

題（タイトル）：遊びは労働から切り離されたと言えるのか

資料二によれば、近代以前の人間にとってはすべての行為が労働だった。しかし近代以降の商品経済のなかで、とりわけ資本制生産様式の成立によって、労働と生活が分離した。そして本来は広義での労働に含まれていたはずの遊びも、労働から切り離されてしまった。ここでの広義の労働とは、生きるための営みすべてを指していたものと考えられる。生きるための営みから切り離された遊びに、筆者はむなしさを感じている。

資料五でも、近代以降に発見された労働と遊びについて述べられている。こちらでは大人と子どもが対比され、遊びは子どものものだと位置づけられた。そして近代以降、「子どもの生活の中心をしめる遊びが、なんらかの意味をにないうるか」という問題意識が生まれたという。この問いの前提には、労働から切り離された、生きるための営みとは無関係に見える遊びへの不寛容な態度があった。

この問いへの答えが示されているのが、資料三である。子どもたちは遊びを通じて、相手の能力や相手の気持ちを理解する共感力を養う。特に異なる年齢層の子どもが集まって遊ぶ場合、相手に合わせることを学ばなければ、鬼ごっこやかくれんぼはすぐに終わってしまう。このような遊びは認知能力を上げることにもつながるため、共感力だけでなくシンパシーやコンパッ

ションも、養うことができる。子どもたちは、その発達段階に応じた遊びをする。鬼ごっこやかくれんぼをしていた子どもたちも、年齢が上がるにつれて別の遊びにシフトする。ダンスをする、音楽やスポーツに触れる、ドラマを見る、読書する、あるいは釣りをするといった経験から、自己とは異なる存在、すなわち他者が存在することを実感できるようになっていく。他者の能力や気持ちを理解できるようになれば、ダンスも読書もより楽しくなる。他者と協力し助け合うことで、自分ひとりではできなかったことができるようになることもあるだろう。

こうして身についた能力は、結局のところ、労働の場においても求められる。それが「商品をつくる労働、商品の価値をつくりだす労働」（資料二）であったとしても、そこで人と人がかわる以上、エンパシー、シンパシー、コンパッションはいずれも重要になる。だとすれば、遊びは子どもならではのものとは言えず、労働から完全に切り離されたものとも言えない。「あらたな仕事にむかうための気分転換やレクリエーション」（資料五）だけにとどまらない。遊びによって培われた思いやりや、機微を読み取る力こそが、生活に楽しみを与え、同時に労働の質をも向上させる。つまり遊びと労働の間には必ずしも分離はないのではないか。労働者と顧客、あるいは労働者同士が助け合う関係になるような労働観を互いに持つことができれば、それは人間的営みと行うことができるはずだ。

題（タイトル）：近代的労働観の問題点と見直し

資料五は、近代資本主義的精神が、「労働」と「遊び」の区別を生んだ経緯と影響を述べている。その区別は「子ども期」の確立を促し、「遊び」を「余暇」に位置づけ、「遊び」を「仕事の一契機」（資料五）と位置づけた。

こうした近代の労働観は、やがて「苦役」としての「労働」を成立させ、「遊びのなかに一生をかけること」が許される資産家と、労働力を差し出して対価を得るしかない労働者に分断した。その結果、生産性の低い者は社会的に評価されず、余暇も「遊び」も許容されにくい社会が到来した。必然的に、労働力を提供できない高齢者、病者、障がい者、生活保護受給者は蔑まれ、生活も余暇も遊びも大きく制約されるに至った。こうした人々の生活を支える社会的財は社会的コストとみなされ、その削減が声高に主張される。

一方、生産性が低くても、子どもは、将来の労働力となるため、真摯に学び続ける限り、保護され、賞賛され、遊びを許される。すなわち、「学び」もまた「仕事の一契機」として疎外され、「子ども期」は全て、大人になって行う仕事の補完と位置づけられる。そして、学習の成果を上げた者が評価される子どもも序列社会も生まれ、よりよく学んだ子どもは、社会の中で優れた労働力も市民として迎え入れられる。このような社会構造に

おいては、「労働」も「遊び」も「学び」も、限定的で義務的なものに痩せ細らざるをえない。

こうした辛い状況を乗り越える手がかりが、資料二と資料三にある。資料三では、人間は、身体を媒介とする「共感」力の上に、「同情」と「コンパッション」が加わることで、自分より力のない他者に手を差し伸べることが可能になると指摘する。なるほど、一人では乗り越えられない状況に直面した他者の存在に気づき、そこに手を差し伸べるためには、他者と自己の能力差を理解する認知の能力や、他者と協働する力が不可欠だ。

こうした力が身につくためには、様々な経験や学習を積んで、認知の力を高める必要がある。認知の力が育ちつつある小学校六年生になれば、小学校一年生の登下校や給食、掃除などのお手伝いをするという体験学習や、学年を超えて集まる放課後児童クラブで、高学年の子どもは、うまく遊びに参加できない低学年に、自らの労作物や時間を惜しげもなく分け与える。こうして「同情」力は醸成される。しかし競争にさらされるうちに、人はいつしか「同情」と「コンパッション」を失う。しかし、中高生になっても大人になっても大切な価値として皆が共有することができれば、資料二がいう、「すべての行為が労働」であるという本来の労働の姿、すなわち、「物をつくり、一部を交換し、一部を消費しながら暮らす」関係性の構築に資するだろう。労働観を見直すことによって、生産性以外の社会的価値が意義づけられ、より豊かな社会が実現されるだろう。

資料番号：資料二、資料三、資料五

題（タイトル）：労働から切り離された遊びを肯定する

本来人間にとって、すべての行為が仕事であった。例えば釣りは、それ自体としての面白さをもつだけではなくて、食料を確保する手段でもあり、交換することで別のモノを獲得する手段でもあった。しかし、資本制生産様式の成立によって、商品をつくる労働、商品の価値をつくりだす労働という狭義の労働のみが、労働として承認されるようになった。そうして仕事と生活とは切り離され、労働は賃金を得るための労苦になった。狭義の労働としての釣りは、商品としての魚をつくりだすものであり、その効率を追求するために管理されたものとなるだろう。仕事が労苦になったことを埋め合わせるかのように、人間はますます生活を楽しむことに専念するようになる〔資料二〕。

労働が狭義に理解されるときにそぎ落とされてしまうのは、前近代的な遊びだ。この意味での遊びは、ゆとりであり、自由であり、ナンセンスだ。例えば言葉は何か他の目的のための手段として用いることもできる。法律の言葉は裁判に勝つ、有利な判決を引き寄せるといった目的のために使用される。一方で、遊びとしての言語活動は、他の何かのための手段として成立しなくてもよい。それは全体としては無意味な音の配列になることもあるが、それが面白さにつながる〔資料四〕。

資本主義の発展と近代化が進む中で、遊びは目的、意味をも

つものになった。プロテスタンティズムの職業についての召命観が営利を正当化し、同時に世俗内的禁欲が奢侈的消費を抑制した。その結果獲得した利益は消費されるのではなく、資本の形成のために用いられることとなった。プロテスタンティズムの倫理観は労働を価値あるものとすると同時に、遊びもまた、労働を準備し促進する補完として、信仰に基礎づけられた善に向けた目的の階層の中に位置づけられ、価値あるものとなった。〔資料五〕。近代的な遊びは、意味を獲得した代わりに前近代的遊びがもっていた、ナンセンスとしての楽しさを失った。その代わりに、多くの時間を捧げることになる労働の特別な価値を高めることにもなる。

労働を自己実現の契機とみなす人もいてよい。しかし、どのような職業に従事する人にも、やりがいを見出せなくなる人はいらるだろう。目的の階層の中に据えられた労働や遊びは、ときには個人の欲求を抑圧することもある。劣悪な労働環境から受けるストレスを解消するために前近代的遊びに没頭せざるを得ないような状況は、改善せねばならない。他者に危害を加えるような楽しみも許容できない。そのような前提のもとであれば、自分の価値観を大切にすることができる私的な領域として、仕事と全く切り離された遊びに人生の意味を見出す人がいてもよいのではないだろうか。こうした遊びを寂しいものとみなす人もいる。しかし、こうした評価を正当化できるほど私たちは価値観を共有できてはいないだろう。

資料番号：資料二、資料四、資料五

解答例四

題（タイトル）：人としての成長と「遊び」の意義

資料一において、にんじんを探す家族の「あの餓鬼……」。どこへ行きくさったんだ」という乱暴な口調やそのときのにんじんの緊張ぶり、また末尾で「我れにかえ」り「心持は夜のよう暗い」と感じていることなどから、家庭内に居場所が見つからない子なのだろうと察せられる。放置された古い家畜小屋に一人きり、尻で地面に穴を掘ったり、蜘蛛が獲物を捕らえる様子を見つと見たりしているのに、彼は「自分の家にいる気がする」とさえ思っているのだ。

そのにんじんの姿は、いかにも孤独である。家族からあまり関心や愛情を向けられていないだろう彼が気を紛らわし、日常の生きにくさを和らげようとしていると思え、かわいそうだという印象が強い。しかし、資料四の議論をふまえると、もう少しポジティブな意味づけが可能となるのではないだろうか。資料四によると、「遊び」とは規制がかからない部分であり、「ナセンズ」であること、意味が無化されることに面白さがある。にんじんの行動は、何も生み出さず、役に立たない無駄なものには違いない。その一方で、尻で地面を掘り、手で埃を掻きよせ、壁の感触や流れる水が送ってくる風を受け止める、そこには確かに体を動かして五感を駆使する肉体的な「遊び」が見出せる。「一人遊び」は無駄だからこそ、彼の想像力を刺激し、思

考を走らせるのだ。彼にとって、その時間と空間がもたらすものは、単なる暇つぶしや逃避では収まらない広がりを持ち得る。

このような「一人遊び」に耽る子どもは社会性を持った、ちゃんとした大人にはなれないという意見もあるかもしれない。資料三によれば、人間は「遊び」のなかで「相手」の能力や気持ちを理解して合わせる経験を積むことで共感力を身につけるという。一人遊びではそれはできないのだから。しかし、本当にそうだろうか。蜘蛛を見ているにんじんは、蜘蛛と一体化し蜘蛛の行動に同調している。彼にとって蜘蛛は想像力を働かせて共感し同情する対象、「他者」なのだ。一人遊びが「普段慣れ親しんでいる世界をずらすことでもう一つ別の世界を出現させる方法」（資料四）になっているともいえるだろう。ここで私は、赤毛でそばかすのにんじんと似た容姿で、空想癖があるところも共通する『赤毛のアン』の主人公、アンを思い浮かべた。孤児で、貧しく愛されない境遇にあったアンは、現実とは違う世界を想像することで自分を支えていた。それが養い親のカスバート兄妹から静かな愛情を向けられ、さらにアンの語る空想を受け入れてくれる「腹心の友」、ダイアナを得たことで、アンは現実の人間関係にも肯定的にかかわるようになっていく。そのとき、空想のうちに思い描いた様々な「他者」の姿は現実になりにいる人々と重なり、「共感力」となって彼女の成長の契機となる。誰かと共に「遊ぶ」ことはもちろん、一人遊びでさえ人の成長において非常に重要な経験なのである。

資料番号：資料一、資料三、資料四