

「遊び」をめぐる一試論

—民族・社会・宗教との関連から—

皆本 麻実

1. はじめに—「遊び」をめぐる—

「遊び」というものは普段の我々の生活の中にありふれている。しかし、「遊び」とは何であるか、その本質を掴むのは思いのほか難しいものである。「遊び」は日常のなかに様々な形で見つけられるものでもあるが、真正面から「遊び」とは何か、という問いに答えようとするとは非常にとっつきにくいものだろう。そこで、本論では「遊び」という表記を行い、遊びが持つ多義性や範囲の広さを含めて取り扱っていくこととしたい。

「遊び」を追究しようとする、何をもって「遊び」とするか、という定義や、さまざまな仮説が登場することになる。Huizinga (1938/1973) は、文化や政治など世の中のあらゆるものが「遊び」を基礎として成立している、という大胆な論を打ち出したことで有名であるが、そのような仮説の下に、また新たな批判やその後の発展が生まれてくる。特に、「遊び」というものの性質にもよるのだろうが、それが取り扱われる学問領域が幅広く、これまでに非常に多面的に意味づけが与えられてきている。「遊び」から派生する物事への関心も高い。例えば、「遊び」の精神や遊び心、行為としての「遊び」、発達を促す教育的「遊び」、あるいはチクセントミハイが提唱しているフロー体験なども「遊び」のひとつと呼べるだろう。「遊び」はどのような切り取り方をしても、我々の好奇心を掻き立てる潜在性を孕んでいるようであるが、今回はあえて「遊び」をまとめて定義づけようとするのではなく、異なる領域での扱われ方それぞれを尊重して、様々な「遊び」のなかに飛び込んでいきたい。

これまでに筆者は、Winnicott (1971/1979) の「遊ぶこと (playing)」という概念を治療における第三項として捉える試み(皆本, 2014) や、ユング派の神経症理論を手がかりにしつつ「遊び」の性質や構造に含まれる神経症的側面について考えてきた(皆本, 2015)。これらの研究においては、主に心理臨床学の文脈で扱われている「遊び」概念に軸足を置いてきた。そこで本論では、臨床的な応用を見越した一つの試論として、心理学の周辺分野において「遊び」がどのように捉えられてきたのかをめぐりながら、「遊び」そのものについての理解を深める。とりわけ、今回は社会・民族・宗教との関連の中で「遊び」をみていくこととする。これらの領域は、心理臨床との関連が議論されることもしばしばあり、臨床的にも参考になることがあるだろうと考えている。最後に、「遊び」をめぐった中でみてきたことを手がかりにしつつ、心理療法という営みについての考察を行う。

2. 「遊び」の語源

各論に入っていく前に、まずは「遊び」の語源から辿っていききたい。小林（2015, p.217）によると、“「遊」の字は、本来所定定めず歩き回る、旅行するの意味”であるという。「遊」という字は象形文字であり、「旂」という字と「辵」から出来ている。「旂」には神や一族の王が旗を立ててどこかへ出かけようとするさまを表しているという（松岡, 1987, p.15）。その象形には、棹の先の布や犠牲の子がぶらさがっている。神無月に八百万の神々が出雲に集結するように、神というものはひとところに留まらず、遊びに出ることがしばしばある。そのような神々の行為を示す言葉が転じて、「あそばす」という尊敬語にもなっている。「遊び」という言葉の成り立ちをみると、“あるところから出ていく、出かける”という大元の意味を持ち、その派生したところから、“神のお出まし”のことをも意味していたことが分かる。

また、「遊び」言葉が「スサビ」から派生してきたとも松岡（1987, p.21）は指摘している。現在でも「スサビ」は「荒び」とも「遊び」とも表記する。「スサビ」の「スサ」という音から連想されるのが、日本神話に登場するスサノオである。彼の物語を読むと、スサノオの「スサ」は「荒び」と通じているものと考えられる。アマテラスが天の岩戸に引き籠もってしまう要因を作り出した張本人がスサノオの数々の粗暴、つまりは「荒び」にあった。しかし、興味深いことに、この神話に登場する「スサビ」は「荒び」の側面だけではない。その後の場面では、八百万の神々が相談し、アメノウズメがアマテラスを「あそばせる」ために陰部なども露わにして踊り狂うのである。この踊りを見た神々に笑いが起こり、その笑い声を不審に思ったアマテラスはついに天の岩戸を開ける。このように、さまざまな「遊び」、すなわち、荒まじく勢いのあるスサノオのような乱暴さとともに、神々の笑いや隠れたアマテラスを引き出したアメノウズメの踊りは、前者が危険を伴う（神話の中でもスサノオの行動ゆえに機織女が亡くなっている）点でネガティブな面も孕んでいるものの、どちらも本質的には何らかの動きや変化を生じさせる、非常にクリエイティブなものとして描かれているように思われる。

遊びの持つ「動き」という意味合いは、専門的な語源の解説においても同様にみられるものである。加茂百樹（1943）の『日本語源』によると、遊とは“動きて一定せざるなり。業せぬをアソブといふも、心のそゝり本心を離れたるよしなり”とある。また、“息進振”^{アソビ}という漢字を当て、「息」は“その息の音を聞きなしたる語”と説明されている（p.187）。別の説では、「足ビ」が転じて「アソビ」となったものともされており、「足ビ」はそのまま遊行→行楽→行為を意味する敬語に用いられるようになったとされている（松岡, 1929）。語源には諸説あるようであるが、息づかいや足という言葉が含む「動き」のニュアンスは、「遊び」を通底するものであると思われる。総じて、「遊び」という言葉は、「動き」や「何かから離れる」という意味合いを共通して持っているといえるだろう。

3. 否定を孕む「遊び」

語源や成り立ちを追っていると、「遊び」という言葉には「何かから離れる」ことや「動き」を表すような共通するイメージや意味合いが含まれていることが明らかになった。それでは、我々が現在使っている「遊び」という言葉に含まれる様々な意味に、言葉の成り立ちがどのよ

うに関わっているのだろうか。「あそび」という言葉を辞書で調べてみると、どの辞書にも 10 前後の意味が挙げられている。それらの意味を概観したときに大変興味深いことは、「遊び」は「～ではない何か」として捉えられる傾向が強いことである。語源における「何かから離れる」というニュアンスに見られるように、「遊び」は潜在的に否定の意味合いを土台として成り立っている、とは言えないだろうか。本章では、前章でみられた「遊び」の語源に通底するイメージや意味合いを踏まえつつ、「遊び」がいかに否定と関連しているか、「遊び」の意味を否定の対象となるものの違いから便宜的に 3 分類し、以下に見ていきたい。

3-1. 行為としての「遊び」における否定

「遊び」を辞書で調べてみると、「遊戯」が第一義として挙がってくる。我々が「遊び」と聞いてまず思い浮かべるのが、この遊戯行動としての「遊び」ではないだろうか。遊興や行楽といった楽しみのために行う活動や、古くは管弦による演奏、舞踊、狩猟なども「遊び」に含まれていた。行為的な「遊び」は、楽しみやリラクセスをもたらす娯楽行為という側面が大きい。そして、行為としての「遊び」に興じる存在を論じる上で、子どもは不可欠であると思われる。

『梁塵秘抄』第 359 首に有名な歌がある。この歌には“遊びをせんとや生まれけむ。戯れせんとや生まれけん。遊ぶ子どもの声聞けば、わが身さへこそ揺るがるれ”と詠まれている。作者が子どもの遊ぶ姿に童心をくすぐられ、「遊ぶために生まれてきたのだろうか」と感嘆している歌である。

それでは、子どもの無邪気な「遊び」に、果たして否定がどのように関わっているのか。“七歳までは神のうち”とは、日本において古くからよくいわれていることである。数えて七歳までの子どもは体調を崩しやすく完全な人間ではない、という子どもという存在の不安定さ・未熟さを意味している。まだ精神性・霊魂がしっかりと身体に根付いていないとみなされるわけである。しかし、子どもは神の領域、つまりは「あちら側」の世界に近い部分を持ち合わせているという視点に立てば、子どもは実社会に生きる人間からは一線を画した、この世を超越した存在であるとも捉えられる。「遊び」には「何かから離れる」という性質が含まれることを先に指摘したが、この世にいながらにして神の領域と近い存在でもある子どもが、このような「遊び」と結びつきが深い理由として、その本質に「離れる」という共通項があることも関わっているのではないと思われる。現実やこの世の否定が、「遊び」行為の背景にあるのかもしれない。

また、「遊び」には「遊郭」や「遊女」、「賭博」というように、色事や賭け事を示す「遊び」がある。子どもとの関わりで「遊び」がこの世から離れるニュアンスを含んでいることは先ほど述べたが、これらの色事・賭け事は、俗世にいながらにして「現実から距離を置く」ことが重要なのだろう。そこに精神性や霊性は必要なく、ただ遊びに浸ることによって日々の煩悩を一時忘れられれば良いのである。ここで、「遊び」が古来、神々の行為を指していたことを思うと、この意味合いは非常に俗的で人間的なものであるということが出来る。「遊び」と聖俗の関連については、第 5 章で改めて検討する。

3-2. 物理的な否定を示す「遊び」

歯車の間にある空間など、物理的に空いた隙間を指して「遊び」と呼ぶ。「何もない」部分であるが、歯車と歯車がその空間を規定し名付けられる。そして、歯車が噛み合い動くために、このような「何もない」部分、つまり「遊び」が不可欠なのである。鷺田（2011, p.106）はこの点に関して、“噛みあふたつの歯車のあいだに遊びがあるというのは、二項の運動がつねにわずかにずれてしまつて、過不足なく一致することがない”として、“二項のあいだのこの不整合な関係、あるいはゆるんだ間というものが、そこに生成する構造をつねに可変的なものにしておく”と説明している。これは遊びのポジティブな捉え方であるとも鷺田は付け加えているが、この“ずれ”や“間”がそこに“遊び”を生むのである。「遊び」は意味のある空白であり、何もないことがクリエイティブにも生かされうる、というのが一つの重要な特徴ではないかと考えられる。それ自体で何もない空間を真正面から捉えようとする言葉であり、「何もない」と同時に「何かがある」ものを示すという両義性・二律背反性を孕んでいるところが、「遊び」の興味深い性質であるといえそうである。

3-3. 何もしない「遊び」

仕事（労働）との対比で語られる余暇も「遊び」と呼ばれる。仕事で区切られた時間「以外」の「仕事ではない時間」を意味する。また、定職に就かずぶらぶらと過ごしている、というネガティブな表現としても「遊び」は使われている。仕事-遊びの対比は古くは紀元前のアリストテレスの哲学論にも散見される。アリストテレスは、「遊び」がまじめなもの（＝仕事）と対を成すもので、仕事の疲れを癒す休息のためのものという見方をしていたという（藺田, 1996, p.24）。

このような仕事と遊びの二項対立構造について、興味深い議論がある。鷺田（2011）は、余暇・遊びに関して、その領域にまで効率と生産性の論理が浸透することにより“人間の活動が労働として普遍化していく”（p.51）と指摘している。たしかに、余暇としての「遊び」は労働の質の向上という目的が暗黙の裡に設定され、「遊び」それ自体が目的とされることや、無目的な活動であることを認められにくくなってきたのではないだろうか。このような事態をみて、同じく鷺田（2011, p.95）は、仕事と遊びが、労働と余暇という関係へと二極化され、労苦とそれからの解放というふうに、両者が対立物として規定され、その差異が強調されることによって、皮肉にもそれぞれが空疎なものになってしまったと主張する。そして、労働と「遊び」がそれぞれ最も本質的な点を見失ってしまったとも述べている。

また、一見したところ対をなしているように思われる仕事・労働／余暇であるが、実質的には対等ではなく、仕事の方が重視され、「遊び」は副次的・補助的なものに留まっているといえる。遊ぶことでは将来の適応行動をより良いものにするという「生活準備説」や蓄積された余剰エネルギーが非生産的な活動に消費されたものが遊びであるという「余剰エネルギー説」など、生存のための労働活動が主要であり、その余りものとしての位置を与えられているに過ぎない、という見方もできるのである。労働の生産性・効率性を重視する点からすれば、所詮遊びは非生産的で無意味なものになってしまう傾向がある。レクリエーション（recreation）という言葉も用いられるように、労働からの気晴らし・休養・回復という意味に留まっていたは、余

暇はもはや労働の呪縛から解放されないのではないだろうか。さらに、現代においては、娯楽ビジネスも幅広く展開され、余暇さえも効率的にこなす時代になってきた。鷺田（2011, p.72）も指摘しているように、休暇や遊び時間までさまざまなパッケージ商品として提供され、ますます我々は「真空恐怖」に陥っていく。余暇が文字通り空白のままであることに耐えられず、空白を埋めることに強迫的にすらなってしまう人が現れる。余暇にも生産性や効率、目的を求める、いわば「余暇の労働化」が起きているようである。そこには否定の余地すらも与えられておらず、「遊び」の本質が欠けてしまっているようである。

しかし、上記のような仕事の副産物あるいは仕事のための活動として遊ぶというあり方を一旦脇に置き、余暇そのものが **re-creative**（再創造的）なものである、という意義が認められたときに、初めて「遊び」がそれ自体としての能動性を賦活させることができるとも考えられる。先述のアリストテレスも、仕事と対をなす休息の手段としての「遊び」という捉え方に対して、“閑暇（σχολή：スコレー）”という、それ自体が人生の目的となる充実した自由時間という意味での「遊び」概念を提示している（藺田，1996, p.24）。この考え方に依拠すれば、「何もしない」ことの意義も肯定的に認めることができるのではないかと思える。余談ではあるが、このスコレーが **school** の語源である。現代においては、学校が「生活準備」としてその後の人生のための生産的な訓練の場のように機能している傾向があるが、語源を辿れば学校の今日的在り方に対して示唆することが少なからずあるように思われる。

4. 「遊び」の構造

これまでは、「遊び」が何かではないものとして否定を前提として消去法的に浮かび上がってくるものとして捉えられやすいということを指摘してきたが、遊びそのものの意義を積極的に定義づけていこうとする立場もある。

Huizinga (1938/1973) は、従来の「遊び」の解釈について、“遊びは遊び以外の何ものかのために行われる”という前提から出発していることを指摘した。ここには、「遊び」が目的を持った一手段として扱われていることへの異議があるように思われる。そして、あらゆる文化現象は“生命体が母体から生まれるように、遊戯から発するのではない。それは遊戯の中に、遊戯として発達するのである”（p.294）といい、「遊び」そのものが一つの文化創造の因子となっていることを主張した。そして、哲学や芸術、政治など、あらゆる現象が「遊び」として成り立っていることを論じた。

その一方で、Caillois (1958/1970, p.290) は、Huizinga が定義した「遊び」に、競争や自由な創意工夫などあらゆる種類の「遊び」が一つの遊びとして集約されていることに疑義を呈し、“ホイジンガが考察しているのは、遊びのそれぞれの活動に正確な意味を与える心奥の態度ではなく、むしろ外的構造”であり、“彼が注意をそそいでいる考察対象は形式や規則であって、遊びそのものによって満足させられる心の欲求ではない”（Caillois, 1958/1970, p.290）と指摘している。Caillois は「遊び」を客体としてのみではなく、「遊び」の背景に存在する「遊び」に興じる人間に目を向けたといえる。Henriot (1973/974) も、「遊び」の定義に関して、“ものとして見た場合の遊びは規則体系として定義することができるのだが、この抽象物に生命を与

える遊ぶ行為は、すべての実行〔enterprise〕に属する” (p.50) と述べ、主体があつてこそ発生するものとして「遊び」を重視している。Caillois (1958/1970) はまた、「遊び」がどのような活動であるかをその性質によりアゴン (競争)・アレア (偶然)・ミミクリ (模擬)・イリックス (眩暈) という4つに分類した。この4つに加えて、パイディア (遊戯)・ールドゥス (競技) という1対の軸を用いて説明している。

いずれの「遊び」の捉え方も、ある面では納得させられるところがあるが、果たして「遊び」の核心とは何であろうか、と考えるとたちまち分からなくなってしまう。Huizinga の「遊び」の捉え方に対して Caillois が異議を唱えたが、「遊び」は客体的な対象としても、主体の活動・体験としても捉えられる。第3章で見たように、「遊び」がその根底に既に否定を孕んでいるという側面があることから、「遊び」はそのようなジレンマを本質的に抱えているのではないだろうか。逆に、このような二律背反や両義性を抜きにして「遊び」とは何かを掴むことは難しいように思われる。そして、それぞれの捉え方の間をめぐる中で立体的に浮き彫りになってくるものが「遊び」なのかもしれない。

5. 仏教と「遊び」

5-1. 仏教と「遊び」の親和性

先に少し触れたが、「遊戯 (ゆげ)」という仏教用語があるが、精神の自由を体現した何のこだわりもない心のゆとりの状態を示すものとされている。『莊子』の「逍遙遊」という概念も同様である。「遊戯」の境地に至ることが、信者の理想として描かれている。遊行という仏門の修行の形態も存在する。このように見ていくと、仏教と「遊び」には接点が散見されることがわかる。ここでは、とりわけ日本の仏教の歴史を辿っていきたいと思う。

まず、我が国の伝統では、「遊び」を極度に貶めてきたことを門脇 (1982, p.72) は指摘している。「遊び」を余暇という意味合いで捉えたときには、それを享受できる身分がものをいう社会的風潮が近世以降、長く続いていた。そして、自己鍛錬の過程において、祭り、芝居、踊り、飲酒、賭博などの生活の楽しみはすべて「欲」として自己規制する過程であったという。しかし、このような社会の動きとは裏腹に、仏教には、「遊び」を否定する考え方や禁欲を謳歌する考え方はなかったといい、女遊びも仏教とか儒教の訓え自体が「遊び」を“悪”と規定したのではないと門脇 (1982, p.72) は述べている。「遊び」は仏の領域と俗を取り結ぶ、大事な役目を担っていたことだろう。このように、「遊び」と仏教はむしろ親和的なものでもあったともいえるのである。

5-2. 遊行という営み—遊行僧—遍上人の生き方—

仏教と関連の深い「遊び」のひとつに、遊行が挙げられる。文字通り、「遊」という文字が入っていることもあり、遊行には「遊び」に深く関わる一面を垣間見ることができる。遊行とは、仏門の修行や説法のために僧が各地を巡り歩くことを意味する。ここでは、有名な遊行僧である一遍上人という人物を取り上げて遊行について見ていきたいと思う。

一遍は、浄土教の一派である時宗の開祖として知られている。栗田 (2001) によると、遊

行の旅の間、一遍は熱心に念仏札を渡し、布教を行ったという。ある時、修験者にいつものように札を渡そうとするが、「今の私には信心が起こっていないのに札を受けたなら、私は嘘を吐いたことになる」と受け取ることを拒んだのである。一遍のさらなる勧めにも修験者は「仏の教を疑ってはいないが、本当に信じているかという、それだけの力がない」と断られてしまう。夢の中に出現した熊野権現に、“御房のすゝめによりて一切衆生はじめて往生すべきにあらず。(中略) 信不信をえらばず、浄不浄をきはらず、その札をくばるべし”と戒められるのである(栗田、2001、p.69)。つまり、一遍が勧めるから衆生が往生できるというわけではない、相手に信心があろうとなかろうと、清浄であろうと不浄であろうと、ただ札を配ればよい、というものである。その理由は、“一切衆生の往生は南無阿弥陀仏げつじょうと決定するところ”だからである。一遍のお布施が衆生の往生を決めるのではない、阿弥陀仏が悟りを開いたとき、「南無阿弥陀仏」という六字の名号に既に一切衆生の往生は決まっていることである、というのである。通常、「南無阿弥陀仏」とは、「南無(＝私が帰命する)／阿弥陀仏」と区切り、本来は「私は阿弥陀仏を頼り称えている」という意味になる。しかし、一遍の場合は、このような権現のお告げもあったことで、私(自我)と仏の対立構造を根底から見直した。極楽浄土を夢見て、この汚れた現世から救われよう、逃れようと阿弥陀に縋るという対極の構造をなしているのではなく、「南無阿弥陀仏」という念仏の中において、阿弥陀の正覚に既に抱かれている、というのである。私と仏の区別を捨て去った。その後、現世／極楽浄土、生／死など一切の区別もせず、遊行の旅の中で、二つの対立の間にあり続け、それらのあわいに漂い続けた。様々な土地を移ろうという行動自体に、それ以前の自分を否定する動きがあるが、一遍は一切の区別だけでなく我執や己も捨て去っていた。ここから「捨聖すてひじり」とも呼ばれるようになった。

その所以が感じられる重要な点がもう一つある。一遍は、僧侶としては独特な道筋を歩んだ人物である。というのも、一遍は一度還俗した。母を亡くして十歳で出家した後、仏門の修行に励んだが、父親の死をきっかけに、二十五歳の時家督を継ぐために俗世に還り豪族として過ごした期間があった。その後、三十三歳で再び出家することとなった。聖と俗、そのどちらをも一度は否定して、再び聖に足を踏み入れた。それは、一度目の出家とは全く異なる体験であっただろう。単なる直線的な動きではない。聖と俗をめぐり二度目の出家をした一遍は、それらの境界などはなく、聖でも俗でもあり、そのどちらでもない自分自身の無常を、身をもって感じたのではないかと思われる。

ここまで一遍について追ってきた中で連想されるのが、第4章で取り上げた「遊び」の構造である。一遍にとって、俗世と浄土の区別は重要ではなかった。念仏こそが即浄土であり、俗世が浄土でもあったからだ。生死についても、生きるということはすなわち死に近づいていくことで、今この一瞬がこれまで生きてきた自身の死を意味している。今この場所に俗世と浄土があり、生と死がある。そのどちらかでも、どちらでもない、という否定によって裏打ちされている「今・ここ」を生きたのではないだろうか。一遍という名前にも、「一」でありながら「遍(あまねく・全てのもの)」である、という対立構造が見受けられる。このような一遍のあり方は、「遊び」の持つ両義性と通じるものがあるだろう。

また、一遍は踊り念仏の祖でもある。念仏を唱えながら、踊りに熱狂するのである。それは数十人から数百人が集まって、今がまさに極楽浄土だという喜びに満ちたものであった。

Caillois (1958/1970) のいう眩量の遊びともいえるのではないだろうか。神楽が神と人が合一化するものであったということからも、踊り念仏も、自らが神と一体化するような体験をもたらしていたのかもしれない。一遍の人生は、聖／俗、生／死、現世／極楽浄土など、対立するものを超えた境地において遊行の旅に出、その道中は踊り念仏という儀式が数多く行われた。一遍の人生は「遊び」の体現そのものではないかとも思われるのである。

5-3. 「遊び」と聖俗

ここまでは仏教と「遊び」を取り上げてきたが、より広い視野から見たとき、「聖なるもの」と「俗なるもの」との「遊び」ははたしてどのように関わり合っているのだろうか。

聖俗と「遊び」については、いかに聖俗と「遊び」の間に線引きや構造化を図るか、といった議論が行われてきた。Huizinga (1938/1973) が、「遊び」と聖の領域との接点を明確には区別していなかったことに対して、Caillois (1958/1970, p.298-301) は次のような批判をしている。つまり、「遊び」は現実から遠ざかるものではあるが、「聖なるもの - 世俗 - 遊戯」というヒエラルキーを成す、というのである。聖なるものとはむしろ対照的な位置づけにあり、超越的な神の領域に侵入することは不可能であると、Caillois は強調したのである。

ここで、心理臨床家の河合 (2014, p.145) が興味深い観点を提示した。それは「聖なるもの - 世俗 - 遊戯」の三項がヒエラルキーではなく、円環構造を成すというものである (図 1 参照)。聖-俗を分けてしまう Caillois のアイデアによって、遊びの本質が切断されてしまったと河合 (2014, p.144) は指摘しているが、「聖」とも「俗」とも関われる、あるいは「聖」的にも「俗」的にもなりうるポテンシャルが「遊び」には備わっているようである。「遊び」は、祭事や遊行などをみると「聖」的であるし、賭博や色事をみれば「俗」的であり、そのどちらの性質も有しているといえる。それゆえ、「遊び」と聖俗の間には明確な境界線はないのかもしれない。これは、聖俗の対立を超えた境地において遊行という「遊び」の営みに生きた一遍上人のあり方に通じるとも思われる。図 1 のように、時には「聖」と「俗」を媒介する役割をも果たしながら、「聖」と「俗」との間を漂うようにあるのが「遊び」であるのかもしれない。

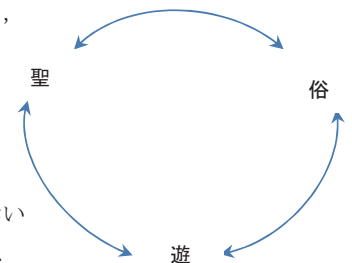


図 1. 聖・俗・遊の円環構造

6. おわりに—「遊び」の螺旋をめぐり、心理臨床に立ち返る—

ここまで、「遊び」というテーマを軸にして、その語源や成り立ちとともに民族、社会、仏教における「遊び」を概観してきた。その言葉の語源や成り立ちをみると、「何かから出ていく」という「動き」を伴い、また、新しいことを生み出すクリエイティブなものであるといえる。「遊び」の様々な意味を見ていくと、「～ではない何か」といったように根底に否定を孕む性質を共通して見出すことができた。「遊び」の構造を検討すると、Huizinga と Caillois による「遊び」の定義づけの差異からは「遊び」には両義性・二律背反性とは不可分であり、種々の定義をめぐることで「遊び」が浮き彫りになってくる可能性を示した。仏教との関連では、遊行僧

一遍上人の人生にみた「遊び」の構造との関連や踊り念仏という営みには、一遍という人物が「遊び」と深く関わりながら人生を歩んだことが窺われた。さらに、聖・俗という対極の間に位置づけられる「遊び」の存在とそれらの円環構造、聖俗の間を漂う「遊び」のあり方を見た。上記のプロセスは、一見別々の分野での「遊び」を羅列したようにみえるかもしれない。しかしながら、それらの「遊び」の根本的な意味や「遊び」のもたらすイメージはお互いに重なり合いながら、少しずつ流転していくようであった。それは螺旋を下りていくようなものであったように思う。「遊び」とは、そのような螺旋状の流転のなかにおいてこそ見出されるものではないかとも思う。

最後に、これまでの「遊び」をめぐって論じてきたことを踏まえて、心理臨床に今一度立ち返ってみたいと思う。

まず、仕事が「遊び」か、という二分法でみたとき、心理療法はどのように位置づけられるであろうか。もちろん、それによって生業を行うための労働 (task) ではない。たいてい有料であり、心理療法は消費されるサービスでもあろう。効率 (即効性) や生産力 (問題の解決) を重視する手法が求められる傾向は強くなってきている。ただ、心理療法は、本来大変時間のかかる営みとなり、そこにかかる経済的・精神的労力も大きくなる。それは、task ではなく、その人の人生から必然的に生じてくる、取りかかるべき work となるからではないか。そういう意味では、心理療法は「仕事」ともいえそうである。一方で、「遊び」に含まれるかといえば、「決して遊んでいるのではない」と反発されるかもしれない。しかし、ある種の「遊び」がなければ、心理療法は功を奏さないように思う。それは、時間・経済の余裕などの表面的な「遊び」の側面に限らず、アリストテレスがスコレーという言葉で余暇を示したように、それ自体が人生の目的となる充実した自由時間としての「遊び」に開かれている心構えが、心理療法の下地となるように思われる。

また、よくある主訴を聞いていると、クライアントとは「遊び」に乏しい人、ともいえるのではないだろうか。例えば、子どもの不登校状態が心配で来談した母親などは、子どもと自分という対極のうち、「子どもの悪いところを治したい」と考えるか、自責的に「自分が悪い」と子育てを反省するか、あるいは「父親が悪い」など第三の要因を挙げてくるかもしれない。そのように、原因探しをし出しても不安はいつも付きまとい、一時的に解決したような気になることを繰り返すのみではないだろうか。何が、誰が原因か、あるいは必死に解決法を得るというアイデアに囚われていると、「遊び」のクリエイティブな面が生かされないのではないだろうか。歯車の間にできる「遊び」のように、「何もない」ことこそ意味をなしているように、「誰も悪くはない」し、「誰しにも因縁がある」など、「あること」と「ないこと」の間を行き来できる境地に開かれるのであれば、主訴の解消以上にクライアントの人生にもたらすものは大きいだろう。このように、心理療法を「遊び」の生じていくプロセスとみることもできるとも考えられる。

宗教との関連でいうと、聖なるもの - 遊び - 俗がヒエラルキーではなく円環構造をなすという河合 (2014) の指摘にもあるように、「遊び」が聖と俗という二項の間に位置づけられると、そこに自由な動きが生じる。「遊び」においてこそ、神々との合一にも、俗世の煩いにも接することができる。心理療法は宗教でも実生活とも離れているのであるが、そのどちらにも通じる

「遊び」の位置づけと数多く類似性がみられるように思う。一遍上人の遊行は、実際に足を運んで実現されていたものだが、一遍の「遊び」を体現する生き方をみていると、心理療法は実際に修行に出ることはなくとも、その内的なプロセスをみると、ある意味では遊行の営みに近いことが生じているのかもしれない。

本論で取り扱った「遊び」の諸側面はまださわりにしかすぎず、「遊び」の螺旋はまだ深く掘り下げられる余地がある。また、心理臨床について本格的に論じるには、やはり実際の心理療法事例を取り上げずしては難しいところがある。今回は「遊び」を軸にみてきたが、「遊び」と心理臨床の間をめぐりながら、その関連性を今後さらに追究していければと思う。

文献

- Caillouis, R. (1958). *Les jeux et les homes*. Gallimard. 清水幾太郎・霧生和夫 (訳) (1970). 遊びと人間. 岩波書店.
- Henriot, J. (1973). *Le jeu*. Presses Universitaires de France. 佐藤信夫 (訳) (1974). 遊び—遊ぶ主体の現象学へ—. 白水社.
- Huizinga, J. (1938). *Homo ludens*. Haarlem: Tjeenk Willink & Zoon. 高橋英夫 (訳) (1973). ホモ・ルーデンス. 中央公論新社.
- 門脇厚司 (1982). 遊びの考現学—根拠地としての遊び精神—. 誠文堂新光社.
- 加茂百樹 (1943). 日本語源 上巻. 興風館.
- 河合隼雄 (2014). 〈子どもとファンタジー〉コレクションVI 青春の夢と遊び. 岩波書店.
- 小林祥次郎 (2015). 遊びの語源と博物誌. 勉誠出版.
- 栗田勇 (2001). 捨ててこそ生きる 一遍遊行上人. 日本放送出版協会.
- 松岡正剛 (1987). 遊行の博物学—主と客の構造. 春秋社.
- 松岡静雄 (1929). 日本古語大辞典. 刀江書院.
- 皆本麻実 (2014). 心理臨床における「遊ぶこと」に関する一考察—第三項という観点から—. 京都大学大学院教育学研究科紀要 60, 261-272.
- 皆本麻実 (2015). 遊びの神経症—ユング派の神経症理論を手がかりに—. 京都大学大学院教育学研究科紀要 61, 65-77.
- 藺田碩哉 (1996). 遊びの文化論. 遊戯社.
- 鷺田清一 (2011). だれのための仕事 労働 vs 余暇を超えて. 講談社 .
- Winnicott, D.W. (1971). *Playing and Reality*. Tavistock Publications Ltd, London. 橋本雅雄 (訳) (1979). 遊ぶことと現実. 岩崎学術出版社.

(心理臨床学講座 特定助教)

(受稿 2017 年 8 月 31 日, 改稿 2017 年 11 月 20 日, 受理 2017 年 12 月 20 日)

「遊び」をめぐる一試論

ー民族・社会・宗教との関連からー

皆本麻実

本論は、民族・社会・宗教という学問分野でみられる「遊び」について概観した。まず、日本「遊び」の語源や言葉の成り立ちを追い、「遊び」が「何かから離れる」ことや「動き」を伴い、クリエイティブであるという根本的な意味を持つことを示した。そして、「遊び」が「何かではないもの」などとして捉えられやすいことを挙げ、否定を根本に孕んでいることを論じた。そこから発展させ、「遊び」の種々の定義づけに含まれる対立構造などを踏まえながら、「遊び」が両義性や二律背反性をもつことや、様々な捉え方をめぐる中で「遊び」とは何かが浮き彫りになってくる可能性を示唆した。仏教との関連では、遊行僧として知られた一遍上人がその一生を通して「遊び」の体現者であったことを取り上げながら、「遊び」は聖俗との間にありそれらが円環構造をなすことについて論じた。最後に、心理臨床実践を「遊び」の諸側面と照らし合わせて、心理療法のプロセスのなかにいかに「遊び」が関わりうるかについて多角的に考察した。

An Essay around “Play”: Its Connection with Society, Folklore and Religion

MINAMOTO Asami

In this paper, I made a survey of “play” within the disciplines of folklore, sociology and religion, and especially Buddhism. At first, I followed the derivation and origin of the word “play” on the basis of Japanese myth and classic books. Those studies showed that “play” basically has the meanings of “to get away from something,” or “to move,” and it is also creative. I then showed that “play” fundamentally contains the meaning of denial as “play” is often treated as a contrast such that “a thing is not something.” Also, I focused on the idea that “play” originally contains ambiguity or antinomy in it on the basis of some conflicts in the definitions of “play”; what “play” is can be examined by “moving around” these definitions. In relation to Buddhism, I discussed the idea that the Venerable Ippen, who is famous as a traveling priest, could be considered as the embodiment of “play” throughout his life. I also pointed out that “play” is regarded as agency between a saint and the laity; the two form a reciprocal structure. In the last section, I studied how “play” can be related to the processes of psychotherapy in multifaceted ways.

キーワード：遊び，民族，社会，仏教

Keywords: Play, Folklore, Society, Buddhism