

現代社会における遊びの意義

尾関 周二（東京農工大学・哲学）

§1 現代日本における「遊び」の問題化

現代社会における遊びということで、まず私が思い浮かぶのは、日本における子どもを巡って「遊びの喪失」といわれるような状況である。

ここでいわれる「遊びの喪失」は、子どもたちが低年齢からの学習競争、受験戦争によって、「過労児」、「過学死」、「学校戦士」といわれるような状況下におかれ、遊ぶ時間そのものが縮小しているというだけでなく、子どもを取り巻く社会・文化環境とも相俟って全身を使っただけの外遊びから次第に内に閉じ籠った気晴らし型、さらには、休息型に移行していつている状態を意味している。他方でまた、「くいじめ」が疑似遊び（「恨み遊び」）として行われるといった非人間的な「遊び」を生み出す事態もまた生まれている。まさに、子どもの「遊びの病理」が語られる所以である。そして、こういった子どもの遊びの状況と大人の「過労死」社会は、別の機会に詳述したように決して無縁ではないのである。遊びの歪みと労働や学習の歪みは深く連関しているのである（「くいじめ」と学校教育の病理」、参照）。

また、企業主導による「遊び」の産業化がもたらす風土的自然や人間的自然の破壊も深刻である。ゴルフ場開発に典型的にみられるリゾート産業による風土的自然の破壊やハイテク遊具の廃棄物による自然環境汚染、またテレビゲームなどによる子どもの身体の健康への影響などもしばしば語られるところである。

ところで、若者、とりわけ大学生は、一見遊びを謳歌しているようであるが、つかの間のモラトリアム期間を享受するために、消費社会の遊び、

遊びの商品化の流れの渦に巻き込まれて自分を見失っている場合も少なくないようである。

アメリカに始まった大量生産—大量消費の現代社会は、大衆社会化、消費社会化、管理社会化というトレンドを基調にしているが、ここでは、自由時間の増大によって遊びの領域の拡大・自立化と裏腹に、商品化された遊び、管理された遊びを生みだし、遊びの疎外ともいえる現象がある。しかしまた、若者文化の幾つかに見られるように、大衆消費社会は、余暇産業・文化産業・情報産業主導の「遊び」を展開しつつも、その真っ只中でそれへの対抗文化を形成しうる感性を磨きつつあるようにも見える。衣食住といった、いわゆる物質的生活の要求に関しても、単に充足されればよいといった水準を越え、文化的洗練の要求が広範に出てきたことによって、遊び的要素の比重が増してきている。実際、遊びはある社会の民衆文化のありようを如実に反映しているといえよう。

今日、人間と自然、人間と人間との関わりの中で、人間らしい「遊び」のイメージを積極的に語ることは、この対抗文化の内実の一面を創っていくことにつながっていく。これはまた、他の先進諸国にはみられない長時間労働・長時間学習に特徴づけられた、過剰な効率・競争原理が貫く忙しい金儲け本位の日本型企業社会からゆとりと遊びの精神のあるヒューマンな社会への転換への一助となろう。

あらかじめ誤解がないように言っておきたいのは、個々人がどんな遊びをどのように選択するかは、もとより個々人の全面的な自由任せられるべきである。しかし、遊びのありようによっては、

環境や人間性の深刻な破壊をもたらす現実があること、他面で消費文化を乗り越える文化の創造を考えると、遊びについての議論が積極的になされ、各人の理解が深められる必要がある。今後ますます、遊びは我々の生活スタイルの重要な一環をなしてくるからである。そして、遊びの領域の拡大・自立化・多様化は、生活スタイルの中で遊びの形式の比重を増し、長い目で見て、遊びの領域においても自己確証的で現状批判的なありようと体制順応的で無批判的なありようとに分節化していくであろう。

最近、中野孝次氏の『清貧の思想』が予想に反して大きな売れ行きを示しているようである。この理由はおそらく、拜金主義と肥大化した所有欲にとらわれ、消費文化に翻弄される現代日本人の生活スタイルに対して、良寛や芭蕉などの簡素な生活を手掛かりに過去の日本人のそれとは正反対の伝統を探ることによって「一服の清涼剤」となっていることによるものであろう。とりわけ、中野氏が、自然の中で花や月を愛でるといった、自然との交流・同化による楽しみの伝統には、日本には独特の遊びの観念があったことを伺わせるというのは興味深い。したがって、もちろん中野氏のいう「清貧の思想」に消費文化を乗り越える手掛かりを求めることはいささか過大評価と思われるが、この書が広範な関心を引き起こすこと自身が、ある意味で新たな生活スタイルを射程においた遊びの議論がすでに始まりつつある兆候ともいえよう。

§2 従来のマルクス主義の遊び観の問題点

従来のマルクス主義の自由時間論では、学習とか、市民的公共性への参加などは議論されたが、本来、労働との対照では自由時間の中核ともいえる〈遊び〉については必ずしも十分には議論されてきたようには思われない。敢えていえば従来のマルクス主義には、労働一元論的傾向とあいまって、遊び論の弱さがあり、これが今一つ自由時間論の迫力なさの原因になっていたのではなかろうか。（しかし、そもそも労働概念を深めるために

も遊び概念を検討する必要がある。）このことは、労働と遊びの関係の理解の点で、基本的に産業主義的近代化のイデオロギーの影響化にあったからだといえよう。

資本主義に主導された産業主義的近代化は、周知のように、商品化・機械化による人間労働の疎外・一面化を引き起こしたように、禁欲的な効率主義の精神のもとに遊びもまた、労働の補完物としての「遊び」への矮小化されたといえよう。

〔ヨーロッパ近代における「労働の発見」は「遊びの発見」（子どもの発見）を伴い、前近代の宗教的権力のもとでの人間のありようからの解放、また「世俗化」（脱魔術化）と呼ばれる流れの一環としてあったのだが。〕

たとえば、旧ソ連のマルクス主義者のエリコニンは、遊びの研究をなした数少ないマルクス主義者のひとりで、実証研究としては業績があったと思われるが、思想としての遊び観は結局「労働への準備としての遊び観」へ収斂していくものであった。いささか結論めいた言い方をすれば、今日、労働世界の価値に従属しない、それから解放された自己目的活動としての遊び観への転換の意義が強調されるべきであるように思われる。

ところで、周知のようにマルクスは将来社会を展望して、「必然性の国」と「自由の国」を語っていたが、ここから、「労働の解放」と「自由時間」拡大の同時追求の必要が理解され、また、人間的な富の尺度は、対象化された富の視点と自由時間の視点の両方が必要であることも了解するのである。そして、更にこの議論の枠組を生活世界における「必要性の領域」と「自己目的活動の領域」の問題としてとらえ返すと、我々のここでの問題関心に大いに示唆を与えるものになろう。

この視点を背景に次に私なりに「遊びとは何か」を考えてみたいが、その前に一言しておくならば、そもそも唯物論の伝統は、ある種の現世主義を基本とするものであり、それはエピクロスやディドロを思い起こせば、容易に了解できよう。もちろん、エピクロスの「快樂主義」といわれるアタラクシアは、決して語の通常の意味での「快樂主義」

ではなかったが、いずれにせよ、楽しみをあの世でなく、現世に求めるというのが唯物論者の基本的立場であったことを想起しておきたい。

§3 遊びとは何か

ここでは、〈労働とコミュニケーションとの弁証法〉というこれまでの私の理論的関心を簡単に振り返りながら、遊び概念の導入へと展開する理論的枠組に触れる中で「遊びとは何か」を簡単に述べてみたい。

もともと私が〈労働〉とならんで〈コミュニケーション〉を強調したのは、社会形成、現実生活を構成する実践の基本形態が従来ともすれば、人間・社会にとって労働の持つ意義を強調するあまり「労働一元論的」な傾向があるように思われたのに対して、本源的に社会的・共同的存在である人間にとってコミュニケーションは単に労働に付随的なものでなく、それと並んでそれ自身実践や社会的行為の基本形態として位置付けられるべきと考えたからである(注1)。

ところで、マルクスは周知のように、「疎外された労働」においては労働は人間の生存のたんなる手段になりはてしているが、本来的には労働それ自身人間にとって自己確証的な、自己目的的な面をもっており、それを〈対象化〉と呼んだのであった。私はそういったマルクスの発想に類比的にコミュニケーションの自己確証(相互確証)的な面に関して、〈対象化〉と対比させて、〈共同化〉と呼んだのである。そして、〈労働〉を生存の必要からする、人間と自然の物質代謝を媒介する活動であると共に、道具をもちいての〈共同化〉を伴う自己〈対象化〉の活動と特徴づけた。これに対して、〈コミュニケーション〉を相互了解の必要からする、人間と人間の精神代謝を媒介する活動であるとすると共に、シンボルをもちいての〈対象化〉を伴う〈共同化〉の活動であるとした。(そして、これは『ドイツ・イデオロギー』での生産(労働)と交通の相乗的解放関係の枠組を私なりに深めるものと思われた。)

労働、社会的コミュニケーションもまた、疎外

から解放されたあり方においては、生活の単なる手段ではなくそれ自身、自己確証的で、楽しいものでもありうるのであるが、逆にこの側面が純化され自己目的的なものと、主としてとらえられると〈遊び〉につながる考えた。つまり、逆にいえば、労働や社会的コミュニケーションもそのあり方においては、遊比的な要素を含みうるということである。ちなみに、効率本位の社会はこういった要素を極端に縮めようとするのである。

遊びには、労働、社会的コミュニケーションのように、活動の結果としての生産物や相互了解といった何らかの目的実現にたいする関心は労働、社会的コミュニケーションのようにはない。むしろ、遊びにおいては活動それ自身が自己目的であって、遊びの場合には、生産物等の目的実現も活動それ自身を楽しむための契機にすぎないといえよう。つまり、遊びにおいては、その活動それ自身が目的として完結しうるのである。したがってまた、労働やコミュニケーションが自己目的的な性格が主たるものになれば、遊比的になるといえよう。ただ、社会的労働や社会的コミュニケーションはあくまで必要に規定されているが故に遊びそのものになることはないと思われるが。遊びの場合には、生活の必要や、活動結果から離れ、まさに活動それ自身の享受、楽しさ・おもしろさが問題なのである。遊びの場合に活動結果が重要であったとしても、それによって活動それ自身の享受が一層高まるからである。遊びは活動そのものを楽しむことから出発するのである。

だから、遊びと労働の違いを「まじめ」と「不まじめ」で専ら対置するのは、遊びの概念を矮小化するものであり、産業主義的近代化のイデオロギーと無関係ではなからう。遊びもまた、労働とは違った意味で「まじめさ」をしばしば自発的に伴うからである。この点からすると、石井伸男氏が指摘するように、労働における「まじめさ」は社会的必要が要請する規律に関わっているといえるのである(注2)。

社会的行為としての労働、コミュニケーションは、社会的諸関係(制度)を構成・再生産する社

会的実践の二つの基本形態であるならば、労働、コミュニケーションは、社会規範・制度を背景にした社会的諸関係の網の目の中で遂行されるのである。これに対して、遊びはそういった社会的諸関係の連鎖を、遊びに固有なルールや虚構によって一時的に遮断する場において成立する。その意味で、遊びにおいてはその時空間において社会的責任感や義務感から解放されるといえよう。つまり、現実の矛盾から一時的にせよ、自由になるのである。したがって、遊びはそれ自身日常生活の一側面でありつつも、社会生活のもつリアリティ（実生活）を括弧にくくった時空間に成立するといえる。人間社会はどんな共同社会になっても制度的・規範的世界を不可欠とする以上、この点からする遊びの解放性の意義も重要といえよう。

さて、これまで私は、労働と並んでコミュニケーションを強調する場合、労働の自由とコミュニケーションの自由の違いを強調し、この点の区別の曖昧さが従来のマルクス主義哲学の大きな問題であることを指摘した（拙稿「<コミュニケーション>と変革思想の現代化」）。この自由の諸位相の視点の延長としてさらに、遊びの自由の独自性を語ることによって自由論の豊富化をはかることができよう。そしてこれは、拙著『遊びと生活の哲学』への斎藤吉広氏の書評の標題である「人間のトータルな解放のために」ということになろう。

つまり、今日、我々の社会において、人間のトータルな解放を語る場合に、労働、コミュニケーション、遊びの視点が必要であろう。これと関係して注目しておきたいのは、労働、コミュニケーション、遊びは、宗教、政治、芸術活動などと違って興味深いのは、動物にも生物学的に対応するものがありながら、人間的次元をもつもので、その意味で「文化-生物的行動」といえるということである。

なお、スポーツとの関係で一言しておく、スポーツには、遊びとしてのスポーツと専門文化としてのスポーツがあると思われる。これは、科学や芸術に専門文化と遊びの両面があることと同じ

である。いずれの場合も、この両面の区別と連関のヒューマンなありようをとらえることが重要と思われる。今日の学校教育文化は、全体にあまりにも遊びの精神を欠いており、科学的知識の学習の場合のみならず、スポーツに関しても「部活問題」のような周知の現状がある(注3)。

(注)

(1) ここの議論での労働とコミュニケーションは、主に社会的労働、社会的コミュニケーションのことを意味しているが、人類起源において人間性ととともに生成し、人間意識の可能性の根源的制約としてあるような、その意味での労働と言語的コミュニケーションはあらゆる人間活動に汎通的で原基的なエレメントになっているといえよう。こういった意味での労働と言語的コミュニケーションを基盤にした、各々の活動の構造の実質的抽象として、道具活動とシンボル活動を語ることができ、これらは、遊びも含めて文字どおりあらゆる人間活動の構造的要素となっているといえよう。

(2) 参照、石井伸男「第一章 遊びことと学ぶこと」、石井伸男編『講座2 哲学 あそぶまなぶ』所収、49頁。なお、この本は、マルクス主義の遊び論の展開としては先駆的なものといえよう。

(3) 参照、村瀬裕也「中学校における部活問題」『教養とヒューマニズム』所収。

§4 現代の人間解放にとっての遊びの意義

現代社会においてはこれからの仕事は創造性、個性が必要とされるといわれ（大西広氏の「個性の生産力」）、その点から「遊びごころ」が称揚されるトレンドは確かにある。しかし、大きな流れとしてはなお労働世界では専門化、断片化、位階化が進行しつつあり、そのために多くの場合、全体的な視野や一つのことを完成したという達成感からくるやりがいや生きがいが非常に持ちにくい状況がある。他方では、自由時間の増大、個性化傾向の中で、遊びの形式が、休息、気晴らし型の遊びにとどまらず、自己発見、自己確証型の遊びへと多様化・深化しうる可能性が増大している。

若者の遊びへの欲求は極めて強いものがあり、多くの若者においてみられるように、しばしば関心がこれまでになく労働世界から遊び世界へシフトしつつある。これをどうとらえるか。

確かに、疎外や歪みを伴いつつも拡大・深化する遊び世界での自己確証は分業・細分化・組織化された労働世界による一面化・硬直化した視点をときほぐし、別の視点をかいまみる機会を与え、また一つのことを自ら行ったという満足感によって自律性と生きる意志を強化する。これは長期的視野に立てば紆余曲折はあるにせよ、労働世界のヒューマニゼーションへとつながっていくと思われる。

従来、ともすれば、遊びへの積極的言及は、労働世界をはじめとする社会生活の矛盾から目をそらさせ、「私生活主義」に陥るとする議論があったが、すくなくとも現段階においてはこのような狭隘な精神ではもはや広範な共感を呼ばないであろう。

こういったことに関係しては、ダグラス・ラミス氏と齊藤茂男氏の対談『ナゼ日本人ハ死ヌホド働クノデスカ?』での両氏の発言が興味深いので少し長いが引用しておくことにしよう。齊藤氏はラミス氏に自由時間での「生産的な価値を生む活動」でない活動を強調して次のように言う。

「もともと余暇なんていう表現はおかしいですね、余りものっていう感じで。だから“余暇利用”なんかではなくて、堂々とした残りものでない時間を使って自分独自の“自由な場”を作ってみる。労働生活と別の次元で生活の喜びを発見するチャンスをも男にも与えるということです。最初は趣味でもいいとおもうんです。趣味というと表現がちやちやいやですが、要するに生産的な価値を生む活動じゃないもの。そこへ自分を投入することで時間をすごしてみる。そうするとそれまでまったく気づかなかった楽しさが実感できてくる。そこから生き方が変わる可能性はあるとおもいます。それが趣味からやがて市民運動とか、政治運動へつながっていけば、よけいおもしろくなっていくとおもうんですね。人間はうんと変わる可能性が

あるから。」(56頁)

これに賛同してラミス氏は、アメリカのウエストコーストの労働組合の団結力が強くそれによって自由時間をかち取っている港湾労働者の例にふれて次のように述べている。

「とにかく自由時間が多くて、テレビばかり見たり怠けたりしてもおもしろくないから、何かをやり出す人が多い。そのなかから絵描きとかもの書き、詩人、学者とかいろいろ出ている。博士号をとる人もいます。メキシコ系の労働者のなかにメキシコ風壁画の絵描きとしてかなり評判になった人もいます。そしてまたおもしろいのは、こういう人は組合をやめないで、沖仲仕の仕事をつづけるわけです。

人間はそれぐらいの余暇があれば何かいいこと、ほんとうのことをやりたくなるもんですよ。最初は変な趣味から始まっても、だんだんいいことになっていく。・・・」(58頁)

いずれにせよ、企業中心社会の価値観を転換できるきっかけを自由時間における何らかの自己確証を通じて得る可能性が考えられるのである。すでに与えられた紙数を越えているので、この点から遊びのもつ積極面にもう少しごく簡単に触れることでこの小論を終えることにしたい。

遊び仲間におけるコミュニケーションは、企業価値中心の労働世界における主体-客体関係の物象化されたコミュニケーションを主体-主体関係のコミュニケーションに戻すきっかけを与える。遊び世界は、たとえ一時的にせよ、社会的利害・役割・評価から解放された時空間であるがゆえに、共同的なコミュニケーションが比較的生まれやすい性格があろう。もちろん、抑圧された労働世界における連帯のコミュニケーションの形成こそ言葉の深い意味において共同のコミュニケーションといえようが、専らそこへ価値視点を収斂させるのは、「労働一元的な」あまりに狭隘な精神といえよう。

遊び世界の拡大・深化と連動する、自己目的的性格をもつ世界の拡大によって、自分を見つめ、世界をどうとらえるべきか、いかに自らの人格を

形成するか、いかに生きるべきか、といった思索の機会が増え、自己と自らの存在している世界への反省的視点を生み出す可能性が増大するといえるのではないか。変革運動もこれからは、こういった遊び世界の独自の価値を承認し、いわば「回り道」を包容するようなくゆとり>を持つ必要があるのではなかろうか。

[付記]

この小論は、一橋大学体育共同研究室主催の研究会に招かれ報告した内容の一部に若干手を加えたものである。報告の際には参加者の方々から興味深いご意見や資料を頂き大変参考になったが、

それらをこの小論には未だ十分に反映できてはいない。他日を期すことにし、とりあえずここで感謝の意を心から表しておきたい。

また、この間に斎藤吉広氏による拙著『遊びと生活の哲学』への大変興味深く刺激的な書評（「人間のトータルな解放のために」『人間と社会』1993年度版）を一読する機会をもった。そこにおける氏の問いかけはかなり重要なものと思われるので、それに対する私なりの応答を限られた範囲であるが、本文の所どころでこの機会に少し触れさせて頂いた。この機会に斎藤氏にも深く感謝したい。