慶應義塾大学学術情報リポジトリ
Keio Associated Repository of Academic resouces

Title	「ルドゥスの発見」ホモ・ルーデンス論考
Sub Title	Discovery of ludus : a note on "Homo ludens"
Author	高橋, 潤二郎
Publisher	慶應義塾経済学会
Publication year	1984
Jtitle	三田学会雑誌 (Keio journal of economics). Vol.77, No.2 (1984. 6) ,p.168(44)- 192(68)
JaLC DOI	10.14991/001.19840601-0044
Abstract	
Notes	青沼吉松教授退任記念特集号
Genre	Journal Article
URL	https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=AN00234610-19840601-0044

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.

「ルドゥスの発見」　ホモ・ルーデンス論考

高　橋　潤二郎

I

ホイジンガは，ルドゥスという概念を通じて，人間に関する新しい見方，すなわち，何よりもまず人間を遊ぶ存在としてとらえ，この視点から文化史を再構成するという意図を示すことによって，文化・社会学における新しい展望を開いた最初の一人であった。もちろん，すべての研究がそうであるように，それ以前にも，このような視点と展望をもった人びとがいなかったわけではない。ホイジンガがそこに位置するヨーロッパ文化圏の中では，シラー，フロベニウスはあきらかにこうした主張をもつ先蹤者と見做すことができるし，一連のフランスのモラリスト――モンテーニュ，パスカル，ラ・フォンテーヌ，ラ・ロシュフコー――のエセイの中にこれと同様な主張を見出すことは容易であろう。

しかし，遊びという行為ないし精神を中心的テーマとしてとりあげ，これほど広範多岐にわたり，文化の諸側面を考察し，遊びを出発点とする文化・社会学の可能性を示唆したのは，うたがいもなく，ホイジンガがはじめであった。彼の研究とその研究を展開するためにもちいた方法は，この可能性の実現への基礎を築いたものであった。

我が国において，ホイジンガの業績は何よりもまず「遊びの復権」と結びつけてうけとられている。すなわち，彼は，従来しばしば片隅に追いやられるか，子供の世界に閉じこめられ，ややもすれば，人生の附加的部分としてしか取扱われなかった遊びを前面におしだして，研究の対象とすることによって，それまでのわれわれの欠落した知識をおぎない，全き人間像をえがきだしたと考えられている。

しかしながら，あきらかにホイジンガの意図は，このような意味での遊びの復権をはるかにこえていた。ホモ・ルーデンス，すなわち，遊ぶ存在としての人間についてのホイジンガの視点と文化史に関するその展望は，「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」という彼のいささか断定的ではあるが独創的な言明に要約されている。しばしば見落されてしまう

この言葉の独創性は「人間の遊びは，文化のなかにおいて，文化として発生し展開してきた」という言明と対置することによって一層明瞭なものとなろう。あきらかにホイジンガは，人間と遊びとの根源的な結びつきを重視した。だが，それを決して文化における遊びの役割の重視という形では展開しなかった。彼が問題にしたことは，「遊ぶということが他のさまざまな文化現象のあいだでどういう位置を占めるのかということではなく，文化そのものはどこまで遊びの性格を持っているか」ということであったのである。(〔1〕p.13)

こうした問題意識が通常行われているいわゆる遊びの復権の主張とは全く関係がない，或いは，少なくともそれから大きく逸脱していることはあきらかであろう。

だが，こうしたホイジンガの問題意識は，当然のことながら，遊びを文化の下位概念としてとらえ，文化における遊びの役割という設問—解答形式になじんできたわれわれをとまどわせるものである。さらにわれわれは，彼が文化と遊びとの関係について，一方において，民俗学における定説ともいえる祭祀から遊びへの落魄を否定するとともに，他方，遊びから祭祀への発展をも拒否するとき，とまどいの域をこえて，当惑せざるを得ない。そして，ホイジンガは，こうした当惑とかかわりなく文化は「遊びのなかに始まるもの」であり，「文化は原初から遊ばれるものであった」と主張するのである。(〔1〕p.111)

この有名ではあるが，必ずしも文意のあきらかではない主張は，ここにおける文化が文化一般ではなく，むしろ限定された文化，すなわち特定の文化項目をさすと考えるとき，より平明なものとなる。

ホイジンガが文化を単に「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」(〔1〕p.33) だけでなく，「必要や欲望の直接的満足という過程」(〔1〕p.32) をもふくむ概念としてもちいていることはあきらかである。しかし，彼は一方において，こうした文化概念をもちいるとともに，他方，こうした意味での文化を構成する一項目としての神話や祭祀をも文化と呼ぶ。言いかえれば，文化と文化項目を区別することなくもちいているのである。この意味で，われわれは，ホイジンガが文化は遊びのなかからはじまり，はじめ文化は遊ばれた，というとき，それは「特定の文化項目，たとえば祭祀は遊びのなかからはじまり，はじめその文化項目すなわち祭祀は遊ばれた」を意味しているとうけとるべきであろう。

遊び，「それは遠い原始時代から生活を充たし，古代文化のさまざまな形式を酵母のように発育させるものだった。祭祀は聖なる遊びのなかに生まれ，いつも遊びの諸形式から最高の養分を吸収してきた。音楽と舞踊は純粋な遊びであった。知識，英知は祭式的競技の言葉のなかに，その表現を見出だした。法律は社会的遊びの慣行から生じた。戦争の規定，貴族生活の慣例は，遊びの形式の上に築かれた。結論はこうなるはずである。文化〔これは言うまでもなく，「これら文化項目」と表現さるべきであろう。(筆者注記)〕は，その根源的段階においては遊ばれるものであった。それは生命

体が母胎から生まれるように遊びから発するのではない。それは遊びのなかに遊びとして発達するのである」（〔1〕p.355）

ホイジンガにとって，遊びとは，通常われわれの言う意味での遊びではない。人間にとってより本源的な「生の形式」と呼ぶにふさわしい存在であったのである。

こうしたホイジンガの遊びへの認識は，遊びを定義するにあたって，彼のとった態度にもはっきりとあらわれている。周知のように，ホイジンガはその著作において遊びに関して二つの定義をあたえている。

「その外形から観察したとき，われわれは遊びを総括して，それは「本気でそうしている」のではないもの，日常生活の外にあると感じられているものだが，それにもかかわらず遊んでいる人の心の底まですっかり捉えてしまうことも可能な一つの自由な活動である，と呼ぶことができる。この行為はどんな物質的利害関係とも結びつかず，それから何の利得も齎されることはない。それは規定された時間と空間のなかで決められた規則に従い，秩序正しく進行する。またそれは，秘密に取り囲まれていることを好み，ややもすると日常生活とは異なるものである点を，変装の手段でことさら強調したりする社会集団を生みだすのである」（〔1〕p.42）

また，

「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。遊びの行為の目的は行為そのもののなかにある。それは緊張と歓喜の感情を伴い，またそれは「日常生活」とは「別のもの」という意識に裏づけられている」（〔1〕p.73）

これら定義について，まず指摘されなければならないことは，それがすべての遊びをカヴァーするものではないこと，遊びのなかでも「社会的遊び」，その中でも「比較的高級な形式の遊び」を対象としていることであろう。と同時に指摘さるべきは，これが遊びという行為の純粋に形式的な諸特徴にもとづく定義であり，それ以外の何物でもない（と少なくとも，ホイジンガはそう主張している）ことである。

何故，ホイジンガは，このような形式的定義を試みたか。いうまでもなく，それは，彼が遊びを「無条件に根源的な生の範疇の一つ」（〔1〕p.20）として認識していたからに他ならない。遊びがこうした存在，いわば他の何ものにも還元できない実存である以上，なぜ遊びは行われるのか，何のために遊びをするのか，という疑問は拒否さるべきものとなる。何故なら，こうした疑問に対する唯一自明な解答は「遊びは遊びのためにある」しかあり得ないからである。

こうして，基本的問題は「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」ということになる。いや，むしろ，それにつきることになろう。（〔1〕p.18）

要するに，ホイジンガにとって，遊びは何よりもまず本源的な生の形式であった。とすれば，遊びがその形式を記述することによってしか定義し得ないことは当然であろう。

しかも，こうした形式による定義は，ホイジンガの議論の展開にとって重要な布石であった。というのは，こうすることによって，はじめて祭祀をはじめとするもろもろの文化項目を遊びと比較し，両者の相同性を主張することが可能となるからである。事実，「ホモ・ルーデンス」の各章は，こうした遊びの定義を前提にして，いかに「闘技場（アレーナ），トランプ卓，魔術の方陣，神殿，舞台，スクリーン，法廷」などが形式的にみて「遊びの場」と考えられるか，また裁判，戦争，哲学的討論，そして詩作をはじめとする諸芸術がいかに遊びの形式を保持しているかを例証することについやされているのである。（〔1〕p. 35）

そして，ホイジンガは「あざやかにこの論証をなしとげた。彼は彼以前にだれもその存在あるいは影響を認め得なかったところに遊びを発見した」のである。（〔2〕p. 31）

この遊びの発見が，前述の形式的定義の採用によるものであることはいうまでもない。ある意味で，ホイジンガの行ったことはきわめて単純なことであった。丁度子供がビスケットの形から，「まるい」という概念を得て，それから，びんのふた，時計の文字盤，月……ありとあらゆるところに「円」を発見するように，ホイジンガは現実の具体的な遊びを考察することを通じて，その最も本質的と思われる諸特徴を抽出し再構成することによって，より抽象レベルの高い，それ故はるかに普遍的ないわば理念型としての「遊び」を発見し，その「遊び」が単にその概念を抽出する上で原型となった遊びのみでなく，他のもろもろの人間活動の中にも普遍的に見出されることを示したのである。

おそらく，「ホモ・ルーデンス」におけるホイジンガの最大の功績は，この理念型としての「遊び」すなわち人間の本源的な行為形式を抽出したことに求められる。だが，残念なことに，このホイジンガの功績はこれまでかえりみられることなく，無視されつづけてきた。それは，いうまでもなく，ホイジンガの議論の展開に一つの原因がある。すなわち，彼自身「ホモ・ルーデンス」を通じて，この理念型としての抽象化された行為形式と，それを抽出する上で原型となった具体的な行為形式を区別することなく，ともに遊びと呼んでいるからである。この具体的な遊びと抽象化された行為形式としての「遊び」との混同，あるいは原型としての遊びと理念型としての「遊び」との混同は，当然のことながら，彼の研究とその解釈に不必要な混乱をもたらさずにはおかなかった。カイヨワの指摘する「ホモ・ルーデンス」における「遊戯的なものと聖なるものとの同一視」（〔2〕p. 285）又アンリオの指摘する「数ある実存形式のなかのたんなるひとつの実存形式」と「すべての実存の≪ア・プリオリ≫な形式」（〔3〕p. 18）との混同はあきらかにこの結果ひきおこされたものだといえるであろう。

しかしながら，この混乱は，カイヨワの指摘するように，ホイジンガが遊びの「外的構造」にの

み注目したことに由来するのでもなければ，アンリオのいうように，ホイジンガが「遊びを実存の本質そのものとみなし」，「遊びの概念をいちぢるしく拡大しすぎた結果」でもない。（〔3〕p. 22）むしろそれは，前述したように，ホイジンガがその議論を展開するに当って犯した単純な失策――現実の具体的な遊びと理念型としての「遊び」を区別しなかったこと――によってもたらされたものなのである。ホイジンガのこの失策は，いわばビスケットから「円」という概念を抽出した子供が，びんのふたや時計の文字盤を指さして，「ここにビスケットがある。あすこにもビスケットがある」と叫ぶのにたとえることができよう。

現実にホイジンガの行ったことは，次のように要約することができる。すなわち彼は，現実の遊びを考察することによって，その最も本質的と思われる諸特性を抽出し再構成することによって，より抽象的なしたがってはるかに普遍的なある種の「行為形式」を定義した。そして，この「行為形式」が単に遊びのみでなく，他のもろもろの人間活動の中にも見出されることを示したのである。（だが，それにもかかわらず，彼は，具体的な遊びよりもはるかに抽象的かつ普遍的なこの「行為形式」を遊びと呼ぶことによって，不必要な混乱を招いたのであった。）

いま，この認識のもと，理念型としての「遊び」をルドゥスと呼ぶならば，ホイジンガが発見したのはまさにこの意味でのルドゥスであり，彼が「ホモ・ルーデンス」において意図したことは，遊びの研究ではなく，「遊び」の研究であったのである。

あるいは，このルドゥスと遊びとの概念上の混乱は，単なる失策ではなく，その研究において，「概念」図式をまったく排除してしまうという彼独自の方法論のしからしむるところであったかも知れない。だが，いずれにせよ，この混同が，「ホモ・ルーデンス」におけるホイジンガの主張をあいまい化し，その結果，見当ちがいな多数の批難と称賛を生みだす一因となったことは否定しがたい事実であろう。このことのもたらしたもう一つのはるかに重要な帰結は，それがホイジンガの後継者をもって任ずる人びと――あきらかにカイヨワはその最も重視すべき一人であるが――の視点を必要以上に遊びの研究へと傾斜させてしまったことであろう。もちろん，遊びはそれ自体きわめて興味ありかつ重要なテーマにちがいない。しかし，ホイジンガの発見したのは遊びではなく，ルドゥスであった。そして，ルドゥスは遊びの檻に閉じこめるにはあまりに大きい。というよりも，本来遊びの檻を打ち破って現われたはずのものであった。皮肉なことに，このことを他の誰よりもはっきりと認識していたのはカイヨワであった。彼は，正しくも次のように指摘している。ホイジンガの「著作は遊びの研究ではなく，文化の分野における遊びの精神の――もっと正確に言えば，遊びの一種類である規則（ルール）のある競争の遊びを支配する精神の――創造性の探究なのである」。（〔2〕p. 30）

II

それでは，このルドゥスとは一体いかなる行為形式をさすものか。だが，この問題にとりかかるまえに，ここで，ホイジンガが「ホモ・ルーデンス」の中であたえた前述の二つの定義について検討しておくことが望ましい。というのも，これらの定義は，これを遊びの定義としてみても，ルドゥスのそれとしてみても，必ずしも満足のゆくものではなく，むしろ，きわめて不完全なものであり，この不完全性の追求が，前述したルドゥスの本質をあきらかにするのに役立つと思われるからである。

前述したホイジンガの二つの定義について，カイヨワは，次のように述べている。

「こうした定義は，使われている言葉がみな念入りで，十分な意味を担ってはいるもののあまりに広く，同時にあまりに狭すぎる」（〔2〕p.32）しかし，こうした批判にもかかわらず，彼がホイジンガの定義を若干の修正をのぞいてはほぼそのまま踏襲しているのは興味深い。事実，遊びの定義に関するかぎり，カイヨワがホイジンガにつけ加えたことは，後者が無視した「不確定性」を明示的に導入したことにつきると言ってよい。だが，この修正は決してマイナーなものではなく，「遊び」の本質にかかわるきわめて重大なものであった。

周知のように，ホイジンガは「ホモ・ルーデンス」の冒頭で，それまであたえられた遊びに関するさまざまな生理学・心理学的定義，解釈を列挙した上で，次のように問うている。

「よろしい，それはそうだろう。だが，いったい遊びの面白さというのは何だろう？　なぜ，赤ん坊は喜びのあまりきゃっきゃっと笑うのか。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うのは，どうしてなのだ？」（〔1〕p.18）

もちろん，ホイジンガにとって，遊びの面白さとはいかなる分析も論理的解釈もうけつけない，それ故に「遊びの本質」と考えられる基本的要素であった。遊びの本質である面白さがこのような存在である以上，われわれに可能な唯一のアプローチは，このような本質を確保し維持し得るような諸条件を列挙することしかないはずである。これが，ホイジンガをして，遊びに関する形式的定義を採用させた理由であった。「走る」ということが機関車の本質であるならば，鉄のかたまりが軌道の上を走るに必要不可欠な諸条件を数えあげればよい。われわれが必要かつ十分な条件をあげることができるかぎり，これら条件をみたす鉄塊はひとりでに走りだすであろう。これと同様に，「面白さ」ということが遊びの本質であるならば，遊びに関する記述は，何よりもまず，その本質を成立させ維持するに足る諸条件を列記するものでなければならない。

前述した二つのホイジンガの「遊び」に関する定義を要約して，里見は次のように述べている。

「1，自由な行為である。2，仮構の世界であり利益を度外視し，……3，時間・空間的に限定

されている。4，規則をもつ。……5，秘密をもち，ありきたりの世界とは別のものである。」（〔1′〕p. 354）

同様に，多田は，次のように要約している。

(1)自由〔自発性〕

(2)実生活外での虚構

(3)没〔物質的〕利害

(4)時間的・空間的に分離

(5)特定のルールの支配（〔2〕p. 342）

〔　〕内は筆者補記

これら二つの要約は，里見が5番目にあげている「秘密……」をのぞけば，全く同一である。（多田の(2)と(3)は里見の(2)に合体化して述べられている）言いかえれば，ホイジンガが主張する「遊び」の成立条件は，これら5ないし6項目の形式的特徴によってほぼつくされているとみなしてさしつかえない。すなわち，これら5～6項目は，その性質が欠けていては，その語が事柄に適用できなくなるという意味で，論理学のいわゆる「定義的」と考えられる「遊び」の基本的特性を指示していると言えよう。

そこで，われわれは，ホイジンガに対して次のように問うことが許されよう。

「よろしい。それはそうだろう。だが，いったい遊びの面白さというのは何だろう？……」と。

果して自由（ここにおける自由な行為とは，ホイジンガがはっきりと述べているように，参加者が非強制的すなわち自発的に遊びに参画すること以外の何物でもない）であることが，遊びの本質である面白さをもたらすのであろうか。また，虚構，没物質的利害，時間・空間的限定，規則そして秘密の存在，これらのうち，一体どれがホイジンガのいう赤ん坊の喜びと賭博師の情熱そして大観衆の熱狂を保証するのであろうか。残念ながら，これら諸特徴は個々別々にはもちろんのこと，総体としてみても「遊んでいる人を心の底まですっかり促えてしまう」あの「緊張と歓喜の感情」を完全な意味で約束する条件とはなり得ないように思われる。もちろん，われわれは虚構，特に「ものまね」と結びついたそれが，また，ある場合には秘密の存在がある種のよろこびをもたらすことを知っている。しかし，これらが遊びの本質をなす緊張と歓喜をもたらす条件であると主張するにはいささかのためらいを感ぜざるを得ない。ここには何かが不足している。すなわち，遊びを遊びたらしめている基本的原動力が欠けている。ホイジンガの機関車は実は走らなかった！のである。

（何故人びとはこの走らぬ機関車を「走る」ものと思いこんだのか，それは，いうまでもなく，ホイジンガがその形式的と称する定義の中に，本来形式的でない要素，すなわち，これら形式的諸特徴によってもたらされる遊びの本質に関する「遊んでいる人の心の底まですっかり把えてしまう」「緊張と歓喜の感情」という表現をそろりとしのびこませていたからに他ならない。）

この意味で，カイヨワが遊びの定義的特性として，これらホイジンガのあたえた諸特徴につけ加え，不確定性を明示的にとりいれたことはきわめて重視すべきことであった。何故ならば，この不確定性こそが，遊びの本質である緊張を生み，そしてこの緊張の解消である歓喜をもたらす必要不可欠な条件であり，他の諸条件とあいまって，人びとの心の底まですっかり把えてしまう遊びの魅力の原動力をかたちづくるものであると思われるからである。

カイヨワは次のように述べている。

「人は遊びたければ，遊びたいだけ遊ぶ。この意味で遊びは自由な活動である。それはさらに不確定な活動でもある。最後がどうなるか，ぎりぎりまでわかってはいけない。トランプの勝負で，結果がもはや歴然とすれば，人はそこで遊びをやめ，めいめい持ち札を公開する。……技倆の遊びはすべて，遊戯者が攻撃に出て失敗する危険，攻撃されて進退に窮する脅威をあらかじめふくんでいる。脅威がなければ遊びはおもしろくはない。実際，訓練をつみすぎたり器用すぎると，かんたんにいつでも勝ってしまい，これではおもしろくないのである。

失敗や意外の可能性はなく，不可避的な結果に向いまちがいなく進んでいくあらかじめわかっているゲーム展開，これは遊びの本質と両立しない。フェンシングやサッカーにおいて攻撃し反撃するごとに，テニスにおいてボールを打ち合うごとに，またチェスにおいて一方が駒を動かすごとに，状況が思いがけない方向にたえず変ってゆくことが必要である。規則の限界内での自由な反応を即座に発見し，創案せねばならぬ。そこにこそ遊びがある。遊戯者のこの自由，彼の行動に与えられたこの余裕は，遊びに特有のものであって，遊びの生む楽しさをある程度説明するものだ」(〔2〕p. 37)〔傍点筆者〕

ここで，カイヨワは，もっぱら具体的な遊びの世界にその例示をもとめ，不確定性がいかにその本質を支える条件であるかを語っている。しかし，この不確定性が単に遊びの世界固有のものではなく，われわれの生活全般にわたってある時にはささいな，ある時には耐えられぬ程の緊張と歓喜をもたらす要因であることはあきらかであろう。

カイヨワの「遊びと人間」は「ホモ・ルーデンス」がそうであったように，二つの性格を兼ねそなえている。すなわち遊びの研究と「遊び」の研究である。前者の視点からとらえるかぎり，たしかに，カイヨワの最大の功績は，ホイジンガの全くふれようとしなかった偶然と眩暈をとり入れることによって，さまざまな遊びを動機づける「本質的で他に還元不可能な諸衝動」にもとづく遊びの四つの基本的カテゴリ——アゴン，アレア，ミミクリ，イリンクス——を提示したことにあったと言えよう。だが，後者の視点からみた場合，その功績は，すべての遊び（おそらくは多くの遊び以外の行為）をその上に配列できるパイディアとルドゥスという二極をともなう次元を設定したこと，そして，これらの遊びに共通の形式的特性として不確定性を明示的に導入したことに求められねばならないのである。いわば，カイヨワはホイジンガの準備した諸条件に最後の条件をつけ加えるこ

とによって機関車に火をいれる役割をになったのである。しかしながら，ここで，われわれはカイヨワの独創性を賞賛するというよりは，むしろ，何故ホイジンガがその定義の中にこの不確定性という特徴を明示的に採用しなかったのかをいぶかしく思うべきであろう。というのは，いままでくりかえし述べてきたように人びとの心の底まで把えてしまうあの緊張と歓喜の感情が遊びの本質であることを指摘したのは，他ならぬホイジンガであり，しかも，彼自身定義にさきだって「遊び」のさまざまな形式的諸特徴を検討している中で，はっきりと次のように述べているからである。

「この緊張の要素こそ，遊びのなかではとくに重要な役割を演じている。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」と。（〔1〕p.36）

もちろん，単なる不確定性の導入は，必ずしも，緊張や歓喜を生みだすものではない。前提となるのは，ある目標の存在とその目標を達成する上での制約の存在であり，不確定性は，これら達成さるべき目標とそれをはばむ制約と結びついて，はじめて緊張を生みだす要因となる。ある目標が存在し，人びとはこれを達成しようと試みる。だが，この目標は一定の制約条件のもとに達成されねばならず，解はあたえられていない。したがって，目標達成，すなわち解の発見には必然的にある種の不確定性がつきまとっている。これがすべての遊び，特に，その中でも「社会的遊び」に固有の緊張を生み，そして，この不確定性の存在にもかかわらず，あるいはそれに反し，目標を達成したということが歓喜をもたらすのである。言いかえれば，不確定性という概念は，目標と制約の存在を前提とする試行と結果，すなわち成功と失敗という概念と結びつくことによって，十全な意味をもつと言えよう。

そして，ホイジンガは，このこともまた十分認識していたように思われる。何故ならば，彼は，多くの遊びの中にみられる対立的性格に関連し，次のように述べているからである。「つねに遊びのなかには「これは成功するだろうか」という疑いが起っている……。自分一人でペイシェンス，嵌め絵，文字の謎遊び，クロスワード・パズル，空中独楽（ディアボロ）をしているときでさえ，そういう条件はたしかにある。しかしやはり闘技的なあり方と対立的遊びのなかでこそ，この緊張の要素，成功の見込みの不確定性という要素は，最大限に高められる」（〔1〕p.114）〔傍点筆者〕

ここで強調しなければならないことは，ホイジンガが単なる不確定性ではなく，成功の見込みの不確定性について言及していることであろう。偶然の遊びをふくめて，あらゆる不確定性をともなう試行において，われわれの試行結果に対する評価は，その結果を得ることの難しさ，すなわち成功の確率と密接な関連をもっている。成功が100パーセント確実な試行は，われわれにとって何ら緊張も喜びももたらさない。試行がより難しくなる。言い換えれば，成功の見込みが次第に低くなるにしたがって，目標達成の喜びは大きくなる。小さなかけは小さなよろこびを，大きなかけは大きなよろこびをもたらすのである。この場合，大きなかけとは，単にかけ金の大きさだけでなく，成功（失敗）の確率すなわちわれわれの負担せねばならない危険率（オッド）の大きさを意味していることは

言うまでもない。いずれにせよ，われわれは勝つということがわかっている勝負に関心をもち得ない。成功の喜びは失敗の確率とわかち難く結びついているのである。

要するに，カイヨワによる不確定性の導入は，決して唐突なものでもなければ，ホイジンガの主張にさからうものでもない。むしろ，この点でカイヨワはあきらかにホイジンガの延長上にある。すなわち，彼は，ホイジンガの言うべくして言わなかったことをあきらかにしたとみてよいのではあるまいか。

Ⅲ

ところでカイヨワは，この不確定性の導入につけ加え，ホイジンガの「遊び」の定義に関して，さらに二つの修正を試みている。すなわち，その一つは「秘密」を「遊び」の条件からとりのぞいたことであり，もう一つは，「遊び」を「非生産的行動」と規定することによって「没物質的利害」の条件をゆるめたことである。このうち，前者については，特に論議する必要はないだろう。カイヨワの説明を引用するまでもなく，この特徴は，論理学でいうところのいわゆる付随的（accompaning）なものにすぎないと思われるからである。（このことは，前述のホイジンガの二つの定義のうちこの特徴が一方の定義にのみあらわれ，他方からは完全に脱落していることからもあきらかであろう。）

しかしながら，もう一つの修正については，これを少しく検討してみる必要がある。というのは，この点に関するかぎり，ホイジンガとカイヨワの見解は一見妥協の余地のないほど対立しており，しかも両者の議論は，これを「遊び」を定義するという観点からみると，かなり逸脱した方反を辿り，その結果，定義そのものをゆがめてしまっているように思われるからである。

前述のように，カイヨワは，秘密と「遊び」との結びつきを否定したあと，次のように述べている。

「次に，ホイジンガの定義の，遊びは物質的利害を一切欠いた行為であるとする部分によって，賭けや偶然の遊び……はあっさりしめ出されてしまう。しかし，それらは，事の善悪は別として，さまざまな国民の経済と日常生活において，まさに重要な位置を占めている。その形態はなるほどさまざまではあるが，それだけになお，偶然と利益の結びつきの恒常性はいっそう印象的である。偶然の遊び，それはまた金銭の遊びでもあるが，ホイジンガの著書の中では，事実，いかなる場所も与えられていない。……

この偏見の生じた理由はわからぬでもない。偶然の遊びの文化的創造性を証明することは，競争の遊びのそれを証明するより，たしかにずっと困難だからである。しかし，だからといって，偶然の遊びの影響は，たとえそれをろくでもないと評価するにせよ，重大でないということにはならない。その上，偶然の遊びを無視することは，遊びは経済上のいかなる利害を伴わぬと断言したり，

言外に暗示したりする。そういう定義を遊びに与えることになる。ところで，はっきり見分けてほしい。遊びのある種のものには，経済的利害がないどころか，たいそう儲かったり，あるいは一挙に破産をもたらすものがある。それがこの種の遊びの定めなのである。」（〔2〕p.32-33）

パスカルやベルヌーヰの知的伝統を受け継ぐカイヨワとして，これはある意味で，当然な指摘であるといってよかろう。しかしながら，そうは言っても，カイヨワはきわめて慎重に次のようにつけ加えることを忘れなかった。

「とはいえ，遊びが金銭の遊びの形とてっしている場合でさえ，厳密に非生産的なものにとどまっている……儲けの総額は，最高の場合でも，他の賭博者たちの損失の総額をこえることはない。……そこにあるのは所有権の移動であって，富の生産ではない。」（〔2〕p.33）

かくして，カイヨワは，ホイジンガが遊びを「非経済的」活動として定義したのに対して，むしろ「非生産的」活動として定義さるべきことを主張したのである。

たしかに，カイヨワの言うように，ホイジンガは偶然の遊びに対して「偏見」をいだいていたかも知れない。だが，もしそれを「偏見」と呼ぶならば，ホイジンガの「偏見」は偶然の遊びに対してでなく，むしろよりつよく，すべての遊びときりはなしがたく結びついている金銭的報酬そのものにむけられていたのではあるまいか。たしかに，カイヨワの指摘するように，物質的利害への関心は賭けや偶然の遊びにおいていちじるしい。しかし，周知のように経済的動機は単に偶然の遊びに固有のものではなく，他のほとんどの遊びにつきまとっている。

もちろん，ホイジンガは，この事実，すなわち多くの遊び，特に闘技や競技がしばしば「賞」を求めて行われること，また，この賞が，多くの場合，単なる象徴にとどまらず，黄金や宝石，さらに貨幣といった「物質的価値」そのものであったという歴史的事実を否定していない。しかし，ホイジンガにとって，遊びがこのような物的報酬を求めて行われるとする見解は決して容認し得ないものであった。何故ならば，それは遊びという行為に「報酬」を得るという目的を認めることであり，そして，いうまでもなく，このことは，「すべての遊びは遊びのためにある」，すなわち，「ルドゥスのためのルドゥス」ともいうべき彼の基本命題と抵触せざるを得ない。すなわち，ホイジンガにとって峻拒さるべきものであったからに他ならない。

たしかに，遊びは「何か」を求めて行われる。しかしホイジンガにとって，この何かは決して物的報酬であってはならなかったのである。

それでは，これらの競技や闘技は一体何を求めて行われるのか，ホイジンガはそれを「勝つ」ということ，すなわち，「遊びの終りにあたって，自分が優越者であることが証明されること」（〔1〕p.119）に求めた。もちろん，一人でする遊びの場合，「勝った」とは言わない。したがって，これは，より一般的に，遊びの中に設定された目標を達成することによってわれわれの得ることのできる心理的満足というべきであろう。ここで注目すべきは，ホイジンガがこの「何か」が「たとえば

ゴルフボールがホールインワンした」という「遊びの物質（理）的帰結」でもないことを主張していることであろう（〔1〕p. 118)。それは，あくまでも心理的なもの，すなわち，「遊びが成功した，あるいはうまくいったという観念的事実である。この成功が遊ぶ者に対して長短の差はあっても，暫しのあいだは持続する満足をもたらすのである。」（〔1〕p. 118）

こうした競技や闘技からの物質的報酬と物理的帰結の追放は，前述の「ルドゥスのためのルドゥス」の命題と結びつき，次の言明を導きだすことになる。

「ほかのどんな遊びでもそうなのだが，競技もやはりある程度までは，目的を欠いたものと言わざるを得ない。つまり，それはそれ自体のなかで始まり，かつ終る一つの完結体であり，その結果いかんは，そのグループにとって必要やむをえないものである生活過程とは何らかわりがない。……言い換えれば，この行為の目的とするところは，後にくる結果とは直接の関連がなく，まずその行為の経過，成行きそのもののなかにある」（〔1〕p. 117）

もちろん，ホイジンガのこの見解は，闘技や競技との関連で述べられたものである。しかし，たとえ偶然の遊びを対象にしても，ホイジンガが同様な見解を述べたであろうことはうたがいない。たとえ，いかに巨額の賭け金を手にしても，ホイジンガは平然と言いはなったにちがいない。「問題は分け前（テイブス）ではなく，ゲームそのものだ」と。

「だが……」とカイヨワとその支持者は反論するかも知れない。

「ホイジンガがそう考え，主張するのは結構だ。しかし，そう考えたとしても，ある種の遊びと物質的利害とが結びついている事実にはかわりない。この事実にてらして，彼の定義のうちから没物質的利害，すなわち〈どんな物質的利害とも結びつかず，それからは何の利得も齎されることはない〉という条件を削除すべきであり，その代りに〈非生産的活動，すなわち，財産も富も，いかなる種類の新要素も作り出さないこと。遊戯者間での所有権の移動をのぞいて，勝負開始時と同じ状態に帰着する〉という条件をつけ加えるべきである」と。

遊びは，果して〈非経済的活動であろうか〉，あるいは〈非生産的活動〉であろうか，しかしながら，われわれはこれ以上，このホイジンガとカイヨワの対立にかかわるべきではあるまい。というのは，この点に関するかぎり，ホイジンガとカイヨワはともにあやまっている。すなわち，「遊び」を定義するという観点から言うかぎり，前述の対立は，実は本質的なものでなく，むしろ二次的なものと言ってよいからである。

前述のホイジンガの言明からあきらかなように，ここでホイジンガの意図したことは，遊びが固有の目的をもつ。すなわち，目的との関連における遊びの独立性を主張することにあった。しかしながら不用意にも，あるいは誰もがまぬがれることのできない「偏見」から，彼は「遊び」を定義するに当って，これを「没物質的利害」という言葉をもちいて表現した。（「没物質的利害」という表現は，実は，ホイジンガのあたえた二つの定義のうち一方にしかみられない。もう一つの定義の中で，それは

より適切に「遊びの目的は行為そのもののなかにある」と表現されている）カイヨワは，この表現を文字通りうけとってホイジンガを批判したのである。すなわち，ホイジンガはその意図を表現することにおいてまちがっており，カイヨワはホイジンガの真意を見抜くことにおいてあやまっていたと言わなければなるまい。もしカイヨワの言うように，ホイジンガのこのあやまちが偶然の遊びに対する彼の偏見に由来するものであるとしたら，カイヨワのこの性急な批判は，彼の偶然の遊びに対する偏愛によってもたらされたともいえようか。

いずれにせよ，この点に関するかぎり，ホイジンガはあやまっていた。とすれば，カイヨワは，ホイジンガの真意を汲んだ上で自己の主張を通すために，いかなる修正を加えるべきであった。それは至極単純である。つまりカイヨワは，非生産的活動という代りに，次のように主張すればよかったのである。すなわち，遊びはそれ自体固有のサンクションをもつと。遊びは，他の行為と同様に，ある種のサンクションをともなっている。これは誰もが否定できない事実である。このサンクションには，もちろんポジティヴなものもあればネガティヴなものもある。自律的な場合もあれば，他律的である場合もある。また，物質的なものもあれば，純粋に心理的なものもあり得るだろう。いうまでもなく，ホイジンガは物質的サンクションを否定し，心理的サンクションを重視した。これに対してカイヨワは，物質的サンクションもあり得ることを主張した。だが，両者は遊びが固有のサンクションをもつという点では共通であった。言いかえれば，前述の「非物質的」か「非生産的」かという対立は，これを「遊び」を定義するという観点からみるかぎり，トリビアルなものにすぎない。すなわち，この対立は「遊び」がそれ自体固有のサンクションをもつというより一般的な特徴を設定するかぎり，その中に解消されてしまうのである。

と同時に，この遊びに関する一般的特徴はホイジンガとカイヨワの間に存在するもう一つの重要な共通点を浮き彫りにすることとなる。すなわちそれは，彼らがともにこのサンクションがその場かぎりのもの，すなわち遊び以外の場に延長されるものではないと考えていたことである。勿論，われわれは賭けで得た金をいろいろな用途に支出することはできる。そのかぎりで遊びは日常生活に延長しているといえる。しかしわれわれは，それが賭けであれ，競技であれ，そこで得た称賛を遊び以外の場へともちこもうとしないであろう。もちろん，ある種の余韻が残ることはある。また，競技の優越者が他の分野でも秀れているとする錯覚がままあることも否定できない。しかしながら，こうした思いあがりや思いちがいは，おそかれはやかれ訂正されざるを得ないであろう。逆もまた真である。日常生活における地位や名声を，遊びの世界にもちこむことはできない。いわば，遊びは，そのサンクションに関して「閉じた世界」なのである。

たしかにカイヨワの言うように，遊びの「ある種のものには，経済的利害がないどころか，たいそう儲かったり，あるいは一挙に破産をもたらす」ことがある。だが，同時に，彼はこう指摘している。

「人は自分で危険を選ぶが，その危険もあらかじめ心づもりされたものであって，彼がまさに賭けようと思っているものを超えることはありえない。……なるほど賭博者は運に自らを委ねるが，それでも，結局どこまで委ねるかは自分できめるのだ。……

どういう人を立派な遊戯者と言うのか，それは，次のことのわかっている人だ。不測の事態を，好んで求めたとは言わずとも，進んで受け入れてきたのだから，不運に文句をいったり，不幸を嘆いたりする権利は自分にないということのわかっている人である。……たとえ負けても，自分にとって遊びは遊びだ，という態度のとれる人のことだ。」（〔2〕p. 294）

いうまでもなく，現実に，すべての人びとがこのような態度をとれるわけではない。しかし，それはそれとして，これが遊びにおける最も基本的な規範であることを認めぬ者はいないであろう。この規範が，大人の遊びにだけでなく，子供の遊びにもみられる普遍的なものであることは注目に値いする。もちろん，子供たち，特におさない子供たちは，あまりにも遊びに夢中になりすぎて，しばしば「本気」になることがある。しかし，まもなく，彼らは，経験を通じて，遊びに夢中になることと虚構と現実を混同することの相違をわきまえる。言いかえれば，一方において遊びの領域のなかでは日常生活の掟や慣習はもはや何の効力ももっていないだけでなく，他方，遊びの掟や慣習もまた日常生活では何の効力ももたないことを知る，より洗練された遊び手となるのである。

ホイジンガは遊びにおける物質的サンクションを否定した。これに対して，カイヨワは物質的サンクションのあり得ることを強調した。だが，「遊び」を定義する観点からいえば，この対立は，実は，二次的なものにすぎない。要は，遊びがそれ自体固有のサンクションをもっていること，そしてこの遊びにおけるサンクションが遊び以外の生活に延長されず，逆に，遊び以外の生活におけるサンクションが遊びにはもちこまれないこと，すなわち，遊びのサンクションにおける「閉性」こそが重要なのであった。

ところで，この「遊び」の閉性は，当然のことながら，サンクションについてのみ言えるわけではない。「遊び」をなりたたせている行為そのもの，さらに，その行為が行われている時間・空間的な場についても同様にあてはまることはいうまでもない。

遊びを構成する個々の動作は相互に密接に関連し，一つの行為体系を形づくっている。そして，これらの動作は，それぞれの遊びにふさわしい形式と機能および意味をもっている。いわば，遊びを構成する個々の動作は，それぞれの遊びの中において，単に物理的のみでなく，意味的にも完結しているのである。もちろんわれわれは，遊びを構成する動作を他の行為の中にもちこむことはできる。だがその場合，もちこまれた動作はその本来の意味を失い，異なった意味合いをもたざるを得ない。他方，他の行為の遊びの中への導入も必然的に遊びの「中断」をもたらさずにはおかないであろう。この意味で，すべての遊びはサンクションにおけると同様，行為（およびその意味）においても閉じていると言わねばなるまい。

ところで遊びは，他のすべての行為と同様に，一定の時間・空間的コンテクストの中において行われる。とすれば，この閉性が，遊びの展開される時間と空間にも適用されるのは当然であろう。ホイジンガが「遊び」の基本的特徴としてあげた「時間・空間的隔離」は，実は，これら三つの閉性のうち，第三のそれに言及したものであった。「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。……それは定められた時間・空間の限界内で「行わ（プレイ）」れて，そのなかで終る。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。」（〔1〕p. 34）

この遊びの時間・空間的完結性に関する認識が，ホイジンガにとって，きわめて重要なものであったことはうたがいない。何故ならば，この認識を手がかりに，彼は，「その形式からすれば，奉献の目的のために場所を画すること，純粋な遊びのためにそれをすることとはまったく同じものだといえる。競馬場，テニスコート，舗道上に描かれた子供の石けりの目，チェス盤は，形式的には神殿や魔法の圏と変らない」というあの基本的命題を導くに至ったと思われるからである。

しかしながら，「遊び」を定義するという視点からみるかぎり，この「時間・空間的完結性」のみをとりあげるホイジンガのやり方が前述の三つの閉性のうち，一つのみを不当に強調する意味で，適切とはいえないこともまたあきらかであろう。「遊び」は，行為，サンクション及びこの行為の行われ，サンクションのあたえられる場に関して，「完結」しているのである。すなわち強調さるべき「遊び」の基本的特徴は，あくまでも「閉性」なのであり，「時間・空間的分離」は「没物質的利害」とともに，この閉性の一側面をかたちづくるものとして理解さるべきものといえよう。いいかえれば，ホイジンガとカイヨワが「遊び」を定義するにあたってとりあげたこれら二つの特性は，決して遊びの基本的特徴ではなく，むしろ，より基本的な特性である「閉性」に由来する，いわば派生的特性にすぎなかったのである。

これと同様なことが，ホイジンガ―カイヨワの定義において，基本的特徴の一つとしてあげられている虚構についてもいえる。というのは，これまで述べてきたことからもあきらかなように，この虚構という特性は，実は遊びの参加者（あるいは見物）が遊びのもつこの閉性の存在に気づいていることを意味しているにすぎないからである。

この点に関連して特に指摘すべきは，この遊びのもつ虚構という特性が，ホイジンガはもとより，カイヨワにおいても，つねに行為そのものではなく，むしろ，ある行為（とそれによって表現されたもの）に対する行為者の意識ないし自覚としてとらえられていることである。たとえばホイジンガの二つの定義の中で，この特性をさし示していると思われる部分は，次のように表現されている。「それは「本気でそうしている」のではないもの，日常生活の外にあると感じられているもの」（〔1〕p. 42）〔傍点筆者〕，「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」（〔1〕p. 73）〔傍点筆者〕

同様に，カイヨワもまたその定義の中で，「虚構の活動，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」（〔2〕p.40）と述べている。したがって，虚構は，より正確には遊びを「虚構とみなす意識」というべきであろう。そして，言うまでもなくこのことは，この虚構性が「遊び」の基本的特性の一つであるとするホイジンガ―カイヨワの主張に疑念をいだかせるに十分なものである。われわれがある行為（ないしその行為によって表現されたもの）を虚構と感ずるのは，その行為の中に虚構を意識させる形式的諸条件があるからにちがいない。遊びが，そのような諸条件をそなえていないかぎり，われわれがそれを虚構と感ずるはずはない。逆に，われわれが遊びを虚構と感じたとするならば，遊びという行為が，そのような意識をもたらす諸条件ないし特性をもっているからにちがいない。言いかえれば，遊びのもつ虚構性は，それをホイジンガ―カイヨワの規定したように，行為者の意識としてとらえるかぎり，「遊び」の基本的特性とはなり得ない。すなわちそれは，より基本的な特性である閉性を遊びの参加者が意識したことをさすにすぎないのである。

周知のように，ホイジンガとカイヨワは，この虚構の意識をもっぱら模擬すなわち「ものまね」との関連でとらえている。両者の議論において，虚構は模擬とわかちがたく結びついている。とりわけ，カイヨワにおいてこのことは著しい。

「規則をもたぬ遊びも多い。人形遊び，兵隊ごっこ，警官ごっこや泥棒ごっこ，馬ごっこ，汽車ごっこ，飛行機ごっこ，……これらの遊びの主な魅力は，役を演じる楽しみ，あたかも他の誰か，他の何物か，たとえば機械になったかのようになぞらえてふるまう楽しみにある。……ここでは虚構が，なぞらえる感情が規則にとってかわり，正確にそれと同じ機能を果しているといえるだろう」（〔2〕p.38）〔傍点筆者〕

ここにおいて，カイヨワが虚構と模擬を単なる密接なる関連という域をこえて，ほとんど同一視していることはあきらかであろう。こうして，彼は，「遊びは規則をもち，また同時に虚構，というのではない。むしろ規則をもつか虚構か，いずれかなのである」という結論をひきだすことになる。（〔2〕p.39）

たしかに，虚構という意識と模擬の間には密接な関連がある。だが，両者が全く異なった概念であることは，ここであらためて検討するまでもないことである。たしかに「ものまね」と遊びとの結びつきは深く，行為それ自体としてみてもきわめて興味ある存在だといわねばなるまい。また，「ものまね」にはつねに虚構という意識がつきまとっている。しかし，遊びのもつ虚構性は，他ならぬカイヨワ自身はっきりと「規則もまたそれ自体虚構をつくりだす」（〔2〕p.38）と述べているように，決してものまねによってのみ生まれるものではなく，それによってのみ説明さるべきものではない。実際，遊びのもつ虚構性は「没物質的利害」や「時間・空間的隔離」がそうであったように，「遊び」という行為形式のもつ閉性に由来する派生的特徴にすぎないのである。

IV

こうしたホイジンガーカイヨワによって提示された「遊び」の諸特性に関する検討は，当然のことながら，われわれをして，ホイジンガの定義に示された諸特性のうち，残された二つの特性，規則と自由の考察へと導いてゆく。何故ならば，前述したように，もし，「遊び」が行為，サンクションおよびその行為のおこなわれサンクションのあたえられる場に関して，他と区別される独自の性格をもっているならば，この独自性は，他ならぬ規則によってあたえられるものであり，また，この独自性を前提にして成立する閉性は自由，すなわちこの規則の採否が完全に参加者の自発性にゆだねられているとともに，この決定に対して社会的サンクションがあたえられないことに依存すると考えられるからである。

だが，この結論に至る前に，もう一つだけ検討しておかねばならないことがある。それは，これら二つの条件，規則と自由に関する定義を可能なかぎり明確化し，その上でこれら二つの概念に関する解釈の統一をはかっておくことである。規則と自由はともに手軽に取扱うことのできぬ概念である。目をはなせば，たちまち一人歩きをはじめ，その多義性の故に誤解と反目をまきちらし，議論を拾収のつかない程混乱させてしまう。そして，この傾向は，すでに他ならぬ「遊び」の研究にもあらわれているのである。

遊びと規則との結びつきについて，ホイジンガは次のように述べている。

「どんな遊びにも，それに固有の規則がある。こ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決めである。遊びの規則は絶対の拘束力をもち，これを疑ったりすることは許されない。……規則が犯されるや否や，遊びの世界はたちまち崩れおちてしまう。」（〔1〕p. 38）

同様に，カイヨワは，遊びの基本的特性として「規則の存在」をあげ，次のように述べている。

「遊びにおいては，厳格で絶対的な法規だけが遊戯者を支配しているのであり，この法規に事前に同意することが，遊びという隔離された完全な約束事である活動に参加する条件そのものと思われる。」（〔2〕p. 89）

他方，自由という特性について，ホイジンガは次のように述べ，

「すべて遊びは，まず第一に，何にもまして一つの自由な行動である。命令されてする遊び，そんなものはもう遊びではない。せいぜい押しつけられた遊びの写しでしかない。」（〔1〕p. 29）

また，カイヨワも次のように述べている。

「遊びは自由で自発的な活動，喜びと楽しみの源泉として定義されるべきである。参加を強要されたと感じる遊びは，たちまち遊びではなくなるであろう。」（〔2〕p. 34）

だが，このように規則を重視しながら，彼らは，規則そのものの定義について，また「遊び」の規則がいかなる内容をもつかについてはほとんどふれていない。そして，このことは，彼らが「自由」といういささか大仰な概念をもちいたこととあいまって，その後の「遊び」の議論において，いくつかの疑問と批判を生むことになった。たとえば多田は，ホイジンガとカイヨワの定義について言及し，次のような疑問を提出している。

「カイヨワも，そしてホイジンガすら，自由ということを遊びの定義の筆頭においている。……しかし，ホイジンガの全記述を通じてみると，なぜ「自由」が筆頭におかれているのか，疑問を挾まざるをえない。遊びから生まれ，遊びの中ではぐくまれてきた文化の諸形態は，その「自由度」よりもむしろ，きびしい規則，ルールによって特長づけられている。そのことをホイジンガはじつに詳細に，文化のほとんど全領域にわたって立証しているからである。」（〔2〕p. 350）

この指摘にひきつづき，多田は次のような疑問をなげかける。

「カイヨワは先の定義の六項目〔(1)自由な活動，(2)隔離された活動，(3)未確定の活動，(4)非生産的活動，(5)規則をもった活動，(6)虚構の活動（注記筆者）〕のうち，特に相反し，矛盾するものもあるとして，たとえば，「規則」と「虚構性」をその例としてあげているが，しかしもっとも深い矛盾は，「自由」と「規則」という二つの項目のあいだに存在するのではないか。」（〔2〕p. 350）

同様に，アンリオは「すべての遊びは規則体系〔組織的に編成された規則群〕として定義することができる」（〔3〕p. 47）ことを認めた上で，この規則を広義に理解するかぎり，これが単に遊びだけでなく，他のすべての行為，特に遊びの対極を構成すると思われる仕事に見出されることを指摘して，次のように述べている。「すべての遊びは，おこなわれる行為に対する内部規制を前提にしている。何をしてもいい，どうやってもいい，というのでは遊ぶことにならない。遊ぶとは，何かをあるやりかたですることだ。が，そういう定理は，同様に仕事とも無縁ではない。……遊びと同じように仕事も，規則のある活動である。」（〔3〕p. 104～105）

こうした疑問は，その提出された視点を前提とするかぎり，いずれも納得のゆくものであり，正当であると言えよう。しかし，果して，多田，アンリオの言う「規則」はホイジンガ，カイヨワのそれと同義であろうか。同じ規則という語を用いながら，そこには明白な相違があるように思われる。というのは，ホイジンガ，特にカイヨワにおける「規則」が，成文化されているかいないかにかかわらず，いわゆる「ルールのある遊び」におけるルールをさしているのに対して，多田，特にアンリオのいう「規則」はそれよりもはるかに広義な，いわばあらゆる「収斂性」をもった行動パターンの中に見出される拘束を意味しているからである。これら一見トリビアルにみられる「規則」に関する二つの見解の相違は，だが，これを遊びを定義する観点から言うと，きわめて重大なものと言わねばならない。何故ならば，前述の定義を採用するかぎり，対象となるのは，実質上ルールのある遊びのみとなり，その結果，われわれはものまねをはじめ，無視するにはあまりにも重

大な多くの行為を遊びから追放してしまわねばならず，他方，後者を採用すれば，アンリオのあきらかにしたように，あまりにも多くのものを遊びの中にとり入れることになる。言いかえれば，遊びと他の行為とを区別する規準として「規則」の存在をあげることの意味を失ってしまうからである。

カイヨワは前者の立場をとった。前述の規則と虚構（ものまね）の二者択一は，この結果もたらされたものといえよう。これに対して，アンリオは後者の立場をとり，その結果，遊びの形式的定義を放棄し，遊びの定義を行為そのものではなく，むしろ行為者の態度に求めた。彼の「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」（〔3〕p.108）といういささかことば遊びに近い定義は，その結果もたらされたものといえよう。

このように，「規則」は，遊びを定義する過程に仕掛けられた一つのわなである。一方をとれば，われわれはあまりにも多くのものを失ってしまい，他方をとれば，あまりにも多くのものをとり入れることになる。そして結果は，定義の中に「規則」と相対立する概念を導入するか，「規則」そのものを追放してしまうかのいずれかである。

だが，ここで指摘すべきは，このわなが，他ならぬ遊びの定義との関連で仕掛けられていることであろう。われわれが具体的な遊びを定義しようと試みるかぎり，このわなを回避することはできない。しかしながら，われわれが理念型としての「遊び」の定義を求めるかぎり，この不可避的と思われたわなは，実は，その呪縛力を失ってしまう。何故ならば，理念型としての「遊び」すなわちルドゥスは決してすべての遊びを包含するものでもなく，かつ遊びの中に限定されるものでもないからである。すでに述べたように，ホイジンガは遊びを定義しようと試みたのではない。彼が試みようとしたのは，具体的な遊びから抽象化されはしたが，それに限定されず，さまざまな行為にあてはまる，より普遍的な行為形式すなわちルドゥスであった。とするならば，前述のわながもはや何らの効力ももち得ないことはあきらかであろう。

この認識のもと，規則をアンリオのいうように広義に解釈することは一向にさしつかえない。いや，はるかに適切だといわねばなるまい。何故ならば，規則を，われわれが「何かをあるやりかたでする」際のやりかたすなわち行動規則を指定するものと理解することによって，ものまねもまたある種の規則にしたがっていると考えることができるからである。いいかえれば，規則をアンリオのいうように広義に解釈するかぎり，カイヨワの指摘する規則と虚構性との間にみられる矛盾は何らの意味ももたないことになろう。と同時にホイジンガが具体的な遊びではなく，理念型としての「遊び」に関心をもっていたとするかぎり，アンリオの批判もまたその意味を失うことになる。

前述したように，カイヨワは，うたがいもなく，このホイジンガの意図を見抜いていた。だが，それにも拘らず彼はルドゥスではなく，遊びを研究対象としてとりあげた。それは，おそらく彼が遊びの中に見出される文化的創造力よりも，遊びを出発点とする社会学の形成にはるかに大なる関

心をもち，かつ，この目的を達成するために，他ならぬ遊びの分類学が不可欠の前提となると考えたからであろう。これに対してアンリオは，残念ながらホイジンガの意図を理解していたとは思われない。いわば，カイヨワは意識的にわなに身を投じたのに対し，アンリオは無意識のうちにわなにおちいったとみてよいだろう。

この点に関連し興味があるのは，カイヨワが，一方において遊びをアゴン，アレア，ミミクリ，イリンクスという基本的範疇に分類するとともに，他方，これら四つの分類に属するすべての遊びを，その上に順序づけることのできる次元の存在を指摘し，その両極を「パイディア」と「ルドゥス」と名づけていることであろう。

「一方の極においては，気晴らし，騒ぎ，即興，無邪気な発散といった共通な原理がほとんど例外なしに支配している。そこには統制されていない気紛れといったものが感じられるが，私たちはこの原理を，パイディア〔Paidia ギリシア語遊戯〕という名で呼ぼう。反対の極においては，この奔放ないたずら気分は消滅し，あるいは少なくとも馴致され，代って，別の傾向が現われる。それは，この無秩序で移り気な性質とは相補関係にある傾向，すべてにわたって，というわけではないが，いくつかの点でこれと正反対の傾向のことである。恣意的だが強制的でことさら窮屈な規約にそれを従わせ，いっそう面倒な障害をもうけていっそうそれを縛る必要があるのは，それ〔無秩序で移り気な性質〕を安易に目標に到達させないためである。目標といってもまったく無用なものに変りないが，それでいていっそうの努力，忍耐，技，器用がなければ，その目標に到達はできない。私は，この第二の極をルドゥス〔Ludus ラテン語，闘技試合〕と名づける。」（〔2〕p.45）

言うまでもなく，ここにおけるカイヨワのルドゥスは，この概念を定義した意図において，われわれのそれとは異なっている。しかし定義そのものは，われわれが関心をもつルドゥス，すなわちホイジンガの対象とした理念型としての「遊び」を考察する上できわめて重要であり，示唆に富むものと言えよう。

ここで，カイヨワは三つの点を強調している。第一に「目標」とそれを達成する上での「障害」の存在，第二にこの障害を克服し，目標に到達するための「努力，忍耐，技，器用」，言いかえれば，「無償の困難を求めるし好」と，それにもとづく自己訓練の存在，そして，第三に恣意的だが強制的な「規約」の存在である。これら三つの特性は相互に密接に関連し，カイヨワのルドゥスを規定する。だが，ここで強調さるべきは，これら三つの特性のうちに，カイヨワが「規約」すなわち規則の存在を〔彼の〕ルドゥスを定義する上で不可欠の要因としてとりあげていることである。特に，カイヨワが，ルドゥスを「無秩序で移り気な」パイディアの対概念としてもちいていることは注目に値いする。いいかえれば，彼は，ルドゥスという概念を遊び（実は遊びにかぎらずあらゆる人間行為）に見出だされる二つの対立的状態ないしそれを志向する傾向の一つ，すなわち無秩序への志向に対する秩序への志向をさすものとしてもちいているのである。この秩序への志向が「恣意

的だが強制的でことさら窮屈な規約」の自発的採用をうながすことになる。そして，他ならぬこの規約すなわち規則のもたらす制約が遊びという行為に一つの明確な秩序をもたらすのである。

多田の批判が意味をもってくるのは，まさにこのコンテクストにおいてであろう。前述の多田の批判をホイジンガとカイヨワの「自由」に関するきわめて初歩的な誤解にもとづくものとして片づけることは容易であろう。というのは，前掲の引用からもうかがわれるように，ホイジンガとカイヨワが自由というとき，それはあくまでも遊びへの参入（離脱）の自発性をさしており，それ以外の何物をも意味していないからである。規則の採択の自由と規則のもとにおける自由とは全く異なった概念である。たしかに多田の言うように，あらゆる規則は束縛をもたらす。この意味で，一定の規則の導入は必然的に「自由度」の減少をもたらすにちがいない。だが，この自由と規則の採択にあたっての自由とは，全く異なった存在であり，したがって，規則とホイジンガ—カイヨワの自由との間には何らの矛盾もあり得ないはずである。

多田がホイジンガ—カイヨワの自由の意味をはっきりと理解していたことは言うまでもない。何故ならば，前述の批判にひきつづき，彼自身，明確に，「自由というとき，カイヨワもまた，強制されないこと，つまり，遊びへの参加の自発性ということをあげており，また自由とはそのことに尽きている」と述べているからである。

だが，それにも拘らず，多田があえて自由と規則の間にみられる矛盾を強調したのは，いうまでもなく，彼が，遊びをカイヨワにならって，「聖・俗・遊」（あるいは，その倒置である「遊・俗・聖」）のヒエラルキーの中に位置づけ，「聖なるものからの「脱却」として俗があり，俗生活からの「脱却」として遊びがある」と認識した上で，遊びの本質が実は「たえざる脱却の衝動，あらゆる束縛からの解放という意味での自由」（〔2〕p.350）にあるのではないかという，きわめて魅惑的なテーゼをうちだそうとしたからに他ならない。この多田の自由がホイジンガ—カイヨワのいう自由（自発性）と全く異なることはいうまでもない。たしかに，この意味で自由をもちいるかぎり，それは規則と矛盾するものであろう。あらゆる規則の存在は，この意味での自由の否定につながり，他方，この意味での自由の存在は規則の否定の上に成立するものである。カイヨワの提示したパイディアとルドゥスが相互の否定の上にのみに成立したように，自由と規則もまた相互にあいいれない対概念だと言えよう。

パイディアとルドゥス，自由と規則，これら二つの対概念をならべてみることによって，われわれはあらためて一つの事実に気づかざるを得ない。すなわち，それは，パイディアに対する自由，ルドゥスに対する規則の対応である。そして，もしこれら二つの対概念が相互に対応しているならば，われわれは，次のように言わざるを得ないであろう。

前述の多田の批判は，カイヨワのパイディアとルドゥスの議論の中に解消される。すなわち，聖と俗ともことなる遊びの特性を「たえざる脱却の衝動，あらゆる束縛からの解放という意味での自

由がそこに働いている」ことに求めようとする多田のテーゼは，実は，すべての遊びを対象とするものではなく，その一方の極であるパイディアを対象としてはじめて成立するものであったと言えよう。

カイヨワは，パイディアを，彼のルドゥスと同じくあくまでも遊びに関する分類概念として提出している。だが，それは単なる遊びではなく，人間のすべての行動に適用し得る概念ではあるまいか。言いかえれば，パイディアは，われわれのルドゥスと同じく，具体的な遊びから抽象化された「行為形式」すなわちもう一つの理念型の「遊び」に他ならないとも言えよう。前述したように，カイヨワの「遊びと人間」は，一方において，遊びの研究であるとともに，他方「遊び」の研究でもあるという二面性をもっている。これまで多くの研究者は，これら二つの側面のうち，もっぱら前者に焦点をあててきた。だが，ホイジンガの「ホモ・ルーデンス」と全く同じように，カイヨワの「遊びと人間」もまた，これを具体的な遊びではなく，抽象化された「遊び」に関する研究として読むこともできる。そしてこの観点からみた場合，カイヨワの功績は，ルドゥスに対して，もう一つの理念型としての「遊び」，ある意味では，それよりもはるかに魅惑的なパイディアという行為形式ないし志向を提示したことに求められよう。ホイジンガがルドゥスを発見したのに対し，カイヨワはパイディアを発見したのである。あるいはこのカイヨワの発見は，彼の多くの発見がそうであるように，正確には「再発見」と呼ばれるべきかも知れない。何故ならば，パイディアへの最も重要な手がかりをあたえ，この概念を一層魅惑的な存在にしている「人間は，ただ神の遊びの具（玩具）になるよう，というので創られたのです」というプラトンの言葉を引用したのは，他ならぬホイジンガであったからである。

ルドゥスとパイディア，これら二つの概念は，多くの対概念がそうであるように，相互に他を否定することによって成立している。いわば両者は心理学における図と地の関係にあると言えよう。同じ絵が，あるときは老婆に見え，あるときは少女にみえる。この原理がルドゥスとパイディアの間にも働いている。ルドゥスとパイディアのいずれを老婆とみ，少女とみなすか，もとより，それは人によってことなるにちがいない。だが，はっきりしていることは，一方をみることによって他がみえなくなる。同時に二つをみることは誰にもできないということである。

V

ホイジンガ―カイヨワによって提出された「遊び」の諸特性のうち，最後の二つ，規則と自由の解釈をめぐって，いささか脇道にそれ，深入りしたが，このような考察から導かれる結論は一つしかあり得ない。すなわち，規則と自由を前述のように解釈するかぎり，これらは，ともにホイジンガの意図した「遊び」の定義において不可欠の条件である。何故ならば，前述したように，もし，

「遊び」が，その行為，サンクションおよび行為が行われ，サンクションのあたえられる場に関して，他と区別される独自の形式をもっているならば，この独自性は他ならぬ規則によってあたえられるものであり，同時に，この独自性を前提にして成立する「閉性」は自由すなわちこの規則の拒否が完全に人びとの自発性にゆだねられ，かつその拒否に関して何らの社会的サンクションも課せられぬことに依存していると考えられるからである。ここで，「ともに」に傍点をふったのは，いうまでもない，これら二つの条件が相互に密接に関連し合って，「遊び」を規定する条件をかたちづくっている，すなわち，「遊び」を規定する規則の拒否の自由こそが「遊び」の基本的条件をかたちづくっているからである。たしかに「遊び」は，アンリオの指摘したように，何よりもまず一つの「規則体系〈組織的に編成された規則群〉」として定義されよう。しかもこの行動規則は，日常の混乱し，錯綜した規則に比べ，はるかに明確であり，多くの場合，絶対的と言ってよい程の強い拘束力をもっている。しかしこの規則は，他の日常的な規則体系がそうであるように，われわれにとって不可避的な存在ではなく，むしろ可避的なところに，その特色がある。言いかえれば，それは，われわれに，その拒否の自由があたえられている。すなわち，われわれが欲するときいつでも拒否でき，かつ，そうすることに何らの社会的サンクションもあたえられない規則なのである。ここで，われわれが規則の拒否の自由のみを条件とし，採択の自由については言及していないことに注意しよう。いま，二つの規則A，Bがあるものとし，(1)AとBは相互に択一的，すなわちAを採用すればBを採用できず，Bを採用すればAを採用することができないものとし，かつ，(2)相互に補完的，すなわちAを採用しなければBを採用せねばならず，Bを採用しなければAを採用せねばならないものとしよう。この場合，規則Aを採択するためには規則B＝A′の拒否可能性が前提となる。すなわち，われわれが欲するとき，いつでもBを拒否できることが前提となろう。同様に，規則Aを拒否するには，規則Bの採用可能性（欲するときいつでもBを採択できること）が前提となる。

しかしながら，これら二つの前提は，Aを遊び，Bを日常生活にともなう規則とした場合，後者についてはあてはまるが，前者については妥当しない。すなわち，いつでも欲するとき遊びをやめて日常生活にもどることができるが，われわれはたとえ欲したからといって，いつでも日常生活から遊びへ移行するわけにはいかない。言いかえれば，日常生活にともなう規則の採択の自由はつねに成立し，したがって，遊びにともなう規則の拒否の自由はつねに成立しているが，他方，日常生活の拒否の自由は必ずしも成立するとはかぎらない。したがって，遊びの採択の自由もまた成立し得ないのである。

このことから，一般に，次のような結論をひきだすことができよう。

われわれをとりまく諸規則は，(1)われわれの欲するとき，いつでもそれを採択することができるが，必ずしも拒否できるとはかぎらない規則と(2)必ずしも採択できるとはかぎらないが，欲するとき，いつでもこれを拒否できる規則からなっている。定義によって，後者から前者への移行はつね

に可能だが，前者から後者への移行は必ずしも可能とはかぎらないのである。

言いかえれば，ホイジンガ―カイヨワの自由とは，「遊び」を規定する規則の可避性について言及したものに他ならない。

以上，われわれは，ホイジンガによって提起されたルドゥスという概念をめぐって論じてきたが，この論議から，われわれは，ホイジンガ―カイヨワのかかげた諸条件のうち，次の二つが「遊び」を定義する上で基本的であるという結論に至らざるを得ない。

すなわち，(1)不確定性と(2)可避的な規則がそれである。これら二つの条件のうち，不確定性は，前述したように，目標と制約の存在を前提として，ルドゥスの本質である「緊張と歓喜」をもたらす。また，可避的な規則は，一方において，ルドゥスの特性である閉性をもたらすとともに，他方，緊張と歓喜をつなぐ創造性の探究を可能にする。すなわち，規則は目標，制約条件，サンクションの規定を通じて，ルドゥスに他の行為形式と異なる独自の特性をもたらすが，同時に，その可避性を保障することによって，参加者すべてに，失敗をおそれず，最適な解のあり方を探索することを許容する。そして，不可避的な規則を支配する日常生活では許されないこの極限までの探索が，参加者のもつ創造性の解放をもたらすのである。言いかえれば，ルドゥスは，その閉性を通じて，われわれ自身のもつ潜在的な創造力を開放するとも言えよう。ルドゥスの本質である緊張と歓喜は，実はこの創造力の自己発見，すなわち「遊び」の終りにあたって，自分が創造者であることを確認することによってもたらされるものであった。

ホイジンガが「ホモ・ルーデンス」の中で試みたことは，カイヨワが正しく指摘したように，まさにこの事実，「遊び」すなわちルドゥスという行為形式を通じて，創造的実在としての人間存在を確認することにあったと言えよう。たしかに，人間は創造的存在である。しかし，その創造性は，われわれの日常の諸行為を規制している不可避的な規則のもとでは容易に発現することができず，むしろ，きわめて恣意的であるが可避的な規則のもとで，はじめて自由かつ多様な発現を許される。だが，他ならぬその可避性の故に，可避的な規則のもとにおける諸行為は，その存在意義をうたがわれ，軽視されざるを得ない。

ホイジンガが発見したのは，まさに，この意味での「遊び」すなわちルドゥスであったのである。

ホイジンガによるこのルドゥスの発見は，ほぼ同時期に行われたフォン・ノイマンによるゲームの発見と結びつき，われわれを新たな疑問へと導くことになる。というのは，社会心理学の創始者の一人であるミード，発達心理学の分野でユニークな地位を占めるピアジェ，さらにケンブリッジの異色の哲学者ヴィトゲンシュタイン等々が，ほぼ同時期に全く異なった問題意識のもとに，これと同様なテーマのもと，人間と遊びの関係について深い洞察を示しているからである。これら一見あまりにもかけはなれた分野の研究者に見出される一致は果して何を意味しているのであろうか。あるいは，そもそもこれら研究者の間に一致をみること自体，カイヨワがいみじくも指摘したよう

に，遊びという言葉が「その見かけ倒しの一般性によって，相互に矛盾するさまざまな行為に仮定されている類縁関係についての打破しがたい幻覚を養いつづけている」結果，もたらされた一つの幻覚にすぎないのであろうか。（〔2〕257～258）

〔引用文献〕

Homo Ludens, Les Jaux et le Hommes ともに複数の訳書がある。本論での引用は〔1〕,〔2〕に依拠した。

〔1〕 J．ホイジンガ，高橋英夫訳「ホモ・ルーデンス」中央公論社，1973, Johan Huizinga, Homo Ludens, Rowohlts deutsche Enzyklopä die 21, Rowohlt Verlag, 1956, Homo Ludens, transrated by R. F. C. Hull, The Beacon press, 1955.

〔1′〕 J．ホイジンガ，里見元一郎訳「ホモ・ルーデンス」河出書房新社，1971.

〔2〕 R．カイヨワ，多田道太郎・塚崎幹夫訳「遊びと人間」講談社，1973, Roger Caillois, Les Jaux et les Hommes, Le masque et le vertige, Gallimard, 1958, Man, Play and Games, transrated by Meyer Barash, The Free press, 1961.

〔2′〕 R．カイヨワ，清水幾太郎・霧生和夫訳「遊びと人間」岩波書店，1970.

〔3〕 J．アンリオ，佐藤信夫訳「遊び――遊ぶ主体の現象学へ――」白水社，1974. Jacques Hernriot, LE JEU, Presses Universitaires de France, 1973.

（経済学部教授）