

表現主体としての自己を回復する手だてとしての

遊びとはなにか

——ディズニーランドの分析を手がかりに——

小川 博 久

1、ディズニー現象の意味するもの

一九八三年に千葉県浦安市に開園した東京ディズニーランドは、マスコミその他の当初の予想に反し、年間一千万人の入園を記録した。一九八八年四月には、延入場数は五千万人を越えた⁽¹⁾。これは、国民のうちの約四人に一人が入園したことを意味している。しかもここを訪れる人は幼児から老人まですべての世代に及び、あらゆる階層を網羅しているといつても過言ではない。そして今や修学旅行の定期観光コースに指定している学校も増加している⁽²⁾。

また、ディズニーに関連する商品の種類は一万二千種に及び、その中でディズニー商品と呼ばれるものや、オリジナル商品は六千種に達している⁽³⁾。

「ディズニーランドの馴致され植民地化された想像力」

という論文を書いたバーバラ・マヤホフは⁽⁴⁾、こうした

現象を「ディズニー現象」と呼び、この現象が「今や世界文化に属する現象」だとのべている。マヤホフの云う

ように、「ディズニー現象」が世界中に行き渡っているとは必ずしも云えないとしても、「ディズニー現象」は、

現代の大衆社会における民衆の「遊び」状況の典型的表現だといつてもよいだろう。その理由は東京ディズニーラ

ンドが大都市における大衆娯楽の場である遊園地の典型だということが云えるからである。なかでも東京ディズ

ニーランドは、それまでのどの遊園地よりもはるかに巧妙で、精緻で大掛りな仕掛の設備である。宇波彰も現代

の家族が遊びを考えると、最も安易に選べる場として、遊園地、行楽地があり、そうした遊びのパターンの事例

表I 「カリブの海賊」の分析

アトラクションの流れ	工夫されている環境構成
<ul style="list-style-type: none"> ・アドベンチャーランドの入口付近にある建物 ・入口は狭く看板も全体にマッチしたデザイン。キャストがいる。 <li style="text-align: center;">↓ ・待つ <li style="text-align: center;">↓ (1) 水路に浮かぶボートが見えてくる。川岸では貝が遊ぶ。 <li style="text-align: center;">↓ (2) ボートに乗る。静かに動き始める。 <li style="text-align: center;">↓ (3) 視界が開け、広くてドーム状の空間に出る。右手に大邸宅の庭を見ながらゆっくり進む。 <li style="text-align: center;">↓ (4) 庭が見えなくなる頃左側から音楽が微かに聞こえ光る物も見えてくる。ひっそりした家。 (5) 暗闇の中へ。河幅が狭くなる。 (6) 海賊からの忠告 <li style="text-align: center;">↓ (7) 暗闇、音のない空間に入り急にボートが落ちる。 <li style="text-align: center;">↓ (8) 洞窟の中。海賊たちの世界が左右交互に現れる。 <li style="text-align: center;">↓ (9) 金銀財宝といった情景の描写や海の墓場の様子。 <li style="text-align: center;">↓ (10) 暗闇をとおって広いドーム状の空間へ出る。海賊たちが大きな船のうえで打ち合いをする中をくぐり抜ける。 <li style="text-align: center;">↓ (11) 音楽に合わせて海賊たちの活躍ぶりを見る。 	<ul style="list-style-type: none"> ・海賊のイメージとはほど遠いしゃれた感じの建物。星条旗たなびき17～8世紀の雰囲気を出す。 ・建物の感じとはそぐわない海賊のコスチュームで迎え入れ、意外な感じで興味をもたせる。外からは、人がたくさん集まっているのがわからない。 ・蛇行しながら並んでいるので実際より待っている人を少なく感じる。折れ曲がるたび視点が変わるので建物の内部をいろいろな角度から見られ飽きない。 ・家の中に水が流れていることの意外性と、これからおこることへの期待を膨らませます。 ・一度にたくさんの人をさばき、待たされている感じを持たせない。 ・緩やかな流れはミシシッピー河、乗っているボートはそこを渡るボートに見立てられている。 ・同設の「ブルーバリューレストラン」をミシシッピー河畔の大邸宅の庭先に見立て、そこで食事をする入園者の様子やざわめきも臨場感溢れる風景の一部として生かす。明かりは薄暗くたそがれ時のよう。 ・ざわめきが遠のくに合わせて視点の移動。静けさと暗闇のなかに不安な感じをだす。 ・「何が起こっても知らないぞ」という無意味な忠告で気を引き付けておき、いきなり暗闇の中で急流をくだらして驚かせる。同時にもうのどかな河下りは終わり探検が始まることを暗示させる。 ・見せる場面と暗闇とが交互におとずれる。暗闇から次の場面に行くときは音か光が先行する。暗闇を蛇行していくので狭いところでも随分移動した気持ちになる。視点の移動もある。 ・大砲の音と僅かに見える煙りが先行して広い空間へ出る。海賊たちはオーディオ＝アニメトロニクスで表情まで巧みにだせる。進んでいるボートに向かって攻撃がしかけられスリリングなものにする。 ・ボートが進む河の両側にリズムに乗って軽快に色々なシーン（酒、女、略奪、捕虜）が出てくる。
<p>(アトラクションが終わり出口へいくとカリブの海賊時代衣装で写真がとれる。)</p>	

表Ⅱ

ディズニーランドに見る徹底した異空間作り
(非日常的な空間のための演出)

《1、日常生活の排除》

- ・ お金→チケット制
- ・ 食物の持ち込み禁止

《2、マニュアルによるキャストの徹底した対応》

- ・ “SCSE”の精神
安全性 (SAFETY) 礼儀正しさ (COURTESY)
ショー (SHOW) 効率 (EFFICIENCY)

《3、大がかりな仕掛け》

- ・ 科学技術の駆使 (オーディオ＝アニマトロニクス、3D立体映像)
- ・ 綿密な時代考証による物的環境作り (建物、衣装、乗り物)

《4、空間設計上の工夫》

- ・ テーマごとのパーク設定
- ・ 天候に左右されない作り
- ・ 建物、樹木による目隠し
- ・ トンネルを使った食料品等の輸送
- ・ 導入部分の重視
- ・ 人の流れを考えた配置
- ・ 錯覚、縮小率の利用
- ・ 光 (明暗)、音による心理的効果の利用

が東京デイズニールランドだと云う。いいかえれば、「いわば遊びのハードウェアが与えられていて、その中でわずかにソフトウェアの部分の選択がなされる」といった管理され、与えられた遊びの典型が東京デイズニールランドだと指摘している⁽⁶⁾。

たしかに、宇波のこの指摘は、納得できるし、そこから現代人の遊びの危機を訴える点も私と同じ視点に立っている。しかしそれにもかかわらず、かくも受動的で管理された遊びがなにゆえに、かくも多くの民衆の心をとらえているのか。その理由は、日常生活のケの蓄積(ケガレ)を払うためのハレ体験としての祭りの機会を現代人が喪失しつつある大衆の意識をめぐりに反映していることにあるのではないだろうか。私は、以下、それを論証したい。

2、東京デイズニールランドの仕掛の特色

ロジェ・カイヨワは遊びのカテゴリとして競争(アゴーン)、賭け(アレア)、演技(ミミクリ)、眩暈(イリシクス)の四つを設けた。そして、競争と賭けはしばしば結びつき、演技と眩暈は結びつきが強いことを指摘した⁽⁶⁾。

このカテゴリを使って東京デイズニールランドの仕掛けを分析するとどうなるか。東京デイズニールランドは、ワールド・バザールに始まって、アドベンチャーランド、ウエスタンランド、ファンタジーランド、トゥモローランド等の独自の特色をもったアトラクション会場があるが、そのみかけの多様性にもかかわらず、これらの仕掛けはすべて演技と眩暈の結びついた世界に観客を導入するものとなっている。それを具体的な事例で説明するために、アドベンチャーランドの「カリブの海賊」の仕掛けを分析してみよう。

この「カリブの海賊」の仕掛は表I⁽⁷⁾に示したように、観客が知らず知らずのうちに、演技と眩暈の世界にくみ入れられるようになっていく。この仕掛は建築上の諸工夫などを使って、日常生活から心理的に隔離された異空間を作ることで達成されている。まず光の明暗を利用することが表Iの(1)～(11)までの全般にわたってみられる。つぎに、視点の移動による心理的錯覚を生み出すことが、(1) (3) (4) (5) (7) (8) (9) (10)にみられ、さらに、高低の利用が(7)、これに加えて効果音の利用(3) (6) (7) (8) (10)や、オーディオ・アニマトロニクスという技術を利用した人

形の動き等が観客を異空間へと誘い、日常生活意識からはるか遠くに導かれたという意識を作りだす。こうして観客は作りものの世界と知りつつ、十七、八世紀の帆船時代にカリブ海を荒しまわった海賊の世界に自分をおいでしてしまうのである。

東京ディズニーランドの異空間づくりの工夫は、この「カリブの海賊」のアトラクションに象徴されるが、しかし忘れてならないのは、日常生活意識がこの空間に侵入しないための徹底した戦略である。表Ⅱをみていただきたい⁽⁹⁾。「カリブの海賊」における異空間づくりの工夫は表Ⅱの3、4、に含まれているが、日常生活意識の侵入を防ぐための戦略は、1、3、4、の全般に含まれている。まず、1、のチケット制、食物の持ち込み禁止は観客に対する入園の条件であるのに対し、2、は、東京ディズニーランドで働くキャストの条件である。ショー・ビジネスというサービスマスターの立場から、観客を主人に仕立て（礼儀正しさ）、観客をリラックスさせ（安全性）、東京ディズニーランドという異空間の仕掛の一つとしてのキャストの役割を身につける（ショー）のである。このため、この職員は、徹底した画一的な役割を行使するよう訓練される⁽⁹⁾。

さらに、4、にみられる天候に左右されない作りや、日常生活上で使われるものが視界に入るのをさけるための建物、樹木による目隠し、トンネルや地下道を使つての食料品等の輸送等、日常生活空間から心理的に隔絶した異空間作りは徹底をきわめている⁽¹⁰⁾。

こうした仕掛の助けによって観客は、何の努力をせずにも、入場料を支払うだけで、この異空間に入り、自然に演技と眩暈の世界を体験することができるというわけである。しかし実は、このように安易に演技と眩暈の世界に入れるということ自体、この遊びの壊れ易さを物語つてもいる。「カリブの海賊」ではなるほど、完璧に異空間に観客を引き込むことに成功したかにも見える。しかし、ほんの些細な日常生活空間上の事物がそこに垣間見えただけで、この異空間での演技と眩暈の世界は崩壊の兆しをみせるのである。たとえば、「カリブの海賊」の異空間にみられる「非常口」の表示である。これは、消防法上取り付けざるをえない表示であり、蛍光灯の乳濁色のケースに「非常口」の文字が書かれている。

この表示はアトラクションをみた多くの観客にとって、「カリブの海賊」の世界に投げ込まれた異物の感をまぬがれない。この表示だけで観客のイメージ世界はほつれ

をみせるのである。これほど、遺漏なきまでの完璧な仕掛けであっても、ほんの些細な異質物の存在で、観客のイメージ世界は危険に墮し入れられる。もし現代人の遊びの心理の特徴がここにあるとすれば、どのようにしてこの心理は生ずるのであろうか。

3、遊びの原点としての祭りとはなにか

東京ディズニーランドでの観客の遊び体験の特色をここで要約するならば、自己実現の努力、自己表現の努力をほとんど必要としないと云う意味で、受け身的な模倣・眩暈体験であるということが出来る。この遊び体験はインドネシアのバリ島等の祭りにおける憑依現象と比較するとき、著しい差が現われてくる。後者の場合、憑依現象として現われる模倣・眩暈体験は、受動的なものではなく、主体的な自己投入によって得られるものである。この差はどのようにして生まれるのであろうか。

狩猟時代にあつては、遊びと労働は未分化であり一体化していたと考えられる。エスキモーやピグミーの生活の中に遊びがみられないのはその一つの証明である。しかし、農耕生活を迎えるようになって、遊びと労働は分

離しはじめた⁽¹⁾。農耕生活を成功裡に遂行するためには、自然の様々な摂理に従わざるをえない。自然の法則性を認知し、それに遵守することによって、自然の恵みを自らの生存のために利することができたのである。しかしこうした自然との関係は、意識的存在である人間の生を充足させることはできなかった。自然の法則性の認知が不完全であればあるだけ、人間の労働生活は、洪水や干ばつという自然の気まぐれな変化によって裏切られ、災害や飢餓により、人間をして仲間の死や自分自身の死に直面させられることになる。

こうした人間の生活能力、生命の限界についての自覚は、そうした生命生存の法則を超越した不死なる者の存在を人間に信じさせることになる。そして人間はこの不死なる者とかかわることによって、自己の限界性を瞬間的に超越する手だてを発見することになった。この方法は、自然の法則性を認知し、それに従って、自然の一部として自然にかかわるといふ意味での労働と異なり、人間のイメージとして創造された超越者と一体化するといふ行為(パフォーマンス)を行うことで、超越者を現前化して行くという方法なのである。その意味での模倣行動(ふりをする) || パフォーマンスは、超越者のふりを

すること、超越者と一体化するという祭り（神遊び）に起源をもち、この祭りこそ遊びの原点であったといえる。

そのことは、「ふり」という言葉の起源からも明らかである。「ふり」は「鈴をふる」などの動詞「ふる」の名詞化したものであり、一般に「ふるまい」、「しぐさ」、「身ぶり」、舞踊の「しぐさ」や形の全般、あるいは「それらしくよそおった様子」などの意味に使われるといわれている。「そしてこの起源には、三番叟の『鈴の段』からもわかるように、精霊を呼び覚ましたり、精霊の発動を促す意味がある」という⁽¹²⁾。

このことから、この超越者の「ふり」をするという行為は二重三重の意味で非日常的なものにならざるをえない。労働行為が日常的な行為として自然の時間的推移に従わざるをえないのに対し、この「ふり」行為はそうした労働行為から時間的な意味でも行為の面でも異質だからである。しかもその行為に介して人間そのものになる時間的に変質し、超越者と一体化し、超越者そのものになるからである。その結果、非日常的空間が現出する。

こうした行為は一般にシャーマニズムと云われるものにつきものである。シャーマンの仕事は単に自己自身が

入神するための巫儀をするだけではない。そこに居合わせるその他の観衆にも波及するものでなければならぬ。観衆もシャーマンと超越者の交信を信じ、その交信に参加するものになるのである。シャーマンの恍惚と憑依状態は、神（超越者）との交信を根拠づけるものであるとともに、そこに居合わせる多くの人々をもその交信へと誘うものなのである。ここに祭りのエネルギーが発生する。それはシャーマン一人の行為ではなく、共同体の人々の共通の行為であり、共同体の共通の表現なのである。

人々は、自然の法則性に準拠して生きなければならぬ労働の宿命性の中で、この日常性を超越して、自らを超越者に加担し、自らが世界の支配者となるという幻想にとりつかれ、それが超越者の「ふり」をする瞬間への願望を育てるのである。ハレとしての祭りは、共同体の人々にとって二重の意味で豊饒さへの実感の中でしかおこなわれえない。一つは上述のように、自らに超越者と交わり、自らがそれ自身になるという創造力の過剰さであり、もう一つは、農耕生活の成果としての物的な豊かさのシンボルとしてである。しかし、後者は常に保障されるものではない。それゆえ、日常生活の必需品を最低

限に制限しても、祭りの日のために、備蓄することがおこなわれる。これらの一連の行為は労働生活と併行しつつおこなわれてきた。このことが、ハレの「ふり」行為のエネルギーを生みだす源であった。

人々は共同体の共同行為として、こうしたハレに向けての準備を用意してきた。そうした用意の中には、ハレの「ふり」行為を演出するための様々な仕掛も含まれていた。仮面づくり、化粧、衣装といったものはその仕掛の一部であった。それらの仕掛は祭りの頂点に達したときの超越者との交信の瞬間を想像させるものであり、一つ一つが象徴的意味をもっていた。そしてこの象徴性は共同体の成員がハレへの準備過程の中で、増々実存感を獲得していくものであった。クリスマスのクリスマスツリーがその日が近づくにつれて、その実存感を増すようにである。

そしてそうした共同体の人々の準備過程でのエネルギーの醸成過程を一気に顕在化させ、それを異次元空間へと変質せしめるのがシャーマンの行為なのである。模倣・眩暈体験の一種である恍惚・憑依体験こそがシャーマンが観衆との間に媒介する異次元体験なのである。こうした姿は東京ディズニーランドの観客の中に見ることはで

きない。

4、現代人の「労働」観の変化と「世界」観の多様化

高度に発展した情報化社会といわれる現代は、まず労働の観念を変えた。労働の報酬として賃金を与えられるという形態になってから久しいが、第一次産業の労働には残っていた労働それ自体から得られる報酬も今や消滅しつつある。特に狩猟経済時代の残影を残していた漁業に見られる労働も、ハイテク技術を利用した魚影探索法や、大量漁獲法等によって最早や労働報酬としての狩猟の喜びは喪失している。

さらにサービス業の普及によって、一定の労働時間に投下された労働力の量と報酬の量は一定の正比例関係にあるという神話も崩壊しつつある。経済的利益は、投下された労働とは無関係のところ獲得される傾向は増々増大しつつある。いわゆる財テクである。今や労働はかつての生産労働のように、自然の摂理（法則）を遵守して、自然に働きかけることで生活、生存の手段を得ることだという実感が失われつつある。そしてこのことは、

人間一人ひとりが自己の力量と限界について測定することが困難になってきたことを意味する。チャンスによって大量の資本を操作する機会を与えられた人間は、自分の能力を過信し、莫大な負債を作ってしまったたりする。

一方、そうした立場に立つ機会を持たない者は、恵まれた生活がこうした偶然のチャンスと、労働とは無関係な操作によって生まれることを知りつつ、そうしたチャンスを得られぬまま、目に見えないが確実に存在する壁を感じつつ過ごしている。多くの大衆にとって世界は自己の努力によって得られるものというよりも、ラッキーチャンスによってのみ変革できる所だと云う信念が増大する傾向にある。

かくて多くの大衆は匿名性の中に身を沈めたまま、チャンスが到来するのをじっと待つということになる。大型の宝くじが世界各国で普及するのもこうした背景のせいである。

こうした生き方を生かされている現代の大衆にとって世界とは何であろうか。世界を現代人はどう認識しているのだろうか。少なくともシャーマニズムが現存する社会とは著しく異なっていることは否定できない。労働過程での自己の限界や生命過程の限界の認知から、神(超

越者)との合一を熱望する形で、世界と交わり、それが自己そのもののあり方をも規定するような生き方はもはやできない。もちろんそうした生き方を求めている少数の集団は現在の高度な情報化社会にも存在はする。しかし大多数の大衆にとって、超越者との交わりは、シャーマニズムの現存する社会のような形では存在しえないことは、自明である。

大衆は一方で、経済的利益が自分たちの現実の生活を豊かにしていくという事実を信じている。経済的利益と結びついた科学技術の現実生活への適用は、世界を増々人間の支配のもとに置いているという実感を増大させている。

しかし他方では、前述のように経済的利益による豊かさは、自然との交わりの中で、労働によってえられた確実な過程の結果であるというよりも、きわめて偶然性の強い、虚業性に支えられた生業の結果であることを人々は感知しつつある。またそうした経済的利益と結びついて現実の世界を豊かにするのは、科学技術が必ずしも現代社会を豊饒にしないという実感も広がりつつある。酸性雨やチェルノブイリの原発事故等、現代人の生き方を不安にする要因もまた依然として存在する、いや強ま

っているのかもしれない。

現代人にとって世界は増々不確定なものとして感知されているかのようである。それは一方では、無神論者の増大であり、他方では絶対者（超越者）との交わりの多様化である。それは必ずしも宗教的宗派の多様化を意味するものではない。かつての農耕が支配していた時代のように、宗教的イデオロギーの相違はあつても、共同体の生活が自然との労働過程を媒介にして神と交わるという普遍性はあつた。その普遍性が介在しなくなつたという意味での多様化である。現代人の職業的生活での多様性が、超越者との交わりの共通性を失わしめていったといえる。いいかえれば、共同体での超越者との交わり（祭り）が、共同体の人々の生業のあり方を同じような形でコントロールするということはありませんなかつた。同一の宗派に属する人々の間でも実に多様な生業の仕方、生活の送り方が可能になつている。また人それぞれ、個別に、超越者との交わりを選ぶことが可能となつている。人々の労働の形式、つまり生業の多様化とそこから生まれる生活認識や、世界認識も、前述のような共通の超越者と交わりの形態としての共同体の祭りに支配されなくなつた。その結果、宗教上のタブーなども、実際の労働

の形態の多様化からくる生活認識を拘束することが少なくなつた。たとえば、回教徒のラマダン（断食）などは、依然として、この宗教を信ずる人々の中のタブーとして強い拘束力をもつているかのように見えるが、日没とともに食事をするなどの快感（一挙に空腹を満たすことの快感）のために、かえつてこの時期に体重がふえる人が多いというエジプトでの傾向は、このタブーの意味の变化、つまりレジャー化をうかがわせる。人々は毎日の生活の糧を得るための生業の中で、実に多様な生活要求と意識を形成し、その結果、共通の世界認識をかりにもつとしても、その認識は、現実生活の意識の多様さを拘束することが少なくなつたのである。だから、同じ回教徒だからといって民族の利害や政治的、経済的利害が対立すれば、その対立は解消することは困難になり、一つの宗教的世界観で統合することができないので、その争いは小規模化の傾向をたどつている。そしてこの傾向は、消費生活にまで波及し、個々人の趣味の領域をも浸蝕している。

5、消費生活の多様化と潜在的画一志向

前述の労働観の推移と共に、近年、生活全体の中で生業にかける関心度やエネルギー配分も変化を示し始めている。エコノミックアニマルと云われた日本人でさえも、経済の繁栄を背景にし余暇へと重点を置くようになった。週休二日制もこの傾向に拍車をかけよう。

大衆は各々のレジャーの過し方を求めて、様々なレジャーに参加していくにちがいない。大衆のそうした要求に答えて、レジャー産業も様々な工夫をこらしていくであろう。その結果、大衆の様々な要求に答えた遊びの多様化が実現するかにみえる。

しかしここで忘れてならないのは、そうした遊びの多様化の選択が画一的性格を結果的にもたらしているという事実である。それは云いかえれば、消費行為としての遊びだと云うことである。一般に消費行為での遊びの選択は、安易さ、快適さ（不快さや苦痛のないこと）、楽しさの追及である。

もちろん、アスレチックジムや、フィールドアスレチックのように、苦痛体験をあえて買うという遊びの選択もないわけではない。しかしその場合は苦痛体験の見返りとして、プロポーションの美しさが達成されるとか、健康さや、頑強さを獲得するといった強い主体的意思や

確信がなければならぬ。

一般にそうした意思が欠落している場合、一定の貨幣価値の代価として求められているのは快体験である。様々な家庭電化商品の普及の論理が、家事の省力化であるのと同様に、消費の行為の対象である商品としての遊び場や遊び方の選択は安易さや快適さを追及するものとならざるをえない。しかも仕事から解放されたプライベートタイムのためのレジャーとしての遊びは、上述の論理が支配的である。なぜならそれが一番安易に大衆の要求に答えられ、かつ利潤を保障するからである。東京デイズニランドもこの路線上の法略をとっているのである。

とはいえ、消費行為としての遊びもある種の多様化（個性化）によって遊びの享受者の積極性を保障しようとする工夫がないわけではない。最も大衆化され、最も廉価なエンターテインメントとしてのテレビ視聴を考えてみよう。マスメディアとしてのテレビの送り手は大衆をマス（mass）として番組を製作するという意味では、画一的内容しか送り出さない。一方視聴者は、チャンネル選択で番組内容の選択の余地を与えられ、自己所有のテレビをもつことで、この選択を空間的に保障する。つぎにビデオ録画を利用することで、視聴時間の選択性を確

保する。さらに市販のビデオの利用は視聴内容の選択の幅をさらに拡大したといえる。

しかし、これらはすべてメディアの多様化による、受け手としての視聴者の多様化である。送り手にフィードバックし、送り手を変化せしめる余地は認められていない。このことは、娯楽メディアとしてのディズニールンドにもそのままあてはまる。つまり送り手の論理に變更はありえないのである。観客がディズニールンドに入り、多様な経験ができるということの背景には、苦痛を回避するという意味での快適さの追求という画一的志向が見られる。そしてそれが人々をして、受け身的な模擬、眩暈体験へと向かわせる要因の一つである。

6、現代人の生活体験の虚構性と虚構遊び

現代人の生き方との関連で東京ディズニールンドにおける模擬・眩暈体験を語るためには、現代人のレジャーにおけるあそびの受動性を語るだけでは十分ではない。現代人の日常体験が虚構性の上に成り立っているという事実が語られなければならない。そうした虚構性を指摘する最も雄弁な事例は前述のテレビ・メディアである。

テレビ・メディアは、日常的生活空間に視聴者を置いたまま、メディアの擬制によって別の次元の空間をのぞかせるのである。視聴者は自分自身が関与することなしに、日常的意識で、どんな非日常的限界状況をも目にするこゝとができる。こうしたメディア体験が現在の都会人の現状認識を形成している。これは云いかえれば、虚構の認識である。

こうした認識は、単に大衆娯楽に限ったことではない。経済活動の遂行におけるコンピューターの利用もそうである。経済における現状分析と操作は、実際の物資の流通を離れて単なる記号操作として遂行される。

また、子どもたちの間で今流行しているファミリーコンピュータも同様である。子どもはキイを押す手元の微妙な動きの延長上に虚構の複雑な変化を読み取り、手先の動きにフィードバックする。手先の動きだけで、莫大な虚構の情報のドラマを手に入れるのである。

こうした日常体験と東京ディズニールンドの異空間体験とはさほど遠いものではない。われわれ現代人は、通常、テレビ・メディアの映像になんら関与することなく、日常的意識でテレビ・メディアの異次元空間をのぞき見ることができ、それと同様のレベルで、きわめて気楽

に、デイズニーランドの異空間に参加し、またそこから簡単に日常生活空間にもどることができる。いいかえれば、その虚構性のゆえに、それ自身が現実の自分にかわりをもたないことだと思われるがゆえに楽しめる異空間だともいえる。現実にもどろうと思えば、現実にくぐもどることができるという保証つきの異空間だともいえる。⁽¹³⁾

こう考えると、東京デイズニーランドの異空間体験は、すでに分析したようにこわれやすく受身的であるということ自体、裏返せば、瞬時に、しかも身軽に異空間体験に参入し、またそこから離脱できるということを意味する。そしてそうした軽薄さのゆえに人気があるともいえるであろう。またこのことは、現代人が、次元を変えていえば、管理社会の中で、日常生活における「常識人」としての健全さを喪失することへの恐れを反映しているといえるかもしれない。ウォルト・デイズニーがデイズニーランドを考えたとき、常にそこで市民的健全さ、市民的家族主義を強調しつづけたことと、東京デイズニーランドへの人気とはみごとに照合するといえよう。⁽¹⁴⁾

現在、アメリカでは、このデイズニーランドがロス・アンゼルスにあり、フロリダには、デイズニーワールド

があり、おおくのアメリカ人に、アメリカ市民としての健全さと誇りと連帯のイデオロギーを伝えるメディアとしての役割を果たしている。しかもそれは、大衆的な娯楽としての人気を保ちながらである。一方でこうした「健全」な模擬・眩暈体験があるかと思うと、他方では、まさに「不健全」な、そして反社会的な模擬・眩暈体験が若年層まで深くアメリカ社会に浸透している。それは云うまでもなく、麻薬である。麻薬は、自己を受動性のままにしておきながら、薬の作用で常用者を、より過激な眩暈体験に導き入れる仕掛けである。麻薬はその異次元からの帰還、つまり薬がきれることが耐えられない幻滅であればあるほど、眩暈体験が輝きを増大する。

そしてこの前者と後者の境界をわけているのは、市民的健全さの精神があるかなしかである。両方とも、それは、消費行為として成立し、受動的である点では共通である。もし、テレビ・メディア体験と共通の運命をデイズニー体験がもつとするならば、デイズニーの異空間体験も次第にその異空間性が風化して、日常空間性へと転化してしまうかもしれない。ちょうど、テレビ・メディアが出現した当時見た力道山のカラテチョップ場面の衝撃度を現在のプロレス中継番組にみる事ができない

ようにである。そしてそのときには、さらに強い異空間体験が求められることにもなる。

また、体験主体の側の変化も常に起こりうるであろう。特に現代社会は、前述の「健全な」市民感覚を風前の灯にする要因を多くもっている。カイヨワも、こう述べている。「いわゆる文明への道とは、イリックスとミミックリの組み合わせの優位を少しづつ除去し、代ってアゴンⅡアレアの対、すなわち競争と運の対を社会関係の上位におくことにあるといえる。」⁽¹⁵⁾ その結果、「高度の文化が原始の混沌状態より浮上するたびに、その因果関係はともかくとして、常に眩暈めまいと模擬もぎとのいちじるしい後退が確認されている」⁽¹⁶⁾ しかし、この眩暈と模擬は人間の欲求から抹殺できるものではないとしてこういう。

「その利用を少なくし、その影響力を馴致あるいは抹殺するのはいかに工夫をこらしたところで、仮面と憑依とはそれでもなお恐るべき本能に呼応しているのであるから、一步譲つてこれらにも幾分の満足を与える必要がある。満足といったところで、おそらくそれは、限定つきの無害のものであろうが、しかし喧騒に満ち、少なくとも神秘、戦慄、パニック、麻痺、熱狂を垣間見せるものでなければならぬ。」⁽¹⁷⁾

カイヨワの云うように、模擬と眩暈が人間の生にとって本能のように伴うものであるとすれば、東京ディズニーランドでの模擬と眩暈体験の「健全さ」は、状況の変化の中で、麻薬のそれへと転化する可能性は否定できない。特に、いずれも消費行動として現われ、受身的体験であるがゆえにそういえるのである。

もし、模擬と眩暈の体験が麻薬のそれへと転化しない歯止めがどこかにあるとすれば、それは、それを引き受ける人間の主体性の中にしかない。そしてそれは、「遊び」の精神の中にあるのである。

7、「遊び」をどうとらえるべきか

これまで筆者は「遊び」とはなにかについてあえて定義をせずに論を進めてきた。その理由は、現代人にとって一般に遊びと考えられているものの問題性をとりあげたかったからである。しかし、東京ディズニーランドでの異空間体験の受動性が現代人の生き方にとって望ましいものとはいえないことが明らかになった。ここで改めて、現代のわれわれにとって「遊び」とはなにかを問い直す必要が生じてきた。そこで「遊び」とは何かにつ

いて考えてみよう。

中村雄二郎は、「術語集」の中で「遊び」ということばをとりあげ、G・ベイトソンの定義にしたがって「《遊び》とは《これは遊びだ》というメタ・レヴェルのコミュニケーションを含む行為だと云っている。⁽¹⁸⁾」とのべてつぎの例をあげる。「外見上でどんなにおたがいのやりとりが激しくとも、遊びの場合には《これは遊びだ》というメッセージを、何らかのかたちで示し合っている。それを示す余裕がなくなると、遊びは本気（真面目）つまり喧嘩になるわけだ」という。⁽¹⁹⁾

では《これは遊びだ》というメタ意識はどのようにして生まれるのか。それを筆者は「楽しさ、快感の自覚」と云いかえたい。ではこの「楽しさ、快感の自覚」のようにして認知されるのか。それは「表現」として現われると筆者は主張したい。つまり「遊び」は「楽しさ、快感の自覚」の表示としての「表現」でなければならぬ。こう定義しても、「表現」という概念の多義性のゆえに、この定義からは思考の方向を明示できない。そこで「表現」という概念を明確にしていく必要がある。そしてその第一歩として、「表現」と「遊び」との関係についてのべよう。

8、「遊び」と「表現」との関係

一般に、音楽を演奏したり、劇を演じたり、踊ったりすることは表現活動とよばれている。これを英語に直すと、play music, play drama, playan（中世英語のplayで、これ自体で踊るという意味がある。）となる。

いずれもplayという語がつかわれている。そこで、辞書でplayの意味をしらべると、多くの意味が出ているが、大きくまとめると、1、遊ぶ 2、演ずる、奏する 3、「楽しみのために何かをする」「目的なしに動く」

「軽快な調子でくつたなく動く」「不規則な形で選択的に動く」「ふざける」「もてあそぶ」「ことばのしゃれをいう」の三つにわけられる。この第三の意味をひとまとめにすると、社会的に有用な活動からすれば、無駄な活動だということである。毎日生きるために必死に動きまわっている人には、決してみられない行動である。云いかえれば、それは、生存競争から解放された行動、つまり労働から解放されたときに生ずる行動である。⁽²⁰⁾

以上のことから、playの遊ぶという第一の意味と第三の意味は相通する所がある。と云うのは、これまで「遊び」とはしばしば労働から解放されたときに生ずる行動

であると云われてきたからである。また、生活を労働と余暇とに分け、後者に遊びの意味をあてはめてきたからである。

では、playの第一の意味と第三の意味はどう関連するであろうか。心理学者の「Sブルナーは、遊び行動の起源についてこういう。「道具の使用（一般的にいえば複雑な問題もそうだが）のもつ遊びの側面は、動物が遂行している行動の目標に興味を失い、手段に没頭するようになることになること」にみられる。人間の子供の場合も同様である。⁽²¹⁾」この行動の具体的事例はバナナを食べあきたチンパンジーが、バナナをいろいろいじりまわして遊ぶ行動にみられる。いいかえると、社会的に役立つとか、社会的に効用性があるといった行動から解放されて、本来目的遂行の手段とされてきたことを、それ自体の楽しみとして遂行することなのである。そうだとすれば、play music, play drama / pleyan (play dance)の意味とも通ずることになる。すなわち、その行為自体が目的であり、興味の対象であり、喜びだということである。以上のことから、playのすべての意味に共通の要素として、「ある行為それ自体が目的であり、興味の対象であり、よろこびを意味している。そしてし

かもそれは、社会的有用性から解放されている」ということがあげられるのである。

9、表現の原点としてのくり返し

以上のことから表現活動である play music, play drama, play dance (pleyan) が play という用語で語られる理由も明らかになった。では、それらの分野を「play」と呼ぶ具体的な指標はなんであろうか。筆者はこれをくり返しだと考える。このくり返しの中に、前にのべた「遊び」におけるメタ意識《これは遊びだ》の成立の根拠があると思われる。つまり「楽しさ、快感の自覚」としての表現があると思われる。

例として音楽表現をあげてみよう。人類史の中の「音楽表現」発生のパターンとしてはつぎのようなものがあげられよう。1、足を使つての表現、2、手を使つての表現、3、声による表現、4、道具（楽器を含む）による表現、これらの中で最も原初的な表現である足による表現を例にとつて、「表現」とそうでない行動の区別を考えてみよう。

足はそもそも立つためにある。二本足で人間を直立し

た姿勢で支えることがその第一の役割である。つぎは移動の機能である。目的物や目的地に達するために、自分の生命をおびやかすものから逃れるために足を使う。つまり、社会的有用性のために足は使われる。そして移動にあたっては、より早く、より巧みにといった社会的効率性が要求される。

では、その足が音楽的表現の手段になると云うことはどういうことか。社会的有用性から解放されるとき、表現になるとすれば、それはどうすることか。例としては、スキップがあげられる。スキップには「くり返し」があり、一回では終わらない。社会的有用性としてのくり返しである歩くという行為とでは、どこが違うのか、スキップにおける「くり返し」は「楽しさ、快感の自覚」としての表現である点が異なるのである。

社会的有用性を目的とした足の動きの場合、歩くこと、走ることは、確かに同じ動きのくり返しである。しかしその動きが環境条件や時間的余裕で不可能になったとき、つまり、社会的有効性が果たせなくなったとき、それを變更する。(時間がないので走る、坂道なので両手をつけてよじ登る、水上的ので歩き方を変える等)そして、足の社会的有用性を發揮させようとする、これに対しス

キップは違う。

スキップは自分の作った動きに快感を感じ、それを再認したくなる(『自覚』)ので、くり返す。つまり、自分の動きそのものが目的であり、それ自身が喜びなのである。幼児は、お手伝いで買い物をしていくとき、スキップでいくことがある。この場合、どこかへいくという歩行の目的の意識が背景にしりぞいて、くり返しのリズムや動きを楽しむという意識において、スキップは展開される。かくてスキップは遊びであり表現なのである。また椅子にすわった幼児が自分の足が床にとどかないとき、鼻歌まじりで足をブラブラさせることがある。この場合も、足は自分の身体を支えているという社会的有用性から解放されているので、ブラブラは表現の手段になる可能性が大きい。幼児はブラブラの動きをくり返ししながら、その足が椅子の足にあたって一定のリズムを刻んだりすれば、それはますます「快感の自覚」としての表現となる⁽²⁾。

以上のように、「遊び」は本来、「表現」を意味するならば、「遊び」は、主体的であり、同時にペイトソンの云うメタ・意識をもつものでなければならぬ。しかし、近代から現代にかけて「表現」と云う行為は、一部

の才能をもつ表現者達に専有されてきた。「遊び」が「表現」となるためには、これを大衆のものとして、集団的行為としてとらえかえす必要がある。それが本章の課題である。

10、集団的行為としての「遊び」の表現性

現代において、多くの人間が表現者として認知する人々は有名な小説家、画家、音楽家、俳優等の人々である。この人々は彼等の創造する表現の創造性、独創性のゆえに、表現者とみなされる。そうみなされることで、彼等の表現は伝播力をもち、それゆえに経済的価値を生み出すことになる。このこと自体は否定すべきことではない。しかしそうした評価が創造される過程で、それはなにを生み出すか。「自分の快の感覚」としての表現要求を持つ大衆の表現行為を断念させるように作用する。前章であげた表現の一例としてのスキップを考えてみれば、すべて人間は、表現要求を備えている。しかしそれらは、独創性、代替不可能性を備えていないと評価されるか、そう評価されると予想されるがゆえに、大衆自らの手で取り下げられてしまう。最後までそういう要求を持ち続

ける人も、表現結果が伝播力をもたず、経済的価値を生まないと評価されれば、表現行為を断念するところへ追い込まれる可能性も大きい。かくして、一部の表現者に専有されている表現行為とその結果は、遊びとの関連を離れて、真面目さの領域に入り込んでしまうのである。

オーストラリアの原住民アポリジニーの岩壁画を分析した藤岡喜愛は、アポリジニーの「表現」の特色についてそれは一種のドリーミングだと述べている。ドリーミングと云うのは、「儀式を行ない、歌い、踊ることを通して伝説を体験する」ことだという。つまりアポリジニーにとって、岩壁画はそのドリーミングを直感させるものだといっているのである。いいかえればそれは描いた人か他者に「伝達する」ものではない。だから第三者からみて、その絵は写実的である理由もないのである。「伝達」を意図するイメージは外界対応性を備えなければ意図が果たせないのに対して、もっぱら主体的表現はその必要がないのである。それを描いた人にとって、描く対象が実感され、その実在感があればいいのである。遊びとしての表現が大衆の手に帰されるためには、表現行為が「伝達」の必要性から解放されることが必要である。そしてそれは「表現」が「快感覚の自覚」として仲間

共有されることである。ホイジンはそのことを「遊戯はものを表現するという理想、共同生活をするという理想を満足させるものである」というように表現している。ホイジンガの「遊戯」観をもし現実に求めようとすれば、前にのべたような祭りという表現にもう一度立ちもどって「遊戯」を考える必要がある。

祭りにおける「表現」とは単に特定の個人の「ふり」行為に限定できないことは既にのべた通りである。共同体の成員たちが共通になり替りたいと願っている「絶対者、超越者」のイメージを手がかりに、異空間を現出させるための象徴物などを用意していく過程そのものの中に、「表現」はあるのである。そして超越者との関わりを介して、共同体の成員全体が異空間の表現主体に成り代わっていくのである。阿部謹也は中世の祭りについてこういう。

「中世において祭りとは、地域共同体がかかえていた根源的生活の不安の中で、豊饒を祈り、共同体の安寧を祈願する重要な神事であり、豊作の妨げになると考えられた不道徳な人や無節操な人々が若者たちによって半ば冗談の形で裁かれる機会でもありました。また、火薬を爆発させ、たいまつに火をつけて音と光の祭典を催し、

共同体が祭りの間は、『世界の支配者』(Y・M・ベルセ)であることを示してもいたのです。⁽⁸⁾」共同体の民衆が「表現」主体として、自らの祝祭空間をつくりあげていくことによって、自分たちの「快の感覚の自覚」に到達し、そのことは同時に、日常空間の中に、自らの世界(想像)を構築する。そしてそこには、それがフィクションであり、やがてそれは無に帰するであろうことの自覚もある。それは同時に自分達の限界の自覚でもある。しかしそれは、人々を幻滅させることなく、再び日がめぐってくることを確信している。そうした「表現」を現代社会においてはたして構築できるであろうか。

11、現代人にとって「遊び」は再生可能か

地域共同体が崩壊し、人々のくらしが消費行為によって営まれている現在、人と人とが経済的利害を越えて、集う必然性を模索することはきわめて困難である。かわりの社会からつながりの社会への移行は、人と人との出会いを面から線、ないしは点へと変化させた。⁽⁹⁾

人と人との出会いを物理的条件で左右させるのではなく、ファンタジイを媒介にして人と人との出会い、それ

を共有し、それを現前化するような形で増幅させる。そうした体験を世代から世代へと伝承していくような集いはどうしたら生みだせるのであろうか。これが「遊び」の再生への問いではないだろうか。

こうした具体的姿は、幼児のごっこ遊びの中には、確實に見ることが出来る。積木を基地に見立て、紙を積木にはりつけ、多くの点をその中に書き入れ、それを宇宙基地のコンピュータに見立てる。そこに入り込んで遊び込んだ幼児は降園時が近づいてもそこから出ようとしていない。そうした遊びは一週間も続く。ここには、「快の感覚の自覚」としての「表現」のモデルがある。

また、見せるための演劇でないクリエイティブ・ドラマティックスには、自分たちの創出したイメージ空間を消滅させまいとする共犯意識で皆が右往左往する姿がみられる。ここにも「表現」としての遊びがある。

さらに、下町に細々ながら存続している自分たちだけのための素人劇団は、演ずる者が同時に見る者であり、両者は相互媒介的である。そうしたささやかな人々の営みを改めて見直し、現代における「遊び」の可能性を模索することしか今のところ大衆が表現主体となるための手だてではないのだろうか。

注

- (1) 粟田房穂、高成田亨『デイズニールランドの経済学』朝日文庫、朝日新聞社、昭和六十二年二月、八―九頁
- (2) 粟田房穂『遊びの経済学』PHP研究所、昭和六十一年十一月、一九八頁
- (3) 前掲『デイズニールランドの経済学』一三〇頁
- (4) バーバラ・マヤホフ『デイズニールランドの馴致された植民地化された想像力―夢が実現した時の歓喜と危機―』ヴィクター・ターナー、山口昌男編『見世物の人類学』三省堂、昭和五八年、一八五頁
- (5) 宇波彰『現代人の遊びの危機』昭和五八年五月十一日、毎日新聞夕刊
- (6) カイヨワ著、多田道太郎、塚崎幹夫訳『遊びと人間』講談社学術文庫、平成二年、四五―六六頁参照
- (7) 小川博久、根津明子、吉田瑞穂『現代の遊び環境としてのデイズニールランド研究1、2』第四一回、日本保育学会発表論文集、昭和六一年、広島大学、五九頁
- (8) 同上 五九頁
- (9) 前掲『デイズニールランドの経済学』七〇―七一頁
- (10) 同書 五九―六一頁
- (11) ポール・シエパード著、小原秀雄、根津真幸共訳『狩人の系譜―反農耕文明論への人間学的アプローチ―』蒼樹書房、昭和五〇年、二四頁
- (12) 石井達朗『ふり人間―演劇の限界―』小学館、一九八六年、八頁
- (13) バーバラ・マヤホフ、前掲書、一九〇頁参照
- (14) ルイ・マラン、内藤俊人訳『デイズニールランドの記号論―ユートピアの終焉―』、『現代思想―特集(遊び)の研究』十

- 一―二号、風土社、昭和五八年、二二二―二三五頁
- (15) R・カイヨワ 同上書、一六六頁
- (16) R・カイヨワ 同上書、一六六頁
- (17) R・カイヨワ 同上書、二一六頁
- (18) 中村雄二郎『術語集』岩波書店、昭和五八年、七頁
- (19) 同書、七頁
- (20) 拙稿、「幼児の特質と音楽表現」大畑祥子、小川博久、大場牧夫編『幼児指導の手引』―子どもと音楽、第十卷第六、同朋社、昭和六二年九月、一五頁
- (21) J.S.Bruner The Nature and Uses of Immaturity K. J. Connolly and, J.S.Bruner(ed.) The Early Growth of Competence 1972, Academic press, p.21
- (22) 拙稿、前掲書、一六頁
- (23) 藤岡喜愛「ミミの姿をめぐる試論―オーストラリアのロック・ペインティングから―」衣笠茂編『歴史と伝承―もう一つの視角』ミネルヴァ書房、一一六―一六〇頁
- (24) 阿部謹也『中世の窓から』朝日新聞社 昭和五六年三月、一五三頁
- (25) 磯貝芳郎「『つながり』の心理学―『かかわり』から『つながり』へ」、『青年心理』四五号、昭和五九年七月号、二―十頁参照