

「聖」なるものへの「橋」

——ホイジンガとカイヨワによる「遊び」概念の再検討——

橋迫 瑞穂

本稿は、最近の「スピリチュアル」ブームについて、M・エリアーデの「俗」から「聖」に至る「橋」の概念を手がかりに分析し、今日の日本社会における精神世界の特徴の一面について明らかにすることを目的とする。「スピリチュアル」ブームは、日本の精神世界の流れのなかでとりわけて特異な現象というわけではない。しかしそれは「聖」なるものを志向しつつも、「橋」を渡りきることはめざさず、「橋」を渡る行為そのものを重視している点に特徴が見られる。このことの意味を解明するには、「遊び」の概念が重要であると思われる。そこで、本稿ではホイジンガとカイヨワの「遊び」の概念に注目する。「スピリチュアル」がブームとなったのは、「橋」を渡るいとなみに求められる緊張を回避する「緩さ」がそこにあったからではないか。「遊び」の概念を手がかりに、このことを明らかにすることが、本稿のねらいである。

1 問い

M・エリアーデは、「俗」を脱して「聖」へと接近するルートを、イランの死者にまつわる神話にもとづいて象徴的に「橋」にたとえている (Eliade 1957=1969)。彼によればイランの神話では、死者は彼岸への旅の途中で「チンワトの橋」を渡ることになるが、その橋は「正しい者」と「背徳者」によって幅を変え、橋の下は地獄となっている。しかし、この橋を越えてしまえば「すべての神秘家はまた彼らの忘我的な天の旅に上る」 (Eliade 1957=1969: 171) ことができる。彼によると宗教的人間¹は超越への欲求のために、日常生活そのものに「移行」を象徴的に見出そうとする (Eliade 1957=1969: 171) が、「橋」はその「移行」を示す最も典型的な象徴である。「橋」を渡って「聖」へ接近しようとする試みは、時代が変わ

り、宗教が社会に果たしてきた大きな役割が失われた今日でも、価値が変わりこそすれ、消滅することはない。

しかし、「聖」なるものは、人間にとって必ずしも都合がよいものではない。「聖」なるものに接近しようとすればするほど、「橋」を渡りきろうとすればするほど、われわれは慎重さと緊張感を要求される。例えば、ロジェ・カイヨワは『遊びと人間』 (Caillois [1958] 1967=1990) の中で、「聖」なるものは「内的緊張を要求する」 (Caillois [1958] 1967=1990: 267) と述べている。エリアーデのいう「橋」が、決して渡り易い「橋」ではなく、困難さを課するものとして描かれているのも、「橋」の向こうにある「聖」なるものへの接近し難さ、「橋」を渡る者に強いられる緊張感を表したものであろう。

ところが、緊張感を要求されるはずの「聖」

なるものへの接近、すなわち「橋」を渡る行為が、日本社会ではしばしば日常と密着した現象として現れることがある。島藺進が『精神世界のゆくえ』（島藺 1996）で述べている新霊性運動の一部や、芳賀学、弓山達也が『祈る ふれあう 感じる——自分探しのオデッセー』（芳賀・弓山 1994）で取り上げている、占いや「イルカ」に癒されるといった現象などを、その例として挙げることができよう。

最近では、「スピリチュアル」²がブームだと言われている。テレビや雑誌では、江原啓之を始めとする「スピリチュアル・カウンセラー」の番組やコラム、「スピリチュアル」に関連する記事を頻繁に目にすることができる。ネット上でも、「スピリチュアル」に関する情報が盛んにやり取りされている。また「スピリチュアル」なセラピーやワークショップを受けることも容易になっている。例えば、「朝日カルチャーセンター」では、「スピリチュアル」ブームによってメジャーになった「オーラソーマ」³の教室が開かれている。

また、「スピリチュアルの健全な発展を促す」目的で2002年から全国で開催されている、「癒しとスピリチュアルな大見本市」⁴である「すぴこん」も、「スピリチュアル」ブームを代表する注目すべきイベントである。「すぴこん」⁵は、広い会場にヒーリングのセッションや、オーラ、前世、カードなどを媒介として自己を探索するリーディング、水晶などの関連グッズ販売など、さまざまなブースが設けられた大きなイベントである。そこでは、「霊」「魂」「オーラ」や、「自然」「宇宙」「霊界」といった、「聖」性を帯びた言葉が飛び交っている。実際にそれぞれのブースで行われるセッションでは、そのような「聖」性に属するものに接近することによって、自己を癒したり高めたりする体験を試み

ることができる。しかも、その体験は特別な心構えをわれわれに要求することはない。

このような「スピリチュアル」ブームは、われわれの日常の外、「聖」なる領域のものを扱いつつも、誰でも気軽に参加できる身近なブームとして社会に現れている点に特徴がある。しかし、「スピリチュアル」ブームは決して特異な現象というわけではない。「スピリチュアル」ブーム⁶は、先述した島藺のいう「新霊性運動」の流れを汲むものと考えられ、「イルカ」に癒されるといった現象が根強い人気をもって存続しているのもその一例である。これらは、「聖」なるものを身近なものとして扱う試みが、ブームという形で社会に再び湧出したものと言えよう⁷。

しかし、実際に「スピリチュアル」に携わる人々は、エリアーデのいう「橋」を渡ることを放棄しているわけではない。彼らは「聖」なるものが「あるかもしれない」という予感や期待を抱きつつも、「スピリチュアル」に関連するモノを消費し、楽しんでいるように見える。チャネリングのように、自己を離脱して、「宇宙」や「自然」といった別の世界に接近しようとするセッションが「スピリチュアル」ブームのなかで広く見られることなどがその有力な例証といえよう。一方そこでは、「橋」を渡って「聖」なる世界へ没入することそれ自体は目的とはされておらず、「橋」を渡る行為そのものが重視され、肥大化している。では、「橋」を渡りきることなく、したがって緊張することもなく、「彼岸」にたどりつく手前で留まることによって、彼らは何を得ようとしているのだろうか。「橋」を渡りきることが目的ではないのなら、彼らの目的は何に向けられているのだろうか。

本稿は、緊張感が要求される「聖」なるものに至る「橋」を渡りつつも、あくまでそれを身

近なものとして取り込もうとする現象について検討する。そのため、本稿では「遊び」という概念に注目する。この概念をいったん精査したうえで、気軽に「橋」を渡ろうとする主体者が、何を求め、何を得ようとしているのかについて、考察していきたい。

ヨハン・ホイジンガ『ホモ・ルーデンス』(Huizinga [1938] 1955=1973)によれば、「遊び」とは、人間が「聖」なるものへ接近する可能性を持つものであった。言い換えれば、ホイジンガのいう「遊び」は、エリアーデのいう「橋」を渡る試みと同種の営みなのである。そしてホイジンガは、「遊び」は人間の文化の萌芽、発展にとって不可欠であったと主張する(Huizinga [1938] 1955=1973)。他方、「遊び」が「聖」への接近可能性を捨象し、人間にとって統御可能な領域となることで、「遊び」が近代化され、憩いやレジャーとしてその領域を明確にしたと主張するのが、ロジェ・カイヨワである(Caillois [1958] 1967=1990)。カイヨワの主張はいうならば、近代化された社会を背景に「聖」を捨象して、「橋」それ自体を「遊び」として捉える試みであったと考えられる。

そこで、本稿ではまず、ヨハン・ホイジンガ『ホモ・ルーデンス』における「遊び」の概念を、「聖」へと接近する「橋」を渡る試みとして捉え、整理する。次に、『ホモ・ルーデンス』に影響を受けて、近代における「遊び」の位置について検討を行ったロジェ・カイヨワの主張を検討する。その上で、「遊び」を「遊ぶ」主体そのものについての両者の考えに焦点を絞り、両者の「遊び」についての立場や考えを比較、検討する。そして最後に、今日の社会において「聖」へと向かう試み、すなわち「橋」を渡る試みが、なぜ日常と密着した現象として現れるようになったのか、そこで何を求めることが期待されてい

るのかについて考察する。

2 「遊び」とは何か

2-1 ホイジンガとカイヨワにいたる先行研究——「聖、俗、遊」論

これまで社会学では、カイヨワの主張する「遊び」について注目されることが多かった。井上俊は『遊びの社会学』(井上 1977)で、後述するカイヨワの「聖、俗、遊」をヒエラルヒーとする主張をパースペクティブとしてとらえ直すことを試みている。井上によれば、『聖』と『俗』、あるいは聖と俗と遊とはそれぞれに固有の秩序と構造をもつ『世界』ないし『生のコンテクスト』であり、また相互に打ち消しあい相対化しあう『パースペクティブ』(井上 1977: 152)である。そして井上は、社会的分析として、「聖—俗」論だけではなく、「遊び」を組み入れることによってよりパースペクティブとしてのメリットを高めることができると主張している。ここでは「聖—俗」という構造をさらに多元化し、社会的分析のツールとして生かすために、カイヨワのいう「聖、俗、遊」とそのなかでの「遊び」が重視されているのである。その上で井上は「聖、俗、遊」のパースペクティブを踏まえて、青年文化を分析し、その有効性を示している。

「聖、俗、遊」というパースペクティブや、カイヨワのいう「遊び」を青年文化(若者文化)の分析に活用する試みは、高橋勇悦・藤村正之編『若者たちの聖・俗・遊』(藤村・高橋編 1990)でも見られる。ここでは、主に80年代の若者文化を分析する有効なツールとしてこれらが使用されている。他に、木村洋二が『笑いの社会学』(木村 1983)で「聖、俗、遊」に「乱」や「カオス」といった観点を加え、様々に組み合わせることによって多様な価値モデルの可能

性を示唆しているのも注目に値する。

他方、これらの議論においてホイジンガの「遊び」はあまり取り上げられず、「遊び」をめぐるカイヨワとホイジンガの差異はそれほど重視されてこなかった。その理由の一つは、井上の議論に代表されるように、パースペクティブとしての「聖—俗」論を更に展開する形で「遊び」に注目することが中心であり、したがってカイヨワのいう「遊び」の方が重視される傾向があったことである。二つ目の理由は、もともとこのパースペクティブが文化、なかでも若者文化の分析ツールとして発展してきたものであり、したがって宗教やその周辺に位置するものを分析するためのツールとしてはこれまであまり注目されてこなかったことである。そのため、宗教との関係性をダイレクトに主張するホイジンガの「遊び」は、カイヨワの主張する「遊び」に比べて後景に追いやられがちだった。しかし、ホイジンガの「遊び」は宗教との関連を重視しており、「聖」との接合可能性、すなわち「遊び」の「橋」としての可能性を示唆している点で改めて注目する必要があると考える。では、実際にホイジンガとカイヨワは「遊び」をどう論じ、「遊び」と「聖」との関係をいかにとらえたのか。以下、テキストに直接あたりながら検討していくことにする。

2-2 「聖」への接近という試み——ホイジンガの「遊び」

ヨハン・ホイジンガは『ホモ・ルーデンス』で、「遊び」について緻密でダイナミックな議論を展開している。彼は「遊び」を、全ての文化の萌芽の根幹にあったものと位置づけ、文化は「遊」ばれるものとして意義や価値を高めてきたと主張した。なかでも、宗教性と「遊び」とは不可分な関係にあるとしている。なぜなら、

「遊び」は「美と遥かな高みに^か翔け上がっていく」(Huizinga [1938] 1955=1973: 32) 可能性を秘めたものであり、「遊び」の中に人は、「精神」「非理性」「美」そして「聖」を見出すことができるからである。

しかし一口に「聖」といっても、それは様々な形をとって社会や人間の前に現れる。そのなかでホイジンガのいう「聖」とは、人間が積極的に近づき、結果として体験しうるものであり、この点でR・オットーのいう「ヌミノゼ」的な体験を指すと考えられる (Otto 1936=2005)。なぜなら、「ヌミノゼ」とは「聖」なるものと出会う主観的な体験のことであるが、『ホモ・ルーデンス』において「聖」なるものは非言語的であり、体験されるものとして描かれているからである。「高みに翔け上がっていく」という表現や、後述するように、「遊び」の究極の地点を「神」の「具」で「ある」としていることなどからも、そういえよう。つまり彼は、「俗」の側にいる人間がみずから「聖」に接近しようとする試みを重視し、「遊び」に注目しているのである⁸。「遊び」とは「聖」なるものへの移行を可能にする、まさにエリアーデのいう「橋」なのである⁹。では、ホイジンガのいう「遊び」とは何だろうか。次節では、ホイジンガの「遊び」の内容について整理していこう。

2-3 ホイジンガの「遊び」の条件

最初に『ホモ・ルーデンス』に従って、「遊び」の条件を呈示しておこう。ホイジンガによると、「遊び」が「遊び」として成立するには、大きく三つの条件が必要である。第一は、「何にもまして一つの自由な行動である」(Huizinga [1938] 1955=1973: 29) ことである。第二は、『遊び』は『日常の』あるいは『本来の』生

ではない」(Huizinga [1938] 1955=1973: 30) ことである。この条件に付随して、「遊び」は日常から脱し、「一時的な活動の領域へと踏み出してゆく」(Huizinga[1938] 1955=1973: 29) のものであると彼は言う。すなわち「遊ぶ」主体は、自身にとって「より本質的に見えるもの」、つまり「真面目」なことに対して、「遊び」を劣位のものとして意識しながら「遊ぶ」のである。しかし、この「遊び」を「遊ぶ」主体者の意識、すなわち「真面目」と「遊び」の二つの意識は、必ずしも対立の関係にあるわけではない。この点についての詳細は、後述する。

第三の条件として、「『遊び』は日常生活から、その場と持続時間とによって区別される。簡潔性と限定性が遊びの第三の特徴を形づくる」(Huizinga[1938]1955=1973: 34) と、ホイジンガは述べている。「遊び」の場と時間の完結性、限定性のもっとも重要な条件である。なぜなら、「遊び」には限定された絶対秩序が創出されなくてはならないからである。一見、この秩序という「遊び」の条件は、第一の「遊び」の条件である「自由」と相反するよう見えるかもしれない。ホイジンガによれば「遊び」の秩序形式への衝動は美的因子の創造と同じものであり、その美的因子の創造は自由と同じ要素を共有しているという。

ここまで、ホイジンガのいう「遊び」の三つの条件を整理してきた。これら三つの条件のうち、「遊び」と宗教儀礼との関係性が現れる第二の条件にさらに注目してみよう。「遊び」を「遊ぶ」主体には二つの意識があるというホイジンガの考えはすでにふれた。彼によると、通常の「遊び」では、「ただ遊んでいるだけなのだ」という「遊び」の意識が、「より本質的に見える」意識、つまり、「真面目」な意識よりも勝っている。しかし、「遊び」を「遊ぶ」主

体の内では、時には「遊び」の意識と「真面目」とが融合してしまい、「遊び」に夢中になる状態が作り出されることがある。それは、「遊ぶ」主体に恍惚状態をもたらすものであり、この恍惚状態こそ、彼にとって「聖」や、それに伴う宗教儀礼、祭儀儀礼と関係する「遊び」の主体の意識を指すものである。宗教儀礼や祭儀儀礼の場面で、その主体は「真面目」という意識を前面に出しながら「遊ぶ」のだと、ホイジンガは論じる。だが、宗教儀礼の主体から「遊び」と似た意識、すなわち「ただ本当らしく見せかけて、そのふりをしてやっているだけなのだ」(Huizinga[1938] 1955=1973: 61) という意識が完全に捨象されているわけではない。二つの意識の攻防は、いわゆる「遊び」の場合であれ、宗教儀礼の根幹を成す「遊び」の場合であれ、主体者の意識を構成するものなのである。

したがってさらに、第三の「遊び」の条件を考慮に入れると、ホイジンガにとって「遊び」が宗教、特に宗教儀礼と領域的に重なり合うことは明白である。彼によれば、「遊び」の第二の条件によって、「遊び」は日常生活の規範を一時的に無効化し、「遊び」は日常生活から分離される。そして「遊び」の性質、すなわち日常生活から分離し新たな意識をその主体にもちこみ、「聖」へと移行する可能性をホイジンガが示唆している点を考慮すると、「遊び」とは「橋」にはかならないと考えられる。

ところで、ホイジンガによれば、「遊び」は宗教の根幹であるだけではなく、文化や戦争、法律や知の根幹にも「遊び」が存在し、それぞれの生産、発展に大きな力を与えてきた。しかし歴史を経るに従い、文化の根幹を成す「遊び」は姿を消し、「遊び」が退廃したとホイジンガは強く主張する。彼によれば「遊び」が退廃していく転換期は、19世紀である。周知のとおり、

19世紀は工業や技術が発展し、労働、生産の重視とともに、社会意識、科学的判断が文化を支配しはじめた時代である。社会では利害関係と意志が重視され、その結果、「遊び」は近代化の中で消滅したのだとホイジンガは結論づける¹⁰。

2-4 「聖」から切断された「遊び」——カイヨワの「遊び」

カイヨワは『ホモ・ルーデンス』から大きく影響を受け、「遊び」という概念を継承して『遊びと人間』(Caillois[1958] 1967=1990)を著した。カイヨワは、ホイジンガが人間の文化の根幹に「遊び」を見出して、重視したことを賞賛しつつも、近代化によって「遊び」が消失したとするホイジンガの結論を批判する。そして、『遊びと人間』で彼は、日常のなかで具体的に「遊び」と見なされているもの(例えば、ゲームやスポーツ、子どもの「遊び」など)について論じ、「遊び」の固有性を明らかにしようとした。

カイヨワは、ホイジンガのいう「遊び」と宗教との親近性、言わば「聖」へ向かう「橋」としての「遊び」の性質を、否定はしない。しかし、「遊び」に日常を脱する力があることに変わりはないものの、「遊び」と「聖」を安易に結びつけることを慎重に回避している。しかし、彼は「聖」なるものそれ自体を否定的に捉えているわけではない。実際、『遊びと人間』でも、「橋」としてのホイジンガの「遊び」論を、完全には否定しきれていないカイヨワの姿勢を読み取ることができる。では、「聖」なるものへと結びつかない、言い換えれば「橋」としての性質を帯びない「遊び」を、彼はどのように描いているのだろうか。

2-5 カイヨワの「遊び」の条件とその諸類型

カイヨワが『遊びと人間』で提示している「遊び」の条件は、ホイジンガが提示する条件より細かく設定されており、なかでも限定性を強調していることに特徴がある。ただ、カイヨワの提示する「遊び」の条件は、ホイジンガの提示した条件から大きく逸脱することはない。『遊びと人間』で示されるカイヨワの「遊び」の条件を箇条書きに抜粋すると、①自由な活動、②隔離された活動、③未確定の活動、④非生産の活動、⑤規則のある活動、⑥虚構の活動、が挙げられている。

カイヨワの「遊び」についての議論で最も特徴的なのは、具体的で個別的な「遊び」の名前を挙げ、その内容ごとに細かく分類していることである。カイヨワは、「遊び」を大きく四つの種類に分け、それぞれを、アゴン、アレア、ミミクリ、インリンクスと名づける。また、この四分類には「遊ぶ」態度を示す性質として、一方にパイディア、すなわち「統制されていない気まぐれ」(Caillois[1958] 1967=1990: 44)、他方にはルドウス、すなわち、この無秩序な性質とは反対の、努力や技を要する性質が位置づけられている。

四類型のうち、一つ目のアゴンとは競争や闘争の遊びを指す。二つ目のアレアとは、ラテン語で「サイコロ」の意味であり、努力が無効化して「自分以外の一切を頼りにする」(Caillois[1958]1967=1990: 51)「遊び」を指す。三つ目のミミクリとは、「一つの閉ざされた、約束により定められた、幾つかの点で虚構の世界を、一時的に受け入れることを前提としている」(Caillois[1958]1967=1990: 55)「遊び」を指す。最後にインリンクスとは、「一時的に知覚の安定を破壊し、明晰であるはずの意識をいわば官能的なパニック状態におとしいれようとする」(Caillois[1958]1967=1990: 60)「遊び」

を指す。

さて、すでに述べたようにカイヨワは、「遊び」を「聖」へと移行する「橋」として捉えるホイジンガの考えを回避するが、しかし否定しているわけではない。この点について、四分類の観点から整理しておこう。彼は、「遊び」の四類型はいくつか組み合わせられて存在すると述べているが、なかでもミミクリとインリンクスの組み合わせを「至上の靈感に身を委ねる」(Caillois [1958] 1967=1990: 132)「遊び」であるとしている。そこには「聖」へと繋がる「遊び」の可能性が示唆されているといえよう。だが彼は、ミミクリとインリンクスの幻影から解放されたところにこそ、人間の文明が存在するのだと主張する。カイヨワは原始的な社会を混沌の社会とし、その原始的社会をミミクリとインリンクスが支配している社会としてとらえている。そして、そこから解放され、アゴンとアレアが「遊び」において優位である社会こそ、カイヨワにとって文明化された社会なのである。

先述したように、彼は「聖」を否定してはいない。しかし、カイヨワにとって「聖」は、社会に超越的に君臨するものであり、その力を制御しその断片を社会に取り込むために、呪術師や宗教儀礼が存在するのである。そして、文明化された社会において、「遊び」は「聖」へ接近する「橋」という役割から解き放たれ、「俗」によって制御されるものになった。文明化された社会では、「遊び」はその領分を越えることがなく、それが彼にとっての「遊び」のあるべき姿である。それ故にこそ、カイヨワは『遊びと人間』で、明確に「聖—俗—遊」のヒエラルヒーを主張するのである¹¹ (Caillois [1958] 1967=1990: 301)。

3 「遊び」の目的とその意味

3—1 「聖」なるものへ向かう「遊び」、向かわない「遊び」

2では「遊び」をめぐるホイジンガとカイヨワそれぞれの議論を整理した。そこで指摘したように、両者とも「遊び」が人間社会で重要な位置を占めていると主張する点では共通している。しかし、「遊び」と「聖」なるものの関係性に焦点を絞ると、両者の主張は大きく異なってくる。ここでは、この両者の大きな相違について整理し、改めて「遊び」の在り様について検討していきたい。そのために、まずはホイジンガが示す「遊び」の理想的な形について述べている箇所を抜粋しておこう。

遊びという魔圏からは、人間精神はただ至高の存在へ視線を差し向けたときにだけ、釈放されるのである。ものごとを論理的に考え抜くというだけでは、そこに達するのにとうてい不十分である。人間の思惟が精神のあらゆる宝を眺めわたし、その能力の達成した輝かしい偉業を検討してみるならば、いかなる真面目な判断の底にも、なお一抹の未決の問題点があるのを見出すだろう。どれほど断乎とした判断の言葉にしても、彼自身の意識の奥では、これが絶対に究極的なものではありえないとわかっているのである。この判断が揺らぎはじめるその一点で、絶対の真面目さというものを信ずる感情は屈し去るのだ。「すべて空なり」という古いことわざにとりかわって、「すべて遊びなり」という、おそらくはやや肯定的な響きのする結語が、沸きあがってくる (Huizinga [1938] 1955=1973: 430)。

ホイジンガにとって「遊び」の究極の地点とは、彼がプラトンの言葉を引用して示しているように、「神」の「具」で「ある」ことに他ならない (Huizinga [1938] 1955=1973: 428-429)。「神」の「具」で「ある」こととは、一切の個人の判断が無意味、無根拠になり、主体者自身の意識そのものが「神」を前にして無化する地点でもある。したがって、ホイジンガの理想とする「遊び」の究極の地点では、「私」はもはや「私」の制御しうる範囲には存在せず、「私」が拠って立つ意識や判断基準が、「聖」なる領域を前にその根拠を失ってゆく。こうして、ホイジンガの「遊び」によって「橋」を渡り、「聖」なるものを彼岸に見出した時、人は自身が無化することを体験するのである。

他方、カイヨワは主体が無化してしまう「遊び」を批判する。なぜなら、彼が想定する文明化された社会において、「遊び」を「遊ぶ」主体者は自身の意識を駆逐してはならないからである。「遊び」の四分類についても、カイヨワはミミクリとインリンクスを「至上の靈感に身を委ねる」(Caillois [1958] 1967=1990: 132) 性質の「遊び」と捉え、そのような「遊び」を、魅力的ではあるが危険な「遊び」として批判する。したがって、「遊び」によって「橋」を渡り、「聖」なる領域へと近づくホイジンガの理想的な「遊び」の到達点は、カイヨワによって「それは人を刺激的でいかかわしい恍惚のとりこにしてしまう。人は神になったつもりだが、じつはそうした恍惚は人間たることを忘れさせ、彼を無化しているのである」(Caillois [1958] 1967=1990: 137) と表現される。彼によれば、「遊ぶ」ことで彼岸に向かって「橋」を渡りきってはならないし、そもそも文明化された社会では「遊び」は「橋」の役割から降りなくてはならないのである。カイヨワにとって「遊び」

の理想的な在り方とは、主体者が「遊び」にどこまで自身をゆだねるかを自ら決定するものである。彼にとって「立派な遊戯者」とは、「心の平静を保って遊びの領域と生活の領域を取違えない」(Caillois [1958] 1967=1990: 300) 人のことなのである。

3-2 近代という、「遊び」の分岐点

3-1で述べた、「遊び」と「聖」をめぐるホイジンガとカイヨワの相違は、「遊び」の見解をめぐるどのような相違に由来するのだろうか。ここでは、それぞれの「遊び」が存立する社会的背景について詳細に検討してみよう。

ホイジンガにとって「遊び」の素朴なモデルは、未開人が共同社会を維持するために行う宗教儀礼であった。他方で、すでに述べたように彼の「遊び」は文化の根幹でもあり、その発展に大きく影響を与えてきた。しかし、そのような「遊び」は19世紀という時代を転換点として退廃したとホイジンガは主張する (Huizinga [1938] 1955=1973: 390)。そして彼は19世紀という時代の文化を、「神秘というものを殺し」、「人間を愚かしさと近視眼的けちくささから解放してやるべきなのに、それは忘れていた」(Huizinga [1938] 1955=1973: 390) と断罪する。

繰り返し述べたように、カイヨワは「遊び」の固有性を主張する。彼は原始的な社会を混沌の社会と位置づけ、一部の原始的社会をミミクリとインリンクスの要素が支配していた社会と分類している。このような社会と対比されるのが、アレアとアゴンの要素が支配する秩序社会である。彼は、前者を模倣とめまいによって集団生活の濃密度と凝集力を産出した社会とする一方、後者を偶然 (特に、生まれ) と競争によって社会契約が成り立っている社会だとしている。彼にとって文明化、近代化とは、「イ

ンリンクスとミミクリの組み合わせの優位をすこしづつ除去し、代わってアゴン＝アレアの対、すなわち競争と運の対を社会において上位におくこと」(Caillois[1958] 1967=1990: 166)である。それでも、インリンクスやミミクリ的な「遊び」が、近代化された社会から失われたわけではない。神秘や仮装(模擬)は、やはり「遊び」と近い関係にある。だが「遊び」は、あくまで限定的でなくてはならず、「聖」へと繋がってはならない。気晴らしの役割こそ、「遊び」なのである。したがって「遊び」と親近性がある神秘や模擬も、「その神秘は尊敬されてはならないし、その模擬は変身や憑依のための第一歩、あるいは兆候であってはならないのだ」(Caillois[1958] 1967=1990: 32)と、但し書きがつけられる。

カイヨワは「遊び」が文化を創出する根幹であったとするホイジンガの主張を、否定しない。むしろ、彼も「遊び」は文化の根幹で「あった」と認識している。しかし、「遊び」は宗教や文化の根幹で「あった」が、すでにその役割から「遊び」は下りていると結論づけるのである。カイヨワのこの結論は、「遊び」の消失を意味するわけではない。むしろ彼は、近代以降の時代において、「遊び」は社会でその形が明瞭になったのだと考える。

以上述べたように、ホイジンガの「遊び」は、「俗」や「聖」との接合点あるいは境界を明瞭に想定していない。言うなれば、「聖」へ移行しうる「橋」としての「遊び」の性質は、社会や「俗」から制約を受けることがない。彼の理想とする「遊び」では、個人は自らの裁量において、意図する、しないにかかわらず「聖」へと渡ろうとし、またそういった光景は咎められることではない¹²。したがって、ホイジンガの想定する「橋」を渡りうる「遊び」は、常に、

何らかの予測(言うなれば人間の叡智)の外にあり、その先にぼんやりと「聖」なるものが見え隠れしている。このような「俗」と「聖」との境界を明確にしない、「粹」のない「遊び」こそ、「橋」としての「遊び」として存在しうる。「聖」へと向かうことのできない「遊び」は、人間を「近視眼的けちくささ」(Huizinga [1938] 1955=1973: 390)から解き放つことのない、批判されるべき「遊び」なのである。

他方、カイヨワにとってホイジンガが批判した「遊び」の傾向は、むしろ評価すべきものである。先述したように、近代化によって「遊び」はその内容が変わり、四類型のうちインリンクスやミミクリといった、「橋」としての性質が顕著に現れる「遊び」が後退して計算可能、統御可能な「遊び」が台頭するようになった。そして、「遊び」も「俗」も「聖」も、それぞれの境界を侵食することなく、あくまでその枠内にとどまることが、カイヨワにとって近代化に不可欠な流れであった¹³。その結果、近代化のなかで「遊び」は「聖」へと向かう「橋」の性質を失い、始終その根拠を「俗」におき、人間の日常のものとして存在するようになった。「聖、俗、遊」がカイヨワによってヒエラルヒーとして主張されたのも、それぞれの境界、「粹」の明瞭さが重視された結果である。

3-3 「遊び」の主体をめぐる意識

3-2では、ホイジンガとカイヨワの「遊び」が、近代化を分岐点として、一方は「粹」のない「遊び」へ、他方は「粹」のある「遊び」へと分かれて行ったことを指摘した。それでは、それぞれの「遊び」の主体者はどのような意識をもって「遊ぶ」のだろうか。ここでは、「粹」のない「遊び」=『橋』としての『遊び』と、「粹」の内にある「遊び」=「ヒエラルヒーの『遊び』」

のそれぞれを「遊ぶ」主体者の意識について検討していこう。

すでに述べたように、ホイジンガにとって祭儀的行為と「遊び」とは不可分の関係にある。そして、「遊び」を「遊ぶ」主体者は、二つの意識のあいだを常に揺れ動いている。二つの意識とは、「遊んでいるだけなんだ」と「遊び」を劣等視する意識と、それとは対照的な、「本質的に見える」ものへの意識、すなわち「真面目」な意識である。例えば、子どもは「真面目」に「遊び」に取り組みつつ、これが「遊び」だという認識を失っていない。それに対して、仕事や日常生活そのものにおいてすでに「真面目」である大人にとっては、「遊び」はもはや「真面目」に取り組むべきものではなく、レクリエーションや休養として捉えられる。しかし、大人になっても「遊び」を「遊ぶ」主体者は、「ただ遊んでいるだけなんだ」という意識と「真面目」の意識のあいだで揺れ動く存在であることに変わりはない。一方、祭儀的行為の要素となる「遊び」では、「遊び」の主体者の意識における二つの意識のバランスが崩れ、より「真面目」な意識が前面に現れる。

ただし、ホイジンガによれば祭儀的行為における「真面目」と「遊び」の二つの意識の攻防は、祭儀的行為に固有に見られるわけではない。「遊」んでる人がしばしば、「ただ遊んでいるだけなんだ」という意識を後退させ、より深い「真面目」に没頭することも、よくある「遊び」の光景である。この現象も、祭儀的行為での意識と同じように、主体者に恍惚感をもたらすこともありうる。逆に、祭儀的行為においても「遊び」の意識、「ただ本当らしく見せかけて、そのふりをしてやっているだけなのだ」(Huizinga [1938] 1955=1973: 61) という意識が消滅するわけではない。ただ、祭儀的行為

ではない「遊び」は、その条件が祭儀ほど明確ではなく、不安定である。そのため、祭儀的行為ではない「遊び」には容易に日常生活が侵犯してしまい、恍惚状態にたどりつくことは難しい。また、ひとたび達成された恍惚状態も簡単に破られてしまう。したがって、ホイジンガによれば「神聖な真面目さというものが弱まってきて、単なる『面白さ』になってしまうその下辺の境界を、完全に決定すること」(Huizinga [1938] 1955=1973: 63) は不可能である。

カイヨワは、「遊び」が日常生活と交じり合うことによって、「遊び」が墮落する危険性があると主張する。そして「遊び」の四分類は、「遊び」がいかに日常生活から分離しているかという視点からも成り立つものであるという。彼の主張に従えば、日常生活と「遊び」との境界が無くなったとき、すなわち「遊び」がその形や固有の「自由」を失ったとき、「遊び」にまつわる衝動だけがあとに残る。その結果、「かつて楽しみでしていたことが、いまは固定観念〔妄執〕となる。逃避であったものが義務になる。気晴らしであったものが熱情となり、執念となり、不安のもととなる」(Caillois [1958]1967=1990: 91)。これは「遊び」の「墮落」にほかならないとカイヨワは言う。「遊び」の墮落が始まるきっかけは、四類型のそれぞれの特徴に則した過誤であり、それぞれの墮落の仕方についてカイヨワは次のように言及している。

もっとも分かりやすいのは、アゴンの墮落である。闘争や競争にかかわる規則を無視してルールを破壊するとき、暴力が流出する。アレアの墮落は、偶然の向こうに何らかの予兆を見出だそうとする時にはじまる。そのためアレアの墮落は、占いやおまじないなどの些細なお告げを指す。この墮落についてカイヨワは、「迷信

はこのように、遊びの原理の一つ、自分には何も期待せず偶然にすべてを期待するというアレア原理の腐敗、すなわちアレアの現実への適用という形で現れる」(Caillois[1958]1967=1990: 97)と述べている。ミミクリも、仮面をつけた他者もしくは演ずる他者をそのまま自分自身であると信じて、自己を喪失することから墮落がはじまる。この自己喪失を「遊びの範囲内に抑えられない者に対する罰」(Caillois[1958]1967=1990: 97)とカイヨワは主張する。最後に、インリンクスはそもそも日常生活から隔離されている。眩暈を体験する遊具は場所が限定され、その持続時間も制限されている。したがって、眩暈の「遊び」が日常生活と交わるところに、インリンクスの墮落が見出される。アルコールや煙草などへの依存がそれである。

カイヨワの「遊び」の議論では、ホイジンガが言及したほどには、「遊び」を「遊ぶ」主体の意識が細かく言及されていない。なぜなら、先に述べたとおり、カイヨワにとって「遊び」は祭儀（もしくは「橋」）の役割から撤退し、日常の中に制御しうるものとして存在するからである。このような、「聖」という到達点を目指さなくなった「遊び」にとっては、「遊ぶ」主体の意識が、ホイジンガの考えるように「遊び」と「真面目」のいずれに則しているのかということ、問題にならないのである。

ここまでの議論をまとめておこう。ホイジンガにとっては、「橋」を渡る「遊び」の中で「遊び」と「真面目」の意識が融合し、深い「真面目」に没頭していく過程にこそ「遊び」の理想的な形が存在する。二つの意識が融合し、「聖」へと「真面目」に没頭する過程そのものが、「橋」をわたりうる「遊び」なのである。一方、ホイジンガが「真面目」に「遊ぶ」ことに神聖さを見出すのに対し、カイヨワにとって「遊び」と

「真面目」の意識が融合する地点は、「遊び」が墮落する地点なのである。「遊び」の主体者は「真面目」であるべき「粹」を取り違えてはならず、「真面目」であるべき場所は、日常、すなわち「俗」である。「遊び」において人はあくまでただ「遊んでいる」という意識を捨ててはならず、それに「真面目」に没頭してはならない。人は、「遊び」を「遊ぶ」ことで、日常という「粹」を相対的に把握し、自覚することを試みるのである。言い換えれば、「遊び」を「遊ぶ」ことで、その主体者は「真面目」であるべき場所を「俗」として再確認する。それこそが、カイヨワの理想とする「遊び」である。「粹」に無自覚のままの「遊び」は、墮落した「遊び」にほかならない。したがって、カイヨワのいう「遊び」では、「橋」の役割は捨象され、あくまで「俗」の制御可能な範囲に留まることが重要となる。

4 再び、「橋」としての「遊び」へ？

ここで再び、冒頭の問いに戻ろう。最近の「スピリチュアル」ブームのなかで「宇宙」や「自然」「天使」といったものに接近しようとする試みがよく見られることに示されているように、「聖」なるものへの「橋」を渡るという緊張を要するはずのいとなみを気軽に行おうとする現象が、今日の日本社会で頻繁に見受けられるのは何故なのか。そして、この軽さは何に由来し、何を示すものなのか。この問いについて、これまで検討してきたことを踏まえて考察していきたい。まずは、「橋」としての「遊び」が身近なものとして日本社会に現れる理由について、その社会的背景を検討することから始めよう。

すでに述べたように、近代以降の社会にあっ

したように、「遊び」はあくまでそれ自身の領域内に止まるべきものである。言い換えれば、「聖」「俗」「遊」はそれぞれの役割が明確に定められており、境界や「枠」によって互いに明確に区分されている。そこでは、ホイジンガのいうような、「遊び」が自らの「枠」を超えて「聖」の領域へと踏み込む「橋」としての性質は、「遊び」から失われている。

しかし、現代日本社会において「聖」「俗」「遊」の「枠」は揺らぎを見せ、ほとんど自明性を失っている。藤村正之は『青年文化の聖・俗・遊』で、カイヨワのいう「聖、俗、遊」をパースペクティブとして若者文化について議論を行う足がかりにしている。藤村の議論で注目しておきたいのは、「聖、俗、遊」の枠組みがブレ始め、例えば「聖」の「俗」化、「遊び」の「聖」化が、一部の若者文化に起こっていることを指摘している点である。

このような見方は、例えば大塚英志によっても提示されている。大塚は『「おたく」の精神史—1980年代論』（大塚 2004）で、80年代のおたく文化の当事者として、「八〇年代に起きたことをいささか乱暴に一括りのものとして総括することが許されるなら、それは虚構の領域と現実の領域の間にゆらぎが実感されたことであり、それゆえに両者の境界の仕切りなおしをめぐる運動の中に多くの八〇年代的な出来事が収斂していく印象がある」（大塚 2004: 204）¹⁴と述べている。ここでは「聖、俗、遊」について直接、言及されていないものの、「現実」が自明性を失ったがゆえに「仕切り直し」を求められていたことが証言されている。その象徴的な例が、大塚も同書で言及している1995年のオウム真理教による事件であった。「俗」の枠外から宗教の名において「俗」を破壊しようとしたこの事件に典型的に示されているように、

「俗」がわれわれの社会において、カイヨワが考えるほどの自明性を持ってはおらず、その領域が不鮮明になっていることは明らかである。

今日の社会において「聖」「俗」「遊」の「枠」が揺らぎ、部分的には消失していることは、カイヨワのいう「遊び」が明瞭な形では社会に存在しにくくなったことを意味する。そのような「枠」の揺らぎを反映して、「遊び」の主体者が自覚する「枠」も明確ではなくなっている。その結果、ホイジンガのいう「橋」としての「遊び」が再び社会に現れ易い状況となっているのではないだろうか。「遊び」を「遊」ぶ主体者の意識も「枠」を嵌められることがなく、「真面目」に「遊」ぶことが何者からも咎められることがない。そして、「遊び」を「遊」ぶ意識は、再び主体者の裁量にゆだねられるようになった結果、ホイジンガの「橋」としての「遊び」の形が再び出現するようになったと考えられるのである。

しかし近年、ホイジンガの「橋」としての「遊び」が再び現れてきた理由として上に述べたことは、その社会的背景を説明したものにすぎない。では、「橋」としての「遊び」が現れてきたより積極的な要因は何であろうか。奥村隆は、「没頭を喪失した社会—『社会学』の位置をめぐる」（奥村 2004）で、「ある状況や感情、なんらかの理想・神話・イデオロギーに『没頭』する態度から『距離化』して、それを観察する」（奥村 2004: 34）という社会学の使命への問いから出発し、われわれの社会にとっての「没頭」と「距離化」がどのようなものなのかについて議論を展開している。奥村によれば、われわれの社会は「没頭を喪失した社会」である。そして「笑い」を例にとり、われわれの社会はすでに、人々が「ただ笑う」（＝笑いに「没頭」する）ことを喪失し、「距離化」す

る態度を当然のように身に付けている社会であると主張する。カイヨワのいう「遊び」、すなわち「枠」づけられた「遊び」を「遊ぶ」態度は、「没頭」が失われ、「距離化」された態度に他ならない。先述したとおり、「心の平静を保って遊びの領域と生活の領域とを取り違えず」(Caillois [1958]1967=1990: 300)、これが「遊び」であることを意識から消失させないことが重要だからである。しかし、彼のいう「距離化」した主体の存在が社会的なものであるとしたら、われわれは日常において何らかの「枠」を設定していることになる。この場合の「枠」とは、カイヨワのいう「聖、俗、遊」の「枠」とは異なる「枠」である。しかし、常に「没頭」を避け一定の距離をもって「観察」する態度は、二つの意識、すなわち二つの「枠」に嵌められた個別の意識を要求する。カイヨワは「遊び」に真剣にとりくむ態度、すなわち客観視できず「没頭」してしまう態度を批判するが、この点において彼の「遊び」は、現代社会では十分な魅力をもちえないのではないかとと思われる。何故なら、「遊び」によって「俗」を離脱しても、「遊び」という別の「枠」を嵌めるように強いられるからである。

それに対して、ホイジンガの「枠」のない「遊び」、すなわち、「聖」へと接近できる可能性をもった「遊び」は、「遊ぶ」主体者に「没頭」をもたらすことができる。先述したように、ホイジンガの「遊び」を「遊ぶ」主体者は、「真面目」と「遊び」の二つの意識の間で揺れている。この二つの意識のうち「遊び」の意識は、奥村のいう「距離化」の態度に近いように思われる。それに対してもう一方の「真面目」は、「没頭」を誘う意識であると言えよう。したがって「橋」を渡るための「遊び」は「没頭」への契機を内包したものと考えられる。人はホイジンガの「遊

び」を「遊ぶ」過程そのもののなかで、気づかないうちに「聖」なるものへ到達「できるかもしれない」。その「没頭」する「遊び」としての魅力が、改めて求められているのではないかと考えられるのである。

しかしもちろん、ホイジンガの「遊び」が今日の社会に散見され、流行の兆しさを見せているのは、「没頭」への欲求だけが主要な要因というわけではない。ホイジンガが「遊び」の究極の地点を、「神」の「具」で「ある」こととしたことに示されているように、「遊び」は「聖」なる世界へと到達可能なダイナミズムを含んでいる。そこには、「遊び」によってただ「枠」の外へ飛躍するだけでなく、人智を超えたより広大な世界に触れることができ、そこに新たな「私」を発見できるかもしれない、という期待があるように思われる。それが、「スピリチュアル」ブームのなかに「宇宙」や「天使」といった、日常の外にある世界への接近の試みが見られる一つの重要な理由と言ってよいだろう。

しかし、確かにホイジンガのいう「橋」としての「遊び」が今日の社会に見られるようになったとしても、単純にホイジンガのいう「遊び」が復活したと言うことはできない。なぜなら、今日の社会では同時に、カイヨワのいう「遊び」への態度が「遊ぶ」主体から消滅しているわけではないからである。この点は、そもそも「橋」としての「遊び」に主体者は何を求めているのか、という問いと関係している。

ここで再び、冒頭に挙げた「スピリチュアル」ブームを例にとってみよう。「スピリチュアル」ブームは一見すると、ホイジンガの「遊び」の復活と受け取れる面がある。事実、それはホイジンガの「遊び」の要素を十分に含んでいる。しかし、「スピリチュアル」ブームそのものや

その当事者から、完全に「粹」が消滅しているわけではない。「聖、俗、遊」の「粹」が社会的に自明性を失ったとしても、個人の内から「粹」が消え去っているわけではないからである。言い換えれば「スピリチュアル」ブームの参加者たちは「聖」なるものを志向する「橋」を「遊び」つつも、カイヨワの「粹」のうちで「遊ぶ」ことも捨て去ってはいない。では、なぜ彼らはホイジンガの「橋」としての「遊び」を「遊び」ながら、同時にカイヨワの「粹」の内でも「遊ぶ」という選択も放棄していないのだろうか。その理由は、二つ考えられる。

まず、第一の理由として考えられるのは、「遊び」がどこに向かうのかに関わることである。ホイジンガは、「遊び」という「橋」を渡りることによって人は「神」の「具」となり、自己が無化される可能性を示唆した。そして、そこに「遊び」の意義をみだしている。それに対してカイヨワは、主体が無化される「遊び」を、近代社会では受け入れがたいものとしてとらえる。彼にとって、「遊び」はあくまでみずからの「粹」の内に留まらなくてはならない。なぜなら、近代社会においては自己が無化されることは自己自身を放棄することとして危険視されるからである。自己が自身のコントロール下でないことの危険性は、すでに社会や個人々が体験していることである。その危険性の具体的なありようは、90年代に起こったオウム真理教による一連の事件によって如実にあらわになった。この事件を体験することによって、自己を放棄し他者にゆだねてしまう危険性は、日本社会の精神世界において十分に認識されている。それは「スピリチュアル」ブームにおいても同様である。「スピリチュアル」ブームは、オウム真理教の失敗、すなわち絶対的他人に自己を委ねることの失敗を踏まえた上で、成り立って

いる面がある。例えば冒頭に挙げた「すぴこん」は、単なる見本市ではなく、参加者が自分に合ったセッションやヒーラーを見極められるよう、参加者の見目を養おうとする目的も同時に備えている。また、ヒーラーなどセッションを主宰する側も、参加者の生活を尊重し、彼らから依存されないよう配慮する傾向にある。自分自身を手放すことなく「遊ぶ」というカイヨワの姿勢が、「スピリチュアル」ブームを「遊ぶ」人々から失われていないのは、こうした事情によると考えられる。

第二の理由は、「スピリチュアル」ブームを「遊ぶ」人々にとって、「橋」を渡りきること、つまり「聖」を目指すことではなく、あくまで自分自身や生活という現実が重要だということである。「スピリチュアル」ブームの中では「聖」なるものを志向する言葉が行き交っているが、しかしそれらの言葉は自己を確認するためのものにほかならない。例えば、「スピリチュアル」ブームではリーディングが占いよりも注目されている。占いでは未来を予測することに重点が置かれるのに対し、リーディングはそれを受け取る側の「いま、ここ」を重視するもので、いわば「聖」の力を借りたカウンセリングとして捉えられる。つまり、「スピリチュアル」ブームでは自分自身や自分の生活を担保にしてまで「遊ぶ」ことはなく、「聖」を志向しつつもあくまで「粹」を逸脱しようとはしない。むしろ、「橋」を渡る「遊び」によって日常から一時的に離脱することが、かえってカイヨワのいう「粹」が強化されることに繋がっている。「粹」が強化されるとは、自己が生きる生活の領域そのものがより明確になるということである。つまり、彼らは「遊び」によってあくまで自己自身や自身の日常のために「橋」を渡ることを試しているだけであり、「聖」へと渡りきってしまうこ

とはない。しかし一方で、彼らが「遊び」のなかに、それによって自己が無化し、人智の及ばない世界に触れられるかもしれないという淡い期待を抱いているのも確かである。タブーとの二律背反の魅力が、「スピリチュアル」という「遊び」にも備わっており、そこではホイジンガのいう「橋」としての「遊び」を核とし、それにカイヨワの「枠」として「遊び」を統合する、新しい「遊び」の可能性が追求されているように思われるのである。

このような「スピリチュアル」ブームから示唆されるのは、現代日本社会ではホイジンガの「聖」に至る「橋」としての「遊び」を希求しつつ、同時に、「遊ぶ」ことによって自己を無化してしまう危険性を回避するために、カイヨワの「枠」としての「遊び」を保持したいという欲求が強まりつつあるのではないかということである。しかし、ホイジンガの「橋」としての「遊び」を、カイヨワのいう「枠」のうちで「遊ぶ」ことは、誰にでも保障されているわけではなく、また、何も保障するものでもない。すでに指摘したように、もともとホイジンガの「遊び」がどのように展開されるかは、個人のさじ加減に委ねられている。今日ではカイヨワのいう「枠」が強化される傾向が見られるが、その一方で、「枠」が消滅する傾向も同時に現れている。「スピリチュアル」ブームのなかに、日常生活（「俗」）から完全に離脱し、「聖」なるものへと「橋」を渡ってしまおうとする試みも散見されるのは、その例である。そこに「聖」のもつダイナミズムをかいま見することもできるが、あやうさをみてとることもできる。なぜなら、「橋」を渡りきってしまうかどうかは個人の裁量に委ねられており、「聖」なるものへ無事に接近できるという保証も、再び「俗」へ戻れるという保証も、そこにはないからである。「聖」へ接

近する「橋」は、もともとあやうく、危険なものである。M・エリアーデも、「橋」を「髪よりも細く」そして「地獄の上にかかっている」ものとして表現している（Eliade 1957=1969: 267）。「スピリチュアル」ブームはこの「橋」を、平坦で頑丈であり、引き返しが容易であるものにしようとする試みではある。しかし、それがどこまで可能なのかは、未知数と言わなければならない。

注

¹ ここでいう「宗教的人間」とは「神々との交流が可能なく中心」に身を置くことを望む」（Eliade 1957=1969 162）人々のことである。

² 最近では「スピリチュアリティ」という概念が学術的にも取り扱われつつある。例えば『スピリチュアリティの社会学』（伊藤ほか編 2004）などを参照。しかし、本稿はあくまで具体的な「スピリチュアル」ブームと呼ばれる現象を取り上げる。

³ 「オーラソーマ」とは、様々なカラーボトルから施術者（プラクティショナーと呼ばれる）と共に自己の内部を探求し、豊かな自己を手に入れようするセッションのことである。

⁴ 「すぴこん」の詳細については HP <http://spicon.org/purpose.html> 参照（最終閲覧 2007. 2）。「すぴこん」の主催者によれば、2007 年度中に全国で 60 近くの「すぴこん」イベントが予定されている。また、これまでの参加者は延べ 8 万人を越え、1 日の来場者数は開催地によって異なるが、おおよそ 1000 人ほどである。⁵ 「すぴこん」は数あるイベントの一つにすぎないというより、とらえにくい「スピリチュアル」ブームの特徴を典型的に備えたイベントとして注目に値すると考えている。「すぴこん」についての考察は、別の機会に譲りたい。

⁶ 島菌進『スピリチュアリティの興隆——新霊性運

動とその周辺』(島菌 2007) 参照。

⁷ 「スピリチュアル」ブームの中心的な担い手は、新霊性運動(文化)に大きな影響を受けた世代でもあり、その世代がオウム真理教に伴うインターバルを挟んで、再び活発化したとも考えられる。

⁸ 「聖—俗」論に注目したP・L・バーガーは『聖なる天蓋』(Berger 1967=1979)で、「聖」がどのように社会や個人に影響を与え、秩序や規範を出現させたかについて論じている。バーガーにおいては「宗教の世俗化」以前において、「聖」は「俗」に働きかけ、「俗」のありようを規定する存在としてとらえられている。

⁹ エリアーデも『聖と俗』の冒頭で、ヌミノーズについて肯定的に言及している。

¹⁰ ホイジンガは、近代化そのものについてもかなり手厳しい意見を表明している。詳しくは、『朝の暗闇の中で』(Huizinga [1935] 1950 = 1975)を参照。

¹¹ 『遊びと人間』を翻訳した多田道太郎は、「訳者解説——ホイジンガからカイヨワへ」(多田 1990)で「遊と聖との混同を批判したカイヨワが、この最後のところで規則の尊重を説き、聖なるものの支配

を力説しているのは不思議なこととして疑問の中にとじこめておく」と記している。

¹² このような光景について、具体的にはホイジンガの『中世の秋』(Huizinga [1919] 1949 = 2001)を参照。『中世の秋』では、多様な人々や文化が遙かな「聖」の高みへ上ってゆく光景を、具体的に読み取ることができる。また、そういった光景へのホイジンガの憧憬をも読み取ることができよう。

¹³ この点についてより詳しく考えると、「宗教の世俗化」という問いへと結びつくことになる。カイヨワが考える、「遊び」が「聖」から分離され、「聖」「俗」「遊び」のそれぞれの領域が明確になる過程は、「宗教の世俗化」の流れと無縁ではないと考えられる。しかし、この点についての考察は、別の機会に譲りたい。

¹⁴ 大塚のこの「実感」が、80年代の社会全般を表しているとは言えないだろう。しかし、当時アニメ雑誌の編集者であった大塚の、新新宗教の隆盛と無縁ではない「おたく」文化の当事者としての「実感」が、ここには示されているように思われる。

文献

Berger, Peter L., 1967, *The Sacred Canopy: Elements of a Sociological Theory of Religion*, New York: Doubleday. (= 1979, 島田稔訳『聖なる天蓋—神聖世界の社会学』新曜社.)

Caillois, Roger, 1950, *L'Homme et le Sacré*: Gallimard. (= 1994, 塚原史・吉本素子・小幡一雄・中村典子・森永直幹訳『人間と聖なるもの』せりか書房.)

———, [1958]1967, *Les Jeux et les Hommes (Le masque et le vertige)*, Gallimard. (= 1990, 多田道太郎・塚崎幹夫訳『遊びと人間』講談社.)

Eliade, Mircea, 1957, *Das Heilige und das Profane, vom Wesen des Religiösen*, Hamburg: Rowohlt. (= 1969, 風間敏夫訳『聖と俗—宗教的なるものの本質について』法政大学出版局.)

芳賀学・弓山達也, 1993, 『祈る ふれあう 感じる——自分探しのオデッセー』IPC.

Huizinga, Johan, [1919] 1949, *Herfsttij der Middeleeuwen*, Haarlem: Tjeenk Willink & Zoon. (= 2001, 堀越孝一訳『中世の秋 I、II』中央公論新社.)

———, [1935]1950, *In de schaduwen van morgen. Een diagnose van het geestelijk lijden van onzen tijd; Verzamelde*

Werken, Deel VII, 313-428, Haarlem: H. D. Tjeenk Willink & Zoon. (= 1975, 堀越孝一訳『朝の影のなかに』中央公論社.)

———, [1938]1958, *Homo Ludens, proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur*, Haarlem: Tjeenk Willink & Zoon. (= 1973, 高橋英夫訳『ホモ・ルーデンス』中公文庫.)

伊藤雅之・榎尾直樹・弓山達也編, 2004, 『スピリチュアリティの社会学——現代世界の宗教性の探求』世界思想社.

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.

奥村隆, 2004, 「没頭を喪失した社会——「社会学」の位置をめぐる——」『立教大学社会学部研究紀要 応用社会学研究』46:33-56.

Otto, Rudolf, 1936, *Das Heilige: Über das Irrationale in der Idee des Göttlichen und sein Verhältnis zum Rationalen*, München: C. H. Beck'sche Verlagsbuchhandlung. (= 2005, 華園聰磨訳『聖なるもの』創元社.)

大塚英志, 2004, 『「おたく」の精神史—1980年代論』講談社.

島蘭進, 1996, 『精神世界のゆくえ—現代世界と新靈性運動』東京堂出版.

高橋勇悦・藤村正之編, 1990, 『青年文化の聖・俗・遊』恒星社厚生閣.

(はし さ こ みずほ、立教大学大学院社会学研究科博士課程後期、mizuho.h@f8.dion.ne.jp)

(査読者 相澤真一、芳賀学)

A “bridge” for the “sacredness”

Rethinking the conceptions of “play” by Huizinga and Caillois

Hashisako, Mizuho

Why is a “spiritual” movement booming in Japan recently? M. Eliade's conception of “bridge” for the “sacredness” is conducive to approaching this question. Those devoted to the movement are trying seriously to cross the “bridge” but never wish to reach the “sacredness” finally. It seems that they do not aim at getting to the “sacredness” but they intend to only enjoy their trial of crossing the “bridge”. But why do they try lightly to cross the “bridge” although it makes one strained to do so? It seems to be a key to solve the question to compare with the different conceptions of Huizinga and Caillois about “play”. In this paper I intend to verify that the recent “spiritual” boom is promoted by the fact that the strain caused by the trial of approaching the “sacredness” is being lost among people in the social change.