

## 【個人研究】

# 遊びの世界志向性

角田 巖

## “ Play ” and the Gaining of Recognition in the World

Iwao Tsunoda

Giving a clear definition to the word "play" is a difficult task as it has such a broad meaning. This is because the fundamental spirit of the concept of "play" is essentially one of freedom and liberation.

Originally, human beings lived in a natural environment.

Gradually, however, people began to remove nature from their own view of human existence, and began creating their own world.

For this reason, a distinction was formed between the natural world and the human world. However, deep down inside our hearts, we still yearn for nature.

It is through playing that we pursue the natural world and try to satisfy these yearnings. It is at such times that we are able to achieve a peaceful harmony between our world and the world of nature.

### 遊びの意味の傾向性

遊びという言葉は、人の一生の間に様々な意味で使われる。また、歴史的にも、古事記に皇子、天若日子の葬儀としての「魂呼びび」の意味として用いられるなど、時代によっても返還を遂げてきた。現代では、レクリエーション、レジャー、パカンス、ゲーム、娯楽、趣味、アウトドアなどともかかわりながら、その意味はますます混迷を深めている。そのため、遊びを一括的に意味づけたり、定義づけることは困難である。しかしながら、遊びに関する多彩なメタ言語を整理、分析することによって遊びの意味の現代での傾向性をうかがい知ることが出来よう。そこで、遊び論についての著書、論文、対談などから遊びについての意味や要因を記述したものを取り出

し、手を加え、並べてみた。

A 1 , カオス、原初、混沌未分

多田は、荘子から敷衍として「何をすることも自由であるし、何もしないのも、自由である。このとりとめもない未分の状態。ここに、私たちの遊びの、原初的な—ということは基本的な姿がたちあらわれていると思うのだ。いわば混沌未分の遊びといおうか。いや、遊びのそもそもが、この混沌未分ということにあるのではないか。」<sup>1</sup>と述べている。

A 2 , 生氣、生の躍動、愉快、陽気、騒ぎ、喧噪、感興、ときめき、満悦、彷彿

A 3 , 覚醒感

エリスは、「覚醒水準を最適状態に向けてたかめようとする欲求によって動機づけられている行動」<sup>2</sup>と遊びを定義づけている。

A 4 , 夢中、関与

ゴフマンによれば、ゲームを面白くしている要素は、プレイヤーのゲームへの自発的な

---

\* つのだ いわお 文教大学人間科学部人間科学科

関与 ( involvement ) であると言う3。

A 5 , くつろぎ、リラックス、ストレス解消、憂さ晴らし、暇つぶし

B 1 , 無為、無心

荘子の、永遠なるものと一体になり、虚心に世界の動きを受け入れる精神を適用している。

B 2 , 無用の用

人間の功利的な見地からでは無用と思えることも、世界、自然の大局からみると意味がある。遊びのおおらかな意義が讃えられる。

B 3 , 休止・休眠状態、役立っていない状態

B 4 , 失業中

B 5 , 怠惰、怠け、「創造的怠惰」(ローレンツ・ストウッキ) 4

C 1 , 間、隙間、間隙、余地、余白

デビニョーは、これを「不在の瞬間」、「精神の避難所」、「割れ目」と表現している。

5

C 2 , 余裕、ゆとり

C 3 , 未完成、し残し、すき・ぬかり、手抜き

D 1 , 漂泊、漂流、放浪、彷徨、徘徊、逍遙、たゆたい

D 2 , 興の向くまま、気まま、勝手

D 3 , 非合理

遊びの行動には、必ずしも合理的根拠に基づいているとは限らない。

E 1 , 非拘束、自由、解放、軽快、伸びやか、融通無碍、とらわれないこと

E 2 , 自己解放、自己実現、主体(性)、自主性、主役、主人公

特にレクリエーションやレジャーでは、その機能として「自己実現」が指摘される。

遊びは、世界への主体的な取り組みであるが、子どもにとっては世界での主人公として行動する舞台になる。

E 3 , ( E 2 の活動として ) 芸能、文芸、スポーツなど

F 1 , 離脱、脱出、脱線、逸脱

F 2 , 逃走、逃避

F 3 , 変節、無節操、スカシ、ズラシ

スカシ、ズラシは、直接的表現を避け、曲折することにより微妙なニュアンスを浮上させる。

F 4 , 多義性、拡散性

遊びは、一つの意味、方向に限定せず、多様な有りようを肯定する。

F 5 , 非体制、非体系、非構造、非連続

デビニョーは、「社会の働きを助けるいかなる役割の行使にも還元されない現象」6と言い表し、横山は、「遊戯は、構造に対してゆるやかで有効な解除機能をはたそうとする」7と指摘している。

G 1 , 非日常性(体験) 時空間の異次元性

G 2 , 仮象、仮構、虚構、イリュージョン

遊びは、重い人生の責任の道程を中断し、そこに軽やかな生のつかの間の喜びをもたらす。フィンクは、この動因として仮象性を選定した。イリュージョンについては、寺山修司は、「遊びというものは、イリュージョンだと思っている。結局フィクションしかない」8と規定し、現実とフィクションとのまぎらわしい交差の中で、きちんと両者を見分ける者が遊ぶことができるとしている。アンリオは、遊びを成立させている要因の一つとしてのイリュージョンは、「これから遊ぶのだということを描定すること」9であると説明している。仮象性の設定ということになる。

G 3 , 創造性、想像性

H 1 , 不確実性、決定不能性、予測不可能性、宙づり、サスペンス、謎、意外性

アンリオは「とにかくある事項のなかに遊びが存在するのは、そのものの働きのなかに、未決定な余裕の幅がしのび込んだときである」10ととらえている。あるいは「あらかじめ知ってはいない冒険に身を投じること」11

H 2 , 予想的中

H 3 , 新奇性、好奇心、興味、挑戦、未知への冒険、探索

I 1 , 偶然

I 2 , 僥倖、恩寵

西村は「遊びにあって勝利とは、中略、ひとつの贈与である。ひとは、遊びのために、

すなわち、遊びの僥倖のために遊ぶ。いっさいの遊びは、原理的には、遇運との戯れである」<sup>12</sup>と説いている。

I 3, 出会い

J 1, 内的目的性、内在目標、目的自体性、即目的性、即時目的、自己目的性

J 2, 無意図性、無根拠

K 1, 財、富の非生産性、無償性

L 1, ズレ・ズラシ、視覚の転移・転倒、価値の転倒

L 2, パロディー

M 1, 意味の空転、ナンセンス

N 1, セルフコントロール、克気、不屈

N 2, ルールへの主体的遵守、スポーツマンシップ、「絆ある自由」(ローレンツ)

このように、遊びの意味は多様に広がっているが、それでもある傾向性を持っている。さらに、遊びの意味の広がりを見るために、遊びの意味に、今それと対立的な意味を二元的に対置してみる。すると、遊びには全く対立的な要因も場合によっては包含していることがある。( )内はその説明。

無為：有為(無為の境地の遊びと活発な行動や機能の遊びがある)

無用：実用(玩具がハイテクの実験室と言われるように実用可)

休止：運動(休止と運動のリズムがある)

自由：拘束(遊びにもルールがある)

非合理：合理(ゲームにはルールの合理性がある)

漂泊：定着(ゲームは限られた時間と空間のなかで行われる)

非日常：日常(遊びは日常の中で行われる)

仮象：現実(仮象と現実との二重性の意識がある)

偶然：必然(例えば、子どもの役割遊びには役割の必然性がある)

カオス：秩序(進行などの秩序がある)

まじめ：不真面目(遊びはこれらを両有している)

夢中：意識(没頭しないと興がそがれるが、一方で遊びだという意識がある)

\* 内目的性：外目的性(両立しない)

\* 多義性：一義性(両立しない)

\* 不確実性：確実性(両立しない)

このように並べたとき、二律背反的遊びの意味が一方だけに自立するとは限らない。どちらかという遊びの意味と考えられている意味のほうにより傾斜していると言える。あるいは、より多く、大きく、広く意味を覆いながらも、対立的な意味をも内包させている場合もある。ただし、\*印の「内目的性」、「多義性」、「不確実性」については、その対立的な事項は排斥し、独自の意味の領海を確保してしているように思われる。

## 遊びの二重性と多次元性

1, 二重性

遊びが確たる定義づけが未完成であり、また、その領域を限定づけるのも困難であるのは、遊び自体が持つ拡散性、侵犯性、解放・自由志向にもよるが、同時に遊びは、現実と仮象の二つの世界にその存在を立脚させているからである。寺山修司はこの点について、この二つの世界にまたがってその二重性を見極めつつ、「マジメを遊び、遊びをマジメにやるような、一つの認識力というか、洞察力というか、そういう目をもった人間を『遊んでる』というべきだ」<sup>13</sup>と述べている。アンリオでは、この現実と仮象との両者の見据えが「距離」という言葉で表される<sup>14</sup>。距離の視線は、遊びへの意識、自覚である。距離が消え、現実と仮象とが一体化した場合には、遊びに溺れるという事態になる。

仮象には、現実の反映としての像としての姿がある。例えば、水に映った樹木の陰である。この像は、木の象であると同時に実在の陰である。このように演劇の遊びでは、役者は芝居のなかの役の演技(仮象)であると同時にその行為は現実の所作である。この点をフィンクは「こうして、現実中存在しつつ、遊びは構成的特徴として真面目な生の仮象的パラフレーズを内に持つことになる。」<sup>15</sup>と述べている。

江戸時代以後、洒落の世界では常に言葉の二重的な絡みが地口、本歌取りなどとして遊ばれてきた。虚は虚として単独に存在するのではなく、実との併存によって生かされてくる。遊びは、現実と仮象との間に生じる揺らめきにその興が生じる。

## 2, 多次元性

従来、遊びは、他の領域の活動と二元的にとられられてきた。ホイジンガー<sup>16</sup>やカイヨウ<sup>17</sup>では、遊びは、時間と空間において独立した次元を持ち、それによって日常と非日常とが対立している。ピアジェ<sup>18</sup>は、「同化」(遊びのポール)と「調節」との相補的機能に基づく学習課程を展開した。サットン=スミス<sup>19</sup>も、遊びは養育文化のストレス解消の緩和機能として注目した。さらに、一般的なレクリエーションやレジャー論では、仕事や日常生活との対比から活動内容や時間軸を基準として説明される。

それに対して、1970年代頃からの遊び論には、遊びが実生活や仕事と融和的観点からとらえられようとしてものが見られてくる。

樋口は、日本人の生活の歴史的観点から、遊びは日常生活に取り入れられ、生活の価値を高めていたと指摘している<sup>20</sup>。また、多田は日本人が遊び下手と言われている理由に、遊びが「日常性や日々のなりわいから遠くは飛翔していない」<sup>21</sup>とあると推量している。立花は、遊びと実生活を分けるヨーロッパの二元的考え方に対して「日本人の遊びと実生活は、ある程度融合している、むしろそれが必要なのではないか」<sup>22</sup>と提起している。さらに、門脇は、「日常生活からの自由」より「日常生活での自由」<sup>23</sup>に遊びの意義を求めている。

このような発想の背景には、現代人の生活が多次元化していることがある。ゴフマンは、人間が同時間内に「主要関与」と「副次的関与」の複数を操作しているという多次元的リアリティに注目した<sup>24</sup>。また、ホールは時間と行為の関連には、モノクロニックな時間(時間の経過に対応して一つづつ行為する)

とポリクロニックな時間(同一時間内に複数の行為を進行する)という観点から多次元的リアリティをとらえた<sup>25</sup>。遊びの時空の視点から長田は、「日常性と非日常性の両フレーム間の緊張関係によって維持される多次元的リアリティ経験であるところにある。従って、自由時間であれ労働時間であれ成立しうる。」と指摘している<sup>26</sup>。

## 転換子

これまでに遊びにおいてその意味を一定の枠内に限定すること、遊びの定義の領域を限定することが非常に困難であることを見てきた。また、日常の世界から時間と空間の次元において分離させて、遊びの世界が設定されるとは必ずしも常なることであるとは限らない。遊びは、絶えずその意味を拡散させ、遊びの解放性と自らの自由の精神を絶え間なくそそぎこんで守り抜こうとする。また、遊びはいかなる場にも、どのような時間にも、様々な活動においても成立することができる。さらには、一つの時間・空間・活動の中に他の活動、思念と共存する事さえ可能である。確かに遊びは、現実の時間と空間を必要とする。しかし、「遊戯世界の空間は、われわれが普通住まう空間へと連続的に移行するわけではない。時間に関しても同様である」(フィンク)<sup>27</sup>。とすれば、どのようなモデル、操作、あるいは魔術によって、この現実界に遊びが出現するのであろうか。この点、竹内の旅について話の一つの示唆があるように思われる。「だが、旅の眩暈はシステムの外にある。旅にできればシステムから逃れられると言うことではない。(中略) 旅先で眩暈をひきおこすのは、土地の人々との結びつきである」<sup>28</sup>。ここでの眩暈とは、遊びに見られるようなめくるめく非日常感覚である。旅という日常からの時間と空間の圏外から出たとしても、そこに遊びが出現するとは限らない。土地の人々との異文化的な出会い、転換子(非日常体験)によって眩暈へとシフトしたのである。

競技場、劇場、様々なゲームに見られるように、遊びは一つの時間と空間を設定して、非日常的な第二の現実の世界を打ち立てることは出来る。しかしながら、必ずしもこのことだけによって遊びの成立の十分要件となるわけではない。遊びが、遊びの場や時間ならびに遊び手の日常と同じ地平に立っている限り、遊びの成立にはより重要な因子が存在すると考えられる。ある行為に遊びの因子が挿入されることによって、現実の行為が遊びへと転換されていくのではないだろうか。この場合、その転換子には、次のようなものが考えられる。「漂流（漂泊）」、「解放」、「非日常性」、「逃走・逸脱」、「仮象」、「ルール」、「偶然」、「多義性」、「不確実性」、「変換」、「意味の空転」、「内目的性」など。

## 開かれた遊び論

### 1, ピュシス・無規定性

遊びは、自由と解放ときに離脱を目指す。例えば、日常からの解放というように。こうした遊びの逸脱性は、現生活、社会、文化においては世界を人間の視点からとらえようとする人間領野の世界観を越えてより広大な自然界をありのままに、連続的にとらえようとする世界観を目指すことから生じると考えることもできる。人間は、人間が生きていく必要上からあらゆる自然界を抽出、選定して人間の用となしてきた。言葉は、人の暮らし、生存にとって大切である点を抽出し、照明し、焦点化することに一つの重要な機能を持つ。そして、人にとってさほど意義のないことは、漠然のままに灰色の空に溶け込ませたままにしてきた。

しかし、他方で人間は、自然の生の全体として存在するものである。人は、人がとらえきれないもの、理解しきれないことから規制されている。自然の驚異や神秘は、古代から現代にいたるまで人を脅かせ、畏敬させてきた。人間界を越えた自然界のカオス、無規定なコスモスへのまなざしは、神話の時代から科学の時代にまで憧憬、あるいは畏怖

しつづけてきた。

ピュシス (physis) は、自然を意味するギリシア語である。この自然は、アナクシマンドロスによれば「無規定なもの (アペイロン apeiron) として「万物がそこから生成し、そこへと消滅する万物の根源 (アルケー arche)」<sup>29</sup>のことである。それはまた生命の元、それ自身が自ら生きる有りようである。ゆえに、誕生・成長・生成を基調としている。この点、アリストテレスは、「けだし、これら『自然的に存在するものども』の各々はそれ自らの内にその運動および停止の原理 [始動因] をもっている」<sup>30</sup>として、外的な力によって動かされる人工と区別し、自己形成力、内発力をピュシスと考えた。自身のうちに運動原理を持つピュシスは、また自身のうちなる目的と動機付けと価値に基づいて動く遊びと限りなく接近する。

### 2, ニーチェ「無垢の戯れ」

ピュシスの「自身のうちに持つ運動原理」は、ニーチェにおいて幼い子どもの動きにあますところなく描かれている。「幼児は無邪気であり、忘却である。一つの新しい端、一つの戯れ、一つの自力で転ずる車輪、一つの第一運動、一つの聖な『然り』の発言である」<sup>31</sup>。自らの発端で開始し、自由に動き回り、自在に転じることの運動とは、遊び以外のなものでもない。渚で、子どもは砂山を作る。波は砂山をさらう。また子どもは作る。このような、あてどない繰り返し、戯れの「生成と消滅、建設と破壊」は、「いかなる道徳的責任を負うことなく」営まれる「永遠に同一の無垢」が広がっている<sup>32</sup>。だから、子どもの遊びは、「軽やかで、愚かしく、愛らしく、動きやすい、ささやかな魂でひらひら舞っている」<sup>33</sup>とうたわれ、ツアラトウストラが涙する歓喜の飛翔である。

ニーチェの存在の戯れは、幼児や芸術家、あるいは神々の偶然の遊び、すなわち世界の永却 (アイオン) の運行の戯れに溯る。

### 3, ハイデッガー「存在の戯れ」

ハイデッガーは、プラトンのアイデアによっ

て分節させられたピュシスを原初の統一的な根源へとたどって、存在への理解を開こうとした。ハイデッガーにとって、ピュシスとは「それはおのずから発現するもの(たとえばバラの開花)自己を開示しつつ展開すること、このように展開することにおいて現象へと踏み入れること、そしてこの現象の中で自己を引き止めて、そこで永くとどまること、簡単に言えば発現し—滞在する支配を言う」<sup>34</sup>。ピュシスは、生きとし生けるもの、森羅万象、自然が隠蔽されている状況から、本来的に存在する有りようへと現出することである。本来的有りようとは、「存在者の存在」であり、「存在が存在としてその中に安らっている」<sup>35</sup>姿である。それは、存在が存在する根拠を存在以外によって与えられるのではなく、存在自らの中に持っているという有りようである。バラの花は何故なく咲くように、咲くが故にさくように、自らの内に根拠と理由を抱いている。それはちょうど内目的運動であり、自身の理由、動因から始める遊びの有りようと等しい。存在は、「脱—(根)底としての遊戯を演ずるのであり、すなわちその遊戯は、命運としてわれわれに有(存在)と根拠とをこっそりと手渡す遊戯である」[( )内筆者]<sup>36</sup>。この存在の戯れは、人がなす遊びとはことなるかもしれないが、戯れそのものについては、「遊戯は《何故》無しにある。それは遊ぶ間は遊ぶ。それはどこまでも只遊戯である。すなわち最高にして最深なることである」<sup>37</sup>というように人間の遊びそのものと変わることはない。また、人間の遊びは、存在の露わな真実であるピュシスと同じ振幅のうちに安らっている。

#### 4、フィンク「遊びと世界開示性」

フィンクは、人間もまたこの世界の時間と空間に生まれ、生成し、消滅する有限的存在者であるとして、「全てを包括する世界の空間と時間の内に現れるものはすべて過ぎ去る」<sup>38</sup>ととらえる。そして、一つの有限的存在者が没し去れば、また新たな誕生があり、回帰する。このピュシスの「世界進行」<sup>39</sup>に

人間もまた接合し、融和している。

さらにフィンクは、ハイデッガーの「世界内存在」を引継ぐ。フィンクによれば、人間の現存在そのものが、「了解する世界内存在であるが、それは、世界が人間に進入している」<sup>40</sup>からである。人間は「世界内の存在者であり、同時に世界関連に先行的に刻印された存在者である」という「世界開示性」<sup>41</sup>を持つ。先行的にとは、「世界が人間の中に進入している」<sup>42</sup>ことを示す。人間は、一つひとつの事物を互いに整序して、この整序づけをどこまでもおし進めて世界を理解していくのではない。「最初の事物を既に世界『内』に存在しており、同様に、認める作用自体が世界『内』へ帰属するのである」<sup>43</sup>。

ところで、世界開示的に現存在する人間の生き方は、死に至るまで、目的の追求、幸福の理想を掲げ生きていく。一方で、世界は「無根拠的」であり、「無目的的」であり、「無目標的」、「無価値的」、「無計画的」である。世界のこのアイオーンの運航と人間の目的的、目標的、価値的、計画的生き方とはずれていく。しかし、世界内存在者である人間は、特有な方法によって世界に位置づけられる。「世界の無意味性が人間的有意味性という内部世界的圏域に反照し、その結果、人間は目的的に規定された行為の内部にいわば避難所を空けて」<sup>44</sup>世界との開けを確保する。この避難所とは、遊びの仮象性という転換子のことである。このとき、遊びは、人間が世界を理解するよすがとなる象徴として人間に訪れてくる。「人間の遊びにおいて世界契機は輝き出る。しかし屈折されて—遊びで交差する。現実性と非現実性の二重性に屈折されている。それ故に、遊びは世界象徴的なものである」<sup>45</sup>。

自由の戦士である人間が、自由への追求の過程において、自らの責任の重荷を背負って、自らを規制していく宿命を持つ。このとき、この自由の闘いに、つかの間の解放と安らぎを遊びがもたらす。しかしながら、遊びは、より世界に開かれた存在意義をもつ。人間は、

無根拠的、内目的な自己完結的な遊びの仮象性によって世界の無根拠的な、無目的な有りようを象徴的に理解できる。合目的、合理的、理知的アプローチのみでは世界の開示を得ることができない。

「人間は - 遊び者として - あらゆる基準と訣別し、無限界的なものに出るとき、その時まさしく最大に世界開示的に実在するものである」46。

#### 5, デュビニョー「彷徨の遊び」

現代においても、遊びが自らの活動とルールのうちにその領分を閉じこめることなく、自らの生成と消滅の自律運動原理を目指すピュシスの根源への方向がある。デュビニョーによれば、現代の社会システムやその権力構造の拘束を逃れて、「遊びが永遠化して、時の経過をものともしないで生き延びている場所が世界には存在する」47。その場所とは、この既成世界に開かれた、社会システムが敷かれているたたずまいとは異なる、広大な領野である。この領野の特徴は、社会の秩序と再生産において安定的に繰り返される「既成のコードの訴訟を示唆する」48ことにある。言語では、世界のすべてを覆い尽くすことが出来ない。また、生活や社会の機能的な考え方、システムティックなアプローチ、合理主義では人間を含む世界を包みきれない。遊びは、人間が覆い尽くせなかったものを含め、さらには、見落としてきたもの、見捨ててきたものに向かう。遊びは、一つの活動、思想では表すことが出来ないが、デュビニョーは世界へと開く遊びの要因をいくつか指摘している。

遊びは、「現代からの《まだ体験していないもの》の先見、不確かな体験を知覚させる」49体験である。具体的には、「祭り」、「芸術の創造」、「さまよう想像力」、「幻覚」、「夢」、「逍遥」、「暇つぶし」があげられている。ことに「彷徨体験」で遊びの世界を象徴的に表現している。彼は遊びをもって、「空間や時間や形態や材料や神々を自由にあやつる」50現代のピュシスを志向している。

しかし、世界や宇宙へと向かおうとする遊びは、同時に「平安のうちには自己実現の場所をもはや見いだせず、広漠として土地のまにまに散らばり、さまようものなのである」51と不定形なものの有りようの宿命的な深淵を暗示している。

#### 6, アクセロス「彷徨の時間」

アクセロスは、人間がテクノロジーによって開拓してきた地球の行く末に不安を持つ。ギリシア時代以来の形而上学と人間至上の視点からの世界観と絶対的とされてきたものへの信に対して疑念を抱く。そして、思惟と行為のための確たる支柱を捨て去り、彷徨の思惟、漂流の思想へと傾斜していく。彼の思想は、戯れのまにまに運航する世界の動きとともに振幅しようとするものである。新しい人間の生き方は、「自分は世界・時間・つまり遊戯と四つに組んだ遊戯者であり、また玩具(=遊戯されるもの)であると、そのように自己を把握することによって」52可能となっていく。アクセロスの遊びは、遊びの独立や領分の確定を目指すものではない。その遊びは、「内 - 世界的であり、時間の内にある。」53というように、まず世界に開かれたものである。それは、ハイデッガーの脱根拠としての存在の戯れを引き継ぐものである。また、アクセロスにとって遊びは、物や、観念としてはとらえられず、時間として把握される。しかし、この時間は過去、現在、未来と時を刻む時間ではなく、自在に行き来し、「運動と休止、集中と分散、収集と炸裂」54を内包し、戯れる時間である。それはまた、存在を固定化したり、生成を実体化したり、世界を人間の思いのままに根拠づけようとすることを否定する「彷徨の時間」55である。遊びの無定形性、無方向性、逆に言えば漂流性、漂泊性と合流する。このことによって、アクセロスの思想は、一つの真理を、一つの意味を、一つの根拠を決して定着させることなく、浮遊する「遊星の思考」を漂流するのである。

## 遊びの世界志向性

神話の時代は、現代に比べればおよそ世界は未知に覆われ、不定型なものであったであろう。人間が世界を人間の領域として意味づけてきたのは人間の文化である。ことに言語とテクノロジーと社会システムはその最大の戦略であった。言語は、世界の連続を人間的意味から切り取り、人間の生命と生活の領野の世界を統治する手だてとして不定形な世界を取り囲んで、席卷してきた。同時に、そのことによって人間の領野とそうでない領野を二分することになり、人間にとって不明確で、不定形、不必要な領野を放置してきた。最も、未知の領野への探索と解明は文明の課題として未来へと引き継がれて続ける。人間の科学主義、合理主義、ヒューマニズム（人間視点からの世界観）とは、世界の抽象であり、それは同時に他の領野を地として後背に置くことである。この展開を、山田は、世界の意味の観点から「有限性と無限性とに分離され、有限性のみ客観的世界としての妥当性が認められ、他は排除されるという合理主義的世界観」56の樹立であると指摘する。

しかしながら、この世界にどのような人間的秩序を打ち立てようと、人間は生成と消滅を回帰させる自然的、ピュシスの存在であり続ける。しかし、人間の功利的生き方は、世界を人間領野から開拓し、人間にとって無意味な領野を見捨てて、排除してきた。ここに人間の中に自然と人間との断層が生じている。人間は、排除した自然の広野を消し去ることは出来ない。なぜなら、人間もまた自然存在であるからである。排除したと思った自然は、人間の意識の奥深くに沈殿した。それは、人類の故郷へ郷愁として、現代人の無意識の深層に存在する。

遊びは、この深層から世界を、言葉や人間領野を越えた全きの世界を憧憬する。何故なら、このとき人間は、自然と自然全体から切り離された人間との断層を埋めて、自然人に回帰出来るからである。そこには、心底から

の平静が、静謐が、安らぎとその喜びが訪れる。

現代において、遊びの領域を定めようとするればいっその混乱を引き起こす。確かに、遊びを一定の領域に限定すれば、それなりの定義付けは可能である。たとえば、ホイジンガー、カイヨワは遊びの領分を定めようと試みた。しかし、いみじくもホイジンガーが「その外形から観察すれば」57と但し書きの上で定義づけたように、善意に解釈しても文化における遊びの発言権の確保である。カイヨワは、ホイジンガーの敷衍である。まして、レクリエーション、レジャー論にいたっては、労働に対する付帯的な事柄を越え得ず、常に現社会の公理系（権力構造）に取り込まれてしまう危険性に満ちている。

現代における遊びの意味は、章で見てきたように混乱、というより不定形、不確定な状況である。その理由の一つは、遊びという語のシニフィアンに対して、多様なシニフィエが存在しているからである。この多様な意味群を見ていくと求心的であるというより、遠心的であるように思われる。意味を深めていこうとするより、拡散していこうとする。混沌、無為、間隙、漂流、自由、偶然など、非常に広漠としている。それだけでなく、遊びの意味そのものが画定されるのを逃れようとしているように思われる。解放、逸脱、逃走、変節、非体制、非日常、不確実性など、離散的である。遊びは、その意味の観点から、現行の規則、慣行から脱コード化しようとする。現実から遠隔した世界を求めようとする。現実には実現していない世界を想像し、今まで体験したことのないものを創造しようとする。それは、人間の世界がこれまでに作ってきた人間領野に止まらないという信念からきていよう。人間領野の外に限りない連続の広野があることを確信しているのである。

次に、遊びは、必ずしも人間のその他の活動と空間、時間を区画し、すみ分けない。遊びと労働、遊びと勉強と二次元的に存在するわけではない。遊びは、他の活動と並行的に、



あるいは絡み合って共存するように多次的であり、精神としてどこにでも出現することが可能である。遊びは、時間と空間の独立国を目指すというより、仮象、漂流、逸脱、偶然、独自のルールなどの転換子によってスクリーンに映し出された像のように、現実と輻輳しながら、異次元の世界を志向する。遊びは、時空圏においても現実の世界を含む、さらにそれを越えた世界に視野を向けている。

遊びが人間界とさらに人間が手つかずにしてきた世界全体を志向するという遊び観は、連綿として続いてきた。ニーチェは、いかなる拘束にもとらわれない軽やかな舞踊としての戯れを生きる喜びとした。また、偶然を、天と地の間で賽を遊ぶ神々の遊びとしてとらえた。

ハイデッガーは、存在の自らの根拠に基づいて有り続ける姿を「存在の戯れ」と表現した。遊びは、存在そのものと同調している。

フィンクでは、遊びは、ずばり世界の象徴として出現する。世界は、遊びの転換子「仮象」によって象徴的に映し出される。そして、人間は、遊びによって自由の責任から解放される。

デビニョーによれば、遊びは言語、社会のシステムからの脱コード化である。人間は、転換子「逸脱」によって、人間が置き捨ててきた豊穡の広野をたどることができる。

アクセロスは、人間の功利的根拠からの世界観を否定し、世界が自らの根拠に基づいて動いていると考える。この世界を把握するためには、人間もまた他律的な思考を捨て、「時間の彷徨」のままに思考する生き方を取らねばならないとする。

このような哲学・思想の探求からは、世界は人間の生存条件から生じる合理的、功利的、機能的状態というよりも、世界自身にその理由と、根拠、目的、方向性を持っているととらえられる。世界の運航の根拠、方向性は、人知をもってしては計り知れない。それは、ヘラクレイトスの将棋を遊ぶ子どもの王国としてのアイオンの世界運航の考えを引き継い

でいる。そのため、世界運航の有りようが遊び、戯れと比喩的に表現される。両者の同調は、その運動が内発的であること、その目的が内目的的であること、その運動の根拠・理由が自らのものから生じていること、そしてその生成と発達、変転、消滅とその回帰を自己運動としていることに基づく。思想史上のこの世界の自完的運航が幾度か強調されるのは、人間が切り拓いてきた世界観、宇宙観が世界そのものであると考えることからくる地球や人類の将来にたいする不安があるからであり、その警告である。

一方、世界が自完的運航であるとするピュシスの世界観と人間領野の世界観はむしろ歴史とともに隔絶していった。現代では、人間は、多様で、複雑な人間関係のネットワークに組み込まれた社会的存在である。そこでは、何よりも社会的世界が人間世界、世界そのものである。また、自然科学上の意味での自然について見れば、人間が住み得る環境圏では、ほとんどに人の手が入っている。そこでの自然は、人工自然とでも称されよう。また、真の自然についても、例えば、日本において原生林は屋久島原生林と白神山原生林ぐらいしか残っていないと言われる。このように人間は自然を切り拓き、支配してきた。

しかしながら、人間は優れて世界開示的である。動物のように閉じられた環境圏と本能に生きるのではなく、知そのものが先行的に世界に開かれている。それ故に、人間は、人間として生きて行くべく切り開いてきた人間領野ばかりではなく、置き捨ててきた領野、手がつけられなかった領野に対しても自身の内に潜在させている。人間は、本来世界そのもの、世界全体のなかで生きる存在である。人間領野とは、世界全体を人間の価値から切り取った人間のための世界である。そのため、人間の中にピュシスの世界と人間領野との亀裂が生じる。例えば、自然を愛する人間が勝手に、あるいは知らずに自然を汚染する、破壊する。人間の本性は、自身が自然であることを事前に認識している。しかし、人間領

野としての経済的、種族的理由によって自らの自然を汚染、破壊してしまう。あるいは、その結果から、海、川、湖、森、動物などの自然とのとの共生を学ぶ。

世界と人間領野との間に断層を持つ人間は、常に郷愁的に広い世界を憧憬する。あるいは、人間である本質的自己を目指す。遊びはこのとき出現する。遊びは、人間領野に生きている我々をピュシスの世界へと導き、誘う。人間は、無限の世界を憧れるとき遊びへと向かう。遊びでは、人間領野と世界は連続する。日常の現実と遊びの仮象は、別世界ではない。それは、遊びの転換子「仮象」によって映し出された、人間領野の現実を含む世界全体に触れ、表現しようとする人間の行為である。人間は、遊びによってピュシスの世界に抱かれたとき、精神の真の澄明な静謐を得ることが出来る。

#### 引用文献リスト

- 1 , 多田道太郎「遊びと日本人」筑摩書房、1974年、p91
- 2 , M , J , Ellis「人間はなぜ遊ぶか」森楸他訳、黎明書房、1977年(1973) p91
- 3 , E, Goffman, Fun in Games, Encounters : Two Studies in the Sociology of Interaction, Bobbs Merrill, 1961
- 4 , ローレンツ ストゥッキ「創造的怠惰の賛美－欧米における余暇社会の可能性と危険」金森誠他訳『余暇社会の再検討』サイマル出版、1975年
- 5 , Jean Duvignaud「遊びの遊び」法政大学出版局、1986年(1980) p 2
- 6 , Duvignaud、前掲出、p 8
- 7 , 横山紘一“時間の社会学”「現代社会学 時間と空間の社会学」岩波書店、1996年、p152
- 8 , 寺山修司“対談 現代人の 遊び を考える”「遊びの研究」三一書房、1976年、p176
- 9 , Jacques Henriot「遊び－遊び主体の現象学へー」佐藤信夫訳、白水社、1974年(1973) p1、27
- 10 , Henriot、前掲出、p112
- 11 , Henriot、前掲出、p124
- 12 , 西村清和「遊びの現象学」勁草書房1989年、p319
- 13 , 寺山修司、前掲出、p179
- 14 , Henriot、前掲出、p112
- 15 , Eugen Fink「遊び－世界の象徴として」千田義光、せりか書房、1976年(1960) p102
- 16 , Johan Huizinga「ホモ・ルーデンス」高橋英夫訳、中央公論社、1971年(1938)
- 17 , Roger Caillois「遊びと人間」清水幾太郎他訳、岩波書店、1970年(1958)
- 18 , Jean Piaget「遊びの心理学」黎明書房、1967年(1945)
- 19 , J, M, Roberts and B, Sutton-Smith” Child training and Game Involvement ”, The Study of Games, Jhon Wiley & Sons, 1971
- 20 , 樋口清之「遊びと日本人」講談社、1980年、p34、p184
- 21 , 多田道太郎、前掲出、p43
- 22 , 立花隆“対談 現代文化を考える”「遊びの研究」前掲出、p25
- 23 , 門脇厚司「遊びの考現学」誠文堂新光社、1982年、p134
- 24 , Arving Goffman「集まりの構造」丸木恵祐他訳、誠信書房、1980年、pp48-49
- 25 , Edward Hall「文化としての時間」宇波彰訳、T B S ブリタニカ、1983年、pp60 - 78
- 26 , 長田功一“現代社会の時間”「時間と空間の社会学」岩波書店、1996年、p166
- 27 , Fink「遊びの存在論」石原達二訳、せりか書房、1976年(1957) p48
- 28 , 竹内成明“旅行という消費”「仕事と遊びの社会学」岩波書店、1995年、p157
- 29 , 廣松渉他編「岩波哲学・思想事典」岩波書店、1998年 p1330、“ピュシス”岩田靖夫
- 30 , Aristotle 's「自然学」第2巻第1章、

- 「アリストテレス全集3」出隆他訳、岩波書店、1968年、p44
- 31, Friedrich Nietzsche 「ツアラトウストラはかく語った」浅井真訳、筑摩書房、“世界文学大系—ニーチェ”1960年(1892)、p17
- 32, Nietzsche 「ギリシア人の悲劇時代の哲学」—7-、西尾幹二訳、白水社、1980年(1872-3) p411
- 33, Nietzsche 「ツアラトウストラはかく語った」前掲出、p26
- 34, Martin Heidegger 「形而上学入門」川原栄峰訳、平凡社、1994(1953)年、pp32-33
- 36, Heidegger 「根拠律」辻村功一他訳、創文社、1962年(1955-6) p223
- 37, Heidegger 「根拠律」前掲出、p226
- 38, Fink 「遊び—世界の象徴として」前掲出、p74
- 39, Fink、前掲出、p74
- 40, Fink、前掲出、p73
- 41, Fink、前掲出、p63
- 42, Fink、前掲出、p73
- 43, Fink、前掲出、p63
- 44, Fink、前掲出、p318
- 45, Fink、前掲出、p318
- 46, Fink、前掲出、p322
- 47, Duvignaud、「遊びの遊び」前掲出、p130
- 48, Duvignaud、前掲出、p128
- 49, Duvignaud、前掲出、p128
- 50, Duvignaud、前掲出、p4
- 51, Duvignaud、前掲出、p67
- 52, Kostas Axelos 「遊星的思考へ」高橋允昭訳、白水社、1975年、p60
- 53, Axelos、前掲出、p29
- 54, Axelos、前掲出、p71
- 55, Axelos、前掲出、p69
- 56, 山田昌 “世界の意味” 「世界の意味」岩波書店、1985年、p19
- 57, Huizinga 「ホモルーデンス」前掲出、p32