

93-J-1

〈労働する人〉から〈遊ぶ人〉へ
——《友愛》原理下の人と社会——

1993年1月

東京大学経済学部

中西 洋

〈労働する人〉から〈遊ぶ人〉へ
——《友愛》原理下の人と社会——

1. いまなぜ〈遊び〉か？ —— 人間と社会の探究
 - 1-1. 〈遊び〉と〈労働〉
 - 1-2. 身分的・階級的社會構成の解体化
 - 1-3. 宗教的戒律のフェード・アウト
 - 1-4. ‘近代’への近代主義的批判—— 社会主義
 - 1-5. 物質的富ないし幸福の限界—— 自然環境との衝突
 - 1-6. 〈余暇〉の消費—— ‘安息’のパラドックス
 - 1-7. 〈遊び〉あるいは〈仕事〉の復位

2. 〈遊び〉の主観構造—— 自由・愛・美意識の形而上学
 - 2-1. ‘余裕’と自己意識—— 〈遊び〉の原基構造
 - 2-2. 〈自由〉の主観的無制約性と〈理性〉
 - 2-3. 〈理性〉的人間と〈感性〉的人間
 - 2-4. 〈共感〉と〈愛〉—— 人間的な〈遊び〉
 - 2-5. 〈様式化〉と〈デリカシー ないし 美意識〉—— 〈遊び〉の完成
 - 2-6. 〈遊び〉と‘実存’—— 〈仕事〉との混淆

3. 〈遊び〉あるいは〈仕事〉の客観構造—— 〈遊び〉を基礎とする人と社会へ
 - 3-1. 〈遊び〉によって尺度される〈仕事〉と〈労働〉
 - 3-2. 〈遊び〉あるいは〈仕事〉の‘楽しさ’
 - 3-3. ‘受容的ないし順応的な遊び’とその‘倫理性’
 - 3-4. ‘能動的な遊び’と〈仕事〉の‘不確定性’
 - 3-5. 〈賭け〉—— ‘人間的な遊び’ = 現代人の生き方
 - 3-6. 〈遊び〉と〈仕事〉との異同
 - 3-7. 〈遊び〉の態度と〈仕事〉の態度
 - 3-8. ‘遊びの共同体’とその展開—— ‘観衆’の登場
 - 3-9. 〈遊び〉と〈仕事〉への報酬
 - 3-10. 〈遊び〉の基本型 = 類型0 — 〈賭け型〉
 - 3-11. 〈遊び〉の類型1. —— 〈競技型〉
 - 3-12. 〈遊び〉の類型2. —— 〈表象型〉
 - 3-13. 〈遊び〉の類型3. —— 〈自己放棄型〉
 - 3-14. 〈遊び〉の類型4. —— 〈自己投影型〉

4. 〈遊び〉と〈仕事〉のスパイラル—— 〈遊ぶ人〉 〈遊びの共同体〉
そして《友愛》

1. いまなぜ〈遊び〉か？——人間と社会の探究

1-1. 〈遊び〉と〈労働〉

17世紀なかばからはじまるいわゆる‘近代’の社会において、〈遊び〉は真面目な研究対象と考えられたことはなかった。¹ そこでは——J. Locke の社会哲学にみるように、² また D. Ricardo に象徴される古典派経済学にみるように³ ——〈労働：labour〉こそが人間と社会を理解するための基軸のカテゴリーであって、〈遊び：play〉は非〈労働〉であり、不真面目なものであり、せいぜいでも子供の世界にだけ有用な活動であるというように、この世の片隅に押し込められていったのであった。それ故、20世紀に入って“Homo Ludens：遊ぶ人、1938”〔Johan Huizinga〕という書物⁴が‘人間の文化は〈遊び〉の中にはじまった’と主張し、人間とその社会の歴史を貫く〈遊び〉のさまざまな態様についての‘総目録’を提示したのはまことにショッキングな出来事であった。それは人類史における‘近代’が終わり、‘現代’がはじまった、というメッセージであったとみることができる。ホイジンガはいう——

一九世紀の文化過程のなかには、遊びの機能を容れる余地はあまり残されていないように思われる。…すでに一八世紀のうちから、冷徹な散文的功利主義…と市民的幸福という理想とが、社会の精神の上に拡がっていた。その世紀の末葉には、産業革命が絶えず高まってゆく技術的成果によって、これ

¹例えば‘人間について：Of Man’あれほど包摂的な考察を行なった Hobbes さえ、〈遊び：play〉については論じていない。この論点に間接的にかわりをもちうる言及としてみても、〈情念：Passions〉を表現するもろもろの言葉の中に、‘Delight：歓喜’、‘Pleasure：愉快’、‘Joy：喜び’が挙げられているに止まる。〔1〕 pp. 24-25.

²〔2〕.

³〔3〕.

⁴〔4〕 389-391頁。

らの傾向をますます強めていた。労働と生産が時代の理想となり、やがてその偶像となった。ヨーロッパは労働服を着込んだのだ。社会意識、教育熱、科学的判断が文化過程の支配者となった。

…工業的・技術的發展が大きく進むにつれて、この發展のなかにこそ文化の進歩があるのだという錯覚がいよいよはびこっていった。その結果として、経済的なもろもろの力関係、利害関係が世界の進路を決定しているとする恥ずべき謬った考えが提唱され、それが世に行なわれるようになった。社会と人間の精神のなかで経済的因子を過大に評価することは、ある意味では、神秘というものを殺し、人間を罪業、罪責から解き放った合理主義と功利主義の当然の成り行きである。

…一九世紀を、その最も悪い面から見れば、こういうことになる。その時代の思想の大きな潮流は、ほとんどすべて、社会生活のなかには遊びの因子が存在するという考え方に逆らった。自由主義も社会主義も、それに養分を提供するものではなかった。実験的・分析的科学、哲学、政治的功利主義、改良主義、マンチェスター学派の考え方、すべてこれらは徹底的に真面目な活動である。…

このホイジンガの激越な批判は、‘近代’のものはすべてが悪いといわんばかりの論調で、新しい思考の提示者が古いそれを告発するときに避けられないさまざまな弱点を含んでいるが、問題の所在を的確にとらえてはいる。要するに‘近代’とは、〈遊びを否認する時代〉だったのだ。

1-2. 身分的・階級的社會構成の解体化

‘近代’社会において〈遊び〉の没落が必至となったのは、一面では、‘専ら遊ぶ階級’、即ち貴族階級が没落したことの反映であったが、他面では、‘専ら労働する階級’、即ち資本によって雇用される賃労働者階級を産出する必要に応えるためであった。賃労働者が経済社会の中の1大カテゴリーとして登場したのははるか遠く‘中世——イギリスでいえば14世紀中葉以降——にさかのぼるが、彼らを含めた‘労働する階級’一般——‘古代’の奴隸、‘中世’の農奴、そして有史以来の賃労働者——は、〈労働〉を余儀なくされる立場にありながらも、彼らなりに〈遊び〉を保持してきた。労働外の時間はもとより、労働それ自体の中にさえ——奴隸の労働歌にみられるように——〈遊び〉は息づいていたのである。近代の労働者は、しかし、彼らの一挙手一投足の〈遊び〉も許されず、資本の指揮下にただ黙々と組織的に〈労働〉する人間に仕立てあげられた。だが、こうした極限的な‘労働の疎外’は小手先の仕事ではない。彼らを疎外した資

本家自身が〈労働〉の倫理によって‘自己疎外’に陥ち入った。〈遊び〉は全く抹殺されたのである。

しかし、この人間の人間自身による非人間化は、あまりにも人為的・反自然的であって、永くは続けられなかった。〈労働〉に専念した成果としての物質的生産力の増大、富の蓄積によって、労働外の時間＝〈余暇：leisure〉が発生し、それはまず‘リクリエーション：recreation’——つまり、〈労働〉という‘病気からの回復’——として手段的に正当化され、やがてそれ自身として自己を正当化する成行きとなった。こうして‘専ら労働する階級’も20世紀に入ると消滅に向ったのである。誰もが〈労働〉し且つ〈遊ぶ〉ものとなる。〈余暇〉をどう生きたらよいのか？ 病みあがりの‘現代’人は、この間に自分で答ねばならなくなったのである。

1-3. 宗教的戒律のフェード・アウト

この自問自答の第1歩はおそらくこうであろう—— 一体人間を‘労働する人間’として定義したのは誰だったのか？ ひとも知るように、それは‘近代’を準備した宗教、つまり‘大工’の姿をとった自らの子を人間のすべての罪を一身に贖うべきものとしてこの世につかわされたという絶対神の命令、神の戒律の一覧表＝‘神の法’をもつキリスト教である。この神はもともと〈労働〉を原罪のつぐないとしてすべての人に負荷し、‘笑い’とか〈遊び〉とかいったものは神の権威への冒瀆、不敬とみなしてしりぞけてきたのであるが、17世紀のプロテスタントの改革以降、〈労働〉に神意の実行、即ち〈Beruf：天職、仕事〉という積極的意味を附与することによって、人間一般に‘Homo Operans：労働する人間’という刻印を打ち込むことになった。近代の人間と社会をその最深部にまで降りて理解しようとした諸理論——例えば、J. Locke, G.W.F. Hegel, K. Marx など⁵——が一様に人間とその社会編成を〈労働〉に根拠づけて説明したのはこの宗教伝統に—— それへの肯定的・否定的態度のいかんにかかわらず—— 立脚するものであった。

しかし、世俗的〈労働〉へむけて解放された人間は、〈生産〉とその成果としての〈富〉、富の蓄積→〈貨幣〉の無際限な所有＝〈資本〉…へと突き進み、〈労働〉はいつしか神意にかなうためにではなく、〈貨幣〉の獲得のためのものに変質した。そして〈貨幣〉の万能化＝神格化によって、〈神〉は地に墮ち、人間にとっての〈労働〉もそれに比例的に減価した。〈労働〉するものが人間であるという考え方に代わって、人間は〈消費〉者として‘主権’をもつという観点に

⁵ [2], [5], [6].

立つ経済学が19世紀の終わりには有力となった。もしできれば、働かないで遊んで暮らすのも悪いことではなくなったのである。

こうした成行きは決して偶然ではない。‘近代’の精神史は、R. Descartes の ‘コギト：cogito’ — ‘われ思う、ゆえにわれあり：je pense, donc je suis ; ego cogito, ergo sum, sive existo’ — によって⁶、〈神〉 [= ‘絶対’ という観念] の棚上げとしてはじまったが、さしあたり2面的であったその意味—— (イ) 〈神〉は依然秩序の頂点に厳存する；しかし(ロ) 〈神〉の存在を認識したのは〈人間〉である——は次第に忘れられ、棚上げされたものは日々とうとくなり、それと共に‘近代’が滅びてゆく道行きをたどったのである。西欧的‘現代’はこの〈神〉の死の時代であることが論じられてすでに久しい。

しかし、西欧の没落がキリスト〈神〉への不敬の結果であることは確かであるとしても、それが直ちに人類の没落であるとはいえないとすれば、〈神〉一般が地に墮ちたと推定することも正しくないであろう。‘現代’は、むしろ他の〈神々〉の復活の時代だとみられてよいのかもしれない。それらは概して——キリスト教とイスラム教を別とすれば——多神教であり、仏教にみるように戒律の強制力は分散し、稀釈化され、遂には戒律をほとんどもたない存在としてある。素朴なアニミズムからそう隔たってはいない日本の八百万の〈神々〉はその1つの極限であろうが、豊かな想像力の限りをつくして創り出された古代ギリシャの〈神々〉にまで遡れば、そこには崇敬すべき存在ではあるが、ほとんど‘人間の隣人’でもあるような個性的な神々の〈遊び〉の世界が展開している。そして、もしそうした〈神々〉が復活するなら、〈遊び〉もまた日の目を見ることになって不思議ではないであろう。

1-4. ‘近代’への近代主義的批判——社会主義

だが、〈労働〉主義の時代、‘経済主義’の時代としての‘近代’の限界はほぼ300年の間自覚されないままに推移した。19世紀なかば以降に興隆した新思潮は、‘近代’社会とは‘資本主義社会’であり、その欠陥はそれに代わるべき‘社会主義社会’の創出によって解消されうる、という考えに支配された。資本主義社会での労働は‘疎外された労働：entfremde Arbeit’⁷であり、それは富の所有の2極分化、富める者と貧しい者とへの人々の分化・対立を必然化し、社会主義革命を必至とする。社会主義社会では、人間的な〈労働〉とより豊かな人間的社会が実現するというのである。これは当時の資本主義社会に対する有効な批判で

⁶ [7] 45, 189-197頁。

⁷ [6] -1.

あったし、資本主義の改良をうながす力ともなった。しかし、それは〈労働〉主義、‘経済主義’に対立するものではない。それらに加えられたゆがみを是正して、それらを一層推進しようとする考えである点で、‘反近代’主義ではなく、むしろ‘究極の近代’主義にほかならなかった。

1-5. 物質的富ないし幸福の限界——自然環境との衝突

限界の自覚は、人間の富、物質的豊かさの追究が人間をとりまく環境のキャパシティと衝突するという予感が生ずるに至ってようやく現実化した。地球史上、ただ恐竜と人間だけが不遜にもこの惑星の自然を独占的に支配したのであったとすれば、恐竜の運命は人間の運命でもあろう、という素朴な寓話が説得力をもちはじめたのである。‘人間的な豊かさ’、‘人間的な幸福’とは何か、といった形而上的な問いが更めて発せられるようになった。ローマ教皇 John Paul II の回勅“Laborem Excercens, 1981”⁸ が——まだ資本主義か社会主義かがこの地上の最大の争点であった時点で——、人間らしい〈労働〉のあり方を模索しながら、今日の世界の最大の難点は‘全体主義’にではなく‘経済主義’にこそある、と論じたことは現代世界に対する最も適切な忠告となった。

1-6. 〈余暇〉の消費——‘安息’のパラドックス

だが、もしこの忠告に従って、より多く〈労働〉し、より多く生産するのでなく、より多く〈余暇〉を消費するとしたとき、‘現代’の人間はあらためて Pascal 風の‘安息のパラドックス’——人はいくつかの障害物と戦いながら、安息を求める。ところが、いざ障害にうちかかってみると、安息は耐えがたい倦怠を生み出す——に直面せざるをえなくなる。⁹

人間にとって、完全な休息のうちにあり、情念もなく、仕事もなく、気ばらしもなく、熱中することもなしでいることほど耐えがたいことはない。

すると、自身の虚無、孤独、不充分さ、従属、無力、空虚が感じられてくる。

たちまちにして、彼の魂の奥底から、倦怠、暗黒、悲哀、傷心、憤懣、絶望がわき出てくるだろう。

パスカルによれば、人間の中には2つの相反する本能があって、——一方は‘自身をうながして外部に気晴らしや仕事を求めさせ’、他方は‘幸福は安息の

⁸ [8].

⁹ [9] 断章 131, 129, 139. 88-96頁。

なかにもみあって喧騒のなかにあるのではないという知覚’をもたらす——そこから、人は‘不幸な倦怠’と‘軽薄な気晴らし’との間を行きつもどりつすることになる、というのである。確かに、‘休息’は〈神〉との対話においてはじめて‘安息’となりうるのであって、神に代えて自身の〈理性〉にこれを求めるとすれば、生きるということの有限性、不安、空虚さに行きあたることは避けられないであろう。もし、人間は‘静止’には耐えられないのだとすれば、‘運動’するしかない。そしてその限りでは〈気晴らし〉、つまり〈遊び〉も〈仕事〉も選ぶところはないことになる。

1-7. 〈遊び〉あるいは〈仕事〉の復位

こうしてわれわれは、〈遊び〉を原理的に排除するものとしての〈労働〉の時代が終わって、いまや〈遊び〉とこれに同属的な〈仕事〉の時代がやってくるという予見をもつことができるかも知れない。しかし、もしそう言えたとしても、問題が明らかになったわけではない。

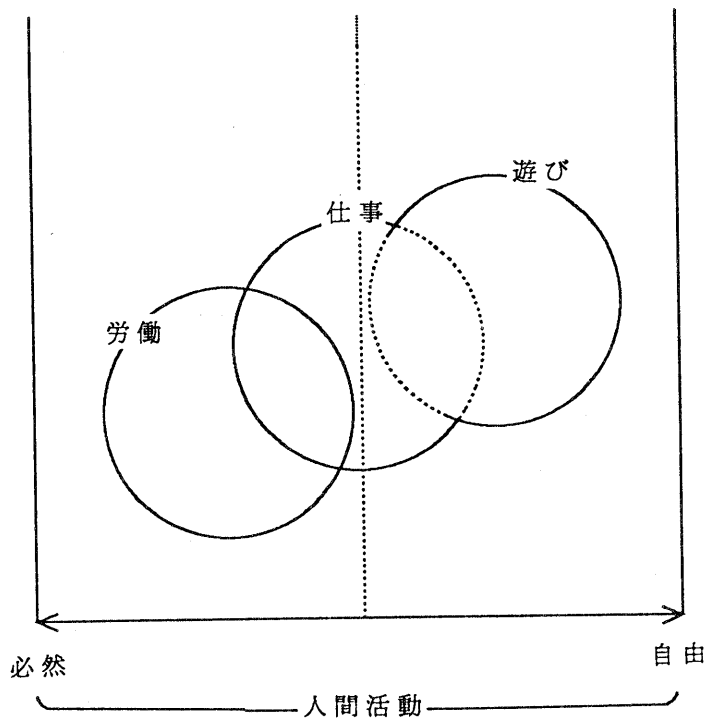
第1に、〈仕事〉と〈労働〉の関係如何である。ごく一般的には、〈労働〉は他律的であり、人間の生命体としての再生産にとっての‘必然’であるのに対して、〈仕事〉は自律的で、自らこれを求めるという限りでともかくも‘自由’であるといつてよいであろう。しかしこの区分はそう単純ではない。人間の〈労働〉は多かれ少なかれ分業と協業からなる‘組織的労働’であり、この組織の外延は近・現代の技術によっていよいよ大規模化しているのであるから、〈仕事〉の自律性もそのうちに意思決定と実行という役割分担を内包する秩序形成から自由ではありえないからである。もちろん、この点を Hegel 流に‘必然の認識は自由に属する’と高踏的に断定し、〈仕事〉が〈労働〉を——そのすべてではないとしても、かなりの部分を——自己のうちに包摂する可能性を展望することに一理はある。そして事実、‘近代’の科学的技術はこれまでも、〈労働〉を可能な限り〈仕事〉と読みかえる努力と、そのための条件づくりを試みてきた。そうではあるが、しかし、上の命題はそれだけでは単なるレトリックに堕しかねない。その‘必然’の‘自由’化の裏には、‘自由’はしょせん‘必然’を超えたものではないという含意があると読めるからである。それ故、この命題が実質性をもつためには、その背後に‘最高の自由は最高の共同である’という命題を置かねばならないのであろう。だが、この‘自律的共同’をこの世でイメージすれば、それは何よりもまずごく自然に〈遊びにおける共同〉となるに違いない。

そこで、第2に、〈仕事〉と〈遊び〉の関係如何があらためて問題となる。人間の‘自由’な選択がなぜ〈仕事〉であったり、〈遊び〉であったりするのか？ともに自由で自律的な共同行為が、どうしてある場合は〈仕事〉と考えられ、他

の場合には〈遊び〉と意識されるのか？ ……というわけである。

以上からすれば、これまで〈労働〉の蔭にかくされてきた〈遊び〉の解明を、直接に〈労働〉との対比で行うことはおそらく上策ではあるまい。いずれも人間活動の1部分であるという限りではこの2つの間にも同質性があることは勿論であるが、しかし、人間活動にとって両者はいわば——‘自由’の領域と‘必然’の領域に別れて位置するのであって、その対照性をはじめから目に見えているからである。これに対して、〈仕事〉はそのうちに〈労働〉の面と〈遊び〉の面とを共に含むと思われるのであるから、〈遊び〉の解明は〈仕事〉との異同を意識しつつ行われることがより有効であるに違いない（図—1）。

図-1 <労働><仕事>および<遊び>の連関



2. 〈遊び〉の主観構造——自由・愛・美意識の形而上学

2-1. ‘^{ゆとり}余裕’ と自己意識——〈遊び〉の原基構造

〈遊ぶ〉人の大脳の働きを特徴づけているのは、人間自身の〈存在〉から〈意識〉の表層が剥離して、やがては‘反省的な意識’ = 〈自己意識〉にまで成長し、そのことによって‘存在’としての自己と自己意識の間に‘余裕’ないし‘隙間’が生じている状態である。Descartes の‘コギト： cogito’によってはじめて意識化されたこの‘近代’の〈意識〉は生来楽天主家であった。その最初の問い——‘私はあるのか？’に、‘私はある’と答えを出したときはさすがに緊張していたが、次いで‘私は《絶対》という観念をもつ。故に《神》もまたある’という命題に至ったとき、私の〈理性〉への信仰もほとんど絶対的となった。何故なら、この両極を確証した以上、その中間にあるものが認識しえない筈はないからである。私は何か？ 人間とは何か？ 地球とは何か？ 宇宙とは何か？ …… 自己の〈存在〉とこの成熟してゆく〈意識→自己意識〉との間にひろがってゆく形而上的空隙、それは発電機の軸と軸受との間の物理的空隙と同様に‘あそび’であり、哲学は近代人にとっての〈遊び〉の第1次的な存在様式となった（図—2）。

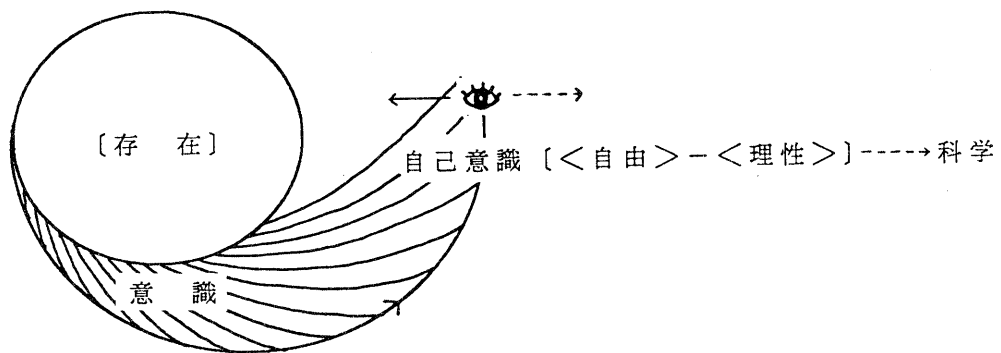
2-2. 〈自由〉の主観的無制約性と〈理性〉

この形而上的な‘^{ゆとり}余裕’からまず生れたのが〈自由〉の観念である。〈自己〉から遠ざかってゆく〈意識〉〔= ^{コギト}思惟〕の眼にとって、眼前に展開する空間は物理的な距離をもたない。そこから〈自己〉の無限の可能性としての〈自由〉が疑いえないものとして推論された。Hobbes は〈Liberty: 自由〉とは‘外的な障害の不在： the absence of externall impediments’であると言った¹が、これは必ずしも異端の説ではない。〈liberté〉とは‘libertin: 無信仰、放縦’につらなり、〈libertà〉は究極には‘libertàrio: 無政府主義的’であり、日本でも〈自由〉とは‘わがまま’のことであった。〈自由〉に本来的なこの主観的無制約性、従って可能性としての無秩序と混沌を確固とした秩序に収斂させるには1つの力、〈^{リーズン}理性； reason〉が必要となる。〈神慮： Providence〉に従っていた人間は自立して、自らの〈理性〉をもつ人間とならなければならない。これが近代人の原理像であった。

しかし、実際のところ‘近代’は〈理性〉の意味をその充全な拡がりにおいてではなく、主として‘因果関係： causality’の‘論理的推論： logical reasoning’に閉じ込めた。本来の〈reason〉の中に込められていた‘正しく、実際の

¹ [1] p. 64.

図-2 ^{ゆとり}‘余裕’ = <遊び>空間の発生 — <存在>と<自己意識>



且つ可能なこと’、あるいは‘コモンセンス (common sense) にもとづく判断’
という意味は、その内実が‘不定形・不分明: amorphous’であるということか
ら却けられた。17世紀における‘科学革命’によって先導された自然科学的思考
の流行のなかで〈理性〉の意味づけもなされねばならなかったのである。例えば、
Hobbes は〈Reason: 理性〉を定義して‘われわれの思考を記号化し明示するた
めに合意された一般的諸名辞の因果的連鎖の計算(加算および減算)以外のなにも
のでもない: …is nothing but Reckoning (that is, Adding and Substract-
ing) of the Consequences of general names agreed upon, for the marking
and signifying of our thoughts’ と言い、‘この‘能力: faculty’において
人はすべての他の動物を越えている’としている。² これは、その限りで、正しい
命題であろう。

しかし、〈理性=推理〉がこのようなものだとすれば、それは人間が生まれつ
き身につけているものではない。‘理性は、感性や記憶とは違って、生まれつき
のものではないし、また慎慮がそうであるとは違って、ただ経験のみによって
得られるものでもない。そうでなく、それは勤勉によって得られるのだ。…そし
てこれが人が科学と呼ぶところのものである: Reason is not as Sense, and
Memory, born with us: nor gotten by Experience only, as Prudence is; but
attained by Industry; …; and that is it, men call Science’ ‘それ故子供
たちは言語の使用を獲得するまでは、全く理性を賦与されていない。’と考える
しかない。

2-3. 〈理性〉的人間と〈感性〉的人間

こうして近代的人間像として社会理論の原点に置かれた〈理性的人間〉は、普
遍的な実在物であるというよりは、1つの理想像ないし理念像であったというこ
とになる。では、われわれは何をもって実在の人間とみるべきか。再び Hobbes
に従って、〈慎慮をそなえた人間: prudential man〉をここに置くことはひとま
ず妥当であろう。大部分の人は〈理性〉ないし〈科学〉を充分利用できないとい
う意味では‘子供’に近い。が、しかし、そうした人々でさえ、自身の‘生まれ
つきの慎慮: natural Prudence’をそなえているなら、‘あやまった推理: mis-
reasoning’から導かれた一般的ルールを信ずる人々よりも、より良くより高貴
な条件のもとにある。³ さきに、自らを‘certain: 確実な’ものと誇る〈理性^{リーズン}〉
によって、‘不確実な: uncertain’ものとして却けられた‘良識ある判断’

² [1] pp. 18-20.

³ [1] p. 21.

common judgement' が名誉を回復することになる。しかし、これにしてもなお‘経験’がいる。多かれ少なかれ成熟した人物ないし‘大人’でなければならない。では、人は何を基礎にどうやって慎慮をもつ者になってゆくのか？ …こうして、われわれは、つまるところ生まれつきの人すべてが有する属性、〈sense: 感性〉に帰り着くほかはなくなる。つまり、〈感性的人間〉が〈慎慮をそなえた人間〉になってゆくこと、そして部分的には、またある程度まで〈理性的人間〉にもなってゆくこと、これが〈人間〉が実際に生きるということであろう。

2-4. 〈共感〉と〈愛〉—— 人間的な〈遊び〉

2-4-1. ここでわれわれは、はじめに見出した形而上的〈遊び〉の原基構造、即ち〈存在〉に対する〈意識＝自己意識〉の分立を‘より人間的に’する必要がある。いまや分立は〈感性的人間〉が‘単に5感をもった人間’と‘自己をある他者とも感じている人間’とへ2分裂した状態としてある。というのも、1面で〈意識〉は、〈自己〉をただ漠然と自己自身、自分のすべてと感じているが、他面で〈自己意識〉は、‘いかなる他人でもないもの’としての純粹な〈自我〉として自己をとらえるからである。いいかえれば〈意識〉の自立化によって生じた‘余裕’＝〈遊び〉空間は、〈自己〉と〈他人〉とを同時的に生み出す。〈自己意識〉の‘眼’は、相互の違いを意識しながら、相互の共通性——その形状および運動の同型性——をも見てとって、〈他人〉に‘共感’を抱くのか、‘反撥’するのか？ …見解は2つに分かれる。

(イ) 〈理性的人間〉像を心に抱く Hobbes にとっては、⁴ 事態は‘われわれ [=自由な人] の自然の情念：our naturall Passions’のもとで‘戦争：warre’ [への志向] 状態にある。というのも、われわれの‘能力の平等：equality of ability’から‘希望の平等：equality of hope’が生れ、それが‘競争：competition’を惹き起し、‘相互の不信：diffidence of one another’がもたらされるからであり、また各人は自分が‘過小評価：undervaluing’されることに我慢ができないという‘誇り：Glory’をもっているので、‘彼らすべてを屈服させる力のないところでは、仲間を維持すること (Keeping company) を嬉ばない’。それ故に、人は‘理性：reason’の助けによってはじめて‘平和：Peace’を求め、他人との共存に満足することを知り、かくて‘正義：Justice’——即ち‘信約の維持：Keeping of Covenant’——と‘自己のもの [=所有権：Propriety]’の実現がもたらされるというのであった。

⁴ [1] pp. 61-62, 64-65, 72-73, 79-80.

(ロ) 他方、A. Smith の立てた〈感性的人間〉は、〈自己〉と〈他人〉との
‘情況の想像上の置換：imaginary change of situations’——‘もし私が本当
にあなただったら・・・と考える’こと——によって、ごく自然に相互の〈共感
：mutual sympathy〉に立ち至る。というのも、われわれにとって‘仲間である
という感覚：a fellow-feeling’をもつことよりうれしいことはなく、それは‘人
が彼自身の種に対していただく生まれつきの愛：natural love which he bears to
his own kind’によるのである、というのである⁵（図—3）。

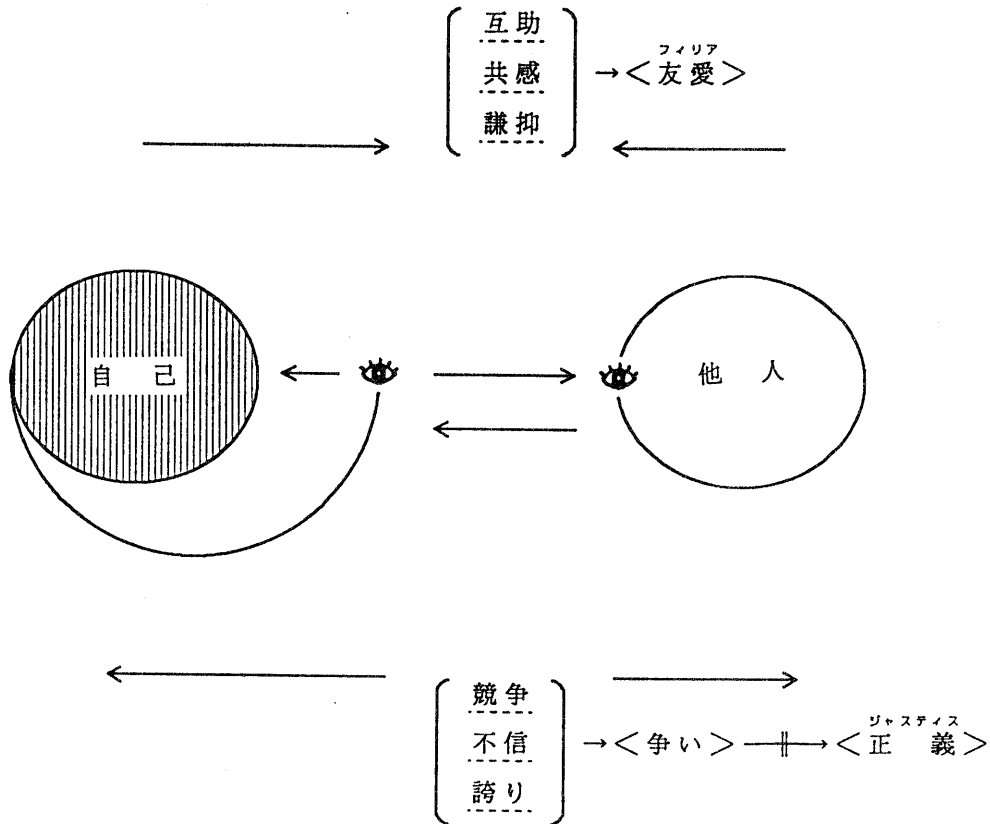
〈私〉と〈他人〉との出会いについての Hobbes の説と、それへの批判を念頭
に置いた Smith の説のこの相違は、疑いもなく彼らが生きた時代の状況を反映し
ているのではあろうが、しかしそれにしても、Hobbes が‘理性の戒律’あるいは
その一般法則：a precept or generall rule of Reason’として、その第1——
‘平和を求め、それに従え：to seek Peace, and follow it’——から第19まで
列挙した‘自然法：Naturall Lawes or Lawes of Nature’がそのうちに〈愛〉
〈友愛〉ないしそれに類似の観念を全く含んでいないことは驚きに値する。もっ
とも彼のいう自然法の第2命題——平和と自身の防衛に必要だと自ら考える限り
での、各人相互の〈自然権：the Right of Nature〉の放棄——は、彼の説明で
は、(イ) ‘他人がおまえにしてくれるようにとおまえが要求するすべてのこと
を、彼らに対して行え：What so ever you require that others should do to
you, that do ye to them’ というあの福音書の法であり、そして(ロ) ‘おまえ
が、おまえのためになされるのを欲しないことを、他人に対してしてはならない
：Quod tibi fieri non vis, alteri ne feceris’ というあのすべての人の法で
ある、とされており、⁶ その前段(イ)では確かにマタイ福音書第7章—12節を
踏襲している。しかし、彼の真意がその後段(ロ)にあったことは、のちに‘自
然法を容易に検証するルール’として要約したのが、この部分のみ、即ち——
‘Do not that to another, which thou wouldest not have done to thy selfe’
であったことから明らかである。換言すれば、他人の行動と自身のそれとを比較
計量するためには、そのそれぞれを秤の反対側に乗せてみればよいというのであ
る。この計量法は Smith の〈共感〉のとらえ方と全く同じであるが、Hobbes が
これによってなそうとしていることはあくまで‘自身の情念および自己愛：his
own passions, and selfe-love’の消極的な相対化に止まる。つまり、Hobbes は
〈神〉を理性化する際に、〈自然法〉 [= ‘諸道徳：Morall vertues’] から

⁵ [11] -1, pp. 363, 367, 371, 373.

⁶ この説明の仕方はおそらく S. Thomae Aquinatis に従ったのものであろう。

[12] Prima Secundae, 第13冊81頁。

図-3 <自己>と<他人>との出会い — ‘共感’か‘不信’か？



‘福音の法’を消去することになってしまったのである。⁷そしてその点こそが‘近代’^{エートス}の道徳の本性を予告することになったのであった。

(ハ)それ故、われわれは Hobbes と Smith のこの違いを歴史的環境から説明して満足してしまうわけにはゆかない。両人の原理的差異は、その中間に Aristoteles を置いてみれば明瞭になる。彼の著名な命題、‘人間は自然に〔生れつき〕ポリス〔 $\pi\acute{o}\lambda\iota\varsigma$ 〕的動物である’——‘各個人はもしそれが孤立させられた時に自足的でないとするれば’、‘^{ポリス}国が自然にあるということも、また各個人より先にあるということも明らかである——という命題⁸は、人間が彼らの〈共同体〉と切り離せないという認識の限りでは両人に一致するが、自立した個々人から出発して‘人為的な：Artificall’‘信約：Covenant’によって〈コモンウェルス：Common-Wealth〉がつくられるとする Hobbes の見地に対しては原則的に対立し、まさにこの点で Hobbes を批判する Smith の見地⁹を支持している。

もっとも、Aristoteles は Smith ほどには楽天的でなかった。彼は‘人間はもし^{アレチ-}徳を欠いていれば、最も不度でもっとも野蛮で、また情事や食物にかけて最も悪しきものなのである’と言うのであって、人間観としてはむしろ Hobbes ——‘人間はもっとも安楽であるとき、もっともやっかいなものである：Man is... most troublesome, when he is most at ease’——に近い。しかし、Aristoteles はその上で、1つの徳〔^{アレテ-}卓越性〕ないしはそれと切り離しえないものとして〈^{フィリア}愛〔親愛ないし友愛〕：〔 $\phi\iota\lambda\iota\alpha$ 〕〉のあることを指摘し¹⁰、‘^{フィリア}愛というものは単にわれわれの生活に不可欠たるに止まらず、それはさらに、美わしい’。‘何人も、実際、たとえ他のあらゆる善きものを保有するひとであっても、親愛なひとびと（フィロイ）なくしては生きることを選ばないであろう’。‘もしひとびとがお互いに親愛的でさえあれば、何ら正義なるものを要しないのであるが、逆に、...彼らが正しきひとびとであるとしても、そこにやはりなお愛というものを必要とする。まことに、“正”の最高のものは“愛という性質を持った”それ

⁷もっとも、Hobbes は、更に別の場所で、彼の〈自然法〉を‘（要約すれば）われわれがしてもらいたいことを他の人々に行え：（in summe）doing to others, as wee would be done to’ということだとも解説している（〔1〕p.85）。本文に引用した‘狭義の正義の法’も‘福音の法’もごちゃまぜにしているのである。

⁸〔10〕-2, 1253a.

⁹〔11〕-2, pp.9-13.

¹⁰〔10〕-1. 第8巻I, 1155a~1156a. 〈^{フィリア} $\phi\iota\lambda\iota\alpha$ 〉は広義の愛——血縁者、夫婦、エロスによって結ばれた者、友人・隣人、全人類のそれ——である。

(フィリコン)にはほかならないと考えられる’と論じている。しかも彼は更にこれに続けて、‘ひとびとが愛するゆえんのものには三つある〔善きもの、快適なもの、有用なもの〕が、しかし無生物を愛しても、これは愛とは呼ばれない。…相互応酬的な好意であってこそ愛なのであり、…相手かたにそれが知られていることが必要である’とも言っている。Hobbes が‘人々が欲求するところのものは、また愛と呼ばれる： That which men Desire, they are also sayd to Love’¹¹ と言うこととの隔りをみるべきであろう。人間と社会の認識において、古代の哲学者が近代のそれよりすぐれていたとはいいたくないが、成心なく聴けば、この Aristoteles 的な〈愛に基礎づけられた正義〉ないし〈美しい正義〉の観念は、Hobbes 流の〈正義と衡平： Justice and Equity〉に勝るといえそうである。

Smith の〈共感〉は、これに比べれば、明らかに Aristoteles に近い。まさに‘憐れみは愛に近い： pity is akin to love’のである。しかし〈pity〉の色調も〈φιλία〉に比べれば避けがたくくすんでみえる。彼の〈sympathy〉がやがて〈self-love〉——といっても、〈自身の self-love〉である以前、まず〈隣人の self-love〉——へと重心を移していったのは偶然ではない。¹²

(二) 近代人としてこの問題の総合をはたしたのは、Hegel であった。われわれは、彼一流の弁証法が、〈自由〉が〈愛〉を内包しつつ展開するありさまを以下のように叙述しているのを聴く——¹³

〈自由： Freiheit〉は、i) まず‘それ自身のもとにある普遍的なもの’
‘一切を度外視する絶対的な抽象としてはじまりながら’、同時に ii) ‘自分がある他のものとして定立し’、iii) ‘しかもなお依然として自分のものであり続けることを止めない’。この〈自由〉の具体的概念は感性的にはすでに‘友情と愛： Freundschaft und Liebe’のうちにあらわれている。というのも、そこでは‘一面的に自分のうちにあるのではなく、他のものへの関係においてすすんで自分を制限し、だがこの制限のなかで自分を自己自身として知る’ことになるからである。

この弁証法はまさにそれ自体形而上の〈遊び〉にはほかならない。

2-4-2. こうしてわれわれのいう‘〈私〉と〈他人〉との出会い’としての〈遊び〉は、まずは〈共感〉と〈愛〉による相互吸引として現出すると規定してよい

¹¹ [1] p. 23.

¹² [1 1] -3.

¹³ [5] -3, § 7. Zusatz.

であろう。もちろん、その裏面には〈競争〉〈不信〉〈誇り〉に由来する相互の区別と反撥も秘められている。Hobbes 流に言えば、そうした不和は人間の間らしさ——、即ち〈好奇心：curiosity〉をもち、〈理性：reason〉〈言葉：words〉を駆使する唯一の動物であること——によるのであるから、〈遊び〉が〈争い：quarrell〉に圧倒されるという事態は人間の成長とともに生じやすくなるに違いない。‘いないいない、ばあ’や‘シー・ソー’で遊ぶ幼児にその危険はないであろうが、‘鬼ごっこ’や‘相撲’や‘かけっこ’をする子供たちの間では対抗、勝敗、優劣が主たる関心事となり、遊んでいるつもりが‘けんか’や‘いじめ’になるといったこともまれではない。そうした〈遊び〉と〈争い〉の態様には、普遍性もあれば、バラエティもある。そしてその点では、人々がそこに属する〈共同体〉の歴史的個性が少なからずかかわりをもって来るに違いない。人は〈自由：Liberty〉と〈他人に対する優越：Dominion over others〉を愛する¹⁴という観念が優勢な社会では〈競争〉や〈闘技〉が顕著になろうし、人々の〈共生〉と〈平等〉が重んじられる社会では〈同調〉や〈協同〉が基調となるだろう。

しかし、ここで肝心な点は、〈遊び〉と〈争い〉が人間の出合いの対蹠的な形式であるということでもなく、それらが1つのことの表と裏だということでもない。そうではなく、この2つのことの境界線は確定的でなく、それ故〈私〉も〈他人〉も、‘わたしたち’の楽しい〈遊び〉が不愉快な〈争い〉に転化しないようにという意識を共有するに至るということ、これが事態の新らしさなのである。〈遊び〉は〈共感〉と〈愛〉をベースにするというとき、〈私〉と〈他人〉とは一体化するのではなく、かえってその間には意識的な人間的空間が構成されることになるのである。

2-5. 〈様式化〉と〈デリカシー ないし 美意識〉——〈遊び〉の完成

2-5-1. こうして〈遊び〉の本性は、〈遊びのルール〉が自然に存在するものとなり、かつ自然に維持されるものとなる、という次元に展開する。‘遊ぼう’ということになれば、何をして遊ぶか？ が問題にならざるをえない。

〈遊び〉には極めて明快なルールがある。そのルールは要するに、人と人との意思疎通、対話、交際を可能にするような〈感情：Gefühl〉の〈表象：Vorstellen〉化と秩序づけなのであるが、明示的ではない。そしてルールの解釈者、ルール違反の裁定者—— judge, referee, umpire……——はいないのだから、〈遊びのルール〉は全くの自発的合意によって成立つのであるが、しかもなお〈遊び〉を

¹⁴ [1] p. 85.

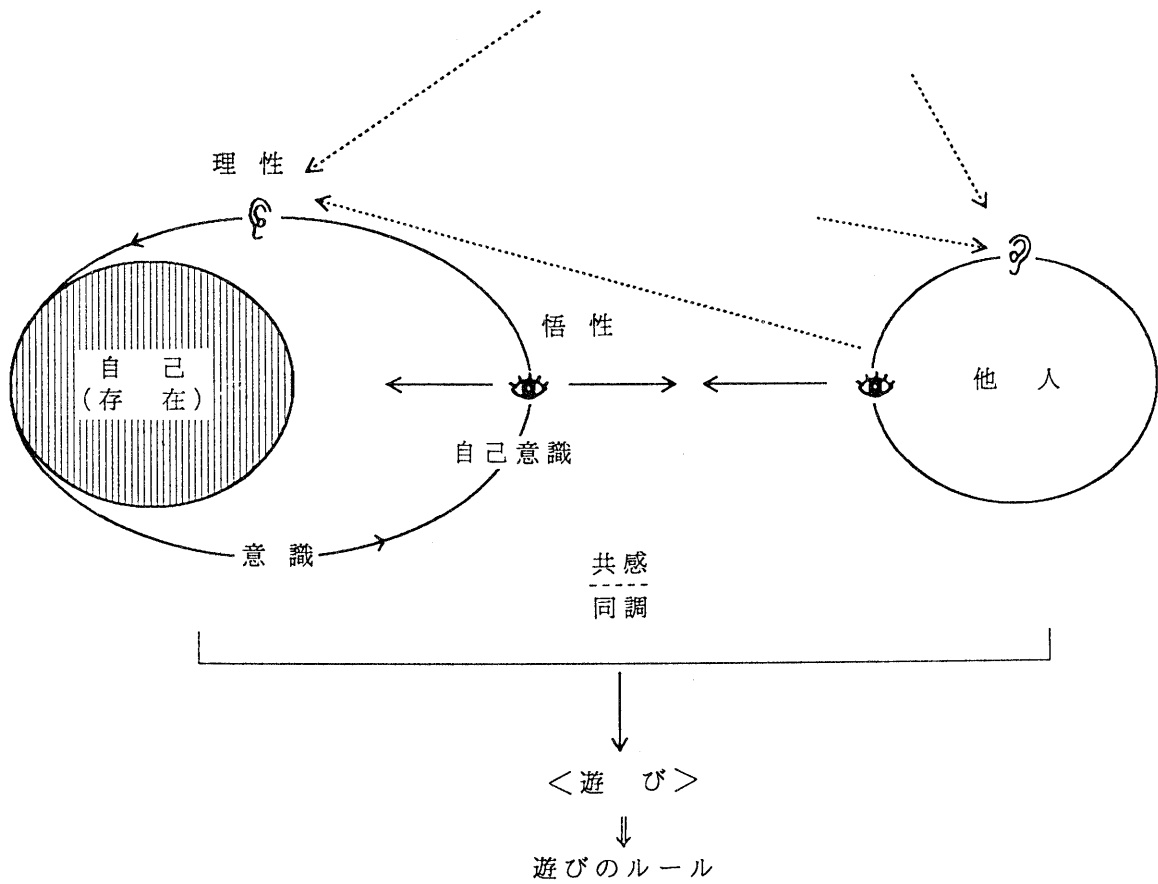
規制するものというよりは、〈遊び〉がそれに依拠して遊ぶルールである。この〈遊びのルール〉は、あるところまでは‘言語’に似ている。というのも、それは人々が能動的・意識的に作り出すものというよりは、それを受動的に受け入れ、それに同調するという性格が極めて強いからである。

2-5-2. それ故、まず第1に、〈共感〉と〈愛〉は‘受容’という態度をとるといってよいであろう。しかしこのことを、人は〈reason〉を用いず、ただ〈sense〉に依拠して遊ぶ、というようにみてもは不正確である。それでは〈遊び〉を‘見戯’におとしめることになる。この点でも、——Hobbes 的〈Reason: 理性〉よりは——Hegel 的な〈Verstand: 悟性〉と〈Vernunft: 理性〉の2段階的理解が正鵠をえているように思われる。これを私流に演繹すれば、〈自己意識〉ないし〈自我: Ich〉が、‘verstehen: [眼でみて] 分別する’〔→Verstand〕という態度から進んで、‘vernehmen: [耳で] 聞き知る’〔→Vernunft〕というように振舞うようになれば、自然に‘我’を張ろうという姿勢は後退し、伝承されてきたものへの従順、そしてその限りでの倫理的な¹⁵ 性格の〈遊び〉が出現することになる。もちろん、その〈遊び〉が終われば、悟性的な〈reason〉は再び〈自己〉に対立的となるであろうが。〈自己意識〉ないし〈自我〉のこうした‘無我と我’との間の往還——〈Vernunft と Verstand〉の円環——ここに〈遊び〉の極意があり、〈遊び〉は〈悟性〉をうちに含みつつも、それを超え出る人倫的な意識の発現としてその本性を明らかにするのである(図-4)。

2-5-3. だが、もし〈遊び〉が〈reason: 推理〉をもそのうちに含むとすれば、それは人間の叡知の産物——Hegel 的にいえば‘lebendige Sitte: 生きている習俗’——としてのルールを‘受容する’だけでなく、またそのルールの枝葉を整形するだけに止まらず、能動的にルールそのものを‘構成してゆく’側面があらわれてくることも無視しえないであろう。〈共感〉と〈愛〉は、こうして第2には‘能動’的に遊ぼうと身構える。事実、〈遊びのルール〉は——この点では〈言語〉が単一化されたコードを指向するのとは逆に——意図的に多様化されたシンタックスとパラダイムを創出しようとするのである。‘手話’と‘パントマイム’はいずれも一種の‘body-language’であるが、その文法は通常の言語とは異質である。いまこれを〈コード化〉に対して〈様式化〉と呼ぶとすれば、人間

¹⁵ ‘触覚や味覚は、何ら倫理的な作用と結びつくものではなく、また視角のそれはごく僅かなものであるにすぎないが、これが音楽になると、すでに旋律そのもののなかに、あるエートスの表現がこめられているのである。’ [4] 333頁。

図-4 <遊びのルール>の形成—‘受容’と‘構成’による<様式化>



活動、とくに人と人との関係は、どのようなものであっても自然のままのものでありえずに、必ず〈様式化〉されているのであって、服装、髪形、社交、音楽、工芸、建築など、人類文化のすべては様式の創造と変容の歴史であった。これは何も〈遊び〉に限ったことではないと言ってもよいが、逆に、すべては〈遊び〉の中にあっただともいわれるゆえんでもあろう。

2-5-4. このように‘人間は〈様式化〉せずにはいられない動物である’とすれば、何故そうなのか、という問いも生じよう。答え方はさまざまであろうが、ここでは A. Smith が人間社会における富の形成、交換と生産の発展の根源の動機を〈デリカシー： delicacy〉に求めていること¹⁶を引き合いに出したい。彼は別な場所では、〈交換性向： propensity to exchange〉を人間の本能あるいは本能に近いものとして挙げているが、¹⁷もしその〈交換性向〉をわれわれの意味での〈遊び性向： propensity to play〉に読みかえるのではないとすれば、〈交換〉が無限に、しかも拡大しつつ展開してゆくことをこの‘本能’から演繹できるかは疑問である。‘欲望’一般が‘充足’によって終わるように、〈交換〉も収束することになるであろう。これに比べて、〈デリカシー〉は、デザインのはやりすたりが示すように、実際にはループ状の運動をたどるにすぎないとしても、無限循環であるには違いなく、少なくとも主観的には無限の多様性の追求である。〈デリカシー〉、即ちふんわりとしなやかで、微妙かつ精巧で、わずかな変化や違いをも感得しうるといふ人間のこの素質は、一般に〈美意識〉と呼ばれているもの——‘the taste of beauty’ [A. Smith] ¹⁸——にほかならない。

では、〈美意識〉とは何か？ デリケートな問いであるが、形而上的にいえば、〈美意識〉とは〈自己意識〉の他の半面であるに違いない。何故なら、〈自己意識〉は〈自己〉から離れたところに身を置いて‘自己とは何であるか’を問うのであるが、それはすでにみたように——‘他人’を目の端にとらえながら——‘他人でない者’として自身を鏡に映して見ることであり、その〈他人〉とは‘あれこれの他人’からはじまって‘他人一般’、つまり現実には存在しない‘あるべき人間’像に行きつくほかはない。この主観的に‘完全な人間像’、やや古めかしくいえば‘神の似像’、これに照らして〈自己〉が〈自己意識〉によって評価されることになる。〈自己〉の側からいえば、〈美〉とは心に画かれた‘欲求と愛の対象としての究極の虚像’——純粹、適度な変化、リズム、ハーモ

¹⁶ [1 1] -2. pp.158-159, 169.

¹⁷ [1 1] -2, pp.168-171, および [1 1] -3, pp.15-16.

¹⁸ [9] -2. p.159.

ニー、バランス、秩序、安定、etc. …の総合体——であろう。もちろん‘虚像’
といっても根拠のないものではない。いかに現実から遠ざかろうとしても、それ
は人間の〈感性〉の対象を超えることはできないし、人間はただそうして把えた
諸対象をバラバラに解体し、再構成する〈創造力ないし構成力：imagination〉を
もつに過ぎない。そして〈imagination〉とは、見ることによって生じた〈image
：像〉が、目を閉じたあとにもなお保存される‘残像’——‘おとろえてゆく感
覚：decaying sense’〔Hobbes〕¹⁹——にはかならないから、外からの新しい刺
戟をうけて常に生まれ変わってゆくのである（図-5a）。

2-6. 〈遊び〉と‘実存’——〈仕事〉との混淆

だが、実像としての〈自己〉と虚像としての彼にとっての〈美〉がこの様な対
応関係にまで展開するとすれば、虚実の区別は危いものとなる。とりわけ〈自己
意識〉の強い人間にとっては——そして‘近代’は、〈神〉をしりぞけて〈自我〉
をもってこれに代えたのであるから、概してそういう‘我’の強い人間を生み出
さざるをえなかったが——、自らが自らの外に画き出した〈美の虚像〉こそが
‘実’であり、現に〈あるものとしての自己〉は‘虚’であるという虚実の逆転
が生じて不思議ではない。

20世紀初頭から有力になった大真面目な考え——人間は‘実存するもの：ex-
istent’である、という思想はその代表例である。この見地を特徴づけるのは、
J-P. Sartre にみるように、²⁰ 〈神〉を失った‘誰でもよい誰か’である〈私〉
の孤独と不安であり、自己のアプリオリな〈存在〉への懐疑であり、人間の〈悟
性：Verstand〉——認識能力——の先験性への懐疑である。それ故、〈私〉は
‘単なる意識’として、私に‘まなざしを向ける者’としての〈他者〉が出現す
ることを期待し、またその——疑いえない——事実としての‘体験を通して、〈自
己〉を‘まなざしを向けられる者’、つまり〈対象〔である〕—存在〉として認
知する、という態度をとる。そして、これに対する私の〈自己〉は、〈他者〉に
‘まなざしを向け返す者’として、はじめて〈主観〔である〕—存在〉、つまり
主体性をもちうることになる。彼によれば、この〈自己〉の2つのあり方——
〈対象—存在〉と〈主観—存在〉——は、媒介されえず、〈自己〉と〈他者〉と
の‘意識〔個体〕相互間の関係の本質は、〔——M. Heidegger のいうような——〕
共同存在（Mitsein）ではなくて、相剋（conflit）である’、と観念される。と
いうのも、‘私と他者との関係の根源的な偶然性…はのりこえられないものであ

¹⁹ [1] p. 5.

²⁰ [13]、とくに、II 78-188, 316-423, 460頁。

図5-a ‘美の虚像’への<自己>同化
— 究極の<遊び>

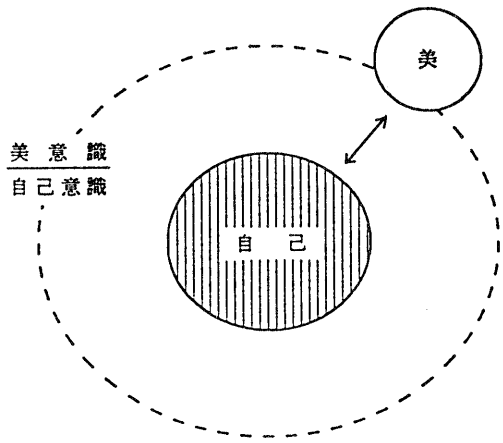
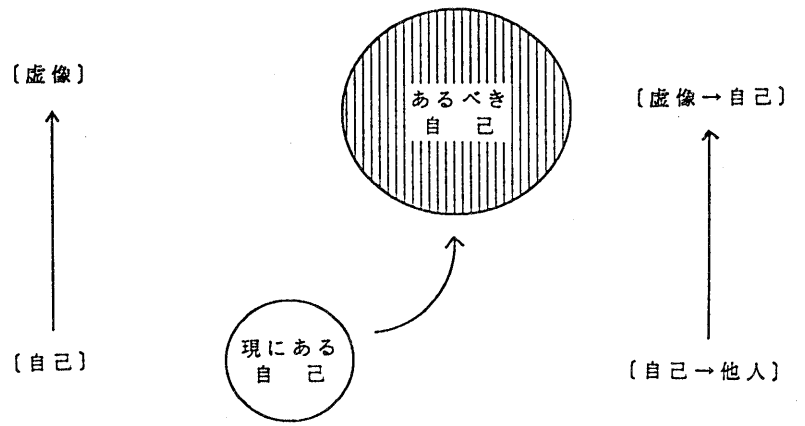


図5-b ‘あるべき自己’への<自己>拘束^{アングロマン}
— 実存的<遊び>



り’、両者の‘合一の企て’は決して実現されえないものとして‘相剋の源泉’であるからである。〈愛〉の企てもまた‘相剋’であって、〈私〉は〈他者〉の‘自由によって愛されたいと思いながら、…その自由がそれ自身によって囚われることを欲する’。そしてこのことは、裏返してみれば、私の〈企て：projet^{アロジエ}〉による私の〈自己拘束：engagement^{アンガジュマン}〉でもある。つまり、私の〈自己意識〉が書き出した像——‘あるべき私’——へむけての私の〈自己〉——‘私でないものとなりつつある私’——の‘アンガジュマン’であり、私の私に対する関係でもある。私が求めるのは、この意味で‘自己自身の遊びにとられる一つの自由’である、というのである。‘私は自己拘束したものであるとしてしか、現実には存在しない’。

自らの外部に‘依るべきもの’＝〈神〉を求めないこうした‘現代’の個人は、つまるところ私は〈私の意識〉であり、私は〈私の行為〉である、ということだけを確信して生きてゆく。それは‘偶然’の連鎖であり、時々刻々の‘賭け’というほかはない。われわれの議論に引き戻していえば、‘現にある自己’はうつろいゆくものであり、書き出された〈美〉は実はいよいよ確かなものになってゆく実像＝‘あるべき自己’なのである（図—5b）。〈神〉はひとまず措いて、〈理性：reason〉を信仰して生きた Hobbes は〈美：Pulchrum〉とは〈約束された善：Good in the promise〉である²¹と言明したが、孤独な Sartre にとっては、〈美〉の温和な容貌も堅く引きつけてこざるをえない。調和と安定に代わって孤独と不安がにじみ出てくる。端的にいえば、それは自由に——好き好んで——選びとった緊張である。Sartre の‘私は私がそれであらぬところのものである’²²という自覚と、Platon の‘神の玩具として美しい遊びを遊ぶ’²³ことの勧めとは、等しく〈遊び〉と呼ばれうるにせよ、あまりに隔たっている。Platon にとっては‘倫理的な受容’の〈遊び〉こそが人間の〈仕事〉なのであったが、Sartre にとっての〈仕事〉は日々に人生を賭けるほかはない自由な人間にとっての‘自由の創造’＝〈遊び〉と覚悟されねばならなかったのである。

²¹ [1] p.24. このラテン語〈Pulchrum〉は〈美〉と訳したが、その含意するところは‘〈Good: 善〉に近いが、それと正確には同じでないもの’である。

Hobbes は‘われわれの言葉にはこれを表現するような一般的名辞がない。それに代えてわれわれは、場合に依じて、Fayre, Beautifull, Handsome, Gallant, Honourable, Comely, Amiable とする’²²と説明している。

²² [1 3] II 180頁。

²³ [1 4] -1, 第7巻, 803CD.

3. 〈遊び〉あるいは〈仕事〉の客観構造——〈遊び〉を基礎とする人と社会へ

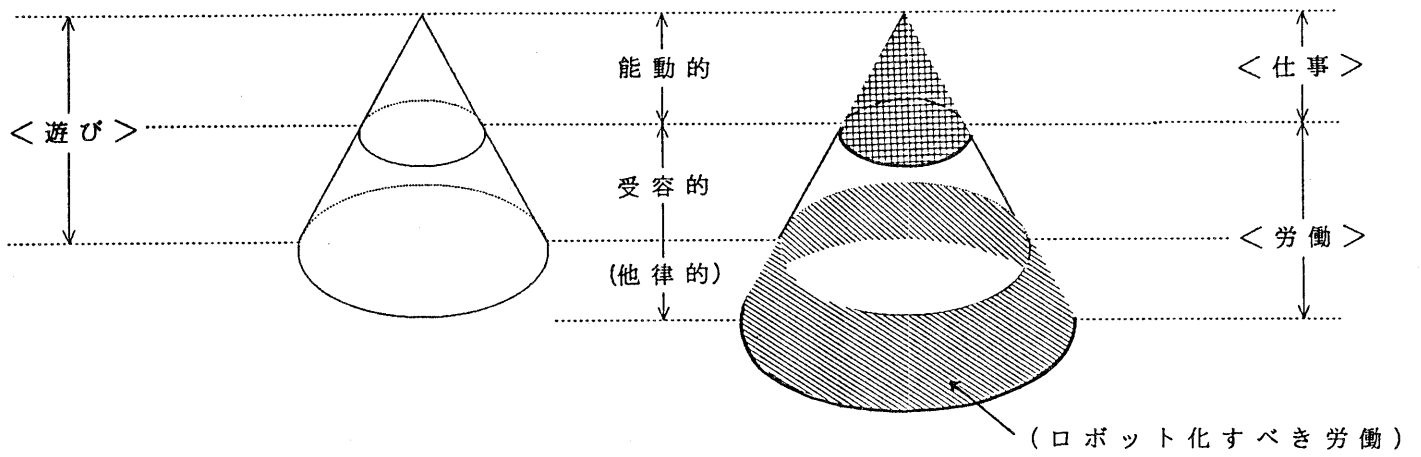
3-1. 〈遊び〉によって尺度される〈仕事〉と〈労働〉

3-1-1. 〈遊び〉とは何よりもまず〈自由〉である——これが前節でみた〈遊び〉の主観構造の第1の規定であった。しかし、〈自由〉とは決して‘外的障害の不在’なのではない。それは、(1) 即時的には^{ゆとり}〈余裕〉であり、内実に即してみれば〈共感と愛〉であり、(2) 形式にまで展開すれば〈美意識にもとづく様式化〉であり、それらこそが世上に‘選択の自由： freedom of choice’と言われるものの真相なのであった。〈自由〉とは有限なものであり、空間的にも、時間的にも、そして‘自分ではないもの’によっても制約されている。そして、(3) 自由の自己規定としての‘自由な実践’の意識としてこれをみれば、〈遊び〉とは私あるいは私たちの〈美意識〉がつくり出した‘美の虚像’をシミュレートすることであり、その点では、私あるいは私たちの実存的〈仕事〉意識、即ちこの‘美の虚像’を‘あるべき自己’とみたてて、そこに自己を賭けようとする意識、とほとんど重なり合うことにもなるのであった。

3-1-2. それ故、〈遊び〉と〈仕事〉の共通性は、それらが共に——上に規定したような制約下においてではあるが——〈自由〉に立脚した活動であり、〈自由な選択〉であり、その〈自由がめざした目標であるところの自由の実現〉によって‘快感あるいは喜び： pleasure or joy’をうるところにある。この意味で両者はいわば同心円的な構造をもっているが、〈遊び〉が‘受容的な遊び’から‘能動的な遊び’にまでひろがっているのに対して、〈仕事〉は能動的にのみ考えられるものであろうから、前者は後者に対してはるかに広い縁辺部をもっているといえよう。

もっとも、視野を〈仕事〉から〈労働〉にまで拡げてみれば、‘受容的な遊び’は〈労働〉に重なり合う部分がある。むろん、その間には‘自律’と‘他律’という質的に決定的な相違があるであろうが…。また〈労働〉は、一般に‘他律的’であるといっても、そのうちには自己裁量の余地の大きなものもあろうから、これを〈仕事〉に加えて‘広義の仕事’を想定することもできなくはない。しかし、その場合でも、やはり〈遊び〉は〈仕事〉より幅広い人間活動といえるのではないか。そして、これを裏返して、実践的命題としていえば、〈遊び的要素の皆無な労働〉は、それらの機械化・自動化・ロボット化によって、消滅させられるべきだ、と主張してよいと思われる〔図-6〕。

図-6 <遊び> vs. <仕事>および<労働>



3-1-3. また、以上の反省は、ここで次のような命題にまでおし進めてよいかも知れない。——われわれは、人間の活動の考察において、〈仕事〉あるいは〈労働〉から類推的にあるいは演繹的に〈遊び〉を理解するのでなく、むしろ逆に、〈遊び〉こそを‘人間らしい’活動のあり方とみて、その基礎の上に、これを尺度として、〈仕事〉あるいは〈労働〉をとらえることができる、と。

3-2. 〈遊び〉あるいは〈仕事〉の‘楽しさ’

3-2-1. さて、〈遊び〉も〈仕事〉も、ともに‘快感や喜び： pleasure or joy’をもたらすと言ったが、まさにそのことが〈遊び〉や〈仕事〉の動機でもある。Aristoteles は‘快楽を欲しないひとはない…。何びとも生きることを希求しているのだから…。生きるとは或る活動であり、各人はその最も愛するところのものに関して、その最も愛する方面の機能を働かせて…活動するが、快楽は…この活動を究極的に完璧たらしめ、したがってまた…生を完璧たらしめる’と言ひ、更に‘活動’と‘快楽’とはほとんど同一の物であるかのように切り離しがたい、とまで言っている。¹ だが、その内容は単純ではない。ここではとりあえず〈快感： pleasure〉〔vs. 〈苦痛： pain〉〕という語によって (i) ‘Pleasure of Sense: 感覚的な快’を；〈喜び： joy〉〔vs. 〈悲しみ： grief〉〕によって (ii) ‘Pleasure of Mind: 精神上的の快’を含意しようと思うが、² 実際には、この肯定的な感情にはさまざまなニュアンスがあり、‘面白い： fun’ ‘心地よい： amusing’ ‘楽しめる： enjoyable’ ‘すばらしい： delightful’ ‘善い： good’ ‘beautiful: 美しい’ ‘満足だ： satisfactory’ ‘幸せだ： happy’ …といった具合にさまざまに表現される。一口に言ってそれは〈楽しさ〉であるが、‘活動にいろいろあるように、快楽にもまたいろいろある。…馬の快楽と犬の快楽と人間の快楽とではそれぞれ異なる。’³ というばかりでなく、人間の快楽にもいろいろあると言わなければなるまい。

3-3. ‘受容的ないし順応的な遊び’とその‘倫理性’

3-3-1. まず‘受容的な遊び’の‘楽しさ’についていえば、ここでいう〈感覚

¹ [10] -1, 1175a-1175b.

² [1] p. 25.

³ [10] -1, 1175b-1176a.

的な快： pleasure)、つまり外部からの刺戟を5感——目、耳、鼻、舌、手——で受けとめる〈遊び〉の楽しさは、明らかに〈仕事〉の外にある。ここでまず念頭に浮かぶのは、例えば生まれてまもない幼児が母親の‘子守歌’を聞き、その呼びかけに応じて‘いないいない、ばあ’をするといった原初的な〈遊び〉であろう〔もっとも、それは母親の側にとっては〈仕事〉であるかも知れない〕。また、そうした〈遊び〉は人間ばかりのものでなく、毬にじゃれつく仔犬も、つかまえた鼠や鳥をいたぶる猫も、同じように〈遊び〉のなかにある。17～18世紀以降の社会が〈遊び〉をそれ以外の人間活動と完全に分離し、‘成人’には〈労働〉を神の思召しとして強要する一方で、〈遊び〉は‘子供’だけのもの——そして、‘子供’を立派な‘大人’に育てるための教育的手段——として区別したとき思いうかべられたのは、こうした外からの働きかけに対する生命体の感覚的で本能的な反応ないし生命エネルギーの発露〔その必要消費量に対する‘過剰’〕つまり未成熟な〈遊び〉であったろう。

しかし、‘受容的な遊び’には成熟した〈遊び〉もある。やわらかな日ざし、そよ風に吹かれる木々の枝や葉のざわめき、さまざまな花の色や香り…丘の中腹に寝そべってそうした自然の動きを快く感じていることなども、おそらくは〈遊び〉に数えてよいであろうし、聴きなれたクラシック音楽やその他のさまざまな古典芸能を観賞するといった高尚な〈遊び〉の‘楽しさ’は‘精神的な快： joy’でもあるだろう。といっても、こうした‘未成熟な遊び’と‘成熟した遊び’とは〈遊び〉の2つのタイプではなく、人間の成長につれて次第に前者から後者へむけて発展してゆく流れの中からその両極を便宜的に取り出したものにすぎない。‘いないいない、ばあ’で遊んでいた赤ん坊も、しばらくすれば‘シーソー’、‘ブランコ’、‘鬼ごっこ’をするようになり、‘児童劇’を演じたり観たりするようになる。そしてそうした〈遊び〉の成熟は、不可避的に〈遊び〉の能動化を促すことにもなるのであった。

3-3-2. 因みに、以上のような‘未成熟な遊び’と‘成熟した遊び’を一括して‘順応的な遊び’と呼ぶならば、それは——Aristoteles 風にいえば——人が^{アレテ-}‘徳〔倫理的卓越性〕’を身につけるために踏まねばならない道程そのものである。徳とは人間の本性に由来するものではなく、人はそうした従順な‘習慣づけ^{アレテ-}(エトス)’を通して、はじめて‘倫理的(エーティケー)’になりうるのだからである。

3-4. ‘能動的な遊び’と〈仕事〉の‘不確定性’

以下では、議論の対象を‘大人の能動的な遊び’と‘大人の仕事’とにしぼり

あげよう。その〈楽しさ〉はもとより形而下的なそれも、形而上的なそれをも含む文字通りの‘pleasure and joy’である。さきに挙げたさまざまな表現が含意するようなさまざまなニュアンスの‘楽しさ’とそれらの入りまじった感覚は、この限定のもとでは〈遊び〉にも〈仕事〉にも共有されているであろうが、ここで際立ってくる‘楽しさ’は、いずれの場合にも‘活動の完遂’がその行為者に与える‘精神的な喜び： joy’であろう。再び Aristoteles の言い方を借りるなら、‘活動なくしては快樂は生じないし、…あらゆる活動を究極的に完璧たらしめるものは快樂なのである。’⁴

ここでは、〈遊び〉と〈仕事〉は、それが一方はなにげなく、偶然に行われ、他方は意図され、企てられる——俗にいう、‘遊び’か、‘真面目’か——というようには区別できそうもない。それらはいずれも意図的な行動、つまり実現すべき目標をもち、利用できる手段を用いて行われる‘自由な’活動なのであるから、‘企図→結果’、従ってその〈成功： success〉か〈失敗： fail〉か、が第1の関心事となる。

3-5. 〈賭け〉——‘人間的な遊び’＝現代人の生き方

3-5-1. そして、〈不確定性〉のもとで〈成功〉を期して行為するということは〈賭け： bet〉である。〈賭け〉の決断、つまり‘私は賭ける： I bet …’とは‘私は確信する： I am certain…’ということであり、私は‘好运： luck, good fortune’を予期しているのであり、そのこと自体が‘喜び’なのである。Hobbes はこの〈joy： 喜び〉を‘物事の終末ないし結果の予見から生ずる期待： the Expectation, that proceeds from foresight of the End, or Consequence of things’⁵ というように定義したが、われわれ流にいま1度言いかえれば、〈喜び〉とは‘自由な人の心にいだかれた自由の実現についての確信’なのである。

3-5-2. なお、〈賭け〉のメカニズムについていえば、これを自立した自由な個人の孤独な意思決定というように理解するのは皮相である。〈賭け〉を行なう個人は自由ではあるが、‘不確定’な未来に唯1人で立ち向かうのではない。〈賭け〉の成就の確率をどれほど緻密に推計するにせよ、彼は結局ある危険^{リスク}を承知で行為に踏み切る——つまり、日々を生きてゆく——ほかはないのであって、この

⁴ [10] -1, 1175a.

⁵ [1] p. 25.

決断は〈幸運： good luck〉が彼に加担してくれることを信じて行われるのである。いいかえれば、〈賭ける者〉にとって〈運： luck〉は決してニュートラルな存在ではなく、まして彼がそれに対して挑戦する〈悪運： bad luck〉などでは決してない。それは、常に彼に味方する‘幸運の女神’あるいは‘親密な友人’なのである。それは、諸国霊場を単身で遍路する善男善女の衣服に縫いつけられた‘同行二人’の四文字と本質的に異なるものではない。〈私と幸運〉とのこのいわば《友愛》関係——そしてその限りの〈遊び〉の構造——こそは、中世における〈神と私〉、近代啓蒙の時代の〈私と理性〉、のいずれにも疑いをいだくようになった現代人の実存的なあり方なのである。‘人間は共同体的な動物である’^{ボリス}という命題は、ここでもなおこの意味の《友愛》の存在によって裏付けられているといえよう。

だが、しかし、人間にとっての同伴者としての〈神〉、〈理性〉、そして〈幸運〉のこの同質性ないし連続性のみが一面的に強調されるのも正確ではあるまい。なぜなら、〈神〉の寛大さは常に変わることなく〈私〉と〈他人〉との間の〈愛〉を媒介するものであったし、普遍的な〈理性〉もまた——たとえいやいやながらであっても——〈他人〉との間に‘〈平和〉を求めよ’と〈私〉に指示していたのであるが、〈幸運〉の女神の本性はむしろ嫉妬深く、〈私〉と〈他人〉の疎隔を喜ぶ気味があるからである。《友愛： Fraternité》のモットーは、それ故にこそ、現代人にとっての‘第1の自然法’として想起されねばならない。Platon をもじっていえば、‘人間は、《友愛》を讃えて、美しい遊びを唱い踊らなければなりません’ということになろう。おどけてこういうのではない。人として生れて〈遊び〉の‘喜び’を知ったことのある人、人間を〈遊ぶ人〉と認知することができる人、こうした人たちにとって《友愛》の人間的真理は疑いようがなからうというのである。

3-5-3. しかし、こうして〈遊び〉および〈仕事〉の本質は等しく‘賭け’なのであるといったとき、‘賭け遊び’と‘人生の賭け’とは違ったものであろう、という常識の反論があるかも知れない。ひとしく‘賭け’とはいっても、その構造になにか質的な違いがあるのではないか？

といっても、ここで、ただポーカー・チップをやりとりするだけなのか、重大な岐路に立った人生の決断をするのか、といった違いを持ち出すのは適当ではない。‘賭け遊び’の本質は、それが‘賭け金： vadimonium’〔本源的には、参加者各人が賭けの約束の履行を保証する抵当〕——今日の‘wage: 賃金’の語源もここにある〔←gage〕——をやりとりすること、その限りで‘Gewinn: 勝利=利得’の追究であって、‘賭けない賭け遊び’というのは賭けのまねごとすぎな

い。そして、更にいえば、賭け金の多少も、両者の区別を明らかにするとはいえない。いま100万円を全財産とする者が、1万円を賭けるのは遊びで、100万円を賭けるのは遊びではないというとしても、60万円とか70万円とかを賭けるのはどちらなのか判定し難い。‘生活の資’を得るために賭けるのか、そうでないのか、という区分も同様であろう。いずれにもせよ、〈賭け〉において肝心なのは、賭けられるものが、‘財一般’なのでなく、賭けをする‘当人のもの’、つまり‘私有財産： property, Eigentum’、つまり‘彼自身’なのであり、その1部か全部かという違いがあるにすぎないという点である。〈賭け〉られるのは程度の差はあれ、その人のアイデンティティなのだという点に〈賭け〉行為の人間的な特性があるといえよう。ただ人間だけが〈賭ける〉動物なのである。

3-5-4. 更にまた、〈賭け〉における‘不確定性’の大小や深度〔リスク〕が〈遊び〉と〈仕事〉を区別するとも言えそうにない。例えば、〈労働〉に近い——活動のパターンが比較的定型的な——〈仕事〉の不確定性は小さいであろうし、創造的な〈仕事〉のそれは当然に大きいであろうが、〈遊び〉にもピンからキリまでがある。ヒマラヤの未登峰をめざす登山家とハイテク産業のヴェンチャー・ビジネスの経営者と、どちらの活動が‘不確定性’の幅や深度が大きいかを語ることは不可能であろう。

3-6. 〈遊び〉と〈仕事〉との異同

3-6-1. このように考えてくると、これまで人々は〈遊び〉について語ったと思いきりながら、実は〈遊び〉と〈仕事〉をごちゃまぜにするか、さもないればこの2つを分離するため、真実でない無理な区分規定を与えてきたのではないかと思えてくる。

(イ) 本稿の冒頭に Huizinga が‘人間の文化は〈遊び〉の中にはじまった’と言ったことを紹介したが、J. Henriot は、そうした見方では‘すべては遊びである’ということになってしまい、《もしすべてが遊びだとしたら、何も遊びではなくなってしまう》。…全体的な現象としての遊びのなかから、いったいどうやって“本来の意味での”遊びを識別すればよいのか?’と問いただしている。⁶ Huizinga が〈遊び〉をどのように定義していたのかを思い出してみよう⁷——

⁶ [15] 14-22頁。

⁷ [4] 73頁。

遊びとは、あるはっきり定められた時間、空間の範囲内で行なわれる自発的な行為もしくは活動である。それは自発的に受け入れた規則に従っている。その規則はいったん受け入れられた以上は絶対的拘束力をもっている。遊びの目的は行為そのもののなかにある。それは緊張と遊びの感情を伴い、またこれは‘日常生活’とは‘別のもの’という意識に裏づけられている。

なお、上の定義を立てるにあたって、彼が提示した〈遊び〉の特徴づけと思われるものを以下に列挙しよう⁸——

- (1) ‘1つの自由な行動である’——‘しなくてもかまわない。…余計なもの。…仕事ではない。’
- (2) ‘“日常の”あるいは“本来の”生ではない’——‘ある一時的な活動の領域。…直接の物質的利害の、あるいは生活の必要の、個人的充足の外におかれている。’
- (3) ‘完結性と限定性が特徴的である’——‘日常生活から、その場と持続時間とによって区別される。…反復の可能性。…垣で囲われて聖化された世界。’
- (4) ‘秩序を創っている’——‘不完全な世界、乱雑な生活のなかに、…一時的にはあるが、判然と画された完璧性というものを持ち込んでいる。’
…‘遊びの規則に対しては懐疑ということはありません。…遊びの領域のなかでは日常生活の掟や慣習はもはや何の効力ももっていない。’

以上にみるように、Huizinga は〈遊び〉を、‘日常生活’——しなくてはならないもの、即ち〈労働〉生活——から時・空の両面で分離されている活動として区別できると考えている。19世紀の‘ヨーロッパは労働服を着込んだ’と評した彼もまた、遊び着に着がえているとはみえないのであって、〈労働ではないもの〉、これが〈遊び〉だというのである。〈遊び〉と〈仕事〉とはいぜん識別されていない。

(ロ) “日常”からの分離というこの基礎的区分指標は、“遊びと人間”を原理的に究明しようとした R. Caillois の場合にもそのまま引き継がれている。曰く、‘時間および空間の厳密な限界の内部で完了する活動’。‘特別な、閉じた、守られた宇宙’…。⁹ ここで Caillois はさすがに‘日常’とは何であるかを自明であるとする立場をとってはいないが、しかし〈遊び〉を単に‘閉じた宇宙’

⁸ [4] 29-41頁。

⁹ [16] 8-9頁。

というようにイメージするだけなら、多くの〈仕事〉にも同じことがいえるのであって、両者をそれなりに明確に区分しえた Huizinga より後退してしまう。事実、彼が〈遊び〉活動の本質的な性格として挙げた諸点¹⁰ —— (1) 自由な、(2) 分離した、(3) 不確定の、(4) 非生産的な、(5) ルールのある、(6) 虚構的な——は、何も〈遊び〉に限られたことではない。しかも、これらのうち‘非生産的な’とか‘虚構的な’とかいう規定は‘形ある物’にとらわれている彼の無意識の立場を露呈しているのであって、音楽家や俳優などはただの‘遊ぶ人’と区別できなくなってしまう。

3-6-2. こうした〈遊び〉の定義の失敗は、おそらく〈遊び〉が人間にとってもつ積極的な意味を際立たせようとするあまり、これをそれ以外の諸活動と完全に切断してしまうことになったものとあってよいであろう。〈労働〉こそが人間活動のうちの唯一のあるいは中心的な部分であると確信されていた時代には、そのような〈遊び〉の位置は自明のものであり、そうした定義の仕方は、自ら選びとったというより、むしろ強要されたものであったろう。しかし、うえの前提をはずしてしまえば、人間の活動のうちには〈遊び〉も〈仕事〉も〈労働〉もあるのであって、そのそれぞれをはじめめるに当たってこれを意識することもあろうが、遊んでいるつもりがいつしか仕事になり、仕事も遊びながらやっているということが起こって自然であろう。〈遊び〉と〈仕事〉とは、(i) 違っていてもいようが、(ii) 相互に移行しあうものでもある、と考えた方がよい。孔子が‘学んで時にこれを習う、またよろこばしからずや：学而時習之、不亦説乎’¹¹ と説いたのもこの意味であったろう。

3-6-3. では、そう考えたときの〈遊び〉はどのように定義されるか？

私の理解では、〈遊び〉とは、均衡ないし静止状態にある自分を、自ら好き好んで、不均衡化ないし動態化したうえで、その再均衡化ないし安定化を目ざして行動し、かつその成就の可能性を楽天的に予想するような人間活動である。われわれはさきに〈仕事〉および〈遊び〉を通しての‘現代人の生き方’の本質を‘自由な人の心にいだかれた自由の実現についての確信’ [= 〈喜び〉] と規定したが、ここで一步を進めて、そのうちの〈遊び〉を、(イ) まず‘自由な選択’として人為的障害を設定し、(ロ) ついでその障害に挑戦し、これを克服することによって、(ハ) 自己の‘自由な’存在を確証しようとする活動と再定義する

¹⁰同上、13-14頁。

¹¹ [17] -17頁。

ことができる。と考えるのである。単純化していえば、〈遊び〉は、ジグソー・パズルをつくって、それを復元することに似ている。

だが、これは、(イ) 課題→(ロ) 挑戦→(ハ) 成就、という連鎖をつくっている限りでは、依然〈仕事〉と同型である。問題はその内実であり〈遊び〉の〈仕事〉との違いがもし生じているとすれば‘(イ) 課題’の局面以外にはない。〈遊び〉にあっては、それは(a) 目の前に与えられているものではなく、(b) 自ら意図的につくり出される。これに対して〈仕事〉の場合は、(a) (b) いずれでもありえよう。両者は同じではないが、明らかに重なり合っている。芸術活動といったものはその典型である。ジュリアーノ・メディチの依頼によってメディチ家の礼拝堂をつくりはじめたミケランジェロは、それを〈仕事〉としてはじめたであろうが、2つの棺の両側に‘時の経過’を寓意する男女4体の人物像を配置するという〈遊び〉にまで行きつくことなしには、これを不朽の名作に高めることはできなかつたに違いない。

3-7. 〈遊び〉の態度と〈仕事〉の態度

3-7-1. 〈遊び〉と〈仕事〉にもし差があるとすれば、それは〈遊び〉が〈仕事〉よりも一層意欲的で意思的な行為であるというこの一見逆説的な事実から、問題は、行為者の主体的な態度の如何にあるという理解、…〈遊び〉に本質的なことは、‘遊びの形式’ではなく、‘遊ぼうとする態度’である、という見方が出てくる。

〈仕事〉の側からみれば、これは能動的に、創造的にふるまえば〈遊び〉に近づき、受動的に、慣れきった手順に従えば、例え自主的に選択しようと、〈労働〉に近づくということを意味する。従って、〈自由〉を標榜する近代資本主義が〈労働〉を賞賛し、〈遊び〉を一人前の人間のすることではないと決めつけたことには十分な理由がある。遊ぼうとすることは、〈自由〉に‘意思： Willen’ すること、つまり‘恣意： Willkür’ でもあるからであり、働くことは、彼を他人に対して〈義務〉づけることだからである。法によって履行を担保された〈契約〉の観念が19世紀を支配するようになり、〈仕事〉が〈遊び〉と共有していた〈自由〉と〈倫理〉は、‘わがまま’と‘服従’とに分解したのであった。

3-7-2. だが、もしそうであるなら、〈遊び〉と〈仕事〉の差は単なる主観の問題ではなくなる。前者が‘自己の満足’を追求するのに、後者は‘他人の満足’を目ざすことになるからである。いいかえれば、これまで〈遊び〉を専ら‘遊ぶ本人’のレヴェルで規定しようとしてきたことに問題があるのであって、それは

同時に‘社会’のレベルから捉えられねばならないのであろう。

3-8. ‘遊びの共同体’とその展開——‘観衆’の登場

3-8-1. 〈遊び〉は‘喜び’を求め、‘喜び’は自己確証——自由に自己の自由を験す行為——であるとすれば、われわれは1人で遊ぶことも出来なくはない。もっとも、その場合も厳密には‘私’と‘幸運’との2人旅であるというこでの理解からすれば、1人でできるのは〈遊び〉を企画し、準備することまでであるといった方がよいかも知れない。いずれにもせよ、しかし、〈遊び〉は早晩‘遊び相手’を求めるようになる。〈遊びの共同体〉、《友愛の共同体》の形成である。といっても、ここで求められているのは‘われわれの満足’であるから、〈遊び〉の性質はまだ変わっていない。〈遊び手〉たちだけの‘閉じた宇宙’であり、それ以外の第3者は、たとえその場に存在していようと、無視されている。

3-8-2. だが、この〈遊び手の共同体〉は、ある瞬間から外部の人間たちを意識するようになる。そしてそのときから、この‘当事者だけの共同体’は〈スタジオ的ないし劇場的共同体〉に変質する。〈遊び〉は〈スポーツ〉や〈演劇・音楽会〉などへ、プライベートな集まりから、多かれ少なかれパブリックなショーに変容し、‘自己満足’と‘観衆の満足’が共存するだけでなく、‘自己満足’は同時に‘観衆を満足させる満足’に変わってゆくのである。〈遊ぶ人〉はいつしか〈仕事をする人〉になっている自分を発見して驚くのだ。

3-9. 〈遊び〉と〈仕事〉への報酬

3-9-1. だが、‘自己満足’なり‘観衆の満足’なりが達成されたことはどのように確かめられるのか？‘会心の笑み’、‘万雷の拍手’といったものはその究極の表出であろうが、むろんそれだけでは済まない。〈喜び〉は‘獲得’であり、‘アイデンティティ：identity’であり、つまるところ‘期待値としての〈私的所有：private property〉’であるから、通常はある形をもって表現されて‘満足’を生む。この意味で人間を動機づける《報酬あるいは贈与：reward or gift》の構造こそが〈社会〉の構造なのである。当然ながら、それは単なる金銭的な対価に止まるものではない。

3-9-2. 〈遊び〉の純粹型における〈報酬〉は、すでに指摘したように、〈自己満足〉〔‘私の’…そして‘私たちの’満足〕である。〈満足：satisfaction〉

は‘成就した〈喜び： joy〉’であって、‘遊びの共同体’はこれを得ることによって完結している。かねてから登ろうと思っていた山の頂上に立ったとか、自分の蹴ったボールがゴールして私のサッカーチームが 1-0 で勝ったとかいう場合である。

3-9-3. しかし、〈自己満足〉よりももっとはっきりした確証がほしいと、人はしばしば考えるようになる。プレーヤー相互の間で行われる〈賭け： bet〉は、例えばゴルフではごくあたり前のことであって、プレーに緊張感を与え、楽しさを増す。ビー玉もベーゴマもその都度の勝敗に賭けられている。大げさに聞こえるが、ここでは確かに〈私的所有〉の移転が起こっているのであり、〈遊び〉の中で〈自己〉が賭けられているのである。〈喜び〉は、こうして‘成就ないし完遂’から‘勝敗’へその重点を移すことになる。さきに言及したように、活動の当事者が‘自己の勝利に賭ける’というこのやり方こそが歴史的にも本来の〈賭け〉であり、自由な人間の堂々とした行為と考えられたのであった。しかし、ここでもなお、始源の〈遊び手の共同体〉は保たれている。

3-9-4. だが、〈遊び手〉の意識あるいは意思にかかわりなく、やがて〈遊び〉を見ようとする人々、〈観衆〉が介入してくる。もともと〈遊びの共同体〉が閉じているというのは、遊びたい人のエントリーや、遊びに飽きた人の退場を拒むという意味ではなく、ただ〈遊び〉の外の人に無関心であるというのであって、人の出入りという点では原則的に開いているのであるから、〈観衆〉を拒否する理由はない。そしてその〈観衆〉がプレイヤーの活動に、例えばその勝敗に〈賭ける〉ということもおおいにありそうなことである。

各自が各自の所有する馬に乗って自身の勝ちに賭けて競争するという貴族たちの〈遊び〉が、やがて乗馬の得意な騎士^{ジョッキー}を雇って自己の所有する馬に賭けるというようになれば、〈観衆〉がおもいおもいに勝ちそうな馬に賭け合う成り行きになり、やがて〈スポーツ〉としての競馬が成立する。優勝馬には賭け金とは別に〈賞： prize〉が与えられるということにもなれば、これは〈スタジアム的共同体〉であり、ジョッキーも馬ももう遊んではいない。プロのジョッキーは〈仕事〉をし、〈観衆〉が遊ぶのである。

同じような変化は、例えば、仲間同志で野球をやっていた少年が高等学校の野球部に入り、甲子園大会に出場して‘真紅の優勝旗’を獲得し、そこでの名声がプロ野球チームのドラフトの対象となって、高額の契約金と年俵をうる道につながるという場合にも起っている。‘遊んでいた’少年はいつしか‘仕事をする’プロ・スポーツマンになるのであるが、その変化は、彼が学校のために、郷土の

ために〈賞〉をえようと意識したときからはじまったのに違いない。

芸術活動についても事態は同様である。スポーツへ向かう遊びとの間にニュアンスの差があるとすれば、ここでは〈遊び手の共同体〉の閉鎖性に必然性が乏しく、その持続時間も比較的短いと思えることである。〈自己満足〉を十分な報酬と考える時代は早く過ぎ去って、〈観衆〉が意識の中に登場し肥大化する。〈賞〉の獲得を目標とする自己展示、いわば〈劇場的共同体〉では、舞台上の人物は‘遊んでいる’のか‘仕事をしている’のか、当人にとってもすでにわからなくなっているに違いない。——演劇、絵画、音楽 etc. の世界でのコンクール……。〈観衆〉と彼らを代表する審査員、彼らはきっと遊んでいる。

3-9-5. ‘遊び手の共同体’が自身のメンバーに対して与えるプライベートなそれでもありうるが、通常は〈賞：prize〉は、〈観衆〉あるいは社会共同体からえた認知である。しかしこれはそのとき限りの〈贈与：gift〉であって、狭義の〈報酬：reward〉がもつ相互性、客観性、安定性をもっていない。〈遊び手〉への〈報酬〉は、それ故、やがて他者が支払う彼の活動への対価としての〈価格：price〉という形態をとるようになる。オリンピック・メダルをとったアマチュア・アスリートがプロモーターと《契約：contract》を結んでプロに転向することは日常茶飯の出来事である。《契約》によって、〈遊び〉は義務となり、規則的な〈貨幣報酬：pay〉が得られることになる。それは、なされるべき〈仕事〉、つまり人間活動の‘外化＝譲渡：Entäußerung’として示されるその人間の‘アイデンティティ’への社会的認知となり、その秤量となる。〈賃金：wages〉の語源が〈賭け金〉にあるということもあながち偶然ではない。

3-9-6. 近代社会はこの《契約》観念を神聖なものにまつりあげることによって、その有無をもって〈仕事〉と〈遊び〉の境界線を引こうとした。前者は‘義務’であり、後者は‘好み’にすぎない、と。この成り行き^イの必然性についてはすでに触れた。しかし、当の行為者が《契約》の前後で彼自身の活動の性格を全く変質させてしまうと推定することは自然であろうか？ 〈遊び〉のとき楽しかったことが、〈仕事〉になったからといって楽しくないとは考えにくい。〈仕事〉によって活動は‘義務’になったとしても、‘義務’を超えては〈仕事〉でなくなるというわけではないだろう。オリンピック競技の参加資格について‘アマチュア’も‘プロフェッショナル’も区別しないという近年の傾向は、単なる営利主義の産物ではない。同じルールに従ってプレーする人々は、アマであれ、プロであれ、同じ動機によって動かされているだろうという推理がその最大の根拠であり、〈価格あるいは所得：price or income〉を基本的尺度として行動するプロがなぜア

マと競うかといえ、彼らが期待する最高の報酬は〈価格〉以上のもの、つまり〈称賛：praise〉であり〈名誉：honour〉であるからであろう。〈遊び〉の原点にある無形の自己の〈満足：satisfaction〉は〈仕事〉の究極点において他人たち、つまり社会の〈称賛：praise〉として再生するのである〔図-7〕。

いまわれわれが視野にとらえたこの新しい〈報酬〉体系の円環的構造からふり帰ってみれば、人間活動への〈報酬〉をただ‘契約にもとづく金銭的対価’として理解する‘近代’の視野狭容は絶望的でさえある。人間活動を《契約》に基礎づけたことは近代の最大の成果であったが、そのことを、人間活動を《契約》に切り縮めることと混同したことは、近代の自殺行為であった。

3-10. 〈遊び〉の基本型 = 類型0 — 〈賭け型〉

こうして、人間はやはり遊ばなければならないとすれば、その〈遊び〉がどのような態様をとるのかはやはり興味がある。好きなように遊べばよいといえ、それまでであるが、ここではさしあたりその‘基本型’と思われるものを含めて、以下の5類型に整理しておくことにしよう〔図-8〕。

3-10-1. その場合、〈賭け〉をいきなり〈遊び〉の諸類型のうちに挙げるのは、厳密には正しくない。すでに詳しく論じたように、〈賭け〉は現代人の‘人生そのもの’であって、彼らの〈遊び〉活動に限られたものではない。ここでの限りで言っても、それはすべての〈遊び〉を貫ぬく基本型である。いま一度いえば、すべての〈遊び〉は種々多様な‘不確定性’の下で‘自由’に選択された活動以外ではない。‘自由’な選択とは、むろん無制約下のという意味ではない。

Aristoteles が正しく言ったように、‘選択とは、われわれの力の範囲内にあるものについてのみなされるもの’¹² であり、Hobbes のいうように、人は¹³ 自身の〈意思：the will〉——即ち、‘熟慮：Deliberating’における‘最後の欲望：the last Appetite’——に従って、彼の〈自由：Liberty〉にひとまず終末を与えるのである。

3-10-2. しかし、この意味の〈賭け〉行為が象徴的にあらわれるようにデザインされた〈賭け型〉の遊びがないわけではない。‘サイコロ遊び’はその典型である。最も単純な‘丁半バクチ’であれば——そして、‘いかさま’がないとすれば——、正確に 1/2 の確率でことの成否が決する。Caillois は、この類型の遊

¹² [10] -1, 1112a.

¹³ [1] p. 28.

図-7 <遊び>および<仕事>への《報酬》

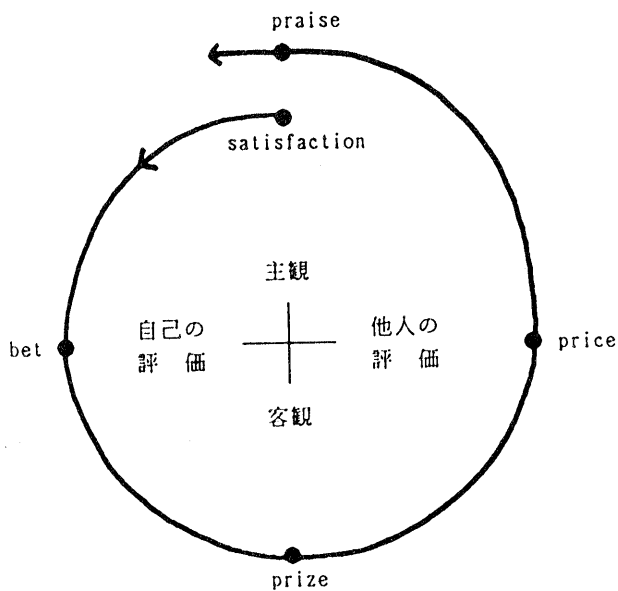
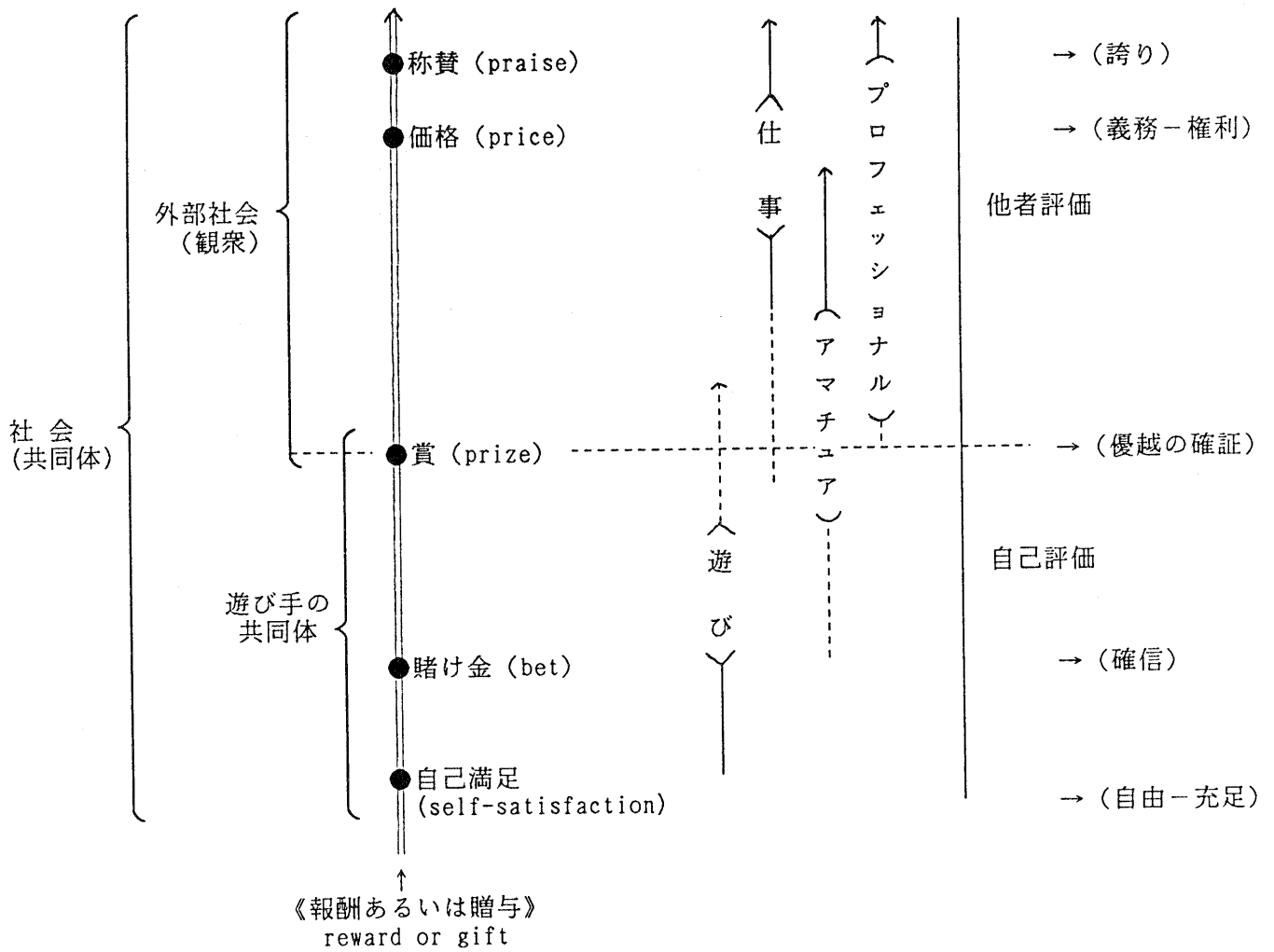
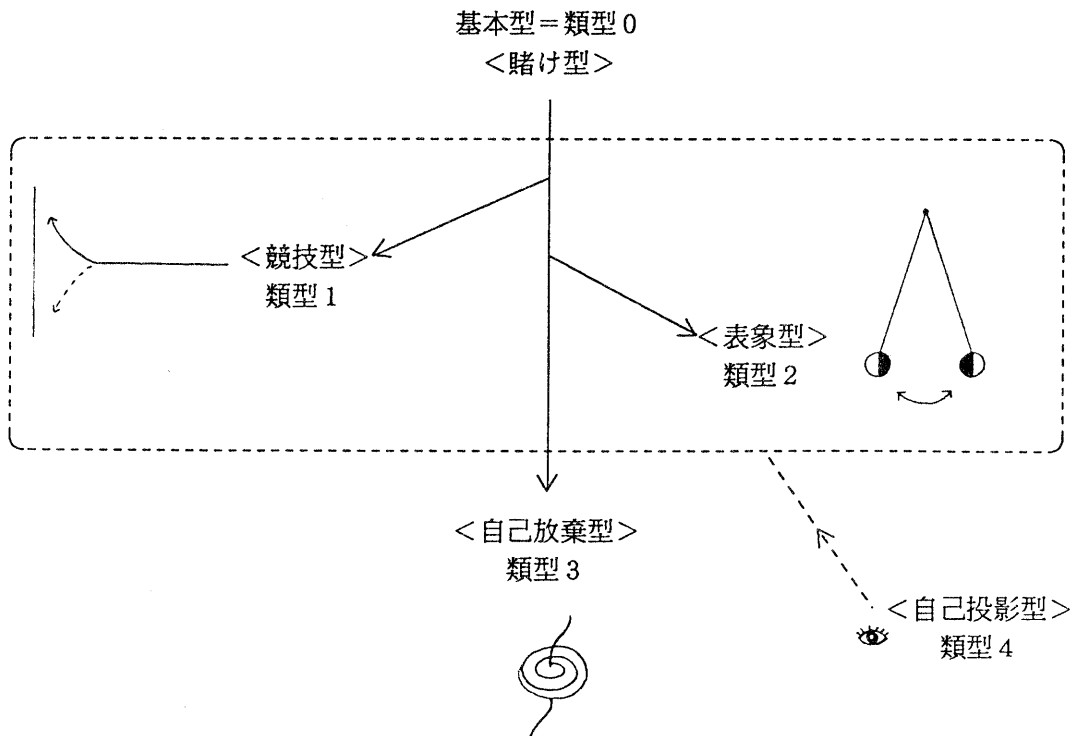


図-8 <遊び>の諸類型



	実 例	能動性	ルール の 性 格	それへ の 対 応	仕事への展開
0. 賭け型	サイコロ遊び、ルーレット、 宝くじ、馬券	最大	確率的	選択的	賭博師 リスクの大きな 職業
1. 競技型	かけっこ、ビー玉、サッカー などの球技、将棋・チェス などのゲーム、山登り、冒険	大	法的	受容的	スポーツマン
2. 表象型	鬼ごっこ、人形遊び、仮面劇、 音楽、手工芸	中	随意的	創出的	俳優、文学者、 音楽家、絵描き
3. 自己放棄型	回転木馬、ジェットコースター、 喫煙、飲酒、麻薬	小	他律的	感覚的	×
4. 自己投影	<small>スペクテーター</small> 観 衆	最小	×	同調的	評論家

びをサイコロ遊びを意味する‘アレア： Alea’の名の下に分類し、これは他の動物には決して見られない優れて‘人間的な’遊びであることを強調したが、その‘アレア’の性格は‘意志の放棄’であり‘完全に受身’であり‘個人の値打の、傲慢で絶対的な嘲弄である’と考えた。¹⁴ この断定が白を黒と取り違えた完全な誤りであることは明らかである。全く逆に、‘アレア’こそは人間の最も能動的な行為であり、人が自らの第1の根拠と考えている〈自由〉の放棄をさえ敢えて侵すほどの意志的な決断なのである。ルーレットは家庭でも行われるが、カジノで敗れば一生涯支払不可能となるような巨額の金銭を賭けても行われるし、自身の命を賭けた‘ロシアン・ルーレット’もないわけではない。‘宝くじ’に全財産を賭けるものはおそらく皆無であろうが、馬券を買い続けて身代を失う者はある。また A. Smith は、血気盛んな青年たちが‘水兵’に応募しようとするときは父親の同意をうるのが比較的容易だが、‘陸兵’になろうとすると同意を得難いと言ひ、その理由を‘大当たりくじ〔嚇々たる武勲をたてる〕が比較的少数である〔陸兵の場合〕から、少額の当たりくじ〔いくらかの武運や昇進〕は比較的多数でなければならない〔水兵の場合〕と説明している。〈賭ける〉人々は、まさに‘熟慮における最後の欲望’ = 〈意志〉をもってそうする。仮にそれが‘自分の幸運についての不条理な臆断’であるとしても、‘あらゆる人は利得の機会を多少とも過大評価する’のであって、‘富くじは普遍的な成功を収める’ことになるのである。¹⁵

この〈賭け型〉の遊びを基本型〔類型0〕として、〈遊び〉は、遊ぶ人の行為のタイプに従って、まず以下の2類型に分類されよう。

3-11. 〈遊び〉の類型1. — 〈競技型〉

3-11-1. 〈競技型〉の遊びでは、人は自己の心身のある特定の能力・技能に限定して、他人と〈勝敗： win or loss〉を争う。1人だけでその都度、具体的な目標を設定し、これにチャレンジするタイプの〈遊び〉——山登り、冒険などもあり、それらは〈賭け型〉に近いともいえるが、新記録への挑戦という含意がその背後にある限りでは、やはり——間接的な——〈競技型〉と言われうるであろう。〈成否： success or fail〉が〈遊び〉のベースであることは変わらないが、端的にその結果である〈勝敗〉がクローズ・アップされる。様々な競技・球技、種々の卓上ゲームはこの典型例であろう〔前掲図-8〕。

¹⁴ [16] 23-28頁。

¹⁵ [11] -3, II-312, 308頁。

3-11-2. この〈競技型〉の遊びはおそらく最も普遍性をもった遊びであって、人の住むところにこの種の〈遊び〉がないところはない。では何故、人は‘競争’しようとするのか？ と問うなら、その端的な答えはやはり Hobbes に求めるほかはない。¹⁶ ‘人々は…その本性から〈自由〉と〈他人に対する優越〉を愛する： men … naturally love Liberty, and Dominion over others’ のであり、それというのも、‘人は、自分自身を他の人と比較することに喜び (Joy) を見出すのであって、〔自身が〕傑出していることのみを快いとしうる’ のである。しかし、もし〈自由〉が避け難く〈優越〉の指向へと展開するとするなら、‘競争’は不和、不信、戦争へとつき進むしかないであろう。‘競争’がなぜ〈遊び〉に止まれるのか？ とここで再び問うなら、それはここでの競争は‘一芸’に限定してのそれであって、‘全人格’的な優劣を問うものでないように設計されている、というのが答えであろう。足の速いものが相撲にも強いということはあまりないであろうし、囲碁にも優れているということは一層稀であるに違いない。‘人為的に単純化された競争’であるところにこの〈遊び〉のミソがある。

3-11-3. ここから〈競技型〉遊びの特徴、‘単一の明確でまぎれのないルール’の形成が必至となる。〈遊び〉を一層盛り上げるためのルールのモディフィケーションといったことは随時なされるであろうが、その基本はすでに確立しているルールの無条件な受容であり、それがこのタイプの〈遊びの共同体〉への加入資格である。そして、これが観衆の中で行われるところまで展開すれば、一般に〈スポーツ： sports〉と呼ばれ、ルールは公示され、その遵守如何を判定する審判〔ジャッジ、レフリー、アムパイア etc.〕が登場する。〈競技型〉遊びのルールはいわば‘慣習法： customary law’ 的なのである。確立された‘コモン・ロー： Common-Law’ の永い伝統をもつイギリスが近代スポーツの発祥地でもあることは偶然ではない。そして社会の‘慣習’となった‘ルール’ないし‘法’を受容して行為するということは、プラトンもいうように¹⁷ 人を倫理的にするのであった。‘ルールを守って遊ぶ’という‘フェア・プレー： fair-play’ の本義の上に、‘競争相手への配慮’、‘正々堂々たる態度’などといった意味が次第に附加されるようになり、この種の〈遊び〉ないし〈スポーツ〉が青少年の教育手段として利用されるようになることもまた必然だったのである。

¹⁶ [1] 85-86頁。

¹⁷ [14] -1, 653-660, 672-674.

3-11-4. 注目すべきことは、しかし、ルールの単一性・明快性だけではない。

〈競争型〉遊びのルールの形成のなかで《平等：equality; égalité …》の観念がクローズ・アップされてくる。ここでの《平等》は単なる（イ）‘法の下での平等’から進んで、（ロ）‘機会の平等’となり、更に進んで（ハ）‘実力ないし能力の平等’にまで至る。すべての人に同じルールが適用されるだけでなく、すべての人に等しくエントリーを許し、しかも実力の伯仲した同志の間での競争を実現しようとするのである。（スポーツ）におけるランク制やハンディキャップ制の導入……。そしてルールをその方向に誘導する力は、それが理性的に考えられた〈正義：justice〉であるからというよりは、それが〈遊び〉をより〈楽しい〉ものとし、より〈満足〉のゆくものにするということなのである。《自由》を基点としかつ終点とする〈遊び〉のあり方にとって、《平等》は——それと対立するのではなく、かえって——必要な前提条件であることが確認されるのである。

3-11-5. だが、〈競技型〉の遊びが人類的な普遍性をもつとはいっても、それが人間にとって最もドミナントな〈遊び〉であるとまでいうことには一定の留保が必要であろう。博覧強記の Huizinga が‘ホモ・ルーデンス’を文化史的に確認しようとして挙げた諸事象——祭祀、信仰、競技、賭け、ポトラッチ、クラ、訴訟、戦争、決闘、謎解き、神学、哲学、詩、戯曲 etc.——からほとんど一様に‘闘技：^{アゴーン} α γ ω ν’的な性格を抽出していることは、この意味で注意を要する。彼はラテン語の‘競技（遊び）：Ludus’以降、現代ヨーロッパ語で〈遊び〉という語で一括的に観念されるようになったものが、古代ギリシャ語ではまだ‘パイディア：π α ι δ ι α’、‘アテュロー：α θ υ ρ ω’および‘アゴーン：α γ ω ν’の3つの言葉で表現されていたことを指摘したうえで、‘アゴーン：闘技’の中軸的な位置を強調する。‘ギリシャでは、あらゆる機会にどんな出来事も契機として催された競技〔アゴーン〕が、非常に強力な文化機能になっていたため…それをあらためて遊びとして考えるということはしなかった’というのである。¹⁸ 臆測をたくましくしていえば、Hobbes によって近代初頭に想起された〈自由人〉のイメージは古典古代の〈アゴーンの遊びを遊ぶ人〉だったのであろう。そして、Huizinga はそれをほとんどそのまま〈ホモ・ルーデンス：遊ぶ人〉と読みかえたとみることができるのではないか？

この〈遊び〉観念におけるヨーロッパ的正統は、しかし、現代ヨーロッパ人にとっても過激と感じられたのであろう。Caillois は——彼自身 Huizinga の流れ

¹⁸ [4] 75-79頁。

の上に立って、彼のいう〈遊び〉の‘基本カテゴリー’の第1に‘アゴーン〔競争〕’を置いているのではあるが——、Huizingaは‘遊びが、まるでどれも同一の欲求に応え、いずれも同じ心理的態度を表現しているかのように取扱っている’と評している。‘彼〔Huizinga〕の著作は、遊びの研究ではなく、…ルールのある競技を支配する精神の創造性の研究である’¹⁹ というのである。

それ故、おそらくこう言ってよいであろう。ヨーロッパの人間像を形造る第1の原理が、〈自由：liberty, Freiheit, liberté, liberté…〉であることは一様であろうが、それに次ぐ第2の原理が〈優越：dominion〉であるというのはアングロ・サクソンの特性であって、ドイツ人なら〈共存：Mitsein〉、フランス人なら〈平等：égalité〉、イタリア人なら〈愛：amore〉…を持ち出して不思議ではない。更にまた、非西欧的文化、例えば東アジア——中国、朝鮮、日本 etc.——でなら、〈自由と…〉というのではなく、〈共生と均等〉といったものになるであろう、と。そして、Huizingaが列挙した‘遊び’の意味も、そうしたさまざまな視角からすれば、もっと多彩な〈遊び〉として書き出されることになるであろう、と。²⁰

3-12. 〈遊び〉の類型2.——〈表象型〉

3-12-1. うえにみた〈競技型〉に対置されてよい〈遊び〉の第2のパターンをここでは〈表象型〉と名付けよう〔前掲、図—8参照〕。活動の能動性という点で

¹⁹ [16] 4頁。

²⁰ Huizingaは、中国語には、ギリシャ語と似て、〈遊び〉の諸活動を一語に総括する名称がないと言い、最も代表的なものとして、〈玩〉〔子供の遊びという観念が主で、‘気軽な状態のなかであることに耽っている』と、〈争〉〔‘技能の遊び、競技、賭け事、あるいは劇場での演技’など〕を挙げている。また、日本語については、ラテン語、現代西洋諸言語と同様な、しかしはるかに深遠な含意をもつ包括的な一語、“あそび”をもっていると言い、その意味は‘緊張の弛み、娯楽、時間つぶし、気晴らし、遠足、物見遊山、浪費、賭け事、無為安逸、怠惰、無職など’に及ぶが、‘競技、闘いそのものを指しているのではない’、‘急速な動作、輝き、冗談を言う、など…の意味…はない’と理解している〔〔4〕81-82, 85-86頁〕。そうした日本的な“あそび”の観念を最も単純化すれば、例えば西村清和の遊びのイメージ——‘軽快に動揺し、ゆきつもどりつ徘徊する、あてどなく自在な往還運動’〔〔18〕23頁〕——にゆきつくことになろう。

は前者に劣るであろうが、ルールの性格は、前者が基本的にはすでに確立された伝統に従順な本性をもつものに対して、これは常に革新ないし創出を念頭に置いている。

3-12-2. Caillois が ‘ミミクリー：Mimicry [物真似]’ と名付けた〈遊び〉の категорияはほぼこれに照応するひろがりをもつ²¹が、いわば博物学的に ‘昆虫の擬態’ と ‘人間の模倣’ とを2重写しにイメージする彼のやり方では、仮面をかぶり、仮装をするといった人間行動の意味に近づくことは出来ようもない。

‘外見を変え、他者を恐がらせる’ とか ‘真実の人格を解放し、…自由な雰囲気を利用したい’ といったその動機説明は、現象論としてもほとんどの外れであり、本質論としては全く間違っている。祭りの会場では、鬼のお面の隣りにかわいいうるお面も売られていようし、流行の衣服や化粧はひとを魅きつけるためにこそある。そしてより根源的にいえば、〈人格 = ペルソナ： person, Person, persona〉の原義は ‘仮面’ なのであって、‘仮面’ をかぶることはむしろ ‘人格を獲得する’ ことと理解すべきなのである。ギリシャ悲劇や能楽などの仮面劇はこの典型であるが、‘仮面’ をつけずに行われる演技でもことの性格は全く同じであって、ある俳優Aがハムレットを演じるとき、表出されるのは ‘ハムレットの人格’ であって ‘俳優Aの人格’ ではなく、またそれはどうでもよいのである。しかしまた、ここで表出されたのは ‘Aによって表象されたハムレット’ であって、これまで他の誰かによって演じられたそれとは多少とも違っていよう。そして更にいえば、Aはこの自身の ‘創出行為’ を通して、その演技の終わったあと ‘A自身の人格’ に何ほどかの変化を蒙っていないとはいえないのである。

3-12-3. もちろんここで〈表象： representation〉型として括った〈遊び〉も単純なものから複雑なものまで多種多様であって、男の子の ‘鬼ごっこ’ や女の子の ‘人形遊び’ や ‘バイエルの教則本を弾くピアニストの卵’ などは基本的には ‘模倣’ している。そしてその限りで、このcategoryの〈遊び〉もさきにもみた〈競争型〉と同じく原基的にはルールに対して受容的であるといえてよいであろう。しかし、この〈遊び〉の目指すものは ‘模倣’ でも ‘再現’ でもない。フェリペIV世の王女マルガリータその人と、その肖像を画いたヴェラスケスの ‘ラス・メニーナス’ と、そのヴェラスケスに触発されてピカソがキャンパスの上に表現した ‘ラス・メニーナス’ とはそれぞれに違っているが、どれが最もリアルなのかを語ることは不可能である。音楽、絵画、戯曲、文学…それぞれにすでに発

²¹ [16] 28-33頁。

見され確立されたルールの規定性の大小、深淺はあろうが、いずれにも‘模写’と‘創造’との2面のあることは疑いない。前節の末尾で、形而上学的な〈遊び〉の究極を、各人の〈美意識〉がつくり出した‘美の虚像’への接近活動であると規定したが、それこそが〈表象型〉の遊びの究極でもある。そしてこの〈遊び〉が〈仕事〉に展開して生まれる音楽家、絵描き、俳優、文学者…は、これまたさきに論じたように、‘現にある自己’と‘あるべき自己’との間の‘虚’と‘実’が危うくなるような微妙な‘振り子’運動に自己を同調させ、自己の全存在を賭けるのである。〈競技型〉の遊びが直線的で単純であったとすれば、〈表象型〉——あるいは〈ペルソナ〉型——の遊びは往還運動に全身をゆだねるのであって、‘復元’を予想しはするが、その保証は絶対的とはいえない実存的な性格の〈遊び〉なのである。

3-13. 〈遊び〉の類型3. — 〈自己放棄型〉

3-13-1. 〈遊び〉の第3類型としてここで〈自己放棄型〉と名付けるものは、はじめにあげた基本型＝類型0〈賭け型〉のいわば裏返しの〈遊び〉である。われわれのみるところ、〈賭け型〉において〈遊び〉はもっとも能動的・意志的な性格をもち、第1類型〈競技型〉と第2類型〈表象型〉とはそのタイプは対蹠的ではあるが、しかしいずれも能動的に人間性の表出を目指すものなのであったが、この〈自己放棄型〉では、その名の示すように、従来‘人間的’と考えられてきた〈意志〉的行為をしばらくの間放棄し、知覚と意識を混乱させ、パニック、麻痺、恍惚状態に身をゆだねて遊ぼうとするのである〔前掲図—8再照〕。消極的な姿勢ではあるが、それは‘近代の人間観’、即ち人間を〈自由な意志〉²²、ないしは〈理性的人間〉とする観点に反逆するものとして現代性をもっている。当然ながら、この〈遊び〉から〈仕事〉への展開はない。

3-13-2. だが、もちろんこのタイプの遊びでも、能動性がゼロになるわけではない。回転木馬やジェット・コースターに乗るには遊園地まで出向かねばならないし、気分転換に煙草を吸うとか酒を飲むにはその費用をかせがなくてはならない。麻薬を使う前にはそれが健康に及ぼすだろう悪影響について、正確ではないとしても、それなりの危険を意識するであろう。だが、いずれにせよ、この類型の〈遊び〉の能動性は極めて小さく、ルールは他律的で、それへの対応は感覚的である。

²² [5] -3.

3-13-3. 〈自己放棄型〉の遊びでは、それ故、‘遊びの場の設計’—— といっても、これは遊ぶ当人ではなく、遊ばせる人による設計—— が必要になってくる。Caillois がこの種の〈遊び〉に〈イリンクス：Ilinx（渦巻き・めまい）〉という語をあてたことは納得がゆくが、それだけではなく、大人の身体にこうした感覚を与えるためには強力な機械装置を発明しなければならず、それ故‘〈イリンクス〉が本当の遊びのカテゴリーに入ったのは、多くの場合、産業時代以降のことであった’²³ と言っているのは興味深い。確かに、昔から‘お化け屋敷’はあるが、巨万の行楽客を吸引する‘ディズニーランド’の出現は20世紀的現象である。

この種の‘遊びの場’は、単純化して考えれば、その周囲を弾力性のある素材でつくられた〈遊びの壁：playing-wall〉でとり囲まれ、‘入口’と‘出口’が両側に1つずつあり、出口はまた容易に入口に戻れる構造になっているであろう。入口と出口との間、つまり遊ぶ場の形状は一様ではなく、個々の〈遊び〉ごとに異なっていようが、設計上で肝心な点は、（1）‘入口’があって必ず‘出口’があり、それを示すガイディング・パネルを具えていること、つまり、必ず始まりと終わりがある—— そしてまた始めに戻れる—— ということ、（2）〈遊びの壁〉—— および床と天井—— は遊び道具によって壊れたり、穴が開いたりしないだけの強度をもつが、ぶつかった人が怪我をしにくい弾力的な素材を使うこと、である。遊ぶ人は跳んでも、はねても、ぐるぐる廻っても、ふらふら歩いても、走ってもよい。他人を傷つけないことと、退場時間までには出口から出ることは最低の約束であるが、あらかじめのルートがあるわけではなく、途中をパスして好きなところにこだわってもよいし、行ったり戻ったりしてもよい、スリルとサスペンスがあってカタルシスがある、他人を驚かせたり驚かされたりして、笑ったり悲鳴をあげたりする・・・おおよそこうしたものであろう。肝心なのは、（イ）見た、やったという行為の完遂性、（ロ）高い生命の安全性、そして（ハ）‘終わり’がほぼ同じ条件での次の‘始め’につながるという復原性である。これが‘身をゆだねる楽しさ’を保証する基本構造であろう。

3-13-4. ここから振り返ってみると、これまで〈遊び〉について自明のことであるかのように与えられてきた諸規定—— ‘非日常的な活動’、‘特別な、閉じた、守られた宇宙’などといった表現は、この多分に現代的なタイプの〈遊び〉をイメージしていたのだらうと思えてくる。この〈自己放棄型〉の遊びは〈仕事〉に

²³ [16] 33-39頁。

は展開しないという意味では確かにそうやってよい面があるが、しかし‘人生そのもの’へと展開することは決して稀ではない。ヨガの行者や修行僧の高貴な生活態度をここに分類することには多少のはばかりがあるだろうが、現世の〈仕事〉を捨てた‘浮浪者’生活は誰にでも容易に選べられる。

3-14. 〈遊び〉の類型4. — 〈自己投影型〉

3-14-1. 以上、0～3までの〈遊び〉の4類型は、その意味づけはともかく、行為類型としてはそれぞれに独自のタイプの〈遊び〉として認知されてきたものといえようが、ここで類型4〈自己投影型〉と名付けるカテゴリーの〈遊び〉、つまり‘観客：spectator’の〈遊び〉はそうした地位を認められてこなかったと思われる。‘行為する遊び’に対して、‘観る遊び’は、決してあとからくるというのではなく、はじめからほとんど同時的に発生したと思われるが、前者にとっての附録的な存在であるかのように扱われてきたのであった〔前掲、図-8〕。しかし、現実の世界での主人公は、むしろそれとは逆であったと言った方がよいのかも知れない。古い時代の町や村をイメージしていえば、公共の広場で行われる祝祭のもよおしでは、走ったり、跳んだり、力比べをするといった競技や、仮面をつけたり異様な衣裳をまとった演劇が大勢の観衆を前にして繰りひろげられていたであろうし、あちこちではさまざまな賭けや見せ物小屋などが人を集めていたであろう。それは特別な〈遊びの共同体〉であるというよりは、〈社会共同体〉それ自体であり、すべては〈遊び〉によって秩序づけられ、‘神’と‘会衆’のためにささげられていたと思われる。

3-14-2. ここで〈観衆〉の能動性はといえば、彼らはただ‘遊びの場’へ足を運ぶだけで足りる。彼らは‘遊びあるいは遊びを仕事とする人々’——例えば球のりや綱渡りをする人々——がもっと危険を冒して、彼らを興奮させ夢中にさせることを要求するが、また観ることに飽きれば、いつでもその場を立ち去ることができる。彼らの行動にはルールはなく、あえていえばその場の流れに同調するだけである。だが、この‘観る遊び’が‘する遊び’を楽しくもし、悲惨なものにもする。例えば1985年のサッカー試合で、ユヴェントスの39人のファンがリヴァプールのファンの暴行を受けて死亡し、‘サッカー・フーリガン：soccer-hooligan’という新語が世界中に伝えられたが、その規模や程度はともかく、この種の出来事はヨーロッパや南アメリカではそうめずらしいことではない。そうした‘暴動’にも儀礼的性質があり‘逸脱の拡大’という〈遊び〉があるという文化人類学的考察の是非はともあれ、そこに民衆の欲求不満、貧困、無知、そして社会

的権威と規律への反抗が表現されていることは何人も否定できない。²⁴

3-14-3. 一口にいえば〈観衆の遊び〉は無責任であり、これを逆からみれば〈観衆を含む遊び〉は一つのマクロ的な社会秩序の形成でもある。古代ギリシャのオリンピック・ゲームも各ポリス社会の自立と共存をかけて組織された点でもはや〈遊び手の共同体〉を超え出ていたが、近代オリンピックは〈遊び〉の性格をもった楽しいスポーツとはもはやほとんど縁のない国威発揚のための浪費的なページェントに墮して久しい。総じて近代〈スポーツ〉の興隆は19世紀的現象であって、産業資本主義の形成——われわれのいう〈労働〉の全一的支配の時代——とまさしく表裏一体をなすのであるが、20世紀に入って、新聞、ラジオ、テレビなどいわゆる商業的マスメディアの利潤追求のかっこうの素材に選ばれてからは、一段と〈遊び〉の本性がそこなわれることになった。今日この頃、パソコン・ゲームで遊ぶ子供と、居間に寝ころがってプロ野球放映をみて休日を‘楽しむ’父親の姿がごく日常的風景となっているのをみると、〈観衆〉は‘遊んでいる’というよりは‘遊ばれている’といったほうが適切なのかも知れない。真に〈遊ぶ〉ことは、いまもなお困難な人間活動の1つであることを止めていないのである。

²⁴ [19] 40-57頁。

4. 〈遊び〉と〈仕事〉のスパイラル——〈遊ぶ人〉〈遊びの共同体〉

そして《友愛》

以上の考察から学んだところを要約しよう。

[a] —— 〈遊ぶ人〉

4-1. 〈ホモ・オペランス：働く人〉から〈ホモ・ルーデンス：遊ぶ人〉へ！
——これがわれわれの人間観の原理的転換を指し示す。厭うべき〈労働〉のなおあまりに多い現実を直視しながら、同時にわれわれは‘労働主義’の時代、そして‘効用・効率主義’の時代を通過しかかっていることを肌で感じている。現代人は、確かに〈労働する人〉から〈仕事をする人〉へと漸進的に進化しつつある。この認識は正しいが、しかし、理論的にはなお不十分である。人間は、〈労働する人〉から〈遊ぶ人〉へ、より正確に言えば〈仕事を包摂した遊び〉を遊ぶ人間に、明確にそして原理的にひっくり返されねばならないのだ。

4-2. この〈遊ぶ人〉は、しかし、Huizinga が念頭におく単純に‘闘技’的な人間ではない。〈幸運〉との2人旅に‘賭け’、他人と‘競争’もするが、自己の変身を予感する‘創造’的活動にも熱中し、ときには陶酔的な快感を存分に享受し、民衆的興奮の流れに同調することを拒まない。肝心なことは、この人間の行為は——それが〈契約〉的正義の手続きを経るにせよ、経ないにせよ——頼まれたり強制されたりすることを超えた自発的で積極的な人間活動であり、それを動機づけるのは〈理性〉である以前に、〈楽しさと喜び〉であるという点である。

4-3. この〈遊ぶ人〉はまた、決して‘仕事をしない人’なのではない。全く逆に、〈遊ぶ人〉の活動は‘必然’と‘自由’の両領域にまたがっている。〈遊び〉と〈仕事〉とを区別しながら、同時に、〈遊び〉としてしていたことが〈仕事〉のあり方に影響を与え、更に〈仕事〉そのものにも転じる成行きを肯定し、逆に、〈仕事〉が〈遊び〉の境地にまで高まる可能性をも展望する。〈遊び〉は、時の経過とともにルーティン化し風化してゆく〈仕事〉に対して、自分自身から進んで新しい課題を設定しこれを成就しようとする意欲と能動性を吹き込む力をもっている。言いかえれば、ある〈仕事〉の専門家となることがその人の生涯を貫通する制約となることを‘天職’の名によって絶対視する古典的職業観から〈自由〉となり、〈仕事〉が‘^{プロ}専門家 ↔ ^{アマ}素人’的に変容することが必ずしも異様ではないような人のあり方、これが〈遊ぶ人〉の存在様式である。この意味で明確には

予見しえない未来へむけて迷走する〈遊び〉と〈仕事〉のスパイラル、そうしたものとしての人生の振幅のひろがり ……これが真の〈自由人〉の生き方となるであろう〔図-9〕。

〔b〕 — 〈遊びの共同体〉

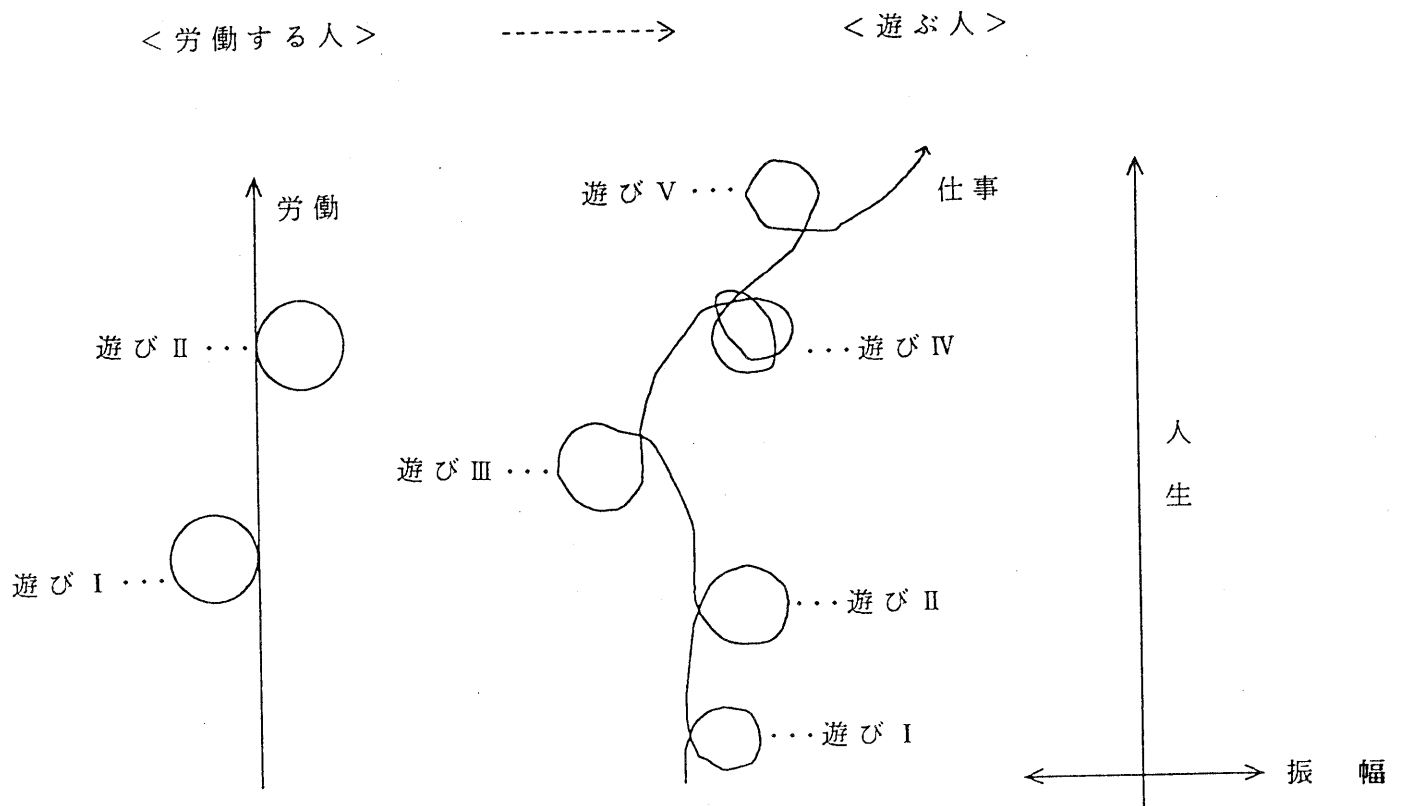
4-4. 〈遊ぶ人〉は〈遊びの共同体〉の中にある。‘近代’が、〈個人〉こそが先にあり、〈共同体〉は〈個人〉たちの——あるいは〈個人〉たちと、彼らが建設する〈共同権力〉との——‘社会契約’の結果であるという見解を打ち出したことは、‘個人の自由と自立’を大切に考える観点に基礎を与えた点で、人類史的進歩であった。ここにいう〈遊びの共同体〉も、〈遊ぶ人〉が〈個人〉であることを全面的に承認する。この共同体に入るのも、ぬけるのも、全く〈自由〉である。しかし、〈遊びの共同体〉は——そしてそのなかで〈遊ぶ人〉自身も——‘個人主義’を近代の偏執として拒ける。〈人〉は、〈神〉とともにであれ、〈理性〉とともにであれ、〈幸運〉とともにであれ、——いずれにしても同伴者なしには生きえないし、生きた験しもないからである。近代の〈個人〉は彼らの信奉する‘個人主義’が‘キリスト神’と一対であったことを忘れて没落する運命に陥ち入った。

4-5. 〈遊びの共同体〉は‘閉じて’はいるが、その壁には無数の孔がうがたれており、外部世界、つまり‘社会的共同体’にむけて‘開いて’いる。それはクローズだとはいっても、人類がこれまでにつくったもっとも普遍的で持続的な共同体、〈家族共同体〉と〈国家共同体〉に対比すれば、はるかにオープンである。‘血’とか‘民族’で人を差別する共同体はすでに過去のものになりつつあるが、そればかりではない。〈家族〉や〈国家〉がその構成員に要求する人間的意欲、価値、etc. の同質化もここではもはや強制力を失う。〈遊びの共同体〉はさまざまに‘行為して遊ぶ人たち’と‘観て遊ぶ人たち’の異質な動機や多様な価値の共生を肯定している。

〈遊ぶ人〉は‘自己満足’からはじまって、‘賞’や‘貨幣的対価’そして‘称賛’に至るいわば円環的な〈報酬〉体系によって動機づけられ、相互に結びつけられる。この多面的で相関的な〈報酬〉構造こそが、‘差異を認めるが差別を認めない’オープンな〈遊びの共同体〉の柔軟で有機的な骨格を形造る。

4-6. しかし、他面で〈遊びの共同体〉がその本性上クローズドな性格のものであることにも積極的な意味がある。各人、各共同体の目に映るこの世界の遠近法

図-9 <遊び>と<仕事>のスパイラル



的な風景はこれからも維持され続けてゆくであろう。単一の‘地球^{グローバル}共同体’
といったものはグロテスクな‘全体主義’以外ではない。‘来るものは拒まず、去る
ものは追わない’さまざまな種類の〈遊びの共同体〉が、外部世界に無関心な原
基的な‘自閉的共同体’から、大観衆と共に遊ぶ‘スタジアムの共同体’や‘劇
場的共同体’へと展開をみながら、賑らんだり、しぼんだり、干渉しあったりし
て、‘シャボンだま’のように浮遊している溶液、これが〈地球^{グローブ}〉なのである
〔図-10〕。‘家族’‘国家’etc. の桎梏を廃棄したり、止揚したりするという
夢想を捨てて、〈愛^{フィリア}〉によって結ばれた‘遊ぶ人たちの家族’、‘遊ぶ人たちの
国家’への改革を展望しなくてはなるまい。

〔c〕——《友愛》原理の現代性

4-7. 〈遊ぶ人〉と狭義・広義の〈遊びの共同体〉にとっての原理は《愛^{フィリア}を包摂
した正義》あるいは《美しい正義》と要約できる。この原理は、近・現代のいわ
ゆる‘自由主義社会’における〈自由〉の理念を引き継ぎはするが、そしてそこ
から演繹される《契約》の観念をも尊重するが、しかしそこにすべてを切り縮め
ることなく、‘自由主義社会’が可能な限り抑制しようとしてきた〈平等〉の重
要性にいま1度スポットライトをあてることになる。〈平等〉を、(i) ‘民主主
義〔政治上の平等〕’におきかえてお茶をにごすのは論外としても、それを(ii)
‘法の下での平等〔すべての人たちに唯1つの法〕’とか、(iii) ‘機会の平等
〔自由に前提されるべき実質的平等〕’とかにおし止めることなく、〈遊びの共
共同体〉の‘法’は、それらの平等のうえに、更に‘能力と実力の平等’を〈遊ぶ
人〉の権利宣言として大書する。それなしには真に‘楽しく’遊べないからであ
る。われわれの社会は、まだその方向へむけての試行的な第一歩を踏み出したに
すぎない。

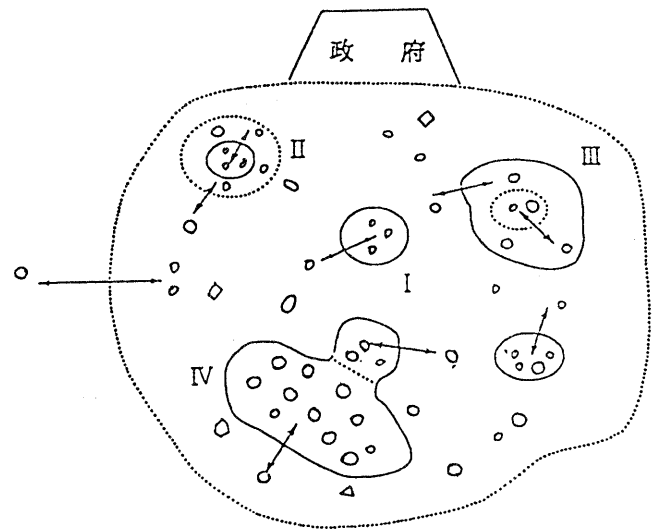
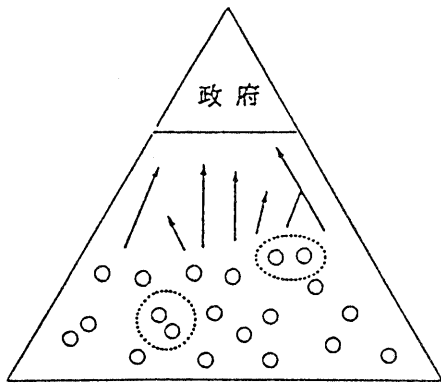
4-8. この〈遊びの共同体〉の第1のモットーが《愛=友愛：フィリア=フラテ
ルニテ》である。(イ)新しい時代の幕あけを自力で切り拓いた若々しい〈自由〉
主義が支配した‘近代’と、(ロ)高慢ちきでひとりよがりになった〈自由〉を
真理と思いこむ‘資本主義’に対して、粗暴な〈平等〉を強行しようとする‘社
会主義’が挑戦し、共に没落の道をたどりつつある‘現代’が過去のものとなり、
(ハ)《友愛》をベースにし、実力の〈平等〉を準備したうえで、〈自由〉に遊
ぼうという《友愛》主義の時代が予見されるところにわれわれはさしかかってい

図-10 <遊びの共同体>へ

<自由主義>社会



<友愛主義>社会



る。¹ いま必要とされているのは、この3世紀を生きのびてきた〈労働する人〉と〈労働共同体〉への信仰から歩み出て、〈遊ぶ人〉と〈遊びの共同体〉の作り出す感性的でかつ理性的な人間性を確信することだけである。

(1993.1.1)

¹ [20].

引用文献

- [1] Thomas Hobbes; Leviathan …, 1651. [永田洋訳『リヴァイアサン』]
- [2] John Locke; Two Treatises of Government, 1690.
[鶴飼信成訳『市民政府論』]
- [3] David Ricardo; On the Principles of Political Economy and
Taxation, 1817. [小泉信三訳『経済学及び課税の原理』]
- [4] Johan Huizinga; Homo Ludens, 1938. [高橋英夫訳『ホモ・ルーデンス』]
- [5] G.W.F.Hegel; Phänomenologie des Geistes, 1807.
[檜山欽四郎訳『精神の現象学』]
; System der Philosophie, Erster Teil; Die Logik,
1819~1820. [松村一人訳『小論理学』]
; …Grundlinien der Philosophie des Rechts, 1821.
[岡田隆平・速水敬二訳『法の哲学』]
- [6] Karl H. Marx; Ökonomisch-philosophische Manuskripte, 1844.
[城塚登・田中吉六訳『経済学・哲学草稿』]
; Grundrisse der Kritik der Politischen Ökonomie,
1857~1858, Anhang 1850~1859.
[高木幸二郎監訳『政治経済学批判要綱』]
; Das Kapital [『資本論』]
- [7] René Descartes; Discours de la Méthode [落合太郎訳『方法序説』]
- [8] Johan Paul II; Laborem Excercens, 1981.
- [9] Blaise Pascal; Pensées, 1670. [前田陽一・由木康訳『パンセ』]
- [10] Aristoteles; Ethica Nicomachea [高田三郎訳『ニコマコス倫理学』]
; Politica [山本光雄訳『政治学』]
- [11] Adam Smith; The Theory of Moral Sentiments, 1759.
[水田洋訳『道德感情論』]
; Jurisprudence, 1862.
[高島善哉・水田洋訳『アダム・スミスグラスゴウ大学講義』]
; …the Wealth of Nations, 1776. [大内兵衛・松川七郎訳
『諸国民の富』]
- [12] S.Thomae Aquinatis; Summa Theologiae
[高田三郎・稲垣良典監訳『神学大全』]
- [13] Jean-Paul Sartre; L'être et le néant, 1943.
[松浪信三郎訳『存在と無』]

- [1 4] Platon; Leges [森進一・池田美恵・加来彰俊訳『法律』]
; Epinomis [水野有庸訳『エピノミス (法律後篇)』]
- [1 5] Jacques Henriot; Le Jeu, 1969. [佐藤信夫訳『遊び』]
- [1 6] Roger Caillois; Les Jeux et les Hommes, 1958.
[清水幾太郎、霧生和夫訳『遊びと人間』]
- [1 7] 『論語』 [金谷治訳注] 。
- [1 8] 西村清和『遊びの現象学』1989年。
- [1 9] Tony Mason; Sport in Britain, 1988.
[松村高夫・山内文明訳『英国スポーツの文化』]
- [2 0] 中西洋; 「《友愛主義》宣言——〈自由・平等・友愛〉の社会科学」
[『世界』1981年2月]

(注) 引用頁は原典からの場合は 'p.' で、訳文からの場合は '頁' で表記した。
また、訳文からとしたときも、原典にもどって独自に言葉を選んでいる場合がある。