

# 「遊び」をめぐる「人間論」に関する私論

My Personal View about Anthropology on Play

嵯山女学園大学国際コミュニケーション学部長

小澤 英二

はじめに

昨年度刊行された本誌において戸部前生活科学部長が執筆された論考<sup>1</sup>と同じく、教育理念「人間になろう」および大学での開講科目「人間論」の視点をもとに、人間に焦点を当てた論考の執筆を課題として出された。

私は「人間論」の授業を担当したことがなく、人間の根源的な問題に関する論考を著した経験もない。また、戸部前学部長が40数年前に学生時代を過ごした環境、すなわち「高度経済成長期に大学紛争が重なり、自分はいかに生きるべきか、どうすれば人に負けない力・個性を獲得できるかを常に考え<sup>2</sup>」ることを余儀なくされるような状況は、すでに私の学生時代にはなかった。

1962年生まれの私は、人々の価値観やそれによって形成された文化において「戦後」を真に脱却しつつあった「ポスト戦後」と呼ばれた80年代に学生時代を過ごした。それまでの「戦後」世代とは価値観を異にした「新人類（ニュータイプ）」と呼ばれる世代となり、大学は「総合レジャーランド」と化したと揶揄され、大学院を含んだ私の学生の最終期にはバブル経済の絶頂期にあった。世の風潮としてはみんなと手をつないで同じことをしてただ頑張っていれば、バブル経済下の社会では何とかなっていくと思われていたそんな時代だったのである。女性誌

の『anan』のみならず男性誌の『POPEYE（ポパイ）』がファッションを中心とした若者のライフスタイルをマニュアル化した。また、「体育会系」に象徴される硬派な領域であったスポーツにおいても、たとえばミーハー・スキーヤーに市民権を与えた書籍『極楽スキー』は、スキーを気楽に楽しむ当時の多くの若者のバイブルとなった<sup>3</sup>。「根性」や「努力」、「忍耐」といったある種ストイックな精神性を強要されたスポーツも「楽しむ」ことが罪悪でなくなったのである。そのほか軟派なマニュアル本が数多く出版され、それが当時の若者のライフスタイルを形成し、そこに身を委ねている限りはずれることはないと思われていた。それらのマニュアルにより、「一億総中流社会」のようなイデオロギッシュな政治思想と相まって社会は一様に平板化した<sup>4</sup>、そんな時代であった。その点では、今の学生の方がよほど「何かを考えて何かをしなければならぬ」という危機感をもって勉強しているのではないだろうか。

そんな私には「人間論」を展開することは少々ハードルの高い課題ではあるが、戦後日本において現在の学生の価値観へとシフトした初代といわれる「新人類」世代としての筆者の「人間」に関するこれまでに抱いた関心や気になった著書、記述などを取り上げて、私なりに必要な視点として考えられる「人間論」を展開してみたい。

## 1. 「人間論」の講義内容とその目標について

まずは、開講科目「人間論」ではどのようなコンテンツを持っているかをシラバスに従って確認しておきたい。<sup>5</sup>

本学の「人間論」では、最初に学園の歴史と教育理念「人間になろう」についての講義が行われ、次に各学部学科において開講される「人間とはどんな存在か、人間は如何に生きるべきか」に関する講義、および、「食育」「エコ・環境問題」に関する講義、自己の可能性開発と将来の生き方や仕事に就く意義を内容とする「キャリアデザイン教育」の講義が行われている。学部が独自に有するコンテンツは、人間の存在や生き方に関するものであるが、私が所属する国際コミュニケーション学部では、主としてライフストーリー研究を専門とする横家教授が、実在した6人の人物のライフストーリーを語る形で構成されている。人は、文脈を持った「物語性（ストーリー）」から切り離されたものから物事を認識し理解することができないという。また初代ドイツ帝国宰相ビスマルクの言葉とされる「愚者は経験に学び、賢者は歴史に学ぶ」<sup>6</sup>は、自分の経験にもとづいてのみ物事を考えるよりも、他人の経験から学ぶことでより知見が広まるという意であるとも解されるが、そのような意味では、先人のライフストーリーは、人間の生き方を理解し学ぶ絶好の素材というわけである。そのほかジェンダー研究を専門とする影山教授がキャリア教育を兼ねて「女性の生き方」を講義している。

他学部においてもそれぞれの専門領域に関わる内容で構成されている。たとえば生活科学部の生活環境デザイン学科では、キャリアデザインに関してアパレルメディア分野やインテリアプロダクト分野、建築住居分野からのアプローチで語られ、「生活」、「現代」、「ものづくり」

のコンテンツから「人間」について講義している。同学部の管理栄養学科では、「人間」と「社会」、「科学」、「生活」との関わりや「身体」、「食」、「健康」等のコンテンツによって構成されている。その他の学部では、看護学部は乳幼児から高齢期にいたるまでの人間の成長・発達、人間関係学部の心理学科では、「人間」の「進化」や「行動」、「こころ」、人間関係学科では、「精神」や「成長」が軸になっている。

「人間論」の到達目標としては、「学園の教育理念『人間になろう』を具現化すること」がすべての学部で共有されているが、そのために必要な育成されるべき能力は、生活環境デザイン学科や看護学部が掲げる「『人間力』を身につける」ことにあると考えられる。

では「人間力」とはそもそも何なのか。「人間力」については、内閣府に置かれた人間力戦略研究会がおよそ10年前に発表した『人間力戦略研究会報告書』で定義づけられたものが現在でも多く引用される<sup>7</sup>。それによると「人間力」とは「社会を構成し運営するとともに、自立した一人の人間として力強く生きていくための総合的な力」をいう。またその構成要素として、①知的能力的要素、②社会・対人関係力的要素、③自己制御的要素の三つが挙げられ、「これらを総合的にバランス良く高めることが、人間力を高めること」と主張している。さらにその「人間力」を発揮する活動として①職業生活面、②市民生活面、③文化生活面があるという<sup>8</sup>。同研究会が当時の日本産業界における経済の長期停滞、雇用・労働の不振状態に対して経済活性化政策を掲げた内閣府を担当部局として成立した関係から、その後の「社会・経済の発展に結び付くような政策提言を行っていく」<sup>9</sup>ことを目的とし、同報告書でも「職業生活面」を中心に検討

が行われ、「社会における『仕事』との結びつきを教育の中で示すことを重要な視点」<sup>10</sup>と考えている。

また報告書では、若年層の「人間力」低下の原因として次の5点を挙げている。第一に「夢もしくは目標の喪失」、第二に「経済の成熟化」、第三に「時代に対応した人材育成機会の不足」、第四に「職業能力のミスマッチ」、そして最後に「社会全体の規範力低下」である。またその背景として、教育システム等の社会システムが、経済発展に伴って急激に変化する社会のニーズに十分に対応できている状況になく、それらの間でギャップが生じていることが挙げられている。さらに、「人々が社会ニーズを十分に認知しないままに短期的に環境変化に適応する場合に…こうしたギャップを拡大する」というのである<sup>11</sup>。経済や社会の変化が迅速化もしくは複雑化するなか、個々の価値観やライフスタイルが多様化し、個性を尊重する社会となった。したがって、そのような社会のニーズを認知する能力の獲得が、ひいては「人間力」の回復につながるのではないだろうか。では、「仕事」に直結する「職業生活面」のみでの「人間力」が語られることで、めまぐるしく変化する社会のニーズを認知する能力を獲得することがはたしてできるのだろうか。

本学における「人間論」において育成されるべき「人間力」についても、実のところ「キャリア発達に求められる人間力」という前提があり、先の報告書が示す方向性に概ねもとづいたものであると考えて差し支えないであろう。しかしそれは「人間力」について先の報告書が定義する前半部の「社会を構成し運営する」という能力が優先された観点であり、後半部の「自立した一人の人間として力強く生きていくための総

合的な力」という観点がどこかに置き去りにされてはいないだろうか。「人間力」すなわち「人間として生きる力」を発揮する場面には「職業生活面」以外にも「市民生活面」や「文化生活面」があり、これらは便宜的なカテゴライズに過ぎず、実のところ連続した状況にある。「職業生活面」のみに着目されることにより、「総合的にバランス良く高める」ことが阻害され、その目標への到達を困難にしているのではないだろうか。低下した「人間力」の回復には、その力が発揮されるあらゆる場面を想定した「総合的な力」を育成することが必要であると考えられる。すなわち「職業生活面」に加えてそれ以外の消費的行動を伴う「市民生活面」、そしてとりわけ非生産的な浪費的行動を伴う「文化生活面」において「人間力」がどのようなメカニズムで発揮されていくのかを理解することが肝要となると言えるのである。

ではどのような視点を組み入れることによって「総合的な力」が養えるのであろうか。単純に考えた極論ではあるが、バランスという点では、いっそのこと「仕事」と対極に位置付けられる概念を視点として組み入れることはいかがであらうか。すなわち「真面目」さや「勤勉」、「日常的」、「生産的」といった「仕事」が持つ一般的な特徴と反対の「たわむれ」で「享乐的」、「非日常的」、「非生産的」、というような特徴を持った「遊び」の視点を加えることで、バランスのとれた「自立した一人の人間として力強く生きていくための総合的な力」を再び構築させていくことはできないだろうか。

## 2. 「遊び」をめぐる「人間論」

「遊び」や「遊戯」をめぐる展開された「人間論」といえば、オランダの人類学者であり文化

史家であるヨハン・ホイジンガによって著された『ホモ・ルーデンス』とフランスの社会学者ロジェ・カイヨワによって著された『遊びと人間』がまずは想起される。これらの書物の後にも先にも「遊び」に関する優れた研究が数多く輩出されているが、とりわけその後に出される「遊び論」に関する研究では必ずと言ってよいほどこれらの書物について言及され、それぞれの研究の出発点となるほどに、この2冊には卓越した評価が与えられている。私も学生時代にこの2冊を古典的名著の必読書として読み、「遊び」の持つ高い文化性や深淵さに驚き、「遊び」が研究に値するものであることを認識させられた記憶がある。本論考を執筆するにあたり、書棚から久々に手に取り頁をめくると、学生時代にわくわくしながら彼らの言説に触れた懐かしい感慨がよみがえった。内容的には周知なものではあるが、今一度この論考の趣旨にしたがって振り返っておきたい。

1938年に刊行された『ホモ・ルーデンス』は、その「まえがき」において、「人類の名称として『ホモ・サピエンス』と並べて、作人すなわち『ホモ・ファベル』という呼び名が持ち出された。(中略)『ホモ・ルーデンス』すなわち遊ぶ人という言葉も、ものを作る機能とまったく同じような、ある本質的機能を示した言葉であり、『ホモ・ファベル』と並んで一つの位置を占めるに値するものである」<sup>12</sup>と、人間にとっての「遊び」の価値を説くことから述べられている。すなわち、「ものを作る」ことは「仕事」であり、人間にとって「遊び」と「仕事」が等値な存在であることを言明しているのである。

さらに「遊び」と「仕事」の価値に関連して、ホイジンガは「遊び」と「真面目」の関係性について両者は対等ではなく、前者が後者の上位に

あると述べている。

言語学的な疑問は別として、遊び-真面目の対立をもう少し詳しく観察すると、この二つの語がけっして等価ではないことが分かる。遊びはポジティブであるが、真面目はネガティブである。真面目の意味内容は遊びの否定であると規定できるし、実際それに尽きている。「真面目」とは単に「遊びではないもの」であって、それ以外のものではない。これに反して遊びの意味内容は、けっして「真面目ではないもの」とは定義できないし、それに尽きるものでもない。つまり、遊びというのは何か独自の、固有のものなのだ。遊びという概念そのものが、真面目よりも上の序列に位置している。真面目は遊びを閉め出そうとするのに、遊びは真面目をも内包したところでいっこうに差し支えないからである<sup>13</sup>。

そして「遊び」と「文化」との関連について、「人間文化は遊びのなかにおいて、遊びとして発生し、展開してきた」<sup>14</sup>という確信が述べられている。また、「遊びは、人生にとって不可欠なもの、文化に奉仕するものになることがある。…現に遊びそのものが文化になることがある」<sup>15</sup>という。これらの言説は一見すると「文化」が「遊び」から派生してきたことを意味するかのように解されるが、ホイジンガは、「遊びから文化になる」ことには否定的である。ホイジンガの本著作での目的は、「文化は遊びの形式のなかに成立したこと、文化は原初から遊ばれるものであったことを明らかに」<sup>16</sup>することであった。つまり「文化」は「遊び」の上位概念ではなく、「文化」の形式やあるいはその本質が「遊び」によって形成されていることを主張するのである。そ

これは先の章で触れた「文化生活面」において「遊び」がいかに重要であることを示唆する。ホイジンガ以前の近代社会では効率化された生産形態が追及され、そのシステムを保証する「真面目」な「労働」や「勤勉さ」こそが美德であり、「遊び」が「文化」の墮落した形であるという理論が支配的となった。ホイジンガは『ホモ・ルーデンス』においてその理論に対する非常に的確な批評を行い、「遊び」はけっして「文化」の墮落形態ではないことを示したのである。ホイジンガは人類の様々な文化の諸形態に遊びの形式が存在することを分析している。たとえば、人類が文明や文化を持つにいたった古より育んできた法律や、それにもとづいた裁判、戦争、学問、詩、哲学、絵画や音楽などの芸術に遊びの因子を見出している。また現代文化においては、スポーツや現代職業生活、現代芸術、現代科学、政治あるいは国際政治においてさえも遊びの要素があることを指摘している。

一方、カイヨワはホイジンガの『ホモ・ルーデンス』を批判的に継承し『遊びと人間』を著したが、「遊び」と「文化」におけるホイジンガの根本的な考えに異をとらえているわけではない。ただカイヨワは、「遊び」が文化創造機能を有するだけに終わるのではないとし、「遊び」の概念をさらに拡大していった<sup>17</sup>。カイヨワはホイジンガが議論した「遊び」が先か「文化」が先かということには大きな問題を見出してはいない。カイヨワは「文化」は「遊び」により解体・変容されるものであり、その点で彼の考える「遊び」と「文化」の基本的な関係は相補的なものであるといえる。カイヨワは遊びの定義や分類を綿密に行うことによってそのような関係性を説明していく。

まずカイヨワは次の六つのような活動である

ことから「遊び」の基本的な定義を行っている<sup>18</sup>。

- ①自由な活動。すなわち遊戯者が強制されないこと。
- ②隔離された活動。すなわち、あらかじめ決められた明確な空間と時間の範囲内に制限されていること。
- ③未確定の活動。すなわち、ゲーム展開が決定されていたり、先に結果が分かっていたりしてはならない。
- ④非生産的活動。すなわち、財産も富も、いかなる種類の新要素も作り出さないこと。
- ⑤規則のある活動。すなわち、約束ごとに従う活動。
- ⑥虚構の活動。すなわち、日常生活と対比した場合、二次的な現実、または明白に非現実であるという特殊な意識を伴っていること。

カイヨワのこの定義は③「未確定の活動」を除いてホイジンガが規定した定義がほとんどそのまま踏襲されている。ホイジンガにおける「聖」と「遊び」の混同を批判し<sup>19</sup>、「聖なるもの—世俗—遊戯」というヒエラルキーを設定したカイヨワであるが<sup>20</sup>、この定義は「聖なるもの」のそれに酷似している<sup>21</sup>。したがって「遊び」を考えることは、翻せば「聖なるもの」に思いを巡らせることになる。

そしてカイヨワは、その後に著されたほとんどの「遊戯論」において引用されることになる「遊び」における4つのカテゴリーを、先の定義の組み合わせと世にあるあらゆる遊びの検証から導き出し設定した。すなわちアゴン（競争）、アレア（運）、ミミクリ（模擬）、イリンクス（眩暈）である。カイヨワのこのカテゴライズのユニークさは、一般的あるいは社会的にポジティブにとらえられる「競争」や「模擬」に加えて、比較的ネガティブにとらえられがちな「運」や「眩暈」の概念

を「遊び」に見出しながらその諸相を明確化していった点にある。そしてそれらが社会の中にどのように組み込まれているか<sup>22</sup>。あるいは文化的な形式をもっていかに社会の外縁に組み込まれているか<sup>23</sup>。さらに墮落し社会から逸脱する姿を論じている<sup>24</sup>。人間の営みにおける「遊び」のそのような振れ幅を提示することによって、カイヨワは人間の文化が成立する過程やその変遷の様相を見せようとしているのである。

ホイジンガやカイヨワはそれぞれ文化人類学者や社会学者らしく、その視点や追及はともに「遊び」をそれが営まれる社会的文脈においたもので、いわゆる文化論的な語りとなっている。それゆえ「遊び」に対する人間の心的な欲求もしくは「遊び」が人間の心身のありかたやその発達に与える影響などの視点をもって、実験的なデータや事象の観察に基づいたいわゆる自然科学的アプローチはそこではなされていない。「遊び」が人間に及ぼす効果や機能・役割についても少々検討しておく必要がある。また、「遊び」は人間に特有の行為ではない。ホイジンガも指摘しているが、人間以外の自然界の動物も「遊び」を行っている。「人間」にとっての「遊び」の効果や機能あるいはその意味を論じる場合に、個人のあり方やその背景が非常に多様化し、社会そのものやその関係性が著しく複雑化した「人間」よりも、むしろ「人間」以外の動物における「遊び」にまつわる現象を読み解くことのほうがより理解しやすいかもしれない。

### 3. 動物と「遊び」

動物学者ポルトマンの『人間はどこまで動物か』<sup>25</sup>は、動物を通して語られた「人間論」として非常に示唆に富んだ著作である。この本も学生時代に非常に興味深く読んだ記憶がある。

動物としての人間の存在が、科学の分野でヒトゲノムの解読が生物学的な人間の存在をどのように説明するか取り沙汰されるはるか以前に、この著作は人間がいかに動物的であるかを語っている。動物の行動を探ることは、人間の行動の意味を知る上でとても有効であると言える。比較的最近の研究として、脳医学を専門とするスチュアート・ブラウンは、人間にとって不可欠な能力を養ううえで「遊び」が果たす機能や役割について、自然界の動物の行動事例やラットを使った実験などの様々なサンプルをもとに語っている。ブラウンは、ユーモアや戯れ、映画、ゲーム、ファンタジーなどの「遊び」はただ楽しむだけのものではなく、それ以上に人間にとって必要不可欠なものであると主張している<sup>26</sup>。「遊び」の役割を知るうえで、ブラウンが取り上げた事例をいささか紹介しておきたい。

ドイツ人写真家のノーバート・ローシングが11月にカナダのマニトバ州北部のハドソン湾に面したチャーチルで、リードの鎖に繋がれたイヌイットの子ハスキー犬を撮影していた時の出来事である。ファインダーの左側から突然にオスのホッキョクグマが現れた。この時期この地域は、雪に覆われた冬の世界ではあるが、ハドソン湾にはまだ氷が張ることはなく、ホッキョクグマも氷を移動して獲物となるアザラシなどを捕らえることができない。そのためホッキョクグマは非常に空腹となり、食べ物を求めて人間の居住区に姿を現すことがある。ハスキー犬をめがけて近づいてきた550キロはあると推定されるこのホッキョクグマも非常に空腹で、獲物を狙う目つきであった。ホッキョクグマの視点の先にいたハドソンという名の雄の子ハスキー犬は、近づいてきた脅威に対して激しく吠えだして牙をだし威嚇するような反応を見せなかった。ハドソンは前脚

を前に投げ出し前かがみにお辞儀をするように頭を下げ、激しく尻尾を振った。犬を飼ったことのある人であればハドソンがどのようなことを欲しているのかは理解できると思うが、この行動は「遊ぼう!」と誘いをかけているサインである。野生のホッキョクグマと犬との遭遇によって次に予想される場面はとても悲惨なものであるが、ローシングの写真にはその予想を覆す驚くべき光景が展開していた。

次の瞬間このホッキョクグマはその巨体を見せるように立ち上がったが、爪を立てず牙を剥くこともなかった。そこから展開したのは、二頭の肉食獣の間の雪の上での素晴らしいじゃれあいの遊びであった。まずホッキョクグマとハドソンは互いに喉をだし噛み合う仕草をする。通常であれば、喉を噛むことは相手に致命傷を負わせるためにとどめを刺す行為であるが、この二頭の場合はお互いに喉を優しくくわえ、お互いの可能性を探りあっていた。まずはこの行為によってお互いが脅威ではないことが確認されていた。そしてこの行為を通して、お互いにお互いの力量を知り、どのような力加減で遊ぶかというルールを推し測ったのではないだろうか。それによって自然界において通常に起こる、捕食する側とされる側との死に至る戦いを回避してこの二頭は「遊び」の状態に入ってしまったのである。二頭はお互いにじゃれ合い、最後にはホッキョクグマは最も無防備に仰向けに寝転んでハドソンとのじゃれ合いを楽しんだ。そして次の日もまたその次の日もホッキョクグマはハドソンのもとを訪れ、二頭は1週間にわたって「遊び」を続けた。やがてハドソン湾が氷で覆われるようになるとこのホッキョクグマは空腹を満たすためにアザラシを求めて氷上をわたっていったという<sup>27</sup>。

野生動物が種を越えて遊ぶことは他にも報告されている。動物学者の小原は、アフリカのジンバブエで、野生のシママンゲースの群れが水場において水浴びをし、追いかかけ合い、取っ組み合って遊び、さらにそこにヒヒが現れてシママンゲースの遊びに参加するところを目撃したことを報告している。それは成獣をも含んだ他種間の遊びで、しかも彼らは、遊びとしてどこまでが限界かを心得ていたという<sup>28</sup>。

これらの事例の興味深い点は、弱肉強食の関係が二者間の基本原則となる自然界において、それとはまったく異なった関係性を築くルールが遊びを通して形成され共有されたことである。またこのような関係にいたることができるためには前提がある。その点についてはダブルバインド理論を提唱したベイトソンが「遊びと空想の理論」(1955)のなかで指摘している。ベイトソンがサンフランシスコの動物園で目にしたことは、子ザルが二匹じゃれて遊んでいるという、誰にも見慣れた光景であった。その行為は、「二匹の間で交わされる個々の行為やシグナルが、戦いの中で交わされるものに似て非なる、そういう相互作用」であった。この二匹の状況が闘いでないことはもちろん、当のサルたちにとってもそれが「闘いならざる」なにかだということを知っていることを、人間の観察者にも容易に見て取ることができた。そこでこの「遊び」という現象は、「ある程度のメタ・コミュニケーションをこなすことができる動物に限って現れる、つまり『これは遊びだ』というメッセージを交換できない動物には起こりえない」とベイトソンは主張する<sup>29</sup>。とりわけホッキョクグマとハドソンの間には、「これは遊びだ」というメッセージを交換した仕草が多々見られる。現代社会において、我々人間の方がこのようなメタ・コミュニケ

ーションをこなす能力が低下しているのではないだろうか。

またブラウンは、よくじゃれあって遊ぶネズミについてのある実験を紹介している。遊びを抑制した被験グループと自由に遊ばせた被験グループを作り、そのネズミに猫の匂いがした首輪を与えると、両グループ共に本能的に逃げて隠れる行動をとった。違いはこの後に現れたのだが、遊ばなかったグループのネズミはずっと恐怖に駆られて隠れた場所から出ることができずに死んでしまう。しかし、遊びを経験したグループのネズミは徐々に周囲を探索し、周りの状況を試し始めたのである。「遊び」はネズミに恐怖にも勝る好奇心という能力を与えた、つまりは「遊び」はネズミにとって「生きる力」を与える生死に関わる重要な問題であったのである。ブラウンは自身の研究の結論として、「遊び」の逆は「仕事」ではなくて「鬱病」だということを提示している<sup>30</sup>。あらゆることがらがネガティブにとらえられ、意欲や興味・関心を失い気力や活動力を損ねてしまう状態である「鬱病」は、まさしく「遊び」における嬉々とした状態とは正反対にあり、この結論には大いに首肯できる。

#### 4. 大学において「遊び」を「人間論」として学ぶことの意味

「人間力」低下の原因に「社会全体の規範力低下」が挙げられていたが、倫理観の育成を道徳教育の強化によって図ることのみで是正できるものではない。その規範がなぜそのようなものであるかを理解できなければ、それを遵守する気概は育たない。ではどのようにすればその理解が実現できるのか。規範の在り方を察知する感覚を呼び戻すヒントに「遊び」の中にあるルール的重要性の理論がある。「遊び」と「文化」にお

ける規律（ルール）の支配の重要性についてホイジンガは、「文化は、ある意味ではいまなお、お互いに理解しあいながら、規則にしたがって遊ばれることを欲しているのである。真の文化はつねに、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。遊び破りは文化そのものを犯している」<sup>31</sup>と、述べている。「遊び」における規範（ルール）はお互いの理解と思いやりの上に成立するものであり、それが実現できている「遊び」によってのみ「真の文化」が成立するというのである。

「人間力」を発揮すべき活動には「職業生活面」、「市民生活面」、「文化生活面」があり、それらは連続性があることを先に述べたが、「規範力の低下」を是正することはその連続性に関わる問題である。その連続性の根本には、個人的な損得をともなった利害関係の問題ではなく、人と人とのつながりの中で生まれてくる「幸福」の問題が大きく関わっていると思えるのである。では大学教育においていかにしてそのような問題と関わらせることができるのだろうか。

社会福祉学者の<sup>おなたが</sup>大夢賀は、「遊び」に必然的に伴う「楽しみ」の概念を「アミューズメント」の言葉を用いて、大学教育におけるそのコンセプトを活用することの有用性を以下のように述べている。

教育に含まれる「学ぶ」という行為には、アミューズメントの根源にある人と人とのつながりによる喜びや楽しみがふくまれているはずである。極言すると、そうした要素を保証しない教育は、高等教育とは言い難い詰め込み式の職業訓練でしかないと言えるかもしれない。また大学には、研究機関として新しい価



値を創造し、それを社会に還元していく場としての期待もかけられている…大学は本来、アミューズメントを提供する場である<sup>32</sup>。

「アミューズメント」という言葉には、一般的にはいささか抵抗があるかもしれない。その言葉から連想されるものは「アミューズメント・パーク」であったり、「アミューズメント産業」の大部分を占めるパチンコであったりするため、「娯楽」を意味するものと解され、1980年代に揶揄された「大学の総合レジャーランド化」を推進するものではないかという誤解を生じるからである。しかし、「アミューズメント」を提供し若者から絶大な人気を博するディズニーランドをはじめとした多くのテーマパークが、人と人とのコミュニケーションを再生させる場としての機能を持つことから、大学が「人と人とのつながりによる喜びや楽しみ」を含みこんだ教育を保証することも、ひいては自律的かつ主体的な学習に繋がっていく可能性を見出すこともできる。さらに大夢賀は、大学に組み込むべき仕組みについて次のように述べている。

様々な個性や属性を有した人々によって構成されている一般の社会と比較した場合、均質性を確保してきた従来の大学は、コミュニティとして著しく歪な存在と見なさざるを得ない面があることも否めない。そこで、性別・年齢・職種・国籍・人種、そして何よりも障碍の有無など様々な個性や属性を有した人々が出会い、お互いの違いに気づき、そこから「何か」が生まれてくる仕組みを組み込むこと、…<sup>33</sup>

しごく当然なことではあるが、学生の大多数は、10代後半から20代前半のとりわけ本学では

女子に限り、試験によって選別された同レベルの学力を持ち、同学部では比較的同様な興味関心あるいは志向性を持った、非常に似かよった価値観を有した者で構成されている。それは知識を伝授する教育の効率性を重視した場合には、きわめて有効な環境条件であるが、社会が求める「人間力」の育成には不向きな状況ではないだろうか。そのように大学が均質で画一的な環境であることをまずは理解し、いささかなりともそこから抜け出した思考ができるような仕掛けや仕組みが大学に必要なのである。ホッキョクグマとハスキー犬とが互いに価値観を共有することができた「遊び」は、そのような思考を持つ材料やきっかけを提供してはくれないであろうか。

また、教育社会学者である大内は、アメリカでは一般的には大学の学部教育では4年間幅広くリベラル・アーツを学び大学院の段階で専門的な教育がなされる実態に対する日本での状況について、次のような見解を述べている。

大学で学ぶのはリベラル・アーツではなく「ネオリベラル・アーツ」です。大学に入学したばかりの4月に、就職に繋がる自己分析アンケートや就職希望調査が実施され、真面目な学生ほど不安に駆られて、資格試験の勉強を始めてしまいます。そうすると、有用性と効率性を至上の価値とする「資本の理論」と異なった時間を過ごしたり、あるいは即効的に役立つことから離れたものを学ぶことができなくなります。…「資本の論理」と「異なるもの」に出会うことができない場合は大学ではないですね<sup>34</sup>。

「遊び」について学ぶことは、ホイジンガやカ

イヨワの言う「聖なるもの」を学ぶことであり、それこそは「資本の理論」と対極的な位置にある思考である。カイヨワは「聖なるもの」の支配を賛美し、「もし、集団や個人の利害を越える聖なるものの支配が存続しなければ、すべて創造的な営為の条件であるところの倫理や、相互信頼や、他者の尊重はありえないのである」と結論付けている。それはまさしく「遊び」の存在とパラレルな関係であるとカイヨワは言う。「遊び、しかも束縛されない遊びがなければ、また意識的につくられ、自発的に尊重される約束事がなければ、文明というものは存在しない。邪心がなく、勝利におごらず、負けても怨まず、つまり『立派な遊戯者』としてフェアに勝負を行うこと、もしこういうことができず、望みもしなければ、文化というものはありえないのである。結局のところ、一切の倫理、一切の相互信頼、他者の尊重はありえない。」<sup>35</sup>「遊び」を学ぶことは、「人間」にとって必要な「倫理」や「相互信頼」「他者の尊重」を回復し、「人間力」を創出する一助となると言えるのではないだろうか。

本章の最後に、非常に難解な「知」でさえも「遊び」の大衆文化に変えてしまった我々80年代世代にとって懐かしのニューアカデミズムの旗手と謳われた浅田彰が唱える「真の遊戯」についての言説を引用しておきたい。

常に外へ出続けるというプロセス。それこそが重要なのである。愚かれたように一方向に邁進し続ける近代の運動過程がパラノイアックな競争であるのに対し、そのようなプロセスはスキゾフレニックな逃走であると言うことができるだろう。このスキゾ・プロセスの中ではじめて、差異は運動エネルギーの源泉として利用されることをやめ、差異として肯定

され享受されることになる。そして、言うまでもなく、差異を差異として肯定し享受することが、真の意味における遊戯にほかならないのだ<sup>36</sup>。

「人間力」の育成を「仕事力」面にのみ傾倒していく一方向的な教育は、差異を認めない工場生産品のような画一性と均一性が求められた人材のみを輩出する。もちろん「仕事力」は人間にとって必要不可欠な能力であるが、自然界がその多様性によって成立するのと同じく、様々な価値観や能力を持った人々が共生できるように互いの差異を認め合うことのできる「人間力」が、とりわけグローバル化した現代社会において大いに必要である。「人間力」のバランスに配慮するならば、時に「遊び」について考えてみるのも得策ではないだろうか。

おわりに

本稿は、私が学生時代に影響を受けた古典的著作を主として取り上げ、「ノリつつシラケ、シラケつつノル」80年代的な懐かしい「遊び」の論考を展開したつもりである。80年代はその前半が「混沌の時代」であり後半が「平板の時代」であったと言われる<sup>37</sup>。2010年代の今は、人々の価値観やそれに支えられる文化が混沌とした現実の中でその差異を相互に認め合うような仕組みを作る必要性を訴えながら、結局のところ画一化された方法をもって平板化させる方向に邁進しているように思える。まさしく「混沌としつつ平板化し、平板化しつつ混沌とする」状況である。いつの時代もそうだが、社会におけるめまぐるしい変化の中でおそらく答えのない問答を繰り返すことに意味があり、その結論はたいして重要ではないのかもしれない。勝っ

たか負けたかという結果がたいして重要ではない「遊び」のようなものである。

ベイトソンは、「メタログ」と称する父親と娘との間の一連の対話篇を遺している。そのなかに「ゲームすること、マジメであること」(1953)と題されたものがある。その結論部分では次のような会話が交わされている。

父：いいか。肝心なところだぞ。パパとおまえの問答の目的は、その「ルール」を発見することにあるんだぞ。それが「生きる」ことなんだとパパは思う。生きることの目的は、「生きるゲーム」のルールを発見することにある。いつでも変わっていて、決してとらえることのできないルールをね。

娘：そういうのもゲームって言うの？

父：パパはそういうのもゲームって呼ぶんだ。少なくとも「プレイ」という言葉は使うね。ただし、チェスやトランプのようなゲームとは、全然違う。むしろ、犬や猫が生きているなかでやっていることに近いんだらうな。本当のところはわからんよ。<sup>38</sup>

このメタログに託されたメッセージは、「生(人生)」とは絶えずルールが変化するゲームであるということ、あるいはむしろ「遊び」のようなものであるということではないだろうか。人生は、チェスやトランプのように厳格に決められたルールブックのもとで行われ、教則本にしたがって上達できるようなゲームではなく、状況に応じてよりよい関係性を構築していくことができるように変化させていくべきルールの在り方を見きわめていく営みなのである。

私は80年代に学生時代を過ごし、世にあふれたマニュアルを手に行動してみて、実はそれが

いっこうに役に立たないことを知った。マニュアルはことを始めるための単なるきっかけにすぎず、ことのすべてはそのマニュアルの先にある。つまりは、マニュアルには何をやるかが示されているが、いかにやるかということについてはほとんど何も示されていないのである。私の初めての海外経験は、大学院時代に『地球の歩き方』というガイドブックをたよりに2か月間バックパックを担いでひとりでヨーロッパを放浪したことだが、思いつき地球で迷って何度も迷子になってしまった。しかし、そのような不確定な状況を手探りではかりながらそこにある様々な価値観や規範に触れて理解し、徐々にその状況に適応し、様々なことが見えてくる(あるいは見えてきた気がした)ことをとても「楽しい」と感じた。「楽しい」ことは決して悪くないというのも我々世代に培われた価値観である。この「楽しい」という感覚によるセンサーを働かせることにより、絶えず変化する実に繊細かつ曖昧なルールをより賢くとらえ、ホッキョクグマとハスキー犬ハドソンの間で起こった状況を再現することができれば、人はより「人間的」に生きていくための「人間力」を回復していくことができるのではないだろうか。「遊び」はそのセンサーの感度を上げる絶好の機会である。

ベイトソンの先の「メタログ」は次のような会話で閉められている。

娘：犬や猫もプレイするんでしょ？いろいろな遊び。なぜなのかしら。

父：知らん。パパは知らんぞ……<sup>39</sup>

「なぜ遊ぶのか？」その問いの答えをさがすような講義があっても良いのではないか、それ

が本稿での提言であった。私がもしその講義を担当するならば、様々な議論を伝えた後に主体性をもって学生自らその答えを見つけてもらうためにも、最終的には是非同じように答えよう。

「知らない。先生は知らないよ……」

- 1 戸部策一「『人間になろう』の考察と『人間論』講義について」『椋山人間学研究』第9号（2014）、pp.200-205。
- 2 『同上書』、p.200。
- 3 ホイチョイ・プロダクション『極楽スキー』小学館、1987年。
- 4 平板化した社会については、バブル期より前の戦後社会で経済成長が一息ついたとき、他と異なっていることを良しとしない平均的人間を育成するような「学校化社会」として完成されようとしていたと指摘する旨もある。宮台真司『これが答えだ！新世紀を生きるための108問108答』朝日文庫、2002年、p.281。
- 5 2014年度「椋山女学園大学シラバス（授業内容一覧）」を参照した。
- 6 ビスマルクがこの言葉を残した出典を確認することができない。B・H・リデルハート著・市川良一訳『戦略論：間接的アプローチ』原書房、1986、p.2に、「『愚者は体験によって学ぶという。私は他人の経験によって利益を得ることを好む。』これはビスマルクの言の引用である。」との記述があるのみで、実際にはビスマルクの言葉ではない可能性が高い。
- 7 人間力戦略研究会「人間力戦略研究会報告書：若者に夢と目標を抱かせ、意欲を高める：～信頼と連携の社会システム～」2003年4月10日。<http://www5.cao.go.jp/keizai/2004/ningenryoku/0410houkoku.pdf>（最終アクセス2015年1月20日）にて閲覧できる。
- 8 『同上書』、p.10。
- 9 『同上書』、p.3。
- 10 『同上書』、p.4。
- 11 『同上書』、p.12。
- 12 ヨハン・ホイジンガ著 高橋英夫訳『ホモ・ルーデンス』中公文庫、1973年、p.11。
- 13 『同上書』、p.109。
- 14 『同上書』、p.12。
- 15 『同上書』、p.33。
- 16 『同上書』、p.110。
- 17 ロジェ・カイヨワ著 多田道太郎・塚崎幹夫訳『遊びと人間』講談社文庫、p.336。

- 18 『同上書』、pp.39-40。
- 19 『同上書』、pp.286-287。
- 20 『同上書』、pp.295-296。
- 21 『同上書』、p.343。
- 22 たとえば「競争」であれば企業間の競争や試験、「選」であれば株式投機、「模倣」であれば制服や礼儀作法、「眩暈」であれば眩暈の統御を見せる職業。『同上書』、p.105。
- 23 たとえば「競争」であればスポーツ、「選」であれば富くじやカジノ、「模倣」であれば演劇や映画、「眩暈」であれば登山やスキー。『同上書』、p.105。
- 24 たとえば「競争」であれば暴力、「選」であれば迷信、「模倣」であれば狂気（疎外）や二重人格、「眩暈」であればアルコール中毒や麻薬。『同上書』、p.105。
- 25 アドルフ・ボルツマン著・高木正孝訳『人間はどこまで動物かー新しい人間像のためにー』岩波新書、1961年。
- 26 Stuart Brown, Christopher Vaughan, "Play: How It Shapes the Brain, Opens the Imagination, and Invigorates the Soul", Penguin Group, 2009.  
なお、ブラウンのこの著書での主張がコンパクトに語られている講演の模様が、次のURLにおいて聴講することができる。<https://www.youtube.com/watch?v=HHwX1cHcTHc>（最終アクセス2015年1月20日）
- 27 ibid., pp.21-24。
- 28 小原秀雄『動物の遊びから人間の遊びへ』『is』vol.22（1983）ボラ文化研究所、p.28。
- 29 グレゴリー・ベイトソン著・佐藤良明訳『精神の生態学改訂第2版』新思泉社、2000年、pp.260-261。
- 30 Brown, op.cit., p.126。
- 31 ホイジンガ『前掲書』、p.426。
- 32 大夢賀政昭・中真宏・河東仁・空閑厚樹「大学は『アミューズメント』を提供する場となりうるかー『人の輪づくり』を通しての試みー」村上和夫・長田佳久・河東田博編著『たのしみを解剖するーアミューズメントの基礎理論ー』現代書館、2008年、pp.140-141。
- 33 『同上書』、p.142。
- 34 大内裕和・岩崎稔・西山雄二「討議：大学の未来のために」『現代思想』11月号 第37巻14号、2009年、p.108。
- 35 カイヨワ『前掲書』、pp.298-299。
- 36 浅田彰「不幸な道化としての近代人の肖像ー遊戯をめぐる断章ー」『現代思想』2月号 第11巻2号、1983年、p.75。
- 37 原宏之『バブル文化論ー（ポスト戦後）としての一九八〇年代』慶應義塾大学出版会、2006年、p.38。
- 38 ベイトソン『前掲書』、p.60。
- 39 『同上書』、p.60。