慶應義塾大学学術情報リポジトリ
Keio Associated Repository of Academic resouces

Title	遊びとしての芸術
Sub Title	Arts as play
Author	尼ヶ崎, 彬(Amagasaki, Akira)
Publisher	三田哲學會
Publication year	2014
Jtitle	哲學 No.132 (2014. 3) ,p.93- 120
JaLC DOI	
Abstract	In the age of "after the end of art", we may try to consider arts as a part of play again. Johan Huizinga, in his famous Homo Ludens, a study of the play element in culture, suggested that all arts came from play. Roger Caillois found 4 elements in play which give us unusual experience of tension in crisis, helpless ego, another life and ecstasy (Les jeux et les homes). Abraham H. Maslow, in Motivation and Personality, insisted that every person has a need to realize his or her full potential, to become "self-actualization." On these bases, we may see play as a form of imaginary expansion of our potential and realization of them in unreal situation. In this view, arts are surely parts of the play. In this paper we examine 3 types of arts. First, the passive imaginary experience by fiction such as novel or movie offers. Second, the active imaginary experience in creative process which either professional or amateur artists will have. Third, the ecstatic experience by physical synchronization with outer rhythm such as music or poetic parallelism induces. We can see the art as a play with which we temporarily experience the expansion of ourselves.
Notes	特集：論集 美学・ 芸術学： 美・ 芸術・ 感性をめぐる知のスパイラル(旋回)
Genre	Journal Article
URL	https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=AN00150430-00000132-0093

慶應義塾大学学術情報リポジトリ(KOARA)に掲載されているコンテンツの著作権は、それぞれの著作者、学会または出版社/発行者に帰属し、その権利は著作権法によって保護されています。引用にあたっては、著作権法を遵守してご利用ください。

The copyrights of content available on the KeiO Associated Repository of Academic resources (KOARA) belong to the respective authors, academic societies, or publishers/issuers, and these rights are protected by the Japanese Copyright Act. When quoting the content, please follow the Japanese copyright act.

遊びとしての芸術

尼　ヶ　崎　　彬*

Arts as Play

Akira Amagasaki

In the age of "after the end of art", we may try to consider arts as a part of play again. Johan Huizinga, in his famous *Homo Ludens, a study of the play element in culture*, suggested that all arts came from play. Roger Caillois found 4 elements in play which give us unusual experience of tension in crisis, helpless ego, another life and ecstasy (*Les jeux et les homes*). Abraham H. Maslow, in *Motivation and Personality*, insisted that every person has a need to realize his or her full potential, to become "self-actualization." On these bases, we may see play as a form of imaginary expansion of our potential and realization of them in unreal situation. In this view, arts are surely parts of the play.

In this paper we examine 3 types of arts. First, the passive imaginary experience by fiction such as novel or movie offers. Second, the active imaginary experience in creative process which either professional or amateur artists will have. Third, the ecstatic experience by physical synchronization with outer rhythm such as music or poetic parallelism induces. We can see the art as a play with which we temporarily experience the expansion of ourselves.

* 学習院女子大学教授，前慶應義塾大学非常勤講師

序　「芸術」の終焉と「芸術」の拡大

18 世紀に西洋で始まった「芸術」の概念と制度は，20 世紀の後半に制度疲労を迎え，欧米で，そして日本でも「芸術の終焉」がさまざまに語られるに至った[1]．むろん 21 世紀の今なお，世上に「芸術」の言葉も「芸術作品」も溢れているから，これはある種の芸術観ないし制度が有効性を失ったというほどのことである．その芸術観は芸術家を天才とみなし，その作業を創造とみなし，作品の価値は何か（政治・道徳教育など）の役に立つことにあるのではなく，ただ「芸術のための芸術」であるとした．その制度は文学・音楽・美術・舞踊などを芸術に含むとしながら，大衆文学，商業デザイン，ポップ・ミュージック，民俗舞踊などを真正な芸術の領域から排除した．これらは通俗的・商業的・未発達などの理由で「芸術」という聖なる領域に必要な真剣さ（シリアス性）が欠けているとみなされたためである．このような芸術観をここでは「近代的芸術観」と呼んでおこう．未知の様式を試みて芸術に進化をもたらす「前衛」と大衆迎合的な「キッチュ」を区別したグリーンバークの論文「前衛とキッチュ」は，その典型的な思考スタイルを示している．言うまでもなく，「終焉」したのはこの近代的芸術観である．

日本に近代的芸術観が輸入されたのは明治時代，つまり 19 世紀後半である．けれども現在の日本における「芸術」とか「アート」という言葉の使用状況を見るとき，すでに近代的芸術観は終っていると言ってよい．もはや純文学と大衆文学という区分は過去のものになった．国の主催事業である文化庁芸術祭には大衆芸能部門があって落語・講談等を対象とし，東京都現代美術館では毎年スタジオジブリ関係の展覧会が人気を博している[2]．ファッションデザイナーの三宅一生は高松宮殿下記念世界文化賞（彫刻部門）や京都賞（思想芸術部門）や文化勲章を，川久保玲も芸術選奨を受賞している．ポップ・ミュージックの歌手は「アーチスト」と呼ばれ，広告やゲームの制作者は「クリエーター」と呼ばれて若者に人気の職

業である．一流の料理人やパティシエに対する世間の扱いは，かつて近代的芸術制度が健在であったころの「芸術家」に対するのと変わりがない．一方日本には短歌や俳句の作者が百万単位で存在し，日曜だけ画家になったりミュージシャンになったりする人々も多いが，彼らはたいてい自分たちがやっていることが「芸術」であると信じている．ただ「アマチュア」であるだけだと．これらの現象を一言で言うなら，「芸術」や「アート」のインフレーションである．近代的芸術制度の崩壊，つまり芸術と非芸術の境界の消失は，「芸術」の消滅をもたらしたのではなく，「芸術」と呼ばれる事象のとめどない拡大をもたらしたのだ．

それでは，ここで私たちは「芸術」の再定義を試みるべきだろうか？いや私たちはすでに「芸術」の概念と制度の歴史を調べ，それが恣意的なものであること，つまり「芸術」に不変の本質などないことを知っている．「『芸術』とは何か？」という本質主義的な問題設定は意味がないし，制度はすでにとりとめがなくなっている．

けれども，「芸術」のインフレという現在の現象は，私たちが「芸術」を，少なくとも「芸術」という言葉で呼ぶことが便利な何かを必要としていることを示しているだろう．とすれば，「私たちはなぜ『芸術』と呼ばれるものを必要とするのか？」と問うことはできるだろう．これが本稿の問題設定である．そして結論を先回りして言うなら，私たちは「遊び」を必要としており，その一部を「芸術」と呼んできたし，今なおそうなのだということである．要するに本稿は，「遊び」の再検討を通じて，近代に「芸術」と呼ばれてきたもの，現代に「芸術」とか「アート」と呼ばれているもの，そして「芸術」の概念からは排除されながら，実質的に同じ役割を果たしてきたものたちを位置づける試みである．

1　遊びの機能

遊びの研究でもっとも有名なのはホイジンガの『ホモ・ルーデンス』[3]

とカイヨワの『遊びと人間』[4]であろう．前者は，人間の本質を知恵に見る「ホモ・サピエンス」や，製作に見出す「ホモ・ファーベル」いう人間観に対し，遊ぶことこそが人間という存在の特徴であると主張した．「ホモ・ルーデンス」とは「遊ぶ人間」という意味である．遊びとは無用無益な行為としてまじめな研究対象とされなかった時代に，この説は革命的であった．その意義はいまなお大きい．しかし芸術をはじめあらゆる文化的行為が，遊びとして，あるいは遊びの形式で始まったとする説はいささか強引であり，何でもかんでも遊びに結びつけてしまうという批判もある．そして古今東西の事例は豊富だが，分析はまだそれほど深くはない．

遊びについて卓抜な分析を行ったのはカイヨワである．とりわけ今なお引用されるのは『遊びと人間』で示された遊びの分類である．一般に遊びの分類には屋外か屋内かといった空間，一人かグループかといった人数，ボール遊びか盤上遊戯かといった道具の形態などが基準とされることが多いが，これらはいずれも遊び方の外形的特徴にすぎない．だがカイヨワの提示した四つのタイプは，いわば遊びを内側から捉えたものだった．

「アゴン」（競争）他人と勝負を競うもの．

「アレア」（偶然）さいころなどを使った賭け．

「ミミクリ」（物まね）ごっこ遊びなど別人を演じるもの．

「イリンクス」（めまい）ジェットコースターなど身体的パニックをおこすもの．

この四つは人が遊びに求めている，そして遊びのさいに実現する「機能」を抽出したリストである．つまりこれは遊びの本質についての研究であった[5]．私たちはこれを踏み台として次のステップに登ることにしよう．

まずカイヨワの四機能をもう少し分解してみる．

アゴン（競争）は自己を勝負の場の中に置くことである．勝てば自分は似たような他者たちの間で一段高い位置に立つことができる．しかし負ければ逆に劣等となるため全力の傾注が必要となる．ここには「危機」とい

う異常事態，自己が〈同等とされている者〉よりも優れていることを確認するという「優越」ないし「階級上昇」のチャンス，そのために必死になるという戦闘モード特有のハイテンション，言い換えれば極度の緊張と集中からくる「興奮」状態（アドレナリンが出て交感神経が興奮している状態）などがある．

アレア（偶然）はさいころやジャンケンなどの偶然に自己の運命を委ねることである．自分の能力も努力も関係がない．偶然がどのような結果をもたらそうとも，自分はそれを諦めて受け入れるほかはない．ここには完全な「自己放棄」がある．また同時にこれは幸運不運を分ける「危機」であり，それゆえアゴンに似た「興奮」がある．

ミミクリ（ものまね）は自分ではない誰かの演技をすることである．つまり「変身」である．裏を返せば現実の自己を一時放棄して他者を「仮想の自己」として生きることである．ままごとなどのごっこ遊びにおいては，仮想の自己が生息する環境をまず設定する．それは現実の環境とは異なる仮想の環境であり，そこで仮想の他者たち（遊び仲間が演じている）と仮想の関係を取り結ぶ．つまりミミクリにおいては，自己が変身するだけでなく，自己を取り巻く世界もまた変容するのである．それは自己が一時的に現実世界を脱出し，別の世界で別人として生きることである．

イリンクス（めまい）は意識が過剰な刺激を処理しきれず混乱している状態といえる．生理学的には，大脳に刺激情報を伝える網様体賦活系が過剰に興奮して，脳の覚醒水準が適正域の上限を超えた状態と考えられる（逆に刺激不足で覚醒水準が適正域に達しないのが退屈である．さらに低下すると眠ってしまう）．これはなんらかの保護装置（安全ベルトとか監視者とか）がなければ危険な「危機」状態でもある．意識の中で自己を監視し制御する機能が崩壊し，ただ受動的にその混乱状態を受け入れている．しかもこの「パニック」が快感なのである．あるいは，その時意識されているのは快感というより恐怖であったとしても，事後的にもう一度経

験したいと思わせる「高揚感」（興奮）がたしかにあるのだ．絶叫マシーンはパニックが大きいほど人気が高い．

こうしてそれぞれの効果を分解してみると，ある種の共通点が見受けられる．それは一時的に現在の安定した自己を捨てるということである．日常生活において人はみな安定した世界の中で安定した自己を確保し，この状態を持続させるべく行動している．これを破綻させるのは戦争とか過激な恋愛や賭博や冒険など，常識人が「狂気の沙汰」と呼ぶ行動である．アゴン（競争）やアレア（偶然）がもし実人生を変えるほどの戦いや賭博である場合，それはもはや「遊び」ではない．安全性が確保されていなければ「遊び」ではない．つまり，遊びは自己と世界のシステムを一時的に崩壊させ，危機の状態に置き，そこで別人になってみたり，全力で戦ってみたり，努力を放棄して自己を偶然に委ねたり，そもそも統合された自己を失ったりするのだが，一定の非日常的な時間のあと，必ず安定した自己と世界に帰ってくるのである．とすれば，遊びとは安定した自己を維持する限り体験できないものを，一時的に現実から脱出して体験する仕掛けであると言えよう．

けれども，なぜ人はそのような危険なことを好むのだろうか．人は生きていくために睡眠が必要であるように，安定した世界と自己のシステムを維持するために一時このシステムを停止させる必要があるのかもしれない．そう考えるとこの構造は何かに似てはいないだろうか．そう，文化人類学でいう祝祭の聖なる時間である[6]．社会というシステムはその安定を維持するために日常のルールが機能しない特別な時間を設定し，それを聖なる時間とする．たいていは神（この世の秩序を超越するもの）を口実とした祝祭となる．さまざまなタブーが破られ，社会のシステムが崩壊する（カオス）．しかし一定の時間ののち再び社会は秩序を回復する（コスモス）．このような定常システムの定期的な消滅と復活は，システム自身を継続するために必要なものだとみなされている．こうしてみると，遊びと

祝祭とは，個人と社会という規模の違いはあれ，安定した日常のシステムの一時的な消滅と復活というプロセスを含んでいる．そしてこの逸脱行動が高揚と興奮のうちに行われることも共通している．この点で遊びとはミニ祝祭であると言ってもよいだろう．このような観点からは，遊びと祝祭とは保安システムによって抑圧された自己の一時的解放であり，内部に蓄積されていたエネルギーの一時的放出であるということになる．これは確かに遊びの一部を説明できるだろうが，全てではない．まして芸術については説得力が弱い（「芸術は爆発だ」という説にはあてはまるかもしれないが）．じつはホイジンガと異なり，カイヨワは芸術を遊びから排除している．

遊びが人間にとってもともと遺伝子レベルでプログラムされた欲求である可能性はないだろうか．M. J. エリスは『人間はなぜ遊ぶか』で200余名の遊び論を検討し，最終的に脳の覚醒に関わる現代の生理学的研究の成果に立って「遊びとは覚醒水準を最適状態に向けて高めようとする欲求によって動機づけられている行動である」[7]と定義した．平たく言えば，人間は退屈ががまんできないから遊ぶのだということである．ただこれはカイヨワの「イリンクス」，つまり最適状態を超えてまで覚醒水準を高めようという遊びを説明できない．人間のもって生れた欲求についてもっともよく知られているのはマズローの「欲求段階説」である．もちろん彼の有名な理論は遊びを説明するためのものではない．しかし彼の理論を延長すれば，そこには遊びが現れるだろう．

周知のようにマズローは人間の欲求を5段階に分けた．第一に生理的欲求（physiological needs）．これはもっとも低次のもので，飲食，睡眠，性交など個体の生命維持と種の保存のために最低限必要なものへの欲求である．第二に安全の欲求（safety needs）．これは健康や経済的安定など，不安なく生活できるための条件への欲求である．第三に愛と所属の欲求（belongingness and love needs）．これは愛の絆や所属集団など，自分が

孤独ではないことの確証への欲求である．第四に尊厳の欲求（esteem needs）．これは他人から認知され，評価され，尊敬を受けたいという欲求である．最後に自己実現の欲求（need for self-actualization）．これは自分の能力を最大限度に発揮し，自分の可能性を最大限度に実現して，自分がなり得る人物に実際になりたいという欲求である[8]．このうち初めの四つは欠乏を満たしたいという欲求（deficiency-needs）であり，最後の一つだけがこうありたいという欲求（存在欲求 being-needs）である．

ここで一つ問題がある．人間の可能性は広大であるのに，一回の人生の中でそれらを達成できるほどの豊かな環境はふつう与えられてないことだ．では自己実現の欲求は十全に叶えられないのだろうか．現実はそうだ．だから現実の人生を問題にしているマズローは，「自己実現」をただ自分が成りたいものになることだとしている．それさえも達成できるものは少ないだろう．しかし実人生では難しいことも，仮想的にそれを体験することは可能である．とすれば，ここに「遊び」の存在理由が見出されないだろうか．一時的に現実の環境から離脱し，社会のシステムの働かない世界に移住し，そこで自分の可能性を試すこと．ごっこ遊びは自己が別人として行動する機会である．危機とは自分の能力の全てを挙げて対応を迫られる環境である．偶然とは個人の能力がまったく無意味な場所で自己が能力以上の物を与えられる機会である．めまいとは自分の知性が崩壊した状態で自分の感性がどこまで異様な刺激に対応できるかを体験することである．とすると遊びとは，現実にはありえない，あるいは現実世界でなら危険で避けるべき状態に身をおいて，極限状態での自分の能力や身体感覚を試すことであると言える．

こうして私たちはマズローの自己実現の理論を少し延長し，「仮想的な自己実現」への欲求というものを仮定することによって，遊びの存在理由を見つけることができる．ただし，このとき「自己実現」という言葉の意味も少し変更しておく必要がある．マズローは自己実現した者のことを創

造力や公正な判断力や他者への包容力を備えた立派な人とみなしている．つまり自己実現の欲求を人間的成長への動機とみなしている．けれども遊びが目指しているのは必ずしも自己の成長ではない（結果的に成長に資するにしても）．ただ自己が崩壊する限界まで自己の体験しうることを体験してみたいだけである．いや，自己を崩壊させてでも，この身体が体験しうることをやってみたいのである．擬似的な死さえいとわない．なぜなら，たとえ遊びの中で死んでも，現実に戻れば自己はただちに回復するのだから．だから今後は「自己実現」というまぎらわしい言葉をやめて，ただ「体験の可能性の拡大」とだけ言うことにしよう．そしてこれは当然ながら生理的には覚醒水準の適正域の上限を（時にはそれ以上を）目指すことになるだろう．

ここまでの考察をまとめよう．遊びとは自己と世界を安定させている現実のシステムをいったん離脱（ないし停止）して，別のシステムに，あるいはシステムの崩壊状態に入り，そこで別の自己や世界の可能性，この身体の拡張可能性，体験の限界の可能性を試みることである．このとき意識は異様な混乱あるいは異様に透明な状態（変性意識状態）に入ることもある．身体（網様体賦活系）は興奮し，精神も異常な高揚感（躁状態）に支配されることがある．またこの高揚感は一人の場合より集団の場合のほうが生じやすく，このため遊びはしばしば仲間を求めるだろう．

集団の遊びが大きくなり，社会制度に影響を与えるほどになると，なんらかの制度的囲い込みが必要である．禁止という方法もあろうが，歴史をみるとしばしば宗教行事にかこつけることによって実行されてきた．すなわち祝祭である．だから祝祭は無害化された遊びであり，形式を付与されて儀礼となる．けれども今日なお負傷者，ときには死者を出す祭りは世界各地にある．日本の神輿やだんじりはしばしば危険なほどに暴走する．神輿の担ぎ手達はほとんど肩の上に神様が降臨しているとは信じていないだろう．とすれば，その神様は日常の秩序を無視した暴走のための口実にす

ぎない．形式上は宗教行事であるが，実質は遊びであると言って差し支えない．同様に，日ごろ「遊び」とは呼ばれないとしても，実質的に遊びである事象はいくらもあるだろう．このように考えてくるとき，「芸術」と呼ばれるものもじつはその一つであると気がつく．以下「芸術」について，その遊びとしての性格を調べることにしよう．

2　遊びと芸術

この章では，「遊びとは自己と世界を安定させている現実のシステムをいったん離脱して，別のシステムに，あるいはシステムの崩壊状態に入り，そこで別の自己や世界の可能性，この身体の拡張可能性，体験の限界の可能性を試みる」という前章の定義を受けて，遊びがどのようなタイプに分かれ，その一部がどのように「芸術」と呼ばれる現象になっていったかを述べる．

2.1　受動的仮想体験――異世界への没入と別人への変身

自己の可能性の完全な発揮は現実世界では制約されている．もし別人として生れていたら（大富豪とか絶世の美女とか武術の天才とか）という想像は誰しも子ども時代に経験しているだろう．自分の置かれた環境と与えられた個人的条件（容姿・能力等）が異なれば，自分の行動パターン（他人から見れば人格）も変わってくるだろうし，それによって他人との関係性も変わる（もっと愛される・尊敬される）だろうし，結局世界との関係（地位と役割・行動の結末）も変わってくるだろう（英雄・セレブ・ハッピーエンド）というわけだ．想像された世界の中で，別人となった自分が，現実には取らないような大胆な行動を行い，華々しい成果をおさめる．このような想像（妄想ともいう）はそれ自体すでに遊びと言ってよい．

けれども想像力に乏しく（たいていの人は乏しいのだが），環境や自己

の条件の設定が貧弱にしかならない場合，他人が代わりに想像してくれた世界と登場人物を利用することができる．これが「お話」とか「物語」とか「フィクション」と言われるものである．提供される世界は時空を超えるどころか，神話やSFの世界も珍しくない．人物設定の幅も広い．王侯から貧民まではもちろん，男女両性間を往還したり，超能力者だったりとなんでもありだ．ただ仮想世界で仮想の自己を生きるとき，心のあり方だけは現在の自分をそのままもちこむ．つまりその仮想の人生は，あくまでも「この私」の可能性の範囲内なのである．環境と条件さえ違えば「私」はここまでできたはずだという，その限界を仮想的に体験するのだ．「物語」はそのような異世界と自我の拡張としての変身体験をもたらす．このような「物語」を提供するのは，母親のお話や絵本の読み聞かせから，小説，演劇，映画，テレビドラマ，語り芸（講談・浪曲・落語など），マンガ，RPG（Role Playing Game）など多くの形態がある．

もっとも，自分の妄想による変身とは異なり，外から提供された物語の場合，主人公に完全に同一化できるとは限らない．ただその場合でも，想像された異世界のドラマを目撃者として体験することはできる．物語の享受にさいしては，必ずしも登場人物への一体化による変身を伴わないとしても，いわばナレーターへの一体化によって虚構の世界と虚構の事件を想像の中で目撃し，自己の体験を仮想的に拡張するのである．

物語が単純であれば仮想体験の内容も乏しい．しかし乏しいからといってその効果が小さいとは限らない．たとえば初めて『桃太郎』を聞く幼児は，実生活において闘争に勝利したことはないとしても，悪い敵を叩き潰すことの爽快感というものを体験し，大きなカタルシスを得るだろう．『桃太郎』は物語としての内容は乏しいとしても，そこから幼児が得る体験の強度は大きいだろう．そしてこの快感を求めて，同じ話を，あるいは類似の物語を何度も求めることになるだろう．少年ジャンプは「努力・友情・勝利」の物語を手を変え品を変えて提供し，少年たちは何度それを体

験しても飽きることがない．いや，むしろそれを再び体験するために雑誌に手を出すだろう．少年だけではない．かつての東映任侠映画，ドラマの水戸黄門や大岡越前，そして最近大ヒットした半沢直樹まで，いまなお悪人退治の物語は繰り返し作られ，人々に快感を与えている．

では，想像の世界において人々が最も多く求める体験はなんだろうか．それはおそらく「感動」である．映画や小説の広告に「泣ける」という言葉が多用されるのは，読者や観客の最大のニーズが「感動」にあると，企業は経験的に知っているからだろう．では「感動」とは何か．

「感動」という読者体験の考察にあたっては，ケータイ小説が参考になる．かつて文芸批評家たちのケータイ小説への評価は最低だったにもかかわらず，ベストセラーの上位を独占したことがあった．そのときの読者たちのコメントをネット上で見ると，「感動」とか「号泣」というたぐいの言葉で溢れていたのである．これは近代的芸術観による「文学」の条件とは別のところで読者が物語に求める機能があったことを示している．ケータイ小説はたいてい 10 代の少女（主要読者と同じ）のモノローグ形式をとり，実話であるとして語られることが多い．このため読者は書き手に同一化しやすい．従来の「文学」によく見られる心理や情景の手の込んだ描写はなく，いじめ，裏切り，売春（援助交際），DV，レイプ（輪姦），妊娠，流産，薬物，不治の病，恋人の死，自殺未遂などといった悲劇的エピソードが次々と並べられてゆく．言葉としては知っていても身近に見たことがないようなエピソードを無造作に語られても，なかなか自分のこととして想像し，仮想的に体験することは難しい．しかしおそらく読者にとってこれらのエピソードは，たとえ自身のことではないとしても，想像可能な程度には身近であったのだろう．語られている環境は自身の環境に近く（たいてい地方都市），登場人物たちは回りにいる人間に近く，このため現実には未体験の劇的なエピソードも十分に想像可能な範囲にあったのだろう．そして読者は書き手に同一化し，その体験を共有し，大きく感情を揺

さぶられたのである．しかも最後はたいてい「真実の愛」に目覚めて終る（相手が死んだとしても）．これは桃太郎の勝利と同じようなカタルシスをもたらすだろう．あるいは悪人に繰り返しいじめられながら最後にこれを退治する時代劇のセオリーと同じと言ってもよい．もちろんこれは日本だけのことではない．

ハリウッド映画にはブレイク・スナイダーがまとめた「ビートシート beat sheet」と呼ばれる台本構成法がある[9]．ヒットを義務づけられた大作はたいがいこれにのっとって書かれるという．ストーリーは「準備段階」「対立」「解決」に分けられ，さらにその細部で観客を誘導するための設定が分刻みで決められる．たとえば最初の15分で主人公は師匠格の人物にたしなめられ（つまり彼の考えや態度が間違っており，そのままでは解決できないという暗示），終了時刻の30分前には最悪の状態に陥る．映画に没入し主人公に同一化していた観客は絶望し，混乱し，呼吸がつまり，動悸が早くなる．このとき主人公は考えを改めたり（成長），思わぬ助けを得たり（愛・友情），偶然のチャンスを掴んだり（幸運）して劇的な逆転勝利ないし解決をおさめる．観客はカタルシスをえる．「カタルシス」とはもともと排泄の快感のことだが，宿便が大量であるほど解放感が大きいように，映画でも解決直前の状態が絶望的であるほど，抑圧感が強いほど，カタルシスは大きい．

ケータイ小説のとってつけたような「真実の愛」という結末を安易なパターンと批判するのは，ハリウッド映画や水戸黄門のラストがワンパターンだというようなものである．それは10代の少女が物語にカタルシスを得るために必要な要素なのだ．不幸の連鎖がもたらす抑圧感からの解放というだけではない．「真実の愛」の発見によって，これまでの不幸と愚行だらけの「否定したい人生」が一転「肯定できる人生」として捉え直されることが重要なのである．この「自分の人生の意味」の劇的な逆転の体験が，想像上の体験にもかかわらず，号泣するほどの感動をもたらすのだ．

こうして読者は，日常の世界から離脱して想像の世界を生き，日常世界ではできない劇的な体験をして，この世界に帰ってくる．しかも今度は以前よりも一段認識のレベルを上げた人間として．つまり「真実の愛」というものを体験してしまった人間として．ケータイ小説に限ったことではない．多くの人が物語に「感動」を求める事情がここにある．

少年の場合（いや大人の男性も），「真実の愛」よりも確実に感動をもたらすのは英雄的な自己犠牲である．大義や恩義など「義」のために命を捨てることは究極の倫理として文楽・歌舞伎の当たり狂言の基本要素だった．現実の世界ではめったにないことだが，物語の中では崩壊した世界の秩序を回復するために誰かが進んで犠牲になる．それは精神の理想を示すものとして人の心を揺り動かすのである（ハッピーエンドが求められる娯楽作品では，決死の主人公は目的を達成しながら幸運によって生還するが，この場合カタルシスはあってもあまり感動は起こらない）．

さらに自己犠牲は自己の「成長」という側面を含んでいる．武士が自己の名誉を守るために死を選ぶのは自己犠牲ではない．自己の生命よりも自己の名誉を優先するのは武士の日常の規範であるからだ．しかし他人や世界のために死ぬのは日常の生き方の延長からは出てこない．八方塞がりの状態に従来の世界観では解決が見つからないことを確認する．そしてついに，今までのような自己中心ではなく，他者や世界を中心とする世界観に切り換えることによって新たな解決策を思いつく．いや，既に知っていながら無視していた解決策を受け入れる．それは自分の命を犠牲にすることである．主人公の追い詰められた心情を想像の中で同一化し，共感していた観客は，この決断を受け入れる．それはまさに主人公の「自己」がひとつステージを登るのを見届ける瞬間である．この身体に限定された小さい自己から，共同体や社会などのより大きな自己へ．完結した小さな自己から，大きな自己の一部へ．この自己の転換は観客に感動を与える．それは不幸への同情とはまったく別のものである．自分が何のためにこの世に存

在しているのかという根本的な疑問の解決，すなわち自己の存在理由の発見であり，自己犠牲は同時に自己の存在証明となる．それは少女における「真実の愛」の発見（この人に愛されるために私は存在しているという自覚）と同様，自分の存在に確かな手触りを与えてくれるだろう．とはいえ，この自己犠牲という主人公の決断には容易に同一化できないのがふつうだろう．しかし自分にはできないものであるという自覚があればこそ，より高いステージに進んだ主人公を美しいものとして，美学用語で言えば「崇高」な存在として眺めることができる．ここでは倫理的判断と美的判断とが一つになる．

ところで，現在文学・演劇・映画など物語を提供する「芸術」において高く評価されるために必要なものは「感動」ではない．いやむしろ「芸術」の「通」である専門家（批評家）ほど，「泣ける」作品を大衆向けとして低く見る傾向がある．近代的芸術観からは，感動を与えることを主目的とした作品は安っぽいと見えるのである．それどころか，ブレヒトのように観客の物語への没入を妨げるため，わざわざ「異化効果」を仕掛けて夢見る観客を現実に引き戻すことさえある．とすれば，虚構世界に没入し，別人に変身し，想像の中で非日常的な体験を行うという遊びの一種としての物語と，芸術としての物語とはまったく別のものなのだろうか．

実はここにあるのは「習熟」という問題である．たとえばTVゲームは難易度を複数設定していることがある．初心者は低レベルのゲームでも十分に興奮し，楽しめる．しかし習熟してくるとそれでは退屈になり，難易度の高いものを求めるようになる．同じように仮想体験も似たものを繰り返すと退屈してくるのだ．そしてより難易度の高い体験を求めるようになる．それはたいてい二つの方向を取る．一つは作品の細部に目を向け，その複雑さや完成度を味わうことである（以後「深化型」と呼ぶ）．もう一つは未知の体験である．未知の体験もまた二つのタイプに分かれる．一つは既知のことがらを新しい眼で見ることであり，自覚していなかった体験

を対象化し概念化して新しい意味を見出すことである（「再発見型」と呼ぶ）．もう一つはまったく未知の世界を立ち上げ，想像力の限界に挑戦することである（「創造型」と呼ぶ）．

ケータイ小説の読者は初心者である．劇的な物語があればそれだけで仮想体験によって感動できる．しかし多くの小説を読破して多様なパターンの仮想体験に習熟している「通」はそれでは退屈する．そこで細部の差異に目を向ける．批評家の仕事の多くはこの差異を記述することである．とりわけ古典的な基準がある場合（バレエや歌舞伎の演技，クラシック音楽の演奏，写実的絵画など）は細部がどこまで完成されているかが評価基準となるだろう．逆に言えばこの深化型の芸術家の仕事は，素人目には違いのわからない細部をいかに完璧に行うかになるだろう．小説であれば意表をついたストーリーや洗練された文章技術とともに，いわゆる「リアリティ」が求められる．細部を味わう読者にとって，状況設定や筋の展開が不合理だったり心理過程に違和感があると同化できず，仮想体験が挫折してしまうからだ．

既知のことがらを新しい眼で見るという体験を提供する再発見型は，詩歌や純文学に多い．それは読者にひざを叩いて「あるある」と言わせるような作品となる．たとえば「ひさかたの光のどけき春の日にしずこころなく花の散るらん」という和歌や「春の海ひねもすのたりのたかな」という句は，春の情景を体験する型の一つを凍結したものであり，読者は「たしかに散る桜や春の海ってこういうものだ」と共感し，あらためてその感情の型を自覚するだろう．あるいは憎むべき犯罪を犯人の立場から微細に綴る小説は，しばしば読者を共感によって説得し，「まあ，こうなるのも無理はない」と言わせるだろう．それどころか「これこそ人間というものだ」とまで言わせるかもしれない．そしてこの再発見型の芸術も，読者を感動させることができる．

未知の世界を切り開こうとする創造型は20世紀の前衛芸術，実験芸術

に多い．それらは人間にとって未知の世界を立ち上げるもの（世界創造型）だけではなく，芸術にとって未知の形式や方法を探るもの（形式創造型）もある．いうまでもなく，世界創造型の方が難しい．事例としては象徴詩やシュルレアリスムの美術，あるいは土方巽の暗黒舞踏などがあるだろう．しかし前衛芸術の多くは形式創造型を選んだ．だからその作品を理解するには芸術史を踏まえてその新しさがどこにあるかに気づかねばならない．それができるのは批評家や作家など，この分野の「通」だけである．しかもこの「過去の芸術との差異」の追究は，ついには「芸術」についての芸術，つまり「メタ芸術」のアイデア競争となっていった．こうなるとあまりにも理解の難易度が高く，芸術愛好家レベルでは追いつかない．また理解できたとしても，そこにあるのは感動というより「こういう手があったか！」という感心であって，遊びとしては興奮度が低い．もちろん芸術家のほうも感動などは求めていない．それは大衆（初心者）向けのものだと思っているからである．

「感動」を情動の強さを基準として測るなら，実は大衆向けとされているものが有利である．人は既知の強い情動体験をもう一度再体験したいと願うものだが，それを提供することは難しくないからだ．涙腺を刺激する回路は専門家にはわかっており，これを効果的に利用することは商業芸術において行われている．たとえば「メロドラマ」と呼ばれるタイプの劇構造（障害の多い恋愛と真実の愛の証明）と演出法（音楽などによる情動操作）がそうだ．芸術家や批評家が「感動」を与えるだけの作品を軽蔑するのはこのためである．

もし精神への衝撃の強さを基準とすれば，再発見型と世界創造型の成功した作品がもっとも強い．たとえばヴィム・ヴェンダースが初めてピナ・バウシュ作品を見たときの経験を「椅子から転げ落ちそうになった」と語るのは，その体験が心身全体への衝撃であったことを示しているだろう．それは必ずしも感動ではない．情動が強く興奮するというより，むしろ混

乱すると言ったほうが実感に近いだろう．ただこのような体験をもたらす芸術は稀であるし，しかもじっさいに多くの人が芸術に求めているのは「感動」つまり涙を流すほどの強い情動と，その結果としてのカタルシスである．

仮想体験という遊びがもたらす情動について簡単に振り返っておこう．ギリシア悲劇も『源氏物語』も『ハムレット』もそして近代の小説も演劇も映画も，基本的に観客が虚構の物語に没入し，そこで（主人公に同一化するか否かはともかく）異世界を生きる．これによって潜在的には可能であっても日常生活だけでは実現できない体験をする．それは仮想体験による自己の可能性の拡張であり，かつ実生活にはない劇的な状況の体験であるため，実生活では得られない強い情動を体験できる．

近代以前は英雄や天才が波瀾万丈の環境を生きる劇的な物語であることが多く，近代以降は等身大の市民が日常でありそうな事件（恋愛とか犯罪とか）に巻き込まれたときの微細な心理などを掘り起こすものが多かった．いずれにせよそれは想像力によって行われる仮想体験なのだが，そこで必要とされる想像力はそれほど強力なものではなかった．日常の経験の延長で想像がつく程度のものであったからだ．つまり，経験主体の世界観や趣味は今の自分のままで，状況（自己の出自や能力を含む）だけ想像力によって交換すれば得られるものであった．けれどもそこで体験される情動は非日常的に大きく，人々に「感動」を与えたのである．

しかし20世紀の芸術家たちは「前衛」とか「実験」とかの概念を芸術の中で価値あるものとし始めた．なぜなら，「創造」こそが本当の芸術家の仕事であり，人々がまだ見たことがないものを世に問うことが純粋な（serious）芸術と大衆向けの仕事（つまり商業的な仕事）とを分けるものだと考えたからである．逆に言えば，既知の心情の再認は大衆的な作品で充分に行われており，これと差別化するためには未知の体験を提供する必要があったとも言える．この結果，物語は支離滅裂で理解できなかった

り，理解できても没入できなかったり，没入しても既知の世界とは違って超現実的だったり不条理だったりする．登場人物の言動も狂気じみていて，同一化も共感もできなかったりするようになる．けれども，なにかの拍子に散らばっていた要素が結びつき，世界の脈絡が見えてくると，一気に未知の世界が眼前に立ち上がることがある（あるいは既知の世界から出発しながらしだいに奇妙な道にはまりこみ，いつのまにか未知の世界に立っていることもある）．これもまた，たしかに自己の可能性の拡張の一形態である．ただこれが一種の感動を与えることがあるとしても，それは情動の大きさによるものではない．まったく予期しなかった世界のあり方と自己の新たな可能性を知ったという覚醒の感動である．

未知の体験も二回目からは既知となる．同じように社会にとっても，創造的な作品が未だ誰も知らない世界や体験を社会に送り出したとしても，新しいのは最初だけで，以後は既知のものの反復ということになる．そこで創造を職業とする芸術家は次の未知の世界や体験を案出しなければならない．この自転車操業は20世紀の芸術家を疲弊させた．20世紀の終りに「芸術の終焉」が言われたのもこのためである．最終的に前衛芸術は形式創造型の「芸術についての芸術」となる他はなかった．それは「芸術」の自己批評であって，過去の「芸術」との差異はあったが，もはや観客にとって新しい世界も深い体験も生ずることは稀だったのである．

2.2　能動的仮想体験——創造的想像

前節の受動的仮想体験は提供された物語に没入して，他人の創造した異世界の中で別人として生きることであった．それは享受者として遊ぶことである．しかし遊びは受動的に享受するよりも能動的に参与するほうがおもしろい．ここに従来の美学では無視されてきたアマチュアの芸術活動を注目しなければならない理由がある．まず物語の制作に絞って考えよう．

じつは人が頭の中で非現実の状況を想像したり，その中での自分の活動

を想像することは幼児期から行われている．お絵描きをしている幼児を観察すると，ただの円と見えるものがお父さんやお母さんだったり，上から下へ一気に書いた線がカーテンを下ろすという操作を表していたりといったことがわかるという．このとき幼児の頭のなかでは何かのシーン（ストーリーの断片）が想像されているのだ．少し成長した児童はもっとまとまったストーリーを想像できる．たとえば明日の運動会で自分がいかに活躍し，どんなふうに賞賛を受けるかといったストーリーだ．さらに彼が野球少年であり，アニメやマンガなどでさまざまな野球の物語を学んでいれば，将来の自分をイチローになぞらえ，どんな敵とどう戦い，どのような英雄になるかの物語を想像するかもしれない．もし少女であれば好きなアイドルのイメージをベースに，華やかな成功や王子様のようなスターとの結婚を想像するかもしれない．もちろんこれは「妄想」とか「夢」と呼ばれるたぐいのものだが，別の見方をすれば仮想の物語の創造であり，その中で仮想の自己を体験することである．それは仮想的な自己実現にほかならない．

次にアマチュアによる創作がある．といってもアマチュアにとってまったく新しい物語を紡ぐのは難易度が高いのか，最近目に立つのは二次創作である．既存の物語（小説やマンガなど）の設定を借りて，その続編ないし番外編という形で新たな物語を作り出すのだ．現在の日本ではとくに隆盛しており，マンガ同人誌の中にはかなりの部数を販売している二次創作もある．じつはこの制作方法は昔からある．江戸時代の歌舞伎狂言は「世界」（太平記とか義經記など）と「趣向」という方法で書かれていた．これは既存の状況設定とキャラクター（世界）を借りて新しいエピソード（趣向）を創るもので，まさに二次創作である．趣向さえ面白ければ，観客は喝采した．たとえ二次創作であれ，アマチュア作家が自分の気に入ったキャラクターに同一化して新しい妄想を育てるなら，それはすでに自己の可能性の仮想的拡大にほかならない．

2.3　身体変調と変性意識――ノリとトランス

幼児を見ていると，目的もなく身体を動かすことへの欲求が人間にあるらしいとわかる．かつて『漢南スタイル』が鳴り出すと条件反射のように音楽に合せて身体を揺さぶる乳児の映像がYouTubeにあった．その乳児はいかにも楽しげであり，どうやら興奮していた．似たようなことはテレビ番組を見る幼児によくあることらしい．リズミカルな音楽は幼児の身体運動を誘発する．そして幼児はその身体運動を楽しんでいるのである．

外部から音楽などによって周期的時間図式が与えられると，人間の身体はこれに同調しようとする．これが「引き込み」（entrainment）あるいは「同期化」（synchronization）と呼ばれる現象である．ここでは外部的な時間図式への身体の同調を「ノリ」と呼ぶことにしよう．興味深いのは，この「ノリ」の状態が本人にとって気持ちよく，しかも高揚感を与えることである．コンサートで歌手が聴衆に「のってるかい？」と聞くのは，音楽に気持ちよく同調しているか，そして興奮し高揚しているかと聞いているわけである．このとき「ノリ」は身体の時間的同期だけでなく，その同期がもたらす意識の陶酔や高揚などをも意味している．言い換えればコンサート会場での「ノリ」は，時間図式への身体的同調だけでなく，日常的な意識の配慮を捨てて，その同調がもたらす快感の享受を何よりも優先するモードに入っている状態を意味している．これを推し進めてゆけば，いわゆる「トランス」と呼ばれる変性意識状態に至るだろう（スーフィーの旋回舞踊なども単純なダンスをひたすら反復する）．盆踊りのような単調なダンスは見る分にはすぐ退屈してしまうが，踊る側にまわると次第に反復自体が退屈どころか心地よくなり，その時間図式に身体が没入して止まらなくなってしまうことがある．自ら踊ることは，もっとも簡単確実に非日常的な心身状態に没入し，快感と高揚をおぼえるための手段と言ってよい．テレビの前で踊っている幼児はそれを知っている．このとき幼児は「ダンス」という「遊び」をしているのである．

私たちは立ち上がるときについ「どっこいしょ」と言ったり，バランスを崩しかけると踏みとどまろうとして「おっとどっこい」などと言ってしまう．これらは「掛け声」が特定の身体図式の実現に効果があることを示唆しているだろう．とすれば，身体が時間図式にはまるのは音楽的刺激に限らない．言葉が時間図式を持っていれば起こる．詩歌は古来これを利用してきた．

今でこそ自由詩という詩型があるけれども，かつて「詩」と言えば定型詩だった．一定の音節数が反復されるだけでなく，強弱とか長短とかのリズム形式，特定の場所での同じ音韻（押韻）などが時間図式の反復を明示していた．同じ構造図式（リズムパターン，あるいは意味配列のパターン）を繰り返すことを「並行性」parallelism と呼ぶ．詩の原理についてもっとも有名な論文はローマン・ヤコブソンの「言語学と詩学」であろうが，そこで彼はジェラード・ホプキンスの「詩の構造とは並行性の連続である」[10] という主張を支持している．さらにヤコブソンは別の論文でもこの言葉を引用してこうパラフレーズする．「詩的作為の本質は，言語のあらゆるレベルにおいて，反復的な回帰にある」[11] と．そして諸国の詩がじっさい並行性という図式をもつことを示すのである．詩歌は日常言語と違って独特の時間図式をもち，それが聞き手や読者の身体に同調を引き起すことによって，身体的な「ノリ」を生じているのだ．この「ノリ」のおかげで，異様な言葉の配列（非文法的，あるいは飛躍したイメージの結合など）が咎められることもなく受容される．だから初期の歌は朗読されるよりも歌われるものだった．歌謡は歌う者の心身を特定の「ノリ」の中へ誘い込み，日常とは異なる時間を体験させるものだったのである．つまり詩歌は単なる意味伝達の道具ではない．むしろまず身体的な「遊び」の道具なのである．詩歌の言葉は理解されるためにあるというより，身体と意識を刺激し，非日常的な体験をするための道具なのである．

このような外部の時間図式への同調は，じつは他人との言語コミュニ

ケーションの現場でも起こる．ウィリアム・コンドンは対話や講演において話し手の音声に話し手自身の身体の微細な動きが同期していること，のみならず聞き手の身体もまた語り手の身体と微細に同期して動いていることを発見した．コンドンの研究は微速度で撮影したフィルムを詳細に観察するというものだったから，身体の表面の動きしかわからない．そこでさらに身体内部の同調について精細な実験を行ったのが渡辺富夫氏である．実験の結果は対話時の二人の心拍や呼吸のリズムが同期してくることを示していた．しかも一人でいるときの呼吸周期は一定せず乱れているのに，対話を始めると一定のリズムを刻み始めた[12]．音楽などと違って外部から時間図式は与えられない．どこにも同期すべき手本がないのに，対話の参加者は呼吸を合せたのである．なお，電話による会話などのように，相手と対面していない場合はこの同調は生じないという．これは何を意味しているのだろうか．

コミュニケーションを行おうと身構えている身体は，互いに相手の身体に同調しようとしている．無意識のうちに相手の顔や身体の微細な動きに同調すべきサインを探り，しだいにそのリズムを相互に合せてゆく．いったん同期が完成すれば，それを安定して維持しようとする．心拍や呼吸までもが一定になってくるのは，この同期した時間図式を維持するためであろう．もしここに新しく第三者が参加するとき，その新参者は既に出来上がった時間図式に同期することになるだろう．このとき，既に確立された時間図式は，複数の身体によって維持されながら，そのどれにも帰属しない独立した運動とみなすことができる．私たちはこのような時間図式への同期状態を「ノリ」と呼んできた．そして今，この「ノリ」を共有する空間を「場」と呼ぶことにしたい[13]．

複数の人間がいればいつでも「ノリ」が生じて「場」が立ち上がるわけではない．どうしても場に入り込めない場合もある（ノレない）．せっかくの「場」が誰かの不用意な一言で「ノリ」が断たれてしまうこともある

（シラケる）．また立場や思惑の違う人間が集まって議論するばあいなどは，そもそもノリが起こらない．互いに相手を引き込もうとしているだけだから．

儀礼的な挨拶を述べているだけの他人に違和感を覚えるのは，たぶんその人が初めから相互の人間的コミュニケーションを期待せず，ただロボットのように言葉を発しているだけだからだ．彼の言葉は彼の身体と同期せず，したがって他人が同期することもできず，ノリを共有することができない．また議論の場合も互いに相手に引き込まれまいとして同調が生じにくいだろう．逆に言えば，同調が生じるような間柄なら，議論はまとまりやすいかもしれない．日頃からいっしょに飲んだりして「話がわかる」「気心が通じる」間柄になっておくことが商談に（そして外交にも）有利だと言われるのも，このへんの事情かもしれない．

だがなぜ人間は他人と身体的に同調しようとするのだろうか．それが楽しいからである．子どもは一人遊びよりも友だちと遊ぶことを好む．それもできれば大人ではなく，自分と同年齢の他人（ピアグループ）を相手に選ぶ．同年齢のほうが同調しやすく，ノリやすいからである．呼吸や心拍が一定しない状態よりも，場に合せて身体が時間図式にはまりこむ状態が，舞踊や音楽に合せるのと同じように，快感なのである．しかもこのとき自己は独立せず，「場」の一部となって他者といっしょに揺れ動いている．この，より大きな自己に没入している状態は一種の陶酔をもたらすだろう．他人とともに居合わせること，そして「場」の一部となり，その場の「ノリ」に乗って流されていくことは，日常の孤独な自己を離れて「一心同体」という別の生命体を生きることであり，この意味で「遊び」なのである．古来宴会は有力な遊びであった．日本の遊宴の歴史をみると，そこではただ同種の人間が寄り集まるだけでなく，酒が入り，ゲームが行われ，歌舞音曲が奏されている．それらはいずれも日常の理性的意識を捨て，「ノリ」を共有し，高揚した「場」を盛り上げるのに役立つものだっ

たからだ．詩歌，音楽，舞踊などのいわゆる時間芸術は，このような自分の身体の時間図式を「場」に委ねて，自分ひとりでは不可能な「ノリ」を体験する「遊び」に属する．そしてその「ノリ」は日常的な自己の個体的在り方を脱して時間図式を共有する他者との一体感を高め，いわば自己の拡張を体験するのである．

3　遊びと芸術

遊びとは身体の調子（ノリ）を整え，日常を離れた世界に一時的に，時には仮想的に遊離するものであり，そこで高揚や興奮などを得るものである．その手段として音楽や舞踊，詩歌，宴会などがある[14]．これらは本来鑑賞するものではなく自ら演ずるものである．しかし鑑賞においても，意識レベルでは自己と対象は分離していながら，身体レベルでは同期が起こっている．詩歌は黙読でもリズムが身体に生じるし，音楽を聞く場合も同様である．舞踊の場合には最近発見されたミラーニューロンの存在が同期の存在を証明している[15]．他人の身体の動きを見るとき，あたかも鏡に映すように自分の身体内部に同じパターンの神経興奮が生じる．つまり表面的には身体は動いていないのだが，内部では同期が起こっているのだ．そしてライブ会場や劇場のように，多数の身体が同時に同期するとき，会場の全体が一つの場として揺れ動き，高揚と興奮の波が個々の自己を溶解して異世界へ連れてゆくのである．

近代的芸術観は「芸術」を語るとき作者（芸術家）と作品（芸術の具現）と享受者（受け手）の三項を条件としてきた．芸術家は芸術作品を「創造」し，受け手はその「美」に感動するとか，芸術家はある理念を「表現」し，受け手は作品からそれを「解釈」するとか言われてきた．前者は天才の霊感を一種の奇跡とみる「芸術家伝説」を生み出し，後者は作者の「言いたいこと」を作品というテキストから解読するという芸術暗号観を生み出した（「作者の言いたかったことは何ですか？」という設問は

学校のテストなどでよく見られる).

遊びの目的が自己の可能性を最大限に試すという意味での自己実現にあるとするなら，遊びは本来実践するものである．アマチュアが「趣味」とか「道楽」と言われながらも自分で歌を作り，音楽を演奏し，ダンスを踊るのは当然のことである．その延長線上にいわゆる芸術家の実践（制作・演奏・演技）があるとするなら，それは創造や表現である前にまず自己実現の遊びである．物語の創作は一見自己実現とは無関係に見えるかもしれないが，それが未知の世界を想像したり，既知の世界を新しい視点から見るものだとすれば，それは世界と自己との関係の可能性の拡張である．そしてその作品の享受者（読者や観客）は，日常の世界とは異なる世界を体験したり，既知のはずの世界を新しい形で体験したりするわけである．これもまた自己の可能性を拡張する遊びであると言ってもよい．音楽や舞踊の創作も未知の身体経験の発見と提示であり，聴衆や観客は同期によってこれを体験したり，アマチュアとして自分で演奏・演舞することで追体験したりするのである．

結

日本の芸術の歴史を振り返ると，まだ「芸術」という言葉のなかった平安時代に使われていたのは「あそび」という言葉だった．「あそび」には詩歌管弦や舞踊などが含まれるが，それに宴会が付随するのがふつうだった．さらに競馬や賭弓など，競争，偶然（賭け）も含まれていた．また歌会などの風流な行事は，美術品と呼んでよい凝った細工物に流麗な筆跡で書かれた歌が提出され，勝敗を争い，勝った側は雅楽を演奏し舞いを舞った．最後には一同酔っぱらって「乱舞」した．要するにこれらの行事は今でいう文学・美術・音楽・舞踊・ゲーム・宴会などが一体化した「遊宴」という名の遊びであった．このあとも遊宴の伝統は芸術諸分野を一部として巻き込み，中世には連歌，茶の湯などの「座」の遊びが一世を風靡し

た．それらはたんなる文学でも，骨董趣味でもなかった．日常とは別の世界で，別の基準によって世界と身体とを体験するための，そして自己の可能性を他者とともに（共同性のなかで）拡張するための仕掛けだったのである．近代の「芸術」という制度の輸入は遊びから芸術を切り離し，文学・美術といった個別ジャンルに分断し，さらに個々の作品を文脈から切り離して自己完結的に鑑賞するというやりかたを習慣化させた．けれどもそれは，かつて遊びがもっていた意義を忘却することだったとも言える．私たちは「芸術」と呼ばれてきたものを，もう一度「遊び」の一部として取り返すことによって，その意義と可能性を再確認できるのではあるまいか．

註

[1] ダントー（Arthur C. Danto, *Beyond The Brillo Box: The Visual Arts in Post-Historical Perspective,* Berkeley: University of California Press, 1992），ガダマー（『芸術の終焉・芸術の未来』勁草書房 1989），国安洋（『「芸術」の終焉』春秋社 1991）など．

[2] 2013 年は手塚治虫と石ノ森章太郎もこれに加わった．

[3] ヨハン・ホイジンガ『ホモ・ルーデンス』里見元一郎訳，河出書房新社 1971.

[4] ロジェ・カイヨワ『遊びと人間』清水幾多郎・霧生和夫訳，岩波書店 1970.

[5]「機能」とは，人工物における本質である（自然物と異なり，人工物が作られるのは特定の機能を実現するためであり，従って人工物は「しかじかの機能を持つもの」として定義できる）．Cf. Saul A. Kripke, *Naming and Necessity,* Harvard University Press, 1980.

[6] たとえばミルチャ・エリアーデ『聖と俗』風間敏男訳，法政大学出版局 1969.

[7] M. J. エリス『人間はなぜ遊ぶか』森楙・大塚忠剛・田中亨胤訳，黎明書房 2000.

[8] Abraham H. Maslow, *Motivation and Personality*（second edition），Harper & Row, 1970.

[9] Blake Snyder, *Save The Cat! The Last Book on Screenwriting You'll Ever Need,* Michael Wiese Productions, 2005.

[10] Roman Jacobson, “Linguistics and Poetics,” in Thomas A. Sebeok, ed., *Style in Language,* Cambridge: The M.I.T. Press, 1960. p. 368.

[11]「文法的平行性とそのロシア語における面」千葉文夫・尾山純一訳，ロマーン・ヤーコブソン選集 3『詩学』，大修館書店，101 頁.

[12] 渡辺富夫・大久保雅史「コミュニケーションにおける引き込み――音声の ON-OFF に基づく頷き反応モデル――」，科学技術振興調整費総合研究『人間の社会的諸活動の解明・支援に関する基盤的研究』シンポジウムにおける報告，1998.

[13]「場」について詳しくは拙著『ダンス・クリティーク舞踊の現在／舞踊の身体』（勁草書房，2004）第 5 章「身体の時間――フレーズと引き込み」を参照いただきたい.

[14] 紙幅の関係で本稿では美術について十分に触れることができなかった．概略を言えば，近代以前の美術は基本的に過去の記憶や空間美麗化の実用品であるが，物語の世界を提示するもの（歴史画や神話画）や風景画などは遊びの機能をも持っていた．中国では宋代以降の非写実的士太夫画は遊びであった．西欧では写真の発明された近代以降に非日常的視点で世界を見ようとする遊びとなった.

[15] ジャコモ・リゾラッティ，コラド・シニガリア『ミラーニューロン』柴田裕之訳，紀伊國屋書店 2009．マルコ・イアコボーニ『ミラーニューロンの発見』塩原通緒訳，早川書房，2009.