

# 芸術と遊戯 (五)

— 客観性の問題 —

河 本 敦 夫

遊びは行為である以前に、その行為を可能にする態度であり、態度を採る内面の意識である。しかもこの遊びの意識は何か置き代えて理解することのできない還元不可能なものであるから、遊びの当事者のみがこの正体を知り得る。言い換えると、遊びの当初で遊ぶことのできる存在として措定された本人のみが、遊びの本性を体験する。従って遊びの問題を解く鍵は遊びを行う遊び手の中にある。つまり、遊戯的態度を採り得る遊び手の主体の中に究極の拠り所がある。このことは既に述べたが、要するに私は、数回にわたって遊びの対象となる客観的な仕組みやルールから遊戯的態度を採り得る主体の中へと本質の所在を追い求め、結局、この態度を可能にする人間存在の本質的な構造に到達したのである。この構造は、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し、この距離のこちらにあると同時に彼方にもあるという分身の構造である。現に自身の行為を生み出しながら、同時に自身を未来に向けて企投 (entwerfen) し創造するという実存の仕組みである。いわば、本人自身がドラマの作者であると同時に役者でもあるといった主体の構造に他ならない。更に言い換えると、自己の存在の中に間隙を生ぜしめ、このクレパスの中に遊ぶ実存のダイナミックな機構である。前回の論稿では、私はこれに基づいて遊びの主体的内容、その喜びについて考察した。それは主体の内側から見た様相としてほぼ十分であったかと思う。

しかし、問題はこうした内面の主観的な状況だけで説明しつくされるものではないであろう。特に遊びの仕組みやルール、器具や設備などの客観的なものと無関係であるわけではない。それらは、なるほど、遊びの本質のありかではなく、遊ぶ行為に採り入れられてこそ意味をもち、機能を発揮できるものである。けれどもまた逆に、こうした客観的なものによって、一般の遊戯は成り立っているのである。たとえ、個人もしく

は特定のグループが、その都度、新しく遊びをあみ出すにしても、やはり何かの客観的な仕組やルール、遊具などを設定し工夫することを離れではあり得ない。しかし、一般にはその都度あみ出すのではなくて、社会的に伝承されたもの、もしくは誰かがあみ出しそれが社会的に流布されたものによって遊ぶのである。従って、普通の場合はなおさら客観的なものとの関連は意味深い。というのは、ここでは客観的なものが、ただ遊ぶ主体から離れているばかりでなく、社会的客観的な「もの」(things)となっていてからである。これによって遊ぶことの主体的内容、つまり楽しさや喜びも、社会的普遍的な性格をもち、その都度勝手につくられた遊びの主体的内容よりも、はるかに広い大きさをもっている。それ故、社会的に普遍的な喜びに共に参加しているという別の喜びが加っているはずである。遊びと化した祭りの各種の行事、例えば射肉祭の行列や盆踊りの熱情的なうかれ騒ぎをはじめとして、ずらりと並んで共々に玉をはじくパチンコに至るまで、そこには喜びをとんでもなくするといふ、もう一つの喜びが多少とも含まれていることは、誰にも体験上明らかなことである。

さて、このように客観的なものは、遊ぶ主体にとって重要であり、それによって遊びが成り立つのみならず、新しく別に社会的内容が生じる。それ故決して考察の外に閉め出してはならないことは明白であろう。そこで、前回までの論述とは反対に、ここでは客観的な側面から遊びを考察しようと思う。

まず、遊びは客観的なものがなければ何故成り立たないのだろう。前回に述べたように遊びは究まる所、主体の根源における実存の様態なのである。アンリオはこれを実存の遊びと称するのだが、それは先にも触れたように、現存しながら同時にそこから不在となり、未来に向ってあるべき自己を企投しそれと成る——そのように自己の中につくられたクレパスの間にたえず振動しつづける主体の仕組なのである。こうした仕組の上に一切の人間の為すことが基づけられるのであってみれば、すべての行為の底に遊びを体験することができるはずである。そうした意味では、人生は一切遊びであると言えよう。しかし、誰しも認めるように、何もかもが実存の遊びに基づけられているにせよ、悉くが所謂遊びではない。これも既に述べたことであるが、基づけられてその上に成立するもの自体は、倫理的行為であったり、熾烈な欲求の追究であったり、真理の探究に身をゆだねることであったりもするのである。所謂一般の遊びは、これらとは異って実存のそれに基づけられながら、逆にまたその根源へと回帰し、この根源の遊戯的様態を顕わにするのである。しかし、何ものの底にも遊びがひそむとしたら、そこへ回帰する可能性が何

処にもあると言わねばならない。例えば鶴はしを使う苦しい道路工事にしても、その労働を賃金のためという目的から切り離して、ただ好きでこうしているのだと思ひ代えることができるならば、また、やむなく働かねばならない生活上の前提条件を無視できるならば、遊びへと転じることも必ずしも不可能ではない。つまり、賃金労働を無為無償の行為へ転化できるならば、この行為において実存の遊びの中へ帰入することができるかも知れない。その際、自分はただ好んで仮りにこんな労働行為をしているのだと思ひ代えることによって、労働の現実的な重さが内面から抜きとられる。言い換えれば、仮象化するのである。いわば労働がお芝居へと変じるのである。このように、特別に遊びのルールや器具が客観的条件として用意されなくても、遊ぶという態度さえ採り得るならば、何時いかなることに遊べるもののように思える。態度次第で人生の一切が遊びとなるように見える。そして、客観的条件は必須のものではないと考えられるだろう。実はこれがアンリオの考えでもあった。

しかし、この場合主観的には遊びが成立したと言えるだろうが、客観的には相変わらず仕事であり人生の営みであるだろう。遊びの本質を主体の内面性の深みへのみ追求する立場では、こうした客観的側面での変らぬ労働の重さや束縛を無視しようとする。しかし、労働は単に個人の任意の行為というわけにはいかない。常に何かの意味で直接実社会のつながりの中にある。通常の遊戯も無論何かの実生活の関連の中にあるが、それは一旦無償の行為へと実社会を離れながら、その遊びの行為そのものが再び何らかの社会のつながりの中に入るのである。つまり普通の遊戯では、他愛もない行為に実生活を忘れるが、その忘れること自体が、明日の労働への英気を養わせたり、社交的な意味をもったり、時には賭ごとのように物質的な利益をもたらしたりする。言い換えれば、無為無償の脱世間的な行為に、外から実利的な目的を与えることによってこれを実生活の中につなぎ留めるのである。従ってこの場合、社会的連関の中にあることは、直接的ではなく間接的であって、遊びの成立自体には一応関係がない。これに対して労働を態度によって遊びに転じる場合は、通常の遊戯とは異って、客観的には始めから実社会の連関の中にある。従って、同じ遊びを何時でも、都合のよい時に、また好きな時まで行うということはできない。職人はしようと思えば好きな時に仕事にかけ、任意の時にやめることが可能であるから、その点では一般の遊びと労働とを区別することができないというのが、アンリオの考えであった。好きな時に遊べて好きな折に止められるのが、遊びの一つの特徴であるというカイヨクの主張に対して、彼が批判を加えながら述べた所であった。これについても既に前々回の論稿でふれた。しかし、大工や飾り職の仕事にしても、鶴はしで土を掘る労働にしても、契約や命令によ

って、また賃金や代金のために一定の時から一定の日時の間働かねばならぬように仕組まれていて、手抜きや勝手な中止は本来許されない。客観的にはそのように実社会の中に組み込まれていて、アンリオのいうように好きな時好きなだけ行えるものではない。従って、一定の労働を態度によって内面的に遊戯化することはできても、この労働を勝手に始めたり止めたりすることはできない。それ故、いうまでもないことであるが、労働の遊戯化は、その労働を模倣し仮象として実生活から引き抜くのでなければ、現実の労働そのものの中に閉ざされている。例えば、鶴はしを使う労働を遊戯化できるからといって、何時でも好き勝手に土を掘り起して遊ぶなどということは考えられない。それは狂気の沙汰であろう。内面的な遊戯化は、実際の労働の中でしかできない。このように、労働の中で内面的に遊ぶことは、任意に行なえる通常の遊戯とは異なっていることが分る。つまり、内面だけの遊びは不自由なのである。何であろうとも人生の営為をすべて遊戯化できて人間は自由であると思っても、やはりそこには拭うことのできない制約の不自由があって、「人生これ凡て遊びである」とは、十分な意味では認めることができないであろう。つきつめて言えば、それは遊びをモデル概念としての比喩的な提言でしかないであろう。

さて上述によって客観的な諸条件が、遊びを真実自由な遊びとして実現するのに大切であることが分るだろう。何かの活動を行なう上の組織やルール、そのための器具や設備はアンリオが言うほど非本質的なものではない。日常の仕事とは凡そちがった行為を成り立たせるのに欠かさないものであろう。一定の労働、例えば畑仕事や狩猟を模倣によって仮象化する場合でも、それが遊戯となるためには、そっくりそのまま真似るのではない。輪舞に組織し、一定の順序の行動に統一してリズム化したり、特定の場所、例えば神社の境内や部落の広場に、中央に輪を描くようなごく簡単なものにして何かの設備をしたり、器具として実際の鍬や弓矢かその模造品かもしれないがそれらに見立てられた他の物品を用いるのである。つまり、この場合も全体として日常の労働とは全くちがったものと、直ちに認められるような行為をつくり出すのである。それは、他人である見物に対してのみならず、演じる当の自分に対しても実生活の営みでないことを、すぐに覚らせるのである。言い換えれば、遊びの態度が手易く採れるように仕向けているのである。日常の労働の中で、これを遊戯化するように内面的に態度を採ることは、言うべくして必ずしも簡単なこととは限らない。これに対して通常の遊びは、その備えられた客観的条件によって、遊びの態度を誰もが何なく採れることを可能にしているのである。この最初の態度が大切なことは、既に前回到述したが、それは遊びにとって本来的なものであって、幼児でさえ「いない

いないバー」の場合に喜び声をあげて、遊びに対する期待の態度を明白に示すのである。遊ぶためには、その行為を遊びとしてまづ措定すること、これは現実にあらずしてイリュージョンであるとして参入することがなければならぬ。つまり「うつつ」のことならず「夢」と知りつに入り込むことが必要なのである。通常の遊びが備える客観的な条件は、実生活には組み込まれぬ、現実の目から見れば無意味ではかばかしいものとして、自己を際立て現実からの隔たりを明確にする。そのことによって仮象と知って参入する態度へと手易く導くのである。派手な目に立つユニホームを着たり、仮面や仮装をしたり、盤の上に丸い小石や小さな木片を並べてしかつめらしく考え考え動かす愚行を演じたり、或はしやもじの大きいのを、耳かきの親方で玉を飛ばしたり、凡そ実生活の目から見れば、狂気の沙汰ではかばかしい。しかし、狂おしくばかばかしいが故に、現実からの隔たりが埋めがたく明らかなものになって、遊びを仮象として速かに覚らせるのである。

ところで、ただ仮象と覚るだけでは、遊ぼうという興味は起ってこない。或は誘いに従って乗気になることができない。それができるためには、仮りに一時的にせよこの実生活から放たれることができたという欲求が、頭にせよ潜在的にせよ、遊び手の側になければかなわぬことであろう。こうした自由への欲求があってはじめて、客観的条件が指示した遊びと現実との隔たり、そのクレパスを飛び越えることができる。無論、自由への欲求もなく、客観的条件に従って単に遊ぶ振りをするのも可能である。単におつきあいで遊んでいるように見せかけることもできる。しかし、それでは真にクレパスを飛び越えてはいないのである。幼児の遊びにしても、やはり同様のことが考えられるのではなからうか。彼らは実生活の仲間入りをして自分の意志で生きることが許されず、それでいて実生活の中に為すこともなく閉じ込められている。彼らは本当に退屈で、孤独であって、それは時に深刻でさえある。だから真剣に遊ぶ。彼らは恐らく大人以上に実生活からの解放を求めているのであるまいか。遠い子供の頃を振り返ってみれば誰しも思い当ることではないだろうか。幼児は大人以上に大胆に喜々として、あのクレパスを一せいに飛び越えているのである。いずれにせよ、このクレパスの隔たりを越える意欲がなければ、少なくとも乗気十分の遊びは成立しない。しかし、こうした意欲は、本来自由への意欲として人間が常にそなえているものであって、外から新しく与えられるものではない。しかも、なお飛び越えようとしないうちに、誘いそのかす以外には、それに対して何ごともなし得ないことは言うまでもない。しかし、そのかすにしても、何が人びとを捉らえて、ためらわせているのか。それを取り除かねばできないことであろう。思うに彼らをためらわせているのは、クレパスを飛び越え遊びに乗気となって参入すれば、もはや実生活へはもどれず、実社会からはぐれ鳥になりはしないかという心掛りであろう。遊びは

たしかに、どこまでもめり込ませる無限の奈落を底にもっている。夢中で遊ぶ状態から身をひいて、ただ仮りにそうした愚行を演じているだけだと見返しても、単なる仮りの愚行と「知りつつ遊ぶという遊び」に再び夢中にさせられる。このように遊びと自覚が何重にも果てしなく積ねられ、いわば、素人の遊びから、余裕をもちつつ深く遊ぶ玄人のそれへと次第に進行し、ついには引き返えしのきかない深間に陥る。こうした事情は既に前々回に述べたが、遊びのクレパスは時によって意外と恐るべき難所なのである。それ故、遊びに乘気になれる人であれば、誰しも遊びから引返し得ない危険を幾分でも直覚しているはずである。というのは、遊びというものは、今も論及し、前回に何度も述べたように、遊び手と遊びの仕組との間のクレパスの中にあるからである。つまり、その仕組にはまり込んで乘気になって我を忘れると共に、そこから脱して、この所行は単に仮りのことであると見返えず——遊びはそのように仮象と現実との間に振動するものである。要するに、遊びにはその成立の構成要員として、真面目に見返えず自覚の契機が本来含まれているのである。もっとも、遊びはこの自覚によって全く白けきるような極点に行きついてしまうことなく、直ちに乘気の忘我へと引きかえす振動であるのだが。とにかく遊び自体に、そこから引き返す覚めた働きが含まれているのだから、遊びは仮りの仇夢と心を冷たくしても、これがまた遊びの契機へと組み込まれ、いわば夢から覚めても、それがまた夢とということになりかねないのである。通常の事柄のように反省と自覚があれば、直ぐそこから脱け出せる場合とは異っている。その脱け出すこと自体が、当の脱け出す対象の中に再び捉えられるのだから仕末が悪い。こうした危険性は、遊びというものを知っている限り、そして自覚の契機それ自体が遊びの要員であることを知る限り、直覚されるのが当然である。遊ぶということに、何とはなく人々をたじろがせる理由は、生真面目な働き手に対して面はゆく思われることでもあろうし、或は実生活から逃避する後ろめたさでもあろう。しかし、それ以上に根本的なものは、上述のように脱け出すのも遊びの中という危険性をはらむ本性についての直覚である。大げさに言えば、流連荒亡への恐れである。

ところで、右のような恐れやためらいの事情は、実生活が確定し社会の中にはっきり組込まれている成人についての明確な形で起り得る。それは言うまでもないことである。幼児や児童の場合には全く起らないかもしれないが、それは微弱であって、特別の条件が加わらない限り、恐れ意識はない。というのは、彼らにとって成人のような実生活が確立していないから、遊びの外に出ることは、むしろ無為の退屈さの中に閉ざされることであって、その苦痛をまぬがれる方が好ましいからでもある。しかし、それよりも、遊びを「脱け出すことも又遊ぶ」という二重三重の遊びを重ねる能力が、幼児や児童にはそなわっていない、深間に陥る恐れも感じられないのが当然であるからである。それでも何か特別の条件が加わる

と様相がちがってくる。例えば、早く帰って勉強をするように母親にいわれて遊びに出た場合、遊びに夢中になったら時間を忘れはしないかと気がかりとなり、ときどき遊びから脱け出しながら遊ぶ。つまり、早く帰って勉強をせよと命じる母親の、いわば管理を通じて大人の现实生活中につながり、大人の望む社会へと間接に組込まれると、遊びに陥没する恐れを感じるようになる。しかも、こうした特別条件が繰り返される中に、時間が「気がかりになりつつも遊ぶこと」そのことに、面白さを感じるようになる。かくして、児童も遊びを「脱がれることを又遊ぶ」という深みの進行をのぞき見るようになり、引き返すことを許されない恐ろしさを直覚するようにもなって成人に近づく。

さて、右によって明らかとなったことだが、遊び手を取り気にさせ、彼からの隔たりのクレパスを飛び越えさせるには、あの特殊な気がかりや恐れをなだめ鎮めなければならない。先述の遊びの客観的条件は、かの隔たりのクレパスを際立てると共に、こうしたなだめの役を担うのではないだろうか。遊ぶのには、幾人かの相手を集め役割をきめて組織し、彼らと共に守るべきルールを契約し、特定の器具をきめて、場合によってはユニホームや仮面仮装を用い、大抵は一定区域の場所や持続の時間帯をきめる。これらの諸事項の中、いずれかに厳格であり他についてはルールであるというバラエティが考えられるが、以前にも述べたように、カイヨワなどの考察もこれと類似の指適を行なっている。とにかく、遊ぶには、組織やルールのように社会的条件を設け、一定のユニホームや仮装、特定の器具のように物質的な条件をみたすことが大切なのである。独り遊びをする場合でも、自分自身にルールを契い、一定の器具の使用に自分を限る。何かの器具を用いない遊びは、独り遊びの場合、といえども有り得ない。つまり、自分を対自化してルールの看視者をつくり、遊びに関わる者を二人にして小規模ながら社会化する。しかも、多くの場合、ルールは伝承的で普遍的な従前のものであるから、その契約は一層広く社会的で、契約の相手は社会を代表した自己ということになる。用いる器具も大抵社会的に決まったものであるから、その点においても社会とのつながりをまぬがれない。

このように、遊びの客観的条件は、一般に社会的物質的である。しかも、この性格は仮象的なものでなく、現実的なものである。何故ならば、役割やルールの取り決めは、その上に成立する仮りの非現実的な行為を基づけるものであるが、しかし通常の社会的行為と同様に契約から逸脱せぬフェアな順守を要求する。逸脱すれば罪を加える規則もあり、ときには仲間から閉め出すこともある。これが厳しいケースの遊びもあれば、比較的ゆるやかな、或はきわめて任意性の多いそれもある。とにかく取り決めの契約は、どの遊びにも多少ともあって、実社会のそれと

同様の制約力をもっている。従って、こうした制約力が生きて働くには、遊びの行為が仮りのものであって実利的な損益を本来伴わないだけに、それだけ実社会と同じ倫理的心情の強さが要求される。インチキや横暴は、遊びの最もきらうものである。これに対する非難は違反者の人格にまで向けられ、遊びの後までも残る。それ故、遊びの上の取り決めは、たとえそれに基づけられる行為が仮象であっても、それ自体は実社会の契約と同様に現実的である。つまり、役割やルールの約束は遊び手が、乗り気の夢のうち非社会的非人格的とならぬように、実社会に於ても大切な心情を失わせぬように、つなぎ留める現実的な機能をもっている。

さらに、器具や設備がそれによって遊びを成り立たせ、またそれが成り立つことを除いては、何らの意味をもたぬものであることは、既に明白である。しかし、その物質的性格は、ことの成立不成立にかかわらず現実的である。規模も大きく操作も複雑な大人の器具設備をはじめとして、幼児のままごとの道具や地面に描かれたケンケンの線条に至るまで、いうまでもなく皆物質的で、遊びが終って意味を失っても、やはりその実在を保っている。

かくして、遊びの客観的条件は総じて、仮りにではなく現実的に社会的物質的な性格をもち、遊び手を実社会及び物質の堅固な世界につなぎ留める機能をもっていることが理解できよう。さらにこの機能によって、あの引返えしのかかぬ遊びの奈落から遊び手を守り、その恐れやためらいをなだめ鎮める役割をも担っていることが認められよう。このように客観的条件は、いわば安全の保証を与えた上で、実社会から脱け出した遊びの隔たりを示し、自由への跳躍をさそうのである。

ところで、客観的条件が遊び手を実社会に、また物質の堅固な世界につなぎ留めるといえば、それは何か遊びの自由に対する単なる拘束力の働きをするように思えよう。しかし、そうではない。一見そのように思えても、実はかくすることによって、遊びを現実の中での自由の実現たらしめるのである。はかないこととは言え、いわば自由の砦を実生活の中に築くのである。単に主観の中に夢見られたイメージとしての自由ではなく、他からはうかがい知れないイリュージョンとしてのそれではなく、はっきりと現実の中に場をもち、一定の時間の中に持続する自由の行為を成り立たせるのである。しかし、このように客観的条件が、単なるつなぎ留めの拘束力に止まらないで、積極的な契機となるのは、遊び手の側で、ただこの条件の安全保障に頼るのではなく、みずから現実へ帰る働きがあるからである。先にも繰り返えし述べたように遊びそのものの中に、遊びの仕組への没入から、再び現実へと引返えし思い代える作用がある。こうした作用が遊びの外ではなくその中に主要契機として

あることが、二重三重に遊びを深め奈落へ導く原因でもあるのだが、しかしこの危険な契機は客観的条件と結びあうことによって、遊びの自由を社会のただ中に成立させる。こうした結びあいは、一見ひたすら遊び手を遊びから引き出してしまい、いわば全く白けさせるもののように思えよう。なるほど、どちらの契機も現実へ強く関連づけるものだから、遊び手は遊びの外へ引っぱり出されてしまいそうに思える。しかし事實はそうでなく、これがあるが故に、遊びは現実の中であって、なお遊びであることができる。遊びの外へ出されてしまえば、遊びは白けた気分の中で潰えてしまう。しかし、客観的条件も、乗気の没入から引返さず働きも、いずれの契機も、このように外へ引き出して白けさせるように機能しない。そうではなく、いずれもが、乗気となって仕組の中に没入する忘我の方向への志向と不可分に働く。この志向を振り切って、これと反対の現実の方向へ行きついてしまえば、そのとき既に遊びはなくなる。このことは、以前から繰り返し述べたように、遊びは忘我と白け、真面目と不真面目との間に振動するものであって見れば、当然のことでもある。白けの方向は忘我の方向への振動の中に常につきまとうし、またその反対に忘我也白けにつきまとう。このように両者が互いに不可分であるならば、遊びの振動が現実の方向へ、つまり極限を越えれば白けた崩潰に至る方向へ動いている場合、各時点において、またその極限においても忘我の方向が直ちに働き引返えさせる。

かくして、二つの方向は常に各時点において、つきまといあいながら、どこまでも現実性を失わず、しかも夢中となり、どこまでも夢中となりながら現実の足場を失わぬ遊びを成立させる。つまり、浮かれながらも狂うことなく現実に生息する遊びを可能にする。言い換えると、実際の現実を越えながら、しかも現実の中に座をもち持続する自由を具体化する。この際、現実への方向を単に抽象的な志向に終らしめないのは、その導き手となって具体化する社会的物質的な客観的条件である。この条件が、遊びのあらゆる時点、凡ての部分に浸透して、現実へ引返えさず作用と一つになり、遊びの自由を客観的に具体化し、実生活のただ中に座をもたせるのである。

以上によって遊びに於ける客観的条件の意義は、凡そ明らかとなったが、その詳細及びこれが遊びの喜びにどのような質を与えるか、それが問題であるが、これらについては別の機会に論じることにした。