



「遊ぶ」ことの倫理的含意〈異なる人々が共に生きる〉ために(1)

メタデータ	言語: Japanese 出版者: 浜松医科大学 公開日: 2013-08-27 キーワード (Ja): キーワード (En): play, anthropology, ethical foundation 作成者: 森下, 直貴 メールアドレス: 所属:
URL	http://hdl.handle.net/10271/181

「遊ぶ」ことの倫理的含意

〈異なる人々が共に生きる〉ために(1)

森 下 直 貴

(倫理学)

The Ethical Implication of 'Play' toward men's co-living with their own difference

Naoki MORISHITA

ethics

Abstract: this paper inquires the meaning and significance of 'Play' in humahn being, which seems to be today a key word of 'post modern' ideologies. 'Play' contains the multiplicity of meanings. Nevertheless, it can be distinguished into three levels: P I, P II and P III.

P I is such a special activity in immanent dimension that stands the side of ordinary life activities. Both P II and P III are in transcendental dimension. P II functions all human activities and brings them free and enjoyable. P III is such a view point that keeps distance from one's own activities and doubles oneself.

These three could have each significance (and limits). P I : one step to the totality of human activity (in spite of 'dualism'). P II : giving direction (i.e. happiness as ultimate goal) to that totality (in spite of only one side of 'hedonism'). P III: recognition of other's difference as differere (in spite of 'relativism').

Thus, in order to co-live, we need and exceed the tensional and complementary relation between 'Play' and 'Believe' (in another transcendental dimension).

Key word: play, anthropology, ethical foundation

序 「遊ぶ」ことへの問い

人間活動のうちでもいささか特異な現象に、「遊ぶ」ということ(「遊び」)がある。この「遊ぶ」活動は、そもそも人間にとってどのような意味をもっているのだろうか。そしてまた、

そこに倫理的な意義があるとしたら、それはいかなることからなのだろうか。これがこの小論で考察してみたい問題である。それにしても、あえて今なぜ「遊ぶ」ことに私は注目するのだろうか。

「遊ぶ」こと（「遊び」）は、こんにち、立場を異にするイデオロギーのあいだで、呉越同舟的な焦点になっているようだ。たとえば、“モノの豊かさからココロの豊かさへ”という志向は、戦後史をふりかえり、また他国との比較をつうじて大部分の日本人がいだいている素朴な実感といえるだろう。そうした志向をマスコミは“働きすぎからゆとりと遊びへ”の方向に水路づけ、誘導している。こうして「遊び」が脚光をあびることになる。あるいは、政府機関によるもっと露骨な例では、対外貿易のまさつ解消のための窮余の一策として、レジャー産業の振興による内需拡大がはかられ、「遊び」が国民的ひろがりて奨励されてもいる。そして、「遊ぶ」時間を捻出すべく、労働時間の短縮が日程にのぼっているのだ。あるいは、生産中心主義につらぬかれた近代の社会と文化の総体を批判する理想主義的な人々のなかにも、「遊び」に注目しここに依拠することでオルターナティブな社会を構想しようとしている。などなど。このように、いまや「遊び」は、「情報化」などとならんで、いわゆる「ポスト近代」的な社会意識を象徴するキーワードの一つとなっているのである。とはいえ、私がここで「遊び」をとりあげるのは、直接的にはそうしたイデオロギー状況にもとづいてそれを動機とするからではない。むしろ、間接的にそこに刺激されていることはたしかだとしても、もともと倫理的なものにたいする私なりの視角に発したもので、その基礎をいっそうふかく問いすすめ、それをみずから体現したいがためにほかならない。こんごの一連の研究への導入ということも考慮して、私の視角を節をあらためてややくわしく説明しておこう。

1 視角としての倫理的なもの

A 人間における倫理の位置

ここに言う「倫理」とは、存在を活動としてみることでできるとしたばあい、その人間活動（生）の全次元が人々の共に生きる関係においてかならずや繰りひろげられるかぎり、その生をつらぬいて方向づけ統一づけるような望ましい「共」なるありかたのことである。理解を容易にするために、目下おおいに話題となっている臓器移植に例をとろう。移植の是非が論じられるばあい、しばしば、「技術」（できる／できない）とか「欲望」（したい／したくない）とかの視点が先行しがちである。また、これらの紛争を処理する「法」の観点が遅ればせながら伴走することになる。しかし、それらとは別に、人間が生きていることの意味を考える視点というものもあり、じつのところ、まずもってこの視点からの論議こそが先行すべきなのではなかろうか。人が生きることの意味は、金科玉条のごとくふりかざされた「生命の尊厳」を自明視すればそれで与えられたというものでもなければ、ましてやお金さえ出せば即座に決済される

ようなことがらでもありえない。一人ひとりが生の意味を自分なりに考えぬき、「生命の尊厳」を問いふかめるなかで、はじめてそのつどおぼろげにほのみえてくるものなのである。「社会的合意」があまりにも性急にかたられているが、合意さるべきなのは、なによりもそうした一人ひとりの問いかけの姿勢の大切さでなければなるまい。この生きる姿勢が確立されたうえでなら、「欲望」は各人の選択にゆだねられるべきであり、また、多様な選択におうじうる「技術」が用意されてしかるべきだろう。そして、ここで「法」的な手続きも必要とされてくるにちがない。以上の例からわかるように、生の意味を考えるさいのよりどころとなるべきもの、それが「倫理」なのである。

B 倫理の基礎

さて、「倫理」の原点もしくはその根本条件とはいかなるものであろうか。それを私はつぎの事態におく。

(1) 異なる人々が共に生きていること

これの制約をうけて最初にみちびきだされてくる倫理の基本となるべきものは、

(2) 各人がみずからの異なる可能性を異なるままに実現できるような共なるありかた

とまとめられよう。それがいかなる「異」なりであろうとも、その可能性（能力）が自己実現することに私は最大の価値をみとめたいのである。ところで、そうした「共」なるありかたとしては、おおきくって二つの方向が考えられる。

(3a) 各人がみずからの異なる可能性を固定させたまま、その実現のしかたをおたがいに制限し合うような共なるありかた

(3b) 各人がみずからの異なる可能性を変化させ、しかも拡大させることをとおして、おたがいに自己を実現するような共なるありかた

この両タイプは、倫理観の基本において対立しあうもので、倫理学史上さまざまなバリエーションをもつ。どちらか一方を選択するにあたっては、倫理学プロパーの水準での説得力ある論証を要求されるだろうが、ここではその用意もなく省略せざるをえない。ともかく、私は3bのタイプをえらぶ。とはいえ、「自己変化」はどのようにして生まれるのであろうか。おそらくそのためには、

(4) 異なる可能性をもつ人々と積極的に出会うこと

が不可欠のやりかたではなかろうか。しかし、そのうえ、その「変化」が「拡大」、すなわち、自他の異なる可能性の実現がより高次の水準で両立するような、そういう「拡大」となるためには、さらにその「出会い」は、自らの生全体のもの感じかた・考えかたをその根底からくつがえすような「出会い」でなければならないだろう。したがって、転覆や変革をおたがいにもとめて出会う他なる人々の「異」なりも、できるかぎり自分のそれと極端にかけはなれてい

ることが必須とされるだろう。

- (5) 自己の生のものの感じかた・考えかたの全体を崩壊させ、変革をひきおこすような異なる可能性をもつ人々と出会うこと

それにしても、ここにいわれる人間の「異」なりとは具体的になにを意味するのであろうか。この点が明確にならないかぎり、上述したところは不分明なままにとどまらざるをえない。これは人間学に関連してくるのではあるが、私なりの見解を暫定的に仮設しておこう。

C 人間における「異」の諸相

「異」はつねに「同」と相関する。そこで、まず、この「同」を人間存在でみさだめるならば、以下の三つのレベルに区分することができる。(ただし、各レベルの連関をどう規定するのか、たとえば、「階層」(M.シェーラー)か「段階」(N.ハルトマン)か、それともそれ以外かについては、ここでは未決状態にしておき、こんごの検討にまきたい。)

- (Ha) 物質の自己組織的な生命システムとしての生体レベル
(Hb) Haの機能としての心身全体の能力(可能性)レベル
(Hc) Hbが社会的文化的世界のなかで実現した全次元的活动(現実性としての生)レベル

ふつうわれわれが固有に「人間的なもの」とよびならわしているレベルはHcである。このHcは、現実の特殊な社会・文化のうちでHaとHbとがはぐくまれそれへと現実化されるかぎり、それぞれ特殊なものとして実現する。Hcへと実現され具体化されたHaとHbの全体こそが、一人ひとりの個性の異なりをかたちづくる。

以上を前提にすると、人々の「異」なりは以下のごとく把握されよう。

- (ア) HaとHbのレベルをほとんど無視できるかぎりでのHcの「異」なり
(あ) 生のそれぞれの次元における「異」なり(たとえば、政治上の、あるいは宗教上の「異」。ブルーリズム問題はここにもとづく)
(い) 生の全次元の、したがってものの感じかた・考えかた全体の「異」なり(その人の個性の相異)
(カ) HaとHbのレベルのちがいを無視できず、これが決定的にHcに具現されるかぎりでの「異」なり(たとえば、いわゆる「先天性異常児」、「痴呆性老人」、「植物人間」などの心身障害者や「フリークス」⁽¹⁾)
(サ) (ア)と(カ)を共通につらぬいている中間形態としての「異」なり
(さ) 性の「異」なり(男性、女性、そのほか)
(し) 生における通時的・共時的状態の「異」なり(成人に対比されたかぎりでの、生れたての子供や青年、老いたる人、病む人、死に臨む人)

さて、もとにもどって、(5)で「ものの感じかた・考えかたの全体を崩壊させ、変革をひき

おこすような「異」なりと表現したときに、私の念頭におかれていた「異」とは、以上の分類のうちの(サ)と、なかんずく(カ)のことである。この種の「異」なりには本質的に生命の質がからんでいる。そして、これまでの倫理学の論議ではかならずしも十分な光が当てられてこなかった側面である。こうした「異」なりとの「共」なるありかたこそが、いわゆる「生命倫理」の中心軸であり、かつまた、すべての倫理の出発点でなければならないと私は考えている。この「異」の可能性は、おどろくべきことに、周囲の人々の理解ある接しかたによってはそのまま実現させうるものであるし、他方で、この「異」との出会いによって、「ふつう」の人々のものの感じかた・考えかたがその根底から変革されるものなのだ⁽²⁾。結局、これまでのところはつぎの命題に集約されるだろう。

- (6) 生体とこの能力のレベルで異なる人々との積極的な出会いをとおして、みずからの可能性を拡大させることによって、異なる可能性を異なりのままおたがいに実現しあうこと

D 「遊び」への注目

以上で、暫定的に仮設しながらも私なりの倫理観を素描したこととしよう。こんご私は仮設をもっとしっかりとしたものに取りかえることで、私なりの〈異なる人々が共に生きる〉ことの倫理学を完成させたいものとねがっている。それでは、その目標に一步でもちかづくために、それ相応のモデルを人間の生の経験のうちからえらぶとすれば、なにがであろうか。こうして私が注目したのが、さしあたり、「信じる」こと(宗教的なもの)と「遊ぶ」こと、という二つのいわば超越次元なのである。この小論では手はじめに「遊ぶ」ことに焦点をあわせはするが、「遊び」がどのような意味で倫理の基礎となりうるかは、論のなかで理解していただくほかない。そして、この展開において、前節でふれた現代のイデオロギー状況にたいする私なりの展望もしめすことができるだろう。

次節以下では、まず、人間における「遊び」の錯綜とした意味世界にわけいり、そこから三つの意味を弁別して相互に関連づけることにしよう。ただし、ここでは「遊び」を厳密にかつ体系的に論じることはめざしていないし、むろんできもしないことだ。私なりの倫理的視角からの試みである点を了解していただきたい。また、論の全体をとおして、哲学的に検討をくわえるべき諸課題をつみ残してもいる。たとえば、人間存在のレベル論、異と同、可能性と現実性、など。すべてこんごに煮つめていくべき論点と自覚している。本稿は、〈異なる人々が共に生きる〉倫理学構想の実現へむけて、「遊ぶ」ことをてがかりにたどたどしく踏みだされた、その第一歩にすぎない。

2 「遊び」の意味の多義性

A ホイジンガの遊び観

人間における「遊ぶ」という特異な現象の意味するところを見さだめようとするなら、まずもって、J.ホイジンガの『ホモ・ルーデンス』⁽³⁾をとりあげるべきだろう。その理由は、この作品がたんに「遊び」論の古典だからということだけではない。むしろ、そのうちに「遊び」の呈する錯綜とした多義性がすべてふくまれてもいるからである。そこで、これからホイジンガの遊び観とこれにたいするのちの論者による批判の諸傾向をたどるなかで、その多義性をときほぐし、「遊び」の意味世界をくっきりと浮かびあがらせることにしよう。

ホイジンガの遊び観は、「人間文化は遊びのなかで、遊びとして発生し、展開してきた」(12)という命題につくされている。これは文化そのもののもつ「遊び」の性格を指摘したものである。ところで、「文化」の定義について彼自身は明確な規定をあたえているわけではない(15)。とはいえ、「言語」(23)、「神話と祭祀、法律と秩序、取引と産業、技術と芸術、詩、哲学、科学」(24)という散見する具体例から推して、人間活動の所産総体が意味されているにちがいない。この総体としての「文化」が遊びの形式のなかに成立したのであり、文化とは原初から遊ばれるものであった、と彼はいうのである(110)。では、「文化」は「遊び」からどうやって成立してきたのであろうか。

人間の活動(生)には、まず、生活上の必要を直接みだすことをめざしたものがある。これは、「純生物的行動」とか「純粋に肉体的な活動」(16)、「直接の物質的利害」や「生活の必要の個人的充足」(33)、「必要や欲望の直接的満足」(32)、など、さまざまに呼びかえられている。しかし、このいわば「ホモ・ファーベル」(11)的なありかたとならんで、同時に、これをこえて「楽しさ」や「面白さ」を直接めざす心(精神)あるいは活動がある。これが「遊び」である。「無条件に根源的な生のカテゴリーの一つ」(20)であり、「人間活動の一形式」(22)にほかならないこの「ホモ・ルーデンス」は、「ホモ・ファーベル」同様に「本質的な機能」(11)をはたしているのだ。

さて、原始社会のなかでは、前者の活動(たとえば狩猟)でも好んで後者の遊びのかたちをとっていた、とホイジンガは想像する(110)。「遊びのなかで、共同体は生活と世界について彼らの解釈を表現した。」(同)もっとも、この段階では、遊びが文化にいきなり転化したということではなく、遊びの形式と雰囲気のなかで文化がいとなまれ、遊びを根源にして両者がかさなりあった複合体をつくりあげていたのである(同)。ところが、文化が進歩発展していくにつれ、遊びの要素がすこしずつ後退し、大部分は宗教儀礼の領域に吸収されてしまう。そして、そのなかから、さきに列挙した文化の各領域が自立し結晶することになる(同)。さらに、文化が複雑に組織化されていくにしたがって、古い文化の根源的な地盤のうえに、遊びとの接触をまったくみうしなってしまった「理念、体系、観念、学説、規範、知識、風習の層」が徐々にふあつく堆積することになる。こうして文化はますます真面目になり、遊びにたいしては二次的な役割をしかあたえなくなる(166)。とりわけ、18~19世紀にいたると、労働と生産が時代

の理念となり偶像となった。「ヨーロッパは労働服を着込む。」社会は利害関係と意志とをあまりに意識しすぎるようになり、遊びをいれる余地をほとんど残すことはなくなったのである(390-394)。

以上の歴史をふりかえりながら、「真の文化はなんらか遊びの内容をもたずには存続していくことができない」とホイジンガは主張する。なぜなら、「文化」とは、「自分ひとりの目的や意志を究極最高のものとみなしたりすることのない能力」、あるいは「みずから自発的に承認した一定の限界のなかに成り立つものだと理解できる能力」なのだからである(426)。(このところに、生産へと国民を総動員すべくヒステリックな興奮をかきたるナチスへの、「遊び」観をもってする彼なりの時代参加が端的にしめされている(427)。) 以上にまとめてきた遊び観を彼は有名な定義にこめて定式化している。ただし、この定義は「形式」の観点からのものであるから、われわれとしては「緊張、歓び、面白さ」(19)ないしは「晴やかな感激」(427)という内容を、同時にあわせながら受けとる必要がある。

「…『虚構』のものと感じられ、日常生活の外に位置をしめはするが、にもかかわらず遊び手を全面的に魅了しうる自由な活動である、と定義できる。物質的利害関心や実利性をまったくもたない活動なのだ。それは意図的に境界を設定して囲まれた時間と空間のなかで遂行され、あたえられた諸規則にのっとって秩序正しく展開される。そして日常生活のなかでも、このんでみずからを神秘性でとりかこみ、仮装によって通常の世間にたいするみずからの特異性を強調するような集団関係をうみだす。」(42)

B ホイジンガへの批判

「遊び」論の歴史は、ここに引用された定義をめぐって批判的に展開されてきたとってよい。なかでも、ホイジンガの遊び観にふくまれている多義性を正面からもっとも鋭く指摘したのが、J.アンリオ⁽⁴⁾である。彼によれば、さきにみた文化のいわば母胎としての遊び観、つまり「実存そのものと同一視されるように一般化された遊びについての形而上学」(22)と、この定義にみられるような、「さまざまな行為形式のなかの一つとみなす経験論的な心理学や社会学の観点」(91)とは、もともと「矛盾」(22)するものなのである。「一方ではすべてが遊びであると宣言しておきながら、他方では遊びをある切り離された別世界で生起するものと記述しているわけだ。」(22) そのうえおまけに、後者の観点にあっても、人がなにかをして遊んでいるばあいのその人のまさしく「遊ぶ」こと自体(これには定義の前半が相当する)と、遊ぶ人がなにかをして遊ぶばあいのその「なにか」(これは制度・構造・規則体系としての遊びであり、定義の後半に相当する)、との区別が消失している。こうしてアンリオは、そうした「アマルガム」では「遊びの統一的な定義」は不可能だと断言するのである(91)。

もちろん、ホイジンガ自身にしてみれば、遊びの文化観をそっくりそのままさきの定義にこめたつもりだったのであり、「矛盾」とか「アマルガム」とかを指摘されて心外に思うことだろう。しかし、定義での「日常生活」の「外」と表現するさい、その多義的な曖昧さにたいして

は、さほど厳密に考えていなかったように見える。あるいは、「物質的な利害関心や実利性」としての「日常生活」対「遊び」という二元論的思考にとらわれていたといった方が、むしろあたっているのかもしれない。それはともかく、「外」は、たしかに、一方では「日常生活」とならびつつ時空的に離れた別領域を意味する。この方向でホイジンガを批判し、遊びの世界の細部を社会心理学的に精緻に分析していったのは、R.カイヨワたちである。しかし、他方では超越次元としての「外」の意味もある。E.フィンクはこう指摘する⁽⁵⁾。「…遊びを労働、現実性、真面目、真正さなどとたんに対立的に規定するだけならば、それは他の生の諸現象とただならぬものとして、誤って措定されてしまう。遊びは生の根本現象なのであり、死や愛や労働や権力などと同様に根源的で、独特なものである。しかし、それは他の根本現象と一緒にあって、究極目的〔幸福―筆者注〕への共通の努力によって規定されるというわけではない。遊びはそれらにいわば相対している―それらを表現して、自己のうちへとりいれるためにである。われわれは真面目、真正さ、現実生、労働と闘争、愛と死を、そして遊びでさえも演ずる〔遊ぶ―筆者注〕のだ。」(31-32) このように、「遊び」には、「日常生活」などの一切の人間活動にたいして「相対」する、つまり関係する次元がある。そして、この第二の「外」たるいわば超越的な次元が関係した活動領域の一つとして、第一の意味で「日常生活」の「外」にある「遊び」の領域が、つまりいわば内在的な次元が存立するのである。

以上、ホイジンガへの批判的論及をおうなかで、内在と超越との両次元の統一的活動としての「遊び」の実相がうかびあがってきた。ところで、しかし、もっとよく目をこらすならば、超越的な次元は、これはこれでそのうちに両義の意味をかかえこんでいるのがわかってくる。この両義性にはホイジンガも判明ではないにしても気づいていた。その一方は、「遊び」の超越性的内容にそくしたばあいで、「楽しみ」それ自体をうみだす活動というものである。この解釈はM.チクセントミハイらにうけつがれ代表される。この「楽しい」活動の純粋なモデルが、内在的次元の「遊び」ということになる。ホイジンガ自身、「面白さ」や「楽しさ」こそが「遊びの本質」と指摘していた(19-20)。これにたいして、もう一方の意味は、アンリオらに着目され代表されるもので、みずからおこなう活動自体にたいする二重化の視点ということだ。アンリオは、「遊びが存在するとすれば、その遊びは自身の行為にたいする行為者当人の『態度』のなかにしかない」(118)とのべ、この「態度」を「回り道」や「距離」とか「二重化」などと規定している(108)。ホイジンガも指摘していたことだが、「本当のふりをする」(31)という、真面目を相対化するあの独特の見かたのことである。

いまとりだされてきた「遊び」の三つの意味を、次節であらためて定式化し、相互の連関をつけながら、それぞれをややくわしく展開することにしよう。(むろん、それらを全面的かつ網羅的に処理することがここでめざされているわけではない。)

3 「遊び」の意味世界

A 遊び I

第一の意味の遊びは、生活を維持するためになされ、労苦をともなう生産活動の日々の流れの合間もしくは余暇に、気晴らしや娯楽などとしてくりひろげられる活動のことである。つまり、通常のいいかたでは、「労働」にたいする「遊び」である。これを〈遊びI〉とよんでおこう。

〈遊びI〉を精緻にしあげたのは、さきにも言及したカイヨワ⁽⁶⁾である。彼はホイジンガの遊びのモデルが、「比較的高級な形式の社会的遊び」、たとえば、競技や競争、種々の見せ物や演技、舞踏や音楽、仮面舞踏会、中世騎士の馬上槍試合などであった点を批判して、もっと広範囲に、賭けや偶然の遊びをもふくめるべきだとする(3-14)。こうして、心理的態度の観点からの分類をこころみて、「アゴーン」(競争)、「アレア」(機会・偶然)、「ミミクリー」(模擬)、それに「イリンクス」(眩暈)の有名な四つの区別だてをする(19-39)。そしてさらに、その四要素を順次くみあわせることによって、(まさしくデカルト的な分析・総合の方法にしたがい、)遊びのあらゆる現象を説明しようとする(101f.)のだが、細かいことはここではおわない。カイヨワはまた、上述の四要素のすべをつらぬいている共通の傾向として、「パイディア」と「ルドゥス」の一对を提唱する。「パイディア」とは、気晴らし・熱狂・自由な即興・気ままな発散・無制限の気紛れ(17)を意味する。これと対照的なのが、必要な努力・忍耐・技あるいは器用さ・無償の困難の愛好など(40)を内容とする「ルドゥス」である。そして彼は、遊びの源泉は「パイディア」にほかならず、しかも両者があいまって文化が推進されるとしつつも(40)、「パイディア」を規制する「ルドゥス」の方にいっそうつよい文化的意義と創造性をあたえているのである(51)。

カイヨワ自身が「文化的創造性」のみを強調したホイジンガを批判していたことにはすでにふれておいたが、その「ルドゥス」評価の点にホイジンガ同様の「規則への執念」(30)をみとがめ、これに対抗して「パイディア」の方、すなわち、「規則のない自由な遊び」なり「ゲームに対するプレイ」(4)なり、さらには「無償の非合理性」なり(13)を強調したのは、おなじくフランスの社会学者J.デュビニョー⁽⁷⁾である。彼があげている遊びの例は、「暇つぶし、夢または夢想、宴会趣味、祭り、想像上のものに対する無数の思弁」(14)などである。ここから彼はカイヨワのむこうをはって、遊びの世界を「賭」、 「シミュレーション」、それに「呪縛」の三分野に区分けする(49-67)のだが、それぞれカイヨワの「アレア」、「ミミクリー」、「イリンクス」に対応しているとみることができよう。カイヨワにあってデュビニョーにないのは、規則につよく支配される「アゴーン」である。ここに彼の特徴が端的にでている。

しかし、なんととっても、彼においてもっと注目にあたいするのは、遊び論者に共通してみられるイデオロギー傾向が典型的なかたちで鋭く打ちだされていることだろう。それはすなわ

ち、近代社会における生産・労働や有効性・合理性に人間が隷属してしまっていることへの批判と対抗の意識である(107ff.)。この対抗のよりどころとして「遊び」が注目され、そこに過剰な期待がよせられているのだ。この論点は後節であらためて論じることになろう。そのほか〈遊びⅠ〉をめぐる⁽⁹⁾は、チクセントミハイによるカイヨワ批判⁽⁸⁾とか、日本人の手になる文献もいくつかあるが、ここではふれない。

B 遊びⅡ

第二の意味の遊びは、通常のいいかたをすれば、「仕事」(義務・拘束など)にたいする「自由」の契機と、これを前提にしてなりたつような、「つまらなさ」(面白なさ・退屈さなど)にたいする「楽しさ」(面白さ・歓びなど)の契機、これら二つの契機をあわせもつ。〈遊びⅠ〉を遊び世界の内在的次元とするならば、これはそのいわば超越的次元にあたるもので、人間のあらゆる活動(生)に相対し関係する活動なのである。たとえば、苦しくて辛く、おまけに単調で面白くもない日々の生産活動にそれが関係することで、それを楽しく魅力あふれやりがいのある働きにかえるのだ。あるいは、必要労働やそのほかの日常活動の合間・余暇に関係することで、そこにまったく別個の領域をつくりだして典型的に自由で楽しい活動を、すなわち〈遊びⅠ〉をくりひろげたりもするのである。そうした超越的次元の遊びを〈遊びⅡ〉とよぼう。

ホイジンガの遊び観の原点が、この自由で楽しい〈遊びⅡ〉にあったことは既述したとおりである。別の箇所でもこういっている。「子供や動物が遊ぶのはそこに楽しさがあるからで、まさにその点にこそ彼らの自由があるのだ。」(30)ところで、「自由」を前提にはじめてうみだされてくるそうした「楽しい気分」、つまり「快活と恍惚」(58)の性格についてだが、これを彼は「美」的なものにむすびつけて理解しようとする(28)。彼によれば、「遊びはものを結びつけ、また解き放つ。われわれを虜にし、また呪縛する。それはわれわれを魅了する」(36)。こうした遊びの作用は、じつのところ、「緊張、平衡、安定、交代、対照、変化、結合、分離、解決」、総じて「リズムとハーモニー」といった美の要素につらぬかれている(36)。だからこそ遊びは「面白い」のだと彼はいうのである。が、なんとといっても、この「楽しさ」の秘密と由来をさらにいっそう徹底的に、しかも数量的にも解明したのは、チクセントミハイ⁽⁸⁾であろう。

彼は「楽しさ」をいいかえて、「全人的に行為に没入しているときに人が感じる包摂的な感情」(66)とし、これを「フロー」(flow)とよぶ。これに似たものとしては「自己目的」的な経験があるが、これもその一契機とするような包括的な経験のことなのである。この「フロー」はすぐれて〈遊びⅠ〉において実現される。このほかにも、芸術や学問をふくむ創造的な活動一般や、さらには宗教的な神秘体験においても生じているとされる(66-67)。彼の「フロー」経験の分析を私なりにまとめるとすれば、おおむね以下になるろう(68-85)。まず、① 刺激の領域を限定する。これによって、② 注意が集中して意識と行為とが融合する。この結果、③

明瞭で明確なフィードバック構造をもつ首尾一貫した行為の意識になる。そこから、一方で、

④ 自己と環境にたいする支配感と、他方で、⑤ 自己の喪失や世界との融合感、との対照的な感情がうまれる。こうして結局、⑥ その行為以外にいかなるほかの目的や報酬もいらないという自己目的の意識にいたる。さて、以上にまとめたような複合感情としての「フロー」をうみだす活動は、共通してどのような構造をもっているのだろうか。チクセントミハイはそれを、「行為者の技能にかんして最適の挑戦を用意している活動」(86-87)と説明している。敷衍するならば、あくまで行為者自身の主観において、彼の技能より一段階うえの困難度(少しだけ難しい)が用意されていて、退屈さ(易しすぎ)も不安(難しすぎ)もうまぬような活動のことなのである。こうした「フロー」活動は、「マイクロフロー」とよばれる低次のものから高次のものまでの連続体をなしている。前者は、反復的でほとんど自動的な行動(たとえば、ぼんやりしたいたずら書きとか、ガムをかむこと、など)であって、必要な役割の支配する日常の型にはまった生活と、個人の心身能力全体を総動員した高次の楽しいフロー体験とのあいだのギャップを埋めるものとして、つぎにのべる意味において戦略的な位置をしめているのである(92;213-239)。

さて、〈遊びⅡ〉を強調するチクセントミハイにとって、〈遊びⅠ〉が前提にしているような「労働」とのあいだの二分法は否定さるべきものである。そうではなくて、二分法があるとなれば、むしろ「フロー」経験と不安や退屈とのあいだにおかれなければならない(273)。そして、〈遊びⅡ〉こそが人間の活動のすべてをつらぬき、なかんずく日常生活を楽しく生きがいあるものにすべきなのだ。このためには、社会的・政治的・経済的な格差の撤廃、したがって政治形態の選択が必要となると彼はいう。この論点はともかくとして、後節との関連でつぎのことをここで確認しておこう。〈遊びⅡ〉でいちばんの価値がおかれているのは、「行為者の能力と存在自体を確証するのに適した活動への、心身をあげての全体的参加」(154)である。いいかえれば、「挑戦が新しい能力の発展を刺激するような状況で、自分の能力をフルに発揮して行動すること」(297)である。したがって、真の意味で生産的といえるのは、財のそれではなくて、自分の「能力」の新たな発展とその実現により「フロー」経験をうみだすこと(同)なのだ。

C 遊びⅢ

「遊ぶ」ことの第三の意味は、〈遊びⅡ〉同様に関係概念であり、おなじく超越的次元にぞくしていながらも、〈遊びⅡ〉とは微妙にからみあっているためになかなかそれとして見きだめにくいものである。すなわち、ある活動にどんなに熱中し没頭してこれを楽しんでいても、つねに同時に、そうしている自分から距離をとって醒めてながめているという、自己を二重化する活動のことである。ありふれたいいかたをすれば、「まじめ」にたいする「遊び」がこれに相当する。といっても、このばあいの「まじめ」とは、マニアとかイズムとかいわれるような執着ないし自己絶対化のことであって、この種の「まじめ」から悠々として遊離した境地にあって自己を相対化するのが、ここでいう「遊び」である。自己を絶対化する「まじめ」からは不真

面目とって嫌われるにしても、しかし真剣さとしての真面目はこれを内包しているのだ。これを〈遊びⅢ〉とよんでおこう。

もちろん、ホイジンガも〈遊びⅢ〉をみぬいていた。すでにひいた箇所(426)以外の例をあげておく。いにしえより「すべて遊びなり」という箴言が伝わってきている。この箴言の背景には、彼によると、「いかなる真面目な判断の底にも、なお一抹の未決の問題点があり」、「どれほど断乎とした判断の言葉にしても」「これが絶対に究極のものではありえない」という自覚がある。あるいは、「絶対の真面目さというもの」を信じない感情がひかえている。しかし、「すべて空なり」という箴言にくらべると、どこか「肯定的な響き」をもっているのである⁽¹⁰⁾(430)。

アンリオやフィンクといった哲学者たちは、好んで〈遊びⅢ〉を継承し展開している⁽¹¹⁾。ここでは、もっとも鋭い表現をあたえているK.アクセロス⁽¹²⁾をとりあげておこう。彼は、遠くは古代ギリシアのヘラクレイトスから、近くはニーチェやハイデッガーまでをふまえながら(28)、遊ぶ思考をこのべている。「その思考は、形而上学の彷徨的真理を反一形而上学のそれに連結させ、真理というものを一つの彷徨と解するであろう。『真』と『非—真理』ないし『偽』との関係は、開かれたままにとどまるほかない。」(64)ここで「彷徨」(errance)という言葉に注釈をつけるならば、語源にあたるラテン語では、これはもともと「誤り」(erreur)の意味と一緒にになっていた、というよりむしろ、erreur自体にもともと「誤り」とともに「彷徨」や「漂泊」の意もふくまれていたのだが、現在では両意味が切り離され、しかも「彷徨」だけが消されていったということである(505)。さて、ここでアクセロスは「遊ぶ」ことに、真理と誤謬についての伝統的な考えかたを否定し、両者の関連にたいする一つの新しいみかたの招来を託しているのだ。「多観点的」(66)な開かれた真理観、真理—虚偽の二元論的枠組じたいの克服をよく期待しているのである。

以上で不十分ながらも「遊び」世界の三つの基本的意味とその連関とを説明してきた。それでは、私なりの倫理の視角から、倫理の基礎としてはそれらにはいかなる意義が、そしてまた少なからず限界がみいだされるのであろうか。

4 「遊び」の倫理的な意義と限界

A 遊びⅠ

〈遊びⅠ〉はありふれた言いかたでは「労働」にたいする「遊び」であった。この観点を強調する論者に共通しているのは、デュビニョーにふれたところで指摘しておいたように、生産と合理性を批判してこれに対抗するためにこそ、「遊び」に注目しそこに依拠するという点である。たしかに、人間のうちで生産の次元が自己運動し、ほかのすべての活動次元をみずからのうちにのみこんでしまう近代以降の社会にあって、「遊び」に注目することで人間活動(生)の多次元性を積極的に回復せんとする企ては、もちろんけっして無意味であろうはずがない。し

かしながら、デュビニョーにかぎらずカイヨワやさかのぼるとホイジンガにもみられるように、「労働または生産」か「遊び」か、あるいは、「ホモ・ファーベル」にして「サピエンス」か、それとも「ホモ・ルーデンス」にして「デメンス」⁽¹³⁾か、といった固定的な二元論は、むろんまったく無意味ではないにしても、残念ながら人間的現実から多少ともかけはなれ、現実への照り返し（反照）をたぶんにもちえないにちがいない。これにたいして、「労働」から「遊び」へといった、現実家も理想家もふくめたそういう単線的な思考法をふみこえて、「労働」も「遊び」もの両立を提唱する人もいよう⁽¹⁴⁾。だが、私のみるところ、これとても「労働」と「遊び」の両次元だけの狭さをいまだにこえていないというべきだろう。そうではなくて、「労働」も「遊び」もふくめて人間活動（生）の全次元を把握し、この全体性のなかに「労働」を位置づけるやりかたこそが、「生産」の支配を現実的に批判しうることになるのではなからうか。こうして、〈遊びI〉の意義と限界があるとすれば、そうした全体性（たとえこれはいつでも開かれたままにとどまるにしても）へむけて、単なるしかし貴重な第一歩をふみだした、という点にみいだしうと思う。

それでは、人間活動の全次元としての全体性とはいかなるものと把握できるのであろうか。先行するところみとしてフィンクやアクセロスの見解がある。これらを参考にしながら、暫定的な私見をここに挿入することを許してもらおう。フィンクはこういう。「人間は本質的に死すべきもの、働く者、争う者、愛する者、そして——本質的に遊ぶ者である。死、労働、権力、愛、それに遊びは、謎めく多義的な人間の実存の基本的な緊張関係と根本構造とをかたちづくっている。」⁽²¹⁾ここに人間活動の五つの基本次元が提出されている。とはいえ、これらの存在理由および相互の連関について、フィンクはメタフォリックな表現をしかあたえていないようである⁽³²⁸⁻³²⁹⁾。他方、アクセロスも「人間と世界とを対決させるような基本的力」⁽²³⁾として、「骨の折れる殺人的な生産労働、再生産的かつ先取的な郷愁的な愛、詩作的かつ思索的な言葉」⁽¹¹⁾、それに「闘争」⁽²³⁾をあげて、「言葉」をのぞけばフィンクをほぼ踏襲しているのだが、おなじくそれらの存在理由については沈黙している。目をほかの分野に転ずれば、多彩な観点からのところみがなされてはいよう⁽¹⁵⁾。それらの詳細な比較検討は後日にゆずることとし、私としては、**a** 〈暮らし〉（生活）を中心にして、一方に、**b** **a**をささえるべく財を生産する〈働き〉（経済）と、**c** **a**と**b**をめぐる紛争を調定し正義の実現をめざす〈治め〉（政治・法）との軸が、他方に、**d** 人と人との直接的な結びつきを志向する〈交わり〉（愛）と、**e** 〈遊びI〉をもふくめた自己目的の活動を志向する〈寛ぎ〉（狭義の文化）との軸が、**a**において直交しあうような、そういう五つの次元を要素とする構造を考えている。もっとも、生体レベル（**Ha**）およびこの機能としての心身の能力レベル（**Hb**）とをふくみこんで実現し具体化した、その文化的社会的活動レベル（**Hc**）の全次元の把握は、今後の検討課題である。

B 遊びII

さて、いま暫定的に仮設した人間活動の全次元には、これらを統一づけて方向性をあたえるべきものが、すなわち、人々が共に生きお互いにかかわりあうなかでのみすべての活動が展開されるかぎり、各活動次元をつらぬきみちびく倫理的なものがいまだかけている。(ちなみに、この倫理的なものは、〈交わり〉のうちに純粋に典型的なかたちで具現する。) それらの内在的な諸次元を統一づけるような超越的な次元として、ここに〈遊びII〉が登場してくるのである。こうして人間活動(生)の諸次元は、自己の可能性の実現とこれにともなう楽しさ(快樂)という目標(究極目的としての幸福)を望むことができよう。だれであろうと自分の能力(たとえどの程度や質をもつものであれ)を実現することに、〈遊びII〉は最大の価値をおいているのだ。このように、「各人の可能性の自己実現」をかかげる点で、〈遊びII〉はかぎりなき意義をもつのである。だが、はたして、広い意味での「快樂」の方向だけで「幸福」を考えていいものであろうか。

〈遊びII〉の「快樂」は、あらためていうまでもなく、倫理学史でいえばアリストテレスの“即自的な快樂”に相当し、もう一方の充足過程における“手段的な快樂”ではない⁽¹⁶⁾(後者の方はホップズに代表される近代的な快樂にうけつがれるものだ⁽¹⁷⁾)しかもそのうえ、それは、必要労働のオートメーション化を基盤にしてはじめて開花するようなマルクスのもの⁽¹⁸⁾というよりはむしろ、労働にもそれ以外の活動にもすべてにともなうようなフーリエ的のもの⁽¹⁹⁾ではある。にもかかわらず、〈遊びII〉の「快樂」は、西洋の労働観・文化観を通底している、労苦をできるかぎり軽減させ最大の快樂をえたいという、苦悩への敵視の発想⁽²⁰⁾をいささかもこえていないのである。ところで、もしもあらゆる意味での「苦悩」が人間存在からきりはなしえないとするならば、その「苦悩」を否定する消極的な方向だけで「幸福」のなかみを規定しうるのだろうか。⁽²¹⁾ 大いに疑問とせざるをえない。自己の可能性の実現をどこまでも追究しようとする〈遊びII〉には、そうした実現がうまくいかず自己分裂して苦しむ人々への積極的な共感、つまり共苦の姿勢がかけがちなのではなからうか。倫理の基礎を考えようとするとき、ここに〈遊びII〉とならんで超越的な次元を構成する「宗教的なもの」がどうしても登場してござるをえないように思われる。そして、おなじく超越的な次元にぞくしている両者が対極にあって鋭い緊張関係をもちつつ、内在的諸次元を統一づけることによって、そこにはじめて人間活動(生)の全次元的な全体性とそれが向うべき目標とがさだまることだろう。

C 遊びIII

「宗教的なもの」には、たしかに〈遊びII〉には欠落していた共苦への積極的なまなざしがあつた。しかし、逆に、そこには自己を絶対化してマニア・イズム化しがちな狭量さもある。この点で宗教や擬似宗教的な政治イデオロギーは、それらが普遍性を要求すればするほど、こんにちブルーリズムの問題に直面せざるをえないのである。⁽²²⁾ ところが、この難関をそもそも

のはじめからクリアーしているのが〈遊びⅢ〉である。つまり、〈遊びⅢ〉は、「異」が「異」として存在することを当然のこととして承認するようまなざしなのである。自己を相対化するこの視点は、〈異なる人々が共に生きる〉ための倫理にとって決定的に重要な意義をもつ。

それにもかかわらず、この種の相対化は、絶対主義をうまく回避しえたとしても、逆の相対主義におちらないという保証をどこにももちえない。ここで「絶対主義」とは、むろん他の異を無視してこれに自己の異をおしつける一元化の要求である。これに対して「相対主義」とは、他の異を異として承認しつつも自己の異を固定して内に自閉することの意にここではとる。「相対主義」には、他の異と出会って自己を積極的にかえ、自他の異の新たな共同へとむけて自己の可能性を大胆にひろげていく勇気がないのだ。これとは対照的に、この「自己が変わる」ということは、宗教的な体験のうちにそれこそ豊富に蓄えられてきているのである。このように、〈遊びⅢ〉の自己相対化もしくは「異」への視点は、そうした「相対主義」におちいりがちな限界をもっているといえよう。だからこそ、〈遊びⅢ〉と「宗教的なもの」との相補的な関係が、〈遊びⅡ〉におけるのとは別の水準で必要とされるのだ。そして、両者の緊張的にして相補的な価値空間をはるかにつきぬけたところに、われわれの〈倫理的なもの〉の土台が、つまり愛を実現する〈交わり〉をその内在的なモデルとするような「共」なるありかたの基礎が、しっかりとすえられるべきではなからうか。

結 〈異なる人々が共に生きる〉ことの倫理学へむけて

以上、本稿では、私自身の〈異なる人々が共に生きる〉ための倫理の視角から、こんにち時代を象徴するキーワードとなっている「遊ぶ」ということの意味と意義とを考察してきた。「遊び」の錯綜とした多義的な意味世界は、私のみるところ、つぎの三つの水準にわかれる：日常生活とは別領域においてならびたつ内在次元の〈遊びⅠ〉、自由で楽しい活動としてほかの一切の領域に関係する超越次元の〈遊びⅡ〉、そしておなじく超越的でありながら自己をたえず二重化するまなざしとして〈遊びⅢ〉。こうした「遊び」世界の意義と限界を私は以下のように理解した。〈遊びⅠ〉：二元論にとどまりながらも人間存在の全体性へむけてふみだされた第一歩。〈遊びⅡ〉：「快楽」への一面化はありつつも可能性の自己実現を究極目的としてかかげる志向。〈遊びⅢ〉：相対主義への危険はもちつつも異を異として承認する視点。

本稿の論及の不充分さは、だれよりも私自身がよく自覚している。行論で論じ残してきた哲学的課題も多々ある。次回は、角度をかえて「信じる」と「幸福」の問題をとりあげるなかで、不充分さと空白との欠を補うことができればと思う。

註

- (1) Leslie Fiedler : Freaks. NY : Simon & Schuster, 1978. (伊藤・且・大場 (共訳) : フリークス, 青土社, 1986.)
- (2) つぎの文献が参考になる。正村公宏: ダウン症の子をもって, 新潮社, 1983. 斎藤茂男 (編著) : 生命かがやく日のために, 時事通信社, 1985.
- (3) J.Huizinga : Homo Ludens. Haarlem : Tjeenk Willink & Zoon, 1938. (高橋英夫 (訳) : ホモ・ルーデンス, 中央公論社, 1973. 里見元一郎 (訳) : ホモ・ルーデンス, 河出書房新社, 1973.) 本稿では前訳書の文庫版の頁づけで引用する。ただし, ここにかぎらず, 引用された訳文はすべて多少手直ししてある。
- (4) J.Henriot : Le jeu. Paris : Presses Universitaires de France, 1969. (佐藤信夫 (訳) : 遊び; 遊ぶ主体の現象学, 白水社, 1974.) 邦訳から引用。
- (5) E.Fink : Oase des Glücks ; Gedanken zu einer Ontologie des Spiels. München/Freiburg : Verlag Karl Alber, 1957. (石原達二 (訳) : 遊戯の存在論, せりか書房, 1976.) 引用頁づけは邦訳による。なお, フィンクには遊び論がもう一冊ある。Spiel als Weltsymbol. Stuttgart : W.Kohlhammer Verlag, 1960. (千田義文 (訳) : 遊び; 世界の象徴として, せりか書房, 1983.)
- (6) R.Caillois : Les jeux et les hommes. Paris : Gallimard, 1958. (清水・霧生 (訳) : 遊びと人間, 岩波書店, 1970.) 引用は邦訳。
- (7) J.Duvignaud : Le jeu du jeu. Paris : Édition André Balland, 1980. (渡辺淳 (訳) : 遊びの遊び, 法政大学出版局, 1986.) 邦訳書により引用。
- (8) M.Csikszentmihaly : Beyond Boredom and Anxiety. Carifornia : Jossey-Bass, 1975. (今村浩明 (訳) : 楽しみの社会学, 思索社, 1979.) 邦訳書の頁づけ。
- (9) たとえば, 井上俊: 遊びの社会学, 世界思想社, 1977. 藺田碩哉: 遊びの構造論, 不味堂出版, 1983. などがある。後者の巻末には文献リストがついていて好便である。
- (10) 『莊子』の世界をここでもちだすこともできるだろう。
- (11) ただし, アンリオとフィンクのあいだには大きな相違もある。前者は人間存在の弁証法的構造へと沈潜し (とはいっても, 反省構造と遊びとの混同がみられる), 後者は世界の意味へと思弁的に舞いあがる。
- (12) K.Axelos : Vers la pensée planétaire. Paris : Éditions de Minuit, 1970. (高橋允昭 (訳) : 遊星的思考へ, 白水社, 1975.) 引用頁づけは訳書による。
- (13) 「デメンス」(錯乱)を強調しているのは, E.Morin : Le paradigme perdu ; la nature humaine. Paris : Éditions du Seuil, 1973. (古田幸男 (訳) : 失われた範例, 法政大学出版局, 1975.) さらにモランをうけついでものとして, 岩津洋二: 錯乱の人間学, 弘文堂, 1986.
- (14) たとえば, 大沢正道: 遊戯と労働の弁証法, 紀伊國屋書店, 1975.
- (15) たとえば, マルクスの史的唯物論における「経済的, 政治的, 宗教的, 精神的」などの諸次元や, パーソンズのAGIL図式などがただちに想起されよう。
- (16) Aristoteles : Ethica Nicomacea. そのうちで「快樂」を主題として論じているのは, 第7巻11~14章および第10巻1~5章である。両巻の連関をめぐって解釈が分岐しているようだが, 私はそれぞれが置かれた文脈のちがいにすぎないと考えている。
- (17) T.Hobbes : Leviathan. (水田洋 (訳) : リヴァイアサン, 河出書房新社, 1974.) とりわけ, 邦訳のp.45,67.
- (18) マルクス批判としてはつぎの拙論を参照されたい。森下直貴: マルクスの思想における「全体的人間」; 技術主義と享楽主義を超えて, 唯物論 (61) : 39-52, 1987.

- (19) Ch. Fourier : *Le nouveau monde industriel et sociétaire*. 1829. (田中正人(訳): 産業的協同社会的新世界. 世界の名著(続8). 中央公論社, 1975.) cf. esp. p.495-514 (邦訳).
- (20) たとえば, 清水正徳: 働くことの意味. 岩波書店, 1982. 安永寿延: 「労働」の終焉. 農山漁村文化協会: 人間選書(75), 1985.
- (21) H. Marcuse : *Eros and Civilization*. USA : The Bacon Press, 1956. (南博(訳): エロスの文明. 紀伊國屋書店, 1958.) Cf. esp. p.207;213 (邦訳書).
- (22) 一例をあげておく。P.L. Berger(ed.): *The Other Side of God; A\$Polarity in World Religions*. NY: Anchor Press, 1981. (岩松・金井・金沢・鎌田・月本・矢島・横山(訳): 神の知られざる顔. 教文館, 1985.) とりわけ, H. コックス: 神々の戦い? p.376-399 (邦訳). 加藤哲郎: 国家論のルネサンス. 青木書店, 1986.

(昭和63年1月30日受理)