2019.10.24

大草

読書メモ

118.ホイジンガ「ホモ・ルーデンス」中央公論新社（1973.8）

**＜ホイジンガ「ホモ・ルーデンス」から＞**

　言語学者かつ文化史家のホイジンガは、遊びの本質と人間の文化が遊びのなかで発生してきたことを明らかにした（注[[1]](#footnote-1)）。「ホモ・ルーデンス」とは「遊ぶ人」という意味。以下、そのエッセンスを紹介する。

・＜文化現象としての遊びの本質と意味＞

・人類が共同生活を始めるようになったとき、その偉大な原型的行動には、すべて最初から遊びが織り交ぜられていた。

・様々な神聖な行事、奉献とか供犠とか、密儀とかを行っているが、これらは言葉の最も真実な意味で、純粋な遊びとして行われている。―――法律と秩序、取引と産業、技術と芸術、詩、哲学、そして科学、みなそうである。それらは全て、遊びとして行動するということを土壌にして、その中に根を下ろしている。

・＜これまでいわれてきた遊びの定義＞――本質は面白いということ。

①遊びの起源・基礎は、あり余る生命力の過剰を放出すること。

②人間が遊ぶのは、先天的な模倣本能に従っているということ。

③遊びによって緊張から解きほぐされたいと願う欲求を満足させたり、実生活上の仕事をするための練習をしている。

④遊びは、克己、自制の訓練である。

⑤遊びの原理は、ある事をしたい、何か事を起こしたいという先天的な欲求の中にある。

⑥遊びは、他人の上に立ち支配したい、人と競争してみたいという欲望の中にある。

⑦遊びは、人間の有害な行動を無害化する鎮静作用であるとか、人間の行動が一方に偏ったときに起こる止むを得ない補償であるとか、現実の中で満たされなかった様々な願望をフィクションによって満足させるものであるといわれてきた。

　　⇓

以上の定義は、なぜ遊びが行われるのか、何のために遊びをするのかという原因・目的を問題にしており、全て当たっているが、それらは遊びの部分解釈にすぎない。

　　⇓

遊びの本質は、遊びの「面白さ」にあるとホイジンガはいう。遊びを生物学的にも論理的にも完全に定義することはできない。著者は、遊びを生命体の一つの機能として取扱う。

・＜遊びの主な特徴＞

①一つの自由な行動である。

②日常生活から、ある一時的な活動の領域へ踏み出したもの（楽しみごと、人生に不可欠なもの、文化に奉仕するもの）である。

③定められた時間、空間の中で行われ、その中で終わる（完結性、限定性）。

④絶対的秩序がある。

⑤緊張がある（やってみないと結果は分からない、競争、賭け事など）。

・＜遊びの規則＞

・遊びには規則があり、絶対的な拘束力がある。

・＜遊びを外形から観察したときの遊びの総括（これまでの定義とほぼ同じ）＞

①本気でそうしているものではないもの。

②日常生活の外にある。

③自由な行動である。

④どんな物質的な利害関係とも結びつかない。

⑤規定された時間と空間の中で行われる。

⑥決められた規則を守り、秩序正しく進行される。

⑦日常世界とは異なるものであることを変装などの手段で強調する社会集団を生みだす。

・遊びは、何ものかを求めての闘争であるか、あるいは何かを現わす表現であるかのどちらかである。

・遊びは、闘争であり、闘争は遊びなのである。

・古代文化においては、闘争と遊びの範疇が互いに分かつことができないものであったとすれば、次に来るのは、狩猟即遊びという両者の一致でなければならないという結論が生まれてくる。

・音楽するということは、最初から本当の意味での遊びが持っている全ての形式的特徴を帯びた行為である。

・交合という生物学的行為そのものは、我々が考えているような遊びの形式的な特徴に対応するものではない（要は遊びでないということ）。しかし、それに達するまでの道程には様々な遊びのモメントが混じっていることがしばしばある。また、不義の愛の営みを示すのにも「遊ぶ」という言葉が用いられてきた。（ホイジンガは、様々な国の言語の「遊び」という言葉を例に挙げて、「遊び」を説明している）

・言葉はその反対語により規定されることもある。遊びの反対語は、真面目である。より特殊な意味としてならば仕事もそうである。又逆に真面目の反対語は、冗談、ふざけていると言うこともできる。

・古代英語のeornost（真面目）の語源は、「争い」「闘争」である。真面目は、「遊びではないもの」という消極的な概念を示したもの。しかし、「遊び」という言葉は、「真面目でないもの」とは定義できない。遊びは、独自の固有のものである。遊びという概念そのものが、真面目よりも上の序列に位置している。真面目は遊びを閉め出そうとするのに、遊びは真面目を内包したところでいっこうに差支えがないからである。）

・もともと遊びであったものが、やがて遊びとは言えないものに変わって行き、そこで初めて文化と呼ぶことができるようになった訳ではない。（遊びが発展して文化となった訳ではないとの意か？）

　　⇕

　文化は遊びの形式のなかに成立したこと、文化は原初から遊ばれるものであった。（遊びは即文化であるという意か？）

・遊びの基礎因子は、個人の遊びの場合にも団体の遊びの場合にも、闘うこと、演技すること、見せびらかすこと、挑みかかること、誇示すること、それを本当にしているかのように佯（いつわ）ることなどである。

・競争とか誇示ということは、慰み事、楽しみとしての文化のなかから発達してくるのではない。むしろ、文化に先んじているのである。

・＜戦争について＞

・戦争はどの程度まで社会の闘争的機能と呼ぶべきであろうか。不意打ち、待ち伏せ、掠奪、大規模の殲滅戦などは、たとえ闘技的戦争に伴って行われたものも、戦争の闘技的形式と見ることはできない。また、他方、戦争の最終目的―――異民族を征服し、服属させ、支配するということも、競争の領域外におかれる。

・戦争を企てた政治家張本人が戦争をただの権力争いの問題とみなしているようなときでも、その本当の動機は、矜持、虚栄心、声望のなかにおかれていたり、優越や支配という栄光に基づいていたりする場合が絶対的多数を占めている。古代から我々の時代に至るまでの大侵略戦争は全て、経済的な力関係、政治的配慮といった合理的理論から解釈するよりも、誰でも直ちに理解できる名声への欲望という観念を考えることによって、一層本質的な説明を与えることができよう。

・古代の戦争は、聖なる価値を持った神の裁決を得ようとして、勝敗の試練を受けること、それが戦争なのであった。

・戦争の結果を予知するものとして、戦いの前に敵と味方の代表が3人対3人で戦い、その結果を勝敗の予兆とすることや、１対１の決闘により戦争の勝敗を決することもあった。（多数の流血を防ぐため。「決闘裁判」「神明裁判」なども正当性を証明するため行われた。神は正しい方を勝たせるとの宗教上の信念がベースにあると思われる。）

・戦争には流儀があった。例えば、敵に対する礼節（敵に酒を送る、鎧の交換、名誉を大切にするなど）、儀式（勝利者は戦場に３日間いることなど）。

・戦争における流儀の無視もあり得た。

・＜闘争的原理の効力の限界＞

・現実に目を向けると、国際法の体制も、もう全体としては、文化そのものの基礎として認めることなど到底できないような局面に達している。国々が国際法の拘束性を否定すると、また、自国の利害関係と権力を国際法の上位に置くようになると、遊びの心の最後の名残さえ、あらゆる文化のなかから消え去ってしまう。結局それと同時に、一切の文明そのものが滅んでしまう。社会は、こうして原始文化の水準以下に再び落ちてゆく。重大な結論は、遊びの心の擁護ということがなければ、そもそも文化など有り得るものでないということになる。

・あらゆる法的拘束力が消え去って、完全に荒廃してしまった社会でも、闘争的行動というものは失われない。それは、人間性そのものの資質であるからだ。

・結局のところ、人間には勝ちさえすればよいという気持ちがある。しかし、人々はもう、この「勝つこと」が「利益」にはなりえないということは、よく分かるようになったはずだ。

（以上が258頁まで。以下429頁まで、遊びに関係する考察が詳細になされている。各章のタイトルだけを記載しておく）

・遊びと知識

・遊びと詩

・詩的形成の機能

・哲学の遊びの形式

・芸術の遊びの形式

・「遊びの相のもとに」見た文化と時代の変遷

・現代文化における遊びの要素

＜大草コメント＞

１．ホイジンガとカイヨワの遊びの定義はほぼ同じである。遊びに対する定義と考えの相違点は何か。

カイヨワは、ホイジンガの遊びの定義に「賭けと偶然」と「物まねと演技」を追加したといわれる（注[[2]](#footnote-2)）。しかし、ホイジンガの定義にこれらも含まれているように思う。考えの違いは、ホイジンガは「遊びが先で文化が後」と考えるが、カイヨワは、「文化が先で遊びが後」のこともあると併存を唱えたという（注[[3]](#footnote-3)）。

２．戦争に関して、カイヨワは戦争を遊びではないというが、ホイジンガは規則破りと大量破壊・殲滅と他民族の征服・支配の三つを除けば戦争も競争という側面から見て遊びであるといえるという。

３．歌のお遊び（おまけ）

・梁塵秘抄（1180年頃　後白河法皇による今様歌謡の集成）

　遊びせんとや生まれけん　戯れせんとや生まれけん

遊ぶ子供の声きけば　我が身さえこそ動（ゆる）がるれ

・良寛の和歌（極寒の越後の春は格別なものだったようです）

　①この里に手まりつきつつ子供らと　遊ぶ春日は暮れずともよし

　②霞たつながき春日に子供らと　手まりつきつつこの日暮らしつ

　③この宮の森の木下（こした）に子供らと　遊ぶ春日になりにけるかも

　④この宮の森の木下に子供らと　手まりつきつつ暮らしぬるかな

　　　　　（この歌④の結句は薄弱で拙いという人もいる）

・私の学童保育

　①春の日に　子供に交じり　良寛の　手まりに習い　サッカーをする

　②歌い舞う　子供の姿は　仏なり　すべてを忘れて　ひたすら遊ぶ

　③先生と　よばれ恥ずかし　慣れないが　小学生の　笑顔に学ぶ

以上

**参考：前回報告　＜ロジェ・カイヨワ「遊びと人間」から＞**

　ロジェ・カイヨワは、フランスの文学者、社会科学者、ジャーナリストなど多彩な知識人である。著者は、ホイジンガの「ホモ・ルーデンス」（遊ぶ人）を受け継ぎ、遊びの体系的な分類を試み、遊びを研究しその根本的動機が文明にどのような痕跡を残したかを確証しようとした。

・＜遊びの定義＞

　カイヨワは、遊びの具体的な分析から、遊びを次のように定義した。

（1）自由な活動である。

　すなわち、遊戯者が強制されないこと。もし強制されれば、遊びはたちまち魅力的な愉快な楽しみという性質を失ってしまう。

（2）隔離された活動である。

　すなわち、予め決められた明確な空間と時間の範囲内に制限されていること。

（3）未確定の活動である。

　すなわち、ゲーム展開が決定されていたり、先に結果が分かっていたりしないこと。

（4）非生産的な活動である。

　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除いて、勝負開始時と同じ状態に帰着すること。

（5）規則のある活動である。

　すなわち、約束事に従う活動であること。（この約束事は、通常法規を停止し、一時的に新しい法を確立する。そしてこの法のみが通用する）

（6）虚構の活動であること。

　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。

・＜遊びの分類＞

　カイヨワは、遊びを次の４つに分類した上で、それらの基本的範疇を解説している。

（1）アゴン（競争）

（2）アレア（偶然）・・・賭け、運

（3）ミミクリ（模擬）・・・真似、演技

（4）イリンクス（眩暈：めまい）

①アゴン（競争）

　ただ一つの特性（速さ、忍耐力、体力、記憶力、技、器用など）を競争する遊び。競争は、平等な条件の下に行われる。勝利者は、最高記録者となる。例、スポーツ競技。遊戯者に能力の差があるときは、ハンディキャップを作り、競技前にチャンスの平等を確立することもある。

　この遊びの原動力は、どの競争者にとっても、一定の分野で自分又は自分達の優秀性を人に認められたいという欲望である。

　遊び以外のところ、あるいは遊びの周辺でもアゴンの精神はある。決闘、騎馬試合などいわゆる雅びな戦いには遊びと同じ法規に従うものがある。

　人間以外の動物でも遊びがあるようである。規則はないが、ある限界が暗黙のうちに決められている。例えば、子猫、子犬、子熊などの争いは、相手を転がしあって楽しんでいる。牛科の動物のツノ合わせ、孔雀の争いなどの戦闘の目的は、相手に重大な損害を与えることではなく、自分の優越を示すことにある。

②アレア（偶然）

　アレアとは、ラテン語でさいころ遊びのこと。偶然の気まぐれそのものが、この遊びの唯一の原動力となっている。例えば、サイコロ、ルーレット、表か裏か、宝くじなど。

　アレアは、アゴンとは反対に勤勉、忍耐、器用、資格を否定し、専門能力、規則性、訓練を排除する。そして、自分の意思を放棄し、運命に身を委ねる。トランプ遊びやドミノ遊びなどは、アレアとアゴンを組み合わせたもの。

　賭博では、金銭をかけることにより、一層楽しみを増加する。

　アゴンが、アレアの対象となることもある。例、サッカーくじ、ボクシングの賭け。

　このアレア（偶然）の遊びは、すぐれて人間的な遊びである。動物は、競争、模擬の遊び、眩暈の遊びは知っているが、この偶然の遊びは知らない。

　アゴンとアレアは相反するが、どちらも同一の掟（遊戯者間に平等な条件で行うように人為的に作り出された規則）に従っている。すなわち、競争では、平等な条件で戦えるルールを作り、偶然では、幸運をつかむチャンスを平等にするルールを作るということ。

③ミミクリ（模擬）

　ミミクリとは、自分が架空の人物になり、それにふさわしく行動する遊びである。動物の世界にも似たものはある。例、昆虫の擬態現象、海藻などを甲殻に植えるカニ、鳥の求愛行動など。他者になる或いは他者であるかのように思わせる楽しみがこの遊びの原動力である。見物人を欺くことは本質的な問題ではない。実際にだますための変装は、スパイと逃亡者のすることで、遊びではない。アゴン（競争）と結びつくと仮装コンクールとなる。スポーツ観戦とか映画を見て、その選手や主人公の中に自分を見出す行為もミミクリの一つである。ミミクリは、強制的で明確な規則への服従を除いて、遊びの全ての特徴を備えている。

④イリンクス（眩暈）

　イリンクスとは、一時的に知覚の安定を破壊し、明晰であるはずの意識をいわば官能的なパニック状態に陥れようとするもの。この例として、儀式舞踏僧の礼拝、メキシコの「ヴォラドレス」などがある。

　他の動物にもこの遊びがある。例、犬が自分のしっぽをつかもうと回る、川ネズミ、馬の群れ、シャモア（カモシカの一種）の斜面下り、鳥の急降下など。

・＜喧騒から規制へ＞

　遊びの根源には、全てに先んじる自由がある。くつろぎ、気晴らし、気まぐれなどの自由が遊びの原動力である。次に遊びは、制度的存在とカイヨワが呼ぶ性格を帯びると、規制と遊びは切り離せないものとなる。規制は、遊びの本質の一部となり、豊饒で重要な文化的手段となる。

　カイヨワは、遊びの要素として次の二つを挙げる。

①パイディア：即興と歓喜の原初的な力。

②ルドゥス：無償の困難を求める嗜好のこと。

　パイディアがルドゥスと結びついて、文明の一偉力と認め得る様々の遊びを生みだす。

・＜ルドゥス＞

　もし、アゴン（競争）がなければ、ルドゥス（無償の困難嗜好）は、それ自体としては、生き延びる力を持たない。

ホビー（趣味）、すなわち、楽しみを目的として企てられ持続される無償の二次的活動――コレクション、芸事、修理や発明工夫の楽しみを考えると分かり易い。機械化で細分化した流れ作業に引き回されておかしくなった人格の代償作用という面を第一に持ったあらゆる（暇つぶし）の仕事がある。労働者は、同一動作の繰り返しに技も知能も要求されない。ところが、ホビーは、もう一度職人に戻った労働者が仕事からは得られない楽しみを得る積極的で実り豊かな行動である。それは、遊びの本能の最も高度の機能の一つに応えるものである。

　跳ね回りはしゃぎまわる素朴な欲望に対してたえず新たに任意の障害物を持ち出してくるのがルドゥスなのである。人間は自分のもつ知識、勤勉、技、知能を思い切り無駄に―――苦痛、疲労、恐怖や陶酔に耐える能力、自制力を出し惜しみせず―――使ってみたいという欲求を持っている。人間がこの欲求から解放されることはないと思われる。ルドゥスは、この欲求と、これとは反対の緊張緩和の欲望と同時に満足させる無数の機会と趣向を作り出す。

　以上の理由により、遊びの要素の中ではルドゥスが文化的効力と豊饒性という点で、最も際立ったもののように思える。ルドゥスは、パイディアに規律を与えることによって、遊びの基本的範疇に、それぞれの純粋性と卓越性を区別なく与えようとするものだ。

・＜パイディア＞

　パイディア（即興と歓喜との原初的な力）における古代中国の例。「玩」と「遊」の意味するもの。「玩」は、はしゃぐ、ふざけるなどの気晴らしを含み、粋な、異常な、奇妙な、性的な遊びにも使われる。同時に熟慮反省を要求し、急ぐことを禁じる遊び、チェス、チェッカー、パズルのような遊びにも用いられる。さらに、料理や酒を賞味する喜び、芸術品の収集の趣味、骨董品の目利き、その感触を楽しみ、これを作る好みまで含む言葉である。ホビーに近い。しかし、「玩」はさらに月の光の静かで安らかな美しさ、澄んだ湖に小舟を浮かべて遊ぶ楽しさ、滝に見惚れて時の経つのを忘れる観念をも表す。

　制度的な遊びを示す「戯」という字もある。変装あるいは模擬の遊びに相当する。

　「遊」はぶらぶら歩き、空間の遊び、とくに凧揚げを指す。他方、「遊」は魂が冥途への長い道をとぼとぼ辿ること、シャーマンの霊界への神秘的な旅、幽霊や堕地獄の魂の彷徨をも指す言葉である。

・＜遊びの社会性＞

　遊びは個人的な娯楽ではなく、社会性を帯びている。個人で楽しむ遊び（例、ヨーヨー、けん玉など）も、観客や競争者がいないとすぐにあきてしまう。観客や競争者がいることでより楽しくなり、腕比べをする楽しみを求めるようになる。この腕比べが楽しみの本質である。　遊びには、共感をこめて注目してくれる観衆の存在が必要。大部分の遊びは、問いかけと答え、挑戦と応戦、扇動と感染、興奮や緊張の共有である。同時に競争相手の存在も必要。遊びが社会化したものとして次のものがある。

　＜アゴン（競争）＞　スポーツ、ゲーム、コンクール

　＜アレア（偶然）＞　カジノ、競馬、宝くじ

　＜ミミクリ（模擬）＞　オペラ、人形劇、芝居、カーニバル、仮面舞踏会

　＜イリンクス（眩暈）＞　村祭り、無礼講

・＜遊びの堕落＞

　この本は、以降も遊びに関する考究が続くが、基本的な骨格の記述は終わっているので、以降は省略する。

・＜大草コメント：遊びに必要なものと、戦争に必要なものとの類似＞

①観客　　　　　　　（第三国の関心、国民）　（　　）内は戦争に必要なもの

②競争相手　　　　　（敵国）

③ルール　　　　　　（戦争のルール）

④時間・場所　　　　（戦争期間、場所）

⑤道具　　　　　　　（武器）

⑥開始・実践・終了　（宣戦布告・戦闘・終戦条約）

　遊びは、文化創造のもとにもなるとカイヨワはいう。であれば、遊びは戦争を作るもとにもなるのでは？遊ぶという人間の本能には、戦うという本能も含まれているのでは？本能ならば、戦いを止めることは困難か。人間の本能と戦争との関係を今後の研究課題としたい。

以上

1. 従来の考え方は、文化から遊びが生じた、即ち「文化のなかの道具・武器など役に立たなくなったものが「質が落ちて遊びになる」というものであった。カイヨワは、ホイジンガの考えと従来の考え方の併存を説いている。（小川純生「カイヨワの遊び概念と消費者行動」経営研究所論集　第24号P294） [↑](#footnote-ref-1)
2. 前掲　小川純生　P306。小川は、カイヨワの見解を批判している。1つは、遊びの定義が定義の論理性を欠いており、区分がただ一つの区分原理でない、相互に排他的でない、網羅的でないという。また、4つの遊びの分類も不完全で、これに分類されない遊びがあるという。その例として、模型を作る、メールする、漫画を読む・描く、美味しいもの食べる、旅行する、釣りなど多数挙げている。 [↑](#footnote-ref-2)
3. 前掲　小川純生　P294 [↑](#footnote-ref-3)