

# 博士學位論文

## 論文題目

遊びと身体の交叉にみられる現代文化の遊戯性に関する研究

令和2年度

松田 恵示

## 目 次

序 章	第 1 節	研究の背景	5
	第 2 節	先行研究について	10
	第 3 節	研究の目的と方法	20
	第 4 節	本論文の構成と表記について	21
第1章		ホイジंगाにおける<遊>概念と関連する遊び研究の再考	
	第 1 節	本章の目的と方法	24
	第 2 節	ホイジंगाの遊び研究	24
	第 3 節	カイヨワの遊び研究	27
	第 4 節	現象学的遊び研究の展開	33
	第 5 節	本章のまとめ	38
第2章		ピアノ演奏のパラドックスと「ジベタ座り」	
	第 1 節	本章の目的と方法	40
	第 2 節	身体の自己言及性	41
	第 3 節	心身二元論	45
	第 4 節	「ジベタ座り」	47
	第 5 節	本章のまとめ	50
第3章		「体育」という経験-絵に現われた体育という営み-	
	第 1 節	本章の目的と方法	52
	第 2 節	説明を聞く時間としての体育授業	53
	第 3 節	まなざしと抽象的視線	56
	第 4 節	「従順な身体」の形成	58
	第 5 節	スポーツマンと体育人	60
	第 6 節	絵に現われた体育教師	62
	第 7 節	本章のまとめ	66
第4章		マンガ『タッチ』とシニシズムの可能性	
	第 1 節	本章の目的と方法	67
	第 2 節	恋愛の三角関係とコケットリー	69
	第 3 節	出来事のスポーツ／物語のスポーツ	72

	第4節 成熟化と「粒／波」の自我	75
	第5節 本章のまとめ	77
第5章	高校野球と奇蹟	
	第1節 本章の目的と方法	79
	第2節 涙の意味するもの	81
	第3節 制度化された至高体験	84
	第4節 賭けの要素	87
	第5節 本章のまとめ	90
第6章	テレビゲームにおける遊びとは何か	
	第1節 本章の目的と方法	93
	第2節 「テレビゲーム」という社会現象	93
	第3節 テレビゲームのテクノロジー	96
	第4節 虚構と現実	98
	第5節 電子メディア時代の身体	100
	第6節 本章のまとめ	104
第7章	人形遊びと「可逆性の自由」	
	第1節 本章の目的と方法	105
	第2節 「リカちゃん」と人形遊び	105
	第3節 ふりをするということのパラドックス	108
	第4節 遊びの意識	109
	第5節 他者の同時性	112
	第6節 本章のまとめ	114
第8章	役割の遊戯性	
	第1節 本章の目的と方法	118
	第2節 演じられる「性」	119
	第3節 ジェンダー化された演技の再帰性	122
	第4節 本章のまとめ	125
第9章	<遊>のリライト	
	第1節 本章の目的と方法	127
	第2節 脱意志	129

第3節 他者と動性	131
第4節 可逆性の意味	136
第5節 矛盾と両義性	141
終章 本論文のまとめと課題	145
引用参考文献	151
本論文を構成する既発表の論文	161
謝辞	

## 序 章

### 第1節 研究の背景

オランダの歴史学者である J. ホイジンガ (Johan Huizinga) の著した『ホモ・ルーデンス (Homo Ludens)』は、遊びの文化論的な研究において、最も大きな影響を与えた研究の一つである。「遊びは文化よりも古い」(ホイジンガ [1938]1956=[1963]1973: 15) という、よく知られた書き出しで始まる本書は、結局のところ「文化は遊びとして始まるのでもなく、遊びから始まるのでもない。遊びのなかに始まるのだ」(ホイジンガ [1938]1956=[1963]1973: 165) という、これもよく知られたテーゼにその主旨が集約され、遊びの研究を文化や社会全般の理解と関連づけるとともにより学際的な研究へと広げた。

ホイジンガは、この『ホモ・ルーデンス』の終わりの部分で、遊びの相のもとに文化と時代の変遷を概観している。特に 19 世紀については、次のように語っている。「十九世紀の文化過程になかには、遊びの機能を容れる余地は、あまり残されていないように思われる。この機能を閉め出すように見えるさまざまな傾向が、そこではしだいに勢いを増しつつあった。…(中略)…労働と生産が時代の理想となり、やがてその偶像となった。ヨーロッパは労働服を着込んだのだ。社会意識、教育熱、科学的判断が文化過程の支配者となった」(ホイジンガ [1938]1956=[1963]1973: 389-390)。ホイジンガは、19 世紀以降の社会変容が<真面目>の支配を生み出し、その過程で遊びは衰退し、遊びの中に遊ばれることで始まる文化もやはり衰退していると捉えている。さらに 20 世紀を迎えた現代文化も、遊びの要素をさらに失いつつあり、そのことを述べる章の冒頭ではスポーツという文化を取り上げ批判的に論じている。

もちろん、このようなホイジンガの主張には批判もある。例えば、ホイジンガの卓越した遊びの研究を自ら引き継ぐものであることを自負し、『遊びと人間(Les jeux et les Hommes)』を著した R.カイヨワ(Roger Caillois)は、以下のように述べている。「『ホモ・ルーデンス』は、現代における遊びの基本要素の頹廃に関する苦々しい一章で終わっている。それは多分、『過去を賛美する人』(laudator temporis acti. ホラティウス「詩法」一七三)の眼の錯覚にすぎまい。これを信用してはいけない」(カイヨワ [1958]1967=[1971]1990: 303)。ホイジンガが提起した<真面目>の支配と遊びの衰退、そして遊びの衰退と文化の衰退、という問題は、『ホモ・ルーデンス』が著されて以降 60 年以上が経過する 2000 年代の現代社会において、はたしてどのように捉えることができるのであろうか。特に、その筆頭として取り上げられたスポーツという文化において、それは具体的にどのような状況にあるのだろうか

か。

ホイジンガは、このスポーツという言葉、特に「現代のスポーツ」という表現をわざわざ使って論じている(ホイジンガ [1938]1956=[1963]1973: 396-402)。この「現代のスポーツ」について、ホイジンガは次のように述べる。

この現象が十九世紀のイギリスに発したという事実は、ある程度までは、十分説明できることだ。…(中略)… だが、まったく確かなことは、イギリス社会の特定の性格がそれに大きく貢献したという点である。地方自治制度は、局地的な結びつきと、連帯の精神を強めるものだった。一般兵役義務が欠如していたことは、自由な肉体的訓練の機会とその必要を、幸いにして促した。同じ方向に働いたものでは、また学校制度のさまざまな形式もそうであった。そして最後に、全体的には平坦な共有地<sup>コモンズ</sup>が、まことに望ましい、最も完璧な遊びの場を提供するという、この国の地理、地勢の性格が、大きな意味をもった。(ホイジンガ [1938]1956=[1963]1973: 398)。

つまり、ホイジンガは「現代のスポーツ」として、19 世紀以降、イギリスにおいて近代スポーツとしての文化的過程を伴い、学校(近代的な公教育)の中に取り入れられた現象を念頭においている。特にこれは、「自由な肉体的訓練」と「遊び」がイギリスという地域性を背景に公教育として制度化し発展してきたものである。この観点からは「現代のスポーツ」というここでの言葉は、教育営為として広がる「体育」という言葉が近い意味で使われていると言える。実際にホイジンガは、スポーツは遊びの領域から去っていくと批判した後に、「非体育的な遊び」という言葉からチェスなどのボードゲームやトランプなどの遊びも取り上げつつ、一方では、それらがスポーツに併合された知能遊びとしてこれも現代では遊びの特性を失っていると、併合過程を含めて批判的に論じている。

ただ、現代社会の中で拡大しているスポーツにおいては、「体育」を超えて、定義のしにくさ、あるいは「曖昧さ」と脱教育化と言ってよい文化変容が進んでいる。確かに、現代の日常生活には、特に幼児教育、初等教育、中等教育といった段階を問わず、学校という近代的な公教育の制度の中で、「体育」「保健体育」<sup>1</sup>という教科の経験や、「運動部」という課外

---

<sup>1</sup> 公教育としての学校の法的基準となっている学習指導要領では、現在、小学校においては「体育」、中学校においては「保健体育」という教科名を定めている。

の体育がほとんどの人に用意されている。しかし、野球、サッカー、オリンピックやワールドカップなどのチャンピオンシップ・スポーツを目指す人もいれば、地域でバスケットボールやゴルフを楽しんだり、商業的なジムに通って身体を鍛えたりしている人もいる。また、相撲、舞踊、ダンスといった、スポーツにのみ括りにくい文化が発展している。一方では、子どもたちの運動遊びやごっこ遊び、幼児や親子でのちょっとした遊具を利用する遊びや身体を動かす遊びが日常的に楽しまれている。さらには、ジョギングや個人で取り決めごととして実践しているような毎日の体操など、いわゆるスポーツ的ではあるけれども、それがサッカーや野球と同じほどに種目として制度化されているわけではない内容のものも生活の中ではよく見られる。

加えて、自分自身が身体を動かして遊ぶことにとどまらず、プロ野球や相撲のように、スタジアムに足を運んだり興行に参加してみたり、あるいはテレビやラジオ、近年では、インターネットなどのメディアによって提供されるものを視聴してみたり、これらに関わる様々な情報を、これもまた様々な方法によって得たり、伝え交流し合ったりもしている。こうしたいわば一次的、直接的なもののほかにも、漫画や映画やテレビゲーム、ときには文学ともなっており、二次的、間接的にも楽しめる。そのためのファッションや、人の集まり、場所や建物といった空間構築なども含め、私たちの日常において遊びと身体が交叉するところに現れる文化が、現代では社会とも密接に結びつき、特定の様式をもつものとして、スポーツに関連する生活内容という認識のもとに広く存在している。

このような視点からは、ホイジンガが批判する「近代の教育熱」を差し引いた遊びだと考えたとしても、ダイビングや山登りのための旅行、ちょっとした散歩やサイクリング、さらにはテレビゲーム、子どもたちの「ごっこ遊び」、人々の生活の中にあるしぐさ、表情、ジェスチャーやポーズ、日々のコミュニケーション行為、あるいはファッション、モード、化粧、身体加工などの特定の生活様式・形態・形式や、伝統的な行事、さらには身体的、遊戯的な諸活動、演劇やダンスなど芸術との接点にある文化、身体そのものに関わる空間編成（建築）、読み書き、精神的活動を実践する際の身体行為の諸形式など、スポーツは様々な領域にまで及んでいる、と捉えた方がむしろ自然である。ホイジンガが、「現代のスポーツ」として批判するスポーツは、その意味ではむしろホイジンガの観点から見て批判されるべき内容の文化をすべて「現代のスポーツ」と呼び、そこからはみ出していく身体と遊びが交叉するところに現れる文化は、すべて「現代のスポーツ」と呼ばないからこそ非難の対象にもならないという、ある種のトートロジーになっているのではないかと思うほどである。し

かし現実には、ホイジンガのいう「現代スポーツ」と、その周辺にあるスポーツ、ないし、身体と遊びが交叉するところに現れる文化の区別は難しく、むしろ連続的で重層的である。

そこで本論文では、ホイジンガが非難した「スポーツは遊びの領域から去ってゆく」(ホイジンガ [1938]1956=[1963]1973: 399)という文化現象を、ホイジンガのいう「現代のスポーツ」としての「体育」を含みつつ、ホイジンガのいう「現代のスポーツ」を超えて、身体と遊びが交叉するところに現れる文化現象として捉え直し、ホイジンガが主張した<真面目>の支配と遊びの衰退、そして遊びの衰退と文化の衰退という問題について改めて考察してみたい。またその過程で、現代文化の遊戯性について焦点づけられた範囲の中で具体的な事例から検討し、ホイジンガが「現代のスポーツ」をとり上げ批判的に論じた一つの意図がそうであったように(ホイジンガ [1938]1956=[1963]1973: 414-417)、遊びの豊かさに関心をもつからこそ、遊び概念を再構築しつつ遊戯性の成立の諸条件を明らかにしてみたい。

ところで、1950年代から60年代以降のイギリスにおいて、文化研究を牽引した一人であるR.ウィリスムズ(Williams Raymond)は、1961年に著した『長い革命』のなかで、文化を「理想」「記録」「特定の(社会的)生活」の3つの位相から捉えている(ウィリアムズ [1961]1965=1983: 43-69)。そして、特にこの3つ目の「特定の(社会的)生活」として文化を理解する場合に課題となるのは、そうした文化の内に、暗黙に、あるいははっきりと広く分かちもたれている意味や価値の理解であることを強調している。さらに、文化と社会の関係にも触れており、文化と社会がもつ関係性にも着目することを促している。ただそれは一方通行の影響関係に留意することを意味しているわけではない。社会の中で文化は実践されるけれども、社会が文化を全て決定しているわけではない。ときに文化は、新たな社会を生み出すことさえある。本論文において、ウィリアムズのこうした社会との双方向性の中に文化を理解する捉え方は、かかる課題の内容からして大変示唆的である。

他方で、本論文が分析対象としようとする遊びと身体が交叉するところに現れる文化は、当該の文化を特徴付けることになる「遊び」と「身体」という概念自体、ともに「曖昧さ」という共通した性質をもつものである。例えば、遊びに関する研究は、ホイジンガも触れるように古くはプラトン(Plátōn)にもみられるほどに、長きにわたって進められてきている。特に文化論的な遊び研究としては出発点とも言える『ホモ・ルーデンス』においても、このプラトンの思想を代弁し、著書の結語として「全ては遊びなり」という言葉が繰り返し強調されて終わっている(ホイジンガ [1938]1956=[1963]1973: 430)。もちろんこれは、人間、文化、遊びの深遠な関係性を表現するホイジンガのレトリックという面はあるが、遊びに関



して現象学的議論を展開した西村清和の言葉を借りれば、「通常遊びと呼びならわされている現象形式の、あまりの多様さ」(西村 1989: 17)を前提にしたものとしても捉えることができる。西村は、このような遊びの概念的な「曖昧さ」について、次のような指摘もしている。「いったい、鳥の求愛のダンスや猫の子の毛玉との戯れ、犬の子どうしのじゃれあいや追いかっけっこが、人間の子どもたちの鬼ごっこやボール遊び、かくれんぼやトランプといった遊びやゲーム、スポーツとおなじ遊びと呼ばれてよいものだろうか。…(中略)… そもそも、日々の生活のさなかにさえ、気楽な談笑や、軽口の遊び、また、『遊び半分』に手なれた仕事があるではないか」(西村 1989: 17-18)。遊びを研究した現象学者の一人である J. アンリオ(Jacques Henriot)も、遊びを調査の対象にしたり考察したりしようとした途端に、二つの誘惑にすぐにさらされると以下のように述べている。「何一つ遊びでない。全ては遊びである」(アンリオ 1969=1986: 29)。遊びとはこういうものであると、現実にはほとんどの人が苦もなくイメージできるのに、分析的な研究対象にしようとした途端に、定義の難しい「曖昧さ」が広がり続けるのである。

ところが、もう一つの対象である身体も、同様の「曖昧さ」を含んでいる。人間は身体としてしか存在しない。ゆえに、文化や人間の行為は全て何らかの形で身体と関わらざるをえない。この意味では、例えば「身体文化」といった言葉の概念定義も、実は極めて難しい側面を含んでいる。また、「身体」と文化や社会との関係へのまなざし、特に社会科学における関心の誕生に関しては、社会学者の平野秀秋が 19 世紀後半から生じていることを詳しく論じている。社会に対して人間の「身体」のもつ「潜在的に危険な対立関係」が関心事となり、解剖学から政治学、経済学にまで、広範にとりあげられている様子がここでは分析されている(平野 1994: 28)。しかし、この際に取り上げられる「身体」という概念は極めて多義的であり、また、M. フーコ(Michel Foucault)や、M. メルロ＝ポンティ(Maurice Merleau-Ponty)などの、身体に関する哲学的な研究も積み重ねられるほどに、「身体」という言葉の「曖昧さ」や思惟対象としての不可知性が浮きぼりにされている<sup>2</sup>。「身体」という研究対象は、「潜在的に危険な対立関係」を生むほどに、認識という行為を逃れ出ていく曖昧な存在

---

<sup>2</sup> 以下の著作で代表的にまとめられている。Foucault, Michel, 1975, *Surveiller et punir, Naissance de la prison*, Éditions Gallimard. (田村俣訳, 1977, 『監獄の誕生』新潮社.)。Merleau-Ponty, Maurice, 1945, *Phénoménologie de la perception*, Paris: Galimard. (竹内芳郎・小木貞孝訳, 1967, 『知覚の現象学 1』みすず書房。竹内芳郎・木田元・宮本忠雄訳, 1974, 『知覚の現象学 2』みすず書房.)。

である。まただからこそ一方では、近代社会ないし近代性批判のマジカルワードとして扱われることも少なくはない。関心のある特定の研究領域に絡めとられてしまい、これもまた、それ自体としては定義すらしにくいのである。つまり、遊びも身体も「特定の文化=生活の仕方」として文化と関連づけ対象化しようとする、「曖昧さ」が全面に出てきてしまう。現代の日常生活に比較的広範な蓋然性をもつ事実でありながらも、それが文化としてその内にどのような暗黙の意味や価値を有し、そして社会とのつながりをどのようにもっているのか考察しようとする、研究対象としても、そのアプローチにおいても、手探りの部分を含まざるをえないということである。現実的には広く社会生活の中に根付く文化でありながらも、「曖昧さ」を含む特性から、分析的な言葉を当の対象に当てようとした途端、逆にそこから取りこぼされてしまう意味や価値が生じる、といった問題が危惧されるところである。

そこで本論文では、そうした性質の中にある遊びと身体が交叉するところに現れる文化に対して、ホイジンガのいう「現代のスポーツ」も含めて具体的に体験や経験に即して取り上げつつ、できる限り実践され体験されているままの様子を記述することを通して、分析拠点とする概念の硬直的な使用には注意を払い、個別事象にとどまらない一定の意味や価値について検討していきたい。具体的には、概念的分析の一義性にとらわれず、その意味では対象の扱い方や概念の使用には「曖昧さ」や不正確さが残るかもしれないけれども、できる限り体験や経験が、その記述によって当事者にとって感じられている意味や価値を妥当なものとして捉えられるように解釈的に検討することに留意したい。本論文の主たる関心と研究の背景は以上である。

## 第2節 先行研究について

『ホモ・ルーデンス』にみられる、ホイジンガの遊びに関する研究は、哲学、美学、心理学、教育学、社会学など、人文・社会科学系にだけ限っても、関連して幅広く取り上げられ研究されている。しかし本論文では、遊びと身体が交叉するところに現れる文化を対象として、具体的事例からホイジンガの現代文化批判の再考と遊戯性の成立条件を捉えようとするものであるから、関連する研究は学際的ではあるが部分的なものになると思われる。特に、教育学や心理学での遊びに関する研究がこれまでも多くなされてきているが、それらは、具体的な遊びを対象にした研究や、発達や教育に関わって遊びの意義や効用に関心が強く払われたものである場合も多い。ところが本論文では後にも詳しく述べるように、精神あ

るいは理念としての遊びを取り上げ、文化や社会全般の理解と遊戯性のもつ意味や価値の理解を双方向的に進めようとするものである。そのために先行研究の検討においても、遊びそのものの内在的な意味や価値を問題としたホイジンガを出発点とする文化論的な遊び研究に主に焦点化し、ホイジンガとの直接的な関係やホイジンガの研究関心に基きつつ、本論文の課題に焦点づけた範囲で行うこととする。

そもそもホイジンガが「スポーツが遊びの領域から去っていく」と批判するとき、そこで使われる「遊び」とは、どのような概念を指しているのか。この点をめぐっては、いくつかの重要な研究がなされている。『ホモ・ルーデンス』後の文化論的遊戯論の系譜としてみなされたカイヨワの研究や、特に現象学的な遊びの研究である E.フィンク(Eugen Fink)、アンリオ、J.デュビニョー(Jean Duvignaud)、西村清和らの研究である。これらはホイジンガの、そもそもの遊びに対する視角を改めて明らかにするためには検討の必要な研究である。

人間と文化の基礎として遊びを論じたホイジンガに対し、ホイジンガを批判的に継承し、社会や文化の指標として遊びを捉えようと独自の遊戯論を展開したのがカイヨワ([1958]1967=[1971]1990)であった。カイヨワは、ホイジンガがあえて区別しなかった「遊び」と「聖なるもの」の混同を批判する。また遊びの定義と新たな分類を提示し、遊びを指標とした文明や社会の比較を行おうとした。カイヨワについては、本論文の目的からも詳しく検討する必要があるために、第 1 章で再度取り上げることとし、ここではホイジンガとの直接的な影響関係を指摘するにとどめておきたい。

ホイジンガ、カイヨワの行った遊びの研究は、その後、現象学的な遊戯論の系譜を生み出している。例えば、フィンク(1960=1985)は、従来までよくなされてきたように、遊びを人生の「辺遠現象」として考察の対象にすることを強く批判する。遊びは、世界の象徴として実存の先験的な形式となっており、生きることの全体性や総合性をもたらす実存的根本現象の一つである。また遊びは、その活動自体の内に目標を内在的させ完結させる点で、「生」に対して本質的に重要な独自の意味をもつものである。これらのことを、「演劇」や「象徴」というキーワードから、フィンクは考察し強調する。これはまた、自律や象徴を通した主体的な世界との関わりを可能にするものとして、遊びがもたらす自由を称揚する観点でもあった。この意味では、また別な観点からホイジンガの議論を引き受けつつ、形而上学的な次元にまでそれを移し、より哲学的な遊びの意味や価値について論じようとしたと言える。またこうした視座からは、逆にホイジンガの研究が、経験的な立場と先験的な立場を含むものであり、この両面性が、ホイジンガのそもそもの現代文化批判にどのような意味をもつてい

るのかという課題も浮かび上がることになる。

フィンクと同様に現象学的観点から、遊びを構造（規則体系としての遊び＝客観的構造）に対する意味（遊ぶこと＝主体）の優位という点から理解したのがアンリオ（1969＝1986）である。「けっきょく、遊ぶこと[行為]によって遊び[構造]が意味をもつのであり、しかも遊ぶこと[行為]それ自体は遊ぶ存在[人間]がとる態度とのかかわりによってはじめて意味をもつのである」（アンリオ 1969＝1986: 33）というアンリオの言葉が、アンリオの遊び研究の主たる立場を表明している。アンリオは、遊びを構造の側からではなく、遊び手の意識の側から捉えようとした。こうしたアンリオの議論は、遊びを捉えるときの一つの視点として、当事者からみた遊びの自由の問題を浮かび上がらせることになる。ホイジンガは規則との関係で自由を論じたのに対して、遊ぶ主体の優位に立場をとるアンリオでは、自由を捉える観点が異なり、それはそのまま遊びの範囲をも小さく、あるいは大きくし過ぎてしまうことにも繋がることになる。

さらに、現象学的な遊び研究の系譜として大きな展開を見せたのが、J.デュビニョー（1980＝1986）のそれである。デュビニョーは、著書の日本語版への序として寄せた文章の中で、特に日本の文化において、遊びが生活にあらゆる形を与える働きをしていることに賛辞の言葉を贈っている。デュビニョーは、これまでの遊びの研究に対して、「遊戯の領野があまりに広大なせいか、それに払われている注意の少なさには驚かされる」（デュビニョー 1980＝1986: 27）と言う。例えばデュビニョーは、愛の中にあるセックスにまで遊びの要素を見出す。そして遊びの自由は、「遊びの上げ潮」とデュビニョーがよぶ独特の視点から、「無(リアン)」からの新しい考察の視角が開かれている。デュビニョーの研究とホイジンガのそれとの関係についても、フィンク、アンリオとの連なりの中で、第1章で詳しく取り上げることにする。

さらに、現象学的な遊びの研究として遊びに新しい観点を開いたものが、西村(1989)による研究である。西村は次のように述べている。「遊びとは、ある特定の活動であるよりも、ひとつの関係であり、この関係に立つものの、ある独特のありかた、存在様態であり、存在状況である」（西村 1989: 31）。西村は、日常という俗の中にある「企て」の世界に対して、遊びは全く異なった、一つの人間の存在様態であると論じる。しかし、これまでの遊びの研究は、「企て」の世界と遊びを混同して、自身の関心に応じて議論されてしまっていると指摘する。問われるべきは、遊びとは何か、であって「遊びの現象学である」（西村 1989: 19）とも述べる。このために西村においては、遊びの自由の問題は「企て」の世界での「自由」

の問題との混同に、まずは議論の端緒が開かれる。この中で、遊びにおける規則とルールの問題が取り上げられる。西村の議論は、ホイジンガの議論がもつ経験性と先験性の両面をもつというアポリアに対して、明確に批判するとともに解答を与えようとするものでもある。この西村の議論についても、先のホイジンガやカイヨワ、あるいはデュビニョーの議論との関係に留意しつつ、本論文の課題をより明確にするために、あらためて第1章で検討する。

こうしたホイジンガを軸とした遊びの概念の研究に対して、それを串刺しする論点を提供するの、高橋潤二郎(1984)の研究である。高橋は、もともと経済学、あるいは地理学の領域で数理的なアプローチから学際的な研究を多く行っている。この高橋のホイジンガ研究は、本論文においても重要な視点を提供するものである。高橋の論点は、ホイジンガが『ホモ・ルーデンス』で述べる遊びという概念は、高橋のいう「ルドゥス」としての遊び(以降<遊び>と表記)であり、「特定の文化項目」としての個々の遊びの集合体としてではなく、理念型としての<遊び>を対象としたものであることを確認する点にある。そして、遊びと<遊び>を混同して記述したことが、「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」(高橋 1984: 47)と述べている。このような高橋の指摘は、ホイジンガの遊びの衰退という視点からの現代文化批判を、遊びと身体が交叉するところに現れる文化から具体的にその状況を検討し、現代文化における遊戯性の成立条件を探ろうとする本論文において、課題の内容をより明確に示すことに深く関わるものである。

このような遊び概念がもつ「混同」という指摘は、他の研究領域からもなされている。例えば、スポーツを美学の立場から研究する樋口聡は、次のように述べている。「遊戯という語の用語法の曖昧さは、オイゲン・フィンクとかヨハン・ホイジンガといった思想家にも見られる。われわれは、用語法の曖昧さあるいは混乱を避けるために、二種の遊戯概念の明確な区別を立てなければならない。すなわち、存在論的な原理としての遊戯と現象的な活動形態としての遊戯の区別である」(樋口 1994: 194)。この「存在論的な原理としての遊戯」という言葉に対応しているのは、高橋の次のように述べる部分である。「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」(高橋 1984: 46)。高橋は、ホイジンガが遊びと述べる時、それは主に「遊びの精神」を語っており、個別な事象についての議論ではないと考えている。高橋は、これをわかりやすくビスケットの例えを使って説明している。子どもがビスケットから「まるい」という概念を得て、それから、びんのふた、時計の文字盤等々、ありとあらゆるところに「円」を発見するようなものであり、ホイジンガは、この

ような理念型としての<遊び>概念を発見し、それを発見した当の「遊び」だけでなく、他の諸々の人間活動の中にも普遍的に見出したと述べている。これが、高橋の言う「ルドゥスとしての<遊び>」である(高橋 1984: 45-47)。しかし、繰り返すことになるが「特定の文化項目」である個々の遊びの集合体と<遊び>を、ホイジンガは区別しなかったと高橋は強調する。ホイジンガの遊戯性の衰退の批判の意味を捉えるときにも、この論点は重要である。

カイヨワも遊びの研究において、パイディアとルドゥスという概念を構成し、具体的な高橋の言葉でいう「特定の文化項目」としての遊びの整序について考察している。しかしここまででも明らかなように、それとは異なった意味で高橋は「ルドゥス」という言葉を使っている。さらに高橋は、この「ルドゥス」という意味での<遊び>の概念の混同の問題を、ホイジンガは純粋に、カイヨワはわかっていながら仕方なく、そしてアンリオは混同したまま誤解して使っているとも指摘している(高橋 1984: 63)。本論文が扱おうとする主題に関わっては、この高橋の整理に基づけば、ホイジンガの現代文化批判はこの「ルドゥスとしての<遊び>」の観点から導かれるものであり、それゆえ本論文においても、具体、個別な「遊び」それ自体に閉じて意味や価値を扱うわけではないという視座が、高橋からは与えられる。高橋は、ホイジンガが不要な誤解を与えるのは、この遊びと<遊び>を混同して使用したからであり、それはそもそも概念図式を利用しないという、ホイジンガ独特の研究上のアプローチも影響しているのかもしれないと指摘している(高橋 1984: 48)。本論文でも方法論上の観点として、この指摘に留意する必要がある。

さらに高橋は、ホイジンガのみならずカイヨワにおいて、規則と自由がセットになることが<遊び>にとって不可欠なものとして捉えられていることを強調している。「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」(高橋 1984: 66)と高橋は述べる。つまり、規則は受け入れるが、その規則の可避性は担保されているという状態である。そこで「規則破り」をたとえ起こしたとしても、そのことで他のこと(例えば他の社会生活の領域)まで影響は及ぼされない。だからこそ、遊びそのものには参加したり離脱したり自由にできる、ということになる。ここには、束縛と自発といった、規則と自由がもつ矛盾は起こらない。またこのような<遊び>ないしその精神こそが、自発的な規則の尊重を通して文化創造機能をもつと考えられている。

ホイジンガとカイヨワの述べる<遊び>の自由は、参加と離脱の自由を指しており、両者ともに<遊び>の定義において自由を筆頭にもってくるが、それは、『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」(高橋 1984: 67)という高橋のここでの指

摘は、遊戯性の成立条件に自由という観点が重要な役割をもっていることを改めて示唆している。この自由をめぐる論点は、アンリオの研究に関わっても少し触れたが、特に現象学的な、あるいは形而上学的な遊びの研究と、ホイジンガやカイヨワの遊びの研究を繋ぐとともにその違いを検討するためにも重要な論点である。これについては、第 1 章でやはり詳しく扱うことにする。

他方で、特に 1960 年代以降、この遊びの自由に注目した研究が盛んになっていたのが体育学分野の研究である。「体育」という概念も、多義的な内容を含むが、主に体育学では、学校内外に広がる公教育制度の中で「体育」という教育のあり方がまずは問われた。身体の発達や育成、健康や衛生、保健といった近代公教育の中で目的とされるものとの関係で、いち早く遊びを取り入れ、特にスポーツが「体育」の内容として学校においてカリキュラム化されていった。その過程で、遊びの要素は、教育などと同様に教育方法としても主要な関心事とならざるをえない。

例えば、大段員美と佐藤裕は、競争と協同をキーワードに「Game theory」と呼ばれる、集団的な協力行動に効果の高い集団構成のあり方について検討している(大段・佐藤 1971)。また、学会での報告内容を見ても、浅井朝一が「運動遊戯集団研究法の検討 ―観察と実験―」と題した、体育における集団での教育法を社会学的な視座から検討している(浅井 1971)。これらの研究では、遊びの集団性に着目し、規則と自由の調整、といった観点、それも遊びの要素が優れた効果をもつことからの分析が行われている。また、体育心理学など他の研究領域においても、教育学と同様に子どもの自発性に関心を当てた研究が多く積み重ねられている。例えば、体育学会シンポジウムでも、体育の総合性を遊戯の自由性から構成するといった検討もなされている(宮畑ら 1965)。しかし、ここにある「遊び」への関心は、<遊び>そのものへのものとは異なり、個別な実践的課題を解決するための道具としてのそれであったといえることができる。

70 年代から 80 年代になると、ホイジンガやカイヨワが日本でも紹介されるようになり、特に体育学では、社会変化に応じて社会の中での運動やスポーツの価値付けが変わり、生活の質に関わる文化としての捉え方が拡大していくことに対応した研究が盛んになっている。ホイジンガやカイヨワの研究を、そのまま学習指導に生かそうとする研究や、そもそも教科の内容として扱っているスポーツを、教育の手段的有用性からではなく、文化や生活の内容として教育の目的性から検討する研究が進められるようになった。例えば、そうした中でも代表的な研究者の一人である体育社会学者の竹之下休蔵は、生活が量から質へ

と問い直される中で、ホイジンガやカイヨワの研究にも見られるように、基本的な考え方を転換し、遊びを教育の手段から目的として捉え直さなければならないと強調する。そして、次のようにも述べている。

学校体育の内容となるスポーツは、その性格上、それぞれの年齢段階におけるプレイである。…(中略)…いっぽう、先に述べたように、体育は運動を内容として学習させながら心身の発達を図らなければならない。発達を運動が媒介するわけであるが、スポーツについても単に手段として考えられがちである。そこでおよそ二つのことが問題になる。その一つは、スポーツ(プレイ)の性格と矛盾することにならないかということである。スポーツは、自己目的々な活動、強制されたとき仕事になるという性格のものである。それ(強制)が繰り返されるとスポーツへの興味を失い、スポーツを軽蔑する態度が作られることにもなるといわれている。(竹之下 1972: 38)

ここでは、「プレイ」と表現された遊びの自由の問題が、強制性から自発性への解放であるとともに、そのこと自体が、スポーツという文化を目的そのものとした教育になるという議論が展開されている。つまり、<遊び>の理念から具体的な「文化項目」としての「体育」を批判するという観点である。その後、社会の中でのスポーツの拡大に応じて、体育学はスポーツ科学へとその学際性を変化させており、スポーツという概念もまた拡散していく。そして、教育がよりホイジンガも批判したように合理性と功利性を強く意識するようになるにつれて、遊びへの関心は体育学・スポーツ科学領域においても比較的低下していった。

しかし先にも触れた樋口聡が、哲学的なスポーツ研究において、この間の理念から現状を批判するという体育学領域での遊び研究の動向に対して、スポーツと芸術の本質に関わる最も重要な問題の一つとして遊びについての研究を展開し、批判的な考察を行なっている。樋口は、J.F.C.シラー(Johann Christoph Friedrich von Schiller)の議論を手がかりに、ホイジンガやカイヨワから始まる遊びの研究を「スポーツ」や「体育」の具体的な現象場面に無前提に繋ぎ、遊戯を理念としたモデルから現状を批判する、といったこれまでの研究の方向性について懐疑的な態度を表明している。そもそもシラーやホイジンガ以降に広がりつつあった現象学者による遊びの研究は、遊戯の存在論的な研究であり、具体的な活動形態としての議論と何の留保もなしにつないでしまうことを批判する樋口の議論は、先にも触れたが



高橋のそれと通底するものである<sup>3</sup>(樋口 1994)。ここには、<遊び>の研究と、具体的な遊びの研究の関係性についての難しさが表明されている。この点については、ホイジンガも「混同」していることが高橋からも指摘されているところである。ただ、ホイジンガ以降の遊びに関する研究が、遊びの概念に関して揺れが存在し、また遊びにおける自由に関わっていくつかの立場や関心の違いが見られること、さらには遊びの成立条件の問題にこれらが深く関わる可能性を有していることをここでは改めて確認しておきたい。

ところで、先の竹之下も触れた、生涯にわたってスポーツを楽しむ、といったことに「体育」が力点を移していくことの契機ともなった、特に 70 年代以降の社会変化に応じて、文化論や社会学では、先行してレジャーの拡大とそれへの関心という事柄を経由したのちに、遊びに対する関心が高まっていた。社会学者の井上俊は、特に 70 年代に遊びについての議論が広範囲で進んでいくのは、その出自にレジャー論があったことを指摘する。そして、右肩上がりの経済発展の中で、一方では人間性の回復が謳われるようになり、レジャーという概念が比較的「量」に偏ったものであったことから、生活や余暇の「質」を問う議論として登場したのが遊びについての関心であったと論じている(井上 1995: 1-16)。そして、80 年代以降、こうした遊びに関する議論は遊びが日常の中に浸透するにつれ下火となってくることを指摘するとともに、次のように述べている。「理念化された『遊び』の概念を拠点として、労働と余暇の両面にわたる疎外状況を批判し、人間解放の方策を探るという方向性は、今日でも意味を失ってしまったわけではない。しかし、遊びが日常化し、日常が遊び化する状況のなかで、こうした言説のスタイルがかつてほど説得力をもたなくなっていることもたしかである」(井上 1995: 15)。これは、強制と自由の両極の中に人間解放の問題として語られてきた遊びについての議論が、むしろ、現実を相対化する力をなくしていることを指摘するものである。しかし、井上がここで触れた「遊びの日常化」ないし「日常の遊び化」という社会の変化は、ホイジンガの遊戯性の衰退の視点からなされた現代文化批判とどのような関係になるのであろうか。

ホイジンガとカイヨワの議論を受けて、また井上は<聖>や<遊><sup>4</sup> がもつ社会的機能を明

---

<sup>3</sup> この後、本論文とはコンテキストと視点が異なっているが、杉浦恭,2004,「ヨハン・ホイジンガの遊戯文化論の特質と社会的・思想的背景 ―近代社会認識と近代文明批評を手掛かりに―」『愛知教育大学保健体育講座研究紀要』29: 13-21(博士論文の概要)、関根正美,2008,「遊戯としての身体運動における経験―ホイジンガの再解釈から―」『体育・スポーツ哲学研究』30(2): 99-111 などの研究が、体育学領域においても積み重ねられている。

<sup>4</sup> 高橋の言う「ルドゥスとしての遊び」を<遊び>と表記しているが、それに対して<遊>

らかにし、特にカイヨワの<聖－俗－遊>図式を、これまでの社会学の議論と対話させつつ再解釈し、それぞれが相対化し合う一つのパースペクティブとして洗練させ、文化と社会のダイナミズムを捉える社会的分析枠組みとして再構成した(井上 1977)。例えばこの観点からなされた青年文化論は、<聖－俗－遊>図式を解釈の拠点として、その特徴を鮮やかに離脱の文化として析出し、具体的な社会事象としての青年文化の意味や価値を明らかにしている(井上 1977: 156-183)。特に<遊>が<俗>や現実に対して相対化の機能をもつと言う議論は、文化と社会が関連しあって形成される一つのダイナミズムを捉える上で示唆的である。また、「<遊>と<俗>/<聖>と<俗>の馴れ合い」、という井上の観点は、こうしたダイナミズムを考えるとときに欠かせない論点を示している。ただ、ここでの<遊>の概念は、特に自由の観点を束縛からの自由に捉えており、現象学で議論される自由の観点は配慮されつつも視野の外にあるといつてよい。

文化社会学において対象に個別な領域では、社会学者の吉見俊哉が、明治以降に全国に広がった「運動会」という行事を、「お花見」といった伝統的な行事を接合する新たな「祭り」として、あるいは近代国家としての日本のイデオロギーを形成する生活文化として再構築され社会的に広がる<場>として分析している(吉見 1994: 137-162)。<遊>の要素が、いわゆる日常生活としての<俗>と馴れ合い、多様な社会的な力と人間の欲望が重なり合う重層的な関係の中で、文化を通し社会が形成されていくプロセスを分析するものである。また同じく社会学者の作田啓一は、日本に特有の国民的行事である高校野球について、井上と同様にカイヨワが示した<聖－俗－遊>というヒエラルキーをもとに、それが宗教的儀礼として機能しているかもしれない、という独特の視点から分析した(作田 1964: 8-13)。第二次世界大戦に突入してしまった日本人の精神構造のシンボルが、本来は<遊>の中にある野球＝スポーツであるにも関わらず、高校野球には深く埋め込まれていることを作田は指摘する。そして、特に 1964 年の東京オリンピック開催直前の時期にあって、自由を核とすべきスポーツの、社会の中での実際の現れ方に批判的な態度を表明している。こうした研究は、「運動会」や「高校野球」など個別具体的な、遊びと身体が交叉するところに現れる文化から、遊びを観点として文化や社会の深く広い理解を導き出すという点で先行する優れた研究である。ただ、これらの研究で取り上げられる遊び概念は、カイヨワやホイジンガを潜在的に

---

と言う表記は、社会との関係を含むより広いパースペクティブとしての内容を表すものとして使用している。

は踏襲したものになっており、また遊戯性のあり方に焦点を当てているわけではない。文化そのものへの関心とともに、文化の中に遊びを発見し、それが遊びの理解へと跳ね返っていく、といったプロセスがそもそも志向されるものではない。

ここまでに、主にホイジンガを出発点とした遊戯論の系譜、体育学・スポーツ科学、文化社会学の3つの領域に焦点をあてて先行する研究について概観してきた。ここまでの検討から主要な論点を整理すると、先行する研究の成果を踏まえた上で、まず大きく二つの問題が指摘できる。一つは、高橋や樋口らに代表されるように、「遊び」の概念が具体的なものと理念的なものの二つに焦点づけられるにも関わらず、それらが混同されてきたことと、その両者の関係性についてはしかしながらそれほど見通しをまだ与えられていないという問題である。特にそのことと関わって、遊びにおける自由の捉え方は研究者によって位相の異なった議論となっている。経験的立場と先験的立場の異同、遊びを理念として現実を批判すると言う視点の意義、規則と自由の捉え方やそもそもの遊び概念と遊戯性の捉え方の異同等が、それに関わってより具体的な課題としてあげられる。

二つには、そうした問題を踏まえた上で、具体的な文化現象の分析において、社会と文化の相互関係に留意しつつ、分析視点となっている「遊び」というパースペクティブとその視点から分析される具体的な文化の意味や価値も、相互作用的にとり扱われる必要があるという問題である。いわば、視点と対象の対話という問題である。ホイジンガが指摘する<真面目>の支配と遊びの衰退、そして遊びの衰退と文化の衰退の実態を具体的な文化現象の中に捉えようとするということは、ウィリアムズが明示的に提起し、ホイジンガ以降の遊び研究者も意識しているように、遊びを軸にして社会と文化の相互関係、相補関係、あるいは触発関係をその分析過程のなかで捉えたいというねらいをもっている。そのために、文化事象の中に<遊び>を意味や価値として解釈的に捉えなおすとともに、そのことが<遊び>の概念自体が抱える分析的課題にも跳ね返っていくことで、その成果はより実践的にも分析的にも特徴を見出されるものとなろう。そもそも一つ目の問題として指摘した「遊び」概念の不明瞭さが、こうした「遊び」というパースペクティブと文化や社会との相互関係などを捉えることを難しくさせているという面も大きい。

このように考えるとホイジンガの研究は、優れてこのような、社会的、文化的実践の中に広がる遊びの意味や価値を理解することと、そのことの観点でもある分析的な「遊び」概念の再構築を双方向的関係のなかで検討するという、新しい研究視角を拓いた出発点となる研究であったことが改めて評価できる。本論文で、具体的なリサーチ・クエッションとして

「現代文化における遊戯性の成立条件を明らかにする」という課題に対して取り組むことは、こうした一連の研究に基づくとともに、「現代において、遊びが遊びとして遊ばれ文化を創造することは、如何にして可能となるのか」という、当該の一連の研究の中から引き継がれた課題に取り組むことでもある。さらには、そのような射程をもち得たときに、遊びや身体の文化論的研究と他の領域との研究の相補的で学際的な接合にも、本論文の成果は一定の新しい知見を提供できることが予想されるところである。

### 第3節 研究の目的と方法

ホイジンガは、文化はそもそも遊ばれるものであり、遊ばれることによって成立したものであることを指摘する。この意味で文化の遊戯性とは、文化の一つの性質というのではなく、人間と文化と社会を結ぶ根源的な概念として示されている。一方でホイジンガは、文化は時間とともに堆積していく過程でときに遊戯性を失い、人間にとっての本質的な意味を失うと考えている。特に、現代文化の一つとしてスポーツを取り上げ、その例として最初に批判もしている。しかし、ホイジンガによって提起された、現代文化における遊戯性の喪失という問題は、具体的にはどのような社会的事実として現れ、またそのときに問題となる遊戯性の喪失とは、いかなる条件の欠如として生じているのか。そしてそのことは、遊戯性そのものの理解に、何をもたらすことになるのであろうか。

そこで本論文は、ホイジンガが非難した「スポーツは遊びの領域から去ってゆく」(ホイジンガ [1938]1956=[1963]1973: 399)という指摘を手がかりに、ホイジンガのいう「現代的なスポーツ」と、それにとどまらない身体と遊びが交叉するところに現れる文化を具体的・事例的に分析し、それぞれの文化現象がもつ意味や価値を明らかにするとともに、現代文化における遊戯性の成立の諸条件を考察し明らかにしようとするものである。ホイジンガの「遊び」の概念を考察し直し、遊びと<遊び>の概念の異なりをより明確に整理しつつ、身体と遊びが交叉するところに現れる具体的・事例的な文化現象に対して、特にホイジンガの視角を得ながら、<遊び>と<真面目>の関係性、並びに<遊び>の文化生成側面を概念的・分析の一義性によらずに解釈的に明らかにし、現代文化における遊戯性についてより深く理解することをねらいとする。

遊びと身体が交叉するところに現れる文化には、先行研究やホイジンガ等の指摘からも示唆されるように、<遊>と<真面目>の関係性が、そもそも典型性をもって現れやすい。また逆に、そのようなものが典型性をもって現れる営みを、私たちは遊びと身体が交叉すると

ころに現れる文化と認めているという面もある。

このために、本論文では、次のような課題と手順を立てて考察を進めることにする。

①ホイジンガの捉える「遊び」の概念と遊戯性について検討し、それらを再構築する観点を得るために、高橋の議論を援用しつつ、ホイジンガ、カイヨワ、デュビニョー、西村の遊びに関する論点を整理する。そして、具体的な文化現象を理解しつつ、再度、「遊び」の概念と遊戯性の再構築について考察するための、仮の分析観点を構成する。

②<真面目>の支配を受ける<遊び>について考察するために、事例的な文化現象を対象として、先の仮の分析観点を生かしつつ、暗黙に分かちもたれている意味や価値を解釈的に捉え明らかにする。

③脱<真面目>を促す<遊び>について考察するために、事例的な文化現象を対象として、前の仮の分析観点を生かしつつ、暗黙に分かちもたれている意味や価値を解釈的に捉え明らかにする。

④上記で得た知見を、「遊び」の概念と遊戯性の再構築として分析的に再度検討するとともに、遊戯性の成立条件を明らかにし、合わせて残された課題を確認する。

また、先行研究の検討からも示唆されるように、本論文では、遊びと身体が交叉するところに現れる文化に対して具体的な体験や経験に即して取り上げつつ、できる限り実践され体験されているそのままのあり方(生活)について記述することに留意し、それを分析する際の拠点とする概念の使用には注意を払いつつ、個別事象にとどまらない遊びがもつ一定の意味や価値と遊戯性の成立条件について考察してみたい。

#### 第4節 本論文の構成と表記について

本論文では、上記①について、まず第1章で、①に記載の5名の遊びの概念に関する研究について検討し、特に遊びにおける「自由」の問題が、規則との関係で二つの正反対のベクトルをもつことを明らかにするとともに、二つのベクトルが共在するところに生じる矛盾の把握とその解決が、本論文において重要な課題となることを整理する。ここでは、カイヨワの訳者である多田道太郎の問題提起と、ホイジンガとカイヨワの立場ならびにデュビニョーと西村の立場の二つの立場の違いと重なり合いを高橋の議論を橋渡しとして検討し、本論文で考察したい<遊>と遊戯性の問題が、その二つの立場を架橋する「自由」の問題であることを論じる。

次に、上記②の考察を進めるために第2章として、体育やスポーツの定義に関する日常

的な言語使用に焦点を当てて検討する。ここでは、ホイジンガが遊びからスポーツが去っていくと批判したその具体的プロセスとして、日常的な言語使用の中に「<真面目>な身体」が<遊>と<俗>の馴れ合いの中で社会的に構築されていく仕組みと、その揺らぎについて検討する。また第3章では、身体と遊びの交叉の場面に引き起こる「体育」という公教育の経験を取り上げる。この中での<真面目>に支配された「規律・訓練」という身体への作用を社会的経験の蓄積の中から考察するとともに、その反作用のような状況が揺らぎとして存在していることを指摘する。さらに第4章では、表象文化としての漫画を対象として、遊びと身体が交叉するところに現れる文化が、「近代的な主体性の確立」という形でここでもまた<遊>と<俗>の馴れ合いから、「<真面目>な身体」として社会意識化されモデル化されていることと、しかしながら、ここでもその揺らぎが、文化の中にすでに埋め込まれ共有されている様子を分析する。

その後、上記③の考察を進めるために、第5章では、「高校野球」という文化現象を取り上げる。ここまでとは異なり<聖>という広い意味での<遊>の概念に連なる場が、「至高性」という人間の存在のあり方を問う問題として文化と社会を作り上げている様子を分析する。それは内在的に近代社会が「<真面目>な身体」を乗り越えていく一つの可能性として用意されているとともに、またそこでも揺らぎが起こっていることを合わせて考察する。また、第6章では「テレビゲーム」という社会現象を取り上げ、「<真面目>な身体」のカウンターカルチャーとして、<真面目>を超越し文化と社会の新しい関係を構築し始めている場面を分析することから、「新しい身体」の構築と「可逆性の自由」という本論文での鍵になる概念について論じる。また、第7章では、「演技」という<遊>の要素に関して、より体験的に子どもの「人形遊び」に立ち戻って考察し、前章で提出された「可逆性の自由」という観点が、「人形遊び」に見られるこれまでの先行する研究に対して、新しい観点をもたらすことを論じその概念の妥当性を検討する。加えて第8章では、同じ日常生活における「性の演技」という問題を取り上げ、第7章で示された「可逆性の自由」という概念が、より広い身体と遊びの交叉するところに生じる文化の中で、ジェンダーに関する課題解決の可能性となっている様子を分析し、「可逆性の自由」という概念の応用可能性を確かめる。

そして、ここまでを総合的に捉えつつ、④の考察のために、再び、遊びにおける「自由」をめぐる矛盾の問題を代理する、井上と森という、社会学者と数学者の議論を再考する。このことを導きとして、「可逆性の自由」という観点を理論的に整理し、現代文化における遊戯性の成立条件としてそれを論じるとともに本論文での結論をまとめる。その後、終章にお

いては、要約的に本論文の手順と知見を振り返るとともに、その課題を示す。本論文は、以上のように構成されている。

また、本論文では、遊び、身体、自由という、キーコンセプトについては、いわゆるすでに定義づけられたり、何がしかの性格付けが文脈においてなされている言葉として使用されたりする場合には、「遊び」「身体」「自由」「スポーツ」などとカッコ書きした。また、それ以外の意味で用いる場合にはそのままの表記とした。加えて、特に、聖、俗、遊、真面目といった、「遊び」の概念に関わる一定の解釈や立場を含んだ用語については、特に遊びを例にとると、具体的な現実態としての遊びとも、より一般的で広範な遊びとも異なる用語として、高橋が指摘するような理念としての意味において使用する場合に<遊び>と表記し区別することとした。さらに、本論文で課題としている、存在論的意味合いや、記述においてエートスや理念、さらには価値や意味、パースペクティヴといった内容を含む文化の遊戯性を示す、一つの立場を表現する概念としては<遊>と表記することとした。他方で、本論文のテーマに関わる「遊戯性」という用語については、ここまでの表記の原則に則って説明すると、遊び(一般的なカテゴリー)を「遊び」(ある立場から捉えられる概念や範囲)として<遊び>や<遊>(特に、高橋が論じたような理念や精神、エートスなどに焦点化した概念)と概念化する、その最も中心的で本質的な性質を指す用語として用いている。

最後に、定義が困難であるにも関わらず、本論文の具体的な対象としている、身体と遊びという言葉に対しては、上記の表記のなかで使い分けることからその「曖昧さ」に一定の整理を行うとともに、他方で概念的な定義づけを論文全般で一義的に行うことが難しいと判断したために、研究の背景においても触れたが、その時々に必要な場合にその都度説明するように留意した。

## 第1章 ホイジンガにおける<遊>概念と関連する遊び研究の再考

### 第1節 本章の目的

まず本章では序章でも述べたように、ホイジンガの「遊び」の概念をめぐる問題について、特に文化論の立場から関連する主要な研究を再考する。そのことで、具体的な遊びと身体が交叉するところに現れる文化の考察の観点を仮説的に構成するとともに、本論文の課題を明確にすることに取り組みたい。

そこでここでは、ホイジンガの「遊び」の概念に対して「遊びを出発点とする文化・社会学の可能性」(高橋 1984: 44)を論じる高橋の議論を援用しつつ、ホイジンガ、カイヨワ、デュビニョー、西村の<遊び>に関する論点を整理し、具体的な文化現象の中に本論文では何を課題として検討する必要があるのかについて明らかにすることを目的としている。

### 第2節 ホイジンガの遊び研究

はじめに、ホイジンガの遊びの研究の全体像を改めて概観する。

ホイジンガは、『ホモ・ルーデンス』の中で、「遊びが何の役に立つのか」というこれまでの功利的な見方を排し、遊びとはそもそも「面白い」ということにつけるものなのだということをまず強調している。「論理的な精神が遊びを解釈して言おうとするところは、自然は自然の子らに対して、ありあまったエネルギーの放出、努力した後の緊張のゆるみ、生活の要求への準備、果たされなかった欲望の補償のような、あらゆる役に立つ機能を与えた、しかも、純粋にメカニクな行動や反応の形式で、その機能をもたせてやることができた、ということであるらしい。だが、そうではない。自然はわれわれに遊びを、それもほかならぬ緊張、よろこび、面白さというものをもった遊びを与えてくれたのである」(ホイジンガ [1938]1956=[1963]1973: 19)。しかしこの「面白さ」自体が、人間にとって重要である。なぜなら、この「面白さ」を成り立たせる独特の精神の存在が、文化を発展させ、人間をまさに人間として存在させるからである、とホイジンガは考えている。

ホイジンガによると、遊びとは具体的に存在している行為のまとまりの名称というより、むしろ、「それ以上根源的な観念に還元させることができない」(ホイジンガ [1938]1956=[1963]1973: 19)面白さを求めてしまう人間の「根源的な生の範疇」(ホイジンガ [1938]1956=[1963]1973: 20)である。またこれは、「生の最も基本的要素の一つ」(ホイジンガ [1938]1956=[1963]1973: 73)でもある。そしてそれは、「生活のなかの文化因子」(ホイジンガ [1938]1956=[1963]1973: 22)として把握されるものである。さらに、このよう



な「面白さ」に特徴づけられる遊びは、その対立概念として捉えられている「真面目」よりもむしろ広い概念である、とホイジンガは考えている。なぜなら、『<sup>エムシニスト</sup>真面目』とは単に『遊びではないもの』であって、それ以外のものではない。これに反して遊びの意味内容は、けっして『真面目ではないもの』とは定義できないし、それに尽きるものでもない」(ホイジンガ [1938]1956=[1963]1973: 109)からである。「真面目に遊ぶ」ことはあっても「遊びながら真面目にする」ことはできない。つまり、遊びの方がより広く、そして根源的なのである。さらに遊びは形式的特徴として、(1)限定された時空間、(2)自発的活動、(3)規則の存在(4)没利害と非日常、の4点をもつとも、ホイジンガは整理している。

ホイジンガは、このような遊びの中でも、とりわけ規則のある競争の遊びを重視した。例えばポトラッチ(potlatch)やクラ(kula)といった贈与の慣習にも見られるように、遊びの領域での卓越性の証明は、遊び以外の領域へも伝染しやすい。ここでは、いかに気前よく贈与するかが、遊びの名誉と徳を遊び手にもたらす。また俗生活から隔離されているからこそ、規則をやぶる「遊び破り」は主体的に自制されており、だからこそ俗生活のモデルにもなりやすい。原始・古代社会においても、遊びは呪術的祭儀と結びつけられ、生活と密接につながり広く分布していた。つまり、遊びは文化因子として機能し、文化発展の基盤ともなってきた。「文化は最初から遊ばれるものであった」のであり、遊びは「あらゆる文化よりも古い」のである。「面白さ」をその本質とする遊びと文化の関係を、ホイジンガはこうして次のように表現した。「文化は遊びとして始まるのでもなく、遊びから始まるのでもない。遊びのなかに始まるのだ」(ホイジンガ [1938]1956=[1963]1973: 165)。

このように遊びと文化の関係について考察した後に、ホイジンガは歴史学者としての研究を生かして、ギリシャ時代から現代にいたる文化や社会が、いかに遊びの精神に由来するものであったかについて分析を行っている。そして指摘されるのが、19世紀以降顕著になる「遊びの精神の衰退=真面目の支配<sup>5</sup>」といった事態である。産業革命以降の近代社会では、生活は合理主義と功利主義がその原理になるとともに、遊びに二次的な役割しか与えなくなった。その結果、文化はいつそう<真面目>なものになりその最善の部分を失うとともに不毛化している、とホイジンガは言う。遊びはそして「まがいもの」(ホイジンガ [1938]1956=[1963]1973: 427)となった。まがいものの遊びは、<真面目>への傾斜が強ま

---

<sup>5</sup> ここから、近代性を伴うここで指摘される、精神としての「真面目」を、序章ではすでに使用しているが <真面目>と表記することにしておきたい。こうした<真面目>の支配を「スポーツ」に見ることが、まずは本論文での第一設題になるということになる。

る中でその反発としてでてくる、「遊び」から<真面目>を差し引いた残余部分としての遊び=  
=<反真面目>な行動である。これも確かに一見、日常生活から距離をとっているように見えるけれども、そこでの不満を解消しているだけという意味で、実は日常生活を補完するだけのものでしかない。ホイジンガは、このような活動を遊びとは認めないわけである。

ホイジンガは、こうした現代文化や社会の危機の源を、理性や合理性に対する過信、さらには功利性の過大評価という点に一貫して見ている。近代がひとつの理想像として描いてきた合理的な世界は、しかしながら、<真面目>への傾斜を通して、世界は自分の思い通りになるのだという、「愚かしさと近眼視的けちくささ」（ホイジンガ [1938]1956=[1963]1973: 390）に支配される危険性をもつ。この点、非理性的な活動である遊びは、余白としての意味もあるように、思い通りにならないものを受け入れる、ある種の諦念と他者への畏敬の念に依拠して「自制と克己」（ホイジンガ [1938]1956=[1963]1973: 426）を生み出す。遊びの定義で規則を強調する理由である。非日常かつ限定的で隔離された活動とわかっていながら、自発的にそこでの規則を受け入れ従おうとする「遊びの精神」にこそ、ホイジンガが『ホモ・ルーデンス』を著わしていたときにまさに怒濤のように吹き荒れた近代社会の影=ファシズムに向き合う、「<非>合理性に敏感な社会」という対抗軸を見いだそうとしていたのではないかと思われる。『ホモ・ルーデンス』は 1938 年に著されたが、その 2 年後にはナチス・ドイツにより、勤めていたライデン大学が閉鎖されたのであった<sup>6</sup>。

「真の文化は何らか遊びの内容をもたずには存続してゆくことができない。それは、文化がある種の自制と克己を前提とするものだからである」（ホイジンガ [1938]1956=[1963]1973: 426）というホイジンガの本書での結論は、このような社会的背景と壮大な構想をもつものであったことを再度確認することにしておきたい。

---

<sup>6</sup> 『ホモ・ルーデンス』の翻訳者である高橋英夫も、本書の解説で次のように述べている。  
「ナチスのライデン大学閉鎖の強制に最も強く抵抗したのが彼だったと言われる」（高橋英夫，1973，「解説」，Huizinga, Johan, [1938]1956, *Homo Ludens*. Rowohlts deutsche Enzyklopadie 21, Rowohlt Verlag.（高橋英夫訳，[1961] 1973, 『ホモ・ルーデンス』中央公論社）: 467.  
）

### 第3節 カイヨワの遊び研究

文化の基礎として遊びをラディカルに論じたこのようなホイジンガに対し、ホイジンガを批判的に継承し、社会や文化の指標として遊びを捉えようと独自の遊び研究を展開したのがカイヨワである。カイヨワが自身の遊び研究の書としてまとめた『遊びと人間』では、遊び自体の理解と、遊びを「鏡」として社会を理解することが目指された。『遊びと人間』の日本語版の序文で、カイヨワは次のように述べている。「これはシラーの予言者的直観と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 [1958]1967=[1971]1990: 3)。

カイヨワは、まずホイジンガのアイデアと説得力に深く感嘆する。しかし、それは遊びそのものというよりむしろ遊びの文化創造機能、あるいは「遊びの精神」についてのそれだと考えている。そこから遊び自体の記述や分類に不十分な点があるとし、まずは<遊>と<聖>を同一視することについての疑問を投げかけた。確かに遊びと「聖なるもの」は、両者とも日常生活から慎重に自分を切り離している。しかし、「遊びは形式そのものであり、それ自体のうちに目的をもつ活動であり、とにかく規則なのだということだけで遵守される規則」(カイヨワ [1958]1967=[1971]1990: 296)である。それに対して「聖なるものは逆に内容そのものなのである。すなわち、眼に見えず、あいまいで、移ろいやすい、霊験あらたかな力である」(カイヨワ [1958]1967=[1971]1990: 296-297)。

要するに「聖なる活動から世俗の生活へ移る時には、人はほっとした気分になる。それは世俗の生活での患いや逆境から、遊びの雰囲気へ移る際と同じことである。このいずれの場合にあっても、移行によって新たな段階の自由が得られるのだ」(カイヨワ [1958]1967=[1971]1990: 301)。こうしてカイヨワは、<聖>と<遊>を区別する「聖なるもの-世俗-遊戯」の概念図式を提示する。自由を見据えつつ、力のあり方の原理としてこのような<聖-俗-遊>のヒエラルキーを構想するカイヨワには、言葉や理性に対する独特の態度があった。ホイジンガは、遊びと「聖なるもの」を同一視することによって、現実を超越するモデルとして遊びに意味を与えようとした。その一つの背景は、当時、ホイジンガの周りに吹き荒れていたファシズムという嵐の中で、世俗化し合理性に支配された近代という時代への批判が、『ホモ・ルーデンス』のモチーフになっていたからではないかと考えられる。

これに対してカイヨワは、社会の構造に含まれる遊びの実相をより分析的に捉えようとしている。それは、カイヨワ自身も述べるように、ある理念やイデオロギーを語るときそれに「溺れて」しまうこと、つまり、言葉を通して感情や情動といった反理性的なものの中に

人間が巻き込まれてしまうことに、カイヨワ自身が強い嫌悪感をもっていたからである<sup>7</sup>。ホイジンガをあれほど評価しつつも、『『ホモ・ルーデンス』は、現代における遊びの基本的要素の頽廃に関する苦々しい一章で終わっている。それは多分、『過去を賛美する人』の眼の錯覚にすぎまい」(カイヨワ [1958]1967=[1971]1990: 303)とカイヨワが批判するのも、文化創造の観点から<聖=遊び>のもつ精神の尊さを説くホイジンガに対し、遊びがもつモデルとしての意義を認めつつも、あくまでも理性的に、<聖-俗-遊>を機能連関の中にある等しい領域としてそれぞれその事実を丹念に捉えようとしたからである。言葉に対して感情的に巻き込まれることなく、それ自身を批判し相対化する視点をも同時に担保しようとしたのだと考えられる。

またカイヨワは、遊びの定義として、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)規則のある活動、6)虚構の活動、の6つを挙げる。例えば富の移動が賭博や競馬において起こるように、遊びは利害に関わるか否かというよりは、むしろ生産的であるか否かがポイントになっている。また、遊びは最後まで結果のわからない未確定な活動である。さらには、ひとつの遊びにおいて、規則のあることと虚構であることは重ならない。カイヨワがホイジンガを批判して特に強調した点である。これは、ホイジンガの遊びの定義から「聖なるもの」の性格を排除し、また、ホイジンガが遊びの精神がもつ文化創造機能を重視するあまり、偶然の遊びや賭けの遊びを見落としたことを補完する形で構成したものであった。

次に遊びの分類として、カイヨワは、1)アゴン(Agon)、2)アレア(Alea)、3)ミミクリ(Mimicry)、4)イリックス(Ilinx)、というよく知られた4つの項目からなる区分を提唱する。アゴンは競争の遊び、アレアは偶然の遊び、ミミクリはごっこや演じる遊び、イリックスは混乱や惑乱の遊び、である。加えてカイヨワは、これら4つの区分とは独立させ、遊びの態度の分類として、パイディア(Paidia)とルドゥス(Ludus)という二つの相反する極を設けた。パイディアとは、原初的でまだ喧噪の中にある、無邪気で気紛れな「遊びの本能の自発的な現われ」(カイヨワ[1958]1967=[1971]1990: 68)のことである。またルドゥスとは、いっそ

---

<sup>7</sup> シュールレアリズムに参加していたカイヨワが、「輸入豆」を巡って決裂したエピソードなどがそれをよく現している。結局は船の中で、それ以前に産み付けられた卵がかえったことから生じた「豆が跳ねる」事態に対して、カイヨワはブルトンに反対して、豆を破り合理的に「不合理な出来事」を解明しようとしたというエピソードである(Caillois, Roger, "Les dernières énigmes de Roger Caillois", Le Nouvel Observateur, No.738, 1978(三浦信孝訳, 1979, 「事物の神秘」『海』11(3) 中央公論社: 294-306)。

うの努力を必要とさせる、パイディアとは正反対の傾向であり困難を解決して味わう楽しみのことである。高橋はこの点を、ホイジンガの「ルドゥスとしての<遊>」という概念に対して、カイヨワが同様に「パイディアとしての<遊>」という概念を提示したのではないかと評価している(高橋 1984: 65)。この指摘は、以降の現象学的な遊戯論や、カイヨワの訳者である多田道太郎の議論にもつながる側面である。そこで、多田の指摘にも触れつつ、この「パイディアとしての<遊>」という視点についてここで検討しておきたい。

カイヨワの『遊びと人間』の日本語版に加えられた多田の「訳者解説－ホイジンガからカイヨワへ」は、いわゆる解説を超えた、一つの遊び研究としても価値の高い論文である(多田 [1971]1990)。この中で、多田はまず、ホイジンガの著した『ホモ・ルーデンス』において、書き出しと終わりがプラトンの言葉で終わっていることに改めて注目する。そして多田は、プラトンが述べる「まじめ<sup>8</sup>」に行うことは神に属することくらいであって、人間はその神の手のひらであそばされているだけであるといった見方から、むしろ遊びは「まじめ」を超えるものであるという観点を、ホイジンガが結局のところ『ホモ・ルーデンス』にもち込もうとしているのだと指摘する。通常は<真面目>との対比で考えられている遊びに対して、本来この構図は逆転しており、遊びでないものを<真面目>と呼んでいるに過ぎない。ホイジンガにとっては、<真面目>など、とるに足らないものだということを逆に主張しているということである(多田 [1971]1990: 341-347)。

このようなある種の時代や人類の理念に連なる「遊びの精神」を問題にしようとしたホイジンガの議論の力点に対して、多田は、カイヨワがあまり深くコミットしない点を指摘する。「カイヨワは『まじめ』を態度の問題ではなく、社会と文化の構造の問題として扱っている。つまり、まじめな構造というものがあり、それは別の言葉で『俗』と呼ばれ、時には組織、制度としての『聖』と呼ばれる。そしてこの慣習、制度と遊びの間には、補償作用か默契かの密接な関係がかならず存在している、とカイヨワは言う…(中略)…つまり、遊びと『まじめな構造』とは互いが互いにとっての説明原理であるばかりでなく、その間に密接な関係があるというわけである」(多田 [1971]1990: 346)。

このような<真面目>に対する視点があると考え、ホイジンガが逆に<聖>と<遊>を同一視していることに対して、まずカイヨワが批判するのは確かにわかりやすい。その後、多田は両者の遊びの定義を比較して、ほとんど変わらないことに対して、ある疑問を

---

<sup>8</sup> ここでの「まじめ」の表記は、多田([1971]1990)の記述に従っている。

提示する。「むしろおどろくのは、ホイジンガにおける聖と遊びの混同を批判するカイヨワが、じつは聖なるものの定義をモデルとして作られた問題の定義をそのまま踏襲せざるをえなかった、その間の事情である」(多田 [1971]1990: 350)。非日常的な虚構であることや、時間的空間的に隔離・限定されていること、特定の規則に支配されていることなどは、多田の指摘する通り<聖>の定義とも同じである。では、カイヨワは<聖>と<遊>の区別をどのようにつけていたのか。ここで多田は、カイヨワが<聖>は内容そのものであるが<遊>は形式そのものであると主張した点と、もう一つは、「聖と遊とは類似点をもちながらも、世俗あるいは生活というものを軸に考えるなら、まさに正反対のところに位置する」(多田 [1971]1990: 354)ことを取り上げる。そして多田は、カイヨワの次のような言葉を引用する。「それゆえ『聖なるもの－世俗－遊戯』というヒエラルキーを決めれば、ホイジンガ説の構造はバランスを保つはずだ」(カイヨワ [1958]1967=[1971]1990: 301)。

このことからカイヨワは、近代や現代の社会において、<聖>や<遊>の要素がもつ機能について明らかにしたのだと多田は論じている。さらに「このヒエラルキーは逆転させて構築することも可能ではないかと思われる」(多田 [1971]1990: 355)とも述べ、力ではなく自由というものを原理として考えれば、逆に「遊－聖－俗」となるのではないかと多田は述べている。しかし、ここで多田はホイジンガやカイヨワが、遊びの定義において自由をその筆頭に挙げている一方で、<聖>の力を編み出す道具でもある規則にも、やはり両者が遊びの定義として大きな位置を与えていることに疑問をもち、これは一つの矛盾ではないかと言う。

多田は、このような観点から問題提起をした上で、ホイジンガがそれほどの位置付けを与えなかった「運」や「めまい」を、カイヨワの関心から遊びの分類論として整理したことに評価を与えている。しかし、その自由に対する開かれた精神からすると、社会学者の作田啓一が論じた「脱所属」や「脱自我」というカイヨワ分類論の解釈も踏まえて、自由のもつ離脱という性質を、もっと認めるべきなのではないかと述べる。「だが、賭けには、たえず社会から強制をされつづける意志と積極性とを決定的に放棄するところに生まれる喜びがある。それは脱意志の遊びであり、解放の遊びである。このような解放の喜びにも、私たちは、束縛からの脱却としての『自由』をみとめたほうがよいのではないか」(多田 [1971]1990: 363)。カイヨワは、賭けやめまいといった、ホイジンガが認めなかった遊びを視野に収めることができたのに、一方では、規則へのこだわりから、遊びの墮落という概念を導入して、やはりここにはホイジンガと同じく、一定の線を引いてしまうことへの疑問を提示するの

である。

自由を、自発的な参加の点にだけにとどめず、離脱の点にも認めるべきではないか。井上が青年文化論で指摘したように(井上 1977: 156-183)、その両者は「からの自由」という点では一つにまとめられるかもしれないが、この自発的な参加と離脱の自由の区別が、実はそれほどなされていないことが、先行研究に戻ってみても、確かに遊びの研究には認められることが多い。その区別は、暗黙になされている、と言い換えたほうがより事実に近いかもしれない。このような曖昧さと自由の多義性といった問題が含まれているのに、ホイジンガとカイヨワは、遊びの定義に自由と規則を挙げている矛盾を指摘するのが多田の議論である。

しかし先述の高橋は、これは単に多田が、「参入(離脱)の自由」=「規則の拒否の自由」と、規則の束縛から逃れる「規則のもとにおける自由」を混同し誤解しているからに過ぎないと指摘している。ホイジンガやカイヨワのいう自由は多田自身もいうように参加の自発性、つまり「参入(離脱)の自由」に尽きているから、規則と自由はむしろセットで定義されるからこそ、高橋の言う「ルドゥスとしての<遊び>」の概念が成り立つのだと解釈している(高橋 1984: 64)。ここで、ホイジンガに対する高橋の議論を要点のみ振り返っておくと、次のようなポイントを挙げることができる。①ホイジンガは、遊びの精神や理念について議論しており、具体的な「文化項目」としての遊びについて論じているわけではない。しかしホイジンガ自身がその区別をしていないために、ここでのホイジンガの遊び概念を「ルドゥスとしての<遊び>」と呼んで区別する。②「ルドゥスとしての<遊び>」は、文化の創造機能を有するものでもあり、そのために秩序への志向を動因とする規則の存在が重要な要件となっている。③「ルドゥスとしての<遊び>」における「参入(離脱)の自由」は「規則の拒否の自由」でもある。なぜなら、拒否が自発性に委ねられ、かつ何らかの社会的サンクションを呼び込まないことで成り立つからである。ゆえに規則と自由は矛盾せず、逆にセットで「ルドゥスとしての<遊び>」成立の条件となっている。

高橋は、「規則の拒否の自由」のことを「規則の可避性」とも言い換え、日常生活の規則は逆に不可避的であるがために、<遊び>から日常生活への移行はいつでも可能であるが、日常生活から<遊び>への移行は必ずしも可能でないことを、規則の択一性、相補性を前提にして拒否の自由と選択の自由の関係から説明している。しかし、このような高橋の<遊び>概念に関する枠組みからすれば、多田が述べた「束縛からの脱却としての『自由』」は、「ルドゥスとしての<遊び>」の範囲では起こりえないが、確かにカイヨワも原初的で秩序を志向しない「パイディア」と共通する観点であり、だとするとカイヨワは当初それを「遊

びの分類」の一つとして具体的な遊びに対して提出しているが、「ルドゥスとしての<遊び>」と同様に、遊びの精神を指すもう一つの<遊び>、つまり「パイディアとしての<遊び>」を提唱しているのではないか、という捉え方が導かれる。高橋が述べる「パイディアとしての<遊び>」と言う概念のポイントである。高橋も触れるよう(高橋 1984: 63)に、何れにせよこの論点からは、<遊び>には秩序を志向するベクトルと、無秩序を志向するベクトルが等価なものとして働いているという観点が導かれることになる。そしてそれは、「規則の拒否の自由」と、「束縛からの自由」ないし「離脱の自由」を成立条件として伴う、二つの異なった自由に関わるベクトルでもある、ということにもなる。特に後者の存在こそが、以降の現象学的遊戯論の、いわば力点になる部分であり、<遊び>における、秩序と無秩序への二つの志向の存在の理解は、本論文において重要な視点である。しかし、高橋においても「パイディアとしての<遊び>」に関しては、それ以上言及していない。ただ高橋は、「不確定性」「サンクションの存在」「閉性」「規則の可避性」といったキーコンセプトから「ルドゥスとしての<遊び>」を論じ、「遊び」の定義には、「不確定性」と「可避的な規則」の二つが基本的な条件であると結論づけている。

ここで、再びカイヨワに戻りたい。カイヨワに現れる遊びの分類原理は、カイヨワによれば「他に還元不能な本質的衝動」(カイヨワ [1958]1967=[1971]1990: 46)である。遊びの分類に暗黙に利用される、大人/子ども、肉体/知性、人間/動物、といった区別を、あえてカイヨワはここでとっていない。シーニュ(記号表徴)に対する徹底した批判者であったカイヨワは、具体的な経験に即しつつ、あくまで遊びの現実を生活世界の問題として表そうとした。遊びの意味を言語学的同一性の中にとどめ、ルールのある遊びを対象にその精神を問題にするがあまり、遊びという言葉以上の分類を行わなかったホイジンガに対しての批判はこの点にもまたあった。

こうして遊びの定義と分類を明らかにしたカイヨワは、『遊びと人間』の意図である遊びと社会の関係へと論を進める。まずカイヨワは、遊びが単に個人的な娯楽というよりもその基本的な範疇がそれぞれ社会化された側面をもっていることを指摘する。その後に、遊びが世俗から隔離された活動であるだけに、遊びと世俗が混じり合ってしまうと「遊びの墮落」(カイヨワ [1958]1967=[1971]1990: 89)が起これと強調した。例えば、アゴンは暴力に、アレアは迷信に、ミミクリは狂気や疎外に、イリックスは麻薬にと、遊びが現実に感染し汚染されると腐敗した日常生活が逆に生み出される。こうした墮落は、遊びがもつ「不安定でありまいな約束事の放棄にほかならない」(カイヨワ [1958]1967=[1971]1990: 105)。昆虫の



世界でさえ見られるこのような遊びの自発的中毒に、「困難はあっても、約束事を取りいれていくことが文明の進路をひらくということなのだ」(カイヨワ [1958]1967=[1971]1990: 107)と、ここではホイジンガ同様の視点にカイヨワは立っている。高橋の言葉を援用すると、「ルドゥスとしての<遊び>」の観点を共有しているのである。

また、「遊びと慣習と制度の間には、補償作用か默契かの密接な関係が必ず存在している」(カイヨワ [1958]1967=[1971]1990: 123)と述べるカイヨワは、例えば未開社会の多くがミミクリとイリンクスで特徴づけられるのに対して、近代社会はアゴンとアレアで特徴づけられることを主張する。つまり、遊びの4つの原理とその組み合わせの範疇に対して、特定の要素や組み合わせを重視し価値を与える原動力がそのときの社会や文化を構成する原動力と一致していることを、日常生活の中に直接入り込んだ遊び現象から、つぶさに捉え示そうとするのである。言葉や理性の外部に魅せられつつ、言葉や理性によってそれを語ろうとする危うい立ち位置が、カイヨワの研究を特徴づけていると思われる<sup>9</sup>。しかし、この特徴こそが、遊びと文化と社会の関係を新たに発見するとともに、遊びという概念を、聖にならぶ一つのパースペクティブとして構築することになったのであろう。

このようなカイヨワの遊びに対する考え方からすると、<遊>の概念の曖昧さや理念型としての方向付けの強さにカイヨワは、あえて無理に触れようとしていないように思われる。関心がそこにはなく、現実のもつ現実性に、むしろ最も向き合っているのがカイヨワなのではないか。その意味ではカイヨワが、例えば「遊びの墮落」を捉えるのも、ホイジンガのような「遊びの精神」と言ったような高尚さには馴染まず、しかしながら<遊>のもつ文化創造機能としての豊かさを放棄することなく、現実の範囲の中に止まりながら<遊>の概念を肯定的に整理しようとしたからではないかと思われるのである。遊び研究に対する開かれた精神をカイヨワに見いだすことは、それほど難しいことではないだろう。

#### 第4節 現象学的遊び研究の展開

ホイジンガやカイヨワの研究以降では、<遊>の概念についての示唆的な研究が、特に現象学的な遊びの研究のなかでいくつか行われている。ここではその中でも、デュビニョーと西村清和の研究について検討してみたい。

---

<sup>9</sup> カイヨワの思想については、席にも触れたが、カイヨワ自身、以下の論考で振り返っている。Caillois, Roger, "Les dernières énigmes de Roger Caillois", Le Nouvel Observateur, No.738, 1978(三浦信孝訳, 1979, 「事物の神秘」『海』11(3) 中央公論社: 294-306。

デュビニョーは、その著書『遊びの遊び』の日本語版によせた序文の中で次のように述べている。「遊び、つまり無益な活動は、キリスト教的・無神論的を問わず西欧でのように、ともあれ有益な生産の敵ではない。日本はニヒリズムを乗り越えたせい、ここでは遊びが生活にあらゆるかたちを与えることを可能にしている。しかし、こうした変貌のうちに異常な日本の沸騰を活気づける原理を見ることは恐らくできまい」（デュビニョー 1980=1986: ix）。日本での滞在中に出会った文化の中に、＜遊＞の要素を多く発見し西欧との違いに心が動いたようである。デュビニョーの遊び研究に対する態度は、次のような言葉に伺われるところがある。「今世紀の思考は遊戯的なものを巧みに避けている。すなわちその思考は、固有のカテゴリーを通して再建され、修復されるあらゆる体験の形態が組み込まれている首尾一貫した構築物を打ち建てることに夢中なのである。偶然や思いがけないことや予期しないことや非連続や遊びをごまかして隠すのに大変な努力が払われている。機能や構造や制度や記号学の批評的言<sup>ディスクール</sup>述がみな、自分たちをたじろがせるものを消去しようともつばら精を出している」（デュビニョー 1980=1986: 5）。だからこそ、多田が「離脱の自由」について触れ、「何からの脱であるか、私たちはそれを言う言葉をもっていない。この衝動をも「自由」と呼んで良いのではないか」（多田 [1971]1990: 364）という主張と響き合う指摘をデュビニョーは遊びに行なっている。

デュビニョーは次のようにいう。「人間が自由に自分をあつかい、まだ存在しないものを広く見越せる地域などというものがはたして実在するのか」（デュビニョー 1980=1986: 27）。デュビニョーは、反語としてこのように遊びを例え、＜非構造的＞現象と呼んでよい、まだ言葉が届いていない領域であると論じる。このような遊びに対して、デュビニョーが「別に処女地に踏み込むわけではない」（デュビニョー 1980=1986: 28）といって、まず考察の手がかりにするのが、やはり、ホイジンガとカイヨワの研究であった。

ここでデュビニョーは、しかし、本論文で問題としている＜遊＞に対して、まさにストレートな問いとして、両者に対する疑問を投げかける。

神話も技術活動同様、未来を見越し、人間を不動の伝統圏から引き離す能力を遊びに負っている。そこからホイジンガは、美学やバロック芸術やロマン派の《気紛れ》と、自然や社会の根の外での存在の爆発と呼べるものとのやはり深い結びつきを明らかにしているのである。しかし、こうした立派な考えも—今日のわれわれの考え同様—思考の、当時共通していた形姿から脱却することができなかった。そこでホイジンガは、『遊びにはどれにも規則

がある』ことを確認するとただちに、ゆたかな自分の分析に限界線を引いたのである。そこで、『自由な行動』は、遊びが異議を申し立てているかに見えるものを強いられることになったのである。(デュビニョー 1980=1986: 28-29)。

また、「めまい」などにも<遊>の視野を広げるカイヨワを評価しつつも、デュビニョーはホイジンガ同様に次のように疑問を投げかける。

しかし、こうしたカイヨワの分析の背後にかくされているメタフィジックがいかに深いものであろうと、たしかに解釈はちがうけれどもホイジンガにあってと同じ規則への執念が見出されるのである。もしどんな遊びにも規則があるとすれば、その規則は、ほとんど普遍的で宇宙的な論理的組織に応じたものにちがいない。遊びは、いっさいの個人的意識と、いっさいのヒューマニズムとはかかわりなく、宇宙を通して行われる仕事の逆転された表現のようなもので、われわれにはその反映しかわからないだろう。(デュビニョー 1980=1986: 30-31)

デュビニョーは、ホイジンガもカイヨワも、見た目こそ違えど<遊>の本質を、他の研究に比べて、はるかに明確に捉えていると高く評価している。しかし、両者ともに、理性や合理性など、ある種の知的な習慣を捨てきれないために、届ききっていない部分を抱えてしまっているとも批判する。そうしたデュビニョーが提示する論点は、「何にも役立たない」と、あるいは「現象をはっきりと無<sup>リアン</sup>としてつかまえること」(デュビニョー 1980=1986: 36)である。デュビニョーは、これを「零度の意図性」という言葉で論じた。

人間は遊戯活動を通じて、無限だが、意図するものは皆無の仕事を完遂しようとつとめている。零度の意図性である。変わった世界の、人を苛立たせる新奇さのなかに目をつむって入るというわけだ。けっして、いかなる概念もそうした期待を認めても慰めてもくれない。ただ残っているのは、逃亡する合理性の予感だけである。したがってこれは、形式がけっして内容に到達しないことは承知で、形式と戯れるということである。しかし、この〈無<sup>リアン</sup>〉への開口は虚無<sup>ネアン</sup>への呼びかけではない。われわれは一般に受け入れられる空間や変形する形態を遊戯的に操作して空虚<sup>ビッド</sup>を満たすからである。(デュビニョー 1980=1986: 104)

ここにある「零度の意図性」は、デュビニョーによって「虚無(ネアン)」ではなく「無(リアン)」とも言い換えられている。つまりデュビニョーは、<遊>をどのようににもなるものでありながらどのようににもならないものとして、「無」という概念から捉えようとする。ここで強調される「無」とは「空」のことではない。それは、どのようにでもなりえる、あるいはなりえない、まさに自由な状況の中にある「無」である。また、そのような遊びの自由が高揚し浸透する過程や期間が、不意に、あるいは偶然に社会の集団的性格を作り変えていくことについても論じている。つまり、規則がもつ近代的なエートスとはまた別な方法で、不定形でいわば「波」にさらわれていくがごとくの、文化創造のプロセスを提示するのである。

デュビニョーのこうした議論は、<遊>をめぐる問題に、「無の自由」としての<遊>の存在を示してくれている。それとともに、それが波のような社会との関係性をもつことも、独特のレトリカルな表現で見事に描き出している。ただ、この「無の自由」としての<遊>と、波のような「遊びの上げ潮」との関係は、実はそれほど示されてはいない。また、それでは規則との関係やそれと自由との関係はどのように捉えられるのであろうか、と言う疑問も生じさせるものである。しかしながら、デュビニョーの論点は、これまでの<遊>をめぐる問題を、社会関係という水平の問題から実存という垂直の問題へと架橋する観点を、これまでの現象学的研究以上に強く示していると思われる。

そして、最後に検討したいのが、美学者である西村清和の議論である。「遊びの現象学」(西村 1989)を著した西村清和の遊びに関する研究は、<遊>の問題に対して、さらに異なった次元での示唆を与えてくれるものである。西村は、ホイジンガやカイヨワの研究を含めて、これまでの研究を次のように批判する。「従来の遊戯論、つまり、教育学、生物学、生理・心理学、文化史、社会学など、実証学にもとづく遊戯論は、結局は、遊びの現象そのものを、本来そのような実証的認識にとって唯一の客観的対象たる、現実の自然や社会、文化のコンテクストに還元してしまわずにはおかない。…(中略)…問われるべきは、『遊びとはなにか』である」(西村 1989: 17)。当の遊び手にとって、遊びとは何であるのか。それは、遊びを人間の存在様態の一つとして、その本質を探ることである。西村は、そのような問い立ての中に、まず遊びを考察する手がかりとして言語に着目し、次のように述べる。

こんにち、われわれの日本語でも、たとえば『このふたつの歯車のあいだには、遊びがあって、うまく噛んでいない』とか、『人生には遊びがなければいけない』とかいう。ボイテ

ンデイクは、『ふたつの梁のあいだには、遊び(Spielraum)がある』というばあい、それは『これらふたつの梁のあいだに、あるかぎられた範囲内での運動の自由が存在する。すなわち、それは、その内部でふたつの梁が相互にゆきつもどりつゆれ動くことの可能な、ひとつの空間である』ことを意味する、という。そのようにして、うきしずみする波にも、車輪のなめらかな旋回をうけとめる軸受けにも、手足の自在なふるまいをみちびく関節にも、ひとしく遊びが存在する。『遊びがある』とは、それゆえ、一方で、そこで遊びが生じる余地と、他方で、この余地の内部であてどなくゆれ動く、往還の反復の振り、すなわち、現象ないし行動がとる遊びという様態とが存在することである。いま、われわれは、そのような遊びの隙、余地を、『遊隙』と呼び、また、その内部に生じる遊びの振り、運動様態を、『遊動』と呼ぼう。遊隙とは、あらかじめ静力学的に算定され、しっかりと固定された構築物の、誤謬をゆるさない安定した秩序の一義性にくらべて、ひとつの未決定で不安定で自在な余裕であり、遊動とは、その内部に生じる、算定不能な多義性である。(西村 1989: 24-25)

このような遊びの構成契機を捉えた上で、西村は遊びにおける関係性について以下のように論じている。

『鍵束で遊ぶ』というばあいも、おなじである。この『で』はもちろん、『でもって』の手段の『で』ではなく、掌と鍵とのふれあいに生起した、いずれが主・客ともわがちがたい力動的な遊びの様態が現象する場、われわれのことばでいえば、『遊隙』を呈示する助詞である。それゆえ、『鍵束と遊ぶ』、あるいは『鍵束で遊ぶ』とは、わたしの掌が、鍵束『と』の相互的な同調という関係にまきこまれており、その遊隙の場『で』、さまざまに生起する気分や状況『に・遊ぶ』ことを意味している。わたしがなにものか『と・遊ぶ』という、遊び手に独特のふるまい、独特の関与がその内部にはらむ構図とは、こういうものである。遊びとは、ある特定の活動であるよりも、ひとつの関係であり、この関係に立つものの、ある独特のありかた、存在様態であり、存在状況である。それは、ものとわたしとのあいだで、いずれが主体とも客体ともわがちがたく、つかずはなれずゆきつもどりつする遊動のパトス的關係である。いまわれわれは、この独特の存在関係を、とくに『遊戯関係』と呼ぼうと思う。(西村 1989: 31-32)

宙づりになった「遊隙」と、同調された「遊動」において他者関係の中に住まうこと、あ

るいは、日常的な生活が意図にもとづいて経験されている「企て」の状況に対して、「企ての主体」としてではなく、「遊戯関係」という独特の存在様態の中にあることを西村は「遊び」と捉えるのである。そのときに、遊び手は、すでに「企て」の主体から脱し、そうした独特の主体とも客体とも分ち難い、交換可能な独特の存在様態にあり、その意味で遊び手に「自由か否か」と言った問いも、そもそも成立しえていない。このように考えると、多田が当初にあげた離脱の「自由」さえも、それが一つの「企て」の中にあるものであれば、実はすでに遊びではない。「遊び手がもはやイニシアティブの主体ではない以上、遊ぶという行動様態は、つねに、同時に遊ばれることでもある」(西村 1989: 33)。それどころか、遊ぶ、という事態にあっては、やめたとか、参加します、などの「企て」としての「自由」も、すでにもち合わせていない。それは、偶然に引きおこり、飽きられたときに、自然に終わるだけである。また、このよううちにあるときの「規則」は、「企て」としての「規則」ではなく、単に遊びをそのまま壊さないようにするためのルールでしかない。「遊びという、独特の行動様式におけるエートスというものがあるとすれば、それは、行動一般にかかわる倫理的なフェアな精神ではなく、遊び行動をまさによい遊びとして構造化するふるまいである」(西村 1989: 318)。こうして、教育学でよく言われる、遊ぶことによって社会化される、という遊びへの期待のまなざしに対しても鋭く批判している。

西村にあっては、高橋の議論も全く異なった観点から批判されうる。高橋は、遊びと<遊>の研究を区別したが、西村の議論は、そもそもそのような区別を無化する議論となっているからである。しかし、浮遊と同調として示される遊びの祖型の中にあるときの独特の存在様態とは、他方で「企て」の世界とどのような関係をもち、私たちはまさに統合的にそれらの中をどのように生きているのか。生の連続性や共同性のなかで、このような独特な存在様態は、他の存在様態とどのような関係をもちうるのか。さらに述べれば、遊びの存在論としてはおそらく一つの解答を与えている西村の議論は、ホイジンガに始まる<遊>に関わる問いの本質を、土台を崩すことで完全に解決してくれているのであろうか。

## 第5節 本章のまとめ

ここまで、ホイジンガとカイヨワ、デュビニョーと西村の議論を、多田の議論を含みつつ、高橋の議論を串刺しにして整理してきた。本論文で課題となる、遊びをめぐる問題とは、こうしたこれまでの議論の不足部分を補いつつ、これらを架橋することを目指すものである。特に、現象学的遊び研究は、遊びの存在論を問う姿勢が顕著であることから、社会の

中であって遊びの自由を論じる水平方向の議論に対して、遊びの自由の問題を実存や存在といった垂直方向で議論する志向の中にある。このことは、理念性を強調するホイジンガとは実は重なり、カイヨワとは遠ざかる面がある。しかし他方で、パイディアやアレア、イリソックスなどを捉えるカイヨワは、現象学的な問いの射程を、ホイジンガとは異なった形で共有している。また、デュビニョーと西村の議論においても、遊びを生全体の全体性の中に位置づけるのか、一つの存在様態としてむしろそのシンギュラリティに着目するのかで、同じ垂直方向での議論といっても偏差がある。

ここで改めて注意しておきたいことは、ホイジンガやカイヨワ、アンリオらの議論から導き出される高橋の指摘が、遊びの精神ないし「生の形式」を示す<遊び>概念を遊び一般から区別したことと、その<遊び>の成立条件として「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」（高橋 1984: 65）と捉えられる、秩序と無秩序、有と無、束縛と解放、「企て」と「遊戯関係」など言葉を変えながら展開される、矛盾する二つの志向性ないし非対称性の存在である。例えば高橋の議論に依れば「規則を拒否する自由」と「離脱の自由」の共在である。この両者の配分比率、あるいは関係のとり方が、実はここまでにあげた、ホイジンガ、カイヨワ、デュビニョー、西村の違いと関連性を生んでいる。

本章ではまず、「遊び」の概念についてこのような異同と観点の広がりを確認するとともに、次に具体的な文化現象の中での理解へと進んでいきたい。つまり「遊」に関する仮の作業概念として、それは遊びの精神ないし「生の形式」のことであり(<遊び>ないし<遊>概念の採用)、自由に関する背反する二つの志向性を共在させるものである、と置いてみるということである。それは同時に、ホイジンガの<遊>概念に、そもそもいくつかの混同や広がりがあることが、出発点となるという確認でもある。

## 第2章 ピアノ演奏のパラドックスと「ジベタ座り」

### 第1節 本章の目的と方法

本章では、「スポーツ」という言葉に含まれる「身体性」に関わる社会意識について、日常的な言語使用の経験を解釈的に検討することを通して、その特徴と構造を明らかにすることが目的である。＜遊＞と＜俗＞が馴れ合い、「＜真面目＞な身体」が一つの社会意識として広がっていく過程を、一つのパラドックスの検討を通して分析するとともに、そうした「＜真面目＞な身体」が一方では揺らぎ始めている様子を、若者の「ジベタ座り」をインテンシブな事例として考察する。

私たちの日常生活において、「身体」という言葉が、ときに、ある行為の特徴を成り立たせる性質を示すものとして語られる場合がある。例えば、スポーツという行為はその典型である。「スポーツは身体活動だ」という言葉は、私たちの日常生活において頻繁に使用される。しかし、スポーツの原義は、必ずしも身体的な側面に限定されたものではなかった。例えば、オックスフォード英語大辞典によると、この語の由来は「義務的になさねばならないことから離れて楽しむこと」を意味するフランス古語である、と解説されている<sup>10</sup>。ところがよく知られるとおり、その後この言葉は、身体活動を表徴とする楽しみごとにその範囲を限定して使用されるようになった。国際スポーツ体育協議会(ICSPE<sup>11</sup>)による1968年に公表された「Declaration on sport (スポーツ宣言)」にも示されたように、この言葉を「身体性」「遊戯性」「競争性」の三つの性質から概念構成するのが現在では一般的である。

だが、ここで次のような例を考えてみよう。柔道を得意とする警察官の例である。練習で同僚に仕掛けた「背負い投げ」という技あるいは一連の行為は、もちろんスポーツと呼ばれている。しかし、それがどれほど身体動作だけを見れば「背負い投げ」に似ていようとも、勤務中に「逃げる犯人を捕まえ、背負って投げる」という行為を、私たちはスポーツと呼ばない。もちろん一般的なスポーツの概念構成からみると、遊戯性や闘争とは区別される競争性というものがここにはない。けれどもそのことは、スポーツであるか否かということが、むしろ、遊戯性や競争性という要素こそ問題なのではないか、という疑問も呼び起こす。な

---

<sup>10</sup> 以下を参照。John Simpson (Editor), Edmund Weiner (Editor), 1989, The Oxford English Dictionary (Vols 1-20) 2nd Edition, Vo.16, Clarendon Pr.

<sup>11</sup> 国際スポーツ体育協議会は、1982年より“ICSSPE”= International Council of Sport Science and Physical Education、と略称を変更している。



ぜなら、遊戯性や競争性<sup>12</sup>はあるけれども、身体性を含まない人間の行為は、そもそも存在しないからである。私たちは、トランプや将棋をするときでさえも、身体性を含む行為としてしか経験できないのである。

この疑問の性格を、射撃競技とピアノ演奏の比較を考えることでも示してみる。私たちは、日常生活において、射撃競技はスポーツ、ピアノ演奏は音楽というように、この二つの行為を弁別し区別を設けている。もちろん、そのポイントは「身体性」である。けれども、活動量においても技術の複雑さ、例えば射撃における技能とピアノの運指、運足等の技能の比較においても、ピアノ演奏は射撃競技に負けず劣らずまさに身体的である。そもそも身体活動ではないピアノ演奏などはたして存在するであろうか。繰り返すことになるけれども、これは「スポーツの定義は身体性という要素からだけ構成されているわけではない」ということを、解答として引き出したいわけではない。つまり、定義が内包する行為の性質における構成の問題を指摘しているのではない。そうではなくて、そもそも「身体性」という言葉が、ある行為を定義する性質や要素として機能するのだろうか、を問うているのである。

しかしだからといって、逆にスポーツの概念が「身体性」という特性によって定義できないのだ、とすぐに結論づけたいわけでもない。なぜなら、最初にも述べたように、そのような結論は、私たちにとって現実的ではないからである。例えば日常生活では、「スポーツは身体活動である」という会話が、ごくありふれたフレーズの一つとなっている。だとすれば、ここにあるスポーツと身体、ないしその性質に関わるアイロニーは、ただの言葉の戯れなのであろうか。

ここでは、このアイロニーを「ピアノ演奏のパラドックス」と呼んでおきたい。つまり「ピアノ演奏のパラドックス」とは、身体活動そのものであるのにもかかわらず、ピアノ演奏は「身体性」を基準に区別されスポーツと呼ばれないという、身体と行為に関わる逆説的な事態のもつ矛盾である。本章では、このパラドックスを解決するということを一つの方法として設定し、かかる課題を検討していきたい。

## 第2節 身体の自己言及性

「身体性という要素からは、ある特定の行為を概念上区別することはできない。なぜなら人

---

<sup>12</sup> 近年は、スキューバダイビングやジョギングなどの流行からも、この競争性という観点には、揺らぎも大きい。

間の行為は、人間が身体としてしか存在しない以上、すべて身体的でしかないからである」。

まず検討したい課題を、このような逆説的な命題として表現しておくことにする。日常生活の中にある私たちにとって、この命題はそれほど重大な問題ではない。なぜなら、「スポーツは身体活動である」という発話が、すでに意味ある言葉として現実性を確保されているからである。つまり、この逆説はもはや何らかの仕方で解決されてしまっている。あるいはこの命題は否定されてしまっている。しかし、同様の気楽さを分析的な態度にもち込むとそれはとたんに強烈な困難に出会う。というのは、この逆説が「嘘つきのパラドックス<sup>13</sup>」として知られる自己言及的な構造をもつことが示されるからである。

現象学の議論によるまでもなく、私たちが身体としてしか存在することができないのは明らかなことである。もちろん、それは「心の作用」を含んでもである。このことは、しかし同時に矛盾を引き起こす。例えば身体活動という言葉を考えてみよう。この言葉の内容は、「身体が使われる活動」ないしは「身体的な活動」というほどのものである。しかし私たちが身体としてしか存在できないのならば、この言葉の意味は単に「活動」ということを示すだけである。つまりここでの「身体が使われる」という部分は無意味となる。身体としてしか存在することのできない人間の活動は、すべて身体が使われるのであるから、身体という語を付け加えても、それは実質的に活動という言葉に何の情報も付け加えないはずだからである。

このような冗長な言葉、つまり「馬から落ちて落馬した」といった反復的に情報が繰り返される命題は、「嘘つきのパラドックス」として知られる自己言及性に通じている。人間は身体としてしか存在しないという事実を否定できない以上、身体という言葉で人間諸行為の区別に使用する命題は、「(身体的)行為は、(身体的)行為である／ない」という形で、常に自己言及的になってしまうということである。

これは次のようなことでもある。行為のすべてが身体を使うものであるとすれば、身体という言葉からなされた行為に関わる命題(弁別)は常に「真」でしかない。つまり「偽」の可能性がまったくない訳である。このことはさらに精確に記述すると、命題の「真／偽」自体がそもそも弁別不能であることを示しているので、この命題はそもそも成立しないことになる。意味を有する命題とは「真/偽」を弁別できるものであるという前提からは、このよ

---

<sup>13</sup> エピメニデスのパラドックスとも呼ばれ、クレタ人であるエピメニデスが「クレタ人はみんな嘘つきです」と述べた場合、エピメニデス自身が「クレタ人」であることから抱えてしまう自己言及のパラドックスとして一般的に知られている。

うな命題は意味をもたないのである。しかし、こうした事態は明らかに私たちの現実ではない。日常生活世界では「スポーツは身体活動である」という発話は確かに意味をもって使用されている。つまり、自己言及的な構造をこの発話とはっていないということになる。つまり、この発話は「偽」の可能性をもっており、「嘘つきのパラドックス」に倣って例えれば、そのように弁別できる「クレタ人以外の人間」がすでに存在している、ということになる。だとすれば、「スポーツは身体活動である」という言葉が、なぜ意味をもたらすことが可能なのかが次に問われなくてはならない。

ここで、かかる「意味」についてより一般的な文脈で整理し、意味の本質を見定めた上で、先の課題に再び戻ってみたいと思う。ここで検討したいのは、行為の理解において意味の概念に重要な位置を与えた現象学的社会学者のA・シュッツ(Alfred Schütz)の議論である。

シュッツ(1970=1980)は、「有意味な経験と呼ぶことができるのは過去の経験、つまり回顧するまなざしにすでになされてしまったものとして示される経験のみである」(シュッツ 1970=1980: 15)と述べる。そして「我々は…世界を、最初から類型化された世界として経験する」(シュッツ 1970=1980: 85)とも強調する。世界は、私たちにとって意味をもつものとして経験されることがほとんどである。シュッツは、このような意味をもつ経験とは、「回顧するまなざし」によって解釈された経験であるとともに、世界がこのように一定の反省的なまなざし(解釈)により有意味な経験の蓄積として理解されていくのは、私たちの意識がもつ志向性と構成能力の働きによるものであることを論じている。つまりいくつかの具体的には異なったものを、例えばすべて「テレビ」として私たちが同一的に意味あるものと把握できるのは、一つ一つの具体性を捨象し共通の属性を抽象化するという作業を通して反省的に類型化すること、そして、さらにこの類型によってそれらを弁別し、認識できるからにほかならないとシュッツは考えている。ここで意味とは、類型化によって反省的に解釈され把握された経験の解釈枠組みのことである。有意味な経験はこのことから、過去のものでしかない。そうするとそれは、現前の「経験されつつあるもの」(シュッツ 1970=1980: 16)あるいは体験ではなくそれらに先行して所持されており、未来の仮定として「理念化」(シュッツ 1970=1980: 112)という性質が浸透するものであるともされている。

ところが、類型化による弁別は、自己言及的構造について先に触れたように、そもそも常に「偽」ないし「誤」の可能性をもつものでなければならない。なぜならば「偽」ないし「誤」の可能性を前提にするからこそ、初めてこの弁別は「真」と「偽」、あるいは「正」と「誤」の二つの集合をもつことになるからである。弁別という言葉自体が、異なったものの違いを

対象にする言葉である。すると、ここには「嘘つきのパラドックス」の解決においては、クレタ人以外の人間が「偽」や「誤」の可能性をもつためには必要であったように、他者(他者性)が必要であるということになる。つまり意味の付与に伴う類型化による弁別という場面では、もし他者がいなければ、常に「真」ないし「正」だと弁別するような自己言及的構造をとることも可能になってしまうことから、他者の存在は不可欠なものになるということである。社会学者の西阪仰(1985: 369-383)も J・ハーバーマス(Jürgen Habermas)との対比からここまでのシュッツを批判する論点として示すように、この類型化による意味の付与は、シュッツの論理展開を超えて常に、他者による批判可能性を要求するものであった。

ここで意味に関して次のような確認を再度、行っておこう。まず第1に、私たちにとって直接的に意味をもたらすものは、類型化を通じた「真／偽」「正／誤」という弁別であるということ。第2に、しかしこの弁別を可能とするためには、他者(他者性)の存在、ないし他者の批判可能性が、常に担保されている必要があるということである。特に、この第二点目の確認は、「身体」という言葉がなぜスポーツに意味をもたらすことが可能なのか、という問題に、次のような新しい展望を与えてくれる。それは、いかなる条件のもとでなら類型化を通じた「真／偽」あるいは「正／誤」という弁別が、他者との批判可能性の交換、つまり他者とのコミュニケーションを成立させて弁別を可能にするのかを探るという方向性である。

行為と規則に関し同様の視点から取り上げ議論を展開する社会学者の大澤真幸(1994: 3-97)は、同時にこうした視点は、先のハーバーマスが議論の下敷きとした、後期ウィットゲンシュタインの言語論における展望でもあったという。L・ウィットゲンシュタイン(Ludwig Josef Johann Wittgenstein)の『哲学探究』を通して提出された言語像は、一種のコミュニケーションとしての性格を強く与えられたものであるとの指摘である。つまり大澤は、言語が私たちに意味をもたらすことを可能にするのは、言語と事実との照合程度、つまり「真理条件」にあるのではなく、言語の「言明可能性条件」、つまり正当性にあると考えている(大澤 1994: 20)。

こうしてかかる問いは、「スポーツは身体活動である」という言葉が正しいかどうかではなく、その言葉を意味あるものとして正当性を与えている、私たちのコミュニケーションがもつ条件とは何か、という問いとして新たに立てられることになった。さらには「スポーツは身体活動である」という言葉が私たちに意味をもたらすのはなぜかという疑問は、「その形の言葉を言明する(あるいは否定する)われわれの実践は、われわれの生活の中でどのよ

うな役割や有効性を担っているか」(大澤 1994: 20)という言葉の社会性を考察する問いへと進んでいくことになるのである。

### 第3節 心身二元論

ここに、私たちはデカルト以後、強い力をもち続けている「精神／物質（身体）」という二元論的身体観に出会うことになる。スポーツに付される「身体活動」「身体運動」「身体技術」「身体的卓越性」といった言葉は、「精神……」という形で潜在する「偽」の批判可能性＝「身体」に対する補集合を前提にしてこそ初めてその使用を正当化できる。つまり、「身体」に対してその外部(他者)としての「精神」を配置するとともに、そのような対となった言語の使用を通して弁別の操作を行っていることこそが、「スポーツは身体活動である」という言葉に意味を成り立たせているコミュニケーションの特質である、ということになる。「身体」という言葉の同一性を前提にした上で（そしてこの前提は隠される）それに対峙する相対的な差異＝種差を設け、本来それらの種差を包括する同一性であるはずの身体という表象を、その内部のある特定の種を指し示すように擬制することが、例えば「身体観」といった形で、共同体により承認(言語使用における他者の存在の担保)された場合に、可能になるのである。

このように考えると、日常生活世界で、私たちが使う「身体」という言葉と、「人間は常に身体としてしか存在しない」といった分析的な態度で使われる身体とは、違う意味内容の言葉であったということになる。日常生活世界での「身体」という言葉は、「精神／身体」という人間観を前提した上で、精神とは相対的に異なったもう一方の身体の部分を「身体」と呼んでいる、ということである。G・ベイトソン(Gregory Bateson) (1979=1982)の論理階型に関する議論は、私たちのシンボリックな意味のやりとりが成立するのは、前提レベルの上位のコミュニケーションであるメタ・コミュニケーションが、表現されている当該のワードのコンテキストとして存在していること(例えば、身体という言葉は、精神と対の言葉として使っているのだよ、というメタ・メッセージの存在)によってであることを論じている。この観点からすると、「ピアノ演奏のパラドックス」とは、身体という言葉に意味を与えるコンテキストの整理、つまり論理階型を区別しないところから生まれたものであって、コンテキストの違いを指摘すればパラドックスは解かれるということになる。

しかし、このことは同時に次のようなことも示している。それは、私たちが日常生活で使用している言葉としての「身体」は、通常理解されているような私たちの所与ではなく、明

らかに理念的に構成された社会的構築物であるということである。それは、言語を使用したコミュニケーション的行為によって他者とともに構築されている。所与の身体は、「人間は常に身体としてしか存在しない」というときの身体であって、私たちが何らかの形でそこに類型化による区別をもち込んで意味を付与したところの「身体」は、すでに人間関係のあり方に規定される一つの社会的産物でしかないとも言える。こうして心身二元論に基づいて近代社会の内に構築された「身体」のことを、ここでは特に「<真面目>な身体」と名付けておこう。それは、反省的な意識によって構成された、つまり言葉によって統制されうる部分のみに限定された「身体」でもあり、近代的社会のエートスを纏いその他の可能性を切り取った「身体」でもある。この視点からいえば、例えばスポーツという行為の本質も、ホイジンガ([1938]1956=[1963]1973)らの遊戯論によって、それが遊びの一形態であるとか競争の一形態であると捉えることはできても、それが身体活動であるという点に行為の特徴を見出すことは本来的には難しい。「スポーツする身体」の、他の身体に対する相対的な特徴はいいえても(例えば自己目的的であるなど)、他の行為に対する特徴的な性質として「身体性」から弁別していることは、近代社会に生きる私たちの錯覚であるということである。

それとともに、この「身体」という言葉を可能にするメタ・コミュニケーションが、単に個人的にではなく、それがもつ社会性を隠蔽されてしまうほどの記憶の共同体として保持されている、という特殊な事態についても私たちは注意を払う必要がある。先にシュッツの指摘から、経験と類型化を通して意味が付与される過程において、私たちの反省的な意識がもつ志向性と構成能力の働きを取り上げた。しかし、自己の身体自体を対象化しようとする志向作用は、その志向作用の主体も当該の自己の身体となるから、それは自己言及的構造をとらざるをえない。指示するものとされるもの、認識の主体と客体が明確に分離されないわけである<sup>14</sup>。おそらく、このことが、「身体」という言葉を語るためのメタ・コミュニケーションが、記憶の共同体として求められる理由である。つまり、私たちが実存の次元で身体に不安をいだくのも、対象化しえないという意味で、「宇宙」や「死」などと同様に、認識にとってはその外部にあるものとならざるをえないからである。志向作用の対象でもあり主体でもあるような存在は、世界に自身の身体をおいてありえないから、科学に代表される、世界のすべてを対象化する意志、によって発展してきた近代社会においては、身体というも

---

<sup>14</sup> 現象学的身体論でよく知られるこの視点については、メルロ＝ポンティ(1945=1967、1974)を起点として、鷲田清一(1995)、大澤真幸(1990)ら多くの研究者によって取り上げられている。

のがいかに特異なものであったかということが逆に理解できる。秩序を志向する精神によって、身体は、一つのそもそもアポリアであったということである。

さらに、こうして「身体」という言葉が社会的に構築され使用されるということは、本来の身体が、あたかも「身体」という言葉がある性質を示すものとして使われてしまっている対象、例えば冒頭で示した「スポーツ」という行為に、特権化されてしまうということも意味している。つまり、身体は社会的に偏在化してしまうのである。そしてそれは、同時に社会が脱身体化されていくことでもある。不可知な身体に対する、ある種の社会的な管理である。そのことは、身体が可視化できるものとして、新たに社会的にあるいは近代的認識によって「<真面目>な身体」として再帰的に構築されていくことでもある。

こうした社会的過程がもつ有用性は明らかである。そうすることによって、私たちは、いわば身体への不安というものを払拭することができるし、商品としてさえも扱うことができるようになる。生きた身体間のコミュニケーションこそが社会の基盤であることを強調する J・オニール(John O'Neill)が、「治療国家」や「消費者身体」という言葉で現代社会のボディ・ポリティクスを批判するのも、こうして医療や健康、セクシャリティ、演劇、スポーツ、化粧といった領域に、身体が偏在し物象化されることに対してであった(オニール 1985=1992)。近代社会の構成原理にとって、身体はこのように<真面目>に語られ、統制されなければならなかったということでもある。そこには、秩序への志向というベクトルが働いている、と繰り返し言い換えてもよい。そして「身体」が特権化するスポーツには、<真面目>の支配が色濃くなされることになる。こうして、「<真面目な>身体」とスポーツの再帰的な結びつきは、スポーツから一方で<遊>の因子を奪っていく。

#### 第4節 「ジベタ座り」

しかし近代が成熟期を迎えるにつれて、これまでに述べた擬制による、社会と「<真面目>な身体」の調和的なイメージは大きく崩れだしてきた。情報化や消費化という社会のトレンドを背景として、時代の閉塞感とともに身体は再び、社会のさまざまな場所に偏在化を逃れでて突出し始めている。つまり、「精神／身体」といった人間観や、それを承認した身体に対する記憶の共同体も揺らぎ出している。

例えば、近年の若者行動の特徴としてよく指摘される一つに「ジベタ座り」がある。電車の中や、駅前の広場、街中にあるところどころの階段や通路など、いたるところで彼らは「お尻をつけて」「足を投げ出して」座り込む。こういう彼らの行動に対して、社会の年長

者である「大人の人々」は不愉快な感情をいだく場合も多い。経験的にではあるが、「公共性というものがわかっていない」「迷惑を考えていない」などの声もよく聞かれる。

ところが、私たちがもつこの不愉快な感情は、意外なほどに非合理的な感性でもある。確かに、若者の「ジベタ座り」はところかまわずに見えるが、多くの場合はしっかりと「空きスペース」を見つけて実は行われていることが多い<sup>15</sup>。つまり、そもそも実際には「じゃまにならない」ところで遂行されている。もちろん中には、「わざわざ」通行を妨げるようなところに座っている若者もいる。しかしそれは、「ジベタ座り」というよりも、「ジベタ座り」を利用した社会に反抗的な一つの態度表明であって、「ジベタ座り」そのものの性質ではない。この意味で「迷惑」という観点からは、「ジベタ座り」は本来、非難しうるものではない。もし「ジベタ」に座って衣服を汚そうとも、それは本人の問題であるし、他の通行人が何らかの実害を被るとは考えにくいからである。

むしろ、私たちが不愉快に思うのは、誰のものでもない公共空間で見せる、彼らの「不<真面目>な身体」のあり方、それ自体に対してなのではないか。つまり、そこにある身体は、プライベートな「不<真面目な>身体」であって、パブリックな「<真面目>な身体」ではない、という反発である。「だらしない」といった言葉で表明されるもの、これが不愉快さの核心にあるからではないか。

しかし、若者としてパブリック／プライベートという区別さえもなくしているわけではないから、この「ジベタ座り」は、そもそも「パブリックな身体」とは何か、という点にかかわった一つの対抗文化としての性質をもつことになる。さらには、「ジベタ座り」に限らず、自我の形成モデル、コミュニケーション、遊びなどのさまざまな局面で、同様の質をもつ身体の文化的表現が若者たちに育まれている。確かに、1960年代末から1970年代初頭に活性化した「全共闘」運動やアングラ文化などの対抗文化運動とは異なっているけれども、より広汎にしかも確実に進んでいるという点では、これは強力なものであると言ってよい。

「精神／身体」という二分法から、伝統的な規範や主体的な内面性をまとった身体、あるいは意味によって物語られ統制される身体のあり方が今自省され大きなうねりを見せている。

---

<sup>15</sup> ジベタ座りについては、以下のような調査を実施し、分析の一部は、第62回日本教育学会「課題研究4」において口頭報告している(2003)。「ジベタすわり」インタビュー調査(1) 2002年4月19日 大阪市 アメリカ村近辺対象者 3組 7名(男性2名、女性4名)、調査(2) 2002年5月9日 大阪市 JR天王寺駅近辺対象者 5組 11名(男性5名、女性6名)、調査(3) 2002年6月11日 岡山市 JR岡山駅近辺、対象者 3組 15人(男性11名、女性4名)



現代のアートの中に身体を語ろうとする中原裕介は、ある対談の中で、現代社会において身体が再び突出してきた理由を次のように述べている。

ただこれまでは、そういう身体もすべて目に見えるものとして、そのうちにすべて解明されるものだという認識があった、ヨーロッパ医学もそれに向かって突っ走ってきた。レオナルド・ダ・ヴィンチは典型的だと思うんですが、身体というのが非常に不透明なものだという認識はなかったと思います。しかし、この四、五十年、どうも肉体というものはそんなにすべて透明ですっきり見えるものじゃないということになってきた。エイズなどがその典型だと思うんですが、ああいう病気というものを予想しなかった。つまり、医学的にいえば、お手上げだったわけですね。…（中略）…、やはり医学が進歩してもだめだ、と。これが大きいと思います。（中原他 1998: 158-160）

この種の近代的な「<真面目>な身体」に対する「だめだ」というあきらめや閉塞感につながるイメージが、2000年の第72回アカデミー賞を総なめにした大ヒット作、「アメリカン・ビューティー」にも描かれている。K・スペイシーが演じる主人公のサラリーマンは、平均的な中流家庭を築き、まさしく絵に描かれたような「幸せな生活」を送っている。ところが、妻や子どもも含めて、それぞれの内面には「vanity（空虚）」というものが渦巻いている。主人公の男性が、自分の身体を鏡で映し思わずため息をつく、朝のシャワーの際にルーティーン・ワークとなっているマスターベーション後の「けだるい」表情、などがその現れの一つである。ところが、とあることから娘の友人に恋心をいだいた主人公は、俄然、「鍛えられてセクシーな身体」を求めてトレーニングに励むことになる。主人公は、しかしこのことで生き生きと輝く。そして圧巻なのは、作品の結末で、セクシャリティに関わる自身の秘密を、それもまったくの勘違いから暴露して同性愛を求めてきた老齢の隣人に、それを断ったがために主人公が射殺されてしまう場面である。まったくの理不尽な結末であるにもかかわらず、射殺された主人公の表情は「にこやか」である。それは満たされた充実感に溢れている。そして頭から血がとめどなく流れ出るこの場面をして、娘のボーイフレンドに次のように叫ばせる。「美しい！」と。

ここには、エロティシズムや死ということを担保にした、「<真面目な身体>」をこえる希求とその可能性が示されている。私たちの近代的な日常生活が抱える「vanity」というものと、伝統的な規範や主体的な内面性をまとった「<真面目>な身体」への不信、ならびに直

接性や内奥性を求めたそれからの離脱が、映像表現のレトリックとして組み合わせられている。もちろん、この種の不信と離脱の表明は、広く現代社会を特徴づける一つのトピックでもあった。例えば、社会問題化する新興宗教においては、ほとんど共通して身体への過度な修行と性の問題を含ませていることが、日常的に経験されている。これまでにない身体への欲望、こういうベクトルが若者に限らない文化的表現として今、現れている。しかし、それらが自壊するよりない「むなしさ」を引きずっているということが、表象文化や近年のいくつかの社会現象には表現されている。確認できることは、真面目に語られ統制されなければならなかった「<真面目>な身体」が、日常生活世界の中で意味の正当性をもっているのと同時に、「<真面目>な身体」は日常生活世界のなかで、同様にその正当性から逃れ出し始めているということである。

## 第5節 本章のまとめ

本章では、「<真面目>な身体」という概念が、「遊び」の作用を一つの手段とし社会意識として広がっていく過程を明らかにするとともに、そうした「<真面目>な身体」が一方では、揺らぎ始めている事例を「ジベタ座り」から考察してきた。

現代社会における身体の変容と倫理を探る宮原浩二郎は、近年の広告に提示される情報化した身体のイメージが、「何をしているのか、何を思っているのか、わからない、またわかることを求めないような、意味から自由なクールな身体」、「意味のゼロ度ともいうべきオブジェとしての身体」としてとりあげられていることを指摘する。こうした指摘は、情報化を意味量が減り情報量が増えることと捉える内田隆三の議論を下敷きになされている。また宮原は、消費社会に働く身体のベクトルが、意味の充満した「重くウェットな身体」から、意味の希薄な「軽くドライな身体」に向かっていることを強調する。こうした方向で、人間の身体そのものを変容させることで、新しい商品への需要（欲求）を喚起している、いわば「内需拡大」させるのが消費社会であるとも宮原はいう（宮原 1992: 91-94）。

近年の若者に見られるファッション、茶髪、ピアス、化粧といった身体装飾は、明らかにディテールへのマニアックなこだわりであり、意味によってではなく、圧倒的な情報量によって、身体を覆い尽くしている。またスポーツにおいても、パフォーマンスの意味が物語として編まれ中継される「野球」という種目に対して、意味論的構造にではなく、場面の美しさや即時性など断片的な恣意的感覚情報により特徴づけられやすい「サッカー」という種目が、若者には好まれている。つまり、この種の身体の変容を共有するからこそ、新たなコン

シューマーが誕生し市場価値がもたされることにもなるのだろう。また、こうして資本と連動する形で変容する身体には、内田が述べるように「一定の合目的性によって規定できず、むしろゲームと呼んだほうがいいような過剰な現実がせりだしている」(内田 1992: 79)。援助交際やテレクラ、といった性に関わるトピックも、意味が纏わりつかない身体を、むしろ情報で埋めるための一つの方法論なのかもしれないし、そうした身体が過剰な現実に呑み込まれていく一つの姿であるという見方も導くことができる。

しかし、1990年代に数々の社会問題から自覚的な問いとして、このように意味を断念し情報ゲームに戯れることでは「やってられない」、あるいは生きがたいという分析が多く示されている。現象学者である竹田青嗣も次のように言う。「近代においては恋愛、政治、芸術、真理というこの四つが、それまで神が人間の生の意味を与えていたのに変わって出てきた代表的な超越項です。それでこれまではそれが有効だったけれど、二十世紀の後半に至って、この四つの超越項がだんだん無効化してきた。とくに先進国の生活では、そのことが水がしみてくるようにあらわになってきて、生活はそこそこだけれども、はっきりとした生きる意味が出てこないために、大きく言えば社会全体に元気がない」(竹田 1998: 385-386)。

「<真面目>な身体」に現れたこの閉塞感を、身体としてしか結局のところ生きることができない私たちは、はたしてどのように打開できるのか。宮原が指摘する「過剰なものに呑み込まれずに、自己の生存に様式を与えていくこと」とは、脱「<真面目>な身体」の構想の問題にどう取り組むのかということでもある。近代という時代が身体を偏狭なまでに対象化することを意志し、あるいはそれに意味を求めたことを考えると、むしろ意味を希求したり、反意味という形で意味の亡霊と化したりするよりも、意味を求める作業から解放された「ほっとした気分」、あるいは本来、意味があるかどうかさえもわからない「身体として生きる」ということに対して、背伸びせずそのままに向き合える、もっとそういう態度の問題として思い描かれてもよいのではないか。生きるエネルギーにそのまま過不足なく等身大に向き合う活力のある身体、例えていえば「遊びの中にある身体」のイメージである。「<真面目>な身体」と「不<真面目>な身体」の間にある、<遊>の中にある「身体」を導く、その条件を探ることが今こそ求められていると言える。

### 第3章 「体育」という経験 -絵に現われた体育という営み-

#### 第1節 本章の目的と方法

本章では、第2章で検討した「<真面目>な身体」の社会的構築作業が具体的に行われている社会的装置として、教育、とりわけその中でもスポーツを特に公教育の教育課程の中に内容として定めている「体育/保健体育」<sup>16</sup>という社会現象を取り上げ、事例的な描画調査の分析を通して考察する。

現在、小学校1年生から高校3年生までの子どもたちは、必ず週に2～3時間は体育の時間を受けている。つまり、約1500万人を超える人数の子どもたちが現在進行形で経験しており、さらには大学生や他の教育機関での活動も含まれる巨大な社会的現象が、「体育/保健体育」という制度である。

子どもには、「スポーツ（運動）は好きだけれども体育はキライ」という気持ちが強い、ということが度々指摘されてきた<sup>17</sup>。「できる/できない」が比較される体育よりも、そういうことを気にしないで行うスポーツの方がいい、という反応である。体育で扱う内容はそのほとんどがスポーツである。しかし授業外でのスポーツだと、もっと自由で気ままで楽しいのに、体育になると楽しくなくなると感じている子どもが多い実情がある。学校におけるスポーツの体育化への反発、といった側面である。

他方で、子どもたちは「学校の教科の中では体育が一番好き」と答えることもよく知られている<sup>18</sup>。他の教科は、ほとんどが教室での「座学」であるのに対して、体育は運動場や体育館で行われるから、まずなによりもじっと座っていなくていい。また、その内容が運動やスポーツであるから、いわば大好きな遊びにも近い。最も学校の教科としての体育は、そのはじめからスポーツを内容としていたわけではなかった。「ギムナステイク」の訳語として、明治5年の学制公布時に「体術(のちに体操)」としてスタートした体育という教育活動は、当初、垂鈴体操、徒手体操、兵式体操等が主な内容となっていた。しかし、なかなか広がらない体操科の制度化の過程で、遊戯への関心が高まりをみせ、明治から大正を通じ、輸

---

<sup>16</sup> 現在、小学校の学習指導要領では「体育」が教科名となり、中学校の学習指導要領では「保健体育」が教科名となっている。

<sup>17</sup> 例えば、増子和彦、海老原修、佐野裕、1996、「『スポーツ好き』の『体育嫌い』が生まれる社会的背景」『日本体育学会大会号』47: 166、沢田和明、1995、「教科体育の評定が学習に及ぼす影響に関する基礎的研究-生涯スポーツにつながる教科体育のあり方」『日本体育学会大会号』46: 648 など。

<sup>18</sup> ベネッセ、1996、「第2回 学習基本調査報告書 中学生版」など。

入文化であったスポーツが徐々に内容として取り込まれていくことになる<sup>19</sup>。一般に私たちが現在スポーツと呼ぶ近代スポーツ自体、その多くが当時のイギリスのパブリックスクールでカリキュラム化されたことにはじまっている。スポーツは、その語源にもあるように、そもそも仕事ではないもの=楽しいもの、という文化的特質を含んでいる。この意味で体育は、遊びを通して身体を鍛えるという、教育方法に関心がよせられた社会的構築物でもあった。この側面からは、わが国における明治以来の「体育/保健体育科」の制度的な発展を、体育のスポーツ化の進展として捉えることもできる。

そこで本章では、あるときは嫌いと言いつつあるときは好きと言う、子どもたちの、そして私たちの、体育に対する経験の内容について改めて検討してみたい。このために、高校生までにすでに「体育/保健体育」を教科として経験し、一定の意味や価値を蓄積している大学生を対象に、「体育の授業」を風景として絵に描いてもらう事例的調査と、「体育の先生」を風景として絵に描いてもらうという事例的調査の二つの描画調査を行うこととした。そしてそれらの事例データから、個々人が蓄積している意味付与内容について解釈的に検討するという方法を通して、どのような社会意識が形成されているのかということについて検討する。

描写がもつ表象作用から社会文化的コードの不可逆的変動を捉えようとする李(1996)は、風景とは環境や自然物のように実在するものの景観をいうわけではなく、各々歴史を違える個人の自発的な心象の表象として、個々人自身によって切りとられ、意味づけられて自然と心の中に形作られた、いわばひとつの意味世界であると捉えている。また、省略、誇張、変形といった手続きを通して表現される描画という作業には、形式のもつ自由度の大きさが際立つ。ゆえに風景を描くことは、自身の反省的作用によって把握され認識された経験の蓄積が、描画者のイニシアチブのもとで再現されることになる可能性が高い。「風景の描画」という作業は、この点で個々人が体育に対してもつ主観的に有意味な経験がイメージとして現れやすいのではないかと考えられる。

## 第2節 説明を聞く時間としての体育授業

ここで実施された「体育の授業」を風景として絵に描いてもらう事例的調査は、以下のと

---

<sup>19</sup>この時期の体育については以下の著作に詳しい。岸野雄三, 1978, 体育史 (現代保健体育学大系),大修館書店。井上一男, 1970, 学校体育制度史 増補版, 大修館書店。

おりである。

1. 実施時期 1998年4月～9月
2. 対象者 事例的調査対象となった二つの国立大学の教育学部に在学する大学生 405名
3. 調査方法 「心に残っている体育授業の風景を描いてみてください」という指示を別々に与え、A4版の白紙に自由に描かせる描画法<sup>20</sup>

ここからは、描かれた体育授業の特徴を、いくつかの視点から検討していきたい。まず表1は、「何をしているところを体育授業の風景として描いたのか」という、場面内容別の頻度の割合を示したものである。

表1 描かれた場面

描かれた場面	%
説明	19.0
ランニング	13.3
跳び箱	11.3
サッカー	10.8
鉄棒	5.6
ドッジボール	4.5
バスケットボール	4.8

(N=405)

ここで目につくのは、集合して「指示を受けている」「注意を聞いている」等の「集合説明場面」が、他を引き離して最も多い(19.0%)という点である。つまり「体育授業」と言われるとすぐさま思いつくものが、例えば図1のような「説明を聞く(聞かされる)」という場面であったということになる。

次に多いのが「走る」場面である(13.3%)。ただ図2の内容からして、ここで描かれる「走る」という行為は、陸上(競技)種目として、あるいは具体的なスポーツ種目として走る運動ではない。そうではなくて、準備運動、あるいは鍛練や訓練という色彩の濃い、体育授業に独特な振る舞いとしての「走る」あるいは「走らされる」を示している。

---

<sup>20</sup> なお本調査は、山本俊彦氏(三重大大学教育学部)との共同研究の一環である(松田恵示・山本俊彦, 1998, 「『絵』に現われた学校文化としての体育授業：文化現象としての学校体育と隠れたカリキュラムの分析」『日本体育学会大会号』49: 183 参照)。



図1 心に残る体育授業(1)

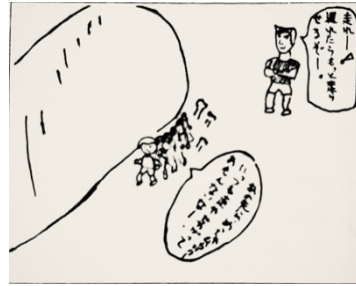


図2 心に残る体育授業(2)

こうした「説明」や「走る」に次いで描かれるのは、跳び箱の実践場面である。種目の学習場面として初めて出てくるとともに、種目としては最も多く描かれている(11.3%)。その次に、サッカーの場面(10.8%)、鉄棒の場面(5.6%)と続く。しかし、種目の学習場面として、個人的種目、とりわけその中でも器械運動という個人的運動領域の一つである跳び箱や鉄棒が、「心に残る体育授業の風景」として多く描かれていることは興味深い。器械運動は、子どもたちのみならず教師においても、指導の難しさから関心をもたれやすいジャンルではある。けれども、実はそれほど教育課程の中で、多くの時間があてられている内容ではない<sup>21</sup>。もちろん教師の関心は、子どもたちの興味・関心と連動する部分も少なくない。だが、それにしても、体育授業の原風景として数ある種目の中でも器械運動が、事例的であるとはいえ多く描画されるということの意味は考察される必要がある。

ところで表2は、絵に描かれ使われた「アイテム」の頻度を示したものである。体操服、サッカーゴール、跳び箱等の、いわば体育授業を描くのに「必須」の用具・器具に加えて、笛、帽子、ストップウォッチ、出席簿といった欠かせない小道具が使われている、学校文化としての体育授業の質感が、こうした「アイテム」のもつイメージから予想されるところである。

<sup>21</sup> 例えば高等学校学習指導要領(平成30年告示)解説によれば、器械運動は8領域あるうちの一つであり、特別に多く時間を配分することは求められていない。

表2 描かれたアイテム

描かれたアイテム	%
体操服	61.3
サッカーゴール	13.3
笛	12.3
跳び箱	11.3
ボール	11.3
トラック	10.3
帽子	9.3
旗	8.6
鉄棒	7.8
バスケットボール	7.6
得点板	7.4
ゼッケン	6.9
ストップウォッチ	5.9
出席簿	3.9
朝礼台	3.9
校舎	3.9

(N=405)

また面白いのは、図3のように、自転車、校舎、朝礼台といったものが、体育授業を特徴づける背景として、描画に少なくなく使われていることだ。運動やスポーツを行う時間というだけでなく、それは「学校で」行われている、というあたりまえの事実を、ことさら強調している原風景として解釈できる。若者(大学生)たちにとって小・中・高の体育授業とは、単なる運動やスポーツを行う場面以上のなにかであるということである。

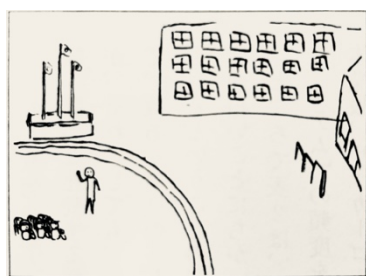


図3 心に残る体育授業(3)

### 第3節 まなざしと抽象的視線

さて、次の図4を検討してみたい。ここに現れる「体育授業の風景」の構図は、全体の45%を超えてよく採られたものであった。その構図とは、「みんなが見ている」「先生が見ている」「見られている私の中で運動している」というものである。次の図5、図6では、さらにそのことが強調されていることがよくわかる。いわば「視線の渦」の中で運動するということへの思いが、こうした体育授業の原風景として解釈できるということである。絵に



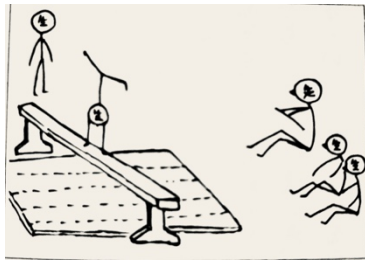


図4 心に残る体育授業(4)



図5 心に残る体育授業(5)

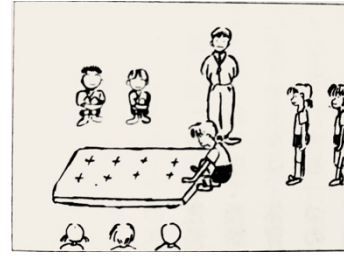


図6 心に残る体育授業(6)

頻繁に描かれる、体育すわり、教師の態度、姿勢、友だちの声かけ、笑い声、といったディテールは、体育授業がこのような「見られている意識」の中にあるという、その質感をデフォルメしようとする一つのレトリックである。

さらに、20%を超える割合で見られる特徴が、抽象的な視線への転換、とも呼びうる「生きられた実感」の消失という描画である。例えば図7には、作画者である「私」がもつ体育授業での実感、というものが込められていることが読みとれる。ところが、図8、図9では、そのような実感と具体性が消え去り、まさに抽象性をきわめたものになっている。

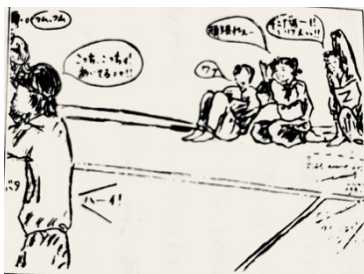


図7 心に残る体育授業(7)

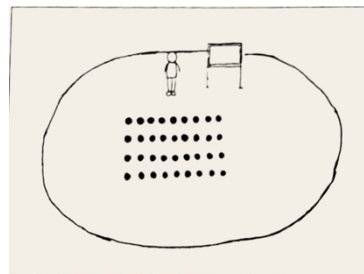


図8 心に残る体育授業(8)



図9 心に残る体育授業(9)

ここで、この絵を描いたときの指示が、「今、心に残っている体育授業の風景を書いてみてください」であったことを思い起こしてみたい。ここには、まるでテレビゲームのコマを動かすような無機質な空間こそあれ、意味の充満する「生きられた」空間の残像は感じにくい。描画の得手不得手という条件はあるにせよ、ここでは視点の位置と描き方に注目したい。つまり、何がしかの「出来事」の表現というのではなく、単なる記号の束として現すことができる出来事として、体育を無機質で抽象化させたイメージの中で捉えているからである。また、全員の姿を一挙に捉えうるような抽象的な視線に対して、自らも「見る/見られている」ことを想定するのでなければ、このような絵を描くことは難しい。ここに描かれ

るような体育授業の出発点は、例えば子どもたちが「体育は好き」と答える源になっているような、「面白い」とか「楽しい」といった「この私」の感情から経験が構成されているわけではなく、「この私」の外部、つまり捉え所のない抽象性を帯びた他者の視線へとその主体が移っている。

このように見えてくると、ひとつの特徴として、「運動が楽しかった」とか「驚きや発見があった」あるいは「夢中だった」といった経験としては蓄積されていない「体育授業」が、大学生の心の風景として一定程度イメージされている、ということがわかる。

#### 第4節 「従順な身体」の形成

ここで、「体育授業」経験の個々人の意味を分析するために検討してみたいことが、近代的な権力について「規律・訓練」という言葉で考察した M. フーコー (Michel Foucault) (1975=1977) の観点である。私たちの日常生活では、何かを欲求したり、価値づけたりするときに、かならず解釈図式(枠組み)が使用される。例えば、日本人とアメリカ人では文化が違うために、スポーツとしては同じはずの野球に対する意味づけ方や価値づけ方が異なることを論じたのは、「菊とバット」で著名な R・ホワイティング (Robert Whiting) (1977=1977) であった。このときの文化という言葉で表されたものが、ここで言う解釈図式である。しかしこの解釈図式は、個人が自由に設定できるものではない。文化が常に社会的な営みであるように、解釈図式も常に社会的に構成される。この解釈図式の社会的な構成作用を、ここでは権力という言葉で捉えておきたい。フーコーは、「従順な身体」や「パノプティコン(一望監視システム)」と言った言葉から、この権力のあり方について分析しているが、ここでは絵に現れた体育授業経験の解釈のための観点として、要点のみ捉えておくことにする。

フーコーの述べる「規律・訓練」とは、近代において作用する「身体の運用への綿密な取締まりを可能」(フーコー 1975=1977: 143)にする、一つの政治的技術である。それは、まず均質な空間へ個人を配分することから始められる。人々を区切られた場所に閉鎖し、各個人の場所を特定化して、定められた空間に個人をはりつける。そして、個々人を全体の中でどのような機能を担っているのかを明確にすることで、評定可能な存在へと変えていく。座標化を強いることで記号体系化し、いわば個人を観察可能で報告可能なものとして匿名化する。このような空間の編成によって匿名化された個人は、例えば古くなった部品を新しい部品に交換するように「置き替え」が可能な、この意味で抽象化、記号化、序列化された個

人となる(フーコー 1975=1977: 147-154)。ここで先の大学生が描いた、特に図8、図9の絵をもう一度見てみたい。まさにフーコーの言う「規律・訓練」のための技術が、ここには見事に表現されていることに気づく。

フーコーは、「規律・訓練」は身体を細かなところまで統治し行動させるための「政治解剖学」であるとも述べる。「規律・訓練」は、運動、動作、姿勢、速さ、といった視点から身体を捉える解釈図式を用意する。つまり、身体に対して、感情や気分といった具体的な現前の体験の中にあるよりも、体力や強さなどを重視する反省的な態度をとらせることで、例えば「手の振り上げ方」だとか「膝のまげ方」だとかいうように、身体の分割、対象化を進める。とともに、過程においてまで、あるいは細部においてまで目をとどかさせる。こうして、身体は記号体系化されていく。そして互いを同じものさしで計ること、すなわち比較することが可能となる。つまり、標準化と序列化がセットになって、いわば「個人の身体」というものが確立することになる。これは、自分の身体を、体力や強さ、あるいはふるまいなど、客観化した視線を個人が内面化することでもあるから、結果的に自分の身体に恥ずかしさを持ち、自らが自発的に「規律・訓練」することを課す身体となる。「従順な身体」の誕生である。フーコーが述べたこのような統治の不可視なシステムは、描画の解釈から「体育」という経験の中に埋め込まれているとみてとることができるわけである。ここで重要なことは、こうした身体の細部へのまなざしが、「何に向かったの」という目的が問われることなく、「できないよりもできた方がいい」とか「人間は身体能力が高い方がいい」という形で、「規律・訓練」が自己目的化していることである。私たちは、なぜ体育で成績が良い方が価値があるのか、あるいは人より足が速いことがどのような利点となって今後の生活に役立つのか、実は何も理解していない。けれども、「身体」の能力は、そのような可視化される力として捉えられ、目的もなく高めることを目指してしまう。つまり、「みずから権力による強制に責任を持ち、自発的にその強制を自分自身へ働かせる」(フーコー 1975=1977: 205)ことになる。つまり、自発的に近代的権力を作動させる個人が生まれているのである。

併せてフーコーは、「試験」という監視場面から、「視線」の問題について次のように述べている。「ところが規律・訓練的な権力のほうは、自分を不可視にすることで、自らを行使するのであって、しかも反対に、自分が服従させる当の相手の者には、可視性の義務の原則を強制する。規律・訓練では、見られるべきものは、こうした当の相手(sujet 部下であり、受験生である)のほうである。彼らに行使される権力の支配は、彼らを明るみに出すことで確保される。規律・訓練における個人を服従強制(臣民化、主体化でもある)の状態に保つの

は、実は、たえず見られているという事態、つねに見られる可能性があるという事態である」(フーコー 1975=1977: 190)。体育授業の原風景として描かれた「視線の渦」の経験の意味を、フーコーの言葉はまさに正確に言い当てている。「試験」と同様の監視される経験が、それも不可視の「視線」の問題として、体育の原風景として描かれたということになる。

フーコーは、こうした「規律・訓練」を媒介にした「従順な身体」の形成こそが、単に監獄によってのみ進むのではなく、学校・病院・兵営・工場などの社会全体において営まれていることを強調している。こうした近代社会の土壌を形成する権力作用が、学校という装置の中で、スポーツの体育化という形で子どもたちに影響を与えている。子どもたちがもつ反発の中身として、「従順な身体」=「<真面目>な身体」を刷り込まれる場面が「体育」の経験であったことを描画からは解釈できる事になる。秩序への志向が、こうした一連の社会的な出来事を牽引しているのである。

## 第5節 スポーツマンと体育人

体育が「規律・訓練」のうちにあるのに対して、子どもたちはスポーツに期待をよせている。「スポーツ(運動)は好きだけれども体育はキライ」という声である。「スポーツ」が「体育」とは異なった意味内容をもつ言葉として使われているのは、日常生活に浸透した経験として、その有効性が無数の日常的実践によってチェックされつつ蓄積されているからであろう。この点からすると、「スポーツマン」という日常用語も、そうして経験され蓄積される言葉の一つである。

スポーツを愛好する人、スポーツ選手、という文字どおりの意味を越えて、この言葉には少なくとも相互に関連する二つの用法が日常的には認められる。すなわち、身体的な特徴を表す場合のそれと、精神的な特徴を表す場合のそれである。前者の場合、「頑強な」「りっぱな体格の人」といったイメージがある。後者の場合には「決断力のある」「公正な」「紳士的な」「明朗」「ほがらか」といったイメージが含まれる。もちろん、このようイメージの裏側には、「単純な」「考えることを好まない」「直線的な」など、どちらかという「身体」という言葉を揶揄する場合に含まれるイメージが経験的には塗り込められている。

「スポーツマン」には、そうすると「明るい身体」といってもよいイメージが与えられていることになる。しかし、スポーツを愛好する人の身体は、誰の身体も「明るい」性格の中にあるわけではない。身体はときにコントロールできないほどの、性や暴力の暴走を生む。そのように考えると、スポーツマンの「明るい身体」は、「<真面目>な身体」として、やは

り身体に対する規範であり理念である可能性が高い。とすれば、ここにはスポーツにこそみられるある種の社会的意図、ないしは解釈図式が押し付けられているのではないか。子どもたちがスポーツは好き、と言うときこの側面はどのように捉えられているのだろうか。もちろん「遊びは好きだけれどもスポーツはキライ」という子どももいる。しかしこう考えると、スポーツは体育に比べて自由で、だからこそ子どもたちに好かれていたというのは、やはりまだその一面を指摘したに過ぎない、ということになる。

ところで、この「スポーツマン」という言葉に対して、「体育人」という言葉が使われる場合がある。特に、中学、高校、大学の体育教師や、運動部活動やスポーツを熱心に指導した経験をもつ人に、それが使われる。我が国の運動部は、学校体育に出自をもっている。また、この運動部が、外来文化であったスポーツをわが国に普及させる重要な契機となったこともよく知られている。この過程で、部活動の指導も学校教員が兼ねることが多かったから、指導者が「体育人」に重ねられたのであろう。さらに関連して、「体育会系」というある種のパーソナリティの特徴を呼び表す言葉も社会的には存在している。

「体育人」も身体的な特徴のイメージは「スポーツマン」とあまりかわらない。しかし、社会経験の共通性に訴えるならば、精神的な特徴に注目すると「物事を複雑に考えない」「上下関係にうるさい、権威的」「頑固さ」「統制のとれた」といったイメージが強い。さらに、「ユニフォーム好き」というのも「体育人」の一つのイメージであろう。「同じ釜の飯を食った仲間」といった特殊な経験の共有とともに、「大きな声」「胸をはる」など規律化された身体技法を共有する点にこの内集団の凝集性や統一性が担保されている。もちろん、これは完全に想像上の共同体に過ぎないのだけれども、「体育人」もまたひとりの人間であるといった集団の統一性の裂け目は、かれらの身体に対する独特の感度によって生じにくくなっている。経験的な振り返りである。

ところが一方で、「スポーツマン」にあった「公正な」というイメージからは「体育人」の方がかなり自由である。これも経験の共有にある程度訴えることができるなら、「スポーツマン」と「体育人」では、「体育人」の方がずるい。これは「下司の勘ぐり」風の、ホンネとタテマエを見事に見分ける「体育人」の嗅覚に由来している、と言った内容である。さらに「芸術家」とか「音楽家」と同じように「体育家」とは言わないから、「異人」「変人」という言葉と同じように、「体育人」には、みんなとどこがちがう、という他性に直面した好奇心が含まれている。「体育人」はみんな大酒のみだ、というイメージもこの種の好奇心の一つではないか。しかしだからこそ、「体育人」には逆に人に親しまれやすい要素が含ま

れている。「規律・訓練」のいわば番人であるはずの体育指導の専門集団に対して、日常を経験的に振り返ってみたときの一つの解釈である。

ここで、少なくとも「スポーツマン」という準拠集団と「俗人」という帰属集団の間を自由に往来する「体育人」の二重性、あるいはそのときの「体育」という言葉の独特の性質からは、そもそもの体育という言葉も、実は規範性や強制力のイメージのうちにだけある言葉ではないのではないかという視点が導き出せる。そこで、子どもたちは実際にこの「体育人」にどのようなイメージをもっているのか、このような関心と視点に基づいて、先の体育授業と同じ描画調査から検討することにしてみたい。

## 第6節 絵に現われた体育教師

「体育の先生」を風景として絵に描いてもらうという事例的調査の概要は以下の通りである。

1. 実施時期 1994年9月～12月、
2. 対象者 事例的調査対象となった二つの国立大学の教育学部に在学する大学生 166名
3. 調査方法 「心に残っている体育の先生を描いてみてください」という指示を別々に与え、A4版の白紙に自由に描かせる描画法<sup>22</sup>

下の表3は、絵としていわば記号化された166名の「体育の先生」の特徴を、計量的にまとめてみたものである。例えば、図10、図11のように、まず気づくのは「体育の先生」の肉体的特徴に関わる誇張技法である。約半数の絵が頭髪に注目しており、「角刈り」「スポーツ刈り」「ウェーブのかかったショート」と、男女を問わずその<短さ>を強調している。また、「背が高い」「筋肉質」「胸板が発達している」など<体格のよさ>を描いている。「日焼け」や「目つきの鋭さ」あるいは「太い首」「大声」、さらには「頭まで筋肉」などといったレトリックを合わせていくと、「体育の先生」は学校教員の中で、肉体的、あるいは最も

---

<sup>22</sup> なお本調査は、先の体育授業を対象とした調査と同様に、山本俊彦氏(三重大学教育学部)との共同研究の一環である(松田恵示・山本俊彦, 1998, 『『絵』に現われた学校文化としての体育授業：文化現象としての学校体育と隠れたカリキュラムの分析』『日本体育学会大会号』49: 183 参照)。

「知的なもの」から遠い存在としてイメージされている。

表3 描かれた「体育の先生」の特徴

身 体 的 特 徴	髪が短い	51%	ア イ テ ム 行 動	いつも首から笛をかけて いる	51%
	体格がしっかりしている	45%		いつも首からストップウォッチ をかけている	15%
	独特の姿勢をとる	38%		出席簿を持っている	8%
	声が大きい	23%		竹刀を持っている	6%
	黒く日焼けしている	14%		語調が特徴的である	40%
	目つきが鋭い	10%		受けないギャグをよく言う	14%
	首が太い	8%		生徒の名前を呼び捨てする	7%
服 装	年中ジャージを着ている	75%	そ の 他	親しみやすさと近寄りた い怖さの両極端の性格をも っている	44%
	いつでもスポーツシューズか 「スリッパ」を履いている	46%		手本は自分では見せない	21%
	大手スポーツメーカーという ブランドにこだわる	26%		脳まで筋肉でできている	5%
	ジャージのえりをいつも立て ている	10%			

(N=166)

また、このようなマスキュリニティの権化のような「体育の先生」が、独特の身体技法や姿勢をとることを描く絵も多い。「腕組みをしている」「休めの姿勢でいつも立っている(後ろで手を組み背を伸ばした状態)」「手は腰にあてている」など、どちらかというとな規格化されたこのような態度や姿勢が、体育教師のトレードマークとして描かれている。

一方で、「体育のセンセイ」が「ジャージを着ている」ことを描く絵が全体の7割を超えている。体育教師のユニホームということで、一見これはあたりまえの状況を描いているだけに思える。ところが、子どもたちが感じていることの意味は、他にもどうやら隠されている。図12を見ると「ジャージを着ている」というのは、むしろ「年中着ている」という、いわばTPOも何もない、といった部分に力点が置かれているのである。また「スポーツシューズを履いている」「スリッパをいつも履いている」という点も、例えば図12のような形で現わされている。「なぜか名前を書いていて、いつも健康スリッパを履いている」「大手スポーツメーカーのブランドに異様にこだわる」「えりをたててジャージやシャツを着る」など、絵に添えられた「ト書き」には、先の「体育人」のイメージに見られた、体育教師文化への好奇心も示されている。





極めて迅速に、また結構楽しそうに絵を書く。例えば、これが「国語の先生」や「社会の先生」であればどうだったであろうか。もちろん、今後の調査課題として検討する必要があるところではあるが、確かなことは「体育の先生」は絵になりやすい、ということである。また、こうした絵になりやすさは、描かれた「体育の先生」にはもちろん様々な解釈が可能であるが、特にここで考えたいのは、絵になりやすい「体育の先生」がもつ、一種の「おかしさ」である。絵に描かれた「体育の先生」には、ユーモラスで面白い側面を強調する事例の数が一定程度認められる。親しみ、が心象として経験化されている大学生が一定数いるということである。しかし一方では、いわば権力行使の代理者のような性質に、特異な目を向けているということが解釈できる描画も一定数認められる。つまり、どちらにしても印象が強く、「絵になりやすい」ほどに、意味づけや心象としての切り取られ方が、はっきりしているということである。

これまで知識や規範を伝達することがよく行われてきた学校にあって、「知的なもの」には似つかわしくない種々のイメージがデフォルメされて描かれているのも、「規律・訓練」のまさに最前線に立つ「最も学校的な存在」の側面と、インテリ・イメージからは遠くいわば「らしくない先生」として学校からの遠さに親しみをもちやすい先生としての両面が、つまり「タテマエ」と「ホンネ」を使い分ける「先生」、という形で描画という表象の中に現れていることから説明できる。換言すれば、体育教師に感じられる価値の落差である。

例えば、フォーマルな学校空間の中における集合写真の場においても、ひとり堂々とジャケットを着て写っているといった描かれ方は、その典型化されたものである。この二面性が、もちろんどちらかのみに感じられる場合もあるだろうし、またそのときも、反発したり、尊敬したりと受け止め方には偏りがあると思われる。こういう二面性が「御都合主義」という形で批判される場合も少なくないかもしれないが、子供の気持ちを理解してくれていると言った親近感をもたれることにもつながっているなど、絵になりやすかった「体育の先生」の心象を構成している。ここには、作家の織田正吉が「笑い」に関して論じたように(織田 1983)、意味的な構造ないし解釈図式として、この価値の落差という特徴が認められる。こうした「おかしみ」や「笑い」の対象として「体育の先生」には、「規律・訓練」に携わる「<真面目>な身体」を押し付けてくる教育者に対する反発と、まさにそのことを自分自身で自ら脱線してしまう「ゆらぎ」のもつ親近感が同居している、あるいは場面や内容に応じて往復ないし共在させているということである。「体育の授業」「体育の先生」の描画調査から、解釈的に分析できることは以上のようなことである。

## 第7節 本章のまとめ

本章では、ここまで「体育の授業」と「体育の先生」の描画調査から、個人的に積み上げられている体育に対する経験の意味について解釈してきた。ここで明らかになった子どもたちの体育やスポーツに対する感情や期待は、単に例えば知的と肉体的とか、自由と規律という対立軸上の問題と言うよりも、ときには「笑い」を誘うことにもなる、対立する価値観の両義性にあると言える。またこの点から考えると、そのような両義性の中にある世界と、単層でまたこの意味で一般には目的合理性の強い一義性の性質の中にある世界との対比こそが、学校という意味空間をめぐっては問題である、という見方も可能になる。

スポーツの体育化と体育のスポーツ化は、ともに学校の中で起こった出来事である。ところが周知の通り、特に 1980 年代初めから、日本の学校は、校内暴力、いじめ、校則管理、体罰、また近年では不登校、学級崩壊、少年犯罪、対教師暴力など、様々な問題を抱えている。例えば、社会学者の宮台真司が小気味よく批判するように(宮台 1997)、これまで右肩上がりであった社会に準じた学校の姿が、社会の成熟期を迎えて制度疲労を起こしているという指摘がそこではなされている。本来遊びであるスポーツを体育化したのも、逆に反発の大きい体育をスポーツ化したのも、そもそもスポーツと体育を区別するからこそ起こった出来事であって、結局のところそれらは、目的合理性をさらに高めることをねらった右肩上がりの近代社会の習癖である。ところが、日常、経験されている体育という文化実践の中では、むしろ目的合理性ないし規律と、<反>目的合理性ないし逸脱が交差し、その点で矛盾する<非>目的合理性の世界が生じ、しかしだからこそ笑いや創造性の契機としてエネルギーが生まれてくる意味的世界として価値づけられているということではなかろうか。

体育という経験に見られる、このような規律と逸脱の両義性あるいは両者の揺らぎそのものが、結局のところ、学校という、社会化を大きな役割の一つとしてもつ教育の場において、ある種の「バッファー」を作り出すことに貢献しているとも言える。子どもたちへの教育も含めて、簡単に、あるいはステレオタイプとして体育とスポーツを区別したりその区別を逆に見過ごすのではなく、このような、体育という「<真面目>な身体」に関わる文化が現実的にみせる両義性が、社会を自省し再構築する力に対しても、やはりうまく言葉を与えておくことが必要なことである。

## 第4章 マンガ『タッチ』とシニシズムの可能性

### 第1節 本章の目的と方法

ここまで第2章と第3章では、「<真面目>な身体」が近代社会の中でスポーツを巡り<遊>と<俗>が馴れ合いながら社会的に構築されていることとその揺らぎに関して、日常的な言葉の使用と、「体育」という公教育の経験を検討することから考察してきた。さらに本章では、「<真面目な身体>」が、<遊>と<俗>の馴れ合いの中で構築され、また揺らいでいることをより広く社会の中で確認するために、「マンガ/アニメーション」という表象文化を対象に理解することを試みてみたい。そのために、1980年代に最もよく読まれ、様々なメディアで楽しまれた『タッチ』という作品を対象として、解釈的な分析を行っていくこととする。

そもそも、マンガを読むということは、マンガの中で展開されるフィクションとしての時空間をそこに出てくる登場人物たちとともに生きるということでもある。こうして溶け込む楽しさは、しばしば現実世界の私たちに、元気や活力を与えてくれる。そして、この心地よい空間の残像が、ときに印象深いシーンとして多くの人々の心に刻まれることがある。いわゆるマンガの「名場面」である。社会学者の作田啓一は、文学を対象にして、このような作品を通して名場面や「名ゼリフ」と出会うことを、「文学的感動」の体験と呼んだ(作田1990:7)。マンガで考えると、古くは『あしたのジョー』(ちばてつや)において、ライバル力石徹が壮絶な死をとげたシーンがそれであろう。作家の寺山修司は、この力石の架空の死に対して力石徹の葬儀を講談社講堂で現実に行ったことがよく知られている。またこのシーンへの共感から、赤軍派のハイジャック事件犯人は「われわれはあしたのジョーである」と宣言文を結んだこともあった。作者と読者間の、あるいは時代や社会をともに生きる私たちの、生活感覚の共有と反復があるからこそ、仮構の世界にとどまらないこうした行為が感動体験から誘発されるのであろう。社会学者の井上俊は、このような文学的な体験を分析し、「誠実」と「ホンモノ」という社会意識が織りなす社会生活の深みを描き出したりもしている(井上1992)。

それと同時に、名場面は生きられた生活世界の広義な時代意識を映している。それは作者と読者の意味的に構成された経験の共有と、マンガを通したその反復ないし創造を可能にする。この意味でマンガの名場面は、いつでも個人の主観的体験として閉じた性質をもつものではない。例えば河井リツ子原作の人気アニメ『とっとこハム太郎』のキャラクターで、「……ナノダ」「……でチュワ!」と、それが流行った当時の子どもたちが言葉つがいを実

似てコミュニケーションするように、詩人の諏訪優も指摘する、漫画が世代アイデンティティを確認する役割を担う、ということも起きてくる（諏訪 1989: 23）。

そこで本章では、1980年代に最もよく読まれ、様々なメディアで楽しまれた作品として『タッチ』（あだち充）を分析の対象とし、作田や井上を取り上げた文学的感動の一つの考察として取り組んでみたい。『タッチ』は、1981年から1986年にかけて二部構成で週刊の『少年サンデー』に掲載された長編マンガである。幅広い若者層から当初より圧倒的支持を受け、この意味で当時の若者意識を映す鏡のような作品であったといえるかもしれない。『タッチ』はまた、「80年代の少年漫画潮流の変化を代表するヒット作」（夏目 1991: 76）ともいわれた。アニメーションとしてテレビ化、映画化され、多数のキャラクター商品を生み出し、マンガメディアの力をあらためて印象づけた作品でもある。作者のあだち充は、この作品で1982年度の小学館漫画賞を受賞している。

主な登場人物は、のんびりやの兄、上杉達也と、努力型の弟、上杉和也の双子兄弟、そして幼なじみの浅倉南である。ストーリーは、この三人を中心とした三角関係と、突然の弟の死により兄が甲子園出場をかわりにめざす、という二つの軸が重なり合って進行する。この恋愛とスポーツという二つの題材は、主に1970年代、少女マンガで確立した「ラブコメ（恋愛コメディ）」という手法を、野球マンガに取り入れたことで見事に調和し、ここでの作品構成はその後の青春もの、学園ものマンガの一つのモデルともなった。

ここで、それぞれの時代や作品における名場面の定義は難しいが、漫画評論の指摘（夏目 1991: 83）にもあるように、「上杉達也は浅倉南を愛しています」と作品の終盤に達也が愛を告白するシーンは名場面と呼ぶにふさわしい場面である。全体で26巻にも及ぶ本作品において、主人公たちの愛が初めて成就する感動的なシーンである。ハッピーエンドの代名詞として、あるいは恋愛モデルの象徴として、この場面は当時の若者に広く分かちもたれた。

ところで、『タッチ』にはもう一つ特徴的な場面がある。作品のエンディングで、ライバル新田がカッコよく「ま、そのうちまた…どこかのグラウンドで会うこともあるだろう」と去ろうとしたそのときに、「もういいよ。疲れるから」と、達也が間をはずしてしまったシーンである。「この一言で熱血スポーツ少年マンガはコケたわけです」（夏目 1991: 83）と評されたこのシーンは、涙が溢れたり気分が高揚したりするといった激しい感情を伴う場面ではないけれども、上杉達也というキャラクターを「刻印」して読者の心を動かすという点で、あるいはこの作品への愛着を強く引き起こす場面として、やはり名場面である。だとすれば、特にこの場面の解釈は、この作品のもつ意味に関わって重要な場面であろう。

そこで、『タッチ』とは、そもそもどのような主題と構造をもった作品であったのか。また、この作品では弟の上杉和也の死（単行本第7巻）を分岐点に、それまでの物語は、日常的なエピソードをめぐる心理的な「あや」が中心であったのに対して、その後の展開は甲子園出場をめぐる「熱い物語」が前景に浮かび上がってくることによって生じる「温度差」がこの作品の主題に対してどのような意味をもつのか。この二つの問いから先の名場面の解釈について考察してみたい。さらにこの作業を通して、1980年代以降の若者文化と現代社会がもつ近代的な主体性の確立という圧力をめぐる社会意識について、本論文の問題意識に焦点づけて、「<真面目な身体>」の構築とその揺らぎという観点から検討を行うことが本章の目的である。

## 第2節 恋愛の三角関係とコケットリー

大塚英志は『タッチ』の主題を「アジールの空間、コミュニタスの時間とその終わり」（大塚 1988: 130）という民俗学の言葉から読み解こうとしている。大塚は、アジールの空間を「社会の秩序やモラルから切り離され、これらに支配されることのない自由な〈場〉」あるいは「無縁」と定義づける。一方、コミュニタスの時間については「非日常的で自由な、いわばモラトリアムの時間」、あるいは子どもから大人への移行期間のことであるとする。そして大塚は、いわゆる学園ものと呼ばれる青春マンガの多くが、このような主題を共通しているのではないかと指摘する（大塚 1988: 19-125）。

大塚はまた、同じところで次のようにも述べている。このアジールの空間を象徴するのが、隣接する上杉、浅倉両家の境界に立つ、幼なじみの三人が同居する離れの勉強部屋である。それぞれの家＝社会秩序から離れて思春期の男女が同居できるのは、勉強部屋に与えられているアジール性ゆえである。そして物語の展開は、達也、和也、南の三角関係とその瓦解のプロセス＝彼らの青春の終わり＝勉強部屋からの旅立ち、を表すものにほかならないと論じるのである。連載の第一回目や、第二部のスタートなど、物語の重要な転機では、勉強部屋が場面や背景として強調されるし、作品の最後のページが誰もいない勉強部屋と甲子園大会優勝の記念楯のアップで締めくくられることから、大塚の指摘は的を射たものであろう。ここでは、大塚のこれらの解釈をスタート地点にして、かかる分析をスタートさせてみる。とりわけ関心を振り向けてみたいのは、こうした勉強部屋の記号論的な解釈以上に、アジールの空間と親和的に大塚によって語られた、達也、和也、南の三角関係についてである。

(事例 1)

甲子園予選の決勝戦前夜、愛の受け入れを迫る和也と南の話を偶然聞いてしまった達也。その直後、彼は南に次のように語る。「だいたい和也も和也だ。なにをあせってんだろ」「おれたちまだ、高校1年生だぜ」「いつまでつづくかはわからない。けど…もう少し幼なじみの3人組でいたいんだ」(第7巻: 36)

このとき達也は、南からファーストキスをすでにプレゼントされている。和也の告白からの反動で、強く達也に振れている南の心が達也自身もわかっていながら、彼は恋の成就をあえて先送りする。ある意味では宙づりの恋愛＝三角関係を自ら選択するのである。こうして彼らのアジールの空間は、三角関係に彩られたものとなった。三角関係としての恋愛は他のあだち充の作品にも特徴的なもので、広く読者に支持されている設定でもある。社会秩序からの自由というアジールの空間の特質を、特に三角関係に象徴させてより際立たせていると言える。

ところが、井上(1973)が当該の時代における日常生活世界の現代性の一つとして詳しく論じたように、恋愛に関わる近代社会の秩序(俗)が結婚という形で規範化していたとすれば、世俗からの離脱性向を常とする若者文化の性格からして、それに対立するものはむしろ純粋な二者間の恋愛(聖への志向)や、フリーセックス(遊への志向)といった恋愛モデルであった。つまり、それまでの青年期の愛の意味空間＝アジールと世俗社会の対立は、井上の枠組みからすると恋愛(理想主義)／結婚や、フリーセックス(快楽主義)／結婚という図式なのであって、恋愛状況として現実には存在したとしても、三角関係というものが象徴的な意味をもつことはなかった。となると、『タッチ』というマンガに現れた三角関係とはいったい何か。ここで私たちはアジールの空間との関連について、もう少し丁寧に考えてみる必要がある。

さて作品に描かれた南の様子は、哲学者であり社会学者でもあるG・ジンメル(Georg Simmel)が「コケットリー (coquetry)」と呼んで周到な考察を行った、女性が男性との間でみせる遊戯的な態度でもあった(ジンメル 1911=1976: 102-124)。

(事例 2)

「べつに…わざわざタッチちゃんをまってたわけじゃないからね」と言う南と一緒に、ある雨の日、達也は下校する。その達也に、南は別れ際言い直す。「お礼いってよ、わざわざボ

クシング部おわるのまっててやったんだぞ」達也「だってさっき…」南「ウソ」達也「え？」  
達也の独白が続く「ウソ？どっちが？」(第4巻: 134-138)

コケットリーとは、近代的なジェンダー関係の中にある男性との関係において、特に恋愛の駆け引きの際に、女性が例えばイエスかノーかをわざと曖昧にして焦らす態度をとることで、主導権をとられやすい関係性において逆に主導権をとろうとするその様子のことである。このような女性の「媚態」が、男性に女性を所有することへ向かわせる性的な関心と力を生むのだ、とジンメルは考えている。こうしたイエスとノーの間で揺れ動く恋愛の媚態遊戯が、この場面には垣間見られる。おそらく達也は、「承諾の回り道であるかもしれない拒絶と、その後ろに、背景として、可能性として、威嚇として、取り消しが立っている承諾」(ジンメル 1911=1976: 105)の、もってまわった両義性をこのとき強く感じていたに違いない。ただここで考えたいのは、「焦らされる」というこの状況が、達也にとっては、また違った意味をもっていたのではないか、という点についてである。

このとき、達也がそのメッセージを南の意志表示として言葉どおり受けとっていたのであれば、彼は「いったい、どっちなんだ！」という不安と、ジンメルがコケットリーではない単なる戸惑いを考察するときに指摘したように、その矛盾した答えに対する戸惑いの代償として、南を「手に入れる」ことへのエネルギーを充満させ爆発させたであろう。しかし、この場面は達也の心底の不安の表現として描かれているものではない。むしろ恋愛の三角関係を自ら選択した達也は、明確な決断とそこに付随する責任を先送りすることを担保にして、「すすんでこの戯れに参加して、成否いずれかの最終状態にでなく、この戯れそのものに魅力を見いだす」(ジンメル 1911=1976: 114)状況にあった。それほど積極的なものではないにしろ、心地よさ、をそこに感じているということである。そして、このような達也の態度こそを、微妙に日常生活と重ね合わせながら、実は読者も支持したのではないか。

このように捉えると、この場面にあるコケットリーに対して、達也と南では微妙なズレがあることに気づく。南にとってのここでの「焦らし」は、明らかに達也の本音を引き出し、自分を恋愛の対象として積極的に位置づけてくれることを意図した、いわば計画的戦略行為である。それに対し達也は、もちろん南の愛を獲得したくないわけではないが、さりとて今すぐに彼女の心を得てしまうことも弟のことを考えると気が引けてしまう。そのような状況において、むしろこの揺れ動きに同調し意志を放棄して漂うこと自体を、例えて言えば「まっ、いいか!」という感じで指向しているふしがある。つまり、こうした彼の事態には、

ジンメルが愛の遊戯形式の性質として指摘したように「瞬間を超えてゆく現実の目的論の力が欠けている」(ジンメル 1911=1976: 116)。むしろ、より積極的には、例えば九鬼周造が述べた「いき」という構えの中に(九鬼 1979)、つまりまた当時とは別の生き方のモデルとして、人間は結局のところ他者と同一化できない孤立の寂しさを抱えた中で達也が自らを律しているようにも見える。この意味で、達也に見られるこの場面での自我のあり方は、いわゆる日本という文化的な土壌に特有の自我へ向かった結果である、といった解釈も成り立つ。

ジンメルはコケットリーにこの種の意味づけは行わなかったけれども、作品中で象徴的な意味をもつ三角関係の中身は、目的／手段といった因果律と意志の支配下にはない行為であり、また主人公がむしろそれを積極的に受け止めているという様子が作品には伺われる。三角関係に社会秩序に対抗するものとしての象徴的な力を与えているものが「コケットな戯れ」(ジンメル 1911=1976: 114)という態度にあるのだという点をここでは強調したい。三角関係に見られる「漂う」というイメージこそが読者には重要だったということである。

### 第3節 出来事のスポーツ／物語のスポーツ

さて、弟、和也の不慮の死は、それまでボクシング部に「たまたま」所属していた達也を、野球、つまり甲子園出場に向かわせる直接の契機となった。甲子園出場をかけた予選決勝当日の朝、それまで明青高校野球部をひっぱってきたエース和也は、不幸にも交通事故で他界してしまう。そしてこの事件を境に、達也のスポーツとのかかわり方が大きく変化することになる。

それまで達也にとってのスポーツとは、例えば「一度も練習に出ないでみんなの期待を裏切るクラス対抗リレー」(第2巻: 62-72)、「友達の双眼鏡を弁償するために三万六千円を賭けて行なう草野球」(第2巻: 42-76)、あるいは「親友原田にそそのかされて入ってしまったボクシング部」(第4巻: 52-58)といったトピックスに代表される、いわば軽いノリのいいかげんな世界であった。ところが弟、和也が果たしえなかった夢を突然引き継ぐことになった達也は、周囲が重ねる弟、和也のイメージと戦いながら、「ひとつのこと以外目に入らなくなっていた」(第26巻: 14)とあとで振り返るほどのシリアスな、そして熱いスポーツ生活に没頭していく。

と同時に、和也の死を境に、作品中のスポーツ描写の仕方も変化する。そもそも『タッチ』では、技法としてセリフのないコマが多用され、作品前半のスポーツシーンもまるで思い出



のアルバムの一ページのように、日常のディテールの一つとして描かれるのみであった。例えば作品の前半では、甲子園に出場することが南からの愛の獲得と同じことと位置づける和也が予選に挑むのだが、彼が不慮の死によって投げられなかった決勝戦を迎えるまでに、一回戦から準決勝にいたる五つの試合を勝ち抜いているにもかかわらず、いたって試合内容の描写は少ない。いや、準決勝をのぞけばほとんどないと言ってよいほどである。

(事例 3)

「7月23日(金) くもりのち雨…(中略)…ではこの試合のハイライトシーンを……」  
(第4巻: 24-29)

ここでは三回戦の試合が、南の日記帳による回想という形で描かれている。試合の得点経過が示されるのみで、特にスポーツものに「おハコ」のナラティビティ(物語性)がもち込まれず、野球はあくまでも日常生活のディテールの一つという位置にとどまっている。

一方、作品の後半では、出発点が和也の身替わりであったがゆえに、野球を通じて達也は苦しむ(アイデンティティ・クライシス)とともに成長をとげることになる。こうした意識の内面的な葛藤が、予選の一回戦から決勝戦までの一つ一つの試合内容を通して、まさしく連続的なドラマとして作品では描かれる。例えば達也は、一回戦で野球部に恨みをもつ代理監督によって予想外の苦戦を強いられることになる(第18巻: 18-53)。また三回戦では、元チームメイトの相手投手に終盤まで翻弄されてしまう(第19巻: 83-184)。しかしこうしたハードルを一つずつのりこえることによって、彼がヒーローにふさわしい能力や資質を身につけていく姿が描かれる。

ところで、和也の死を境とするこのようなスポーツ描写の変化は、スポーツの勝敗に関わるレトリックの違いにも由来している。作品前半でのスポーツの勝敗は「偶然の出来事」であった。例えば運動会のリレーで兄の達也が弟の和也に負けたのは、達也がゴール地点をまちがえたからだ。また甲子園予選の三回戦の決勝点は、空振りしたボールを相手のキャッチャーがパスボールしたことにより得たものである。結局のところ勝ち負けはその程度の差と理由でしか示されず、作者は例えば努力、忍耐といった言葉に代表される既成の勝負観からはみ出したところに、スポーツでの勝ち負けというものを帰着させる。むしろここで描かれるのは、結果として勝利をおさめる爽快感ではなく、競争という、勝ちと負けのシーソー状態そのものの魅力に溶け込む達也の生き生きした姿である。

これに対し作品後半におけるスポーツの勝敗は、「必然の物語」として善悪の基準を伴っている。予選一回戦の勝利を導いたものはチームワークであった。また三回戦の勝因はひたむきな努力であることを、観戦していたライバル新田に語らせている。勝負の結果には明確な因果関係が存在し、勝ち負けはこの因果関係によって振り分けられた善と悪の連続線上に配置されている。その上で、英雄神話に見られるような「いかにして勝ちが可能か」という物語の中に達也を巻き込むことで作品は熱く燃えていく。例えば、達也は終盤まで翻弄された三回戦の相手投手に「おまえとのんびり遊んでいるわけにはいかないんだよ、今は」と独り言をつぶやく。彼には、この場で勝ちと負けのシーソー状態を楽しむつもりなどない。こうして作品後半での野球は、勝／負という二元コードに基づく、近代社会のイデオロギー装置として機能することになっていく。

ここで和也の死を境とするスポーツ描写の変化を、それ以前を「出来事としてのスポーツ」、それ以降を「物語としてのスポーツ」と呼んで区別することにしておきたい。出来事と物語の区別は、行為と時間の結びつき方の違いでもある。この点について、少し検討しておく。

「出来事としてのスポーツ」では、一つ一つのスポーツ行為が時間軸に寄り添わず、あたかもそれぞれがエピソードとして島宇宙のように浮遊している。「一度も練習に出ないでみんなの期待を裏切るクラス対抗リレー」「友達の双眼鏡を弁償するために三万六千円を賭けて行なう草野球」「親友原田にそそのかされて入ってしまったボクシング部」。この三つのエピソード間やそれぞれの場面の展開には、時間軸上に順序だてられる因果関係やプロットは存在していない。作品前半でのスポーツの勝敗が単なる偶然として描かれるのも、時間の経過と行為の結果が規則性に基づいて関係づけられないからこそである。

一方、「物語としてのスポーツ」では、一つ一つのスポーツ行為は、物語のプロットによってまとめられ一連の目的／手段の因果関係の中で時間軸上に配置されている。作品後半の予選大会においては、努力し成長する達也というプロットがある。このプロットの規則に則って、決勝にいたるまでの個々の試合や勝敗に時間的な統一性が与えられている。時間の経過と行為の結果は、この意味で必然的に結びついているわけである。

ところで、私たちが生きている近代社会では、はたしてどちらのスポーツが奨励されてきたのだろうか。それはもちろんのこと「物語としてのスポーツ」である。そもそも、近代においては物語こそが、広く世界を有意味で秩序あるものへと構成してきた。また、この意味で社会の現実的な時間の性格は直線的な構造をもつとともに、行為を意志と原因結果の因果

律のもとで捉えることは、「主体性／個人」を基本とした社会モデルの形成には不可欠の条件であった。それゆえに「物語としてのスポーツ」に見られた勝敗のレトリックのように、行為の選択責任は常に善悪の形で個人に問われるものである。

こうして逆に「出来事としてのスポーツ」は、いわゆる社会の現実原則に対する離脱の象徴となり、目的／手段や原因／結果といった因果律と意志の支配下にはない行為として、あるいは「瞬間を超えていく現実の目的論の力がかけている」ものとして、先のコケットリーに戯れる達也の自我のあり方と相似することになる。

つまり「青春のバイブル」として、現在においてもなお読者を集める『タッチ』の主題は、「恋愛における『結婚／三角関係』」「スポーツにおける『物語／出来事』」という、独特のデュアルな非対称的構造に則って展開されており、「いっぽうで弟が南にした約束（甲子園出場）を兄が果たすという、三角関係への野球のからめ方がうまい。この野球漫画としての力が、この作品をただのラブコメにしなかったように思う」（夏目 1991:78）と『タッチ』が評価される本当の理由も、三角関係と出来事としてのスポーツに「身をまかせて漂う心地よさ」という、現実原則とはまた別の意味感覚を与えたこの点にこそある。例えて言えば、それは連続的で社会のいたるところに場所を占めることができる「波のような自我」への欲望であろう。このように考えると、冒頭で触れた大塚が指摘したもう一方の主題要素、つまり「コミュニタス的時間」も、目的／手段や原因／結果といった因果律と意志の支配下にはない行為のもつ、円環的で甘美な時間感覚を示しているということになる。

#### 第4節 成熟化と「粒／波」の自我

##### （事例4）

「まず南を甲子園につれていくことで先取点をねらいますので…、よろしく！」（第7巻:58）

南の愛を獲得することを先送りし、三角関係を自ら選択した兄、達也に、結局のところ賛同しその選択を受け入れることを決めた弟、和也はこう答える。ところがこの直後、和也は不運にも、突然の交通事故で他界する。達也に否応なしにアジールからの旅立ちを迫る厳しいムチであった。彼にとって、「コケットリーの戯れ＝出来事としてのスポーツ」の世界にとどまるという選択は許されない。

作品の終盤で、和也の夢をタッチした達也が、甲子園への最後の関門、宿敵の新田が率いる須見工と予選大会決勝戦を迎える。試合も大詰め、九回裏、最後の守備の場面で、達也は心の中で次のようにつぶやく。

(事例 5)

「腕が重てえよォ。家帰って風呂入って眠りてえよォ。こういう素直なセリフが昔はかんたんにいえたのに…」そのときチームメイトから声がかかる。「上杉、あと二人だ！ガンバレ！」彼は応える。「まかせなさい。あと 1 試合だって投げられるよッ」

そして心の中でこう付け加える。「最近はウソつきです」「人間——辛抱だ！」(第 24 巻: 139-140)

アジールの空間において成立した達也、和也、南の三角関係とその瓦解という過程は、同時に「出来事としてのスポーツ」が物語化されていく過程でもあった。このプロセスにおける苦しみが、達也の言葉に重ねられる。もともとプロットのなかった世界にプロットをつくりだすというディレンマと苦しみ。しかし、そうすることが、近代という社会において課せられた、学校期にある若者の義務である。この義務を遂行できることが、成長し青春時代を卒業することでもあり、同時に南と愛を確かめあい、かわりに付随する責任を引き受けることでもある。

達也はこうして、一方の名場面「上杉達也は浅倉南を愛しています」というシーンを迎えるにいたった。そして、経過は描かれていないものの、達也、南ともスポーツにおいて日本一という栄光を得ることになった。少なくとも 1960 年代の野球漫画であれば、物語はここで終わっているはずである。ところが、愛の獲得と甲子園という物語を完成させ成長したヒーローである彼が、その舞台＝装置ともなった野球に対して述べた感想。これがかかる問題のシーン「もういいよ。疲れるから」である。

彼は、甲子園大会全国優勝という、最も大きな物語を描き上げた人生の成功者となった。しかし、結局のところ甲子園＝成長物語の中でも、一貫して「強い私（近代的自我）」というものに彼が懐疑的な姿勢をとり続けたように、達也の（そして作者の）ここでの態度表明は、実にアイロニカルなものである。結果的には「物語としてのスポーツ」を完成させながらも、「出来事としてのスポーツ」への指向を強く残している。そして、それはヒーローとしての自分に対して一種の「はにかみ」をいなく、という形で表現されている。作田啓一が

太宰治の作品について指摘したように(作田 1990)、この「はにかみ」という感情は、所属集団(こうある自分)と準拠集団(こうありたい自分)の二つの基準の交叉がその条件となっている場合が多い。つまり、二重の視線のうちに自分をおいているわけである。この作品がコメディとしての情調をもつのも、この二重の視線のうちに、現実を相対化してしまう一種のシニシズムが基調となるからである。

こうして考えてみると、この作品がこれほどまでに人気を得たのは、おそらく、「主体性／個人」としての近代的自我のあり方に「きつさ」を感じている多くの若者読者の共感があったからであると考えられる。非連続的で、特定の「私」という場所にのみ孤立させられ押しこめられてしまういわば「粒のような自我」と、その土台となっている、スポーツの中にレトリックとして描かれる「<真面目>な身体」に対する馴染みにくさである。そして、このときの独特の距離のとり方がこのシニシズムである。体制に全面的に対決するわけでもなく、さりとてまったく同化するわけでもないという若者の心理的な構えが逆に『タッチ』には反映されたのである。ここでの達也のふるまいはいかにも軽やかでスマートなものだ。参加と離脱の状況に応じた使い分けは、「主体」と「脱主体」の自我のあり方に折り合いをつける、別な形の成長モデルが重ねられているのだと思われる。あるいは「スポ根」マンガに典型的に現れる、先の井上が論じた超<真面目>への傾斜よりも、日本的な「ラブコメ」に見られる〈遊〉と〈俗〉の馴れ合いに、可能性や「カッコよさ」を感じていると言えるのではなかろうか。

## 第5節 本章のまとめ

こうしたシニシズムが浸透する「ライトなノリ」を指向する若者文化に対して、自省機能の弱さを指摘したのは井上である(井上 1992)。「超越」「適応」「自省」のダイナミズムを、<聖-俗-遊>図式として用意する井上は、シニシズムの働きは、結局のところ、根本から文化のあり方を疑う「自省」の力が弱く、利害関心(「適応」)の観点から理想(「超越」)を相対化することにこそ、その立ち位置があると論じている。そしてそのことで「現状肯定の傾向が**びまん**する」(井上 1992: 106)とも付け加えている。

確かにそのとおりであろう。けれども、この点に関して、特に1980年代以降急速に進む社会の成熟化の影響が大きいことにも、私たちは注意を払う必要がある。別なところで井上が分析したように(井上 1992)、現代社会は豊かな社会であり、都市化する社会であり、また「見知らぬ人」同士がつくりだす文化に特徴づけられる社会である。「しらけ」や「無感

動」や「不関与の規範を遵守すること」といった「抑制」が都市の人々の特徴的な態度であり、またそれが都市に渦巻く多様な刺激や、シミュラークル化した文化や多くの「見知らぬ人」との接触に由来する社会でもある。だとすれば、「これから」を生きていく若者たちにとっては、「粒のような」近代的自我とその土台となってきた「<真面目>な身体」を相対化しつつ、しかしながら「波のような」反近代的自我に溺れないすべをマスターするために、『タッチ』がまさに必読のマニュアル書としての意味ももち合わせたのであろう。

ひとたび現実の社会に目を移してみれば、若者に見受けられる反社会性という事態への対応が、実践的な問題として私たちに迫られている。こうした事態を、シニシズムに見られた二重性の視点、つまり複眼性の行方として捉えてみた場合、『タッチ』の連載開始年である1981年が、少年殺人犯の人数が統計上最も少なかった、という事実は単なる偶然の出来事なのであろうか<sup>23</sup>。ある時期に成立したシニシズムというマニュアルは、しかし複眼的であるがゆえに生きにくい時代の若者たちに、「適応」にとどまらない一種のタフさも与えたという側面があるのではないか。「出来事としてのスポーツ」に遊ぶ達也に見られた、あの独特の図太さと飛躍への期待感である。ところが現代では、遊び人を超えて閉じこもりと空虚さの二極にシニシズムは引き裂かれいわばオタク化し、すでにその力と輝きを失っているようにも見える。この境目は、いったいどこにあったのであろうか。

本来、遊びの中にある人間関係は、両立しにくい「粒」でもあり「波」でもありえた。「瞬間を超えていく現実の目的論の力がかけている」という事態は、実はこのような状況を指している。しかしだからこそ、そこには未来の複数性が、つまり一種の創造性が保障されるのであろう。

親密性を前提とした社会には後戻りすることができない。けれども、大きな新しい物語の滑稽さが閉ざされた夢に突然変異することも、危険な幻想でしかないことが明らかになった。しかし、そういう断念の感性に長けた繊細な世代や社会であるからこそ、簡単に空虚なものの中にまどろむべきではなかろう。『タッチ』のモデルを引き受けつつ、ポジティブなシニシズムの可能性の条件を、遊びの相からもう一度新しく書き直してリバイバルさせる、もはやその作業を始めるべき時期を私たちは迎えている。「<真面目>な身体」はそのままの方向で時代の中に受け継がれているだけでは決してとどまらない、ということである。

---

<sup>23</sup> 法務省、平成12年版 犯罪白書、「III-5 図 凶悪犯の年齢層別少年検挙人員の推移」参照

## 第5章 高校野球と奇蹟

### 第1節 本章の目的と方法

ここまでの第2章から第4章まででは、スポーツという<遊>の中にある文化において、近代的な「<真面目>な身体」が社会的に構築される過程を、典型性のある場面から、精神/身体の二項図式の意味、規範と逸脱の二面性、主体性と脱主体性の共在など、「<真面目>な身体」と「脱<真面目>な身体」の両義性の中にある文化過程として検討してきた。秩序と無秩序の志向性が<遊>の中で交錯し、それが秩序への自由に振り切られてしまったとき「<真面目>な身体」が出現し、反対に無秩序への自由が居場所を与えられたときに、「脱<真面目>な身体」への動きが加速するとともに虚無にも近づいていく。

本章では、このようなスポーツという<遊>の中にある文化において、ホイジンガが特に強調した<聖>の側面からも湧き出し、また別な社会的過程として「<真面目な身体>」を脱構築しつつ、それが近代社会の進展とともに、さらに再度揺らぎ始めている事例として「高校野球」を対象として考察してみたい。このことによって、特にスポーツにおける<遊>の要素が、「自由と強制」の問題をはみ出していることを改めて確認してみたい。

「高校野球」という社会的文化的現象を取り上げるに当たって、まずはそれを「祭り」としてみなす言説に着目してみたい。例えば、スポーツ評論家の玉木正之が甲子園(春と夏の全国高校野球選手権)について、ジャーナリストのR.ホワイティング(Robert Whiting)に次のように語ったことがある。

つまり甲子園とは、スポーツ大会ではないのです。それは、たとえでもなんでもなく純粋な”祭り”そのものなんですよ。 … (中略) …

祇園祭りとか、お盆といった行事と、まったく同じものなんです。それらの祭りと異なっているのは、拝む対象が違うということだけであって、甲子園は、精神力とか<sup>スピリット</sup>根性<sup>ガッツ</sup>という御神体を祭っているのですよ。

(ホワイティング 1989=1990:399)

この言葉は、特になじみにくいものではないだろう。私たちは生活の中で幾度となく「甲子園」という社会的現象を経験している。そして、それが単なるスポーツ競技会や(たとえ主催者の意図がどうあれ)単なる教育の場でないことをよく知っているからである。甲子園は長い歴史の中で、人々に語り継がれる数々の神話や伝説、ヒーローを生み出してきた。ま

た日本全国が、新聞、雑誌、ラジオ、テレビなどのメディアによって、この時期甲子園一色に塗りつぶされていく。甲子園を取り巻く関心、熱狂、興奮。こうした事態は、たぶん始まりはそうであったはずの「高校生のためのスポーツイベント」であることをはるかに超えている。確かに甲子園の現実はお盆や祇園祭りに並び人々がこぞって参加するフェスティバルであり、数少なくなった日本の国民的行事の一つである。

だが、玉木がここで祭りという言葉を重ねたのには、実はちがう力点があった。祭りとしての甲子園に、玉木は好意的な態度をもっていない。むしろ、楽しみ事としての本質からみて、甲子園はスポーツ文化に逆機能すると考えている。猛烈、過酷な暑さの中で、全てを賭け、逆境に耐え抜き栄光をめざす。それは、それだけで十分価値あるはずの、遊び(プレイ)としての野球を純粹に楽しむ若者たちの姿ではない。そこにあるのは若者たちが精神力や根性という言葉に代表される、理想的、伝統的にそうであると信じられている日本人への洗礼を体験する姿である。このように甲子園を捉える玉木は、甲子園が現代日本人の通過儀礼としての役割を果たしていると考え。つまり人々が甲子園に魅せられるのは、日常生活ではあまり見るができなくなった、若者たちの厳粛な克己的儀式を見ることにこそあると、玉木はいうのである(玉木 1988)。この意味で甲子園はいわゆる「日本人」を再生産する装置であり、日本人のアイデンティティを確認させてくれる祭り、つまり儀礼的、宗教的側面を強くもつ国民的行事なのだ、という観点が導かれる。

甲子園をこのように国民的な宗教儀礼とみる観点は、既に社会学者の作田啓一によって示されていた(作田 1967)。郷土、母校、後援会の期待をになってプレーする選手たちは、もはや個人ではなく集団の代表である。また甲子園の戦法では、型どおりに行われる定石が重視される。むしろ、型に過度に埋没してしまう。甲子園にみられるこうした集団性と儀礼性は、実は宗教的なもの、あるいは聖なるものの特徴でもあった。作田はこのように甲子園という現象について考察し、本来遊びの領域にあるはずの野球に自由を否定するイデオロギーをもち込むことに不快感を表明している。

ここには、高校野球という社会的文化的現象において、<聖>と<遊>が組み合わされて認められている。この「聖と遊の馴れ合い」という事態は、しかし甲子園を理解するうえで重要であろう。確かに自由という点からみれば、日常生活(俗)からシリアスに超越していく聖の領域と、日常生活から気楽に脱線していく遊の領域は正反対に位置している。しかしこの自由を人質にとってでも、祭り(聖)と野球(遊)が結びつくからこそ、単なる高校生の集いをこえた甲子園の興奮＝国民的行事性は生み出されているように見えるからだ。



この祭りや野球の結びつきという点から、甲子園についてここでは考察してみたい。そうすることで戦争によって古い国家や制度が消滅しても変わらず持続し、また国民的行事としてたえず発展してきた甲子園という希有な社会事象が、いったい私たちにとって何であるのかということに、より具体的で現実的な観点を示すことができるのではないかと思うからである。

## 第2節 涙の意味するもの

祭りや野球も、日常生活からある程度遮断したところでおこなわれる。日々祭りや野球を経験している人は非常に限られるし、そういう人たちにとっての祭りや野球とは職業というまた別な意味をもつ場合が多い。ところでおよそ日常生活は、人が生存するための現実原則に支配される。そしてそれは多少なりともルーティン化する。この意味で日常生活は安定的で、しかし少し退屈な世界でもある。労働や生産という、人が生存するために必要な活動がその大半を占め、この世界では特定のことがら（例えば歯を磨く、出勤するなど）を、「目的－手段」の関係によく見合った合理的な選択の体系として経験する。「わけがわからない」ことが最も嫌われる世界であるから、経験をしっかりと交通整理してくれる、明瞭な意識、つまり理性や合理性がこの領域を支えているということもできる。これにくらべて祭りや野球の領域は、明らかに「人が生存するために絶対必要でない」という要素を含んでいる。つまり現実原則からは自由な世界であるわけである。ホイジンガは、これらは<遊>の一つであると区別なく捉えるが、またそうであるからこそ、この世界にいて、私たちは少し退屈で窮屈になった日常生活から離れることができる。またその離脱の距離が大きければ大きいほど私たちは夢中になってしまう。

この夢中という経験は、聖と遊の世界の特徴である。そしてだれもが知っているとおり、それは明瞭な意識によって支えられているというわけではない。むしろ意識に先だって、没入している、あるいは熱中しているという「感じ」としてある。この意識に先立つ「感じ」としての経験を、作田は体験と呼んだ（作田 1993: 28）。これにならえば、祭りや野球の領域は体験が中心となる世界であるということができる。祭りと野球は、通常、日常生活を中心に正反対の方向に離脱している。だが、日常生活がある特定のことがらを経験する世界であるのに対して、意識に先立つ感じの経験＝体験の世界である点で両者は共通する。祭りと野球が結びつく甲子園とは、本来この体験の世界の出来事である。これをある特定のことがらとして日常生活の論理で語ってしまうと、その本質をむしろ捉えそこねる。私たちは甲子

園を体験として考察することで、そこで祭りと野球が結びつく意味に接近できる可能性が高い。

甲子園の体験として最もよく知られるのは、なんといっても涙の体験であろう。勝っても負けても選手たちはよく泣く。応援席では、応援する生徒が涙に咽ぶ姿がテレビの画面いっぱいに映し出される。「感動！甲子園」というコピーが、大きく新聞に掲載されたことがあった。ここで感動と表される「ジーン…という感じ」も、実は選手や応援団の涙に同一化して、またそのような状況にとりこまれた、多くのファン自身の泣きたくなるような気持ちのことである。もちろん、涙ばかりが甲子園ではない。その中には、笑いや怒り、悲しみさえもときには含まれる。しかし私たちが確かに求めるものは、やはり先の泣きたくなるような感動体験であることには、同じプロ野球の観戦と比較しても明らかである。甲子園の核心は、この種の涙体験によって織られていると言ってよい。

ところでこの涙の体験には、ふだんあまり意識することのない、矛盾する二つの契機が含まれている。甲子園で私たちは、勝っても負けても泣く。勝ってうれしくても、負けて悔しくても泣くのである。少し広く経験に照らしてみても、喪や別離の涙以外に、歓喜や至福の涙というものを私たちは知っている。笑いすぎてさえ涙がでるときもある。こうして考えると、涙というものは別離や悔しさなど不幸な出来事のみならず、うれしくてしかたがないという幸福な出来事においても流されることがわかる。涙がもつこの両義的な様相をどう捉えればよいのか。この問題は、フランスの哲学者、G. バタイユ(Georges Bataille)によって問われた問題でもあった(バタイユ 1976=1990)。こうしたバタイユの提起した問いは、勝ち負けにかかわらず涙を溢れさせる甲子園の体験の分析について多くの示唆を与えてくれる。まずは、このバタイユの涙に関する議論を整理してみよう。

バタイユは自身の経験から、特に喜びのあまり流す涙の不思議さに強く興味をひかれていた。そしてこの逆説的な涙が、まったく研究の対象になっていないという欠落を発見する。バタイユはこの幸福な涙について、このような涙となんらかの成功をおさめることとの間に関係があるか否か、という点から考えを始めた。そして、すぐさまその関係を否定してしまう。喜びのあまり人は涙を流す。成功は確かにこの喜ぶことの必要条件ではある。しかしそれは、必ずしも十分条件ではありえない。成功とは、もっと広い一連の経験に対応している。このとき「まったく突然に」バタイユはひらめく。「つまり奇蹟こそが、あるいは奇蹟的なもののみがこうした幸福な涙を生じさせるのではないか」(バタイユ 1976=1990: 23)。自分の努力を積み重ねることだけでは、到底それを期待することができないという奇

蹟的な事態。バタイユは、その性格を次のような言葉で表している。「不可能なことなのに、それでもそこにある」(バタイユ 1976=1990: 23)。

そして同時に、バタイユは決定的に重要な次の点について了解する。「この奇蹟的なエレメント、私の眼に涙が溢れてくるたびごとにいわば茫然とした驚きのうちに私が認めたエレメントは、不幸のうちにもまた欠けてはいなかった。…(中略)…『不可能なことなのに、それでもそこにある』。死が人々に抱かせる感情をこれ以上みごとに表わす叫びがあるだろうか」(バタイユ 1976=1990: 24)。

バタイユは、こうして両義的な様相をもつ涙の対象の条件として、奇蹟という概念を抽出した。このことと、甲子園にみられる一群の事例、例えば試合終了後の選手や応援団のインタビューは鋭く呼応している。涙に溢れる彼らが語る心情は、多くが次のような言葉であることを私たちは知っているからである。「本当に勝ったということが(負けたということが、あるいは甲子園に出場しているということが)、いまだに信じられません…」。

「まさに期待がなにでもないものへと解消されていく瞬間に他ならない」(バタイユ 1976=1990: 25)。バタイユは、この涙の体験原理を取り出した後、さらに思考をおしすすめる。「このような奇蹟的なもの―ひとがまったくそれを予期もしていなかったところに、すなわち涙の対象のうちに私がとうとう見出すことになったもの―は、本質的に、人類(人間性)の期待してやまぬことのなかに書き込まれているに違いないという考えに、私はただちにとらわれた。そのとき初めて、私は心の奥深くで、ある確信の感情を込めつつ自らにこう言うことができたのだ、『ひとはパンのみを必要としているのではない、ひとはまた奇蹟にも渴えているのだ』と」(バタイユ 1976=1990: 24)。

以下、バタイユの議論をまとめてみよう。奇蹟を求める性向を、バタイユは欲望(デジール)と呼んだ。これは、生存のための欲求(ブワゾン)と激しく対立している。例えば、人は生存のために労働を欠かさずにはいられない。土地を耕し、種を植えるというこれらの行為は、現在という瞬間を未来の利益のために犠牲にすることでもある。しかしその代わり必要な時間が経過した後に、人は田畑から豊かな収穫を期待することができる。期待とは、このような無数の因果関係のつらなりであるし、生存=持続の欲求でもある。そして、この期待を確実に実現させようとするのが私たちの日常である。その意味で日常とは安定的であるし、また多少なりともルーティン化する。だが他方で、人はあまりにもルーティン化した日常を嫌う。退屈してしまう。そのとき期待の外へまったく投げ出されてしまうような、なにものにも役立たず、何の意味ももたない、そういう体験が人をひきつける。

「人間的な意味での欲望<sup>デジール</sup>の対象はそういう欲求よりももっと遠くにあり、それは私の言う奇蹟なのである」(バタイユ 1976=1990: 25)。芸術、暴力、聖なるものなどが現実的なその現れであろう。現在という瞬間を犠牲にして、生存することに隷従する期待、この期待から解放される瞬間が一方で人の求めるものなのである。

このことからデジールとは、今、私たちの世界で最も力をもつ＜知性－理性＞の彼岸にある動因であるといえよう。しかし、それは本能と同じではない。野生の動物は、今を未来の犠牲にする禁欲も知らなければ、同時に過剰なものを消費しつくす快樂も知らないからである。バタイユが有用性とも呼ぶ、完成にむけて積木を懸命につみ上げるブワゾン＝日常性の世界と、つみ上げた積木をくずして破壊する、そのときの快感や情動としてあるデジール＝至高性の世界。人間的でしかないこの両者の世界は、しかし常識とはまったく逆に、至高性の世界こそが私たちにとって根本問題となる。生産することによってためこまれたエネルギーをどのように蕩尽していくのか、これこそが人間や社会のあり方にとってむしろ決定的な意味をもつからである(バタイユ 1976=1990: 8-50)。

バタイユはこうして、人間性のもう一つの重要な側面、つまり至高性へと光をあてた。涙の体験に示される「奇蹟」とは、じつはパンのみによって生きることのできない人間の、至高性への通路なのである。

### 第3節 制度化された至高体験

「奇蹟的なもの」という涙体験の原理を甲子園に探すのは、驚くほど実はたやすい。「野球は筋書きのないドラマだ」、「勝負は9回裏を終わってみなければわかりません」、「逆転のPL学園が登場しました」など、甲子園を彩る言葉には奇蹟的な要素がいつでも必ず混入している。そしてこういう甲子園に同化し、奇蹟の味わいをほんの少し予感することで、ある瞬間、私たちは至高性の開口部へと導かれる。

ところで、この至高な体験、至高な在りようとはいったいどのようなものなのか。バタイユは、エロティシズムといった言葉をこれに重ねている。ここには明らかに、最も恐れるべき奇蹟的な出来事、死の臭いが漂っている。それは、エロティシズムの体験が、ときにそのためには死んでもいいという激しい情動を私たちに引き起こすものであることを私たちが了解しているからであろう。死は日常性の完全な破壊である。その意味で人は、生存＝持続が断ち切られるこの死を究極的に恐れる。だが、本来持続の原理が支配する日常性から離脱し、死んでもいいと思えるような体験を求めることで、実際にはありえない死の乗り越え

という幻想を私たちは味わおうとする。エロティシズムとは、このときの情動につけられた名前でもある。そしてこうした至高な体験とは、つまりこの味わいそのもののことなのだ。

しかしこのような至高な体験について、バタイユの著書の日本語版訳者である湯浅は、次のように指摘している。「有用な活動が次々とつながって広がるサイクルのなかでは、＜不可能なもの＞であり、ありえないことになるほかない」（湯浅 1992: 268-269）。私たちは、至高な体験と、日々さまざまな要請を受ける日常性の経験を、そう簡単にまると交換するわけにはいかない。それが出来るのは、あるきわめて限られた人たちだけである。例えば芸術のような、あるいは宗教のような至高な活動に一生を捧げられる人々がいる。だが、このような人生は誰にとっても開かれているわけでは決していないのだ。

こうして至高性を直接生きることがむずかしくなった私たちは、至高な活動に一生を捧げられる人々を至高者として承認する。そして、そうした至高者を通して、至高性を味わい生きることになる。バタイユはこれを「伝統的な至高性」と呼んで議論している（バタイユ 1976=1990: 58-96）。こうした至高者は、より一般的には王権や宗教など絶対者が君臨する制度のなかに出現する。つまり、至高性は全く矛盾するのだが、私たちがそれを諦め他の選ばれた至高者に委ねるといふ身分制度として享受される、とバタイユは考えている。重要なことは、しかしこうした「伝統的な至高性」が現在ほとんど崩壊していることだ。近代という時代は、例外的な至高者の身分を許さなかった。こうしてただひとりの至高者を失った私たちは、いったいなにに至高な輝きを求めることができるのか。

このとき、もし甲子園が「奇蹟的なもの」に織りなされた国民的行事であると認めるならば、あるいは白球をひたすら追う球児たちに奇蹟的な輝きを感じるならば、私たちはすでに答えの一つを手にいれていることになる。現代の制度化された至高性の一つは、甲子園という姿となって私たちの前に現れている。

「野球は筋書きのないドラマだ」「勝負は九回裏を終わってみなければわかりません」「逆転の PL 学園が登場しました」など、甲子園を踊らせる言葉はいつもある期待感に添っている。また、母校や郷土という名で現れる共同体の中で、私たちは栄光を求めて戦う球児たちを比類なき者として認める。そして、その姿に涙する。確かに私たちは、このような甲子園に同化し、奇蹟の味わいをほんの少し予感することで、ある瞬間、至高性へと開かれている。

ところでこれまでに、甲子園の体験が、人間性のもう一つの目的＝至高性に関わるという観点をここまでに示してきた。こうしてみると、甲子園が宗教儀礼的な側面をもつことも、その理由がよく理解できる。バタイユは、「神聖ではないような奇蹟的なものはなにもない」

(バタイユ 1976=1990: 13)と書いた。バタイユがいうとおり、奇蹟は聖なるものと密接に結びついているからである。

奇蹟と聖なるものの関係は、象徴（シンボル）の正しい使用によって成り立っている。たとえば宗教的な体験を考えてみよう。キリスト教徒にとって、彼らが神の子であるということを確認するうえに十字架という象徴は欠かせない。十字架の前で神に祈ることによって、彼らは超日常的な宗教体験＝奇蹟的体験を開いている。ところが仏教徒は、十字架に聖なるものを認めない。彼らにとっては、それはただの組み合わされた木片でしかないからだ。ところで、聖なるものの象徴の使用ルールは、日常生活でのそれとは異なった性格をもっている。このルールは、人々によって民主的に決められた規則や契約ではない。それは、昔からそうあったとしか説明されない、その意味で信念的、超越的な正しさの基準によっている。つまりこの基準を受け入れることが、陶酔のうちに主体を消失させ、神の名のもとに他の人たち全体と合一するという宗教的、奇蹟的体験を可能にする。そこでは、合理的な判断に基づかない受容が必要である。

しかしこの種の正しさの基準は、近代が合理化をおしすすめることで徹底的に排除してきたものでもあった。専制的な正しさは民主的な正しさに、神的な正しさは合理的な正しさへととってかわる。ここに次のような指摘を行うことができるだろう。つまり、こうして世俗化した今を生きる私たちにとって、以前よりも聖なるものによって引き起こされる体験を味わうことが難しくなっているという事態である。聖に関わる象徴を、集合的に使用することができなくなったといってもいい。そしてこれは、「伝統的至高性」を支えた身分が近代においてほぼ消滅したと正確に対応している。身分とは、まさに生まれつきそうであったとしか説明されない、合理性の彼岸にある超越的な基準によって支えられていたからである。同時にこのことは、また近代が王を頂点とする身分制という至高性への通路を失ったのと同様に、聖なるものがもつ至高性への通路が私たちにとって失われていくことを意味している。至高性は、合理によって決してとらえることができない。「こんなルールは合理的ではない！」と叫んだ瞬間、私たちはそこにあった至高性をも放棄してしまう。

問題はこの点である。つまり、にもかかわらず甲子園は、至高性へのアクセスとして現在、私たちに意味をもつようにみえる。だとすれば、それは失われたこの通路をどのようにしてとり戻したのか。甲子園は宗教的儀礼として、超越的な正しさの基準を復活させたのだろうか。祇園祭りやお盆それ自体ではなく、野球と祭りが結びついたところに甲子園が現れた理由が、おそらくこの問題に深くかかわっている。

#### 第4節 賭けの要素

ところで、近代が失った至高性をどのようにして取り戻すのかという問題は、バタイユの基本的なモチーフでもあった。この問題に社会学者の宮原浩二郎は、古典上の人物、光源氏という「貴人」のイメージを通して、また別な角度から考えている（宮原 1992）。本来その性格からいって「目的意識にはなじまない」が、しかし「人は具体的な人物のイメージを通じてなら、至高性になじんでいくことができるのではないか」（宮原 1992: 236）と宮原は言う。

ここでの宮原の議論のポイントは、惜しめない贈与にある。光源氏は、まわりの女性を際限なく愛した。ここにある激しい侵犯と途方もない贈与は、北アメリカの部族にみられる贈与合戦＝ポトラッチのそれと通じている。そして、バタイユを経由させたポトラッチ論において、宮原は贈与に賭けの契機を発見する。つまり、贈与とは単なる交換のシステムではない。それは、より大きな価値（例えば名誉や栄光）を獲得するための、いちかばちかの賭けなのである。打算ではなく、賭けとして、気前よく、惜しみなく、贈り与えること。光源氏の「貴人」としての輝きもそこにある。そして、このときの名状しがたい体験に、宮原は至高性をみている。

この賭けの契機は重要である。至高性は、奇蹟的なものを通路に開かれる。この奇蹟を、いかに私たちの生にたぐりよせるかがここでの問題であった。聖なるものや身分制度においては、厳粛な儀礼空間に陶醉することで自我を解き放ち「不可能なことなのに、それでもそこにある」という奇蹟に接近する。これに対して、贈与にみられる賭けの契機は、生産や労働という日常性を放棄し、他者のまなざしから逃れ、自我の中につくられた期待を無に帰してしまう、というまた別な仕方で奇蹟に接近できる。さらにこうした賭けの契機は、実は驚くほど甲子園に溢れている。

甲子園を目指す球児たちは、文字どおり人生を甲子園に賭けている。本大会に運よく出場できた球児たちは、例外なく、ほとんど休みなない野球漬けの日々を送ってきている。高校生といえば青春時代の真っ盛りであるし、いろいろなことを経験したい年頃でもあろう。しかし、彼らはこうした誘惑を全て断ち切る。そして、ただ一つのチームにしか与えられることのない栄光に向けて、全く成就することが奇蹟としか思えない勝利に向けて賭けにうってでる。もちろん現実には、これほどまでに純粋な賭けを行っているものは少ないかもしれない。最初から見返りを期待して、野球という労働に取り組むものもいる。しかし涙の体験は、純粋な賭けの契機なしには生まれない。涙と成功は、直接のつながりをもっているわけでは

ない。涙は、奇蹟の要素なしには流されることはないのである。

こうして球児たちは、青春を賭けることでより大きな何かへの、成就するかどうかは全く知るよしもない期待をつくりだすことになる。そして試合の結果が、つまり勝つはずのない試合に勝ち、負けるはずのない試合に負けるという結果が、この期待を一瞬のうちに無へと帰してしまう。ここには、人間性の奥深くに書き込まれたあの欲望の充足条件、つまり奇蹟的なものの開示がある。「不可能なことなのに、それでもそこにある」というように。球児たちの涙が溢れるのは、このときである。それは同時に、彼らが至高な体験へとアクセスされた瞬間でもある。

とはいえ、日常世界においてまったく何でもないものへ、私たちは青春や人生をそう簡単に賭けることはできないだろう。野球への情熱は、能力の自覚なしには生まれないだろうし、それは天のいたずらとしかいえないまったくの運に操られているからだ。球児たちが、比類なき至高者へと輝きを増すことになるのは、こうした理由によっている。日常性を、何でもないものとまるごと取り替える賭けを行うことで、至高性を深く生きることのできる人間は限られている。私たちの多くはこうした特別な至高者を認め、その輝きに照らされることでそこに夢をとりだすほかに手がない。甲子園が一定の社会秩序によって制度化され、そして国民的行事として多くの人々から崇め奉られるのも、こうした私たちのもつ現実的な人生の生きがたさにその多くが由来している。

ところで、甲子園にある賭けの契機は、人生や青春といったより大きなものばかりではない。大切なのは、もっと多くの人々にとって身近な契機が存在していることである。私たちの多くがもつ甲子園体験は、応援席やテレビの前での試合観戦である。郷土の代表チームの勝利に期待して、一つ一つのプレイに息を吞んで見守る。肩入れしているチームに得点が入れば、わくわくしたうれしい気持ちになり、逆に相手チームに得点が入るとがっかりしてつまらない気持ちになったりもする。

こうした感情は、おもに観戦の対象である、野球がもつ競争性に支えられている。野球とは、本来遊びの領域に属するスポーツである。バタイユと同じ社会学研究会に参加していたカイヨワに従えば、スポーツとはアゴン（競争）としての遊びにほかならない(カイヨワ[1958]1967=[1971]1990)。遊びに関する卓越した議論を示したカイヨワは、先にも述べたように、遊びをアゴン（競争）、ミミクリー（模倣）、アレア（運）、イリンクス（めまい）の四つに分類した。以下に概観してみよう。アゴンとは、競争の楽しみに由来している。一定の条件の中で、人は競争することを楽しむ。ミミクリーとは、模倣の楽しみである。ごっ



こ遊びでは、自分以外の他者を演じる喜びを味わう。そして、残りの二つのカテゴリーは、カイヨワの遊び論で最もユニークな部分である。まずアレアは、偶然の遊びである。人は賭けることで、運命に身を委ねることに楽しみをみいだす。最後にイリンクスは、めまいの楽しみである。たとえば、ジェット・コースターに乗ることで、人は官能的なパニック状態を楽しんでいる(カイヨワ [1958]1967=[1971]1990: 46-66)。

カイヨワの著書の日本語版訳者である多田道太郎は、カイヨワのねらいがこの四つのカテゴリーに潜む方向性を取りだすことで、遊びの傾向から諸社会を特徴づけ、「人間社会の文明の発展と、動向をしめす」(多田 [1971]1990: 359) ことにあった、と述べている。この作業のなかで、しかしカイヨワはたいへん興味深い事実に気づく。というのは、遊びを支配する四つの基本的態度には、二種類の根源的な組み合わせのみが認められることである。一対一の関係だけをとりあげた場合、この四つの基本的態度には、理論的に六つの可能な組み合わせが考えられる。だが、たとえばアゴンとイリンクスの結びつきはどうしても不可能となるように、現実的にはそれは限られたものでしかない。こうしてカイヨワは、丹念に思考を重ねるうちに、アゴンとアレア、ミミクリーとイリンクスの二種類の本質的な結びつきを抽出するにいたった。この発見、とくに前者のそれは重要である。なぜなら、ここに競争と賭けが、つまり野球と奇蹟が結びつく契機が開かれることになるからである。

「アゴンの本性とアレアのそれとの間に現われる正確なシメトリ<対象>ほど注目すべきものはない」(カイヨワ [1958]1967=[1971]1990: 131)とカイヨワは述べた。アゴンもアレアも、本来平等の遊びである。アゴンは、能力を発揮するための条件をルールによって平等化する。誰もが努力を重ねれば勝てるという可能性を人為的に作りだそうとする。これに対して、アレアは努力や労働等一切の人為を放棄し運命に身をまかせるというやり方で、「人間の無力さの平等」(多田 [1971]1990: 360) をルールによってやはり作りだす。遊び手の間に絶対的な公平を確保する点で共通する両者は、しかし人間の意志という点でまったく正反対に向きあっている。アゴンが「自分だけを頼りにする」のに対して、アレアは「自分以外の一切を頼りにする」することになるからだ(カイヨワ [1958]1967=[1971]1990: 51)。しかし、たとえばラグビーの試合で、楕円形のボールのほずみが勝敗をわけることがあるように、あるいはルーレットで、賭ける前に多くは無駄になる計算に人が努力するように、配分の違いこそあれ両者はいつでも組み合わさってしか存在しない。「人間は、アゴンの側かアレアの側かに完全につくことはできない。そのいずれかを選びながら、人は同時に残された他方をいわば恥ずかしいカウンター・バランスと認め

ている」(カイヨワ [1958]1967=[1971]1990: 136)。

ところで近代という時代が、意志を放棄し運命を天にまかせるアレアを大目にこそみても、これを奨励することはまずない。近代は、運による社会制度＝身分性を革命し、徹底してこうした運＝非合理を排除する方向で人間の平等を確保しようとしてきた。そこでは、当然遊びにおいてもアゴンの側に力点が移る。だからこそ、たとえばスポーツなどは大いに勧められることにもなる。しかし、奇蹟－至高性の問題系からみたとき、このことはまた別の意味をもっている。合理性という基準が勝利した近代において、これまでの方法では至高性への通路＝奇蹟は私たちにとって開かれにくくなっている。このとき賭けの契機は、私たちにとって残された数少ない至高性へのアクセスである。しかし日常性をまるごと賭けることがそう簡単でない私たちにとっては、いわば日常化され交換可能となるような賭けの契機を捜すほかない。ここに遊びとしてのアゴンが、アレアの、そして賭けの代理人として登場する。私たちは、近代という時代にお墨付きをもらったアゴンという「通行手形」を片手に、実のところアレアの、そして、賭けの気分を味わい消費している。アゴンには、勝つか負けるかわからないという期待がいつもある。そしてアゴンの結果は、こうした期待をまったくの無に帰してしまう。つくりだされた期待と、その消費。現代のアゴン＝スポーツには、このような意味が私たちの生に対して隠されている。

最もここでもまた、アレアの代理人たるようなアゴンを、だれもが直接体験できるわけではない。奇蹟を開くには、期待は大きなものでなければならない。同時にそれは、大勢のなかから第一人者を競うといったものになってしまうからである。甲子園にみられるスター信仰、チャンピオン信仰は、おそらくこの点に由来している。球児たちという仲介人により、また彼らに同一化することで、私たちは努力も失敗の危険もなく、簡単に野球に賭けることができる。この意味で、球児たちは私たちにとって可能性である。そして、野球という賭けに人生のすべてを賭ける比類なきものになる。私たちの前には、こうしてこの純粋な賭けに勝ち続けた究極の至高者＝チャンピオンが、生の輝きに包まれて蘇ることになる。

## 第5節 本章のまとめ

以上、希有な社会現象＝甲子園について、至高性という観点から分析してきた。もちろん、甲子園が一つの制度であるからには、政治、経済、教育といった社会システムという観点からの検討も必要だろう。しかし至高性という観点は、おそらくこうしたシステムをシステムたらしめたより深い次元に位置している。そしてこのことは、ここでの取り組みが抽象的な

認識の世界ではなく、具体的で生きられた甲子園の世界へ私たちを架橋することを意味する。まだ多くの検討を加えねばならないことを承知のうえで、これまでの議論から導かれる展望を、最後に一つ示してみたい。

先の湯浅は、制度によって出現した至高者について次のようにも語っている。「<至高性>ということ一生のエネルギーが過剰に溢れ、なにものかを目ざしてではなく、なんの留保も制限もないままに、この上ない強い力として燃焼すること―は、決して客観的（对象的）ではなくて、内奥の、深い主観生＝主体性であるにもかかわらず、<至高者>はまるで一種の<客体＝対象>であるかのように制度化されている」（湯浅 1992: 293）。湯浅も述べるように、ここにある矛盾は、実は意識によって至高性をうまくつかまえることができない人間の宿命的な不器用さによっている。だが、こういう矛盾を抱えたままそのような制度化が続くと、いったいどういうことになるのか。

重要なのは、制度化された至高者というものが、栄光や名誉、あるいは富をあらわすことになるため、それが一つの地位として追い求められるようになることである。目標となり、地位＝序列と化した至高性は、またもや一つの日常性となってしまう。なぜなら、なにかをめざすという行為は、明らかに今という瞬間を、未来に従属させることによって成り立っているからである。それはもはや至高な在りようではない。単なる労働へと、変質してしまったのである。

勝利至上主義と呼ばれ、この点で非難される甲子園は、それが単なる労働へと変質したことを示すものだろう。歴史を積み重ねるほどに、甲子園で賭けに勝った至高者は、その見返りにより大きな名誉や富を獲得することになってしまった。そのはじめから、名誉や富を打算するとき、甲子園の栄光は少しもあの生の輝きでなくなる。それは単に、日常世界での成功を示す言葉に置き換わるだけなのだ。だからこそ現在甲子園は、至高性の墮落形態としてあると、たしかにいえなくもない。この意味では、ホイジンガのいう<真面目>の支配が働いているということになるだろう。

こうした甲子園の墮落に、少なくとも二つの反応があらわれている。まず一つは、教育神話の強化である。よく知られる、グラウンドで純粋な精神や道徳を学ぶことを強調した飛田穂州の言葉を引くまでもなく、甲子園での教育言説は、驚くほど伝統的で信念的なものである。近年はしかし、時代の流れに押されて、いくぶん柔軟になった。それでいながらも、こうした神話的な言説はときに強化されているし、今後も消えることはないだろう。というのは、こうした教育言説は明らかに聖なるものが奇蹟への通路となった、あの超越的な正し

さの基準に対応するからである。つまり教育神話が、甲子園を性格づけたあの宗教儀礼的な側面を支え、かつ正当化している。

他方、こうした教育神話に否定的な人びとによって、甲子園はそのイベント性を高められようともしている。「ノリ」とか「熱狂」という言葉を軸に、甲子園に非日常空間をつくる試みである。そしてこれには、企業やメディアの論理が深くかかわっていることはいまでもない。宗教儀礼的な側面が剥がれかけた甲子園に、日常からむりやり脱し陶醉という魅力的手段で奇蹟―至高性へのアクセスをはかろうとしているわけである。

しかし、至高性という観点からの問題は聖なるものを復活させたり、反日常というかたちで日常性からの離脱にもがくことではない。考える必要があるのは、それらとはちがうもう一つの方法、つまり甲子園に純粋な賭けの契機をいかにとり戻すかという点である。バタイユは、現代の至高性について、主観化を徹底するなかにそれを求めようとした。宮原も、個人の生き方の問題として、具体的な「貴人」のイメージを通してそれを考えている。しかしそう簡単には日常性を至高性にまるごと交換することができないという「人生の生きがたさ」を認めるとすれば、それを単に個人の問題として扱うわけにはいかない。カイヨワが、<真面目>を社会の構造の問題として捉えようとした関心をここでは共有してみたい。

制度からもたらされる至高性への可能性を、まさに日常性の面へとひき戻すことなしに可能性としてのみ存在させる、その条件とはなにかを私たちは問わねばならない。至高な体験を支える根拠となるという理由によって、私たちはその可能性の条件を甲子園に探る努力を、まだ手放すべきではないように思える。もちろんこのことは、スポーツにおける<遊>の要素が、<聖>と関係しつつ<俗>から離脱し、「自由と強制」の問題をはみ出していくことの可能性を考えることでもある。

バタイユは、奇蹟的な瞬間について語ると言うことに関して、次のように述べている。「それゆえ我々は、<sup>リアン</sup>無について、つまりそこにおいて対象が溶解する何<sup>リ</sup>でもないもの<sup>ア</sup>について語るのをやめ、溶解した対象が何であったかについて、その溶解を決定したものがなんだったかについて語るようになろう」(バタイユ 1976=1990: 19-20)。ここには、遊びについてデュビニョーが語った「<sup>リアン</sup>無」へのまなざしが重なってみられている。「<真面目>な身体」に対する一つの超越の可能性ではないかと言い換えてもよいだろう。

## 第6章 テレビゲームにおける遊びとは何か

### 第1節 本章の目的と方法

これまで身体と遊びが交叉するところに現れる文化の中で、<遊>が<俗>と馴れ合い「<真面目>な身体」を構築すること、また一方で揺らぎを見せるその現れに対して、経験のもつ意味や価値を解釈的に理解することを試みてきた。第5章では、有用性と至高性の両義性の中にある「甲子園」という文化過程とその揺らぎについて、ホイジンガの観点から<遊>と<聖>の馴れ合い、ならびに<俗>の結びつきという、異なるタイプの「<真面目>な身体」と脱「<真面目>な身体」の動きについても明らかにしてきた。ここで注目したいのは、揺らぎ、ないし脱「<真面目>な身体」に現れる<遊>の成立に関する問題である。この点により焦点を当てることから、現代社会において遊戯性が成立する条件を検討することに向かっていきたい。

そこで本章では、テレビゲームという社会現象について検討する。社会に広がりだした当初こそ、新しい子どもたちの玩具といった、あるいは人工的で幾分ネガティブな評価を受ける遊び道具として問題視されることも多かったのがテレビゲームである。だが現代の生活では、子どもに限らず、多くの大人にまさに日常的な遊びとして楽しまれるようになった。しかし、この一つの文化過程と社会過程の進行は、「<真面目>な身体」とどのように対抗し、またどのように、その関係を新たに組み直しているのだろうか。遊戯性の問題が、この社会現象の中にどのように現れているのかについて、経験のもつ意味や価値に観点をとって理解することがここでの目的である。そのために、テレビゲームの現実を、丹念に示すことを試みてみたい。

### 第2節 「テレビゲーム」という社会現象

時代を特徴づける文化というものがある。「テレビゲーム<sup>24</sup>」とは、まさにそのようなものである。アタリ社が製作した「PONG<sup>25</sup>」が、1972年にアメリカで発売されたのが、商業ベースでテレビゲームが世に出た最初の出来事であった。それからほんの30年ほどの間に、これほどまでに全世界的に広がった文化はあるまい。もちろん、ある文化に勢いが偏在して

---

<sup>24</sup> テレビゲームは和製英語であり、英語圏では video games（ビデオゲーム）と呼ばれている。

<sup>25</sup> 「ポン」。日本ではテニスゲームの名称で親しまれた(梶山寛, 2000, 「アトムからビットへ」 福田幹編『BITGENERATION 2000』神戸ファッション美術館カタログ: 6-9)。

生まれるのは、それが社会を成り立たせている仕組みや原理に最も反応しているからこそであろう。ゆえに、テレビゲームへの問いは、最新の、そして最近接の現代社会の変容への問いでもありうる。

今日、日本の社会において、テレビゲームが与える影響は、驚くほどに大きなものがある。日本においてテレビゲームが大流行するきっかけとなった「スペースインベーダー」は、1978年に発売されている。それから20年ほどの間に、テレビゲームは、すっかり私たちの日常生活において市民権を獲得してしまった。例えば、1998年度の『レジャー白書』によると、活動参加人口として、ジョギング・マラソンが2270万人、野球・キャッチボールが1610万人なのに対して、家庭でのテレビゲームが3210万人、ゲームセンターが2390万人となっている(余暇開発センター 1999)。また、小中学生を対象とした総務庁の調査では、家庭でテレビゲームをする子どもたちが65%を超えていること(総務庁青少年対策本部 1999)が示されている。さらに「普段よくする遊び」として、テレビゲームが男子で42%(第2位)、女子で18%(第2位)にもなることが謝名元慶福から報告されている(謝名元 1995)。

私たちの生活におけるこうしたテレビゲームの定着は、これまで主流であった文化を駆逐していく側面もある。例えば、学齢期の子どもたちにとって、これまでスポーツや運動遊びが、自由時間に最もよくなされた活動であった。ところが、近年の調査では、それがテレビゲームにとってかわられた姿が示されている。例えば白石信子は、小学生に「夕食前に何をして遊んでいるか」と尋ねたところ、1987年と1997年の比較ではテレビゲームの伸びが際立って大きいのにに対して、野球やサッカーなどのスポーツ活動は大きく減少していることを報告している(白石 1998)。一方、武内清は、ドイツと日本の青少年に対する比較調査の中で「一人でいるときの過ごし方」を尋ねたところ、特にテレビゲームとスポーツの項で、正反対の傾向を認めることができることを報告している(武内 1991)。このデータは、テレビゲームが特にわが国において問題となることを予想させてくれている。

加えて、情報化や社会のメディア化が進む中で、テレビゲームは、私たちの時間の隙間を埋めるように、より多様な形でさらに広がり続けている。「ゲームボーイ」や「ゲームウォッチ」といった携帯用テレビゲームに加えて、携帯電話や携帯用パソコンなどのモバイルメディアには、ほとんどと言ってよいほどにテレビゲームが埋め込まれている。こうして「ストリート・ゲーマー」なる、年齢や世代を問わない新しい人種が生み出された。また、飛行機や新幹線などの公共交通機関に、アメニティとしての液晶モニターが備えつけられるやいなや、テレビゲームも用意されることになった。病院の待ち時間や入院患者のために無料

貸し出しすることも近年ではあまり珍しくなくなっている。このように、テレビゲームはますます社会へ進出する傾向を強めていると言ってよい<sup>26</sup>。

さて、こうしたテレビゲームに対する社会的イメージは、しかしながら、あまり良いものとは言えない。1983年に施行された新風営法では、テレビゲームを中心としたゲームセンターもこれの適用を受けることになった。ソープランドや雀荘と同じく、営業について警察への届け出が義務づけられることになった背景には、当時、過熱するテレビゲームブームに対して、「非行の原因」「社会悪」というバッシングが高まったことがある。つまり、社会のモラルにテレビゲームはそぐわないということであろう。また、若者に関わる事件や問題が起こるたびに、メディアによる悪影響、とりわけその中でもテレビゲームによる悪影響が取り上げられることは多い。例えば、フライトシミュレーションゲームを現実を試そうとしてハイジャックするという事件が起こったときも、マスコミではこうした悪影響論をこぞって展開した。また、国内外でも、格闘ゲームなどの暴力を含む内容が、現実の暴力経験と関連しているという報告(Fling 1992、総務庁青少年対策本部 1999 など)や、子どもの学業や心身の発達への悪影響を報告するもの(Funk 1992 など)もあり、テレビゲーム悪影響論は、メディア社会における負の側面のスケープゴートとしても、ある程度のところ定着している面がある。

一方で人類学者の中沢新一は、機械的＝反人間的として捉えるテレビゲーム論に対して反論し、「ポケットモンスター」を例にとり、そこには「野生の思考」が保護されているとしてテレビゲームを擁護している(中沢 1997)。また心理学者の坂元章は、テレビゲームの影響は一過的なものであり、悪影響を及ぼすことは実証的な根拠をもってまだ検証されていないのではないかと指摘する(坂元 1999 ほか)。さらに精神科医の香山リカは、豊かな臨床体験を通じて、むしろテレビゲームには癒しの作用が認められることを論じている(香山 1996)。こうしたバッシングとアドボカシーの対抗的な構図の存在は、しかし、現代社会が逆にテレビゲームから問い直されている、ということをも如実に示すものである。もちろん、ここではテレビゲームとは何か、という問題を包括的に扱うことはできない。さしあたって、特に中沢が指摘した機械的＝反人間的というテレビゲームのイメージに照準して、こ

---

<sup>26</sup> ここまでのテレビゲームの社会事象としての拡大は、現在においてはさらに広がっている。「2019CESA ゲーム白書」(一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会、2019)では、国内の市場規模が家庭用ゲームで 3506 億円、海外では 3 兆 363 億円であることが報告されている。

の問題について考察していきたい。この機械的=反人間的というイメージは、明らかに、ディスコミュニケーションとしての「オタク」のイメージや、「生身の人間とかかわらない」という「悪い遊び」のイメージに繋がっている。テレビゲームが、社会的モラルと戦わなければならない理由の一つである。

### 第3節 テレビゲームのテクノロジー

1983年に任天堂から発売された「ファミリーコンピュータ（ファミコン）」の登場をきっかけとして、電子モニター（テレビ）とコンピュータの合体、という特性をもつテレビゲームは、広く家庭へと普及していった。ソフトなくしては全く動かないというその特質は、しかしそうであればこそその再現性と反復性に支えられた同一経験の共有を生み、巨大な市場を形成することになる。そして多様なソフト開発と、ハードの進化が相乗する中で、「マリオブラザーズ」「ドラゴンクエスト」といったメガビット作や、「スーパーファミコン」「プレイステーション」といった高性能機種が次々と送り出された。

テレビゲームの全体としては、ソフト面では、アドベンチャーゲーム、ロールプレイングゲーム、シミュレーションゲーム、アクションゲーム、シューティングゲーム等のジャンルに、またハード面では、コンシューマーゲームに限らず、ゲームセンター等のアーケードゲーム、さらには「ゲームボーイ」に代表される携帯機、パソコンや携帯、スマートフォンのゲームソフトなど多様な形態に分化し発展している。

テレビゲーム文化論者の榊山寛は「アトムからビットへ」という言葉を使い、このようなテレビゲーム文化の発展について検討している。「プレイヤーにとって『楽しさの概念』は一つだが、その環境を物質で与えればピンポンや迷路になり、<sup>アトム</sup>情報で実現したのが『ボン』や『バックマン』だといえる。遊びは、アトムからビットへ移行することで、『さわれる映像環境』を提供し、世界的なビッグ・ビジネスになったのだ」（榊山 2000: 9）。

遊びの道具が物質から情報へ変わるという榊山のここでの指摘は、私たちが体験した変化の特質をうまく言い当てている。榊山は、以下のようにテレビゲームのハードの進化について整理している。そもそもコンピュータの中で扱うデジタル情報の最小単位のことをビットと呼ぶ。このビット・テクノロジーは、「ファミリーコンピュータ」では8ビットのパワーであった。それが16ビット、そして32ビット、さらには64ビットへと、機種が発展するにつれパフォーマンスは上がっていった。このことによって、テレビゲームは、モノクロからカラーへと画色が変わり、それも2色から8色、そして512色、さらに1677万



色と「鮮やかな映像からリアルな映像へ」進化していく。また画像は、二次元画像から三次元（3D）画像へと変化し人間の自然な知覚形態に近づいていく(梶山 2000: 6-9)。アトムからビットへという指摘は、このようなハードの技術革新に支えられているわけである。

人気ゲームソフト「マリオ」「ゼルダ」シリーズの開発者である宮本茂は、「さわれる映像環境」という言葉を使って、このテレビゲームの特性を捉えた。梶山が使った「さわれる映像環境」という言葉は、この宮本のものである。コンピューターと、受動的なメディアであるテレビ(モニター)が組み合わさることで、モニターに映し出される映像が、遊び手の反応によって個別にそして即座に創り出されることが可能になった。つまりインタラクティビティ(双方向性)が形成されたことによって、テレビゲームは、新しくしかも人をこれほどまでに夢中にさせる遊びとなることに成功した、と梶山は述べているのである(梶山 2000: 6-9)。この成功は「アトムからビット」への移行によってなされている。そして、インターフェイスと言う技術が、このインタラクティビティを支えているもう一つのポイントである。

テレビゲームの場合、一般にコントローラーと呼ばれる操作系を指して、インターフェイスと呼んでいる。これは、機械と人間を媒介する装置や技術のままとりのことである。こうしたテレビゲームのインターフェイスの歴史について、梶山はおおよそ、「ジョイスティックの時代」「十字キーの時代」「3Dスティックの時代」の三つの時代に区分してまとめ、次のように論じている。

1980年代までに、テレビゲームによく使われたインターフェイスは、操縦桿、ハンドル、ダイヤル、ボタンといったものであった。この中で、インベーダーゲームにも使用されたジョイスティックとボタンという組み合わせが、まずは定番として固まってくる。「ジョイスティック」のポイントは、その立体性にある。指だけでなく手首全体を使っのプレイがそのことによって行われた。その後、それは携帯ゲームの普及をきっかけに「十字キーとボタン」という組み合わせに変化していく。「十字キー」は、手首を使わずに、かつ画像の十分な操作性を確保したという点で画期的な発明であった。ファミコンとして家庭にテレビゲームが普及したとき、インターフェイスは、そのほとんどがこの組み合わせを採用していた。さらに、ビット数が拡大し画像も3D化する中で、それに対応する「3Dスティック」が現れた。これは、先のジョイスティックを小さくして装置系の中央に配置することで、親指操作を可能にしたインターフェイスである、と梶山はまとめている(梶山 2000: 50-55)。

ボタン、ジョイスティック、十字キーの三つが同時に使用できることになって、「オン／オフ」だけの指示から、強さや速度、言い換えると「アナログ」的な伝達が可能となりテレ

ビゲームの世界は大いに広がった。このような技術革新を受けて、80 年代半ば以降、さまざまなインターフェイスが生み出されている。例えば、「ファミリートレーナー」は足でコントロールするテレビゲームである（バンダイ／86 年）。これは、後に「ダンスダンスレボリューション」（コナミ／98 年）へと繋がっていく。また「パワーグローブ」（バックス／87 年）は、右腕に装着し右腕を振ることでゲームを進める。「エキサイティングボクシング」（コナミ／87 年）では、人形型のコントローラーを実際にパンチして操る。こうしたテレビゲームにおける、インターフェイスと映像に関するテクノロジーの進展がもたらした最も大きな成果は、次のようなものである。それは、映像環境とのインタラクティビティを本質とするテレビゲームであるだけに、自然に知覚される現実世界と映像環境としての疑似世界をとりたてて区別せず、ともに「リアル」と感じることができるようになったことである。

#### 第 4 節 虚構と現実

しかし、ここによく非難の対象となる、ゲームにおける「虚構と現実」の問題が起こってくる。現象学のアプローチからテレビゲームを考察する西村清和は、次のように述べている。「ここで興味深いのは、テレビゲームを危険視する側とこれを擁護する側と、いずれの陣営もある認識を共有しているという事実である。つまりテレビゲームは、現実のシミュレーションであり、『人生の模型』としての虚構の物語世界を、その物語の主人公として生きる体験だという認識である」（西村 1999: 100）。テレビゲームでは、セックスや暴力といった内容さえもが遊びのアイテムとして簡単に用意されてしまう。また、「リセット」することでこれまでの「歴史」に責任を負わなくて済む。そういうゲームでの仮想現実を、そのまま実生活にも持ち込んでいるのではないか、というのがテレビゲーム悪影響論の内容である。それに対して、さまざまな意味で「生きにくい」実生活であるからこそ、いわば自己実現が可能な一つのユートピアとして、テレビゲームを積極的に擁護する立場もある。けれども、この両者が共通して立つのは、確かに西村のいうような「虚構／現実」という潜在的な問題認識の枠組みである。そして、このようなフレームをもつからこそ、一方では虚構と現実の境界があいまいになると危惧し、他方では、虚構を別様に生きることによって、新しい自我の育成が現実の意味をもつと考えられている。

これに対して西村は次のように反論する。

テレビゲームが、たとえ一瞬でもモニターのなかの世界に没入してモンスターと相対峙し、これと殺すか殺されるかの死闘をくりひろげる経験だとすれば、たしかにそれは、虚構と現実の境界侵犯を宿している。だが幼児ならともかく、ふつうの子どもや大人にとって、テレビドラマやテレビゲームは、それが『フィクション』であり、『ゲーム』であるというメタ・コミュニケーション的了解のもとで果たされる、まちがいなく現実の遊びや観劇の経験である。ここには厳密にいて、虚構と現実の境界侵犯はない。ゲームのなかでモンスターを殺し、あるいは死んでもすぐまた生きかえるからといって、プレイヤーが死ぬということ、殺すということの重い意味を理解しなくなるというのは、あまりに短絡した主張である。(西村 1999: 140)。

確かにそのとおりであろう。「ほんもの／にせもの」という形での両者の連続性は、テレビゲームと現実という関係においては考えにくいものである。なぜなら、テレビゲームの経験が遊びの経験である以上は、固有の認知様式をもったまったく別の現実ないし世界でしかありえないからだ。社会的現実とは、特有の認知様式をもつ多元的な世界、あるいはいくつもの意味領域から成り立っている、と述べたのはシュッツであったが(シュッツ 1970=1980: 258-281)、遊びとは日常生活とは相対的に独立したそういう多元的な現実のうちの一つとしても捉えられる。

「このゲームを作るにあたっては、ありとあらゆる物理学や自動車工学を組み合わせ、まず最初に“本物そっくりのF1のレーシング”をマシン上に再現したんです。それで、実車の操作感覚を寸分たがわず再現したものが出来上がりました。ところが、それではちっとも遊べないんですよ。実際にそれを操作してみてもわかることは、『セナはすごい、人間じゃねえ』ってことくらいです。つまり現実そのまま、というのは面白いものではないんです」(渡辺 1996: 81-82)と、大ヒット作「バーチャファイター」(セガ/93年)のプログラマー、鈴木裕が渡辺浩武とのインタビューで語っている。このように、テレビゲームは決して現実のシミュレーションとして、経験の一貫性が与えられた世界ではない。むしろ、もしテレビゲームにおいて、現実の代理体験をしているとすれば、それは遊びと日常を区別するメタ・コミュニケーションが混乱している、という病理を示すことにほかならない。そのような状態であれば、テレビゲームに限らず、テレビや映画を観たり、小説を読んでさえも、現実との混同を起こすのではないか。

このように考えると、「テレビゲームが遊びを貧しくしている」としばしば語られるイメ

ージも実は逆立ちしたものである、という見方が導かれる。社会学者の藤村正之も指摘するように、戦後の核家族化や少子化、さらには地域共同体の衰退や生活様式の変容といった事態は、子どもたちにとって他者が減少していく過程でもあった(藤村 1998)。そのような「他者なき人間関係」の中で、「遊びのメタコミュニケーションの微妙な調整」(西村 1999: 142)に苦勞することの少ないテレビゲームが、他の遊びに優先して子どもたちの隙間に入り込んでいった、というのが実質なのであろう。つまり、子どもを取り巻くメタ・コミュニケーション的了解をとることの厳しい環境が遊びを貧しくするとともに、その代償作用としてテレビゲームが入ってきたということである。

けれども、それ以上にここで考えなければならないことは、そもそも「テレビゲームは貧しい遊びである」と、通念上よく判断されるその理由についてである。教育言説として語られやすいテレビゲームの悪影響論とは、簡潔にいうと「機械を相手にしたひとり遊びばかりやって、外で身体を動かして遊ばない」というものである。これは、1980年代後半から90年代にかけて、急速に市民権を得た若者の「オタク」化への反作用であるし、コミュニケーション不全への対応策として、直接性を重視する近代的なこれまでの日常に馴染んだ「<真面目>な身体」として生きる私たちの願いでもある。例えば、外で友だちと身体を動かして遊ぶ活動といえば、代表的なものとしてスポーツが挙げられる。けれども、テレビゲームにもスポーツを内容とした野球ゲームの「ファミスタ」(ナムコ/86年)や「実況ワールドサッカー PERFECT ELEVEN」(コナミ/94年)などがあり、どれも友だちと複数で遊ぶことができるのだけれど、こういう遊びはもちろんスポーツとは一般に呼ばれないし推奨されもしない。なぜなら、そこには「生身の身体」がないからである<sup>27</sup>。テレビゲームの問題を考える場合、この視点はもっと注目されてよい。虚構と現実という問題の枠組みを私たちがテレビゲームに対して比較のモチやすいのも、現実には「生身の身体」に根づく直接的な世界であるが、虚構はそうではないという判断がなされているからだ。ところが、この「生身の身体」という考え方には、実は大きな落とし穴があることについて次に検討してみたい。

## 第5節 電子メディア時代の身体

テレビゲームは多くの場合、コントローラーなどのインターフェイスを通して、つまりボ

---

<sup>27</sup> スポーツを内容としたテレビゲームは、現在、「eスポーツ(エレクトロニック・スポーツ)」と呼ばれ、スポーツの一部として市民権を得ている。

タンやスイッチやレバーの「巧みな操作」によって遊ばれている。「最初このゲームは、信じられないくらいに難しかったけど、だんだんと、このゲームが単に当てずっぽうなんじゃないと気づいて、パターンを取りだせるようになるんだ」(グリーンフィールド 1984=1986: 146)。「パックマン」についてこのように語る息子を見て、社会心理学者のP・M・グリーンフィールド(Patricia Marks Greenfield)は次のように述べている。「ゲームを夢中になってやるひとつの要因として、このように、でたらめであるものを、帰納の過程を通して秩序あるものに変換していく点におもしろさがあるに違いありません」(グリーンフィールド 1984=1986: 147)。さらにグリーンフィールドは、ここで必要とされる帰納的な技能は、「並行処理」と呼ばれる認知技能の特質をもつと論じている。「ある所からの情報を一時にひとつずつ処理する」といった継時的処理とは対照的に、様々な所から発生するいくつもの情報を同時に処理する」(グリーンフィールド 1984=1986: 147)。画面いっぱいに広がるおびただしい情報を空間的に認知し、即座の適応と電子メディアの即座の応答が止まることなく続けるのが、テレビゲームの特性である。このような経験値を積み重ねることでパターンを一つ一つ習得し、「もっと、もっと」と誘いかけてくる微妙な遊びの呼吸の中で、「できる／できない」をシーソーの支点とした「宙づりの瞬間」(西村 1999: 111)に夢中に身を溶け込ませている経験こそが、意味や継時的処理を特徴とするカードゲームやその他の遊びに対して、テレビゲームのもつ固有の面白さである。

けれどもこのとき、遊びが何らかの意味で他者体験であるならば、私たちはいったい「誰と」遊んでいるのだろうか。テレビゲームが、デジタル／電子システムによって編まれたプログラムであることからすると、それは不在のゲームプログラマーと、ということになるのだろうか。ここでは、「できる／できない」という身体技能を焦点とした「遊び」の中で、プレイヤー自身の意志が及びうる「自身の身体の範囲」と、その向こう側として確信されている、ゲームプログラマーとは限らない不確定な他者の身体が、インターフェイスを媒介させて戯れているということになるのではないか。なぜなら、ゲームプログラマーという固有名の他者はまさに不在であるからである。

だとすれば、テレビゲームとは、自身の身体の「可逆性<sup>28</sup>」に戯れる体験である、と考え

---

<sup>28</sup> ここでの「可逆性」という言葉は、身体の存在論的な相互反転性(reversible)を意味するメルロ＝ポンティの概念(メルロ＝ポンティ 1964=1989)とは異なり、「止まることと超えること」を行き来できる「自由」とその中にある身体を指している。つまり、「戻ること」が可能な「離脱」の連続可能性であり、身体論を含意しない、コンテキストの異なる概念

ることでもある。テレビゲームによって構成されるヴァーチャルな時空間の中に自身の身体を住まわせつつ、しかしながら、リアルな空間の中にいる自身の身体がそのことを支えているという状況である。身体の二重性であり、<俗>と<遊>の二重性でもある。それは二重であるがゆえに、単一の反省的意識から類型化によって有意味な出来事として経験されるわけではない。「夢中である」という感じとしてしかまづは残存しない。しかし、こうした、「意味」ではなく「情報」を、継時的にではなく並行的に、平面ではなく空間に対して、即応し選択する身体技能を駆使して遊ぶという行為を、私たちは今まで「身体的な遊び」あるいはスポーツと呼んでいたのではなかったか。つまり、実際にサッカーの試合でボールを操作するのも、テレビゲームでコントローラーを操作するのも、身体技能、あるいは「<真面目>な身体」のその外部にある身体の可能性を可逆性の中に全力を尽くして開く、という身体の自己目的的行為の駆使による遊びという点では何ら変わりがないのである。もちろん、このとき相手がどのように動くかわからない実際のサッカーでは、それに合わせて工夫をしなければならないし、この点にこそ人を夢中にする面白さがある。遊びが他者体験である所以である。しかし、テレビゲームにおいても、このコントローラーの操作は、単にモノを動かしているわけではない。これまでみてきたように、いくつかのテクノロジーによって、インタラクティビティが形成された中での操作なのである。言い換えれば、ここではまさに、コントローラーによって「拡張した身体」が、機械という人性をもった相手ないし「拡張した身体」の周りにある環境=他者と直接に対面している。

もちろん、テレビゲームでの多くの技能は、いわば手指に局所化した身体技能である。またスポーツは、生身であるがゆえの、怪我や暴力といった、予期せぬ破壊的な他性にも晒されている。しかし、特にアーケードゲームとして発展し、近年コンシューマーゲームとして逆輸入され始めている「体感型ゲーム<sup>29</sup>」では、バーチャル・リアリティのテクノロジーの進展とともに、全身的な身体技能が要求され始めているし、また、機械は安全、という通念に隠蔽されているだけで、例えば爆発や感電、あるいはインターフェイスにおける事故など、実はテレビゲームにも破壊的な他性は宿されている。つまり、身体の可逆性は条件として高まりをみせているのである。だとすると、テレビゲームはスポーツと同様に、身体を自己目的化して楽しむ「身体的な遊び」というほかない。そこには、「<真面目>な身体」では

---

として、「可逆性」という性質を取り上げ使用している。

<sup>29</sup> ここでは、全身を使って入力装置を操作するテレビゲームのことを指す(=体感型ゲーム)。

ない「もう一つの身体」が、可逆性をもって共在している。それまでをも、新しい意味で「身体」と呼んでいるに過ぎない。この意味からは、テレビゲームは本来スポーツと区別しえないし、また、そこで遊ぶ身体が「生身」である必要など実はどこにもない。むしろここで言われる「生身」の身体は、近代的な文化過程の中で社会と関わりをもちながら形成されてきた「<真面目>な身体」の代用概念である。

S F作家、I・アシモフの傑作“The Bicentennial Man<sup>30</sup>”では、偶然に心をもってしまったロボットが、人間になろうとする様が描かれている。自由や個性を獲得してさえも人間とのギャップを埋めきれないものとして、ロボット身体の半永久性が強調されるのが興味深い。そして最終的には、身体の有限性に、つまり身体の不可避性、不可知性に自らを導く。問題は機械か生身か、なのではないという結論が、こうして小説の中にも現れてくる。

けれども、身体が自然性や直接性でなく他性に特徴づけられるものであるからこそ、私たちはそれを使って遊ぶことができる。例えば「できる／できない」という自身の身体の内部の可逆性は、私たちに遊びを用意するからである。身体の身体性とは、決して「生身」であるということの意味しないし必要ともしない。それは、他性に確かな形式を与えた身体、あるいは主体的な内面性が纏わりついた近代的な意味での「個人／主体」の身体を可能にする、現前性のレトリックである。近代社会は、フォーコーが繰り返し強調してきた「規律・訓練」という形式を通じて、身体をこのように「生身」という物語や意味によってコントロールされるべきものとして構築してきた。

ところが、現代社会の特性であるメディア・テクノロジーの進展は、私たちの身体を大きく変容させている。「メディアはメッセージである」といったのは周知のM・マクルーハンであるが、部屋のパソコンから不特定多数とやりとりを行う私たちの身体の実在性格は、「いつも地理的な場と電子的な場に二重に帰属していくようになり、結果的に、社会総体はその成立平面を物理的な定在性と電子的な非定在性の間で二重化させていくことになるのである」と吉見俊哉によって端的に指摘されている(吉見 1992: 26)。こうして、「生身」の身体にまつわる物語や意味の層はその求心力を弱め、どんどん相対化されている。粉川哲夫が取り上げて論じたように(粉川 1995: 41-41)、よく知られた「世界は身体と同じ生地で織られている」という身体に関するメルロ・ポンティの言葉と議論は<sup>31</sup>、生身の身体世界を取

---

<sup>30</sup> 1999年には、アメリカ SF 映画として公開されている。

<sup>31</sup> 以下の著作に詳しい。Merleau-Ponty, Maurice., 1964, *L'Œil et l'Esprit*, Paris: Gallimard.(滝浦静雄・木田元訳, 1966,『眼と精神』みすず書房)

り戻そうという主張ではない。そうではなく「世界が、たえずさまざまに変化する身体、ヴァーチャルな身体によって編まれ、ウィーブされ、リンクされ、そういう形で無数の、人間からアンドロイドにいたる他者を分泌し続けるという『現実』を肯定している」(粉川 1995: 41)ことにほかならない。メディアによって身体が拡張するか退化するか、というような問いは、身体を環境から独立させて、つまり「個人／主体」としての身体を想定する限りにおいてそもそも可能であったわけである。メディアと遊ぶ、機械と遊ぶという行為を、私たちはすでに否定すべき根拠をもっていないように思われる。

## 第6節 本章のまとめ

このように考えてくると、結局のところ、テレビゲームに対して特に 1990 年代を中心に巻き起こった、批判論とそれを受けての擁護論から、社会的にはそれを一つの遊びとして受容していくことになる過程は、テレビゲームにおいて否定される「<真面目>な身体」の役割の擁護と、<遊>のもつ文化的価値からの反論、そして「<真面目>な身体」の編み直しが続いて生起しているプロセスであると捉えることができる。

そしてそのときの<遊>は、身体に対する「可逆性」の活性化、つまり、インタラクティブな電子的テクノロジーという環境の変化に応じて、「<真面目>な身体」とその外部にある遊びの中の身体との行き来、あるいは往復運動の両義性の活性化を条件として意味や価値が生み出していることが確認できる。そして、非日常的な遊びの世界が新たに現出する、社会と文化の相補的な変化の過程を生み出したということでもある。

つまり、こうした新しい文化が広がる社会過程においては、<遊>における「<真面目>な身体」の輪郭の揺らぎと、それに連なる「非<真面目>な身体」との可逆性の担保において生じているということである。このことから、そこでの遊戯性は体験の中に夢中になるものとして生起しており、身体に現れた非対称的な他性の交叉と「可逆性」という性質が、<遊>の成立条件として作用しているのではないか、という見方が導かれることになる。以降の章において、さらに考察を深めていきたい。



## 第7章 人形遊びと「可逆性の自由」

### 第1節 本章の目的と方法

第6章では、非対称的な<他>との交叉に引き起こる「可逆性」が、<遊>の文化過程を支えているという観点を得た。そこで本章では、この観点の妥当性をさらに検討するために、再び、日常生活の中で体験や経験を積み重ねている遊びの場面を取り上げてみたい。ここでは、これまで遊び研究における課題の一つであった「ふりをする」という意識の問題について、主に子どもの「人形遊び」を対象に具体的な事例から考察を進める。

遊びにおいては、例えば「泥で作った団子」をあたかも「おやつ」に見立てて遊ぶように、「本当だけれども本当ではない」といったパラドキシカルな態度がよくみられる。スポーツにおいても、勝負を競っていても、それは「本当だけれども本当ではない」態度の中で行われなければ、例えばボクシングという競技はそもそも成立しない。しかし<真面目>の観点から見たとき、これは単に「ふざけている」ないしは「真面目に行なっている」のどちらかにしか弁別できない事態である。けれども遊びにおいては、この態度はむしろ通底してみられる遊びのいわば「極意」として、ときに学習の対象となるものでさえある。そこで「人形遊び」の事例場面を取り上げ経験の意味や価値について解釈的に考察するとともに、またそのことを通して、遊戯性の成立条件として「可逆性」がどのような構造と機能を果たしているのかについて検討することが本章の目的である。

### 第2節 「リカちゃん」と人形遊び

時代や地域を通底して広がる子どもたちの遊びの一つに「人形遊び」がある。カイヨワであれば、「ミミクリ」の遊びとして位置づけるであろう「ふりをして遊ぶ」行為である。例えば、広く知られた「人形遊び」の玩具の一つとして、着せ替え人形の「リカちゃん<sup>32</sup>」がある。子どもたちは、いろいろなバージョンの「リカちゃん」で遊ぶ。OLのリカちゃん、歌手のリカちゃん、看護婦さんのリカちゃんなど。その役柄にふさわしい衣装をつけた「リカちゃん」を、道具や家具に囲まれた場所を作ったりしながら、子どもたちは、思い思いに手にとって遊ぶ。こうして遊ぶ子どもたちの様子をよく見ていると、一人ひとりがそれぞれの「リカちゃん」を操って集団で遊んでいる場合や、ひとりで数体のリカちゃんを操って遊

---

<sup>32</sup> 玩具メーカーの(株)タカラトミー(旧社名タカラ)が、1967年に発売し、人形玩具の域を超えて人々に親しまれている玩具。現在、累積の出荷数は、5000万体を超えている(タカラトミーHP: <https://www.takaratomy.co.jp/ir/personal/strength.html>, 2020.12.31.参照)

んでいるなど、遊び方にもいろいろあることに気づく。

「あらっ、今日はこんなところで何をしているの?」「今日は、トオル君の入学式なの」。すっかりリカちゃんになりきった、子どもたちの大人びた口調。玩具のテーマパークにおける、あるパビリオンでの一場面である。子どもたちの遊びに現れる、こういうセリフのやりとりは、時に大人を微笑ましい気持ちにさせることもある<sup>33</sup>。このとき、子どもたちにとっての「リカちゃん」は、すでに「私」でもあるし「あなた」でもある。

発達心理学者の麻生武は、リカちゃんを「私」や「あなた」の分身として操ることは、5歳頃に芽生え、6歳頃から本格化してくることを、児童心理学者の塚本靖子の研究をレビューしながら検討している(麻生 2000: 210)。ここで塚本は、4歳から6歳までの22名の女の子のリカちゃん人形遊びをビデオで録画し分析している(塚本 1996: 41-58)。その結果、4歳の子どもたちは、人形を操るよりも自分たちでままごと遊びを始めてしまうのが多いのに対して、5歳や6歳の子どもたちは、人形を操りながらセリフをいうことが多く見られることを明らかにしている。

もちろん、何かを「人格」に見立てて操る遊びは、なにも女の子だけに限られたものではない。男の子の場合は、ロボット遊びがその代表例である。チェコの作家チャペックが、1920年に戯曲「人造人間」の中で使用した造語がこの「ロボット」という言葉である<sup>34</sup>。他人の意のままに動くことを任務とするロボットは、そのときからおもちゃとしてもまた人々に親しまれてきた。「リカちゃん」が、かわいくてスラリとした容姿であるのに対して、ロボットは人間を超えた万能の力の持ち主である。超合金のボディーは、この世のすべてのものをはね返し、自由自在に空を飛ぶことができる。いかにもこの対比には、女の子のおもちゃ、男の子のおもちゃというジェンダーの再生産的な色分けが顕著である。また「リカちゃん」は、遊ぶ子どもの「分身」なのに対して、ロボットは「他身」や「多身」とでも呼ぶべき、遊ぶ子どもに支配された操りものである。

一方で、このような人形は常に背後から遊ばれる、というわけではない。例えばぬいぐるみなどの人形は、むしろ直接対話し、向き合ったコミュニケーションをとって遊ぶことが好まれるおもちゃである。また、収集そのものが目的となったり、贈り物になったりしやすい

---

<sup>33</sup> ここでの事例的な記述は、岡山県にある、おもちゃを主題としたテーマパーク「おもちゃ王国」との共同研究の中での、特に「リカちゃん」をテーマとしたパビリオン「リカちゃんハウス」での観察調査(2002年9月)に基づいている。

<sup>34</sup> カレル・チャペック(Karel Capek), 千野栄一訳, ロボット(岩波文庫), 2003 参照

のが、このぬいぐるみである。だが、ぬいぐるみによせられる子どもの関心は、また別な意味も担っている。先の麻生が、いくつかの事例をとりあげて以下のように述べている。「人形を可愛がる人々のほとんどが、多かれ少なかれ、自分たちの人形は生きており心を持っていると感じる不思議な時間と空間を体験している」（麻生 2000: 214）。ぬいぐるみは、わたしの友だち、という感覚である。確かに、ぬいぐるみに限らず、人形はなかなか捨てにくいものでもある。家庭の生ゴミといっしょにビニール袋に入れて捨てる、というのはなかなかむずかしい。また、箱の中に詰め込んでふたをしてしまったり、他のものと「ごちゃまぜ」で押し入れの中に突っ込む、というのも少し気が引けてしまう。どこかに麻生の指摘する通り「心を持っている」、あるいは「生きている」という感覚が与えられているからである。

「リカちゃん」は背後に回って遊ばれ、ぬいぐるみは向き合い「心」を介在させて遊ばれる。男の子のロボット遊びにせよ、女の子の人形遊びにせよ、このような遊びには共通していることが一つある。それは子どもたちの「演じる」という態度である。カイヨワが、こうした遊びを「ミミクリー」と名づけた理由でもある。「模擬」とか「真似」という意味の言葉である。カイヨワの言葉を借りれば、この「演じる」という遊びは、「他者になる、あるいは他者であるかに思わせる、これが楽しみなのだ」（カイヨワ 1958=[1971]1990: 57）。

最も、カイヨワも述べるように、それは他者になるからといって、人をだますことが面白いわけではない。「カーニヴァルで仮面をつけている人は、彼を本当の<sup>こうしゃく</sup>侯爵、本当の闘牛士、本当のアメリカ・インディアンと信じさせようとしているのではない。ただ、人をこわがらせ、<sup>ほうじゅう</sup>放縦の雰囲気を楽しもうとしているのである。この雰囲気自体、仮面が社会的性格を蔽いかくし、真実の人格を解放するということから由来しているのである」（カイヨワ 1958=[1971]1990: 58）。つまり、想像的で、非日常的な世界へ、いわばトランスすることが面白いのである。

ただ、この遊びを理解しようとするときに、これまで教育学、心理学等でよく取り上げられてきた、一つの難しい問題がある。それは、「演じる」ことが日常生活においては「人を騙す」ことにもなりかねないのに、「ふりをする」ということを、人はどうして「遊び」の中では、それを「遊び」として受け入れて楽しむことができるのかという問題である。そこでこのことについて考えるために、先ほども少し触れた人形と心の関係について語る麻生の議論にもう一度戻ってみよう。

### 第3節 ふりをするということのパラドックス

麻生は、いくつかの事例から「人形には心がある」と感じられている事実を示すとともに、その場合には二つのタイプがあると、さらに興味深い指摘をする。まず一つ目が「人のプロトタイプとしての人形」。つまり、ほんとうに人形には「心」があると、まず思い込む場合である。麻生は以下のように説明している。

一つは『人形が生きてはいない』『人形には心がない』というアンチテーゼを明確に意識せぬままに、『人形が生きている』『人形には心がある』と判断してしまうようなタイプの認識である。これは、子どもたちが『痛い』とか『悲しい』とか『考える』といった心的状態を表わすことばを学習していくプロセスにおいて、暗黙裡に子どもが抱いてしまう認識である。例えば、一歳半の子どもがぬいぐるみの犬の尻尾をつかみ振り回し、机の角にバンバンぶつけていたとしよう。母親がそれを見て、『ワンワンがイタイイタイって』といった声をかけて、子どもにぬいぐるみをいじめるのをやめるように示唆するといったことは、しばしば見られる光景である。痛がっているのは、ぬいぐるみではなく母親なのであるが、子どもには母親の悲しそうな情緒が伝わるのである。幼い子どもたちの周りにある人形やぬいぐるみは、しばしばこのように、周囲の大人たちの感情移入によって、情緒的シグナルを発する存在であるかのように扱われる。(麻生 2000: 214-215)

しかし、だからこそ人形を通した情緒を表わす言葉のやりとりは、子どもたちにその意味を理解させるとともに「心」をも理解させていくことにつながる。つまり、子どもたちは「人形操作を通して『心の理論』を学ぶ」(麻生 2000: 217)のである。けれども、ある年齢を過ぎてくると「人形には心がある」という認識とともに、「それはただの物体にすぎない」といった客観的な思考もなされるようになる。そして、それでもなお「人形と遊ぶ」ためには、ある特殊な力が必要になってくる。再び麻生の議論をたどってみよう。

もちろん、幼い子どもにも、単に人形が生きていないと意識することはさほど難しいことではない。いかに幼くとも、お腹が空いたときに側に置いてある人形に空腹を訴える子どもはいないだろう。難しいのは、自分がそれと心を通わせ互いにコミュニケーションして、生きており心があるように感じている人形が、実は他者の目から見れば生きていなければ心もない物体にすぎないということを明確に意識することである。…(中略)…人形は生命のない

物体にすぎないにもかかわらず、魂を宿し、心でコミュニケーションする人格的な存在なのである。人形にはそのようなパラドックスがつきものであるといっていよう。（麻生 2000: 218-219）。

「そうであってそうでない」といった事態、つまり、一種の背理であるにも関わらず、このパラドックスを維持できなければ、子どもたちは人形に遊ぶことはできない。このパラドックスを維持する力のことを、麻生は別なところで「多元的」思想ないし思考と名づけた（麻生 1996）。『『見かけ』と『本当』との間を自由に行き来できる力』（麻生 2000: 220）のことである。そして麻生は「人形を『生きているように』操り、それとコミュニケーションする技術は、人類が生み出した高度な技術の一つである」（麻生 2000: 220-223）ともいう。これが先にとりあげられた「人のプロトタイプとしての人形」とは異なる、「人形には心がある」と認識する二つ目の場合、つまり「パラドックスとしての人形」である。この視点からすると、ミミクリーとして遊ばれる「リカちゃん」は、「パラドックスとしての人形」がおもちゃとして現れたときに産み出される世界である。そして、こういう人形遊びの「コツ」は、「そうであってそうでない」という「見かけ」と「本当」との間を自由に行き来することができること、となる。

ここで「見かけ」と「本当」との間を自由に行き来するというのは、「遊び」において重要な力であるだけでなく、日常生活においても実践的には必要な力でもある。そうすると、もしこのような関心からさらに考えたときに、一つの疑問が生じてくる。それは、「見かけ」と「本当」との間を自由に行き来する、とは、逆にストレスフルなことになったり、信頼をなくしてしまうという事態には繋がらないのであろうか、と言う疑問である。「リカちゃん」で遊ぶ子どもたちの「ふりをする」ということがもつ、「遊び」としての意味や価値の理解がやはりここではもう一度必要となる。

#### 第4節 遊びの意識

遊びを現象学的に検討した西村も、遊びにおけるこの「ふりをする」という意識について注目している（西村 1989）。西村の議論の要点と結論は、以下のようなものである。

すこし精細に、その行動の内実を観察してみればすぐにわかることであるが、『ふざけてかみあう行動』は、『本気でかみつく行動』とはまったく似ていない。じゃれあう猿は、か

みつくふりをしているのではなく、『かむ』と一般に呼ばれている口の動きの特徴をかたちとしてはもちながらも、その実、かみつく以外のいっさいである独特のふるまいをもちいて、じゃれあっているのである。その口は、相手のからだにかかるくふれるだけだろうし、痛いというよりは、むしろくすぐったいものだろう。…(中略)…遊びとは、なんらかの行為の代理やふりではなく、労働や食事とならんで、現実のわたしの、ひとつの独特の行動なのである。(西村 1989: 208-209)。

ここで西村は、同様のパラドックスについてコミュニケーションの視点から考えたベイトソン(ベイトソン 1972=1990)の見方をまず引き合いにだす。そして、この問題を二匹の猿がじゃれあう遊び行為の中で検討する。一般的には、「演じる」というミミクリーの遊びを、「本当」のものを「見かけ」として「代理」させ遊んでいる、と考える場合が多い。例えば、「本当」の人形は生命をもたないただの物体である。ところが子どもたちは、あたかも生命があるかのように、自己や他者の「代理」として人形を見立て、「本当」と「見かけ」の二重の意識をもちながら遊んでいる、というようにである。同様にじゃれあう猿の場合も、「かんではいるけれどもこれは本気ではない」という「本気でかみつくふり」をして遊んでいると、ベイトソンも見ていると西村は述べる。

ところが、例えば「ふざけてかむ」ことは「本気でかむ」ことの「代理」であり、じゃれあう中では「見かけ」と「本当」の間を自由に行き来して「遊んでいる」ということになれば、事実は次のようになるのではないかと西村はいう。

もしも相手が、本気でかむと身構えて、じつはふざけて見せたり、逆に、ふざけてかむと見せかけて、本気でかんだりするとすれば、そのときわたしは、なお遊びをつづけてよいのか、あるいは遊びを中断してこちら身構え、おこるべきなのか、迷ってしまう。そこに生じるのは、あきらかに、メタ・コミュニケーションの一時的混乱であり、それはまぎれもなく、愛情をよそおいつつ、つめたい拒絶を示す母親をまえにして、子供がおちいるのと同様の、ダブル・バインド状況である。(西村 1989: 206)。

ダブル・バインド状況とは、ベイトソンが述べた、矛盾する二つのメッセージを、矛盾するままで常に引き受けさせられてしまう逃げられない状況が続き、ときに精神の病理につながるような状況のことである。ある種の混乱状況のことでもある。まったく反対のことを

同時に言われ続けて、どうしていいかわからないといった事態である。ここで、ミミクリーという遊びが、「本当」と「見かけ」のパラドックスとしてあり、それが自由に行き来されざるをえない状況であるとすれば、確かに西村が記述したように、これは「どうしていいかわからない」というダブル・バインド状況である、と言えなくもない。「遊び」とうそぶいて行なわれている、学校での「いじめ」を連想させるような事態である。

ところが、二匹の猿がじゃれあう行為は、そのようなダブル・バインド状況にはもちろんない。それは、じゃれるという行為が、「かむ」ことの「見かけ」という形で「代理」されているのではなく、そもそも「かむ」ということが、動作の形だけは似ているもののまったく異なった行為として、つまり単に「遊ぶ」ということを指し示すにすぎないからではないのかと、西村は強調する。「本当」と「見かけ」といった二重の意識など、そもそも最初からそこにはないというわけだ。むしろ、このような二重の意識がでてきたときに、それは「遊び」ではなくなり、日常生活のひとつの行為、つまり「偽る」とか「騙す」ということになるのではないか、というのである(西村 1989: 203-211)。

「リカちゃん」に見られた人形遊びは、ミミクリーという「演じる」ことが面白い遊びであった。しかし、人形を演じて遊ぶためには、「ただの物体である」ということと「本当は心がある」というパラドックスが維持されなければ遊べない。つまり「ふりをする」という独特の態度が身につけられなければならない。「本当」と「見かけ」を自由に行き来する「パラドックスを維持する力」(麻生 2000: 220)として「多元的」思考がここでは問題となることになる。ところが「多元的」思考と言う捉え方だけがもつというわけではなく、そもそも一般に「ふりをしている」と遊びの様子を捉えること自体が、「ふりをして」遊ぶことが「どうしていいかわからない」というダブル・バインド状況との形態的な相似性を生じさせてしまう。これは、そもそも「演じる」ということが、「本当」と「見かけ」の二重の意識をもつ「ふりをする」ことなのだ、とする枠組みの共有がスタートとなっているからである。そこで、ミミクリーという遊びの中では「ふりをする」といった意識などそもそもなく、あるのはただ「遊んでいる」というひとつの意識やひとつの深い了解しかないのだ、と西村は考える。ここには、そもそも西村が遊びを、一つの独特な存在様態と考えており、意図に基づいて主体がイニシアチブを課せられている日常の「企て」とは異なる、一つの他者関係ないし状況であると遊びを捉える観点がある。

ミミクリーとしての人形遊びの中にあるとき、たしかに「本当」と「見かけ」といった二重の意識をもっているとか、その間を自由に行き来していると、子どもたちを見なす理由は

ない。この点を看破した西村の指摘は鋭い。だが、ベイトソンや麻生の述べるように、メッセージに対するメタ・メッセージの区別や、経験により遊びが享受できるようになる発達のプロセスを考えると、この「本当」と「見かけ」のパラドックスを、当の子どもに寄り添い理解していくことには、その説明力からしてもやはり大きな意味がある。その前提を、存在様態として遊びを捉え突き崩した西村の議論は、新しい遊び理解を確実に提示している。ただ、ではその独特の「存在様態」としての遊びと、逆にそれとは相対して存在している「企て」の世界との関係は、いったいどのように捉えることができるのであろうか。それは、その都度、状況に合わせてスイッチしているのであろうか。

子どもたちの遊びを見ていると、いわゆる「遊び破り」のような子どもが出てくることは常である。そして、それはそのまま全ての遊びを終わらせてしまう場合もあるけれども、逆に、また上手く遊びの世界に、他者の働きかけから回収されてしまうこともある。その意味では、「遊び」と「企て」が拮抗して、あるいは連続して生じているように見えるこの過程を、「存在様態」の違いとして「本当」と「見かけ」のパラドックスを解決したときに、次にどのように説明しうるのだろうか。意味的な世界を構成している一連の出来事としてこの状況を説明しようとする、ここまでの議論では隙間を残してしまうように思われる。人形で遊ぶとき、「本当はこうなんだけれども実は違うものと見立てて演じている」といった二重の意識がないとすれば、「ふりをする」という言葉は、この時の子どもたちの遊びの理解には、意味のない言葉となってしまうのであろうか。

## 第5節 他者の同時性

そこでもう一度、この章の冒頭の「リカちゃん」で遊ぶ子どもたちの様子に戻ってみよう。

「あらっ、今日はこんなところで何をしているの?」「今日は、トオル君の入学式なの」「トオル君は逆立ちが得意、えっへっへっ」「ちょっと、まじめにやってよ!」「そうよ、ちょっと、もう…!」。

いっしょに遊んでいた弟に、お姉ちゃんとその友だちが文句をいった場面だ。入学式に行く「トオル君」に急に逆立ちで歩かれては、演じられていた世界がとたんに色褪せてしまうように感じられたのであろう。弟にとって「トオル君」は、現実ではない遊びの中の人物である。だからこそ、好きに操ってやろう、といういたずら心が起こったのである。お姉ちゃんたちにももちろんそれはわかっている。けれども、その行為を認めてしまえば、今遊んでいるこの「リカちゃん」遊びは消えてしまう。せっかく「ふりをして」遊んでいた世界が台



無しになってしまうのである。ただこのときに、「真面目にやってよ!」と言う弟への注意は、それこそパラドキシカルな声である。通常は、<俗>に対して、遊びは<真面目>から逃れていく自由をもち合わせているものであるはずなのだから。しかしこの後、「じゃ、トオル君には、とっておきのおやつを先にあげましょう!」という、実際には弟に渡して弟が食べる「本当」のおやつを見せる「高等テクニク」によって、結局、「トオル君」と弟は、また「ふりをして遊ぶ世界」に連れ戻されていったのである。

ここで、お姉ちゃんたちの意識に注目してみよう。お姉ちゃんたちは、当初「ふりをして遊ぶ世界」の中にいた。もちろん、このとき「本当」と「見かけ」の二重意識などは確かにかがえない。「ふりをして遊ぶ世界」の中にあっては、「遊んでいる」という意識、ただ一つだけのように見える。ところが、「トオル君」が逆立ちをした瞬間、「本当はただの人形」という意識と「生きているように見せかけている」という意識が現れる。二重の意識の出現だ。この瞬間、遊びはいったん壊れる。それでは、現実の「おやつ」の登場は、どうしてまた「ふりをして遊ぶ世界」に戻る特効薬となったのであろうか。

弟のごっこ遊びにおける「規則破り」は、しかしながら、1章で詳しく論じたように、高橋によれば「規則の拒否の自由」に則って規則のあるごっこ遊びが楽しまれている以上、それは絶対的に認められているものである。だからこそ、自発的な参加によってこの規則を受け入れ遊んでいた弟は、不意に飽きてしまったとしか言いようのない気持ちから、「規則の拒否の自由」を満たすべくトオルくんを逆立ちをさせてしまったように思われる。しかし、高橋も詳しく述べるように、「規則の拒否の自由」を満たしていることは、「規則の選択の自由」も同時に満たされているわけではない。日常生活の「規則の拒否の自由」は常に成立するわけではないから、遊びの「規則の選択の自由」もまた成立しておらず、それで何かの責任を負わされるわけではないが、遊びは消失の方向に進まざるを得ない(高橋 1984: 66-67)。

つまりこの事態は、秩序への志向と無秩序への志向が遊びの中に重ね合わされて出現し、そのどちらかにとどまることができず、「ベクトルの乗り換え」が生じた場面であると言える。これに対して「おやつ」の登場場面は、「どこまでならば規則は破っても大丈夫なのか」、あるいは「規則を破ることもあるけど、だからといって怒らないよね」という、両側からの「探索行動」が調整された場面であると捉えることができるのではなかろうか。つまり、秩序と無秩序の矛盾を常に抱える<遊>において、表から裏に、あるいは裏から表に、といつてもひっくり返ることができる、あるいはその動きが可逆性の自由として担保されることを、「どこまでなら許されるか」を「規則」という形で探り合い、「規則」の意味づけがもう

一度構築し直され、参加者に捕えられた瞬間ではないかということである。つまり、＜遊＞に現れる秩序と無秩序、ないし「規則の拒否の自由」と「離脱の自由」が、「非対称的な他性の交叉と可逆性という自由」を再び確保されたことで、共在することに繋がったということである。

遊びが＜俗＞なり「企て」なりに対して自由であることの実質は、そうした＜俗＞＝「企て」から非対称的な外部、つまり「補集合」の位置付けになる、いわば潜在的な「全体」に離脱できることと、またその内部にいつでも戻ってくることができる、往復運動の可逆性の担保にある、と言い換えることもできる。だとすれば、先の、「トオル君」の逆立ちの振る舞いは、お姉ちゃんたちにとって可逆性を担保できなくなる状況、つまり「ふりをして」遊んでいるのだけれども＜俗＞＝「企て」の世界は潜在的に担保されており、だからこそ可逆性の中に空想の世界が遊びの世界として広がっていたにも関わらず、それは「戻れなくなる」ほどに不安で不快な世界になってしまった、ということではなかろうか。

他方で、弟の意識からは、「トオル君の逆立ち」は、＜俗＞＝「企て」から非対称的な外部、つまり「補集合」の位置付けへの離脱という点では全く「自由」なものであったのに、お姉ちゃんたちと同調できないことから、遊びが弟には訪れず、しかしながら「おやつ」のやりとりをすることで、お姉ちゃんたちが遊んでいた可逆性の自由の範囲を知るとともに、それは弟が逆に外部に出たときに内部へとまた戻ることのできる範囲をも示すものとなったので、両者が同調し、再び、遊びの世界が開かれたのではないかということになる。

そうすると、そもそもの問いとしてあった「本当」と「見かけ」のパラドックスは、確かに二重の意識で遊んでいるというよりも、一つの意識あるいは一つの状態の中にあるという西村の指摘によって解かれるものである。しかし、それはむしろ「見かけ」のみの意識（つまり騙しているという意識）に一元化され、ただしそこに遊びを支える条件としての自由が、つまり＜俗＞＝「企て」の世界との可逆性が担保されていること、言い換えれば、様々な情報から潜在的に非対称的な世界への離脱後にも＜俗＞＝「企て」の世界が広がっているという先験的な了解が、遊びを成立させている、ということのなかで解かれるのではないか。この意味では、遊びにおけるルールや振る舞いの規範は、非対称的な外部からの帰還や往復を可能にしてくれる、つまり可逆性の担保の仕組みなのである。

## 第6節 本章のまとめ

こうした遊びの成立条件になっている可逆性を指して、ここでは「可逆性の自由」という

概念として再度まとめ直しておきたい。「可逆性の自由」とは、非対称的な他性が交叉し反転あるいは往復することを可能とする、反転可能態あるいは往復可能態を常とする自由、つまり両極ないし両面があるときに、その間にあって、コインの表裏がいつでもひっくり返るように、表でありながら潜在的に常に裏になることが担保され、裏となっても常に表になることが可能である自由のことである。「可逆性の自由」とは、ゆえに、表であっても裏になることが担保される「範囲」を有しており、その範囲を探りながらそれを成立させる不断の動きを付帯させるものとなる。「規則の拒否の自由」と「離脱の自由」の共在という遊び概念のアポリア、つまり<遊>の動因である秩序へと無秩序への背反する志向の共在に対して、それを同時に<遊>に留めるための条件が、先の事例に見られた「可逆性の自由」の内実である。

ところで、社会学者の井上俊は、現代の社会生活における遊びの役割について、次のような言葉を綴っている。

遊びはさまざまな形で生活のなかに織り込まれており、私たちは遊びの活動を楽しむとともに、遊び以外の領域にも遊びの態度をもちこむことによって生活のなかで生じる圧力から身をおかわしながら生きている。与えられた役割をはじめ、自分の置かれた状況、自分を取りまく人々や出来事、そして自分自身に対しても一定の距離をとって、いわば『遊び半分』に対処する能力は、仕事を含む人生の『危機管理』にとって不可欠のものであり、私たちは『遊び』なくしては生きられないのである。そしておそらく、没入と離脱(距離化)をともに可能とし、また必要とする遊びの経験を子どものときから重ねていくことによって、私たちは知らず知らずのうちに、生きる力と技法を身につけ、生涯にわたって養っていくのであろう。(井上 1995: 15)。

井上が強調する「没入と離脱」をともに可能にするという指摘は、余裕やゆとりといった言葉で示されるある種の「距離感覚」に紐づけられている。井上は遊びにおける没入に関してそれを「参加」とも言い換えているが、遊びの面白さに没入するときには、「参加と距離化」の同時性が、条件となっていることを捉えているのではないかと考えられる。とともに、こうした距離感覚が広がるのは、遊びにおける意識のあり方が「遊び半分」という言葉の内容をもたらす、可逆性という、反転、往復の動きを支える自由さをその実質としていると言うことにもなる。

しかし、現代社会は、同時に計画性と個人主義が極度に肥大する社会でもある。また、ここでの人間関係は、多くの人たちが指摘するように、徹底的な合理化と自己コントロールを進める。特に若者たちに典型的に見られるものは、近づきすぎず遠ざかりすぎず、といった「自己という点」と「他者という点」の距離関係に腐心する、自己にこわばった感性である。ここでは、自己にとって、という視点から他者が常にその距離に応じて記号化され、「ぶつかってこそ」生じる人格と人格の出会いということが、基本的に消去された人間関係が目指されている。ここには、まったくと言ってよいほどに、「余裕」や「ゆとり」や「遊び半分」といった言葉が入り込むすきまがない。つまり、その意味での「距離感覚」をもてないからこそ、徹底した合理化と自己コントロールで関係性を保とうとするのであろう。社会生活から、「遊び」がなくなっていつているのである。この意味で、井上が述べる「遊び半分」に対処する能力が、今こそ求められている社会も、実はないのではないだろうか。

そうであるからこそ、現代社会ではミミクリーの遊びが特に好まれているように見える。映画、ドラマ、演劇、タレントの追っかけ、見せ物、カラオケ、そしてテーマパーク。そのほとんどがミミクリーの要素が強いものである。ところでカイヨワは、「遊びの墮落」についてもわざわざ章を設けて論じている。カイヨワがいう遊びの墮落とは次のようなことだ。

遊びの原理の墮落はすべて、不安定であいまいな約束事の放棄にほかならない。これらの約束事を否定するのは、つねに有利かどうかは別として、つねに人の自由なのである。しかし困難はあっても、約束事をとりいれていくことが文明の進路をひらくということなのだ。遊びの原理はまさしく強力な本能(競争、幸運の追求、模倣、めまい)に応じたものである。しかし、これらの本能が積極的、創造的に満足させられるのは、時と場合により遊びの規則が指示するところの、画定された理想的条件の中でしかないことは容易に理解できよう。自分勝手にまかされた場合、あらゆる本能と同様、熱狂的で破壊的なこれら基本的衝動は、せいぜい忌むべき結末にしかなるまい。(カイヨワ [1958]1967=[1971]1990: 105-107)。

面白いのは、こうしてカイヨワがミミクリーの墮落形態として「二重人格」を指摘することである。例えば、精神病理学者の香山リカは、現代の若者に広がる「ぷちなシヨナリズム」という傾向について、「解離」と「分裂」からなる「切り離し」という心のメカニズムを通し説明している。このとき、「解離」や「分裂」の病的な進行にともなう多重人格というのが、顕著な流行傾向を示していることも指摘している(香山 2002)。

このような時代のトレンドは、ミミクリーの遊びが求められながら、可逆性の自由、という「コツ」をうまく受け取れない、そういう若者たちの他者(他性)なき戸惑いという点からの検討も必要となってくるのではなかろうか。「リカちゃん」に遊ぶ子どもたちに巻き込まれて、「おもちゃ王国」に来園するヤングファミリー層の親たちは、こうした遊びの「コツ」を、取り戻しにきているのかもしれないと考えることができるのである。

## 第8章 役割の遊戯性

### 第1節 本章の目的と方法

第7章では、非対称的な他性との交叉を可能にする「可逆性の自由」こそが<遊>の成立条件であり、文化過程の進行と社会の変容を可能にしているのではないかということを論じてきた。ここまでの議論に対して、その妥当性を社会生活の特定の様式の中にさらに検討するため、再び、日常生活の中で体験や経験が写し込まれていることも多い表象文化の中から事例として「映画」を取り上げ、<遊>が「可逆性の自由」を中心に社会的行為や文化の中に現れている様子を、社会的体験の中から解釈的に考察を進めてみたい。ここで取り上げるのは、「花とアリス」という映画である。

映画「花とアリス」は、2004年に封切られた岩井俊二監督の作品である。岩井は、文学や思想などを広く扱い「批評」のジャンルでは一定の社会的評価をもつ総合的雑誌「ユリイカ」で、「岩井俊二『Love Letter』『スワロウテイル』『リリイ・シュシュのすべて』から『ヴァンパイア』へ、未知なる映像を求めて」と題された特集が組まれるなど<sup>35</sup>、日本の映画界においては、人気と実力を認められる監督の一人である。ここで取り上げる「花とアリス」は、作品としては本編でもあり2004年に劇場公開されたもののほかに、そもそも本編のもとになった短編映画版が2003年にインターネットで配信されている。さらに本編の公開後、2015年には長編アニメーション映画として「花とアリス殺人事件」が公開された。アニメ作品ながら、声優は本編時の女優が担うなど、話題を呼ぶ作品となり、この作品は、第19回文化庁メディア芸術祭でアニメーション部門優秀賞を受賞している。

作品としては、中学生から高校生になった少女たちの、恋愛を主題とした何気ない日常を描くコミカルな物語である。岩井監督は、登場人物たちの心の揺れを、観客に憑依させるがごとくその内面を伝えていくところがあり、見終わったとき、なぜか懐かしい気持ちになったり、胸がキュンとなる、とでも言ってよいような、ある種の不思議な感触をもつ映画である。

物語のあらすじは、以下のようなものである。作品の中心は、花（鈴木杏）とアリス（蒼井優）と、ハナの初恋の相手・宮本（郭智博）との奇妙な三角関係である。あるとき、憧れの宮本がガレージのシャッターに頭をぶつけてしまい気を失う。花はこのとき、一途な想いから宮本に嘘をつく。「先輩、私に告白したことを忘れるなんて、記憶喪失ですよ!」。宮本

---

<sup>35</sup> ユリイカ、2012、44(11)、青土社。

が奇跡的にこの嘘を信じてしまったことから恋人を「演じる」ことになった花。しかし、嘘が嘘を呼び、親友のアリスをも「元カノ(女)」として巻き込んでいってしまう。そのようななか、宮本の心はアリスに動く事態となってしまう、花とアリスは宮本を取り合って大げんかになる。

思い出を捏造したり、「カノ女」や「元カノ」として嘘を着込んだりする花やアリスは、観ていてなぜか照れくさい。記憶喪失という現実離れした状況は、確かにちょっとマンガ風ではある。けれども、映画を見ている観客が、どこことなく自分自身の経験として思い当たるふしがあるのだろうか。嘘を見破られないように振る舞う少女たちの精一杯の演技と、それに翻弄される少年がくすぐったく感じられ、映画館では、おかしみを堪えられない笑いや、息を呑む緊張感が感じられる。ユリイカの特集にも共通して述べられる、映画を彩る懐かしくてコミカルな質感も、観客自身のリアルな現実と、ついては離れるもどかしさから生まれているように見える。

この作品では、結局のところ、恋の行方もさることながら、最終的には宮本は花を選ぶことになるのだが、そうなったとしてもむしろ固く結ばれている、花とアリスの友情、あるいは「女友達関係」が、クローズアップされている。学校を含む日常生活と「恋愛の世界」は、当事者(行為者)からは、例えばシュッツが「多元的現実」として説明したように(シュッツ 1970=1980: 258-281)相対的に独立している。しかし、若者における「恋愛の世界」と学校生活は、特に密接な影響を与え合うことが多いことは経験的にも知られている。このような中で、「恋愛の世界」とは独立して、どうして花とアリスは「女友達」の固い友情を失わずに済んだのか。観客が記憶を掘り起こされたような気持ちになり、それが懐かしい爽やかな心情として映画を支持する面があったとすれば、ここでの理由は、おそらくすでに日常生活の中で経験されている事実であるからと言うことにもなろう。この点に焦点を当てて、本章では、解釈的な考察を進めていくことにする。

## 第2節 演じられる「性」

まず、注目したいことが、花とアリスが、宮本に「こなれない演技」を通して、その状況を理解させようとする、いわば「演じる」ことが映画では強調されることである。「人を好きになること」ということは、つたなくとも精一杯「演じる」ということだったのだ。自分自身の経験が、こういう感覚となって、映画の中に純化され広がっている。だからこそ、いわば恋愛初心者である花やアリスたちの「こなれない演技」が、軽快さと笑いを通じて、記

憶が掘り起こされる気分を観客に運ぶことになる。一生懸命に印象をコントロールして、私を恋人としてふさわしい「私」に見せようとする演技。また、「私たちは恋人同士」という状況をいろいろな形で作り出そうとする演技。実はこのようなことに腐心することこそが、私たちにとって「人を好きになる」という経験の正体でもあるのだ、という甘酸っぱいメッセージである。

「人を好きになる」ということは、恋人としての「私」を、私自身が演出することである。映画から発せられるこのメッセージは、もちろん、「私」を演出してこのようになんらかの生活を送る行為である以上、何も恋愛の経験に限ったことではない。日々の生活のなかでは、「仲のよい友だち」として、「よき先輩」として、「仕事のできるアルバイト店員」として、あるいは「真面目な学生」として、親から見て「安心される子ども」として、「やさしい兄弟姉妹」としてなど、日常生活では、人はある社会的な場面で他者と出会うとき、必ずなんらかの役柄を引き受けて、その場にふさわしく振る舞おうとする。そして私たちは、その状況に応じた役柄を意識し、その役柄どおりの「私」を、その場にふさわしく演出しようとしている。もちろん、「男」という役柄、あるいは「女」という役柄としても、である。

社会生活がいかにこのような演技を必要とし、この観点から私たちの対面的な社会生活の場面を「劇場のパフォーマンス」という観点から捉えたのは、社会学者の E・ゴフマン (Erving Goffman) であった。ゴフマンは、社会生活の中でも、人々が互いに人前にでたときに始まる様々な社会的場面＝「出会い」の構造に強く関心をもつ。例えば、結婚式、家族の食事、司会者のいる会合、行列、夫婦生活などの場面である。ゴフマンは、「日常生活における自己呈示 (Presentation of Self in Everyday Life)」として、この問題について詳しく論じている (ゴフマン 1959=1974)。

私たちの日常生活では、「私のふるまい」＝行為が、その行為者自身の情報をも同時に相手に伝えてしまう、という特徴がある。例えば、カフェのアルバイトとして客に接するとき、「ご注文をうかがってもよろしいですか」というしぐさと発話が、「私は喫茶店の店員である」という情報をも同時に相手に与えている。「となりの席、空いてる？」と訪ねる人を、私たちが店員とは見なさないのもそのせいである。この意味で、人と人との出会う場面では、行為は常に自己呈示にならざるをえない。見ず知らずの人とたまたまいっしょになって電車を待つとき、その人の身なりやしぐさから、つまりその人が行っている自己呈示から、その人の情報を得ようと私たちは知らず知らずのうちにアンテナをはっている。相手もそれがわかっているから、安心させたければ「私はあやしい者ではない」という情報を与えるこ



とができるように振る舞おうとするし、「あやしい者だと思わせて近づかせないようにさせよう」などと思えば、逆にそのような振る舞いをすることさえできる。行為が自己呈示として情報を伝え合うからこそ、このようなことが起こるのである。

ゴフマンは、このような社会生活における対面的な相互作用状況を舞台に例え、「パフォーマンス」「オーディエンス」「ルーティーン」などの語彙を用語として採用する(ゴフマン 1959=1974: 18)。そして、社会的場面の構造を、こうした一連の用語によって分析した。日常生活で聞き慣れない言葉使い(例えば「観客(audience)」など)から、しかし社会生活が「見る一見られる」という関係で成り立ち、このためその場の状況を定義しようとしたとき、相手に何かを伝えようとしたとき、印象操作の演出、つまり演技という戦略に頼らざるをえないということを明らかにしている(ゴフマン 1959=1974)。

ここで、再び「花とアリス」のデートの場面である。花は、その場をデートにふさわしいものにするために、相手に対してかなり普段とは異なった気の使い方をしている。ウイットにとんだふりをする会話や、やや「オーバーアクション」気味のパフォーマンス。少なくとも話題がなくなって「冷たい空気」が流れることなどもってのほか、である。その場の雰囲気気を「恋人同士」として盛り上げるとともに、相手に与える自分の印象をよくしたい、というのが彼女の心の声となっている。そのために、家でくつろぐときとはまた違った「モード」で、花は「カレン」の宮本に接している。そして、これは「元カノ」の役を回されたアリスにとっても状況は同じである。相手の関心に合わせて、自分のある部分を誇張し、ある部分はとりあえず隠そうと努力している。そうすると、彼女たちのデート場面とそこでの行為は、確かにゴフマンの言うような「劇場」と「役者の演技」のようなものである。自分が望んでいる状況を作り出すことや、相手に与える印象を自分にとって好都合なものにするため、自分の行為に操作を加えることで、「私」を演出して情報をコントロールすることに彼女たちは腐心しているからである。

ただここで、作品で展開される物語とはまったく別な視点から彼女たちのパフォーマンスを眺め直してみよう。そうすると、ハナやアリスが「恋人」を演じるとき、笑顔を絶やさないとか、「あいづち」や「うなずき」をいつもより多めに使って、会話がスムーズに流れるように気づかっている、などといった、彼女たちの演技のディテール(細部)の特徴が見えてくるはずである。それは、もちろん彼女たちが「女」だからである。「男」なら、優柔不断な行動をとらないとか、しっかり彼女をリードしようなどと、知らず知らずのうちにデート場面では逆に気遣っているかもしれない。他方で、さまざまな小道具を駆使し、「恋人」

を状況づけたり演じようとしていたりしているのはいつでも花やアリスである。男の子である宮本はだいたい「見ている」だけ、というのも面白い。映画を観ていてそれが奇異に思われないのは、女の子は見られる側で男の子は見る側、というようなことを、「当たり前」のことだと私たちが普通に感じているからであろう。

つまり、ここに浮かび上がってくることは、「恋人」を演じるということは、「恋人」として自己呈示すると同時に、すでに「女としての恋人」、「男としての恋人」というように、「性」の演技が、身体の細々な技法として含み込まれているということである。服装や化粧、歩き方や座り方、脚のくみ方、姿勢、視線のおき方からコーヒーの飲み方まで。「恋人」というパートを意識すればするほど、それは同時に「女らしさ」、「男らしさ」というものをその演技の中で意識せざるを得なくなっていく。もちろん、これは恋愛経験以外の場面でも、状況は同じである。例えば、よき先輩として、よく仕事のできるアルバイトとして、私たちは社会的な場面に応じて振る舞っている。けれども、こうした自己呈示には、「女としてのよい先輩」、「男としてのまじめなアルバイト」など、必ずそこには「女/男」という性のパートがすでに含まれている。つまり、日常生活においては、どのような社会的場面においても、必ず「性」のパートが演じられているということである。

人と人とが直接出会い、対面的な相互作用を行っている社会生活では、そこで行われる自己呈示=他者とのコミュニケーションが、「性の演技」を通して常にジェンダー化されている。これは次のように言い換えてもよい。対面的な社会生活では、「私」と「あなた」が互いに呈示する情報を交換し合い、例えば結婚式や、あるいは家族の食事という社会的場面=状況を定義し構成している。しかし、そこにいるのは単なる「私」や「あなた」なのではない。また単に「結婚式の参列者」や「牧師」、あるいは「親」や「子ども」なのでもない。常にそれは、「女の私」、「男の私」、あるいは「女の参列者」、「男の親」として、自分の行為に操作を加え、「女らしさ」、「男らしさ」を常にまとった「ジェンダー化されたパフォーマー」なのである。そして、ゴフマンが強調したように、日常生活とは常に演じ合うことでしか成り立たないとすれば、私たちは同時にまた、意識するかしないかに関わらず、常にジェンダーの渦の中に巻き込まれ続けて生きざるをえない、ということになる。

### 第3節 ジェンダー化された演技の再帰性

ところでゴフマンは、私たちの日常生活におけるこうしたパフォーマンスを、さまざまな社会的場面における意図や機能に応じて分析している。そのうちの一つが、社会的場面の秩

序の維持に関わるものである。たとえば挨拶や、ときに「見て見ぬふりをする」ことは、社会的場面の円滑な流れを保障するための重要なパフォーマンスである。ゴフマンは、この他にも、神経質なドライバーを安心させるためタイヤの空気圧を何度も点検するふりをするガソリンスタンドの店員の例や、社会的な地位や役割を「劇的」に際立たせるために、正しいかどうかに関わりなく自信をもって判断しているようにふるまう野球の審判の例をあげている(ゴフマン 1959=1974: 19-38)。同様に、たとえばパーティなどの場に、女性が化粧をし、華美なドレスや着物を着て出かけるといったふるまいは、パーティという社会的場面の秩序の維持に求められる、このようなパフォーマンスの例でもあろう。もちろん、このようなふるまいは、既存の「女/男らしさ」を固定化・再生産してしまう。しかし、女性や男性として自由にあることと、「女」「男」として他者に受けとられ社会的場面を維持することとは本来別々の事柄である。井上は、この種の期待に応えなければ、実際には「つきあいにくい人」のレッテルを貼られて社会的場面から引き離されることにもなりかねないことを考察している(井上 1988: 91-101)。こうして性を演じるパフォーマンスは、「女」という社会的場面に参加するための実践能力として習熟されなければならないものとなる。

一方で、日常生活において人がファッションにこだわるのは、誰かのためだけでもない。たとえば就職のための会社訪問のときなどである。自分を印象づけるために性に応じた服装にむしろ戦略的に気をつかう場面である。「自分と他人の『みせかけ』に絶えず気を配るタイプ」(井上 1993: 11)が中心を占める現代の消費社会では、このような自己宣伝や自己表現に動機づけられた「性」を演じるパフォーマンスが、重要な印象操作の戦略になる。ここでは、自分の利益となるように、ファッションを通してより戦略的に「女/男らしさ」を演じ、それをアピールするわけである。ジェンダーの存在を、逆に利用する試みである。最も、そういうパフォーマンスのあり方自体も、既存のジェンダーをまさしく自発的に強化していくメカニズムとして、ここでもまた作用してしまうことになる。

つまり、何がしかのパフォーマンスを通じて自己呈示するためには、社会に沈殿する「性」のパートを前提に私たちは演じ生きざるをえない。このところを強く否定して生きることができる人々は、例えば大学教員や芸術家、作家など、なんらかの意味で社会的な強者である場合が多い。そして、同時にそれは、「言葉」や「作品」などの抽象的な場所から、現実を方向付けるということに馴染んだ場所に住んでいる人が多い。もちろん、このことの意義を否定するわけではないけれども、しかし、多くの一般的な人々は、それほど簡単に「日常生活のもつ現実性」を無視して生きることが難しいものである。そうすると、日常生活に

おける「女なんだから、男なんだから当たり前じゃない」という感覚は、私たちが日々、パフォーマンスを演じる存在である以上、そしてそのことによってでしか社会生活を送ることができない以上、そのパフォーマンスという生活実践によってまさしく内発的に再生産されてしまうということになる。ジェンダーへの認識はあっても、なかなか実際の行動としてその是正に動けないといった「ズレ」は、このことが理由となって起こりやすいのではないか。言葉を変えれば、ジェンダーという問題がもつ現実性は、「女/男とはこういうものである(パート)－こういうものを女/男とみなす(パフォーマンス)」という、演技の社会的実践による「自己演出の再帰性」のうちにのみ根拠をもっているということである。こうして、私たちの社会生活は、演技を通してジェンダー化されていくということになる。

しかし、ゴフマンはそこまで触れてはいないが、演技という行為には、もうひとつ忘れてはならない側面がある。それは、演技が「ふりをする」ということから引き起こす、「遊びの精神」の混入という側面についてである。例えば、私たちが何かの演技を行おうとするとき、ときとしてそれ自体が自分にとって楽しい出来事になるときがある。その日の出来事にそなえて身だしなみを行っているとき、鏡に映った自分を見て、何かワクワクしてしまうときがそれである。そして、この種の楽しみの中にある姿が、映画「花とアリス」で描かれる高校生の日常の一部でもある。笑顔が似合う瞬間と言ってもいい。つまり、ここにはおそらく、「いつもと違うバージョンの私」へという、自己変身への欲望が潜んでいる。いわば仮面をつけることで、もう一人の自分へと変身する楽しさである。ここには、ゴフマンが描くような、計算と戦略を通して印象を操作しようと企てる、そのようなシニカルな自己は存在しない。このときの「私」は、パフォーマンスや企てからは身をひき、新しい身体をまとったもう一人の自己に遊ぶ態度のうちにある。カイヨワはこのようなふるまいをミミクリー(変身)と名づけ、それが、日常生活である〈俗〉の世界や、宗教や祝祭に代表される〈聖〉の世界とも相対的に異なった、〈遊〉という独自の意味の領域にあると論じた(カイヨワ[1958]1967=[1971]1990)。

この「遊ぶ」という態度には、独特の距離感覚を引き起こすことになる可逆性の自由がある。たとえば「ママゴト遊び」を考えてみよう。「ママゴト遊び」における「お母さん」の役柄に対して、「私はお母さん」と思い込むことが、「ママゴト遊び」で遊ぶときにはまず必要なことである。ところが、同時に「私は本当のお母さんでない」ということも理解していなければ、もちろん「ママゴト遊び」は遊びではなくなってしまう。つまり、「私はお母さんである」という「ふりをする」ことを、潜在的には「私は本当にお母さんではない」とい

う日常として受け入れ、それが他者や状況に共有されていることを、時に様々な先験的了解として受け取り、ゆえに「ふりをする」ことに没頭し続けられるという<遊>の豊かさが生じる。

となれば、同じように社会生活において性が演じられているものであるとすると、ジェンダー化された演技を「遊んでいるのだ」という態度が表に浮かび上がってくことで、「私は『女/男』である(ジェンダー化された役柄を演じざるをえない)」、「私は『女/男』ではない(=あえてジェンダー化された役柄を演じているのだ)」という意識の二重性を引き起こすことになる。そして、こうした意識の二重性が、「日常生活のもつ現実性」を飛び越えることなく、規範的なものとして感じられている既存のジェンダー枠組みを、「可逆性の自由」=<遊>から多様化するきっかけになるのではないか。このように考えると、「遊び」の文脈にある能度には、ジェンダーの拘束から逃れる一つの可能性も開かれていると言うことになる。その可能性とは、「ジェンダーに関わる問題を<真面目>に打ち破るのではなく、それを遊ぶことで、むしろ既存の枠組みの内側からズラす」というものである。

ジェンダー・スタディーズをリードする研究者の一人であるJ・バトラー(Judith P. Butler)も、次のように言う。「『規範的なもの』が存在するという感覚を失うことは、笑いの原因となりうるし、とくに『規範的なもの』や『起源的なもの』もコピーであり、しかもかならず失敗するコピーであり、誰もそれを具現化できない理念であることが明らかにされた場合は、とくにそうである。この意味で笑いは、徹頭徹尾、起源が奪われているという認識のなかに生まれるものである」(バトラー 1990=1999: 244)。起源の喪失は、創造への第一歩でもあるということである。

#### 第4節 本章のまとめ

もちろん、性差別の実態を発見したり、そのことから〈男〉〈女〉の境界線を「平等」の理念にもとづき新しく線引きし直そうとしたりする、言葉や論理による<真面目>な試みは確かに必要である。しかし、ジェンダーの拘束が、私たちのきわめて実践的で再帰的な日常生活の営みに一つの根拠をもっていること。加えて「〈男〉〈女〉のあり方は新しく〇〇のようになるべきだ」というかたちで、新たな抑圧と差異化を生みだしてしまったのでは何にもならない、という理由から、<真面目>な試みにはある種の限界がつきまとっていることも、同時に認識すべき地点に私たちはいる。だとすれば、むしろ概念的分析のツールとしてかたちづくられてきたジェンダーという概念、それ自体に対する批判的な視点の確保を、<遊>

の態度のうちに利用することもまた必要となろう。

ここで、最後にもう一度「花とアリス」に戻ってみよう。花やアリスの演技は、確かにジェンダー化されているのだけれども、彼女たちは「あえて」それを戦略的に演じようとしている面がある。つまり、ここまでにも重ねて触れてきたが、花やアリスにとっては、日常生活も恋愛の世界も「演じる」ことに腐心する世界であり、この<遊>に花とアリスが同調しともに遊びの世界を作り出す住人として最後まで結びついていることが、彼女らの生の多元的現実を貫いて、「友情」という「自己」と「他者」の非対称的関係を結びつけていたのではないかということである。「演じることは大切/けれども演じてもしょせん限界あり」という形で、遊戯性を支える「可逆性の自由」のあり方が「こなれない演技」として、映画では実は演出されていたのではないか。そうして、ここから発信されているメッセージは、「あえて『女』『男』を演技する」ことに腐心したときの彼女たちと宮本との、つまりパフォーマーとオーディエンスの「ともに生きている」という、共生していることの充実感に向けられた、<遊>の世界への同調ではないだろうか。

「今日は女/男の役柄を演じてみようよ」。ジェンダーの自己呈示を、まさに「演技 (play) として楽しむ」ことのもつ豊かさをここではあえて強調してみたい。<遊>の精神が、非対称的な<他>との交叉を可能にする「可逆性の自由」として、文化の問題を捉える観点としての意義をもつと思われるからである。

## 第9章 <遊>のリライト

### 本章の目的と方法

ここまで第2章から第4章では、身体と<遊>が交叉するところに現れる文化において、「<真面目>な身体」の社会的構築とその揺らぎのあらわれについて検討してきた。また、第5章から第8章では、「非対称的な関係間にある可逆性の自由」という、文化や社会の中にある身体と<遊>の中に現れる遊戯性を成立させている条件について検討してきた。ここまでの事例的で具体的な分析からは、まず「規則の拒否の自由」として具体化される秩序への志向と、それとは相反する「束縛からの自由」として具体化される無秩序への志向が<遊>には共在しているということが示唆された。さらに、秩序への志向に力点が移るとそれは<真面目>の支配を引き起こし、無秩序への志向に力点が移るとそれは<遊>からも逸脱していく様子が分析された。そして、その両者をともにとどめておく条件として「可逆性の自由」という条件が、遊戯性の「現代的表現」(ホイジンガ [1938]1956=[1963]1973: 427)として示唆されるということについて検討してきた。

ここまでの分析を踏まえて、本章では最後に他の関連する理論との関係を整理し、本論文の問いに対する答えを明示することを目的とする。このために、問題の本質を、社会学者の井上と数学者の森との対談の中に置き直し、それに解決を与える形で、理論の構築とその妥当性を同時に確かめる。

しかしながら、ここではまず遊びに関する自身の経験を振り返ることから始めてみたい。まだ小学生の頃、放課後になると決まって学校の運動場で悪友たちと遊び惚けていた。確か午後五時になると、下校を知らせるドボルザークの「家路」が流れ、そしてそのことを契機にいつも慌てて走り帰った。通っていた家の近くにあるそろばん塾も同じく五時に始まるため、親と帰宅を約束していた時間だったからである。このことで、親にはよく叱られた。

「明日は必ず早く帰ってくる」と何度も約束しながら、そのたびに遅れて帰っていた。最も、遊んでいるときに約束を忘れていたわけではなかった。けれども、遊びの輪の中にあっては、何かしら自分を捕らえて放さない「見えない手」があった。心の中で葛藤するのだが、自分には統制できない、何か自分を越えたものの中に巻き込まれているような気になり、ウジウジとしている間にいつも「家路」が流れてしまうのである。思うがままになるのが遊びである、という気持ちが強い一方で、遊びであるからこそ思うがままにならないというもう一つの現実、いつも苛立っていたことを憶えている。

ところで、社会学者の井上俊と数学者の森毅が、遊びについて興味深い対談を繰り広げて

いる(井上 1981: 7-36)。井上は、遊びを日常的現実やそこでの諸制約からいわば「自由」に解放された領域として捉える。この視点からすると、他方で、日常的現実から逆にシリアスに離脱する領域が認められる。それは聖の領域である。また、それぞれの領域は、固有の秩序や構造をもつ世界ないし意味の区域であるから、お互いに打ち消し合い相対化しあうパースペクティブともなる。こうして井上は、よく知られる<聖-俗-遊>理論を社会学的視座として洗練し確立させた(井上 1977)。この井上の枠組みに対して、「教授会はサボれてもブリッジの試合はサボれない(笑)」(井上 1981: 14)と、戦いを仕掛けたのは森である。

「〈聖〉も〈遊〉も日常の世俗的生活とはまったく切り離された領域で、ただし〈俗〉からの離脱の方向が反対で、〈聖〉のほうは現実を超えた畏れおおい世界だからシリアスで拘束性が強くて気が重いところがあるのに対し、〈遊〉のほうは〈俗〉からズッコケて、その分だけ自由で気楽だと。あの分類、ちょっと違和感があって、とくに、〈聖〉と〈遊〉というときに、当為と自由みたいな対立を考えるのがもうひとつシックリこない」(井上 1981: 9)というのが森の要点である。例えばバクチの賭け金は是が非でも回収することがよくあるように、〈遊〉には「こんなアホなことして」と思いながら決してやめられない、逆にある種のシリアスさ、呪縛がある。これに対して井上は、次のように応戦する。「ただ、世俗的な束縛から自由になろうとしたら、そういう別な束縛のなかに入らざるをえない、それはあるんじゃないかな。しかも、〈遊〉の呪縛ってのは解こうと思えば解ける。つまり、アホらしいからやめようと思えばやめられるわけでしょ」(井上 1981: 13)。原理的には、やめたからといってどうってことない、という自由な世界こそが遊びである。逆に「アホらしいからやめられないのだ」と言い切ってしまうと、一方では、俗(実)生活とは異なって、いつでも好きにやめられるのだという相対的な遊びの自由さがうまく認められないのではないか、というのが井上の反論である。アホらしいからやめられるのか、アホらしいからやめられないのか。ここでも論点となっている、遊びの「見えない手」の正体を、なんとか見定めてみたい。

ここでは、最後に文脈をより広げていき(=メタ)、結局「メタメタ」な話になって「一応このへんで一件落着か(笑)」(井上 1981: 18)と終結したこの議論を、さらにもう少しだけ別な角度から引き継いでみたい。このために、森と井上の議論の土俵となった、そもそものホイジンガとカイヨワの遊戯論について、重ねて振り返ることから始めてみたい。



## 第2節 脱意志

よく知られるように、ホイジンガやカイヨワは、遊びの本質は自由であることを強調する。けれども、カイヨワの著作『遊びと人間』の日本語版訳者である多田道太郎は、次のような疑問を投げかける。「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おいており、また、自由とはそのことに尽きている。しかし、遊びが聖とも俗とも異なるのは、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がそこに働いているからではないのか」（多田 [1971]1990: 356）。森が「シックリ」こない点である。さらに多田は続ける。

両者はともに、遊びの定義の筆頭に『自由』をおいている。これは前にのべたとおりである。しかし、この自由とは、自発的な意志をもって遊びに参加するということにほかならない。したがって、脱意志の遊び、たとえば賭けごとはホイジンガによって稔りないものとして片付けられる。それは文化創造機能をもたないというのである。だが、賭けには、たえず社会から強制をされつづける意志と積極性とを決定的に放棄するところに生まれる喜びがある。それは脱意志の遊びであり、解放の遊びである。このような解放の喜びにも、私たちは、束縛からの脱却としての『自由』をみとめたほうがよいのではないか。（多田 [1971]1990: 363）

遊びにおける自由というものを、自発的な意志の行使という範囲にとどめるのか、そもそも、そういった意志の支配からの離脱をも自由として認めうるのか、という多田のこの問いかけは、より広い文脈からも位置づけ直すことができる。例えば、教育学の領域では「自発的な意志によって参加する行為」という側面を、ホイジンガやカイヨワから取り上げ利用してきた。古くから教育方法として遊びが重視されるのもこの点に関わっていることである。また近年、そもそも遊びが盛んに論じられる傾向にあるのは、現実の学校、社会状況や、さらにはそこから見えてくる管理化や機械化、人間不信の進む近代社会全般に対して警鐘を鳴らすという意図が背景に潜んでいる場合も多い。つまり、人間性、あるいは主体性の回復という文脈が重視されている、ということであろう。このことは、井上が論じたように、現実のレジャー状況を遊び概念の導入によって批判的に分析するという、1970年代に広く見られた指向性とほぼパラレルなものであって（井上 1995: 1-16）、理念的に構成された「遊び」のモデルを通して、教育や社会の現実を照らし出す、ということが行われたのである。もち

ろん、しかしながらこうして理念化される「遊び」のモデルには、近代社会の基本理念として支持されてきた、主体性の確立、個の解放、個の自由の増大といった<真面目>な観点が少ないから影響をおよぼしている、ということには言うに及ばない。

このように考えると、遊びについての「自発的な意志の行使」というイメージは、近代社会において一つのイデオロギーとして作用している、といった見方もできなくはない。遊びは自由か否かを考えるにあたって、確かに多田のいうように「脱意志の遊び」という、いわば「何もかも任せちゃって波の上に羽根が漂ってる」(井上 1981: 12)という遊びのイメージにも、私たちはまず等価な視線を与えてみる必要がある。さらには、そもそもホイジンガやカイヨワがこの点について、多田のいうように本当に関心を振り向けていなかったのかわかも、やはり気になるところである。

わりと広範囲に広がっている「自発的な意志の行使」というイメージ自体を相対化してみるためには、ひとまず遊びの体験そのもののの中に身をおいてみることも一つの方法である。例えば、この視点から遊びを捉えたものとして中井正一の「スポーツ気分の構造」という論考がある。美学者であった中井は、同時にボートの選手でもあった。そして中井は、スポーツという遊び体験の実存的意義を、特有の社会過程に結びついた相互作用が開く独特の感じ方、つまり遊びの「気分 Stimmung」に求めている(中井 1962: 173)。

「シートを守る、シートに着くと言うシートのもつ感じ、そのシートが他のシートとの間に存在する間合まあいは間をとるまをとるという間の気分」(中井 1962: 177-178)が、中井は、野球をプレイする際の体験の本質の一つであるという。この気分をもたらす、ここでの「間」にある関係は、しかし日常的ないわゆるモノや人との関係ではない。例えば人間関係一つとってみても、日常において人々は、自立した個と個が相互対称的にかかわり合うというイメージ、つまり契約的で理性的な対向関係<sup>36</sup>モデルの中にある。しかし、野球における二塁手と遊撃手の関係は、個の解消と、自他の共同相互存在的性格に基礎づけられている、と中井はいう。ボールやランナーの一挙一動に応じて、二人はあたかも見えない糸でつながっているかのように個をこえた動きを引き起こす。つまり、一種の同調関係であって、そこには個人

---

<sup>36</sup> 西村は、遊びを固有な遊戯関係と捉えるとともに、日常の「企て」の中にある関係を「他者と鋭く拮抗しあうあの対向の企ての世界にある他者関係」(西村 1989: 98)と述べている。ここでは、この西村の指摘を参考に「対向」という用語を用いる。シュッツは、この日常世界における関係に関して「相互依存」(シュッツ 1954=1980: 108)という用語を用いている。

の意志というものが、逆に後景へと退く。それゆえ、日常にある「共同的なることそのこと」を遊離して開示するところの特殊なる共同世界とそのもつ気分をここに見出すのである」(中井 1962: 177)と、中井は述べている。

中井の指摘によると、また私たちは、スポーツのフィールドに入った瞬間、目を射るようなトラックの白線、曲線、コート、ゴール、ボール、跳馬などの前で、緊張ししばしば興奮する。例えばそれは、陸上競技の白線の場合、その示す「間隔」が単なる物理的間隔ではなく、「それを走破し、追抜き、到達しつくすべき存在的距離 *Entfernung* である」(中井 1962: 175)ことを知るからである。「『何々にまで』或いは『何々のために』と言うところの道具の有意義性に於ける距離とはそこでは一応遊離して、只『にまで』『のために』と言うその距離そのもの、追抜き突破し、到達しなければならないことそのもの、有意義性そのものが明るみに浮上って来る」(中井 1962: 175)と中井は論じている。

こうして中井は、「自発的な意志の行使」という側面よりも、むしろ「意志を超えた」独特の自我のあり方、さらには日常にはないあたかも波のごとくともに揺れ動く同調的な関係といった点から遊び気分の本質を捉えようとしている。ここに見られる遊びの中の特有の関係のあり方について、さらに考察を進めていきたい。

### 第3節 他者と動性

もちろん、このような遊びの気分に関わる同調的な関係への関心が、これまでまったく表明されてこなかったわけではない。例えば、シュッツが音楽について論じた「相互同調関係」<sup>37</sup> (*mutual tuning-in relationship*)」(シュッツ 1954=1980: 107-135)という問題がある。

シュッツは、音楽の中の関係が、これまで検討してきたスポーツの中の関係とも類似した相互作用として、社会関係全般に対し特有の性格をもつことを強調した。例えば、ウェーバーの行為論がそうであるように、通常のコミュニケーションモデルは、概念図式として使用できる意味論的体系 (*semantic system*) の存在に基づいている。私たちが意思の疎通を図ることができるのは共通に使用することのできるコードによっている、という見方である。もちろん、これは単に言語のみを指すわけではなく、G・H・ミード (*George Herbert Mead*) が分析した「身ぶりの相互作用」や「ゲームの規則」など、語彙と構文法をもち互いに思考

---

<sup>37</sup> 桜井厚訳(1954=1980)では、「*mutual tuning-in relationship*」を「相互調整関係」と訳しているが、ここでは一般的な概念として使われることの多い「相互同調関係」と言う訳語を取ることにする。

を伝達し合う過程を可能にする、すべての体系を含んでいる(シュッツ 1954=1980: 108-109)。

ところが、ここには一つの難題が含まれる、とシュッツはいう。「その難題とは、伝達過程が現実にあらゆる可能な社会関係の基礎であるのか、それとも逆に、あらゆるコミュニケーションがある種の社会的相互作用の存在を前提としているのかということである」(シュッツ 1954=1980: 109-110)。つまり、そうしたコード自体を、私たちはそもそもいかにして共有することができるのか、という問いである。

この観点からすれば、M・シェーラー(Max Scheler)の他我の知覚理論やC・H・クーリー(Charles Horton Cooley)の対面関係の概念、さらには「他者を眺め、他者に眺められる」というJ・P・サルトル(Jean-Paul Charles Aymard Sartre)の基本概念も、この種の問題を考察するための努力である、とシュッツはいう。つまり、そもそも検討されるべき問題として、常に提示されてきたということであろう。そこで、どのような意味論的体系にも第一義的には基づかない有意味なコンテキストの存在こそが、あらゆるコミュニケーションに先行する、と前提するのがシュッツの考えである。それをシュッツは「相互同調関係」と呼んだ。このような先伝達的社会関係が前面に出てくる一連の現象として、野球、テニス、フェンシングの選手の活動や、ダンス、恋、音楽といった活動を例にあげるのである(シュッツ 1954=1980: 109-111)。ここでシュッツが指摘した活動のほとんどが、身体と<遊>が交叉するところに生じる文化であり、本論文でこれまで対象として扱ってきたものであることには注意を払っておきたい。中井の指摘する「間の気分」も、まさに同じ関心の中にある視点であろう。

中井は、スポーツにおけるこの種の経験にあって、特に深い経験を「真のスポーツ気分」と呼んだ。プレイヤーが疲労をこえ、意志の支配を前提とした能動／受動という二分法の彼岸にあるような仕方で、完全に身を溶け込ませたとき、「愈々不断の瞬間の持続である」(中井 1962: 183)ような「『異った時間の同一の今』が、即ち流れない時がそこに只拡がって行く」(中井 1962: 182)と中井は言う。この「瞬間の持続」という視点は、音楽における相互同調関係を分析したシュッツもまた、最も強調した論点であった。そしてシュッツはこの「瞬間の持続」、つまり内奥での深い他者との交流により生まれた、自他の意識流の同時性こそが、シュッツのいう「われわれ関係」を基礎づける、と考える。「他者と内的時間のなかで経験の流れを共有すること、すなわち、ともに生き生きとした現在を生きていくことが、本稿の序文で『われわれ』の経験と呼んだ相互調整(同調)関係を構成するということ

である。そしてこれこそがあらゆる可能なコミュニケーションの基礎となるものである（（ ）内引用者）」（シュッツ 1954=1980: 125）。

ただし、ここでの他者の性格が、いわゆる日常生活的な対向関係モデルに見られる他者の「他性」と、明らかに異なっている点には再度注意を払う必要がある。日常生活世界の対他関係にある「他性」は、意味論的体系（コード）の共有に基づいた対他関係の中にあるわけだから、いわば同質性を前提にした上で、「私」と同じ権利を有する「私」ではない「もうひとりの人」という対称性が柱となって性格づけられている。つまり、標準化の上に差異化された「他性」であるともいえるし、それゆえこのような「他性」とのかかわりには、他者との相互干渉の程度、つまり束縛や強制と解放の配分比によって、「重い」「軽い」といったイメージや気分が与えられる。

このイメージや気分は、私たちが生の経験を依存する集団＝社会が根源的にもつ、依存と自由の二重性でもある。この意味で「自由」に関して、私たちが属する社会は、二つの相反する役割を担っている。他者との経験としてしか世界を生きることのできない私たちにとって、一方で、社会は私たちが自由であることを可能にする。しかし、他方では、自由の範囲を定めることによって私たちを束縛する。つまり、自由は依存と対になっており、このような二重性のうちにあっては、遊びにある「自発的な意志の行使」というイメージこそ、自由の側に味方するということになる。

ところが、中井やシュッツが問題とした他者の「他性」は、そもそも意味論的体系の共有には基づかない関係の中にあるのだから、いわば「違う」としかいいようのない、「自」に対しては「自」の補集合となる非対称的な関係である。この意味では、ここにある「他性」は「自」にとっては絶対的な距離をもち、「非知」であり、「人」に限らず環境（モノ）や自身の身体さえも他なる存在者としての「他性」をもちえる。ただ、シュッツが、この関係を「社会関係」であるとして論じていることは大変示唆的である。

先に述べた非対称的な「他性」に対して同じ論点を社会学者の宮原浩二郎も、「他人」と「他者」を区別することで展開している（宮原 1998: 49-78）。宮原によれば、他人と他者は対極に位置している、という。「今日からは他人」といった言葉に示されるように、「他人」には「かかわらない」「つめたい」といった語感が強い。しかしこれは、「自」に対する補集合としての「他性」が宿す絶対的な距離ではなく、むしろ対象的で、いわばひとりひとりが「個」の壁の中に閉じて並存している中で、意味論的な体系の共有に基づいて（例えば言語）、意図に基づいた経験に基づく関係を構築できる。それに対して「他者」は、他なる存在者で

あるがゆえに、そして「他者」との遭遇は偶発的でしかないから、その意味で、「非知」のままいわば自分にかかわってくることになる。ここには、例えば、干渉する／しない、といった関係の程度をコントロールする選択肢はすでになく、このような「他者」との出会いは「ぶつかる」しかない。宮原の「他人」と「他者」の区別は、ここまでに考察している二つの「他性」を整理するのに有効な観点である。

ここで宮原のいう、「他者」と「ぶつかる」ことが、関係として一定のコミュニケーションを成立させる環境として生じる社会関係のことを、シュッツは「相互同調関係」と呼んでいるのだと考えられる。この意味で「相互同調関係」は、一つの状況性でしかなく、人はイニシアチブを状況にゆだねるとともに、身をまかせそれに同調することでしか、そのような「他性」と関係できないのであろう。ここでは先に述べた、束縛と自由の二重化といった、経験として通常構築される日常生活での「関係」の本質があらかじめ無化されている。だとすれば、このような出会いと「相互同調関係」の質感には、「深い」「浅い」のイメージが与えられることになるのではないか。同調や対向といったような関係は、波の中にあってそれに乗り込んだりあるいは逆らったりする経験に類似している。このときに、その体験に関して私たちは、「重い」「軽い」といった語彙をあまり対応させない。中井やシュッツが再三にわたって「経験の深さ」、あるいは経験として構成される前の体験に言い及んだのは、おそらくこのためである。

しかし、こうした「相互同調関係」において、私たちは何に同調しているのであろうか。シュッツも中井も先にあげたように、この時、「瞬間の持続」「他者との内的時間のなかで経験の流れを共有すること」を述べる。そして、この両者ともに、「運動」ないし「動き」の存在に触れている。中井はそもそも分析している対象がスポーツであり、シュッツにおいては、「他者の身体とその動きはかれの<sup>インナー・ライツ</sup>内的生の内部の事象の表現領域として解釈することができ」（シュッツ 1954=1980: 130）と述べ、音楽との関係で身体とその動きに注目している。この観点は、身体論との接点になる論点でもあろう。しかし、ここではこれ以上、触れずにおきたい。メルロ＝ポンティが一連の著作で、特に後期に詳しく論じたように<sup>38</sup>、そも

---

<sup>38</sup> Merleau-Ponty, Maurice, 1964, *L'Œil et l'Esprit*, Paris: Gallimard, (滝浦静雄・木田元訳, 1966, 『眼と精神』みすず書房)、Merleau-Ponty, Maurice, 1964, *Le visible et l'invisible*, Paris: Gallimard, (滝浦静雄・木田元訳, 1989, 『見えるものと見えないもの』みすず書房)など。

そも、ここでの「身体」をどのように捉えるかはさらに奥行きのある、本論文では扱いきれない議論とならざるをえないからである。ただしここでは、「相互同調関係」が、運動、ないし動きとして捉えられているとともに、広く「遊び」の中での振る舞いが対象となっていることに注目しておきたい。それは、意味論的体系（コード）の共有に基づいた対他関係において現れた、束縛と自由の二重性、というコンテクストでの「自由」とは、また、別な自由の存在を、それもただの無秩序ではない、何らかの関係として指摘できることになるからである。

「運動」「飛び出し」「往復」「漂う」などの同調に関連する語彙群は、「静止」という事態以外の全ての状態を示す「動く」ということ、つまり動性をもつことで共通している。この意味では、遊びの中にある特有の関係のあり方についてここまで検討してきたが、束縛と自由の枠組みの中にある「粒の自我」が有する「自発的な意志」に基づく自由と、他者との相互同調関係における「波の自我」が有する「意志を超えた」状態にもとづく自由の、二つの遊びにおける自由が区別されるとともに、ともに動くものであること、言い換えると動性をもっていることを指摘できるということになる。遊戯性の指し示すものは、この点であろう。

そこで、そもそも提出された多田の規則と自由の矛盾という問題の指摘は、多田自身も言うように、ホイジンガとカイヨワは「遊びへの参入と離脱の自発性」に尽きるのであるから、そこでの自由とは、第1章でも検討した高橋の言う通り、遊びの「規則の拒否の自由」（高橋 1984: 66）であり、それは第4章でも述べた「粒の自我」が有する自由である。「粒の自我」に基づく自由は、日常生活から遊びへと意味の区域を移動したことが前提となる中で規則を拒否することができることにあり、その意味では、規則を自発的に受け入れることと自由とは矛盾しない。ところが、「波の自我」が有する自由は、日常生活では「離脱の自由」として許されない問題となる自由であるから、これは拘束を意味する規則と自由が対立する。「離脱の自由」とは、すべてのものから逃れる自由でもありえる。しかしホイジンガにおいては、<遊>を文化創造の基礎となる「生の形式」として、いわば規則に基づいた自由を<遊び>と概念化し、生の至るところで<遊び>を発見しようとするわけであるから、後者の自由を視野に入れていない。つまり多田は、この二つの「自由」を混同したのだと高橋は考えている。

また、カイヨワは、その趣旨がわかっていながら、「離脱の自由」にまであえて足を踏み入れようとしなかった、とも高橋は考えている。しかし、遊びにおける「めまい」や「偶然」

と言ったものへの態度や、「パイディア」という概念と「ルドゥス」という概念を区別したことなどから、カイヨワはそれ相応の、いわば「横目」でこの問題を捉えている節がある。高橋は、「波の自我」が有する自由を、カイヨワの「パイディア」の概念が照準したものだとみている理由である。一方で、アンリオなどの現象学者は、このホイジンガやカイヨワの意図に気づかず、「離脱の自由」の中に、それも何の留保もなく、遊びを無自覚に位置づけていると高橋は考えている。そうするとそこでの遊びは、確かに<遊び>としての輪郭をもたなくなる恐れがあり、文化の創造機能とも離れた存在となるとともに、ホイジンガがそのような形で「生の形式」としての<遊>を発見することで、シラーにも連なる「創造的実在」としての人間存在を確認することにあつた」（高橋 1984: 67）ことをも見失ってしまうことになる。この点に、デュビニョーは、アンリオの意志をそれでも生かしながら、「虚無」ではない「無」の自由をだからこそ指摘するのであり、さらに西村は「企て」とは異なる独特の存在状態として「遊び」を捉えるのである。

ここまでの議論からすると、かかる課題となっている森の指摘は、自由という言葉が無制限に使用していることに対する違和感である、とパラフレーズできることになる。つまり、「離脱の自由」を含んで遊びにおける「自由」という言葉を捉えてしまうと、全てのものから離脱する無秩序も含んでしまうことになるから、だとすれば自発的に参加してその規則を自発的に守ることから生じている「遊び」の魂が、むしろないがしろにされるのではないかという意見の表明であろう。

#### 第4節 可逆性の意味

これまでの議論をまとめてみると、日常生活世界と遊びの体験にかかわって、図2のように整理することができる。

横軸には、意味論的体系（コード）の共有に基づいた社会関係、つまり「対向関係」であり「規則の拒否の自由」ないしは秩序への志向の度合いが示されている。これに対して、縦軸には、意味論的体系（コード）に基づかない社会関係、つまり「相互同調関係」であり「離脱の自由」ないし無秩序への志向の度合いが示されている。両者は「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」（高橋 1984: 67）ということになる。しかし、高橋は同時に「一方をみることによって他が見えなくなる」（高橋 1984: 67）とも指摘しているが、それを可能にするのが結論的には「可逆性の自由」となるという整理となる。詳しくみてみよう。



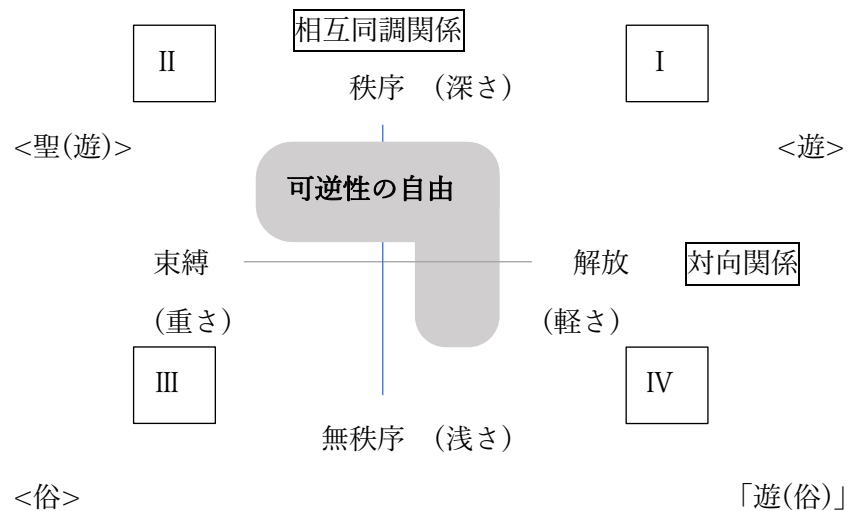


図 14 <聖><俗><遊>「遊」の概念関係

この図 14 から、遊びが成立する可能性の条件を考えた場合、一般的に、Ⅲの象限にある事象は、日常生活世界そのものであるから、そこでの体験が遊びと呼ばれることはない。また、Ⅰの象限にある事象は、軽やかで深い体験であるから、これを遊びではないと認めない、という立場も少ない。次に、Ⅳの象限についてであるが、遊びを「日常的現実」からの自由、つまり井上が強調するように効用・効率が支配する実生活からの自由とみた場合、そこでの体験は確かに遊びと呼ばれることも日常生活ではありうる。しかし、ここでの自由の意味は「範囲を定められる」ことと、しかしながらそのことによって自由が保障されるのだ、という自由と依存の弁証法によって私たちの社会生活が成り立っている、と考える伝統的な社会学的自由の概念に寄り添っている。このとき「範囲を定められる」ことが、自分では選択できない与件として抱え込まれることも多い実生活とは異なって、遊びではそれを自発的に選択的に受け入れることができる、というのが、例えば、本章冒頭で、井上が「世俗的な束縛から自由になろうとしたら、そういう別な束縛のなかに入らざるをえない」(井上 1981: 13)と、遊びにおける束縛(ルール)が、自由と矛盾しないものであると擁護した理由である。確かにこの意味での自由には、定められる範囲の広さや幅が重要な役割を果たすことになるから、自由とはより詳細に吟味すれば、依存との割合関係にほかならない。こうして「自発的な意志の行使」という遊びのイメージが、重ね合わされていくことになる。

しかし一方では、先の中井の論点からは、Ⅱの象限をも遊びと捉える視点がすでに導かれ

ている。また、第4章で検討した、日常的な「至高性」、ないし至高的な「日常性」の現実、つまり、<聖>としての<遊>あるいは<遊>としての<聖>は、まさにこの象限にある事象であると捉えられる。もちろん、チャンピオンを争うスポーツや厳しい練習を経て出場するダンスのコンテストなどもこの象限にあって、それは相互同調関係におもねられる活動や文化である限り、それは遊びと呼ばれるべきものであろう。と同時に、このように考えたときに、IIとIIIの曖昧さ、及び、同様の視点からIとIVの曖昧さが生じてくる。再び、IVの象限にある「気晴らし」や「離脱」、あるいは「自発的な意志の行使」や逆に「意志を放棄すること」においても、それが対向関係におもねられるものである以上、それらを遊びと呼ぶべきではないとも捉えられるからだ。

このような整理は、ホイジンガやカイヨワの文化論からの遊びの理解を引き受けつつ、現象学的視点から独特の遊戯論を展開した西村清和らのそれと、シュッツらの議論した相互同調関係を、存在論的な議論と社会行為論的な議論の接点として探るものでもある。

行為のイニシアチブを常に「企て」として個人が引き受けている実生活に対して、遊びとは、そうした「企て」を放棄したところに広がる特殊な他者関係の呼び名であることを、西村は主張する。それは「人生のさまざまな企てと同様に、遊びもまた、人生の、あるいは、人間存在の、ひとつの独特のありかた、独特のふるまい、ものやひと、世界や偶運に対する独特の関係として、それはまぎれもない、ひとつの現実である。要するに、人間とは、世界にあって、ひたすら企てる現存在や実存であるわけではなく、それと同時に、そしてこの世界のそとにでることなく、まさにこの世界に対して、遊びの関係に同調する存在でもある。人間の遊びとは、人間存在の基本様態のひとつであり、世界に対する基本関係のひとつであり、また、現実経験の基本様式のひとつである」(西村 1989: 334-335)と示される。

西村は、遊びの構造として、「遊隙」「遊動」と「遊戯関係」の3つをあげる。特に最後の「遊戯関係」とは、日常的に意図し行為する人間の「企て」の主体としてのあり方とはまた別に、主体としての存在から脱した独特の存在様態であり、そこでは人間は「遊ぶ」とともに、「遊びを遊ぶ」(西村 1989: 32)存在でもあるという。シュッツのいうコミュニケーション以前の社会関係、あるいは、経験以前の意図の中にある体験の中にあるままの状態、といった内容と親和性の大きい論点である。このような西村の議論は、先の整理された図の、主に縦軸上下の区別に関わる論点と重なっている。西村は次のようにも言う。「また、遊びにおける自由とは、遊び手の気ままな自由をいうのでもない。遊びの解放感や自在さは、実践行動における主体としての現存在の、そのつどイニシアティブをとることを課せられてい

る『企ての主体』としてのありかたとはことになった、独特の存在様態によるものである」(西村 1989:33)。この点で、先に高橋がカイヨワに対して指摘した、ここでは「パイディアとしての<遊び>」に近い。このことからすると、IVの象限は、やはり遊びのそとに置かれるものである。また<聖>の概念にも連なるIとIIの区別は、ホイジンガを批判することからカイヨワは強くこれを主張したとも言えるが、ここまでの整理からすると、それは本来的な問題ではない、ということになる。むしろ、西村の議論は、<俗>や<聖>とは独立した<遊>の存在論を明確にするものであり、ゆえにそれは分離の議論となって融合や重なり、という論点をあえて扱わないものである。この意味では、縦軸を上方に極限まで移動したときに生じる、2軸4象限の平面を超えたところに現れる<遊>の布置を強調するものである。

ただ、シュッツの議論からすれば、IとIIの象限は、<遊>によくみられる社会関係であるとともに、日常生活世界の社会関係の基礎をなすという論点からは、特にIIIとIVの象限にも相互同調関係は実は重なっている。つまり上下の区別は相互同調関係の「有無」ではなく、相互同調関係の「度合い」の問題であり、同時に対向関係との割合の違い、ということにもなる。これに積極的に西村の議論を重ねると、対向関係が含まれない、ないし薄い相互同調関係がIとII、含まれるものがIIIとIVという整理がなされる。けれどもそのことで、IIIとIVの区別は対向関係を前提とすることでIVを切り出し、遊びとそれを呼ぶ可能性を担保するが、依然、IとIIの区別はできず、さらに「波の自我」による自由、ないし相互同調関係における自由と遊びの関係は不明瞭なままである。

ここでこの図14に、ここまでに論じてきた「可逆性の自由」を位置付けることで、ここまでの課題が解決されるというのが、本論文での主張となる。縦軸の上方部分にあたる<遊び>は、第7章で詳しく検討されたように、縦軸と横軸の共在に特徴付けられるものである。ゆえに下絵としては、図のように<遊>概念への観点を4象限の図として描いたとしても、どの部分にあってもそれを<遊>として成立させるためには、混じり合う非対称的な他性を特徴とするベクトルが共在することが必要であり、そのために「可逆性の自由」が条件として、いわばフィルターをかけるが如くそこに担保されなければ、背反する両極のどちらかに引き寄せられてしまい、<真面目>へ、あるいは反<真面目>へと転質してしまうということを示そうとしている。西村が遊びの構造として指摘する例えば「歯車の遊び」という使い方に見られるような「遊隙」という構成契機は、そもそも「二つの端の間にある限られた範囲」を指すのであるから、何の留保もないものではない。この「限られた範囲」の存在こそが、シュッツが相互同調関係を社会関係と捉えた理由である。特に、縦軸の観点となっている、

「企て」ではない人間の存在様態や、あるいは多元的現実として捉えうる「意味の区分」といった、非対称的な関係世界が社会関係のなかで成立するのは、それが潜在的に、非対称的な関係の「反復する運動」としての性質を保持していることにしかその理由を考えにくい。だからこそそれは、他者と相互同調するという、ある種の動きやすさが保証されていなければ、そもそも社会関係としても、世界とともにあるしかない個の存在を可能とすることができなくなるのであろう。

高橋は、先ほど述べた「規則」と「自由」の問題の中で、実はカイヨワはホイジンガの意図に乗りながら、「離脱の自由」にも文化創造の機能を与えることを目指して、不完全ながらも「パイディア」という概念を「遊びと人間」の中で提出しているのではないかという興味深い議論を行なった(高橋 1984: 65)。それは西村が指摘する、「企て」とは異なる存在様態の中で現れる<遊>の遊戯性のことである。ただ「可逆性の自由」とは、そのような<遊>の遊戯性を、非対称的な関係間の融合や重なりを可能にするこれまでの文化現象の分析から導き出した概念であり、この図の4象限のあり方に特有の条件を加える概念である。

遊びに優れた現象学的分析を加えたデュビニョーは次のように語る。

人間は遊戯活動を通じて、無限だが、意図するものは皆無の仕事を完遂しようとつとめている。零度の意図性である。変わった世界の、人を苛立たせる新奇さのなかに目をつむって入るというわけだ。けっして、いかなる概念もそうした期待を認めても慰めてもくれない。ただ残っているのは、逃亡する合理性の予感だけである。したがってこれは、形式がけっして内容に到達しないことは承知で、形式と戯れることである。しかし、この「<sup>リ</sup>「<sup>ア</sup>無<sup>ン</sup>」への開口は<sup>ネ</sup>虚無<sup>ン</sup>への呼びかけではない。われわれは一般に受け入れられる空間や変形する形姿を遊戯的に操作して<sup>ビ</sup>空虚<sup>ツド</sup>を満たすからである。(デュビニョー 1980=1986: 104)。

デュビニョーは「零度の意図性」という表現から、「離脱の自由」にも文化創造の機能を与えることに向かって、それがもつ積極的な意味をうまく指摘している。「意志」の放棄が、いかようにも動きうるエネルギーをもった「零度の意図性」の状態である、という指摘は確かに重要であろう。そして、「可逆性の自由」が担保される条件下において、「自発的な意志」に基づく自由とは異なる、このような「波の自我」が有する自由が成立するということになる。

## 第5節 矛盾と両義性

晩年のホイジンガは、近代社会、近代文明に批判を繰り返して加えており、遊びの書『ホモ・ルーデンス』でもその書き出しにおいて、人間の〈理性〉に対する「懐疑」を強く表明している。そもそも他の歴史研究においても、図式のかわりに「生のフォルム」というユニークな方法を持ち出し、概念図式によっては見出しにくい、遊びと可能なこととがお互いにほぐしがたく結びついている「魂の状態」や「感情のモチーフ」の側面を強調することを日本語版訳者の高橋英夫は指摘している(高橋 1973: 469)。つまり、理性のもつ計画性や、実利的、功利的な目的合理性の支配を批判し、かわりにいわば方向性をもった「動くもの」としての遊びの自由と、それゆえの文化創造機能を擁護したのである。聖と遊を同一視するホイジンガの視点は、この主張にこだわったからであり、デュビニョーが「神話も技術活動同様、未来を見越し、人間を不動の伝統圏から引き離す能力を遊びに負っている。そこからホイジンガは、美学やバロック芸術やロマン派の気紛れと、自然や社会の根の外での存在の爆発と呼べるものとのやはり深い結びつきを明らかにしているのである」(デュビニョー 1980=1986: 28-29)と高く評価するのも、この点にかかわってのことであった。つまり、一種の「飛躍」ということ、この点に既成の構造をこえ出る遊びの創造性をみたのである。

ここでのホイジンガの視線は、明らかに意志と因果律が支配している日常生活世界を飛び越えたところへ向かっている。この意味でやはりホイジンガも、「自発的な意志の行使」として一般的にイメージされている、束縛／自由の軸にある遊びのイメージ以上のものを問題としている。ところが、多田が指摘したように、賭け事を、実際には稔りないものとして片付けてしまうのは、あたかもそれを何ら関係やエネルギーをもたない「虚無」として位置づけてしまったからである。ホイジンガの考えでは、文化創造の与件として「フェア」という遊びにおける自発的で能動的な規則遵守の精神(=意志)が、欠かすことのできない核心をなしていた。賭け事はこの範疇には属さないものと見なされたのであろう。しかし、理性を批判する理性とは、いったいどのような性格をもつべきなのであろうか。

規則、あるいは社会関係そのものの放棄は、明らかに虚無への開口である。しかし、対向関係と相互同調関係が区別され独立させられる視点からは、規則の存在をやはり水平軸の問題としてしか捉えざるをえない。この点について、デュビニョーも次のような見方を示している。「しかしこうした立派な考えも—今日のわれわれの考え同様—思考の、当時共通していた形姿から脱却することができなかった。そこでホイジンガは、『遊びにはどれにも規則がある』ことを確認するとただちに、ゆたかな自分の分析に限界線を引いたのである。そ

こで、＜自由な行動＞は、遊びが異義を申し立てているかに見えるものを強いられることになったのである」（デュビニョー 1980=1986: 29）。

ホイジンガは、この意味で意志を放棄したところにこそある、相互同調関係の中の自由を積極的には視野に収められなかった。また多田が「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、疑念を挟まざるをえない。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」（多田 [1971]1990: 356）と述べる疑問も、この点に由来しているということになろう。

しかしそれでは、相互同調関係の中の自由とはいかなるものであるのか。この点について、西村は次のような考え方を示す。「遊びという独特の行動様式におけるエートスというものがあるとすれば、それは行動一般にかかわる倫理的なフェアな精神ではなく、遊び行動をまきによい遊びとして構造化するふるまいである」（西村 1989: 318）。さらに西村は次のように指摘する。「注意しなければならないのは、すでに見られたように、遊びが、主体の自己存在可能へむけての企てや未来を予見する算定によるのではなく、むしろ偶然にはじまり、それゆえ、遊びの存在は、ねらわれるべき目的ではなく、わたしに偶然おとずれるひとつの僥倖である、という事実である。遊びが偶然にはじまった以上、わたしはまた、これまでの常識的な見解に反して、『好きなときに「もうやめた」といって、立ち去る自由』ももちあわせてはいない、といわねばならない」（西村 1989: 111）。一方で、高橋は先にも述べたように、カイヨワはこの点において「パイディア」という概念を用意したのではないかと述べる。

日常生活世界にある規則は、意志によって選択されるものであるから、意志によってまた無視したり、捨て去ることも原理的には可能である。しかし、意志や因果律の支配から逃れ出た深い相互同調関係では、それが意志的、選択的な企てとして成立しているわけではないから、反対に意志的、選択的に規則に従わない、つまり遊びをやめるということはできない、というのが西村の論点である。しかし、そう言い切ってしまうと、＜遊＞は＜俗＞との関係をもちえず、生きることの全体性はどのように担保されることになるのか。いわば「アホらしいけどやめられない」という力を、無限に発揮し続けてしまうものとして「遊び」の遊戯性を捉えてしまう危惧はなかろうか。しかし、カイヨワや西村も支持するように、「パイディア」という、やはり、遊びという言葉のある範囲にとどめることを選択している。

ところで、私たちの通常の意志は両義的であることをできるだけ回避しようとする。この意味で意志の性質は、運動ではなく「静止」させようということから、常に「一義性」の中に回収されていく。けれども、私たちは常に一義的であることに、飽きたり、疲れたりするのではないか。近代社会の<真面目>は、このような形で、私たちに閉塞感をもたらしめている。「粒の自我」と「波の自我」のどちらに基づいても、結局のところ、少なくとも「可逆性の自由」が、「両義性」と「反復運動」という私たちの生の形式のあり方の具体化を通して、<遊>というものを用意してくれることになる。対向関係と相互同調関係が混じり合う視点からは、西村の述べるように規則は「よい遊びとして構造化するふるまい」でしかない。だがそれは「どこまでならば可逆的であり得るのか」を指定する構造であり、<遊>を成り立たせる構成契機でもありうる。

こうして冒頭の「アホらしいからやめられないのか」「アホらしいからやめられるのか」という森と井上の議論は、遊びにおける「規則の拒否の自由」をめぐる、「対向関係」と「相互同調関係」という遊びにおける二つのベクトルの意味を、どちらかという井上は前者から、森は後者との関係から問いつつ、これらとは別に「可逆性の自由」の存在をともに暗黙に認めるところに、言葉にならない「一件落着」が生じたとリライトすることができる。

ここまで論じてきた身体と遊びが交叉する現代文化においては、「<真面目>な身体」が<遊>と<俗>の馴れ合いを通じて「規則の拒否の自由」の増大のみならず、「離脱の自由」が縮小する形で構築されるとともに、しかしながら、それにとどまらない<遊>の再湧出を認めることができた。そして、その部分に焦点を当てて考察したときに、ホイジンガが批判した<真面目>の支配と遊びの衰退という状況は、「自発的な参加の自由」＝「規則の拒否の自由」にとどまらず「あらゆる束縛からの解放される自由」＝「離脱の自由」を認めるか否かという論点とは別に、両者がいつでも反復可能な状況としてある「可逆性の自由」という遊戯性の成立条件が課題となることを指摘することができた。遊びは自由な活動であるが、結局のところ、ここで論じられた「可逆性の自由」が条件となり、「規則の拒否の自由」と「離脱の自由」、あるいは秩序への志向と無秩序への志向の背反し矛盾するベクトルが、「両義性」のもとに享受されるということである。

「可逆性の自由」とは、二つの非対称的な他性間に生じる、双方向的に「すぐに元に戻る状態」の担保であり、遊戯性の本質は「戻り合う反復ないし往復運動」＝「動性」である。特に、「可逆性の自由」については、両手の手のひらを合わせて同じ力で押し合ったとき、見た目は静止しているけれどもそこには大きなエネルギーが溜まっており、一瞬でも両手

のバランスが崩れたときには、すぐに押す側と押される側が明確に区別されるという緊張状態を一つのイメージとしては提供できる。また、ホバークラフトが空気を地面に吹き付けて浮き上がったときに、見た目は静止しているけれども、それはどこにでも動きうる状態でもある。これもまた一つのイメージである。つまり「可逆性の自由」とは、「動いている」ことを実態(実体)としてではなく、可能態として常に抱えることができる自由のことである。

この意味では、「遊びは自由である」とか「遊びは自由でない」とか、意志によってその意味を確定させ、世界を「静止」ようとしたとたんに、遊びは見失われてしまう。原子核の周りを回る電子の観察時に、観察するという「光」を当てた途端に、電子がその軌道を変えてしまうのと同様である。非対称的な関係にある「他性」との反復運動と同調運動こそが、<遊>を司るエネルギーそのものであり、「規則」ないし「規約」の探索自体がその往還運動を可能にする。つまり、関係しているもう一方の<他性>を、潜在化させて機能する仕組みなのであろう。しかし、その両義性を捉えようとしたときに、認識や意思といった「質量の重い」道具は、「遊び」のような日常生活社会においていわば「質量の軽い」問題を考える(意志する)際に、そうして言葉を「ぶつける」ことで、考えようとしていた対象が状態を変えてしまう、ということが起こってしまう。

さらに、言葉を「ぶつける」前の状況に「遊び」が存在するのであれば、むしろ先験的に「動いているもの」としての「遊び」こそが日常であり、制度や慣習として「止まっているもの」としての労働など遊びではない「対向関係」の中にある「俗」こそが、むしろ非日常ではないのか、という疑問も生じてくる。「可逆性の自由」とは、「動いているもの」として存在する可能態そのものであり、「止まっているもの」としての制度や慣習を創造するためのエネルギー、あるいは人間の存在そのものを指すことにも繋がるからである。「文化は遊びとして始まるのでもなく、遊びから始まるのでもない。遊びのなかに始まるのだ。」(ホイジンガ [1938]1956=[1963]1973: 165)という言葉も、実はこのことを指していると新たに捉えてみたい。またこれは、「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ゆえに、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」(高橋 1984: 67)と高橋が嘆いた課題に対しても、一つの解答を与えることでもある。「可逆性の自由」の明示は、創造的実在としての人間存在を確認できることにも繋がるのである。



## 終章 本論文のまとめと課題

本論文は、ホイジンガが非難した「スポーツは遊びの領域から去ってゆく」(ホイジンガ [1938]1956=[1963]1973: 399)という指摘を手がかりに、ホイジンガのいう「現代的なスポーツ」と、それにとどまらない身体と遊びが交叉するところに現れる文化を具体的・事例的に分析し、それぞれの文化現象がもつ意味や価値を明らかにするとともに、現代文化における遊戯性の成立の諸条件を考察し明らかにしようとするものである。

このために、本論文では、次のような課題と手順を立てて考察を進めてきた。

①ホイジンガの捉える「遊び」の概念と遊戯性について検討し、それらを再構築する観点を得るために、高橋の議論を援用しつつ、ホイジンガ、カイヨワ、デュビニョー、西村の遊びに関する論点を整理する。そして、具体的な文化現象を理解しつつ、再度、「遊び」の概念と遊戯性の再構築について考察するための、仮の分析観点を構成する。

②<真面目>の支配を受ける<遊び>について考察するために、事例的な文化現象を対象として、先の仮の分析観点を生かしつつ、暗黙に分かちもたれている意味や価値を解釈的に捉え明らかにする。

③脱<真面目>を促す<遊び>について考察するために、事例的な文化現象を対象として、前の仮の分析観点を生かしつつ、暗黙に分かちもたれている意味や価値を解釈的に捉え明らかにする。

④上記で得た知見を、「遊び」の概念と遊戯性の再構築として分析的に再度検討するとともに、遊戯性の成立条件を明らかにし、合わせて残された課題を確認する。

そこで、まず第1章では、「スポーツは遊びの領域から去っていく」とする、このときのホイジンガの<遊>概念について再考するために、ホイジンガと、カイヨワ、デュビニョー、西村、高橋のホイジンガをめぐる一連の遊びに関する研究について検討した。ここで整理された観点は、いわば遊びをめぐる、水平方向の議論と、垂直方向の議論の区別である。水平方向の議論とは、秩序と無秩序、有と無、束縛と解放、「企て」と「遊戯関係」など言葉を変えながら展開される、矛盾する二つの志向性ないし非対称性の存在である。例えば高橋の議論に依れば「規則を拒否する自由」と「束縛からの自由」の共在となる。この両者の配分比率、あるいは関係のとり方が、ホイジンガ、カイヨワ、デュビニョー、西村の違いと関連性を生んでいる。そしてこのことから、第2章以降で、具体的に文化に現れる<遊>の<真面目>による支配や、その揺らぎを捉えるときに観点としてとられた、遊びの精神ないし「生

の形式」の一つであり、自由に関する背反する二つの志向性を共在させるものであるという、＜遊＞の柔らかな作業概念を確認した。

次に第2章では、一般に「身体」と強いつながりをもつと認識されている「スポーツ」という言葉がもつ「身体性」について、日常的な言語使用を解釈的に検討した。人間は、まず身体としてしか存在できない。となれば、身体的であるかどうかを基準に、文化の特徴を判断することは難しい。なぜなら、人間の行為やその集積としての文化は、すべて「身体的」であるよりほかありようがないからである。しかしながら日常生活では、例えば「スポーツは身体活動である」という言葉が、それ以上の意味を担って使用されている。このような自己言及的な言説が、どうして意味を担うことが可能となるのか。本章では、これを「ピアノ演奏のパラドックス」と呼び、その解決を図ることで、「＜真面目＞な身体」が「スポーツ」という言葉の使用を通して社会的に構築される様子を考察した。結論的には、それは「精神/身体」という心身二元論的言説の存在が前提となっており、初めて意味が正当性をもって社会的に流通することを示した。しかし、それはそうして分節化された「身体」という言葉をある文化に与えること自体が、その文化に身体を特権化し、逆にそのことで、不安な身体の存在をぬぐい払うかのように、社会が脱身体化していくことも意味している。他方で、若者の「ジベタ座り」に見られるような「不＜真面目＞な身体」が隙間を縫って現出しており、この意味で「＜真面目＞な身体」の揺らぎも合わせて確認した。

第3章では、「＜真面目＞な身体」の社会的構築作業が、具体的に行われてきた「場」として、教育、とりわけその中でもスポーツを公教育の内容とする「体育/保健体育」という社会現象を対象として、それがどのような社会的経験として共有されているのかについて、描画調査の分析を通して考察した。調査は、大学生に「心に残っている体育授業の風景を描いてみてください」「心に残っている体育の先生を描いてみてください」と問いかけ白紙に描画を促すものである。まず、授業風景としては、「みられている」という構図をとる描画が比較的多いということが最も大きな特徴であった。実際の体育の授業では、むしろそれほど他者の運動を見ていないことも多い。ここにあるギャップは、「あたかも見られているような気持ちが埋め込まれていく」という意味で、「監獄の誕生」でM、フーコーが分析した「規律・訓練」そのものの作用である。不在の他者を内面化することから、身体を管理されることを潜在的に学習する場が、体育授業であることが分析された。ここにもホイジンガのいうような近代の＜真面目＞が、身体と遊びを支配する様子が浮かび上がった。これは、スポーツそのものがもつ作用というよりも、学校化したスポーツ、つまり体育という教育作用によ

って生じたものである。他方で、体育の先生に関する描画では、そのような「規律・訓練」の矢面に立つ敵対的な教師として揶揄する描画もある反面、学校という<真面目>が支配する場において、TPOをわきまえない、あるいは逸脱していく大人としての体育教師に対する「おかしみ」や「親近感」の両義性が存在することを確認できた。この種の両義性を過不足なく、捉えていくことが重要であるという主張をここでは行った。

さらに第4章では、当時、絶大な人気を誇っていた「タッチ」という漫画を取り上げ、表象文化に含まれる社会意識を分析することから、体育やスポーツに対する意味や価値を捉えようとした。その結果、恋愛の三角関係としてのコケットリーの戯れ、つまり、責任を取らず恋愛の戯れ自体に心地よさを感じまどろみの中にいる青年が、弟の死をきっかけに、三角関係を断ち切り、お互いに愛を確認し合うという責任主体として成長するプロセスが、<遊>の中にある「出来事としてのスポーツ」と、<真面目>の中にある「物語のスポーツ」という対立構造をもとにレトリカルに描かれていること。また、「<真面目>な身体」をもつ主体性が「物語としてのスポーツ」の完遂として成形されるとともに、他方で、そのような成長物語を経験した主人公が、シニシズムに見られるような、自身の成長物語を自身で否定するかのごとく距離をとる、その「軽やかな」あり様が読者の心を掴んだ構造になっていることが分析された。ここでも<遊>に関わる両義性が確認でき、ホイジンガの指摘は一方であたっており、他方では一面的であることが確認された。

次に第5章では、これまで「<真面目>な身体」が社会的に構築されている様子が前景になっていた文化現象に対して、「脱<真面目>な身体」が社会的に湧き出している場面として、甲子園としての高校野球の体験が、その意味や価値を中心に分析した。ここで、手がかりとしたものは、涙の体験としての甲子園の文化的特徴であり、それを解釈するG、バタイユの「至高性」の概念であった。嬉しい時にも悲しい時にも流れるという涙のもつ両義性の分析から、生存のための欲望(デジール)に対して、奇蹟を求める欲望(ブワゾン)の存在をバタイユは析出している。バタイユは、それが「至高性」という、過剰に尽きる、破壊する、無に帰してしまう、といった「ありえないこと」を求めてしまう人間本性であると指摘する。このことからすると、涙の体験を求める甲子園としての高校野球は、奇蹟をもとめる至高性に向かう体験であり、その観点から見た時に、なぜ国民的行事として、あるいはお盆に「御神体」を崇め祭るがごとく「甲子園」という文化があるかを理解することができる。しかし、本来至高性は、制度としては経験しえぬものであり、いわば近代において出現したこの事象は、日常化した至高性という、矛盾を含むけれども、近代という社会においては、それでも

一つの超越の契機になる体験として存在していることの意義を分析した。

第6章では、同様の「脱<真面目>な身体」が現れている文化として「テレビゲーム」を分析した。テレビゲームへの近代社会における<真面目>からの反発は、「機械と遊ぶ子どもたち」という、「生身」神話にその土台があることをまず論じた。その上で、電子的技術の進展により、モニター画像とのインタラクティビティが担保される遊びとなっているテレビゲームでは、確かな「他者」が存在しており、自身の身体意識を画面まで「拡張」させて、自身の身体の可逆性を通して他者と遊ぶといった、電子技術に応じた新しい社会形式の身体の誕生と、それを成立させ利用する<遊>の現象場面であることをここでは考察した。このような「脱<真面目>な身体」に現れている<遊>の内容は、電子画面まで拡張した自身の身体が、自身の身体の反射作用のような形で起こる「他者」との同調関係の中で、身体の「可逆性」をその存立根拠としている。つまり、ここでの<遊>は、単にカイヨワが述べるような<俗>からの「離脱」ではない。<俗>の外部に動いては戻る往還運動、それ自身の中にあるときに文化に現れるものとなっている。それは、「生身」であるかどうかをすでに問わないという点で、<真面目>の外側に移り、むしろ「<真面目>な身体」を相対化していることを論じた。

第7章では、子どもたちの「人形遊び」の中に、ホイジンガが述べる<遊>概念の偏りが、実は露わになることを、「ふりをする意識の二重性」の問題として検討し、ここでも「可逆性の自由」と呼ぶ、非対称的な関係間を往復したり反復したりする運動そのものが<遊>として現れていることを論じた。人形遊びの場合、「ふりをする」と「それは本当ではないこと」が同時的に出現する。この二重性をどう考えるのか。西村は、<遊>と「企て」は存在様態としてことになっているだけであるから、ここには「遊びである」という一つの意識しかそもそもないと、このパラドックスを無効化する。これに対して、本論文では、「可逆性の自由」、つまり、「ふりをする」ことを一つの意識で楽しみ続けられる潜在的な日常=<俗>があり、それは「規則」によって守られている、という新しい見解を示した。二重の意識と捉えるのではなく、「可逆性の自由」が「規則」によって担保されているからこそ、「ふり」と「本当」の揺らぎが、<遊>として生み出されていることを論じた。

第8章では、ここまで考察してきた具体的な遊びと身体が交叉するところに現れる文化の意味や価値の分析から示された「可逆性の自由」という概念を、社会の中にある「ジェンダー」とその非対称的な権力関係の再構築に適応し、それを組み替えることのできる可能性をもつものであることを、「映画」という表象文化の中に分析した。性を役割として意図

的に演じるという態度は、「ふりをする」という<遊>の形式を、社会生活の中のジェンター構造への対応の中に見られることである。映画には、すでにそのことが表現され、社会意識として共有されていることを考察した。

ここまで具体的で事例的な文化現象を対象として、第2章から第4章では、「<真面目>な身体」の社会的構築とその揺らぎについて、また第5章から第8章では「可逆性の自由」という遊戯性を成立させている条件について検討してきた。「規則の拒否の自由」として現れる秩序への志向と、相反する「束縛からの自由」として現れる無秩序への志向の<遊>における共在ということが、その要旨である。秩序への志向に力点が移ると<真面目>の支配を引き起こし、無秩序への志向に力点が移ると<遊>からも逸脱していく。その両者をともにとどめておく条件が「可逆性の自由」である。

最後の9章では、再び、ホイジンガを中心とする<遊>概念の再考を、<遊>をめぐる研究者間の対談を読み解く形で、ここまでの成果をもとに考察した。ここまでに論じてきた身体と遊びが交叉する現代文化においては、「<真面目>な身体」が<遊>と<俗>の馴れ合いを通じて「規則の拒否の自由」の増大のみならず、「離脱の自由」が縮小する形で構築されるとともに、しかしながら、それにとどまらない<遊>の再湧出を認めることができた。そして、その部分に焦点を当てて考察したときに、ホイジンガが批判した<真面目>の支配と遊びの衰退という状況は、「自発的な参加の自由」＝「規則の拒否の自由」と「あらゆる束縛からの解放される自由」＝「離脱の自由」の両者がいつでも反復可能な状況としてある「可逆性の自由」の衰退として捉えうる。遊びは自由な活動であるが「可逆性の自由」が条件となり、秩序への志向と無秩序への志向の背反し矛盾するベクトルが「両義性」のもとに享受されるということである。遊戯性の「現代的表現」(ホイジンガ [1938]1956=[1963]1973: 427)としてのここでの結論である。本論文を再度要約すると、以上のような内容となる。

ここまでの記述から繰り返して述べるが、「可逆性の自由」とは、二つの非対称的な他性間に生じる、「動いている」ことを実態(実体)としてではなく、可能態として常に抱えることができる自由のことである。さらにそれについて考察することは、むしろ先験的に「動いている」ものとしての「遊び」こそが人間の常態=日常であり、制度や慣習として「止まっているもの」としての労働など遊びではない「対向関係」の中にある「俗」は、むしろ非日常ではないのかという観点をも導くものとなる。なぜなら人間は、「生きている」からである。完全な静止とは、実は死(死体)をおいてありえない。つまり、遊ぶこと=可逆性の自由の中で動くことを潜在的に抱えていることこそがむしろ人間の常態であって、理性や認識

によって「静止」することの方が、むしろ休息であり、二次的な問題ではないかという観点である。遊戯性の本質がこのような「動性」に新しく捉えうるとすれば、ホイジンガの「文化は遊びとして始まるのではなく、遊びから始まるのではない。遊びのなかに始まるのだ」(ホイジンガ [1938]1956=[1963]1973: 165)というテーゼの意味は、またさらに深いものとして理解されるのではないかと考えられる。

ところで、ホイジンガは、概念図式によらず「生のフォルム」といった独特のアプローチから、だからこそその成果と、だからこそその不要な混乱を時に引き起こしたが、本論文においても、同様の弱点が認められる。抽象度の高い分析と、具体的な分析が、まさに遊びのように往復することは、一定の強みでもあり、弱みでもある。

一方で、遊びが一つの相互同調関係であり、動きの中にあること自体がその特性であり、さらには可逆性の自由の中にあるために、潜在的に非対称的な他者を常に抱えている状態にあるとすれば、それは、身体と親和性の高い性質の中にあるということになる。本論文では、遊びと身体が交叉するところに現れる文化に着目してきたが、むしろ遊びと身体はさらに密接な関係にあるのではないか、という疑問が生じてくる。確かに、従来の身体論は、身体を「静止」したものとして考えがちである。例えば、サッカーでボールをうまく操作して蹴り、ゴールに蹴り込むことができるようになるためには、どのように身体を動かせば良いのだろう、と考えたりもする。しかし、それは「静止」したものが、どのように「動く」かを考えているのであり、そもそも「静止」しているものを、私たちは身体と呼ぶのであろうか。遊びの研究と、身体論との関わりについては、今後の課題としておきたい。

## 引用参考文献

### 序章

- 浅井朝一, 1971, 「運動遊戯集団研究法の検討－観察と実験－」『体育学研究』15(5): 30.
- Caillouis, Roger, [1958]1967, *Les Jeux et les Hommes*, Gallimard. (多田道太郎・塚崎幹夫訳, [1971]1990, 『遊びと人間』講談社).
- Duvignaud, Jean, 1980, *Le jeu du j'en*, Éditions Balland. (渡辺淳訳, 1986, 『遊びの遊び』法政大学出版局).
- Fink, Eugen, 1960, *Spiel als Weltsymbol*, Stuttgart: W. Kohlhammer Verlag. (千田義光訳, 1985, 『遊び－世界の象徴として』せりか書房).
- Foucault, Michel, 1975, *Surveiller et punir, Naissance de la prison*, Éditions Gallimard. (田村俣訳, 1977, 『監獄の誕生』新潮社).
- Henriot, Jacques, 1969, *Le jeu*, Paris: Presses Universitaires de France. (佐藤信夫訳, 1986, 『遊び－遊ぶ主体の現象学へ』白水社).
- 樋口聡, 1994, 『遊戯する身体－スポーツ美・批評の諸問題』大学教育出版.
- 平野秀秋, 1994, 「身体文化論の意義」, 『スポーツ社会学研究』2: 23-33.
- Huizinga, Johan, [1938]1956, *Homo Ludens*. Rowohlts deutsche Enzyklopadie 21, Rowohlt Verlag. (高橋英夫訳, [1961] 1973, 『ホモ・ルーデンス』中央公論社).
- 井上俊, 1977, 『遊びの社会学』世界思想社.
- 井上俊, 1995, 「生活の中の遊び」, 井上俊・上野千鶴子・大澤真幸・見田宗介・吉見俊哉編, 『岩波講座 現代社会学 20 仕事と遊びの社会学』岩波書店: 1-16.
- Merleau-Ponty, Maurice, 1945, *Phénoménologie de la perception*, Galimard. (竹内芳郎・小木貞孝訳, 1967, 『知覚の現象学 1』みすず書房 / 竹内芳郎・木田元・宮本忠雄訳, 1974, 『知覚の現象学 2』みすず書房).
- 宮畑虎彦・金原勇・松田岩男・江橋慎四郎・佐々木茂, 1965, 「学校体育における運動の基本型について」『体育学研究』10(1): 338-339.
- 西村清和, 1989, 『遊びの現象学』勁草書房.
- 大段員美・佐藤裕, 1969, 「遊戯の場における集団構成が成員間の協力行動に及ぼす影響(1)」『体育学研究』15(2): 125-130.
- 作田啓一, 1964, 「高校野球の社会学」『思想の科学』30 思想の科学社: 8-13.
- 関根正美, 2008, 「遊戯としての身体運動における経験－ホイジンガの再解釈から－」『体

育・スポーツ哲学研究』30(2): 99-111.

杉浦恭, 2004, 「ヨハン・ホイジンガの遊戯文化論の特質と社会的・思想的背景－近代社会認識と近代文明批評を手掛かりに－」『愛知教育大学保健体育講座研究紀要』29: 13-21.

高橋潤二郎, 1984, 「『ルドゥス』の発見－ホモ・ルーデンス再考」『三田学会雑誌』77(2): 44-68.

竹之下休蔵, 1972, 「学習指導の構造と過程」竹之下休蔵・松田岩夫・多和健雄・宇土正彦・矢野休英・水谷光 『体育科学学習指導の研究』光文書院: 7-85.

多田道太郎, 1971, 「訳者解説－ホイジンガからカイヨワへ」, Caillois, Roger, [1958]1967, *Les Jeux et les Hommes*, Gallimard. (多田道太郎・塚崎幹夫訳, [1971]1990, 『遊びと人間』講談社): 340-366.

Williams, Raymond, [1961]1965, *The Long Revolution*, Penguin Books Ltd (Chatto and Windus), (若松繁信・妹尾剛光・長谷川光昭訳, 1983, 『長い革命』ミネルヴァ書房) .

吉見俊哉, 1994, 「運動会の思想-明治日本と祝祭文化 (近代の文法)」『思想』845, 岩波書店: 137-162.

## 第1章

Caillois, Roger, [1958]1967, *Les Jeux et les Hommes, Paris: Gallimard*. (多田道太郎・塚崎幹夫訳, [1971]1990, 『遊びと人間』講談社).

Caillois. Roger, 1978, "Les dernieres enigmas de Roger Caillois" Le Nouvel Observateur, No.738, (三浦信孝訳, 1979, 「事物の神秘」『海』11(3) 中央公論社: 294-306).

Duvignaud, Jean, 1980, *Le jeu du jen*, Éditions Balland. (渡辺淳訳, 1986, 『遊びの遊び』法政大学出版局) .

Huizinga, Johan, [1938]1956, *Homo Ludens*. Rowohlts deutsche Enzylopadie 21, Rowohlt Verlag. (高橋英夫訳, [1961] 1973, 『ホモ・ルーデンス』中央公論社) .

井上俊, 1977, 『遊びの社会学』世界思想社.

西村清和, 1989, 『遊びの現象学』勁草書房.

多田道太郎, 1971, 「訳者解説－ホイジンガからカイヨワへ」, Caillois, Roger, [1958]1967, *Les Jeux et les Hommes*, Gallimard. (多田道太郎・塚崎幹夫訳, [1971]1990, 『遊びと人間』講談社): 340-366.

高橋英夫, 1973, 「解説」, Huizinga, Johan, [1938]1956, *Homo Ludens*. Rowohlts deutsche



Enzylopadie 21, Rowohlt Verlag. (高橋英夫訳, [1961] 1973, 『ホモ・ルーデンス』中央公論社): 459-477.

高橋潤二郎, 1984, 「『ルドゥス』の発見ーホモ・ルーデンス再考」『三田学会雑誌』77(2): 44-68.

## 第2章

Bateson, Gregory, 1979, *Mind and Nature: A Necessary Unity*, Wildwood House. (佐藤良明訳, 1982, 『精神と自然ー生きた世界の認識論』思索社.)

Huizinga, Johan, [1938]1956, *Homo Ludens*. Rowohlts deutsche Enzylopadie 21, Rowohlt Verlag. (高橋英夫訳, [1961] 1973, 『ホモ・ルーデンス』中央公論社.)

Merleau-Ponty, Maurice., 1945, *Phénoménologie de la perception*, Galimard. (竹内芳郎・小木貞孝訳, 1967, 『知覚の現象学 1』みすず書房 / 竹内芳郎・木田元・宮本忠雄訳, 1974, 『知覚の現象学 2』みすず書房).

宮原浩二郎, 1992, 「身体の変容と倫理」『思想』817, 岩波書店: 91-94.

西阪仰, 1985, 「意味・行為・行為の連鎖--ハーバーマス=ルーマン論争への一視座」『社会学評論』36: 369-383.

大澤真幸, 1994, 『意味と他者性』勁草書房.

大澤真幸, 1990, 『身体の比較社会学 I』勁草書房.

O'Neill, John, 1985, *Five Bodies: The Human Shape of Modern Society*. Cornell University Press, (須田朗訳, 1992, 『語りあう身体』紀伊国屋書店).

Schutz, Alfred (Edited by Helmut R. Wagner), 1970, *On Phenomenology and Social Relations*, The University of Chicago Press. (森川真規雄・浜日出夫訳, 1980, 『現象学的社会学』紀伊国屋書店).

高谷史郎・石原友明・鶴飼正樹・中原裕介, 1998, 「アートとSEX, その身体性」『木野評論』29, 青幻舎: 154-170.

竹田青嗣, 1998, 『現代社会と「超越」』海鳥社.

内田隆三, 1992, 「資本のゲームとしての広告」『思想』817, 岩波書店: 78-90.

鷺田清一, 1995, 『人称と行為』昭和堂.

鷺田清一, 1996, 「垂直のファッション、水平のファッション」, 井上俊・上野千鶴子・大澤真幸・見田宗介・吉見俊哉編, 『岩波講座 現代社会学 21 デザイン・モード・ファッション』

ョン』岩波書店: 85-100.

### 第3章

ベネッセ, 1996, 「第2回 学習基本調査報告書 中学生版」

Foucault, Michel, 1975, *Surveiller et punir, Naissance de la prison*, Éditions Gallimard. (田村俣訳, 1977, 『監獄の誕生－監視と処罰』新潮社).

井上一男, 1970, 『学校体育制度史 増補版』大修館書店.

岸野雄三, 1978, 『体育史 (現代保健体育学大系)』大修館書店.

松田恵示・山本俊彦, 1998, 「『絵』に現われた学校文化としての体育授業: 文化現象としての学校体育と隠れたカリキュラムの分析」『日本体育学会大会号』49: 183.

増子和彦, 海老原修, 佐野裕, 1996, 「『スポーツ好き』の『体育嫌い』が生まれる社会的背景」『日本体育学会大会号』47: 166.

宮台真司, 1997, 『世紀末の作法-終ワリナキ日常ヲ生キル知恵』株式会社リクルート ダ・ヴィンチ編集部.

織田正吉, 1983, 『ジョークとトリック(講談社現代新書)』講談社.

季孝徳, 1996, 『表象空間の近代－明治「日本」のメディア編制』新曜社.

沢田和明, 1995, 「教科体育の評定が学習に及ぼす影響に関する基礎的研究-生涯スポーツにつながる教科体育のあり方」『日本体育学会大会号』46: 648

Whiting, Robert, 1977, *The Chrysanthemum and the bat: The game Japanese play*, Permanent Press. (鈴木武樹訳, 1977, 『菊とバット-プロ野球にみるニッポンスタイル』サイマル出版会).

### 第4章

呉智英, 1990, 『現代マンガの全体像-増補版-』史輝出版.

藤村正之, 1990, 「言葉と心」高橋勇悦・藤村正之編 『青年文化の聖・俗・遊』恒星社厚生閣: 143 -172.

井上俊, 1973, 『死にがいの喪失』筑摩書房.

井上俊, 1977, 『遊びの社会学』世界思想社.

井上俊, 1992, 『悪夢の選択-文明の社会学』筑摩書房.

岩見和彦, 1993, 『青春の変貌-青年社会学のまなざし』関西大学出版部.

- 加藤秀俊, 1979, 『文芸の社会学』 PHP 研究所.
- 九鬼周造, 1979, 『「いき」の構造(岩波文庫)』 岩波書店.
- 三上剛史, 1993, 『ポスト近代の社会学』 世界思想社.
- 中山一, 1982, 「マンガの記号学的分析-物語の構造-」川本茂雄他編『日常と行動の記号論』 勁草書房: 255-261.
- 夏目房之介, 1991, 『消えた魔球-熱血スポーツマンガはいかにして燃えつきたか』 双葉社.
- 西村清和, 1989, 『遊びの現象学』 勁草書房.
- 大澤真幸, 1993, 「<社会秩序がいかにして可能か>は社会学の基本的な問いである」『別冊 宝島 -社会学・入門 176』 宝島社: 28-44.
- 大塚英志, 1988, 『まんがの構造-増補新版-』 弓立社.
- 作田啓一, 1981, 『個人主義の運命』, 岩波書店.
- 作田啓一, 1990, 『仮構の感動-人間学の探求』, 筑摩書房.
- Schutz, Alfred, 1954, *Collected Papers II Studies in Social Theory*, The Hague. (桜井厚訳, 1980, 『現象学的社会学の応用』 御茶の水書房).
- Simmel, Georg, 1911, *Philosophische Kultur*, Aufl. (円子修平・大久保健治訳, 1976, 『ジンメル著作集 7-文化の哲学』 白水社).
- 杉本厚夫, 1987, 「スポーツマンガの記号論」体育・スポーツ社会学研究会編『体育・スポーツ社会学研究 6』 道和書院: 115-132.
- 諏訪優, 1989, 「私のマンガ論: "One man's meat is another man's poison"」『日本語学』8 (9), 明治書院: 17-24.
- 米沢嘉博, 1991, 「<やおい>の 検証-少女は普通の恋をやめて、何故少年愛を愛するようになったか」『imago』2(10), 青土社: 72-78.

## 第5章

- Bataille, Georges, 1976, *La souveraineté, in O.C. VIII*, Gallimard, (湯浅博雄, 中地義和・酒井健訳, 1990, 『至高性-呪われた部分 (普遍経済論の試み)』 人文書院).
- Caillois, Roger, [1958]1967, *Les Jeux et les Hommes*, Gallimard. (多田道太郎・塚崎幹夫訳, [1971]1990, 『遊びと人間』 講談社).
- 宮原浩二郎, 1992, 『貴人論』 新曜社.
- 作田啓一, 1967, 「高校野球と精神主義」『恥の文化再考』 筑摩書房: 257-267.

作田啓一, 1993, 『生成の社会学をめざして』 有斐閣.

多田道太郎, 1971, 「訳者解説ーホイジンガからカイヨワへ」, Caillois, Roger, [1958]1967, *Les Jeux et les Hommes*, Gallimard. (多田道太郎・塚崎幹夫訳, [1971]1990, 『遊びと人間』 講談社): 340-366.

玉木正之, 1988, 『プロ野球の友 (新潮文庫)』 新潮社.

湯浅博雄, 1992, 『他者と共同体』 未来社.

Whiting, Robert, 1989, *You Gotta Have Wa*, Macmillan. (玉木正之訳, 1990, 『和をもって日本となす』 角川書店).

## 第6章

Fling, Sheila, Smith, L., Rodriguez, T., Thornton, D., Atkins, E., & Nixon, K., 1992, *Videogames, Aggression and Self-esteem: A survey*, Social Behavior and Personality: An international journal, 20(1): 39-46.

Funk, Jeanne B, 1992, *Video games: Benign or malignant?*, Journal of Developmental and Behavioral Pediatrics, 13(1): 53-54.

Greenfield, Patricia Marks, 1984, *Mind and Media: The Effects of Television, Video Games, and Computers*, William Collins & Co., Ltd. (無藤隆・鈴木寿子訳, 1986, 『子どものころを育てるテレビ・テレビゲーム・コンピュータ』 サイエンス社).

藤村正之, 1998, 「メディア環境と子ども・若者たちの身体-背景・言説・感覚-」『教育社会学研究』 63: 39-57.

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会, 2019, 『2019CESA ゲーム白書』.

謝名元慶福, 1995, 「小学生の生活と文化～第3回「小学生の生活と文化」調査から～」『放送研究と調査』 45(1): 12-23.

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会, 2019, 「2019CESA ゲーム白書」.

香山リカ, 1996, 『テレビゲームと癒し』 岩波書店.

粉川哲夫, 1995, 「身体のヴァーチャリズム-メディア・テクノロジーの現在」『現代詩手帖』 38(7): 34-41.

梶山寛, 2000, 「アトムからビットへ」「テレビゲームのインターフェイス」 福田幹編 『BITGENERATION 2000』 神戸ファッション美術館カタログ: 50-55.

Merleau-Ponty, Maurice, 1945, *Phénoménologie de la perception*, Galimard. (竹内芳郎・小

- 木貞孝訳, 1967, 『知覚の現象学 1』 みすず書房 / 竹内芳郎・木田元・宮本忠雄訳, 1974, 『知覚の現象学 2』 みすず書房)
- Merleau-Ponty, Maurice, 1964, *L'Œil et l'Esprit*, Gallimard(滝浦静雄・木田元訳, 1966, 『眼と精神』 みすず書房).
- Merleau-Ponty, Maurice, 1964, *Le visible et l'invisible*, Gallimard.(滝浦静雄・木田元訳, 1989, 『見えるものと見えないもの』 みすず書房).
- 中沢新一, 1997, 『ポケットの中の野生』 岩波書店.
- 西村清和, 1999, 『電脳遊戯の少年少女たち』 講談社.
- 坂元章, 1999, 「テレビゲームは子どもの心にどう影響するか(1) テレビゲームをめぐる社会現象」『児童心理』 53(1): 112-120.
- 坂元章, 1999, 「テレビゲームは子どもの心にどう影響するか(2) テレビゲームは暴力性を高めるか」『児童心理』 53(2): 249-256.
- 坂元章, 1999, 「テレビゲームは子どもの心にどう影響するか(3) テレビゲームは社会的不適応を招くか」『児童心理』 53(4): 399-406.
- Schutz, Alfred (Edited by Helmut R. Wagner), 1970, *On Phenomenology and Social Relations*, The University of Chicago Press. (森川真規雄・浜日出夫訳, 1980, 『現象学的社会学』 紀伊国屋書店).
- 白石信子, 1998, 「“つきあい”にも欠かせないテレビとテレビゲーム~『小学生の生活とテレビ '97』 調査から~」『放送研究と調査』 48(4): 2-19.
- 総務庁青少年対策本部, 1999, 『青少年とテレビ・ゲーム等に係る暴力性に関する調査研究報告書』.
- 武内清, 1991, 「青少年友人関係とテレビゲーム — 青少年の友人関係に関する国際比較調査」から—」『青少年問題』 38(12): 21-29.
- 渡辺浩武, 1996, 「バーチャルリアリティとテレビゲーム」『現代のエスプリ』 (347): 79-86.
- 余暇開発センター, 1999, 『レジャー白書 '99』.
- 吉見俊哉, 1992, 「メディア変容と電子の文化」『思想』 817, 岩波書店: 16-30.

## 第7章

- 麻生武, 1996, 『ファンタジーと現実』 金子書房.
- 麻生武, 2000, 「人形に心が生まれるまで」 亀山佳明・麻生武・矢野智司編『野生の教育を

めざして』新曜社: 192-225.

Bateson, Gregory, 1972, *Steps to an Ecology of Mind*, University of Chicago Press. (佐藤良明訳, 1990, 『精神の生態学』思索社).

Caillois, Roger, [1958]1967, *Les Jeux et les Hommes*, Gallimard. (多田道太郎・塚崎幹夫訳, [1971]1990, 『遊びと人間』講談社).

井上俊, 1995, 「生活の中の遊び」井上俊・上野千鶴子・大澤真幸・見田宗介・吉見俊哉編, 『現代社会学 20 仕事と遊びの社会学 (岩波講座)』岩波書店: 1-16.

香山リカ, 2002, 『ぶちナショナリズム症候群』中央公論新社.

カレル・チャペック(千野栄一訳), 2003, 『ロボット(R.U.R)』岩波書店(岩波文庫).

西村清和, 1989, 『遊びの現象学』勁草書房.

塚本靖子, 1996, 「幼児の"リカちゃん遊び"の研究-人形操作と発語の分析から」京都国際社会福祉センター紀要『発達・療養研究』12: 41-58.

## 第8章

Butler, Judith P., 1990, *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*, Routledge. (竹村和子訳, 1999, 『ジェンダー・トラブル-フェミニズムとアイデンティティの攪乱』青土社).

Caillois, Roger, [1958]1967, *Les Jeux et les Hommes*, Gallimard. (多田道太郎・塚崎幹夫訳, [1971]1990, 『遊びと人間』講談社).

Goffman, Erving, 1959, *The Presentation of Self in Everyday Life*, Anchor. (石黒毅訳, 1974 『行為と演技』誠信書房).

井上俊, 1988, 「場面と体面--日常的相互作用の秩序」『社会学入門』放送大学教育振興会: 91-101.

井上俊, 1993, 「現代文化の捉え方」『現代文化を学ぶ人のために』世界思想社: 2-20.

Schutz, Alfred (Edited by Helmut R. Wagner), 1970, *On Phenomenology and Social Relations*, The University of Chicago Press. (森川真規雄・浜日出夫訳, 1980, 『現象学的社会学』紀伊国屋書店).

## 第9章

Caillois, Roger, [1958]1967, *Les Jeux et les Hommes*, Gallimard. (多田道太郎・塚崎幹夫訳,

[1971]1990, 『遊びと人間』講談社).

Duvignaud, Jean, 1980, *Le jeu du jen*, Éditions Balland. (渡辺淳訳, 1986, 『遊びの遊び』法政大学出版局).

Huizinga, Johan, [1938]1956, *Homo Ludens*. Rowohlts deutsche Enzyklopadie 21, Rowohlt Verlag. (高橋英夫訳, [1961] 1973, 『ホモ・ルーデンス』中央公論社).

井上俊, 1977, 『遊びの社会学』世界思想社.

井上俊, 1981, 『遊びと文化－風俗社会学ノート』アカデミア出版会.

井上俊, 1995, 「生活の中の遊び」井上俊・上野千鶴子・大澤真幸・見田宗介・吉見俊哉編, 『現代社会学 20 仕事と遊びの社会学 (岩波講座)』岩波書店: 1-16.

宮原浩二郎, 1998, 「他者の衝撃, 衝撃の他者」, 内田隆三編『情報社会の文化 2 イメージのなかの社会』東京大学出版会: 49-78.

Merleau-Ponty, Maurice, 1964, *L'Œil et l'Esprit*, Gallimard. (滝浦静雄・木田元訳, 1966, 『眼と精神』みすず書房).

Merleau-Ponty, Maurice, 1964, *Le visible et l'invisible*, Gallimard. (滝浦静雄・木田元訳, 1989, 『見えるものと見えないもの』みすず書房).

中井正一, 1962, 「スポーツ気分の構造」『美と集団の倫理』中央公論社: 172-185.

西村清和, 1989, 『遊びの現象学』勁草書房.

Schutz, Alfred, 1954, *Collected Papers II Studies in Social Theory*, The Hague. (桜井厚訳, 1980, 『現象学的社会学の応用』御茶の水書房).

多田道太郎, 1971, 「訳者解説－ホイジンガからカイヨワへ」, Caillois, Roger, [1958]1967, *Les Jeux et les Hommes*, Gallimard. (多田道太郎・塚崎幹夫訳, [1971]1990, 『遊びと人間』講談社): 340-366.

高橋潤二郎, 1984, 「『ルドゥス』の発見－ホモ・ルーデンス再考」『三田学会雑誌』77(2): 44-68.

高橋英夫, 1973, 「解説」, Huizinga, Johan, [1938]1956, *Homo Ludens*. Rowohlts deutsche Enzyklopadie 21, Rowohlt Verlag. (高橋英夫訳, [1961] 1973, 『ホモ・ルーデンス』中央公論社): 459-477.

矢野智司, 1996, 『ソクラテスのダブル・バインド－意味生成の教育人間学』世織書房.

## 終章

Huizinga, Johan, [1938]1956, *Homo Ludens*. Rowohlts deutsche Enzyklopadie 21, Rowohlt Verlag. (高橋英夫訳, [1961] 1973, 『ホモ・ルーデンス』中央公論社).

高橋潤二郎, 1984, 「『ルドゥス』の発見ーホモ・ルーデンス再考」『三田学会雑誌』77(2): 44-68.



## 本論文を構成する既発表の論文

本論文の各章においては、以下の既発表の論文を改稿しその一部として使用している。

- (1) 松田恵示・島崎仁(物故),1994,「甲子園と奇蹟」江刺正吾・小椋博,『高校野球の社会学 甲子園を読む』世界思想社,39-62. (博士論文第5章に該当)
- (2) 松田恵示・島崎仁(物故),1994,「漫画『タッチ』に現われた「遊」概念の二重性」日本スポーツ社会学会『スポーツ社会学研究』2: 81-94. (博士論文第4章に該当)
- (3) 松田恵示,2001,「第1章 テレビゲームの身体性-サイバースペースにおける遊びとは何か-」『交叉する身体と遊び』世界思想社, 2-20. (博士論文第6章に該当)
- (4) 松田恵示,2001,「第2章 ピアノ演奏のパラドックスと『ジベタ座り』とテレビゲームの身体性-身体の偏在性へのアプローチ-」『交叉する身体と遊び』世界思想社,21-38. (博士論文第2章に該当)
- (5) 松田恵示,2001,「第4章 遊びのリライト-意志のオブセッションと両義性-」『交叉する身体と遊び』世界思想社,56-75. (博士論文第9章に該当)
- (6) 松田恵示,2001,「第7章 絵に現れた体育という経験」,松田恵示『交叉する身体と遊び』世界思想社 114-135. (博士論文第3章に該当)
- (7) 松田恵示,2003,「第4章演じる-「リカちゃんハウス」と他者の同時性」『おもちゃと遊びのリアル-「おもちゃ王国」の現象学』世界思想社,81-104.(博士論文第7章に該当)
- (8) 松田恵示,2005,「遊び(ホイジンガ)」,大村英昭・宮原浩二郎・名部圭一編『社会文化理論ガイドブック』ナカニシヤ出版,79-82. (博士論文第1章に該当)
- (9) 松田恵示,2006,「演技する-人前で演じられる「女」と「男」」,伊藤公雄・牟田和恵編『ジェンダーで学ぶ社会学(新版)』世界思想社,138-151(博士論文第8章に該当)
- (10) 松田恵示, 2009,「聖・俗・遊カイヨワ『遊びと人間』」,井上俊・伊藤公雄編『社会学ベーシックシリーズ3 文化の社会学』世界思想社, 229-238. (博士論文第1章に該当)

## 謝 辞

本論文の執筆にあたり、多くの方々にご指導、ご支援を賜りました。

あらためまして、厚くお礼申し上げます。

特に論文審査では、鳥越皓之教授、貝柄 徹教授、谷村 要准教授より、貴重なご指導とご助言を賜りました。心より感謝申し上げます。

貝柄 徹教授、谷村 要准教授からは、見落としてしまっている観点や基本的な事項についても丁寧にご指導を賜りました。

主指導教員である鳥越皓之教授には、論文提出のご相談から、論文の構成、論文執筆まで多くのご指導を賜りました。また、なかなか進まない論文執筆作業を、本当に暖かくときに厳しく、最後まで繰り返し機会を与えてくださりご指導を賜りました。

重ねまして、心より厚く感謝申し上げます。

最後に、論文提出窓口の教務課、額田由美子様にもあたたかいご支援をいただきました。

ありがとうございました。

松田 恵示