2020.2.26

大草

**遊びとコンプライアンス**

第○章　遊びとコンプライアンス

目次

１．はじめに

２．仕事と遊び

　2.1仕事とは何か

　2.2仕事の歴史

　2.3遊びとは何か

　2.4遊びの歴史

　2.5仕事と遊びの交わる点

　2.6「仕事を遊ぶこと」の意味

３．過去のコンプライアンス違反の考察

４．仕事の改善

4.1仕事に遊びの要素を付加すること

4.2仕事を再構築すること

５．コンプライアンス違反防止策

６．おわりに

6.1まとめ

6.2今後のあり方

**１．はじめに**

遊びとは、真面目や仕事の反対語であり、一般的には、遊戯をしたり、暇であったり、酒や女にふけることや機械の動きにゆとりがあることなどを指す用語である。この小論文では、遊びという用語を遊戯をしたりして遊ぶことの意味で使用することにする。また、コンプライアンスとは、一般的にいわれている通り、仕事に付随する倫理性のことを指すものである。

この小論文の目的は、遊びとコンプライアンス（仕事の倫理性）の関係をさぐり、仕事に遊びの要素を取り入れることが、企業のコンプライアンスの向上にどのような影響をもたらすのかを明らかにしようとするものである。そのために、まず仕事とは何か、遊びとは何かをそれぞれ考察し、その関係をさぐることにする。

　太古は、仕事と遊びは不可分に結びついていたが、仕事から遊びの要素が排除され、分断されてきた。今は仕事と遊びが分断され、この分断により、仕事における人間性も排除され、仕事における人間疎外[[1]](#footnote-1)が生じてきたと考えられる。そして、この人間疎外がコンプライアンス違反を生じさせる原因の一つになっているのではないだろうか。もしそうであれば、コンプライアンス違反を低減させるためには、仕事における人間疎外要因を取り除くことが有用な手段となり得ると考えられる。

仕事から遊びの要素が排除され、仕事と遊びが分断されたことにより、人間疎外が発生したのであれば、もとに戻せばよいのではないか。つまり、仕事と遊びを再び結び付け一体化したものにすること、すなわち仕事に遊びの要素を取り入れていくことが有益であると考えられる。仕事に遊びの要素を取り入れていくアプローチ方法により、コンプライアンスの実効性が高まっていくのではないだろうか。

　この小論文において、このような仮説が企業のコンプライアンスの実効性を高めていくことに役立つことを提唱したいと思う。

**２．仕事と遊び**

2.1仕事とは何か

・仕事とは、人間にとって有用な何らかの価値を生みだす活動であり、社会に貢献すると同時に生計を立てるために行うものということができる。

・仕事の種類には、狩猟、農業、漁業など食料を確保するための第一次産業に属するものがある。次に、確保した食料の加工や工業製品の製造などの第二次産業に属するもの、そしてサービス業や知的専門業などの第三次産業に属するものがある。さらに、情報提供やAI活用を中心とする第四次産業に属する仕事がある。

・これらの仕事に共通することは、一人でする仕事ではなく、常に分業の形をとっていること、その仕事のやり方を個人一人で決定できないこと、その仕事の成果の全てを得ることができないことである。歴史以前の時代には、一人の人間が狩猟の日時、場所、方法、獲得物の配分方法を自分一人で全てを決定することができた。しかし、規模の拡大とともに一人で狩猟するのではなく、多人数が共働して仕事をするようになってくる。狩猟対象の動物を発見する仕事、狩場に追い込んでいく仕事、狩場から動物が逃げないようにする仕事、道具を使って動物をしとめる仕事、しとめた動物を運搬し解体する仕事、動物の肉を分配する仕事などに分業化され、それぞれ分担して狩猟を完成させるのである。この分業による仕事では、従来感じなかったストレスを感じるようになったと考えられる。共働で行う分業とその成果配分においては、自分の思い通りにできない、ならないというストレスである。それまでは、全ての工程を一人の個人が行っていたので分業によるストレスはなかった。分業することにより、仕事の時間、場所、仕事内容、仕事のやり方、成果の配分を自分一人で決定できず、その仕事の成果も全部は受け取ることができなくなってしまったのである。このことは、農業や漁業でもほぼ同様といえよう。

・このような分業により、人間が労働のなかに喜びや楽しさを感じることができなくなり、労働のなかに人間性を見出すことが困難になり、労働から人間が疎外されるようになってきたと考えられる。

・また狩猟の場合を例にとれば、狩りをする対象の動物の種類により、使う道具が異なる。刀剣、弓、槍などが必要となる。これらの道具を製作するのも仕事であり、それぞれの製造工程に応じて分業が発生する。また戦争をすることは軍人の仕事であり、武器の製造も仕事であり、分業が発生する。戦争においては、戦争行為自体が仕事であるが、戦争の方法、時間、場所、などは自分で決めることができない。戦争責任者の命令に従って、仕事をせざるを得ず、最悪の場合は命を落とすことになる。このような戦争行為という仕事は、人間に最大のストレスを与えるものであって、労働の人間疎外の究極にあるものといえよう。

2.2　仕事の歴史

・人間は古代から、生活して行く上で必要となる様々な物資を獲得するために労働をしてきた。労働=仕事という理解であるが、労働という言葉を使った方が文脈によりふさわしい場合は、労働という言葉を使うことにする。

　人間の社会は、狩猟社会に始まり、牧畜社会を経て農耕社会へと発展した。そして、家内手工業の時代から、技術革新等により工場機械工業の時代へと進歩する。産業革命[[2]](#footnote-2)により、工業生産の質量が飛躍的に拡大し、資本主義体制下で工業社会が進展した。そして、物資の生産を支える金融が中心となる金融社会に発展し、現在は情報とAI（人工知能）が織りなす情報社会といわれるに至った。このような社会に共通するものは、仕事の分業ということができるのではないか。

・人類の最初の労働は、食料の確保のために行われた。野生動物を様々な方法で道具を使いながら捕殺し、食料としてきた。その一方で、牛や馬や羊などの家畜に適した動物は、家畜として養われるようになり、家畜動物の肉や乳を食料として活用するようになった。この第一次産業の初期の段階においては、労働と遊びは基本的に分離しておらず分業もなく、労働における人間疎外の問題は発生していなかったと考えられる。ここでいう人間疎外とは、労働の時間、場所、方法などを自分で決めることはできず、その成果物は自分のものではなく、自分で自由に処分することが叶わず大きな不満を感じている状態をいう。

・一方で、農耕社会では、耕作地を耕し、種を蒔き、植物を育成する一連の労働は、共同作業となる。共同作業で行うための指揮命令や成果物の分配を決めるリーダーが必要となる。人々は、リーダーの指示や命令に服することとなり、自分だけでは何事もできなくなっていったのである。

・このように、自らの労働を自ら支配することができなくなると自らの労働に対する不満が生じ、労働の人間疎外の一面が出てくる。

・工業化社会の前身ともいえる家内手工業の時代には、概ね労働についての主体性や成果物の処分権はまだ労働者が握っていた。ところが、産業革命により大規模な工業生産が可能となると、労働の時間、場所、方法などは、予め決められたことに従わざるを得なくなり、人間疎外が生じてくる。同時に労働者にとっては、労働により産み出された成果物も自分のものではなく、労働の対価として賃金を受け取るだけの存在となってしまうのである。こうして労働の完全な人間疎外の体制が出来上がってくる。このような人間疎外の体制が出来上がると、労働から遊びの要素がなくなり、労働が苦痛以外の何ものでもなくなってしまう。

・さらに社会が発展してくると、情報化時代となり、情報を発信し情報を支配する側と支配される一般大衆に社会が分断されてくる。しかし、高度に情報化が進展してくるとインターネットを通じて各個人が自由に意見を発信できるSNSが進展してくる。ある程度は情報を発信できるようになり、一般大衆も人間疎外の状態から少しは解放されるが、依然として情報を支配しコントロールするのは政府であり、大企業である。このため、労働者の人間疎外の状態を解消するには至らない。情報化社会では、AI（人工知能）を制するものが世界を制するといわれており、一般大衆がAIを制するとは考えにくいため、この人間疎外の状態は続くと考えられる。

・また、同時に金融社会となり、実業でなく金融を制するものが世界を支配するようになり、労働の人間疎外は増々進展していくものと思われる。現代における労働の人間疎外についてまとめると、労働力の商品化が進み、労働者は、労働の成果や労働の時間、場所、内容、方法等を自分の意思で決定することはできず、生きて行くためには働かざるを得ないという人間疎外の状態が続いていくと予測される。このような状況のなかでは、仕事をすることによる幸福感は味わいにくくなっているといえよう。ここに現状に対する不満があり、この不満がコンプライアンス違反を起こす一つの有力な原因となっているのではないかと筆者は考えている。

2.3遊びとは何か

遊びに関しては、ロジェ・カイヨワとホイジンガ―の著作に定義づけられており、ほぼ同じ定義をしている。この小論文ではカイヨワの定義に従うことにする。

・ロジェ・カイヨワは、フランスの文学者、社会科学者、ジャーナリストであり多才な知識人である。カイヨワは、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。なお、遊びには、女遊びなどのマイナスイメージもあるが、これも基本的には以下の遊びの定義に包含されていると考えられる。

・＜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。賭け事のような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、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が大きな特徴である。。

・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。

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。

　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、人の回転遊び、儀式舞踏僧の礼拝、メキシコの「ヴォラドレス」などがある。

2.4　遊びの歴史

・太古、遊びは、労働や宗教と結びついていたという。岩田慶治著の「人間・遊び・自然」では、仕事と遊びとが一体に結び付いている事例が紹介されている。

「仕事と遊び、まずはその境目が分からない。その一例：北ラオスのパタン村のこと。早朝、村人は大人も子供も天秤棒にバケツを下げて川に水汲みに行く。子供には重労働なのだが、手足と身体のバランスをとりながら水をこぼしこぼししながらゆらゆらと運んでくるが、心底から楽しそうである。水汲みは遊びだという訳ではないが、それが単なる労働でないことはたしかである。

　朝夕の水汲み場は、村の女たちの社交場であり、遊び場でもあった。また毎朝の米つきもトントントンと唐臼を踏む作業も楽しそうであり、労働というより遊びである。村の一日のはじまりの喜びの表現なのである。単なる仕事ではなかった。仕事と遊びの区別がつかない例はほかにもあり、伝統社会における仕事と労働の一つの特徴だったのである。

　竹籠作り、捕鳥の罠仕掛け、魚釣り、畑・水田の作業も労働にも遊びにもなった。同じ行為が労働に見えるか、遊びに見えるか、結局はそれを見る人の位置の取り方、つまり遠近法の違いによるのである。」

・遊びは、もともと神聖な行事であったものが通俗化し、遂には遊びへと発展してきたと考えられている。多田道太郎「遊びと日本人」のなかに以下のような記述がある。

「日本人の風呂好きは、高温多湿対応の他に、宗教的、半宗教的習慣のミソギ、ススギの流れや、光明皇后の始めた「千人風呂」のような施し風呂の流れがある。「聖」の世界で始まったものが「俗」の世界に入ってくる。「聖」なる文化が「俗」なる文化となり共同風呂や銭湯などとして生き残り、風呂に浸かりリラックスするという遊びに昇華されて遊びの文化の一つとなっている。」

「また、①遊びは、日常の時空を超えたところに成立する。その日常と非日常の境界、文化と文化を超えたところ、聖と俗、二つの世界の境界はどこにあるのか。日常と非日常の二つの世界の境界である渚、波打ち際が遊びの誕生する場所であるらしい。

②日常と非日常の二つの世界のあいだの応答のしくみ、あるいはそのための人間関係の組み立て、あるいは構造、それが遊びの骨組みをつくっている。問えば応える、押せば押される、引けば引かれる、行って戻る、集まって散る、ぐるぐる廻ってパッと停止する。そういうダイナミックスが遊びには内臓されているように思う。

③そこで人と人、人と自然は面白さによって引き付けられている。ニーズは、たがいに衝突し、強制し、束縛するものであるが、面白さは包むものである。自他を超越することにより、逆に自他を包み込む。文化の外に出ることによって―――文化を超えて―――文化の向こう側から文化をかたどる。包み込まれて、しかもたがいに自由である場所に参加することが、遊びの面白さの源泉なのである。その場所に参加すること、それが宇宙の全体を表現することになるからである。そこに創造の面白さが見出される。面白さを陶酔、酩酊、エクスタシーなどといいかえてもよい。たがいに包み、包まれる場所が、エクスタシーの世界なのである。繰り返して言えば、遊びは二つの世界の境界における出来事であり、寄せては返す波がそこで戯れている渚の出来事なのである。」

「遊びは陸（日常の世界）と海（非日常の世界）の交わる渚のできごとであって、そこで二つの世界が交わって波立つ、その波立つところに面白さがあると述べてきたし、その面白さこそが、人間と万物を包み込むと述べてきたことは、とりもなおさず、宗教の起源を述べたことなのである。」

・コンプライアンスと遊びを関係づけるのは、仕事と遊びという正反対のものを結び付けることであり、実際には難しい面がある。陸（日常）と海（非日常）の交わる渚にて「遊び」が生まれるように、渚に生まれるものがコンプライアンスではなかろうか。言葉を変えると仕事をあたかも遊ぶようにやっていくなかで、心の余裕が生まれると同時にコンプライアンスの意識が育まれるのではないだろうか。そうであればこそ、仕事の中に遊びの要素を取り入れていくように見直していくことが必要となると考えるのである。

2.5仕事と遊びとの交わる点

仕事と遊びが交わる点に前項で記述したように、日常（仕事）と非日常（遊び）との交わる点（渚）にコンプライアンス意識が生まれるのかどうか考えてみたい。

・仕事と遊びとの関係には以下のような共通点があると考える。

①仕事のルールと遊びのルールがあり、そのルールの内容は異なるがともに適用されるルールが存在する。

②企業間の競争と遊びの上での競争があり、ともに競争する側面がある。

③仕事の目標と遊びにおいて勝つなどの目標があり、ともに目標達成のために努力する側面がある。

④ルールを破ってでも相手に勝ちたいとか、利益を得たいという誘惑がある。ここにコンプライアンス違反の罠が存在するといえる。

⑤ルール違反に対しては、仕事でも遊びでも厳しく罰則が適用される。

・次に仕事と遊びの相違点については、以下のような相違点があると考えられる。

①賃金が支払われるか、支払われないか。

②社会的責任があるのか、ないのか。

③仕事は成果を出さなければならないが、遊びは成果を求められない。

④仕事は生活のためにせざるを得ないが、遊びはしてもしなくても自由である。

⑤仕事は現実の活動であるが、遊びは虚構の活動である。

・さらに仕事と遊びの要素が交わるところの活動の事例を考えてみる。

①豊臣秀吉は墨俣城の築城のとき、建築現場を分割し競争させ築城を早期に完成させた。

②織田信長は、部下の武将を競争させることにより、天下統一を図った。

③軍隊における音楽隊は、軍人を喜ばせ楽しませる遊びの役割を担っており、士気を高めたり、慰労したりする。

④現代の企業活動にゲーム理論を適用し、業績向上に役立てている。

⑤仕事ゲームとしてゲーム感覚で統計をとり問題点を把握し業務改善する方法がある。

　仕事は、ゲーム化することで遊びのように仕事を楽しくすることができる。ゲームをするときは、頭をフル回転させる。同様に、仕事において腑に落ちるまで自分の頭で考え実行に移すことを習慣化すれば、仕事がゲームのように面白く楽しくなる。その仕事の目的や役割を考える癖を身につける。一通りできるようになれば、次に「どうやればもっと早く無駄なく目標達成できるか」を考える。この二つのことを繰り返していくうちに心に余裕を持って楽しみながら仕事ができるようになる。

・仕事と遊びが交わる点においては、競争や目的達成のために行う行為の倫理性の問題が絶えず存在している。そこにコンプライアンスの種が生まれると考えてよいと思う。

2.6「仕事を遊ぶこと」の意味

・今、仕事を遊ぶことのできる社員が求められている[[3]](#footnote-3)。言い替えれば、心底仕事が好きで仕事に集中することで仕事を楽しんでいるような社員が求められているということである。中国の古典「論語」に「これを知る者はこれを好む者に如かず、これを好む者はこれを楽しむ者に如かず」とあるが、さらにこれを進めて「これを楽しむ者もこれを遊ぶ者に如かず」ということであろう。

・働くことは、働き甲斐や生き甲斐に通じ、自己実現がその目的となっている。そして、

よい仕事をするためには、心の余裕が必要といわれている。仕事と遊びが一体化した職業

としてユーチューバ―、ｅスポーツ、パチプロなどが挙げられる。これらの職業を希望す

る若者も増えてきているようである。また、仕事を遊ぶことのできる社員、即ち仕事を心

から楽しんで行うことのできる社員を企業が求めている。

３．過去のコンプライアンス違反の考察

・その違反行為は、遊びの6つの定義のどれに該当しているのかを考察することにより、実際の行為にどのような遊びの要素が含まれているのかを明らかにしてみたい。そして、遊びの要素のうちどの要素を仕事に取り入れるとコンプライアンスリスクが減少することに通じるのかということを考えてみたい。

・遊びの定義はカイヨワの考えたものを適用し、以下の通りとする。

　①その行為をする、しないの自由があること。

　②一定の空間・時間内に閉じられたものであること。

　③結果が未確定であること。やってみないと結果はわからないこと。

　④その行為の結果は、非生産的であり何も生みださないこと。

　⑤その行為の適用される規則があること。

　⑥その行為を含め全体が虚構であること。実利実害がないこと。

・この２年間のコンプライアンス違反事件[[4]](#footnote-4)を見てみると、行為類型として(1)セクハラ・パワハラ　(2)飲酒運転による事故　(3)詐欺・窃盗　(4)麻薬等の取締法違反　(5)独占禁止法違反などが散見される。これらの行為類型が、遊びの定義の①～⑥のいずれに該当するのかを下表に整理する。　　　　　　　　　　　　　　　　　（○は該当、×は非該当）

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ | ⑥ | 備考 |
| (1)セクハラ・パワハラ | ○ | × | × | × | ○ | × |  |
| (2)飲酒運転事故 | ○ | × | × | × | ○ | × |  |
| (3) 詐欺・窃盗 | ○ | × | × | × | ○ | × |  |
| (4)麻薬等取締法違反 | ○ | × | × | × | ○ | × |  |
| (5)独占禁止法違反 | ○ | × | × | × | ○ | × |  |

 |

上記の表からは、コンプライアンス違反行為では、遊びの定義に該当するのは①自由と⑤規則の二つであり、遊びの要素が二つしか含まれていない。この該当していない遊びの要素のうちどの要素を加味しておれば、違反リスクを低減できたといえるのであろうか？④の非生産的と⑥の虚構を取り入れることができれば、仕事をする人の心に余裕が生まれるのではないだろうか。仕事に遊びの要素を入れることで、心に余裕を持つことができ、より関心を持ってその仕事に取り組むようになり、コンプライアンス違反をしないことも意識するようになるのではないかと思われる。

４．仕事の改善

　コンプライアンス違反を減少させるために、仕事を改善することについて、以下の二つのことを提案したい。

4.1仕事に遊びの要素を付加すること[[5]](#footnote-5)

・仕事に遊びの要素を付加するするとなぜコンプライアンス違反が減少すると考えた理由は以下の通りである。

・まず、仕事は生活の糧を得るための労働であり、苦痛であるとの意識を、遊びと同じように楽しく面白いものであると変えることにより、コンプライアンスへの意識も高まると考えたのである。苦痛を感じながらする労働と楽しさ面白さ喜びを感じながらする労働では、その意欲が違うためその労働によりもたらされる成果にも大きな差異が生じると考えられる。このため、労働に付随するコンプライアンスについても細心の注意をすることが可能となると考えられる。

・また仕事のなかに遊びの要素の④の非生産的と⑥の虚構が追加されることで、心にその遊びの部分が影響を及ぼし、多少なりとも仕事をするうえでの余裕が生まれるものと考えられる。余裕がないとコンプライアンスを重要視するに至らず、軽い気持ちで違反行為をするリスクがあるといえる。心に余裕をもたらすのが仕事に仕掛けられた遊び心といえると考える。

・そして心に余裕が生まれると他社の動向や過去の事例に対する関心が出て来て、思考が外界に向かうと考えられる。外界思考になると、コンプライアンスを確保する意識も高まり、諸規則や法律を順守しようとの行動に結び付いてくると考える。

・以上のような仮定に基づいて、遊びの要素を仕事に取り入れるとコンプライアンス違反が減少すると考えた訳である。すなわち、仕事のなかに遊びの要素を取り入れることで、仕事へのモチベーションと関心度が高まり、さらに心に余裕ができ、コンプライアンス違反防止に対して相応の効果を産むと考えたのである。

4.2仕事を再構築すること

・人間は、人間疎外の労働から様々な不満を感じ、企業倫理に違反する行動をとるようになるのではないだろうか。このコンプライアンス違反の行為を減少させるには、仕事のなかに遊びや楽しさを感じ、自己実現を実感できるようにする必要があると考える。仕事を本来の仕事の姿に再構築することが大切であろう。そのために、企業は知恵を絞り、各種の仕掛けを作らなければなるまい。同時に個人も仕事に遊びの要素を付加する努力をせねばならない。仕事が楽しくなるためには、労働者が仕事の主人となって自ら考え行動する環境を整えていく必要があろう。このように仕事を再構築していくことにより人間疎外の労働から脱却していくことができ、コンプライアンス違反防止に役立つと考えられる。

５．コンプライアンス違反防止策

・一般的なコンプライアンス違反防止対策として以下のような対策が挙げられている。

①コンプライアンス体制の構築

　・企業理念、コンプライアンスコードの策定、コンプライアンス推進組織の確立などのコンプライアンス体制を構築することが前提となる。

②行動規範の策定と周知徹底

　・自社の特徴を織り込んだ行動規範であることが重要である。毎年一回は、周知徹底するのが望ましい。

③コンプライアンス相談窓口の設置

　・社内窓口と社外窓口の二つを設置する。実際に機能させるために、活用事例を紹介するなどＰＲし、活用されるよう工夫する。

④各種コンプライアンス研修の実施による意識の向上

　・社員参加型のコンプライアンス研修を企画し、社内の事例を取り上げるなどして常にコンプライアンス意識の向上を促進する。

⑤社内組織の風土・体質の改善活動の推進

・組織の同質性の排除、上司に反対しない風土の改善、曖昧な空気・雰囲気の排除などの組織風土改善を促進していくことが大切である。

⑥コンプライアンスリスクの洗い出しとその管理

・社内のリスク管理の一環として、コンプライアンス担当部署と各部署が協力してコンプライアンスリスクの洗い出しを行い、リスクの顕在化防止のための管理活動を行うことが重要である。そして社内外の変化に対応して行くため、その洗い出しの内容を毎年見直していく必要がある。

・これらの違反防止対策に追加して、コンプライアンス活動のなかに遊びの要素を入れてより関心を持てるよう工夫し、社員が仕事に楽しみや喜びを感じることができ、余裕を持って業務に専念できる環境づくりをすることを提案するものである。

**６．おわりに**

仕事（=コンプライアンス）と遊びは対立する概念であるが、共通する要素もあり、双方の特徴を生かした仕事の再構築がコンプライアンス違反のリスク低減に繋がってくる。

6.1まとめ

①仕事のなかに働く楽しさや喜びがないと不満を蓄積することになり、コンプライアンス違反のリスクが高まると考えられる。従って、仕事を人間的なものにするために遊びの要素（楽しさ、喜び）を仕事のなかに取り入れることで、より関心を持って働くことができるようになり、コンプライアンス違反のリスク低減に貢献するものと考えられる。

職場の環境も単なる仕事だけのつながりではなく人間的な成長を共にしていくことのできる共同体組織として、人間味のある組織に再構築していくという観点が大切である。

②労働における人間疎外の要因を極力取り除くことが重要である。分業がある限り難しい面があるが、仕事のなかに遊びの要素を取り入れることにより、仕事に誇りを持ち仕事に楽しさや喜びを感じられるような工夫をすることが、コンプライアンス違反のリスク低減につながる。

③以上の二点に共通することは、仕事と遊びの融合ということである。これは、企業が率先して行うとともに、企業に働く各個人も努力して行うことが大切である。

6.2今後のあり方

①今後のマネージメントにおいては、仕事のなかに遊びの要素を取り入れることを留意すべきであろう。遊びという文化創造の種子を企業の仕事のなかに蒔くことにより、唯識思想の示すようにその種子は潜在意識にまで到達し、やがてコンプライアンスの大輪の花が咲くのではないだろうか[[6]](#footnote-6)。

②コンプライアンス違反は、労働における人間疎外による不満の蓄積が原因とも考えられる。このため、労働がより人間的なものとなるよう、仕事が楽しくなり、仕事に喜びを見出すことができるよう工夫することが大切である。これにより人間疎外の要因を低減させることができるのであり、コンプライアンス違反の減少に貢献すると考える。

③労働における人間疎外とコンプライアンスの関係についてはあまり言及できていないため、今後研究したいと考えている。

＜参考文献＞

①ロジェ・カイヨワ「遊びと人間」講談社：学術文庫（1990.4）

②ホイジンガ「ホモ・ルーデンス」中央公論新社（1973.8）

③藤村正之他「仕事と遊びの社会学」岩波書店（1995.12）

　井上俊「生活の中の遊び」

　仲村祥一「仕事と遊び」

④多田道太郎「遊びと日本人」角川書店（1980.6）

⑤岩田慶治「人間・遊び・自然」日本放送出版協会（1986.11）

⑥横山紘一「唯識の思想」講談社（2016.3）

以上

1. 疎外は、もともとヘーゲル哲学において使われた哲学用語。ヘーゲルの弟子のフォイエルバッハにより疎外論が発展され、マルクスにより労働疎外論として完成された。マルクスは、次の４つの疎外を指摘した。①労働生産物からの疎外、②労働のやり甲斐からの疎外、③類的存在（共同生活を営む社会的存在）からの疎外、④人間（自己実現）からの疎外。 [↑](#footnote-ref-1)
2. 産業革命とは、科学革命による技術革新と資本と農業革命により過剰となった農村人口を都市が吸収し、その「労働力」を利用することにより、爆発的に生産力が向上した事実をいう。 [↑](#footnote-ref-2)
3. 「遊びと仕事の人間学」（園田碩哉）は、仕事を遊ぶ社員の必要条件として以下の4項目を掲示している。①その仕事を心から楽しんで行うこと　②失敗しても笑い飛ばせること　③その仕事をして偉くなろうと考えないこと　④仕事仲間と協力できること。 [↑](#footnote-ref-3)
4. (株)エフシージー総合研究所のHP（<https://www.fcg-r.co.jp/research/incident/>）を参照。 [↑](#footnote-ref-4)
5. 藤本義一編・著「遊びの技術！」（日本実業出版社1989.1）を参照。組織のなかにあると、仕事と遊びの一体化はなかなか難しい。しかし、仕事のなかに遊びの要素を見つけていくということは、非常に重要なのである。この本の中で中野収は「遊びの文化をどう育てるか」について言及している。物の生産は、技術と機械に任せ、人間は象徴性=物神を与える仕事（意味、デザイン、色、形を与える広告、流通、販売などの多義的・主観的な仕事）をするとよい。それにより人間の仕事は遊びに近いものとなるという。 [↑](#footnote-ref-5)
6. 横山紘一「唯識の思想」（講談社2016.3）を参照。唯識思想では、種子（しゅうじ）が潜在意識に蒔かれるとやがて芽を出し、その果実が目に見える形でで得ることができると説いている。 [↑](#footnote-ref-6)