

カイヨワの遊び概念と消費者行動

小 川 純 生

目次

はじめに

1. 遊びが先か、文化が先か
2. 遊び概念の定義と本質
3. カイヨワの遊びの分類
4. カイヨワの計算の社会と混沌の社会
5. カイヨワの遊び概念の貢献と限界

おわりに

はじめに

カイヨワ (R.Caillois) の研究は、『ホモ・ルーデンス』のホイジンガ (J.Huizinga) の研究の跡を継ぐものである。ホイジンガは、ホイジンガ以前の遊びの理論と決定的な違いを持って遊びを考察した。すなわち、ホイジンガ以前の考え方では、遊びそのものは、他の対象や概念との依存関係において解釈し説明されてきた。遊びの教育的な役割とか、生存競争に打ち勝つための本能的な活動とか、将来の生活・仕事のためとかという他のもののために遊びは存在するという論点であった。ホイジンガは、その論点を180度転回させた。人類文化を基礎づける基本的なものとして遊びを位置づけたのであった^{注1)}。遊びが最初に「在りき」である。遊びが最初に存在し、その後、他のものが追随し生じてくるのである。したがって、遊びは「遊び」そのものとして取り扱うこと、そして他の概念や対象とは独立に考察する必要があるとホイジンガは主張したのであった。そして、以前の試みの大部分が遊びそのもの、それ自体の本質については触れられていないことを指摘し、遊びの本質を追求したのであった。

カイヨワは、このホイジンガの研究の跡を継いで、遊び概念の形式的特徴の基本的なフレームワークの再検討、遊びの分類、遊びの分類軸による混沌の社会と計算の社会の説明図式を提出している。本論は、このカイヨワの遊び概念研究を、消費者行動を説明するという視点に立ち考察する。

1. 遊びが先か、文化が先か

遊びが先か、文化が先かという議論がある。遊びが最初にあってその中から文化が生じてきたのか、あるいは逆に、文化が先にあってそこから遊びが生じてきたのかというものである。これは換言すると遊び概念が文化を説明するのか、あるいは文化概念が遊びを説明するのかという問題と言える。この問題に関して、3つの異なった視点がある。ひとつは、文化が先で、文化概念により、文化概念から遊びを説明するというものである。この視点は従来からの一般的な考え方である。2つめは、ホイジンガの主張する説で、遊びが先で、遊び概念により、遊び概念から文化を説明するというものである。そして3つめは、カイヨワの主張する視点で、両者を平等に扱うものである。それは、遊びが先の場合もあるし、文化が先の場合もあるというもので、両者の相互作用の結果として、遊びと文化をとらえるものである。両者の同時存在性、平等性を主張するものである。順を追って、それらの説を追ってみよう。

(1) 文化が先

遊びと文化の関係に関して、従来一般的な考え方は文化が先で、文化がもとになり、そこから遊びが生じた（遊びが文化から生じた）というものであった。文化のうち実用に賦されなくなったもの、役に立たなくなったものが遊びとなるというものであった。それは「質が落ちて遊びとなる」という言葉で表現される^{注2}）。

役に立たなくなった武器類、すなわち弓、盾、吹き矢筒、石投げ器、刀などが遊び道具になる。または、呪術の道具が、拳玉、コマなどの遊び道具になる。ヴェーダ時代のインドでは、ブランコの往復は天と地を結びつけるものとみなされており、それは天と地とのもうひとつのきずなである虹に比せられる。一般にブランコは、雨、豊かな稔り、自然の復活といった観念と結びついている。いま、公園のブランコになっている。

ギリシアで行われた定期的な競技では、いけにえや宗教的行列がつきものであった。競技はそれ自体が神に捧げられるひとつの供物であった。これらの競技は、もともとは、一種の宗教であり、儀式であり、敬虔な祭典であった。それが現在、スポーツという名の遊びになっている。また、サッカーは、敵対する2つの胞族（部族の下部組織）間で太陽を奪い合う争いにつながりをもっていたということである。これは一種の占いが遊びに転化したと言える。また、一般的に、偶然の遊びは常に占いと関連していた。サイコロの「賽（サイ）」の漢字は、日本語では神仏へのお礼参りという意味も持っている。現在、サイコロはすごろく遊びやダイス賭博に使用されている。

上記のように、真剣な戦い(の道具)、祈り、占いなどが、質が落ちて、遊びに転化したという例を多数見ることができる。

(2) 遊びが先

ホイジンガは、次のような論理展開をおこなうことにより、「文化こそ遊びから生まれる」ということを主張した^{注3)}。遊びとは、何かをイメージすることであり、現実世界を形象化する行為である。そして、このイメージ、形象化の過程は、神話と祭祀の形成において見ることができる。よって、神話と祭祀はまさに遊びなのである。さらにこのような中において、この神話と祭祀は、法律と秩序その他全ての文化現象、活動の原動力であり起源となっていることは自明である。したがって、このことを認めるならば、全ての文化現象は、神話と祭祀を通じた遊びに起源を持つのであり、遊びが先で、文化がそこから生まれると、ホイジンガは主張する。(図1参照)

図1 ホイジンガの論理

遊び イメージ = 現実の形象化 言語によってなされる

↓ 神話と祭祀にその過程が見られる

神話と祭祀 = 遊び

↓ 下記の全ての活動の原動力、起源である

全ての文化現象：法律と秩序その他

↓ 以上のことが認められるならば

法律と秩序その他全ての文化現象は、遊びに起源を持つ

以上のことを、いまして詳細に追ってみよう。人間は、言葉によってものごとを弁別したり、定義したり、確認したりしている。この行為により、ものに名を与え、その名でものを呼んでいる。それはものを精神の領域へ引き上げていると言える。このように言語を創り出す精神は、素材的なものから形而上的なものへと限りなく移行を繰り返しつつあることになる。この行為を形象化という。それは換言すると、人類は存在しているものにたいして、第二の架空世界を、自然界の他に創造していることになる^{注4)}。この形象化の行為、架空世界を創り出す過程が、まさに遊びなのであるとホイジンガは言うのである。

この形象化、架空世界の創造は、神話や祭祀の形成の中に見ることができる。いに

しえの人は神話によって地上的なものの存在を解きあかそうとしたのであるが、それは、さまざまな物を神的なものという基礎に結びつけることによってなされた。そこにおいては、空想（イメージ）という思考により、その時の現実とは異なった物事、物語すなわち空想の世界を創り出す。それは形象の世界であり、架空の世界の構築である。したがってそれは、まさに遊びの世界である。そして、この神話における空想の中において、想像力豊かな魂は、冗談と真面目の境界の上を戯れて、遊んでいるのである、とホイジンガは述べる。

祭祀とは、何かを表出して示すこと、劇という形式で表現し表すことである。時が巡って季節の聖祭がふたたびやって来ると、共同体は、自然の中に起こるさまざまな偉大な事件を、神に捧げまつる行事に演じて祝う。それは季節の交代、変化を示しており、星位の上昇や降下、五穀の生長と稔り、人間や動物の誕生、生活、死などが、まことに豊かな想像力で創り変えられ、劇的演技の形をとって、神々の展覧に供されるのである。人間は、自然の秩序を自分たちの意識の上でとらえたそのままの形で演じ遊んでいるのである。それは、物事を形象化してイメージを創り出すことによって、現実にとって代わるものを生み出す行為であり、架空世界の構築である。これはまさに遊びである。

このような論理により、形象化と架空世界の構築である神話と祭祀は、遊びであるとホイジンガは結論づける。そして、遊びであるこの神話と祭祀は、現実世界においては、法律と秩序その他全ての文化現象にたいするその活動の原動力の起源となっている。遊びが、社会の制度、法律、戦争、知識、詩、哲学、芸術などあらゆる文化現象に昇格している、と言えるのである。したがって、このことを認めるならば、重要な文化現象はすべて遊びに起源を持ち、遊びを真似て作られたものであると、ホイジンガは主張するのであった。

それは遊びが文化に転化したとか、置換されたというような理解ではなく、文化はその黎明における根源的な相のもとでは、何か遊び的なものを固有の特質として保っていた、いや文化は遊びの形式と雰囲気のみで営まれていた。文化と遊びが重なり合った複合統一体のみでは、遊びの方が根本的に原初にあったもの、客観的、具体的に認識、規定できる事実であった。それにたいして、文化とは、ある種の遊びが文化の範疇にある言葉で名付けられたときにそれは文化と呼ばれるだけである。それらは元々は、遊びなのであるとホイジンガは主張するのである。文化は、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。それは遊びの中に、遊びとして発達するのであるとなる。

(3) 遊びと文化は同時並列

これらの考え方にたいして、カイヨワは、「遊びと文化は同時並列」であり、優先順位はない、という視点に立っている。その論理は以下ようになる。

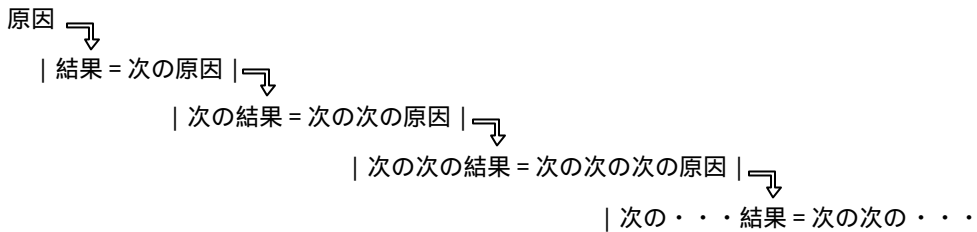
文化が先であるという視点にたいして、いくつかの事例においては、質が落ちて遊びになったという例を見ることができる。しかし全ての遊びが、そのような過程を経るかというところでもない。子供たちは、大人のピストルも銃もすたれていないのに、水鉄砲や紙火薬の連発ピストル、空気銃で遊んでいる。かれらはまた、小型模型の戦車、潜水艦、飛行機でも遊ぶ。現代では、現実に使われている携帯電話やレジスター、パソコンが、子供のオモチャとして使われ、それで遊んでいる。したがって、全ての事例において、文化がすたれて遊びになったとは言えない。

そして、カイヨワの論理は次のように続く。一方では「文化が先」、他方では「遊びが先」という相反する主張にたいして、カイヨワは、次のような弁証法的結論を主張したのであった。まじめな活動の[機能の]退化によって子どもの遊びが生まれたのではなく＝「文化が先」、また、遊びが元となってそこからまじめな活動(文化)が生まれたのでもなく＝「遊びが先」、むしろ遊びと文化の2つの分野の活動が同時に存在すると考えた方が妥当であろう。このように考えた方が、研究をより実り豊かにするであろうとカイヨワは結論するのである^{注5)}。

カイヨワは、上記のこと以上には遊びと文化の同時並列関係に関して、記述していない。この議論にたいして拙論を加えるならば、遊びと文化の同時並列に関して、次の論理的考察を展開できる。

因果論的には、遊びが先か文化が先かという区別は、時間の区切り方の違いに過ぎない^{注6)}。社会現象においては、因果の連鎖が時間を通じて行われており、因果関係が循環している。原因が結果となり、その結果が次の原因となり、その次の原因が次の結果を生み、その次の結果が今度は次の次の原因となり、次の次の結果を生み、その次の……、と永遠に繰り返される(図2 原因と結果の関係)。ここにおいて、いずれが原因か結果かということは、どの瞬間で時間を区切るかによって決まってくる。

図2 原因と結果の関係



最初は遊びが原因であったと仮定しよう、それが文化を生みだし、さらにその文化が他の遊びを生じさせ、その遊びが今度は他の文化要素を生みだし、そしてこの文化が...、というようになる。ある時点では遊びが原因となり、ある時点では文化が原因となる、それは時間の切り方に過ぎない。遊びを明らかにする為にも、文化を明らかにする為にも、両者の方向から遊びと文化を考察することが、より生産的であろう。

2. 遊び概念の定義と本質

本節では、ホイジンガとカイヨワの遊び概念を比較検討する。まず、ホイジンガの意図する「遊び」概念について言及する。ホイジンガは、その著書『ホモ・ルーデンス』で、「遊び」概念を次のように定義している。

『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、緊張と歓びの感情を伴い、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』^{注7)}

ホイジンガのこの定義の主要特徴をまとめると、以下に示す5つのものになる^{注8)}。

一つの自由な行動である。命令でもなく、いつでも延期できるし、中止しても何ら差し支えない。

遊びは必要や欲望の直接的満足という過程の外ある。遊びは直接の物質的利害、あるいは生活の必要の充足の外におかれている。

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。遊びは定められた時間、空間の限界内で行われて、そのなかで終わる。

遊びは緊張の要素が必須である。緊張それは不確定ということ、やってみないことにはわからない、ということである。

どんな遊びにも、それに固有の規則がある。

一方、カイヨワはその著書『遊びと人間』で、遊びの概念を次の6つに集約して定義している^{注9}。

自由な活動。すなわち、遊技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。

隔離された活動。すなわち、あらかじ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。

未確定の活動。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てはならない。創意の必要があるのだから、ある種の自由が必ず、遊技者の側に残されていなければならない。

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。

規則のある活動。すなわち、約束ごとに従う活動。この約束ごとは通常法規を停止し、一時的に新しい法を確立する。そしてこの法だけが通用する。

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。

このホイジンガとカイヨワの遊び概念を比較すると、遊びの概念規定の内容はほとんど同じであるが、次の2点において異なっている。すなわち、カイヨワ自身が言明しているように「賭けと偶然の遊びの領域」、「物まねと演技の領域」を新たに付け加えていることである。

カイヨワは、ホイジンガの「遊びは必要や欲望の・・・遊びは直接の物質的利害・・・の充足の外におかれている」という部分を取り上げ、賭けや偶然の遊び、たとえば、賭博場、カジノ、競馬場、富くじなどが、遊びの範疇から外されていると指摘する。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、重要な位置を占めており、それも立派な遊びなのである。但し、この種の遊びは、個々人にとっては経済的な利害得失は生じるが、ゲーム参加者全体としては、経済的な所有権の移動であって、富の生産はない。ホイジンガの「遊びは必要や欲望の.....遊びは直接の物質的利害.....の充足の外におかれている」という定義が、カイヨワでは「非生産的活動.....いかなる種類の新要素も作り出さない.....所有権の移動をのぞいて、.....同じ状態に帰着する」ということになる。

「物まねと演技の領域」は、カイヨワが「虚構の活動」を遊び概念の内容に加えていることである。この虚構の活動の魅力は、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える楽しみである。ここでは虚構が、なぞらえる感情が規則に取ってかわり、それと同じ機能を果たす注¹⁰。遊びの規則を破るものが遊びの破壊者となるが、この場合は、演技の魔力を破るものが遊びの破壊者となる。本当の探偵や、本当の海賊や、本当の馬や、本当の潜水艦でないこと、本当の赤ちゃんでないこと、本当の食事でないこと、本当の貴婦人でないこととの理解がくずれると、それは遊びでなくなる。

上述のように、ホイジンガとカイヨワの遊び概念は、形式的には非常に似ている。しかしその中であって、カイヨワは、「賭け」と「虚構」の部分において、ホイジンガの遊び概念の定義を修正し、拡張した。

3. カイヨワの遊びの分類

遊びの条件づけ（定義）のもとに、これらの条件をそなえた遊びはどんな種類があるのかとカイヨワは考え、遊びの分類学とも言うべきものを提出した。それは次のような分類方法を採用している。横軸に、競争：アゴン（Agôn ギリシア語、試合、競技）、運：アレア（Alea ラテン語、さいころ、賭け）、模擬：ミミクリ（Mimicry 英語、真似、模倣、擬態）、眩暈：イリンクス（Ilinx ギリシア語、渦巻）の4区分をとり、そして、縦軸にパイディア：遊戯（Paidia ギリシア語、遊戯）、競技：ルドゥス（Ludus ラテン語、闘技、試合）の2区分（連続的）をとり、表1のような遊びの分類を行った。縦軸の遊戯と競技の区分は連続的区分であり、遊びを遊戯的なものと競技的なもの、そしてそれらの中間的なものの存在というように、遊戯と競技の間に連続線上のいろんな遊びの存在を想定している。すなわち、それは遊戯の要素が強い遊びから競技の要素が強い遊びまで、遊びを連続的に位置づけることができるという意味である。

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) 騒ぎ はしゃぎ ばか笑い 凧上げ 穴送りゲーム トランプの一人占い ゲーム クロスワード ルドゥス (競技)	競争 } 取っ組み } 規則なし あいなど } 運動競技	鬼を決めるジャンケン 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、オモチャの 武具 仮面 仮装服 演劇 見世物全般	子供の 「ぐるぐるめまい」 メリ・ゴー・ラウンド ぶらんこ ワルツ ヴォラドレス 縁日の乗物機械 スキー 登山 空中サーカス

(注) 縦の各欄内の遊びの配列は、上から下へパイディア(本能のままの遊び、馬鹿騒ぎ)の要素が減少し、ルドゥス(秩序、ルールのもと、戦う相手は他の人間ではなく、自分自身、他のもの、自然)の要素が増加していくおおよその順序に従っている。

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。

このカイヨワの遊びの分類に関して、考察してみよう。ホイジンガは遊び概念により文化を説明したが、具体的には遊びの分類は行わなかった。彼は、遊びの言語学的分析により、諸言語の「遊び」という言葉の内包と外延を記述しているだけである。例えば、それらの記述の中には、闘技、サイコロ遊び、賭け事、冗談、輝くこと、軽やか、楽しげ、模倣、速い動き、弄ぶ、戯れる、競技、争、賽、娯楽、気晴らし、遠足、物見遊山、怠惰、無為安逸、演ずる、緊張の弛み、時間つぶし、踊る、跳ねる、ゆらゆら揺れる、うねる、せわしい動き、身振り動作、手練、こつ、拍手喝采、楽器を奏でる、危険、不安定なチャンス、冒険などなどというような非常に多くの遊びに関わる言葉の内包と外延が示されている。したがって、その記述は遊びの分類と言うよりも、遊びという言葉の意味、種類の列挙となっている。

一方、カイヨワは、世の中に存在する遊びの種類を分類することを試みた。このカイヨワの試みは、遊びを研究する多くの学者の評価するところである^{注11)}。しかし、このカイヨワの分類は、論理的視点から考察すると、いくつか重大な間違いを犯している。

このカイトワの分類の不十分さあるいは不適切さは、論理学上の分類(区分)の原理に従えば、いくつかの重要なルール違反を犯しているのである。論理学上、分類のための区分を行なうときには、次の3つの規則を守る必要がある^{注12)}。

区分は、その各段階においては、ただ1つの区分原理によってなされなければならない。

区分された区分枝は、相互に排他的でなければならない。

区分は網羅的でなければならない。

の「区分は、ただ1つの区分原理にもとづかなければならない」ということから、次のことが言える。カイトワの遊びを区分している基本的原理、すなわち競争(アゴン)、運(アレア)、模擬(ミミクリ)、そして眩暈(イリンクス)は、ただ1つの区分原理にもとづいているとは言えない。競争(アゴン)と運(アレア)は、遊びの結果を評価するものである。一方、模擬(ミミクリ)は、遊びの方法・形態を示すものである。そして、眩暈(イリンクス)は、遊びから得られる感覚を示すものである。これらは全く異なった事象を示す言葉である。したがって、この遊びを分類する最初の基本的段階(レベル)において、結果を評価する区分原理、方法・形態を示す区分原理、そして感覚を示す区分原理という異なった3つの区分原理が使用されていることになる。各段階において、ただ1つの区分原理を使用しているとは言えない。この段階において、複数の区分原理により、遊びを区分しようとしている。

の「区分された区分枝は、相互に排他的でなければならない」からは、次のことが言える。競争(アゴン)と運(アレア)、そして模擬(ミミクリ)、眩暈(イリンクス)という区分において、いくつかの遊びはそれらいくつかの複数の区分枝にまたがって区分される可能性がある。例えば、カイトワの遊びの分類において、模擬(ミミクリ)に区分されている仮装や演劇は、コンテストという形式でその優劣を競う場合がある。そしてその優劣の結果は、審査員の人選、審査員個々の微妙な評価基準の違いなどの「運」の要素も反映される。眩暈(イリンクス)に分類されているスキーや登山も、大会や記録という名の競争(アゴン)の区分枝の中に分類される可能性もある。このことを普遍すると、どんな遊びも、競争(アゴン)と運(アレア)の要素を持ちうるのである。そうであるならば、いくつかの遊びは、相互に排他的には分類されず、いくつかの区分枝に同時に区分される可能性がある。したがって、カイトワが示した分類の基準としての競争(アゴン)と運(アレア)は、眩暈(イリンクス)あるいは模擬(ミミクリ)と同時に同じレベルで使用する場合には、遊びを分類するための適切な分類基準とはなりえないのである。

競争(アゴン) 運(アレア)は、遊びの評価要因である。それらは、遊びにおいて、良くできた、優れているということの評価する測定要因である。遊びがおもしろかった、十分に堪能できた、うまくいったなどの評価は、ひとつは本人の気持ちの中で評価が行なわれる。また他方では、他人の評価を求め、それによってなされることもある。そしてそれ以外に、競争(アゴン) 運(アレア)によってなされることもある。

第三者(評価者)による場合は、ゲームに直接参加していない者が、ゲーム参加者のゲームあるいは競技の進行プロセスを得点化したり、順位付けを行ったりすることによって、ゲーム参加者の出来不出来、良し悪し、優劣を評価するのである。競争(アゴン)による場合は、参加者の優劣は、単純に参加者の客観的、物理的、時間的順位付けにより決定する。運(アレア)による場合は、結果の評価は運(アレア)により決定される。多くの賭け事、双六、トランプゲームなどは、結果の評価は運(アレア)により大部分決定される。運が良ければ、うまくゲームを遂行した、運が悪ければ、うまくゲームを遂行できなかったと個人は判断する。勝った者が、そのゲームに関して優秀と判断される。

したがって、参加者に関する遊びの優劣の付け方、評価の仕方の違いにより遊びを分類しようとするならば、評価要因として、本人、第三者(評価者)、競争、そして運という4つの基準を並列的に用いることが論理的である。但し、これらの評価要因は、遊びの分類に関して、なかなか全く排他的というわけにはいかないかもしれない。

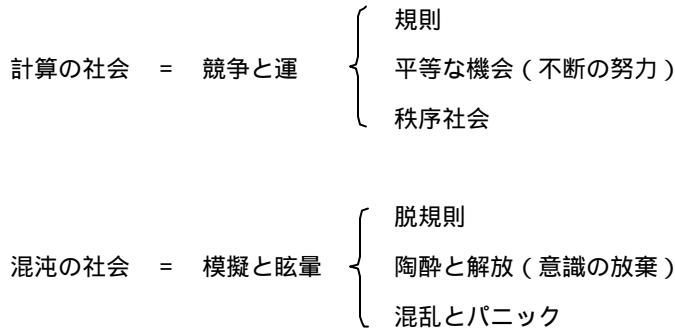
の「区分は網羅的でなければならない」ということに関しては、カイヨワの上記の分類に含まれていない、あるいは含めることができない「遊び」が、数多くあることを指摘できる^{注13)}。例えば、それを列挙してみると、次のようなものがある：模型を作る(ものを作る)、メールを交換する(E-mail)、コンピュータ・チャット、漫画を読む・描く、音楽を演奏する、絵を描く、陶芸をする、おいしいものを食べる、旅行する、釣り、海水浴などなど。その他にも、カイヨワの分類の中には、含めることができないものを多数列挙することができるであろう。

4. カイヨワの計算の社会と混沌の社会

カイヨワは、遊びを支配する基本的態度 競争(アゴン) 運(アレア) 模擬(ミミクリ) 眩暈(イリンクス) を使用して、私たちの社会を計算の社会(Sociétés à comptabilite)と混沌の社会(Sociétés a tohubohu)に分けることを行なった。競争(アゴン)と運(アレア)が支配する計算の社会、模擬(ミミクリ)と眩暈(イリンクス)

が支配する混沌の社会という説明図式である^{注14)}(図3 カイヨワの説明図式を参照)。カイヨワの説明を追ってみよう。

図3 カイヨワの説明図式



計算の社会では、競争(アゴン)と運(アレア)、すなわち能力と家柄とが社会的機能の最重要の要素となっている。比較と競争(アゴン)とを前提とする才能、そして生まれという一種の偶然・運(アレア)、それらの間の妥協、斟酌によって社会契約が成り立っている。それは換言すると、官僚機構、職歴、法規と計算法、管理された階級の特権などを特徴とする秩序社会である。

その中であって、競争(アゴン)は、人間の技能と能力との有効な不断の練習、鍛錬を意図し、個人の卓越した資質をすべて伸ばすことを要求する。こうした状況の下では、知識と技術とが競争(アゴン)を助け、また報いるのである。一方、運(アレア)の方は、個人にとって全く外的な賞罰をじっと無言で待つことを要求する。競争(アゴン)は、外的な障碍に立ち向かう意志の格闘であり、運(アレア)は、予兆と思われるものに服従して意志を放棄することである。その意味では、宿命論というものがあるが、それは根本的な怠惰にほかならない。その結果、呪術や迷信、奇蹟と暗号の研究などが、不確実な運(アレア)を求める場合には必ず伴うことになる。

以上のことから、計算の社会においては、競争(アゴン)と運(アレア)が、人間の技能と能力そして偶然・運を通じて、絶対的に公平な、数学的に平等な機会を求めるといふ重要な機能を果たしている。

一方、混沌の社会は、模擬(ミミクリ)と眩暈(イリンクス)、すなわち仮面と憑依が支配している社会である。この混沌の社会において、模擬(ミミクリ)とは仮面であり、故意にある人物になりきることだが、それは芸術、計算、巧妙の業わざにかんたんに転化する。俳優は、自分の役割を作りあげ、劇的幻影を創造しなければならな

い。彼はつねに当意即妙ということを経験し、実行せねばならない。それは競争（アゴン）における競技者の場合と同じであり、混沌の社会において、競争（アゴン）の役割を果たすのである。

一方、眩暈（イリンクス）とは憑依であり、それは計算の社会の運（アレア）と同じで、意志が放棄される。ただし今度は意志だけでなく、意識までが放棄される。眩暈（イリンクス）に耐える人は、意識を波のままに漂わせる。そして、異様な力によって意識が方向づけられ、支配され、とり憑かれるのを感じて陶醉するのである。その境地に到達するためには、彼はただ自己放棄すればよい。したがってこの場合、個人は、これといった才能を必要ともしなければ、働かせもしないということになる。

以上を要約すると、混沌の社会においては、模擬（ミミクリ）と眩暈（イリンクス）は、仮面と憑依を通じて、芸術、計算、巧妙、そして脱規則、陶醉と解放、混乱とパニック状態として、その社会を特徴付ける重要な役割を果たしている。それらの中にあって、計算の社会においては競争（アゴン）が、そして、混沌の社会においては模擬（ミミクリ）が、創造的なものとして機能する。一方、計算の社会においては運（アレア）が、そして、混沌の社会においては、眩暈（イリンクス）が非創造的なものとして機能する。カイヨワは、計算の社会と混沌の社会について、次のようにまとめている。

『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』^{注15}。

すなわち、未開から文明へと進歩する過程においては、社会における模擬（ミミクリ）と眩暈（イリンクス）の要素を後退させ、競争（アゴン）と運（アレア）の要素を優先させる必要があると結論づけている。

この節を締めくくるにあたって、次の2点を指摘しておきたい。このカイヨワの計算の社会と混沌の社会の説明、そしてそれを説明するための競争（アゴン）と運（アレア）、模擬（ミミクリ）と眩暈（イリンクス）の使用は、シンプルでわかりやすい。そして、遊びの分類基準で文明、社会の違いを説明するという試みは興味深いものである。遊びをキーワードに社会、その中に含まれる人間行動、そして消費者行動を説明する手掛かりを与えるものと言えるかもしれない。

但し、カイヨワの視点、すなわち文明への道として「模擬（ミミクリ）と眩暈（イ

リンクス)の後退、競争(アゴン)と運(アレア)の推進」という視点は、西洋文明の視点に立つ偏見であるということも指摘しておきたい。西洋文明の進む方向へ向かうならば、競争(アゴン)と運(アレア)の推進が進歩としてとらえることができるかもしれない。しかし、西洋文明と異なる方向へ進む文化であるならば、敢えて西洋文明の方向へ向かうことが進歩とは言えない。文化の進むべき道は、いろんな方向がある。いずれが進んでいる、遅れているという論点はそこでは成り立たない。

5. カイヨワの遊び概念の貢献と限界

ホイジンガを超えるカイヨワの遊び研究にたいする貢献は何なのか？カイヨワの遊び研究にたいする貢献をまとめると、以下の4つを指摘できる。

遊びと文化の同時並列

「賭けと偶然」、「物まねと演技」の遊びへの付加

遊びの分類の試み

遊び概念による社会・文化の説明

遊びと文化の同時並列とは、次のことである。従来の考え方が「遊びが文化から生まれた」というものがあつた。それにたいして、ホイジンガが「文化こそ遊びから生まれた」という考え方を提出した。これらの考え方にたいして、カイヨワは「遊びと文化は、遊びが文化から生まれる場合もあるし、文化が遊びから生まれる場合もある」という折衷的、弁証法的な考え方を提出した。それは、遊びを明らかにする為にも、文化を明らかにする為にも、両者の方向から遊びと文化を考察することが、論理的かつ学問的により生産的であるという立場に立つものであつた。

「賭けと偶然」、「物まねと演技」の遊びへの付加については、次のようになる。カイヨワは、ホイジンガが見過ごした「賭けと偶然」を遊びの範疇に取り入れた。社会においても、個人においても賭博、カジノ、競馬、富くじなどは、日常生活において重要な役割を果たしているからという理由である。また、「物まねと演技」は、虚構の活動の範囲で、他の誰か、他の何物かになったかのように演ずる、ふるまう楽しみである。カイヨワは、これらの活動も遊びのカテゴリーに含めた。

遊びの分類の試みは、まさにカイヨワの大きな貢献である。世の中に存在する遊びを全種類体系的に分類することを試みたものであつた。論理学上、いくつかの問題点はあるものの、その試みは後の遊び研究にたいして大きな影響を与えた。

遊び概念による社会・文化の説明は、カイヨワが、西洋文明社会と未開社会の区別・違いを遊び概念により行なつたのである。西洋文明社会イコール計算の社会であ

り、競争(アゴン)と運(アレア)が支配的な社会である。一方、未開社会イコール混沌の社会であり、模擬(ミミクリ)と眩暈(イリンクス)が支配的な社会である。このカイヨワの説明は、シンプルである。そして、遊びの分類基準で文明、社会の違いを説明するという試みは、その中に含まれる人間行動そして消費者行動を、遊び概念により説明する可能性を与えるものである。

カイヨワの遊び研究にたいする限界は何なのか?ここでは、以下の3つを指摘したい。

遊びの分類基準の論理的かつ実証的問題点

眩暈の概念の認識

計算の社会と混沌の社会の説明

遊びの分類基準の論理的かつ実証的問題点に関して、次のことを指摘できる。遊びを分類するための基準として、競争(アゴン)、運(アレア)、模擬(ミミクリ)、そして眩暈(イリンクス)の概念が用いられているが、それらの使用の仕方が、論理学上、分類のための区分原理に反していた。分類のための区分において、「ただ1つの区分原理」、「区分肢は相互に排他的」、そして「網羅的」という原理に抵触していたのである。したがって、カイヨワの遊びの分類は、再考する必要がある。

また、実証的な研究によっても、カイヨワの分類に変更が必要であるという結果が報告されている^{注16)}。その研究は、被験者の遊びの経験内容を測定し、そこからいくつかの重要な因子を抽出するという因子分析を行なったのであるが、その結果、友情とくつろぎ、危険と運、問題解決、競争(アゴン)、創造という5つの因子を抽出したという。カイヨワの分類基準とは異なった「友情とくつろぎ」、「問題解決」、「創造」という新たな分類のための概念を提示している。

眩暈(イリンクス)の概念の認識に関しては、次のような議論が成立しうる。カイヨワは、眩暈(イリンクス)を急速な回転や落下運動によって、自分の内部に器官の混乱と惑乱の状態を生じさせて遊ぶといている。それは、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パニック状態におとし入れようとするものである。その場合、一種の痙攣、失神状態、あるいは茫然自失に達することが問題なのであるとカイヨワは述べている。カイヨワは、眩暈(イリンクス)として意識・知覚のかく乱ということ遊びの重要な要件として指摘している。しかし、逆に考えるならば、意識・知覚のかく乱という状態で、それら眩暈を味わうというならば、それと正反対の極として、意識を明晰にし、刺激状況を1つ2つに絞った状況における感覚器官の鋭敏な刺激の受容による快感の存在も考えられる。カイヨワの眩暈(イリンク

ス)の分類に入れられているスキー、登山などは、研ぎ澄ました少数の感覚から得られる快感を求めているのではないか。あるいは、人間が音楽を楽しむというとき、聴覚に集中することによって、そこから聴覚のみから味わうことのできる快感を得るのではないか。このように考えるならば、眩暈(イリンクス)という表現よりも、ある状況下における「意識・知覚の鋭敏な利用」という言葉で表現した方が、より説明力があると思われる。単純な刺激によるものから、複雑で絡み合った刺激によるもの、意識を混乱させるもの、意識を研ぎ澄ませるもの、それぞれが遊びの範疇に含まれるべきである。極言すると、人間の感覚状態が通常的生活レベルと異なった状態にあるとき、個人は遊び状態にあると言えるのかもしれない。

混沌の社会と計算の社会の説明は、次の問題点がある。その説明に西洋文明の偏見が読み取れることである。すべての社会、文明が西洋文明の方向へ進むと前提している。そこにおいては、競争(アゴン)と運(アレア)の推進のみが進歩としてとらえられている。しかし、西洋文明と異なる方向へ進む文化も認めるべきで、文化の進むべき道は、いろんな方向があるというのが事実である。その場合には、競争(アゴン)と運(アレア)ではなく、模擬(ミミクリ)と眩暈(イリンクス)へ進むことも、ひとつの方向と認めなければならない。

以上ここまで、カイヨワの遊び概念にたいする研究の貢献と限界を記述してきたが、今後、消費者行動と絡ませて遊び概念を研究するためには、どのような方向へ進んだらよいのか。ひとつの方向は、「形式あるいは構造の違いから、意味の違いへ」と研究の意識領域を拡大することである。ここまで、遊び概念を明らかにするために、そして遊びを適切に分類するために、カイヨワは、そしてホイジンガも、相互に還元することのできない根本的な遊戯構造を発見しようと努めてきた。しかし、それは遊びの形式あるいは構造にとられるものであって、遊びを行なう個人の主観的意味、意義までには及んでいなかった。

『遊戯の存在論』を書いたフィンク(E. Fink)が、遊びと遊びでないものにたいして、「しかし、外形の類似して見えるものが、はたして存在として似ているかどうか」と述べているように^{注17)}、外形・形式の類似により、遊びと遊びでないものとの単純に区別することは、大きな間違いをもたらす可能性があることを指摘している。

また、『遊び』の著者であるアンリオ(J. Henriot)は、遊びの概念に帰属させうるはずの多数の意味は、まさにその核によって統一性にまとめあげられるであろうと言っている。その過程を、アンリオは、「意味核」の追求と表現している。アンリオの言う「意味核」は、論理的には「外延」にたいする「内包」と同義であるが、そ

の内包を明確にする過程において、客観的・構造的な内包だけではなく、主観的・意味的な内包をも求めるということがそこに含意されている^{注18)}。

したがって、消費者行動と遊び概念の関係を研究しようとする場合、遊び概念の構造的かつ意味的な内包を明確にすることが、さしあたってなさなければならないことである。その意味において、カイヨワの遊び概念は、いまま少し後継学者の研究成果を取り入れながら、本論で考察したことも含めて、再検討し、大きな修正を行なう必要があるかもしれない。

おわりに

本論では、カイヨワの遊び概念の研究視点、形式的特徴・定義、遊びの分類、そして遊びの分類軸による混沌の社会と計算の社会の説明図式を検討した。その結果、次に示す、カイヨワの遊び研究にたいする貢献と限界が明らかになった。

ホイジンガを超えるカイヨワの貢献は、遊びと文化の同時並列、「賭けと偶然」、「物まねと演技」の遊びへの付加、遊びの分類の試み、遊び概念による社会・文化の説明の4つであった。一方、カイヨワの限界は、遊びの分類基準の論理的かつ実証的問題点、眩暈の概念の認識、計算の社会と混沌の社会の説明の3つであった。

そして、これらカイヨワの遊び研究を考察した結果、消費者行動研究として、遊び概念をとらえるためのひとつの方向がわかった。すなわち、「形式あるいは構造の違いから、意味の違いへ」と研究の意識領域を拡大することであった。カイヨワは、そしてホイジンガも、相互に還元することのできない根本的な遊戯構造を発見しようと努めてきた。しかし、それは遊びの形式あるいは構造にとられるものであって、遊びを行なう個人の主観的意味、意義までには及んでいなかった。このことを克服する方法が、アンリオの言う「意味核」の追求であり、客観的・構造的な内包だけではなく、主観的・意味的な内包をも求めるということになる。この意味において、カイヨワの研究はさらに変化、展開させなければならない。

注

注1) このホイジンガの思想の源流は、シラーの「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」という言葉に辿ることができる一般的な言われている。

フリードリヒ・フォン・シラー(Friedrich von Schiller)著、小栗孝則訳『人間の美的教育につ

- いて』らぶらりあ選書、法政大学出版局、1972年、99頁。
- 注2) 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、108 - 114頁。(Roger Caillois, *Les Jeux et les Hommes [Le masque et le vertige]*, édition revue et augmentée. Gallimard, 1967(original 1958))
- 注3) ヨハン・ホイジンガ著、高橋英夫訳『ホモ・ルーデンス』中公文庫、1973年、46 - 71頁。(Johan Huizinga, *Homo Ludens*, 1938)
- 注4) ホイジンガ同上訳書、23頁。
- 注5) カイヨワ前掲訳書、119頁。
- 注6) 小川純生「因果関係と因果理論について」『東洋大学経営研究所論集』(東洋大学経営研究所) 第12号、1989年3月。
- 注7) ホイジンガ前掲訳書、73頁。
- 注8) ホイジンガ前掲訳書、29 - 42頁。
- 注9) カイヨワ前掲訳書、40 - 41頁。
- 注10) 規則と虚構は、相互に排他的である。規則をもつか虚構か、いずれかである。規則はそれ自体で虚構を作り出す。カイヨワ前掲訳書、38-39頁。
- 注11) 園田碩哉氏は、その著書『遊びの文化論』(遊戯社、1996年)において、このカイヨワの分類をもとにし、それを拡張的に使用した遊びの分類を試みている。
- 注12) 近藤洋逸、好並英司『論理学概論』岩波書店、1964年、21 - 24頁。
- 注13) J. アンリオ(J.Henriot)が言うように、『遊びの新しい形式が、刻々と創作されつづけている』ときには、既存の分類枠におさまらない思いもよらない種類の遊びが出現する可能性がある。しかし、理想論から言えば、どのようなたぐいの新しいタイプの遊びも容易に包含できるような分類枠組みを創る必要がある。
ジャック・アンリオ、佐藤信夫訳『遊び 遊ぶ主体の現象学へ』白水社、1986年、59頁。
(Jacques Henriot, *Le Jeu*, Paris, Presses Universitaires de France, 1969.)
- 注14) カイヨワ前掲訳書、146頁。
- 注15) カイヨワ前掲訳書、166頁。
- 注16) M. チクセントミハイ著、今村浩明訳『楽しむということ』思索社、1991年、52-55頁。(M. Csikszentmihalyi, *Beyond Boredom and Anxiety*)
- 注17) オイゲン・フィンク著、石原達二訳『遊戯の存在論』せりか書房、1976年、11頁。(Eugen Fink, *Oase des Glücks-Gedanken zu einer Ontologie des Spiels*, Verlag Karl Alber Freiburg /München, 1957)
- 注18) ジャック・アンリオ著、前掲載書、71 - 73頁。

参考文献

- 粟田房穂『「遊び」の経済学』朝日文庫、1990年
- 一番ヶ瀬康子、園田碩哉、牧野暢男著『余暇生活論』有斐閣、1994年

- 井上俊『遊びの社会学』世界思想社、1981年
- 井上俊『遊びと文化 風俗社会学ノート』アカデミア出版会、1981年
- 井上俊、上野千鶴子、大澤真幸、見田宗介、吉見俊哉編集『仕事と遊びの社会学』岩波講座現代社会学20、岩波書店、1995年
- M. J. ウルフ著、楡井浩一『「遊び心」の経済学』徳間書店1999年
- エリコニン著、天野幸子、伊集院俊隆訳『遊びの心理学』新読書社、1989年
- M. J. エリス著、森 杼木、大塚忠剛、田中亨胤訳、『人間はなぜ遊ぶか 遊びの総合理論』黎明書房、昭和61年
- 尾崎周二『遊びと生活の哲学 人間的豊かさ自己確証のために』大月書店、1992年
- 尾崎周二「人間と遊び 現代人間観の批判的構築のために」『東京農耕大学一般教育部紀要』28、1991年
- 加藤秀俊『余暇の社会学』PHP 文庫、1988年
- 北川隆吉監修『新版社会学 現代日本社会の研究』文化書房博文社、1995年
- E.A. シュルツ、R.H. ラヴェンダ著、秋野晃司、滝口直子、吉田正紀訳『文化人類学』古今書院、1993年
- 多田道太郎『遊びと日本人』角川文庫、昭和55年
- ジャン・デュビニョー『遊びの遊び』法政大学出版局、1986年
- 西村清和『遊びの現象学』勁草書房、1989年
- 西村清和『電脳遊戯の少年少女たち』講談社現代新書、1999年
- オイゲン・フィンク著、千田義光訳『遊び 世界の象徴として』せりか書房、1983年

本研究は、1999年度井上円了研究助成を受けたものです。ここに井上円了研究助成にたいする感謝の意を表したいと思います。