

遊びと文化の融合

石川 恭

保健体育講座

The Fusion of Play and Culture

Takashi ISHIKAWA

Department of Health and Physical Education, Aichi University of Education, Kariya 448-8542, Japan

はじめに

遊びと文化は異質なものであろうか？。オランダの文化史家ヨハン・ホイジンガ (Johan Huizinga 1872-1945)は、遊びこそ文化の本質であり、文化の根元をなすものだと、著書『ホモ・ルーデンス (Homo Ludens)』で多くの事例をあげ、持論を展開した。ホイジンガの死後、半世紀以上過ぎた今、改めて遊びと文化について考える機会をオランダで得た。それは、遊びと文化(文学)が見事に融合し、訪れた人々を文学の世界へと引き込む魅力をもつ遊園地がオランダに存在することである。今日、絶叫マシンが主流の遊園地が多い中で、文化の価値に重きを置く姿勢がここに見られる。

そこで本稿では、遊びと文化が融合し、文化の継承に一役買っている遊園地の事例を紹介することで、遊びと文化は共存するものであることを、ホイジンガの遊び文化論をもとに例証することを目的とした。その上で、遊園地の新たな可能性について考察することにした。

なお、ここでいう「遊び」は、ホイジンガの示した概念によるが、客観的に言うならば、外的・実質的な目的への従属を離れて、ただ楽しみのために、それ自体を目的として自発的に行われる活動をいう(濱島・他編1982、3頁)。また、「文化」とは、ドイツ語のKulturが示すドイツ的な文化概念であり、従来の日本語では文化国家・文化生活・文化人などの用法に見られるような、豊かなもの・知的なものなどを意味する(濱島・他編1982、345頁)。

1. オランダの遊園地エフテリング

(1) 調査の概要

オランダ南部の都市ティルブルグからバスで北へ20分ほどの田舎にある遊園地エフテリング (Efteling) を2011年5月2日に訪問。1日間、視察・調査を行った。園内には4つのエリアがあるが、「おとぎ話の森」を重

点的に視察した。エフテリングには、オランダ語、ドイツ語、英語の3カ国の案内がある。夏期は10時から20時、その他の時期は10時から18時が開園時間である。入園料は、4歳以上は1日フリーパスのチケットが32ユーロ、3歳以下は無料である。

(2) 調査の報告

エフテリングはオランダ人の絵本作家アントン・ピーク (Anton Piek 1895-1987) が中心となり1952年に設立された。周辺の遊戯・宿泊施設を含めると65ヘクタールの敷地面積をもつ。1992年には、世界遊園地大賞を受賞し、世界で最も優れた魅力ある遊園地として評価を受けた。2010年のデータでは、年間400万人の入場者があり、オランダのみならず世界中からの来園者がある。

遊園地の入り口は、アジア風の大きな屋根の建物(写真①)で、案内所、売店など、園内を知る様々な情報がここに集約されている。エフテリングにあるアトラクションのおとぎ話の本やビデオも売られている。



①遊園地の入り口

入り口を抜けると人形のアトラクションやカーニバル・フェスティバル(写真②)に出会う。



②カーニバル・フェスティバル

遊園地内は、「荒地のエリア」「旅するエリア」「異次元のエリア」、そして「おとぎ話のエリア」の4つで構成されている。もちろん最新鋭の設備を使った絶叫マシン系のアトラクションもあるし、古き良き時代の乗り物を集めたもの（例えば、メリーゴーラウンドは1895年製で蒸気で動く）、別世界を体験する空間(写真③)、などがある。本稿では、「おとぎ話のエリア」に焦点をあてて報告する。



③別世界のアトラクション

園内の森を歩いてゆくと(写真④は、森の小道)、子どもたち読んだ懐かしいおとぎ話が趣向をこらした施設として点在している。

小人たちの村や中世騎士の世界など、ファンタジーやタイムスリップした感覚が楽しめる。

おとぎ話のアトラクションで代表的なものをあげると、グリムの童話「狼と7匹の子ヤギ」(写真⑤⑥は、変装して家の中をうかがう狼と7匹の子ヤギ。1匹は柱時計の中に隠れている。),「ヘンゼルとグレーテル」(写真⑦は、可愛くて美味しそうなお菓子の家。),「赤ずきん」(写真⑧⑨は、おばあさんの家の前に立つ赤ずきんちゃんとベッドの中に潜む狼。),「白雪姫」(写真⑩は、毒リンゴを食べて息絶えた白雪姫と棺を囲む7人の小人。),アンデルセンの童話「マッチ売りの少女」(少女がマッチをすると立体的な映像が現れ、最後の1

本の火が消えたとおばあさんに抱かれ、一緒に空へ飛んでいく。),「赤い靴」(死ぬまで踊り続ける呪いをかけられた少女と赤い靴が音を立てて動いている。)



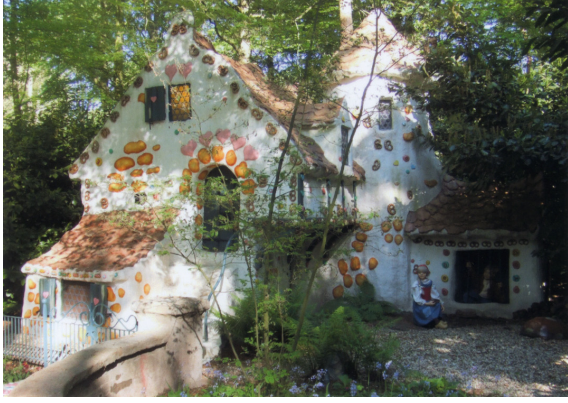
④森の小道



⑤家の中をうかがう狼



⑥7匹の子ヤギ



⑦お菓子の家



⑧家の前に立つ赤ずきん



⑨ベッドの中に潜む狼



⑩白雪姫と7人の小人

その他、アラビアのおとぎ話(例えば、写真⑪の「空飛ぶファキール」)やイギリスの昔話など多くの館がある。ちなみにファキールが笛を吹いて移動すると、その下の花が咲き、通り過ぎると花がしぼむ。



⑪空飛ぶファキール

森の小道には様々な仕掛けがあり(写真⑫は、森の番人。通り過ぎる人に声をかける。)、歩いている人を驚かす。また、ゴミは大きな口を開けたハンプティ・ダンプティが吸い取ってくれる(写真⑬)。森林浴の中、まるでおとぎ話の世界へ入った錯覚さえ覚える。

おみやげ屋は、Marskramer(行商人)という店の名前がついていて、入り口は行商人の大きな看板があり、おとぎ話の世界を彷彿させる。トイレもおとぎ話に出てくるような家で作られているため、注意しないと気づかず通り過ぎてしまうほど。機会を逃し、我慢できなくなった筆者は、急ぎ近くのオランダ人に尋ねて笑われた。妖精の森には、大きな宝箱があった。なんと、それはATMだった。全てが夢や遊びといったおとぎ話の世界を壊さないように配慮され、イリュージョナルな空間に人々を連れ込む。ゆっくり歩けば半



⑫森の番人

日以上かかる「おとぎ話のエリア」、文学を遊びとして享受する体感型テーマパークである。



⑬ゴミを吸い取るハンブティ・ダンブティ

2. ホイジンガの遊び文化論

本稿のテーマである遊びと文化について、ホイジンガが遊びと文化をそれぞれどのように捉え、その上で遊び文化論がどのように形成されたのかについて記すことにする。

(1) 遊びの形式的特徴

ホイジンガは遊びをどのように捉えていたのか。ホイジンガの遊び論の代表作といえる『ホモ・ルーデンス』のなかで、ホイジンガは全ての遊びに共通する三つの形式的特徴をあげている (Huizinga 1938, pp. 10-16)。この三つの形式的特徴を満たしているかどうかで、ホイジンガは、それが遊びであるか否かを判断した。

第1に、遊びは自由な活動である。遊びは、他から強制されたり命令されて行うのではなく、自由な参加が前提である。つまり、遊びは自発的な行為であり、行いたい時に始めて、止めたい時にやめられる。それ故、はじめは遊びであっても、行為の途中で止めなくなった時に、他人から強制されてその行為を続ければ、その時点で遊びではなくなる。

第2に、遊びは日常あるいは本来の営みとは別のものである。そのため日常生活を送るための金銭を得る労働とは別物である。子どもでいえば、日常通う義務教育の場は遊びではない。遊びは、利害や義務から離れた仮構の世界で行われる活動である。また、行為そのもののなかで満足を得ようとする。つまり、遊んでいる時間の中で、楽しさや面白さ、はらはらどきどきする気分や、現実の世界を忘れて行為に陶酔する営みである。遊びの結果は、遊びが終わった後に多大な影

響を与えてはならない。例えば、遊びで勝った者や負けた者が、遊びの終了後に何らかの多大な利害を得たり、勝敗の結果が日常生活に戻った後も影響を及ぼし続けてはならない。遊びは、独自の時間と空間があり、その完結性と限定性の枠の中で行われるものである。

第3に、遊びは絶対的な秩序や規則を有する。遊びは美しくあろうとする性質をもつがゆえに秩序をもつ。そしてどんな遊びにも規則がある。それは、日常世界から離れた遊びだけの世界における秩序と規則である。遊びにおける規則は絶対的な拘束力をもち、規則が壊されれば、その場で遊びの世界は崩壊する。

以上、遊びの形式的特徴をまとめると、次のようになる。

遊びとは、限定された時間と空間の中で行われる自由な行為または活動であり、それは遊ぶ者同士の間で認められた規則に従っている。その規則は遊びの中で決められた以上、絶対的な力をもっている。また、遊びは、その行為や活動自体を目的とし、緊張と、面白さをもつ。そして遊びは、本来の日常生活とは別の世界という意識のもとに行われる。

(2) 文化の基礎条件

ホイジンガは文化をどのように捉えていたのか。文化については多くを記しているが、文化そのものの定義についてははっきりと明言していない。だが、『明日の影のなかに』において、文化として成立するための基礎条件について3つあげている (Huizinga 1935, pp. 25-37)。

第1に、文化は精神的価値と物質的価値のバランスが必要である。精神的価値とは、霊的、知的、倫理的、美的分野の全てにわたる。そのため、たとえ原始的な時代における粗野なものであっても、物質的な価値に加えて、精神的な要素が存在すれば、それを文化と見なすことができる。ホイジンガがこのような両者のバランスをあげた理由は、今日、文化と評されるものが、物質的価値に偏っているからである。両者のバランスがあつてこそ、単なる物質的欲望の充足を超えた、より高い次元のものとなる。

第2に、文化は努力を必要とする。それは個人の理想はもちろん、共同体の理想に向かって努力されるものでなければならない。そして、努力は常に安全と秩序を行為の条件とし、共同体の救済と恵みを目的とする。

第3に、文化は自然を支配することである。自然界に存在するものから道具を使って生活を豊かにする、なにかしらを創り出すことである。だが、自然の支配は、単に自然界の物質的な支配のみをいうのではない。人間的な自然、例えば、義務、タブー、慣習、礼儀作法など、人間が本来従わなければならない事柄を守り、人間を倫理的な存在として支配することをもいう。

以上の3点が、文化の基礎条件であるが、これらをまとめると次のようになる。

「文化は、物質的、倫理的、精神的分野で自然の支配が、もともとある状態よりも、より高い、よりよい状態を創り出すときに存在する。そこには精神的価値と物質的価値のバランスが求められる。何に目標を定めて創り出そうとも、基本的に普遍的な理想が存在し、その普遍的な理想に向かって共同体の様々な活動が収束する。(Huizinga 1935, pp. 32-33)」

(3) 遊びと文化に関する認識

ホイジンガは、近代化が進んだ19世紀以降を、遊びの入る余地がほとんどない時代と捉えている。産業革命以降の技術的成果は、労働と生産を時代の理想とし、人々の生活から遊びを締め出した。物質的価値や経済的価値を絶対視する功利主義の社会は、物事の神秘性を否定した。近代の最も悪い点は、社会生活の中から遊びの因子が喪失したことにある。(Huizinga 1938, p. 282)

このようにホイジンガは19世紀以降、近代化が進むなかで、遊びの因子が社会生活の中から消失したと認識した。オランダは19世紀後半をかけて産業革命を達成したが、ヨーロッパ先進国からの遅れを取り戻すため、人も社会も労働と科学技術の応用に明け暮れた。ちょうどその時期に、ホイジンガはこの世に生を受けた。幼少時代から青年時代は、オランダ社会の近代化が最も進んだ時期であった。働きさえすれば、賃金を得て、物を手に入れることが可能になった。だが手に入る物は、大量生産・大量販売される画一化した商品であった。そこには職人技や独創性といった要素はなかった。このような時代に育ったホイジンガにとって、社会生活は著しく真面目になり、遊びの雰囲気はなくなったと映ったのである。そのような中でホイジンガは、幼少期から青年期までアンデルセンをはじめ、多くの童話を読み続けた。高校時代にあることで賞をもらった褒美にアンデルセンの童話集が欲しいと言って教師を驚かせたこともあった。(Huizinga 1947) ホイジンガは近代化が進むオランダ社会にあっても、なお、遊びや夢、ファンタジーの世界を捨てることはなかった。むしろ近代化によって、それらの重要性を強く認識したといってもよい。

このように労働に心を奪われ、機械に支配された人間は、自由時間においても生活を潤す美や教養を高めるような活動から遠のき、映画やラジオといった受け身のな娯楽に走った。遊びとして文学や芸術などの文化を享受することから離れていった。

文化に目を向ければ、現代文化は、倫理・道徳と離れたところで、大衆の欲求に従って創作されているとホイジンガは考えた。文学は、報われる美德から罰せられぬ悪徳へとテーマが移った。個人の悪行を社会の

責任にしたり、好色文学がもてはやされたりと、長らく尊重されてきた徳や礼節は、古い時代の価値観として消えていった。(Huizinga 1935, pp. 123-124)

これらのことからホイジンガは、近代社会において、文化の低俗化と遊びの低俗化が同時に起きていると認識した。遊びは、精神や文化との結びつきよりも、物質や経済との関係を強めたのである。

このように社会の近代化が進む中で、生活の中から遊びの要素は次第に減っていった。遊びは人類の歴史を通していても、重要な役割を担っていた。遊びは、夢や理想を表現する方法として、そして、文化形成の機能として、欠かせない存在であった。(Huizinga 1915) もちろんホイジンガは、文化史研究のなかで、純粋に遊びと文化の関係について取り組んだが、その背景には、近代化が進む中で、社会生活の中から遊びの要素が消失していくことに対する危機感があった。それは、人間の本来の姿である「遊ぶ存在」自体が危うくなっていると感じていたからである。遊びの喪失は文化の危機を意味すると考えたホイジンガが、遊び文化論を通して、世に遊びの重要性を訴えたのである。

3. 考察

ホイジンガの遊び文化論をもとに、エフテリングを分析してみる。

第1に、遊びの形式的特徴から、エフテリングが遊びであるか否かについて考えてみる。もちろん遊園地を遊びでないという人はいないであろうが、ここでは改めてホイジンガの理論を例証してみることにしたい。言うまでもなく、遊園地に行きアトラクションに入ることは自由な活動である。しかし子どもにとっては遊びでも、連れていく親にとっては、それが半分義務であったり、家族サービスといった気持ちが存在すれば、エフテリングの中にも遊びではなくなる。親子共々楽しめる自由な行為でなければならず、飽きたらいつでも遊園地を後にできることが前提である。次に、エフテリングが日常あるいは本来の生活とは別物であるかという点である。これについては、エフテリングはディズニーランドと同様、かなりの配慮をしている。園内やそれぞれのエリアから外界を閉ざし、今いる世界に没入できる環境を作っている。今いる自分は、まさにおとぎの国に迷い込んだような錯覚さえ覚える幻想的な世界にいる。入園料は払うが、ひとたび園内に入れば利害関係はない。それでいて、エフテリングという限られた空間の中で、最大でも閉園までという活動時間の限定性をもつ。次に、エフテリングに秩序や規則が存在するかである。一見、遊園地に規則は無いように見えるが、考え方によっては違う。アトラクションに入る時には順番を守らなければならないし、これを乱せば入園者は不愉快な気持ちになり、遊

びの世界が壊れてしまう。また、アトラクションの中では、それが機械仕掛けで動いていても、それを他人の前で公言してはならないという暗黙の規則が存在する。そのことを言ってしまうと、たちまち幻想的な世界が壊れてしまうからである。園内は、森の中に迷い込むような感覚を提供しながらも、草花が秩序整然と植えられ美しさと心地よさを提供している。そのような中、アトラクションに入るたび、何が起こるか分からない緊張感と、体感した時の面白さが待っているのである。

第2に、文化の基礎条件を満たしているかどうかである。

まず、精神的価値と物質的価値のバランスが保たれているかである。精神的価値については、おとぎ話の再現という知的、美的分野を満たしているといえる。倫理的な分野についても、悪行は罰せられるという童話の道徳的教育の要素が見られる。その上で現代科学と技術を駆使した童話シーンの体感という物質的価値をもっている。次に、このテーマパークに努力が見られるかである。もちろんアトラクションづくりには、色々なアイデアを導入して設立までの努力があったであろう。それよりも重要なのは、個人の理想や共同体の理想に向かっての努力があるかどうかである。これについては、次のように答えられる。おとぎ話には、前述したような道徳的要素が含まれ、それを体得し、遵守することによって共同体の秩序が保たれる。そのため努力が社会の中でおとぎ話を語り継ぎ、受け継ぐことによって実現されている。つまり文学の継承という努力が、親から子ども、来園者によってなされるのが重要なのである。それが共同体の安全と秩序の維持につながるといってもよい。最後に、自然の支配についてである。自然に存在する材料から道具を使っておとぎ話の世界を作り出すことで自然を支配しているといえる。そしてホイジンガがいうように、自然とは単に物質的なものだけを意味するのではなく、人間的な自然をも支配することである。義務、タブーなど、人間が本来守らなければならない倫理的要素を備えた人格を形成するという意味での人間の支配である。これについては、おとぎ話の内容を個人と共同体が教化して内面化することで実現できる。以上から、ホイジンガのいう文化の基礎条件をエフテリングは満たしているといえる。

ここまでで、エフテリングは遊びと文化の要素を満たしていることになるが、最後に、ホイジンガの遊び文化論の視点から考察してみる。

確かにホイジンガのいうとおり、19世紀以降は経済的価値や物質的価値が世の中を支配する傾向にあった。しかし、行き過ぎた近代化の反省として第二次世界大戦後、ヨーロッパでは文化的価値や精神的価値の復権が行われてきた。その中で、遊びや夢・ファンタ

ジーの重要性が認識され、様々な文化的分野で復興されてきた。その一つがエフテリングの「おとぎ話のエリア」だといってもよい。人間にとっての普遍的な価値観、倫理・道徳を、語り継がれてきたおとぎ話の世界で、遊園地のアトラクションを使って、体現し、見せたのである。これはまさしく現代社会において、遊びと文化がうまく融合し、文化的価値と経済的価値、精神的価値と物質的価値のバランスがとれた例ではなかろうか。「おとぎ話のエリア」では、子どもたちが遊びを通して文学という文化的価値や精神的価値に触れ、夢やファンタジーを膨らませる。それがひいては後の新たな文学、あるいは様々な文化の形成へと発展するかもしれない。そうした可能性をエフテリングは秘めている。

さて、この事例を踏まえて、今後の遊園地がもつ可能性について、我が国に当てはめて考えてみたい。まず、日本において、遊びと文化が融合した遊園地があるかどうか。これについては筆者の知る限り、ある程度の規模をもったものはない。あるとすれば、アメリカ文化を輸入したディズニーランドとユニバーサルスタジオぐらいであろうか。この二つは、日本人にとってウケがよいらしく、毎年、相当数の入場者を維持している。しかし、この二つのアトラクションは、乗り物系が多く、文化との関連性は薄い。もちろんディズニーの世界やアメリカ映画を文化と捉えれば、それはそれで良いが、本稿でいう文化、つまり豊かなもの、知的なものであるかどうかといえば、若干疑問が残る。聞くところによると、ヨーロッパにあるユーロディズニーランドは、アメリカや日本に比べると年間入場者数で劣っているという。パリ郊外にあり、交通の便が良く、日本とは違い、隣国からアクセスしやすいのに苦戦しているのはなぜか。考えるに、文化に対する国民性や民族性の違いがあるのではなかろうか。ヨーロッパには、文学の世界でいえばグリムやアンデルセンなど、古くから語り継がれてきた知的な精神的価値が今も重みを持っている。子どもたちが親に話し聞かされたのは、ディズニーの世界ではなく、ヨーロッパに古くからある児童文学である。もちろん今の子どもたちは、ある程度ディズニーの世界を楽しめるものとして受け入れているであろうが、文学となると、そこはヨーロッパ固有のものを大切にしていると考えられる。自国、あるいは欧州といった文化的共同体意識の強いヨーロッパの人々にとっては、ディズニーランドは、娯楽であっても文化としては受け入れがたいのかもしれない。そのため、親の世代と子どもの世代でディズニーを共有することができず、その上、アメリカ文化に重みを感じないヨーロッパ人が、親の世代から子どもへと文化の継承としてディズニーは定着していないのではなかろうか。この違いが、アメリカとヨーロッパのディズニーランドに出ていると考えられる。

ではなぜ、日本のディズニーランド（ディズニーシーも含む）が、年間2500万人を越える入場者を確保できているのか。これについては、前述した日本とヨーロッパにおける、文化に対する国民性や民族性の違いがあるのではなからうか。現代の日本の子どもたちは、生まれた時からディズニーのアニメを見て育っている。というよりも、テレビの前に一人据え置かれ、ディズニーのビデオを繰り返し見させられてきたといった方がよいのかもしれない。その方が親にとっては、自分の時間を楽しめるから都合がよいのである。そうした子どもたちは自然とディズニーの世界を受け入れ、ぬいぐるみを買ひ、ディズニーのキャラクターがプリントしてある服を着て育った。若い親の世代も同じかもしれない。だとすれば、ディズニーランドは輸入商品であっても、もはや日本人に溶け込み、何の違和感もなく存在している。そこがヨーロッパの人々との違いである。

何が言いたいのかといえば、日本とヨーロッパの人々では、文化に対する価値観が違うということである。例えば、日本に古くから語り継がれてきた自国の文化（この場合は文学）を取り入れたテーマパークを作ったら、果たしてディズニーランドほどの集客数が見込めるかということである。仮に「日本昔話ランド」を大規模に立ち上げたら、ディズニーランドほどの人気が出るだろうか。思うに、それほど期待はできない。もはや日本人にとって日本昔話は過去の文化的遺産となりつつあり、国民がそれに精神的価値を見いだしていないと思うからである。余談になるが、事実、過去にはテレビで長らく「日本昔話」が放映されていたが、今は見あたらない。もし、「ごんぎつね」「桃太郎」「かさ地蔵」「鶴の恩返し」「浦島太郎」「かぐや姫」「因幡の白ウサギ」「舌切り雀」「一寸法師」「猿かに合戦」など、挙げればきりがなが、こうした日本の伝統的文化をテーマとしたアトラクションを備えた総合遊園地を立ち上げたとして、リピーターを含めた来園者はディズニーランドにかなうであろうか。かなわないだろう。その違いは何か。ディズニーの世界は、夢やファンタジーを題材としているのに対し、日本昔話は、義理、人情、道徳、正義など、日本人がこれまで重んじてきた精神的価値をテーマとしている点が挙げられる。そうした日本の伝統的な精神的価値が、今の子どもにはウケが悪いと思われる。確かに大切な、我が国独自の精神的価値や文化的価値を、日本は物質的、経済的に豊かになるため、忘れ去ってしまったのである。社会を生きていく上で大切な倫理・規範が、日本人の中で重みを失ってしまったといえる。第二次世界大戦後、我が国が押し進めたのは、経済的、物質的豊かさであった。その見本がアメリカだったのである。それ故、自分たちの文化にプライドをもつヨーロッパと違い、日本はともすると伝統的な価値の重要性を捨

ててしまったのかもしれない。遊園地一つを取ってみても、文化的価値に重点をおく国民性と、経済的価値に重点をおく国民性の違いが分かれ目となっている。その点で、日本人は、今後、再度、自国の文化や精神的価値を省みて、普遍性をもったテーマを取り入れたテーマパークを立ち上げる意味はある。経済的な利益を優先するよりも、文化的な価値の継承に重点をおいて、公的機関がそうした遊園地を設立し、大人の世代が自分たちの文化に誇りと価値観を見いだして、次の世代に受け継いでいく必要がある。日本でも遊びと文化の融合は、不可能ではないはずである。

おわりに

ホイジンガを通してみた遊園地エフテリングにおいて、文学を園内のテーマパークとして取り入れたことは興味深い。最新技術を駆使したり、体感型によって文学の世界へ引き込む力は見事である。文学を遊びとして享受できるようになっている。一方で、日本では、このようなテーマパークはほとんど見あたらない。どちらかといえば、遊園地は乗り物主体のものが多く、形の上では遊びであっても、文化とのつながりは感じられない。オランダの子どもは、遊園地一つを取っても、遊びを通して自然に文化に触れる環境がある。ホイジンガの遊び文化論を生んだ国民性が今も生き続けている。今回の調査を通して、遊園地において遊びと文化は共存・融合できると考えた。

引用・参考文献

- 濱島朗・他編1982、『社会学小辞典』有斐閣双書。
 今田高俊編1994、『ハイパー・リアリティの世界』有斐閣。
 Efteling 2011, *Park Guide*, Efteling.
 Efteling 2011, *Sprookjes bestaan Efteling*, Efteling.
 Huizinga, Johan 1915, *Overhistorische levensidealen*, Tjeenk Willink/Haarlem.
 Huizinga, Johan 1919, *Herfsttij der Middeleeuwen*, Tjeenk Willink/Haarlem.
 Huizinga, Johan 1935, *In de schaduwen van morgen*, Tjeenk Willink/Haarlem.
 Huizinga, Johan 1938, *Homo Ludens*, Tjeenk Willink/Haarlem.
 Huizinga, Johan 1947, *Mijnweg tot de historie*, Tjeenk Willink/Haarlem.
 多摩大学総合研究所1993、『レジャー産業を考える』実教出版。
www.efteling.nl

(2012年9月6日受理)