

遊ぶために生きる子どもたち

— 遊びと社会の哲学的省察 —

柏木 恭典

Children living to play — Philosophical reflection on play and society —

Yasunori KASHIWAGI

Abstract

The aim of this paper is to investigate the meaning of play for children by returning to the starting point of the issue of play, which seems to have been exhaustively discussed in academic circles. In the age of global networks, our lives have changed dramatically, and with this change, there are more things for children to learn than ever before. These include English, environmental education, programming, data science, artificial intelligence (AI) and investment education. In particular, the need for new education using computers and tablets has increased. Along with this, play seems to be now confined to rack tops and tablets - or, more recently, to the 'metaverse'. And children seem to be disconnected from real, physical play. However, children see through the traps set for them by adults and educators, and transform the traps themselves, to live and play. I would like to try to describe this reality.

Key-Words

Play, toys, education, homo ludens, solidarity.

はじめに

魅力ある大人になるためには、幼少期にたくさん遊んでおく必要があるという意見に反論する人はいるだろうか。また、何をして遊ぶかという対象の問題以前に、まずは「すべてを存分に遊び尽くす」ということが人間の成長や人格の形成において欠かせないという意見に反対する人はいるだろうか。子どもにとっては、いつでも最も集中しているのは遊んでいる時であり、遊んでいる時以上に真剣な時はない。

だが、その一方で、子どもたちはますます遊ばなくなってきているようにも、遊べなくなってきているようにも見える。遊ぶ場所も遊ぶ時間もなくなってきている。子どもの姿が消えた公園も増え続けている。遊

びのバリエーションや選択肢もまた変容しており、それによって遊びによって得られる経験もまたかつての遊びとは違うものになってきている。

本論では、学術的な議論としてはすでに語られ尽くしていると思われる「遊び (play, Spiel, Jeu)」の問題を今一度、その出発点に立ち戻り、子どもが遊ぶことの意味について究明することを目指す。グローバル・ネットワーク時代の中で、われわれの生活は大きく変わり、それに伴い、以前より増して子どもたちが「学ぶべき事柄」が増えてきた。例えば、英語教育、環境教育、プログラミング学習、データサイエンス、人工知能 (AI)、投資教育など、主にパソコンやタブレットを用いた新たな教育の必要性が高まり、子どもたちは、

遊ぶことを止めさせられ、或いは遊びをラックトップやタブレット-近年では「メタバース」-の中に閉じ込める仕方で、リアルで身体性を伴う遊びから隔離されようとしているように見える。

しかしながら、子どもたちは、そうした大人や教育者たちの「仕掛けた罠」をも潜り抜け、またその仕掛けた罠そのものを変容させ、遊ぶことを生きることが出来る存在でもある。その現実に向っていきたい。

1. 遊びの原風景-木登り・まねごと・鬼ごっこ・ボール遊び

幼い子どもたちが遊んでいる姿を思い浮かべてみたい。おそらくその姿は、思い浮かべる人によって全く異なったものになっているだろう。育った環境によっても、その思い浮かんだ風景は全く異なっているだろう。自然が溢れるのどかな場所で育った人であれば、森や山、川や田んぼや畦道にいる子どもを思い浮かべるだろうし、逆にアスファルトに覆われた都市部で育った人であれば、プラスチック製のおもちゃやフィギュア、カードゲームやテレビゲームに熱中する子どもを思い浮かべるだろう。

そうした地理的・時間的な諸条件を超えた-普遍的とも言えそうな、しかし今日の社会においてその存続が危ぶまれているような-代表的な遊びについて再考してみたい。

まずは、木登り (tree climbing) である。木登りは、元来の意味においては、遊びではなく、自らの身を守るため、生きるために必要な物資 (木の実) を得るための行為だった。木登りは子どもの遊び道具ではなく、生きるために必要な大人の技術だった。その技術を学ぶために、大人たちは子どもに木登りを教えた。遊びを通じて、生きるための技術-生き延びるための技術-を子どもたちは学んでいた。だが、現代社会においては、木登りは生きるための技術とはもはや考えられておらず、むしろ、「危険だ」「命にかかわる」ということで、公園での木登りの禁止を掲げるエリアも出てきている。それでも、今なお木登りは子どもたちにとっては重要な遊びのままに留まっている。国内外を問わ

ず、大きな公園に行けば、必死になって木に登ろうとする子どもの姿を見ることが出来るだろう。

木登りと並んで、最も代表的な遊びが、「まねごと」であろう。「つもり遊び」「(お) ままごと-飯事-」「なりきりゲーム」「ごっこ遊び」「なりきりごっこ遊び」と言われている典型的な遊びである。英語では、「make-believe play」「pretend play (“let's pretend” game)」「playing home」等である。これらの遊びは、何かになったつもりになる遊び、誰かになりきる遊び、何かや誰かを演じたり、その何かや誰かに乗り移ったりする遊びである。ままごとは、子どもがミニチュアの家具や食器等を使って、炊事や食事のまねごとをして楽しむ遊びであり、まさに、homeを遊んでいると言えるだろう。また、身近な親しみのある動物になりきったり、自分の母親や父親になりきったり、幼稚園や保育園の先生になりきったり、或いは大好きなアニメのキャラクターになりきったりして楽しむ遊びである。アニメや映画のキャラクターになりきるための道具 (お面や衣装、武器、ミニチュア玩具等) もまた、この遊びには欠かせず、それが巨大なキッズビジネスになっていることも見逃せない。木登りは「危険だ」ということで禁止される方向に進んでいるが、まねごとは、本来「まねる」「なりきる」ということが目的であったにもかかわらず、むしろ資本主義的な産業構造に呑み込まれるかたちで生き延びることとなった。おもちゃ売り場には、まねごと遊びを盛り立ててくれる「商品」が陳列されており、子どもたちはその商品に心を奪われている。

そのまねごとの中で、最も激しい戦闘的な遊びが、「鬼ごっこ」であろう。鬼ごっこは、遊びのメンバーの一人が「鬼」となって、「人間共」を追いかける遊びであり、上の「まねごと」の範疇を超えて、非常に激しく戦闘的な遊びになっている。ままごとを楽しんでいる子どもたちの傍らで、鬼ごっこをしている子どもたちを見る時、人はその両者を同じまねごとだと思うだろうか。鬼ごっこは、英語では「tag」「catch and catch」「chase tag」「freeze tag (氷鬼)」等と表記されている-ドイツ語では「Fangen」と言われる-。欧米では、「何

かになりきる」というよりも、「捕まえる」と「捕まえられる」を繰り返す遊びになっているように思われる。また、この鬼ごっこは別に、「かくれんぼ (hide and seek)」もある。かくれんぼになると、「まねごと」「ごっこ遊び」の要素がなくなり、「犯人捜し」のようなスリルを味わう遊びになる。「もういいかい」「まーだだよ」という声の掛けあいもまた、この遊びの魅力であり、ルールになっている。かくれんぼの他に、「缶蹴り」や「ポコペン」や「ケイドロ」も子どもに受け継がれている遊びである。

木登り、まねごと、鬼ごっこと並んで、最も代表的な遊びとして挙げられるのが、ボール遊びだろう。ボールを使った遊びは、フリードリヒ・フレーベル (Friedrich Fröbel) が構想した「恩物 (Gabe)」が示すように、0歳児の赤ちゃんから、ゴルフやゲートボールを楽しむ高齢者まで、実に幅広い年齢層の人々を魅了し続けている。ボールは、いかようにも転がり、掴むことができ、投げることができ、蹴ることができ、打つことができ、叩きつけることもできる。ラグビーのボールは回転楕円体 (spheroid) であり、その動きは球体の動きとは異なる。その動きも多様であり、予測もしにくいことから、古今東西、最高の遊び道具として必要とされ続けている。ボール遊びの楽しさの本質について、ハンス・ゲオルク・ガダマー (Hans-Georg Gadamer) は鞠を使って遊ぶ猫の例を引き合いに出して、次のように語っている。「遊んでいる猫が毛糸の玉を選ぶのは、毛糸の玉と一緒に遊んでくれるからであり、ボール遊びが無限に続くのも、いわばそれ自身が思いもよらないことをしてくれるボールのまったく自由な動き (Die freie Allbeweglichkeit des Balles, der gleichsam von sich aus Überraschende tut) によるのである」(Gadamer, 1900=1986:111=151)。

以上、時代や場所を超えて行われている代表的な遊びについて概観してみた。どの遊びも、われわれの日常生活に埋め込まれたものであり、改めて考え直すものでもないかもしれない。だが、「なぜ人はこれらの遊びをやり続けるのか」と問われると、それに対してきちんとした解答をすぐに提示できるだろうか。更に問

いを普遍的なものにするならば、「なぜ人は遊ぶのか」と。この問いには、「遊ぶことの意味とは何か」という意味への問いも含まれている。「なぜ生きるのか」「なぜ働くのか」「なぜ学ぶのか」という問いに比べて、「なぜ遊ぶのか」という問いに応じようとする論者は少ないように思われる。

ところで、かつての子どもの遊びとはいったいかなるものだったのだろうか。ジョセフ・ギース&フランシス・ギース (Joseph Gies & Frances Gies) は、13世紀のヨーロッパの子どもたちの遊びについて、次のように述べている。

子供はコマ回し、蹄鉄投げ、ビー玉遊びなどで遊んだ。竹馬にも乗って歩き回った。女の子たちは粘土を焼いて作った人形や木の人形を持っていた。大人も子供も楽しんだのが、陣取り、ボウリング、目隠し鬼などの外遊びである。スポーツも盛んだった。水泳、レスリング、それから初期のサッカーやテニスもあった。テニスにはまだラケットはなく、片手にカバーをかけて球を打った。あらゆる階級の人が闘鶏を楽しんだ」(Joseph Gies & Frances Gies, 1982=2006:96)。

13世紀の時点で、既に人々は原始的な遊びを超えて、コマやビー玉や粘土や木の人形を使って遊んでいたことが分かる。また、上で述べたボール遊びやスポーツも行われていたことも示されている。

こうした遊びの歴史的研究はすでに多くなされている。人はいかに遊んできたのかについての先行研究は膨大にあり、人類史の中で、いかに人は遊んできたかということについてはここで語り尽くせるようなものではない。また、こうした歴史的研究をいくら蓄積しても、上に掲げた「人はなぜ遊ぶのか」「遊ぶことの意味は何か」という問いに答えられるようになるわけではない。次節では、この問いを更に深めていきたい。

2. 子どもはなんのためにいかに遊ぶのか

子どもは、遊ぶために生きている。歴史的にみても、

地理的にみても、すべての子どもは、遊びの中で、遊びと共に、遊ぶために生きている。

だが、その事実を否定し、またその事実から目を背け、子どもから遊びを奪おうとする力は、家庭の中だけではなく、社会のあらゆる場において強く作用している。公園や学校から遊具が消え、路上で遊ぶ子どもの姿が消えた。そうした遊びを否定し、遊びを子どもから奪おうとする力に抵抗することは、一人ひとりの子どもの生-生活や成長は発達を含む-にかかわる人間の責務のように思えてならない。

遊びを必要とするのは、子どもだけではない。大人も同じだ。遊びの中で、新たな発見をし、新たな仲間と出会う-この点については四節で扱う-。しかし、遊びは、今やわれわれの目の前から姿を消そうとしている。とりわけ2020年初頭から急速に世界中で広まった新型コロナウイルスCovid-19によって、「不要不急の外出の自粛」というフレーズをもって、あらゆる遊びを控えるよう、強く求められた。その空気に抗える者はほぼいなかった。その結果、コロナによって、われわれは、「剥き出しの生 (nuda Vita)」を守るために、遊びのある生、すなわち「尊厳ある生」を手放すこととなった。公園やグラウンドから子どもの姿が消えた。若者の集まる歓楽街から若者が消えた。映画館も美術館もアミューズメントパークも閉館となり、人が消えた。ライブハウスやコンサートホールにも誰も集まらなくなった。誰も遊ばなくなった。否、誰も遊べなくなった。

遊びと学びの関連について研究しているアンドレアス・フリットナー (Andreas Flitner) は、「人間とは遊ぶ存在である (Homo ludens-der Mensch ist ein Spieler-)」ということを確認しつつ、次のように指摘している。「子どもの遊びは、古今東西、あまりにも際立った現象であるがゆえに、はるか昔からそれを人々は[わざわざ]認知する必要さえなかったと言えよう (Das Kinderspiel ist eine zu auffällige Erscheinung aller Zeiten und Kulturen, als daß die Menschen es nicht von jeher hätten wahrnehmen müssen.)」(Flitner, 2002:13)。子どもの遊びを考える際に、われわれはこのことを常に念頭に置いておく必要がある。というのも、

遊びというのは、そもそもわれわれにとってあまりにも自明のことであり、それを反省的に捉えるということをしていないからである。

木登りであれ、ごっこ遊びであれ、ままごと (飯事) であれ、鬼ごっこであれ、ボール遊びであれ、ブランコであれ、シーソーであれ、それらはいずれもあまりにも自明のことであり、そしてあまりにも日常的なものである。それがいったい人間にとっていったいいかなる意味があるのかを問うこと自体が元来必要のないことだった。

では、子どもたちはこうした遊びを通じて、何を学んでいるのか。フリットナーは、こう述べている。「子どもたちがまずもって遊びにおいて学ぶのは、-遊ぶことである。そして、子どもたちの最も初期の生の表出から、子どもと大人の文化の十全な参加に至るまで、彼らは遊びを習得し、遊びに取り組むのである(Kinder lernen beim Spiel in erster Linie - spielen. Und sie üben und bestätigen das von ihren frühesten Lebensäußerungen an bis hin zur vollen Teilnahme an der Kinder- und Erwachsenenkultur.)」(ibid.:195)。フリットナーは、遊びの目的を、他の何かのためではなく、遊ぶことそのものに求めている-これが、ヨハン・ホイジンガ (Johan Huizinga) 以降の遊び論の大前提となっている-。

子どもたちは、何か別の目的-主として社会にうまく順応すること-のために学ぶのではなく、遊ぶことそれ自体を学んでいるのである。いわば遊びを通じて、遊ぶ人間になっていくと言ってよいかもしれない。故に、賢明な大人たちは、子どもたちに単に「遊具」を与えるだけでなく、「よく遊べ」と命ずるのであろう。遊べない大人、遊びのない大人になってほしくないという願いがそこに込められている。

では、遊びにはどんなタイプがあるのか。遊びをいくつものカテゴリーに分類しようという試みがある。最も有名で代表的なのは、ロジェ・カイヨワ (Roger Caillois) の以下の四タイプであろう。すなわち、①アゴン (agon)、②(アレア) alea、③ミミクリー (mimicry)、③イリックス (ilinx) である。

アゴンは、「競争」、「競技」、「試合」に基づく遊びのことで、具体的には、サッカー (Fußball) やビリヤード (Billard)、チェス (Schach) などが挙げられるが (ibid.:32)、子どもの小さな小競り合いやかけっこのようなものもアゴンである。

アレアは、「サイコロ遊び」、「賭け」を意味する語で、「運 (Glück)」や「偶然性 (Zufall)」に挑む遊びである。例えば、ルーレットやクジ (福引) などがアレアである。アゴンと異なり、自力ではどうすることもできないような運や偶然性に左右される遊びを指す。すごろくやガチャガチャなどはアレアの遊びと言えるだろう。何が起るかわからない楽しさがある。大人にとってのアレアとしては、麻雀、競馬、カジノといった賭け事が挙げられるだろう。

ミミクリーは、「仮装 (Verkleidung)」や「変装 (Maskierung)」や「役割交換 (Rollentausch)」など、「模倣」、「真似」、「擬態」、「なりきり」などに基づく遊びのことで (ibid.:32)。子どもの遊びで言えば、ごっこ遊びやままごとや変装ごっこなどがミミクリーの遊びであろう。また、話しかけるとその言葉を繰り返してくれる「ミミクリーペット」は文字通り、真似や役割交換を楽しむ遊具である。

イリンクスは、「揺れ (Schwünge)」や「回転 (Rotations-) / 落下運動 (Fallbewegungen)」等によって、忘我状態や低迷状態 (Zustand des Außersichseins oder des Rausches) に陥る遊びである。イリンクスの本来の意味は、「めまい (Schwindel)」、「酔い (Rausch)」であった (ibid.)。回転ジャングルジムのような回転遊びや、ブランコやターザンロープ、ジェットコースターや飛込競技、ダンス、スキー場での滑降などがイリンクスの遊びとなる。

この四タイプに執着する必要はないが、遊びといっても、様々な種類の遊びがあり、安易に一義的に狭く遊びを捉えてはいけないということは覚えておきたい。遊びは、われわれに単に生命維持のために生きること以上の何かをもたらしてくれているのだ。これは、遊び論のパイオニアであるホイジンガも『ホモ・ルーデンス』の中でも繰り返しかえし指摘していたことだった。

競い合うことを遊ぶことも、偶然性を遊ぶことも、なりきることを遊ぶことも、めまいや酔いを遊ぶことも、たとえそれらがなかったとしても、われわれは生きていくことはできる。生命の維持や存続—ないしは社会的成功や資産や財の増幅—だけを考えるならば、われわれは遊ばなくても十全に生きていくことは可能である。それにもかかわらず、遊びが途絶えることはない。子どもたちは、それでも遊ぶことを止めない。

人はなぜ遊ぶことを止めないのか。生命の維持と遊びはいったいいかなる関係にあるのか。この両者は対概念なのだろうか。生命の維持や社会的成功と遊びは単に対立するだけなのだろうか。

先に、「子どもたちがまずもって遊びにおいて学ぶのは遊ぶことである」と述べた。子どもたちは、あらゆる遊びを通じて、遊ぶことそれ自体を学んでいるのである。では、遊ぶことを通じて、子どもたちは実際に何をしているのだろうか。子どもたちは遊びを学ぶことで、どうなるのだろうか。ヴァルター・ベンヤミン (Walter Benjamin) は、遊ぶことそれ自体について次のように記述している。

こどもにとって繰り返しかえし (Wiederholung) があそびの基本であり、「もう一度 (noch einmal)」というときがいちばん幸福な状態である、とわたしたちは知っている。…「かのようにふるまう (»So-tun-als-ob«)」のではなく、「繰り返しかえしやる (»Immerwieder-tun«)」こと。このうえなく心をゆさぶる経験 (erschütterndste Erfahrung) が習慣 (Gewohnheit) へと転じること。それがあそびの本質である (Benjamin, 1969=1981:63-64)。

ベンヤミンは、「繰り返しかえし」という所作に遊びの基本を見ている。子どもに絵本を読んだ後、「もういっかい、よんで!」と嬉しそうに催促してくる子どもの笑顔を思い浮かべたい。また、彼は「かのようにふるまう」というミミクリー (模倣や真似) ではなく、「繰り返しかえしやる」という点に着目し、「心ゆさぶる経験 (ショックや衝撃など)」が「習慣」に転じること、遊びの本

質を見ている。例えば、食べることや眠ること、服を着ることや手を洗うことも、「歌のリズムにあわせ、あそびのように接種しなくてはならない」し、また、「あそびという姿で、習慣は人生に登場する」(ibid.:65)。

何度でも繰り返しかえし行うことが可能となるのは、衝動的な心ゆさぶる経験があるからであり、楽しさやワクワクがあるからである。そうした心を揺るがすような遊びがなければ、人は、食べることであれ、眠ることであれ、なんであれ、習慣にはならないのである。人が生きていく上で必要なもろもろの習慣も、単に強制的に無理やり身につけさせるのではなく、遊びという姿で、子どもが「もう一度!」と思うような仕方で、何度でも繰り返しかえし行いながら身につけていくものなのだろう—又、Have的な習慣化ではなく、Be的な習慣化とも言えるかもしれない—。ここに遊びと子育ての深いつながりがあるようにも思う。

冒頭で「子どもは、遊ぶために生きている」と述べたが、少しだけ訂正したい。「子どもは、遊ぶために生き、また、生きるために遊ぶのだ」と。人は、この社会の中で、この世界の内生きていかなければならない。そのために必要なことを学ぶ上でも、人は幼い頃に何度でも繰り返しかえし何らかの遊びに没頭することが不可欠なのだ。

「危険だから」と言って、公園からブランコやシーソーやジャングルジムを撤去した理由も分らないが、なぜ—大人から見ると「危険だ」と思うような—ブランコやシーソーや回転ジャングルジムが子どもたちに愛され続けたのかの理由を考えてみる必要もあるのではないだろうか。

3. 遊び心のない子どもの悪口

前節において、「子どもから遊びを奪おうとする力は、家庭の中だけではなく、社会のあらゆる場において強く作用している」と述べたが、大人たちが奪おうとしているのは、かつて公園にあったブランコやシーソーやジャングルジムだけではない。子どもが日々口にする「悪口」もまた奪ってきたのである。今や、子どもの悪口は瀕死寸前であると言っても過言ではないかも

しれない。すなわち、子どもの悪口が問題であるというよりはむしろ、子どもの悪口が消えてなくなっていることの方が問題なのではないか。

悪口を改めて考えてみると、悪口には実は非常に人間の存在の根源にかかわる肯定的な意味が潜んでいるように思われる。こうした問題を考える上で、「現在の子どもたちはどんな悪口を使っているのか」、また、「かつてはどんな悪口が使われていたのか」、ということについて考えてみるのも無意味ではないだろう。

最近の子どもや若者たちはどんな悪口を使っているのか。また、相手を罵倒するときどんな悪口を吐き捨てるのか。その代表的な悪口は、概ね以下の四つに絞られる。

- ①うざい (例：オマエ、マジ、ウゼエ)
- ②きもい (例：超キモイんだけど)
- ③むかつく (例：アイツマジムカツク、①と併用すること多し)
- ④しね (あるいは「氏ね」「タヒ」。「きえろ」と併用すること多し)

また、古典的な悪口である「バカ」や「アホ」も残されているが、この言葉もいつまで使うことができるのかは不明である。「うざい」、「きもい」、「むかつく」、「シネ」、の四つは、徹底的に大人側が子どもから悪口を奪い取った結果として、かろうじて残された子どもの悪口を象徴する「剥き出しの言語」ではないか、かつてはもっと遊び心満載の豊かな悪口が使われていたのではないかという仮説の下で議論を進めていきたい。

この四つの言葉の特徴として、非常に「直接的」であり、「相手を攻撃するのではなく、自分の感情を表現している」という点に着目したい。当然ながら、言葉を使用している以上、本来的には「直接的ではない」のだが、遊び(ミミクリー)の要素を欠いた言葉であるという意味で、直接的で生々しいのである。

①の「うざい」は、「うざったい」という俗語の省略形であり、「ごちゃごちゃしていて煩わしいさま」をいう。また、「憂さ」(つらいこと)や、「憂さ晴らし」と

いう言葉とも関連しているとも言えなくもない。本来は、「鬱陶しい」を意味する東京多摩地区の方言だったという説もある。この言葉は、周りからあれやこれやと言われたことに対して抱く感情・感覚の言語化されたものと考えてよいだろう。この言葉は、自分の感情を表現しているに過ぎないのである。

②の「きもい」も、①と同様、「きもちわるい」という自分の感情や心情を表現する言葉と考えてよいだろう。この場合、相手そのもののことを「きもちわるい」と規定していると解釈することもできるが、そうではなく、自分の「きもちわるい」という感情を単に表現していると捉えることもできる。いずれにしても、この悪口もまた、非常に直接的で、自分の感情を表現しているに過ぎない遊びなき言語である。

③の「むかつく」は、文字通り、「むかむかする」、「吐き気をもよおす」という自分自身の感覚を表現する言葉であり、一見相手を何かに喩えて攻撃する言葉のようにみえて、実は自分の身体的感覚の言語化を行っているに過ぎない。

④の「しね」は、かなり直接的であり、これ以上の発展がないほど究極な表現であるものの、「死んでくれ」というこちら側の身勝手な願望を言い表しているに過ぎず、相手を比喩的に攻撃する悪口になっていない。

以上、代表的な現代の悪口を反省すると、今日の子どもたちの悪口は、「攻撃性」、「誹謗性」、「抽象性」、「比喩性」を含んでおらず、むしろ、「自分自身の感情や感覚の単なる表出」に成り下がっているということに気付く。しかも、自分の直接的な感情や感覚を表現しているだけで、なんの知恵もなんのひねりも含蓄もない。つまり、遊びがない。

だが、本来、子どもたちの「悪口」は、相手のことを遠回しに攻撃し、比喩的に誹謗する言葉であったし、また、文字通り相手の評判を落とす「悪い言葉」でなければならなかった。「クソ」というのは、まさに「糞＝うんち」のことであり、嫌な人間に対して「うんち」という嫌な言葉を当てはめる営みであった。また、「阿呆」も、「愚かである」という意味をもっており、相手のことを見下して、「愚か者」と相手を低評価する営み

だった。バカの「馬鹿」「莫迦」は当て字であり、サンスクリット語 (moha=無知)に由来しているとも言われているが、その日常的な意味は、「おろかなこと」、「取るに足らないつまらないこと」という意味であり、これも、「相手＝おろかでつまらないヤツだ」と評価する働きをしているのである。

遊びの要素を含んだ悪口は、アゴンのでミミクリーの悪口である。本来の悪口は、相手への攻撃でなければならず、同時に相手からの攻撃を受けることを前提としており—これを再現しているのがヒップホップ界で行われる「ビーフ (Beef)」であろう—、また悪口が悪口として存立するためには、相手を悪い存在に喩えなければならなかった。例えば、「ピーマン」というのは、「自分が嫌いなもの」、「中身がなく、からっぽであること」を意味している悪口であり、相手への攻撃性と比喩性を同時に含んでいる。「なす」は、辞書的には、「とんま」、「おたんちん」と同義語であり、そこに「おたんこ」という接頭辞が付いて「おたんこなす」という言葉が派生した。「とんま」は、「のろま (鈍間)」、「まぬけ (間抜け)」という意味であり、「おたんちん」も「まぬけ」という意味である。「のろま」は、鈍感で気が利かないという意味である。また、まぬけは、「間が抜けたこと」、「することなすことにぬかりがあるさま」という意味である。また、「たわけもの」(先祖から受け継いだ土地を売りさばいてしまうならず者)や「どぞえもん (土左衛門=水死体)」といった悪口も、攻撃性と比喩の要素を含んでいる。「表六玉」は、まぬけな亀を喩えた悪口で、これらはどれも、自分の感情や感覚を示すものではなく、相手を遠回しに比喩的に罵る言葉なのである。

かくして、かつての悪口は、相手の弱点や劣った点を比喩的に遠回しに攻撃する言葉であった、ということが分かってくる。とりわけ身体的に際立つところは、すべて悪口として成り立っていた。「ハゲ」、「ジャリッパゲ」、「ハゲちゃびん」、「ちび」、「でぶ」、「ぶす (附子)」、「オカチメンコ」、「ばんち」、「出っ歯」、「団子鼻」、「手長ザル」、「短足」といった身体的特徴を表す言葉が多く存在した。「タコ」は、「禿げ頭」という意味の悪口で、

「ハゲ」よりも抽象的で婉曲的で間接的で比喩的な悪口であったし、「ぶす」というのは、猛毒で知られるトリカブトの根（附子）からきた言葉で、極めて婉曲的で比喩的な悪口であると言えるだろう。「顔が悪い」と「トリカブトの根」のどちらが非道徳的であろうか。また、「オマエのかーちゃん、デ〜ベ〜ソ」という悪口は、自分の身体ではないが、母親の「へそ」を罵る悪口であった。

また、先ほどの「ピーマン」のように、自分の嫌いな食べ物や動物などをそのまま使用する悪口もある。「バカにんじん」、「なす（呆け茄子）」、「どてかぼちゃ」、「もやし（もやしやろう）」、「ゴミ」、「さる（メガネザル）」、「ゴリラ」、「チキン」、「毛虫（ゲジゲジ）」、「ゴキブリ」、「カバ」、「ネズミ」、「ハイエナ」などである。「泣き虫 毛虫 はさんですてろ」という捨て台詞には、多くの含蓄がある。また、嫌いな人間やその人間の属性や職業や身分を喩えて、「ルンペン」、「こじき」、「ぼんくら」、「脳足りん」、「いかれぼんち」、「大馬鹿三太郎」、「抜け作」、「ねしょんべん小僧」、「しみつたれ」、「頓珍漢」、「あんぼたん」といった悪口も豊富にあった。「ちんどん屋（東西屋）」という悪口もあった。ちんどん屋は、ラジオやテレビのない時代に、音楽や派手な衣装で人に情報を告知する重要な広告代理の仕事であったが、子どもたちはこれを悪口として使っていた。

このように、子どもの悪口には、膨大なバリエーションがあり、しかも、自分の感情や心情を表出するだけの「うざい」や「きもい」とは異なり、相手の特徴や弱点を攻撃的に且つ比喩的に—またシンボリックに—示すような生き生きとした言葉となっていた。つまり、悪口には、遊びの要素が混在していたのである。

だが、今日の悪口は、「(私は) オマエにむかつく」、「(どこが) どうキモイのか言わないまま 私にとってあなたはキモイ」、「うざい (と私は思う)」、「死ね (と私は願望する)」という一人称的でモノローグ的な悪口になってしまっている。その際、これらの悪口は、言う側にとっては一番具体的であるが、言われる側にとっては最もあいまいである—漠然としている—ということに着目したい。かつての悪口は、言う側にとっても言われる

側にとっても、双方に間接性があり、双方に言葉を選び、すぐに言い返すだけの余地があった。「バカ」と言われれば、「くるくるパー」と返し、「とんま」と言われれば、「短足」と返すことができた。また、「短足」と言われれば、「でくのぼう」と応戦することができた。また、こうした悪口は部分的なものが多いので、修正することができる。「ピーマン」という悪口で中身がスカスカだと指摘されたなら、中身のある人間を目指せばよいし、「鼻たれ」と言われたなら、鼻をかむ習慣を身につければよい。遊びのある悪口には、反論可能性や修正可能性が多分に含まれていた。

だが、「むかつく」、「きもい」といった自身の感情や感覚の端的な表出になると、言い返す言葉が出てこない。また、相手が自分の何がどうむかついているのか、何がどうきもち悪いのか、ということをお話してもらわなければよく分からない。しかも、「オマエのことがムかつく」という悪口は、部分否定ではなく、全体否定になっているので、言われた側は反論も修正もできず、自分の存在を否定されたと感じることになる—故に、かつての悪口以上に不気味であり、相手を苦しめることができるという皮肉な結果をもたらしている—。

間接的で攻撃的で比喩的で且つアゴンの的でミミクリーのだった悪口は、次々に子どもの口から消えていくことになる。この変化の背景として、「言葉がとぼしくなった」や「言葉が貧困になった」と子どもの側にその原因を求めることもできるかもしれないが、大人の側が子どもや子どもを取り巻く環境から、そうした数々の悪口を奪い取ってきたことに注意を向ける必要があるのではないか。「相手を傷つける言葉を使ってはいけない」、「相手の身体的特徴を言ってはいけない」、「差別的な悪口は言ってはいけない」、「人の身分や地位を悪く言う言葉は使ってはいけない」という要請自体は間違っていない。だが、その代償として、残された悪口が自身の感情・感覚の表出を吐き出す「剥き出しの言葉」だけだったという事実にもわれわれは目を向けるべきであろう。この変化による最大の犠牲者は誰だろうか。最大の不幸とは何であろうか。無論、悪口を言われた側は、嫌な気持ちになるし、悲しいし、

傷つくし、不快である。だが、間接的で反論可能で修正可能でミミクリー的な要素をもつ悪口がなくなってしまうことは、それ以上に不幸であり、恐ろしく不気味なのではないだろうか。この不気味さは、「危ないから」、「危険だから」、「命にかかわるから」という大人の側の理由から、シーソーやジャングルジムといった遊具が次々と消えてなくなり、遊びの要素のない無味乾燥な空間になった公園や園庭の不気味さに似ていないだろうか。

4. 遊びの中で生まれる仲間意識と連帯ーボスト近代型能力の形成

かつてホイジンガは「遊びは文化よりも古い (Play is older than culture)」(Huizinga, 1938=1973:15) と述べたが、それは、歴史的に文化よりも古いという意味だけでなく、現象的な意味においても、遊びは文化に常にすでに先立っていると解釈することもできよう。すなわち、文化として対象化される以前の領域にあるのが、遊びという世界であるということだ。

だが、これまでの考察で示されたように、遊びそのものが今や致命的な危機的状況に立たされている。第二節では、子どもの世界から遊びーとりわけ危険な遊具や玩具ーが奪われていることを指摘し、第三節では、遊びの要素を多分に含んだ無数の悪口が子どもから奪われてしまったことを指摘した。こうした状況に対して、ー単なる回顧主義や復古主義に陥ることなくーわれわれは何をどう抗えばよいのだろうか。

ここで、フリットナーの「子どもたちがまずもって遊びにおいて学ぶのは、遊ぶことである」という言葉を思い出したい。子どもたちは、遊ぶことを学ぶのである。そして、アドルノが指摘したように「心をゆさぶる経験」を「習慣」に変える力を発揮する点に、遊びに特有の機能があるー日々の保育を担う保育者はすでにこのことに自覚的であろうー。この習慣を、われわれは狭義の社会的規範として捉えるべきではない。むしろ「繰り返すこと」、「続けること」、「持続すること」と捉え、持続的に生きていく力として理解すべきだろう。子どもは遊びを通して、「持続的に繰り返かえし粘り

強く続けること」を学ぶのである。それは、人であれ、ものであれ、何かと積極的に肯定的に関わり続ける力ー「ポジティブなコミュニケーション能力」ーと言ってもよい。

このことに関して、本田由紀が行った調査がとても役に立つ。彼女は、「コミュニケーション能力自己評価、ポジティブ志向、ネガティブ志向という三つの変数を従属変数とし、表8-1 [母子関係の規定要因]と同様の変数を独立変数として投入した重回帰分析」を行い、コミュニケーション能力自己評価においても、ポジティブ志向においても、「のびのび子育てスコア」からプラスの影響が見られ、またネガティブ志向においては、逆に「のびのび子育てスコア」からマイナスの影響が見られることを指摘している (本田、2008:211)。その上で、彼女は次のように述べている。「三つの従属変数のいずれについても、小学生時に母親が『のびのび』した子育てに力を入れてたかが影響しているということである。他方の『きっちり』子育てスコアは、いずれについても有意な影響を及ぼしていない。子供をできるだけ外で遊ばせ、様々な経験をさせ、子供の希望をできるだけきくような子育ての仕方が、子供が若年期に達した時点におけるコミュニケーション能力 (の自己評価) や積極的に物事にとりくむポジティブ志向を高め、不安や消極性などのネガティブ志向を弱める働きをもっている」と (ibid. 傍点は筆者による)。

このように、子供をできるだけ外で遊ばせ、様々な経験をさせ、子供の希望をできるだけきくような子育ては、子どもの人間形成において非常に重要な役割を果たしていると考えられるが、実際にこの役割に気づき、それをきちんと意識的に実践している親はどれほどいるだろうか。「のびのび」を怠惰と見なし、「きっちり」を子どもにも親自身にも要請する親の方が、とりわけ日本では多数派になってはいないだろうか。また、親だけでなく、地域社会もまた「のびのび」を否定し、「きっちり」を子や親に求めすぎていないだろうか。本田は、「のびのび子育て」の見えにくい役割を以下のように言表している。「塾や習い事、成績向上、生活習慣などを重視する『きっちり』した子育ては、子供の『学力』

を高め、それを通じて学歴や職業キャリアなどの客観的な地位に影響を及ぼす」が、他方で「『のびのび』した子育ては、客観的な地位の形成には明確に影響しないが、子供の中に柔軟な『ポスト近代型能力』を形成する上では、肝要な役割を果たしている」と (ibid.:213)。

以上のことから、大人は、子どもから遊びを遠ざけるのではなく、子どもを遊びに近づける努力を一層強めなければならない。遊びが子どもにもたらすのは、客観的な地位の形成以上のものである。ドイツ・ハンブルクの教育学者／幼児教育実践者のユルゲン・モイヰツヒ (Jürgen Moysich) は、遊びが子どもにもたらすものについて、次のように述べている¹⁾。

子どもたちは日々、大人に付き添われながら、自分たちの世界の更なる「ひとかけら (ein Stück)」を嬉しそうに発見し、探求し、理解していきます²⁾。子どもたちは、同年齢の子どもたちとの社会的な接触の中で (im sozialen Kontakt)、最初のもろもろの経験を重ね、互いに学び合い、そして互いに対する関心を学んでいきますが、そのすべては遊びの中で起こるのです。

遊びの中で起こっているのは、単に楽しさや享楽だけではない。そうではなく、世界に出会うこと、子ども同士の関係の中に入りゆくこと、学び合いの関係の中に参加すること、そして、その中で出会う具体的な他の子どもたち、すなわち仲間と出会うこと、そして、その仲間に関心をもち、連帯していくことなのである。モイヰツヒは、「遊びは、子どもたちが他の子どもたちとの関係を習得する場である (das Spiel ist das Feld, auf dem Kinder den Umgang mit anderen Kindern erlernen)」とも言っている³⁾。

「この世界の中で具体的な仲間たちと連帯していくこと」こそ、本田のいうポスト近代型能力の一つの大きな柱になっていると思われる。OECDが掲げた「Key-Competencies」の中には、「異質な他者と交流すること (Interacting in Heterogeneous Groups)」が挙げられており、具体的には「他者とよく関係する能力

(The ability to relate well to others)」、「協力する能力 (The ability to cooperate)」、「コンフリクトを処理し、解決する能力 (The ability to manage and resolve conflicts)」が想定されている⁴⁾。こうした能力—或いはそれに先立つ能力—もまた、遊びの中でこそ学ばれるものであろうし、それなしにこれらの能力が向上することはないだろう。いかなる遊びにおいても、遊び自体が人を求めている。遊びそのものが、人と人を出会わせ、つなげ、連帯へと導いてくれるのである。モイヰツヒのいう「ひとかけら」を通じて、子どもたちは他の子どもたちと出会い、つながり、協働し、連帯していくのであり、それを基にして、更にまた別のかかけらを探しに、その仲間たちと探しにゆくのである。モイヰツヒの「シュテルニパルクの教育学」の中にも、連帯 (Solidarität) が掲げられており、そこでは、「もろもろの解決策を他者と共に見出すだけでなく、損得感情抜きに[自分より]弱き人たちのために尽力しようとする意識 (das Bewusstsein, Lösungen zusammen mit anderen zu finden, aber auch, sich für Schwächere ohne eigenen Vorteil einzusetzen)」が連帯の内実となっている⁵⁾。遊びには勝敗がはっきりと分かれるものが多いが、その際に「勝った者が負けた仲間のために尽力する」というのもまた、遊びの中で学んでいくことかもしれない。

5. 働くために生きる人生と遊ぶために生きる人生

最後に、第二節で挙げた「生命の維持と遊びはいつたいいかなる関係にあるのか」という問いと「生命の維持や社会的成功と遊びの関係は単に対立するだけなのだろうか」という問いに立ち返りたい。『哲学する赤ちゃん (The Philosophical Baby)』を執筆したアリソン・ゴプニック (Alison Gopnik) は、この問いに深く関連することを次のように言い表している。

架空の世界に夢中になっている子どもを見て、大人は「まあ、また遊んでいるわ」と言います。実はここに大事な事実があります。ふつうの大人の生活

では、食事の支度をしたり橋を架けたりといった有益な活動と、小説を読む、映画に行くといった「楽しみ」「娯楽」は区別されています。一方、幼児はこの種の有益な活動は何一つしないし、そうすることを期待もされません。だから何をしても傍目には遊んでいるとしか映らないのです。橋も建設せず、畑も耕さず、夕食もつくらず、給料も運んで来ない。ひたすらごっこ遊びに没頭し、架空の反事実を次から次へと思いつくばかり——でも子どもたちはこのとき、最高に洗練された人間らしい重要な能力を発揮しているのです。(Gopnik, 2009=2010:102-103、傍点は筆者による)

本論でいう「生命の維持」に必要な活動はここであろうところの「有益な活動」と考えてよいだろう。また、ここでいう「楽しみ」や「娯楽」は本論で論じてきた「遊び」と捉えてほよいだろう。生命維持のために必要な有益な活動を子どもはしていないが、その一方で、遊びの中で「最高に洗練された人間らしい重要な能力」、すなわち反事実(counterfactual)を思い描く「反実仮想」-「過去、現在、未来の可能世界を思い描くこと」-を発揮しているとゴプニックは指摘している(ibid.:32)。この研究では、ミミクリーの遊びがその対象となっているが、ここにおいても、生命の維持に必要な有益な活動とは異なる活動として、遊びが想定されている。

遊びを忌避し、遊びを拒絶し、遊びを子どもから切り離そうとする大人たち(あるいはその社会)は、生命の維持に必要な有益な活動-エーリッヒ・フロム(Erich Fromm)のいうところの「もつこと(to have)」-しか見てないということになる。この活動は、本田のいう「学歴や職業キャリアなどの客観的な地位」に影響を与える「きっちり子育て」の基盤にはなり得るが、柔軟なポスト近代型能力を形成する「のびのび子育て」の基盤にはなり得ないだろう。しかし、それだけでない。遊び(Spiel)という語は、ガダマーが示しているように「危険に晒される(auf dem Spiel stehen)」という意味を常にすでに持ち合せているvi。アゴンやイリンクスの遊びは、危険や危機やリスクと

隣り合わせである。危険やリスクのない遊びは、もはや遊びではないのである。遊びは、生命の維持に不要な活動であるだけでなく、生命の危機や危険に子どもを晒す活動でもあるのだ。

ブランコやシーソーやジャングルジムのない公園が暗に示しているのは、まさにこのことではないだろうか。生命の維持や安全性に目を向け過ぎた結果、子どもが集う公園から遊具が撤去されてしまったというあまりにも皮肉的な結末である。

しかし、それでもなお、子どもたちはそんな遊具のない無味乾燥な公園であったとしても、そこに新たな遊びを発見するだろう。遊びの本質を理解し、安全性と危険性の狭間に立てるような大人が同伴すれば、子どもは他の子どもたちと共にその公園の中にある新たな「ひとかけら」を探し、発見し、共に遊ぶことだろう。そうした彼らの遊ぶ能力こそ、真の意味での最高に洗練された人間らしい重要な能力と言えるのではないだろうか。

引用文献

- Benjamin, W.: *Über Kinder, Jugend und Erziehung*, Ffm 1969. = 『教育としての遊び』、丘澤静也訳、晶文社、1981年。
 Caillois, Roger.: *Les Jeux et les Hommes*, Paris 1958. = 『遊びと人間』、多田道太郎・塚崎幹夫訳、講談社、1990年。
 Flitner, A.: *Spielen-Lernen*, München 2002.
 Gadamer, H.G.: *Wahrheit und Methode*, Ffm = 『真理と方法 I』、轡田収訳、法政大学出版会、1986年。
 Gies, J & Gies, F.: *Life in a medieval city*, New York 1982. = 『中世ヨーロッパ都市の生活』、青島淑子訳、講談社、2006年。
 Gopnik, A.: *The Philosophical Baby: What Children's Minds Tell Us About Truth, Love, and the Meaning of Life*, London 2009. = 『哲学する赤ちゃん』、青木玲訳、亜紀書房、2010年。
 本田由紀、『「家庭教育」の隘路』、勁草書房、2008年。
 Huizinga, J.: *Homo Ludens*, Boston 1938. = 『ホモ・ルーデンス』、高橋英夫訳、1973年。
 卷田悦郎、『ガダマー入門-語りかける伝統とは何か』、アルテ、2015年。

-
- ¹ この文章は、公刊された彼の著作物ではなく、彼が創設したシュテルニパルクの幼稚園の親向けのパンフレット“Kinderwelten -Ein Krippenkonzept”の一文として掲載されていたものである。
 - ² 原文では、“Die Kinder entdecken mit Begleitung der Erwachsenen jeden Tag freudig ein Stück mehr ihrer Welt…”となっており、「毎日少しずつ自分たちの世界を発見していく」と訳す方が一般的だが、モイズイッヒの思想的背景を加味した上で、「ひとかけら」と訳することにした。entdeckenの目的語はStückであり、ihrer WeltはこのStückにかかる2格の名詞なので「彼らの世界の更なるひとかけらを発見する」と訳することができる。
 - ³ シュテルニパルクから直接入手した内部資料“SterniPark – die etwas andere Pädagogik – “から引用した。
 - ⁴ OECD, THE DEFINITION AND SELECTION OF KEY COMPETENCIES Executive Summary: <https://www.oecd.org/pisa/35070367.pdf> (情報取得：2022年1月1日)
 - ⁵ シュテルニパルクから直接入手した内部資料“SterniPark – die etwas andere Pädagogik – “から引用した。
 - ⁶ この遊びの解釈については、巻田(2015:54)を参照した。