

Title	<プレイ>/<ゲーム>概念の歴史的考察： デジタル社会における<遊び>概念の再構成に向けて
Sub Title	A historical review on play/game studies : reframing the concept of "play" for the digital society
Author	三浦, 悠太(Miura, Yuta)
Publisher	慶應義塾大学大学院社会学研究科
Publication year	2013
Jtitle	慶應義塾大学大学院社会学研究科紀要：社会学心理学教育学： 人間と社会の探究 (Studies in sociology, psychology and education : inquiries into humans and societies). No.75 (2013.) ,p.31- 47
JaLC DOI	
Abstract	<p>The notion of play encompasses a wide range of activities such as card games, digital games, hobbies, and sports. Although we consider such playful activities to be ordinary these days, the explicit meaning of play or difference between play and game is unclear.</p> <p>This paper attempts to understand the historical changes in the meaning of play that can be found in academic discourse in order to explore a new direction of play study within sociological contexts. By reviewing the various theories of both play and game, we can come to a better understanding of how the notions of play differ between English and Japanese because Japanese lacks an explicit translation for the words "game" and "ludic." To achieve this outcome, we must first adjust the main difference between the two languages. Furthermore, this paper elucidates that sociology in Europe and the United States has focused on "game" to understand play. In contrast, Japanese sociology refers to neither game nor play, instead distinguishes between leisure and work. This paper seeks to bridge the gaps between the understanding of play and game in English and Japanese. In addition, this paper investigates the significant shift in the meaning of play and game brought about by the recent information technology revolution. It shows that the development of digital games can be seen as a starting point to form a new definition of play and game from interdisciplinary perspectives. In this phenomenon, new play researchers have begun to define play and game. This paper also reviews some definitions of play and game used in digital technologies and introduces the new direction of play and game studies, such as "Ludology." Finally, by locating digital games as the central subject of play research, new definitions of play and game de-emphasize the division between play and work seen in previous sociological research.</p>
Notes	論文
Genre	Departmental Bulletin Paper
URL	https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=AN0006957X-00000075-0031

慶應義塾大学学術情報リポジトリ(KOARA)に掲載されているコンテンツの著作権は、それぞれの著作者、学会または出版社/発行者に帰属し、その権利は著作権法によって保護されています。引用にあたっては、著作権法を遵守してご利用ください。

The copyrights of content available on the Keio Associated Repository of Academic resources (KOARA) belong to the respective authors, academic societies, or publishers/issuers, and these rights are protected by the Japanese Copyright Act. When quoting the content, please follow the Japanese copyright act.

〈プレイ〉／〈ゲーム〉 概念の歴史的考察

——デジタル社会における〈遊び〉概念の再構成に向けて——

A Historical Review on Play/Game Studies

——Reframing the Concept of “Play” for the Digital Society——

三 浦 悠 太*
Yuta Miura

The notion of play encompasses a wide range of activities such as card games, digital games, hobbies, and sports. Although we consider such playful activities to be ordinary these days, the explicit meaning of play or difference between play and game is unclear.

This paper attempts to understand the historical changes in the meaning of play that can be found in academic discourse in order to explore a new direction of play study within sociological contexts. By reviewing the various theories of both play and game, we can come to a better understanding of how the notions of play differ between English and Japanese because Japanese lacks an explicit translation for the words “game” and “ludic.” To achieve this outcome, we must first adjust the main difference between the two languages. Furthermore, this paper elucidates that sociology in Europe and the United States has focused on “game” to understand play. In contrast, Japanese sociology refers to neither game nor play, instead distinguishes between leisure and work. This paper seeks to bridge the gaps between the understanding of play and game in English and Japanese.

In addition, this paper investigates the significant shift in the meaning of play and game brought about by the recent information technology revolution. It shows that the development of digital games can be seen as a starting point to form a new definition of play and game from interdisciplinary perspectives. In this phenomenon, new play researchers have begun to define play and game. This paper also reviews some definitions of play and game used in digital technologies and introduces the new direction of play and game studies, such as “Ludology.” Finally, by locating digital games as the central subject of play research, new definitions of play and game de-emphasize the division between play and work seen in previous sociological research.

Key words: Play, Game, Ludology, Ludus, Rules of Game

キーワード: 〈プレイ〉, 〈ゲーム〉, ルドロロジー, ルドゥス, 〈ゲーム〉のルール

* 慶應義塾大学大学院社会学研究科社会学専攻博士課程

1. はじめに〈遊び〉を考えて

本稿は、現代までに行われた遊びの古典的研究、特にプレイとゲームの概念を対象としたものの歴史的背景を比較し、その定義を吟味した上で、それらの遊び研究を再考し、デジタルゲームの研究へと関連付けることを狙いとする。とりわけ日本の遊びの研究においては、それをデジタルゲーム研究へと簡単につなぐことができない経緯がある。しかし社会学における遊びの研究史を、その大きなターニングポイントとして非常に重要な役目を担うデジタルゲームの研究と結ぶことで、広義でいう遊びが、時代ごとに宙に浮いた対象ではなく、我々の社会における重要な位置を占めてきた行為であると明らかにできる。本稿が行う遊びの再考は、日本特有の歴史的背景を含んでいるものの、デジタルゲームの発展と普及に大きく貢献する日本から、英語圏を中心としたゲーム研究と共有すべき、遊びの多様性に対する理解へと導く。

初めに、遊びに対応する〈プレイ〉／〈ゲーム〉という言葉について、その明確な表現の意味を記す必要があるだろう。本稿では、英語圏での研究の中心となる単語Play（以下〈プレイ〉と表記）を採用することにより、日本語で考えられる遊び、ゲームというキーワードを捉え直す。英語圏における遊び研究の周囲で、我々は既に〈プレイ〉という言葉以外にも、プレイング（playing）、プレイフル（playful）という言葉を使用している。また、日本では遊びという言葉に関して“遊び”、“遊戯”、“余暇”という言葉が用いられる。これらを総じて同じ概念として捉えるには多少の差異があるものの、本稿では遊びという言葉の拡大解釈として〈プレイ〉という言葉を用いることとする（もしくは括弧をして〈遊び〉とも言える）。また、英語のGameという言葉に完全に一致する日本語はなく、カタカナでのゲームが出てくる。この言葉の意味は日本語でいえば遊戯、または競争となる。ゲームもその言葉が持つ意味において〈プレイ〉と複雑な立ち位置を表す。したがって本稿では、英語圏の研究で議論されるGameという言葉を対象とする場合、日本語のゲームという言葉が持つ単なる和訳や一般的な意味と区別するため、後者を〈ゲーム〉（遊戯でありルドゥスを持つ活動）と表記する。本稿はこうした〈プレイ〉／〈ゲーム〉自体の複雑な様相を描き出しつつ、現代への〈遊び〉概念の再構築を行う。

社会学における遊び研究は、遊びという活動が、社会においてどういったものであるかを模索してきた。その中心はレジャー、レクリエーションと呼ばれる余暇活動だった。日本における〈プレイ〉／〈ゲーム〉研究は、余暇論と呼ばれる労働と余暇の対比概念を中心とし、それは西洋における古典の〈プレイ〉／〈ゲーム〉研究とは少々視点が異なっている。そしてデジタル化する今日の社会において、新たな地位を築き始めているデジタルゲームの研究は、〈プレイ〉／〈ゲーム〉の新たな定義と、社会における役割や本質的な意味に迫る。本稿はさらに、これまでの〈遊び〉という言葉の中に混在していた〈プレイ〉と〈ゲーム〉が、かつての労働と遊び（もしくは余暇）のように対立していた形とは異なるものの、お互いの存在を強調しあうように並行して存在することを深く認識する。以上の〈プレイ〉／〈ゲーム〉という概念の変遷を図式的に描いたものが、図1である。

遊び研究が学問の中に根付くために、未だ多くの課題が残されている。本稿は、この遊び研究への道筋をより強固なものにするため、ルドロジー（Ludology）という新たなゲーム研究の領域への進路を辿りつつ、遊びが社会において労働、余暇といった明確な区切りでは到達できない新しい地平を目指す。

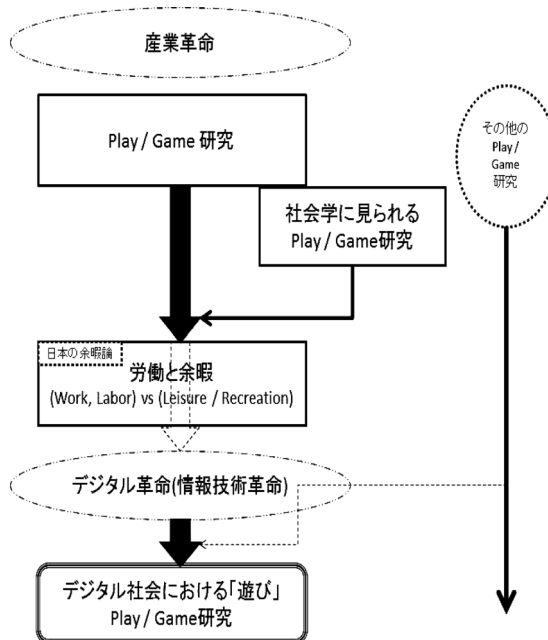


図1 〈プレイ〉／〈ゲーム〉 研究変遷のマッピング

2. 〈遊び〉研究の歴史と論考

遊びの研究が表だって行われるようになったのは、産業革命以降である。その代表的な研究を振り返ると、以下のように辿ることができる。

ヨハン・ホイジンガ¹⁾ (1955=1973) とロジェ・カイヨワ (1990) の遊びの定義に共通する部分は、遊びが時空間の限定を持ち、自発的行為であり、規則によって縛られ、日常とは異なるものという認識であった。カイヨワはここに、遊びの面白さの源泉と考えられた偶然性を加えることで、ホイジンガの分析をより社会における行為として近づけていった。ホイジンガはこのような意味での遊びを人間にとって本質的なものとして捉え、文化の中にある因子としての遊びが、19世紀の中で大きく後退したことを述べている。トーマス・S・ヘンリクス (Henrics 2007) によれば、ホモ・ルーデンス (Homo Ludens) はホモ・サピエンス (Homo Sapiens), そしてホモ・ファーベル (Homo Faber) に続く3つめの人間という存在へのテーマであり、こうした人間の理解は、人間がもつ様々な能力 (クリエイティビティ等) へと広がっていくという。高橋潤二郎 (1984) はこのホイジンガにおける遊びは、我々の通常の遊びではない、人間にとってより本源的な「生の形式」だったと指摘している。カイヨワはさらに〈プレイ〉を類型化し、その定義を明確なものにしようとした。その大本となる2類型が「ルドゥス (Ludus) 」(ゲームのようなルールをもつ遊び) と「パイディア (Paidia) 」(自由な遊び、自発的な遊び) だ。

こうしたそれぞれの分析は、着眼点により読まれ方が変わることを高橋 (1984) は指摘している。彼は理念としての〈遊び〉を、一般概念の遊びと分けて利用することを強調しつつ、この理念の遊びをルドゥスと読んだ。彼はホイジンガ・カイヨワが共通の地平に立ちながら、〈遊び〉研究と遊び研究の違

いを持っていることを指摘した。その違いは互いの終着点、つまり人間の本質を求めるといふ目的と、社会における遊びのあり方を探るといふ目的の差異となっていたという。他にも、ホイジンガとカイヨワの定義を読み直したのはジャック・アンリオ（1986）だった。例えば前述の定義に対してアンリオは、仕事もまた遊びと同じく日常から切り離された行為であるとし、仕事との対比だけでは見えない、遊びであるための特別な要素を問いただそうとした。彼は遊びについて「行為である以前に遊びは意識である」（アンリオ1986: 131）と指摘し、遊びを完全なる定義に当てはめることの困難さを示した。遊びとは、結局のところその遊んでいる行為者にゆだねられることに戻ってしまう。そして遊ぶことで遊びが生まれ、遊びに参加することで遊ぶ人になるというトートロジー的な分析の中で、ある実存的な遊びを認識し、人間の内にある遊びへと注目した（アンリオ 1986: 166）。

遊びの読み解き方を変えるこれらの試みの一方で、その定義を統括的に理解しようとする動きもあった。例えばブライアン・サットン・スミス（Sutton-Smith 1997）は、遊びの研究を学際的に捉え、〈遊び〉は曖昧（Ambiguity）であるとし、その曖昧さに向かう7つの視点「動物や子どもの成長過程、運、競技やコミュニティー間における力、アイデンティティー、想像性、自己を形作る個人的な活動、少々抜けたような真面目さから逸れる行い」を提示した。そしてこの7つの視点の交叉と統合を目的に、遊びを理解する共通の視点として、遊びを限定して考えないことを強調し、遊びとは遊び自らが自分の特徴づけ、遊び手の体験と態度に集約されたものではないとした。遊びはこれまでの西洋的な価値観からだけで定義できるものではない。ましてや遊びはその活動を定める良し悪しもなく、言語のようなコミュニケーションと表現のシステムであるという（Sutton-Smith 1997: 218-9）。彼はこれまでの遊び研究から、遊び（Play）の多様性（diversity）と流動性（variability）を確認し、その役割それぞれに注目した。そして遊び（Play）研究が、人間が生きていくうえで必要な力を模索するためのスタートラインに立つことを示した。

3. 〈遊び〉と〈プレイ〉／〈ゲーム〉への言葉の転換

こうした海外における遊び研究の文脈を見ると、その対象とする事象や意味と日本における遊び感との違いに気付く。それはホイジンガ（1955=1973）が分析したように、言葉としての日本語の遊びと他の言語の遊びの間で、意味が異なることに起因する。ホイジンガの分析では、日本語の遊びは、幅広い言葉の領域を持つことから、現代西洋語のPlayとよく似た、機能全体を表す言葉であり、真面目さの反対としている。また藺田碩哉（1986）は、日本語の遊びにもPlayと同様に演じるという意味が含まれていることを指摘している。ここにはホイジンガやカイヨワが強調したルドゥスとパイディアの意識は薄く、遊び=Play（ルドゥス+パイディア）と簡単には落とし込めなくなる。また一方で日本語の遊びはPlayには多く含まれていなかった美的世界への深い造詣を持っているとホイジンガは分析した。

日本語の遊びは多くの解釈を含んでいる。『広辞苑 第6版』において遊びは、「遊ぶこと。なぐさみ。遊戯」が始めに記され、また輪郭がぼんやりとしている中で、人に活力を与えるものであり、余裕や本気ではない様子がいくつか示される。そしてそれはカイヨワがホイジンガの考察より再度強調した偶然といった意味を初めから備えている。ここでの一般概念としての遊びは、Playとそこまで違いがないように思われる。しかしホイジンガ、そしてカイヨワが分析したルドゥスとパイディアの発見を理解するには、単に遊びという言葉ではならず、高橋（1984）が示したように〈遊び〉という括弧付の表記を用いて区別しない限り彼らの分析を正しく引き受けることはできない。

一方日本語におけるゲームという単語を『広辞苑 第6版』で調べてみると、「遊戯、勝負事」「競技、試合」といったように競争、スポーツの意味が載せられている。また遊戯は「遊び戯れること」と「勝負事」といったように表される。つまり日本語での遊び、及びゲームという言葉を想像すると、ルールを持っている印象、ルドゥスが薄れてしまうのだ。しかし日本の遊戯にもルールはあり、パイディアのような自由なものとの違いを確認することができる。日本にはGameの正式な和訳が無いにせよ、Gameは日本語で言えば遊び（勝負事の意味をもつことから遊戯）であり、ゲームと一般的には言えるだろう。しかし遊び研究の根本をホイジンガらが始め、西欧的な発展を遂げたPlay研究を引用するのなら、この一般的なゲームと、ルドゥスの印象を強めた〈ゲーム〉の用語を使い分ける必要が生まれてくる。それは中心となる遊びの議題に、デジタルゲームがその地位を大きく高め、またデジタルゲームは共通の遊びとして各国で行われているためだ。以上の理由から、日本の研究においては〈プレイ〉／〈ゲーム〉の2つを並行して想起したほうが適切と言える。〈プレイ〉は、高橋の指摘した〈遊び〉のように、本来の日本語とは別の遊びであり、〈ゲーム〉と同じレベルまで引き上げた、西洋でのPlayに相当する言葉になる。

『新社会学辞典』にも遊びの項目がある。ここで注目すべきは「遊びの面白さはこの解放=自由であり、それゆえに遊びはなによりも自由を尊重するはずである」(亀山1993: 10)だ。これは、高橋(1984)が指摘したように、自由という意味が、遊びがルール(規則)を持つことで自由を制限されることと、〈遊び〉(〈プレイ〉／〈ゲーム〉)を行う行為者が自発的に参加できた離脱も自由である、という自由における二つの意味の違いを明確にしていない。つまりただ自由なのではなく、遊びは参加と離脱に関して自由である、という言葉を使うことで、西洋理論としてのPlayとの限らない近さで理解可能となる。また近代化は世界の世俗化と合理化を通して、遊びの領域の独立と拡大をもたらしてきたという(亀山1993)。

4. 社会学における〈遊び〉、〈プレイ〉／〈ゲーム〉研究

4-1. 〈プレイ〉／〈ゲーム〉研究と社会学

ヘンリクス(Henricks 2007)は、これまでの社会学において、常に〈プレイ〉に対するアプローチと意識が存在したと述べた。ホイジンガによる人間の本质への接近は、カール・マルクスがみた労働の分析に近く、アプローチは異なるが、人間の創造性へと向いていた。

エミール・デュルケムは『宗教生活の原初形態』に代表される儀礼研究において、ありふれた生活から参加者を引き離すような活動を分析する模範を提示した。これはさらにヴィクター・ターナーやカイヨワの非日常的活動としての遊びへの注目に影響を与えたという(Cossu 2007)。

教育の研究の中にも、〈プレイ〉²⁾と〈ゲーム〉³⁾は出現する。ジョージ・ハーバート・ミード(Mead 1962=1995)における〈プレイ〉／〈ゲーム〉の分析は、それまでに使われた単純な〈プレイ〉と労働との対比としての文脈ではない。ミードは自我の発生における子どもの成長の2つの段階として、〈プレイ〉と〈ゲーム〉を提示した。〈プレイ〉はごっこ遊びやまね、ふりをするとといった活動から反応と刺激を得る時期、そして〈ゲーム〉は、社会集団における「一般化された他者(the generalized other)」を生み出すための自我の組織化を可能にする段階として扱った。つまりミードは〈ゲーム〉をプロセスとして見たと言える。

またサットン・スミス(Sutton-Smith 1997)は、社会学が扱う〈プレイ〉／〈ゲーム〉は、ステータス

や勝利に対するスキル (Skill), 深い遊び (deep play) の着眼点を持ち, これらを含んだ戦略を用いた戦争, 闘争, 政治という社会的題材を上げた。他にもエリック・ジーマンら (Salen and Zimmerman 2004: 232) によれば, ゲーム理論も厳密には〈プレイ〉として解釈でき, それは〈ゲーム〉において, 意志決定の連続の中で, 何を重要視するのかというプロセスの観察に利用されるという。ここでは〈ゲーム〉はプロセスとして, そして〈プレイ〉の中でもひととき特徴のある活動だとみられるようになった。

アーヴァイン・ゴッフマン (Goffman 1961) は, 人々が演じあう出会い (encounter) を通じる特徴的な例として〈ゲーム〉というコミュニケーションに着眼した。彼はここで, 〈ゲーム〉における特徴的なルール (Rule) として「変形し続けるルール⁴⁾ (Transformation Rule)」という行為を持続させるダイナミクスの存在を述べた。また出会いとしての〈ゲーム〉が作り出すのは, その〈ゲーム〉という特徴的なコミュニケーションだけでなく, 面白さ (Fun) もあったことを彼は強調する。そして彼は真面目さとの対比によって, 〈ゲーム〉がもつ魅力について分析しようと試みた。

〈ゲーム〉はもとより, 楽しさに注目する研究では, ミハイ・チクセントミハイ (チクセントミハイ 2000) によるフロー (Flow) の分析がある。フローだけでなく, ゴッフマンが着目した面白さ, もしくはユーフォリア (euphoria) を〈ゲーム〉の中でいかに保証するかが, これらの研究の注目点となっている。ゴッフマン (Goffman 1961=1985) は面白さをもたらすために, 〈ゲーム〉において重要なものとして「未定である結果 (Problematic outcome)」と「是認された特性 (Sanctioned display)」という2つの原理を提示し, 一方でチクセントミハイ (2000) はプレイヤーのスキルと対象とのせめぎあいの中で生じる, バランス感覚 (フロー) について言及した。そして両者の原理においても, 〈ゲーム〉や行為の最終的な結果が見えてこない部分に, 遊びの面白さがあるとした。これらはホイジンガの分析とも重なり, 遊びは結果が見えない行為として好まれるとされた。

これらの研究は, 社会学が〈プレイ〉/〈ゲーム〉と関わり合いを持ち, 遊び研究の様相を持つことを示している。また人々の〈プレイ〉への関心は, 社会学以外の人類学や心理学からも現れた。

とりわけベルナルド・スツツ (Suits 2005) は哲学的な意匠を含んだ〈ゲーム〉の分析を試みた。序論におけるトーマス・フーカによる解説は, スツツの〈ゲーム〉と〈プレイ〉に対する視点を的確に示している。

スツツは〈ゲーム〉を遊ぶこと (playing) の分析をもくろんでいる。そしてその言及は「〈ゲーム〉を遊ぶこと (game-playing)」はとても人間にとっていいことであり, なぜならそれはユートピアの理想的な状態の中であって, そこでは全ての機器的な良さを与えられ, それは全ての人の主だった楽しみになるだろう。(Suits 2005: 7)

またスツツ (Suits 2005) は登場人物の一人である Grasshopper の意見として, 「ゲームを遊ぶこと (game-playing)」に必要な三つの要素を挙げている。

〈ゲーム〉に対するより直接的なアプローチは (中略) 「ゲームを遊ぶこと (game-playing)」の必須要素と呼ばれるだろうものを見極めることによって形作られる。〈ゲーム〉は選択を含んだゴールに直接向かっていく活動 (goal-directed activities) であるため, 結果 (ends) と 意味

(means) は〈ゲーム〉の諸要素のうちの二つとなる。しかしさらに言えば、意味と結果が指向づけられた活動 (means-end-oriented activities) になるために、〈ゲーム〉はまたルールによって統制された活動 (rule-governed activities) であり、故にルール (rules) は三つ目の要素となるのだ。(Suits 2005: 49)

さらにスッツは、定義された〈ゲーム〉を遊ぶための人の状態にも目を向け、「遊戯的でありつつ〈ゲーム〉的な規則を持つ態度 (“lusory” (from the Latin ludus, game) attitude)」がプレイヤーにあるから、彼らは〈ゲーム〉を遊ぶことができると述べた。この態度はゴール (Goal or Ends) にも影響を与える。スッツは「ゲームの準遊戯的ゴール (“prelusory” goal of a game (e.g. a specific state of affairs))」, 「ゲームの遊戯的ゴール (lusory goal of a game (e.g. winning))」と二種のゴールがあることを言及し、意味 (Means) には「遊戯の意味 (lusory means)」, そしてルール (Rules) については「ゲームを持続させるルール (Constitutive rules)」と「〈ゲーム〉中で〈ゲーム〉を支配するスキル (a rule of skill)」とそれぞれの機能の違いを述べた。こうして所々に顔を出す「〈ゲーム〉的な」態度は、これらの諸要素を受け入れ〈ゲーム〉を可能にすることから、その存在を認めるべきだとする。そして彼は〈ゲーム〉をすることを、「ゲームを遊ぶことは必要のない障害を乗り越えようと自発的に試みることである」(Suits 2005: 55) とした。また彼は〈ゲーム〉が非日常的活動であることを強調する。「私が思うに、〈ゲーム〉は人生におけるありたいの活動とは本質的に異なるものである。」(Suits 2005: 53)

〈ゲーム〉が〈プレイ〉と同様に主題になることから、この二つが常に同レベルで語られることは確かである。とりわけ社会学を中心とした文脈では、この〈ゲーム〉への注目に傾いた。〈ゲーム〉の特徴は、ホイジンガやカイヨウが見たルドゥスへの分析に近いものがある。そして一方で、〈ゲーム〉はホイジンガたちの分析の時よりも一層、ルール、スキルそしてゴールへの関心が高まっていると言える。社会学による〈ゲーム〉への注目は、〈プレイ〉／〈ゲーム〉研究の時では同時に想起されたそれぞれを、社会学がより注目すべき点を明確にするために、〈プレイ〉から〈ゲーム〉を多少引き離して分析してきた。しかし本稿が見てきたように、〈ゲーム〉と〈プレイ〉の関係は連続しており、これらを引き離して分析することは難しい。

4-2. 日本 余暇研究からデジタルゲームの時代へ

日本において遊びの研究が行われるようになったのは、ホイジンガの『ホモ・ルーデンス』が和訳されてからであると考えられている (井上俊 1995)。増川宏一 (2006) は、それ以前には遊びが学術的対象になりえてこなかったことを指摘している。特に議論が活発化したのは、余暇論 (レジャー論) を中心とする研究だった。余暇は労働に対する対立概念として機能し、国の政策の一部としても取り扱われた。1948年に設立された日本レクリエーション協会が掲げた戦後の余暇善用もその中心の一部だ。

余暇という言葉は2つのカテゴリーに分かれる。それがレジャー (Leisure) とレクリエーション (Recreation) だ。前者の意味は、フランス語の *leisure*、ラテン語の *licere* の語源となる“許可された”時間で、個人が自由に使うことを許された時間のことであり、行為の内容ではなく切り離された時間と空間についての指摘である。一方レクリエーションは、*re-create* と、自分自身を再度作り直すことを

意味している。これらは近代の労働環境とつながり、またサービスビジネスとして成り立つようになった。

藪田（藪田1986）は「余暇の三角形」という構造をたて、これらを捉え直した。それは儀礼的な意味の強い聖なるものと遊びの間にある閑暇、レクリエーション、そしてレジャーという3つのレベルからなり、それぞれの活動がお互いに影響しあうことを示した。だが多くの余暇論は、仕事との対比で浮き彫りにできる、輪郭としての遊びしか見てこなかったと考えられる。余暇活動という言葉は、産業化した労働に対する効率循環の一部として国家が打ち出した政策に組み込まれることから、人々の活動の外側で唱えられてきた概念と考えて良い。『レジャー白書』は、こうした労働と余暇の対立の中、余暇に対する意識調査を毎年行っている（『レジャー白書』1988; 2011）。

余暇は意図的に作られた時間であったため、時が経つにつれ、余暇という言葉の意味が曖昧になる。単なる余暇論の中では、アメリカにおけるレジャー論の批判として早期から「労働と遊びの相互浸透」といった形で、余暇や遊びと仕事の対立における曖昧さが指摘されていたと井上（1995）は述べている。レジャーは義務としてのレットルを遊びに張り、仕事と遊びの対立を普遍的なものにした。しかしそうした視点は徐々に変わり、デイヴィット・リースマン（リースマン1968: 57）らの分析では、レクリエーションで疲れ、労働で元気になる、といった本来の機能とは全く逆のことも示唆されている。

余暇論に含まれた遊びは、西欧的な発想の〈プレイ〉に刺激を受けつつ、ホイジンガが語ろうとした人間への深い思索を試みた。一方で、カイヨワが目指した社会における遊びの位置づけとは異なる、余暇という近代的な思想を強固にすることを第一の目標にしてきた。つまり遊び研究において、遊びというものを使いながら、〈遊び〉とは異なる活動を見ようとしたのである。そのため〈ゲーム〉といった活動への理解を深める方向には向いてこなかったと言える。

また遊び研究の他の観点として、国によって異なる遊びの形態に着眼した分析もある。ユーヤ・キクチ（Kikuchi 2009）は、日本の遊びの独特な役割に注目し、遊びが世代を超えた文化の継承に役立つ「世代交差的遊び（Cross Generational Play）」であることを述べている。日本人の遊びの特徴として、子どもは遊びの中で親を見て、社会を学んでいくという。こうした模倣的な発達は、ミードの自我発生段階としての〈プレイ〉でも現れるように、日本国内だけの現象ではない。日本において、こうした遊びは時代とともに次第に薄れ、世代の交流も盆や正月といったホリデーシーズンに実家に帰り、祖父母と孫の限られた再会の時に継承されるようになった。一方で、現代の親の遊びはそうした成長を目的としたものよりも、人間関係のための遊び（ゴルフ、飲み会）といったものに費やされる。遊びが家族の繋がりであったものから、親は親のビジネス、子は子の友達同士だけの、完全に切り離された部分が強調されるようになっていく。これに対して大きな影響を与えたものとして、Kikuchiは家庭用デジタルゲーム（Computer Based Game）の存在を挙げた。デジタルゲームは初め、家の中心や子供部屋にあり、隔離された空間での〈プレイ〉であった。また技術進歩につれて携帯型になり、より個人化が進んだ時期もあった。しかしネットワークの技術進歩や任天堂が販売したWiiは、こうした個人化に一石を投じた。特にWiiはリビングに置くことで家族のきずなを取り戻すコンソールであり、世代交差的（Cross-Generational）な機械と評価している。こうして世代が進むごとに遊びは変容し、文化としての役割を変えてきている。

このように余暇や日本の遊びの中に〈ゲーム〉が徐々に生まれ始め、それは単なる余暇から〈ゲーム〉という独立した活動へ移行しつつある。しかし〈ゲーム〉という視座から社会を見ることに関して

は、日本の社会学はその次元をあまり持ってきていなかった。またデジタルゲームの進歩は、国などの大きな政策に巻き込まれることなく、独自の進歩を遂げられてきた。しかし日本において、やはり〈ゲーム〉の文脈が、余暇活動という労働と対比される限られた環境の中でのみしか存在しなかったと言える。余暇、仕事との対比から離脱しつつ、我々は新しい〈プレイ〉／〈ゲーム〉の特徴を表現する、デジタルゲームの理解を深める必要がある。

5. デジタルゲームの世紀

5-1. 〈プレイ〉と〈ゲーム〉

言語の違いによるそれぞれの対比や変遷は、ホイジンガ（1995=1973）とアンリオ（1986）の分析をスタート地点とすることができた。日本語では、遊びとゲームという言葉のニュアンスが行き違いと本稿で述べたように、同じように西洋語で言われるPlayとGameにも大きな違いがある。とりわけ英語のPlayとGameを明確な違いを持って扱っていたのはゴフマンだった。アナログのゲームにおいてゴフマン（Goffman 1961=1985）は〈プレイ〉と〈ゲーム〉、そして〈プレイ〉をすること（Playing）と〈ゲーム〉をすること（Gaming）⁵⁾を明確に区別して言葉を利用している。

「ゲームはうまい戦略に関する知識と結びついたルールの集成と定義され」

「プレー⁶⁾は最初から最後まで通して行われている一定のゲームの特定のケースと定義される」

「プレーをすること*Playing*とはあるプレーが開始され、最後にそれが完成されるあいだに用いられる、手を打つ家庭と定義する」

「ゲームを続行するという公然たる目的のために対面している人びとの間で起きるさまざまな相互行為を、ゲームをすること*gaming*と呼ぶ」（Goffman 1961=1985: 33）

このように、明確に行為の観察基準を分けることで、PlayとGameについてそれぞれ言及できるようになる。

またデジタルゲーム研究においてジーマンら（Salen & Zimmerman 2004）も、〈プレイ〉と〈ゲーム〉の定義について言及している。「〈プレイ〉は〈ゲーム〉それ自体からただ来ているわけではなく、また〈ゲーム〉を遊ぶために、プレイヤーがそれに関係をもつということからも来てない」（Salen & Zimmerman 2004: 33）という一文から分かるように、彼は〈プレイ〉という行為は〈ゲーム〉から生み出されたわけではないものの、〈ゲーム〉はplayする（動詞的意味での遊ぶ）ものであると考えている。ここではゴフマンが明確に分けた定義を用いていないが、両者の間に意識としての違いがあることをのぞかせている。

またジーマンらは〈プレイ〉／〈ゲーム〉の言葉に注目し、それらがあえて2つの言葉に分かれているからこそ、それぞれを理解するための手掛かりになるとしている（Salen & Zimmerman 2004: 72）。その分析によれば、〈ゲーム〉が〈プレイ〉の一部であるという定義と、〈プレイ〉が〈ゲーム〉の一部であるという2つの見方が提示される。前者は〈プレイ〉の一つの活動として〈ゲーム〉があると見て、後者は競争を主眼においたルールで縛られた〈ゲーム〉の中に、〈プレイ〉の要素を見出すことができる。これはゲームデザインの領域などで重視される。こうした分析に加えジーマンらは〈ゲーム〉の定義を「〈ゲーム〉はプレイヤーが人工的なコンフリクトに従事する“システム”であり、ルー

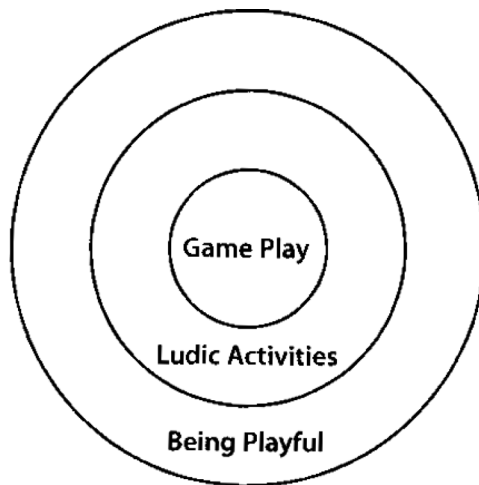


図2 What is play? (Salen & Zimmerman 2004: 304)

ルによって定義され、定量化できる結果のうちに残る」とした (Salen and Zimmerman 2004: 80)。これらの〈ゲーム〉の定義として共通することは、全てにおいてそれがルールによって定義づけられていることだ。

再び〈プレイ〉へと視点を移すとジマーマンは〈プレイ〉について以下のように定義した (図2参考)。彼は〈遊び〉の活動を「ほんやりとした遊び心のある状態 (Being Playful)」、[「〈遊び〉として一定の規則を持つ活動 (Ludic Activities)」、[「〈ゲーム〉というルールによって定義された遊び (Game Play)』に分け、〈プレイ〉の定義を「プレイは、より厳格な構造に埋め込まれた自由な動き」とした (Salen and Zimmerman 2004: 303-4)。

彼は図2のように概念を階層分けて捉え、概念レベルが上になるほど、形式だった遊びではなくジョークなどの行為を指している。ここでの「〈ゲーム〉というルールによって定義された遊び (Game Play)」は、「ゲームプレイは本当に、形式化された規則を持つ遊び的 (ludic) 活動の特別な一種である」(Salen & Zimmerman 2004: 304) となる。またこれは、厳格なルールと構造の中に起きるものであり、他のカテゴリーよりもフォーマルであることが強調されるという。この分析は、ゴフマン (Goffman 1961=1985) があえてゲーミング (gaming) とアクティブな動名詞を使って表現した言葉との関係性を見ることができ。つまりゴフマンは、〈ゲーム〉の中におけるプレイヤーの関与する部分を明確に分けるようとしたと読める。ジマーマンらの定義は一方で、〈ゲーム〉が特徴的な活動であることはプレイヤーを中心として考えるのではなく、システム、ルールに強く影響を受けた構造であることを述べている。よって我々は、この〈ゲーム〉を注目するときに注意すべき、プレイヤーの次元と、〈プレイ〉の中の次元とを読み解かなければならないのだ。

ジマーマン (Salen & Zimmerman 2004) らはさらに、〈ゲーム〉という活動が目指すべき「意味のある遊び (Meaningful play)」を中心とした定義の展開を行った。〈ゲーム〉における「意味のある遊び」は、2つの方法で定義される。ひとつは、〈ゲーム〉を通じて意味を成すものが生まれたか、への逐語的なアプローチであり、もう一方は、行為に対する結果に客観的な評価を下すことによって、その

〈ゲーム〉が本当に他の〈ゲーム〉と比べて意味のあるものであるかを判定する方法だ。これらの定義の仕方から我々は、ジーマンらの〈プレイ〉に対する2つの着眼点、つまりプレイヤーによる行動(action)とシステム側の結果(outcome)の間に重要な視点があるということを見る。この指摘は、いままでに度々挙げられた遊びが非生産的な行為であるという定義を、批判的に検討するための切り口になる。

多くの場合、〈ゲーム〉は〈プレイ〉の中で特徴的な活動であり、かつルールといった重要な論点を持つ。〈プレイ〉は、自由で何物にもとらわれないという大きなくくりとなっている。それはホイジンガとカイヨワらが分析したルドゥスとパイディアのどちらも含んだ、大きな意味での〈プレイ〉であると考えられる。また〈プレイ〉をみるために〈ゲーム〉は恰好の素材となりながら、一方で〈ゲーム〉という存在を認識するために、〈プレイ〉が必要になる。これら二つを繋ぐため、ジーマンらが特徴づける「ゲームというルールによって定義された遊び(Game Play)」の次元が必要になるのだ。

5-2. デジタルゲーム

2つの〈プレイ〉／〈ゲーム〉の定義を比較すると、その定義は分析の出発点の違いによるいくつかの認識の違いはあるにせよ、共通する項目がある。しかしここには未だ〈プレイ〉／〈ゲーム〉のトートロジー的な部分を残している。また古典から得られる分析は、常に〈プレイ〉と〈ゲーム〉が変化していることから、その定義を現代へ援用することへの不安を残していく。例えばゴフマンの定義における〈ゲーム〉はすべてアナログであり、カードを中心としたフェイス・トゥ・フェイスの〈ゲーム〉を中心に考えられていた。これらの定義は、そのままデジタルゲームに当てはめることができるのだろうか。

ジーマンら(Salen & Zimmerman 2004)はこの点から、さらにデジタルゲームの特徴を描きだそうとしている。彼はデジタルゲームの特徴として「直接的だが限られたインタラクティブティ(Immediate but narrow interactivity)」、「情報の操作(Manipulation of information)」、「自動化された複雑なシステム(Automated Complex System)」、「ネットワーク化されたコミュニケーション(Networked communication)」の4つを提示した(Salen & Zimmerman 2004: 87-9)。とりわけインターネットを利用した〈ゲーム〉の変化は著しく、〈ゲーム〉は既にデジタルからソーシャル(Social)への変化も見せている。またこの流れの中で、ジュスパー・ジュール(Juul 2009)らが特徴づける「カジュアルゲーム」も特徴として現れ始めている。この新しい流れの中で、我々もまた新たな現象と向き合っている。例えばMMO(Massive Multiple Online)といったようなオンライン上でのゲーム活動は、時に「廃人」と揶揄されるほどの中毒プレイヤーを生み出し、かつての隙間時間における遊びというイメージを大きく変えていく。デジタルによって〈ゲーム〉は非常に刺激的なものになった。1つのボタンを押すと直ぐに反応する視覚的な刺激は、その最たるものだ。そこから得られる面白さは、「自動化された複雑なシステム」を通じてプレイヤーに様々な影響を与える。また一方でプレイヤーはその〈ゲーム〉に対して、ルールとシステムの上での行為を行うことができる。デジタル化した〈ゲーム〉は、〈プレイ〉それ自体を頼るよりも、行為者と〈ゲーム〉とのやり取りを強化したのだと言える。

ジュール(Juul 2005)はデジタルゲームの出現を受け、これまでの〈プレイ〉／〈ゲーム〉の定義を精査した。そしてまたジュールも〈ゲーム〉をルールに基づく活動であると定義し、また彼はとりわけ〈ゲーム〉の結果(outcome)を以下のように強調した。

〈ゲーム〉は不定で定量化できる結果をもつ、ルールを基盤としたシステムである。そこでは異なる結果には異なる価値が割り振られ、プレイヤーはその結果に影響を及ぼすため力を入れて頑張る、プレイヤーはその結果への感情的な結びつきを感じ、そしてその活動の結果は交渉的である。(Juul 2005: 36)

特に感情的な部分の強調は特徴的である。

プレイヤーは結果と結びついている:プレイヤーはポジティブな結果の場合勝者であり”ハッピー”になれ、ネガティブな結果の場合敗者で“アンハッピー”になるという点において、プレイヤーはそういった結果に感情的に結び付けられるのだ。(Juul 2005: 36)

ジュールの分析はルールを強調しつつ、ホイジンガやカイヨワなどが述べていた非生産的な活動ではなく、生産性のあるものとして捉え直している。また〈ゲーム〉を、「静的な対象 (Static object)」と「活動 (Activity)」の2つに分けて考えている。とりわけ特徴的なのは、〈ゲーム〉がプロセスであり、プレイヤーの活動によって様々な反応をみせることから、単に「静的な対象」としてのゲームだけでなく、ゲームの中で何が起きるのか、そしてプレイヤーはその場面で何を感じるのかを細かく記述している。

〈ゲーム〉が他の遊びより系統だってルールを持つことは明白だろう。また、ジーマンとジュールの定義を精査することで、彼らは〈ゲーム〉をシステムとして捉えることを強調している。またそこにはプレイヤーという単なる遊びの演技者ではない、ルールを受け入れ、スキルを発揮し、この〈ゲーム〉において自発的に自由な参加と離脱を試みることができ、その目的は面白さを感じるために未知なる結果の先の勝利を得ようと障害を乗り越える人があることを忘れてはならない。ホイジンガとカイヨワらの総括的な〈遊び〉研究において、ホイジンガが目指した全てが遊びから始まるということは、読み方を変えるなら全てが〈ゲーム〉から始まり、ルドゥスの核をより深い場所に見つけることにつながる。またジュールはジーマンのような〈プレイ〉との相対的位置取りよりも、プレイヤーを強調した定義の方向性を示していると読める。プレイヤーに注目した場合、〈ゲーム〉はプロセスとしての特徴を強調し、〈プレイ〉に注目すると、〈ゲーム〉は静的な活動として受け入れられる。

デジタルゲームの登場により、〈プレイ〉と〈ゲーム〉の距離感は一層近く、また複雑に、そして曖昧になっているのかもしれない。それはアンリオ (1986) が述べたような全てが遊びで、全てが遊びでなくなる感覚に近く、ごく自然に進行している。デジタルとネットワーク化によって数値化と新しい複雑な操作を得た〈ゲーム〉は、その中に秘めた〈プレイ〉と、プレイヤー自身が内在的に持つ〈プレイ〉の姿勢を解き放ち、今までに見えてこなかった遊びを見せる可能性がある。その点で、これまでの古典のように〈プレイ〉を非生産的な活動とする文脈をそのまま受け継ぐ必要はなく、ジュールのように〈ゲーム〉には生産性もあると考えることが妥当だろう。

5-3. デジタル世代論, メディア研究, その他のデジタルゲームの視点

またデジタル化が変えているのは〈ゲーム〉という静的な対象だけではない。このデジタル化する社会に生きる人も変わってきているという指摘がある。ドン・タプスコット (タプスコット 2009) や

マーク・プレンスキー（プレンスキー 2007）は「デジタルネイティブ（Digital Native）」⁷⁾と称される世代の登場を述べ、今まさに彼らが必要としているものは、デジタルゲームと同じような積極的に様々な体験を得られるものだとしている。またそうした世代に対応するため、エデュケーション（Education）とエンターテイメント（Entertainment）を合体させた造語、「エデュテイメント（Edutainment）」を目標とした新しい教育が提唱され始めている。こうして〈プレイ〉の要素と〈ゲーム〉の要素を異なる活動に取り入れられていく。

これらのデジタルの文脈からの〈ゲーム〉分析はまだ始まったばかりであるが、アンナ・エヴァレット⁸⁾（Everett 2005）のようにこれまでのメディア研究の方法を利用したデジタルゲームにおける人種（Race）の問題の指摘や、デジタルゲーム独自の研究方法の模索といったものも出ている。ヘンリー・ジェンキンス（Jenkins 2006）も、メディアや〈ゲーム〉の研究を展開しつつ、新しい遊び手と作り手の関係や、〈ゲーム〉と創造性との繋がりを示唆している。ジェーン・マクゴニガル（McGonigal 2010）はデジタルゲームを活用した新しい創作活動、代替現実ゲーム（Alternate Reality Game: ARG）⁹⁾を手掛けるクリエイターであり、ゲーム研究者の一人である。マクゴニガルによる〈ゲーム〉は以下のように分析されている。「全てのゲームは4つの定義となる特性を共有している：即ちゴール、ルール、フィードバックシステム、そして自発的な参加である」（McGonigal 2010: 21）。これまで見てきた〈プレイ〉／〈ゲーム〉研究と社会学における〈プレイ〉／〈ゲーム〉への指摘と同じように、マクゴニガルによって捉えられる〈ゲーム〉も自発的な活動であり、ルールを持つことが共通している。その中でもとりわけ特徴的なものがフィードバックシステムだ。デジタルゲームがもつ構造は、プレイヤーに対して様々な影響を及ぼし、このフィードバックシステムが作用すると、プレイヤーは何度も挑戦し続けるとしている。

彼女はこうしたデジタルゲームが持つ構造と、とりわけデジタルゲームに熱中するプレイヤー達の力を合わせ、〈ゲーム〉を通じた大きな意味のある活動を生み出そうとしている。その〈ゲーム〉は、現実には起きている大きな問題（貧困、飢餓など）から、日常的に起きる小さな問題（個人的な憂鬱感）まで題材として取り上げ、解決を目指す。彼女の研究の最大の特徴は、日常生活に〈プレイ〉／〈ゲーム〉を浸透させ、より豊かな生活を目指そうとする動きである。これはもはや〈プレイ〉／〈ゲーム〉が、ホイジンガたちが述べた非生産的な、日常とかけ離れた場所での活動という意味とは大きく異なる。新しいゲーム研究は、日常におけるプレイ（演技）としての側面を強く見せ始め、その意味で〈ゲーム〉は〈プレイ〉と同じ思考の段階に入ってきたと言えるだろう。

デジタルの世代に突入したことにより、〈ゲーム〉はその構造的性をより一層強めて認識されるようになった。一方で、行為者とのインタラクションの変化によって、〈ゲーム〉は〈プレイ〉との相対的な様相を描くための分析と、プレイヤーを中心とした新しい〈プレイ〉を超え行く活動としての研究へと二つの指針を表している。

6. 現代における〈遊び〉（〈プレイ〉／〈ゲーム〉）を再度見直して

これまで〈プレイ〉／〈ゲーム〉と、デジタルゲームを中心にその研究の要点を探ってきた。ここで、我々は一つの仮定を導くことができる。それは、近代における遊びと労働のように、二つの活動が明確に切り離している概念は存在したが、現代では既にこれらの対立は弱まり、これまでの〈プレイ〉は再び一つの地平に戻されようとしている、ということだ。ここまでの変遷を通じ〈プレイ〉と〈ゲーム〉

は活動として境界線を引きにくい構造を持つことが分かる。そしてこれらはデジタル化を受け、労働と余暇に変わりデジタルゲームとして我々の前に現れた。これに対して我々は、プレイヤーとゲーム自体の構造という二つの視点から、デジタルゲームに顕在する〈プレイ〉と〈ゲーム〉の特性を明らかにしていく。

6-1. ルドロロジー (Ludology)

多くの遊び研究では、学際的な視座が必要とされている。フランス・マイラ (Mäyrä 2009) はこうした学際的な研究と同様に、それを統合する基盤となるルドロロジーを提唱している。ルドロロジーはカイヨワ (1990) によって二つの分類を指摘された遊び、ルドゥス (オランダ語の遊びとも同じ) とパイディアの言葉に従い、ルールを持った〈ゲーム〉に近い遊びを中心とした焦点を持つ。今はまだ、この基盤に対して必要とされる動きの提案や、様々な実験結果 (情報社会と子供たちの生活といった研究主題を中心とした、学際性を強めたもの) を蒐集している段階である (Mäyrä 2009; Wolf 2009)。これまでのデジタルゲーム登場以降のゲーム研究の多くは、技術的な指摘を中心としたものが多かった。ゲーム研究におけるルドロロジーは、そもそもナラトロジーと対立していたとジュールは示している (Juul 2005: 15)。ルドロロジーはゲーム、とりわけデジタルゲームが持つその独特な特徴から、これまでの物語論主義からの分析とは異なる、新しい次元へと導くことが大切であると考えられた。

しかし、こうした新しいゲーム研究の難題として、〈ゲーム〉の一般的な認識のされ方が指摘される。マイラ (2009) は「ゲームは、とてもくだらなく”低俗な”形式として現れてきており、完全な美的なものには値しないだろう」(Mäyrä 2009: 316) と観察している。時には〈ゲーム〉が子どもの成長を阻み、またそれは害悪のような視線を集めさせるようなまなごしの形成に晒される場面もある¹⁰⁾。

マイラ (Mäyrä 2009) はまた、ゲームプレイヤー (Game Player) とゲームを遊ぶこと (Game Play) への分析と解釈を、現象学と解釈学の視点から考察している。〈ゲーム〉はもちろん、遊ぶことによって世界が広がる。ゲームを遊べば、遊んだプレイヤー各々に物語が生まれる。こうしたものへの分析は、統計的なものを使うべきか、ヒューマニティーを重視した読み込みと観察を重視すべきかを問う。そこで彼は「方法論的三角法 (Methodological triangulation)」を挙げている (Mäyrä 2009; Wolf 2009)。それは分析の対象に対する多角的視野、データの多様性、研究者のコラボレーションという分析レベルそれぞれにおいて、三角法を用いることが望ましいという。こうした研究はその対象を、初期のデジタルゲームの楽しさとは何かという基礎から、徐々に社会におけるデジタルな遊びの存在と変化へと広げていく。

マーク・J・P・ウォルフ (Wolf 2009) は、厳密なルドロロジーよりも、デジタルゲーム研究における大きな枠組みを7つ提示している。「正確な用語 (Terminology and Accuracy)」では、氾濫する言葉の正確さを統一する目的を掲げ、増え続けるゲームの「歴史 (History)」を纏め、その分析に対する「方法論 (Methodology)」を作り、また Computer Based Game である以上理解しなければならない「技術 (Technology)」に触れ、そしてゲームデザインの中にある主題としての「インタラクティブティ (Interactivity)」に注目し、ゲームを遊ぶ人や現象を語るための「〈プレイ〉」を見つめ、そして上記のような「学際的なアプローチの統合 (Integration of Interdisciplinary Approaches)」を必要とする (Wolf 2009: 6-15)。そしてこれまでの分析のように、ルドロロジーは単に学問的な学際性だけを求めず、プレイヤーの体験とゲームのデジタル化による変化から、〈プレイ〉 / 〈ゲーム〉を分析する。

6-2. 新たな〈遊び〉(〈プレイ〉／〈ゲーム〉)に向けて

新しい〈遊び〉への道筋には、実のところ、ホイジンガが『ホモ・ルーデンス』において感じていた多くの事柄が残されていると感じる。それは〈遊び〉、〈プレイ〉／〈ゲーム〉が再び人間そのものを深く理解する切り口になるのではないかということだ。その意味において、研究の出発点としてホイジンガは、定義の正確性というよりも、〈遊び〉、〈プレイ〉／〈ゲーム〉を見る大切な姿勢を未だ見せている。遊びは、急速にその姿を変えつつある。そして今、〈ゲーム〉という視点との反響によって、〈プレイ〉は現代社会において、新しい活動としてその姿を現す。

本稿において、筆者は遊びという多様な広がりを持つ対象について、〈遊び〉(〈プレイ〉／〈ゲーム〉)の概念の変遷に見られる主要な特徴を歴史に沿って示した。そしてデジタルゲームを中心とした現代において、全く新しい〈遊び〉が生まれ始め、その概念も大きく変わりつつあることを指摘した。すでにサットン・スミス (Sutton-Smith 1997) が述べたように、西洋的価値観で語られ続けた遊びの概念をそのまま援用することは難しく、今遊びと考えられているものへ、独自の分析を加えた。一方で、これまでの社会学で用いられた労働と余暇という対立概念の裏では、労働と呼ばれた活動が、単なる利益追求だけを求めて行われるようになっただけでなく、また〈プレイ〉も単純に利益と関わりが無い行動だけでは無くなると見た。これらの視点は、遊びと労働の対立概念よりもさらに複雑な、(日本語で表記するのが妥当であろう)〈プレイ〉／〈ゲーム〉概念に対して、新しい同レベルの深い理解がそれぞれに求められることを主張する。これを受けて、現代における〈プレイ〉の中心に出てきたデジタルゲームに着眼した。〈ゲーム〉がデジタルゲームによって分析対象として新しく変化する一方で、〈プレイ〉／〈ゲーム〉という二つの意味が〈遊び〉という言葉の中に、同時にあるよう意味を変えていく。これはまたルドロジーに突入するための前段階であり、理論の辿った歴史を見返し、概念の統一のための足掛かりを用意した段階に過ぎない。もちろん、ここでは詳しく扱うことのなかった分野における遊び研究(心理学におけるギャンブル中毒と同じように、デジタルゲームに対しても起きる中毒の研究や、新しい学習システムの開発に向けたゲームの援用(Thomas 2009)、経済活動における積極的な消費者の参入を狙うゲーミフィケーション(Gamification)など)も、〈プレイ〉／〈ゲーム〉と、行為者である人間を理解するための功績を残し、今も新しい地平へと考察を進めている。〈プレイ〉／〈ゲーム〉は、サットン・スミスが行ったように、常にこれらを用いた多角的な視点を持ちながら、主要な文脈との連携を図り進むことが望まれる。

またデジタルゲームの登場によってゲームの言葉をもたなかった日本でもルドゥスが見えるようになったように、デジタルゲームがその行為者に強い影響を与えていることも、ルドロジーとして重要なことだと言える。未だ我々は面白さとはなんなのか、〈ゲーム〉と〈プレイ〉はなんなのかを解き明かしているとは言い難い。むしろそれぞれがより広大な定義に幅を広げている。そうした中、本稿のように歴史的変遷をみることで、多くの研究者が〈遊び〉の理解に混乱を生じている原因を明らかにすることができる。特に、筆者はここで、〈プレイ〉／〈ゲーム〉が、言葉の違いや、昼と夜のような決定的な時間と空間の違いとして、日常生活におけるあらゆる行為(労働と呼ばれてきたものを含む)から完全に分けられるのではないことを主張する。そして一つの連続性の中にある〈プレイ〉／〈ゲーム〉は、〈遊び〉の元で、ルドゥスから出発した人間(ホイジンガのホモルーデンス)と、社会における〈プレイ〉／〈ゲーム〉を描き出す、二つの大きな観点を持つていると見つける。本稿がこうした新しい意味での〈遊び〉に着眼し、ルドロジーに向けたスタート地点となることを期待する。

註

- 1) ホイジンガの原著はオランダ語であり、英語での出版は彼の晩年、そして死後の出版であるため、〈プレイ〉を彼らの本質的な理論としてそのまま使うにはいくらかの疑問がまだ残る。本稿ではまだその部分を埋めるに足りていない。
- 2) 河村のplayの翻訳は遊戯に相当する。それはまねやごっこ遊びを指す、遊びの中のお遊戯と言われる感覚に近い。競争としての遊戯ではない。ミードの中でPlayは不可算名詞のため、より広い意味を使っていると取れる。
- 3) ミードの原文の中ではGameは組織化されたGame (organized game) を指している。
- 4) 佐藤訳の『出会い』の中で、Transformative Ruleの記述は「変形ルール」として扱われている。この場合一時的な変形というニュアンスよりも、よりフレキシブルにGameの行為を途切れさせないようにするルールなので、筆者はこれを変形し続けるルールと述べた。
- 5) 佐藤が翻訳した『出会い』においてもこの両単語は翻訳語の後に原文の語を記載している。
- 6) 佐藤訳ママ。
- 7) その確かな定義は未だされていないが、多くは1985年以降に生まれ、生まれた時からコンピュータゲームなどのメディア機器に囲まれた生活を送っている世代のことをさすという(NHKスペシャル2008)。
- 8) 彼女はデジタルゲームのパッケージ画像やその説明書、そして内容の表現から人種差別(Race)の問題となる言説を集め、人種に対する意識の薄いゲームへの危機感を持って指摘している。
- 9) 現実世界を舞台としつつ、ゲームの世界観を現実に乗せし、デジタルコンテンツ(主にOnline上)と現実それぞれで展開していくゲーム。また進行もリアルタイムなので常時参加が望ましい。大規模で、ゲームの制作も常にプレイヤーの動向で変化するため、ゲームを起こす側も非常に労力を必要とする。
- 10) 1999年コロンバイン高校で起きた生徒による銃乱射事件は、容疑者が好んだデジタルゲームと事件の関連性を間接的に示唆され、注目を集めた。また青年論としての文脈の中で、デジタルゲームが生み出す自閉やオタクへの言説もある。さらにMAVAV(Mother Against Videogame Addiction and Violence)では、子供たちにとってデジタルゲームはドラッグやアルコールに相当する中毒症状のあるものであり、暴力表現などの過激な描写が悪影響であると考え、子供たちの親に対する警告を出している。

【参考文献】

(文献)

- アンリオ・J, 1986, 『遊び——遊ぶ主体の現象学へ (Le jeu)』佐藤信夫訳, 白水社。
- 井上俊, 1977, 『遊びの社会学』世界思想社。
- 井上俊, 1995, 「生活のなかの遊び」井上俊・上野千鶴子・大澤真幸・見田宗介・吉見俊哉『岩波講座 現代社会学 20 仕事と遊びの社会学』岩波書店, 1-16。
- カイヨワ・R, 1990, 『遊びと人間』多田道太郎訳, 講談社学術文庫。
- 公益財団法人 日本生産性本部, 2010, 『レジャー白書2010』生産性出版/日本生産性本部。
- 公益財団法人 日本生産性本部, 2011, 『レジャー白書2011』生産性出版/日本生産性本部。
- 財団法人 余暇開発センター, 1988, 『レジャー白書'88』文栄社。
- 藪田碩哉, 1983, 『遊びの構造論』, 不味堂出版。
- 亀山佳明, 1993, 「遊び」森岡清美・塩原勉・本間康平『新社会学辞典』有斐閣, 10。
- 高橋潤二郎, 1984, 「『ルドゥスの発見』——ホモ・ルーデンス論考」『三田学会雑誌』77(3): 168-92。
- タブスコット・D, 2009, 『デジタルネイティブが世界を変える』栗原潔訳, 翔泳社。
- チクセントミハイ・M, 2000, 『楽しみの社会学』今村浩明訳, 新思索社。
- 新村出編, 2008, 『広辞苑 第6版』岩波書店。
- ブレンスキー・M, 2007, 『テレビゲーム教育論』藤本徹訳, 電機大出版局。
- 増川宏一, 2006, 『遊戯 その歴史と研究の歩み』法政大学出版。
- リースマン・D, 1968, 「何のための豊かさか」加藤秀俊訳, みすず書房。

Cossu, Andrea, 2009, "Play as Entertainment, Sociology of", Rodney P. Carlisle ed., Encyclopedia of Play in Today's

- Society Volume 2, California: Sage, 509-11.
- Everett, Anna, 2005, "Serious Play: Playing With Race in Contemporary Gaming Culture," Joost Raessens and Jeffrey Goldstein eds., *hand book of computer game studies*, Massachusetts: The MIT Press, 311-25.
- Goffman, E. [1961] 1972, *Encounter*, London: Penguin Press. (=1985, 佐藤毅・折橋徹彦訳『出会い——相互行為の社会学』誠信書房.)
- Henricks, Thomas S, 2007. *Play reconsidered: Sociological Perspectives on Human Expression*, Illinois: University of Illinois Press.
- Huizinga, J. [1955] 1995, *homo ludens*, Massachusetts: Beacon Press. (=1973, 高橋英夫『ホモ・ルーデンス』, 中公文庫.)
- Jenkins, Henry, [2006] 2008, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York: New York University Press.
- Juul, Jesper, 2005, *Half Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Massachusetts: The MIT Press.
- Juul, Jesper, 2010, *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*, Massachusetts: The MIT Press.
- Kikuchi, Yuya, 2009, "Japan," Rodney P. Carlisle ed., *Encyclopedia of Play in Today's Society Volume 1*, California: Sage, 335-8.
- McGonigal, Jane, 2010, *Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*, New York: The Penguin Press.
- Mäyrä, Frans, [2008] 2010, *AN INTRODUCTION TO GAME STUDIES: GAMES IN CULTURE*, London: SAGE.
- Mäyrä, Frans, 2009, "Getting into the Game: Doing Multidisciplinary Game Studies," Bernard Perron and Mark J. P. Wolf eds., *THE VIDEO GAME THEORY READER 2*, New York: Routledge.
- Mead, George H, 1962, *MIND, SELF, and SOCIETY: FROM THE STANDPOINT OF A SOCIAL BEHAVIORIST*, London: THE UNIVERSITY OF CHICAGO PRESS. (=1995, 河村望『精神, 自我, 社会』, 人間の科学社.)
- Miller, Stephen, 1973, "Ends, Means, and Galumphing: Some Leitmotifs of Play," *American Anthropologist*, 75: 87-98.
- Mills, C. Wright, 1959, *The Sociological Imagination*, New York: Oxford University Press.
- Salen, Katie. and Eric Zimmerman, 2004, *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, Massachusetts: The MIT Press.
- Suits, Bernard, [1978] 2005, *THE GRASSHOPPER: Games, Life and Utopia*, Ontario: Broadview press.
- Sutton-Smith, Brian, 1997, *The Ambiguity of Play*, Massachusetts: Harvard University Press.
- Swalwell, Melanie. and Jason Wilson eds., 2008, *The Pleasures of Computer Gaming*, North Carolina: McFarland & Company, Inc.
- Thomas, Douglas and John Seely Brown, 2009 "Learning for a World of Constant Change: Homo Sapiens, Homo Faber & Homo Ludens revisited" 7th Glion Colloquium June 2009, <http://www.johnseelybrown.com/>.
- Wolf, Mark J.P and Bernard Perron eds., 2003, *THE VIDEO GAME THEORY READER*, New York: Routledge.
- Wolf, Mark J.P and Bernard Perron eds., 2009, *THE VIDEO GAME THEORY READER 2*, New York: Routledge.
- (テレビ放映)
- NHKスペシャル, 「デジタルネイティブ——次代を変える若者たち」, 2008年11月10日(月)午後10時, 総合テレビ.