

# 遊び、祭祀、そして日常の空間比較

—遊び概念の視点から—

## Comparison of Physical Space in Play, Ritual and Daily Life

小川純生

はじめに

1. ホイジンガの遊び概念（遊びと日常の概念比較）
2. 遊び、祭祀、そして日常の概念比較
3. 遊び、祭祀、そして日常の空間比較
4. まとめと結論

おわりに

### はじめに

ホイジンガは、その著書『ホモ・ルーデンス』において、遊びと祭祀（さいし＝神々や祖先を祭ること）の同質性を主張している。遊びと祭祀は同じであるという主張である。本論は、この主張を検証しようとするものである。遊びも祭祀も、私たちの生活している日常空間の中で執り行なわれる。そこで、本論においては、遊びと祭祀の同質性ととも、遊び、祭祀、そして日常空間の同質性を類似度の観点から概念的、実際的に比較検討することを試みる。

### 1. ホイジンガの遊び概念（遊びと日常の概念比較）

ホイジンガは、遊び概念を日常活動との対比において説明している<sup>(1)</sup>。そこにおいて、ホイジンガは、遊びの形式的特徴として、以下の5つのことを挙げている（Huizinga, 1955, pp.7~12；邦訳, pp.29-40）。

- (1) 一つの自由な行動である。
- (2) 遊びは日常あるいは現実の生活の枠外にある。
- (3) 遊びは日常生活から、その「場」と持続「時間」とによって、区別される。
- (4) 遊びの中には、緊張の要素が含まれる。
- (5) どんな遊びにも、それに固有の規則がある。

(1) 一つの自由な行動である。命令されてする遊び、そんなものは遊びではない。それはいつでも延期できるし、まったく中止してしまおうと何ら差し支えない。

これは個人の気分・状況により、遊びに参加するのも参加しないのも、それをやめるのもそれを継続するのも全く自由であることを意味する。これらの意思決定をすべて任意に個人の自由のもとに行うことができる時、その場合に「遊び」を行なうと言えるのである。

ホイジンガは言う。遊びはしなくてもかまわない一つの機能である。遊びは余計なものである。ただ遊びによって満足、楽しみが得られる限りにおいて、遊び

への欲求が切実になるだけである。肉体的な必要から課されるわけではないし、まして道徳的義務によって行われるものでもない。それは仕事ではない。暇なとき、つまり「自由時間」に遊びをする、ということだ。

(2) 遊びは日常あるいは現実の生活の枠外にある。したがって、それは必然的に日常の外にあるので直接の物質的利害関係、あるいは生物的ニーズを満たすものではない。それは日常の過程を一時的に停止させ、その過程の合間に一時的行為として割って入る。遊びはそれだけで完結している行為であり、その行為そのもののなかで満足を得ようとして行われる。子供は遊んでいるときに、自分が遊んでいる「ふり」をしていることをわかっている、そのうえで遊びそのものを遊んでいる、楽しんでいる。日常とは違ったものであるということを理解している。

(3) 遊びは日常生活から、その場と持続時間とによって、区別される。完結性と限定性が遊びの第三の特徴を形づくる。それは、定められた時間、空間の範囲内で行われて、そのなかで終わる。遊びそのもののなかに固有の経過があり、特有の意味が含まれている。

遊びは、時間的に制約されていることから、遊びは、反復性を持つ。反復の可能性は遊びの本質的な特性の一つである。人生においては、通常、反復性はない。似たような出来事の反復性はあるが、遊びの場における反復性に比較して、その頻度・回数は少ないし、その反復自体の類似度の程度も小さい。

遊びにおける時間的制限よりも、より明確なのは遊びの空間的制限である。野球場、テニスコート、ゴルフ場、ボクシングリング、相撲の土俵、将棋盤、チェス盤、すごろくの盤、舞台、スクリーン、コンピュータ・ゲーム等の液晶画面などなどにその遊び空間は限定されている。それ以外にはみ出して、プレイは行われない。

(4) さらに、遊びの主要特徴として、ホイジンガは、緊張の要素を挙げている。この緊張の要素こそ、遊びのなかでは特に重要な役割を演じていると言う (Huizinga, 1955, p.10 ; 邦訳, p.36)。緊張、ある意味では、それは不確実ということ、やってみないことにはわからないということである。だから、遊びは緊張を解こうとする努力である。何か緊張の状態に入ることによって、あることが「成就」しなければならないのであるとホイジンガは言う。

従来の遊びの考え方に「緊張からの解放」を挙げているものもあるが、ホイジンガはそれとは逆に緊張こそ遊びの主要な要素であると言っている。緊張感という遊びの「調味料」が、遊びの面白さを高めている。そしてこの緊張感は、不確実性すなわち誰が勝つかわからない、それがうまく行くかどうかわからない、遊びを行なう人、見る人、誰にも結果は前もってわからないということから来る。

(5) どんな遊びにも、それに固有の規則がある。それは、日常生活から離れたこの一時的な世界のなかで適用され、そのなかで効力を発揮する種々の取り決めである。遊び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、遊びの世界はたちまち崩れおちてしまい、遊びは終わる。

以上のことを総合すると、『遊びとは、あるはっきり定められた時間、空間の範

圏内で行われる自発的な行為もしくは活動である。それは自発的に受け入れた規則に従っている。その規則はいったん受け入れられた以上は、絶対的拘束力をもっている。遊びの目的は行為そのもののなかにある。それは、緊張と歓びの感情を伴い、またこれは「日常生活」とは「別のもの」という意識に裏づけられている』ということになる（小川，2000）。

## 2. 遊び、祭祀、そして日常の概念比較

前節では、ホイジンガの遊び概念にもとづき、遊びと日常の概念比較を行なった。本節では、それに加えて祭祀の概念を取り上げ、遊び、祭祀、そして日常の概念比較を行なう。

図表1 遊び、祭祀、そして日常の概念比較

	遊び	祭祀	日常
(1)自由	全く自由	自由（状況によっては自由でない）	自由でない（抜けられない）
(2)日常外	日常外	日常外（日常の為の祈り）	日常内
(3)場・時間の限定	明確に限定	限定（時として日常空間で行なわれる）	限定されていない
(4)緊張の要素	適度の緊張	形式にならう緊張 奉獻の儀礼	不断の緊張
(5)固有の規則	遊び内部のみで通用する規則	伝承的な形式・奉獻の儀礼	法律的規則、道徳・倫理、慣習などの明示的・非明示的規則

（出所）筆者作成

### (1) 祭祀と自由な行動

人々が聖堂に参集するのは、皆と一緒にになって共通の歓びを分かちためである。祭祀が祝祭として執り行われるとき、「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、その間ずっと祭儀に伴って催される。例として古代ギリシアの祭典をとっても、アフリカの祭儀をとっても、祝祭の全体的気分と祭儀の中心をなす密儀への聖なる昂揚感とのあいだに、くっきり一線を引くことは、ほとんど不可能に近い（Huizinga, 1955, p.21 ; 邦訳, p.59）。

そして、未開民族の成年式の大祭儀のあいだ、日常の法律、掟から解き放たれるのは彼ら新参者だけではない。その間は、全部族のいっさいの争いごとが休戦となる。すべての報復行為が一時的に停止される。神聖なおおいなる遊びの季節が来たということを理由に、日常の社会生活を暫し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。収穫祭、謝肉祭の類はすべてそれである、というようなことをホイジンガは述べている。

このような意味においては、地域という空間を限定したときには、祭祀への参

加・不参加に自由があるとは言えない。本人の意思に関わらず、必然的にというべきか、いつの間にかそれら祭祀に巻き込まれてしまう。それが執り行なわれている空間を一時的にせよ離れることができるならば、祭祀への参加・不参加は自由である。この意味での(1) 自由という概念測度から、それぞれの空間を類似度の順序に並べると、下記のようなになる。この並列順序は、遊び空間と祭祀空間の類似度は近い（高い）、祭祀空間と日常空間の類似度も近い（高い）、一方、遊び空間と日常空間の類似度は遠い（低い）という意味である。

#### 遊び空間—祭祀空間—日常空間

### (2) 祭祀と日常あるいは現実の生活の枠外

祭祀は、象徴的現実化以上のものでもある。それは神秘的現実化なのである。肉眼には見えない、表現として表せられないあるものが、そのなかで美しい、神聖な、本質的な形式を帯びるのである。それは、柵で<sup>いじょう</sup>圍繞された遊びの場のなかで祝祭として催される。つまり、歓楽と自由の雰囲気<sup>いじょう</sup>のなかで行われている。一定時間ある意義を持ち続ける独自の一つの世界が、柵の囲いのなかに成立する。

『神聖な行事、聖事のことは、ギリシア語では「dromenon ドローメノン」という。これは、行為されるもの、所作ということである。表現として演じられるもの、これが「drama ドラマ」である。それは宇宙的な出来事を表すのだが、その出来事を単に表出する、表してみせる、というのではない。現実との同一化という形で表すのである。過去に起こったことを繰り返して、もう一度そのとおりのことを行なうのである。祭祀は、そういう意味での行為のなかで象徴化され、イメージとして効果をあらわすようになる。』(Huizinga、1955、pp.14；邦訳、pp.44-45)

祭祀は、以上のように空間の限定、繰り返し、象徴化という意味において、現代語のテレビ・ドラマという語に意味されるように、現実世界の出来事ではなく、現実の生活の枠外にあるものとして存在する。このことは、まさに現実と遊びの関係と同じであり、遊びも祭祀も現実の象徴化であり、遊びも祭祀も現実と一線の画したものとして存在すると言える。しかし、祭祀は現実の枠外にあるのだが、現実空間における豊饒、幸せ等を占う、祈るという意味で、現実とのつながりを持つ。(2) 日常外という概念測度から、それぞれの空間を類似度の順序に並べると、下記のようなになる。この並列順序は、先と同様に、遊び空間と祭祀空間の類似度は近い（高い）、祭祀空間と日常空間の類似度も近い（高い）、一方、遊び空間と日常空間の類似度は遠い（低い）という意味である。

#### 遊び空間—祭祀空間—日常空間

### (3) 祭祀と「場」と「時間」

遊びと祭祀の空間は、限定されている。『外形からすれば、遊びと聖事のあいだに異なつたところはない。つまり、神聖な行事は遊びと同じ形式で執行されるのだから、奉献の場を形式上遊びの場から区別することはできない。闘技場、ランプ卓、魔術の円陣、神殿、舞台、スクリーン、法廷、これはどれも形式、機能からすれば遊びの場である。それはその領域だけに特殊な、そこだけ固有な、種々の規則の力に司られた、<sup>きよ</sup>められた場であり、周囲からは隔離され、垣で囲われて聖化された世界である。現実から切り離され、それだけで完結しているある行為のために捧げられた世界、日常世界の内部にとくに設けられた一時的な世界なのである。』(Huizinga、1955、p.10 ; 邦訳、pp.35)

そして、祭祀も遊びも、それが執り行われる、繰り上げられる時間は、何日、何時間、何分というように時間範囲を限定して行なわれる。一方、日常空間は、空間も時間も限定はない。生きている限り、人間の空間と時間への広がりは続く。(3) 場・時間の限定という概念測度から、それぞれの空間を類似度の順序に並べると、下記ようになる。この並列順序は、遊び空間と祭祀空間の類似度はほぼ同じである、一方、遊び空間と祭祀空間にたいして、日常空間の類似度は遠い(低い)という意味である。

遊び空間≒祭祀空間—日常空間

### (4) 祭祀と緊張の要素

共同社会が彼らの神聖な宗教儀礼を体験し享受するときの心的態度は、厳粛、神聖な真面目さであり、それは必然的に緊張の要素を伴う。遊びの気分の両極をなす感情、それは快活、他方では恍惚である。それらは、昂揚感、感激につながり、深い真面目さ、緊張とともに喜びをさらに盛り上げる(小川、2003)。このことは、祭祀においても遊びと同様に、深い真面目さ、緊張がより高い昂揚感、恍惚の獲得へと繋がる可言えるのである。

さらに祭祀と緊張の関係は、以下の説明を加えることができる。『祭祀の機能は単にあることを模倣するというのではなく、幸という分け前を与えること、それを<sup>わか</sup>らぬことなのだ。そのことを祭祀として演じるということは、「その行為(儀礼行為)に手助けして現実のものにする」ということである。』そして、この遊びが終わると同時にその働きまで消えてしまうとは考えない。むしろそれは、向こうにある日常世界の上にそのまばゆい光を投げかけ、祝祭を祝っている集団に対して神聖な遊びの季節がふたたび巡ってくるまでの安全、秩序、繁栄を授けてくれると願うのである(Huizinga、1955、p.14 ; 邦訳、pp.43-44)。

祭祀を共にしている人々は、この行為が福祉を生み、日常生活の世界より一段と高い事物の秩序を創るのだと確信して、それに参加する。しかし、これらの神への祈り、願いは必ず届くとは限らない、こうあって欲しいとは望むが全て満たされるとは限らない、ということをも心の片隅では認識している。次の季節の豊饒を祈る・占うという時、本当の結果は定かでない。先の結果が定かでないという

不確かさが、祭祀が執り行われる場に緊張感をもたらす。この不確かさにもとづく緊張感は、遊び、そして多くの日常と共通するものである。(4) 緊張の要素という概念測度から、それぞれの空間を類似度の順序に並べると、下記のようなになる。この並列順序は、遊び空間と祭祀空間の類似度は近い(高い)、祭祀空間と日常空間の類似度も近い(高い)、一方、遊び空間と日常空間の類似度は遠い(低い)という意味である。

遊び空間—祭祀空間—日常空間

### (5) 祭祀と固有の規則

祭祀が執り行われるとき、それは伝承的な形式・奉獻の儀礼に厳密に従って行なわれる。その厳密さの程度が高ければ高いほど、祭祀の尊さを参加者は感じ、祈り・願いの成就の可能性が高まると信じるのである。この意味において、祭祀には、秩序整然とした形式を創造しようとする衝動が必ずともなう。この秩序整然は、祭祀の固有の規則によって達成される。

遊びの場の内部は、一つの固有な、絶対的秩序が続べている。遊びは秩序を創っている。不完全な世界、乱雑な生活のなかに、それは一時的にはあるが、判然と画された完璧性というものを持ち込んでいる。遊びが要求するのは絶対の秩序なのである。どんな僅かなものでも、秩序の違犯は遊びをぶちこわし、遊びからその性格を奪い去って無価値なものにしてしまう。遊びには美しくあろうとする傾向がある、それは、秩序整然とした形式を創造しようとする衝動と、同一のものなのである。一方、現実も秩序整然を求めるのであるが、時間と空間の際限がなく、関わるものが多過ぎて、秩序整然とはならない。(5) 固有の規則という概念測度から、それぞれの空間を類似度の順序に並べると、下記のようなになる。この場合、遊び空間、祭祀空間、そして日常空間は、すべてそれらの空間の中で等しく固有の規則を持っている。この意味において、遊び空間、祭祀空間、そして日常空間の類似度は全て等しいということになる<sup>③</sup>。

遊び空間＝祭祀空間＝日常空間

以上、(1) 自由、(2) 日常外、(3) 場・時間の限定、(4) 緊張の要素、(5) 固有の規則を大きく総合して、概念上の類似度の近接性という視点に立ち、遊び空間、祭祀空間、日常空間を並べてみると、下記の順序に並べることができそうである。

「 遊び空間—祭祀空間—日常空間 」

遊び空間と祭祀空間は類似度が近い、祭祀空間と日常空間も類似度が近い、それらに比較して遊び空間と日常空間は、その間に祭祀空間が入るように、若干、類似度が遠い(低い)という意味である。このことを換言すれば、遊び空間は、日常空間に比較して最も抽象度が高い。祭祀空間は、遊び空間よりも抽象度は低

いが、やはり日常空間よりも抽象度は高い。日常空間は、あるがまま何ら抽象されていない空間である。遊び空間、祭祀空間は、そのあるがままの抽象されていない日常空間を抽象したものである。

### 3. 遊び、祭祀、そして日常の空間比較

本第3節では、遊び、祭祀、そして日常の空間の現実データ比較を行なってみる。現実データの比較に際して、全ての遊び空間、全ての祭祀空間、全ての日常空間を比較することはできないので、日本国内における遊び空間、祭祀の空間、そして現実の空間の代表的事例を取り上げることにした。遊び空間の代表的事例として、テーマパーク業界の東京ディズニーランドを取り上げた。祭祀の代表的事例として、明治神宮を取り上げた<sup>(4)</sup>。日常の空間の代表的事例として、新宿駅を取り上げた。これら3つの空間を取り上げた理由は、日本の中で、最も年間入場者数の多い東京ディズニーランド、最も年間参拝者数の多い明治神宮、そして、最も乗車人数の多い新宿駅というものである。

本節で、空間比較を行なう前に、遊び概念と面白さに関わる重要な「情報負荷」の概念に関して、少し触れておく。ここでいう情報負荷とは、個人が処理しなければならない、あるいは処理しようと思っている情報によってもたらせられる精神的、身体的負担をさす。情報負荷が個人にとって「もの足りない(低)」水準のとき、面白さの程度は「低」である。情報負荷が個人にとって、「適度のとき」、すなわち、「もの足りない(低)」水準と「手に余る(高)」水準の中間のとき、面白さの程度は「高」である。そして、情報負荷が個人にとって、「手に余る(高)」水準のとき、面白さの程度は「低」である。この中にあって、情報負荷がもの足りない(低)でもなく手に余る(高)でもない、という状態が個人にとって一番面白いとき、楽しいときで、個人にとっての「最適な情報負荷」状態である。一般的に、遊び空間は、この最適な情報負荷状態を生み出しやすい条件を整えている(小川, 2013)。

#### (1) 空間的特徴

遊び空間としての東京ディズニーランドは、1983年設立、所在地は千葉県浦安市舞浜1-1にある。来場者数は年間約3100万人、広さは51万平方メートルであり、施設の数として、アトラクション40、ショップ48、食事・軽食・スイーツ48がある<sup>(5)</sup>。

祭祀の空間としての明治神宮は、1920年設立、所在地は東京都渋谷区代々木神園町1-1にある。参拝者数は年間約800~830万人、広さは70万平方メートルである。本来の機能に直接的に関わる諸設備は、本殿、神楽殿、社務所、車祓所、客殿、手水舎、大鳥居、鳥居(4つ)、そしてその他間接的に関わる諸設備として、宝物殿、至誠館、神宮会館、崇敬会本部、参集殿、桃林壮峯山亭、文化館、宝物展示室、隔雲亭、お釣台、四阿(あずまや)、菖蒲田、清正井、樹木約10万本などがある。

日常の空間としての新宿駅は1885年設立、所在地は東京都新宿区新宿3丁目、

来場者数は1日平均約75万人<sup>⑥</sup>、広さは4～5万平方メートルである。施設としてホーム16番線、切符売り場9、改札口9、指定席券売機10、精算所7、みどりの窓口6、びゅうプラザ2、インフォメーションセンター1がある。その他売店、コインロッカー、ATM、トイレ、等がある。本来、日常空間は、私たちが生活している広がりを持った全ての空間であるが、ここでは便宜上、日常空間の代表として「駅」空間を取り上げた。

図表2 遊び、祭祀、そして日常の空間比較

	遊び	祭祀	日常
	東京ディズニーランド 1983年	明治神宮 1920年	新宿駅 1885年
①所在地	千葉県浦安市舞浜 1-1	東京都渋谷区代々木神園町 1-1	東京都新宿区新宿 3丁目
②来場者数	来場者数 約 3,100 万人 (年間) (ディズニーランド、ディズニシー計) 2014年	参拝者数 約 800 万人～830 万人 (年間)	乗車人数 約 75 万人 (1日平均) 2014年 日本の総人口 約 12,844 万人 2014年*
③広さ	51 万平方メートル (0.51 平方キロメートル)	70 万平方メートル (0.70 平方キロメートル)	4～5 万平方メートル (0.04～0.05 平方キロメートル) ** 日本の面積 377,962 平方キロメートル
④施設の数 アトラクションの数、施設・木の本数、ホーム数	アトラクション 40、ショップ 48、食事・軽食・スイーツ 48	本殿、神楽殿、社務所、車祓所、客殿、手水舎、大鳥居、鳥居 (4つ)、その他	ホーム 16 番線、切符売り場 9、改札口 9、指定席券売機 10、精算所 7、みどりの窓口 6、びゅうプラザ 2、インフォメーションセンター 1

(出所) 筆者作成

\*日本の人口、面積ともに帝国書院データより (<https://www.teikokushoin.co.jp>)

\*\*JR 東日本に問い合わせたところ、セキュリティの関係で教えられないという回答であった。2015年7月17日。したがって、表内の数値は、地図上から、大まかに計算した数値である。

(<http://www.jreast.co.jp/passenger/index.html>)

遊び空間のディズニーランド、祭祀空間の明治神宮、日常空間の新宿駅の来場者数を比較すると、遊び空間のディズニーランド年間 3,100 万人、祭祀空間の明治神宮年間 800 万人～830 万人、日常空間の新宿駅 1日 75 万人 (年間=27,375 万人) となっている。日常空間の新宿駅の来場者数が圧倒的に多い、次に遊び空間のディズニーランド、最少来場者数が祭祀空間の明治神宮である。情報負荷の



高低は、来場者数の数値の大きさと正相関するとみなすと、情報負荷の高い順番に空間を並べると、日常空間の新宿駅>遊び空間のディズニーランド>祭祀空間の明治神宮という順序になる。日常空間を日本全体として捉えると、日本の総人口 12,844 万人となり、やはり、情報負荷の高い空間順位に並べると、日常空間の日本の人口>遊び空間のディズニーランド>祭祀空間の明治神宮という順序になる。

次に、遊び空間のディズニーランド、祭祀空間の明治神宮、日常空間の新宿駅の広さを比較すると、遊び空間のディズニーランド 51 万平方メートル、祭祀空間の明治神宮 70 万平方メートル、日常空間の新宿駅 4~5 万平方メートルとなっている。空間の広さの順にそれら空間を並べると、祭祀空間の明治神宮>遊び空間のディズニーランド>日常空間の新宿駅となっている。現実の地理上の日常空間という視点に立って、日本の面積 377,962 平方キロメートルを空間の比較対象とすると、日常空間の日本の面積>祭祀空間の明治神宮>遊び空間のディズニーランドという順序になる。

そして、遊び空間のディズニーランド、祭祀空間の明治神宮、日常空間の新宿駅の施設の数と比較すると、遊び空間のディズニーランド 136、祭祀空間の明治神宮 17 (樹木の本数を除く)、日常空間の新宿駅 60 である。空間の施設数の順に並べると、遊び空間のディズニーランド>日常空間の新宿駅>祭祀空間の明治神宮となっている。この施設の数も、空間の広さと同様に、日常空間を日本全体として捉えると、日本全体としての施設数は無数といっても良いほどの数がある。したがって、その視点で施設数の順にそれら空間を並べると、日常空間の日本の施設数>遊び空間のディズニーランド>祭祀空間の明治神宮となっている。

## (2) 目的と手段・方法

遊び空間としての東京ディズニーランドへ行くのは、遊び、楽しみを得るためである。その手段・方法は簡単で、入場チケットを購入し、園内に入り、アトラクション、ショップ、食事施設等を利用すれば、誰でもが楽しめる。

祭祀の空間としての明治神宮へは、祈る、願う、占う、誓う(挙式)という目的で行く。その手段として、さい銭、供物等を捧げることによって、それらの目的を達成しようとする。しかし、これらの目的は 100 パーセント確実に叶うということとは保証されない。

日常の空間としての新宿駅へは、目的地までの空間の迅速な移動を果たす為に行く。その目的は、切符を購入することによって容易に誰でもが達成できる。日常空間の代表として新宿駅を取り上げたが、実際の現実の社会における私たちの目的は、生き抜くことであり、生活を維持することである。そしてそれは肉体的欲求と同時に精神的欲求も満たす必要がある。そのためには、通常、経済的活動が最低必要であり、そのための不断の努力が必要である。この不断の努力は生まれてから死ぬまで途切れることなく、維持されなければならない。この課業は、個人にとって結構な負担となる。

目的達成と手段・方法に関しては、その難易度を空間にたいして順位付けし、

難易度の高い順序に並べると、祭祀空間の明治神宮>遊び空間のディズニーランド≧日常空間の新宿駅の順になると思われる。但し、上述したように日常空間としての新宿駅ではなく、通常の現実社会を日常空間として捉えると、目的達成の難易度の順位は、現実の社会は多くの複雑な要因が関係しているので、下記のようになる。日常空間の現実社会>祭祀空間の明治神宮>遊び空間のディズニーランド。

### (3) 五感情報<sup>(7)</sup>

#### ①視覚

遊び空間としての東京ディズニーランドでは、私たちの視界の中に、入場ゲート、アトラクション施設、ショップ、食事・軽食施設、キャラクターのぬいぐるみ、人、その他が見えてくる。祭祀の空間としての明治神宮では、木々の緑、赤い大きな鳥居、本殿等の社殿、人、その他が、私たちの視界の中に見える。日常の空間としての新宿駅では、改札口、ホーム、線路、電車、売店、人、その他が、私たちの視界の中に見える。

#### ②聴覚

遊び空間としての東京ディズニーランドでは、音楽、歓声、笑い声、話し声、その他の音声が聞こえる。祭祀の空間としての明治神宮では、賽銭を投げ込むときの音、参拝者の話し声、靴が踏む砂利の音(結構大きな音である)、鳥の鳴き声、木々を通り過ぎる風の音などが、私たちの聴覚に入ってくる。日常の空間としての新宿駅では、アナウンス、発車ベル(音楽)、電車の音、話し声などが、聞こえてくる。

#### ③嗅覚

遊び空間としての東京ディズニーランドでは、人工の香料、甘い香り、海の香り、などが匂ってくる。祭祀の空間としての明治神宮では、木・葉の香りなどが、匂ってくる。日常の空間としての新宿駅では、鉄の匂い、油の匂い、人の体臭などが、匂ってくる。

#### ④触覚

遊び空間としての東京ディズニーランドでは、入場パス、手すり、乗り物の感触、その他を感じることができる。祭祀の空間としての明治神宮では、手水、さい銭、おみくじ、その他を感じることができる。日常の空間としての新宿駅では、切符、スイカ・パスモ、その他を感じることができる。

#### ⑤味覚

遊び空間としての東京ディズニーランドでは、レストラン、ファーストフードの味、その他を味わうことができる。祭祀の空間としての明治神宮では、お神酒、水を味わうことができる。日常の空間としての新宿駅では、売店の飲食物、その他を味わうことができる。

図表3 遊び、祭祀、そして日常の五感情報比較

	遊び	祭祀	日常
①視覚	入場ゲート、アトラクション施設、ショップ、食事・軽食施設、キャラクターぬいぐるみ、人、その他 照度 視界の範囲の人数	木々の緑、赤い大きな鳥居、本殿等の社殿、人、その他	改札口、ホーム、線路、電車、売店、人、その他
②聴覚	音楽、歓声、笑い声、話し声	さい銭の音、砂利の音、鳥の鳴き声、風の音	アナウンス、発車ベル(音楽)、電車の音、話し声
③嗅覚	人工の香料、甘い香り、海の香り、	木・葉の香り、	鉄の匂い、油の匂い、人の体臭、
④触覚 肌で感じる暑さ寒さ 手触り	入場バス、手すりの手触り 温度 風力	手水、さい銭、おみくじの手触り	切符、スイカ・バスモの手触り
⑤味覚	レストラン、ファーストフードの味	お神酒、水	売店の飲食物

(出所) 筆者作成

このように、遊び空間としての東京ディズニーランド、祭祀の空間としての明治神宮、そして、日常の空間としての新宿駅において、私たちは、五感を通じて種々の情報を取得する。量的に測定可能な測度ということで、音量をそれぞれの空間において測ってみた(図表4 遊び、祭祀、そして日常空間の音量比較)。

図表4 遊び、祭祀、そして日常空間の音量比較

	遊び ディズニーランド	祭祀 明治神宮	日常 新宿駅
測定日時	2015年11月9日 12時55～13時15分	2015年11月13日 13時55～14時10分	2015年11月13日 14時20～14時45分
天候	曇り 温度 23.2度 湿度 79.9%	曇り 温度 20.3度 湿度 61.5%	曇り 温度 22.7 湿度 53.6%
音レベル	入り口前 56～65dB	南参道鳥居前 54～62dB	南口改札口前 66～70dB
	入り口内 63～67dB	南参道鳥居内 53～60dB	南口改札口内 66～72dB
	園内中心 72～73dB	御社殿前 53～60dB	山手線ホーム 65～87dB

図表4の数値を見ると、全般的に日常空間としての新宿駅の駅ホームが最も高い音量 65～87 デシベルであり、次に遊び空間としての東京ディズニーランド園内中心が、72～73dB というように安定して音量が高い、一方、それらに比較して祭祀の空間としての明治神宮が、全般的に 53～63dB の範囲内に収まっている。

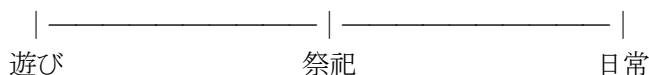
その中であって、東京ディズニーランドのスペースマウンテンの乗り場前では、78～82 デシベルという高音量であった。また、新宿駅の駅ホームでは、駅構内のアナウンスが放送されると急激に音量が 87 デシベル程度に上昇する。電車の通過時よりも、音量は大きい。明治神宮では、通常よりも、なぜか当日多くの人々が居たのであるが、他の東京ディズニーランド、新宿駅の空間よりも、音量レベルは低かった。

音量が大きくなると情報負荷が大きいとみなすならば、これら空間の情報負荷の序列、すなわち、情報負荷の大きい順に並べると、日常空間>遊び空間>祭祀空間という順序になる。

#### 4. まとめと結論

第2節の「遊び、祭祀、そして日常の概念比較」の結果から、遊び、祭祀、そして日常の空間の類似度をまとめることを行なった。すなわち、そこにおいて遊び概念の必須要因である(1) 自由、(2) 日常外、(3) 場・時間の限定、(4) 緊張の要素、(5) 固有の規則それぞれにたいして、遊び空間、祭祀空間、そして日常空間の類似度の近接性を検討し、それらの順序付けを行なった。そしてその後、それぞれの要因の概念的類似度を総合して、類似度の近接性という視点に立ち、遊び空間、祭祀空間、日常空間を並べた。その結果、それらの空間は、「遊び空間—祭祀空間—日常空間」の順序に並べることができた(図表5 概念的類似度)。

図表5 概念的類似度



遊び空間と祭祀空間は類似度が近い、祭祀空間と日常空間も類似度が近い、それらに比較して相対的に遊び空間と日常空間は、中間に祭祀空間が入るように、類似度が遠い(低い) という意味であった。

第3節の「遊び、祭祀、そして日常の空間(行動的・目的的)比較」の結果から、遊び、祭祀、そして日常の空間の類似度を比較してみる。諸測定の都合上、日常空間の代理空間として「新宿駅」を取り上げたが、当節では、本来の日常空間として日本全体を比較対象として検討する。

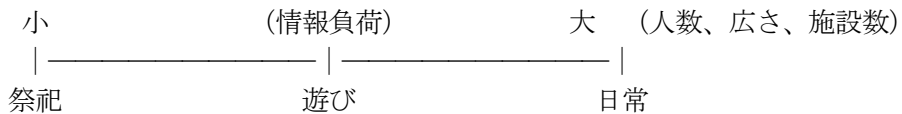
来場者数の順位が、「日常空間の新宿駅」を取り上げたときは、「日常空間の新宿駅>遊び空間のディズニーランド>祭祀空間の明治神宮」の順序になっている。本来の日常空間としての「日常空間の日本の人口」を取り上げたときは、下記のようなになる。

日常空間の日本の人口>遊び空間のディズニーランド>祭祀空間の明治神宮  
空間の広さの順位は、「日常空間の新宿駅」を取り上げたときは、「祭祀空間の明治神宮>遊び空間のディズニーランド>日常空間の新宿駅」の順序になる。本来の日常空間としての「日常空間の日本の面積」を取り上げたときは、下記のようになる。

日常空間の日本の面積>祭祀空間の明治神宮>遊び空間のディズニーランド  
施設数の順位は、「日常空間の新宿駅」を取り上げたときは、「遊び空間のディズニーランド>日常空間の新宿駅>祭祀空間の明治神宮」の順序になる。本来の日常空間としての「日常空間の日本の施設数」を取り上げたときは、下記のようになる。

日常空間の日本の施設数>遊び空間のディズニーランド>祭祀空間の明治神宮  
これら来場者数、空間の広さ、そして施設数の数値が大きいほど、消費者にとって多くの人が見界に入ってくる、より広範囲を探索する必要がある、より多くの施設を利用しようとする、という意味において情報負荷が高いとみなすことができる(小川, 2005; クラップ, 1988; Hebb, 1966)。この情報負荷の視点で、遊び、祭祀、そして日常の空間を並べてみると、下記のようになる(図表6)。この並列順序は、祭祀空間と遊び空間の類似度は近い(高い)、遊び空間と日常空間の類似度は近い(高い)、しかし、祭祀空間と日常空間の類似度は遠い(低い)という意味である。

**図表6 空間的類似度**



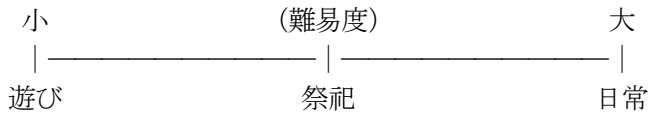
この空間的類似度から判断すると、抽象としての遊びと祭祀、それにたいして、具象(いろいろなものが入り混じりあって、抽象されることなく、それぞれがそのままに存在している)としての日常と表現できる。そして、祭祀は具象としての日常を抽象し、さらに遊びをも超えてより現実を抽象化し、祭祀に関わりのないものを徹底的に排除した空間と言えるかもしれない。よりいろいろなものがその空間に含まれているのが日常、その日常からさしあたって遊びに不必要な部分を削り取り、削り出した空間が遊び空間、そしてさらに日常と遊び空間に含まれているが祭祀を穢すと考えられる余計な部分をさらに削り取り、作り出した神聖な空間が祭祀空間である。

目的達成と手段・方法の順位は、「日常空間の新宿駅」を取り上げたときは、「祭祀空間の明治神宮>遊び空間のディズニーランド≧日常空間の新宿駅」の順序になる。本来の日常空間としての「日常空間の日本の目的達成と手段・方法」を取り上げたときは、その難易度の順位は、下記のようになる。

日常空間の現実社会>祭祀空間の明治神宮>遊び空間のディズニーランド

この目的達成と手段・方法の難易度の順に、遊び、祭祀、そして日常の空間を並べてみると、下記ようになる(図表7)。この並列順序は、遊び空間と祭祀空間の類似度は近い(高い)、祭祀空間と日常空間の類似度も近い(高い)、一方、遊び空間と日常空間の類似度は遠い(低い)という意味である。

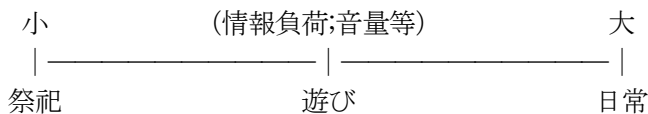
**図表7 目的達成難易度**



遊びは、決められた空間と時間範囲内の中で、決められた目的を追求するように設定されている。そして、この目的達成とそれに使われる手段・方法は、決められたルールの範囲内で行なわれる。それが遊びである。そして、それは「楽しむ」という目的には適っている。そのように設定されているのである。祭祀は決められた様式で執り行われ、祭祀の儀式は形式通りに行なわれることは、ほぼ確実である。一方、次の年の収穫を占ったり、願を掛けたりということに関しては、結果は必ずしも思い通りにはならない、決められてはいない。この意味においては、難易度は遊びと日常の中間に位置すると考えられる。そして、日常は、空間と時間範囲が限定されておらず、関わる情報がたくさんあり、多くの意思決定を行わなければならない、目的達成は、遊びや祭祀と比較して、はるかに難易度は高くなる。

最後に、人間にとって五感から入ってくる情報を比較してみた。視覚、聴覚、嗅覚、触覚、そして味覚という五感情報を総合すると、そして特に聴覚情報の音量に注目すると、祭祀空間、遊び空間、そして日常空間それぞれにおける情報負荷の程度は、下記のように示される(図表8 五感情報負荷)。祭祀空間が、最も情報負荷が小さい。次に、遊び空間の情報負荷は祭祀空間よりも大きい、日常空間ほど大きくない。そして日常空間は、祭祀空間よりも、遊び空間よりも情報負荷は大きい。音量で表現するならば、祭祀空間が最も静かである。一方、日常空間は種々の音が同時に雑多に交錯しているために非常に騒々しい。遊び空間は、静か過ぎるでもなく、過度に騒がしいくもないが、しかし、静かとは言えないほどにうるさい。

**図表8 五感情報負荷**



## おわりに

本論は、ホイジンガの主張をもとに、遊び、祭祀、そして日常空間の同質性を類似度の観点から、概念的、そして実際的に比較検討した。概念的には、類似度の順に、遊び空間—祭祀空間—日常空間の順序に並べることができた。遊び空間と祭祀空間は類似度が近い、祭祀空間と日常空間も類似度が近い、それらに比較して遊び空間と日常空間は、その間に祭祀空間が入るように、若干、類似度が少ないと結論付けた。日常空間から祭祀空間、そして遊び空間へ、日常のしがらみ（次年度の豊作、幸せの願い等々）をどんどん削っていくと、遊び空間になる。世間の利害関係とは全く無縁状態（何も生み出さない、何も生産しない）のがまさに遊びなのである。

次に、遊び、祭祀、そして日常の空間の現実データ比較を行なった。情報負荷からみた空間的類似度の関係は、祭祀空間—遊び空間—日常空間というように位置づけられた。人が日常から抜け出したいと思ったとき、何か日常よりも複雑でなく、しかし何らかの特定の刺激を求めるときは、遊び空間を求め、日常にひどく疲れたとき、情報負荷の少ない、静かな空間、神社、仏閣等の祭祀空間を求めるかもしれない。また、目的達成難易度からみた空間的類似度の関係は、遊び空間—祭祀空間—日常空間という順序に位置づけられた。即時的にかつ単純に結果を求めるとき、遊び空間にその場を求めると言えるのかもしれない。

## 【注】

- (1) 遊び概念の研究では、ホイジンガとともにカイヨワの研究もあるが、本論文ではホイジンガの概念を使用して説明する。(R. Caillois, 1967) (カイヨワ, 1990)
- (2) カイヨワは、ホイジンガの列挙した5つの形式的特徴に加えて、「賭けと偶然の遊びの領域」、「物まねと演技の領域」を新たに付け加えている。(小川純生, 2001)
- (3) ただし、遊び空間、祭祀空間、日常空間も共通に固有の規則を持っているのだが、それら規則の複雑さは異なっている。複雑さの序列は、遊び、祭祀、日常の順番に複雑になっている。
- (4) 祭祀の空間として、日本最大規模の伊勢神宮は、2013年、2014年には、式年遷宮の影響により、1400万人超えの参拝者数を達成したが、通常状態では、ほぼ600万人から700万人の間を維持している(神宮司丁調べ)。http://www.isahaya-jinja.jp。一方、明治神宮は、年間、参拝者数は、大体800万人を超えと言われている。明治神宮自体がデータを取っておらず、正確の参拝者数はわからない。新聞その他のデータを検索してみると、この800万人超が妥当と思われた。
- (5) オリエンタルランド・ホームページ (2015年時点)
- (6) 新宿駅一日平均乗車人数。
- (7) 人間は、五感から外界の情報を取得する。それら情報は個人にとって情報過多でもなく、情報過少でもない水準が、面白さを味わうには、適度であると言われる。(Ellis, 1973)、(Csikszentmihalyi, 1975) (M. チクセントミハイ著、今村浩明訳, 1991)、(Csikszentmihalyi, 1990) (M. チクセントミハイ著、今村浩明訳, 1996)、(Csikszentmihalyi and Csikszentmihalyi(eds., 1988)、小川純生 (2003)

### 【参考文献】

- 小川純生 (2000) 「ホイジンガの遊び概念と消費者行動」『経営研究所論集』第 23 号、東洋大学経営研究所
- 小川純生 (2001) 「カイヨワの遊び概念と消費者行動」『経営研究所論集』第 24 号、東洋大学経営研究所
- 小川純生 (2003) 「遊び概念—面白さの根拠—」『経営研究所論集』第 26 号 2 月、東洋大学経営研究所
- 小川純生 (2005) 「面白さと情報負荷の関係—遊び概念を意識して—」『経営力創成研究』創刊号東洋大学経営力創成研究所
- 小川純生 (2013) 『遊び概念と消費者行動』同友館
- O.E.クラップ著、小池和子訳 (1988) 『過剰と退屈—情報社会の生活と質—』勁草書房 (Orrin E. Klapp, *Overload and Boredom: Essays on the Quality of Life in the Information Society*, Greenwood Press, Inc., 1986)
- R. Caillois (1967) *Les jeux et les hommes —Le masque et le vertige —*, Gallimard. Caillois の「*Les jeux et les himmes*」は、初版 1958 年であるが、本書では上記の 1967 年版本から引用している (ロジェ・カイヨワ著、多田道太郎、塚崎幹夫訳 (1990) 『遊びと人間』講談社学術文庫)
- M. Csikszentmihalyi (1975) *Beyond Boredom and Anxiety—Experiencing Flow in Works and Play—*, Jossey-Bass Inc., Publishers (M.チクセントミハイ著、今村浩明訳 (1991) 『楽しむということ』思索社、今村浩明訳 (2000) 『楽しみの社会学』新思索社)
- M. Csikszentmihalyi (1990) *Flow —the psychology of optimal experience—*, Harper and Row, Publishers. (M.チクセントミハイ著、今村浩明訳 (1996) 『フロー体験 喜びの現象学』世界思想社)
- M. Csikszentmihalyi and I.S. Csikszentmihalyi (eds.) (1988) “*Optimal experience — Psychological studies of flow in consciousness*”, Cambridge University Press
- M.J. Ellis (1973) *Why People Play*, Prentice-Hall, Inc. (M.J.エリス著、森 杼木、大塚忠剛、田中亨胤訳 『人間はなぜ遊ぶか』黎明書房、2000 年)
- J. Huizinga (1955) *homo ludens — a study of play element in culture —*, The Beacon Press. Huizinga の「*homo ludens*」は、初版 1938 年であるが、本書では上記の 1955 年版本から引用している (ホイジンガ著、高橋英夫訳 (1973) 『ホモ・ルーデンス』中公文庫)
- D.O.Hebb (1966) “*The organization of behavior*” New York: Wiley & Sons.

(2015 年 12 月 7 日受理)