

芸術と遊戯

—そして娯楽—

河 本 敦 夫

一 両者の相互異動

芸術と遊戯とは、その区別が判然としているようで、実は不確定でしばしば相互の間に異動が生じる。その異動は、本来遊戯であるものを芸術と見なすよりも、芸術であるものを遊戯と見なす場合の方が多い。例えば、絵を画くことが、ほんの一場の座興であったり、詩歌をつくることが消閑の具であったり、楽器を奏することが手すさびにすぎなかったり、その出来ばえにかかわらず、常によく出会うことである。もし、遊戯を遊びと呼びかえ、その概念内容を、生活のための勤労とはおよそ反対のものと規定するならば、ほとんどすべての芸術がその中に含まれることとなる⁽¹⁾。社会革新の思想に支えられた作品をつくるにしても、それが直ちに生活を変える現実の方法ではなく、いわんや本来は今日の糧を得る行動ではないという意味では、日常の勤労とは反対のものとして、概念上は遊びの中に含められるであろう。ただし、この小論では、遊戯を、こうした広義の遊びとして漠然と取りあげずに、本来芸術や娯楽と相接しながら異なるものとして考察したい。

ところで前とは逆に遊戯を芸術と見なすには、そう見なされる遊戯に、少なくとも一つの条件がそなわっていないなければならない。つまり、美的対象として成立する可能性、もしくはそれへの志向をそなえていることが必要である。碁将棋などの盤上遊戯にしても、対局者の技や品格によって、美しく常に均衡を保ちながら変化したり、激しく緩急のリズムを以って推移したりする可能性が与えられるとき、芸術と見なすのも無理からぬことと思える。素朴な民族舞踊にも、常に何らかの美的形成を旨とす契機が含まれており、他の諸契機—例えば呪術的祭祠的な意味

芸術と遊戯

づけの名残り―にもまして、この美的契機が特に集中的に志向されるとき、芸術と見なすのが当然のこととなるだろう。ただし、このように美的契機が含まれているだけで、碁将棋や舞踊などを直ちに芸術と見なすことは、日常一般の傾向として是認されても、必ずしも本質的に正当だとはいえない。なぜならば、もし、カントのように、芸術を超越的な理念に直接関係づけたり、⁽³⁾ シェリングやヘーゲルのように絶対者や神、あるいは絶対概念の顕現に直接あずからせるならば、たまたま具った形式上の美や形態のエンジョイだけでは、芸術とはいえない。⁽³⁾⁽⁴⁾ この場合、芸術は内容の上で一層深く高きものと解される。また、形式上の美や形態のおもしろさは、この形式や形態と不可分にそれ相応の精神的もしくは生命的な意味を顕現にしているものに他ならないと、理解し得るにしても、それが対象の上にたまたま具わるのではなく、本来、作品創造の活動の中で目ざされたものでなければならぬ。つまり、精神的生命的な意味の顕現が、はじめから志向され、それに拠る創造活動が認めらるるでなければ、自然美ではあり得ても芸術とはいえないことになる。

それ故、遊戯が美的契機の条件をそなえているだけで、これを芸術と見なすことは、必ずしも是認されることではなく、同時に他の諸条件が要請されることもあるのである。

このように、遊戯を芸術と見なすについては、その可能性が限られており、この逆の場合ほどには容易ではない。そして、こうした事態は、次のことを示唆しているようである。すなわち、人びとが遊戯として思念し得る対象の条件は、一般に芸術も本来そなえているが、反対に芸術として人びとが納得できるための対象の条件は、遊戯が凡てそなえているとは限らない―そのために、芸術を遊戯と見なすことは容易であっても、その逆はむしろ困難であって、そうたびたびは起らない。もしそうならば、芸術と遊戯との間に異動が生じ、しばしば混乱が起り易いのは、両者がともに本来そなえている共通の条件のためであり、それによって容易に芸術を遊戯（その逆ではなく）と見なし得るといふ事情が、むしろ主要な原因であるだろう。

さて、それならば、右の共通条件は何であるのか。これをまず明らかにすることが、両者の諸関係を知る上に重要なことである。また、遊戯を成立させる条件が芸術の中にもそなわっているとすれば、その契機は、芸術の中でどのような機能を果しているのだろうか。この小論は、そうした問題を解くための前段階として、現象の分析と整理を目ざすものである。

二 遊 戯 と 娯 楽

ところで、先述の共通条件を考察するに際して、その手がかりともなる一つの事柄に留意しておこう。それは、芸術を遊戯と見なすといふときの、「見なす」についてである。見なすとは、いうまでもなく、本来甲であるものを、乙と思ひなすことである。このように思ひなすについては、見る者が内面的に態度を変えることによって、甲であったものが乙として現われるという事情が必要である。それ故「ものは思ひなすうだ」と一般にいわれているものの、いくら内面的に態度を変えても一つの現象が他の現象へと変貌しない限り、欺瞞や強弁を用いないでは、「見なす」ことはできない。従つて芸術は遊戯どころか、他のさまざまなものに見なし得ると多くの人がいつても、例えば「芸術は情報だ、プロパガンダだ」あるいは「教育である」などと主張されることが多いにしても、すべての芸術について、それらが妥当するとは考えられない。というのは、内面的な態度がどうあろうと、それらのものへと見替へることができない、変貌を拒否する芸術が少なくないからである。思うように変貌して現われないものは芸術にあらずと、独断的に切りすてるのは、芸術の本質問題にとって論外のことであるが、歴史的社会的な事実としてはよく起ることである。それにはそれとして考察されねばならない意義が予想される。しかし、ここではそのことに立入ることによって起る問題の複雑化を避けねばならない。

しかし、ここで配慮しておかねばならないことは、すべての文化現象が何かの意味で人間性を根底としている限り、当然、この根底を通じて任意の現象が他の現象と間接的に関連づけられることである。さまざまな手続を必要とするにせよそれは可能であり、さらにはそれを基礎として原因結果の系列、あるいは目的と手段との秩序を思量することも任意にできることであろう。そして、人びとが主眼とする任意の結果や目的のもとに、それに関係づけられた他の現象を従属されることもできよう。例えば教育を主眼とする場合、芸術をその目的論的な系列に加え、その限りで「芸術は教育である」ということも許される。しかし、こうした事柄は、基礎の人間性を介して、さらには因果律や目的論を通じて可能となることであり、直接の体験的事象ではなく、いわば間接的な移項であり変換である。これらに対して、私が問題としている芸術から遊戯への異動は、直接の体験的事象であつて、その間に何かの手続が介在するものではない。つまり、芸術から遊戯へのそれは、それ自体できわめて自然に起る。過去の自然主義作家が、いくら富裕階級の醜悪さや非情さを演劇の上で抉り出しても、その富裕な人びとが却つて消閑の具と

して面白がり、作家や俳優の経済的な支持者は被圧迫階級ではなく、支配階級であるという皮肉な事態⁽⁵⁾も、芸術がいともた易く遊戯となり得るの
 だけでなく起り得ないだろう。こうした皮肉で極端な、しかし類似例が少なくない事態が明瞭に示しているように、芸術から遊戯への方向
 は、先の間接的な移項や変換の場合とは本質的にちがっていることが分る。それは直接的で自然な体験的事象である。それ故、芸術には、その
 底から遊戯そのものへと崩れさる砂流のようなものがあり、作家も観賞者も常にその流れに陥りやすい。むしろ、その流れに身をゆだねなが
 ら、常にそこから立ち上っているのが、芸術の体験であるともいえそうである。

ところで、この小論の初めからいわば伏在していた問題が、ここで浮び上ってくる。それは、遊戯と娯楽との異同の問題である。先述の自然
 主義的作品が、富裕階級の諸悪を抉り出しながら、却って彼らに面白がられるという場合、その面白がられることは、芸術が遊戯と化するので
 はなく、むしろ娯楽となることではないか——このように反省されるであろう。そういえば、娯楽小説、娯楽劇、娯楽映画と呼ぶことはあつて
 も、娯楽に代えて遊戯の名を冠することはない。しかし、西欧の場合、周知のごとく演劇は *Play, Spiel* とも称され、これを暗に、もしくはあ
 からさまに遊戯の中に含める議論も見出される⁽⁶⁾。そして、これもよく述べられるように、*Drama* はどこでも演劇を意味しているが、それは元
 来ギリシャ語で何かを「為すこと」をさしており、*play, spielen* などと共にフランス語の *jouer* も、遊戯をすることの他に、自由に動く、働
 く、振まうなどに類した意味を含んでいる。このように、西欧では演劇—行為—遊戯の連関が緊密であつて、演劇を遊戯に含めても、さ
 ど異とするに足らないのであらう。わが国でも、もともと戯れごとを意味した狂言が、せりふと劇的な行為を伴なう芸能を指すようになり、さ
 らに歌舞伎劇そのものを示すようになった。こうした経緯は、日本にも右と同様の関連系列が作用していることを、うかがわせる。さらに、古
 語のわざをぎ（俳優、またはその演技）の「わざ」は本来「すること」を意味していたこと、そして「をぎ」はおそらく痴（おこ）からの転訛
 であることなども、こうした推察を助けるものであらう⁽⁷⁾。

上述のように、行為との関連の深い演劇のごとき芸術は、遊戯とも関連が緊密であつて、ときには遊戯の中に含まれても、怪しまれない。ま
 た更には、娯楽の名がそれに冠せられても不思議ではない。つまり、直接の行為を主要契機とし、それとの関連が本質的であるような芸術は、
 遊戯とも娯楽ともなり得ること、従つて遊戯と娯楽との異同の問題は、この行為の契機にかかわっていることが察せられる。つづめていえば、
 演技のような自から為す行動が中核にあつてこそ、遊戯の名に値し、またそれによって、娯楽にも関係づけられることが分る。

ところで、コリングウッドによると、芸術と娯楽との相異は、前者が自己目的々であるのに対して、後者が目的のための手段となっていることにある。⁽⁶⁾ この自己目的々とは、人びとが主体的に抱いている情緒 (emotion) が明瞭な構成をなすまでに自律的に発展して自己自覚的となる活動を指していつている。また、目的のための手段とは、一定の情緒を人びとの中にひき起し、しかも、これが実生活の中に流出して影響を及ぼさないように、一定の枠組を設け、その中に導き入れて安全に楽しく発散するように装置することを意味している。いいかえれば、芸術は情緒体そのものの自己表現であり自覚であるが、娯楽は情緒体験を他律的に誘導し、その展開を計ることはあっても、結局は発散の快感をエンジョイさせることが目的となっているというのである。この主張に、アリストテレスのカタルシス説の影響があることは、だれの目にも明らかであるが、カタルシス (浄化作用) を娯楽においたために、いきおいアリストテレスの時代、前四世紀のギリシャ悲劇を大衆的な娯楽劇と規定することになっている。⁽⁶⁾ そこに彼の理論的境界を感じさせるものがあることは疑えないが、それはとにかくとして、ここで着目すべきことは、娯楽と遊戯との異同が明確にされていないことである。おそらく、彼にとって遊戯は娯楽の中に含まれるものであったと思える。たしかに、娯楽が実生活とは関わりなく、安全に情緒の惹起と発散をエンジョイさせる装置のごときものであるとすれば、遊戯もまた同じ特徴をそなえている。碁将棋にしても、思考や直観の能力を競う緊迫した闘争感情、あるいは生死をかけた攻防のダイナミックな力動感が、あらかじめ与えられた小さな盤上の区画の中で、決められた一定の軌道に即して惹起され、安全に楽しまれながら解消される。鬼ごっこや、子取りなどについても、似通ったことを見出される。こうした点では、娯楽でないような遊戯はないであろう。しかし、逆にすべての娯楽が、ためらいなく遊戯といえるであろうか。例えば、ただ乗るだけの観覧車やゼットコスターや回転木馬に身をまかせることは、娯楽とはいえても、遊戯とするには何かの抵抗を感じる。それらは、上昇したり、激しく回転したり、異常なスピードを与えたり、夢見心持をさそうようにゆるくりズミカルにゆれなどして、日常に感じられない情緒を味わわせる。そこにも、コリングウッドの娯楽の定義は、難なく妥当する。しかし、これらを遊戯といふには、何かためらいが起る。それはなぜであろうか。

この問題を解くのに次のことが一つの手がかりになる。西欧の場合、娯楽を意味する amusement, entertainment, Unterhaltung, Vergnügung などが、すべて「楽しませる」あるいは「もてなす」ことと訳せるような、いわば使役的な意味をもっている。従って、「楽しむ」という自動的な働きを示すときは、amuse oneself, sich vergnügen (unterhalten), s' amuser と「自己再帰的に表現しなければならない。それ故、娯楽

は、エンジョイする側から見れば、むしろから能動的に働きかけるもの、そして当方が受動的に受け入れるものである。つまり楽しむために自分の方から積極的に働くよりも、むしろ他からの働きを受け入れ消極的に働くことによって満足を得る場合、これを娯楽と呼ぶのである。もっとも、その際、楽しむ人が受動的であるとしても、楽しむ人にその気がなければ成り立たない。その意味では、やはり能動性が含まれていなければならぬ。しかし、それがこの場合には消極的なのである。いいかえれば、楽しむために働くその行為が、自発性を発揮して顕著に活動するのではなく、他に導かれ制禦されつつ身をゆだねて働くのである。従って、ほとんどみずから働くことのない極端な場合も予想される。先の観覧車やゼットコスター、回転木馬などは、その好例となるだろう。パチンコなども、指の作動や身のこなしや、はじくりズム等をデリケートに工夫し努力しない限り、それは本来娯楽である。こうした事情から、次のように考えることができるだろう。すなわち、楽しむという全体の現象の中で、肉体的もしくは精神的能力による自発的な働きの要求される程度が少ないほど、娯楽として純粹化される。そして、この反対に多いほど、遊戯と呼べる印象が、ますます強くなる。また、主として身体の側面において、またそれに従って精神面でも右の要求が高度となり、身の鍛練や団結力の高揚、さらに観衆を集めての社会的な融和結合等の外的な目的に向けられる可能性をはらむようになると、それは遊戯の中でもスポーツとして、特に名付けられるものとなる。しかし、精神面だけで右の要求が極めて高度となっても、スポーツにはならない。例えば、盤上遊戯などは、どんなに知力を要しても、いわゆるスポーツではない。

かくして、楽しむという現象の広いフィールドの中には、自発的な行為に関して能動的と受動的の二つのポールがあり、その両極間に相反する方向への志向性が磁場のように働き、この力の関係に従って、遊戯ともなり娯楽ともなる、ときにはスポーツにもなる——このように見ることができよう。それ故、娯楽を遊戯と呼ぶのにためらいを感じさせるものは何かという先の問題に対する答えは、おのずから明らかである。それは、今述べた受動性への志向に他ならない。平たくいえば、なるべく働かせようという傾向である。遊具やルールなどの対象に即していえば、なるべくらくらくと楽しませる機能である。これが主要な契機となっていて、認められるとき、遊戯と名付けるのが、はばかれる。しかし、いうまでもなく志向の力関係は、対象の機能や客観的な条件の如何にかかわらず、主体の態度が微妙な影響を与える。何でもどこまでも楽しんでやろうという態度と、何でもよいから楽しませてもらうという態度とでは、かなりの相異が生じる。前者は遊戯への方向を、後者は娯楽へのそれを強める。そして、通常は後者に適合しているものでも、前者によって逆転して遊戯の方向をとることもあ

り得る。しかし、この場合、ただ単に態度をとるだけで、逆転が起るのではないことに留意しなければならない。例えば、ただ任意に玉をころがして、一定の穴におとし、そのときどきの偶然を娛しむことも、どこまでも楽しもうという積極的態度をとる者は、ころがし方や方向や手の操作、心のかまえ方などを工夫し、偶然の克服に努力するようになる。見せかけの偶然を排除して、能力を超えた真の偶然を娛しむものにしてうと試みる。単純に玉をころがして穴に入れるという外から与えられた条件だけでなく、内面的にさまざまな条件を自分でつくり出し、緊張した自発的能力を要求するものに、そして真の偶然に挑み娛しむべきものへと、作りかえる。つまり、単純な娯楽であったものが、内面的操作によって別のものへと転化する。このように別のものに転化したとき、遊戯と違ってよいものになる。それ故、同一の娯楽が、ただ態度を変え、見る角度を別にするだけで、そのまま遊戯となるのではない。遊戯と呼んではなく、遊戯と呼んでよいときは、もはや同一ものではなく、つくり替えられているのである。従って、本来娯楽であるものを遊戯と呼んでいではなく、遊戯を遊戯と呼んでいることになる。それはやがて、内面的な操作によるつくり替えでは満足できず、対象の機能の面で、あるいは客観的なルールの面で、一層複雑な、従って、より周到で自発的な活動を要求するものへと改変される。例えば撞球やボーリングやゴルフへと転化していくことが考えられる。このように、主体の態度の問題から見ても、娯楽をそのまま遊戯というのは正しくない。

ところで、右とは逆にただ楽しませてもらうという受動的な態度によって、本来遊戯であるものが、娯楽へと変化するだろうか。この場合も、主体の方から内面的に諸条件を回避して、ある程度変化をもたらすことはできる。自発的で能動的な行為の要求に応じて、本来は内面的にそなえねばならない緊張した心の構えや、その保ち方、肉体的な操作への確実な制禦などの諸条件を、できるだけ無視して、遊具の機能やルールなどの客観的に与えられた条件だけを引受けることもできる。それによって一層娯楽への方向が強まることは明らかである。日常よく経験することであるが、遊戯の中でもスポーツについて、こうした娯乐的な方向を自分から選んで娛しむ。いやでも、おつきあいをさせられる場合には、苦痛をなくするために、やむなくそうすることもある。しかし、これによって、遊戯が全く娯楽へ転じてしまうことはない。いくらそれに近似するものになっても、自発的な能動性が要求され、その優位は失われない。内面的にどうであろうとも、たとえダルで拙劣であっても、一定の場所や区画の中で、与えられた規則の範囲で、みずから投げ、打ち、走るなどしなければならぬ。この自発的な行為の優位を奪うのには、行為の大部分を機械的な設備に委ねる他はないであろう。しかし、そうすることによって、遊戯はもとのものでなくなり、遊具もルールも全く

変わったものになる。かくしてのみ、遊戯は娯楽へ転じるが、それは単に態度の変化によることなく、客観的にも改変を与えて新しい娯楽をつくることに他ならない。この場合も、先と同じく、遊戯が娯楽となるといっても、遊戯がそのまま娯楽に転じるのではなく、客観的にも全く別なものに作り替えられているのである。それは態度によって遊戯とも呼べ娯楽とも呼べるものではなく本来娯楽であるものが成立することである。

かくて、遊戯と娯楽とは、単なる態度や見る角度によって相互に変換されるものではなく、それは自発的な行為の要求如何にかかっている。

三 芸術の遊戯化と娯楽化

さて、前節によって、遊戯と娯楽との異同は、行為に関する能動と受動との力の関係にあることが、明らかとなった。しかし、こうした観点から見れば、両方向への力が全く均衡を得ている領域を予想することができる。そして、前述のように遊戯と娯楽が本来相互転換のできないものであるとしても、この領域では、内面的な操作によって、いともた易く他へ転じることが考えられる。無論それは、前節でも見たように、内面的操作による作り替えに他ならない。しかし、それが、やすやすと行われる可能性があるのである。

そこで、遊戯とも娯楽ともなり得るような芸術は、こうした領域に属している——厳密に言えばこの領域を一つの主要な契機として含んでいる——と見得るのではないだろうか。先に私は、演劇が遊戯に含められても怪しまれず、また娯楽劇ともなると述べたが、それは、こうした領域に属している事情によるのではあるまいか。

演劇は常に観賞者と共にあるものである。それは観賞者なしには成立しない芸術である。ここで、演劇論を展開する余裕はないが、まず、こうした性格を指適することができるだろう。従って、演劇の主要契機をなしている自発的行為は、常に反面において観賞者、つまり受け手を予想している。そして、もともと読み返えされるようなものではなく一回性のものであるから、直ちに享受され体験されるように配慮しつつ行われる。また、観賞者のその場の反応を即座に反映し、自から観賞者と一つになって情緒を高揚する。言い換えれば、行為者自体が、同時に受け手ともなって演技を創り出していく。つまり自分では行為せず受け手として働き、受動的に楽しむ観賞者たる一面を不可分にそなえている。あるいは、演技者の行為に従い、その表現に導かれながら内面的に行為し体験する——そうした観賞者の側面を本質的に含んでいる。そして、

この側面は、自発的な行為の側面と不可分で相即的であって、同じ重要さをもっている。また、それ故にこそ、演技としての行為が成立し、舞台と観客が一体となった場の雰囲気という、演劇の大きな長がそなわる。

かくのごとく、演劇において主要契機をなす自発的な行為の能動性は、直ちにまた受け手として楽しむ受動性と一体をなしている。演劇はこうした構造によって、先述の均衡を得た領域に属し、また遊戯ともなれば娯楽ともなる。しかし、直接の行為そのものが契機として含まれず、しかも観賞者の参加が、その成立に不可欠の条件をなしていない芸術、あるいは、その参加への期待が重要な契機をなしていても、その充足に関わりなく成立し得るような芸術、たとえば小説や映画は、本来これを遊戯としては無論のこと、娯楽としても語り得ないはずである。しかし、この小論の当初に述べたように、一般に芸術をそうしたものとして語っても、余り怪しまれない。これを常識的な錯誤といえればそれまでであるが、そういう切れないものがある。日常の労苦の外に越え出ること自体を遊びと呼び、いわゆる「塵外に遊ぶ」という遊びを貴しとするならば、この「遊び」は芸術にも遊戯にも、そして娯楽にも共通し、そのために芸術が他の二者と関連づけられることも、右のようにいい切れない理由の一つである。この「遊び」の問題は当然研究の課題となるものであるが、それは他日を期することとして、ここで着目すべきことは、厳密に考えて前節の観点からすれば、行為の含まれぬ芸術については、遊戯や娯楽を語り得ないはずであるが、それでもなおそこに語り得る可能性が予想されることである。その可能性とは、どのような側面についてであろうか。

かえり見るに、いかような芸術にも、描く、彫る、語る、自己自身に語ることとしての読む、弾く、歌う等々の行為、ときには総合的な集団的行為を含まない芸術はない。先に私は、行為そのものが直接対象となり、その主要契機をなすが故に、特に演劇を取りあげた。しかし、行為そのものではなく、それによって表現される表象、もしくはイメージが直接の対象となるような芸術についても、右に列挙した意味での行為の契機が必ず含まれることに気付かねばならない。そして、この行為は表象そのものの自己自覚的な客観化の過程であると同時に、その表象を他の人びとと共にしようとする社会的な行為でもある。⁽⁴⁰⁾ 知己を後世にまつ孤高の作家にせよ、作品の出現を常に待ち望まれるような人気作家にせよ、作品によるイメージの公共的な社会化を志向しないものはない。それは、自然美と芸術作品とを区別する本質的な契機である。これについては、他の機会に幾度か論じたことがあるので、ここでは詳述を避けるが、要するに芸術には凡て、こうした社会的な美的行為としての現実の活動が含まれることに留意せざるを得ない。そして、どの芸術も、この行為のあり方如何に従って遊戯ともなり、娯楽ともなることが洞察され

るだろう。

ところで、こうした意味での行為についても、前節と同様に能動、受動の両極性を見出し得るだろうか。無論、演劇のようにその場に観賞者の参加を得て、彼らとの交流の上に成り立ち得る芸術ではなくても、先述と同じ両面相即一体の関係を考えることができる。受け手の身になりながら作らない作家はないし、みずから読みながら書かない小説家もないだろう。たとえシュルレアリストのように偶然性を尊び、意識下の世界に身を委ね、この世界からの自動的な制作法をとるとしても、それは偶然性の支配するその世界こそが、作家も観賞者も自他共に含む根源のものであると信じればこそである。従って、自動法による制作は、彼らにとって、観賞者と共につくることであり、既にその身になっていくことに他ならないだろう。また、シュルレアリストならずとも、何かの意味で根源的な世界に参入し、身をもって感じとった所を表現しようとすればするほど、つまり高次の内容をもつ作品を志せば志すほど、同様の性格をそなえざるを得ない。何となれば、この場合、その内容が自他に共通の普遍的なものであるが故に、作家は、より深い層で他と手を結びあっている人間として働かねばならないから、その制作はおのずから自他相即的となる。そして、自他相即の制作は、当然、何かの意味で自他を超えて包む原理、もしくは媒介原理を予想しなければならず、その意味において、対象化し得ない無意識の面を常に伴っている。そのように、どの芸術の制作にも無意識の原理が働いている。

このように考えるならば、先に挙げた描き、彫り、書き、物語り、読む等の社会的な美的行為は、その根基を自他不二の普遍的な人間性におくものであることが分る。そして、この行為について能動性、受動性を語るとすれば、先述の作り手と受け手との関係よりも、こうした人間性への深まりを求める志向のあり方について語るのが、自然だと思える。しかし、よく考察するならば、それらは本質上、一に帰することが理解されよう。というのは、作り手と受け手との自他相即は、その根基である普遍的な人間性へ深まれば深まるほど、相互の心底に透徹した緊密さを得て充足される。つまり、深さへの志向は、同時に自他透徹へのそれであり、いわば垂直方向への進行が同時に水平方向での相互進行なのである。それ故、自他の関係を語ることは、直ちに深まりへの志向を語ることにもなる。この志向の能動性は、自他相互透徹へのそれである。反対にその受動性は、単に不可避的な条件としてのみこの志向を受け入れ自他が浅く部分的に相互を共有することに他ならない。いいかえれば、積極的に質的な深さを求める作品は、心底に及ぶ真の自他不二を望むものであるが、一応芸術として成り立つ限りの質を維持しようとするものは、ただ表面的に自他の共感を呼ぼうとするものに他ならない。そして、この両様のあり方について、具体的な例を挙げることは、何の雑作も

要しないことであろう。特に受動的なあり方については、マスコミによって即座の表面的な共感を求める作品の多い今日、枚挙にいとまがないだろう。

かくして、先述の社会的な美的行為についても、能動と受動との両極を見出すことができよう。その行為は、これも先述のように、芸術にとって本質的な契機であり、それなくしては成り立たない条件である。そして、これは今述べたように人間性の深さへの志向でもある。それ故に、芸術性を保とうとする限り、消極的にもせよ、深さへの志向を一応は条件として具えなければならぬ。それ故、どのような芸術でも多少とも深さを示しましたそれと同時に表面的にもせよ自他の結合を可能にする。しかし、この場合、表面的といっても、それは外面的ということとはちがっている。つまり、幾ばくかの深さをもつ限り、何がしか、自他相互の透徹をもたらす。それ故、抵抗や疎外に悩む日常生活にとっては、どのような芸術も芸術である以上、「まどろ」をもたらすオアシスとなる。しかし、それが為にもまた、「まどろ」のオアシスのみを安易に、しかも性急に求め、単にその目的から芸術を迎えることも可能となる。このようにして迎えられる芸術のあり方においては、深さへの志向は第二義的なものとなる。そして、安易に直ちに「まどろ」をもたらすものほど好ましく、芸術が芸術ではなくならない限度においてのみ深さが求められる。こうした受動的なあり方によって、芸術が娯楽への方向をたどることは見易い道理であろう。娯楽映画、娯楽小説、娯楽劇などの成立の基礎が、そこに存することも多言を要しない。

しかし、芸術が、娯楽とは区別された意味での遊戯となるについては、第二節の観点に従えば何らかの能動性が必要である。さりながら、娯楽への道とは反対に先述の深さへの方向へ積極化するればよいものではない。それは、社会的な美的行為を深化し、芸術の質を高めても、遊戯への道とはならない。それならば、この場合の能動性は、どこに求められるべきであろうか。

ところで、先述のように、娯楽化における受動性は、芸術として成り立ち得るだけの限度で、深さへの条件を受け入れることにあった。その反対は、この限度を越えて積極的に深化することの他に、この限度をみずから自己に課することが考えられよう。それは、やむなく限度にまで深まるというのではなく、限度を越えて深まる意志をもちながら、あえてその限度を保つことである。いわば、深さを彼方に見通しながら、あえてそこに止まるのである。さらに言い換えるならば、余韻をのこし浅く打ち切るのであり、さり気なく自己を保つ軽さをもつことである。それは、いうまでもなく深さへの志向性によって積極的に働き、しかも自からこれを制禦する能動性があったこそ可能となる。それ故、娯楽化へ

の受動性の方向とは、明らかに相反するものであって、ここにこそ、遊戯化への道が存在するといえよう。しかし、このように自から働き自から制するという体験は、実際に自己が行為してこそよく味わうことができる。従って、人びとが自から試みるに便な芸術、言い換えれば、一般に作り手となり易い芸術において、遊戯化の可能性が多く与えられている。それは、例えば絵画、詩歌、軽音楽などであり、それらが、しばしば遊戯化し、場合によっては全く遊戯と見なされる理由も、右の事情によって明らかであろう。また、自から試みるには困難な演劇の、遊戯化し易い性格については、既に述べた通りである。

さて、以上によって、芸術、遊戯、及び娯楽、三者相互間の現象については、ほぼ解明する所があったと思う。ここで、最も着目すべきことは、芸術における遊戯化が、上述のように自から深化を求めつつ、自からこれを制するという、深さと浅さへの二方向の緊張の上に成立することである。つまり、そうした遊戯における ambivalent な性格である。これについては、後日を期したい。

〔注〕

- (1) cf. George Santayana : The sense of beauty p. 17f.
- (2) vgl. Kant : Kritik der Urteilskraft
- (3) vgl. Schelling : Philosophie der Kunst
- (4) vgl. Hegel : Vorlesung über die Ästhetik
- (5) cf. K. E. Gilbert and H. Kuhn : A History of Esthetics, p. 491
- (6) vgl. L. Heidemann : Der Begriff des Spieles 1968
- (7) 大言海「わび」及び「わびざび」の項参照
- (8) R. G. Collingwood : The principles of art, p. 78ff. p. 109ff.
- (9) ibid. p. 51f. p. 114 etc.
- (10) 拙著「芸術作品とその場所」参照
- (11) 拙著「現代造形の哲学」参照