

遊びの現象学とその社会学的意義

星井 智

はじめに

社会学において、《遊び》の概念は、それ自体テーマとして⁽¹⁾、あるいは社会学的考察にとって役立つものとしてしばしば扱われてきたもので⁽²⁾、この分野では比較的一般的なものだと言えるだろう。たとえば、遊びは、スポーツ社会学や、余暇やレジャーに関する社会学といった領域で、それが社会生活の中で占める位置や、その文化的役割などが論じられてきた。その一方で、これらの研究の多くは、遊びをその形式や構造において定義するため、遊ぶという行為が遊んでいるひとにとって何を意味しているのかという問題はおきざりにされがちであったように思われる。

本稿の目的は、遊びの現象学的考察を通して、遊びの構造上や形式上の特徴ではなく、遊びが、それに関与しているひと、つまり遊び手にとってどのような事実として経験されているのかを明らかにし、その遊びの概念が社会学にとってどのように有効であるかを示すことである。

遊びの定義

まず、遊びとはどのようなものなのかを論じるにあたって、遊びの研究において著名なヨハン・ホイジンガの定義を参考にすることから始めたい。

形式から見るなら、遊びとは、早い話が、《虚構》のものと感じられ、そしてふだんの生活の外に位置を占める、自由な活動であり、それにもかかわらず、遊び手を全面的に没頭させる活動である、と定義することができる。物質的な利害関心や実利性をまったくもたない活動だ。それは意図的に境界を設定して囲まれた時間と空間のなかで遂行され、与えられた諸規則にのっとって秩序正しく展開される。(Huizinga 1938 : 13) ⁽³⁾

この70年以上も前のホイジンガによる遊びの定義は、その後、たとえばこれも遊びの研究で著名なロジェ・カイヨワ(1958)などからの批判にさらされるが⁽⁴⁾、遊びの研究においては今でも頻繁に参照されるものである。この定義のポイントを以下のようにまとめ、順番に検討していくことにする。

1. 自由な行為
2. 遊びの仮象性、虚構性
 - a) 真剣/本気ではない、ふりをしている
 - b) 物質的な利害関心や実利性を持たない
3. 意図的に設定された境界
 - a) 時間的、空間的境界
 - b) 秩序、与えられた諸規則

1. 自由な行為としての遊び

第一の、遊びは自由な行為であるという特徴に関して、ホイジンガやカイヨワが等しく主張するのは、遊びが成立するためには、遊び手が自分の意志で、自発的に遊びに参加でき、その最中の行動を決定でき、そして何よりも、好きなときに遊びをやめることができる自由が不可欠である、という点である。義務的な、あるいは強制された遊びは、既に遊びとして成立していない。ジャック・アンリオは、遊びだけでなく仕事や他の行為においても状況は一緒であり、この主張は遊びの定義としては明白ではないと批判するが、遊びを自由な行為と見なしているという点では同意している。

しかし、遊びとはいったいどこまで自由な行為なのだろうか。遊びが自由な行為であるという主張の基底には、遊びの主体は遊び手、つまり遊んでいる《ひと》であるという考え方がある。これに対して現象学系の解釈学の泰斗であるハンス・ゲオルク・ガダマー（Gadamer 1960）は、「遊び手の意識に対する遊びの優位」を主張する。ガダマーによれば、《遊び》という言葉の比喩的用法に注目すると、波が遊ぶ様や、機械部分のあそび、言葉遊びといった使い方には、前後、あるいは左右、上下に行ったり来たりする運動が意図されており、またそれらの運動を終了させるなんらの目的にも結びつけられていない。実際、この点に関しては、ホイジンガや、日本の哲学者で遊びの現象学的考察を行った西村清和によって、様々な言語においてほぼ共通してみられる遊びの原義のひとつであることが指摘されている。遊びの定義にとっては、この行ったり来たりする運動こそが決定的要素であり、何が、あるいは誰がその運動を行っているのかということはまるっきり問題にならない。遊びとはこの運動それ自体を意味するため、それは遊び手が行うなにかではないのである。遊びがこのような運動として理解される以上、遊びには、遊び手の動きに同調して動く要素—遊び相手や遊具など—が不可欠である。遊ぶということは同時に遊ばれるということなのである。遊びにおいて、その行きつ戻りつの運動はかるやかに繰り返され、このかるやかさは、遊びの秩序と構造内におかれた遊び手にとっては、イニシアチブをとる責任からの解放として経験される。遊びにおいては、遊び手はそれよりも上位の決定にゆだねられているのである（Gadamer 1962 : 54）。

遊びにおける遊び手のイニシアチブをとる責任からの解放は、遊んでいる最中に限ったものではない。遊びとは、知らないうちにその中にひきこまれているようなものであるため、「遊びのはじまりは、企ての主体の自由な決断によるものではないのである」（西村 1989 : 100、強調は著者による）。《遊ぼう》という誘いと同時に遊びは始まっている。さらに厳密に言えば、《遊ぼう》という考えが起こった時点で、既にその人は遊びに取り込まれているのである。遊びの誘いかけに同調するかしないかは、その時点で各人（誘った当人も誘われたひと）がおかれた状況に決定されるが、この状況とは実際にその遊びに参加できるかどうかということではない。そうではなく、遊びの誘いかけに対して、まず遊びたい遊びたくないという感情が起こることであり、遊びに参加するかしないかはその後を考えられるのである。西村（1989 : 102）が正しく主張するように、遊びは「ことばの厳密な意味で、偶然にはじまるというべきである」。

2. 遊びの仮象性、虚構性

遊びの世界が仮象である、あるいは虚構である、という考え方は広くみられる。井上俊（1977：5）は、「ゲーム世界に身をおく者は、一時的に日常的現実世界の『脈絡』ないし『枠組』から切り離される。ゲームへの参加は、私たちに現実離脱の体験を与える。」と主張し、オイゲン・フィンク（Fink 1960：82、強調は原文による）は、『非現実性』は、したがって人間の遊びにとってはきわめて重要な特性である。それは、重要な特性のひとつではなく、決定的に重要な特性である。」と言い、カイヨワ（Caillois 1958：10）は遊びは、「日常生活に対して、二次的な現実、あるいは自由な非現実という特別な意識を伴う」行為であるとする⁽⁵⁾。

2a. 真剣/本気ではない、ふりをしている

遊びが仮象や虚構であることの根拠として、遊びとは真剣/本気でないものである、真剣/本気でないものは遊びである、といった《遊び》という言葉から想起されるもっとも一般的なイメージのひとつがある。ここにあるのは、遊びの時間は気晴らしであり、労働や勉強といった本業の時間からの一時的な解放にすぎないといった考え方である。この考え方は、日本語の《よく遊び、よく学べ》や、英語の《work hard, play hard》といったことわざにもよく示されている。

確かに、遊びの領域を仕事や勉強といった本業の領域から分けて考えることは誤りではないだろう。仕事や勉強は、どんなに楽しんでやっても決して遊びではない。しかし、遊びを主題に取り扱う研究の多くが指摘するように、だからといって、遊びが真剣な行為ではないということにはならない。むしろ、状況はそれと正反対であると言える。すなわち、遊びとは遊びに独自のあり方で真剣な行為であり、遊びが遊びとして成立するためには、遊び手は本気になって遊ぶ必要がある、ということである。では、この一見撞着しているようにみえる《本気で遊ぶ》とはいったいどういうことなのだろうか。端的に言えば、本気で遊んでいるとは、《自分の行為を遊びと理解していて—にもかかわらず、ではなく、だからこそ—それに熱中している状況》と言えるだろう。

この説明が意味するものを、西村（1989）の《ふりをして遊ぶ》という行為の分析をとおして詳しくみていく。西村は、《ふりをする意識》の問題は、芸術論や美学の領分で、哲学的に論じられてきたとし、その最初の例として、プラトンの芸術模倣論に仮象論の原型が見いだせるというところから論を展開する。プラトンにとって、芸術とは現物/実物/本物をまねる技である。仮象とは、模倣/似像（mimesis/eikon）であり、非真実/非現実である。その後、近代に入ると、カントの流れをくむシラーによって、芸術作品とは、仮象ではありながら、それを隠すことなく、ひとつの独自の現実として存在するものである、といった芸術論が展開される。これにより、美的意識とは、この対立、あるいは二重性（西村はこれを仮象論に原理的なアポリアだとする）を全面的に引き受ける能力のことだとされる。この仮象と現実の二重性を引き受けるためには、ふたつの相反する意識—仮象性の意識と現実性の意識—が同時に両立していなければならない、芸術意識とはこのふたつの意識のあいだに関わるものであるとしたのはハルトマンであるが、ランゲは、現実と仮象の意識が

ひとつの自我の間に両立することは考えられないとして、両者は交互に生じるものであり、芸術意識とは現実と仮象のあいだを、行きつ戻りつする意識だとした。これに対して、グロースは、たとえば舞台に真剣に見入っている観客にあって、ひとつの意識がもうひとつの意識に頻りに割ってはいるのは不自然であると批判し、ここで唯一明確なことは、仮象と現実を混同することはないということだけであるとする。これに対して西村は、ここでも、これを可能にしているのは、現在の行為に集中している意識と、それを深層部分で支えている統覚的意識といった多層レベルの心理学的構造にあるとされてしまい、芸術家や遊び手は、依然として《目ざめつつ夢を見ることが出来る》といった、謎に満ちた存在のままであるとして批判する。

しかし、《ふりをする》とは、実際と同じ動作を行いつつ同時にそれが本物ではないと示すのではない。『似ている』ことは、それだけでただちに、再現（代理）とか仮象（見かけ）であるとかを意味するわけではない」（西村 1989：208）。ふざけて何かをすることは、本気でその何かをすることとはまったく別の性質を持つふたつの異なる行動の様式である。つまり、「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 1989：209、強調は著者による）。したがって、芸術作品の鑑賞や遊びにおいて存在するのは、疑似体験などではなく、現実、それ自身として本物の経験なのである。

では、遊びが真剣である、真剣に遊んでいるとはどのような状況をさして言うのだろうか。このことを考えるうえで示唆的なのは、《ずる》をするひと（cheat）と楽しみを《だいなし》にするひと（spoilsport）の違いである。このふたつの言葉のあいだには、遊びにたいする結びつき方に違いがある。遊びで/においてずるをする、とは言えるが、遊びをずるをするとは言わない。また、遊びをだいなしにする、とは言えるが、遊びで/において、だいなしにするとは言わない。もう少し実態に即して考えると、遊びの最中にずるが行われても、それが注意をひかなければ、ほかの遊び手はそのまま遊びに没頭し続けることができ、遊びは維持される。ところが、頻繁なルール違反が目についたり、ルールの理解が浅かったり、あるいは、所詮は遊びだからといって遊び相手や遊び自体を醒めた目で見たりする遊び手の存在は、遊びの流れを滞らせる。それによって、遊びに移っていたイニシアチブの責任は、再び遊び手の方に押し戻され、遊びに没頭することができない状況が作り出される。遊びは中断され、続行するためには、遊び手たちは何らかのかたちで問題の解決を図らなければいけない。

遊びにおける真剣さとは、遊びに没頭していることであり、それが重要なのは、遊びの本来の動きを生み出し、また、それを維持するためにはそれが不可欠だからである。ガダマーが言うように、「真剣さは、遊びを本物の遊びとして成立させるためには不可欠なものでもある。真剣に遊んでいない者は、その楽しみをだいなしにする者である」（Gadamer 1960：103、強調は著者による）⁽⁶⁾。

遊びにおける《ずる》と《だいなし》の違いを簡単にみたが、実は、遊びの楽しみをだいなしにするということは、少し違ったかたちでずるにもあてはまる。確かに、ずるが行われていても遊びは維持される。しかし、ずるをしながらも遊びのうちにとどまり続ける

ためには、それが露見しないように巧妙に振る舞う必要があるため、そこで行われている遊びには本来なかった緊張のなかにおかれることを意味する。そして、その巧妙な振る舞いは、ずるを行う遊び手がイニシアチブをとらなければならないものであり、《遊び手に対する遊びの優位性》を解消するものである。つまり、ずるをしながら遊んでいる遊び手は、その遊びから与えられるはずの楽しみを、みずからだいなしにしているのである。もちろん、ずるをしながらでも楽しく遊ぶことは可能である。しかし、その場合、彼（女）に楽しみを与えているものは、遊び相手と一緒に作り出したもともとの遊びではなく、その遊びに寄生した別の何かである。

2b. 物質的な利害関心や実利性をもたない

遊びが日常や現実の外側にあることの二点目として、遊びの世界においては利害関心が無い、別の言い方では、遊びは差し迫った物質的要求や個人の生物としての要求の範疇外にあることをホイジンガはあげる。カイヨワは、物質的利害関心や実利性を遊びの要素とみなさないことは、偶然の遊び、特に賭け事を遊びのカテゴリーから排除してしまうと批判し、かわりに「遊び手のあいだで所有物が交換される以外には、なんらの商品 [goods] や富を生み出さない」という意味で《非生産的》という表現を選ぶ (Caillois 1958 : 5)。いずれにせよ、ここでは単純に、アーヴィング・ゴフマン (1961) の《無関係の掟 (rules of irrelevance)》の概念を参考に、遊びは、その特徴として、それに外的な要因を持たないと理解しておく。

さて、カイヨワによる有名な遊びの四類型のうちのひとつとして《競争》というカテゴリーがある。井上 (1977) も、カイヨワに倣い、しかし競争の意味をカイヨワよりも広く解釈し、カイヨワの分類上ほかのカテゴリーに属する《偶然》の遊びも《競争》カテゴリーにも含まれるとするが、《競争》の要素が遊びのなかには認められるという認識では一致している。確かに、カードゲームやボードゲーム、あるいはスポーツなどをして遊ぶ場合を考えると、競争や勝敗は不可欠のように思える。

しかし、遊びの本質がイニシアチブから解放されてその動きの中に身をゆだねて前後にたゆたうところにあることを考えると、実は、《競争》や《勝敗》といった要素は、遊びにおいては外的な要因であり、本質的には遊びの世界に属するものではないということがわかる。これは、ひとつには、スポーツの競技や囲碁や将棋などの対局に勝つことによって勝者には富や名声が与えられるためである。しかし、競争や勝敗が遊びにとって外的であるということの意味はそれだけではない。勝敗を目的に競技や対局を行うことが遊びにならないのは、程度の差はあれ、負けたときには悔しさが残り、**純粹に楽しかったということができなくなる**からである。そして、これは、《楽しいこと》をその第一義の目的としてもつ遊びとは明らかに相容れない。遊びにおいては、勝敗は優劣を決めるものではなく、ただゲームの終わりを決め、そして新たなはじまり定めるひとつの契機にすぎないのである。

3. 意図的に設定された境界

3a. 時間的、空間的境界

遊びは、時間的にも空間的にも意図的に設定された境界線の中で行われる。たとえば、スポーツでは、それぞれ決まったコートやフィールドと、定められた時間あるいはターン数のなかで行われる。近年マインドスポーツと呼ばれる将棋やチェスなどのボードゲームも、決められた目数を持つ盤の上で展開される。鬼ごっこやかくれんぼにおいても、まず使うことが許される範囲と制限時間があらかじめ設定されてから遊びが始まる。

3b. 秩序、与えられた諸規則

ホイジンガは、遊びは秩序を作り出すだけでなく、それ自体が秩序だと論じた。外側からはどんなに無秩序な行為に見えても、そこに遊ぶ行為者（＝遊び手）がいる以上、そこには遊びがあり、遊び手は、ある秩序の下で、あるいは規則に従って、遊んでいる。この、遊びが何らかの規則性を持つ行為であるということは、数多くの社会学者を遊びの概念に引きつけた大きな要因のひとつである。

しかし、ゲームのルールをそのまま日常生活のルールと同等のものとみなして論を進めることには注意が必要である。社会学者アンソニー・ギデンズが忠告するように、「**社会システムの再生産に関する規則とは一般的にこの [ゲームの規則の] ようなものではない。法律として成文化された規則でさえも、その特徴として、ゲームの規則よりもはるかに多くの議論の余地を残している**」（Giddens 1984 : 18、強調は著者による）。

西村は、フランスの心理学者であるジャン・ピアジェの《構成するルール (les règles constituantes)》と《構成されたルール (les règles constituées)》を持ち出し、それらが日常生活のルールとゲームのルールにおいてどのようにあらわれているのかを検討することによって、このふたつの状況におけるルールのあり方の違いを検討する。ピアジェによれば、前者は、集団や社会を成り立たせる原則であり、協力関係による行為の遂行を可能にするものであり、後者は、これらの行為の結果であり、プレイヤー間の相互の同意から生まれるものであると定義される (Piaget 1932 : 92)。

このピアジェの《構成するルール》と《構成されたルール》の差異を、日常生活における社会ルールの一般的なあり方としたうえで、社会のルールと遊びのルールは同じ意味でルールということとはできないと西村は主張する。なぜかという、ゲームにおいては、ピアジェ自身が《ゲームの精神》とよぶ、ゲームにおける構成するルールとは、第一義的に《面白く遊ぶ》ということであり、ゲームの個々の規定（構成されたルール）はまさにそのゲームを面白く遊ぶために作られたものであるため、このふたつのルールがひとつであるところにゲームのルールの特異性があるためである。

ピアジェに対する西村のこの議論は正当だと思われるが、同じ議論を使ってジョン・ロールズのふたつのルールの概念を論じる時、そこには多少の混乱が見られるように思われる。ロールズ (Rawls 1955) は、ルールの概念を《要約的 (summary) 概念》と《実践的 (practice) 概念》とに分け、前者を、似たような個々の事例における過去の判断の積み重ねの経験から一般化されたものとし、後者を慣例/実践の存在を定義するものとする（例えば、《文字》

や《記録》や《芸術》といった実践の概念があるからこそ、動物の毛や繊維などを束ねた道具になんらかの顔料や染料を溶いたものをつけ、それによってある平面に作り出されたなんらかのパターンや模様が、そう理解されることが可能になっている)。

西村は、ロールズの、「実践のルールは、個々の事例よりも、論理的に先行している」という主張にもとづいて、これを、集団や社会を成立させ、協力関係を可能にする原則として、ピアジェの構成するルールと同等のもの理解する。しかし、ロールズが実践のルールを「慣例/実践の存在を定義するもの」とするとき、むしろこれは、「ゲームのルールは、ゲーム行動を定義する」とする西村自身(1989:296)の考えに近いのではなかろうか。また、西村は、ロールズのルールの要約的概念を、それに従わなければゲームが成立しない規則や規定のようなものとして理解しているが、要約的概念を論じるにあたって、ロールズ(Rawls 1955:23)は、ルールとは「目安と補助(guides and aids)」であるとはっきり述べている。もちろん、これらが何らかの拘束力をもった法や規則として機能することもあるかもしれないが、しかし根本においては、これらは日常生活において、過去に何度も繰り返された状況における対応の積み重ねから生まれた規則性をもった判断の基準のようなものにより近いのではなかろうか。これは、例えばサッカーなどのスポーツにおいては、ルールブックに書かれた事項のようなものではなく、プレーヤーがゲーム中に何度も繰り返し直面した困難な状況を切り抜けるために習得した《技術》や《手順》、あるいは《知恵》といったものにあらわれていると言えるかもしれない。そして、これらの個々の事例は、それを定義する慣例的、実践的枠組みがあるからこそ、似たような状況と理解され、その対応の経験の積み重ねがルールとして一般化される。したがって、ロールズの実践的ルールは、構成するルールと構成されたルールがひとつであるとする西村のゲームのルールの定義と基本的には同じ性質を持つと言える⁽⁷⁾。

社会学における《遊び》の概念の意義：集合的記憶を例に

では、ここまでみてきた遊びの概念が、社会行為を理解するうえでどのように役立つのかを、集合的記憶を例に手短かにみていきたい。ひとくちに集合的記憶と言っても、それに関する膨大な文献の量が示すように、その定義や形態はさまざまだが、ここでは、《集団の観点からの集団としての記憶の経験》と理解して、特にエドワード・ケイシー(Casey 1987)が、集団による《回想(reminiscing)》とよぶ集合的記憶の経験についての分析を行う。また、回想の集合的記憶が経験される状況や形式もいろいろと考えられるが、ここでは、回想されていることがらを実際に経験したことがある仲間のあいだでのものに限定して考える。遊びの概念は、この回想の経験がなぜそこに居合わせるひとにとって集合的記憶、すなわち、《集合的+記憶》であるのかの本質をわれわれに教えてくれる。

昔の仲間が久しぶりに集まって、過去と一緒に体験した経験の回想が始まる時、それは多くの場合において、たとえば料理を食べたりお酒を飲み交わしたりして会話が弾んでいく流れの中で自然発生的に始まる。したがって、遊びと同様に、回想のはじまりも自由な決断によるものではない。この集団による回想は、その場に居合わせたひとたちの貢献によってうみだされているものであることは確かであるが、だからといって、それは個々人

の記憶に還元できるものではない。ここで行われている回想がどのような過去にふれて、どのような経過を辿っていくのかということは、それぞれの回想が、確認されたり、疑われたり、肯定されたり、否定されたり、修正されたり、補完されたりするかたちで、ひとつの回想にほかの回想が応答する流れの中で決定される。この流れは、彼（女）らがこの場に集まって始まった昔話への**共同関与**によってうみだされるものであり、また、この回想は彼（女）らによってまさにそのような共同関与の産物として経験されている。これが集団による回想を、**集合的記憶**にしている要因である。

もしかしたら、自分やほかのひとの応答を操作することによって回想の流れを意図的にある方向にもっていくことは可能であるかもしれない。しかし、遊びの場合と同じように、この意図はイニシアチブを自分の方に引き戻し、それによってこれを意図するひとは回想に浸りきることはできなくなるだろう。集団による回想を集合的記憶として経験すること、その回想に気持ちよく浸ることは、回想への真剣なコミットメントを要求する。

あるいは、この場で回想された全体像と似たようなものは、ここに居合わせたひとたちに個別に話を聞くことによっても得られるものかもしれない。しかし、そのようにして得られたものは、この場での回想とはその経験の質において決定的に異なるものである。なぜかというと、集団による回想は、その場に居合わせたひとたちの記憶の相互作用 (**interplay**) によってはじめて成立するものであるため、《いま》と《ここ》に限定的のものであるためである。

それでは、集団による回想にはどのような規則が与えられているだろうか？ここで想定されている、気がおけない仲間同士による回想のような打ち解けた雰囲気の場合は、ルールや規則といった考え方はともすると場違いなようにも見える。しかし、この考え方が誤りであることは、たとえば、アルフレッド・シュッツ (**Schutz 1932**) やハロルド・ガーフィンケル (**Garfinkel 1967**) らの《暗黙の了解 (**tacit assumption**)》や《エスノメソッド (**ethnomethods**)》といった概念を用いた研究によって示されている。

打ち解けた雰囲気の中で経験される回想にもルールがあるのは、そこに現前している状況、出来事に対して、ある程度のゆるやかな合意—これは回想（あるいはそれに近い何か）である—がなければ、そこに回想の流れが実現することも起こらないからである。そして、このゆるやかな合意には、これもまたゆるやかな決まりごとが付随し、それにしたがって回想は流れていく。集団による回想におけるゆるやかな決まりごととしては、たとえば、ほかのひとの回想への応答はそこそこにして、過剰に自分のことばかりを話したがることへの制限などがあげられるかもしれない。

回想とは思い出す行為 (**remembering**) であり、同時に思い出されたもの (**memories**) でもある。そして、その行為に参加しているひとは、その回想が自分たちの思い出す行為と思い出されたものの貢献によってうみだされたことを認識している。つまり、この回想は、彼（女）らには思い出として経験されているのである。これが、集団による回想を**集合的記憶**にしている要因である。

結論

本稿では遊びの経験としての本質に目を向け、その現象学的分析を通して、遊びが遊び手にとってどのような事実として経験されているのかを見てきた。これにより、遊びとは遊び手をその動きのなかに包み込むことによってイニシアチブをとる責任から解放するものであり、そこでは遊びの流れを決定するのは遊び手ではなく遊び自体であることが示された。また、遊びはしばしば本気や真剣な行為と対比され、その正反対のものであるとされることが多いが、真剣であること、真剣に遊ぶことは遊びの存在にとって不可欠であることもわかった。さらに、遊びに本質的に備わっていると思われがちな勝敗の要素は、実は遊びの領域の外側にあるものであることもわかった。そして、遊びは意図的に設定された時間と空間の中で行われ、その領域において、それぞれの遊びに固有の、その遊びを遊びとして成立させるルールが存在する。

この遊びの概念を用いて、集団による回想がなぜ集合的記憶—つまり、《集合的》であると同時に《記憶》である—と経験されるのかを、簡単にはあるが示した。遊びの概念が社会学における主題を扱ううえで有効なのは、それが、集団による共同作業/関与によってのみ成立しうる社会行為—多くの社会行為がそうである—が持つ意味を、それに直接か関わる人の観点から、つまり外側からではなく内側から理解することの助けとなるからである。

註

- (1) 社会学の領域において、遊びをテーマにしたもっとも著名な研究はヨハン・ホイジンガ (Huizinga 1938) によるものだろう。その影響を受けた、ロジェ・カイヨワ (Caillois 1958) による研究もよく参照にされるものである。
- (2) 例えば、ピエール・ブルデュー (Bourdieu 1980)、アーヴィング・ゴフマン (Goffman 1961)、ノルベルト・エリアス (Elias 1970)、ジョージ・ハーバート・ミード (Mead 1934)、ニコス・ムゼリス (Muzelis 1995) など。
- (3) 訳文は、ジャック・アンリオ『遊び—遊ぶ主体の現象学へ—』(佐藤信夫訳、白水社、1969 [1981]年) 91 ページによる。
- (4) しかし、アンリオ (1969) が指摘するように、カイヨワによる遊びの定義もホイジンガによるものと基本的には重なるものである。
- (5) ただし、カイヨワは、ゲームとは、架空性と規則によって支配されるものではなく、架空性が規則によって支配されるものだとしている。
- (6) 遊びの決まりごとへの理解が浅くて遊びの流れを滞らせてしまう遊び手の場合、遊びに対して真剣な態度で臨んでいないということではなく、本気で遊びに集中することができないということである。
- (7) 構成する側面と構成された側面を、分析するために便宜上分けて考えることは可能であり、また時には必要でもあるが、ギデنز (Giddens 1979: 66) が正しく指摘するように、「おしなべて日常生活のルールは、構成する側面と規定する側面をあわせもっている」ものである。

参考文献

- ジャック・アンリオ (1969) 『遊び—遊ぶ主体の現象学へ—』 (佐藤信夫訳) 白水社 [1981]
- 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
- Bourdieu (1980) *The Logic of Practice*, Cambridge: Polity [1990].
- Caillois, R. (1958) *Man, Play and Games*, Urbana and Chicago: University of Illinois Press [2001].
- Casey, E. S. (1987) *Remembering: A Phenomenological Study*, Bloomington, IN: Indiana University Press [2000, second edition].
- Elias, N. (1970) *What Is Sociology?*, New York, NY: Columbia University Press [1978].
- Fink, E. (1960) *Le Jeu comme symbole du monde*, Paris: Les Éditions de Minuit [1966].
- Gadamer, H.-G. (1960) *Truth and Method*, London: Continuum [2004, second, revised edition].
- . (1962) ‘On the problem of self-understanding’, in *Philosophical Hermeneutics*, Berkeley, CA: University of California Press [1976].
- Garfinkel, H. (1967) *Studies in Ethnomethodology*, Cambridge: Polity [1984].
- Giddens, A. (1979) *Central Problem in Social Theory: Action, Structure and Contradiction in Social Analysis*, Basingstoke and London: Macmillan.
- . (1984) *The Constitution of Society: Outline of the Theory of Structuration*, Cambridge: Polity.
- Goffman, E. (1961) *Encounters: Two Studies in the Sociology of Interaction*, Indianapolis and New York: Bobbs-Merrill Company.
- Huizinga, J. (1938) *Homo Ludens: A Study of the Play-element in Culture*, Boston, MA: Beacon Press [1955].
- Mead, G.-H. (1934) *Mind, Self and Society: From the Standpoint of a Social Behaviorist*, Chicago and London: University of Chicago Press.
- Mouzelis, N. (1995) *Sociological Theory: What Went Wrong: Diagnosis and Remedies*, London: Routledge.
- Piaget, J. (1945) *Play, Dreams and Imitation in Childhood*, New York, NY: W. W. Norton and Company [1962].
- Rawls, J. (1955) ‘Two concepts of rules’, *Philosophical Review*, **64**(1): 3-32.
- Schutz, A. (1932) *The Phenomenology of the Social World*, Evanston, IL: Northwestern University Press [1967].