

Shizuoka University of Art and Culture

1

VOL.1 2000

静岡文化芸術大学
研究紀要

SHIZUOKA UNIVERSITY OF ART AND CULTURE
BULLETIN 2000

ISSN 1346-4744

1

静岡文化芸術大学研究紀要

Shizuoka University of Art and Culture Bulletin

VOL.1 2000

静岡文化芸術大学研究紀要
第1巻

2001年3月31日

編集：紀要発刊準備会

広瀬英史／阿蘇裕矢／福岡欣治／荒川裕子／

小林真理／黒田宏治／望月達也／大倉富美雄

デザイン：佐井国夫

発行：静岡文化芸術大学文化・芸術研究センター

〒430-8533 静岡県浜松市野口町 1794-1

Tel 053-457-6111

Fax 053-457-6123

印刷：株式会社シバプリント

Shizuoka University of Art and Culture
Bulletin VOL.1

March 31, 2001

1794-1 Noguchi-cho

Hamamatsu-shi Shizuoka-ken

430-8533 Japan

Tel 053-457-6111 Fax 053-457-6123

目次

文化政策の時代	木村尚三郎（静岡文化芸術大学 学長）	1
出奔するマグレブ系「移民二世」の娘たちの物語とテリトリー — レイラ・セパールの八十年代の小説を中心に —	石川清子	15
<i>Henderson the Rain King and the Biblical Animals: From Pig to Lion</i>	鈴木元子	27
大学博物館・“産業考古学館”（仮称）の設立	種田 明	37
IMF 体制と多国籍企業〔I〕	長尾克子	41
本学の情報リテラシー教育	野村卓志	53
芸術と都市をめぐる一考察 ベンヤミン「パッサージュ論」をめぐる	谷川眞美	57
文化政策と法に関する研究（博士論文要旨）	小林真理	65
21世紀、東アジア・デザイン発展の基底 — 異文化間・創造時代の実現に向けて	佐野邦雄	73
生活造形と生産造形についての一考察	野中壽晴	85
観光に対するデザインアプローチ	伊坂正人	91
浜松駅周辺における公共的トイレの ユニバーサルデザインの観点からの実態評価	黒田宏治、迫 秀樹、迫田幸雄	99
インタラクティブ・メディアアートのための ヒューマンインターフェース技術造形	長嶋洋一	107
「間」について	勝俣鎮夫（文化政策学部長）	123
コンメディア・デッラルテと狂言 — 東西の笑いの交流（学長特別研究事業報告）	高田和文	29
アナログ系大学の選択 — 「浜松 IT デザインコミュニティ」の形成に向けて	大倉富美雄	11
価値を創造する装置 — 二十一世紀大学論として	栄久庵憲司（デザイン学部長）	1

Contents

Age of Cultural Policy	Shosaburo KIMURA President of Shizuoka University of Art and Culture	1
Creating Story and Territory : Leïla Sebbar's Running Away "Beur" Heroines	Kiyoko ISHIKAWA	15
<i>Henderson the Rain King</i> and the Biblical Animals: From Pig to Lion	Motoko SUZUKI	27
Establishing A New University-Museum of Industrial Archaeology in Japan	Akira OITA	37
The International Monetary Fund and Multinational Corporation [I]	Katsuko NAGAO	41
Education of Computer Literacy in Shizuoka University of Art and Culture	Takashi NOMURA	53
Art and the City of Paris: their contemporary significance in Benjamin's Passagenwerk	Mami TANIGAWA	57
The Summary of the doctoral thesis "A Study on Cultural Policy and Law"	Mari KOBAYASHI	65
Basis for Design Development in East Asia in the 21st Century : Toward the Realization of a Cross Cultural and Creative Age	Kunio SANO	73
A Study of Industrial Design for Living and Environment	Toshiharu NONAKA	85
Approach to Tourism from Design	Masato ISAKA	91
Survey and evaluation of public toilets around Hamamatsu Station from the viewpoint of universal design	Kohji KURODA, Hideki SAKO, Yukio SAKODA	99
Design of Human Interface for Interactive Media Art	Yoichi NAGASHIMA	107
On the Idea of <i>Ma</i>	Shizuo KATSUMATA Dean of the Faculty of Cultural Policy and Management	123
Commedia dell'arte and Kyogen: two traditional styles of comedy	Kazufumi TAKADA	29
Developing a new form of university education based on analog-thinking philosophy	Fumio OKURA	11
The system that creates value : as a view on universities in twenty-first century	Kenji EKUAN Dean of the Faculty of Design	1

木村 尚三郎

静岡文化芸術大学 学長

文化政策学部とデザイン学部の二学部からなる本学は、「文化政策」を前面に掲げるわが国唯一の大学として、二〇〇〇年四月にスタートした。二十一世紀が何よりもまず文化政策の時代であり、外交政策であれ経済政策であれ、文化政策に裏打ちされねば意味をもたないのが、これからの特徴だからである。それは、二十世紀のキーワードが「技術」であったのに対し、二十一世紀のキーワードが「いのち」となることと、深く関わっている。

二十世紀は、技術の進歩発展が確実に驚きと楽しさと夢を与え、人々に明るい未来を約束し、人間の無限の可能性を実感させた時代であった。十九世紀末の電気・鉄・石油技術にはじまり、戦後のマイカー・新幹線・ジェット機等の交通手段、電気洗濯機・テレビ・冷蔵庫等の家庭電化製品、抗生物質、ナイロン製品等々は、その一つ一つが私たちに幸せをもたらした。働いてお金を儲け、これらの画期的な技術と製品を買って、幸せになる——この図式が支配したのが、「二十世紀・技術の時代」であった。

この図式からの大転換が、二十一世紀である。それはすでに一九七三年の第一次オイルショックのころから始まり、二十一世紀がはじまった今日、いよいよ明らかとなりだしている。お金はあっても、全身に驚きと喜びと幸せを与えてくれる技術・製品が、ない。ガンの治療法は一向に確立されず、介護用・家庭用ロボットも出現しない。いま日本をはじめ全世界が夢中になっている IT（情報関連技術）は、頭を刺激するだけである。ビジネスの合理化には大きなプラスであるが、その波に乗り切れない人々にはデジタル・デバイドの、生きる不安と怖れを抱かせている。

たとえ所得があり、税金をちゃんと納めている人

でも幸せになれないのは、最近の日本における四十歳台・五十歳台の自殺がよく証明している。彼らはこれまでの福祉の対象であった生活困窮者でもなければ高齢者でもない。そしてこれらの中老年自殺者は、いまや日本の平均寿命を下げるまでにいたっている。

これまでの生き方が根底から掘り崩されつつある今日、少くとも先進諸国においては国も企業も明確な目標を失ない、個人は名状しがたい生きる不安にとらわれている。誰もが自分の足許を見つめ直し、明日に希望と確信を持って生きる生き方を転換せざるをえない。代って、明日に期待と不安のあい半ばする気持を抱きながら、何よりもまず今日の「くらしといのち」を日々最高に輝かせたい。「いのち」の安全を安心にまで高めたい。技術の進歩発展に代って、「いのち」が生まれ育ち、成長する姿に限りない喜び、幸せを感じ取りたい。

仮象の、頭だけのデジタル世界に代って、ガーデニングや農の世界、動植物を愛し慈しみ、育てる世界、そして窮極的には、わが子を生み育てる世界に大きな、いいしれぬ身体と心の喜び、幸せ、そして安心を覚える時代が始まりつつある。一言でいって、二十一世紀は「いのち」の時代である。「少子高齢化」がわが国では口癖のように云われているが、恐らく十年以内に、子供を産む時代が半世紀ぶりにやってくるだろう。

日々の「いのち」を輝やかせる生き方とは、第一に、スポーツであれ旅であれ、とにかく自分の手足を思う存分動かして、生きている実感と喜びを味わう生き方である。これについては、後ほど改めて述べよう。

第二には、おいしい物を食べたり、花や芸術作品

を鑑賞したりして、美しい、「花のある生き方」をすることである。美意識が日常生活のすみずみにまで大切となり、たとえ酒を飲むときも花を賞でながらといった、昔からの花見・花火のような、美意識のある飲み方が勧められる。二十世紀が求めた機能性・経済性・効率性を、そして技術そのものをいわば「隠し味」としながら、美しく生きる生き方が求められることになる。工業製品やアニメの類いにおいても、そして町づくりにおいても、である。たとえばファッションにおいて、たんに色や形だけではなく、香り、肌ざわり、衣ずれの音にも、デザイン感覚が必要となる。

そして「いのち」を輝かせて生きる第三は、ともに友となり、助け合いながら（共助）、「安心」のある生き方を実現することである。今日のような時代の大転換を、自助努力だけで乗り切るのは難しい。共通の目標を見出せなくて、誰もが孤独感・不安感を覚えざるをえないとき、三つの友を得れば大安心である。「人と人、人と自然、人と歴史」の、三つの愛と共生である。

大地にしっかりと足を踏みしめ（ふるさと志向、田舎ないし農村回帰）、家族とともに、動植物とともに、互いの「いのち」を思いやりながら生きるとき、食べあうおにぎり一つ、味噌汁一杯が、どんな高級料亭の味よりもおいしい。家族・仲間・友だちと楽しく食べあっているからであり、まさにこれがフランス新語のコンヴィヴィアリティ *convivialité*（会食者の関係、共生）である。

そこには、土地の産物をその土地で自ら消費する、「地産地消」があり、地の葉っぱ一枚一枚、地の米一粒一粒が地味、土地の空気や温度・湿度などとピタリ合って、最高に自らの「いのち」を輝やかせて

いる。たとえ市場で三等米とランク付けされた米でも、地元で食べれば最高に美味しい。「いのち」が輝やいているからだ。学校給食に土地の米・野菜を用いれば、子どもたちはそのおいしさで元気になり、土地に生きる自信と誇りを抱く。

年間六億四千万人余と、地球総人口六十億人の一割以上が外国旅行に出る大旅行時代が訪れているが、このうち最高に外国人旅行者を惹き寄せているのは、フランスである。なんと人口五千八百万人余を超える七千四百万人以上の外国人観光客が、フランスに押し寄せており、フランス中のホテルが彼らで溢れ返っている。フランス人のヴァカンスは六月末から始まるが、それより一か月も二か月も早くから、仕事に関係のない欧米や日本のおじいちゃん、おばあちゃんの団体バス旅行がフランス中を駆け廻る。

彼らはひとしく陽気であり、ワアワア、キャアキャアと大声を出しながら、土地の安くておいしい食事を楽しみ、土地なりのユニークな、いいデザインの土産物選びに余念がない。「地産地消」が、フランスと中国では徹底しており、そして同時に、どの土地も歴史と文化に富んでいるからである。

その土地なりの魅力あるいい生き方、ほかの土地には見られない独特の生きる営みの総体こそが、文化である。土地なりのいい食と酒、祭り、家並み、寺院・城などの美しい建築物、民俗芸能、工芸品等々がそれである。したがって文化という言葉は、地方とは結びつくが（地方文化）、中央文化という言葉はない。テレビその他の電気製品、自動車、ジェット機、新幹線その他、全世界に共通する「技術文明」を追求する生き方から、その地にしかない地方文化を追求する生き方へ、いま全世界が大きな

転換期を迎えている。

ここから、大旅行時代が到来し、観光産業が二十一世紀最大の産業となろうとしている。そこには最初に述べた「いのち」を輝やかせる三条件、すなわち一、自分なりに手足を動かす、二、美しくおいしく生活する、三、各地ごとに人・自然・歴史の三つの愛と共生の姿に触れる喜び、楽しさがある。それは一口に云って、自ら足を運び、その土地なりの文化を楽しむ喜びである。文明から文化への転換、技術からいのちへの転換こそが、二十一世紀を二十世紀から分かつ根本であるといっている。

二〇〇〇年の緑茶飲料の販売実績は、前年を三十%も上回る二千百億円に達した。まさに驚異的な伸びであり、日本茶ブームがやってきている。缶のお茶もあるが、人気を呼んでいるのは、「ボトルのお茶」ないし「パックのお茶」である。そこには、これまでの常識をくつがえす三つの要素が見てとれる。

いわゆるお点前の、動かぬ姿勢でいただくお茶とは正反対に、ボトルのお茶は、「動くお茶」である。しかも温かなお茶ではなく、冷えたお茶である。専門家は嘆くかも知れないが、しかし現代人には、「動きながら、歩きながら」くらしを実現できるのが、何よりも魅力である。携帯電話しかり、弁当しかりであり、常時動きながらくらす、「動の時代」がやってきた。

先行きに云いしれぬ不安があるとき、人は必らず「動く」。「動きながらくらす」のであり、旅と日常生活とがひとつになる「旅宿の時代」を生きようとする。普段着で、たとえ半日でもその土地の人となってくらしを楽しみ、いのちの輝やきを覚えようとするのが、現代の旅である。反対に、ちょっとお

しゃれして自分の住む地域の小さな旅を楽しむのが、散歩である。

「ボトルのお茶」には、第一にその「動」の要素、動とくらしの結び合いがある。しかも最近は製品の味と香りが高められ、冷えていてもそれなりにおいしく飲める。冷えていても美味しい横浜のシュウマイなりシュウマイ弁当が、いま売り上げを伸ばしているのも同じ理由からである。

状況は十八・十九世紀の、江戸中・後期における大旅行時代のときと全く同じである。当時の人びとも、恒常的な米不足から農民一揆・間引き・都市で米屋を襲う騒擾が打ち続く社会不安のなかで、お伊勢参り・四国八十八か所廻り・西国三十三所巡り・立山登拝などの旅に出た。商人も繁く往来し、富山の薬売りが地歩を固め、全国ネットワークの基礎を作り上げたのもこのときである。

これら「歩く人たち」は菅笠^{すげかさ}をかぶり、草鞋^{わらじ}を履き、予備の草鞋を持ち、にぎり飯や水の筒、矢立て、印籠、薬などとともに歩いた。それがいまポータブルな携帯電話、ノートパソコン、ペットボトルやテトラパック、通販の対象としての時計、靴などとなっている。歩きながら、動きながらくらせる商品は、これからいよいよ人気を高めていくだろう。

家で心をこめてお茶を入れ、お点前のお茶を楽しみ、喫茶店で静かにコーヒーを飲み、バーの片隅でウィスキーのグラスをひとり静かに傾ける姿は、いずれも非日常空間での出来ごと、あるいは過去のものとなってしまった。「静」を長時間強制されるのは今日、精神的かつ肉体的に苦痛であり、ときに人を死にいたらしめる。

それが最近話題になっているエコノミークラス症候群である。機内の狭い座席にじっと長い時間縛り

つけられ、飛行機を降りた途端に意識不明となり、ときに死を招く。スポーツ、旅、園芸、農その他、自ら手足を動かすことに「いのち」の輝やきを覚える、「動の時代」がやってきた。

ボトルないしパックのお茶の第二の魅力は、「安い」ということである。日常的な「くらしといのち」を輝やかせたいのに、「高い」商品では非日常的な楽しみにしかならない。高くて良い、美味しいのは当たり前、高くて悪い、不味ければ犯罪、安くて良い、美味しいのが最高、という感覚が先行き不透明な時代を支配する。明日がいつ文字通り明るくなるのか、所得の高成長をもたらすのか分らぬ以上、人は当然に用心深くなり、日々の高い出費を避けようとする。安くてそれなりに美味しく、しかも健康的な緑茶飲料が、歓迎されるのは当然のことである。

第三に無視してはならないのは、簡単に扱えて「時間がかからない」ということである。温かくて美味しいお茶はもちろん最高であるが、お茶を入れるのに手間暇がかかり、時間がかかる。ボトルのお茶なら、歩きながらも栓をねじって開け閉めするだけでよく、飲み終れば道端の所定の屑籠にポイである。いたって簡単であり、何の手間も時間も要らない。

現代人にとって明日への確信が持てないだけに、出来ることは今日のうちにやってしまいたいとイライラしている。ちょうど、おばあちゃんが意外に忙しい日々を送っているのと同じである。明日を考えればお迎え以外に何の確かなこともなく、おばあちゃんはできたら元気な今日のうちに、孫の顔も見ておきたい、美味しい物も食べたい、お芝居にも行きたい、ショッピングもしたい、昔の同窓生に会ってみたい。

今日のうちにしておきたいことが日々雲のように湧き起り、いつもセカセカと走り回る「タイム・イズ・マネー」のときがやってきた。現代人すべてが、そうである。一日のうちにいろんなことを沢山したいと思うから、時間がかかるのは、いまや犯罪である。フィルムは二時間で現像が上ってこなければイライラし、ハンバーガーは、注文して三十二秒以内に口にしたい。かつての「タイム・イズ・マネー」は将来の大望を実現するための、明日のためのものであったが、現代の新「タイム・イズ・マネー」は、今日のためのものである点が大きく異っている。

お茶を飲むのでも、ごはんを食べるのでも、準備に手間暇かからない、時間がかからないのが、大事な要件となってきた。テレビを見たり、メールを送ったり、電話をかけたり、散歩したり、友だちと会食したり、海外旅行に出掛けたりが、ふだんのくらしの中に取り込まれており、現代人はとにかく忙しい。

緑茶飲料に見られる以上三つの、「動きつつくらす」、「安い」（安くて美味しい、安くて健康的）、「簡単」の要素は、「いのち」の輝きの条件として最初に挙げた「動」「美」「安心」の三つとピッタリ符合する。何れも女性の感覚であり、全世界が、少くとも先進諸国においては、戦争の二十世紀から共生の二十一世紀へ、男時^{おどき}から女時^{めどき}へと大転換を遂げつつある。女性が動を好むのは、日常生活においてこまごまと動き、海外旅行にも猛然と積極的な点で明白である。いまもっとも海外旅行に消極的なのは二十歳台男性である（JTB 調査）。

全世界に共通する物を機能性・経済性・効率性にもとづいて作り、売る男の時代から、地域の魅力、

女性の好み性向、行動形態をよくつかんだ上で、理性と感性のバランスの上に動・美・安心を物やサービスに乗せて売る女の時代へ、世を挙げての大転換のときである。これこそが「文化政策」の中味であり、物の研究にも増して人間の研究が今ほど求められるときはない。

かつてイタリア・西ヨーロッパの十四・十五世紀から十六世紀にかけ、飢えと疫病（ペスト）が猛威を振うなかで過去（古代ギリシア・ローマ）を振り返り、過去から学ぶための、「掘り起し」運動が盛んとなった。これがルネサンス（復活、掘り起し）であり、現代はまさにセカンド・ルネサンスの時代である。そしてルネサンス時に行われた古典を通じての「人間研究」こそが、ヒューマニズム（人文主義）といわれるものの内容であった。今はセカンド・ヒューマニズムの時代と云わねばならない。

これからの外交政策や経済政策は、文化政策に裏打ちされる必要がある。また文化政策は、地域と国際感覚、経済の観念に支えられねばならない。つまりは行政や企業にとって、おカネも分り国際感覚もある文化担当のプロが、二十一世紀には不可欠である。このような美意識と現実感覚を兼ね備えた、実務家タイプの人材を育成したいというのが、学長としての本学の願いであり、静岡文化芸術大学の大目標である。そのために、地域との、そして諸外国との連携は欠かせない。

文化政策の時代がやってきた。

Shosaburo KIMURA

President of Shizuoka University of Art and Culture

Shizuoka University of Art and Culture, inaugurated in April 2000, consists of two departments: The Faculty of Cultural Policy and Management and the Faculty of Design. This is the only university in Japan to offer "cultural policy" as a main field of study. We believe that the 21st century will above all, be the era of cultural policy, and policy in other fields be they diplomatic or economic, will in future be ineffective unless backed by cultural policy. In the 20th century the "buzzword" was "technology"; in the 21st century it will be "life".

The 20th century was unquestionably the era when technological development excited people and gave them pleasure and aspirations in their life, promising a bright future and making them feel the endless possibilities of humankind. This process started with the electrical, steel, and petroleum technologies that developed at the end of the 19th century, and continued through means of transportation, including the family car that became common after the last World War, followed by the Bullet Train and the jet plane. Electrical home appliances; e.g. the washing machine, the TV set, and the refrigerator have also contributed. The trend of new technology reached chemical products, giving us antibiotics, and nylon products. Each one of these has brought us happiness. People worked hard to earn and save money in order to buy the fruits of these epoch-making technologies and feel happy. This was the typical life pattern of people in "the 20th century, the era of technology", and it dominated the century.

A major change of direction from this pattern of life is expected for the 21st century. In fact, the trend started around the first oil crisis in 1973, and today as we enter the 21st century, it is starting to form a clearer picture. For example, we now have money, but there are no technologies and products that can give us true amazement, pleasure, or happiness. No grand cure for cancer seems to have been developed, and to date neither a nursing robot nor a robot to do domestic tasks have been created. IT (Information Technology) on which Japan and the rest of the advanced world are becoming fixated, stimulates only the brain. It offers big advantages for the rationalisation and efficiency of business, but at the same time, those who cannot keep up with the technology feel threatened by digital divide.

The recent spate of suicides by people in their 40's and 50's in Japan clearly shows that even steady well-paid work does not guarantee happiness. Unlike in the past, these people who are taking their own lives are not destitute or the recipients of social welfare, nor senior citizens who need care from others. Today, there is a significant number of middle aged and older people who commit suicide, and this tendency is actually bringing down average life expectancy in Japan.

As the conventional way of life is beginning to be overturned, at least for those in industrialised countries, governments and enterprises have lost sight of their clear objectives, and individuals are experiencing an indescribable uncertainty in life. We all are compelled to review where we stand, and look for a way of life

that offers hope and certainty for the future. Ideally, amid all our expectation and anxiety for the future, we should be making the most of our life every day. We need to raise our sense of life security to a high enough level to offer peace of mind. We should find immeasurable pleasure and happiness in seeing "life" born, grow, and mature, instead of finding pleasure in technological development.

We are standing at the start point of an era where we find indescribable physical and psychological joy and peace of mind in the realm of gardening or agriculture, loving and caring for nature, animals and plants, and ultimately the great realm of giving birth to and raising our own children, instead of finding pleasure in the digital world of brain and virtual image. In short, the 21st century is the era of "life". Although "fewer children, ageing population" is a frequently repeated phrase in Japan today, a period in which the birth-rate will rise, will probably arrive in less than 10 years, for the first time in half a century.

To make our daily "life" brilliant, there are three ways; the first is to enjoy the free movement of our bodies and limbs, whether in sport or travel, and feel a sense of life and pleasure in our own bodies. I will return to this theme later. The second is to enjoy good food, beautiful flowers and art, and live a "fine life surrounded by flowers". An aesthetic sense is becoming important in all aspects of daily life. So, even when we are just drinking, we should enjoy this in the time-honoured way, for example to drink while admiring cherry blossom or fireworks, as was done by people in earlier

days when they had more time to spare. In other words in future, while functional aspects such as the economy and efficiency of technology itself, which were pursued in the 20th century will still be retained, living a beautiful life will be in demand as the "hidden seasoning" of life. This applies to all aspects of our life, including industrial products, animation products, and in the development of towns. In the world of fashion for example, a design sense is required not just in colours and styles, but in the scent, texture (feel), and also in the sound of the fabrics as they move against each other.

The third way of living a fulfilling life is to become a friend to others, to help each other (mutual help), and create a way of life that gives "peace of mind". It is very difficult for us to cope with a major change of era as is happening today based on our own efforts alone. When we cannot find a common target and all are feeling lonely and apprehensive, three kinds of "friendship" can bring us great relief; the love and coexistence of "man and man, man and nature, and man and history".

When we are living with consideration for each other's life, with family or with animals and plants, firmly standing on this earth (in the country), humble food such as rice balls and a bowl of miso soup taken together with family and friends, is more enjoyable than gourmet food at any exclusive restaurant. This is because we are sharing food with family and friends, the people with whom we can be comfortable. This very act is "convivialité" (a relationship of eating together, or co-living), to use a new French word.

What lies at the root of this life style is "local consumption of local products", which literally means for people of the land to consume the products of that area. Every single vegetable and rice grain is the taste of the area, and sparkles with life. These are the products of that area, which means that the land, air, temperature and humidity and other conditions, together created these products. Even if rice produced in the area is classified as third grade in the market, it tastes extremely good when consumed in the area of the product. This is because the "life" of the rice is best there, as the conditions in the local environment match the rice perfectly. If school meals use rice and vegetables produced locally, the children will become healthy while enjoying food grown locally, and will acquire confidence and pride in living in the area.

The annual travelling population worldwide has reached 640 million people. This means that each year, over 10% of the world's total population of some six billion, leave their own country to travel abroad. It is the great age of travelling.

Of all the countries in the world, France attracts the largest number of foreign tourists. They come from around the globe. Over 74 million tourists a year are visiting France, which has a population of 58 million, so the hotels in France are overflowing with them. Vacation for the French starts at the end of June. However, one or two months before that, coach loads of retired people who no longer have to work start to arrive from other parts of Europe, the United States and Japan, and they travel around France.

These travellers in high spirits, are talking and laughing loudly as they enjoy inexpensive but tasty local foods, and busy themselves choosing local produce unique to the area and of good design. This is because in France, as in China, "local consumption of local products" is fully practised, and at the same time, every part of the country is rich in history and culture. Culture is the pattern of its activity, or its way of life, unique to the area. Good local food and drink, the festivals, streets and houses, religious and historical buildings, including churches and castles, beautiful architecture, folk art and crafts together are the culture. Therefore, the word "culture" can be combined with the word "local" (we say local culture), but not with the word "central" (we don't say central culture).

The world is coming to a turning point as it moves away from a life style that pursues TV and other electrical appliances, automobiles, jet planes, high-speed trains, and other aspects of technical civilisation, into a period where we pursue local culture that can only be found in a particular area. This trend is clear at least in industrialised countries. Against this background, the great age of travel has arrived and tourism is about to grow into the biggest industry of the 21st century. At the core of this travel boom lie the three conditions of making "life" fulfilling, which I mentioned earlier. Namely:

1. To move our own bodies and limbs,
2. Enjoy things that please our eyes and tastebuds, and
3. Experience love and coexistence of men, nature,

and history of different places.

In short, it is a life style of visiting different places and enjoying the culture of each place. Turning from civilisation to culture, or from technology to life, it is the basic factor that differentiates the 20th century from the 21st century.

In 2000, sales of green tea in bottles, cartons or cans reached 210 billion yen, an amazing increase of 30% over the previous year. The Japanese tea boom has arrived. What lies behind this boom are three elements that overturn conventional wisdom.

Bottled tea is "mobile tea", which is quite contrary to the tea of the tea ceremony where people enjoy tea in a static way. Moreover, it is not hot tea, but cold tea. Tea experts may say this not the correct way to have tea, but for modern people it is attractive as it allows them to drink tea while walking or engaged in some other activity. One can observe this phenomenon of people doing something on the move, from the popularity of the mobile phone and packed lunches: We are now in an "era of movement", in which we all live constantly moving around.

When human beings have an indescribable concern in the future, they are sure to move. They live while moving around, and try to live in an age of hotels, where travelling and daily life can merge. Modern day travelling is for

people to travel in casual clothes, and become one of the locals of the area they visit, to experience and learn a fulfilling life style, even if just for half a day. On the other hand, for us to dress a little smartly and enjoy a stroll around the area in which we live is an outing.

The bottled tea drink has an element of "motion", or a link between motion and living. Moreover, the product's taste and flavour has improved and can be reasonably nice when taken cold. Sales of the shao-mai (Chinese steamed meat balls) pack or shao-mai lunch box of Yokohama have been increasing recently for the same reason, namely it can be quite enjoyable cold.

This situation is almost identical to that of the 18th and 19th centuries, the mid-to-late Edo period in Japan, which was also a great travelling age. In that period, there was a constant shortage of rice, and people were living in a period of social unrest with farmers' riots breaking out, and rice warehouses being looted. Under such circumstances, those that could afford to travel set off to visit different places; the Great Shrine of Ise, the 88 holy temples of Shikoku Island, the 33 holy places of the western region, and the peaks of sacred mountains. It was around this time that merchants travelled frequently, and medicine sellers from Toyama Prefecture established their sales network throughout the country.

All these "walkers" wore a coolie hat, straw sandals, and carried a spare pair of sandals, rice balls, a flask of water, a writing brush, and medicine in a portable medicine container. Today these items have been replaced by the mobile phone, Notebook PC, bottled or carton water or tea, wristwatch and shoes sold through

mail order. This type of product that allows us to live on the move, will probably continue to become ever more popular.

To carefully prepare, serve and drink tea at home, enjoy the tea of the tea ceremony, enjoy coffee at a coffee shop, or quietly drink a glass of whisky in a corner of a bar ... these have become a rare or very occasional activity, or an activity of the past for most of us. For many of us today, being forced to keep still is a pain, mentally and physically, and although rare, there are a few cases where death has resulted from sitting still for a prolonged period. For example, a female passenger compelled to sit in a cramped aeroplane seat for many hours, lost consciousness as she got off the plane, and died shortly afterwards. This become known as economy-class syndrome, and has become a topic of concern recently. We are already in an "age of mobility", and people are seeing fulfilment in using their bodies and limbs, by doing various sports, travelling, gardening, agriculture, and other activities.

The second attractive feature of bottled or carton tea is its "cheapness". For us to enjoy a product on a daily basis, it must be inexpensive. If a product is expensive, it will become an exclusive thing that we can enjoy only occasionally. When the future is uncertain, it is quite normal for most people to expect expensive food to taste good. If it is expensive yet the taste is mediocre or poor, it is almost a crime and unacceptable, and the ideal is for inexpensive food to taste wonderful. Since people do not know when they will see the

light at the end of the tunnel, or when their salaries will increase substantially, they naturally become cautious when it comes to spending money. They try to avoid spending too much, on daily items in particular. It is therefore logical that inexpensive, yet reasonably nice and healthy green tea is welcome by consumers.

The third factor is that it is easy to handle, and does not take time to prepare. Nice hot tea is most welcoming, but requires time and care in its preparation, and there is always the washing up to do afterward. Whereas with bottled tea, all we need to do is simply twist the cap, which we can do even while on the move, and after drinking we only have to dispose of the empty bottle in the bin. It could not be simpler and takes no time.

Since people today cannot be sure what will happen tomorrow, people are busy trying to finish anything that can be done today. It is just like an elderly woman leading a busier life than one might imagine. Tomorrow is completely uncertain, and the only thing she can be sure about is death, which is the ultimate fate awaiting us all. So, while she is still healthy she would like to see her grandchildren, enjoy good food in a nice atmosphere, go to a theatre and watch a play, go shopping, and see old friends. People can think of a mountain of things they want to do in one day, and so are always walking busily. This kind of life style is common. It is an age when people feel "time is money". All modern people are living in this way.

Since people wish to do many things in a single day, time consuming activities are unacceptable. People

find it frustrating when a roll of film cannot be developed in two hours, and they want the hamburger they ordered to be ready in 32 seconds.

In the past, "time is money" was understood to mean that time should not be wasted in order to make the future meaningful, or in other words it was for the sake of a fruitful future. Today by contrast, "time is money" has come to mean for the very moment we are living. There is a significant difference between the two.

Whether it is drinking tea or eating dinner, reducing the time for preparation and tidying up has become an important condition. Watching TV, sending e-mails, talking to someone on the telephone, going for a walk, going out for dinner with friends, and travelling abroad ... all these activities are now a part of the daily life of modern people, which makes them quite busy.

So these three elements of bottled or carton green tea; mobile life friendliness, low cost (inexpensive, tasty, and healthy), and immediate availability without preparation, match perfectly with the three conditions of a fulfilling life, e.g. mobility, beauty, and peace of mind, which I discussed earlier.

In fact, all these are things that are noticed by women more than by men. The world, or industrialised countries at least, are now making a major switch from a male oriented age to a female oriented age. It is clear that women generally like to move around, from the fact that they busily move around in their daily life, and tend to travel abroad. Those least willing to travel abroad are young men in their 20's (Japan Travel Bureau data).

The era is changing greatly, from a 20th century of war to a 21st century of coexistence, from a male oriented era when globally applicable products were manufactured and sold in pursuit of a better performing economy, and efficiency, to a female oriented era where products and services are sold by fully understanding the local features and women's taste and behavioural characteristics, and adding mobility, aesthetic qualities and peace of mind to the products with a balance of rationality and sensitivity. This is the content of "cultural policy", and today more than ever before, study of mankind is required much more than study of products.

In the 14th, 15th, and 16th centuries, famine and plague spread devastation throughout Italy and other countries in Western Europe. Around this time, people tried to learn from the past by looking back and reviving elements of ancient Greek and Roman civilisations, and this was the Renaissance. Today, we are entering the second Renaissance. The "human study" pursued in the Renaissance period by looking at classical civilisations is what is called humanism today. In this sense, the era now beginning is a new era of humanism.

Foreign policy and economic policy in future must be backed by cultural policy. Also, cultural policy must be supported by the concept of regional and international sensitivity and economic concept. Therefore in governments and companies, experts in culture who also have economic and international expertise are essential in the 21st century.

My desire as president of this university, is for us to

educate students to become experts in culture who understand economics and business and also have an international sense, or in other words, pragmatic academics. And this is the major objective of Shizuoka University of Art and Culture. For this purpose, links with the community and many different countries are essential. The age of cultural policy has come.

出奔するマグレブ系「移民第二世代」の娘たちの物語とテリトリー —— レイラ・セバールの八十年代の小説を中心に ——

Creating Story and Territory : Leïla Sebbar's Running Away "Beur" Heroines

My essay presents a reading of two novels of Leïla Sebbar, a French novelist, whose works are classified usually as North African literature written in French. Born in 1941 in Algeria during the colonial administration to a French mother and an Algerian father, Sebbar never formally studied the Arabic language. She left her homeland in 1959 to attend university in France; she currently resides in Paris. Sebbar's mixed heritage as a so-called "croisée" has engendered feelings of alienation and exile. Considered neither French nor Algerian, she exists simultaneously between two cultures and civilizations. She sets her novels in the economically-depressed milieu of the "Beurs", the second generation of North

石川 清子

文化政策学部国際文化学科

Kiyoko ISHIKAWA

Faculty of Cultural Policy

and Management

Department of International

Culture

この十数年においてフランス文学というジャンルはフランス語圏文学としてとらえられ始め、その中でも地域圏単位での研究が盛んになってきた。これはアングロ＝サクソン系のポストコロニアリズム研究に連動するものであろうし、何よりもフランスの旧植民地出身作家の活躍に対応する動きに他ならない。フランス以外の出自の者がフランス語で書く作品をどこに分類するかという問題は、書店の棚のどこに置かれるかという話題をめぐる何度となく取り沙汰されてきた。例えば、モロッコ出身のタハール・ベン・ジェルーンの小説が、フランスの書店でしばしば翻訳書として扱われるように（ベン・ジェルーン：51）、帰属の曖昧さが作家と作品のアイデンティティをプロブレマティックにしている。マグレブ系作家の場合——マグレブという語はここでは、フランスの植民支配下にあったモロッコ、アルジェリア、チュニジアを指すものとする。マグレブ＝アラブと等価できない複雑な多様性については、ここで触れる余裕はない——、出身国側ではフランスの残した痕跡を負の遺産として排除する方向にあるゆえ、フランス語で執筆すること自体が背信行為として非難され、またフランス側は彼等、及び同国出身者の背後にあるイスラーム文化という他者性ゆえに彼等を十全には受け入れていない。

それでは、フランスで生まれ育ったマグレブ系移民の息子や娘たち、いわゆる「ブール」（Beurs）世代の書き手の作品はどう分類されるのか¹⁾。フランスにおいて「移民」（immigrés）と括弧で括られ偏見をもって扱われるのが、マグレブ系労働者とその子供たちであった。彼等の多くはフランス国籍である。しかし、その作品は例外なくアラブ、マグレブ、アフリカという書架に並べられている。帰属先の二重性という同じ括弧で括られつつも、マグレブ出身の作家には祖国であれ幼年時代であれ、帰すべき起源がある。対してブール世代は親世代とは文化的に断絶し、かつ受け入れ国からも他所者扱いされ、マグレブ／フランスのはざまを漂流することを余儀なくされる。しかも、帰すべき場所のない彼等

の作品には、フランスに何とか自分の場所を見い出そうという共通するテーマがみられる。ブール世代の作品は紛れもなく「フランスから発信」されているのだ（Djaout: 37）。ブールの文学が他と明確に境界を引くかたちで存在するかどうかは、良くも悪くも差別化される意味で度々議論され、また、これらの作品研究がフランス本国よりもむしろ合州国、英国で活発に進められているのには、文学テキストとしての価値への配慮よりもストレートな感情発露を優先させる彼等の文学を、フランスの研究者が正統と認めないアカデミズムの意識も働いているだろう²⁾。事実、ハビナ・セブヒはブール文学を「私生児文学」（littérature naturelle）と呼んでいる（Sebkhi: 27）。

レイラ・セバールというアラビア語の名前をもち、1941年、フランス支配下のアルジェリアで生まれ、父親がアルジェリア人、母親はフランス人、フランス語を母語としアラビア語は話せず、フランス国籍を有する作家は、ではどう分類されるのか。「私はフランスの作家（…）。フランス人だけれど少し特殊」（Sebbar 1997: n. pag.）と自身が表明しても「少し特殊」な部分は限りなくマグレブ性に彩られている。その名前ゆえか、好んでブール世代を描くゆえか、彼女は常に「フランス語表現マグレブ作家」に分類され、このジャンルのアンソロジーに入れられてきた。また「ブールの作家」として言及される。前者に属するにせよ後者にせよ、「マグレブ側」というスタンスをとることに変わりはないが、アラブ名の作家なのにアラビア語を話さないのは詐欺だ、とモロッコの学生から非難されたことがあるという（Sebbar et Huston: 125）。セバールはサルトルらの主宰する雑誌『レ・タン・モデルヌ』に評論を執筆することで作家活動を始めたが、当時はレイラ・セバール＝ピニョンと夫の姓を付していた。が、まもなくこの姓を外し、署名される氏名からフランス的徴しを取ってしまった。マグレブの同胞からみれば、セバールはいかがわしい素性の作家なのだ。

植民支配が一世紀以上に及び、七年半の

African immigrants residing in France's turbulent inner cities. Like the author, her characters experience the conflict between cultural identities imposed by France and the traditions of their heritage. In her novels, *Fatima, ou les Algériennes au square* (1981) and *Shérazade, 17 ans, brune, frisée, les yeux verts* (1982), Sebbar creates marginalized heroines and an orality of expression inspired by the patterns of feminine speech unique to the immigrant community. The author explores the difficulties such women experience in forging a new identity amidst the opposing demands of two disparate traditions.

過酷な闘争を経て独立を果たしたアルジェリアとフランスの関係は、モロッコ、チュニジアに比べてはるかに軋みが多い。フランスの外国人と差別問題を長年調査してきた林瑞枝は、アルジェリア人は「差別の序列化」の最下位にくるとしている（林1984: 117）。アルジェリア／フランスという未だ消えぬ憎悪と偏見の溝のはざまで、セバールはどちらの側からも快く迎え入れられない作家ということになる。ブル世代の作家以上にフランスでの研究は少なく、逆にアングロ＝サクソン系の女性研究者が、他のフランス語表現マグレブ女性作家の誰よりも好んでセバールを取り上げるのは、この作家の「少し特殊」な位置ゆえかもしれない³⁾。

ところで、マグレブ出身の作家もブルの作家も驚くほど共通して自伝的要素を作品に盛り込んでいる（Bonn, Khatibi: 109-116）。対してセバールは、自らの小説を自伝的色彩に染めない。また、主人公の殆どがブルの少年少女たちである。マグレブ系作家というフランス文学史のはざまの、さらにははざままで物語を書くセバールという作家の営為について、80年代に執筆された小説を中心に覚書としてまとめることにする。

I. セバールとマグレブ系移民第二世代「ブル」

「大抵の人々は原則として、一つの文化、一つの環境、一つの故郷を知っている。ところが、亡命者は少なくとも二つのそれらを知っている（…）」（Said: 55）—— E・サイードは自らの境遇を重ねながら、亡命者＝本来いるべき場所以外で生きることを余儀なくされた者の両義的状态をこう記す。しかし、戻るべき場所を予め喪失している者は二つの文化、環境、故郷を所有しているのだろうか。

セバールは、自分は「両親が経験した二重の追放を相続している」と述べる（Sebbar et Huston: 50）。フランス語教師だったアラブ人の父は、研修先のドルドーニュ（仏南西部）で知り合ったフラン

ス人の母と結婚しアルジェリアの片田舎に連れ帰る。セバールを含む四人の子らはすべてフランス語で育てられた。母を氣遣ってアラビア語を使わない父は言語的に、アルジェリアに一人で渡ってきた母は地理的に「追放」されていた。父がセバールらを父方の家に連れていくことは稀で、あったとしても言葉が通じない。54年に独立戦争が始まり、作家の中高生時代、一家は周囲から一切孤立して生活していた。18歳でフランスに来るまで、自己形成の場は両親の職場、学校であったという。

アルジェリア／フランスという引き裂かれるべき二つの文化のどちらも所有していない——「二重の追放」を受けたセバールの身上に、「ゼロ世代」（ギヤスパール、セルヴァン＝シュレベール: 247）と呼ばれるブルの世代が重なる。80年代、移民労働者の代弁者として健筆をふるったベン・ジェルーンはこの若者たちについてこう記す。

彼等は二つの文化に引き裂かれているとよく言われる。そうなるためには、その二つの文化を所有していなければならない（…）。だが実際はちがう。どちらの文化についても、彼等は大概その断片しか所有していないのだ（…）。（Ben Jelloun: 104）

ブル世代は双方の文化、記憶、歴史から排除されている。彼等がメディアに注目され始めた80年代初期に、セバールが小説を書き始めたのは偶然ではない。81年夏リヨン郊外、盗車を乗り回した挙句炎上させる「ロデオ」に興じるマグレブ系二世の若者たちが世論的になった。これまで社会の欄外に置かれていた「招かれざる客」、マグレブ系移民労働者の子供の存在が顕在化し始める。オイルショック後のフランスの景気後退、右翼による移民排斥潮流の高まりもこの時期に重なっている。83年10月から12月にかけて、彼等への不当差別に抗議して、リヨンの若者数名が先導しマルセイユからパリを歩いた「平等を求め差別に反対する行進」、通称「ブルの行

進」は一気に彼等をクローズアップし、「ブルイズビューティフル」、「ブルジョワジー」などのスローガンの下にブルが結束していった。ちなみにセバルは「すべてのブルに」(Sebbar 1984: 8) 献呈した84年『息子よ話して、おまえの母親に話して』でこの行進を話題にし、翌年刊行の『シェラザードの手帳』(Sebbar 1985) では主人公に「行進」と同じ旅程を辿らせている。ここでは触れないが、「ブル文学」が脚光を浴びるのもこの時期である⁴⁾。

非行や犯罪という否定的イメージで語られる彼等に、セバルはなぜこだわるのか。

移民の子たちはフランスに暴力を働く。向こうでもここでも、フランスが彼等の父親にそうしたように。彼等にはその記憶はないが、忘れないだろう。彼等はフランスを相手に、憎しみが混じった、倒錯した、時には人を殺さえする愛の物語を作っていくだろう。(…) 彼等が周囲に適應せず、特異で、暴力的、我を強く張り、今という時代をつかむ能力に長けていてほしい。彼等は私の神話だから。(Sebbar et Huston: 59-60)

共和国に奇妙な破壊＝変化の力をもたらす「移民の子たちに、[セバルは] 文学のなかでテリトリーを与えよう」(Laronde 1987-8: 8)、「他所者、何者でもない奴等、アラブ人に、フランス文学のなかで、少し特別で奇妙な文学的市民権を与えよう」(Hugon: 37) とする。

81年の『ファティマ、あるいは辻公園のアルジェリア女たち』(Sebbar 1981) から91年の『シェラザード狂い』(Sebbar 1991) までの約10年、セバル作品の主人公はすべてブル、とりわけ失踪するブルの娘である。『ファティマ』の家出娘、ダリラは名前こそ異なれ、翌年から刊行されるシェラザード三部作のシェラザードへと引き継がれている。当時マスコミがブルの少年の非行ばかりをクローズアップするのに対して、『『移民の娘たち』は真に議論の中心となることは決してなかった』

(Guénif Souilamas: 23)。ところが、大都市郊外(バンリュウ)というゲッターで憤懣やる方なくくすぶるのではなく、逃走という形で過去を暴力的に断ち切り新しい状況を切り開いていく娘たちのほうが、「変化の真の原動力」(Begag 1988: 11)たるのではないか。80年代初めはマグレブ系少年たちの犯罪の陰で、親の強制する結婚を逃れるため出奔する娘たち(fugueuses)が話題になった時期でもあった⁵⁾。ダリラとシェラザード、二人の家出娘を追ってみよう。

II. ダリラからシェラザードへ

正確を期するならば、『ファティマ』はダリラが家出を決行するところで終わる。多人数の兄弟姉妹と両親とでパリ郊外、ラ・クールヌーヴのHLM(低家賃集合住宅)に住む高校生のダリラは、遅い帰宅を咎められ父から暴力を受ける。このままではしきたりどおり父が結婚相手を決め、会ったこともない男のためにアルジェリアに帰されてしまうだろう。ダリラは一週間部屋に閉じこもり、自分が7歳だった頃の母たちのおしゃべりを回想する。ダリラの消えた部屋で、夫にも娘にも無力な母ファティマが泣き崩れる——セバルの他の作品同様、物語らしい物語はない。まるで歴史＝物語(histoire)なき人々に正当な物語など不要だとでもいうふうには。ここでは、団地の隅の辻公園という外部から遮断された場所で、外部へ出られないアルジェリア女たちのとりとめもない話が延々と語られる(彼女たちはアルジェリア方言のアラビア語で話しているはずだ)。どうでもいいおしゃべり、うわさ話——パリのアラブ人街バルベスの安売りスーパー、タチでの買い物、国から来た親戚が土産に買っていく香水の銘柄、不良少年のグループ抗争、娘が使うタンポンという「悪魔の棒」、故郷へ送還する遺体を収める鉛製の棺、店の名、土地の名、同じ団地のあらゆる国から来た移民の子の名——が事細かに述べられる。

女たちの井戸端会議に主題はない。話題にのぼる言葉の連想から、「そういえば」と

いうふうに関別の話題へ移っていく。セパールはそれら取るに足らぬ日常の事柄の細部を飽くことなく、稚拙ともいえる文体で記していく。R・バルトが揶揄をこめて「読みうる」と呼ぶ古典的小説のエコノミーからすれば (Barthes: 10) 『ファティマ』は絶えず逸脱していく下手な物語である。唯一物語があるとすれば、おしゃべりの輪にいるファティマの化繊のスカートに頬をすり寄せる幼いダリラが、訳も分からず耳を傾けているなかから聞き分けるムスタファの物語だろう。外出もできず話し相手もない苛立った若い母親に虐待された幼いムスタファは、病院に収容された後一体どうなったのか、ダリラは脱線ばかりする母たちの話の合間に、「で、ムスタファは」と話の続きを催促する。ダリラが問わねばムスタファの話も、他の細切れの話題同様、中途半端な一件のまま忘れられるだろう。重ね重ねの「で、ムスタファは」の一言で、ムスタファのエピソードは初めて始まりと終わりをもつ物語となる。ムスタファも無事だったのだから——回想するダリラは失踪を決意する。

HLM、郊外というゲッターから逃走するダリラにとって、持ち去るべき所持品とは何だろう。親の祖国からもフランスからも確実に相続するものがない子らには、記録するに値しない忘れ去られる記憶こそが、親から受け渡されるものではないか⁶⁾。主人公の父親は、団地の浴室に長男を呼び入れ犠牲祭用の羊を屠ってみせるが、息子は血の光景によりめいてしまう。継承すべき祖国の伝統は、次世代の家父長の象徴的転倒をもって破綻してゆく (232)。セパールは、自らの根を断ち切り新しい環境を希求する娘のラディカルさを描きつつ、物語の題に母の名を使って、その無力な母に光を当てる。他所者の国での母の生活は、母の母の代とは全く別物であり、また、フランスで育つ娘にも継承されない。ファティマの生活は、彼女一代限りの経験なのだ。誰がそれを覚えていてくれよう。故郷の村から大切に持ってきた絨毯を再び織るように、女たちはおしゃべりという即興に任せて、娘の「で、ムスタファは」という繰り返し

のモチーフを連続紋様に記憶という物語を織っていく。作家はアクチュアルな話題の「いま、ここ」に執心し、記録係の情熱をこめて描写する。セパールは彼女たちには他者の言葉フランス語で、彼女たちの年代記を綴る書記となる。

女たちのおしゃべりから、セパールは二つの力を引き出すようにみえる。一つは、公の言葉を持たない社会的弱者の存在に光を当てる力、もう一つは、『千夜一夜物語』の巧みな語り手、シェヘラザードの語りの策略——物語に物語をはめ込み、継ぎ足し、そして無限に増殖させていく——から自らの、そしてパールたちの、異なるものを掛け合わせて新たなものを生成していく力を。

『シェラザード、十七才、髪は褐色の巻毛、眼は緑色』 (Sebbar 1982) は、HLMを飛び出したダリラの後日譚とも読める。シトロエンの工場のあるパリ郊外、オルネー・スー・ボワのHLMに住むシェラザードも、父から結婚を急き立てられ高校卒業を目前に家出してしまう。作品の題は、主人公の父親が警察に届ける娘の特徴記載である。彼女は家出娘の通例のようにナイトクラブでアルバイトするのではなく、昼間はポンピドゥーセンターの図書館に通い、万引き、盗みで食べながら、いわば社会の寄生者としてパリ市街中心のスクワットと呼ばれる不法占拠建物に住み着く。『ファティマ』が移民の郊外の物語ならば、『シェラザード』は、RER (首都圏高速鉄道網) とメトロの集結駅レアールとボブール周辺を中心とする80年代のパリの物語である⁷⁾。

この作品も、核となる物語はない。シェラザードがスクワットでさまざまな出自の、だが彼女同様どこかへ行こうとしている若者たちと交流する一方で、独立戦争下のアルジェリアで生まれた青年、ジュリアン・デロジエを介してアルジェリアを描いた絵画や本を知る。彼女はアルジェリア行きを決め、スクワットの仲間のテロリスト、ピエロの運転する車に同乗する。途上ピエロの積んだ爆弾が爆発し、車は炎上。ピエロは死亡し、シェラザードは姿をくらます。

作品の中核は物語性ではなく、出会う人々や事物を通してシェラザードが自己形

成する過程にある。各章は数頁で各々、彼女が出会う人物の名が章題になっている。ジャミラ、クリム、ラシッド、バジル、ズズ、エディー——彼等は、主人公と同じマグレブ系移民第二世代や混血、グアドループ、マルチニークの海外県出身者といった「二級市民」であり、ジュリアンを除いて姓＝家の名が言及されず、何らかのホームレスネスを生きている。もっともジュリアンでさえピエノワール（独立以前にアルジェリアで生まれたフランス人）であるゆえ、この本には「生粋のフランス人」は一人もない。ずらりと名が並ぶ53の章題はそのままフランスの現実を映す人種の増殖であるのだが、注目すべきは、これら聞き慣れないフランス語以外の名に混じって、ドラクロワ、ゴダール、ヴェルディ、ウム・カルスーム（アラブを代表するエジプトの女性歌手）、フェラウン（カビリー出身のフランス語作家）、カワ（カワイのバイク）、マチスといった名詞が挿入され、あらゆる文化的事象のごたませの観を呈していることだ。この異種混濁性、これは異なる二つの価値観や生き立ちの背景で分裂するブル、そしてセパール自身が体現することであろうが、『シェラザード』は主人公と作者のアイデンティティとも言うべきこの雑種性をあらゆるレベルに駆使する。第一章「シェラザード」を仔細に検討してみよう。

Ⅲ. スカーフの結び目

ポンピドゥーセンターの図書館で、ジュリアンは度々見かける娘の緑色の眼にひかれ、後を追いかけてファーストフード店へ入る。娘も気づいていたようで、ジュリアンは自己紹介する。娘はシェラザード (Shérazade) と名のる。『千夜一夜物語』の語り部の姫、シェヘラザード (Shéhérazade) などと大それた名前をつけられるのかとジュリアンは驚くが、娘は平然とコココーラを飲んでいる。アジャデ（ピエール・ロティの同名の小説の主人公。19世紀イスタンブールのハーレムに囲われた女性）という名でも大丈夫かと聞くと、シェラザードはそんな名は知らないといい、ジュリアンは博識を

もって説明する。なぜそんな女の人の話をするのかと娘に問われて、彼は「あなたと同じ緑色の眼をしているから」と答えると、シェラザードは呆れて顔をそむけ、ジュリアンは仕方なくリベラシオン（左派若者層支持の日刊紙。81年に紙面を刷新した）を読み始める。ここまでが章の前半である（7-8）。

若干の固有名詞について括弧内で説明を入れたが、ここで問題になっているのは、ファーストフードやコココーラといった80年代フランスの大衆文化を背景にして、かなり限定されたペダンティックなオリエンタリズムの知識が展開される、ハイ／ロウの横並びの意外性とひとまずは言える。事実、ジュリアンは東方のオダリスク（ハーレムの女性）を主題とした絵画の収集家で、自分の生まれ育ったアルジェリアへのノスタルジーからアラビア語を習得したばかりか、アルジェリアの歴史関係文献の研究者でもあるのだが、セパールはリアリズム的描写でさりげなく事柄や事物に触れつつ言外の情報を盛り込む。ジュリアンの知的、社会的立場ばかりか、「緑色の眼」へのこだわりから、彼がオリエンタリズムのクリシェの呪縛にかかっていることもそれとなく暴いてみせる。緑色の眼は、西欧文学芸術の系譜でエキセントリックな女性、オリエントの女性の属性として語られてきた⁹⁾。そればかりではない。「シェラザード」に対して正しいアラビア語で「シェヘラザード」と言うジュリアンの応答は、彼が古典アラビア語に精通している事実以上に、シェラザードという名が hé という「最も甘美な、最もオリエンタルなシラブルを失った」（Sebbar 1991: 164）フランス語化した名であることも示している。我々のシェラザードはフランス化したアラブのアイデンティティをもつ者として冒頭から登場してくるのだ。

会話体で成り立つ前半に対し、後半は単一の段落でぎっしり文字が詰まっている。

シェラザードは首にかかったウォークマンのヘッドホンをつかみ両耳にしっかり固定したが、光るフリンジのついた赤

と黄色のレーヨン製スカーフにヘッドホンがひっかかり、絡んだ糸が飛び出した。そのスカーフといえば、渋い色調で幾何学模様のブランド物コピーがモノプリで売り出される前に、バルベスのアラブ人や国の田舎からやってきた女たちが好んだタイプのもので、柔らかすぎる質の悪い布地のせいでウォークマンのコードがしょっちゅう絡むし、両端を一度だけ交差させたのではすぐほどけてしまうので、シェラザードはこのスカーフを特に好きという訳ではなかった。ただ、朝出かける間際にこのスカーフを選ぶときには、けばけばしい色、そして見るからに安物と分かるストレートさが、あえて表には出さないけれど彼女の悪辣な悦びを代弁してくれ、それは、ファーストフード店の合成樹脂のオレンジ色のテーブルに微かに陽が射すと、辺りがまるで夏のように鮮やかに明るくなるのと似ていた。また、この蛍光色のスカーフはあまりにも人目を引くこと、ブルゾンの首のところに深く入れても、それでもまだ目立ってしまうことも知っていた。それに、この数週間ずっと持ち歩いている黒と白の格子柄のパレスチナのスカーフ、ケフィアも、身につけていればすぐ警官に眼をつけられてしまう。フォーラム・デ・アールで、あるいは地下鉄の中で、ずっと洗っていないため白い部分が灰色に変色したケフィアを首に巻いた若者が巡回中の警官に呼び止められているのを、シェラザードは何度となく見ていた。そのなかには許可証を持っていない者もいて、そういう者に対して警官は浮浪罪で逮捕するぞと脅したりしていた。そうやって警官たちは許可証更新の警告をしていたのだが、ある日何を思いついたか、そのうちの一人が少年の首のケフィアを取ってひろげると、それと同時に、瞬時に何だか判別できる四角い紙の包みがこぼれ落ちた。少年はそれを足で押さえようとしたが、一枚上の警官はその前に、黒くていかつい警官用の靴で踏みつけ、少年はといえば、同僚の快挙に恐れ入った様子の別の二人の警官に抑えられて身

動き一つできずにいた。警官はその紙包みを拾い上げ、証拠物品となるケフィアをぱたぱたはたいてからたたんで脇にはさみ、少年を連行した。未成年だった。ジェーヴル河岸[パリ警察未成年管轄課]まで連れて行くのだろう。こんなことがあって、シェラザードはケフィアをバルベスのスカーフに変えなければならなかったのだ。(8-9)

物語の展開は単に、シェラザードがウォークマンのヘッドホンをつけようとした時、首のスカーフに引っかかって糸が出た、それだけである。叙述はスカーフから逸脱して、そのスカーフがアラブ人街バルベスの安物であること、当のアラブ女性たちはブランド物のコピーを好むこと、その安物スカーフを身につけるのには自己主張があるのだが、家出の身として目立ってはならないこと、それゆえケフィアはまずいこと、なぜなら、パレスチナ支持も含めてアラブ系若者の流行になっているケフィアは、未成年「外国人」取締用の目印になっていること、そのケフィアに隠して若者たちは麻薬の密売をしていること、などに及ぶ。安物のスカーフから飛び出た物語の糸は80年の風俗、社会へと絡みつく。

『ファティマ』のおしゃべりのように、セバールは物語にとっての核心も枝葉も区別せずにいっしょくたにするが、『シェラザード』は枝葉こそを物語のエッセンスとする主客転倒を行う。セバールは人物の心理や感情を素通りし、「いま、ここ」にある卑近な事物や事象にこだわり繊細で微妙なメッセージをこめる。余談だが、90年代に入ってから、武装イスラーム原理主義者のテロリズムにより荒廃するアルジェリアの矛盾を語る時、多くの作家が哀悼の意をこめて、その犠牲となった文学者タハール・ジャウットに言及する(例: Boudjedra, Djebbar)。セバールはあえて、ジャウットではなく、より「低俗な」アルジェリアの歌謡曲ライの歌手、シェブ・ハスニの暗殺をもってテロの狂気を描く(Sebbar 1996)。本好きだが片寄った読書の知識しかなく、自由ラジオ局⁹⁾を聞くのにボブ・マーリーの写真を

認識できない、「おまえは何も知らないんだな」(37)を連発される家出娘にとって、新たに出会う無数の現実とはカテゴリーの分類などなしに、あらゆるレベルで同時生起する連続体にすぎない。逸脱しながら集約するこの語りのスタイルは、女のおしゃべりのみならず、夜伽の名手、シェヘラザードのやり方でもなかったか。

さらに、シェラザードの首に巻かれたスカーフを巡る饒舌は、言外に含まれたメッセージをもその結び目に結わえる。イスラム圏女性のスカーフそのものが、エキゾチズムや抑圧の象徴として多義的な意味を担うが——また、89年10月、パリ郊外リセに端を発してフランス全土を巻き込んだスカーフ事件は記憶に新しい(Gaspard et Khosrokhavar)——、本来頭部を被うはずのスカーフが、マグレブ性をアピールする装身具として用途を変えて使われる時、国の女性とは違う生き方が、フランスで育ったマグレブ出自の女性に選択されていることを暗示している。主人公にとってスカーフは、自己のアイデンティティを示す道具でありながら、他者に属するものとなる。パレスチナのスカーフが未成年取締に一役買う件の背後には、フランス生れの「外国人」の複雑な事情がある。出生地主義を取るフランスでは、73年法によると、両親が外国人でもフランスで生れた者は成年(18歳)に達した日からフランス国籍となる。ところが成年以前は両親の国籍をもち、16歳からは滞在許可証が必要となる。許可証携帯の義務は幼少時に渡仏した移民外国人についても同様である。(さらに、両親がアルジェリア人の場合、63年1月1日以降にフランスで生れた子は生れながらにフランス人とみなされるエヴィアン協定があり、同時にアルジェリア国籍も与えられる当該者の国籍を微妙、かつ矛盾の多いものにしている)(Costa-Lascou, 林 1993、梶田: 81-89)。「許可証」とはだから、移民二世がフランスにおいて他所者でしかないことを規定する権力側の証書なのだ。

ポップカルチャーから法制度まで解説させうるスカーフは、主人公がその両端を二

度交差させて結ぶ時、ジュリアンが幼少時にアルジェリアの村で見た女たちの結び方と同じだったため、「テーブルに釘付けになるほど感動させ」(13)、その感動が彼にドラクロワの『アルジェの女たち』を想起させることになる。さらに、ルーヴルでこの絵を初めて見たシェラザードは左端に座る女の眼が自分と同じ緑色であることを発見し、彼女は一連のオダリスク絵画で東方の女がどう表象されるのかを探り、ついにはパリ近辺の美術館が所蔵するオダリスク絵画を調べ上げる。「持たざる」プールの自己を知ろうとする時には、西欧というかつての支配者の資料も重要な手がかりとなる。「私はアルジェリア人」(179)という主人公にとって、幼少時を過ごしただけのアルジェリアを知ることは自己確認の第一歩だが、親たちはその情報を与える言葉を有していない。書き言葉としての古典アラビア語の知識がない彼女は、ジュリアンに教わって初めて、パリの街角に残されたアラビア語の落書きを解読する。同胞のメッセージ解読も「他者」の助けを必要とする。19世紀フランスの作家の紀行や手記の他に、ドラクロワ、シャセリオー、マチスなどのイスラム圏のハーレムの女たちを主題とする絵が、アルジェリアを知る手だてとなる。裸身をさらす幽閉の女を、シェラザードは「どちらかというと醜いと感じたが、それでも心を動かされた」(245)のは、他者の欲望の眼で見られた「私」及び「私の同類」の表象と対面するからだ。

ジュリアンの前でスカーフをアルジェリア風に結ぶことでシェラザードは、相容れない二つの世界が交わる地点に立つことになる。「墮落したブルジョワの文化」(238)とスクワットの仲間が軽蔑する美術館の文化遺産や書物という学術的な世界と、マーラーやワグナーを聴くジュリアンには耳障りなだけの自由ラジオ局のロックに代表される若者移民文化の世界との交差点に。あるいは過去の文学・絵画の引用を駆使したペダンティックな純文学と、強盗、ファッション、麻薬を散りばめた通俗小説のはざまに。だから、バイト先で店番をするシェラザードはフロマンタンの『サヘルの夏』を

読みながら、「迷彩色だけどちょっと豹柄が入っていてでもそんなに大袈裟じゃなくどっちかというカーキ色のまだら模様の軍服みたいなんだけどそれっぽくないジッパーのついたポケットがお尻にあってくるぶしまで丈のあるそんな感じのパンツ」(172) を探す客の対応をする。

IV. 混淆と生成

コロニアルなアルジェリアのイメージにからめとられていることに無自覚なジュリアンと違って、シェラザードは「私はオダリスクなんかじゃない」(206) と、ついにはアルジェリア行きを決意し再び出奔する。セバルは、自分の居場所を見つけようとする家出娘のビルドゥングスロマンの成長過程で、本来ならば相容れない、さまざまな異質なものに主人公を遭遇させ、それを取り込み新たな自己形成をさせる。シェラザードとは、無数の断片的事象が通過する身体であり記憶の装置なのだ。そして彼女が常に携帯する「中国雑貨店で万引きした何冊もの赤と黒の手帳」(234) がメモで埋るように、小説自体が作者セバルが分類もせず書き込む——パリ周辺の自由ラジオ局周波数、ポンピドゥーセンター近代美術館の開館時間、シェラザードの盗品リスト、ドラクロワの日記抜粋、マグレブ系若者が集まるディスコのリスト——備忘録となる。コラージュとも言えるこの方法は、爆死するピエロを『気狂いピエロ』のラストにオーヴァーラップさせることで明らかのように、ゴダールのコラージュ的手法を借りている。

がらくたと出来事の寄せ集めとも言える『シェラザード』は、実はシェラザード一人の物語ではない。根無し草の若者たちがスクワットに流れつき、そして全員どこかに発っていく、パリを通過点とした集合離散の物語である。この作品が魅力をもつとしたらそれは、人物やものの絶えざる混ざり合いが、流動的な、生成の力学を生んでいくからだろう。彼等は自分の場所を見つけようとしながら決して定着せず、つねに漂流状態に身を置かしめ変化していく。祖国

という幻想としての起源を求めつつも、シェラザードは結局アルジェリアに行かず、セバルは次の『シェラザードの手帳』で、主人公をマルセイユからヒッチハイクで北上させ、異なるものの寄せ集めでできているフランスを発見させる。

アルジェリア／フランスという敵対関係のはざまに立つプールの娘の矛盾はそのまま、混血たるセバルの矛盾でもあるが、セバルはシェラザードという逃走するオダリスクを「共犯者」(Sebbar et Huston: 79) にして、負のベクトルと考えられる混血性 (métissage)、雑種性 (croisée) を逆に可能性ととらえ、小説というフィクションに託す。

私が追放された状態 (exil) について語る時、文化の交雑 (croisement) についても語っている。私が生活し書いているのは、私が今いる、合流と分離のこの地点においてなのだ。(…)私の本の主題は私自身を示しているのではない。そうではなく、私の異なる二文化の掛け合わせ (croisée)、混血 (métisse) の歴史を示す複数のしるしになっている (…。(Sebbar et Huston: 126)

そして、

私にとってフィクションとは、[アルジェリア／フランスという] 二つの岸辺の間にある傷、隔たりを縫合せる作業なのだ。私は二つが交わる地点 (croisée) にいる、ようやく心安らかに、ついに私の場所として。というのも、私が混血 (croisée) だからだ。親子関係を探し、歴史、記憶、アイデンティティ、伝統の継承などに関わるものにこだわって書き続ける混血、つまり先祖と子孫を追い求め、「歴史」と世界のまなざしを受ける家族の、共同体の、人々の物語＝歴史のなかに場所を探し続ける、そんな混血だからだ。(…)フィクションを書くことで私は自由を感じ、自分の追放された身 (exil) に支えられている気がする。この唯一の、孤独な、荒々しい場所に私が存在するの

を誰も止められない。(Sebbar et Huston: 139)

セバールの創作活動は、自身と同様な境遇のプールの若者に託して、小説という想像上の場所に「沈黙、白い記憶、ばらばらになった歴史」(Sebbar et Huston: 150)しか持たない者にテリトリーを開くことと言える。この意味で、プールの作家について指摘したサミア・メフレーズに倣って、ドゥルーズ＝ガタリが「マイナー文学」の指標とした「脱領土化」(déterritorisation)は、セバールにとって「再領土化」(réterritorisation)と改められねばならないだろう (Mehrez 27-28)。

80年代とは、今日、多文化主義やクレオール性の名のもとに称揚される、文化のハイブリディティに立脚した世界観が用意された時代だった。E. グリッサンがカリブ海の混淆の歴史を検証した81年の『アンティル論』においても、混血性(métissage)がキーワードとして使われているが (Glissant: 250-251, 462)、これはセバールにとって、同じ追放された者(exilé)の、別の岸辺からの呼びかけともいえる。しかし、これらの声は植民地支配の暴力によって移動を余儀なくされた者の声であって、その文脈を考慮せずに西欧中心主義の世界観に風穴を開けるものとして、我々が同様に賞賛するのは安易にすぎるだろう。また、プールのブームが去って、フランス在住のマグレブ系若者が新しい局面を迎える90年代に入ってから、セバールの長編小説の筆力は急速に衰えをみせる。事実、シェラザード三部作の最終作『シェラザード狂い』(91年)は、レバノンへ主人公を旅立たせるが、主題を盛り込むあまり散漫な印象を与える。だからといって、セバールが単にプールの登場に便乗したなどということでは全くない。評論活動から出発して、模索ののち「ようやく心安らかに、ついに私の場所として」みつけたフィクションを書く際に、歴史の流れを切断して変化せしめていく追放された者たちの異種の力に、作家自身の孤独な「はざま」の状態が共振している。セバールの作品発表の時期

がプールのクローズアップの時期に先んじていることから、彼女の営為が孤独に一人で切り開かれたものであることが分かる。

フランスでの差別問題を扱った西暦2000年のある記事は、「プールの行進」に参加した若者たちが40歳代になり、彼等の子が相変わらず差別の現実と直面していることを記している (Aïchoune et Monnin: 40)。「プール」が提起した問題は一時的なものではないし、また解決されてもいない。以上の覚書は、レイラ・セバールという、分類する際にしばしば我々を戸惑わせるフランス人女性作家を、文学史の余白に記憶するためのものである。

註

- 1) プールは80年代フランスの若者の間で流行った逆さ言葉(verlan)の一種でアラブ(Arabes)を逆さにしたもの。マグレブ系移民二世世代を指す言葉として定着し、86年からはラルース伝語辞典にも入っている (Laronde 1993:53)。アラブという出自を肯定し、彼等自身がこの呼称を使い始めたが、当時のメディアのプールの喧伝ぶり、及び同じ移民二世世代のなかでもマグレブ系のみを特別視するものとして、これを拒否する動きもある。
- 2) 文学のみならず「移民二世世代」文化全般の研究者、イギリス人ハーグリーブスは、91年刊行の自らのモノグラフをプール文学の最初の研究書としたうえで、フランスにおける同様の研究の不在を指摘している (Hargreaves: 174)。他にモノグラフレベルでの研究書に、ミシェル・ラロンド (Laronde 1993)、アブデルカデル・ベナラブ (Benarab) 等があるが、ラロンドは合衆国を拠点とするフランス人であり、ベナラブの言及対象は必ずしもプールに限定されない。
- 3) 離散(ディアスポラ)、流涕(エグザイル)、下級市民としての女性(サバルタン)といったポストコロニアリズム的マージナルな枠組に見事にセバールは適合する。セバールを論じた個々の評論は多数にのぼるが、少なくとも一章をセバールにあてた研究書として以下のものがある。Hayes, Merini, Mortimer, Lionnet, Orlando, Woodhull.
- 4) プール世代の出現の経緯、及びその表現活動については、註2)のほかに、Battegay, Gillette et Sayad: 217-230, Laronde 1988 など。
- 5) マグレブ社会では、一家の女性を監督する力がそのまゝ一家の「名誉」にかかわってくる。人種差別に加えて、ジェンダーギャップの力関係の犠牲になるのが娘たちである。娘たちの失踪という事態に関して、ベン・ジェルーンは「移民労働者の娘は追放のなかの追放を生きている。(…)彼女は、家族が失踪かという二つの排除しか選択の余地がないゆえに、最も激しい形の変化の強い意志をもっている」と述べている (Ben Jelloun 106)。
- 6) プール世代は、彼等の生きるフランス側の文化遺産相続者にもなれない。それは学業不振という形で表面化する。『シェラザード』には複数のマグレブ系

移民労働者の二世が登場するが、多くは学業不振者で、ジャミラという娘は「同じ団地で唯一バカロシアに合格した」(29)と特筆される。同様に、ドリスは「スタール」という単語が独裁者の意味だと知りつつも、スターリンがどういう人物か知らないため、蔑むべき相手を無言でやり過ごす(79)。学校での落ちこぼれは時に、マグレブ系の彼等のアイデンティティにさえる。アズーズ・ベガーグの主人公は小学校で優秀な成績を収めると、仲間の劣等生に「おまえはアラブ人じゃない」と非難される(Begag 1986: 104-107)。とりわけフランス語に関して、それが彼等の言語であるにもかかわらず、図らずも他者性を体験してしまう悲喜劇ともいえるドラマが展開されるが、ここで論じる余裕はない。プール文学ブームの発端となったメフディ・シャルフの小説『アルシ・アフメドのハーレムのお茶』(*Le Thé au harem d'Archi Ahmed*)という題は、補習クラスの落第生が、アルキメデスの原理(le théorème d'Archimède)を表題のようにしか理解できなかったエピソードに由来することのみを指摘しておく(Charef)。

- 7) 「パリの文学」の系譜からすれば、知的スノップの集まるカルチュラタン周辺左岸(例: ポリス・ヴィアン)とも、「ベルヴィルやバルベスといった、よそから移植された、ポストコロニアルな、野蛮化されたパリ」(ゴイティソーロ: 122)とも異なる、若者と観光客が集まるあまりにも通俗的な80年代の場所である。『ファティマ』ではダリラと友人たちはポプール、レアル、オデオン等が好みの場所で、「バルベスはよく知らないし、興味がなかった」(24)と言うように、移民第一世代と次世代では、活動領域、嗜好が異なることを示している。ポプールのボンピドゥーセンターは77年、レアルのフォーラム・デ・アールは79年にオープン、RER、B線がシャトレ＝レアルと北駅を接続するのが81年、パリ北郊外ロワシーと接続するのは83年である。以降、この近辺は郊外の若者が好んでたむろする場になる。
- 8) ロティ『アジヤデ』の翻訳者、工藤庸子が訳注で、緑の眼を「異民族の異質性の記号」として解説している(254)。
- 9) フランスは81年まで放送放映は国が管理し、80年、ラジオ局は7局しかなかった。81年、社会党ミッテラン政権誕生とともに、8月に民営ラジオ放送局が許可され、9月には個人運営の自由ラジオ局は400を数え、85年の統計では1,500を超えている。このようにして開局されたもののうち、マグレブ系エスニックコミュニティーを意識したFM局が、パリ、リヨン、マルセイユなどの大都市を中心に多数ある(Derderian)。セパールはプールFM始め、10局をシェラザードの手帳に載せている。

引用文献(発行場所のないものはすべてパリ)

- Aichoune, Farid, et Isabelle Monnin. 2000. "Discrimination: un mal français." *Nouvel Observateur* 1848, 6-12 avril 2000: 38-40.
- Barthes, Roland. 1970. *S/Z*. Seuil. coll. Points.
- Begag, Azouz. 1986. *Le Gone du Chaâba*. Seuil. coll. Points.
- . 1988. "Les Jeunes filles d'origine maghrébine et les symboliques de la mobilité." *Hommes et Migrations*. 1113, juin: 9-13.
- Benarab, Abdelkader. 1994. *Les Voix de l'exil*. L'Harmattan.
- Ben Jelloun, Tahar. 1984. *Hospitalité française*. Seuil. coll. Actuels.
- ベン・ジェルーン (Ben Jelloun)、タハール. 1996.

- 「境界線からのアンガジュマン」澤田直訳、『ユリイカ』11月号, 50-59.
- Battegay, Alain. 1985. "Les «Beurs» dans l'espace public." *Espirit* 102, juin: 113-119.
- Bonn, Charles. 1996. "L'Autobiographie maghrébine et immigrée entre émergence et maturité littéraire, ou l'énigme de la reconnaissance." In *Littérature autobiographique de la francophonie*, dir. Mathieu Martine, 203-222. L'Harmattan.
- Boudjedra, Rachid. 1995. *Lettres algériennes*. Grasset.
- Charef, Mehdi. 1983. *Le Thé au harem d'Archi Ahmed*. Mercure de France. coll. Folio.
- Costa-Lascou, Jacqueline. 1984. "Quelle nationalité?" *Les Temps modernes*, 452-453-454, mars-avril-mai: 1776-1791.
- Derderian, Richard L. 1997. "Broadcasting from the Margins: Minority Ethnic Radio in Contemporary France." In *Post-colonial Cultures in France*, ed. Alec G. Hargreaves and Marc McKinney, 99-114. London: Routledge.
- Djaout, Tahar. 1990. "Une Écriture au «Beur» noir." *Notre librairie* 113, oct-déc: 35-38.
- Djebar, Assia. 1995. *Le Blanc de l'Algérie*. Albin Michel.
- Gaspard, Françoise, et Farhad Khosrokhavar. 1995. *Le Foulard et la République*. La Découverte.
- ギヤスパール (Gaspard)、F. /セルヴァン＝シュレペール (Servan-Schereiber)、C. 1989. 『外国人労働者のフランス』林信弘監訳、法律文化社.
- Gillette, Alain et Abdelmalek Sayad. 1984. *L'Immigration algérienne en France*. Éditions Entente.
- Glissant, Edouard. 1981. *Le Discours antillais*. Seuil.
- ゴイティソーロ (Goytisoló)、ファン. 1996. 『戦いの後の光景』旦敬介訳、みすず書房.
- Guénif Souilamas, Narcia. 2000. *Des "Beurettes" aux descendants d'immigrants nord-africains*. Grasset.
- Hargreaves, Alec G. [1991] 1997. *Immigration and Identity in Beur Fiction*. Oxford: Berg.
- Hayes, Jarrod. 2000. *Queer Nations: Marginal Sexualities in The Maghreb*. Chicago: Chicago UP.
- 林 (Hayashi)、瑞枝. 1984. 『フランスの異邦人』中央公論社.
- . 1993. 「移民第二世代とイスラム —— フランスの社会的統合過程のなかで」、梶田孝道編『ヨーロッパとイスラム —— 共存と相克のゆくえ』有信堂. 131-152.
- Hugon, Monique. 1986 "Leïla Sebbar ou l'exil productif." *Notre librairie* 84, juillet-sept: 31-37.
- 梶田 (Kajita)、孝道. 1988. 『エスニシティと社会変動』有信堂.
- Khatibi, Abdelkebir. 1979. *Le Roman maghrébin : essai*. Rabat: SMER.
- Laronde, Michel. 1987-8. "Leila Sebbar et le roman «croisée»: histoire, mémoire, identité." *Revue Celfan* 7: 6-13.
- . 1988. "La «Mouvance beure»: émergence médiatique." *The French Review* April: 684-692.
- . 1993. *Autour du roman beur, Immigration et Identité*. L'Harmattan.
- Lionnet, Françoise. 1995. *Postcolonial Representations: Women, Literature, Identity*. Ithaca: Cornell UP.
- ロティ (Loti)、ピエール. 2000. 『アジヤデ』工藤庸子訳、新書館.

-
-
- Mehrez, Samia. 1993. "Azouz Begag: Un di zafas di bidoufile or The Beur Writer: A Question of Territory." *Yale French Studies* 82: 25-42.
- Merini, Rafica. 1999. *Two Major Francophone Women Writers, Assia Djébar and Leïla Sebbar*. New York: Peter Lang.
- Mortimer, Mildred. 1990. *Journeys Through the French African Novel*. Portsmouth: Heinemann Educational Books.
- Orlando, Valérie. 1999. *Nomadic Voices of Exile: Feminine Identity in Francophone Literature of The Maghreb*. Athens: Ohio UP.
- Said, Edward W. 1984. "The Mind of Winter." *Harper's Magazine* Sept: 49-55.
- Sebbar, Leïla. 1981. *Fatima, ou les Algériennes au square*. Stock.
- . 1982. *Shérazade, 17 ans, brune, frisée, les yeux verts*. Stock.
- . 1984. *Parle mon fils, parle à ta mère*. Stock.
- . 1985. *Les Carnets de Shérazade*. Stock.
- . 1991. *Le Fou de Shérazade*. Stock.
- . 1996. "La Jeune fille au balcon" in *La Jeune fille au balcon*. Seuil.
- . 1997. "Rencontre avec Leïla Sebbar écrivain." *Un Éléphant dans le jardin*. le 6 mars 1997: n. pag. Online. Internet. 26 fév. 2000.
- Sebbar, Leïla, et Nancy Huston. 1986. *Lettres parisiennes*. Barrault.
- Sebkhi, Habina. 1999. "Une Littérature «naturelle» : le cas de la littérature «beur»." *Itinéraires et contacts de cultures* 27: 27-42.
- Woodhull, Winifred. 1993. *Transfigurations of The Maghreb: Feminism, Decolonization, and Literatures*. Minneapolis: Univ. of Minnesota Press.
-

Henderson the Rain King and the Biblical Animals: From Pig to Lion

Henderson the Rain King is a comic adventure novel about a middle-age millionaire who leaves his home for Africa. Henderson is not a Jew but a WASP, yet Henderson and Bellow have some common similarities in their concerns and experiences: transcending the fear of death, or yearning to feel a sense of life. Henderson has been deeply depressed not by poverty, but rather by his affluent status with its good lineage. In deep Africa, the king Dahfu states his theory, the types of men in relation to animals. Hence, in this paper, the animals, which the protagonist meets, are thoroughly examined as a reflection of himself:

鈴木 元子

文化政策学部国際文化学科

Motoko SUZUKI

Faculty of Cultural Policy

and Management

Department of International

Culture

Henderson the Rain King (1959),¹ Saul Bellow's fifth novel, is a comic adventure novel about a middle-age millionaire who leaves his Connecticut home for Africa, driven by his inner voice, "I want, I want, I want." The protagonist Henderson is, as Gerald Weales reviewed in *The Reporter*, "an immense comic figure, large in size, great in suffering, endlessly yearning . . . he is the sufferer, the lover, and the clown in all of us."²

The comical tone of this novel derives from Bellow's writing capability, or his devotion to its development: *The Chicago Tribune's* notice says "A kind of wildly delirious dream made real by the force of Bellow's rollicking prose and the offbeat inventiveness of his language."³ The comic element in *Henderson*, in *Herzog*, even in *Seize the Day* seems much more prominent than in *Dangling Man* or *The Victim*. In a comment to an interviewer,⁴ seven years after the publication of *Henderson*, Bellow has answered as follows. "Yes, because I got very tired of the solemnity of complaint, altogether impatient with complaint. Obligated to choose between complaint and comedy, I choose comedy, as more energetic, wiser, and manlier. This is really one reason why I dislike my own early novels . . ."⁵

His other response to the interview reveals that the theme of *Henderson the Rain King* is not merely silly, but quite profound. "Years ago, I studied African ethnography with the late Professor Herskovits. Later he scolded me for writing a book like *Henderson*. He said the subject was much too serious for such fooling. I felt that my fooling was fairly serious. Literalism, factualism, will smother the imagination altogether."⁶

Furthermore, Bellow has said his special favorite of all his characters is "Henderson—the absurd seeker of high qualities."⁷ Henderson's spiritual closeness to his author Saul Bellow is argued like this:

But what Henderson is really seeking is a remedy to the anxiety over death. What he can't endure is this continuing anxiety: the indeterminate and indefinite anxiety, which most of us accept as the condition of life which he is foolhardy enough to resist. . . . All his efforts are a satire on the attempts people make to answer the enigma by movement and random action or even by conscious effort. This is why I feel Henderson and I are spiritually close—although there are no superficial likenesses.

Some reviewers insist one of the distinguished features of this fiction is that Henderson, the hero, is not a Jew. It is obvious that Henderson is not only a non-Jewish protagonist, but also a WASP, and that the author managed to expand and free the character of the hero from his ordinary type. Nevertheless, as I mentioned before and this following quotation indicates, Henderson and Bellow have some common similarities in their concerns or sufferings: formation of a soul;⁸ the problem of freedom,⁹ or transcending the fear of death; a sense of life, mystery of life or an affirmation of life. Bellow was always thinking. "We are all here on strange contingencies," he said. "We don't know how we got here or what meaning our being really has."¹⁰

Saul Bellow [Solomon Bellows] was born in 1915 in Quebec as the fourth child of Abraham Bellows and Liza Bellows, who had emigrated from St. Petersburg, Russia, in 1913. At the age of four, he was forced to start memorizing Genesis in Hebrew. Authentic Jewish education requires children, by the age of five, to begin studying the first five books of Moses and learning to write Yiddish in Hebrew characters.

When he was eight, he was hospitalized for about a half-year in the Children's Ward of the

Octopus, Pig, Frog, and Lion. Bellow's imaginative Africa was a Dark Continent of the mind. Henderson has experienced becoming a beast and come back human again, like Daniel's prophecy of the beasts.

Royal Victoria Hospital in Montreal. It was a Protestant hospital, where one day a missionary lady visited and gave him a New Testament for children, and he read it. With children dying about him, young Solomon Bellows decided his own survival was a near-miracle. He was convinced he was privileged and that there was some kind of bookkeeping going on. Doing his own "mental bookkeeping," the youthful Solomon thought "I [he] owed something to some entity for the privilege of surviving."¹¹

At nine, his family moved from Montreal to Chicago. In America, as a child of Jewish-immigrants, he was forced to reconcile his two identities with all the difficulty of blending them: for instance, his double schooling, going to American school and then to Hebrew school at three in the afternoon. Later he disclosed: "The religious vein was very strong and lasted until I [he] was old enough to make a choice between Jewish life and street life."¹² His mother's sole ambition was for him "to become a Talmudic scholar like everyone else in her family."¹³ "In family pictures, her scholarly brothers looked as if they could have lived in the 13th Century. Those bearded portraits were her idea of what a man should be."¹⁴ His father thought his son should be a professional man or a moneymaker, so that later his father thought Bellow "was an idiot or worse, a moon-faced ideologist."¹⁵

Saul Bellow disliked being called "a Jewish writer," an appellation that had long irritated him. That is because he stuck to accuracy: in several interviews he repeatedly identified himself "as a person of Jewish origin—American and Jewish—who has had a certain experience of life, which is in part Jewish"¹⁶ or "as an American of Jewish heritage."¹⁷

Bellow knew that the readers who could understand his literary world would be Jewish. To Gordon Lloyd Harper who asked him about his consciousness of the reader while he is writing, Bellow answered: "I have in mind another human being who will understand me. I count on this. Not on perfect understanding, which is Cartesian, but on approximate understanding, which is Jewish. And on a meeting of sympathies, which is human."¹⁸

Gene Henderson has been deeply depressed not by poverty, but rather by his affluent status with its good lineage: his great-grandfather was Secretary of State, his great-uncles were ambassadors to England and France, and his father was the famous scholar Willard Henderson, a friend of William James and Henry Adams. This man, at the age of fifty-five, leaves his home for an unknown primitive land in order to escape from what he possesses. All his belongings have turned out to be just a curse and burden to him. Owing to this anguish in his country America, there remains for him one way of committing suicide. Thus, Henderson says, "it's the destiny of my generation of Americans to go out in the world and try to find the wisdom of life" (277).

Traveling to the inland of the Wariri, he meets the king Dahfu, who was talking to a lion. To heal Henderson's anguish, the king states his opinion that there might be several types of men.

"In my medical study this became the greatest of fascinations to me and independently I have made a thorough study of the types, resulting in an entire classification system, as: The agony. The appetite. The obstinate. The immune elephant. The shrewd pig. The fateful hysterical. The death-accepting. The phallic-proud or hollow genital. The fast asleep. The narcissus intoxicated. The mad laughers. The pedantics. The fighting Lazaruses." (217)¹⁹

A characteristic trait of Dahfu's thinking is that he describes the types of men in relation to animals. The king continues his interesting observations: "Nature is a deep imitator. And as

man is the prince of organisms he is the master of adaptations. He is the artist of suggestions. He himself is his principal work of art, in the body, working in the flesh. What miracle! What triumph!" (237). The king's theory has a dramatic effect on Henderson in both his introspection and his conduct. Therefore the animals, which the hero meets, should be examined as a reflection of himself.

1 . Octopus

Henderson drops by the aquarium and has a mysterious experience after fighting with Lilli, who had urged him to marry.

It was twilight. I looked in at an octopus, and the creature seemed also to look at me and press its soft head to the glass, flat, the flesh becoming pale and granular—blanched, speckled. The eyes spoke to me coldly. But even more speaking, even more cold, was the soft head with its speckles, and the Brownian motion in those speckles, a cosmic coldness in which I felt I was dying. The tentacles throbbed and motioned through the glass, the bubbles sped upward, and I thought, "This is my last day. Death is giving me notice." (19)

In fact, the octopus in the aquarium lets Henderson imagine "death," and yet his own death. This memory is echoed in other parts of the novel: "It was exactly the opposite at Banyules-sur-Mer with the octopus in the tank. That had spoken to me of death and I would never have tackled any big project after seeing that cold head pressed against the glass and growing paler and paler" (102).

When seeking for the king, Henderson comes down to the bottom of a cave, he remembers the octopus: "Which recalled to me the speckled vision of twilight at Banyules-sur-Mer in that aquarium, where I saw that creature, the octopus, pressing its head against the glass" (220). At that time he felt coldness there, but in the cave, after becoming Rain King, he feels very warm.

According to the *Dictionary of Symbols and Imagery*,²⁰ the octopus, as a symbol, is regarded as a kind of monster such as the dragon and the whale, and possesses a common symbolical meaning. Revelation in the New Testament says: "And the great dragon was cast out, that old serpent, called the Devil, and Satan, which deceiveth the whole world: he was cast out into the earth, and his angels were cast out with him" (12: 9).²¹ As the dragon is synonymous with the Devil and Satan in the Bible, the octopus would also connote the world of death.

The octopus, for the Jews, is seafood they are prohibited to eat. Leviticus has some regulations about sea creatures that may be eaten or not.

And all that have not fins and scales in the seas, and in the rivers, of all that move in the waters, and of any living thing which *is* in the waters, they *shall be* an abomination unto you: they shall be even an abomination unto you; ye shall not eat of their flesh, but ye shall have their carcasses in abomination. (Lev. 11: 10-11)

According to God's command, octopuses, squids, eels, lobsters (prawn, shrimp), crabs and shellfish are considered unclean and not to be eaten.

The octopus is a marine mollusk, with a pouch-shaped body and eight muscular arms or tentacles. It seizes its prey with the sucker-bearing arms and paralyzes it with a poisonous

secretion. Octopuses can change color, from pinkish to brown, and eject a dark ink from a special sac when disturbed. They are used for food in many parts of the world, including Japan, nevertheless they are merely an "abomination" for the Jews.

In American literature, *The Octopus* (1901) by Frank Norris is a masterpiece of social naturalistic writing. He wrote the novel, under the influence of Emile Zola and Darwin's theory, about the battle between California wheat farmers and the Southern Pacific Railroad. The railroad, like an octopus, grows its hands of domination over the farmers, bankers, journalists, even the state government, and extends its monopoly over other industries. Here, the railroad is depicted as a mechanical monster to defeat the power of nature: wheat is a symbol of life itself. In the end, however, the mastermind Behrman too is accidentally smothered to death. It is evident through an interview that Saul Bellow had been reading writers of social Darwinists²² such as Emile Zola.²³

2 . Pigs

The tribe Arnewi is a cattle-loving people, which obliges Henderson recognize his past connection with animals: "I have had great affection for certain pigs myself" (56).

After the war, returning to the United States, he had to find a job. Responding to his Jewish friend, who tells him to start a mink ranch, he finds himself saying to "start breeding pigs" out of mere spite: "And after these words were spoken I knew that if Goldstein had not been a Jew I might have said cattle and not pigs" (20).

When his first wife once pleaded with him to drive out the pigs from their house to the footpath, he answered that those animals had become a part of him. "Anyway, I was a pig man" (21). Judging from Dahfu's theory, Henderson could be identified first as a pig type of man. The fellowship with the king brought him to a sense of self-understanding: "the pigs! Lions for him, pigs for me. I wish I was dead" (269).

Pigs are fond of mud and have a natural tendency to dig up dirt, so our ancient ancestors regarded them as unholy. In the Old Testament, pigs are counted as heinous animals and the Jews have not eaten pork for more than five thousand years. God commanded the people of Israel: "And the swine, though he divide the hoof, and be cloven-footed, yet he cheweth not the cud; he *is* unclean to you. Of their flesh shall ye not eat, and their carcass shall ye not touch; they *are* unclean to you" (Lev. 11: 7 - 8).

In Isaiah, those who eat pork are among the rebellious who deserves God's punishment: "I have spread out my hands all the day unto a rebellious people . . . ; which eat swine's flesh, and broth of abominable *things is in* their vessels; which say, Stand by thyself, come not near to me; for I am holier than thou" (Isa. 65: 2 - 5).

The Lord says that He will bring disaster upon the people who "*offered* swine's blood" (Isa. 66: 3), because it is an evil doing He hates. He also declares that the end is near for those who eat pork and mice and other disgusting foods (Isa. 66: 17). Consequently even today Jews and Muslims do not eat pork.

In addition, swine came to be used in a contemptuous expression like Browning's "Grr-you swine!" From their dirty exterior, pigs serve as a symbol of an unpleasant man. For instance, the saying goes, "As a jewel of gold in a swine's snout, *so is* a fair woman which is without discretion" (Prov. 11: 22). The grapevines which God planted are trampled down by wild hogs: "The boar out of the wood doth waste it, and the wild beast of the field doth devour it" (Ps. 80: 13). Pigs here mean the pagans who attacked and tormented Israel, God's chosen people.

The Sermon on the Mount provides another illustration. Jesus compares those who do not comprehend God's teachings to pigs: "Give not that which is holy unto the dogs, neither cast ye your pearls before swine, lest they trample them under their feet, and turn again and rend you" (Matt. 7 : 6).

When Jesus heals two men with demons, he lets those evil spirits enter a herd of pigs. The whole herd rushed down the side of the cliff into the lake and was drowned.²⁴

When "the Lost Son" began to take care of the pigs, he undertook the lowest vocation among the Jews, particularly those following the Law. Thereby, when "he would fain have filled his belly with the husks that the swine did eat" (Luke 15: 16), he seems to have gone to the bad and to extreme shame.

The proverb of "The dog *is* turned to his own vomit again; and the sow that was washed to her wallowing in the mire" (2 Pet. 2 :22) tells us that human beings have an inclination to commit sins anew.

Since, in ordinary circumstances, pigs have been thought to be greedy, dirty, and noisy, they correspondingly evince an unpleasant (inconsiderate or ill-mannered) person, especially one who eats too much, behaves in an offensive way, and refuses to consider others.

When the king Dahfu was dead, Henderson introspectively put his all life in these words: "I waited too long, and I ruined myself with pigs. I'm a broken man" (312). And, in fact, he was such a man as "the Lost Son," deracinated from his excellent lineage and good American society; internally, suffering and wallowing in the mire.

3 . Frogs

When he gains acquaintance with the king Itelo, his aunts Mtalba and wise Queen Willatale, Henderson is in a mood to help them by cleansing the water supply polluted with frogs. At this stage, he developed a spontaneous desire to volunteer after spending several days with them: "I would make a contribution here" (73).

His fight against frogs is related to the Jewish historical memory of Exodus: ". . . the last plague of frogs I [he] ever heard about was in Egypt" (59).

I said, "Do you know why the Jews were defeated by the Romans? Because they wouldn't fight back on Saturday. And that's how it is with your water situation. Should you preserve yourself, or the cows, or preserve the custom? I would say, yourself. Live," I said, "to make another custom. Why should you be ruined by frogs?" (62)

I figured that these Arnewi, no exception to the rules, had developed unevenly; they might have the wisdom of life, but when it came to frogs they were helpless. . . . The Jews had Jehovah, but wouldn't defend themselves on the Sabbath. (87)

In the Old Testament, the LORD said to the king of Egypt: "And if thou refuse to let *them* go, behold, I will smite all thy borders with frogs" (Exod. 8 : 2).

This episode is recollected in Psalm 78: 45 and 105: 30. As frogs are extremely prolific, they became symbols for life-giving powers for the ancient Egyptians. Contrary to their frog worship in the lower reaches of the Nile, the Israelites rather regarded them as demonic powers. This emblematic notion still lives on in the New Testament Revelation. As the result of God's wrath, John saw "three unclean spirits like frogs *come* out of the mouth of the dragon, and out of the

mouth of the beast, and out of the mouth of the false prophet" (Rev. 16: 13). These frogs are spirits of devils, working miracles.

As for the plague in Egypt, God's wondrous power killed all frogs: "And the LORD did according to the word of Moses; and the frogs died out of the houses, out of the villages, and out of the fields. And they gathered them together upon heaps; and the land stank" (Exod. 8 : 13-14).

As a matter of fact, however, Henderson owns no such supernatural power. He uses the artificial weapon of modern society, that is to say dynamite, in order to destroy the water supply: "I found that the dead frogs were pouring out of the cistern together with the water. The explosion had blasted out the retaining wall at the front end. The big stone blocks had fallen and the yellow reservoir was emptying fast" (108-109).

Henderson's frog-dispelling might be based upon the biblical motif, but the teachings of the stories are different. His good will to the tribe is accepted, but his civilian way has not been suitable for the African. He tries to blow up anything that harms man, but it is the nature of the African to emphasize to keep the preservation of all living creatures. Using dynamite, a token of present technology, only causes the destruction of Mother Nature: the well of water has been the source of life for natives and their domestic animals.

On his way of "traveling to find a remedy" (77), this incident wholly manifests his immaturity. The African atmosphere and the Mother Forest serve him as a sanatorium or an oratory, where he could be healed. A warm and deep embrace by Willatale, who functions as ancient mother or goddess, provides him with something valuable he could not find in his country. "A second time my face sank in her belly, that great saffron swelling with the knot of lion skin sinking also, and I felt the power emanating again" (77). "And altogether I felt my hour of liberation was drawing near when the sleep of the spirit was liable to burst" (79). The queen says, "world is strange to a child. You not a child, sir?" (84). Indeed, a millionaire wanderer was an infant at that moment of his journey. With her instinct, Willatale could penetrate into his mind: "Say, you want to live. Grun-tu-molani. Man want to live" (85). At this stage, he could not yet exorcise a disaster of frogs, that is to say, a disaster of the spirits.

4 . Lions

Traveling to the island of the Wariri, Henderson finds drought again. Overwhelmed by a tremendous wish to do, he persuades the king Dahfu to let him try to move an immense idol, the statue of the goddess of clouds. Fortunately he succeeds and is made Sungo, the rain king, and actually delivers the native folks to a blessing of rain. That Henderson was able to lift the god-figure might imply that he lifts himself out of his self-image as "a suffering type of man"(215). "Rain," Malin remarks, "—like the polish of Joseph or Rogin's shampoo—is a cleansing agent; it washes away distractions, various elements of madness."²⁵

From Dahfu he learns the fate of Wariri kings: when one weakens, he is killed and his spirit becomes a lion cub that the king's successor must catch within two years. Dahfu, still in his period of trial, has yet to capture Gmilo, the lion spirit of his father.

The king Dahfu forces Henderson to "absorb lion qualities from his lion" (254), for he thinks that his lioness has much to teach Henderson: "Excellent. Precisely. Change. You fled what you were. You did not believe you had to perish. Once more, and a last time, you tried the world. With a hope of alteration" (260).

Thus he accepts the challenge or lesson of converting his nature to a lion's. Dahfu can speak to the lioness, which reminds Henderson of his dead elder brother: he thinks he was a

lion. Both the Wariri king Dahfu and his brother were of the lion type, as Opdahl points out: "Dahfu lives calmly in the midst of danger."²⁶

The lion is a large, powerful, flesh-eating animal of the cat family, found in Africa and parts of southern Asia. Lions have been thought of as brave and frightening, and as the kings of the jungle. Accordingly, the lion hints at a person of great courage or strength and a famous, prominent person; for instance, "a literary lion means a celebrated author."²⁷

Genesis has the first mention of a lion. Jacob blesses his son Judah and says: "Judah is a lion's whelp: from the prey, my son, thou art gone up: he stooped down, he couched as a lion, and as an old lion; who shall rouse him up?" (Gen. 49: 9)²⁸ "A lion's whelp" here represents a figure that is very active and feels no fear.

In Numbers, Balaam gave his blessing to the Israelites as a nation: "Behold, the people shall rise up as a great lion, and lift up himself as a young lion: he shall not lie down until he eat of the prey, and drink the blood of the slain" (23: 24). "A great lion" and "a young lion" tell of the strength and dignity of a true Israel with whom God is.

Another saying about the lion is "The king's wrath is as the roaring of a lion" (Prov. 19: 12, 20: 2). The lion's nature is also referred to in these passages: "And he also *that* is valiant, whose heart is as the heart of a lion" (2 Sam. 17: 10); "the righteous are bold as a lion" (Prov. 28: 1); and "a lion, *which* is strongest among beasts, and turneth not away for any" (Prov. 30: 30).

Hence lions occur in the heroic exploits of Samson²⁹ and David.³⁰ Even when the king Solomon built the Palace, he made the bronze carts with the figures of lions (1 Kings 7 :28-29, 36). King Solomon also had a large throne made with the figure of a lion: "The throne had six steps leading up to it, with the figure of a lion at each end of every step, a total of twelve lions. At the back of the throne was the figure of a bull's head, and beside each of the two armrests was the figure of a lion" (1 Kings 10: 19-20). Thus, Jerusalem, the capital city of Israel, is called "God's altar," whose emblem is a lion.

The last book of the New Testament adds a new meaning to the lion imagery. "And one of the elders saith unto me, Weep not: behold, the Lion of the tribe of Judah, the Root of David, hath prevailed to open the book, and to loose the seven seals thereof" (Rev. 5 : 5). This quotation of "the Lion of the tribe of Judah" designates Jesus Christ himself. And as Christ is a son of Jehovah, a great lion, he is also said to be a cub: that is to say, a cub is said to be a symbol of resurrection.

By the deaths of old lion Gmilo and King Dahfu, Henderson and the cub (that symbolizes the late king's spirit) were left. Henderson escapes, taking the cub, for his home. Gmilo and Dahfu might have worked as a father figure, a sage or some old authority: Henderson and a lion cub are both resurrected ones with new life. The *Dictionary of Symbols and Imagery* says that a lion cub is born in a coma for three days and revives with father lion's respiration: a young lion symbolizes sunrise and an old lion sunset.

In the end, Henderson is full of hope and ambition: "I may apply for missionary work . . . I want to cure them. Healers are sacred" (285). Now Henderson can believe in change and be willing to overcome his own self (297). He can feel homesickness, and love flows from him to his wife and children. As a father he regains his love. Henderson has already been delivered from jealous of his elder brother.

The last words of the book expresses an affinity for life itself: "I guess I felt it was my turn now to move, and so went running—leaping, leaping, pounding, and tingling over the pure white lining of the gray Arctic silence" (341). *Henderson the Rain King* ended with its protagonist taking the first step toward "an affirmation of his life."³¹

Young Bellow's illness, when he was in danger of death, isolated him first of all from his street and his family. Henderson's mental sickness, when he was in danger of suicide from being entangled in everything, took him to dark Africa to seek for light. We can conclude that for them both (author and hero) there has been increasing awareness that living a life is a privilege, we cannot ask about it any more, only receive it as a heritage and a gift. We are living in the modern world, where we have persuaded ourselves that we can explain everything, but through his contact with the natives, Henderson realizes that we need not explain and can marvel at things we cannot explain. There is a way to live that we can only accept from some high authority. The biblical motifs are scattered throughout the story. Henderson thinks of himself as acting out Daniel's prophecy of the beasts.³² Bellow's imaginative Africa was a dark continent of the mind—anything could happen here: a dwarf can sit on a goddess; a man can "become" a lion; a ruler can speak in Reichian terms.³³ Henderson has experienced becoming a beast and come back human again.

- 1 Saul Bellow, *Henderson the Rain King* (New York: The Viking Press, 1958, 1959).
- 2 Saul Bellow, *Henderson the Rain King* (New York: Penguin Books, 1977).
- 3 Saul Bellow, *Henderson the Rain King* (New York: Penguin Books, 1996).
- 4 "He is a strongly autobiographical fictionist. Bellow also has made himself known intellectually to his readers, not only by his novels and stories, but also by his essays, lectures, and interviews. Nowhere have this intelligence and far-reaching play-of-mind revealed themselves more clearly or succinctly than in his interviews. Each novel's appearance has been followed by a cluster of related interviews." (Gloria L. Cronin and Ben Siegel, ed., *Conversations with Saul Bellow*. Jackson: University Press of Mississippi, 1994. vii).
- 5 Gordon Lloyd Harper, "The Art of Fiction: Saul Bellow" (1966) *Conversations with Saul Bellow* 68.
- 6 *Conversations with Saul Bellow* 69.
- 7 Nina Steers, "Successor to Faulkner?" (*Show*, September 1964, 36-38) *Conversations with Saul Bellow* 34.
- 8 *Conversations with Saul Bellow* xii.
- 9 A single and dominant theme being put plainly in *Henderson the Rain King* and *Augie March* is freedom. Concerning this, Bellow acknowledged that "Our period has been created by revolutions of all kinds—political, scientific, industrial. And now we have been freed by law from slavery in many of its historical, objective forms. The next move is up to us. Each of us has to find an inner law by which he can live. . . . So the question that really interests me is the question of spiritual freedom in the individual—the power to endure our own humanity." (Bruce Cook, "Saul Bellow: A Mood of Protest" *Perspectives on Ideas and the Arts*, 12 February 1963, 46-50) *Conversations with Saul Bellow* 17-18.
- 10 Keith Botsford, "Saul Bellow: Made in America" (*The Independent Weekend*, 10 February 1990, 29) *Conversations with Saul Bellow* 242.
- 11 "A Half Life: An Autobiography in Ideas" (*Bostonia*, 1990, 37-47) *Conversations with Saul Bellow* 251.
- 12 *Conversations with Saul Bellow* 243.
- 13 Nina Steers, "Successor to Faulkner?" (*Show*, September 1964, 36-38) *Conversations with Saul Bellow* 29.
- 14 *Conversations with Saul Bellow* 29.
- 15 *Conversations with Saul Bellow* 29.
- 16 Chirantan Kulshrestha, "A Conversation with Saul Bellow" (*Chicago Review*, 23. 4 -24. 1 [1972], 7 -15) *Conversations with Saul Bellow* 90-91.
- 17 Michiko Kakutani, "A Talk with Saul Bellow: On His Work and Himself" (*The New York Times Book Review*, 13 December 1981, 1, 28-30) *Conversations with Saul Bellow* 185.
- 18 Gordon Lloyd Harper, "The Art of Fiction: Saul Bellow" (*The Paris Review*, 9. 36 [1966], 48-73) *Conversations with Saul Bellow* 67.
- 19 Dahfu repeats his statement in chapter 18. "I have subsumed them under the types I mentioned," he said, "as the appetite, the agony, the fateful-hysterical, the fighting Lazaruses, the immune elephants, the mad laughers, the hollow genital, and so on" (269).
- 20 Ad de Vries, *Dictionary of Symbols and Imagery* (Amsterdam · London: North-Holland Publishing Company, 1974).
- 21 *The Holy Bible*, King James Version (New York: American Bible Society, 1611).
- 22 *Conversations with Saul Bellow* 257.
- 23 *Conversations with Saul Bellow* 273.
- 24 Matt. 8 :28-34, Mark 5 : 1 -20, Luke 8 :26-39.
- 25 Irving Malin, *Saul Bellow's Fiction* (Southern Illinois UP, 1969) 34.
- 26 Keith Michael Opdahl, *The Novels of Saul Bellow* (The Pennsylvania State UP, 1970) 133.
- 27 *Oxford Advanced Learner's Encyclopedic Dictionary* (Oxford: Oxford UP, 1989, 1992) 526.
- 28 "And of Gad he said, Blessed be he that enlargeth Gad: he dwelleth as a lion, and teareth the arm with the crown of the head" (Deut. 33: 20). "And of Dan he said, Dan is a lion's whelp: he shall leap from Bashan"(Deut. 33: 22).
- 29 "Then went Samson down, and his father and his mother, to Timnath, and came to the vineyards of Timnath: and, behold, a young lion roared against him. And the Spirit of the LORD came mightily upon him, and he rent him as he would have rent a kid, and he had nothing in his hand: but he told not his father or his mother what he had done." (Judg. 14: 5 - 6)
- 30 "And David said unto Saul, Thy servant kept his father's sheep, and there came a lion, and a bear, and took a lamb out of the flock: and I went out after him, and smote him, and delivered it out of his mouth: and when he arose against

me, I caught *him* by his beard, and smote him, and slew him." (1 Sam. 17: 34-35)

31 *Conversations with Saul Bellow* 186.

32 " . . . that they shall drive thee from men, and thy dwelling shall be with the beasts of the field, and they shall make thee to eat grass as oxen, and they shall wet thee with the dew of heaven, and seven times shall pass over thee, till thou know that the Most High ruleth in the kingdom of men, and giveth it to whomsoever he will." (Daniel 4 : 25)

33 Malin 129-30.

Establishing A New University-Museum of Industrial Archaeology in Japan(*)

大学博物館・“産業考古学館”（仮称）の設立

日本の産業考古学が欧米と異なってみえる理由の一つは、城塞や橋などは例外として、さらに19世紀中葉からは石と鉄が加わるが、基本的な建築素材が木材・竹・紙だったことである。

現代日本の産業技術は「技術複合」、言い換えれば日本の技芸とヨーロッパのそれとのアマルガム（合金）技術である。それゆえ日本では、中世の文化財概念と現代の産業遺産概念とは別のものとして考えられているのである。

1990年（代）から文化庁は全国の（近代の）産業遺産・遺跡（毎年2～4都道府県が約3年計画で）の悉皆調査を開始した。1992年にはユネスコ世界遺産条約が批准され、国内世論・各自治体も産業遺産

種田 明

文化政策学部文化政策学科

Akira OITA

Faculty of Cultural Policy
and Management

Department of Regional Cultural
Policy and Management

1. Industrial Archaeology in/of Japan.

Let me start in to tell you the history of the JIAS (=Japan Industrial Archaeology Society). It was established in 1977, correctly on the 12th February, and it is the day of my birthday, really. Our society members consisted and consist of diverse researchers same as the Western societies. But so many countries, so many customs just like football game-style. It is characteristic of our society that we have no member from administrative bodies / the civil service. According to what Barrie Trinder wrote,

"National contributions reflect varying approaches to the discipline in different countries, and in particular the extent to which the subject of Industrial Archaeology has been moulded by its relationship with other fields of study. The influence of the history of technology is perhaps particularly evident in the United States entries, that of the history of architecture in those for Finland, that of social and economic history in the English section. Other differences can be observed between those countries where conservation of the remains of industrial enterprises is conceived primarily in terms of sites, or of finding new uses for redundant buildings, and those where it is seen as a study of landscapes or regions."⁽¹⁾

Why quotation? That's why, it is very important to observe cultural and technical characteristics of my own country, I think. Japan is the first country in the world, which had the department of technology at the university as an institution.⁽²⁾ However, many of institutions, inclusive of the university in the second half of the 19th century were imported as a modern system from the West. So that our investigation mainly on the machinery, industrial buildings made by a few iron and many traditional materials (wood/timber/bamboo), the mining industry (Tatara iron works/coal/copper) etc. lies open to reexamination from the viewpoint of 'Westernization'.

2. Cultural situation today.

On the 28th of August I visited the EXPO 2000 Hannover in Germany. I could have looked around only a few Pavilions there. However, the Japan Pavilion is "the first attempt in the history of world expositions to adopt the innovative idea of using recycled paper as a construction material,"⁽³⁾ because paper was/is one of traditional materials. But I wonder whether this attempt is succeeded in or not. In my impression, the EXPO 2000 Hannover in general is seeking for the new idea of presentation, and presentation technology as well.

In those days (the 2nd half of the 19th century) and today also, most of the Japanese think that, modernization of Japan is "westernization" and that equals industrialization. But, is this statement correct?

We are now faced with a problem, what is Japanese industrial technology and what or which are our industrial heritage. As you know, the Japanese Government in the Meiji Era (1868-1911) adapted the policy of "westernization". And therefore, modern Japanese industrial technology is so called "technology complex", in other words the amalgamated technology of Japanese arts and Western ones. That leads us to the next step of investigation for industrial archaeology. On analysis of the adoption of foreign (=Western) culture it proved that our view of material culture and/or civilization has been totally committed to a sense of economy and efficiency, I'm regretted to say.

Since the beginning of the 1990s, just after the collapse of booming "bubble", the Agency for Cultural Affairs has started to investigate industrial heritages in all parts of Japan. In 1992 the Government ratified the World Heritage Convention and public opinion is gradually in favor of the projects to conserve (some) industrial heritages. There is growing recognition that Industrial Archaeology in Japan, our researches and actions would contribute something to our culture. Now the situation of researchers, on the contrary, have been tightened up recently.

の保存に積極的になってきている。文部省学術審議会報告「ユニバーシティ・ミュージアムの設置について」1996年1月を受けて、5月に「東京大学総合研究博物館」、97年「京都大学総合博物館」、98年「東北大学総合学術博物館」、99年「北海道大学総合博物館」、そして九州大学が続く。こうした中で静岡文化芸術大学（浜松市）は、産業考古学・産業遺産を中心テーマとする大学博物館を構想している。このような大学博物館は日本初であり、近い将来、おそくとも2010年までに開館することを予定している。[日本の大学博物館の現状と静岡文化芸術大学「産業考古学館」の位置づけを報告する。]

3. Planning the University-Museum for Industrial Archaeology for tomorrow.

Japanese universities and colleges (we have ca. 550 '4-year' universities and ca. 650 '2-year' colleges) in the 1990s are in the Era of violent change. On concerning museums the Scientific Council of the Agency for Cultural Affairs reported on the establishment of the university museum in its interim paper of 26th July 1995. [Its formal report was announced on 12th Jan. 1996.] It recommended universities and colleges themselves to conserve their historical material, to reuse for example historical buildings and to release information collected there to the public. The first university museum of this new type is "the University Museum of the University of Tokyo"(see here: **Table 1**), which was established in 1995. And soon after that, (the National University of) Kyoto / 1997, Tohoku / 1998, Hokkaido and Kyushu/ 1999 followed.

But now there is a general feeling of unrest, because the Government decided all national and public universities and research institutions inclusive of museums to incorporate, namely to be "independent administrative institutions" similar 'Agency' in UK so to say, by the year 2005 or so, if things go smoothly. In 1987 the Japan National Railways became a precedent of putting a public corporation under private management, as you know, since the 1980s it has been the keyword to revitalize not only state enterprises but also universities. The newly established university, SUAC (= Shizuoka University of Art and Culture) is the first university, which is to be incorporated from University of Shizuoka, Hamamatsu College (2-year-education and other institutions).

SUAC is located in Hamamatsu City, Shizuoka Prefecture, middle Japan. And she plans to design her museum for Industrial Archaeology and Industrial Heritage in the near future at the latest in 2010. This type of museum is the first industrial archaeological and university-museum in Japan (see here: **Figure 1**).

We, the preparatory committee for founding this university museum for industrial archaeology, proposed that in this museum software should go ahead on 3 points, such as :

- (1) Industrial Archaeology is far from being a discipline that obtains citizenship in Japan. So that it is worth putting research activities of Industrial Archaeology from beginning to end on display. Fortunately Hamamatsu and environs are rich in objects of study.
- (2) Industrial Archaeology at the university and the museum must meet the needs of lifelong education, which is highly diversified and advanced in the 21st century. Audio-visual aids, of course, will give visitors a good picture of what the industrialization in Hamamatsu / Shizuoka / Japan was like.
- (3) Information about Industrial Archaeology received and accumulated by the museum should be given access to everyone, who is interested in Industrial Heritage as a cultural asset.

We are planing to set up the virtual museum of Industrial Archaeology and Industrial Heritage.

Not only the National Trust, AIA(=Association for Industrial Archaeology) in UK, TICCIH, ICOMOS, JIAS etc. but also each generation of the world, "as the custodian of this planet, has the common mission of the world heritage,"⁽⁴⁾ here namely the industrial heritage which we work at, and handing it down to the next generation. I would like to hold industrial archaeological information of the world in common. Especially I must give publicity to our idea of what the university museum of/for Industrial Archaeology ought to be. So I need you TICCIH members' academic advice and help constantly.

Notes

- (1) *The Blackwell Encyclopedia of Industrial Archaeology*, Ed. by Barrie Trinder, Oxford 1992 "Introduction", p.xvii.
 (2) In 1878 the Kōbu-Daigakko (later the Engineering Department of the Tokyo Imperial University, now the University of Tokyo) was established.
 (3),(4) From a leaflet of the Japan Pavilion.
 (*) 本論文は、第11回国際産業遺産保存会議 (TICCIH 2000 Millennium Congress ; London Cornwall Scotland Wales Manchester 30 August – 7 September 2000) の workshop 2 (発表は workshop 13B) で口頭報告した内容を、質疑応答をふまえて加筆訂正したものである。

Table 1 : University Museums in Japan List

A (main) Selection (about 50) from 80 Japanese University Museums / 1996. This table is based on: "Directory of Museums, Vol.1 University Museums", The Institute of Exhibition Art and Technology (ed.), Tokyo 1997, pp.103-104. (Total Media Development Institute Co.Ltd.: [URL http://www1.odn.ne.jp/~aaa14820](http://www1.odn.ne.jp/~aaa14820))

<Most of university-museums are on art and archaeology, botanical gardens and memorial halls.>

I . University [national/prefectural/municipal]

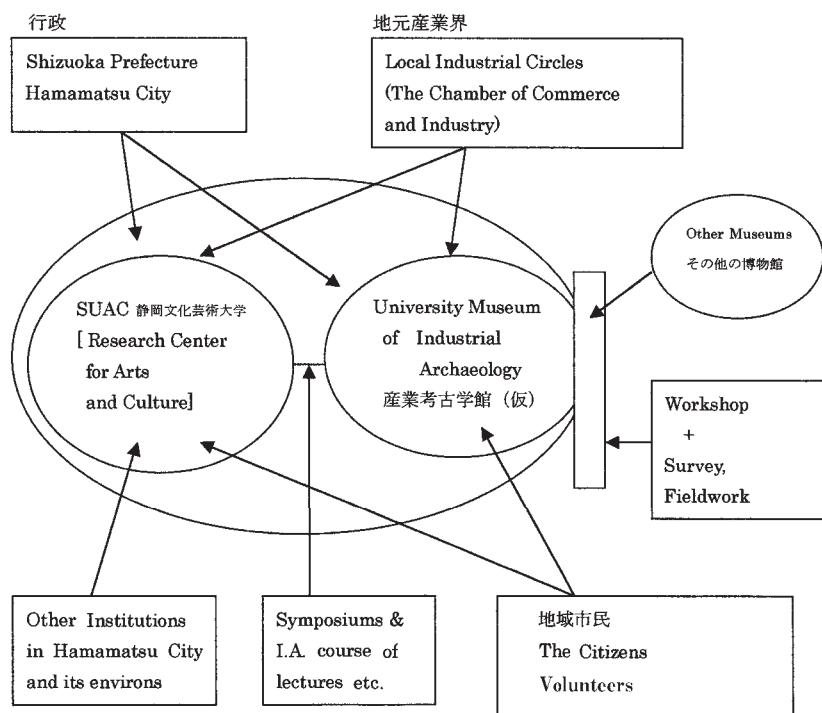
Aichi Prefectural University of Fine Arts	• Horyuji Mural Painting Museum
Akita University, Mining College	• Mineral Industry Museum
Hokkaido University, Faculty of Fisheries	• The Fisheries Museum
Hokkaido University, Faculty of Agriculture	• Botanic Garden
Hokkaido University, Faculty of Science	
Akkeshi Marine Biological Station	• Aikappu Museum of Natural History
	• University Aquarium
	<newly established>
Iwate University	• Botanical Garden
Kobe University of Mercantile Marine	• Maritime Museum
Kyoto City University of Arts	• University Art Museum
Kyoto University, Faculty of Letters	• University Museum
	<newly established>
Kyushu University	<newly established>
Osaka City University	• Botanical Garden
Shiga University, Faculty of Economics	• Archives Museum
Tokyo National University of Fine Arts and Music	• University Art Museum
Tokyo University of Fisheries	• The Museum of Fishery Sciences
The University of Tokyo, Faculty of Science	• Botanical Gardens
The University of Tokyo	• The University Museum
	<newly established>
Tokyo University of Agriculture and Technology / Faculty of Technology	• The Museum of Fiber Science and Technology
Tohoku University	• Botanical Garden
	<newly established>
Yamagata University	• University Museum

II . University / College [private/nongovernmental]

Beppu University	• University Museum
Bunka Gakuen	• Costume Museum
International Christian University	• Hachiro Yuasa Memorial Museum
Japan Women's University	• Naruse Memorial Hall
Kansai University	• University Museum [archaeology]
Kogakkan University	• The Museum of Shinto and Japanese Culture

Kokugakuin University	• Archaeological Museum
Kunitachi College of Music	• Shinto Museum
Meiji University	• Collection of Organology
	• Criminal Museum
Nagasaki Junshin Catholic University	• The Archaeological Museum
Nanzan University	• University Museum
Nihon University, College of Art	• The Anthropological Museum
Nihon University	• Art Museum
Otani Women's University	• Agriculture and Veterinary Medicine Museum
Osaka College of Music	• Historical Museum
Ritsumeikan University	• The Museum of Musical Instruments
Takayama College	• Kyoto Museum for World Peace
Tama Art University	• Hida Natural Museum
Tenri University	• University Museum of Art
Tohoku Fukushi University	• Tenri Sankokan Museum
Tokai University	• Serizawa Keisuke Art and Craft Museum
	• Marine Science Museum
	• Natural History Museum
	• Human Science Museum
Tokyo Kasei Gakuin	• The Museum of Daily Life
Tokyo Kasei University	• Living History Museum
Tokyo University of Agriculture	• The Botanical Garden
Waseda University	• Aizu Memorial Exhibition Room of Oriental Arts
	• The Tsubouchi Memorial Theatre Museum
Women's University of Arts	• University Museum of Art

Figure 1 : Shizuoka University of Art and Culture and University Museum for Industrial Archaeology—An Imaginary Picture



The International Monetary Fund and Multinational Corporation

According to the prevalent view, the IMF system dominated the post—WWII international economic order from the beginning to the end of the 1960s. In reality, however, it functioned effectively only in the decade between 1960 and 1970. In the 1950s, the world monetary and trade system, especially in Europe, was so insecure that the fixed exchanged rate system of the IMF could not function adequately. It could play its expected role only after the recovery of the convertibility of European currencies and the establishment of the EEC. This paper is an attempt at elucidating the conditions which disturbed the European economy and studying the contribution of the international economic policy of the United

長尾 克子

文化政策学部文化政策学科

Katsuko NAGAO

Faculty of Cultural Policy
and Management

Department of Regional Cultural
Policy and Management

序

現今 IMF 体制と言えば、1997～8 年のアジア経済危機に際し、東南アジア諸国、韓国などへの融資の条件として、金融引締、財政健全化、規制緩和等を強力に求めた IMF 主導の経済体制を指すようであるが、元々の IMF 体制は、第二次大戦後の国際経済の安定のため 1960 年代末まで継続された固定為替相場制のことである。

1971 年 8 月、時のアメリカ大統領ニクソンが金・ドル交換の全面停止に踏み切ったいわゆるニクソン・ショックを以て IMF 体制は「崩壊」したといわれる。なぜなら IMF は、加盟諸国に相応の比率で拠出させた金又はアメリカドルを基金に固定為替相場制を維持する制度であり、これは金とドルとの交換性(金 1 オンス=35ドル)を前提としたからである。

ニクソン・ショックは世界を震撼させたが、これは、第二次大戦後の世界経済を「IMF 体制」で代表させてきた日本の特にマルクス経済学界には、資本主義的経済体制を「崩壊」へ導く一里塚のように捉えられたようである。しかし実のところ、IMF 体制つまり固定為替相場制が崩壊して以降、資本主義的経済システムは存亡の危機に晒されたであろうか。確かに IMF 体制崩壊後間もない 1973～4 年、OPEC(石油輸出国機構)による「石油ショック」が世界を見舞い、更に 79 年のイラン革命に端を発する「第 2 次石油ショック」により、自由主義経済圏は深刻な「危機」に瀕したと論ぜられた。しかし石油ショックは結果的に日本を始めとする国々に経済構造の改革を強制し、特に日本は以後経済大国への道をひた走る一方、自由主義陣営に勝利する筈のソ連圏は崩壊し、中国は「市場経済化」した。つまり「IMF 体制の崩壊」はむしろ資本主義経済を一層効率的に鍛え上げ強化する役割を果たしたということが出来る。現今のアメリカ中心の IT 革命などは、資本主義システムの効率性を極限にまで高めるものである。

さて、現在のかかる資本主義万能の時代から再び「IMF 体制」を捉え返してみると、それはケインズ経済学と同様、第二次大戦

により徹底的に疲弊した世界経済を再生から安定に導く有力な手段ではあったが、資本主義システムが不安定性を克服した後には不要となるような過渡的政策であったと結論付けて良さそうである。とするならば、戦後世界経済を一貫して発展させてきた真の力は何であったろうか。それは、戦後 1960 年代末までにアメリカの効率的な経済システム及び高度な生産・経営技術がヨーロッパ及び日本へ波及し、技術革新が更に継続されたこと、と言ってよい。しかしこれは媒介なしに惹き起された事態ではない。戦後の無国籍化した資本つまり多国籍企業が、生産・経営技術の世界的波及に大いに貢献したのである。

多国籍企業(Multinational Corporation, or Transnational Corporation)又は国際企業(International Business)は、これを資本主義の歴史の中に位置づけると、第一次大戦前より活発化していた資本の輸出が、第二次世界大戦後、従来の単なる間接金融としての資本の輸出から生産投資を中心とする国外直接投資に転化したもの、と言うことが出来る。それは確かに大戦間にも存在したがその数は少なく、第二次大戦後のように世界経済に多大な影響を与える力はなかった。多国籍企業が注目されるようになるのは 1960 年代、アメリカの大企業が西ヨーロッパ諸国に急速に進出し始めて以降である。

他方で、IMF の固定為替相場制がこのような多国籍企業の展開を促進する役割を果たしたこともまた事実である。一般に為替相場が変動極まりない状態のもとでは、企業は国外投資に危険を覚える。更に当時は固定為替相場制の下で次第にアメリカドルの価値が過大評価され、アメリカ企業にとって国外投資が有利な条件下にもあった。しかしドルの過大評価は資本輸出の一般的要因ではあるが、生産投資中心の直接投資の増加を特に説明するものではない。多国籍企業化の最大の誘因は、西ヨーロッパ諸国の戦後経済復興と、通貨交換性の回復及び EEC による広域自由市場の形成である。

本稿は〔I〕にて「IMF 体制」の生成過程

States for its stabilization during the 1950s. The development of the international capitalism under the IMF regime was closely linked with the transnationalization of big companies, above all of the United States. This aspect will be dealt with in the next issue of this journal.

とその実効性、及び戦後世界経済復興の道程を検証し、次回の〔II〕で戦後資本主義世界経済の発展における多国籍企業の役割を考察する。

第一章 IMF と世界銀行の成立

IMF 体制は別名ブレトン・ウッズ体制と称され、1944年7月、アメリカ・ニューハンプシャー州ブレトン・ウッズにて開催された連合国 (United Nations¹⁾) 通貨・金融会議の協定に基づく、戦後国際経済制度の一つである。本協定の目的は「国際通貨問題の協議及び調整のため国際的な協調、……国際貿易の拡大とバランスのとれた成長を促し、これにより加盟諸国の高い雇用率と所得、及び資源の高度利用を促進する」ことであり、こうした国際的経済発展を阻害する「通貨切下げ競争を回避するため、国際為替相場を固定²⁾」することにあった。会議は、固定為替相場制を維持する基金として「国際通貨基金 (International Monetary Fund)」を設置し、他方で戦後の経済復興と発展の基金を準備する「国際復興開発銀行 (International Bank for Reconstruction and Development)」別名「世界銀行 (World Bank)」を設けることを決定した。

これら二機関の設立構想は、実は当時アメリカの財務次官であったハリー・D・ホワイต์が、すでに1941年にその大枠を示していたものである。しかし、その草案は3年後の1944年協定までに、各種の論争を経て数度に亘り書き替えられてきた。

この間の論争で注目すべきものの一つは、イギリスのジョン・M・ケインズとの論争である。ホワイต์とは別にケインズもまた、戦後の国際貿易の振興のため「国際清算同盟 (International Clearing Union)」の設立を提唱していた。これはイギリスの銀行制度に倣い、国際機関が貿易赤字国に直接資金の貸付けを行うのではなく当座貸越 (Overdraft) を認めて、これら諸国を救済する制度である。しかしケインズの構想には、債権国の黒字幅が無限に増大するのを防止するため、当該債権国に対し一種のペ

ナルティを適用する内容を含んでいた。従ってこの構想は、巨大債務を抱えるイギリス及びイギリス連邦の維持に一方的に有利な方策であるとしてアメリカ議会の憤りを買うことが予想され、結局日の目を見ずに終わった³⁾。

だが、こうした立場の相違にもかかわらず、ホワイットとケインズは次の諸点で共通な基盤に立っていた。すなわち、

- (1) 戦後世界経済の再建は、個々の国益から独立した国際機関を通じ各国が協力することによってのみ達成し得る。
- (2) 1930年代を覆ったブロック経済体制の再現を阻止し、経済統制の打破を目標とする世界経済体制を構築する。
- (3) 国際貿易の進展を促進する。このためには、為替管理の廃止、他国商品差別の撤廃、各国通貨の交換性回復が重要である。
- (4) 世界経済の活性化と完全雇用の実現。これは金本位制下での民間資本の活動のみによっては達成されない。

これらは言うまでもなく「ケインズ経済学」の基本性格から生まれたものである。つまりホワイットもまた、ケインズの学徒であった。

実は、戦後世界経済システムを模索するホワイットの前に立ちはだかった真の敵は、「国際清算同盟」を提唱したケインズではなく、むしろアメリカ国内の民間資本擁護派であった。ホワイットはその持ち前の理想主義から、第二次大戦後の世界経済の発展は戦前のようなブロック経済の跋扈を許さない強固な国際的協調体制の確立によってのみ実現され得ると考えたが、その際、ブロック経済を誘引したヨーロッパ諸国間及びアメリカとの通貨切り下げ競争は、アメリカのような経済大国がその責務を果たすことなく、民間資本の利害に引きずられてヨーロッパから大量の資金を引き揚げたことに因るとみていた。彼によれば第二次大戦後の国際経済システムは、こうした資金の安易な引き揚げを許さず、また資金導入と商品輸入制限のための通貨切下げを未然に防ぐような国際機関を中心に再編される必要がある、この国際機関こそが IMF であっ

た。しかし彼は、戦争で疲弊した経済の復興と開発はかかる国際通貨制度のみによって可能なわけではなく、各国の復興開発事業に対し資金を貸与する世界銀行をもまた設立する必要があるとした。

ホワイトの世界銀行構想は当初は極めて雄大なもので、世銀は発券機能まで備えた文字通りの国際中央銀行であった。すなわち世銀は資本金100億ドル、その半分が加盟国の通貨及び保有する金の割当出資に依り、これを原資に信用創造を行う。従って、約600億ドルの貸出能力を有する。更に世銀は金の売買、国際通貨ユニタス(Unitas)の発行、及び債券の発行と民間市場での売買など、多様な機能をもつとされた⁴⁾。

しかしかかるホワイト構想は、民間銀行を中心とする経済界の猛烈な反発を招いた。これは、従来国際銀行団が享受してきた資本市場からの収益の大部分を奪うもので到底容認できない、というのである。このような反論によって当初の世銀構想は次第に矮小化し、遂に各国の経済復興・開発向けに資金貸付けを行う民間銀行へ保証(Guarantee)を与えることを主業務とする機関となった⁵⁾。つまり世銀は民間貸出しリスクを肩代わりする、いわば民間銀行の利益の保証機関に堕したのである。勿論、独自の信用創造や発券機能などは全く論外であった。

他方、ホワイトのIMF構想については、経済界はまず第一にこれを資本の自由な活動を規制するものとした。金本位制の下では、一国の政府は貿易及び資本取引に対して殆ど何らの統制も加えることは出来ない。例えば、政府がインフレ政策を採用しこれにより社会政策の充実を図る場合には、インフレを嫌う国内外の資金がこの国から逃避してこの政策の続行を不可能にする。しかし、国際的管理通貨制度が採用されれば、各国の政府はインフレ政策を採用しやすくなり、これを忌避しようとする資金の流出も規制されて正常な国際資金移動が阻害される、という。こうした主張は、ハーヴァード大学教授ジョン・ウィリアムズによっても支持された。彼によれば、戦後のヨーロッパは大幅なドル不足に直面するであ

うが、これがもたらす世界経済の混乱は、アメリカの巨大な資金の対イギリス投資によるロンドン国際資本市場の復活により克服されるであろう。ロンドン市場が活性化すれば、かつての国際金本位制も正常に機能する筈だという⁶⁾。

確かにホワイトのIMFは、国際管理通貨制度の実現を目標としたものであった。彼によれば、管理通貨制度がもたらし得る国際的為替相場の不均衡は、為替相場の人為的な固定により回避できる。なるほど固定相場制の下では一国のインフレ政策が温存され、従って通貨価値が実勢からかけ離れる可能性もあるが、これはIMF加盟国の承認により10%以上の平価変更を許すことを協定に明記することで解決可能である、とした。しかし金本位論者のIMF構想への危惧は大きく、ホワイトらは度々窮地に立たされた。

しかしながら、終戦直後、世界の金準備の80%近くがアメリカ一国に集中⁷⁾し、また世界の工業生産力のほぼ60%をアメリカが保有⁸⁾する一方、ヨーロッパ諸国の資金不足は極めて深刻であり、これを出来るだけ緩和しなければならないこともまた事実であった。またIMFのような国際協調機関は非常時の問題打開策としては一定の役割を果たすかも知れず、またその活動開始後はIMFの貸与資金は事実上アメリカドルとなるため、ドルの世界支配が促進されることも期待された。ドルの世界支配つまり国際基軸通貨への地位向上は、明らかにアメリカ経済界の利益となると考えられたのである。かくてホワイトらのIMF協定の実現への努力は、経済界の黙認を得る形となった⁹⁾。但し条件があった。それは管理通貨制度は完全であってはならず、基軸通貨ドルは最終的に金価値と結び付けられなければならない。かくて、ここに両者の妥協は成立したのである¹⁰⁾。

こうしてIMFと世界銀行は、当初の構想から後退した内容ながら設立を認められ、ブレトン・ウッズに参集した44ヶ国の合意により戦後初の国際経済機関として発足した。本合意によれば、IMF、世界銀行の基金総額はそれぞれ91億ドル、88億ドルで、

これらは加盟諸国がその経済力に見合って拠出する割当金によるとされた。アメリカは最大の生産力を有する国として最高の割当額、つまり IMF 基金の 31% 強、世銀基金の 35% 弱を引受けた。割当額の大きさはそのまま議決権の強さに反映したから、IMF と世銀は殆どアメリカ一国の意思に左右されると予想された¹¹⁾。

ブレトン・ウッズ体制は加盟各国に期待されながら、翌 1945 年末には 29ヶ国の批准が成立し、世界銀行は 46 年 6 月、IMF は 47 年 3 月、業務を開始した。

第二章 アメリカ対外経済政策の変化と IMF

1. 国際協調政策から二国間援助方式への転換

ブレトン・ウッズ会議で国際的合意をみた IMF 協定は、その骨格をなす固定為替相場制の実施時期を約 5 年後とみていた。本協定 14 条過渡期規定によれば、IMF 設立後 3 年間は戦後混乱処理のため各国に為替管理を許し、また設立後 5 年以内に条件が整わない国は IMF との協議により為替管理続行の認可を得ることが出来る¹²⁾。本条項は当該期間内の加盟国による資金流出規制を許容するもので、かねてイギリスが強く主張し、ホワイもまた第二次大戦後の各国経済の深刻な疲弊状態を認識するにつれ、導入の必要を認めるに至ったものである。確かに戦後の為替相場をいかなる比率で固定するかは、戦前より続行する為替管理下での相場がどの程度実勢から離れているかの見極めや、自国通貨を出来るだけ高く評価されたいと願う各国政府の思惑などにかかっており、一朝一夕に定めることは不可能であった¹³⁾。しかし固定為替相場を不可能にする最大の要因は、大戦の主戦場であったヨーロッパ各国に深刻な資金不足が存在したことである。戦後経済復興は各国にとって至上命令であったが、資金不足のため必要な資材や機械の輸入が出来ず、国内市場向けのみならず外貨獲得目的の輸出産業を起こすことも難しかった。求められる資金はもちろんアメリカドルであった。終戦直後におけるアメリカへの富の集中は著しく、この富が何らかの形でヨーロッパ

諸国へ再配分されなければならない、というのが一般的な見方であり、アメリカ政府もこの点では同一の見解を持っていた。

IMF と世界銀行の内、特に世銀はかかるヨーロッパの資金不足を解決するために設立されたが、本稿第一章でみたように、世銀は民間の国際的銀行団による強い反目によりその規模も機能も著しく限定された。なるほど世銀は 1947 年 5 月、対フランス 2 億 5000 万ドルの融資を約束し、同年 8 月には対オランダ 1 億 9500 万ドルを約束した¹⁴⁾。デンマーク及びルクセンブルグにも少額融資の約束があった。しかしこれらは需要を十分に満たす額ではなく、その上融資先の政府に対し融資金の焦げつき防止のため保証 (Guarantee) を求めるものであった¹⁵⁾。この時期資金不足が最も深刻なイギリスへの融資はなかった¹⁶⁾。つまり、この段階での世銀の役割は殆ど取るに足らぬものであったといえる。

1945 年 4 月のローズヴェルトの死去に伴って財務長官 H. モーゲンソーが辞任し、その下で国際協調路線を推進してきたホワイトの影響力は極度に縮小した。トルーマン政権は財務省の発言力を制し、国務省を重視する方向へと政策転換した。このなかで国務次官補 D・アチソンの経済政策が前面に立つようになる。

1946 年 4 月、IMF と世界銀行の設立に関する法案はアメリカ議会を通過し、翌 47 年 3 月、IMF の業務が開始された。しかし、両機関の設立と業務の開始に貢献したのは IMF の生みの親ホワイではなく、国務省のアチソンであり、しかも両者の間には IMF・世銀への態度に一定の距離があった。

既述のように、ホワイは世界銀行を国際中央銀行の地位にまで高めることを構想した人物である。彼は私的競争を行動原理とする資本主義の全面的経済支配を排し、これを監視する国際機関により世界経済の不安定性を回避しようとした。つまり何らかの有効な政策を発動して、国際資本主義のもたらす欠陥を修正できると考えたのである。他方アチソンもまた、アメリカに伝統的な孤立主義に反対し、金本位制にも否

定的な態度をとったという意味ではホワイトと同様であり、国際的管理通貨制（実際はドルの基軸通貨化）の実現、及びIMF・世銀の理念たる通貨交換性の回復及び世界のドル不足解消の必要性の認識でも共通するものがあった。しかし、アチソンはホワイトよりも自由貿易主義に理解があった。

ケインズと同様に自由貿易主義に信頼を置かなかったホワイトと異なり、アチソンは圧倒的な生産力を誇るアメリカに相対的に有利な自由貿易の推進を重視した¹⁷⁾。終戦直後のアメリカは反動不況に陥っており、アチソンは国際経済の復興と発展にとってもアメリカの不況克服は第一義的課題であると考えたといえる。これは、植民地主義を基盤とするスターリング・ブロックへの彼の態度にも表れた。彼はその同僚ウィリアム・クレイトンとともに、何よりもイギリス連邦市場がアメリカ商品及び資本に開放されなければならないとした。しかし、モーゲンソー及びホワイトは、スターリング・ブロックの解体よりはむしろ、イギリス自身をIMFのシステムに巻き込むことを優先したのである¹⁸⁾。

アチソンがアメリカ対外経済政策の担当者になると、IMF・世銀の性格にも一定の変化が現れた。のちにIMF体制と不可分とみなされるGATT (General Agreement on Tariffs and Trade) は、実はアチソンら自由貿易主義者たちの努力によって成立したものである。この裏には、戦後国際政治の変化、すなわちソ連のヨーロッパ、アジアへの政治的軍事的プレゼンスの強化、これに呼応するヨーロッパ内の社会主義の台頭があり、にもかかわらず依然として弱体なヨーロッパ先進諸国の政治経済状況があった。特にイギリス、フランス、オランダなどはドル不足が深刻な中でそれぞれ出費のかさむ植民地や保護国を多く抱えており、アメリカはこれらへの対応を迫られていた。

すでに1945年、イギリスでは政権が保守党から労働党へと転換しており、トルーマン政権はイギリスの社会主義化とそのヨーロッパ各国への波及を恐れて、かつてローズヴェルト政権が約束した武器貸与法

(Lend-Lease Act)¹⁹⁾に基づく対イギリス融資の取消しを宣言した。アメリカの狙いは他にもあった。これにより旧来のイギリス帝国主義を支えたスターリング・ブロックを解体し自由貿易体制へ再編入しようというのである。しかしこうした荒療治は結局、対外的のみならず連邦内ですら多額の債務を抱えるイギリス²⁰⁾にとって、混乱の増幅を招くに過ぎないことが明らかとなった。かくて1947年7月、対イギリス37億5000万ドルの融資が決定された。しかし、この融資もイギリスにはいわば焼石に水であった。労働党政権は多額の負債と、植民地・保護国の維持のための重い経費の負担に苦しみながら、一方では完全雇用と社会福祉政策の充実を公約としていたのである。更にアメリカによる上記融資はドル＝ポンド交換性の回復を条件としており、これは現実には弱いポンドの国際市場での大量売りを意味した。実際にポンドは切下げ圧力に晒され更に弱体化した²¹⁾。

当時ドイツ・イタリア両軍が撤退した後、ギリシャ・トルコで暴動が相次ぎ、治安部隊の展開に多額の経費負担を強いられたイギリスは、遂に1947年2月、アメリカへ負担の全面的肩代わりを要請するに至った。トルーマン政権の対応は素早く、早くも翌3月いわゆるトルーマン・ドクトリンを発表して議会に4億ドルの援助の承認を要請、5月にこれを認めさせた。ギリシャ・トルコは、北からソ連圏の共産勢力の圧力を受け、国内の政治的不安定も加わり、ソ連圏に組み込まれる危険性が極めて高いと判断されたのである。

しかしながら、この時期アメリカはまだソ連を完全に敵視する政策を採り得なかった。1947年6月、国務長官G・マーシャルはハーヴァード大学学位授与式で演説し、ヨーロッパ全体を覆っている「飢餓、貧困、絶望、混乱に対し」、アメリカがかなりの額の援助を敢行すべきことを提唱したが、援助の対象国にはソ連も含まれるとされた。もっともアメリカにとって都合のよいことに、同年7月、ソ連はパリ・ヨーロッパ会議で援助の受入れ条件を拒否して退場した²²⁾。

世界は次第に米ソ対立の兆しを深めていった。それとともに、IMF・世界銀行など国際協調機関による世界経済の回復という戦争直後のアメリカ対外政策は次第に形骸化し、代りにアメリカという国が前面に立つ援助方式、すなわち対ヨーロッパ直接援助が現実化する。

2. マーシャルプランと再軍備政策

マーシャルの提唱による対ヨーロッパ援助(The European Recovery Program)法案は1948年4月議会を通過した。いわゆるマーシャルプランである。以後1952年までの4年間、ヨーロッパ諸国へ巨額の経済援助が実施されることとなった。マーシャルプランは国際機関を通さないアメリカの直接援助であり、総額約130億ドル²³⁾、対象国17ヶ国にのぼる大規模なものであった。これを以てトルーマン政権は、ヨーロッパ経済の復興計画を国際機関によるものから、アメリカの利害を反映できる直接援助によるものへと大きく転換したといつてよい。

マーシャルプランは、前述のように直接的には人道主義的ヨーロッパ救済策として浮上したものといつてよいが、このような動機のみで孤立主義的色彩の強い議会を説得することは不可能であった。トルーマン政権は議会工作としてソ連のヨーロッパ進出と東欧支配の動きを米欧自由主義への挑戦として大いに利用した²⁴⁾。いずれにせよ本援助は、ヨーロッパの戦後経済復興の契機となるとともに、イギリス・ポンド、フランス・フランなどヨーロッパ通貨とドルとの交換性の回復を早めるものとされ、通貨交換性の回復は国相互の関税・非関税障壁の低減にも繋がり、国務省の目指す自由貿易への足掛かりが与えられるという。かくて援助は、植民地の維持に出費の嵩むイギリスに対し27億ドル余りと最高額を占め、次いで植民地を多く抱えるフランスには約23億ドルが当てられた。国務省はイギリス・フランスの旧態依然たる植民地主義には反対の態度を採りながらも、援助の見返りに植民地放棄を強制することがどのような混乱へ導くか、すでにイギリスへの

武器援助法融資の際の経験が十分に明らかにしたと考えていた。通貨交換性の回復のためには、何よりもイギリス・フランス等の政治的安定とこれを支える経済的基礎の確立が必要である。更にイギリス連邦特惠関税網の撤廃、フランス独自の経済圏打破の強要が両国への主権侵害と受取られことも、政治的圧力断念の大きな理由であった²⁵⁾。

マーシャルプランのヨーロッパ諸国へ及ぼす影響は、IMF・世界銀行のそれをはるかに凌いだ。それはヨーロッパの戦後経済復興に刺激を与え、更にアメリカの対ヨーロッパ輸出を増大させることによって、アメリカ経済の戦後不況の回復にも大きく貢献したのである²⁶⁾。しかしマーシャルプランの欠陥の一つは4年間のみの時限援助であることだった。その規模の大きさにもかかわらず、ヨーロッパのドル不足の解消がマーシャル援助のみで達成されるとは考えられなかった。これを補ったものがいわゆる再軍備計画である。

1949年9月、ソ連は原子爆弾の開発に成功し、同年10月には中国共産党の本土制圧が実現した。世界特にアメリカ国内の緊張は一気に高まった。翌50年の「国務省は共産主義者に侵されている」との非難に始まるマッカーシー旋風は、以後3年間に及ぶ「赤狩り」を導きだし政府部内を恐怖に陥れた。これにより米ソの敵対関係は決定的となり、更に1950年6月には朝鮮戦争が勃発、アメリカは軍事支出の大幅な増大を迫られた。同国の国家安全保障費は1950年の130億ドルから、翌51年223億ドル、53年440億ドル、54年504億ドルへと急増、105億ドルの対朝鮮戦争補正予算の内、45億ドルは長期再軍備計画に振り向けられた²⁷⁾。対朝鮮戦争以外の軍事支出も年々増加した²⁸⁾。

ヨーロッパ諸国の再軍備計画は次々と実施に移された。すでに1949年4月、反ソ軍事ブロックとしてのNATO(北大西洋条約機構)が結成されていたが、翌50年よりアメリカは西ドイツの再軍備をも公然と推進し始めた。しかし、これらアメリカによる軍事援助は、純粋に対ソ軍事目的を迫

求するものではなかった。アメリカにとってそれは、マーシャルプランに続く対ヨーロッパ経済直接援助の意味をも持ったのである。

イギリスは1949年9月、ポンド投機の圧力により対ドルレートを、1ポンド＝4.03ドルから2.80ドルへ、30.5%の大幅切下げに追込まれていた。しかしその政治的意味はどうか、経済的にはこれはアメリカからの援助受入れに有利に作用した。他のヨーロッパ諸国も多くがこれに追随した²⁹⁾。つまりこれら諸国もマーシャル援助だけでなく再軍備援助の経済効果に期待したのである。

アメリカの再軍備援助は、しかしマーシャル援助とは異なる経済波及効果を及ぼした。マーシャル援助はほとんどがアメリカからの商品輸出を伴ういわば「ひも付き援助」であったが、再軍備援助では軍事物資の調達がヨーロッパ内で行われることも多く、域内重化学工業の戦後再興を促す重要な契機となったのである。

3. ヨーロッパ経済統合計画

戦後ヨーロッパの深刻なドル不足は、こうしてマーシャルプラン、再軍備援助により一定程度解消へ向かったものの、ヨーロッパが自力で経済復興を果たすには、何よりも分断されたヨーロッパ市場の統合が必要であった。アメリカ政府部内には、アメリカ議会の動向から推して直接援助によるドルの対ヨーロッパ補給はこれ以上は不可能であり、以後は政府間援助ではなく民間の資本輸出により目的を達成する方がよいとの判断があった。しかしヨーロッパ側の民間資金受入れ条件は未だ整っているとは言い難く、対ヨーロッパ民間投資の実現には、まず第一に、ドルとヨーロッパ通貨との交換性の回復、第二に、国境で分断され互いに商品差別政策を採り続ける現状の打開が早急に必要であった。前者の通貨交換性回復を追求すべきIMFは現実には殆ど無力で、アメリカ政府の二国間援助方式の採用により一層機能不全に陥っていた。他方、自由貿易のための関税障壁の撤廃はIMF・世界銀行の直接の政策課題ではな

かった。

1949年10月、マーシャルプランの執行機関ECA (European Co-operation Administration) 長官P・ホフマンは、「商品の流通規制の排除、支払通貨問題の解決、及び最終的に各国間の関税障壁の撤廃³⁰⁾」を目標とするヨーロッパ統合組織の設立を各国に促した。アメリカの利害からすれば、ヨーロッパ通貨との交換性が直ちに回復しアメリカ商品に掛けられる高率の輸入関税が撤廃されることこそ重要であったが、為替管理の厳しいヨーロッパ各国に直ちに通貨政策の変更を求めることは難しく、また関税撤廃についても、アメリカに依然として健在な伝統的孤立主義の解消がその前提となる。結局最も現実的な方策は、ヨーロッパ域内における通貨及び貿易の自由化であった。

OECC と EPU

通貨面の現実的なヨーロッパ統合計画として最初に現れたのが、EPU (European Payment Union) である。これは、マーシャルプランの受入組織OECC (Organization for European Economic Co-operation) の主導で1950年に結成された一種の清算同盟である。かつてケインズが提唱した「国際清算同盟」のいわばヨーロッパ版であった³¹⁾。ヨーロッパ各国通貨が相互に交換性を欠く中で、EPUは多角的決済制度として通商の促進に一定の役割を果たすことが出来た。これはヨーロッパ域内における支払通貨問題の当面の解決手段であったから、いわばIMFが目指す国際通貨問題の解決をヨーロッパ域内でのみ追求する試みともいえる。

EPUは、ヨーロッパ域内商品流通の円滑化により加盟各国、特に西ドイツの経済復興に大きく寄与した。前述のように西ドイツはソ連の西側進攻を食い止める防波堤として、アメリカからの軍事援助により重化学工業を復活させ、その経済力を徐々に高めていた。第二次大戦により産業を徹底的に破壊された西ドイツは、他方でイギリス・フランスのように出費の嵩む旧来の植民地・保護国を持たず、それだけ他の諸国よ

り有利な立場に立っていた。イギリスは紛争地帯の中近東地域における石油利権の擁護、スターリング・ブロック解体の危機回避のため、絶えず多額の出費を強いられ、他方フランスは、ベトナム解放戦線との長期の戦争を行った挙句、息つく間もなく1954年以降のアルジェリア独立戦争に関与せざるを得なかった。かくて両国は共に自国通貨の下落と国内インフレーションに悩まされた。特に1950年代のフランスにこの傾向は著しかった³²⁾。このような周辺諸国の苦悩を尻目に重化学工業の復興を遂げた西ドイツは、EPU内での地位をも次第に高めていったのである。

EPUにおける西ドイツの収支勘定は、他のヨーロッパ諸国に比べ圧倒的な黒字を計上していた。これはフランス等が決済時のマルク不足が原因で西ドイツ商品への差別政策を強化する可能性を想起させた。こうした危険性を回避するため、1954年、支払決済の通貨の50%をアメリカドル、他の50%をクレジットによる取決めがなされた。これはドルのヨーロッパへの浸透を一層加速させる効果を生み、1955年8月現在のヨーロッパにおけるドルのシェアは75%に達した³³⁾。結局、ヨーロッパ域内通貨問題の解決のため導入されたEPUは、アメリカドルの国際通貨としての地位確立にも寄与したことになる。

ECSC から EEC へ

1947から48年にかけて、国際貿易憲章の採択を目指すハバナ会議が開催された。これは、アメリカ政府が努力してきたITO (International Trade Organization) の実現に向け、諸外国政府を説得するための会議であった。会議は一応ITO憲章を採択したが、参加各国の殆どが本憲章を批准せず宙に浮いた存在となった。アメリカ国内でも孤立主義者による猛烈な反対が予想されたため、トルーマン政権は1950年12月、批准に関する法案を議会提出以前に葬らざるを得なかった³⁴⁾。他方でアメリカ政府は、ITO憲章にも盛り込まれた自由主義通商政策の実現のため、多角的無差別な関税引下げ交渉を行う場としてGATT (General

Agreement on Tariffs and Trade) を提唱しており、1947年10月ジュネーブ会議において23ヶ国による協定の調印に成功した。GATTもまたITO憲章と同様殆どの国で批准されなかったが、様々な例外規定を持っていたお陰で、後に国際自由貿易へ向けた交渉に活用される慣行が出来たのである³⁵⁾。

以上のようにITO憲章及びGATTがアメリカを始めとして各国に批准拒否されたという事態は、国相互の関税障壁を取り払い自由な貿易体制を築くことの困難さを改めて浮彫りにした。その中でアメリカ政府に残された実際の選択肢は、ヨーロッパに比較的広域の自由市場を何らかの形で形成することであり、ヨーロッパ側にもそのための機運が徐々に起こってきた。

OEECは1949年11月、加盟諸国が実施してきた輸入割当制限を50%緩和する合意に達し、すでにマーシャル援助の単なる受入れ機関から各国間貿易阻害要因の除去を追求する組織へと転換しつつあった。更に1952年7月、ECSC (European Coal and Steel Community) が結成された。これは当初、西ドイツの石炭生産とフランスの鉄鋼生産とを超国家的機関の管理にゆだねる、いわば戦争再発防止のための組織であったが、結局フランス、西ドイツの他、イタリア、ベルギー、オランダ、ルクセンブルクの計6ヶ国が参加する石炭・鉄鋼経済共同体となった。つまりECSCは、ITOやGATTが意図しながら忌避されてきた国際自由貿易を、当面ヨーロッパの石炭と鉄鋼に限って実現するという意義をもった。

イギリスは、OEECとEPUには参加したものの、ECSCには加盟しなかった。前述のようにイギリス国内には連邦内特惠関税の維持とこれによる旧帝国の存続を主張する強い勢力が存在し、アメリカとの自由貿易はおろか、ヨーロッパ大陸諸国と自由な貿易関係を築くことすら拒否する傾向があった。EPUへの参加決定の際も、それにより弱いポンドが更に弱体化することを恐れる勢力の強い反対に遭遇した。つまりEPUによってドルのヨーロッパ進出が進

めば、ポンドは一層激しく売られ延いてはイギリス連邦の解体に繋がるというのである³⁶⁾。OEECによる上記の輸入割当制限緩和政策も、イギリス連邦内の貿易関係特に農産物の本国向け輸出・移出を不利にするとして歓迎されなかった。しかしながら現実のドル不足状態は厳しく、またスターリング・ブロックの国際的孤立は連邦内の経済基盤を著しく害することは明らかであり、かくてEPUへの参加のみは辛うじて実現したのである。しかし妥協はそこまでであり、ヨーロッパに共同市場を築くヨーロッパ統合計画とこれに直接結びつくECSCは、当時のイギリスの容認するところではなかった。他方、ヨーロッパ統合を推進するアメリカにとっても、現実にはイギリスの統合ヨーロッパへの参加はあまり好ましいものではなかった。なぜなら統合ヨーロッパは当面アメリカ製品に高い関税を掛けることが予想され、従ってヨーロッパ共同体の規模はなるべく小さいほうが好都合であったからである³⁷⁾。

ヨーロッパ各国は、ECSC結成に続き更に全般的共同市場形成へと動いた。即ち1957年3月、ローマ会議を開催し、新たな経済共同体としてEEC (European Economic Community) の結成等を盛り込んだローマ条約を採択した。参加国はECSC加盟6ヶ国に限られ、イギリスは含まれなかった。1958年1月、EECは正式に発足し、以後、域内の商品及び資本の流通の完全自由化に向け段階的にその政策を推し進め、同時に域外諸国との間の関税障壁も徐々に低減する方向へと進み始めた。これは1948年のITO憲章の自由貿易主義を、その10年後に辛うじてヨーロッパ6ヶ国内に限り実現したものと意味づけ得るが、1950年代にはこのように地域限定された自由化のみが現実的であった。圧倒的な生産性の高さや生産能力を備えたアメリカが自由世界に君臨するなか、強大なアメリカを警戒する他の諸国の抵抗は予想以上に強かったのである。

さて、前述のようにEPUはヨーロッパにドルを定着させる結果を生んだが、

1958年12月に至り、ヨーロッパ諸国通貨がアメリカドルと全面的に交換性を回復したことが明らかとなった。これはIMFの固定為替相場制に、国際通貨制度として活躍し得る基礎を与えたことを意味した。すなわちIMFの規定した暫定期間は10年余を経てやっと終りを告げたのである。ホワイトの想定した暫定期間、5年前後は疾うに過ぎ去っていた。しかも、この間に生じた諸問題を解決してきたものは決してIMF自身ではなく、アメリカによる対外直接援助と、やはりアメリカによるヨーロッパ域内貿易自由化への支援、その結果としてのヨーロッパ諸国の経済復興とその後の急速な発展であった。IMFの固定為替相場制は、その成果の上に可能となったに過ぎない³⁸⁾。

注

注1) United Nationsは1941年8月、アメリカのローズヴェルト大統領とイギリスのウィンストン・チャーチル首相との間に調印された「大西洋宣言」にその端を発する。翌42年1月、同宣言はドイツなどの枢軸国に宣戦した26ヶ国により調印され、相互の安全保障が確約された。つまりこの後第二次大戦終了まで軍事共同体として機能する「連合国 (United Nations)」の誕生である。戦後の45年10月、United Nationsは新たな平和を追求する「国際連合」として全世界に門戸を開く組織へ改組された。従って「連合国」と「国際連合」は、同じUnited Nationsを、互いに目的を異にする組織であるとして日本語の翻訳を使い分けた呼称である。

注2) *The International Monetary Fund, 1945-1965, Vol.III* (以下、IMF, IIIと略記) pp.187-188.

注3) ケインズが提唱する「国際清算同盟」は、各国の中央銀行が各商業銀行の口座を中央銀行内に設けさせているのと同様、同盟内に各国中央銀行の口座を開設させ、貿易赤字を計上した国には当座貸越を与え、直ちに金による支払いを要求しないが、一定以上の貿易黒字を計上する国にはペナルティ（国内経済政策の変更など）を課すことにより、一国の法外な貿易黒字を防止する。また、清算同盟は、各国中央銀行から受入れた預金勘定を、金と同価値の国際通貨バンカー (Bancor) で表示する。バンカーは金で買うことは出来るがこれで金を買うことはできない。つまりバンカーは、将来金本位制に代わるべき国際管理通貨制の下で基軸通貨となるよう設計される (IMF, III, pp.18-19)。かくてケインズ案は、当時巨額の貿易赤字に苦しむイギリスを救済する一方、戦後も圧倒的な生産力により巨大な貿易黒字の計上が予想されるアメリカに対して一種の犠牲を求めることを意図していた。すなわち本案によれば、イギリスは当座貸越により金の流出を免れ、また貿易外の要因で資金流出する際にも規制が許される一方で、アメリカは貿易黒字分を金で受取ることが出来ず、出超が続いて一定の額を越えると、国内経済政策の転換が強制されるのである。

注 4) Fred L. Block, *The Origins of International Economic Disorder*, 1977, p.43. なお、ホワイト提唱のユニタスは、ケインズのバンカーと次の点で異なった。

①バンカーは将来の唯一の国際通貨であり、これを以て金を購入できないが、ユニタスは金 137 1/7 オンス = 1 ユニタスで金と交換可能である。

②バンカーは将来現行の貨幣の機能全てを備えるべきとされるが、ユニタスは単に価値尺度機能のみ与えられる。

つまりユニタスは「安定基金 (Stabilization Fund) [後の IMF]」に寄せられる各国通貨の価値を統一基準で表示するための通貨単位であり、これが必要ならば「基金」の性格が変化するというものではなかった。従ってユニタスの条項は 1943 年 6 月に草案から削除された (IMF, I, p.41, p.59, pp.64-65.)。

注 5) 正確に言えば、世銀は払込金 (Subscription) の 20% (内 10% は金またはアメリカドル) のみを加盟国から受取る。残りの 80% は世銀の要請があれば随時各国から供出される。その他世銀は国際資本市場で債券を発行し資金を調達する。これらを基金に世銀は資金需要のある国の事業計画に直接融資することも可能であるが、大部分は本文にあるような保証業務を行う (*Inaugural Meeting of the Board of Governor of the International Bank for Reconstruction and Development*, 1946, p.13)。

注 6) Block, *The Origins*, pp.52-53.

注 7) James C. Ingram, *International Economics*, p.175.

注 8) M. フェルドスタイン編『戦後アメリカ経済論』上, 1984, p.246.

注 9) *The Wall Street Journal*, July 1, 1944. アメリカ銀行業界のブレトン・ウッズ会議に対する反応は概ね以下のものであった。

①各国通貨の交換性回復は出来るだけ早く実現すべきである。中でもドルとポンドの交換性回復は最も緊要で当面アメリカの対イギリス援助は必要であるが、これは二国間直接援助と民間資金貸与に依るべきであり、国際協力機関を通じた融資には反対である。

②各国の関税障壁の低減を要求する。アメリカの輸出入の振興には輸出入銀行 (Export-Import Bank of the United States, 1934 年設立) を最大限利用すべきである。

③国際協調機関により世界経済を大きく発展させ得るというブレトン・ウッズ会議の基本路線は全くの幻想である。会議は単なる「財務省のショー (a Treasury show)」に過ぎない。

注 10) Michael Moffit, *The World Money*, 1983, p.21.

注 11) 連合国の一員であったソ連もブレトン・ウッズ会議に大規模な代表団を派遣し、IMF と世銀に多大の期待を表明していた。IMF の割当額が直接議決権の大きさに反映するため、ソ連は 1943 年の草案における 7 億 6300 万ドルの割当額を、会議を数日間延長させてまで 12 億ドルに増額させた。にもかかわらずソ連が協定を批准しなかった。理由は様々に推測し得るが、まず第一に、1945 年 4 月のローズヴェルトの死によりアメリカの対外政策が微妙に変化したこと、第二に、IMF 協定は加盟各国の金およびアメリカドルの公的保有額の公表義務を規定 (第 3 条第 3 項) しており、体制上国内産出金を含め保有金の全てが国家保有であるソ連としてはこれを認め得なかったこと、などを挙げ得る (IMF, I, pp.77-78.)

注 12) IMF, III, Documents, p.203.

注 13) 1946 年 12 月、ヨーロッパ主要国を含む加盟 32 ヶ国が自国通貨の平価を公表した。しかし早くも 48 年にはフランスの脱落があり、翌 49 年にはイギリスの大幅な平価切下げを契機に他の主要国の切下げも相次いだ。1955 年までに平価切下げ或いは平価公示停止に追い込まれたのは 25 ヶ国にのぼった (IMF, I, p.84, pp.116-117.)。

注 14) *International Bank for Reconstruction and Development, Second Annual Report* (以下、IBRD, II と略記), 1947, p.18.

注 15) IBRD, *Selected Documents*, pp.15-16.

注 16) IBRD, VII, 1951-52, pp.52-53. 対フランス融資の約 5 年後の 1952 年 2 月、イギリスは南ローデシア電力開発向けに世銀から 900 万ドルを借入れ、自ら保証国となっている。

注 17) *Department of State Bulletin*, Vol.XII (以下、DBS, XII と略記), 1945, pp.352-353, 409-410. 本書によれば、アチソンは議会向け演説で、IMF と世銀による通貨交換性の回復及び資金貸付けは世界の「生産・消費・貿易の拡大」をもたらし、これによりアメリカは最も利益を享受するであろう、とした。

注 18) Block, *The Origins*, pp.38-41. アチソンらの自由貿易主義の裏にはイギリス植民地主義に対する反感があった。これは 19 世紀以来のモンロー主義つまりアメリカ孤立主義と無縁ではないが、現実には当時中近東諸国で生じたアメリカ系石油メジャーズのイギリス石油利権への挑戦を反映していたともいえる。すなわち、エクソン等アメリカ系メジャーズは、従来イギリスが握ってきた中近東の石油利権を奪うため、時にはアメリカ人の植民地嫌いを利用したといわれる。他方、ホワイトには専ら国際通貨制度の再編成を強調する傾向があり、戦後自由主義体制の確立に不可欠なもう一つの条件、すなわち貿易自由化＝関税政策の廃止には奇妙にもこれを避けた形跡がある。19 世紀から続いた自由主義的国际経済を再現することは、資本主義の否定的側面を再現することとするケインズの考えに傾倒していた結果と言える。

注 19) 1941 年、アメリカ議会がローズヴェルト大統領に対しアメリカの国防上死活的関係にある国々に軍需品・食糧などを供給する権限を与えた法律。アメリカ参戦後は連合国相互援助協定に切替えられ、イギリス、中国、ソ連他 35 ヶ国が本法に基づく援助を受けた。アメリカもまた総額 60 億ドルの援助を受け、内イギリス連邦からの援助は 1944 年 6 月 30 日現在 33 億 4800 万ドルと見積もられた (DSB, XI, 1944, p.158.)。ローズヴェルトは議会演説のなかでイギリス連邦に対する返済履行を訴えている (DSB, XI, pp.622-623.)。

注 20) *The New York Times*, July 8, 1944, p. 20. 同紙に報ぜられたケインズの発言によれば、イギリス連邦は 1944 年現在 120 億ドルの国際収支赤字を抱え、連邦内におけるイギリス本国の赤字は、対インド約 40 億ドル、対エジプト約 10 億ドルなどであった。

注 21) 1947 年 7 月 15 日、ポンドはドルに対し自由な売買が認められたが、翌 8 月 20 日これを中止せざるをえなかった。明らかに時期尚早であったのである。かかるポンド交換性回復措置の失敗は、国際収支赤字に苦しむ他のヨーロッパ諸国に過度の警戒心を呼び起し 50 年代末までヨーロッパ通貨の交換性回復を遅らせる一つの要因となった。

注 22) Robert Poster, *Congress and the Politics of U.S. Foreign Economic Policy, 1929-1976*, 1980, p.260.

注 23) ヨーロッパ諸国がマーシャルプラン向けに要請した総額は 300 億ドルであったが、アメリカ政府

の議会への要請額は 170 億ドルであった。しかし議会の審議の結果、総額は更に削減された (Block, *The Origins*, pp. 86-87.)。

注 24) 1948 年 2 月チェコスロヴァキアが共産政權化しソ連圏に組込まれた。アメリカはこれに大きな衝撃を受け、ワシントンでは対ソ戦争が急迫しているとの噂が流布した。トルーマン大統領はこうした空気を背景にマーシャルプランの承認を議会に迫り、更に世界的規模での軍事訓練の必要をも訴えるに至った (Block, *The Origins*, p. 87.)

注 25) こうしたアメリカの態度が結果的にヨーロッパ諸国の植民地支配、従って植民地解放民族運動との抗争を長引かせたことは否めない事実である。ローズヴェルトの時代と異なり、アメリカはすでにソ連の第三世界に及ぼす影響を恐れ、アメリカ固有の伝統的反植民地主義は犠牲にされる傾向があった (Block, *The Origins*, p.88)。

注 26) 1947～1950 年におけるアメリカ商品の対ヨーロッパ輸出のほぼ 3 分の 2 は、マーシャルプラン他の直接援助を媒介とした (OEEC, *9th Report*, 1958, p. 33.)。

注 27) Block, *The Origins*, p.108.

注 28) アメリカ軍事援助計画に基づく物資・サービス対外援助額 (国外調達分を除く) は次の通り。

年	単位: 百万ドル
1949	211
50	520
51	1,439
52	2,582
53	4,176
54	3,362
55	2,588
56	2,567
57	2,418
58	2,286
59	1,974

出典: The Department of Commerce,
Survey of Current Business,
Oct. 1972.

注 29) イギリスの他に通貨切下げを行った国は、デンマーク、ノルウェー、オランダ、ベルギー、ルクセンブルクである。フランスはすでに前年の 1948 年 1 月、平価の公示を停止していた (IMF, II, pp. 116-117.)。

注 30) Block, *The Origins*, pp. 111-112.

注 31) ヨーロッパ清算同盟 EPU は、ケインズの国際清算同盟と異なり、基軸通貨/バンカーのようなものを持たなかった。しかし各国通貨の相互交換性がない状況に踏まえ、貸方がクレジットでその黒字額を示す方法を採用したという点では後者と同じであった。この方法により、EPU は数年間にわたりその存在意義を認められたのである。

注 32) フランスは 1948 年 1 月、従来の 1 フラン = 0.839583 セントの平価に耐えられず公示中止に追い込まれたが、1950 年に新たに公示した平価は大幅に切下げられ、1 フラン = 0.2856 セントであった。1957 年 7 月、フランスは再び公示を中止し、翌年 12 月に復活したレートは更に切下げられて、1 フラン = 0.2037 セントとなった。1960 年、ドゴール政権は国威復興の意味も込めて百分の 1 のデノミネーションを敢行した (*Banking and Monetary Statistics, 1941-1970*, p. 1080.)。

注 33) Block, *The Origins*, pp. 130-130.

注 34) M.A.G. Van Meerhaeghe, *A Handbook of International Economic Institutions*, GATT, p. 114.

注 35) Meerhaeghe, *A Handbook*, GATT, p. 115.

注 36) Block, *The Origins*, p. 132.

注 37) Block, *The Origins*, p. 125.

注 38) IMF はこのように自らの力でその確立の基礎を築いたのではないが、1960 年代にはそれ自身が逆に国際経済に対し新たな影響を与えるようになった。これについては、次稿 [II] で言及する。

Education of Computer Literacy in Shizuoka University of Art and Culture

This paper treats education of computer literacy in Shizuoka University of Art and Culture. Students are demanded to have the knowledge of word processing, spreadsheet and, especially, internet in the recent information-oriented society. Items lectured in the course of computer literacy are explained and a concept of further extension of the course is described.

野村 卓志

文化政策学部文化政策学科

Takashi NOMURA

Faculty of Cultural Policy
and Management

Department of Regional Cultural
Policy and Management

1. 緒言

本学の情報教育の一環として、「情報処理 I」という必修科目が全学部全学科の1年生を対象として開講されている。本講義は在学中および卒業後に要求される情報機器に関するリテラシー教育を行う。本年度の学生の9割以上は入学前に情報リテラシーの教育を受けておらず、非常に基本的なレベルからの教育が必要である。旧来の情報リテラシー教育は、基本的なアプリケーションであるワードプロセッサと表計算およびこれらを支えるコンピュータの構造について概説するのが常であった。ところが、ここ数年のインターネットの爆発的な普及により、情報リテラシー教育の大きな部分をインターネット関係の項目に割かざるを得なくなってきている。新たに引き上げるべき項目としては、代表的なインターネット上のアプリケーションである、WWW (world wide web) ブラウジング、電子メールおよびこれらを支える基盤技術である通信の仕組みと文字セット・文字コードの取り扱いであると考えられる。本論文では、情報処理 I において講義されている項目について説明し、今後の本学の情報リテラシー教育についての考えを述べる。

2. 情報処理 I の講義内容

この節では、情報処理 I の講義内容について説明する。全般に、特定のアプリケーション特有の操作を詳細に説明する事は避け、操作の背後にあるコンピュータ機器の仕組みと動作の論理について解説し、バージョンアップによって操作方法が変更になった場合、あるいは他のアプリケーションソフトウェアや他のオペレーティングシステムを利用する場合にも適応可能な、汎用的な知識を与えるように留意した。以下に示す項目は講義内容ごとに分類して列挙しており、必ずしもこの順に講義しているわけではない。

2.1 ワードプロセッシング

本学におけるコンピュータ利用において、最も基本的な処理になると考えられるワードプロセッシングにおいては、以下の項目を

解説した。文字入力方法として、キーボード入力が直接ワードプロセッサソフトウェアに渡される直接入力モードと、漢字変換のためのプログラムを経由するモードの両方があること、およびローマ字入力、漢字変換、確定のプロセスを解説した。アルファベット、数字、ひらがな、カタカナ、漢字の入力法について示した後、仮名漢字変換の仕組みおよび候補選択、注目文節の移動、文節長の変更法、文字種変更法について説明した。

文書の編集方法として、オペレーティングシステムの基本的な機能であるカット＆ペーストの概念と操作、およびドラッグ＆ドロップについて解説した。文字の属性設定として、書体の概念、文字サイズ、色を、段落の属性設定としてルーラを用いたインデント設定、行間設定、野線・図形入力を、さらに文書の属性設定としてマージン、ヘッダ、フッタの説明を行った。全体として、主に文字から構成されるレポートの作成に支障無い程度の知識を与えるようにした。

2.2 表計算処理

本学の全般的な教育内容を考えると、事務的な数値処理は必ずしも重要ではなく、むしろデータベース的な表の利用に重きを置くべきであると考えられる。そこで、表計算ソフトウェアの基本的な概念を説明した後は、セル間の演算、関数の利用、グラフの作成程度に解説をとどめることとした。なお、表のデータベース的な取り扱いについては、別の講義である「情報検索法応用」において取り上げている。

2.3 オペレーティングシステムの基本的な概念と操作

上記の基本的なアプリケーションを利用するベースとなるハードウェアとソフトウェアからなるコンピュータシステムについて解説した。ただし、受講者が文系の学生であることを考慮して技術的詳細に立ち入ることは避け、画面に現れて操作可能なオブジェクトの概念を理解するための説明にとどめた。コンピュータの内部構造として、CPU、メモリ、ディスク、入出力回路から

なることを説明し、オペレーティングシステムおよびアプリケーションがメモリーに読み込まれるプログラムであることを説明した。通常画面で眼にする GUI (graphic user interface) は、これらメモリー上のオブジェクトを目に見える形で具象化し、操作するための仕組みであることを解説した。また、複数アプリケーションの切り替えや、複数ウィンドウが実現される仕組みを、メモリー上の動作として説明した。これにより、文書ファイルをディスクに保存する必然性を解説した。

続いて、ボリューム (ウィンドウズではドライブ)、フォルダ、ファイルの意味およびフォルダの階層構造について説明し、全体が木構造で表せることを解説した。また、異なるファイル形式を拡張子によって区別していること、テキスト形式のファイルは後述する文字コードデータのみを含むことを解説した。また、ユーザ認証サーバの仕組みについて解説し、さらにネットワーク経由のディスクマウントの仕組みを説明した。

2.4 インターネットの構造

インターネットという言葉は広く認知されるようになったため、この言葉を知らない学生はいない。その一方で、学生の持っている概念は曖昧であり、ホームページや電子メールとの区別を認識していない。そこで、まずインターネットは人間にとっての電話システムに相当し、単に世界中のコンピュータが任意に相手を選んで通信できるシステムであること、ホームページという言葉で一般に表される WWW ブラウジング^[1]や電子メール^[2]は、インターネット上で利用できるサービスであることを説明した。

続いて、インターネットの概要について、電話番号に相当する IP アドレス、ルーティングの概念、およびドメイン名の階層構造と IP アドレスを対応させる仕組みである DNS (domain name system) について解説した。WWW ブラウズについて、与えた URL (uniform resource locator) に基づいてサーバから HTML (hyper-text markup language) 形式のテキストファイルを取得して解釈・表示する仕組みであ

ることを説明した。Webアプリケーションの例として検索エンジンおよび電子掲示板を取り上げた。また、電子メール配送の仕組みを MTA (mail transfer agent) および MUA (mail user agent) に分け、郵便配送システムに例えて説明した。これらに関連して、ネットワーク社会における倫理、プライバシーの保護および著作権についても解説した。

2.5 文字セットおよび文字コード^[3]

インターネットのサービスにおいて特徴的なことは、やりとりされるデータが基本的にテキストデータであることである。また、インターネットの普及によって諸外国の文化に触れる機会が増したことから、コンピュータにおける文字の取り扱いに関して、知見を与えることは重要である。我が国のみならず、諸外国において用いられている文字コードの概念を理解することは、近い将来に予想される国際的な文字コードの統一に対する正しい対処法を考察するためにも欠かすことができない。

講義では、まず数の表記法として 2 進数、10 進数および 16 進数について解説し、コンピュータ内部では文字は数として取り扱われていることを説明した。次に、文字コードとは、コンピュータで使用できる文字を規定した規格である文字セットと、この各文字にどんな数を割り当てるかを規定する符号化方法からなることを解説した。例として、アメリカ合衆国の文字コードである 7 ビット ASCII コードについて説明し、続いて日本の文字セットとして JIS X 0201 および JIS X 0208 において規定されている文字セットについて解説した。JIS X 0212 の文字セットは、これを利用できる環境が一般的でないため説明を割愛した。次に、これら文字セットの符号化方法の例として、インターネットで一般的に使用されている ISO-2022-JP、EUC (extended unix code) および MS 漢字コード (Shift-JIS) について説明した。符号化方法による違いを示す例として、複数の符号化方法による文字データが混在した Web ページを作成し、デコード方法を変

えることによって文字が正しく表示されたり、されなかったりする例を示した。今年度は機器整備が整わなかったので実現しなかったが、次年度以降は中国文字（簡字体、繁体字）、ハングル文字や、国際文字セットとして提唱されているユニコードについても取り上げる予定である。

3. 考察

前節で述べたように、情報処理Ⅰでは情報リテラシーの取得のために、これまでコンピュータに触れた経験のない学生に対して、レポートの作成およびインターネット環境の利用を行うときに必要となる基礎知識を与えることを目標としている。このとき、個々のアプリケーションプログラム固有の機能については触れず、基礎的な利用法およびその背後にある概念・構造を理解させることに重点を置いた。このような方針をとる理由は二つある。一つは、ゼミナールや卒業研究、さらには卒業後に利用するコンピュータ環境が、情報処理Ⅰの講義において使用しているものと同一とは限らないため、個々の環境に特殊化した知識を持たせても意味はないからである。また、コンピュータ等の情報機器の進歩・変化の速度が非常に大きいことから、固有の環境の操作方法を覚えるだけでは陳腐化が激しく、早い時期に知識の適用ができなくなるからである。これらを避けるためには、個々の環境や操作の背後にある概念・構造の理解が欠かせない。

このような観点に立つと、情報処理Ⅰの講義に利用している現在のオペレーティングシステムおよびアプリケーションプログラムの選択には疑問がないとは言えない。現在はオペレーティングシステムにマイクロソフト社の「ウィンドウズ」、アプリケーションとして同社の「オフィス」が採用されている。これらは、「広く社会一般において利用されていること」が主たる理由で選択されている。大学の教育環境を考えると、教室や図書館にある任意のコンピュータをどの学生・教員が利用したときにも、同一の環境が得られることが必須である。しかし、現在のシステムではこの環境の同一性

が保たれず、同一の操作を行ってもシステムの動作が同一にならないことがある。これは、特にコンピュータ利用経験の浅い学生にとっては混乱の元となり、リテラシー教育において障害となりうる。また、アプリケーションも、機能を多く持っていることから操作が煩雑であること、また操作から予測できない動作をすることがあり、操作の背後にある概念・構造を教えるには最適とは言えない。教育を行うという観点から、最適なオペレーティングシステムおよびアプリケーションを検討する必要があると考えられる。

情報処理Ⅰでは、前節で述べた内容について講義している。本講義を受講した学生が次に学習すべき項目としては、論文などのように構造を持つテキストの扱い方（アプリケーションとしては、アウトラインプロセッサに相当する）、デジタル写真の取り扱い、作図の方法、プレゼンテーションの方法、文章と図形が混在し、複雑なレイアウトを持つ文書作成（DTP、デスクトップパブリッシングに相当する）、HTML文書の作成・管理等があげられる。これらの課題をどう統一的に教育していくかが、本学の情報処理教育における今後の課題の一つであると考えられる。

4. 結言

ここでは、情報リテラシー教育である情報処理Ⅰの講義内容について説明した。インターネットが広く社会一般に広まったことから、コンピュータの専門家を目指していない一般の学生に対する講義にも、インターネット関連の項目を取り入れた。講義内容は、特定のアプリケーション特有の操作を説明する事は避け、操作の背後にあるコンピュータ機器の仕組みと動作の論理について解説し、広く適応可能な汎用的な知識を与えるように留意している。

参考文献

- [1] "World Wide Web Consortium Home Page", <http://www.w3.org/>
- [2] "Internet Request for Comment, RFC822", <http://www.rfc-editor.org/>
- [3] "日本語情報処理", Ken Lund, 春遍雀来、鈴木武生、ソフトバンク (1995)

芸術と都市をめぐる一考察 ベンヤミン「パッサージュ論」をめぐる

Art and the City of Paris: Their contemporary significance in Benjamin's Passagenwerk

The aim of the essay is to make clear the relationship between the urbanism and art in Passagenwerk. Though terms "urban" and "art" both were established in "modern" era in a way, the relationship of these words abruptly changed in the turn of the 20th century. In Passagenwerk Walter Benjamin aims to read the character of the period by analyzing the surface of the culture. Benjamin finds a passage(an arcade) a transition zone between inside and outside. This ambiguity symbolizes the historical shift of the culture in the 19th century to that in 20th century. Benjamin doesn't care to submit the contradiction, on the contrary, he stands at the point as a flâneur (a city stroller) to achieve a genuine understanding of the

谷川 眞美

文化政策学部芸術文化学科

Mami TANIGAWA

Faculty of Cultural Policy
and Management

Department of Art Management

はじめに

都市と人間のかかわりを考えるとき、ヴァルター・ベンヤミンのしるした「パッサージュ論」について検証を加えないわけにはいかない。「パッサージュ論」⁽¹⁾において、ベンヤミンは、20世紀初期のパリという都市の現状への考察だけではなく、この都市とそれを取りまく芸術の関係についての興味深い言及を残している。本稿では、「パッサージュ論」中での、ベンヤミンの考えるパリと芸術とのかかわりについての言及を中心にとりあげ、これらが当時のパリの芸術状況だけでなく、いかにして「都市」というものが芸術を育む要素を有するのか、さらにベンヤミンの考察の中に、都市のあり方、芸術とのかかわりについて現代性が示唆されているかどうかについて考える。

ここで取り扱おうとする「芸術」において最終的に考察の中心となるのは、都市のなかで生成する芸術と、都市との内的なかわりについてであることを注記しておきたい。壁面装飾を含め、いわゆる応用芸術と呼ばれる建築形態の細部に直接物理的に付随するものに関してはここでは中心には取り扱わない。

都市と芸術の交錯

「芸術」が「芸術」として特化されるという出来事は、それ自体近代という時代を示す一つの指標であるが、近代における芸術について述べようとするとき、とりわけそこに都市が持っている役割は重要だといえるだろう。都市は、芸術を育む特別な条件を有しているように見える。とりわけ、パリは20世紀の転回期において、突出した都市イメージを持つ場所であったということが出来る場所である。

ベンヤミンは、「パッサージュ論」で、パリのイメージについて次のようなホフマンスタールの言及を引用する。「ホフマンスタールは〈この都市を〉みごとに一言で、〈ただひたすら生活だけから構成されているような一つの風景〉と呼んだものである。」ベンヤミンはパリをヴェスビオ火山になぞらえ、「革命という溶岩のうえに、その他ど

こにもみられないような芸術と華麗なる生活とモードが咲き誇っている」と続ける⁽²⁾。この形容において、ベンヤミンはパリという都市に芸術の独自の姿が見られることに既に注目している。彼の用いる芸術の語は、当時一般的に芸術であると考えられていたものの範囲を超えている。彼が思考のうちにいていた芸術はポスター、映画などを含んでいた。これはパリの都市生活において特徴的な事物だといえるが、彼は従来、流行として片付けられるであろう、芸術からこぼれおちるかもしれないこの同時代的な事物のなかに彼の考える社会の新しい姿を見出すのである。

ボルツとレイイェンは「批評家ベンヤミンは、芸術作品をそれが生まれた時代のなかで描き出すのではなく、自分の時代を作品が生まれた時代のなかに描き出す。このように芸術作品が叙述される過程のなかで時代とかわることによって、芸術作品の内部は「時代の縮図」に変身する」と述べる⁽³⁾。このことによって、ベンヤミンの考察はすぐれて現代性をもつといえる。

さきに言ったように、本稿での目的は都市と芸術のあいだの内的な関わりを示すことであるが、まず、都市の構造において重要な外的要因を形成する建築と、その「芸術的」意味の変化についてふれておかねばならない。というのは、パッサージュ論の執筆時期に当たる20世紀の初頭は、都市の建築構造に鉄骨という新しい素材が登場することによってめざましい変革がおこった時期であり、このことは、建築とこれに付随する装飾の関係という直接的な事象のみならず、芸術としての建築自体の意味に大きな変革をもたらしたからである。この時期、芸術全般に大きな変化が起こったことはとりわけ美術の分野においてよく知られているのだが、これとは別の意味で、このような建築構造の変革に伴って芸術全体の概念にも少なからず変化があったということが出来るだろう。

ベンヤミンは「鉄骨建築とともに建築が芸術から離れて一人歩きし始めた」とすれば⁽⁴⁾ といっており、いわゆる鉄骨建築が「芸

past and the future. In this point of view the situation of art in the period takes on contemporary connotation. It represents that Paris as an urban form plays an important role not only in its architectural constitution but in its cultural conditions.

術」とは別のものであるという考えを示している。ここで述べられる「芸術」とは伝統に準じた「様式」を持つ芸術のことである。つまり、ベンヤミンはここで、新しい建築形態はそれまで様式との連関においてあったという事実から建築が解放され、自律的に意義付けられることを見て取る。

彼はヴィールツを引き合いに出して次のように述べる。「「芸術の場」としての駅。もしあのヴィールツが、近代文明の公共的なモニュメント—鉄道駅、議事堂、大学の講堂、卸売市場、市庁舎—を自由に題材にすることが出来たら、いったいどのような新しい世界、劇的で美しい生き生きとした世界を画布の上に描き出しただろうか。」⁽⁵⁾ この引用から見られるのは、彼が少なくとも近代建築の場を、彼が考えるような「公共的な」芸術の生起する場として認めているという事実であるということができる。

いっぽうベンヤミンは、鉄を、線路という組み立て可能な (montierbar) ものの材料、移動の／一時的な (transitorisch) な建造物であるパッサージュの材料と位置付ける⁽⁶⁾。彼はパッサージュの成立条件のひとつとして鉄骨建築がはじまったことを挙げる。この始まりは、ベンヤミンにとって、市民階級の支配を象徴する建築様式とうつる。ここで、パッサージュはベンヤミンが求める社会と、これに相反する方向へ向かう社会の両方を象徴するもの、すなわち市民階級が均等に機会を享受する社会と、進行しとどまるところを知らず増殖しつづける資本主義消費社会という相反する要素をはらんだものであることが示される。

ヘイネンは、ベンヤミンが「パッサージュ論」の中でアドルフ・ベネの「新住居、新建築」(Neues Wohnen, Neues Baumen)、ル・コルビジエのアーバニズム (urbanisme)、アドルフ・ロースなどにふれているにもかかわらず、1920年代後半の公共建築について述べないのは驚くべきことだと述べる⁽⁷⁾。ヘイネンがいうように、ベンヤミンの新建築に関する見解はいまいである。しかし、そのあいまいさは、モダニティと住居 (dwelling) を対立したものとしては見ないようにするベンヤミン

の試みであるというヘイネンの見解は適切だろう。

このあいまいさは、つぎのように建築物のなかに示される。「どの時代にとっても次の時代はさまざまな形象をとって夢の中で現れる。だが、この夢の中で次の時代は根源の歴史の要素、つまりは階級なき社会のさまざまな要素と結びついて現れる。階級なき社会についてのさまざまな経験は集団の無意識のなかに保存されていて、こうした経験こそが、新しいものと深く交わることによってユートピアを生み出す。このユートピアは、長く残る建築物から、つかの間の流行にいたるまでの人間の生活のさまざまな形態のうちにその痕跡を残す。」⁽⁸⁾

いちはやく新しい建築形態をとりこんで都市が変わりつつある姿について、ベンヤミンは危うさとの均衡関係のうちにそれを位置付ける。「ボードレールが詩句の中でパリを喚起するときに彼の中で共振しているものは、大都市というもののもつ脆さと壊れやすさである。」⁽⁹⁾ ベンヤミンの理想はつねに、それが彼の目指したものであるか否かにかかわらず、現況として古きものと新しきものの交錯のうちにあり、それらとともに存在することによってこそ理想を含みうる。ベンヤミンは階級なき社会の姿を夢想するが、その理想は近代的進歩のなかからのみは決して生じないことを理解しているのである。

両義性の場所としてのパッサージュ

パッサージュは、ベンヤミンにおいては「あたかも夢のようにどのような外部も持たない建物あるいは歩廊である」⁽¹⁰⁾。ガイストは、パッサージュの両義性をさらに明確に定義しており、そこでは、パッサージュは歴史・建築の状況において何より通過の唯一の場所であり、始まりと終わりのある空間であるとされる。しかし、この空間は覆いとしての建造物を有しており、それによって自律化し、その機能は分化する⁽¹¹⁾。さきに触れたように、パッサージュは、当時の都市形態において、近代と伝統的様式とをつなぐものであり、その存在は物理的

に通行人の通過場所としてだけでなく、ガイストのいう「歴史・建築の状況としての通過の場所」と成りえている。

ベンヤミンは、16世紀に科学が哲学から解放されたように、19世紀には生産力の発展のために、造形の諸形式が芸術から解放されたのだと述べる。彼によると、その口火をきったのは技師による構造物としての建築である。「こうした生産物はすべて商品として市場に出ようとしているが、まだ敷居のところでためらっている。パッサージュと室内空間、博覧会場とパノラマ館はこのためらいの時代の産物である。それらは夢の世界の残滓なのである。」⁽¹²⁾

ベンヤミンにとって、この「夢」は、夢見ながら覚醒を目指してすすむもの、つまり、本質的に矛盾を内包するものであることが自覚される。つまり彼にとって、パッサージュが象徴するものはただ19世紀のパリのみではなく、うつろいの象徴、つねに変化しつづけていく現在の象徴でもある。ベンヤミンはパリから古い時代のものが失われていくことを嘆きながらも同時に新しきものを憎んだり排斥したりしようとするのではなく、受け入れることで現在を肯定する。「家とともに道路であるパッサージュ」⁽¹³⁾は、こうした意味での夢の形象である。

ヴァイゲルは、このベンヤミンの考えについて、パッサージュという場では、都市や建築やトポグラフィのエキリチュールが主体の経験と最も多様に、もっとも多義的に触れ合うことになるのだと述べる。すなわちパッサージュは「通過儀礼であり、夢見る場であり、別の世界への敷居であり、境界を越える場である。」⁽¹⁴⁾

ボルツ、レイイエンが述べるように、ベンヤミンの取り扱うパッサージュはたしかにメランコリー、死のイメージを内包している。それは19世紀の遺物を寄せ集めた場所であり、これらは死につつある過去を象徴するものに他ならない。しかも、彼らが言うように、「近代はそれ自体に自己破壊の芽をはらんでいる。」⁽¹⁵⁾ そうすると、パッサージュは二重に死のイメージを内包することになる。しかしまた、デズィデーリは

自律的になることによって、パッサージュの覆いは「同じ空間の理念的な〈夢〉の自律化をもたらしことになる」と述べる。⁽¹⁶⁾ 「通行人の匿名性において、運命は名に対する勝利を賞賛するように思われる。近代の運命は終わりなきパッサージュ、つまり自身の終末に達することの出来ない通過の場所として現出するのだ。」パッサージュは通過の場所であることによって、死のイメージを宙吊りにする。

そのように考えると、パッサージュは単なる遺物の集積場所ではない。このとき同時に、パッサージュは近代的な自律的—自己破壊のかたちを突破するひとつのありようを示しているともいえる。つまり、パッサージュのありようは「未来の出来事を予知しているのではなく、アクチュアルなものを破局として浮き彫りにしているのである」が、それでも「未来の救いの可能性に関わりつづけている。」⁽¹⁷⁾

ボルツ、レイイエンは、日常のものごと、建物、室内を考察すると、19世紀の人々が夢のまどろみに耽っていることがわかる、と述べる。「わたしたちが関わる事物は、一方で機能と経済に規定されているが、他方ではあくまで神話的な世界理解が顕現したものなのである。」⁽¹⁸⁾ 彼らによると、万国博覧会のガラス館と鉄骨建築、駅舎、工場、パッサージュは、太古以来のあやうい内部と外部の関係が継続されているところばかりでなく、自然の掌中に陥ったわれわれの思考の神話状態をみごとに示している。

「失敗して結局20世紀の破局に行きついたあの時代の技術受容」とたとえられるこの時代の技術の進行は、まさにその当時、その危うい均衡関係を具体的なかたちとして示していたのだといえよう。ベンヤミンはこの事実に敏感にも気付いている。しかし、彼はこの均衡関係について、それ以上どちらかの方向にふみこもうという態度を見せない。この一見優柔不断とも思える態度のうちにこそ、ベンヤミンは同時代の現状とその解決策を見出そうとしているのである。

遊歩者のパリと芸術

パリという都市におけるパッサージュの形態にベンヤミンは伝統と近代のせめぎあう姿を象徴的にとらえてきた。この両義性のあいだに漂う場所において重要になってくるのは、そこを歩く者、通過者あるいは遊歩者 (flâneur) と呼ばれる者の存在である。

ベンヤミンは、パリについて、「かつてパリがその教会や市場によって規定されたのと同様に、トポグラフィッシュな観点を10倍も100倍も強調して、このパリをそのパッサージュや門、墓地、売春宿、駅などといったものから組み立てること、さらには殺人と暴動、道路網の血塗られた交差点、逢引宿、大火事といったこの都市のもっとも人目につかない深く隠された相貌から組み立てること」⁽¹⁹⁾が重要であると述べる。これを組み立てる者は、いうまでもなく遊歩者であろう。駅、展覧会ホール、百貨店など、集団的な事柄を対象とする、19世紀のもっとも固有な建築上の課題をになった建物、ギディオンがいう「忌み嫌われた、日常的な」建物にこそ、遊歩者は魅せられる。

遊歩者は、パリに特有のものであるとベンヤミンは考える。パリを「遊歩者の約束の地」⁽²⁰⁾としたのはパリの人々であり、ここでは遊歩の弁証法、すなわち遊歩者は「誰からも注目されていると感じ」ながら一方で「人目に触れない隠れこもった存在」⁽²¹⁾になり、パリを再構成するものとしての資格を獲得する。この遊歩の弁証法はきわめて的確に都市における人間のありかたを定義付けている。

ベンヤミンがいうトポグラフィッシュな観点とはこの都市のアクチュアリティを意識したものである。このアクチュアリティこそが、遊歩者という、場所に固定されない者の存在を要請するのである。従って、そこで議論されるものは、ベンヤミンが重要なものとして注目する映画や写真、あるいはポスターといった当時のパリに登場したばかりの媒体に代表されることになる。

遊歩者によって観察されるこのようなア

クチュアリティのなかに、ベンヤミンは、先に述べたこの時代の両義性を再び確認する。たとえば、彼は自転車に乗る女性を描いたポスターについての見解において、その相克の状況を語る。「自転車に乗るときの女性の服装は、後のスポーツ服を無意識のうちに先取りしていて、その服装はこれとほぼ前後して工場や自動車に関して登場してくる夢のような初期状態と事情が似ている。つまり初期の工場建築が伝来の住宅建築の形態に倣おうとし、また、自動車の車体が馬車の形態を真似したのと同じように、女性が自転車に乗るときの服装にはスポーツにふさわしい表現と伝来のエレガンスの理想像との相克がまだみられるのである。」⁽²²⁾

果たして、このアクチュアリティにおいて、従来の伝統的な芸術観は必然的に変わらざるをえないだろう。ベンヤミンはきわめて身近な例を使ってこれを示す。

「私は少しもためらわずに書くが、まじめな美術評論家にはどれほどばかげて見えるにしても、石版印刷を大いにひろめたのは流行品店店員だった。ラファエロ風の人物やルニョーのブリセーイス像を扱うことを余儀なくされていたら石版印刷はおそらく滅びてしまっただろう。」⁽²³⁾

このアンリ・ブショからの引用において、ベンヤミンは、芸術の存在がいやおうなしに資本主義のシステムと、一般市民の存在にからめとられることを示す。ただし彼はこの方法が行きつくところについて明確には示唆しない。彼は由来を分析し、現状に至るところで筆を留める。従来の芸術の姿が変容し、市民階級の参与がいやおうなく新しい芸術の形態に影響を与えはじめることを示すのみである。

たとえば、彼は風俗画を次のように分析する。「専門業種の支配は、風俗画の発生までは無理だが、1840年代における風俗画の構成を解く歴史的・唯物史論的な鍵となる。芸術においてブルジョワジーが占める割合が高くなるにつれて、この階層の稚拙な芸術理解に即して、風俗画が対象別に分化した。」⁽²⁴⁾

また、「マネの展覧会で見た絵からヒント

を得た目深にかぶる小さな帽子は、われわれが世紀末と対決する新しい覚悟をもって
いることの証明以外の何物でもない」とい
うヘレン・グルントからの引用⁽²⁵⁾ におい
ても同様のことがいえるだろう。ここでは、
当時、絵画が日常生活にとって現実に影響
を与えるものとして機能していることが見
て取れる。このような日常生活と芸術との
交錯においては、受容者としての人々の存
在はもはや無視できないほど大きな意味を
もってくる。

オスマンのパリを象徴するものは、ベン
ヤミンにとっての遊歩者——都市のなかに
あって、内部にも外部にも属さないもの、
つまり娼婦、移民、流入する芸術家など
である。クラークは、パリの街路の情景は、い
わゆる印象派の画家たちが当初から魅力的
だと考えていたものでなかったと述べる。
それよりもオスマンのパリが作った都市の
真実は、娼婦、流しの歌手、物乞いなどに
現れており、それらのほうが画家たちには
より魅力的なのだと述べる。⁽²⁶⁾

さきに述べたように、マネなどいわゆる
「現代生活を描く」画家たちは都市生活に、
実際に機能していた。従来なら芸術評価
のなかにまったく含められないであろうこ
のような現象に注目することによって、ベン
ヤミンは、芸術がそれまでに求められて
いた永遠普遍のものという規準を逸脱し、
良し悪しの価値判断は別にしても、時代と
ともに進行するものとして「現代性
(modernité)」⁽²⁷⁾ をともに担っていくも
のであることを表明するのである。

彼はヴァレリーを引用し、作品の持続性
への気遣いはすでに弱まりつつあり、人々
の精神の中で、驚かせることへの欲望がそ
れに代わりつつあると述べる。永遠性、持
続性を持つものとしての伝統的な芸術精神
はもはや衰退しつつあり、それにかわって
「芸術は絶えざる断絶という法則に従うこ
を強いられる」。⁽²⁸⁾ ここで断片的に引用さ
れたヴァレリーの文が伝統的な芸術概念の
凋落に対する悲痛さを伴っているのに対し、
ベンヤミンは中立的ともいってよい立場を
示す。ベンヤミンにとっては、絶えざる断
絶に従う、あるいは従わざるを得ない芸術

は「事実」であり、終末的な妄想を伴わない。

この時代、芸術はみずからの使命を疑い
始めており、有用性から離れ得ないことを
やめて、新しいものを最高の価値にしなけ
ればならない、とベンヤミンはいう。「新し
いものの判定者になるのは芸術にとっては
スノップである」。⁽²⁹⁾ ここでいう有用性
とは、伝統的な様式がしばしば要求した、偉
大なものには偉大さを伴う造形を付随させ
るといった図式である。

「集団の夢」のもっとも際立った形のもの
が博物館である。博物館には、一方では学
問的な研究の、他方では「悪趣味の夢の時
代」の要請に応えるという弁証法があるこ
を強調しておくべきだろう。「ほとんどす
べての時代が、それぞれの内的な姿勢に
従って、特定の建築課題を発展させている
ように見える。ゴシックの時代は大聖堂を、
バロックの時代は宮殿を、そして19世紀
初頭は、後ろむきに過去にどっぷりつか
る傾向があったために、博物館を発展させ
た」⁽³⁰⁾ というベンヤミンが引用したギディ
オンの見解に上記のことが示されている。彼
の分析は、過去へのこうした渴望を対象と
し、それが彼のいた現在においていかに変
化しているのかを探ることである。

しかし、「有用性から離れ得ないことを辞
める」ことにある危険性についてベンヤミ
ンはじゅうぶん承知している。ここでま
た、彼は立場を保留するのである。

「非画一主義者たちは芸術が市場の思いの
ままになることに抗い、『芸術のための芸
術』の旗印のもとに結集する。この合言葉
から、芸術を技術の発展から守る総合芸術
作品という構想が生じる。総合芸術が自ら
をたたえてとりおこなう聖別式は、商品を
美化する気晴らしと対をなすものである。
両者とも人間の社会的生活を無視してい
る。」⁽³¹⁾

つまり、「遊歩者に独特の優柔不断さ」と
ベンヤミンが述べる優柔不断さこそ、パリ
という都市の観察者であるベンヤミン自身
の態度にも共通のものである。遊歩者の本
来的状態は疑念をもつことであり⁽³²⁾、この
疑念によって顕わにされた芸術は、それま
での芸術概念とは異なり、都市というもの

の持つ背景をきわめてつよく反映するものとして提示されるのである。

おわりに

パリという都市のなかで、ベンヤミンが着目したパッサージュという、19世紀の名残をそのうちに留める建造物は、資本主義の進行によって、現実には短い間にその存在意味を変えていったであろう。しかし、ベンヤミンが愛惜した空間の消失が、必ずしもベンヤミンが危ぶんだような方向にのみ進行していったわけではないということは、現在のパリを見ることによってより明らかになるだろうと思われる。

現在、我々が多くの近代都市に見ることのできる問題は、ベンヤミンがパッサージュ論において示した方向性の一方、すなわち近代的資本主義の合理性による都市構造が単独的に進んだことを示している。パリについてクラークが述べたように、オスマンが作ったパリは、さまざまな背景を持つ人々を匿名のものにする⁽³³⁾。ここにさまざまな種類の人間が集う都市の特性の一方が示されている。進行する資本主義にのみ巻き込まれる匿名性は、個人の疎外感を招くことになるだろう。しかし、ベンヤミンが遊歩者について述べたように、都市を生き生きと定義付ける人間は、それと同時に、その存在を周囲に対して知らしめることができなければならない。逆に考えるならば、このような「遊歩者」が息づくことの出来る場所が真の意味での都市であるということができるだろう。

ハーヴェイは、現在にみられるような空間的障壁の崩壊という現象は、必ずしも空間の重要性の低下とは相関関係を持っていないと述べる⁽³⁴⁾。時間と空間の障壁が崩れていくことと同時に、労働力、資源、インフラなどのごくわずかの空間的差異は重要な意味を持つようになる。現在、世界の空間的距離がますます失われつつあるなかで、逆に我々はこのような差異に敏感にならざるをえない。資本主義によって空間の差異は再活性化されていくが、同時に今日におけるこのような再活性化の中で、資本の運

動に対抗する運動も促されていく。

ハーヴェイによれば、資本主義のシステムは歴史の連続性を崩壊させつつ、一方で伝統、場所の記憶を市場で売買されるものとして生産する。ここに生じる逆説的な現象については、他の空間論とのかかわりにおいてさらに検証しなければならない課題である。ハーヴェイの言うように、近代化は時間的、空間的リズムの絶え間ない崩壊を伴ったものであり、そのためにモダニズムの使命のひとつは断片的な世界において空間と時間の新しい意味を生産するところにあった。

ベンヤミンのパッサージュ論には、空間と時間の関係のうちで、近代主義の進行がかかえるであろう問題を指摘し、突破する糸口が示されているのではなかろうか。ヘイネンが先に述べたように、ベンヤミンがパッサージュに示したあいまいさは、痕跡を残すものとしての住居にとどまるものではなく、より強力に、常にかわりゆくものである近代的状況にかかわりあうことで生じる。そして、この常にうつり行く状況こそ、近代が近代化の名のもとに内包しているあいまいさであり、現代につながる状況を示唆しているのである。ポルツ、レイイェンがいうように、合理的な形態をとるわれわれの都市環境と生活状況を理解するために、ここでもベンヤミンの「神話的な原表象への関係づけ」が不可欠になるだろう⁽³⁵⁾。

都市環境において、芸術は都市とともにあり、都市を意味付けるものとして機能する。現在も多くの移民アーティストが活動し、彼らの多くが自らの住まうパリという場所を意識した作品を作ることの背景に、ベンヤミンが示したパリという突出した都市の歴史的位置付けは、いまもなお示れつつづけているということもできるだろう。しかし、一方でベンヤミンのパッサージュ論が提示した時代と現在の間の年代における近代的都市の進行と芸術状況の均衡関係がさらに詳細に検証されることが必要であろう。

- (1) 「パッサージュ論」からの引用は、以下Benjamin, Walter., *Gesammelte Schriften*, VBd., Suhrkamp 1982, 1996. からの引用頁数をPWのあとに示す。
- (2) PW [CI, 6] p. 134
- (3) ボルツ・N、レイイエン・W・V、 「ベンヤミンの現在」 法政大学出版局 p. 8
- (4) PW p. 48
- (5) PW [F3a, 3] p. 219
- (6) PW p. 46
- (7) Heynen, Hilde., *Architecture and Modernity*, MIT Press, 1999. pp.117-8.
- (8) PW p. 47
- (9) PW [J57a, 3] p. 419
- (10) PW [LIa, I] p. 513
- (11) Geist, J. F., *Le passage: un type architectural du XIXe siècle*, Pierre Merdaga, 1969, 1982. P. 11.
- (12) PW p. 59
- (13) PW p. 55
- (14) Weigel, Sigrid., "Von der anderen Rede zur Rede des Anderen" *Literatur Magazin*, 29, Rowohlt Taschenbuch, 1992.
- (15) ボルツ、レイイエン、同掲書、 p. 75
- (16) デズィデーリ・F、 「「真実には窓がない…」：ベンヤミン「パッサージュ論」における光学と弁証法に関する考察」 *現代思想* 1992年12月、 p. 337
- (17) ボルツ、レイイエン、同掲書 p. 75
- (18) 同掲書 p. 4
- (19) PW [CI, 8] pp. 134-5
- (20) PW [BI, 2] p. 110
- (21) PW [M2, 8] p. 529
- (22) PW [MI, 4] p. 525
- (23) PW [A11, I] pp. 105-6
- (24) PW [A2, 6] p. 87
- (25) PW [B4a, 5] p.122
- (26) Clark, T.J., *The Painting of Modern Life: Paris in the art of Manet and his followers*, Princeton Univ. Press, 1984, p. 78
- (27) 阿部良雄訳「ボードレー爾全集」 4、 p. 150参照のこと。
- (28) PW [B8, 2] p. 128
- (29) PW p. 55
- (30) PW [LIa, 2] p. 513
- (31) PW p. 55
- (32) PW [M4a, I] p. 536
- (33) Clark, T. J., pp. 73-5
- (34) Harvey, David., *The Condition of Postmodernity*, Blackwell, 1990. pp. 39-45
- (35) ボルツ、レイイエン 同掲書、 p. 5

The Summary of the doctoral thesis "A Study on Cultural Policy and Law"

The purpose of this paper is to summarize the doctoral thesis "A Study on Cultural Policy and Law", which was submitted to the graduate school of Human Sciences in Waseda University. Little is studied about cultural policy and law in Japan, but it is important to clear the basic principle and system of cultural policy. I studied them from the view of the legal aspect. This study consists of two parts. The first part is to clear the basic principle of cultural policy, especially arts promotion policy. The second part treats the problems of particular cultural policy and laws.

小林 真理

文化政策学部芸術文化学科
Mari KOBAYASHI
Faculty of Cultural Policy
and Management
Department of Art Management

2001年1月、筆者の前々任校である早稲田大学大学院人間科学研究科より博士（人間科学）の学位を授与された。本稿は博士学位論文の要旨である。

1. 本論文の背景

本論文を作成した背景としては、文化振興の問題が、わが国ではとりわけ1970年代以降自治体行政レベルで広く議論されるようになったことを契機として、次第に国レベルにまで及び、さらには未曾有の経済好況（バブル経済）状態を経験したことが後押しとなり企業をも巻き込んだ形で議論がなされるようになったことがある。このような状況を捉えて、経済学領域においては、新たに文化経済学が展開するきっかけともなった。1992年には文化経済学会〈日本〉が設立され、文化経済学はもとより、アーツ・マネジメント、そして文化政策の分野を主な研究対象として、毎年多くの報告がなされている。それに対して法学分野においては、「表現の自由」を保護していく立場を維持していくことの重要性を認識しながらも、その自由を保障するための制度的枠組みについて十分に議論されてきているとはいえない状況にある¹。

現代の複雑な状況の中では、文化・芸術に関する「表現の自由」の保障を堅持しつつ、国民のより豊かな文化的生活を支える制度的な枠組みを構築していくことが必要とされているにもかかわらず、文化政策を行う際の根拠が明らかにされないまま次々と国レベルや自治体レベルで施策が行われている。文化政策に関する基本法制定の必要性は、これまでも政治的レベル、芸術団体レベル、そして総務庁の行政監察局等から指摘されてきたが、2000年に入り、にわかに実際の制定に向けてその動きを加速させている。しかしながら文化創造の主体はあくまでも国民である。現在制定が目指されている法が、たんに行政が主体となって文化の領域で公共政策を進めていくための法的根拠であるのならば、これまでの我が国の護送船団方式の公共政策を文化の領域に当てはめるだけのものとなり危険

である。本論文では、将来制定されるかもしれない法をそのような法にしないために、文化の領域で守らなければならない原理原則の部分に最大限の注意を払いつつ、文化政策を行うにあたっての理念や、文化にとってあるべき制度的枠組みを明らかにするために、海外の事情を検証することを目的とした。海外の事例を検証するのは、文化政策の進め方については属地性が極めて強い領域ではあるが²、民主主義国家における文化政策には共通に通底する原理原則があると考えていたからである。

2. 本稿の目的

本論文では、文化政策、その中でもこれまで法的対象とはなっていない創造的な文化・芸術活動を振興する政策を巡る法的な諸問題を明らかにするとともに、これらの分野の政策を展開していく際の根拠となる基本原理や諸外国における立法の状況を明らかにしながら、我が国における立法政策の課題を抽出することを目的としている。

3. 先行研究

先行研究については、多くの影響を受けたものとして、Oppermann, Thomas. *Kulturverwaltungsrecht Bildung - Wissenschaft - Kunst* (Tübingen, J. C. B. Mohr, 1969), Häberle, Peter. *Kulturpolitik in der Stadt - ein Verfassungsauftrag* (Heidelberg, R. v. Decker & C. F. Müller, 1979) Häberle, Peter. *Kulturverfassungsrecht im Bundesstaat* (Wien, Wilhelm Braumüller Universitäts-Verlagsbuchhandlung, 1980), Häberle, Peter (Hrsg.), *Kulturstaatlichkeit und Kulturverfassungsrecht* (Darmstadt, Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 1982)などがある。我が国では文化の領域を法学的側面から研究することは未開拓の状態であることから、以下の研究から学際

的に影響を受けた。自治体文化行政論の先駆けとなった松下圭一、森啓編『文化行政——自治体の自己革新——』（学陽書房、1981年）、文化政策の現状を明らかにしたものとして、根木昭、枝川明敬、垣内恵美子、大和滋『文化政策概論』（晃洋書房、1996年）、我が国の文化政策の構造を明らかにしたものとして根木昭『我が国の文化政策の構造』（1999年、大阪大学博士論文）などがある。また自治体文化行政の構造を明らかにした中川幾郎『新市民時代の文化行政』（公人の友社、1995年）、芸術文化政策を財政学の視点から分析した後藤和子『芸術文化の公共政策』（勁草書房、1998年）、舞台芸術である演劇を社会的見地から分析し、現行文化政策を批判的に捉えた佐藤郁哉『現代演劇のフィールドワーク—芸術政策の文化社会学—』（東京大学出版会、1999年）などからは、学際的に影響を受けた。さらに対象は異なるが、濱野吉生『体育・スポーツ法学の諸問題』（前野書店、1983年）からは、特殊法としてのスポーツ法学における諸問題の抽出から多くを学んだ。

4. 本稿の構成

第一部においては、文化政策の理念的根拠となる考え方や文化政策一般を展開していく海外の諸法について検討を行う。そして第二部では、文化政策の個別課題を解決していくために制定されている諸法律の具体的内容について明らかにする。

第1章においては、我が国において文化政策の先鞭をつけた自治体文化行政の展開過程で噴出した問題点を明らかにし、それを解決しようとして開始されたともいえる国の文化政策の現状を明らかにした。自治体における文化行政論は時代を先取りした行政運営論として、先進的な自治体の新たなまちづくりの理念的支柱になった。ところが横並びを好む行政の体質により文化行政が展開されるようになり、理念なき文化施設が無秩序に放置されたり、不況のあおりを受けて大幅な予算削減をされたりすることになった。様々な諸問題に対応するた

めに1990年以降文化庁や自治省が文化の分野での政策を展開し始めたが、それらはすべて行政主導で行われており、このような状況に対して基本的理念の欠如が指摘されるようになった。このような状況によって文化法研究の必要性が認識されだしたと言ってよい。そこで法学研究上の文化法研究を、兼子仁教授の理論を援用して特殊法領域と位置づけた上で、その研究領域を文化財保護法を研究する単位法とするのではなく、新たに生成してくる法も視野に入れる必要を強調した。そして当面の文化法研究課題として、(1) 基本法に関する研究、(2) 非営利文化産業と文化産業の振興に関する研究、(3) 職業芸術家の社会的地位の保護の研究、(4) 文化振興に関する参加・情報公開・情報共有システムの研究、などが考えられることを明らかにした。

第2章では、第1章で文化法を特殊法研究領域としたことを受けて、特殊法原理としての文化権を検討対象として、日本国憲法における文化権の可能性、世界的な文化権の生成状況について考察した。ここでは文化権を、教育権同様、自由権的側面と社会権的側面の両方をあわせ持つ権利であることを強調した。「文化の自由」という自由権的側面は21条の「表現の自由」で確保されていると考えられるが、「文化への参加・アクセス」を整備していくような文化政策を要求していく権利としては社会権としての文化権という概念が必須である。それは「健康で文化的な最低限度の生活を営む権利を有する」とする25条が有効と考えられるが、判例上は経済的最低限度の生活を保障するのみで、新しい権利概念は生成中であることを明らかにした。その上で国際的動向においても文化権が重視されていることを確認した。

第3章では、我が国の現行文化関連法規において、具体的に「文化」をどのような定義で使用してきたかについて明らかにするとともに、現在行われている政策と、諸法令に欠けている視点を抽出した。文化財保護法においては人間の営み全般が文化と捉えられており、その指定・登録にあたっては近代的土木遺産にまで拡大されてきて

はいるが、芸術に焦点を絞ればこれまでに大きな業績を残してきた演劇・音楽分野の指定がないことが明らかになった。また著作権法は同じく人間の精神的な営みである著作物を市場の中で保護していくことを前提とした文化保護の仕組みであり、現実的には市場で成り立つ文化所産の保護に限定されることがわかった。また、1997年にはアイヌ文化振興法が制定され、我が国においても多文化への配慮が窺えるようになった。自治体レベルに目を転ずると、いくつかの自治体で文化振興条例を制定しており、宣言的な内容のものが多く、北海道文化振興条例においては「豊かな文化的環境の中で暮らす権利」をうたいあげ、基金を設立して財源を確保するなどの点で注目に値する。また、無秩序に林立した文化施設の設置条例についても、施設の理念を明確にしたものが徐々にではあるが増えつつあることがわかった。

第4章では、第二次世界大戦後、文化政策に関する明確な法的根拠規定を失ったドイツ連邦共和国が、公法学研究の発展によりどのようにその根拠を新たに見だしていったかに焦点を当てた。ドイツにおいては戦後ワイマール憲法142条で規定されていた「芸術の保護・奨励」の文言が、ボン基本法において削除され、「芸術の自由」のみを規定するものとなった。そのことにより、文化に関する権限は州の文化高権とみなされるようになる。1974年になると連邦憲法裁判所が第5条3項を「文化国家」条項と位置づけ、芸術の振興の可能性が提示された。この決定がなされる以前からフーバーの『文化国家の問題について』が注目され、オPPERマンの『文化行政法』により、現実の文化行政が体系化されるなど、研究領域における進展があった。ヘーベルは「文化基本法」を、連邦、州レベルの文化関連条項の高次なレベルでの規範体として発展させていった。そこで、ここではとくにその規範体を構成する州憲法における文化条項を検証した。その内容について分類すると、(1)文化国家、(2)芸術の自由、(3)芸術の振興、(4)芸術家の保護、(5)文化的風習の保護、(6)文化的少

数者の保護、などを規定していることがわかった。これらのすべてを各州が規定しているわけではないが、文化政策の原則や課題が盛り込まれていることがわかった。

第5章および第6章においては、芸術・文化振興に関する法律を制定しているフィンランドとオーストリアの事例に振興法の動向をみた。

フィンランドについては芸術振興法制定の議論の流れを見た。対近隣諸国に対する国家アイデンティティの形成から、多様な文化を認めることを志向する社会の中でのアイデンティティ形成へと文化政策の目標が変化する中で、「創造的な」文化活動の振興を目的とする芸術振興法の運用を、芸術家の決定過程への参加を認めることにより芸術の自治を保障していくシステムを作り上げた。

フィンランドにおいては、1960年代から福祉国家政策が展開され、その一環として芸術振興政策も発展することになる。とくに芸術を科学技術と並んで社会において重要なものと位置づけ、そのありようが国家の存立とも関連するという報告がなされ、これを契機に芸術振興に関する法整備が進むことになった。1969年に芸術振興政策の過程に専門家を登用するアーツ・カウンシル制度を導入して同時代的芸術の創造を支援したり、代表的な芸術機関の国営化を進めたり、さらに市町村による文化サービスの機能強化を図るなど、関連法規の立法化が行われた。1991年から1993年にかけての不況のあおりを受けた後も、福祉国家政策的な文化政策の堅持が確認され、主要な劇場やオーケストラへの運営に関する助成支援が公的に行われるようになるなど、芸術振興を福祉と捉える政策と法整備が続けられていることが明らかになった。

オーストリアでは、政党間での文化政策に関する議論の対立が、長い年月を経て(連立政権を経験しながら)共通の文化政策の目標を見いだした過程を見るとともに、その過程で立法化された文化法の特徴と構造についてみた。政党間での文化政策論は展開されてきたが、実際の文化行政は行政官の裁量で行われてきており、そのことに対

して長らく批判が浴びせられてきた。しかし、連邦芸術振興法（1988年）においても、各州の文化振興法においても、共通に次のような点が評価される。(1) 文化の自由と文化の参加・アクセスを保障する文化権を認めたこと、(2) 仲介が行政の任務であることを確認したこと、(3) 文化政策に対する財源確保を義務づけたこと、(4) 行政が民間や他の公共団体との協力関係を位置づけたこと、(5) 今まさに創造されつつある同時代芸術の振興に目が向けられていること、(6) 芸術家の社会的地位の向上に目が向けられたこと、などがあげられる。

第二部では、文化政策の個別の課題を解決していくための諸法律について事例をみた。

第7章では、ドイツにおいていわゆる雇用されていない（フリーの）芸術家のための芸術家社会保険法が制定されたいきさつに注意を払いつつ、その運用状況を明らかにした。芸術家社会保険法は、社会民主党政権時のシュミット首相が文化政策に対しても文化・社会政策の視点が必要ということ導入されたシステムである。芸術家の保険料負担の一部を国及び芸術家を社会に送り出す機関に義務づけたという点で画期的な法律である。

第8章では、我が国の無秩序な文化政策によって生み出された公立文化施設のあり方を批判的に検討していくため、劇場に関する法令について、ドイツバイエルン州の劇場法を検証した上で、我が国で初めての創造的国立文化施設と言われる新国立劇場に関する規定を比較対象として取り上げた。いわゆる劇場法関係は、公衆衛生・消防の視点からの規制法である場合がほとんどであるが、バイエルン州法は劇場の運営に関わるものとして興味深い。毎日公演をすることを義務づけるなど、創造活動を行い、それを市民にサービスとして提供していくことが劇場のあり方であることが規定されている。新国立劇場については、日本芸術文化振興会が運営を（財）新国立劇場運営財団に委託するという形式をとっているもので、法令での規定はないが、創造活動を行う劇場としての性格が明らかにされたとい

う意味は大きい。

5. 結びにかえて

結びにかえて、改めてここで、各章の結論を確認した上で、今後の課題を明らかにしておきたい。

第1章では、我が国における自治体文化行政から国の文化政策への展開状況を明らかにした上で、文化法研究が必要とされてきている背景を明らかにした。その上で、兼子仁教授の理論を援用して文化法研究を特殊法研究として位置づけ、その研究領域を文化財保護法を研究する単一法とするのではなく、新たに生成してくる法も視野に入れた上で、基本法に関する研究、文化に関する活動及び産業振興の研究等4つの領域を挙げた。

第2章では、第1章で文化法を特殊法研究領域としたことを受けて、特殊法原理としての文化権を検討対象として、日本国憲法における文化権の可能性、世界的な文化権の生成状況について考察した。ここでは文化権を、自由権的側面と社会権的側面の両方をあわせ持つものとして、現在も生成中であることを確認した。

第3章では、我が国の現行文化関連法規において、我が国の諸法令が幅広い文化概念を有しているにも関わらず、運用面で欠けている視点があることを確認した。さらに数少ない自治体における文化関連条例の中には国の基本法議論の先を行くような先進的な規定を置いているところがあること、またある種の公立文化施設設置条例の中には、これまでの公立文化施設概念をうち破るような規定を設けているところがあることがわかった。

第4章では、第二次世界大戦後、文化政策に関する明確な法的根拠規定を失ったドイツ連邦共和国が、国家目標としての文化国家概念を復権させるだけにとどまらず、それを現実に行われている文化行政を正当化する法体系としての「文化行政法」を通じて、さらにはより高次のレベルでの文化関連条項の総体としての「文化基本法」へと発展させていったことを確認した。

第5章では、フィンランドの芸術振興法を制定する際の議論において、対近隣諸国に対する国家アイデンティティの形成から、多様な文化を認める社会の中でのアイデンティティ形成へと文化政策の目標が変化していった。その中で「創造的な」文化活動の振興を目的とする芸術振興法の運用が、芸術家の決定過程への参加を認めることにより芸術の自治を保障していくシステムを作り上げる過程をみた。

第6章では、政党間での文化政策に関する議論の対立が、長い年月を経て共通の文化政策の目標を見いだした過程を見るとともに、各州レベルでの文化振興法が振興する文化の内容は異なっていたとしても、原則として堅持する部分は同じであることを確認した。また、州と連邦政府との役割分担を明確にしたという意味において、連邦芸術振興法の意義が見いだされることを明らかにした。

第7章では、いわゆる雇用されていない芸術家のための社会保険制度を確立させた芸術家社会保険法が制定されたいきさつに注意を払いつつ、芸術家の社会保険制度を整備する過程で芸術家を支える社会システムを浮かび上がらせ、それに対しても間接的ではあるが芸術振興に関する責任を課するという方法を明らかにした。

第8章では、我が国の無思想な文化政策によって生み出された公立文化施設のあり方を批判的に検討していくため、劇場に関する法令について、ドイツバイエルン州の劇場法を検証した上で、我が国で初めての創造的国立文化施設と言われる新国立劇場に関する規定を比較対象として取り上げ、新たな法令制定の是非について検討した。

本論文全体を通じて、現代の民主主義社会における文化政策は、文化創造の担い手が国民であることを確認した上で、国民の文化権（文化を享受する権利、文化を創造する権利、文化活動に参加する権利）を保障することを根拠に進められるべきことが確認された。したがって、国民が文化政策に主体的に関わる制度を構築していく必要があり、政府および行政の役割は国民の文化権を保障していくための条件整備面に限

定されるべきである。文化の自由と多様性の保障、文化及び文化政策への自由なアクセス、参加および参画、そしてそれらを実現していくための文化政策の多元化は、国際的にみても民主主義社会において通底する文化政策の共通原則であることが確認できた。オーストリアが州単位での文化振興法の制定にこだわっている点、ドイツが各州単位の憲法で文化関連条項を規定している点などは、文化政策の多元化の原則そのものを体現しているにすぎない。両者ともに連邦制の国家という点で我が国とは異なる。しかし連邦国家こそが文化権を保障していくという考え方は、中央政府が全国一律に文化政策を展開していくというあり方を否定する。我が国においても先進自治体が必要に迫られて文化振興を行うようになったことを考えれば、多様な文化を保障していくためには、改めて自治体の役割が重要であることを思い起こさせたことになる。国も自治体も、広範な文化領域のすべてを振興するのは不可能である。そのことを考えれば、国と自治体の役割分担をどのように考えていくかということが自ずと課題となり、その解決事例として、オーストリアのあり方は示唆的であるといえる。

なぜ国や自治体は文化政策や文化行政を行うのかという根本的な問題を議論しないまま、我が国では実際の政策や行政が行われてきた。全国的レベルで見ても施設整備はほぼ終わったと考えてよいだろう。なぜ行うか、あるいはなぜ建設するかという理由付けが曖昧であったので、現在まで行われてきた政策や行政の評価を十分に行えないでいる現状を見るにつけ、改めて文化政策や文化行政を行う根拠を捉え返していく必要があることがわかる。その作業を、本稿で取り上げた国はどこも長い時間をかけて行ってきたことがわかった。

我が国において基本法を制定する際には、すでに述べてきた文化政策の原則と、文化政策の根拠を明確にしていく必要があるだろう。そして、このような原則を確認した上で展開されていく文化政策は、分権化、規制緩和、行政改革という時代の流れの中で、旧来型の護送船団方式・行政主導民間追随

型の公共政策とは異なる政策展開のあり方を考えていく必要があるだろう。今後は、それを具体的に考えていくことが課題となってくると言える。とくに文化活動の自由を保障したり、あるいは自治体の文化施設で様々な事業を展開したりする際に、どのような規制が活動や事業の妨げになっているか、それらを一つ一つ明らかにした上で、緩和していく方向を考えていく必要があるだろう。また、文化権を文化政策の根拠としておいた以上、文化権が侵害された際の権利救済をどのように考えていくかについても課題となってくると考えている。さらに、今後も引き続き海外の文化法に目を配りつつ、収集調査にあたっていきたいと考えている。

6. 初出・関連論文一覧

- (1) 第1章については、小林真理「戦後我が国の文化政策の変遷と文化法研究の課題」『昭和音楽大学研究紀要』18号、165-181頁。小林真理「芸術文化と政策」第1節、第2節、伊藤裕夫、片山泰輔、小林真理、中川幾郎、山崎稔恵『アーツ・マネジメント概論』（水曜社、2001年）。
- (2) 第2章については、小林真理「〈文化行政〉法の基本原理と構造—文化権の確立に向けて」、『早稲田政治公法研究』40号、235-263頁。小林真理「文化行政の理念としての〈文化権〉—文化に関する権利概念の現況—」『文化経済学会論文集』1号、107-112頁。小林真理「芸術文化と法」第1節、前掲『アーツ・マネジメント概論』。
- (3) 第3章については、小林真理「芸術文化と法」第2節、前掲『アーツ・マネジメント概論』。伊藤裕夫、小林真理「劇場と制度——21世紀の劇場と劇場法・劇場条例」『演劇人』5号、52-65頁。
- (4) 第4章については、小林真理「ドイツにおける〈文化国家〉概念の展開」『文化経済学会論文集』2号、41-45頁。「文化法研究の視座—文化基本法の原則

—」『文化経済学』1巻2号（通算第5号）、7-16頁。

- (5) 第5章については、小林真理「フィンランドにおける文化政策の展開—諸外国における文化振興法・フィンランドの事例—」『文化経済学』10号、45-56頁。
- (6) 第7章については、小林真理「芸術家の「社会的地位」とドイツ芸術家社会保険法」『早稲田政治公法研究』43号、227-252頁。
- (7) 第8章については、小林真理「地域の劇場が抱える諸問題—法的側面から考える—」『演劇人』3号、52-59頁。小林真理「現代における劇場法の研究——公立文化施設の運営とアート・マネージメント」『昭和音楽大学研究紀要』19号、187-202頁。

第6章については、本稿のために書き下ろした。

なお、初出から時間を経過しているものについては、できるだけデータ等の修正・加筆を試みたが、最終的には諸般の事情から一部の修正にとどめざるを得なかった。

7. 本研究に関連した学会発表

- (1) 小林真理：1993 文化行政の理念としての〈文化権〉—〈文化〉に関する権利概念の現況—。文化経済学会〈日本〉年次大会1993，予稿集，100-103頁。
- (2) 小林真理：1994 ドイツにおける〈文化国家〉概念の展開，文化経済学会〈日本〉年次大会1994，予稿集，136-137頁。
- (3) 佐藤一子，小林真理：1996 東京多摩地域における文化行政の発展と文化ホール——多摩32市町村47施設の調査分析——。文化経済学会〈日本〉年次大会1996，予稿集，200-203頁。
- (4) 小林真理：1996 文化振興に関する法律（条例）の現状と課題。文化経済学会〈日本〉年次大会1996，予稿集，22頁。
- (5) Mari Kobayashi：1997 Culture

Administration in Tokyo Tama Area. The Problems of Cultural Administration in Japanese Local Governments, 4th International Conference on Arts and Culture Management.

(6) 小林真理：1997 「文化法」研究の課題—文化法研究の現在—, 文化経済学会〈日本〉年次大会 1997, 46-47頁

(7) 小林真理：1998 フィンランドにおける文化振興に関する法律—その制定の経緯と効果—, 文化経済学会〈日本〉年次大会 1998, 予稿集, 38-39頁.

8. 目次

序 本稿の目的と構成

1. 本稿の目的
2. 本稿の構成
3. 本稿の基礎とした論考

第一部 文化政策に関する法の原理

第1章 戦後我が国の文化政策の変遷と文化法研究の背景と領域

はじめに

第1節 1970年代以降我が国の文化政策の変遷

第2節 特殊法としての文化法の範囲と「特殊法原理及び特殊原理」

第3節 文化法の研究領域

第2章 特殊権としての文化権の特質
—文化権の確立に向けて—

はじめに

第1節 公法の対象としての文化

第2節 文化権の法的性格

おわりに

第3章 我が国における文化法の現状

はじめに

第1節 現行法における芸術文化の定義と文化政策

第2節 自治体における文化振興条例

第3節 「公の施設」と公立文化施設設置例
おわりに

第4章 文化国家概念から文化基本法への展開—ドイツにおける文化国家概念の展開と、州憲法文化関連条項—

はじめに

第1節 文化国家概念の系譜

第2節 州の文化高権と文化に関する任務の所在

第3節 公法学の対象としての文化国家概念の展開

第4節 文化基本法としての州憲法文化関連条項

おわりに

第5章 諸外国における文化振興法（1）
—フィンランド芸術振興法の特徴—

はじめに

第1節 フィンランド文化政策史

第2節 文化施策の政策決定過程と行政のシステム

第3節 文化関連法の役割と特質

おわりに

第6章 諸外国における文化振興法（2）
—オーストリア文化振興法の構造と特徴—

はじめに

第1節 政党の政策概念としての「文化」の発展

第2節 オーストリア連邦憲法と文化に関する権限

第3節 文化法の構造と特徴

おわりに

第二部 文化政策に関する個別法

第7章 芸術家の社会的地位とドイツ芸術家社会保険法

はじめに

第1節 芸術家の社会的地位

第2節 芸術家社会保険法制定の経緯

第3節 芸術家社会保険法の概要と運用状況

おわりに

第8章 現代における劇場法の研究

—公立文化施設の運営とアーツ・マネジメント—

はじめに

第 1 節 行政サービスとしての劇場運営

第 2 節 ドイツ、バイエルン州立劇場を規定する規則

第 3 節 新国立劇場を規定する規則

第 4 節 数字で見るバイエルン州立劇場と新国立劇場の運営比較

結びにかえて

謝辞

参考文献一覧

1 「美術館や図書館、あるいは博物館・公民館のような『文化行政』施設が管理作用としておこなう言論統制に対しては、有効な歯止めが理論上も実際に準備されていない」。奥平康弘「福祉国家における表現の不自由——富山県近代美術館のばあい——」、『法律時報』60巻2号、79-80頁。

2 根木昭『我が国の文化政策の構造』（1999年、大阪大学博士論文）、1頁。

21 世紀、東アジア・デザイン発展の基底

—異文化間・創造時代の実現に向けて

Basis for Design Development in East Asia in the 21st Century : Toward the Realization of a Cross Cultural and Creative Age

International design exchange has been taking place as an economic activity on the worldwide scale. Ecological design and universal design are now gaining international recognition. In this age of international exchange, however, exchange between and among countries in Asia, in particular, in East Asia is very limited, and no in-depth discussion has been made. Why is that?. China provided East Asian countries with the source of the culture, Korea has given unique symbolic meanings to that, and Japan has firmly established the Japanizing system. It is now the time for designers in these countries to recognize and respect what is common and what is different in their cultures, when they are engaged in their

佐野 邦雄

デザイン学部生産造形学科

Kunio SANO

Faculty of Design

Department of Industrial Design

1. 「アジア」の認識と美の関係 「図式」先行がもたらしたもの

“Asia is One.” — 1903年(明治36年)、岡倉天心が『東洋の理想』の冒頭に記したこの言葉は、西洋諸国への表明であったにもかかわらず、むしろ日本において曲解や利用を含めて計り知れない影響を及ぼすことになった。天心像については1978年に行われた座談会^{注・1}で天心の孫の岡倉古志郎と交わした木下順二の発言が興味深い。

木下 敗戦後、天心全集の刊行がGHQにとめられたとおっしゃったのは……

岡倉 そういうふうにはきています。

木下 それはやっぱり「エイシア・イズ・ワン」(アジアは一つ)という……

岡倉 そういことでしょうか。戦争中、天心は軍国主義者に非常にかつがれたでしょう。それに対する反応、機械的な反応でしょうか。

木下 その問題が、非常に天心の面白い、かつむずかしいところですね。ある意味でタゴールも戦争中に日本で利用されたわけだけど。つまり、こっち側から利用される可能性を十分持ちながら、しかし本人はもっと本質的に、あるいは少々茫漠と、アジアは一つという問題を考えていた。その所をきちんと捉えなおさないと、天心像というものは浮かんでこないと思いますね。

その座談会から20年を経た1998年、青木保は『「東洋の理想」論瞥見』^{注・2}で——今日、「アジア的価値」論がさまざまところで言われているが、その日本における出発点となるのが、岡倉天心の『東洋の理想』ではないかと思う。これは1903年に英文で出版されて、その後邦訳されるという形で出た。普通、「アジア主義」、あるいは「アジア的価値」というものを強く主張する場合の、近代日本における原点は、この論文だと言われている——と天心の存在の持続を記している。

「アジアは一つ」は、その後の日本の情況

の中で、特に美にかかわる人々の間でも独自の価値観を生みさまざまな作用する。

1922年、柳宗悦は『朝鮮とその芸術』^{注・3}の序文で——第一には朝鮮問題に対する公憤と、第二にはその芸術に対する思慕とが私になかったら、恐らくこの一書を著す機縁が私に來なかったらうと思ふ(P2)——と動機を述べた後、「朝鮮の美術」の文中で——私は朝鮮の歴史が苦悶の歴史であり、芸術の美が悲哀の美であることを述べた。而もその民族は賢くも表現に必然な道を選んで、形でもなく色でもなく、線に最も多くその心を托した事を述べた(P123)——と結論づけている。その前段として——極東を形造る三個の国即ち支那と日本と朝鮮とが如何なる対比をなしているか(P109)——として形の支那、色彩の日本、線の朝鮮と図式化しているが、その「極東」の背景に、もう一つの図式「西洋と対峙する東洋—支那・日本・朝鮮」があり、そこに「アジアは一つ」とつながるものを読みとめることは可能である。美は直観によってその全体性を読みとられる対象ではあるが、支那・日本・朝鮮の「図式」が先にある場合無理が生じる。

柳宗悦のこの言い切り—断定が戦後多くの論議を呼んだことは周知のことである。1976年、鶴見俊輔は『柳宗悦』^{注・4}の中で——このような東洋美術の性格と思想を理解して韓国美術に対すれば、韓国美術の特質であると柳が指摘した線は、異なった意味で浮かびあがるであろう。それは、苦しみられ、悲哀にむせぶものの祈求様式ではなくて、完成を目指す精進の意志となるのである。この完成を目指す精進の意志は、ある面で恨みの性質をもっていると私は考える。恨みとは、幸福を享有できない者の哀訴感情として一般的に解釈されるけれども、文化類型的範疇で把握しようとするれば、それは農本文化の特性の一つとして、自然を受け容れ、自然の一部として存在しようとする受動的な生の態度なのである——と分析・構築による自説を述べている。

creative activities. Based on some involvement in design education in China, the author considers, with some introspection, the following points:

- 1 . Relation between the perception of "Asia" and aesthetics.
- 2 . From discourses on aesthetics during World War II.
- 3 . Paradigm of Japan--Orient--Asia
- 4 . Perception of a Cross Cultural Creative Age
- 5 . Being involved in design education in China

1980年、金両基は『民学の何かを問う—「悲哀の美」論争から』^{注・5}を毎日新聞に発表し、論議の顛末と、何が問われたかを明らかにした。

柳宗悦の主張に端を発す

民の文化とは何かを問いつづけている中に、私はなんでも屋になってしまった。広く深く多様なその実像に肉迫しようとすれば、なんでも屋にならざるをえなかった。それを俗に雑学という。民の文化は雑学でなければ分らない、という声をよく聞く。すくなくとも、雑学を蔑（さげす）むものにはその実像は見えまい。

また、柳田国男の民俗学のように、こと（事象）にかたよっても、柳宗悦の民芸論のように、もの（具体的な形）にかたよっても、民の文化の総体は見えまい。民の文化は、ものごとが分離されているわけではない。むしろ、併存していることに目を向け、そのことを認識することが大事である。私見だが、民学はそうした総体的な複眼的思考で、民の文化をとらえるべきだと思う。

民の文化の解説は多いが、総体をとらえての明答はない。名答にあっても、明答はない。永遠に明答をえられないことを知りながらも、明答への挑戦はとまらない。「民学の会」もその一つで、すでに三年目に入った。

民学とは何か、と問われても困る。数年前、私が仕掛けたとされている民芸論争の過程で、偶発的に生まれた造語で、まだ、辞書に市民権をえていない。いまのところ、民の文化を問い、語る広場であると答えるしかない。といっても、単なる広場ではない。あらゆる分野の専門家の知的体験と、一般市民の豊かな生活体験を一つの器の中に投入し、攪拌（かくはん）しようとする実験的広場である。どう投入し、どう攪拌するかは、その都度みんなで考え行動してきた。方法論をもたないために、とまどったり迷ったりしたが、それを乗り越える過程で、発見という喜びを味わってききた。その喜びが、会をささえてきたといってもいい。

名もなき陶工の作である李朝白磁に出

会った柳宗悦が、その健康美に感嘆し、民芸の美を発見した。さらに李朝白磁の美的特徴を線と白に観、その心を説き、「朝鮮の美は凡て悲哀の美だ」といいきった。いらい五十余年。それを宗悦の歪んだ韓国史観によるものだと私が批判するまで、韓国美の真理として不動であった。宗悦が韓国の白を、喪服の白とみなし、白衣を多用するのは内外圧の苦しみにたえる民の喪に服している姿だとみた。一方私は、天空神をあがめ、その子孫であることの証としての明るいイメージをもった、信仰に深くかかわった白だと説き、白には楽天性こそあれ、暗いイメージや悲哀の要素は全く見当たらないと論駁（ろんぱく）した（拙著「キムチとお新香」河出書房新社）。

この論駁は韓国でも話題になった。私見への賛同者は多かったが、反論は出なかった。韓国国立中央博物館の歴代館長の集いでも、それが話題に上った。席上、悲哀の美は誤認だが、宗悦は植民地下で口を閉ざされていた韓国人の心を代弁した、勇気ある良き日本人として尊敬していたので、宗悦への批判的精神が働かなかったと語られた（鄭良謨氏談）。これは韓国でのほぼ共通した見解のようだ。私も同感だ。

一方日本では、雑誌や新聞にも反論が出、民芸や柳宗悦特集を組んだ雑誌も数種出た。私見への批判、挑戦などが目立ったが、李進熙氏の反論の他は特筆すべきものがない。李氏の反論の骨子は（一）李朝の白は木綿の伝来からであって、韓民族の白の由来は浅い。（二）一九三〇年代に、宗悦自身悲哀の美の誤りに気づいた、の二点である。

民学の方角を問いつづける

結論的にいえば、この二点ともちがう。白を愛し、多用したのは古代からであり、韓国や中国の古書に記されており、否定しがたい歴史的、民俗学的事実である。なお、李氏の近書「日本文化と朝鮮」では、自説の白の見解が姿を消している。次に、宗悦が自分の誤りに気づいたとする論点も、説得力にとぼしい。宗悦は、上手物に対する下手物（民芸）の強さ、健康的な美の強さを説いたが、李朝のやきものや、白と線、さ

らに韓国美の強さを説いてはいない。李朝白磁の美も、下手物の強さをこえた次元ではとらえていない。宗悦は誤りに気づけば、率直に補訂しうる信条の人であった。そこに宗悦の偉さがあった。しかし宗悦が悲哀の美論を訂正し、補訂した文章を私は知らない。

私の批判いらい、悲哀の美論は姿を消した。

(中略)

文化に上下はない。中央も地方もない、という民学的立場から、地域（地方ではない）文化との生きた交流を企図している。民族文化も大きな意味での地域文化といえる。そうした地域文化の水平的交流の中から、民学のもとめるものが発見できるような思いに、私はかられている。いま、講演会や仲間の集いなどを通して、民学の方角を問いつづけているが、それは民が民の立場から民の文化を明確にとらえようとする真摯（しんし）な挑戦である。民学は、民を離れては存在しない。民学をフォークロジイ（folklogy）と英訳したのは宇波彰氏だが、どちらも造語で、市民権をうるまでには時間がかかりそうだ。が、それだけの可能性を秘めていることは確かだ。（カリフォルニア・インターナショナル大学教授、民学の会世話人）。

美から端を発したこの論議は「民が民の立場から民の文化を明確にとらえようとする真摯な挑戦」でなければ真の意味や姿を究明することは不可能であると、まさに視座そのものを指摘している。私たちはそこに併合の不条理や戦争を経て、時代が何かに何へ移ったかを実感したのである。

2. 戦時体制下における美に関する言論から 日本化の検証と関係者のスタンス

戦時体制下の言論について、半世紀を過ぎた今、改めて見えるものは何であろうか。ここでは「日本化」の構造の中で美がいかに精神化・思想化されたかの過程と、日本を盟主と想定したアジア主義が大東亜共栄

圏構想に発展し、それがどのように美に関わる人々、一人の人間に組みこまれたかを、1941年－43年に出版された3人（山口諭助、前出の柳宗悦、そして小池新二）の書に見る。

1942年、山口諭助『美の日本的完成』^{注・6}

—— 日本的美の完成への発展性格は、大体三段過程に於て理解し得るやうに思はれる。先づあかき心即ち清名心なる無我の純粹美の境地から出発して、力によって引きしめ、深味によって含蓄を加へ、最後に是等をも止揚したる更に一段と高く自由な、言はず悟達的美の境地に向って進むのである。

そこで第一過程としての清明心の立場であるが、無心の幼児にも比さるべき素純の大らかさは、各民族の原始芸術の美に、多かれ少なかれ何等か共通に見られるところである。併し我が国の夫れは、潔白清淨なる無私の境地を神ながらの道として飽くまで遵守し、永遠の和を究極の理想とする民族の本来性に根を置くものとして、単なる原始性に過ぎぬもの以上のものである。従つてこの美の精神は我に於ては、原始性の消失と共に亡びず、形こそ異なれ、後の発展過程をも何等か貫くところのものである。事実、日本芸術の表現する美の境地の、最も大なる特色として先づ挙げらるべきは、永遠を気息する純にして大らかな上古精神をば、後の発展過程に於ても失はないと言ふことである。故に例へば後の我が美に顕著な日本的手堅さの如きも、要するに素純にして正直なる我が民族の本来性の発現に他ならないのであり、次に注意する如く我が美の発展が、その一応の完成に甘んぜず、更に悠遠なる大和の悟達（たいわ）の境地にまで進むに到った所以も、結局、我が上代美に示されたる如き、我が本来精神の必然性に帰着するのである。

さて清明心の純粹性は、我心を去って素直に事態を眺め、よきもの、勝れたるものは、素直に之を受け入れる謙虚なる境地として、民族の美的発展が、不断に新鮮味を失はず、常に向上し、豊富さを増し、抱擁性を發揮して偉大なる美を生み育てる為に

は、不可欠な前提乃至根底条件として、之を常に失はなかった我が美の発展は誠に嘉すべきものであるが、同時にまた、一方に於てこの抱擁性のなごやかさを、力強く引きしめることがない限り、積極性を失って単なる受動的の弱々しさに止まったり、確固たる統一のない放漫性に終ることとなる。事実我々はこの種の弱々しさの退嬰性や、集中的突進性を失った放漫的膨張の為に、発展を停止し、永遠の休眠に陥った感のある民族の芸術を親しく見聞するが、反対にまた原始の大らかさを、更に力強く引きしめることによって隆々たる発展を遂げた民族の芸術をも知って居る。前述の我が上代や中、近世の芸術群に見る如く、我が美の発展が、その第二段の過程に於て、必ず力の緊張美の境地に進んで居ると言うことは、興国の芸術及至美の発展を常に約束するものとして、意を強うするに足るのである。実際我々は、今日に至った隆々たる我が国運の興起伸張の必然性の一つを、我がかゝる美的発展の性格の中にも読みとることが出来るのである。この意味で我々は今日、天平の芸術を眺め、鎌倉時代の美を回想する時、前進の意気自ら鼓舞され、心身に充実する活気に、鼓動の波打ち高鳴るを覚えるのである。

然しながら、単なる力や活気の立場に止まる限り、内容のない皮相の力みや、粗剛の騒々しさに終り、発展は止まる。故にその偉大をなす爲には是非、内省的なる深味の分子を加へる必要のあることは明らかである。事実、偉大なる民族の美には、必ずこの深味が豊かであることは否定出来ない。日本的美の発展も、力の美の境地に直ぐ接して、この深味の美へと進んで居ると言ふことは、我が美をより高きものとせる所以である。我が素純の抱擁性が受け入れ我がものとした、あの上代は平安初期に於ける、中世は室町時代に於ける、深遠幽玄の境地は、我が美を深める上に於て、如何に意義深いものであったかは明白である。我が美を特色づける、渋味や佗びの如きも、直接は夫れに負ふところのものであって、今日の我々も又、夫れによって、外面的皮相に走る軽佻浮華の心を離れて、自己を深く内

省し、実篤にして厚味ある心情を呼びもどすことが出来るのである。

かく、素純の抱擁美が、力の立場から鍛へられ引きしめられ、最後に深味を加へられて一層含蓄ある姿にまで練り上げられることによって、美は一応、完成するのである。我々は世界人類の美的発展を吟味する時、この種の美の完成は——夫々特有の性格や姿に於てではあるが——興隆する民族に共通なことを知ることが出来る。而してその大部分は、かゝる美の完成を絶頂として、解体して再び同じ過程を出直すか、又は気が抜けてそのまゝ休眠状態に入って発展を停止するか、或ひは又、満足して驕りだらけ、緊張味や向上的精神を失って、単なる肉情的官能的爛熟に墜落し、遂には自暴自棄的な虚無的頹廢の泥沼に落ちこみ、その民族と共に衰滅するのである。

ところが、我が日本的美の発展に於ては、事情が少しく異なる。勿論我に於ても、上の如きその美の発展の一応の完成の後、矢張り一部には、かゝる好もしからぬ傾向のきざせる場合が全然ないとはなし得ないが、大局的に観て我が美的発展は、上の如き常套的経路を必らずしも辿らないのである。即ち前に我が上代及び近世の芸術の発展について観察したやうに、我が美的発展は、力と深味の賦与によって、充分なる完璧さで一応その美を完成せる後、更に夫等を一步抜けた、より高い境地に向って向上し、より偉大なる完成を目指して進むのである。藤原期の優秀なる代表的芸術の立場が夫れであり、桃山期が又、夫れに当ることは、前に観察し論じた通りである。夫れは前代の完成美の境地の解体でも、捨離でも、惑溺腐熟でもなく、夫れを止揚して更により高く、より深き、究竟的美に向って前進せるものである。夫れは言はゞ完成を超えた完成を理念するものであって、東洋的な悟りの境地と通ずる解脱美に他ならない。ここに於て、その最初の出発点に於ける、あの無我の素純さを通して一切につながる大いなる和の境地が、再び実現されたのを感じるが、弁証法的に言へば、最初の夫れは即自態に於けるものであるに対して、これは言はゞ即自且対自の合の境地であって、

最初の素なるものが、幾多の試練と内省を経て、ゆるぎなき骨を作り、豊かな肉を得て、確固たる姿に於いて大成されたものに他ならぬ。

かかる究竟の完成美を、我が国人は「寂び」なる概念によって結局、自覚規定するのであるが、夫れは裡に無限の充実を貯へつゝ、一切とながり和する大静の美であって、無限悠久なる存在の象徴に他ならない。我々も亦それによって、一切の我執を離れて、永遠無限なるものとつながり、究極の安静の境地にまで限りなく深まり高まることが出来る。

歴史が示す如く、曾て隆盛を誇った印度、支那、朝鮮其の他の異邦異民族の文化も、結局我が国に於て正しく完成され、最後の隆えを遂げるのであるが、夫れは要するに「寂び」なる最高美を理念する上の如き我が美的発展の体系によって受け入れられ、純化され、更に鍛へられ深められて、最後に解脱されたものに他ならぬ。

柳宗悦は前出『朝鮮とその美術』の2年前の1920年、『朝鮮の友に贈る書』^{注・7}を書いているが、その中で次のように呼びかけている。

—— 未来の文化は結合された東洋に負ふ所が多いにちがひない。東洋の真理を西洋に寄与するためにも、又東西の結合を全くする上にも、東洋の諸国は親密な間柄であらねばならぬ。わけでも血に近い朝鮮と日本とはもっと親しさや情愛が深い筈であらねばならぬ。吾々はかかる友愛をいつか又支那や印度との間にも結ばねばならぬ。かかる結合が未来の文明に対して深大な意義を持つ事を貴方がたも信じて被下であらう。

それから21年経て文中の支那への思いを次のように放送で語っている。全体に提案性が強いが、一部放送独特の高揚した表現もある。

1941年、柳宗悦『北支の民芸』^{注・8}

(放送原稿)

—— 大体支那は大国の風があるせいか、

その暮しぶりを見ると、外国の影響に染まっているところが少く、固有の風習をよく維持しておりますから、従って、用ひる器物にも、濃く支那が現れているわけであります。このことは、やがて支那の民芸が依然として、強靱な民族性を有っていることを語っているのでありまして、生産も主として伝統的な手工芸の道を守っているのであります。それも地方的特色のあるものが少なくありません。

(中略)

河北省の石家荘附近は、綿の産地であり、手織綿布に見るべきものがありますが、近時石門駐在の特務機関が、進んでこの地方の織物の発展に意を注ぎ、既に見るべき成績を挙げているのは、北支の民芸のため慶賀に堪へない次第であります。

実際北支一帯だけでも、よく調査し得たならば、固有な民芸の種類は随分な量に上るでありませう。現在のやうに何も急速に変化しつつある時期に於ては、それらの民芸品の保護と生長とこそは急務であると思はれます。それが豊富に残存しているのを見るにつけても、三つのことが直ちに為されねばならぬことを痛感致します。第一は調査であります。現在如何なる地方に如何なる品物が生産されているか、またどれだけの工人達が働いているか、どんな伝統が残っているか、どんな材料が用ひられているか、是等の調査こそは急を要すると思はれます。第二にはそれらのものの蒐集であります。早く消え去って再び帰らぬものもあると思ひますので、一日も早くそれらの民芸品を各地に漁り、それを集め、保存し、展覧することは大きな価値ある仕事だと信じます。もし、支那に民芸館が建てられたら、世界一を以て誇るスエーデンの「北方美術館」も、遠く支那のそれには及ばぬことを見出すでありませう。そうして第三には、それ等の手工芸の保存維持とその将来への発展を志すことであります。若し新しい生活の新しい需用に応ずるものを作り得るなら、その意義は将来の文化に対し、極めて大きなものとなるでありませう。民芸をただ過去の品に終らせてはなりません。将来正しい民芸が尚も栄えるやうに志さな

い限り、民芸の特色は消え失せて了ふであります。

今日、日本及び支那が共存共栄の実を挙げねばならぬ時に当って、この民芸の領域で、真に協力せねばならないことが、多いのを切実に感ずる次第であります。由来日本人は、鑑賞にたけた直観の持主であって、恐らく支那の民芸の価値を一番よく認識し得るのは、支那人よりも寧ろ日本人であります。これに対し支那人こそはものを作り産む力を今なほ豊富に有っているのです。それ故見る日本人と作る支那人とが協力して仕事をするならば、大きな結果が得られることは疑ひのないことであります。民芸の仕事を通じ、日支の両国が力を協せることは、決して夢ではなく、また夢に終らせたくないことだと思ひます。ともかく民芸を栄えしめることによって、支那固有の美を益々發揮せしめることは、日本人の任務であり、友誼であると考へます。それに私達がそこから教はるもの、学ばねばならぬものが多くあるのであって、その価値を認識しその発展に志すことは、やがて東洋の固有な美を、益々生長せしめる所だと信ずるのであります。

小池新二は戦後日本のデザイン評論で著名な勝見勝と並ぶ、デザイン草創期の理論家であった。戦時下の1943年6月に出版された『汎美計画』^{注・9}は、その多くを当時のヨーロッパ、特にドイツの文化政策の紹介にあてており、戦後、ナチス政権を礼讃したと指摘された。その汎美計画の最終部に「中国旅行日誌」がある。序文に「最後の「中国旅行日誌」は私のこれからの仕事の基底をなす旅行なので特に附加した次第である」と特記している。西欧の先進デザイン情報を積極的に伝えてきた小池だが、中国に対して文化として捉える独自の考えを持っていることを伺わせ、冷静さが印象的だ。

1942年、小池新二『中国旅行日誌』

——昭和十七年春、興亜院の委嘱を受けて八十日ほど中支及び北支の工芸を視察した。支那の工芸と言ふと、三代の銅器とか、

宋代の陶器とか言ふやうなことが最もよく知られて居り、世間もさう言ふ骨董的な存在として支那の工芸を見ているやうである。

併し私は美術史家でもなければ、貿易局の派遣員でもない。骨董品を漁る気もなければ、輸出品としての工芸の調査をする必要もない。私にとっては工芸は文化の一つの様相であり、国民生活の具体的な顕現であって、文化政策の対象である。私はさう言ふ見地から、建築や工芸や生活そのものを出来るだけ広く概観しようとした。そしてその結集を当局の大陸に対する文化政策の中に織込んで貰ひたいと思った。これからは造形面の政策がなければ支那事変を解決することも、共栄圏を建設することも不可能だからである。

(中略)

五月十二日(金)

今日は五時から徳瑞同学会で政府の要人達と座談会を催すことになっている。

東京へ送る荷物を片付けてから、復興路の中央商場へ出掛ける。南京の有力な華人商店が合同して店を出している一種の百貨店だ。南京緞子を初めとして杭州、蘇州、上海の特産品から北京の製品——博山の硝子細工などまである。北京の東安市場などに比べるとお話にならない小規模なものではあるが、それでも南京では代表的な商場だ。ここに福建の特産品を売っている店がある。これまであまり目につかなかった漆器、螺鈿の製品などが沢山出ている。私は此処で福建の螺鈿の盒子を見ている間に、南支那には又異った造形の感覚があることに気づいた。これは中支や北支にはあまり見られない自由な芸術的な感覚である。長い間伝統の枠の中に虐げられてきた中北支の手工芸に一番失はれているものは芸術的な伸びやかさであった。南支那にはそれが未だ残されているのではないだろうか。そしてそれが更に南方の文化圏に及ぼしている影響などについて独りで想像を逞しうする。どうしても南支那をそして更に南方の国々を近い内に一巡しようと決心する。

五時に徳瑞同学会へ行ってみると十六名ほど来会者が見えている。華人側では教育部政務次長戴英夫氏、実業部政務次長李祖

虞氏、同常務次長袁愈侖氏、宣伝部宣伝事業司司長楊鴻烈氏、実業部工業司司長王家俊氏、国民政府秘書陳宗虞氏、中日文化協会張覚先氏、教育部簡任專員愈義範氏等で日本人側は我々の外に大使館の池田領事と文物保管委員会の谷田君達であった。

今日は、汪精衛氏の第六十回誕辰に当るので祝賀会のため梅実業部長も林宣伝部長も褚外交部長も来会されなかったが、次長級の人々が集まったので工芸に関する当局者の意見をきくには十分だった。私は一介の旅行者として出来るだけ華人側の意見なり希望なりをきくことに努めた。何処へ行っても出来るだけ関係の華人に会うことに努めた。中央政府の要人達が工芸のやうな問題を如何に考へているか、それを先づ知りたかった。

実業部の李政務次長は次のやうな挨拶をした。

「私は民国二十六年に開かれた全国手工業展覧会の委員の一人として豫ねてから手工業の重要性を認めていた。此の問題のためには僅かの間だが日本へ行つて研究をしたこともあったが何分専門家でないので特にお話するような成果は得られなかった。

手工業は中国に於いては国民の失業問題を解決する上に極めて重要な仕事である。嘗て中国では、陶磁器に新しい意匠を考案しドイツ人の愛好するビールのコップを作つて輸出し一ケ年百万円以上の取引をしたことがある。

戦争の結果、中国は今失業問題に悩んでいる。早急に何等かの方策を講じなければならぬ。機械工業もよいがこれには多大の資金と設備を要する。伝統的に存在する手工業を十分に生かして用ふるに如くはない。

之を要するに中国は半分は機械、半分は手工業によって生産を起すのがよいと思ふ」。

我々は手工業の復興とこれが再編成と言う純然たる経済問題として工芸を論じ合つた。中支に於いてはまだ工芸を文化の問題として取り上げる段階には至っていないのである。だが、民国二十六年に全国手工業展覧会を開いた当時の実業部長吳鼎昌氏は工芸を単なる経済の問題としてのみ考へて

いたであらうか。我々は此の展覧会と平行して中央工芸院の設立計画が同年の教育部工作報告に発表されていることを改めて考へてみなければなるまい。

(中略)

六月二十五日(月)

北京へ来てからもう十日になるのだがまるで夢のやうだ。まだ見たいものが沢山ある。西郊都市計画、アルバジン村、玉泉山、五塔寺、香山、碧雲寺、臥仏寺——それに紫禁城さへ未だ終つてはいない。

今日は午後三時から北京飯店で新民会の吉田嶂也氏が我々のために計画された工芸座談会がある。華人側の出席者も多いと言ふので丁度同所で開催中の厚生産業展覧会を見物旁々御邪魔に上がる。

厚生産業展は吉田氏の指導する北支民芸の展覧会で今回は第二回石門地区の作品だ。即ち、順徳の土花布、石門の線毯布、線綉花、井陘の陶器等で民芸品としては何れも面白い。特に邦人の趣味に合っているので飛ぶやうに売れていた。

邦人の手による斯うした技術指導も無論結構ではあるが、それと共に一方では衰滅に瀕しつつある中国工芸をその有りの俛の姿で一応復興させることが必要なのではあるまいか。美術工芸と産業工芸と農民工芸とを不問、出来るだけ華人の意志を尊重して中国造形の再建設を図らしむることが先づもって急務であらう。

山東のレースも、天津の絨毯も、北京の景泰藍も今や全く危機に瀕している。此等の優秀な技術を保護し、これを文化的又は産業的に維持して行く計画が必要であらう。

座談会には師範大学の儲小石氏、江人駿氏、鄭惠南氏、張秋海氏、徐振鵬氏、老環熾氏、北京大学の山越邦彦氏、陳東達氏等が集まった。芸術専科学校の王校長も一寸顔を出されたが用事のため退席された。私は南京で見た旧国民政府の造形政策について述べ、又北京の隆福寺や白塔寺の市に見る生活用具の健康な姿について語つた。私達は造形について政策を有たなければいけないとも言つた。皆判つて呉れたやうだった。中支に於いては遂に問題にならな

かった文化としての工芸の問題がここでは中心に浮び上った。吉田氏は勤労を枢軸とする倫理的な文化の具体的な顕現を工芸に求めた。無論此の主張は正しい。併し斯うした日本的な要求の外に華人達には何か自分達の希望があるらしい。何かやりたいことがあるらしい。私はそれを十分にやらしてみたいと思った。

北京をたつ前日——六月三日、私達は王校長や儲教授の熱心な奨めによって華北政務委員建設総署督辦殷同氏と会見した。前もって徐良大使の紹介状を出しておいたのと用件が工芸のことだと言うので殷督辦は病中を押して我々を招いた。殷督辦は紫禁城や天壇の修理に興って大いに力のあった人だ。今度は工芸の番だと言う。中国の工芸は今や危殆に瀕している。これは是非とも救はなければならない。亜細亜の文化の問題だ。私達は殷同氏と堅い握手を交はして別れた。

その翌日、夏が近づいて日一日と天棚の殖える北京の町を後に、私は一路京城へ向って支那を去った。京城へ着いた私は僅かに昌徳宮と李王家の美術館に朝鮮の造形文化を見出すにすぎなかった。総ゆる民族的なものを消滅させて内鮮一如を実現するために、朝鮮の造形文化は今や完全に死滅した。総督府の倉島情報課長をつかまへて私は斯う言はざるを得なかった。

「支那は斯うはいきませんね。共栄圏の造形文化は支那民族の協力なくしては到底建設することは出来ないでせう。」

(昭和十七年十月)

*それから半年も経たない内に殷同氏は急逝され、私達との約束は永遠に果されなくなった。けれども私は新しい支那の指導者達と共に此の仕事はどうかしてなし遂げたいと思ふ。

3. 「日本—東洋—アジア」の図式

日本式「東洋」と、アジアとの二重構造

私は1992年からほぼ毎年1回、中国河南省の大学^{注・10}へデザインの集中講義で行ってきたが、ある年、思いもよらぬ体験をした。授業の終り近くに「21世紀は東洋

思想の時代」と大きく板書したところ、それまで真剣に聞いていた学生が急にどよめき収まらなくなった。通訳の副教授が「東洋という言葉は中国人はよく思っています。戦時中、日本兵を東洋鬼と呼んでいたことを学生達は知っているのです。」と慌てて告げた。私が「アジアの時代」と書き直してやっと納まった。帰国して調べて自分の不用意を恥じた。

東洋については1938年(昭和13年)に津田左右吉が「～らしい」を多発しながら書いたものが詳しい。

津田左右吉『マタシナ思想と日本』^{注・11}

——東洋といふ語は、日本では今日一般に行はれているが、実をいふとそのさすところの地域は極めて曖昧であり、人により場合によっては様でないやうにさへ見える。狭く用いられる時には、日本とシナとを、或は少くともそれを主として、いふのであって、文化的意義に於いてはシナ思想の宣伝者のいふのがその例であり、政治的意義に於いて「東洋の平和」などといふ場合のも、ほゞそれと同じであるらしい(P107)。——東洋といふ名称は、もとシナから起ったものであって、明初または元末ころに、南海から船によって交通する地方をその位置によって区別し、東部のを東洋、それより西の方を西洋といったことに始まる(P108)。——ただ近いころになって方角ちがひの日本を東洋と呼ぶ場合が生じたのみである。(略)西洋はもとより東洋とても、シナからいふと、すべて諸蕃の地であり蠻夷の地であるから、シナみづからが東洋のうちに包含せられなかったことは、勿論である。ところが日本では、徳川時代の中ごろからヨオロッパに関する知識が漸時加はって来たにつれて、西洋といふ名がこの極西の地にある諸国の称呼として用いられることになり、随ってまたそれが文化的意義を帯びて来た。いはゆる西洋には特殊の文化があると考へられていたからである。が、かういふ称呼が用い慣らされると、それに対して東方の文化国を呼ぶ名称も欲しくなって来たらしく、そこで東洋といふ語に新しい意義を附して採用し、

シナを中心としてその文化を受入れている地方の称呼として、この名をあてようとする企が起ったやうに推測せられる。佐久間象山の詩に「東洋道德西洋芸、匡廓相依完圈模、大地一周一萬里、還須缺得半隅無、」といふのがあるが、それは即ちこのことを語るものではあるまいか。もしさうならば、シナ人によって蕃人の称呼とせられた東洋の名が、幕末時代の日本人によってシナを含むもの、文化的意義に於いてはむしろシナを中心とするもの、とせられたのである(P109－110)。

アジアの認識については1945年3月、堀田善衛が、自ら混乱の最中にある上海に渡り、日本の敗戦を徹底的に自覚した日々を活写している。その中で日本とアジアの関係と問題を鋭くえぐりだしている。

堀田善衛『上海にて』注・12

—— 明治以後の、特に明治三十年代までの日本の近代化は、おくれたアジアの先覚者として、単に封建清朝の中国だけではなくて、全アジアを照らし出すものだった。日本はアジア第一の優等生であり秀才であった(P146)。—— 私の考えでは、この優等生であり秀才でありつづけた、また現在もありつづけている日本が、どうしてアジアに対する災殃と日本自体にとっては一九四五年をもたらしたかということの、私たちの日本自体による究明がいまだに充分になされていないということであろうと思う。私は、なけなしの知識をはたいて近代日本と近代中国というものを考えてみると、いつでも近代日本の優等生、秀才ぶり、その優等生性と秀才さ加減のもつ進歩性と、進歩性であると同時にそれが他に対しての反動となるという、このほとんど宿命的とさえ言いたくなる二重構造にぶつか、そして立往生してしまうのである。立往生は羞しいことである。けれども私は、この立往生のなかから、(進歩の方向へも、反動の方向へも、そのいずれへも)簡単に救い出されることを望まない(P148)。

1996年。堀田善衛から37年を経て、姜

尚中によって東洋—アジアそして大東亜共栄圏の構造が戦後アジアの地平で客観化された。

姜尚中『オリエンタリズムの彼方へ—近代文化批判』注・13

「東洋」の発見と歴史の創造(P132－)

—— このように「東洋史」という用語には、近代日本と世界における日本の位置についての日本の見方のあいまいさが映し出されているのだ。なぜなら「東洋」というカテゴリーそのものが、文明と文化、差異性と同一性とをいかに宥和させるのかという、非西欧社会に共通する苦悩のなかから捻出された、いわば「想像の時空間」にほかならないからである。そのために東洋史学は、かつての中国を「支那」に置き換え、それを「東洋」という広い時空間のなかに位置づけなおすことで相対化し、そしてこの「東洋」のなかに日本の歴史的な物語りの始まりを発見しようとしたのだ。そうすることで同時に西洋との対等な対話の可能性が開けてくるはずであった。というのも、「オリエント」(東洋)は、西洋の起源でもあったがゆえに、日本は自らの過去にかんして「東洋」に目を向けることでそこを共通の地盤としながら「東洋」を西洋との比較と競合の場にすることができたからである。こうして〈他者〉としての西洋とアジアを使い分けながら、近代的で「東洋的な」国民としての自分たちの感覚をつくりだそうとしたのだ(P136)。

同一性と差異性のなかの日本(P137－)

—— だが白鳥注・14には、そうした東洋史の構想だけが、西洋中心の階統制的な世界秩序から日本を自由にし、ヨーロッパに対するアジアの劣位の関係から自らを引き離すに違いないと思われたはずである。しかしそれは、結局のところ日本をヨーロッパのいくつかの強国と同じ地位に押し上げようとする試み以外のなにものでもなかった。その限りで「日本の東洋」は、西洋の「全体性」に代わる、日本中心の「全体性」にほかならなかったのだ。その行き着く先が「大東亜共栄圏」になり、やがて自爆の未来

をたどることを目の当たりにすることのなかった白鳥は、津田左右吉の言うように「幸福な時代の幸福な人」であったと言える。しかしその「幸福」は、「東洋」にとっては不幸な時代であった（P144）。

4. 異文化間・創造時代の認識共有と差異の確認と尊重、そしてその先

日本の文化の質を醸成する大きな仕組みとして日本化の構造がある。前出の「美の日本的完成」は、その構造がいかに働き自己完結に近い極論へ導くかの点で教訓的である。日本化の構造は「専門分化」と同様に、特定の目的・対象について具体的方法・技術として短期間に有効性を発揮する。しかし時間をかけて醸成しない限り、本質的な文化として定着しないし、ましてや独創性を発揮するには至らない。私たちが陥りやすい錯覚は両者を混同してしまうところではないか。国内で一定の成果を生み固有の価値と互いに認める方法・技術が、国際社会から見ると単なる日本風アレンジに過ぎないことがある。例えば1999年に会った北京のある教授は「先日、日本を代表するC.I(コーポレート・アイデンティティ)デザイナーが講演したが、あれはアメリカの翻訳に過ぎない。私たちはC.I.に関してはアメリカへ行って学ぶことができる。日本独自の考えを知りたいのだ」と指摘した。日本では西欧発のモダン・デザインが日本化の構造によって極めて日本的に実を結んだ。しかし私自身中国に滞在中に「モダン・デザインの広がりとは結局西欧化ではないか。この国にはこの国にふさわしいデザイン(別の概念かも知れぬ)による近代化があるのではないか」と考えたことが再三ある。モダン・デザインの普遍的な原理は国際的に受け容れられたが、多様性・多元的文化を特徴とするアジア諸国において、特に共有と差異が微妙に混在する東アジアの国々で、ポスト・モダン・デザイン・ムーブメントの核の一つである「普遍と固有」について、徹底的な論議を経る必要があると考える。その際、日本のデザインと日本化の構造はケース・スタディとして参考になろう。

その先のフェイズ(21世紀)における、いわばポスト・ポスト・モダン・デザインの立場で日本化を含めて建築家・磯崎新が創造の現場感覚を如実に語っている。

1996年、磯崎新 講演『日本という形』^{注・15}

——日本はほとんど海でさえざられた孤立した国であったために、内部と外部を分けて考えるという問題の設定をする必要がなかった。この点が日本の特徴であるし、我々がある意味で背負いこんだ宿命であろうと思います。

では「日本」が歴史上、本当に考えられ始めたのはいつかといえば、それはこの島国に「外圧」がかかった時なのですね。つまり外から自分たちと違う文化、あるいは違う権力、違う勢力が日本に攻め込み始めたその時に、「日本」というものを日本人が考え始める。だから日本という概念は元からあったのではなく、外圧に対抗して組み立てられた虚構の概念、という風に考える方が明快だろうと思います。それは7世紀のことでした（P208）。

(中略)

——この過程を一言で要約すれば、外圧を原因として内戦が起こり日本が考えられ始めると共に、当初輸入した正統的な技術を徐々に日本化してゆく。建築の方では様式的には和様化、一般的に言ってジャパネスキゼーションと呼べる動きが徐々に進みます。日本の歴史を通じてこのサイクルが「反復」していることを私は今日はっきり、ここで申し上げたい（P215）。

(中略)

——二十一世紀について考えるとき、日本という枠組みをはずした所で問題を設定することによって初めて、我々の島国の中で作り出す何物かが若干意味を持って出てくるのではないか。私はそんな風に思います。勿論、これを細かいテーマに分解していくと、色々な話に通じることがあると思いますが、私は日本という枠組みをどうやって消せるか、あるいは解体できるかに関心があります。仮に日本という地域で仕事をしたとしても、それは日本の爲にやったのではないし、日本がヨーロッパに対抗

上やっているのでもない。「日本の形」というテーマの下で、女流の独特の文学の形態、石庭というミニマリズム、浮世絵という軽い表層的な二次元的な形式の絵画、ウォークマンという軽薄短小を象徴するようなプロダクトがたしかにあります。だがワビ・サビなどといった古来の概念、これらをもって日本を外国に売り出そうという、こういう事態を仮に考えたとしたら、これは全くのアナクロニズムであろうと私は思うのです。

しかし、何故こういうことをあえて強調するかといえば、今の日本の状況の中には、国際的に日本をはっきりさせるために「日本に戻れ、日本的なものを外に押しだそう」という七世紀のナショナリズムを打ちだそうとする動きが未だに御し難くあるからです。

そういう大きな動きに対して、私は大変不安に感じますし、批判的でなければならぬことと思っています。そのためには我々の発想の中で日本という枠を意識せず、日本などと言わなくて仕事ができ、ものが作れ、発信できる、そんなグローバルといえる状況が生まれてくれば一番いい仕事と思うのです（P221）。

5. 中国でデザイン教育に携って 中国デザインの課題と「同質性」

かつて柳宗悦や小池新二が大東亜共栄圏構想に組みこまれつつ説いた中国の民芸・工芸の振興は半世紀を経て果してどうか。生活の場で貢献する点で共通点の多い工業デザインに敷衍して知る範囲で概括する。

改革開放経済の急展開により、デザイン的に先行する輸入品や合併企業の商品が短期間に市場に参入し、いわば他律的に実効性のある経済手段としてデザインが急浮上している。工業デザインは技術力と相対的な関係にあるが、その点の問題が一番大きい。教育面では工業デザイン専攻コースが急増中で、コンピュータによる表現力は既に世界のトップクラスに達している。デザイン界の課題としては、人間生活に根ざしたデザインの働きの啓蒙、主導的理論の構

築、発展過程で不可避のアイデンティティの確認（急激な変革は政治的課題となり、ナショナリズムにつながるデザイン政策となりやすい）、多様な文化の様相にふさわしい独自性のある中国デザインの確立などがあるろう。

そうした中で、私の接した21世紀を担う若い二人の文化と同質性についての意見と詩を紹介したい。

馬西越（上海・東華大学・青年教師）注・16

——自分たちの民族文化の特徴を生かしたデザインをしたい。中国文化の様式をどうすればデザインの中に入れることができるか。デザインは形だけではない。文化をモノ化するものだ。文化をサインとしてシンプルなものの中に入れる。自分たちの民族固有のものをもって、国際的な場面で交流できる筈だ。

固有と普遍 湯 喜輝注・17

一片の景色は言い尽くすことのできない詩であり

一つの時代の移り変わりを経た老人は一つの彫刻であり

だから存在は合理であり

風雨を何回も経たのは九州であり

変わらないのは炎帝と黄帝の子孫であり

人々が穿くのはジーンズであり

飲んだのはコーラであり

いつでも変わらないのは黄色い皮膚であり

黒い目と髪であり

引用および参考文献

注・1 岡倉古志郎 1999 「混沌の詩精神 岡倉天心とその時代」五浦美術叢書『祖父岡倉天心』P215 中央公論美術選書

注・2 青木保 1998 「東洋の理想」論瞥見『「アジア的価値」とは何か』P273 TBSブリタニカ

注・3 日本民芸協会 1972 「朝鮮とその芸術」P2, 「朝鮮の美」P123, P109 新装・柳宗悦選集 第四巻 春秋社

注・4 鶴見俊輔 1972 「第九章 雑誌『工芸』」『柳宗悦』P224 平凡社選書

注・5 金岡基 1980. 6. 25 『民学の何かを問

- う「悲哀の美」論争から』 毎日新聞記事
- 注・6 山口諭助 1942 『美の日本的完成』
P194-201 宝雲舎
- 注・7 日本民芸協会 1972 『朝鮮とその芸術』
「朝鮮の友に贈る書」P50-51 新装・柳宗悦選
集 第四巻 春秋社
- 注・8 柳宗悦 1978 「北支の民芸（放送講
演）」『私の念願』P214-224 春秋社
- 注・9 小池新二 1943 「中国旅行日誌」『汎美
計画』P289-316 アトリエ社
- 注・10 1992-2000 中国河南省鄭州輕工業学院
- 注・11 津田左右吉 1938 「東洋文化とは何か」
『シナ思想と日本』P107-110 岩波新書
- 注・12 堀田善衛 初刊1959 引用：1995 「IV
自殺する文学者と殺される文学者」『上海にて』
P146-148 ちくま学芸文庫
- 注・13 姜尚中 1996 「三「東洋」の発見と歴史
の創造」P136-137 「四 同一性と差異性のな
かの日本」P144-145 『オリエンタリズムの彼
方へー近代文化批判』 岩波書店
- 注・14 白鳥庫吉 東洋史学者
- 注・15 磯崎新 1996 日本デザイン機構シンポジ
ウム講演 「日本という形」『磯崎新の仕事術 建
築家の発想チャンネル』P208-221 王国社
- 注・16 馬西越 2000 上海市東華大学教師 広東
省東莞市の国際芸術研修所第4回工業デザイン研
修における報告
- 注・17 湯喜輝 1999 河南省鄭州輕工業学院工業
設計系3年次課題作品
- 松本健一 2000 竹内好「日本のアジア主義」精
読 岩波現代文庫
- 高階秀爾 1978 「I 開かれた伝統主義者岡倉天
心」『日本近代の美意識』 青土社
- 竹中均 1999 『柳宗悦・民藝・社会理論』 カル
チュラル・スタディーズの試み 明石書店
- 司馬遼太郎他 1987 『日韓理解への道』 中公文
庫
- 井上章一 1995 『戦時下日本の建築家』 朝日新
聞社

A Study of Industrial Design for Living and Environment

Objects which are produced by industrial means create a modern living environment and an urban environment. People select such objects and form a place of living by composing the objects. As a consequence of the IT revolution and other factors, people will begin to look for original design and so production will become diversified. The diversification of production must not confuse the place of living. Public facilities and institutions are shared by various people. Beautiful tools and streets can activate people. The element of beauty is vital for everything, no matter how original the thing is.

野中 壽晴

デザイン学部生産造形学科

Toshiharu NONAKA

Faculty of Design

Department of Industrial Design

1. はじめに

現代の生活はさまざまな工業生産物によって支えられている。個人の使用物から都市環境までその量と種類は膨大である。その蕩尽が現代の課題の一つであることはだれもが認める事実である。量の問題も大きく関わることはあるが、それらが人とのような在り方で、あるいは関係の仕方によって存在しているかという視点も大事である。限定された場であればおなじ量のものであってもその置かれている状態や在り方などによってそこに立ち会う人との関係は明らかに異なる。おなじ目的のためにおなじ機能の道具が使われる場合でも、その性能はもちろんその造形や重さなどによって、あるいは使い手との歴史や心情的つながりの程度によって、その関係は大いに異なったものになる。その関係が自然である場合、それを風土とよんでいいのだと思うが、それが住む人の感性や営みにさまざまに作用するという事実も認めていいたい。多人数が住めば自分以外の人々もまた関係の対象であることも理解できる。そういう関係の事実が時間の経過の中で増減や変形を経ながらつながってきているのが文化といわれているようである。もしそれが文化だとすれば文化自身は成り行きの塊で量にも蕩尽にも発言権はもっていないように見受けられる。

関係の性格が結果の性格にどうつながっているかはともかく、現代の身辺や環境を構成している生産物の在りようは、それ自身、いわゆる文化との相互作用の結果だが、その量と関係の頻度の多さによって、現代の人や社会の在りように大きく関わっていることもまたまぎれもない事実である。いわゆるデザインの存在理由はその事実に対してあるはずだが、デザインもまた寄る術もなく共に流れている。

今、歴史はIT革命といわれるものの真ただ中にあるといわれるが、それが成熟の域に達したとき、人や社会はどう変わるのか大いに興味をもたれる。すでに始まっているコミュニケーションや生産の仕組みがさらに変わるだろうことは想像しやすいが、そのとき人と人との関係の中身、人とモノ

との関係の在り方ははたしてどう変わるのか。人と人との関係はさておき、人とモノとの関係ではやはり知覚が主であることに変わりはないであろう。進化生態学によれば遺伝子の変化には一万年を要するという。どうやら人の今の感覚は当分あてにしていようである。人とモノとの関係で変わるの、情報の量とアクセス効率の飛躍的増加、使用という面での固有な関係の深化とそれに並行しての生産への関わりの拡大、高度な技術利用、高度な都市機能の整備などによる共有化部分の増大などではないか。それは一言でいえば、情報化と多様化と共有化の拡大といっていいたいだろう。それは明らかにITが押し進めるモノの在りようの一側面である。そのときこそ美への知性と感性が健やかに解放されることを期待したい。量と蕩尽の課題はその在りようへの過程の中で挑戦され遂行されると思いたい。

おおよそ以上のようなことを前提として、道具やモノの審美的属性としての造形について、インダストリアルデザイナーの立場から考察の一部を述べたい。

2. 生活造形の視点

生活は、経緯はともかく結果的に造形されている。ごく限られた身辺の子細な部分からプライベートな生活の場、そして都市環境まで、タンジブル (Tangible)、スペーシャル (Spatial)、ビジュアル (Visual) の個々の断面で、あるいは多くの場合それらが複合された状態で造形されている。よくもわるくもその造形の発信源のほとんどは現在では企業であり産業である。人であるといいたいところだが企業であるというほうが説得力がある。現代の生活は大部分そういう中で営まれている。

人と他の生物との違いの一つは、人は環境や外界を対象としてもつことができるということだという指摘があるが、そこでの環境や外界は機能である以前に造形としての関係があるのではないか。J・J・ギブソンが提唱したアフォーダンス理論 (Affordance Theory) によれば、行為は

環境や外界と分かちがたくむすびついており、環境や外界は人や動物の行為の可能性をアフォードしている。その行為の予見情報がアフォーダンスという概念で表現されている。仮に弁当を食おうとして箸がないのに気づいたら、ペン立ては普段とはまったく違って見える。おそらく二本の鉛筆かボールペンなどが手にとられる。そのとき手にとった鉛筆やボールペンの性質がアフォーダンスである。アフォーダンスとは行為することによって生まれる環境や対象の性質であると規定されている。そのとき造形という視点、あるいは造形の性質はどういう行為にどう関係するのか。

環境や対象物が行為をアフォードするのであれば、造形もまた行為する人たる生活者と不可分の関係にある。当然、アフォーダンスを積極的に意識した造形というものもあるだろうがここではそのことには深入りしない。自然環境は行為や生活との関係で人や動物と不可分であろうことは想像できないことではない。しかし、自然環境は人にとっては、不可分でありながらも明らかに対象として在り、当面の不可分は行為による関係によってあぶり出されるのではないか。アフォーダンスが普遍的なものだとすれば、とくに自然環境だけについての理論ではないので、造形の環境についてもまたおなじ関係が成り立つであろう。

見るという行為によって、触るという行為によって、空間での立ち居の行為によって、人は造形とどういう不可分の関係に抱き込まれるのか。

論理の飛躍をおそれずにいえば、美しさというのは人に特有のアフォーダンスの一つではないか。美しい自然は人をひきつけ、ある種の興奮さえさそう。美しい街並みは人の意識を高揚させ、なにかをしなないではいられないような気分させる。美しい車は人に乗ってみたいという衝動をおこさせる。美しい道具は人のなにかに共鳴し、ときに行為を喚起し、ときに知を喚起する。

自然は美しいといわれる場合が多いが、美しさは自然史的必然だとはいえない。自然には醜いと思われるものにも醜悪なものと思われるものにも事欠かない。人は自然

の中の美しいと思われる部分に共鳴し、それを選びとって関係の対象にしているにすぎない。その自然が美しいのである。人の美しさを感じ取る感性は、多分、本性である以上に自然によって育まれたのであろうが、それを選びとって生活に関係づけ、さらに生活の場でそれを再現している事実、その造形によって人のなにかがアフォードされているからであろう。

生活の場は造形の場でもある。そこにある造形は人の生活という行為に不可分である。その身边を多様に造形しているのは人がつくりだした生産物である。その多様化はさらに広がる気配である。その複層する多様な造形物は生活という行為と場の生成に深く関わっている。

3. 選択という創造

現代の生活造形は対象を選びとることによってなされている。生活を構成するもので自給できるものがほとんどない現状では当然であろう。場合によってはその選びとることさえも第三者に任せている。素材を加工するという意味での造形という行為はかならずしも欠かせない人の本性の一部ではないとはいえないのか。それとも道具やモノを作るという行為は人に必然的な属性なのか。もしそうだとすれば身边の総てをでき合いのもので埋めつくしている現状は限りなく異常な状態といわねばならない。しかし、元初から自然は所与としてすでに生活の環境であった。そこでは作るというよりは選ぶ行為が主体であったはずである。まさにアフォーダンスである。

ITの発達で、もし人の作るという本性を解放できるのだとすれば、そのとき人は初めて本来の生活がとりもどせることになる。それはちょうどカラオケの状況と似た状態かもしれない。へた、うまいではない。とにかく歌いたいのだという欲望である。とにかく自分のものは自分で作るのだという欲望である。バーチャルであれリアルであれ、その行為をつき動かしている一つの要因は作るということの楽しさ、いわばアフォーダンスの連鎖反応のようなものだろう。

う。他の一つは完成したときのやったという達成感ではないか。上手下手ではない。

しかし、それでも自作できる範囲は限られた部分にならざるを得ない。大きなもの、微細なもの、高度なもの、などは専門の生産者に任せるしかない。あるいは部品として生産されたものの中から選んで自分流に組み立てるということになる。いずれにしても生活環境の総てを自己流で押し通すことは不可能だがその組み合わせは自由である。

すでに現在がそうだが、生活環境は選ばれたものによって造形されている。カスタマイズがもっと自由になっても、オーダーメイドがもっと頻繁に行われるようになっても選び取るという行為が結果的に生活環境を造形する。それはすでに創造である。よくもわるくも独自の関係の結果であり創造である。

生産者は個々に多様を供給し、多様な使用者が固有に選びとるという図式がなりたつ。多様の供給は創造の結果だが、固有を選び、生活の場でそれらを再構成することもまた創造である。その構成に定式はない。室内も、都市環境も多様の混在の場となる。その結果については、室内はその住人が、都市環境も結局はその住民や利用者が受け入れなければならない。

写真家の篠山紀信が撮った「三島由紀夫の家」という写真集がある。それは三島自身が言っているように、レリーフや彫刻のある白いスペイン植民地風の家で、庭にはギリシャ風の大理石の人体像が立っていて、中はフランス骨董やスペイン骨董で飾り立てられている住宅のさまざまな写真である。その後付けに、「……日本人は本来派手好みで、金閣寺や能楽を見ればわかるように、少なくとも室町時代までは金ピカ趣味であった。茶道が侘びだのさびだの言い出してからそれがおかしくなり、長い鎖国時代に、さびしい寒色の趣味が上品とされるようになった。けばけばしい趣味は、上は御所、下は民衆の一部だけに残るようになる。……」という三島の言い分がのっている。それはいいとして、その中に書斎の写真があり、その机はなんと、多分、オカムラの

初期のもので業界では旧 JIS タイプといわれる、まさに寒色グレーの大型のスティール製事務用デスクである。間に合わせとして使っていたのではなく、気にいって選んだという。写真では煙草の煙などですでに奇妙な色に変わっていたが、そのグレー系の塩ビのシート張りのデスクの上には、当時としては最新型の下側に内線ボタンがならんだアイボリー色の電話機、ピース缶、骨董らしいペーパーナイフ、モダンデザインのステンレス製のステルトンの灰皿、ナマズらしい魚型の文鎮、黒い太めの万年筆などが置いてある。さすがにその一つ一つは値のほりそうなものばかりだが、よくぞという混在ぶりである。もらったものをそのまま使っていたのかもしれないし、スティールデスクは頑丈だしそう安くはなかっただろう。しかし、室内との関係などを思うとどういう感性がこういう造形をつくりだしたのか興味がつきない。そして彼の言い分との整合性を聞いてみたい気になる。

ともあれ、選ぶ自由というのはいみじくも三島がその典型を見せてくれた。室内の家具や骨董などは夫人と現地まで行って、まさに選びとってきたものだという。そしてそれはまぎれもなく三島が選んだ造形であり、それらによって埋められた室内や場は三島が創造した造形である。

4. 造形の異化と純化

ここまで、造形という視点で生活を見ること、造形の美しさは人の行為や心情に独特に関係するものだという事、人は多様で、作ろうが選ぼうがその結果としての造形も多様であること、そして、選ぶこと自身が、あるいはそれらによって関係づけられた造形はまぎれもなく創造とよべるものだという事を述べた。

生活造形という切り口に IT の問題がどれだけどういう形で関係してくるのかは今では知る由もないが、その多様化が広がることだけは確かであろう。哲学を専門とする W・ヴェルシュは「感性の思考」という著書の中で、今後のデザインを導く基本線と

して六つほどあげているが、その一番目に、——デザインは意識的に多数のさまざまな道を歩んでいかなければならない。デザインは多元性を尊重し、それを分節化し表現することを学ばねばならない。—— ということを行っている。その言葉の裏にはデザインの当事者は近代型のデザイナーだけではなく、そこから生まれるであろうデザインの多元性を尊重しろと言っているように聞こえる。しかもそれらを分節してあらたに表現する方法を見つけろという。原文からの判断ではないので間違っているかもしれないが、主旨は理解できる。

多様化の遠因は個々の使用者やグループが自分だけのものにこだわる傾向が強まることにあるだろうし、それを可能にする生産部分に関わりやすくなるということがあるだろう。それはまったくの個人である場合から、民族や、地域や、階層や、モードである場合までさまざまである。

一方、都市機能を支える装置や道具は限定されたその地域での固有は可能ではあってもそれらは多くの人に共有されて使われたり、利用されたりしなければならない。また、生産財の一部や公共の交通機関などの多様化にも限度があるものもある。都市の道具が同物共有だとすれば、家電や車などの私有に属するものは同種共有と言っていい。また、機能的にユニバーサルであることが求められるさまざまな道具は、高度な次元で多様を分節しなければならない。そして経済効率という観点からだけの問題としてではなく、ある部分は資源消費の効率化やエコロジー的課題からの要請によっても、共通化や標準化の手法も捨てるわけにはいかない。このように、現在あるいはそれ以後の造形は多様化と共通化、言葉をかえれば固有性と普遍性という問題の顕在化を認めることになるだろうが、美学でいうところの美はともかく、道具、あるいは生産物の造形に属性として表れる美しさには、固有と普遍を貫く基層となる属性のようなものがあるのではないか。あるいはそう設定してみてもどうか。そのことによって固有どうしがつながり、固有と普遍がつながる可能性が生まれよう。

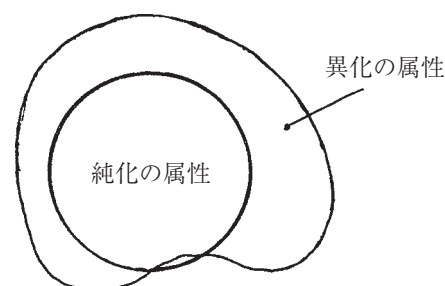
その一つが異化という属性である。これは文字通り異なることを表象する属性である。その因子となるものは、おおよそ以下のようなものである。

- ・ オリジナリティー
- ・ メタファー
- ・ アイデンティティー
- ・ バナキュラー
- ・ 伝統
- ・ 意味はずし
- ・ 否定
- ・ 異質
- ・ 自分だけの意味
- ・ 不自然

これに対して、純化というもう一つの属性がある。それは次のようなものである。

- ・ バランス
- ・ 調和
- ・ 均整比
- ・ 整合性
- ・ シンプル
- ・ シンメトリー
- ・ リズム
- ・ 自然な
- ・ 連続する抑揚
- ・ めりはり

一つの造形は、この異化と純化の属性を同時にもつもので、どの因子、あるいは傾きをどれだけもつかはそれぞれに異なる。少なくともこの両方の属性をもたなければ造形はなりたない。定量的に把握できる性質のものではないので、その関係を図化するのには難しいが、イメージは以下のようなものである。



その造形に純化の属性をもたないものは単なる変わったもので、道具の造形とは言えない。CG などによる多様な造形は異化にだけ傾き純化の属性を見失ってははいないか。変わっているものは多いが美しいものが少ない。反対に純化の属性だけによる造形も可能ではあるがそれでは生活造形自身が平板なものになろう。多量に生産される同種共有の道具はもちろん、だれもが使う同物共有となる都市の道具も、異化と純化の属性を合わせもつことが必須である。そして、そういう造形が関係をもったとき、深い部分で異質がつながり、造形の状況は活性化する。

三島由紀夫ではないが、このとき造形に表れる美しさをわび、さびで表現したくなる。異化のファクターが大きく個性的である美しさを、差美と呼びたい。そして純化のファクターが多く共鳴しやすい美しさを、和美とよびたい。

人の個性の結果が振幅の範囲は限られても多様化にたどり着くことは必然である。しかし、生活造形という局面では、その多様化がカオスであって、自分が選んで構成したとしても生活者自身が困難をきたす。まして共有される造形は和美、差美の絶妙な共存であってほしい。

5. 生産と造形

現代は生が分化されている時代である。たしか10年ほど前だったと思うが、「あなたをつくる人、わたし食べる人」というコマーシャルがあったが、今そのつくる人も少なくなりつつあるようである。ご飯も惣菜も買ってすませることができる。食生活だけでなく生活のさまざまな側面が細分化されている。川添登はそれを次のように書いている。——現代における基本的問題は、文明による外在化（道具や装置など）が、人間個人の諸能力、諸機能ばかりなく、家族や地域共同体の諸機能にもおよんで、生活系を分断してきたことにある。——いきおいIT がそれを修復できとも思えない。かといって使い慣れた家電や車を今さら手放せない。

人たるゆえんは道具を作ることではない。それはすでに類人猿がマスターしている。人に特有なのは他人の道具を作ることにある。道具にかぎらず人は他人の生の営みの用の部分を意識して代行できる。そのことによってなにを失いなにを得て生の充足がどうなったかは簡単には言えない。近代産業に欲望を煽られたという見方もなり立つが、欲望を制御できる共通の規範もなかったのだから仕方がないともいえる。いまやエコロジー問題などによって、量やそれらの在り方への関心が共有され始めたばかりである。

川添が工業的産業による道具や装置によって個人の能力や生活系までも分断していると指摘しているように、現代の道具や装置は人の機能的部分だけを手段的に代行しているだけではない。単なる手段的存在に終われないところに根源的な意味がある。車や家電は単なる手段か。家は、衣服はどうか。そしてそれらが折り重なっている生活の場は。そうやってつきつめていくと身辺は手段と方便の堆積以外のなにものでもなくなってしまう。そうではあるまい。その総てが手段であると同時に生活の行為と場の連綿の一部であろう。生活とはその総体をいうのではないか。

それらの道具や装置を手段域から生活域、あるいは情感に関わったり情景を構成したりする目的域にまで押し動かすのが、美という目的域に関わりをもつ造形というものではないか。生はそのときどきの断面が目的域である。その部分部分でないがしろにして他になにかがあるわけではない。生活の場の造形こそ生の全体を回復できるよりどころではないか。そのことに貢献するはずの当の生産物が、ときどきの生活の行為にそぐわず、生活造形に資する能力をもっていないことが問題とされるべきである。

道具などの生産物は、企業では経済の手段となり、生活の場では生を支える。それが現代の営みの実態である。その結果が身辺を造形し、都市環境を造形している。その実態に欠陥がないとは言えない。家庭の生活の場は美しいだろうか。地域の街並みは気分を高揚させるだろうか。さらに、工

コロジ問題、多様化への対応、共有の問題、などがある。そして、それらは限られた領域内だけでは改革できない。制度、行政、市民運動、産業界、テクノロジーなど、より大きな現実的領域からのアプローチが必要である。

ともあれ生産が現代の生活の場の造形に深く関わっている。人は、かつて自然の中から美を感じとりその感性を育んだように、いま、そのいくばくかは現代の生産物によって美への意識を内在化している。そしてそれは次の時代の感性につながっている。

6. おわりに

近代化は工業的産業化とおなじ意味を表し、いまそれは情報化という意味に置き換わりつつある。しかしそれさえもテクノロジーと工業的産業なしには実現しなかったものである。それらがいま IT 革命として消費と生産の関係自身を変えようとしている。その変化の早さは予想以上に早いかもしれない。「平成 12 年版経済白書」によれば、電子レンジが 25% から 40% 普及するのに 4 年以上かかっているのに、インターネットが 25% だったのは 1999 年でその後 4 年でほぼ 90% 普及するという。その結果、一人一人は膨大な情報とさまざまな可能性の前に立たされることになる。その可能性や関係を人はどうやって選びとるのであろうか。

そういう社会の実態について、西垣通はつぎのように予想している。——従来の共同体から放逐され、個に分断された一般庶民は、むしろ情念的・感情的な傾向を強めるだろう。(中略) 一貫した客観的論理に重きが置かれるのは印刷書物にもとづく近代文明の特徴だが、大量のデジタル・イメージ情報にもとづく近未来文明では、思考そのものが断片化して浮遊していく。——多分バーチャルな領域の中ではそうなるのかもしれないが、かといって現実世界がなくなるわけではあるまい。生活の場も都市環境もそのリアルな側面はほとんど変わらないであろう。

アフォーダンスの佐々木正人は談話の中で次のようなことを言っている。——いま、

アフォーダンスが注目されているのは、わかりやすい説明を喜ぶのではなく、見て、聞いて、ふれて、知っていることをお互いに認め合う方向、リアリズムへの転換があると思う。ソムリエがワインを味わい、大工さんが木の性質を知るといった認知のシステムは非常に深い。物自体のすごさへの憧れも強まっている。複雑系の時代が来たのではなくて、何かの時代が終わった。ぼくにいわせればリアルな時代が始まった。——人自身が変わらない以上これも事実であろう。生の全体性はリアルな実体に即している。なによりもかつては自然が圧倒的な現実として人の生に関わっていた。

道具や装置などの生産物による環境は、自然 — 道具 — バーチャル、とちょうど自然とバーチャルな領域との中間に位置しているように思われる。その生産もいま人の手から離れつつある。そして生産された後はまぎれもなく生の場を埋めつくす。その造形が自然からの借り物ではない時代になってすでに久しい。道具や装置は配慮をこめた知的感性による抽象のフォルムである。それは感性とテクノロジーが彫琢した新しい美でもあった。

生産の自由度が進んでも、道具の多様化が深化しても、人と現実体との関係は知覚と行為によって不可分である。機能は手段であっても美は目的である。その様相が多様であっても、結果的にその造形が美の宇宙に漂っていなければテクノロジーも空しい。本文は、結果としての生活造形と、その供給の当事者である生産造形の両面から、そこに関わる美の属性について考察を試みたものである。

参考文献

1. テリー・イーグルトン (Terry Eagleton) 著 鈴木聡他訳 紀伊國屋書店刊「美のイデオロギー」
2. W・ヴェルシュ (W. Welsch) 著 小林信之訳 勁草書房刊「感性の思考」
3. 佐々木正人著 岩波書店刊「アフォーダンス—新しい認知の理論」
4. 川添登編著 光生館刊「生活学講座 2 生活の方法」
5. 佐倉統著 岩波書店刊「現代思想としての環境問題」
6. 西垣通著 中央公論 2000 年 1 月号掲載「IT 革命後の社会」
7. 経済企画庁編「平成 12 年版経済白書」
8. 篠山紀信著 美術出版社刊「三島由紀夫の家」

Approach to Tourism from Design

Design approached in relation to society is defined as "Social Design". Social Design comprises "Socializing Design (design method)," "Social System Design (object)" and "Design to Solve Social Problems (purpose of design)".

In this paper tourism will be considered from a social design point of view. Tourism is generally considered "a phenomenon to exchange information called tourism resources, and tourism is an accumulation of signs". Against this concept, there are problems such as "the standardization of tourist places", "an unclear approach to tourism development", and "building citizens' consciousness in tourist cities". Under

伊坂 正人

デザイン学部生産造型学科

Masato ISAKA

Faculty of Design

Department of Industrial Design

1. ソーシャルデザイン

1.1 デザインの社会性

行き過ぎた近代合理主義の見直しが様々な分野で行われている。デザインの分野においても、近代化はデザインの分野をインダストリアルデザイン、グラフィックデザイン、建築デザイン、都市デザインなど、そのデザイン対象や方法ごとに細分化させながらその専門性を先鋭化してきた。一方で今日、ユニバーサルデザインやエコロジカルデザインなど新たなデザイン領域が急務の課題として浮上してきている。ユニバーサルデザインやエコロジカルデザインは、社会課題に対するデザインであって、細分化された専門分野を横断する学際的な領域として研究・デザイン開発が行われている。

19世紀末の近代デザインの台頭期にあって、ウィリアム・モリスが起こしたデザイン運動は、産業革命に対峙した「万人のための芸術」「つくる喜びの復権」「生活の美的統合」などを実践する社会運動であった⁽¹⁾。デザインは他の人々すなわち社会のための創造行為といえる。デザインに社会的な視点が求められる所以がそこにある。

一般にデザインの対象物はそれ自身だけでは成り立たず、様々な関係のなかで成立している。それ自身と他の物の関係、人の心理や身体性との関係、そして人間社会、人工環境や自然環境などとの関係、こうした関係が複雑に絡み合っているのが現代である。関係が複雑化しているだけに、今日のデザイン課題を解くには一つの専門だけでは対応できず、学際的な専門の横断が求められる。

例えば、日本経済の消費低調のなかで、急速に普及しているものとして携帯電話をあげることができる。携帯電話は極めて個的な道具である。従来のテレコミュニケーションネットワークの端末としての電話機はオフィスであれ、家庭であれ、公共の空間であれ、何らかの場を形成していた。そこでは電話機とそれの置かれる場との関係がテーマとなっていた。携帯電話では個々の人の心理や身体性との関係がテーマとなる。しかし公共の雑踏や電車のなかでの使い方の

の作法、そうしたなかで突然鳴り響く音の質など新たな問題も出現している。また原理説明はもはや糸電話というわけにはいかないだろう。

この携帯電話機本体価格に、場合によっては0円に近いという価格破壊がおきている。電話機づくりにはデザインがかかわっている。その電話機が産業経済に貢献しているならば、デザインもまた貢献に寄与している。しかし、物の価値を反映する価格が0に近いとしたら、使用者はその価値をどのようにとらえるだろうか。通話料に還元されるとわかっていても腑におちない。ものづくりに要する費用はやはり0に近づくことが求められていよう。そのためか物自身に価値観を感じるができない。デザインと物の価値という議論が求められる。例え個的な道具であっても、極めて社会的な関係のなかで解かなければならない課題をもっている。

1.2 ソーシャルデザイン

社会的な関係性のなかでとらえるデザインを「ソーシャルデザイン」ととらえる。デザインの社会的な関係性を次の3項目でみることができる。

■社会化するデザイン（デザインの方法）
携帯電話に見るように、物を取り巻く社会的な様々な関係のなかでのデザイン。デザインの方法にかんしてのソーシャルデザイン。

■社会システムのデザイン（デザインの対象）
市民の社会生活を含み込んだアーバンデザインなど、社会そのもののデザイン。デザインの対象にかんしてのソーシャルデザイン。

■社会課題のデザイン（デザインの目的）
エコロジーやバリアフリーなどの今日的な社会課題に対するデザイン。デザインの目的にかんするソーシャルデザイン。

ソーシャルデザインの対極にはパーソナルデザインを置くことができよう。またソーシャルデザインとは、成熟した欧米型

such circumstances, this paper will serve as a preliminary study to consider the significance of tourism design which would expand the purpose of tourism.

の社会が抱えるいわば先進地域型のデザインテーマとも言える。まだ経済発展途上の地域では、関係を単純化してしゃにむに物・環境づくりに邁進している。とりわけ日本が立地している東アジアはそうした地域である。ソーシャルデザインというテーマが抱える問題にはそうした視点も含まれる。

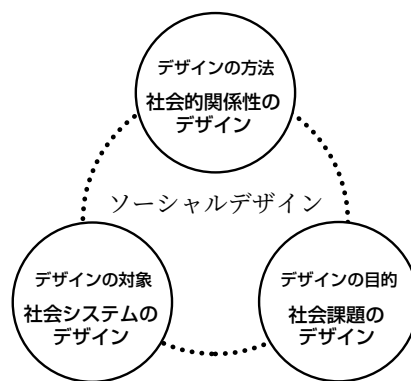


図1 ソーシャルデザインの関係図

2. 観光とデザイン

2.1 観光研究の視点

「観光」という言葉の定義は文化圏によって若干異なるものの、概ね辞書的に定義すると「他の土地を視察すること。またその風光などを見物すること。」ということになる。人は衣食住などの生存の術を求めて移動という生活をしてきた。そうした移動のなかで移住や流離、漂泊と異なる移動、すなわち非日常の空間・時間、言い換えれば異文化を経験し日常に戻るという行動は人類史とともにあったと推論しても無理はないだろう。

近世イギリスで行われていたグランドツアーにみるように、異文化との接触、その体験を得て元の生活に戻るという意味で観光は、上流階級のための教養的な意味合いが強かった。日本においても江戸期より使われていた観光という言葉の意味は明治中葉までは教養的な意味で使われていた。

観光が大衆化するのには、近代に入り労働と余暇という時間の概念の誕生以降とされている。産業革命による移動距離の拡大と

移動時間の短縮が観光対象や観光人口を拡大させた。量を基盤にした近代の成果が正負両面で総括される時代にあって、近代観光にもそうした視線がむけられなければならない。

観光研究において、「観光」とは中国の「易経」のなかの「観国之光（国の光を観る）」に語源があると紹介されている。この中国語の「観」には「みる」と「しめす」の二つの意味が含まれており、観光現象を「みる」と「しめす」の二つの視点でとらえることが肝要であると梅棹忠夫は述べている⁽²⁾。

国の光り輝く様（観光資源）という情報を受発信する交換現象が観光ということになる。また観光は文明システムと密接な関係をもつさまざまな文化的資源の演出の問題である。各種の表現要素を組み合わせる巧みに調和のとれた名所や見世物をつくることはふるくからおこなわれてきたとも述べている。「しめす」にかんしては国威発揚ととらえるみかたもあるが、情報交換現象ととらえる方がこれからの観光を考えやすい。「ところ侍、旅ぼうず」という言葉がある。情報交換という面で「示す」側も旅人から得るものが多い。

ジョン・アーリは観光の社会学的分析において社会集団が観光のなかで形成するまなざし（gaze）について次のように考察している⁽³⁾「まなざしというのは記号を通して構築される。そして観光は記号の集積である。」まなざしがとらえるものは、リアルな世界を裏舞台とした「疑似事象」すなわち創られた見世物という。また「無比なもの」「特殊な記号」として見る観光の対象にエッフェル塔や摩天楼などの多くの人工物をあげている。これらは観光のまなざしのなかでは、つくられた意図とは別の記号として読みとられているに違いない。景観デザインや都市のライトアップなどはこうしたまなざしを含み込むデザインである。

さらにジョン・アーリは「もとは見慣れていると思われていたものの見慣れていない面を見る」装置としての博物館について言及している。この見せる方法論はまさにデザインの課題の一つなのである。

記号の読みとりには知的な思考がいて、身近の図像の読まれ方の考察のなかで岡康正は述べている⁽⁴⁾。そして今日の図像は読みとられずに感じられるままにしているという。観光においても同様のことがいえる。

2.2 観光のデザイン

デザイン、とりわけインダストリアルデザインは同様の経過をへて今日にいたっている。そして情報技術や宇宙居住などの新たな展開とともに、ユニバーサルデザインやエコロジカルデザインなど近代の負の遺産を解決する新たな課題に直面している。観光においても、我が国では経済協力開発機構が「観光旅行の埒外にあった国民層を観光往来に参加させる」と定義しているソーシャルツーリズムを発展させて、観光政策審議会の「今後の観光政策の基本的方向について」⁽⁵⁾のなかで障害者、高齢者の旅行や文化遺産や自然環境などの保護をふくめた答申がなされるようになった。ここにデザインと観光の共通課題をみることができる。反面、同答申はものづくり立国からゆとり観光立国への転換を基調としているところがデザインとなじまないようにもみえる。

しかしデザインは道具・空間・コミュニケーション媒体などを創造し生活文化の質を追求する営為である。生活文化は人と物・空間・時間によって構築される。非日常という空間と時間にかかわる観光を生活文化を形づくるデザインという面からとらえる意味がここにある。さらにものづくり立国とゆとり観光立国を重ね合わせる思考も求められる。

以上のことから、社会課題としての観光をソーシャルデザインのテーマとすることができる。またデザインで観光のあり方を考えることが主要なアプローチの一つとなる。

3. 観光デザインの課題

3.1 観光の課題

デザインの各専門から市民までを横断し今日のデザインテーマを検討する団体「日

本デザイン機構」で観光のデザインにかんし、以下の観光の課題、観光デザインの課題を集約した⁽⁶⁾。

(1) 観光の課題、デザインの問題点

①自然破壊、美意識の欠如

- ・観光資源の乱開発。自然景観を破壊するものが多すぎる。自然の尊重・自然への尊敬・畏敬が欠如している。環境と経済の両立が要る。
- ・景観や自然保護に対する意識、法律や規制、条例等が不備。自然保護アピールの姿勢の確立、規定（法を含む）の整備。美観にかかわる条例、法規の整備、商業活動とモラルの向上が要る。観光は自然保護と文化交流の原点から推進しなければならない。

②地域の没個性化

- ・「その場所」が個性（地域性）を失いどこでも「似たような場所」になってしまっている。自然、風土、歴史と一体化した「その場所独自の魅力」を再生させることが大前提となる。「その場所」独自のデザイン。人間という生物が共通して感じる普遍的な魅力は有するべきだが他のどことも違う極めてドメスティックな魅力を創出することが全てに優先して必要である。
- ・デザイン自体の土着性と脱土着の関係性の把握が不十分である。

③表層的な観光の価値観把握

- ・観光のライフスタイルがマンネリ化している。何が人に心地よさを与えるのか、目に見えるものや体で感じるものの心地よさが考えられていない。
- ・社会構造（少子高齢化、福祉、環境グローバル化等々）の変革に伴う観光資源（自然、温泉、歴史的遺産等）の在り方の根本的な見直しが必要。そのうえで時間の過ごし方のプログラムや新しい観光のフレームワークなどの先行研究開発が必要である。
- ・日本の観光施策は見えにくく、あっても空回りしている。また新資源が未開発でありブランドマーケティングの視点が欠如している。何を見せられるのか、なに

を見せたいのかの目標を決め、各地方の特色を抽出して、全国的に計画する。滞在型の企画も必要、国策レベルでの検討が要る。

④景観に対する総合性の欠如

- ・観光スポットのみにデザイン投資をするのではなく、その町全体のデザイン度アップに努めなければならない。移動にも見せ場が要る。
- ・一般的に看板、サインが景観を悪化している。景観に対する無秩序、無責任、無統制状況の解決が必要。

⑤観光デザインの専門性不足

- ・ガイド、土産開発などの専門家の育成が必要である。
- ・宿泊、食事は標準を押さえた上に地方色をつける。ガイド（標識、案内、説明等）の標準化と徹底、ミュージアムショップ等を良くする。そのうえで年齢層の組合せのデザインや障害者、外国人等のわかりやすい観光ルートマップ、サイン、交通手段、土産物パッケージデザインの開発をすることが必要である。
- ・「ブランド」に対する哲学、政策の不一致による観光力が低下している。サクセスストーリーづくりが要る。

⑥不明解な観光の切り口

- ・例えば「都市観光」に着目し、1泊2日、あるいは2泊3日過ごせる都市をつくり、中心市街地問題や祭りなどのイベント問題、あるいは諸文化施設の問題などを含めて考える。

⑦その他、社会経済課題など

- ・観光客のための空間とそこに住む人たちのアメニティが一致しているところが少ない。デザインの社会性への共通認識を

高める。

(2) 問題解決の視点、方策など

①観光都市の市民意識づくり

- ・観光都市としての住民の意識向上。
- ・デザインとブランドの関係性についての論理的構築が要る。
- ・現状認識とその発表展（現状写真とCGによる理想の景観写真を比較し訴求）。できればこれを世界の六大都市で行い海外の反響で日本を動かす。
- ・住んでいる人の自発性を喚起する。自分たちの生活文化を提供する方法を考える。一般市民に対する提案・シンポジウム等を考える。

②観光、観光デザイン教育づくり

- ・地域ボランティアによる案内、管理等の充実をめざして専門ガイドを養成する。

③マイナスのデザインの推進

- ・「なにもない開発」「0の開発」を表現する。例えば電柱の地中埋設化、看板の規制、ストリートファニチュア、標識の統一化などを図る。

④総合的な視野からの見直し

- ・画一的な視点から総合的観点へ転換し、多面的関係調整、国の縦割り行政がそのまま内在化している観光問題である故、長期展望と方策が必要である。

⑤観光デザイン施策の立案

- ・美的体系、マニュアル化の共通認識を深め、そしてデザインとブランドを育てる中長期観光政策を立案する。そのためのプロジェクトチームを学際的に組織化し、取り組み相手（行政・地方）を明確化して進める。
- ・課題別にモデル地区を設定し、具体的に

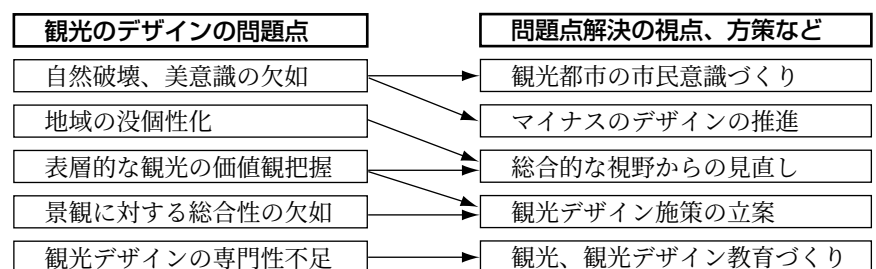


図2 観光の課題とデザイン課題の関係

国、地方公共団体観光協会などに調査を実施する。

⑥経済施策の見直し

- ・宿泊施設の低料金化、文化遺産などの維持に関する補助を検討する。

4. 観光デザインの展開

4.1 観光のシナリオ

19世紀の中頃にトーマス・クックが最初にパック型の団体旅行を組織化して150年が経過した。クックが始めたパック旅行は、労働が時間仕事になり、余暇の概念が生まれつつある時代にあって、自らが属していた禁酒団体のための新たな楽しみの創造が目的にあった。余暇を酒に依存しない時間の過ごし方としての旅行の提案であった。そこには誕生したての鉄道の利用、見知らぬ土地の探訪など様々な楽しむためのしかけが組み込まれていたという⁽⁷⁾。楽しむためのしかけを組み込んだ時間の過ごし方とは一つのシナリオである。以来150年、いま自然や文化遺産探訪、ショッピングからグルメなどを楽しむパック旅行は地球をくまなく訪ね回っているといっても過言ではない。

しかし一見多様なようでありながら、前項の課題設定にもあげられているように、こうした観光はどこか均質なところがある。観光コンサルタントのゴードン・テイラーはドイツやカナダの調査をもとに観光をする人を次の3パターンにセグメントしている⁽⁸⁾。

- ・企画済旅行 (planned travel)
パッケージツアーなど
- ・自立型旅行 (independent travel)
計画を楽しむところから始まる旅行
- ・消極的旅行 (reluctant travel)
リピート型で目的地に滞在

この区分にしても楽しむための観光という枠のなかでのセグメンテーションである。均質観を払拭することはできない。

それはクックの時代のパック旅行にはまだ不確定な要素があり、参加者は予期せぬ出来事にであうことが多かった。しかし現代のパック旅行は観光産業が万全の安全策

をこうじて、危険を排除している。いわばカプセルの中に閉じこめられて世界を旅するようなものである。梅棹忠夫の言う「情報交換現象」をみることができない。そこから均質な印象が生まれていると思われる。

21世紀は観光産業の時代と言われている。しかし20世紀型の量を求める観光ではない。また日本語の「旅」という言葉は、古くは必ずしも遠い土地へ行くことに限らず、住まいを離れることすべてを指していた。近隣を訪ね歩く旅ということも考えられる。いま都市観光の概念が広がってきている。従来型の都市観光の対象は文化遺産から先端的なものも有しているパリ、ロンドン、ニューヨーク、東京といった大都市であった。近年、中小規模の都市を観光の視点で見直すことが始められている。

4.2 観光の新たな展開

長野県の小布施町は、長野県の北部、長野盆地（通称善光寺平）の北東に位置し、人口11,436人（平成7年国勢調査）の小都市である。栗栽培と栗菓子製造、葛飾北斎の町として知られている。この町が昭和61年に町総合計画に示した「住まい、町並みづくりのガイドライン」としての『うるおいのあるまち環境デザイン協力基準』を定めた。この環境デザイン協力基準は、歴史、風土を活かしたまちづくりを全町に広げるもので、建物の形式、色彩や素材などについて、中心市街地、農村集落、新しい住宅地に分け、地域ごとの誘導指針を示したものである。

こうしたガイドラインに沿ってつくられた景観とそれをいかした住民自身が楽しむことのできるイベント・歳時記が年間を通して企画されている。これらを観光シナリ



写真 左：小布施町の仮設葛飾北斎会議垂幕
右：仮設屋台

オとして、また小都市だからこそできる住民との接触すなわち情報交換現象が小布施を訪れる人を楽しませるのである。

平成4年度には地域の持つ個性や特色を活かした快適で美しいまちづくりを進めるためのテキストとして「景観づくりの指針 住まいづくりマニュアル」「広告物設置マニュアル」を策定、さらに平成9年3月には、「あかりづくりまにゅある」を策定するなど、新たなしなかけが生みだされている。

海外においても、ドイツの南西部、スイス、フランスに接し、環境首都として知られるフライブルク市は、環境問題担当者のメッカともなっている。人口20万人の学園都市で、サービス産業のウェートが高いため、環境保全意識が高い⁽⁹⁾。ここでは様々な先進的な環境対策がこうじられているため、視察来訪者が多い。現在の来訪者の目的は、環境対策の視察であるが、単にみて歩くだけでなく、地元の人からのヒアリングやシンポジウムなどを組み込んだツアーが多い。従来観光は楽しみを主な目的にされてきたが、こうした学ぶための観光もこれからのシナリオの一つとなろう。

観光研究の分野では新たな観光として小布施のような「都市観光」やまだ概念が曖昧であるが、緑を楽しむから環境に配慮したところまでを含んだ「エコツーリズム」などをあげている。さらにフライブルク市のような対象に対する「学習観光」など観光のシナリオはまだ多様に展開できる。

どのような物や空間を使ってどのような時間を過ごすか、それを提示することがデザインと述べた。観光の目的を広げて観光のシナリオをつくることは、まさにデザインといえる。またデザインが考えなければならぬテーマの一つなのである。

4.3 観光デザインテーマ—広域浜松圏の場合

観光の新たなシナリオという観点から静岡県内の観光とりわけ広域浜松圏の観光を考えると、従来型の観光は伊豆地域にそのウェートが高い(表1、2参照)。浜松圏の観光を従来型観光からみた旅行地選択理

由では、少ないながらも自然、温泉、名所旧跡などの他に近いという理由が挙げられている。そして観光者の居住地が近隣でリピーターの率が高いのも特長となっている。ここから従来型観光の視点で観光資源の整備を行ってもその効果は期待できないであろう。むしろ新たな観光シナリオをつくりだし、そのシナリオに沿った総合的なデザイン展開を図った方が得策である。近隣のリピート客が多いということは、日常に近いレベルで住民とのコミュニケーションを図ることができる。地域の楽しみや他の生活目標を両方で共有しやすいということである。

こうした観点から従来型観光の枠をはずしたシナリオの策定が望まれる。シナリオ策定の方法としてデザインによる仮説づくりが有効なアプローチとなる。仮説づくりの原資としての地域の特性は「国際的なレベルでのものづくりの地域」ということがあげられる。そこから、ものづくりの地域をつくりだした源流を探る方向、また楽器、オートバイ・小型自動車、繊維などの核となった産業と生活との関連や文化の探訪などの観光シナリオを作成することができる。さらに先端光技術産業からの展開なども検討できる。

また江戸時代を軸にした歴史探訪や明治時代の土木遺産としての軽便鉄道や河川や湖などの水路の可能性なども検討に値する。

5. 今後の課題

広域浜松圏を素材に従来型観光の枠組みを外した新たなシナリオを仮説し、そこにおける観光資源の評価を行い、総合的なデザイン課題を抽出することが第一の課題となる。その評価に基づきシナリオに沿ったデザイン展開のあり方を策定すること、それを他の地域にコミュニケーションするなど、具体的な展開がそれに続く。さらに市民や観光客とのコラボレーションなどの新たな研究およびデザイン展開方法として検討課題となる。

表 1 観光地域別入込客数 1998 年

単位：千人

地域別	総 数	宿泊施設	観光施設	季節旅行・行事
全 県	116,146	36,442	50,450	29,257
伊 豆	51,772	22,888	18,112	10,672
富 士	14,602	21,177	10,527	1,567
駿 河	10,888	33,734	23,112	5,203
奥大井	790	195	490	103
西駿河	12,003	1,823	5,097	5,094
中東遠	10,877	1,529	7,320	2,029
西 遠	13,006	4,287	5,267	3,452
北 遠	2,235	128	1,335	747

表 2 地域・地区別観光客の特性

単位：%

地域別	旅行地選択理由	居住地	宿泊率	同行者数	総費用
全 県	温泉 29.8 近いから 26.5	静岡 30.3 東京 16.1	宿泊 65.9	5.80 人	29,571 円
伊 豆	温泉 42.7	東京 23.5 神奈川 20.7	宿泊 82.6 リピーター 79.5	5.90 人	34,681 円
富 士 中 部	宿泊 45.7 近いから 28.0	静岡 40.3	リピーター 67.2	5.36 人	21,838 円
西 部	近いから 30.1	静岡 48.2 愛知 22.3	宿泊 45.2 リピーター 69.2	6.02 人	23,610 円
富 士	近いから 32.3 自然が美しい 29.9	静岡 38.0	宿泊 38.1 リピーター 80.3	4.90 人	21,580 円
駿 河	近いから 30.8 自然が美しい 20.7	静岡 41.9	宿泊 46.0 リピーター 66.6	5.46 人	19,979 円
西駿河	ショッピング 29.1 近いから 27.6	静岡 44.0	宿泊 42.7 リピーター 73.8	4.47 人	21,807 円
奥大井	温泉 48.7 自然が美しい 41.3	静岡 34.7	宿泊 61.3 リピーター 39.1	4.27 人	26,395 円
中東遠	名所旧跡 52.1 近いから 23.1	静岡 70.6 愛知 18.4	日帰り 85.9 リピーター 77.1	5.67 人	11,278 円
北 遠	自然が美しい 42.6 近いから 29.2	静岡 73.2 愛知 17.7	日帰り 82.3 リピーター 67.6	3.41 人	11,167 円
西 遠	近いから 32.8 温泉 18.1	静岡 35.4 愛知 24.1	宿泊 63.5 リピーター 67.8	6.83 人	30,537 円

出典：「静岡県観光流動実態調査報告（平成 8 年）」 注：リピーターとは 2 回以上の訪問率

参考文献：

1. ニコラス・ペプスナー（白石博三訳）「モダンデザインの展開」みすず書房 1957
2. 梅棹忠夫「近代世界における日本文明」中央公論新社 2000
3. ジョン・アーリ（加太宏邦訳）「観光のまなざし」法政大学出版局 1995
4. 岡泰正「身辺図像学入門」朝日選書 2000
5. 「観光がわかる本」運輸省運輸政策局観光部監修 1995
6. 「VOICE OF DESIGN Vol5-3」日本デザイン機構刊 1999
7. 本城靖久「トーマス・クックの旅」講談社現代新書 1996
8. ウィリアム・f・シーアボルト編集（玉村和彦訳）「観光の地球規模化」Ⅲ-6 ゴードン・D・テイラー「旅行の形態」
9. 「VOICE OF DESIGN Vol4-」日本デザイン機構刊 1999

浜松駅周辺における公共的トイレのユニバーサルデザインの観点からの実態評価

Survey and evaluation of public toilets around Hamamatsu Station from the viewpoint of universal design

The proportion of aged people in society can be expected to increase substantially very soon, and in preparation for this, products, services and the environment need to be improved based on a viewpoint of universal design, so that these improvements are appropriate to all segments of society.

Currently, the installation of toilets for the handicapped is progressing in various public areas, to support the social activities of the aged and handicapped. In fact, from the viewpoint of universal design, there is a profound need for improvement in ordinary public toilet facilities also, but study and action to achieve this is slow to progress.

黒田 宏治
迫 秀樹
迫田 幸雄

デザイン学部生産造形学科

Kohji KURODA

Hideki SAKO

Yukio SAKODA

Faculty of Design

Department of Industrial Design

1. はじめに

本格的な高齢社会の到来が見込まれるなか、近年わが国では、障害の有無や年齢、性別などの違いを越えて、すべての生活者への適合を目指すユニバーサルデザインの観点に立脚した製品・サービスの供給や生活環境基盤の整備、社会システムの構築などが、強く求められるようになってきた。そのような社会背景のもと、すでにシャンプー容器につけられたギザギザやテレホンカードの縁の切り欠きなど、ユニバーサルデザインの観点から開発・工夫された製品・サービスも一般に浸透しつつある¹⁾。

こうしたなか、1994年には不特定多数が利用する建築物のバリアフリー化を目的とした「高齢者、身体障害者等が円滑に利用できる特定建築物の建築の促進に関する法律（通称ハートビル法）」が施行され、それを契機に各自自治体でも福祉のまちづくり条例等の整備が進められ、生活環境整備への取り組みも活発化してきた²⁾。また、2000年には「高齢者、身体障害者等の公共交通機関を利用した移動の円滑化の促進に関する法律（通称交通バリアフリー法）」が施行されるに至り、鉄道駅等におけるユニバーサルデザインの観点からの環境整備が進展するものと思われる。

そして、これらの法律や条例等においては、通路、階段、昇降機といった移動空間や手段を使いやすく、また案内表示を判りやすくすることなどとともに、トイレの整備が欠くべからざる項目として掲げられている³⁾。特に高齢者・身体障害者の円滑な社会的活動の推進には、排泄に関する施設・環境整備が食に関するもの以上に重要である。健常者でも外出先などにきれいで使いやすいトイレがあるかどうかは気になるところであるが、障害者にとっては、利用できるトイレが無いようであれば、外出の日に水分摂取を控えたり、さらには外出をあきらめたりするような不自由を強いられるほどである。

そのような認識のもと、身体障害者や高齢者の利用しやすさも考慮したユニバーサルデザインの観点からの公共的なトイレの設計・デザインに関する研究⁴⁾や障害者の

気楽な外出を後押しするための身障者用トイレの所在等についての情報集約⁵⁾などが着手されており、新設の公共建築内への利用しやすいトイレの設置や既存トイレの改善、身体障害者等への情報提供などに所定の成果をあげつつあるものと察せられる。

ただ、それら既往の関連研究や公共的なトイレ改善の取り組みでは、トイレへの案内誘導や身障者用トイレないし多目的トイレ等の設計・設置に関するものが中心であり、障害や利用の多様性を視野に入れての一般トイレの改善に関する言及は限られた範囲にとどまっている。そのため、身障者用トイレ等の利用には馴染みにくい、例えば視覚障害者や高齢者にとっての利用のしやすさに関しては、なお少なからぬ課題を残している。

そのような実状を踏まえると、多目的トイレ等の設置・改善に並行して、一般の男性用及び女性用トイレについても、ユニバーサルデザインの観点から改善の検討や推進を行っていくことの必要性は高い。また、ユニバーサルデザインの観点からは、施設の設置・整備主体、時期や諸条件の違いなどを超えて、公共的トイレの設計・デザインについては利用者の使用特性を踏まえての標準化への取り組みも期待されるところである⁶⁾。

そこで、本研究では、そのような公共的トイレの置かれた現状を踏まえ、JR 浜松駅周辺に立地する公共的トイレを対象に、空間・装備等の実態把握及びユニバーサルデザインの観点からの現状評価を行い、望ましい公共的トイレの空間・装備等の整備の具体的なあり方及び実現方策についての検討・提起に資することを目的とする。

2. 研究、調査の方法

2-1. 研究の方法

本研究においては、数々の公共的施設が集まり、それぞれに多様な管理運営の主体が関わっている同一の地区内の公共的トイレの空間・装備等を対象に、実地調査により観察、計測を行い、それぞれのトイレ空

With this in mind, we surveyed 22 public toilets in and around Hamamatsu Station, for the purpose of analysis and assessment of existing facilities, from the viewpoint of universal design. As a result, we found that although all these 22 public toilets were located within one small area, there were considerable differences in the fixtures provided. There were many details where insufficient thought had been given to the convenience of all users. Further, we found that it would require only small alterations to make these existing facilities more suitable for all.

間・装備等の配置，形状，寸法等の実態を把握し，それら相互の比較検討を通じて，それぞれの公共的トイレ相互の間にどれだけ類似性があり，どれだけ違いがあるかを明らかにするとともに，望ましい標準化の方向等についての考察を行う．なお，実地調査については，2000年10月に，直接調査対象の公共的トイレに赴き，観察及び実測調査を行うかたちで実施した．併せて，トイレ空間の全体像を記録するために写真撮影を行った．

2-2. 調査対象の選定

調査対象として，まず図1に示す通りJR浜松駅周辺の地区を選定し，その中で公共交通拠点施設であるJR浜松駅，遠鉄新浜松駅，浜松駅北口バスターミナル，JR浜松駅ビルのメイワン及びコスタ，隣接するフォルテ，遠鉄百貨店，アクトシティの計8施設を対象施設とした．それらの施設のなかで，トイレが複数存在する場合には，利用の条件や性格の異なるものを抽出した．今回，実態調査の対象としたトイレを表1に示す．

2-3. 実態調査の項目

実態調査の内容は，トイレ空間の形状・

構成・寸法，トイレ内に設置された装備の種類・数量・操作等についてである．空間・装備についての主な調査項目は，入り口（段差の有無），トイレブース内の便器（和式か洋式か），トイレブースのドア，トイレブース内の手すり，小便器（床置きのスツール



図1 調査対象トイレ概略位置

表1 調査対象トイレ

調査施設	場所	住所	開始時期	管理
JR 浜松駅	新幹線駅構内， 在来線構内，構外	浜松市砂山町	1979年供用開始	東海旅客鉄道株式会社
遠鉄新浜松駅	1 階 2 階	浜松市鍛冶町	1985年供用開始	浜松市公園事務所 遠州鉄道株式会社
JR 浜松駅ビル・メイワン	3 階，4 階，7 階	浜松市砂山町	1988年開業	浜松ターミナル開発株式会社
JR 浜松駅ビル・コスタ	東館 1 階	浜松市砂山町	1981年開業	浜松ターミナル開発株式会社
フォルテ	1 階，3 階	浜松市旭町	1994年開業	浜松都市開発株式会社
JR 浜松駅バスターミナル	地下 1 階	浜松市旭町	1982年供用開始	財団法人浜松市建設公社
遠鉄百貨店	3 階，4 階，屋上	浜松市砂山町	1988年開業	遠鉄百貨店株式会社
アクトシティ浜松	アクトプラザ 2 階， 地下 1 階 コングレスセンター地下 1 階，サンクンプラザ， ショパンの丘 オークラクトシティ ホテル浜松 2 階，4 階	浜松市板屋町	1984年竣工	株式会社アクトシティ コーポレーション 財団法人アクトシティ 浜松運営財団 株式会社オークラクトシティ ホテル浜松

式か壁掛けの朝顔式か), 洗面器 (水栓が自動式かハンドル式かシングルレバー式か), トイレブースの寸法 (入り口幅及びブース広さ) などである。そして, 実態調査の後に, 計数・計測・検証の結果に基づいて, 調査対象のトイレ毎に配置図と構成表を作製した。

なお, 本報告では, 男性用トイレおよび女性用トイレを対象とするものであり, 併設されている障害者トイレ等については含まないこととした。また, 今回の調査結果のすべてに触れるのは膨大となるため, 本稿に記載する結果は実際の調査結果の一部にとどめておく。

3. 研究, 調査の結果及び考察

3-1. 装備の比較

表2にトイレ内の装備の有無及びその方式に関する結果を示す。選定した調査トイレ22箇所の中には, 女性用トイレのみのところが2箇所あった。そのため, 女性用トイレ22箇所と男性用トイレ20箇所の合計42箇所の装備に関して結果をまとめたものである。

表2 装備の比較

(単位: 箇所)	
A. 入り口の段差	有 15
	無 27
B. 便器の和洋	和のみ 11
	両者混在 19
C. トイレブースのドア開き	内開き 42
	外開き 0
D. トイレブース内の手すり	有 12
	無 30
E. 小便器の手すり	有 6
	無 14
F. 小便器の形状	スツールのみ 9
	朝顔のみ 2
	両者混在 9
G. 洗面器の水栓方式	自動 22
	ハンドル 10
	シングルレバー 10

A. 入り口の段差

入り口に段差があるトイレは15箇所, 無いトイレは27箇所であった。ここで段差については数cmの段差から, 数段の階段まで含まれる。高齢者や足に障害を持つ

人などにも配慮するならば, 当然, トイレの入り口に段差は無い方がよい。わずかな段差であっても, 高齢者には躓きやすい。

しかし, トイレの入り口については, 調査結果からわかるように段差はまだ多数残されているのが実状である。ただし, 調査箇所の中でも, 比較的最近改装されたトイレには段差はあまり見られない。一方で, 設計された時期が比較的古いトイレには多く見受けられた。それらについては, スペースの関係上その解消が困難な場合が多く見受けられるが, 次善の策として最近になってスロープに改めたり, 手すりを設けるといった改善例も見られた。

B. 便器の和洋

調査トイレ42箇所中, 和式便器のみが11箇所, 洋式便器のみが12箇所, 両者を併用しているものが19箇所であった。また, 調査した全トイレブース129個中, 便器が洋式のものは55個であり, 和式のものは74個であった。

長沢(1995)は, 和洋便器の選択行動において高齢者の多くは洋式便器を選択し, 10歳台は和式を選択するものが多いと報告した⁷⁾。現在, 住宅の便器は和式より洋式が増えてきており, 高齢者も使用の際の足腰への負担の低さから洋式便器を好むようになったと考えられている。また, 公共的トイレでは和式を選択しても, 自宅では洋式を使用している可能性も高い。

従って, 現状では公共的トイレの便器については清潔感の面で問題も少なくないが, 洋式便器であっても清潔であれば使用が増加すると思われる。実際に洋式しか設置されていなくても, 使い捨て座面シートを備えることで直接座面に接触することなく使用できるようにしているトイレもあった。ただし, 住宅でも和式を使用してきた場合には, やはり公共的トイレでも和式を選択すると考えられる。そのため, 和式, 洋式のいずれもが備えられていて, 選択できることも必要である。そのような観点も含めて全体的に見ると, まだ洋式の数少なめと考えられる。

C. ドアの開き

調査したトイレの全てにおいて, トイレ

ブースのドアは内開きであった。様々な人が使用する公共的トイレの場合では、急病等のためブース内で倒れる人がいることも想定しなければならない。その際には、ブースの外側からの救助のしやすさを考慮した上で、外開きのドアが推奨されている⁹⁾。

しかし、外開きのドアにするためには、ブースの外にかなりの空間を必要とする。ドアを開けるだけならば、ドア幅ほどの広さがあればよいが、通常の利用の場合には、ブースの外に人が待っていたり通り過ぎようとしている時などにドアとの衝突が考えられるため、ドア幅に加えて人の通る空間の確保が必要とされる。

現状ではスペース的に余裕の無いトイレが多いため、人が倒れるケースを想定してブース外の空間を広くするより、設置するブースの数やブース内部空間の広さの確保を優先すべきとの考えもある。従って、トイレブースのドアについては外開きがよいとは一概に言えないようである。

D. ブース内の手すり

便器の脇などに手すりを備えたブースのあるトイレは、調査対象トイレの中で12箇所にとどまった。脚力の衰えた高齢者にとって、立ち上がり動作における手すりの有用性は明らかであり、その効果的な高さや位置に関する研究が報告されている⁹⁾。手すりの設置にはそれほどのスペースを必要としないため、ほとんどのトイレブースで設置が可能と思われる。複数のブースがある場合には、最低一つのブースについては手すりを設けることが望ましい。

E. 小便器の手すり

男性用トイレ20箇所中、小便器の前及び横に手すりを備えていたトイレは6箇所にとどまった。小便器の手すりは、高齢者や足に障害を持つ人には必要な装備であるが、さらに視覚障害者にとっても便器との距離を測る目安になる可能性がある。一般に視覚障害者が身障者用トイレを使用するにあたっては、ブース内の空間の広さに加えて装備の種類が多いために、非常に使いにくいとされている。そのため、視覚障害者は身障者用トイレではなく一般のトイレを使用しているのが実状だが、一般のトイ

レの装備ではあまりその配慮がされているとはいえない。小便器は複数備えられている例がほとんどであり、その全てについて手すりの設置が必要であるとは言えないが、最低限、入り口に近い小便器一つには手すりを備える必要がある。

F. 小便器の形状

床置きのスツール式のみを備えているトイレが9箇所、壁掛けの朝顔式のみが2箇所、両者を併設しているトイレが9箇所であった。朝顔式の小便器は、その設置高さや使用者の身長によって、使用がスムーズでない場合も想定されるため、身長の違いによって使いやすさの差のないスツール式の方が望ましい。特に不特定多数の利用を前提としなければならない公共的トイレの場合には、全てがスツール式でも構わないと思われる。

G. 洗面器の水栓方式

洗面器の水栓方式は様々な方式が存在する。調査結果では、自動式が22箇所、ハンドル式が10箇所、シングルレバー式が10箇所であった。ハンドル式といってもその形状については様々であり、タイプによって操作に必要とされる力も異なるため一概には言えないが、他の方式より操作に力が必要とするのは明らかである。握力を例に取れば、10歳では男女とも20kg程度であり男性は70歳になっても30kg台を保つのに対し、女性は20kg程度まで低下する¹⁰⁾。また、手に障害をもち、極端に握力が衰える例もある。

従って、幅広い使用者の分布を考慮すれば、ハンドル式はできるだけ避けた方がよい。また、シングルレバー式についてはどちらへ動かせば水が出るのか分からないといった不満も多く、自動式でもそれが自動なのかどうか分からないような例もある。そのため、使用に際して負荷が少なく、しかもはじめての利用者でも使用方法がすぐに分かるような自動式、もしくはハンドル部分に工夫を加えた方式の設置が望まれる。

3-2. 寸法の比較

H. ブースの入り口幅

図2にトイレブースの入り口幅について

のヒストグラムを示す。結果は、55cm周辺に集中して分布しているが、50cm以下のものも数例あった。若年男子の最大身体幅の95パーセンタイル値は515.6mmであり、50パーセンタイル値は470.0mmである¹¹⁾。ただし、冬季にはこれに加えて衣服が数cmの厚みを持つことや、荷物を持ったままブースに入ることを考えるならば、入り口幅が50cm以下では多少狭いといわざるを得ない。また、女性は平均的に男性よりも体格が小柄であるため、女性用トイレについては男性用トイレよりも狭い入り口幅でもよいという考え方もあるが、妊娠中の女性への配慮のためには女性用トイレの方が十分な広さを必要としているといえる。ただし、入り口幅を広げようとするれば、トイレブース内にドアを開くための空間がさらに必要となり、限界が生じてくる。そのような関係で、今回の調査結果のように55cmという寸法が実際に多くなっていると思われる。

1. ブースの広さ

図3にトイレブースの寸法についての分布図を男女別、和洋別に示す。縦軸が便器に対する前後方向の寸法であり、横軸が便器に対する横方向の寸法である。横方向は80cmから100cmに集中している。前後方向についてはかなりのばらつきがあり、特に和式の場合と洋式の場合で分布の傾向が大きく異なる。必要な動作空間としては、和式の方では前後より横方向が重視され、洋式では前後方向が重視されるようである。

吉良ら(1998)によれば、洋式のトイ

レブース内の動作空間について実験した結果、前後方向1544mm(便器の先端から764mm)×横方向1110mmの条件では窮屈感を訴えるものはおらず、壁面による動作への影響は無いと報告している¹²⁾。また、狭い条件(1180mm×800mm)では壁面への接触は無いものの、腰掛けや立ち上がり動作に影響を受けるために窮屈な姿勢を余儀なくされていると述べている。

今回調べた洋式便器の結果の中には、この狭い方の条件以下の例は存在しなかったが、近いものは数例あった。限られた空間の中でブースを広く取ることは困難なことであるが、前後方向で130～140cmは必要であろう。また、高齢者や足に障害を持っている人などにとって、腰掛けや立ち上がりの際に無理な姿勢をとることは負担が大きいのだが、手すりなどの問題も含めて必要とされる空間に関してははっきりとした結論は得られておらず、さらに研究を進めることが必要である。

ブースの広さに関して、男性用・女性用での違いに大きな差はなかったが、女性用トイレには多目的に使用できる広めのトイレブースが数例存在した。それらは、いずれもが横方向か前後方向に200cmを超えた広さを持ち、ブース内にベビーベッドなどが備えられている。これらはまだ女性用トイレにしか設置されていないが、近い将来には男性用トイレにもそのようなブースが設けられることが期待される。

また、このようなブースは、多少の改良を加えることによって車椅子の人たちにも

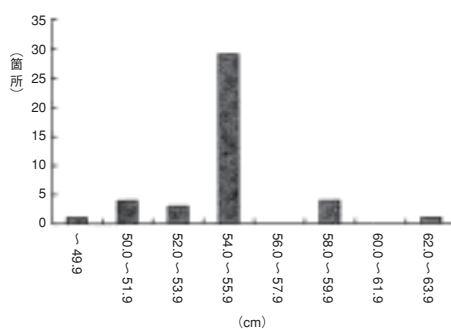


図2 トイレブースの入り口幅

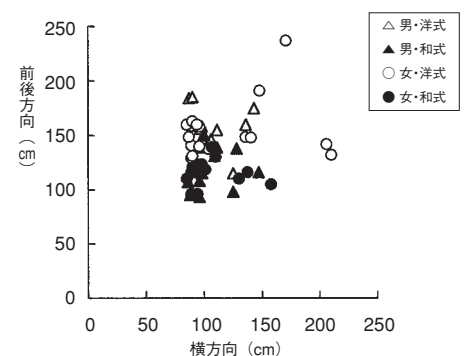


図3 トイレブースの広さ

利用できる可能性が高い。現在、車椅子を使用している人たちは、一般に身障者用トイレといわれるトイレを利用することが多い。ただし、広めのブースであれば、入り口幅を広げ、ドアをスライド式に変更したり、ブース内に可動式の手すりを設置したりすることによって、多目的なブースとして車椅子でも利用できるようになる。全体的なトイレのスペースが限られており、その中に身障者用トイレの設置を計画することが難しい場合などには有効であろう。

4. おわりに

本研究では、JR 浜松駅周辺を例にとり、公共的トイレの空間・装備等について実態把握及び考察を行った。研究、調査の結果から、同一のエリアにある公共的トイレであるにもかかわらず、装備についてはトイレ相互の間での違いも少なくなく、高齢者や何らかの障害をもつ人たちの円滑な利用への配慮に欠ける部分も少なからず見受けられた。ただ、例えばトイレブース内への手すりの設置や小便器の形状、洗面水栓の方式の変更などにより、あるいは利用想定に関する視野を拡大することにより、高齢者等の円滑な利用にも供せられる可能性も見出せた。

ユニバーサルデザインの観点からの生活環境整備にあたって、公共的トイレの空間・装備等の改善は重要な課題である。今後、本研究の成果も踏まえつつ、ユニバーサルデザインの観点から望ましいトイレのあり方についての具体的な諸条件、デザイン指針についての研究が、速やかに進められる必要がある。

なお、本研究は平成 12 年度静岡文化芸術大学学長特別研究費「ユニバーサルデザインに関する情報・研究拠点の構築」の一部を利用して実施した。また、本研究の実施にあたっては静岡県ユニバーサルデザイン室からもご支援いただいたことを付記しておく。

参考文献

- 1) 財団法人共用品推進機構編『共用品白書 2000』5-33, 2000 年
- 2) 東京都福祉のまちづくり条例 (1996 年施行), 静岡県福祉のまちづくり条例 (1996 年施行), 静岡県ユニバーサルデザイン室編『しずおかユニバーサルデザイン行動計画』(2000 年発行) など
- 3) 静岡県都市住宅部公共建築におけるユニバーサルデザイン研究会編『ユニバーサルデザインに基づく公共建築物の企画設計の考え方』1999 年など
- 4) 鎌田元康監, 人にやさしい建築・住宅推進協議会編『ハートビル・マニュアル トイレ編・第 1 集』ハートトイレ研究会, 1997 年, 日本トイレ協会編『アジア太平洋トイレシンポジウム 99』1999 年
- 5) 東陶機器株式会社レプリス事業推進本部編『バリアフリーパブリックトイレマップ(北九州・小倉北部心部版)』1999 年, 浜松福祉のまちづくり市民ネットワーク編『高齢者・障害者の外出をサポート オレンジブック』2001 年
- 6) E & C プロジェクト編『高齢者の交通機関とその周辺での不便さ調査報告書』第 2 版, 29, 1997 年
- 7) 長沢由喜子: 公衆トイレにおける和洋便器の選択行動に関する影響要因, 日本家政学会第 47 回大会研究発表要旨集, 300, 1995 年
- 8) 静岡県都市住宅部公共建築におけるユニバーサルデザイン研究会編『ユニバーサルデザインに基づく公共建築物の企画設計の考え方』1999 年
- 9) 國井清照・高橋英如・野村歎・八藤後猛: 立ち上がり動作実験装置の製作および動作の基礎的研究: 便所で立ち上がり動作を補助する手すりの研究, その 1, 日本建築学会大会学術講演梗概集建築計画 (1), 725-726, 1999 年
- 10) 東京都立大学体育学研究室: 日本人の体力標準値, 第 4 版, 不昧堂, 1989 年
- 11) 通商産業省工業技術院生命工学工業技術研究所編『設計のための人体寸法データ集』130, 日本出版サービス, 1996 年
- 12) 吉良悟・大箸純也・佐藤陽彦: 動作空間の計測に関する研究, 人間工学 Vol. 34, No. 4, 167-175, 1998 年

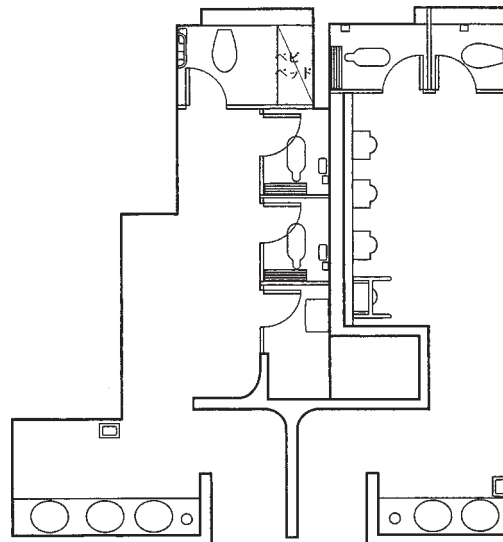


図 4 調査トイレの平面図（例 1）
図の左側部分が女性用, 右側部分が男性用.
女性用トイレの広いブースにはベビーベッドが備え付けられている.

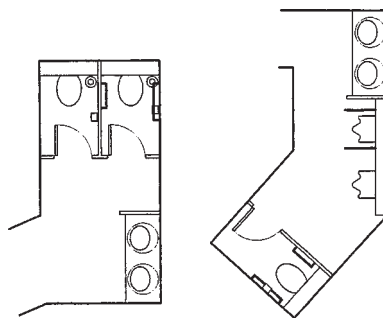


図 5 調査トイレの平面図（例 2）
図の左側部分が女性用, 右側部分が男性用.
比較的狭いが, ブース内及び小便器に手すりが装備されている例.

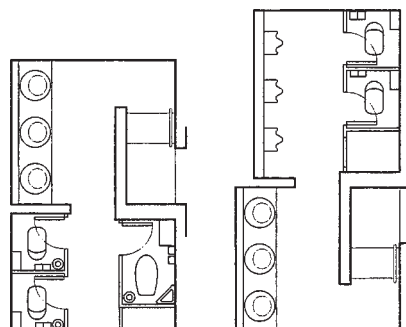


図 6 調査トイレの平面図（例 3）
図の左側部分が女性用, 右側部分が男性用.
入り口に階段があり, ブース内, 小便器周辺に手すりも無い例.

インタラクティブ・メディアアートのための ヒューマンインターフェース技術造形

Design of Human Interface for Interactive Media Art

This paper is intended as an investigation of some methods of human interfaces in computer music, media installations and interactive multimedia art. I have been producing many sensors, interfaces and interactive systems for computer music and media installations as a part of my composition. In this study the main stress falls on designing systems with microelectronics technology, producing interactivity in media arts and controlling acoustics and graphics in real-time and interactivity with human performances. I will report some methods and discuss the problems with many works of my own presented and performed in recent years.

長嶋 洋一

デザイン学部技術造形学科

Yoichi NAGASHIMA

nagasm@computer.org

Faculty of Design

Department of Art and Science

1. はじめに

筆者はこれまで10年以上にわたって、コンピュータ音楽を中心としたメディアアートに関するテーマの創作・研究活動を進めてきた。具体的には、エレクトロニクス技術や情報通信技術(IT)の領域において、感性情報処理・マルチモーダルコミュニケーション・インターネットワーキング・ヒューマンインターフェースなどのテーマでの研究・実験・開発とともに、いろいろなインタラクティブ・マルチメディア作品を作曲・制作して公演・発表する活動を行ってきた。基本的なモチベーションとしては、一般的なDTM(Desk Top Music)やカラオケ自動演奏データやプロモーションビデオ(DVD)のように、制作が完了すれば固定的な「再生」で何度でも同じ出力を得られる記録型作品、というタイプにはあまり興味がなく、センサを活用したインタラクティブ性、Performer(狭義には「演奏者」)の即興性、カオスのライブ生成の偶然性、その場の環境要因、等の影響を重視してきた。本稿ではその中から「メディアアート」の概念とその展開、これまでに関わった研究テーマの紹介、筆者が目指しているインタラクティブ・メディアアートの姿、具体的な作品制作の実例紹介などを行う。紙面の都合で個々の技術的な詳細は述べきれないので、興味のある読者は末尾の参考文献を参照されたい。

2. メディアアートに関する研究と創作

(1) 「メディアアート」とは

一般的な意味での「メディアアート」とは、単純に「マルチメディアを活用したアート作品」というほどのものである。具体的には、古典的な意味での電子音楽(CDに固定された電子音響作品)やアニメーション・ムービーのような映像作品、さらにはコンピュータゲームやインターネットホームページの中にも「アート」と呼べるものが少なくないが、これらも全て広義には「メディアアート」の一種であると言える。本学デザイン学部技術造形学科には、学生の多くが「ゲームのデザインをしてみ

たい」という希望を持って入学してくるが、これも「メディアアーティストを目指したい」という夢とかなりの部分で同義であると思われる。しかし本稿ではより狭義に、ここに敢えて「実験的」「先駆的」「創作的」という意味を加えておくことにする。体感型アーケードゲームや追従型通信カラオケなど、過去に多くのメディアアーティストや研究者が挑戦した新しいアイデアや作品やシステムから、現在エンターテインメントやコンシューマ分野でビジネス化された実例は数限りないが、先駆者の実験・創作は制作のための手法や環境から自分で試行錯誤的に創造する、という意味で、「与えられたツール(制作支援のための完成された道具)を使って量産する」というビジネス領域でのマルチメディア制作とは一線を画している。この点を重視して、本稿では本学デザイン学部の方向性への期待も込めて、狭義のメディアアートにスポットを当てていくことにする。

(2) PEGASUS project

筆者は過去に、メインとする Computer Music の領域において、統合的なコンピュータ音楽の創作・演奏環境として、PEGASUS (Performing Environment of Granulation, Automata, Succession, and Unified-Synchronism) project と名付けた実験的なシステムの実現に向けた研究を行ってきた。ここでは、Granular Synthesis 方式(サウンドの要素を Grain と呼ばれる構成単位に分解して音響を構築する手法)によるライブ音楽合成システムをオリジナル開発し、そのパラメータ補間とライブ制御に、登場してきたばかりのニューラルネットワークを利用した。また、リアルタイムにカオスを生成させ、そのパラメータで音楽生成やグラフィクス生成を行う作品も合わせて創作した。これはコンピュータ音楽の生成と同期してカオス演算の数学的結果を描画プロジェクションすることで、自然な形で音楽とグラフィクスとが結合して変容する、一種の典型的なメディアアート作品となった。筆者とメディ

アートとの出会いは、このようにいわば「偶然の必然」であった。

(3) マルチメディア作品のための実験と制作

PEGASUS project を発展させた形で次に取り組んだのは、Computer Music だけでなく積極的にグラフィックスの要素も取り込んだマルチメディア・アートの生成環境である。ここでは、メディアアートの創作を支援する「環境」は、そのままパフォーマンス（公演、展示、プレゼンテーション等）の実行環境ともなり、さらに複数の領域のアーティストのコラボレーションによる制作を支援するためのオーサリング環境ともなる筈だ、という現在まで通じる理念からスタートした。

実際には、「眼で聴き、耳で観る」という図 1 のようなマルチモーダルなコンセプトを理想として掲げた上で、個々の具体的な作品創作においては、現実として手の出せる範囲から少しずつ、作品ごとに個別のシステム実現手法・制作手法・公演形態を検討した。

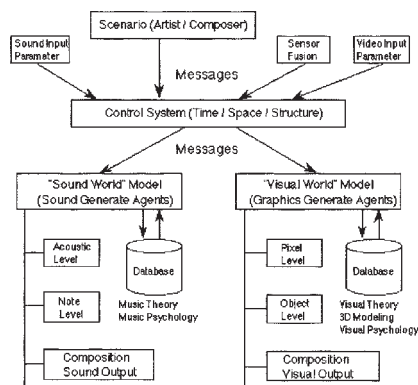


図 1. 「眼で聴き、耳で観る」システム

以下、筆者が過去に制作・発表したいくつかの作品の具体的なシステム構成とコンセプトについて簡単に紹介する。

"CIS(Chaotic Interaction Show)"

作曲 1993 年、初演 1993 年 9 月 16 日「知識工学と芸術に関する国際ワークショップ・コンサート」、大阪・ライフホール、パーカッション:花石真人、CG:由良泰人、指揮:長嶋洋一

CG 作家の由良泰人氏との初のコラボレーション作品。ライブのカオス生成による背景音響パートは MIDI 音源群と MIDI

制御のリアルタイム CG (AMIGA) を駆動する。ステージ中央の MIDI ドラムパッドに向かう Performer (打楽器奏者) はランダムによる背景リズムを聞き足元のモニタを見て即興演奏し、この情報に基づいて独奏サウンドとリアルタイム CG を生成した(図 2)。

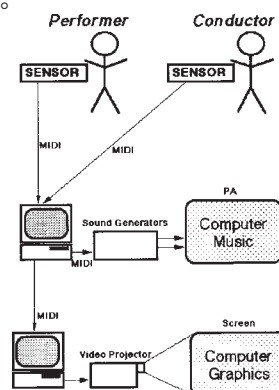


図 2. 作品「CIS (Chaotic Interaction Show)」のシステム

"MUROMACHI"

作曲 1994 年、初演 1994 年 5 月 27-28 日「眼と耳の対位法」、京都・関西ドイツ文化センターホール、パフォーマンス:八幡恵美子、CG:由良泰人

前作を受けて、サウンド系と映像系の主従関係を逆転するというコンセプトにより作曲した。ステージ中央に AMIGA 上の MIDI 出力 CG ソフトを用いてペンシル型マウスでお絵描きする Performer が立つ。このマウスの操作に対応した背景音響群と個々のサウンドを生成した。メニューの画面消去コマンドはシーンを変更し、Performer がノッてきて次のシーンに進まなければ永遠に終わらない可変長の音楽となった(図 3)。

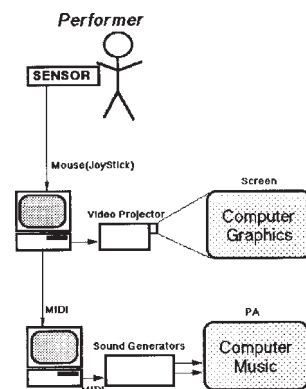


図 3. 作品「MUROMACHI」のコンセプト

この作品の制作過程においては、浜松（長嶋）と京都（由良）という物理的に離れた共同制作のために、電子メールにて図 4 のような画像系と音楽系とを結び付ける情報プロトコルを独自に検討・定義して、それぞれオリジナルソフトを開発した。

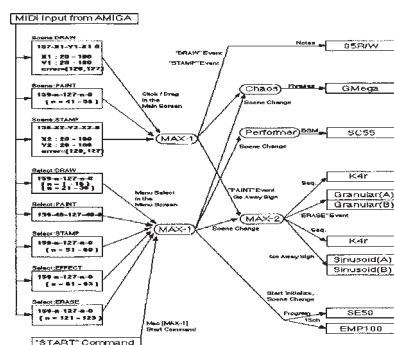


図 4. 作品 "MUROMACHI" の情報プロトコル

図3にある作品コンセプト図は簡略形であり、実際の初演時には図5のようなシステム構成として、計5台のコンピュータによる協調動作により作品を構成した。なお、この作品は何度か再演され、「芸術祭典・京」においては、小学生が自分で体験するインスタレーション作品へと変貌した。

タイトルにもあるように全編にカオスのアルゴリズムを使用し、背景パートのアルペジオ（1次元 Logistic 関数）もスクリーン上のCG（2次元カオスの数学的プロット）も、プリピアードピアノを叩いたり物を投げ込む Performer のトリガから与えられて生成した。Performer は刻々と変化する背景のカオス周期を眼と耳で追いかけて、その分岐周期を知覚できたら次に進むというような楽譜の指示（カオス演算の数学的推移が音楽を進行させるコンセプト）とした（図6）。

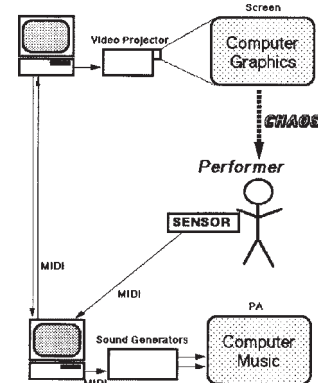


図 6. 作品 "Strange Attractor" のシステム

3. インタラクティブアートに関する研究と創作

(1) 「メディアアート」から「インタラクティブアート」へ

上述のような実験・研究・創作を進めていた1990年代前半のコンピュータ技術の進展により、テクノロジーアート、あるいはメディアアートの領域でも多くの進歩があった。TV 番組「ウゴウゴルーガ」「電波少年」等々で有名になった〔CG 機能に特化した AMIGA コンピュータ〕の独壇場は過去のものとなり、図 1 のようなコンセプトを実現するためのプラットフォームとしては、より汎用性を高めた Open-GL に対応した SGI (シリコングラフィクス) 社のグラフィックワークステーションの時代となった (SGI が「ジュラシックパーク」「スターウォーズ」等の映画 CG を実現したのは有名な話)。またサウンド系においても、

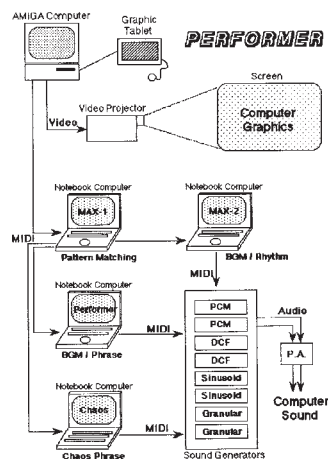


図 5. 作品 "MUROMACHI" のシステム

"Strange Attractor"

作曲 1994 年、初演 1993 年 11 月 6 日『コンピュータ音楽の現在(日本コンピュータ音楽協会)』、神戸・ジベックホール、ピアノ:吉田幸代

MIDI音源でなくコンピュータ本体でのソフトシンセシス（後述）が実現されるようになってきた。

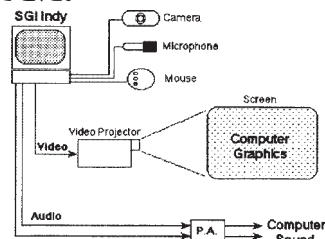


図7. 最小構成マルチメディアシステムの例

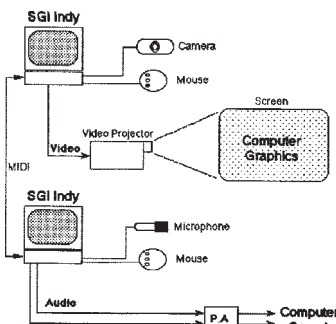


図8. 分散処理マルチメディアシステムの例

このような状況を受けて、筆者の研究や創作のプラットフォームもSGIコンピュータを活用した、図7～図9のようなシステムへと進化した。

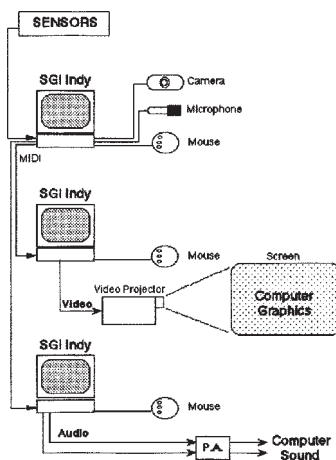


図9. インタラクティブシステムの例

以下、筆者が過去に制作・発表したいくつかの作品の具体的なシステム構成とコン

セプトについて簡単に紹介する。

"David"

作曲 1995年、初演 1995年 10月20日『日独メディア・アート・フェスティバル』、京都・関西ドイツ文化センターホール、パフォーマンス: 藤田康成、CG: 由良泰人

両手首、両肘、両肩の関節の曲げを検出するオリジナルセンサを作曲の一部として開発し、このセンサを装着したダンサーのPerformanceをセンシングして、サウンドパートおよびSGI Indy上で開発したOpen-GLによるリアルタイム3次元CGの生成を制御した。背景音響パートはシーケンス情報としてでなく生成アルゴリズムとして記述され、Performerの情報によって同じテンポでビートを3/4/5分割するパートを即興的に行き来した(図10)。

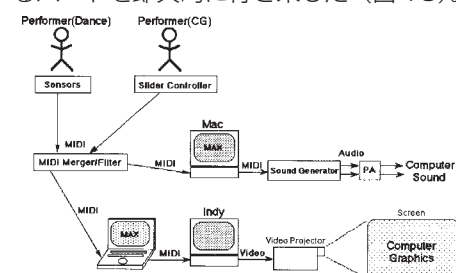


図10. 作品"David"のシステム

"Asian Edge"

作曲 1996年、初演 1996年 7月13日『コンピュータ音楽の現在II (日本コンピュータ音楽協会)』、神戸・ジーベックホール、パフォーマンス: 吉田幸代、CG: 由良泰人

背景音響パートにMIDI音源系のシステムでなく、事前に音響信号処理により制作した多数のサウンドファイル(テーマを受けてアジアの民族楽器を多種採用)をリアルタイムに多重再生するUnix上の処理システムを開発した。背景グラフィックス系でも、Open-GLによるリアルタイムMIDI制御3D-CGソフト、複数の背景ビデオ映像、ステージ上のPerformerを向いたCCDカメラ群を利用して、センサによる「演奏」と同期してライブスイッチング(MIDIビデオスイッチャも作曲の一部として開発)を行った。元々ピアニストであるPerformerは、楽譜でなく詩人に委嘱した詩のイメージをもって即興的にパフォーマンス(広義の「演奏」)を行い、オリジナルMIBURIセンサを利用した一種の「舞い」によって表

現した。図 11 はそのシステム、図 12 はその公演の風景である。

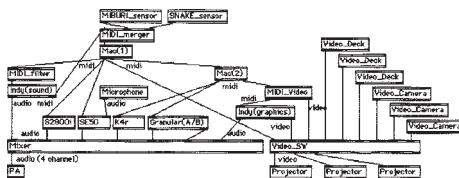


図 11. 作品 "Asian Edge" のシステム



図 12. 作品 "Asian Edge" の公演風景

"Johnny"

作曲 1996 年、初演 1996 年 10 月 19 日『京都メディア・アート週間』、京都・関西ドイツ文化センターホール、パフォーマンス：藤田康成、CG：由良泰人

ステージ上には、MIBURI センサを着たダンサー、パワグローブを付けた作曲者、そしてスライダーコンソールを操作する CG 作家、の 3 人が対等な Co-Creator として並んだ。作品のコンセプトは「ライブセッション」であり、それぞれの Performance の情報はマージされて、背景音響パート、ソロパートのサウンド、Open-GL の 3D-CG、背景 CG 等をライブ制御した (図 13)。この作品では、Performer 自身が全体の演出を考えて、画像系やサウンド系の細部を制作できるような一種のオーサリング環境となるようにシステムを構築した。

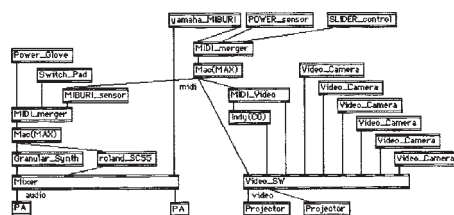


図 13. 作品 "Johnny" のシステム

"The Day is Done"

作曲 1997 年、初演 1997 年 10 月 15 日『神戸山手女子短期大学公開講演会・コンサート』、神戸・ジープックホール、パフォーマンス：下川麗子、石田陽子

スクリーンにプロジェクションされる画像だけがマルチメディア作品の視覚的效果ではない、というコンセプトにより作曲した。あらかじめレコーディングしてスタジオで加工制作された背景音響パート CD の音源ともなった Vocal の声は、マイクから音響信号処理システムに入ってリアルタイムに変容される。もう一人の Performer はテーブル上に並んだ 6 台のノートパソコンのスペースキーを踊るようにクリックして、テキスト読上げのアルゴリズムを盛り込んだ自動音声合成パッチをトリガした。マウスやスイッチパッドでなく、敢えてノートパソコンごとの大きな領域を「舞う」ことの視覚的・表現的な効果を狙った (図 14)。

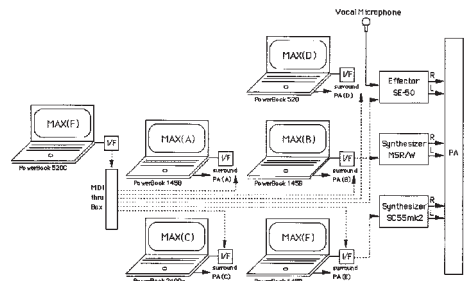


図 14. 作品 "The Day is Done" のシステム

"Atom Hard Mothers"

作曲 1997 年、初演 1997 年 10 月 15 日『神戸山手女子短期大学公開講演会・コンサート』、神戸・ジープックホール、パフォーマンス：寺田香奈、吉田幸代

背景音響パートは、録音された鈴虫の鳴き声のみを素材とした。これとは別に、乱数により疑似リズム・スケール生成をベースとするアルゴリズム作曲系の背景音響パートがあり、ここに、図 15 のように即興性と対話性を重視した楽譜にもとづき、オリジナル楽器「光の弦」(図 16) と MIBURI センサの二人の Performer が対話的に即興する。センサ情報は背景ライブ映像のスイッチングも制御した。

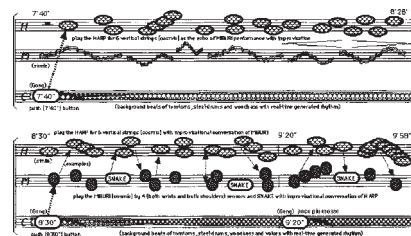


図 15. 作品 "Atom Hard Mothers" の楽譜の一部



図 16. オリジナル楽器「光の弦」

(2) アルゴリズム作曲

上述のような実験的作品の創作を進める上でキーとなった基礎として、「アルゴリズム作曲」の概念と、これを具現化するための環境としての「Max」の存在がきわめて重要であった。ここでは伝統的音楽・ポピュラー音楽などと対比して、「即興」をキーワードとした解説を試みることにする。

音楽演奏において、即興は常に重要な音楽的要素である。作曲家が楽譜で示す音楽の姿をそのまま忠実に再現する「ロボットのような演奏」が至上であるならば、最上の音楽演奏を記録した DVD があればもうライブ演奏は不要だ、ということになってしまうが、音楽とはそんなものではない。ジャズやロックやポピュラーの世界では、楽譜のアドリブパートには、即興で演奏すべき音は記載されておらず、演奏すべき音（ピッチ、リズム、フレーズ、コード、アーティキュレーション、アクセント等々）の全てが演奏者の即興に任されている。コード等の枠組みが比較的決まっているポピュラーに比べてジャズではさらに自由になり、リフ以外の繰り返し構造、あるいはコード進行そのものまで演奏者同士の即興で決め

られつつ演奏が進行していく。ここでは腕だけでなく、耳と勘の優れた演奏家でなければ生きていけない。

一方、ビジネスの世界での DTM とは「MIDI シーケンスデータとして制作・編集された音楽演奏情報」である。テレビ番組やゲームや CM の BGM、カラオケの曲データ等、MIDI ベースの音楽は既に産業として膨大に消費されている。その基本はシーケンサの本質である「確実に何度でも同じ演奏が再現される」という点にあり、ノンリアルタイム音楽とかテープ音楽と分類される。記録媒体に固定、あるいはインターネット配信などによりライブスペースの時間的空間的制約を越えて残っていく、というメリットの代償として、この種の音楽は「演奏の場のリアリティと偶然性」を失っている。

アルゴリズム作曲の立場はこれと発想が異なり、「毎回どこか異なった演奏となる音楽」「その場の状況に応じて変わる音楽」を作曲として構築する、という姿勢である。生身の人間の演奏であれば、ジャズのアドリブだけでなくクラシック演奏でもその場限りという性格を持つ。しかしここでは、微妙な演奏表現のレベルよりももっと大きく、音楽演奏情報や作品の構成そのものが演奏のたびに変わるような「仕組み」、すなわちアルゴリズムを設計・構築する一種のプログラミング作業として「作曲」をとらえるのである。

モーツァルトの「さいころ音楽」やケージの音楽のように、乱数や易学をベースとした統計・確率の音楽というアプローチもこの一種である。コンピュータにとって乱数や確率的な情報処理はお手軽なものであり、ここに様々な音楽的制約を作用させて「そのたびに異なった音楽情報」を生成することは容易である。最近ではテーマとしてカオス・フラクタル・遺伝アルゴリズム・ファジイ等の新しい概念が利用され、自然界において変動する種々の現象を「時間的に変動するもの」として音楽に焼き直す、という手法も多い。例えば植物細胞の微小電位、飛来する宇宙線、人間の脳波やホルモンの変動、大気中の有害物質の濃度変化、

DNA のゲノム配列、風速や温度や湿度や地磁気の変化、さらには世界的な株価変動などのマクロ社会現象までが、データを時間的に置換・配置した「***の音楽」として発表されてきた。

(3) "Max"によるアルゴリズムの実現

IRCAM の Miller Puckette と David Zicarelli によって開発されたソフトウェア "Max" に筆者が初めて触れたのは、世界に公開される前の 1990 年頃であったが、この Max の優れたアイデアとコンセプトは 10 年以上経過した現在でも、世界の先端メディアアーティストに支持され活躍を続けている。Max の特長は「プログラミング不要でアルゴリズムを実現する」という点にあり、本稿の一つの主題そのものである。以下、実例とともに簡単に紹介するので、興味のある読者は理屈でなく、実際に Max/MSP を体験する事をお薦めする。

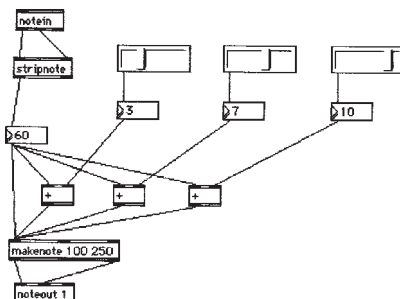


図 17. Max パッチの一例「ハーモナイザ」

図 17 は、筆者が 1 分ほどで制作（プログラミング）した Max のパッチ（一種のプログラムを Patch と呼ぶ）の一例である。この例では、電子ピアノなど外部の MIDI 機器から入力された MIDI ノートイベント（演奏情報）から stripnote というオブジェクト（一種のソフトウェア部品であるブロック）によって、ノートオン（発音開始）の音高情報を抽出する。変数ボックスから直下に makenote から noteout しているルートは、ベロシティ（音量）＝ 100、デューレーション（音長）＝ 250msec、という条件で、そのまま MIDI 入力情報に対応した演奏情報をスルー出力していることになる。そして同時に、変数

ボックスからの音高情報は右側にある 3 個の「+」オブジェクトにも入る。ここでは上のスライダーで個別に設定された値が加算され、この音高のイベントも makenote に合流して MIDI 出力される。つまりこのパッチは、入力の 1 音ごとに設定された 3 音のハーモニーが自動的に加わる「MIDI ハーモナイザー」という機能を実現しているのである。ハーモニー設定のスライダーをマウスで簡単に変更できるだけでなく、実はここに外部からの MIDI 情報を与えて「動的なハーモナイズ」も簡単に実現できる。たったこれだけの機能の実時間処理でも、古典的な C 言語などによるプログラミングで実現することの大変さは、ソフトウェアの専門家ほど理解していただけるだろう。

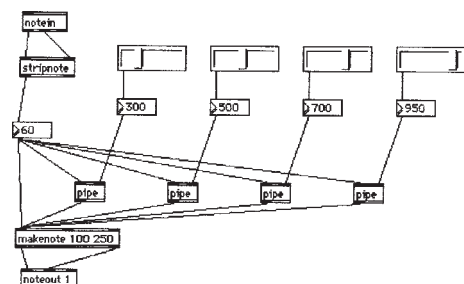


図 18. Max パッチの一例「エコマシン」

図 18 のパッチは一見すると前例のパッチに似ているが、オブジェクトが pipe という時間要素となっている点が重要である。pipe は、右側の入力で設定される時間 (msec) だけ、左側の入力情報を遅延して出力する、というものである。それぞれのオブジェクトの時間管理やシステムとしての並列処理について、Max ではプログラミングをする側では何も考えなくてよい。図 18 の例であれば、MIDI 演奏入力それぞれの設定値ごとに遅延されミックスされた出力が得られ、たったこれだけでお手軽な「MIDI エコマシン」となっている。

音楽情報処理の場合、通常はこのような遅延要素はあらかじめプリセットしておく（実時間処理のための時間的パラメータが変動してはシステムの動作として問題がある）。ところが Max の場合、本質的にシステムがリアルタイム動作をするために、そ

の時間的要素をリアルタイムに変更することも容易である。図 18 をもう一度眺めると、時間的動作のパラメータである pipe オブジェクトの右側の入力には、定数でなく任意の変数をリアルタイムに与えられる。これは「MIDI エコーマシンの遅延時間パラメータを刻々と変える」というようなフレキシブルな動作を容易に実現できることを意味する。



図 19. ワイヤレス MIDI パワーグローブ

アルゴリズム作曲、あるいはリアルタイム作曲という音楽的な概念は、Performer のあらゆるパフォーマンス情報をセンサによってシステムに取り込み、この情報によってリアルタイムに演奏情報を生成したりアレンジしていく、という手法へと容易に発展する。図 19 は、筆者が作曲の一部として制作した、「MIDI パワーグローブ」である。このセンサは右手の指の曲げ状態を、4 本の指（薬指と小指は共通）のそれぞれの ON/OFF という 16 状態として検出し、ワイヤレスで送信する。そして、この MIDI パワーグローブからの情報を扱うために作ったのが、図 20 のパッチである。

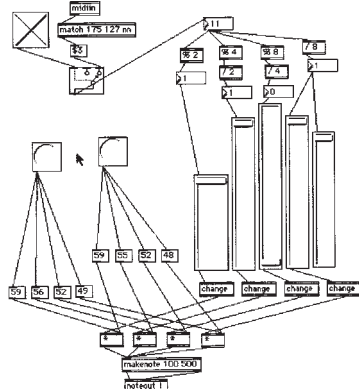


図 20. 「パワーグローブ楽器」のパッチ

アルゴリズムの流れを概説すると、まず入力の MIDI 情報は全て midiin オブジェクトから得られる。そして、match によって、ステータスが 175 (ポリフォニックプレッシャー 16 チャンネル)、ノートナンバー 127、という特定の情報にヒットした時だけ、そのバリューが「\$ 3」という指定で出力され、これをスイッチで ON/OFF して、次段の認識系に行く。パワーグローブの指情報は 4 ビット 2 進数としてコーディングされ、1 の位を親指に、2 の位を人差指に、4 の位を中指に、8 の位を薬指と小指に、と割り当てている。図 20 の中のスライダーは、値域としてゼロと 1 だけをとるように設定してあるので、グローブの握り状態はそのまま、このスライダーの動きとして可視化される。このそれぞれの桁のゼロか 1 か、という値は、イベントの変化がある時のみ出力する change を通過して、さらに乗算の「*」オブジェクトに入力される。この乗算のもう一方の値としては、二つのボタンで設定される和音データが与えられるため、一方では Cmaj7 のコード、もう一方なら C#m7 のコードの構成音として、指の動きに対応してアルペジオ演奏を行えることになる。このパッチにより、パワーグローブが一種の「楽器」となるわけであるが、実際の作品ではこんなに単純ではなく、シーンごとに性格が変わる楽器として機能する。

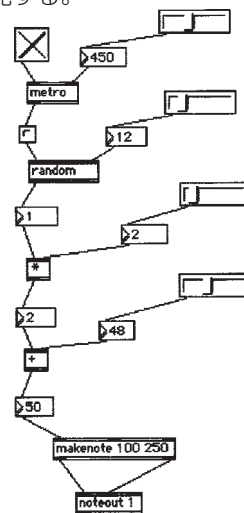


図 21. 音楽自動生成パッチ

「アルゴリズム作曲」のもう一つの本流は、シーケンスデータとして固定されない音楽演奏情報を、演奏の際にリアルタイムに自動生成していく、というタイプである。Max の時間情報を扱うオブジェクトを活用すれば、このアルゴリズムはプログラミング言語で開発するよりも、ずっと効率的に作曲できることは容易に想像がつくだろう。

自動作曲のもっとも基本となるのは、モーツァルトの「さいころ音楽」と同じ、乱数を用いたアルゴリズムである。図21のパッチは、まさにこの原型となるシンプルなもの、そのアルゴリズムは上から下に順に追いかけることで理解できる。まず正方形の ON/OFF トグルスイッチによって metro オブジェクトがスタートされると、右側の入力から設定されたインターバルで等間隔のトリガが発生される。これが自動演奏のテンポとなる。これを受けた random オブジェクトがこのパッチの中心で、この図では右側から入力された 12 という値によって、ゼロから 11 までのランダムな整数が得られる。基本的には、これで「さいころ音楽」はできてしまう。

生成されたランダム値は、乗算オブジェクト「*」に入り、この右側の設定値と乗算される。たとえば 1 を設定すれば素通りするが、図21のように 2 を設定していると、乱数出力は全て偶数となるので、MIDI ノートナンバとしては「全音音階」(Whole Tone Scale) が得られることになる。設定値が 3 なら dim7 の和音を構成し、4 なら aug コードとなり、5 なら sus4 系のスケールとなるわけである。この出力はさらに加算オブジェクト「+」によって、右側の入力値だけオフセットを加算される。この補正によって、MIDI ノートイベントとして聞きやすい音域に移調する。ランダムに生成された音階は、永遠に等間隔で続く音の並びとなりメロディーのように知覚されにくい。ここに擬似的に「リズム」の要素を盛り込むには、既に紹介したオブジェクトを 1 つ追加するだけである。

4. ヒューマンインターフェースに関する研究と創作

(1) 「インタラクティブアート」とセンサ

指揮・演奏などの音楽的経験から音楽におけるライブ性と即興性を重視し、コンピュータによる人間の感性の拡大という可能性にも興味がある筆者の現在の創作の中心は、「インタラクティブ・アート」と呼ばれるジャンルである。これはステージ、あるいはパフォーマンスに注目した視点に立脚する音楽への姿勢である。もともと音楽演奏というのは、ソロ演奏であっても対話的(インタラクティブ)なものである。自分の演奏によって空間に生成される音響を演奏者自身がフィードバック体感している上に、コンサートであればその場の音響を共有している聴衆の「気」、つまり期待感や緊張や興奮、というのは演奏者も一体となって体感するものであり、ここにライブ音楽の醍醐味がある。この世界に、エレクトロニクス技術やコンピュータ技術を活用した「道具」を導入・活用し、人間の感性と表現可能性とを拡大したいと考えている。ここで重要な要素となるのは、ライブ性のある情報を作品として構築するための前述の「アルゴリズム作曲」の概念と支援環境である "Max" であり、もう一つは人間の Performance とシステムとの間のヒューマンインターフェース技術、特にいろいろな「センサ」とその活用である。



図 22. オリジナル楽器 "SNAKEMAN"

例えば図22は、大阪・難波のインド民芸品店で仕入れた太鼓の胴体に、日本橋のジャンク屋で見つけたマイクのフレキシブルパイプを組み合わせた、SNAKEMAN と名付けた一種の楽器とも言えるセンサである。このパイプの先端の間に赤外線ビーム

が走り、それを遮断する速度に応じた MIDI 情報が出力される。図 23 は、このセンサがシステムの重要な要素として機能した作品 "Atom Hard Mothers" の公演風景で、背景音響素材となった「鈴虫」をイメージした Performer が宙をまさぐる動作が赤外線ビームを遮ることによってシーンが推移した。



図 23. 作品 "Atom Hard Mothers" の公演風景

"Visional Legend"

作曲 1998 年、初演 1998 年 9 月 19 日『国際コンピュータ音楽フェスティバル』、神戸・シーベックホール、笙：東野珠実

あらかじめ Performer の使う笙の演奏した音響断片をサンプリングして、詩を朗読するバリトンの声とともに、Kyma の音響信号処理によって背景音響パートを制作。ライブの場合は、ビデオとスライドショー CG と CCD カメラによるライブ・グラフィックス系を、オリジナル制作した笙のためのプレスセンサ（呼気・吸気の双方向）によってトリガし、あわせて Kyma をライブ制御する MAX の MIDI アルゴリズムによって、笙のサウンドへのリアルタイム信号処理を行った（図 24 - 25）。

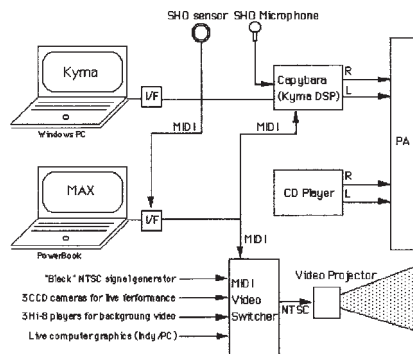


図 24. 作品 "Visional Legend" のシステム



図 25. 作品 "Visional Legend" の公演風景

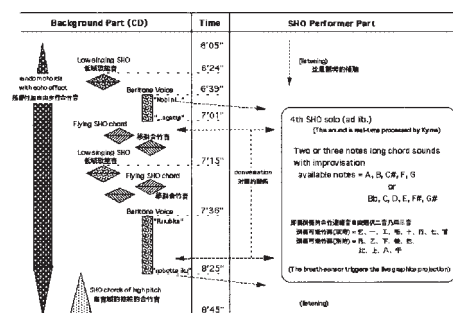


図 26. 作品 "Visional Legend" の楽譜の一部

図26はこの作品の楽譜の一部であるが、古典的な楽譜が横構成で時間的に左から右に流れるのに対して、上から下に流れるようになっている。これは演奏者にとっては戸惑いもあるようだが、楽譜に記述されたメッセージが横書きであり、左半分の CD 背景音響パートと右半分の演奏者パートとを効率良く対峙させるためにこの構成を採用した。また楽譜には笙の持つ個々の竹のピッチから構成した、アベイラブルノートの指定による即興の指示があり、演奏者は個々の音については自分の感性とその場の響きで選択して演奏した。また、図 27 は笙プレスセンサの開発実験の様様であり、17本の竹のうちの 1 本に双方向半導体気体圧力センサを組み込んでいる。



図 27. 実験中の笙プレスセンサ

"Beijing Power"

作曲 2000 年、初演 2000 年 3 月 11 日『相愛大学音楽研究所公開講座コンサート』、相愛大学、超琵琶：長嶋洋一

図 28 の「超琵琶 (Hyper-Pipa)」は、北京の楽器店で入手した土産物の民族楽器に、3 次元加速度センサ、ジャイロセンサ、衝撃センサ、タッチセンサ等のセンサ群と液晶パネルや青色 LED 群を 32bit カードマイコンとともに組み込んだオリジナル楽器である。この楽器を用いて 2000 年 3 月に相愛大学で初演した作品 "Beijing Power" では、従来の琵琶演奏のスタイルにとらわれず、例えば「弦を弾いてから胴体を左右に揺する」ことでリアルタイム楽音生成の高調波成分を制御する、といった新しい演奏技法と一体となった作曲を行った。



図 28. オリジナル楽器「超琵琶」

(2) リアルタイム楽音合成・音響信号処理

1990 年頃までの Computer Music とはいえ、肝心のサウンドの部分では、非実時間的にスタジオで音響信号データを編

集・加工する「テープ音楽」か、あるいは MIDI 電子楽器を音源とする楽音生成手法が一般的であった。しかしデジタル信号処理 (DSP) 技術の進展と、コンピュータ自体の驚異的な性能向上によって、コンピュータのソフトウェア自体でリアルタイムに楽音合成や音響信号処理を実現する、というソフトウェアシンセシスのシステムがいくつも登場してきた。ここでは本学技術造形学科の「サウンドデザイン」「音楽情報科学」でも採用している 3 種類のシステムについて簡単に紹介するとともに、筆者の作品での適用事例を紹介する。

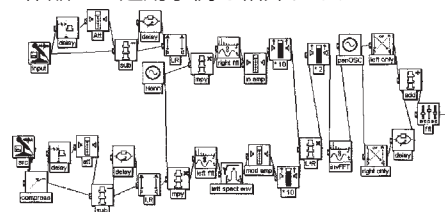


図 29. "Kyma" による音響信号処理の開発例

図 29 は、本稿で既に何度か登場している "Kyma" システムの音響信号処理アルゴリズムのプログラミング画面である。米国 Symbolic Sound 社の開発した Kyma システムは、多数の DSP エンジンを搭載した専用のハードウェア Carylara と、ホストコンピュータ上のソフトウェア Kyma からなり、Max ライクの簡単な GUI により、楽器メーカーの「お仕着せ」でない強力なリアルタイム音響信号処理を簡単に構築できるようになった。

"Voices of Time"

作曲 1999 年、初演 1999 年 3 月 20 日『相愛大学音楽研究所公開講座コンサート』、相愛大学、フルート：太田里子

この作品は外見上はステージ上にフルート独奏者が立つだけであり、図 30 の楽譜を読む限りでは、メロディーもリズムもハーモニー（調的構造）もある、ごく普通のクラシック音楽のようである。しかしこの作品では、同じステージ上でコンピュータを操作する筆者のマウス操作により、演奏されるフレーズの一部をその場でライブサンプリングし、これを Kyma と MAX を用いたアルゴリズムによってライブ音響信号処理して変容・拡張・多重化された音響

がフルート音響に加わることで、一人の演奏者が自分自身の演奏音響とともにライブで共奏・競演し、新しいメロディー、新しいリズム、新しいハーモニーを「その場限り」のものとして刻々と生成するという意味で、挑戦的なインタラクティブアート作品であった。この発想と手法はここ最近の筆者の作曲において、「笙」の独奏、ボーカルの朗読音声、ピアノ独奏、パイプオルガン独奏、と作品テーマとフューチャリングする楽器を変えながら、いくつかの作品として結実・公演された（図31）。

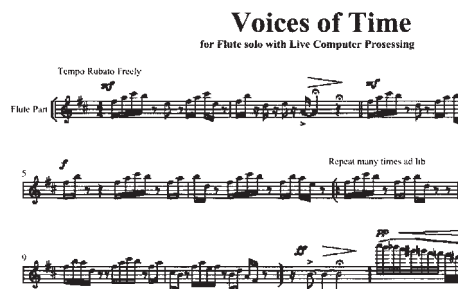


図 30. 作品 "Voices of Time" の楽譜の一部

"Mycoplasma"

作曲 1998 年、初演 1998 年 10 月 28 日『神戸山手女子短期大学公開講演会・コンサート』、神戸・ジーベックホール、パフォーマンス：塩川麻依子

"Piano Prayer"

作曲 1999 年、初演 1999 年 12 月 15 日『神戸山手女子短期大学公開講演会・コンサート』、神戸・ジーベックホール、ピアノ：吉田幸代

"Great Acoustics"

作曲 2000 年、初演 2000 年 3 月 11 日『相愛大学音楽研究所公開講座コンサート』、相愛大学、パイプオルガン：塩川麻依子



図 31. 作品 "Great Acoustics" の公演風景

Kyma システムが専用の DSP エンジンでソフトウェアシンセシスを実現するのに対して、図 32 の "Max/MSP"、および図

33 の "SuperCollider" では、Macintosh コンピュータの完全なソフトウェア上でリアルタイム音響信号処理を実現する。このため処理能力では限界があるもののシステムの可搬性ではメリットがあり、筆者は作品やパフォーマンスの形態などにより、サウンド系システム要素として適宜、使い分けている。

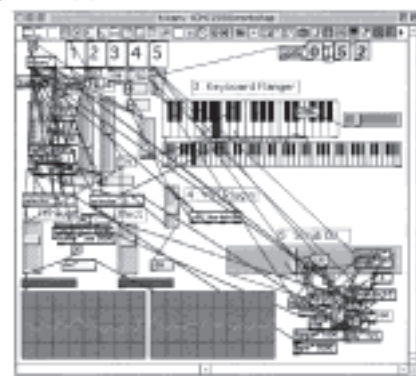


図 32. "Max/MSP" による音響信号処理の開発例

```
{
  var fofreq;
  fofreq = MouseX.kr(0.04, 40, 'exponential');
  z = RLP4.ar(
    LFSaw.ar(LFNoise0.kr(0.2, 7, 40).round(1).midpoints*[1, 1.5]),
    LinExp.kr(
      LFSaw.kr([fofreq, fofreq*2], -1),
      -1, 1, 0.01, 0.4),
      MouseV.kr(0.0, 0.99) // cutoff resonance
    ) * 0.1;
  PingPongN.ar(z.at(0), z.at(1), 0.16, 0.16, 0.6)
}.scope(0.1)
```

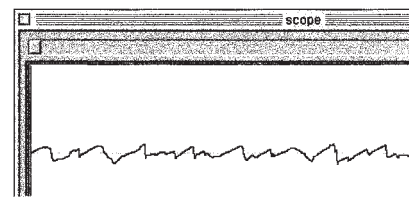


図 33. "SuperCollider" による音響信号処理の開発例

"Bio-Cosmic Storm"

作曲 1999 年、初演 1999 年 10 月 16 日『日独メディア・アート・フェスティバル』、京都・関西ドイツ文化センターホール、パフォーマンス：塩川麻依子、CG：中村文隆、センサ：照岡正樹

人間の身体動作（関節の曲げや赤外線位置計測）から、より密接なヒューマンインターフェースを求めた「笙プレスセンサ」や「呼吸センサ」の実験を経て、この作品では筋肉から発生する電気信号パルスをもそのまま検出する筋電センサを活用した Performance を実現した。ピアニストである Performer は「ピアノの鍵盤に触れてはいけない」という指示のもと、鍵盤上空の空間でピアノを弾いたりピアノを押したりす

ると、この筋肉から発生する神経パルスがそのまま音響信号ソースとして、また SuperCollider によるソフトウェアシンセシス音源のためのライブパラメータとして、さらに Open-GL により神経パルスと同期して振動する鍵盤を描いたリアルタイム 3D-CG を駆動した。図 34 は実験中の筋電センサの電極部分であり、図 35 はこの作品の公演風景である。

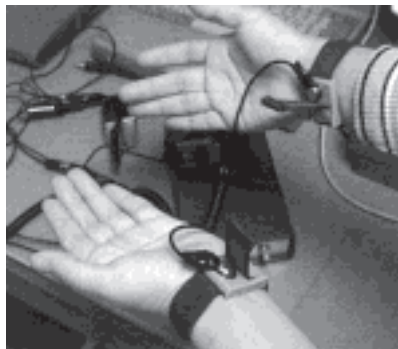


図 34. 筋電センサの電極部分



図 35. 作品 "Bio-Cosmic Storm" の公演風景

(3) パフォーマンス作品とインсталレーション作品

コンサート会場での「公演」と、ギャラリーなどでの「展示」というのは、メディアアートの発表の形態としてだいぶ異なる印象があるかもしれないが、インタラクティブアートという視点から、筆者はこの両者にあまりこだわりを持たないようにしてきた。事実、最初はコンサートの Performance だった作品を改訂してギャラリーの体験型インсталレーションとなったものや、ライブ演奏のためのオリジナル

楽器を敢えて展示型作品のイメージで制作した事例もある。ビデオ作品をエンドレステープ化して単に上映するようなインсталレーション作品は別として、来場者の振る舞いや動きかけをセンサで検出してマルチメディアが変化するようなインタラクティブ・インсталレーション作品は、テーマや発表形態によってはコンサートでのライブ Performance とも成り得る、という実感はますます強くなっている。インターネット時代となって、コンピュータ画面内の仮想空間でのメディアアートも登場してきたが、センサ等のヒューマンインターフェースによって「身体的な実感の欠如」という課題が克服されていくものと期待しつつ、自分でも考察・実験を進めている。

"Brikish Heart Rock"

作曲 1997 年、初演 1997 年 10 月 15 日『神戸山手女子短期大学公開講演会・コンサート』、神戸・シーベックホール、パフォーマンス：住本絵理、佐藤さゆり

二人のパフォーマーのうち、電子的システムとは完全に切り離されたフルートは、楽譜で指示されたアベイラブルノートから完全に即興でソロするように指示された。80個の LED が動的なディスプレイを行う一種のオブジェとして制作したオリジナルの静電タッチセンサ（図 36）と筋電センサ MiniBioMuse を「演奏」する Performer も、基本的には即興のみである。



図 36. オブジェ「静電タッチセンサ」

メディアインсталレーション "森海"

制作 2000 年、発表 2000 年 5 月 28 日『静岡文化芸術大学一般公開デー・特別展示』、静岡文化芸術大学、コラボレータ：李恩沃・佐藤聖徳・大山真澄・加藤美咲・川崎真澄・北嶋めぐみ・林文恵

図 37 は、体験型インсталレーション作品 "森海"（しんかい）のシステムブロック

図である。この作品は、技術造形学科の教員・選抜学生のコラボレーションにより、わずか3週間でセンサからCGまで制作した。図38のように、学内の8台の大型プラズマディスプレイを並べ、学生がPhotoshopで制作したCG静止画をスライドショー化してビデオに記録してエンドレス再生し、3系統のライブCCDカメラ画像とともに、来場者を赤外線ビームセンサで検出してMIDIビデオスイッチャを切り替え、同時にイベントに対応したサウンドを生成した。

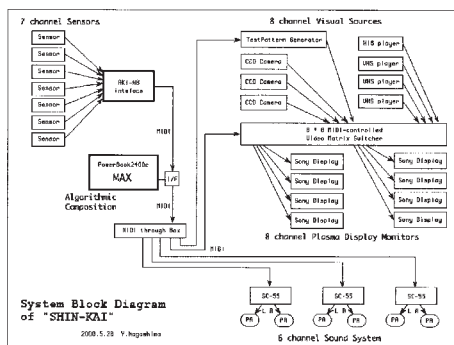


図 37. 作品 "森海" のシステム構成



図 38. 作品 "森海" の展示風景

"Wandering Highlander"

作曲2000年、初演2000年9月17日『電子情報通信学会・情報処理学会・日本音響学会・IEEE等連合大会シンポジウム』、静岡大学、パフォーマンス：鈴木奈津子、コラボレータ：大山真澄、加藤美咲、川崎真澄、北嶋めぐみ、高木慶子、竹森由香、田森聖乃、渋谷美樹、鈴木飛鳥

この作品はパフォーマンスを伴ったインタラクティブ・メディアアート作品であり、センサを装着した Performer (芸術文化学科学生) のダンスにより音楽と映像が駆動された。9名のコラボレータ学生によるCG制作は、「一人5枚の連続したCG画

像を制作。最後の1枚を次の人に渡し、次の人はこれをスタートの素材として5枚のCGを制作」という「連画」の手法によって、最終的に45枚のCG画像を創作した。

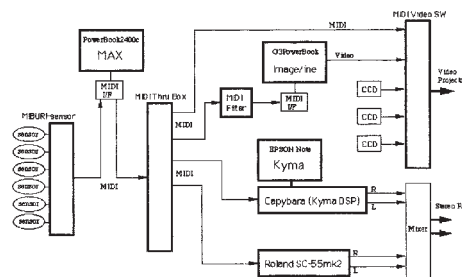


図 39. 作品 "Wandering Highlander" のシステム構成



図 40. 作品 "Wandering Highlander" の公演風景

5. おわりに

インタラクティブなマルチメディア・アートやメディア・インスタレーションを実現するための技術造形的アプローチについて紹介した。今後も、自由な発想と意欲的なテーマの発掘を念頭に、才能ある本学の学生や教員とのコラボレーションにより、新しい創作に挑戦していきたい。

参考文献

- (1) <http://nagasm.org/ASL/>
- (2) Yoichi Nagashima : Neural-Network Control for Real-Time Granular Synthesis、1992 年度人工知能学会全国大会論文集 I (人工知能学会)、1992 年
- (3) Yoichi Nagashima : An Experiment of Real-Time Control for "Psuedo Granular" Synthesis、Proceedings of International Symposium on Musical Acoustics (國際音響学会)、1992 年
- (4) Yoichi Nagashima : Real-Time Control System for "Pseudo" Granulation、Proceedings of 1992 International Computer Music Con-

- ference (International Computer Music Association)、1992 年
- (5) Yoichi Nagashima : Musical Concept and System Design of "Chaotic Grains"、情報処理学会研究報告 Vol. 93, No. 32 (93-MUS-1) (情報処理学会)、1993 年
- (6) Yoichi Nagashima : PEGASUS-2 : Real-Time Composing Environment with Chaotic Interaction Model、Proceedings of 1993 International Computer Music Conference (International Computer Music Association)、1993 年
- (7) Yoichi Nagashima : Chaotic Interaction Model for Compositional Structure、Proceedings of IAKTA / LIST International Workshop on Knowledge Technology in the Arts (International Association for Knowledge Technology in the Arts)、1993 年
- (8) Yoichi Nagashima : マルチメディア Computer Music 作品の実例報告、情報処理学会研究報告 Vol. 94, No. 71 (94-MUS-7) (情報処理学会)、1994 年
- (9) Yoichi Nagashima : Multimedia パフォーマンス作品 Muromachi、京都芸術短期大学紀要 [瓜生] 第 17 号京都芸術短期大学)、1995 年
- (10) Yoichi Nagashima : Multimedia Interactive Art : System Design and Artistic Concept of Real-Time Performance with Computer Graphics and Computer Music、Proceedings of Sixth International Conference on Human-Computer Interaction- 7) (ELSEVIER)、1995 年
- (11) Yoichi Nagashima : マルチメディア生成系におけるプロセス間情報交換モデルの検討、情報処理学会研究報告 Vol. 95, No. 74 (95-MUS-11) (情報処理学会)、1995 年
- (12) Yoichi Nagashima : PCM 音源の並列分散処理による Granular Synthesis 音源、情報処理学会論文誌 Vol.36, No.8 (情報処理学会)、1995 年
- (13) Yoichi Nagashima et al.: A Compositional Environment with Interaction and Intersection between Musical Model and Graphical Model --- "Listen to the Graphics, Watch the Music" ---、Proceedings of 1995 International Computer Music Conference (International Computer Music Association)、1995 年
- (14) Yoichi Nagashima : マルチメディア作品におけるカオス情報処理の応用、京都芸術短期大学紀要 [瓜生] 第 18 号京都芸術短期大学)、1996 年
- (15) Yoichi Nagashima : マルチメディア・インタラクティブ・アート開発支援環境と作品制作・パフォーマンスの実例紹介、情報処理学会研究報告 Vol. 96, No. 75 (95-MUS-16) (情報処理学会)、1996 年
- (16) Yoichi Nagashima : マルチメディア Computer Music 作品の実例報告、情報処理学会研究報告 Vol. 94, No. 71 (94-MUS-7) (情報処理学会)、1994 年
- (17) Yoichi Nagashima : [広義の楽器] 用ツールとしての MIDI 活用、情報処理学会研究報告 Vol. 96, No. 124 (96-MUS-18) (情報処理学会)、1996 年
- (18) Yoichi Nagashima : インタラクティブ・マルチメディア作品 "Asian Edge" について、京都芸術短期大学紀要 [瓜生] 第 19 号 (京都芸術短期大学)、1997 年
- (19) Yoichi Nagashima et al. : "Improvisession": ネットワークを利用した即興セッション演奏支援システム、情報処理学会研究報告 Vol. 97, No. 67 (97-MUS-21) (情報処理学会)、1997 年
- (20) Yoichi Nagashima : センサを利用したメディア・アートとインスタレーションの創作、京都芸術短期大学紀要 [瓜生] 第 20 号 1997 年 (京都芸術短期大学)、1998 年
- (21) Yoichi Nagashima : 生体センサによる音楽表現の拡大と演奏表現の支援について、情報処理学会研究報告 Vol. 98, No. 74 (98-MUS-26) (情報処理学会)、1998 年
- (22) Yoichi Nagashima : Real-Time Interactive Performance with Computer Graphics and Computer Music、Proceedings of the 7th IFAC/IFIP/IFORS/IEA Symposium on Analysis, Design, and Evaluation of Man-Machina Systems (International Federation of Automatic Control)、1998 年
- (23) Yoichi Nagashima : BioSensorFusion: New Interfaces for Interactive Multimedia Art、Proceedings of 1998 International Computer Music Conference (International Computer Music Association)、1998 年
- (24) Yoichi Nagashima : インタラクティブ・アートにおけるアルゴリズム作曲と即興について、神戸山手女子短期大学紀要第 41 号 1998 年 (神戸山手女子短期大学)、1999 年
- (25) Yoichi Nagashima : MIDI 音源の発音遅延と音源アルゴリズムに関する検討、情報処理学会研究報告 Vol. 99, No. 68 (99-MUS-31) (情報処理学会)、1999 年
- (26) Yoichi Nagashima et al. : "It's SHO time" --- An Interactive Environment for SHO (Sheng) Performance、Proceedings of 1999 International Computer Music Conference (International Computer Music Association)、1999 年
- (27) Yoichi Nagashima : クラシック音楽とコンピュータ音楽、神戸山手女子短期大学紀要第 42 号 (神戸山手女子短期大学)、2000 年
- (28) 長嶋洋一 : 「コンピュータサウンドの世界」、CQ 出版、1999 年
- (29) 長嶋洋一 : 「作るサウンドエレクトロニクス」、ASL 出版、1999 年 (<http://nagasm.org/hightech/02-11/>)
- (30) 長嶋・平賀・平田・橋本編 : 「コンピュータと音楽の世界」共立出版、1998 年

「間」について

On the Idea of *Ma*

勝俣 鎮夫

文化政策学部長

Shizuo KATSUMATA

Dean of the Faculty of Cultural Policy and Management

In some occasions, Japanese traditional culture is called the "culture of *Ma* (in-between)." In this paper, we explore the characteristics of *Ma* by examining diverse illustrations. Consequently, our examination proves that this *Ma* is not the boundary composed of a physical line, but it has an aspect of the site in which new things are produced. This site is liminality as cultural time and space, and it has the characteristics of the two things forming *Ma*.

私は、「新制中学、野球ばかりが上手になり」とからかわれた新制中学の第一期生で、文字通り野球ばかりしていた野球少年であった。その後体をこわしプレーができなくなってしまったが、野球の魅力は捨てがたく、現在にいたるまで野球観戦は私の最大の楽しみである。

ところが、Jリーグの開設以来サッカー人気も高まり、自然とサッカー放送を見るようになったが、現在もおサッカーを楽しむ境地にはいたっていない。野球とくらべて、はるかにスピード感があり、野性味あふれるサッカーに若い人々が魅せられるのは十分理解できるが、私にはなかなかこのスポーツはなじめない。これを新しいものについていけない老人の通性といってしまうえばそれまでであるが、あえて抗弁すれば、サッカーが「間」のないスポーツであることにそのひとつの理由があると思われる。野球は九回ある回の表・裏にそれぞれ計一七回の間があるのに対して、サッカーはハーフタイムに一回の間があるだけである。スポーツに限らず「間の文化」に慣れ親しんできた私達までの世代の者にとって、サッカーになかなかなじめないのも、効率性を至上のものとする現代社会に生きる若者がサッカーに強い共感をいだくのも、この間の有無が大きく影響しているものと思われる。日本の伝統的スポーツである大相撲には、一番毎の取組の間に仕切りという大事な間が設定されている。観戦者にとっても相撲は、こ

の間をも楽しむ、間のスポーツともいえるものであり、野球もこの点において日本人の好みにあったスポーツといえる。「間抜け」という言葉が、「手ぬかりのあること」・「愚かもの」の意味で日常的に使用されてきたことから知られるように、日本人はこの「間」を大切なものとして重視し、この「間」から新しい文化をつくりだしてきた。

「間」という語は、「かん・けん・ま・あいだ・あい・あわい」などと訓み、原義である「ふたつ以上の本来的また正規の空間・物や時間のあいだにある空間・時間」の意味から、実に多様な語義を派生させるとともに、他の語と結びついて多種の造語をうみだしてきた。間は、「前・後」などと同じく、空間と時間を同一視し、それらを同じ言葉で表現する日本語に比較的多くみられる言葉で、現代の最先端の数学者・理論物理学者が、そのことを証明しようとしていることと関連して興味深い、時間と空間を同次元のものとして表現する語としても多種多様な意味をもつ言葉として使用されてきた。

この間の語義を調べるため、『日本国語大辞典』をひいてみて私が注目したのは、①継続していたものが途切れたり中断したりする時間の意味とともに、②ある状態が継続している時間帯という反対の意味をあわせもつ、両義性をもつ語として存在する点である。②の意味をもつ間の用例は、すでに万葉集にみられるように古く、邦楽・舞踏・演劇などで音と音、動作と動作の間の時間的長短をいうところから転じて、リズム・テンポの意味となった。「間抜け」の語は、ここからうまれた言葉であるという。さらに②の両者をつなぐ継続の意味から、間は関係・間柄という意味を派生させた。今日のような意味の「人間」という語が使用されたのは、江戸時代以降とい

われる。それ以前は、人と人との関係によって構成される世界をさす言葉であったものが、その人間界に住む「人」の意味に転じたという。この語の意味の変化の背景からは、人間とは、人と人との関係で存在するものという観念を読みとることが可能であろう。この人間観は、人間の存在を関係でとらえる社会学の「自分とは他者である」という命題に通ずる観念である。人間の間は、絶ちきられた状態の空間を意味するのではなく、人と人とが関係している空間をさす間柄としての間なのである。野球の試合の表と裏にもうけられた間も同じ性質の時間帯である。プレイそのものは中断された間の時間であると同時に試合自体は継続している状態の間なのである。選手にとってリフレッシュの時間であるとともに次の攻撃にそなえての準備の時間である。観客にとっても、「ピンチのあとにチャンスあり」と、ひと息ついてビールを飲み、ホットドッグをほおばり、次回に期待する至福の時間なのである。

このように、間とは、物理学的な境界の線で区切られた限定された時間帯・空間領域ではない特殊な時空として存在する。間という時空は、門前町の「前」、江戸前の「前」などと同じ間であって、文化人類学で定義する「境界領域」に属する時空といえるであろう。中世において門前町は、神仏が支配する聖域としての境内の「前」に位置する空間として、境内に準ずる性格と俗空間の延長上にある空間の性格を合わせもつ境界領域として、市がたてられ町がつくられたのである。また江戸前という言葉は、江戸の区域内ではないが江戸に接する前方に位置し、江戸という都市の属性の延長上にあると考えられた海と、公海の一部をなす海の性格を合わせもつ江戸湾をさし、江戸前鰯はこの江戸前でとれた魚貝類をタ

ネにしてにぎった鰯をさすのが本来の呼称の由来であろう。

ところで、以上みてきたような間(ま)という語の意味は、芝居などの休憩時間を幕間(まくあい)というように、間(ま)と同義異訓の間(あい)という語に古くから合(あい)という字をあてていることから一層明瞭となる。

真鴨とあひるを交配させた「あいがも」(間鴨・合鴨)、上着と下着の間に着用する「あいぎ」(間着・合着)、異人種間に生まれた「あいのこ」(間子・合子)などである。これらは異なったふたつの種類のものの両方の性格をもつもの、両方の性格の合わさったもの、交ざったものという考えから、中間の間に合があてられるようになったのであろう。この間(合)から生まれる新しいものを、当然のことながら、中途半端なもの、余計なものともみなす観念があるいっぽう、この間の特性を積極的に評価し、この間から新しいものを生みだしていくケースも多く見出される。芸能においては、間囃子・間狂言など数多くみられるが、身近かな生活の場においても、間物(あいもの)など結構多い。間物は鮮魚と調理した魚との中間物で、干物・塩魚をさすが、これも天日で干すなどの間が生みだした新製品ともいえるであろう。

このように間から生みだされた具体的剰余をあらわす言葉は、古い時代の経済用語に多くみられる。室町幕府が発布した徳政令では、質屋などの貸金の利子を「合銭」と称している。この合銭も本来は間銭であって、貸した時から返済の時までの間に、貸した元金が生みだす剰余をさすのであろう。井原西鶴の著作物には当時の経済用語が多く使用されているが、彼は利子を間銭と表記している。また西鶴は、間(合)銀は、口銭・手数料、時価と売価の差額のもうけな

ど、間金は相場の変動でそのさやとしてかせいだ金額などの意味で使用している。太閤検地の政策基調である作合否定政策の作合（つくりあい）は、地主の収得する小作料をさすが、この作合の語も、当時の農民の土地売買契約状に作間の語が散見されるから作間が本来の語であろう。そして、意味の上からも、領主と耕作者の間に生まれた中間剰余、または地主と耕作者の関係から生みだされた剰余ということになるであろう。

最後に、正式の夫婦の間から生まれた間夫・間男が、たんなる余計者なのか、妻にとって、この上ない余得としてのすばらしい存在なのか私にもわからない。しかし、文化政策学部とデザイン学部の「間」である文化・芸術研究センターが、余計な「間」ではなく、新しい創造の場としての「間」に育っていくことを私は確信している。

価値を創造する装置

——二十一世紀大学論として

栄久庵憲司

デザイン学部長

〈はじめに〉

精神に美味しいものを価値という。

肉体に美味しいと感じられる食べ物は、まずは健康維持のうえで欠乏している要素である。喉がかわいていれば、水道の水も甘露と味わる。ビタミンが欠乏していればレモンが美味しい。食べ物の含む栄養素の量を栄養価という。肉体の健康上の価値をいっている。

フランス料理の三つ星を食べたい、というのはむしろ精神上の美味への求めに属する。

新しい大学は、新しい時代精神に美味しい栄養価——新しい価値を創造する装置である。教授陣はシェフであり、学生一人ひとりとはとりあえずコックである。やがて新時代の料理（ヌーベル・キュイジーヌ）をたずさえて社会へと巣立っていく。

欲しいもの、ふるいつきたくなるようなもの、それが価値あるもの、である。手もとに置くだけで楽しめるもの、面白いもの、美しいもの、に価値がある。使用価値——ものの役に立つ機能をもっていることが価値、であるようなものは、もちろん無くてはならない。しかし一見、ものの役に立たないようなものに魅惑され、惚れこんでしまうことがある。茶器ひとつに万金を投じ、領土と取り替えた戦国大名が居た。おそらく茶器の使用価値は食品でいえば栄養価であり、使用機能はさして変わらない茶器に万金を投じるのは、そこに精神的価値を見出しているからである。いま、世紀の変わり目を契機に時代精神としての価値観が、大きく変貌を遂げようとしている。栄養価から美食へ、肉体的価値から精神的価値へ、心が動きはじめているのである。

二十世紀と違って、これからは時間がゆっくり流れていくだろう。二十世紀初頭に較べれば平均寿命は二倍以上になっている。手まひまをかけて面白さの尽きない、時間をかけられるものが価値になっていく

だろう。総じて簡易で便利なものより、美しく楽しくて、生甲斐を支えてくれるものが価値になっていく。いま、欲しいものがない。楽しめるものがない。面白いものがない。美しいものがない。製造技術は高まったが、価値観の混迷が、価値あるものを生みだしそこねている。

新しい大学は、古い価値観に呪縛される危険の（比較的!?）少ない、創造の楽土といってよい新装置である。おおいに青春の血を湧かせてほしいものである。

1、新しい価値を創出する装置

革命とは命を革と書かれている。命は生命よりもまえに生命の目的を指している。命とは天命、そして天の命ずる運命、他人をわが目的に従わせる命令、自らが担う使命の命である。

革Ⅱあらたむるのは方法、技術であり、命はその目的である。革命の革は方法、技術、すなわちⅡテクノロジーである。革命の命は目的であり、目的を成す心のありかは理念、理想、ⅠⅡアイデアである。

いまⅠⅡ革命が叫ばれているが、いわゆるⅠⅡのⅠはインフォメーションであって、それ自体アイデアはない。むしろⅠⅡインフォメーションはテクノロジーの対象にすぎない。

目的を革めるのが革命であり、革めるべき目的は、人間にとっての価値の革命、価値観の革命であり、人間観の革命である。

生の目的としての命は、かつて宗教の受けもちであった。宗教は人間学であり、人間行動と社会を秩序づける人倫（倫理、人の道）のあるべき形の仮説であり、生きる意味（ないし死ぬことの意味）をたずねる人間観のモデルづくりであった。

産業革命は、同じ革命の名を東洋では冠したが、読んで字の如く、人間を革命するのではなく、産業を革命するのであった。人間の生活条件は産業革命後の二世紀間に、大きく変化させられてきた。人間は産業革命以前にくらべれば多面的に超能力を得た。一方で人間性を壊しつつある。人間疎外状況が、限界に達して非道な事件が頻発しはじめている。環境破壊を惹起し、新種の文明病をかかえてきている。

科学技術の進展はしかし、かつての宗教にかわって、人間行動を秩序づける新しい人間学の形成を促し

ている。

科学技術によせる二十世紀までの価値哲学は能率、経済の域にあった。しかし、科学技術によって超能力を自由にもてるようになった人類にとっては、新しい社会秩序のあり方、幸福のあり方、楽しみ、遊び、生甲斐のあり方が可能になっている。新しい人間の価値の哲学の樹立が求められている。――アイデアの革命に、たとえば世にいう「IT革命」が何をなしうるか、が問われているのである。

世の中は価値をめぐって動いている。

新鮮な人間の価値の基準を樹てることが、時代を動かす原動力となる。人間の使命を革めることによつて、新しい人間像を拓くことによって、新しい物が受け入れられるマーケットは形成される。

新しい大学という創造装置に依つて立つて、精神のオリジナリティーを見つけていこう。新しい価値にフォーカスをあてることが、価値創造装置に魂を託す者の使命である。

2、価値とは —— 私が決める主体性

価値は、私が決めるものである。

全過去の集積としての現在の、私自身の欲求のありようが、価値あるものを認め、価値なきものを見くだす、のである。共通普遍の価値基準というものは無い。私自身の価値観さえ不変ではない。好きなものが急に嫌いになることがある。その原因は多分に、それまで存在していなかった物（事）が立ちあらわれたときに、それまで堅持していた価値観がつき崩されるのである。

価値とは、主体の精神的欲求と、示された物（事）のありようとの、それぞれを変数とする方程式によつて決定（評価）される価である。

精神的欲求・希求は私以外には決められない。その、私の内なる決め手は、私自身の感性と見識によつて成り立っている。感性に質を与えるのが見識であり、見識に形を与えるのが感性である。

こと新しい価値の創造に関するかぎり、価値の創造者は私以外ではあり得ない。

天上天下唯我独尊、という傲慢な姿勢こそ、肝要であろう。この言葉は釈迦誕生の第一声であったとさ

れている。人間観、生命観、生き方、死に方を論じ、人の心を救う価値創造に達したのはこの私だけだ。生・老・病・死の四苦を解決できる人間学至上のノウハウを創造したのはこの私にほかならない。

そのくらいに貴重な創造物、と私が信じているほどのものでなければ、リーダーリティのある新しい価値創造ではありえない。既存の価値を駆逐するぞ、という心意気が、新しい価値を解放するために、若き創造者に求められるのである。

3、価値創造のための —— 学問のすすめ

価値の創造とは、既存の価値の破壊である。価値創造は温故知新、古きをあたためてよく知ってこそ、新しきを知り得るものだ、といわれる。それは、見識を育くむために重要な作業である。ここで破壊されるべきは、「伝統のうちなる古きよきものではなく、「古き悪しきもの」である。無意味な（無価値な）桎梏（くびき）が万事にまつわりついているのも伝統なるものの一面である。

たとえばこの新しい大学には未だ症状が現れていないが、大学という研究・教育機関にこの世紀の変り目に、ほとんど全面的に現れている症状として、学問の不毛性が挙げられる。

たとえば哲学ということについて、価値哲学を正面からとりあげようとするとき、哲学畑の「専門家」は、それはもう古い、と批判する癖がある。たしかに「価値」を正面にして論ずる価値論が哲学界に広く行われたのは二十世紀初頭までである。しかしそれは実存主義哲学をはじめとする人間論の視野の中に、価値論が拡散していったため、価値論を正面に据えなくなっただけである。人間論は深化するほど抽象度を高め、現実の生身の生活と乖離しがちである。一方、科学技術の成果は生身の生活におおきな変貌をもたらしている。現代の価値観はモノに込められ、思想もまたモノによって表現されている。技術が人間性を席捲し、精神の空白の時代を形成してきた世紀末を超えようとするとき、人間論を価値論の地平に戻して、モノに顕現される価値のありようをこそ正面に据えて総合的に、具体的に掌握すべき時なのである。

だが哲学系の常識は価値論の重要性を鼻先で嗤う。日本の哲学が翻訳と編集に窮々として、本来の哲学をしていないきらいがある。ことほどさように、日本の学問は形骸化して、自らの主体性をもった学問を

していない。その結果、いわゆる学術論文に、方法論と手順、データは揃っていても、何の発見も提案も見えないものが塔を成している。研究心にごかされて、というよりは、もっぱら業績積み重ねのために、形式的論文がおびただしく提出されている。

そういう古い学問界の呪縛に、あたらず青春を棒に振っては勿体ないではないか。

感性を磨くには、よく遊ばなければならない。本当に面白さの尽きない遊びを遊べるようになるのは容易なことではない。深い遊びの境地に到達して、感性は他の追隨を許さない域に達する。そして、その感性に質を与えるのが、見識である。見識を磨くのは学問であり、研究である。

よく学び、よく遊べとは、とうに昔人の発見した創造的人間涵養の極意だが、普遍の原理として未来にも通ずる。ことに世紀末育ちの若者は遊びが下手である一方、受験競争のために学問の面白さも知ることが少ない。よく遊びよく学ぼう。それには、下手な形式主義の論文作り労働にかまけている暇はない。

創造したものは、自慢しよう。広く見せびらかそう。見せびらかし合えば批評、評価、批判も侃々諤々かんかんかくかくの議論をまき起こすだろう。そのためには、創造物の提示と、その理由を述べるプレゼンテーションの装置がある。そして批評、評価、批判を開陳するクリティックにもプレゼンテーションメディアがある。

伝統的大学では学術論文を掲載する研究紀要を刊行することになっている。そのほとんどの中味は、創造性に欠け形骸化した、砂を囁むようなもので成っている。むしろ本学のように新しい創造をうみ出す装置として「新しく」つくられた研鑽の場からは、活きいきと充実した、形式にとられない研究成果が期待される。はつきり正面から、学生の創造的成果の価値を問う『価値』と銘打った紀要にしたらどうだろうか。学術論文なら、年に一冊がせいぜいだが、「創造物とその評価」を記録するなら年に一冊にはとうていとどまるまい。

本学紀要『価値』は季刊『価値』から月刊『価値』になってしまいそうな気がする。そうになってしまうような「価値づくり装置」として本学が活き活きとした創造体になることを、願ってやまない。

The system that creates value : as a view on universities in twenty-first century

Kenji EKUAN

Dean of the Faculty of Design

Something tasty for spirit is called as "value"

When food tastes good, it is generally an inevitable but lacking element for maintaining our health. Even tap water tastes good when we are thirsty. A lemon tastes good when vitamin is lacking. Volume of nutrient contained in food is called nutritive value. It defines value for bodily health. The desire for eating French cuisine at a three star restaurant rather belongs to mental need.

New universities are system providing spirit of new age with nutritive value-the system of creating new value. Professors are compared to chefs and every student is so as a cook for the time being. Some day the students are going into society carrying cuisine for new age(nouvelle cuisine)with them.

Something we want and irresistible is what comes with value. Something that we can enjoy just by having it handy, interesting, beautiful, has value. The value of use of course something works for any purpose is a must. However, we some time become attracted and irresistible to something seems to be no use. There was a feudal lord who paid tens of thousands pieces of gold for a tea bowl or had it in exchange for his earnestly earned territory. The value of use of a tea bowl is compared to the nutritive value for food, and the reason of paying tremendously for a mere bowl with function not so different among others is that they found spiritual value in it.

Now value as spirit of times is just about to transfigure at the moment of turning the new century. People's mind have started to move from nutritive value to epicurean value and from physical value to spiritual value.

Unlike in twentieth century, time will pass slowly from now on. Life expectancy has become twice as long as the one in early part of twentieth century when it is compared with. Something that has endless pleasure with a lot of intricate handling and consuming much time may make value. In general, something beautiful, pleasant and worth living for may make value rather than something simple and convenient.

These days, there is nothing people really want. Nothing people can enjoy. Nothing people are interested in. Nothing people find it beautiful. Though technology to produce something has come to be highly sophisticated, confusion of the perception on value has failed to bear something valuable.

New universities can be defined as quite a new system for the heaven of creative works fairly free(comparatively?)from the spell of the old perception of value. The students are expected to get much excited by joining the system.

1. The system for creating new value

In Chinese characters, "revolution" is spelled as "renew" "life". "Life" here defines destination of life prior to physical life. "Life" is what given by god and a destiny that god designates, a mandate is what given to others to make them obeying one's own mission or a mission burdened by oneself.

"Renew" -- Something to be renewed is method and technique, and "life" is its objective. The "renew" of the "revolution" means method, technique, "T" = technology that is. The "life" of the "revolution" means objective, and mind to achieve the objective is ideology, "I" = idea.

Nowadays, however "IT Revolution" has been chanted, so called "I" of "IT" is information and "I" itself is not an idea. Rather "I" = information is merely an objective of technology.

Renewing an objective is "revolution", and the objective to be renewed is revolution of value for man, revolution on the view of value, and the revolution of perception on man.

"Life" as a physical destination was once the realm of religion. Religion was a study on man, and it was a hypothesis about man's ethics that brought law and order on man's behavior and society, and it was the work of creating the model of perception on man to quest meaning to live(or meaning of death).

The "Industrial Revolution" had been titled as "Revolution", however, it was to revolt "Industry" and not "man". Man's condition of living has been largely changed for the last two centuries after the Industrial Revolution. Man has obtained multi-faceted super ability compared with that in those times before the Industrial Revolution. Humanity has been deteriorating on the other hand. Many cruel crimes have occurred as if the sign of cases alienating humanity have been increasing. The destruction of environment has been triggered, and new diseases unique to modern civilization have surfaced.

Nevertheless, the development of technology now has been urging to compile a new human-ology that gives social order to human behavior that replaces religions once dominated.

The philosophy of value relevant to technology until twentieth century had been in the realm of efficiency and economy. However, man who has obtained his super-ability through technology, also has acquired the new way of social order, happiness, pleasure, joy, life worth living and many other aspects. What could so called "IT Revolution" do for the revolution of "I" = idea is now being questioned.

The world has been running according to value.

Establishing fresh humane value is going to make driving force. A market that receptive for new things will be structured by renewing the objective of man and finding the new image of man.

Based upon the creative system of new universities let us find spiritual originality. To focus on new value will be the mission of a person who commits his/her spirit on the value creating system.

2. What is value? –the subjectivity oneself will determine.

Value is what oneself will determine.

By the degree of one's present desire, as accumulation of whole past, one is able to recognize something valuable and looks down something not valuable. There is no standard of value in common and universal. Even my own concept of value is not permanent. Sometimes one's favorite things suddenly turn out to be unfavorable things. The reason of the change tends to be the emergence of things or matters not existed before which break the value concept held firmly so far.

Value is degree determined by formula with variable derived from meaning of the subject presented, and mental needs of the subject.

Nobody else but oneself could decide spiritual desire and demand. One's inner decisive fact consists of one's own sensitivity and insight. What gives quality to sensitivity is insight, and what gives form to the insight is the sensitivity.

As far as creation of new value, its creator could not be anyone else but oneself.

An arrogant attitude as saying "Holy am I alone throughout heaven and earth" might be just essential. The saying was said to be the first words Buddha spoke out when he was born. Buddha expressed "I am the only one who could create value that persuades people for the view on man and life, way of life and death, that is".

Buddha's expression defined that he was the only one who created know how of supreme human-ology that was able to resolve man's four sufferings of birth, age, illness and death.

Only created thing valuable as such, in which one could believe, deserves to be called as creation of new value with capable leadership. Spirit that declares ousting of existing value will be expected for young creators to release their new value.

3. The exhortation of learning –for value creation

The creation of value means destroying existing value. It has been said, as a Chinese old proverb, that value creation could be done by learning traditional things first. The process is important work to nurture insight. What should be destroyed in this process is "old evil things" and not "good old things in the tradition". It is also an aspect of so called tradition in which valueless yokes stick around everything.

Although no symptom has emerged yet to this particular new university for instance, a symptom of infertility of learning is pointed out that has showed up in almost all part of research and educational institutions so-called universities at the turn of the century.

Take philosophy for instance, when we approach the philosophy of value squarely, experts in the realm of philosophy tend to criticize it as it is obsolete. It is true that "value study", in which "value" was squarely discussed, once prevailed all over the field of philosophy. However, the value study had merely become not being taken squarely in the process of diffusion of the value study into human-ology view led by existentialism philosophy. Human-dogy is inclined to raise its degree of abstract and keep away from peoples' daily life in reality as it is studied deeply. On the other hand, the outcome of scientific and technological development have brought tremendous change on man's real life. The present concept

of value is expressed in things and thoughts are also expressed by things. When we try to go over the end of the century in which technology has overwhelmed humanity and created the age of spiritual vacant, this is a very time that the very status of value realized in things should be squarely grasped in concrete and over all manner by recalling human-ology to the horizon of value study.

However, the notion of philosophy realm ridicules the importance of the value study. Philosophy in Japan has labored just for translation and editorial works, and not practiced essential matter of philosophy. So much so that academic field in Japan has become just an empty shell, and not tried to learn with its own subjectivity. As a result, so called academic theses without any finding or proposal, though methodology, approach and data are fully prepared, have been piled up high.

Rather than motivated by the spirit of questing truth, tremendous volume of theses for the sake of formality have been submitted for just stacking track records. It is sheer waste to make a mess of your life by such obsolete academice spell, is not it?

To hone our sensitivity, we should play a lot. It might not be easy to play a play with truly endless pleasure. When we achieve a deep state of play, our sensitivity reaches the depth to which nobody could run after. And what gives quality to such sensitivity is insight. What sharpen insight are learning and research.

Old saying of "learn well and play well" is a secret principle for nurturing a creative mind found by an ancient man of wisdom. It will work for future as an eternal principle in common. Above all, youths born in the end of century are seemingly not good at "play", and they also have less opportunity to know pleasure of learning which is discouraged by the intense competition of entrance exams. Let us play well and learn well. There is no time to put your labor in producing poor theses in formalism as forsaking "play and learn".

Let us boast what we create. Let us show it off widely. When your creation are shown off to each other, furious discussion, with criticism, argument, appreciation, might arise. For that you need a presentation system that makes exhibition and explanation of a created result possible. Also a presentation medium is needed for critique activities.

Without exception, traditional universities have their own bulletins to publicize academic theses. The contents of almost all of them have been lacking creativity and becoming mere empty shells. They have appeared to be tasteless context. It is well expected that a newly built learning forum as a system for creative works as our university will bear lively, fulfilled and unprejudiced results. How about to title our bulletin as "Value" in which the value of the results of students' creative works are squarely sought for? When it comes to a scientific thesis, one edition a year may be utmost, however, it is hardly be limited to a single issue a year for just recording "created things and its critique".

I even feel that the issue "Value" will be turning from "Seasonal Kachi"(seasonal issue Value)to "Monthly Kachi"(monthly issue Value). I am earnestly hoping that our university may become a lively creative entity as "Value producing system" filled with such expectation.

アナログ系大学を選択

——「浜松ーTデザインコミュニティ」の形成に向けて

大倉富美雄

デザイン学部空間造形学科

——ものの見方の出来上がった大人達の意識構造をいくら改革してみようとしても、多くの事態は変わらない。長い目で見ての大きな可能性は、新しい教育を通しての若い人々による改革しかない。またこれからの時代は適性が大切なのであって、男女差などは無いとの視点で考えてゆく必要がある。

また眼を社会に転じてみれば、現在のーT論議は、はしやぎ過ぎの感がある。教育方法としては古臭いが、まず若者にはやはり自分の姿とその周辺をよく見つめるという作業が必要のように思われる。そのためには教育理念に「学生に示す心づもり」のようなものを含んでくるともやむをえないと考えている。敢えて理解を求めれば、難しい理想を追いかけているように見えても、あるいは反対に身の回りで起きている事象に振り回されていて、自分の理想と思う秤で計り問題解決の途を探るといって、「個人内面の教育」の視点を大切にしていきたいと願っている。

そのことは、「個」の創造性を出発点とするはずの本大学の特殊性と分かち難く結びついているように思う。

本大学デザイン学部の立場からすると、その根本に横たわる大きな問題は、分かり易い言葉でかみ砕いて言ってしまうと、「絵心を持つ者の社会化」への道がどこにあるかという類の間である。よく言われる「絵が描けるなら『そっち』の道に進んだら」というような、安易で、見方によれば低い親と教師と社会の意識変革をも問うことにある。その間は受験システムのあり方から社会問題、ひいては教育・行財政改革問題（規制緩和等）にまで発展せざるを得ない。それを視野に入れないを得ないのは、まさしく今の日本が大きな歴史的転換期にあるからに他ならない。そして学生自身に対しては、そのような安易な身の回

り情報に対して、自分の声を聞く大切さを持つて対峙せよ、ということがあり、そこに内面教育の関わりも生じてくる。

次に、我々はもつと世界の現状を知らねばならない。そしてこれらの社会に役立つ創造者（芸術家やデザイナー）は、科学の思考法やデジタルな物の見方に対しても、許容力と理解を必要とする、というメッセージをも伝えたいと思う。この考えから引き継ぐものとして、本稿ではデザイン学部と文化政策学部を合わせて、本大学の際立った個性を社会に訴える足場をも模索したいと願っている。そのために出来るだけ、デザイン学部を超えて論じてみるつもりだ。このために引用などがデザイン論などで使われているものではないものを織り込んだ。

この考えに立てば本稿が、曖昧にされているデザイン系「学」を、従来型の科学的な思考法（後で機械モデルと言つ）とは一線を画しつつ、新しい思考の方法（後に新時代の思考モデルと言つ）に則って、本大学の教育を考えるアウトラインとして提供しようとしていることがア解して頂けよう。二十一世紀には、触知しうる感覚と経験を大切に、これに裏付けられた「等身大の人間」の判断が求められるようになる。それはこの際、言葉の定義は省きイメージとして簡単に言えば、「デジタル系を取り込むアナログ系学」の提唱と普及である。この考え方の全体は、最後に「ソフトストラクチャーの形成」という概念として概括するつもりでいる。

「内面照射」………（モノづくり馬鹿）になる前に、社会と自己を知る）

まず、増幅され拡大された情報に振り回される時代になったために、

「本当の自分」が見えなくなってきたという現実をどうにかしなければならぬ。

今の子供達は外で遊ぶのではなく、多くバーチャルな世界で遊ぶ。彼等の限られた時間の中で、外界との接触時間はほとんどなくなってきた。特に都会では自然についてさえ、通学途上にもまとまった緑地が全く無かったりして、「それらしい自然」との接触さえないという事態も生じている。

核家族化していて、帰宅しても親がいない家庭も少なくなく、親を見て、話して育つということも減っている。誰の声も聞こえない部屋で、もともと「コンビニ」食品を食べ、見えない相手とメール交換し、これも見えない相手と携帯で話し続ける。さもないと一人で「デオ」に没頭する。こうして「触知されない情報」ばかりが増幅される。

「商品の氾濫した部屋の間で、満たされない『心』がある。その『心』はまた、『心』の何であるか学んでいない。私たちは経済中心の世界に、裸のまま掘り出されているようだ。その反動が、犯罪や非行に私たちを駆り立てるのではないか。」（勝本朱香・第二五回小泉信三全国高校生小論文コンテスト小泉信三賞・三田評論二〇〇一・一月号）。ここに高校生の「社会不安」があり、情報過剰な物質文明に取り残された精神の姿が浮き彫りにされている。「心」の何であるかを知るために、この高校生は、「ハウツーの対処ではなく、ゆつくりとした学び方の『習熟』が、現代を生き抜く想像力を生むのではないか」と結んでいる。つまり触知したものを自分のものとする「等身大」の自分になる途を、「習熟」という古めかしい概念に求めているのだ。これは本稿で「練成」として説明していることと同じである。

しかし本大学が進めたいような、創造性を重要な教育原理として原

点から眺め、生涯持続した問題意識を持ち続けさせるには、これだけではとても足りない。どうしたら途中で挫折したり、付和雷同したり、人真似人生で平気でいたりする生き方から離脱するかについては、よほど強靱な精神を養わねばならない。

パウ・クレイは日記で、芸術家は人生の若い時点で、一度は何も無いところに膝まづかねばならない、と言っている。自分を一度はあらゆるしがらみから解放してみることが重要ということだ。そうする事によって、己の赤裸々な生の姿が浮き上がってくる。

死があまりにもありふれたことになったのは、テレビやビデオ映像で毎日何人も死んでいるからだろうか。あまりにも擬似的に、かつリアルに他人の死の瞬間を描かれると、それがネガティブなカタルシスとなって、もう「死」のことはパス、ということにでもなっているからだろうか。あるいは単純に、あまりにも情報に取り巻かれ過ぎていくために、「死」を直視する暇がないだけなのか。更にはまた、十代と六十代の死に対する感じ方の違いだけのことなのか。いずれにしても、今では生は「何とない不安というだけのこと」に置換えられているように見え、死（あるいは生）を語る事は恥ずかしいような状態だ。それでも有限な自己の生を終るのに、やるだけのことはやったという自己満足がなければ死は苦しいものになるだろうという予感の話は出来よう。このように、どこからも自由の身であるような状態での思考の解放は、人生を一望出来る大学時代のうちにしか出来ないことだ。

本大学（以下、本学と言つ）の学生に与えなければならぬ一番根本的な言葉は古いようでも、自分の「死」（あるいは生）に対して（生）（あるいは死）を意味あるものにする覚悟をせよ、ということではないかと思っている。その事によってのみ、生の構想力の大きさと、他人

と同じではない自己の大切さが決まるからだ、と。それが「心」の何であるかを示すプラットフォームである。

日本人には、自分を表現することを控えるように躰られた長い徳育がこびり付いており、それが国への発言、社会への発言を控えさせ、自己の考えを大切に扱うことを妨げてきた。そのために日本人の独創性評価への一番の欠陥が「自分を表現するのが怖い」ということになっている。この国民的因習を乗り越えるには、それが輸入型の「西洋的な自我」であっても、まずクレアの言ったような言葉を実行するしかない。個に目覚める事によって始めて、個から起こるはずの創造行為の意味が理解出来ると思われるからだ。

但し、そのために自分を追い詰め、生と死の深淵を覗いて来い、などとと言うまい。それは我々までの世代がやって多くの失敗を得たことだ。アンドレ・ジイドは日記のなかで、人は人生ですぐ座り込み、なかなか立ちあがろうとしないものだ、というようなことを言っている。今日の若者であればこそ、つまらぬところで挫折すべきではない。これからの経験は、ある程度社会の仕組みが良い方向で安定している状態を先取りして行動を考えねばならない。それには学生に、しかるべき行動可能性の方向を示して、「習熟」なり「練成」なりを進められる地図を示してあげねばならない。

「問題把握」……………（本学が取り組むべき課題とは何か）

今、日本は自らを変革しなければならない時に来ている。国を挙げて色々のことをやった挙げ句に、何もなかったことがあることに気づき出したという案配だ。いろいろあるが、本学の命題に関わること

から言えば、社会文化的な改革——模倣からの脱皮による日本からの文化発信——もその一つだ。

明治になった時に、為政者となった側に伝統文化擁護の必要感は薄かった。むしろ富国強兵策の前ではただ面倒な存在にしか映らなかっただろう。そして戦争への傾斜とその荒廃からの経済復興。この百年あまりは食べるために駆けるだけの世紀だった。

そうしてみると現代の日本人は、当時江戸期で終りにしようと考えた後進国型文化（伝統文化）の残り火さえも掘り起こし検証していないことに気づくのだ。他方では伝統芸能がこの煽りを受けて、かたくなに敷居を高くし、専門性の帳を超えられず苦しんでいる。そして芸術に大きな影響を与えてきた、春夏秋冬の季節変化のはっきりした折り目を持った、この国の生活と文化はどこへ行ったのか。

それでも、やっと先進国であるとの自覚に目覚め、回りを見回す余裕が出てきた日本人。しかし、うっかりするとこれまでの体制にそのまま流れてしまいそんな社会状況も見えてくる。

夢が無く、陳腐で貧相な環境や町並み。アメリカンなポップ文化の氾濫、輸入ブランドへの狂信、低次元のテレビ番組、文化意識の低い政治家、日本語の解体。見回せば、このままの姿で後百年を生きたくないような代物ばかりだ。シンガポールのリー・クワン・ユーが言うまでもなく、美意識を欠いた構造設計と土木技術によるデザイン不在の高速道路網と都市計画。テレビのコマーシャルを見ればハウスメーカが、英国の一樣式らしい民家を指し、「こんな良いデザインの家が欲しかったんですよ」と言わせている。子供達のアニメやグッズはほとんどディズニーまがいだ。一度そうなると、この国では全てがそちらに向いてしまう。学際的にも、欧米で認められれば国内評価が定ま

るとい体たらく。それを見透かすかのように、インターネット発展後の英語宗主国の覇権者意識は一段と強まっているようだ。昨年のシドニーの国際デザイン会議でも、オーストラリアの企画と待遇にその兆しが見えだし、日本人の出る幕は少なかった。これが我が国の社会的文化的な概観だ。

特に最近顕著になっている、手短かな利益を優先、優遇する体質からは、やはり経済万能の金権資本主義の世界しか浮かんでこない。政治と経済の立場から見ればこの国の社会改革は、モノの大量生産、大量消費による大企業中心の産業構造から、生活環境や福祉への政策転換の必要に関わっているのだが、ここには、今後の日本社会に於ける文化的オリジナリティの位置と表現を確立しなければならない、という大きな宿命が残されたままだ。

このような経済社会状況からの脱出は今の日本では、残念なことだが文化発信の力としてはそれを信じて行なうしかなく、むしろ多分こそうではない力—政治的、経済的な力に大方依存せざるを得ないように見える。

むしろ、そうであればこそ本稿が目指すところは、そのような「心の分断」の構造説明などではなく、文化の発信と政治、経済がパラレルに連動して活動する方法の模索となるべきなのだろう。ITによる情報・経済革命がもたらす「正と負の側面」への行動対応こそ、本学の目指すべきところだと思われるのだ。

今、この視座に沿って「学生個人の立場」から、これから何をやるべきかと思い巡らせてみると、方向の違ったハードルがある。それは次のようなものだ。

A／自分の職業の向かう先（デザイン業など）を取り巻いている「社

会状況」とそこにある問題を知り対応を巡らすこと。
B／時間をかけてバランスのとれた自分の感性を磨くこと。
の二つである。

デザインの観点から言うと、Aの「現在の社会状況」を語るのに三つの視点が考えられる。

（イ）この大学は浜松にあつて何をするのかという問。

（ロ）政治、経済、技術がこの国の変革のファクターを握っていて、文化の力をあまりにも過小にしか評価していないことに對する戦いはどのようにあるべきか。

（ハ）日本の産業構造が、生産中心の経済から生活中心の社会への軸足移転を求められていることへの対応。

それぞれにはオーバーラップしているところもあるのは窺い知れるところだ。

（イ）の、この大学が浜松で演じるべき役割については、最後にも述べる（ハ）と密接に結びついている）が、教学の理念の在り所、「頭脳資源」の吸収と発散、国際性への認識などから問い詰めて行かねばならない。それらはこの後の「国際化」で論じてみよう。

そして二番目の（ロ）は、デザイン学部の中の国家資格等がない部門（一級建築士資格のある当該学科などを除き選択職業にそれが無いもの）についてであるが、産業界において弱小のままである関連業態のための保護方法（資格認定や契約報酬、補助金、融資等）など、制度整備を睨んだ学内外での学習・経済環境づくりにも言及したい。そのことは本学の学生にも「経済」について感知させることを意味している。これらのことは「産業化」で扱う。

それにも増して重要なのが三番目（八）の軸足移転である。

浜松をデジタルコンテンツの一大集積地にして、文化的な産業の立場から発信しようという考えも、足許をしつかり見た上でなければ言葉だけの砂上の楼閣となる。そのために、教育現場に潜む抵抗要素をよく研究、分析しておかなければならない。一体に、日本のソフト関連のコミュニティの形成は、今の所、多分に気分的、時流便乗的だ。そのために、折角集積地が出来上がりかけているのに、それ以上の発展をみないことが多い。行政上の問題もある。それらを越えてゆくためには、どうしてもアナログ系の創造性の原点になるものに遡って検討してみなければならぬ。それに関しては「情報化」の中で考えるが、「アナログ系思考形態の社会復権の可能性」がここで問題とされる。

これについては機械を模範とした二十世紀の考え方（言わば「メカニクタイプ」、あるいは「機械モデル」）から、人間性に立脚したもの（の見方（機械及びバイオ&インフォメーション融合タイプ）あるいは「新時代の思考モデル」と仮称）への移行というキーワードを軸に論じてみたい。

Bについては簡単には説明できない。それは冒頭に述べた文化的オリジナリティの表現について、はつきりした道筋が見えないことも絡み、じっくり「練成」するしかないからである。個の表現の多様性からも方向づけ出来ないだろうし、そもそも本稿によるような言葉だけの世界ではないのだから説明出来るものかとの疑問もある。かと言って単純に回りを見回していても何かが可視的に見えて来るというわけではない。言える事は、感性といえども経済と情報技術（IT）の革新、そして科学の影響を避けられないということだ。感性からの主張

は多様な矛盾するものを含んだ感覚的な発言の総体でしかないかもしれない。

以下では本学のとるべき道を、仮に「国際化」、「産業化」、「情報化」という大雑把な視点で見て、この「道を見失った日本」からどう立ち直るかを軸として思案してみよう。これで全てではないにしても、次第に実行すべき行動の中身が、おぼろげにせよ見えて来ることを期待している。

「国際化」1……………（中国に見る猛追撃の実態）

北京、上海や大連、あるいは深圳に行くたびつくりすると言われている。深圳は過日行ったので明言出来るが、本当にびつくりしている。この十年の間に田園が大会になつていた。香港からピカピカの巨大ブリッジを渡ってゆく高速道路も素晴しいが、昼間、郊外の経済特区でのミーティングの時は、最近出来たばかりの工場群と、何列ものベルトコンベアに取付いて脇目を振らず働く十代、二十代の工員女性達（視察者の我々のほうをチラリとでも見る者は本当に一人としていなかった）、それに何十台も並び日本製の新品最新工作機械を見ても、日本の三十五年前をやつてるなという感想程度だった。が、工場を出、夕闇迫る街中に入ってきた時、夕日に映えあちこちに立つ超モダンな超高層ビル（建築法規の規制がないのかと思われるほど自由で大胆な造形）、道路の廻りに並び立つ延々と続く、高層居住者アパート群、流れる人の波を見ているうちに、感慨を通り越して底知れぬ恐怖感のようなものに襲われた。それは香港側に戻り、九龍半島裏側（よく知られている風景の「香港」ではない）のアパート群の灯が、今は

ない東京表参道のクリスマス電飾のように景観を埋める夜景を見ても、減ずるところが募るばかりだった。

確かに最新土木建設力を投入して行なうプロジェクトは見えやすく、民心にも分かり易く効果的、かつ手っ取り早い。それゆえ、中国は十年後には何か大きな問題を顕在化させることになろうと考えることも出来る。しかし、これを見ていると一体、日本はこの十年間にをやってきたのだろうかという単純な疑問もよぎる。

ここで中国経済の信じがたい大発展を検証したり、そのもたらすに違いない環境汚染を案じたり、韓国、台湾を含む急進アジアパワの将来を論じたりするのは本題ではない。ある大学の経済の先生が言っていたように、満ち足り過ぎて無気力、無目的になっている日本の大学生に活を入れる今最良の方法は、講義や実技ではない。中国の大都市に四、五日遊びに行かせることだ、ということと同じように言いたためである。その先生の話では、皆、目の色が変わって帰ってくるそう。

翻って本学の学生を見ていると、ほとんど浜松しか知らないようだ。世界の激動をよそに平穏安寧に勉強していても、ある日、地場の産業が軒並みや倒産や人員整理に追い込まれ、浜松はおろか日本中に就職口がないという事態になるのは単なる想定ではない。「就職の敵」はもうそこに来ている。

香港をインターネットによる世界の情報基地として世界中の生産財の受付窓口とし、今や、ご希望なら企画から設計、デザインまでやれ、製造はそのヒンターランドであり人件費が香港の五分の一とかいう中国本土で行なう。この盤石のシステムにはどこも勝てない。複雑な機能を持つ電話機が一ケース、工場出し値で千円とか聞いて仰天する視察

者もいたほど安く出来る。要するに民生電機から発展する製造業分野での、「機械モデル」型のーT化は完全に日本を抜き去りつつある。

本土内経済特区の工場の給料はそれでも特区外（つまり本土）より二、三倍高いようだから、後から、後から（香港には簡単に入れないために）この特区の回りに職を求めて人が集まって来る。この国には日本の十倍以上の十二億を越える民がいるから「人はそれこそ死ぬほどの」。従って補充が簡単なため、共産主義を振りかざさなくても、組合運動などする者はいないようだ。何か言えばすぐ据え変えの理由になる。このため何年かベースアップがないとかも聞いた。おまけに中国人は日本人と似て、器用であり馬鹿ではない。工場内のベルトコンベアの横のガラス貼り研修室では、何十人もの予備軍がパソコン演習の実習中であり、三十五年前と超現在の日本が同時進行しているという風情なのである。かくして中国は十年後には確実に世界一のパソコン大国になろう。

それだけではない。中国政府は帰国留学生が始めるベンチャービジネスを支援するため、税制優遇地区を三十ヶ所以上設置し、どんどん稼動し始めているという。

「国際化」2……………（「国際的視野」を欠くか「建学の精神」）

国際化とは、何も世界中の国々が同じことをやり、同じ情報で競争することだけではない。それぞれの国の位置を正確に見定めて、独自の文化を創り発信することだって国際化だ。その意味では今後ますます文化の差別化が問題となり、日本はアジアパワーに競り勝つ社会ソフトの開発が緊急課題となることは明らかであろう。今の時代、いつ

何がどうなるかは計り知れない。特に製造業、建設業、流通業は大きな転換を迫られているのである。中国が教える問題は、今後は激動する世界の趨勢をしっかり掴みながら教育を考えないと、学生の就職問題を最重要に考えているという立場でも、教える内容によっては意味もなくなる現実もあるということだ。何よりも世界中で優秀な頭脳の争奪戦が始まっている。このことは気になる問題に関係もして来るように思われる。それは、古めかしい言い方だが、本学の「建学の精神は何なのか」という問である。文化政策とデザインを併せ持った大学というのは知る限り、非常に珍しく、その取り合わせの「妙」は、逆に言ってみれば有効な問題意識を感じない者にとっては、単なる野合にしか見えないだろうし、それぞれの専門分野が狭い者にとってはどうでもよい学部構成にしか写らないようなものである。人間とその表現の本質まで見渡すのでなければ、難解で厄介な代物にしか見えない組み合わせでもある。

しかし、もし将来に渡る社会的知名度と就職率を重要と考えるなら、この大学の「日本の産業界における存在意味」を明確にすることが必要であり、ついでその学際的方法論を編み出して施行するのでなければならぬだろう。野合では済まされない問題であり、この特殊大学がどの変動範囲を橋頭堡にしようとしているかを明確に出来なければならぬはずだ。本学の目指すべき特殊な社会的立場を明確にし意識し理念化することで、新しい枠組みとならざるを得ない産業経済活動の中に、落とし込む人材の有りがたさが浮き彫りとなってくる。

投下資本に対する応分の回収という視点からだけの、「貢献度」を基準とする教育評価だけに陥らないためには、ぜひとも国際的に通用する、日本の文化に根差した「建学の理念」を必要としている。そうな

れば、日本文化の高い普遍性から推量して、世界中のどこからでも「求人」は来るだろう。

何年か経って、受け入れ企業側に自己変革の力が無いままなら、そして本学側にもこのままで来たことによる限界が意識されるとなれば、一段と地元企業の消長と一連托生となる。現在もそうだが、教員と言えども自己の経験と思考の範囲を越えてはなかなか想像力を発揮しにくく、先行き新鮮味が薄れた後、なおも独創的な「建学の精神」を模索しつつ、開発行動をも高め続けて行かねばならないとなると、その時点では実行はもっと難しくなるだろうからだ。

なお敢えて追いかければ、メディア系を考慮に入れたイメージ・ポリシーなどの教科や学外業務も、このまま行けば浜松でない大都会に偏重したままとなりそうな点も、当面の「就職」問題上からも気にかかるところだ。この展開は大学院のイメージ形成にも繋がってゆく。

このことは逆に言えば、産業界の認識改革をも求めるものである以上、浜松で情報技術を活用したデザインと文化の創造拠点を拓くには、今から関連地元企業と語り合って環境整備をして行かねばならないことも繋がってくる。そのためにはまた、出来るだけ県下の企業に向いて意識改革を訴えねばならない。日本版シリコンヴァレーが発展しにくいことを考えると、地域の「オリジナルブランド」を構築するのは、相当の人材、戦略と根回し、時間、それに資金を必要とするはずだ。その上で中国型にならないような「Tの共同体」を考える必要がある。もとより、「創職」を勧める立場からすれば、浜松に「浜松ヴァレー」ならぬ「浜松ーTデザインコミュニティ」(思いつきの仮称だが)なるものを創りうれば願ってもない話にはなる。う。

在住地へのこだわりも大切にしたいが、再言すれば、これだけ(国

際的視野を持つていると推定しての）有才で多彩な教員構成で一度に出発する教育はめったに無い機会であり、これを機に新しい教育分野を世に生み出したいという熱意の創出の方も是非大切にしたい。意のある教員はデザインコミュニティ確立に向けて結束し、知の議論をすべきである。その際、その対象たる日本の産業界そのものが、アジアパワーを始めとした産業大変革の真っ只中に放り込まれていることは、改めて納得しておかねばならないポイントである。

「産業化」……………（現代の経済と経営を知ることの必要）

近代から現代にかけて、社会に適応出来なくて収入が無く、あるいは生活の困窮から病にかかり非業の死を遂げた芸術家は枚挙にいとまがない。それはパトロンを失った芸術家の近代の姿として、あるいは己の感性を表現上で方法論化するという、近代合理主義思想の妄想に取付かれた片輪者ゆえの社会不適応例として片付けることも出来る。

しかし、アルバイトをしてもなんとか生きて行ける幸せな時代に日本がなったのは事実としても、実状は内面からの創造力が社会的な力になるところまでにはとても行っていない。

企業による文化活動へのサポートはメセナと呼ばれ、それなりに知られるようになって来たが、その視点はいわゆる伝統的に「芸術」であったもの、及びその範囲内での公演活動についての援助に留まっている。国が行なう文化事業になるとほとんど理解出来ない。ちなみに、筆者の知る限り旧文部省時代の価値基準で言えば、「デザイン」は自省の管轄ではないという感覚なのであった。それでもファッション系デザインは頑張ってきたと言える。

実は今でも、本質的には芸術的感性と経済生活の両立は、水と油のように整理がつかない大問題のままである。それは本学が、これまでの純粹美術家や文学者を育成しているのではないといえ、また基本的に個人の時代になったとは言え、この国ではこれまでの体質として個人の創意を無償で収奪する風が消えていず、創作者個人や創作グループでの自己保全が欠かせないからだ。文化的創造者の独立就業のためのルールはほとんど敷かれていず、「手に職を」次元でもとても改善されない問題なのだ。

とは言え、企業家になるわけでも、なれるわけでもない「虚業的サービス業」（デザインについて言えば、経済産業省が日本産業分類から規定しているのは教育と同じサービス業である。又、「建築家」も「建築士」ほどには体を成していない。）なのだから、はやりのベンチャービジネス育成の真似などしない方がよい、という意見もあるかもしれない。これは現実をよく知った意見で、デザイナーや建築家を「業」として見た時、これまでのいかなる場合も、国から見ての産業のそれなりの主役としての評価をあたえられたことはなかったのだから肯ける。加えて本学は文化と芸術を標榜しているために、学内外的にも「直接的な経済活動」に関係しない、あるいは関係したくても出来ないような印象も無いわけではない。関係者のうちには直接にカネのことに結び付け過ぎることへのアレルギーもあるかも知れない。確かに、音楽、演劇、美術というものの美や崇高さといった表現はカネの問題ではない。従って経済や創業精神を語っても、意味付け出来ない学生、しなくない教員、がいても不思議ではない。しかし、であるからと言って、社会的常識に取り巻かれる事によって生まれるかもしれない「創造力の凡庸化」の方へ問題を持っていてもらっては困る。それは別問題

としたい。食べていけないとなればこそ「就職」問題がとても大切で、それを積極的に考えれば、「就職」という受身的感覚を塗り替える「創職」という概念で考えていく必要にも迫り着く。それは「就職」の意味を考え直すことにもなる。

社会における創造者の立場を積極的に保全する意味でも、文化の経済価値認識を通しての社会システムの改革は十分必要なのだ。

以上から考えると、このままでは新時代の学生を「戦略的に」は簡単に教化出来ないと思われる。それを乗り越えて、「どうして自分の考えや感性が経済行為になるのか、それがうまくいかないなら、その障害はなにか」を考えさせることが、ソフトを持つ者の「自衛」のための必要条件なのである。

となると、そのためには「アイデアを発想出来ることと、それを表現できること」だけではとても不十分だ。「創造力と表現の『売り込み』」が出来ることと、それを経済価値に換えられること、及び知的資産としての権利、保護に目覚めること」などを教育の視野に入れることが重要なのである。どうやって会社は動くのか、企業は何のためにあるのか、そもそも会社とは何か、資本、資金、株式の役割は、人的組織のあるべき状態とは、あるいは知的財産権はどのように個人を保護するのか……といった情報、たとえ当面就職するにしても、しないにしても、学生に一通り教えられなければならない。そして出来れば実践的に活動も試みるべきである。

再言する事になるが、わが国では大学高等教育が象牙の塔にこもって学究に努めるのを善とする根深い伝統があったため、カネのことを言い、産業界にアプローチする教師が蔑まされるといった傾向があった。国や民間企業の産学協同への推進から、垣根は取れてきたが、研究

テーマや、アイデアに沿っての依託や、共同研究に留まり、大学がみずから学生を「企業家」として育成するところまで、まだほんの一部しかしていない。

シリコンヴァレーの中心的拠点であるスタンフォード大学のモットーは、「困難に立ち向かう発想力、グループ協力、失敗を恐れない」だそうである。これらはすべて、学生に企業家精神を植え付けるための方法論と考えられている。つまり授業での質問や追求は、事業を起した場合これらのモットーに照らして判断するものであり、その徹底した大学の対社会への投機意欲は日本の一般大学のそれを数段上廻る。学生でありながら試みの企業活動も出来るようなのだ。

次に資格問題に少々言及する。

医師免許、及び国への診療報酬請求の制度がいかに医師の経済生活保険になっているか、その有難さは医師でなければわからない（解った後では当然という意識になってしまうが）。一級建築士資格はどうか。これは、その説明はさておくが、経済的には医師免許とは比較にならない無力なものである。それでも資格があることによるメリットは享受している。補足して言えば、一級建築士は既に飽和状態であり、そもそも「土木・建設業国家」からの転身を計らねばならない国と産業の立場からすれば、「箱物行政」や「ゼネコン天下」は終りつつある。建築士資格を取りさえすれば「何とかなる」という時代ではない。勿論、これを目指す学生の意欲に水を注すような事は出来ないが、よくよく方法を検討する必要がある。（一級試験に関する問題は後からも述べる）。

それよりももっと社会基盤の脆弱な「デザイナー」というレベルで、何らかの自立的で安定した生活が出来るように制度整備を考えてゆく

のは、我々の責務ではないかと思わずにはいられない。そこには産業構造変革期における政治的課題と言ってよいテーマも横たわっている。

「情報化」1……………（画像表現の中に溶解する日本語）

中国では現在、大変な英語ブームで、合言葉が「英語を学んで世界から稼ごう」ということだそう。稼ぐ」という目的のために英語を学ぶというあたりが、恐ろしく直截的で実利的だ。これでは精神論に陥る事が無く、悩むこともない。三億人は話せるようにするというこの国が、この十年間にどう実績を出し、どう自国語との間を調整するかは壮大な見物である。しかし、それは他人の国の話だ。

これまで述べてきたことの中で殊更には、言葉の問題は取り上げることがなかった。（但し、ここで言う「言葉」はデジタル情報技術の問題としての「言葉」だけではない。それ以前の問題としてもある）。

科学と視覚的なイメージを繋ぐものとしても言葉はあるのだろうか。哲学の問題は言葉の問題だとする一派もあるように、言葉の持つ本質的な意味を考えて使用する必要があるにもかかわらず、美術やデザインに関わる世界の人間が言葉に対して偏向した考え方をしている場合は少なくない。

S・ーハヤカワが説明したように、言葉には抽象の階層がある。デザイナーの世界を見ると、言葉をその意味が持つ実体と抽象のレベルを無視し、狭い経験の中から拾い上げた体験的な好みの言葉を、勝手に自己の方法論上の武器として発射しているレベルの人が少なくないように思われる。詩人には驚かれるかもしれないが敢えて極論すれば、イメージの操作に言葉が要らないからだ。言い換えると視覚表

現に関わるデザイナーは一般に言葉の専門家ではない。モノで表現できるために、言葉を補助用具と考えている。あるいはモノの表現と無関係で平気である、というようなことが日常的に起っている。

社会的にも言葉——日本語の軽視は進んでいる。一例が映画やビデオのタイトルが最近では全部英文の直訳——カタカナであることを挙げよう。英語では解るものを、カタカナにしてみると、一段と意味が解からなくなってしまう。しかも日本人しか解らなくなる。これは映画のタイトルぐらいで済めばよいが、国民的な「ボキャ貧」に運動して来るはずだ。日常生活において、映像表現に情報を依存する割合がどんどん高くなっているためであらう。そこに当然英語覇権の問題が加わって来る。これはとても難しく別に論ずる必要がある。日本の現状から言えば、このままでは言葉の持つ大きな問題を看過してしまいそうである。山本夏彦氏は他人から貰った言葉だと断った上で、「祖国とは言葉だ」といつている。この言葉の持つ衝撃度から波紋が広がっているようだが、言い尽くせない実感と重みを持つ。社会を規定しているのが法律であり、それは言葉による規定である。自国の言葉を明確に把握していないで、祖国も変革も語ることとは出来ない。英語への傾斜が進む中、腰の定まらない日本語教育問題の波紋は広がるばかりだ。デザイン教育の方だけからしか発言出来ないが、言葉の軽視や喪失が文化の喪失とつながっているのではないか、との恐れが出て来るのは無視出来ない。

美術の心は言葉を失った所から意味を持ち始める、というのはあっても、デザインにコミュニケーションの機能が含まれている以上、その主役である言葉の軽視は出来るものではない。言葉による、しかも他人にも解る自分の言葉のための教育は無くしてはならないものだ。そ

うであれば、学生との対話、学生間の対話がいかに言葉足らずであるかを見ていると空恐ろしくなる。それは「ディベート」科目の必要に発展する。

更に、言葉こそ科学の側からの説明が待たれる研究テーマである。脳内の言語野と言われる部分の研究が多方面の大学や研究機関で始まっているが、携帯端末の将来を研究している分野のようなどころでも、言葉の意味と機能に多くの未解決テーマを抱え探求が進められている。これをアナログ系学としてどう受け止めていくかに大きな課題がある。

「情報化」2……………(デジタル表現への過剰傾斜への歯止め)

晩秋の日暮れ時、澄み渡る青空を眺めながらトマス・アルビノーニの「アダージオ」を聞く。

その透明で孤高な涼感に浸りながら、この中世ベネチア貴族のアマチュア音楽家が、直感にまかせて作曲したはずの創作がコンピュータで出来るものだろうかと思案する。

恐らく無理だろうと思いたい。でも、そのうちにコンピュータに自分のその時の感情をデータインプットして、規定の方法で作曲が出来ようになるのかも知れないなどと自問が始まる。

そう言えば、最近のコンピュータ音楽とやらは、ほとんど記憶に残らない。とても新鮮に感ずる曲もあるが、それでも泡のように現れてはくっつき、増殖して消えてゆく。それは音楽に限らない。「あまりにも軽い創造」の過剰なんじゃないかとも思う。あらゆる創造行為とやらが単なる矮小な経済的生産行為に過ぎないようにさえ見えて来るこ

とが多くなった。「ピー時代」といわれる所以だ。今は社会と文化の全体が軽い。

創造行為とまで言わないでも、他にデジタル時代の可能性について疑問の生じることも少なくない。あのパソコンを始めとする電気機器の取扱説明書の、カタカナ用語の難解で不親切極まりない内容を見ても、あるいはCADソフトなどの使い難さを見ても、言葉の達人とアナログ人間がなぜ関与しないのか、出来ないのかというような卑近な問題もある。そう思うにつけ、一体この落差について、人間が人間の気持ちをどう考えて対処していこうとしているのだろうかと思わずにはいられない。

コンピュータに取り巻かれ、ついにはコンピュータを制御することが人生最大の課題になる日が来ているというのに、我々はこの機械のもたらした情報と知識に対して感性上の主人であることを主張する方途を知らないし、その浸蝕に対しても無感覚になり始めている。その入口状況を示すのに、3D CADなどの「情報演習」を行なうと、初めてパソコンに取付いた学生たちが歓声をあげることでもわかる。

無理も無い。そこにサイエンス・フィクション物のビデオや映画で、再三に渡って見せられて来た映像の自在な操作の「初歩」が繰り広げられるからだ。誰もこの武器に習熟すれば、造形に始まるあらゆる創造が可能になるのではないかと感じてしまっただろう。

だがそこには、そこで行なわれる操作の原理となっている考え方や、無から有を生み出す時の仕方については何も示すものが無い。ツールを原理と思い込んで、いろいろと試行しているうちに「こうしたい、あしたい」という欲望でツールを発展させることも十分ありうるだろう。が、現実には最先端にいるデザインマネジャーによると、ツ

ルに振り回されすぎて、新しい創造が出来難くなってきているという。言い換えると、3DやCADをサポート出来る者は無数に輩出してゆく。その場合のサポーターは機械の持つ条件の中でしか考えないでも済んでいる。それだけでは困るわけだ。

本当に才能がなければ出来ないのが、無から有を生み出す能力だ。イタリアでの経験では、すでに企業のトップまでがこのような能力を「ファンタジアがある」という言い方で認識していた。創造力への高い評価だ。そのためには意識に絡み付く、受けた教育と生活から詰め込まれてきた制約を、少しずつでも解きほぐしてゆくしかない。それには「答えは一つしかない」、「条件が設定されなければ答えが出せない」という類の受験暗記マニュアル人間からの脱皮が必要なのである。

コンピュータは人間社会に厄介な問題をもたらしている。その最も重要な部分は、既に触れて来たが今やそれを「IT革命」と称し持て囃している、「情報」という概念の大変革と自ら増殖なのである。

デジタル化された科学的「思考回路」の集積と増殖で、その探求先は、生命と自然の神秘をも解明しようとする方にも向けられ、事実ほとんど秘密が暴かれている。その主役の座に「生命科学」があるのは明らかだ。バイオ技術で人体部分のクローンが創られる。今後はナノテクノロジーも加えられよう。そこには驚くべき成果が山積みされ始め、我々も果実としての「バイオ情報」も無視することが出来なくなっている。当然のように「人間存在の根本問題をも科学として取扱う」という姿勢も有力になってきている。

その科学とは、特に学校で教える科学とは、人間がどう思い感じるかではなく、人間を客体化し、事実の成果だけを信じるように進められている。

IT革命の正体は、インターネットなどによるコンピュータデジタル情報をプラットフォームとした、情報の融合、編集、加工、集配の技術と活用にある。科学として人間の問題を扱うITの時代はまさしく、「科学としてのデジタルバイオ情報」時代の到来を告げていると言える。そうであるならば、それを扱う必要があるか無用であるかなどとは言っていられなくなり、覚束ないにせよ、それを受け入れて「人間らしいモデル」に成長させざるを得ないところに来ている。それを称して、デジタル情報だけに振りまわされない実体的な人間性表出の追求、と言おうとしているわけである。

既に明らかだが、ここで言う「バイオ」も「情報」も、科学用語として使うのではなく、人間性と感性からの表出が、それらを核とした新しい思考の形態を生みだしている、という意味で使われる。あるいは科学と融合し、又はコントロールするという条件において使おうとするものである。言い換えれば、アナログ系思考（時代をかけて練成、感知した等身大の考え方）の産業界への導入である。それは新しい時代認識のモデルなのである。

「情報化」3……………（理系と文系の融合に見る難行）

いささか強引かも知れないが、この二十一世紀のための新価値基準（人間化されたデジタルバイオ情報を理解するのに障害になっている考え方の例として、高校教科における美術と数学の比較を持ち出して見たい。この両学科の問題は、結局感性の学と実証科学の間の考え方の断絶と融合の問題に発展するはずで、その初期状態を捉えてみたいからだ。そして、この融合がこの新時代の考え方の骨格を造ることに

なると思うからだ。

数学、理科を「正科」とし、美術や音楽を「余科」と思い込ませる受験の構造は、そのまま「余科」学生のコンプレックスを誘発し、以後の職業形成にまで影響を及ぼす。他方で理数系の優位を信じた者が、美術などへの素直な理解と探求をしなくなり、両者間の融合が難しくなっていると思われる。その結果、「余科コンプレックス組」はアナログな思考の弊害から自分達の主張をまとめられず、「勝組」のデジタル思考と対等の立場に立てなくなってしまう。ここに新時代に必要と考え方を理解するための、見えやすい「検体」があるという考えだ。これが大学においては文系と理系の不融合というかたちで波及していく。

ある学者が「理系の学者が、知見を理系以外の人に開く仕事を過小評価してはいないか。同時に文系の心の閉そくもあると思う」と言ったのに対し、ある理系の学者は「あまりにも専門が分化し過ぎて、全部を詰め込む事は出来ないと感じる。自分の人格形成に役立ったのは数学だった。人間が二千年かけて磨き上げてきた知性の輝きをとらえたいと思うと、寝食を忘れて考える。そういう物を何か一個でもいいから、やればいい」と答えている（朝日新聞・二十一世紀の大学像を求めて・2000/1/26）。

科学的なバイ情報覇権傾向の中で、感性を愛でるようにして創造的意識の具体化を図ってきた人々にとって、その考え方を換えざるを得ないかもしれない社会の軋轢の現場が大学なのである。本学デザイン学部でも新入生の一言がきっかけで、数学の扱いに議論が及んだことがあったが、このような発言を聞くにつれ、どこまで理系と文系の総合が出来るのか改めて不安になる。数学と美術は一般に相性が良く

ない。本学を、芸術大学の名称から考えて美術系と判断した学生も少なくないように、デザインが「美術」に属していると捉えるのは普通の高校での進路指導ではありがちのように思われる。

毎分何メートルかを歩く者が、ある距離を歩いたらどれだけ時間がかったかというような初歩的な問題でも、これを瞬時に数式に置換えて考えられる者とそうでない者との間には、以後の数学問題の解決に格段の差が出てくるのは明白だ。これは訓練によるものなのか、適性があるのかは知らないが、数学的思考がどうしても馴染めないという学生に無理強いをする前に、現実の事象からどう演繹するか、それが一般現象となるとどう法則性として考察すべきなのかという例を通して、抽象的思考回路の状態をうまく説明出来なければ数学の面白さを理解させることは出来ない。一般に中高生の数学の教師の授業はここをスキップしてしまい、解るのが当たり前としているように思われる。つまりアナログに近いかたちでの説明が無き過ぎる。

一方美術は、その中核はどこまでも可視的でアナログなものだ。Mメルロ・ポンティは「眼と精神」で、視覚が精神にまでなるとの考えを示したが、美術を専攻として行なう学生は、思考の方法がどんな言葉（や数字）から離れてゆき、従って無色透明な数学の思考などは、言葉以上に意識から消えてゆくのを知っている。このような作業に訓練された学生にとって、視覚の表現がすべてに変わって有力に世界を語り得ると信じられるようにさえなる。これは表現についての「機械モデル」時代の考え方ではあるが、数学のように数字という公知の道具を使って、論理立って思考するようなことが出来ないために、他者への伝達力が大きく劣ってしまう。本学の教員、学生が多分に視

覚的なアナログ系であるとすれば、ここに潜むものを、理系の人間に認知してもらう努力を放置しておくわけにはゆかない。

視覚は五感の主要感覚として、皮膚感覚、運動感覚も取り込みやすく、それは現象としての人間存在を意識させる。例えば隠れたブームである露天風呂やストレッチングも、自然回帰による自己回復への願望が潜んでいるからと思わずにはいられない。身体行為を通しての「精神治療」も大きなテーマであろう。これらの現象は規制社会におけるアナログ的なものの不足を物語っていないだろうか。だが一般に科学的な思考は人間の表現行動をアバウトなものとして関わりたがない。その代わりに客観的認知への最大の評価を認めているわけだ。

今では、人間存在のあるべき姿として改めて意識され出した、皮膚感覚を通しての人間の居心地などは、数学などは預かり知れない所であろう（居心地のデータ分析のことではない）。視覚は人間の感覚判断の六割を占めるという研究もあるため、視覚の思考が人間の体感判断に最も影響を与えていると思つてよいだろう。現在では視覚を越えて、このようにからだ全体が覚え込んだ充足感や習得技術の有り様を総称して「暗黙知」と称し、科学からの人間行動へのアプローチは「カオス系」から「複雑系」の学問と称することが多くなつてきているようだが、文系と融合させるような気配は感じにくい。

現在の大学入試問題は、各科目がそれぞれのディテールに入り過ぎ、ある問題は些細な差異にこだわりの、ある問題は研究者の成果などによる素人に分かり難い問題を答えさせられている。これを得点に結びつけるにはデータ暗記しかないような問題が少なくない。まして「暗黙知」のようなものでもない。最初からなぜそうなかを教えられもせず、考えている時間も与えられない。この意味で「大学入試センター

試験」の学習の成果を問うという観点からの設問は創造的でなく、大きな問題をはらんでいる。より理想的と言われるアメリカ・モデルのSATに近いものは、韓国、イスラエル等で取り入れられている。本学独自の入試システムを開発する時でもある。

大学入試は、既に教育審議会の委員等からも何年にも渡つて出ている「壮大な国家的無駄のプロジェクト」の様相を呈しているのが現状だ。このままでは筆者の問題意識が主題になることは難しいのかもしれない。

これは一級建築士資格のような試験でも似たところがある。

ちなみにこちらには、これを取得していながら建築の実務能力が無い者も無数にいる。ということはこのにも暗記とデジタル思考が要求され、その「データを立体的に把握する素質（暗記力とデジタル思考。感性は関係なし）」と、一、二年の完全に近い試験勉強用の自由時間とその予備校費用があれば合格するからだ。だが、この条件はそれなりに相当に厳しい。理由の他の一つに、二次試験である設計製図の合格圏も大きな団子状になっていて、判定者の言わば一点の差で当落が決まるような状態であることも関係している。これらについては、日本建築家協会が進めている「自主認定制度」の後押しキャリアアップ計画もあることから、一級建築士試験をもっと緩いものにする必要がある。そしてそのことが、街のデザインを駄目にしてゆく（既にして来た）理由の一つになっていると考えられるのである。

しかし、あらゆる試験について改革も試みられており、さしあたりはそれが本稿の主題ではない。デジタル的な思考や記憶力ばかりの価値形成に青春を費やす事の問題指摘なのである。ただし、これまでの

試験方法ほど創造性にとって「問題」なものはないに違いない。こうして理数系の学問を取り込んでゆく、アナログ系の「知見」の復権は大学入試の内容まで関わるのである。これは又、「創職」問題にまで至る。

理系と文系の融合、又は必要による良い所取りは、デザイン行為に必要な整備条件としたい。その取り組みはかくも難しいが、もはや野放しにしておけない緊急課題になっている。

「情報化」4……………（デジタル思考を取り込んだアナログな創造システムの可能性）

数学的思考（なかんづく、科学的思考）と美術的思考（「暗黙知」の思考）との距離は大きいとしても、それを右脳と左脳の役割分担による脳の働きの違いに移して分析したり、ここから、さらに重要さを増して来た言葉の役割を明らかにしたり、デジタルとアナログを分類するなどして、さらにこれらを論ずるのはここでは主眼ではない。

「新時代の思考モデル」という概念導入からすれば、このような互いに無関係扱いでやってきた思考方法をどうやって教育上関係づけるかが重要のように思われる。事実、筆者は数学と美術に代表される思考の方法を、うまく一人の学生の思考回路の中で棲みわけて共存させたいと願ってきた者の一人である。しかし、カリキュラムに沿った講座の単純展開では恐らく、この脳内棲みわけは難しく混乱に陥るのではないかと危惧される。融合に至ってはより難しいだろう。

本学のカリキュラムは上級に進むにつれ、専門領域がオーバーラップしめじろ押しとなる一方、なぜそうするのかは有機的に説明されて

いないようにも見える。それを一人の学生の脳の中でいかに融合、あるいは棲みわけさせるかが教師の課題ともなり、あるいはカウンセリングの重要な仕事になるだろう。

もとより、好きな方向と方法に自己が傾斜して行くのも一向に構わない、それどころか好きな道を見つけてのが大学での学習の意味ではないか、との意見もあるだろう。むしろ大方の教員はそう考えているのかもしれない。しかし本論はその考え方に組したくない（もちろん、そうしたければそれは自由である）。すでに理解して頂いたと思うが、本学の全体パワーとしては「戦略」のない撒き散らかしとなり、「戦力」を消耗するからだ。本学の教育に何らかの独創性を見出そうとするならば、ここに潜む問題を整理、分析し、デジタル型の思考とアナログ型の思考とをうまく使い分け、結果として産業界と社会が真に待っていたと言つような人材を送り出すことが重要なはずなのである。

これからの情報は、生命や感性的人間行動のデジタル的解明であっても、それをアナログ人間でも解るように説明する努力が必要で、その上で文系の学者がその成果を、「人間行動のあらゆる局面に活用出来るシステム造り」に参加し応用出来るようにする、と考えてゆくべきではないか。あるいは「そうするしかない」としか考えられない。

本学の教員に、以上の観点から考えてみる余裕があれば、新価値（「新時代の思考モデル」）による考え方や表現活動の模索を核に、デザイン学部と文化政策学部も合せての全学的なコンセンサスに至ることも可能と思われる。その際は、繰り返しを恐れずに言えば、人間の思想を整理、分類して分析の助けとなるようなデジタル情報の役割も認め、なおかつ、その節目節目で感性的判断を加味し、出てきた成果の効果的利用を両学部とも引き受けるということである。

そのためには、問題解決のための条件に時系列で評価、応答してゆく、ある種のプログラムによる「デザインシステム」の開発と採用も必要だろう。高いレベルでの共同作業が要求されるはずである。

前述の通り本学の内実は多数が文系に近く、プログラミングが出来るようなブレンはいないのかも知れない。とすると、学外のブレンとの協力も不可欠となる。その時に注意すべき事はシステムの開発にのめり込むことなく（それも出来ればそれにこした事はないが）、多くの教員、学生の役目はあくまで「アイデアを自由に発想出来て、それを表現できる」ためのツールづくりのための協力であろう。

それ以外は、つまりアウトプットとしてやらなければならないことは、願わくばアルビノニーが「アダージオ」を作曲したような心意気で表現できるようになることだ。専門の「空間造形」について詰まるところで言えば、ある個性を軸に、やすらぎの空間、きめこまやかな空間、驚きのある空間、きらめく空間など、華麗な空間のドラマを演出し、あるいは活性化する空間の機能を生み出し、生活の喜びやごみを引出し、又はそれらを抱合したビジネス空間などを策定し、出来ればそれが美しいことである。

それは選択眼（五感）を研ぎ澄ますというやり方で、「暗黙知」に則って「自己の領域に関わるアイデアを自分の仕方、あるいは意を同じくするグループで表現すること」となる。美的感性判断「フィルター」の練成が問われているわけだ。そこに、これまでに述べてきた日本からの文化発信の足場もある。しかし、経験の少ない学生にそれをすぐさま求める事も出来ないの、まずはその貯え方（理念）を教えるに留まることにはなる。大学院の必要性もそこに生じている。

「ソフトウェアストラクチャー」……………（ユニバーサルデザインも環境問題も取り込んで）

本学デザイン学部が「ユニバーサルデザイン」をデザイン教育の理念的支柱にしようとしていることは、ある解決である。現代デザイン概念の拡大と拡散の中で、いくつかの中心的役割を持つ概念が提示されてきたが、これはその一つで、老若男女があらゆる生活の場において、分け隔て無く使いやすく識別し易い商品設計を心がけるこの理念は、高齢化社会の到来によって強く意識されるようになったものだ。

しかしながら幾らかの限界もありそうだ。商品の良心的プロダクトデザインや人に優しいモノの環境、平易な視覚情報などの解説手法の提案などでは説得力があるが、環境汚染、商品の戦略的先鋭化、情報化における諸相への対応などに波及力を欠きそうだという点である。また、非常に現実的な理念であり、将来へのウィジョン性に欠ける場合もある。もう一つが、本学ならではの全学的理念としては覆いつくせないかもしれないという点だ。では環境問題はいいが。

気象変動に関する政府間パネル（IPCC）では、二一〇〇年までに平均気温で最大六度、海面からは最大八十センチ上昇すると発表している（昨年十一月）。

こうして環境汚染による地球の寿命がここに来て大きくクローズアップされて来たように、これが今世紀最大の問題の一つなのは事実である。ここに至るまで放っておくことは絶対有り得ないと考えたいが、その防止はひとえに人間社会の叡智だけに関わっている。しかも効果を出すためには経済政策などの抜本的改革を行い、国単位で取り組むなど、大きなスケールで実行しないと間に合わないところまで迫

い込まれているのではないか。

出来ることは個人でも、民間でも手を差し伸べる必要がある一方で、一般的に理解されるところでは、それは教育文化政策などを越えた巨大な政治問題となりやすく、本学に合った「表現活動部分」などの重要度が下がり、あるいは個別の科学やNPO運動となりやすく、少なくともデザインとしてはまとまりがつけにくい大問題に発展するという予感がある。既に、より尖鋭に活動している団体も少なくないはずで、本学の「建学上の主要理念」でなければならない、という端的な必然性を感じにくい面もある。また、大学院レベルでなければ、産業界に役立つ研究活動のテーマと実績も創り難い。

いずれにしてもこの問題は、冷蔵庫の保温方法からでも始められる訳であるから、アナログ系の学生にも関与できる所は沢山あるだろう。当面は各学科の研究範囲の中で出来る最大の解決を行ない、あるいは学科間で連携して、その結果、学科を越えた成果を出すという消化の仕方が適切であるように思われる。実に環境問題は何でも環境問題となり、焦点が定め難いとも言える（これについては文化政策学部がどう考えているのかは聞き及んでいない）。

しかし、ここまでのいくつかの分野の模索は要するに、これまでに検討してきた本学の総合研究活動の中に、ビジュアル表現も、ユニバーサルデザインも、環境汚染あるいはエコロジーへの対応も取り込んで行けばよい、というかたちでまとまりがつけられるのではないだろうか。

これまでの議論で、必要以上に全学的な視点にこだわらずたかも知れない。もとより、文化政策学部とデザイン学部を合わせた理念な

どは無理として、最初から捨ててかかっている教員もいるには違いない。しかしながら、以上に述べた社会の変化を織り込んで考えれば、どちらの学部も頭を使った「ソフト」の創造に関わっているという点では繋がっている。ここに本学の持つユニークさ、ひいては産業界にその存在を顕在化させる鍵があるとすでに言った。それを練り上げることによって「コスト戦略では負けるアジアパワー」にも対抗出来、今後の就職戦争や「創職」にも展望が開ける可能性が高い、と考える途があってもよいのではないだろうか。ここに人間性からの新しい考え方に關わることの重要性を述べた。その中心概念がアナログな価値評価を取り込んでゆく、社会のシステム造りなのである。

創造とは本学の場合、このモデルベースに構築されたシステムを生かして、あるいはその概念を生かして、「アイデアを発想出来、それを社会的に表現出来ること」である。その根底は、日本発の創造力の発信——文化的な改革である。そのためには、必要とあれば政治として文化を考えてゆく視点も取り込んでゆく。もちろん、個人を発信源とした創造行為であること、表現の定着先が小さく個別的な「場」であることも多いのであるから、俗に言う「マイナーなもの」も含んでゆくのは論を待たない。この探求は、日本独自の発想を社会的に大切にするとという意味で新しい戦いである。

筆者の頭の中では、これまでの概念を「ソフトストラクチャー」の形成という用語で括ろうとしている。これは、高度成長期にJ・K・ガルブレイスが著わした著作の「テクノストラクチャー」という用語を、二十世紀という「機械モデル」時代を代弁する言葉として捉え、二十一世紀用に言い換えたものである。

「創造の享受」……………「ITカフェ」で遊ぼう

この「ソフトストラクチャー」形成の概念導入で行なうのが、仮称「浜松ITデザインコミュニティ」の構想である。ここからは、やるべきことが明確に見えて来る。

まず、本学全体を「ITカフェ」とも名づけて、コーヒーでも飲みながら談笑出来るつどいの場のイメージを創出する。幸いにも設備に恵まれているのでやるべきことはいくらかでもある。理念さえしっかりしていれば、ロボットを造ろうが、飛行機を造ろうが、電気自動車やバイクを造ろうが、屋上緑化でも、防災シエルターでも、都市計画でもかまわない。技術の問題は学外からの協力も得る。マルチメディアソフト制作や、地域の都市空間開発の問題も、手法のディテールに至るまで理念的に神経が行き届くことになる。また文化・芸術研究センターのやるべきこともかなりはっきりしてくるのではないか。差し出がましく言えば、芸術史研究なども専門分野との関係で、視点の取り方が明確になるのではないだろうか。感性面の洗練についても、この過程で培ってゆく。残念ながら、時間芸術である映画、演劇、音楽などについては専門でない上に周辺事情が分ならず、勝手な囲い込みをしないこととした。

以上のためには学内あわせての理念消化とコンセンサスが必要となりそう。そして、それを将来に渡って体現してくれるのは、創造者としての学生個人とそのグループである。

当然、情報技術に関わる県内企業や県外企業、事業を目標む個人の企業家や研究者の参加や協力が大切で、それが相乗作用で「ITカフェ」を活性化させる。

但し、良い事ばかりではない。一つは学舎設計上から生じている問題があり、「たまり場所」や学内の管理体制の問題もある。次に委託研究の人的、経済的推進システムの在り方だ。学内では手におえないビジネスモデルやマーケティングの発想導入などで他大学経済学部、商学部などとの連携も必要になるうが、契約やインシアティブの在り方も不透明だ。これは工学部系との連携についても言える。その他、いわゆる「質」の問題と、よく見えない行政の支援体制の問題もある。「質」については、「こんな研究やる必要もない」と思い、実際多くの教員がそう思っているも、「それを止める」という評定委員会でもない限り、まず誰も言わない、というような問題も含んで来る。そして最大の「質」は言うまでもなく入学してくる学生のレベルである。

いずれにしてもトライ&エラーであり、「失敗を恐れない」精神を培いつつ研究に取り組んでゆく必要がある。それには「困難に立ち向かう発想力」がベースに要求され、学内での活発な「グループ協力」がなければ成し遂げられない。そう、これはスタンフォード大学の方針でもあった。

コンメディア・デッラルテと狂言

―東西の笑いの交流(学長特別研究事業報告)―

高田 和文

文化政策学部国際文化学科

一・事業の概要と目的

今回の事業は、静岡文化芸術大学文化政策学部の三人の教員による共同研究事業として企画され、平成十二年度学長特別研究費により実施された。研究に参加したのは、国際文化学科教授高田和文、芸術文化学科教授扇田昭彦、同助教授梅若猶彦である。

事業の目的は、イタリア伝統の仮面即興劇コンメディア・デッラルテを上演し、さらに日本の古典芸能である狂言との比較をテーマにしたシンポジウムを行うことにあった。今回の企画の発端となったのは、一九九八年一二月に京都で行われた「狂言とコンメディア・デッラルテ」と題する催しである。茂山あきら国際プロジェクトにより企画されたもので、シンポジウムとワークショップ、舞台公演を組み合わせた三日間にわたる催しだった。その際、狂言とコンメディア・デッラルテの様式や演技について様々な角度から問題提起がなされ、その共通性と差異について活発な議論が交わされた。また、二つの異なる様式の舞台作品を同時上演することによって、それらの問題が単なる机上の議論にとどまらず、具体的に目に見える形で一般の観客や演劇研究者に呈示され、大きな反響となった。また、上演に参加した俳優たち自身にとっても、大きな刺激となった。この結果、同様の企画を今後とも継続的に行い、いずれは狂言師とコンメディア・デッラルテの俳優たちによるコラボレーションを実現しようとの提案がなされた。

このような経緯から、二〇〇〇年、やはり茂山あきら国際プロジェクトの企画により、「狂言とコンメディア・デッラルテ」の第二回目の催しが実現した。今回は、主要な会場を東京とし、国際交流基金フォーラム赤坂で実施することとなった。催しはやはり三日間にわたるもの

で、狂言『梟』上演、コンメディア・デッラルテについての解説、コンメディア・デッラルテ『すきつ腹の恋物語』上演という三部構成で行われた。狂言に出演したのは、茂山千之丞、茂山あきら、茂山宗彦、また、コンメディア・デッラルテの上演は前回同様スイスのテアトロ・パラヴェント・カンパニーによるものだった。

今回の研究事業は、東京で行われた催しのうち、特に日本で見える機会の少ないコンメディア・デッラルテの舞台上演を本学講堂で行い、併せて学術的な意味合いの大きいシンポジウムを実施するという目的をもって企画された。狂言については舞台上演を行わない代わりに、シンポジウムの冒頭にビデオを上映し、議論の材料とすることにした。

企画の発案者はイタリア演劇を専門とする高田であるが、本学教員のうち現代演劇の評論家として著名な扇田、及び能楽師でもある梅若に参加・協力を求め、三名の共同研究として実施することとした。三名はそれぞれの専門的立場から、比較演劇、広くは比較文化の一つの試みとして今回のテーマに取り組むことになった。

事業のもう一つの目的として、本学講堂における公演及びシンポジウムを無料で一般に公開することにより、本学と地域住民との接触・交流の場を設けることがあった。さらに、今回の事業実施にあたっては、事前の広報活動や公演準備作業のため、本学学生の中からボランティアを募り、舞台芸術を通じた国際交流の現場を体験してもらう機会とすることにした。

二・コンメディア・デッラルテ『すきつ腹の恋物語』上演

本学講堂における公演は二〇〇〇年九月九日(土)、午後一時より行

われた。舞台上演に先立つて、高田がまずコンメディア・デッラルテについて簡単な解説を行い、劇のあらすじを述べた後、劇中の登場人物を一人一人紹介した。その後、テアトロ・パラヴェント・カンパニーによる『すきっ腹の恋物語』(ルイゼッラ・サラ作)が上演された。上演時間は約一時間、登場人物とあらすじは、次の通りである。

〈登場人物〉

アルレッキーノ (腹をすかせた男)

ブリゲッラ (その友人、やはり腹をすかせている)

パンタローネ (年老いた老人、侯爵夫人と結婚しようとしている)

コロンビーナ (パンタローネ家の若い女中)

フォルトゥーナ (運命の女神)

マルケジーノ (侯爵夫人の息子)

〈あらすじ〉

1 ヴェネツィアの広場。アルレッキーノとブリゲッラが町でばったり会う。どちらも腹をすかせている。二人は互いの再会を盛大に祝おうとあれこれ食べ物のお話をするが、いざ食べ物を買おうとする、と、どちらも無一文であることが分かる。ブリゲッラは三日前から、アルレッキーノは四日前から何も食べていない。ブリゲッラが空腹のあまり気絶すると、アルレッキーノは彼が死んだものと思い、自分も気絶する。

2 アルレッキーノとブリゲッラが夢を見る。夢の中で道化のブルチネッラがおいしそうなお菓子を運んでいる。二人が目覚めると、前にもまして腹がすいている。居酒屋の看板を見つけた二人は、

うまいこと食い逃げしようと考え、中に入る。

3 パンタローネ家の女中コロンビーナが現れる。彼女は主人から、侯爵夫人を家に迎えるため新しい召使いを探すよう命じられている。パンタローネは未亡人になった侯爵夫人と結婚したいと考えている。夫人は息子と一緒にまもなくヴェネツィアに来ることになっている。

4 アルレッキーノとブリゲッラは食べ物にありつけないまま、居酒屋からたたき出される。ブリゲッラは昔の恋人のコロンビーナに会うと、スペインで一稼ぎして金持ちになったと嘘をつき、アルレッキーノのことを自分の召使いだと言う。アルレッキーノも調子を合わせて召使いの振りをするが、やがて嘘がばれてしまう。コロンビーナは哀れな二人を助けようと考え、アルレッキーノのほろが気に入ったので、まず彼を新しい召使いとして雇うことにする。アルレッキーノは手に入れた食べ物の半分をブリゲッラにやると約束する。コロンビーナはアルレッキーノにパンタローネへの紹介状を渡す。

5 パンタローネの家。アルレッキーノがやって来る。コロンビーナからもらった紹介状を渡す前に、侯爵夫人の到着をしびれを切らして待っていたパンタローネは、彼を侯爵夫人の息子と勘違いしてしまふ。そこへコロンビーナが戻って来るが、パンタローネが勘違いしているのを見て、ブリゲッラを侯爵夫人に変装させ、家の中に入れる。パンタローネはそうとは知らず、女装したブリゲッラに愛の言葉をささやき、抱き締めようとする。ブリゲッラは必死でパンタローネから逃れる。

6 アルレッキーノとブリゲッラは、相変わらず食べ物にありつかないでいる。そこに本物の侯爵夫人の息子が現れるが、パンタロー

ネは彼を新しい召使いと勘違いする。ところが、手紙に侯爵夫人は一日遅れてヴェネツィアに着くと書いてあるので、真相が明らかになる。だまされていたことに怒ったパンタローネは二人を懲らしめようとするが、コロンビーナが事情を説明し、許しを乞う。侯爵夫人が自分との結婚を承諾したことに気をよくしたパンタローネは二人を許し、コロンビーナとアルレッキーノの結婚も認める。そして、ブリゲッラはパンタローネ家の召使いとして雇われることになる。

上演は字幕などを用いずに行われたが、事前にあらすじを説明しておいたこともあって、観客は十分に劇の内容を理解した様子だった。もともと、コンメディア・デッラルテは台詞よりも俳優の動きや身体表現に重きを置いた演劇様式であることから、言葉が理解できない場合でも、十分に劇を楽しむことができる。また、基本的にはイタリア語で演じられたものの、パラヴェントの俳優たちは海外



テアトロ・パラヴェント・カンパニーによるすきつ腹の恋物語

での上演を意識して、英語の台詞をかなり用いていた。また、どこどこに日本語の台詞を挿入するなどの工夫も見られた。英語の台詞は、観客に劇のストーリーを理解させるためであるが、カタコトの日本語は実質的な言語コミュニケーションというよりむしろ、観客の共感を得るための手段として用いられていた。こうしたところにも、コンメディア・デッラルテの演劇の特徴を現代において再生しようとの意図がうかがえ、興味深かった。

三・狂言との比較に関するシンポジウム

上演後、休憩をはさんで約一時間にわたり、コンメディア・デッラルテと狂言との比較をテーマにしたシンポジウムが行われた。シンポジウム出席者は高田、梅若、そしてパラヴェント代表ダヴィッド・マテウス・ツアビュッヘンの三名である。

冒頭に狂言『棒縛り』の一部をビデオで上映した後、三人によるコメントと議論に入った。前回九八年の京都での議論の結果も踏まえ、コンメディア・デッラルテと狂言とについて、その共通点・類似性と差異をまとめておくことにする。

まず、両者の共通点として次のものが挙げられる。

1 歴史的にほぼ同時期に発祥し、現代にまで継承されていること。狂言の発祥は中世にまで遡るが、現在の形に定着したのは十五世紀半ばとされている。コンメディア・デッラルテの起源ははっきりしないが、十六世紀の半ばには専門の劇団が結成されており、この頃

にはすでに一般に定着していたと考えられる。世界のさまざまな地域の演劇様式の中でも、このようにほぼ同時期に発祥し、現代に伝えられている例は少なく、演劇史的に見てたいへん興味深い。

2 どちらとも様式性の強い演劇であり、したがって非リアリズムの演劇であること。この点は、両方とも近代以前、すなわち前近代の演劇として定着し、現代に継承されてきたことと深い関わりがある。理性と啓蒙の時代であった近代において、西洋の演劇はリアリティー(本物らしさ)を追求するために、古典劇やバロック演劇に見られた様式美や約束事、演技の型といったものを排除してきた。ところが二十世紀に入って、そうした近代演劇のあり方に問題提起がなされるようになり、そこから現代演劇が発展してきた。コンメディア・デッラルテと狂言は、ともにリアリズム重視の近代をくぐり抜けて生き残ってきた、あるいは蘇った様式であり、それゆえに現代の演劇の方向を考えるうえで貴重な示唆を与えてくれるはずである。

3 登場人物の類型化。様式性とも深く関連することであるが、どちらの演劇においても、登場人物はいくつかの役柄に類型化されている。狂言の場合、類型化は非常に進んでいる。ほとんどの作品が、太郎冠者、次郎冠者、主、山伏といったごくわずかの役柄を中心に構成され、必要に応じて他の脇役を入れる形となっている。コンメディア・デッラルテにおいても、劇に登場するのは常に限られた数の典型的な人物である。ただし、一つの役柄について、時代や地方、また演じる俳優によって、さまざまな名称や性格のヴァリエーション

があり、この点では狂言ほど完全な類型化・固定化には至っていない。これは、後に述べるように、コンメディア・デッラルテが時代とともに発展し、その過程で徐々に変質していったところから生じたものと思われる。登場人物の類型化は古代ローマ劇以来の喜劇の特徴でもあり、コンメディア・デッラルテのそれも、明らかにそうした西洋の喜劇的伝統を受け継いだものと言える。日本の古典芸能である狂言において同様の現象が見られるという事実は、喜劇というものの普遍的特質を考えるうえで興味深い。

4 登場人物の類似性。前項であげた登場人物の類型化と関連するが、結果として二つの演劇の登場人物に大きな類似性が見られる。典型的な例が、狂言の太郎冠者とコンメディア・デッラルテのアルレッキーノである。どちらも主人に仕える身分の低い人物でありながら、知恵が回り、機転が利く。そのため、しばしば劇の中心人物となる。アルレッキーノは常に貧しさと空腹に苦しみ、そこから逃れようとする意志が彼の行為の原動力となっている。太郎冠者の場合は、そうした貧困のイメージはさほど強くないが、やはり下層の身分に特有の、ある種の自己防衛本能にしたがって行動する。劇の結末で常に主人の懲らしめを受けるといっても、両者には共通性が見られる。もう一つの例として、二人の相手役となるそれぞれの人物、すなわち主とパンタローネがあげられる。ただ、狂言に登場する主の性格は作品によって多少違いがあり、太郎冠者ほどはっきりとした輪郭を具えていない。あくまでも太郎冠者に対して補完的な役割を果たす役柄にすぎないように見える。一方、パンタローネは、ヴェネツィア出身の年老いた商人という、非常に明確な特徴を

具えており、けちで好色であるといった性格もはっきりしている。一般に、コンメディア・デッラルテの人物のほうがより具体的に明確であるが、これは二つの演劇の様式化の度合いの違いから来るものと考えられる。もう一組、類似する役柄として、太郎冠者と次郎冠者、アルレッキーノとブリゲッラという二人の召使い役のコンビがあげられる。アルレッキーノとブリゲッラは、もともと「ザンニ」という一つの道化役から分化した役柄で、いわば兄弟のような関係にある。初期にはどちらも「ザンニ」という名で、「第一ザンニ」「第二ザンニ」などと呼ばれていた。これら二人のザンニが、やがて道化の二類型（白道化と黒道化）に発展したとされる。ちなみに、「ザンニ」とは、イタリア語でもっともありふれた男子の名前の一つ「ジャンニ」が訛ったものとされており、命名の仕方においても「太郎冠者」「次郎冠者」に通ずるところがある。

5 民衆の喜劇的精神の共通性。コンメディア・デッラルテも狂言も、当初は民衆を対象とした喜劇として誕生した。その後、狂言は能とともに武家階級の娯楽・教養として発展し、さらに江戸幕府の式楽として確立されるに至る。コンメディア・デッラルテもまた、広場での小屋掛けの上演から、次第に君主の宮廷で演じられるようになり、フランスに渡って王室の庇護を受ける一座も現れた。しかし、劇の内容にはともに、民衆の風刺精神が強く反映されている。狂言では、富や権力を持つ主や大名、また宗教的権威を象徴する山伏などが徹底的に皮肉られる。コンメディア・デッラルテでもまた、金持ちのパンタローネや、博識をひけらかすドットーレ(学者)、また当時イタリアを支配していたスペインの軍人を戯画化したとされる

カピターノ(隊長)などが、笑いの対象となる。こうした民衆の喜劇的精神の発場の背景として、身分関係が流動化しつつあった当時の歴史的状况を考える必要があるだろう。狂言が大きく発展したのは、室町から戦国時代にかけての混乱期であった。コンメディア・デッラルテが生まれたのもまた、国内の都市国家どうしの争いに加えて諸外国のイタリア侵入が相次いだ混乱の時代だった。二つの演劇の笑いには、民衆の側の社会に対する批判精神、あるいは自己防衛の本能を見て取ることができる。

次に、コンメディア・デッラルテと狂言に見られるおもな相違点をあげておく。

1 仮面の着用。狂言においては原則的に面を使用しないのに対して、コンメディア・デッラルテの主要な登場人物は仮面を着けて演じられる。狂言について言うなら、同時に上演される能の主要登場人物(シテ)が常に面を着け、それによって超自然的・非日常的な存在であることを示唆するのに反し、素顔で登場する狂言の登場人物は明らかに現実・日常の存在に近く感じられる。狂言が能に比べてより「リアルな」演劇であると言われる所以である。一方、コンメディア・デッラルテにおいては、主要な登場人物が仮面を着けているのみでなく、衣裳・小道具もそれぞれの役柄により決まっている。たとえば、アルレッキーノは常に笏のような棒を持ち、パンタローネは袋状の財布を腰にぶら下げ、ドットーレはいつもラテン語の法律の本を手にしている、といった具合である。そもそもイタリア語の「マスケラ」とは、単に「仮面」の意味でなく、そうした扮

装全体を含めた「役柄」ないし「人物」を指す語でもある。コンメディア・デッラルテの仮面についても一つ述べておくと、原則的に俳優は自分の持ち役である一人の登場人物を専門に演じた。俳優は、演じる役柄によって「アルレッキーノ役者」「パンタローネ役者」「ドットーレ役者」などと呼ばれた。つまり、俳優は常に一つの仮面を着けて登場するのであり、俳優と役柄は一体化している。この点で、物語や演じる役柄によって一人の俳優がさまざまな面を使い分ける能や狂言の方法とは、根本的に異なっていると言える。また、狂言では主として、非現実的な存在（神仏、鬼、鳥獣など）を表現するために面を用いるが、コンメディア・デッラルテの物語には常に現実の人間しか登場しないので、そうした仮面の使用法は見られない。ただ、コンメディア・デッラルテの仮面そのものはいずれも動物的な表情をしており、日本の伎楽面などに酷似している。

2 女優の登場。狂言が男優のみによって演じられるのに対して、コンメディア・デッラルテにおいては当初から女優が登場した。（一説には、ごく初期において男優が女役を演じたこともあったと言われる）。西洋のみならず、世界の演劇史において女性が本格的に舞台に登場するのは、コンメディア・デッラルテをもって最初の例とする。この点では、狂言に比べると近代の演劇に近いと言える。また、女優はたいていが女中役ないし恋人役であり、仮面を着けずに登場する。当時は女優の存在そのものが観客にとって大きな魅力であり、女優はあえて自分の素顔を見せることで観客の欲求を満たそうとした。このあたりに、コンメディア・デッラルテの 대중性がうかがえる。

3 演技の「型」。狂言の演技は高度に様式化されており、舞台上の一つ一つの動きが一定の「型」として定着し、伝承されている。「歩く」「止まる」「座る」「立つ」といった基本的な動作の他、「笑う」「泣く」「食べる」「飲む」などの個々の動作について、決まった「型」が存在する。また、擬音語・擬態語の多用も、様式化の度合いがきわめて高いことを示している。一方、コンメディア・デッラルテにおいては、アルレッキーノの飛び跳ねるような歩き方、パンタローネの腰を曲げた姿勢、あるいはドットーレやカピターノの肩を怒らせる素振りなどにある種の「型」に近いものが見られるものの、これらはあくまでも人物の性格を表現するための手段であって、完全な「型」として固定しているわけではない。コンメディア・デッラルテの俳優は、そうした独特の仕草を取り入れながら、自分なりの演技の形を作り上げていかねばならない。したがって、同じアルレッキーノでも、演じる俳優の個性によって、さ



アルレッキーノ（右）とパンタローネ（左）

まざまな表現がありうるのであり、狂言に比べると演技における俳優の自由度ははるかに高い。また、特定の動作は具体的な劇の状況の中で決定されるのであって、狂言の場合のように個々の動作を「型」として抽出することはほとんど不可能である。もともとコンメディア・テッラルテにおいては、俳優の即興的な演技に委ねられる部分が相当に多く、それをいかに巧みにこなすが役者の力量の見せどころとなっていた。近代演劇に比べれば、ともに様式性の強い演劇でありながら、様式化の度合いは狂言のほうがはるかに高く、逆にコンメディア・テッラルテにおいては俳優の自由な演技の余地が大きいということが言えるだろう。

4 演技の速度とリズム。狂言では比較的緩やかなのに対して、コンメディア・テッラルテでは目まぐるしいほど速い。これは、演技の様式化の度合いに深く関係していると思われる。つまり、一つには、様式化が進む過程で狂言の動きが次第に緩やかになったと考えられる。あるいは、演技の「型」が代々継承されてきたことで、かつての演技のリズムやスピードがそのまま伝えられ、結果的に現代人からみると緩慢に感じられるようになったと考えることも可能だろう。コンメディア・テッラルテは歴史的な発展の過程で変質し、十九世紀にいったんほとんど消滅しかかった。現在行われている演技は今世紀に入ってから復元されたものであり、本来の演技のリズムや速度がどのようなものであったかを知る手掛かりはほとんどない。したがって、この点に関する議論は推測の域を出ないが、挿絵や版画に見られるアクロバットのな動作、残された筋書きに記された複雑かつ目まぐるしい物語の展開などから、やはり演技の速度はかな

り速かったのではないかと思われる。この点については、当時の人々と現代の我々の生活のリズムやスピードも併せて考える必要があるだろう。コンメディア・テッラルテが今世紀に復元された時点で、現代人の感覚に合わせた演技の速度が取り入れられたのであり、かつての演技ははるかにゆったりしていたと考えることには十分な根拠がある。他方で、最近、能の演技のスピードがかつては現在のものよりもかなり速かったという仮説が浮上してきた。この点について結論を出すには、現在の両方の舞台を単純に比較するだけでなく、そうした歴史的变化までも考慮に入れなければならない。

5 国際性と地域性、歴史的連続性と断絶。周知のように、狂言は能とともに歴史上連続的に継承されて現在に至っている。世襲制度による芸の伝承は日本の古典芸能の大きな特徴でもある。一方、コンメディア・テッラルテはイタリアで発祥しながらも、ドイツやフランス、イギリス、スペインとヨーロッパ各地に波及してゆく。ただし、近代の演劇のように翻訳・翻案によって作品を伝えるという形ではなく、イタリア人の劇団が直接各国で巡業を行うという形で広まっていった。そうした過程で、コンメディア・テッラルテは必然的に普遍化・国際化を遂げていった。言語表現よりも身体表現を主体にしたコンメディア・テッラルテの演技の方法は、そうした必要から生まれたものでもあった。とりわけフランスでは、いくつかの劇団が成功を収め、王室の庇護のもとに「イタリア人一座」として定住する劇団も現れた。彼らがモリエールなどその後のフランス演劇に大きな影響を与えたことはよく知られている。しかし、そうした発展の過程を経ることによって、コンメディア・テッラルテは約

二世紀の間に大きく変質する。十八世紀になると、一方で、フランスのマリヴォーやイタリアのゴルドーニなどに見られるように、コンメディア・デッラルテの特定の登場人物がもはや単なる道化役として近代の台詞劇の一部に組み込まれる形で演じらるようになる。また他方では、西洋演劇の主流から外れたイタリアの地方演劇（とりわけヴェネツィアとナポリ）で細々と命脈を保ってゆくことになる。さらに十九世紀になると、コンメディア・デッラルテはヨーロッパ演劇の表舞台から完全に退き、ナポリを除いてはほとんど消滅してしまう。今世紀に入って復元されたコンメディア・デッラルテには、狂言のような明確な歴史的連続性はないと言つてよい。一方、日本国内のみで発展し、継承されてきた狂言は、コンメディア・デッラルテのような普遍性を獲得する必要に迫られなかった。とりわけ、能とともに江戸幕府の式楽と定められてからは、ごく限られた層の観客に向けて演じられるようになった。しかし、それゆえに、高度に洗練された様式を確立し、しかもそれを確実に後世に残すことが可能になったのである。狂言をはじめとする日本の古典芸能に見られる地域性・固有性は、今日の世界の演劇状況から見てむしろ積極的な意味を持っていると考えるべきだろう。

シンポジウムにおいてはその他、近代の心理劇ないし心理主義的演劇との相違、笑いのレベルの重層性、東西の仮面の伝承経路の確認など、興味深い問題点が提起された。いずれにせよ、当日ツアビュッヘンが述べた通り、狂言とコンメディア・デッラルテの比較研究及び共同作業はまだ端緒に着いたばかりであって、今後とも継続してゆくべき大きなテーマであることは間違いない。

四 事業の成果

当日は、約三三〇名の参加者が集まり、公演・シンポジウムとも盛況のうちに終えることができた。とりわけ、コンメディア・デッラルテ上演中は、言葉の壁にもかかわらず客席には大きな笑いが巻き起こった。ほとんどの観客にとって未知の演劇であったはずだが、それにもかかわらず十分に楽しんでいる様子がうかがえた。舞台芸術の魅力、また演劇を通じた国際交流の意義についても認識を深めてもらえたものと考ええる。シンポジウムについては、時間不足や進行の仕方などいくつかの反省点はあるものの、参加者にこのテーマの重要性を理解してもらえたのではないかと思う。参加者へのアンケートの結果も、上演・シンポジウムともにたいへん好評だった。さらに、新聞・テレビなども積極的に今回の行事を取り上げた。それによって本学の実在や研究活動について、参加者以外の市民にも広く知らしめることができたものと考ええる。今後ともこのような、市民に開かれた形の研究事業を企画・立案しようと考えている筆者自身にとって、大いに励みになる結果となった。

追記

今回の事業に共同で参加していただいた扇田先生、梅若先生、さらにこのような形の研究事業を承認していただいた木村学長、また公演・シンポジウムの実施に協力していただいた本学事務局の皆様、ボランティアとして協力してくれた学生諸君、その他関係機関の皆様、この場を借りてお礼を申し上げます。

Developing a new form of university education based on analog-thinking philosophy

Fumio OKURA

Faculty of Design

Department of Space and Architecture

With the passing of the machine era, in which the economy and industrial production were valued and digital thinking was privileged, we have come to find such a way of thinking quite inhuman.

The Japanese now need to establish new standards for their ideas and actions, since the Japanese educational system has seriously eroded their mental abilities. In the current educational system, technical and mathematical skills and knowledge have been too highly prized and students have been forced to cram for examinations. Both tendencies not only stifle the importance of analog thinking but display lack of respect for individuality and human nature. As a result, many Japanese have lost their creativity.

In order to improve this situation, both analog and digital techniques of thinking should be taught in all educational institutions. The integration of both these ways of thinking is necessary in all design activities. The introduction of design activities to educational institutions has, therefore, the advantage of helping promote the above concept. Establishing a new social system in accordance with this concept should be beneficial for our lives and culture.

Commedia dell'arte and Kyogen: two traditional styles of comedy

Kazufumi TAKADA

Faculty of Cultural Policy and Management

Department of International Culture

The purpose of this project was to put on the stage a performance of Italian Commedia dell'arte and to compare it with Japanese traditional comedy Kyogen. It was organized as a joint research project by three professors of Sizuoka University of Art and Culture: Kazufumi Takada, Akihiko Senda and Naohiko Umewaka. The stage performance and symposium were open to the public and were held on September 9th 2000 in the auditorium of the University with an audience of about 320.

First the Teatro Paravento Company presented a piece of Commedia dell'arte entitled "I casi della fame e dell'amore" (The Story of Hunger and Love), with traditional masks and costumes. The performance seemed to be well understood and very much appreciated by Japanese audience, even though actors spoke mainly in Italian. This is partly because the performers of Commedia dell'arte tend to make much use of gestures and body languages.

Then, in the symposium, after watching a part of Kyogen performance on the video, Takada, Umewaka and David M. Zurbuchen, leader of the Paravento, discussed similarities and differences between two traditional styles of comedy. During the discussion participants dealt with various topics such as: stylization of acting, stock characters, use of masks, role of the actress, speed and rhythm of acting, hystorical backgrounds and developments of these two styles, etc.

文化政策の時代	木村尚三郎（静岡文化芸術大学 学長）	1
出奔するマグレフ系「移民第二世代」の娘たちの物語とテリトリー ーレイラ・セパールの八十年代の小説を中心にー	石川清子	15
<i>Henderson the Rain King and the Biblical Animals: From Pig to Lion</i>	鈴木元子	27
大学博物館・産業考古学館（仮称）の設立	種田 明	37
MF体制と多国籍企業①	長尾克子	41
本学の情報リテラシー教育	野村卓志	53
芸術と都市をめぐる一考察 ベンヤミン「パッサージュ論」をめぐる	谷川眞美	57
文化政策と法に関する研究（博士論文要旨）	小林真理	65
21世紀、東アジア・デザイン発展の基底 ー異文化間・創造時代の実現に向けて	佐野邦雄	73
生活造形と生産造形についての一考察	野中壽晴	85
観光に対するデザインアプローチ	伊坂正人	91
浜松駅周辺における公共トイレの ユニバーサルデザインの観点からの実態評価	黒田宏治、迫 秀樹、迫田幸雄	99
インタラクティブ・メディアアートのための ヒューマンインターフェース技術造形	長嶋洋一	107
「間」について	勝俣鎮夫（文化政策学部長）	123
コンメディア・デッラルテと狂言 ー東西の笑いの交流（学長特別研究事業報告）	高田和文	29
アナログ系大学の選択 ー「浜松ーデザインコミュニティ」の形成に向けて	大倉富美雄	11
価値を創造する装置ー二十一世紀大学論として	栄久庵憲司（デザイン学部長）	1

静岡文化芸術大学研究紀要
第1巻

二〇〇一年三月三十一日

編集 紀要発刊準備会

広瀬英史／阿蘇裕矢／福岡欣治／荒川裕子
小林真理／黒田宏治／望月達也／大倉富美雄
デザイン 佐井国夫

発行 静岡文化芸術大学文化・芸術研究センター

〒四三〇―八五三三 静岡県浜松市野口町一七九四―一

電話 〇五三―四五七―六一一

ファクシミリ 〇五三―四五七―六二二三

印刷 株式会社シバプリント

Shizuoka University of Art and Culture
Bulletin VOL.1

March 31, 2001

1794-1 Noguchi-cho

Hamamatsu-shi Shizuoka-ken

430-8533 Japan

Tel 053-457-6111

Fax 053-457-6123

Shizuoka University of Art and Culture

1

VOL.1 2000

静岡文化芸術大学
研究紀要

SHIZUOKA UNIVERSITY OF ART AND CULTURE
BULLETIN 2000

ISSN 1346-4744