

JOHAN HUIZINGA HOMO LUDENSより

1

人類文化と遊戯

2024.10 中北

1

2

ヨハン・ホイジンガ



- 言葉がもつ意味の違い=文化・国民性の違い
- ・あそび（日本）
 - ・PLAY（英米）遊ぶ、戯れる、もてあそぶ
いじくる、きらめく、演ずる
 - ・玩（中国）もてあそぶ
 - ・놀（韓国）ふざける、馬鹿な真似をする

- 1872/12/7～1945/2/1
- オランダの歴史家
 - サンスクリット文献研究から歴史研究に転じた。
- 「中世の秋」「ホモ・ルーデンス」などの著作
- ホモ・ルーデンスは、文化とあそびの関係について、初めて深くまじめに論じた著作として名高い。
 - 人間の文化は遊びにおいて、遊びとして、成立し、発展した。歴史学、民俗学、そして言語学を総合した独自の研究は、人間活動の本質が遊びであり、文化の根源には遊びがあることを看破。さらに、功利的行為が遊戯的行為を圧する近代社会の危うさに警鐘を鳴らす。
 - 70余年も前に人類社会の瑕疵を見抜いていた。
 - 中北は、大学生のときに恩師故足立孝教授から購読を勧められ、その7%くらいを読んで挫折してしまった。いつか、読破したいと思っている。
 - ちなみに、修士論文は「あそびと建築論」でした。

2

3

遊びとゆとり

「遊び」というワードに「ゆとり」の意があるには日本語だけの特性

- 「あそび」は、間隔やすきま、ゆとり、または部材間の連結に緩みがある状態。
- 「ゆとり」は、余裕のあること、窮屈でないこと、くつろぎを意味する。
- 「あそび」を失った社会・・「忙しい」は心を亡くすことです。
 - 経済的効率性や業務の合理性の観点から従業員に直接的な成果（PDCAの追及）を求めすぎたために、モラルややりがい低下し、結果的に全体のパフォーマンスを最大化できない傾向がある。一見無駄とも思える「あそび」の欠如があるのではないか。
 - ITが発達して業務効率は明らかに向上しているのにかえって忙しくなったのはなぜ？
 - 「あそび」のある社会・組織を創ることが求められている。
- ワークライフバランスとは？
 - そもそもワークとライフを対立概念で捉えてよいのか。
 - ワークにもライフにも「遊び」が欠如しているから相反しているのではないか。
- 「遊び」という人間固有の概念で社会をとらえなおそう。

3

4

あそびとゲームの違い

- 目的：遊びは知能を有する動物（ヒトを含む）が、生活的・生存上の実利の有無を問わず、心を満足させる（楽しさを享受する）ことを主たる目的として行うもの。
ゲームは、勝負または勝敗を決めること。守るべきルールや的があり、環境または他人との相互作用を元に行われる活動である。
- 自発性：遊びは自発的な行為や活動で、自発的に受け入れた規則に従う。
- 知識や感性の蓄積：遊びは日常的なもので、知識や感性が蓄積されていく。
一方、ゲームは非日常的なもので、そこで得たものは蓄積されるのではなく消費されていく。
- ルール：ゲームには的と系統だったルールがあり、プレイヤーはルールを受け入れ、スキルを発揮する。ゲームはルールという手法で「楽しさ」をデザインしたものです。
ゲームは、人間が根源的に浸りたいと思う感情の「楽しさ」を作り出している。
- プロセス：ゲームはプロセスであり、プレイヤーの活動によって様々な反応を見せる。
- 遊びには、活動の自由性、隔離性、非確定性、非生産性がある。
- 遊びの結果は覆せないが、ゲームはリセットできる。
- なぜ人間は遊ぶのか。人は夢、詩、神話とともに、遊びによって超現実の世界を創る。
カイヨフは、遊び独自の価値を理性の光に照らすことで、より豊かになると考え、非合理も最も合理的に語る。（ロジェ・カイヨフ「遊びと人間」）

4

5

遊具と玩具（おもちゃ）、教具の違い

- 玩具は遊ぶために作られた道具。おもちゃと同義で、それを使って遊んだり楽しんだり暇をつぶしたりと何か生産的なことをするために作られたものではなく、使うこと自体が楽しみになるような道具。TVゲームは玩具の代表例である。
- 【大きさによる区別】遊びのために使用する大型の道具や設備を「遊具」、これに対して玩具は概ね手に持てるサイズのことをいう。
- 【遊びの質による区別】遊具は遊ぶ側が自由に遊び方を決定するのに対し、玩具は道具が遊び方を規定している。（折り紙は手に持てるが玩具ではない）
- おもちゃと知育玩具の違いは、知育の本来の意味である思考力や判断力の成長を促す効果の有無にある。
- モンテッソーリ教育ではその子どもの敏感期に応じて発達を促すために「教具」と呼ばれる道具を使う。日常生活・感覚・数・言語・文化の5領域に分かれて、その教具一つひとつに目的があり、子どもの自己教育力を育てるために使われる。

5

6

まえがき ヒトとは何か？

～ ヒトを他の動物と区別するもの～

- ホモ・サピエンス（理性的なヒト／賢いヒト）
 - われわれ人間は、結局のところ18世紀がその素朴な楽観観の中で、とにかくそう思い込みがちだったほど理性的であるとは、とうてい言えない。
- ホモ・ファベル（工作するヒト）
 - ただ・・・ものを作る動物も少なくない。 ヒトだけの特性とは言えない。
- ホモ・デウス（神のヒト）
 - 今や先端テクノロジーが人智を超えようとするとき
 - 人類にとって何が待ち受けているのか。
 - あなたは「神のヒト」となるか、あるいは無用者となるかが問われている。
- ホモ・ルーデンス（遊戯するヒト）
 - 実に多くの遊ぶ動物がいる。
 - にもかかわらず、「遊戯」はヒトの特性を底の底まで掘り下げる特性に違いない。
 - 全て、人間の行うことは単なる遊戯にすぎない。
 - 人類文化は遊戯の中に（遊戯として）発生し、展開してきた。

6

7

§1 文化現象としての遊戯の本質と意味 ①

- 遊戯はすでに純生理学的な現象以上のものであり、また純生理学的に規定された心的反応以上のものである。
- 遊戯はなんらかの意味を持った一つの機能なのである。その主導的原理は精神といえ言い過ぎになり、本能と呼んでは何一つ説明していない。
- 遊戯は深いところで美的なものとなつながら持っている。
- いったい遊戯の面白さというのは何だろう？
 - なぜ、赤ん坊は喜びのあまりキャッキャッと笑うのか
 - なぜ、賭博師はその情熱にのめりこんでしまうのか
 - なぜ、運動競技が数万の大観衆を熱狂に駆り立てるのか
- 面白さとは本質的なもの。どんな分析も論理的解釈も受け付けない。
- 動物は遊戯することができる。だからこそ、動物はもはや単なる機械的なもの以上の存在である。
われわれヒトも遊戯もするし、それと同時に、自分が遊戯していることを知ってもいる。だからこそわれわれは単に理性を行使するだけの存在以上のものである。
 - 面白いと笑いは違う。ヒトは笑うが動物は笑わない。

7

8

§1 文化現象としての遊戯の本質と意味 ②

例えば「言語」「神話」「祭祀」・・・

- 言語は、他者にものごとを伝達したり、教示したり、命令したりするために作られた、人類最初にして最高の「道具」である。
 - 言語によって、人はものごとを弁別したり、定義したり、明確化させたりしている。
- 言語により“もの”を精神の世界に引き上げている。（暗黙知の形式知化）
 - 素材的なものから形而上的なものへと限りなく移行を繰り返す精神行動に遊びがある。
- その代表的なものに神話がある。
 - 古の人は地上的なものを神話によって解き明かそうとした。
 - 想像力豊かな魂は、冗談と真面目の境界の上を戯れている。
- しかも、文化を動かすさまざまな大きな原動力の起源は神話と祭祀のなかにある。
 - 原始社会はこの世の幸福の保証をつかむために様々の神聖は行事、奉獻、供犠、密議を行っているが、これらは言葉の最も真実な意味で、純粋な遊戯として行われている。
 - 法律と秩序、取引と産業、工芸と美術、詩、哲学、そして科学、みなそうである。

8

9

§1 文化現象としての遊戯の本質と意味 ③

自立的な範疇としての遊戯

- 遊戯と真面目・本気 それは反対概念とはいえない
- 笑い 笑いは真面目の反対にあるが、笑いは遊戯とは無条件に結びつかない。
 - すなわち、遊戯は真面目・本気にも笑いにも通じるし、それらとは超絶している。
- 滑稽 滑稽は真面目ではない概念に属し、ある点で笑いとも結びつく。
- 痴愚と賢愚 滑稽なものは痴愚と密接なつながりがある。しかし遊戯は愚かしくはない。
- 遊戯の絶対的自立性
 - 遊戯は賢愚、真偽、善悪の対立からみて、その外にある。
- 遊戯と美
 - 美しいという属性が遊戯そのものに具わっているわけではないが、遊戯にはとにかく美のあらゆる種類の要素と結合しようとする傾きがある。
 - 素朴な形式の遊戯には初めから歓楽の気分と快適さがある。
 - 運動する人体の美は遊戯の中にその最高の表現を見いだしている。
 - 複雑な形式の遊戯には、人に与えられた美的認識能力のうちのリズムとハーモニーが織り込まれている。

9

10

§1 文化現象としての遊戯の本質と意味 ④

遊戯の形式的特徴

- 社会的な種類の遊戯（高級な形式の遊戯）と（乳児や動物の仔に見られる）原始的な遊戯
- 1.自由な行動である。
 - 命令されてする遊戯はもはや遊戯ではない。
 - 遊戯は本能が命ずるからするのでもない。
 - 遊戯は有用性を前提に置くものでもない。
- 2.遊戯は日常の、あるいは本来の生ではない。
 - 遊戯の劣等生／真面目の優越性が一般的な概念だが・・・
 - 遊戯は真面目に転換し、真面目は遊戯に変化する。
 - 遊戯は必要や欲望の直接的満足という過程の外にある。
 - 遊戯は食物摂取、交合、自己保存という純生物学的過程よりも高い領域の中にその場を占めている。
- 3.完結性と限定性（時間的・空間的限定）、反復の可能性
 - その領域だけに特殊な、固有な種々の規則の力に司られた扱われた場がある。
 - 日常生活の内部に特に設けられた一時的な世界である。
 - 現実から切り離され完結された秩序を創っている。

10

11

§1 文化現象としての遊戯の本質と意味 ⑤

遊戯要素の美学的領域

- 遊戯の様々な要素を表現する言葉はそのほとんどが美学的な領域に属する。
- 緊張、平衡、安定、交代、対照、変化、結合、分離、解決・・・
 - 遊戯はものを結び付け、また解き放つのである。
 - それはわれわれを虜にし、または呪縛する。
 - それはわれわれを魅了する。すなわちリズムとハーモニーに充たされている。
- 緊張の要素は遊戯の中では特に重要な役割を演ずる。
 - 遊戯は緊張を解こうとする努力なのである。
 - 遊戯が多かれ少なかれ競争的な性格を帯びてゆく程度に応じて、その意味を増してゆく。
 - 緊張の中で、遊戯者の各種さまざまな能力が試練にかけられる。
 - それは彼の体力、不撓不屈の気力、才気、勇猛心、持久力などの試練になる。
 - しかし、それらと同時に、どうしても勝ちたいという炎のように激しい願望をおさえて
 - 遊戯の規定で決められた許容の限界の中で耐えてゆくというような、精神力が試される。

11

12

§1 文化現象としての遊戯の本質と意味 ⑥

遊戯の規則、そして共同体の形成

- 遊戯の規則は絶対の拘束力を持ち、これを疑ったりすることは許されない。
 - 規則が犯されるやいなや、遊戯世界はたちまち崩れおちてしまう。
 - 遊戯は終わり、審判の笛が続行を遮って、一瞬、日常生活がふたたび動き始める。
- 遊戯破壊者と、いわゆるいかさま賭博師は違う。
 - 後者は依然として遊戯の魔園というものを認めて、本気でやっているふりをしている。
 - 遊戯共同体は遊戯破りに対するよりも、いかさま師の罪悪にはずっと寛大である。
 - 遊戯破りとは：背教者、異端者、革新者、良心的参戦拒否者など。
 - 遊戯をぶち壊した連中が新しい規則を持った新しい共同体を形づくることもある。
 - そうしたアウトロウ、革命家、秘密クラブ員、異端の徒たちは、集団を組織する力が強く、そういう場合、ほとんど常に、高度な遊戯性を示すものである。
- 遊戯共同体は、一般に遊戯が終わった後もまだ持続する傾きがある。
 - ある例外的状況の中に共にいたという感情、世間一般の人々から共同して抜け出し、日常茶飯の規範を一旦は放棄したのだという感情は、その遊戯が続けられた時間を超えて、後々までその魔力を残す。

12

13

§1 文化現象としての遊戯の本質と意味 ⑦

遊戯という特殊世界

- 遊戯の例外的な立場と特殊な位置は、それが何か秘密の雰囲気に取り巻かれていることを好む。
- 神聖な、大いなる遊戯の季節がきたということを理由に、日常の社会生活を暫く停止してしまうことは、進化した文明社会にも、まだ数知れぬほど多くの痕跡を残している。
- その外形から観察した時、われわれは遊戯を総括して、それは本気でそうしているのではないものの、日常生活の外にあると感じられているものだが、それにもかかわらず、遊戯者を心の底まですっかり捉えてしまうことも可能な一つの自由な活動であると呼ぶことができる。この行為はどんな物質的利害関係とも結びつかず、それからは何の利得も齊（もたら）されることはない。それは規定された時間と空間の中で決められた規則に従い、秩序正しく進行する。またそれは、秘密に取り囲まれていることを好み、ややもすると日常生活とは異なるものである点を、変装の手段でことさら強調したりする社会集団を生み出すのである。

13

14

§1 文化現象としての遊戯の本質と意味 ⑧

闘争としての遊戯と表現としての遊戯

- 遊戯は、何ものかが何ものかをもとめる闘争であるか、あるいは何かを表す表現であるか、そのどちらかである。
- この二つは一つにまとめられることもある。
 - 例えば、最も表現の優れている者を選び出すために競争の形をとるようなケース。
- 子どもが他人の前でしてみせる演技は象徴化されて、形象、イメージに充たされたものになっている。子どもはそこいらのありきたりの存在とは違う別ものを真似ている。
- その時、子どもは全く文字通り我を忘れ、自分がもうそれ以上にそれになりきっていると思ひ込むくらい夢中なのだが、しかしそれでいて、日常現実の意識をすっかり失ってしまったわけでもない。
- 祭祀行為の遊戯性
 - 祭祀は待望されていた宇宙的な出来事が演じられたり、再現されたり、または形象化されたりするその力を通じて、神々の心を動かし、神々がその出来事を現実 to 授け給うようにするものである。

14

15

§1 文化現象としての遊戯の本質と意味 ⑨

遊戯と祭祀

- 祭祀とは、何かを表出して示すこと、劇的に表現して表すことである。
- 人類は自然の秩序を、彼らの意識の上で捉えたそのままの形で遊戯している。
 - 星位の上昇や降下、五穀の成長と稔り、人間や動物の誕生、生活、死などが、まことに豊かな想像力で創りかえられ。劇的演技の形をとって、神々の展覧に供される。
- 祭祀遊戯という形式の中に保たれていた秩序が、その共同社会そのものになってゆく。
 - 遊戯がすべての社会的秩序、慣例の出発点であった。
 - 王は太陽であり、王権は太陽の運行のイメージの中に表される。生涯にわたって、王は太陽を演じ続けるが、その最期すらやはり王は太陽の運命を受けねばならない。王は彼自身の国民の手で、儀礼の掟に従って生命を奪われるのである。
- 祭祀が遊戯の上に接木された。
 - 原始社会が遊戯するのは、ちょうど子どもが遊び、動物が戯れるのと同じである。その遊戯は、はじめから遊戯に固有なものの要素（秩序、緊張、運動、厳粛、熱狂）に充たされている。われわれ人間が宇宙秩序の中にはめ込まれた存在なのだという感情が遊戯という形式・機能の中で言葉を発し、神聖な行為という意味合いが次第に遊戯に浸透してゆく。

15

16

§1 文化現象としての遊戯の本質と意味 ⑩

遊戯における神聖な真面目さというもの

- 祭祀は最高の真面目さ、そして至聖な厳粛さと呼ぶべきもの。それが同時に遊戯でもありうるとはどうしてなのか。
- 遊戯の性格はどんなに高貴な行為にも、その固有の性格として具わることができる。
 - 子どもは遊んでいるあいだも、これが遊びなのだ知っている。
 - 舞台の上の役者は、もうすっかり自分の演技に没入しきっている、それにもかかわらず、彼がしていることは演技（すなわち遊戯）であり、役者自身もそれが演技だということをはっきり意識している。
- 人間は子どものうちは楽しみのために遊び、真面目な人生の面に立って、は、休養、レクリエーションのために遊戯する。しかし、その面よりもっと高いところで遊戯することもできる。それが美と神聖の遊戯である、
 - 遊戯している人は、その全身全霊をそこに捧げる。ただ遊んでいるだけだという意識は、この時ずっと奥のほうに後退している、遊戯と分かちがたく結びついている喜びは緊張にかわるだけではない、こうして昂揚感、感激にも転化する。遊戯の高極をなす感情、それは一方では快活、また他方では恍惚である。

16

17

§1 文化現象としての遊戯の本質と意味 ⑪

祝祭の本質、そして遊戯の同質性

- 神聖な祭りを祝うときの人々の態度、気分はどうか。
 - 人々が聖堂に参集するのは、みなと一緒に通の遊びをわかつため。
 - 祭式は時に血められたものであるかもしれない。
 - 成年式の試練は厳しい。
 - 祭りの仮面は恐怖を呼びさますかもしれない。
 - それでも事の全体は祝祭として執り行われ、日常生活は停止する。
 - 饗宴、酒盛り、ありとあらゆる底抜け騒ぎが、その間ずっとと祭儀に伴って催される。
- 祝祭と遊戯の間には、極めて親しい関係が成り立つ。
 - 日常生活を締め出すこと
 - だいたい陽気であること
 - 時間的、空間的制限が加えられること
 - 厳しい規定性と真の自由の融合があること
 - では、遊戯の「本当らしくふるまっている」という意識と献身的な態度で成し遂げられる聖事とはどうつながるのか？

17

18

§1 文化現象としての遊戯の本質と意味 ⑫

信仰と遊戯

- 未開人が宗教的大祭を祝ったり、またそれを見物するときの精神状態は、決して完全な恍惚感とか幻覚というものではなく、胸の底には、これは本当のことではないのだという意識がちゃんとある。
- 自分たちが遊戯破りになってはいけないということを知っている。
 - クリスマスの時、サンタクロースに変装することを子どもに隠しておく両親。
 - 魔法使いも魔法にかけられた者も、自らはそのことをちゃんと知っていながら、そのまま詐術にかけたり、かけられたりしている。
 - 呪術でカンガルーの本性をその身に帯びて舞踏を踊っている未開人には、その存在であることと存在を演ずることの間に概念上の差別がない。同一化とかイメージ、象徴ということは知らないのだ。
- 原始社会の祭祀は、共同体の福祉のためになくてはならぬものである。
 - それは宇宙的洞察に満ち、社会的発展を孕んだ神聖な遊戯である。
 - この聖なる遊戯の世界には、子どもと詩人が未開人とともに棲んでいる。
 - 遊戯という言葉が、祭儀を営んでいるときの未開人の精神状態を最もよく会得できるものか？

18

19

§1 文化現象としての遊戯の本質と意味 ⑬

遊戯と秘教

- 原始的な宗教形式から高度な宗教形式に登ってゆくとき、祭祀行為の意味、特色はどう展開してきたか？ そして遊戯性は？
 - エジプト宗教における神、人、獣の神秘的同一化や、ギリシャのオルフィック教的秘儀、エレウシスの密議等へ転じてゆくが、その怪奇な、血腥い細部にいたるまで、それらは原始宗教とはよく似ている。しかし、その中に認めるものはすでに英知と真理を含んだ内容を持っている。
 - われわれが優越感を抱いたまま観察したりすることを禁ずるだけの内容を持っている。
- プラトーンは、遊戯を神に捧げられたもの、人がその人生の中で尽くす努力のうちで最高のものと考えた。
 - そうした遊戯の概念によれば、宗教を充たしている神聖な意識、高い信仰を遊戯という特質と結びつけることに何の疑問も起こるわけではない。
- 奉獻行為はその重要な一つの面では、依然として遊戯の範疇に含まれる。

19

20

以上第1章のみ紹介しました。

・・・因みに本書は以下の通り、第12章まであります。

- 第2章 遊戯概念の発想とその言語による表現
- 第3章 文化を創造する機能としての遊戯と競技
- 第4章 遊戯と法律
- 第5章 遊戯と戦争
- 第6章 遊戯と知識
- 第7章 遊戯と詩
- 第8章 詩的形成の機能
- 第9章 哲学の種々の遊戯形式
- 第10章 芸術の種々の遊戯形式
- 第11章 遊戯の相のもとに見た文化と時代の変遷
- 第12章 現代文化における遊戯要素
- ホイジンガが今の時代に生きていたら「遊戯と市民活動もしくはボランティア」の章を書いていたかも

20

21

冒頭、遊びとゲームは違うといいましたが・・

- 昨今は「遊び」がゲーム化している。
 - 勝ち負けに執着してなりふりかまわぬ所業の横行
- ゲームも「遊び」に近づくことが期待される。
 - 想像性と創造性の具備
 - 失敗の蓄積
- 社会現象として、人のロボット化が懸念される。
 - ヒトは機械のしもべとなり果てるのか？
- 一方でロボットのヒト化も期待される。
- 何事にも、遊び心が大切です。
 - それでこそ人

21

22

ふくてっくの活動や集いこそ最高の遊び

- 「遊び」はヒトを機械と分ける本質です。
- これからも楽しんでいきましょう。
- 「忙しい」のではなく「濃い時間」をありがとう！



ご清聴ありがとうございました。
講師をしたら、ただ酒が飲める！
すばらしいルールです。

22