

文化・芸術業界における仕事

——遊びと労働の両立可能性の探求——

立教大学 高橋かおり

1. 目的

本報告の目的は、文化や芸術の業界（領域）において、創造的活動が持つ遊びと労働という2つの性質について、その対立と両立可能性を考察することにある。

2. 方法

本報告では、遊びと労働の接近がどのように芸術家たちの実践に見出されるのかという先行研究の理論的整理をまず行う。その上で2010年より継続している芸術家への聞き取り調査の中から、美術作家へのインタビュー（2010・2018年実施）と、器楽奏者へのインタビュー（2017年実施）を中心的データとして分析を行う。

3. 結果

文化は遊びによって生まれるとしたのはカイヨワであり、その仕事を引いた井上俊（2015）は遊びのパースペクティブから文化に関わるレジャーの研究系譜をたどった。あるいはロバート・ステブンス（1992）は熱心に取り込まれる余暇活動を「シリアス・レジャー」とし、文化や芸術活動にもこの概念が当てはまると主張した。これらの研究は、遊びや余暇の中に労働において用いられる真面目さや熱心さを見出し、そこに自己実現という要素を組み合わせた。

一方別の文脈においては、遊びから生まれた文化や芸術が自由な活動として労働の領域で論じられるようになっていった。とりわけ1990年代末イギリスにおける政策展開は、文化産業が創造産業と言い換えられたうえで、個人の創造性により焦点を当てた。アンジェラ・マクロビー（2016）は、「創造的労働者（creative labour）」として文化に関わる人々がとらえることで、彼らが労働力として用いられる論理を批判的に説いている。日本でも2000年代以降増加した公的部門がかかわるアートプロジェクトや舞台芸術の分野において、社会的な権利獲得や保証が研究者や当事者によって訴えられている（例えば吉澤2015）。このような「創造的労働者」の議論は、遊びや自由をあわせ持つ文化や創造性を労働の中に動員することで社会の発展を促すという論理を持つ。

この2つの動きは、労働と遊びの相互参照可能性を示す。それでは実際に文化や芸術活動を実践する芸術家はどのように解釈しているのだろうか。アリソン・ガーバー（2017）の *The Works of Art* における研究を参照すれば、この両者を行き来する際のマジックワードとして使われている用語が「仕事」である。インタビューにおける語りの中でも、仕事という言葉は用いられているが、そこでは芸術活動を通じた創造性を金銭取得手段にできることへの喜びがある一方、つねに相応の対価が保障されている訳ではないこと、他者からの期待に応じた活動をしなければならないという窮屈さも表現されていた。

4. 結論

芸術家にとっての文化・芸術業界における仕事は、創造的・芸術的活動を通じて社会的役割を果たすことができ、金銭や承認といった対価を得ることを可能にする。他方、単なる遊びというほどには自主性や自由はない一方、労働というには対価の保障が十分ではない。これは文化・芸術活動における遊びと労働の相互作用から明らかになった活動形態とその意味付けである。そしてこのような仕事としての創造的活動のあり方は、実践する芸術家がたどってきたキャリアや自己のアイデンティティに応じて、真剣な遊びとも、自由な労働とも解釈されうる。そしてこの曖昧さと解釈柔軟性こそが、現代的な創造性と芸術性を持ちうる活動の特質の表れである。