

**「分ちあい」の起原：ヒトとヒト以外の霊長類における共存の諸相  
第7回研究会報告**

**1. 著作権保護のための表示**

当報告の内容はそれぞれ著者の著作物です

Copyrighted materials of the authors

**2. 研究会基本情報**

日時：2025年3月8日（土）13:30～18:30

場所：AA研304室

報告者：島田将喜（帝京科学大学）

参加者：10名（オブザーバー参加者1名）

\*機材の調整に大幅な時間がかかってしまったこととタイムキーピングの不備のため、当初、発表を予定していた西川真理（人間環境大学）の発表は次回研究会に延期することとなった。

**3. 内容（発表要旨および主な議論）**

**私たちは遊びを通じて何を分ちあっているのか（島田将喜）**

**【要旨】**

1. はじめに

遊びとは、私たち自身の心身の活動や状態であり、また現実の活動であると同時に、それを演じ、模倣する行為でもある。遊びや遊び心の人間存在にとっての重要性については、プラトンやその弟子のアリストテレスといった古代ギリシアの哲学者たちや、孟子や荘子といった春秋戦国時代中国の賢人たちによっても考察されてきた。アリストテレスは、演劇や詩作の起源を人間のミメシス（mimesis：模倣・再現）の能力に求めたが、ミメシスすることの楽しさと、ミメシスされたものを見る楽しさとは異なることを指摘した。彼はいずれの楽しさも人間に生得的であり、人間はミメシスによって学習する点で、他の動物と異なると論じた。

「ホモルーデンス」とはJ. ホイジンガが提唱した「遊ぶ者としてのヒト」を意味する概念である。ホイジンガは古今東西の異なる文化に属する人々の遊びが多様であることに気づき、異なる言語で用いられる「遊び」という語のもつ意味や遊びの種類を通して、「遊びこそ文化的多様性を生む」と主張した。ホイジンガは、遊びとは、(1) ある限定された時間と空間の範囲内で生じる、(2) 自発的に受け入れた、(3) 絶対的拘束力をもつ規則に従って遂行される行為であり、(4) そのこと自体に目的をもち、(5) 緊張と喜びの感情を伴い、(6) しかも日常生活とは異なることが意識される行為であると定義した。そして遊びこそ人間が人間らしく生き、生活に意味を与える活動なのだ論じた。またホイジンガは、遊びは日常世界との違い強調する秘密主義的な社会集団 social groupings を生み出す傾向があると論じ、遊び手が形成する共同体としての社会の重要性を強調した。

R. カイヨワは、文化こそ遊びから生じるというホイジンガの考えを継承しつつ、「遊びを出発点とする社会学の基礎づけ」を構想した。カイヨワは、ホイジンガの遊びの定義の要素として含まれていなかった要素、遊びとは「未確定な活動」、つまり遊びやゲームの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、どのような結末になるか分からないことの重要性を強調した。カイヨワは、融通無碍な人類の遊び方を、基本的な経験の違いによって、イリンクス（眩暈）、ミミクリ（模倣）、アゴン（競争）、アレア（偶然）の4つに分類した。カイヨワは、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だと考え、すべての遊びのカテゴリーは、必然的に社会化された側面をもつと考え、遊びを制度・文化として受け入れる側の社会との関係を強調した。

## 2. 動物の遊びの研究小史

アリストテレスの時代から動物が遊ぶことは認識されてきた。しかし遊びを対象とした学際的・実証的研究が進展したのは、ごく最近のことである。

動物の遊びの科学的研究は、現代進化学の祖 C. ダーウィンの動物の遊びについての見解を出発点としている。K. グロースが提唱した動物の遊びのいわゆる「練習説」は現在でも重視される仮説の一つである。社会生物学の台頭に伴い、R. フェイゲンは動物の遊び行動の理解のためには、その生物学的機能を明らかにすることが不可欠であるという社会生物学的視点の重要性を指摘した。G. ベイトソンの遊びのメタコミュニケーション理論は社会的遊びをインタラクシオン論の一部として理解しようとした点において画期的であった。しかし遊び行動の研究・理解の重要性が指摘されてきたものの、研究者間で合意された遊びの厳密な定義は未だに定まっていない。そのため、動物の遊びの研究自体は、遊びの定義と機能を巡る解決不能な問題に直面して長く停滞した。

G. バーガートは、少なくとも行動のある一時点においては、次の5つの基準（Big 5）をすべて満たす行動を「遊び」とラベルづけできる、という考え方を提唱した。すなわち 1. 不明確な機能、2. 自発性、3. 本来の行動との相違、4. 繰り返し、5. 落ち着いた状況、の5つである。Big 5 の受容に伴い、一度は衰退したかに見えた遊びの動物行動学的研究は近年、再び盛んになってきた。

これらの基準を満たす行動としての遊びは、動物界の多様な系統に遍在し、遊びの進化的起源はきわめて古い可能性が高いことが理解されるようになった。また遊びは遊び手にとってコストがかかる行動でもある。Big 5 の第一基準において、遊びはその機能や利益が自明ではないことが挙げられているものの、遊びが現生の動物の多くの系統で淘汰されることなく維持されてきたならば、遊びには何らかの生物学的な機能・利益があることが強く示唆される。

## 3. 野生チンパンジーの遊び

チンパンジー (*Pan troglodytes*) はヒトにもっとも近縁な現生の動物種である。私たちとチンパンジー・ボノボがたった 700 万年ほど前まで祖先を共有していたという事実は、「ヒトとは何か」という大問題に対する重要な視点を与えてくれる。たとえばチンパンジーは、性年齢、順位、状況等に応じて各個体は多様な駆け引きをする『政治をするサル』

として有名である。集団内・外の闘争や、狩猟行動、他個体の怪我など、遊び以外のイベントにおいては、彼らは強い社会性を発揮する。

野生チンパンジーは老若男女問わずよく遊ぶ。環境中のさまざまな地形、他個体、物体の材質・形状、その可塑性などの物理的・認知的資源を利用した遊びが多い。またその遊びのレパートリーは多様であり、一部は文化的行動としての側面をもつ。想像力を用いた遊びなども豊富に見いだされ、ヒトと共有する要素が多い。子ども同士は遊びとしての認識を共有していても、それを見ている母親は、しばしばそれを攻撃と誤認して干渉することがある。またチンパンジーは他個体への「いじわる」や他動物の「弄び」など、他者の反応（アニメシー）を制御し、その反応を見るのを楽しむ。さらにチンパンジーは、他個体と自分の笑いが遊び中に同調すると、遊びが持続し親和的な紐帯が強まる。

ヒトにもっとも近縁な動物であるこうした事実は、約700万年前に存在していたヒトとパン属の共通祖先が遊びを通じて、現在の私たちと共通する経験を得ていた可能性を示唆する。

#### 4. ヒトの遊びの特徴と人類進化

融通無碍な遊びのパターンを、基本的な経験の違いによって4つに分類したカイヨワは、アゴン（競争）、イリンクス（眩暈）、アレア（偶然）は動物にも見出せるが、アレア（偶然）だけは人間的な遊びと考えた。しかしアレアの本質を、金品や財物を賭ける行為（＝賭博）とせず、遊び手の能力が及ばない外部要因に結果を「委ねる」行為におけば、チンパンジーの遊びの中にも、「他者の行為や選択」に遊び手が結果を委ねる行為は多く見いだされる。つまり、系統的にヒトにもっとも近縁な動物であるチンパンジーの遊びにはすべての遊びの分類が見いだされ、その意味でもヒトの遊びとの共通性が高いといえる。

しかし遊びの集団形成に着目すると、ヒトでは大勢が同時に遊びに参加しその状態が長時間持続するが、チンパンジーでは2個体間の遊びが個別に持続することで結果として集団が大型化しているだけであり、チンパンジーでは大勢の個体が同時に参加できる遊び集団は、安定、持続しないと考えられる。

ヒトの場合、「チーム遊び～規則のある遊び（ゲーム）」、「観客の存在」がいずれも遊び集団の大型化に寄与する要因となっていると考えられる。ニホンザルの「枝引きずり遊び」には、「複数のコドモが移動可能な物体を遊びのターゲットとする」、「物を持つ一頭が逃げ、物を持たないその他が追う」、「持ち手が交代すると、逃げ手の役割も交代する」という複数の規則性が見いだされる。参加者がある程度共有する前提に基づいて形成されるが、逸脱が許容されるような緩やかな規則のことをコンヴェンションと呼ぶが、枝引きずり遊びに見いだされるのは偶発的規則としてのコンヴェンションと考えることができる。一方、集団内では協力、集団間では敵対といった規則に従ってなされる「チーム遊び」は、大勢が同時に持続的に遊びに参加可能という意味で、遊び集団の大型化に寄与すると考えられるが、現時点でヒト以外の動物では確認されていない。

またヒトは他者の遊びを観て楽しむ観客になりうる。一回の遊びイベントには、遊び手だけが含まれるのではなく、遊び手の遊びを観て楽しむ観客が存在することが多い。観客の存在によって、ヒトの遊びイベントは大型化する。チンパンジーやニホンザルにおいても、遊びに参加していない個体は、周囲で生じている他者の遊びを認識しており、自分自

身が次に遊び手になるのを「待つ」、または自分の子どもなどがエスカレートする遊びの中で怪我をしたりしないように「見守る」ことは観察される。しかし、他者の遊びを楽しんでいることを明確に示す証拠は、現時点でヒト以外の動物では報告されていない。つまり、ヒト以外の動物に観客が存在する証拠は現時点では存在しない。

ホモ属その出現時にはすでに100名を超える大集団を形成して生活していたと推定されている。大集団での生活ではメンバー間の親和的交渉の積み重ねが必要であり、霊長類は社会的毛づくろいを交わすことで関係性維持に努める。ホモエレクトゥスは体毛の多くを失い「裸のサル」になりつつあったと考えられている。

無毛化した彼らは他の手段を用いて親和的関係性維持を達成したはずであり、その手段こそが遊びであったと、私は考えている。Pan属との共通祖先から分岐して以降の人類の系統は、大型の遊び集団を長時間持続させることができた。遊びイベントを通じて、集団内、集団間の大人数の大人同士が親和的紐帯を形成可能となった。

ヒトはまさにホモルーデンスとして進化し、現在に至っているのである。

### 【主な議論】

●カイヨワによる遊びの分類における一人遊びのとらえ方：カイヨワの分類では、一人遊びも想定されている。分類の一つである「イリンクス」は、動物でいう移動運動遊びに見られるような体が動くことにもなう感覚や眩暈を感じる遊びを含んでいる。一方、イリンクス以外は社会的な側面をもつ遊びであり、一人遊びは、イリンクスに近い。

●遊びにおける学習機能：カイヨワやホイジンガは、遊びにおける学習機能については議論していない。何かのためにとか、何かの役に立つから遊ぶという見方自体をかなり避けていて、遊びには学習機能があるとか、遊びを何かの役に立つものに還元していくことは、論点を見誤らせるといった表現をしている。しかし、私自身は、ホイジンガのそういう立場では、人ななせ遊ぶのかという生物学者としての疑問にはたどり着けないと思っている。

●動物行動学における遊びの定義：インタラクションがすべからず遊びであるということではない。遊びの基準である5つの基準をすべて満たすインタラクションは実際には多くない。5つの基準を念頭において、これをもとに遊びという言葉伝える領域を増やしていくということを考えている。

●動物行動学における遊びの三分類におけるアレア：アレアという遊びは偶然の遊びと訳されるが、カイヨワ自身は「賭け」が代表的なものだといっている。ギャンブルのような財物を賭けるといった構造が、サルやチンパンジーなど動物にあるかと思ったら、なかなか見つけるのは難しいと思う。しかし、重要なのは、自分の能力で対処できるかどうかということであって、自分の能力以外の何かに近い未来の結果を委ねる（偶然に任せる）というのが本質ではないかと考えている。アレアと対立的な概念

は、「アゴン」である。これは、偶然の要素を極力排除して、自分の能力に全てを委ねる遊びである。この点を踏まえると、自分の能力が及ばないところに成り行きを委ねるとというのがアレアの本質であると考えている。

●アゴンとアレアの対比：どんな遊びにもアゴンやアレアの状態は少なからずあるはずで、アレアがヒトだけの独特なものであるということには抵抗がある。アレアとアゴンの本質的な対比構造は、相手の能力が開示されているかいないか、つまり、自分の能力が相手の能力に及ぶか及ばないかということにあるだろうが、それを端的に表すような事例を挙げるのは難しい。

●ヒトと動物における遊びの定義：動物の遊びは機能主義的に解釈することもできるが、そこに遊びの「要素」を考え始めると、ホイジンガと同じような議論に陥ってしまう可能性がある。要素によって遊びを定義づけるとともに、遊びではないものとは何なのかを再確認したほうがいいのではないか。動物行動学において遊びというタームを抑制的に用いたうえで、最終的に楽しさといったようなチンパンジーの精神世界にたどり着きたいと思っている。このような考え方は、ヒトの遊びのとらえ方を霊長類にあてはめようとしているように聞こえ、ホイジンガ的な視点である印象を受けるかもしれない。本発表では、遊びの研究から出発しているのでそのような話が多いが、そのような議論を取り払って完全に生物学の文脈で議論することもできるが、今回はそうはしなかった。攻撃性が取り上げられがちなチンパンジーも、質的な違いはあるかもしれないが遊びが好きだし、狩猟さえも遊びととらえられるということを示して生きたい。

●狩猟採集民の遊び：遊びの定義によるが、生業活動の中に遊びが含まれているとも考えられる。人類学では、狩猟採集民の子どもは、ずっと遊んでいると言われていたが、遊びの中で採集したものの栄養価を計算すると家計の1/3のカロリーに相当しており、それを単純に遊びとっていいのかは難しい。生業活動以外の遊びという時間はほとんどないが、歌や踊りを含めるのであれば結構長い時間を費やしている。バカの子どもの研究からは、子どもと大人と一緒に遊ぶということも結構あるようだ。

●霊長類の遊びの文化的側面：餌付け群である嵐山や地獄谷、野生群である金華山では、ある遊びが群れ内に定着するかどうか、それが世代を超えて受け継がれてきているかどうかという点が、集団間で異なっている。そのような集団ごとに異なる背景を詳細に検討する必要がある。

●遊びに参加する人数と場：ヒトはルールを作って、多人数で同時に遊べるような遊び方をする。一方、チンパンジーは、複数いても個体を入れ替えながら二個体で遊ぶというダイアデックな遊びがデフォルトになっている。そこには規則の生成が重要

だと考えられるが、チンパンジーにそういうのがないのかというと、それも断定できない。ダイアディックな遊びが基本ではあるが、彼らは限られた空間内でみんなで遊んでいるということを理解していて、「遊びの場」のようなコンテキストを共有しているのではないか。また、規則の存在に加えて、ヒトでは遊びのタイプとして非接触の遊びが多くなっているということが、チンパンジーの遊びの違いだと考えている。チンパンジーは、ダイアディックな状態の維持は得意かもしれないが、三个体が関与する遊びのインタラクションは苦手なのかもしれない。

●チンパンジーの狩猟にみられるアニマシー：チンパンジーにとって狩猟の構造は、栄養学的に満たされた状態でよく起こるという点で、贅沢な活動だと思う。そういう状況で、彼らの行動を理解しようとする、自分が死ぬことはないという状態でサルからサルらしさを引き出す、アニマシーを活性化することを面白がっているというのが私の仮説である。

●遊びを通じて分かちあっているもの：規則やコンヴェンションが獲得されていないとできない遊びがあり、それは学習しないとできるようにならない。遊びにはその一段階下に、雰囲気とか楽しいイベントであるとか共有されるものがあって、それを身に着けるには学習や練習が必要であるといったような、いくつかの階層があるイメージを持っている。

●ダンバーの言語起源論：ダンバーは会話の重要性を指摘しているが、毛づくろいや遊びも含めてコミュニケーションとして捉えることができ、連続性があるように思える。いきなり会話が進化したというのは難しく、我々がずっと受け継いできた遊びという行動がそれ以前にあったのではないかと考えている。

●オーディエンスの役割：オーディエンスの存在や役割に、間主観性や共感のようなものが想定されるのかというと、オーディエンスとプレイヤーの間にある種の共感のようなものがあるというのは直感的にわかる。しかし、それがオーディエンスとプレイヤーの対一対一の関係で生じているだけでなく、オーディエンス同士にもそのような関係が生じている可能性があるのではないかと考えている。オーディエンスとプレイヤーに分けられるのは、そういう見方をするからであって、例えばみんなで踊るような局面では、ただ見ているだけでなく踊りに参加しあわよくばそっちに入ることが起きている。そのような状況が、一対一を超えて、大勢が同時に遊ぶというヒトの遊びにどこかでリンクしているのではないかと考えている。そのような現象がチンパンジーであるのかということを知ろうとした時に、行動学としてどうやったら検出できるのかということの問題であるし、そもそも何ををもってオーディエンスだったのかという定義の問題もありとても難しい。

●儀式におけるオーディエンス：ヒトと動物の連続性のようなものを単純化しすぎかもしれないが、ヒトと動物の間にはある種のギャップみたいなものがあり、オーディエンスとプレイヤーがまだ混とんとして未分化な状態というのが想定できるのではないかと思う。その状態からだんだんオーディエンスとプレイヤーが析出してくることがあるだろう。狩猟採集民社会において、歌やダンスの遊びがある一方で、精霊儀礼のように儀式化されたものもあり、それらは連続的な側面を持ちつつ儀礼の方はしっかりと役割が分化している。遊びとしての歌とダンスのように精霊がいないような状態の時に、本当にオーディエンスは存在しないのか、それとも、オーディエンスになってみたりプレイヤーになってみたりということが起こっているのかということを考えている。