

遊び／建築というゲーム  
組み立てること／目的を持つ道具・持たない道具  
Asobi /Architecture as a game  
Construction /Tools for some purpose, tools for no purpose

竹山聖  
Kiyoshi Sey Takeyama

Designing architecture is an act deeply rooted in a primitive desire of a human being. It derives from joy of construction for some invented purpose. I discuss this subject, quoting Jacques Henriot, Roger Caillois, Friedrich Schiller, Henri Bergson, Iurii Lotman, Georges Bataille, Slavoj Zizek and Walter Benjamin.

人間はその完全な意味において人間である限りにおいてのみ遊び、また、遊ぶ限りにおいてのみ完全な人間である。

シラー<sup>1</sup>

至高者は一種の戯れ＝賭なのだ。

バタイユ<sup>2</sup>

人間そのものが「自然の傷」であり、自然な均衡に戻ることはできない。人間が自分を取り巻く環境と調和するためになしうる唯一のことは、この裂け目・亀裂・構造的根こぎをそっくり受け入れ、しかるのちに事物をできるかぎりうまく組み立てることである。

スラヴォイ・ジジェク<sup>3</sup>

組み立てる、ということが、建築という行為の最も根底にあることは論を待たまい。むしろ素直に、建築とは組み立てであり、組み立ての妙であるといってもいい。ものごとは、その気になれば簡単に組み立てることもできるし、志を高く持てば、困難な道を進むこともできる。根拠を問い、論理を確かめ、適格性をただし、強度を検証し、素材を改め、機能を論じ、効果を斟酌し、経済性にも配慮し、愛・真実・美を極めつつ、組み立ての妙を競い、結構を凝らす。およそ自然から形を見出し、要素を組み合わせて新たな構築物を組み立てるという行為は、おそらく人類の見出した最も古い遊びのひとつではあるまいか。

組み立ては関係を見抜くまなざしに支えられている。われわれはさまざまな事物に取り巻かれている。事物のうちの、いったい何者と何者が関係しあっているのか。引き合い、調和し、あるいは反発しあっているのか。出来事のあらわれる規則、原因と結果、取り戻せることと取り戻しのつかないこと。試行錯誤を繰り返しながら、事物と事物のあいだに関係を見出すことが、人類の生存に大いに寄与したはずだ。さまざまな事物の間に関係を発見すること。これが人類の思考の出発点である。したがって物質的にも精神的にも、空間とは、実は関係そのものである。建築は異なった要素の組み立てで構成され、事物の関係を内包し、固有の関数によって他者を写像し、世界を転写し、それらが響きあって新たな空間が現象する。人類はそこに思考の似姿を見た。つまり世界のモデルを見た。そしてこれを愛で、かつ遊んできたのであった。たとえば水に映る月、も関係である。音楽も音の関係である。文学も言葉の関係である。ダンスも身体の関係である。あらゆるものに建築を見る視点とは、したがって、あらゆるものに関係の妙を見る視点である。

単一の物質が建築になるのは、それが素材と形の関係をもつときである。素材のみでは建築にならない。建築に必要なのは形である。さらに形と形のあいだの関係である。組み立てられた美的な形。あるいは形の組み立てに見出される美的な関係。これをコンフィギュレーションという。複雑に絡み合い、感応する形。響き合うエロスの場。これが建築というゲームのフィールドである。ここには形の力が介在する。引力と斥力が介在する。作用する力のただなかで、事物と事物の出会いの場に出かけていくこと。これが設計という行為の出発地点である。建築という言葉は ARCHITECTURE の訳語として採用されたもので、明治期に導入された当初は「造家」とも訳され、やがて「建築」で定着したのだったが、この ARCHITECTURE 自体がもともと、必ずしもいわゆる建築物を指す言葉ではなかった。むしろ美的な組み立て、あるいはその原理、技術の体系などを指す言葉であった。だからコンピュータもアーキテクチュアである<sup>4</sup>。つまりアーキテクチュアとは、巧みに組み立てること、あるいはそれを支える原理、方法、技術、等々を指し示す概念であるといっていだらう<sup>5</sup>。

人類は、ときに無意味とも思えるほどに、いろいろなものを組み立てて遊んできた。だからこそ今日の技術の発展があるといってもいい。10

万年ほど前に遡る石や骨を加工した道具のなかには、使い道のさっぱりわからないものも多くあるという。たとえばどう考えても楽器としか思えないもの。死者を弔うもの。身体を飾るもの。どこかしら形が面白いもの。連想を運ぶもの。むしろ人類は、目的を持って道具を制作してきたのではなく、偶然の出来事の積み重ねのなかから、目的や意図を紡ぎ出してきたのではないか。目的や意図はむしろ戯れに発しているのではないか。だとするなら、人類はその知的な出発の始まりから、「遊びをせんとや生まれけむ」<sup>6</sup>という存在の本質を湛えていたのである。

ジャック・アンリオは以下のように述べている<sup>7</sup>。

遊戯的行為は、遊びという意味をもつ。それが遊びであるという事実は、しよせん、そういうことなのだ。遊ぶことなしに何かを行うことはできる。その同じことを「遊び」で行うこともできる。その差異は、ただ、人がその行為に与える意味にのみかかっている。

この「遊び」を「建築」に置き換えてみれば、建築と遊びの同型性が浮き彫られる。つまり、「建築的行為は、建築という意味をもつ」。建築という思考は、建築的行為を意識したときにはじまる。建築云々という命名はともかく、少なくとも物を組み立てていくある一連の行為をひとつのまとまりをもって意識するとき、さらには組み立てがより明快に、経済的に、美的に、感動的になされるよう、工夫するとき。建築とは、所詮、人がその行為に与える意味にのみかかっている。意味がさらに主体によって担われるなら、やがてそれは意図となり、意志となる。没入し、享樂し、決断する場、すなわち主体的な関与の場となる。

たとえば積み木を積んでいく行為を考えてみよう。ランダムに、気のむくままに、積み重ねていくことはできる。ただ、あるときこうすればより構造的に安定し、あるいは面白く、そしてなお配列に工夫が凝らせると気づいたとする。人はこのとき同時に、その行為の中で、ある種の意図を実現しようとしている自分に気づくだろう。積み木の配列とそれが生み出す空間の中に、意味を紡ぐ一連の行為を自覚するだろう。世界モデルをそこに垣間見ることすらできるかもしれない。これを建築的行為と呼んでいい。それは、ある意図を持った空間的配列を生み出す行為である。ここに主体が生み出される。すなわち自発的に考え、よりよく、より面白く、充実感があり、やりがいを覚え、快感すら覚え、身体感覚が再編されると思うから、工夫してみようとする。あるいは工夫の果てに、この方がさらにいいのではないかと、より困難な道を選んだりもする。そんな主体がこのような過程の積み重ねを通して、自身の技量が磨かれていくという実感をもえるのである。こうした行為の自覚のみが、建築を成立させる。この自覚、建築することの自覚こそが、「人がその行為に与える意味」なのである。遊ぶことの自覚が遊びを支えるように、建築すること、すなわち建築的行為の自覚が建築を支える。この自覚に基づいた組み立てを建築と呼ぶ。ロジェ・カイヨワは、文化史にとって遊びがきわめて重要であることを指摘した最初のひとりがシラーであると述べている。遊ぶ人のもつ陽気な活力と選択の自由がシラーの思考を生命の活性のメカニズムへと導いた<sup>8</sup>。シラーは芸術を遊びと同一視した。シラーによれば、芸術とは形の遊びであり、その真の目的は個性の統一であった<sup>9</sup>。個性の統一とは大仰な言い方であるが、確かに遊ぶことによって個が際立つ。遊びは強制を拒むからである。強いられぬ無意識があらわれる。むしろ遊びこそが個を成立させたのだと考えることもできるだろう。

シラーは「感性＝主観（第一段階、バークなど）」、「主観＝合理（第二段階、カントなど）」、「合理＝客観（第三段階、バウムガルテンなど）」を超えて、「感性＝客観」の相の下に美を位置づけようとした<sup>10</sup>。つまり多様を与える感性<形＝エロス>と結合を導く理性<言葉＝ロゴス>とが、自然に結ばれる形式に美を見ようとした<sup>11</sup>。かれにとって美とは、「現象における自由」<sup>12</sup>、つまり人間の自由な感覚のなかに流れ込むようにして結ばれ、しかも共有される意識の運動だった。個と形式の共通分母に美があると信じ、これをなんとか自由の名のもとに統合しようと企てた。遊びはこの意味で、個の止揚であり、自由と美の統一される場であったとっていいだろう。自然と自由と技巧がそこで一体化を果たす。こうした前提に立って、感性衝動と形式衝動の結合としての遊戯衝動が展開され、個のそして自由の意義が問われていくのである<sup>13</sup>。

ベルグソンもまた、美と自由との関係を考察している。かれは美的感情のなかでもっともシンプルなもの、優美の感情が、「外的運動の中でのある種のゆとりと自由自在さの知覚に他ならない」と考える。かれの美は次に続く運動に滑らかにつながっていく予感を孕んだ形であって、つまりは時間呼び込む<イオンの状態>の美である。そこで「運動の自在感についての知覚は、ここではいわば、時間の歩みをとどめて現在の中に未来を保つことの快感の中にとけこんでくる」<sup>14</sup>。ここでかれのいう「現在の中に未来を保つことの快感」、これが時間のなかにおける自由の感覚であって、運動する形のなかに、自由な心のなかに、遊びのなかに見出される、個の身体に潜在し、流出し、ときに噴出する喜びである。

美と自由が出会うところに遊びがある。個の位相における、技巧と自然との素朴な出会いがある。遊びは、社会的立場を離れた個の、純粋な

身体と頭脳のコンペティションであるからだ。遊びであるからこそ、真剣に、純粹に、自身の技巧を賭けることもできる。フィクションの喜びに身を浸すことができる。プロセスを楽しむことができる。「目的」は、とりあえず括弧に入れていい。

偶然性もまた、遊びの領域の特徴である。だからこそ遊びは、決定論の側にはなく、自由の側に分類される。ユーリー・ロトマンは、「遊戯とは、合法的で偶然的諸過程の結合を特別に再現することである」と定義し、「規則の確認」とそこからの「偏向」が同時に行われることにその特性を見ている。いわば統合のロゴスと逸脱のエロスの共演である。そもそも遊びこそが人類の脳と身体の働きを導いてきたのであって、「遊戯が人間心理の重大で有機的な欲求の一つであることには何らの疑いもない。いろいろな形態の遊戯が人類の発展のあらゆる過程において人間、人類につき従ってあらわれる」。そして「遊戯は決して認識と対立しない」ばかりか、なにより人類は「現実の何か無定形な体系を遊戯の形で表象する」ものなのである。とするなら、建築はまさしくそこに成立の根を持っているといえるだろう。それは自然と人間との間にさしはさまれたフィクション生成の装置であるから、遊戯が「征服しがたきもの(例えば、死)あるいは非常に強い敵(原始社会における狩猟の遊戯)を仮想的に征服する可能性を人間に与える」とするなら、建築はその空間的シミュレーションであるといつていい。こうしたシミュレーションの引き鉄にかれば芸術という名を与え、「ある人間にとって現実では不可能なはずの状況に彼が条件的に移されうるという可能性を持つ遊戯により、その人は自分自身の深層にある本質を発見することができるのである。少し先取りしていうと、人間にとってきわめて本質的なこの課題をより高い程度に実現するのが芸術であると指摘しておこう」と指摘しつつ、そこで芸術が遊びと関連づけられる。「芸術は自分を遊戯モデルに近づける一連の特徴を具えている」のであって、「芸術的行動は実際のなるものと仮想的なるものの総合を暗に意味している」のである<sup>15</sup>。仮想的なるもの、フィクション、これが遊びを、芸術を、そして建築を支えている。むしろそれがファンタジーでなく、現実的なものであるということをも含めて、である。

ものごとを組み立てることを通して、世界を改変する可能性に気づいた人類の獲得したもっとも大掛かりな表現手段が、建築という行為であった。建築は人間の身体をすっぽりと包み込む空間を生み出すから、おそらくは魔術的な行為ですらあった。何しろ重力を自由に操作するのである。それだけでは単なる物体に過ぎない石や木を用いて、重力に逆らい、巨大な空間を架構し、物体に生命を与えるように見える。しかもそれは、アルタミラの事例に見られるように、日常の生活空間としてよりも、むしろ非日常的な祈りの空間、フィクショナルな世界を現出する空間を構築する行為であって、現在というより、未来の時間や過去の時間をいまここに圧縮して取りこむ、どこにもない世界を現出する行為でもある。いわば期待の位相にあるといつていい。可能世界といいなおすべきか。

バタイユもまた、かれら「原始的な人間がもっとも中心的に心を奪われていたのは、至高なもの、驚異的なもの、有用性を超えた彼方にあるものであった」と指摘し、近代の理性による認識が見失ってしまったものへの注意を喚起している。「有用なものを超えて至高なもの」は、そして「他のいかなる目的=究極にも服従してはいないような目的」すなわち「ある至高な目的を考察すること」は、「まったく恣意的なものからしか、あるいは好運(チャンス)からしか生じることはできない」のであって、原始の人間はこの「無益な輝かしさに達するという信念」をもっていた。われわれが生きる「持続のうちにおける連鎖の世界」でなく「瞬間(アンスタン)の世界」にそれは息衝いている<sup>16</sup>。

まったく恣意的なもの、チャンス、有用性を超えたもの、無益な輝かしさ、それはもともと遊びが取り扱う領域であった。瞬間の決断の連鎖が問われる世界でもあった。持続の時間クロノスと異なり、瞬時の輝き、アイオーンはフィクショナルな位相、遊びの位相の時間をさす<sup>17</sup>。比喩的にいうなら、たとえば「光を象徴から戯れの領域に移行させる」<sup>18</sup>ことであって、意図された目的をその無用性、無益性によって超えていくのである。

遊びとは、象徴体系の受容によって失われた自然との一体感に再び触れる行為であり、言葉の秩序による原因-目的の連鎖からの解放の経験でもある。ジジェクの言葉を借りるなら、いわば「根源的喪失」<sup>19</sup>からの出発であって、象徴の秩序による自然との一体感の喪失という「この裂け目・亀裂・構造的根こぎをそっくり受け入れ、しかるのちに事物をできるかぎりうまく組み立てること」なのである。言語によって覆われた世界の底にまで降り立つことから、遊びははじまる。

道具も建築も半ば以上は必要というより遊びの領域から立ち現れ、人類の欲望と想像力を刺激し、そのプロセスを通して意図や目的が磨き上げられた。できあがった物体や空間が、さらに次なるゲームを暗示した。建築という自覚はむしろ事後的なものだ。ただ自覚、つまりゲームのルール確立のあとは、この身体を覆う空間の構想というゲームは、人類の欲望の中心に居座るようになった。それが頭脳と身体と世界を横断するゲームであり、この不安に満ちた外界に、物理的にも、精神的にも、自らを位置づける行為でもあったからである。

かくして建築は世界のモデルとして構想され、過去の時間を純化し、未来の時間をシミュレートする機能を担う。自らをしかるべき場所に位置づける故郷の構築でもあり、ときに異界へと誘う無気味な世界の構築でさえある。そこに人間の非合理的な欲望すらも投影されてしまうからである。物質化された暁には、こうした意図や欲望すらも凌駕される空間が現象するだろう。だから人類は倦まずこの不条理なゲーム

に挑戦しつづける。

たとえ遊びが昂じた結果であるというにせよ、見る立場からつくる立場に移行した人間は、つねにつくるという視点から世界を眺めるようになる。自然はただ生成したものでなく、産み出されたものでもない、つくられたものとして眺められるようになる<sup>20</sup>。では造ったのは誰か、こうした疑問もおのずと湧きあがるのであって、招来されたのが神であった。すなわち造物主としての神である。ここに自然の中の造物主の手の痕跡を辿り、追体験しようとする試みが生まれる。意図と目的がそこに透視される。自然に潜むその意図と目的をなぞり、確かめるために、建築という行為が開始される。自らを造物主に擬し、意図や目的はここでもまた捏造される。しかしそれは、生命体としての聖なる任務と感じ取られたはずだ。生命体は目的を捏造することで、自らの生命力を高める存在であるからである。

意図や目的の背後に神や造物主が招来されたとしても、それは事後的な説明であって、実際は内からこみあげる欲望が人間をこの遊びに導いた。自然との感応が遊びを誘った。欲望にしたがって世界は意味づけられ、加工される。言葉を通して象徴化された世界と、ものを実際に加工しこれと共振する身体的イメージが交錯する。頭と身体が重なり合う。身体がものに同調し、共振し、ものそのものに触れ、ものと一体化する。自然から分離され、象徴体系を通して再統合された人類が、遊びを通してその移行期に、通過の刹那の危うい状態に、境界線上に遡る。この遊びはそのような遊びであったはずだ。いわば世界を賭金にした真剣な遊び——これをヴァルター・ベンヤミンにしたがって<sup>21</sup>、研究／スタディ／無為の行為、と名づけてもいい——が人類を進化させてきた。

可能世界を構想する行為としての建築、これが設計するという立場から見た建築のあり方であり、しかも人間のもっとも原初的な欲望に基づく行為であった。それはもとをただせば、意図や目的を捏造しつつこれと戯れる、遊びの領域に端を発している。

1 シラーの『人間の美的教育に関する書簡』の第15書簡から：ロジェ・カイヨワ『遊びと人間』清水幾太郎・霧生和夫訳、岩波書店、1970(1958)、p. 237より。

2 ジョルジュ・バタイユ『至高性』湯浅博雄・中地義和・酒井健訳、人文書院、1990(1976)、p. 49。

3 スラヴォイ・ジジエク『イデオロギーの崇高な対象』鈴木晶訳、河出書房新社、2000(1989)、p. 13。

4 例えばビル・ゲイツはマイクロソフトのチーフ・ソフトウェア・アーキテクトを自称している。

5 増田友也は、『建築以前』増田友也著作集V』ナカニシヤ出版、1999において、「本来、建築という言葉の中には、それが、建てられたものという意味はないし、それはヨーロッパの伝統にもないことなのです(p. 267)、「建築というのは、本来は art, technic だったというふうに、技術であったということが、これは確かな事柄のようであります。方法であった、方法であって、それが造られたものを意味したことは、ごく最近にいたるまで、とりわけ日本において誤解であったように思われるのです(p. 268)と述べている。

6 梁塵秘抄巻第二、四句神歌、雑、「遊びをせんとや生まれけむ 戯れせんとや生まれけん 遊ぶ子供の声聞けば わが身さへこそ揺るがるれ」

7 ジャック・アンリオ『遊び—遊ぶ主体の現象学へ』佐藤信夫訳、白水社、1974、p. 82。

8 ロジェ・カイヨワ『遊びと人間』清水幾太郎・霧生和夫訳、岩波書店、1970(1958)、pp237-238。

9 エドワードR. ザーコ『機能主義理論の系譜』山本学治・稲葉武司訳、鹿島出版会、1972(1957)、p186。註によれば、Horace M. Kallen, Art and Freedom. I, 1942, pp215-216。

10 シラー『美と芸術の理論』草薙正夫訳、岩波書店、1936、pp. 10 - 12。

11 シラー、前掲書、pp. 15 - 16。

12 シラー、前掲書、p. 23。

13 シラー「美的教育に関する書簡」に展開される概念：草薙正夫による「解説：シラー美学と『カリアス書簡』」：シラー、前掲書、pp. 93 - 94。

14 アンリ・ベルグソン「時間と自由」『ベルグソン全集1』平井啓之訳、白水社、1965(1889)、p. 24。

15 ここでの議論は、ユーリー・ロトマン「芸術テキストの構造」『文学理論と構造主義』磯谷孝訳、勁草書房、1978(1970)、pp. 144 - 151からの引用をもとに展開されている。

16 バタイユ、前掲書、pp. 52-55。バタイユはこれを「至高のモメント」と呼んでおり、それは「有用な作業＝作品の世界に穿たれた空虚を満たすべき一種の必然」であって、まさしく「建築的瞬間」と徹底している。

17 ハイデガーはヘラクレイトスの言葉を引いて、ニーチェの「生の遊戯」とアイオンの近さを語っている。「『生の遊戯』という言葉は、私たちにただちに、ニーチェがもっとも親近な思想家と信じたヘラクレイトスの次の言葉を思い起こさせる。『アイオンハ遊遊ビ遊ブ小児デアル。支配権(すなわち存在者全体に対する)ハ小児ニ属スル。』(断片52)：『ニーチェ』』p. 347。

18 竹山聖「REFRACTION／光を象徴から戯れの領域に移行させる」：『新建築住宅特集』Vol.179.2001.3、p. 49。

19 スラヴォイ・ジジエク、前掲書、p. 16。「『絶対知』とは、ある根源的喪失の認識に与えられた名にほかならない」。この「根源的喪失」(矛盾受け入れの主体的立場)と「遊ぶ」のが、建築的自由の体験にほかならない。

20 丸山真男によれば、キリシタンに接した日本人バテレンは日本の国生みの「つくる」とデウスの天地創造の「つくる」とが位相を異にするものであることを見抜いていた。「日本神話の国生みおよび統治者の生産に、たとえ『つくる』という言葉が用いられていても、creationの論理とは切れていること、また、日本語の『つくる』はむしろ建築・修理・加工のイメージに基礎をおいていること」に注意が促されている。：『歴史意識の古層』『忠誠と反逆』ちくま学芸文庫、1998(1972)、p. 366。

21 ヴァルター・ベンヤミンは労働に対する余暇といった対立項としてでなく、純粋な「無為」を考察し、〈遊び—遊歩者—無為—スタディ—アレゴリー—逸脱〉の線を引いた。『パサー・ジュ論III：都市の遊歩者』、特に「無為」の項を参照。