

〈特別寄稿〉

## 新しい時代におけるあそびと文化の方向性

——ヨハン・ホイジンガをてがかりにして——

杉 浦 恭\*

**The significance of play and culture in the new age**  
——An inquiry based on the ideas of Johan Huizinga——

SUGIURA Takashi

---

\*愛知教育大学 Aichi University of Education

## はじめに

本稿の目的は、新しい時代に向けたあそびと文化について、ヨハン・ホイジンガ (Johan Huizinga 1872-1945) をてがかりに考えてみようとするにある。

まず、本学会をはじめ、様々なあそび研究やあそびに関する言説を振り返り、これまでのあそび論の視点・論点を整理してみることにした。次に、ホイジンガのあそび文化論を取り上げ、あそびと文化の関係について記述することとした。そのうえで、新しい時代におけるあそびと文化の方向性について、ホイジンガをてがかりとしながら、文化創造とあそび心、新しい時代におけるあそびの価値と意義という観点で考えてみることにした。

### 1. 「あそび」研究を振り返って

本学会の過去30年間における「あそび」研究を振り返ってみると、「あそび」を行動・意識の観点から研究したものや、指導・教育の観点から取り組んだ研究、また、環境・施設との関わりで見ている研究が多い。これらの研究の多くは、数量的に「あそび」を捉えて分析する手法が取られている。科学的に「あそび」を捉えて実証しようとしてきた研究の成果がみられる。

一方、あそび論そのもの、ましてや「あそびと文化」に関する原論・歴史的な研究となると数少なく、今日ではむしろ稀でさえある。筆者はどちらかといえば、取り上げられることの少なくなった「あそび」そのものを考えてみる研究や、文化との関わりで捉えてみようとする研究の側に立っている。

ところで、わが国における「あそび」研究は、本学会に限らず様々な場で行われている。社会学、教育学、哲学、体育学、歴史学、心理学、文化人類学など、「あそび」は取り上げ方により色々な角度から研究されている。また、時代を問わず、雑誌、新聞、テレビなどで「あそび」は頻繁に話題となってきた。しかし、批評家や評論家による論壇の中でも「あそび」は様々な捉え方があり、言説も多種多様である。これら全てを把握したうえで、あそび論の変遷と論点を整理するのは困難であるが、話題となった視点・論点はいくつか見えてくるような気がする。恣意的ではあるが、気がついた範囲で紹介することにしたい。

まず、「あそび」とは何かを考えようとするもので

あるが、これは哲学的な観点から語られることが多い。時には労働との対比で捉えられてきたが、この見方は横においておくとして、「あそび」そのものを積極的に捉えようとしている。遊びの存在とその本性についての考察が中心課題となっている。

次に、「あそび」の構造や分類を試みようとするものであるが、これは様々なタイプの「あそび」が存在することを認めたくえて、その諸形態を特性等から分類している。そしてすべての「あそび」をその分類の中に収めようとしてきた。多くはカイヨワの分類を参考にしている。

「あそび」のもつ教育的意義や価値についての話題は事欠かない。教育学的な見地から「あそび」の効用を主張するものや、直面している社会問題との関わりで述べたものもある。マスメディアを通して語られる「あそび」はこのタイプが多い。今日では生涯学習との関わりでより積極的に捉えられることが多いようである。

全体を見渡すと、「あそび」は労働との対比や教育的観点から述べられることが多い。肯定的な見方が多いものの、「あそび」の役割や効用といった、何かのために役に立つ「あそび」として捉えられている。「あそび」そのものについて考えるような記事は比較的少ない。大家の「あそび」論を比較する記事はよく見るのだが。

また、よく眼にするのは「遊ばされている現代人」という見方である。本来「あそび」はあそび手側に主導権があるのに、今日では情報や機械仕掛け、またプログラムによって計画的に遊ばされているという、「あそび」における自由と自立性の喪失を訴えた内容である。これらは今日のあそびの形態を、昔のあそびとの比較で述べているのも特徴である。そして「あそび」における創造的余地の喪失がしばしば語られている。

その他に、良くも悪くも娯楽的に語られる「あそび」に関する記事は、その多さに驚くばかりである。いずれにしても「あそび」は、過去、どちらかと言えば消極的に見られていたのが、時代が進むにつれてより積極的に評価されるようになった。現在に至っては「あそび」を批判・否定するような記事はほとんど眼にしない。

## 2. ホイジンガのあそび文化論

まず、ホイジンガの人となりについて、簡単に紹介しておくことにしたい。

ヨハン・ホイジンガは、1872年オランダ北部の都市フローニンゲンに生まれ、幼少期と青年期をこの町で過ごした。子どものころから歴史に興味を示していたが、青年期には語学への関心から、ヨーロッパ諸言語はもとよりヘブライ語、アラビア語にまで手を伸ばした。フローニンゲン大学入学後も言語学を熱心に学んだが、歴史、芸術、文学にも興味と才能を発揮した。古代インド演劇論を論文テーマとして卒業した後は、ハーレムの実科高等学校の歴史教師に就いた。教師には不向きであると感じたホイジンガは、高校教師を辞めた後、アムステルダム大学私講師を経て、1905年、母校フローニンゲン大学の歴史学教授に就任した。ここから歴史家としての道を歩むことになる。1915年にはライデン大学に移り、1940年にナチスによって大学が閉鎖されるまで、歴史家、文化史家として研究を続けた。代表的な著作をあげるとすれば、『歴史的生活理想について』（1915）、『中世の秋』（1919）、『エラスムス』（1924）、『17世紀のネーデルラント文化』（1933）、『明日の影のなかに』（1935）、『ホモ・ルーデンス』（1938）、『汚された世界』（1945）であろうか。これらのほかにも多数の作品が見られる。学外でも文化雑誌の編集長を務めたり、オランダ王立学士院の議長を務めたりと、多忙な日々を送った。ライデン大学長にまでなったホイジンガであったが、大学がナチスによって閉鎖された後は、シントミヒエルスヘステルの強制収容所に送られた。病弱な身から収容所を釈放された後も、デ・ステーヒというオランダの田舎町に軟禁され、1945年2月1日、第二次世界大戦の終了を待たずにこの世を去った。

さて、ホイジンガによれば、「文化は、あそびにおいて、あそびとして、成立し、発展した」ということになる。あそびが文化の創造に果たした機能と役割について、まず中世の文化を例に挙げて見てみることにしよう。

中世の捉え方は歴史家によって様々であるが、一般にこの時代は、陰鬱、残忍、非情、争いといった暗いイメージがつきまとう。その中世に、実は豊かな文化を創造する要素、「あそび」が強く根づいていたという明るい視点で時代を捉えたのがホイジンガである。

むろんホイジンガは中世全般を明るいムードでみているわけではないが、暗黒時代と捉えられがちな中世を光と影の両面から記した。それがあの有名な『中世の秋』である。これは、それまでの中世に新たなイメージを与えたといってもよい。

ホイジンガは『中世の秋』において、フランスとネーデルラントにおける14、15世紀の生活と思考の諸形態について様々な角度から記述しているが、中でも特に興味深いのが騎士道生活に関する記述である。これを例に挙げて、あそびと文化の関わりを見てみることにしたい。

騎士道の理想はもともと禁欲主義の修道生活理想と結びついて開花したが、他方では、恋する英雄の夢とでもいうべき美しい生の理想を合わせもっていた。女性への愛が燃え盛る情熱となって騎士道の理念に生の暖かみを与えたのである。騎士道の理想のひとつとされる自己犠牲の精神も愛欲と密接な関係をもっている。愛する人のためなら、自己を犠牲にしてまで闘い守り抜くという精神である。女性の見守る前で勇気を示し、あえてわが身を危険にさらし、己の強さを証明しようとする。それが命がけであることを知っていても、憧れ求める人の心を満たし、酔わしめる、愛ゆえの英雄行為を取るのである。これは他の男に対する自己の優越を示したいこともある。騎士道は後に愛するものを苦しみから救うことへと結びつく。

この英雄と女性との結びつきは、女が男にそうように振る舞えと望んだのではなく、男性自身がそう見られたいと望んだからである。愛するものを苦しみから、悪から、自己犠牲を払ってまで救うことで、愛と倫理の概念が結びつく。この時代は、倫理と徳が、愛と結びついたことで、より美しい高尚な形式を生むことになった。これがロマンティックな主題をもつ美学へと発展し、騎士道生活の様々な儀式や生活スタイルで表現されたり、さらには文学の世界で華ひらいたのであった。

騎士道生活は中世末期に近づくにつれ、あそびの色合いが濃くなる。騎士道の理想がドラマで上演されたり、スポーツの形式を取るようになる。一人の女性を賭けての闘いは、馬上槍試合の形を取った。時には真に命がけの闘いを行ったが、次第にそれはあそびとして、繰り返し挑戦することのできるスポーツとなった。本当の決闘をしては命が幾つあっても足りない。いつ

かは命を落とすことになる。騎士として、本心は死にたくないのである。防具と疑似槍を使うことで、たとえ今回負けてもまた次回挑戦することができるのである。時にこの試合はエロチックな興奮さえ覚えた。騎士同士が、射止めたい女性の髪や肌の臭いがついた衣装を身につけ試合に臨むのである。闘いがエキサイトすると、女はさらに身につけたものを、騎士に向かって投げかけたりもした。また、試合に臨む騎士達は、一見、闘いには適さない派手な装飾品を身につけ、観衆の注目を浴びようとした。華やかで美しくありたいという理想は、趣向を凝らしたあそび心によって、目を見張らばかりのファッションを体現した。この時代に生きた人々は、騎士道の理想を、スポーツというあそびを通して現実の世界で表したのである。実生活のなかで愛のために命を賭けて闘うことはほとんどなかった。

中世の生活は厳しく無情であった。そんな暗い時代のムードのなかで、人々はなお美しく生きたいという夢と崇高な理想を捨て去ることはなかったのである。せめてあそびのなかで夢や理想を体験し、その感情のなかに身を置きたかったのである。騎士道文化の美しい生活はこうして創られた。気高い勇気と誠実の夢を、あそびで実現しようとする試みは、馬上槍試合だけでなく、騎士団や騎士誓約、騎士叙任式にも見られた。ここでは省略するが、堀越孝一訳の『中世の秋（上）（下）』が分かりやすい。

実際、中世の騎士社会は13世紀に終わっていた。それに関わらず、その後も騎士道生活がもてはやされたのは、後の時代に生きた人々が、夢とあそびを備えた騎士道生活を忘れ去ることができなかったからである。騎士道は、君侯の栄誉と高貴な規律に縛られる騎士達という、全てをきれいにまとめた幻影・虚構の世界であった。中世の不安定な世相を、騎士道という美的要素をもったあそびによって中和したのである。人間の奥底に潜む醜い本来の姿を、騎士道というあそびの虚構の世界を通して隠してしまったともいえる。しかし、これを単に偽りの世界として片づけてしまうわけにはいかない。いつの時代にも存在する人間の醜い部分を理性によって内におさめ、美しく生きようとする理想を捨てなかったことに意味があるのである。

騎士道は弱きをかばい、徳に生きることを理念にしているが、これは過大評価であった。しかし理想を表現するには騎士道でしか表し得なかったのである。

美と徳を結びつけることで騎士道文化という豊かな世界が華開いたのである。聖なる作法や礼儀を美しく演じる形式は、まさにあそびであった。

もうひとつ、あそびが文化の創造に果たした機能と役割について例をあげるとすれば、バロック文化が面白い。バロックの概念には、意識的な誇張、わざとらしい壮大さ、非現実的なものというイメージがつきまとう。これを最もよく表しているのが服装の世界である。男性の衣服と装飾、特に宮廷での衣装がそのよい例である。かつらは装飾のなかでも特にあそび心がうかがえる。紳士として認められたいと思う人、例えば、貴族、顧問官、軍人、聖職者は、公の場において好んでかつらを着用した。かつらは絵画でいえば額縁である。額縁が立派であれば、その中に描かれた絵もそれ相応に見える。同じようにかつらが素晴らしければ、中の人間も立派に見えるというものである。かつらは顔貌に高貴さを与え、気品を高める役割をもったのである。優美、威厳、知性、あらゆる魅力をその時々で表現して見せようと競い合った。形式にとらわれながらも、どこか他人と違った趣向を凝らそうと創造力を働かせた。自分を本来の自分と違った人間に見せようとするあそび心が、一世紀半もの間続いたのである。これは単なるあそびではない。そこには人間として、高貴な存在、知的な存在、美しい存在として生きたいという理想が念頭にあったのである。

建築においても木材に装飾を施して大理石にみせようとする見せかけの技術が発達した。これを単に嘘のもの、欺きとして片づけるわけにはいかない。当時不足していた大理石を補うために何とか考え出した方策でありながら、大理石建築の荘厳さ、魅力をどうにか建築物に表現したいという理想があったのである。現実問題として大理石が無理ならば、創造力を発揮して代用したのである。いかに人々がそれを本物と見間違えるか、そこに職人としての競争意識やあそび心があった。結局、よくできた作品は、称賛され文化的にも高い評価を得ることになったのである。

バロック、それは誇張や見せかけの文化でありながら、そこには創造力を発揮したあそび心が強く介在していたのである。

これらのことから、夢・理想と現実の関係は、生活のかたちが芸術のかたちに創り代えられることであることに気づく。生活そのものを美をもって高め、社会

をあそびで満たそうとするのである。地位と財力のある者はこれを生活のなかで実現しやすいが、一般的な民衆にとっては高度な生活術が要求される。ここに社会全体の水準と文化の質が高められる所以がある。

あそびと文化について、ホイジンガはこの他にも牧歌的生活、ルネサンス的生活、ロココ的生活、ロマン主義的生活など、時代を代表する生活理想との兼ね合いで見ている。そして、ホイジンガはこれらのなかに一貫して流れている図式を見出すのである。それぞれの生活が果たした文化形成機能について、その中にあそびの役割を見事に位置づけている。

結論を先取りしていえば、美しく生きたい夢や崇高な理想が、「あそび」を通して表現されたとき、豊かな文化が創られるということである。

これについて説明を加えるならば次のようになるだろう。

はじめにありきは、美しく生きたい夢や崇高な理想である。これがなければ形成される文化の質も期待できない。人間として美しく生きたい夢、あるいは時代や社会に要請される崇高な理想、それが個人であれ集団であれ、普遍的な価値をもち、人々に受け入れられ支持されるような観念であればよいのである。

次に、これを表現する方法であるが、文化史の観点からこれまで時代を代表する文化を見ると、そこには共通して「あそび」という概念が存在する。というのは、夢や理想を現実の生活で実現するには様々な障害が多すぎるからである。経済的障害、政治的障害、時代のムード、時間的・空間的制限、偽善的な宗教的制約、荒れ果てた社会や人々の荒んだ心など、実生活においては多くの障害があった。そこであそびを通して、夢や理想を現実の生活で実践したのである。理想はあそびによって表に出てきたわけである。たとえそれがあそびの世界であっても、人々は決して夢や理想を捨て去ろうとはしなかったのである。

ここで忘れてはならないのが『ホモ・ルーデンス』に記されているあそび論のなかの重要な観点、「文化を創造する機能としてのあそびと競い合い」である。あそびを面白くする要因のひとつにホイジンガは対立性または競争性をあげているが、この競い合いがより高いレベルでのあそびを展開することになる。競い合いによって得た勝利は、名誉、優越心、他者からの尊敬を得たいという人間の欲求を満たす。そのためには、

技術、知識、熟練、努力、勇気などが必要となる。競い合うことで、より高いレベルの作品が創造されたり新たな技術や知識が生まれる。これが結果的に質の高い文化を創造することにつながるのである。芸術、スポーツ、文学など様々な文化の領域において、この競い合いという要因が高い文化を創造してきた面も否定できない。

「大切なのはおはじき玉ではない、おはじき玉を取るまでのプロセス、つまりあそびそのものである。」というように、あそびそのものの中にのめり込む、言い換えれば文化を創り出しているときの世界にのめり込むことが大切なのであり、完成した作品は結果である。結果は他者が評価すればよいので、はじめから評価や報酬に心を奪われてはならない。勝者が得る報酬は二次的なものであって、決してそれを第一の目的においてはならない。報酬のみを目的とすると、神聖さ、純粋性が失われるからである。ホイジンガはそうに考えていたのではなからうか。

もうひとつ記しておくべきは、あそびには秩序やルールがあることである。これを失うとあそびは壊れてしまい、美しさがなくなる。文化の形成過程におけるあそびのなかで秩序やルールを考えるならば、それは道徳心や規律といったことにならうか。これを無視して作られた文化はどうだろうか。ホイジンガはナチスの時代を捉えて考えるが、道徳、倫理、人間性、規律を顧みずに作られた文化を、ホイジンガは決して評価しない。文化の形成過程におけるあそびには、これらの秩序やルールが不可欠なのである。

以上、あそびが文化の創造に果たした機能と役割について記してみた。

### 3. 新しい時代におけるあそびと文化の方向性

ホイジンガのあそび文化論を手がかりに、文化創造とあそび心について、また、新しい時代におけるあそびの価値と意義について考えてみたい。

#### (1) 文化創造とあそび心について

前段において、ホイジンガのあそび文化論から、文化の創造には夢と理想、そしてあそび心が大切であることを記した。これは、現代、特にわが国の今にとって、時代遅れの無意味なものとして片づけてしまうことができるだろうか。そうは思わない。むしろ我々が、

現在直面している様々な問題との関わりが大きいと感じるのである。生きがい感の喪失、人間疎外、非人間化した生活、現実と非現実の錯綜と混乱、目先の課題と実績に追われる日々、文化・教養との疎遠など、それが一生物として生きるうえでは問題にならないまでも、これでいいのかと、日々何となく心に思っていることと関わりがあると考えるのである。物質的な価値や経済的な価値を優先してきたために、いつの間にか心まで機能的で無駄を省いた無機的な価値観に変化してしまったのではないだろうか。

なにか今は、夢や理想をもてないでいる人が多い気がする。もっていたとしても、それが物質的なものであったり、目先の経済的利益であったりする。それらを手に入れようとするれば、あそびやゆとりが無くなる。あそびやゆとりが無くなると、前述したような状況に陥りやすくなる。唐突であるが、ホイジンガによれば「人間はあそぶ存在」なのである。あそぶ存在でなくなってしまうえば、極論、人間でなくなる。これは言い過ぎであるが、あそびが生活の中から失われると、非人間化した状況に陥るのも想像できないことではない。

あそびの本質は、面白さ、人を夢中にさせる力のなかにある。この感覚を味わうことが日常生活のなかで少なくなっているのではないか。わくわくする夢や理想、面白さや楽しさを味わう喜び、それがあそびの醍醐味である。そのあそびの一つに創造的な活動がある。これが文化との接点になるのである。前述したような問題の解決の糸口に、このような創造的なあそびがある気がしてならない。自己実現、生きがいのもてる充実した生活を営むために。

あそびやゆとりが失われることは、文化の創造にとってマイナスに作用することも否めない。1920年代のアメリカ、1930年代のドイツ、そして同次元で抜くことはできないが戦後の日本、これらにはあそびを軽視して物質的価値に取りつかれた社会という共通項が見られる。このような社会が生んだ文化はどうだろうか。高い低いの評価を下すのは難しいとしても、それらの文化に高みを感じ、味わい楽しむ気になる人が多いかどうかは疑問である。むろん戦後の日本において、社会の発展に貢献した科学者や文化人が多くいたことは否定しないが。

要するに、物質的価値と精神的価値のバランス、経済的価値と文化的価値のバランスが肝要であると思う

のである。このどちらに偏りすぎてもよくない。ただ、今日の日本は、他の国に比べれば、十分に物質的にも経済的にも恵まれた状況にある。だとすれば、精神的価値や文化的価値の方に、これからは心を注いでもよいのではないだろうか。自分もつ夢や理想を、自由時間のなかであそびを通して表現すること、これが文化創造の第一歩となる。そのためにあそびをじっくり楽しむ心のゆとりを、自分で積極的にもとうとする態度が必要となろう。

別に巨匠のような絵画を描くことを目指さなくとも、スーパースターのようなスポーツ選手にならなくてもよい。それよりも日々の生活のなかで、何か自らの夢や理想をかたちに表すような活動をすることが大切である。それが創作活動であったり、身体技能の向上であったり、楽器の演奏であったりする。そこから文化との関わりが始まり、文化の創造にもつながるのである。肝心なのは、はじめから価値の高いものを作ろうとしないこと、報酬を目的としないことである。あそび心が失われてしまい、面白味が無くなってしまう可能性があるからである。

## (2) 新しい時代におけるあそびの価値と意義について

ホイジンガのあそび文化論を受けて、21世紀におけるあそびの価値と意義について考えるとしたら何が言えようか。あそびのもつ社会的な価値と意義についても考えてみたい。

あそびは、目的や方法・形態、場と時間、行う人によって様々な態様があるが、あそびを個人の楽しみや生きがいとの関わりで見ると、生涯学習との接点が考えられる。ここで生涯学習の概念を持ち出してあそびの位置づけを明確にしようとは思わないが、人間が生涯にわたって充実した時を過ごすために、趣味や学習の機会を通じて自己実現や自己開発を図るプロセスにあそびがあると考えられる。

だとすれば、あそびは人間にとって身体的にも精神的にも個人の教養向上をはかり、延いてはそれが、健全で文化的な社会の育成に一役かうことになる。あそびを通して教養を身につけることは、個人のレベル、そして社会全体の文化水準を上げることになる。文化を享受することから始まり、思考力、判断力、創造力が養われると、それはやがて新たな文化の創造意欲を掻き立てる。何か独創性をもった事柄へ挑みたくなる

のである。質の高い文化は一朝一夕には生まれない。長い期間の努力と修練の上に形成される。ホイジンガが文化の基礎条件のひとつに努力を挙げているのもこの点にある。美しい夢と崇高な理想の体現に、努力は不可欠なのである。こうして創られた文化は、社会全体に対して、美的、知的、あるいは倫理的な感動を与え、次なる文化創造者を刺激する。これがうまく循環してゆけば、時代を彩る文化の形成にもつながるのである。

今日では個人の価値観や個性も様々で、これを認めてゆこうとする態度は寛容社会の実現という点からしても望ましい。そしてこのことは、文化の形成にとっても画一化した文化に陥る危険性を避けることになる。しかし一方で、現代の若者は流行に走る傾向がないわけでもない。流行は一過性の盛り上がりであり麻疹みたいなものであるが、様式は人間にとって普遍的な夢や理想を体現したものであるとホイジンガは考えている。このことからしても、やはり時代と社会の要請に照らして、それぞれがそれぞれの文化領域で普遍的な価値を表現することが望ましい。よい意味で个性的であり、多様性をもった文化と社会の実現は、それぞれがそれぞれの夢や理想をあそびを通して表現することから始まるのである。

そのためには、まず文化をあそびとして享受することが大切である。そして文化に親しみをもつことができる環境づくりが必要となる。これはすでに多くの人々が、様々な立場から取り組みを行っている。ここでその一つ一つを紹介することはしないが、幼いころから文化に親しみをもつように、あそびを通して自然に文化と接する機会をつくってきた国の事例を紹介しておきたい。

それが、ホイジンガの祖国オランダに見られる遊園地や野外劇場、運河巡りである。

オランダ南部にある遊園地「エフテリング」には、アンデルセンやグリムの童話をテーマとしたエリアがある。園内の小道を歩いてゆくと、自然に不思議な世界へ入ってゆく。森のなかに迷い込んだかと思えば、そこにはお菓子の館があり「ヘンゼルとグレーテル」が待っている。館に足を踏み入れると、童話のストーリーが人形仕掛けで演じられている。ここを出れば次に目にするのは「狼と7匹のこやぎ」である。子どもたちは、恐さのあまり両親に抱きつきながらも眼を丸々

している。半べその子を抱きながら次にたどり着くのは「白雪姫」の館である。さっきまで泣いていた子どももハイテクを駆使した夢とロマンの世界をわくわくしながら見ている。こうして文学の世界とあそびを通して自然に接しているのである。より興味があれば、子どもたちは帰りがけにみやげ屋で本を買ってもらい、夜、両親にベッドでさらに詳しく話してもらおう。遊園地が単なる絶叫マシンの集まりではなく、あそびと文化がうまく融合して作られている。日本でも「日本昔話の館」なんて作ったらどうだろうか。義理・人情・規律・忠誠心・自己犠牲といった、道徳的な色合いが強いため流行らないだろうか。ディズニーランドのような輸入文化と違って、やり方によっては自国のアイデンティティーの誘発にもつながると思われるが。

オランダでは夏になると、森と芝生が豊かな公園の広場に野外劇場が設営される。昼は子供向けの劇が催されるが、夜になれば大人も楽しめる歴史物語や演劇が上演される。オランダ史を題材にしたものや、シェークスピアの戯曲が演じられるのである。人々は、ビールを片手にポテトチップスをつまみながら、歴史と文学の高みに触れるのである。料金は無料。市町村の文化事業部が全面的に援助している。文化事業団体からの支援金も多いという。ライトアップされたすり鉢状の劇場は、ギリシャの円形劇場さえ彷彿する。そんな中で、ヒッピー風の若者やスポーツ選手、大学教授風の気むずかしそうな人、恋人同士が、それぞれのスタイルで楽しんでいる。堅苦しい文化のムードなどそこには感じない。

もうひとつ例を挙げるならば、運河ポートと建築巡りであろうか。周知のように、オランダの都市には無数の運河が張り巡らされている。それはいささか迷路のようである。そこに住んでいるオランダ人でさえ、自分の家の前の運河がどこへつながっているのか知らない人が多い。そこで行われるのが、手こぎポートによる運河迷路ゲームである。運河沿いにはオランダ史のなかでも有名な建築物が点在している。それらをチェックポイントとして迷路ゲームを楽しみながら、建築スタイルや歴史を学んで、夏の一時を水面で過ごすのである。

これらを単なるあそびとして片づけてしまうのは惜しい。そこにはあそびと文化の自然な接点を感じられる。文化と言え、なにか肩苦しい取っつきにくいも

のと考えがちであるが、扱い方や料理の仕方によっては、ごく普通に楽しみながら接することができるのである。ヨーロッパの田舎と言われながらも、あそびと文化が共存する国オランダに学ぶ点は今も多い。

今日は夢や理想を表現するにも過去の時代と比べればはるかに障害は少ない。とすれば、あそびを通して文化を創造するチャンスは充分にある。ただそのようなムードや環境づくりがやや欠けている気がするのである。

ホイジンガが考えたような文化の形成過程におけるあそびの精神は、現代にも見られるだろうか。無いとは言えないが、やや悲観的な見方をすれば、今の時代、あそびと人間の関わりは、人間側があそびに主体的に関わっているか少々疑問である。あそびと主体的に関わることができるのに、かたちの上で、あそびにあそびされているといった感がある。というのは、出来上がったあそび、機械・電気仕掛けのあそび、計画されたあそびに頼って、自らあそびをアレンジしたり、創り出そうとする意欲がなくなっている気がしてならないのである。あそびに対しての主体性が希薄となり、受け身的に関わることが多い。受け身の態度は、創造力、判断力、独創性に対してネガティブに作用しかねない。文化の形成という点から考えれば、今日にあそびに見られる傾向はいささか不安な要素がある。ハイテク技術を駆使したあそびが悪いとはいわないが、若い世代を中心に拡がるこれらのあそびが、いよいよ受け身的で安易なあそびに走らないよう、主体的にあそびに関わり、創造する喜びを味わうことができる環境や教育が必要ではないだろうか。主体的なあそびを通しての自己実現と自己開発、そこから新たな文化の創造が始まると考えるからである。

## おわりに

ホイジンガのあそび文化論は古くて新しい。『ホモ・ルーデンス』の最終章でホイジンガが危惧している「現代文化におけるあそびの要素」の内容が、21世紀の日本においては「心配にあらず」と応えられるような環境づくりをしてゆかなければならない。そのためにはホイジンガのあそび文化論に再度立ち戻り、個人の教養ならびに社会における文化の形成について、あそびの果たす機能と役割を、今一度考えてみる必要があるのではないだろうか。

## 主要参考文献

1. Caillois, Roger 清水・霧生訳『遊びと人間』岩波書店 1970.
2. Henriot, Jacques 佐藤信夫訳『遊び』白水社 1986.
3. Huizinga, Johan, *Verzamelde werken I-IX*, Tjeenk Willink Haarlem 1948-1953.
4. Huizinga, Johan, 里見・他訳『ホイジンガ選集』第1巻-第6巻 河出書房新社 1974.
5. Huizinga, Johan 堀越孝一訳『中世の秋(上)(下)』中公文庫 1976.
6. 井上俊『遊びと文化』アカデミア出版会 1981.
7. 日本レジャー・レクリエーション学会『日本レジャー・レクリエーション学会の歩み 1964~1995』第32号 1995.
8. 日本レジャー・レクリエーション学会『レジャー・レクリエーション研究』第33号~第42号 1996-2000.
9. 瀬沼克彰『余暇と地域文化創造』学文社 1995.
10. 藪田碩哉『遊びの文化論』遊戯社 1996.
11. 山田敏編『遊び研究文献目録』風間書房 1996.