

美学的問題としての「娯楽」

リチャード・シュスターマン

訳：樋口聡

I 序

最近の美学の議論の中で重要なものの一つは、ポピュラー芸術の、芸術としての地位と一般的な文化的価値に関するものである。ポピュラー芸術は、今日のさまざまな社会の多くの人々によって最も楽しまれている芸術であるがゆえに、その地位は、民主主義の文化にとってきわめて重要である。影響力のある左翼思想家（例えばバフチンやグラムシ）がポピュラー芸術を擁護してきたのだけれども、多くの進歩的知識人（例えばテオドア・アドルノ、ハンナ・アーレント、ピエール・ブルデュ）とともに、実に多くの文化的保守主義者たちは、ポピュラー芸術、ポピュラー・カルチャー、ポピュラーな美といった考え方そのものが、本質的に矛盾であり、あるいはカテゴリー・ミステイクであると考え、ポピュラー芸術を否定している。私は、それらの批判に反論するためにプラグマティズムの考え方を採用し、一つの立場からポピュラー芸術の擁護を明示した。その立場を私は改良主義 [meliorism] と呼ぶが、それはポピュラー芸術の欠点と弊害を認めた上で、その利点と可能性も認めようとするものである。改良主義は次のように考える。すなわち、ポピュラー芸術は多くの欠点を持っているために改良が必要であるが、ポピュラー芸術は、生き生きとした美的価値に達し、価値ある社会の目的に貢献する可能性があり、また実際にしばしばそうであるがゆえに、改良されるのである⁽¹⁾。

私の議論が引き起こした多くの批判を検討することで、ポピュラー芸術に対する抵抗が、より基本的あるいは一般的概念に関する態度からしばしば生じていることがわかった。「ポピュラー芸術」という特定の用語は、比較的近代的で、少々曖昧である。その英語の用例は、せいぜい 19 世紀以降のようであり、「民俗芸術」と呼ばれるのが適当なものに対しても使われるようである。今日の中心的な意味である娯楽産業の近代的マスメディア芸術だけを意味するのではない⁽²⁾。それはまた他の用語とも競合している。多くの理論と一般的な用例は「ポピュラー芸術」という用語を好むのだけれども、もっと軽蔑的な「大衆文化 [mass culture]」「大衆芸術」「大衆娯楽」といった用語を使う研究者もたくさんいる⁽³⁾。

私が擁護するポピュラーな音楽、フィクション、演劇、映画、テレビの物語のことを言うために簡単に「ポピュラー芸術」という用語を使うことは、すでに美学的問題を前提にしている、と述べる人がいるかもしれない。というのは、すべての芸術作品が美的価値を示すわけではないとしても、「芸術」という用語それ自体が、すでに美的価値を示唆しているからである。私が取り上げた一部のポピュラー音楽や映画に美的価値を喜んで認める批評家がいるが、しかし、それはポピュラー芸術の価値の証明ではなく、ただ単に、問題の作品がポピュラー芸術の特徴である娯楽の領分を越えているということを示しているにすぎない。ポピュラー音楽や映画に美的価値や芸術的地位を認めることを頑なに拒否する批評家は、保守的な俗物性という非難をかわして、それらを好きだ、ただし、芸術としてではなく単に娯楽として、と言うだろう。高級芸術とポピュラー芸術の間の強固な階層

的二分法の下に、もっとはるかに基本的な対立関係が存在していると私は考え始めている。すなわち、芸術対娯楽の対立関係である。しかし、これらの概念を用いる言語ゲームの複雑なネットワークは、娯楽は単純に芸術に対立するものではなく、同種の、あるいは包括的なカテゴリーとして娯楽は芸術と同じように見なされることもしばしばであることを明らかにする。新聞が「芸術と娯楽」といった欄を設けているのはよくあることであるし、芸術は一種の娯楽であると思なされることもある。娯楽という概念は、芸術という概念と深く、そして複雑に関係しているように思われるがゆえに、また、娯楽という概念は、ポピュラー芸術といった概念よりも広く、また古いものでもあるがゆえに、その分析は、ポピュラー芸術の問題だけでなく美学全体に対しても光を当てることになるだろう。そこで、本論文では、プラグマティズムの視点から、娯楽について分析を試みることにしよう。

プラグマティズムは、思想を、その起源によってではなく、それがもたらすものによって判断する前向きの哲学である。哲学の問題や概念は歴史的コンテクストによって生じるものであり、したがってそれらは歴史的認識を通してのみ適切に理解されうると、プラグマティズムは考える。それゆえに、娯楽についての私の分析は、この概念を指示する言葉の群についての語源論的研究から始めよう。その後で、哲学における娯楽の位置についての簡潔な系譜学的批判を行なう。そして、娯楽の重要なパラドックスに注目しよう。それは、本論文の分析によって明らかになるものであり、美学と現代芸術にとって重要なことを教えることになるだろうと私は思う。それを知ることは、娯楽についての哲学的評価を高めることになるだろう。しかし、そのことを確かなものとするために、本論文の最後で、娯楽の価値にとってまさに中心に位置する二つの重要な概念〔快楽と生〕を明らかにしなければならない。それらは、取るに足らないとか偏狭であるということで、娯楽を批判する武器として使われてきているものである。

分析を始める前に、娯楽の概念のわれわれの理解を形成している文化の力について、二つの一般の見解を示さなければならない。第一に、その文化の力は、文化全体に渡ってまさに階層的で対立的だということである。ポピュラー芸術と同様に、娯楽は、哲学それ自身との対立であれ、(後の段階での)高級芸術という形式との対立であれ、哲学が文化の高級形式と見なすものとの軽蔑的な対立によって、おおかた規定されてきた。結果として、娯楽とポピュラー芸術の理論は、二つの戦略において典型的に捉えられる。一つの戦略は、娯楽を、高級文化の領域に対して完全に依存的で、派生的で、従属的であると見なす。娯楽は高級文化からの借り物であり、高級文化の墮落したものだというわけだ。もう一つの戦略は、娯楽を、高級文化の世界とは別の、挑戦的に対立する、自律的な規則、価値、原理、美的規準を持った領域と見なす。

哲学は一般に前者の戦略を好んで取ってきた。それは、プラトンが、芸術を、実在の模倣によって墮落した娯楽の快楽を与えるものとして非難して以来のことである。それは真理と知恵を装うが、真の知識の認識的妥当性を欠いている。そして、それと対照的に、魂の劣位の部分を刺戟して道徳的墮落を引き起こす。したがって、芸術の娯楽としての価値は、真理、道徳性、政治的価値といった哲学から引かれた理想と規準に完全に従属することになる。ポピュラー芸術や娯楽を、高級文化に挑戦的に対立するものとする見方ははるかに少ない。その場合、ポピュラー芸術や娯楽は高級文化とは異なるそれ自身の快楽と価値を提示することになる。それらは、特に、自意識を持った世俗的、情欲的、非宗教的な

生き方の快樂や価値であり、物質的自然の再生的価値を表現している。この戦略の最良の例は、おそらく、ミハイル・バフチンの祝祭性の理論によって与えられる。

これらの方法は、それが極端な形を取るとき、どちらも十分に娛樂やポピュラー芸術の本質を把握することはできないように思われる。プラトンの方法が、全ての価値を哲学的真理に包摂してしまうという間違いを犯し、形式や快樂の美的価値のいかなる相対的な自律性も認めることができないとき、そのポピュラー芸術や娛樂に対する極端な自律論的立場は、高級文化と低級な娛樂との間にある複雑で密接な関係、さらには高級文化が低級な娛樂をいまだに統制しているヘゲモニーの痕跡について、妥当な評価を与えることはない。改良主義は、非難と賞賛の中間的立場を堅持するものであり、したがって、高級文化への単なる従属でも単なる挑戦でもない、娛樂の理論を求める必要があるのだ。

分析を始めるにあたっての第二の一般の見解は、娛樂の概念を形成している文化の力は歴史的に変化しているということである。つまり、その概念の外延と、娛樂と真面目な芸術との間の境界線が変化しているのである。一つの文化のポピュラーな娛樂（例えば古代ギリシアやエリザベス朝の演劇）は、しばしば後の時代の高級芸術の古典となる。ブロンテ姉妹やチャールズ・ディケンズの小説は、もともと軽いポピュラーなフィクションと受けとめられていたものであり、今日のように偉大な文学の傑作と見なされていたわけではなかった。映画も、同じような地位の進歩を経験している。実際のところ、全く同じ文化の時代においてさえ、或る作品はポピュラーな娛樂としても高級芸術としても機能することが可能であり、それは、その作品の提示や解釈の状況や人々による受け入れられ方に依存している。19世紀のアメリカにおいては、シェークスピアの演劇は、高級演劇であると同時にヴォードヴィルでもあった⁽⁴⁾。つまり、娛樂のはっきりした意味はまさにコンテクストによっているのであり、それが対比させられるものとの関係で決まるのである。近代においてますます、その対立項は真面目な芸術となっていく。しかし、それ以前には、娛樂や気晴らしは哲学や真面目な仕事に対立するものと見なされていた。そのとき、芸術は総じて、娛樂の低い地位にあるものと見なされていた（その中で高級な娛樂と低級な娛樂を区別することができたとしても、である）。このかつての対立は、今日においてもいくらか見られる。仕事と娛樂、あるいは勉強のための読書と気晴らしのための読書を区別するといったようにである。

II 用語の複雑さ

西洋哲学の長い歴史において、娛樂の概念は、若干の違いはあるものの、重なる意味を持ったさまざまな用語によって表現されてきた。簡潔に、ここでは、近代哲学の三つの主要なヨーロッパ言語、英語、フランス語、ドイツ語に限定しよう。entertainment という語のほかに、この概念を表現する英語には、amusement、pastime、distraction、divertissement、recreationがある。（また、play、gameといった関連する語もときどき使われる。）フランス語では、amusement、divertissement、distractionといった用語が使われるが、また、rejouissanceやpasse-tempsといったものも使われる。ドイツ語では、Unterhaltungが娛樂に対する最も一般的な用語であるが、Zerstreuung、Zeitvertreib、Belustigungといった用語も使われる。英語のentertainmentは、もともとラテン語の

inter+tenere から来ており、「抱き寄せる」「維持する」「支える」といった意味を持っていた。16世紀の初期英語の entertainment の用法は、まさに、この維持や支持といった意味に沿っている。特に、物を準備して（客人や兵士といった）人々を支えることと、行動における適切なマナーと処遇の維持を意味していた。entertainment の初期の用法の一つの例は（シェークスピアの『恋の骨折り損』に見られるのだけれども）、「暇つぶし」や「時間の浪費」である。こうした初期の意味から、entertainment の主要な美的意味、すなわち、「楽しく（人の）注意を引く行為」「興味や楽しみを与えるもの」「興味や楽しみを意図してなされる公のパフォーマンスや展示」といったものが引き出されたように思われる。ドイツ語の Unterhaltung は、明らかに英語と同じ状況にあり、支持や維持といった意味から、(Belustigung という語がそうであるように) 楽しく時を過ごさせるという考えへと移っている。この語源論から哲学的に学ぶことができる簡単なことからは、自己を維持するための、必要とまでは言わないが良い方法は、楽しく興味を持って時を過ごすということだ。同じ考えは recreation という用語に表されている。recreation では、楽しい活動を通して活力を回復・再生することによって自分自身を鼓舞するのである。快樂は生存と繁栄の助けとなるということは、進化論生物学によって補強される論点である。

しかし、哲学的に学ぶことは、amusement、divertissement、distractionといった英語とフランス語を考慮すると、もっと複雑になる。ここでは、自己（あるいは客人）の支持を強調するのではなく、焦点を、重要性ははるかに低いと思われるが、われわれの注意を引く別のことがらに移してみよう。英語の amusement は、動詞 muse から来ている。そのもとの意味は、熟考すること、不思議に思うこと、驚くこと、困惑すること、である。しかし、amusement も muse も、フランス語の muser に由来する。その意味は、つまらないことにのらりくらりと関わり、時間を浪費しぶらぶら暮らすこと、である⁽⁵⁾。したがって、amusement は、われわれ自身や他人を支えるという真面目な役割をやめさせるのであり、その代わり、全く違ったことに深く思いを寄せることへと誘う。distraction、diversion、divertissement といった語はすべて（「引離す」「わきへ逸らす」という基本の意味を通して）、われわれが習慣的なまなざしの対象から逸れて、別のものへと向かうことを示している。ドイツ語の Zerstreuung（それはヴァルター・ベンヤミンが映画やその他のポピュラー娯楽の distraction を記述するために使っている）は、同様に、娯楽では、主体の注意は散乱させられ、高級芸術が要求する、そしてベンヤミンが Sammlung と呼ぶ（それは、自己を集中させること、自己を落ち着かせることといった考えを伝えている）自己の集中とは対立的であることを示している。さらに、distraction をめぐる語源論から学ばれるべき重要な哲学的ことがらがある。しかし、それはさらに逆説的で相補的である。つまり、自己を維持するためには、同時に、自己を忘れ、別のものを見なければならないということである。集中を維持し、活気づけ、さらに深めるために、人は集中から注意を逸らさなければならない。そうでなければ、集中自体が疲弊し、単調になって集中は鈍くなる。これらの学びは、われわれの視覚の構造に刻まれていると言えるかもしれない。つまり、われわれは、身体の維持や回復を確かなものとすることに、内面でなく外界を見ることによって、成功するのである。この娯楽の逆説的構造、それは、豊かな相補関係において、注意を向けることと逸らすこと、集中と散漫、真面目な支えととおどけた楽しみ、といった外見上の対立物を結び付けるのであるが、それはまた、概念の系譜学のさまざまな局面において

重要な表現を見出すのである。

III 系譜学的省察

娯楽の概念史は、短く簡潔な説明をするには複雑すぎる。そこで、いくつかのキーポイントに光を当てるために、最も影響力のあるテキストだけに焦点を合わせることにしよう。まずは、プラトンの『パイドロス』(276a-277a)〔藤沢令夫訳『パイドロス』岩波文庫、1967年〕である。そこでソクラテスは、哲学を書くという考えに反対して、哲学と娯楽の間に鋭い対立を見る。書かれた話し言葉は、哲学のそれであれ、「楽しみのため」だけに価値がある。それは、話し言葉による対話を通してのまさに「真剣な」哲学的「問答法」とは対立的である。問答法は積極的に心に染み込み、「問答法を持つ人を誰でも幸せにする」。哲学は、したがって、教育という点においてだけでなく、快楽という点においても、楽しみに勝っている。ここで「楽しみ〔amusement〕」に対して使われているギリシア語はパイディアであり、それは教育を意味するパイディアと極めて近い。というのは、どちらも子どもに関係する共通の語根を持っているからであり、それはプラトンが『法律』〔森進一ほか訳『法律(上)(下)』岩波文庫、1993年〕の第二巻で展開する論点である。子どもじみた「悪ふざけ」や遊びというように平凡化され、娯楽は、真面目で統制のとれたものであるべき真の教育とは対立させられる⁽⁶⁾。模倣芸術は、強い娯楽機能を持っており、プラトンにとっては、単に真理からの子どもじみた逸脱だというだけでなく、真理を欺いて歪めるものであり、魂の墮落である。それゆえに、プラトンの『国家』〔藤沢令夫訳『国家(上)(下)』岩波文庫、1979年〕は模倣芸術を激しく非難し、第十巻の模倣芸術の追放にまで至るのである。

アリストテレスの『詩学』は、悲劇の美的価値、すなわち形式主義的統一とカタルシスによる解放の快楽を評価する独自の規準を設けたが、彼の時代の芸術的娯楽に対するアリストテレスの擁護は、やはり、真理という哲学の高級な価値に依拠している。したがって、芸術の模倣による快楽〔pleasure〕は、哲学の高級な認識の悦び〔joy〕の低級版である。アリストテレスが詩を賞賛するのは、それが「歴史よりももっと哲学的で厳粛である」からである。というのは、詩は、過去の単なる偶発的な個別的事象を記述するのではなく、「生起の可能性のあるもの、すなわち蓋然的あるいは必然的に可能であるもの」を記述するからである。したがって、詩は、個別的事象の固有名を使うのだけれども、「その記述は、本性、さらには普遍性についてであり、一方、歴史が記述するのは個別的なことがらである」⁽⁷⁾。

近代思想の黎明期、ミシェル・ド・モンテーニュは、読書をめぐる議論において、娯楽と真面目な哲学的知恵の間にある、古代からの区別を見ている。しかし、彼は、真面目な思惟と戯れの楽しみ〔playful amusement〕という伝統的な階層構造を疑問視し、今は専ら楽しみのために読書をしていると満足げに述べている⁽⁸⁾。モンテーニュは、『エッセー』の「書物について」(II: 10, 297)で次のように書いている。「私は、書物には、正しい楽しみ〔amusement〕による快楽を得ることしか求めない。仮に勉強するにしても、私自身についての知識を扱う、そして良く死に良く生きることを教える学びしか求めない」。モンテーニュはさらに後のエッセーで、この好みを確認している。若いころは見栄のために読書をし

たが、それから後には知恵のために読書した。今は、「レクリエーションのため」だけに読んでいと述べる。楽しみを愛好することに対する批判を予想して、モンテーニュは反論する。「もし誰かが私に対して、ミューズの女神をただ慰みものや気晴らしとして使うのは、女神の品位を落とすことだと言うとしたら、その人は、私とは違って、快樂、遊び、気晴らしの価値を知らないのである。私は、その他の目的などは馬鹿げたものであるとさえ言おう」(Ⅲ：3, 629)。

モンテーニュは、軽薄でつまらない精神の持ち主だと誤解されてはならない。彼の大部の『エッセー』を生み出している緊張に満ちた自己探究の巨大な仕事が、そのことを明らかにしている。彼は、また、「自分自身の思考を楽しむ」という思索活動は、娯楽の一形態であると主張した。その娯楽は、強い精神の持ち主においては、知的要求と快樂の両方のあらゆる活動に見合うものである。しかし、長引く激しい自己省察は、危険なほど身心を疲弊させ心を動揺させるものであることを感じて、モンテーニュは、「落ち着き、安らぐ」ために、精神を別の快樂へと向けなければならないことを認めている。書物が、彼にとってのお気に入りの気晴らしであった。というのは、その「楽しみ」は、自己探究の過酷さからの休息を与えるだけでなく、精神につきまとして苦しめる「やっかいな観念から逃れること」を精神に可能にするからである(Ⅲ：3, 621, 622, 628)。これに続く「気をまぎらすことについて」というエッセーは、われわれの最も厄介な一途な思い込みを克服するための、気を逸らすことの実践的、治療的価値を、より一般的な形で強調している⁽⁹⁾。

全く簡単でばらばらな形ではあるが、モンテーニュの娯楽についての説明は、三つの重要なポイントを含んでいる。第一に、娯楽は、過度の労力を要求するような形や、思索のような形を取ることがあるのであり、それは単に快樂だけでなく、精神のすぐれた修練をも含みうるということである。したがって、娯楽や快樂の追求と真面目な知的活動は、両立不可能なものではない。第二に、より一般的に言って、快樂は取るに足りない価値ではないのであり、娯楽と快樂の深い結び付きは、その価値を貶めるものではなく、むしろその価値を高めるものであるということである。第三に、娯楽が精神から逸れることは、注意を逸らすことで精神を弱めてしまうといった否定的な特徴を持つものでは必ずしもなく、むしろ、相補的なあり方で、精神の活動の焦点とスタイルを変える中で、精神に安樂と既存のものに代わる修練を与えることで、精神の力を強めるということである。

18世紀に、娯楽の観念は、単に生と思惟の真面目な実践と対立させられるのではなく、より真面目な形式の芸術とも対立させられるようになった。例えば、18世紀イギリスの新古典主義の中心人物であるサミュエル・ジョンソンは、「娯楽」の特性として「低級な喜劇」に当てはまる特定のことがらを見ており、娯楽という言葉が「さまざまな性格のパフォーマンスの寄せ集め、例えば、音楽が詩の朗読、熟練技などと結び付けられるような」、そうしたものを意味するようになっていったことを記している⁽¹⁰⁾。ディドロの『百科全書』では、Divertissementという項目が同じようなポイントを示唆している。当時の芸術におけるdivertissementのより技術的な意味、すなわち、「演劇やコンサートで演奏される、音楽につけられた小さな詩。二幕ものあるいは一幕ものの喜劇の最後に置かれる歌と一緒に踊り」そして「特にオペラの幕間にエピソードとして差し挟まれた踊りと歌」といった意味が指摘された後、その項目は、より一般的にdivertissementを、「個々の楽しみ、レクリエーション、祭り[rejouissances]を包括する類概念」と規定している。いくらか違っ

たニュアンスがあるけれども、これらの四つの語は、「類義語であり、その基礎には、気を紛らすこと[dissipation]あるいは快楽がある」と述べられている。この項目の最後の記述、すなわち「その目的として有用物あるいは必要物を取らないすべてのdivertissementsは、怠惰と快楽への愛着の結果である」は、単なる娯楽と真の芸術との対立を示唆している。ディドロが別のところで書いているように、「真の芸術の最高の価値は、快楽と有用性を結び付けることにある」。もちろん、このことは、芸術それ自身は一種の娯楽だとは言えないとか、娯楽は無用な快楽の怠惰なことがらに限定されなければならない、といったことを意味しているのではない⁽¹¹⁾。

イマヌエル・カントの有名な『判断力批判』において、娯楽[Unterhaltung]という観念は、「低級」「高級」の両方の含みを持って使われている。娯楽という観念は、美とは区別される快適の感覚的で関心付けられた快に適用されるものである(第1章[美の分析論]第7節)が、後には、美の経験を特徴付ける心的能力の無関心的で(すなわち特定の目的を持たない)自由な娯楽(「心的能力の自由で、不定の合目的性の娯楽[楽しみ](freie und unbestimmt-zweckmässige Unterhaltung der Gemütskräfte)」)に対して使われる⁽¹²⁾。フリードリヒ・シラーが美的なものや遊戯と仮象の世界を肯定的に結び付けることは、遊戯の概念を通して表現された娯楽という積極的な人間の欲求を認めているのである。「人は、言葉の完全な意味において人間であるときにのみ遊ぶのであり、遊ぶときにのみ全き人間なのだ」⁽¹³⁾。また、シラーは、遊戯の高貴な価値について、人間の自由の表現と、道徳的啓蒙の非強制的で効果的な形式、の二つを主張する。仮象[Schein]の概念は、明らかに遊戯[Spiel]の概念と、そして娯楽の見世物的意味と関係しており、シラーによって同じように、自由の場所と道具として価値を与えられている。カントの『判断力批判』が、娯楽の観念において、関心付けられていることと自由な探究の両者の危ういバランス(それは必然的に、快適の低級な世界と美の高級な認識の世界との間の用語の両義性をもたらす)を主張するように、シラーの遊戯の理想は、娯楽は(その高貴な形式において)それ自身、理想の形式と物質的な生の完璧な釣り合いを生み出し、象徴することを示しているのである。

しかし、このバランスのとれた娯楽についての見方は、影響力の大きなヘーゲル美学によって決定的に妨げられる。ヘーゲル美学は、理想に向けての精神性を決定的に重要なこととした。ヘーゲルにとっては、娯楽は、明らかに、芸術の名に値しないものであることを意味しているように思われる。芸術の価値について主張する彼の『美学講義』の冒頭の部分で、ヘーゲルは、真の芸術を、「媚びへつらう」芸術的気晴らしからはっきりと区別しなければならないと感じている。その芸術的気晴らしとは、「快楽や娯楽といった働きをすることはできないゲーム(“ein flüchtiges Spiel … dem Vergnügen und Unterhaltung zu dienen”)」であり、「生に結び付いた愉快さ(“dem Äusseren der Lebensverhältnisse Gefälligkeit”)」といった表面的な目的に奉仕するゲームでしかない。つまり、娯楽には、快楽や表面的な目的に隷属する下級の領域といったレッテルが与えられているのである。それに対して、美的芸術(die schöne Kunst)のみが、そのような隷属性から自由になるとき、真の芸術(wahrhafte Kunst)となる。ここに、すでにわれわれは、芸術と娯楽の間にある強い対立を見るのであり、それはポピュラー芸術をめぐる今日の議論に今でも影響力を持っている。

しかしながら、芸術という「自由な技術」と彼が呼ぶものについての明瞭な主張にもかかわらず、ヘーゲルは、それらの芸術を本当に自由にするわけではない。というのは、ヘーゲルは、暴君的に、芸術に「最高の課題」、すなわち、「簡単に言って、造物主、人間の最も深い関心事、そして精神の包括的な真理を、一つのあり方で意識にもたらし言葉にすること⁽¹⁴⁾」を与えているからである。つまり、ヘーゲルは、娯楽、すなわち仮象を通しての快楽という目的によって「卑屈である」とされるものと、真の芸術、すなわちその自由が、神、真理、理想に隷属することによって逆説的に規定されるものとの間の妥協のない対立を、明確にすると同時に曖昧にもしているのである。このヘーゲルの態度は、残念ながら、今もなお、現代美学を支配している。その観念論的転回は、芸術における美や快楽以上に真理に特権を与えたのであり、同時に、芸術作品を自然の見事さ以上に高く持ち上げたのであった。

ニーチェは、娯楽と芸術や思想との関係について、もっと複雑で有益な見方を示している。彼はこの語を大変軽蔑的に、浅薄な快楽や退屈を紛らすために時間をつぶすといったつまらないことがらを意味する語として使う。実際、ニーチェは、「娯楽」という語を、芸術的表現の領域におけるくだらなさを非難するだけでなく、知識や哲学の領域におけるくだらなさを非難するためにも使っている。「教育者としてのショーペンハウアー」(第6節)において、彼は、いかに学問の書物とそのつまらない真理が、単に「娯楽の手段あるいは退屈に対する蠅たたき(“Mitteln der Unterhaltung und an Fliegenklappen gegen die Langeweile”）」になっているか、あるいは「遊戯[play] (“Spieltrieb”）」や「楽しみ[amusement] (“Ergötzlichkeit”）」となっているかと、不平を言う。同様に、「パイロイトのリヒャルト・ワグナー」という文章で、ニーチェは、その目指すところが天才でなければならぬ真の芸術と文化を、彼の時代の「有害な(“verderbliche”）」「芸術娯楽(Kunst-Unterhaltungen)」と彼が呼ぶものと対立させている。しかし、この「惨めに隠された、何としても楽しみや娯楽を求めると中毒症(“schlecht verhelte Sucht nach Ergötzlichkeit, nach Unterhaltung um jeden Preis”）」は、普通の人々のポピュラー芸術と同じなのではなく、むしろ、「知識階級(“Gebildete”）」や「学者(“Gelehrte”）」の公式的な高級芸術と同じものなのであり、まさに、普通の人々を「詩作する人々(“das dichtende Volk)」⁽¹⁵⁾とするワグナーの見方とは対立するのである。

他方、『この人を見よ』(「なぜ私はこんなに利口なのか」第3節)において、ニーチェは、「レクリエーション(“Erholung”)[回復、休養]」という考え方を通して娯楽の積極的な力を表現している。ニーチェは、レクリエーションを、風土と食物の選択とともに、自己への配慮にとって本質的なものであり、自分自身から離れ、「真面目さ(“Ernst”）」の自己要求を回避することを可能にするものと見ている。ニーチェは、実際、「いかなる種類の読書も、私にとってはレクリエーションである⁽¹⁶⁾」と主張している。モンテーニュのような自己瞑想の激しい実践家であるニーチェは、先に語源論とモンテーニュから探り出した、娯楽の気を逸らすことの豊かなパラドックスを主張しているように思われる。つまり、自己は、自身への注意から自由になることによって支えられ強められるのであり、真剣な自己への配慮は、自己自身からの逸れを楽しむことも含んでいるのである。そして、このパラドックスは、思うに、もう一つの相補的な学びを意味している。すなわち、自己は、自己自身を忘れることと、自己の関心をより広い世界に突き放つことによって、拡大

され、そして改善されるということである。真の成長は、何かより大きなものを獲得するために、現在の状態から離れることを意味している。この学びは、また、現代芸術にも広げてみることができるだろう。現代芸術の強烈でしばしば狭隘な自己への集中（それ自身の内的な歴史、理論、代表作、そして当然のように考えられる本質への集中であり、現代芸術が位置している自然や人間生活といったより広い世界に目を向けるのではない）は、すでに力と魅力を失ってしまっている。

モンテーニュとニーチェが娯楽の価値を、気を紛らす遊びと回復のためのレクリエーションによって精神的な力を相補的に強めることにはっきりと認めているように、私は、娯楽の認識への寄与に関するもう一つの仮説を敢えて提示してみたい。それは、娯楽の緊張緩和の機能は、集中力を回復することを可能にする息抜きや気晴らしを与えるだけでなく、過剰な努力や重圧から来る筋収縮の不必要な緊張によって引き起こされる感覚障害を押さえることによって、知覚の感受性を鋭くすることができるということである。この仮説は、少なくとも部分的に、有名なウェーバー＝フェヒナーの法則に見られるような精神物理学の古典的発見によって支持される。この法則は、われわれが通常の実験からも知っている真理を定式化している。つまり、刺戟を受ける器官によって経験される、すでに前からある刺戟が小さければ小さいほど、より明瞭かつ容易に刺戟は感受されるが、その刺戟が感受されるためには、前からある刺戟の大きさに応じて刺戟は大きくななければならない⁽¹⁷⁾。煙草の火は、輝く日の光の中では近距離からほとんど見ることができないだろう。しかし、夜の闇の中では遠くから見えるだろう。真夜中の森の静けさの中で聞く風が揺らす木の葉の音は、日中の都市の喧騒の中では聞こえない。同様に、拳を硬く握り締めた、あるいはぴんと指を伸ばした手は、筋肉の緊張のない柔らかな手のように手触りや触感の微妙な違いに鋭敏ではないだろう。娯楽のリラックス機能は、単に回復のための気晴らしだけでなく、新たな洞察のためのより繊細な感受性をも与えるのである。

不幸にも、ニーチェの後、芸術の娯楽機能を低く評価するドイツ哲学の主潮が再び現われる。マルティン・ハイデガーは、芸術作品は、「単なる芸術的享受のためだけに示される」のならば、真に提示され保存されるものではないと主張する。というのは、芸術の明らかな本質は、快楽や娯楽ではなく、「真理の生成」だからである。ハンス・ゲオルク・ガダマーの美学は遊戯の観念を強調するのだけでも、芸術の存在論的・解釈学的啓示を強調し、他方、芸術の娯楽としての機能を否定し、「美的直接性」や体験の誘惑的な危険に注意を促している⁽¹⁸⁾。快楽やさらには美以上に真理を特権化するドイツ哲学におけるヘーゲル主義の傾向は、アドルノにおいてさらに際立ってくる。アドルノはマックス・ホルクハイマーとともに、「文化産業」という軽蔑を含んだ見方を用い、ポピュラー芸術という娯楽を侮蔑した。そのいわゆる従順で精神性を欠いた快楽は、「空虚な時間をさらなる空虚さで埋める」というのである。アドルノにとっては、芸術の娯乐的な快楽は、認識と全く対立するものである。彼は言う。「芸術作品を楽しむことが少ないほど、人々は芸術についてより多くのことを知る。その逆も言える」。芸術的価値についての議論の中で、アドルノは、明らかに、快楽は真理のために犠牲にならなければならないと考えている。「偽りの世界では、あらゆる快楽は偽りである。このことは、芸術的快楽にも当てはまる。…つまり、芸術の本質は楽しむことであるという、まさにその考え方が捨て去られねばならないのである。…芸術作品が真にわれわれに要求するのは知識であり、さらに、適切な判断のための

認識能力である⁽¹⁹⁾」。

しかし、なぜ、真理と娯楽、知識と快楽の間には本質的な対立があると思わなければならないのだろうか。いかに、或る一人の重要なアングロアメリカの詩人・批評家・理論家が、賢明に、これらのことがらの豊かな相互関係を主張し、それゆえに、知的意味内容を否定しない芸術の娯楽性を認めることができるかに留意すべきである。T. S. エリオットは、ラミ・ド・グールモンの考えに触発されて、詩は「すぐれた楽しみである」という有名な定義を残した。エリオットはすぐに注意を促し、それは「すぐれた人々のための楽しみを意味するのではない」と述べている。エリオットは言う。芸術はすぐれた楽しみを生み出す。なぜなら、芸術の快楽は、単に感覚に訴えるものではなく、知性にも訴えかけるものだからである。「或る詩を理解することは、正当な理由でそれを楽しむことと同じことである。それは、その詩が与えることができる楽しみを詩から獲得することを意味する、と人は言うかもしれない。それが何であるかということについて誤解のもとで詩を楽しむことは、われわれ自身の精神の単なる投影であるものを楽しむことである。…詩を理解することなしに詩を十分に楽しむことはないことは確かである。それに対して、詩を楽しむことなしに詩を十分に理解することはないことも、同じように正しい。そして、そのことは、詩を節度を持って、他の詩にも目を向けて、適切な仕方を楽しむことを意味している」⁽²⁰⁾。

美的快楽と認識の間の対立を脱構築することによって、エリオットは、さらに、高級芸術、すなわち（ヘーゲル流の）崇高な真理への献身と思われるものと、他方、単なる娯楽におもねるとされる低俗なポピュラー娯楽との間の二分法にも異議を申し立てようとした。二分法の代わりに、高級芸術と娯楽との連続性を見て取り、エリオットは述べる。良き詩人は「ポピュラーな芸人のようなものであることを望むのであり、詩の楽しみを伝えたいと考えるのだ」。詩人を預言者的天才や深遠な真理の感知者とするようなロマン主義的な見方を痛烈な形で非神話化し、エリオットは詩人のために「ミュージック・ホールのコメディアン同様の役割と同じように重要な社会の中で果たされるべき役割」を喜んで確保したいと言う。そして、彼は、敢えて、自身の詩作を、より大きな観客を獲得するために、演劇にしていくのである。熱烈なミュージック・ホールのファンであるエリオットは、高級芸術やポピュラー芸術の観客が交わりのない人々であるかのように語ることは素朴であることに気づいていた。それは、高級芸術の作品が広く人気を獲得することはありえないとか、日常的なポピュラー文化から生まれた作品が高い美的価値を獲得することはありえないなどと考えることが、誤りであると同じことである⁽²¹⁾。

それにしても、たいていの文化批評家たちは、芸術と娯楽を鋭く対立させる。娯楽は、くだらない快楽追求、下層階級の低俗さと思われている。文化と概念の経済性の多くの要素が、この見方を大変魅惑的なものとしてきた。娯楽の観念は、その中心に肉欲を含んでいるために、観念論哲学と超俗的キリスト教は、彼らの価値の領域を、そのような低級の肉体的墮落から遠ざけようと企てたのであった。労働と儉約のプロテスタントの倫理は、長く北アメリカとヨーロッパで地位を保ってきたが、それもまた娯楽には悪しき名前を与えてきた。さらに、理論家たちの典型的なハビトゥスを作り出す知的禁欲主義は、理論家に娯楽の豊かな価値を十分に認めさせないようにしている。近代の自然界の世俗化と伝統的な宗教的信仰の欠如によって、芸術はますます、われわれの神聖化の傾向の拠点として機能するようになった。たとえ芸術の神聖なオーラが（ヴァルター・ベンヤミンが指摘す

るように)、芸術作品の機械的再生産によって正当性が奪われているとしても、芸術を超越的・超俗的価値として保持しようとする欲求は依然として存在している。世俗的な社会では、文学の古典がわれわれの神聖なるテキストとなった。また、美術館が、超俗的啓発のために週末に訪れる場所として教会に取って代わったのである。

しかし、もし芸術が神聖化されるべきだとすれば、それは娯楽からはっきりと区別されなければならない。というのは、娯楽は世俗的な快楽と結び付いており、それは現実的な人間生活の活力を回復させるためにあるのであり、芸術のロマン主義的「神学」によって賛美される超俗的な永遠の生命の超越的世界に深く献身することではないからである。快楽と生、この二つは、プラグマティズムの美学が芸術に見出す重要な価値である。この二つは、逆説的にも、娯楽が糾弾されるときの主たる罪である。そこで、本論文の最後の節においては、これらを守る議論を展開してみよう。しかしながら、常識で考えてみるならば、そんなことは何も必要のないことではあるのだが。

IV 快楽と生

まず快楽から始めよう。というのは、私の美学は、しばしば快楽主義と批判されてきたからである。しかし、私は快楽が芸術と生の唯一の、あるいは最高の価値であるなどと主張したことは一度もない⁽²²⁾。ただ、カント以降の美学は快楽の重要性を退けるという間違った傾向にあり、快楽の論理の複雑さと、快楽の形式と快楽の使用のあり方の多様性を取り逃がしていると、私は考えている。この多様性は、快楽に関する膨大なボキャブラリイにおいても示唆される。それは単なる一語をはるかに越えている。感覚的な悦楽(voluptas)と宗教的な悦び(gaudium)の聖なる高みの間の伝統的な対立に加えて、delight〔歓喜〕、pleasantness〔愉快〕、gratification〔満足〕、gladness〔嬉しさ〕、elation〔上機嫌〕、titillation〔快感〕、fun〔楽しみ〕、exhilaration〔陽気〕、enjoyment〔享楽〕、exultation〔狂喜〕、bliss〔至福〕、rapture〔夢中〕、ecstasy〔恍惚〕などがある。funとpleasantnessは軽さの意味を持ち、取るに足りないことを示唆しうる一方、rapture、bliss、ecstasyといった概念は、明らかに、どれだけ深く強い意味を持った快楽が可能であるかを示している。そのような快楽は、真理と同じように、聖なるものについてのわれわれの観念を構成するのを助け、われわれの最大の深みを持った価値を生み出し、強化することを可能にする⁽²³⁾。

近代の経験主義は、快楽(そしてより一般的には経験)を、主体を経験するという個人の心的世界にのみ存在する消極的な感覚と関連付けて理解する。そのように考えられれば、快楽は取るに足りないものでしかないだろう。しかし、快楽はそのような孤立した消極的感覚ではない。むしろ、アリストテレスが認めるように、それはあらゆる活動の一種の質であり、その活動をより魅力的でやりがいのあるものとし、その活動に対するわれわれの関心を強めることによってその活動を活性化することで、その活動を「完成」させ、高めるものである。したがって、快楽は、快楽が経験される活動から切り離されえない。テニスを楽しむことは、汗ばむラケットを持つ手や走る足に強烈な快感情を経験することではない。(そのような感情はゲームからわれわれを引離してしまうだろう。)そうではなくて、テニスを楽しむことは、楽しんで、夢中になってゲームをプレイすることである。同様に、

芸術を楽しむことは、何か別のもの、例えば、良質のエスプレッソやスチーム・バスのようなものから得られる或る種の快感を持つことではない。芸術作品を享受することは、特定の作品の質と意味を知覚し理解することで快楽を得ることである。その快楽は、作品へのわれわれの注意を強めるものであり、われわれが作品を知覚し理解することを助けることになる。このアリストテレス的な見方は、詩を楽しむことと理解することの本質的な結び付きについてのエリオットの見解の背後にあるものである。

われわれの活動を強化することによって、快楽は、生の完成に寄与する。徹底的な放蕩者とは対照的に、スピノザは、実際に、快楽を「人が完成の低い段階から高い段階へと移行すること」と捉え、「快楽によって影響を受ければ受けるほど、われわれはより大きな完成へと至る」と述べる。そして冷静なアリストテレスもまた次のように述べる。「快楽のために生を選ぶか、それとも生のために快楽を選ぶか、両者は互いに密接に結び付いており、分断することはできないだろう。というのは、活動がなければ快楽は生じないのであり、すべての活動は、それに伴う快楽によって完全なものとなるからである」⁽²⁴⁾。

現代の進化論は、生と快楽のこの結び付きを裏付けている。生の最も強力な快楽のいくつかは、種の保存のために（少なくとも最近の遺伝子工学以前は）必然的である、滋養と生殖の活動と密接に結び付いている。欲望の快楽の論理は、熟考の理性とは違って、より速く、より強力に、われわれが必要とするものにわれわれを導く。生を甘美なものにする以上に、快楽は、生が生きるに値する保証を与えることで、持続する生により大きな可能性を与えもする。美的娯楽は、まさに、こうした生を充実させる快楽に寄与するのである。

強い影響力を持ったカント的伝統は、非常に特異なタイプの美的快楽を強調する。それは、狭く捉えられ、われわれの認識能力の調和的遊戯から生じる純粹形式の知的快楽である。一方、プラグマティズムの伝統は、美的快楽をもっと広く捉える。まず、もっとも単純に、色、形、音、動きなど、豊かな質の感覚の多彩な快楽がある。芸術作品の魅力的な感覚的質によってかき立てられる、高められた知覚の快楽は、芸術の名に値する特別な美的経験として、知覚の通常の流れから芸術作品を際立たせるものである。それは、われわれを夢中にさせ、また、退屈な日常生活の雑事からの娯楽の楽しみを生み出す経験でもある。

確かに、美的快楽は、しばしば、強烈な喜びを与えるものであり、それゆえに、美的快楽は、より高い実在の領域への形而上学的あるいは宗教的超越を示唆する。インド哲学は、ラサ（芸術において、最も典型的なかたちでは演劇において、表現される特別な感情）という美的快楽は、その力と「至福」という質において「超越的」あるいは「超俗的」とであると主張する。天上の快楽という意味は、また、日本語の娯楽という語のもともとの意味においても明らかである。その意味は、天女からもてなしを受けることを示している⁽²⁵⁾。美的快楽は、激しいがしかし十分に制御された感情の経験を含み、それだけでなく、意味深さとコミュニケーションに対するわれわれの要求を満たす、意味と表現の満足をも含む。そのような快楽は、創造的な芸術家やエンターテイナーだけでなく、批評家や一般の人々をも刺戟する。彼らは、経験する快楽を説明し、さらに、豊かさをもたらす分析を通して快楽を深めるために、解釈に関わるのである。

意味と表現の快楽は、しばしば曖昧にされている美的快楽のもう一つの側面、その社会的次元を指示している。非常にしばしば、芸術や娯楽の楽しみは主観的なものにすぎない

ものであり、基本的に私的で狭く個人的なものであると考えられている。しかし、快樂には放射状に広がる特徴があり、それが快樂を単なる個人的満足を超えたものにする。快樂は伝染するのである。或る子どもが歌を楽しんでいるのを見るとき、われわれは、その子の喜びに喜びを感じる気持ちになるだろう。たとえ、われわれがその子を知らなくとも、また、その歌が取り立てて美しいと思わないとしても、である。われわれは、喜びを経験するとき、間違いなくそれを他人と分かち合いたいと考える。そして、われわれは、美的経験を共有するのと同じように、美的快樂を共有することが可能なのだ。芸術の催し物、映画、ロック・コンサートを観賞しているわれわれの誰もが、それぞれの心の中で美的快樂を感じるのであるが、それは、楽しみの共有される性格を否定するものではないし、われわれの楽しみが共有されるという感覚によって高められる事実を否定するものでもない。美的経験は、何か有意義で価値のあるものを共有し合っているという感覚から強度を獲得するのであり、それは共有された快樂の感情を含んでいるのである。コミュニケーションの魅惑的な快樂によって社会を統一するという芸術の力は、シラーからデューイまで繰り返されるテーマであるが、マス・メディア娯楽の統一力は、けなされはするのだけれども、ポピュラー芸術の批評家によって、同様に認められている⁽²⁶⁾。

われわれは芸術と娯楽の美的快樂を取るに足りないものだと考えるべきではないということを議論してきた。というのは、その美的快樂は、実に多くの有意義なあり方で、生の維持、意味、豊かさに貢献するからである。しかし、その生への奉仕が、まさに、哲学者たちが娯楽を取るに足りない、文化的価値を欠いたものと軽視する理由である。美的なものを無関心的で目的を欠いたものと見なすカントの思想と、芸術の自由と精神的超越といったヘーゲルの観念論を結び付けると、その議論の行方は、芸術と娯楽を鋭く対立させることとなる。そこでの主張は、娯楽は生に奉仕する実際の機能を持っているが、真の芸術作品は、手段や機能といった価値の低い役割を避け、まさに人間的生の範囲を超越する、ということである。ハンナ・アーレントは、この見方の強力な一例を示している。

アーレントは言う。娯楽は、「社会の生のプロセス」に対する実際的な有用性を有している。というのは、娯楽は、「労働という生物学的に条件付けられたサイクル」の中の「空いた時間」を、リラックスした形で、経験の消費のための楽しい商品で満たすからである。しかし、アーレントは、それでもなお、「大衆娯楽の騒々しいくだらなさ」を、芸術の永続的な事物の創造と対比して、非難する。その永続的な事物を、アーレントは文化の特別な永遠世界に属するものと見る。その世界は、完全に、「生物学的生」の領域と必然性の外にあり、その世界の美と価値は、あらゆる欲求と機能を越え、自由の永遠の世界に存在しているのである⁽²⁷⁾。「文化は対象に関わり、世界の一現象である。娯楽は人々と関係し、生の一現象である」(208)。「われわれは皆、生の大きなサイクルに従わざるを得ないがゆえに、何らかの形で娯楽と楽しみの欲求の中にいる」のだけれども、そのことを美的あるいは文化的探究と混同させてはならない。「娯楽は、労働と睡眠と同様に、生物学的生の過程の消去不可能な部分である」。それは、消費の「新陳代謝」である。それゆえに、娯楽は、経験の消費のための「商品」、すなわち、使われる、そして「使い切られる」機能的な「消費財」を与えるだけである(205、206、208)。「その消費財は、…余暇に、…労働と睡眠がなしえたものの後に残った、本質的に生物学的なものに奉仕する」(205)。それに対し、芸術作品は、使用されるのではなく、純粹に「無関心的な」静観によって観照される。その

「永続性はまさに機能性の対極にある」あるいは生の過程における使用とは対極にある(というのは、アーレントにとって、その使用は「使い切る」ことを意味しているからである)。

「芸術作品は、社会の生の過程において何らの機能も持たない唯一のことがらである。厳密に言えば、芸術作品は人間のためにではなく、世界のために作られる。それは死すべき人間の生の長さをより長くすることを意味する」(208、209、210)。要するに、娯楽は、人間の生を維持し、より良いものにするために奉仕する「手段」であるが、芸術作品は純粋な目的物であり、「内在的、自立的な価値」のことがらであり、「あらゆる有用性や機能性には依存しない存在であり、その質はいつも同じままであり続けるもの」(215-216)である。アーレントにとっては、芸術の「美はまさに永遠性の発露」であり、一方、「娯楽産業」は、芸術の不朽の永遠的な美を略奪し墮落させようとする危険なものであり、芸術の美を人間的な消費の使い捨ての商品に変えてしまうのだ(207、218)。

アーレントの立場は、高貴な壮大さと無関心性の無私無欲の純粋さという意味を持っており、それはまず魅力的なものとしてわれわれの気持ちを打つだろう。確かに、芸術は、生の生物学的な消費過程のよどみのない機能の遂行のための単なる手段以上のものである。しかし、なぜわれわれは、生と機能性を、そのような狭い生理学的な見方と同一視すべきなのだろうか。人間の生は、絶えず生物学的なものを越えている。人間の生は、本質的に、意味、生成、そして行為を含んでいるのである。そして、人間の生と、それを活性化するための人間の経験を欠いた文化の世界とは、いかなるものなのだろうか。それは、永遠なるものというよりも、生命のない事物の集合だろう。機能や手段は低級で卑しいものである必然性はない。哲学や芸術の研究は、それが知恵や美といった目的に奉仕するからといって、卑しい行いだということになるのだろうか。アーレントの理論の根底にあるのは、哲学がアテネの階級制から引き継いだ貴族主義的態度である。それは、制作のあらゆる手段と行為を召使の下層階級と結び付け、この「実用の」仕事を、「最も高貴な自由人の階級」の純粋な静観と対立させる態度である。アーレントにとっては、「あらゆる形式の構成物[「それは芸術制作も含む」]」の危険は、「まさにその本性によって功利的であることである」。それゆえに、絶えず手段を含み「実利的な心性」を助長する(215、216、219)。もっと民主的な見方を有する哲学であるプラグマティズムは、違ったように議論する。つまり、目的が重要であるならば、その目的を達成するのに必要な手段もまた重要でなければならないのである。さらに、プラグマティズムは、手段の概念を再構築し、手段が、それが奉仕する目的に実際いかに組み込まれているかを示す。例えば、絵を描くための手段、筆使いや彩色は、最終的な絵画作品の一部を構成するのである。

人間の生の欲求と目的を越えたところに存在する文化、芸術、美の世界をアーレントが擁護することは、事物に対する人間的視点についての近代美学の先入観に不満を持っている理論家の気を引くかもしれない。しかし、芸術、美、娯楽の生の価値についてのプラグマティズムの主張は、専ら人間の領域に限定されていると考える必要はない。色、形、動き、歌の美は、より広い自然界の生の舞踊である。人間はその自然界に属しており、その自然界を通して形作られている。人間主体に対して美的経験を構成する力と素材は、より広い環境世界に属しているのである。美的経験は、正しく言うならば、人間主体の頭の中にただ存在するものではなくて、より広いコンテキストの中にある。そのコンテキストは、主体と芸術あるいは自然美といった客体との相互作用に枠組みを与える。そして、プラグ

マティズムにとっては、人間主体それ自体が、まさに、自然と歴史というより大きな世界の素材と力からの、変化する暫定的な構成物である。皮肉にも、芸術を（娯楽に対して）人間の生への奉仕を超える一つのあり方として擁護する中で、アーレントは、明らかに「ヒューマニズム」と見なしている観点から議論を展開している。それは、人間が作った持続する文化の世界とその「精神の教養」（225）の礼賛である。さらにもっと逆説的なのは、アーレントは芸術と美を、生との機能的関係を持たない歓喜に満ちた現象という純粹目的と見なすことを主張するのであるが、しかし、アーレントは、結局は、芸術と美は生に対する最大の奉仕、すなわち永遠化による生の弁明をなすものだと述べてしまうのである。

「言葉と行為のつかのまの偉大さは、[芸術作品によって]それに美が与えられるとき、世界の中に生き続けることができる。…美、すなわち潜在的な永遠性が人間世界に現出する燦然たる輝きがなければ、すべての人間の生はむなしいものとなり、偉大なるものは生き続けることはありえないだろう」（218）。逆に、美は、アーレントの議論では、持続性を獲得し永遠性に到達するための媒体として、人間の文化的創造の公共的な対象性を必要とするだろう。もし、芸術が永遠化によって生に奉仕するのであれば、娯楽は、その意味と快楽がよりはかかないものであると言われるがゆえに非難されることになるのである。

プラグマティズムは、アーレントによって主張された美の永遠性と対比してはかかないからといって、芸術と娯楽の快楽を侮蔑することはしない。われわれの全世界が変化の世界であり、絶対的な永遠性など存在せず、相対的な安定性しかないことを考えれば、プラグマティズムは、美と快楽がはかなく変化しやすい性格を有するがゆえに、それを賞賛する。実在を永遠性で見なすことを止めることによって、プラグマティズムは、つかの間の美しさやわずかにこみ上げてくる喜びといったものが、はかかないものであるがゆえに、実在的でないとか、心を動かさないとか、慈しまれないとか、そういうことはないことを認める。まさに、美、芸術、娯楽の快楽には、永続的でないけれども価値があるだけでなく、永続的でないがゆえにさらに価値があるものもあるのだ。おそらくあなたがたは、哲学を娯楽的な芸術とは見なさないだろう。たとえ私が、哲学は私の目覚めている時間の多くを楽しませるがゆえに、哲学を娯楽的な芸術と見なすと述べたとしても。しかし、哲学の快楽は（多くの快楽と同様に）はかかないものであり、またそれがゆえに一層偉大なものでありえる。一つのそのような哲学的快楽が、この講演に出席することであった、そう私は期待する。その壊れやすく疑問を含む楽しみを、私は引き延ばそうとすることで破壊したいとは思わない。

註

- (1) Richard Shusterman, *Pragmatist Aesthetics: Living Beauty, Rethinking Art* (Oxford: Blackwell, 1992) [R. シュスターマン (秋庭史典訳) 『ポピュラー芸術の美学』 勁草書房、1997年] ならびに *Performing Live: Aesthetic Alternatives for the Ends of Art* (Ithaca: Cornell University Press, 2000) を参照。
- (2) *The Oxford English Dictionary*, 2nd edition の見出し語「popular」(vol. 10, p. 125) を参照。
- (3) 私は「ポピュラー」という語を好む。というのは、「大衆的 [mass]」という語は、差

異のない、非人間的な特徴の集合体を示唆するからである。それに対し、ポピュラー芸術の観衆は、或る程度重なることはあっても、実際のところ極めて特徴的な差異を有している。或る芸術がポピュラーであるために、最も一般的な趣味の大衆的あるいは主流派の観衆を必要としない。私が「大勢の [multitudinous]」観衆と呼ぶものがあればそれでよい。したがって、パンク・ロックやラップ・ミュージックといったジャンルは、主流派の社会の趣味や価値に反しているとしても、ポピュラー芸術たりえるのである。

- (4) Lawrence W. Levine, *Highbrow/Lowbrow: the Emergence of Cultural Hierarchy in America* (Cambridge: Harvard University Press, 1988) を参照。
- (5) この語は、ぼんやりと眺める、無為に時間を過ごす、ぶらぶらすることを意味する「musare」というイタリア語と関係があるとする見方もある。
- (6) 娯楽に対応するラテン語「oblectatio」は、魅惑的な気晴らしをその主要な意味とするが、それもまた子どもじみたというコンnotationを持っている。というのは、その語は、魅惑することと、母乳を飲むということの二つの意味を持つ「lacto」という動詞から派生したものだからである。母親の胸は、支えるという意味と、不快な感情や不安から離れて快い元気を与えるという意味の、二つの entertainment を与える。母親の胸は、この二つの生命に関する意味での、人間にとっての最初の entertainment であるだろう。哲学が不遜にも entertainment の価値を低く評価することは、或る意味では、人間が母親に、より一般的には女性に、「子どものように」依存していることを無意識のうちにも拒絶しようとするものだろうか。
- (7) Aristotle's *Poetics*, 1451b trans. Ingram Bywater (Oxford: Clarendon Press, 1909), 27. [今道友信訳「詩学」『アリストテレス全集 17』岩波書店、1972年]
- (8) Michel de Montaigne, *Essais (édition conforme au texte de l'emplaire de Bordeaux avec les additions de l'édition posthume)*, ed. Maurice Rat (Paris: Garnier, 1962), vol. 1, 447-462; vol. 2, 237-261. () 内の頁の指示は、Donald Frame の優れた翻訳による。私は通常この翻訳を採用している。Donald Frame, *The Complete Works of Montaigne* (Stanford: Stanford University Press, 1957) を参照。[原二郎訳『エッセー (一) ~ (六)』岩波文庫、1965-67年]
- (9) モンテーニュは、古代ローマの思想家、特にキケロとルクレティウスによってすでに表明されたこの考えを引用している。
- (10) *The Oxford English Dictionary* (Oxford: Clarendon Press, 1933) の「Entertainment」(vol. 3, 214) を参照。
- (11) *Encyclopédie ou dictionnaire raisonné des arts et des métiers, mis en ordre et publié par Diderot & quant à la partie mathématique par d'Alembert*. Nouvelle impression en facsimile de la première édition de 1751-1780 (Stuttgart: Friedrich Frommann Verlag, 1966) における「Divertissement」(vol. 4, 1069) を参照。この項目は、M. le Chevalier de Jaucourt によって書かれている。[桑原武夫訳編『百科全書』岩波文庫、1971年] また Denis Diderot, “D'Alembert's Dream: Conclusion of the Conversation”, in *Diderot: Selected Writings*, ed. John Kemp (New York: International Publishers, 1943), 119 を参照。[新村猛訳『ダランベールの夢』岩波

- 文庫、1958年]
- (12) Immanuel Kant, *Kritik der Urteilskraft* (Hamburg: Felix Meiner, 1974), p. 50, p. 84. (“Allgemeine Anmerkung zum ersten Abschnitte der Analytik”) 英訳では、*The Critique of Judgement*, trans. J. C. Meredith (Oxford: Oxford University Press, 1952, 53, 88)。Meredithは、いくらか手におえない様子で、そのドイツ語のフレーズに「free and indeterminately final entertainment of the mental powers」といった訳を与えている。〔篠田英雄訳『判断力批判（上）（下）』岩波文庫、1964年〕
- (13) Friedrich Schiller, *On the Aesthetic Education of Man*, bilingual edition (Oxford: Clarendon Press, 1982), Letter 15, 107: “der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Worts Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.”〔石原達二訳「人間の美的教育について」『美学芸術論集』富山房、1977年〕
- (14) G. W. F. Hegel, *Ästhetik* (Berlin: Aufbau Verlag, 1984), vol. 1, 18-19.（「美的芸術は、その自由において初めて真の芸術となるのであり、宗教や哲学と共通の領域に位置付き、神的なもの、人間の最も深い関心事、精神の包括的な真実を意識にもたらし、表現する一つのあり方であるときに、芸術はその最高の課題を解決するのである。」(19)）英訳は、*Introductory Lectures on Aesthetics*, trans. Bernard Bosanquet (London: Penguin, 1933), 9.〔竹内敏雄訳『美学』岩波書店、1956-81年〕
- (15) Friedrich Nietzsche, “Schopenhauer als Erzieher” (section 6) and “Richard Wagner in Bayreuth” (sections, 4, 5, 8) in *Unzeitgemasse Betrachtungen*, in *Samtliche Werke*, (Stuttgart: Alfred Körner, 1976), 266-267, 322-324, 335. これらの文献は、R. J. Hollindgaleによって英訳されている。*Untimely Meditations* (Cambridge: Cambridge University Press, 1988), pp. 172-173, 210-211, 218, 229. 私はしばしば自分自身による翻訳を使う。〔小倉志祥訳『ニーチェ全集4：反時代的考察』理想社、1980年〕
- (16) Friedrich Nietzsche, *Ecce Homo* (“Warum ich so klug bin”, sec. 3), in *Samtliche Werke* (Stuttgart: Alfred Körner, 1978), 320-321. その後、第8節で、レクリエーションは「自己保存本能」と関係しているとニーチェは述べている。Walter Kaufmannによる英訳 (New York: Vintage, 1969), 242, 252.〔川原栄峰訳「なぜ私はこんなに利口なのか」『ニーチェ全集14：この人を見よ・自伝集』理想社、1980年〕
- (17) ウェーバー＝フェヒナーの法則の早い段階での、しかし大変明快な批判的分析については、William James, *The Principles of Psychology*, 1890 (Cambridge: Harvard University Press, 1983), 503-518を参照。
- (18) Martin Heidegger, “The Origin of the Work of Art” in *Poetry, Language, Thought* (New York: Harper, 1975), 68, 71〔菊地栄一訳『芸術作品のはじまり（ハイデッガー選集12）』理想社、1961年〕；Hans-Georg Gadamer, *Truth and Method* (New York: Crossroads, 1982), 58-90〔轡田収ほか訳『真理と方法I』法政大学出版局、1986年〕；Theodor Adorno, *Aesthetic Theory* (London: Routledge, 1984), 18-21.〔大久保健治訳『美の理論』河出書房新社、1985年〕 ポピュラー芸術に対して、ガダマーはアドルノよりもはるかに寛容であることを注記しておきたい。ガダマーはポピュラー芸術を「正当なもの」と見なしている。しかし、ガダマーは、この正当性を快

樂の中に見出しているのではなく、ポピュラー芸術が「[広い]コミュニケーションを成立させる可能性」そしてわれわれの「知識欲」における批判のための素材を与える可能性の中に見出している。またガダマーは、どちらかというとき超越論的ではしばしば明らかに「神学的な」意味で理解している祝祭の観念と、芸術を結び付けている。

Hans-Georg Gadamer, *The Relevance of the Beautiful and Other Essays* (Cambridge: Cambridge University Press, 1986), 39, 51 を参照。

- (19) Theodor Adorno and Max Horkheimer, *Dialectic of Enlightenment* (New York: Continuum, 1986), 121 [徳永恂訳『啓蒙の弁証法』岩波書店、1990年]; Theodor Adorno, *Aesthetic Theory* (London: Routledge, 1984), 18-21. [『美の理論』]
- (20) T. S. Eliot, “Preface” to *The Sacred Wood* (London: Methuen, 1968), viii-ix; および *Of Poetry and Poets* (London: Faber, 1957), 115 を参照。このことは、「その詩の悪さが、われわれのユーモアの感覚に訴えるようなものでない限り」、われわれは、理解する悪い詩を楽しんではならないことを意味している。それに続くエリオットからの引用は、*The Use of Poetry and the Use of Criticism* (London: Faber, 1964), 154 からのものである。
- (21) いわゆるポピュラーな観客の複雑さは、ポピュラー芸術の20世紀最強の二人の理論的擁護者、アントニオ・グラムシとミハイル・バフチンによって同様に示されたポイントである。彼らもまた、娯楽の機能は、ポピュラーな文化的表現から、重要な美的、認知的、政治的機能を奪い取ってしまうわけではないことを認める。二人とも、ポピュラーなるものを、本質的に、公式的な文化に対立するものとの関係で捉えるのであって、「民衆」という或る特定の階級に見出される起源との関係で理解するのではない。グラムシが指摘するように、「民衆自身は、同質的な文化的集合体ではない」からである。A. Gramsci, *Selections from Cultural Writings* (Cambridge: Harvard University Press, 1991), 195 を参照。カーニヴァルの祝祭性のポピュラーな美はあらゆる社会階層を包み込み、公的な階級制を一瞬消し去ることで人々のコミュニケーションを高めるように作用することを強調することによって、バフチンは、遊びと娯楽の役割を強調する。気晴らしの生産的力についての一種の弁証法の議論において、バフチンは、カーニヴァルの娯楽は、公的な役割と確立された真理の制限をわれわれにつかの間忘れさせ、ユートピア的理想と新しい可能性にわれわれの心を開くことを手助けすることで、回復させる力を持っていることを示唆している。この回復のユートピア的機能は人々のすべての階層に働くものでありうるがゆえに、ポピュラー娯楽が訴えかけるのは、或る特定の社会階層に狭く限定されるものではない。
- (22) 例えば、次のような批判を参照されたい。Rainer Rochlitz, “Esthétiques Hédonistes,” *Critique*, 540(1992), 353-373; Alexander Nehamas, “Richard Shusterman on Pleasure and Aesthetic Experience,” *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 56(1998), 49-51; Wolfgang Welsch, “Rettung Durch Halbierung: Zu Richard Shustermans Rehabilitierung ästhetischer Erfahrung,” *Deutsche Zeitschrift für Philosophie*, 47(1999), 111-126.
- (23) これらの高められた快楽の力と意義を強調する中で、より軽い快楽の価値を退けてしまうのは間違いである。浮かれ騒ぎは、恍惚の精神的緊張からの喜ばしい解放を

与えることができるのであり、また、恍惚の崇高さを際立たせる有益な対比を与えるものでもある。こうした気晴らしの有益さのほかに、より軽い快楽は固有の魅力を持っている。快楽の多様性を学ぶことの目的は、最高の快楽だけを選んでその他を拒否することではなく、それらすべて、少なくともわれわれがうまく扱うことができるものすべてを楽しむことで最大の利益を得ることである。

- (24) Benedict de Spinoza, *The Ethics in Works of Spinoza* (New York: Dover, 1955). [畠中尚志訳『エチカー倫理学—(上)(下)』岩波文庫、1951年、1975年改版]
Aristotle, *Nicomachen Ethics*, 1175a in *The Basic Works of Aristotle* (New York: Random House, 1968), 1100. [高田三郎訳『ニコマコス倫理学(上)(下)』岩波文庫、1971、73年]
- (25) P. J. Chaudhury, “The Theory of Rasa”, *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 24 (1965), 145, 146. 偉大なインドの美学者 Abinovagupta は、10世紀に書かれた文献の中で、ラサを「究極的実体の享受のようなもの」と描写している(同論文、148頁を参照)。この日本語の娯楽の古い意味は、今昔物語(12世紀)や太平記(14世紀)といった日本の古典に見出される。娯楽という語の娯という漢字は、人が頭を後ろに反らせて口を大きく開けて大笑いをしている様(そしておそらく何らかの快楽)を表している。娯楽の語源について教示してくれた樋口聡氏に感謝したい(『日本語大辞典』小学館、第8巻、433頁)。
- (26) デューイは、「芸術は存在するコミュニケーションの最も効果的な方式である」と述べている。John Dewey, *Art as Experience* (Carbondale: Southern Illinois University Press, 1987), 291. [鈴木康司訳『経験としての芸術』春秋社、1952年]
- (27) Hannah Arendt, “The Crisis of Culture”, in *Between Past and Future* (New York: Viking, 1961), 197-226. この文中の引用は205-206頁より。この論文のその他の頁数の指摘は、本文中に()で表示している。[引田隆也・齋藤純一訳『過去と未来の間』みすず書房、1994年]

[訳者解題]

本論文は、2002年10月12~14日に広島大学で開催された第53回美学会全国大会での、リチャード・シュスターマン(Richard Shusterman)氏の英語での記念講演(10月14日)“Entertainment: A Question for Aesthetics”の全訳である。念のため付記しておくが、英語原文に用いられている()と[]のカッコはそのまま訳文でも使用し、訳者が補足的に説明を加えたものについては〔 〕のカッコを使用している。

シュスターマン(1949-)氏は、米国のテンプル大学哲学科教授。2002年7月より2003年6月までの1年間、客員教授として広島大学(大学院教育学研究科・学習開発学講座)に滞在している。経歴と著書については、秋庭史典氏による*Pragmatist Aesthetics: Living Beauty, Rethinking Art*の初版本の部分訳『ポピュラー芸術の美学—プラグマティズムの立場から—』(勁草書房、1999年)の「訳者あとがき」に記載がある。そこでの記載以降の著書としては、*Pragmatist Aesthetics: Living Beauty, Rethinking Art*, 2nd ed, (Rowman & Littlefield, 2000)、*Performing Live: Aesthetic Alternatives for the Ends of Art* (Cornell Univ. Press, 2000)、*Surface and Depth: Dialectics of Criticism and Culture*

(Cornell Univ. Press, 2002)がある。

秋庭氏の翻訳が、*Pragmatist Aesthetics*のドイツ語版 *Kunst Leben: die Ästhetik des Pragmatismus* からなされたものであったことが示すように、シュスターマン氏の英語の著作はさまざまな言語に翻訳されている。例えば、*Pragmatist Aesthetics*は、上記のドイツ語と日本語のほかに、フランス語版 (*L'art à l'état vif: La pensée pragmatiste et l'esthétique populaire*, Editions de Minuit, 1991) もあり、さらに韓国語、中国語、ポルトガル語、ポーランド語、スペイン語、ハンガリー語、ルーマニア語、スロバキア語に翻訳されているという。また、*Practicing Philosophy: Pragmatism and the Philosophical Life* (Routledge, 1997)も、ドイツ語 (*Philosophie als Lebenspraxis*, Akademie Verlag, 2001)、フランス語 (*Vivre la philosophie: Pragmatisme et art de vivre*, Klincksieck, 2001)ならびに中国語に翻訳されている。*Pragmatist Aesthetics*と *Practicing Philosophy*において論じられた「解釈」の問題に関する3編の論文をもとにし、それに序論を加えて編まれた *Vor der Interpretation: Sprache und Erfahrung in Hermeneutik, Dekonstruktion und Pragmatismus* (Passagen Verlag, 1996)もある。このように、シュスターマン氏は、今、世界的な注目を集め、最も精力的に活躍する哲学者の一人とすることができるだろう。彼の国際的な活躍は、単に翻訳によるだけではない。彼はフランス語とドイツ語にも堪能であり、複数の言語を横断できるコミュニケーションの幅の広さが、彼の国際的な活躍を支えている。

本論文で、シュスターマン氏は、ポピュラー芸術の文化的価値を考察する問題の延長上に、「高級芸術」対「ポピュラー芸術」の対立の基底に「芸術」対「娯楽」の対立関係があることを指摘し、ポピュラー芸術を越えて「娯楽」についてのプラグマティズム的分析を試みている。シュスターマン氏は、西洋の哲学史においてさまざまな言葉で表現される「娯楽」の概念の複雑な状況を、近代哲学の代表的なヨーロッパ語である英語、フランス語、ドイツ語に探る。「維持する」「物を準備して客人を支える」「時間の浪費」「楽しみを与える」「楽しい活動による活力の回復」「真面目からの逸れ」といった娯楽の意味をめぐる語源論的考察が展開され、それに引き続き娯楽の概念史が系譜学的考察として辿られる。そこで取り上げられた哲学者たちは、プラトン、アリストテレス、モンテーニュ、デイドロ、カント、シラー、ヘーゲル、ニーチェ、ハイデガー、ガダマー、アドルノ、ホルクハイマーであり、さらに詩人のエリオットも取り上げられている。そして、プラグマティズムが芸術に見出す重要な二つの価値「快樂」と「生」の視点から、娯楽の持つ文化的価値の可能性が示唆されている。そこにおいてシュスターマン氏はアーレントを批判しつつ、娯楽の快樂は実に多くの有意義なあり方で生の豊かさに貢献するものであり、取るに足りないものだと考えるべきではないことを主張するのである。

シュスターマン氏の立場については、ヘドニズムであるといった批判がしばしばなされているが、シュスターマン氏は、それを否定する。快樂の追求を第一義的に考える立場をヘドニズムと言うとすれば、シュスターマン氏の立場は、本人が主張するように、ヘドニズムでは決してない。とすれば、なにゆえに、シュスターマン氏は、かくも熱心に娯楽の快樂の重要性を言おうとするのか。それは、一つには、その価値を十分に捉えることができないできた西洋哲学ならびに近代美学のあり方に対する批判であることは確かであろう。しかし、訳者は、シュスターマン氏の論の背景にあるものが、もっと具体的な彼自身

の経験に根ざしているのではないかと感じている。それは、この論文では表面化していないことであるが、実は、彼は、この講演の冒頭で、そのことを示唆する発言をしているのである。それは以下のようなものであった。

「この講演のテーマが斬新なものではなくオリジナルなものでもないとしたら、お詫びしなければなりません。私にとりまして、このテーマはすでに論じたことのあるものであり、目新しいものではありません。私の現在の研究の中心は、私が「somaesthetics」と呼んでいるフィールドにあります。それは日本語に翻訳するのが大変難しいものです。と言いますのは、それは身体美学とも身体感性学とも捉えることができるからです。somaesthetics は、私が最近の著作において提示した新しい概念であるということもあって、しばしばそれを批判する人々によって誤解されています。おそらく、外国語による口頭発表で理解していただくのは容易なことではないでしょう。そうした理由から、この学会の大会事務局の方々から、ポピュラー芸術に関するテーマを取り上げた方がいいのではというアドバイスを受けました。と言いますのは、私の著作の日本語訳をすでにお読みになった皆様には、そのテーマが馴染みやすいだろうと考えられるからです。私はそのアドバイスを受け入れました。美学史での馴染みの話題を論じるこの講演を、皆様にはご理解いただけるものと思います。しかし、また同時に、私の日本での滞在期間中に、別の機会に somaesthetics について話すことができればとも思います。」

要するに、シュスターマン氏の現在の関心は somaesthetics にあり、芸術や美について論じる、いわゆる「美学」にはないのである。それでは somaesthetics とは何か。確かに「身体感性論」とでも訳すことができるのであるが、それは、従来の「学」や「論」の категорияで理解することを超えたものを含んでいる。シュスターマン氏は、somaesthetics に「分析的」「プラグマティック」「実践的」という3つの次元を考える。第一の「分析的」次元は、身体に関する哲学的・歴史的・社会学的考察などの理論的研究を意味しており、これはいわゆる「身体論」として理解可能である。さまざまな文化的事象について、「身体」をキーワードとして美学的考察を展開するというのであれば、それはこの次元に留まっている。これに、シュスターマン氏は、「プラグマティック」次元と「実践的」次元を付け加える。これは、われわれ自身の身体の状態を改良する身体訓練法に関わるものである。この身体の改良主義 (meliorism) の基盤にあるのは、彼自身のフェルデンクライス・メソッドの実践経験である。この場で、彼の meliorism やフェルデンクライス・メソッドについて論じるわけにはいかないが、彼は実に真摯に、かつ沈着冷静に、このメソッドに向き合っており、その経験が、「快樂」と「生」という、本論文の背後にある価値の問題に結び付いているのである。

なお、シュスターマン氏は、『広島大学大学院教育学研究科紀要 (第一部)』の第51号に、“Somaesthetics and Education” という論文を寄せており、その論文に対して訳者は、『同紀要』に「学習論として見た「身体感性論」の意義と可能性」というコメント論文を書いているので、参照していただければと思う。