

連載 “Well-being” ことはじめ 第 98 回 「中動態」のゆとり

臨床心理士・公認心理師・カウンセラ
三村 和子

昨年 11 月の当学会全国大会・研究発表大会において、Psytech 研究会として研究会報告を行った際、佐伯胖氏の論考を参考にさせていただき助言を頂きました。今回は、佐伯胖編著「子どもの遊びを考える：『いいこと思いついた！』から見えてくること」を元に、働く人にとってのゆとりについて検討します。この著書で論じられている「中動態」とは、本メールマガの 2026 年新年号（1 月 1 日発行）で検討した「緩める」ということと通じるものです。

「子どもの遊びを考える：『いいこと思いついた！』から見えてくること」には佐伯氏自身の論考も含まれていますが、中心となっているのは、佐伯氏が指導した矢野勇樹氏の修士論文です。1 部は矢野氏の論考、2 部は久保健太氏、佐伯氏を含めた 4 人の論者がそれぞれの視点で矢野論文を掘り下げる内容です。

久保氏は、矢野論文が「遊び」の議論に中動態を導入したことにより、「生きている実感」、「学び」、そして「民主主義」の議論へと開かれた可能性があるとして評価しています。久保氏は、国分功一郎氏による「中動態」の以下の説明を引用しています。

国分功一郎によれば、「中動態の意味は、おおむね、現在の言語で言う自動詞表現、受動態表現、再帰表現の三つで表すことができます。（中略）第一に、私（たち）が盛り上げようとしなくても、場がおのずから「盛り上がる」こと。むしろ、「盛り上がる」という出来事が、私（たち）という存在を場所にして、おのずから、起きること。これが自動詞表現で表される中動態の意味です。第二に、「盛り上がる」という出来事において、たとえば、周囲の歓声や照りつける太陽が私（たち）に働きかけていること。私（たち）に作用していること。私（たち）はある意味、受け身であること。これが受動態表現で表される中動態の意味です。

そして、久保氏は、自動詞表現（おのずから起きること）と受動態表現（私たちに働きかけながら起きること）に焦点を当てて述べています。

「自分（たち）がその出来事を起こした」という能動態ではなく、「自分（たち）にその出来事が起きた」という中動態でしか表現できない出来事が存在します。それどころか、そのような出来事は、人生のあらゆる局面に顔をのぞかせて

います。

久保氏は、矢野論文が提示した「遊び」の源泉としての「思いつき」が、ある個人（個体）に到来する瞬間に注目した点、そして、「遊び」の源泉としての「思いつき」が能動的に「生み出される」のではなく、中動的に「生まれ出てくる」ことを指摘した点について評価しています。

佐伯氏は矢野論文への論考として、ジョン・デューイが「遊び」と一見対立しているように見える「しごと」について論じた内容を引用し、「しごと心」「遊び心」の違いについて以下のように述べています。

デューイは、「しごと (work) もまた心のもちよう (態度 : attitude) の一種だとしています。(中略)「しごと心」は「やりとげたいこと」(目標/結果)に焦点を当てており、当然、それを実現する「手立て (手段)」に関心 (interest) が向けられています。「どうすればその結果が得られるか」を考え、適切な手段を見つけようとするのです。

このようなことは「遊び心」にはありません。「遊び心」は、「遊んでいる」というプロセス自体に関心があり、「結果」がどうなるかは、それほど関心がないでしょう。(中略)

また「しごと心」は、行為の結果 (目標) に関心があるのですが、当然それを達成するための手段を探し求めます。手段はさまざまな試みで探し求められるでしょう。手段が見つからない時、あらためて「遊び心」でさまざまな可能性に想像をめぐらせ、目標そのものを修正ないし変更するということになるかもしれません。

デューイはそのような「探求のなかの自由な遊び (free play of thought in inquiry)」は、真理の探究には欠かせないこととしています。デューイは「しごと」のなかに「遊び心 (playfulness)」が入り込んでくることこそが、「探求 (inquiry)」の本来の姿としているのです。

佐伯氏は、デューイが「しごと」は関心が結果 (目標) にのみ向きすぎると「苦役 (drudgery) になると警告していることについて、以下のように説明し、論考を拡げています。

そこでは「やっていること (行為)」自体には価値 (よき感覚) はなく、「結果を出すこと」だけにしか価値がおかれていません。そうすると「やっていること」それ自体、そのプロセスはまさに「苦役」となり、嫌悪を引き起こし、おじけづ

き、逃げ出したくなるものです。

矢野論文が提起する、遊びの中での「いいこと思いついた！」を契機とした「中動態」的な出来事は、4つのポジティブな心理要素である心理的資本が生み出す心的エネルギーの発生とも深く関係しています。以下に、矢野論文が提起する内容と心理的資本の4つの要素 HERO (Hope, Efficacy, Resilience, Optimism) の対応について以下にまとめます。

矢野論文の提示内容	心理的資本	心的状態
しごと心	Hope	・目標に向かう経路を柔軟に見出だすことができる
	Efficacy	・自ら働きかけることができる
遊び心	Optimism	・明るい見通しを持つことができる
	Resilience	・困難な中でも立ち直ることができる
中動態	心理的資本の4つの要素の基盤	・すべてを自分がコントロールするのではなく、周囲や出来事に開かれた状態である

「しごと」の中に「遊び心」があることは、働く人がよりイキイキとした心的状態を保つ上で重要です。心理的資本の HERO は、中動態的な働きを通して、個々人のメンタルプロセスを支える力となります。

メンタルヘルスマネジメントに「中動態」の考え方を導入することは、組織の「型にはめる」偏重を緩める／ゆとりを持つことへと繋がります。企業活動においては、指示通り、ルール範囲でやるべきことに集中することに重心が置かれます。このことは大切なことですが、「しごと」には「遊び心」も必要であり、そういう本筋から離れた楽しみがあることにより、やりがいの醸成に繋がると考えます。ここでは人の介在が必須であり、人間中心の考え方が重要です。

IS 技術者の方々がやりがいを持って働くことができるよう、そして組織がよい方向に向かうために何がよいのかについて、本稿では今後も探って参ります。皆様からのご指摘やご意見をお待ちしています。

<参考・引用>

*1) 佐伯胖, 子どもの遊びを考える: 「いいこと思いついた！」から見えてくること (2023) 北大路書房