

# 市場社会と遊戯論

——ホイジンガの社会哲学を中心として——

小 島 秀 信

- I はじめに
- II ホイジンガの遊戯論
- III ホイジンガにおける遊戯と聖性——カイヨワとの比較において

## I はじめに

市場社会を様々な「ゲーム」が繰り広げられる一種の遊戯場として捉える見方は現在ではさほど珍奇なものではなかろう。ケインズが投資市場を「スナップとか、オールド・メイドとか、ミュージカル・チェアといったゲーム<sup>1</sup>」に比し、著名な国際政治経済学者スーザン・ストレンジが現代資本主義を「カジノ資本主義<sup>2</sup>」と呼ぶに至ったことを鑑みれば、市場をゲームの場と見なす思考は現代において広く受容されていると言ってよい。実際、既に「マネー・ゲーム」という言葉は、投機的な投資とほとんど同義語として通俗的には通用しているのである。

市場社会がなぜゲームや遊戯の場として捉えられるのか。市場を「カタラクシーのゲーム (the game of catallaxy)」と呼んだハイエクによれば、市場競争は、その結果が技量と運によって左右され、一定のルールのもとに勝敗が決められるという点で、ゲームと同じであるからであった。

全てのゲームと同様に、[市場競争]は目的と能力と知識を異にする個々の参加者の行為の手引きとなるルールに従って進行し、それ故に結果を予想することは不可能で、普通は勝者と敗者とが存在する。……様々なプレーヤーの結果が公平であるべきと要求するのは無意味であろう。それらは、当然に一部は技量 (skill) によって、一部は運 (luck) によって決定されよう<sup>3</sup>。

- 
- 1 Keynes, J. M., (1936=1973) *The General Theory of Employment, Interest and Money, in The Collected Writings of John Maynard Keynes*, vol.7., Macmillan, pp.155-156. [塩野谷祐一訳『雇用・利子および貨幣の一般理論』東洋経済新報社、一九九五年、一五三—一五四頁]
  - 2 Strange, S., (1986) *Casino Capitalism*, Basil Blackwell. [小林襄治訳『カジノ資本主義』岩波現代文庫、二〇〇七年]
  - 3 Hayek, F. A., (1973-1979=2013) *Law, Legislation and Liberty*, Routledge Classics, pp.234-235. [篠塚慎吾訳『ハイエク全集⑨／法と立法と自由Ⅱ——社会主義の幻想』春秋社、一九八七年、一〇二頁]

市場のゲームが、一定のルールに則って技量と運によって勝敗が決せられるという意味で、社会的個人的影響の差はあれども、ポーカーのような遊戯的なゲームと大差ないというハイエクの考え方は、特段理解に難しいというわけではない。むしろ、そうした運——正確に言えば人間の知的限界性によって我々は複雑な文明社会の全体構造を把握することはできず、その把握不可能性に起因する不確実性が我々にとって市場における「運」の要素という概念で表象されるのであろうが——に左右されざるをえないという点にこそ、市場の非人格的作用の問題の核心部が存在するのであり、投機の面白さと同時に不安の根源が存在すると言っても過言ではあるまい。「運」と形容するしかないほどに市場の結果を正確に予測することが不可能であるからこそ、その「結果」を人知によって統御せんとする社会主義経済システムが多くの人々から要請されてきたのである。<sup>4</sup>

しかし、市場と遊戯ないしゲームとのアナロジーを単なる運と技量の勝負という共通性からのみ理解していたのでは、いささか単純すぎるように思われる。そのことは、ハイエクが遺著ともなった『致命的な思い上がり』（一九八八年）の中の「補遺 E 遊戯、ルールの学校」という章で、自生的秩序を理解するにあたって、遊戯の最深遠部に迫った二十世紀最大の中世史家であるヨハン・ホイジンガから多くを学ぶべきだとしていることから推察できよう。遊戯の哲学に関する名著『ホモ・ルーデンス』（一九三八年）を著したホイジンガの遊戯論を討究することは市場のゲーム性、遊戯性を理解するうえで欠かすことはできない。しかしながら、ハイエクなどの一部の例外を除いて、ホイジンガの遊戯論は、市場とゲームのアナロジーがここまで人口に膾炙しているにもかかわらず、経済学者によって深く討究されることはなかった。本稿は、ホイジンガの遊戯論を通じて、市場のゲーム性、遊戯性を考察する一試論である。

ハイエクは、経済学者としては例外的にホイジンガの遊戯論が市場理解にとって極めて重要であることを指摘したが、彼によれば、「自生的秩序の形成に通じた諸慣行は、ゲームをする際に守られるルールと共通するものを多くもって」おり、「歴史家ヨハン・ホイジンガによる、文化の進化における遊戯の役割に関する見事で啓発的な分析から多くを学ぶことができる」と論じている。<sup>5</sup> さらにハイエクはホイジンガを引照しつつ、「文明的な生活の偉大な本能的諸力は、神話や儀式のうちにその淵源を有している」のであり、法や秩序、商業、芸術、知恵等々といった文明社会を構成する諸要素は「全て遊戯という原始的な土壌 (the primaevial soil of play) に根差している」とし、神話や

4 したがって、結果の不確実性をいかに人々に受忍させるかがハイエクの市場擁護論の一つの肝となるのであるが、その論点については、山中優『ハイエクの政治思想——市場秩序にひそむ人間の苦境』勁草書房、二〇〇七年、拙稿「伝統主義と市場主義——パークとハイエク」『経済社会学会年報』第三〇号、二〇〇八年、等を参照。

5 Hayek, F. A., (1988) *The Fatal Conceit: The Errors of Socialism*, The University of Chicago Press, p.154. [渡辺幹雄訳『ハイエク全集Ⅱ①／致命的な思い上がり』春秋社、二〇〇九年、二二七頁]

儀式と結びついた遊戯と文明社会との根源的な関係性を、否、神話や儀式と結びついた遊戯を「土壌」とする文明社会の深層構造に言及したのである。しかし、市場が遊戯的であり、その遊戯が神話や儀式と結びついているとするならば、端的に述べて、市場は神話や儀式と根源的に結びついているということになろう。これは我々の一般的な通念——宗教的な非合理性を駆逐して近代市場社会の合理性が開花したというウェーバー的な思考<sup>6</sup>——とは相容れないものである。その点を深く理解するためには、ハイエクが参照すべしとするホイジンガの遊戯論を実際に詳細に見ていく必要がある。

## II ホイジンガの遊戯論

ホイジンガの遊戯論は『ホモ・ルーデンス』において主に展開されているが、その基本的モチーフを端的に述べれば、「文明は遊戯の中において、遊戯として発生し、展開してきた」ということになろう。もちろん、ホイジンガは『ホモ・ルーデンス』を文明論ないしは文化論として展開したのであって、経済論としては展開していないが、市場の遊戯論という観点から読み解いていきたい。

非常に有名なテーゼなので、多言は要しないであろうが、要点だけ確認しておく、ホイジンガによれば、「遊戯の第一の主要な特徴……は、自由な（free）ものであるということである。そして実際に、自由（freedom）であるということである<sup>7</sup>」とされ、「自発的な活動性」であると規定されている。この遊戯における「自由という性質」の観点から言えば、当然ながら市場における自由なる経済活動は、遊戯（ルドゥス）と根幹において通じていると言えよう。

また、第二の特徴として、遊戯は「『日常』生活とは違い、必要や欲望を直接満足させることの埒外にある<sup>8</sup>」という。市場活動の一つの目的がこの必要や欲望の直接的充足にあることを鑑みれば、遊戯と経済的な活動は一見すると食い違うかのように思える。実際、カイヨワは、遊戯は物質の利害とは無関係であるとするホイジンガの定義では、カジノや賭博などの「様々な国民の経済と日常生活」において重要な位置を占めて

6 マックス・ヴェーバー（大塚久雄・生松敬三訳）「中間考察」『宗教社会学論選』みすず書房、一九七二年、参照。

7 Huizinga, J., (1938=1955) *Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture*, Beacon Press, p.8. [高橋英夫訳『ホモ・ルーデンス』中公文庫、一九七三年、三〇-三一頁] 本稿では『ホモ・ルーデンス』からの引用は、ホイジンガの監修による英語版とスイスで刊行された独語版とを基に校訂された英語版を使用する。よって、邦訳とは表現内容などが異なるが、参考のために邦訳頁も併記する。

8 *Ibid.*, p.9. [邦訳三二頁] 歴史的に言えば、市場の領域は日常生活とは区切られていたことに留意されたい。「市場は、古代においては断然一つの場所」であり、「古代の交換の場所は聖なる土地として区切られていたのである (Agnew, J. C., (1986) *Worlds Apart: The Market and the Theater in Anglo-American Thought, 1550-1750*, Cambridge U.P., pp.18-20. [中里寿明訳『市場と劇場——資本主義・文化・表象の危機 1550-1750年』平凡社、一九九五年、四二-四四頁] [強調はアグニュー])」。

いる「金銭の遊戯」が考察外になってしまうと批判している<sup>9</sup>。しかし、経済活動における「金銭の遊戯」がそうした物質的利害や欲望の直接的充足という目的を超克している面もあるということは否定できまい。特に市場のゲーム性・遊戯性という観点から見た場合、必要や欲望の直接的充足という目的を超えた、勝つことそのものへの欲求や射幸心、探究心の充足という側面もあることは看過できないだろう。しかも、そうした側面こそが一面では市場社会のダイナミズムを生み出してきたのである。この意味で市場社会のダイナミズムを創りだすリスクテイキングな企業家はまさしくホモ・ルーデンスとしての「人間」の一つの在り方であろう。なぜなら、たとえ名声欲や金銭欲に駆られたとしても、損失の可能性と恐怖を振り切って、不確実性に飛び込むような企業家的行動は、完全なる自己保身者には行いえないからである。マキアヴェッリが「運命 (fortuna)」の女神の気まぐれを乗り越える「徳 (virtù)」を君主に求め、政治に時代を切り開くダイナミズムを導入しようとしたように、遊戯性は市場社会の気まぐれを乗り越えようとする徳=血気 (アニマル・スピリット) を企業家に要求し、市場社会にダイナミズムを注入する。ホイジンガ曰く、「純粹に貪欲な人は、商取引も遊戯もしない。つまり、賭けをしないのだ。挑戦すること、リスクを取ること、不確実性に耐えること、緊張に負けないこと、そうしたことが遊戯精神の本質を成すのである<sup>10</sup>」。確かに、不確実性に果敢に飛び込む企業家は利得以上のものを経済活動に見出していると言えるだろう。実際、ウェーバーは有名な『プロテスタンティズムの倫理と資本主義の精神』の末尾で「営利の最も自由な地域であるアメリカ合衆国では営利活動は宗教的・倫理的な意味を取り去られていて、今では純粹な競争の感情に結びつく傾向があり、その結果、スポーツの性格をおびることさえ稀ではない」と述べ、営利活動が一部では純粹にスポーツ的な勝負を楽しむものになっていることを指摘している。また、アルフレッド・マーシャルの「経済騎士道」論も、即物的な利潤を超えたスポーツマンシップに通ずる精神的一面を企業家に要求するものであった。経済騎士道は「途上で勝ち取られる利益を軽蔑しはしないが、善戦した戦いの戦利品を、またはトーナメントの賞を、主にそれが証明する成果のために評価し、それが市場の貨幣で評価される価値に対しては副次的にしか評価しないような戦士の優れた自負心を有している。……産業の進歩を最も

9 ロジェ・カイヨワ (多田道太郎・塚崎幹夫訳) 『遊びと人間』講談社学術文庫、一九九〇年、三二-三三頁

10 Huizinga, *Homo Ludens*, p.51. [邦訳一二二頁]

11 マックス・ヴェーバー (大塚久雄訳) 『プロテスタンティズムの倫理と資本主義の精神』岩波文庫、一九八九年、三六六頁 [傍点は引用者] ホイジンガも「アングロサクソンの人々は、遊戯本능が高度に発達して、依然として、彼ら自身の行動の中に楽しみとゲームの要素を見分けることができるという特権を享受している」と指摘している (Huizinga, J., (1935=1964) *In the Shadow of Tomorrow*, translated from the Dutch by J. H. Huizinga, W. W. Norton & Co, p.180. [堀越孝一訳『朝の影のなかに』中公文庫、一九七五年、一六一頁] [強調はホイジンガ])。カジノ資本主義がアメリカにおいて隆盛を極めるのも故なきことではない。

左右する仕事をしている実業家は、富を、それ自体のためというよりも成功を取めた偉業の指標として求めている<sup>12</sup>」とし、直接的な利益を超えた勝利ないし成功そのものに対して価値を見出す「経済騎士道」にマーシャルは資本主義のダイナミズムの根源を見ていた。これがマーシャルにとって経済活動の或る種の遊戯化を意味するものであったことは、以下の書簡での発言からも明らかであろう。「私は騎士道的競争を進歩の主要因だと考えている。……それは活動の多くの形態にとって本質的な刺激になるという私の考えは、ラケットボールコートでだいたい前に練り上げられたものである。私は、もし友人が——そして対戦者でもある——が遅れてやってきたとしても、何の不満もなく数十分間自分でボール打ちをすることができるということに気付いた。……私は、彼が勝ったのか私が勝ったのか気にならなかった。つまり、私はその対戦を楽しんだのであり、それが私を良くしたのだと思う<sup>13</sup>」。この利益に関係なく市場競争そのものを遊戯的に楽しむ「経済騎士道」が進歩の主要因であるとするならば、遊戯精神こそが進歩の主要因であると言っても過言ではあるまい。もっとも、三木清に言わせれば、人生そのものが冒険であるから、それを理解して「一種のスポーツとして成功を追求する者は健全である<sup>14</sup>」ということにもなる。市場が純粋な利得追求ないし利潤追求の場のみではないと考えれば、それとは異なる市場の遊戯的側面、スポーツ的側面が顕わになってくるのである。

しかし、冒険や不確実性への挑戦、勝利への欲求といったスポーツ的な要素が、市場の遊戯性の根柢にあるとしても、無秩序、無限定にそれらを追求してよいということにはならない。どのような遊戯やゲームにも必ず厳守すべき規則、ルールが存在する。サッカーでルールが無視され、両手が自由に使えたり力づくで相手を押し倒したりできるとすれば、遊戯としてのサッカーの楽しみも損なわれるであろう。ルールは「遊戯概念において非常に重要な要素である。全ての遊戯はルールを持つ。それは、遊戯によって区切られたこの一時的な世界のなかで何が適用されるのかを決定する。ゲームのルール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<sup>15</sup>」。したがって、ホイジンガは第三の遊戯の特徴として、「完結性と限定性」を挙げる。遊戯の場ははっきりと限定された時間的・空間的な範囲において設定され、その内部においては遊戯参加者の

12 Marshall, A., (1907=1966) Social Possibilities of Economic Chivalry, in *Memorials of Alfred Marshall*, edited by A. C. Pigou, A. M. Kelley, pp.330-331. [永澤越郎訳『経済論文集』岩波ブックサービスセンター、一九九一年、一三九—一四〇頁]

13 To John Hilton, 14 April 1919, in (1996) *The Correspondence of Alfred Marshall, Economist*, edited by J. K. Whitaker, vol.3., Cambridge U.P., p.363. 上田辰之助曰く、マーシャルの「望む産業社会の理想は一言にしてこれを尽くせばすなわち紳士道である。労働者、企業家ともに紳士たるべし、スポーツマンたるべしというにある」とする（上田辰之助『上田辰之助著作集⑤／経済人の西・東』みすず書房、一九八八年、四二一—四二二頁）。

14 三木清『人生論ノート』新潮文庫、一九六七年、七五頁

15 Huizinga, *Homo Ludens*, p.11. [邦訳三七頁]

みに通用する厳格なルールが共有されているのである。狭義の「市場」も、本来は友人関係や親族関係などの人格的關係とは相容れない経済的關係の範囲内で、一定のルールに則って行われていたものであろう。だからこそ、ウェーバーは「自由な交換は、近隣ないし人格的な關係性の外部にある世界との間でしか発生しない。市場は近隣関係、血縁関係、部族關係の境界を超える關係性である。……第一、仲間である共同体の構成員たちは利潤を獲得しようとして互いに交易しない」と述べ、マルクスは、歴史的には「商品交換は、共同体の果てるところで、共同体が他の共同体またはその成員と接触する点で、始まる」と述べたのである。この日常生活の世界から区画されたゲームの場たる「遊戯の世界 (the play-world)」ないし「遊戯の共同体 (the play-community)」の秩序やルールを破壊することは、当然「遊戯破壊 (spoil-sport)」として非難される。「少しの秩序からの逸脱でも、『ゲームを破壊し』 (“spoils the game”), ゲームからその性格を奪い去って無価値なものにしてしまう」<sup>16</sup>のである。

ここで重要なのは、「遊戯の共同体」におけるルールの体系や秩序構造は、その遊戯を繰り返すことによって、思考や行動の慣習的一様式として人々を拘束する規範性を帯び、社会・文化の枠組みの一部を形成するという点である。ホイジンガ曰く、「この反復 (repetition) の機能は遊戯の最も本質的な特性の一つ」なのであり、「一度でもその遊戯が行われれば、それは新たな精神の創造として、あるいは記憶に留められるべき財産として長く残る。それは伝えられて、伝統 (tradition) となる」<sup>17</sup>。反復という慣習的行為によって、ゲームのルールや遊戯の様式が規範化されてゆくのであり、そうであればこそ、例えば法律、特に慣習法というものは、社会的な遊戯の慣行やパターン (play-patterns) から生じたということにもなる。実際、戦争が「国王のスポーツ」に淵源を持つものであるとするならば、戦時国際法の一定の部分は、その際の慣習的な闘技ゲームのルールを基礎にして成立しているものであると言える。ホイジンガ曰く、「戦争のルールは……遊戯のパターンの上に築かれたのである」<sup>18</sup>。騙し討ちを禁ずる宣戦布告の規定や捕虜の人道的取扱いなど、闘技におけるフェア・プレイや相互敬意の精神を担保するそうしたルールや秩序が破られれば「社会は野蛮と混沌に陥ってしまう」<sup>19</sup>。したが

16 Weber, M., (1922=1978) *Economy and Society*, edited by G. Roth and C. Wittich, University of California Press, p.637.

17 カール・マルクス (全集刊行委員会訳)『資本論』第一巻第一分冊、大月書店、一九六七年、一一八頁

18 Huizinga, *Homo Ludens*, p.10. [邦訳三五頁]

19 *Ibid.*, pp.9-10. [邦訳三四頁]

20 *Ibid.*, p.208. [邦訳四二二頁]

21 *Ibid.*, p.173. [邦訳三五五頁]

22 *Ibid.*, p.210. [邦訳四二四頁] ウィンストン・チャーチルが第一次大戦に至って「戦争から焔めきとうっとりするような魅力がついに奪い取られてしまった。アレクサンダーや、シーザーや、ナポレオンが、勝利のために軍を率い、馬で戦場を駆け巡り、兵士たちとともに危険を分かち合い、神経の張りつめた少しの時間の決断と身振り手振りで帝国の運命を決する、そんなことは最早無いのであろう」と嘆いたが、それは近代の軍が不可避的に大規模な組織化と官僚制化を帰結し、さらに近代戦が総力戦となる

って、遊戯は法と結びつき、遊戯は正義の観念と結びつくのである。

\*

こうしたホイジンガの遊戯におけるルールの重要性は、彼の中世史研究の方法論に由来するものである。遊戯研究における主著が『ホモ・ルーデンス』であったとすれば、中世史研究における主著は『中世の秋』（一九一九年）であるが、この二著が有機的に関連しあっていることを看過してはならない。

主著『中世の秋』のテーマの一つは、生活や思考の様式化である。中世人たちは複雑で苦難に満ちた社会を或る一定の様式から眺め、思考していた。宮廷の権力闘争は、その背後に経済的利害関係があったとしても、名誉を傷つけられた者の復讐劇などとして理解され、つまり「人々の精神においては、政治的な問題は、冒険物語へと還元され<sup>23</sup>」て理解されていた。したがって、中世史研究には、経済構造の分析よりも、人々が事象を理解するときの思考様式の析出・分析が何としても重要になってくる。このホイジンガの歴史学方法論にマルクス主義的唯物史観への批判的視座を読み取ることは容易だが、それというのも、中世史研究においては、「経済的な原因を見つけたいという熱意は少し我々を誤らせることがあるし、時にはそれによって我々はもっと単純に精神面から事実を説明するということを忘れてしまう<sup>24</sup>」からであった。そして、中世人たちが事象を読み解くときの精神的な枠組みないしは物語的に様式化された思考の主たる淵源が騎士物語であった。「歴史における社会の発展を認識できるようにするための全ての概念が彼らには欠けていた。彼らは自分たちの政治的考察のための一つの形式（a form）を必要としていたのであり、ここで騎士道の理想が広く受け容れられたのである。この伝統的な虚構（this traditional fiction）によって、自分たちの中でできるかぎり上手く動機や歴史の流れを説明することができた。こうして、それは、君侯の名誉や騎士の美德の見世物や、精神を高ぶらせる英雄的なルールを伴う高貴なゲーム（a noble game）へと還元された<sup>25</sup>」のである。

何故、中世の人々が騎士物語を介して事象を理解しようとしていたのかと言えば、

、ここで、戦争から騎士道精神、遊戯精神が消えたことを鋭敏に感じ取ったからでもあろう（Woods, F., (1992) *Artillery of Words: The Writings of Sir Winston Churchill*, Leo Cooper, p.136.）。まさしく、P・J・ケインとA・G・ホプキンスも指摘しているように、「第一次世界大戦はジェントルマン階級の大部分を殺し、騎士道と名誉の観念を大いに弱体化させてしまった」のである（Cain, P. J. and Hopkins, A. G., (2013) *British Imperialism: 1688-2000*, Second Edition, Routledge, p.48.）。

23 Huizinga, H., (1965) *The Waning of the Middle Ages: A Study of the Forms of Life, Thought, and Art in France and the Netherlands in the Fourteenth and Fifteenth Centuries*, Penguin Books, p.16. [堀越孝一訳「中世の秋」『世界の名著 55/ホイジンガ』中央公論社、一九六七年、八五頁] 本稿では『中世の秋』からの引用は、ホイジンガの監修による英語版を使用する。よって、これも邦訳とは表現内容などが異なるが、参考のために邦訳頁も併記する。

24 *Ibid.*, p.20. [邦訳九二-九三頁]

25 *Ibid.*, p.66. [邦訳一五九-一六〇頁]

「全てのこの世の悲惨に対する深い憂鬱」から逃れられるような、より美しい世界に憧れ、それを夢見ていたからである。ホイジンガによれば、この美しい世界を求めるための三つの方途があったという。その一つは現世放棄であり、もう一つは政治的・社会的・道徳的改革によって世界の改良を目指すことであり、三つ目は最も安易だが、「夢見ること」であった。第二の方途は十八世紀に花開き、物質的労働や財の生産が社会改良と結びつけられたわけであるが、中世の人々が選択したのは三つ目の方途であった。つまり、「厳しい現実から幻想へと飛び立つ<sup>26</sup>」ことを考えたのである。物質的な社会生活の改善を目指した十八世紀の人々が見向きもしなかったような社会生活の芸術化に、中世の人々は邁進した。英雄的な騎士、位階を重んじ礼節を身につけた騎士の生活様式、思考様式に自らの生活様式、思考様式を合わせることによって、悲惨な現実を美化し、「完成された過去という夢によって、生活とその形式は高められ、美で満たされ、再び芸術の形式として創り出される<sup>27</sup>」のである。

生活を美化しうるのは言うまでもなく、余暇と富を有する一部の特権階級のみであって、美しき「英雄や賢人を模倣することは、誰にでもできることではない<sup>28</sup>」。ただ、ホイジンガが「後代の市民生活の全ての高尚な形式は実際、中世貴族の生活様式の模倣に基づいていた<sup>29</sup>」と指摘しているように、貴族の思考様式や生活様式は市民にも模倣の対象として大きな影響を与えたのであり、中世世界の「世俗的精神」全体を彩る色調となっていた。美しい生活に憧れた貴族たちは、自らの生き方を美しい騎士や英雄の思考様式や行動様式に似せることで、自らの生き方そのものをも美化しようとした。つまり、「後期中世のあらゆる貴族の生活は、夢にまで見た理想像を演じよう (act) とする見境のない努力であった<sup>30</sup>」のである。

宮廷における礼儀作法や騎士道も全て生活を美化するための形式であって、「全ての礼儀作法の形式は、高貴なゲームとなるように精巧に創り上げられていた。それは、人工的であったかもしれないが、まだ完全には虚しい見せびらかしに墮してはいなかった。時々、洗練された形式が重要性を帯びすぎて、目下の重大事が見失われることもあった<sup>31</sup>」。十五分も上席を譲り合う貴族たちや相手を出迎えるために競争し合う貴族たちは、「洗練さの闘争 (The struggles of politeness)」である「高貴なゲーム」を必死で遂行し、何が大切なのかを見失っているかのようにであったが、彼らがそこまで礼儀作法に拘

26 *Ibid.*, p.37. [邦訳一一七頁]

27 *Ibid.*, p.38. [邦訳一一八頁]

28 *Ibid.*, p.38. [邦訳一一八頁]

29 Huizinga, J., (1984) *Men and Ideas: Essays on History, the Middle Ages, the Renaissance*, translated by James S. Holmes and Hans van Marle, Princeton U.P., p.88. [里見元一郎訳「歴史的生活理想について」『新装版ホイジンガ選集』第四巻, 河出書房新社, 一九九〇年, 三二一頁]

30 Huizinga, *The Waning of the Middle Ages*, p.39. [邦訳一二一頁]

31 *Ibid.*, p.41. [邦訳一二六頁]

ったのは、そうした様式を自らの欲望の赴くままに行動して破壊してしまうことは最大の不名誉と恥辱になったからである。

自負心や怒りを抑制しようともがきながら、野蛮な種族の激情的な精神から生まれてきたということを想起すれば、そうした無意味な形式も感動的になろうし、それらの道徳的・文明的な価値というものもより理解されよう。喧嘩や暴力行為も、あらゆる自負心を儀礼的に放棄することと無関係ではないのである……。……その時代の激情的で暴力的な精神は……最も容赦のないルールと厳格な形式主義なしでは済ませられなかったのである。<sup>32</sup>

中世の荒々しい情念、傲慢を統御し、まがりなりにも秩序を維持せしめてきたのはまさしく上位者をたて、謙譲の精神を重視する礼儀作法の様式や、自己犠牲や忠誠、名誉を重んずる騎士道精神があったからであるが、そうした礼儀作法や騎士的思考様式が守られたのも、中世の人々が演じていた美しい生活という幻想を維持したいという一心からであった。したがって、礼儀作法や騎士道は人々の欲望に枠付けを与え、秩序を維持せしめるための「感情の形式化 (the formalizing of the emotions)」であり、端的に述べれば、一群のルールであったと言ってよい。「あらゆる情念は慣習的形式の厳格な体系を必要とする。というのも、それらなしでは熱情と野蛮さが生活を破壊してしまうからである」<sup>33</sup>。実際、ホイジンガは、この形式の一つである騎士道ないしは騎士的思考様式が宣戦布告や捕虜の人道的取扱いなどを規定した戦時国際法に影響を与えていることを指摘し、「騎士の誇りには寛容と法への道が準備されている」<sup>34</sup>と述べているが、これは礼儀作法や騎士道といった思考の「慣習的形式」が或る種の法源となっていることを意味している。<sup>35</sup>中世を美的様式の支配という観点から読み解き、中世人がこの公共的かつ美的な様式、つまり或る種のパターンないしルールを共有し、その中で思考し、行為しようとしていたことを明らかにしたという点で、ホイジンガの描く中世ヨーロッパは、先述したように「夢にまで見た理想像を演じよう」とする社会であり、もっと言えば、美的様式に自らを合わせ、理想的人物像を演じる演劇的な遊戯する社会であった。

ホイジンガの『ホモ・ルーデンス』は、この『中世の秋』での歴史学方法論を文明批

32 *Ibid.*, pp.46-48. [邦訳一三〇一-一三六頁]

33 *Ibid.*, p.48. [邦訳一三六頁]

34 Huizinga, *Men and Ideas*, p.205. [邦訳二九九頁]

35 実は騎士道が戦時国際法の法源であるとしたのはホイジンガが初めてではない。例えば十八世紀イギリスの思想家アダム・ファーガソンが『市民社会史論』（一七六七年）で既に唱えていた。「騎士道は我々の政策原理と結びついており、諸国民の法における諸特質をおそらく暗黙裡に示している」（Ferguson, A., (1767 = 1996) *An Essay on the History of Civil Society*, Cambridge U.P., p.193. [大道安次郎訳『市民社会史』白日書院、一九四八年、三九六頁]）十八世紀イギリス思想における騎士道論の政治経済学的含意については、拙著『伝統主義と資本主義——エドモンド・バークの政治経済哲学』（京都大学学術出版会、近刊）の第三章を参照のこと。

評に応用したものであり、特に遊戯におけるルールの重要性を理解するには『中世の秋』における思考枠組みを理解することが肝要である。『中世の秋』で展開された「遊戯する社会」という発想の射程は広く、里見元一郎氏の述べるように、ホイジンガは、「『騎士は遊んでいる』という着想は中世末期の騎士社会のみならず、他の時代の文化事象にも通用する<sup>36</sup>」と考えていた。確かに、中世人たちが美しい騎士を理想とし、その思考様式に自らを合わせ、演技していたように、現代社会の遊戯全般においても、ルールという行動様式、思考様式に自らを合わせていくのが、よきプレーヤー（遊び人）というものであろう。市場ゲームにおいても、我々はよき投資家、よき企業市民、よき消費者として、社会規範や法規に自らを合わせていくのであり、その意味ではまさしくよき投資家、よき企業市民、よき消費者という社会的理想像を演じているのである。それこそが文明化であるとするならば、遊戯は文明の根源にあるものであると言えるであろう。演ずるのを止めること、それは即ち遊戯空間の崩壊を意味するのであり、市場ゲームの終焉を意味する。だからこそ政府は、独占禁止法などで「遊戯破壊」を禁じ、一面では市場のプレーヤーによきプレーヤーであることを演じ続けるよう強制するのである。

遊戯の根本の一つに演技があり、市場社会の遊戯化が現代経済社会の在り方の一面だとするならば、市場社会は遊戯＝演技（play）社会であると言えるだろう。実際、山崎正和氏は「演技する個人」という視角から高度消費社会を描いたし、市場と劇場の関係性について論じた著作『断絶した世界（Worlds Apart）』でアグニューが指摘しているように、そもそもイギリス・ルネッサンス期では市場の中で演劇が行われ、「後期中世では市場と劇場の制度が全く同一視されていた<sup>38</sup>」のである。そう考えれば、十八世紀イギリスで市場社会を最も深く理解した思想家の一人であるアダム・スミスが、近代社会の構成原理の一つとして「公平な観察者（見物客 spectator）」を置いたのも故なきことではない。アグニュー曰く「スミスにとって共感<sup>39</sup>は、必ず目撃者あるいは

36 里見元一郎『ヨハン・ホイジンガ——その歴史観と文明論』近代文芸社、二〇〇一年、一二八頁

37 山崎正和『柔らかな個人主義の誕生——消費社会の美学』中央公論社、一九八四年

38 Agnew, *Worlds Apart*, p.40. [邦訳六六頁] アグニューは、古代や中世において区画され、限定付けられていた市場が、信用経済や貨幣経済の発達によって流動性を増すことによって、社会が不透明さを帯びるようになり、それによって生じた表象的危機を人々が、いかなる階級、性別、職業にも流動的に変装しようとする俳優の存在や劇場の存在によって認識しようとした様子を文化史的に描いている。「彼ら自身の生活上の交換価値の変動によって混乱した人々が、転倒した因果関係についての彼らの感覚、あべこべになった世界についての彼らの感覚を表現するのに、劇場世界の『第二の自然』に訴えたとしても不思議ではない」(Ibid., p.55. [邦訳八四頁])。山崎正和氏の「演技する精神」を身に着けた柔らかな個人主義が織り成す現代の高度消費社会とは、まさしく社会がアグニューの言う「劇場」となっていることを意味している。しかし、それが主体の喪失をもたらし、新たな不安をもたらしていることにも留意が必要であろう。山崎氏自身は、個人の緩やかな社交の実現に期待した『柔らかな個人主義の誕生』を今では楽観的過ぎたと述懐している（毎日新聞二〇一四年九月一日東京夕刊）。

39 能の大成者である世阿弥の「離見の見」の思想がスミスの公平な観察者とよく比較されることを想起されたい。「いったい、観客によって見られる演者の姿は、演者自身の眼を離れた他人の表象（離見）」

観客の存在を含意していた」<sup>40</sup>のであり、近代社会が遊戯＝演技社会であることを前提にして理論化されていたのである。無論、それは反市場主義者による批判的論点ともなっていたのであり、実際、ルソーは、自分の中に生きる未開人に比して、他人の目を気にし、「他の人々の意見の中でしか生きることができない」<sup>41</sup>文明人を批判していた。だからこそ、ルソーは、望んでかどうかは別として、観客不在の「孤独な散歩者の夢想」へと入っていくことで他者の目に自らを合わせようと演じなければならない近代社会の欺瞞的劇場性から逃れようとしたのである。

ホイジンガの卓越は、人間社会が根源的な遊戯＝演技社会であることを看破し、さらにそれを否定するのではなく、むしろ人間の欲望を温和にする文明化のプロセスの一環として肯定したことにある。中世人たちは、公認の理想像である騎士的な礼儀作法に自らを合わせることによって、つまりは理想的騎士を演ずることによって、社会の尊敬を集めていたのだが、それは同時に中世人の荒々しい野蛮な欲望を文明化することでもあった。「自負心や怒りを抑制しようともがきながら、野蛮な種族の激情的な精神から生まれてきた」<sup>42</sup>のが、この騎士道的な美しい作法なのである。まさしく、ホイジンガの言う礼儀作法や騎士道といった美的形式は、ポーコックの言う「マナー」であり、それに自らを合わせていくことが、ノルベルト・エリアスの言う「文明化」でもあったのである。

ホイジンガがこのように文明社会を遊戯＝演技社会と捉え、ルールへの服従こそを文明化と見なした点に、法・ルールの支配を唱えるハイエクの思想と共鳴するところがあったというのは想像に難くない。だからこそハイエクは、「自生的秩序の形成に通じた諸慣行は、ゲームをする際に守られるルールと共通するものを多くもって」おり、「歴史家ヨハン・ホイジンガによる、文化の進化における遊戯の役割に関する見事で啓発的

、である。いっぽう、演者自身の肉眼が見ているものは、演者ひとりの主観的な表象（我見）であって、他人のまなごしをわがものとして見た表象（離見の見）ではない。もし他人のまなごしをわがものとして見ることができるならば、そこに見えてくる表象は、演者と観客が同じ心を共有して見た表象だということになる。それができたとき、演者は自分自身の姿を見とどけたわけである……」（世阿弥「花鏡」『日本の名著⑩／世阿弥』、中央公論社、一九六九年、一七三頁）。スミスの市民社会論と能などの演劇的要素の関係については、白銀久紀「18世紀イギリス経験論と経済学（4）～（5）：アダム・スミスの美学」『経済学雑誌・別冊』第一〇四巻・第一号～第二号、二〇〇三年、を参照。また、演技的要素を通じた社会理解の古典としては Goffman, E., (1959) *The Presentation of Self in Everyday Life*, Doubleday & Company. [石黒毅訳『行為と演技——日常生活における自己呈示』誠信書房、一九七四年]がある。ジャック・アンリオはまさしく「遊ぶことのできる存在として措定される存在は、自己自身の今あるがままの存在に対して自ら距離を設定することができなければならない」と述べ、世阿弥のごとく、遊ぶためには主体が自己を対象として捉えられなければならないと指摘している（ジャック・アンリオ（佐藤信夫訳）『遊び——遊ぶ主体の現象学へ』白水社、一九八一年、一五一頁）。アンリオによれば、これは人間にとって根本的であり、自己反省も意欲も全てこの在り方がなければ存在しえないとしている。

40 Agnew, *Worlds Apart*, p.178. [邦訳二三八頁]

41 ルソー（小林善彦訳）「人間不平等起源論」『世界の名著③⑥／ルソー』、中公バックス、一九七八年、一八四頁

42 Huizinga, *The Waning of the Middle Ages*, p.46. [邦訳一三二頁]

な分析から多くを学ぶことができる」と述べたのであろう。確かに、理想的騎士という伝統的な思考枠組み——ホイジンガの言を借りれば、慣習的に形成される「文化形式」——に自らを当てはめて演技することで、荒々しい情念を統御するという文明化の様式を看取したホイジンガと、ルールを明示的ルールに限定せず、慣習的行為のパターンないし行動のルール——オークショットならば「活動のイディオム (idiom of activity)」と呼んだであろうが——を重視し、それらに自らを合わせることで、「現代文明は、目の前のものを欲した本能を体系的に抑制<sup>43</sup>」して存立することができたと考えるハイエクとは相通ずるものがある。つまりハイエクは、文明社会をカタラクシーのゲームが繰り返される遊戯的市場社会であると捉え、市場社会を貫徹する慣習的に形成された行動パターンとしてのルール(伝統)に人々が自らを適合させていくことこそ、文化的進化=文明化であると論じていた。「文化は……学習された行動ルールの伝統 (a tradition of learnt rules of conduct)<sup>44</sup>」であり、「動物から人間への決定的な変化は、生得的な反応を、そのように文化的に決定された (culturally-determined) 抑制の下に置くことに依存していた<sup>45</sup>」のである。或る「文化的に決定された」慣習的形式に自らを合わせることを演技だと言うのであれば、スミスの文明社会と同じく、ハイエクの自由社会とはまさしく演技的社会であらう。そして、ホイジンガ的に言えば、演技的社会とは即ち遊戯的社會なのである。

\*

ホイジンガの遊戯論と市場ゲームとのアナロジーを深く掘り下げていくと、まず障害として直面するのが彼の演技的要素である。ホイジンガは、遊戯は「何ものかを求めての闘争であるか、あるいは何かを表す表現であるかのどちらかである<sup>46</sup>」と述べ、遊戯の動機として、競争ないし闘争と、模倣ないし演技の二つのカテゴリーを提示していたが、遊戯と市場社会の関係を考える場合、競争が市場ゲームの核心にあることは経済学的思考にも容易に理解できるとしても、模倣や演技とゲーム(遊戯)としての市場との連関性は一見分かり難い。しかし、以上のように、『中世の秋』を読み解くことによって、はじめて模倣や演技と市場ゲームとの関係性について理解することができるであらう。まさしく、繰り返して述べてきたように、市場社会とは遊戯=演技社会でもあったのである。その意味では、「ホモ・ルーデンス」の基となるラテン語の「ルディ (ludi)」=遊戯の語源が、公衆演劇を發明したとされる古代リュディア人 (Lydi) に由来し、そ

43 ハイエク・今西錦司『自然・人類・文明』日本放送出版協会、一九七九年、九九頁

44 Hayek, *Law, Legislation and Liberty*, p.488. [渡部茂訳『ハイエク全集⑩/法と立法と自由Ⅲ——自由人の政治的秩序』春秋社、一九八八年、二一五頁]

45 Hayek, *The Fatal Conceit*, p.17. [邦訳一九頁]

46 Huizinga, *Homo Ludens*, p.13. [邦訳四二頁] [強調はホイジンガ]。

の古代リュディア人こそが、ヘロドトスによれば、エーゲ海で最初の貨幣を鑄造し、小売制度の創始者でもあったということをおぼえて、このことは遊戯－演技－商業の関係について歴史的伝承以上の意味を示唆していると言えるのではないだろうか。<sup>47</sup>

ハイエクとホイジンガの比較に関して言えば、単に、ゲームにはルールの遵守が不可欠であり、そうしたルールを破壊する「遊戯破壊」がゲームをも破壊するのだというホイジンガの遊戯論に、スミスの自由市場における「正義の法」の貫徹と同様、自らの文明社会ないしは市場社会における法の支配論との類似を見たということも、ハイエクがホイジンガに共感した一因ではあろう。おそらくハイエクが意識的にホイジンガの遊戯論と共鳴したと考えたのはここまでであったかもしれない。しかし、経済思想として見た場合、ホイジンガの遊戯論の射程はもう少し深いものを有していたように思われる。

### Ⅲ ホイジンガにおける遊戯と聖性——カイヨワとの比較において

ホイジンガの遊戯論の独創の一つとして挙げられるのは、遊戯と聖性（聖なるもの）とを結びつけて考察したことである。この遊戯と聖性の融合という点は、もう一人の遊戯論の代表的哲学者であるロジェ・カイヨワが痛烈に批判したポイントでもあった。

既述した通り、ホイジンガは、遊戯の第二の特徴として、それを日常生活や欲望の直接的充足と相反するものとして描いたが、それは当然ながら遊戯を非日常的なもの、つまり、「聖なる領域」に属するものとして捉えることをも意味していた。「その高度な形式において、[人間の遊戯は] とにかく祝祭、祭祀の領域——聖なる領域（the sacred sphere）——に常に属している」。<sup>48</sup>

遊戯の重要な要素の一つが演技であり、多くの祝祭や祭祀で舞踊が行われていることを鑑みれば、祝祭や祭祀とは即ち遊戯であったと言うことも可能ではあろう。これは祝祭を戯事に貶めているのではない。プラトンが『法律』で、人間とは「神の何か玩具として工夫されたもの」であり、正しい生き方とは「ひとは一種の遊戯を楽しみながら、つまり犠牲を捧げたり歌ったり踊ったりしながら、生涯を過ごすべき」であると述べていたように、本来、遊戯＝演技は祭祀や神事と結びついていたのであり、むしろ遊戯を「精神の最高領域」に属するものとして高めているのである。遊戯と真面目の対立はそこにはない。

47 「ルディ」と「リュディア人」の語源の関係については、エラスムスやラ・ボエシらが言及している（ラ・ボエシ（西谷修監修・山上浩嗣訳）『自発的服従論』ちくま学芸文庫、二〇一三年、五二－五三、一一〇頁）。リュディア人については、ヘロドトス（松平千秋訳）『歴史』岩波文庫、一九七一年、上巻七八－七九頁に詳しい。

48 Huizinga, *Homo Ludens*, p.9. [邦訳三三頁]

49 プラトン（森・池田・加来訳）『法律』岩波文庫、一九九三年、下巻五七－五八頁

ホイジンガによれば、そもそも「遊戯は或るイメージを操ることに基づいている」のであり、ままごと遊びに見られるように、現実を他の形式に置き換え、イメージ化して「自然界と並ぶ第二の詩的世界」<sup>50</sup>を形成することが基本となる。その意味で、現実に存在するものを名称などの別の形式に置き換えてイメージ化する「言語」こそ、人間の最初にして最高の遊具であった。つまり、遊戯する人間（ホモ・ルーデンス）は、他者とシンボルを操ってコミュニケーションするホモ・ロクエシス（言語人）としての人間の共同存在性を前提としているのである。だからこそ、遊戯は「それが持つ意味やその意義、その表現上の価値、その精神的・社会的連帯性のために、つまり文化機能として……社会にとって不可欠」であり、「それを表現することはあらゆる共同社会の理想を満足させることになるのである」<sup>51</sup>。人々は世界秩序に関する共同の解釈を言語という形式——神話——に置き換え、それを演技という形式——祭祀——において集団で祝う。「祭祀とは概して、示すこと、表現すること、劇的に演技すること、つまり、代わりとなる自然をイメージ上で現実化することである」<sup>52</sup>とするならば、祭祀とはまさしく演技＝遊戯であり、言語であり、その意味では人間の共同存在性を前提にした社会的コミュニケーションの在り方そのものであったと言えよう。「社会が、生活や世界に関する解釈を表現するのは、この遊戯を通してなのである。……普通は遊戯の要素は少しずつ後退してゆき、その大部分は宗教儀礼的な領域に吸収されてしまう。またその痕跡は、知識として、詩文として、哲学として、もしくは法的生活や社会生活の様々な形式の中に結晶化する」<sup>53</sup>。祭祀において、人々は非日常空間を共同で体験し、世界秩序の解釈を共有するのであり、それが法体系や倫理規範などに結晶し、共同社会の秩序が形成・維持されてきた。フロベニウスの考えに依拠してホイジンガは、遊戯は「全ての社会秩序、社会制度の出発点であり、この祭祀的遊戯を通じて、野蛮な社会はその原初的な統治形式を獲得した」<sup>54</sup>とする。

このホイジンガの聖遊融合論を最初に批判したのがカイヨワであった。カイヨワによれば、問題はホイジンガが「非日常」的なものであるというだけで遊戯も聖なるものも内容的に同じだと考えたことにある。遊戯のルールは、それがルールだからという形式だけで遵守されるが、聖なるものにおいてはその超人的で圧倒的な神的要素が重要なのであり、その意味では「遊戯とは形式そのものであり、……聖なるものの場合、事情は同じではなく、逆に内容そのもの」<sup>55</sup>であるという。したがって、聖なるものにおいて

50 Huizinga, *Homo Ludens*, p.9. [邦訳二二—二三頁]

51 *Ibid.*, p.9. [邦訳三三頁]

52 *Ibid.*, p.15. [邦訳四六頁]

53 *Ibid.*, p.46. [邦訳一一〇—一一一頁]

54 *Ibid.*, p.16. [邦訳四七頁]

55 ロジェ・カイヨワ（塚原史他訳）『人間と聖なるもの』せりか書房、一九九四年、二三七頁

は、人間は圧倒され翻弄され、極度の緊張の中に置かれるのに対して、遊戯は人間が作り、決めたものであるから、安楽であり、気晴らしとなる。遊戯は自らが同意し、決めた範囲で参加すればよいから辞退も可能であり、その意味で不確実性や逆境に満ち、生きていくためには離脱することすらできない「ジャングルのごとき」実社会の生活とも全く異なる。だからこそ、立派な遊び人とは、「遊戯の領分と実生活の領分とを混同しないだけの平常心を有する人のこと」<sup>56</sup>であるということになる。そこからカイヨワは、有名な「聖－俗－遊」の序列付けを提起する。世俗の実生活からすれば遊戯は気晴らしであり、聖なるものの圧倒的・超人的要素からすれば、実生活など「無力」に等しい。聖なるものと遊戯が共通しているのは世俗の実生活とは違うという点のみであり、カイヨワからすれば、世俗の実生活に対しては、聖なるものと遊戯は対称的な位置関係にあるということになる。

多田道太郎氏は、ホイジンガとカイヨワの聖遊融合論に対する姿勢の違いに両者の方法論上の違いを見ている。<sup>57</sup>つまり、ホイジンガは歴史的に聖と遊が重なり合っていた時点に遡って遊戯の原型を見出していたが、カイヨワは、没歴史的とまでは言わないにしても非遡及的方法によって、現代の聖遊の在り方を論じ、聖－俗－遊のヒエラルキーを構想したというのである。多田氏の指摘するように、カイヨワは現状の遊戯の分析に重点を置いていたために、自ずとホイジンガとは異なる分析視角から遊戯を論じており、《闘争／競争》と《模倣／演技》という二つのカテゴリーしか提起しなかったホイジンガに対して、それらに「運」と「眩暈」を加えて、有名な遊戯の四つのカテゴリー——競争（アゴン）・模倣（ミミクリ）・運（アレア）・眩暈（イリンクス）——を提起した。賭けなどのゲームにおいては「運」の要素も大きく作用しているし、さらに全速力で回転するメリー・ゴー・ラウンドやスキー、空中サーカスなどに見られるように「一時的に知覚の安定を破壊し、明晰であるはずの意識をいわば官能的なパニックにおとしめようとする」<sup>58</sup>恍惚的で茫然自失的な「眩暈」の要素も遊戯には不可欠だとする。遊戯における眩暈とは「純粹な忘我の境」<sup>59</sup>なのである。

多田氏は作田啓一氏のカイヨワ論も取り入れつつ、カイヨワの四つの遊戯のカテゴリーを二つの方向性で分類している。それを図示したものが【図 A】<sup>60</sup>であるが、多田氏によれば、競争は意志によってルールの世界に向かう遊戯であり、競争や運で特徴づけられた近代社会は「計算の社会」である。反対に、眩暈は「忘我」、つまり脱意志であ

56 同書、二四〇頁

57 多田道太郎「ホイジンガからカイヨワへ——遊びの理論の諸前提について」『人文学報』第三二号、一九七一年、九〇頁 この多田氏の論文は「訳者解説」として、講談社学術文庫版のカイヨワ『遊びと人間』に再録されている。

58 カイヨワ『遊びと人間』六〇頁

59 同書、七四頁

60 多田道太郎「ホイジンガからカイヨワへ」九二－九三頁のⅠ図とⅡ図から作成。

り、また脱ルールに向かう遊戯であり、模擬や眩暈で特徴づけられる未開社会は「混沌の社会」である。作田氏は、競争は能力発揮の条件を平等化することで所属集団から人々を解放し、運はその下における全ての人間の無力さを露呈させると論じ、その意味で「平等」(脱所属)の遊戯であるとして、それに対する模擬と眩暈を脱自我の遊戯であると規定した。<sup>61</sup>そして、文明化とは、脱意志から意志へ、混沌から計算へ、脱ルールからルールへという流れで捉えられるのであり、近代社会では競争は能力向上にプラスだとして歓迎され、眩暈はせいぜい「退屈ごまし、あるいは労働の憩い」として貶価されていくというのである。それに対して、未開社会では集団の恍惚や熱狂をもたらし儀式や盛大な祭りによって社会全体が凝集させられ、それによって王権が維持されていく。「模擬と失神とのすさまじい結合は、時として欺瞞と威嚇との完全に意識的な混合となる。そしてこの瞬間において、特殊な或る政治権力が発生するのだ」<sup>62</sup>。ウェーバーが合理化の基礎に「計測可能性」を置いたように、カイヨワも「ミミクリとイリンクスとは、その権威を認められ崇められた、支配的文化風潮であったが、しかしその支配は、精神がコスモス、すなわち奇蹟も変身もない整序され安定した世界を知覚するにいたると、事実上たちまち力を失ってしまう。代わって現れる世界は規制性、必然性、計量性、一言でいえば数の領域であるように思われる」<sup>63</sup>と論じ、まさしくアゴンとアレアの領域こそがリスク計算や確率計算による「数の領域」に属し、ウェーバーのごとく、そうした「数の領域」への移行を文明化、近代化と考えたのである。「数字、計量単位、そしてそれらが普及させる正確を尊ぶ精神、これらは恍惚と変装ともたらし痙攣や発作とは相反的であって、代わって、社会的遊戯の規則としてアゴンとアレアの進歩を可能にするもの」<sup>64</sup>である。よって、「いわゆる文明への道とは、イリンクスとミミクリとの組み合わせの優位を少しずつ除去し、代わってアゴン=アレアの対、すなわち競争と運の対を社会関係において上位に置くことである」<sup>65</sup>。

図 A

混沌(脱ルール/脱自我)

	意志	<table border="1"> <tr> <td>模擬(ミミクリ)</td> <td>眩暈(イリンクス)</td> </tr> <tr> <td>競争(アゴン)</td> <td>運(アレア)</td> </tr> </table>	模擬(ミミクリ)	眩暈(イリンクス)	競争(アゴン)	運(アレア)	脱意志
模擬(ミミクリ)	眩暈(イリンクス)						
競争(アゴン)	運(アレア)						

計算(ルール/脱所属)

61 作田啓一「遊び」『深層社会の点描』筑摩書房、一九七三年、九六-九七頁 初出は「遊びの社会的機能」『Energy』第五巻三号、一九六八年

62 カイヨワ『遊びと人間』一六三-一六四頁

63 同書、一八〇頁

64 同書、一八一頁

65 同書、一六六頁

カイヨワが「中世の少年十字軍から『第三帝国』のニュルンベルク会議のたくらまれた眩暈現象<sup>66</sup>」まで反文明的野蛮として批判していたということを鑑みれば、彼が眩暈から競争へという流れを文明化として描いたのもさして不可解なものではないだろう。ナチスの幻惑化の演出によって大衆は自我や意志を失い、まさしく混沌の中に投げ込まれたのであり、その全体主義の原理こそ「眩暈」の悪用に他ならなかったのである。カイヨワも模擬と眩暈の「現代社会への再湧出」と指摘しているように、我々は模擬や眩暈の社会から競争と運の社会へと単線的に進化してきたわけではない。本稿のテーマである市場社会と遊戯論の関係から考えると、むしろ、この競争・運・模擬・眩暈の統体的複合体こそが現代の市場社会なのではないかとさえ思えてくる。シカゴ学派経済学者のフランク・ナイトが市場ゲームの魅力として、「競争的なゲームとしての魅力<sup>67</sup>」を挙げていたことを想起するまでもなく、市場社会の根本に競争があることは経済学にとっては自明であったし、運に関しても、ケインズやハイエクが二人とも（！）市場ゲームを「技量と運の混合したゲーム<sup>68</sup>」と捉え、ナイトも「競争的なゲームとしてのビジネス」においては「運の要素は非常に大きく——ゲームで正々堂々と成功した参加者でさえ認めたことがないほど極めて大きい<sup>69</sup>」ものであると指摘していたことを踏まえれば、市場ゲームにおける運の重要性も容易に理解されよう。おそらく高度に数理化された近代経済学は、こうした競争と運の領域を中心に市場ゲームを考察してきたのであって、模擬と眩暈の領域を考察外とし、学としての理論的有效性を維持してきたと言っても過言ではない。つまり、混沌を生み出す模擬と眩暈の領域を放擲することによって市場ゲームの正の面を数理的に立証してきたのである。おそらく例外的にケインズなどがこの模擬の領域を、投機家が自らの判断ではなく他者（大衆）の推測的判断に自らを擬していく美人投票の例を通じて市場の本質として抉り出し、加えて眩暈の領域を、市場に付随する不可避のバブル化的側面——「根拠なき熱狂（irrational exuberance）」（ロバート・シラー）——として理解しようとしていたのではあるまいか。バブル化した投機市場のゲームは、冷静な合理的計算や自制心を失って、つまり我を忘れてマネー・ゲームに興じることで生起するものであるとするならば、計算の領域とは対称的な脱意志、脱自我、混沌の領域である眩暈に属する遊戯であろう<sup>70</sup>。

66 同書、二一三頁

67 Knight, F. H., (1935) *The Ethics of Competition and Other Essays*, A. M. Kelley, p.60. [高哲男・黒木亮訳『競争の倫理——フランク・ナイト論文選』ミネルヴァ書房、二〇〇九年、二七頁]

68 Keynes, *The General Theory of Employment, Interest and Money*, p.150. [邦訳一四八頁] および Hayek, *Law, Legislation and Liberty*, p.279. [邦訳全集⑨一六六頁] ただし、ケインズが mixed game of skill and chance としていたのに対して、ハイエクは mixed game of chance and skill としている点に留意が必要である。

69 Knight, *The Ethics of Competition and Other Essays*, p.64. [邦訳三三頁]

70 ケインズの「血気（animal spirit）」が合理的計算や冷静な自我から離れた衝動であるとすれば、或る種の眩暈的要素を含むとも言えるかもしれない。「十分な結果を引き出すためには将来の長期間を要す」

その意味では、カイヨワの四分類的遊戯論は、市場ゲームを考察するにあたって、市場の負の側面をも含んだ包括的な視座を提供するものであり、ホイジンガによる競争と演技の二分類的遊戯論よりも有益であるとさえ言える。ホイジンガは、「文化は遊戯の形式の中で起こり、文化は原初から遊ばれるものであった<sup>71</sup>」と考へ、遊戯を文化創造的側面からのみ読み解いたがゆえに、混沌を生み出し、意識をパニック化させる文化破壊的な眩暈を理論的に評価しえなかったのである。

確かに遊戯を文化創造的側面からのみ捉えれば、混沌の領域である眩暈などは評価に値しないかもしれないが、むしろ多田氏は、「個として限界づけられ、定型化された自我から脱し、自我の与えられた限界を破るところに<sup>72</sup>」眩暈の喜びがあるのだとし、その脱ルール性、脱自我性にこそ「自由」があると言う。それに比して、ホイジンガの遊戯論は「その『自由度』よりもむしろ、きびしい規則、ルールによって特長づけられて」おり、自由とルールの矛盾ないし相反性を意識していないと批判する。多田氏曰く、「もっとも深い矛盾は『自由』と『規則』という二つの項目のあいだに存在する<sup>73</sup>」のである。

多田氏が「ホイジンガからカイヨワへ」と述べて、カイヨワの方を高く評価するとき、ルールに縛られた不自由な遊戯（「約束の遊戯」）から、ルールや自我を脱した真の自由なる遊戯（「自由の遊戯」）へという、多田氏の管理社会批判とも通ずる問題意識が伏在していたことは言うまでもなからう。作田啓一氏もカイヨワを援用して、遊戯における社会秩序志向とともに、「脱所属と脱自我の遊戯の世界に参加することは、内容をもった生活の重圧から個人を解放する<sup>74</sup>」ことになるとして、遊戯の脱社会秩序的側面の重要性を指摘していた。こうした流れの中で、遊戯論を社会学に先駆的に導入した井上俊氏は、労働や政治運動といった真面目な日本社会の価値観からの「離脱」として遊戯を捉えなおし、『遊びの社会学』（一九七七年）を著して一九八〇年代のポストモダンゲームを先取りしたのである。

しかし、私見では、こうしたホイジンガとカイヨワの違いというのは、遊戯論の位置づけの違いにあると思われる。カイヨワはホイジンガの遊戯論を「彼の著作は遊びの研究ではなく……もっと正確に言えば遊戯の一種類である規則（ルール）のある競争の遊

＼ するような、なにか積極的なことをしようとするわれわれの決意のおそらく大部分は、血気——不活動よりもむしろ活動を欲する自生的衝動——の結果としてのみ行われるものであって、数量的確率を乗じた数量的利益の加重平均の結果として行われるものではない」（Keynes, *The General Theory of Employment, Interest and Money*, p.161. [邦訳一五九—一六〇頁]）。活動性そのものを衝動として求める「血気」は、その意味で市場のダイナミズムを生み出す不可欠の要因であると同時に、市場の不安定化要因でもあるのである。

71 Huizinga, *Homo Ludens*, p.46. [邦訳一一〇頁]

72 多田道太郎「ホイジンガからカイヨワへ」九五頁

73 同論文、九一頁

74 作田啓一「遊び」九六頁

戯を支配する精神の——創造性の探求なのである<sup>75</sup>」と的確に指摘しているが、ホイジンガの「規則（ルール）のある競争の遊戯」という視座は、規範性を伴った当為としての文化創造的な遊戯像であったのであり、その意味ではカイヨワが指摘したように、遊戯全般の解説ではなくて「遊戯の種類」に関する討究なのであった。つまり、文化創造的な遊戯は「規則（ルール）のある競争の遊戯」でなければならぬと考えたわけである。逆に言えば、ルールに則らない競争の遊戯は文化破壊的だということになる。カイヨワは、ホイジンガの遊戯の定義では狭すぎるとして、存在としての彼自身の言う全体的な「遊戯の研究」に向かったがゆえに包括的な定義を成しえたに過ぎない。つまり、遊戯全般とは競争・運・模擬・眩暈の統体的複合体であると考えたのである。したがって、ホイジンガとカイヨワの遊戯論は理論化における目的意識が異なる以上、もとより懸隔があったと言わねばならない。それはとりもなおさず、ホイジンガの目的意識が、遊戯そのものの全般的説明にあったのではなく、文化創造的な遊戯論の観点から見た、文化破壊的な諸現象、特にテイラーシステム化する近代機械文明、遊戯の余地を失った息苦しい不自由な全体主義社会に対する批判にあったからであろう。ホイジンガは現状を説明する存在としての遊戯論ではなく、現状を批判する当為としての遊戯論を提起したがゆえに、社会批判理論に遊戯論を応用しえた。すなわち、真に文化創造的な遊戯というのは、ルールに拘束された遊戯なのであり、多田氏の言うような自由とルールは矛盾するものではなく、ルールがあつてはじめて自由な遊戯空間は存立しうるとホイジンガは考えていたのである。そして、それこそが終生法の支配を唱え続けたハイエクの共感を呼んだポイントでもあったのであり、聖遊融合論もその点から考察されねばなるまい。

\*

聖遊融合、つまり「遊戯と祭式の本質的、根源的な同一性<sup>77</sup>」という観点に立ったホイジンガが、その意味でも「遊戯は實際生活の合理性の外にある。必要性や有用性、義務や事実とは関係がない<sup>78</sup>」と考え、遊戯を合理主義や功利主義と相反するものと捉えてい

75 カイヨワ『遊びと人間』三〇頁

76 遊戯における離脱の要素よりも拘束の要素を重視する研究も近年現れている。例えば、長谷正人「遊びにおける『離脱』と『拘束』」『文化社会学への招待』世界思想社、二〇〇二年、参照。おそらくホイジンガは、規範やルールに拘束されぬ人間行動を是認することで、社会が限りなき現状追認による墮落へと突き進んでしまうだろうと危惧していた。そうなれば、儲かればどんな手を使ってもよいとするまであと一歩である。それはもはやゲームとしての市場ではない。「個人の行動規範を変えてゆこうとするのではなく、個人の行動をそのまま認め、受け流し、称賛するという現代社会の傾向にこそ、道徳原理の全般的墮落が示されている。……成功の礼賛、これは経済的不法行為に対する判断を常に和らげるように働いている」（Huizinga, *In the Shadow of Tomorrow*, pp.139-141. [邦訳一二四-一二六頁]）。

77 Huizinga, *Homo Ludens*, p.20. [邦訳五七頁]

78 *Ibid.*, p.158. [邦訳三二五頁]

たのも容易に理解できよう。我々の問題関心である市場秩序論の側面から考えると、この聖性と遊戯性の結びつきという視座は極めて重要な論点である。なぜなら、ケインズやハイエクの述べるように、「技量と運の混合したゲーム」である市場ゲームにおいては、言うまでもなくこの「運」の要素が非常に重要なのであり、こうした「幸福、幸運、運命といった観念は、人間の精神にとって、聖なる領域と非常に近いところにあるように思われる」からである。つまり、「幸運は聖なる意味を持つのである」<sup>79</sup>。

重要なのは、市場ゲームの結果は、チャンスや運といった「運命 (fortuna)」（まさしく運命の女神！）の要素が混入してくるため、自らの努力や実力、技量とは必ずしもリンクせず、自由な市場社会の存否は、それでもなおその結果を受忍できる心性を持てるか否かにかかっている。不確実性に耐えぬき、それを克服する心性、それこそが自由な市場社会を支える「徳 (virtù)」であると言ってよい。

ホイジンガによれば、未開社会では、世界を論理的に秩序付ける能力が限られていたため、神話はその役割を一身に引き受けており、「神話の持つ不条理と巨大さ、その際限のない誇張と乱雑な関係性、その無責任な矛盾と気まぐれな変化にもかわらず、神話は「未開社会の人々に」ありえないものだという感じを与えることはなかった」<sup>80</sup>。社会の不確実性は、神話の中に神秘的に体现されており、その無批判的受容によって未開社会の人々は、世の不条理を説明できずとも受け容れることができた。神話は「合理的な方法では決して描くことができないような関係性をうまく表現している」のであり、よって、神話は「文明が全くそれに対応した神話詩的段階にあったときには、聖なる神秘的性質」を帯びており、それ故、「絶対的な率直さ (the absolute sincerity) をもって受容された」<sup>81</sup>のである。未開社会は、こうした神話によって、世の不条理、つまり「合理的な方法では決して描くことができないような関係性」を無批判的に受忍することができ、さらに人間が相対的存在であり、「事物の聖なる秩序に埋め込まれている」と認

79 *Ibid.*, p.56. [邦訳一三一頁]

80 *Ibid.*, p.129. [邦訳二七〇頁]

81 *Ibid.*, p.129. [邦訳二六九-二七〇頁]『朝の影の中に』では以下のようにも述べられている。「キリスト教倫理は、弱められた形態において、社会に常に受け容れられ、公的にも私的にも、道徳的行為の基準を規定し続けている。法律や社会生活、そしてビジネスも『正常な』多数派と見なされているものが道徳法を遵守しているということ的前提に成り立っている。……人は、他人に対して、また自分自身に対して、ただ『立派に』ふるまおうとする。どうしてそうするのか、それを考えたりはしないのである。もちろん、知的な探求心が頭の中でこの疑問を提起しない限りはである。……道徳的規範が何に基づいているかを探究しようとすれば、人は、無反省的に受け容れてきた道徳的基準のパターンを放棄するよう四方八方から迫られるという重大な危険に晒されるのである」(Huizinga, *In the Shadow of Tomorrow*, pp.131-132. [邦訳一一八-一一九頁] [傍点は引用者])。キリスト教的人間像に自らを当てはめて演ずることによって「立派な」市民として振る舞うことができるのに、ひとたび啓蒙主義的合理主義がそのキリスト教的人間像というモデルそのものを吟味の対象とした瞬間、文明社会は崩壊するとホイジンガは考えていた。キリスト教とは、伝統的に形成された規範ないしパターンに人々を自発的に服させる《演技する社会》にとって、それを維持するのに不可欠なエートスなのであった。

82 Huizinga, *Homo Ludens*, p.17. [邦訳五一頁]

識することで、人間が全てを統御しうる中心的存在であると考え「致命的な思い上がり」（ハイエク）を回避することができた。そして、遊戯ほど、不確実性を素直に受け容れ、自らの「遊戯破壊」の衝動を抑えて、ルールを守ってフェアにプレイする忍耐力を要求されるものはなく、それこそが市場競争に求められるエートスであったと言える。

遊戯における緊張の要素は……特に重要な役割を演じている。緊張とは、不確定ということ（uncertainty）、予測できないということ（chanciness）を意味する。……そして、遊戯が競争的な性格を帯びていくにつれて、それはますます強烈になっていく。賭け事と運動競技に至って、緊張は絶頂に達する。……緊張の要素は、遊戯者の胆力を試すことを意味するという限りでは、或る種の倫理的価値を遊戯に付与するものである。つまり、遊戯者の勇気、不屈さ、機転、特に精神力——『公正さ（fairness）』を試すのだ。なぜなら、勝ちたいと熱望するにもかかわらず、遊戯者は、ゲームのルールをしっかりと遵守し続けなくてはならないからである。<sup>83</sup>

当然、このことは、賭け事とスポーツ競技のみならず、半ばゲームと化した市場競争においても当てはまるだろう。先述のように「幸福、幸運、運命といった観念は、人間の精神にとって、聖なる領域と非常に近いところにあるように思われる」というのであれば、聖なるものを受容するということは、チャンスや運、不確実性——ホイジンガの言う「緊張」を受忍することでもある。その緊張から逃れんがためにルールを侵犯しようとするのは許されず、「勝ちたいと熱望するにもかかわらず、遊戯者は、ゲームのルールをしっかりと遵守し続け」、フェアに全力を尽くさねばならない。無論、そのルールや結果に対する否認は許されざる「遊戯破壊」となろう。

真の文明は何らかの遊戯的要素を持たずして存続することはできない。というのも、文明は自己の抑制と統御を前提としているからである。それは、自らの志向を究極最高の目的と混同することなく、自発的に承認した一定の限界の中でそれは成り立つものなのだとして理解することのできる能力である。文明は、ある意味ではいまなお、お互いに理解しあいながら、規則に従って遊ばれることを欲しているのである。真の文化は常に、どんな観点から見ても、正しいフェア・プレイを要求している。遊戯破壊は文化そのものを犯している。<sup>84</sup>

無論、努力や技量をいかに尽くそうとも、運とでも形容すべき不確実性によって結果が好ましいものとならない場合が多々あり、それが遊戯の常であることはもちろん、自

83 *Ibid.*, pp.10–11. [邦訳三七頁]

84 *Ibid.*, p.211. [邦訳四二六頁]

由社会の常でもある。よって、遊戯の秩序への挑戦である「遊戯破壊」への衝動は常に人間の内に存在しうるものであると言えよう。しかし、そうであればこそ、遊戯が聖性と結びついているというのが非常に重要なポイントとなるのである。遊戯の全体秩序が聖化されることによって、先述のように、神の摂理として不条理を受け容れることができ、「自らの志向を究極最高の目的と混同することなく」、自らを超越する存在＝聖なるものを認めることによって、「自己の抑制と統御」を実現し、自由な遊戯の秩序とルールに服する心性を涵養することができる。こうした、欲望を抑えてルールを守り、フェアで自由な空間を維持し、その結果を素直に受け容れる精神、これこそは自由社会を保持するための不可欠な基盤的エートスでもあろう。無論、ホイジンガは宗教をニヒリズムに対抗するための絶対的倫理的価値の中核としても措定していたし、多様な宗教の意味を見出していたが、その一つとして、こうした自由社会における宗教の意義も確かに理解していたのである。

しかし、十九世紀に強まった産業主義、科学主義、合理主義の潮流は、社会の組織化をもたらし、自由な領域である遊戯の領域を圧殺していく。人間も社会も経済合理性によって判断されるようになり、「神秘というものを殺し」、「社会生活における遊戯的要素を否定しようとしていた」<sup>85</sup>。その帰結として、「近代的なコミュニケーション、プロパガンダ、統計学の出現によってはじめて「商業的競争」は集権的なもの」<sup>86</sup>になり、科学的計画化へと突き進んでいく。この萌芽は十八世紀に芽生えており、産業革命がもたらした技術革新によって「功利主義、つまらない効率性、社会福祉というブルジョア的理想……が社会に深く浸潤し」、ハンナ・アレントを彷彿とさせるかのように、「労働と生産がその時代の理想となり、偶像となった」<sup>87</sup>と指摘する。しかし、遊戯とは自由な領域を基礎とするものであり、効率性、合理性、集権化、組織化といった産業主義的要素とは対極に位置するものであった。よって、ホイジンガは、産業社会の合理主義的組織化によって「文化は『遊ばれる』のを止めてしまった」<sup>88</sup>と述べたのであろう。特にホイジンガが恐れたのはテイラーシステムによる統制的画一化で、個人の自由や創意を圧殺し、遊戯ができる余地を急速に失わせてゆく<sup>89</sup>。ギリシア文化が労働を免除された市民階

85 *Ibid.*, p.192. [邦訳三九〇頁]

86 *Ibid.*, p.200. [邦訳四〇四頁]

87 *Ibid.*, pp.191-192. [邦訳三九〇頁] ホイジンガはこの場合の労働を work としているが、アレントの用語法に従えば、work よりは labor に近い概念であろう。労働と生産の勝利をホイジンガは「全ヨーロッパが作業服を着た」と表現している (*Ibid.*, p.192. [邦訳三九〇頁])。

88 *Ibid.*, p.192. [邦訳三九一頁]

89 ホイジンガと経済合理主義、テイラーシステムとの関連については、杉浦恭「ヨハン・ホイジンガの遊戯文化論の特質と社会的・思想的背景——近代社会認識と近代文明批評を手掛かりに」『愛知教育大学保健体育講座研究紀要』通号二九号、二〇〇四年、を参照。ホイジンガの生きたオランダにおけるテイラーシステムに関する当時の議論は、同「オランダにおけるテイラーシステムの導入」『愛知教育大学研究報告(人文・社会科学編)』五一号、二〇〇二年三月、を参照。

級によって担われたように、文化は、ある意味で時間に「遊び」のある人たちによって高度化され、他と競うことによって芸術の高みにまで昇華されていたのである。歴史的に言えば、こうした産業化がもたらした生における「遊び」の抑圧は、ナチズムにおいて全社会的に完成することになる。ホイジンガにおける遊戯の擁護というのは、全体主義に対する自由社会の擁護の論理なのであった。

これを敷衍すれば、こう言うこともできよう。遊戯の社会＝自由社会は、不確実性とその「緊張」に耐えぬく「胆力」が求められるにもかかわらず、人々は、安心、安逸を求めてそこから逃避し、テイラーシステムによる画一化をもたらした「統計学」や「科学的計画」という不確実性の人間による把握・統御を求める計画主義的思想潮流に与し、全体主義や社会主義へと、換言すれば「隷従への道」（ハイエク）を突き進むことになった。そうした思想潮流からすれば、不確実性を受忍させる聖性は無意味な自由の軛であり、不確実性の苦しみを無理やり受忍させるための「人民の阿片」（マルクス）以外の何物でもなかり。不確実性を揚棄した統制主義的社会においては、「運」と結びつき、不確実性を受忍させるために不可欠となる聖なるものという概念は不必要なイデオロギーに他ならない。カイヨワは、ホイジンガの遊戯と聖性の「等価的」位置づけを批判し、遊戯には、好きなルールを決める自由やゲームを降りる自由、運にどこまで任せるかの自由等々がある以上、不確実性に覆われた日常生活という「ジャングルのごときもの」とは異なり、「あらかじめ同意した範囲内でのことである」から、気楽であり、そこから遊戯の楽しさが生じてくるのだと論じていたが、換言すれば、日常生活に比して不確実性が限定的であるカイヨワ的な遊戯の社会においては、聖性は不要となるのである。カイヨワにとって、「遊戯はたんに『一定の限界内での一時的な完成』の場というばかりではなく、避難所のようなものでもあり、そこでは運命をわがものにする<sup>90</sup>ことができる」ような領域であった。つまり、遊戯の領域こそ、「自らの志向を究極最高の目的と混同すること」のない、非人間中心主義的領域であると捉えたホイジンガに対して、カイヨワはそこでこそ人間は、日常生活とは違って「運命をわがものとする」<sup>91</sup>ことのできる至高の存在になれるのだと考えたのである。よって、遊戯の領域を人間中心主義的領域として捉えたカイヨワは、遊戯と聖性を峻別<sup>92</sup>しえた。

90 カイヨワ『遊びと聖なるもの』二三九頁

91 同書、二四〇頁

92 カイヨワの合理主義（反聖性）的遊戯論の大きな特徴の一つが、この遊戯的世界の把握可能性についての彼の確信である。ウェーバーが指摘するように、こうした世界に対する支配可能性、把握可能性は、脱魔術的合理主義の特徴であると言ってよからう。だからこそ、カイヨワは遊戯の世界に聖性を持ち込むことを批判したのである。「われわれは欲しささえすれば、いつでも学び知りうるということ、原理的にいうと、神秘的で、予測できない力がはたらいているということではなく、むしろわれわれが、原則としては、いっさいの事物を予測によって支配できるということ、こういうことをば知っているとか、ないしは信じているとかいうのが、理知化や合理化の意味なのである。ところでこれは、魔力からの世界の解放ということである」（マックス・ウェーバー（出口勇蔵訳）「職業としての学問」『世界 /

しかし、ホイジンガは、遊戯と日常生活を区別しつつも人間文化の根柢に遊戯を据えたがゆえに、戦時国際法、議会政治、芸術等々において「遊戯の共同体」の概念枠組みが日常生活に浸透している点を指摘し、現代社会領域における不確実性、聖性、精神力、フェア・プレイ、ルール等々といった「遊戯」的要素の重要性を隠伏的にはあるが示唆していた<sup>93</sup>。まして、カジノ資本主義化した現代の市場社会においては、「遊戯の共同体」と「日常生活」との峻別はそれほど容易ではなかろう。もし、遊戯の共同体と日常生活との相互浸透が現代社会の特徴の一つであるならば、当然、遊戯で求められる諸要素は現代社会においても不可欠なものとなるはずである。現代社会が遊戯化すればするほど、慣習的なルールや不確実性を耐えぬ精神力、フェア・プレイの精神、そして運や不本意な結果を受忍するための宗教的な精神が求められる。しかし、近代は慣習や運や宗教といった遊戯の「要」となる要素ほど、それに反目し、破壊してきたのであり、それは近代の自由社会が自らの基礎を掘り崩す自壊過程に入ったことを意味するものでもあったと言える。

ハイエクがホイジンガを高く評価したのは、ホイジンガが、ルールからの絶対的解放を自由と考えるのではなく、慣習的に形成されたパターンないしルールに拘束された遊戯を断固擁護する「秩序と結びついた自由」(E・バーク)を主張していたからであろう。無論、ホイジンガにおいては、この慣習的に形成されたパターンないしルールは固定的なものではなく、オークショットの「活動のイデオム」と同じく社会環境の変遷に応じて変化するものであるが——そうでない中世騎士道が現代社会の国際法などの精神として深奥で活着しているとは言えなくなってしまう——、社会環境の急激な変化に比して、その変化は緩慢であるために、慣習的なパターンないしルールとしての文化形

、の大思想Ⅱ⑦／ウェーバー宗教・社会論集』河出書房、一九六八年、三七二頁)。「強調はウェーバー」  
93 既述したように、ホイジンガは遊戯の領域を日常の領域と区別していたが、これは多くの矛盾を孕んでいるように思われる。ジャック・アンリオが述べるように、ホイジンガは遊戯を実生活と様々に区別することで定義付けようとしているが、「遊びを実存全ての形式そのものとするこの著者本人の形而上学的主張とはなかなか折り合いのつきにくいものと思われる」(アンリオ『遊び』九一頁)。遊戯を実生活とあまりに峻別してしまうと、遊戯の要素が現代社会において国際法や国会討論などに対して影響を及ぼしていたという主張と齟齬をきたしてしまう。無論、市場ゲームに限定すれば、起源としては古代や中世の市場は日常生活とは明確に区別されていたし、今日の経済的領域の社会的領域への侵食を批判するロジックにはなろうが、ホイジンガの正しい遊戯が現代社会の文化や自由にとって不可欠であるというメッセージとは相容れないのは確かである。ただ、ホイジンガの考えとしては、遊戯そのものは理論的に日常生活とは区別しうるが、遊戯的要素ないし遊戯の残滓は現代社会の中にも息づいているということであろう。本稿も市場ゲームにおけるホイジンガの遊戯的要素を読み解くことに重きを置いている。

94 オークショット曰く、「慣習は常に状況のニュアンスに適応し、それを受け容れている」のであり、革命的な変化が起こるのは「内部にほとんど変化の手段を持たないものに特徴的」であるとする。その意味では常に変容を被っている言語と類似しているとするが、合理主義的な近代人がこの慣習の柔軟性を理解できないのは「唯一の有意義な変化は自己意識的な活動によってもたらされたものであるか、あるいは少なくともその時に看取されるものであるという誤った信念」を抱えているからである(Oakeshott, M., (1991) *Rationalism in Politics and Other Essays*, New and Expanded Edition, Liberty Fund, p.471. [鳴津格・森村進他訳『増補版・政治における合理主義』勁草書房、二〇一三年、七三頁])。

式は、それに服する人々の行動や思考を一定程度規定しうる。野蛮で粗野な人間の欲望を洗練された礼儀作法としての慣習的文化形式に服させることで抑制し温和化させることを文明化と捉えたホイジンガの文化史論は、十八世紀のスコットランド啓蒙派が作法（manners）の洗練史として描いた文明史の方法論とも通底するものであったし、それこそまさしく、先に指摘したように、ノルベルト・エリアスが「文明化」として描いたものでもあった。野蛮さを抑え込む一定の慣習的ルールに服する自由を遊戯であるとするならば、まさしく遊戯とは文明の礎石であったと言えようが、そのための前提として、自らを抑制し、ルールや不確実な結果に服する「謙虚さ」が人間には求められるはずである。まさにホイジンガにあっては、人間中心主義を否定する聖なるものの存在——宗教——はそのための不可欠の要素であった。そうだとするならば、ホイジンガの聖遊融合論を単なる時代錯誤だとして放擲するのは早計というものであろう。ハイエクも『致命的な思い上がり』で、「道徳は我々の理解しえぬ過程によって決定されたという宗教的な見解は、人間は自らの知能を働かせることで、およそ予見しうる以上のことを成し遂げる力を与えてくれる道徳を作り出したという合理主義者の妄念よりも、（意図通りの意味においてでないとしても）ずっと真理に近いのである<sup>95</sup>」と述べ、理解しえぬものに服するためのエートスとして宗教を再評価していた。ハイエクが、理解しえぬものを拒否し、人間の知性は社会を全て把捉しえ、自らの好むままに秩序を構成しうると考える「偽の個人主義」者の、肥大化した理性の「致命的な思い上がり」と闘っていたのと同様、ホイジンガも伝統的に形成された「文化形式」を自由の軛とのみ解し、自らが作り出した新しいもの<sup>96</sup>にのみ依って立とうとする近代人の「未熟な、あるいは衰弱した精神」と闘っていた。ホイジンガの時代判断では、ルネサンスに見られたように、中世人が「知識と文化の永続的なモデルとして」先代の叡智を常に「回復」させようとしていたのに対して、近代人は「目新しさそのもののために目新しさを追い求める、無駄で絶え間ない渴望に墮して」しまっていた。「強靱な精神は、前に一步踏み出す時にも、過去の諸価値という重荷を厭わない」<sup>97</sup>ものであるにも関わらずである。ホイジンガが「文

95 Hayek, *The Fatal Conceit*, p.137. [邦訳二〇六頁]

96 ホイジンガは文化面からも考察しているので、啓蒙主義的合理主義に近代人が毒されていると考えた経済学者ハイエクとは異なり、合理主義の限界を近代人は知っていたが、そのためにかえって合理的批判精神を失い、不合理なファシズムを受け容れることになってしまったのだとも論じている（Huizinga, *In the Shadow of Tomorrow*, p.83. [邦訳七七頁]）。ホイジンガもハイエクも自由とは楽になることではなく、不確実性に耐え、ルールを厳守し、自らの独善的欲望を抑える克己が要求されるという点でむしろ厳しいものであると考えていた。エーリッヒ・フロムの「自由からの逃走」にせよ、オークショットの「できそこないの個人」にせよ、そうした自由の厳しさに耐えられない大衆がファシズムをもたらしたというのが二十世紀中頃の多くの知識人たちの時代判断であったように思われる。日本の一九八〇年代のポストモダンブームにおける遊戯論に欠落していたのは、こうした遊戯的な自由の「厳しさ」の側面であった。

97 Huizinga, *In the Shadow of Tomorrow*, pp.37-38. [邦訳三七-三八頁]

化は自然を支配することを意味する<sup>98</sup>」と述べたように、こうした「過去の諸価値という重荷」なり、伝統的に形成された「文化形式」なり、そうしたものを自ら背負い込むことによって、人間の自然（本性）が義務付けられ、統御され、物質的自然のみならず、人間的自然をも克服され、文化が成立するといふのであれば、ホイジンガにおける文化創造的な遊戯が、ルールに拘束される遊戯であったといふのも至極当然ではあろう。多田氏の述べるようにそれは「理論のもたざるをえない時代的制約」であったところか、ホイジンガとともにハイエクも終生主張し続けたこと、つまり、自由な文明社会を支えるのは、自らの理性の傲慢さを抑え込み、ルールに服してフェアにプレイしようとする《謙虚さ》なのであるといふ普遍的な真理を意味するものであったと言えるのである。そして、そこにこそ、欲望にまかせ、ルールの「重荷」から逃れ続けんとする今日のグローバル資本の「カジノ」化した市場ゲームと、真の遊戯としての市場ゲームとの最大の差異が存在するように思われるのである。

---

98 *Ibid.*, p.43. [邦訳四三頁]