

遊びの構造



田村 明

「遊び」はわれわれにとって、非常に懐しくもまた、親しみ深いものです。「仕事」をしたことのない人があっても、おそらく「遊び」をしたことのない人は無いでしょう。少なくとも、我々は子供のころ、その生活はすべてが遊びであり、生活はすなわち遊びであったわけです。子供のころ、誰もが「遊び」のなかに生活の知恵を学び、さまざまな体験を試みてこれを経験に高め、心身ともに生長の場を得てきたのです。

しかし「遊び」は子供だけが独占する問題ではありません。しゅうちのように、ホイジンガーは、人類の本質的な機能を示す呼び名としては、「ホモ・サピエンス」よりもむしろ「ホモ・ルーデンス<遊ぶ人>」という名称を与えたのです。まことに彼の言うとおりの「遊戯は文化よりも古いのです。」

「遊び」の発生原因としては古来いろいろな学説がたてられています。遊びをありあまる豊かな生命力の放出だとみる勢力過剰説、本能的なものとする本能説、そのほか疲労回復説、生活準備説など。しかしここではそのような各説に一々立ち入るひまはありません。

問題はなぜかこのように多くの説がたてられながらも、「遊び」とは何かについて意外に明確さを欠いていることです。「遊び」は緊張の緩和であるという定義がありますが、一方「遊び」はもともと人間の緊張した状態であるのはよく見られるところです。「遊び」はまじめでないものと定義するのもあります。しかし子供のあそびは、真剣そのものです。また「遊び」は動的な行為だとも言います。しかしその反対に「何もしないでなすこともなくいる」ということもまた一つの「遊び」なのです。

このように「遊び」とは人間の本質であったり、

我々のだれでも深く親しんだものなのに、その概念を明確につかもうとすると、いつも、するりするりと手の間からすりぬけてしまいます。それどころか、まったく反対の概念としての「遊び」の意味を見つけだすことさえできるのです。

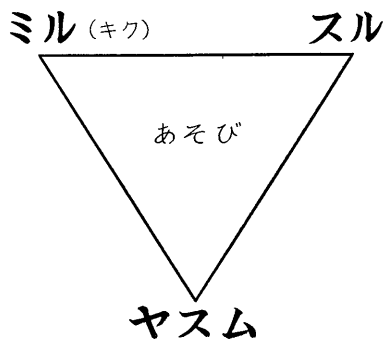
しかし「遊び」は明確な概念規定を一義的に与えることができないからといって、遊びがわれわれから遠くの存在であったり、つかまえられる存在であったりするわけではありません。それは明確に概念規定ができないほど我々の周辺に充満しています。

ちょっと部屋の中を見廻してみると、遊び道具がたくさんころがっています。テレビ、ステレオ、将棋盤、マージャン、トランプ、キャンバスや絵の具、カメラ、釣ざお、演劇の切符、いや子供部屋でもみれば、プラモデルから積木、汽車、グローブもう遊び道具だらけです。一歩外に出れば、運動場、映画館、寄席、バー、のみ屋から、競馬場、競輪場、遊園地等々、これまた遊び施設はいたるところでみられますし、娯楽産業とよばれるものも成立しているのです。このように遊びを身近な具体面から接近して、そこに一つの構造を見出し、そのなかで遊びの持っている今日の問題を探ってみようというのが、この小論の目的です。遊びの語義の一つに「そぞろあるきをする」という意味があります。遊びを外側からおさえつけると、そのようにふらふらさまよい歩くのかもしれません。したがって構造の基本から考える方が本体をつかまえやすいように思われます。

2——遊びの構造<ミル、スル、ヤスム>

われわれの身近を見ましよう。さきにも見たとおり、周辺に遊びの道具や施設はいくらでもころがっています。労働省の行なった「勤労者家庭の消

図1



費生活水準に関する意識調査」によれば、余暇に主にすることとしては、第一に、テレビを見る。第二に新聞を読む。以下休息、スポーツをみる、読書、家での晩酌、ラジオを聞く、世間話、日曜大工、碁・将棋、マージャン、動植物の世話、映画、劇、音楽観賞、自分の勉強、写真、つり、自分でするスポーツ、パチンコ、旅行・ドライブ、外での飲食、という順でした。まだこのほかにも数多く並んでいるわけですが、このような雑多なあそびを、私は三つの側面に分解した三角構造を遊びの基本構造としてとらえてみたいのです。〈図1参照〉。それは図のとおり「ミル、スル、ヤスム」という三角構造です。

「ミル遊び」は右にあげた余暇消費のうちで、テレビを見る、スポーツを見る、などが実例としてあげられましょう。実際は「ミル」のところに「キク」も入れていいのです。映画、音楽会、劇の観賞、ラジオ、ステレオなどは皆この部類です。

「スル遊び」はどんなものがあるでしょう。ここでのスルとは身体的な運動を指しています。スポーツをする。つり、ドライブ、などはこの中に属します。

「ヤスム遊び」は狭く解すると遊びに考えない人もいますが、「今日は遊んでしまった」という言葉などは、何も積極的なことをせずに、ブラブラ

じていた、という意味につかわれています。何も
しない。すなわちヤスム遊びは或る意味では最高
の遊びです。日本人の余暇態様にはごろ寝という
項目はかなり重要な位置をしめており、それにテ
レビ、ラジオなど「ミル」遊びが附帯することが
多いのです。「ヤスム遊び」にはまた「ノム、ク
ウ」遊びを加えたいと思います。遊びについて休
息するというときには、身体を休めるほかに、こ
れを回復する意味の飲食が当然含まれます。飲食
と休息とはきわめて近接した関係にあります、
多少積極的になると飲酒という行為になるでし
ょう。

このように遊びの構造は端的に言えば「ミル、ス
ル、ヤスム」ですが、そのなかには、「ミル<キ
ク>、スル、ヤスム<ノム・クウ>」という内容
を含んでいると考えてよいでしょう。

この三角構造は実はまた三角グラフの形をとっ
ています。ということは、「ミル、スル、ヤスム」
のそれぞれの頂点は、それぞれの型の典型的な百
パーセントのもので、実にこの三角形の中のいろ
いろな中間地点に現実の遊びは存在しその計量的
なプロットも可能なのです。さきほどもみたとお
り、テレビなどは「ミル」と「ヤスム」の中間的
な位置にあると考えてもよいでしょうし、散歩や
世間話など「スル」と「ヤスム」の中間的な存在
です。

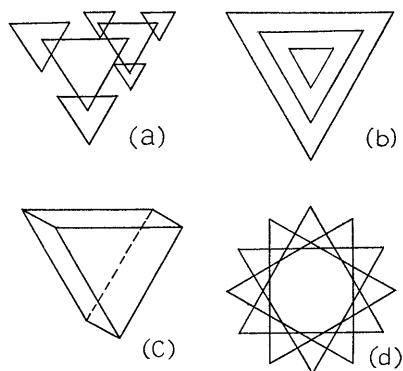
このように一見非常に単純な「ミル、スル、ヤス
ム」の三角構造は、すべての遊びをそのなかに含
ませることができます。三角でとらえたのは別の
意味もあります。さきにものべたように遊びを一
元的にとらえることは遊びそのものの性質に反す
るところです。しかし二元的にとらえるような二
つの対立のもとに遊びを考えることも当を失して
います。そのように対立的であるよりは、遊びは
もっと包括的なものだからです。四角は安定し完
成された形です。しかし遊びはそのように完成し

た形ではありません。もっと流動的な構造です。
三角はある程度包括的でありながら極めて流動性
に富んでおり、簡単ななかに、かなりの複雑な総
合的な内容を含んでいるのです。

しかし勿論この「ミル、スル、ヤスム」の三角構
造は基本的な構造を示すもので、より発展させた
形を考えてゆくと、いろいろな形に展開されてゆ
きます。すなわち同じ「スル」でも極めて受動的
な形で「スル」のと積極的なスルの違いがありま
す。ドライブにでかけてる運転者と単なる乗客で
ははっきりと違いがあります。「ミル」「ヤスム」
についても能動受動の差はあるのです。また戸外
か屋内かというのも施設の計画では重要です。団
体か個人かというのも重要な相異でしょう。この
ような要素を加えてゆくと「ミル、スル、ヤスム」
の平面構造は、複雑な多次元構造を呈してくるの
です。しかし受動、能動というのは構造的な差で
あるよりも、内ずけの相異程度だと考えます。な
んとか耳に入る言葉は受動的なキク段階です。
しかしそれが自分の知っているものだったら、あ
るいは、心に触れるものだと、急にこれを観賞し
ようという活動的なキクに転化します。その状態
は外見的にはほとんど変わらないでしょう。

屋内か戸外かというのも計画面では重要な意味
をもちますが、これもいわば衣のかぶせ方です。
屋外とばかり思われていた野球や陸上競技が、い

図 2



まや屋内で開かれます。一方室内競技である碁や将棋が、縁台将棋のように屋外に持ちだされます。外国ではチェスやドミノが公園の木蔭の下などにちゃんと施設が設けられ、風とおしのよい屋外でゲームをたのしんでいます。したがって屋外屋内は、遊びそのものの構造に起因するものではありません。

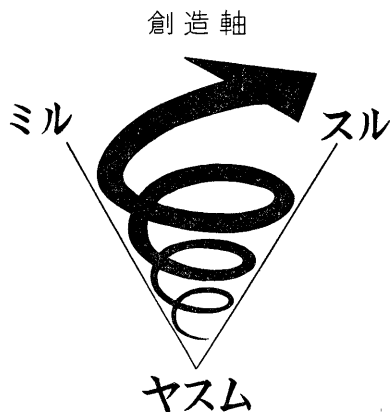
このように「ミル、スル、ヤスム」を基本構造として、あとの要素はその展開として考えていってよいでしょう。展開の結果について一々ここでくわしくのべるゆとりはありませんが、これをごく概念的に図示すれば図2のようなものです。三角形が細かく分かれてゆくもの<a>外延的に広がるもの高さが異ってゆくもの<c>重なりあうもの<d>などです。「ミル、スル、ヤスム」の構造の「ミル」1つをとってみると、これがまた「ミル、スル、ヤスム」に細分化されていったら、また、「見ながら食べる」といった同時的共存を示す重ね型など細部の変化を示すことができるのです。とくにこのうち遊びの社会的なサイドは、外延的な展開として重要ですが、ここでは触れません。

3———あそび構造の発展

人間の生長過程として、幼児の遊びをみてみましょう。大体次の五つに分類されるといわれます。すなわち第一は、感覚遊戯と呼ばれ、きれいな風車を見て喜ぶようなもの、笛を吹いて楽しむような遊び、第二は手脚や身体の運動、赤ちゃんの立ったり座ったりから始まり、すべり台、ブランコ、三輪車などの運動遊戯。第三は子どもの周囲にある生活の模倣、いわゆる「ごっこ遊び」で模倣遊戯といわれる。第四は、絵本を見たり話を聞く受容遊戯。第五は積木や絵を描くこと、砂いじり、

切り紙など組立てたり創り出したりする構成遊戯です。

このうち最も早くあらわれるものは感覚遊戯と運動遊戯です。これは「ミル、キク」と「スル」という二つの遊びのもっとも原始的な形といえましょ。 「ヤスム、クウ」という生存条件がみたとすると人間は「ミル」と「スル」の二つの方向への発展を始め、両者あいまって人間形成を行なうのです。「ミル、キク」は人間の目と耳という視覚、聴覚を用いるのですが、それが認識機能につながり、さらに思索的な人間の高次の頭脳作用に発展し、主として人類の文化を作りだしてきたのに対して、一方は手と足とを用いて、道具はその機能を拡大延長し、生産力を高め、主として文明の側を進展させました。もちろんこの両者は相互



に交錯し、交りあい、刺激しあっているわけです。幼児の遊びにすでにこの二方向が見られるように、この二方向が図3のように回転しながら進歩する中に、人間形成が行なわれ、そこに人間の創造性が開拓されてくるのです。

幼児はそれを遊びの場において体得し、人間形成を「ミル、キク」「スル」という二つの回転軸の中に行なっているのです。後になってでてくる受容遊戯は「ミル」の一つの発展した形であり、模倣遊戯や構成遊戯は「スル」「ミル」を組合わせた創造軸の上に立った遊びといえると思います。

実はもう少しつっこんで「ミル、スル、ヤスム」の構造を洗ってみると、これは人間の身体機能そのものに当たっているのです。人間の機能は大きく二つに分けると動物体内の成分や質量を一定に保ち、自己および子孫の保存に役立つもの、すなわち栄養、成長、生殖などの機能で植物性機能とよばれます。第二は動物体と外界との間の関係に関する機能で、動物性機能と呼ばれる運動や感覚です。動物性機能はさらに大きく運動機能と感覚機能に分かれます。このように見てくると、「ヤスム」は植物性機能に当たっています。また「ミル、キク」が動物性機能のうち感覚機能に当るのに対して「スル」は動物性機能の運動機能に相当するものです。人間の機能を端的な表現でおきかえたものが「ミル、スル、ヤスム」にあたっているわけですが、遊びもまた人間の機能に密着しています。まず「ヤスム、クウ」の植物性の遊びから「スル」「ミル、キク」の動物性の遊びへ、そしてこの両者があいまって複雑な創作的な遊びにつながります。芸術活動も本来は遊びの発展であり、この創造軸の上に立ちます。しかしこの創造軸の起点が「ヤスム」つまり人間の本能的な機能にかかっている点に注目を要します。この創造軸が起点を忘れ末梢化したとき、もう一度常に人間の本性に立ちかえる運動が現われてくるのです。日本人の遊びはまだ「ヤスム」の段階にウエイトのかかったまずしい段階です。そして順次「ミル」に比重がかかってきましたが、テレビなどは「ミル」といってもかなり「ヤスム」に足をつっこんでいます。

人間を心身ともに発展させるためにはこのバランスが必要です。最近機械文明がすすみ、人間の末梢神経のみをいらだたせる生活に対して、とくに「スル」遊びの必要性が説かれています。とくにソウルも言うとおりの機械文明時代に対して、人間が自らの回復を要求する能動的、自発性の遊びが

今後増加するでしょう。したがって今後遊びの発展の主要なテーマはとうぶん「スル」の分野になるでしょう。

遊びのもっとも典型的なものはおそらく祭です。祭は遊びの三角構造が端的に表われます。普通祭はミル側とスル側に分かれます。祭はミセルことを意識した意匠と仕掛と演出が試みられます。しかし本当は祭は参加することです。今までミル位置にいた観客は自らもまた祭をスル立場に変わったスル、ミルの相互関係が生まれたとき本当に成功した祭といえましょう。そして人間の本能的な飲み食いは、祭をさらに楽しいものにひきたてます。祭は人間とともに存在してきました。次の時代もまた祭の時代でしょう。

4———遊びの立体構造<生活と遊び>

「ミル、スル、ヤスム」の三角構造が人間の機能の構造であるからには、遊びだけではなく、生活も同じ構造でとらえることができます。

「ヤスム、<ノム・クウ>」というのは人間が生存するため最低限の必要条件です。これなくしては人間は生存することができません。そのような最低限の基礎条件であるために、三角構造ではヤスムを下にした形にしているのです。しかし人間は寝て食っているばかりでは、やがて手近の食料を食いつくしてしまいます。次に人間は食料をあさりに行動に移ります。しだいにただ自然の食料を拾いあさるだけでなく、道具を発明し、釣針や網は、漁撈を可能にし、弓や矢は狩猟を可能にします。さらに土地を耕し、栽培するという行動に移ります。これは丁度「スル」に当る活動なのです。

人間の行動はこれにとどまりません。さらに「ミル、キク」にすすむのです。単に獣の姿を見て弓

を射るという低い次元から、次には獣の足跡だけを見て、その種類や行動を判断します。やみくもに歩きまわり獣を追うのよりも目と耳を使って頭を働かすことにより、生活の条件はさらに上ります。彼等はずっと確実に獣をとらえることを知るので、また風の音を聞き、日の光をみて、季節の変化や、台風などを予知します。

このように未開の時代において人間の生活は「ヤスム」→「スル」→「ミル」と進展しました。そしてまたこの三者はそれぞれに補いあいながら生活内容を豊富にしていったのです。このように実生活に密着して遊び、楽しみは生まれました。最低限の生存をささえる「ヤスム、ノム、クウ」のなかにさえも、もっと生活を豊富にし、楽しませる手段が講じられます。ユリウス・リップスは未開人社会の中で、その献立が決して単調なものではなく、いろいろな調理法が存在していることを紹介しています。これらはもはや単なる生存条件ではありません。より楽しむための、娯楽であり遊びであるのです。メラネシア、ミクロネシアの未開人の間では、ビンロウジの実からとったベテルという一種のチューインガムのようなものをおかむのが最高の楽しみになっています。噛むという行為が生存にはまったく関係ない遊びを生みだします。さらに酒がつくられます。ここにいたって「ノム」ということがこの分野の遊びを代表する形で登場してくるのです。

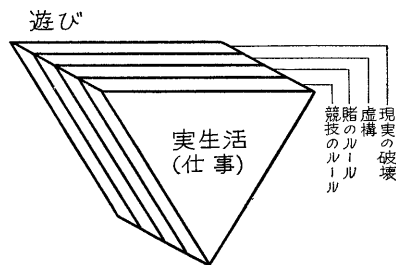
「ヤスム、ノム、クウ」が人間の体のうちでは主として胴体に関係しているとすれば、「スル」は手足を主とします。かつて生活の手段であった釣や狩猟は、いまや遊びの典型になっています。いま農業は、バラ作りなどのように一部は完全に遊び化しています。ここでは従来生活手段であったものが、そのまま遊びになっています。社会的な変動が、労働とよばれたものを、そのまま遊びに変えているのです。

「ミル、キク」の分野では、自然の中を歩き、自然の風光をながめ、鳥の音や、風の音を聞くことは、現代の都市文明の時代には大きな喜びであり遊びです。かつてはおそらくそんなことは遊びでもなんともなかったでしょう。この分野は目、耳をとおして主として人間の頭の部分の活動による遊びです。

遊びを実生活からの離れ方の度合で計ってみた場合、子どもにあってはまったく遊びそのものが生活で一致していました。未開人の場合も遊びに極めてたやすく移行します。遊びと実生活は紙一重です。ところが文化の進歩は遊びの内容を複雑化し、文明人の大人にとって遊びはむしろ実生活から離れてきます。カイヨアによる遊びの分類は丁度、遊びと実生活の距離を示したものといえましょう。

彼によれば第一はスポーツなど体力知力による遊びです。ここではただルールが遊びを実生活から距てます。第二は賭事。実生活においても賭的要素がないわけではありませんが、ここではもはや体力知力だけではなく偶然の要素によるルールが実生活からの距離を示します。第三はフィクションの遊びです。ここでは演劇のように始めから虚構によって組み立てられます。実生活に対して演劇で示されるものは、あくまで劇上の虚構です。実生活ではおこりうべからざることもここでは組み立てられるのです。第四は恍惚といわれるような、むしろ実生活の積極的な破壊否定といった遊

図4



びで、実生活のまったく反対側に存在しています。このような実生活からの距離を三角構造にのせると図4のように表の実生活から裏へうつってゆく立体的な構造をもっていることが示されるのです。例えば「スル」という行為で乗馬を考えてみましょう。実生活ではカウボーイの乗馬はまったくその技術が物を言います。ところが、スポーツとしての乗馬となれば技術がものをいうとしても一定のルールのもとに競技が行なわれます。競馬となれば、天候やぬかるみなどが偶発的要素として加わり賭が生まれます。さらにむちゃくちゃに馬を走らせるとか、暴れ馬を町の中におどりこませるとか、こうなるとルールも何もない。破壊と陶酔の遊びになるわけです。

5———現代の遊びの問題<余暇と労働の分裂>

かつて子供のころ「遊び」は、生活そのものでした。人類が未開のころそれは生活の一部でした。そればかりでなく、ギリシャ時代においてもレジャーは幸福の条件であるとともに、それ自体人類の至福の一つだったのです。ところが産業革命以後は生産が唯一の人類の目的となり、善になりました。それ以外、非生産的なものは悪、または無価値だったのです。「遊び」は後めたい、裏の世界へおいやられマイナス評価を与えられました。ところが第二次大戦後の技術革新は、レジャーを大衆に提供することになったのです。一方生産に対する信仰は、度々の生産過剰、操短などによってもろくもくずれてしまいました。レジャーを楽しむ人々は半世紀前は、ごく少数の人々の特権でした。しかし現在は大量生産的にレジャーが生産されています。

このように、産業革命以後は日蔭の存在においや

られていた遊びは新しい評価が与えられてきたのです。ミルズも言うとおりに、「かつての労働倫理が、余暇の倫理におきかえられ、労働と余暇をきわめて対象的に、ほとんど別世界のように分離させてしまったのである。今や労働の価値を定めるものは労働自体ではなく、その労働によって楽しみうる余暇の価値によって定まる」のです。余暇と労働の分離は、コンピューターの出現がなお決定的にします。労働の分野における人間の創造性は、ますます機械におきかえられる可能性を生じてきました。少なくともコンピューターが人間のルーティンワークを機械におきかえたはずなのに、キイ・パンチャーやオペレーターのような逆に機械に奉仕する人間の労働が、生まれてきまず。労働はますますその栄光を失い、余暇を得るための手段になってしまったのです。

しかしこのような事態は二つの重要な問題をひきおこしています。第一の問題は増大した余暇が与えられながら、これが必ずしも十分に活用されずに反社会的な温床になったり、また与えられた余暇に見合うような十分な施設も内容もまだ与えられていないのです。この問題は、「余暇の挑戦」という言い方がされています。いまや余暇はそれ自体独立して自己の権利を主張しています。国は余暇に対してどのような内容を与えるのかいま挑戦されているところなのです。この数年の解答の仕方が、今後の人間の形成と、その生きがいについて、方向に重要な影響を与えることになるのです。

幸いにも我々は厚生省によってつくられた「こどもの国」に一つのサンプルを、みることができます。それは自然を主として、その中に自由なこども達の創造性を開拓する場を与えようとしています。対象が「こども」に限定されている一つの小ケースにすぎませんが、国が、余暇問題にとりくむ一つの姿勢を出し、商業遊園地ではできない遊

びの場を提供したことに意味があるでしょう。とくに三角構造では不足がちな「スル」場を広々と提供しています。豊かな創造性に欠くことのできない、しかしまだまだ日本では乏しくしか与えられていない「スル」方面にウェイトがかかっているのが注目されるのです。まだまだこの他に大人の遊びはどうするか、自然的以外にどのような遊びを提供するか、「ミル」「ヤスム」ではどのようなものを与えるか、今後の残された問題ははるかに龍大です。

第二の問題はもっと重要です。余暇が新しい価値をもってきたということは、現代においては、それと丁度反対に実生活における労働が価値を喪失したことを意味します。この問題は深刻です。仕事は仕事、遊びは遊びという割り切り方が若い世代では広がっていますし、それ自体は好ましいことかもしれません。しかし、それはかつてのように労働だけが価値があり、生産に関与する以外のものがネグレクトされ、人間がその全体像を失ったことに対して、裏側の遊びも含めて、人間が立体的な生活と遊びの構造をふんまえたとき、始めて豊かな人間の形状が可能になるのです。ところが現代では裏側の遊びの価値が認められれば認められるほど、労働は価値を失いました。ところがいくら週五日制が実施されたところで、人間生活が遊びだけになることは当分のぞめそうもありません。いくら余暇の利用が充実しても、それ以上の時間と労力をついやした実生活面が価値がなくなれば、それは人間の否定に通じます。少なくとも人間の重要なある半面が失われ、回復したかにみえる人間の全体像は、大きくバランスを失ってしまうのです。

いまや遊びと生活の立体構造は分裂し、ひきちぎれ、ゆがみをおこしています。遊びの問題に答えることなしには人間自体の未来像を描くことは不可能になっています。

遊びと仕事の分裂は決定的です。ところが現在では逆に、遊びの仕事化、仕事の遊び化が行なわれています。

遊びの仕事化とは、たとえばレジャー産業の成立があげられます。労働時間から解放された人々に「楽しみ」を売る新しい産業です。従来遊びであったスポーツとかゴルフ等を職業化している人もできます。

また仕事の遊び化の方では、労働環境に色や音でうるおいをあたえるカラーコンディションや、バッグランドミュージックが盛んに行なわれるのも一種の遊び化です。マスプロ製品に新しいデザインがとりいれられているのも、実用以外に遊び的要素を加えることによって、販売機構にのせてゆくことが行なわれています。会社の中ではビジネス・ゲームと称して、一種の遊び的ゲームの中に、経営の様々な経験を与える教育の場として使用されています。いや一国の外交政策や、軍事問題さえも一種のゲーム的な作戦や、コンピューターをつかったシュミレーションにより、情勢が判断されています。いや大砲の弾が人間の視覚の範囲をこえて到達することになったとき、戦争さえもが実感とは遊離した遊び的なものになっています。ICBMの発射台に立つ人にとって戦争とはおそらく極めて実感の稀薄なゲーム的な感覚を受けるでしょう。

私は仕事と遊びの相互のからみあいをきわめて雑然とあげてきました。このように遊びの構造は今や激しくゆれています。立体構造の表と裏とは奇妙なつながりをもっています。

しかしここにあげた仕事と遊びの関係は大きくいって二つに分かれます。その第一、大部分は、一見仕事と遊びとが極めて近接し、接合しているように見えながら、実は内部的な分裂はますます激

しくなっていることです。たとえばレジャー産業の例をとってみても、ここで働く人が本当に遊びと生活を総合させているのでしょうか。いや大部分の人々にとってはそれはやはり単なる労働にすぎず、さらに彼等の余暇時間を別のレジャーに消費するでしょう。楽しみを売る人々が楽しくない、いや苦痛を味わっているとしたら、それは何と矛盾した現象でしょう。

一方、レジャーを楽しむべき人々の側は、ミルズの言うとおりに「余暇は労働の苦痛から逃れてスリルと魅力を受動的に味わう時間であるが、ほかの種類の刺激によって相変らずエネルギーをすり減らす時間であるにすぎない」のです。

また戦争のゲーム化は、とんでもない人類の破滅というサイクルを経ての奇妙な仕事とゲームの癒着です。これこそは最も決定的な実生活の分裂でしょう。遊びの構造でいう一番裏側の「現実破壊」と「恍惚」といった遊びが現実面にある数人の精神異常者の中でむすびついた結果で、これこそルールのうえだけでなく、現実生活を決定的に破壊してしまいます。

このように現代における遊びと実生活のむすびつきは、現象面だけのみせかけで、逆に仕事が増えます浮いたものになり、遊びとの分裂、いや人間の全体像の破壊と喪失の結果だ、といってもよいのです。もはや人間はレジャーでわずかに息づいていても、それは全人間的な感動として味わうものではなく、わずかに末梢的なたのしみに一時をまぎらすようになっています。

しかし僅かながら第二の現象があります。それは現代のこのような情勢にあたって、仕事と遊びがもう一度緊密にむすびついて、人間が失われていた全体像を回復することです。無味乾燥であった仕事は、生き生きとした楽しい遊びになる。そういう現象もまったく無いではありません。仕事ということが単なる物的生産であった時代はすぎま

した。それは機械の分野です。人間はもっと豊かに生命の充実に力をそそぐべき時代です。

仕事が単にどれだけ多量に物を生産したかという量の時代はやがて終るでしょう。それよりも、もっとより生命に楽しさと、新鮮さと充実感と創造性を与えるかという質と量の時代になります。それだけに人間の心の問題に深く立ち入らねばなりません。

この時代には、もはや仕事と遊びとは明確な区別がなくなるはずで、しかしいままでの仕事の原理はこの時代には無力化し、あそびの原理が有力化するでしょう。

関西在住のころ、よく大和の古寺を訪ねました。あの飛鳥や天平の柱のやりがんなの跡一つにも、これは今の言葉でいう労働の産物ではないと独語したものです。それを作ったものは信仰、未知へのおどろきと期待、現代でいう「遊び」に見られる楽しく自発的で生き生きした生命力なのです。一つの茶碗も仕事の原理からだけ生まれたものは日用の飲む機能を果すだけです。しかし遊びの原理から生まれたものは、それ以上に人間性により豊かなエトパスを与えるでしょう。遊びは未来の人間とその生活を解くカギなのです。

<企画調整室企画調整部長>