

芸術と遊戯（六）

——遊戯の構造と歴史的機能——

河 本 敦 夫

遊びの本拠は、たしかに遊戯的態度を可能にする主体の中の、人間存在の構造にある。それ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である。自身がドラマの作者であると同時に役者であるといった主体の構造に他ならない。しかし、遊戯はすべてこうした主体内の状況に帰せられるものではない。遊びの仕事やルール、器具や設備などの客観的なものも、重要な契機となしている。なるほど、これらのものは、遊ぶ行為の中に取り入れられてこそ意味をもち、機能を発揮する。けれどもまた逆に、こうした客観的なものによって一般に遊戯は成り立つのである。何がしかの仕組やルール、何かの遊具を伴わない遊戯はない。そして、これらは遊ぶ主体の外にあるという意味でのみ客観的であるのではない。さらに、社会的な対象として、遊び手の任意に関わりなく存在する。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定する。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をつくる。このように客観的なものは、遊び手の外にあるというばかりでなく、社会的である。その上、器具や設備、時にはユニホームなどの特異な服装服飾、また何よりも特定の場所などは、言うまでもなく物質であり、遊びの後まで消えない実在である。それ故、客観的な諸契機は、総じて言うなら、社会的物質的である。しかもそれは、仮象としてではなく、現実的にそうなのである。従って、この諸契機は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。この機能によって、あの引返えしのきかぬ遊びの奈落から遊び手を守る。しかし、他面では、仕組やルールの他愛なさ、器具や設備の奇妙さ、また服装の異様さなどによって、非日常的

で、実社会から脱け出した遊びの隔たりを直視させる。つまり、客観的諸契機は、安全の保証を与えながら、実生活の彼方への跳躍をさそうのである。

さらに重要なのは、右のように客観的諸契機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ことによって、遊びの自由の砦を現実の中に築くのである。ただ主観の中に夢見られた自由ではなく、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、一定時間の中に持続する自由の行為を成り立たせる。

さて、以上は前回の論稿の要約であるが、こうした現実の時空に自由の領域が成立するについては、なお客観的諸条件による保証の他にこれを積極的に生かすことのできる働きが、遊び手の側になければならない。これについても、いささか前回に触れたのであるが、この働きは、遊び手がみずから現実に戻る活動である。何度も繰り返えし述べられたように、遊びそのものの中には、その仕組によって没入する無我無中から、再び引返えし、ただ仮にそうしているのだと思ひ直し、現実の自我をとりもどす作用がある。この作用は遊びの一つの契機だから、遊びを悔いて遊びそのものから抜け出し、仮りの空しい行いと思ひ直しても、事情によっては、その思ひ直すこと自体が再び遊びの中へ取り込まれ、そのまま再び夢中になるという二重三重に奈落へ導く危険な契機でもある。しかし、とにかくそれは遊び手自身が現実へ帰る活動であって、この活動によって、客観的諸条件の保証が生かされるのである。つまり、覚めた自己があつてこそ、それらの社会的物質的な力を認め生かすことができる。仕組にはまり込み無我夢中のなかでは、こうした力を拘束力として感じて、これを客観的に認め、肯定して生かすことはできない。このように現実へ引き返えし思ひ直す作用と、客観的諸条件とが結びあうことによって、遊びの自由を実社会のただ中に成立させる。このことは、まさにその通りであるが、更にいささか立入って考察してみたいと思う。

遊びの中の二つの相反する作用、つまり乗気になって没入し我を忘れる方向への作用とそこから引き返えして現実の我に目覚める反対の方向へのそれとは、常に振子の運動のようにからみあっていて、どちらの極へも行き着いてしまわない。行き着いてしまえば、狂気かそれとも白けた不快さに陥り、遊びは崩壊してしまう。それ故、それぞれを他から切り離して論じることが困難であるが、事柄を詳細にするためには、一応分けてみるより他はない。まづ乗気の没入の方向だが、そこで人々を面白がらせ、いや応なく深入りさせるのは、無規定の淵を跳び越え、迷路

を通りぬけ、偶然のハプニングを成功させていくことにある。遊戲のルールがどんなに細密に決定され、遊具や設備がいかに精巧にできていても、どこかに大なり小なりの無規定の落し穴が設けられている。すべてがルール通りに、遊具や設備の導くままに進められて、きまった結果に到達するのならば、それは、こしらえられた人工の必然性を通過するだけで、遊び手は何一つ自分で動く必要がない。そこには自主的に行為する喜びはない。従ってまた日常の実生活から離脱して、みずから自由を得るといふ真の喜びはなく、遊戲本来の魅力はそなわらない。たしかに人工の必然性を通過するプロセスが、異常な状況に人々を導き、一時実生活から連れ出して、喜ばせることもある。観覧車やジェットコースターなどは、その明らかな例である。しかし、それらは全く受動的な「どこまでも楽しませてもらう」という態度に終始するもので、積極的な自由への活動はない。それ故、厳密には、第一回の論稿で示したように、本当の能動的な遊戲とは区別されねばならない。即ち、同じ遊びの中でも、遊戲と娯楽とは区別されねばならないのである。本当の遊びである遊戲が成り立つ所では、必ず無規定のルールからはずれた地点があり、そこを通過するには、遊び手の決断を以ってプロセスを選ばねばならず、しかも究極の点では推理を許さない偶然性が支配しているのである。競技的な相手のある遊びでは、一層こうしたことが深まり複雑となる。この場合、どんなに作戦をたてても、相手次第、その場での自分次第で、結局やってみなければ分らない賭けの偶然が最後の鍵を握っている。いずれの場合も、成功したところで、それは偶然のハプニングである。しかし、このハプニングは自分の自由な決断で得たハプニングであって、その喜びは推理通りに得られた結果のときよりも、はるかに爆発的で大きい。つまり、この喜びは、自分の決断で偶然性をそのまま我がものとした突然の喜びであって、特異な質のものである。それは偶然を自分の推理によって必然と化して、案の通りの結果を得たというのではない。結果を得たこと自体がハプニングであって偶然なのである。それ故、この際結果を得たことは、偶然性をそのまま我が手に入れたことなのである。決して支配し必然と化したのではない。我が意に適う偶然を、質を變じることなく味わい得たのである。言ってみれば、それこそ必然性を脱した生(き)のままの、自由の味であるだろう。こうしたことが純粹に実現するのは、遊戲の中でのことである。実生活の中では、たとえハプニングが生じても、それは生活の営為の上で現われることであって、そのこと自体に意味が認められずに、直ちに生活関連の中に取り込まれ、目的手段の秩序に組み入れられる。無為無償のまま体験されるのは、遊戲においてのみであろう。いわゆる人生の賭けに勝っても、その賭けそのものに意味が内在するのではなく、それによって物質的にか心的にか幸福を得ることに意味があるのである。賭けのみに人生の意味を求めることになれば、それは純粹に立派なアウトローだが、こうし

たことは実際にはあり得ない。世間というアウトロー、いわゆる遊び人では、賭けや秩序の無視が生活の手段になっているのである。賭けそのものの無償の自由を味わっているわけではない。自由の生(き)のままの味は、遊戯の中にしかない。

かくして、遊び手は実生活を離れた所で偶然の自由をそのまま我がものとし、またそのことが、彼があらゆる必然性の外にあって自由であることの証しとなる。何となれば、彼が必然性の秩序の中にあれば、彼によってとらえられるものは、すべて必然的である他はない。しかし、偶然を偶然のままとらえ得るとすれば、彼自身が秩序をまぬがれて自由であるからである。そうした証しを得た喜びは大きく、失敗を重ねてもこれを得ようとして、遊びの中へ飽くまで没入していくことになる。遊びの相反する方向の一つは、およそかくの如きものであって、どこまでも追求させる魅力をそなえていることが理解できる。

ところで、遊びには、ルールの制約がきわめて厳格なものと、全くルーズなものがあって、その両極の間にさまざまな程度のものが並んでいる。盤上遊戯や団体球技のようにきびしいものから、カーニバルや仮面舞踏会のような馬鹿さわぎに至るまで一系列をなしている。先に述べたような事情は、ルールが厳格で細密なものについては、よく理解できよう。しかし、馬鹿さわぎに近いものについても、同じことが考えられるだろうか。例えば、リオのカーニバルのようなものには、サンバのリズムを保ち、一定の道筋を一定の速度にあわせ進行するという制約はある。他にも、その他にはルールというほどのものはない。阿波踊りにしても同様であるだろう。いずれも、遊び手が無規定の淵を自分の決断で跳び越えるという事柄とは、およそ無縁のように見える。そこでは、ほとんど何もかもが無規定で、任意の幅がひろびろとしている。しかし、それ遊び手が自分の行為ですっかり埋めつくさねばならないのである。細密なルールに制約される以上に、それは苦勞なことである。とは言っても、計画を立てて行為の順序や変化を予め決定して、みずからルールを自分に課するようなことは許されない。そうしたことをすれば、ルーズな馬鹿さわぎの狂熱的な面白さは、冷えてしまうからである。遊び手は一步一步、その場その場で計画もなく行為しなければならぬ。まるでアドリブだけで舞台をつないでいく演技のようなものである。ルールの決まりはなくとも、その決まりのない無規定というルールを課せられていることになる。もっとも、一定のリズムと進行を保って、狂乱の中に壊滅させない限りの軌道が、始めから敷かれているのは無論のことであるが、このゆるやかな決まりの中で、アドリブの連続を演じるのである。この決まりは、アドリブ劇に場所を提供する舞台のようなものであって、むしろこうした行為が成り立つように保護する役を担っている。かくして、遊び手はその場その場の出たところ勝負の連続の中に身を投じる

ことになる。ルールのきびしい遊びにおいては、みずからの決断で偶然の自由を手に入れるのだが、今の場合は逆に自由に身を委ねるようなものである。いわば巫女がわが身を無にして神を宿らせ顕わにするように、遊び手はその時どきの行為において偶然を実現させるのである。こうして彼は必然性の外のものになって自由を体験することになる。

この際「偶然性は自由と同じものではない。自由意志と必然性との総合こそが自由である」という反論のあることは、十分予想される。しかし、そうした道理は、遊戯の中では野暮というものではあるまいか。自由意志にしてからが、先天的な法則や目的手段の系列に自己を従わせる限り、精神的な拘束者であり一種の必然性である。遊びは、そうしたしつかつめらしい自由を求めているのではない。一切の必然性から放たれたいのが本音である。それに、私は今遊びの一つの方向を抽象して見つめようとしているので、そうした道筋においては、自由が偶然性としてとらえられるのも、正当なことであろう。

さて、遊びの中の一つの方向は、カーニバルの馬鹿さわぎが代表するように、偶然の自由を求めてやまず、遊び手自身が偶然的存在になりきろうとして、我を忘れて夢中になる方向である。しかし、そのようにとことん成りおこせるならば、狂気に陥ることは必定である。遊戯はそこで消え失せてしまう。あたかも、俳優が文字通りその役の人間に化けきって、自分自身から全く不在となり、自分を置き去りにして帰る道を失ってしまうならば、それはもはや俳優ではなく、一個の狂人に過ぎないのと同様である。そこから常に引き返えず自覚の道がなければ、遊戯も芝居も成り立たない。それ故、遊びのも一つの方向は、そうした現実への自覚の道に他ならない。この方向は、何度も述べているように、遊び手をして、かくも夢中になっているのは一般の仮りの姿であると思ひ直し、覚めた心にさせるものである。常に夢中になりながら、たえず覚めた心でいるのが遊びというものである。覚めた心になる働きは、ただそのように自覚するだけのものではない。先述のようにルールや遊具、諸設備などの社会的物質的条件を意識させ、これらと遊びを結びつけるのである。乗気の夢中の状況では、ルールがあっても、それを守るよりその無規定の間隙を跳び越えることが先決で、ともするとルールに違反しても跳躍しようとする。例えば、ラグビーなどの球技の場合、自分より前方へ球を送ってはならないのに、これを犯してでも、その場の送球を執行しようとすることは、ありがちなことである。ただ一方的に乗気の夢中へつつ走るのみならば、遊戯は混乱に陥りついてしまう。先述の祭りの馬鹿さわぎなどのケースでは、一層このことは起りやすく激烈

であるだろう。そうなれば狂気の沙汰で、社会的場所を失ない追放されてしまう。それ故、覚めた心への引もどしが、たえず必要であることはいうまでもないし、その自覚によってのみルールが保たれ、遊具や設備、一定の場所や時間の有効な使用が可能となるのである。以上は、前回の論稿の最後に述べたことを、一層詳細に考察したものに他ならない。

ところで、右の覚めた心と夢中の我との関わりは、ただ心の中での経緯ではあるまい。夢中で偶然の自由と化した自我と、それを一場の仮りの姿と思い直させる自我との関わりは、ただこのように心的に相反した運動が働くという内面的事態として考察しただけでは不十分である。それ故、この際、客観的な側面での問題にいささか立入ってみることにする。

まず一般に幾つかの作用が働きあうには、次元の相異はいろいろあっても、何か一つの場所が必要である。少なくとも同じ場所のものとして、各作用が媒介され同質化されなければならない。場所がなければ、作用しあえないことはいうまでもないが、場所があっても、場所に同化しない全く場ちがいなものが出会っても関わりようがない。互いに孤独であるか、無意味な衝突が起るだけであろう。従って、先の二つの自我も、各自がなじめるような場所においてこそ関わりあえる。ところで、この場合は、両者が共に自我であるのだから、いうまでもなく自我というなじみの場所の中で磁場の両極からの磁力のように関わりあうのだと考えるのも至当なことであるだろう。しかし、その関わりあいには、こうした自我の主観的な次元で起るばかりではない。遊戯は何かを行なう活動であって、第一回の論稿で述べたように西欧では、演劇―行為―遊戯の連関が緊密であって、最近でも遊戯とは純粹の行為そのものだと論じる人もあるくらいである。とにかく、何にしても遊戯の全体が、何がしかの行為によって成立していることは疑えないだろう。そして、行為というものは、単に主観的次元のものではない。客観的な次元の場所で現実成立するものである。従って、遊戯においても、それは主観的なものであるばかりでなく、客観的な現実でもあるわけだ。それ故、遊戯の中の二つの相反する作用も、客観的な場所で現実に関りあわなければならないことになる。つまり、主観の中の自我という共通の場は、常に客観化されて現実のアクチュアルな場所となり、そこでの活動も同時にたえずここに実現されているのである。無論、一般に、主観的なものと客観的なものとが何ごともなく平行的に共存するものではなく、相互に規制しあい、ときには相剋の関係にあることは、幾度も論じられてきたことである。行為はこの両者の統一によって成立するものであり、また逆にこの統一への努力でもある。従って、主客が平行し照応しあって共存するという状況は、この統一の努力が成しとげられた際の解決された構造を静止的に分析した場合に見出されるものなのである。真相はダイナミ

ックに相互がたえず転換しあっているというのが本当である。従って、遊戯の行為においても、主客が平行照応していると見えて、実はその行為によってダイナミックに統一されているのであり、その場所もこの行為によって、アクチュアルであると同時に主観的でイマジナリな場として現われているのである。

ところで、着目すべきは、遊びの行為は、行為といっても、通常に考えられるようないわゆる実践ではないことである。何かの目的、何かの理念の実現に向けられたものではない。一説には純粋な行為そのものと称せられるように、実生活から離れた、いわば囲われた所で実験装置の中の反応のように起こることなのである。従って、通常の実践的行為のように、実生活の真中の何の囲いもない所で、あらゆる抵抗と順応にさらされながら遂行されるのではない。それ故、こうした行為における主客の統一は、思わぬ出会いの相剋の中で、或は不成功に終るかも知れぬ不安な動揺におそわれながら努力されるのではない。常に不安も動揺もなく遂行されるように、できるだけ恵まれた環境が提供されているのである。それは、物理的・化学的・反応が、できるだけ明確・純粋に起こるように細心の注意をもって実験装置がつくられるようなものである。つまり、遊びの行為においては、主客が直ちに相互に転換し得て、常に歪みなく照応し得るように、すべてが設定されているのである。そのことは、遊戯において、いろいろなお膳立てができておることを思えば、明らかである。どんな運動をするか、どのような道具や装備を用いるか、いかなる場所においてか、これらの諸条件がおよそ決められており、いわば演技と舞台の大体が提供されていることを思えば、明らかであろう。このように、遊戯の行為は、主客の問題に関する限り、こしらえられた行為だといえる。しかし、子供は何処でも何ででも遊ぶように見えるので、その遊びは何のこしらえでもない自然な行為そのままだと考えられがちである。ところが、子供にとっても、かれらを誘って遊びの中へ導くような何かが必要ではない。かれらが、現実を離れて運転手になったり、お母さんになったりする気にさせるものが、幸いに見つかることが必要である。バスに見立てたり、赤ちゃんをイメージとしてもつ手助けになったりする箱や小さな丸太などに恵まれねばならないし、誰にも妨げられない空地や部屋の隅が与えられねばならない。或は跳躍の冒険を誘う適度な幅の小川が流れていなければならぬだろう。子供は余りに整って空想の幅を限ってしまうような立派な玩具よりも、豊かな空想をさそうガラクタの方を喜ぶ。こうした事情については、以前に可成り詳しく述べたことがあるが、とにかく子供にとっても、何かのお膳立てが必要なのである。自然のものにせよ、ガラクタの雑物にせよ、部屋にせよ小屋や空地にせよ、溝にせよ小川にせよ、かれらを誘い導くようなものが提供されねばならない。こうした事情によって、子供の遊び

も、こしらえごとなのである。

こしらえごとの行為は、先述のように主客が直ちに照応して一体をなしているのだから、夢中の乗氣の方向も、それとは反対の冷めた自覺の方向も、ただ主觀的に内在するのではなくて、客觀的な現実の運動として現われる。とはいっても、二つの別々の行為が生じるのではない。遊戯は常に全体として一本の行為であって、幾つかに分岐しても一つに組織されている。従って、二つの方向の運動は、一つの行為の中に生じる出来ごとである他はない。そして、それらは相互に逆行して働く。つまり、遊戯の行為は、球を投げたり蹴ったり、弾丸や矢を射たり、黒白の石や木の駒を千万無量の思いで動かしたり、仮面や仮装の舞踊に身を投じたり、とにかく現実に身体をつかって客觀的に行なわれるが、その中で、乗氣で推進する働きと、これに逆らって遂行を阻み願かせて、その虚しさを感じさせる働きとが共存するのである。この後の働きも身体的に現実の客觀的な阻止として現われる。つまり、一つの身体の中で推進と阻止とが、互に逆行して関わりあう。しかし、運動の遂行は、失敗させて惨めに興醒めた思いをさせる抵抗に面しても、ただ潰え去るのではなく、巧みに身を処していくにちがいない。阻止にあって直ちに停車したりするならば、遊びは突然に消え失せてしまう。遊びは本来、そのようになく惨めに消滅してしまうものではない。それが止むのは、遊びそのものの中から自己崩壊するためではなく、実生活の外に自由を求める意欲が、自から或は何かの外的理由によって、衰えてしまうからである。飽かれてしまうのも、その外的理由の一つであって、遊びそのものがつぶれたわけではない。通常、止んだ後までも、何かの余韻を残しさえするものである。それ故、運動の遂行はその抵抗に衝突事故のごとくぶつかるものではないことが、理解されよう。抵抗されながらこれにぶつかるのではなく、しかもこの抵抗作用と共に一つの運動をなし、遊びを持続するのである。そうしてみると、遂行と抵抗とが一つに統一されて特殊な運動をつくり出していることが考えられよう。つまり、単なる遂行とも単なる抵抗とも異った、しかもいずれでもあるような運動が身体的に実現するのである。そうした日常の行為とは質の異った働きが成立する。これを遊び手の内面から見ると、乗氣で夢中になりながら、同時にその己を仮りの姿として覚めた心で見返すことの、客觀的な照応なのである。つまり、これら全体の身体的な実現に他ならない。こうした身体運動は仮りの姿を演じることである。一種の演技であるといえるだろう。言うまでもなく、役者の演技は、その役の人物に本気で成りきりながら、同時にそれが仮りの自己であることをよく知りつつ行われる。狂気と正気との境、虚実の間で行われる。それと同じく、一般に遊戯の行動も、単なる通常の身体運動ではない。いわば芝居がかっているのである。巧みになればなるほど、一種あか抜けした身振りや

口振りを演じるようになる。トランプ遊びのカードさばき一つ見ても、この事情は直ちに理解されるのではないだろうか。

さて、右のように遊戲の行為は芝居の演技と本質的に共通した側面をもっているが、芝居が一定の約束ごとや、舞台や大道具、小道具の装備などに守られているように、一般に遊戲もまたルールや遊具、装備や場所などによって、行為が手易く成立つようにお膳立てがされている。つまり、いずれも主体の内面が直ちに客観と照応して矛盾なく一の行為が働かれるように、演出ができているのである。その際己の仮りの姿を冷たく見返える覚めた心の働きは、単に乗気の夢中から己を引き出すばかりでなく、右の諸種のお膳立て、つまりは社会的物質的保証に対して自覚的にさせる。そして身体の上でも、遊びの遂行に抵抗するばかりでなく、この保証に即した運動に導くよう努力させる。つまり、板（いた）に付いた、場ちがいでない演技を実現させるのである。かくして、遊びはこの保証によって実生活の直中に場所を得て、単なる主観の逃避的なイメージではなくなる。

先に第四回の論稿で、遊びの楽しさは人間の魔性が浮世にうかれ歩く面白さであると述べたが、しかし、今にして思えば、遊びが右のように実生活の中に座をしめる限り、ただ当てどもなく漂うのではなく、はかないながらその時どきの宿りをもつ安らかさも伴っているのである。その宿りも社会的物質的保証を自覚する冷めた心があってこそ見出される。乗気の夢中に身を投じ、冷めた心の動きを振り切るならば、引き返しのきかぬ奈落に陥るばかりか、遊び手を狂気のままに残して遊びそのものが潰え、社会的にも物質的にも足場が消え失せる。一場の賭けに偶然の自由をただひたすらに求めつつけるなら、それは狂気の流れ者であり、やがては賭けを生業とすることになり、社会的にも物質的にもすべて責務を負わない一種のモラトリウム人間に成りおこしてしまう。このように夢中の己を仮りの姿として見返えず冷めた自覚の心が、遊びにおいて極めて重要である。それは、遊びにとって重要であるばかりでなく、これあるが故に遊びは、文化の歴史的推移において、また各文化の内部構造において、着目すべき機能を果たすのである。

よく知られているように、遊びと文化とをきわめて密接な関係においてとらえたのは、ホイジンガであった。彼の主張は類のない特色をもつものと思われるが、しかし、広範な資料を駆使しての具体的な考察はとにかくとして、論理的には甚だ理解し難いものがある。彼によると、最初遊びであったものが別のものに変化してしまい、その後これが文化と称されたというのではなく、「文化は遊びの形式の中で生れ、文化は始

め遊ばれた」のである。⁽¹⁾ 遊びから文化へ変身したいというのではなく、文化はその誕生のその時から遊びの形で存在したというのである。しかし、その際、遊びと文化とは全く不可分一体をなしていたのだろうか。それについての彼の思考は、複雑で必ずしも明快ではない。「文化はその原初の様相においては遊びの調子をもち、遊びの形式と環境の中で展開する。この文化と遊びとの二者一体の中で、遊びがもともとの要素を成しており、この要素は客観的に見ることができし、その具体的な仕方が決められる。ところが文化というのは、われわれの歴史的判断によって後からこれに負わされた性質にすぎない」⁽²⁾と論じる所から見ると、文化と遊びとは不可分一体であったというよりも、文化というのは後からの付けたしであって、もともとは遊びだけであつたとも理解されるのである。事実問題と後からの解釈の問題とが十分区別されずに述べられるために、明快さを欠くことになっている。しかし、とにかく後からの解釈によって、遊びと文化が不可分一体をなしていたと見え、そうした過去への一つの仮設が生じるというのである。しかし、ホイジンガはどのように考察しながらも、他面ではこの仮設を事実と考え、何か二つの要素が事実上存在したかの如く叙述を展開する。「文化の進行の中に、オリジナルなものとして仮定された遊びと遊びでないものとの割合は変わらないままではない。通常、文化が面白おかしい遊びの要素を次第に背景へと退ける。この要素は大半がしばしば宗教的な領域に吸収され、遊びでないものは知力と成り詩情と成り、法的生活や政治的生活の形式となって結晶した。ここでは、普通面白おかしい遊びの性格は、文化現象の中に全く隠されている。けれども、いかなる時代でも高度に進んだ文化の形式の中でも、遊び楽しむ衝動は新しく勢威を一杯に盛りかえすことができ、そして個人も大衆も巨大な遊びの渦の中に巻き込むことができる」⁽³⁾と述べている。このように遊びと文化は不可分一体をなしてはいたが、そこにはやはり区別があつて、始めは両者が等分の割合で一つになつていても、時代の進行と共に遊びではない文化の要求が優勢となり、遊び楽しむ要素は背後へ退き、やがて多くは宗教上の儀式や行事へ移行し、遊びではない要素は文化現象として成立するといふのである。そして、この文化現象の中には、原初の遊びの衝動が潜んでいて、いつでも現われる可能性をもっていると考へている。われわれにとつて、この論述にはどう理解してよいのか困惑させられるものがあるが、特に文化と遊びではないものとの意味の異同、及び遊びではないはずの文化現象と遊びの衝動との関係などの不明確さは、われわれをつまづかせる。そこで仮りに私が理解し易いように次のように解釈してみようと思う。原初の遊びの中に「遊ぶ」という要素と「遊ばれるもの」という要素があつて「遊ばれるもの」は、「遊ぶ」という行為からすれば、その対象ではあつても「遊び」そのものではない。この遊びではないものがやがて優勢となつて文化現象となるべき前段階のものである。しか

し、それは原初の性格からいって、遊ばれるべきものであり、その根底に常に遊ばれることを予想しながら成立している。従って時至れば遊ばれ、遊ぶことと不可分となって勢いをとりもどす。しかし「遊ぶ」行為、面白おかしく楽しむことは、文化の背後に退けられるのだが、それは抽象的な、対象のない行為として後退するのではない。そのように抽象化すれば、遊びではなくなるが、それよりも第一に対象のない無内容の行為はあり得ない。従って、遊ぶことが後退するといっても、それは、原初の対象を、なくするものでもなければ、また元のままの楽しむという様相を失うのでもない。つまり、原初の遊びが、そのまま祭礼や行事となって、それはそれなりに変化を経ながら宗教の領域の中に吸収されるのである。——このように解釈するとき、「結局、文化はその原初の様相においては、遊ばれていた。それは、母木から別れて生きる果実のように遊びから生れるのではない。それは遊びの中で遊びとして発展したのだ」と言っていることも、納得がいくだろう。

さて、私の解釈では、ホイジングは遊びの中に「遊ぶ」という要素と「遊ばれるもの」という要素を区別していることになるが、これは換言すれば play と game との区別であり、ひいては「遊び手」と「遊び」とのそれに他ならない。こうした二つに分れるギャップが存在することは、遊びの本質的な構造にかかわる事柄であって、以前の論稿において幾度も考察したように、アンリオも指適した所であった。遊ぶことは、遊ばれるものがなくては成り立たないが、しかし又遊ばれるものにとり込まれて規定されてしまい、いわば杓子定規にしか行為できなくては、これも遊びを崩壊させる。つまり、ルールの組織や一定の道具、設備などが仕向けるがままに働くだけで、これらに従属的に組み込まれていては、遊びは自由を失ない死んでしまう。これらから離れて、自立した立場から、ルールの中に幾つも間隙を見出し、そのクレバスを自分の決断で跳び越え征服する。道具や設備もただ一通りの決った用い方をするのではなく、ケースバイケースで任意に使いこなして、いわば即興的な用い方をする。このように、play と game 遊び手と遊びとの間にギャップがあつてこそ、遊びは自由をとりもどし生き生きとする。そして、このギャップが穿たれるのは、以前にも考察したように、遊び手の態度によることであり、究極の所、われわれの実存の構造に基づくことである。プレイとゲームの分離は、遊び手がルールの組織や道具、設備などにとらわれ、それに手を委ねようとする自己から、身を引きのけて自由をとりもどす心的な態度によって可能となる。即ち、この態度によって、自己から自己を引きのけるという分身の構造が作動するのである。つまり、何かにとらわれて自由な本性を失なおうとするとき、その囚われの自己から不在となりながら、次の自己を新しく心に描き、それになる。存在論的な語を用いるなら、未来へ向って自己を企投 (Entwurf) するのである。プレイとゲームとの分離の根底には、こうした実存の分身の構

造が潜んでいる。それは今の分離の際に限らない。自己が何かにとらわれて謬着したり没入したりする場合には必ず作動する。従って、以前にも触れたことがあるように、遊びにおいても何重にも分離が生じ、幾つもギャップが穿たれるのである。遊びはこうしたギャップの中にこそある。或はクレバスの彼方と此方とにあって遊ぶのである。しかし、何よりも大事なものは、ゲームの仕組の中に夢中になって遊びながら、しかもそこから身を引き退けて、同時に夢中の我を仮りの姿として冷めた心で自覚しているという分身の構造である。これはこの稿でも繰り返し述べざるを得なかったように、いわば狂気と真面目との間に遊びを成り立たせる第一義的に重要な契機である。ホイジンガは「遊ぶ」ことと「遊びではないもの」との区別、つまりプレイとゲームとのギャップを認めたが、こうしたギャップを遊びの中に本来的なものとして取りあげる考え方に立つ限り、さらに一層根底に右の第一義的な分身に着目すべきではなかったか。もっとも、彼にとっては、広範な資料によって遊びの中で文化が生れ遊ばれながら展開すること、文化が遊ばれなくなっても、いつも遊びに帰る可能性をもつことなどを歴史的に証明することが目的であって、遊びの本質的な構造に集中することは本旨ではなかった。そして、彼の歴史的考察による革新的な業績は世界的に有名である。しかし、その本旨ではない論理的な側面に着目するならば、右のように、いささか批判すべきものがあるのではないだろうか。

ところで遊びの分身の構造は、実存のそれに他ならず、具体的な実際の遊びは、既に三回目の論稿で詳述したように、実存の遊びそのものの実現に他ならない。こうした遊びの本性から考えるとき、遊びが歴史上の現象としては、いかなる機能を果すことになるだろうか。おのずから明らかなように、ギャップの彼方と此方とに同時にあって、どちらへも定在せず、その間隙に働くという性格のものは、何かを限定的に一途に築きあげることはできない。それは、二つのものの間にあって、いずれにも行ききらず関係づける媒介者の役割を担うにふさわしい。従って、歴史的機能としては、何かの原理なり信仰なりが支配している一時期から、それを脱した次の世代への移行の間にあって働くのである。或は地域を異にする異種の文化が共存する中にあって不偏の処置を可能にする―例えば日本の近世において自国、西欧、中国の諸文化が錯綜し始めたとき、この困惑を救ったのは、なにかの統一原理ではなく、何につけても遊ぶ「遊び心」であった。これらの機能は客観的に一種の文化現象としても現われるが、またひそかに内面の心的態度としてとどまることもある。このように考察するとき、ホイジンガが、遊びをそれ自体で始まり、その中に文化が育ち、そこから始まるという全く自立的で前提のないものとする主張には、同意し難いだろう。彼は特に闘技 (agon) の遊びを中核として考えるのであるが、⁽⁵⁾例えば、詩歌の成立についても、祭礼における問答、いわゆる男女の掛合や悪口を言いあう競技をその発

生の主要な根源とするのである。⁽⁶⁾ わが国でも落語で話されている野崎詣りの堤の上と舟との間での口争いや、祇園のおけら詣りに神前の燈火が暗い所で、参詣人が左右に分れて盛に悪口を言いあった(西鶴、世間胸算用、巻四、一、闇の世の悪口)というのも、こうした競技の痕跡であろう。ホイジンガは、俳諧も問答の遊びから来た韻を追う連鎖の遊びであったといっている。しかし、こうした競技は明らかに祭祀の行事であったもので、直ちに遊びそのものと決めることができるであろうか。それが既に半面では遊びであったとしても、そうなる以前の段階を予想するのが至当ではなからうか。もっともホイジンガの場合、遊びと祭祀と詩との間に見境がない所がある。「特にアルカイックの文化では、詩は生き生きとした機能を、社会的典礼的な機能を構成している。すべて原初の詩は、信心であり、同時に祭祀であり厳かなる娯楽、社会の遊びであって、かけ引きや謎かけ、謎とき、知恵授け、説き伏せであり、魔術、占い、予言、そして競技なのである」⁽⁷⁾という。そして、また祭祀の行事を聖なる遊びと称している場合もある。しかし、彼のように遊びを以って文化の根源とするのなら、こうした見境のなさには許されず、おのずから歴史的秩序を立てることが必要なのではないだろうか。特に祭祀と遊びとを始めから一体をなしているものと見なすのは問題である。祭祀と一概にいつても、真剣な呪術的行事として呪術師も部族民も一体となって実践されるものから、行事の大部分を神職者に委ねて民衆は見物人的な礼拝者に成る段階、単なる一時のセレモニーに成り終ったもの、更には祭日的な記憶にとどまるにすぎないものまで、その推移は多様である。遊びが、もしこれらの推移のどこかに存在するとすれば、真剣な全くの呪術的行事よりも後の段階に現われることは、推察に難くない。遊びは必ず或るものと他のものとの間隙にまたがって生息するものだからである。恐らく推移の各過渡期にわたって機能すると考えるべきであろう。先述のように遊びは、或るものへの夢中の没入から、分身的に身を退いて覚めた心で見返らせるものであるから、いわゆる信心の衰退に伴ない、それと平行して呪術的もしくは宗教的な原理による生活の支配から脱却しようとするとき、その過渡的段階において、遊びは人びとを内面的に転換へ向わせる回転軸のような重要な機能を果たことになる。呪術的行事や祭祀の典礼が遊ばれるのは、その際でありその持続の期間においてである。この遊ばれるようになった諸行事や典礼が呪術や祭祀の匂いを残しながら、いわゆる文化的現象、特に芸術へと変身することは、諸家のさまざまな研究に照して、推察するに難くないであろう。

ハリソンが「古代芸術と祭式」⁽⁸⁾において、祭式の行事から芸術が生じたことをギリシアの資料によって証明したことは、よく知られている。

祭式は、主として食物の豊饒を願う部族全体の社会的情緒の強力な表現から起り、これが年毎に繰り返され、この周期祭、特に春祭りによって行事が定形化しつつ発達し、やがて神がイメージの中に成立して来ると述べている。つまり、神があつて祭式があるのではなく、神は祭式の中から立ち現われる。その経過は、始め祭りに用いられた五月柱という花や草や紐で飾りたてられた樹木、またそれを運んだり、乙女が連れて歩いた牡牛などが、毎年現われる精、ダイモン (daimon, daimōnion) として観念づけられるようになり、恐らくそこから神がイメージとして現われ表現されるようになったのである。ディオニソスはまずこうした牡牛神であつたのだが、一方、春祭りの神としてイメージの上で好ましいのは、美しく若い男子像であるが、それを望む心情と、部族の成人入社式から現われる若い神とが重なって、美しい神性の若者ディオニソス (Dionysos) が現われた。かくして、春の祭りにディオニソスをめで讃えて、新誕生の歌ディテュラムボス (Dithyrambos) を謡い踊る。その踊った場所は平らに叩きかためられた地面オルケストラ (orchestra) であつた。最初は音頭取りに導かれて謡い踊る踊り手たちと、そこに集る部族の団とは区別がなく、全てが役者であり、皆で祭事を行ない皆で踊りをおどる。しかし、やがて祭事を行ない歌い踊る人びとと、見物の集団との間に分裂が生じる。そして演技者と観衆との区別が成立するに従い、見物の場所シアトロン (theatron) が半円形の階層をなしてオルケストラを囲むようになる。これは重要な転換を意味している。つまり、部族の集団すべてで行われていた祭式が、演技者によって行われ見物されるスペクタクルに変質したのである。それは祭式から芸術への道が開かれたことでもある。というのは、食生活を中心としたさまざまな生活上の現実的な願望を、部族全体が切実に感じ皆でともどもにこれを表現した祭式が、ただ見られるものへ転じるということは、彼らが実人生の目的達成のために自から働く行為を離れて、芸術の場合と同じように、ひたすら静観的態度をとり始めることだからである。こうした態度を前提とせずには芸術の成立も不可能である。やがて舞台 (stage) も設けられるようになる。スケネは始め天幕や小舎掛けの衣裳をつける場所を意味していたが、演技が行われる粗末な台や道具立がこしらえられ始めると、これを指すようになった。その後粗末な舞台は石造りの家や神殿正面になる。それは最初オルケストラの円形の外にあったが、やがて少しずつ侵入してゆき、オルケストラを横断するまでに拡がる。こうした変化に伴ない単純な祭式以外に見物人を満足させるに足る行事、つまりドラマが演じられ発展していく。祭式からドラマへ移行行く原因について、ハリソンは二つの理由をあげている。一つは宗教信仰の衰退であり、他は外国からの新しい文化と新しい劇材料の流入である。前者は神に対する信仰の衰えとか、何か高い精神的情緒の冷却とかをいうのではなく、特に春祭りの祭事の効力に対する信用の減退である。後者は、祭

式がスペクタクルに変じたとき、従来の行事における単調なダイモンや神などの筋書きに代えて新しい人間の筋書き、英雄のそれが紹介されたことである。つまり、ホメーロス詩がアテナイに入り、それに取材して作者たちが新しい筋書きをつくり観衆を単調な見せ物から救い満足させるようになった。こうした革新をはかった人はタイラント、ペイシストラトス (Peisistratos) であった。

以上はハリソン説の極く大まかな摘要である。しかもそれは私の研究にとって当面必要とする限りの要約である。結局、祭式は、実人生と、そして芸術と呼ぶ特殊な人生観照或は人生の情感との間の移行段階であるというのが、彼女の主張である。ところで、われわれもこの主張に従うこととして、なお問題となるのは、こうした移行段階において遊戯が何一つ顧みられていないことである。ハリソンは祭式から芸術を、ホイジンガは遊びから芸術を始めすべての文化を導こうというのであるが、そうした祭式や遊戯の一元論には無理があるのではないであろうか。ホイジンガは他の諸芸術を遊びから導いても、造形芸術はそれから除外しており、ハリソンはギリシア彫刻を祭式に因む表現として、その端緒を考察してはいるが、それでは彫刻的表現の成立を前提していることになり、この表現そのものを祭式から導くことにはなっていない。そうした両者の不十分さは、一元的にすべてを理解しようとする困難から生じているのではあるまいか。そうした批判はこの際論外におくとして、とにかく祭式から芸術へという一般に妥当な見解に遊びの契機を含ませることが、真相をより一層精細にとらえることになるであろう。この際、一つの問題点を例としてこのことを試みに述べてみよう。

先述のようにハリソンは、祭式の行事が部族全体で区別なく実施されていた最初の状態から、祭式の当事者と見物人とに分れるようになり、いわば演技者と観衆とが成立することによって、芸術の基本的前提である静観する立場が可能となったと述べている。そして、その原因は祭式の効能を人びとが信じなくなってきたことにあるという。確かにそうした原因はあり得ることである。しかし、原因はどうであろうと、問題は、このように当事者と見物人とに分れるのは、突然のことではなく、次第にそこへ導かれる前段階があるはずだということである。つまり祭式の効能に対する半信半疑の状態が一時期しかも可成り長きにわたって存続したであろうことが、推察される。この状態での人びとの心的態度は、遊びのそれに等しいのではないであろうか。この場合、人びとの多くが、全く当事者に委せて見物人にまわってしまうのではなく、一面においては当事者と共に祭式の中に加わり真剣に願望を表現するが、半面では、そこから抜け出し、ただ仮りに祭事に加わっているのだと覚めた心で見返えているのである。このように、何かに熱中しながら、そこから身をひるがえしているという心の態度は、遊びのそれに他ならない。つ

まり、祭式が演技者と観衆とに全く分れる前には、遊びの時期が介在したのである。こうした心の態度は、今日祭礼に参加する信者、いわゆる氏子と呼ばれる人びとのそれであることは、われわれの体験に照しても明らかではなからうか。或は今日では、真剣に願望を表現する側面は風化してしまい、ただ信者氏子を演じ、その仮りの姿になっているという半面のみが肥大化し、仮りの姿で祭式の期間だけ実人生から離れた自由さを楽しむということに成り終っていると考えることもできよう。何にしても、真剣な部族全体の祭式から、遊ぶ祭式へ移行することが考えられよう。やがて、みずから祭式に加わりつつ遊んでいた多くの人びとが、見物人にまわることになるが、それでもこうした遊びの心の構造は失われぬ。何となれば、この時、現実祭式の効果を目的とする行動から離脱し、その間に切断が生じているのではあるが、内面的には仮りに信者となって当事者と共に働くという態度を失っていないからである。効果への信用が下火になって、祭式の当事者の一員であることをただ放棄するだけならば、冷かに立去って二度ともどらないのが当然の結果であって、見物の観衆となることは考えられない。観衆となるのには、現実の行動から切れても、内面的に仮りに信者となって参加するのではなければならない。静観的態度は単に冷然たる客観的なそれを意味するのではない。むしろ、より一層深く対象の中へ透徹するために、実生活上の関係を断って客観的となり、内面的に対象の中へ参入することに他ならない。このように実生活を離れて、いわば相手の身になりながら、然もそこから身を引きのけて、自己の覚めた心を保持し見返えすという分身の構造は、本質から言って遊びのそれである。従って、祭式の当事者から祭りを遊ぶものへ、そして祭りの見物人へと推移しても、なお遊びの心の構造は存続している。それ故、ハリソンも言う芸術の基盤であるべき静観性は、遊びの性格をもち、遊びと芸術とが相重なる場所である。しかし、静観と遊びにはおのずから異なる所があるが、その問題は別の機会を待って論じることとする。

〔註〕

- (1) J. Huizinga: *Homo Ludens*, traduit du Néerlandais par C. Serecia. Gallimard, Nrf. 1951 p. 84
- (2) *ibid.* p. 85
- (3) *ibid.* p. 280
- (4) *ibid.* p. 90 ff.
- (5) *ibid.* p. 113ff., p. 118f., p. 197—p. 222
- (6) *ibid.* p. 199
- (7) Jane Ellen Harrison: *Ancient Art and Ritual* 1913, in Home University Library