

芸術と遊戯 (三)

—— J・アンリオの説を介して ——

河 本 敦 夫

遊びの主体的内容、つまり、そのおもしろさは、大まかにいえば、自由への欲求を充足する特別な行為にあり、その特別な仕方では現実を離脱し開放された領域を見出す喜びであるといえるだろう。そのことは既にこの論集の前回において確かめた事柄である。しかし、それだけの規定では、遊びが他の諸領域、特に芸術から区別される理由を明らかにするには足りない。遊びが自由への欲求をみたく特別な行為であるにしても、この「特別」である所以が明らかにされねばならないであろう。しかも、それには、社会や歴史の中に客観的に見出される遊びの諸現象から、外面的形式的に特徴が抽出され列挙されるだけでなく、内面的質的に統一された理解が得られねばならない。それではなければ、遊びの主体的内容の中核へ導かれることは困難であろう。

ジャック・アンリオの著「遊び」⁽¹⁾は、哲学入門双書の中の一小冊子ではあるが、前述のような考察の足どりにとっては、多くの示唆を与えてくれる。それ故、今、しばらくアンリオの説く所を介して洞察を進めたいと思う。

彼によると、遊びは見方によって、全く異なった結果へ導かれる。一方では、(一) すべては遊びである、何ごとによらず人間の営みは遊びであるということになり、他方では、(二) すべてが遊びではなく、無用無益の行為はどこにもないということになる。(一)については、人間の実存の根本様態から見るとき、おのずから導かれる結果と考えられている。つまり、人間は常に過去を背負いつつ、未来へ向って、あるべき自己を投げかけ企画することに本来の在り方をもっている。いわゆる企投 (Entwurf, projet) によって、現にある自己から、あるべき未来の自己と

いう他者となる。「私の実存そのものにほかならない超越運動によって、私は私の前へ、そして私のかなたへ運ばれ、たえず新規にくりかえす企投の冒険に荷担させられ、結局私は、自分のさまざまな態度や行為のうちの決してどれでもない。」人間は常に演技をして生きており、こうした演技の遊びは、実存が自己を顕わにする際に身にまとう形式であるばかりでなく、実存の根源的形式、人間の本来的な在り方である。⁽²⁾ アンリオは、さらに「人間が自己自身を自由なものとして把握し、自身の自由を行使しようと望むや否や、たとえ他にどんな苦悩をかかえていようとも、彼の活動は、たちまち演技 (act) となる」というサルトルの文章を引用している。⁽³⁾ このように人間を見るとき、結局、人は常にあるべき自己、現にあらざる自己を演じる他はなく、そうした遊びが、人生であることになる。たしかに、そういうことになりそうであるが、ここには見のがし得ない疑問のあることに気付かざるを得ないであろう。というのは、前々から私が注意をうながして来たことであるが、ここでも行為―遊び―演劇を本質的に同一視する伝統的な系列化があり、人間の本来的な行為は、遊びであり演技であるというわけである。当然、そこからは、人生の何もかもが遊びであるという見解が生じるであろう。しかし、こうした同一視する系列化は、私たちが、遊びとして意識しているものと、その意識はなくて、ただ構造の上で類比的であるような行為とを無差別なレベルにおく誤りをまぬがれ難たい。

アンリオもまた、右の実存論的な立場から一切は遊びであるという提言が生じる必然性を認めてはいるが、今、私が指摘した無差別化には批判的である。それは、一切が遊びではなく有用であると考えるのと同じく、一方的で相対的な見解であって、私たちのいわゆる遊びの中核を得させることにはならないというのである。彼は実存について考えられた根源の行為を、遊びの演技にまで一般化することに疑問を提している。第一に、実人生においては、自己の行う役割について、これを演技の遊びとは意識してはいない。ところが、いわゆる遊びの行為においては、常に半面では演技する自己を意識している。つまり、遊びに熱中することも遊びの一面であり、それから覚めていることも遊びの一面であって、いずれの面をのぞいても、単一ではもはや遊びはなくなる。自覚されていない遊びは、遊びではないと共に、自覚しつくされれば、遊びはすでに遊びではない。言い換えると、目の色を変えて熱中して、遊びと実生活との見境がつかなくなれば、それは当然遊びではないと同じく、すっかり乗り気を失って白じらしく遊びを見返えすようになれば、それも阿呆らしさだけなのこって、遊びは消え失せる。熱中もしなければならぬが、同時に覚めてもいないなければならないという、こうした矛盾の間の弁証法こそ、遊びの弁証法ではないかと、アンリオは考える。熱中と覚醒、真面目と不真面目との間の振動―この特殊な弁証法を以って遊びを特徴づけるならば、先のように人間の实存の様態を直ちに遊び

の演技とする考え、従ってまた一切を遊びとする思想には同意し難くなる。

ところで、先のように遊びが常に自覚され、さめた目で見られていなければならぬとすれば、それは常に己の遊びを鏡にうつして見ているようなもので、遊ぶ振りをして鏡にそれ映しつつ楽しむにひとしいであろう。も一つ立入って考えれば、この「映しつつ楽しむ」ということは、映すことによって白けるのではなく、そのことをもまた遊びの契機とすることであって、遊びの全体の中に、覚めた己をも没入させることでもある。そうした没入は、また遊びを消失させる所以でもあるだろう。遊びを遊びと知りつつも、身上をつぶすほどに遊び狂えば、それはも早や遊びではあるまい。まさに、この「遊びを遊びと知りつつも」という点に危なさがある。つまり、その知ることが、遊びの一契機としての覚めた己を意味していると共に、それを含んで、そこに成立する遊びを、さらに遊びとして自覚する第二の己をも意味していて、この後の覚めた己をも、遊びに投じてしまうのである。遊びというものは、それに熱中すれば、これをなお遊びとして維持するために、さらにこの熱中と見合う自覚が要求される。かくして維持された遊びに再び熱中すれば、さらにその奥の自覚が必要となり、この深化は無限であるだろう。まさに、遊びの泥沼とでもいうべきものである。先の例えによれば、無限に鏡の奥へと引き込まれていくことである。遊びの底には、常にこうした己を奥の奥まで喰いつくさせ、或は帰路も分らぬ彼方へ誘いこむ力が働いている。この力の手に陥れば、ついに身の破滅にまでずると引込まれる。それは、遊び狂うことであっても、真実に遊びとは称しがたいものになってしまう。しかし、アンリオは、私が今述べたほど遊びの危うさに着目しているわけではない。ただそうした予想をもちつつ、遊びが成立するときの、不可分な契機をなしている、覚めている自己の機能に焦点をあてている。そして「自覚された遊びは、その反復と反映との風土 (un climat de duplicité et de réflexion) のなかにしか展開されない行為である」⁽⁴⁾とすれば、遊びとは、遊んでいるふりをして遊ぶという、わざと行うきわめて作意的なものとなってしまうようであるが、それは一つの側面もしくはポールであって、遊びの全体は決してそれにとどまるものではないと考えている。つまり他のポールには、わざとではなく、全く正直に夢中になり、イリュージョンに没入する自己の働きがあって、この二極間の運動、「真面目と非真面目とのあの弁証法の振子運動 (le mouvement pendulaire de cette dialectique du sérieux et du non-sérieux)」において、遊びが成立しているといっているのである。⁽⁵⁾

さて、繰り返し述べることになるが、このように遊びがその一面において、遊んでいるふりをして遊ぶという自覚を含むとすれば、実存の行為一般の様態と遊びとを同一視することはできないであろう。これが人生の一切を遊びとする思想に同意し得ない理由である。第二には、も

し一切が遊びであるとすれば、特別に遊びであるものは何もなくなくなってしまふ。もし、先のように実存論によって、すべてが遊びに由来し、すべての中に遊びがありとすれば、当然のことながら、特に他から区別して遊びとすべき一つの観念は、理論上解消されてしまい、本来の特殊な意味での遊びを、どう区別すべきか分らなくなる。ホイジンガの思想の中にも、一方では人間の生存そのものと同一視されるように一般化された遊びの形而上学があり、しかも他方には、通常の生活の外に位置を占める活動の型として遊びを規定する定義が含まれている。そうした矛盾と思える二重性を指適できるが、それは一切を遊びと見る立場が、いずれも必然的に負わねばならぬ問題であるだろう。

次に先とは反対に、すべてが遊びではないという結末に至るのは、何かの普遍的必然的な法則の規準に拠って、遊びという現象をとらえる場合においてである。そこには、物理的メカニズムと同様に偶然性の余地がなく、一切が定められており、遊びの入る隙間は存在しない。その場合、たとえ遊びという名を与えられた行為の類型があっても、真実には遊びの意義をもたないことになる。例えば、無償と見える行為の動機づけを心理学的に分析する立場に拠れば、その心理学が科学と称することを求める限り、その条件である決定論的原理は遊びを排除せずにはおかない。心理学では、一切が何かの為に役立たねばならず、何ものかへの反応であって、「心理生活のなかには随意的なもの、未決定なものは何一つない」(フロイト)のである。フロイトでは、夢のケースと同様に遊びにおいても、その行動に意味と内容を与えるのは、無意識の作用である。遊びは、結局、他と同じく無意識の心理現象を表現する有意義な行動形式として定義される⁽⁷⁾。その他、彼と立場を同じくする人たちが、遊びは内部世界と外部世界との間の均衡を得させる行為であって、それによって願望のシンボルの実現、苦悩の一時的解消、或は軽減が可能となると考えたり、夢と同じく児童の恐怖、欲求不満、強迫感などの潜在化された意識を顕わすものだという。遊びは夢とひとしく、解読すべき言葉であるということになる。しかし、それでは、遊びをそれ以外の行為から区別することが困難である。行為はどんな行為でも、その根底に何らかの争いや悶着の状況や不安定な居心地悪さを前提とし、何かの意味でその解消を目指す試みである。そのように、人間がその環境によって動機づけられ、さまざまな緊張を解消し、自分のいろいろな可能性を実現しようとして行なう生理的、精神的、言語的、運動筋肉的な活動の集合が、一般に私たちの行動もしくは行為であるとすれば、先のような遊びの理解は、ただ一般的な行為の規準に拠って、無差別に遊び特有の行為を扱っていることにならう。

かくして、遊びの外から客観的な一般の規準に拠って、その動機を分析的に明らかにする者にとっては、遊びはその実在性を失い、この世には何一つ遊びはないことになる。

ところで、上述のように、一切が遊びであるという実存主義的な主張も、何一つ遊びではないという科学的心理学的な見解も、いずれも結局のところ遊びという特殊現象を見失ってしまうとすれば、それらに代る第三の道は何であろうか。アンリオは、それを求め試みている。そのため彼は、遊びの三つのレベルを区別して、混乱のないように研究プランの整理をしている。すなわち、(1)「何を」して遊ぶか、(2)どのように遊びを「おこなう」のか、(3)「何が」遊び手を遊べるようにさせるのか。つまり、客観的な構造や組織をもつルールの体系と、この体系によっておこなう行為、そして遊び手の内部でその行為もルールの体系も可能にしている遊ぶ存在の固有性とを区別している。も一度簡略化すれば、遊ぶこと(行為)によって、何かの遊び(一定のルールの体系)が意味をもって生かされ、その行為は、遊ぶ存在の態度(人間の主体性)にかかわっているので、この事態の分節をよく見分けねばならないというのである。

まず(一)「何を」のレベルについてであるが、それは特に団体ゲームの球技などにおいて顕著であるように、多少ともコード化があって遊び手にとっては義務づけられた行為の図式が設定されている。このレベルは客観的な視点(例えば行動の心理学や制度の社会学に類する視点)から、編成された客観的な構造としての遊びを考察することになる。そして、ここでは構造的、系統別の分類を試みることも可能であるが、これらの区別も、結局、遊び全体の種々相を示すものに他ならず、さらに進んでそれらをつなぐ親近性、もしくは深層の統一性を求めなければならなくなる。(二)の「おこなう」レベルは、この統一性を明らかにするレベルであって、全体に共通する特有の行為の形式を、いくつかの過去の定義を吟味しつつとらえ、遊ぶことの客観的規準を決定しなければならない。(三)の「何が」遊べるようにするかという可能性の問題は、(二)の追究の行手に当然予想されるレベルであって、(二)における行為の形式の諸特性の記述から、さらに、これに見合った遊ぶ人間固有の主体性、精神的態度へと遡らざるを得ない必然性がある。そして、(二)から(三)に進むについては、取りわけ(二)の行為としての遊びを捕捉するために現象学的な仕方が必要である。その理由は、行為の諸形式を記述するにしても、常に意識との関連において、その意味が明晰にされなければならないからである。

以上のようにアンリオの研究は(一)から(三)へと必然的にレベルを深めていくのであるが、各レベルは従って関連性をもっているので、今、私が

当面の課題としている主体性のレベルについて参照する際も、(一)及び(二)のレベルを無視することはできない。それ故、一応それらについても、その要旨の理解と共に多くの示唆を得ることに努めようと思う。

(一)「何を」して遊ぶかという、その客観的に決められた行為の形式は、二つに大別することができよう。それは空間的構造と時間的構造である。遊びは必ずどこかで、或る場合を占めて、何かの空間的図式に基づいて展開される。それと共に、幾つかの要素となる活動が一定の順序で組織的につきつぎと続行されることによって成立する。このような客観的な形式によって取扱えば、遊びをその展開の各段階に分けて見ることも、それらの特徴をとらえることもできる。そして、さらに全体の組織化について明らかにすることも可能である。また、こうした客観的組織として見る場合、遊びは一種の社会的実在であり、社会制度が個人意識を越えて外に對立的に存在するごとく、遊びを規定する規則体系も、その時々遊び手やその活動などに関りなく独立に存在し、社会的歴史的に伝達される。そのような存在する特定の対象について、社会集団が遊びという名称を与えて、他のものと区別しポジションを規定する。こうした社会的客観的な命名や規定を前提とし、そこからアプローチする場合、第一に出会う困難は、(1) 活動形式のポジションの規定には、さまざまな変動変異があることである。それは、時間的な進化や場所の多様性に従って起る。例えば、かつて呪術的実利的であった活動形式が、やがて遊びとなるケース、言い換えれば、一定集団が遊びとしなかったものが、今は遊びとなる場合があり、或は地域によって同一の活動が遊びであったり、呪術的行為や儀式であったりすることも珍しくない。つまり、時と処によって社会集団の遊びに対するポジションの規定が変動するのである。第二に出会う困難は、(2) 或る種の活動形式は同時に複数の名称をもち、必ずしも遊びとして一定していない。そうした混合型については集団全体の一致した規定が欠けている。例えば、仕事と遊びとの相異は、労働による賃金取得の経済体制が確定している文明社会では、明らかにし易い。また、そこでは生産的、非生産的の区別に拠る見分けもできる。しかし、他の文明社会、或は未開社会では明らかではない。例えば、祭政一致の社会もその一つであるが、私たちの社会でも、教科を遊びという形で与えるような教育法では、仕事と遊びの相異は不明確である。さらに、もしスポーツを仕事の中に含めるならば、諸種の競技のうちには、いずれとも見分けがたいものが少なくない。テニスや水泳、スケートなどは、スポーツに数え、玉突きやアーチェリーを遊びとするのが普通であろうが、それも事情によって変化することを暗に前提としている。つまり場合によることが暗黙の中に認められている。しか

し、その事情や場合がどういふものか必ずしも明確化されているわけではない。たとえば、スポーツは闘争であり、よい成績を得ることを意味し、また同一条件のもとで対決することのできる明確な規制の上に成立するものと考えられているにしても、また遊びからスポーツへの推移は、単にルールに従うことから、その下で決着をつけることへの推移、偶発的な出会いから組織的な競争への変化であると見定めるにしても、それで曖昧さが除かれるわけではない。というのは、同様に決着を求る組織的な競争として、チェスのチャンピオン戦、本因坊戦や王将戦があるとすれば、チェスや碁、将棋もスポーツであるといつてよいのか、当惑させられるからである。そこで、こうした社会的に必ずしも一定しない区別は、客観的な構成の組織の中にあるのではなく、それぞれに含まれている一種の志向の様相のちがいにいるというのが、アンリオの見解である。

このように客観的視点からのアプローチが出会う困難から推察して、遊びは社会的実在、いわゆるデュルケームの「もの」(La chose)の中にあるのではなく、その「もの」を用いる用法にあるという仮設に到達することになろう。しかし、遊びは何かを遊ぶのであり、その何かが、社会的実在として伝承されることも、繰りかえし巻きかえし何度も行なわれ、諸方で執拗にまねられたことも、明らかな事実であるから、この社会的客観的な実在の側面も決しておろそかにはできない。私は後に、この点を特に重要な遊びの契機として取り扱いたいと思う。その理由は、遊びは、日常生活から解放された自由の領域を、この契機によって、再び現実の中の、しかもなお自由な領域として生活の中に帰えす機能をもってしていると予想するからである。誤解を恐れず簡単にいうならば、この契機によって、世知辛い社会の中に、ささやかながら、理屈ぬきに卒直な、むつかしくいえば即自的で、疎外されない自由の砦が築かれると考えるからである。しかし、今はなお、アンリオに従って実在的レベルの諸相をもう少し考察することにする。

このレベルでは、右のように規則の体系として遊びを定義できるが、しかし、そこにも程度の差がさまざまであって、隅々まで一切がコード化されているわけではない。とはいえ、その規則群は、とにかく何らかの明示された形で定式化されており、何がしかの強制力をもってゐる。そして、この規則が厳格で、活動中に発生し得るすべてのケースが、同等に予想されているような形で整備され、ひとつの閉じられた体系をつくるとき、すなわち明確なコードがあるとき、それは規則の遊び (Le jeu de règles) という類型に属することになる。

ところで、遊びの諸要素が編成整備され行為の図式を形成するとき、それは一方向にむけて展開される行為の図式であって、不可逆的であ

る。これに対して、社会組織において見られる構造は可逆的であって、構成される諸操作は相互関係の中にあり、あたかも演算の式の場合に、イコール符号の左右の変化は常に相関的であるように、相互に変化しあう。この点から見れば、遊びを社会的存在と同等に取扱うことは、妥当とはいえない。遊びはこの不可逆性の故に、ドラマ的形式をとるということもできる。ドラマ的であるが故に、誰も途中で待ったをかけることのできない固有性をもつのである。まさに不可逆な一方向 (un sens) が、遊びに一つの意味 (un sens) を与えることに⁽⁹⁾なる。遊びは、その中の諸規則が互いに依存しあっているという意味では、一つの構造であるが、ただし、その実施においては諸要素が一定の時間性に沿って編成されている体系である。

要するに、こうした意味においても、遊びは、社会的客観的なものとしてのみ考えおおせるものではなく、遊び手の行為の実施を抜きにしては考え得ないことになる。アンリオは、ソシュール派の言語論⁽¹⁰⁾に合わせて、構造としての遊びを、可逆的な「言語」(la langue)に、その実施の行為を、不可逆的な「言」(la parole)に当てている。つまり、個々の現場の parole なくしては、辞典や文法上の言語はあっても、生きた言語活動 (le langage) がないと同じく、play なくしては遊びはないということである。なお、一歩進んで、規則の構造としてのレベルが、実は時間的秩序を前提としており、そこから結果として見出されるものであることに思い及べば、これも不可逆的な進行を基礎とし、これに規定されていることに気付く。映画や音楽、演劇などが、たとえ進行の最後に作品の全体が空間的統一に見わたされようとも、またその最後の全体観では部分相互が連関し可逆的であり得ても、やはり基本的には時間芸術である。これと同じく構造としての遊びのレベルも、その全体観が不可逆的な時間の秩序を経てのみ到達できるものである限り、基本的には不可逆的であって、その十分な意味で構造と称することはむづかしくなる。つまり、構造主義の人類学が取り扱うような、共時的に諸規則が相関的に働く構造ではなくて、通時的で不可逆的な進行であるのが、遊びの秩序の本性である。構造といっても、アンリオの言う可能な冒険の構図⁽¹¹⁾であって、ドラマ性を刻みこまれたものである。

ところで、この一方向へ進行する通時性 (la diachronie) にも外在的なものと、内在的なものがある。外在的通時性は、誰もが共通にその中に包まれる客観的歴史的時間性を意味しており、そこでは一切の構造が歴史の中で常に進化した変形していく。従って、一つの構造を客観的に一定のものとして共時的に見出すためには、歴史の中からの抽象、発生過程からの切り離しが必要である。これに対して、内在的通時性は、歴史的变化にかかわることなく、それ自体で本来、時間的であることを意味する。そこでは、構造そのものが、それ自体で通時的なのである。前

者が客観的社会的であるとすれば、後者は主観的個人的であるといえよう。人それぞれの内にひそむ心的過程は、否応なく外から包みこむ時間性ではなく、その過程自体の本性として時間性を内に包んでいる。アンリオによると、遊びは、通時性の中でもこの内在的通時性を本質的な秩序としていることになる。

しかし、先に触れたように、遊びは、日常生活から離れた所で得た自由を、そのまま現実へ回帰させる機能を持ち、その機能が客観的社会的な実在のレベルにあることが予想される—そうした予想をもつ私のごとき見解の者にとっては、アンリオのように一切を内在的通時性に帰することに疑いを抱かざるを得ない。それは後にゆずるとして、今はともあれ、彼の分析を追ってみることにする。

右の内在的通時性の本性から見ると、遊びには、次のような特徴が認められる。

(1) 抽象的な時間の中にあること。つまり時計や日付で決められるような外在的な時間ではなく、外から規制されない伸縮自在な主体的な時間の中にあつて、遊び手は本来、好きなだけ、飽くまで遊ぶことが許されていることである。こうした点でも、アンリオはスポーツと遊びを区別している。スポーツのように現実的な時間の計量が要求され、それが、ほとんど本質的となつているものは、遊びではないのである。遊びにおいては、その構成要素となる部分を好みに応じて引しめることも、ゆるめることも可能であるはずと考えるのである。

(2) 不可逆性。それは先述によって明らかのように、全体として同時に各構成要素が見わたされたとき共時的可逆的であっても、本来の成立基盤は不可逆的な通時性であつて、可能な行為の継起的系列を図式としてもつことである。逆向きに遊ぶことは絶対にできない。

(3) 要素の連続の偶然性。右のように規則によって定められた方向と順序に従つて実行されるとしても、その要素間には相対的に無規定な地点があり、図式の道程がそこでは分散して、飛躍や分岐があつて、即興の可能性が含まれていることである。一般の生活の営みにおける仕事と、遊びとの区別はこの点にもあるわけである。仕事の実践では、その段取りやプログラムが決定されており、要素の連続の合間に勝手な操作を即席にはさみ込んだり、系列をかえたりすることは、許されない。遊びの要素の連続は、仕事の実践のように必然的に連鎖する分節群ではなく、多少ともいわゆる射幸的 (aleatoire) な性格をもっている。この図式の無規定な地点は、交差点のように方向転換が可能な処でもあつて、いくつかの戦術の中から自由に選択した手順によって、それまでとはちがった(それは相対的にはあるが)方向へむかつてもよいのであ

る。このことは、盤上遊戯などでは、よく経験されることである。しかし、射幸的な操作が許されるといっても、それは相対的な事柄であって、可能性の数は限られている。全体の図式の方向が決定されている以上、それは当然のことでもある。ときには、ルールの上で可能性の中でも一定数に限定されることもある。著しくコード化されている規則の遊びの場は、そうである。また反対に即興性の範囲が広く、コード化のゆるやかな遊びもある。或る種のシンボル遊び、ままごとや電車ごっこのような何々ごっことは、その例である。とはいっても、それが無際限であることは、決してない。それ故、遊びとは、射幸性の程度が一定しないプラクシスの要素の連続によって、構成された通時的構造であるといえる。つまり、全体に一定方向への義務づけられた秩序があると共に、これを貫いて、射幸性がさまざまな程度で起伏し、さまざまな配分で即興性が促されるのである。つづめていえば、遊びは、無際限の即興と純粹の仕事（厳密にプログラミングされた任務）との両極の間に、ゆれうごいているのである。

さて、(一)「何を」して遊ぶかという「何を」の客観的實在的レベルについて述べられた以上の見解を、要約してみよう。―遊びはデュルケームのように一応、社会的組織と同じく客観的な構造として共時的に考察し得るとしても、その構造は、遊び手の遊ぶ行為なくしては成立し得ない。また呪術や儀式が遊びとなり、遊びがスポーツとなる時代的地域的な変動の中では、何を以って遊びときめるかは、客観的な規則体系の側面からは、明らかにし難い。さらに、その体系も実は基本的に通時的不可逆的であって、構造主義のいわゆる構造のように共時的可逆的ではない。しかも、その通時性は、伸縮自在な内在的時間性であって、その進行は多くの偶然性、即興の射幸性を含んでいる―ということになる。この要約から、その限りでアンリオが予想している楽しさの主体的内容を推測してみるならば、次のごとく考えられよう。彼が一応は一つのレベルとして肯定するように、遊びは見方によっては、客観的であって、社会組織と同じく個人を越えて實在し、繰り返えされ伝承される。この点では、遊びの楽しさも、決して任意的なものではなく、質的に社会的集団的な同一性をもつと考えねばならない。事実また遊びが社交であり得るのは、こうした同一性によって人びとの融合を生ぜしめるからである。それ故、遊ぶということには、社会的に楽しむという面を見ることができない。もう一步押し進めるならば、一定の遊びを楽しむということとは、その楽しさにおいて一定の社会的集団へ組み込まれようとする意志の働きでもある。個人がひそかに独り楽しむのではなく、人びとと共に楽しむ行為が、遊びの一面であることに留意しなければなら

ない。トランプの独り遊びにしても、それぞれが全く任意に勝手な操作をしているわけではなく、伝承された手順によって、予め決められた幾つかの結末の一つのケースへ行きつくことを求めるのであるから、その楽しさは、他の同じ遊び手と共通する等質的な一定の枠組の中にある。むしろ、こうした等質的な楽しさの枠組の中へ、個人的な主体的内容の契機を組み入れることが、遊びの行為であるともいえよう。これは、この論集の八号でも述べた芸術と、遊戯や娯楽との関係において、特に着目しなければならぬ事柄である。というのは、先にも私は、芸術における「まどろ」のオアシスについて、いささか論じる所があったが、この「まどろ」と今述べた遊びの、人々と等質的に共に楽しむという主体性とは、深く関連していることに気付かねばならないからである。もっとも、こうした事柄はアンリオの背後に推察される主体性を、さらに乗り超えてしまった洞察に他ならないであろう。しかし、それも、彼の示唆からたどりつかねばならない必然性をもつと、私には思われる。

ところで、先述のように彼は右の客観的なレベルを一応認めはするものの、それだけでは理解しきれないために、それよりも基礎的なものとして、不可逆的で抽象的な内在的通時性を考えている。その点においては、全く客観化を許さない主観的時間の純粹な持続、いわば夢中になって外の時計の時間を忘れ、内面の意識の流れの中に没ききっている人の時間を、遊び手の中核にすえることになる。何といても夢中で遊び、時計を忘れることこそ遊びの本質であるというのであろう。このように現実の営みから、従ってまた社会的関係から自己を切り離し、内面の時間へともぐり込むことこそそうした意味での現実離脱が遊びの一面であり、これこそが客観的なレベルの基礎にあると、考えるのであろう。従って、この面では、社会に対する個人の解放、内面への潜入が主体的内容として予想されていることになる。この楽しみは、個人の解放のそれであり、内面性に生きる喜びであるだろう。しかし、この個人的な自由の側面は、他面の社会的実在のそれと無関係ではあり得ない。それ故、個人的自由といっても、自から限界があり、社会的側面から規制されざるを得ないので、アンリオも即興性射幸性を絶対的に開かれたものとはせず、相対的な選択として認める。そして、社会的任務的なものから解放されても、絶対的な個人的自由の無際限な即興性へ行きつけるものではなく、任務と即興との二つのポールの間に振動するものとして、遊びを規定することになっている。つまり、こうした両極の間に、常にバランスをとりながら、身を処しているものが遊びに他ならず、この ambivalent な二元性の上に、何かの統一原理にたよることなく、いわば己の身を賭けて、自ら操作していく所に遊びの特殊な楽しさ、一種スリリングな喜びがある。これは特に留意しておかねばならない重要な契機であるだろう。恐らくは、後に私が芸術との主体的内容上の区別を考える際に、見のがし得ない支点となるだろう。

かくして、遊びの楽しさは、一面においては、社会的集団の中で他と共どもにする等質的な楽しさであるが、他面では任務と即興、仕事と射幸との間の振動に身を賭ける個人の鮮やかな喜びであることになる。いうまでもなく、アンリオがそこまで主体性の質について立入って論じているわけではなく、先述と同じく、彼を超えて洞察を進めた推論に他ならないが、これも当然、考察の行きつくべき所だと認めることができる。

ところで、容易に想像できることであるが、社会的実在のレベルに対するアンリオの批判は、このレベルで可能にされる客観的な分類に対しても否定的である。前回の論集で、私は幾つかの分類の試み、特にカイヨワのそれについて述べたが、こうした分類では、その根本にあるはずの「何を遊びとするか」という問題がなおざりにされ、一つの遊びを、それに特有な構造を与える規則群の集合として定義することによって、他の遊びとの相異を認識させても、どの遊びもすべて同様に遊びであるという共通の根拠を明らかにすることができないというのである。¹² トランプ遊びとは何なにを遊ぶ遊びであり、チェスゲームとはかくかくの遊びであるといっても、それらの構造が記述され、ルールが列挙されるだけで、その暗黙の前提となっている、それらを遊ぶとする所以が深く問われないとすれば、競争の遊び、偶然の遊び、模擬の遊び、めまいの遊びなどの分類はできても、それらが皆同じく遊びであってその他のものではないと、どうして分るのか。また、顕著な例として、構築の遊びと破壊の遊びとは全く反対の行為なのに、なぜ同じく幼児の遊びと呼び得るのか―などと問題を提起している。そして、この問題は分類によって明らかにならないばかりでなく、分類的なアプローチに対しては、ア priori に拒否されている問題であるという。しかし、遊びの概念は多義的であるにしても、それら多くの意義が結ばれる基盤となる親近性があるはずであり、それによって、多義性と共に統一性が成立する。つまり、子供が遊ぶ、音楽家が演奏する、木材に「狂いが来る」と言うそれらすべてのケースに通じて、「遊ぶ」(Jouer)の語が適用されるが、この語の自己同一性は、そうした活動全体に及ぶ意味の親近性を示すものに他ならない。しかし、問題はどのような意味の親近性であるのか―様に遊びと名付けられているもの(そのような行動類型)を研究しようとすれば、この根拠となる意味の親近性を明らかにしなければならない。言い換えると、遊ぶという行為の意味の分析へと導かれることになる。それは要するに、第二のレベルである「何をやる」というレベルへ進むことに他ならない。

(二)「する」こと、つまり、一つの遊びが game と play とから成るとすれば、その play の役割が見きわめられねばならない。遊びは、遊びという意味づけをもつことにおいてのみ存在する。つまり、プレイしようとする遊び手があつてこそ、その意味を得て存在する。何ごとも、遊ぶ人もしくは遊ぶ可能性を示す人に対してのみ、遊びの意味をもつ。言い換えると、遊び手が意味づけ、行為的に関わらなければ、トランプはただ厄介な紙片の操作にすぎないし、ブランコは何の変哲もない垂下物にすぎない。そして、この意味づけは、外から観察して、透けて見えるようなものでないことも明らかである。或は客観的実在の属性のように目に見えて認められるものではない。それは、遊び手と遊びとの主体的行為的な関わりの中にしかないものである。従って、「もの」としての遊びの道具立てではなく、「こと」として、意味としての遊びが、さらに深層の問題となる。

一般に人が行なうものごととは二面性をもっている。客観的な面と主観的な面、外と内である。外から見れば、彼の行動という物理的な事象、広義の「もの」であっても、内においては、彼がしようとすることをしているのであり、そうすることによって、単なる「もの」ではない生命を与え、意味を付与する意図をもっている。従って、行為の根底には、意味を付与する「観念」(Idee)があり、それは「もの」(la chose)に對立する。遊ぶという観念なしに、遊ぶ意図なしに、自分が遊んでいるということを知らずに、一体どうして遊ぶことができるだろうか—とアソリオは問いかけている。¹³つまり、遊ぶ意識こそ遊ぶことの第一の構成要素であるのではないかというのである。しかし、それならば、その観察者が遊びを理解するためには、その基礎として遊び手に同化する一種の参加 (la participation) が必要である。同じ形式の行動でも、それを意味づける意識によって遊びにもなれば、仕事にもなり、全く無意味であることさえある。従って、一定の行動形式によって一定の心理的内容を対応的に考えることができないとすれば、客観的な科学としての行動心理学などは成立するはずのないものである。他人の遊びを遊びとして理解し得るについては、どうしても本来の遊戯的 (ludique) もしくは仮象的 (Illusionelle) 意味作用が直観されねばならない。すなわち、還元不可能で根源的な意味作用、言い換えや置き代えのできない、それ自体でしかあり得ない意味要素が遊び手の中にあつて、これが言動によって翻訳されたり説明されたりして変質することなく、直ちに即目的に感じとられることが必要である。従って遊びの心理学は、現象学に席をゆずらねばならないことになる。また記号学的に言えば、遊びの現象は能記 (signifiant) の世界のもの、意味される所記 (signifié) に対する意味作用の領域のものである。遊戯的行為の中にある遊びの存否は、この能記如何にかかっている。同じことを遊びで行なうこともできるが、遊

びでなしに行なうこともできる。結局、遊びにおいて特徴的なのは、規則体系としての構造に対して意味づけが優位であること——つまりルールの組織立った集合が意味を生むのではなく、意味が集合を遊びの構造として存在させることである。遊びが実存し得るのは、誰かがそれを遊びとして発明し、また他人がそれを遊びとして再発見するときのみであり、また、たまたまめぐりあった実際の遊び手が行なうプラクシスのなかに実現されたときだけである。従って、客観的に通常遊びといっているものは、すべて可能態にある「遊ぶこと」なのである。

アンリオは右のように、遊びの特徴を、還元不可能な意味づけをもつ行為と考えるのであるが、なお、他の学説によって総括的な特徴もしくは規準とされているものを、幾つか批判しつつ、この行為の内容の細部について考察を進めている。その中でも主要なのは、ホイジンガとカイヨワに関する見解である。それらについて要旨を参照しつつ、私の洞察を深めようと思う。

ホイジンガは、周知のように、遊びを形式の上から定義して、それは普段の生活の域外にある「自由な行為」であり、「虚構のもの」と考えられるにもかかわらず、遊び手を「全面的に没頭させる活動」であって、しかもそれは物質的な利害の関心や「実利性を全然もたない活動」であるといっている。さらに加えて、意図的に境界を設定して「囲まれた時間と空間の中で遂行」され、一定の「諸規則に従って秩序正しく展開」する活動と見ている。しかも、仲間の間に共同体的規範をつくりだし、好んで自らを秘密めかして神秘性でとり囲み、或は仮装によって通常の世間に対して別ものであるという「異邦性 (Ja erangete)」を強調するような集団関係」を生み出すといっている。この最後に述べている事柄は、主として祭りなどの諸行事、いわば聖なる遊びを指しているものと私には考えられるが、それ以外にも、例えば、仮装舞踏会を開き、球団やクラブを結成し、ユニホームやけばけばしい服飾で世間から際立てるなどの現象を思い浮かべればよいだろう。

この定義について、アンリオは、二つの遊びのレベルが区別されずに同時に並列的に記述されていると批判している。つまり、その前半は「遊ぶこと」のレベルに該当するものであり、後半は「何をして遊ぶか」のその「何」のレベル、すなわち制度や構造或は規則体系にあたると考え、こうしたアマルガムでは、遊びの統一的定義は不可能であるという¹⁵。しかし、彼は自ら進んでホイジンガをさらに批判することを避けて、カイヨワがいかにホイジンガを批判的に受けついでか、それを見ることによって、遊びの本性を、「遊ぶこと」に集中統一させようと努めている。

カイヨワは、ホイジンが儀礼の真面目さと遊びの不真面目さとを混同したことに批判の目をむけている。ホイジンの定義の後半のように神秘性や仮面仮装による秘蹟的 (sacramentelle) 機能の働く時には遊びはなく、制度があるのみであると考えられる。それと並列され混同を生じている前半の虚構性や自由な気晴しの活動、それらこそ遊びにおいて強調されねばならない契機であると認めている。しかし、カイヨワが本当に不満とする所は、こうした混同の一原因ともなる、偶然性の除外にある。周知のようにホイジンは偶然性の遊びを、特に賭けなどを遊びから取りのぞいている。当然、金銭の賭けは、実利性を全くもたない活動という前半の定義とも重なって、二重に拒否されることになる。これに反して、カイヨワは、既に述べたように、金銭の賭けも、ただ財物の所有に移動が生じるだけであって、非生産的であるから、遊びの埒外にあるものではないと考えている。

ところで、カイヨワ自身の定義は、ホイジンガのそれを抜本的に改めるものであつたらうかと、アンリオは問うている。カイヨワの定義は前稿で既に述べてあるが、もう一度簡単に繰り返すと、(a) 自由な活動 (b) 一定時空内の、他から切り離された活動 (c) 不確定な活動 (自由裁量に委ねられた結果の未決定性) (d) 非生産的活動 (e) ルールによる活動 (f) 虚構的活動 (現実生活と対立する第二の現実、もしくは全く非現実であるという特有の意識をもつ活動) である。

さて、これらの諸特性は真実であるか、その一つ一つについて、アンリオは念を押して吟味している。それは次の如くである。

(a) 自由な活動か——カイヨワがここで考えている自由とは、義務もなお人間の自律的行為として、これを自由とするような理念的なものではなく、押しつけられたり強制されたりしないで、任意的であることを意味しており、実際に経験される解放を指している。遊びはたしかに強制されない参加と、やめることの権利が保持されている行為である。しかし、望むから遊び、また望むときに遊びの外に出るといふ交替性そのものは、何も遊びに限らない。どんな仕事の行為でも、その行為者の承諾と、その任務に対する知的編成、つまり段どりや気がまえと、少なくとも現状としては好ましいと判断する目標実現の手段の発動とが含まれている。言い換えると、何がしか乗り気になって、自分から努める所がある。そして、それがなくなれば、やめることも必ずしも不可能ではないのである。任意的な交替性としての自由は、遊びの専売特許ではない。

(b) 一定の時空内に他から切り離された活動か——遊びが切り離された時空の中に囲われているとすれば、逆に見ると、遊びから現実が囲わ

れていることになる。つまり、遊びを囲う境界は、また同時にそれと対立する諸活動の集合する境界でもあって、その限界は両刃の剣である。遊びを定義するものが、この場合、同時に遊びでないものをも定義していることになる。遊びの空間があれば、仕事の空間もあって、ただ時空に囲われ切り離されるという条件は、どちらにも当てはまる。また、全く逆のことも想定できないことではない。つまり、開かれた遊び、遊びが仕事であり現実の生活行為である場合を思ってみるのも、不合理ではない。事実、ドン・ファンは空間的にも時間的にも見境なく、いつでもどこでも遊ぶ、遊びが彼の人生である。また実存主義者がいうように、すべての実存は対目的となつて、自分が現に役割の上でそうである存在、或はそうありたい存在を演じるものであるとしたなら、切り離された活動としての遊びという概念は、維持しがたいことにもなる。この場合、人はすべて、いつでもどこでも演技し、遊んでいることになる。

このように、(a)及び(b)について、きびしく批判が加えられ、カイヨワがホイジンガと同じ轍を踏んでいることが指適される。しかし、私が思うには、(a)にしても(b)にしても、これらの条件は(c)以下の諸条件と同様に単独で適用されるべきではなく、互いに相関的なものとして考えねばならない。それぞれ一つを取りあげ、その限りで不徹底さを追究することには問題があるだろう。また、(b)については、後に述べる機会があると思うが、遊びを囲うということは、これを内在的なものとどめず、一つの現実として現実の中に存在させ、肩を並べさせることを意味していると考えられるから、一概にその条件の不十分さを責めることはできないだろう。

(c) 不確定な活動か——どんな遊びの行為も、形式や道具にかかわりなく、すべて不確定性を含んでいる。それが遊び手にとっても、それを見る見物にとっても同様であつて、遊ぶ本人だから確実に認知し、単に見物にとってのみ不確定だということではない。主観的にも客観的にも、同じく本質的契機として不確定性が含まれている。この事実にはアンリオもカイヨワに賛成している。例えば、模擬の遊びにしても、演技に失敗して面目をつぶすというリスクを常に冒している。リスクを冒す点では、偶然の遊びと変りがない。自分の役割を十分観客に納得させているという決定的な自信がもたれることは、絶対にないままでアンリオはいっている。競争の遊戯では、誰が勝つかが絶対に分らないからこそ、遊びとなるのであって、そのためにチャンスのほぼ等しい競争者同志を対決させることになる。観客にとってはサスペンスが、また行為者にとつてはリスクがゲームをつくる。眩暈(めまい)の遊びも、常に遊び手は危険な瀬戸際に立っており、安心できる円環運動の外側へ自分を引きずり込むようなめまいに圧倒されるリスクに絶えずさらされている。丁度ぶらんこ遊びのときのように。その円環の中ならば、自ら尊重する強制

的規則が成立しており、たよりになる物理的仕組に拠って安心しておれるが、その規則や仕組が常にバランスをおびやかされつつ、辛うじて保たれている。また、練習の遊びという言い方は妙かも知れないが、そうした表現が許されるのは、練習課題の成功が決して絶対的には保証されていない不確定性のためである。例えば、小川を飛び越える練習をする子供にとって、それが遊びであるのは、自分自身に強制する練習が、跳び越えても跳び越えても、常に或る分量のリスクが含まれているからである。しかし、ひるがえってみるに、仕事の行為に固有と思える不確定性と、遊びのそれとはどれほどちがうだろうか。仕事をする人は、不可測、不可能なものの分量を制限し、最少に縮減する。偶然性と不確定性を最大限に排除して、すべてのチャンスを我がものにしようとする努力をする。しかし、それが常に報いられると決めることができようか。建物の亀裂、ダムの崩壊など有り得ぬことではない。外科手術のメスにかけられたリスク、教育者の自分の仕事の有効性に対する懸念など。どの仕事も確実に成功するとは決め得ないことも、正当に認められねばならない。逆に、遊びも仕事と同様にトレーニングを行ない、計算をたて戦略をねらねばならない。ときには、占いもすれば、祈りもする。そして、予想不可能なものを最少限に止める努力をする。結局、あらゆる行為と同じく、遊びは確定と不確定との弁証法を内含しているのである。

このようにアンリオは、不確定性の事実を認めても、それが遊びだけの特徴とは考え得ないというのである。

(d) 非生産的か——多くの場合、仕事を終った後に、手に触れることのできる結果が残る。しかし、遊びは何も生産せず、その足跡は作品ではない。芸術の固有性は最後まで残る作品を生むことにあるとすれば、そのことは、遊びを芸術から区別するのに役立つかも知れない。アランの定義においても、遊びは「あとに何も残らない活動」であるから、その点で芸術とはちがっていることになる。

しかし、仕事の結果としての産物は、すべて一様に計量評価することはむづかしい。機械的産業的な仕事以外のものについては、どう計量してよいのかはなほだ困難である。例えば、毎年講義をつづける教授による教育的産物は、何を何で計量評価してよいのか戸惑わされる。つまり、その産物が確認できないのであって、厳密には生産、非生産を論じることさえ早計にできるものではない。逆に、遊びは遊び手の才能や資質を変化させるという意味では、遊びは生産的でもあるといえよう。遊びはその外に何一つ生産しはしないが、遊び手は或る程度遊びがつくる作品である。この作用が彼にとって有利である場合、その肉体的精神的な技能を開発する。さらに遊びは、単に或る有用な行為の練習となるばかりではなく、自己を真実の自己にするという訓練でもあって、いわば自分を自分自身にするという演技である。事実、心理学が教えるよう

に、青年たちは模擬的な役割や投影されたイメージを通じて自分を表現し、自分を発見する。無論、遊びは遊び手に好ましくない影響を及ぼすこともある。偶然の遊びや眩暈のあそびが、往々にして有害な結果を生じることが、周知の通りである。例えば、人物遊びなどの、振りをする模擬も、それが程度を越えると錯乱状態に導かれることは、精神病理学の教える所でもある。——以上のようにアンリオは「非生産的か」という問いに対しても、否定的であって、厳密には決定しがたいと主張している。

(e) ルールによる活動か——すべての遊びは、行われる行為に対する内面的規制を前提としている。遊びは何でもよい、どうやってもよいというものではない。何かを或る一定のやり方ですることである。しかし、こうした事柄は仕事についてもいえることである。あらゆる行為は規則にしたがい、それによって全体の構造の中に取り入れられ、一定の仕事として確認され登録される。機械化された仕事の場合には、仕事の性質もその仕事の実行手段も同時に規制の対象となる。つまり、労働者には、目的も手段も選ぶ余地なく決定されているのである。のみならず、自由な形式で道楽にやる工作などの仕事も、対象の本性、原材料、達成する目標などに内含されているさまざまな規則に従わざるを得ない。従って、規則のある自由な活動という定義は、仕事一般にも当てはまることになる——このように(e)についても、アンリオはその特定性を否定している。

(f) 虚構的な活動か——カイヨワの説に異義を申し立てたグランジュアンの考えを引用しつつ、この特徴にも批判が加えられている。遊びは代用物 (le factice) であっても、虚構的 (fictif) ではないとグランジュアンがいつているが、たしかに遊びは、現実の外の夢や逃避の一種として姿を現わすどころか、逆に物質的社会的現実の場の中で最高度に明確に限定され規定されている。現実生活を侵害しないように限定され、時、所、場合、物を選んで行うよう規定されている。従って、それは遊び手の側に、埒を越えぬよう現実に対する最も鋭敏な意識を要請するものである。遊びの超現実主義はあっても、非現実主義は存在しない。つまり、見境のない妄想であってはならない。しかし、遊び手は、単に虚構の中に虚構と意識しつつ没入するだけではない。彼は多くの点で徹底した現実主義者であって、その活動のために理知と感覚とを余す所なく動員し利用する。この特徴は遊び手を芸術家に近づけると同時に、錯乱した狂人から遠ざける。つまり、彼は自分のしていることを遊びとして承知しており、またその為すことをよく認識して、自分の技術を自由に用いる。も一つ言い換えると、自分の夢を支配し制禦するのである。彼の活動そのものは虚構的ではなく、現に明確に存在し自立している。何ものかの振りをする、こと、何ものかである、ことが異なった事実であ

ることを、芸術家も遊び手も十分承知している。遊びは、それ故に非現実的機能ではなく、意志と注意力を用いる現実的機能に関して、もっとも巧みな修練を必要とする。——このようにアンリオは、カイヨワのいわゆる虚構的という事柄を、むしろ虚妄という意味に近づけて理解し批判しているが、この点必ずしもカイヨワの意をつくした批判とはいえないだろう。しかし、彼のいうように遊びは、社会的に受け入れられるような現実的客観的な側面をもっており、またそのように自覚的な、醒めた行為として日常生活の中で成立し、許容されていることも真実であって、この側面では、虚構的とすることは困難である。しかし、アンリオは虚構を虚妄であるが如く理解する批判を押し進め、次のように結論を導く。

——非現実の世界の中に埋没しているものは狂人であって、自分が遊んでいることを知らずに遊んでいる。この場合、それはも早や遊びではない。遊びの意識のない、そのメカニズムは遊びではない。遊ぶとは、そのことを自分で十分承知していること、そのように遊びと自分との間に或る間隙をもつことである。思うに、この自己支配、この覚めた意識には、何か本質的な事柄が含まれている。遊んでいることさえも分らぬまでに無我夢中になれば、この本質的な事柄が失われ、それと共に遊びも消滅する。また、遊びながら仕事をするということ、もっぱら仕事に集中することのちがいにしても、間隙をつくる覚めた意識の有無が焦点となる。一般にただ仕事をする場合には、直接的にそれが志向され目的対象となるが、遊びながらのときは、たとえ外部からは同じことをしているように見えようとも、目的の仕事にむかって直接まっすぐに志向することなく廻り道をする。つまり、仕事の仕手と、仕事との間に或る隔たりがおかれ、内面的な曲折を通じて対象をとらえ、関わっていくのである。このように一般に遊びは、こうした距離を前提とする。どんな遊びも、何よりもまず遊び手と、その遊びとの間に介在する遊びによって成立する——とアンリオは一種逆説的な言い方をしている。平易にいえば、遊びの仕組の中に引き込まれ己を失なった極限も、仕組の外に立って冷たく己を見返えず極限も、いずれも遊びの住処ではなく、密着もせず突き離しもしない両極の間にこそ遊びがあるというのである。

前述のようにアンリオは、カイヨワが示した遊ぶ行為の客観的規定を逐一批判し、すべてに疑問を投げかけ、その特徴づけの曖昧さを指摘して、結局、最後の虚構の問題から、自分が最も重視する事柄を導き出している。つまり、彼によれば、遊ぶ行為の中核となり本質的な特徴となるものは、先のように間隙の中にある遊びということになる。彼はこれを遊びの種類のもそれぞれについて実証し、玩具の問題についても、これ

を確認している。実在としての遊びのルール (game) も、おもちゃと銘打たれた遊具も、要するに遊ぶこと (play) の対象であるという唯一の理由によって意味と機能を発揮するのだから、プレイこそが存在根拠となると考えている。そして、それは遊び手が、自己と遊びとの間に導入し維持する間隙、その余白の中に成立するとするならば、こうした間隙をつくり余白を維持する遊び手本人の態度こそ、さらに深層のものである。結局、行為者本人の行為に対する態度こそ遊びの中核をなすというのである。かくして、彼はこの態度について論を重ねつつ、遊びの根源を人間存在の根底に追い求めることになる。これらに関しては、次の機会にゆずることとする。

〔註〕

- (1) Jacques Henriot : Le jeu, collection SLP, presses Universitaires de France, 1969 邦訳、佐藤信夫「遊び—遊ぶ主体の現象学へ—」白水社
- (2) *ibid.* p. 8 f.
- (3) Jean-Paul Sartre : L'être et l'enéant, Gallimard, 1943 p. 669
- (4) ⑤ J. Henriot : *ibid.* p. 10
- (6) Sigmund Freud : Zur Psychopathologie des Alltagslebens 1901 邦訳、池見・高橋「日常生活の精神病理学」(フロイト著作集、第四卷) 人文書院、丸井「日常生活に於ける精神病理」岩波文庫、一九五三
- (7) 行動と行為との区別は、この小論において必ずしも厳密ではないが、特に自覚を伴ない目的或は無目的の意識をもつ行動を行為と呼ぶことにしたい。
- (8) cf. Emile Durkheim : Les règles de la méthode sociologique 1895, 10^e éd. 1947 邦訳、田辺寿利「社会学的方法の規準」一九六六、有隣堂
- (9) J. Henriot : *ibid.* p. 26
- (10) cf. Charles Bally : Le langage et la vie, Collection Hevevetica, Max Niehans Zürich 1935
- (11) J. Henriot : *ibid.* p. 30 ⑧ *ibid.* p. 41 ⑨ *ibid.* p. 47
- (14) J. Huizinga : Homo Ludens, traduit du Néerlandais par Cécile Sévesia, Gallimard, 1951 p. 34 f. 邦訳、里見元一郎「ホイジंगा選集」I、河出書房新社 三一頁
- (15) J. Henriot : *ibid.* p. 54 ⑩ *ibid.* p. 57 ff.
- (17) Alain : Définitions, 《Jeu》in Les arts et les dieux, Gallimard 《Bibliothèque de la Pléiade》1958 p. 1066
- (18) J. O. Granjouan : Les jeux de l'espris, Editions du Sacarabée 1963 p. 49