

## 芸術と遊戯 (四)

—— J・アンリオの説を超えて ——

河 本 敦 夫

遊びの本質は、その仕組やルールの組織、その用道などとして見出される客観的なレベルにおいて把握されるものではない。遊ぶ行為に取入れられてこそ、それらが意味を与えられ、機能を発揮できるのだから、正にこの行為のレベルに遊びの本質がひそんでいる——そして、遊ぶ行為の特徴は何よりもまず遊び手とその遊びとの間に介在する隔たりの間に往き来する運動であること、つまり、遊びの仕掛けの中に引き込まれ己を失なった極限も、仕掛けの外に立って冷たく己を見返す極限も、いずれも遊びの住処ではなく、密着もせず突き離しもしない両極の間にこそ遊びがあるのであって、この穿たれた隙間、開かれた隔たりや余白こそが、遊びを成り立たせる重要な契機である——このことも既に前号において述べた所である。

この間隙や余白は、右の遊びと遊び手、くわしく見れば、遊びに夢中になっている自己とそれを見ている覚めた自己との間のみならず、これに基づいて他の様ざまな面にも現われる。例えば、客観的なレベルで、遊びのルールがどんなに組織立てられても、必ずその中には不確定の部分が含まれ、そこでは選択のリスクが常に介在している。つまり、規則立った必然性の綱目が破られた間隙、任意に働ける余地余白がある。それがなければ、遊びは成立しない。

こうした間隙に遊ぶ行為の特徴を、アンリオは各種の遊びについて実証している。<sup>(1)</sup> 例えば、模倣の遊びにおいて、そのおもしろさは、模倣の対象となるモデルを忠実にたがうことなく再現することにあるのではなく、その「ふりをする」ことにある。忠実なだけの再現が遊びのおもしろさであったなら、その再現がモデルと見分けがつかぬほど一層おもしろいはずである。しかし、事実はそうなればなるほど、相異がなくなる

だけ遊びではなくなる。たしかに、相異のない所には、戸まどいや驚歎があっても、おもしろさはないであろう。最初、戸まどいや驚歎しても、モデルとの異いが暴露されて笑いと共に愉快になることもあるが、それはやはりこの模倣が単に「ふりをしている」ことが見出されたからであろう。また逆に、余りによく似せられているものが、それが偽物であることを見出されたとき、極めて不愉快にさせることもある。この場合は、いわゆる「ふりをしている」のではなく、自己を殺すまでに偽物化していると思わしさが目に立つからである。「ふりをする」ということは、この際、演技しているのだと分るように模倣することである。職業的な物真似の芸人の場合でも、彼がそっくりモデルそのままとなるのではなく、モデルの特徴を目立たせ歪め戯画化する。そのことによって彼の芸は遊びとして支えられているのである。そっくりそのままの再現ならば、感歎したり驚いたりしても、遊びの感情は稀薄となるか、時には失われてしまう。声色をそのまま真似る場合でも——歌舞伎の声色屋のように、聞き手が自分からその代用物を本物のごとく楽しもうと望む場合は別として——その台詞（せりふ）は通常のコンテキストを成さぬものであったり、モデルの当人が言いそうもない文句であったりしなければならず、身振りの物真似もモデルの特徴を戯画化するのみならず、モデルにふさわないアクションを行う方が効果的である。そのように、いわば己を消滅させてモデルと全く一つになるのではなく、それから離れた隔たりをもち、それを保ちながら、モデルと一つに成りつつ遊ぶのである。この保たれた隔たりの中で振動しつつ楽しむことにこそ遊びがある。

また、偶然の遊び——このケースにおいても、それが遊びであるためには、ただ運まかせの自己放棄であってはならない。賭けの遊びにしても、偶然性に身を委ねて埋没するのではなく、偶然と共に遊ぶのでなければならぬ。従って、ルールの拘束はほとんど皆無で、ただ衝動的に偶然に身を委ねるような遊び、例えば、表か裏かという貨幣による遊びは、本当は遊びではないとアンリオは考えている。しかし私が思うには、こうした遊びでも自分から思いきき、一切を貨幣の表裏にまかせるといふ所に、自分の思わくと偶然性との間に飛び越えねばならぬ隔たりが前提として潜んでいる。日本風にいえば清水の舞台から飛び降りる高さの隔たりがある。この隔たりを無視しては、この種の遊びは考えられないから、ポジティブではないが、やはり偶然性との間にクレパスをおいて、これを飛び越えながら偶然と遊ぶのだと見ることが出来るだろう。それ故、貨幣の表裏やくじ引きなどによる遊びも、あえて真の遊びではないと言って、区別するには及ばないだろう。無論、一般的には偶然の遊びも遊び手が、自分から働くことによって偶然との距離を保持し自分の力を立証するものである。右の「見偶然性に全く身を委ねる」と思える特殊な遊びも、偶然性との間のクレパスを埋めてなくするのではない。むしろ、これを飛び越えた後もその背後にクレパスが控え保持されている

る。その内面性を推察するに、偶然性の抵抗によって、このクレパスへ突き落とされるかも知れぬというスリルがある。いくら成るように成れと偶然に身を委せたとしても、暗々には偶然性に恵まれて幸運を得るようにと積極的に念じているのであるが、その願いが拒否され、一旦打ち棄てた自己の思慮や計画に帰ることもならず、背後のクレパスへ墜落してしまうかも知れない。そこは無為無償の奈落である。そうしたスリルのある一瞬の心の張りに偶然性と共に遊ぶ積極性がないとは言えない。

しかし、とにかく一般的には偶然性の遊びは、アンリオの言うように自分の行為によって距たりを保持し、偶然を相手に力試しをするものである。つまり、単にされるがままで満足するのではなく、自分で運を試すのであり、偶然と共に遊ぶとは、偶然に対抗して遊ぶことである。偶然に対抗する仕方にはさまざまあって、これを支配する戦略的な作戦から、勝利の幸運をもたらす種々の配合や組合せ、記号をたよりにするマジック的な手つづきなど。それらは遊び手の能動性を示すものであるが、それだからといって意のままに偶然性を制御して全く筋書き通りにしてしまうのではない。ここでも遊び手と遊びとの間に隔たりがあり、その隙間に遊びが生息しているのである。角度をかえて言えば、一方の極限に全くの偶然性があり、他方のポールには純粹のテクニック、つまりマジック的な発想によるものであれ、知的合理的なものであれ、とにかく何かの規則に基づいたテクニックがあって、遊びはこの両極の間に振動しているのである。どちらの極へ行きついても、もはやそれは遊びではなくなる。この間にこそ遊びが成立する。こうした考察の中には、後述において改めて取りあげる予定であるが、重要な示唆が含まれている。というのは、遊びは二元性をあくまで維持したまま、その間に振動して統一的に媒介する作用として、新しい統一原理を提示しているものと理解したいからである。

さて、先述の遊びがそこに生息する間隙、或は余白は各種の遊びにおいて実証されるが、更に「玩具」や「遊具」についても指適することができる。

アンリオによると、遊びは何によらず道具を利用する。しかし、やはり遊びは、利用する物によるのではなく、その物をどう使用するかに基づいている。玩具も遊具も、しばしば年齢的に或は能力的に使用が指定されているが、遊び自体の具体的な実在はそんな指定にかかわらず、予想外のおかしな使用によっても成り立ち得る。つまり、おもちゃの使用説明書にもないような別の何かをして遊ぶことが随分多い。結局、お

もちゃを用いて何をやってもよいのであり、好きなように使って何をしてもよい。子供はスベリ台でもブランコでも、きまった使い方ではなく、逆さに登ったり、ねじ廻したり、途方もない使い方をする。何々ごっこのようなシンボル遊びの場合でも、例えば積木の一片を石鹼として縫ぐるみの犬を洗うまねをするが、この積木は積木という名目はずされた使い方をされており、そのシンボル価値、つまり石鹼を表象させるというよりは示唆することが、取り用いられている。積木によって一個の石鹼が表象されるのではなく、その代用物として石鹼なみに利用される。日本的に言えば、積木が石鹼に「見立て」られているのであり、まざまざとイメージが思い浮べられているわけではない。ただ積木が洗う行為にふさわしいのである。それによって行為がうまく遂行される支えになるのである。木ぎれやボールで人形遊びをする場合も同様であって、人形遊びの成立を支えているのは、木ぎれやボールが赤ちゃんに見立てられること、つまり、遊具になる対象から、それが遊びの支えになる適度な利用法が引出されることである。そこで、おもちゃの性格について三つのことが考えられる。

(1)おもちゃは遊びをそそのかすものとして姿を現わす。子供が何をして遊んでよいか分らない時に、その欲望の糧となるものであって、そこから遊びを引き出させるおもちゃ、つまり子供が選び行うことを可能にするおもちゃが良いおもちゃである。言い換えると、遊びにフィットするのであって、これを規制するのでないおもちゃが良い。余りにも完成されたものは選択を許さず、行為を全く規制してしまい、これに飽きれば他に何をしてよいのか分らなくなる。そして、これをぶち壊す以外には遊びようがなくなる。ぶち壊すことも、それを用いて遊ぶことに他ならないからである。

(2)おもちゃは現実の世界と想像の世界とをつなぐ媒介物である。遊び手はおもちゃとなる事物によって、その事物の属する具体的な現実の世界との接触を保つことができるが、同時に彼にとってこの世界を想像の上で再創作し、再発見する手がかりとしても役立つ。つまり、おもちゃは物体として形態をそなえ堅固さをもって現実の中であり、これに関する遊び手は、この側面で具体的な世界との接触を失わず、他面では現実を離れて遊ぶ行為にフィットして、別の世界へとこれをそそのかす不可視的で未充足の作用をもっている。このそそのかしを選び受け入れる遊び手を想像の世界へ導き、別の宇宙へと現実を見かえ創り直させる。こうした両面をもつことを、アンリオは事物の充足性と可能の非充足性とをそなえているという。<sup>(8)</sup>

(3)おもちゃの誘発力は遊び手の志向性に依存している。おもちゃが遊びをそそのかすといっても、それは遊び手の遊びへの志向性そのものを

そそのかすのではない。遊びへの志向性が既にあるから、それを誘導したり選択させたり、見立てによって一定の行為に巧く適合して、この行為を支えたりして役立つことができる。このように役立つ限りにおいて、おもちゃはおもちゃであって、いくら玩具と銘を打たれた立派なものでも、役立たなくて子供に見むきもされないものもあれば、逆に何でもない雑物が、よく役立って彼らを飽かせないこともある。要するに、遊びは玩具と限らず遊びではないものを用いて行われる。役者の演技も——演劇を西欧一般の慣例のように遊びと考えてのことであるが——テクストに依らず、手段とする肉体にも拠らないとしたら、つまり、遊びでないものを用いないとしたら、そして何の支えもなく一切のリスクを自分にかぶるとしたら、それはもう演技でも何でも無い。あてもなく迷う内面の活動であるか、もしくはアトラダムな衝動的な行動にすぎないであろう。プレイ・ボーイのドン・ファンにしてからが、エルヴィンの純真な悲劇的愛や彼の罪のおそろしさによって、これをあしらって遊ぶというわけである。「遊は非遊にたわむれ遊ぶ」(Le jeu se joue du non-jeu) それこそ遊びが遊びである所以である。<sup>4)</sup>

さて、アンリオは遊ぶことの内容を吟味して、各種の遊び、つまりカイヨワなどの列挙する実在としての遊びも、玩具と銘打たれて存在するものも、結局、遊ぶこと (play) の対象であるという唯一の理由によって意味をもち機能を発揮するのであって、遊ぶことこそが遊びの存在根拠を含むものと考えている。そして遊ぶことは、先述のように遊び手がその態度によって、自己と自己の遊びとの間に導入し維持する隔たり或は余白の中にこそ成立するというわけである。更に遊びが存在するとすれば、それは結局この隔たりをつくる態度の中にこそ存在根拠をもっていると、見きわめている。つまり、行為者本人の行為に対する態度こそ遊びの中核をなすというのである。かくして、この態度について論じつつ、遊びの本質は、更に深く人間存在の根底へと追い求められることになる。

ここで私として着目しておきたいことがある。彼が遊ぶことについての論述の結末において、右の態度の問題に行き着いた際には、遊び手と遊び (play) との間の距たりのみを取りあげている。しかし、実はそれに先立つ分析では、遊んでいる自己と遊び (game) との間、(さらに遊具との間) にも距たりを認めている。つまり二重の隔たりを認めているのである。遊びの外にある自己と遊びの中にある自己との間、そして、この遊びの中の自己とその遊びの中にとり込まれている実在としてのルールの組織や玩具や遊具との間、これらそれぞれの間に隔たりがあるのであって、結局二重の距たりにあることになっている。めまいの遊びを例にとれば、ブランコをしている自分を見ている自己と、ブランコをし

てめまいの中のめり込まないように、めまいからの隔たりを常に保つ自己、それと、めまいへさそう運動及びその遊具としてのブランコ、これら相互の隔たりということになろう。こうした二重の隔たりがあることについて、アンリオに見おとしか短絡化があると思われる。

さていずれにしても、この隔たり、もしくは余白——そう言い換えた方が日本芸術について示唆する所が多いが——それは遊び手の自制的な態度によることであるから、遊戯的態度とは何であるか問われねばならないのは必定である。

遊戯的態度の特徴を考察するには、繰り返えしになるが、も一度、先述の「隔たり」「余白」について反省してみることが必要である。「隔たりが、遊びの発端の形式である」ことは既に明白であって、「存在の中に間隙が現われ落ち込みが生じるその瞬間から、遊びは存在し始める。また遊びがそれ自体で存在し得るのも、この間隙のせいである」。「遊び」という語が広く適用される所以もここにある。日本語で遊んでいる部屋、機械が狂って遊んでいる部品などと言う。どんなものでも、とにかく或る事物の中に遊びが存在するのは、そのものの働きや機能の中に未決定な余裕の幅がしのび込んだ時である。つまり、その行動の中に当事者にとっても外部からの観察者の目にも、ある種の予測不可能な飛躍が出現した時である。しかし、この予測不可能な飛躍によって生じたと見えるものは、実のところ諸原因の集合からの結果として、推理できないものではない。またその成り行きについても、理論的には計算可能なものであって、客観的对象としての必然性を逸脱した偶発性ではない。一般にこうした予測不可能性は、冷やかに見るとき、客観的对象に対する無知によるものである。それは客観的な観察や計量によって見出される対象の固有性ではなく、ただ主体の想定したものに他ならない。観察している対象の中に遊びを発見したと思う人は、その対象の中に実在的な予測不能の未決定性を「借しつけている」(Pretér)のである。<sup>(7)</sup>いかにも実際に遊びがあるように、あの飛躍の隔たりを提供しているのである。人の常として、私たちはどうにもならない必然性の現実の中に身を投じると共に、ある程度そこからのがれ、現実をよく見究めるために、その現実から幾つかの出来ごとをポイントとして選択する。そして、芝居の中の出来ごとのように、そのポイントに従って現実を幾幕幾場に分け、断ち切られながら連っている一つづきの事件として見出す。また、自分もそうした事件の中で行動しているものと思ひ、その行動に断絶の距離を想像し、この距離を自分の中で体験しているつもりになる。そして、人生万事予測不能の隔たりを含み、この世はその間に身を処する遊びの世と見え、プラトンのように神の遊びとも思えよう。<sup>(8)</sup>このことから考えても、遊びとは、現実を見究めるために対象からのがれ、後退して身をひくことによって成立する。従って、遊びは行動の形式ではなく、主体的な態度の中にこそ根をもっている。遊びは一主体としての人間が、自

己や他人、その為している事柄に対して、その正体のままに受取るのではなく、ある種の態度を採るとき、そのとたんに存在し始める。無論、遊んでいると意識していても、その底に当人には気付かれない真面目な経済的機能的な意味があって、これが精神分析によって明かされるに過ぎないという場合もあるだろう。従って、遊びが事実そこにあるのか、ただ見かけのものか本人にも確信がもたれず、それでいて自分が遊んでいるということだけは、承知しているということにもなる。つまり、何かのためになっているかも知れないし、それ故本当は遊びではないかも知れないが、それはとにかく、自分が遊んでいることだけは確かだというわけである。このように、遊びの規準は主観的であって、われわれには子供や動物が遊んでいると見えても、それは彼らに自分と同じ態度を想定してみた結果であって、こうしてわれわれが与えている遊戯的性格が本ものかどうかは、どこからも証拠立てられない。民族学者の未開種族の研究においても、同様のことが考えられよう。遊戯的意味作用は、観察された身振りのある行為の構造と一緒に、所与として目の前にあるのではない。

さて、こうした主観的な遊戯的態度の特徴は何か。その第一は、先述によって既に明らかなことだが、不確定性を生ぜしめることである。遊戯的行為の目立たない特徴は、この不確定性であって、それは先にも見たように、行動のメカニズムの中に介在して、何がしか行動を予測不能にする未決定の余裕の幅、隔たりの余白である。役者や演奏者らの play とは、彼らの演じる元の作品と彼の解釈による上演との間に成立する隔たり、余裕の幅があつてのことに他ならない。上演は日により場所により、相手の公衆によつても、様式や質が変移する可能性をもつものであつて、その play は飛翔であり、即興であり、再創作である。つまり、原作からどのように上演に達するか、そこに隔たりがあり、その不確定な予測不能の中に身を投じる冒険でもある。役者や演奏家について、play という語を適用し得る所以はここにある。遊ぶ人はその態度によつて、何ごとにも間隙を介在させ、いはばその予測不能のクレパスのきわに身をおくのである。

第二にあげるべき特徴は、遊戯的態度が二重に不確定の間隙をかさね合わせることである。先のような行為の時間的な展開に沿って存在する不確定性の上に、さらにその行為のそれぞれの現段階で、自分の行為に対する主体の後退と離脱による間隙が重ね合わされる。つまり、行為するものが、現に行いつつある自分を自分で眺め、それがただの遊びであること、現実の生活の営為でないことを確信している。そのように、言わば分身しているのである。一般にこうした分身の距離設定は、世界及び自己に対する外異化 (die Verfremdung) に他ならないが、更にこの

際は、非實在化が重複している。つまり、心理的に不思議な重量消滅の現象によって、實在との接触喪失とでもいうべきことが、外異化に重なって現われる。「それは遊びだ」と確信することは、こうした非實在化の生じていることの自覚である。もし私がこのアンリオのような考え方を一步押し進めるならば、この確信は、外異化と共に、いわゆる中和変様が行われることの主体的な体験と言えらるだろう。かくして、遊戯的態度は、實在との接触喪失を伴う二重の隔たりを生ぜしめる。

第三に、一種のイリュージョン的な性格である。遊びに入るためには、それが遊びであることを知っていねばならぬが、遊戯的態度はその理解 (comprendre) によって採られる (se prendre) のである。それがあからさまに表明される場合、幼い子供ならば「いないいないバー」のときのように、きゃっきゃと声をあげたり、手足をばたばたさせて期待感を示し遊びへの加入を表わす。長じては、ままごとのときのように、遊びへの加入は多くは言葉の合意によっている。とにかく、どんな遊びでも、理解と合意がなければならぬ。その点から言えば、遊びは前以って制定される合意事項によって、また根本的にはその遊びを遊びとして措定するという根底の合意によって、定まるものである。「遊ぶとは、何よりもまず遊ぶのだということ措定すること」とも言える。これは現実にあらずしてイリュージョンであるとして、これに参入すること、つまり、これは「うつつ」のことならず「夢」と知りつつ入り込むこと、換言すれば、遊びへの加入には、まずイリュージョンに合意するといふ姿勢がある。このように遊戯的態度の根底には、イリュージョンの意識、その世界に参入するという志向が、ゆるがせぬ一次的所与条件として見出される。アンリオは、サルトルが想像力を發揮する意識の根本的態度について、その作用を「無化」(néantiser) と言ったひそみになら<sup>(9)</sup>って遊びとして措定する態度について「仮象化」(ludere) と呼びたいといっている。<sup>(10)</sup> (この語はラテン語 ludere もて遊ぶ、だますーからの彼の造語であるが、illusion もこのラテン語に由来している。更にこのラテン語は ludere —遊ぶーから派生している)

かくして、遊びは行為である以前に態度であり、態度を採る内面の意識である。この意識は還元不可能なものであるから、つまり何かへの置き代えがきかないものであるから、その遊びの当事者のみがこの正体を知り得る。言い換えれば、遊びの当初で遊ぶことのできる存在として措定された当人のみが、遊びの本性を体験する。従って、問題の鍵は終局において遊びを行う遊び手の中にあることになる。

つまり、(1)何を遊ぶかという遊びの客観的な組織やルールから、(2)遊びをする主体の行為を経て、(3)遊戯的態度を採り得る遊びの主体へと問



題が追い求められ、結局、遊戯的態度を可能にする人間存在の本質的な構造に到達したわけである。

そこで、遊ぶことができるためには、どのような存在でなければならぬだろうか。それは、既に繰り返し述べられた、あの間隔や余白の理論からすれば、今あるがままの自己の存在に対して、みずから距離を設定することができなければならない。自身の行為を生み出しながら、自身をその先の未来に向けて企投し (projeter, entwerfen) 発明することができなければならない。そのように彼の存在自体が分身し、その間に深い意味で遊びつつ存在するものであることが要請される。いはば、本人自身がドラマの役者であると同時に作者でもあるといった主体の構造が必要である。これは正に意識をもつことである。意識とは、主体が自己自身に対してある種の立場をとることを可能にしてくれる主体内の仕組に他ならない。その主体的立場にあつては、その立場をとる主体が次元のちがった一層高次のものであるのではなく、その主体と自己自身とは同一レベルにある。つまり、同じ平面で自己自身から越え出て、自身の映像となるのである。従って意識に固有の特性は、こちら側のあるがままの主体の存在と、あちら側の主体が行いつつあることとの両側に常に同時にその主体を維持させることである。これによって主体は、自己を想像し、自己を判断し、自己を意志し自己を見る等、主体の豊かな可能性を発揮することができる。このように、存在から実存が、つまり意識によって分身を維持する主体がつくり出されるが、この時、存在の中心部に生じる裂目、その隔たりによって遊ぶ能力が導入される。存在を実存とする能力を示す企投 (der Entwurf) は、この主体内部の空き地 (der Spielraum)、例の隔たりと密接な関係がある。どれだけ主体内部に遊べる余裕をもつかは、どれだけ自己を企投して新しい自己を構想し得るかと必然的な関係にある。このように実存するためには、主体内部の裂目、余裕の幅が必要であるが、この裂目に遊ぶ根源的な実存の遊びは、わたしが決して単にそれ自身ではないという在り方を通じて現われ、私はいつでも私ではない、行手の私になっているという仕方で表現される。そして、自分と「わたくし」、つまり素顔の自分と、演じている余所 (よそ) ゆきの私との分裂を、実存の根源的な遊びが支え維持している。そして、この遊びこそが、あらゆる形式の遊びの可能性を裏づけるものである。従って、遊ぶためには実存しなければならないということになる。<sup>103</sup>

実存する (exister) とは、その文字の示すように外へ出て立つことであり、自己から距離を保って存在すること、自身が現にあるがままのものとして、また同時に自身がそうありたいと望んでいるものとして自己を意識することである。とはいえ、実存は必ずしもいわゆる遊戯の態度とは限らない。ありとあらゆる具体的な存在形式の根底には、すべての選択を可能にするものとしての実存の遊びがあり、事情によっては遊戯

的態度そのものをも、これに基礎づけられて、選択することが可能になる。かくして、遊ぶことは、二つの種類が大別される。

- (1) 自己の実存の中に時として遊ぶ人間の遊び、即ち、一般の遊戯的プラクシス。
- (2) 自己意識の構成に不可欠なものとしての主体内の遊び、即ち実存の遊び。

(2)は(1)を可能にするばかりではなく、さらに想像し意志し得る自覚的存在のすべての形式を成り立たせる。逆説的なアンリオの言い方によれば、わたしという遊ぶ存在は、遊ぶことに先立って、その基盤となる。

さて、主体とそれ自身との間にはまり込む主体内の遊び、主体をして同時にその行為の作者兼役者たらしめるその実存の遊びは、どんな意義をもっているのか。この遊びは何度も見たように、あの間隔の中に働くものであるが、それは、しかしこの間隔を維持するだけでなく、主体を、それ自身のいわば投射された映像と結びつけるものである。この遊びなくしては、現にあるがまま以外のものとして自己を意欲し得ないのだから、それは実存として真に存在することを可能にするものだが、同時に新しい自己を常に自由に意欲することを自己の避け得ぬ事柄として、自己自身に負わせ義務づけるのである。実存の遊びは、そうした接合部をなしている。つまり、自己を自己から引き離すばかりでは、単に分裂を生じるのみで、自己から引き離された自己を同じく自己として身に負うことができないが、これを結びつける作用があって、自己が自己を意欲するという自律的な自分の出来ごと<sup>14</sup>に一切の責を負うことができる。そうした義務づけの接合部を、実存の遊びは意味している。

ところで、こうした存在の様態は魔性のものだ。この際、悪魔的(demonique)<sup>14</sup>とは、ここにいると思えば同時に他所にも在り、それ自身であると共に他者でもあるという事情を指している。それは別々のものが同時に一つになって存在し、一つのもが同時に別々の場所にあるという不可思議さをもっている。そればかりか、私が思うに、元来、人間は地上の衝動的な自然的存在であると共に、超越的な權威、いわば神の命に服する精神的存在でもあって、その間の媒介的な力を具有しているが、こうした媒介的な力の形式が、実存の様態であって、それが悪魔的なのである。悪魔的な世界とは人間に特有のものである。アンリオも悪魔的という言葉は、「自然によって決定された限定と、超越的な、もしくは超自我の形式で内面に投射された或る權威との間にある、仲介的な能力や媒介者の形式として理解しなければならぬ<sup>15</sup>」<sup>15</sup>と<sup>15</sup>いっている。それは、私の先の見解と同様のことを述べているに他ならない。要するに自然必然的決定でもなく、また神の權威に指示されるがままでもなく、その間を媒介する能力こそ人間の自由意志であって、悪魔的であることは、人間の自由意志にとって避け得ぬ事柄であろう。そして、この事情

は、自然の中に投げ出された在るがままの自己と、行手に投影されて見える超自己との隔たりの間に、自由な実存の遊びがあることに他ならぬ。

さて、このように遊びは存在の悪魔的性格を意味するものであるが故に、笑いがそうであるように肩の張る神聖なものを、その中から掘りくずす。神聖なものに対して、人間は頭をさげることが、遊びの中では、その媒介作用において自律性を得て支配権を握る。神聖な呪術的行為も、これを一たび単に儀式に過ぎぬと自覚するや、心から神聖なものに頭をさげるのではなく、ただ尊敬のふりをするものになってしまう。それは、もうシンボル遊びの何なにごっこへ通じるレールの上に乗っているのである。こうした観点から見ると、遊びに對立するものは、普通考えられるように真面目さではなくて、神聖である。実際、遊びは以前にも述べたように一面に真面目さを含んでいる。例えばルールを守る真実さのように、勝とうとして目の色を変える真剣さのように、欠かせない契機となっている。にらめっこ一つにしても、真面目さがなければ成り立たないことは明白だ。それ故、遊びに對立するのは、むしろ圧制的な神聖である。歴史の展開から見ても、呪術から単なる儀式へ、儀式から遊びへと推移し、呪術的用具からおもちゃへと変化する。太鼓一つとって見てもそうした事情が、うかがえるのではあるまいか。つまり、神聖なものとの遊びとの間に歴史をかざる程の對立の溝があることを示している。アンリオ風に大げさに言えば、遊びは神聖なものの死の瞬間に生じ、その死後にも遊びの上に、遊具の上に、かつての呪術性の匂いが漂うのである。日本の身近かな遊戯で見ると、「通りゃんせ通りゃんせ」や「子とろ子とろ」などには、色濃く呪術的な雰囲気が残っている。こうした考察から、われわれは呪術や神の支配する世界から、人間が自律的に行為する世界へと歴史を導いてゆく上に、遊びの働きが如何に重要であったかを洞察することができよう。そして、このことは、ただ呪術や神の支配のみならず、人間を支配する如何なる権力が働く場合においても、必ず生起すると考えることができる。即ち、人間に対して權威の圧力が加わる所、必ず遊びがこれを救う、存在の根源からの作用として働くであろう。

ところで、右のように神聖と對立的に遊びを考える見解は、後にも論じる予定であるが、儀式を遊びの一形式と考え、呪術的行為も「神聖な遊び」と見なすホイジンガの立場とは、相入れない。また、文化はすべて遊びの中で遊ばれながら成立するという彼の主要な見解も、教えられる所が多いが、それが何もかもが最初から遊びの中にあつたことを意味する限りでは、また彼が実存の遊びを頭においているのではない限り、にわかに賛同し得ない。というのは、実存の遊びではなく、一般の遊びのプラクシスは、硬化していれば体制化した神聖なものを、そうした古

代の文化を、むしろ内部から突き崩す所から始まると考えることに、大きな意義が認められるからである。真の芸術もまた、このように突き崩しながら、遊びながら成立して来るのではなからうか。

さて、先述のように遊びの根柢を実存の仕組にまで追い求めて来た今、遊びの主体性の本当の内容は、どんな楽しさを意味しているのだろうか。アンリオを越えて考えてみよう。

アンリオは、既に見たように、われわれが時どきそこに遊ぶ実存の中の遊び、時折、自己の根柢に帰って遊ぶ遊び、これを遊戯のプラクシスと呼んだ。つまり、一般のいわゆる遊戯と考えた。しかし、既に明らかなことであるが、実存の中の遊びは、遊戯のプラクシスを成り立たせるのみでなく、想像し意志する自覚的存在のすべての形式の基礎をなしている。こうした事情のもとでは、実存の中の遊びを遊ぶということも、この実存の中の遊びに支えられながら、そこに遊ぶということに他ならない。普通一般の遊びは、実存の遊びに支えられて、その中に遊ぶというわけである。そこには一種のチルケル、もしくはタートリズムがある。しかし、また、これも考えられるだろう。いつも用いられる図式で言えば、螺旋状に別のレベルへ出て行きながら原点へ帰る仕方だと見ることでもできる。この際、それが弁証法的に内容を得た高次の自己回帰というものは、当たらない。というのは、遊びのプラクシスにおいてこそ人間はすべてを超えて人間らしいとは、考え得ないだろう。有りようはプラクシスとしての遊びも人間の一面であるというのが真実である。たとえ実存の中の遊びが、すべての行為の根底であるとしても、このプラクシスとしての遊びは、換言すればいわゆる遊戯一般は、他の行為と同じくその上に成り立つものだからである。実存の中の遊びは、すべての行為を支えても、それ自身で何かを現実につくり出すものではない。それだからこそ遊びであるのでもある。それならば、これに支えられたプラクシスとしての遊びは何かをつくり出すのかといえば、そうではない。遊びは遊ぶことそのこと以上に出ることはできない。その行為が終れば、どこにも本来の意味での遊びは存在しないし、その後に残る物質的な痕跡、ケンケンの消えのこる白墨の輪、ままごとのうち棄てられた木片や草の実や水なども、もはや単なるなごりであって、遊びの生産物ではない。このように、遊びの行為をはなれては、何ものも消え失せてしまう。この点から見て、プラクシスとしての遊びは、実存の中の遊びの上に、無為無償の振るまいを成り立たせることであろう。つまりは、実存の中の遊びがそれ自身を現わすことである。この遊びは常に人間が自己をつくり変え、他のものに成ろうとする意欲を可能にし、何かを遂行させる

のであるが、その常のケースとはちがって、この可能根拠としての実存の中の遊びが、それ自体顕わとなるのである。いうまでもないが、それは一つの限定された行為において現われるのであるが、この限定された行為は、それだけで取り出して見れば、一つの行為である以上、何かの目的表象に向けられているが、その目的遂行は、常に現実の重量感を奮われ仮象化されている。このように仮象化するということは、可能根拠に支えられ促されて、その先へと進み出るのではなく、目的表象を現実の目標として措定し、これに向って進み行くのとはちがって、逆に可能根拠そのものへ帰ろうとする志向作用である。つづめて言えば、この行為もまた遊びに他ならぬと見返えず作用、この目的遂行も仮にその振りをしてにすぎぬと思いい代える機能に他ならない。こうした見返えしや思いい代えが、この行為の内側から現実感を抜きとってしまう。

ところで、歴史的にも個人的にも、ものごとの進展に停滞が生じたとき、その行き止まりにおいてしばしば遊びが要求されるが、その理由は何か。気ばらしや気分転換、逃避や英気の培養などといわれるが、根本的な理由は何なのか。それは、前述の見返えしや思いい代えが働くからである。つまり、実存の中の遊びに支えられて次の目的に向う場合、この目的を成就できなくて、いつまでもその遂行に拘わり、そこから更に新しい変更や転換を計ることができない程に硬化し拘泥するようになると、言いかえれば、この目的遂行自体が一つの必然的な鉄鎖となって人間を繫縛するようになると、この拘束を内側からくずし鉄鎖をゆるめ、つなぎをほどこいて間隙をつくる作用が実存の中から生じてくるのである。もし仏教的な口ぶりをかりるならば、仏法を信じるの余りにこれにとらわれる法執、つまり一種の妄執を断って本来の仏道に帰すとも言えるべきであろうか。しかし、仏法では妄執の悪鬼に打ちかつのであるが、遊びにおいては自律性という人間の魔性が働くのである。それによって目的遂行は現実感を抜きとられ仮象となつて、その可能根拠であった実存の遊びへと質的に環元される。この時その行き止まりへ来た浮世の苦勞を夢と洒落のめすか、それとも多くのケースのように身軽になつて他の遊びつまり遊びのプラクシスを選びとるか、即ち世の常の何かの遊戯に身を投じるか、人それぞれであろう。いずれにしても、先述の思いい代え、見返えず作用が目的遂行の現実感を抜きとり荷重を消滅させて、身軽にさせることが根拠となっている。

さて、このような事情も考え併せた上で、遊びの主体的内容の真の楽しさは、どのようなものであろうか。それは、結局、悪魔的な人間の自律性が、現象として顕在化される喜びであるだろう。比喻を強めていえば、魔性の現前変化の喜びである。かくして、いずれの説にも予想されていた遊びの喜び、即ち自由の地平に放たれる喜びは、ここに一層明確に限定され、その特殊性が明らかとなった。つまり、神へ通じるような

聖なる自由ではなく、却って俗にして魔性のものである人間の自由、そうした特殊な自由の喜びである。

右の結論は、アンリオの説に沿って根源的に人間存在の内側から遊びの特徴を把握し、更にいささかアンリオを超え出た考察の結果である。しかし、ここでおお着目すべきことが見落されている。それはアンリオにおいても十分気付かれずにいた事柄と思われるが、遊びは決して自己完結的ではないということである。先述のように遊びのプラクシスが実存の中の遊びへ帰ることであるとせば、それは自己回帰的に螺旋状に周結を得るがごとく思えるがカイヨワが示唆しアンリオも幾度か注意しているように、遊びはいずれのポールにも行きつかず完結せず、うがたれた隔たり、つくり出された余白の中にのみ生息するという本性をもっている。そうだとすれば、遊びのプラクシスも実存の中の遊びへ帰着し切ってしまうのでもなく、特定の目的遂行へとつつ走るのでもない。むしろ、その往還の中にあると考えねばならないだろう。何となれば、このプラクシスが、実存の明証的な形式に帰着し、あるいはそれと不可分な特殊現象となとしても、それは全く成り果てることではなく、ただ可能性として成るのであり、あるいは、可能態として成ることではなければならないであろう。もしくは、この成るということが、再び仮に成ることとして——つまり実存の遊びを遊ぶ振りをすることとして——プラクシスの一定行為と同様にその内側から現実の重量が抜きとられねばならない。それではなければ、このプラクシスと実存の遊びとの間に何の隔たりもなくなり、本質的には大真面目なものとなってしまうか、少なくとも遊びの純度を失うからである。

このように、よく目を徹して見ると現われてくる二重の思い代えし、二重の現実感の抜きとりから、また新しい主体の内容が加わることを認めねばならないだろう。先に私は、実存の遊びへ帰ることには、魔性の現前変化の楽しさがあるといった。しかし、この人間の魔性が人間の自律性、自然と神との間において己を持する唯一の自由である限り、その仮象的な実現ということは、本当は大真面目な真剣なことであるはずである。つまり、その喜び、現前変化の喜びは、真剣な感動でなければならぬであろう。それは、あたかもシラーの芸術遊戯説における、帰らぬ過去への追慕の悼みを伴った自由の喜びに似たものである。それ故、現前変化の喜びにとどまる限り、真実、徹底した遊びの喜びとは言えないだろう。この真剣な感動の重みを抜きとってしまう作用、即ちそれもお単に「振り」をしているにすぎぬと思ひ代え見返えず力が働かねば、本当に身軽にはなれない。いわば執念の匂いがなお抜け切らないのである。これを抜け切るには、前述のようにただ可能性として実存の

遊びと一つに成ること、それに成り切らずに引返す余白をもつことが必要である。魔性の現前変化も、なおもって夢とするのでなければならぬ。その身軽さの喜びは、日本風に言えば、夢のまた夢、浮世にさ迷いうかれるおもしろさでもあろうか。

遊びの真底の主体的内容は、こうしたものであるが、誰もが何時でもその真底にまで徹して遊ぶとは限らない。おそらく、深く遊んでも実存の遊びと一つになる現前変化にとどまるのが、普通のケースであるだろう。どこまで深く遊ぶかは、他の諸活動と同じく才能と状況によることであろう。何かの偶然性の中に殆ど身を委ねるもの、更に進んでルールの未規定の隙間に遊ぶもの、殆ど必然性に近い組織の仕組の中にも、深淵の隔たりを見つけて飛躍を樂しむもの、逆にまた偶然の跳梁する広い余白の中で偶然と戦って打ちかち自分の筋書きをつくるもの、そして更に進んでは、これらの隔たり、間隙、余白の上に、その中の遊びから身を引き退いて、遊びと自己自身との間につくるクレパスを重ね合わせるもの。つまり一段と余裕のあるのびのびとした遊びに行き着くもの。しかし、またその先があつて、こうした遊びすべてが、実存の遊びの顕現となるという自然の成り行きからも隔てをつくり、一層身軽にこの間隙の中に遊ぶに至る。このように遊びには段階が幾重にもあつて、誰もがそのすべてを進み終えるとは限らないのである。

ところで、遊びに幾段幾重のちがいがあつても、それらはどれも、程度の差こそあれ、隔たり、間隙、余白、クレパスなどの中にあつて、この両側の岸辺、もしくはボールを互に引き離すと共につなぎ接合しているのである。言い換えれば、関係構造の作用として働いているのである。関係というものは、一面に引き離しの作用があつて、始めて成り立つものであるから、自律的な関係の作用の場合、当然のことながら、引き離しの作用も自から含んでいる。それ故、遊びの主体的な内容は、久しく論じてきたように極めて精細な仕組のものではあるが、全体を概括的に言えば、関係構造の作用感情が貫いているのである。それは、幾つかのものを強圧的に一つにさせてアマルガムをつくるのではなく、また何かにむけて統一し包み込むでもない。また、何か内容を得た高次のものへと総合し転換させる弁証法でもない。それぞれを分離したまま存続させると同時に相互に働きあい牽制しあつて共存させるのである。しばしば用いられる比喩によれば、すべてを均衡を得た磁場の中におくのである。こうした関係構造の中には、至る処その細部に、デリケートでスリリングなバランス維持の作用が活動していなければならない。従つて、関係構造の作用感情は、こうしたデリケートで、常にバランスをはずさせまいとその危険に身を呈しているスリリングな感情であつて、言わば幾本も張りめぐらされた綱の上を同時に渡る綱渡りのような、しかしダイナミックで有機的なバランスの心よさを含んだ感情である。遊び

にはすべて大なり小なり、こうした関係構造の作用感情が体験されることは、疑い得ないであろう。そこで、先の現前変化の喜びや、浮世にさ迷うおもしろさに伴わせて言えば、これは、変化やさ迷いの冒険の楽しさだろう。しかし、ただ偶然に身を委ねるような浅い遊び方にも、この楽しさは伴っているのである。そのケースの方が却って単純あからさまに、冒険の楽しさを感じさせるだろう。何となれば、ここでは、ただひたすらに偶然のクレパスを越えるリスクを遊ぶのだからである。

さて、以上によって、遊びの内側からの内容の把握は、まず手落ちなく成し遂げられたと思われる。しかし、それですべての問題が片づいたわけではない。なお、社会的客観的な側面からの考察が十分に果たせていない。われわれは、その都度、物事に間隙をつくり余白を見出し、何時も新しく遊びを発明して遊んでいるわけではない。ほとんどすべての場合、伝承され繰り返えされたゲームを楽しんでいるのである。以前にも述べたように、アンリオはこうした客観的な社会内存在としての「もの」、デュルケームのいわゆる *la chose* のレベルには、遊びの本拠を認め得ないと考えた。しかし、私が折にふれしばしば指摘したように、このレベルがあつてこそ、遊びは孤独の恣意におわらず、社会の中に座を占めて、夢はかなしとはいえ、即自的な自由の砦を、このせち辛い世の中に築き得るのである。こうした事情については、次の機会に論じようと思う。

〔註〕

- (1) Jacques Henriot : *Le jeu*, collection SUP, presses Universitaires de France, 1969, p. 66 ff.
- (2) *ibid.* p. 77 ff. (3) *ibid.* p. 72 (4) *ibid.* p. 73 (5) *ibid.* p. 74
- (8) NOMMOI (*Leges*) 853 (9) J. Henriot : *ibid.* p. 78
- (10) cf. J. P. Sartre : *L'Imagination* 1936 (11) J. Henriot : *ibid.* p. 79
- (12) *ibid.* p. 93 (13) *ibid.* p. 94 (14) *ibid.* p. 95
- (16) J. Huizinga : *Homo Ludens*, traduit du Néerland par C. Seresia, Gallimard, Nrf, 1951, p. 280.