

# リベラルアーツ

「遊び」を極めて賢者になる

浦久俊彦

Urahisa Toshihiko

## はじめに

### 未来をつくるということ

生きるに値する未来をどうつくるか？

これが、この本でぼくが語りたいことのすべてです。これから未来を生きる若い世代（この本では新世代と呼びます）の君たちに向けて、ぼくはこれを語りかけるようなつもりで書きます。これを書いてあるあいだに、ぼくは六〇歳を迎えましたが、ぼくたち旧世代に向かつて未来を語っても仕方がない。未来はぼくたち旧世代のものではなく、君たち新世代のものだからです。でも、だからこそ君たちが生きるに値する未来について、新世代と旧世代が世代の枠を超えて、ともに考えていくことには大きな意味があると考えます。

それから、この本は、新世代だけではなく、旧世代のあなたにも読んでいただきたい。そして、この本に書かれていることに共感していただけるなら、過去から引き継いだ文化

や遺産を旧世代から新世代にしっかりと伝えて、新世代のための未来をもにつくっていききたいのです。

君たちは、どのような未来を生きたいですか？

この本を手にくれた新世代の君たちひとりひとりに、まずぼくはこう質問してみたい。その答えにとっても興味があります。ぼくがこの本で語ろうとしていることは、新世代の君たちに向けて「ぼくはこう考えるけれど、君たちはどう思う？」という真摯な問いかけです。

ただ、ここに書かれていることは、ぼくというひとりの人間が、半世紀という歳月をかけて考え、実践してきたひとつの提案にすぎません。おそらく誤りも軽率な思い込みもあるはずです。その荒削りな部分は重々承知しながらも、いま、それをぼくは君たちに直接ぶつけてみたい。ここに書かれたことを吟味し、意見をたたかわせ、誤りを修正し、不足を補いながら、困難を克服し、みんなでよりよい未来をつくっていくための素材としては、いくらかでも価値のある提案だと信じているからです。

現代は、とても困難な時代です。この時代を「危機」とか「崩壊」とか、過激な言葉で語ることもできるでしょうが、おそらく、この本を手にくれた若者の多くは、世界の終焉と絶望するまではいなくても、近代社会が理想とした合理化思考によつて人類は進歩し、万人の幸福度が増すと信じたような、いわゆる「大きな物語」(by ジャン・フランソワ・リオタール)を描けなくなつたいま、まるで方向を見失つた小舟のように、未来のなかに自分の物語を紡ぐことに、ぼんやりとした不安を抱いているのではないのでしょうか。この「ぼんやりした不安」というのは、いっけん大したことはないようにみえても、ひとりの文豪(例・芥川龍之介)を死に至らしめる動機になるほど、おそろしい言葉でもあります。では、どのようにして生きるに値する未来を描けばいいのか？

結論を書きます。

人生をいかに遊びつづけるか。

これを新世代の君たちひとりひとりが人生のテーマにしてほしい。そして、これこそが、新世代の君たちが生きるに値する未来をつくることにつながると、ぼくは確信しています。

何をふざけたことを！ という声が聞こえてきそうですが、「遊ぶ」とはいつでも、みんなですマホゲームをやりながら一生遊んで暮らそう、といたいわけではありません。ぼくがいたいのは「人生を遊ぶ」ことであって「ゲームをして遊ぶ」ことではない。このふたつは、似ているようでまったく違います。

それに、遊びながら生きるといえば「楽をして生きる」ことのように聞こえますが、これも違う。「楽をして生きる」とことと「楽しんで生きる」こともまったく違います。

「人生を遊びつづける」ことは簡単なことではない。むしろ、とてつもなく難しい。お金があつて、生活に困らない人はたくさんいますが、その人たちが人生を遊んでいるとは限らない。そもそも、人生を遊んで生きている人には、なかなかお目にかかれません。それは、ある意味でとても厳しい生き方を貫くことでもあるからです。

### 「遊び」を生きるということ

それでも「遊ぶ」という言葉にまだ違和感を覚えるという人は、たとえば「遊び」にかんする歴史的な名著であるホイジング『ホモ・ルーデンス』、カイヨワ『遊びと人間』あたりを読んでみてください。きっと「遊び」の認識が一変するはずです。

ぶくがいたい「遊び」とは、いわゆるゲーム（もちろん大きな意味でのゲームも遊びですが）ではありません。前出の『ホモ・ルーデンス』冒頭にある「遊びは文化より古い」という一文のような、人間と文化の根源的な精神である「遊び」のことです。

それに、わざわざホイジンガやカイヨワといった西洋の知性をかりなくても、わが日本には、いくらでも「遊び」にかなする含蓄があります。

あらためて本文の第二部でもふれますが、たとえば日本には、仏教用語にある「遊戯三昧<sup>まい</sup>」の境地、つまり何事にもとらわれない自由自在な精神があります。それに、かつて「遊ぶ」とは、神霊があそぶ、神々があそぶという神聖な芸能のことでした。それは「あそばせ」「あそばす」という貴人が用いた最上の敬語として、いまでも残っています。

『梁塵秘抄<sup>りょうじんひしょう</sup>』の「遊びをせんとや生まれけむ」はあまりにも有名ですが、もともと日本人は、類いまれな遊ぶ民族でした。なかでも江戸っ子は、まさに遊ぶために生まれてきたといつてもいいほど、その日暮らしの質素な生活のなかでも遊ぶことを忘れなかった。「宵越しの銭を持たねえ」という有名な江戸っ子のセリフも、ほんとうは宵越しの銭を持てないほど江戸庶民たちとはとにかく金がなかった。現代からみると、ほんとうに貧しかったのです。

それでも、そこに息づいた独特の美学にぼくたちが惹かれるのは、遊ぶという人生を彩るほんとうの意味を現代人が忘れてしまったからではないでしょうか。江戸時代に生まれた数々の文化が西欧世界に「ジャポニズム」という大ブームを巻き起こし、江戸の売れっ子絵師、葛飾北斎かつしかほくさいの浮世絵は、いまや世界でもっとも有名な日本の絵画です。当時すでに世界有数の大都市だった江戸は、一九世紀後半には、太平の世を享受する「遊びの都市」となっていたのです。

### 「遊びつづける」ためのリベラルアーツ

では、どうすれば、人生を遊びつづけることができるのか？　そのために身につけるべきこと。それが、リベラルアーツです。

リベラルアーツとは何か？　この問いは、これからこの本のなかで何度も繰り返されることになるでしょうが、ふつうリベラルアーツといえば「教養」とか、大学の「教育カリキュラム」のようなものをイメージされると思います。

しかし、ぼくがこの本で語りたいリベラルアーツは、そのようなものではありません。それは、ふつうであれば〇〇大学教授とか、教育の専門家などの肩書きを持つ人が書くよ

うなりベラルアーツの本を、なぜ、ぼくのような肩書きもなくアカデミズムにも属さない人間が書くのか、という理由にもつながります。

アカデミズムに属さないどころか、ぼくは小学校低学年のときに、ある事件から学校での勉強をすべて放棄して、そこからはただ本だけを読んで育ったような人間です。世間的には完全なアカデミズムのはぐれものです。このぼくが、なぜこの本を書くことになったのかという背景を知っていただくために、そして、もしかすると挫折や落ちこぼれに悩む若者の慰み(?)になるかもしれないという想いで、このあとぼくの生い立ちにもふれますが、ともかく、ぼくには人に誇れるような学歴もなく、自分を守ってくれる肩書きもありません。組織に属したこともないひとりの「自由人」です。自由人などといえば、何かカッコいいように聞こえるかもしれませんが、見方を変えれば、ただの「遊び人」です。こんなぼくが、なぜリベラルアーツの本を書くのか？ 理由は、これまでぼくが生きてきた羅針盤となってくれたのが、まさにリベラルアーツだったからです。それは大学などで学ぶ「教養としてのリベラルアーツ」ではなく、生きるために本と遊び、数知れない挫折と永遠に先のみえないトンネルのような人生のなかでようやくみてきた、一筋の光ともいべきものでした。それが、ぼくにとってのリベラルアーツです。



## 「武器」から「遊び」へ 万華鏡としてのリベラルアーツ

一九歳からの約二〇年間を、ぼくはおもにフランスのパリで暮らしました。言葉も通じない、ひとりの知り合いもない異国の地でどう生きていくか。そのとき、いつのまにかぼくを支えてくれたのが、リベラルアーツでした。たとえていえば、それは過酷な社会の現実にとりで立ち向かうための「武器」のようなものでした。

社会とは、まるで荒涼たる砂漠そのもの。その砂漠に立ち、そこから自分の正しい方向を信じて歩き出さねばならない。みわたすかぎりの砂の世界は、まるで未来を見通せない現実の社会。そこから生き抜くためには、まず一步を踏み出さねばならない。過酷な砂漠のなかで立ち止まることは死を意味するからです。水もなければ食料もない。では、どの方向に歩きはじめるか？ 正しい方向に進めば、三日後にはオアシスに辿り着けるかもしれない。だが、進む角度を少しでも間違えれば、砂嵐に遭遇するか、永遠に砂のなかをさまよい、死を待つしかない。このような状況のなかで、一步を踏み出せるための勇気を与えてくれるもの。それが、リベラルアーツ。いわば「武器としてのリベラルアーツ」です。そして、そのような異国での歳月を経たいま、ぼくにとってのリベラルアーツはもはや武器ではありません。もし、いまだにぼくがリベラルアーツを社会で生き抜くための武器

のように考えているとしたら、きっとこの本を書くことはなかったでしょう。

なぜなら「武器としてのリベラルアーツ」だけでは、これから新世代の君たちが描くべき未来をつくることはできないと考えるからです。というのも、最近になって、ぼくはこの人生をどう生きたかったのか、という自身の生涯のテーマにようやく気づきました。

それは「人生をいかに遊びつつけるか」ということ。それに気づかせてくれたのも、やはりリベラルアーツでした。そしてそこから、ぼくは幼少期からのどうしようもない自己嫌悪と劣等感に塗れた自分の人生を、ようやく肯定できるようになったのです。

リベラルアーツはまるで万華鏡です。それは教養にも武器にもなります。けれども、リベラルアーツを、よりよい未来のために活かすキーワードは「遊び」にある。これが、この本のなかでぼくが主張したいことです。

分断化した世界と、それをつなぐリベラルアーツ

グローバル化といわれながら、皮肉なことに、いま、世界はあらゆる領域で急激な分断化が進んでいます。国境と難民。差別とナショナリズム。貧困層と富裕層。AI（人工知能）と人間の知能。学術領域の分断化。そして何よりも象徴的なのは、二〇二〇年から、

まさに世界をズタズタに切り裂いた新型コロナウイルスです。

この分断された世界は、さまざまな領域を超えてつなぐリベラルアーツの「知」を必要としています。それも、あらゆるものを切り刻む「武器」としてのリベラルアーツではなく、あらゆる領域を、まるで蝶のようにひらりと軽快に飛び回り、それをつなぐ「遊び」としてのリベラルアーツです。

そして「遊ぶ」ことの究極は、ただ無心に生命を崇高なものに捧げ、燃焼させることでもあります。いわば、それは「宇宙の真理と遊ぶ」ことであって、個人的な願望や欲望を満たすためではありません。

個人的な願望のひとつの例として「幸福への願望」をあげてみます。現代では自分の幸福を願うことはごくあたりまえですが、かつて幸せを願うとは他人や周囲の幸せを願うことで、必ずしも自分の幸せを願うことではありませんでした。自分の幸福という願望は、たんなる我欲であって、エゴイズムにすぎない。「幸福への願望」は「金銭への欲望」「地位の執着」と同じで際限がない。まさに底なしの地獄です。だから、自分の幸福のみを追求するような生き方は「生きることを遊ぶ」ことにはつながらない。むしろ自分を苦しめてしまうだけです。他人や周囲の幸福を願い、しかも自分も楽しむことが「遊び」の精神

につながる。リベラルアーツの精神につながる生き方とは、たとえばこのようなことです。だからこそ、貴重で価値がある。

新世代の君たちが生きるに値する未来とは、ひとりひとりが、生きることを中心に楽しみ、家族を慈しみ、周囲を思いやり、助けあい、地に根を下ろし、仕事と遊びの境目をなくしていけるような社会。つまり、誰もが遊びつづけていける未来。それこそが、生きるに値する未来ではないか。新世代の君たちには、このような社会をつくってほしい。そのために身につけること、それがリベラルアーツです。そしてこれが、この本のなかでぼくがもつとも語りたいことでもあります。

ぼくはアカデミズムのはぐれものだった

ここで少し自分のことを語ります。ただ、この本がどんな人間によって書かれたかには興味がないという読者もおられるでしょう。その方は読み飛ばして次項に進んでください。ぼくは、アカデミズムのはぐれものでした。

ある事件がきっかけで小学生のときから学校での勉強はまったくせずに、授業中に隠れて本ばかり読んでいるような子どもでした。その事件とは、とても小さな、いま思えば子

どもじみたことですが、このささやかな事件がぼくの人生を変えたことも事実です。

たしか小学一、二年生のとき、ぼくは「一十一がなぜ二になるのか？」がわからずに、学校の先生に質問したことがありました。りんごが一十一で二個になるのはわかる。でも、窓ガラスを流れる水滴はどうか？ 小さな水滴と小さな水滴が合わされば大きな水滴になる。一十一が二ではなく大きな一になることもあるのでは？ そのような質問でした。誰でもそうだと思いますが、子どもというのは、そんな何でもないことが不思議でならないものです。

ところが、そのとき先生から「そんな屁理屈ばかりでは、ろくな大人になれない！」とひどく怒鳴られたのです。あまりのショックにふさぎ込むどころか、あろうことか日本の学校教育はダメだ！ と憤慨したぼくは、猛然と学校の勉強をボイコットしてしまったのです。それからは毎日学校に本を一冊持っていく、教科書の後ろとか机の下に本を隠して授業中はいつもそれを読んでいる。教科書を読んだことはただの一度もありません。

とうぜんですがそんな子どもが授業についていけないはずもなく、落第こそしなかったものの、世間的には立派な「落ちこぼれ」です。もちろん受験戦争にも参戦していません。母親などは「おまえは本が好きなのに、どうして学校の勉強ができないのか」と嘆くばかり

り。

でも、すでに本の壮大な世界を旅する魅力を知ってしまったばかりには、まるで別世界の  
ことのように少しも気にならず、そんなことよりも一日も早く日本を飛び出して、憧れて  
いたヨーロッパや世界中を旅して歩きたい！ と夢みていたのです。

そして、高校を卒業した一九歳のとき、周囲の猛反対を押し切ってフランスに渡りまし  
た。ところが、そこからがまるで砂漠をさまようような人生のほんとうのはじまりでした。  
フランス生活の大半は挫折と失敗の連続でしたが、何ひとつ自分の思い通りにはならない  
日々を、ただもがき、苦しみ、食べるためにさまざまな仕事もしました。けれどもそのす  
べてが、ヨーロッパの風土と文化と芸術がぼくに与えてくれた試練だったのだと、いまは  
思います。かけがえのない歳月でした。

そして、四四歳のときに帰国し、いまは本を書いたり、さまざまなアーティストの企画  
を考えたり、劇場運営にかかわったり、若き文化人を育成する私塾をつくったり、海外の  
音楽祭と日本の地域文化との交流など、よりよい社会のために、文化、芸術に何ができる  
のかを考えながら仕事をしています。

では、そのなかでどれがあなたの職業かといわれれば、正直いってよくわかりません。

よく職業を選ぶといいますが、ぼくはその逆の人生を選んでしまった。つまり、職業を選ばなかった。いや、選べなかった。そんな人生を生きてしまった。でも、そのために仕事と遊びの区別がなくなった。ようするに遊びが仕事であり、仕事遊びであるような人生になったということです。

このように書くと、ずいぶん優雅にみえるかもしれませんが、けっして親が裕福で資産があつたわけでもなく、むしろ借金まみれの半生でした。それに、職業を選ばない人生を生きるというのは、一歩間違えればただの無職です。いまのぼくであれば「無職」は「無色」、何色にも染まらない人生は粹でしょ？ などシャレのひとつでもいいいたくなるところですが、何十年という長い時間を、ろくに仕事もない、まるで泥船のなかに沈んだような状態で、自分はいったい何のために生きているのか？ この人生はいったい何だったのか？ と暗闇のなかですつと自問自答する日々でした。

そして、人生そのものを遊びつづけることが、この生涯に与えられたぼくのテーマだつたと悟ったとき、ようやく自分の情けない人生を肯定することができたのです。

挫折だらけの人生を許せずに自己嫌悪と劣等感に苛さいなまれた数十年でしたが、その回り道やでこぼこのくねくねした歳月が、あるとき振り返ると一本の道として真っ直ぐにつなが

っていたこと。それをわからせてくれたのも、やはり、リベラルアーツでした。

リベラルアーツを日本語に訳すとうなるか？

では、あらためてリベラルアーツとは何か？

ここからは本文の内容（第一部）とも重なりますが、これまで日本語に訳されることなく「リベラルアーツ」という英語のまま浸透したこの言葉を、日本語に訳してみるとどうなるのか？ を考えてみたいと思います。

リベラルアーツの「リベラル」は、ふつう「自由」と訳されますが、西洋語の「自由」に相当する英語は「freedom」と「liberty」のふたつがあります。別の意味をもつこのふたつの言葉を、単純に「自由」というひとつの訳語で表現できるのかは疑問です。それに、日本語本来の「自由」という言葉にしても、「われわれ日本人の中でも、とくに若い人々の中では、『自由』の本来の東洋的意義を知っているものは、一人もない」と仏教学者の鈴木大拙<sup>だいせつ</sup>が、いい切るほど難解な言葉です。

では「リベラル」にふさわしい日本語とは何か？ じつは、リベラルの精神にぴたりする一語があります。それが「遊」です。ほんとうは「遊び」でもいいのですが、「自由」



と「遊」は発音も雰囲気も似ていて、まさに自在にあらゆる領域を飛び越えていくようなイメージを感じさせます。

次に「アーツ」ですが、これも単純に「アート＝芸術」と訳してしまうと、その真意を見誤ってしまいます。英語の「アーツ」のほんらいの意味は、キリスト教的な宗教観における神の創造物である自然や人間に対して、人間が自らの手でつくりだしたものの総称です。それは日本古来の自然観とは異なる文化の型によって生みだされた概念ですが、それをあらわすにふさわしい日本の言葉があります。それが、江戸時代までふつうに用いられていた「わざ」という一語です。

この「遊」と「わざ」というふたつの言葉をつなげると「遊ぶためのわざ」。つまり、リベラルアーツを日本語にすると「人生を遊びつづけるためのわざ」になるのです。

このように定義することは、リベラルアーツを「教養」や「教育カリキュラム」のような「学問」ととらえる考え方からは、とうてい受け入れられないでしょう。何をバカな！といわれるかもしれません。

けれども、ぼくはリベラルアーツを、あえて学問という領域から解放させたいのです。「学問」と「遊び」という相反するかのようにとらえられているふたつの領域を飛び越え

ることが出来るリベラルアーツの「遊の精神」に、いまの硬直した学問を解きほぐす「遊びとしての知性」を解き放つエネルギーを感じているのです。それは、未来の学問の「私たち」にもつながるのではないか。それが、新世代が生きるに値する未来を描くための「羅針盤」ともなるのではないか。これについても考えてみたいのです。

### この本の構成について

この本は「リベラルアーツを知る」「リベラルアーツを遊ぶ」「リベラルアーツを活かす」の三部で構成されています。

リベラルアーツとは何かを「知り」、ひとりひとりが人生を「遊び」、それをよりよい社会づくりに「活かす」ことが、新世代の君たちが生きるに値する未来をつくることにつながる。この本ではそれを主張しています。

誤解してほしくないのは、この本はリベラルアーツの「教科書」ではないということ。それよりも「リベラルアーツには教科書などない」ことを伝えようとしているのです。

ぼくは新世代の君たちを高い教壇から見下ろして、何かを「教える」ためにこの本を書いたのではありません。「生きるに値する未来」をつくるためには、みんなで考え、みんな

で行動しなければならない。そのための「ヒント」「きっかけ」をちりばめたつもりです。「第一部 リベラルアーツを知る」では、「リベラルアーツとは何か？」を、さまざまな側面から考えます。現代の創造的な人物の象徴でもあるステイプ・ジョブズの言葉をプロローグに、西洋のリベラルアーツの源流である古代ギリシャの「四科（クワドリウィウム）」と、東洋のリベラルアーツである古代中国の「六芸（りくぎ）」を中心に、西洋と東洋を超えた古代人たちの叡智が、リベラルアーツの精神となっていく背景を探ります。「リベラル」と「アート」というふたつの語を解剖し、明治時代に日本に入ってきた「リベラルアーツ」という言葉の意外な来歴も登場します。いわばリベラルアーツとは何か？ を考えるための基礎・歴史編です。

「第二部 リベラルアーツを遊ぶ」は、ドラゴンクエストの「遊び人」からはじまり、一遍上人の壮絶な生涯を辿り、遊びの達人でもあった江戸の人々に「遊びながら生きる極意」を学びながら、「遊ぶ」ことがなぜ生きるに値する未来をつくることにつながるのか？ を考えます。それとともに、これからの仕事とは何か？ 自由自在に仕事をし、生きていくために、リベラルアーツをどのようにして体得すればいいのか？ についても考えます。

「第三部 リベラルアーツを活かす」は、新世代が生きるに値する未来を描くために、具体的に何をすればいいのか？ を、いまのぼくの活動に照らしあわせながら考えてみたいと思います。それとともに、これまで社会が依存してきた三つの価値観「文明」「教養」「大衆」をあらためて問い直すことで、どのような未来がみえてくるのか？ についても考えてみたいと思います。そして、第三部の最後から五行目に書いたことばが、この本を最後まで読んでくれた新世代の君たちに、ぼくがもっとも伝えたいメッセージです。

なお、本文には、多くのすぐれた論者の発言や著作からの引用が多数登場しますが、その業績に敬意を表しつつも、登場する人名の敬称はすべて省略させていただいたことをお断りしておきます。

いよいよ、ここからが本文です。

新世代の君たちと、ぼくたち旧世代が、これから生きるに値する未来をどうつくるか？ この本は、それとともに考えていくためのささやかな試みです。

## 目次

はじめに

未来をつくるということ／「遊び」を生きるということ

「遊び」につける「ためのリベラルアーツ

「武器」から「遊び」へ 万華鏡としてのリベラルアーツ

分断化した世界と、それをつなぐリベラルアーツ

ぼくはアカデミズムのはぐれものだった

リベラルアーツを日本語に訳すとどうなるか？／この本の構成について

## 第一部

### リベラルアーツを知る

序章 リベラルアーツは「無用の用」である

ステイプ・ジョブズとリベラルアーツ

韓国が日本から学んだ「クリエイティビティ」の欠如／ふたつの「ソウゾウリヨク」

イノベーションは「遊び」から生まれる／西洋中心主義への警鐘 洋の東西を超えて音楽が、リベラルアーツにつながる？

## 第一章 リベラルアーツの源流①——古代ギリシャの「四科」

リベラルアーツの源流 宇宙とは何か？ という問い／古代ギリシャと「哲学」の誕生  
なぜ、リベラルアーツに「音楽」があるのか？／天球の音楽と古代ギリシャの宇宙観  
「万物は数なり」の背後にあるもの／コスモロジーとしての音楽  
洋の東西を超えたリベラルアーツの精神と音楽／幾何学とは「地球」を「測る」こと  
天文学とは「宇宙」を「測る」こと／古代ローマから中世大学へ

## 第二章 リベラルアーツの源流②——古代中国の「六芸」

古代中国のリベラルアーツ「六芸」

「礼」は、世界の万物の仕組みを知ることからはじまる／「礼」と「楽」の深いつながり  
「射」と「馭」は自然のパワーをコントロールすること  
「書」と「数」は文字や数字を通して存在しないものと出会うこと  
まとめ リベラルアーツを現代と重ねあわせてみる／リベラルアーツの正体とは？

### 第三章 日本にやってきた西洋のリベラルアーツ

明治時代にやってきた西洋の「リベラルアーツ」／西周とリベラルアーツ  
「技」と「芸」というふたつのアート／リベラルアーツは「教養」ではなかった？

### 第四章 「リベラル」と「アート」を解剖する①——リベラル編

ふたつの「自由」の違いとは？／「自由人」とは何か？

「自由」とは何か？ 奴隷制度の向こうにあるもの

「禅」の達人・鈴木大拙の語る「自由」の本質とは？／「自由」は「遊」である

### 第五章 「リベラル」と「アート」を解剖する②——アート編

「アート」とは何か？／神の創造物としての森羅万象と人間のアート

「アート」はいつから「芸術」になったのか？／学問としての「アート」と「サイエンス」

「文系」と「理系」をつなぐ「知と遊の体系」としてのリベラルアーツ

「アート」は「わざ」である

## 第二部

# リベラルアーツを遊ぶ

第六章 「遊ぶためのわざ」とは何か？

「遊ぶ人」だけが「賢者」になれる？

「ホモ・ルーデンス（遊の人）」としての一遍上人

何もかもを捨てて自由になる 「捨聖」としての一遍上人

一遍に学ぶ「遊ぶためのわざ」とは？／宇宙とは「遊び」である

第七章 いかに人生を遊ぶにつづけるか①——江戸に遊ぶ編

「遊び心」が足りない現代社会／江戸時代に「遊ぶ人生」の極意をみる

科学を「遊び」に変える「江戸テクノロジー」／江戸の「遊び心」と科学技術・経済

江戸の「遊び」に学ぶ、生きるに値する未来とは？

第八章 いかに人生を遊ぶにつづけるか②——実践編

人生を遊ぶにつづけるための「三つの方法」

日本人である自分に気づくための「旅」に出る



ふたつの異なる文化から、自分を複眼的にみつめてみる／人生の「地図」を描くために

本の世界を旅する① 迷宮の世界への旅路

本の世界を旅する② 人生の冒険者になる

本の世界を旅する③ 記憶と想像力のエネルギーとしての本

自分のためだけでなく、自分のまわりの人々のために遊んでみる

「遊び心」が、平和な世界をつくる

## 第九章 いかに人生を遊びつづけるか③——仕事編

新世代のこれからの仕事とは？／フリーエージェントがもたらす仕事の未来とは？

仕事と遊びの精神を一体化させるために／自分の価値を高めていく方法

自分にしかできない人生を生きるということ

## 第一〇章 リベラルアーツを体得する極意

リベラルアーツは教えられない？／リベラルアーツを習得するための四つの方法

「知ること」について／「知ること」と「感じること」／「観ること」について

「みえない世界を観る」ということ／「読むこと」について／「考えること」について

正しく考える 世界の正体を見抜くということ／人生を「遊び」にしてしまう  
「無邪気」という最強のパワーを子どもから学ぶ

### 第三部

## リベラルアーツを活かす

第一章 未来をつくるために①——芸術を文化にする

ぼくがいま取り組んでいる三つの活動／芸術を文化にする

「文化」とは何かをあらためて考えてみる／文化とは「土を耕す」こと

「文化」とは？「文明」とは？／音楽を「言葉で」感じるといふこと

第二章 未来をつくるために②——「教養」から「共養」の時代へ

教養がビジネス化した時代／「教養」時代の危機／もはや教養の時代ではない

これからは「教養」ではない。「共養」の時代だ！／リベラルアーツが変える未来の教育  
教える教育から、教えない教育へ／世界の一流芸術家から学ぶ「創造力」の原点

第一三章 未来をつくるために③——これからの公共は、市民の手でつくる

大衆文化と市民文化／大衆とは何か？ を考える

市民とは何か？ を考える／「大衆文化」から「市民文化」の未来へ！

これからの公共文化は、市民の手でつくる／まとめ 未来を生きるということ

おわりに

リベラルアーツの精神にふれるための一〇冊

# 第一部 リベラルアーツを知る

## 序章 リベラルアーツは「無用の用」である

ステイブ・ジョブズとリベラルアーツ

リベラルアーツとは何でしょうか？ 堅苦しい定義の話はあとまわしにして、まずは、左ページの写真をご覧ください。ここに立っている人物は、アップル社の創業者である故ステイブ・ジョブズ。そして、彼が語っているのが、この言葉です。

テクノロジーとリベラルアーツの交差点に立つ。

これは、彼が死の前年にサンフランシスコで行った新製品 (iPad) のプレゼンテーションで語った言葉です。このなかで彼は、新製品を開発できた理由を「われわれはつねにテクノロジーとリベラルアーツの交差する場所にいるように努めているからだ」と語ってい



スティーブ・ジョブズ。2011年3月、サンフランシスコにて。

ます。注目したいのは、これが、現代のもっとも創造的な企業のひとつであるアップル社の理念のひとつであり、現代のもっとも独創的な人物と評されたスティーブ・ジョブズが、みずからの信念のように、この表現を使っていたことです。

テクノロジーとリベラルアーツの交差点に立つとは、どういうことか？ これを、いまの日本が置かれている状況におきかえてみます。

第二次世界大戦後の高度成長期を経て世界第二位の経済大国

にまでなった日本は、一九九〇年代から急速に失速して「失われた三〇年」といわれた泥沼の低迷期を抜け出せないどころか、いまだにその糸口すら見つけられないままです。このままいけば、二〇五〇年には日本は先進国ですらなくなるという予測を日本経済団体連合会のシンクタンク「21世紀政策研究所」が発表したのは二〇一二年四月ですが、それから一〇年を経たいま、事態は改善したどころか、ますます悪化しています。

それに加えて、二〇二〇年からの新型コロナウイルスによる混乱と迷走は、その時期を劇的に早め、もしかするとあと一〇年後には、日本は発展途上国ならぬ、後退先進国のトップをのろりと走っているかもしれません。

経済成長期に日本が世界に台頭できたのは「ものづくり」に秀でていたから。つまり、テクノロジーの分野です。ただ、テクノロジー大国を誇った日本は、テクノロジーのみに邁進して、リベラルアーツの精神を顧みなかった。そして、ついにテクノロジーとリベラルアーツの交差点に立つことはなかった。それが日本凋落ちようらくの最大の原因ではないか？　これが、冒頭のスティーブ・ジョブズの言葉から読み解ける教訓です。

韓国が日本から学んだ「クリエイティビティ」の欠如

なぜ、日本は凋落したのか？

ここでいう「凋落」とは、何も経済力の低迷だけを指しているわけではありません。高度成長期の日本には、活力もあれば文化発信力もあった。それがいまや、何もかもがすっかり影を潜め、自信を失い、まるで坂道をただ転げ落ちていくようにもみえます。

なぜ、このようなことになってしまったのか？

それをいま、テクノロジーだけを追い求めて、リベラルアーツの精神を顧みなかったか  
らと書きましたが、さらに具体的に、『街場の日韓論』（内田樹編、晶文社）という本の中で  
劇作家の平田オリザが、その原因は「創造力の欠如」であるという鋭い分析結果を紹介し  
ています。

それを指摘したのは、日本政府でも日本の学会でもシンクタンクでもなく、お隣の韓国  
です。韓国は、二一世紀初頭に、低迷する日本経済と日本社会を徹底的に研究、分析して  
その原因を探りました。それは韓国が日本のようにならないためであり、「一説によると、  
2000年代の十年だけで、日本経済や日本社会の停滞に関するレポートが、様々なシン  
クタンクから2千本も書かれたと聞いたことがある」（前掲書）というのです。



日本経済はとにかく西洋に追いつけ追い越せで、人まねもうまく勤勉で器用だったために西洋に追いつくところまでは行った。だが追いついた次の段階として、まだ誰もみていないその先の風景を描けなかった。そして完全に自分を見失い、失速した。なぜか？

「そのレポートに書かれている結論の一つが『クリエイティブティの欠如』だった」（同書）と平田は言います。

韓国社会がそこから「クリエイティブ教育」「クリエイティブ産業」など、猛烈な「クリエイティブ政策」を推進させ、文化体育観光部という文化を担う行政機関に、GNP比で日本の一〇倍ともいわれる莫大な予算を投入し、ついにはフランスの予算も抜いて世界一の文化大国にまでなろうとしたのは、すべて「クリエイティブティ」こそが国家運営にとって、どれほど大きな推進力であるかを日本の凋落を横目でみながら学んでいたということです。

その成果は、日本のお家芸でもあった家電分野での韓国企業の台頭だけでなく、いわゆる韓流ブームによって、エンターテインメントの分野にも顕著にあらわれました。日本のエンターテインメント界が望んでも果たせなかった、アメリカビルボード・ヒットチャートの第一位を韓国アーティストが占めたり、日本映画界の悲願だったアメリカアカデミー

賞作品賞に韓国映画が選ばれるなど、おそらくかつての日本人には想像すらできなかったことです。一方では、異常なまでに過熱したその政策の陰で、芸能人の自殺者が多発するなどの社会的な歪みも生じていますが、ともかく、キーワードは「クリエイティビティ」にあったのです。

### ふたつの「ソウゾウリョク」

ここでふたたび、冒頭のステイブ・ジョブズの「テクノロジーとリベラルアーツの交差点に立つ」という言葉を思い起こしてみます。

高度成長期の日本は、たしかにテクノロジーでは世界をリードできたものの、テクノロジーだけを信奉してリベラルアーツの精神が欠落していた。そのアンバランスさこそが「失われた三〇年」の正体です。その原因を、韓国は「クリエイティビティ（＝創造力）の欠如」と分析したわけです。

その分析はたしかに的を射ています。でもぼくはそれだけではないと思っています。「創造力」だけではない。日本語にはもうひとつの「ソウゾウリョク」もある。そのふたつともが欠けていたのではないかと思うのです。

リベラルアーツ 「遊び」を極めて賢者になる  
浦久俊彦・著

発 行：集英社インターナショナル（発売：集英社）  
定 価：968 円 (10%税込)  
発売日：2022 年 6 月 7 日  
I S B N：978-4-7976-8100-0

ネット書店でのご予約・ご注文は [こちらにどうぞ！](#)