

生命感のあふれる遊び

放送大学客員准教授 川中 大輔

私たちの社会は遊びをないがしろにしていないだろうか。「遊んでいる暇があったらすべきことを先にしなさい」、こういう台詞を耳にすることは多い。では、遊びは「すべきこと」ではないのだろうか。遊びは余裕がある時に許される、何かのご褒美のようなものだろうか。暇を埋め合わせる営みだろうか。そうではあるまい。遊びは生きることの基盤を成す営みの一つではないだろうか。

確かに遊びは何かを生み出すわけではない（カイヨワ 1990: 13-14）。遊ぶことはそれ自体が目的であって、何かの手段として行われるものではないからである。「△△のために□□の遊びをする／○○の効果があるから◇◇の遊び方を変える」となった瞬間に、それは遊びではなくなっている。山川均は 1940 年の東京オリンピック招致を批判して、スポーツ自体の価値は「無価値であるがゆえの明朗さ」にあると指摘している（阿部 2020: 139-141）。遊びもまた同様である。例えば、教育的効果が強く意識されて「自己の優位性を高める舞台」と化せば、遊び（の場）は不明朗なものとなる。

遊ぶことが目的合理性から離れているからこそ、一人ひとりが「わたし」を自由に表現することとなる。段ボール箱に入ったプレゼントを受け取った子どもが遊びの価値が大きく見出すのは、プレゼント本体ではなく段ボール箱であるとシェリー・ニューステッド（2019: 48-50）は述べている。殆どのおもちゃは特定の遊び方に方向づけられているが、段ボールはそうではないからである。子どもの想像力の豊かさを引き受けられる段ボールには、多様な遊びが引き出されていく可能性が広がっている。実際、筆者が活動していた NPO で子どもたちと段ボールハウスをつくることになった際、大人の想像を飛び越えた制作活動が長時間にわたって展開されることとなった。それらは「褒めてもらおう」とか「見栄を張ろう」といった思惑や、ましてや「こんなスキルを磨こう」といった考えから創り出されたものではない。子どもたちと段ボールとの戯れの中から浮かび上がったものであった。

これは一例に過ぎないが、「こんな風に身体を使ってみたら／手を動かしてみたら／考えてみたら、どうなるんだろう？」という“遊び心”で繰り広げられる自他の表現に、「おおー、そんなことができるんだ！」と私たちは驚異する。この歓喜や興奮の中で生きていることを実感したり、生きるエネルギーが充足されたりする。ここに遊びの意義があるのではないだろうか。ある時には、傍から見れば「失敗」のような結果で終わることもあるだろう。ところが、当の本人は「楽しかった！」と言って帰ることは少なくない。プロセスで表現の試行錯誤を満喫しているからである。驚異／歓喜／興奮はプロセスの中で感じるものであることからすれば当然である。日本でプレーパーク（冒険遊び場）運動を牽引してきた天野秀昭は「プロセスを楽しむチャンス子どもに返したい」と述べている（ワークショップ・ミュー編 1999: 38）。成果重視／効率重視の思考では、遊びの世界／意義を捉えきることができない。

こうした遊びの場は実験場であり、工房であり、舞台にもなる空間である。それ故に騒々しくなることもあるし、物が散らかることもある。熱気を帯びることもある。時にはドキリ／ヒヤリとすることも出てくるだろう。こうした混沌を私たちの社会はどれほど許容しているだろうか。私たちの遊び場は管理的になり過ぎていないだろうか。岡本太郎（1968: 73）は「生活のなかに生命感のあふれる遊びがない。それが現代の空虚さだ」と指摘した。現在の私たちの遊びの多くは消費的であり、創造性／躍動性を発揮することが限られている。生命感のあふれる遊びがある生活を創造する営みを膨らませていかねばなるまい。

参考文献

阿部潔, 2020, 『東京オリンピックの社会学—危機と祝祭の2020 JAPAN』コモンズ。

岡本太郎, 1968, 『原色の呪文』文藝春秋。

カイヨワ, ロジェ. (多田道太郎・塚崎幹夫訳), 1990, 『遊びと人間』講談社学術文庫。

ニューステッド, シェリー. (嶋田仁志訳), 2019, 『プレイワーク きほんの「き」』TOKYO PLAY。

ワークショップ・ミュー編, 1999, 『「まなび」の時代へ—地球市民への学び・30人の現場』小学館。