

論文 「現実と虚構の混同」と少年犯罪：聖・俗・遊の図式を用いた犯罪原因論の考察

著者	赤羽 由起夫
著者別名	AKAHANE Yukio
雑誌名	社会学ジャーナル
号	41
ページ	81-94
発行年	2016-03-31
その他のタイトル	Articles "Confusion of Reality with Fiction" and Juvenile Crime : Consideration of the Sacred , the Profane and the Play
URL	http://hdl.handle.net/2241/00138228

「現実と虚構の混同」と少年犯罪

—— 聖・俗・遊の図式を用いた犯罪原因論の考察 ——

赤羽 由起夫

1 はじめに

1.1 問題関心

本論文の目的は、なぜ「現実と虚構の混同」が少年犯罪の原因論として語られるのかを明らかにすることである。

次の新聞記事は、神戸連続児童殺傷事件（1997年）を報じたものである。

挑戦文は「さあゲームの始まりです」で書き始められ、声明文には「殺人を交えて復讐をゲームとして楽しみ、君の趣味を殺人から復讐へと変えていけばいいですよ」と書き、凶悪な犯行を「ゲーム」と言い切る現実感の無さを見せつけた。

さらに、「ボクはこのゲームに命をかけている。捕まればおそらく吊（つ）るされるであろう」と言い切った。声明文の結びで「ボクには一人の人間を二度殺す能力が備わっている」と書き、テレビアニメや漫画の影響を感じさせ、現実と仮想現実との境を見失ってしまった少年が、遊びの中で口にしそうな言葉がつつられていた。（「ゲーム世代 現実超え」『朝日新聞』1997年6月29日朝刊、3面）

この記事のように、メディアの暴力的な遊びの影響を受けて現実と仮想現実の区別を喪失したために暴力犯罪を起こした少年の姿は、メディアと関連がありそうな事件が起こるたびに報じられる。このように仮想現実が現実と対比されるようになったのは、メディアの映像技術が進歩してきた1980年代以降の傾向だが（大多和 1999）、メディアが虚構的な世界と現実との区別を喪失させるという語り方は、明治期の小説への批判にまでさかのぼることができるものである（高橋 1992）。本論文では、少年がメディアの暴力的な遊びの影響で現実と虚構を混同したために暴力犯罪を起こす、という議論を虚実混同論と呼ぶ。

この虚実混同論に対しては批判も多い。例えば、内藤朝雄は、虚実の混同とはむしろ統合失調症や妄想性障害などのように現実の認知が混乱される状態のことを言うのであり、概念設定自体が混乱しているでたらめな言い方であると批判し、

メディアの悪影響による少年犯罪の凶悪化を否定している(内藤 2006: 145-7)。実際、現時点では、メディアとの接触が犯罪を誘発する危険性について研究者の間でも確固たる合意はなく(McQuail [1983] 2005=2010: 630)、その意味では虚実混同論は根拠のない主張ということになる。

しかし、それにもかかわらず虚実混同論が語られるという事実は、虚実の混同の問題化が、メディアの有害性の有無とは関係なく起こるものであることを示している。そのため、虚実混同論が語られる社会的根拠は、一般に言われるような実際のメディアの有害性ではなく、別の水準の問題に求められるべきなのである。このような発想は、エミール・デュルケムが犯罪の有害性を論じる際に提示したものである。デュルケムは、「それ自体としては社会にとって無害であるにもかかわらず、かつてもいまま犯罪とみられる行為がたくさんある」(Durkheim [1893] 1960=1971: 74) ことを指摘し、犯罪をその実際の被害の有無や大小という水準ではなく、社会の集合性を保証する価値や規範といった象徴的世界の問題として議論している。同じように考えれば、メディアの暴力的な遊びについても、それが実際にもたらす被害の有無や大小ではなく、社会の象徴的世界の水準の問題として考察しなおすことができるだろう。

そのために本論文が用いるのは、ロジェ・カイヨワによる聖・俗・遊の図式である(Caillois [1958] 1967=1990: 286-305)。なぜなら、この図式を用いれば、虚実混同論が、精神疾患における現実の認知の問題ではなく、少年(子ども)によるメディアの暴力的な遊びと暴力犯罪の関係をめぐって語られる理由について、統一的に理解することができるからである。後述するようにデュルケムは、犯罪を宗教の聖・俗の問題として捉え、犯罪を聖なるものであるとする視点を提示している(井上 1977: 130-2)。そして、カイヨワの聖・俗・遊の図式は、デュルケムによる聖・俗の図式に遊を加えて作り上げられたものである。ここで、犯罪を聖、遊びを遊として捉えれば、この図式は、虚実混同論を社会の象徴的世界の問題として考察する上で重要な視点となるだろう。

以上を踏まえ本論文では、虚実混同論が頻繁に語られた1990年代以降の少年犯罪報道を参照しながら、聖・俗・遊の図式を用いて、なぜ虚実混同論が語られるのかを明らかにする。

1.2 先行研究

聖・俗・遊の図式を用いた先行研究としては井上俊(1977)や高橋勇悦・藤村正之編(1990)がある。井上(1977)では、聖・俗・遊の図式についての理論的な考察や、青年、メディア、遊びに関する考察が多くなされている。高橋・藤村編(1990)では、聖・俗・遊の図式を実際の大衆文化や青少年文化の分析に用いている。これらの先行研究は、聖・俗・遊の図式が現代社会を理解する上でも有効であることを示した点で意義がある。しかし、これらの先行研究は、本論文が研究対象とするような少年犯罪とメディアの遊びの関係の語られ方に焦点を当て

たものではない。

子どもとメディアの関係の語られ方について分析した先行研究としては永井良和（1993）、大多和直樹（1999）、高橋一郎（1992）がある。永井（1993）は、有害環境について論じる中で、子どもとメディアをめぐる社会的空間の配置について論じている。高橋（1992）は、明治期の小説が、子どもの虚実を混同させる俗悪メディアから教育的メディアへと変化した歴史的過程を論じている。大多和（1999）は、戦後教育のメディア言説の変遷について歴史的に検証している。これらの先行研究では、子どもとメディアの関係の社会問題化の歴史や事例について詳細な分析がなされており、本論文でも参考になる部分が多い。しかし、本論文の問いに対して直接答えている先行研究はない。

1.3 本論文の構成

本論文の構成は次のとおりである。第2節では、虚実混同論の構造について説明する。そのために、聖・俗・遊の図式の中に暴力を位置づける作業を行う。第3節では、虚実混同論をめぐる子どもとメディアと遊びの関係を社会的に位置づける作業を行う。第4節では、これまでの議論を踏まえて、虚実混同論を聖・俗・遊の象徴的世界をめぐる社会空間に位置づける作業を行う。第5節では、本論文の議論をまとめ、なぜ虚実混同論が語られるのかについて結論を述べる。

2 虚実混同論の構造

2.1 虚実混同論の特徴

本節では、虚実混同論の構造を説明する。そのため、ここでは最初に、虚実混同論の特徴について整理する。

虚実混同論の具体例をあげれば次のようなものがある。例えば、神戸連続児童殺傷事件（1997年）の際には、加害少年の犯行声明と「葬式ごっこ」によるいじめ自殺の遺書とを比較して次のように語られた。

残虐な犯行声明と、あまりにも悲しいこの遺書と。事例はまるで違うにせよ、人の死や葬式を「ごっこ」化、現実と仮想の境を見失った現代の中学生像が透けてみえる。（『編集手帳』『読売新聞』1997年6月30日朝刊、1面）

また、1998年に相次いだ少年によるナイフ事件では次のように語られた。

中学生による相次ぐ事件で使われたバタフライナイフは、一部の生徒の間に去年から流行していた。テレビドラマやマンガの影響が指摘されているが、教育関係者は「メディアが流す仮想と現実の区別がつかなくなっているのでは」と懸念している。（『仮想と現実区別できず』『毎日新聞』1998年2月3

これらの虚実混同論の特徴として指摘できるのは、次の二点である。それは第一に、犯罪が現実、遊びが虚構とされ、犯罪としての暴力と遊びとしての暴力の混同が問題視されている点、第二に、それと重ね合わされるように、直接の暴力の体験が現実、メディアの暴力の表象が虚構とされ、それらの混同が問題視されている点である。これらの特徴のうち第一の特徴は、聖・俗・遊の象徴的世界の問題として捉えることができる。なぜなら、これから説明するように、犯罪としての暴力は聖なるものであると同時に現実的なものでもあり、遊びとしての暴力は虚構的なものであるからである。そこで本節では、第一の特徴について、聖・俗・遊の象徴的世界の中に暴力を位置づけることにより理論的に考察する。第二の点については、本節での考察を受けて、子どもとメディアと遊びの関係について論じる第3節で考察を行う。

2.2 聖・俗・遊

聖・俗・遊の関係について、カイヨワは次のように言う。

聖なるもの、すなわち全能の源泉によって信者は取りかこまれているかの感を持つ。彼は、聖なるものを前には無防備であり、その意のままにひきまわされる。遊びでは事情は逆だ。すべては人間的である。すべては創造者である人間のつくりだしたものだ。このことの故に、遊びは人を憩わせ、くつろがせ、生活から気をそらせ、危険、気苦労、労苦などを忘れさせてくれるのである。逆に聖なるものは、内的緊張の世界である。これにくらべれば、世俗的生活こそ、まさに、くつろがせ、憩わせ、気をまぎらわせるものである。状況は逆転している。(Caillois [1958] 1967=1990: 297-8)

聖なるものと遊びとは、二つとも実際生活と対立しているという限りでは共通しているが、しかし、それらは生活を軸として対称的な位置を占めている。遊びは、当然生活を恐れる。生活は、一撃にして遊びを打ち砕き、消滅させるからである。反対に、生活は聖なるものの持つ至高の力に対して不安なまま依存している。(Caillois [1958] 1967=1990: 301)

これらのカイヨワの言及からは、聖・俗・遊の関係について次の二点が指摘できる。それは第一に、聖と遊はいずれも世俗生活とは対立する対象や領域である点、第二に、聖・俗・遊には力関係のヒエラルキーがあり、聖・俗・遊の順に力が弱くなる点である。

カイヨワの議論を踏まえつつ、俗を人々の世俗生活、すなわち日常生活の対象や領域であると定義すれば、俗との対比によって聖と遊は次のように定義づけら

れる。聖は、世俗生活よりも社会的に強い力をもっており、世俗生活にとって制御不能な対象や領域である。そのため、俗にとって聖はあらかじめ遠ざけておく必要があるものであり、聖に対して人々は厳粛さや慎重さが要求されることになる。遊は、世俗生活よりも社会的に弱い力をもっており、世俗生活にとって制御不能な対象や領域である。そのため、俗にとって遊はあらかじめ遠ざけておく必要もなく、遊に対して人々は自由さや気楽さを感じることになる¹⁹⁾。

2.3 暴力と聖・俗・遊

以上の議論を踏まえ、暴力を聖・俗・遊の図式の中に位置づける。ここで重要なのは次の二点である。

第一に、近代社会において暴力は、人格を冒瀆することになるために世俗生活から排除される (Durkheim 1925=2010: 305)。そのため、近代社会において、暴力は基本的に聖か遊の中に存在すべきものとなる。

第二に、暴力は、それが置かれる聖と遊の文脈の変化によって、その意味を変化させる。デュルケムは、「同一物が、性質を変えることなしに、一方から他方へと推移」する「変形」という現象の存在を指摘している (Durkheim 1912=1975下: 313)。後述するように、聖なるものには清浄と不浄の相対立する二側面があるが、例えば、トートム動物は時と場合によって清浄となったり不浄となったりするものである。また、上野は、俗なる事物もまた聖物へとその性質を変えることなしに変形されることがあることを指摘している (上野 1985: 35)。例えば、女性は俗なる場所では俗なる存在だが、聖なる場所では不浄な存在として立ち入りを禁止されることがある (上野 1985: 60)。つまり、置かれる文脈の変化に伴って、同一物が正反対の意味をもつものに変化するのである。同じことは、暴力が置かれる聖と遊の文脈の変化にも言える。

2.4 暴力と聖

犯罪としての暴力は、聖の文脈に置かれた暴力として捉えることができる。ここで重要なのは、第一に、犯罪が聖性をもつことがあるという点、第二に、聖なるものは現実的なものであるという点である。

デュルケムによれば、聖なるものが帯びる聖性の源は社会の集合意識である (Durkheim 1912=1975上: 371-430)。集合意識とは、「同じ社会の成員たちの平均に共通な諸観念と諸感情の総体」(Durkheim [1893] 1960=1971: 80) のことである。それは、集合的であるがゆえに個人意識には還元できない固有の性質をもち、諸個人のかかわる世俗生活を超越する力をもっている。そして、聖性とは、諸個人を超越する集合意識の集合性を象徴する対象が帯びる性質のことなのであり、そのような性質を帯びた事物が聖なるものなのである。

聖なるものには、聖の両義性という特徴がある (Durkheim 1912=1975下: 309-19)。すなわち、聖なるものには、天使と悪魔のように清浄と不浄、清いものと

穢れたもの、善良と邪悪といった相対立する性質のものが必ず存在するのである。この聖の両義性も集合意識がその源であり、社会生活において両極にある集合的な快と不快や善と悪の対照を象徴している。ピーター・バーガーの議論も踏まえるのであれば、このような聖の両義性は、究極的には、超越的な力によって俗を秩序づけるコスモスと俗を破壊するカオスの対照として姿を現すとも言えるだろう⁽⁴⁾ (Berger 1967=1979)。

以上の議論を踏まえると、犯罪の聖性について次のように説明できる。デュルケムによると、犯罪とは善良さに対する人々の集合意識を毀損する行為のことである⁽⁵⁾ (Durkheim [1893] 1960=1971: 81)。ここで、聖なるものが集合意識の象徴であるとなれば、善良さに対する集合意識を毀損する犯罪は、善良な聖を穢す汚聖行為としても捉えられる(井上 1977: 131-2)。汚聖行為や汚聖者、すなわち犯罪行為や犯罪者は、世俗生活をかき乱しその回復を困難にする度合いが増すにつれて、邪悪な聖としての性質を強くもつようになる。そのため、もはや贖うことができないほど烈しい汚聖は、世俗生活を破壊しかねない制御不能な力をもつ邪悪な聖として扱われ、世俗生活から遠ざけられることになるのである(井上 1977: 126)。先述したように、近代社会において暴力は、そもそも世俗生活になじまないものであるとされ、しばしば邪悪な聖として扱われることになる⁽⁴⁾⁽⁵⁾。

また、犯罪の現実性についても次のように説明できる。サリー・F・ムーアとバーバラ・G・マイヤホフは、聖なるものの本質的な性質として「疑う余地のなさ」を指摘している(Moore & Myerhoff 1977: 3)。これを「誰一人として疑わないもの」と解釈すれば、聖なるものの集合性がその源にあることがわかる。つまり、聖なるものには、世俗生活において個々人の定義する現実を凌駕する現実性があるのである。実際、犯罪の邪悪さは、例えば宗教共同体における悪魔の邪悪さのように、誰一人として疑うべきではない現実性をもっているのである。

2.5 暴力と遊

遊びとしての暴力は、遊の文脈に置かれた暴力として捉えることができる。遊びは、世俗生活の時間と空間を区切り、世俗生活の現実から分離された虚構の世界を構築することによって生じるものである(Caillois [1958] 1967=1990: 30-41; Goffman 1961=1985: 1-81)。そして、暴力も、世俗生活によって制御可能な虚構の活動という文脈の中に位置づけることによって遊びとなる。例えば、グレゴリー・ベイトソンが指摘するように、カワウソの噛みつきは噛みつきごっこになるし(Bateson 1972=1990: 258-79)、大村英昭が指摘するように、けんかはボクシングになる(大村 2002: 202-5)。いずれも動物や人が暴力を振るっている状況であることに違いないが、違う文脈の中に位置づけられることで遊びになるのである。同じように、メディアの暴力的な娯楽は、遊として位置づけられることで虚構化された、世俗生活によって制御可能な暴力になり得るのである。

2.6 虚実混同論の構造

以上の議論を踏まえると、虚実混同論の構造について次のようにまとめることができる。虚実混同論において、現実とは世俗生活を脅かす犯罪としての聖なる暴力を指し、虚構とは世俗生活を脅かさない遊びの暴力を指している。そして、虚実の混同とは、聖としての暴力と遊としての暴力の混同を意味しているのである。また、虚実を混同する者とは、暴力を聖として扱うべき文脈において遊として扱う者、すなわち、周囲の人々が世俗生活を脅かす犯罪とみなす暴力を遊びとみなす者のことである。そして、虚実混同論とは、そのような形で虚実を混同した者を指す語り方なのである。

3 子ども・メディア・遊び

3.1 子どもとメディアと遊びの関係

前節で触れたように、虚実混同論には、もう一つ、現実の犯罪としての暴力と虚構の遊びとしての暴力の区別が、直接の暴力の体験とメディアの暴力の表象の区別と重ね合わされているという特徴がある。

虚実混同論においては、直接の暴力の体験が現実、メディアの暴力の表象が虚構として語られるが、その区別自体は一義的に決まるものではない。なぜなら、直接の暴力の体験も噛みつきごっこやボクシングのように虚構であることがあり、メディアの暴力の表象も犯罪ニュースのように現実である場合があるからである。そのため、ここで重要なのは、直接の暴力の体験やメディアの暴力の表象が、それぞれ現実であったり虚構であったりすることがあるにもかかわらず、虚実混同論では直接の暴力の体験だけが現実、メディアの暴力の表象だけが虚構とされる点である。

この点について考察するには、虚実混同論が頻繁に語られるのが子どもとメディアをめぐるものであるということに着目する必要がある。そこで本節では、前節の議論を受けて、虚実混同論をめぐる子どもとメディアと遊びの社会的位置づけについて考察する。

3.2 子どもと遊び

虚実混同論が子どもの問題として語られやすいのは、聖・俗・遊の象徴的世界における子どもの位置づけから理解できる。ここで重要なのは次の二点である。それは第一に、聖なるものには伝播性がある点、第二に、子どもは穢れやすい存在であるとされる点である。

第一の点だが、聖なるものには、それに接触した対象を聖化していくという伝播性がある (Durkheim 1912=1975下: 150-64)。例えば、穢れは、それに接触した者にも穢れを伝播させる。この聖の伝播性も、聖なるものの内在的属性ではなく、聖なるものに対して集合意識が向ける特別に強烈な情緒の伝播性はその源

となっている。

第二の点だが、子どもは穢れやすい存在であるとされる。フィリップ・アリエスによると、子どもは無垢で穢れやすい存在であり、大人は子どもの無垢を保護するために、穢れを子どもから遠ざけなければならないのである (Ariès 1960 = 1980: 17-129)。

以上の理由から、大人は、子どもを穢しそうな聖なるものでの遊びを慎重に排除し、子どもにとって良い遊びだけを教育に組み込むように遊びを選別しなければならないのである (Ariès 1960 = 1980: 17-129)。

3.3 メディアと遊び

虚実混同論において、直接の暴力の体験が現実、メディアの暴力の表象が虚構として問題視される理由としては、次の二点が考えられる。それは第一に、メディアの表象が、暴力の許される遊びの文脈として機能している点、第二に、メディアは、家庭に侵入して子どもに直接、影響を与えるものとされるという点である。

第一の点だが、メディアは、暴力の許される遊びの文脈として機能している。現代社会では、実際の暴力行為が大幅な制限を受ける一方で、メディアにおける表現の自由は大幅に許されている。そのため、メディアの暴力の表象としては遊びの文脈に乗せられる暴力が非常に多い一方で、直接の暴力の体験としては遊びの文脈に乗せられない暴力が非常に多い。要するに、表象するのはよいが実践してはならない暴力が多いのである。

第二の点だが、メディアは、家庭に侵入して子どもに直接、影響を与えるものとされる。すなわち、メディアは、家庭という子どもの保護圏の内部に侵入して、子どもにとって望ましくない影響を与える可能性があるため、しばしば教育的な統制の対象となるのである (永井 1993: 30-41)。

3.4 虚実混同論とメディア

以上の議論を踏まえると、子どもの虚実を混同させるメディアの有害性について次のことが言える。すなわち、子どもがメディアの表象における遊びの文脈以外でも暴力を実践することを促してしまうことがメディアの有害性なのである⁶⁾。このようなメディアの有害性は、虚実混同論において次のように語られている。

決定は、少年に殺意があったと認定した上で、「少年は物事を冷静かつ論理的に判断して行動する能力が未発達なまま成長し、格闘系のアニメやテレビゲーム、死を扱った映像・書籍など刺激的な場面に影響されやすかった」などと指摘、仮想と現実の混乱の中で、さしたる抵抗もなく犯行に走ったと述べた。「中3男子を少年院送致 ナイフで警官襲撃 東京家裁決定 殺意

ここでは、少年が「物事を冷静かつ論理的に判断して行動する能力が未発達なまま成長し」、メディアの「刺激的な場面に影響されやすかった」ために、「仮想と現実の混乱の中で、さしたる抵抗もなく犯行に走った」ことが指摘されている。このように、子どもにとって有害なメディアとは、メディアの表象における遊びの文脈以外でも暴力を実践させてしまうとみなされるメディアのことなのであり、これが教育的な統制の対象となるのである。

ここで重要なのは、実際にメディアが子どもに有害であるかどうかではない。そうではなく、聖・俗・遊の象徴的世界を背景として、穢れてはならない子どもを保護する家庭に、情報を通じて外部から穢れを感染させる経路としてイメージされるからこそ、メディアの有害性が問題視されるのである(永井 1993: 30-41)。

4 虚実混同論と聖・俗・遊の社会空間

4.1 虚実混同論と社会空間

本節では、これまでの議論を踏まえて、虚実混同論を聖・俗・遊の象徴的世界をめぐる社会空間に位置づける。

これまでの議論では、虚実混同論が、遊としての暴力と、聖としての暴力の混同を問題視したものであり、それがとりわけ、子どもとメディアをめぐる問題視されることが明らかになった。ここでは、その虚実の混同という事態が、社会の象徴的世界にとってどのように問題なのかを明らかにする。結論を先に言えば、虚実の混同は、聖・俗・遊をめぐる社会空間の秩序を混乱させるために問題視されるものである。それを論じるために、次節ではまず、具体的にどのようなメディアの遊びが問題視されるのかを明らかにする。

4.2 メディアでの一人遊び

虚実混同論において問題視されるメディアの遊びとは、メディアでの一人遊びである。それは例えば、次のような新聞報道に表れている。

テレビゲーム機やコンピューターの普及で遊びの形態が集団から個人に移行。虚実の分別があいまいなゲーム感覚の少年犯罪多発が指摘されている。
〔「改まらぬ学校 〓病理、 声明文で恨み強調 文部省、現地で調査」『毎日新聞』1997年6月30日朝刊，3面〕

また、次のような新聞記事の識者のコメントもある。

共通しているのは家族のコミュニケーションが乏しいという点だ。少子化、

核家族化で、もともと家族の規模が小さいうえ、夫婦仲が悪かったりすると、子どもは必然的に個室に閉じこもる。そこでインターネットやゲームにのめり込み、非現実的な妄想を膨らませて、心の闇を深くする。⁷⁾ (「検証 少年犯罪(6) 専門家2人の考え」『読売新聞』2004年9月28日朝刊, 38面)

ここでは、「テレビゲーム機やコンピューターの普及で遊びの形態が集団から個人に移行」したことや、子どもが「個室に閉じこもり」、「インターネットやゲームにのめり込」むことが問題視されている。このようにメディアでの一人遊びを問題視するという虚実混同論の特徴は、第1節でも触れた明治期の小説に対する虚実混同論でも共通しており⁸⁾ (高橋 1992), その意味では、少なくとも近代のメディア批判において普遍的に見出せるものであると考えられる。

メディアでの一人遊びの問題性は、それが日常生活の空間、とりわけその中心にある家庭の内部において、誰にも気づかれぬうちに危険を生じさせるという点にある (永井 1993: 32)。そのため、子どもの遊びの中でも、親の目を逃れつつ子ども部屋において孤独にメディアに没入する遊びが特に問題視されるのである。

4.3 聖・俗・遊をめぐる社会空間の秩序の混乱

ここでは、メディアでの一人遊びについて、聖・俗・遊をめぐる社会空間に位置づける。

第2節で指摘したように、聖・俗・遊は、それぞれ対立的な領域であるため、これらは同一の空間には共存できない相互排他的な関係にある (Caillois [1958] 1967=1990: 30-41; Durkheim 1912=1975下: 128-9; Goffman 1961=1985: 1-81)。この性質に加えて、聖・俗・遊の力関係のヒエラルキーが存在することから、聖・俗・遊は、それぞれ個別の社会空間の中に配置されることになる。すなわち、聖の空間は、世俗生活にとって制御不能なものとして排除されるため、俗の外部に存在しなければならないし⁹⁾ (Caillois 1950=1994: 70-84), 遊の空間は、世俗生活によって制御可能なものとして管理されるため、俗の内部に存在しなければならないのである (Caillois [1958] 1967=1990: 30-41; Goffman 1961=1985: 1-81)。

このような象徴的世界の社会空間の配置の中において、虚実混同論はある事態を問題視したものであることがわかる。それは、聖・俗・遊をめぐる社会空間の秩序を内側から転覆させるという事態である。つまり、本来は俗の外側に存在しなければならない聖が、俗の内側にある遊の領域から出現することによって、聖・俗・遊をめぐる社会空間の秩序を根本的に混乱させるのである。そして、その混乱の中心にいるのが、虚実を混同したとされる子どもなのである。

5 おわりに

これまでの本論文の議論は、次のようにまとめられる。

第一に、虚実混同論の背景には、世俗生活を脅かさない虚構の遊としての暴力と世俗生活を脅かす現実の聖としての暴力を混同する者を指し示す象徴的世界が存在する。暴力は、俗より強い現実としての聖や、俗より弱い虚構としての遊の文脈に置くことによって、それ自身が聖や遊の性質を帯びる。しかし、虚実混同論において虚実を混同する者として指し示される存在は、俗を脅かす聖としての暴力を、俗を脅かさない遊としての暴力として世俗生活にもち込む者であるため、俗の領域を脅威にさらすのである。

第二に、虚実の混同は、聖なるものから遠ざけられるべき子どもと、その子どもの保護圏である家庭に侵入するメディアをめぐって問題化するものである。子どもとは、聖なるものに穢されやすい存在であり、家庭において保護しなければならない。しかし、メディアの暴力の表象は、暴力の許される遊びの文脈として機能し、家庭内の子どもに直接、影響を与えるとされるため、虚実混同論において問題視されるのである。

第三に、虚実の混同が人々に問題視される背景には、それが、俗の外側にあるべき聖を、俗の内側にある遊の空間から出現させるという形で、聖・俗・遊をめぐる社会空間の秩序を根本的に混乱させることがある。聖・俗・遊は、それらが相互排他的であり、かつ力関係のヒエラルキーがあるため、俗の外側に聖、俗の内部に遊という社会空間に配置される。しかし、虚実を混同したとされる子どもは、俗の外側にあるべき聖を、俗の内側にある遊の領域から出現させることで、聖・俗・遊をめぐる社会空間の秩序を混乱させるのである。

以上の議論から、なぜ虚実混同論が少年犯罪の原因論として語られるのかという問いに対して、次のように答えることができる。すなわち、虚実混同論が語られるのは、虚実を混同したとされる子どもが聖・俗・遊をめぐる社会空間の秩序にとって根本的な脅威となるためである。そのため、虚実の混同が人々に問題視される社会的根拠は、実際のメディアの有害性というより、聖・俗・遊の象徴的世界への有害性なのである。

注

- (1) このように広く定義したのは、社会の象徴的世界を単純に三分割するためである。ちなみに、デュルケムは、「聖物とは、禁止が保護し孤立させる物」(Durkheim 1912=1975上: 77)であると定義している。また、カイヨワは、遊びを、①自由な活動、②隔離された活動、③未確定な活動、④非生産的活動、⑤規則のある活動、⑥虚構の活動として定義している (Caillois [1958] 1967=1990: 40)。
- (2) 聖の両義性について、それを聖のもつ二つの性質と捉えるか、そもそも別の

二つのものと捉えるのかは、論者によって違いがある。聖の概念の整理は上野千鶴子（1985）の議論を参照のこと。本論文では、清浄な聖についてはほとんど触れず、これを含めると図式が煩雑になるため、特に断りがない限り、聖とは不浄の聖のみを指している。本論文の議論との関連では、木村洋二（1983）が、コスモスを聖、カオスを乱とした聖・俗・遊・乱という図式を作って議論を行っている。

- (3) 集合意識と犯罪の関係についてのデュルケムの議論は、時期によって違いがある。『社会分業論』（Durkheim [1893] 1960=1971）では、犯罪を単に集合意識に反する存在として捉えているが、『社会学的方法の規準』（Durkheim [1895] 1960=1978）では、犯罪は集合意識の存在する所には必ず存在するものであり、それ自体、集合意識の産物であると捉えるようになっていく。そして、『宗教生活の原初形態』（Durkheim 1912=1975）においては、共同体にとって善良なもの（聖）と邪悪なもの（犯罪的なもの）が対となり、その両方が聖なるものとして集合意識を象徴していると明確に位置づけている。そのため、『社会分業論』でデュルケムが言う集合意識は、それ以後の議論を参照すると、人々が抱く善良さに対する集合意識のみを指し示していることになる。よって本論文では、『社会分業論』の議論を参照する際、犯罪は「善良さに対する」集合意識に反している、と記述する。
- (4) 本論文で参照するデュルケムとカイヨワの議論における犯罪と、現代社会において一般的に言われる犯罪とは必ずしも重ならない、というのも、デュルケムとカイヨワの議論において犯罪は、基本的に聖性をもつものと想定されているように見えるが、軽犯罪などを含めて考えると、現代のすべての犯罪が世俗生活から隔離されるほどの聖性をもっているとは考えられないからである。そのため、本論文の議論において聖性との関連を議論している犯罪とは、現代社会における犯罪の中でも一般的に聖性をもちうる暴力犯罪を指しており、その最たる例は殺人である。
- (5) 本論文では詳細に論じないが注記しておく、警察や司法においては暴力が善良な聖の文脈で用いられることがある。すなわち、警察は逮捕の際に、司法は刑罰の際に、世俗生活において一般の人々が行使してはならない暴力を、世俗生活の秩序を維持するために用いるのである。
- (6) 逆に言えば、メディアの表象における遊びの文脈でのみ暴力と接触するのであれば、それは許されることになる。実際、芸術作品の中には死や暴力をテーマとしたものが相当数含まれているが、問題にならずに済んでいる。
- (7) 原口幹雄（家庭問題情報センター専務理事）のコメント。
- (8) 当時、小説の普及は、青少年が一人きりで読書に没頭することが問題視されていた（永井 1993: 30-41）。
- (9) なおカイヨワは、不浄な聖とは区別して、清浄な聖は社会空間の中心に位置すると論じている（Caillois 1950=1994: 70-84）。

文献

- Ariès, Philippe, 1960, *L'enfant et la vie familiale sous l'Ancien Regime*, Plon. (=1980, 杉山光信・杉山恵美子訳『〈子供〉の誕生——アンシャン・レジーム期の子供と家族生活』みすず書房.)
- Bateson, Gregory, 1972, *Steps to an Ecology of Mind*, Brockman. (=1990, 佐藤良明訳『精神の生態学』思索社.)
- Berger, Peter L., 1967, *The Sacred Canopy: Elements of a Sociological Theory of Religion*, Doubleday & Company. (=1979, 藪田稔訳『聖なる天蓋——神聖世界の社会学』新曜社.)
- Caillois, Roger, 1950, *L'homme et le sacré, édition augmentée de trois appendices sur le sexe, le jeu, la guerre dans leurs rapports avec le sacré*, Gallimard. (=1994, 塚原史・吉本素子・小幡一雄・中村典子・守永直幹訳『改訳版 人間と聖なるもの』せりか書房.)
- , [1958] 1967, *Les jeux et les homes*, édition revue et augmentée, Gallimard. (=1990, 多田道太郎・塚崎幹夫訳『遊びと人間』講談社.)
- Durkheim, Émile, [1893] 1960, *De la division du travail social: étude sur l'organisation des sociétés supérieures*, 7e édition, Presses Universitaires de France. (=1971, 田原音和訳『社会分業論』青木書店.)
- , [1895] 1960, *Les règles de la méthode sociologique*, 14e édition, Presses Universitaires de France. (=1978, 宮島喬訳『社会学的方法の規準』岩波書店.)
- , 1912, *Les forms élémentaires de la vie religieuse: le système totémique Australie*, Presses Universitaires de France. (=1975, 古野清人訳『宗教生活の原初形態(上・下)』岩波文庫.)
- , 1925, *L'éducation morale*, Félix Alcan. (=2010, 麻生誠・山村健訳『道徳教育論』講談社.)
- Goffman, Erving, 1961, *Encounters: Two Studies in the Sociology of Interaction*, Bobbs-Merrill Company. (=1985, 佐藤毅・折橋徹彦訳『出会い——相互行為の社会学』誠信書房.)
- 井上俊, 1977, 『遊びの社会学』世界思想社.
- 木村洋二, 1983, 『笑いの社会学』世界思想社.
- McQuail, Denis, [1983] 2005, *McQuail's Communication Theory*, 5th edition, Sage Publications. (=2010, 大石裕監訳『マス・コミュニケーション研究』慶應義塾大学出版会.)
- Moore, Sally F. & Barbara G. Myerhoff, 1977, "Introduction: Secular Ritual: Forms and Meanings," Sally F. Moore & Barbara G. Myerhoff eds., *Secular Ritual*, Van Gorcum, 3-24.
- 永井良和, 1993, 「『有害環境』の所在——子どもをめぐる空間とメディア」中

- 河仲俊・永井良和編著『子どもというレトリック —— 無垢の誘惑』青弓社, 15-46.
- 内藤朝雄, 2006, 「『構造』 —— 社会の憎悪のメカニズム」本田由紀・内藤朝雄・後藤和智『「ニート」って言うな!』光文社, 113-217.
- 大村英昭, 2002, 『非行のリアリティ —— 「普通」の男子の生きづらさ』世界思想社.
- 大多和直樹, 1999, 「戦後教育におけるメディア言説の論理構成 —— 〈特性〉としてのメディア・〈作用〉としてのメディア」『教育社会学研究』64: 205-23.
- 高橋一郎, 1992, 「明治期における『小説』イメージの転換 —— 俗悪メディアから教育的メディアへ」『思想』812: 175-92.
- 高橋勇悦・藤村正之編, 1990, 『青年文化の聖・俗・遊 —— 生きられる意味空間の変容』恒星社厚生閣.
- 上野千鶴子, 1985, 『構造主義の冒険』勁草書房.