

芸術と遊戯 (二)

—その主体的内容—

河 本 敦 夫

この紀要の前号で、私は遊戯、娯楽、芸術の相互間の現象について、主として形式的な条件の側面から考察した。しかし、主体的な内容の側面、特に楽しむという体験については、深く立入る所がなかった。また、芸術の遊戯化に関して述べた「まどる」の喜びも、いわゆる遊びの楽しさと主体的に質を同じくするかどうか、改めて問われねばならない。

そこで、この小論では、まず遊戯、娯楽の区別を問わず一般に遊びにおいて、何がどのように楽しいのか、少しく考察を進めてみる必要がある。これを直接一つの問題として取り扱った研究は、従来とほしいように思われる。しかし、広い遊びの複雑な世界を分析し区別する試みは幾度か行われている。そして、その背後には暗々に、その研究者の遊びの楽しさに関する規程が示されている。それ故、まず二三の分類の例に着目しつつ、その主体的内容に洞察の目を向けよう。

コンラート・フォン・ランゲ (Konrad von Lange) が、芸術のジャンルを区別するために子供の遊戯を分類して、これに対応させたことは、よく知られている。彼は、運動遊戯に舞踊、音楽、抒情詩を、構築遊戯 (Baupiel) — 積木や石積み — に建築を、感覚遊戯 (Sinnen-spiel) — 花摘み、花冠り、花かんざしなどに、装飾 (Ornamentik) を対応させ、さらに、空想模倣遊戯 (Illusions- und nachahmungsspiel) — 人形あそびやままごと — に、演劇、叙事詩、美術などの空想芸術 (Illusions kunst) を対応させている。こうした思考は、芸術を遊びからの発展として、生長過程の中に位置づけるものであるが、その主体的内容についても、その間に何らかの同質性を、少なくともその連続面において前提しているといえよう。おそらくは、彼が芸術について心理主義の立場から主張した意識的自己欺瞞 (bewußte Selbst-Täuschung) の快感も

しくは仮象的快感であるだろう。⁽¹⁾ こうした単純な子供のケースの中に、後の複雑な発展段階の分類規準を求める仕方は、さまざまな問題について試みられることである。ランゲの場合は、芸術の分類のためにこの仕方が用いられたのであるが、当然、遊びそのものの分類のために用いられることもある。例えば、ピアジェ (Jean Piaget) は、子供の発育の順に応じて現れる遊びの種類に従った規準を次のように求めている。⁽²⁾

(a) 練習の遊び (Jeux d'exercice) — 自然発生的な活動で、身振り、しぐさ、おしゃべり、手でいじること、破壊など意図のない運動であり、二才前後が最も盛んである。

(b) シンボルの遊び (Jeux symboliques) — ここでいうシンボルとは、意味されるもの (能記) と意味されるもの (所記) との間に、何かの類似性による結び付きがある関係を指している。例えば、ままごとや電車ごっこのように、何かに類似した振りをして、「何々ごっこ」をすることである。それは二才三才ころから、六才にかけて多く現れる。この遊びは、ピアジェによって、何かの模倣をすることがそれへの適応手段であるように、類似する何かへの同化過程であると考えられている。つまり、大人の行為と同種のものであるうとして、成人へと同化して行く一つの過程であって、しかも、それが学制的な模倣活動のように苦悩を伴うことなく、乗り気になって興味を持続しつつ遂行される活動である。

(c) 制度 (institution) 或は規則 (règles) の遊び — 何人かが協力して集団的に遊ぶことであり、相互性と義務を自覚した行為であるから、一歩進んだ倫理性に自覚めた子供、協力や相互尊重のレベルに達した者にのみ可能である。これには自己を義務づける自律性が不可欠で、既に成人に準じた各種の競技や盤上遊戯などがこれに当る。

こうした分類では、遊びは子供にとって、成長への有効な過程であり、他からの強制なく自発的に推進され、しかも成長段階への目的意識は何ら含まれていないが、それにも拘らずその目的にかなっていると考える思想が、ひそんでいる。それは、自由な自発的行為をおのずから自然の目的に合致するものとして、自然の本質に由来するアプリアリなものとして認めるか、もしくは根源の自然から発する衝動的行為と見る思想が、支えとなっているといえるだろう。ピアジェは周知のごとく構造主義者であり、⁽³⁾ 自然を本質とその現象から成る実体的な存在と考えるのではなく、ダイナミックな総体として見るのであろう。その場合、総体の諸契機は絶えることなき関数的諸関係の運動の中にあるが、自発的に働きながら、おのずとこの運動の中に組み込まれるような同化過程としての遊びは、やはり望ましきものであり、構造契機としてあるべき姿であって、自然の本来的な性格に由来するアプリアリなものといえるだろう。また、こうした構造主義の分類にあっては、一般に通時的 (歴史的、発生的)

に分析されたものは、共時的（同時共存的）でもあるので、子供の中に見出された発生的分類は、成人のレベルの水平面に遊びの諸類型として共存することになる。

こうしたピアジェのような分類の背後に予想されている遊びの楽しさ、その主体的内容は、上述によって推測されるように、自律的でしかも自然にかなったアプリアリな要求の満足にあると置いてよいだろう。

しかし、これらの分類以上に着目すべきものは、成人児童を問わず一般に遊びの諸現象を広く観察した上での分類である。これに関しては、遊びの学的探究において著名な先駆者であったホイジンガ (Johan Huizinga) の業績に影響をうけつつ、それぞれに自分の研究を進めて注目されている人たちのすぐれた考察を参照するのが有効である。ホイジンガについては、彼の研究が分類よりも、遊びの本質と、諸文化の中でそれが果している役割の重要性に向けられているから、後日こうした問題をとりあげる際に、論じたいと思う。そして、今回はまずロジェ・カイヨワの考察に着目することにする。

カイヨワ (Roger Caillois) は、来日したこともあって、わが国でもよく知られているが、彼は遊びについて、次の四つの類型を区別している。

(a) 競争 (competition) 広く資質を対象として互いに争うことを意味しているが、従来の用語では慣習的に特定の経験に結びつくニュアンスを避けるために、彼は特にアゴーン (Agon) というギリシア語を当てている。それは一定境界内で、理想的条件の下で争えるように、平等のチャンスが人為的に設定されて、他の援助なく独立して行われる。勝利者は一定の種類の競技では、その最高位のものとなる。いわゆる各種のスポーツがこれに含まれることはいうまでもないが、チェスなどの盤上遊戯もビー玉遊びも、この中に数えられている。

(b) 偶然性 (hasard) の遊び、前のアゴーンとは異なり、遊び手の資質には依存せず、それとは独立に結果が決定されるもので、勝利は相手に勝つことによるのではなく、運命に勝つことにある。これにも先と同じ理由で、ラテン語のアレア (Alea サイコロ、サイコロ遊び) という名称を与えている。いうまでもなく、ルーレットや籤引きなどが、その純粋な例であるが、トランプ遊びの大部分は、先のアゴーンと結びつきながら、これに属している。アレアの遊び手は、たとえ経験をつんで準備があり、器用さの訓練を経ている、内心では常に受身で期待と不安との

うちに運命の宣告をまつ。つまり、決定的な点では、意志を放棄し運命に従う。そうした意味で、きわめて人間的な遊びであると考えられている。動物も他の遊びをすることができるとしても、アレアの場合のように運命に従うなどという意識をもつことは不可能であって、この種の遊びは人間に特有のものと考えることができる。

(c) 模倣 (simulacure) の遊び、これにも英語のミニクリー (Mimicry, 物まね) を術語として当てている。ままごとや電車ごっこなどの「何々ごっこ」つまり子供のシンボル遊び、さらにカーニバルや舞踏会で仮面仮装を用いてただ騒いだり、或は何かの役割や人物像を演じたりすることも、ここに含まれている。カイヨワは、前号に述べた西欧の通例のように、芝居の上演や演技も、遊びとしてこのミニクリーのグループに数えるのが当然であるといっている。ここでも、遊びと劇芸術としての演技とを同一視する思想のあることに着目しておきたい。また、彼によれば、演劇は遊びである限り、本来観客を欺くことが問題なのではない。あたかも、機関車の真似をしている子供は、その時帰宅した父親が顔を近づけると、機関車にキスするものではないといって拒むにしても、自分が本当に機関車であると父親に思い込ませるつもりがないのと同じである。カーニバルの仮面仮装も、例えば闘牛師やアメリカインディアンであると真実他人に信じさせるためではない。それは人びとを恐れさせて喜ぶためであり、或は多くの場合、身分や社会的役割をかくして、真実の人格を解放し、その結果として得られる自由な雰囲気を利用したいからである。カイヨワのこの考えをも一歩おし進めてみると、恐れさせられる方も真剣に恐れているわけではなく、むしろ恐れおびえる者として自分を演じているのである。それは悲鳴をあげながらも好んで化物屋敷を楽しむ人の心理に似ている。また、変装に身分をかくした人に出会う相手も、かくされた身分にこだわらず、仮面仮装のままに信じる振りをする、つまりそのように自分を演じるのである。要するに自分も他人も共に擬態を演じる遊びに他ならない。

(b) 眩暈 (vertige, めまい) の遊び、これにもギリシア語のイリンクス (Ilinx, うずまき) を術語として与えている。回転、落下、或はゼットコースターやぶらんこなどの急激な運動などによって、意識の上に一時の心よいパニック状態を生ぜしめるものを凡て含めている。それらは、現実を一挙に無化する陶酔状態に多少とも陥らせるものであるが、子供のぐるぐる舞いや或る種の宗教団の次第に速度をます踊りのように単純で技術を要しないものから、軽業や曲乗りを思わせるような高度の技術を要するものまで、この両極の間にさまざまなものが属している。その後者の極にある典型的な例として挙げられるのは、かつてメキシコの一、二の種族が行なった儀式で、鷲に仮装して二〇米か、三〇米の柱の上か

ら、腰に結び足指にはさんだ綱をたよりに、頭を下に両手をひろげて全降下し、着地前に数回の完全な回転を行なって、末広がりの螺旋を画くという一種の舞踊である。

カイヨワは、以上四つの類型に分類しているが、また一方で、各種の遊びを二つの反対の極の間に並べ得ることも認めている。その一つの極は、気晴し、熱狂、自由な即興、気ままな発散という共通要素が優勢であり、一種の無制限な気まぐれが表現されるものである。他の極は、この陽気で奔放な活気がほとんど影をひそめ、或は少くとも抑制されていて、前者と相補う対照的な関係にある。この極は、前者の気まぐれな性質を絶対的で命令的な約束に従わせ、絶えず障害物を置いて、望む結果への到達を困難にしようとする欲求の増大によって成立するもので、この極に近づくほど、忍耐、技、器用さが常に求められ、その程度が高くなる。彼は先の気まぐれで陽気な極をパイディア(Paidia)ギリシア語、子供らしさ)と呼び、第二の忍耐を要する極をルドゥス(Ludus)ラテン語、遊び、気晴し)と称している。これらの両極は、云ってみれば、カーニバルの馬鹿さわぎの面白さと、ルールの前には絶対に服従する集団スポーツや盤上遊戯などにおいて、懸命な遂行が煩しい余念を払う大人の面白さとに等しい関係にあるのだろう。

ただし、こうした両極性は、先の四つの類型それぞれの中にも認められるべきであって(それは既にイリンクスの項に示されていたが)この両極間に諸類型が配列されるのではないであろう。アゴーンの中でも、単純で陽気な紅白球入れ競争のようなものもあれば、バスケットボールの球技のように、厳格なルールの下で、きわめて高度の技術と訓練を要するものもあるからである。従って、四つの類型の分類を横の軸とすればこの両極性は、すべての遊びに通じる縦の軸のごときものである。

ここでカイヨワが予想している遊びの主体的内容を推察するためにも、留意しておきたいことがある。私は前号で遊戯と娯楽とを区別するために、行為に関して能動と受動との両極性を考えた。無論これは、今述べたカイヨワの両極性とは異っている。彼のいわゆるルドゥスは、およそ各種のスポーツなどを含む遊戯の方向に妥当するであろうが、パイディアは必ずしも娯楽の受動的な方向とは一致しない。例えば、ミミクリの類型の中で、仮装の馬鹿さわぎはパイディアであっても、単に身をゆだねるだけの受動的なものではなくて、何らかの能動的な演技を必要とする。こうした相異は、彼の両極性が、私の場合のように行為に関して立てられたものではなく、直接に自由への欲求を規準として予想して

いることによるのである。つまり、日常の労苦の世界から自由への衝動に駆られ、一挙に爆発的に無制約な自由へと一時放たれることを求める人間の在り方と、ただ無制限に放たれるのではなくて、この自由を持続させつつその質的な推移のヴァリエーションを求める在り方とを區別して、両極においているのである。云い換えれば、爆発的で激しく際限がなくとも、夜空の花火のごとく、或は一夜の祭のごとく、はかなく消え去るものと、放たれた自由の地平をただ広きままに放置するのではなく、区画し耕して四季それぞれを楽しませる花園とし、持続と変化の豊かさを保たせるものと、これら両者の対照を考えているのであろう。前者を全くのアナキーとすれば、後者は放たれた世界をそれ特有の制度や秩序をもって組織し、客観的な持続性を与えるのである。も一度換言すれば、解放への一途な熱情と、それに対して、自由の持続及び分節による質的なヴァリエーションへの欲求——これらが両極をなして相補的な関係にあると理解することができよう。

従って、カイヨワの思想は、自由への欲求の在り方の區別と、経験的な四つの類型の分類とによって組み立てられていると見ることもできる。それ故、当然のことであるが、彼が予想する主体的内容の中には、自由への欲求の充促、日常生活からの解放の喜びが、重要な契機として含まれている。そして、このことは、後にも分るように、ホイジンをはじめ遊びの研究者一般に共通している。

ところで、カイヨワはまた四つの類型を分類するに先立って、ホイジンを批判しつつ、分類の目度となる遊びの特徴をあげている。(1) 他から強制されずに自から遊ぶ自由な活動であること、(2) あらかじめ定められた時空間の範囲に限定されていること、(3) 遊ぶ人が発明工夫し得るように、彼に或る程度イニシアティブが与えられるので、あらかじめ成り行きや結果が決められていない不確定な活動であること、(4) 財貨も富も、いかなる種類の新しい要素もつくり出さない非生産的活動であること、つまり賭けごとのように仲間間で所有権の移動はあっても、全体としてゲームの前後に何ら物質上の変化も増減もないこと、(5) ルールのある活動であって、通常社会の法律を停止した代りに、それだけが通用する新しい法律を一時的に立て、その約束に従うこと、(6) 虚構的活動であって、现实生活と対立する第二の現実、或は全くの非現実という特有の意識を伴なうこと。

これら六項目の中、(5)と(6)について、彼が注意をうながしていることであるが、遊びは凡て(5)のごとくルールをもち、しかも(6)のように虚構的であるというのではない。現実にはどちらかの特徴をもっている。しかし、(5)と(6)の中、いずれかをもてば、それが他の役割をかねることができると考えている。つまり、チェスやトランプは、人形遊びやままごのような虚構はなくて、たしかなルールの約束があるが、実はそのル

ールが日常現実の生活からの切り離しを可能にし、そのルールに支配される虚構的な世界を人びとに与え、仮にその世界に在るといふ意識をもたせる。また、逆に人形遊びやままごとには、明らかに虚構があるが、特別に設けられた所謂ルールはない。しかし、これらの遊びでは、「あたかも……のごとく」という感じにそむいてはならない。云い換えれば、そうした虚構の感情がルールとなっているのである。これにそむけば、ゲームの反則者と同じく、遊びを破壊してしまう。ままごとならば、その家庭の誰かであるがごとく振舞わねばならないのに、何か全く別の途方もないもの、例えば怪獣のまねをして、その場に必要ない感情を混乱させたり、或はあほらしそうに冷然と取扱って子供の感情を逆なでしたりするならば、この遊びはついてしまう。つまり、実生活上の事象ではないとする根本的な非現実性の意識が、現実生活からの切り離しを可能にすると同時に、その虚構をその世界の事実として受入れる心情が、背くべからざるルールとなっているのである。

このように(5)と(6)について、特に注意を促がしているが、他の特徴についても同様のことが考えられるはずであり、カイヨワもまたそのよう理解されることを望んでいるのであろう。

要するに、彼のいう遊びは、パイディアとルドゥスの両極間にあるさまざまな在り方の自由への欲求が、右の六つの特徴をそなえた行為によってみだされることである。そして、その実際に当って具体化される方法は、自然の生物学的に先天的な条件によって、四つのカテゴリーに限定されるのである。この四つの類型が、自然の生物学的条件によって限定づけられたものと理解してよい理由は、彼が動物の世界にも、各類型に対応する行動を丹念に求め、この分類法が「本質的究極的な衝動に呼応するもの」であることを実証しようとしているからである。例えば、眩暈のイリンクスの場合、犬は尻尾をとらまえようとして倒れるまでぐるぐる廻り、水辺の野兎は渦巻く流れに巻き込まれたようにくるくる廻って遊ぶ。また羚羊かもしかは、他の仲間が注目している中を、躍り出して雪渓を滑り降りる。手長猿は弾力のある枝を選んで、枝がはね返って空中に投げ出されるまで曲げ、これをくりかえして果てしがない。こうした数多の実例を諸学者の研究を参考としながら、提示している。しかし、偶然の遊びであるアレアに対応するものは、人間以外の動物の中に見出すことは困難であって、彼もそれについては、先述のように宿命の決定を受動的かつ意志的に待つことは人間以外には不可能であり、それ故アレアはすぐれて人間的なものと考えている。そうであっても、彼の立場として、人間を一定の段階に達した生物と見、この段階では、究極的には運命に委ねつつも逆運に勝とうとする先天的な要求が生じるのだというように、整合的に考えて理解していると思われる。

かくして、カイヨワの見解を右のごとく大まかに通観するならば、彼にとって自由への欲求は人間をはじめ凡て動物に先天的なものであり、その充促の特別な行為が遊びであり、それは自然的条件と発生的段階との相異に従って異なる衝動を根源としていることになる。それ故、この場合、遊びの主体的内容は、自由への欲求の、自然的諸条件に即した達成であり、現実を離脱し放たれた領域を発見する喜びであるといえよう。

しかし、このような規定のみでは不十分であって、遊びが他の領域、少くとも芸術から区別される理由には、なお薄弱である。今述べたように遊びが自由への欲求を充促する特別な行為であるにしても、この「特別」である所以、その特殊性が先のように形式的ではなく質的に明らかにされねば、さらに主体的内容の核心に近づくことは困難である。これに関しては、カイヨワを批判しつつ、遊ぶという行為及びそれを可能にする人間存在の本質を重じて、考察を進めたジャック・アンリオの見解が、参照されねばならないが、それは次回にゆずることにする。

〔註〕

- (1) Konrad von Lange : Das Wesen der Kunst, 1901, zweite aufl. 1907
- (2) Jean Piaget : La formation du symbol chez l'enfant, 2^eéd. 1959
- (3) cf. J. Piaget : Le Structurisme (Que sais-je? N° 1311) 邦訳「構造主義」白水社
- (4) Johan Huizinga : Homo Ludens 1938, trad. franç. 1951 邦訳「ホイジンガ選集」皇見訳、河出書房新社、「ホモ・ルーデンス」高橋訳、中央公論社
- (5) Roger Caillois : Les jeux et les hommes, 1958 邦訳「遊びと人間」清水、霧生訳、岩波書店
- (6) Jacques Henriot : Le jeu, 1973 邦訳「遊び―遊ぶ主体の現象学へ―」佐藤訳、白水社