

遊びと日常性

—遊びの原理的研究の蘇生を求めて—

和光大学人間関係学部 服部 百合子

はじめに 1999年以來、レジャー・レクリエーションの領域を大衆教養大学における教養教育の重要な柱として捉える観点から一連の問題提起をさせていただいた。そのプロセスとほぼ同時並行的に、著者自身の所属する大学の教養教育改革に大学の一構成員として関わってきた。2004年度から実施された新カリキュラムは（当日配布資料）一つの到達点といえる。従来のレジャー・レクリエーション教育の主要な教材であったスポーツ、身体表現、野外活動などが、「体育」という枠を越えて、生命・身体に関わる諸学、自然・環境に関わる理論的実践的な学問領域、そして多様な表現・創造の領域の中に位置を占めるとともに、「楽しみ」というコンセプトが芸術や創造、そして理科実験など領域横断的な拡がりを持った。これらは、それなりの「成果」といえるものではないかど考える。

しかしながら、この過程で浮上してきた問題は、レジャー、レクリエーションの本質的契機ともいべき「遊び」という理念が、ある種の変質ないし風化の様相を呈しつつあるということである。03年度本学会において、階層二極分化への急速な社会変化への内的メカニズムたる「意欲格差」問題と「内発的」動機づけとの関連を追究してゆく中で、労働と遊びのカテゴリーの混乱という問題を提起させていただいた。本年度はこれを更に掘り下げて、学生の遊びについて意識を問う中で、遊びと日常性の区分それ自体を問い直してみることにした。

研究方法：本学人間発達学科専門科目として2004年度に開講した「遊びと現代社会」の授業において、ほぼ毎回、受講者に対し課題を出して自由記述による調査を行った。調査の結果はカテゴリー化して次回の授業に資料として提示するという方法で、学生自身が現代生活の中で保持している遊びの概念ないしイメージを対象化しながら、授業を展開した。

結果：

1. 「遊びについての素朴な疑問」

表1は、第1回の授業（授業オリエンテーション）で提出されたレポート「遊びについての素朴な疑問」の回答をカテゴリー化したものである。回答者は175名。一人が複数の疑問を提出しているケースや、一つの回答が複数のカテゴリーに分類されるケースなどを含む。（以下、特に断らない限り同様の処理）カテゴリーに分類された「素朴な疑問」の詳細な内容は当日配布資料を参照されたい。

過半数の回答が「そもそも遊びとは何か」という原理的な疑問を提出していることには注目せざるを得ない。これらの疑問の根底には、以下のような問いが深く広くわだかまっていることが見出せるように思う。

①成人後自分たちは「遊ぶ人」であることができるのか。大人になればなるほど、遊びにおける「悪」ないし危険な要素に直面することになるのではないか。安定した生活を維持するには、遊びの快楽を断念せざるを得ないのではないか。

②「遊び」における「悪」ないしは危険な要素とは何か。そもそも遊びの快楽から、そうした要素を排除することができるのか。

③労働や勉強など、現実の生活を支えるのに必要な諸活動はなぜ遊びと区分されねばならないのか。それ自体を遊びとして楽しむ事を求めてはいけないのか。

表 1. 遊びについての「素朴な疑問」

1. そもそも遊びとは	100
2. 子どもの遊び・大人の遊び	61
3. 「良い遊び」・「悪い遊び」	40
4. 遊びは変わってきたか	34
5. 遊びと仕事の関係について	29
6. 遊びと学びの関係について	28
7. 「外遊び」と「内遊び」	26
8. テレビ・ゲームって？	21
9. これって遊び？	14
10. 遊びの効用	10
11. その他	23

このように、遊びについての「素朴な疑問」は、これまでの遊びの研究が論じてこなかった「悪」の問題を、直截に提起することになった。

確かに、広大な遊びの領域に、「良い遊び」と「悪い遊び」という区分が存在することは、暗黙にはあれ誰もが知っている事実である。子どもの遊びの世界ですら、無邪気な子どもらしい「良い遊び」と、危険な闇の世界につながりそうな「悪い遊び」を区分してきた。カイヨワが指摘するように、遊びの研究者もまた、この暗黙の区分を前提にある種の「悪い遊び」を遊び研究の対象から排除してきた。

2. 「いわゆる良い遊び」と「いわゆる悪い遊び」

では、現代の学生がイメージする「いわゆる良い遊び」と「いわゆる悪い遊び」とは何か。学生の回答した項目のリスト（当日配布資料）における「いわゆる悪い遊び」のリストには、「バクチク」「賭博」「テレビゲーム」など「遊び」の通念の範囲内にある「悪い遊び」に加えて、「仲間はずれ」「いじめ」「ドラッグ」「リンチ」「レイプ」「オヤジ狩り」「無言電話」「窃盗」「盗撮」など、犯罪の領域にまで入り込む行為が多数挙げられていることに驚きを禁じえなかった。

このリストに基いて、受講者による「いわゆる良い—悪い遊び」を区分するものを考察させた結果（当日配布資料）をまとめると、「いわゆる良い遊び」とは、①能力、健康、人間関係 etc. の発達を促し、社会的な有用性を生産する遊び、②社会的な規範・通念・公共のルール etc. に反しない遊び、③安全で無害な遊び等々であるのに対し、「いわゆる悪い遊び」とは、①社会的な有用性を持たない遊び、②社会的な秩序を破壊し自傷他害を引き起こす危険のある遊び、③危険やスリル

を伴うリスクな遊び、④現実に戻れなくなるほどの強烈な快楽を与えてくれる遊び等々ということになるであろう。

ホイジンガ、カイヨワを始め、一般に遊び研究は遊びを日常性から隔離された虚構の領域として取り扱ってきた。しかし、現代の若者世代にあっては、もはや遊びと日常性との区分は自明の前提とはなっていないように思われる。

3. 遊びの快楽

表 2. 遊びの快楽とは何か

1. ストレス発散、現実逃避、気分転換	38
2. 好きなことをする。楽しいことをする。	26
3. 不確定性、意外性、新奇性、スリル	20
4. 夢中、熱中、没頭性	17
5. 達成感	8
6. 交流、一体感	8
7. スカッとする。解放感、爽快感	7
8. 自由に縛られないこと	3
9. その他	21

では、彼らが遊びの中に見出す快楽とは何か。「快楽一般ではなく、遊びに固有の快楽とは何か」という設問に対する解答を分類したものが、第2表である。このときの回答者数は115名。(詳細は、当日配布資料を参照)回答者の1/3が、日常生活で蓄積されたストレスの発散、不快な現実からの逃避や気分転換

換をもって「遊びの快楽」だと名指していることは、遊びと日常性の区分が不明になっていることの問題性の一面を示唆するものと思われる。2番目以下の項目が、ともかくも遊びそのものの快楽について記述しているのに対し、1番目の項目は遊びの領域ではなく、不快で退屈な現実を束の間忘れさせ、紛らわせ、「代理満足」させる快楽について記述しているのである。

4. 遊びによるストレス発散

表 3. 遊びは日常的不安やストレスから人を解放してくれるか

	人数
a. 解放してくれる	81名
b. 解放してくれない	39名
*どちらともいえない	13名
計	133名

しかし、彼らはそもそも遊びによって日常的不安やストレスから解放されることがあると信じているのだろうか。「a. 解放してくれる」「b. 解放してくれない」の二者択一のどちら

かを選んだ上で、その理由を記述させた。133名の回答者のうち、13名がa・bの二択で回答することを拒否し、「どちらともいえない」と答えた。回答者の6割が、aを選択した。選択理由(配布資料)を検討すると、bを選択したものは、日常的不安やストレスは、現実的問題そのもの解決なしには解消されないことをはっきりと自覚しており、またaを選択したものも、その大部分は、(恐らくはその理由を考える中で)遊びによる「解放」が一時的なものに過ぎない事に気づい

たといえる。若者の生活意識における日常性と遊びの区分の曖昧化は、反省的思考の対象とすることによって克服可能であることを示すものではなからうか。

考察：受講学生の「素朴な疑問」に多出した「良い遊び、悪い遊び」への問いは、はからずも遊びと悪との危うい関係を炙り出すことになった。「遊び」という言葉、とくに大人の遊びに言及するときにしばしば伴う否定的な響きは日本語に限られたものではない。しかし、ホイジンガの「遊戯は賢愚、真偽、善悪などの対立の外にある」という言葉に代表されるように、悪についての問いは遊びに関する考察の埒外に置かれてきた。ホイジンガやカイヨワなど、遊びの研究の先駆者の多くは、遊びを形式面からとらえることで、日常から隔離された虚構の活動として定義してきたことが一因であろう。日常性を侵犯しない虚構の領域である限り、遊びは人間的自由が晴れやかに顕現されうる世界であるが、一旦日常性との境界が不分明になると、人間の自由が持つ無気味な深淵がのっぴきならない形で姿を表してくるのである。しかし、この底知れぬ深淵を排除した安全無害な領域だけに限定したときに、遊びの甘美な魅力を保持しうるかどうかは疑わしい。

昨年度の発表において、著者は若者のフリーター志向の特徴とされる「やりたいこと主義」に関わり、遊びに求めるべきものを労働に、労働に求めるべきものを遊びにすりかえる意識操作が、労働の本質も遊びの本質もともに生殺しにする結果を生んでいるのではないか、と言う問題提起を行った。

今回の調査においても、遊びと仕事の一致を求める志向性は根強いものであることが示された。しかしこの志向性を非難することは妥当ではない。労働のみならず、日常生活のどの領域においても喜びや楽しみを求める志向性は、それ自体肯定されるべきものである。又、遊びをその形式だけではなく、その精神で捉えるならば、スリル、没入性、熱中性などの特徴は、「遊び」の中だけでなく、職業や仕事の中に見出しうるものである。それどころか、もっともエキサイティングな遊びは、本業、生計、生活、はては生命までを賭けた遊びの中にあるのかも知れない。しかしこうした「ホンチャン」の遊びを遊びとして楽しめるには、ぎりぎりのリスクとの勝負を戯れながら、最終的に安全圏に着地する現実的な生活の力量がなければならない。現実性の裂け目を見抜く批判力、非現実を現実化する企画力や、リスクの最大値と最小値を見積もってそれに対処する判断力や実行力、そして企てが失敗した場合への腹の据わりなど、「煮ても焼いても食えない」くらいの力量があってはじめて、生命や生活を賭けた遊びを遊ぶことができるであろう。それは遊びと労働の区分がなくなった状態などではなく、「虚実」をわきまえた上でその「虚実の皮膜の間」を生きるということなのかもしれない。

遊びと日常性の区分が不確かになっている今日の状況は、日常の領域も遊びの領域も、ともに損なう結果を生んでいるように思われる。文明の極限において、剥き出しの暴力と野蛮がグローバルな現実となっている今日、遊びの形式だけではなく、その精神、その本質についての原理的な研究の蘇生が求められているのではなからうか。