2019.9.25

大草

読書メモ

116.今西錦司「生物レベルでの思考」平凡社（2019.2）

117.ロジェ・カイヨワ「遊びと人間」講談社：学術文庫（1990.4）

**＜今西錦司「生物レベルでの思考」から＞**

　この本は、生物学者のエッセイ集であるが、その中の**「宗教について」**というタイトルでユニークな考察がされているので紹介する。一文が長いがそのまま引用する。

・人類は生物学上の分類に従うならば、その全体がホモ・サピエンスという一つの種に属し、それ以上の分化をしていないことになるけれども、文化に着目するならば、言語・生活様式その他さまざまな文化がこの地上を棲み分け、それとともにこの文化の違いに応じた各人のアイデンティティの違いをみるようになった。（いろいろな文化とそれぞれ異なるアイデンティティをもった人類が分布しているが、生物学的にはすべて同一の種に属している）

・生物の世界では、棲み分けた種と種との間には、対立があり、対立を通してそれぞれがその主体性を守っているのではあるけれども、それと同時に棲み分けた種と種には、相補っていることを忘れてはならない。対立だけではバラバラになってしまうところを、補い合うことによって、どちらもがより大きな構造の一部として役立つことができるのである。より大きな構造というのは、種を構成単位として成り立っている生物全体社会のことだと考えてもらってもよいし、あるいはこの全体社会のなかの部分社会として系統的によく似た種が棲み分けをとおして連なった、私のいう同位社会を考えてもらってもよい。

・人類が過去の長い間、文化の違いを通して棲み分けていた時も、近年になって国家の違いを通して棲み分けるようになってからのちも、生物社会学的にみれば、これを一種の同位社会と見做せないこともない。そこで、いよいよ問題は、ここまできたら今一歩進めて、この同位社会の構成要素である一つ一つの国家を打って一丸とし、そこに一体化した世界国家としての人類社会実現をみるようなときが、将来果たして来るであろうか、ということである。それとも国家の棲み分けを通してその主体性――この場合は国家主権と言ってもよい――を維持しながらも、一方ではいまあるような国際連合をとおしてその連帯性を深めていくのであろうか。もし一体化したならば、そのときはじめて人類も他の生物並みに、一種一社会ということになるのであるが、そのためにはこの社会を一体化するに足る共通の地盤としての、なにか新しい共通化がなくてはならないのではないか。言語も宗教も今のように違ったままで一体化するといっても、それでは無理なのではなかろうか。

・今から十年ほど前の私は、この人類統一の共通地盤として自然科学にかなりの期待を寄せていた。なんとなれば、科学が普遍妥当性を標榜し、それゆえ国境を越えて世界中に浸透する可能性があるからである。科学こそは、万人の共有財産と成り得ると考えたからである。

・しかし、10年後の現在の私は、科学にそのような大きな期待をよせていない。むしろ科学に失望しているといってもよい。失望の理由は二つ。

一つは、今日の科学が、あるいはその科学によって支えられた技術が、物質をコントロールする上に示した驚異的な進歩とそれによって我々が受けている様々な恩恵のまえに、眼をつぶるわけではないけれども、その結果として生まれた今日の科学文明は、物質偏重の文明であり、物欲に溺れた文明である。そして科学による人類の一体化がかりに何らかの形でできたとしても、科学そのものはこの餓鬼道に陥った人類を救うてだてを持ち合わせていないということである。

もう一つは、私が続けてきた進化論の研究と関係がある。進化論というのは、もともと生物が素材となっており、生物はまた物質を素材として成立しているものであるには違いないけれども、生物そのものはどこまでも生物であって、単なる物質ではない。ということは、生物ともなれば、物理学をモデルとした今日の自然科学では、始末できないところが残るということである。例えば、進化ということは、自然科学の枠内ではどうしてもその全体をとらえることができない。従って進化論というのは、科学の手続きを踏んだうえで導き出された帰結ではない。生物学が自然科学の中に入れられているため、進化論も科学の産物と思いこんでいる人が少なくないけれども、進化論というのは強いて科学という字を付けたいならば、科学思想の一つといったらよいであろう。

・ところで、思想ということになると、これはある時代にある社会が置かれていた情況と、無関係にあらわれてくるものとは考えられない。そのよい例がダーウィンの進化論である。私もダーウィンの進化論を理解するのに苦労したが、結局ダーウィンは18Cから19Cにかけてのヨーロッパ社会、すなわち資本主義の勃興しつつあった社会に生きていたからこそ、ああいう進化論になってしまったのだ、と考えないわけにはいかない。そして、それを、遠く海を隔てて、歴史も伝統も異なった我国においてまで、ありがたがらねばならないもののように有難がったとすれば、ちょっとおかしいではないか。まだ人類の社会は、そこまで一体化しておらないはずである。よく私をダーウィン進化論の反対者のようにいう人があるけれども、私は反対しているのではない。彼の進化論が私の体質に合わないから、私の体質に合う進化論をつくりだそうとしてみたにすぎないのである。

・科学は、人類を一体化する共通基盤としては、理想的なものではない。では、これに代わる何か良いものがあるだろうか。人類全体に物質的な糧でなくて、精神的な糧を与えるものとして、今はまだ出現していないが、世界宗教といったものも、頭の中でなら考えられないこともない。しかし仮に世界宗教というものが現れて、一時、人類の一体化を図ることに成功したとしても、決して長続きしないであろう。なぜならば、そこに分化ということが必然的に生ずるだろうからであり、そのことはすでに仏教・キリスト教・回教といった大宗教が分派を繰り返してきたという過去の実績からみても、明らかなことであろう。

・宗教は個人を肉体的な苦しみから救うことを目的とした医術と相通ずるところがあった。もともと個人を対象とし、個人をコントロールすることを建前とした宗教に、はたしてどこまで社会をコントロールする力があるのだろうか。今は、国家の棲み分け時代である。平和も人権も、国家の手中に握られているといえないことはない。核爆弾は個人の所有物でなくて国家の所有物である。軍隊も警察も国家に所属している。イランのホメイニ師のことはよく知らないけれども、この強力な国家というものを、個人を対象とし、個人を味方にもった宗教に、はたしてコントロールするだけの力があるであろうか。宗教にそれだけの力がなければ、ほかのものでもよい。要するに国家をコントロールできない限り、人類の一体化も平和も人権もお預けである。

・いったい国家というのは何であるのか。社会科学の一分科に国家学というのがあるらしいけれども、分析を唯一の研究方法と信じている科学にとっては、国家のように図体が多面性を持ちながらしかも全体として機能しているものを正確にとらえる道が閉ざされているのである。―――国家ばかりでなくて、国家をもその中に包み込んでいる自然になるといっそうそのスケールが大きくなり、いっそうその全体把握が困難になる。自然などというものは、誰にも解っているようでいるようで、実は誰にも分っていないものかもしれない。すくなくとも今日の科学の枠外に超然として存在しているものなのであろう。それにもかかわらず、解ったような顔をして、やれ自然保護だ、やれ環境破壊だ、やれ生態系の危機だと叫び廻っている人のなんと多いことか。これらは、公害問題に端を発して、それに続く連鎖反応として拡がったものと思うけれども、注意しておきたいのは、先に述べた進化論と同じように、どれ一つとして科学の手続きを踏んだうえで導き出された帰結ではない、ということである。

・一度人類の過去を、人類の歴史を振り返ってみることにしたい。平和も人権も、昔から万人の希求するところであったに違いない。それにもかかわらず、この世紀になって、二度も世界大戦が繰り返されているし、国と国とのあいだの小さな戦争なら、今でもあちこちで起こっている。冷静に過去の歴史を生きるかぎり、いくら望んでも絶対に戦争が起こらないという意味での絶対の平和などということは、人類の上についに実現しないもので

あるかも知れない。それは、一口でいったら、どうにもならない人類の業であり、人類が生物の世界を乗り越えて人類になったための、いわば原罪であるのかも知れない。

・百年河清を俟つがごとしという言葉があるが、百年どころではない。釈迦やキリストの生きていた時代から、もう二千年にもなろうというのに、こういうことは一向によくなっていない。―――　今日の科学も今日の宗教も、この現状を打開し、これをコントロールするだけの力を、残念ながら持ち合わせていない。

・そして今までいってきたことを前提として、これからがいよいよその締めくくりであり、それがまた現在私の到達している宗教観といってもよいのであるが、それをご参考までに述べさせてもらう。

（釈迦もキリストも、個人が開いた宗教。一人で開いたが故に限界があるように思われる。現在、多くの優秀な人を結集して、世界宗教なり人類宗教なりを構築すればよいのでは？大草）

・先にもいったとおり、平和か戦争か、あるいは開発か保全か、といったような問題は、相手が国家とか自然とかいう大きな存在であるので、じつは我々の一人一人に決め手などないのである。開発をよいことにすれば保全は悪いことになり、保全をよいとすれば開発が悪いことになる。どちらも成り立つという意味で、こういう対立概念を相対的といってもよいであろう。もっと我々にとって身近なことでも、その正邪善悪をきめる基準というのは、各自の所属する社会の安寧秩序を維持するために、これは善でありこれは悪であると、我々自身で定めた価値観、あるいは価値体系に従っているだけであって、時代とともに我々自身も変わっていくように、こうした価値観というものもまた、すこしずつ変わっていくものであろう。

・私がダーウィンの進化論に飽き足らない理由の一つは、適者が生き残り栄え、不適者は滅びるといった彼の考え方である。これを裏返し生き残ったらよいのだ、勝てば官軍だ、というように解している人がいかに多いことか。そういった価値観のはいる、あるいははいるおそれのある進化論を一切排除して、あるがままの自然に立脚した結果、私の「変わりゆくして変わる」という進化論が生まれてきたのである。生物の世界のみならず、人間の世界もまた長い眼でこれを見れば、あらゆる価値観や議論を超え、変わるべくして変わっているのではないだろうか。しかし、あらゆるものが変わるべくして変わるというのは、どこまでも現象に即したものの見方である。いいかえるならば、我々の世界には、絶対不変なもの、永遠不滅のものはない、という見方になってしまう。世界観として、それでよいのかもしれない。しかしまた、世界観としてそれでは物足りない、あるいは十全でない、という人もいるかもしれない。私も今は、進化論を超えてそういった見方に近づきつつある。つまり、平和とか戦争、善悪などという一切の相対的対立の彼方に、死生さえも乗り越えた彼方に、やはり、絶対不変、永劫不滅な絶対のものを想定しないかぎり、その人の抱く世界観は片端の世界観であるとおもう。

・そして、ここは大事なところだと思うが、この絶対なるものを私は想定するといったが、それは私が頭の中で想定したり、仮定するものでもなくて、現にこの世界にあって、我々と共存している。ただ現象界のように四十六時中我々と密接しているのではなくて、時々ちらりとその片鱗を現わすにすぎない。片鱗と雖もそれを感触したものにとっては、もはやその存在を否定することはできないであろう。

・最後にもう一言付け加えておくと、この絶対的なるものは、ただ絶対であるというだけで、我々の日常生活には、全く何の関係ももたない、ひたすらに宏大無辺なものであるかのようである。絶対的なものはどこまでも絶対なるものとして、これを下手に相対化したり、あるいは強いて我々との関係をつくりあげたりしないところに、その値打ちがあるのではないだろうか。

（大草：絶対的なものが何なのか、全く記述されていないことに、著者の限界を感じてしまう。この「宗教について」の著作はいろいろと刺激的な面があり面白いが、最後のところで絶対的なものが不明であるという、期待外れ・失望感があり不満が残る。）

**＜.ロジェ・カイヨワ「遊びと人間」から＞**

　ロジェ・カイヨワは、フランスの文学者、社会科学者、ジャーナリストなど多彩な知識人である。著者は、ホイジンガの「ホモ・ルーデンス」（遊ぶ人）を受け継ぎ、遊びの体系的な分類を試み、遊びを研究しその根本的動機が文明にどのような痕跡を残したかを確証しようとした。

・＜遊びの定義＞

　カイヨワは、遊びの具体的な分析から、遊びを次のように定義した。

（1）自由な活動である。

　すなわち、遊戯者が強制されないこと。もし強制されれば、遊びはたちまち魅力的な愉快な楽しみという性質を失ってしまう。

（2）隔離された活動である。

　すなわち、予め決められた明確な空間と時間の範囲内に制限されていること。

（3）未確定の活動である。

　すなわち、ゲーム展開が決定されていたり、先に結果が分かっていたりしないこと。

（4）非生産的な活動である。

　すなわち、財産も富もいかなる種類の新要素も作り出さないこと。遊戯者間での所有権の移動を除いて、勝負開始時と同じ状態に帰着すること。

（5）規則のある活動である。

　すなわち、約束事に従う活動であること。（この約束事は、通常法規を停止し、一時的に新しい法を確立する。そしてこの法のみが通用する）

（6）虚構の活動であること。

　すなわち、日常生活と対比した場合、二次的な現実または明白に非現実であるという特殊な意識を伴っていること。

・＜遊びの分類＞

　カイヨワは、遊びを次の４つに分類した上で、それらの基本的範疇を解説している。

（1）アゴン（競争）

（2）アレア（偶然）・・・賭け、運

（3）ミミクリ（模擬）・・・真似、演技

（4）イリンクス（眩暈：めまい）

①アゴン（競争）

　ただ一つの特性（速さ、忍耐力、体力、記憶力、技、器用など）を競争する遊び。競争は、平等な条件の下に行われる。勝利者は、最高記録者となる。例、スポーツ競技。遊戯者に能力の差があるときは、ハンディキャップを作り、競技前にチャンスの平等を確立することもある。

　この遊びの原動力は、どの競争者にとっても、一定の分野で自分又は自分達の優秀性を人に認められたいという欲望である。

　遊び以外のところ、あるいは遊びの周辺でもアゴンの精神はある。決闘、騎馬試合などいわゆる雅びな戦いには遊びと同じ法規に従うものがある。

　人間以外の動物でも遊びがあるようである。規則はないが、ある限界が暗黙のうちに決められている。例えば、子猫、子犬、子熊などの争いは、相手を転がしあって楽しんでいる。牛科の動物のツノ合わせ、孔雀の争いなどの戦闘の目的は、相手に重大な損害を与えることではなく、自分の優越を示すことにある。

②アレア（偶然）

　アレアとは、ラテン語でさいころ遊びのこと。偶然の気まぐれそのものが、この遊びの唯一の原動力となっている。例えば、サイコロ、ルーレット、表か裏か、宝くじなど。

　アレアは、アゴンとは反対に勤勉、忍耐、器用、資格を否定し、専門能力、規則性、訓練を排除する。そして、自分の意思を放棄し、運命に身を委ねる。トランプ遊びやドミノ遊びなどは、アレアとアゴンを組み合わせたもの。

　賭博では、金銭をかけることにより、一層楽しみを増加する。

　アゴンが、アレアの対象となることもある。例、サッカーくじ、ボクシングの賭け。

　このアレア（偶然）の遊びは、すぐれて人間的な遊びである。動物は、競争、模擬の遊び、眩暈の遊びは知っているが、この偶然の遊びは知らない。

　アゴンとアレアは相反するが、どちらも同一の掟（遊戯者間に平等な条件で行うように人為的に作り出された規則）に従っている。すなわち、競争では、平等な条件で戦えるルールを作り、偶然では、幸運をつかむチャンスを平等にするルールを作るということ。

③ミミクリ（模擬）

　ミミクリとは、自分が架空の人物になり、それにふさわしく行動する遊びである。動物の世界にも似たものはある。例、昆虫の擬態現象、海藻などを甲殻に植えるカニ、鳥の求愛行動など。他者になる或いは他者であるかのように思わせる楽しみがこの遊びの原動力である。見物人を欺くことは本質的な問題ではない。実際にだますための変装は、スパイと逃亡者のすることで、遊びではない。アゴン（競争）と結びつくと仮装コンクールとなる。スポーツ観戦とか映画を見て、その選手や主人公の中に自分を見出す行為もミミクリの一つである。ミミクリは、強制的で明確な規則への服従を除いて、遊びの全ての特徴を備えている。

④イリンクス（眩暈）

　イリンクスとは、一時的に知覚の安定を破壊し、明晰であるはずの意識をいわば官能的なパニック状態に陥れようとするもの。この例として、儀式舞踏僧の礼拝、メキシコの「ヴォラドレス」などがある。

　他の動物にもこの遊びがある。例、犬が自分のしっぽをつかもうと回る、川ネズミ、馬の群れ、シャモア（カモシカの一種）の斜面下り、鳥の急降下など。

・＜喧騒から規制へ＞

　遊びの根源には、全てに先んじる自由がある。くつろぎ、気晴らし、気まぐれなどの自由が遊びの原動力である。次に遊びは、制度的存在とカイヨワが呼ぶ性格を帯びると、規制と遊びは切り離せないものとなる。規制は、遊びの本質の一部となり、豊饒で重要な文化的手段となる。

　カイヨワは、遊びの要素として次の二つを挙げる。

①パイディア：即興と歓喜の原初的な力。

②ルドゥス：無償の困難を求める嗜好のこと。

　パイディアがルドゥスと結びついて、文明の一偉力と認め得る様々の遊びを生みだす。

・＜ルドゥス＞

　もし、アゴン（競争）がなければ、ルドゥス（無償の困難嗜好）は、それ自体としては、生き延びる力を持たない。

ホビー（趣味）、すなわち、楽しみを目的として企てられ持続される無償の二次的活動――コレクション、芸事、修理や発明工夫の楽しみを考えると分かり易い。機械化で細分化した流れ作業に引き回されておかしくなった人格の代償作用という面を第一に持ったあらゆる（暇つぶし）の仕事がある。労働者は、同一動作の繰り返しに技も知能も要求されない。ところが、ホビーは、もう一度職人に戻った労働者が仕事からは得られない楽しみを得る積極的で実り豊かな行動である。それは、遊びの本能の最も高度の機能の一つに応えるものである。

　跳ね回りはしゃぎまわる素朴な欲望に対してたえず新たに任意の障害物を持ち出してくるのがルドゥスなのである。人間は自分のもつ知識、勤勉、技、知能を思い切り無駄に―――苦痛、疲労、恐怖や陶酔に耐える能力、自制力を出し惜しみせず―――使ってみたいという欲求を持っている。人間がこの欲求から解放されることはないと思われる。ルドゥスは、この欲求と、これとは反対の緊張緩和の欲望と同時に満足させる無数の機会と趣向を作り出す。

　以上の理由により、遊びの要素の中ではルドゥスが文化的効力と豊饒性という点で、最も際立ったもののように思える。ルドゥスは、パイディアに規律を与えることによって、遊びの基本的範疇に、それぞれの純粋性と卓越性を区別なく与えようとするものだ。

・＜パイディア＞

　パイディア（即興と歓喜との原初的な力）における古代中国の例。「玩」と「遊」の意味するもの。「玩」は、はしゃぐ、ふざけるなどの気晴らしを含み、粋な、異常な、奇妙な、性的な遊びにも使われる。同時に熟慮反省を要求し、急ぐことを禁じる遊び、チェス、チェッカー、パズルのような遊びにも用いられる。さらに、料理や酒を賞味する喜び、芸術品の収集の趣味、骨董品の目利き、その感触を楽しみ、これを作る好みまで含む言葉である。ホビーに近い。しかし、「玩」はさらに月の光の静かで安らかな美しさ、澄んだ湖に小舟を浮かべて遊ぶ楽しさ、滝に見惚れて時の経つのを忘れる観念をも表す。

　制度的な遊びを示す「戯」という字もある。変装あるいは模擬の遊びに相当する。

　「遊」はぶらぶら歩き、空間の遊び、とくに凧揚げを指す。他方、「遊」は魂が冥途への長い道をとぼとぼ辿ること、シャーマンの霊界への神秘的な旅、幽霊や堕地獄の魂の彷徨をも指す言葉である。

・＜遊びの社会性＞

　遊びは個人的な娯楽ではなく、社会性を帯びている。個人で楽しむ遊び（例、ヨーヨー、けん玉など）も、観客や競争者がいないとすぐにあきてしまう。観客や競争者がいることでより楽しくなり、腕比べをする楽しみを求めるようになる。この腕比べが楽しみの本質である。

　遊びには、共感をこめて注目してくれる観衆の存在が必要。大部分の遊びは、問いかけと答え、挑戦と応戦、扇動と感染、興奮や緊張の共有である。同時に競争相手の存在も必要。

　遊びが社会化したものとして次のものがある。

　＜アゴン（競争）＞　スポーツ、ゲーム、コンクール

　＜アレア（偶然）＞　カジノ、競馬、宝くじ

　＜ミミクリ（模擬）＞　オペラ、人形劇、芝居、カーニバル、仮面舞踏会

　＜イリンクス（眩暈）＞　村祭り、無礼講

・＜遊びの堕落＞

　この本は、以降も遊びに関する考究が続くが、基本的な骨格の記述は終わっているので、以降は省略する。

・＜大草：遊びに必要なものと、戦争に必要なものとの類似＞

①観客　　　　　　　（第三国の関心）　（　　）内は戦争に必要なもの

②競争相手　　　　　（敵国）

③ルール　　　　　　（戦争のルール）

④時間・場所　　　　（戦争期間、場所）

⑤道具　　　　　　　（武器）

⑥開始・実践・終了　（宣戦布告・戦闘・終戦条約）

　遊びは、文化創造のもとになるとカイヨワはいう。であれば、遊びは戦争を作るもとにもなるのでは？遊ぶという人間の本能には、戦うという本能も含まれているのでは？本能ならば、戦いを止めることは困難。人間の本能と戦争の関係を今後の研究課題としたい。

以上