

疎外された遊戯と余暇活動

——創造的な自由時間活動に向かって——

松永 康宏（東京農工大学大学院・修士課程）

カント、シラーを経てホイジンガに至った遊戯論は遊戯の発見という歴史を意味するものであった。カントとシラーの間で問われた遊戯とは、美学を基礎にした認識論に関わる問題であったといえる。感性という主体、形式という客体関係の止揚を目指すところに遊戯の美学的価値が求められたのであろう。この経緯を経て遊戯とは人間を人間たらしめる諸活動であるというところにたどりつく。

一方、現象としての遊戯は人間にとって自己形成に関わる活動であるといえるだろう。なぜならば、生まれくる人間にとって、まず生命を維持（労働【labor】）していくための過程としての活動であり、その活動を通して仕事【work】—活動【action】といった取り組みに関わっていくことができるからである。そこで行われる活動を通して学ぶ遊戯の知識といったものがO・フランクのいう共同的—公共的な知識となりえているのかということが今日の問題ではないだろうか。

現在、子供も大人も含めた遊び現象が概念化・抽象化され、あらゆる遊び活動が商品化されつつある。若者や大人の間で行われているテレビ・ネットゲームなどの遊びが普及することによって、新たな商品価値を生むことに成功した一方で、ネットやゲーム依存が引き起こり、それが更に進行するとコミュニケーション不完全症候群などを疾患を発症するといった事態を招いてしまっている。

ボードリヤールのいうようにすべてのものが商品化され消費される社会において、遊びもまた主体から切り離され、客体化され、対象化されることによって、管理することが可能になるのであろう。それと同時に行為者にとって、客体化され対象化された遊びはその本質を失いながら、遊んでいながらも能動性を持たない空虚な活動となる。

遊戯は自己目的的活動であるがゆえに、その活動を通して自己確証していく活動である。遊びは資本を伴う消費活動となる時、対象となるモノや人といった関係性が消費の対象になり、その結果他者と時間を共有しながらも、互いに自己の欲求を満たすだけ（消費）の活動にならざるを得ない。

マルクスによって提起された労働における自己疎外が問題視されるようになったが、その止揚を目指すことは未解決のままである。一方で疎外された労働からの逃避あるいは休息、気晴らしを目的とした余暇活動が注目され、クオリティ・オブ・ライフの名の下に自己実現を目的とした活動が普及するに至った。しかし、G・フリードマンが指摘しているように、労働において人格を発現できず、余暇活動へ逃避していく場合においてもその活動は疎外されたものとなりうるのである。ここにホップズのいう「万人の万人に対する闘争」が様々な活動においても所見されてきていることを窺い知ることができよう。自己確証の不可能さと様々な広告などによる消費喚起の悪循環の中で、常に他者と競争あるいは同調することが求められ、その結果生じる避けられない

個人差や格差は個人を身体的・精神的にも衰弱させ、社会全体を疲弊させていくことが予想される。