

博士学位申請論文

平成 25 年度

らくがきと芸術

女子美術大学大学院 美術研究科 美術専攻 美術研究領域 立体芸術分野

守屋 誠太郎

目次

はじめに	4
1 「らくがき」の意味	6
1-1 『らくがきちょう』の世代	6
1-2 「悪いらくがき」	10
2 無邪気	17
2-1 無邪気	17
2-2 無邪気とアート	21
3 遊び	26
3-1 シラーによる遊びの観念	26
3-2 ごっこ遊び	34
3-3 楽しさ	42
4 らくがきの二面性	50
4-1 悪戯心	50
4-2 利己的な思考	54
4-3 行為と態度	57
結びにかえて	59

注 6 1

図版出典 6 3

自作品図版 6 5

凡例

- ・本文中にとりあげた作家名、著者名など人物名は敬称を省略した。
- ・著書等については『』であらわした。
- ・本文において強調するキーワードには「らくがき」のように「」をつけた。
- ・図版、文中に用いた作品名は引用元に和名があるものは和名のみ記載し、外国語での原題名は省略した。
- ・年号表記については西暦で表した。
- ・作品については作品名を「」で表記し、それに続けて作家名と制作年表記した。

(例 「attitudeVI」 守屋誠太郎 2013)

- ・海外作家については、作家名をカタカナ表記し、() 内に原文表記をおこなった。
- ・引用文献に付いては註において参考文献を表記した。
- ・データ書籍化に際して、著作権関係上、自身によって作成した図版以外はマスキング処理した。

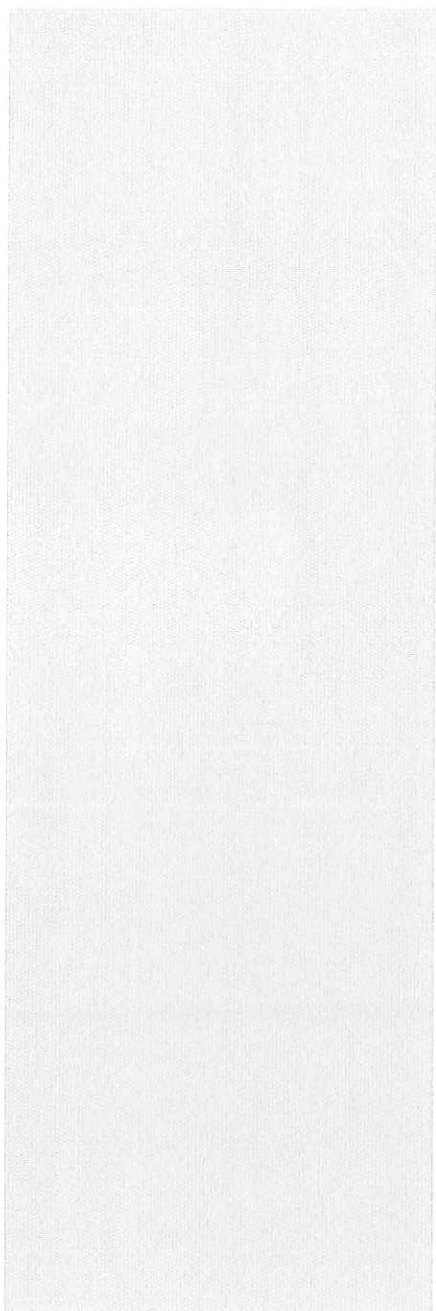


図1 「ののちゃん 5640」 いしいひさいち 2013

はじめに

図1は、2013年6月2日付の『朝日新聞』朝刊に掲載された4コマ漫画「ののちゃん」である。人気漫画家いしいひさいちが描くこの漫画シリーズは、新聞連載4コマ漫画としては、時にオチが難解であるという批判があるものの、それが独特の味を生んでいるとして定評がある。ここに描かれているのは、「作意の

無」と題する展覧会場で如何にも美術の専門家らしい人物が「これはたいした現代アートの…」と感心している作品が、実は長電話中の「らくがき」であったというオチで、しばしば有名人や権力を揶揄するテーマで笑わせる「ののちゃん」らしい作品である。はたしてここで揶揄されているのは、「らくがき」と「美術」の違いも分からない“美術の専門家”であろうか。はたまた「らくがき」と「美術」が一目で区別がつかない現在のアートシーンの状況であろうか。作者はこの漫画を見て失笑する読者を想定しているわけであるが、そこには作者自身の現在の美術界に対する疑問や違和感がこの作品を生んだと感じられる。ここで問われているのは、大げさに言えば「美術」とは何かということとも言えるが、その判断材料に挙げられているのが「らくがき」であることに、我が意を得た思いを抱いたのである。

実際、私は「らくがき」をベース、つまり制作のスタンスにして彫刻制作を行っており、これを自ら「らくがき彫刻」と呼んでいる。このテーマに取り組みはじめた当初は、自分自身の幼少期の『らくがきちょう』の記憶から「らくがき」とは自由に特化した芸術表現であると考えていた。「らくがき（落書き）」には創造と表現にかかわる大きな要素が存在していると考えていたからである。

しかし、「らくがき」という言葉には、一般的に「本来書くべきではないところに書く」という迷惑な行為として、「悪儀（いたずら）・悪ふざけ」「無価値・無益」といった負のイメージに基づいた解釈が大方の認識であり、「らくがき」に対する社会的位置づけは“悪”の範疇にあるとされている。そこで改めて、自由と悪の背反的な二面性を考える必要があると考え、自身の制作活動研究のために「らくがき」の本質を探ることにした。

「らくがき」には、本論文に述べるように、自己をストレートに表出する表現形態としての「自由」が存在すると同時に、その自由さゆえの「悪」の側面があることを、心理的分析や哲学上の概念等を通して考察する。そして私自身の制作研究を含めた芸術活動において「らくがき」を実践している事例をあげながら、芸術における「らくがき」のもつ本質と意義について考察するものである。

1 「らくがき」の意味

1-1 『らくがきちょう』の世代

落書きについての一般的な理解、普遍的な解釈について、最もポピュラーな辞書の一つ、『大辞林』と電子情報としての Wikipedia にその意味を引くと、次のように検索できる。

＊『大辞林』三省堂より

らくがき 【落書（き）・楽書（き）】

[名詞] ～スル

[意味] 落書（らくしょ）から転じた語 壁・塀など、本来書くべきでないところにいたずら書きをすること。また、その字や絵 1)

＊Wikipedia（2013 年 11 月現在）より

落書き（らくがき）とは、以下のようなものである。

- 1.文字（文章）や絵を面白半分やいたずらに書き記す行為
- 2.何らかの悪ふざけないし悪意や害意をもって物品を汚損する悪戯
- 3.またはそれらの行為によって記された文字や図表など
- 4.第三者にとって無価値の、もしくは損益を招く著作物 2)

このように辞書においては、第三者である閲覧者が自由に編集できるウィキペディアでも、「らくがき」は概ね悪質あるいは無価値なものと認識されている。「壁・塀など、本来書くべきでないところにいたずら書きをすること。」（『大辞林』）、あるいは「何らかの悪ふざけないし悪意や害意をもって物品を汚損する悪戯」（Wikipedia）などがおおむねの解釈であろうし、一般的な理解と考えてよいであろう。

たしかに、壁や床、歴史的建造物に悪意をもって書かれるものもあるが、「らくがき」は「落書（き）」と漢字で表すように、書き落とすものであり、無意識に電話越しでペンを走らせるような消失することを厭わない他愛も無いものもある。私が考えるに、「らくがき」の本質はその行為そのものにある。ときにそれは遊びの延長線上にある、ラジカル（乱暴）なアクションでもあるが、子どもじみた無邪気な行為でもあるとも言える。私自身は壁や床に書かれているものだけが「らくがき」と言う認識は無い。

そう考えるのは、私にとっての「らくがき」は、辞書的な負のイメージだけとは限らないものとするか

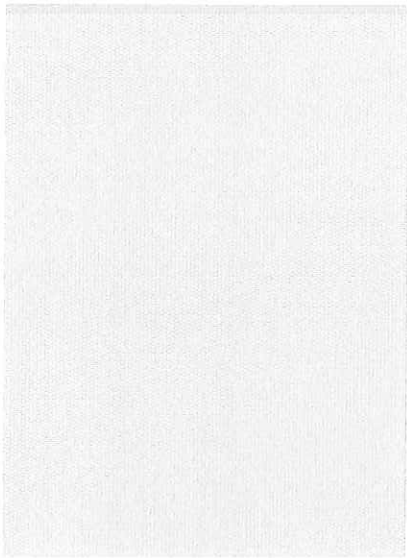


図2 らくがきちょう コクヨ 1978

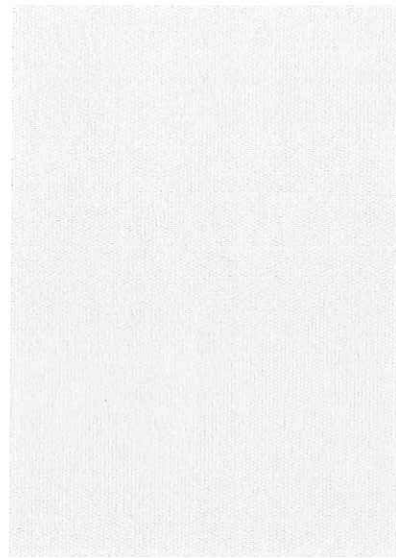


図3 らくがきちょう

ショウワノート 2012

らであり、その背景に、私が幼児期に自由な発想を伸ばすこととなった『らくがきちょう』(図2、3)の思い出がある。

私たちの世代(ちなみに私は1980年生)では、もの心付いた頃に『らくがきちょう』という「らくがき」をするためのノートを与えられるのが当たり前であった。「らくがき」の辞書的な意味を知る前から『らくがきちょう』を与えられたことで、“好きなように遊びながらものを描く(書く)”というのが自分にとって「らくがき」の定義となっている。そのため、辞書にあるような本来描くべきでない壁や床に描くという行為は「悪いらくがき」という認識であり、辞書にあるアンモラルな意味を知った今もその捉え方は変わっていない。

紙が貴重品であった時代には、「らくがき」のためだけの紙などあり得ないものであり、子どもたちは至る所に絵や字をかって遊んだのだろう。その結果、本来描くべきでないところに描く行為というのが悪戯、悪ふざけにつながって負のイメージをもたらした要因なのだろう。それが辞書などの解説を生んだ原因のように思える。よって「らくがき」の捉え方は、私たちの世代とそれ以前とはギャップがあるものと考えられるのである。

日本における単純な絵としての「らくがき」というものは、図4の法隆寺天井裏にある「らくがき」の

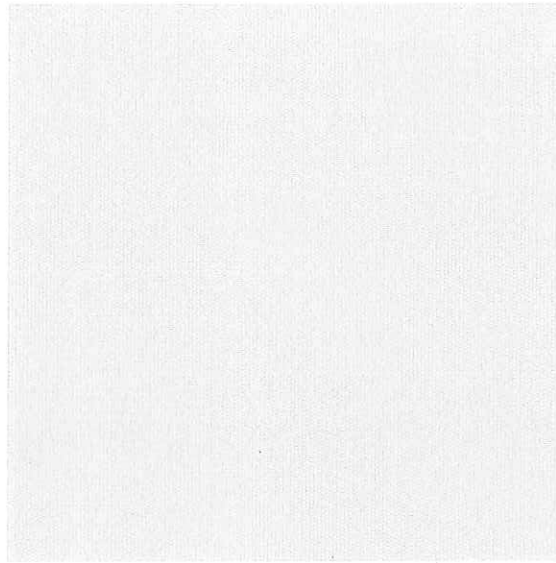


図4 法隆寺・五重塔天井裏の「らくがき」

ように、現代のものと相違ないと言っても良い。工人の誰かががふざけて描いたのであろうか。天井裏の見えない部分だからこそ、こっそりこういったものが描かれたのではないか。そこに描いてはいけないという後ろめたさを感じることができる。こういったふざけて描いてしまうような絵を堂々と描くことが許されたのが、現代の『らくがきちょう』である。それでは『らくがきちょう』に描く「らくがき」は、本来描くべきでないところに描く行為という、従来の意味としての「らくがき」ではないということになる。この後述べるように、私には『らくがきちょう』に行われる「らくがき」というものが、辞書の意味ではない視点から芸術的魅力を見出せる要素があると考えられるのである。

私が確認できた最も古い『らくがきちょう』は、1978年コクヨから発売されたもので、表紙には漫画キャンディキャンディの主人公を模したようなキャラクターが描かれている。コクヨへの取材を通じ、1976年には同社での製品があったことが確認できた。以降、テレビアニメや特撮ヒーローなどのキャラクターを表紙としたものが現在まで続いており、漫画・アニメ世代と呼ばれる年代と相応していることがわかる。漫画は子どもが興味をもって模写などトライしやすいモチーフであり、「らくがき」でもよく目にするものであるが、これを表紙に用いるのはそれを意識したメーカー側の商売戦略によるものだと考えられる。『らくがきちょう』は時に『いたずらちょう』や『おえかきちょう』と表記されるものがある。しかし、いずれも同様の形式のものであり、用途としても同じである。大概のものはB5サイズで質素な無地の紙を使用しており、1枚ずつ簡単に剥がせるつくりになっている。

『らくがきちょう』は幼稚園や保育園でも使われており、小学校に入ると『自由帳（じゆうちょう）』と

いう名前で同様のものが与えられる。『らくがきちょう』と違うのは両開きのページ構成で、剥がせないつくりになっていて、まさに帳面（ノート）のつくりである。また表紙もキャラクターものだけでなく、動植物や乗り物などのバリエーションが増えることである。『らくがきちょう』が『自由帳』へと変化したのは、言葉の意味を学んでいく段階の教育現場において、「らくがき」のもつ負のイメージを含みたくないという教育的配慮が働いているように感じる。そのため、“好きなように遊びながらものを書く（書く）”という要素だけを抜き取り、自由という言葉に置き換えたのだろう。いずれにせよ B5 の紙であっても自由に描ける場所があり、それができる自由というのは小学校当時の私に取っても非常に楽しさと安心を与えてくれたものであった。

私の感覚では自由を詠う『自由帳』よりも、『らくがきちょう』のほうがより自由度が高いように感じる。それは自由という言葉がもつ漠然とした自由さよりも、「らくがき」という“おえかき遊びの延長線上にある自由”のほうが、よっぽど楽しさと自由さを感じるからである。そして「らくがき」のもつ、“遊び”の要素は芸術の根底にある大事なものといえようか。

ここで強調しておきたいのは、「らくがき」という言葉の意味をこのような幼児の自由な表現を新調するタイトルとして用いる出版社の糸、その意識の背景を考慮するならば、「らくがき」が辞書に規定し、その言葉に支配されるべきものでないこと、また言外に『らくがきちょう』に表象されるように、その意味は辞書以外にも見出せるということである。『らくがきちょう』をベースにした「らくがき」の実践は、日本の教育現場では一般的なものになっていることを考えると、既に何年も前から「らくがき」の定義を再編集する段階に来ているのではないか、あるいは「らくがき」に対する近・現代史観の変化を読み取る必要があるのではないかと考える。



図5 若者のらくがき 恵比寿駅 2011

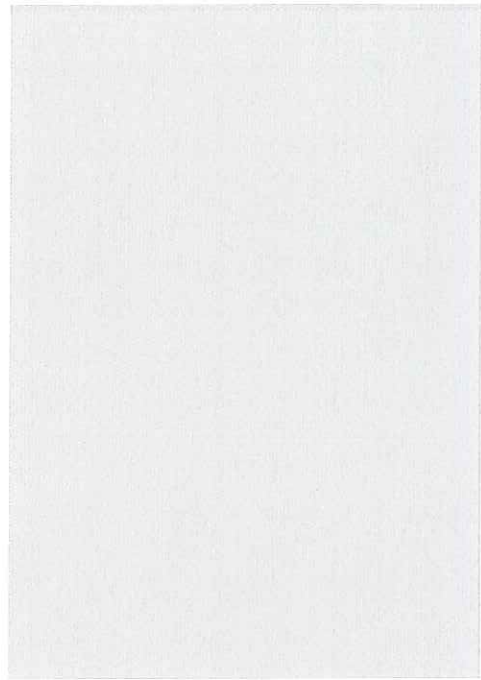


図6 「グラフィティ」マンハッタン 1981

1-2 「悪いらくがき」

公共物や私有財産に対して破壊や汚染に相当する「悪いらくがき」(図5、6)は、海外でもヴァンダリズム(破壊活動: vandalism)と呼ばれる同様の捉え方がなされている。「悪いらくがき」による破壊的行為は世界的に見ても法律や条例に抵触するものであり、日本においても文化財保護法違反、建造物損壊罪、器物損壊罪、軽犯罪法違反、落書防止条例違反などに問われる。2008年6月にサンタ・マリア・デル・フィオーレ大聖堂への京都産業大学や岐阜市立女子短期大学の学生、教育者であるべき常磐大学高等学校野球部監督による名前や相合い傘などを書いた行為が新聞やニュースで相次いで取り上げられた。「らくがき」に対して寛容なイタリアでは、関係者が停学等の処分を受けたことについて「いきすぎた処分であり、イタリアではあり得ない」³⁾と地元紙が報道した。しかし、サンタ・マリア・デル・フィオーレ大聖堂技術責任者のピアンキーニは「日本の出来事は、落書きが合法と思っているイタリア人にはいい教訓だ」⁴⁾と述べるように、イタリアでも違法行為であり、される側から見れば迷惑な行為であることは間違いない。「らくがき」に対する認識が国や地域、さらには人々によって違いがあることをうかがわせる例だろう。

このサンタ・マリア・デル・フィオーレ大聖堂は年間百万人もの人が訪れる観光スポットであり、このように観光客による「らくがき」が大量に見られる。それは「らくがき」がまた新たな「らくがき」を呼ぶという、心理学におけるブローケン・ウィンドウ理論⁵⁾によるものであると考えられる。ブローケン・ウィ

ンドウ理論とは、空き家となっている建物が窓一枚割れだすと「この建物は壊してもいい」という、第三者の勝手な認識によってヴァンダリズムが始まることである。そして、それは参加する人の数や物量が増すことにより、「悪い」という意識が薄れてしまうことで加速するのである。集団意識が同一の方向に向かうことで、本来犯罪であるという認識の欠如や、倫理的なモラル、マナー意識の欠如を引き起こしている。しかし、こうした「悪いらくがき」が犯罪や迷惑行為であることに変わりはなく、観光スポットだけでなく街中に溢れる現代のグラフィティと呼ばれるものにもこうした集団的行為の集積による、モラル意識の欠如が要因となっていると考えられる。一定の悪意を持って取り組まれる「悪いらくがき」を象徴するようなグラフィティの誕生について、アーティストのニコラス・ガンツは次のように述べている。

「グラフィティ」の語源はイタリア語のズグラッフィ (sgraffio) で、スクラッチつまり走り書きという意味だ。この手のものは、人類が誕生した太古の昔から存在してきた。フランスのラスコー洞窟の壁画はいうまでもなく、骨や石を使って洞窟の壁に絵を彫ったものがその代表だ。さらに先史人はステンレスだとかスプレーアートの基礎となる技術さえ生み出していた。手のすき間から色つきの粉を吹き付けて、シルエット絵を描いたりしている。古代ギリシャでは覚書を彫った粘土のかけらが見つかっている。ポンペイの発掘では、選挙のスローガンだとかデッサンや絵といった「グラフィティ」がたくさん出てきたという。6)

ガンツによれば、走り書きされたものがグラフィティであるということだ。そして、ここでは表記するための紙が無かったラスコー壁画やポンペイなどの古い時代において、壁や建築物に表記されたものが、今日行われている、スプレー缶によるグラフィティにつながるものとの見方を示している。しかし、現代社会において紙はもちろんメッセージを伝えるための看板や掲示板も、それ自体として存在しており、グラフィティにそれを代用させる必要性はない。したがって、今日のグラフィティは迷惑行為に基づいた「悪いらくがき」と見なされることが多いのである。

ニューヨークは、ハーレムのスラム街とブロードウェイの華やかな世界が隣り合わせの不思議な土地であるからこそ、初期のグラフィティ・アーティストを生み出す土壌となったのだ。いわば、社会の権力者に対するアーティストの反乱であり、貧困から逃れる手立てでもあった。7)

1970年後期のニューヨークやフィラデルフィアにはじまるグラフィティは、壁や建築物に表記するという形式を継承する「らくがき」であるが、明らかにラスコーのものとは異質な物である。その違いは、現代

社会におけるグラフィティの大部分は迷惑行為という前提のもとに行われるヴァンダリズムであり、様式化されたストリート・カルチャーになっていることである。

それが生まれた背景には単純な遊びの要素や悪ふざけだけではないものがある。1970年代までのニューヨークは現在と比べて治安が悪く、犯罪や失業などによる社会問題を多く抱えていた。グラフィティはそうした人種差別や雇用問題などへの批判を込めた、体制に対してのアナーキズムから生まれたものであり、ガントは当時生まれたグラフィティを“社会の権力者に対してのアーティストの反乱”とした。尚またグラフィティの二次派生はアーティストによるものとした。また、自身の名前や所属する組織名などを描き示す縄張り行為は「タギング」と呼ばれ、グラフィティのなかでも行為と目的においてヴァンダリズムの意識が強いものであることから、より悪質なものとされている。しかし、第三者から見ればどちらも悪い「らくがき」であり、両者の違いについて、あえて言い立てるまでもないだろう。

後述する、キース・ヘリングやジャン＝ミッシェル・バスキアの活動や、1983年に『ワイルド・スタイル』というグラフィティをテーマに取り上げた映画の影響もあり、グラフィティは80年代にはヨーロッパ、90年代にはアジアや南米といった世界に拡大した。その背景にはグラフィティがヒップホップやスケートボードなどのストリート・カルチャーと結びついて、スタイリッシュなファッションの一部となったことで、ヴァンダリズムに対する意識も薄く、気軽な気持ちでグラフィティを行う若者が増加したことがあげられる。時代と共に当初のアナーキズムからくるメッセージ性は徐々に薄れて行き、現在ではテクニックやかっこよさを追求するための個人の自己主張的なものが大半を占めているようにも見える。図7のダレックは現在もグラフィティ活動を行っている者である。彼を含めた多くのグラフィティ・アーティストは、ギャラリースペースでの展示に至る経緯として、アカデミックな美術教育を受けるという過程を踏んでいない。ダレックはファッションやスケートボードなどのイラストデザインも行い、それがきっかけでギャラリーでの展示も行っており、アニメやフィギュアといったものが制作されたことによってキャラクター・デザイナーへと変貌を遂げた。

1970年代末より、グラフィティの活動をはじめたというヘリングやバスキアは、当初、ヴァンダリズムに基づいた「悪いらくがき」を行っていた。しかし、やがて彼らはグラフィティをキャンパスの作品に仕立てあげ、美術館やギャラリーでの発表において、アーティストとしての評価を高めて行った。尚ヘリングの「グラフィティ」（図8）は、活動当初から汚染や破壊行為を目的とはせず、使われていない広告板に黒い紙を張り、コミカルな「らくがき」をするというものであった。それでも広告板の無断使用という、法や条例に抵触する可能性があった点においては、ヴァンダリズムの域を脱し得ない。

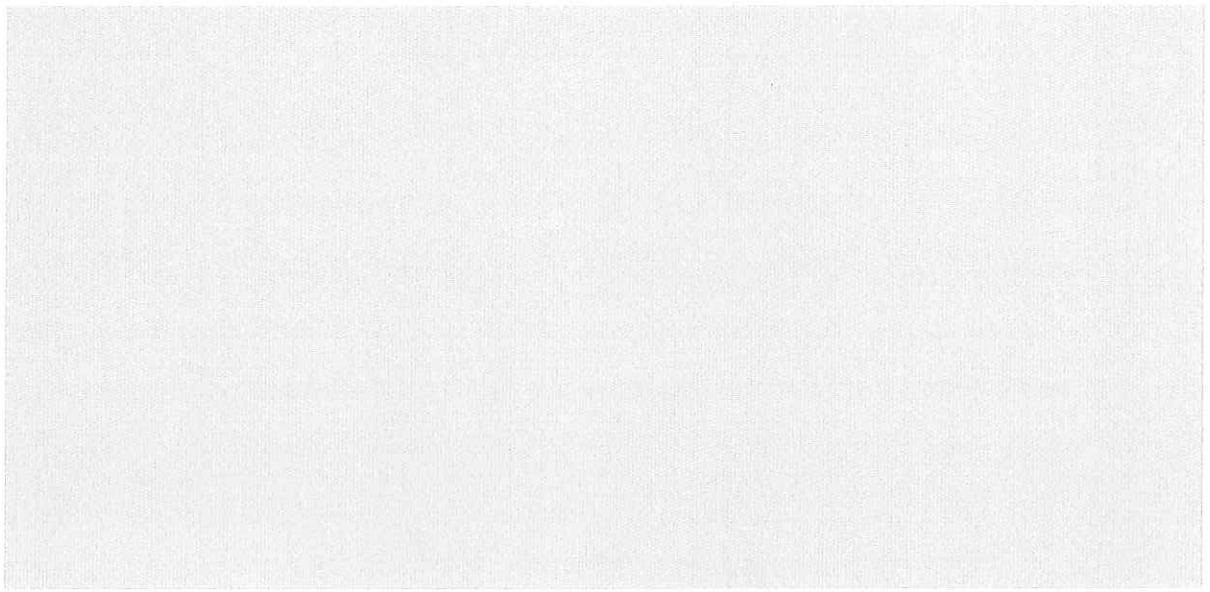


図7 「グラフィティ」 ダレック 2004

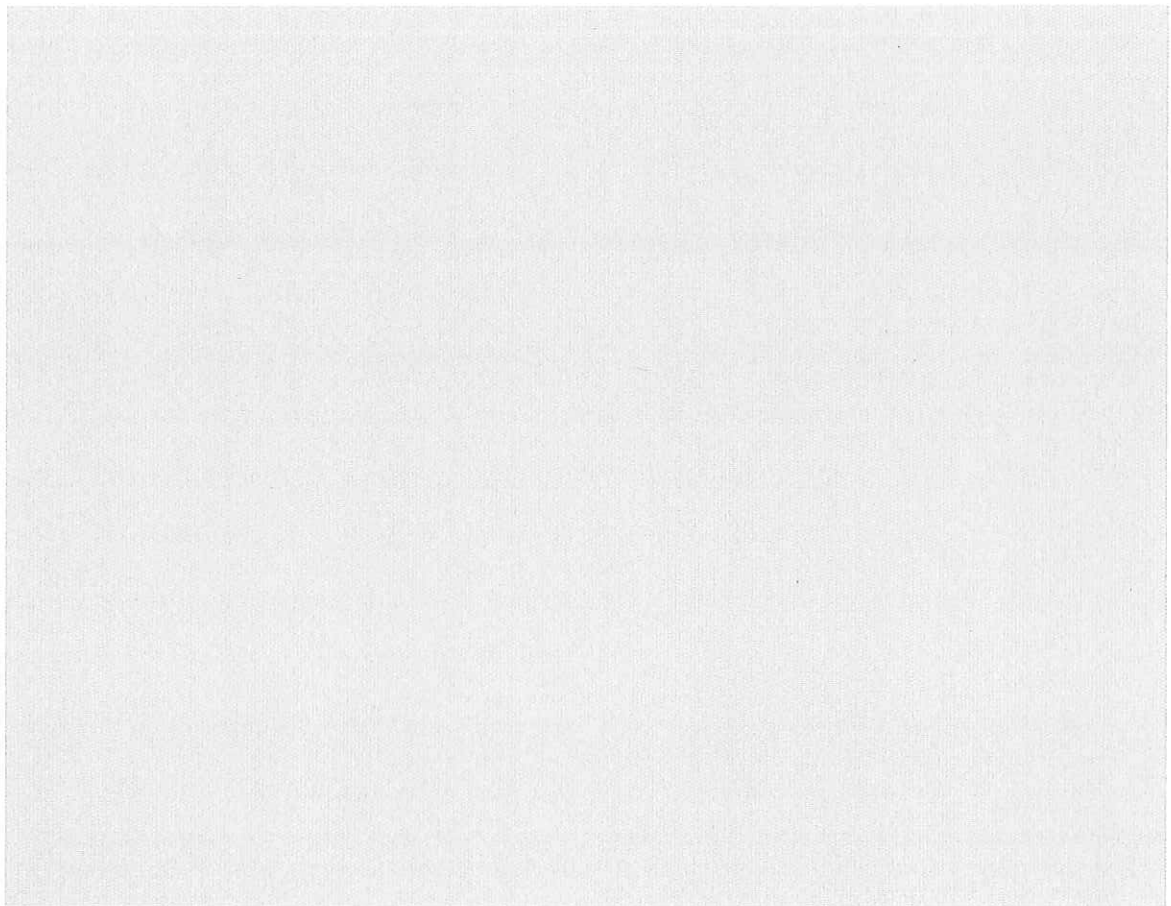


図8 「グラフィティ」 キース・ヘリング 1981

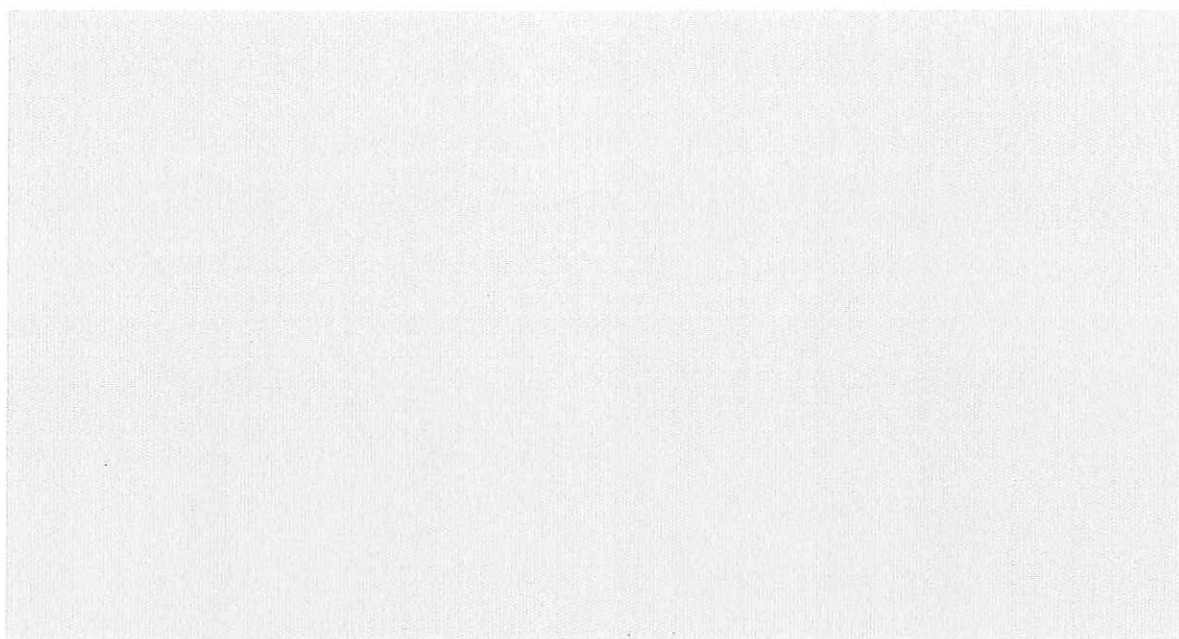


図9 バンクシーによるルーブル美術館での展示 2004

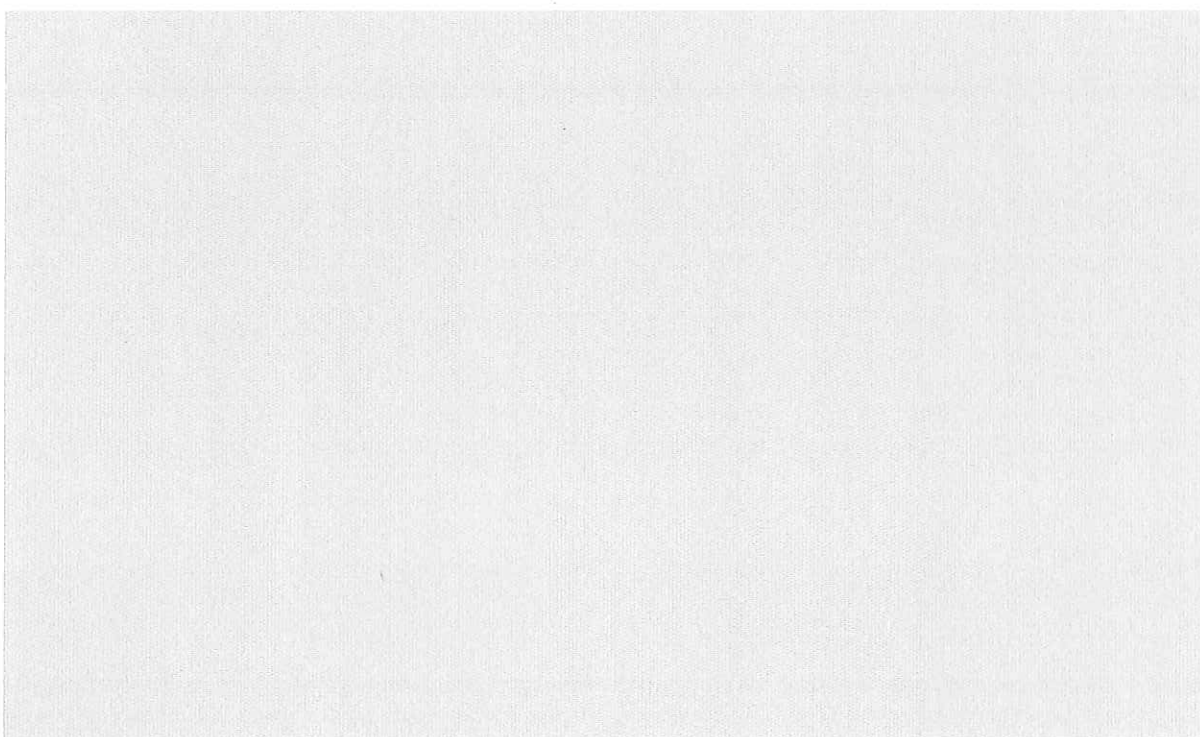


図10 「KGBに捕捉されたペニス／ヴォイナの65メートルのチンポ」 ヴォイナ 2010

さらに2000年代初頭、特異なヴァンダリズムを行うグラフィティ・アーティストが現れた。イギリスのバンクシー（図9）である。彼はルーブル美術館に、警備員や監視カメラの眼をかいぐり、自分の作品を飾ってしまったのだ。モナリザを皮肉るかのような彼の作品はしばらく気付かれず飾られていたという。他にもテートギャラリー、MOMA、メトロポリタン美術館、ブルックリン美術館など名だたる美術館に同様に作品を勝手に展示した。長いものでは2週間ほど気付かれずに、そのまま展示され、大英博物館においては既にグラフィティ・アーティストとして評価されていたこともあり、そのまま収蔵されるという事態になった。

こうした行為は直接的な破壊行為であるヴァンダリズムというよりも、心理的衝撃を与えるテロ行為に近い。彼はこの行為のことを“ショートカット（近道）”と呼んだ。これは、美術館に展示されることを目指すなら、自分で展示してしまうことが何よりの“近道”であるということだ。それをコンセプトとみなすなら、ある意味コンセプチュアル・アートであるとも考えられるが、社会におけるルールやモラルなどからは逸脱している。しかし、逆にバンクシーのもつ魅力はそこにあるのではないだろうか。「らくがき」の意味が“本来描いてはいけない場所に描くこと”とされるように、逆に規制する側が設けたルールをあえて破るという行為によって、束縛からの解放的な自由というポジティブな捉え方ができるからである。

バンクシーのヴァンダリズムにはアート自体がもつ「表現の自由」への広義的な視点と、リスクを冒してまでその目的を達成しようとする大胆な手法に、意志の強さを感じることができる。彼の場合、展示してはいけない場所に展示してしまう、この行為はまさに「らくがき」そのものではないか。彼の行為がテロリズム的なものであるとしても、自由を訴える表現であるとも感じられる。彼の行動が示す自由さというのは、『らくがきちょう』にみられる“好きなように遊びながらものを描く（書く）”という遊びの要素を含むことによって、子どもが行うような無邪気さを感じさせるのではないか。その無邪気さ故に憎めない行為として見えてしまう一面を持っている。

最後に図10のロシアのアーティスト集団であるヴォイナ（ロシア語で戦争の意）の作品を紹介する。ヴォイナはアートの力によって抑圧的な社会を変えようと試みる集団である。名前の通りアートによって権力と“戦争”しているのである。この作品は旧 KGB（国家保安委員会）、現ロシア連邦保安庁舎前の跳ね橋に巨大なペニスを描いたもので、跳ね橋が起動すると 65 メートルのペニスが勃起するというユーモアを含んでいる。権力の象徴である KGB を“犯す”というロシア当局の監視社会に対する揶揄であり、自由への主張である。この作品もバンクシー同様に社会に対する主張を、強烈な遊び心とテロリズム的な大胆な手段で作っている。

チェチェンやロシア南部のムスリムによるテロや紛争の多発により、ロシアでは反テロ委員会によって、テロに対する監視が世界的に見ても強いものである。ロシア警察は国内における準軍事組織であり、ヴォイ

ナのような体制批判活動が国家反逆罪とも捉えられるため、この「らくがき」には相当なリスクがあると思われる。つまり、このペニスはヴォイナにとって命がけの「らくがき」なのである。ヴォイナは「らくがき」がもつ悪の性質（社会が「らくがき」にみなした悪の概念）を敢えて利用して、社会に訴えているのである。彼らの主張がロシア社会においては反社会的なものだとしても、これに賛同するロシア国民は少なくないだろう。事実、作品が制作された翌 2011 年にはロシア文化省が、この作品に対し現代美術のイノベーション賞を与えている。かつてのソビエト連邦時代には考えられない社会とアートとの関係が、そこでは生まれていると言えるだろう。

いずれにしても、彼らグラフィティ・アーティストのもつエネルギーは型にはまらない自由な発想と行動力であり、「らくがき」とアートとの関係をあらわす事例を現在進行形で生み続けている。今ではあらかじめグラフィティ行為を許可された「リーガル・グラフィティ」と呼ばれる場所もアメリカやヨーロッパ、南米、アジアなどで増えている。その背景には、特定の場所を与えることで「らくがき」の被害を縮小させるなどの、社会的なバランスを考えてのことなのかも知れない。しかし、それはグラフィティが、ヴァンダリズムとは異なる要素によって人々に受け入れられている傾向を示すものとも言えよう。その要素というのは、良くも悪くも“自由”というものであり、人間社会が尚も人々に一定のルールや束縛を強いる構造をもつ故、グラフィティがもつある種の悪戯心が人々に魅力的に映るのではないだろうか。こうして今日は、「悪いらくがき」と社会との共存を双方の視点から考える時代になったのである。

かつての日本においてもアンチテーゼのアイコンとしての「らくがき」はあった。それは図3に見たような「悪戯書き」のようなものではなく、社会風刺を効かせた文書であったり、人目につくような壁に貼付けたり、道に立て札として立てたりするものである。政治批判とも捉えられるような「らくがき」として、「落書（らくしょ）」や短歌形式の「落首（らくしゅ）」は、平安時代から匿名によって行われていたのである。これは政治批判や言論の自由が許されない体制化において、御上に対する庶民の訴えの手法の一つであった。ゲリラ的に本来許されざるものを表記してしまうという、これはアナキズムに基づくグラフィティと同様に捉えられるものである。現代の川柳にも皮肉、風刺が見られるように、いつの時代も人々は心の中にある不自由さを抱えているのではないだろうか。その不自由さを訴え、吐き出すことで表現できる自由が「らくがき」から見出せるのである。

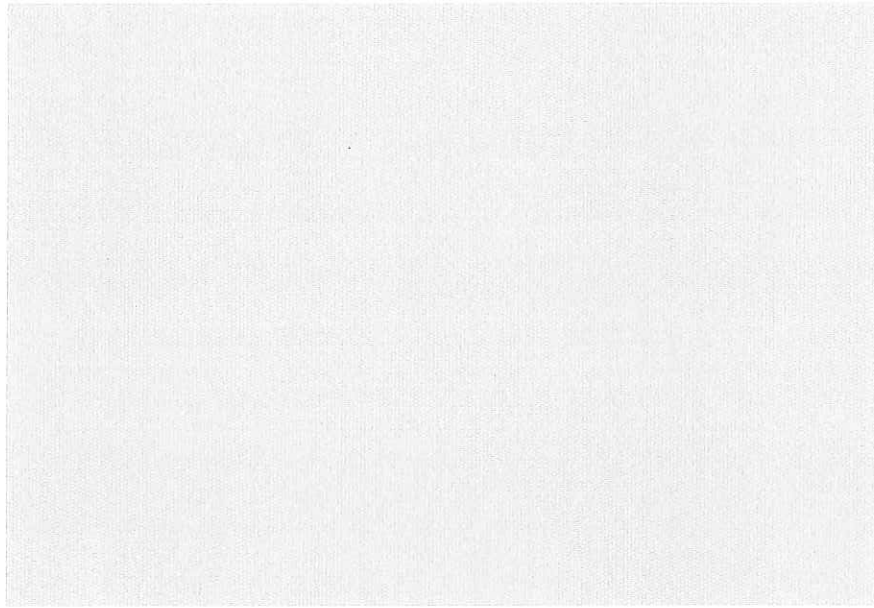


図 11 3才児のらくがき（運動会）

2 無邪気

2-1 無邪気

本章では子どもの「らくがき」（図 11）から、そこに見られる要素とアートとの関連性を考えてみたい。第 1 章で述べたように、「らくがき」は本来描くべきところではない所に描いてしまう「悪いらくがき」と、『らくがきちょう』など許可された場所に描く「（悪くない）らくがき」に分けて考えられる。“遊びながら好きなようにものを描く”という行為を、いずれの「らくがき」にも共通した要素として捉えた場合、そこに見えてくるのは“無邪気（innocent：イノセント）”ではなかろうか。また、それは子どもの「らくがき」だけではなく、大人が行うアートにとっても重要な要素であると考えられよう。

わたしが「らくがき」の中に見出した幼児期の『らくがきちょう』では邪心を持たない自由な発想に基づく表現を「無邪気」と括って、このことに関しての「らくがき」を考えるうえでの指針を、一般的な辞書に拾うと、

＊『広辞苑』岩波書店より

「むじゃき【無邪気】

①邪心のないこと。わるぎのないこと。「—ないたずら」

②深い考えのないこと。考えの単純なこと。「そんな—なことを言っていられない」

③あどけなくかわいらしいこと。「一にほほえむ」8)

*『ライトハウス英和辞典』研究社より

innocent / 形容詞

- ① 無罪の、罪のない
- ② 無害な
- ③ 天真らんまんな、無邪気な、けがれの無い
- ④ 単純な、お人よしの 9)

と書かれており、「邪心のないこと。わるぎのないこと。」、あるいは「あどけなくかわいらしいこと。」などと言える。また、和英によって「innocent」を導き、さらにこれを『ライトハウス英和辞典』で確認すると、「天真らんまんな、無邪気な、けがれの無い」という言葉が書かれており、世界的な視点においても、あどけなくかわいらしいことと天真らんまんんなことが道義的で共有するイメージを内包していることが明らかである。

辞書による定義では日本語、英語いずれも概ね同様の内容である。子どもには多分に無邪気という形容詞が使われやすい。その理由は、辞書にあるようなかわいらしさという意味と、子どもの善悪判断は成長とともに認識していくものという発達学習の問題があるからだ。幼年期の成長段階において、善悪の判別がつかずに悪い行動をとってしまうことに対して、大人はしつけさえすれば、本気で叱りつけることは無いだろう。新生児や幼児のように幼ければ幼いほど、尚さらそうであろう。それは仕方がないことであり、罪の問えないもの、つまり無邪気 (innocent : イノセント) なものなのである。「らくがき」においては、壁に描こうが、紙に描こうが無邪気な子どもにとってはどちらも同じ、遊びながら好きなようにものを描く「らくがき」つまり「おえかき」であり、それが「悪いらくがき」であるのか「(悪くない) らくがき」であるのかは、成長と教育(しつけ)によって知るのである。

こうした美術教育を受ける前の子どもの「らくがき」は、自己の創造欲求に基づいた純粋な表現であると言える。私は幼稚園でのお絵描き教室の講師や、小中学校での教師経験があるが、子どもが成長していくと上手・下手の技術的な意識が大きくなり、徐々に美術に対して得意意識と苦手意識を持つ子に分かれてくる。これはすべての教科に言えることかも知れないが、特に美術や音楽の技能教科は造形感覚や運動神経の発達が伴うため、普通教科にみられるような勉強だけで克服できるものとは異なる点において、苦手意識の種類が違うと考えられる。小学校低学年(1・2年生)までは、子どもの技能発達を見守る段階にあり、多くの子どもは「らくがき」や粘土遊びのような自由で遊びを含んだ表現に楽しみを覚えて主体的に取り組む子が

多い。

そうした中で生まれる表現というのは、テクニックや既成概念などに関係なく、自分の意志がストレートに表されるものである。子どものこうした芸術表現は“生の芸術 (Art Brut : アール・ブリュット)” 的であるとも言えるが、アール・ブリュットは美術の専門教育を受けていない者や知的障害者といっても、あくまで個人の経験則に基づく本人の美的価値観が働いているため、子どもの「らくがき」にこれが当てはまるとは言えない。アール・ブリュットのように、創造意欲に対して純粋性の高い表現であることは間違いないが、子どもの「らくがき」における最大の特徴は未発達段階による拙い表現と、遊びの一環としての行動であるということだ。人間発達科学者の東山明は子どもの絵について次のように述べている。

子どもたちは遊びと同じように、自発的に無意識に、そして楽しんで絵をかいている。それは人間として生きていく切実な営みであり、さまざまな能力を育む自発的な学習なのである。10)

線にかくという「動作を介しての<運動感覚的思考>から、絵画を介しての<思想的思考>へと変化」つまり橋渡しとして重大な変革が行われていると言える。別の言い方をすれば、自分がイメージしたことを、画面に再現しようとしている。この行為は、芸術活動の根本的な行為の、まさに黎明なのである。11)

東山が言うように、子どもにとって絵を描くという行動は、遊びの活動と同様にごく自然なものであり、その表現自体もプリミティヴな創造活動である。そして子どもの成長とともに思考と表現が結びついていく。東山の著書では「らくがき」ではなく、「こどもの絵」という記述で話が進められているが、まさに「こどもの絵」は『らくがきちょう』に描かれるのである。つまり、遊びながら好きなようにものを描くという「らくがき」に見られる要素は、東山の言う“こどもの絵”の観点と一致するのである。総じて、遊びに伴う芸術表現には無邪気さが生じると言える。さらには、“こどもの絵”に留まらず、大人であってもグラフィティのもつ“遊び”の要素や型にはまらない表現という観点から、同様のことが言えるのではなかろうか。

また、思春期の少年・少女の行為においても“無邪気”という言葉がつかわれる場合があるが、そこでは時として幼児や児童とは質が異なる。それは、幼児の《許される悪戯》ではなく、ギャング・エイジと呼ばれる時期における無邪気さだからである。ギャング・エイジとは、発達学習心理学において、小学校高学年から中学校くらいまでの時期を指し、友達グループによる排他的コミュニティが生まれることからギャング（集団、群れ）と称される所以である。このコミュニティの集団意識の方向性によっては、イジメや万引き、バイク暴走などの「少年犯罪」に発展することもある。前述したブローケン・ウィンドウ現象のよ

うに、集団意識が同一の方向に向かうことで罪の意識が薄れることによる無邪気さは、許される罪の範囲を越える場合があるのだ。ピートたけしの有名な〈赤信号、みんなで渡れば怖くない〉というギャグのように、赤信号が渡ってはいけない信号だと分かっているにもかかわらず、「集団であれば大丈夫」というアンモラルな意識を集団で共有することで罪の意識が薄くなるのである。これは、信号の意味自体分からないような幼児によるモラル認識と比べ、非常に悪質なものである。

また、集団だけではなく個人においても、飲酒・喫煙、売春行為など思春期におけるモラル意識の欠如が起こることがある。「格好良く見せたい」、「お金が欲しい」、「SEX したい」、「嫌いなヤツを殴りたい」などの個人的欲求に対してストレートな行動を取ってしまいがちな時期であるからだ。これを教育としつけによって制するのが大人の役割であり、自制心を育むことが子どもにとっては大人への成長なのである。教育学者の河合隼雄は、こうした思春期の子どもに対しての教育的対応を次のように述べている。

思春期の生徒に対する場合、彼らの心の奥底からつき上がってくる衝動に対して、大人が防壁となつて立ちをはだかつてやる心構えをもつことが必要である。そのような壁にぶつかってこそ、破壊的なエネルギーが建設的なものに変容するのである。これは、子どもたちがもたらす破壊性に対して、社会や既存の体制を守るというよりも先に、子どもたち自身の安全を守る壁、という意味をもっている。思春期の子どもたちが破壊的になり、それが集団になってくると、説得とか話し合いはほとんど意味をもたなくなる。そうなる以前において、そのような行為をとめる壁として道徳があり、道徳の守り手として大人が必要なのである。12)

ここでは、思春期の子どもの破壊的思考は衝動的であり、集団意識による破壊的意識の増長によって非道徳的なものになりがちである故に、河合は道徳教育の重要性を説いているのである。思春期の子どもの個人的欲求に基づく行為は、客観的無邪気さではなく、行為者による不条理な悪意的無邪気さである。それは自制心が不完全であり、悪と認識していても、衝動的な欲求を抑えられないという心理において、ある部分では罪を問えないという酌量的理解もなされるのである。

こうした無邪気の思春期的な在り方もあるのだが、それもある意味、芸術活動にとって重要な要素だと考えている。それは、思想や感情を表現する芸術において、善悪に縛られない自由奔放さの前提となるものと考えられるからだ。イメージや概念のように脳内活動の範囲内での思想の自由とは、法やモラルが慣行されている社会においても、全ての人間に与えられた能力であり、権利でもある。そして、芸術においてそれを表現することもまた、権利としてあるのである。アンモラルな思春期的無邪気もまた、同様に束縛から解放されたような自由を感じさせるのである。

2-2 無邪気とアート

「らくがき」に見られるような無邪気さというのはグラフィティに限らず、現代アートにも多分に見られる要素であり、欧米、アジアを問わず、今日無邪気そのものをテーマに扱う、もしくは要素に取り入れるアーティストも出現している。

①ライアン・マッギンレー (Ryan McGinley、1977~、アメリカニュージャージー州出身)

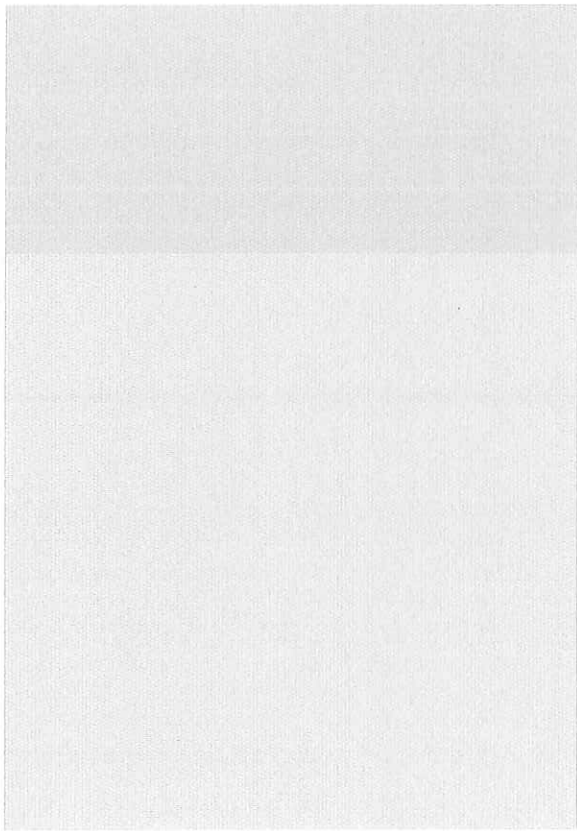


図 12「残響」シガー・ロスへのアートワーク 2008

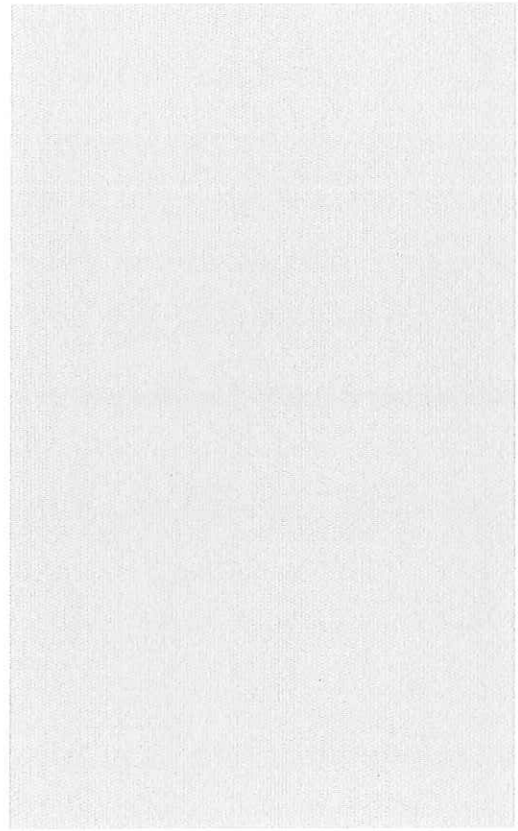


図 13「Alex(部分)」ライアン・マッギンレー 2010

ライアン・マッギンレー (図 12、13) は、2003 年にホイットニー美術館において彼が最年少で個展を行った人物である。彼の作品に見られるような裸で駆け回る若者の姿は、衣服という人間の文化を真っ向から感じさせない勢いと恥じらうということを知らない子どものような無邪気さを見ることができる。成人している人間が子どもとして思いっきり遊んでいるように見ることもでき、理性や社会規範などと乖離した自由

な世界観を表現している。それでは、彼の作品を幼児性のなかに自由を見出したアートと見なしてよいだろうか。作品に見られる要素としては、裸で走り回るような描写は幼児性という側面が見受けられるが、写真作品としての切り取った瞬間からは躍動感や身体美から見られる生命観なども感じられる点において、ただの幼児的無邪気さだけではない表現であると言える。

マッギンレーは思春期に家族（実兄）をエイズで亡くしている。同年代の友人もエイズやドラッグ中毒で何人も失ったという悲しい過去の経験がある。そうした背景から、彼の無邪気さは生と死を意識しはじめた思春期の経験からくる葛藤であるとも見ることができるのだ。彼の作品からは、“生きて遊ぶ”ということの“無邪気さ”と“儚さ”について考えさせられるものでもあり、亡くなった者への鎮魂であるかのようにも見えてくるのである。それが禍々しいほど生命観に溢れた若い肉体をモチーフにすることで効果的にあらわれているのである。

②ポール・マッカーシー（Paul McCarthy、1945～、アメリカユタ州出身）

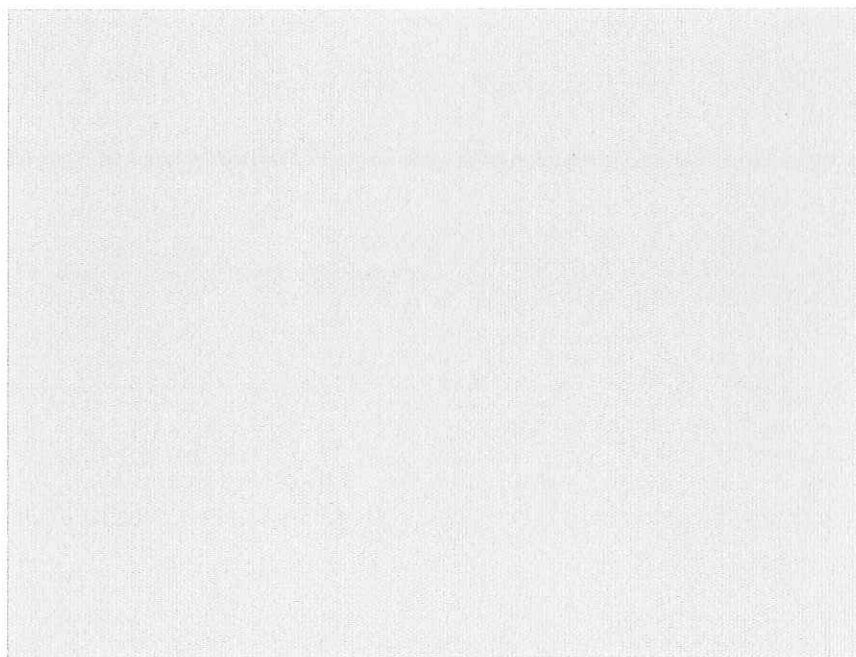


図 14 「ピノキオの家」 ポール・マッカーシー 1994

2000年の夏にボルドー現代美術館に「ブリジュームド・イノセント(推定無垢)」という現代における幼児性をテーマにした展覧会が開催された。ここでは単に幼児や子どもを取り上げたものではなく、子どもが持つ無邪気な感覚としての欲望、さらに心身の成長に伴う思春期の悩みなどに焦点が当てられていた。

そのひとつ、ポール・マッカーシーの作品（図 14）は、展示空間にピノキオが横たわるベッドを中心とした部屋が再現され、マッカーシー扮するピノキオが性的欲求を満たそうとするパフォーマンスビデオの作品によって構成されている。ピノキオはイタリア人のカルロ・コロディによって作られた童話であるが、ディズニーによってアニメ映画化され世界中で知られるキャラクターになった。「嘘は身を滅ぼす」という教訓を含むこのキャラクターは子どもたちの倫理教育にも用いられるものである。展覧会の企画者であるマリ＝ロール・ベルナダグはこの作品について次のように述べている。

マッカーシーはピノキオに扮し、男根を連想させる赤く長い鼻をトマトソースかマヨネーズに突っ込み、チョコレートを床に塗りたくり回る。子どもとアーティストが融合した滑稽でスカトロロジーに満ちたマッカーシーの表現 13)

本来マッカーシーの作品は並べて終わりではない。図 14 のビデオ作品のワンカットに見られるように、パフォーマンスが主体となった作品である。ピノキオという子どものキャラクターがそこでは奇行を行うのであるから、見る人は戸惑うかも知れない。ピノキオはマッカーシー自身であり、性の欲望に対しての素直な行動をとっているのである。ピノキオの鼻が“嘘”を象徴するものであることを利用し、嘘ではなく“本心”を表すことで、子どもの性への衝動を正当化しているのである。嘘をつくという欲求を抑えられたピノキオは、嘘という善悪認識ができていない状態の子どもである。しかしここでは、性的欲求に対しては衝動を抑え切れない様子を表現している。性的欲求に対するストレートな行動は、自制心を抑えられないアンバランスな心理状態を表し、それこそは思春期特有のアンモラルな無邪気さを感じさせるのである。

前述したように、思春期におけるアンモラルな無邪気さというのは、非難の対象になることが多いが、河合の言う如く、道德教育の前提として理解すべき悪意と認められるものである。この作品に見られる無邪気さというのは、思春期の子どもを抑えられない性への欲求に対する自由だけではなく、「嘘はいけない」というモラルに対する皮肉としても捉えられるのである。

③リタ・アッカーマン（Rita Ackermann、1968～、ハンガリー出身）

リタ・アッカーマンも「推定・無垢」展に参加しているアーティストである。彼女の作品（次頁図 15）は思春期における少女のイメージを取り上げている。ベルナダグは次のように彼女の作品を説明している。

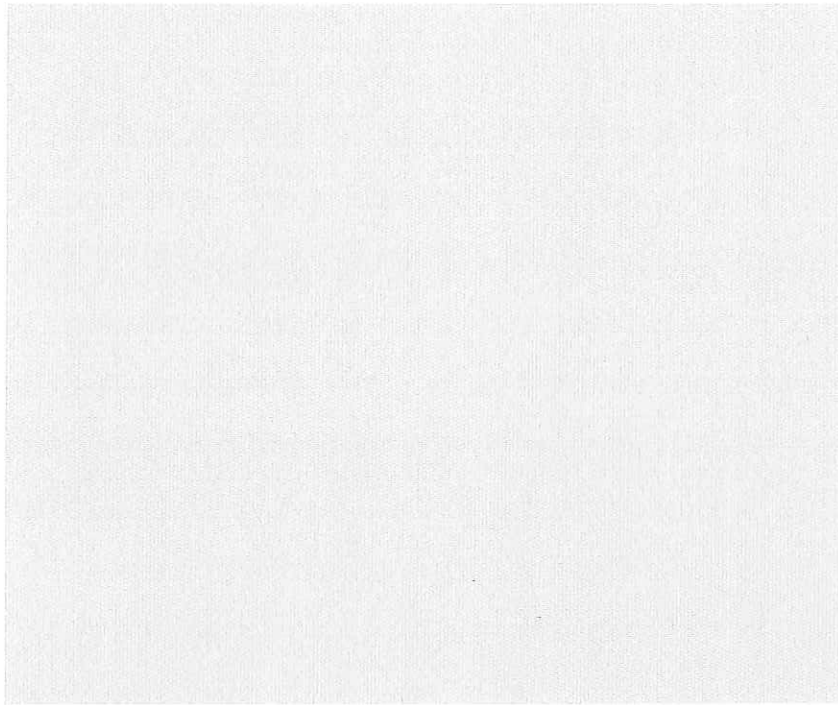


図 15 「Cold Turkey and Bourbon」 リタ・アッカーマン 1993

彼女は一連のドローイングや絵画で自虐的となった少女たちを描き出す。ガス自殺、アイロンによる火傷、ドラッグ、売春。天使のような顔をした少女たちは、ジーンズ地の上に描かれている。そうすることで、矛盾する思いに悩まされ、アイデンティティを探し求める少女たちにつきまとう、無意識な自己破壊の欲望を示唆しているのだ。14)

思春期は人間が子どもから大人に成長する過程において身体的、心理的な変化が表れるものであり、誰も避けては通れない時期でもある。友人や異性に対しての対人関係や将来への不安など、個人によって差はあるが、思春期には悩みや不安、性的欲望が現れる。アッカーマンはそうした思春期の少女の内なる姿を描き出す作家である。彼女の描くのはドラッグや売春、自傷行為など、過激な内容である。田舎で育った私の思春期の悩みとはかけ離れている点もあるが、思春期ならではの葛藤や欲求を表す姿は理解できるものである。社会的な規則・倫理の規範から逸脱したいという欲望、例をあげれば「未成年だけどタバコを吹かして悪ぶってみたい」、「これを買いたいけど、お金がない。悪いことだと分かっているけど盗みたい」という、自制心が抑え切れないようなアンモラルな思考は、思春期である子どもの無邪気な欲求であると言える。実際に実行してしまうと、いくら子どもであっても法律に抵触してしまうものであり、単純に無邪気な行為としては社会的に許されないものである。少年犯罪というのは思春期の心理と結びついており、こうした欲求に対して葛藤し社会的規範を守ろうと自制するのが大人への成長である。

彼女の表現には思春期の少女の好奇心に対しての不完全な自制心が見られる。それは、グラフィティに見られるような他者に対して侵害するようなヴァンダリズムとは若干異なり、自身の問題としての自己破壊的行為の面が大きい。しかし、自身のアンモラルな内面的思考・精神的欲求にもまた、自制心という束縛からの解放を求める自由があるのである。彼女の作品においては、その線描による一種コミカルな表現によって、アートに対して理解が未熟な若年層（思春期の子ども）にも共感しやすい表現になっているのではないだろうか。

この「推定・無垢」展にはポール・マッカーシーとリタ・アッカーマンの2人の他に、奈良美智、ホンマタカシ、シンディー・シャーマン、コリア・ショウ、ハーモニー・コリン以下多数のアーティストが参加している。美術評論家の松井みどりは展示企画者のベルナダクの考えを解釈し、次のように述べた。

自然で自由な創造力の体現としての「子ども」は、モダニズムにおける形式にとらわれない具象性や、より抽象的なフォルムへの志向を促し、60年代のアメリカのポップや、70年代のフランスの作家による個人的神話の構築の精神的な土台となった。「子ども」というテーマが90年代になってもまだ、ルイズ・ブルジョワやマイク・ケリー、ポール・マッカーシーなどをひきつけるのは、それがたんに個人的な記憶だけでなく、初期衝動や心的外傷や抑圧と関わる、純粹で原始的な状態だからなのだ。

15)

子どもは未成熟であるからこそその自由がある。それは様々なことに挑戦できる可能性であり、大人へ成長するまでに与えられた時間でもある。大人になるまでの間に壁にぶつかり、思い悩み、時には子どもという立場に自ら甘えるのである。子どもという、未成熟な存在をアートとして取り上げることは、自由を表現するひとつの手法である。

本章ではライアン・マッギンレー、ポール・マッカーシー、リタ・アッカーマンの3人を取りあげて、無邪気をアートに取り入れた事例を見てきた。3人とも子どもの心情や欲望に着目した表現であった。松井が述べるように、純粹で原始的な状態である子どもは、誰もが生きる上でその成長段階を踏んで行くものであり、大人になってもその感覚、記憶は共有される。幼児の無邪気さと思春期の無邪気さでは成長段階によってのモラル意識の質が違いますが、どちらも欲求に対しての素直さというものは変わらないものである。「らくがき」のように規制をかける側から定義付けされているのと同様に、無邪気という言葉にも善悪を決め付けている大人の側からの価値判断が働いている。しかしどちらも、行為者側から見れば、自らの本能に基づくストレートな欲求に起因するものなのである。

3 遊び

3-1 シラーによる遊びの観念

「らくがき」は、子どもの「お絵描き遊び」から始まる、人間にとって最初の芸術表現である。これは、『らくがきちょう』に見られるような遊びの表現として、共通理解できる身近なもののひとつであろう。「らくがき遊び」や「お絵描き遊び」という、幼児が行う遊びがあることが、「らくがき」に遊びを連想させる要因だと感じる。

「らくがき遊び」や「お絵描き遊び」は子どもにとっての遊びの活動であるが故に無邪気を感じさせるものである。無邪気というのは、前章に述べたように、幼さや集団意識などの理由による理性や知性の乏しさ、欠如などから、ある欲求を抑えられない衝動によって、非倫理的行動を取ることである。幼児の行う「らくがき」などは、(遊びの活動として) 描きたい衝動を抑えられないことから生じるのである。歴史家のホイジンガは著書『ホモ・ルーデンス (遊ぶ人)』の中で、子どもの遊びについて次のように述べた。

子どもや動物が遊ぶのは、そこに楽しさがあるからで、まさにその点にこそ彼らの自由があるのだ。

16)

ホイジンガは、子どもや動物の遊びが、楽しさからなる自由を求めるための行為であることを述べている。つまり、幼児においては、つまらないことが不自由であり、楽しい、面白いことが自由なのである。実際に2-1でも取り挙げたように、発達学者の東山は「子どもたちは遊びと同じように、自発的に無意識に、そして楽しんで絵をかいている。それは人間として生きていく切実な営みであり、さまざまな能力を育む自発的な学習なのである」と述べており、子どもや動物にとっても「楽しさ」が生きる上で重要であるということなのである。子どもにとっては生活の大半を遊びの活動が占めていることに、大人からすると、子どもは自由であるという見方がしばしばされる要因となっているように思われる。

以上のことから、遊びの感覚というのは精神的開放感からなる自由と強く結びついていることがわかる。その解放的な感覚というのは第三者でも理解、共有しうるものである。その理由は、人間誰しもが遊びの体験を通じて大人へと成長していくことで、遊びというのは共有しやすい感覚であることがうかがえるからである。さらには、表現を通じて他者と感覚を共有するという芸術本来の目的において、遊びをもとに行われる芸術は、その目的に有効な要素を持ち合わせていると考えられるのである。昨年(2013年)も、「〈遊ぶ〉

シュルレアリスム展」(損保ジャパン東郷青児美術館など巡回)や、「遊び(play)展」(京都国立博物館)など、遊びをテーマにした美術展覧会が相次いで開催されているように、その認識は共有されつつあると言えよう。

* 広辞苑 岩波書店より

あそ・ぶ【遊ぶ】

日常的な生活から心身を解放し、別天地に身をゆだねる意。

- ① かぐらをする。転じて、音楽を奏する。
- ② 楽しいと思うことをして心を慰める。
- ③ 狩をする。また、野山などを気楽に歩きまわる。
- ④ 子供や魚鳥などが無心に動きまわる。17)

あそび-ごころ【遊び心】

- ① 音楽を楽しむ心。栄華鶴林「いみじう—おはしませど」
- ② 遊びたい気持。また遊び半分の気持。18)

* 『ライトハウス英和辞典』研究社より

play/動詞、名詞

- ① 遊ぶ; 遊び
- ② 競技する; 競技、技
- ③ 演奏する
- ④ 出演する、演ずる; 劇
- ⑤ ふるまう、する、果たす 19)

広辞苑に「遊び」は〈日常的な生活から心身を解放し、別天地に身をゆだねる意〉とある。いわば、この定義は心の自由を示しているのではないか。「らくがき」を遊びの延長上にある行為と仮定すると、それは日常的な生活から心身を解放することを目的とした、気晴らし的な行動と捉えることができる。遊ぶという行為は誰もが行うものであり、そこに〈心身の解放〉を見出すのである。多くの人にとって「らくがき」は気晴らし程度の遊びであろうが、人々にとって、余暇を音楽やスポーツ、様々なゲームなどで遊び楽しむ趣味というものは、なにより〈心身の解放〉を促すものである。したがって、人それぞれに 遊びの対象をも

っており、単純にゲームを楽しむような遊びだとしても、人によっては、それが心の拠り所として身近な存在であるのだ。遊びというのは、人間にとって心の養生としての役割もあるのであるが、辞書などに見られる解釈だけでは、ただ楽しさや面白さなどに突出したものに終わってしまう。遊びと人間の間を考察してきた先駆者達から、遊びの観念を掘り下げ、その意義や有用性を見つけていきたい。

哲学者シラーは、人間の心のもつ衝動を介して“遊び”を考察してきた人物である。シラーは著書『人間の美的教育について』において、以下の三つの衝動を取りあげて説明している。

この衝動の第一のものは、感性的衝動と私が名づけようと思うもので、人間の身体的存在、すなわちその感性的本性に発し、人間を時間の枠のなかへ置き、質量とするはたらきをします。——中略——ここでは質量は変化ないし時間をみだす実在性にほかなりません。すなわち、この衝動は変化が存在し、時間が内容をもつことを要求するのです。単に時間をみだすという、こうした状態が感覚といわれるもので、自然的存在が示されるのは、もっぱらこれによつてです。20)

二番目の衝動は形式衝動と名づけることができるもので、これは人間の絶対的存在、すなわちその理性的本性から発し、人間を自由にし、その現実の多様性を調和させ、状態の変化にかかわらずその人格を確保することに努めるものです。——中略——この衝動は現在決定するとおなじように永久にわたつても決定するのであり、永久にわたつて命じるものを現在命じるのです。すなわち、それは時間の全系列を包含してしまいます。ということはつまり、それは時間を廃棄し、変化を廃棄するのです。21)

感性的衝動は、変化が存在し、時間が内容を持つことを欲し、形式衝動は、時間が廃棄され、いかなる変化もないことを欲します。したがって、両者が結合してはたらくこの遊戯衝動は、時を時のなかで廃棄し、生成を絶対的存在に、変化を同一性に結びつけようようにむけられるもの、ということになりましょう。感性的衝動は規定されることを欲し、その対象を受容しようとし、形式衝動はみだから規定することを欲し、その対象を生み出そうとし、それゆゑ遊戯衝動は自分で生み出したものをそのまま受容し、また感覚が受容しようと思ふとおりに生み出そうとするでありましょう。22)

シラーはまず、人間がもつ衝動に「感性的衝動」と「形式衝動」の二つがあるとす。そして、その二つの衝動が結びついて働く衝動が、「遊戯衝動」とした。これらの衝動を、引用文を元に私なりに解釈を試みたい。

感性的衝動

「感性的衝動」は感覺的本性に基づき、時間とともに変化する内容を欲する實在という、一言でいえば“状態”であろうか。人間を質量とし、感覺に基づく欲求を素直に行うことで変化や時間を満たすこと。

形式衝動

「形式衝動」は理性的本性に基づき、永遠に不変である自身であることを欲するものであり、時間と変化を廃棄する形式という、一言でいえば、既に規定された“人格”と言えようか。「形式衝動」とは、逆に変化することを欲しない。それは、人間たるものこうでなければいけないというような規定において、人格を保持すること。

遊戯衝動

「感性的衝動」と「形式衝動」が結びついてはたらく作用を「遊戯衝動」とする。「遊戯衝動」は「感性的衝動」と「形式衝動」の両衝動における作用を、統一に向かわせようとするものである。それはつまり、両衝動の交互作用のなかでバランスをとるということ。

以上、シラーによれば我々人間は、「感性的衝動」と「形式衝動」を必然的に保有している。これらは極めて相対的な衝動であり、どちらも人間にとって必然的なものでもある。どちらか一面的な衝動に任せて行動をとることは、どちらかの衝動概念が欠乏もしくは無視した状態である。それは例えば、ささいなことで殺人などの異常な犯罪に及ぶことであつたり、衝動的に自殺を図つたりするような場合を想定できるかも知れない。それ故に感覺的欲求と理性との間において、「遊戯衝動」が働き、バランスを取ろうとする行動が生まれると考えられるのである。

以上の私なりの解釈を試みたが、シラーのこの衝動分析について、具体的な例を示して説明を試みた近代思想学者の清水満の見解があるのでここで紹介しておきたい。

シラーは2つの人間の衝動を、それぞれ「感性的衝動」「形式衝動」とよび、人間はいつもこの2つの衝動の葛藤に悩む存在であるとした。前者が強すぎると刹那的なものを求めるようになり、また感性の墮落ということが生じてしまう。感性の与える快楽を求めすぎると、人間がダメになることは多くの者が経験的に知っていることである。しかし、後者が強すぎて豊かな感性までも否定して、あまりにも生真面目で朴念仁では人間的ではなくなってしまう。どんな美しい人でもレントゲン写真で見

ると味気ないように、科学的にもものを見て、人間は筋肉、骨格、血管の組み合わせにすぎないなどと割り切ってしまうと、情緒のない世の中になるだろう。このように2つの衝動は互いに対立するものであるが、それでは、この間を右往左往しなければならないのだろうか。シラーはこの2つの衝動に調和があるとして「遊戯衝動」と名づける。感性のもたらす創造力の自由奔放な活動に、理性の下にある悟性が秩序、形式を与え、その形式の中で豊かな想像がある種の緊張をもち、よけいそのよさを増す。シラーはこの遊戯衝動によってもたらされるものが「美」であるとした。(23)

清水の解説の如く、シラーの主張するところは、人間には自身の感性に基づく欲求を「感性的衝動」、形式や秩序を守ろうとする欲求を「形式衝動」とし、「感性的衝動」が強ければ刹那と墮落に向かい、「形式衝動」が強ければ科学的で情緒のない世の中へ向かうという。この文から読み取れるのは、「感性的衝動」というのは、性・富・睡眠（怠惰的欲求に基づくもの）というような人間の本能的欲求を含む動物的衝動であり、「形式衝動」とは、理性・秩序・社会規範というような社会生活のために、人間が決めてきたルール、形式を守るという衝動であることが分かる。どちらも人間的な衝動であることが分かる。この二つの衝動の調和として「遊戯衝動」があるということだ。そして「遊戯衝動」は、形式の中において豊かな想像と緊張がさらにその良さを増すものを生み出すものであるとしている。そして、それによってもたらされるのが「美」であるともしている。

私がバランスと呼んだ「遊戯衝動」の作用を清水は調和と表現している。清水の文の最後に「美」がもたらされるというものがある。これはシラーの原文にはどのように説かれているのであろうか。

一般的概念において表現される感性的衝動の対象は、最も広い意味での生命 (Leben) といわれます。これは感覚における一切の質的存在、一切の直接的存在を意味する概念です。一般的概念において表現される形式衝動の対象は、非本来的な意味においても、また本来的な意味においても形態 (Gestalt) といわれます。これは事物の一切の形式的性質と思考力に対するその関係を包含する概念です。したがって一般的図式で表される遊戯衝動の対象は、生ける形態ということができましょう。これは現象のすべての美的性質、一言で言えば、最も広い意味で美とよばれるものを指すのに用いられる概念です。(24)

シラーは、「感性的衝動」の対象は生命であり、「形式衝動」の対象は形態であり、それを調和した状態の「遊戯衝動」の対象は、質量をもち、形式的性質と思考によってもたらされる〈生ける形態〉となり、美の概念となるとする。感覚による想像、そこに形式による秩序を与えることによって形態化することは、たし

かに創造活動へ起因する図式である。人間はつまり、衝動的に〈生ける形態〉をめざすものであり、それは人間が人間らしく過ごす（感覚と理性との間でバランスをとること）という、まさに人間そのものを表すことであり、人間自体が〈生ける形態〉であることを指している。したがって我々は、人間が人間らしく過ごすために、美しく生きるという選択を「遊戯衝動」によって衝動的におこなっているのである。

「遊戯衝動」における「美」というキーワードが出てきた。そしてシラーがなぜ「遊戯」という“遊び”を示す言葉を用いているのかをみてみよう。

美は両衝動の共通の対象、すなわち遊戯衝動の対象です。主観的にも客観的にも偶然的でなく、しかも外的にも内的にも強制的でないすべてのものを遊戯という言葉でよびならわす用語法は、この遊戯衝動という名前を完全に正当なものにします。心は美の直感の際に法則と必要とのあいだの幸福な中間にいるわけですから、それが両者のあいだで分かれているという理由で、どちらの強制からも逃れるのです。25)

人間は言葉の完全な意味で人間であるときに遊ぶのであり、遊ぶときにのみ全き人間なのです。26)

シラーによれば、美は「感性的衝動」、「形式衝動」の共通の対象、つまり「遊戯衝動」の対象であり、あらゆる面から見て強制的でないものは「遊戯」であるとして「遊戯衝動」という用語の正当性を説いている。このように、シラーが「遊戯」という言葉を用いたのは、そこに非強制的性格を読み取ったことによる。それは、強制という呪縛から逃れている自由な状態であり、遊びに内包される解放的感觉を連想させる。そしてそこにこそ「美の直感」という美的価値観が存在するという。

またシラーは、「遊戯衝動」において「法則と必要の間の幸福な中間にいる」として、遊びに幸福を見いだしている。そしてその遊びにおける幸福とは、非強制的性格からなる自由な状態であり、最も人間的な幸福の捉え方であるために「遊ぶときにのみ人間」という言葉に至るのである。

以上のシラーの言説に対する理解を基にするならば、人間は遊びを欲する生き物であると言えよう。それはルールや倫理のような人間自らが作りだした秩序という社会環境にあって、それが束縛となることから遊びという精神的解放を求めるのだ。さらに、作家、批評家であるロジェ・カイヨワも自身の著書『遊びと人間』のなかで遊びの自由性を次のように述べている。

「遊び」という言葉は、動きの自由、運動の滑らかさ、過度にわたらぬ有益な自由という観念を喚起する。たとえば、歯車の「遊び」とか、また、船が錨を下ろして「遊ぶ」（たゆたう）とかいった場合である。このような動きの自由は必要不可欠な可動性を可能ならしめる。ある機械をうまく機能させ

るのは、さまざまな部品の間に存在するこの遊びなのだ。しかし他面、この遊びは極端に過ぎてはならぬ。極端だと機械は狂ってしまうだろうから。念入りに計算されたこの遊びの空間は、機械が故障して動かなくなったり、調子を狂わせるのを防ぐ。こうして、遊びとは厳密正確さのさなかに残るべき自由を意味する。27)

カイヨワはここで、機械や動きのある乗り物などの可動機能を生かすのは“遊び”であることを述べている。カイヨワがいう遊びにも、シラーの衝動的欲求における「遊戯」と共通する点がある。それは緊張と緩和との間にある調和としての遊びである。例えば一つのパーツにいくつかの箇所をボルト締めするとき、最初のボルトを遊び無く締めてしまうと、他のボルトが締め位置が合わず締めることができなくなってしまう。この場合、全てのボルトをある程度緩い状態にまで締め、さらに締め位置を調整してから少しずつ増し締めしていく。これは動きや運動のなかにある秩序であり、そこに“遊び”つまりここでは“緩さ”を用いて自由を確保していくのである。束縛や秩序に囚われた社会に身を置く我々は、人間としての機能を発揮するためにも、精神的解放をおこなう必要がある。ストレスという言葉が機械的にも精神的にも用いられる単語であるように、それを緩衝するのがやはり遊びなのである。

以上、シラーを軸にホイジンガやカイヨワの言葉なども参照するならば、遊びは自由と深く結びついており、人間的な営みであると理解されるのである。しかしながら、あらゆる場面において遊びが肯定的に用いられるとは限らない。学校教育現場や労働現場において「遊んでいるとは何事だ!」という言葉も、「今は自由にしている時間ではない」という意味で使われるように、社会的な業務を強いる立場から見れば、あまり良い使われ方はしない。それは、時に“遊び”がアナーキズムな思考と捉えられたり、不真面目に思われたりするからである。それはシラーの理論から考えれば、「形式衝動」よりも「感性的衝動」のほうが強い状態であると言えよう。しかし逆に、「形式衝動」が強い状態、つまり秩序や規則に従順で生真面目な朴念仁の状態では「もっと遊んだらどうだ?」というような使われ方がなされることから分かるように、人々は他者に対しても「遊戯衝動」としての調和を望むのである。その理由は、共通した環境において価値観の共通理解、認識をすることによって、他者と自分自身をも調和する必要があるからである。それが秩序を生み、規定を作ることにつながるからである。

この章では、〈好きなように遊びながらものを描く(書く)〉という自身の「らくがき」の定義から、「らくがき」に遊びとの関係性を感じ、主にシラーの言説を通して遊びの観念について考察してきた。シラーに学ぶべきことは、遊びというものの真理についてである。一般的に遊びとは、「楽しむこと」や「心の養生」

のように感覚的な解釈がなされがちなのであるが、シラーの説く遊びとは、人間として美しい生き方を齎すものであり、生きる上での自由を求める衝動に由来する必然的なものとして、遊びの本質的価値を捉えた。これは、人間にとって遊びの必然性を肯定的に受け入れる前提になる。その前提のもとに我々は遊んでいるのである。それは楽しむということだけではなく、あらゆる状況においても、遊びによってバランスを取ることであり、苦しい状況において気を紛らわして心を落ち着かせるようなこともそうなのである。遊びという言葉の多様性や慣用的な解釈の問題があることは拭えない部分もある。しかし、シラーの理論は人間と遊びの関係性を、何よりも強く結びつけているものなのである。

尚、シラーは「美」という言葉を用いていても、決して芸術活動に関わる造形論を語っているのではない。しかしながら、遊びによって〈生ける形態〉という美の創造がなされるという考えを基に、遊びにある非強制的性格に美の創造が自由な戯れによって現れることを説いているのである。

3-2 ごっこ遊び

前項ではシラーらによる遊びの観念を探り、遊びは人間の生き方に作用するとした。本項では遊びを感覚的に捉え、“遊び心”からなる価値観を共有しうるアートの事例を挙げ、遊びと芸術の具体的な関係性を考察し、私自身がおこなっている「らくがき」に基づいた創作活動をそこに対比させながら実践研究報告として述べていきたい。

“遊び”とは子どもから大人まで、その世代別で行う内容やその影響に違いがあると思われる。幼児の遊びはお遊戯と呼ばれる歌に合わせて踊る運動的なものや、お絵描き遊び、言葉遊びなどの知育遊びがある。これらは成長活動そのものに関わるものであり、そこにある楽しさを引き金に意欲的に行われるものである。小学校などに就学した児童の遊びは、その環境に伴って個人よりも集団でおこなうものが増えてくる。それは鬼ごっこや野球、サッカーなどの運動であったり、カードゲームやクイズ、なぞなぞなどの思考力を試すものなどである。これらは幼児期の成長活動から身体と頭脳の発達にともない、その変化に対応したものだ。また、児童になるこの時期からは、前掲 2-1「無邪気」で取り上げたギャング・エイジのように、悪戯遊びに楽しさを覚え、そしてエスカレートし許される悪戯に留まらない非行につながる特徴もある。そこにも遊びが関与している。それは集団で群れることの楽しさによるものだ。ギャング・エイジにとって群れること自体が楽しさなどの心を満たすための遊びであり、生きる環境としてそこにいる他者と調和するための手段でもある。

このように、子どもは成長するにつれて、社会を知り自分の環境を知ることによって他者を強く意識した遊びになっていくのである。幼児・児童期における遊びの活動は個人的に行う「らくがき」のような自己完結のものに限らず、“～ごっこ”と呼ばれる「ごっこ遊び」のように、活動を通じて他者と関わることによって対外的、社会的な思考形成を育むものでもある。「ごっこ遊び」は、ある物を何か別な物に見立てる模倣的要素をもった遊びである。例えば木の枝を剣に見立てた「チャンバラごっこ」や、自分自身を医者や忍者に見立てて遊ぶようなことである。「ごっこ遊び」の経験が発達段階の幼児・児童にとって重要な成長活動であることは、発達学習心理学の面からも研究されている。教育学者の松本健義は、遊びの活動を通じて他者を意識し始める子どもの特徴を次のように述べている。

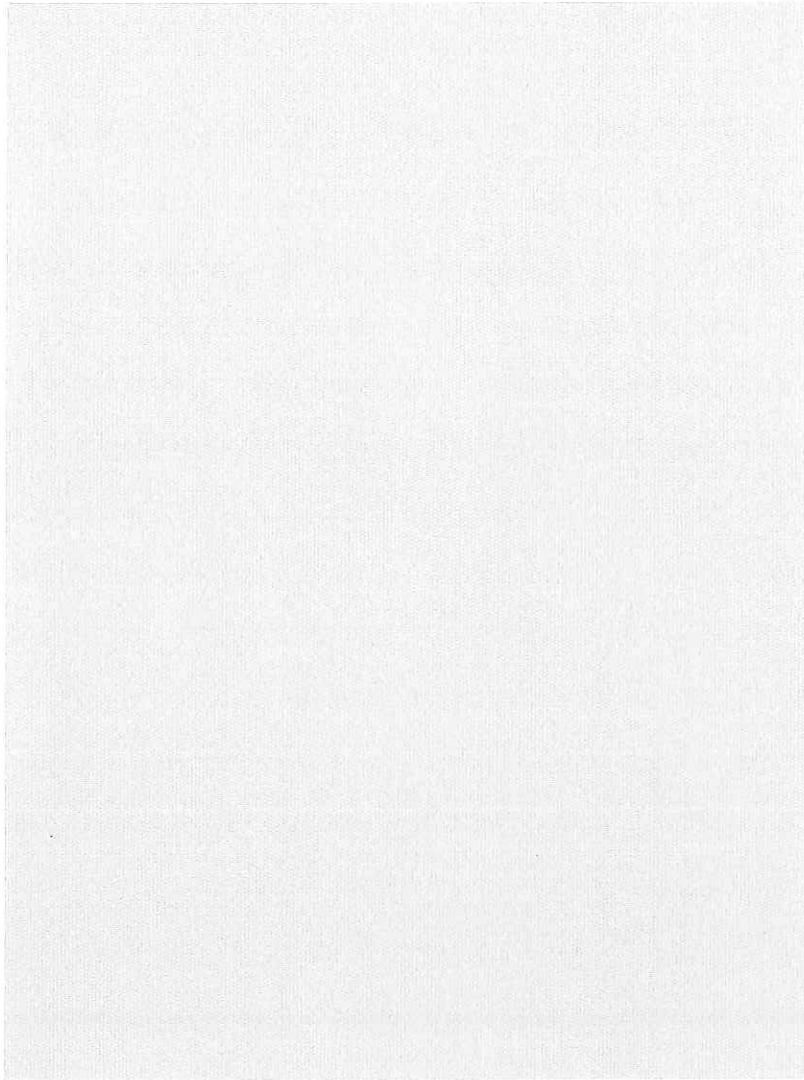


図 16 「甘美な死骸」 上からジャネット・タンギー、ヴァランティーヌ・ユゴー、イヴ・タンギー、アンドレ・ブルトン 1933

子どもの遊びの〈できごと〉内での役割取得とその役割を行う過程で、子どもたちが仮想的世界のアイデンティティをあたかも現実そのもののように作りあげることができるのは、行為の協働的な生成過程で、ある〈できごと〉内で多元的に成立する他者との関係において形成されるアイデンティティのつくられ方というものが、人間の生活世界における第一次的なアイデンティティのつくられ方であることを示している。28)

松本曰く、仮想的世界の中で〈できごと〉という設定のもとに他者と協働的に遊ぶことがアイデンティティを形成する初段階の活動であり、他者との関わりを生活の中に見つけていくことにつながることを述べて

いる。「ごっこ遊び」は社会的な設定を作り、役割を担うといういわばシミュレーションである。社会に組み入るための訓練的学習を遊びのなかで行っている。本来、社会的束縛から解放される目的である遊びとは矛盾するような形式にも見えるが、一般的に子どもは社会的責任を負う存在ではないため、大人の行う遊びの活動とはそもそもが異なるのである。むしろ彼らは社会を知り、アイデンティティを形成していくことを進んで行うのである。

こういった「ごっこ遊び」のような、他者との関係の中で生まれるアートの事例を挙げてみよう。シュルレアリスムのアーティスト達によって行われていた遊びがある。図 16 はアンドレ・ブルトンやジャネット・タンギーらのシュルレアリストたちによって、紙にチョークで描かれた、「甘美な死骸」という作品である。これはシュルレアリスト達が行っていた実験的な言葉遊びから生まれたものである。見えないように一人一つずつ紙に言葉を書き、組み合わせて文章を作り出すもので、言葉遊びによって生まれた「甘美な・死骸は・新しい・ワインを・飲むだろう」という文章を元に、絵に応用しているものである。言葉遊びと同じ要領によって、上から順に見えないようにして絵を描き足していくという、絵による遊びである。「甘美な死骸」というタイトルは、この言葉遊びによってできたことを示すものであり、タイトルに相応する死骸の絵を描いているわけではない。この作品の場合、上から頭部、胴体、腰部、脚部といった人体の部位を順に描いている。

子どもの行う「ごっこ遊び」と違うのは、子どもが社会的設定や規律を作り、シミュレーションするのに対し、シュルレアリストたちは“遊び”から生まれる偶然性や自由性を楽しんでいるという点である。しかし、シュルレアリストたちの行うこの遊びにも、設定を作ることやそれぞれの役割があり、行為の協働的な生成がある点において、子どもの行う「ごっこ遊び」に近い要素を持っていると言えるのではないだろうか。

ちなみに、我が国には江戸時代すでに言葉遊びから派生した創作物に日本の判じ絵（図 17）がある。判じ絵は、広義の浮世絵の一種で、コミカルタッチな特徴をもちつつ、遊び心溢れるものである。猿に濁点で〈ザル〉、田んぼに驚で〈たわし〉などのように、駄洒落を用いた言葉遊びがある。勝手道具という生活の中のモチーフを取り入れた、当時の娯楽的な読み物であったことがよく伺えるものである。判じ絵はクイズやなぞなぞというようなゲーム的要素を含んでおり、主に子どもをターゲットにしたおもちゃとしての役割を果たしていた。おもちゃとして、この判じ絵を子どもたちが囲み、その読み解きを楽しむ姿が想像できる。子どもに向けて作られた物という目的において、好奇心や面白さを刺激するための楽しい要素を盛り込んだ“遊び”の創作物である。シュルレアリストの協働的作業による言葉遊びと違い、これは読み物としてのものであるが、言葉遊びからなる絵を他者（読み手）と共有するという点においては通じているものである。

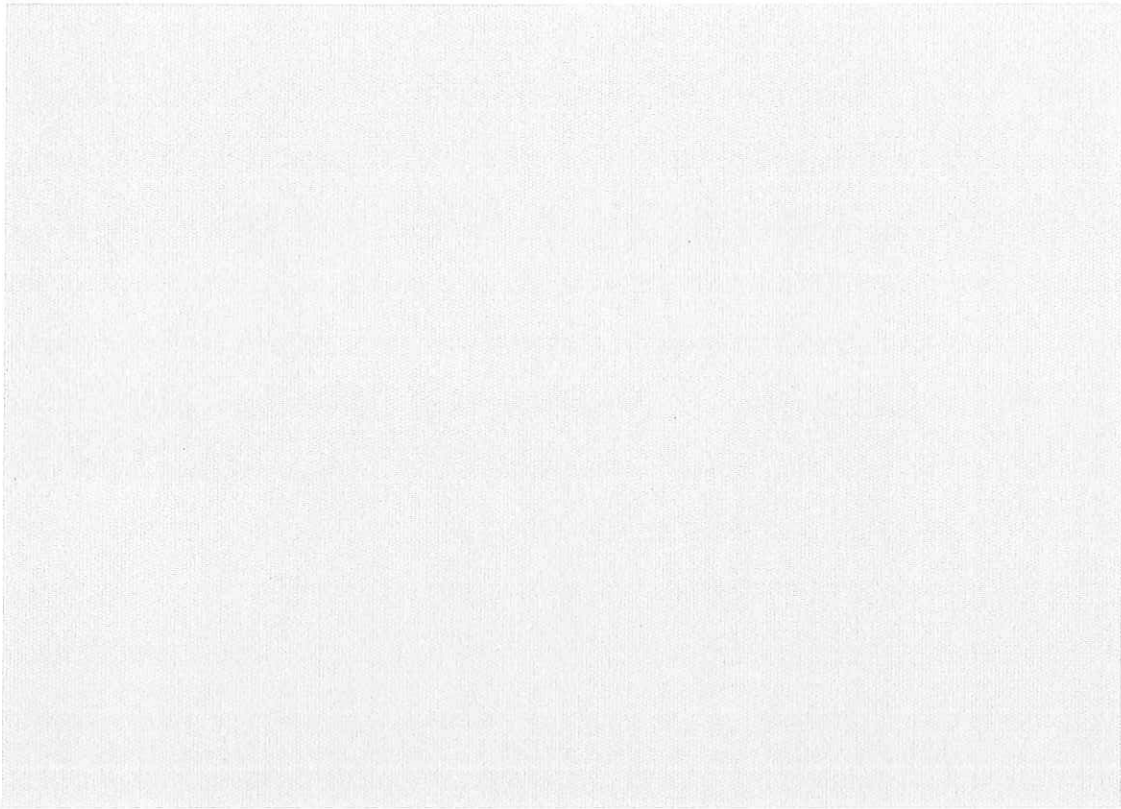


図 17 「三十五、勝手道具はんじもの、下」 歌川重宣 1849～1851

現代に話を戻せば、言葉遊びによるアートの他にも、シュルレアリストたちはコラージュ（貼り絵）やデカルコマニー（写し絵）などの、実験的作品およびそれらを含むモダンテクニック技法を数多く生み出した。それらの技法には、実験的要素が生み出す偶然性などに面白さや楽しさが見ることができる。その中のオブジェ（物）と呼ばれるものがある。図 18 のマン・レイの作品がそうだ。これは既製品のアイロンと釘を組み合わせたアッサンブラージュ（立体的コラージュ）である。これは衣類に穴が開いてしまうためアイロンとしては使えない。しかし、アイロンは衣類のシワを直すという目的をもつ日用品であり、その用途などは誰もが知っている。そのためアイロンに釘が付いている状態は、衣類に当てたらボロボロになってしまうことが連想でき、機能的矛盾性に諧謔性を強く感じられる。このオブジェの考え方は、アイロン本来の機能を失っても物としての存在や質量は変わらないという新たな視点を投げかけている。

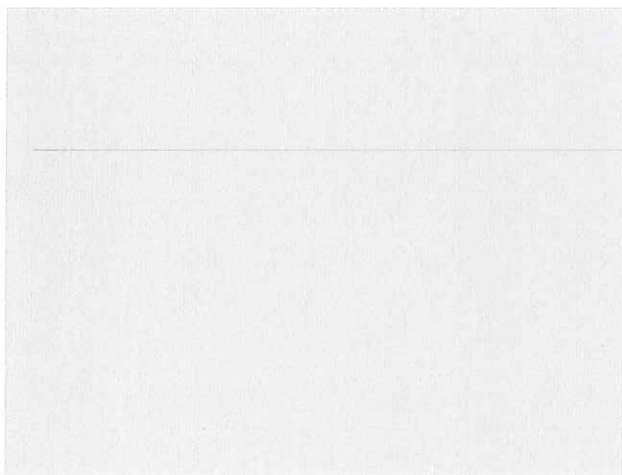


図 18 「贈り物」 マン・レイ 1921



図 19 「attitude. I」 守屋誠太郎 2012



図 20 「attitude VI」 守屋誠太郎 2013

私にはこの面白さが感覚的に非常に共感でき、自身の制作においてもこのアッサンブラージュ的要素を取り入れている。アッサンブラージュはデュシャンの「泉」で知られるレディメイド（既製品によるアート）を造形的起点としているため、彫刻のように木や石などの素材を加工して造形するものではない。しかし、組み合わせることによって生まれる感覚的面白さは通ずる点があるのだ。私の〈attitude〉というシリーズ（図 19、20）は、帽子やヘルメット、もしくは頭部的支持体に動物的な角を組み合わせるものである。人間は角を持たない生き物であるため、角があることに矛盾があるが、この作品において私が表現したいのはその矛盾性だけではない。よって、私の〈attitude〉シリーズについて説明をしておきたい。

人間や動物にはそれぞれの生きる環境がある。そして動物は生きるために進化し、形態を変化させ続けている。人間は科学や文明の発展と労働によって社会を形成し生活環境を整えている。動物は角を持ったり、牙を持ったり体の色を変化させたりするなど、生きるための武器を持っているものがある。私は自身が生きていく上で、動物の角のような武器に取って代わる何かを探したいという気持ちからこの作品が生まれたのである。生きていくための武器、それは身を守るため、自分自身に打ち勝つために自己の態度（attitude）を示す武器である。それは自身の環境においては、肩からぶら下げていたら問題とされてしまうような剣や銃などの実用的武器ではなく、精神的・観念的なものである必要がある。私は自分の心の弱さ、精神力の弱さを自覚している。自身の心を奮い立たせるために、前向きな態度（attitude）を彫刻にしているのである。

私にとってこのシリーズの作品は、私という人間が社会に生きるためのシミュレーションとして、動物の角というイメージを借りていることなのであるが、見方によっては“動物ごっこ”をするための小道具に見えるかも知れない。それもある視点においては間違いではない。私が表現したいのは、社会や他者を含めた環境のなかで、どういった態度やアプローチを示していけばいいのかという試みであり、その一つを提示しているに過ぎない。“動物ごっこ”という動物社会でのシミュレーションと捉えられても、表現の意図するところは変わらないのである。

実はこのシリーズ以前、2006年に「HUNTING」という展覧会名で同じタイトルの「attitude」（図 21）なる作品を発表したことがある。この時の作品テーマもほぼ同様で、それは森を一つの社会と捉え、動物を他者と捉え、動物の足跡の溢れる森の中で身を守るために弓を構えるというものであった。現在シリーズにしているものと違うのは、弓という実用的武器を用いていることと、人間（自分）と動物（他者）というように生き物としての差異を付けていることである。当時はこの両者に差異を設定したものの、私自身の中に生じた疑問を消化できなかったこともあり、現在のシリーズまでこのテーマによる作品は、自分の中で距離を置くことになったのである。



図 21 「attitude」 守屋誠太郎 2006

その後、全く異なる制作スタンスのシリーズ（後述する〈たろう〉）を経て、現在の〈attitude〉シリーズにおける自由な制作方法、及び自身が課題としていた差異の部分における効果的な見せ方などが、自分の中で固まってきたことによって現在の制作スタイルとなっている。

以上、子どもの「ごっこ遊び」から始めて、私の創作活動の背景となる遊びと芸術の関係性について述べてきた。「ごっこ遊び」という子どもの遊びは、対外的かつ協働的な働きかけを伴いながら、他者との関係性を育む遊びである。人は成長と共に他者と感覚や価値観を共有したり、またその違いを認識することで、次第に自分とは何かについて考えるようになり、また社会に対する見方も形成されていく。「ごっこ遊び」はそのシミュレーションとして機能する有効な手段であり、行為を楽しみながら他者を理解するという点で、シュルレアリストたちの実験的な試みはもちろん、江戸時代の言葉遊びを主題とした判じ絵などにも、「ごっこ遊び」に通じる遊びならではの面白さや楽しさを感じ取ることができる。とりわけシュルレアリストたちの遊びをテーマとした実験的な試みは、楽しみながら未知の表現へ挑戦するような、可能性に富んだアー

トの一面を見せてくれる。私自身も、遊び感覚を取り入れたアッサンブラージュ的作品作りを行っているが、そこには当然のことながら、他者との関係性や行為を楽しむという「ごっこ遊び」の精神が流れていると考えている。

3-3 楽しさ

前項において、「ごっこ遊び」から、遊びのもつ楽しさや面白さ、感覚の共有性などを確認した。広辞苑の解説にも、“遊び”とは「楽しいと思うことをして心を慰める」ものであるとされている。ホイジンガは遊びにおけるそうした楽しさや面白さを次のように述べた。

遊びの「面白さ」は、どんな分析も、どんな論理的解釈も受け付けない。オランダ語の「aardigheid(面白さ)」という言葉が、最もその特徴を示している。この言葉のもとになっている aard は、ドイツ語の Art に対応し、あり方とか、本質、天性という意味である。「面白さ」とは本質的なものだということである。つまり、面白さとは、それ以上根源的な観念に還元させることができないものであるということの、いわば証明になっているのが、この言葉なのだ。29)

面白さの要素こそが、何としても遊びの本質なのである。結局、われわれが取り上げようとする遊びは、誰にでも簡単に認められる、無条件に根源的な生の範疇の一つとしての遊びである。30)

ホイジンガが述べるには、面白さとは、オランダ語の「面白さ (aard)」とドイツの語の「あり方、本質 (Art)」との語源関係から、本質的なものであり、論理的解釈などを必要としないものとしている。そして、この面白さの要素こそが“遊び”の本質であるとも述べている。つまり、“遊び”は面白さを根源としたものであり、面白さを求める行為は“遊び”の本質であることと捉えられるのである。ホイジンガの言う「面白さ」とは、“遊び”の活動において自身の精神的充足感を表しており、英語では《Fun : ファン》にあたる。辞書の Fun の意にあるように、楽しさと面白さは精神的充足感を満たす役割において同じものと考えられる。

* 『ライトハウス英和辞典』研究社より

fun / 名詞

- ① (遊び・スポーツなどの) 楽しさ
- ② おもしろさ ; 戯れ
- ③ ふざけ ; 楽しさを与えてくれるもの
- ④ おもしろいもの [人] 31)

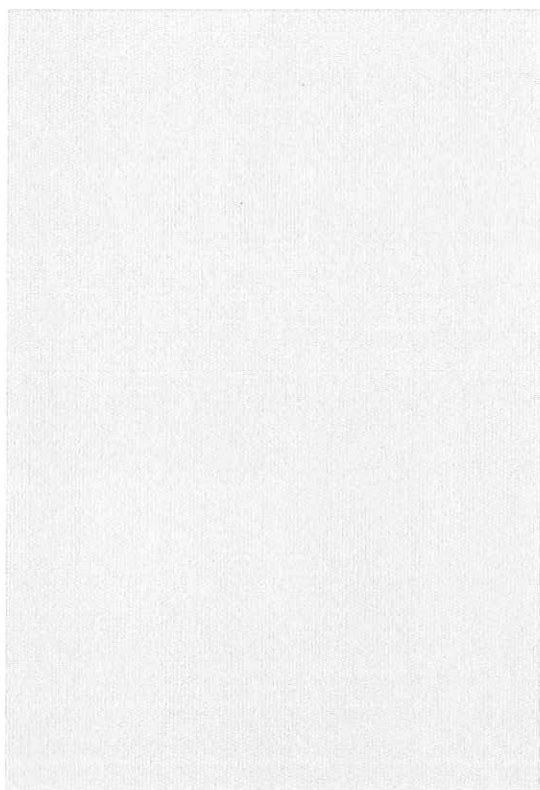


図 22 福田繁雄 「福田繁雄展 (ポスター)」1975

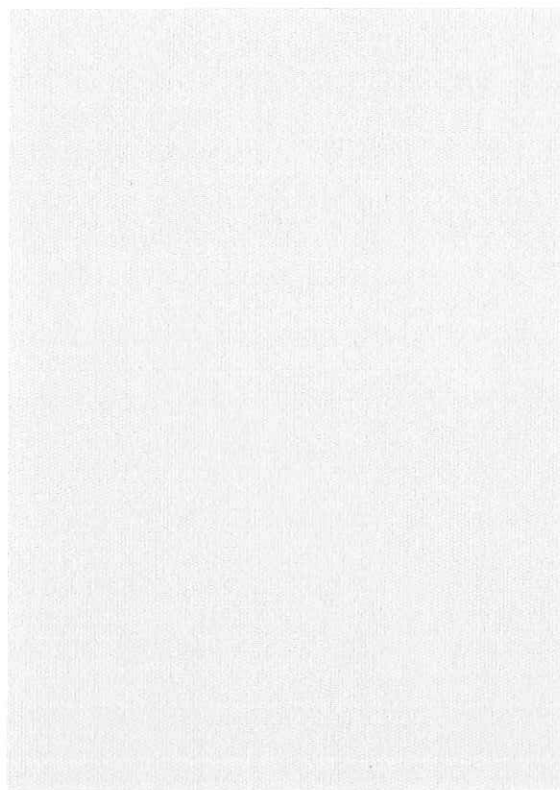


図 23 福田繁雄 「潮風公園の日曜の午後」1998

そうした“楽しさ”から始まるアートの事例を挙げ、“遊び”を形成する本質としての“楽しさ”と芸術の関係性を考察してみたい。まずはデザイナーの福田繁雄を取り上げてみたい。図 22 は展覧会の広告物としてのデザインであるが、男女の脚の構成であるが、白と黒の強いコントラストにどちらか一方を認識するともう一方の形態感が薄れるという、錯視図形をヒントにした騙し絵である。図 23 はスーラの『グランド・ジャッド島の日曜日の午後』のオマージュ作品である。並べてあるオブジェを横方向からワイドに見ると、スーラの絵画に描かれた人物シルエットになっており、それを集約した縦方向から見るとグランドピアノを弾くピアニストが見えてくる。立体トリックアートとっていいだろう。福田の作品はユニークで鑑賞者を楽しませる要素が多く見られる。本人曰くこれらは「遊びのデザイン」から生まれたそうである。美術評論家の中原祐介は福田の「遊びのデザイン」について以下のように批評している。

「無駄で、無目的で、本気でない、学究的でないデザイン」——自分のやろうとしているデザインを世間ではそう見るだろうと福田は述べている。——中略——福田は、生活が含んでいる本質的な退屈さに我慢のならないものを感じているのである。——中略——福田の私生活での

「遊びのデザイン」は、その退屈さに新鮮な空気を送りこんで活気づけようというものであり、絵本づくりから環境デザインにわたる仕事は、人びとそれぞれに「遊びのデザイン」を自覚する手がかりときっかけを与えることだといっても誤ってはいまい。というのも、福田のいう「遊びのデザイン」の真髄は、結局ひとりひとりが生活のなかでそれをつくりだしてゆくべきものだろうからである。32)

中原曰く福田繁雄の「遊びのデザイン」は、日常の退屈さへの不満から、新鮮な空気として非日常的な演出をデザインによって行っており、それは人びとの遊びを創造するきっかけであるということだ。福田のトリックアートは他者の視覚へ強く働きかける手法であり、非日常的で新鮮な感覚を引き出すものである。そのユニークな表現に遊び心と楽しさを感じるのであるが、福田本人はこれらが無駄、無目的、お遊びというような客観的な評価をしている。しかし、日常的に「無駄なもの」、「意図の分からないもの」、「遊び心を感じるもの」というものは時として新鮮で非日常的な面白さを感じることもあるのである。前述のマン・レイなどもそうであるが、デザインという芸術領域にあって、福田の作品はユニークさと意表を突く表現に長けているのである。

次に創造活動を楽しむことを明言し、体現した人物を取り上げたい。32年もの年月をかけて自分の家を造り続けたフェルディナン・シュバル（次頁図24）という人物がいる。彼はフランスの郵便配達員であるが、建築や石工の知識は全くない。自分の興味と創造意欲のままに、10キロもの長い道のりを歩いて石を運び、毎日石を少しずつつくっつけて家を造り続けたのである。それにかかる年月とプロセスから、彼にとってそれがもはや自然な行動であり、ある意味無意識的といってもいいだろう。しかし、それは常人からすると理解し難い考えであり、つまり「狂気」を感じるのである。その造形はアンバランスであり、過度に装飾的であり、石の単色性も相まって一見不気味な印象を受ける。しかし、好きなように思うままに行われる造形に、「らくがき」のように限らない（無境界の）自由を感じ取れるものでもあるのだ。そもそも、どんなものでも一つのを30年余りも作り続けることは容易なことではない。この後に彼は正式な墓地も8年かけて制作しているが、通算して実に40年もの時間をかけていることになる。本気で好きで取り組まなければなし得ないものである。しかし、狂気じみた造形制作の様子に近隣住民から、彼の勤める郵便局へシュバルが不審者ではないかという報告を受け、局長に行動を問われるという場面があった。その時シュバル本人が残した言葉に次のものがある。

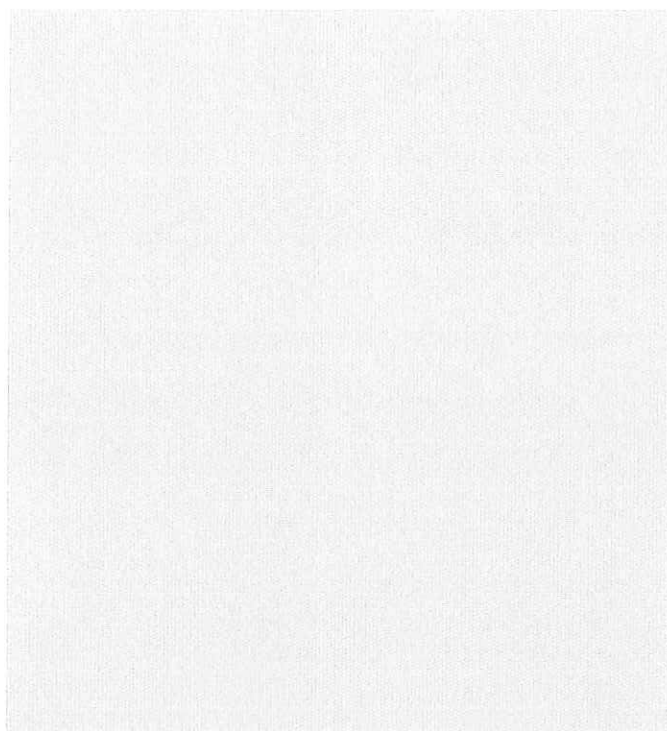


図 24 フェルディナン・シュバル「理想宮」1880-1912

川で釣りをして楽しむ人もいれば、カフェでトランプをして楽しむ人、石蹴り遊びをして楽しむ人もいます。私の場合は、博覧会で人が集まる宮殿のようなものを作るために、石を集めるのが楽しみなのです。誰もが同じように余暇を過ごすわけではありません。33)

彼のこの「楽しむ」という言葉からわかるように、釣りやトランプといった趣味や何気ない“遊び”と同様に石集め、家作りに面白さを見出している。芸術の専門的教育を受けたわけでもないシュバルが、ここまです意的に造形活動に取り組めるのは、まさに“楽しさ”なのである。

そして、何気なく行っている気負いの無い造形活動に「らくがき」と同じ感覚を覚えるのである。芸術的教養の有無に関わらず、彼の自由で衝動的な感性を大事にする造形には、自分の心が欲するままの好きな活動であるからこそストレートな表現になっているのではないだろうか。彼はしばしば、芸術的教養を受けていないアール・ブリュット（生の芸術）またはアウトサイダー・アートとして紹介されることがある。これらの特徴はシュバルに認められるように、技術やコンセプトの問題を度外視して行われるストレートな表現にある。造形的評価というのは技術面やコンセプトなど、多様な視点が求められるが、シュバルに見られる芸術の根底にある創造意欲に基づく自由な発想と表現というものは、人間の創造の原点を再確認できるもの

であると言えよう。

私も自分の理想の家というものを彫刻で作りたくなることがあった。それは2006年後期から2011年初頭まで行っていた、図25にある、〈たろう〉という男の子を題材にしたシリーズの一部である。このシリーズは私が「らくがき」をもとに造形していくきっかけとなったものである。この背景には幼稚園や学校教員として美術（図工）を教えた経験が一因としてある。子どもたちの作品は、常識や固定観念に縛られてしまった大人にはつくれないよさがある。子どもたちの作品から受けた影響によって、かつて自分が『らくがきちょう』に行っていた「らくがき」のように、技術技法や芸術概念などを考えず、気軽に素直につくりたいものを造ろうという思いが生まれた。これによって、私自身の制作スタンスを「らくがき彫刻」とする意識が芽生えたのである。

子どもをモチーフにしていたのは、仕事で子どもに関わっていたことや受けた影響の大きさからによるものだ。これは非常に感覚的なものであり、子どもの持つ魅力としての、無邪気さに惹かれたことや「らくがき」で描いた男の子を彫刻にしてみたいと思う衝動的な欲求以外に特段深い理由は無い。作品はこれまで金属彫刻主体で制作してきたのであるが、木彫や鋳造技法などを取り入れるようになった。「らくがき」程度のラフスケッチをもとに、何の素材を用いるかについてもその都度、思うままに取り組むようにしたのだ。それは作る工程を楽しむためであり、シュバルのように衝動的に創造意欲を掻き立てられることによる。

「たろうの家」（図26）は、鉄で作られた家に墨を焼き付けて、ニードルで「らくがき」することで鉄の生地を出している。これは、「らくがき」をもとに立体に起こす作業ではなく、「らくがき」をそのまま生かした作品を作ろうという試みによるものであり、「らくがき遊び」によって作る作品にどのような効果が表れるのかという、実験的な要素を含んだものであった。「空見の家」（図27）は「たろうの家」に施したような「らくがき」を家の表面に立体造形として視覚的に変化させたものである。

この後、〈たろう〉シリーズで生まれた「らくがき彫刻」のスタンスを応用することで、前述したように、〈attitude〉シリーズを復活させた。それは個人的主観である楽しさや造形意欲と、造形技術やコンセプトなどの造形的評価との共生を図る目的によるものだ。「らくがき彫刻」のスタンスはそのままに、動物の角というイメージを借り、社会と自分との繋がりを考えるコンセプトをもって、鑑賞者の感覚的な共有を引き出すことを試みるものなのである。



図 25 「彼が来た日」 守屋誠太郎 2006

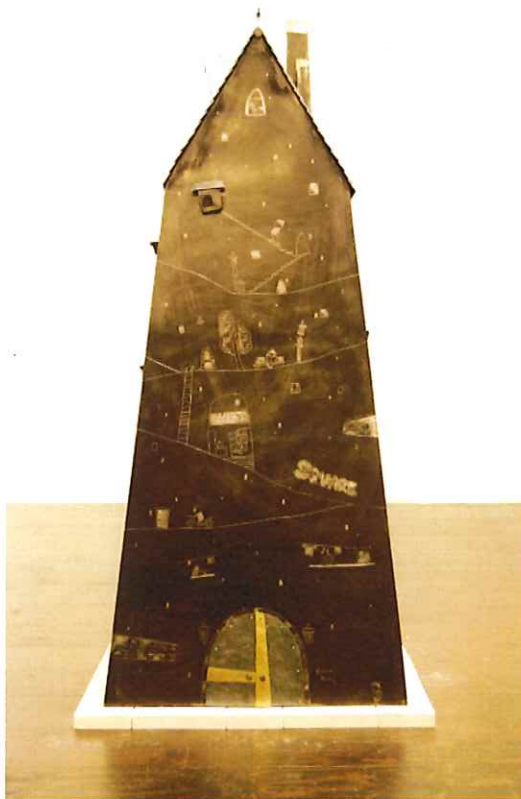


図 26 「たろうの家」 守屋誠太郎 2007



図 27 「空見の家」 守屋誠太郎 2011

一らくがき彫刻—の経験から、2006年に一度生まれた疑問によって封印した〈attitude〉シリーズに対しての、新たな取り組み方が見えてきた。それは、“遊び”に見られる造形意欲や好奇心に基づいた実験的試行を繰り返すことにより、他者（鑑賞者）に向けて自身の表現に対する共感を得るための効果的なアプローチの仕方を発見したことによるものである。

以上、シュバルの事例や自身の制作活動の経験から、遊びの根底にある楽しさが、あらゆる活動においても原動力となり、新たな発見へ導いてくれる道標となっているように感じた。時に面白さや楽しさは“遊び”に留まらず、仕事や勉強などにも用いられる。「今の仕事は面白いです。」や「勉強は楽しいです。」というような言い回しがされるように、やりがいに感じるものや、また達成感を得るたびに生まれる「面白さ」、またはその過程において目的に向かって努力することにも「楽しさ」を感じることもある。

例えば、企業が新製品を開発することや、医学者や化学者が研究に懸ける思いもそうであろう。スポーツ選手においては、1996年にアトランタオリンピックに柔道の田村亮子（現・谷亮子）選手が「オリンピックを楽しめます」と発言したり、競泳種目で出場した千葉すず（現・山本すず）選手が「オリンピックは楽しむために出ました」という言葉を残している。しかし、言葉の揚げ足を取れば、遊び半分の気持ちとも捉えられかねず、決勝に進めなかった千葉選手などはこの発言により当時は批判されたこともあった。言葉の解釈の問題であるのだが、競技を「楽しむ」ことは間違っているとは言えないのではなかろうか。「楽しむ」という言葉には、娯楽を興じるような意味合いだけではなく、困難や「苦しい」状況に向かって意欲的に取り組む姿勢を示すニュアンスを含む言葉として解釈できる部分があると言えよう。

仕事や勉強などの「つまらなさ・苦しさ」はある程度、業務目的を遂行するための義務なり前提なりとして受け入れられるものであり、それを踏まえた上での「楽しむ」という感覚は、「苦しさ」を乗り越えようとするポジティブな精神状態を意味するものであるのだ。よって千葉選手の場合も、本来、取り組むための原動力としての「楽しむ」というポジティブな精神状態に起因するものであったと見ることができよう。

このようなポジティブな精神状態というのは、目的に向かっての問題解決していく中でのチャレンジ精神であったり、高揚感であったり、駆け引きがうまくいったりすることなどであり、それらは「面白さ・楽しさ」の感覚に繋がる。ホイジンガは、「面白さ」を求める行為は“遊び”の本質であり、「面白さ」を感じることに論理的解釈を必要としないとした。余暇に行う遊びと同様、義務や強制を強いられる仕事や勉強においても、取り組むための原動力としての「楽しむ」感覚に共通する点があり、それは人々をポジティブな精神状態へと導いていく。

しかしながら、世間的すなわち一般社会にあつては、千葉すず選手への批判にみられたように、「楽しむ」感覚がいわゆる墮落や不真面目といった、社会的にはある種の悪の観念として認識されることがあるのも事

実である。それは「らくがき」を悪い行為とみなす辞書的解釈と本質的に同じレベルにある問題と言える。これまでは、そうした一般概念に対する芸術の反証的側面としての楽しさや面白さを取りあげてきたが、「らくがき」の要素となる遊びや楽しさが社会と関わって行くには、なぜ時に悪と見なされるのかについても考える必要がある。そこに「らくがき」と社会との関係が見えてくるはずである。次章では改めて「らくがき」の本質を探るため、“悪”の観念について考察していきたい。

4 らくがきの二面性

4-1 悪戯心

私はこれまで「らくがき」は自由に好きなように遊びながらものを描くと定義してきたが、言うまでもなく世間一般では迷惑なものという悪い意味に捉えられることが多い。つまり「らくがき」には自由と悪という“二律背反的二面性”をもつと見なし得よう。実はその二面性こそが「らくがき」の持つ重要な要素なのではないだろうか。

これまで「らくがき」における遊びと楽しさに基づいた自由性に着目し、その魅力について論じてきた。グラフィティのような倫理規範に反する迷惑行為ですら、社会に対しての自由の主張に相当するという肯定的な捉え方を提示した。しかし、芸術活動における自由というのは自明のことであり、言及するまでもない。ここまでの「らくがき」に見られる要素を取りあげた結果、精神的自由が各要素の根底の部分で繋がっていることが確認できたに過ぎないのである。

「らくがき」に見られる二面性とは、社会秩序を構成する規律や倫理規範が浸透した現代社会において、自由への衝動としての行為が、時に悪ふざけ＝悪とみなされる点にある。「らくがき」の領域においては、楽しい気持ちに始まる「おえかき遊び」が、悪戯（いたずら）な気持ちから「いたずら書き」となり、さらにエスカレートすればグラフィティのように社会悪と捉えられるものへ変化する。ここに自由と悪の二面性を見ることができる様に、精神的自由や楽しさを求める行為が、遊びから悪戯へとエスカレートし、さらに暴走すれば非行、犯罪になり得るのである。つまり、自由から悪にまで成り代わる性質をもつ「らくがき」とは、社会との関わりとの間で行き交う、自由に対しての人間の必然的欲求にまつわる心理や感情の表象なのである。

自由が悪へ向かうという人間の心理には、まず悪戯心（いたずらごころ）という遊び心から派生した悪の感情があることがわかる。本章では悪戯心に始まる悪の感情を考察し、「らくがき」の本質とは何かを探りたい。

まず、悪戯心（いたずらごころ）を解釈するための用語として「いたずら」に注目し、その一般的な解釈について、『広辞苑』にあたり、また、「いたずら」を和英での用語「Prank」で確認して、それが国際的にも共有できるものであるのかを確認したい。

*広辞苑 岩波書店より

いたずら【徒】

- ① 用事がないこと。ひま。
- ② 無益。無用。役に立たぬこと。つまらぬこと。
- ③ むなしいさま。特に、死ぬさま。
- ④ (「悪戯」と書く) 無益でわるいたわむれ。わるふざけ。わるさ。34)

*『ライトハウス英和辞典』研究社より

Prank

名詞／ふざけ、いたずら、冗談 35)

本文の 2-2 で子どもの無邪気からなる悪戯心を考察した。モラル認識のできない幼児にとってはただの遊びの活動であり、モラル認識ができるようになっても集団意識からアンモラルな思考に歯止めが効かなくなるギャング・エイジの心理を見ることができた。しかし、悪戯というのは子どもだけに限定されるものではない。倫理的観点から見れば、悪戯は躾や教育において正されるような子どもじみた行為として捉えられがちではあるが、大人が行う悪戯こそ日常に溢れているのではないか。その大人の悪戯の事例をいくつか紹介しよう。

例えば、昨今のテレビバラエティー番組では芸能人、お笑い芸人などによる「ドッキリ (騙し)」や「イジリ (からかい)」という悪戯を笑いのネタにしたものがある。落とし穴に人を落としてみたり、隠しカメラで恥態や醜態を捉えてからかったりする。これは大人による悪戯である。子どもが遊びで行うものと違う点は、あくまでテレビ番組の演出としてということである。しかし、視聴者がそれを見て笑うことを想定して作られているため、悪戯を面白い、楽しいものとしてみなし、アンモラルな内容であってもそれを笑いの対象としているところに、悪戯に対する道徳的批判の無さが感じられる。そこでは「悪戯は楽しいもの」という笑いの面のみが誇張され、テレビではなく一般社会で行えばいじめやハラスメントに繋がりがかねない内容で、倫理観の乏しさを露呈している。

これらテレビ番組は表現の領域内のできごとであり、行き過ぎた内容には BPO (放送倫理・番組向上機構) から勧告を受ける場合もあるが、番組制作においては視聴率が最優先されている状況が見てとれる。つまり、悪戯を売りにした番組が作られる理由とは、視聴者のニーズに沿って作られるコンテンツであるために、視聴者の悪戯に対する欲求を満たすという所にあるのだ。こうした番組が数多く存在することは、人々に「騙し」や「からかい」を好む悪戯な感情が少なからず存在することを物語っている。

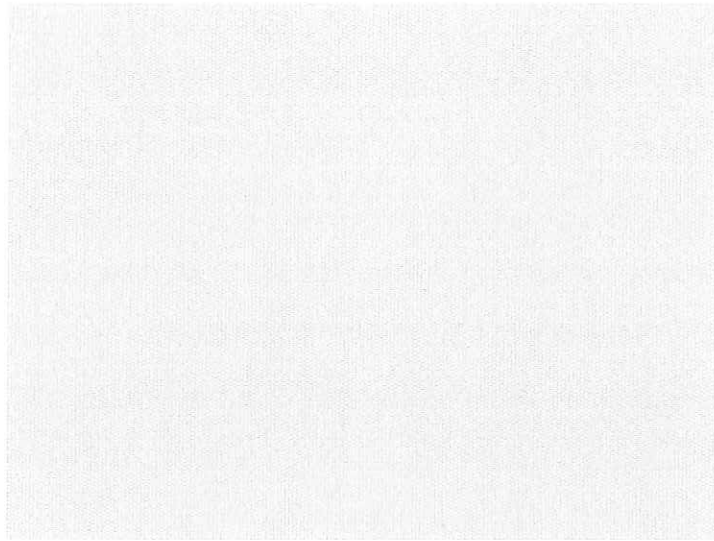


図 28 レミ・ガイヤールのマリオカート 2008

「ドッキリ（騙し）」や「イジリ（からかい）」を笑うということは、端的に言えば、人の不幸を笑っているものである。それは“笑いを成立させる範囲の不幸”であるからこそユーモアとして笑えるのであるが、その倫理的許容範囲を超えれば、むしろ笑えない行為、許されざる行為になる。しかし、ブラックユーモアのような冗談を受け入れる如く、人々は悪戯に対しある種の楽しさを感じることも事実である。

海外の例を挙げれば、アメリカでは2000～2002年にMTVの「ジャッカス（jackass）」という、子どもの悪戯レベルなことを大の大人がやるというスタンスのドキュメント番組があった。犬の糞を拾ってレストランに行き料理に乗せて店員にクレームをつけたり、町中で棒高跳びをするなど迷惑行為や、演者が人食い鯨の餌になって鯨が釣れるか実験するなどの過激な内容であったが、刺激を求める若者を中心に世界的に人気を得て、これまでに3本の映画が作られている。しかし、人気上がるに連れて危険な行為を真似する視聴者や、自作の「馬鹿な動画」を番組制作者に送りつける者が増え、社会問題になったこともある。「ジャッカス」の過激な悪戯行為が非日常的な刺激を生み出したのだが、それは時に過激すぎるあまりユーモアの範囲を超えて笑えない人も多いであろう。

次に、自身の行う悪戯行為をYouTubeなどの動画サイトに投稿して話題になったレミ・ガイヤールというフランス人がある。図28はTVゲームのマリオカートを再現した映像のワンシーンである。マリオのコスプレで市街をゴーカートに乗って走行し、バナナの皮を路上にばら撒く悪戯をしているのだ。これはマリオカートのゲーム上に繰り広げられるライバルへの嫌がらせのひとつである。ゲーム上ではバナナの皮を踏んだ後続車はスピンしてしまうが、レミの動画ではバナナを踏んだ車が、スピンなどすることなく普通に踏みつぶして走行している。しかし、危険な行為に変わりはない。彼は他にも、マンションのエレベーターの

中でシャワーを浴びて住人を驚かし、スーパーの精肉用の冷蔵庫で吊るしてある肉をサンドバッグに見立ててボクサーの格好で殴ったりしている。彼は自身の動画に、「Dangerously funny videos（危険で面白いビデオ）」と紹介している。

そして動画の最後には、お決まりの文句である「c'est en faisant n'importe quoi qu'on devient n'importe qui」という一文が表示される。これは「何でもやれば、何者にも成り得る」と「何でもむちやくちやするから、凡人なんだ」という二通りの解釈ができる言葉である。動画中には英語字幕がつくときもあるのだが、この最後の一文は必ずフランス語で表記される。これはフランス語独特な言葉の解釈を悪戯に視聴者に投げかけているようでもある。

彼のマリオカートの動画は実に 5500 万回以上再生されており、その人気からレミはネット上でプランク・スター（悪戯のスター）と称されるようになり、フランスではテレビに度々出演するようになった。彼は危険でふざけた行為をし、法律や規則に違反して何度も逮捕されているにもかかわらず、人々に愛されるようになったのはやはりそこにユーモアが感じられるからだだろう。それはブラックユーモアに属するものであり、いわばやんちゃな性格の人間が無邪気な感覚で遊んでいる様子で、一種の憎めない愛らしさがあるのだ。

これらの事例から考えるに、人々がこれまで述べたような悪戯を好んでしまうのは、ユーモアだけでなく、その先に繋がる反社会的行為に自分の意志をストレートに打ち出すエネルギーを感じさせているからではないだろうか。様々なルールによって制限された社会の中で、時として自分にアンモラルな思考が生じて、人は普段それを自制心で抑えている。そのため、悪戯を売りにしたメディアコンテンツやバンクシーなどのグラフィティに、ある種の痛快さを感じるのは、社会が発する息苦しさの中で自分の意志を押し通すエネルギーに共感を覚えるためではなかろうか。つまり、人々は悪戯やその延長上にある反社会的行為に対して、自分では手を汚せないが、他者の行為に自分の悪戯な欲求をリンクさせ、充足感を得ていると考えられるのである。そこにある種の精神的自由を見出しているのである。

4-2 利己的な思考

以上までの考察から、悪戯に見る悪の感情に対する人々の欲求を確認した。しかし、悪の感情が非行や犯罪に発展するのは、悪戯のように遊びの感覚から生じるものだけではない。悪という観念を考える上で、非行や犯罪が始まる心理をより深く考える必要がある。犯罪心理学の面から悪を考えたものとして、1930年代にアメリカの精神医学者ヒーリーは、人間の非行心理について分析した〈Heart Attack Victims（情動障害理論）〉を発表している。

「非行は個人の生命活動の全体的な流れの中の一小部分であって、他の行動と同じように、内的及び外的圧力に対する一つの感応を意味している。通常すべての自発的活動と同じように、それは自己表現の一変形である。」³⁶⁾

ヒーリーによれば、非行とは内的及び外的圧力に感応した自己表現の在り方であるという。

確かに人間が圧力に対して苦痛や嫌悪を感じることは、至極当然なことである。圧力に対して人が取る行動には、力動的な反発が働くため、圧力体制下のもとでは非行と称されるアナーキズムな行為として捉えられる。ヒーリーの理論では、精神的にも肉体的にも圧力の存在が情動的な障害と成ることで、それがきっかけとなり非行が始まるとされる。ヒーリーの理論から考察できるのは、心理的变化が圧力からの解放へ向かわせ、圧力に対しての嫌悪感によって多くの人々が非行の動機と成り得る要素を持っているということである。

ヒーリー理論における情動という言葉が示すように、人間は感情によって動く生き物であり、人間の感情は時と場合によっては何処に向かうのか分らない。喜怒哀楽という言葉があるように、人間は感情によって他者と接している。楽しければ一緒に笑い、悲しければ慰め合い、腹が立てば喧嘩もする。激情的になってしまうと人を傷つけたり、自暴自棄な行動を取ってしまう。犯罪や非行は許されるものではないが、時としてその心情は理解できる場合もある。それは感情によって共感できる余地がある場合である。いわゆる“情状酌量”というものだ。

その共感できる部分というのが、人間に潜在的に存在する“悪の感情の核”なのではないだろうか。私が考えるに、悪の感情の核とは「～したい」という無条件に生じる欲求のうち、倫理的観点からアンモラルなものと判断されるものである。それは一言で言えば「利己的な思考」なのではないだろうか。人間は生きる上で、目標や利益のために努力することは必然的である。

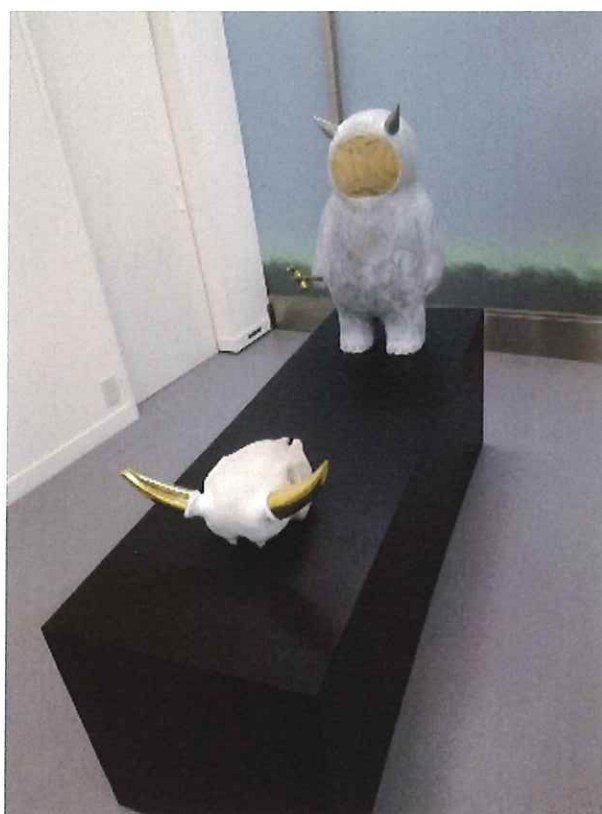


図 29 守屋誠太郎 「芽生えた悪心と対峙する」 2012

それ故、「自分のために〜したい」という利己的な思考とは人間の必然的欲求であるとも言えるのである。些細な例を挙げれば、取り分ける料理の時にこっそりと自分の分だけ少し他の人より多く盛ってみたり、嫌いな食べ物を除いて好きなものだけ盛りつけたりすることである。目に見えない心理的な動きでいえば、ライバルの失敗を顔に出さず心の中で少なからず喜んでしまうようなことである。社会構造が競争原理に支配されている状態では、人間が欲を持つ生き物である以上、時にスポーツ選手がドーピングをしてしまうように、利己的な思考が生じることも、ある種自然の摂理であろう。しかしながら、人々の利己的な思考は普段、倫理や規範に加えて自制心も働くため、潜在的に眠っていると言えようか。

私の〈attitude〉シリーズは、私自身の心の弱さを克服するための武器として造形したと先述したが、別の視点からは自己の利益を守るための武器という捉え方も可能だろう。私自身は自分の身を守るために武器が欲しいと思う次第なのだが、それ自体、自己の利益のみを追求する利己的な思考なのかもしれない。

図 29 は私の中に芽生えた悪の感情を造形化したものだ。小さい悪魔と牛の頭骸骨が対峙している様子である。小さい悪魔は自分の心に芽生えたばかりの悪の感情であり、牛の亡骸は悪の感情の先にある自己嫌悪感や虚無感を示している。対峙する状態は自制心から生じる葛藤であり、悪の感情から距離を保とうとして

いるのである。見方によっては悪の感情に小悪魔が誘われているようでもあるが、自分の中に悪の感情が芽生えるというのは、弱い心故に誘われている状態であり、それも間違いではない。この作品は、私自身の悪の感情に対する“葛藤”を表現しているのである。

私のこの心理に近いと言えるのは、映画スターウォーズに登場するダース・ベイダーというキャラクターである。彼は愛する者を守りたいという強い思いや、師にその思いの強さから支配欲を危険視され認められない葛藤から、より強い力を求め悪の力に手を染めてしまう。衝動的な反発として非行に走ったのである。ダークサイド（暗黒面）に堕ちたダース・ベイダーから、人間の悪の感情の一面が見ることができる。そして彼の心情の変化も、ヒーラーの情動障害理論に当てはまるものであり、その気持ちを共感できる部分があるのだ。

ここで改めて利己的な思考に関して述べておきたい。人々がもつ「～したい、したくない」という思い自体は、基本的に全ての意志と行動に関わるものであり、安直に悪と決めつけられる訳ではない。しかしながら、内面に自制と葛藤を生じた場合、それは「いけないこと」と判断したものとなる。私の述べる利己的な思考というのは、「いけないこと」という“悪の観念”を感じながらも、その思いを貫こうとすることにある。

法治国家においては社会や人々を脅かす行為は、法に照らして犯罪・非行として社会的に断罪され、“悪の概念”が形成される。しかし、“悪の観念”は、感情という心の中の判断に委ねられる。犯罪を犯してもその動機や心理に「思いを貫かねばならない理由」を汲み取ることで情状酌量がなされるのである。たとえ殺人であっても、正当防衛であれば無罪となるように、「殺人は犯罪である」という“悪の概念”と、「身を守るために犯した殺人」という“悪の観念”の2つの視点によって判断されるのだ。

つまり人は、行動の正当性を考える際、前提となる“悪の概念”とそれに作用された“悪の観念”とを照らし合わせているのである。よく万引きなどの窃盗犯が「出来心でついやってしまいました」という台詞を耳にすることがある。この「出来心」という決まり文句は、「欲しいけど金が無いから盗む」、「金はあるけど盗むことに快感を覚えるからやる」など“悪の観念”を理由とする「心に芽生えた利己的な思考」のことに他ならない。

なぜ街中にあるグラフィティやかつての日本の落書（らくしよ）などの「らくがき」が匿名性の高いものなのかは、これによって説明することができる。それは「らくがき」が自分勝手に利己的な思考に基づいた、“悪の観念”による「バレたらやばい」行為であると、自覚しているからである。重要なのは、素性を隠すということに、後ろめたさに対するある種の葛藤が読み取れることである。すなわち、自由な意志もしくは反社会的行為の表れである「らくがき」は、いわば自由と悪という両者の間をせめぎあう心の葛藤を映し出すものと言えるだろう。

4-3 行為と態度

前節では利己的な思考における“悪の観念”を考察し、自由と悪の間でせめぎあう人間の内面にある心の葛藤を確認した。すなわち、人々が行為や主張を正当化する理由を見つけ、そこに葛藤することには、社会との関係性において悪という概念に囚われている背景がある。

ここで改めてバンクシーについて触れてみたい。彼もマスクをかぶり素性を明かさないことで知られている。それはやはり、彼自身が反社会的な行為をなしていることを自覚しているからである。マスクは制裁や処罰から身を守るツールであり、反社会的行動に対しての恐怖の表れといえる。バンクシー本人は匿名的な活動を次のように述べている。

もし君が何かを言いたいなら、そして人々にそれを聞いてもらいたいなら、君は仮面をつけなければいけない。君が正直者になりたいなら、君は嘘をつきとおさないといけない。(バンクシー「ステンシル実存主義」より) 37)

自分の行動をストレートに表すためには、仮面をつけて素性を隠さなければならず、素性を隠せば自分の主張は可能となる。つまり自分に正直であるためには嘘が必要であるという矛盾である。身を守るために匿名にせざる負ないのは、ある種の不自由の証明でもあるのだが、ヒーリーの理論から考えれば、外的な圧力に対するバンクシーなりの正当な手段といえ、いわば彼にとっての必要悪なのである。それだけ、そうした行為に及ばざるえない外的圧力をバンクシーは感じていると理解することができようか。バンクシーの活動は、社会に感じる外的圧力を自ら抱える矛盾が齎す葛藤を介して人々に訴求しようとしているのではないか。

バンクシーがグラフィティなどを通じて、現代社会に反発するかのように挑発的な行動を起こしたのは、イギリスならではの保守性や社会的同調圧力への異議申し立てとみなされ、彼の活動は社会を覆う閉塞感からの解放、すなわち自由を人々に意識させ、彼に喝采を浴びせる者たちも少なくなかった。

多くの人々にとってバンクシーの魅力とは、悪戯心をくすぐる皮肉やユーモアとアナーキズムが発する、大きな権力や矛盾に満ちた社会への戦いのエネルギーであり、その行為の源泉となる自由と悪の二面性に痛快さを感じるのであろう。しかし私にとって重要なのは、一見暴力的ともふざけているとも見える活動が、彼の内に潜む葛藤によって人間と社会の関係性や、自由と悪の概念・観念を想起させるアートを生み出していると解釈される点にあるのだ。

先述したように「らくがき」は人間が本来的に備える自由を象徴するものであるが、我々が生きる社会は、さまざまな制度や法律、規則、倫理規範といった、人が共存するための枠組みを設け、その自由を制限する。故に自由が過ぎれば時として反社会的行為の表れとなる。また人間のもつ遊び心も同様に悪戯心から、非行や犯罪へと推移する。自制心はその流れを押しとどめるが、利己心は決してなくなるものではなく、社会的存在としての人間は自覚的であれ無自覚的であれ、心の内に絶えず葛藤を抱えながら生きているのである。

「らくがき」は、このいわば自由と悪という両者の間をせめぎあう心の葛藤を映し出すものであり、その意味で「らくがき」は、人間の内面、否、人間そのものを映し出すものと言えようか。

私は表現者として、社会との関わりにおいて、創造活動を通じて自らの態度を示すことが重要であると考えている。本来、自らの思いや考えを意志として主張し、態度に示すことは、生きる上での自然で必然的な行為である。その行為や活動は人それぞれの個性や立場、手段や方法などによってそれぞれに異なるだろう。

世界は今も政治や経済、宗教などの問題で不安定な状態にあり、日本においても東日本大震災後の復興や原発汚染の問題をはじめとして、解決の難しい数多くの課題を抱えている。とくに少子高齢化に歯止めの掛からない今日の状況は、若者にとって将来像が描きにくく、心理的圧迫から苛立ちや不安、さらには諦めといった社会に対する拒絶反応を引き起こしているかに思える。

私自身もそうした世代の一人として、社会に対して息苦しさや居心地の悪さを実感するものであるが、この不透明で不安定な社会の中で自らの居場所をより良いものにしていきたいと考えている。その場合、「らくがき」は極めて私的であり、日常的であり、感覚的な行為であるが、不確実性に満ちたこの現実世界を迷い、悩み、苦しみ、泣き、楽しみ、笑い、葛藤しながら生きる等身大の私自身を映し出してくれる。そしてそこに、現実世界と向き合うための私という個の世界が形作られていると感じる。私にとって「らくがき」とは、社会との関わりの中で、自身が確信を探る営みとしての態度 (attitude) そのものであり、それは自らの創造活動の根幹となるものなのである。

結びにかえて

以上、本論文では「らくがき」と芸術の関係性を多角的な視点から考察してきた。

1-1 では『らくがきちょう』の存在から「らくがき（落書き）」という言葉の解釈をめぐる問題提議を行った。はじめにまず、グラフィティのヴァンダリズム的性格に象徴される「らくがき」のもつ悪のイメージに対して、「自由」を見出し（1-2）、「らくがき」に備わる「無邪気さ」が、アートに通じる本能に基づくストレートな欲求に起因することを確認した。（2-1、2-2）

さらに「らくがき」のもつ遊び的性格について、シラーやカイヨワなどの「遊び」に関する言説をもとに考察し（3-1）、原初的な創作活動としての「らくがき」と芸術の関係性を明らかにした。次いで、対外的かつ協働的な働きかけを「ごっこ遊び」が、感覚や価値観の共有と違いなど他者との関係性を楽しみながら育むことで、自分や社会を見つめるアートの要素を持つことを論じた（3-2）。そしてまた、遊びにある楽しさや面白さは、あらゆる活動における原動力になりうることを、福田繁雄やシュバルの表現に加え、苦境の中にある楽しさというアスリートの言葉から考察した（3-3）。

最後に、「らくがき」のもつ自由と悪の二面性に関連して、悪戯心や利己心という悪の感情と自由を求める意識の間で揺れ動く人間の心理を考察し、「らくがき」が自由と悪の両者の間をせめぎあう心の葛藤を映し出すものであり、人が自分らしく生きるための手段と態度であると捉えた。

それはすなわち私自身の表現者としての態度を意味する。「らくがき」は極めて私的であり、日常的であり、感覚的な行為であるが、不確実性に満ちたこの現実世界を迷い、悩み、苦しみ、泣き、楽しみ、笑い、葛藤しながら生きる等身大の私自身を映し出し、自らの創造活動の根幹となっているのである。

本論文の「はじめに」において、今日の「らくがき」と芸術の関係性を揶揄する 4 コマ漫画「ののちゃん」を取り上げた。そこで示されているのは、「らくがき」をあくまで無意味なものと捉える視点に加えて、「らくがき」という表現上の稚拙さや単純さ、はたまた抽象性が、いわば現代アートの的であるとする、今や一般的な一つの芸術観である。それは美術が視覚芸術である以上、目に見える形だけで判断しようとする美術に対する固定概念に支配された視点からの捉え方であり、漫画の作者もその意識に囚われていることを意味する。しかし、その視点から見る限り、「らくがき」が美術か否かという議論は、芸術の大衆化という呪縛から逃れることはなく、バンクシーのグラフィティを模倣する「らくがき」が続出しつづける。

本論で述べてきたように、私にとっての「らくがき」は、自身の創造行為の根幹としての態度そのものと

捉えている。故に、例えばバンクシーに対する評価も、決して作品自体の善し悪しに対してではなく、その破壊的とも言える自由の行為者としての態度に向けられる。その意味からいえば、バンクシーのみアーティストと呼ぶべきで、模倣者はあくまで模倣者でしかない。

したがって、私自身は、「らくがき」を介して社会への批判や挑発を行うバンクシーのような態度を自ら取ることはしない。私にとっての表現とは、社会のみならず、自己の抱える矛盾に向き合い、悩み苦しみながら、それでも生を楽しむ一人の人間として前向きに生きようとする姿を「らくがき」として形にすることと捉えている。何気ない日常に、人は傷つき、あるいは幸せを感じる。私はそうした普段の営みこそ大事に思うのであるが、社会は何時の世も人々を管理し自由にはしてくれない。そうした中で、無邪気に遊び楽しむことのできる「らくがき」は、生きることに美を見いだすことができる態度であり、生きるために自分自身を創造していく行為としての、本当の意味での自己表現だと考えるのである。

幼い頃の『らくがきちょう』に好きなように絵を描くこと、それが「らくがき」であるということからスタートした今回の考察は、言うまでもなく私自身のアイデンティティを探る営みとなった。そして、ここで述べた「らくがき」の要素としての「自由」「無邪気」「悪」「葛藤」といったキーワードが、改めて芸術やアートの根幹にかかわるものという認識を私に与えてくれた。そうした中で、それまで或る意味無意識のうちに作品タイトルやシリーズの名称として用いてきた attitude（態度）が、実際に「らくがき」という行為とそれを行う私自身の態度を意味するものであったことに、運命的で、私にとっての一つの確信を得たような思いを実感する次第である。

以上、本論文において私自身が制作のスタンスとしている「らくがき彫刻」の理論的背景を自ら確認できたと考えるが、今後も「らくがきと芸術」の関係性を自らの創作活動を通して検証・実践して行きたい。

注

- 1) 『大辞林』「らくがき」項目 (三省堂 2000)
- 2) <http://ja.wikipedia.org/wiki/落書き> (2013 年 11 月現在)
- 3) 『毎日新聞』 2008 年 7 月 1 日付朝刊
- 4) 註 3 に同じ
- 5) James Q. Wilson and George L. Kelling, "Broken Windows: The police and neighborhood safety", The Atlantic Monthly; March 1982; Volume 249 No.3 p.29-38 (1982)
- 6) ニコラス・ガンツ『グラフィティ・ワールド』 p.8 (R.I.C 出版 2004)
- 7) 同上
- 8) 『広辞苑』第五版「無邪気」項目 (岩波書店 1998)
- 9) 『ライトハウス英和辞典』「innocent」項目 (研究社 1995)
- 10) 東山明・東山直美『子どもの絵は何を語るか 発達科学の視点から』 p.192 (NHK ブックス 2007)
- 11) 同上 p.63
- 12) 河合隼雄『子どもと学校』 p.190 (岩波新書 1992)
- 13) 『美術手帖』2001 年 2 月号 p.50 (美術出版社 2001)
- 14) 同上 p.49
- 15) 同上 p.66
- 16) J・ホイジンガ 高橋英夫訳『ホモ・ルーデンス』 p.30 (中公文庫 1973)
- 17) 註 8 に同じ 「遊び」項目
- 18) 同上 「遊びどころ」項目
- 19) 註 9 に同じ 「play」項目
- 20) シラー 石原達二訳『美学芸術論集』 p.134 (富山房百科文庫 1977)
- 21) 同上 p.135
- 22) 同上 p.146
- 23) 清水満・小松和彦・松木健義『幼児教育 知の探求 11 表現芸術の世界』 p.18 (萌文書林 2010)
- 24) 註 20 に同じ p.148
- 25) 同上 p.150
- 26) 註 20 に同じ p.153
- 27) ロジェ・カイヨワ 多田道太郎・塚崎幹夫訳『遊びと人間』 p.18 (講談社学術文庫 1990)

- 28) 註 23 に同じ p.261
- 29) 註 16 に同じ p.19
- 30) 同上 p.20
- 31) 註 9 に同じ 「fun」 項目
- 32) 福田繁雄『DESIGN 才遊記』 p.61-62 (DNP アートコミュニケーションズ 2008)
- 33) 服部正『アウトサイダー・アート』 p.186 (光文社新書 2003)
- 34) 註 8 に同じ 「いたずら」 項目
- 35) 註 9 に同じ 「plank」 項目
- 36) W.ヒーリー、A.W.ブロンナー 樋口幸吉訳『非行少年』 p.11 (みすず書房 1956)
- 37) 『ユリイカ 2011 年 8 月号』 p.204 (青土社 2011)

図版出典

- 図 1) 『朝日新聞』 2013 年 6 月 2 日付朝刊
- 図 2) http://www.mbok.jp/item/item_312746426.html
- 図 3) <http://www.showa-note.co.jp/product/stationery/kind/scribble/5001/>
- 図 4) 『昭和大修理完成記念 法隆寺展 昭和資材帳への道』 p.70 (小学館 1985)
- 図 5) 自身による撮影
- 図 6) Henry Chalfant & James Prigoff 『SPRAYCAN ART』 p. 6 (Thames & Hudson 1987)
- 図 7) ニコラス・ガンツ 『グラフィティ・ワールド』 p.21 (R.I.C 出版 2004)
- 図 8) http://www.nakamura-haring.com/keith_haring/index.html
- 図 9) 図 7 に同じ p.139
- 図 10) Chim ↑ Pom 『芸術実行犯』 p.109 (朝日出版社 2012)
- 図 11) 東山明・東山直美 『子どもの絵は何を語るか 発達科学の視点から』 p.63 (NHK ブックス 2007)
- 図 12) 『Med Sud I Eyrum Vid Spilium Endalaust (アイスランド語で日本盤タイトルは“残響”)』 シガー・ロスへのアートワーク 2008
- 図 13) 『美術手帖』 2012 年 12 月号 p.15 (美術出版社 2012)
- 図 14) http://www.artabyssgallery.org/museum_and_gallery_links.html
- 図 15) 『Rita Ackermann Works 1993-1996』 p.69 (ロッキングオン出版 1997)
- 図 16) 巖谷國士 『<遊ぶ>シュルレアリスム』 p.13 (平凡社 2013)
- 図 17) 『江戸の判じ絵 再びこれを判じてごろうじろ』 p.70-71 (たばこと塩の博物館 2012)
- 図 18) 図 16 に同じ p.39
- 図 19) 自身による撮影
- 図 20) 同上
- 図 21) 同上
- 図 22) 福田繁雄 『DESIGN 才遊記』 p.34 (DNP アートコミュニケーションズ 2008)
- 図 23) 同上 p.86
- 図 24) 服部正 『アウトサイダー・アート』 巻頭見開き (光文社新書 2003)
- 図 25) 自身による撮影
- 図 26) 同上
- 図 27) 同上

図 28) 図 12 に同じ p.135

図 29) 自身による撮影



図 19 「attitude I」 守屋誠太郎 2012



図 20 「attitude VI」 守屋誠太郎 2013



図 21 「attitude」 守屋誠太郎 2006



図 25 「彼が来た日」 守屋誠太郎 2006



図 26 「たろうの家」 守屋誠太郎 2007



図 27 「空見の家」 守屋誠太郎 2011



図 29 守屋誠太郎 「芽生えた悪心と対峙する」 2012