

## 芸術に浸透するパズルのルール

東田 大志

### はじめに

パズルは人類の歴史が始まって以来存在し、現代にいたるまで形を変えながらも脈々と受け継がれてきた。ところが、創造行為の一分野として、芸術との比較を通じてパズルを明確に位置づけ、芸術とパズルとのかかわりを明らかにした論文はかつて例がない。確かに芸術とは独立して発展してきた側面もパズルには多いが、現代のパズル界の状況を見るならば、ルールの創造性の捉え方や現在の作品が向かっていると思われる方向の中に、芸術とのある種の共通性が見出されるように思われるのである。

現代芸術において、パズルが素材として用いられるケースは数多い。これは、芸術が何らかの理由でパズルに注目をしている証拠であろう。残念ながら、こうした現象の分析についても、パズルのことを十分に理解した先行研究は全くないと言ってよい状況である。だが、ルールを獲得していく歴史を持つものとしてパズルを捉えるなら、それぞれの芸術がパズルを素材として選んだ理由の一端が見えてくるはずである。

その中で、アル・セッケル『錯視芸術の巨匠たち』は、アルチンボルドやダリらの作品と、1967年以来作品を生み出し続けるケン・ノールトンの手によるパズル家たちのモザイク肖像画を同列に並べて論じた点で、ようやくパズルと芸術とのかかわりを見る上での第一歩を踏み出したものと評価できるだろう。もっとも、タングラムで出来たパズルコレクターのジェリー・スローカムの肖像画や、クロスワードパズルの盤面に黒マスで描かれたパズル作家のウィル・ショーツの肖像画そのものが、パズルとして生み出されたわけではない。しかし、ノールトンがジェリー・スローカムの肖像画を構成する過程は、まさにタングラムの解答作業そのものであるし、ウィル・ショーツの肖像画は、後にフランク・ロンゴの手によって盤面とカギを付け足され、パズルとしても完成することとなった。それゆえこの点でセッケルの著は、理論づけが不十分ながらパズルを芸術と直接関係づけるような文脈の中に置いた、画期的な著作であると言って良いだろう。

幸い流言飛語に満ちていたパズルの歴史については、秋山久義、高木茂男、ジェリー・スローカムらの努力によって徐々に真実が明らかになって来た。一方で

パズルの歴史家たちは、芸術についての洞察を通してその知見を省みることがこれまでほとんどなかったように思う。だが、彼らはまさにセッケルなら「錯視芸術」の文脈の中に置くであろうものを、「パズル的なもの」としてみなすことが時にある。ジェリー・スローカムがパズルに含めた不可能物体とエッシャーの実現不能なだまし絵との距離はごくわずかである。さらに秋山久義は、パズルの歴史についての著作『絵と形のパズル読本』の中で、まさにセッケルと同じアルチンボルドの作品を挙げ、「[パズル]と呼ぶべきではないかもしれませんが」と断った上でそれがパズル的であることを主張している。また、芸術の本ともパズルの本ともつかない坂根巖夫『遊びの博物誌』とそれに続く『新・遊びの博物誌』では、やはりセッケルが「錯視芸術」とみなしたスコット・キムのさかさま文字や、かくし絵、だまし絵を、ルービック・キューブやジグソーパズルとともに、「遊び」の文脈の中で同列に並べている。

こうした少しばかりのあまりにも不十分な先行研究を踏まえ、本論文ではルールの位置づけの歴史の変遷に注目することを通じて、パズルと芸術をより本質的に、より分析的に比較することを試みる。いわゆる「錯視芸術」のみならず、特にこれまでほとんどパズルとの関連が論じられることのなかった現代芸術の作品や、そもそもほとんど注目されていなかったような芸術作品についても、パズルにかかわりのある芸術として新たな視点を提供したいと考える。また同時に、一創造行為としてのパズルの作品性と可能性についても検討する。

## 1. 芸術に取り入れられたパズル

### 1・1 ミゲル・ペロカル——パズル式彫刻

スペイン人彫刻家のミゲル・ペロカルは、十数個から百個近い部品を組み上げて神話や歴史上の人物を作り上げる「パズル式彫刻」の作者である。その作品は、組み立ての過程に作品性の重点を置いていると見るならパズルであるとも言えるし、完成形態とそのコンセプトに重点を置いていると見るなら彫刻であるとも言える。いずれにせよ、「ばらばらになったピースから元の形を組み立てる」というパズルのルールが、作品を支配しているのである。

元々このルールは、中国起源だと思われる知恵の輪に端を発し、日本と中国で起源が争われているタングラムに受け継がれ、現代の大衆的娯楽の一つであるジグソーパズルにもつながっていくものである。だが、パズル式彫刻にもっとも縁の深いものは、日本で江戸時代にブームを巻き起こした六本組木であろう。一切釘を使わない木組構造が古くからの職人技術としてあった日本では、箱根地方で犬や兵器などの具象物が組木として生産されるようになり、その多くが大正から

昭和にかけて海外へ輸出されていった。パズル式彫刻は、こうしたパズルの歴史の流れの中で捉えられるべきだろう。

もしパズル式彫刻以前の組木パズルの中に、もともと芸術の性質があるとするならば、質料や造形以上に、作品の外部とも言えるルールの存在が問題となることは間違いないであろう。バラバラのピース、すなわち無秩序から、完成形態、すなわち秩序が生み出されるその過程にこそ、作者が魅力を感じているように思われるからだ。1960年代より組木パズルの創作を始め、自らの抽象的組木作品を「アップ・アート (ap-art, バラバラになる芸術)」と呼ぶ組木パズル作家のステュアート・コフィン<sup>1</sup>は、次のように述べている。

現実的かつ美的理由から、幾何学パズルをいじくり回す者ならだれでも、外形の対称性と内部の非対称性という構想を深くも考えず当然のものともみなすことが多い<sup>1</sup>。

コフィンは対称・非対称の関係に限定してこの文を書いているが、これをより広く秩序・無秩序の関係に当てはめることも可能だろう。すなわち無秩序に見える元のピースから、秩序のある外形が形成されることが、幾何学パズルにおける暗黙の了解だということである。そして無秩序から秩序が形成されるためには、ルールがなければならない。ペロカル<sup>2</sup>の彫刻が組木パズルから受け継いでいるのは、このような言い方が許容されるならば、「ルールの美的側面」に他ならない。ペロカルの彫刻もまた、1つ1つの無秩序なピースから、ルールに基づき組み立てられる秩序だった形が出来上がる。コフィンの作品とペロカルの作品との違いは、完成形態が抽象的であるか具象的であるかということに過ぎず、そのコンセプトは同じものであると考えて良いだろう。

なお、ペロカルの「パズル式彫刻」は、1890年代より現在に至るまで日本の箱根で作られている具象組木とは、素材、部品の複雑さ、題材などの点で異なっていることに注意しなければならない。ペロカルの彫刻では、細かい部品がきわめて緻密に組み合わせられることで、さまざまな神話や歴史の登場人物が生成されていく。まるで、部品を組み立てて行く過程に、物語が重ね合わせられているかのようなようである。箱根細工がどちらかと言えば工芸品としてみなされるのに対し、パズル式彫刻が彫刻とみなされるのは、ペロカルが同じ組木のルールを用いながらも、金属素材に徹底的にこだわり、その優れた技術を持って彼独自の世界を切り開いたからに他ならない。

1 Stewart Coffin, *Geometric Puzzle Design*, A. K. Peters, 2007, p. 70.

## 1・2 パズル・プロジェクト展

ミゲル・ベロカルのパズル式彫刻とは対照的な事例として、大阪のウーニーポンポンカウカウアートプロジェクトスペースで2006年に開催されたパズル・プロジェクト展が挙げられよう。この展覧会は、1ピース30cm四方のジグソーパズルの各ピースをさまざまなアーティストが作品化し、実際にどのような組みあがり方になるのかは、展覧会場で初めて明らかになる、というプロジェクトであった。さらに、そのジグソーパズルは延々とつなげていける仕組みになっていたため、組みあがった状態は常にプロセスであり、完成形が存在しないという趣向になっていた。なお、2008年にも同じコンセプトの展覧会が大阪とロンドンで開かれており、また2011年には関西国際空港において展示が行われる予定である。

ジグソーパズルは組木よりも平面上で遊ばれるタングラムに近く、その直接の起源は18世紀半ばのイギリスやフランスに遡る。もともとは地理用の教材として生まれ、「解体地図 (dissected maps)」と呼ばれていたジグソーパズルは、教育ツールとしての役割に終わらず大衆的な娯楽へと見事に変貌を遂げた。現代では、ひびが入らないようウォータージェットにより切断するガラスのジグソーパズルなど、素材と組み立て過程に徹底的にこだわった非常に高価なジグソーパズルも生まれている。このようなジグソーパズルの役割の変遷を見ると、質料の重要性とともに、ルール的重要性も増しているように感じられる。というのも、当初教育が目的であったジグソーパズルが、徐々にそれを解くこと自体を目的とするものへと変わっていつているからだ。ガラスのジグソーパズルのみならず、絵の描かれていない真っ白の「ミルクパズル」、銀一色の「KRYPT」など、現在販売されている絵の出ないジグソーパズルの存在が、そのことを証明しているだろう。このように、パズル界のミニマル・アートとも言うべき作品も生まれつつあるジグソーパズルの魅力については、石井研士が次のように述べている。

無秩序でランダムに存在しているジグソーパズルの一片が、ある一角に落ち着くのが当然であるかのようにはまっていきます。いったんはまってしまえば、そのピースは揺るぎない存在として、そこに存在し続けることができます。そしてしだいに断片はつながり、全体が構築されていきます<sup>2</sup>。

今の引用箇所は、六本組木と同様に、ジグソーパズルにおいても、ルールは無

---

2 石井研士『ジグソーパズル入門』、やのまん、2009、49頁

秩序から秩序が形成されるものとしての役割を果たしていることをわかりやすく示す。完成形態が何らかの絵であれ純粋な正方形であれ、コンセプトが変わるものではないのだ。しかし、パズル・プロジェクト展では、同じルールを用いながらも、むしろルールが秩序から無秩序へと我々を導いていくように思われる。ここではどちらかと言えば、ピース1つ1つこそが一人のアーティストの手による一貫した作品であり、そのピースが1つ、また1つと組み上げられるたびにその全体像は変化し、次々に無秩序な状況が形成されていくものである。永遠につなげていける盤面には、完成形態が存在せず、常に無秩序の状態が広がり続けることになる。ここではルールは、明らかに秩序から無秩序を形成するものとして働いている。これは、ベクトルの向きが逆ではあるが、ルールが秩序と無秩序との間を媒介する働きをしているという点では、ペロカルのパズル式彫刻と同じであるとも言えよう。だがこのパズル・プロジェクト展では、ジグソーパズルの本来のコンセプトとは正反対の状況が形成されており、そのことが作品の意味内容に直結している。ペロカルの彫刻に比べ、パズルのルールはパズルの文脈から大きく逸脱する形となっており、もはや作品をパズルと呼ぶことは難しいだろう。

### 1・3 ルービック・キュビズム

ここまでににおいて、無秩序から秩序へという通常のパズルの流れと、秩序から無秩序へというパズルとは反対の流れの両方が、パズルのルールから芸術に取り入れられるということを見て来た。本節の最後に紹介するルービック・キュビズムは、その両方の流れを取りこんだ画期的な芸術運動である。2005年には、アメリカのロサンゼルスにあるギャラリー SIXSPACE で展覧会が開かれている。フランス人芸術家の自称「インベダー」により創始されたルービック・キュビズムでは、素材としてルービック・キューブが用いられ、インベダーゲームの敵やマリオなどが描かれていく。大衆文化の1つとして生まれたテレビゲームをモチーフの中心に据えていることから、ポップ・アートの流れを受け継ぐ芸術運動の1つとして捉えることも可能であろう。ただし、素材の異質性と「ルービック・キュビズム」という強烈にインパクトのある言葉遊びを含んだ名前によって、かなり特異な存在であることは間違いない。

ルービック・キュビズムにおけるルービック・キューブは、そのルールにより秩序から無秩序、そして再び秩序へと帰っていくものとして、素材に用いられている。1つ1つのルービック・キューブに注目するならば、元の形が崩された未完成形態である。しかし、それら未完成形態のルービック・キューブが組み合わせられることにより、完成形態が出現する。秩序は一旦解体され、組み直されて新たな秩序が形成されているのである。これは、モチーフとなったルービッ

ク・キューブというパズル、インベーダーゲームの敵、マリオなどにとっても同じことである。それらが大衆文化の中で元々持っていた意味は一旦解体され、芸術の中でまた新たな意味が出現していく。

一方でルービック・キュービズムの特徴は、それだけには留まらないところにある。ルールにより生まれる秩序—無秩序—秩序のシンメトリーは、コフィンが幾何学パズルについて同様の指摘を行なっている。だがコフィンは、半ばこの状況を悲観しているように思える。

シンメトリーは、その範囲内で活動を行なうには、あまりにも不毛な芸術手段である<sup>3</sup>。

インベーダーは、このシンメトリー構造を悲観するコフィンをあざ笑うかのようにルービック・キューブを扱っている。ルービック・キュービズムで現れる絵柄は、一時代の流行を築き上げたゲームから来ており、あまりにも世俗的で暗いところがない。極めつけは、ルービック・キューブで作られた、ルービック・キューブを解いている自己言及的画面であろう。その作品における個々のルービック・キューブは、集まってそのルービック・キューブを組み立てている人物の姿を構成している。このルービック・キュービズムにより描かれるルービック・キュービズムは、ルービック・キューブのルールを利用しながら、終わることのない秩序・無秩序関係へと我々をいざなう。まるで、不毛な芸術手段ではないと、コフィンに反論するかのようだ。

もともとルービック・キューブを発明したのは、ハンガリーのルービック教授である。彼はコフィンの言うように、望むにせよ望まぬにせよ、シンメトリーの範囲内でパズルの作品を生み出して来た。1977年にハンガリーで特許を取って以来、ルービック・キューブの世界的大ブームとその後のさまざまなルービック・キューブの変種の登場、できる限り早くルービック・キューブを解く「スピードキュービング」という競技の誕生、と歴史は進んでいったが、彼がどこまでを予想していたかは定かではない。しかしこうした出来事はすべて、せいぜいパズルの範疇に留まるものであって、コフィンの悲観を覆すほどのものには思えない。ルービック・キュービズムの登場は、パズルのルールを奇想天外な見せ方で取り扱うことで、コフィンの厳しい見方を笑い飛ばしてしまったのである。

冒頭で紹介したセッケルの手によるタングラムでできたスローカムの肖像画と、クロスワードパズルでできたショーツの肖像画も、明らかな自己言及性を伴って

3 Coffin, *op. cit.*, p. 32.

いる。やはり、パズルのルールが秩序と無秩序の間の緊張関係を創りあげているものであると言えるだろう。またそれだけではなく、そこで用いられたルールが他の人の肖像画を描く際にも有効でありうることは、後に述べる方法芸術やウリポの活動と共通する面があると言えるだろう。

## 2. パズルのルールの位置づけの変遷

### 2・1 パズルの源流

パズルの源流を求めて時代をさかのぼると、古代エジプトや古代ギリシャにまで行き着く。古代エジプトのパピルスに記されていた数式のような記述や、『オイディプス王』の神話の中でスフィンクスが出題する「最初は足が4本、次に足が2本、最後に足が3本になる生き物は何か?」というなぞなぞなどが、現在分かっている中で最も古いパズルである。また、しばしばパズルのカテゴリーに含まれる迷路は、さまざまな迷信とともに世界各地で宗教的な意味を帯びていた。さらに古代ギリシャでは、神託の形で神からパズルが出題されることもあった。「神はここにある立方体の祭壇が気に入らない、二倍にせよ、そうすれば流行病は治まろう」などのお告げがあったようだ。また、ギリシャで生まれたピタゴラス教団の思想は、現代に至るまで数理パズル全体の根底に横たわっている。それ以外の地域でも、古代イスラエルの民は難問を解く能力を高く評価し、それを王、預言者など指導者の欠くべからざる資質として要求したそうである。ユダヤ教の聖典である旧約聖書には、英雄サムソンが客人たちになぞをかける場面がある。インドではバラモン教の聖典『リグ・ヴェーダ本集』に51のなぞの詩節が含まれているし、ヒンドゥー教の聖典『マハー・バーラタ』、仏典、ジャイナ教文献にもなぞかけが見られる。中国では、春秋戦国時代に成立した『春秋左氏伝』の中に、なぞなぞによく似た「隠語」が数多くみられる。隠語は、隠喩的に語られた言葉の本意を読み取る、というものであり、相手の知恵を試す役割を持っていたものと推測される。

こうして源流をたどっていくと分かることは、もともとパズルは娯楽のためであったのではないということである。オイディプス王の神話が象徴するように、パズルは解けなければ殺されかねない真剣勝負の問いかけであった。古代中国においても、『戦国策』の中での知恵の輪の役割は、敵国の王の智慧を試すことであり、この事実は洋の東西を問わないものであると考えられる。また、多くのパズルは、答えが謎に包まれていることから、宗教性ないし呪術性を色濃く帯び、神秘的なルールを備えていった。迷路が後に中世の教会の床に描かれ、中国の夏王朝時代の伝説が残る「魔方陣」を占星術師アグリッパが惑星と結び付けたのも、

こうした起源を受け継ぐからである。デューラーの銅版画『メランコリアⅠ』の中に描かれた魔方陣も、ゆううつ質を打ち消すために力を借りるべき木星を象徴するものとして描かれていると考えられている。この方面を追求したパズルとしては、中世にラバヌス・マウルスが皇帝に献上したパズルテキスト「聖なる十字架の称賛についての書」が、芸術と一体化しながらその頂点に立つものである。このラバヌス・マウルスのテキストは、終始一貫して神の称賛と大宇宙の創造を意味する謎解きを散りばめた28の詩からなっている。特に先行する27の詩の内容をまとめている28番目の詩では、その行数によって贖罪の歴史と世界の創造が、中央でクロスする回文によって神への崇拜と服従の意味が、描かれたラバヌス自身の絵の上に書かれた文字によって自らの無罪証明の祈りの意思が表されている。このテキストでは、当時了解されていたルールを元に、キリスト教的世界観の賛美という一通りの解が求められていたのである。

以上のように、もともとパズルはその多くが神秘的なものであり、ルールは人間が作るものというよりもむしろ、神のように人間を超越した存在が作るものであった。パズルは、神の世界と日常世界とをつなぐ非日常性を帯びたものだったのである。この点で、パズルは芸術とよく似たものであったし、時には芸術作品と一体化することもあったのである。だが、近代において、両者の間の距離は少しずつ広がっていくこととなる。

## 2・2 娯楽性の獲得

時代が下るにつれ、古代のパズルのルールに見られた神秘性は徐々に薄れ、現代におけるように娯楽の意味合いが強まっていく。すでに古代ギリシャの頃から遊ばれていたというなぞなぞは例外だが、ラバヌス・マウルスより少し前の時代のアルクインが『青年を鍛えるための諸命題』という教育目的の問題集を書いており、この時期にはすでに神秘性の薄れたパズルが登場していることが示唆される。宗教改革以降の時代になると、タングラム、ソリティア、六本組木、ジグソーパズルといった現代にも通じるパズルが少しずつ登場し、パズルが主に上流階級の知的な娯楽として広がっていった様子がうかがえる。

これに少し遅れる形で庶民もパズルを解くようになり、18世紀頃から19世紀にかけては、知恵の輪、六本組木、タングラムのブームが、日本とヨーロッパを中心に次々に到来する。日本は文字の獲得の遅れもあり、パズルとおぼしき最古の記録は、『万葉集』の中の記述「山上復有山」と書いて「出る」という漢字を表す部分である。しかし、娯楽性を獲得した後のパズルの世界においては、日本製パズルは中心的役割を果たしていくこととなる。江戸時代には、庶民が自らの数学の研究成果を神に献上する「算額奉納」を行い、吉田光由がパズルの問題

を多数含む算術書『塵劫記』を著すとベストセラーとなった。

産業革命以降は、国境を越えた世界的なパズルブームも到来するようになる。1880年頃にアメリカで始まる15パズルの大ブームは、ヨーロッパ、オーストラリアにも広がり、1889年に発案された「クローバーの中の豚」というパズルは、イギリスやアメリカで大ヒットした。1890年代には厚紙の型抜き機械が考案され、ジグソーパズルの生産が飛躍的に進んだ。量産体制が可能になったことは、その後1907年～1910年の第一次ジグソーパズルブームに大いに貢献した。

こうした流れの中であって台頭してきたのが、「天才パズル作家」と呼ばれる人々である。19世紀後半から20世紀初頭にかけて登場した、アメリカ人のサム・ロイドとイギリス人のデュードニーが特に有名である。サム・ロイドは新聞・雑誌に多くのパズル記事を連載し、パズル玩具を創作・商品化するなど、多方面で活躍した人物である。また、デュードニーは、19世紀末以降に雑誌のパズル欄などを執筆した人物である。20世紀に入ってからではあるが、彼は多くの著書を残している。このようなメディアを通じたパズルの普及も、「大パズル作家」が現れ始めたこの時代から、本格的に始まって行ったと言えよう。今では当たり前とも言えるパズルの娯楽性は、こうして少しずつ確立されていった。

ここで重要なのは、当初は神が創っていた、あるいは神秘性を帯びていたルールが、徐々にもっぱら娯楽としてのパズルのためのルールに変わっていることである。そして、ついには神から「天才」と呼ばれる人間へ、ルールの制作者が移っていることに注目すべきであろう。パズルのためのルールは主に近代から生み出されていき、それに伴って、パズルと芸術は徐々に距離が離れて行った。これは、芸術の自律化に対する、パズルの自律化であった。

### 2・3 ルールのパズル

20世紀に入り、ペンシル&ペーパー・パズルと呼ばれるジャンルが台頭してくると、ルールは氾濫を始めるようになる。1つのルールの下でさまざまなパターンの問題が作れるものとしては、ジグソーパズルの原形になったタングラムか、あるいは宗教的な起源をもつものでも良ければ迷路が最初であるとも言えるかもしれない。しかし、ルールの量産を推し進め、個々の問題のみならず、創作されたルールにも作品性があるとも言えるような現代の状況に直接つながるきっかけを作ったのは、1913年に発明されたクロスワードパズルである。これにより開拓されたペンシル&ペーパー・パズルというジャンルは、現在のパズル市場において大きなシェアを占めている。1920年代のクロスワードパズルのブームを経て、1930年代からはペンシル&ペーパー・パズルの専門誌がアメリカで創

刊されるほどに至るが、本格的にルールの量産体制が始まるのは、1980年に日本で雑誌『パズル通信ニコリ』が創刊されてからのことである。『パズル通信ニコリ』は、始めこそアメリカのD e l l 社の雑誌に載っていたパズルを社員が作ったものを中心であったが、後には読者からの投稿を積極的に受け付けることによって、斬新なアイディアを次々と取り入れていくことに成功した雑誌であった。現在では、この雑誌のパズルはそのほとんどが一般読者から投稿されてきたものであり、さらにはパズルのルールさえも、一般読者から投稿されてきたものが多い。『パズル通信ニコリ』は、新しいルールを募集するコーナーを設け、パズルの量産のみならずルールも量産の場としても機能していった。また、1983年に創刊された雑誌『パズラー』は、『パズル通信ニコリ』以上に高度な論理的思考力を要求する雑誌として、同様に新しいルールを募集していった。こうした流れの中で、途中『パズラー』は廃刊となったものの、現在までに確実なものだけでも400以上のペンシル&ペーパー・パズルのルールが日本で考案されて来た。

だが、ルールは果たして「作品」と言えるだろうか？たとえばクロスワードパズルにおいて、個々の問題においては作者独特の言葉組みとヒント付けを行なうことができる。ある程度の大きさ以上のものになると、全く同じ問題が2人の作者の手により作られるということはまずあり得ない。そのため、個々の問題には当然のことながら著作権が発生する。しかし、ルールには個々の作品ほどに作者の個性は現れ出ず、ルールそのものに特許が発生することはないというのが一般的な考え方であった。事実、これまでに全く同時に2人が同じルールを思いついたという事例は複数存在し、中でも有名なのは、全くルールが同じ西尾徹也の「お絵かきロジック」といしだのんの「ののぐらむ」が、1988年7月2日に同時に発表されたという偶然である。

ところが、2010年に入り、一人の作家の手による何種類ものルールを集めたパズル本が出るようになった。24種類の創作パズルを集めた稲葉直貴『パズル脳』と、18種類の創作パズルを集めた拙著東田大志『京大生・東田くんのパズル』である。これまでにほとんどなかったタイプのこの2冊の本においては、ルールが作者とともにクローズアップされており、個々の作品とほぼ同等に個性を有するものと捉えられているように思われるのだ。いやむしろ、考案されたさまざまなパズルのルールを通じて、作者の存在が明らかになると言えるかもしれない。

前兆は、『パズル通信ニコリ』の発行元であるニコリが2004年に発行していた『オモロパズル大全集』にすでに見られた。この本の中では、それまでに『パズル通信ニコリ』に投稿されたルール全てを掲載し、作者と初出の日付を明

らかにしている。さらに、各ルールについて編集部による論評が入り、中には「こんなパズルを思いつけるのは、氏以外にありえない」という評価を受けているものまであった。この本は、一人の作者に焦点を当てたものではないが、明確にルールそれ自体に作品性を見出そうとした最初の事例であると言えよう。そしてこれこそが、2010年に「個人の手によるルール集」が出るほどにルールの位置を押し上げる原動力となったのではないだろうか。

以上のように、20世紀以降、ペンシル&ペーパー・パズルが台頭してきた現代にあって、ルールはそれに従って作られた問題と同様に、1つの作品としての価値を有するものと見られ始めている。従来の「パズル作家」に加えて、「ルール作家」の存在感が、今上がって来ているのだ。そしてこれは、芸術界の現代の動向とも軌を一にしているように思われる。私は、近代に一旦離れた両者が現代においてルールの重要性を媒介物として接近したのは、決して偶然ではないと考えている。現代芸術界の動向を、次節にて検討することにしよう。

### 3. 芸術の方法とパズルのルールの比較

#### 3・1 方法の芸術とルールのパズル

ここまですべてを通じて、一貫してルールの面からパズルの作品性について論じて来た。芸術においてパズルにおけるルールと対置されるものは、方法であろう。よってここではまず、方法主義を主唱した中ザワヒデキの言葉を引こう。中ザワヒデキは、篠原資明の方法詩、レオナルド・ダ・ヴィンチの芸術活動、そして自らの「芸術特許」などの例について、次のように述べる。

これらの事例において発明とは、自己目的化回路の具現である。これらの事例において方法が、それ自体芸術である保証はない。しかし当事者たちは、しばしば芸術であると確信している<sup>4</sup>。

中ザワヒデキはここで、芸術において時に方法が作品に対して突出しうることを主張している。そして、新印象派の点描、シェーンベルクの十二音音楽、デュシャンのレディ・メイドなどもその例の中に含めている。点描、十二音音楽、レディ・メイドの方法そのものが作品としてみなされることは、少なくとも通常はない。しかし中ザワは、それらの方法そのものが芸術でありうることを主張し、

4 中ザワヒデキ「芸術の方法と方法の芸術」、『芸術／創造性の哲学』（岩波講座哲学7）、岩波書店、2008、164頁

自ら発明した三次元ビットマップ画材によって、方法についての特許を取ること  
に成功したのである。中ザワは、2001年までに取ったこれらの特許を、20  
05年に画廊で「芸術特許」と銘打って公開している。

中ザワの主張と彼のいうところの芸術作品が、現代のパズル界のルールを作品  
とみなす動向と共通しているとすれば、それは偶然の出来事ではないように思わ  
れる。というのも中ザワは、「芸術の自律性」から必然的な規範が見出される一  
連の流れ、あるいはそれゆえに方法自体が目的化されるような回路の遮断をモダ  
ニズムの特徴とみなし、今日ではそれが破綻していることを指摘しているからで  
ある。中ザワがそのモダニズムの破綻の1つの原因として指摘するゲーデルの不  
完全性定理は、推論形式そのものの絶対性が失われてしまったという点で、数理  
パズルの世界にも少なからず影響を与えているように思われる。パズルの世界が  
その後多くのルールを生み出すに至ったのも、個々の公理系がそれぞれ相対的事  
実として認められる状況下で、ようやく可能になったという見方もできるだろう。  
中ザワの言うモダニズムの破綻により芸術界は絶対的規範が崩れ、規範としての  
方法をクローズアップできる状況が生じた。一方で同様に絶対的規範が崩れたパ  
ズル界は、ルールの乱立を経た後、1つ1つのルールを作品として見られるだけ  
の共通合意が徐々に生じてきたのである。

### 3・2 方法の芸術とパズルの相違

ただし、中ザワヒデキとともに方法主義に参加した松井茂の作品を見ると、パ  
ズルとの相違点を見ることができるだろう。松井は、400字詰め原稿用紙に  
漢数字の一、二、三、あるいはローマ数字のⅠ、Ⅱ、Ⅲを埋める行為を2001  
年1月7日より毎日続ける「純粹詩」という方法を提唱している。ここでのマス  
目は多くのペンシル&ペーパー・パズルと同様に書記における規則を形成する役  
割を果たす。一マスに一字が埋まるところは、まさにクロスワードパズルと同じ  
ルールが意識されている。だが、ペンシル&ペーパー・パズルに比べ、初めから  
終わりへという順番がはっきりとしていることに注意しなければならない。原稿  
用紙の方眼は、あくまでも通常の文章や詩が取る形式と重ね合わせられるもの  
として使われているのである。もっとも、クロスワードパズルでは、ヒント番号が  
左上を起点にして1から順番につけられている。しかし、必ずしもヒントの順番  
通りに解いていく必要はないため、ヒントの順番は受け手をも拘束するものでは  
なく、松井の純粹詩とは異なっている。同じ松井茂の「量子詩」においても、こ  
れと全く同様の比較を行なうことができる。これは、毎日新聞の朝刊の天気予報  
から最高気温・最低気温を引用し、純粹詩を何行書いたかを原稿用紙のフォー  
マットの中に落とし込むものである。松井は2002年1月5日からこれを始め、

5日ごとにメールで送信し続けている。

同じ松井の作品でも2006年に発表された「同時並列回路」になると、初めから終わりへの流れが見えにくくなる。というのは、マス目が回文状になっているからである。クロスワードパズルと対比するなら、「同時並列回路」は、20を中心にして左右対称に並べられた1～20の数字の表をヒントに、原稿用紙の20×20の盤面を埋め尽くしていく問題ということになる。もちろんクロスワードパズルでは、ヒントがここまで直接的に盤面に入るべきものを指し示すことはないため、この点では両者は大きく異なっている。

松井は、これら自らの作品を詩の中だけにとどめず、他の芸術ジャンルとの横断を積極的に図ろうとする。純粹詩はダンス・歩行・音楽につながり、同時並列回路はインスタレーション作品になった。しかし方法芸術家の松井にとっては、それらすべてが等価な作品である。というのも、中ザワの言うように、その方法それ自体が芸術であり、それに基づいて製作される作品の多寡は問題ないからである。一方、詩・音楽・ダンスなど幅広いジャンルがある「芸術」概念に対し、たいていルールが強いパズルは独立したものとして考えられている。そのため、パズルにおいていかにルールが重要視されようとも、「ジャンル間横断」がパズルの世界で起こることは珍しい。せいぜい、パズルのルールの一部が何か他のものに転用される程度か、シンメトリー形などの広い枠組みがパズル全般で共有される程度にすぎない。ただし逆に、複数のルールに1つの作品がまたがる「ルール間横断」は、近年のペンシル&ペーパー・パズルの世界でよく見られる。全く性質の異なる2通りのルールで解ける奇妙な問題、あるいは問題が解けるとまた別の問題が立ち現れてくる奇妙な問題は、パズルの作り手が自らに強い制約を課すことによって生まれてくるものである。ある面からすればこれは作品が主でルールが従ということになるが、ある面からすればパズルの作り手がルールによる被支配を楽しんでいる状況だと取ることができ、むしろルールに作品をゆだねていることになる。これは、どちらかと言えば方法芸術よりも後で述べるペレックの作品に近いと言えるだろう。きわめて難しい制約を課すことにより、かえって斬新な問題として提示されるこのような作品群は、ペレックの所属するウリポの作品と似ているように思われるからだ。

漢数字の一、二、三やローマ数字のⅠ、Ⅱ、Ⅲしか使わない松井の純粹詩に見られる言語間の差異の消去については、パズルは微妙な位置を取っている。言葉を使ったパズルについては差異を消去するどころか翻訳不可能なほどであるが、数字を使ったパズルは表記の問題さえクリアすればたいていの言語圏で遊ばれることとなる。そしてルービック・キューブなどの図形を用いたパズルは、ルール以外にもはや言語を用いていないという点で、松井の純粹詩以上に言語間の差異

を取り払っていると言えるかもしれない。そもそも世界各地で同時発生していた迷路のようなものもある。

以上、ルールの考案が重要な価値を帯びるパズルと、方法それ自体を芸術とみなす方法芸術とを比較し、共通に横たわるモダニズムの破綻という前提と、その手法の相違について検討してきた。パズルは起点と終点があはつきりせず、ルールを通して半自動的ではない推論形式を受け手に強い、「ジャンル間横断」ではなく「ルール間横断」という現象を起こしているという点で方法芸術とは異なっていることを再確認し、よりパズルと性質が似ているように思われるウリポのメンバーであるペレックの作品の検討に移りたい。

### 3・3 ペレック『人生使用法』

潜在文学工房ウリポは、言語遊戯を思わせるような制約や操作を駆使して文学作品を創造するグループである。「ウリポ」という名前は、フランス語の *Ouvroir de Littérature Potentielle* の頭文字 *ou, li, po* を取って名付けている。方法芸術ともある意味ではよく似ているが、言葉遊びを好む点や、数学の組み合わせ論への深い関心などの点で違いがあるだろう。当初は「文学」の工房として1960年に出発したが、ウリポはその活動を狭義の文学に制限することがなく、その後潜在絵画工房「ウパンポ」や潜在料理工房「ウキュイポ」、潜在漫画工房「ウバポ」など他ジャンルにも飛び火していった。ここではウリポの活動の中から、パズルのルールを利用したストーリーが展開する点で注目に値するジョルジュ・ペレック『人生使用法』を取り上げて検討する。

『人生使用法』の中で、主人公バートルブースはジグソーパズルに没頭する。集合住宅の各部屋が断片と同じ *pièce* という言葉で表されていることにより、作品の全体が部屋の描写の集合であることが暗示されていると酒詰治男は指摘している。ジグソーパズルのルールは、ここではストーリーを暗示する役割を果たし、また一見脈絡のないように見える個々の描写を結びつける役割を果たしている。

また、ペレックは物語の進行を決めるにあたり、パズルの世界では良く知られた「ナイトツアー」の問題に従っている。「ナイトツアー」の問題は、ナイトがチェス盤の上の全てのマスを重複せずに通るにはどうすれば良いか、というチェスゲームから派生した古典的なパズルである。物語の舞台となる部屋は、ナイトの動きに従って、小説内で桂馬飛びに変わっていくことになる。そして、二度と同じ部屋を通ることはない。ペレックは、ナイトが四隅に来るたびに部を区分している。ここでのパズルのルールは、物語を進行させる上で重要な役割を果たし、また物語を区分する上での基準として1つの秩序を形成している。

以上のことから、ペレックの作品の中で、パズルはそのルールを通して作品の

構成と寓意に関わって来るものであることが見えてくる。これは、数学の「ラテン方陣」の形式の作品中への取り入れ方を見ても同様で、やはりルールは作品の構成に関わっている。ルールは作品の一見無秩序に見える展開に、ある規範を与えることで秩序を形成するのである。

しかし、酒話によれば、ウリポの言語遊戯には「欠陥」が設けられている必要があるのだという。パートルブースが目を見えなくしてパズルを完成できずに終わるのも、このウリポの共有概念の1つが原因だと考えて良い。そのため、パズルのルールの機械的な適用は避けられるということには留保しなければならない。

それでもペレックの作品においてパズルのルールは、作品の進行と構成をほぼ支配している。方法芸術においてはパズルから離れていると感じられた点も多くあったが、同様に方法を重視するウリポにおいては、パズルそのものが方法の一部と化していた。パズルのルールによって秩序と無秩序の間関係が取り仕切られるのは、パズルに限った話ではない。「神のいない」現代では、「方法の芸術」ならぬ「(パズルの) ルールの芸術」も生まれうる時代になっているのである。ここに来て、「自律したパズル」のために生まれたはずのルールは、越境して他ジャンルの中で新たな意味を持つことになる。本発表の第1節で見た作品はそれぞれ、パズル式「彫刻」であり、パズル・「プロジェクト」であり、ルービック・「キュービズム」であったかもしれない。確かに、これらの事例におけるルールそのものが芸術である保証はない。しかし——中ザワの言葉を借りるならば——当事者たちはしばしば芸術であると確信している。

## おわりに

パズル界においてルールが作品としてみなされ始めているという事実は、少しずつパズルの「作品」の在り方を変容させている。明確なルールが存在するパズルの場合、問題を自動生成することが可能である。その結果、自動生成プログラムそのものがペンネームを持ち、作者の分身として、あるいはそれ自体作品としてみなされる事態が生じているように思われる。さらに興味深いのは、稲葉直貴が2003年より自身のホームページ上で発表している「ナンプレ手動生成プログラム」である。このプログラムでは、まずホームページ閲覧者が9×9の盤面上に任意の数だけ自由に印を打ち、「MAKE」と書かれたところをクリックすると、閲覧者の印をつけた位置に初めに数字が入っているようなパズルの問題が出来上がる仕組みになっている。閲覧者はそこで生成された問題をそのままそのホームページ上に投稿できるようになっており、その後は誰もがそこでその問題

を解けるようになる。すなわち、ホームページ閲覧者が同時に作り手となりうる状況を稲葉は作り出したのである。

このように受け手が作り手に変容するほどのものは多くはない。しかし、芸術の開かれに対して、パズルの開かれの事例と考えられるようなものも、近年では数多く見られるようになってきたことを、すでに私は拙著『パズル公爵の挑戦状』の中で指摘している。答えが無限に存在し、作り手すらも明確な答えを知らない「あなたとミミズの共通点をたくさん挙げてください」といったようなパズルは、やはり芸術界とパズル界の共通する動向として捉えられるかもしれない。インタラクティブ・パズルと呼べるようなものも、今後生まれてくる可能性が高いように思われるのだ。芸術界におけるほど明確に打ち出された規範ではないが、「パズルの自律性」という漠然とした規範が崩れつつある現在では、パズルの中にも芸術の要素が入り込むことは十分にありうるだろう。

新たなパズルのルールは、今なお次々と生み出されている。そして、それに伴って、新たなパズルの自動生成プログラム（ないし稲葉のような手動生成プログラム）もまた、次々と生み出されていくだろう。こうしたルールやプログラムから、ルール間横断するものも含めさまざまな問題がパズルの世界では生まれていくであろうが、インタラクティブな状況を最終的に作り出しうるようなルールやプログラムそれ自体の作品性にも、注目していくべきではないだろうか。そして、ハンガリーのルービック教授がルービック・キュービズムの誕生を予見できなかったように思われるのと同様、ルールやプログラムが作者も思いつかなかったような場所で用いられることにより、パズルのルールはその評価を変えることになるだろう。一創造行為としてのパズルの世界もまた、他の創造行為と浸透しあっているのである。

## 参考文献

### 一次資料

東田大志『京大生・東田くんのパズル』、角川文庫、2010

稲葉直貴『パズル脳』、オデッセウス、2010

—稲葉のパズル研究室 <http://puz.hp.infoseek.co.jp/index.html> (2010年6月1日現在)

ジョルジュ・ペレック『人生使用法』、酒詰治男訳、水声社、1992（原著： *La vie, mode d'emploi : romans*, Hachette littérature, 1978）

『オモロパズル大全集』、ニコリ、2004

『パズル通信ニコリ104号』、ニコリ、2003

『パズル通信ニコリ119号』、ニコリ、2007

### 二次資料

秋山久義『知恵の輪読本』、新紀元社、2003

- 『キューブパズル読本』、新紀元社、2004
- 『絵と形のパズル読本』、新紀元社、2005
- 『数のパズル読本』、新紀元社、2006
- 『ボードパズル読本』、新紀元社、2009
- David J. Bodycombe, *The Riddles of the Sphinx*, Penguin Books, 2007
- Stewart Coffin, *Geometric Puzzle Design*, A. K. Peters, 2007
- マーセル・ダネージ『世界でもっとも美しい10の数学パズル』、寺嶋英志訳、青土社、2006
- 東田大志『パズル公爵の挑戦状』、PHP研究所、2010
- 石井研士『ジグソーパズル入門』、やのまん、2009
- 中島万紀子「ウリポ（潜在文学工房）からウバポ（潜在マンガ工房）へ」  
<http://www.waseda.jp/bun-france/pdfs/vol23/08%92%86%93%87129-142.pdf>（2010年6月1日現在、初出：早稲田大学大学院文学研究科フランス文学専攻研究誌『フランス文学語学研究』第23号、2004、129～142頁）
- 中ザワヒデキ「芸術の方法と方法の芸術」、『芸術／創造性の哲学』（岩波講座哲学7）所収、岩波書店、2008
- 酒詰治男「ジョルジュ・ベレックとウリポ」、『風の薔薇5』、書肆風の薔薇（水声社）、1991、71～85頁
- 坂根巖夫『遊びの博物誌』、朝日新聞社、1977
- 『新・遊びの博物誌』、朝日新聞社、1982
- アル・セッケル『錯視芸術の巨匠たち』、坂根巖夫訳、創元社、2008
- ジェリー・スローカム、リック・ファン・グロル「初期の日本の輸出パズル」、からくり創作研究会訳、2005
- Jerry Slocum, Jack Botermans, *Puzzles Old & New*, University of Washington Press, 1986
- Jerry Slocum, Dic Sonneveld, *The 15 Puzzle*, The Slocum Puzzle Foundation, 2006
- Jerry Slocum, David Singmaster, 黄焯華, Dieter Gebhardt, Geert Hellings, *The Cube*, Black Dog & Leventhal, 2009
- 鈴木棠三『なぞの研究』、講談社学術文庫、1981
- 高木茂男『Play Puzzle』、平凡社、1981
- 『Play Puzzle Part 2』、平凡社、1982
- 『パズル百科』、講談社文庫、1985（一部の初出：『奇蹟のパズル』、ダイヤモンド社、1977）
- パズル遊びへの招待・オンライン版 [http://www.torito.jp/puzzles/puzzle\\_asobi.shtml](http://www.torito.jp/puzzles/puzzle_asobi.shtml)（2010年6月1日現在、一部の初出：『パズル遊びへの招待』、PHP研究所、1994）
- アン・D・ウィリアムズ『アタマと心に効くジグソーパズルの世界』、瀧本米子訳、やのまん、2009
- Paul Zumthor, *Langue Texte Énigme*, Paris, Editions du Seuil, 1975
- 柴田武、谷川俊太郎、矢川澄子編『世界なぞなぞ大事典』、大修館書店、1984
- 『エフェメラル遍く、ひとつの時』、国際芸術センター青森、2006
- 『第3回 府中ビエンナーレ 美と価値 ポストパズル世代の7人』、府中市美術館、2006
- SIXSPACE ホームページ <http://sixspace.com/gallery/invader2005/pressrelease.php>（2010年6月1日現在）