

原著<論文>

象徴作用と想像力が開く遊びの世界
——遊びの哲学としてのホワイトヘッド宇宙論——

村田 康常*1

いかなる道義的責任も問われることなしに、永遠に等しい無垢のまま、生成と消滅、建設と破壊をいとむのは、この世にあってはただ芸術家と子どもの遊びだけである。

——ニーチェ 1)

1. はじめに

遊びとは何か。遊びはどのような世界を開いていくのか。またどのようにして遊びはその広大な世界を開いていくのか。

この問いは、子どもの文化や保育を研究する上で不可欠の主題であるとともに、視点を換えれば、情報通信技術が発展し、現実と想像の境界線が変容しようとしている現代の情報化社会のあり方を探求する文明論の主題でもある。この論文では、A. N. ホワイトヘッドの「有機体の哲学」と呼ばれる形而上学的な思弁哲学の体系を参照しながら、遊びが想像力を喚起して、興味に満ちた世界を開いていくという働きに照明をあてたい。

そのためにまず、遊びが、現実世界の直接的な制約や限定性を超え出て想像の世界を構想する働きと、想像の世界をイメージしながら現実世界の中で新しい価値を実現していく働きについて、ホワイトヘッドが哲学探究の方法とした「思弁(speculation)」における想像力の働きの遊戯性を参照しつつ考察する(第2章)。また、遊びが開く世界が、絶えず新しさを求めながらも、なじみのものを反復するという相反する特質をもっている点について、ホワイトヘッドの思弁的な宇宙論体系の中でも特に詩的・宗教的な主題である現実世界の2側面、すなわち「創造的前進/反復」あるいは「流動と恒常性」という対立する2側面の、コントラストにおける相即という議論を参照しつつ考察する(第3章)。さらに、想像力によって開示される世界を現実世界に重ねるといった遊びの特徴的な営みを解明する

*1 名古屋柳城短期大学

ために、ホワイトヘッドの形而上学の中でも特に人間的経験や認識に即した議論である象徴作用論を参照して、直接経験の事実と想像の世界の重ね合わせという「象徴作用(symbolism)」が遊びの世界を開示することを考察する(第4章)。

ホワイトヘッドの思弁哲学を吟味することで、遊びのアクチュアリティが現実世界のリアルな直接経験と想像力の自由な飛翔という2つの活動の重ね合わせのうちにあることを明らかにするのが、本論文の目的である。

2. 物語的な世界の遊戯性

2. 1. 思弁哲学の方法としての自由な想像力の遊び

思弁とは、一言で言えば、私たちの直接経験が示す論理を熟考し、その論理を体系化して他の経験の解釈にも適用できるように一般化する思考である²⁾。この思弁を主な方法とする哲学的思考によって、ホワイトヘッドは、独自の形而上学的宇宙論を構築した。このとき彼は、思弁の出立点となる直接経験のうちに、日常の経験から宗教的経験、あるいは科学実験や観察まで、私たちがリアリティに触れると感じる経験すべてを含めている³⁾。主著『過程と実在』の冒頭は、「この連続講義は〈思弁哲学〉(Speculative Philosophy)の試論として意図されている」(PR. 3)という語で始まり、思弁哲学が時代遅れの古い方法ではなく、現代でも「重要な知識を生み出す方法」(PR. 3)であることが強調される。

ホワイトヘッドの哲学探求を支える思弁哲学という方法の中心は、リアリティに直接触れる経験から観念や可能性の領域へ離陸していく自由な想像力の躍動である。想像力は、いまだ実現されていない領域を目指して、実現された経験から離陸する。哲学の想像力は、「職人がまだ1つの石も運ばないうちに大聖堂を建立するし、風雨がそのアーチをすり減らさないうちにそれを破壊もする」(SMW. viii)。彼は、思弁哲学におけるこの想像力の躍動を「遊び」と捉えている。思弁哲学における遊びとは、現実世界の直接経験に立脚しつつ、旺盛な想像力によって、直接経験の限定された領域を超え出ていく先駆的で越境的な思索である。彼はこの越境する「想像力の飛躍(a leap of the imagination)」(PR. 13)に注目し、直接経験の制約を超え出る精神の飛翔を飛行機のフライトにたとえている(PR. 5)。

この「自由な想像力の遊び(the play of a free imagination)」(PR. 5)は、直接経験に根ざしつつ一般性を追求する学問探求に不可欠である。特定の経験の限定性や論理の完結性を打ち破って、他の経験領域にも適用できる広大な一般性をもった論理体系を構築するためには、限定され完結した認識を超える遊びが必要となる。想像力による思考は「首尾一貫

性の破綻で遊ぶことすらできる(It can even play with inconsistency)」(PR. 5)と彼は述べて、論理体系の完結した一貫性を超えた想像力の自由な「遊び」を強調する⁴⁾。自由とは、何でも無制約にできるということではない。自由とは、「目的の実行可能性」(AI. 66)、つまり、自発的に立てた目的の実行が強制も禁止も限定もされないということである。自由こそ遊びの特徴である。ホイジンガは「すべての遊びは、まず第一に、何にもましていっの自由な行動である」⁵⁾と言っている。直接経験の制約や論理の必然性や完結性を超えて、想像力が構想した彼方のイメージを目的にして飛躍する遊びこそ、思弁哲学の方法である。

このホワイトヘッドの議論から、遊びの本質が浮かび上がる。遊びとは、「自由な想像力」の飛躍によって現実世界の制約や論理的な首尾一貫性を破ってさまざまな観念や可能性やときには不可能なことをも想像し、また、それらを現実世界の直接経験にふたたび適用することで、現実世界での経験をより豊饒で興味あるものにしたたり、より高い価値を実現したりするような、価値の自発的で自由な実現(realization)と享受(enjoyment)の活動である。

こうした想像力の躍動によって現実世界のあり方が開示されるという認識の開けは、哲学的な探求だけに限定されない。私たちが、この現実世界を、さまざまな出来事がそれぞれの意味をもって相互に関連している有意味な世界だと認識しているのは、意識しているにせよいないにせよ、自由な想像力が遊動しているおかげである。言い換えると、私たちの現実世界は、越境するイメージの遊びを通して想像の世界と直接経験の事実が対比され、重ね合わせられることで、さまざまな情感と意味に満ちた世界として経験されるのである。

このように、思弁哲学、想像力、遊び、そして世界開示あるいは世界理解という認識作用は、何重にも関連し合う⁶⁾。まず、(1) 遊びは、想像力によってイメージされた世界を開いていく働きである。(2) ホワイトヘッドが提唱する思弁哲学の探求方法は、「自由な想像力」の躍動によって有意味な世界のあり方を開示するという点で、遊びに極めて近似している。また、(3) 彼の思弁哲学が描き出す現実世界は、想像力によって描かれた理想や目的の実現を目指して、絶えず新しい価値が探求され試され、実現された価値が享受されては過ぎ去っていくという、諸々の出来事の生成消滅を通して全体として創造的に前進していく世界である。同様に、(4) 遊びが開く世界も、想像力が描くイメージを現実のうちに重ねていく営みを通して、さまざまな価値が実現され享受されては過ぎ去っていく、興味と楽しみに満ちた世界となる。

直接経験から出立した彼の思弁哲学は、現実世界を新しいものが不断に創造されるプロセスと捉える形而上学的宇宙論を展開する。その宇宙論によれば、現実世界は創造的な活

動に満ちた大きなプロセスであり、いたるところで新たな価値が興味をもって実現され満足とともに享受されては過ぎ去っていくという、生成消滅の躍動する場である。ホワイトヘッドの形而上学が描くこうした世界は、遊戯的世界だといえる。それは価値の実現と享受の出来事に満ちていて、毎瞬毎瞬、自己を表現する諸々の出来事の遊び戯れと、それらを経験し享受する新たな経験の契機の生成において、有意味な世界として開示されていく。

2. 2. 世界の意味開示としての物語と遊び

遊びが、直接経験を超越する自由な想像力の飛躍と、想像の世界から直接に経験する現実世界への復帰との往還から成っている、というホワイトヘッドの示唆は、遊びの中心が想像力にあることを示している。遊びと想像力の本質的な結びつきは多くの論者が論じているが、その典型の1つとして『ホモ・ルーデンス』の中でホイジンガが想像力こそ遊びの核心だと述べるくだりをみていこう。この議論を高橋英夫は次のように訳している。

ところで遊びは、何かイメージを心のなかで操ることから始まるのであり、つまり、現実を、いきいきと活動している生の各種の形式に置き換え、その置換作用によって一種現実の形象化を行ない、現実のイメージを生み出すということが、遊びの基礎になっていると知れば、われわれはまず何としても、それらイメージ、心象というもの、そしてその形象化するという行為そのものの価値と意義を理解しようとするであろう。遊びそのもののなかでのそれらイメージの機能を観察し、またそれと同時に、遊びを生活のなかの文化因子として把握しようとするであろう⁷⁾。

ホイジンガの論点は、遊びがいきいきしたイメージを生み出す想像力によって生を活性化させるということである。「形象化」や「形象化するという行為そのもの」と訳された箇所は、英訳では **imagination** すなわち「想像力」である⁸⁾。遊びのアクチュアリティは、想像力、つまり現実を「いきいきと活動している生の各種の形式」の躍動するイメージに置換する働きにある。遊びは、想像力によって生を活性化し、単なる生存を興味ある価値の実現と享受のよるこびに満ちた生へと高める。それは、矢野智司の言う「意味が躍動する生」⁹⁾に相当する。遊びのもつ現実のイメージ化の機能をこのように解せば、遊びを通して開示される世界は、イメージが躍動する世界、一切が生きている世界といえる。つまり、遊びを通して、現実世界が森羅万象の生き生きと躍動する「生きた自然(Nature Alive)」

(MT. 148)として開示されるのだ。本節では、このような世界の物語性を論究してみたい。

意識しているにせよいないにせよ、私たちは自分が出会う諸々の事物や出来事の意味や価値を認めながら、それらの諸連関の中で生きている。この現実世界はそうした有意味な事物や出来事の連関から成る私たちの生活世界である。それは、諸々の事物や出来事が、それらのあいだに生きる私たち一人一人に向けてそれらに固有の意味や相互の連関を開示する世界、つまり、諸事物が語りかけ、物語的な仕方ですれらの有意味な諸連関を開示する世界だといえる。現実世界の諸事物を生きた有機体とみなし、この現実世界をそれらの諸事物が主体性をもって生成するプロセスだとするホワイトヘッドの宇宙論では、それらの諸事物のあいだに新たに生成する主体に向けて、それらの事物の方からその意味や価値を質感や情感として開き示してくるような、「生きた自然」が論究される。たとえば、『観念の冒険』では、「情動的なトーン(affective tone)」に関して、次のような議論が見られる。

この現実世界のうちで出会う事物や出来事は、それらを経験する主体(subject)に対して、何らかの情動的な感じを喚起させる客体(objects)である。たとえば肌に風を感じる際、私たちは「ここちよい爽やかな風だ」とか、「うんざりするような蒸し暑い熱風だ」とか、「身を切るほど冷たい風だ」とか、そのつどさまざまな情感や質感を感じている。これをホワイトヘッドは、「ここちよい爽やかさ」とか「むしむしする鬱陶しさ」とか「身を切るほどの冷たさ」といった情緒的な表現で言い表されるような「情動的なトーン」をもって、「今、ここでの私」という経験の主体が「風」などの客体を経験していると考え、さらに、そうした情動的なトーンは経験の客体の方から主体に迫ってくると考えている。ホワイトヘッドは、「経験の根底は情緒的である。より一般的に言えば、根底にある事実は、関連づけられている諸事物から発せられる情動的トーンの生起である」と述べている(AI. 176)。

経験の根底が情動的だというのは、対象を意識する以前にその対象から発せられる色合いや手触りなどの質感やそれら全体が帯びている雰囲気や気配などの情緒的な風合いが感じられているという意味である。この「感じられるということ(feeling)」をホワイトヘッドは「抱握(prehension)」という独特の術語で言い換えている(PR. 26, 40-42)。経験する主体が客体のある情動的トーンをもって抱握するとき、たとえば私たち(経験主体)が風(客体)をここちよく爽やかだ(情動的トーン)と感じる(抱握する)とき、ホワイトヘッドは経験主体がまずあって、その主体が所与の客体を経験するとは考えず、客体がある情動的トーンをもって迫ってくることで経験が生起し、その経験の生起のプロセスの中で主体が生成する、と考えている。私たちの経験を、このように客体的与件から主体が生成

するプロセスと考えるのが、プロセス哲学と呼ばれる彼の哲学の中心点である。

経験の各瞬間におけるこのような事情についてホワイトヘッドは、客体は誘発者 (Provoker: 情動を引き起こすもの、挑発扇動するもの) であり、主体は感受者 (Recipient: 受け手、受け取るもの) だと表現する (AI. 176)。ある情感をともなった経験を、その経験の客体である諸事物が、いわば誘発し、そそのかすのだ。「というのも、抱握の与件における要因としての感覚されるものは、その抱握の主體的形式である情動的トーンを性格づけるものとして、みずからを押しつけるのだから」とホワイトヘッドは言い、続けて、「こうして、情動的トーンのパターンは、与件としての感覚されるもののパターンによって、順応的に産出される」 (AI. 245) と述べている。こうした経験の瞬間のプロセスを一言で言えば、情動を引き起こす誘発者が、それ自身の情態や性質をそのつど生成する経験の主体に向けて表現してくるということ、事物がそれ自身の意味を語りかけ誘発してくるということである。ホワイトヘッドの描く現実世界とは、このように、客体化された一切がその直中に生起する経験の主体に向けてその価値や意味を情緒的に語りかけてくる世界である。

この世界は、そこで出会う諸出来事が固有の意味や価値を感情的に語りかけてくる物語世界である。私たちは、その意味や価値の表現を一定の秩序ある連関へと統合しつつ、それらを享受する。いわば自分の生きる世界を自分自身の認識や行為や制作や言語表現によって物語ることで、この世界を有意味な世界にする。物語と遊びは、多くの論者が指摘するように、同じ起源から発する行為である。現実世界の端的な事実を想像の世界と重ねながら、世界に生じるさまざまな出来事や事物の相互連関を言葉や行為や作品で表現していくという点で、物語も遊びも世界を意味づけ、混乱を秩序へと整え、新たなものを創出し、無感動だった経験を情緒的な感動と興味をともなう享受の経験へと転換する。そこに働くのは、美的・情緒的な感性と論理的な思考とさまざまなものを結びつけつつ新しいイメージを構想する想像力である。想像力こそ、遊びと物語経験に共通する働きである。

2. 3. 想像力を駆動するもの

17年間の保育者経験をもつ児童文学者の中川李枝子は、「想像力と創造力で、子どもの生活は活気にみちています」 (中川, 2018/1982, p. 106) と言っている。一切を楽しみたい、今の瞬間を楽しさと喜びで満たしたい、という欲求にあふれた子どもは、想像力によって、単なる事実の世界を遊びと物語の世界に転換する。児童文学者で子どもの本と子ども文化の研究者である瀬田貞二は、子どもと絵本の出あいを論じて、次のように述べている。

幼い子どもたちは、成長することを仕事にしています。のびのびと成長していく本能にかられて、動きたい、休みたい、愛したい、認められたい、成しとげたいという、体いっぱいの意欲にふくらんでいます。そして本能的な意欲は、楽しみたいという欲求の形になってほとぼしります。心身が火だるまのようになって遊ぶことは、その一つのあらわれです。そして、お母さんの読んでくれる物語に耳をかたむけながら、くりひろげられる美しいリズムのある絵に見いること、つまり絵本を「読む」ことも、その一つです。

だから幼い子たちが絵本のなかに求めているものは、自分を成長させるものを、楽しみのうちにあくなく摂取していくことです。そして、これまでの限られた経験を、もう一度確認して身につけていく働きや、自分の限られた経験を破って知らない彼方へ——活発な空想力に助けられて、解放されていく働きを、絵本がじゅうぶんに満たしてくれることを求めます。いいかえれば、小さい子たちが絵本に求めているのは、生きた冒険なのです。(瀬田, 1985, pp. 34-35)

瀬田は、子どもたちが「心身が火だるまのようになって遊ぶこと」や「絵本を「読む」こと」が、「楽しみたいという欲求」のほとぼしりだと言う。遊びにも物語体験にも共通するような想像力の動力源は、「楽しみたいという欲求」である。中川も「ありったけの想像力を自由自在に駆使すればするほど、たのしみは深く広く力強くなるでしょう」(中川, 2018/1982, p. 18)と言っている。楽しみたいという欲求に駆られて想像力がはばたき、想像力が楽しみを深める。確かに、困難な現実と和解したいとか、過酷な現実から逃れたいといった欲求も、遊びや物語を生み出す想像力を駆動するだろう。しかし、遊びや物語経験は、熾烈で困難な現実の産物ではなく、そのような現実の中での生ですら享受しうるものへと高めるような活発な想像力によって開かれるのである。遊びや物語経験の本領は、自分を成長させるものを楽しみのうちに摂取しようとして、活発な想像力の助けで未知の領域へ踏み出していく冒険にある。瀬田も共訳者の1人となったL. H. スミスも、子どもと絵本の出あい遊びや物語経験の楽しみを開くことを「冒険」という語で表現する。

幼児が、一つの絵本のなかに求めているのは、冒険である。自分自身も主人公とともにそのなかに入ってゆき、いっしょにその冒険に加われるような、絵で描かれた物語である。(Smith, 1964/1953, p. 116. 邦訳 p. 206)

瀬田やスミスが強調するのは、深い愛情に守られた子どもたちは、成長の意欲にあふれ、「楽しみたいという欲求」があるからこそ、活発な想像力に助けられて「自分の限られた経験を破って知らない彼方へ」と危険を冒して踏み込もうとするということである。ホワイトヘッドも「想像力において自覚される目的を達成しようとする強い衝動」(FR. 8)が、私たちにとって、満足できる生き方、より高い満足を求める生き方をめざす原動力だと語る。彼の教育論では、生徒・学生は、「自分自身の衝動(impulse)によって自己発展を目指して成長する生きた有機体」(AE. 39)だと言われる。その「成長しようとする創造的衝動」(AE. 39)が、「楽しみたいという欲求」となってあふれ出る典型的な時期が子ども期である。

瀬田の言う「自分を成長させるものを、楽しみのうちにあくなく摂取していくこと」に相当するものとして、ホワイトヘッドにも、「享受(enjoyment)」という重要概念がある。これは S. アレグザンダーの進化論哲学にも見られる概念だが¹⁰⁾、ホワイトヘッドの場合、私たちが現実世界の直中で自己を実現していくプロセスにおいて、この自己実現を通して達成された固有の価値を享受して満足する、つまり、この世界に実現された価値や自己自身が達成した価値を楽しむ、という充足した世界経験を意味する。

3. 遊びにおける螺旋的・律動的なプロセス——前進と反復——

3. 1. 遊びの前進的・自己超越的・冒険的な性格

価値の実現と享受の経験としての遊びの最大の特徴は、楽しみのうちで常に成長しよう、より高い満足を目指そう、未知の領域へ前進しようとする自己超越的な冒険にある。そこに、遊びの創造性がある。岡本夏木は、「遊びのもついろいろの働きの中でも特に重視したいもの」(岡本, 2005, p. 75)として、「子ども——とりわけ発達初期の子どもが、今現実に関心をもつ世界を超えて新しい世界を拓いていくにあたって、遊びが果たす役割」(岡本, 2005, p. 75)に注目し、このような遊びの役割を次のように描写している。

子どもは生活の中で現に今の自分が生きている世界によりよく、より深く適応してゆかねばなりません。しかし今の現実世界に適応することだけに自分を閉じこめるのではなく、一方ではそれを破って(超えて)より広く新しい未知の世界を創り出してゆくこと、それが子どもの発達には不可欠です。それは一種のリスクを孕んだ挑戦的な試みですが、その未知の世界への好奇心はまず、いわば尖兵として、遊びの形をとって展開されてゆきます。(岡本, 2005, p. 76)

既存の世界を超えて新しい世界を拓く遊びが子どもの成長発達において「尖兵として」果している役割は、瀬田貞二が、子どもの動的な遊びにも絵本を読んでもらうような外面的には静的な物語経験のうちにも見出した、遊びの冒険的な性質に通じる。さらに、岡本は、遊びの「尖兵」としての冒険的な活動の核に「想像力」が働いていることを指摘する。

たとえば子どもが新規な事象を理解したり象徴的世界を創り上げたりする際、親や劇中人物に自分を同一化することによって自分の非力についての不安を補償してゆくなど、遊びは大きな役割を果たしています。ことに子どもが遊びを通じて自らの中に育んでゆく「想像力」は、人間が苦しい現実と直面した時、それを超えてゆく原動力になるものです。(岡本, 2005, p. 77)

新しい経験の地平を拓く「尖兵」としての遊びを通して、子どもがその環境世界になじみつつも既存の世界を超えて「より広く新しい未知の世界を創り出してゆく」という創造性を発揮することを、岡本は指摘する。そこには、ただ前のめりに邁進する前進性だけでなく、過去の経験の蓄積が生かされている。瀬田が、絵本との出会いの中で子どもが抱く物語経験について、「これまでの限られた経験を、もう一度確認して身につけていく働きや、自分の限られた経験を破って知らない彼方へ——活発な空想力に助けられて、解放されていく働き」と見事な表現で語ったときにも、その「活発な空想力」によって解放されていく働きには、過去の経験を想起し反復することによる成長と未知の彼方へと冒険する躍動という 2 つの運動が示されていた。瀬田も岡本も、「子どもと言葉と遊び」という主題に異なるアプローチで迫りながら、なじみの環境や過去の経験への回帰による安定した基盤の獲得と、想像力に助けられて既存の世界を超えていく冒険とを見いだしている。

彼らのこの洞察は、調和し安定した秩序をもつ世界の中で生まれつつも危険を孕んだ未来へと既存の世界を超えていくホワイトヘッドの「冒険」の精神にも深く通底する。ホワイトヘッドは身体的な移動運動とともに精神的な前進運動を特に重視し、「観念の冒険」こそ、人類が文明化していくための原動力だとしている。瀬田や岡本と同様にホワイトヘッドも、未知の世界へと乗り出していく探求的な精神は想像力によって活性化され、その自己超越的で越境的な前進性には、危険を冒す冒険的な性格があることを、主に文明論の文脈で指摘している。たとえば有機体の哲学の最初の体系化である『科学と近代世界』の最終章「社会的進歩の要件」では、冒険が人間の成長と社会の文明化に必須だとされる。

身体の移動漂泊(physical wandering)も重要であるが、人間の精神的な冒険(man's spiritual adventures)——思想の冒険、情熱的な感じの冒険、美的経験の冒険——の力は、なおもっと偉大なものである。人間の精神というオデュッセウスに刺激と材料を与えるためには、人間社会間の相違が絶対必要である。」(SMW. 207)

そして、ホワイトヘッドは、「危険を孕んでいることが未来の役目だ」(SMW. 207)と述べる。危険を冒して未知へと乗り出す人間精神の冒険的な探求と挑戦が、新しい経験の地平を拓くのだ。この冒険する精神が「創造的想像力(creative imagination)」(SMW. 208)を活性化させることで、私たちは現実の束縛を脱して新しいイメージを構想し、安定し停滞した社会を新たな生活形式の地平へと転換させ、世界の文明化を推し進める作用者(agent)となる。ホワイトヘッドによれば、こうした文明化の作用者としての人間精神こそ、「理性(reason)」である(SMW. 208)。すなわち、「〈理性〉とは、事実において実現されるのではなく想像の中で自覚される目的を達成しようとする強い衝動に方向性を与え、さらにそれを批判するところの、経験に含まれる要素である」(FR. 8)。

想像力は、現実世界の既存の事実の中で育まれこの事実の所与性を出立点としつつも、現実には先駆けて新たなイメージを創造的に想像する。私たちは現実世界の諸事実の圧倒的な所与性と制約を超えて、過去を回想し未来を予期しながら、想像力の無制約的な世界に遊ぶことができる。単に生存しようとするだけでなく、よく生きよう、よりよい世界を拓こうとする意欲に対して、精神は記憶によって過去の経験を現在に想起させて諸イメージを形成し、身体的な実践よりも前に想像力の冒険によって諸々のイメージを与え、理性によってそれらの乱舞するイメージを価値実現のための羅針盤と海図に整える。理性に指揮された想像力は、現実を出立点にしつつ現実には先駆けて理想を抱懐し、その実現へと私たちを鼓舞することで、私たちの生きる世界を新たに開示し、世界の文明化を導く。

「創造的想像力」の活性化とは、イメージの生成プロセス、つまりイメージが生成する場になるということであり、想起され探求された諸イメージが試され実践される場となるということである。そのような場として開かれていくことを、ホワイトヘッドはアクチュアル・エンティティの生成のプロセスと呼ぶ。それは、過去からの所与を受けつつ未来への予期と目的をもって現在の経験の契機が生成するプロセスであり、したがって過去からのさまざまな所与と未来へのさまざまな予期が1つに調和したイメージとして具現化していくプロセスでもある。そこには、前進性とともな、なじみのものへ回帰する運動もある。

3. 2. 新しさへの前進と恒常的な反復

遊びは、危険を孕んだ冒険という性質をもつ。また、なじみのものへの絶えざる回帰という面や、配慮され、平安に満ちた落ち着いた秩序の中での活動という面もあわせもつ。現実の世界の諸活動にも、遊びにおいて端的に見られるこの冒険的な自己超越と想起的な反復の2面性が見出される。この現実世界の全体が、過去に生起し発展してきた秩序を反復しながら、その秩序が新しい試みを生む土壌となって、従来の秩序を超え出る冒険的な試みが、やがて新しい秩序を開いていくという、反復と前進からなる創造プロセスである。この世界はその意味で、遊戯的世界である。言い換えると、世界は、留まることなく新しさを求めるという側面と、達成された価値を喪失させまいとする側面をいたるところで同時に示しているように見える。ホワイトヘッドは次のように述べている。

事物の本質そのものに内在する2つの原理があつて、われわれがいかなる領域を探求するとしても、いつもこれが特殊なものに具体化されて現われている。それはすなわち、変化の精神(the spirit of change)と保守の精神(the spirit of conservation)である。この両者がなければ、なにもものも実在しえない。(SMW. 201)

「変化の精神」と「保守の精神」は、流動を本質とする変化と、恒常性を本質とする秩序という、宇宙の2つの相である。これらの対立する原理を調停し、両者を包含する一般性をもった宇宙論の構築が、ホワイトヘッドの思弁哲学の課題である。一方、遊びもまた、冒険的な自己超越性と愛着的な反復性という2面をもち、変化の精神と保守の精神の見事な調和を示す例である。そこにどのような論理があるのか。しばらくホワイトヘッドの思弁に即して、現実世界の全体にも子どもの遊びにも通底する洞察を見ていこう¹¹⁾。

私たちは単なる事実の世界に生きているだけではない。そのつど、事実のうちに価値を見いだしつつ生活している。どれだけ瑣末な出来事にも、意識に上らない程度かもしれないが、私たちはそれに相応した低次の価値を情動的トーンとともに感じている。ホワイトヘッドによれば、「有機体とは、一定の価値を実現するものである」(SMW. 194)。事実のうちに諸価値を見だし、より強度の高い価値を実現しようとするのが生命の営みである。

しかし、こうした価値の実現が永続する調和に達することはない。ホワイトヘッドによれば、創造性の働く瞬間の持続は、その最終相である満足においてそのつど終息する。実現され達成されたものを「今、ここ」で享受する経験の直接性は消え去り、経験の主体が

実現し享受した価値は客体化されて、後続する出来事に永続的な作用を及ぼす¹²⁾。つまり、現実世界において実現された価値は、それを享受した瞬間とともに絶えず消え去っていく。

この世界の時間的な本性は、より高い価値を実現しようとする生命にとって、一見、遊戯的であるというよりもむしろ非情で悲劇的に思えるかもしれない。現実世界の非情さの根底にあるものをホワイトヘッドはさまざまに論究するが、特に注目したいのは、文明論の文脈でそれを「悲劇」と呼び、「疲労」、「弛緩」、「麻痺」等の語でも表現している点である。彼によれば「悲劇の本質は、決して不幸にあるのではない。ものごとの仮借のない働きの厳粛さのうちにある」(SMW. 10)。流動的世界の中で価値を実現した各瞬間の出来事は、その恒常性の希求にもかかわらず絶えず過ぎ去り、「悲劇的事件はその避けがたい結末に向かって押し動かされていく」(SMW. 10)。つまり、「時間の経過(the lapse of time)」(S. 47, 48)の非情さこそ、悲劇の本質であり、現実世界の仮借なさの根底にあるものである。

時間的世界を単なる事実の事柄と捉えれば、一切が絶えず過ぎ去っていくことは世界の時間的な本性の当然の帰結だが、この世界を価値実現のプロセスと見れば、新たな価値を興趣とともに実現し満足のうちに享受する「今、ここ」での生々しい経験の直接性が過ぎ去ることは、耐えがたいことである。「高い意識が達成されるやいなや、存在を享受することは、苦痛、フラストレーション、喪失、悲劇と絡み合う。かくも多くの美が、かくも多くの英雄的行為が、かくも多くの勇気ある大胆さが、移ろいゆく……。」(AI. 286)それゆえ私たちは、実現し享受した価値をいつまでも保持したいと希求する。この保守の精神にとっては、永続することなく消え去るといった時間の本性は「悪」だと、ホワイトヘッドは断じる¹³⁾。かけがえのない価値経験の直接性が失われ、過ぎ去った無数の出来事の記憶の中に紛れて不分明に霞んでいくことが、「時間的世界における究極の悪」(PR. 340)である。

しかし、別の箇所では、彼は、永続的に反復される秩序を生命の本質に反するものとしている¹⁴⁾。そのつど実現される調和は、それを維持しようとして反復されるとき、前進性を失い、新鮮さを喪失し、価値の感覚を麻痺させ、頹廢していく。生命は同じ経験の恒常的な反復には耐えられない。ホワイトヘッドは、こうした同一物の反復によって躍動する生命が窒息していくありさまを「生きながらミイラになる」(PR. 339)と表現している。

変化の精神と保守の精神の間で、善悪は相対的である。保守的な立場からは、既成の秩序を超え出る冒険は悪と見なされるかもしれない。しかし、「静的な価値は、いかに厳粛重大なものであっても、その存続がすさまじいほど単調なものであるために、存続し難いものとなる」のであり、そのとき、「魂は声高に変化への解放を求める」(SMW. 202)。

新しさを求めつつ、同じ価値を恒常的に享受したい、という相反する希求を私たちは抱いているが、それは、現実世界の時間的本性に対して価値を実現し享受しようとするすべての活動がもつ基本的な衝動である。有機体の哲学の思弁は、ここで難点に直面する。すなわち、私たちの生きる現実世界は単なる事実の事柄の塊ではなく、価値を実現する複合的な有機的プロセスであるが、それは留まることのない絶えざる変化を必要とするという側面と、何ものも喪失させまいとする側面を同時に示しているように見えるのである。

この難点に関して、ホワイトヘッドの提示する方向は明白である。有機体の哲学は、世界の新しさへの創造的前進のプロセスこそ、巨視的な視座から見れば価値の実現と享受のための道だという基本的な立場をとっている。現実世界を没価値的な単なる事実という観点から見ても、厳密な意味で完全に同一のものの反復的な生起はありえないし、価値経験という側面から見ても、互いに似通った出来事の継続的な生起によるほぼ同一の価値の反復的な再生産は、かえってその価値の低下と崩壊を招く。同一の価値経験の永続的な保持が不可能である以上、大局的に見れば、選択の幅は「自分自身を安定化し、ただ生きてゆける状態になるまで後退するか、それとも、自分自身を自由へと奮起させてよりよく生きるための冒険に乗り出すか」(FR. 19)という「最終的な決断」の二者択一、すなわち「〈前進〉か〈頹落〉か(Advance or Decadance)」(AI. 274)だけである。そして、生命が渴望する価値の絶えざる実現のためには、既存のものを超え出ていく前進が唯一の選択肢である。

流動的な世界のただなかに実現された価値の恒常的な存続を希求して、その価値の実現形式を同一的に反復しようとするれば、そのような生命は新しさへの意欲を欠き、反復の安定性のうちで次第に頹落していこう。同一的な価値を反復する中で新鮮さや創造的な意欲が低下し、価値経験の強度が落ち込んでいくことをホワイトヘッドは「麻痺」とか「陳腐さ」と呼ぶ。麻痺とは、愛着ある価値を恒常的に保持しようとして、新しさへの冒険よりも同一的なものの反復を選んだ結果、かえって価値実現における経験のかけがえのなさ、つまり「感じの強度」を瓦解させ、陳腐で瑣末なものに墮していくことである。ホワイトヘッドは次のように述べている。

陳腐さが始まる。この疲弊は、麻痺が忍び込んできて増大することに他ならず、それによって、あの社会的グループは漸次、無に沈んでいく。限定性格がその重要性を失っていく。そこには苦痛とか意識的喪失はないかもしれない。そこには、驚きの緩慢な麻痺があるにすぎない。驚きを度外視すれば、感じの強度は瓦解する。(AI. 286)

実現された価値を恒常的に保持することに関して、文明社会はいつも失敗してきたし、今後も失敗するだろう。その失敗には2つの道がある。一方には、価値実現の形式の執拗な反復による価値のセンスの麻痺がある。他方には、不可避的な流動の中での悲劇的な経験がある。悲劇とは、恒常的に存続することを希求した価値の実現した瞬間もまた過ぎ去っていくという現実の世界の非情さを示している。

現実世界は新しさへの創造的前進のプロセスだと語るとき、ホワイトヘッドは、悲劇を経験しつつも創造的であることが生命の世界の本質だとする立場を明示している。そして、そうであるからこそ、価値を実現した瞬間もまた消え去るということ自体が、悲劇であるとともに、その価値の比類のなさを決定づけ、それをまさにかけがえのない価値たらしめているのである。言い換えると、一瞬一瞬の生成の出来事は「不断の消滅(perpetual perishing)」(PR. 29)を不可避的な特徴としているからこそ、比類なき価値をもつ。価値経験のかけがえのなさも、生死の世界の切実さや厳しさとともに、どの瞬間も絶えず過ぎ去って二度と返らないというこの時間的世界の根本的な特徴に淵源しているのである。

この「不断に消滅する(perpetually perishing)」(PR. 147)という時間的世界の仮借のなさは、「時間の経過という哀感(pathos)」(S. 47, 48)という情動的トーンを喚起する。「哀感」は、単なる嫋々としたセンチメンタリズムを意味するわけではない。ホワイトヘッドが目にするのは、不断に消滅する運命にある時間的存在の、「どの主体も二度経験しはしない」(PR. 29)という不可逆的で不可逆的な流動性こそが、その瞬間の唯一的な価値を完結させるということである。過ぎ去ってほしくなかったかけがえのない出来事の実験は、まさに過ぎ去ってしまうからこそ価値があったということ、私たちが論理としてでなく直接経験の深みにおいて実感する仕方が、「悲哀」とホワイトヘッドが表現した、深い情動的なトーンの生起である。どの出来事もこの瞬間かぎりのものだからこそ価値があるということ、私たちは夢中になる面白さや湧きおこる喜びや深い味わいのうちに実感しているし、また、実現された価値が過ぎ去っていく際にはより鮮明に、それがまさに過ぎ去るからこそかけがえがないことを実感している。もう一度それを実現したいと意欲しながらも厳密な意味での反復はできないと知っているときですら、私たちはその価値をそれが実現された瞬間とは別の感慨のうちに、たとえば哀感や憧憬や懐古や敬愛の情とともに、享受する。

かけがえのない価値を実現し享受する瞬間も過ぎ去っていくというこの不可避的な時間的制約は、その価値が実現され享受される「今、ここ」という経験の直接性を喪失させるが、その価値経験の比類のなさを減じないどころか、むしろその比類のなさを際立たせる。

そこに、生成消滅の一切を享受するという深い意味での、この現実世界における直接経験の享受がある。現実世界の生成と消滅の両面を享受するようなこの深い価値経験こそ、この現実世界は遊戯的だというときの、遊戯の経験だといえる。いわば、私たちは世界を遊ぶのである。フィンクは「世界全体が遊ぶ(Das Weltall spielt)」(Fink, 1960, S. 222. 邦訳, p. 320) ¹⁵⁾と言った。私たちを含むこの現実世界が諸々の出来事の生成消滅するプロセスだというホワイトヘッドの形而上学的宇宙論の視座に立てば、フィンクと同様に、私たちを含む神羅万象が遊ぶ、ひいては、世界が世界自身を遊ぶ、という表現がふさわしいかもしれない。

「変化の精神」と「保守の精神」はこうして調停される。この調停は、過ぎ去ったものの価値を哀感のうちに再確認し、過ぎ去ることを価値の成立根拠の1つとして肯定しつつ、創造的前進を決断するという、いわば「悲劇を理解し保持する」(AI. 286)成熟した論理の達成である。一方、両者の調停を別のかたちで表現するのが、子どもの生活の中に見られる遊びである。遊びにおいては、同じことの反復が常に新鮮な楽しさや面白さをもって享受され、反復のうちで新しい価値の創造がなされる。遊びに、創造の喜びとともに儂さの感覚がともなうのは、そもそも創造活動そのものが、実現された価値の絶えざる消滅を不可避的ともなっているからである。「〈崩壊〉、〈移り行き〉、〈喪失〉、〈置き換え〉は、〈創造的前進〉に本質的である」(AI. 286)。次に、遊びのもつこうした儂さをともなった反復性に重心をおいて、遊びにおける創造的な前進性と恒常的な保守性について見ていこう。

3. 3. 遊びの反復的・回帰的な性格

新しさを切望しながら、愛着あるものを恒常的に享受したいと願うという、2つの希求の融合態をシラーは「遊戯衝動(Spieltrieb)」と呼んだ。彼は、遊びの根源にある「遊戯衝動」を、変化を求め、時間が新たな内容をもつことを欲する「感性的衝動」と、時間が廃棄されることを求め、変化がないことを欲する「形式的衝動」という2つの衝動が、1つに組み合わせられて作用している状態と定義する(Schiller, 1795, 14 Brief, para. 3. 邦訳 pp. 91-92)。「遊戯衝動」に貫かれた精神は、両立不可能な2つの願望に引き裂かれた悲劇のうちにとどまらず、流転変化する世界の美しさや面白さに喜び驚嘆して、さらなる美しさや面白さを創造的に表出しようとしながら、永遠に留まれと希求するほど強くそれらの価値を享受するような、創造的で受容的な精神の求めてやまない躍動となって世界を謳歌する。シラーのこの「遊戯衝動」は、ホワイトヘッドが論究した、現実世界の価値経験の根

底にある「変化の精神」と「保守の精神」の調停を典型的に示している。言い換えると、遊びは、現実世界における創造的な価値実現の活動のひな型である。ニーチェもまた、ヘラクレイトスを論じながら、この世はまるで子どもが海辺で砂山を作っては崩しながら遊ぶように生成消滅を繰り返し、「常に新たに目覚める遊戯衝動(*der immer neu erwachende Spieltrieb*)」が、他のさまざまな世界に生命を吹き込む¹⁶⁾と言っている。

飽くことを知らず同じ遊びにふける子どもの姿の中に、同一の価値の反復的な実現と享受が常に新鮮なままで経験されるという遊戯衝動の具体的な様態を見て取ることができる。中川李枝子は先の言葉に先立って、「同じことのくり返しのような生活でも、子どもには飽くなき探求と好奇心によって毎日が新鮮で面白くてたまりません。だって育ちざかりの子ども自身がどんどん変化しているのですから」(中川, 2018/1982, pp.105-106)と言っている。反復や回帰の中で新鮮な面白さを実感し享受することが、子どもの遊びの特徴である。

遊びには、冒険的で探求的な活動による創造性と、同じパターンや秩序を恒常的に保持しようとする反復性とが共存している。発達心理学者の岡本夏木は、「遊びが現在の世界を超えて、次の可能な世界を拓いてゆく「尖兵」的な役割を果たす点を重視したい」(岡本, 2005, p.81)と述べて遊びの冒険的で前進的な性格を「尖兵」という語で表現した直後に、「遊びのくり返し」(岡本, 2005, p.82)に言及している。生活の直接的な利害を離れた子どもの遊びの世界では、同じ経験をくり返す中で新しい経験の地平を拓く冒険的な試みがなされるということについては、中川や岡本だけでなく多くの論者が注目している。たとえば、ベンヤミンは、遊びにおける恒常的な反復について次のように述べている。

あそびの世界が個々の規則やリズムをすべて支配している——この大法則、つまり繰り返しかえしの法則こそ、あそびの理論が最後に研究しなければならないものだろう。子どもにとって繰り返しかえしがあそびの基本であり、「もう一度」というときがいちばん幸福な状態である、とわたしたちは知っている。……じじつ、どんなに深い経験であっても、すべて、あきることなく最後の最後まで、繰り返しかえしと回帰をのぞみ、出自の場である原＝状況の回復をのぞむものである。「二度やれるものなら／なんでもすばらしくなめらかにできるのだが」。このゲーテの箴言どおり、子どもはふるまう。ただし子どもにとって重要なのは、二回ではなく、何回もであり、百回も千回もである。……物語ることによって大人は、幸福を二重にかみしめ、おそれを心からとりのぞく。子どもは、なにかを新しく手にいれ、もう一度最初からはじめる。……「繰り返しかえし

やる」こと。……それがあそびの本質である。(Benjamin, 2000/1969, 邦訳 p.64)

ここには、シラーの「遊戯衝動」を構成する2つの対立要素、「感性的衝動」と「形式的衝動」とが共存する様態が見られる。遊びにふける子どもは、同じ瞬間が何度でも永遠に回帰することを、しかも未知の瞬間として絶えず新しく生起することを欲するのである。

遊びにおける新しさをともなった繰り返しのリズムは、生きるために不可欠のダイナミックな秩序の形式となる。そのリズムは、円環的であり前進的であって、同じものを反復しつつ絶えず新しい。それは、いわば螺旋的な律動だといえる。遊びや物語を楽しんだ子どもが「もう一度」と叫ぶとき、それは同じ喜びを「二回ではなく、何回も」味わう意志であり、「生きた自然」の螺旋的な律動を具現した歓喜である。子どもは繰り返される遊びや物語をそのつど新しく、最初の新鮮な経験として味わうのである。

4. 象徴作用としての想像力

4. 1. 現実世界の直接経験から想像の世界への遊戯的な飛躍

遊びの最大の特徴は、直接経験を超越する想像力の飛躍と、なじみの経験への回帰である。遊びが即物的な直接経験から精神的な世界に高まり、その抽象的なイメージを世界に投射し返す活動だということは、ホイジンガも指摘している。彼は言語を例にとって、言語活動は物に名を与えて精神の領域へ引き上げる行為であり、「言語を創り出す精神は、素材的なものから形而上学的なものへと限りなく移行を繰り返しつつづけているが、この行為はいつも遊びながら行われる」と述べる¹⁷⁾。経験に直接つながる素材的な言語活動から形而上学の世界まで飛翔する遊動は、上記の高橋英夫訳では「移行」の語が用いられているが、R. F. C. Hullによる英訳では「閃き(sparking)」、里見元一郎訳でも「飛躍」と訳されている。ホイジンガによれば、「どんな抽象の表現でも、その後に立っているのは比喩であり、いかなる比喩の中にも言語の遊びが隠れている」のであり、この遊戯的な比喩によって、「人類は存在しているものに対する表現を、つまり第二の架空世界を、自然界のほかに創造している」(Huizinga, 2016/1938, p. 4)のである。

ホワイトヘッドの「思弁哲学」も想像力の遊戯的な移行を特徴とし、その形而上学体系を記述する用語は、「暗黙のうちに想像的飛躍に訴える隠喩(metaphors)」(PR 4)だとされる。すでに見たように、思弁哲学の方法とは、直接経験の素材的な諸要素を1つのイメージに統合し、それを他の経験にも越境的に適用できるように一般的な諸観念の整合的な論理体系へと合理化させる「想像的一般化」(PR. 5)である。現実世界の直接経験から「想像

的合理化という薄い大気圏」(PR. 5)へと飛翔し、ふたたび他の経験の領域に着地するという、「素材的なものから形而上学的なものへと限りなく移行を繰り返しつつける」往還運動こそ、ホワイトヘッドの言う「自由な想像力の遊び」である。こうした想像力の往還運動は、ホイジンガの表現を借りれば、「いつも遊びながら行われる」のであり、そこには、岡本の言った「現在の世界を超えて、次の可能な世界を拓いてゆく」という遊びの「尖兵」的な役割が鮮明である。

ホイジンガは、その遊戯的飛躍を象徴化の作用と考えたが、発達心理学や保育学において「象徴遊び」と称される遊びの特徴もまた、現実世界の実事と想像の世界の心象とを重ね合わせたり解体させたりまた融合させたりしながら展開していく、遊戯的な飛躍にある。

4. 2. 遊戯的飛躍による現実と想像の重ね合わせ

通常私たちは現実世界の端的な所与の事実、想像力によって構想されたイメージの世界をぴったりと添わせるように二重化しているため、そこに自由な想像力が遊戯的に躍動していることを意識しない。しかし、この二重化にラグが生じてしまい、現実世界の有機的な事態を把握するために想像力を働かせる努力が必要とされるような事態が、ときおり私たちの生活の中でも生じる。たとえば初めて新しい職場で働きだしたときなどには、想像力を意識して駆使しなければならなくなる。この見かけないモノは何に使うんだろうとか、ある要請に対してこの人たちはどんな手順や方法で応えるんだろうなど自問しながら現実世界の進行を把握しようとしているとき、私たちはただ受動的に事態を観察しているのではない。そのとき、私たちはあれこれ推察したり記憶を辿って過去の経験や見聞を参照したりしながら、事態や行為の意味を自発的に探って想像をめぐらせている。

想像力がその力を発揮するのは、このように、現実世界の事象の意味を私たちがあれこれ思いめぐらせ、試行し探索するようなときである。しかし、環境に十分に慣れたときには、そこで生じる大抵の事態に、判断の迷いをあまり抱かず大きな注意力を必要とせずに対処できるだろう。現実世界と想像の世界がぴったりと合致して、自己と環境が1つの有機的な働きを展開して事態が滞りなく進行しているなら、そのあいだは、私たちは想像力が間断なく働いていることを意識しない。そのような場合、想像力も習慣的に働いていて、なじんだ世界のいつものパターンにいつものイメージを重ねるだけで十分なのだろう。

現実と想像の二重化がぴったりとできていて、有機体と環境の相互作用が滞りなく進行しているとき、そこには一定のパターンに慣れて感覚が麻痺し、新しい事態に対応できな

くなる危険性が潜んでいる。いわば、想像力が居眠り運転するようなものである。企業研修でヒヤリハット事例を示して従業員の注意を喚起したり、疑似体験を行って事故につながる流れを把握するといった工夫の多くが、現実世界に慣れて不活性になりつつあった想像力をふたたび現実世界の予期せぬ事態にも機敏に対処できるように励起させるという効果を狙っている。現実世界に対して想像力が慣れてしまうという事態から、眠りかけた想像力をふたたび覚醒させる手段の一つとして、遊びやゲームが導入されることもある。ヒヤリハットの疑似体験を行うためのシミュレーションにはゲーム的な要素があるし、ロールプレイを行う研修でも遊びの要素を取り入れている。この場合、遊びとは、想像力によって直接経験の事実性とは異なる世界を開いていくような精神の閃きである。言い換えると、遊びとは、端的な事実と想像の世界とを重ねたりずらしたりする精神の移行活動であり、特に、そのような融合や乖離に危機感を抱くのではなくその揺動を楽しむ活動である。

遊びが現実と想像の乖離や重ね合わせの往還運動ないしは移行運動の中で成立し展開することは、多くの論者が指摘している。岡本夏木は、遊びの中には「自己と他者の二重化」や「現実と虚構の二重化」という成立要件をもつものがあることを指摘し(岡本, 2005, p.85)、そういう遊びを「象徴遊び」と呼んでいる。主に「乳児期の終わりから幼児期のはじめ(二歳前後)にかけて見られはじめる」(岡本, 2005, p.84)というこの象徴遊びの典型は、ままごとなどのごっこ遊びや見立て遊びである。この時期の子どもは、「象徴機能が開花し、言語が獲得される」(岡本, 2005, p.84)など、現実世界の事実性に意味の領域を重ねてものごとを理解しはじめるようになる。ここで萌芽的に表れた、事実の事柄と意味の連関とを重ね合わせる理解の仕方は、子どもの言語発達とともに、やがて現実の生活世界を言語的あるいは物語的に捉えるという高度に象徴的で体系的な世界理解へと開花し深化していく。

ごっこ遊びでは、現実の事物や人間が別の何かに見立てられたり、自分自身が何かを演じたりして、現実世界の素材的な単なる事実と想像の世界のイメージが重ねられていく。この想像が現実世界における諸事物や人間存在の限定性と自己同一性を離れてある程度自由に移行し飛躍することで、現実の束縛から離れた架空の世界が構築され、それが現実の世界の中に投射される。これが岡本のいう「自己と他者の二重化」と「現実と虚構の二重化」である。たとえばままごとでは「現実の家庭をモデルにしながら、虚構の家庭を創り上げねばなりません」と岡本は述べ、続けて、「先に遊びの性質としてその自由度が高いことをあげましたが、まさに遊びの中だからこそ、現実では絶対におとなではない自分が、架空の自分を、架空の家庭を、架空の世界を実現することができるのです」(岡本, 2005,

p.85) と言っている。現実世界の限定性を離れた自由な想像力の遊戯的飛躍によって、現実には虚構が、あるいは虚構に現実が重ね合わされてごっこ遊びや見立て遊びなどの象徴遊びが成立する。こうした象徴遊びにおける現実と虚構の二重化あるいは現実世界と想像の世界の重ね合わせという事態は、ホワイトヘッドの「象徴作用」の議論に通じる。

4. 3. ホワイトヘッドの象徴作用論と遊び

私たちの生活する現実の世界は、単なる事実だけのむき出しの世界ではなく、私たちにとって意味や価値のある出来事に満ちた世界として開けている。ホワイトヘッドは、このように有意味な世界を開示する事実認識と意味理解の「想像的な融合」という認識の働きを「象徴作用」と呼んで、深く論究している。ランガーが指摘するように、ホワイトヘッドの象徴作用論には、カッシーラーの象徴形式の哲学にも通底する、象徴作用を用いる人間、象徴作用が生み出す文明世界、という方向を目指す「ある新しい基調」¹⁸⁾が見られる。この「新基調の中の哲学」を、彼らと同時代のホイジンガが示した遊戯する人間、遊戯から生まれる文明世界、という洞察が示す方向で再解釈することが、本節での意図である。

通常言われる象徴作用は、たとえば中世の建築物のさまざまな意匠には寓意がこめられていて、1つ1つが神話的・魔術的な意味を象徴している、といった意味合いで語られたり、あるいは、話し言葉や書き言葉において用いられる語の発声音や文字、数学や論理学で用いられている記号も、その意味するところはその音や形象に触れた際に聴き手の心中に惹起される観念や心象、感情によって構成されている、といった意味合いでも語られる。ホワイトヘッドはこのような寓意や記号がその物的な形象や音韻によって意味的な領域を指示する働きを象徴作用と呼ぶことが一般的であることに合意しつつ、「すでに述べたどの種類のものよりも、さらに根本的な象徴作用がなお存在している」(S. 2)と述べて、私たちの知覚経験における直接的な認識と意味的な領域との重ね合わせも象徴作用と呼べること、むしろ経験におけるこの重ね合わせの方が一般に言われている象徴作用よりもより根本的な経験であることを強調する¹⁹⁾。彼の象徴作用論は、情緒的な意味に満ちた頑固な事実の経験としての直接経験が、こうした根本的な象徴作用の産物であることを示している。

想像力が構想する架空の世界が実在の世界と重ね合わせられるという象徴作用によって、世界が意味と新しさに満ちた物語的世界となる。単なる事実に想像の世界を重ね合わせてその興味を味わうアクチュアリティを遊びと呼ぶならば、象徴作用によって現実の世界を有意味な世界として開いていく私たちの直接経験も、遊戯的な世界開示だといえるだろう。

また、象徴作用には、現実世界に見出される諸事物を「何らかの有用性や情緒、あるいは考えといった形で享受すること(enjoyment)」(S. 3)という精神の躍動が見られる点も、真面目さ(seriousness)よりも楽しむこと(enjoyment)を主な成立要因とする遊びに通底する。

象徴作用に関する議論の冒頭で、ホワイトヘッドは椅子を見てそれに座るといった当たり前の動作を例に挙げながら、私たちは通常、「色のついた形の知覚から直ちに椅子というものを、何か使えるものとして、あるいは何か情緒を喚起するものとして、あるいは何か考えをもって、享受することへとまっすぐに移行する(pass straight)」(S. 3)と述べている。この移行を「一連の難しい論理的推論」の遂行だと理解することも確かに可能ではあるだろう。しかし、素材的な単なる事実の経験から有用性や情緒や意味の把握へと象徴的に移行するためには、高度に理知的な思考が必ずしも必要なわけではないとホワイトヘッドは主張する。たとえば一匹の犬が、何か色のついた形を知覚したところから、そこに椅子があると見てとって直ちにその上に飛び乗る、といった動作をするとき、いちいち仮説を検証しつつ思考を重ねるような難しい論理的推論を作動させているのは、そのしなやかで迷いのない動きは不可能になるだろう。それゆえホワイトヘッドは次のように結論する。

したがって、色のついた形から、色とは何の関係もないありとあらゆる目的に用いることのできる1つの対象という観念へ移行すること(transition)は、きわめて自然であるように考えられる。そしてわれわれ——人間や犬——が、その対象に働きかけないでいられるためには、注意深い訓練を必要とする。(S. 4)

色のついた形から、何らかの有用性や情緒や考えを私たちに喚起する対象を犬や私たちはほとんど何の意識的な努力もせずに直ちに見てとって、行動したりなんらかの気持ちや考えを抱いたりする。色のついた形という視覚情報から意欲や気分や観念等の情動的トーンが喚起され、それに促されて認識や行為や意志決定がなされるという認識から実践までの連続的な移行のプロセスを、ホワイトヘッドは「象徴作用」と呼ぶ。たとえば椅子を見て、そこに座ったり飛び乗ったりする、という認識から行為までの一連の流れにぎくしゃくした違和感がないのは、象徴作用が意識の介在なしでも十分に働いているからである。

一方、たとえば見慣れないモノに遭遇して、これは何だろうと吟味し、その知覚があれこれの仮説を喚起し、その喚起されたイメージに促されて、角度を変えて見たり近づいたり触ったり動かしてみたりする、といったぎこちない逡巡や探索の動作の中では、象徴作

用が次々に試されては破棄され、ある象徴作用が前面に出てきてはまた別の象徴作用にとって代わる、といったことが繰り返されているのだろう。そこには、素材とそれが喚起する意味や情緒との間を往還運動する想像力の遊戯的な移行による試行錯誤がある。あれこれの可能性を探求し試す精神の移行運動は、切迫感や真面目さをともなうこともあるが、そのときでさえ、1つの仮説だけに縛りつけられない「自由な想像力の遊び」が必要とされる。変転著しい私たちの生活では、習慣化された1つの解釈や先入観に釘づけにされるような想像力の休眠状態を破る、遊戯的に躍動する精神の柔軟さがしばしば求められる。閃くような自由な想像力の遊びこそ、ホワイトヘッドの思弁哲学の探求方法であった。

さまざまな象徴作用を次々に試しながら展開する探求と類比的なプロセスが、子どもの「遊び」にも見られる。たとえばごっこ遊びをする子どもが、椅子をキッチンのガスレンジに見立てて、そこで料理する母親になる、といったような場合である。そのときにも、色のついた形や手触りなどの知覚から、これは椅子だ、という基本的な象徴作用が働くが、さらに、これは今は椅子じゃなくてキッチンのガスレンジだ、という意識的な象徴作用が最初の象徴作用に被せられるように働き、あれはお椀ではなくてシチューの入った鍋だと思立ったり、私は料理するお母さんだとなりきるような意識的な象徴作用が相まって、ままごと遊びが成立し展開していく。子どもは「想像力さえあれば、空を飛ぶことも海にもぐることもできるし、お姫様や魔法使いにもなれるし、象にだってなれます」と中川李枝子は言い、「ほんのちょっとしたきっかけが子どもの想像力をかきたてて、とてつもない空想の世界を生み出します。幼児の遊びっぷりを見ていると、現実から空想へすっと入っていき、心ゆくまで遊んでいるのがよくわかります」(中川, 2018/1982, p. 45)と述べている。

ホワイトヘッドは、象徴作用を「2つの知覚様態が1つの強烈な情緒によって、想像の中で融合されること(the imagined fusion)」(S. 48)と定義し、この2つの知覚様態を「現前的直接性(presentational immediacy)」と「因果的効果(causal efficacy)」と呼び、また両者を想像の中で融合することを「象徴的指示(symbolic reference)」と呼んでいる。象徴作用とは、現前的直接性と因果的効果の想像力による融合である。現前的直接性とは、現在の直接的でむき出しの事実のあり様である。しかしそれだけでは、諸事物がただ端的な事実性のみをもって現前しているだけで、過去や未来とのつながりがなく、意味ある奥行きが欠けている。因果的効果とは、過去から現在へ、現在から未来へと連関する諸出来事のあいだの影響や作用である。出来事間の因果関係の認識や記憶や予期などがこの因果的効果の知覚を示す例である。象徴作用によって開かれる「現在化された場」は、過去や未

来を含んで奥行きのある現在であるが、それは、現前的直接性における端的な事実の知覚と因果的効果による諸連関の感じが、想像の中で融合され重ね合わされるからである。

言い換えると、価値経験は現前的直接性だけでは成立しない。価値の実現は、単に幅のない現在の瞬間において成立するのではなく、過去からの影響連関を被り享受することと、未来への影響連関を予期したり期待したり懸念したりすることの両方によって開かれた、「現在化された場」の奥行きのある広がりにおいて成立する。ホワイトヘッドの別の用語を使うと、価値の実現と享受は、物的な抱握と概念的な抱握の「混成(hybrid)」によって成立する。そこに見られる世界は、諸事物がそれぞれの意味をもって見えてくる有意味な世界であり、「今、ここ」が過去から現在、現在から未来への関連の中で重大な意義をもって感じられてくる物語的な世界である。2つの知覚様態の重なりが開く、情感のある現実世界の経験について、ホワイトヘッドは次のように述べている。

われわれの経験は過去から生じる。この経験は、情緒と目的でもってその同時的世界の現前を豊かならしめ、そして、世界の豊かさを永久的に増すかあるいは減じるような効果的な要素という装いのもとに、その性格を未来に遺贈する。(S. 58-59)

ここで、時間の経過は、現前的直接性と因果的効果の2つの知覚様態において、2様に分析されている。前者では、時間の経過は、生起しては消滅していく眼前の刹那的光景として知覚されるが、後者においては、かつて生起し消滅してしまった過去の世界から「今、ここ」に現前する同時的世界へと内在する感じと、この現在が過ぎ去った後の「今、ここ」から未来へとつながっていく予期において知覚される。これら2つの知覚様態の「想像の中での融合」(S. 48)の結果、現実世界は単なる事実ではなく、情緒的なトーンを喚起する世界となる。ホワイトヘッドのこの分析は、時間の経過の中ですべてのものに意味があるという洞察を導き、創造的世界の創造的な焦点として「今、ここ」を意味づけるという重要な意義を有している。彼が議論する象徴作用は、単なる知覚や認識の働きにとどまらず、物語的な有意味性を紡ぎ出す生命の創造的な活動をも含意する。同様の実存哲学的な洞察は、例えばベルジャーエフの次の言葉にも見られる。

すなわち2つの過去がある訳である。かつて存在し、消滅してしまった過去と、いまもわれわれにとって、われわれの現在の成分として、存在する過去である。現在の

記憶の中に生きつづける過去は全く別の過去、変形され明化された過去である。われわれはこれに創造作用を加えたのであり、この創造作用の後にはじめてそれはわれわれの現在の中にはいったのである。回想は過去のたんなる保存でも再建でもなく、つねに 1 個の新しい過去、変貌せしめられた過去である。(Berdyayev, 1934, 邦訳 pp. 184-185)

2 つの過去の相異は、ホワイトヘッドの用語に照らせば、現前的直接性における目まぐるしく生成消滅するそのつどの瞬間の光景の知覚と、因果的効果における過去から現在、現在から未来への関連や影響の知覚という、時間の経過の 2 つの知覚様態に相当する。ベルジャーエフの言う現在の創造作用は、両者を想像によって重ね合わせる象徴的関連づけを通して事実の世界をそのつど新たに意味づける「創造的想像力」の作用と解釈できる。

遊びの反復的で前進的な螺旋状の活動は、過去を反復する中で新しさを実現する創造であり、未来の期待によって満たされた現在の享受である。そこに閃いているのが、現在の直接的でむき出しの知覚に過去と未来の影響連関の広がりを重ねて見る、象徴作用による創造的想像力の働きであり、また、そのような現実を破って未知の彼方へ冒険する想像力の遊戯的な飛躍である。遊びとは、こうした想像力の閃きを通してよりいっそう美的な価値を実現し享受する場となっていく現実世界とその直中での現在の生を楽しむことである。

個が個として存在するには、その個別的な限定性を超えて、1 つの体系としての全体に加わり、他との関係性の中でそれ自身を実現していかなければならない。そのような個の自己実現と全体の創造的前進の営みが、美的な価値の実現と享受という壮大な、ときに真面目で切実で真剣な、冒険心と保守の精神に富んだ、遊びなのだ。

5. おわりに——象徴作用としての遊び

ホワイトヘッドの思弁する現実世界は、遊戯的宇宙として特徴づけられる。本論文では、まず想像力の遊びを通してそれ自身の遊戯的な有意味性を開示していく世界を物語的な世界として捉えることを試みた (第 2 章)。次いで、遊びにもホワイトヘッドの思弁的宇宙論にも共通する特徴を、恒常的な反復と新しいものの創造をともに具現することと捉えて、これらが円環的かつ前進的な螺旋的律動において両立することを明らかにし、遊びが岡本の言う「現在の世界を超えて、次の可能な世界を拓いてゆく「尖兵」的な役割」とベンヤミンの言う「繰り返しかえしやる」こと」の両面を備えていることを考察した (第 3 章)。そ

して、ホワイトヘッド宇宙論における遊戯性の焦点となる「想像力」を、現実世界のむき出しの直接経験と、想像力によって描かれるさまざまな可能世界との「想像の中での融合」としての「象徴作用」を主題にした象徴作用論に即して検討した(第4章)。想像力の働きとしての象徴作用という議論は、イメージとシンボルの差異を曖昧にしまうおそれもあったが、本論文では、両者の固有の働きを考慮しつつ、ホワイトヘッド宇宙論における遊戯性を直接経験から出立する思弁的理性の「想像力」と、想像的な世界を実在する世界とを重ね合わせる「象徴作用」という2つの働きの連続性として論究した²⁰⁾。

ホワイトヘッドが論じる象徴作用と想像力は、ただ人間の経験における認識作用だけに限定されるものではなく、より実践的で創造的である。象徴作用によって、過去から現在へ、現在から未来へとつながる諸出来事の物語的な連関が開示され、想像力によって、所与の経験の限定性を超越してさまざまな可能世界が拓かれ、こうして現実世界の有意味性や可能性がさまざまに開示されることで、新たな価値を実現する創造活動が活性化される。

創造的に前進する世界のアクチュアリティがもつこのような遊戯性を、人間の経験における想像力の働きと象徴作用に限定せず、フィンクが言うように「世界全体は遊ぶ」という遊戯的宇宙の解明のために脱領域的に拡大して適用するような自由な想像力の飛躍によって、はじめて万有を新しいものの創造のプロセスと捉えるホワイトヘッド宇宙論の遊戯性が十全に示されるだろう。本論文はその一端を示したに過ぎない。今後の課題である。

注

- 1) Nietzsche, 1973/1873, S. 324. 邦訳, p. 411. 一部改訳。
- 2) 有機体の哲学における探究の出立点は、直接経験の事実である。「直接経験の解明は、どんな思想をも正当化する唯一のものであり、また思想の出立点は、この経験の構成要素の分析的観察である。」(PR. 4) この経験論的特徴をホワイトヘッドは、有機体の哲学の「経験的側面」(PR. 3)と呼び、その意図はすべての経験に適用可能な十全な解釈の図式を構築することだとして、整合的な論理体系を意図するという「合理的側面」(PR. 3)とともに有機体の哲学を動機づける原点としている。
- 3) リアリティとは何か、という問題がここで提起される。ホワイトヘッドの名著『過程と実在』(*Process and Reality*)の主題はリアリティとは何かを解明することであり、その中心は「リアリティはプロセスである」(SMW. 72)という洞察である。遊びとリアリティと想像力については稿を改めて論じたい。
- 4) ホワイトヘッドは、思弁がただ自由な想像力の遊びだけでなく、合理性や規律も必要としていることを指摘している。「思弁的〈理性〉」(FR. 63)は、想像力の奔放な自由さに、論理的整合性や現実世界の諸経験への適用可能性という拘束を課し、「単なる規律なき想像力の逸脱を抑制する」(FR. 77)。

- 5) Huizinga, 2016/1938, p. 7. 高橋訳, 1973, p. 29. なお、傍点は高橋訳。里見訳, 2018, p. 26 も参照。
- 6) 思弁哲学と想像力および遊びとの結びつきについては、次の拙論を参照。村田康常、「遊びと思弁哲学——ホワイトヘッドの方法論と宇宙論」日本ホワイトヘッド・プロセス学会、『プロセス思想』第 19 号、2019 年、108-127 ページ。村田康常、「領域「言葉」における「遊び」と「想像力」——言葉を楽しむ遊び感覚」名古屋柳城短期大学幼児教育・保育研究会、『柳城こども学研究』第 2 号、2018、1-29 ページ。村田康常、「遊びと教育のリズム論——有機体の哲学の観点から見た遊びの哲学」名古屋柳城短期大学幼児教育・保育研究会、『柳城こども学研究』第 1 号、2018 年、81-108 ページ。
- 7) Huizinga, 2016/1938, p. 4. ここで引用した邦訳は、高橋訳, 1973, pp. 22-23 ページによる。なお、里見訳, 2018, p. 21 も参照。
- 8) Huizinga, 2016/1938, p. 4. 英訳者は 2016 年版には明記されていないが、R. F. C. Hull である。
- 9) 矢野智司『意味が躍動する生とは何か——遊ぶ子どもの人間学』世織書房、2006 年。なお、単なる生存と価値を実現し享受する生との違いは、ホワイトヘッドも強調している。たとえば、『理性の機能』の主題の 1 つが、「生きること(to live)」、「よく生きること(to live well)」、「よりよく生きること(to live better)」という 3 つの「生のアート(art of life)」であった(FR. 8)。「実際、生のアートとは、第一に、生きていくことであり、第二に、満足のいくしかたで生きていくことであり、第三に、満足を一層高めていくことである。」(FR. 8)また、同時期の『過程と実在』では、「生存(survival)」が「存在すること(being)」に、「享受(enjoyment)」が「よく存在すること(well-being)」に言い換えられている(PR. 9)。ここで、「享受」という語は価値経験を指すことが暗示されているが、これ以降もおおむねこの語は、「経験の享受」という文脈で、価値を楽しんで満足するといった意味合いで使われる。この語は、経験の主体がまさにその経験を通して生起していくプロセスにおいて、その経験を我がものとして受け止めることで情緒的な内的強度を高めて満足に至るという相を意味すると考えられる。
- 10) ホワイトヘッドは、彼自身の「感じ(feeling)」という語の用法が、「アレグザンダーの「享受(enjoyment)」という語の用法に密接に類似している」と述べている(PR. 41)。上記の注 9)を参照。
- 11) 世界の流動と恒常性、あるいは変化の精神と保守の精神の対立と和解というホワイトヘッド哲学の主題については、次の拙稿を参照。村田康常、「逆説としての世界の善性——ホワイトヘッド宇宙論と文明論の接点」立教大学キリスト教学会、『キリスト教学』46 号、2004 年、69-85 ページ。
- 12) 本論文では、結合体、社会、存続物(enduring object)ならびに社会的秩序、人格的秩序に関するホワイトヘッドの思想を紙幅の都合上十分に論究できないが、そこには秩序と恒常性とを関連させる重要な議論が見出せる。人格的秩序によって結びつけられた存続物は、ある種の恒常性ないし実体性を備えることになる。「これらの存続物、およびこれらの数珠つなぎになった存続物へと分析可能な『社会』は、時空を貫いて変化の冒険を享受する恒常的な実質(permanent entities)である。」(PR. 35)
- 13) 時間的世界の悪について、ホワイトヘッドは次のように述べている。「時間的世界における究極の悪は、どんな特殊な悪よりも根深い。その所在は、過去が消え行き、時間が『不断に消え去りつつあるもの』であるという事実にある。客体化は除去を含む。現在の事実は、過去の事実をその十全な直接性においては所持していない。時間のプロセスは、過去を判明な感じ以下に隠蔽する。」(PR. 340)
- 14) 調和した秩序の反復について、ホワイトヘッドは次のように述べている。「進歩の芸術は、変化の直

中に秩序を維持することであり、秩序の直中に変化を維持することである。生は生きながらミイラにされることを拒む。ある無交替の秩序の組織において、停滞が長引けば長引くほど、死んだ社会の崩壊は大きい。」(PR. 339)

- 15) フィンクは「世界全体は遊ぶ」(Fink, 1960, S. 222. 邦訳, p. 320)ということ、しかも「世界の遊びは誰の遊びでもない」(Fink, 2010/1960, S. 223. 邦訳, p. 321)ということ語って、「遊びの宇宙論」と呼べる思弁哲学を展開する。彼は、思弁哲学における自由な想像力の遊びに言及したホワイトヘッドと口吻を合わせるように、「世界の遊び(Das Weltspiel)を思弁的思惟の主題とすることはまだ問われていない課題であって、遊びに敵対的な、遊びを隠蔽する形而上学的伝統が除去されたとき、恐らく初めて企てられるであろう。」(Fink, 1960, S. 223. 邦訳, pp. 321-322)と述べる。
- 16) Nietzsche, 1973/1873, S. 325. 邦訳 p.411. 一部改訳
- 17) この段落の引用はすべて、Huizinga, 2016/1938, p. 4 からであり、また、引用の邦訳は、高橋訳, 1973, p. 23 による。なお、里見訳, 2018, p. 21 も参照。ホイジンガはこの段落で、言語、神話、祭礼儀式などが、現実世界にイメージされた想像の世界を被せるという象徴作用によって成り立っており、そこには真面目と冗談のあいだを遊び戯れる精神の想像力があると指摘している。
- 18) See Langer, 1942. スザンヌ・ランガーの『シンボルの哲学』の原題は『ある新しい基調の中の哲学』*Philosophy in a New Key: A Study in the Symbolism of Reason, Rite and Art* である。
- 19) 象徴作用(symbolism)を寓意や記号作用に限定せず、人間の認識作用全体にも、制作や実践や文明化を促す意味ある働きにも拡大するホワイトヘッドやエルンスト・カッシーラーらの哲学によって、象徴(symbol)こそ人間理解の鍵だとする「新しい基調」が生じたと述べたのはスザンヌ・ランガーである。彼女はホワイトヘッドに捧げた『シンボルの哲学』(*Philosophy in a New Key*. 上記の注 18 参照)の中で「シンボルこそ、人間特有であるところの、また純然たる動物性の水準を超えた心的生活を解明するための、万人の認める鍵であることを確認するためには、……カッシーラーとか、ホワイトヘッドから……ほとんど無際限に引用できるであろう」(Langer, 1942, pp. 27-28. 邦訳, p. 31)と述べている。
- 20) ホワイトヘッド宇宙論に基づいて遊戯的世界の特質を捉えるには、(1)直接経験から出立して理想や可能性へと飛躍する「想像力」の働きと、(2)想像の世界を実在する世界と重ね合わせる「象徴作用」と、(3)遊戯的世界の恒常性と流動のコントラストにおける和解と、(4)教育における自由と規律訓練のリズムと、(5)純粋な潜勢態とアクチュアリティの混成的な抱握としての「命題的感じ」の5つの議論の連続性に基づいて遊びを論究する必要がある。命題と想像力の関連については、拙著「直接経験における遊びの世界開示——ホワイトヘッドの「想像力の飛躍」をてがかりに——」(日本ホワイトヘッド・プロセス学会『プロセス思想』第20号、2020年掲載予定)を参照。この論文は同学会の第41回全国大会(2019年)において口頭発表された原稿の一部を大幅に加筆したものである。本論文も同じ口頭発表原稿の別の一部を切り離して大幅に加筆したものであり、先の論文の続編にあたる。村田康常、研究発表(口頭・単独)「直接経験における遊びの世界開示——想像と実在の融合としての象徴作用をてがかりに」(日本ホワイトヘッド・プロセス学会第41回全国大会、中央学院大学、2019年12月22日、司会・コメンテーター田中裕(同学会会長))。自由と規律訓練の教育リズム論については、次の拙著を参照。村田康常、前掲、「遊びと教育のリズム論——有機体の哲学の観点から見た遊びの哲学」。

- 参考文献** (Alfred North Whitehead の著作は頻繁に参照されるため、各著作に付した略号を用いる)
- Berdyayev, Nikolai Alexandrovich. (1934), *Ja I mir objektov: Opyt filosofii ordinocetva I obscenija*. ニコライ・ベルジャエフ、『孤独と愛と社会』氷上英広訳、白水社、1975年。
- Benjamin, Walter. (2000/1969), *Über Kinder, Jugend und Erziehung, Mit Abbildungen von Kinderbüchern und Spielzeug aus der Sammlung Benjamin*, Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag. ヴァルター・ベンヤミン、『教育としての遊び』丘澤静也訳、晶文社、1981年。
- Fink, Eugen. (1960), *Spiel als Weltsymbol, Eugen Fink Gesamtausgabe, Bd.7*, Freiburg und München: Verlag Karl Alber, 2010. オイゲン・フィンク、『遊び——世界の象徴として』千田義光訳、せりか書房、1985年。
- Huizinga, Johan. (1938), *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*, translated by Richard Francis Carrington Hull, Angelico Press, 2016. この英訳書は Routledge & Kegan Paul (1949/1944) のリプリント版で、元の版は次のサイトで閲覧可。
http://art.yale.edu/file_columns/0000/1474/homo_ludens_johan_huizinga_routledge_1949_.pdf
 ホイジンガ、『ホモ・ルーデンス』高橋英夫訳、中公文庫、中央公論新社、1973年。ヨハン・ホイジンガ、『ホモ・ルーデンス』里見元一郎訳、講談社学術文庫、講談社、2018年。
- Langer, Susanne K.. (1942), *Philosophy in a New Key: A Study in the Symbolism of Reason, Rite and Art*, third edition, Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press. S. K. ランガー、『シンボルの哲学』矢野万里、池上保太、貴志謙二、近藤洋逸訳、岩波書店、1960年。
- 中川李枝子、『本・子ども・絵本』新版、文春文庫、文藝春秋、2018年(初版1982年)。
- Nietzsche, Friedrich Wilhelm. (1873), “Die Philosophie im tragischen Zeitalter der Griechen,” in *Nietzsche Werke, Kritische Gesamtausgabe, Dritte Abteilung, Zweiter Band*, herausgegeben von Giorgio Colli und Mazzino Montinari, Walter de Gruyter: Berlin, New York, 1973. F. W. ニーチェ、「ギリシア人の悲劇時代における哲学」、『ニーチェ全集』第I期第二巻、西尾幹二訳、白水社、1980年。
- 岡本夏木、『幼児期——子どもは世界をどうつかむか——』岩波新書、岩波書店、2005年。
- Schiller, Friedrich von. (1795), *Über die ästhetische Erziehung des Menschen: In einer Reihe von Briefen*, [Kindle DX version]. Retrieved from Amazon.com. フリードリヒ・フォン・シラー、『人間の美的教育について』小栗孝則訳、法政大学出版局、2003(1972年)。
- 瀬田貞二、『絵本論——瀬田貞二 子どもの本評論集』福音館書店、1985年。
- Smith, Lillian H.. (1953), *The Unreluctant Years: A Critical Approach To Children's Literature*, New York: Viking Press. L. H. スミス『児童文学論』石井桃子、瀬田貞二、渡辺茂男訳、岩波書店、1964年。
- Whitehead, Alfred North. (1925), *Science and the Modern World*, New York: Free Press, 1967. (略号 SMW)
 —. (1927), *Symbolism: Its Meaning and Effect*, New York: Fordham University Press, 1985. (略号 S)
 —. (1929a), *Process and Reality*, Corrected Edition, New York: Free Press, 1978. (略号 PR)
 —. (1929b), *The Function of Reason*, Boston: Beacon Press, 1958. (略号 FR)
 —. (1929c), *The Aims of Education and Other Essays*, New York: Free Press, 1967. (略号 AE)
 —. (1933), *Adventures of Ideas*, New York: Free Press, 1967. (略号 AI)
 —. (1938), *Modes of Thought*, New York: Free Press, 1968. (略号 MT)
- 矢野智司、『意味が躍動する生とは何か——遊ぶ子どもの人間学』世織書房、2006年。

Abstract

The Playful World Disclosed through Symbolism and Imagination:
Whitehead's Cosmology as a Philosophy of Play

Yasuto MURATA

What is play? Where does play lead one's imagination? How does play open up its world? The purpose of this paper is to clarify these questions from the speculative standpoint of Whitehead's "philosophy of organism." After raising the aforementioned questions in Chapter I, I examine the relationship between play and imagination, both of which Whitehead considers to be central functions within speculation. My arguments in Chapter II are based on Whitehead's emphasis on the role of "play of a free imagination" in speculative philosophy. He suggests that play releases us from the constraints of the actual world to the free horizon of the imagination. In Chapter III, in order to consider the purpose of the world of play in the conflicting traits between the trend of repeating what is familiar and the aspiration for novelty, I refer to Whitehead's discussion about the contrast between the two conflicted aspects of the actual world, that is, the "creative advance into novelty" and the "conservative repetition of what is beloved." In Chapter IV, I focus on symbolic activity in play. In the theory of symbolism, Whitehead notes that, by virtue of the symbolic reference, which he defines as "the imagined fusion of the two perceptive modes by one intensity of emotion," we realize that the actual world is a meaningful one in which all items show their own values. I come to the conclusion that the characteristic of play exists in the symbolic superposition of images envisaged through imagination on the mere facts from the actual world.

キーワード ; 遊びの哲学 想像力 象徴作用 思弁哲学 ホワイトヘッド