

哲学的遊戯論における遊び手の主体性の問題
—アンリオ、西村からガダマーの遊びの存在論へ—

北海道大学 宮崎勝正

はじめに

「遊び」は私たちに自然と知られた身近な現象である。かつて友人と公園で駆け回り笑った記憶や、余暇に音楽鑑賞を楽しむときの感覚を、私たちは経験のうちに持っている。そういった遊びの体験は、日々いたるところで見つけることができ、それだけにまた、私たちの生活を形作る重要な一部分であるように見える。しかし、遊びの本質を学問的に捉えようという試みは、十分に達成されてきたわけではない。そこで、遊びの解明へ向かうために、さしあたり哲学において主要と思われる遊戯論を比較、検討してみることが有益であろう。本稿では、遊び手の主体性という話題に的を絞って論じる¹。

本稿が扱うのは、アンリオ(1981)、西村(1989)、ガダマー(1990)である。まず、アンリオの遊戯論が、遊びの存在における遊び手の主体性の絶対的優位を主張していることを見る(第1節)。次に、アンリオの議論に対して西村が提示する、主客未分の存在様態としての遊びという見方において、遊び手の主体性が置かれた立場を明確にする(第2節)。それらを踏まえて、ガダマーが示した遊びの存在論という観点が、遊びにおける遊び手の主体性を適切に位置づけるための端緒となりうることを明らかにする(第3節)。

1. アンリオの「遊び」と主体的意味作用

アンリオは自身の遊戯論において、遊びの存在を遊び手の経験から捉えるという目標を掲げる。アンリオが考究の基礎に置くのは、「遊び(余白)」という概念である。それに基づいて遊びを説明するなかで、アンリオは遊びの実在性の唯一の根拠として、活動の構造や行為から切り離された、純粋な遊びの意味作用を遊び手の意識内部に見出すことになる。この節では、そのようなアンリオの議論の展開を整理し、遊び手の主体性に与えられた特権的立場を明らかにする。

アンリオは「遊び(余白)」という概念を用いて、様々な遊びの状況に通底して見られる根本的な特徴を指し示している。アンリオの言葉では、「遊びは何よりもまず、遊び手とその遊びとのあいだに存在する遊びによって成立する(Le jeu tient d'abord au jeu qu'il y a entre le joueur et son jeu)」(p.108/p.66)²。この、遊び手と遊びとのあいだにある「遊び(余白)」とは、遊びを行なっている者が事物に対して向ける、ある特有の態度のことを指し

ていると考えられる。

アンリオの挙げる明瞭な例として、偶然の遊びにおける「遊び(余白)」の説明がある。スロットや富くじで遊ぶとき、それが遊びであるための条件とは、遊び手と偶然とのあいだにある間隔が維持されることである。アンリオによれば、偶然の遊びは二つの両極において消滅する。一方は、遊び手が運命の前に屈し自己を完全に放棄する場合であり、他方は、技術によって偶然を排除し勝利を確実にする場合である。偶然の遊びは、偶然による予測不可能性の余地を残しつつ、遊び手がそれに対して能動的な関わりを結んだときに成り立つ。すなわち、偶然〈で= avec〉遊ぶこととは、偶然〈に対して= contre〉遊ぶことを意味するのであるという(p.112/p.69)。そこでは、偶然と遊び手とをその遊びの関係項として切り分けておくための、ある余白の存在が要請されるのである。このように、ある活動が遊びであるためには、遊び手とそこで用いられる対象としての遊びとが、ある余裕の幅を挟んで一致しない必要がある。こうしてアンリオは、遊びのなかで遊び手が事物〈に対して〉ある距離を維持するような関係性、すなわち「遊び(余白)」の存在に、遊びの本質的な特性を見るのである。

ここで、アンリオによって一貫して保持されている見解は、遊びの本質が規則や行為にあるのではなく、遊ぶという遊び手の意識のみにあるということである。アンリオにとって、遊びであるかどうかの差異は、「ただ、人がその行為に与える意味にのみかかっている」(p.82)のであり、「遊びが存在するとすれば、その遊びは、自身の行為に対する行為者当人の態度のなかにしかないはずだ」(p.118)と考えられている。遊びの実在性の根拠は、ある行為をしつつそれに「遊び」という意味を付与する、行為者の主体的な態度の外には決して存在し得ないとされる。したがって、偶然の遊びの例に見られたような、遊び手と事物とのあいだの「遊び(余白)」という図式自体が、遊び手の意識内部に本来的に備わっている必要があるのである。

そこでアンリオは、そもそも人が遊ぶということを可能にしているような、人間存在の内部に穿たれた根源的な余白、すなわち「実存の遊び」にたどり着くことになる。それは、人間の意識の持つ、主体が自己自身に対してある《立場》をとることを可能にするような主体内の働き(jeu)という特徴によって理解されるという(pp.151-152/p.92)。意識する存在である人間の自我は、主体の行為を表現し意味づけている主語の機能としての《わたし Je》と、現にあるがままの私という存在の客観的内容を表している《自分 Moi》との二重性を持つ。この二重性によって、主体は自己を対象として捉え、自己反省を行うことができるのだとされる。よって遊ぶ主体は、まさにある具体的な

行為に従事している《自分》に対して、彼はただ遊んでいるのだという弁明を与えている《わたし》という、自我の二重性によってはじめて遊ぶことができるのである。遊ぶとはただ、主体が自身や自身の行為に対してそういう意味を付与しつつ行為するという事態にほかならないのである。

このようにして、アンリオは遊ぶ主体の意識内部に、何ものにも還元不可能であるような根源的な遊びの意味作用を見出す。「遊びである」とは人間に備わるア・プリアリな意味にほかならず、遊びは意識における《わたし》と《自分》の関係性の一形式として、主体の意識の内部へと囲い込まれるのである。したがって、遊びを根源的に基礎づけるものは、遊び手が事物や行為〈に対して〉与える主体的な意味作用である、ということになる。ここでは、遊ぶ者の主体性こそ、ある活動が「遊びである」という事実を規定する唯一のものである。

なるほど、遊びの存在が規則や行為自体ではなく、遊び手の主体的な態度に依拠しているという考え方は、遊びの重要な側面を鋭く捉えたものだと考えられる。例えば、ある二人がチェスを行う場合を考える。そのとき、二人がチェスのルールに従っているという事実のみに基づいて、ただちにその者たちが単に遊びでそうしているのだと断定することはできない。チェスを純粋な楽しみで行う者も、職業として取り組む者も、採用している規則自体は同じであると見なすことができるからである。行為に関しても同様に、盤上の動きに目を光らせ慎重に駒を進めるといったふるまいが、外見上ほとんど同種のものであるように見えるにもかかわらず、ある者は確かに遊んでおり、またある者は生活の資金を得るために必死であるという事態が、形式上は想定可能なのである。

とはいえ、遊びは主体的な意味作用以上のものではないのだろうか。例えば、ある者がキャッチボールに夢中になっているとき、彼は自ら熱中しようとして、いっそう強く態度をとろうと努めているというのではおそくないだろう。そこでは、恰もボールの動きがその面白さでもって遊び手をすっかり魅了し、彼をその遊びのなかに留まらせているかのようである。より日常的な見方で、よって遊び手の体験に即して見るならば、遊びとはただ主観的な意識状態のことをいうのではなく、遊び手が現にそれに巻き込まれて行為しているところの、ある状況全体を指しているように見えるのである。

2. 西村における「遊び」の根源性と遊び手の被担性

ここまでアンリオの議論を追ってきた。そこで示されていたのは、遊びの存在における遊び手の主体性の絶対的な優位である。主観的な態度変更によ

って、ある活動は遊びとしての意味を付与されるのである。さて、このような主体性の意義を強調する見方について批判的に論及し、遊びという現象のより具体的で豊かな描写を遂行しているのが、西村（1989）である。この節では、西村が人間の根源的な関係様態の一つとして捉えた遊びの活動における、主体性の位置づけを示す。そこでは、遊びがそもそも人間の実存的な在り方とは根本から異なる存在様態であるために、日常生活における実存の態度に特徴的な主体性という要素は、遊びの状況のなかには原理的に見出され得ないのだと考えられているようである。

西村による遊びの分析の出発点は、「軽快に動揺し、ゆきつ戻りつ徘徊する、あてどなく自在な往還運動」(p.23)という遊びのモチーフにある³。私たちは、風に吹かれて揺れ動く草木や、川面に立つ細波、またそれに反射する陽光のきらめきを見て、そこに「遊びがある」と表現することがある。そのような意味での「遊び」とは、西村によれば、「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」(pp.24-25)という。ある隙間の内部での反復的なゆれ動きという現象様態は、西村に従えば、現に遊んでいる遊び手の経験のなかにも共通して見出されるものである。

西村は、私たちの遊びに見られる「遊び」、つまり自由の余幅を、遊び手と事物とのあいだに生じる主客分かちがたい同調の関係として特徴づける⁴。例えば、鬼ごっこにおいて、子は鬼を上手く翻弄して完全に逃げ切ろうとするのではない。むしろ、鬼が子を捕らえるという期待された結末までの猶予において、挑発してははぐらかし追われては追い返すという、反復と同調の動きに身を委ねるのである。そういった「宙づりの相互期待と同調という共有の関係の枠組みこそ、われわれがさがしている遊びの構造の、もっとも単純な骨組みにちがいない」(p.38)という。このように、西村のいう遊びとは、主客分かちがたい同調的な往還という運動様態が生じるような、遊び手と事物や他者とのあいだの独特の関係性のことであると理解できる。したがって、遊びとは特定の活動を指すのではないし、また遊び手が意図的に物事に付与するような意味であるのでもない。遊びとは、遊び手と遊び相手の相互的な同調関係のなかに巻き込まれ、そこでさまざまに生起する気分や状況に身を委ねるような事態を指すのである。

このような独特の関係性として描写された遊びは、他者や事物を対象的に意味づけ、働きかけるような、人間の主体的な在り方とは最初から異なった、一つの根源的な存在様態であるとされる。それは、赤ん坊が母親と交わすよ

うな原初的な視線の關係に由来している。そこでは、私が一方的に他者を見るとか、鋭く監視されるとかいった仕方で視線が行き交うのではなく、一方が他方のその都度の呼びかけにその都度応答を返し、他方もまた同様に都度応じ返すという、同調した視線の戯れの關係が結ばれている。西村によれば、この、常に見つつ見られ、反転して見られつつ見るような、主客分かちがたいふれあいという経験様態こそは、他者や世界との原初的な關係の仕方である。こうして西村は、主客未分化な原初の他者経験と繋ぎ合わせることで、遊びが人間存在の根本様態の一つであることを確認するのである。

さて、西村によるこのような特徴づけは、実のところ、遊びの特性を人間の実存的な在り方と同様の原理から説明したアンリオの遊戯論への批判から、それとはほとんど正反対の仕方で遊びを説明することへ向かうものであるように見える。アンリオは、自己を未来の可能性へと投企する存在であるための条件である、現に置かれた状況に巻き込まれつつも同時にそこから身を引いて自己を意識しているという自我の二重性、すなわち「実存の遊び」から遊び手の在り方を捉えていた。これと対照的に、西村にとって遊びは、実存とは根本から別種の存在様態として理解されるべきだと考えられている。そのため、遊びはときに、自己投企と対置するという仕方で特徴づけられているように見受けられるのである。そこで遊びが対置される実存の特性とは、決断の自由、未来性、可能性などである。

「遊びの意識とは、他者のまなざしに投げだされてあるという、被投性の事実と対向の構造のもとで、遊びの可能性を未来に意志し、企て、決断する自由な主体の意識ではなく、すでに自分が、そのような波のシーソーの運動の現在にひきわたされ、になわれてあるという、存在の「被担性 (Getragenheit)」と同調の意識である」(p.112)。

したがって遊びは、実存のあり方とはまるで異なるために、可能性や未来性への主体的な意志や、その実現のために何かを決断する自由などとは無縁なのである。遊びの状況性と主体的な企てが不整合である以上、遊び手は自ら望んで遊びはじめたり、好き勝手に遊びをやめたりする自由を持ちあわせていないという。西村の遊戯論において、「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」(p.111)。遊びは常にただ、偶然によってはじまり倦怠によって終わるのである。よって、遊びという独特の存在様態に身を置く者には、その開始と展開、結末に関して、自らの自由な意志や選択、特定の顛末への企図といった主体的な機能を發揮する、いかなる余地も与えられていないように見える。なぜなら、それらは

もっぱら実存のカテゴリーに属するものだと考えられているからである。

こうして、西村の遊戯論において、自己実現を意志する実存のあり方との根源的な区別によって特徴づけられた遊びは、私たちが日常的な文脈において行使しているような選択の自由や自らの望みを実現せんとする企図などとは最初から相容れない活動なのである。なるほど、西村の説明もまた、遊びの本質的な側面を巧みに描き出している。遊びが「遊ぼう」という遊び手の勝手気ままな意図のみによって生じると考えるのは、確かに不自然であるだろう。実際、私たちは、意識的に遊ぼうと望んだわけではないのにもかかわらず、知らず知らずのうちに遊びの楽しみに魅了され、夢中になっているということがある。子どもなどは特に、遊びへふらふらと呑み込まれていくようである。

しかし他方で、遊びのなかにある遊び手は、いかなる主体的な働きかけも許されていないというならば、実際の遊びの記述としては必ずしも十全でないように思われる。遊びが私たちの意図以上のものであるとしても、私たちはやはり、自ら進んで遊ぼうとするのである。私たちは友人を遊びに誘うのであり、その遊びをひとしきり楽しんだ後には、次に遊ぶ約束をするものである。そのような遊びへの志向が、現実には遊びが生じるという事態との本質的な関連性をまるで欠いているのだとは、ただちには考えられない。同様に、私たちは、遊びのなかで遊びの規則や展開に身を任せるのであるが、しかしまた、自ら何らかの選択を行い、望ましい展開と結末へ向けて努力するのである。つまり、私たちはゲームに勝とうとするのであり、上手く演じようとするのである。遊びの顛末が常に自身の予測を上回るものであるにせよ、私たちは思い通りにしようと試みるのである。

このように考えてくると、アンリオが強調した遊び手の主体性と、西村が比重を置いた遊び手の被担性とは、本当に相容れないものなのかという問いが生じる。むしろ、遊びという活動にあっては、遊び手が主体性を働かせつつ遊ぶということと、遊びが遊び手の主体性を遥かに超え出た存在であるということは、いわば表裏一体の事実であるように見えるのである。

3. ガダマーの遊戯概念と遊びの存在論

前節で見たように、西村の遊戯論では、遊びにあって遊び手の主体性は発揮され得ないものだと考えられた。ここでは、ガダマーの遊び概念の分析に依拠して、遊びと遊び手の主体性の、より適切な位置関係を探る。そこでガダマーの遊戯論が、主体の意識に還元されることのない遊びの存在論的優位を表すものであるにもよらず、そのことによって、かえって遊び手の主体性

を適切に評価するための見通しを提供するものであることを示す。ガダマーの遊び概念に依拠することで、遊び手の経験を捉えようとする哲学的遊戯論の目標が、必然的に遊びの存在論を要請するということが分かるのである。

ガダマーは、西村と共通した遊びの比喩的用法を出発点に定める。それは、光や波の戯れ、玉軸受の部品の遊びといった言い回しに表れている、「行きつ戻りつの運動（**das Hin und Her einer Bewegung**）」という意味である。この目的の定まらない低徊の運動といった意味合いは、ガダマーによれば、遊びの本質規定にとって中心的なものである。「遊びの運動そのものは、いわば基体を欠いている。演じられ、あるいは起こる遊びがあるのであり、そこでは、遊んでいる主体がはっきりと定められた仕方ではない」(S.109)。よって、遊びの比喩的な表現からみて、「遊びの本来の主体は明らかに、他の活動の下でもまた遊ぶような者の主体性ではなく、遊びそれ自体である」(S.109-110)。

こうした言語上の意味の分析によって、ガダマーは、遊びや芸術を主体性や主体のとり態度に基づいて把握しようとする見方を批判するのである。そこから引き出される主張とは、以下のものである。

「すべて遊ぶこととは遊ばれることである。遊びの魅力、遊びが振るう魅惑はちょうど、遊びが遊ぶ者を支配下に置くということにある。……遊びの本来の主体（このことはとりわけ遊ぶ者がただ一人しかいないような経験がはっきりと示しているのだが）は遊ぶ者ではなくて、遊びそれ自体である。」(S.112)⁵

この有名なテーゼによって、ガダマーの遊びの概念は一見すると、遊び手に対する遊び自体の優位を強く説くものとして、遊び手の主体的なふるまいとの関連性を欠いているように見えるかもしれない⁶。

しかしながら、ガダマーの遊戯概念は明らかに、遊び手の主体的な参与との結びつきを捨象してしまっては理解のできないものである。そればかりか、遊びそれ自体が、遊ぶ者の主体性をその存在の契機として含み持っているように見えるのである。遊びの運動はそれを遊ぶ者のふるまいを通じて、その具体的な規定性のなかに自己を呈示する機会を得るのであり、また裏を返せば、遊ぶ者は、遊びが彼自身のねらいや意図を超越した存在であることによってのみ遊ぶことができるのである。この遊びという存在の持つ表裏のそれぞれの面について、具体例を加えつつ分析しよう。

ガダマーの論じる遊びは、「自己呈示（**Selbstdarstellung**）」という性格において本来的に把握されている。自己呈示としての遊びについて、遊び手に

優位を持つ遊びそれ自体という側面から見たとき、それはなによりも「行きつ戻りつの遊びの運動がそのなかで恰も自ら生じるところの、ある秩序を呈示する」(S.110) ものである。あるルールや秩序が、その遊びの空間を満たすもの、よってその遊びに参加する者を従わせるものとして規定されており、その遊びの本質を形作っているというのである。

このこと具体例を考えてみよう。例えば、ままごとの遊びにおいて、遊び手たちは父親や母親、子どもなどといった配役に応じたふるまいをする。母親役の者が持つ棒切れは包丁であり、その棒で叩かれた石ころは食材である。そのとき、石ころを遠くへ放り投げたり、父親役の者が威厳なく幼稚な話し方をしたりしては興ざめである。そういったことは、ままごとの遊びを台無しにしてしまう。このように、遊び手たちがままごとを楽しむということは、その者たちがままごとの秩序によって許容されたやり方に沿って行為することを要求するのである。そこで遊んでいる遊び手のふるまいは、恰もままごとが規定する秩序の範囲内を、そこから逸脱しないようにしつつふらふらと彷徨い進むようである。こうした事例には、ガダマーの示す遊びの優位性が分かりやすく表れていると思われる。ままごとを遊ぶ者は、ままごとの秩序に拘束された者である。

それでは、この場合、遊びが自己を呈示するとはいかなることを指すのか。遊びは遊び手に対して、その秩序に服することを命じるのであるが、遊びの秩序そのものがそれ自体で一つの出来事をなし、私たちに直接捉えられているというのではない。その秩序がただの形式に留まり続ける限り、遊びの存在とはただの抽象に過ぎない。そうではなくて、遊びの秩序は一連の具体的な動きのその度ごとの確定性としてのみ、個別的で一回的なこの顛末やあの顛末としてのみ、自己をそのような存在として指し示すのである。

したがって、例えば、鬼ごっこは実際に、ある遊び手がじゃんけんに負けて鬼になり、他の者たちをしかじかの経路で追い回し、誰それを公園の隅に追い詰め、ついにはその者にタッチして一時決着するという、この一つの出来事としての具象性においてのみ、その存在が現実的なものとして明らかになるということであるだろう。このことは、その規則が仔細に整備されている遊びにも同様に考えることができる。チェスの遊びは、しかじかの駒のやり取りの末に、この駒の配置で、この者が勝利したところの、この一連の出来事としてはじめて、それがどういったものなのかははっきりと分かるのである。ガダマーの議論をこのように理解するならば、チェスの遊びは規則そのものを指すのではなく、規則が具体的なやり取りとして繰り返し自らを顕在化するという、呈示の動的な反復のなかに存しているのだということになる

だろう⁷。

さて、遊び手の主体性というもう一方の面から遊びを見たときにもまた、遊びの存在と遊び手の不可分性が示されることになる。ガダマーによれば、「遊びを遂行する遊び手に対する遊びの優位はいまや、遊ぶ態度をとる人間の主体性が問題となる場合にもまた、遊ぶ者自身によって特別な仕方を経験される」(S.111)。そこで遊びの優位性は、遊び手の経験のなかに、自由(Freiheit)とリスク(Risiko)として現われるのである。

遊びのなかで、遊び手は選択の自由を与えられている。例えば、トランプの大富豪を遊ぶとき、私たちは一体どの札を場に出そうかと思案し、諸々の可能性のなかからある一手を選択するのである。しかし他方で、そうした遊びの自由性は、遊び手をリスクのある賭けに出させるものでもある。大富豪の例でいえば、しかじかのカードを場に出すという遊び手の選択は、それが最終的な勝利に帰結するにしろそうでないにしろ、ひとたび決定してしまえばもう取り消すことができないということである。このような選択の自由と取り返しのつかないリスクこそ、ガダマーによれば、遊び手を夢中にさせる魅力なのである。したがって、人がある可能性に賭けることによって遊ぶこととは、「諸々の本気の可能性が、人の裏をかき、自らを押し通すことができる程度にまで、人がそれらの可能性に掛かり合う」(S.111-112)ということの意味するのである。

こうして、ガダマーの議論は次のように理解することができると思われる。すなわち、遊び手は本気で望んでいる可能性へ向けて都度選択を行う。しかし、遊びの展開や結末は、遊び手の意図や望みによって思い通りに決定されるのではない。むしろ、遊びは、遊び手が意図したことを超えた、ある確定された予想外の結果に帰着するのである。そして、遊びがそのように、遊び手の主体性を超え出たものであることによつてのみ、私たちはそれを遊ぶことができるのである。というのも、ある決断に賭けるという要素こそ、遊びの魅力だからである。

このような議論を踏まえると、「すべて遊ぶことは遊ばれることである」という遊び一般の説明にもよらず、人間の遊びの特徴が「何かを遊ぶこと(Etwas-Spielen)」にあるというガダマーの議論が理解可能になる。「すべての遊ぶことが何かを遊ぶことであるということは、秩序づけられた行きつ戻りつの遊びの運動が一つの態度として規定され、他の種類の態度から区別される、その場合にはじめて妥当するのである」(S.113)。遊び手はその者を支配する遊びのなかであつて、なおある態度をとつて遊んでもいるのである。そのことは、遊びが遊び手に対してある課題を与えることによる。遊び手は、

日常生活における諸々の真面目な行為の目的を、遊びにおける単なる課題にすり替えてしまうことによるのみ、何かを遊ぶことの自由を得るのだという。それは例えば、仕事をこなして生活資金を得るという目的を、ボールをゴールに蹴り入れる、トランプのカードを整然と積み上げるといった課題に置き換え、その達成を目指して行為することによって、私たちは遊びの軽快な楽しみへと解放されるということだろう。しかしまた、それらが遊びの課題として機能するのは、「遊びの本当の目的がこの課題の解決であるのではなく、遊びの運動それ自体の秩序づけと具体化にあるからである」(S.113)という。

したがって、この箇所でのガダマーの論点は以下のように理解できると思われる。つまり、遊びが遊び手をその秩序の下に従わせるとき、なお遊び手は確かにある主体的な態度をとっているのである。それは、日常的な目的から解放されて、遊ぶための課題を採用しその解決を目指すという態度である。とはいえ、そういった態度は遊びを存在させる根拠ではない。むしろ、遊びが自らを具体的に規定し形作っていく運動に含みこまれることが、遊び手の態度としても生じるのである。

こうして、ガダマーの遊び概念の分析に基づくと、遊びは決して、遊び手の主体性に還元されうるものではなく、また遊び手の主体性を捨象しうるものでもないと考えることができる。むしろ、遊び手を凌駕する遊びの存在と、そのなかで遊ぶ遊び手とは、決して分離して考えることのできない、一つの存在の表裏をなすものであると思われたのである。遊びは、遊び手をその秩序に従わせ、またその者の狙いや望みを超えた出来事として自己の可能性を確定し呈示するという点で、遊び手に対する優位性を持っている。とはいえ遊びがそのような存在として顕になるのは、遊び手の参与によって具体的に規定された一回的な出来事として、その秩序が呈示へともたらされることによるのである。そのとき遊び手は、選択の自由の下で、自らの望む結果を勝ち取ろうと狙い、ある可能性に賭けるといって、主体的な遊びの態度をとっている。それは遊び手の奔放な態度変更ではなく、遊びの秩序づけと具体化の動きが遊び手の態度にも反映されることで生じると考えられたのである。

本稿では遊び手の主体性という観点から、3つの遊戯論を見てきた。アンリオと西村の議論を経たとき、ガダマーの遊戯論において示唆されていると思われるのは、次のことである。すなわち、主体性という、ともすれば遊び手の主観的な要素として局所的だと見なされうるような問題でさえ、遊び手の存在を超えたより広範な「遊びそれ自体」という観点を考慮せずには、適切に取り扱うことができないということである。よって、遊び手の経験を解

明せんとする遊戯論の目標は、遊び手の意識や、遊び手の存在様態を考究するという試みによっては、必ずしも十分に達成されるのではないという可能性が示唆されたのである。私たちによって「遊び」として自ずと知られ馴染まれているもの、遊びの存在として理解されているものは、私たちが実際に遊ぶという経験と不可分に結びついている。そうであるならば、遊び手の経験は、そういった全体性のなかに位置づけることによって、いっそう判明に記述されうると思われる。こうして、遊び手の経験を明らかにするという哲学の目標自体が、遊びの存在論を要請していると考えられるのである。

おわりに

本稿では、遊び手の主体性という話題に焦点を絞って、アンリオ、西村、ガダマーの遊戯論を整理し検討した。そこで、遊び手の主体性は、それだけに基づいて遊びが生じるような根拠としても、また反対に、遊びの状況にあつてその働きを許されない場違いな態度としても、十全に理解できるものではないと考えられた。そうではなくて、遊び手の在り方は、その者が巻き込まれ服しているところの、出来事の全体性としての遊び自体と不離一体であるという見方から、より正確に写述しうると思われる。したがって遊びの哲学的考究は、必然的に遊びの存在論へ向けられているということが予想される。このことが、ガダマーの遊び概念の分析によって示唆されたのである。

注

1. 本稿は各論者による遊びの説明一般を詳細に取り扱うことを意図していない。
2. 内容を分かりやすくするために適宜原語を補った箇所がある。その際には、スラッシュの前にアンリオ(1981)、スラッシュの後ろに Henriot(1969)のページ数を示した。
3. ボイテンディク (Buytendijk, 1958) が示したモチーフ。ガダマーも同様の表現に依拠し、「行きつ戻りつの運動(die Bewegung des Hin und Her)」を分析の出発点にしている。
4. ここで西村はガダマーによる遊びの説明を念頭に置いている。ガダマーは遊びの「中動的な意味 (der mediale Sinn)」を強調するのであるが、西村はこれを「主客分かちがたい同調」という自らの見解へと発展させるのである。
5. ガダマーの引用にあたっては、原文イタリックの箇所を傍点で示した。
6. 例えば、遊びのレトリック研究で知られるサットン＝スミス (Sutton-

Smith, 2001) は、ガダマーが「遊びは外部に存在し、我々の主観的な選択や関与には依存しない」と述べていることに依拠し、遊びが私たちの外部にある独立した存在であることにガダマーの強調点があると考えているようである。(pp.182-184)

7. ウォーンキー (Warnke, 1987) は、遊びの遊び手に対する規範的権威と、遊びの自己呈示における遊び手の関与の不可欠さという、遊びの存在の相補的關係性を平明に解説している。

文献表

Buytendijk, F.J.J. (1958). *Das Menschliche: Wege zu seinem Verständnis*. K.F. Koehler. Stuttgart.

Henriot, J. (1969). *Le Jeu*. Presses Universitaires de France. [アンリオ, ジャック (1989). 『遊びー遊ぶ主体の現象学』佐藤信夫訳, 白水社.]

Gadamer, H.G. (1990). *Hermeneutik: Wahrheit und Methode, Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik*. (Hans-Georg Gadamer, *Gesammelte Werke*. Bd.1). J.C.B.Mohr. Tübingen.

西村清和 (1989). 『遊びの現象学』勁草書房.

Sutton-Smith, B. (2001). *The Ambiguity of Play*. Harvard University Press.

Warnke, G. (1987). *Gadamer: Hermeneutics, Tradition and Reason*. Polity Press.

謝辞

本研究は JST 次世代研究者挑戦的研究プログラム JPMJSP2119 の支援を受けたものである。