

## 『コモンズ第3号』特集「あそび」について

『コモンズ』第3号の特集テーマは「あそび」です。あそびは通常真面目な行為の対極にあり、仕事の余暇に行われるとされています。けれども、あそんでいる時の集中力や開放感を思い出せば、あそびが創造と自由な発想の源泉ともなることは容易に想像できます。その点であそびは、目的を達成し成果を得るための行為ではないにもかかわらず、もの作りや創作、新しい発見に大いに役に立つことがあります。

“play”という動詞の使用法を見れば分かる通り、あそびには多様な行為が含まれます。もともと“play”は演技することを意味し、楽器を演奏することも、スポーツやゲームをすることもこの動詞で表現します。“play”には身体を使って自分自身のパフォーマンスを示し、自身の身体や能力がいかにか優れているか競い合うという行為を含意しているように思えます。実際にホイジンガは著作『ホモ・ルーデンス』の中で、一定の形式やルールにのっとった競技としてあそびの一面を捉え、古代の戦争や裁判にもあそびの要素を見出しています。この点で、駆け引きを要する政治や政策、国際関係、あるいは法といった社会科学の領域でもあそびの要素を考察することは可能でしょう。

公園で元気に遊ぶ子供の姿は微笑ましく、ままごとや電車ごっこに見られるような模倣や見立てといった子供の想像力にはしばしば驚かされます。そのような子供の能力を引き出すような玩具や遊具が作られ、あたかもあそびは、子供の特権であるかのようにみなされています。面白いことに、文化人類学者のカイヨワは、子供のごっこ遊びは単なる職業訓練ではなく、広く困難に立ち向かう能力を高めるものと主張しています。たしかに、あそびには注意、知力、創意工夫、体力、忍耐力、負けを認める寛容さなどが要求されます。ここから、子供だけでなく大人にとっても、学習し、成長することとあそぶことは切り離せない関係にあることがわかります。

科学技術の分野でも機能からはみ出す「あそび」がますます重要になっていると感じます。直感的な操作が可能なインターフェースは、合理的な機能よりも、曖昧なユーザーの感覚や感情に焦点を合わせています。また、二次元のアバターや、自然な応答をするチャット、アンドロイドなど、デジタルや機械が人間らしく見える際には、必ずどこかに無駄＝あそびを含んでいます。

考えてみれば自然の世界にもあそびは溢れています。生物の進化の過程でも突然変異という偶然が介在しています。DNAの塩基配列にもタンパク質合成の情報のない「のりしろ」のような部分が存在し、遺伝子としての情報はこの余白の部分に蓄えられています。現在のような世界そして人間が存在しているのは、あそびのなせる技と言っても過言ではないかもしれません。

手を動かして描かれるドローイング、即興演奏、意表を突く言葉を組み合わせた詩など、芸術におけるあそびには枚挙にいとまがありません。あそびは、目的を持たないけれどもクリエイティブであり、自由だけれどもルールがあり、まじめな行為ではないけれども人を没

頭させます。あそびは明らかに、功利性や合理性、利害関係では捉えきれない価値を持っています。さまざまな専門分野からあそびを考察することで、本特集が、人間と人間が暮らす豊かな世界を読み解く手がかりになればと思います。