

## H.G.ガダマーの芸術論における人間の「遊び」

宮崎 勝正  
(北海道大学)

### はじめに

H.G.ガダマーは、『真理と方法』の第一部において芸術の存在論を展開する。ガダマーによる芸術や美的鑑賞に関する説明が芸術作品の存在論的分析という形式をとるのは、彼以前の主観主義的な美学への批判的な態度に由来している。ガダマーによれば、美学は、ただ鑑賞者の美的な体験や意識を扱うのでは不十分である。むしろ、美的な経験についての理論は、その経験が向けられているところの芸術作品の存在に対しても説明を与えるものでなくてはならない。このような動機のもと、芸術の存在論的解明に向かうための足掛かりとして、人間の「遊び Spiel」の分析を行なっている。そこで、人間の遊びの経験は芸術作品が成立するための基本的な事象として想定されている。ガダマーは、人が純粹に遊びを楽しむような経験のなかに、芸術作品を制作し、上演、鑑賞するという人間の文化的な営みの源泉を見出すのである。そのため、ガダマーが人間の遊びについて与えている記述は、芸術作品そのものやそれを上演したり鑑賞したりする経験に関する説明においても重要な役割を果たしていると考えられる。他方でまた、ガダマーは人間の遊びと芸術作品のそれぞれの在り方のあいだに深い関連性を想定しつつも、それら二つの事象のあいだに厳密な区別を立てている。しかしながら、ガダマーが芸術論において、遊びの分析のなかでは見出されないような、いかなる特徴が芸術作品に固有のものとして際立たせられているのかということは、必ずしも明瞭であるわけではない。ガダマーによって記述された人間の遊びと芸術作品との関連性を適切に理解するためには、それらのあいだの転換を示している「形姿への変容 *Verwandlung ins Gebilde*」という概念の内実を明確にする必要があると考えられる。本稿では、ガダマーによる人間の遊びと芸術作品の説明

が一方でいかに関連しており、他方で異なっているのかを検討する。それによって、「形姿への変容」がいかなる転換を表しているのかを明らかにしようと試みる。

## 1. 「自己呈示」としての人間の遊び

私たちが日常的に目にしたり、実際に参加したりするような遊びの経験は、ガダマーによっていかに記述されるのだろうか。ここではまず、「自己呈示 *Selbstdarstellung*」<sup>1</sup>として特徴付けられた遊びの在り方を確認しよう。

ガダマーにとって、遊びとはなによりも「自己呈示」という在り方によって規定される。この「自己呈示」とは、参与する遊び手と遊びとして都度生じる出来事とが不離一体の事実として遊びの存在を形作るという、遊びの中動的な存在様態を表していると考えられる<sup>2</sup>。ガダマーは、「遊びの本来の主体は明らかに、他の活動の下でもまた遊ぶような者の主体性ではなく、遊びそれ自体である」(WM. 149/109-110)<sup>3</sup>と述べる。遊びという経験においては、遊びそのものが本来の主体として遊び手に対する優位性を有しており、遊び手は遊びとして生じた出来事の秩序や展開に服するという仕方でそこに参与するのである。この遊び手の位置づけは以下の箇所によく表されている。

すべて遊ぶこととは遊ばれることである。遊びの魅力、遊びがふるう魅惑はちょうど、遊びが遊ぶ者を支配下に置くということにある。自ら立てた課題を遂行しようとするような遊びの場合でも、その遊びが〈うまくいく〉かどうか、それが〈成功する〉かどうか、そして〈また成功するか〉どうかといったリスクが、遊びの魅力になっている。そのように試みる者は、実は遊びにそそのかされた者なのである。遊びの本来の主体(このことはとりわけ遊ぶ者がただ一人しかいないような経験がはっきりと示しているのだが)は遊ぶ者ではなくて、遊びそれ自体である。(WM. 152/112)

---

1. ここでは、“*Selbstdarstellung*”の訳語として「自己呈示」を用いており、“*selbst*”を平易に「自己」と訳している。ただし、“*selbst*”には「自ら」や「それ自体」といったニュアンスが含まれていることに留意する必要がある。

2. ウォーンキー (Warnke, 1987) は、遊びの遊び手に対する規範的権威と、遊びの自己表現における遊び手の関与の不可欠さという、遊びの存在の相補的關係性を強調している。

3. 『真理と方法』からの引用については、(WM. /)の形で示した。また、スラッシュの前に邦訳のページ数、後ろにドイツ語のページ数を記載している。

遊びの経験において、遊び手は自らの意図した通りに事が運ぶような状況に身を置いているのではない。むしろ、進行していく遊びのなかに置かれた遊び手は、遊びの展開がその者の意図や狙いを超えたものであることによって、自らが望む展開や結末を勝ち取ろうと努力することができるのである。この意味で、遊びにおける遊び手はその活動の主体としてふるまっているのではない。そうではなくて、遊びが具体的な出来事として自らを秩序立てていく動きのなかに参与するという仕方でのみ、遊び手が遊ぶということもまた可能であるのだと理解できる。

例えば、チェスをして遊ぶという状況には、遊び手に対する遊びの優位性が分かりやすく表れている。チェス・ゲームはそのプレーヤーに対して、それに従って行為する必要のある諸々のルールを課す。プレーヤーたちは交互に駒を動かす必要があり、可能な駒の動きは駒の種類ごとに定められている。もしルールを無視して余計に駒を進めたり、突然駒を相手に投げつけたりしたならば、チェスの遊びは台無しになってしまう。チェスの試合に勝利したり敗北したりできるのは、チェスのルールによって許容された範囲から逸脱せずふるまうことのできる者だけである。よって、チェス・ゲームが遊ばれる限りで、プレーヤーはその規則に服する必要があるのである。さらに、チェスの試合がプレーヤーに対して優位であるのは、ただ規則に従わせるという点においてだけではない。その試合は、個々のプレーヤーの意図や狙い通りには進行しないという点でも、遊び手に対する優位性を持っている。試合の展開は、プレーヤーの意図によって支配されるのではない。むしろ、それぞれのプレーヤーが相手を出し抜こうとして都度選択を行うなかで、いずれの意図をも超えた一つの顛末として決着するのである。

このように、ガダマーは遊び手に対する遊びの優位性を見出している。とはいえ、「自己呈示」としての遊びの在り方はまた、遊び手の主体的な在り方を排除してしまうのではない。かえって、遊びの存在そのものが、遊び手の参与を独特の仕方で要請しているのである。すなわち、遊びの存在は、遊び手の主体性を無化するのではなく、むしろ含み込むのである<sup>4</sup>。そのような遊びの経験における遊び手の存在様態は、ガダマーが芸術論における遊びの概念の意義を再び強調した論考のなかで、以下のように表現されている。

さて、人間の遊びにおいて特別なことは次のことである。すなわち遊びは、理

---

4. エバーハルト (Eberhard, 2007) は解釈学的な出来事における中動的な在り方を次のように説明している。「解釈学的な出来事は理解する主体を飲み込んで消してしまうのではなく、主体を含み込むのである。それは、受動的になるのではなく、プロセスの内部に留まりつづいた主体でもあるような主体者に起こる」(p. 299)。

性、つまり自らに対して目的を措定し、それを目指して意識的に努力することができるという、人間のこの最も固有の特徴をも、自らのうちに含みこみ、そして目標措定的な理性の特徴の裏をかくことができるのである。(Gadamer, 1977, S. 30)

遊びの状況にあって、遊び手はただその展開に巻き込まれ身を委ねているというのではない。遊びのなかにある遊び手は、そこでの展開が自らの思い通りにならないとはいえ、やはり何らかの狙いを持ち特定の顛末を目指して行為する。そこで、遊び手が特定の意図を持って行為するという事は、遊びが遊び手の意図を遙かに超えて展開すること、ひいては、遊びが遊び手に対する優位性を持ったものとして存在することを可能にする契機であると考えられるのである。このように、遊びそれ自体が遊びの本来の主体として遊び手を含み込みつつ自ら展開するという事と、遊び手が実際に遊びの活動に参加し意図や狙いを持って行為するという事は、いわば、遊びの存在を形作る不離一体の事実である。ガダマーが「遊ぶということの最も根源的な意味は、中動的な意味 *der mediale Sinn* である」(WM. 149/109) というとき、まさにそういった、遊びの出来事と遊び手の参与とが不可分に溶け合った遊びの在り方が意図されていると考えられる。

さて、こうした遊びの出来事は、それが遊び手に特定の課題を与えるということによって、具体的な規定性として自らの在りようを顕にするのである。ガダマーによれば、「すべての遊びはそれを遊ぶ者に課題を与える。その者は、いわば、自らの行為の目的を遊びにおける単なる課題に変えてしまう以外のやり方では、遊び尽くすこと〔演じきること〕の自由へと解放されないのである」(WM. 154/114) という。人は遊びにおいて、生活のための資金を稼ぐとか、社会的な地位を築くとかいった、日常生活における実際的な目的の代わりに、サッカーの試合に勝利する、或いはポーカーで相手を上手く出し抜くといったような、遊びのなかでの課題を置き、それを達成しようと努力する。そういった遊びの課題は、日常的な世界における目的と不連続なものであるために、都度の遊びの経験は、それぞれで完結した一つの出来事として現われるのである。

このようにして、ガダマーのいう「自己呈示」としての遊びの存在様態が明確になるだろう。

課題の成功が、〈その課題を呈示する〉ということができる。この言い回しは、遊びが問題となっているときには特に自然である。というのも、課題の達成はい

かなる目的連関へも超え出はいかないからである。遊びは実に、自らを呈示するという事に限られている。よって、その存在様式とは自己呈示である。(WM. 154/113)

遊びは、その外側にあるいかなる目的とも結びつかないために、遊び手に与えられた特定の課題が成就される具体的な仕方を、まさにそれ自体として表示するという事に終始する。ただしそこで、遊び手が特定の課題を達成するということが、遊びの本来的な在り方を規定しているというのではない。そうではなくて、遊びとは、遊び手の意図や選択を含み込んで一回的な規定性へと自らを秩序立ていく運動そのものである。

例えば、鬼ごっこをすることが遊びであるのは、鬼になった者が子の者を捕まえるという課題が達成されるということそれ自体によるのではない。むしろ鬼ごっこが遊びであるのは、ある広場に集まったあるグループのなかで、一人の者がじゃんけんに負けて鬼の役になり、他の子になった者たちをしかじかの仕方では追ひ回し、狙いをつけた一人の子を特定の駆け引きを通じて追い詰め、ついにはその者にタッチして一時決着するといった具体的な顛末として、自らを一つの完結した出来事へと組み立てていくということによるのである。そこでは、まさにそういう出来事として自らの在りようを呈示するということが、鬼ごっこの遊びとしての存在様式である。この顛末やあの顛末として具体的に実現されることのなかに、鬼ごっこで遊ぶということ、ひいては「遊ぶ」ということが、まさにそういうことを意味しているのだ、ということが呈示されるのである。

したがって、ガダマーが「自己呈示」と表現した人間の遊びは、以下のような特徴において理解することができる。すなわち、遊びは、自らの持つ秩序に遊び手を従わせ、その者の狙いや意図を超えた出来事として自己を確定し呈示するという点で、遊び手に対して優位性を持つ、遊びの活動の本来の主体である。それは遊び手の意図に基づく選択や行為を自らの秩序立ての動きのなかに含み込むことによって、具体的に規定された一回的な出来事として、個別的な完結性へともたらされる。そして、そういった都度現実化される出来事として自らの在りようを顛にするということが、遊びそれ自体の存在様式である。このように、遊びという存在は、遊び手の参与を通じて具体的な規定性へともたらされるところの、都度の完結する出来事として本来的に自己を指し示すのである。

## 2. 芸術作品における遊戯的性格

ここまで、ガダマーのいう「自己呈示」としての人間の遊びの内実を確認してきた。それは、遊びの出来事と遊び手の参与とが一体となって、都度の具体化された反復のなかに遊びという現実を形作っているような、中動的な存在様式として理解された。さて、こうした人間の遊びの本質は、ガダマーが芸術作品の存在論的分析を展開するうえでの基礎的な役割を担っていると考えられる。そこでガダマーは、人間の遊びの本質が芸術作品という別の存在として萌芽する転換のことを「*Verwandlung ins Gebilde*」と呼んでいる。

私は、そこにおいて人間の遊びが本来的な完成に至って芸術作品となるところのこの変容を、*形姿への変容*と呼ぶ<sup>5</sup>。この転換によってはじめて遊び〔演技〕*Spiel*はその理念性を獲得するのであり、遊び〔演技〕は同じものとして意味され、理解されるようになりうるのである。そのときはじめて、遊び〔演技〕は遊ぶ者〔演技者〕の呈示行為から切り離されたようにして自らを示し、その者たちが遊んで〔演じて〕いるものの純粋な現出において存在するのである。(WM, 158/116)

この「形姿への変容」という転換は、人間の遊びの本質、すなわち「自己呈示」という根源的な表現性が、まさにそういった在り方に関して高められるような、ある存在上の転換を示していると考えられる。その転換のあとでは、人間の遊び／演技はもはや、遊び手／演技者によって現実化されるその直接的な仕方に依存するのではなくなるのである。そこでは、遊び手／演技者の行為を通じて意味されていることが、まさにそれ自体として現出する。そうした演技においては、演じられた作品そのものが、演技者や観衆、さらにはその作者の意図を超えた、ある種の自律性を持つようになる。ある作品は、具体的な上演時間、上演場所、演出や役者の差異、使用言語の違いなどにもよらず、同じ作品として上演され鑑賞される。例えば、『オイディプス王』が現代において、それも今日の日本的な解釈のもとで上演されたとしても、そこで鑑賞されるのはやはりソフォクレスの『オイディプス王』であるということが可能であるだろう。このような意味で、芸術作品は個々の上演を超えて存在するものである。もちろん、一切上演されなくなってしまっただけでは、その芸術作品は忘れ去られてしまっただけで、もはや作品として存在することができないだろう。とはいえまた、芸術作品は、

5. ガダマーの引用にあたっては、原文イタリックの箇所を傍点で示した。

個々の上演に還元されず、むしろそれらを同一の作品の上演として統合するものである。芸術作品は、個々の具体的な実現に支えられつつも、同時にそれらに還元されず、繰り返しの再演を可能にし、それらをまとめ上げてもあるような、ある種の理念性を持つのである。ガダマーは芸術作品に、こうした作品それ自体での自律的な性格を見出している。そして、こうした芸術作品の在り方が可能になる契機として、単なる人間の遊びからのある存在上の変容を見出すのである。

それでは、人間の遊びが芸術作品へと高められるというとき、それら二つの事象はいかなる関係に置かれていると考えられるだろうか。人間の遊びはある存在論的な転換を通じて芸術作品から区別されているのであるが、それらはそれぞれ、「自己呈示 *Selbstdarstellung*」と「呈示 *Darstellung*」という在り方によって特徴付けられている。他方でまた、芸術作品の存在が可能であるための基礎的な事象として捉えられており、よってその本来的な存在様式において芸術作品と通じ合っていると考えられている。そこで、「形姿への変容」においていかなる存在論的な差異が強調されているのか明確にするために、さしあたり人間の遊びが芸術作品とどのように関連付けて考えられているのかを見ることは意義あることと思われる。したがって、以下では、芸術作品に遊びとのいかなる共通性が見出されているのかを確認する。

芸術作品の存在様式の分析に際して、ガダマーが依拠するのは、「自己呈示」としての遊びのなかに見出された諸々の特徴である。すなわち、芸術作品を規定するのは、人間の遊びの場合と同様に、それが実際に演じられたり鑑賞されたりされることで、ある完結した具体的な出来事として繰り返し自らを呈示するという存在様式である。

このことは、とりわけ演劇や音楽作品において分かりやすく示されている。それらの芸術様式には、実際に上演されたり演奏されたりすることを通じてのみ、その具体的な在りようが明らかにされるといふ特徴が、はっきりと表れている。ガダマーによれば、「演劇の上演を演劇そのものから切り離して考えることはできない。……むしろ、上演においてこそ、いや上演においてのみ、作品との出会いが起きるのである」

(WM. 168/121)。演劇や音楽作品の存在は、遊びの存在と同様に、それらの芸術作品の場合にも、その上演や鑑賞行為の本来の主体であるのは演技者や観衆ではなく、観衆の前で演じられ展開されていくところの当の作品自体である。遊びが遊び手に対する優位性を持っていたのと同じように、ここでは作品それ自体がその上演に参与するすべての者に対して優位性を持っている。なるほど、演劇や音楽芸術は、その作品が実際に演じられ奏でられるというときには、演技者や指揮者の解釈に応じて多様な仕方アレンジされ変奏されるだろう。しかしながら、呈示行為におけるアレ

ンジを、まったく演じ手の気まぐれ次第で為されるようなものとして考えることはできない。ガダマーによれば、「実際には、こうした変奏はすべて正しい呈示という批判的な基準に導かれ、それに服しているのである」(WM. 172/124)。そこで正しい呈示であるということは、単に楽譜や脚本から逸脱しないということの意味しているだけではない。正しい呈示という基準はなによりも、その作品が繰り返し演じられ奏でられることによって形作られる、伝統によって規定されているのである。とはいえ、他方でまた、そういった伝統とは、ある演じ手による具体的な呈示の可能性を、先達による模範的な呈示の忠実な再現にまで狭隘化してしまうものではない。むしろ、伝統は「作品そのものと分ち難く溶け合っている」(WM. 172/124) のであり、演じ手の様々な解釈を含み込むという仕方で、都度の上演は常に創造的な出来事として呈示されることに開かれているのである。したがって、ガダマーが「演劇は演じられることによって本来の演劇となるのであり、まして音楽は鳴り響かなければ音楽ではないのだ」(WM. 168/121) と述べる時、人間の遊びに見出された中動態的な存在様態が、演劇や音楽作品のなかに再び際立たせられていると考えられるのである。

同様に、ガダマーは造形芸術についても、人間の遊びの特徴を適用している。その一例として画像芸術の説明を確認しよう。ガダマーによると、画像作品を呈示することは、その画像が表現しているところのもの、すなわち、「原像 Urbild」 との関わりにおいて本質的に理解される。「原像」は概念上、実際の画材を用いてキャンバス上に描画されているような、物理的な色彩の配置そのものとしての「画像」から区別されている。原像という用語が意味しているのは、画像における具体的な色彩の配置そのものではなく、それらを用いて表現されている事柄である。例えば、ゴッホの「ひまわり」においては、土気色や橙色の油彩具の特定の配置や筆触の全体が「画像」にあたり、花瓶にさされたひまわりやその太陽のような暖かさとして表現される意味や内容が「原像」にあたる。そういった原像と画像とは、作品の存在にとって不可分の一体性をなすものとして考えられている。画像作品は、その具体的な現実性において、その作品のなかに表現されている事柄を、まさにそれが意味しているものとして呈示する。つまり、作品は、画像として具体的に有形化されているということを通じてのみ、それが表現し伝達しているところの意味内容を現実の場にもたらしことができるのである。しかし、それらは、単に画像が原像を表示しているといったような一方的な指示の関わりに置かれているのではない。そうではなくて、ガダマーによれば、「画像が固有の現実性を持つということは、今や反対に、原像にとっては原像が呈示において呈示へともたらされるということである。原像は呈示において自



らを呈示するのである」(WM. 204/145) という。

ここで言い表されているのは、画像が現実の場に出されるという出来事が、常に画像によって表現されているところの原像を現実の場に出すことを意味するということであると思われる。画像はそれ自体、ある情景や事柄の呈示という性格を持っている。例えば、花瓶に生けられたひまわりの様子は、ゴッホやモネ、マティスといった画家のそれぞれが用いた具体的な画材や技法に応じて個別的な方法で画像化されている。そこで画家が情景を絵画に落とし込むという作業はそれ自体、ひまわりが花瓶にさされているという事態に関して一つの規定性をもたらすことである。つまり、他のどんな仕方でもなく、しかじかの画材によるこの特定の色彩の配置と筆触の全体として、様々に描き出すことが可能であった当のひまわりの情景に一つの解釈を与えるのである。そのように、画像はそれ自体、作者の出会った情景の具体的な呈示としての側面を持っている。しかしさらにまた、その画像を鑑賞の場に出すということは、その画像のうえに表現された内容が、個々の鑑賞経験のもとで具体的な現実性を持つということの意味している。鑑賞者は、画像として表示された色彩のパターンに従って、またその者の置かれた個別的な状況に応じて、その作品を特定の仕方では理解する。その作品は色彩の鮮やかさやタッチの大胆さに関して楽しめるかもしれないし、或いは題材や描写に見出される作者の思想や時代状況について理解されるかもしれない。もちろん、そういった作品解釈は、鑑賞者の勝手気ままによって恣意的に行なわれるのではない。ゴッホの「ひまわり」を、自由に遊びまわる子どもたちの様子を描いたものとして解釈することはほとんどいかなる場合にも許容されないだろう。ここでも、鑑賞者は作品自体の持つ色彩のパターンやその者が置かれた文化的背景によって許されるような範囲内にとどまるかぎりにおいてのみ作品を鑑賞することができる。とはいえまた、作品は、ある個人によってそれが鑑賞される時にはいつも、他のいずれの仕方でもなくまさにしかじかのような経験のプロセスとして生じた鑑賞の出来事として、その者の前に現われる。このように、演じることや制作することと同様に、鑑賞行為においても、芸術作品が一つの具体的な理解の過程として実現されるという本来的な呈示の在り方が見出されるということが考えられるのである。こうして、ガダマーは、画像芸術の持つ画像の呈示と原像の呈示という二側面にも一貫して見出されるものとして、人間の遊びに見出された中動的な在り方を想定しているのだと思われる<sup>6</sup>。

6. 遊びの概念の持つ中動的な存在様式という含意は、しばしば、主観性を超えてそれを含み込む出来事それ自体の優位性という観点から多くの論者によって強調されている。この含意は、遊びの概念が『真理と方法』で展開される芸術の存在論的分析と哲学的解釈学の構想における基礎概念として機能していると考えられるとき、とりわけ重要視されているようであ

このような仕方では、ガダマーはあらゆる様式の芸術作品のなかに、人間の遊びに通底する特徴を見出している。それは、具体的な現実化を含み込むという中動的な出来事としての存在様態であると考えられる。とはいえまた、そうした芸術作品の在り方は、人間の遊びにはない固有の特徴を確認することによって、より明瞭に捉えられるだろう。したがって次節では、ガダマーが人間の遊びと芸術作品にまつわる活動のあいだにいかなる差異を見出しているのかを検討し、「形姿への変容」という転換の内実を明らかにすることを試みる。

### 3. 「形姿への変容」と芸術作品の存在様式

前節で見たように、ガダマーによって記述された人間の遊びと芸術作品のそれぞれの存在様式は、出来事としての基本的な在り方において通じ合っていると考えられた。それらはいずれも、都度呈示されるということとその本来的な在り方としている。人間のふるまいを含み込みながら一つの具体的な規定性へともたらされるといふ、存在の出来事性こそは、人間の遊びの本質であり、したがって芸術作品の本質を規定するものである。

ところで、こういったことはまた、芸術作品の本質をなしている表現的な性格が、「自己呈示」としての人間の遊びにおいて、すでにもっとも純粋な形式で表れていることに由来していると考えられる。この人間の遊びの純粋な呈示という在り方が、まさにその呈示という性格を軸にしてある転回を迎えるということが、「形姿への変容」という言葉で言い表されている芸術作品への転換であると考えられるかもしれない。それでは、人間の遊びが芸術作品として本来的に完成するといわれるとき、いかなる存在論的な差異が表現されていると考えられるだろうか。

すでに確認したように、人間の遊びの「自己呈示」としての在り方は、遊びの課題

---

る。例えば、著名なガダマー研究者であるグロンダン<sup>1</sup>は、ガダマーの遊びの概念と芸術論との関連性について論じている（Grondin, 2001）。グロンダンによれば、ガダマーによって用いられた遊びの比喩は、芸術作品の鑑賞体験に関して主観性の働きを特権的<sup>2</sup>と見なすような主観主義的な美学を批判するためのものである。そこでグロンダンは、「作品の体験とは、むしろ、私たちが圧倒すると同時に、私たちの全存在が危機に瀕している劇の中に引きずり込まれることなのだ。ガダマーにとって、これこそが遊びの真の体験である」（Grondin, 2001, p. 43）と指摘している。ここで端的に述べられているように、遊び概念は、作品の体験というものに関して、それが鑑賞者の主観性を凌駕した出来事であるという特徴を表現していると考えられる。遊びを遊ぶ者と同様に、鑑賞者は作品を理解するという出来事に巻き込まれる。そこで鑑賞者は、自分勝手に作品を解釈するというのではなく、むしろその作品が理解されるという動的なプロセスに自ら含まれるという仕方<sup>3</sup>で参与するのである。

が達成されることを通じて、それが一つの完結した出来事として表示されるという点から理解された。そこで、遊びが純粋な呈示という本質からしていかに表現的な性格を持つにしても、それは誰かに見せるためのものであるという意味で表現的であるというのではない。遊びは、遊び手の側では単に遊びの課題を達成するために行われるものであり、遊びそのものの在り方はただ課題の成就を通じて完結した出来事へと自らを組み上げるということに終始する。遊びの表現性は、完結した出来事として現われるという基本的な在り方から必然的に生じるのだと考えられたのである。こうした遊びの純粋な呈示性はしかし、とりわけ祭祀行為という形式においてある中間的な様態をとるようになると考えられる。ガダマーは、遊びと芸術の中間に位置づけられる事象として、祭祀行為における行列の例を挙げている。祭礼行列は、「その本来の意味に従えば、祭祀共同体の全体を包囲するもの」(WM. 156/115)である。つまり、遊びの場合と同様に、人々はただその出来事の展開に参加し、独特の規定性へとともに組み上げられるということがその在りようである。しかしそれにもかかわらず、祭礼行列は共同体の成員のために表現されるものであり、そこでは観衆の存在が想定されてもいるのである。したがって、祭祀行為は、遊び手が表現的な遊びに没頭し、その結果として一つの出来事が自ずと呈示されるといった意味での、単なる遊びであるだけにとどまらない。それは、遊び手が観衆のために、信仰や神話的伝承に関して、一つの意味の全体を呈示するという意味で、単なる遊び以上のものになるのである。祭祀行為が観衆のための呈示という様態をとるとき、その行為の出来事としての完結性を形作っているものは、課題の成就によって呈示される運動そのものの全体性ではなく、その行為が表現している意味の全体性である。

こうした祭祀行為の例には、遊び手に対して優位性を持つという遊びの中動的な出来事として本質が、芸術作品の本質へと高められる本来的な仕方が表れていると考えられる。このことはガダマーによって以下のように言い表されている。

遊んでいる者は、その者を超越した現実として遊びを経験する。このことは、遊びがそのような現実としてそれ自体意図 *gemeint* されている場合に、いっそう妥当する。それというのは、遊びが観客のための呈示として現われる場合であり、すなわち、それが演劇 *Schauspiel* である場合である。(WM. 156-157/115)

人間の遊びは、参与している個々の遊び手の意図や行為を遥かに凌駕する出来事としての存在様式において本来的に規定されていた。ここで、遊びが観客のための呈示という形式をとることは、まさにそういった遊びの在り方がそれ自体として目指さ

れるようになることによる。すなわち、遊び手の存在を含み込んだ一つの出来事の全体性として呈示されるという遊びの特性それ自体が、成就されるべき目標となるのである。

こうして、遊びと芸術作品には次のような差異が見出されていると理解することができる。一方で、人間の遊びは自己呈示という在り方において、日常的な世界における目的連関とは不連続であること、また遊び手の側では課題に没頭しているということによって、一つの出来事としての完結性を得る。そこで、遊びの出来事は、ある特定の遊び手がしかじかの具体的なふるまいを通じてこの一回的な展開のなかに参与した結果として現われるような、個別的な顛末として自己を呈示する。遊びの存在は、まさにそのとき実際に生じた具体的な出来事そのものとして現われるのである。そのように、遊びの自己呈示とはただ、「その者が何かを遊ぶこと〔演じること〕、すなわち呈示することによって、遊んでいる者がいわば彼独特の自己表現に到達するということの意味している」(WM. 155/114) のである。ある遊び手のふるまいの個別具体的な一部始終として現実の場に生じるということが、遊びの存在の仕方そのものである。したがって同時に、一連のまとまった出来事として、遊びの外部の者にとっても特定の見かけを持つ。そのことは、遊び手の意図や望みに由来するのではなく、出来事としての遊びの在り方に必然的に伴うと考えられるのである。このように、遊びは、遊び手の意図が何であれ、自ずとそれ自体を呈示するという在り方をしているのである。

他方で、芸術作品においては事情が異なる。芸術作品においては、その自己を秩序立てる運動そのものがその外部の目的連関と不連続であるという事実によって、作品の呈示行為そのものが自ずと完結した出来事として生じる、ということが問題になっているのではない。遊びの場合とは異なり、ここでは演じ手のふるまいや意図、そしてそれらを含み込んで展開する上演の出来事そのものが、日常的な目的から切り離されているかどうかということは必ずしも問題にならないと考えられているように思われるのである。むしろ、芸術作品の呈示が、遊びの表現的な性質をそれ自体として志向するものだという事は、以下のような差異を指し示していると思われる。すなわち、芸術作品の呈示は、その出来事が日常的な目的連関から切り離された一連の顛末として生じるという事実によって自ずと起こるのではない。そうではなくて、その出来事は、それを一つのまとまりのある意味の全体を持つものとして呈示すること自体を目指しつつ参与する、演じ手の目的が成就したときの顛末として生じるのであると理解できる。ここでは、出来事の全体として外部の者に可視化されるということ自体が、演じ手の達成すべき目的でもある。遊びの場合に勝手に起こって

いたようなことが、ここでは演技手によって目指されもしている。つまり、都度適切に行為することによって、自分の意図し表現している事柄を、観察者の側からも上手く把握できるようにするということが、演技手自身の目的になるのである。そのことによって、芸術作品の場合には、その上演を形作っている諸々の行為や物事自体ではなく、それらの上に意味されていることの全体が一つの完結した出来事として呈示されるのである。

したがって、遊びのなかに置かれた遊び手が自らの目的を遊びのなかの単なる課題に変えてしまうという仕方でのみ遊びに参加するというのと必ずしも同じようには、演技者は演劇のなかに参加するというのではないのだと理解できるだろう。演技手は、自身の行為が単なる見せかけに過ぎないとか、生活資金を得るための仕事であるとかいった自己認識を伴う場合があるかもしれないが、それでもなお役として割り当てられた人物として自らを演じることができる。というのも、課題が日常の目的の連関から切り離されていることによって自ずと完結した出来事の形式をとる遊びの場合とは異なり、表現された意味の全体が完結した出来事として呈示されるという芸術作品の存在様式そのものが同時に演技手の達成すべき目的となっているからである。ガダマーの記述をこのように解釈するかぎりでは、芸術作品は、遊びの場合に純粹に実現されていた呈示という在り方が、それ自体として目指し志向されることによって、都度の出来事として現実にもたらされるものであると考えられる。

このように、人間の遊びと芸術作品とは、前者がそれ自体完結した出来事として自己を呈示するという性格において規定されるのに対し、後者はそういった呈示という性格そのものが志向されるという存在様式を持っていることによって、別様の現実を形作っていると考えられるだろう。「形姿への変容」という転換とは、純粹な呈示としての遊びの在り方が、ちょうどその呈示という性格に関して高められるという、ある存在論的な転回を示していると理解されたのである。

さて、芸術作品を、遊びに本来的な自己呈示という在り方がそれ自体として目指されるという存在様式において捉えるかぎりでは、芸術作品の形姿としての特徴、すなわち、作品の理念性や統一性といった要素もまた、芸術の基本的な在り方から自ずと生じてくるものだと考えられるかもしれない。このことは、以下の箇所において示唆されている。

つまり演劇がこの観衆のためのものであることによって、理解されるべき意味内容を、それゆえまた、演技者のふるまいと分離可能な意味内容を、演劇がそれ自身のうちに持っていることが明らかになるのである。ここでは根本におい

て、演技者と観衆の差異は止揚される。演技それ自体がその意味内容において考えられなければならないという要請は、両者に同じように課されるのである。  
(WM. 158/115)

芸術作品の存在は、それが本来的に呈示という在り方をしているかぎり、参与者のふるまいを通じて都度具体的な規定性へともたらされることを要請している。しかし、芸術作品の存在とは、単に特定の人々によって実行された出来事の顛末そのものであるというのではない。そうではなくて、その存在とは、都度の表現の出来事に際して呈示される意味内容そのものである。つまり、芸術作品においては、それが意味の表示を目的として目指されるという在り方をしていることによって、上演することと鑑賞することがいずれも等しく呈示の出来事として生じるのであると考えられる。

芸術作品における演技者と観衆の同等性というガダマーの見解は、なるほど、遊びと芸術作品の差異を明確に示していると思われる。遊びの場合、遊び手と観察者の立場は当の活動に対して異なる場合が多い。ガダマーの記述に従うかぎり、遊びは遊びの内部の課題が成就することによって自ずと出来事として呈示されるような活動として理解されたのであるが、この純粋な呈示性は必ずしも、遊び手と観察者のあいだで同様の意味を持つ出来事として現われるわけではない。遊びが具体的な出来事として生じるということは、一方で、遊んでいる者の一連の動きやふるまいの全体として、その遊びの外側にいる者にとっても可視的であるような仕方で実現されるということの意味している。ガダマーが遊びに見出す純粋な呈示性とは、遊び手自身が周りからどのように見えるのかといったことを一切考慮に入れていない場合にも、自ずと外部から観察することが可能な一部始終として生じるという性格を示していると考えられたのである。しかし他方で、遊びの出来事は、遊び手が行なっていることの意味や価値を、少なくとも遊び手が体験しているのとまったく同じようには、遊びの外側にいる者に対して表現しはしない。遊びを傍から見守る者にとって、遊び手の一つ一つの行動が何を意味しているのかは、必ずしも明らかではないのである。

そうした遊びの特徴は、次のような事態として典型的に見出されるだろう。例えば、子どもたちの行なっている活動を傍から観察するようとき、それが遊びであるかどうかを判断することがときに難しい場合がある。スラッキン (Sluckin, 1981) は子どものとっくみ合いの遊びを本気の喧嘩と見分けることの困難さを指摘している。保育の現場などではよく、喧嘩を止めるように子どもたちに注意したところ、「僕らはただ遊んでいるだけだ」と言い返されるといった事例がよく報告されているとい

う。こうした事例には、遊びの存在における遊び手と観察者の立場上の差異が分かりやすく示されている。芸術作品の呈示から区別される遊びの自己呈示という在り方は、純粋な呈示の出来事として観察者に対しても現われるかもしれないが、しかし必ずしも同じ仕方で現われるわけではないということを示していると考えられるだろう。そのため、人は喧嘩を制止しようとして遊びを台無しにしたり、遊び手たちに気づかれていない危険に注意を促したりするといった仕方で遊びの出来事に関与することがある。

これに対して、芸術作品においては、表現者と鑑賞者が同等の位置づけを持っているということが、呈示という存在様式の本質をなしている。芸術作品においては、それが呈示されることによって具体的な規定性を持つということが本来的な在り方であると考えられた。そこで重要なのは、作り手や演じ手がある題材や事柄について特定のやり方で作品に落とし込むということが、すでに当の作品において表現されているような事柄が個別具体的な現実性のもとに切り出されてくる出来事として、呈示という在り方をとるということである。そしてまた同様に、その作品を鑑賞するということは、個々の鑑賞者の理解の営みのなかで、その作品の表現している意味内容が具体的に規定された一つの出来事へともたらされるのだということが重要である。このことはちょうど、画像作品において画像と原像がいずれも呈示の性質を持つというガダマーの見解に対応している。そのように、芸術作品にとって、実際に上演されるということと誰かに鑑賞されるということとは、いずれもその意味内容が一つの具体性として呈示される出来事として、同等の地位を持つと考えられているのである。

こうして、遊びにおいて純粋な形式で見出される呈示という在り方が、それ自体意識され目指されるようになるという転換は、次のことを含意していると理解できるだろう。すなわち、その転換によって、人間の遊びは運動そのものの表示からその運動によって意味されている内容の表現へ、すなわち芸術作品へと高められる。そこで作品を制作したり演じたりすることと鑑賞することは、いずれもその作品が一つの意味のまとまりを持つ具体的な出来事として現実化されることであり、したがってそれらの営みはどれも、呈示という芸術作品の存在様式そのものである。そのため、芸術作品の表現の一部を担っている演じ手の主観的経験と、それを外部から鑑賞して楽しんでいる者の主観的経験のあいだに差異が見られるような場合でも、そのことは演じ手と鑑賞者のあいだの等価性を否定するのではない。ガダマーが論じる演じ手と観衆の同等性とは、芸術作品それ自体の在り方に関するものだと考えられたからである。

さて、以上のことは、芸術の理念性や統一性といった特徴に関連していると考えられる。つまり、芸術作品が、様々な時間や場所において、またその都度で多様に異なる具体的な方法によって呈示されるのにもかかわらず、それらの個別的な呈示行為が、いずれも同一の作品を呈示することであるという事実は、芸術作品の基礎的な在り方に根差しているように思われる。芸術作品は、実際に演じられ鑑賞されることのなかに繰り返し呈示される意味の全体として存在すると考えられたのであるが、そうした意味の全体としての作品は、都度の呈示を自己の存在のうちに含み込むという存在様式をとる。作品が都度の呈示を自己のうちに含むということは、作品の呈示に関する伝統が、作品そのものと一体になっているということを意味している。このことについては、第2節で演劇や音楽芸術に関するガダマーの説明に言及したときに簡単に触れておいた。同様の箇所を以下に引用しよう。

ある偉大な俳優や、演出家や音楽家によって作られた伝統は、それが模範として作用し続けるからといって、自由な創作にとっての障害となるものではない。むしろこうした伝統は、作品そのものと分かちがたく溶け合っており、このような模範との対決は、作品そのものとの対決に劣らず芸術家の創造的な再生活動を呼び起こすものである。(WM. 172/124)

この箇所において示唆されているように、演じ手たちによって繰り返し呈示されるという仕方で形成される伝統は、その作品の存在そのものを規定しているのである。こうして、都度の呈示を含み込むという芸術作品の在り方のなかに、遊びに特徴的な中動的な在り方が再び見出されるだろう。そのとき、芸術作品の中動的な在り方とは、その理念的な統一性のもとに個別的な呈示の出来事を含み込むという存在様態を示している。このように、芸術作品の存在は、遊びの自己呈示という性格それ自体への志向という転換によって、繰り返しの呈示という伝統を含み込んだ、一つの歴史的事象へと高められるのであると理解できるかもしれない。こうした転換こそ、「形姿への変容」の内実であると考えられる。

## おわりに

本稿では、人間の遊びと芸術作品の共通性と相違点に着目し、「形姿への変容」という転換において、芸術作品のいかなる特徴が人間の遊びに対して際立たせられて



いるのかを検討してきた。ガダマーの議論において、芸術作品は、人間の遊びの自己呈示という性格がそれ自体として志向されることによる、完結した意味内容の呈示という特性から理解されると考えられた。また、芸術作品を完結した意味表現の出来事として理解するかぎりでは、演じ手と観衆の同等性という特徴が遊びとの差異として明確に解釈できると考えられた。そういった繰り返しの呈示のなかに形成される伝統をその存在自体のうちに含むものとして、芸術作品は歴史的な事象として理解されることが示唆された。このように、「形姿への変容」とは人間の遊びがその呈示という性格に関して転回を迎えることによって芸術作品へと高められることを示していると考えられた。

## 文献

- Eberhard, P. (2007). Gadamer and Theology, *International Journal of Systematic Theology*. Vol. 9 (3). 283-300.
- Gadamer, H. G. (1990). *Hermeneutik: Wahrheit und Methode, Grundzüge einer philosophischen Hermeneuti*. Hans-Georg Gadamer, *Gesammelte Werke*. Bd. 1. J. C. B. Mohr. Tübingen. (ガダマー, ハンス=ゲオルク (1986)『真理と方法 I』饒田収・麻生建・三島憲一他訳. 法政大学出版局.)
- Gadamer, H.G. (1977). *Die Aktualität des Schönen: Kunst als Spiel, Symbol und Fest*. Reclam.
- Grondin, J. (2001). Play, Festival, and Ritual in Gadamer: On the Theme of the Immemorial in His Later Works. *Language and Linguisticity in Gadamer's Hermeneutics*. Lexington Books. 43-50.
- Sluckin, A. (1981). *Growing up in the Playground: The Social Development of Children*. Routledge & Kegan Paul.
- Warnke, G. (1987). *Gadamer: Hermeneutics, Tradition and Reason*. Polity Press.