

「子どもの遊び」と「大人の遊び」

— 本学学生による遊びの個人史をもとに —

岩 本 一 善

はじめに

筆者は三年前から、本学生活学科において「遊びと人間」「遊び学演習」というクラスを担当している。そこでは毎学期第一回目のクラスにおいて、受講者がこれまで遊んできた遊びのごく簡単な個人史を書かせている。これによって今さらながら改めて気付かされることは、どうやら遊びには「大人の遊び」と「子どもの遊び」があるらしいこと、そして、少なくとも本学生活学科の上記クラス受講者に限定するならば、十八歳という、短期大学に進学する平均的な年齢に達する以前に、ほぼすべての学生が「子どもの遊び」から「大人の遊び」への移行を済ませてしまっているということである。

この移行が一方的で不可逆的なものなのかという点は措くとしても、そもそも「遊び」とは何なのか、そしてまた仮にその下位区分として「大人の遊び」と「子どもの遊び」というカテゴリーが存在するとするならば、それ

はそれぞれのようなものかということが私の関心を惹く。しかしこのうち前者、すなわち「人間にとって遊びとは何なのか」という問いはあまりに広くて深すぎる。当然それは私の器量をはるかに凌ぐものとなる。そこで本稿においては、先にふれた学生の遊びに関する個人史⁽¹⁾をヒントにして、「大人の遊び」と「子どもの遊び」という分類について簡単に述べておくことにする。

「遊び」といふことば

まずこういったエッセイの常套手段として、「遊び」ということばの辞典による定義をいくつか引いておくことにする。

あそび【遊び】

- ① あそぶこと。なぐさみ。遊戯。
- ② 狎や音楽のなぐさみ
- ③ 遊興。特に、酒色や賭博をいう。
- ④ あそびめ。うかれめ。遊女。
- ⑤ 仕事や勉強の合間。
- ⑥ (文学・芸術の理念として) 人生から遊離した美の世界を求めること。
- ⑦ 気持ちのゆとり、余裕。
- ⑧ 機械の部分と部分とが密着せず、その間にある程度動きうる余裕のあること⁽²⁾。

あそび【遊び】

- ①遊び楽しむこと。特に、趣味や道楽で（また軽い気持ちで）好きなことをすること。
- ②飲酒・かけ事・色事などを好んですること。遊興。
- ③作品や芸などに見られるゆとりの要素。また、興に任せすぎた要素。
- ④機械の結合部分にあるゆとり^③。

一読してわかるのは、どうやら「遊び」には、特に一般的な評価の色づけのない自発的で自由な行為と、どちらかというときやや後ろめたい娯楽という、二つの側面があるらしいことだ。これを直ちにそのまま「子どもの遊び」と「大人の遊び」という分類に結びつけるのはいかにも粗雑に過ぎるだろうが、一つの手がかりになるであろうことは間違いない。たとえば母親がその子どもに

「遊んでばかりしないで少しは勉強なさい」

というのと、道楽息子や莫連といった輩に

「あんた、つくづく遊び人だねえ」

だとか

「お前さん、けっこう遊んでいるようだねえ」

とかいうのでは、同じ「遊び」でもまるで意味が違う。ではその違いをかたちづくっているのはどんな要素だろうか。

金銭を対価とした遊びであることが意識されているか否か

学生に書かせた遊びに関する個人史を読んでもみると、まずほとんどの学生は、就学年齢以前（〇～七歳）や小学校の低中学年頃（七～一〇歳）までは、いわゆる子どもらしい遊びをしていることがわかる。いくつか無作為に取上げてみる。

〈就学年齢以前に遊ばれている代表的な遊び〉

* つみき、絵本を読む、人形遊び、ままごと、ごっこ遊び、ぬり絵、お絵描き、等々

〈小学校の低中学年に遊ばれている代表的な遊び〉

* ブランコ、鉄棒、鬼ごっこ、なわとび、一輪車・自転車乗り、ドッジボール、キックベース、水風船投げ、ファミコン（ビデオゲーム）、等々

こうしてみると、小学校の低中学年に遊んだものとしてあげられた「ファミコン」を除けば、すでに手近に用意されている遊具や施設を使用して遊ぶもの、言い換えればほぼ金銭を使わないものばかりであることがわかる。仮に金銭が使われるようなことがあっても、ここにあげられたような遊びをするための道具（玩具）はどれもそれほど高額なものではない。また、遊んでいる当人である当時の学生（子ども）たちが、自分たちが遊んでいる遊びが、金銭を対価として初めて遊ぶことができるものであるというようにことを意識していたとも考えにくい。ビデオゲームのように、ハードウェアもソフトウェアも比較的高価であり、それぞれの家庭の躰けや可処分所得などによ

り、持てる者と持たざる者との差がはっきりと出てしまうものもあるにはある。しかし、ここから先は憶測に過ぎないが、お年玉や誕生日のお祝いといった特別な小遣いを除けば、少なくとも子どもが身銭を切ってそれらを買うというようなことがあまり多くあることとも思えない。

ところがこのような状況は、極端に早い子どもで小学校の高学年から、平均的には高校生くらいからという違いはあるものの、いくつかのボタンに沿って明らかに変化していく。そしてまたそのような変化は、学生が現在遊んでいる遊びの内容に今もそのまま引き継がれているようだ。そのような変化のタイプのうちの一つを具体的に表わしていると思われる遊びを、先と同様にいくつか無作為に取り上げてみる。

* ショッピング、カラオケ、プリクラ、ビリヤード、ボーリング、ダーツ、ナイトクラブbing、等々

いわずもがなではあるが、ここで指摘しておきたい変化のタイプのうちのひとつとは、遊びに金銭がかかるようになること、そしてそのことが、自分の小遣いやアルバイトで得た賃金で身銭を切って遊ぶのかどうかはともかく、遊び手である子供たちにも意識されているのではないかということである。「ショッピング」という、文字通り買い物をして金銭を使うこと自体が遊びになりうるということが、その顕著な例となるだろう。また遊びに金銭がかかるようになるということは、逆にいえばお金が無ければ遊べない、少なくとも彼らにとって満足のゆく遊びがでないということでもあるだろう。もちろんこの短いエッセイでそのようなことを断言することはできるはずもないが、もしそうなのだとすると、それは遊びに関する重要な心性の変化なのではないか。

随（まにま）に過ぐす無為の時間、そして嗜好品「酒、タバコ」のかかわり

続いて指摘しておきたい変化のタイプの一つが、これといったこともしないで何ということもなく時間をやり過ぐす、いわば無為に過ぐす時間が遊びの時間にもなりうるようになっていくというものである。再び学生の遊びの個人史から引くと、たとえばそれは、

* 友だちと（または一人で）街を散歩してウィンドウ・ショッピング、友だちと（または一人で）お茶をする、友だちと（または一人で）ぼーっとして過ぐす、おしゃべりをする、等々

といったものである。このように、何もしない、あるいはほとんど何もしないでただ単に漫然と時間を潰すことが遊びにもなるというのは、おそらく小さな子どもにはほとんどありえないことなのではないか。しかし、ある年齢からそのような時間の過ぐし方もまた「遊び」として意識されるようになり、また実際にそのようにして時間が過ぐされるようになる。暇を持て余しつつも、その暇を無為に過ぐすということ、やるべきことがあるはずなのに、それをしない（できない）でいるということ、そのことに多少の罪悪感や自己嫌悪を感じつつも、それがまた遊びの時間ともなる。特に思春期には、いくら食べても腹は減るし、どれだけ寝てもまだ眠い、おまけに何かをしなればいけないことはわかっているのにそれが何かはわからない、わかったところで面倒臭くて動く気になれないという、恐ろしく怠惰な時期が人によってはある。そういう、心のどこかに引っ掛かるやましき、後ろめたさを感じつつも、とてつもない時間の無駄遣いそれ自体が同時に遊びの時間にもなるようになっていく。

そしてそれは、身体を使って運動する遊びから、身体をあまり動かすことのない遊びへのシフトということにも

つながっていく。ある学生は、自分が子どもだったときと現在の遊びとを比較して、

「小学生のころの遊びは、屋外でドッジボールとかバレーボールとか運動する遊びが多かったけれど、最近になってからの遊びは屋内で身体を動かさずに遊ぶことが多くなってきたなと感じました」

と書いている。実際、今現在遊んでいる遊びにスポーツがあげられていたのは「ボウリング」や「ビリヤード」などの軽スポーツがほとんどで、「バドミントン」「卓球」「スノーボード」などをあげていたのはごく少数の者にとどまっていた。

この身体をあまり動かさず無為に時間を過ごすような遊びはまた、アルコールやタバコといった大人の嗜好品と結び付いていくことになる。学生が書き出したもののなかにも、「酒を買ってきて部屋や公園で友だちと飲んだりタバコを吸ったりして過ごす」「飲みに行く、飲み会」「夜遊び」などというものが少なからずあった。なかには、すでに中学生のころから喫煙と飲酒が遊びの常習になっていたなどということを書いてくる、事実であるとすれば呆れ果てた、そしてバカ正直にもほどがある者もいた。

ところで、酒を飲むこと、また酒を飲んで酩酊することは「遊び」といえるのだろうか。幸いなことに学生に書かせたもののなかにはなかったが、酩酊するということに、合法または非合法の麻薬によるものを含めて考えてみてもよい。「人はなにを遊んでいるのか」に着目して遊びの形式を四種類に分類したR・カイヨワは、「アゴーン（競争）」「アレア（賭け・運試し）」「ミミクリ（演戯）」とともに、「イリンクス（眩暈）」というタイプをあげていた。^{〔1〕}眩暈、つまり日常的な感覚の比率を乱すような乱調や強度の刺激は、それ自体が「遊び」として楽しめることもあるということだ。では飲酒や麻薬の摂取による酩酊状態を楽しむこともまた「遊び」といいいいのか。これについて西村清和は、「厳密な意味での恐怖や戦慄、痙攣やパニックといった、危機の情態性と、スリルやサス

ペンス、カタルシスといった、そもそもある種の快の情態性とのあいだには、けっして強度や迫真性といった量的な差には還元できない、質のちがいがあ^る」としている。そして、酒や麻薬による感覚の乱調は「みずからが位置する現実の存在状況、情態性のいっさいから逃避し、これを無化して、ひたすら即物的な刺激そのもののへの没入をはかろうとする、一つの否定的な企て」であり、「たとえ『遊びの変質・頹落』と限定しようとも」そこには「遊びの状況は存在しない」としている。ここで詳しく引くことはできないが、確かに西村の優れた叙説による「遊びの状況」とそれは相容れるものではない。しかし、酒を飲んだりタバコを吸ったりして無為の時間を過ごすことを「遊び」のひとつとして書いてきた学生は、実際には「遊び」ではないかもしれないものを本来の意味で遊べていたのかどうかは措くとしても、少なくとも彼ら自身ではそれを「遊び」だと判断していたのだということ是可以する。そしてそれはおそらく、ごく一般的な国語辞典の「遊び」という項目に「酒色に耽る」という意味合いの記述があることからわかるように、一般の日本人の大多数にも共通してもたれている理解なのではないか。

確かに、「遊び」との適当な距離感が保てずに没入してしまっている状態、いわば「遊び」に耽ってしまっているときには、たとえそれが一般的には「遊び」の範疇に数え入れられるような行動であったとしても、それはもはや「遊び」としては遊ばれているとはいえないであろう。遊ぶ対象との距離こそが、遊び手に遊んでいることの自覚をもたらずからだ。しかしまたそうだとすれば、徒に無為の時間を過ごし、なおかつ飲酒その他の嗜好品に耽っていたとしても、

「いったい自分は今何をやっているんだろうなあ……」

「こんなこといつまでもやっていいんだろうか……」

などという意識がどこに残っているかぎりにおいて、そのような行動が「遊び」に転化する可能性がないわけで

もないことになる。

いずれにしても、本学の学生のほとんどは、十八歳から二〇歳という期間に短大生という身分を得る。それは大部分の者にとって、一生のうちでも体力がピークを迎え、潔癖なまでに感受性が鋭くなる年齢でもある。そのような充実した時期に、かすかな後ろめたさとともに無為の時間を遊び過ごす彼らは、そのような時間がこれから先も延々と続いていくものだと感じているのだろうか。これもまた憶測に過ぎないが、おそらくそうではないだろう。グラグラとぬるい時間が出口の見えない日常のように続くかと思えた時期が仮にあったとしても、今となってはそんな時間の贅沢な浪費、「遊びの時間」にも、いずれは終わりのときが来ることを彼らも薄々は気付いているのではないだろうか。それは、成長段階のある時期を過ぎた「遊び」が一般的に、それが無為の時間であれ充実した一時であれ、日常生活から切り離された時間と空間の範囲内で遊ばれ、またその範囲内で完結するものだということを、彼ら自身も無意識の裡に感づき始めてしまっているからだとすることもある。

生活、労働、仕事とは区別された非日常的な時間であるか否か、またそれが遊び手によって意識されているか否か

遊び論の古典、『ホモ・ルーデンス』においてホイジンガは、遊びの形式的特徴として、それがまず自由な行動であること、そして日常生活からは空間的、時間的に切り離された非日常的な行動であること、そのように限定された空間、時間の域内で行なわれて、またそのなかで終わるという完結性と限定性をもった行動であるということ（6）を指摘していた。その妥当性についての論議は措くとしても、少なくとも「大人」は、それが「遊び」であるかぎりにおいて、そのようなものとして「遊び」を遊んでいるだろう。要するに、もともと「遊び」とは、個々の具体

的な遊びの種目を取り上げて、たとえば「○○は遊びである」というような説明などできないものなのだ。Ｊ・ア
ンリオが正しく指摘していたとおり、「遊びをその根源とその本質そのものにおいて捉えてみると、結局遊びとは
行動の形式ではなく主體的な態度」であり、また「遊びとは、一主体としての人間が、自己自身に対して、他人た
ちに対して、自分のしていることに對して、自分の正体に対して、ものごとの正体に対して、ある種の『態度』^{attitude}」を採ると、途端に存在しはじめるもの」であるから、「遊びをその根源とその本質そのものにおいて捉え
てみると、結局遊びとは行動の形式ではなく主體的な態度」であるとしかえなくなるからだ。^⑦

「大人」はそれが「遊び」であるかぎりにおいて、そのようなものとして「遊び」を遊んでいるだろうといった
意味は、遊んでいる「大人」の行動が、ホイジンガのあげた遊びの形式的特徴をほぼ充たした行動となっていたな
らば、そのときはじめて「自分たちが今していることは遊んでいるということにほかならないのだ」というような
心性（構え）をもつことができるような行動となっているだろうという意味である。繰り返しておく、それは自
由で、日常生活からは切り離された、始めと終わりのある一定の時間と空間の域内に限定された、非日常的な行動
であるということになる。ここで、「ほぼ」などとあいまいな表現にとどめたのは、このうち「自由な行動である」
という点については留保しておかなければならない条件があるからだ、それについては後に述べる。

それでは、子どもたちはどうなのだろうか。もちろん子どもたちの遊びにも始まると終わりはあるだろう。また、今
自分がしていることが「遊び」であるという自覚がなければそれは「遊び」とはいえなくなるという点は、遊びに
ついて論じた複数の論者により指摘されている。しかし、すでにもう一定の年齢を超えてしまった学生が、自分た
ちが子どもだった時代を振り返って想起した遊びのイメージには、実際にそうであったのかは別としても、むしろ
遊んでいるということの方が日常的状态であったような印象が残っているようだ。たとえばある学生の記述を引

くと、

「昔は、なにも考えずに毎日遊ぶのがあたりまえだったけど、今は週末とかの休みだけ遊ぶとかになってきたような気がする」

などとしている。逆にいえば、ある年齢を越えてしまうと、型にはまったルーティーンとして経験されるような行動は、たとえそれが傍目から見ればいかに「遊び」に思えるものであっても、もはや当人にとっては「遊び」ではなくなるということなのだろう。ということはまた、普段の生活から切り離された非日常的な行動であれば、一般的には「遊び」とは分類されないであろうようなことであっても、当人が「これは遊びである」と思えるのなら「遊び」になりうるということでもある。それは、現在遊んでいる遊びとして「アルバイト」をあげる学生がいることからわかる。パートタイムとはいえ、賃金を得るための労働時間が「遊び」になるというのもおかしな話だが、それは彼らにとってアルバイトが、大学といういわば自分たちの本分を全うしなければならない場所や時間からは区別された、オフの時間であるという意識があるからだろう。

さてここで、先に留保しておいた、遊びの形式的特徴の一つとしてあげられていた「遊びは自由な行動である」ということについて少し考えてみる。ホイジンガの指摘していた「自由な行動」とは、それが強要されない自発的なものであること、参加も離脱も自在にコントロールできるものという意味においてであった。カイヨワもまた、「人は遊びなければ、遊びたいときに遊びたいだけ遊ぶ」という意味で、「遊び」とは自由な活動であるとしている。⁽⁸⁾しかし松田恵示によれば、「遊び」とは遊び手がそれを自由な行動とみなすか、束縛的なものとみなすかによって確定されるものではない。また、「遊びというものが束縛と自由の配分比の問題として近代に発見されることは、それなりに理由のあること」であり、「このことの意味も決して少なくはない」としながらも、遊びの可能性の条

件とは、遊び手がその対象との相互行為をそのまま進行させていくという以外の意志を放棄して、そのためには受け入れなければならない束縛をいかに自発的・選択的に受け入れるかという、「相互同調関係の深まり」にこそあるとしている。^③だから、ひとたびその関係が深まってしまったら、もはや遊び手にはそこから離脱する自由はなくなるし、逆にそれが浅いものならばいつでも好きなときにやめられるということになる。

本稿の目的は「遊び」それ自体について論じることにはないが、それでも確かに一般的には「遊び」とは自由な行動であると考えられているのに対して、実際に遊ばれている「遊び」はそれほど自由なものではないのかもしれない。たかだかこんな小文を著すのにも集中力が持続しない私は、気分転換と称してパソコンの一人遊びのゲームに逃避し、さらにそれに徒に没頭して無駄な時間を費やしてしまう。

「ああ、こんなことをしている場合ではないぞ」

とわかっていながらやめられない。「遊び」における「相互同調関係」を取り交わす相手が自分自身となることも多々あるということだ。また多田道太郎は、「遊びを支える動機は『自由』であるにせよ、その自由を味わうためには、遊びのルールをおぼえねばならない。ルールに従わねばならない。つまりは、束縛を味あわねばならないのである。自由のための束縛。これでは『俗』なる世界のありようと大して変わりはないではないか」としながら、時として「大人」はこの不自由さに自ら決死の覚悟で没入して、『義』のために遊ぶ^④などということをやらかすとしている。ということは要するに、「遊び」の「自由」というのは、日常生活やルーティンからの解放という意味での制限された自由であって、まったく制約のない「自由」ということではないということなのだろう。日本人一般の漠然とした観念に、「遊びは自由な活動、あるいは自由な活動であるべきだ」というものがある一方で、同時に「遊び」とは、ともすれば自分の意志ではそこから抜け出せない不自由なもの、「わかっちゃいるけどやめ

られない」ものであるというような意識もあるのではないか。仮にそれが明示的に意識されることは少なかったとしても、「大人」は誰もがもうそのことに無意識的にであれ気付いてしまっているのだろう。実際、学生の記述のなかにも、

「ちいさいときから怠けて遊んでばかりいたけど、最近はずっと遊びの誘惑（遊悪？）に負けてばかりいる」
などというものがあつた。

言葉の遊びめいた蛇足かもしれないが、機械の結合部分の余裕を指して「遊び」というときも、それぞれの機械部品はまったく自由でばらばらにはなく、結合して機能している。恒星の周囲を公転する「遊星」もまた一定の軌道上に沿っている。

ギャンブル、またはそれに準じたものであるか否か

先にもあげたカイヨワの遊びの類型のなかに「アレア（賭け・運試し）」というものがあるように、大人も子どもも「賭ける」「運試しをする」ということを遊ぶ。カイヨワによる「アレア」の定義はより「偶然」という側面が協調されたものであり、遊び手の意志が放棄された、一か八かで運を天に任せる行為ⁱ¹だったが、J・アンリオはさらにこれに加えて、遊び手が自らの判断力や決断力を頼みにしてある出来事の帰趨について「賭ける」こともこの遊びの範疇に入るものだとしているⁱ²。いずれにしても、大人も子どももこの「賭ける」という遊びをすることに違いはない。それが、遊び手が自らの関与する余地をすっかり放棄して偶然や運に賭けるものとなるのか、それとも知能や技能、ひらめきといった遊び手の能力を十全に発揮したうえで運試しとなるのかの違いはあっても、それは大人と子どもの遊びを別ける境界になるものではない。では「賭け」の対価に金品が対象となる場合はどうか。

こうなってくると、大人と子どもの遊びとの間にややあいまいな境界線が引けるようになってくるのではない。子どもの「賭ける」遊びにも品物が対象になることは珍しいことではないが、金銭となるとどうだろうか。また、それが法により未成年や学生には禁じられたものであるからという単純な根拠で説明してよいものかはわからないが、少なくとも公営ギャンブルというのは大人の遊びであるだろう。学生の記述のなかにも、短大生になる以前に、競馬、競輪、競艇、オートレースといった公営ギャンブルを、観戦するスポーツや単に自らの判断力を試す対象としてではなく、賭博の対象として遊んだというものはなかった。

ここで、学生による遊びの個人史の中から、ギャンブルにかかわると思われる遊びを無作為にピックアップしてみると、

*競馬、パチンコ（パチスロ）、トランプ（カードゲーム）、麻雀、花札、ちんちろりん

などとなる。このうち、トランプ、花札、ちんちろりんといったものについては、小学校の頃の遊びとして書かれているものがほとんどだった。要するに、ギャンブルといっても主に家族や友人の間で遊ばれるもので、仮に金品が賭けられることがあったとしても、小額にとどまるようなものであったのだろう。一方、競馬やパチンコといった遊びについてはどうかというと、ほとんどが短大生になってからの遊びとしてあげられていた。デートや保護者に連れられての行楽で、たとえば競馬場などに出かけるということ自体が遊びの主な目的で、小遣い程度の小額の金銭で馬券を買うということは付けたりに過ぎなかったなどという記述もあることはある。しかしそれでもその大半は、自分の技量や判断力、そして運を頼みに博奕を打つ、単に結果を推量するばかりではなく、そこに金品を

賭けることが意識されたものであるだろう。このように「賭ける」遊びが博奕になるとき、「遊び」の質も変化するのではないだろうか。

性愛にかかわるものであるか否か

飲酒による酩酊について説明したところでは触れなかったが、一般的な国語辞典の「遊び」の項目の一つとして記されている「酒色に耽ること」には、文字通り色恋沙汰や情事に耽ることという側面もある。成長の段階に応じた性愛に対する意識の変化の結果として、遊び手の判断する「遊び」の範疇にそのような側面が入り込んでくるようになるのはわからないが、少なくとも子どもの遊びにはそのような側面はない。誤解のないようにあらかじめ断っておかなければならないが、ここではなにも性愛という意味でのセックスが成長のある段階を超えるとそのまま「遊び」に通じるようになるということを説明しようとしているのではない。「性愛」と「遊び」とは別個のカテゴリに属するものであろう。ホイジンガは、「ときとしてエロスの営みが必然的にその（『遊びの』引用者注）性格を帯びることがあるだろう。しかし、それ自体を愛の遊びとして遊びの範疇に入れようとすれば、これは迷路に踏込むことになりはしないか。交合という生物学的行為そのものは、われわれが考えているような遊びの形式的特徴に対応するものではない」としている。そしてまた、『遊び』という言葉は、社会的規範の外に出た痴情的な関係について用いられることがとくに多い」から、「遊ぶという言葉がエロスの意味でつかわれるときには、それがいかにひろく用いられている事実があらうと、またその意味がいかに明白なものであらうと、この場合には一つの典型的・意識的比喩として用いられているのだ、と言わざるをえないようだ¹³⁾」としている。要するに、「エロス」と「遊び」とは本来はまったく別個のものであるけれど、「社会的規範の外にでた痴情的な関係」について限

定するなら、それが「遊び」という言葉で形容されることもある、ということなのだろうか。なにか性愛に「遊び」の要素が入り込んでくることを頑なに拒絶しているかのようにもとれるが、それらが別個のものであるということと、しかし両者が混同され、重なりあうこともありうるということは切り離して考えなければならない。実際、学生の記述のなかにも、ごく少数ではあったが、短大生になってからの「遊び」として「男遊び」「セックス」などと書かれたものがあった。ということは、それが本来の意味で「遊び」であるのかは別としても、性愛を「遊び」として捉えている者がいることは事実なのだ。そしてそれは、飲酒による酩酊の場合と同様に、一般の日本人の大多数にも共通してもたれている理解なのだろう。

「私とのことは遊びだったのね？」

などというお馴染の陳腐な科白が、突然なんの文脈もなしに誰かの口から吐かれたとしても、それを聞いた者にはおおよその成り行きが容易に想像できてしまうのもそのせいだ。それを「遊び」と定義してよいのか否かという、遊びについて考察する論者の関心とは与り知らぬところで、浮気、つまり一時的な性愛関係を「遊び」と称することは一般的なことになっている。

おわりに

冒頭にも述べたように、本稿は「遊び」について論じたものではない。そうではなくて、それが本当に「遊び」であるのか否かは別として、本学の学生がこれまでどんな行ないを「遊び」であると考え、また遊んできたのか、そして現在ではその判断がどのような活動にまで拡がっていき、また実際にどのような「遊び」をしているのか、これらを手掛かりにして、「大人の遊び」と「子どもの遊び」というあいまいなカテゴリーに、おぼろげながら境

界線を引いてみようというのが当初の目論見だった。

ここでそれらを整理しておく、

「金銭を対価としたものであり、またそのことが遊び手にも自覚されていること」

「無為に過ごされる時間であり、時としてアルコールやタバコなどの嗜好品と結びつくことがあること」

「日常生活、労働、仕事などからは区別された非日常的な行動で、かつまたそのことが遊び手にも自覚されていること。またそれは、日常生活やルーティーンからの解放という意味での制限された自由な活動ではあっても、まったく制約のない自由な活動ではないということ」

「ギャンブル、またはそれに準じた行動であること」

「性愛にかかわるものであること」

という特徴のうち、いずれか一つでも充たしたものであったならば、それはいわゆる「大人の遊び」の範疇に入れられるものとなるだろうということだった。

最後に付け加えておくと、これらはあくまでも本学生生活学科の学生に書かせた記述からピックアップしたものをもとにしているので、結果としてそのほとんどがはなはだ卑俗なものにとどまってしまっている。そのため、たとえば知的であったり、幽遠であったり、また風雅にして高尚な趣味を解する人間において初めて享受できるものであったりする「大人の遊び」という側面についてはまったく触れることができていない。しかし一般に「大人の遊び」といったときに、ここであげたような俗なものに加えて、そのような性質があることもまた紛れもない事実だ。私自身が凡俗な人間であるから、果たして「大人の遊び」についてのそのような要素について論じることができるかどうかはわからないが、それについては今後の機会に委ねることができればと思う。

- (1) 二〇〇二～二〇〇四年度、神戸山手短期大学生活学科選択科目「遊びと人間」「遊び学演習」の受講生に、第一回目のクラスにおいて自由に書かせたもの。毎年平均して一〇〇名弱の回答者がいる。
- (2) 「新村出編『広辞苑』第五版、一九九八、岩波書店」より抜粋
- (3) 「北原保雄編『明鏡国語辞典』、二〇〇二、大修館書店」より抜粋
- (4) R・カイヨワ『遊びと人間』、多田道太郎・塚崎幹夫訳、講談社学術文庫、一九九〇。
- (5) 西村清和『遊びの現象学』、勁草書房、一九八九、七一頁。
- (6) ホイジンガ『ホモ・ルーデンス』、高橋英夫訳、中公文庫、二八頁以下。
- (7) J・アンリオ『遊び——遊ぶ主体の現象学へ』、佐藤信夫訳、白水社、一九七四（二〇〇〇）、一二〇—一二頁。
- (8) R・カイヨワ、前掲書、三六頁。
- (9) 松田恵示『交叉する身体と遊び あいまいさの文化社会学』、世界思想社、二〇〇一、六七頁、七五頁。
- (10) 多田道太郎「遊びと日本人」『多田道太郎著作集第4巻 日本人の美意識』、筑摩書房、一九九四「所収、二三頁、七頁。
- (11) R・カイヨワ、前掲書。
- (12) 「本ものの偶然的『遊び』とは、人が、自己放棄をおこなうところではなく、偶然《とともに》遊ぶ遊びである。彼は、されるままに満足するのではなく、自分するのだ。偶然的遊びは、めまいの遊び——リスクの陶醉に身をまかせる遊び——にも、また同時に、競争の遊びにも近い、という理由がここにある。——偶然《とともに》遊ぶとは、偶然《に對抗して》遊ぶことである」J・アンリオ、前掲書、一一二頁。
- (13) ホイジンガ、前掲書、一〇四—一〇六頁。