

# ホイジンガの遊び概念と消費者行動

小 川 純 生

はじめに

1. ホイジンガの視点
2. ホイジンガ以前の遊びの理論
3. 遊びの本質
4. ホイジンガの遊び理論
5. ホイジンガの遊び概念の言語学的分析
6. ホイジンガの遊び概念の貢献と限界

おわりに

## はじめに

本論の目的は、ホイジンガの「遊び」概念<sup>1)</sup>を消費者行動論の立場から考察することである。それは、一般的な人間行動に含まれる消費者行動を説明する概念として、ホイジンガの「遊び」概念が適用可能かどうかを検討することである。

その目的は消費者行動を説明することであり、それを行うためにホイジンガの「遊び」概念を考察する。混同してはならないのは、遊びに直接関わる消費者行動、たとえば消費者の余暇活動を直接の研究対象とするのではなく、消費者行動一般を研究対象とし、それを「遊び」概念を使用して解明、説明しようとする立場に立つものである。但し、消費者行動一般の中に消費者の余暇活動は含まれるので、それを「遊び」概念で説明することも先行きありうる。

すなわち、本論の視点は「遊び」概念を独立変数として、「消費者行動」を従属変数として考察するというものである。そのための概念としてホイジンガの「遊び」概念が、どの程度有効なのかを本論で考察する。

## 1. ホイジンガの視点

ホイジンガ (J.Huizinga) の著書の題名『ホモ・ルーデンス』は、まさに「遊ぶ人」という意味である。ホイジンガは、その著書『ホモ・ルーデンス』の「まえがき」で、

次のように述べている。通常、人間を表わす語として、ホモ・サピエンス（人類、知恵のある人）あるいはホモ・ファベル（作る人）という語が用いられているが、彼は、両者とも、人間を表わす語としては、不十分であると言う。特に後者のホモ・ファベル（作る人）という語は、ものを作る動物も少なくないという理由からより不適切であると述べている。これらにおいて、彼は、遊ぶ動物も多いことを認めながらも、敢えて人間をホモ・ルーデンス（遊ぶ人）と呼ぶことにこだわっている。そうすることが、人間の本質をより多く示唆していると考えているのである。蛇足だが、これらの言葉とその意味を羅列すると、以下のようになる。

ホモ = 人

ホモ・サピエンス = 人類	サピエント	: 知恵のある (sapient 形容詞)
ホモ・ファベル = 作る人	ファベル	: 作る (fabula 動詞 ラテン語)
ホモ・ルーデンス = 遊ぶ人	ルーディック	: 遊びの (ludic 形容詞)

ホイジンガの遊びに関する基本的な視点は、「文化こそ遊びから生まれる」というものである。彼は、ホイジンガ以前の従来考え方「文化は遊びに先行する」というものに疑問を感じて、それとは逆の発想「遊びは文化に先行する」すなわち「文化こそ遊びから生まれる」というものを主張した<sup>2)</sup>。

ホイジンガの視点を追ってみよう。彼は「人間文化は遊びのなかにおいて、遊びとして発生し、展開してきたのだ」<sup>3)</sup>と記述し、遊びの人間にとって、人間文化にとっての最重要性を強調している。遊びを原点とする人間文化を主張している。換言するとそれは、遊びにより人間行動、人間文化のすべてを説明できると考えているのである。このホイジンガの考え方は、遊びによりすべての人間行動を見ていくもので、ある論者は、これを「遊び一元論」と呼んでいる<sup>4)</sup>。

この視点で、ホイジンガは、あらゆる人間行動を全て遊びに関連づけて説明を行っている。例えば、「宗教も遊びである」というホイジンガの説明を見てみよう。人間は子供のうちは楽しみのために遊び、真面目な人生のなかには立てば、休養、レクリエーションのために遊ぶ。しかし、それよりももっと高いところでも遊ぶことができるのだ。それが美と神聖の遊びであると言うのである<sup>5)</sup>。

ホイジンガは、まず宗教が形式的に遊びに似ていることを、空間的分離（そして、それから派生する心理的分離）の類似性という視点から次のように説明する。一つの閉じられた空間が現実あるいは観念のなかで、日常的な環境から遮断され、境界を設

けられる。遊びはこの空間のなかで行われる。そこで適用されるのは遊びの規則である。一方、いかなる神聖な儀式の場合にも、神に奉献された場を標示することが、儀式の最初の、第一の特徴である。祭祀とか呪術とかにおいて区画ということが求められるのは、単なる空間的・時間的な隔離への要請をはるかに超えた問題なのである。奉献式、成年式の慣習をみると、ほとんどの場合、式の執行人たちや新たに成人に加えられる成年にたいし、人為的に選別、隔離という状態のなかに入ることが求められる。宣誓とか、騎士団、教団への加入とか、誓式、秘密結社とかの問題が語られるところ、そこにはつねに何らかのやり方で、隔離が行われている。魔法使い、予言者、奉献者は、まず明らかに扱われた空間を定め、これを周囲とはっきり画することから事を始めるものだ。秘蹟や密儀も清められた場が前提にある。その形式からすれば、奉献の目的のために場を画することと、純粋な遊びのためにそれをするとは、まったく同じものだと言える。競馬場、テニス・コート、歩道上に描かれた子供の石蹴りの目、チェス盤は、形式的には神殿や魔法の圏と変わらない。以上の論理により、ホイジンガは「宗教は形式的に見てもまさに遊びなのである」と結論づける。

次に、宗教が内容的に遊びに似ていることを、次のように説明する。共同社会が彼らの神聖な宗教儀礼を体験し享受するときの心的態度は、まず第一に、厳粛、神聖な真面目さというものである。本当の、自発的な遊びの心でさえも、深い真面目さのなかに沈潜したものでありうる。遊んでいる人は、その全身全霊をそこに捧げる。「ただ遊んでいるだけなんだ」という意識は、このときずっと奥の方に後退している。そして、遊びと分かちがたく結びついているこの喜びは緊張に変わるだけではなく、昂揚感、感激にも転化する。遊びの気分の両極をなす感情、それは一方では快活(遊び)、他方では恍惚(宗教)である。このことはまさに遊びは宗教とイコールであり、宗教は遊びと同じものなのであるとホイジンガは主張するのである。遊びと呼ばれうる行動が神に捧げられるとそれは、「遊び」と呼ばれず、「宗教行為」と呼ばれるのである。

上述のような説明により、あらゆる人間行動、すなわち法律(裁判)、戦争、知識、詩、哲学、芸術などあらゆるものがまさに遊びそのものであり、遊びから生じたものであると論及するのである。遊びが人間文化の他のものと関係されて説明されるとき、それは宗教行為とか、文化とか、裁判とか、・・・とか呼ばれる。遊びが遊び自体として説明されるとき、それは遊びと呼ばれる。

## 2. ホイジンガ以前の遊びの理論

ホイジンガは、ホイジンガ以前の従来の遊びの定義を、いくつか列挙し、それらが遊びの定義として不十分であるということを指摘している。ホイジンガにより列挙された従来の遊びの定義を見てみよう<sup>6)</sup>。

「あり余る過剰を放出すること、それが遊びである」

「人間が遊びをするのは、先天的な模倣本能に従っているからである」

「遊びによって、緊張から解きほぐされたいと願う欲求を満足させたり、実生活がやがて要求してくる真剣な仕事のための練習をしているのだ」

「遊びを克己、自製の訓練として役立てているのだ」

「遊びは、ある事をしでかしてみたい、何か事を起こしてみたいという先天的な欲望のもとづくものである」

「遊びは、他人の上に立って、支配してみたい、人と競争してみたいという欲望のもとづくものである」

「人間に有害な衝動を無害化する鎮静作用であるとか、人間の行動があまりに一方的に偏ったときに起こるやむをえない補償であるとか、現実のなかでは満たされなかったさまざまな願望をフィクションによって満足させることである」。

ホイジンガ以前の遊びの解釈はこのようにさまざまなものがある<sup>7)</sup>。……が、その中においてホイジンガは、1つの共通点を見つけた。すなわち、いずれの解釈も、遊びは遊び以外の何ものかのために行われる、遊びとはある種の生物学的目的に役立っている、という前提のもとになされていることを指摘したのであった。

したがって、過去の考え方では、遊びそのものは、他の対象や概念との依存関係においてのみ解釈され説明されている。ホイジンガは言う、「問題はこれらの解釈の試みの大部分は、遊びそのもの、それ自体の本質については触れられていないことである」。ホイジンガは次のように主張する。遊びという概念は、それ以外のあらゆる思考形式とはつねに無関係である。遊びは「遊び」そのものとして取り扱うことが必要で、そして他の概念や対象とは独立に考察する必要がある。この視点のもとに、ホイジンガは「遊び」そのものの本質を探る考察を行っている。

## 3. 遊びの本質

通常、遊びといわれることは面白い。仕事帰りのパチンコやマーじゃん、子供のテ

レビ・ゲームやトランプ遊び、あるいは屋外でやる野球やサッカー、その他遊びといわれるモノ・コト全て大体において面白い。面白いと思うからこそ、遊びをやる。

「いったい遊びの面白さとは何だろうか？」ホイジンガは問う。

『なぜ、赤ん坊は喜びのあまりきゃっきゃと笑うのか。なぜ、賭博師はその情熱にのめりこんでしまうのか。運動競技が何千という大観衆を熱狂に駆り立てるといえるのは、どうしてなのだ？』<sup>8)</sup>

この疑問にたいしてホイジンガ以前の考え方は、従来、次のような解釈を行ってきた。あり余ったエネルギーの放出、努力した後の緊張の弛み、生活の要求への準備、果たされなかった欲望の補償のというような理由づけを行ってきた。しかも、それは純粹にメカニクな行動や反応の形式で、遊びが個人にそれらの機能をもたらしうることができたのみなしているのである。それは遊びは遊び以外の何かに貢献するということ、そして本人の意識状態に関わらずいつも同じように生物(理)的反應として遊びはそれら機能を遂行するとみなしているのである。

ホイジンガはその解釈にたいして言う。

『そうではない。自然はわれわれに遊びを、それもほかならぬ緊張、喜び、面白さというものをもった遊びを与えてくれたのである』

すなわち、遊びは遊び以外の何かに貢献するというのではなく、遊びそのものの中において完結する、また緊張の弛みによる喜び、面白さではなく、逆に緊張によるそれらの獲得であると言うのである。そして、それは生理的な刺激反応の機械的対応ではなく、遊びを行う本人の意識が、遊びの面白さの程度に深く関係しているのだと言うのである。ある状況においては前回と同じ遊びであっても、前回以上に面白さを感じるということも、あるいは前回と同じようには面白さを感じないこともある。それは遊びを行う本人の意識状態、すなわち私生活や仕事上の不安が心に残っていたり、あるいは逆に全てがうまく行っている状態では、同じ遊びであっても遊びの面白さは、前回とは異なることは自明である。

この緊張、喜び、面白さという遊びの迫力は、生物学的分析によっては説明されないものであるが、じつはこの迫力、人を夢中にさせる力の中にこそ遊びの本質があり、遊びに最初から固有なあるものが秘められているのであると、ホイジンガは結論づけている。それは換言すると、遊びの「自己完結性(あるいは自己目的性)」と言えるかもしれない。

遊びそのものは、緊張、喜び、面白さを持っている。その中で、特に「面白さ」は、遊びの本質的なものである。本質的なものというものは、「面白さ」は、それ以上、他

の根源的な観念に還元できないものという意味である。

ホイジンガは、彼の母国語であるオランダ語を引用し、言語学的にそのことを次のように説明している。オランダ語「aardigheid (アールデヒヘイト=面白さ)」という言葉が、最もよくその特徴を示している。この言葉のもとになっている「aard」は、ドイツ語の「Art」に対応し、あり方とか、本質、天性という意味である。「面白さ」とは、本質的なものだということである。つまり、面白さとは、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ことの、いわば証明になっているのがこの言葉なのだ<sup>9)</sup>。この部分は、なにか牽強附会的な匂いがしないでもないが……。

したがって、ホイジンガは『遊びの「面白さ」は、どんな分析も、どんな論理的解釈も受けつけない』とみなし、遊びの「面白さ」<sup>10)</sup>に関しては、とやかく言わずに無条件に受け入れることを提唱している。

#### 4. ホイジンガの遊び理論

ホイジンガは、遊びの形式的特徴として、以下の5つのことを挙げている<sup>11)</sup>。

(1) 一つの自由な行動である。命令されてする遊び、そんなものは遊びではない。それはいつでも延期できるし、まったく中止してしまおうと何ら差し支えない。

これは個人の気分・状況により、遊びに参加するのも参加しないのも、それをやめるのもそれを継続するのも全く自由であることを意味する。これらの意思決定をすべて任意に個人の自由のもとに行うことができるとき、それを「遊び」を行うと言えるのである。

ホイジンガは言う。遊びはしなくてもかまわない一つの機能である。遊びは余計なものである。ただ遊びによって満足、楽しみが得られる限りにおいて、遊びへの欲求が切実になるだけである。肉体的な必要から課されるわけではないし、まして道徳的義務によって行われるものでもない。それは仕事ではない。暇なとき、つまり「自由時間」に遊びをする、ということだ<sup>12)</sup>。

すなわち、遊びは、他の何ものでもなく「遊びそのもの」なのである、そしてそれは他のものとは独立に、まったく自由にそれ自体で存在するということを述べている。そして補足的に、次のように述べている。「ただ遊びが文化機能となることによって、はじめて必然、課題、義務などの諸概念が、結果として副次的に遊びと関係を持つようになってくる」。

(2) 遊びは必要や欲望の直接的満足という過程の外ある。いや、それはこの欲望の

過程を一時的に停止させる。遊びは、そういう過程の合間に、一時的行為として割って入る。遊びはそれだけで完結している行為であり、その行為そのもののなかで、満足を得ようとして行われる。遊びが仕えている目的そのものが、直接の物質的利害、あるいは生活の必要という個人的充足の外におかれている。少々汚い言葉を使えば、「クソの役にも立たないこと」それが遊びであるという意味である。

しかし、ホイジンガは、この遊びの形式的特徴にたいして、次のように言葉を続ける。

『遊びそのものが出現するときは、このように役に立たないものとして出現する。それは日々の生活のなかの間奏曲としてであり、休憩時間のレクリエーションのための活動としてである。ところが遊びの固有性として、規則的にそういう気分転換を繰り返しているうちに、遊びが生活全体の伴奏、補足になったり、ときには生活の一部にさえなったりすることがある。生活を飾り、生活を補うのである。そしてそのかぎりにおいてそれは不可欠のものとなってしまう。個人には、一つの生活機能としてなくてはならないものとなり、また社会にとっては、そのなかに含まれるものの感じ方、それが表わす意味、その表現の価値、それが創り出す精神的・社会的結合関係などのために、かいつまんで言えば文化機能として不可欠になるのである』<sup>13)</sup>

遊びは役に立たないものとして出現する。そして遊びが生活に順応するのか、人間が遊びに順応するのか、その後それが繰り返されるうちに、個人にとって社会にとって生活に必要なものとなる。この意味において、遊びは個人と社会にとって、ある種のなくてはならない役に立つものと化するのである。

(3) 遊びは日常生活から、その場と持続時間とによって、区別される。完結性と限定性が遊びの第三の特徴を形づくる。それは、定められた時間、空間の限界内で、行われて、そのなかで終わる。遊びそのもののなかに固有の経過があり、特有の意味が含まれている。

遊びは、時間的に制約されていることから、遊びは、反復性を持つ。反復の可能性は遊びの本質的な特性の一つである。人生においては、通常、反復性はない。似たような出来事の反復性はあるが、遊びの場における反復性に比較して、その頻度・回数は少ないし、その反復自体の類似性の程度も小さい。

遊びにおける時間的制限よりも、より明確なのは遊びの空間的制限である。野球場、テニスコート、ゴルフ場、ボクシングリング、相撲の土俵、将棋盤、チェス盤、すごろくの盤、舞台、スクリーン、コンピュータ・ゲーム等の液晶画面などなどにその遊

び空間は限定されている。それ以外にはみ出して、プレイは行われぬ。

また、遊びの場の内部においては、一つの固有な、絶対的秩序が続いている。不完全な世界、乱雑な生活のなかに、それは一時的にはあるが、判然と画された完璧性というものを持ち込んでいる。遊びの範囲内では、秩序を守ることが絶対視される。定められた秩序を破ることは、遊びからその性格を奪い去り、遊びの破壊となる。

ホイジンガは、この絶対的秩序、すなわち「秩序整然とした形式を創造しようとする衝動」は、まさに私たちの持っている美的因子そのものなのであると言う。遊びは、秩序の下にものを結びつけ、解き放つのである。その行為はリズムとハーモニーという、最も高貴な性質を包含することになる。したがって、美的因子、そしてそこに含まれるリズムとハーモニーに関係する遊びは、私たちを魅了し、虜にするのは必然ということになる。秩序 = 調和の美学（ハーモニー）

(4) さらに、遊びの主要特徴として、ホイジンガは、緊張の要素を挙げている。この緊張の要素こそ、遊びのなかでは特に重要な役割を演じていると言う。緊張、それは不確実ということ、やってみないことにはわからないということである。

従来の遊びの考え方に「緊張からの解放」を挙げているものもあるが、ホイジンガはそれとは逆に緊張感こそ遊びの主要な要素であると言っている。緊張感という遊びの「調味料」が、遊びの面白さを高めている。そしてこの緊張感は、不確実性すなわち誰が勝つかわからない、それがうまく行くかどうかわからない、遊びを行う人、見る人、誰にも結果は前もってわからないということから来る。結果がわかっているスポーツを見るのは興味が半減する（ひいきの選手やチームが勝った結果をのちに見るのは楽しいのだが……、興奮程度は減少する）。

(5) どんな遊びにも、それに固有の規則がある。それは、日常生活から離れたこの一時的な世界のなかで適用され、そのなかで効力を発揮する種々の取り決めである。遊びの規則は絶対の拘束力を持ち、これを疑ったりすることは許されない。規則が犯されるやいなや、遊びの世界はたちまち崩れおちてしまう。遊びは終わる。

遊びにおいては、規則を無視したりする遊戯者を「遊び破り（スポイル・スポーツ = spoilsport）」と呼び、いかさま賭博師、ペテン師などよりも、より遊びの世界を打ち壊す悪意のものとして扱われる。いかさま賭博師などは、本気のふりして賭け事に加わっている。それは、賭け事という遊びの世界を表面上は破壊しない。一方、「遊び破り」の遊戯者は、遊びの世界そのものを破壊してしまう。最も、罪深いものとみなされる。

以上のことを総合すると、「遊びとは、あるはっきり定められた時間、空間の範囲



内で行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。遊びの目的は行為そのもののなかにある。それは、緊張と歓びの感情を伴い、またこれは「日常生活」とは「別のもの」という意識に裏づけられている」ということになる。

『こう定義してみると、この概念は、われわれが動物や子供や大人の遊びと呼んでいるすべてのもの、技芸や力業の遊び、知恵比べ、賭け事、さまざまの演技表現、見せ物などを総括するのに適しているようにみえる。前に述べたように、この遊びという範疇は生の最も基本的要素の一つと見なすことができる』<sup>14)</sup>

と、ホイジンガは言っているが、この定義が果たして普遍的に有効なのかどうか第6節で検討する。その前に第5節で、ホイジンガの遊び概念にたいする言語学的分析を素描する。

## 5. ホイジンガの遊び概念の言語学的分析

ホイジンガの言語学的分析によると、「遊び」概念に関して、次のことを指摘している。すなわち、普遍的な概念としての「遊び」という言葉は、世の中に存在しない。それぞれ類似しているが、微妙に異なった意味あいを含んでいる、あるいは含んでいない。一方、西洋言語圏の「遊び」概念には「速い運動、動き」、あるいは「輝き」という観念が含まれており、東洋言語圏(シナ語と日本語)では、それが含まれていない。そして、全ての言語圏において、「遊び」概念は、危険、不安定なチャンス、冒険、と密接な関係がある。以上のことを指摘している。これらのことに関して、ホイジンガが挙げているいくつかの言語例をみてみよう。

ギリシア語では、パイディアー( )という語で、遊び一般を表すのに使用されている。但し、このパイディアーという語の中には、試合と競技は含まれていなかった。それらは「闘技=アゴーン( )」という言葉により、区別されていた。それは、闘技を他の遊びと区別して扱うというギリシア文化における闘技の普遍性、日常性、あるいは特別性を意味している結果であろう。

古代インドのサンスクリット語では、遊びを表現する最も一般的な言葉としてクリダティ(kridati)というものがある。その他、サイコロ遊び、賭け事をする、冗談を言う、からかうという意味のディーヴィヤティ(divyati)という言葉、また、遊

び、ゲーム、そして輝くこと、突然現れることを意味するヴィラーサ (vilasa) という言葉、そして、遊びのもつ明るく軽やかな、楽しげな、重苦しくない、あるいは模倣することを意味するリーラー (lila) という言葉がある。これら、いずれの言葉もその意味論的な出発点に「速い運動、動き」、あるいは「輝き」という観念が含まれていることをホイジンガは指摘している。このサンスクリット語において特徴的なことは、純粋な競技そのものを示すサンスクリット語がないということである。

シナ語では、遊び一般を表す名称がないとホイジンガは述べている。「子どもの遊び」が支柱で、そこから派生して「気軽な状態のなかであることに耽っている」という意味を表現している「玩」が、その中においてひとつの主要な言葉である。それは、あることを亭楽する、弄(もてあそ)ぶ、戯れる、遊び騒ぐ、ふざけたことを言う、また指先で弄ぶ(玩弄) 探り調べる(玩味) 小さな装飾品を指のあいだでいじくりまわす(玩愛)などの意味に用いられる。技能の遊び、競技、賭け事、あるいは劇場での演技に関してはこの言葉は用いられない。競技に関わることはすべて「争」という言葉で表される。これはギリシア語のアゴーンの完全な等価語である。賞をめぐって争われる、組織化された競技にたいしては「賽」という言葉が用いられることがある。整然とした演劇的な遊びを表現するためには、「位置」、「立場」、そして「排列」という言葉が用いられる<sup>15)</sup>。

日本語は、シナ語とは異なって、そして現代西洋語とはよく似ていて、遊び機能の全体にたいして、ただ一つの、まことに明確な言葉を持っている。名詞「遊び」、動詞「遊ぶ」である。それは、遊び一般を意味すると同時に、緊張の弛み、娯楽、時間つぶし、気晴らし、遠足、物見遊山、浪費、賭け事、無為安逸、怠惰、無職、また何かを演ずる、模倣するというときにも使用される。そしてそれは、オランダ語、ドイツ語、英語と全く同様に、車輪とかその他の道具、機械類の限られたわずかな動き、作用をも意味する。そこには、シナ語と同様に、「速い運動、動き」、あるいは「輝き」という観念は含まれていない。蛇足であるが、日本語の「遊び」という言葉の中には、日本文化の真髄を象徴するような非常に大きな役割、意味が与えられている。すなわち、日本人の生活理想のなかでは、異常なまでの厳粛さ、真面目さというものが、「森羅万象はただ遊びにすぎざるなり」という虚構の思想の奥に隠されているとホイジンガは記述している。

ラテン語は、遊びの全分野をおおうものとして、わずかにひとつの言葉を持つ。名詞の「遊び ludus (ルードウス)」と動詞の「遊ぶ ludo (ルードー)」である。子どもの遊び、レクリエーション、競技、競争から、典礼行為、またこれを一般的に言って舞

台上の演技行為、そして賭け事にまで及んでいる。しかし、その後ラテン語ルードウス、ルードーが遊び一般を表す言葉として、ロマン語群では消滅してしまった。そのかわり、ラテン語の名詞「ふざけ、冗談 *iocus* (ヨクス)」、動詞「ふざける、冗談を言う *iocor* (ヨクス)」が、フランス語ではそれぞれ「遊び *jeu* (ジュ)」と「遊ぶ *jouer* (ジュエ)」、イタリア語では「遊び *giuoco* (ジュオーコ)」と「遊ぶ *giocare* (ジョカレ)」、スペイン語では「遊び *juego* (フエゴ)」と「遊ぶ *jugar* (フガール)」、ポルトガル語では、「遊び *jogo* (ジョーゴ)」と「遊ぶ *jogar* (ジョガール)」、ルーマニア語では、「遊び *joc* (ジョク)」と「遊ぶ *juca* (ジュカ)」となった。

現代ヨーロッパの諸言語では、遊びという言葉は概してきわめて広大な分野をおおうものになっている。ロマン語群でも、次に述べるゲルマン語群でも、かなり厳密に形式的な意味では、少しも遊びと関係がない動きや行為を示す各種の概念群のうえにまでこの遊びという言葉が拡大されて使用されている。たとえば、機械装置の各部分の限られた運動にたいしても遊びという言葉、特にその動詞形が適用されることは、フランス語、イタリア語、英語、スペイン語、ドイツ語、オランダ語に共通している。遊ぶという概念は、だんだんと巨大な分野に広げられつつあるかのようだと言いはる。そしてこの意味の拡がりとともに、そのもつ特殊な意味合いは、いわば軽快な動き、動作という方向に溶けこんでいる。

ゲルマン語派は、やはり遊びを言い表す共通語というものをもっていない。東ゲルマン語のひとつであるゴート語は、遊びを表わすのに「ライカン *laikan*」という言葉を使用していたであろうと言いはる<sup>16)</sup>。この言葉は、スカンディナヴィア諸言語に伝わり、今日遊びを意味している言葉の原型に当たっている。そして、その同じ意味で古代英語やドイツ系諸言語にも現れている。

古代英語の動詞「ラーカン *lācan* 踊る、跳ねる」には、具体的な意味として、波間の舟のように「ゆらゆら揺れる」「うねる」というのがあり、さらに鳥がばたばた羽ばたいて飛びまわる、炎がちらちら燃えるということに及んでいる。その名詞形ラーク *lāc* は、遊び、闘いという意味である。要するにこの言葉は、古ノルド語やアイスランド語の「遊びレイク」<sup>1)</sup>、「闘い *leikr*」<sup>2)</sup>、「遊ぶレイカ *leika*」とともに、さまざまの遊び、舞踊、肉体的な動きを言うのに用いられる。近代のスカンディナヴィア語になると、デンマーク語のライエ *lege*、スウェーデン語のレーカ *leka* は、ほとんどもっぱら「遊ぶ」という意味になっている。ドイツ系の言語では、「遊びシュピール *Spiel*」という言葉が語幹として、そこからおびただしい数の言葉が作られている。

英語で遊びを表す言葉「プレイ *play, to play*」<sup>17)</sup>は、語源的には、アングロサクソン

語の「遊びプレヤ plega」「遊ぶプレヤン plegan」から来ている。しかしこれは、遊びを主とするほか、併せて、せわしい動き、身振り動作、手練、こつ、拍手喝采、楽器をかなでることを言い、さてはあらゆる種類の有形な、具体的な行為をも意味する言葉であった。近世の英語も、この広い意味をかなり保存している。

古代英語にプリヒト (pliht) という言葉がある。それは英語の「遊ぶ プレイ (play)」とドイツ語の「配慮する プフレーゲン (pflegen)」に連なるものである。この古代英語の プリヒト (pliht) は、第一に危険を意味し、次に罪、過失、欠陥を表し、そして最後に「誓約、義務」を意味していた。その動詞形 plihtan には自分を危険にさらす、危うくするという意味も、義務を負わせるという意味もあった。したがって、危険、不安定なチャンス、冒険、などの観念が、遊びの観念の中に含まれていると言える。

このように見てくると、「遊び」という言葉は、全ての諸言語において同一の意味内容は持っていないことがわかる。それぞれ類似しているが、微妙に異なった意味あいを持っている。論理的に表現すると、内包と外延が微妙に言語間において異なっていると言える。そのような中であって、共通していることは、全ての言語圏において、「遊び」概念は、危険、不安定なチャンス、冒険と関係があるということである。それがないところには遊びは存在しない。一方、大きく分けて西洋言語圏と東洋言語圏 (シナ語と日本語) では、異なった遊び概念意識、潜在心理が存在している。すなわち、西洋言語圏の「遊び」概念には「速い運動、動き」、あるいは「輝き」という観念が含まれており、東洋言語圏 (シナ語と日本語) では、それが含まれていない。ホイジンガの提言をさらに極論すると、東洋言語圏 (シナ語と日本語) の「遊び」概念には「ゆったりした、動き」、「直線ではなく曲線」というイメージが類推できる。

## 6. ホイジンガの遊び概念の貢献と限界

まず、ホイジンガの遊びにたいする視点を考察する。「1. ホイジンガの視点」で、ホイジンガの「文化こそ遊びから生まれる」という視点を記述した。それとは対称的に、「文化、人間行動の質が落ちて遊びになる」という視点がある。それは、「文化が先にあり、そこから遊びが生じる」ということを意味している。したがって、これらの視点は「遊びが先か、文化が先か」という全く正反対の命題を提示していることになる。どちらが、現実なのか？正しいのか？

ホイジンガの跡を継いで遊びの理論化を目指したカイヨワ (R.Caillois) は、「遊び

が先か、文化が先か」を問うことはあまり意味のあることではないと言う。そのようにするのはなく、『遊びを法律、慣習、礼拝式から説明するか、それとも逆に、法学、典礼、兵法や、三段論法や美学の規則を遊びの精神で説明するかは、相補的な操作であって、互いに排斥しあうのでなければ、ひとしく稔りの豊かなものである』と記述している。すなわち、遊びを解明するためには、どちらがどちらかということではなく、両者の方向から遊びを相互補完的に考察することが必要と言う。相互補完的に考察するという立場に立つならば、どちらからのアプローチも有効なのである。両者の方向から、遊びを考察し、両者のアプローチを互いにより高め合いながら、「遊び」というものを明らかにする方法論である。

社会現象においては、原因と結果が錯綜している。あるときは結果であるものが、次の時、あるいは他の状況においては原因となる。因果の関係は固定的ではなく、流動的である。それは、時間の区切り方、思考範囲の区切り方に依存する。このように考えるならば、遊びと文化の関係にの因果の決着を付けるのは、意味がないことである。研究目的に添った形式で、両者の方向から、「遊び」を解明することが賢明な方法であろう。

次に、遊びの本質について、考察してみる。「2. ホイジンガ以前の遊びの理論」で、ホイジンガ以前の遊びの理論が遊びは遊び以外の何ものかのために行われるという前提のもとになされていることを、ホイジンガは洞察した。それにたいして、ホイジンガは、遊びは「遊び」そのものとして取り扱うことが必要で、他の概念や対象とは独立に考察する必要があると指摘する。そこにおいては、遊びそれ自体の本質については触れられていないことが問題であるとホイジンガは言うのである。「3. 遊びの本質」で、ホイジンガは、遊びの本質が「面白さ」にあると論理展開した。そして、言語学的分析により「面白さ」はそれ以上根源的な概念には還元できないものであり、まさに遊びの根源的、本質的なものであると結論づけている。したがって、ホイジンガは、遊びは「他のため」ではなく、遊び「そのものため」に行うのだということ論理的に突き止めた。そして、遊び「そのものため」というのは、そこに本質的な「面白さ」があるからだと言う。

ここまでは、ホイジンガに同意できる。しかし、ホイジンガの考察はここで停止してしまった。遊びの本質の「面白さ」は、それ以上還元不能な、あるいは考察しても意味のない概念、ある意味で絶対的、根源的な概念であるとみなすのである。その結果、「面白さ」とは何なのか？というそれ以上の考察は行わないのである。この点に、いま一步ホイジンガの遊び概念に物足りなさを感じる。ここに、ホイジンガの「遊び

の本質」に関しての考察に限界を見るのである。その後、ホイジンガより50数年後に、チクセントミハイ (M.Csikszentmihalyi) が、「フロー」という概念を提唱し、遊びの本質の「面白さ」を理論的に、かつ実証的に考察している。この「フロー」概念は、機会をあらためて後の論文で記述したい。

遊びの本質の話から、次は遊びの定義について考察してみよう。「5. ホイジンガの遊び概念の言語学的分析」で示したように、ホイジンガは、遊び概念の言語学的分析により、次のことを明らかにした。遊びという言葉が、各言語圏を通じて「危険、不安定なチャンス、冒険」という共通の特徴を持っている。しかし、それを持ちながらも、各言語圏の違いにより、それぞれ微妙に内包と外延が異なっていることも示した。したがって、共通の認識のもとに遊びを考察し、遊びを明らかにするためには、誰もが認める普遍的な「遊び概念」を追究する必要がある。

この意味においてホイジンガは、遊び概念の言語学的分析、そして自身が遊びとみなす現実の遊びの観察により、遊びの形式的特徴を抽出し、それを5つにまとめ提示した(「4. ホイジンガの遊び理論」)。下記の5つである。(1)一つの自由な行動である(自由)。(2)遊びは必要や欲望の直接的満足という過程の外ある(役に立たない=無益)。(3)遊びは日常生活から、その場と持続時間とによって区別される(完結性と限定性)。(4)緊張の要素がある(不確実)。(5)固有の規則がある(規則)。

これらの形式的特徴にたいして、先に引用したカイヨワは不十分さを指摘し、さらに「虚構の活動」というものを、遊びの概念に必要な特徴としてつけ加えている<sup>18)</sup>。すなわち、日常生活と対比した場合、二次的な現実、または明白に非現実であるという特殊な意識を伴っていることを言い、遊びを行っている人、遊びを見ている人が、そこで行われている「遊びそのもの」は「本物ではない」ということを認識していることを意味している。子どものママゴト遊びや演劇などが、典型的に思い浮かぶ例である。但し、この「虚構の活動」と「(5)固有の規則」は、排他的な性質を持つとカイヨワは述べている。

カイヨワの指摘は別にして、このホイジンガの遊び概念の形式的特徴にたいして、ここでは2つの問題点を指摘したい。ひとつは、これらの遊び概念の形式的特徴は、共通集合ととらえるべきなのか、それとも和集合ととらえるべきなのかという問題である。遊びというものは、これらの形式的特徴の全てを満たすべきなのか(共通集合)?、一つを満たしているならば遊びなのか(和集合)、あるいはいくつ以上満たせば遊びというのか(和集合)?いずれの状態が遊びなのかは言明されていない。

もうひとつは、形式なのか意識なのかという問題である。遊びを形式的特徴という

視点からだけでなく、遊びを行う主体の意識的特徴という視点からもみる必要があるのではないかと。先の「注10)」で指摘したチクセントミハイのフロー概念によれば、仕事の中における遊びの要素、まさに仕事において遊びと同じ快感が得られることを観察している。仕事の中の遊び、あるいは遊びの中の仕事の苦痛という表現も可能である。人間の行動を客観的な形式のみから、遊びか否かを決定するのは妥当とは言えない。行為を行っている主体の意識の問題、そして行為の目的の置き方の問題に依存して決められるべきなのかもしれない。主体がその行為を遊びと思っているかどうか、主体の行為の目的が、その活動の外部にあるのか(この場合その行為は主体にとって遊びではない)、その中にあるのか(この場合その行為は主体にとって遊びである)に依存して、遊びか否かが決まってくる<sup>19)</sup>。

その他、ホイジンガは、「遊び概念」に関して、自立的な範疇としての遊びの記述のもとに、下記のことにも触れている。遊びは、「真面目」と深く関わっている。遊びは真面目を内包しており、真面目にやらない遊びは面白くない<sup>20)</sup>。遊びは、善悪とは独立である。すなわち、遊びは精神活動の一つであるが、それ自体の中には道德機能はなく美德とか、罪悪とかの評価は含まれない。一方、遊びは「美」とは強く関係している。美そのものが遊びに備わっているわけではないが、遊びには、とかく美のあらゆる種類の要素と結びつこうとする傾向がある。運動する人体の美、リズムとハーモニー、その他、美しいと思われるものを見ることなどである。また、遊びは、「ものを表現する」という理想、「共同生活」をするという理想を満足させるものでもある。

これらのうち、「真面目」、「美」、そして「ものを表現する」、「共同生活する」ということは、上述したようにホイジンガの遊びの自立的な範疇として触れられているが、私見によれば、これらは「遊びの本質」すなわち「面白さ」に通じるものであると解釈したい。「真面目」、「美」、「ものを表現する」、「共同生活する」ということを獲得するのは、非常に楽しいことなのである。それらを得ること、得たことに「面白さ」が存在するのである。ホイジンガは、「面白さ」は究極的な観念でそれ以上根源的な観念に還元できないとして、「面白さ」とは何なのか、どこにあるのかということは追究しなかった。しかし、それにたいする回答のほんの一部がはからずもここに出現している。

遊び概念に関わるホイジンガの貢献と限界をここでまとめると、以下ようになる。  
貢献： 遊びを教育という視点からだけでなく、文化を説明するための概念としての利用可能性を示した。 他の何ものかのためではなく、遊びは、遊びそのものに「面

白さ」があるから行われるということを言明した。遊び概念の特に形式的特徴について基本的なフレームワークを提供した。限界：遊びの「面白さ」そのものに関する追究がない。遊び概念の形式的特徴の説明が不十分である。遊び概念の形式的特徴以外の意識的特徴が看過されている。

消費者行動研究の視点から言うならば、特にこの遊びの「面白さ」に関わる部分と形式的特徴そして意識的特徴にたいしてのより一層の研究が必要である。この「面白さ」は、どこから来るのであろうか？消費者が製品・サービスを購入するとき、この「面白さ」は、どのように関係してくるのであろうか？遊びとは何なのか？消費者にとって遊びとは何なのか？

この遊びの面白さとは何なのか、遊びとは何なのか、ということにたいして私の中には、いま直観的な思案がある。しかし、それを記述するには、いまだ時期尚早の段階である。今後、更に遊びのこの「面白さ」の問題、そして遊びの定義に関して、更なる研究を行い、より一層の文献研究、そして頭の中でのいま少しの発酵のちに、それらに関して将来記述していきたい。

## おわりに

本論の目的は、ホイジンガの「遊び」概念を消費者行動論の立場から考察することであった。ホイジンガの遊びに関する基本的な視点は、「文化こそ遊びから生まれる」というものであった。それは、従来の考え方「文化は遊びに先行する」というものに疑問を感じた結果として、それとは逆の発想にもとづいたものであった。したがって、ホイジンガはその視点から、「遊び一元論」とも呼ばれうる方法で、あらゆる文化現象を遊び概念で説明するというを行った。

ホイジンガ以前の遊びの理論とホイジンガの遊び理論のもっとも大きな違いは、次のように言える。すなわち、ホイジンガ以前の過去の考え方では、遊びそのものは、他の対象や概念との依存関係において解釈し、説明されてきた。しかし、これらの解釈の試みの大部分は、遊びそのもの、それ自体の本質については触れられていないことが問題で、遊びは「遊び」そのものとして取り扱うこと、そして他の概念や対象とは独立に考察する必要があるとホイジンガは主張した。ホイジンガの考える遊びの本質は、「面白さ」である。この「面白さ」は、それ以上、他の根源的な観念に還元できないもので、どんな分析も、どんな論理的解釈も受けつけないとみなしている。

ホイジンガの遊びの定義は、次のようになされている。『遊びとは、あるはっきり



定められた時間、空間の範囲内で行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。遊びの目的は行為そのもののなかにある。それは、緊張と喜びの感情を伴い、またこれは「日常生活」とは「別のもの」という意識に裏づけられている』

ホイジンガの遊び概念の貢献と限界をまとめると、以下ようになる。貢献は次の3つを指摘できる。遊びを教育という視点からだけでなく、文化を説明するための概念としての利用可能性を示した。他の何ものかのためではなく、遊びは、遊びそのものに「面白さ」があるから行われることを指摘した。遊び概念の特に形式的特徴について基本的なフレームワークを提供した。一方限界としては、次の3つを指摘できる。遊びの「面白さ」に関する追究がない。遊び概念の形式的特徴の説明が不十分である。遊び概念の意識的特徴が看過されている。

消費者行動研究の視点から言うならば、特にこの遊びの「面白さ」に関わる部分と形式的特徴にたいしてのより一層の研究が必要である。今後、遊びのこの「面白さ」の問題、そして遊びの定義、形式的特徴に関して、より一層の文献研究、更なる研究を行いたい。そしてその方法論は、マーケティング分野における消費者行動を説明するための概念として「遊び概念」の有効性を探究するということになる。

遊びにより文化を説明するというホイジンガの視点の確認は、「遊び概念による消費者行動の説明の可能性」を示唆しうるものである。遊び概念により文化が説明できるならば、その文化に含まれる消費者行動は、当然遊び概念により説明できるはずである。

#### 注

- 1) 蛇足であるが、次のことを付記しておこう。ホイジンガは、1872年12月7日、オランダ北部の商業都市フローニンゲンに生まれた。祖父は牧師で、父はフローニンゲン大学生理学教授であった。459ページ、解説より。ホイジンガ自身は、言語学者であり、歴史学者であった。『中世の秋』(堀越孝一訳、中公文庫)というヨーロッパ美術文化史の名著がある。『ホモ・ルーデンス』においては、彼の言語学者としての視点から、オランダ語を初めとして、日本語を含めた世界中の言語から「遊び」の意味を明らかにしようとしている。したがって、その分析は「遊び」という現実事象にたいして、つよく「言語学的」発想・意味という視点からのものとなっている。
- 2) 一方、ホイジンガのあとを継承したカイヨワは、「遊び=文化」と捉え、両者を同時並列的に扱い、それらの間に優先順位はないと主張したのであるが……。Roger Caillois, *Les Jeux et les*

*Hommes (Le masque et le vertige)*, édition revue et augmentée. Gallimard, 1967 (ロジェ・カイヨワ著、多田道太郎、塚崎幹夫訳『遊びと人間』講談社学術文庫、1990年) 119頁。

- 3) Johan Huizinga, *Homo Ludens*, 1938 (ホイジンガ著、高橋英夫訳『ホモ・ルーデンス』中公文庫、1973年、12頁)
- 4) 尾崎周二「人間と遊び - 現代人間観の批判的構築のために - 」『東京農耕大学一般教育部紀要』28、1991年、7頁。
- 5) ホイジンガ前掲訳書、55頁。
- 6) ホイジンガ前掲訳書、17頁。
- 7) エリス (M. J. Ellis) は、遊び概念を総合的に考察して、過去の遊びにたいする考え方を「遊びの古典理論」、「遊びの近代理論」、「遊びの現代理論」と大きく3つに分類している。「遊びの古典理論」は、剰余エネルギー説、本能説、準備説、反復説、気晴し説からなっている。「遊びの近代理論」は、般化説、代償説、浄化説、精神分析説、発達説、学習説である。そして、「遊びの現代理論」は、覚醒 - 追求としての遊び説、能力 - 効力説である。前2者の「遊びの古典理論」と「遊びの近代理論」が、遊びは遊びそのものではなく、何か他のものの為に行うという意味合いがあるのにたいして、最後の「遊びの現代理論」は、遊びは遊びそのものに意義があるという意味合いを持っている。したがって、ホイジンガの遊び概念は、エリスのこの分類によれば、「遊びの現代理論」に含まれ得るものである。  
Michael J. Ellis, *Why People Play*, Prentice-Hall, Inc.1973 (M. J. エリス著、森 杼木、大塚忠剛、田中亨胤訳『人間はなぜ遊ぶか』黎明書房、昭和61年)
- 8) ホイジンガ前掲訳書、18頁。
- 9) それ以外にホイジンガは、このことをギリシャ語の子どもの遊びを表現する言葉の語尾「...インダ」に注目し、この接尾語の完全な文法的独立性から、これと同様に、遊びという概念はそれ以上根源的な概念に還元することはできないということも述べている。ホイジンガ前掲訳書、19頁、75～76頁。
- 10) チクセントミハイ (M. Csikszentmihalyi) は、フロー (flow) という概念を使用して、遊びと仕事の中における「面白さ」あるいは楽しさを説明している。全人的に行為に没入している時に人が感ずる包括的感覚をフローと呼ぶ。行為への没入感、一体感を意図している。それは遊びにおける自己目的的経験 (遊びは他の何かに役に立つ為に行うのではなく、遊びをすることそれ自体に意味があるという術語) をフローという概念により換言したものである。  
M. Csikszentmihalyi, *Beyond Boredom and Anxiety*, (M. チクセントミハイ著、今村浩明訳『楽しむということ』思索社、1991年、66頁。)
- 11) ホイジンガ前掲訳書、29～40頁。
- 12) ここには客観的形式にもとづいた、遊びと労働の物理的に分離という考え方が見られる。
- 13) ホイジンガ前掲訳書、32～33頁。
- 14) ホイジンガ前掲訳書、73頁。
- 15) 訳者の注として、原書において「遊」、「戯」の言葉に言及がなされていないのは、ひとつの見落としとしてであるが、それははからずも、「シナ語における遊び一般を表す名称がない」こと

証左でもあると述べている。ホイジンガ前掲訳書、82頁。

- 16) 但し、ゴート語に実際に使われた意味としては、laikan は跳躍する、飛び跳ねるという意味だけであって、とくに遊ぶという用例はないと、ホイジンガは後述している。
- 17) play : いわゆる「遊び」一般。その意味範囲は幅広く、以下のようなものがある。劇、冗談、戯れ、競技、動き、賭け事、行動、働き、作用、活発、(自由な)動き、ゆらめき、(ハンドルの)遊び、など。
- game : 一定のルールに従って勝負を行う娯楽。
- sports : 主として戸外で行う身体的な活動による娯楽、勝敗を争うことは必ずしも含まれない。
- recreation : (気晴らし・娯楽・遊戯などによる)元気回復。直訳すると、「再び創る(り出す)」となる。
- 小西友七他編『小学館 progressive 英和中辞典』第2版、1989年
- 18) カイヨワ前掲訳書、40~41頁。
- 19) 遊びを主体の意識の問題としてとらえると、遊びと仕事が同時に存在する場合もありうる。行為の目的が、活動の内部と外部に同等に存在するとき、それは遊びであり、かつ仕事であるという共存状態となる。
- 20) 遊びという概念そのものが、真面目よりも上の序列に位置している。真面目は遊びを閉め出そうとするのに、遊びは真面目をも内包したところでいっこう差し支えないからである。ホイジンガ前掲訳書、109頁。

#### 参考文献

- 一番ヶ瀬康子、園田碩哉、牧野暢男著『余暇生活論』有斐閣、1994年
- 井上俊『遊びの社会学』世界思想社、1981年
- 井上俊『遊びと文化 - 風俗社会学ノート - 』アカデミア出版会、1981年
- 井上俊、上野千鶴子、大澤真幸、見田宗介、吉見俊哉編集『仕事と遊びの社会学』岩波講座現代社会学20、岩波書店、1995年
- エリコニン著、天野幸子、伊集院俊隆訳『遊びの心理学』新読書社、1989年
- 尾崎周二『遊びと生活の哲学 - 人間的豊かさと自己確証のために - 』大月書店、1992年
- 尾崎周二「人間と遊び - 現代人間観の批判的構築のために - 」『東京農耕大学一般教育部紀要』28、1991年
- 加藤秀俊『余暇の社会学』PHP文庫、1988年
- J. K. ガルブレイス著、鈴木哲太郎訳『ゆたかな社会』第4版、岩波書店、1990年
- 北川隆吉監修『新版社会学 - 現代日本社会の研究 - 』文化書房博文社、1995年
- E. A. シュルツ、R. H. ラヴェンダ著、秋野晃司、滝口直子、吉田正紀訳『文化人類学』古今書院、1993年
- 園田碩哉『遊びの文化論』遊戯社、1996年
- 多田道太郎『遊びと日本人』角川文庫、昭和55年
- J. S. デューゼンベリー著、大熊一郎訳『所得・貯蓄・消費者行為の理論』(改訳版) 巖松堂出版、

昭和39年

T.ヴェブレン著、小原敬士訳『有閑階級の理論』岩波文庫、昭和36年

J.ボードリヤール著、今村仁司、塚原史訳『消費社会の神話と構造』紀伊國屋書店、1995年

本研究は、1999年度井上円了研究助成を受けたものです。ここに井上円了研究助成にたいする感謝の意を表したいと思います。