

### 〈1.はじめに〉

本研究は、「らくがき彫刻」を制作のスタンスに置く私自身が、自身の制作研究を含めた芸術活動における「らくがき」の実践例を通して、哲学はじめ、教育学や心理学等の言説を援用しながら「らくがき」と芸術の関係を論じ、「らくがき」の本質、ひいては「芸術」の意義について考察するものである。

### 〈2.らくがきの意味〉

本章では「らくがき」の意味の確認を行なう。まず「らくがき」が落書（らくしょ）のような反社会的で、壁や床などに悪意をもって描かれる悪質、無価値なものという一般的な認識＝辞書の意味に対し、1980年生まれの私自身にとって、物心付いた時すでに市販されていた『らくがきちょう』に“好きなように遊びながら描く”ことが自身の「らくがき」の定義であるとの認識を示す。そしてその自由な感覚を反社会的表現に利用するアートに触れ、ヘリングや、バンクシー、ヴォイナら海外の事例を紹介し、そこにアナーキズムを介しての表現の「自由」を読み取れるものである。

### 〈3.無邪気〉

本章では、善悪の判断にかかわらず「らくがき」の要素にある“無邪気”について考察する。人間発達学や発達心理学等の知見を踏まえ、“遊び”としての子供の自然な創造活動や、ギャング・エイジとも呼ばれる思春期の衝動的欲求の在り処を探るとともに、無邪気をテーマ、あるいは要素に取り入れたライアン・マッギンレーらの作品事例を通して、本来、芸術が自らの本能に基づくストレートな欲求に起因していると位置づける。「子どもの絵」と「らくがき」に共有される生得的な“無邪気さ”が、思春期にアンモラルな思考や悪意的無邪気さへと発展する一方、その善悪に縛られない自由奔放さが思想や感情の表出としての芸術において重要な要素となる。

### 〈4.遊び〉

本章では、「遊び」における精神的開放感から齎させる自由が「らくがき」に結びつくと仮定し、「遊び」と芸術の関係を論じて“遊び”の中の芸術的要素を見出す。人間にとっての“遊び”を研究したシラーやホイジンガの言説や、“遊び”をアートに取り入れたシュルレアリストやフェルディナン・シュバルなどの事例から、日常の中の非日常たる“遊び”がもたらす意義を検討する。人間にとって“遊び”とは必要不可欠な要素であり、楽しむという行為はポジティブな精神状態へと導くものとしての認識ができる。しかしながら、“遊び”とは時に墮落や不真面目といった“悪”として捉えられる点において、社会が関係していることを確認する。

### 〈5.らくがきの二面性〉

本章では、「らくがき」における“無邪気”や“遊び”が自由という側面をもつ一方で、アナーキズムや墮落といった“悪”としての側面も併せ持っている点について掘り下げる。“遊び心”から派生する“悪戯心”をはじめ、非行を内的及び外的圧力に感応した自己表現とみる精神医学者ヒーリーの心理分析をもとに、感情と作用する人間の必然的要求としての利己心を非行の衝動として、悪の観念と照らし合わせているという考察を展開する。

「らくがき」のもつ自由と悪という二律背反的性格を論じ、悪の観念としての利己的思考が働いているため、「らくがき」には自由と悪の間でせめぎあう心の葛藤が映し出されていると位置づける。

### 〈6.結びにかえて〉

最後に、「らくがき」という行為と態度に人間の内面、人間そのものが映し出されるとの見解を示し、「らくがき彫刻」を標榜する私自身にとっての「らくがき」の意味が、不透明な社会の中で懊悩する等身大の自己を映し出す行為と態度であるとする結論へと導く。無邪気に遊び楽しむことのできる「らくがき」は、生きることに美を見出すことができる態度であり、生きるために自分自身を創造していく行為としての、本当の意味での自己表現と考えるという本研究段階での一つの区切りとしての結論に至る。