

遊びと社会 (科) 学・序説

李 百鎬

我々は誰しもしばしば遊び、そしてその意味において遊びは確かに実在する。しかし、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。それはなぜだろうか？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、そのうえで、とくに社会(科)学においていかにして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。

1. はじめに

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考えない人もいるが—それはともかく主観的には、遊びとは何かを知っている。しかしそれがいったん俎上にあがり議論されるようになると、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。それにもかかわらず、実際に我々は理念的にも経験的にも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⁽¹⁾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。子供の遊びや大人の遊び、オリンピックやワールドカップ、そして大衆レジャーや文化、さらにそれらと関わる政治的・経済的・社会的・文化的な諸々の社会現象など、

遊びあるいはそれに類すると思われる社会現象はいたるところで確認することができる。

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互いに相殺してもあるいは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。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、そのうえで、とくに社会(科)学においていかにして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。

2. 遊び論における陥穽

ネコがネズミを追いかけ、捕らえ、食べようとする。同じネコがゴムボールを追いかけ、捕らえ、そしてかむ。子供が立派なおもちゃを持っているのにつまらなそうにしている。子供が石ころをもって楽しそうにしている。ある子供が他の子供は楽しそうにしているのに、そのなかで一人楽しんでいないような表情を浮かべている。あるサラリーマンが仕事にばかり専念した人生を後悔し、日曜日に草野球の監督を勤めることになる。はじめは生きがいを感じ楽しくて頑張ったが、いつしか、その楽しさは面倒くささにかわり、苦しいとまで思うようになる。芸術作品が高く売れて金持ちになった芸術家が楽しそうに創作に打ち込んでいる。イチローが楽しく練習している。巨人ファンが昨日は巨人が勝って楽しそうだったが、今日は負けてつまらなそうである。以上は我々の生活の中で遊びあるいはその連関として語られる事例のほんの一部を描写したものであるが、この中から我々は遊びを見つけることができるのか？ もちろんそれぞれの人はそれぞれの基準に従いあるいはそれぞれの根拠に基づいて、それなりの説明を述べることはできるだろう。しかしここで問題は二点ある。まずなぜそれを遊びとして説明しなければならないかという遊び研究の妥当性について、次にそれは明晰に説明されたのかという客観性についての問題である。

一点目の問題は遊びを重要だと思ふ人々や、またそのためそれを研究テーマにしている研究者にとっては、遊びは生の根源的な範疇⁽²⁾であり、楽しい行動はもちろん、余暇もスポーツも芸術も、強いて言えば我々の生活それ自体をも遊びを基盤にするかあるいはその派生である

と考えるため、言うまでもなく必然的な問題かもしれない。だが、そうとは思わない人も多いため、最小限にでも押えておく必要はあるだろう。遊びが大事でないということは、その言葉の意味やそれが用いられる状況からも端的に表れている。遊びは、社会的な価値からみれば軽くて望ましくない、あるいはよくても付随的な休息のための意味合いにおいて、労働や真面目とは異なり、些細で実を結ばない、くただの遊びとして用いられる。とくにピューリタニズムの伝統をもつ社会では、生存、生産および利益とは関係がないということのために、労働の過程の外に、あるいは労働よりも劣った位置にある（いまだに資本主義体制の社会においてそのようなエトスは根強い）。しかしこの〈くただの遊び〉が少なくとも哺乳動物においては心理的・生理的に重要な要素であるという証拠が急速に増えつつある⁽³⁾。つまり生存とは関係があるだけでなくその重要な要素となっていることを認識しなければならないのである。生産や利益とは関係のないというのも間違いかもしれない。たとえば、経済企画庁による『国民生活白書』や通産省による『余暇白書』等の資料を確認すればよい。遊びがいかに生産や利益と関わるか、というよりその真っ只中で読み取られるのが分かるだろう⁽⁴⁾。社会のなかに住まう我々が遊ぶと、それはたとえば余暇や観光やスポーツとして、そして関連する産業や政策に関わるものとして、たちまち社会的現象として顕現するのである。少なくとも、もしそれが生存、生産や利益と関係がなく、ただの消費や無駄、不真面目あるいは労働のための一つの機能であるとしても、それが実在しつつ社会的現象として顕現する以上それを社会（科）学的に探求することの妥当性は確保されるであろう。

しかし果たして遊びを余暇、観光またはスポ

ーツとして、あるいは文化領域はさておいて他の社会的諸領域との連関としてみても問題はないのか。確かに余暇時間で遊び、遊ぶから暇であり、遊ぶために遊園地や海外旅行に出かけ、さまざまなスポーツを楽しんで遊ぶ。そしてその行為によって政策が促され、経済的な付加価値を生むこともありうる。ところで余暇時間までも仕事に割り当てる人や遊びより真剣で真面目な習い事に耽る人もいる。観光も見学(見聞)や休養、湯治としての機能もあるだろう。スポーツを職業としているプロ選手は真剣である。さらにそれぞれの領域にはそれぞれ特有の原理がある。経済領域は経済的合理性によって説明するのがより論理的であり、政治領域は権力作用を想定せざるを得ない。このようにして早速二点目の問題に移ることになるが、本章の冒頭で述べた描写は分析レベルをどこに落とすかによってその様相は異なってくるだろう。たとえば、社会システムの捉えるなら、遊びは消費システムに該当し、行為論的な意味で把握しようとするならば、余暇としてとらえなおすことができよう。そして行為体系としてみるなら制度として、たとえばルールによって成立するスポーツとしてみることもできよう。しかしそれは娯楽論、青年文化論、逸脱行為論、社会化論、相互作用論⁽⁵⁾、消費社会論であり、あるいは観光学や余暇社会学やスポーツ社会学であり、または経済学や政治学であったりして、けっきょく遊びのアナロジーの表現が何か、それがいかに顕現するかは分かるが当のその遊びが何かについての知見を得ることはできない。いずれこのような困難を避けるためには、遊びをどう定義するかによってそしてその定義が妥当な形で受け容れられる限りにおいてその説明の客観性は保証されるであろう。

遊びを社会学的に探求する遊びの社会学⁽⁶⁾

はこの問題に答えることができるか。遊びの社会学はCailloisをその嚆矢として日本においては主にCailloisの議論を受け継ぐ作田や多田そして井上など⁽⁷⁾の研究がみられる。CailloisはHuizingaとともに、遊びの重要性を認識しながらも、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。CailloisによるHuizingaへの批判は、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った点、次に物質的利害を伴わない活動として遊びを定義することによって賭けや偶然の遊びは除外されてしまった点であった(Caillois [1958=1991:4-7])。そこから導かれたCailloisの定義は以下の通りである。

(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アティブに委ねられるから、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=1991:13-4])

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が、一見、満足できるもののように見える。しかしその基礎として用いられている諸基準が曖昧で混乱していることは、その諸特性を吟味してみると、それが遊びでないような諸活動にも見出されることであることと、そして本章の冒頭で述べた日常の描写をいちいち当てはめて考えてみるとさまざまな矛盾におつかることから容易に証明できるだろう⁽⁸⁾。たとえば(4)の非生産的な活動だけ考えてみても、遊びだけの特性を述べたとは言えない。さらにこの定義はたぶんその説明から見れば、彼が発見した社会的な遊びの形式である偶然Aleaの遊びつまり賭博や賭け事から導き出したと思われるが、宝籤や博打がその参加者個人にとってゲーム開始の時と同じ状況に帰着するとは思えない⁽⁹⁾。そして遊びによって成り立つ余暇・スポーツ産業についていかなる説明を加えることができるのか。つまり彼のその定義自体は、客観的な基準に従ったものとは言えないだけでなく内的な整合性にも問題があり、現実的事象による反証にも耐え得ないと言えよう。

さらにCailloisは前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、模倣Mimicry、眩暈Ilinx⁽¹⁰⁾を導く。三つの図式は、「シュ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ようになるとされる。さらに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とされる。こうして、それぞれの社会・文化の型を記述する新たな遊びの社会学の構想にいたるのである。しかしながら、西田も言うように、これらの基本カテゴリーは、

それ自体としてみれば、かれ自身考えているような、とくに遊びと呼ばれうる行動、現象を規定するものでは、実はない。むしろこれらは、遊びをも含めた人間行動一般が示す、ことなつた位相を表示している。競争と模倣とは、ある特定の人間行動がとる形式であり、偶然とは、おそらくは、どのような人間行動にも介在する、構造契機である。また眩暈とは、とくに旋回などの運動によって生じる、心理・生理的効果である。要するに、これらの分類もまた、本来の意味での遊び行動とそれ以外の行動一般とを、本質的に区別するものではまったくない。(西村 [1997:17])

分類とは原則的に互いに還元不可能な構造を分離して取り出すことである。しかしそれが先ず他の行動とは異なる遊びでなければならぬのに。ここにおいてもその定義と同じく、諸基準が曖昧で混乱している点と、遊びとは無縁な活動も含まれ、さらに客観的基準にしたがって定義されたものでもなく、種に特有のものでもないことが分かる⁽¹¹⁾。さらに、聖・俗・遊論もその分析力としての性能は疑わしい。DurkheimやMaussの系譜を引く彼は聖・俗論の伝統に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が、そもそもDurkheimも聖と遊のある種の親縁関係を認めている。井上によると、

彼 (Durkheim) は、宗教の重要な一要素と

してレクリエーション的・審美的要素があることを指摘し、もし宗教が日常の労働生活のなかで生じる精神の疲労を回復させる遊びや芸術に一定の位置を与えないならば、それは宗教として存立し得ないだろう、と述べている。…そして、疑いもなく、人が無我夢中になって普段の仕事や心配事を放念する興奮や熱狂の状態と宗教的状态とのあいだには、ある種の親縁関係がある。…これに対してカイヨワは…両者はともに日常的な実生活の平面（「俗」）から離脱し、それと対立するという点では共通しているが、その離脱の方向、対立の仕方はむしろ逆である。…「聖」の領域は失敗の許さない厳粛な領域であり、…日常的な実生活以上に拘束の強い不自由な領域である。これに対して「遊び」は、それ自体が目的であるような活動の領域であって、…自由に楽しみを追求する。…それゆえ遊びは「厳粛」である必要がない。失意や敗北もここではそれほどシリアスな意味合いを持たない。…（井上 [1992:148-50]）

世俗化の進展と「遊」領域の自立化といった現実の動きが二項図式より三項図式の有効性を高める方向に作用すると言われるが、Durkheimが無我夢中あるいは興奮や熱狂の状態という心理的状态から聖と遊の親縁関係を説明しているのに対して、Cailloisは離脱の方向、対立の仕方などその態度からその分離を説明している。つまり、井上も気づいていることだが、「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。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のである」（盛山 [1988:75]）からである。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審級をおくことになる。以上のように遊びの社会学たる議論においても遊びの定義や基本範疇自体が客観性に耐えうるものではないだけでなく、井上らが認めるような社会学的分析力においても実は真偽性を問う理論としては脆いものであろう。

社会（科）学以外のさまざまな分野においても遊びをその研究対象として扱ってきた。すべての学問の母体であったといわれる哲学はもちろん、そこから個別科学として独立した生物学、生理学、ふつう人文科学の一分野とみなされているが最近では自然科学と社会科学の中間領域あるいは二つの科学が重なるところに位置づけられる心理学等々。本稿では、遊びそれ自体の意味や目的を求める人文科学的研究、世界のあり方や生の本質等を探求する際、芸術と趣味、美（＝善）などの議論のなかで遊びを見出すような哲学（美学・芸術学）的研究を⁽¹²⁾①《遊びの形而上学》と、そして遊ぶ行動の生理・心理学的事実の隠された根拠とその目的因を問う遊びの生理・心理学的探求を②《遊びの科学》とにわけ、②においては遊び研究における科学的（実証的・経験的）探求の構図から、そして①においては遊びの意味や本質を求める際の構図から、遊び研究の難点を抜け出す方途について考えてみることにする。

3. 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。そのため形而上学的・思弁的研究は退き、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。遊び研究もこの文脈において多くの遊びの科学を生み出した。当然ながら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、いわば人間はなぜ遊ぶかを問うた研究がこの範疇に入るだろう。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構築してきた。生存に必要とする以上の剰余エネルギーの存在によって遊びは引き起こされるとする剰余エネルギー説 (Spencer, H.)、遊び行為をする生得的能力の遺伝によって遊びは引き起こされるとする本能説 (McDougall, W.)、後年の生活に備えるために遊ぶとする準備説 (Groos, K.)、そして労働とのかかわりによって引き起こされるとする般化説と代償説 (Breer, P. E.; Locke, E. A.)、攻撃の問題とかかわるカタルシス説 (Menninhrt, W. C.)、そして諸精神分析説 (Freud, S.)、教育とかかわる発達説や学習説 (Piaget, J.; Sutton-Smith, B.)、さらに固体によって最適の状態を目指して覚醒を向上させるところの環境または自己との相互作用を生み出そうとする欲求によって遊びは引き起こされるとする覚醒-追求としての遊び説 (Berlyne, D. E.)、環境の中で効果を生み出そうとする欲求によって遊びが引き起こされるとする能力-効力説 (White, R. W.) などなど枚挙に暇がない⁽¹³⁾。これらの諸理論は今日まで実証的検証を通じて、ある理論は退けられ、また互いに競合しあいながら、ある理論は部分的に採用されるなど、遊びの原因や目的をすべて解明したとは言えないものの、いまだ遊びの科学は進行中である。

これら遊びの科学は、人間はなぜ遊ぶかを問

うた、主に生物・生理学、心理学的諸研究を指したものであり、一般的に、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である。つまりAの原因をBに求めその因果関係を究明することである。ただしここでAは所与の事実であるか自明なモノであり、またそれぞれの理論の前提や条件Cによって成り立つ。たとえば、剰余エネルギー説では過剰なエネルギーが消費されるという条件Cで理論が成り立ち、種の発展の歴史をその生長期中に反復する遊び手によって遊びは引き起こされるとする反復説は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で、また気晴らし説では遊ぶ人は働き、遊びは労働の反応とは違った反応の発現を伴い、それは労働の有害な副産物を除去するという条件のもとで、さらに発達説では遊びは知的能力を含むという条件で、覚醒-追求としての遊び説は最適覚醒に対する欲求が存在するという前提で成り立ち、・・・などなどの具合である。もちろんこれら理論の前提や条件が異なってくれば、異なる遊びになるわけでそれはそれでいいが、それによって導かれた遊びの原因の多様性には驚くばかりである。これだけ異なった原因によって支えられる遊びとはいったい何なのだろう? 遊びでない現象の原因といかに異なるのか? 問題はたぶんここでのAは遊びであり、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であろう。もちろん彼らはそれぞれの遊びを想定している。その定義はさまざまであり、あるものにとっては幸福感や快楽であり、他のものにとっては喜びや楽しさであり、また別のものにとっては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るか、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])の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する定義もある。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¹⁴⁾ものと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し、後者のような操作的な概念も理論的なレベルでそのような条件のもとでしか成り立たなく、つまり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の問題であってそれが遊びであるという保証はなく、そもそも観察し実験する遊び自体が所与の事実とか自明なモノとは言えないからである。

すると、遊びを所与事実として確定するかあるいは自明な定義を組み立てなければならないが、遊びの科学で言う遊びはいかに導出されたものであろうか？ 実は遊びの科学の内部においてもこの点について多くの議論が交わされた。《その》原因を突き止めるのに《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う遊びであることを定義しないと遊びの原因を言えたとは言えないだろう。そこでまず遊びを定義する作業に迫られる¹⁵⁾。

それはその現象をちよくせつ観察することで得られうるとされる。あるいはその現象の仮定された原因ないし動機の面から定義されうると

される。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、主に動物の行動の観察によって見出される。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確然に区別できるという条件で可能であり、またその条件が充たされたとしても遊びの多様性から考えると長期にわたるうんざりする作業になるであろう。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、もし遊び手が遊びをやめるかあるいは遊びだと考えなくなると、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。後者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]) が、この後者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¹⁶⁾。さらにその動機が遊びの定義を前提にするととなると、それは一種の循環論法に陥らざるを得ない。Beachはこのロジックで剰余エネルギー説を退ける。

…第一に、それらの基礎となっているものは、最も明白なぐいの循環論法である。落とし穴は「剰余」という用語の定義にある。ネコがネズミを追いかけ、捕らえ、平らげるとき、ある量のエネルギーが消費される。し

かし、誰もこれが余分の、あるいは剰余のエネルギーであるなどと言ったりはしない。さて、同じネコがゴムボールを追いかけて、捕らえ、そしてかむときも、同じエネルギーが失われるであろう。しかしこの場合には、剰余エネルギーが解消されたといわれる。ネズミを捕らえて食べることは、ネコにとってはまじめな仕事である(あるいは少なくとも観察する人間はそうあるべきだと考える)。ところがゴムボールの追跡は、明白で直接的で実際的な目的にはなんら役にだっていない(観察者に理解される限りにおいて)。したがって、ボールを追いかけることは遊びに違いないが、これに対してネズミを追いかけることは遊びではないのである。…消費されるエネルギーが剰余エネルギーであるかどうかについての決定は、その行動を遊びと解釈するか、それともまじめなものとして解釈するかにかかっている。したがって、遊びの一つの基準ないし説明として、それが剰余エネルギーの解消に関連するという条件をもち出すことは、ただ循環を完成すること以外のなにものでもない。(Beach [1945: 527-8])

けっきょく遊びは遊びだから遊びであるとか言いようがないのだろうか。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と、そして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た点であった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、我々を説得し納得させる説明力の軽視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、そしてわれ

われはそれを理解して、多くの合意を創出してきたのである。その合意された事象は少なくとも合意されているあいだは我々にとって真として現れる。

4. 遊びの形而上学

遊びの形而上学の範疇に含まれるものは、たとえば、美学・芸術学においてKant等のように美的判断や趣味または美(=善=真)との関わりによって遊びを捉える議論⁽¹⁷⁾や、そしてAdornoのように否定弁証法における否定性を担うミーメシスの契機としての遊びを捉える議論⁽¹⁸⁾、そしてNietzscheの遊戯哲学⁽¹⁹⁾、さらに権田保之助等の民衆娯楽論まで射程を広げると、その範囲や奥行きにおいて途轍もなく広くて深い。本稿が目的とする議論を超え出るため遊び研究としてのその関心の広さと深さを喚起するに止めたい。ここでは主に遊びの科学を批判しながらそれを乗り越えようとしたHuizingaの議論⁽²⁰⁾を検討することで十分であろう。

まずHuizingaによれば、社会現象のすべては遊びに由来し、さまざまの、制度も儀礼も信仰も、社会化された行動形式すべての起源には現在我々が忘れていた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])とし、「すべて遊戯なり」(Huizinga [1972:212=1987:352])と宣言する。ところで彼の遊びの意味の根拠は不思議にも宗教的基盤にあるといわれる⁽²¹⁾。あらゆる文化形式が発生的にその根源を、聖つまり宗教儀礼から導出する。彼はPlatoの以下の文章を冒頭で引用している。

…最高の真面目さを以て事をおこなうだけの価値があるのは、ただ神に関する事柄だけなのです。これに対して、…人間は、ただ神の遊戯の具（玩具）になるように、というので創られたのです。これこそが、人間の最良の部分ですね。だから人はみな、男も女もそういうあり方に従って、もっとも美しい遊戯を遊戯しながら、今ちょうど心に抱いているのとは正反対の考えで生きてゆかなければいけません。…（Huizinga [1972:18-9=1987:41-2]）

このPlatoの対話編『法律』のなかの文章を彼は以下のように解釈している。

このプラトンの遊戯と神聖なるものとの同一化は、神聖なものを遊戯と呼ぶことで冒しているのではない。その反対である。彼は遊戯という観念を、精神の最高の境地に引き上げることによって、それを高めている。…人間が子どものうちは楽しみのために遊び、真面目な人生の面にたつては、休養、レクリエーションのために遊戯する。しかし、その面よりもっと高いところで遊戯することもできるのだ。それが美と神聖の遊戯である。（Huizinga [1972:19=1987:42]）

このように、真面目と遊びとが神のまなざしの下で同一視されている。これが彼の言う深い基盤である。この考え方はPlato的伝統によって、神話的な形で私たちに伝えられている。それはまたモラリストたち（Montaigne, Pascal等）によってその基盤（世界という劇場、人間喜劇）が固められ、Sartreに至り実存の形式として現れる。Henriotも遊びが依拠する規範性と、人間存在の実存たらしめる条件としての遊び（演

戯）を以下のように述べている。

…実存するとは、何よりもまず演戯する（遊ぶ）ことなのだ。社会的行為が私たちの目に演戯（遊び）と見えるのも、それは、行為を余儀なくさせる集団がわが個人に対してある種の行為の規範に自分を合わせることを要求するから、という理由だけではなく、また、ある種のモデルにできるだけ完全に自己を同化させることを要求するから、という理由だけによるものでもない。それに加えて、…人間の実存の固有性とは、決して自己自身と一致しないということ、決して自己が現にそうであるものではあり得ないということだからである。（Henriot [1973=2001:16-7]）

ところでHuizingaは、この深い基盤を踏み台にしつつその性質について、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、面白さに求めた。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いとする。つまり面白さ⁽²²⁾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ができないものである。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としての遊戯である」（Huizinga [1972:3=1987:14-5]）とする。このように我々は世界という劇場の中で神のまなざし（神聖なる規範）の下でどんな論理的解釈も受け付けないその本質としての楽しさを正当にも追求する（遊ぶ）ことになる。なるほど、そのため労働の価値が優位を占める近代社会においても、遊びたいと欲する人々はより深い基盤にある、すべてが遊びであるという考え方を

受け容れたのであろう⁽²³⁾。なぜなら我々が正当にもそれを欲したから。いずれHuizingaが発見したくすべてが遊びなり」という遊びの意義は、規範性にその担保をおくと読み取ることができるが、その規範性とはじつは「聖なるもの」が横滑りしたものであると言えよう。換言すると、楽しさの追及という遊びの意味は、遊びの意義、つまり聖なるものによって支えられるが、その聖なるものがPlatoの一句によってそのまま遊なるものに変身してしまったことになる。

そしてこの遊びの意義の担保として託した規範性はそのまま放置し、遊びの定義を経験的に導くことによって、説明の客観性を図ろうとしたが、自ら経験的に構成した定義によって、またその経験的定義の内的矛盾によって議論の整合性を失ってしまうことになる。彼の遊びの定義は「歴史的状況」に属する特定の実事に関する知識、すなわち「史実的知識ontologisches Wissen」によって構成され⁽²⁴⁾、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論的な基盤によるものである。

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])

しかしここで、そもそもすべてが遊びであるという考え方は消えてしまい、「別のもの」に

なっている。つまり、

遊びは、真剣な日常生活の現実性からすれば、その埒外にあつて、…本気ではない、それゆえ、…仮象の見せ掛けである。…真剣な生存の強制からまぬがれているかざりで、それは、なるほど、自由である。遊んでいるという意識は、それが日常生活とは違うという意識、つまり、非日常、非現実な仮象の意識である。ホイジンガの定義の全体を構成している、これらのきわだった否定性の畳語は、何よりも、「真剣な現実性」を、唯一、有意味で認識可能な積極的実在とする、実証的对象認識に本来の限界を、いみじくも露呈している。問われているのは、「遊びとは何か」である。それに対して、実証的認識は、その本来の所与対象である実在を準拠として、「遊びとは、〈現実のまじめ〉ではないもののいっさいである」とこたえる。遊びの諸規定は、われわれになじみの現実の諸カテゴリーの否定によって消去法的にえられる。こうして、宗教儀礼も、芸術も、学問も、すべて、「非現実・非日常=遊び」という、同一のカテゴリーにいれられることになる。だが、これによってわれわれは、なるほど、「遊びはなにでないか」については知りえても、「遊びとは、それ自体として、なにであるか」について、すなわち、遊びの独自の存在性と本質については、依然として、ほとんどまったく、知らないのである。(西村 [1997:15-6])

なるほど、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のせることによってHuizingaの遊び論はむしろ崩れてしまうことになる。少なくとも

も彼の議論全体における整合性を整えるためには〈現実のまじめ〉ではないものという定義は捨てる必要がある。

このように遊びが現実と非現実の狭間を彷徨うことになったのは、彼自身、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⁽²⁵⁾ことについて気づいていないからではないだろうか。つまり〈聖なるもの〉から密輸入しなくても、そしてそれを補うためにわざわざ経験的にその形式を導かなくても、我々が遊ぼうと欲するその意味世界が依拠する規範⁽²⁶⁾、換言すると遊びを遊びたら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だろうか。彼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。すると、その意義は遊ぶ行為を動機付けたことにある。行為の社会的意味なるものを厳密に追及していけば、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される⁽²⁷⁾。Huizingaが遊びの意味を求め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。このようにしてHuizingaの遊びの意義から遊びの意味を説明しうる端緒を取り出したが、しかしながら、それだけで客観的な説明が導かれるとは

限らない。この点に関しては周知の通り、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Schutzの文脈でも理解できよう⁽²⁸⁾。ただし、遊びの実在性を遊ぶ主体〔遊びつつある者le jouant〕に求めたHenriotの議論と、我々が求めてきた客観的な説明（2次理論）の究極の根拠を主観的な意味世界（1次理論）に求めた盛山の議論⁽²⁹⁾は多くの端緒を提供すると思われるが、それに関する議論は今後の課題にして、本稿では既存の説明の批判的検討に徹することで議論を止めることにする。

5. おわりに

遊びの社会学は、遊びが何かについて明晰に説明することができなただけでなく、真理を探究する科学的理論としての性能も疑わしいものであったため、多くの遊び理論を創出してきた遊びの科学の論理構造を確認することにした。しかし既述したようにきわめて制限された条件のもとでしか議論が成り立たないか、それとも研究者の主観に基づく前提によって議論が成り立つ具合であったため、そこから導かれた結論は限られたものであり、けっきょく遊びが何かについて実際には何も述べたことにならないと述べた。そして先ず遊びを自明なものにする必要が生じ、遊び行動や現象を観察する方法とそれを仮定された原因ないし動機の面から定義する方法がとられたが、前者は客観性の確保の問題のため、そして後者は循環論法に陥るため、なお問題は残されたままになる。そこで遊びは何らかの意味をもち、遊びそのもの、それ自体の本質を、さらにそれは遊んでいる当人にはどんな意味があるのかを問うべきだとする

Huizingaの議論を検討することにした。しかしながらHuizingaによる遊びの意味は、実は遊びの意義であってその意義を支えるものは他のモラリストたちと同じく何らかの規範であった。彼にとってそれは神聖なるものが横滑りする形で導かれ、遊びは精神の最高の境地まで引き上げられることになる。もはや遊びは〈ただの遊び〉ではなく、社会現象すべてと関わることになる。しかし、経験的に実在する遊びから定義を構成した瞬間、脆かった規範的基盤は崩れてしまい、彼の遊び論全体の整合性も失ってしまった。しかし彼の遊びの意義を理解社会的に捉えなおしてみると、行為と動機とその解釈図式として把握することができ、遊びの意味を探求する可能性は開かれる。

遊びとは何かという問いはそもそも循環論法に陥らざるを得ないことを我々は知っている。遊びを定義するためには、それを知っていなければならないが、それを知っていることは実はその定義を知っていることである。それにもかかわらずある合意に至るとかそれともその説明力によって妥当な形として提示されるとか、あるいは客観的に説明されることによって納得するとかによって、我々はそれを明晰な説明だとかまたは客観的だと理解することもできよう。今後の課題として、既述した論点に基づき、遊びを明晰に説明するためのいくつかの条件を捨てることはできたと思われる。それは、先ず制限された前提や条件のもとでは制限された結果しか得られないことと、循環論を避けるためその動機や目的や機能を探求しても結局は問題の素材が移るだけであって、いずれ満足のいく説明は得られないこと。次に遊びの意味は多くの場合に遊びの意義によって支えられるので、その意義のよりどころを探ること、つまり規範論としてのそのロジックを探求すること。また遊びの

実在性は遊ぶ主体の意味世界に究極の根拠があると想定するなら、遊びは行動的または自然的実在というより理念的実在であること。最後に、それでもなおその説明は経験的であり反証に耐えうる形で提示すべきであること、である。本稿で残された課題は今後の遊びの理解社会学(解釈学)の構想に委ねることにする。

註

- (1) 遊びの意味の史的変遷については、李 [1999] を参照。
- (2) Huizinga [1972=1987] はその典型的な例。
- (3) Ellis [1973=2000] が多くの研究を紹介しているのでそれを参照。
- (4) 遊びの顕現としての余暇や観光(リゾート)やスポーツに関して、またそれが資本主義体制における商品として疎外されるという論点、さらにその社会(政治・経済・文化)的文脈での論点に関しては以下を参照のこと。李 [1999]、犬田 [1996]、佐藤 [1991]、谷口 [1988]、Alt [1976]、Baudrillard [1970=1996]、Dower [1965]、Dumazedier [1967]、Giddens [1964]、Kelly [1983]、Larrabee [1960]、Parker [1971]、Rigauer [1969-79=1981]、Rojek [1985]、Wolf [1999=1999] 等。
- (5) SimmelやMeadなど。
- (6) 遊びの社会学は実は余暇社会学をその前身としている。余暇社会学はLafargueの「怠惰の権利」からもうかがえるように、労働への対抗として、疎外され抑圧されてきた労働者たちにとっては生きる信念であり、生の価値でもあったが、まもなく余暇社会へのバラ色の夢が現実的可能態として現れるとともに、そのような熱狂は廃れてしまう。この時点から、その現実態は抑圧的体制となり、今度は精神的な心理的なそれゆえ根本的な欲望までも吸収してしまうことになる。資本主義の籠に

- 〈自由の国〉を見ようとした余暇社会への憧憬は、機能主義的研究とともに多くの反発を蒙るようになる。もはや余暇は、資本主義の商品としてその論理に包摂されてしまい、それとともに労働-余暇図式は、新たな転換を模索せざるを得なくなる。「その意味で、レジャーの現状に対する批判的な志向が「遊び」の概念を要請した面があった。」(井上 [1995:3])
- (7) 本稿では遊びの定義や形式、そしてその機能について考えたCailloisの議論だけを検討することにする。
- (8) Henriot [1973=2001] はこの点について詳細に検討しているのでそれを参照。
- (9) Huizingaの③の没利害の定義は、物質的利益と結びつくわけでは全くなく、また他面、何の効用を織り込まれているのでもない、という話だが、Cailloisは非生産的な活動であり、その所有権の移動は結局ゼロサムであるとし、実際その意味は異なる。
- (10) それはまたある特殊な次元を導入することによって議論をより豊かに仕上げる。つまり行為として考えた場合の遊びのすべての種類には、その行為に影響を及ぼす二つの矛盾した構成要素が含まれている。遊びのそれら二つの対立する極限とは、一方はpaidiaであり、他方は本来の意味での規則ludusである。騒ぎと規則のあいだ、無秩序と秩序のあいだに四つのカテゴリーの遊びのすべての形式が成立するとする。
- (11) Henriot [1973=2001:66-9] から再構成。
- (12) この点については以下を参照のこと。大森 [1986]、谷村 [1995]、信太 [1969]、三島 [1990]、Patton [1993]、Wellmer [1984-5]、Warren [1991]。
- (13) 本稿ではそれぞれの理論自体を検討するのが目的でもなく、また生理・生物学や心理学の知見を社会学に導入するのが目的でもない。ただそれらの論理構造からの遊びの位置づけを確認することが

目的である。

- (14) ある現象や行動や心理は所与の事実ではありうるが、それが遊びであることを知らないと、それらの原因を突き止めたことにはなるがそれが遊びの原因とは言えない。またそれが自明でないと、客観的に遊びの原因だと言えるだろうか。
- (15) Ellis [1973=2000] の第二章遊びの定義で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しているの、遊びの定義に関する詳細な議論についてはそれを参照。
- (16) Ellisは剰余エネルギー説と本能説等を検討しながら定義が受け入れるかどうかは、その定義が引き出されてきた元の理論(動機)を受け容れるかどうかにかかっている点を指摘している。
- (17) 大森 [1986]、谷村 [1995] のなかで芸術と遊びとの関係についていくつかの論文が載っている。とくに、金田千秋の「カント『判断力批判』の強請(Ansinnen)概念-根拠と無根拠の接点」、神林恒道の「シェリングの芸術哲学について——現代へのひとつの通路を尋ねて——」、西村清和、「芸術と遊び」等を参照。
- (18) Wellmer [1984-5] を参照。
- (19) 信太 [1969] はNietzscheの議論を遊戯の哲学として捉えている。「遊戯というものを通してニーチェは、いわば一つの無用者の存在、一つの無為真人ともいべき存在をつんかんでいたのではないかと思われる。…ニーチェの内界は、渾沌に近いほど複雑なもの矛盾したものの宝庫でもある。そして私は、ニーチェ思想の究極が、この遊戯哲学とディオニュソス哲学(永遠回帰=権力への意志=超人、という図式を根拠づけるもの)との切り結ぶ地点にある、と解している」というように、彼はニーチェの思想の核心を「遊戯の哲学」としてとらえた。その根拠としてたとえば、まず、「偉大な課題に対処するのに、遊戯より他の仕方私は知らない。遊戯というものこそは、偉大さのしる

しとして、ひとつの本質的前提たるものである」という『この人を見よ』の文言を引き、また、『ツァラトストラはこう語った』のなかの3段の変化の部分を引き、「また、ツァラトストラが精神発展の三段階を明示したとき、その発展（駱駝→獅子→小児）が至りつく究極点を〈小児〉の境と規定した。ここでは英雄的な権力意志の立場がすでに自己止揚的に包越されているのである。「小児は無邪気そのものであり、忘却である。ひとつの新しい始まり、ひとつの遊戯ein Spiel、ひとつの自転する車輪、ひとつの第一運動、ひとつの神聖なる肯定である」…そしてこれらすべてがひとつの聖なる永遠的肯定においてひとつの遊戯そのものと化していること、にはかならない。小児とはすなわち遊戯であり、小児という遊戯としてひとつのことなのである」といい、ニーチェ思想の全般に流れる、つまり、世界は永遠回帰のうちに円転するディオニュソスの権力意志的な生成の遊戯的世界としてとらえた。大石 [1993] もニーチェ思想における遊戯の意義を、世界の本質としてとらえ、「遊戯が世界の本質についての論述であるという文脈を離れてニーチェの考える遊戯の特徴をまとめると、以下ようになる。1, 遊戯は、道徳に左右されることのない無垢なる活動である。2, 遊戯には、創造と同時に破壊も属している。3, 遊戯は、その活動自体が目的であるがゆえに、究極的な終結をむかえることなく繰り返しおこなわれる。」以上のような特徴を持った遊戯こそ、ヘラクレイストのとらえた世界の本質であり、永遠にいきる火、アイオーン（永遠）は、遊戯衝動に駆り立てられながら、変身を繰り返し、さまざまな世界を生み出すのである。また、その世界は、別の遊戯衝動が目覚めると同時に、新たな創造のために破壊されてしまう。この創造と破壊の、究極目的をもたない、無意味な繰り返しは、世界の真相であり、世界とは、恒常的な唯一の存在Sein

ではなく、絶えず変化し、生成Werdenしつづけるものなのである。

(20) Huizingaは、「心理学と生理学は、動物や子供や大人が遊んでいるところを観察、記述しそれを解釈、説明することに努めている。…ところが、それにもかかわらず、遊戯のこの生物学的機能を規定しようとする数多くの試みは、まことに多岐にわたっていて統一がない。…これらすべての解釈を通じて、一つだけ共通していることがある。それはこれらの考え方がどれも、遊戯は遊戯以外のあるもののために行われるのだ、遊戯とはある生物学的目的に役立つものだ、という前提から出発していることである。なぜ遊戯はおこなわれるのか、何のために遊戯をするのか、という原因、目的が問題にされているのである。ところで、これに対して与えられた答はさまざまではあるが、…それらは問題の部分解釈でしかないことが分かるのだ。…経験科学の測定方法で、いきなり遊戯に挑みかかっている。遊戯という第一性質については、何一つ実際には述べられていない、というのが一般である」（Huizinga [1972:1-3=1987:12-4]）と批判し、遊びのなかでは、生活維持のための直接的な必要を超えて、生活行為にある意味を添えるものが作用しているとする。つまり何らかの意味を持ち、遊びの研究は遊びそのもの、それ自体の本質はいったい何なのか、遊びはどういうあり方をしているのか、それは遊んでいる当人にはどんな意味があるのか、という問題を問うべきだとする。

(21) 多田 [1981] は、彼の定義が「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。

(22) 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ことは多くの論者に共通に見える特徴であるが、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、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、遊び研究の最もポイントになるだろう。

(23) Marxなどの労働のイデオロギーを思い起こせばよい。支配体系としての労働のイデオロギーから余暇のイデオロギーへの転換に関する議論は李 [1999] を参照。

(24) Weberは客観的に妥当な判断の根拠として〈史実的知識ontologisches Wissen〉と経験則としての〈法則的知識nomologisches Wissen〉を挙げている。ここではこの区別に準拠している。

(25) 盛山 [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。

(26) ここでの規範とは善悪の判断基準として真なるものとしての当為(べき)を意味するというより、むしろ行動や判断の基準を求めるための一種の準拠枠としての緩やかな意味における規範を考えている。

(27) 佐藤 [1993:10-3] から再構成。

(28) 詳細はSchutz [1932=1982:38-9] を参照。

(29) 「一次理論は単に社会的世界についての日常的な知識であるだけではなく、そうであることによって、社会的な世界そのものを構成しているものとも究極的な要因なのである…一次理論とは、当該社会に内属してしばしば当該社会を説明するのである。」(盛山 [1995:192-3])

文献

Alt, J., 1976, 'Beyond Class: The Decline of Industrial Labor and Leisure', *Telos* 28, 55-80.

Beach, F. A., 1945, 'Current concepts of play in animals', *American Naturalist* 79, 523-541.

Baudrillard, Jean, 1970, *La Societ  de Consommation: Ses Mythes, Ses Structures*, Editions Denoel. (=1996、今村仁司・塚原史訳、『消費社会の神話と構造』、紀伊国屋)

Caillois, Roger, 1958, *Les 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)

Dower, M., 1965, *The Challenge of Leisure: The Forth Wave*. London: Civil Turs.

Dumazedier, Joffre, 1967, *Toward a Society of Leisure*, New York: Free Press.

Ellis, Michael J., 1973, *Why people play*, Prentice-Hall, Inc. (=2000、森林・大塚忠剛・田中亨胤訳、『人間はなぜ遊ぶか』、黎明書房)

Giddens, Anthony, 1964, 'Note on the Concept of Play and Leisure', *The Sociological Review* 12, 73-89.

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)

Kelly, John R., 1983, *Leisure Identities and Interactions*, London: Allen & Unwin.

Larrabee, E. and Meyerson, R., 1960, *Mass Leisure*. Glencoe3: Free Press.

Parker, Stanley R., 1971, *The Future of Work and Leisure*. London: Mac Gibbon and Kee.

Patton, Paul, 1993, 'Politics and the Concept of Power in Hobbes and Nietzsche', in *Nietzsche, Feminism and Political Theory*, Routledge.

- Rigauer, B., 1969-79, *Sport und Arbeit*, Frankfurt: Suhrkamp. (Trans. By Guttman, A., 1981, *Sport and Work*, New York: Columbia Univ. Press.)
- Rojek, Chris, 1985, *Capitalism and Leisure Theory*, London & New York: Tavistock pub.
- Schutz, 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)
- Warren, Mark, 1991, *Nietzsche and Political Thought*, MIT Press.
- Wellmer, Abrecht, 1984-5, 'Truth, Semblance, Reconciliation; Adorno's Aesthetic Redemption of Modernity', *Telos* 62, 89-115.
- Wolf, Michael J., 1999, *The Entertainment Economy*, Penguin Books. (=1999、楡井浩一訳、『「遊び心」の経済学』、徳間書店)
- 李百鎬、1999、「近代・遊戯性・ユートピア」、東京大学修士学位論文。
- 大田充、1996、『超消費社会—戦後50年のさまよう欲望と行動』、中央経済社。
- 井上俊、1995、『遊びの社会学』、世界思想社。
- 井上俊他編、1992、『仕事と遊びの社会学』、岩波書店。
- 大石昌史、1993、「生起する作品—創造と遊戯をめぐる芸術の存在論的考察」、東京大学博士学位論文。
- 大森莊蔵他編集、1986、『新岩波講座哲学 13—超越と創造』、岩波書店。
- 恩田守雄、1993、「新しい有閑階級」(直井優・盛山和夫・間々田孝夫編、『日本社会の新潮流』、東京大学出版会)、177-199。
- 1991、「余暇の社会科学—余暇学の構築をめざして」、『ソシオロギス』15、100-114。
- 作田啓一、1968,7、「遊びの社会的機能」、*Energy*18巻Vol5,No3、52。
- 佐藤俊樹、1993、『近代・組織・資本主義』、ミネルヴァ書房。
- 佐藤誠、1991、『リゾート列島』、岩波新書。
- 信太正三、1969、『永遠回帰と遊戯の哲学—ニーチェにおける無限革命の論理』、勁草書房。
- 盛山和夫、1988、「反照性と社会理論」、*理論と方法*vol.3 No.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—遊びの理論の諸前提について」、*現代のエスプリ*169、146-101。
- 谷口源太郎、1988、『冠スポーツの内幕』、日本経済新聞社。
- 谷村晃他編、1995、『芸術学の射程』、勁草書房。
- 西村清和、1995、「芸術と遊び」、(谷村晃他編、『芸術学の射程』、勁草書房)
- 1997、『遊びの現象学』、勁草書房。
- 三島憲一、1990、『ニーチェとその影—芸術と批判のあいだ』、未来社。

(イ ベクホ、東京大学大学院、ibecco@1.u-tokyo.ac.jp)

Play, Social Science (Sociology), and its introduction

LEE, Baekho

University of Tokyo

ibecco@l.u-tokyo.ac.jp

Nobody can deny the fact that we ourselves often play. In that sense, nobody can deny the fact that play is a reality. However, we can find ourselves to have great difficulties in replying to what is play. What is the reason that we cannot have any clear answer to it, nevertheless we all know it, play? In this paper, I would like to develop a critical approach to the current works about play in the first place. In addition to that, I will try to elaborate upon the problems raised above. In short, what is play and whether we are coming to solve it correctly? After all, this paper is proposed as a contribution to explore the possibility of the social science (sociology) about play, especially the possibility of the interpretative sociologies (Double Hermeneutics).

健康の語られ方

柄本三代子 科学性をまとった健康言説が氾濫するテレビ番組と、それを積極的に受容する視聴者たち。自分の健康を語るものが強迫と化した現代の、科学と食品と身体の社会的な構造を検証する。1600円＋税

社会は笑う

ボケとツツコミの人間関係

太田省一 条件反射のように笑いを発しながら、冷静に評価するという両面性をもつボケとツツコミの応酬状況から、独白であり会話でもある擬似的なコミュニケーションが成立する社会性を探る。1600円＋税

一九三〇年代の

メディアと身体

吉見俊哉／野上元／難波功士／北田暁大ほか 「総力戦」「宣伝」「観光」「メディア」「口演」「放送」を切り口に、メディアと身体が重層的にかかわりはじめた時代の社会意識の変容を解説する。1600円＋税

世間学への招待

阿部謹也／瀬田川昌裕／佐藤直樹ほか ムラの共同体としての世間、対人恐怖にみられる世間の影響など、わたしたちの日常生活と世間とのかわり方を検証し、「生活世界」の構造を解説する。1600円＋税

青弓社

〒101-0061 東京都千代田区三崎町 3-3-4 電話 03-3265-8548 ファクス 03-3265-8592
注文は書店へ 当社に直接注文の場合は送料無料 <http://www.seikyusha.co.jp>