

遊びとゲーム—遊びの貧困の所以—

Play and Game: Why Play Has Become Poorer

権野信雄*

Nobuo SHIINO

1. 社会学の「遊び論」について

「遊び」とは何か？

この問いに答えるためのステップとしてまず、「宗教」の問題を近代の「聖俗(sacred/profane)」論に基づいて提起した20世紀初頭の社会学者デュルケーム (Emile Durkheim, 1858-1917) から見ていくことにする¹。20世紀の宗教的世界観の特徴として、聖なるものの体験や、世界を聖と俗(コスモスとノモス)に二分化することが挙げられてきた。彼は、社会学の視点として、社会集団の統合の本質(社会の人々を結びつけるもの)を、「聖と俗」概念から、「聖なるもの」の表象として捉え、聖なるものの源泉が社会の人々を結びつける集合力にあると論じた。彼にとって宗教の本質とは、「霊的な存在への信仰」や「超自然的な力」への信念などではなく、「聖なるもの」の文化体系の総体に見られるものであった。聖なるものの存在を、俗なるものの存在から「分離」する世界観(聖俗二分法)が宗教の本質だとしたのだ。俗なるものは功利や利己や個人の領域であり、聖なるものは儀式や道徳の集合意識の領域である。こうした宗教は、人々を連帯させる社会統合機能を持つのである。宗教の「聖なるもの」の表象が、社会統合の原理となると論じていた。

同様に、宗教を聖俗論の観点から論じた宗教学者にM.エリアーデ (Mircea Eliade, 1907-1986) がいる²。彼は、宗教現象とは「ヒエロファニー(聖なるものの顕現)」だとして、あらゆる「宗教的人間(homo religious)」は、共通の思考様式を持つと想定していた。あらゆる宗教性を脱却しようとする非宗教的人間(俗人間:非宗教者)も、宗教的人間からの発生物であり、非聖化過程の産物だと捉えていた。非宗教的人間は、宗教的人間の態度の痕跡(宗教的意味の抜けた痕跡だが)を残しているのだ。彼にとって「聖俗」は異なる二つの世界であった。時間には、聖なる時間と俗なる時間がある。(祭りのような)聖なる時間は、逆転可能であり、神話の原初時間の再現(回帰)である。俗なる時間は、不可逆の連続的な時間の持続であり、宗教的意味を持たない。また俗なる空間は構造のない均質空間であり、聖なる空間は中心のある構造化された空間である。聖なる時空は、存意義のある世界(意味秩序:コスモスcosmos)となる。エリアーデの「聖なるもの」は、意味の充溢した秩序を構成する世界なのである。

現象学的社会学者のP.L.バーガーも上記の聖俗論を引き受けて、宗教を、人間の意味世界構築の

* 文教大学湘南総合研究所研究員・文教大学国際学部教授

1 E.デュルケーム (1912)

2 M.エリアーデ (1957)「聖なる空間の体得は<世界創造>を可能にする。…聖なるものの出現は、形なく漂う俗なる空間の中に一つの固定点を、<混沌>の中に<中心>を投入するばかりでなく、同時に地平の突破を起こし、それによって宇宙段階の間(地上と天界の間)の交流を樹立し、一つの存在様式から他の存在様式への存在論的移行を可能にする。均質な俗空間のなかのこのような裂目によって創られる<中心>から、人は超世界的なものとの交流に入ることを得、それによって世界を創建する。」p.56.

「コスモス化」の次元に位置づけた³。人間は、象徴的な意味や規範の世界を構築することを通して日常的・世俗的なレベルの「ノモス (nomos:法律や習俗や制度の秩序世界)」を生み出す。しかしこうしたノモスの秩序世界は、カオス (chaos:混沌・無秩序の世界) に直面することになる (たとえば、死や、無意味の限界状況や、アノミー・無規範状態の危機などがカオスである)。この日常・世俗世界のノモスにおけるカオスに対抗して構築した高次の超越的で聖なるレベルの意味秩序世界 (宇宙) が「コスモス」である。俗なる日常生活ノモスの秩序世界のカオス化に対して、聖なる意味秩序世界を構築する弁証法的ダイナミックスが「コスモス化」だというのである。

こうした宗教的「聖俗論」を背景として、聖のところに「遊」を位置づけて文化的「遊び論」を展開したのが、オランダの歴史家 J.ホイジンガ (Johan Huizinga,1872-1945)である。彼は『ホモ・ルーデンス (Homo Ludens) :文化のもつ遊びの要素についてのある定義づけの試み』1938で、人間を「ホモ・ルーデンス (遊ぶヒト)」と名づけた。遊びは、人間を特徴づける、他に還元できない「根源的な生の範疇」であり、人間は遊びの中で言語・法律・技術・求愛・芸術・宗教・戦争・科学・知識という文化を産み出してきた、としたのである。遊びは人類文化を基礎付ける基本的なものとして位置付けられたのだ。(宗教的感情は、遊びの中にその最初で最高の神聖な表現を見出したのである。)遊びは、世俗的な「まじめ」に対立し(「文化における遊びと真面目の境界について)、人間精神の自由のうちにある。遊びとは、世俗的な日常生活の利害や義務から離れた活動であり、定められた時空の限界内の活動であり、ただ楽しみのために、それ自体を目的として自発的に営まれる自由な活動の領域なのである。文化を構成する基本的範疇は聖と俗の差異であるが、遊びは、俗なる日常世界から隔離された(われわれの気がつかない)秩序をもった仮構世界であり、不現実の緊張があり、固有の規則があり、聖なる世界の領域(神聖・神話・神々)の一つと考えられていたのだ⁴。遊びのおもしろさは、どんな分析も論理解釈も受け付けられないものである⁵。

このホイジンガを批判的に継承したのが、フランスの社会学者R.カイヨワ (Roger Caillois, 1913-1978)の『遊びと人間』1958である⁶。彼の言葉を借りれば「シラー⁷の予言的直観とJ.ホイジンガのみごとな分析『ホモ・ルーデンス』のあとを受けつぐものである。」カイヨワは、ホイジンガの議論を、遊なるものと聖なるものを混同しているとして批判した。遊なるものと聖なるものは、実用や功利の日常生活の俗なるものに対立することで共通しているが、遊と聖もまた対立しているのだ。聖なるものは魅惑的かつ戦慄的で、超越的かつ畏怖的で、厳粛な領域であるのに対して、遊なるものは聖なる領域の義務や拘束(まじめ)からも、俗なる領域の規範や実利(日常生活の現実)からも区別

3 P.L.バーガー (1967)

4 J.ホイジンガ (1938)。以下は彼の遊びの定義である。「「虚構的な」、日常生活の外部にあるもののように感じられるにもかかわらず、遊ぶ人の心をすっかり奪ってしまう自由な行為。物質的な利益や有益性のまったくない行為であって、はっきりと限定されたある時間とある空間の中で完了し、一定の規則に従い秩序をもって展開され、好んで神秘に包まれる集団的關係を日常生活の中に呼び起こす。」1971.p.31.,1973.p.42.

「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。それは緊張と欲びの感情を伴い、またこれは『日常生活』とは『別もの』という意識に裏づけられている。」1971.p.56-57.,1973.P.73.

5 「遊びは、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るものだが、それにもかかわれず、遊んでいる者を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。」

6 R.カイヨワ (1958)

7 フリードリヒ・フォン・シラー (1795)「人間はまったく文字どおり人間であるときだけ遊んでいるので、彼が遊んでいるところでだけ彼は真の人間なのです。」p.99.

された独自の「楽しみ」の秩序領域なのである。遊びは純粹形式なのだ。彼は遊びを準拠枠として日常生活の社会的現実を捉えようとするのだ。聖・俗の二元論から、遊を聖から独立した領域として捉えて、聖・俗・遊の三元論（三項図式）が主張されているのである。

カイヨワは、以下の6要素によって「遊び」を定義した。1. 自由な活動（非強制）、2. 隔離された活動（時空範囲の限定）、3. 未確定の活動（展開や結果の未確定）、4. 非生産的な活動（富の非生産）、5. ルールのある活動（この約束ごとに従うこと）6. 虚構の活動（明白な非現実の意識）、である。また、ルールのある程度確定的な遊びである「ルドゥスLudus」（闘技、試合）と比較的縛りのゆるい（自発的な）遊び（騒ぎ）である「パイディアPaidia」（遊戯）の態度を区別していた。（ホイジンガは、遊びをルドゥスとのみ捉えていた。）その上で彼は「遊び」を1. アゴン（競争）：スポーツ競技やボードゲームなど、2. アレア（偶然）：ルーレットや籤など、3. ミミクリ（模擬）：物まねやロールプレイングゲームなど、4. イリンクス（眩暈）：メリーゴーランドやブランコやスキーなど⁸、の4基本範疇（基本とは、他に還元することも他から派生させることもできないということである。）によって分類できると述べている。したがって遊びの分類としては2x4=8の分類表ができることになる。

表1 カイヨワの遊びの分類

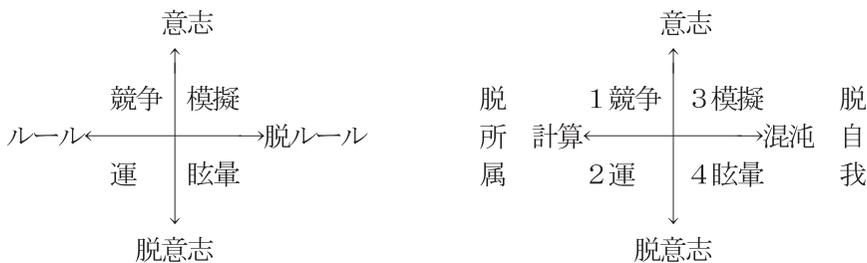
	アゴン (競争)	アレア (運)	ミミクリ (模擬)	イリンクス (眩暈)
パイディア (遊戯)	競争(規則なし) 取っ組みあいなど	鬼決めのじゃんけん 裏か表か遊び 賭け ルーレット	子供の物真似 空想の遊び 人形、 おもちゃの武器 仮面 仮装服	子供の 「ぐるぐるめまい」 メリ・ゴー・ラウンド ふらんこ ワルツ
騒ぎ はしゃぎ ばか笑い	運動競技			
凧あげ 穴送りゲーム トランプの一人占い クロスワード	ボクシング 玉突き フェンシング チェッカー	単式富くじ 複式富くじ 繰越式富くじ		ヴォラドレス 縁日の乗物機械 スキー 登山 空中サーカス
ルドゥス (競技)	サッカー チェス スポーツ競技全般		演劇 見世物全般	

出所：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、81頁。

8 agon:[古ギ]懸賞(争奪) 競技会[競演会](祭典の競技会で行なわれた運動競技・戦車競争・競馬・音楽コンクール・文芸コンテストなど) [ギリシャ劇]アゴン(喜劇において主要人物が言い争う部分で劇の本筋)、[文芸](主要人物間の)葛藤、争い、確執。Alea:=die,賽、さいころ。mimicry:模倣、模造品、ものまね、擬態。Illinx:渦巻。

そして彼は、社会を、アゴン=アレア型の社会（近代社会:「計算の社会」）とミミクリ=イリンクス型の社会（未開社会:「混沌の社会」）（聖なるものの世界）に二分する。「いわゆる文明への道とは、イリンクスとミミクリとの組み合わせの優位をすこしずつ除去し、代わってアゴン=アレアの対、すなわち競争（アゴン）と運（アレア）の対を社会関係において上位に置くことである。」（P.166.）近代社会では、ミミクリ=イリンクスが分離して聖なる世界と遊なる世界が遊離するのである。イリンクスは、遊びの基本範疇の一つだが、それはまた人間の遊びの自由を破壊するものでもあるのだ。イリンクスと分離したミミクリは、遊なる世界でミミクリをミミクリとして楽しむものになるのだが、イリンクスとの結合への誘惑は絶えず存在しているのではないだろうか。（近代社会のリスク）

多田道太郎や作田啓一は、ホイジンガやカイヨワの発想に基づいて、以下のような独自の図式化を提示している⁹。



一つは、ルール（脱ルール）と意志（脱意志）の方向性での分類であり、もう一つは所属関係からの離脱と自我からの離脱という遊びのもつ聖なる「自由」（生命力）の方向性の提示である。

以上が、社会学で論じられている「遊び論」の主なものである。「遊び」とは、聖なるものと重なり、俗なるものに対立し、さらには聖なるものとも対立している純粹形式となるのだ。遊びは、1 自由、2 実生活外の虚構、3 没利害、4 時間的・空間的に分離、5 特定のルールの支配、6 参加者の自発性、7 緊張と歓喜の感情、8 未確定の活動、と定義されるものである¹⁰。

2. 日本語「遊び」論

ここまで社会学の「遊び論」を垣間見てきて、気づくことが一つある。それは、これらの「遊び論」が実のところ日本語の「遊び」について議論したものではなく、ホイジンガはオランダ語、Homo Ludensそのものはラテン語（英語表現ではMan the Player or Playing Man）、そしてカイヨワの議論は Les Jeux et les hommes で、フランス語の“Jeux”についてのものであり、日本語「遊び」についての議論ではないことである。この概念上の差異については、これまで、ほとんど指摘されたことはない。つまり英語の play、ドイツ語の Spiel、フランス語の jeuの議論が、一括して「遊び」論として何の注意書きもなく論じられてきたのである。

9 多田道太郎「訳者解説」p.359.

ゲーム研究者の井上明人は、この多田道太郎の四象限図解に端を発する誤ったカイヨワ理解について、網羅性の点でコメントを加えている。<http://www.critiqueofgames.net/data/index.php?%A5%AB%A5%A4%A5%E8%A5%EF>

10 多田道太郎「訳者解説」p.348.

この小論では、こうした概念上の差異を自明視するのではなく、日本語「遊び」論を展開したいと思う。以下では「遊び」の概念分析のための準備をすることにする。われわれが考察している「遊び」は、紛れも無く日本語であり、西洋の言葉ではないからである。

2-1 日本語「遊び」について

日本語「遊び」の概念分析をする手がかりとして、国語辞典に載っている「遊び」の意味を確認することから始めたい。以下、生活上手近に利用できる、(電子辞書にも使われている、)広辞苑、明鏡国語辞典、デジタル大辞泉、新明解国語辞典などを紹介する。

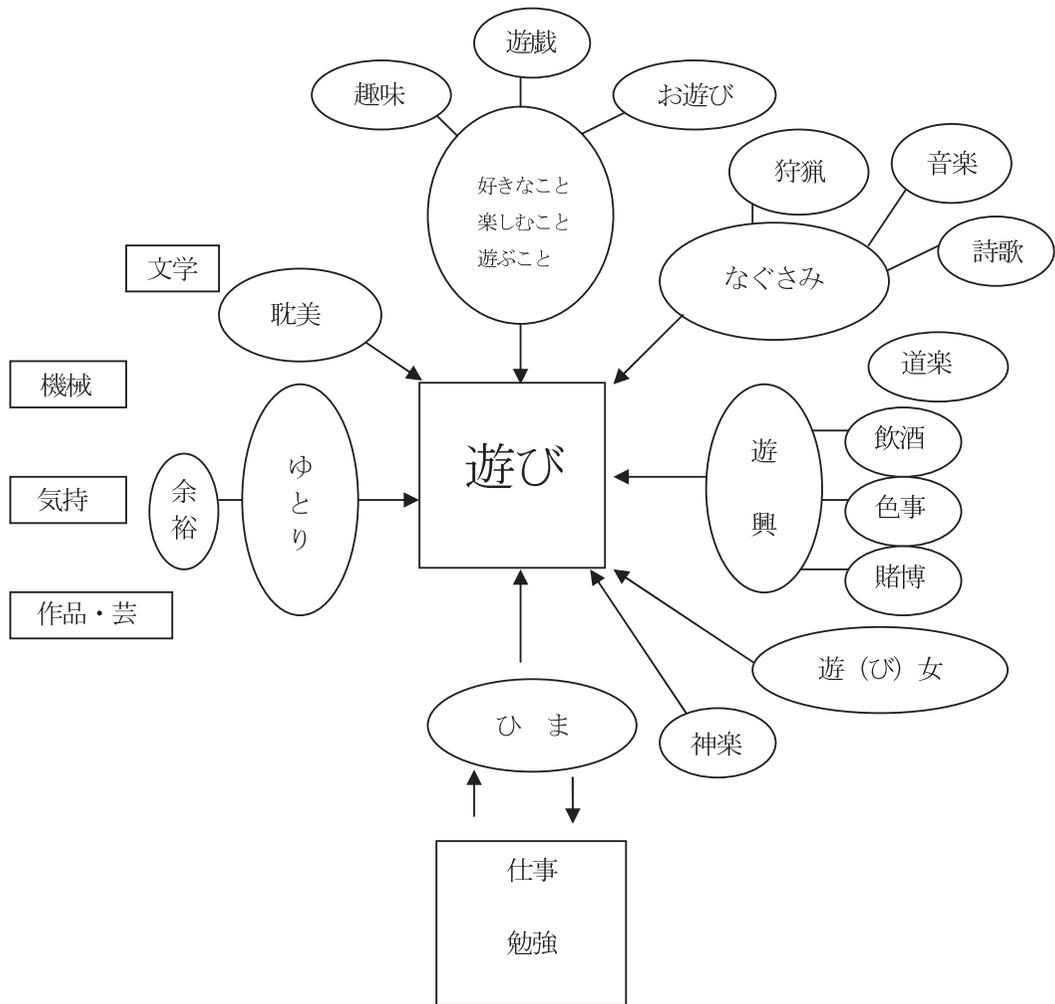
広辞苑：遊び「①あそぶこと。なぐさみ。遊戯。源氏物語②狐や音楽のなぐさみ。竹取物語③遊興。特に、酒色や賭博をいう。(遊び好き)(遊び人)④あそびめ。うかれめ。遊女。源氏物語⑤仕事や勉強の合い間。(遊び時間)⑥(文学・芸術の理念として)人生から遊離した美の世界を求めること。⑦気持のゆとり、余裕。⑧[機]機械の部分と部分とが密着せず、その間にある程度動きうる余裕のあること。⇒遊び相手、遊び歌、遊び男、遊び敵、遊び金、遊び紙、遊び着、遊び草、遊種、遊び車、遊び毛、遊び心、遊び言葉、遊び駒、遊び仕事、遊び好き、遊び手、遊び寺、遊び道具、遊び伽、遊び友達、遊び鳥、遊び人、遊び半分、遊び人、遊び部、遊び女、遊び物、遊び者、遊び宿、遊び輪、遊び業。

明鏡国語辞典：遊び「①遊び楽しむこと。特に、趣味や道楽で(また軽い気持ちで)好きなことをすること。「-場、-相手、-上手、砂一、水一、トランプ」②飲酒・かけ事・色事などを好んですること。遊興。「-好き、-人」③作品や芸などに見られるゆとりの要素。また、興に任せすぎた要素。④機械の結合部分にあるゆとり。(遊び心、遊び人、遊び半分)

デジタル大辞泉：遊び「①遊ぶこと。②酒色にふけったり、賭け事をしたりすること。遊興。(で身を持ち崩す)③仕事がないこと。仕事ができなくてひまなこと。④物事にゆとりのあること。⑤機械などで、急激な力の及ぶを防ぐため、部品の結合にゆとりをもたすこと。⑥文学上の立場で、対象を理性的に突き放してみる傍観者の態度。森鷗外が示したもの。⑦「遊び紙」の略。⑧詩歌・音楽・舞い・狩猟などを楽しむこと。⑨遊び女。⑩《「神遊び」の略》神を祭るための舞楽。神楽。類語：①遊戯・戯れ・遊(すさ)び・気晴らし・慰み事・娯楽・遊技・ゲーム・プレー・レジャー・レクリエーション②遊興・遊蕩・遊楽・道楽・放蕩
⇒遊び敵、遊び金、遊び紙、遊び種、遊び癖、遊び車、遊び心、遊び事、遊び言葉、遊び駒、遊び手、遊び人、遊び半分、遊び人、遊び女、遊び物、遊び者。

新明解国語辞典：遊び「1①遊ぶこと。(お遊び)②酒色やばくちにふけること。③機械の連動して運動する部分に設ける、運動をゆるやかに起こさせるための余裕。(ハンドルの遊び [=ハンドルを切っても、最初の間は、タイヤの向きが変わらないようになっていること])2(造語)動詞「遊ぶ」の連用形。(遊び場所、遊び相手)。(遊び歩く、遊び着、遊び暮す、遊び事、遊び戯れる、遊び人、遊び場、遊び半分、遊び惚ける、遊び回る、遊び女。)

こうしていくつかの日本語の国語辞典を見てみると、気づくことがあるだろう。辞書的な概念関係を図示してみると、以下のような図ができるのではないだろうか。



まず、広辞苑の「遊び」の意味として「なぐさみ」が、最初に載っていたことが意外であった。「なぐさみ」とは、慰み①心がなごやかになること、気が晴れること②たのしみ、あそび、(おなぐさみ) ③もてあそび、なぶりもの④貞操をもてあそぶこと⑤ばくち、てなぐさみ、である。あるいは、①心を楽しませること、また、そのためのもの、楽しみ、気晴らし②もてあそぶこと、また、そのためのもの、である。

また「慰める」とは、①不満な心をしずめ満足させる、気をまぎらせる②相手の悲しみや苦しみをなだめる。あるいは①何かをして、一時の悲しみや苦しみをまぎらせる、心を楽しませること、心をなごやかに静める②労をねぎらう、いたわってやる③なだめる、すかして落ち着かせる。また、①寂しさ・悲しみ・苦しみを忘れさせ、相手の心がなごやかに静まるようにする②あることをして心をなごませる、心を楽しませる、である。

①何かをして、一時の悲しみや苦しみをまぎらせる、心を楽しませる、心をなごやかに静める②労をねぎらう、いたわってやる③なだめる、すかして落ち着かせる。さらには①言葉をかけたり、何か

をしたり、与えたりすることによって、不幸に打ちひしがれた人の悲しみや、どうしようもない寂しさ（不安・不満・たいくつ・疲れ）などを一時忘れさせる、のである。

確かに、遊びや慰みとは、心を楽しませることなのだが、「気晴らし」の意味が強く、一時の心の悩み（悲しみや苦しみや寂しさや不安や不満や疲れなど）や楽しくない気分を、他の事をすることによって、忘れさせる、紛らわせる、ごまかす、そらすこと、を示唆しているようである。「酒で気を紛らす」こと飲酒にあたるものが遊びや慰みなのである。つまり「遊び」には目的があり、その目的が気晴らし（退屈しのぎや気分転換）であり、心をなごやかにすることである。かくして「なぐさみ」としての遊びとは、その前提に「楽しくない気分」がまずあり、その気分をすりかえることを意味している。慰みとしての遊びは、心を楽しませる前に、「楽しくない気分」「心」が存在していることが大前提で、その否定的感情を忘れることを目的とする対処療法的な、消極的な手段・措置のようになっている。

「慰み」として遊びの例として挙げられているのは、狩猟（狩）や音楽（管弦）や詩歌である。あるいは宴会や舟遊び、遊戯である。これは平安時代の貴族階級の源氏物語や竹取物語の世界などでの遊びの世界である。「狩り」とは、①山野で鳥獣を追いかけとらえること、特に鷹狩り（鷹狩りとは、飼いならした大鷹やハイタカや隼などの鷹を山野に放って野鳥や小獣（ウサギなど）を捕らえさせる狩猟、鷹野、放鷹のことである。）②山野に出て、花・紅葉など動植物を採集したり、鑑賞したりすること「桜狩り」「紅葉狩り」、である。また「管弦」とは、（詩文・和歌に対する）音楽、楽器を演奏すること、特に雅楽を演奏すること、またその音楽、または雅楽で、舞を伴わず管・弦・打楽器による合奏のみで行なう演出法のこと、である。「詩歌」は、漢詩と和歌のこと。「宴会」とは、酒食を設け、飲み食いしながら歌舞などをして楽しむ集まり、酒盛り、うたげ（宴）、えん（宴）である。「舟遊び」は、涼を楽しむ目的などで、船に乗って水上で楽しむこと、船逍遥である。このように、「慰み」としての遊びは、社会階層によってすでに固定された様式の遊びとなっているのである。

「慰み」としての遊びは固定化された行動様式となっているようだが、「遊び」の意味に関して、狭義の意味であるのが、「遊興」としての遊びである。「遊興」とは、遊び興ずること、遊び楽しむこと、面白くあそぶこと、である。特に固定化された様式の意味では、「遊里・茶屋・料理屋などで（飲食して）遊ぶこと」「酒色や賭博に興じること」である。「飲酒・かけ事・色事などにふける（好んですること）」とも書かれている。「料理屋や待合などで、仲居などをはべらせながら飲み食いなどをして時間を過ごすこと」あるいは「家庭外で飲み食いする行為」すべてである。

「遊里」とは、遊女のいるところ、いろざと、くるわ、遊郭のことである。「いろざと（色里）」とは、いろまち（色町・色街）のことで、遊女屋や芸者屋が集まり、遊興のために人々の集まる場所、花柳街、くるわ（郭）である。遊郭とは、多数の遊女屋が集まっている一定の地域、（明治以後は、）貸座敷営業が許された地域、のことである。花柳街（花柳界）とは、芸者や遊女のいる町、芸者町、花街、はなまち。花柳とは、花街柳巷の略で、芸者や遊女または遊里や遊郭のことである。

「遊女屋」とは、遊女を抱え置いて客を遊興させることを業とする家、女郎屋、妓楼、青楼、揚屋（遊里で遊女屋から遊女を呼んで遊ぶ家）、置屋（芸娼妓を抱えておく家。自分の家では客を遊興させず、揚屋・茶屋からの注文に応じて芸娼妓をさしむける。）貸座敷（公娼が妓楼の座敷を借りて営業する意、明治以後の名称。）、のことである。

「遊女」とは、①宿場などで歌舞によって客を楽しませ、また枕席（寝具、ねどこ）に侍する（女が男の意に従って共寝・同衾をする、夜伽ヨトギをする）のを業とした女、あそびめ、遊君②遊郭が公許されてからの公娼・私娼の称、女郎、娼妓（公認された売春婦）、遊郭にいて客の相手をした女

性、のことである。「芸者」とは、歌舞や音曲（三味線）などで宴席・酒席に興を添えるのを職業とする女性、芸妓、芸子のことである。「仲居」とは、遊女屋・料理屋などで客に応接しその用を弁ずる女中、料亭などで客の接待をする女性、のことである。

「茶屋」とは、客に飲食・遊興させることを業をする家のことである。江戸時代、上方の遊里で、客に芸者・遊女を呼んで遊ばせた家のことである。「待合」とは「待合茶屋」のことで、客が芸妓などを呼んで飲食・遊興をする茶屋である。客と芸者に席を貸して遊興させる所である。

このように、「遊興」としての遊びとは、要するに、遊郭で男が遊客として遊女・芸者を相手に飲食して遊ぶ（男の意に従って共に寝る）ことのようなものである。江戸時代までのことではあるが、明治以降も同様なことが行なわれていた（いる）ようである。この遊興としての遊びは、主語（行為する主体）が「男」であり、商いの中で、客としての男が遊女を相手にして行なう飲食・男女関係のことなのである。

また「遊興」としての遊びは、酒色や賭博、あるいは飲酒・かけ事・色事などに興じることである。「酒色」とは、飲酒と女色（色事）のこと。女色は、女との情事、いろごと、男が女と交わす情事のことである。色事とは、男女間の恋愛や情事に関する行為のことである。要するに、「遊興」としての遊びは、男の興じる「飲む、打つ、買う」（大酒を飲む、ばくちを打つ、女を買う）の放蕩・道楽とされるものである。そしてこの「遊興」としての遊びは、単にそれを「する」「おこなう」だけのレベルではなく、「にふける」とか「におぼれる」とか「好んでする」「身をいれる」など、一つのことだけに異常なまでに心を奪われているさまを表現する動詞が使われることがよくあり、その結果として「身をもち崩す」や「身持ちを崩す」などと表現されることになっている。男の過剰なる道楽が、また定型化された道楽「飲む、打つ、買う」が、「遊興」としての遊びとなっているのである。

この「遊興」として遊びの延長線上に、もうひとつ「遊女」としての遊びの意味が形成されている。「遊び」は、則「あそびめ（遊び女）」を意味する場合があるのだ。「遊び女」とは、管弦・歌舞などで人を楽しませ、酒席などの興を取り持ち、また色を売る（売春する）女、遊女の類、浮かれ女、娼妓、遊び者のことである。遊客としての男と遊女としての女の男女関係に基づく「遊び」が、「遊女」としての遊びとなってしまうているのだ。遊びが、女（遊女・売春婦）を買うことの用法として、今現在も死語にならずに日本語に残っているようだ。

「遊び」が、仕事や勉強と関連づけて定義している意味もある。「仕事がないこと、暇なこと」「仕事ができなくひまなこと」「仕事や勉強の合い間、遊び時間」「仕事や勉強をしないこと」などの系列である。[仕事のためでなく、娯楽・買物などのために]とか[何も仕事をせず（職業を持たず）]、[何も職業をもたずに][直接生業にかかわりの無い][仕事をしないで][職が無く][定職がなく][生業を持たずにぶらぶらと]時間を過ごすことを指示している用法である。つまり時間感覚と関連する遊びの意味であり、仕事時間・勉強時間ではない遊び時間という時間観である。特に「仕事・職業・生業」の対立概念としての「遊び」という用法である。この「遊び」は暇（ひま）と表現されることが多いのだ。

「ひま」とは、①物と物との間の透いたところ、すきま、すき②継続する時間や状態のとぎれた間、のことである。あるいは（連続した動作の間のできる、余裕のある時間の意）①ある物事にふりむけることのできる時間、またあることをするのに必要な時間②仕事などにしばられない時間、自由に使える時間、またそのような時間をもつこと③休暇、休みなどである。①継続する動作などの合間に生じるわずかの時間②事をするための一定の時間③自由に使える時間④休暇、休みなど、である。①今しなければならぬ仕事などが無くて、自分の好きな事が出来るのんびりとした時間や状態（忙しく

ない時間) ①仕事や義務に拘束されない時間、自由な時間(すべきことがなくて自由にでき時間)
②休み、休暇③何かをするのに必要な時間④動作や状態の絶え間、時間的な切れ目、である。

この「ひま」としての遊びの意味は、対立概念である「仕事・職業」の意味づけに相関している。現代社会・近代社会では、仕事時間が無徴(無標)の時間であり、それに対してひま(暇)は有徴(有標)の時間となっており、遊び時間・休み時間・自由時間・非拘束時間・余暇時間は特別な一時的な時間となっている。とりわけ実社会のなかで仕事時間が肯定的・公定的・公正的な時間だとみなされている限り、その反対概念である遊び時間は、否定的・消極的・マイナスな時間(あるいは剰余の時間)として意味づけされるのである。

また「勉強」と遊びの関係は、仕事とは別に考えなければならないだろう。仕事=勉強として仕事対遊びの対立関係と同様に、勉強対遊びの対立関係を一般論として考えることはできない。それは「遊び」の意味の中に、たとえば「遊学」の用語に表れているように、他の土地に行って勉強するということが含まれている場合があるからだ。遊びと勉強が対立概念であるとする常識的判断とは別に、遊びの意味には「勉強・学問・勉学・修学」の意が含まれているのである。「勉強・学問・勉学・修学」と遊びを対立させずに、その中の遊びの要素を見直すことが必要なのかもしれない。

遊びの意味の中には、「ゆとり」と表現されている意味が含まれている。いくつかの系列の「ゆとり」の意味がある。「気持のゆとり、余裕」「ゆとりのあるふるまい、物事にゆとりのあること」「機械の結合部分にあるゆとり、余裕」などである。「ゆとり」とは、余裕のあること、窮屈でないこと、空間的・時間的・経済的・精神的に必要以上のあまりがあって、窮屈でないこと、何かをしたあとにまだ自由に出来る空間・時間・気力・体力などが有ること、くつろぎのことである。「ゆとり」としての遊びは、ある意味「無駄」のことである。「無駄」の効用としての遊び観なのである。無駄や、かきが無いこと、役に立たないこと、益のないこと、効果・効力がないこと、を評価することが「ゆとり」としての遊びなのである。無用の用としての「無用」の意味の効用を認めるのが「ゆとり」としての遊び観である。有る意味ここに「遊び」の真骨頂が見られるが、効用主義を超えているわけではない。

以上垣間見てきたように、日本語の「遊び」の意味においては、現実の「俗」世界の意味秩序から離脱する可能性があるものはあまり多くない。「慰み」としての遊び、「遊興」としての遊び、「遊女」としての遊び、「ひま」としての遊び、「ゆとり」としての遊び、しかりである。「慰み」としての遊びにおいては、気分転換を目的とした手段が遊びとなっているのだ。この遊びはそれ自体が目的となっているものではない。その具体的な例においても「慰み」の遊びの内容は、実生活の中で既に決まった行動様式となっているのだ。「遊興」としての遊びにおいても、その具体的な行動様式は固定されている。酒色や賭博である。それも世俗的な遊廓などの存在の中での「遊興」であり、風俗営業における誘客の男が行動主体となっているのだ。「遊女」としての遊びとは、この遊客の男が遊廓で「遊女」と遊ぶことなのである。「ひま」としての遊びは、仕事中心の実生活における残余時間である遊び時間のことである。仕事時間を越える異世界としての時間のことでなく、仕事時間を第一に措置した上での残余として、マイナス評価された時間が余暇時間(ひま)である遊びである。「ゆとり」としての遊びは、一見、実世界の効用主義を超えるように思われるが、無用の用を唱えている点で、効用主義を超えているわけではないのだ。

その中で、広辞苑の⑥文学・芸術の理念として) 人生から遊離した美の世界を求めることがある。現実の人生から遊離して、求めるべき「美の世界」を想定しているようだ。芸術・文芸の耽美主義・唯美主義としての「遊び」の世界である。「美のための美」「芸術のための芸術」そして「遊びのため

の遊び」を主張するのだが、文学論にとどまっているのが現実である。

2-2 日本語「遊ぶ」について

次に国語辞典に載っている「遊ぶ」の意味を確認することにする。

広辞苑：遊ぶ「[自五]日常的な生活から心身を解放し別天地に身をゆだねる意。神事に端を発し、それに伴う音楽・舞踊や遊楽などを含む。①かぐらをする。転じて、音楽を奏する。(宇津保物語) ②楽しいと思うことをして心を慰める。宴会・舟遊び・遊戯などをする。(万葉集、伊勢物語) ③狩をする。また、野山などを気楽に歩きまわる。遠出をして風景などを楽しむ。(古事記、万葉集) ④子供や魚鳥などが無心に動きまわる。(古事記、土佐日記、枕草子) ⑤他の土地に行き風景などを楽しむ。また、学問などのために他郷に行く。⑥生業を持たずにぶらぶら暮す。仕事がなくひまでいる。⑦金・土地・道具などが利用されないでいる。(今昔物語集) ⑧酒色やばくちにふける。また、料亭などで遊興する。(東海道中膝栗毛) ⑨(他動詞的に用いて)もてあそぶ。からかう。(東海道中膝栗毛)

明鏡国語辞典：遊ぶ「①勉強や仕事を離れて好きなことをして時間を過ごす。(楽しげにふるまう意で動物にも転用する。) ②飲酒・かけ事・色事などにふける。遊興する。「盛り場で遊ぶ。遊び金。遊び歩く。」 ③仕事や勉強など有意義なことをしないで(または、定職などが得られなくて)ぶらぶらする。遊び暮らす。また、学生が大学などの籍が得られない状態で過ごす。④《「～にー」の形で》他の土地に行ってそこの風物などを楽しむ。遊歴する。また、他の土地に行って勉強する。他郷に学ぶ。遊学する。⑤場所・機械・資金・労力などが有効に使われないでいる。⑥物事の処理や作品の制作などに当たって、ゆとりをもってふるまう。また、興の赴くままに対処してまじめさを失う。⑦野球で、打者の打ち気をそらすために、投手が故意にストライクを避けてボールを投げる。語法：楽しむ意の他動詞としても使う。

デジタル大辞泉：遊ぶ「①スポーツ・趣味など好きなことをして楽しい時間を過ごす。②何もしないでぶらぶらして時を過ごす。決まった仕事・職がなく暇でいる。③飲酒・色事・ギャンブルなどに身をいれる。遊興する。④労力・機械・土地などが有効に使われずに捨て置かれる。⑤(「・・・にあそぶ」の形で)見物や勉学のために他の土地へ行く。旅行する。遊学する。⑥野球で、投手が打者のねらいをさぐったり、打ち気をそらしたりするために、わざとボールになる球を投げる。⑦相手をもてあそぶ。からかう。⑧詩歌・管弦などを楽しむ。」

新明解国語辞典：遊ぶ「①(命令・強制や義務からではなく)自分のしたいと思う事をして、時間を過ごすこと。(狭義では、遊興や出歩くことを指す。) ②仕事をしないで時を過ごす。(職が無く、ぶらぶらしている。)(利用されない。) ③学芸の修業のため、他郷へ行く。」

以上の国語辞典における動詞「遊ぶ」の意味をまとめてみると以下のようなになるだろう。

遊ぶ ①かぐら(神楽)をする(神前で歌舞を奏する)
 ②音楽を奏する(詩歌や管弦を楽しむ)
 ③心を慰める(遊戯・宴会・舟遊びをする)
 ④狩をする(山歩きをする、遠出をする)

- ⑤風景を楽しむ
- ⑥(子供や動物が)無心に動き回る
- ⑦他郷に行く(遊歴する)(旅行する)(出歩く)(遊学する)
- ⑧ぶらぶら暮す(仕事・定職がなく、ひまでいる)
- ⑨有効に使用されないでいる(場所・土地・機械・資金・労力などが)
- ⑩遊興する(酒色や博打にふける)
- ⑪もてあそぶ(からかう)
- ⑫好きなこと(したいと思うこと)をして楽しい時間を過ごす
- ⑬何もしないで時を過ごす(有意義なこと・仕事をしない)
- ⑭ゆとりをもってふるまう
- ⑮興の赴くままに(興に任せすぎで)対処する(まじめさを失う)

「遊び」という名詞と比べて、同じ意味もあるが、それとは異なる意味も見出せるだろう。その中で、最も注目し値する差異は、広辞苑の最初に書いてある意味である。そこでは、次のように説明されている。

広辞苑：遊ぶ [[自五]日常的な生活から心身を解放し別天地に身をゆだねる意。神事に端を發し、それに伴う音楽・舞踊や遊樂などを含む。

ここには「遊ぶ」の意味における「聖なる世界」(意味秩序)が見て取れる。「遊ぶ」とは、日常世界(俗なる秩序)から離れ「別天地」(聖なる世界)に身をゆだねることなのである。端を發したとさせる「神事」は、①かぐら、なのだろう。かぐら(神楽)とは、神遊び(かみあそび)のことであり、神前で歌舞を奏すること、神を祭るために神前で奏する舞樂、である。かむくら(神座)の転とされる。宮中の神事芸能である御神楽(みかぐら)と民間の神事芸能である里神楽(さとかぐら)(おかぐら)がある。御神楽は、天皇家の中に閉じ込められた神事であり、一般人の世界ではなくなっている。里神楽は民間人のものであるが、各地の神社で行なわれているお神楽は、現在、人々の中で日常生活から解放する神遊びとして、どのくらい機能しているのだろうか¹¹。

『ブリタニカ国際大百科事典』の「遊び」の項目には「日本の芸能音楽用語。古くは「神遊び」などという言葉が示すように、神をもてなすための神事やそれに付随する芸能全体をさしていたと考えられる。その後平安時代にはやや限定的に樂舞を演じて楽しむことを意味し、「御遊(ぎょゆう)」ともいわれた。当時の宮廷社会には、定められた年中行事や儀式とは別に、「あそび」と称する饗宴があり、そのありさまが『源氏物語』や『榮華物語』などの平安文学に叙述されている。なお、最も狭義には管絃の合奏をさす。」という記述がある。

このほかに、「遊び」には見られなかった意味での「遊ぶ」の意味で顕著なのは、⑤風景を楽しむ⑥(子供や動物が)無心に動き回る⑦他郷に行く(遊歴する)(旅行する)(出歩く)(遊学する)、である。これらは、すべて俗世界における行動である。日本語の「遊ぶ」の中には、遊ぶということで「風景を楽しむ」ということも含まれているのである。また、遊ぶとは、「⑥(子供や動物が)無心に動き回る」ことも意味しているのだ。そして遊ぶとは、「⑦他郷に行く(遊歴する)(旅行する)」ことが意味されている。

11 2010年12月24日(金)15:15-16:00のNHK総合の番組「ろーかる直送便」神楽烈々(舞と格闘する若者たち)[ふるさと発スペシャル・NHK広島制作・著作]で、広島県安芸高田市美土里町の「神楽ドーム」や横田神楽団、陰陽神楽競演大会の紹介がなされていたので、完全に廃れたわけではないようだ。

また、遊ぶには、⑨有効に使用されないでいる（場所・土地・機械・資金・労力などが）、という意味がある。この場合、遊ぶは否定的な意味が込められている。有効に使用されることが、肯定されているのだ。遊んでいるのはいけない、もったいないという実生活における効用主義の一つである。

2-3 日本語「遊」について

最後に、漢字の「遊」が持っている意味について見てみよう。

漢字源：遊「① {動・形} あそぶ。きまった所にとどまらず、ぶらぶらする。旅をしてまわる。一定の住まいや定職がないさま。「行遊」「遊民」「遊子（旅人）」（「遊俠」。② {動} あそぶ。好きなことをして気らくに楽しむ。「遊楽」「遊戯」。③ {動} あそぶ。定着した住居を離れてよそに出る。「遊学」。④ {動} いったり来たりしてつきあう。「交遊」。⑤ {動} あそばす。よりそって動かす。「遊目」「遊意」。⑥ {動} 水にぶらぶらと浮く。転じて、泳ぐ。「遊泳」。国①あそぶ。音楽や舞をして楽しむ。②あそび。ぶらぶらと動くだけのゆとり。③野球で、「遊撃手」の略。「三遊間」。

《解字》会意兼形声。原字に二種あって、一つは「辵+子」の会意文字で、子どもがぶらぶらと水に浮くことを示す。もう一つはその略体を音符として、吹き流しの旗のかたちを加えた会意兼形声文字（遊の右側の字）で、子どもが吹き流しのようになり、ぶらぶら歩きまわることを示す。遊はそれを音符とし、水を加えた字。遊は、游の水を？（足の動作）に入れかえたもの。定着せずにゆれ動くの意を含む。

新漢語林：遊「①あそぶ。アたわむれる。あそび楽しむ。「遊戯」イ気ままに楽しむ。野山などを気ままに歩き回る。「遊歩」ウ家をはなれて他郷に行く。修学や仕官などのため他国へ行く。「遊子」「遊学」エ落ち着き所がなくぶらぶらする。官職・職業などにつかず、ひまでいる。「遊魂」「遊民」オ交わる。つきあう。「交遊」カあちこちをめぐって説く。説きまわる。「遊説」②あそび。③ともだち。友人。朋友。④おとこだて。「遊俠」⑤⇒游。ア泳ぐ。「遊泳」イ浮かぶ。「浮遊」国：①あそばす。おこなう・するなどの敬語。②あそび。すぎび。ア奏楽の古語。音楽が遊びのおもなものであったのでいう。イ酒色の楽しみ。

これまで見てきた「遊び」や「遊ぶ」には見出されなかった意味として、④{動}いったり来たりしてつきあう。「交遊」。⑤{動}あそばす。よりそって動かす。「遊目」「遊意」。⑥{動}水にぶらぶらと浮く。転じて、泳ぐ。「遊泳」。や、オ交わる。つきあう。「交遊」カあちこちをめぐって説く。説きまわる。「遊説」②あそび。③ともだち。友人。朋友。④おとこだて。「遊俠」⑤⇒游。ア泳ぐ。「遊泳」イ浮かぶ。「浮遊」、である。

《解字》での説明が興味深いものである。「原字に二種あって、一つは「辵+子」の会意文字で、子どもがぶらぶらと水に浮くことを示す。もう一つはその略体を音符として、吹き流しの旗のかたちを加えた会意兼形声文字（遊の右側の字）で、子どもが吹き流しのようになり、ぶらぶら歩きまわることを示す。遊はそれを音符とし、水を加えた字。遊は、游の水を辵（足の動作）に入れかえたもの。定着せずにゆれ動くの意を含む。」となっている。1が、「子どもがぶらぶらと水に浮くこと」の意味で、今まで出てこなかった意味である。2. が「子どもが吹き流しのようになり、ぶらぶら歩きまわること」の意味である。「遊」の中の「子」が、ぶらぶらすることが、原義なのである。さらに、遊には、つきあうこと、交わること、ともだち、という意味が含まれているのだ。

以上の遊もすべて俗なる日常生活における行動である。1で見てきた「遊」の世界が「俗」なる世界と対立するものであったのに対して、日本語の「遊び」の世界は、ほぼ「俗」なる世界に属するものであり、聖なる世界に身を置くものでもないし、「俗」なる世界を離れることはないのである。

3. 西洋語の「遊び」論

1で見てきた西洋語の「遊び」論の「遊び」とは、英語 play, 独語 Spiel, 仏語 jeu, 蘭語 spelである。蘭語の spel の英訳は play, performance, game, deck, set で、ゲーム、プレーである。

ドイツ語の Spiel の英訳は game, play, match, gambling で、ゲーム、プレーである。

フランス語の jeu の英訳は game, play, acting, pack で、遊び、競技 play, 勝負事、賭、演技である。

以下では、英語の play を西洋語の代表として詳しく見てゆくことにする。

play:小学館ランダムハウス英和大辞典 1. 劇、戯曲、脚本。2. 劇の上演、芝居、演劇。3. 遊び、娯楽、気晴らし。4. 冗談、ふざけ、戯れ、いたずら。5. しゃれ、地口。6. 競技、試合、勝負。7. 競技（演技、試合）のやり方。8. (競技・演技などの一つ一つの) 動き、プレー。9. 順番 10. 賭け事、賭博。

play:(Longman Dictionary of Contemporary English)1.THEATRE a story that is written to be performed by actors, especially in a theatre, 2.AMUSEMENT things that people, especially children, do for amusement rather than as work, 3.EFFECT the effect or influence of something, 4.ACTION IN A GAME OR SPORT a)the actions of the people who are playing a game or sport, b) one particular action or set of actions during a game.

play (v):1.CHILDREN when children play, they do things that they enjoy, often with other people or with toys. 2. SPORTS/GAME a) to take part or compete in a game or sport. b) to use a particular piece, card, person etc in a game or sport. c) to take a particular position on a team. d) to hit a ball in a particular way or to a particular place in a game or sport. 3. MUSIC to perform a piece of music on a musical instrument. 4. RADIO/CD ETC if a radio, CD etc plays, or if you play it, it produces sound, especially music 5. THEATRE/FILM a) to perform the actions and say the words of a particular character in a theatre performance, film etc. b) if a play or film is playing at a particular theatre, it is being performed or shown there. 6. Play a part/role to have an effect or influence on something. 7. Play ball a) to throw, kick, hit, or catch a ball as a game or activity. b) to do what someone wants you to do play ball, preferring to remain independent. 8. PRETEND to behave as if you are a particular kind of person or have a particular feeling or equality, even though it is not true.

play:(Oxford Dictionary of English) (v)1.engage in activity for enjoyment and recreation rather than a serious or practical purpose, engage in (a game or activity) for enjoyment, amuse oneself by engaging in imaginative pretence. 2. take part in (a sport) on a regular basis. 3. Be cooperative. 4.represent (a character) in a theatrical performance or a film. 6. Perform on (a musical instrument).7. Move lightly and quickly, so as to appear and disappear. 8. Allow (a fish) to

exhaust itself pulling against a line before reeling it in.

(n)1. activity engaged in for enjoyment and recreation, especially by children. 2. The conducting of a sporting match. 3. a dramatic work for the stage or to be broadcast. 4. The space in or through which a mechanism can or does move. 5. Light and constantly changing movement.

Play: ジーニアス英和辞典 (動) ①. 遊ぶ、2. 競技する、3. 演奏する、4. 芝居をする、(名) 1. 劇、演劇、芝居、戯曲、脚本、2. 遊び、遊戯、3. 競技(試合)すること、4. (競技の) 順番、5 a. 行為、態度、対処の方法、5 b. やり方、6. 賭け事、ばくち、7. 活動、8. ちらつき、9. 動きの自由、ゆるみ、

以上で見てきたように、英語のplay(n)とは、まずもって「劇、演劇、芝居、戯曲、脚本」のことである。そして「遊び、遊戯、娯楽、気晴らし」である。さらに「競技、試合、勝負」なのである。Play(v)では、その後、音楽を演奏する、も入っている。

要するに、西洋語の「遊び」=playとは、第一に「劇、演劇、芝居、戯曲、脚本」を意味する概念なのである。そして第二に「遊び、遊戯」を意味し、さらに「競技、試合、勝負」を意味する概念なのである。

西洋語「遊び」のもう一つの英訳であるgameの意味は、ほぼplayと重なっており、遊び、遊戯、娯楽、ごっこ、ゲーム、試合、競技、勝負、競争のことであるのだが、そこには「劇、演劇、芝居、戯曲、脚本」の意味は見出せないのである。

4. 終わりに

3で見てきたように、西洋語の「遊び」=playとは、第一に「劇、演劇、芝居、戯曲、脚本」を意味する概念なのである。このことは、1で見てきた「遊び論」に関して、あることを気づかせてくれるものである。1で見てきた「遊び」の定義(1自由、2実生活外の虚構、3没利害、4時間的・空間的に分離、5特定のルールへの支配、6参加者の自発性、7緊張と歓喜の感情、8未確定の活動)に関して、これが「聖なるもの」の定義に酷似していることは多田道太郎(訳者解説)においても指摘されている。だがこの「遊び」の定義が、実のところ、play(演劇)の定義と瓜二つであることは、まだ気づかれていないのではないか。

西洋語の「遊び論」が実のところ「演劇論」であることは、3で見てきたように西洋語の「遊び」=playの第一義が「劇、演劇、芝居、戯曲、脚本」であることに気がつけば何の不思議はないのである。西洋語は「遊び」=play=「演劇」である。つまり「遊び」と「演劇」は同義語なのである。

かつて現象学的社会学社A. シュッツは、多元的現実論を展開した¹²。至高の現実である日常生活世界(の意味領域)とは別の意味領域(現実)として、夢、空想、芸術、宗教、科学、狂気などの世界を挙げていた。この弁でいけば、「演劇」の世界は、日常生活世界とは別の現実と考えられるのである。そして「演劇」の世界は、上で見た「遊び」の定義の世界とみなすことは容易なのである。

日本語の「遊び」の世界には、「演劇」の要素があまり含意されていない。(その唯一の例外が「神楽」であるが、それは一般の人々の「遊び」の世界ではなくなっている。)このことが意味している

12 A. シュッツ 1962.

のは、日本語の「遊び」の世界が、徹頭徹尾、俗なる世界に留まっており、西洋語の「聖なる世界」である遊び=play=演劇に超越することがほとんどない、ということである。「聖なる世界」も「遊なる世界」もない日本語の「遊び」の世界は、俗なる世界のみの世界であることになる。はたして、このことは、日本社会に何をもたらしているのだろうか。

文献リスト

- 井上俊『遊びの社会学』世界思想社1977
- 井上俊・その他編『仕事と遊びの社会学』（岩波講座現代社会学20）岩波書店1995
- M.エリアーデ（1957）（風間敏夫訳）『聖と俗：宗教的なる物の本質について』法政大学出版局1969
- R.カイヨワ(1939)（小苺米）『人間と聖なるもの』せりか書房1969、（塚原史ほか訳）せりか書房1994
- R.カイヨワ(1951)（内藤莞爾訳）『聖なるものの社会学』弘文堂1971、ちくま学芸文庫2000
- R.カイヨワ(1958)（清水幾太郎・霧生和夫訳）『遊びと人間』岩波書店1970、（増補版）（多田道太郎・塚崎幹夫訳）講談社1971、（増補改定版）講談社文庫1973、講談社学術文庫1990
- A.シュッツ（1962）（渡部光・その他訳）『社会的現実の問題』2マルジュ社1984
- フリードリヒ・フォン・シラー（1795）（小栗孝則訳）『人間の美的教育について』法政大学出版局1972.
- 多田道太郎『遊びと日本人』筑摩書房1974、角川文庫1980
- E.デュルケーム（1912）（古野清人訳）『宗教生活の原初形態』上下、岩波書店1975.
- P.L.バーガー（1967）（藺田稔訳）『聖なる天蓋』新曜社1979
- J.ホイジンガ（1938）（高橋英夫訳）『ホモ・ルーデンス』中央公論社1963、（普及版）中央公論新社1971、中公文庫1973.（里見元一郎訳）河出書房新社1974.（新装版）1989.