

遊びの変容

猪木武徳

遊びは退屈からの逃避、無為の変形と言われることがある。だが、遊びは、勤労生活の多忙と窮迫から人々を救い出し、閑暇と余裕のなかで新たな希望を見出す力を与えることもある。

その遊びも多種多様だ。野球、囲碁、競馬、芝居、オートバイ、大人の遊びは数限りない。それぞれが競争や偶然の要素をはらみながら、別の世界、いつもと違う自分を楽しむようにできている。親しい人との散歩やボート遊び、習慣としてのジョギングも、気分転換であり、気晴らしの遊びだと言えよう。

日常世界の境界がどこにあるのかも知らず、自分が誰だかよく分からない子どもも、ぐるぐるまい、鬼ごっこ、毬遊び、縄跳び、凧揚げ、剣玉、ジェットコースターなど、常に遊びの世界に浸りたがる。「ごっこ遊び」は子どものもっとも好む世界のひとつだ。勝敗へのこだわりが薄い。かといって「諦め」の気持ちからも縁遠い。だからこそ、子どもたちは遊

びの境地に没入できるのだろう。

もちろん、遊びが常に明るく軽やかな開放だとは限らない。時には危険の香りが漂うことがある。人は何かを賭けないと、本気でゲームに取り組まない。本気で「賭ける」気持ちと「遊び」を楽しむ気持ちは表裏一体なのだ。だが、賭博は「一瞬」に賭けて濃密な生を味わわせてくれるものの、身を滅ぼす危険と隣り合わせにある。遊芸の世界についても、いまや「廓遊び」を自慢げに話す人はいなくなった。現代人の目には不道德と映るのだろうか。日本独自の芸道といわれる「香道」も、ノブルな遊びの極致のように見える。しかし現代のシンナー遊びは、その危険性ゆえ非行の典型例に挙げられる。遊びと不道德の境界線は時にぼやけている。緊張と弛緩、不安感と陶醉感という点で、遊びと不道德は紙一重だ。

筋力を使う遊びも時代とともに進化をとげた。ルールを複雑にし、その複雑さを知的に楽しむという流れが生まれた。ルールが複雑になると、技術や知力の争いになる。荒々しい筋力の闘争から、技能と知識・判断力の競争を楽しむようになる。ボールを蹴り合うフットボールは、詰め物をした豚の膀胱を血気にはやる男たちが敵陣に蹴り込むという荒っぽい遊びが起源だという。筋肉のぶつかり合い、暴力の応酬の闘争ゲームとして初めはプレーされた。次第に暴力を制限するルールが作られ、そのルールを何度も改良し、筋力だけでなく技術を強調するゲームへと変形されて行く。遊びの世界も「野蛮から文明へ」の道をたどってきたのだ。

こうしてサッカーはゲームとして完成し、ラグビーのルールはさらに複雑になり、チェスのようなアメリカン・フットボールが誕生した。この進化のプロセスを、市場経済のルールの進化に擬えられる人もいる。

ゲームの面白味は、実際プレーしてみないと分からない。しかし遊んでいる人々の気持ちは観ているものにも意外によく伝わってくるものだ。国や文化を問わず、誰しも似たような遊びを体験しているせいだろう。

例えば、異国の地で人々が知らない遊びに興じている姿を見ることがある。南仏の町の公園で、男たちが「ペタンク」と呼ばれる球技に熱中している光景に出会う。それは日本の公園で老人たちがゲートボールを楽しんでいる姿と重なる。日なたの公園の地面とボールに、男たちは神経を静かに集中させている。ときどき聞こえる批評めいた低い声。日本もフランスも、どちらも丸い球を転がしている。なぜどこでも、人は丸い球を転がすのだろうか。丸さは自由を表わすのだろうか、永遠の流転の象徴なのだろうか。

独楽もサイコロも、古代の神事で運命を問うために使われたのが始まりという。遊びが神の独占物であった時代があったということだ。やがて有閑の特権貴族が様々な遊びを作り出す。そして貴族からブルジョワジーへと拡がる。しかし、なんとといっても遊びの世界に起きた大きな変化のひとつは、大衆消費社会の到来によって、遊びの大量生産、大量消費が生じたことだろう。遊びのメニュー、機会、道具と施設を提供する

レジャー産業が、同質化した遊びの大量販売を推し進め、レジャーの供給者として遊びを創出し、流行を演出するようになった。本来の自由な「ブラブラ」といった遊びの雰囲気は消え去り、「動物的な生真面目さ」と忙しさが前面に押し出されてきた。遊びが辛い労働になりかねないような、自由と強制の倒錯が生じてきたのだ。

スポーツがマス・プロ化したのは大衆社会が成立してからである。マス・プロ化して、プロ・スポーツは遊びの性格を失い、観る側の消費の対象となった。オリンピック・プレーヤーの「動物的な生真面目さ」のなかに、余裕と明るい軽やかな開放を感じ取る人はいるだろうか。旅もそうだ。ツーリスト会社の企画どおりに人々は運送され、名所旧跡を忙しく見て廻り、名物料理を食し、移動を続ける。自分で選ぶ必要も決める必要もなくなった。

遊びは、辛い労働の対極にあると考えられることが多い。しかし、余剰なもの、遊戯的なもの、実利と無縁なものの中で自己を表現する自由こそが遊びの核心だとすれば、現代の遊びは、労働以上に本来の遊びから縁遠くなってしまったのではないか。