

まえがき

いま、社会のいたるところで「偶然性」がなくなりつつあります。

書店をぶらついて本を探すのと異なり、インターネットで情報を検索して、ほしい本を購入するというプロセスには、ほとんど偶然の出会いがありません。

あるいは旅行のことを考えてみてみましょう。観光地、泊まる宿、目的地までのルートはすべてスマートフォンで簡単に検索できるため、目的の場所まで効率よくたどり着くことはできますが、偶然に満ちた旅程は奪われます。

たしかに技術によって社会はずいぶんと便利になりましたが、観光スポットに着くことだけが目的化していませんでしょうか。あらかじめ旅行ガイド本やインターネットで見たイメージを再確認するだけの人も多いように思います。

このような「観光」は、プロセスも含めて味わう「旅」とはおおよそ違う営みです。インターネットが普及する前の旅行は、どれだけ計画を立てても予想外の出来事が起こり、予期せぬこ

とにたびたび巻き込まれていました。とはいえ、不測の事態に陥った旅行ほど、鮮明に記憶に焼きついているものです。

現在、若者を中心にマッチングアプリの利用が急増していますが、これも似たようなところがあり、条件を事前に設定して出会いたい人同士を結びつけるツールです。お互いに「無駄」な出会いを省き、効率よく出会うことが目指されています。無駄なく最短ルートで目的の本を買い、効率のよい道程で行く旅行と変わりません。

娯楽に目を転じてみましょう。2010年代になって動画配信サービスが隆盛をきわめました。映画を早送りで観るといった行為や、ダイジェストでストーリーを把握する「ファスト映画」も話題になりました。

作品そのものを味わうより、いかに早く結末までたどり着くか、あるいはどれだけ早く内容を把握するかを求めている点で、ネット書店と旅行に通ずる話です。ここには無意識のうちに「人よりも早く」という競争原理が働いているようにも思います。

すべてに共通するのは、目的（ゴール）が設定され、それを達成するためにいかに無駄や脱線なく、効率的にたどり着くか、という思考でしょう。

よく知られているように、パソコンやスマートフォンの検索サイトでは、アルゴリズムによって個人ユーザーの検索履歴やクリック履歴が分析・学習され、利用者は見たい情報ばかりに行き着いてしまいます。これは、いわゆる「フィルターバブル」と呼ばれる現象で、ネット空間では、ユーザーは自分の興味関心に合う世界の外になかなかアクセスできません。

つまり、ユーザーが見たくないような情報を遮断する機能によって、好みに合わない情報からは隔離された環境が築かれるわけです。動画配信サービスやソーシャルメディアでも、自分の嗜好しこうにそった情報ばかりがピックアップされるのを実感する人も多いでしょう。

好みに合わない情報を排除するというのは、無駄や不安になる要素、リスクを避けることができるので、一見するといいいことかもしれません。ですが、人生には、予想もなかった出来事に感銘を受けたり、見ず知らずの他人の言葉に強烈に影響を受けたりすることがあります。

私たちの日常生活は、技術による管理化・効率化に覆いつくされ、不安定な要素やリスクを排除し、未知なるものと偶発的に出会う機会が奪われているのです。この流れを食い止めるのはとても難しいでしょう。

ここまで基本的にインターネットをめぐる状況について話してきました。しかしながら、危

険性を排除し、効率や安定を求める思考は、人間を形成する重要な場所である「遊び」の空間にまで浸透^{とりで}してきています。

最後の砦^{とりで}だった遊び場も、この20年ほどで激変しました。いまの時点では、なぜ公園がこうした効率化やリスク排除と結びつくのか、ピンとこないかもしれません。しかしながら、私は公園という空間や遊具のありようが、大きく変質していることに危機感を覚えています。

いろいろな公園に遊びに行くと、私が昔遊んでいた空間とまるで違ってきます。はじめは豪華な複合遊具がそびえ立っていて、いまの子供は羨ましいなあと思いました。最近のトレンドはインクルーシブ遊具で、障害の有無にかかわらず、誰でも遊べる安全な遊具が次々に導入され、「多様性」の時代に合わせた素晴らしい試みだと感じていました。

しかし、子供の遊びの観察を重ねるたびに、最近の遊び場の空間や遊具に、どこか違和感を覚えはじめ、懐疑的になっていったのです。

公園は時代の変化を体現する場所であり、社会の縮図でもあります。遊び場は、私たちの社会を映し出す鏡といってもいいでしょう。本書では、効率化や管理化とはもつとも対極にあるように思われる子供の遊びの空間を内側から観察することで、私たちの社会の危機的状况を描き出したいと思っています。

もちろん、効率化は「悪」ではありません。私たちの日常生活には、仕事や家事などにおいて効率化すべき点は多々あります。けれども、「遊び」は違います。もし、このまま子供たちが大事な時期を過ごす遊び場を放置し続けるなら、どのような人間に育っていくのか、私は三人の子供を育てる親として不安でなりません。

私たちの未来を担ってゆく子供たちの豊かさを取り戻すこと——。そのためにこの本は書かれているといっても過言ではありません。そこで注目したいのが「利他」です。

皆さんは「利他」という言葉を聞いて、どんなことを思い浮かべるでしょうか。

私は正直、身構えてしまいます。利他主義というと、何かとても偉い人の振る舞いに思えて、自分はとうていそんな人間ではないと、尻込みしてしまう感じです。

それが、なぜ利他の本を書いているかという点、たまたまそうなったからなのです。私の専門は映画学やメディア論、社会学で、ほとんど利他について考えることはありません。それが偶然、異動先の研究拠点を取り組んでいた「利他研究」に携わることになったのです。

すべてが偶然の産物でした。なぜなら、自ら思い立って利他や公園を研究しようと思ったのではなく、たまたま利他の研究に誘われて、研究会でたまたま建築家の話を聞いてアイデアを

もらい、たまたまコロナ社会が重なって子供たちをいろいろな公園に連れていく機会が多くなつたからです。

「偶然性」は、この本の重要な鍵概念の一つになるのですが、ここでは詳しくは触れません。いずれにせよ、私は偶然の流れに身を任せるようにして、子供の遊具と利他、あるいは遊び場と利他の研究に引き寄せられていきました。

利他の精神は、誰もが素晴らしいと認識していますが、思いのほか難しい概念です。なぜなら、利他的であろうとすればするほど、利己的なものに反転することが少なくないからです。利他的な振る舞いは、ともすれば利己的にさえ見えてしまう。それでは、いかに利他を考えればいいのでしょうか。

本書では強い意志をもって利他的になろうという発想を捨て去ることからスタートします。むしろ、人間というより、どのような空間や環境が利他的な力を作動させるのか、という視点を重視しています。

遊び場という誰もが日常で関わる空間を舞台に、いかにして利他が生起するのかを考えたいのです。コロナ社会において注目された利他は、新自由主義が跋扈し、自己責任論や自助の精神が叫ばれ、災害や戦争、感染症が不条理にも命を奪い続ける現代に、きっと大きなヒントを

与えてくれるはずでず。

この本は、「利他」に関心がある人や、子供の教育に興味がある人、あるいは遊びについて学びたい人に読んでももらいたいと思つて書かれています。けれども、もつと広く社会が抱えている本質的な問題にも踏み込んだ、現代社会論にもなっているはずでず。

遊び場を中心に議論をしていきますが、遊びの空間に横たわっている問題は、学びの場にも娯楽の環境にも共通して見出みいだされます。本書が提案する利他的な環境の構築は、子供の遊び場に限りません。私たちの住まう、あらゆる空間に応用できるものだと思つています。

それでは「遊びと利他」の世界へ、ゆつくりと足を踏み入れてみましょう。