

「働く」ことと「遊ぶ」こと —— 哲学的健康論の試みとして ——

石井 誠 士

Working and Playing —— Toward a Philosophical Theory of Health ——

Seishi ISHII

ABSTRACT: Both working and playing are essential elements of human life, when it is considered holistically according to the definition of “health” found in the World Health Association charter. However, in modern times, the individual is confronted with loss of identity while, paradoxically, civilization progresses. The individual is disconnected from both work and play: we continue to work, but only in order to take a vacation or to earn money, and not to realize ourselves in and through working; we continue to play still, but only to escape the demands of modern life, and not to find fulfillment or to cultivate higher pursuits. This essential change in the motivations underlying working and playing has a profound impact on our cultural and social creativity, which is dependent on our capacity to work and to play in the authentic sense.

Key words: Health, Working, Playing, Creativity

I 健康——全一的な在り方

現代は、人間性が問いになり、特に「近代的」の性格をもった在り方、考え方が根本的な見直しを迫られている時代である。

近代の人間の在り方の問題はいろいろ考えられるであろう。

その一つは、科学的知性や技術の発達と共に、人間の全一的な在り方がいよいよ崩れ、失われていくことにある。

人間の全一的な在り方とはどういうことかという、それが、健康ということである。健康とは、人間の全一的な在り方を意味する。あるいは、生命というものは、全一的なものである。健康とは、生命の本来の、つまりその全一的な在り方の実現にはかならない。

それをよく表現しているのが、WHO（世界保健機構）の憲章冒頭の健康の定義である。

「健康とは身体的精神的社会的な完全な善い

在り方の状態であって、単に疾病や虚弱の欠如ではない」。Health is a state of complete physical, mental and social well-being, and not merely the absence of disease or infirmity.

ここで、「完全な」completeと言われているのが、全一的ということである。

完全というと、私たちは、何か範型のようなものがあって、あるいは、そのための基準のようなものがあって、それを達成するように考えがちである。基準を達成しているものが完全であって、そうでないものは不完全である、というふうに考えがちである。しかし、このcompleteという語は、そう考えるべきではない。

例えば、この定義で言われている身体的な「完全な善い在り方」というものを、身長がいくら、体重がいくら、胸囲がいくら、坐高がいくら、と、あるいは身体のいろんな能力、投げたり、握ったり、跳んだり、走ったり、泳いだりがどれほどできるか、とか、それから、もっと基礎的な、肺活量、血圧、血液や尿の成分、心臓の活動状況といったものを計測して数値で表し、ある基準を達成しているかどうかで判別するというようなことがなされるが、それは、WHOの健康概念が意図していることではない、と言わねばならない。精神的なものについて、さらに、社会的なものについても、同様である。そして、もっと根本的な点は、人間のこれらの三つの要素は互いに切り離すことができないということである。身体的と精神的と社会的とこの三つの要素は分れながら一つに結びついている。むしろ諸要素が分れながら一つに結びついている在り方それ自体の充実こそ「完全な善い在り方」にはかならない。

したがって、ここで完全というのは、生命体として全体的統一が成り立っている、ということである。wholeということである。英語のwholeという語は、今日でも、wholesomeといわれるように、healthと語源を同じくする。

身体で言えば、身体は、実に多くの部分、つまり細胞、組織、器官等から成り立っている。

その際、それらの部分のいずれもが一々独立し全体をなしている。いずれもが一々独立し全体をなしていながら、しかも相互に依存し関係し合って、生命体全体のために働いている。あるいは逆に、生命体の全体の力が、その部分である一々の器官や細胞を支え、その中に、それを買って生きて働いている。生命体のそういう在り方が全一的ということであり、そういう在り方を生命体が実現しているとき、それが健康である。また、部分が肥大したり、弱体化したりして、全体に背くのが病気である。だから、身体的にいかにか正常であり、活動的であっても、精神性や社会性がそれとひとつにない人の在り方は病気である、とも言える。

それから、その生命には、それ自身に否定的なものが含まれている。生きるものは必ず死ぬ。あるいは、必ず老いる、病気になる。老いない、病まない、死なない生は全一的ではない。だから、健康とは、「単に疾病や虚弱の欠如ではない」のである。それはむしろ、「生・老・病・死」する仕方の問題である。

初めに、現代の人間の在り方の問題として、科学的知性や技術の発達と共に、人間の全一的な在り方がいよいよ崩れ、失われてきたということが考えられる、と言ったが、それは、人間の全一的という本来の在り方からすれば、病気である。科学や技術の発達は、確かに、人間の生活を物量的な面ではこれまでとは比較にならぬほどに豊かにした。しかし、物量——今日では、それは情報量と結びついているが——というのは人間の生のごく一部分に過ぎない。物量や情報量の豊かさが人間の存在を充実させ、幸福にするというのは、近代—現代のイリュージョンであり、神話である。

人間の本来的な在り方としてのその全一的な在り方、つまり健康ということは、実は、そういう物量的文明の進歩とは別のことである、と言わねばならない。ここでは、そのことを、「働く」ことと「遊ぶ」こととの関連において考えてみよう。「働く」ことや「遊ぶ」ことは、かつて人間をhomo faber(制作する人間)とか、

homo ludens (遊ぶ人間) とかと捉えたところにも見られるように、人間の本質的要素をなすものである。ところが、今日では、それが人間から締め出され、失われてしまっている、と言える。現代人は、根本的に言って、もはや「働か」ないし、「遊ぶ」ないのである。

II 「働く」こと

「働く」ということはどういうことだろうか。それは、人間の本来的な、全一的な在り方にとってどのような意味をもっているのか。

歴史的には、「働く」ということは、古代ギリシアにおいても、キリスト教においても、その積極的意味を認められなかった。

古代ギリシアでは、労働は奴隷や下層民の役割であり、人間の本来的な仕事は、学問、理論に見いだされた。また、キリスト教においては、労働は、アダムの墮罪の結果の罰であった。労働に積極的意味が見いだされようとしたのは、むしろ近代で、マルクスやエンゲルスの唯物論、そして、シェーラーやプレスナーやゲーレンの哲学的人間学においてである。

「働く」ということはどういうことか。それは、人間の本質的なことである。つまり、それは、人間が、手を使い、道具を作る、人間から独立したものとして物を作ることである。言い換えると、それは制作 (techné) とか、創造 (poiesis) とかになる。自然的にあるものに手を加えて作りかえ、それが潜在的に有する力を取り出して、フルに働くようにさせる。これは、鉱業や農業や畜産業のようなものから、工業はもちろん、さらに交通や医療、あるいは種々の情報の整理や伝達のような事務的な仕事、そして、教育や芸術や哲学のような仕事についても、あてはまる。

そうした場合に重要なことは、人間は、物を作ることによって、あるいは作った客観的な、独立した物によって、自ら作られる、そういう仕方で自己形成する、ということである。人間は「働く」ことによって自己形成するのである。

例えば、農夫は、田畑を耕し、作物を植え、

育て、収穫するその四季の労働を通して、自分を作っていく。作物と環境とに作るという仕方で関わりながら、彼は、その作物と環境および彼の活動により自己形成する。芸術家が作品を作るのも、この点では同じである。彼は作品の制作によって自己を作る。そして、作られた作品がまた芸術家を作る。「働く」ということは、このように、物を作るということであって、しかも同時に、その、作られることによって独立する物と作る働きとによって人間が作られる、つまり、物との関係において自由になるということ、人間自身を作るということである。しかも、人間はそれを共同的にする。「働く」ということ、「直立二足歩行」や「道具を持つ」ということと、「言葉をもつ」とか、「社会を形成する」とかの人間の本質的なこととは、切り離して考えられない。

動物は、このような意味では、働かない。作らない。すべては本能的である。物を作ることによって、物から独立するということがない。したがって、動物には、働くことによって自己形成するということはない。

III 現代の人間の問題としての「働く」こと

物を作ることによって自己形成するということに、「働く」ことにおける人間の根本的な意味がある。同時に、また、ここにその問題性もある。人間は創造的な存在であるが、しかも、その創造性は被造性と結びついた創造性である。彼は作られて作るものである。また、作ることによって作られる。それは、人間の存在がひとつの矛盾をなす存在であることを意味している。この、人間における創造性と被造性との均衡は常に崩れる可能性をもっている。なぜかという、人は、作ることによって物から自由にもなれば、物に束縛されて不自由にもなるからである。

「働く」ことによって不自由になる危険は、現代では特に、機械との関係において、また、巨大な装置となった社会との関係において、いよいよ大きくなっている。道具 (tool) はなお手

の延長である。しかし、動力を外から得るが、なお手で操作する機器 (apparatus) からさらに、操作もそれ自身がする機械 (machine) へと進むにつれて、いよいよ自動的となり、人間の代理をするものになる。そこでは、人間が物を作ることによって、自己形成するよりも、むしろ機器や機械により人間が作られる、いな、人間を含めてすべてのものが、人間の作り出した機械の部分品になる。その場合には、ただ機能の効率が求められる。それゆえ、現代の社会の組織でも、また、教育でも、個性や創造性を欠き、型や枠にはまった人間、組織の単なるユニットとして働く人間が「有能な」人材とされる。そして、現代の人間は、そのような社会を集団の意識と力で保全しようとする。

かくして、現代の世界において、人間は、その根源的な在り方の一つである「働く」ということから締め出されている、疎外されている、と言うことができる。ここに、現代の人間が、健康という全一的存在を実現することが困難になっている理由のひとつがある。

「働く」ことから疎外されるとき、人はもはや「働く」ことに自己の存在の意味を見いだせなくなる。そうすると、労働は、いわば余暇のため、あるいはヴァカンスのための労働になる。だが、「働く」こと、創造することは、「被造的創造性」、すなわち九世紀スコットランドの哲学者スコトッス・エリュージェナのいわゆる「創造されて創造する自然」としての人間の本来的な在り方であるはずである。人は、労働において、自己の根源である創造者の神に帰すると同時に、そこから立ち上がり創造するものとして自己の存在の充実を見いだすのである。すべてが機械のようになった現代においても、人間の根本的な課題はそこにある。

IV 「遊ぶ」こと

さて次に、「遊ぶ」ということはどういうことであろうか。

遊びを特徴づけるものは、目的なき行為ということである。子供の遊びがそれを最もよく示

す。子供が鬼ごっこをしたり、隠れんぼをしたり、あるいは、トランプをしたりすることには、みな目的がない。遊びは、ただ遊ぶためのもの、自己目的である。「無心に遊ぶ」ところに子供らしさがある。そして、その目的なき、自己目的的な行為が人間を作る。よく遊ぶ子供、遊びに真剣になれば、熱中できる子供が、健全に育つ、と言われる。逆に、遊びに真剣になれず、熱中できない子供は、何らかの問題、人格的な歪み、身体的・精神的・社会的なアンバランスを生ずる、と見られる。

それはなぜであるか。それは、目的がないということ、無心であるということが、人間形成の根本的な要素をなすからである。無目的性、無心性は、目的性、意識性と等しく、人間の本質に属するのである。無目的であるということとは、一人一人が自足している、各々完全であるということである。しかも、そのことによって、各々が互いにぶつかり合いながら、しかも、互いに深く結び合っている。子供の無心な遊びは、存在の深い自己充足と親密な和合との現実態である。

大人には、もはやそのような純粹な遊びの世界は存在しない。大人は、いわば、子供の樂園から追い出されたのである。創世紀のアダムとイヴの墮罪の物語は、それをよく示している。大人は、子供のように無心に、無目的的に遊ぶことはできない。大人が無心に遊びうるようになるのは、苦悩に充ちた目的追求の現実の生の直中に、それを断ち切るように、ある無目的なもの、一切の相対的な価値を越えた存在の次元が現われることによってである。大人が工夫して作りだすいろんな遊びは、すべて、そうした、ひとたび失われて、いつか再び回復されるべき、人間の本来の在り方をつかひま垣間見せてくれる、その象徴だ、とも言えるであろう。

今日、スポーツもゲームも芸能も形は遊びでありながら、実際には、営利のため、もしくは名声のためのものであり、したがって、純粹な遊びとはなりにくい。それらが、専門的に、職業的になされるときには、自己の身体的精神的

な限界への挑戦となり、非常な努力と訓練を必要とする。それは、むしろ、遊びの形を取った労働である。

大人の世界には、元来遊びはない。けれども、神の目から見れば、人間が目的を立てて追求するあらゆる営みが遊びに見えるであろう。どんな喜怒哀楽も、永遠の相において見れば、すべて、神のこしらえた運動場の中での遊戯になる。だから、人がときおり、我を忘れて真面目に「遊ぶ」、あるいは「遊び」に没頭して、世間的な利害の葛藤から解放されたと感じるような場合、彼はあたかも、神の子供になったかのようなのである。逆に、真に創造的な仕事は、根本において「遊び」の性格をもっている。それは、現実の何らかの目的を目指すものでありながら、それへの執われから自由になりえたからである。

V 現代の人間の問題としての「遊ぶ」こと

すでにホイジンガも指摘しているように、遊びにおいて、人は現実に対し距離をもつ。それはどこまでも虚の性格をもつ。しかし同時にそれは真剣になされねばならない。真剣になされるとき、遊びは人に満足を与えない。だからそれは虚であると同時に実なのである。

ゲームやスポーツや芸術が遊びの性格をもつことは言うまでもない。しかし、あらゆる労働も遊びの性格をもちうる。労働が遊びの性格をもってくるのは、その仕事がそれ自体を目的にするようになり、自己充足するようになる場合である。そして、人間関係、倫理も、根本的には、厳粛な遊びの性格をもつ。例えば、恋愛の場合、愛し合う男女が誰でも経験するように、すべては相互間の信頼を確かめ深める真剣な行為であると同時に、遊びでもある。

現代の人間の不幸は、人間の生活から遊びの要素が消えてきたことにあるであろう。

今日でも、人は教会や寺院で神に礼拝する。しかし、私たちは、真剣に「遊ぶ」ときにこそ、

また、「遊び」の性格を帯びるに至った働きにおいてこそ、最も神に近くいるであろう。イエスが、「幼な子の如くなれ」と言った理由もそこにあるであろう。「遊び」は、実は人間の存在の根源的意味をなす。それこそ真に自由な、創造的な在り方である。なぜかと言うと、「遊び」において、人は自分を脱して——エクスタシス（脱自）——、しかも、最も自在な在り方を実現するからである。

現代では、そういう「遊び」がなくなってきた。人はある程度は真剣になる。しかし真に真剣になることはない。人はある程度は遊ぶ。しかし、ほんとうに遊ぶことはしない。現代では、「遊び」は労働の合間、余暇の気晴らしであり、しかもそれ自体が営利追求の企業がこしらえたものである。それは、「働く」ことと同様に、文明という巨大なマシンの一機能にすぎない。その点では、現代の人間は最も不幸だ、と言わねばならない。

参 考 文 献

- 1) Scheler, Max: Erkenntnis und Arbeit, in: Die Wissensformen und die Gesellschaft, Leibzig: 1926
- 2) 西田幾多郎: 論理と生命, 哲学論集Ⅱ (上田閑照編). 東京: 岩波書店, 1988
- 3) 今村仁司: 仕事. 東京: 弘文堂, 1988
- 4) 今村仁司: 作ると考える. 東京: 講談社, 1990
- 5) カイヨワ, ロジェ: 遊びと人間(清水/霧生訳). 東京: 岩波書店, 1970
- 6) ホイジンガ, ヨハン: ホモ・ルーデンス (高橋英夫訳). 東京: 中央公論社, 1971
- 7) フォンク, オイゲン: 遊び世界の象徴として(千田義光訳). 東京: せりか書房, 1983
- 8) アンリオ, ジャック: 遊び (佐藤信夫訳). 東京: 白水社, 1987
- 9) 西村清和: 遊びの現象学. 東京: 勁草書房, 1989