The University of Osaka
Institutional Knowledge Archive

Title	芸術の遊戯論的考察
Author(s)	石田, 正
Citation	待兼山論叢. 美学篇. 1978, 11, p. 5-27
Version Type	VoR
URL	https://hdl.handle.net/11094/48129
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

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

The University of Osaka

芸術の遊戯論的考察

石田　正

存在の本質にとって存在者のうちにいかなる実例も存在しないのは、おそらく存在の本質が遊戯そのものであるからであろう。　ハイデガー

芸術の考察に何故遊戯という概念を用いるのか。周知の如くカントの美学において遊戯概念は重要な意義を有しているが、他方このカント美学の主観主義的芸術概念を克服するために、ガダマーは芸術作品の存在を遊戯概念から導き出している。遊戯概念は、近代の主観主義的美学においても、又それを克服しようとする現代の存在論的芸術解釈においても、芸術の本質に関わる重要な概念である。芸術の本質規定にとって遊戯概念は不可欠である。

又遊戯概念は、現代における人間存在の意味を開示するものとして、現代哲学の重要なテーマになっている。このような現代的意味において把握された遊戯概念による芸術の考察は、芸術の現代的本質の考察になる。芸術の現代的本質が現代芸術のうちに最も明瞭に現われているとするなら、我々の考察は必然的に現代芸術の本質に向うことになろう。このような観点から以下の三点について述べてみたい。

1）ガダマーによる近代の主観主義的芸術概念の批判及び克服

2）遊戯概念一般の現代的意味

3）遊戯概念による現代芸術の規定

1

カントの美学において遊戯概念はどのような意義を有しているか。カントは、対象の美を判定する趣味判断が、論理的判断ではなくて美的判断であることを明言する。美的判断とは、その規定根拠が主観的以外の何ものでもないような判断である。[1] 美の判定においては、我々は概念に従って判断を下すのではなく、心に美しいと感じるだけである。併し美しいものは誰にとっても美しくあらねばならない。従って問題は、趣味判断が主観的判断でありながらその判断の普遍性を要求しうるアープリオーリーの根拠とはいかなるものであるかということになる。この根拠を示すことがカントの批判哲学的美学の課題である。カントはこの根拠を、対象を表象する際のアープリオーリーの認識能力、即ち構想力と悟性の間の自由な（特定の概念に拘束されぬ）遊戯に求める。認識能力のこの自由な遊戯の状態が、美しい対象を観照する際に経験される認識能力の活動の感じとして、普遍的に伝達可能と考えられるのである。[2] 従って趣味判断を根拠づけるものは、対象の表象によって規定された認識能力（構想力と悟性）間の主観的な関係であり、この関係は対象の表象における主観的合目的性と呼ばれる。[3]

このようにカントの美学においては、遊戯概念は趣味判断の規定根拠としての主観的合目的性の原理の核心をなす重要な意義を有しているが、趣味判断は認識能力の主観的な関係に基づいているため、単に主観の心意状態として経験されるだけで、いかなる認識をも与えない。芸術に関しても同様である。カントは言う。美しい対象を美しい対象として判定するためには、趣味が必要とされる。併し芸術自体のためには、即ち美しい対象の産出のためには、天才が必要とされる。天才を形作る心の能力とは構想力と悟性である。認識のために構想力を使用する場合には、構想力は悟性の強制下にその概念に適合するように制限されるが、美的な意図においては、想像力はこれに反して自由であり、豊かな素材を悟性に提供する。すると

悟性はこれを認識能力の生気づけのために主観的に使用する。天才の本質は認識能力の幸せな関係に存する。[(4)] この幸せな関係こそ美的判断を根拠づける主観的合目的性の原理に外ならない。この主観的合目的性によって、天才の美しい技術の産物はあたかも自然の如く見えるのであり、天才は芸術に規則を与えるのである。このようにカントにおいては、芸術は認識能力の遊戯における主観的合目的性の原理に基づく美的主観主義の立場から捉えられているが、この立場からは、芸術作品の経験においてもはやいかなる認識も得られないのである。

ガダマーが問題にするのは正にこの点である。彼は、芸術作品の経験においてむしろ人間を変革するほどの真理が認識されるのではないか、そしてこのことが精神科学的認識の根本問題の解明に示唆を与えてくれるのではないかと考える。このような問題意識から、彼は芸術作品における真理の認識を妨げてきた近代の美的主観主義の芸術把握を先ず批判し、取り除こうとする。[(5)]

勿論ガダマーも指摘しているように、カントが主観の認識能力の自由な遊戯によって惹き起される単なる快感情を超えて、美的な満足感を更に高い理念、知的関心、超感性的基体に関係づけようとしているのを見逃してはならない。例えば「美の理想について」の中でカントは、真の美の理想はもはや純粋に美的な趣味判断によって判定されず、むしろ「知性化された」趣味判断によって、人間の形態における道徳的なものの表出のうちにこそ見出されると考えている。趣味は美の理想に対しては、自らを超え出て知的に関心づけられねばならない。カントの美学は単なる形式的な趣味美学の枠内にとどまっていない。ガダマーは、美の理想における道徳的なものの表出という考え方は、美的理念の説（§49）及び道徳性の象徴としての美の説（§59）と一緒にして受け取られるべきであり、そこに芸術の本質のための場所が用意されていると言う。[(6)] 確かに我々はカントの美学

のうちに、形式的な趣味の美学から、美的理念の表現の能力としての芸術的天才の美学への発展を察知できる。併しそれにも拘らず、ガダマーによれば、カントが純粋な趣味判断を超えて、知的関心と理性理念を問題にしている場合でさえ、それは決して芸術にとって本質的な問題として論じられているのではない。[7] 彼は次の三点についてそれを明らかにする。

カントは判断力批判の第42節において、芸術美に対する自然美の優位を強調している。たとい形式から言えば芸術美が自然美に勝っているとはいえ、それにも拘らず自然美の方が芸術美より優れているのは、独り自然美のみが直接的関心を喚び覚ますからである。この関心は、一切の関心から独立した我々の美的な満足感に対する自然の意図なき調和を認める。つまり我々(主観)に対する自然の驚くべき合目的性を認める。このことによって自然美は、創造の究極目的たる人間の道徳的使命を示すのである。[8]

カントは趣味と天才との関係についても、天才に対する趣味の優位を主張する(§50)。美の判定に関するカントの美学全体の中で、天才の概念は芸術美の場合に限定されるが、趣味の概念は自然美と芸術美の両方に関わり、一層普遍的な意義を有する。[9]

更にカントの哲学の体系的観点から見れば、美的判断を自然における美と崇高に適用することの方が、芸術を先験的に基礎づけることよりも重大な意味を持っている。我々の認識能力に対する自然の合目的性は、自然美においてのみ現象する。この自然の合目的性は、美的判断の先験的原理として同時に目的の概念を自然に適用する準備を悟性にさせる(Einleitung Ⅷ)。その限り趣味の批判、即ちカントの美学は彼の目的論のための準備と言える。自然を目的論的に認識しようとする根本的要求を第一批判が打ち砕いた後で、この目的論を判断力の統整的原理として正当化することがカントの哲学的意図であり、これによって彼の哲学の全体が体系的に完結する。このように見れば、純粋な趣味判断こそ第三批判の不可欠の基礎をな

している。かくてガダマーは次のように言う。「芸術は天才の技術である」というカントの命題は、芸術にとっても亦、我々の認識能力の遊戯における自由の感情に対する合目的性以外に、いかなる判定の原理も、いかなる認識の基準も存在しない、ということを述べているにすぎない。判断力のアープリオーリーに対するカントの先験的反省は、確かに美的判断の要求を正当化はしたが、併し芸術哲学という意味での哲学的美学を原理上認めていないのである。(10)

ガダマーは、カントの美的主観主義的な芸術把握が、以後芸術作品の内容を単なる美的仮象として体験しようとする傾向の源になっていると考える。美的なものを現実に対する仮象と見なす考え方は、固よりカントの「先験的感性論」や「美的判断力の批判」のうちには見られない。ガダマーは「美的」„ästhetisch“ の意味がこのように変化した転換点をシラーにおいている。即ちシラーは、カントにおける先験的思想を「美的に振舞え」という道徳的要請に変えてしまったのである。(11) このことは、ガダマーによれば、シラーがカントの趣味判断の批判的基礎づけにおける徹底的な主観主義化を、方法的前提から内容的前提に変えたことを意味している。つまりカントの主観主義化は、美的経験の可能性を主観の認識能力の自由な遊戯という主観的原理によって基礎づけようとする批判哲学の方法から必然的に生じるものである。ところがシラーの美的教育論では、遊戯衝動に従って美的に生きることが、人間の生き方として要請されている。そしてそのような生き方は、美的国家においてのみ可能とされる。この国は、人間が力と力でぶつかり合う活動的な国や、自己の欲望を抑えて神聖な法則に従わねばならぬ倫理の国に対する第三の国、即ち自由な想像力の「遊戯と仮象の国」である。(12) 真の道徳的、政治的自由の代わりに、今や主観的な心情の自由が保たれる美的国家という仮象の形成が、美的教育の課題になる。カントの二元論を美的な心情によって調停しようとするシラーの

試みの根底には、一層深い未解決の二元論が口を開いている。それは主観における美的仮象と主観から疎外された現実との二元論である。[13] シラーは、現実の事物のうちに純粋な仮象だけを感じることができるためには、高度な美的教養を必要とすると言っているが、[14] 教養こそ疎外された精神の一形態に外ならない。このような美的教養の特色は、特定の歴史的社会に属している芸術作品を、その歴史的、社会的な拘束から解き放してしまう点にある。美的教養を有する意識、即ち美的意識は、自己の対象として唯専ら美的な質のみを求め、又自己が美的な質と認めたものをすべて自己の美的体験として所有し、自らその美的体験の中心となる。[15] 美的体験という概念において、近代美学の芸術把握の美的主観主義はその頂点に達する。

ガダマーによれば、我々が芸術作品と称して美的に体験しているものは、単に抽象作用によって捉えられているにすぎない。というのは、美的体験において美的意識は、作品が本来組みこまれていた生活の文脈を、即ち作品が果していた社会的機能や作品の有していた宗教的乃至世俗的意義を、すべて美的外のものとして無視するからである。彼は美的意識のこの抽象作用を「美的区別立て」と呼ぶ。美的な意味を有するものを一切の美的外のものから区別するこの美的区別立てこそ、美的意識の本質をなすものである。[16]

ガダマーは、美的区別立てによって芸術作品を純粋な美的体験の対象として捉えようとする立場が一つのアポリアに出会うことを、ルカーチとベッカーの場合を引いて示している。ルカーチは美的領域にヘラクレイトス的構造を認め、次のように言う。美的対象の統一というものは現実には全く存在しない、芸術作品は空虚な形式であって、多くの可能的な美的体験の単なる結合点にすぎない、美的対象はこれらの美的体験の内に現存している(Die Subjekt-Objekt-Beziehung in der Ästhetik,1917/18)。ベッカー

は芸術作品の存在を次のように定式化した。時間的に見れば作品は瞬間のうちにあるだけで、それは「今」この作品なのであり、そしてそれは既に今はもはや存在しないのである（Die Hinfällichkeit des Schönen und Abenteuerlichkeit des Kunstlers,1928）。このような考え方は体験自体については確かに首尾一貫しているが、併し芸術作品の経験を主観の美的体験から基礎づけることは、ヘラクレイトス的な体験の流れのうちに作品の存在そのものを見失う結果になるであろう。(17)

ところでガダマー自身はどう考えているか。芸術作品は本来特定の世界に属しており、同時に作品のうちに一つの世界を開示する。我々は作品の世界において単なる主観的体験を超えて自己を了解し、或る持続的なもの、共通なものを認識する。芸術作品は、固より科学や道徳の場合とは異なるが、やはり一種の認識、即ち真理を伝達するものであり、その独特の認識の仕方を基礎づけるのが美学の課題なのである。ヘーゲルは芸術をば精神が自己を認識する一つの形式として捉えている。その際、芸術の経験のうちに真理内容が認められ、しかも同時に歴史的意識と関係づけられている。この点から言えば、芸術の経験のうちに真理を認識しようとする我々の課題は原理上果されている、とガダマーは言う。併しヘーゲルの思弁的観念論は、自己を無限な知の立場に高めることにより、カントに基礎をおく主観主義と不可知論とを克服しようとした結果、却って芸術を観念論的哲学に止揚することになった。ガダマーはこれに対してあくまで有限性の立場を固持すべきことを主張する。従って彼は芸術作品における認識の問題を、主観の美的体験や絶対精神からではなく、芸術作品の存在自体から明らかにしようとする。そして芸術作品の存在論的考察の手掛りとして遊戯の概念を選ぶのである。(18)

遊戯の概念がこの場合カントやシラーの場合のような意味で考えられていないとすれば、それはどのようなものであろうか。そして芸術作品の存

在にどのように関係しているのであろうか。ガダマーは、遊戯の本質は遊戯者の主観的反省からは明らかにならない、遊戯の主体は遊戯者ではない、遊戯者を通じて遊戯が現われるのであると言う。そして遊戯の本来の意味を、むしろ水や光の戯れ、ボールベアリングの機械部分の遊びというような隠喩的用法のうちに求める。これらの場合には、常に或る動きが目標もなく行きつ戻りつしている。従って遊戯とは、終点としていかなる目標も持たず、不断の反復において更新される運動である。その際、往還運動が遊戯の本質を規定していて、誰が、又は何がこの運動をしているのかは殆ど問題にならない。遊ばれているのは遊戯自体であり、遊戯はその動きの往還がおのずと生じるような一つの秩序を表わしている。このように遊戯の在り方が自然の運動形態に近いということは、水や光の戯れという言い方が遊戯の転義的用法ではなく、むしろ人間も亦遊ぶという言い方をするのが妥当であると考えさせる。人間の遊戯も自然現象である。従って人間が遊ぶということは、人間も自然に属しているが故に、又その限り、純粋に自己自身を表現していることを意味している。一定の秩序を示す動きにおいて、自己自身をおのずと表現するのが、遊戯の本来の在り方である。正にこの点において、遊戯は芸術作品の存在に対して本質的な関係を有している。[19]

ところで一切の表現は、その可能性からすれば、誰かに対する表現である。自然現象や子供の遊戯においては、それは単なる可能性にとどまっているが、祭祀や演劇の遊戯（演技）では、それは単に自らのうちに没入しているのではなく、自らを超えて観衆の方に向っている。遊戯に没入すべきものは、演技者ではなく観衆である。このとき遊戯は観衆のための表現になる。遊戯は演技者と観衆とからなる全体である。このことは聴衆を持たぬ家庭音楽のような場合にも妥当する。芸術の表現は、その本質からすれば、たとい聴衆や観衆がその場にいなくても、誰かのためのものである。

ガダマーは、人間の遊戯が観衆の存在を介して芸術になることを、「形作られたものへの変換」„Verwandlung ins Gebilde“ と名づける。これによって遊戯（芸術表現）は演技者の行為から解き放たれ、原則的に反復可能となり、その限り持続的、自存的に存在するようになる。それは、回帰する祝祭が、その都度変化しながら、それにも拘らず同じ祝祭であるのと同様である。遊戯は単に Energeia（現実活動）の性格だけでなく、Ergon（作品）の性格をも持っている。[20]

このように遊戯としての表現が演技者から独立し、作品として自存的に存在するとき、その作品において認識される真理とはどのようなものであろうか。この限られた場所では、考察の範囲を、一般に遊戯（演技）と直接関係があると見なされている演劇や音楽ではなく、むしろホイジンハによってその制作に遊戯的性格を認められなかった造形芸術（画像）に限定しよう。これによって遊戯の表現的意味が、ホイジンハの謂うミューズ的芸術だけでなく、造形芸術にも関係していることが示されるからである。ところで文芸作品も、舞台におけるその再現も共に表現であるが、いずれの場合にも、表現において現前にしているものが、表現の対象たる現実の事物の単なる模像と見なされることは殆どない。これに対して、ガダマーの言うように、画像における表現は、一般に原像と模像の存在論的問題に絡みこまれている。[21] 併し画像が何かを表現している場合、その表現関係を、原像に対する模像の関係と区別することが必要である。模像は、例えば身分証明書や商品カタログの写真のように、原像を伝達するという目的のために、原像に似ることだけを課題としている。その限り理想的な模像は鏡像である。併し厳密に言えば、鏡像は模像ではない。人は鏡の中の像に見入る。その際志向されているのは鏡像自体である。併し模像の場合それは模像によって指示されている原像であり、模像自体は指示という目的のための手段にすぎない。これに対して画像は単に目的のための手段なの

ではない。画像において表現されているものがどのように表現されているかということが問題になる限り、画像自体が目的である。即ち画像の目的となっているものは、画像を離れて存在している原像ではなく、画像のうちに現われている原像である。この点で画像は鏡像に似ている。画像の歴史の発端に見られる画像と原像との呪術的同一視は、依然として一切の画像経験の本質的特徴である。画像に表現されている原像と画像表現との間に区別立てをしないことが画像に対する第一次的志向であり、原像より表現そのものを重要視する美的区別立ては第二次的志向にすぎない。

併しながら画像の本質は鏡像をモデルにしては捉えられない。画像は鏡像と異なり、表現としてそれ自体で固有の意味を持っている。この点で画像は、単に原像を指示するだけの模像より以上である。原像に対する画像の関係は、模像の場合のような一方的関係ではない。原像は現象するために或る特定の表現にのみ依存する必要はないが、併しやはり何らかの形で自己を表現しなければならない。表現は原像の固有の存在に属している。表現を通じて原像はいわば存在の増大Seinszuwachsを経験する。ガダマーは、代理という概念ほど画像の存在をうまく性格づけるものはないと言う。画像が代理の一契機となることにより固有の存在価Seinsvalenzを有する場合には、原像と模像の存在論的関係は根本的に修正されなければならない。即ち画像によって原像は初めて原像として具体的になるからである。とりわけ宗教画は、画像の本来の存在力Seinsmachtを顕わにする。というのは、神的なものの現象はただ言語と画像を通じてのみ、その具象性を獲得するからである。肖像画も亦、たといそれが美的意識を満足させる意図で描かれていなくても、存在の増大を通じてなお卓れた芸術作品になりうる。肖像画にとっては、誰が描かれているかということは本質的な問題ではない。肖像画は理想化された個性を表現する。描かれている当人の存在はこの表現によって増大する。いかなる画像も、そこにおいて原像

の存在が意味豊かに可視的に現象する限り、存在の増大であり、この意味で存在の出来事である。[22] この存在の出来事が、作品において認識される真理に外ならない。

以上の考察において、我々はガダマーに従いつつ、遊戯の自己表現的な在り方が芸術作品の表現構造の基礎をなしていること、そしてその表現において存在の出来事が生起することを知った。併し我々は、遊戯及び芸術の概念を単に超歴史的に固定したものと見なさず、むしろ両者の概念自体が歴史的に変遷すると考える。例えばカントがその美学において遊戯概念を主観主義的に捉えていることは、むしろ近代芸術の主観主義的性格に対応していると言えよう。遊戯概念も、又それに対応して芸術の本質概念も、歴史的に変遷する。ガダマーによって芸術と遊戯の一般的関係が示された後で、我々は先ず遊戯概念の現代的意味を問うことにしよう。

2

遊戯概念が現代において重要な哲学的意義を有しているのは、生乃至存在の意味をもはや超越的な存在者からではなく、生乃至存在自体のうちに捉えようとする現代の哲学が、いわばその思考のモデルとして遊戯の概念を取り上げているからである。これは例えば、ニーチェにおける世界の賽子遊び、ハイデガーにおける存在の遊戯、フィンクにおける世界の象徴としての遊戯という表現に現われている。そうしてこれらの現代の遊戯概念のうちに鳴り響いているのは、次のヘラクレイトスの命題（断片52）である。「アイオーン、それは将棋に遊び耽っている子供である。その国は子供のものである。」ハイデガーはアイオーンを存在の運命と訳す。[23] フィンクは世界進行と言う。[24] 存在の運命、世界進行が遊ぶとはどういう意味であろうか。

フィンクによれば、一般に遊戯は現実の真面目な活動から、いわば不真

面目な、余計な、仮りのものとして排除されている。成程遊戯において我々は現実の制約に拘束されぬ自由な可能性を享受できるが、併しそれは現実には実現しえぬ単なる非現実的なものにとどまっている。この非現実性が遊戯の根本特徴であるように見える。だがこの非現実的なものがどのように存在しているかが問題である。それは単に空想として頭の中にあるだけでなく、現実の事物のもとにある。遊戯における非現実性は、事物の現実性の真唯中に間主観的に存在する。そしてそれによって現実の事物を特有の仕方で隠蔽する。例えば人形を蔽い隠して生きた赤坊にする。それは或る意味で現実的であるが、他の現実の事物から特別の仕方で画定され、それ自体で完結している。[25] 併し遊戯の非現実的世界は、確かに遊戯者と玩具を名状し難く蔽ってはいるが、本当に蔽い隠してしまうことはない。遊戯者は自分の役にいわば入りこむが、そこで自分を見失うことはない。この状態をアンリオはアリスの鏡の通過に譬えている。[26] 我々も亦、非現実的な役を通して常に現実の遊戯者を見ることができる。それは、岸辺の樹の像が水面に映っている場合に、その像と共に現実の水を見ることができるのと同様である。岸辺の樹の像が、それを映す現実の水を必要とするように、遊戯も、それが行われるためには、現実の空間と時間、人間と事物を必要とする。[27]

ところで像における模写関係は一般に存在者間の関係である。存在者はすべて、たとい神であれ、イデアであれ、それが存在する限り、必ず世界内に存在し、そのうちで互に関係し合っている。存在者間の模写関係においては、原像は模像よりも高い存在論的位置を占める。遊戯における現実性-非現実性の関係も、もしそれが像の場合のような模写関係として捉えられるなら、それは存在者間の関係（例えば現実の赤坊とそれに見たてられた人形との関係）になり、遊戯における非現実的なものは、現実的な事物に対して低い存在論的位置を与えられることになろう。フィンクは遊戯に

おける現実性-非現実性の関係を世界内存在者間の関係として捉える前提を疑う。そして遊戯はむしろ世界と人間との関係の明確な形式であるが、この関係を明確に言い表わす概念がまだ充分に形作られていないため、遊戯のうちに隠されている世界の遊戯の意味が充分に了解されないのであると言う。彼はこれを了解するために象徴という概念を用いる。(28)

世界に対する人間の関わりの象徴的な出来事として、大古の祭祀がある。大古の人間は世界の不可解な威圧的支配力を呪縛するために祭祀を行う。祭祀の遊戯において、日常的現実のうちに聖別された超現実が出現する。併しそれは、フィンクによれば、デーモンや神々の如き存在者を介してなされるので、より根源的な世界との関わりを偽っているのである。(29)

祭祀的遊戯において人間が脱自的に向っていく先は、デーモンや神々の如き超人間的存在者であって、世界自体ではない。人間の遊戯がもはや存在者に拘束されぬ自由な遊戯になるときにのみ、それは世界自体への脱自的超越となるであろう。成程人間の遊戯は、遊び仲間や玩具の如き存在者と共に、又それらを用いて行われる。併しそれらの存在者は、遊戯者が脱自的に向っていく先ではない。遊戯において人間は自己を超え出て遊戯自体に没入するだけである。その際人間が脱自的に向っていく先は、現実における遊戯の非現実的世界である。遊戯は、人間の遊戯である限り、世界内において生起する。このような世界内的生起としての遊戯の脱自的超越において、その超越の先にもはやいかなる存在者も存在しないとき、遊戯する人間は正に全体としての世界自体の無のうちへ超え出る外はない。このとき、遊戯の非現実的世界と全体としての世界の無とが不思議な仕方で重ね合わされているのである。ここで世界の無と言うのは、世界が存在しないという意味ではない。確かに世界は存在者の全体として、正に一切の存在者がそのうちへ立ち現われ、そのうちで互に関係し合い、そのうちに消滅していくような仕方で、現実に存在しているが、併し一般に存在者が

知覚されたり、思考されたりするような仕方で、つまり存在者としては存在していない。全体としての世界の存在の了解と無の了解とは不離の関係にある[30]。世界は存在者を超越している。我々が遊戯の非現実的世界と全体としての世界の無との不思議な重ね合わせと呼んだものは、フィンクの立場から言えば、全体としての世界が人間の遊戯の非現実的世界に反照していることなのであり、人間が世界自体に脱自的に超え出るということも、人間の遊戯における世界の反照を、人間の側から捉えたものにすぎないのである。[31]

ところで世界内に存在するものはすべて根拠を有し、先行する原因によって根拠づけられ、その結果として生じる。機械的因果性の外に、生物界における目的論的因果性や人間の行為の分野における意志動機の因果性も存在する。併し世界自体は根拠を有するであろうか。確かに世界が、世界の存在を根拠づけるような究極的目的を持つことを主張する宗教的乃至哲学的解釈も存在するが、併しフィンクによれば、近代的ニヒリズムの巨大な宇宙論的意義は、世界に対する全体的目的を単に認識不可能として拒否するだけでなく、矛盾であるとして拒否していること、そして世界が異様な謎めいた無目的性において現われていると主張していることにある。[32] 世界はもはや神の啓示のための時間過程とも、世界に含まれた理性の展開とも、又自己把握的精神の歴史とも見なされない。世界はそれ自体無目的であり、それ自体価値を持たず、すべての道徳的評価の外にあり、「善悪の彼岸」にある。存在者に対する世界の支配は、無根拠、無目的、無意味に行われる。人間の遊戯も亦それ自体としては無根拠、無目的、無意味である。遊戯以外の目的から根拠づけられると、それはもはや遊戯ではない。フィンクは人間の遊戯のこの無根拠性を世界の無根拠性の反照と見なし、人間の遊戯は世界の象徴であると言う。[33] 人間の遊戯が世界の象徴であるとすれば、むしろ世界こそ本来遊戯する存在であると言わねばな

らない。世界が本来遊戯する存在であるからこそ、人間の遊戯はその象徴になりうるのである。併しフィンクは、世界の遊戯と人間の遊戯との差異を指摘する。人間の遊戯には遊戯者が存在し遊戯の役に応じて仮装し、仮面を被る。併し世界の遊戯は人格的な力の遊戯ではない。世界の遊戯は誰の遊戯でもない。世界の遊戯の現象は、もはやその背後に無の外には誰もいず、何もない仮面である。[34]

フィンクが世界の遊戯と呼んでいるものは、ハイデガーでは存在の遊戯として捉えられている。ハイデガーは根拠律を二つの調子で聞く。第一の聞き方によれば、それは、ライプニッツによる根拠律の近代的規定、即ち「一切のものは根拠を有し、どの結果も原因を持つ」であり、これは存在者についての最高の原理である。[35] この最高の原理は、カントにおいては、主観の対象としての存在者の存在(対象性)を根拠づけるアープリオーリーの可能性の条件としての理性になる。[36] 第二の聞き方は、「何ものも根拠なしには存在しない」という命題を「存在者の存在には必ず根拠がある」、「存在は根拠的性質を有する」即ち「存在はそれ自体で根拠づけるものとして現前する」と聞く。[37] 第二の調子において根拠律は、存在の命題として、存在と根拠とが同じであり、同一のものに共属していることを語っている。[38]

根拠律の第一の調子から第二の調子への思考の転換は、存在者についての最高の原理から根拠としての存在の本質への跳躍である。存在と根拠とが同じであり、存在自体はもはや根拠づけられるべき根拠を有さぬ故に、存在は無根拠 Ab-Grund (深淵) であり、従って根拠としての存在の本質への跳躍はこの Ab-Grund への跳躍である。思考はこの跳躍によって、人間本質が賭けられているあの遙かな遊戯に到達する。人間がこの遊戯のうちにもたらされ、この遊戯に賭けられている限りにおいてのみ、人間は真に遊戯することができ、遊戯のうちにとどまることができるのである。

だが、それはどのような遊戯であろうか。それは、思考が「存在が存在として安らっている処と戯れる」遊戯であると共に、「我々死すべきものがそのうちで活動している遊戯」である。「死は現存在の最大の可能性として、存在の光及び真理の光において最高の力を有している。死は測り知るべからざるものの、即ち最高の遊戯の、いまだ思考されざる基準である。この最高の遊戯のうちで人間は地上的に活動し、この遊戯に賭けられている」のである。[39]

遊戯に関するこれらの思考を、ソクラテス・プラトン以後二千年余にわたって形而上学を支配してきた正統思想の克服を目指す現代の「西洋思考の血みどろの試み」と見なすこともできよう。[40] このような試みが行われていることは、イデア、一者、第一原因、理性等による世界解釈に代わるべき新しい世界解釈が現代において必須であることを意味している。固よりフィンクの説くような遊戯者のいない世界の遊戯という考え方に対して、疑念や異論がないわけではないが、[41] それらに対してはフィンクの次の言葉で答えることができよう。

現代は恐らくこれまでの最大の神の空虚な時代、宗教的実体の最大の消滅の時代であり、これは通例「ニヒリズム」と名付けられている。人がニヒリズムを単に神の不在の拡大する近代の荒野と言って嘆くだけでは、そこに潜む僥倖はまだ洞察されない。僥倖はもはや最高の存在者に媒介されず、又そのような媒介によって偽られもしないような可能な世界開示のうちに潜んでいる。世界の遊戯を思弁的な思考の主題とすることは、まだ問われていない課題であり、遊戯に敵対的な形而上学の伝統が除去されたときに恐らく初めて企てられるであろう。併しそのとき人間が変化していることが必要であろう。人間は、世界内的な神々に代わって支配し遊戯する世界に応答し、それを自分の未来の尺度として選ばねばならない。併しこれは容易ならぬ転回である。人間は遊戯する者として、あらゆる基準と訣

別し、無限界的なものに出るとき、そのときにこそ最大に世界開示的に実存するのである。[42]

3

世界の遊戯を思考の主題としつつ世界開示的に実存することは我々が過去の強固な思考的伝統のうちに生きている限り、フィンクの言うように確かに容易ならぬ転回を意味しているであろう。併し我々はこの転回を既に現代芸術の作品において、さまざまの形で経験し始めているのではないだろうか。以下において、現代芸術の本質が世界開示的遊戯に存することを示したいと思う。

前述の如く、ガダマーによれば、画像は単なる模像ではなく、その表現を通じてむしろ原像の存在を増大するものであり、従って肖像画にとっても、誰が描かれているかということではなく、描かれている人物の個性的理想化が本質的な問題なのである。このことを示す最もよい例として、レムブラントの晩年の自画像（1669年）を挙げることができよう。その画のうちに我々は原像の顕著な存在の増大を認める。固よりこれは画家レムブラントの偉大な表現力によるのであるが、その増大された存在のうちには、表現を超えた何ものかがある。カントの言い方に倣えば、この画のうちには単なる趣味判断を超えた美の理想が、即ち道徳的なものが表現されていると言えよう。ところがマチスが1905年に描いた肖像画は「鼻の上の緑の筋と落着き払った無関心な顔付によって、意識的に肖像の性格を打ち壊している」[43]。その画はもはや理想化された個性の表現であることをやめ、画家の感性の単なる色彩構成の遊戯の表現になっている。それはカントの美の理想の説よりもむしろ純粋な趣味判断の説に適合する作品である。その画を見る者は、作品の深みに沈潜せず、その表面の色彩と戯れる。併しこのマチスの作品に対して、ペンキのようにむらなく塗り上げられた色面乃

至線条からなるケネス・ノーランドの作品（ Golden Day, 1964 や April's Equal, 1971 ）においては、我々は画家及び観照者の心意能力の自由な遊戯を殆ど認めることができない。これらのいわゆるハード・エッジの作品では、画家の主観的表出は故意に避けられている。そこに表現されているものは、色彩の単純な形態の並列や対比である。それらの作品はいわば色彩のオブジェである。だが色彩のオブジェとは矛盾した言い方ではないだろうか。色彩がオブジェとして存在しているのであれば、色彩は世界内存在者として存在していることになろう。確かに色彩は世界内に存在している。併しそれは、世界内存在者たる現実の事物の表面に知覚されるような仕方で、事物の表面と我々の目との間に存在しているのである。併し間に存在しているとはどういうことなのであろうか。むしろ事物と我々の目との間には空間が介在していて、その空間は空気や水蒸気や光などに充されているのではないか。併しこういうことを我々に語るのは自然科学の言葉である。目にとっては、空気や水蒸気や光の存在はその色彩によって認められるのである。目にとっては、事物より色彩が先に存在する。この色彩が事物の表面と目との間にあることは、その間の距離の相違によって色彩が変化し、又目を事物に直接触れ、その間が存在しなくなると、事物の色彩が認められなくなることからも知られる。このように考えるなら、色彩は事物のような存在者ではなく、むしろ事物がそのうちで色彩を有するものとして見えているところの世界自体の現象であるということになろう。我々が色彩のオブジェと言うとき、それは一般に色彩が超越的存在者の観念や主観の内面を表現するために存在しているのではなく、いわばそれ自体のために、目的なしに、それ自体で輝き、存在していることを意味している。併し世界の現象としての色彩が現実にそれ自体で存在するためには、それは存在者としての現実の事物の表面に宿らねばならない。そのために画家は色彩をオブジェ化するのである。このように世界自体の現象をオブジェ

として存在させるのが、現代の芸術活動なのである。

運動のオブジェの例として、京都国立近代美術館における「現代美術の鳥瞰」(1977)に出品された伊藤隆道のスパイラル・シリーズの中の一つを取り上げよう。それは、中程に水平の環を取りつけた垂直の螺旋状金属棒で、それがモーターによって回転すると、その螺旋はきらきら輝きながらその環の中を通って無限に上昇を続けているように見える。このような輝く螺旋の無限の上昇運動は、正に始めも終りもなく無目的に運動を続ける世界の遊戯のオブジェと言うことができよう。

固より色彩のオブジェにせよ、運動のオブジェにせよ、それらの作品が美しい色彩構成や軽快な運動を示している場合には、そのうちに主観の心意能力の自由な遊戯を感じることは可能であろうが、併しそれらの作品の現代芸術としての本質は、主観の内面の感情体験にあるのではなくて、存在者として対象化しえぬ世界現象を可視的にすることによって、遊戯一般と同様に、現実生活の内部で存在者からの脱自的解放を行うことにある。

このような現代芸術の本質は、オブジェだけでなく、芸術環境の作り出しや芸術観念の提示というような美的実践のうちにも認めることができる。例えば、ヴェラスホフによれば、カノヴィツは本物とまがうばかりの暖房器具を描き、それを切り抜いて壁際におくので、観衆は最初それが描かれたものなのかどうかよく分らないし、次にそれを確認したときにも、自分の周囲をその画と共に芸術的環境として見るべきかどうかも分らないのである。[44] 我々はその画のトロムプ・ルイユ的効果を一種の遊戯と見なすこともできるが、併しその作品の現代芸術としての遊戯の意味はもう少し別な所にある。それは、その画が現実空間のうちにおかれることにより、遊戯一般の場合と同様に、現実空間のうちに別の空間が作り出されることである。この空間を芸術環境と呼ぶにしても、その際の芸術の意味は従来の芸術概念では示されない。重要なことは、その環境が、それを芸術的環

境と呼ぶべきかどうか、既成の芸術概念からは決定しかねる意味不明の空間であるという点である。想像力の遊戯を可能にするこの空間の未決定な開かれた状態が、もし一瞬人を不安に陥れるか、好奇の念で充すかするなら、それは、生活の目的連関から了解されている日常的現実の彼方に拡がる不可解な世界空間の瞬間的反照になりうるのである。従ってこの作品の現代芸術的本質は、暖房器具という存在者の美的表象ではなく、芸術環境の作り出しによる世界空間への遊戯的解放にある。

ジョン・ケイジの芸術においては「もはやいかなる規範も、いかなる限定も受け容れぬ完全な開放性（未決定性）」が主張されている。それは、彼が禅の影響の下に、もし生命を一定の形態の中に無理に押しこめようとすれば、真の生命の覚知が妨げられると考えるからである。従って彼はできる限り選択の強制を廃し、偶然性を増すことに努める。彼の4分33秒という曲では、ピアニストは4分33秒ピアノの前に演奏せずに腰を掛けている。音楽はピアノの音の代わりに聞こえるもの、即ちその空間における偶然の現実音である。椅子をきしませたり、咳払いをしたり、大声で抗議する聴衆は誰でもこの無志向的演奏会での共演者なのである。[45] 確かにこれは極端な例であろう。併しこの作品も亦、日常生活ではできる限り回避される世界の偶然性を、演奏会場という現実の遊戯空間において顕わにしている。勿論ヴェラスホフの言うように、この作品に見られるような現実の純粋な受容と無規定な開放性は、気楽な順応や恣意と区別しえない恐れがある。それはレディ・メイドのオブジェの場合と同様である。併し一般に遊戯において、真面目な努力と気楽な恣意とを明確に区別すれば、遊戯はもはや遊戯でなくなるであろう。遊戯には常に恣意への危険がある。

ヴェラスホフは、現代芸術が無形式と恣意の危険に自らを曝しながら、あらゆる変化の可能性を求めることにより、形態喪失や退化の恐怖と自由な開放性の約束との間に均衡を保ちつつ存在していると指摘する。そうし

てこの現象を現代における社会状況の変化に対応させて捉えている。即ち彼は、現代社会の問題性に関するハーバマス、ゲーレン、シェルスキイ、ディーター・クレセンス、マルクーゼ、ライヒ等の諸説を列挙し、これらの説は、その前提、関心、理論的方向がどれほど異なっていようと、単純な形態を有する閉鎖的な古い文化が、絶えず自らを問題化する限りなく開かれた現代社会へと変化したという考え方において共通している、そしてこの変化の過程を感性的に明白に示しているのが、古い芸術概念の解消と現代芸術の拡張であると言う。(46) そしてこの現代芸術の本質を開放性 Offenheit という概念で総括する。(47) この開放性によって現代芸術は、あらゆる規範的拘束の要求から免かれて一切を芸術として、すべての人を芸術家として認めようとするのである。併し彼自身は、現代芸術はすべての人がすべての可能性を展開しうる自由の国を代表しているという現代芸術の弁護論を認めず、むしろ我々の社会では期待された自由の国の代わりに、既に欠乏と必然の新しい国が始まっていると考え、現代芸術の評価に対しても消極的な態度をとっている。(48)

併し現代社会は果して欠乏と必然の国にすぎないであろうか。仮りにそうだとしても、そのような国に生きる人間存在の意味は何処にあるのであろうか。又そのような国における芸術の意味は何処にあるのであろうか。現代社会を過去の社会と比較して、その窮状を嘆くだけでは意味がないであろう。既述の如く、現代哲学において遊戯概念が重要なテーマになっているのも、人間が今漸く足を踏み入れたばかりのこの新しい国における存在の意味を了解しようとする努力の現われであり、又我々が上において現代芸術を遊戯の観点から考察したのも、このような意味においてである。ヴェラスホフはカーゲルの実験的音響イヴェント「アクスティカ」(1968/70) に関して、遊戯という言葉を用いているが、それはそれほど深い意味を与えられていない。(49) 併し彼が現代芸術の本質を示す概念と見なした開

放性も、世界の象徴としての遊戯における開放性として捉えられるとき、初めて現代芸術の本質を示すより深い概念となるであろう。確かに現代社会で多くの形の遊戯が行われているが、それらは必ずしも遊戯の本質を具現しているわけではなく、多くは不純な主観的混合物によって汚染されている。フィンクの言うように、恐らく我々が日頃自明的に遊びと呼び、真面目な生の領域と対照させているものは、むしろ曽てより高い意義を有していた起源的な遊戯の沈澱的様相にすぎないように見える。我々は祭祀的遊戯を慣用的な遊戯概念に解消してはならない。[50] 従って現代芸術の考察においても、遊戯概念を単なる気晴しというようなものではなく、あの全体としての世界の象徴として捉えることが必要であろう。現代芸術は遊戯を本質とするが故に、確かに一見無意味に見える。それは単なる遊戯にすぎない。併しハイデガーが言うように、その「すぎない」„nur“ は、同時に唯一のもの、最高のものである。[51]

注

(1) Kant, *Kritik der Urteilskraft.* §1.
(2) *a. a. O.* §9.
(3) *a. a. O.* §11.
(4) *a. a. O.* §48, §49.
(5) Gadamer, *Wahrheit und Methode.* 1960, S. 38f.,95f.
(6) *a. a. O.* S.45.
(7) *a. a. O.* S.47.
(8) *a. a. O.* S.50.
(9) *a. a. O.*
(10) *a. a. O.* S.51.
(11) *a. a. O.* S.77.
(12) Schiller, *Über die ästhetische Erziehung des Menschen.* 26.Brief, 27. Brief.
(13) Gadamer, *a. a. O.* S.79.
(14) Schiller, *a. a. O.* 26.Brief.
(15) Gadamer,*a. a. O.* S.80f.
(16) *a. a. O.* S.81.

(17) *a. a. O.* S.91.
(18) *a. a. O.* S.92ff.
(19) *a. a. O.* S.98ff;
(20) *a. a. O.* S.104f.
(21) *a. a. O.* S.131.
(23) Heidegger, *Der Satz vom Grund.* 1957. 13.Stunde.
(24) フィンク 『遊び—世界の象徴として』 千田義光訳 1976年 38頁
(25) 同書 100－112頁
(26) アンリオ 『遊び』 佐藤信夫訳 1974年 145頁
(27) フィンク 同書 145－146頁
(28) 同書 173－174頁
(29) 同書 204頁
(30) Heidegger, *Was ist Metaphysik?* 1955
(31) フィンク 同書 309頁
(32) 同書 316－317頁
(33) 同書 318頁
(34) 同書 319－321頁
(35) Heidegger, *Der Satz vom Grund.* 9.Stunde.
(36) *a. a. O.* 10.Stunde.
(37) *a. a. O.* 6.Stunde.
(38) *a. a. O.* 7.Stunde.
(39) *a. a. O.* 13.Stunde.
(40) 神川正彦 「遊戯の哲学と哲学の遊戯」 理想 No. 518
(41) Heidemann, *Der Begriff des Spieles.* 1968, S.225, 229.
(42) フィンク 同書 270－271頁、322頁
(43) Lützeler, *Abstrakte Malerei,* 1967, S.32.
(44) Wellershoff, *Die Auflösung des Kunstbegriffs.* 1976, S.40.
(45) *a. a. O.* S.42f.
(46) *a. a. O.* S.101ff.
(47) *a. a. O.* S.119.
(48) *a. a. O.* S.127f.
(49) *a. a. O.*
(50) フィンク 同書 244頁
(51) Heidegger, *a. a. O.* 13.Stunde.

（文学部教授）