

Title	音楽作品ゲーム論
Author(s)	大久保, 賢
Citation	大阪大学, 2000, 博士論文
Version Type	
URL	https://hdl.handle.net/11094/42204
rights	
Note	著者からインターネット公開の許諾が得られていないため、論文の要旨のみを公開しています。全文のご利用をご希望の場合は、 〈a href="https://www.library.osaka-u.ac.jp/thesis/#closed"〉 大阪大学の博士論文について 〈/a〉 をご参照ください。

Osaka University Knowledge Archive : OUKA

<https://ir.library.osaka-u.ac.jp/>

Osaka University

氏 名	大久保 賢
博士の専攻分野の名称	博士(文学)
学位記番号	第 15708 号
学位授与年月日	平成12年9月25日
学位授与の要件	学位規則第4条第1項該当 文学研究科芸術学専攻
学位論文名	音楽作品ゲーム論
論文審査委員	(主査) 教授 根岸 一美 (副査) 教授 山口 修 教授 上倉 庸敬

論文内容の要旨

この研究は「音楽作品をめぐる、わたしたちがふるまう、そのしかたから、音楽作品のありかたをさぐる」ことを基本的な問題設定とし、従来の研究に見られる、音楽作品についての「理論と現実の折りあいの悪さ」を解消するために、「音楽作品ゲーム」という考え方を導入するものである。1『『真正なる』作品?』、2「音楽作品ゲーム論」、3「ゲームの維持」、4「音楽作品ゲーム論から、音楽作品へ」の4つの章から構成されている(A4判本文全105頁。うち最後の4頁は「引用・参考文献」、註は本文の当該頁に脚注の形で記されている)。

第1章。我々が音楽作品を演奏したり聴いたりするときに、「真正さ(authenticity)」が現に、当然のこととして求められているという現実があり、これが演奏家や聴き手の発言において確認されうることを例証する。しかしそうした「真正さ」に対して次のような2つの批判がある。即ち、1)演奏家や聴き手の発言の内実を分析すると、その「真正さ」なるものの内実が多様であり、極めて曖昧である。2)つきつめると、真正さなるものは、原理的にはどんな裏付けも持たない(とりわけテキスト論からの批判には反論するすべがない)。—しかし、「作品の真正さ」を原理的に説明することが困難だとしても、それを現に我々が音楽の実践において求めている以上、それを「虚偽である」として退けるわけにはいかないと論ずる。

第2章。そこで、こうした「現実と原理のあいだのアポリア」の解消がはかれる。即ち、我々の現実の振る舞いやそれに伴う実感を原理的な批判から擁護するために、「音楽作品ゲーム」という考え方が導入される。これは「音楽作品とは何か?」を原理的に問うのではなく、「音楽作品をめぐる、わたしたちのふるまい」を「一定の規則にしたがって営まれるゲーム」として、そして音楽作品をゲームにおける我々の振る舞いの相関者として、捉えるものである。この場合、「音楽作品に忠実にふるまうこと、真正さを追求すること」がゲームの根幹をなす規則であり、この「音楽作品ゲーム」において、音楽作品の存在が保証される。音楽作品ゲームについてはゲームの内/外の2つの局面が語られるが、この内/外は存在論的に位相が異なっており、お互いが相手に対して言及する資格を持たない。音楽作品とはこうしたゲームの内において出来るものであり、「真正な作品の実現」がゲームの根幹をなすことからであると指摘する。

第3章。音楽作品ゲームの担い手たちは、このゲームをできるかぎり円滑に営もうとするが、しかし一方で、演奏者には演奏者独自の、あるいは、聴き手には聴き手固有の自由な振る舞い方があり得る。このように、一口に「音楽作品ゲーム」といっても、よく見れば、そこに複数のゲームが同時に絡んでいるさまが見えてくる。こうした「複数

のゲームの絡みつき」は、音楽作品ゲームにとっては、明らかにノイズである。しかし、ゲームがこうしたノイズにも拘わらず円滑に営まれているのは、そうしたゲームの維持に際して「言語の調整機能」が働くからである。これによって、我々の行為に残り続けている不確実性が取り除かれ、本来の音楽作品ゲームが維持される、と論が展開される。

第4章。本研究のもともとの問題設定はあくまでも「音楽作品」にあり、「音楽作品ゲーム論」は「音楽作品」についての我々の実感、常識を擁護するための道具であった。しかし、ゲーム論を経た今となっては、自ずと音楽作品をめぐる問題のありかたも異なってこざるをえず、その展開が将来の課題となってくる、と締めくくっている。

論文審査の結果の要旨

音楽芸術を他の芸術と比べたときに見られる最も顕著な特徴は、作品という概念ないし理念を持ちながら、それが現実には一つ一つ異なった演奏においてのみ実現される、ということであろう。また一見「一つのもの」と思われやすい「楽譜」もそれ自体は作品と同一視されえず、しかも記号としてのあり方から常に相対的な可変性を示しうる、という事実から見れば、音楽作品の「真正な」あり方を追求する試みはほとんど徒勞としか思われなくもない。しかし、この難問に対して、本研究では「わたしたちが真正な作品を現に認めている」という「現実」を率直に認め、それと共に作品の「真正さ」が現れる場としての「音楽作品ゲーム」という考え方を提起している。近年のゲーム論の音楽への応用とも見られるが、あくまで自己の音楽経験に基づきながら純粹に思索的な展開を行っているこの研究は、ややもすれば本質への問いを回避しがちな音楽学の最近の研究傾向にあって、学問の真髄を求めての誠実な試みと評価しえよう。

ただしこの研究にも若干の短所と見られる点が指摘されうる。まず、1)「真正な音楽作品」を求めての考察が第2章で一応の結論を見た後に、第3、第4章の記述が十分な展望を欠いているように見えること。そして、2)言及行為が音楽作品ゲームを維持するという方法的見解と、ゲームのもつ本来的に現在的な性格とが事実上どのように両立するかについて、もっと立ち入った究明が必要と思われること。しかし、「音楽作品ゲーム論」という一見奇抜とも思われる考え方を採ることによって、我々が音楽作品に現実にとどのように対峙しているのかという問題に新たな解明をもたらしたことは大きな功績と評価されうる。よって、本研究科委員会は、本論文を博士（文学）の学位を授与するのに十分な価値を有するものと認定する。