない現状に我々は置かれている<sup>3</sup>。

確かに、「遊び」とは何かと改めて問うと、明晰なかたちで答えることが容易ではないことに気づく。だが、それはそもそもなぜだろうか？そこで本稿においては、既存の遊び研究を批判的に検討することによって、それが抱えている困難を明らかにしつつ、社会（科）学においていかにして「遊び」に関する説明の妥当性あるいは正当性を確保することができるのか、

について以下考えてみることにしたい。

そのためまず、第2節では、社会学において「遊び」が取り上げられる嚆矢となった余暇社会学の議論と、その批判的な立場にあった文化産業論を取り上げ<sup>4</sup>、それら両立場において「遊び」がどのように捉えられていたのかを探ってみることにする。しかし前もって指摘しておけば、両立場では結局は労働と余暇という両分された生活場面における一方を構成する遊びがあるだけで、それ自体が何であるかは判然とせず、さらに各論者のパースペクティブに依存してアド・ホックなものであることが概観されるであろう。そのため次の第3節では、この「遊び」自体は一体何であるのか、という問いへの答えの手がかりとして、遊び論の古典でもあり未だにこの手の議論において参照される J. Huizinga の遊びの定義を分析する。そこでは定義に際して彼の二段構えの戦略、つまり「経験的事実」と「規範的前提」という二つの特性が導かれることとなる。しかし、そのためにこそ彼の定義は整合性を失ってしまうことが指摘されるに至る。したがって、この矛盾を解消する糸口を模索するために、さらに第4節の前半では、経験的な事実を探求しつつ多くの遊びの理論を創出してきた「遊びの科学」を、また後半では、再び「聖なるもの」から遊びの意義を導いた J. Huizinga と彼を批判的に継承した R. Caillois、そして実存主義的遊び論を説く J. Henriot の議論を検討することにしたい。最後に、第5節では、ここまでの知見を踏まえて、遊び (=遊戯性) の実在性の在り処を導くことによって、これまでの遊び (=遊戯性) の社会(科)学の陥穽を浮き彫りにしつつ、それが進んでいくべき方向性について考えてみることにする。

## 2 遊びと社会学

社会学において「遊び」が論じられるようになったのは、1960年代の終わりから1970年代に入ってからである<sup>5</sup>。それらはおもに余暇研究や青年文化論、逸脱行動論、日本文化論、社会化論などの文脈で論じられるようになったが、とりわけ、余暇社会学という分野が最も積極的に「遊び」という概念を取り入れてきた<sup>6</sup>。余暇社会学における余暇の概念は、典型的には J. Dumazedier の以下のような議論に象徴的に浮かび上がっているといえるであろう。「余暇は個人の職業的そして家族や社会からの義務から離れて、休息し、楽しみ、自分の知識を養い、そして、利害関係からも離れ、自分の能力を伸ばし、そして共同体生活への自発的な参加等々の自分の自由意思により満足が得られるさまざまなことによって構成される」(Dumazedier [1960:527])。ここでは「余暇」とは楽しみをその中心に据えて自由な自己完成を目指すものとされているようだが、それが社会学的文脈でいかに展開されてきたか、この概略を見てみることにしたい。そしてこれら余暇社会論者の議論に正面から批判を展開した文化産業論者の議論と対比しつつ、結局それらの議論においては「遊び」とはいかなるものであると考えられているかを探ることとする。

### 2-1 余暇社会論者による余暇研究

余暇社会学の中の代表的な論者としては、J. Dumazedier, M. Kaplan, J. Neulinger, John R. Kelly, C. Rojek, Stanley R. Parker 等の名を挙げるができるであろう。彼らはおもに経験的事象に関するデータの収集や分析を用い、「余暇経験の本質」を探ろうとした。余暇経験はそうしたいわば「余暇の本質規定」によって

支えられるが、たとえばざっと列挙してみれば  
こういう具合である。

N. Elias と E. Dunning は余暇を抑制の解除＝興奮の可能な領域として捉え (Elias and Dunning [1969:81])、J. Dumazedier はそれを休息、娯楽、人格啓発との連関で (Dumazedier [1962=1967:14])、また M. Kaplan はそれを自己－決定性、自由時間、楽しい感情と同一視し (Kaplan [1975:26])、J. Neulinger は認知された自由の状態として表現した (Neulinger [1981:21])。さらに、John R. Kelly にとっては制度的な拘束と義務が最小化された社会的経験として (Kelly [1983:198])、C. Rojek にとっては快楽の経済であった (Rojek [1985:177])。

いずれにせよ、何らかの形で娯楽や楽しみ pleasurable や、生きる喜びへの関心など、遊び (遊戯) 的要素を余暇の中心に据えつつ、それを自由な自己実現として同定していることが窺えるであろう。もっとも包括的な概念は Stanley R. Parker [1981] に求めることができる。彼は余暇経験を、選択 choice、柔軟性 flexibility、自発性 spontaneity、自己－決定性 self-determination の四要素と関連させつつ考察を加えた。これらの四要素は余暇経験に関する実証的な調査研究に活用しうる操作化や量化的可能な概念として用意されたものであるが、その主張の主な力点は、先進産業社会がすでに「余暇社会」という理想的な状態になりつつあることに置かれている。つまり「余暇社会」では四つの余暇経験要素が極大化して行く姿が描かれるわけである。また以上のような諸議論をさらに集約すると、それは C. Kerr らによる見解にもっともシンプルに求めることができよう。それは、余暇社会はいわば産業化の論理の必然的な結果である、というものである (Kerr et al. [1973])。

しかしながら、こうした産業化の論理だけでは広くマイノリティーたち (未熟練工、女性、少数民族) など、「余暇社会」を享受できない集団、それに付随する現象について捉えることが出来ない。なぜなら、この論理では、資本主義体制という巨視的な視点からの余暇現象への問いや、余暇、所得等のような社会的資源や機会の分配における政治的・経済的権力の影響を論外としているからである。確かに、このような議論は、「先ず、それは個人的な消費や余暇が life cycle によっていかに変化してきたかを明らかにし、次ぎに、余暇分布と関連する変数——とくに所得、財産、職業、性別、教育、宗教、人種等——間の関係を計量化してきた点に意味を求めることが出来る」(Kaplan [1975:89-105]) のであろう。だが、他方で余暇活動が生活満足度といった文脈で研究される場合が多く、したがってそこでは現体制内における余暇設備の改善と、余暇経験の質を向上させることが主な目的になる。結果、例えば余暇論者の関心は、先ず、商業的活用のための資源としての価値評価、次ぎに増大する余暇時間を活用するための専門的教育プログラムの開発、最後に、犯罪をはじめ社会的破壊行為を解消しうる社会統制手段としての役割等に集中し、そして、技術的・経済的変化の影響による余暇価値や余暇経験の変化に対応しうる余暇政策が強調されたりするに至る (Martin and Mason [1982:40-63])。しかしながら、このような関心はいかに新しい技術が活用されるかという実用的次元にその焦点を特化し、逆にそうした技術は一体誰が所有し誰が統制するのかという点に関して著しくセンシティブでないのである。

## 2-2 文化産業論者の近代批判と希望

余暇論者の抱える以上のような深刻な難点

に対し正面から挑んでいったのが、「文化産業」の問題を扱った T. W. Adorno と H. Marcuse であろう。彼らの矛先は「産業化論理」に向けられている。文化産業という用語は、大衆的な映画、音楽、商業的演劇、スポーツ、テレビ、喜劇、雑誌、小説、そして大衆娯楽と関わる諸形態を批判的に言及するために彼らが提示した概念である。彼らが文化産業に関する分析を重要視したのは、先の「産業化論理」とは対照的に、現代資本主義社会における余暇が、文化産業を所有しつつ統制する私的な利害関係と密接に関わるものと捉えたからである。また、そうした支配関係における社会化の道具としても大きな役割を果たすものであるとも考えたためである。

まず T. W. Adorno の文化産業に関する論点をまとめてみよう。彼は文化産業を普遍的 universal なものであると考えた。それは意識水準と無意識水準において怠慢 default を助長し一般大衆を無力化するものであり、個人の余暇時間を搾取するものとされる。文化産業の統制力が強まると、余暇経験は売買される。つまり余暇活動の商品化により、文化産業は文化的商品になるのである。それは大衆の無意識に蔓延り、現存する権力構造を秩序づける。確かにその構造の中では自由選択は許容されているが、それは制限された選択以上のものではない。さらに販売やデザイン分野において強調される商品の個性とは、大量生産品という事実を隠蔽するものであるとして彼は論駁を加えたのであった (Adorno [2001])。

このような大衆を欺瞞しつつ体制維持を図る文化産業への批判は H. Marcuse にも見られる。彼は、「産業文明の後期段階に到り、大衆操作技術は余暇時間を直接に統制する娯楽産業を発展させた。また国家はそのような統制を直接的

に遂行するようになった」(Marcuse [1955:49])、という。そして『一次元的な人間』(Marcuse [1964])においては、余暇と労働には道具的合理性と官僚的支配が浸透し、そこでは一次元的な思惟や行動パターンから抜け出すことの出来ない余暇形態が再生産されていると主張した。

しかしながら、こうした強烈な批判をなげかける二人の文化産業論者は、ではどういった未来への展望を抱いていたのであろうか？ T. W. Adorno は近代の和解(否定弁証法)を芸術<sup>7</sup>に託したのであった (Wellmer [1984-1985])。そして後期 H. Marcuse も、イデオロギー自体は弁証法的に下位文化による反発と芸術等を通じての批判意識を刺激するとし、『美的次元』(Marcuse [1978])においては余暇への希望に満ちた見解を述べ、それを人間の真の創造性と個人的な成就を可能にする比較的自律的な領域として規定している。つまり両者とも、文化産業の保守的・機能主義的な傾向を合理性の背理のロジックで反駁しながらも、けっきょくは、近代の和解や希望を比較的自律的な領域である余暇領域に託したといえるのである<sup>8</sup>。

ところで、余暇社会論者も労働に憑かれた近代社会への呪縛の背後に「余暇社会」というユートピアを希求する目線があったはずである。このように余暇社会論者、文化産業論者ともに余暇領域<sup>9</sup>への希望を共有しながらも異なる社会像を描くに至った原因は、各々の論者のパースペクティブに求めることができるであろう<sup>10</sup>。我々は各論者のパースペクティブにアド・ホックに左右された〈遊びなるもの〉には触れることが出来たが、ここにいたっても我々の間で共有可能な遊びの本質にまでは踏み込めていないことが以上で確認できるのである。

### 3 分析的概念としての遊びの同定

ここに至って、この論考の文脈から次のような難点が改めて重要なものとして再度強調してしかるべきことを主張したい。つまり、「楽しみ」という性質に支えられて「自己完成」という理念にまで祭り上げられた余暇の「本質規定」の問題である<sup>11</sup>。

社会的事実としての余暇の属性は、たとえば J. Dumazedier によれば、「開放性」、「非利害性」、「楽しみの志向性」、「個性性」の四つであるとされる (Dumazedier [1974=1981:135-144])。さらに続けて次ぎのように言明されている。「われわれは、レジャーという言葉は、究極の目的として自己実現を志向する時間の内容だけに用いるほうが有効であり、操作的に機能するもの……個人が現代の社会規範に従い、……義務的活動を遂行したときに、社会の側から個人にこの時間が付与される。この時間は、個人が自由に使用できるようになった時間である。……といっても、それは個人の意思決定の所産ではなく、第一に経済と社会の発展の所産である。……この時間こそは、人間が持つことが出来るようになった社会の新しい価値であり、社会の新しい権利として表現される」(Dumazedier [1974=1981:135-136])、と。

これは産業化論理の帰結としての自由、そしてそれに基づく新しい価値を前提にしているものである。さらに、先の四つの属性はこれらの価値に還元される。つまり「開放性」は自由な選択の結果によって、「非利害性」は「開放性」の必然的な帰結として、また職業労働からの分離として強調されている。これら二つの属性は「社会の基層的組織が規定する制度的義務や目的との関連で消極的にレジャーを定義する上での要件である」(Dumazedier [1974=1981:142])

とされる。そして人間の欲求に結びつき積極的にレジャーを定義するのが「楽しみの志向性」である。「こうした欲求充足の追及は、本質的に楽しみ志向的である。……まさしくレジャーの第一義的条件である」(Dumazedier [1974=1981:142])。最後に「個性性」は個人の自由を強調する属性と捉えることができよう。

ただし、ここで考えてみたい。この論考での議論からして J. Dumazedier の立論で最大の焦点となるのは、余暇の第一義的な条件であるとされる「楽しみの志向性」となるであろう。そして、それは彼の言葉で言うと、「貧困なレジャーではなく完全なレジャー」、つまり余暇を余暇たらしめる条件であるとされる。しかし、この〈幸福〉や〈楽しみ〉や〈喜び〉の追求は「人間の欲求」に関わるものであり、そのような説明だけでは「遊び」の本質はブラックボックス状態のままであると考えられる。典型的余暇社会論者である J. Dumazedier にあつてのこのような盲点は、対立しながらも同じ土俵に立っている文化産業論者にも指摘できるものであろう。

ところで、以上のような余暇社会論や文化産業論の限界を反省的に捉えなおそうとしたのが「遊びの社会学」であろう。たとえば井上俊は「余暇」ではなく敢えて「遊び」を概念化して捉える試みの重要性を次のように主張している。「遊びの概念、とくに遊びを何よりもまず人間の自由で主体的な活動とみるホイジンガやカイヨワのそれは、現実のレジャーのあり方を批判的にとらえるための準拠点として役に立つ」(井上 [1995:3])。余暇はほんらい余暇時間あるいは自由時間を示す時間的な概念であるため、自らの定義を支えている対立項、つまり労働を切り捨ててしまう傾向がある。そのため、たとえば数量的な実態分析などには適しているかも

しれないが、人間の自由で主体的な活動の話となると、活動そのものの属性を問う遊びの概念のほうが有効である。そう井上は考えるからである(井上 [1995:3])。ただし、この「遊びの社会学」にしても、それはいまだ一つのオルターナティブとしての提示に止まっているに過ぎない。

果たして我々はいったい何を遊びであるとし、いかにそれを分析することができるのであろうか？ これまでこのような遊びをテーマとして、さまざまな分野において多くの議論が試されてきた。しかし我々はいまだに「遊び」が何かを明晰なかたちで説明することに困難を覚える。なぜなら、既存の遊び研究を検討してみると、各々の論者はあまりにも当然のようにある遊びを想定し、そしてまるでそれを自明な事実として取り上げているものの、実はそれらは必ずしも一致する現象や意味であるとは限らないからである。そのためすべての議論を寄せ集めて折衷しても、または統合しても、「遊び」は明確に現れないのである。

そこで、ここでは「遊び」が何かを探るために、遊び論の古典であり未だに多く引用される J. Huizinga の遊びの定義を導きとして参照することにしたい。なぜなら、これまで彼以上に本格的に遊びの定義を行なった論者はいないからである。彼は以下のように遊びを同定している。まず、社会現象のすべては遊びに由来し、さまざまな制度、儀礼、信仰といった社会化された行動形式すべての起源には現在我々が忘失している遊戯的な意図や構造があるとする。遊びは文化より古い。「文化は遊戯として始まるのでもなく、遊戯から始まるのでもない。遊戯のなかに始まるのだ」(Huizinga [1972:75=1987:132])。その主張のエッセンスは、「すべて遊戯なり」(Huizinga

[1972:212=1987:352])、という宣言に結晶化する。

しかしながら、他方においては、「遊戯とはあるはっきり定められた時間、空間の範囲内でおこ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た規則に従っている。その規則は一旦受け入れられた以上は絶対的拘束力を持っている。遊戯の目的は行為そのもののなかにある。それは、緊張と歓びの感情をとめない、またこれは〈日常生活〉とは〈別のものだ〉という意識に裏付けられている」(Huizinga [1972:28=1987:58]) と、定義している。前者の「すべて遊戯なり」の根拠は「聖なるもの」にあると言われる。そしてあらゆる文化形式の発生論的なその根源を、聖つまり宗教儀礼から彼は導出するのである<sup>12</sup>。ところで、このロジックは、子供(遊び)が成長して大人(文化)になったので大人(文化)の本質は子供(遊び)である、という構造を有している。たとえば彼は、遊びという言葉の源泉を遡り、その用法によってその性質を類推する。そこから遊びの闘争 Agon という性質が導かれ、そしてそれはまた膨大な文献の探索によって「聖なるもの」である祭りの要素として確定され、最後に「聖=遊」の図式が導かれるに至るのである<sup>13</sup>。これが彼の言う「深い基盤」なのであるが、この深い基盤を踏み台にしつつその性質を次のようなものに求めていった。赤ん坊の目的なき喜び、遊ぶときの情熱、多くの人を熱狂に駆り立てる遊びの感動、これらを生む力を、どこにも還元されない、自然それ自体としての、緊張、歓び、面白さ……、と。なかでも〈面白さ〉はどんな分析も、どんな論理的解釈も受け付けなとする。つまり〈面白さ〉<sup>14</sup> それ自体が本質的なものであり、それ以上根源的な観念に還元させることはできないのである。まさに遊びの

本質であり、またそれゆえに、遊びは、「……無条件に根源的な生の範疇のひとつ」(Huizinga [1972:3=1987:14-15]) となるのである。ここでの「すべて遊戯なり」とする場合のその「遊びの意味」は、むしろ「遊びの意義」、換言すると、遊びはこうあるべきだとする「遊びの規範」であると思われる。それは、「聖なるもの」をそのまま遊びの意義に横滑らせたものと言わざるを得ない。しかし対して後者、つまり先ほど長い引用で挙げておいた彼の言から導かれる遊びの定義は、遊びをさまざまな行動形式のなかの一つの行為形式と見なす経験的な事実に立脚したものであることが容易に窺えるであろう。

ここで我々は直ちに彼の遊びの定義における矛盾に気づかされるわけである。その定義を経験的に導くことによって J. Huizinga は説明の客観性を図ろうとしたが、自らのその定義によって(またその経験的定義の内的矛盾<sup>15</sup>によってでもあるが)、議論の整合性を失ってしまっているのである。そもそも「聖なるもの」によって確保されていた「すべて遊戯なり」という考えが掘り崩されている。つまり、すべてが遊びであるという考え方は消えてしまい、〈日常生活〉とは〈別のもの〉というような限定された領域内に切り縮められている。「すべてが遊びである」とする規範的基盤の上に「すべてが遊びというわけではない(ある切り離された別世界で生起するものだけが遊び)」とする経験的基盤をかぶせることによって J. Huizinga の遊びの定義は一貫性を失ってしまうのである。彼の遊び論はある社会現象を「遊び」として同定するための分析的な概念としては失敗したと言えよう。

しかしながら後に見るように、このような二段構えの戦略によってもたらされた矛盾は、それを解きほぐして考察をさらに進める場合には、遊び分析において大きな端緒を提供すると思わ

れる。そのため彼の定義におけるこの矛盾を良く念頭に置きつつ、以下の議論を進めて行くことにしたい。

#### 4 遊び論の構図とその陥穽

以上のような矛盾の在り処である二つの特性、つまり「経験的基盤」と「規範的基盤」を、それぞれ経験的事実を志向した諸研究と規範性を志向した諸研究の中に求めることで以下検討を加えたい。具体的には、前者は私が「遊びの科学」と呼ぶ諸研究であり、後者は J. Huizinga の前提を批判的に継承した R. Caillois、そして遊びにおけるその主観性こそがその実在性の在り処であると主張する J. Henriot の研究を取り上げることにはしたい。まず、「遊びの科学」を概観してみよう。

##### 4-1 実証科学としての「遊びの科学」

19世紀後半は実証科学の時代であり、その科学的な精神は観察された所与事実の根拠としての因果性を究明しようとするものであった。これにより形而上学的・思弁的研究は後退し、観察され実験によって検証された事実だけを真理として受け容れる素地が涵養されて行った。

遊び研究もこの文脈において位置付けることができる。まず遊びが観察され(実在し)、そしてそれは何故かという因果関係を科学的方法によって突き止めるわけである。この類の議論は実は「遊び」と関わる研究のなかで最も量的に多くの理論を生み出してきた<sup>16</sup>。そこに共通して見受けられる特徴は、ある現象(ここでは遊び)の原因を観察や実験を通じて突き止めることにある。つまり A の原因を B に求めその因果関係を究明するといったスタイルをとる。ただしここで A は所与の事実であるか自明なモ

ノであるとされ、またそれぞれの理論の前提や条件Cによって成り立つとされる。少しだけ、こうした「遊びの科学」の典型例を挙げてみよう。

- ・ 剰余エネルギー説 (H. Spencer) — 過大なエネルギーが消費されるという条件を設定。
- ・ 反復説 (L. Gulick) — 人間の進化のあいだに起こる重要な行動は遺伝に備えて暗号化されるという条件を設定。
- ・ 気晴らし説 (G. T. W. Patrick) — 遊ぶ人は普段は働いているわけであるが、遊びは労働の反応とは違った反応の発現を伴い労働の有害な副産物を除去する、というのが条件。
- ・ 発達説 (J. Piaget や B. Sutton-Smith) — 遊びは知的能力を含む、という条件を設定。
- ・ 覚醒 - 追求としての遊び説 (D. E. Berlyne) — 最適覚醒に対する欲求が存在するという前提。

もちろんこれら理論の前提や条件が異なってくれば異なる遊びが焦点化されるわけだが、それによって導かれた遊びの原因なり前提なり条件の多様性には驚くばかりである。

これだけ異なった考えによって支えられる遊びとはいったい何なのだろう？ それは遊びでない現象の原因といかに異なるのか？ 恐らく問題はここでのAが遊びであり、それは所与の事実であるか少なくとも自明なモノでなければならぬ点と深く関連していると思われる。もちろん彼らはそれぞれ各自にとっての遊びを想定している。その定義はさまざまであろう。ある者にとっては幸福感や快楽であり、また喜びや楽しさであり、また新奇愛好であるように、トートロジカルな言葉の置き換えであったり、または、「覚醒水準を最適状態に向けて高

めようとする欲求によって動機付けられている行動」(Ellis [1973=2000:195]) というように、遊びがどのような条件のもとで生じやすいかを明確にしようとするものもあろう。しかしながらいずれにせよAであることの条件を満たすものはとうてい言えない。なぜなら、前者のような幸福感や楽しさは人それぞれの主観によって異なることが容易に理解できるからである。また、後者のような操作的な概念も、仮説を立ててそれを検証したとしてもその仮説が成り立つかどうかの問題であって、それが遊びであるという保証はないからである。そもそも観察し実験する対象である遊び自体が所与の事実であるとか自明なモノであるとか言えるものではないのである。

実は「遊びの科学」の内部においてもこの難点について多くの議論が交わされた。《その》原因を突き止めるには《それ》を知らなければならない、と。前述したように「遊びの科学」は所与の事実や自明なモノの原因を突き詰めその因果関係を究明する諸研究であった。つまり「遊び」がまずは実在しつつそれが客観的なものとして合意された現象である必要がある。しかしここで盲点が浮き彫りになる。遊び現象または行為、心理などは自然現象や事物と同じように扱えるか？ もちろんここでは主に生理学的現象や生物学的行動、そして心的反応等を想定してはいるが、それらの現象や行動そして反応が他と違いまさしく遊びであることを定義するわけではないとすれば、それは遊びの原因をつきとめたとは言えないだろう。そこで先ず《それ》、つまり遊びを定義する作業に迫られることとなるのである<sup>18</sup>。

では、その定義作業はどのように確保されるものと考えられるか？ それはまず、その現象を直接観察することで得られうる、と「遊び



の科学」内部では考えられた。あるいは、その現象の仮定された原因ないし動機的面から定義されうると考えられた。しかし両者とも問題がある。

前者はとくに生態学的アプローチにおいて見られるが、主に動物行動の観察による知見から導き出されたものである。それは種には特定の型があるが、これらの型や内容は一般的な言い方でおさまるとする。しかしそのようなアプローチからは次のことが予想されよう。まず、遊びと遊びでないことが峻別できるという条件でそうした主張は可能であり、またその条件が充たされたとしても、これまでの多くの論者がそれぞれのパースペクティブから捉えた遊びが著しく多様であることから予想できるのだが、それら多様な遊びをいちいち観察に付していこうとすることは実際上不可能な作業となることであろう。さらに遊びを観察する観察者(=解釈者)は極力主観的な視点を排除しつつ客観的視点を取ろうとするが、そのために、もし遊び手が遊びと思われる振る舞いをやめるかあるいは自らの振る舞いを遊びだと思わなくなると、観察者の視点からはその遊びの実在性も消えてしまうことになるのである。

そして後者であるが、その一般的な形式は次のように定式化される。「遊びは、(X)が仮定された動機である場合には(X)によって動機付けられた行動である。(X)の存在を見つける方法あるいは(X)が作られるときの条件を客観的に記述する方法があるならば、遊びを定義することが出来る。求められる状況と仮定される動機が与えられるなら、遊びはつくりだされるのである」(Ellis [1973:12=2000:33])。だが、これもけっきょく遊びの定義がその動機の定義に移されただけのものである。さらにその動機が遊びの定義を前提にするとすると、それは一

種の循環論法に陥らざるを得ない。

このように考えていくと、「遊び」は遊びだから「遊び」である、としか言いようがないのだろうか？ここまでの議論で「遊びの科学」は「遊び」の実証的・経験的な探求によってその理論の真偽性を問うてきたが、少なくとも遊びが何かを探求する点においては難点を抱えていること、また、その難点の主な原因は遊びの意味や定義が不明確のまま議論が展開されてきた点に求められることは確認したと思われる。それはある意味においては科学主義がもつ限界、つまり法則性と単純化への信奉により運動して生み出されてきた我々を説得し納得させる説明力なるものの軽視、これに起因するのではないだろうか？我々の社会的世界は説明され、そして我々はそれを理解して、多くの合意を創出してきたのではなかろうか？また、その合意された事象は少なくともそれが合意されているあいだは我々にとって〈真〉として現れるのだと私は考える。この「合意」という論点への着目により、我々は再びJ. Huizingaが考えた「遊びの意味」、つまり「遊びの意義」を根拠づける「遊びの規範性」へと戻されることになる。

#### 4-2 相対的根拠としての「規範」への憧憬

R. CailloisはJ. Huizingaとともに、「遊び」の重要性を認識しながらも、J. Huizingaのようなすべてを「遊び」に還元するいわば文化至上主義は退け、現実世界における「遊び」を構築しようとした。R. Cailloisは、J. Huizingaがまず聖と俗を混同し、またそれゆえに、日常的な遊戯の意義を損ない、次に物質的利害を伴わない活動として遊びを定義したため賭けや偶然の遊びを除外してしまった点を批判した(Caillois [1958=1991:4-7])。そして、この批判を通してR. Cailloisが導いた定義は以下のよ

うなものであった。

(1)自由な活動。遊ぶ人がそれを強制されれば、たちまち遊びは魅力的で楽しい気晴らしという性格を失ってしまう。(2)分離した活動。あらかじめ定められた厳密な時間および空間の範囲内に限定されている。(3)不確定の活動。発明の必要の範囲内で、どうしても、ある程度の自由が遊ぶ人のイニシャティヴに委ねられるから、あらかじめ成り行きがわかっていたり、結果が得られたりすることはない。(4)非生産的な活動。財貨も、富も、いかなる種類の新しい要素も作り出さない。そして、遊ぶ人々のサークルの内部での所有権の移動を別にすれば、ゲーム開始の時と同じ状況に帰着する。(5)ルールのある活動。通常法律を停止し、そのかわりに、それだけが通用する新しい法律を一時的に立てる約束に従う。(6)虚構的活動。現実生活と対立する第二の現実、あるいは、全くの非現実という特有の意識をとまなう。(Caillois [1958=1991:13-14])

この記述は、遊ぶ行為の基本的な諸特性を経験的に導き出したものである。そして、これらは一見満足できるもののように見える。ところで、「定義」とは通俗的に一般に未知の事項が有している内包を既知の事項の組み合わせを用いて表現することである。すると、「遊びの定義」も、我々が「遊び」を知らないため、それが有する内包を既知の事項で説明することになるだろうが、実際に、「遊び」を定義するためには、我々は予め遊びを知っていなければならない。だが、遊びを知っているということはその「定義」を知っていることになる。このようなトートロジカルな作業の繰り返しは既述した「遊びの科学」においても同じであった。そし

て、実は R. Caillois の先の定義も、あらかじめ遊びが何かを知らないと構築できないはずのものとなってしまっているのである。

ここで R. Caillois の定義の矛盾を論駁しようとした J. Henriot の論点を参照すると、このことはより鮮明に浮かび上がってくるだろう。J. Henriot は上の R. Caillois による定義に対し、「その基礎としてもちいられている諸基準があいまいで混乱していること、それから、このように区別された諸特性が結局は、衆目一致して遊びとは無縁とみなされるような諸活動のなかにやはり見いだされるということは、容易に証明できるのだ」(Henriot [1973=2001:94])と断って、R. Caillois の挙げた各項目を論駁していく。しかし、ここで複雑となってくるのは、諸基準があいまいで混乱していることや、遊びでない諸活動を知っていることは、やはり J. Henriot 自身も彼なりの「遊び」がどういったものかを知っていることを示すものであり、その自らの基準より R. Caillois に批判を向けている、と敢えて指摘しておかねば不公平となるであろう。けっきょく、分析者の主観的視点が常に介在し、究極の根拠としての「外」は閉ざされたままであると言えよう。外には出られず内部からしか語りえない、というわけである。

ところで、既述したように、J. Huizinga はあらかじめ遊びの根拠を「聖なるもの」から密輸することで「遊びの意義」、つまり文化の根源をなす遊戯、究極の根拠としての「すべて遊戯なり」という、主張に至った。敢えて言えば、相対的な〈外〉なるものを想定していたと捉えても良いのではないかと考えられる。対して J. Henriot は、遊びの実在性を〈遊ぶ主体 le jouant〉に求め、それこそ遊びが実在する究極の根拠であり、「どんな類型に属する遊びにふけているにしても、遊びは何よ

りもまず遊び手とその遊びとのあいだに存在する遊びによって成立するのである」(Henriot [1973=2001:108]) と考え、遊びのメタフィジック(遊びの実存主義)を完成させていった。なぜなら、けっきょくは観察者は人間の遊びについての自分自身の経験と自分が遊びについて抱いている観念とを対象に向けて投影しているに過ぎないためである。また J. Henriot は以下のように考えたからでもある。遊びが存在するとすれば、その遊びは、「自身の行為に対する行為者当人の態度の中にしかないはずだ。……遊びをその根源とその本質そのものにおいて捉えてみると、けっきょく遊びとは行動の形式ではなく主体的な態度なのだ、……遊びとは、一主体としての人間が、自己自身に対して、他人たちに対して、自分のしていることに対して、自分の正体に対して、ものごとの正体に対して、ある種の《態度 [attitude]》を採用すると、途端に存在しはじめるものだ」(Henriot [1973=2001:118-121])。だが、その遊戯的態度の特性として挙げられる、「不確定性、二重性、イリュージョン(錯覚の世界すなわち遊びの世界へ加入すること)」なども、けっきょくトートロジカルな還元不可能なものにたどり着く羽目となってしまうのだが。

しかし J. Henriot は強引にもそこにこそ遊び現象の本質そのものがあるとする。その理由を彼の言から確認しておこう。「もし、遊ぶことが何かそれ以外のものに還元できたとしたら、その何か……を定義しなければならぬ成り行きとなるだろうし、そうすれば、もはや私たちが語るものは遊びではなく、遊びとは別の何ものである、ということになるだろう。遊びはそれ自体の中にその意味を抱いている」(Henriot [1973=2001:131])。そして最終的に、遊びを行う遊び手にたどり着くことになるのである。遊

びは遊び手なしには存在しない。J. Henriot はこう記す。「遊ぶこと [le jouer] は、遊ぶ主体 [遊びつつある者 le jouant] を含意している。……一度彼が遊ぶことをやめてしまったら、彼の遊びにはいったい何が残るだろう」(Henriot [1973=2001:137-138])。さらにその遊び手は遊ぶための存在、つまり実存する《わたし》になり、遊ぶことに先立ち、その基盤となるとする。しかしそれは J. Huizinga のような宗教的なもの、そして神聖なものではなく、憑魔的《demoniaque》<sup>19</sup>な性格によって支えられるのだとされる。これが否定性としての役割を果たし<sup>20</sup>弁証法に導かれるのである。J. Henriot にあっては、遊びは人間、つまり《わたし》の存在条件となり、人間は詩人として姿をあらわす。いっさいの合理化・一般化を拒む自己の存在(実存)の事実性や個別性を重視し、それを己に告げ知らせる意思的・感情的体験を遊び探求の基底に据えるのである。そのためここでは精神に対しては身体、認識の客観性に対しては主体的実践、歴史の合法的把握に対しては人間の無限定な自由を強調する構図が浮かび上がってくることだろう。そして J. Henriot はそれを要求してもいるのである。しかしながら我々すべてが例えば M. Heidegger の言う詩人にも、F. W. Nietzsche の言う超人にもなれないように、J. Henriot の言う遊ぶ存在としての詩人にもなれないのであろうことは予想がたやすい。ここにおいても J. Huizinga の「聖なるもの」とは違ってはいるが、遊びを通じて何らかの規範が前提として打ち出されていることが分かるのである。

このように、私たちのたどって来たすべての道は、現代の哲学のあの交差点的な考え方へと収斂する。それは、人間という存在、そ

の尊厳すべてが自己の人生をみごとに演戯することにかかっている存在、みずからのすることに責任を負うものとして措定されるべき存在、という考え方だ。悲観主義に対しては人間主義がこたえる。たとえ人間は苦悩と絶望のなかにおいて自己を意識し、自己の能力を発見するものだとしても、そういう経験が人間を落胆へ導くことはありえない。もし遊ばなければならない〔演戯しなければならない〕という意識ではないとしたら、苦悩とはいったい何であろうか。存在するために何かをしなければならぬとは、おそらく不完全さの記号であろう。その反対に、何かをつくる、あるいはすることができ、「何かをしながら、つくりながら、自己をつくる」ということは、何者も人間に対してこぼむことのできない力のしるしと見られるのだ。遊びとは人間が自身から逃れる運動であると考えたパスカルのような悲観論の考え方に対して、近代の思索者は結果的に楽観論といってよいようなものを見かたを対立させる。その見方によれば、遊びは人間が自己をつくる運動と見える。(Henriot [1973=2001:170])

ここには、遊びの実在性を保証するのはわたしの存在によってであるが、そのわたしの実存は「べき ought to」言明によって、つまり人間主義や楽観論という希望に満ちた何らかの価値や規範を前提に成り立っていることが窺えるであろう。ところで、J. Huizinga の遊びが現実と非現実の狭間を彷徨うことになったのも、J. Henriot が形而上学の迷路を彷徨うようになったのも、彼ら自身、「遊びの意味」であると考えた「遊びの意義」が実はそれ自体として「実在する」<sup>21</sup> ののではないかという憧憬の念にその理由を求めることができるのではなかろう

か？つまり、我々が遊ぼうと欲するその意味世界が依拠する規範、換言すると「遊び」を遊ばせしめる「遊びの意味」を根拠づけるような「遊びの意義」を探求することによって、「遊びの意味」の客観的な説明は可能になるのではないかという、両者の希望が彼ら自身の彷徨をもたらしたのではないだろうか？

彼らの「遊びの意義」に関する議論は遊びに関する「背景知」あるいは「解釈図式」に置き換えて考えることもできるであろう。すると、そのような意義は遊ぶ行為を動機付けると考えられる。行為の社会的意味なるものを厳密に追及していけば、例えば理解社会学が一般的に依拠しているように、以下のような図式が論理的に導かれる。社会は相互行為の集合であり、行為はそれがもつ意味によって把握され、その意味はその行為の動機つまり行為者の意図であるとすれば、社会は行為者の意図の集合としてとらえることができる。しかしこれは、(1)行為の意図が多く行為者の間で共有されていること、(2)相互行為における解釈というプロセス＝解釈図式が存在し、自分や他人の行為は多くの場合この解釈図式によって理解されるという前提によって成り立つ、と。彼らが遊びの意味や実在性を求めるために持ち出した遊びの意義とはこの解釈図式であると考えても差し支えないだろう。しかしながら、気を付けたいのは、それだけで「客観的」な説明が導かれるとは限らないことである。この点に関しては周知の通り、M. Weber の理解社会学において行為者の行為における主観的意味を観察者＝理論家が客観的に捉えるのに失敗していると批判する A. Schütz の文脈でも理解できよう<sup>22</sup>。いずれにしても、絶対的な「外」の想定は、トートロジカルであるかアド・ホックな説明から免れることは出来ないのである。

## 5 遊びの意味と意義、そしてその「実在性」の在り処

以上のように遊びをめぐる「論」をその議論のレベルで検討しつつ、それが「論」として孕んでいる難点をこれまで明らかにしてきた。そしてその過程で、J. Huizinga の定義より、(1)遊びの意味を根拠づける経験的基盤という事実性（あるいは存在 Sein, being）と、(2)遊びの意義を根拠づける規範的基盤という規範性（あるいは当為 Sollen, ought）という二つの論点を導き、さらに、それぞれの論点を「遊びの科学」論者と、J. Huizinga や R. Caillois, J. Henriot のような「遊び」論者の議論をさらに掘り下げてみるような検討を重ねた。そこで得られた知見とは、既存の遊び研究は、それが、社会学的研究であれ他のディシプリンによる研究であれ、それはともかく、「社会的遊び」を理論として捉えるのに失敗したことであった。その主な原因は、遊びを「遊び」として語る際に、常に「分析者の主観的な視点」が介在することによって、現前する遊びを客観的な「遊び」として同定し得ないにもかかわらず、それを前提にしたことであつた、と、まとめることができるであろう。盛山和夫にならうて言えば、それは「一次理論の疑似二次理論化」（盛山 [1995:212-213]）であり、社会学の難問とパラレルなものと考えられる。

しかし、こういった難問の存在を深く受け止めつつも、他方で遊びが実際に振る舞われ、また語られるといった状態、つまり遊びが実在すると思ってしまう我々が確かにいる。そこで、これは確かな議論の詰めという重要な作業が残されているものの、以下ではあくまで試論として新たな方向性への端緒となる一步を記すこと

で、この論考を締めくくりたい。

それはこういうものである。まず、(1)「遊びの意味を根拠づける経験的基盤」という事実性（あるいは存在 Sein, being）という論点からは、遊びとは何かをめぐる説明（本質規定）が常に「分析者の主観的視点」に依拠したものであるということ、換言すると、トートロジカルなものとなることによって外部を持たずに内部で永遠に循環することにより、内閉性を形成してしまい、けっきょく根拠とする絶対的な「外」がないということを踏まえねばならないことが指針として導き出される。そして、その場合に、その内部が実在するという事実性だけを問うて見ることにより、その意味の実在性を問うことが出来るかもしれないという可能性が開かれているであろう。また、(2)「遊びの意義を根拠づける規範的基盤」という規範性（あるいは当為 Sollen, ought）という論点からは、顕現する遊びやその現象という事実の背後に常に規範の影があることを考慮に入れておかねばならないことが分かってくる。そして、その場合、その遊びを遊びたらしめる規範の妥当性を問うてみることにより、その意味ではなく、その意義の実在性を問うことができるかもしれないという可能性が開かれていることであろう。しかし気をつけねばならないことは、(1)の論点より、事象（ここでは遊び）に対する説明に「分析者の主観的な視点」が常に介在する、つまり、絶対的な「外」に出ることが出来ないことにより、この場合でも本当に「客観的」なるものを担保できるわけではないことである。これらの行為や意味の背後としての「規範」が何らかの形であるにせよ、またそれが当該社会の内部で客観的に投影されるにしても、その当該社会やその文化を超越したものではないはずである。したがって、あくまで相対的な〈外〉を思考することが

要請される、と、これら両論点から言明し得ると思われるのである。それは社会学そのものの本質的問題とも関わっていることであろう。仮に、絶対的な「外」を、つまり究極の根拠を想定したとしても、そこでは再び反省の対象としての更なるメタが発生してしまい、永遠循環から抜け出す方途はない。

具体的には、我々には実在すると思ってしまう「遊び」なるものを語るためには、(1)の議論に立ち戻り、その「内閉性の効果(機能)<sup>23</sup>」を端緒とすることから始めねばならないであろう。つまり、既存の議論が内閉性を形成しつつそこに閉じこめられるならば、逆にそこに固有の存在場を有している遊びの実在性を敢えて問うてみるこそが肝要かと思われるのである。この内閉性の効果(機能)をめぐっては、既存の遊び論がほぼ共通に定義する遊びの要素として、例えば、遊びや「遊び」の本質とされる「楽しみ」を根拠づける、あるいは価値づける自由・自発性・能動性<sup>24</sup>などがあると想定した場合、つまり、このような要素と結びつくことで遊びの意味が実在性を獲得するのならば、a)このような観念的実在としての遊びが個別主体(行為者としての個人)にとっていかなる効果(機能)をもっているのか、b)そのような効果(機能)を与えるものとして見出される「社会」の姿はいかなるものか、ということが問い得ると思われる。また、こうした問いは、相対的な〈外〉を思考することにつながっていくだろう。

例えば、遊び論が位置する1960年代後半から1970年代にかけてという時代状況をふまえるならば、労働一辺倒の高度成長期からレジャー社会・消費社会に移行する局面において、単なる休息時間を楽しく「遊ぶ」そのアリバイとして自由・自発性・能動性などの「遊び」の観念が機能する(そのような効果を果たす)、と考え

ることができると思われる。そしてまた、遊びを一定の仕方で規定する「社会」なるものを問う際に、遊びをめぐる特定の時代の問いの構造(ないしその歴史的変容)、そこに見出される「社会」なるものの一端を問うといったことも可能であろう。

いずれにせよ、各時代や場面における遊びとかかわるさまざまな現象や言説を鑑みることによつて、その社会の一端の姿を読み取ることができよう。これは時代診断学としての遊びの社会学といったものになるだろうかと思われるが、この点に関しては依拠する根拠は異なるものの、1960-70年代における余暇社会学やR. Cailloisの遊びの社会学からも仄かに垣間見ることが出来る。余暇社会学は、労働の価値が優勢な時代に、遊ぶという後ろめたさを和らげるアリバイを提供し、R. Cailloisの遊びの社会学は、既述の定義に基づき、かの「聖・俗・遊図式」と「遊びの四つのカテゴリー」である、競争 Agon、偶然 Alea、模擬 Mimicry、眩暈 Ilinx を導いたのであった。「聖・俗・遊図式」は、「シュツツやバーガーとともに社会的現実が多元的であることを認めるならば、……社会学的分析にとって、俗以外に聖や遊のパースペクティブを用意することのメリットは疑い得ない、……」(井上 [1992:153]) とされ、日常性との関わりもより鮮明に浮かぶと評価されている。また、「遊びの四つのカテゴリー」は「本質的で還元不可能な諸衝動に呼応するものである」(Caillois [1958=1991:19]) ため構造的な性格を付与するものであるとされる。これらの先行する諸研究は見方を変えれば、文明社会の因子としての遊びの効果(機能)を取り出す試みをしてきたとも捉えられ得るのである。このように、それぞれの社会・文化の型を記述するという新たな遊びの社会学の構想<sup>25</sup>が薄っすらとその

輪郭を現し始めてくる。

ただ、本稿で批判的に考察したように、既存の余暇社会学にせよ、R. Caillois の遊びの社会学にせよ、この両者は、絶対的な「外」を想定したか、あるいは、相対的であるはずの〈外〉を絶対視しつつ前提に据えたため、「論」としての妥当性を確保できなかったという最大の限界を忘れてはならない。今後、実証研究を通じつつ、現代社会における遊びの存在の場、つまり「実在性」の在り処である、内閉性という内部とそのあくまでも相対的な〈外〉との関係性を問うてみることによって、「遊び」の意味や意義が考察することの重要性を今後の課題として指摘し、ここではひとまず論を閉じることにしたい。

#### 注

- (1) 我々が主観的に知っている、あるいは一般的に使うレヴェルでの遊びはそのまま遊びとして表記し、論として用いられる場合や問うべき問題としての遊びは「遊び」として表記することにする。
  - (2) 遊びの意味(意義)の史的変遷については、李百鎬 [1999] を参照。
  - (3) 遊び論の古典である J. Huizinga [1972=1987] の『ホモ・ルーデンス』や R. Caillois [1958=1991] の『遊びと人間』は、時代的な制限を鑑みる限り、優れた人類学的(社会学的)考察であったと言えるが、後に見るように社会学的理論としては多くの難点を抱えている。また、例えば『遊びの社会学』という題の井上俊の書物は、彼自身も言うように理論的考察や一貫した体系性を目論んだものというより、遊びと社会との関わりについて言及した解説書的な意味合いが濃いものである。さらに多くの遊びの理論を構築してきた「遊びの科学」における諸考察も、後に見るように、社会的遊び
- を捉える理論としては大きな問題を抱えている。
- (4) 余暇社会学には、A. Gramsci の hegemony 概念を用いつつ、文化、余暇、イデオロギー等にアプローチする、現代文化研究所 CCCS (Center for Contemporary Cultural Studies) による諸研究 (S. Hall 等) や、享有 jouissance という概念から余暇に接近する記号・言語学的アプローチ (R. Barthes 等)、N. Elias や E. Dunning 等による Figural Sociology、そして日常生活の社会学 (A. L. dtke) といったさまざまなアプローチがある。その中でも本稿は、余暇研究の主流である、いわば講壇社会学 Academic Sociology における諸研究を取り上げる。また、保守的傾向を帯びた社会学自体に対しても批判を加えようとしたマルクス主義社会学(フランクフルト学派)の中で、資本主義経済の寵児としての余暇産業に焦点を当てた T. Adorno と H. Marcuse の議論を文化産業論者の代表格として取り上げ、先の余暇論者と対比・考察をする。
  - (5) 厳密に言えば余暇社会論あるいは余暇社会学になるだろうが、そこにおける余暇の本質は楽しみや喜び pleasurable/entertainment のような遊び的 playful な要素によって支えられている。同時に労働イデオロギーの批判としての自己実現という規範的な要素、つまり余暇イデオロギーもそこには込められていると捉え得るであろう。
  - (6) 社会学においては「労働と余暇」という二分法は「仕事と遊び」とパラレルに議論される場合が多く、ほぼ同義としても使われる。例えば、藤村正之 [1995] の「仕事と遊びの社会学」では前者を後者に捉えなおして議論している。
  - (7) たとえば、J. Huizinga は、芸術の諸ジャンルのすべてが遊戯のなかで生まれ、それがのちに、文化として機能するようになったという。それは芸術も遊戯と同じく、日常的な合理性や物質的有用性あるいは必要性領域の外にあり、遊びと心の

ほぐれがそこに生まれるためである。(Huizinga [1972: 132/158=1987:229/271])。

- (8) このような議論はニーチェ的審美主義批判の文脈で、とくにハーバーマスによって退けられる。つまり、ニーチェが美的経験を、理論的認識や道徳的行為に抗するだけでなく、それらを超越した判断基準にまで高めることをハーバーマスはモデルネからの逸脱として非難する。ニーチェやポストモダニズムの言説に共通する特徴として指摘しつつ彼が批判するのは、理論的認識や道徳的行為の領域に対する美的価値領域の特権化、あるいは詩的言語と理論的言語との区別の喪失という点であろう。ニーチェ的審美主義批判のロジックは、芸術=美的モデルネは理論理性および実践理性の領域と並んでそれぞれの「強固な自律性 Eigensinn」を持たねばならず、そしてそれらの諸領域は、いずれはモデルネの星座を織り成す必須の要素としてそれぞれがあるべき場所に位置づけられていなければならないという、ハーバーマスの信念からもたらされたものであろう。もちろんそこにはカントの影響が強く働いていると思われるが (Habermas [1981=1995: 第4章])。
- (9) マルクシズムにとっても、労働であっても搾取されない労働は自由の領域である。しかしそれは経験的というより理念的にそうであって、原理的には労働と自由の領域は対概念として考えたほうがいだろう。詳細な展開については李 [1999] を参照。
- (10) この点は、さらに J. Dumazedier による H. Marcuse への批判を付け加えることにより問題の本質をより鮮明に浮かびあがらせることができるであろう。「ある種の思想家たち (マルクーゼと彼の弟子たち) には、『レジャー』と呼ばれる個人としての活動の存在を否定する傾向が見られる。彼らの主張に従えば、レジャーとは一個の疎外 (現象) であり、個人の欲求を自由に

満足させるという幻想である。というのも、こうした欲求も実は大量生産や大量消費を生む経済的諸力により、支配層の利害に従って創出され、操作されているからである。この議論には一考する価値がある。……しかし、(マルクーゼらのように) レジャーの画一化という事実と自己実現の可能性を無条件に抑圧することとを混同するのは、こじつけである。……なぜ個人の主観性を完全に捨象してしまうのであろうか」 (Dumazedier [1974=1981:137-138])。ここでは J. Dumazedier は H. Marcuse を画一的であり主観性を無視していると批判していることが窺えるであろう。両者とも互いの内部の論点を検討しているというより、外部の前提を、それもそれぞれの価値観より反駁しているに過ぎないといわざるを得ない。

- (11) 小澤考人 [2001] は、「本質規定」問題を「どうどうめぐり」への加担であると断った上、それが社会的文脈で語られる事実に注目しその事実性こそ問われるべき社会学的問題として捉えている。
- (12) 多田道太郎 [1981] は、彼の遊びの定義が「感動に打たれた状態」、つまり聖なるものにその基盤をおく点について詳細に検討している。
- (13) 詳細は Huizinga [1972=1987]、また、多田 [1981] と李 [1999, 2002] を参照されたい。
- (14) 遊びは面白さや楽しさあるいはその行為やその心理であると見なす態度は多くの論者に共通する特徴であるが、この面白さや楽しさ自体がきわめて主観的な性質のものであり、そこから主体間での共通性を導くのは極めて困難であろう。ましてや、同じ人にとってもまたは同じ時間や場所においてさえも移ろいやすいものであるため、それを客観的に把握するには多くの制約に苛まれる。この点をいかに捉えるかが遊び研究の最も肝要なポイントとなるだろう。
- (15) J. Huizinga が自らのその定義を導くために援



用した諸基準が曖昧で混乱していることは経験的に容易に証明されるものであり、また、自発的な行為と絶対的拘束力とは両立できない等など、論理的な自己矛盾も抱えていることがしばしば指摘されてきた。さらには、あらかじめ遊びが何かを知らないと遊びの形式も導くことが出来ないはずであり、暗黙に前提している論拠を先取りしているとも指摘できよう。詳細はHenriot[1973=2001]や西村[1997]、李[1999, 2002]など参照。

- (16) 以下においてこのような志向の研究を総称して「遊びの科学」と呼ぶことにする。
- (17) ある現象や行動や心理は所与の事実ではありえ、また、その所与性により色々な原因を探求することが可能となろうが、たとえばその所与の事実の位置に「遊び」を置こうとして、仮にその「遊び」なるものが一体何であるか分かっていないときには、このような原因探求の営みはそもそも展開しようのないものとなるであろう。
- (18) Ellis [1973=2000] の第二章で展開されている遊びの定義は、本稿とは異なる文脈ではあるがさまざまな側面から詳細に検討がなされているため、参照に値するものである。
- (19) J. Henriotはこの概念に相当の役割を付与している。それは、遊びを遊びたらしめる条件であり、実存する《わたし》の契機でもあり、しまいには世界のあり方の本質でもあると考えられている。それはJ. Huizingaの「聖なるもの」の反対側に位置しつつも、遊びの弁証法 dialectic=Dialektikの因子でもあると捉えられよう。しかし、彼の説明は形而上学的に構成されており、社会学的用語群による解釈を受け入れ難いものとなっている。ここでは指摘するだけに止め、詳細についてはHenriot [1973=2001:156-172]を参照されたい。
- (20) 否定し・高め・保存する、止揚 Aufhebenの役割。
- (21) 盛山和夫[1995]は、規範的な存在物の理念的実在性について検討している。しかしそれが客観

的なものであるかどうかは、これはまた別の問題である。

- (22) 詳細はSchütz [1932=1982:38-39]を参照。
- (23) ここで言う効果あるいは機能とは、T. Parsonsの機能主義とその意味合いを異にする。機能主義的説明が問題となるのは、その機能が、社会にとっての順機能という意味を前提にしており、それがまた、「客観的」に存在するという想定においてである。本稿では、社会にとっての良し悪しの価値を捨象しつつ、そして客観的な存在としての想定を相対化し、「遊び」の存在の場である(1)と(2)の関係性を語るという意味で用いたい。
- (24) この要素とは、実は(2)において見られる、つまり相対的な〈外〉であるが、当該社会に内属する人々にはしばしばあたかも自明なものとして存在する。実際に(1)と(2)の両者は現実の社会においても反照しつつ、循環しながら関係性をもつことになるだろう。
- (25) 聖・俗・遊図式は、E. DurkheimやM. Maussの系譜を引く聖・俗論の伝統にJ. Huizingaの発想とを巧みに結びつけてそのダイコトミーを三項図式へと展開したものであるが、「分析の枠組みとしてどちらの図式が有効かということは、対象の性質によって、また分析者の問題関心によって決まってくる事柄」(井上[1992:150])であるため、分析者の主観的視点を免れることはできない。このようなパースペクティブとはそもそも分析者によるものの見方あるいは現象の切り方のようなものであり、「それ自体は経験的な真偽にかかわるものではありえない。すなわち、『正しい』視座とか『間違った』視座というものがそもそも存在しない」(盛山[1988:75])。結局、ある現象を聖と見るか遊とみるかはその分析者の視点にその最終的な審級を置くこととなる。少なくとも絶対的な「外」はここにもない。

文献

- Adorno, Theodor W. 2001 *Culture Industry*, Routledge.
- Caillois, Roger 1958 *Lex Jeux et les Hommes*, Gallimard. =1991 清水幾太郎・霧生和夫訳, 『遊びと人間』, 岩波書店。
- Dumazedier, Joffre 1960 "Current Problems of Sociology of Leisure", *International Social Science Journal* 4:522-531.
- 1962 *Vers une Civilisation du Loisir?*, Paris: Editions du Seuil. =1967 *Toward a Society of Leisure*, New York: Free Press.
- 1974 *Sociologie empirique du loisir*, Paris: Editions du Seuil. =1974 trans. M.A. MacKenzie, *The Sociology of Leisure*, Amsterdam: Elsevier. =1981 寿里茂・牛島千尋訳, 『レジャー社会学』, 社会思想社。
- Elias, N. and Dunning, E. 1969 "The Quest For Excitement in leisure", *Society and Leisure* 2 (December) :50-85.
- Ellis, Michael J. 1973 *Why people play*, Prentice-Hall, Inc. =2000 森楸・大塚忠剛・田中亨胤訳, 『人間はなぜ遊ぶか』, 黎明書房。
- 藤村 正之 1995 「仕事と遊びの社会学」, 井上俊他(編)『仕事と遊びの社会学』:179-202, 岩波書店。
- Habermas, Jürgen 1981 *Theorie des kommunikativen Handelns*, 2Bde, Suhrkamp Verlag. =1995 河上倫逸他訳, 『コミュニケーション的行為の理論』(上・中・下), 未来社。
- Henriot, Jacques 1973 *Le Jeu*, Presses Universitaires de France. =2001 佐藤信夫訳, 『遊び—遊ぶ主体の現象学へ』, 白水社。
- Huizinga, J. 1972 *Homo Ludens*, Beacon Press. =1987 高橋英夫訳, 『ホモ・ルーデンス』, 中央公論社。
- 井上 俊 1992 『遊びの社会学』, 世界思想社。
- 1995 「生活のなかの遊び」, 井上俊他(編)『仕事と遊びの社会学』:1-16, 岩波書店。
- Kaplan, M. 1975 *Leisure : Theory and Policy*, New York: Wiley.
- Kelly, John R. 1983 *Leisure Identities and Interactions*, London: Allen & Unwin.
- Kerr, C., Dunlop, J. T., Harbison, F. H. and Myers, C. A. 1973 *Industrialism and Industrial Man*, Harmondsworth: Penguin.
- 李 百鎬 1999 「近代・遊戯性・ユートピア」, 東京大学大学院人文社会系研究科修士論文(文学部社会学研究室在)。
- 2002 「遊びと社会(科)学・序説」, 『ソシオロゴス』26:19-35。
- Marcuse, Herbert 1955 *Eros and Civilization*, London: Abacus.
- 1964 *One Dimensional Man*, London: Abacus.
- Matin, W. H and Mason, S. 1982 *Leisure and Work: Choices for 1991 and 2001*, Sudbury: Leisure Consultants Press.
- Neulinger, John 1981 *An Introduction to Leisure*, Boston: Allyn and Bacon.
- 西村 清和 1997 『遊びの現象学』, 勁草書房。
- 小澤 考人 2001 「問題としての「余暇」」, 『相関社会科学』11:84-99。
- Parker, Stanley R. 1981 "Choice, Flexibility, Spontaneity and Self-Determination in Leisure", *Social Forces* 60 (2):323-331.
- Rojek, Chris 1985 *Capitalism and Leisure Theory*, London & New York: Tavistock pub.

- Schütz, Alfred 1932 *Der Sinnhafte Aufbau der Sozialen Welt*, Wien: Springer Verlag. =1982, 佐藤嘉一訳, 『社会的世界の意味構成』, 木鐸社。
- 盛山 和夫 1988 「反照性と社会理論」, 『理論と方法』 3-1:57-76。  
————— 1995 『制度論の構図』, 創文社。
- 多田 道太郎 1981 「ホイジンガからカイヨワへー遊びの理論の諸前提について」, 『現代のエスプリ』 169:146-61。
- Wellmer, Abrecht 1984-1985 "Truth, Semblance, Reconciliation; Adorno's Aesthetic Redemption of Modernity", *Telos* 62:89-115.

(イ ベッコ、東京大学大学院、ibecco@l.u-tokyo.ac.jp)

## Play, Mean, and Reality

*LEE, Baekho*

University of Tokyo

ibecco@l.u-tokyo.ac.jp

We all enjoy playing, and it has reality in that meaning. But if we ask myself 'What on earth playing is', we may notice that it isn't easy to answer to that question clearly. Why? As for this paper, I'll try to clarify the difficulties it hold and the method to obtain the validity of the explanation of the 'play' in the field of social science, by examining existent play research critically. Then, based on that, I would like to present the aim that the sociology of play can be developed.