

カントの美学——〈遊び〉としての藝術

國 安 洋

はじめに

最近、西洋近代が生み出した〈藝術〉という考え方、そしてその考え方と同時期に誕生した〈美学〉が再検討されている中であって、この近代の美学の基本的方向を決定づけたカントに批判の眼が向けられている。このカント批判の代表的な例としてハンス・リゲオルク・ガダマーの見解を挙げることが出来るであろう。

ガダマーの『真理と方法——哲学的解釈学の要綱』の第一部「藝術経験に則しての真理問題の展開」は、カント弾劾の書と言ってもよいほどであるが⁽¹⁾、そこにおいてガダマーはカント美学の主要概念である〈趣味〉・〈判断力〉・〈共通感覚〉・〈天才〉を取り上げ、その概念の検討を通してカントを批判しているのである。

ガダマーの意図は、十九世紀に誕生した「精神科学」の基礎づけの試みの根底に潜んでいる「ヒューマニズム」の伝統を発掘して、そのヒューマニズムの指導概念を明らかにし、精神科学を成立させている根本動因を解明することにあるのだが、そのヒューマニズムの指導理念は、カントの『判断力批判』によって、主観主義的な狭い近代的美意識へと歪められたと言う。つまり、カントは近代主観主義的美学の

源なのである。

このように批判的となっているのは「カントの〈直感的判断力の批判〉に始まった美的なものの徹底した主観主義化」である。その主観主義化とは、一方において直感的判断力を完全に主観の在り方に関係づけ、他方において藝術を主観の「純粹に美的な態度」の相關者たらしめたことである。この主観主義化により、藝術において「美的なもの」あるいは美的価値が独立的主権を確立し、藝術がまったく「美的体験」の対象になってしまったのだが、このことは藝術における〈美的自律性〉(ästhetische Autonomie)の確立であった。

ガダマーはこの〈美的自律性〉を〈美的区別〉(ästhetische Unterscheidung)であるとして批判する。〈美的自律性〉は、美的存在としての藝術だけを志向し、藝術を美にとって外的な諸契機から区別し、それらを度外視してしまうが、そうすることにより、藝術が存立する本来の場、また藝術家が世界において占める場が失われてしまうからである。

ガダマーはこの〈美的自律性〉の考えに支配された近代美学の枠組みから藝術を解放しようとするのだが、その試みにおいて主題あるいは反省の対象となっているのは、従来の美学にみられるような美意識あるいは美的体験ではなく、「藝術の経験」である。そしてその藝術

の経験の主体、すなわち不変に持続するものは、藝術を経験する者の主体性ではなく、「藝術作品」そのものである。つまり考察の中心は藝術作品なのであるが、その作品も決して我々の美意識の対象でもなく、美的創造の成果でもない。ガダマーにとって藝術作品は真理の経験の場にほかならない。

このガダマーの藝術論において〈遊び〉が重要な意味をもっている。藝術作品の存在論的解明において藝術作品の「在り方」が主要な主題となるが、遊びはそれを解明するための手がかりを与えてくれるからである。遊びは「創作ないし享受者の態度ではない、ましてや彼らの心意の状態 (Gemütsverfassung) を指しているのではない、あるいは遊びの中で働いている主観性の自由のことでもなく、藝術作品そのものの在り方を意味している」(3)。

遊びの観点からの藝術論は、近代の美学の超克を試みる現代の多様な藝術論の中でも、きわめて有力なものの一つであり(4)、ガダマーの藝術論もこの方向を示したものである(5)、その出発点はガダマーが批判するカントの美学の中にすでに見られるのである。カントの美学は近代を決定するものであったと同時に、その近代を超えるものも有している。このことは、これまで看過されてきたカントの美学のもう一つの側面であるが、当論文の目的はその側面に光を当てることにある。

一 遊びの諸相

◆ 遊びの多様な意味・用法

「藝術と遊び」の関連を問うには、藝術と遊びの両面からの接近が

必要であるが、まず、遊びの側面から入っていこう。最初に問題となるのは、カントにおける遊びの意味とその用法である。

カントの遊び論に関しては、すでにアンドレアス・ハインリヒ・トレベルスとインゲボルク・ハイネマンに詳しい論究があり(6)、いずれにおいてもカントが用いている遊びの概念の多様な意味が指摘されているが、ハイデマンは次の五つを挙げている(7)。

- ① 創造的自発性の自由な構想である、真面目でないことあるいは「虚構」としての遊び。それは情緒あるいは無批判的な思索の結果でもある。
- ② 理性を遊びそれ自体との弁証法の戦いの場に追いやる遊び。それは、世界と存在者の根源との統一体が規定されるべき時に生ずる、思索の運動における間断なき往復運動 (Hin und Her) である。

- ③ 現象と経験的法則にみられる偶然性、非拘束性および多様性としての遊び。

- ④ 形態と区別された、感性的なものの形式としての遊び。

- ⑤ 労働とは対立する行為や活動としての遊び、あるいは狭義での遊び。それは、精神的能動性や内的な感動がそれ自身のために快に充ちて体験される、目的なしに設定された行為の領域である。

これらの意味をみても、遊びが藝術よりも包括的な概念であることは明らかであろう。遊びはカントの哲学全体の中で考えるべき問題である。そこでハイデマンは『判断力批判』のほかに『人間学』や『人間学へのレフレクシオーネン』を、またトレベルスは『純粹理性批判』を考慮に入れているが、ここでは藝術との関連が問題であるので『判断力批判』に限定する。まず、この『判断力批判』での遊びの

用例を列挙してみよう(8)。

- ① 構想力と悟性の遊び (XLIV, LVII, 28f, 31, 37, 47, 64, 146, 161, 179, 191, 192)
- ② 印象の遊び (40)
- ③ 形式としての遊び (42)
- ④ 形態の遊び (42, 73, 213)
- ⑤ 感覚の遊び (42, 205, 211f, 220, 221 [「感覚との遊び」] 223, 225)
- ⑥ 構想力の遊び (50, 69, 72, 75, 94, 198, 205f, 209f, 210, 215, 217, 221, 242, 252)
- ⑦ 表象(力)の遊び (65, 71, 224 [「悟性の表象との遊び」] 226)
- ⑧ 構想力と理性の遊び (99, 116)
- ⑨ 情緒の遊び (124)
- ⑩ 遊びとしての技術 (175, 216)
- ⑪ 仕事の対極としての遊び、あるいは単なる遊び (176, 216)
- ⑫ 理念との遊び (205f, 224 [「直感的理念との遊び」])
- ⑬ 想像 (Phantasie) の遊び (211)
- ⑭ 思想の遊び (218, 223f.)
- ⑮ 賭事遊び (Glücksspiel) (223f.)
- ⑯ 音と遊び (Tonspiel) (223f.)
- ⑰ 美的遊び (schönes Spiel) (224)
- ⑱ 判断力の遊び (229)

以上のように、第三批判での遊びの用例もきわめて多様であるが、これらの遊びが論じられている局面は次の三つにまとめることができるだろう。

- (1) 直感的判断力において
 - (2) 藝術において
 - (3) 一般的意味において
- (2)の藝術における遊びについては、節を改めて扱うので、ここでは(1)と(3)の局面での遊びを取り上げてみよう。

◆ 直感的判断力における遊び

直観的判断力に基づく美と崇高の判断に関わる遊びは、上記の用例のうちの、①構想力と悟性の遊び、⑥構想力の遊び、⑧構想力と理性の遊び、以上の三つであるが、とくに重要なのは「構想力と悟性の遊び」である。

トレベルスも語っているように、遊びは『判断力批判』の第一部「直感的判断力の批判」・第一篇「直観的判断力の分析論」の中心概念と言えるものである。「直観的判断力の批判は、少なくとも純粋な趣味判断に関する限り、判断力の遊びの論と解せねばならない」(8)、つまり、『判断力批判』は本質的に直観的判断力の遊び論であり、その主要課題は判断力の遊びを、判断力の自由でない使用から峻別することにあるのだが、ここで言われている遊びは、実際には「構想力と悟性の遊び」である。

美的判断(カントの言葉では趣味判断)を他のすべての判断と異なるものたらしめているのは「構想力と悟性の遊び」である。このことに言及しているのが第九節である。

この表象によって遊びにもたらされた認識能力「構想力と悟性」は、ここにおいて一つの自由な遊びの状態にある。この場合には、特定の概念が認識能力を制限して特殊な認識規則に従わせること

がないからである。従ってこの表象における心意の状態は、認識一般のために与えられた表象において、これらの表象力が自由に遊んでいるという感情でなければならぬ⁽¹⁰⁾。

そして、ここで論ずる暇はないが、美的判断の特色である「関心なき満足」(第一契機)・「主観的普遍性」(第二契機)・「目的なき合目的性」(第三契機)・「共通感覚」(第四契機)も、すべて美的判断が遊びであることの特色であると言えよう。

また、悟性や理性と異なる認識能力としての「判断力」の独自性も遊びに拠っていると言える。つまり、判断力が関わる「快・不快の感情」、判断力のア・プリオリな原理である「合目的性」も遊びを前提にして可能なのである。

さらに『判断力批判』におけるカントの体系的意図、つまり『純粋理性批判』と『実践理性批判』の統一、あるいは感性界と超感性界の統一においても、その要の役割を果たしているのは遊びではなからうか。この点についてはカントは『判断力批判』の序論の中で次のように語っている。

これらの認識能力の調和は、この快の根拠を含んでいる。そしてこれらの認識能力の遊びにおける自発性が、上記の概念(自然の合目的性)をして、自然概念の領域と自由概念の領域の結合の媒介たらしめるのに役立つのである⁽¹¹⁾。

「構想力と悟性の遊び」が美の根拠であるのに対して、その美と異なる崇高は、⑧「構想力と理性の遊び」に基づいている⁽¹²⁾。美の場合には遊びは構想力と悟性の関係は有和的な調和であったが、崇高においては、構想力と理性は対照的である。両者は相反する関係でもあるのだが、しかし、それだけにかえって調和的なものとして表示される

ところに成り立つのである。

⑥「構想力の遊び」は、カントにおいて二様の意味で用いられている。第一は、次の用例にみられるように、「構想力と悟性の遊び」と同じ意味である。

従って、直感的判断力は、美の判定においては、自由に遊ぶ構想力を悟性に関係づけ、悟性概念一般と(これらを規定することなしに)調和させる⁽¹³⁾。

美的判断は「構想力と悟性の遊び」として成立するが、そのためには、まず、構想力自体が遊んでいなければならない。そしてその遊んでいる構想力が悟性と調和するのである。構想力はもともと遊びを旨としている。その遊んでいる構想力とは自由な構想力であるが、構想力は自由であるが故に、それに基づく直感的判断力は目的の概念を前提せずに働くのである。

第二の用法は、構想力それ自体の遊びであるが、これが重要な意味をもっているのは藝術の局面であるので、これに関しては後に触れることにする。

◆ 日常的な遊び(戯れ・遊戯・娯楽)

カントにおいても、遊びは直感的判断力や藝術の局面に限られるものでない。カントは日常的な意味での遊びも扱っている。もちろん、それが主題となるのは『人間学』(正確には『実用的見地における人間学』⁽¹⁴⁾)であるが、『判断力批判』においても論じられている。この局面に関わるのは、⑦表象(力)の遊び、⑨情緒の遊び、⑪仕事の対極としての遊びあるいは単なる遊び、⑫賭事遊び、⑬音との遊びである。

ただし、この遊びは『判断力批判』の主題ではないので、それに触れているのは藝術への論究が終わった後の第五四節の「註」においてである。また、藝術との関連において問題となっているので、この遊びが主題である『人間学』とは異なった扱い方がなされている。まず、『人間学』と『判断力批判』で挙げられているこの遊びを対比させてみよう。

『人間学』⁽¹⁵⁾

- ① 子供の遊び——球戯、相撲、競走、兵隊ごっこ
- ② 大人の遊び

将棋——悟性の単なる優越を示すことが意図されている。

b カルタ遊び——同時に現金の獲得も意図されている。

- ③ 市民の遊び——フクロ（博打カルタ）やサイコロを用いて公開の集まりで運を試す。

『判断力批判』⁽¹⁵⁾

- ① 賭事遊び (Glückspiel)
- ② 音調の遊び (Tonspiel) —— 音楽
- ③ 思惟の遊び (Gedankenspiel) (機智) —— 笑いを誘致する話柄

日常的遊びの種類も多様である。我々が日常生活の余暇において行なう遊戯、娯楽、競技、スポーツ、賭事なども遊びとみなすことができよう。しかし、その中には芸術との境界領域に属するものもある。『判断力批判』の中で扱われているのはこの種のものである。しかし、①の「賭事遊び」は例外であるので、例として挙げられているだけで、考察からは除外されている。②と③が境界領域に属するものである。それは藝術とははっきりと截別されるものであるが、それと同時に藝術

術とも関係している遊びである。

この二つの遊びが藝術と異なるのは、それらが美（判定において単に快いもの）と峻別された快適（感覚的満足）と結びつく点にある。これらは「感覚の交替による自由な遊び」に過ぎない。この日常的な遊びにおける感覚的満足とは、具体的には満足と苦痛なのであるが、それは健在もしくは不健在の感情、あるいは可能的健在もしくは不健在の期待だけに基づいている。つまり、その本質は健康の感情、つねに人間の生全体を促進させるという感情にある。J・ホイジンガの『ホモ・ルーデンス』以来、この局面での遊びを論ずる人たちは、遊びの様々な特色を挙げてきたが、カントの見解は、日常的な遊びの特色に関しての卓見であろう。

次に藝術との関連は、日常的な遊びが藝術と同様に「表象力の主観的で自由な遊び」であり、藝術と同様に「直感的理念」(ästhetische Idee)との遊びであることにある。この観点から、それらは「美的遊び」(schönes Spiel)とも呼ばれている。

そして、ここにおいて重要なことは、この遊びにも音楽が組み入れられていることである。カントは音楽を藝術と日常的遊びの二様に分けて考えているのであるが、この音楽の二種は、遊びそれ自体の意味の二種でもある。この点に関しては後に触れることにする。

二 〈美的技術〉と遊び

◆ 〈美的技術〉としての藝術

周知のごとく、カントは『判断力批判』の第一部・第一篇「直感的判断力の分析論」において美と崇高の分析を行なった後、続いて藝術

の問題にも論を及ぼしているが、そこにおいて何よりも目立っていることは、藝術を技術の一種として把握していることであろう。

藝術について考察するにあたって、カントは第四三節でまず「技術一般について」説明を行い、次節の「美的技術について」においてその技術を内部構造に従って以下のように分類している。

- (1) 機械的技術 (mechanische Kunst)
- (2) 直感的技術 (ästhetische Kunst)
 - ① 快適な技術 (angenehme Kunst)
 - ② 美的技術 (schöne Kunst)

(1)は「ある可能的対象に関する知識に従って、その対象を現実のものにするために必要な作業を行う」技術であり、一般的意味での技術である。(2)は「快の感情を直接的意図とする」技術である。さらに、(2)の〈直感的技術〉は「快が単なる感覚としての表象に伴うことを目的とする」〈快適な技術〉と「快が認識の仕方としての表象に伴うことを目的とする」〈美的技術〉とに分けられるが、この最後の〈美的技術〉が我々の意味での藝術であった。この〈美的技術〉において注目せねばならないことは次の二点であろう。

- ① 藝術が技術であることの確認
- ② 効用技術からの画別

◆ 藝術が技術であることの確認

中世を通じて〈音楽〉(musica)は〈自由科〉(artes liberales)に属する学問であった。作曲したり、演奏したりする実践、つまり今日我々が音楽とみなすものは〈ムシカ〉と呼ばれることもなく、〈職人的技術〉(artes mechanicae)に属するものとして低くみなされていた。

た。〈文学〉(literatura)も、今日のように詩と散文を合わせた文藝という意味ではなく、書物を通して得られた教養を意味していた。絵画・彫刻は中世において〈職人的技術〉として低くみられていたが、ルネサンス以後〈自由科〉に高まることにより、その地位を向上せしめる。

こうして諸藝術は十七・八世紀を通じて〈自由科〉とみなされるようになるのだが、それは同時に〈自由科〉の性格の変化を意味していた。その内実が学問から技術に移ってきたのである。〈音楽〉もルネサンス以後その重点は学問から実践に移り、実質は技術となるのだが、十八世紀になっても、いまだ学問とみなす伝統は残されていた。因みに当時の代表的な音楽の定義を挙げてみよう(17)。

音楽は適当で快適な音を巧みに並べ、正しく相互に結合し、かつ好ましくもちきたらし、かくしてその快い響きにより神の栄光とあらゆる徳が促されるところの学問であり、かつ技術である。(ヨハン・マッテゾン)

音楽という言葉は音の学問か、それとも音の技術のことを指している。その規則が特定の根拠から示されうる限り、音楽は学問であり、その指示された規則が現実にもちきたらされうる限り技術である。(フリードリヒ・ヴィルヘルム・マールブルク)

このような状況にあって、〈美的技術〉という規定は、藝術が学問ではなく、技術であることを確認するものであったと言えよう。

◆ 効用技術との画別

一般に技術と言うと〈効用技術〉(useful art, nützliche Kunst)を

指す。藝術は技術であるが、その「効用技術」とは異なった特別な技術である。

中世において「職人的技術」に過ぎなかった機械的技術は、ルネサンス以来発達してきた自然科学の知識に拠り所を求めることにより、急速に発展する。そして産業の振興に役立つべき機能的効率を高めることに努め、次第に機械的・没人格的なものになっていくが、それにもなつて藝術は効用技術とは離別しはじめ、独自の道を主張するようになる。つまり、当時の人間精神一般における個我の覚醒に基づいて、人格的で創造的な性格を強めていく。そしてその人格的で創造的な性格を美と結びつけることにより、基本的には技術であっても、効用技術とは明確に区別されるべき「美的技術」であらうとしたのである。カントの「美的技術」という考え方は、こうした近代の藝術の動向に一つの理論的裏付けを与えたものであった。

しかし、「美的技術」が効用技術と峻別されるのは、単にそれが「美的」であるからではない。カントは、それが「遊び」であることに、効用技術との根本的な相違を認めている。カントは次のように語っている。

「藝術は」自由な技術である。……我々はこの自由な技術を、あたかもそれが、遊び、つまりそれ自体快適である仕事としてののみ、合目的に結果を生ぜしめ得る（成就され得る）ものであるかのようにみなす⁽¹⁸⁾。

カントは技術の二分した時、「機械的技術」と「直感的技術」を挙げている。その「機械的技術」とは効用技術であり、それと異なる「直感的技術」とは広義での遊びであった。そして、そのうちの「快適な技術」とは「日常的な遊び」であり、「美的技術」とは「遊び」として

の「藝術」であった。

三 芸術と遊び

◆ 藝術の分類

藝術を美的技術、天才の技術として規定したカントは、第五一節で分類を行なう。会話（Sprechen）において使用する表出の仕方（Art des Ausdrucks）との類比により、芸術は三通りに分けられる。

- 一 言語藝術（redende Künste）
 - (1) 雄弁術（Beredsamkeit）
 - (2) 文藝（Dichtkunst）
- 二 造形藝術（bildende Künste）
 - (1) 感性的真実の藝術（Kunst der Sinneswahrheit）——プラステイク
 - ① 彫刻（Bildhauerkunst）
 - ② 建築（Baukunst）
 - (2) 感性的仮象の藝術（Kunst des Sinnenscheins）——絵画（Malerei）
 - ① 自然の美的描写（schönen Schilderung der Natur）——本来の絵画
 - ② 自然の美的配置（schönen Zusammenstellung ihrer Produkte）——造園術（Lustgärtnererei）
 - 三 感覚の遊び（外面的感覚印象としての）の藝術（Kunst des Spiels der Empfindungen）
 - (1) 聴覚的感覚の人為的な遊び（das künstliche Spiel der

Empfindungen des Gehörs) —— 音楽 (Musik)

(2) 視覚的感覚の人為的な遊び (das künstliche Spiel der Empfindungen des Gesichts) —— 色彩芸術 (Farbenkunst)

以後、第五二節「同一の産物における美的技術の結合について」および第五三節「諸美的技術の直感的価値の比較」において藝術を個別的に論じていくが、そこにおいて目立っていることは、藝術をもっぱら「遊び」の観点から説明していることである。この藝術の局面において問題となる遊びは、先に列挙した遊びの用例の中の次のものである。——②印象の遊び、③形式としての遊び、④形態の遊び、⑤構想力の遊び、⑥理念との遊び、⑦想像の遊び、⑧思想の遊び

第五一節以降のカントの藝術に関する見解はいわば「遊び」としての藝術論になっているのであるが、この点から各個藝術の説明をまとめてみよう。

◆ 言語藝術

雄弁術は、悟性の仕事を「構想力の自由な遊び」として進める技術である。雄弁家はある仕事を告知して、聞き手を楽しませるために、その仕事があたかも単なる「理念との遊び」に過ぎないかのようにそれを営む。雄弁家は彼が約束しないもの、つまり「構想力の楽しい遊び」を与えるのである。雄弁術は「構想力の遊び」である。

文藝も、雄弁術と同様に「構想力の遊び」であるが、悟性との関わり方は雄弁術とは逆になっている。つまり、文藝は「構想力の自由な遊び」を悟性の仕事として遂行する技術である。詩人は「理念との楽しい遊び」を告知するに過ぎないが、それでもその遊びは悟性に対して、あたかも悟性は自己の仕事のみを行なう意図をもっていたかのよ

うに振る舞う。つまり詩人は雄弁家とは逆に、ほとんど何事も約束せずに「理念との単なる遊び」を告示するに過ぎないが、しかし一つの仕事たるに値する何かを、つまり遊びつつ悟性に栄養を供給して、構想力により悟性の概念に生命を与えることを成し遂げる。

文藝は「構想力の遊び」である。仮象との遊びでもあるが、しかし単なる遊びではない。

◆ 造形藝術 (彫刻・建築・絵画・造園術)

造形藝術は「感官の直観において理念を表出する芸術」⁽¹⁹⁾であり、形態を通して、藝術家が何を考え、いかに考えたかについて一つの形体的表現を与えるものである。一般に造形藝術が遊びであると言うのは奇異に思えるかも知れない。それは形態をもった所産を生み出すこと、あるいはその所産それ自体を意味しており、遊びとは縁遠いように思えるからである。しかし、その造形藝術も遊びなのである。それについてカントは次のように語っている。

造形藝術を(類比に従って)言語における身振りに組み入れることが正当と認められるのは、次の点にある、即ち——藝術家の精神は、これらの形態によって、彼の考えていることとその考え方とに一つの身体的な表出を与え、事柄そのものにいわば身振り言葉で語らせる、ということである。これは我々の想像が極めて普通に行うところの遊びであって、この想像は生命なき事物に、その形式にふさわしいような精神を吹き込み、この精神がこれらの事物の側から我々に語りかけるのである⁽²⁰⁾。

造形藝術は、「構想力を、自由ではあるがしかしまた悟性に適合するような遊びに移し入れると同時に、一つの所産を生み出すことによ

り、一つの仕事をも営むのである」⁽²¹⁾。

造形藝術も言語芸術と同様に「構想力の遊び」であるが、その造形藝術の中でも、とくに遊びの性格が強いのは、「感性的仮象の藝術」としての絵画と造園術であろう。絵画は「構想力を理念との遊びにおいて娯しませ、特定の目的に関わりなく直感的判断力を働かせる」⁽²²⁾のものであり、造園術は、「(建築とは異なつて) 対象とその目的の概念をその配列の条件としているのではなく、単に観照における構想力の遊びに過ぎない」⁽²³⁾のである。

◆ 感覚の遊び (外的感覚印象としての) の技術

第三の種類の美的技術は「感覚 (外的な感官的印象としての) の遊びの技術」であるが、それは「感覚の美的な遊びの技術」とも呼び換えられている。

この藝術は、その感覚が属している感官の調子 (Stimmung) (つまり緊張) の種々の度合いの割合、つまり感覚の調子 (Ton) に負っている。そこで、聴覚と視覚の感官の違いに応じて、「感覚の遊び」は音楽と色彩藝術に分けられていたが、色彩藝術について触れられているのは、ここだけであり、それも体系的見地から挙げられているに過ぎないので、「感覚の遊び」として実際に問題となるのは音楽である。

ここでは、音楽も美的技術の分類と、その中での位置づけが問題とされているので、音楽も「遊びの技術」と称されているのだが、本来はただ「遊び」としてのみ呼ばれるべきであろう。カントも音楽を技術からの体系的見地からではなく、それ自身として論じているところでは単に「遊び」と呼んでいる。

音楽は「感覚の遊び」であるが、この規定には注意せねばならない

ことが二つある。その第一は、「感覚の遊び」(Spiel der Empfindung) という表現であるが、この表現において、「の」(der) の二格は主語的二格ではないということである。つまり「感覚の遊び」は「感覚が遊ぶこと」ではない。感覚が遊びの主体ではない。カントが認識能力の遊び、つまり「構想力と悟性の遊び」・「構想力と理性の遊び」・「構想力の遊び」・「判断力の遊び」と記す時、これらの表現における二格の用法は主語的二格である。すなわち「認識諸能力が遊ぶこと」を意味している。それに対して「感覚の遊び」の場合は、その二格の用法は補足的二格であり、「Spiel mit der Empfindung」とある。このことは原版二二一頁の〈das künstliche Spiel der Empfindungen〉という表記が一七九〇年の第一版においては〈Spiel mit dem Tone der Empfindung〉と表わされていたことから明らかである⁽²⁴⁾、また二二〇頁では「音楽は感覚と遊ぶに過ぎない」(sie bloss mit Empfindungen spielt) と表明されている。

注意すべき第二点は、第一点から導き出されることであるが、「感覚との遊び」は主観に結びついた遊びではないということである。と言うことは、他の諸藝術の遊びが「認識諸能力が遊ぶこと」、とくに「構想力が遊ぶこと」として主観に結びつくものであるのに対して、音楽はそうでないことを意味している。遊びとしての音楽は、カントにおいて、特別な意味をもっている。

◆ 藝術の遊びの二種

各個別的藝術が基本的には遊びであると言っても、そこには遊びの意味に違いがあった。音楽の遊びとそれ以外の藝術の遊びとは異なっていた。カントにおいては、藝術の局面での遊びは二種に分けられて

考えられているのである。つまり、『判断力批判』において、日常的遊びを除けば、〈遊び〉の概念は二重の意味で用いられているのである。

藝術は「天才の技術」であるが、その天才を形成する心的能力は構想力と悟性である。構想力は、まだ開展されていない素材をそのまま悟性に供給し、悟性にかかる素材を認識能力に生氣を与えるために主観的に使用するのである。従って天才の本質はこれらの認識能力の間のめでたい関係にある。そしてこの関係において、与えられた概念に対して理念が見出だされ、また理念に対しては表現が見出だされる。このようにして藝術の表現が成り立つのであるが、ここで言われている理念とは〈直感的理念〉である。一般に理念には〈直感的理念〉と〈理性理念〉があるが、藝術に関わるのは前者である。それは「自由に遊ぶ構想力の概念的に表示できない」(inexponibel) 表象⁽²⁵⁾であるので、藝術は〈直感的理性〉を表現する「構想力の遊び」であり、基本的には、「認識諸能力の遊び」にその存在論的根拠を有している。それ故、カントの藝術論は、トレベルスも強調しているように、直感的判断力の遊び論を基盤にして成り立っていると言えよう。

しかし、このことがそのままではまるのは音楽以外の諸藝術であって、音楽の場合の「感覚の遊び」あるいは「感覚との遊び」は、異なった意味で用いられているのである。『判断力批判』の中で主要な意味として用いられているのは「認識諸能力の遊び」なのであるが、音楽の場合の遊びはそれとは異なっている。この点に触れているのが第一四節「実例による説明」である。

感官の(内的感官ならびに間接的にはまた外的感官の)対象の形式のすべては、形態であるかそれとも遊びであるか、二つのう

ちのいずれかである。また、遊びの場合は、それは形態の遊び(空間における、——即ち身振りと舞踊)であるか、それとも単なる感覚の遊び(時間における)であるか、二つのうちのいずれかである。色彩や楽器の快適な楽音による感覚的刺激が付け加わることもあるが、形態の遊びにあっては線画(Zeichnung)が、また感覚の遊びにあっては構成(Komposition)が、純粋な趣味判断の対象になる⁽²⁶⁾。

外界および内面の対象の形態には二種ある。対象の空間的規定性としての形態(Gestalt)と、時間における種々の表象の結合関係としての〈遊び〉である。さらに遊びには、空間において身体の運動をもつて展開される〈形態の遊び〉と、時間において展開される〈単なる感覚の遊び〉がある。この〈単なる感覚の遊び〉とは言うまでもなく音楽である。ここで言われている遊びとは空間と時間における「運動の形式」である。

従って、この遊びは、主観と結びついた「認識諸能力の遊び」とは異なっており、より客観的で形像に則した意味をもつ。「この遊びはいわば対象的な何ものかであり、それはその本質からして遊ぶ主体とは結びついておらず、形態的にそして現象的に示しうるものである。従ってこの遊びは、いわば形式的に示される何か対象的なものとして捉えねばならない」⁽²⁷⁾。

カント以後の哲学において〈遊び〉はきわめて重要な主題となり、遊びの理論が多彩に展開されるが、そこにおいて〈遊び〉は二つの対立する意味で捉えられていた⁽²⁸⁾。

①「遊びは本質的にペルゾンの遊びであり、すべての遊びは自発性の遊びに基づいている。」

② 「遊びは本質的に没主観的であり、それは自ら演じること (Sichabspielen) と解すべきであり、自己を〈形像〉 (Gebilde) として示す。」

前者の見解に立脚しているのがシラー (Fr. Schiller)、『グロース (K. Groos)』、『ボイテンディク (F. J. J. Buyendijk)』、『ホイジンガ (J. Huizinga)』、『バリ (G. Bally)』、『ハルトマン (N. Hartmann)』、『フィンク (E. Fink)』の遊び論であり、後者の立場を取っているのが、ショイエル (H. Scheuer)、『ガダマーであるが、これは遊びの新しい捉え方である。』

ガダマーは、遊びにおいても近代の主観主義的捉え方を排し、客観的に捉えようとしている。つまり、遊びの概念を主観的意味から解放しようとしている。そして遊びの主体は、遊ぶ者の意識から独立した遊びそのものであり、その本質的意味は当てどのない「往復運動」 (Hin und Her)・「運動の遂行そのもの」であると言う。

そのガダマーは、カントの遊び論も、美学と同様に主観主義に陥っていると批判するのであるが、事実はどうであろうか。認識諸能力の遊びを直感的判断力の根拠とみなし、それを遊びの基本と考えている点ではそう言えるであろう。だが、ガダマーは音楽の遊びを看過している。つまり、カントが遊びを二重の意味で用いていることを無視している。カントにおいて「認識諸能力の遊び」は、言うまでもなく、主観的意味であるが、音楽の「感覚の遊び」は対象に則した遊びであり、それはガダマーが用いている意味を先取りしている。この点で、音楽はカントの遊び論においても重要な意味をもっている。二重の意味のいずれかに局限してきたのは、カント以降の人たちであった。

四 音楽の問題

◆ カントの困惑

カントは音楽を「美的技術」つまり藝術、そして日常的遊び (戯れあるいは娯楽) の両方に組み入れていた。音楽は藝術に限られるものでない。藝術音楽と娯楽音楽とは我々の回りにも存在する二種の音楽である。だが、カントは『判断力批判』全体を通じてこの考えを貫いているのではない。カントは音楽の取り扱いに関して困惑しているようにも思えるのである。とくに、音楽を「美的技術」つまり藝術に組み入れることに関しては見解が一定していない。第四八節の説明がそれにあたる。

美的技術の作品に算え入れられるのは、詩であり、音楽であり、画廊の絵画そのほかである²⁹⁾。

美的技術は「天才の技術」であった。しかし天才は藝術作品に対して豊富な素材を提供し得るだけである。この素材に手を加えて作品に形式を与えるには、訓練によって陶冶された才能、つまり趣味を必要とする。趣味を欠く天才や、天才を欠く趣味をもつては藝術作品たりえない。この両者併具してはじめて藝術作品と呼び得るのだが、その名に値するのは詩、音楽、絵画そのほかなのである。

しかし、第五三節では音楽を日常的遊び (娯楽) とみなしている。音楽は確かに心の開発というよりもむしろ享受である。音楽によって惹き起こされる思想の遊び (Gedankenspiel) は、いわば一種の機械的連想の結果にすぎない³⁰⁾。

この第五三節は美的技術の直感的価値を比較している箇所であり、引用した文章は、理性の判定によれば、音楽が他のどの美的技術よりも劣っていることの理由を述べている部分であるが、この理由は音楽が劣っていることよりも、藝術ではなく、娯楽であることを表明していると言えよう。

さらに、第五一節では音楽を聴覚にまで遡って考えているが、音楽は藝術であるのか、それとも快適な技術であるのか確言出来ないという。

「聴覚官は」外的対象をその概念によって得るに必要なだけの印象を感受するということのほかに、この感受性と結びついて一つの特別な感覚を生ぜしめ得る、しかし我々はこの特別な感覚の根底が感覚であるのか、それとも反省であるのかを正しく決定することができない(31)。

聴覚官は、言うまでもなく、一般に対象の認識にも使用される。そのさい聴覚官は外的対象の概念をうる必要だけの印象を感受する。ところが音楽を聴く時には、この感受性のほかに、それと結びついて「ある特別な感覚」が働く。音楽を聴くことは、この特別な感覚によっている。しかし、カントはこの特別な感覚の根底に存するものが感覚であるのか、それとも反省であるのかはっきり決定できないと言う。それどころか、認識においてはきわめて鋭敏な聴覚を具えながらも、特別な感覚の方は欠いている人がいる。すると、音楽を音楽として聴くことが出来ない人もいるということにもなる。

我々は、ある色彩もしくは音（響き）が、単なる快適な感覚であるのか、それともそのものの自体がすでに感覚の美的な遊びであり、かかるものとして直感的判定においても形式に関する適意を伴

うものであるを確言できないのである(32)。

このようにカントは音楽を藝術として説明するのに苦労しているのだが、特別な感覚を欠いている人は稀な例であって、この感覚に恵まれた人は、音楽の現象に潜む数的秩序、つまり形式を明白に感取することが出来る限り、音楽は藝術としても成立うる。それ故、カントは結果的には音楽を藝術として認める。従って音楽は日常的な遊びとしてばかりでなく、藝術としても存立する。

音楽を、すでに我々がしているように（聴覚による）美的な遊びと見なすか、それとも快適な感覚の遊びと見なすか、二つのうちのいずれかである(33)。

◆ 二種の音楽

では二つの音楽の違いはどこにあるのだろうか。カントは、それを音楽それ自体に則して説明することはない。我々の聴き方・捉え方の違いとして説明しているのである。つまり、この区別は「聴く」という我々の意識の二様による。従って二種の音楽があるというよりも、正確には、二種の音楽の聴き方（捉え方）があるということになる。藝術音楽と娯楽音楽の区別は、言うまでもなく、美と快適の違いに基づいてあるのだが、カントはこのことを二つの面から説明している。

最初には音の局面においてであるが、それが論じられているのは第一四節である。

我々は、例えばヴァイオリンの「美しい」音などという。しかし単なる音は表象の単なる質料すなわち感覚を根底とするだけであるので、それは決して「美」ではなく、「快適」と名づけるべきである。この点において多くの人は美と快適・感覚的魅力とを混同している。しか

し、音といえども美たりうる権利をまったく放棄したわけではない。音の感覚も純粹である限りにおいて美とみなされる権利をもつ。そして純粹であるからには、感覚の質料ではなく感覚の形式に関する規定である。しかし、その区別は音それ自体にあるのではない。音を表象の単なる質料すなわち感覚として捉えるか、それとも感覚の形式として捉えるか、我々の「心意の態度」に拠っているのである。

第二は「聴く」という局面であるが、それに関しては次のように説明する。——音楽を聴くときに働く「特別な感覚」の根底が、もし感官であるならば、音楽は単なる快適な感覚の対象、つまり娯楽・戯れということになるであろう。反面、特別な感官の根底が反省であるならば、この特別な感覚は単なる感官印象とみなされるべきではなくて、多くの感覚の遊びにおける形式の判定による結果である⁽¹⁾。この時は、音楽は感覚の美的な遊びであり、美的技術の名に値するものとなる。

この「聴く」ことの二様の在り方は〈音楽聴〉(Musikhören)の構造に関連する問題であるが、これは稿を改めて論すべきであろう。

結 び

カントが遂行した美学の超越論哲学的基礎づけは、これまでの伝統の中断であると同時に、近代以降の新たな展開の始まりでもあった。そして、今日、近代の美学の超克が試みられる中において、そのカントの美学が打ち立て、近代の美学思想を規定してきた〈美的自律性〉が批判されている。だが、その〈美的自律性〉の確立はカントの美学の、主要ではあるが一側面に過ぎない。従来、その陰にあって看過さ

れてきた〈遊び〉論は、今日の我々にとっても新たな展開の始まりであるように思えるのである。

註

- (1) Hans-Georg Gadamer: Wahrheit und Methode. Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik. 4/1975. — Erster Teil: Freilegung der Wahrheitfrage an der Erfahrung der Kunst. do, S. 92. — (c) do, S. 97.
- (2) この点に関しては拙稿「日本の古代における〈遊び〉」(『横浜国立大学教育紀要 第二三集』一九八六年)を参照された。
- (3) ガダマーの遊び論は『Die Aktualität des Schönen. Kunst als Spiel, Symbol und Fest』(1977) にも見られる。
- (4) Andreas Heinrich Trebels: Einbildungskraft und Spiel. Untersuchungen zur Kantischen Aesthetik. (Kantstudien, Ergänzungshefte, 1967)
- (5) Ingeborg Heidemann: Der Begriff des Spiels und das ästhetische Weltbild in der Philosophie der Gegenwart, 1968.
- (6) Heidemann: op. cit., S. 125.
- (7) 『判断力批判』(Kritik der Urteilskraft) のラテン語では「哲学文庫版」(Der Philosophischen Bibliothek. Bd. 39a) を用いる。括弧内の数字は原板 (Original-Ausgabe) の頁である。なお、以下本書から引用はその頁の末をローマ数字で示す。
- (8) Trebels: op. cit., S. 160.
- (9) 28. — (11) LVII. — (12) 99. — (13) 94.
- (10) 『人間学への三つの断片』(Reflexionen zur Anthropologie. Kant's gesammelte Schriften. Bd. XV, Handschriftlicher Nachlass. Bd. 1 u. 2.) の断片番号八〇七にカントの遊び論のスケッチがある。
- (11) Anthropologie in pragmatischer Hinsicht (Kant's gesammelte Schriften. Bd. VII), S. 275.
- (12) 223.
- (13) 音楽の定義については『Musik in Geschichte und Gegenwart』(Bd.

- 9, 1965) の〈Musik〉の項目を参照のこと。
- (18) 177. — (27) 207. — (28) 210f. — (21) 221.
— (23) 210. — (32) 210.
- (24) 『哲学大庫版』の註をよめ。
- (25) 193, 240, 242. — (26) 42.
- (27) Trebels : op. cit., S. 200f.
- (28) Trebels : op. cit., S. 210f.
- (29) 191. — (29) 218. — (33) 211. — (32) 212.
— (33) 218. — (34) 212.