

イベント研究の方法論的検討

——非日常経験と日常生活の連続性に注目して——

中川 和亮

本稿では、イベントに参加したひとびとの経験と日常生活の連続性に焦点をあて、イベント研究の方法論を検討することを目的とする。これまでのイベントを方法論的に検討した研究ではイベントという非日常経験がいかにかひとびとの日常生活と連続しているかという点に着目しておらず、また「受け手」がイベントに参加した際の経験の質を検討したものはない。そのなかで本稿では、M. チクセントミハイのフロー理論を補助線として、イベントという非日常経験が、ひとびとにとっていかなる意義があるのか、ということを検討する。ひとびとは各自で自己認識を発展させていく必要を求められる一方で、ひとびとの要求に応じてイベントの「創り手」は擬似的に「かりそめの現実」を提供する。本稿は、「かりそめの現実」による「自己認識の発展」に問題意識を持ちつつ、イベントで「受け手」が醸成しうる別の「自己認識の発展」の可能性を検討する。

1 はじめに

ソーシャルメディアが社会に浸透し、その場に存在しない人とのコミュニケーションが容易になった。たとえば、ソーシャルメディア上に、マラソン大会やトライアスロンなどに出場したことや、コンサートや芝居などを鑑賞したことを参加者が写真で知らせ、掲載する現象が散見される。つまりイベントに参加したという「事実」を介してコミュニケーションが行われるようになった。では、イベントとは、そこに参加したひとびとにとっていかなる価値を有するのであろうか。

音楽やスポーツをはじめとして、祭り、ワークショップ、博覧会、展示会、会議などイベントの範囲は広い（宮本 2008）。加えて、概念的・構造的・実務的に多様な定義ができる（梶原 2008）。そこで本稿では、一般社団法人日本イベントプロデュース協会イベント憲章による「何らかの目的を達成するための手段として開催される直接的なコミュニケー

ションメディア」（2017年3月16日取得、<http://www.jepc.com/category/1582679.html>）という定義に従い、「創り手」⁽¹⁾が何らかの目的をもって、「受け手」⁽²⁾と共存する場をイベントとして方法論的に検討する。

永井純一が、イベントを「不確実で不安におおわれた現在と、不安定な自分を、少しでも肯定する」（永井 2016: 216）と表現しているように、イベントは社会への不安を回避する逃避の場としてあるのだろうか。それとも R. D. パットナムがひとびとのつながりをいかにして創り出すか、という課題を乗り越えるために、「文化的活動に（単に消費したり『鑑賞』したりではなく）参加することが保証されるような方法」（Putnam 2000=2006: 510）としてイベントの可能性を表現したように、イベントへの参加という非日常経験は、ひとびとにとって日常生活につながる場としてあるのだろうか。

嶋根克己は、文化を享受する場の非日常性を社会—個人、予測可能—予測不可能という4象限で捉えている（嶋根 2001）⁽³⁾。嶋根によ

れば、特別な場であり、特別な時間である非日常が、資本主義に則った商業活動となり、日常的に管理されるようになった。そして嶋根による、

若い世代にとっては、この社会はいかなる「非日常的な」出来事も起こらないかのような平板で退屈な社会と化しているかのようである。(嶋根 2001: 34)

との指摘は、企業が非日常の場を商業活動に活用した結果、非日常的な出来事が日常化した状況を示している。都市のなかで非日常を演出する音楽イベント「都市型パリピフェス」が『日経トレンド』2014年11月17日号の2015年ヒット予測ランキング12位に選ばれるなど、イベント主催者などの「創り手」はひとびと(消費者)の需要に応えるべく、非日常的な機会を提供する(Luhmann 1997=2009)。多くの社会学者が指摘しているように、ひとびとは、非日常の場が日常化することにより、定期的かつ簡易に非日常の場に参加するようになってしまったのである(鈴木 2005; 永井 2016)。

イベント研究はさまざまな方法でおこなわれている。「受け手」に関して言えば、たとえば永井は、ロックフェス(野外でおこなわれる音楽イベント)に焦点をあてて参与観察し、音楽を聴く場だけではなく、ひとびとのコミュニケーションを形成する場としてロックフェスが機能していることを実証した(永井 2008)。あるいは、高橋豪仁は、プロ野球を野球場で応援する「受け手」に焦点をあて、「受け手」への参与観察をもとに、野球場で応援する意義を検討している(高橋 2011)。一方「創り手」に関して言えば、吉澤弥生は、文化政策という観点からビエンナーレ、トリエンナーレという国際芸術展がいかに関都市の活性化に寄与するかを検討して

いる(吉澤 2011)。また、津金澤聰廣らは、マスメディアが創り出すイベントとひとびとの関係から、いかにイベントがひとびとに影響するかを検討した(津金澤編 2002)。あるいは企業の社会的責任という文脈で、芳賀康浩・井上一郎は、広告コミュニケーションとしてイベントを活用する研究をおこなっている(芳賀・井上 2014)。

これまでおこなわれてきたイベント研究からは、イベントがひとびとの生活と密接につながっていることが導かれうる。しかし、イベントという非日常経験がいかにひとびとの日常生活と連続しているか、という点に着目していないので、「受け手」の参加したイベントにおける経験の質を検討したものはない。本稿の目的は、イベントという非日常経験が、ひとびとにとっていかなる意義があるのか、ということの方法論的に検討することであり、補助線とするのは、M. チクセントミハイのフロー理論における「楽しさ(enjoyment)」と「快楽(pleasure)」の差異である(Csikszentmihalyi 1975=2000, 1990=1996)。そこから、ひとびとのイベントへの参加という非日常経験と日常生活との「連続性」を検討することにより、イベントの存在意義を検討したい。まず先行研究をもとに、ひとびとの非日常経験と日常との「連続性」について検討する。つぎに、「連続性」において「受け手」と「創り手」による「連帯意識」の意義を浮上させ、ひとびとがイベントに参加する経験と日常生活への「連続性」の社会的意義を示していく。

2 イベントにおける日常生活への「連続性」

2-1 イベントにおける非日常

多くの社会学者は、イベントを非日常性の日常での消費という文脈で捉えている。たとえば、山田真茂留によれば、諸個人は趣味などを介した有意味な他者や準拠集団に拠り所を見出そうとしているが、イベントによって日常生活で簡易に非日常の機会に参加できるようになった（山田 2010）。山田が、

今日的な非日常性は日常性から距離が足りず、したがって元々日常性を正当化する機能に不足しているばかりか、簡単に費消され、すぐさまその力を失ってしまう。そこで各々の主体は、ともすると次から次へと新しい非日常性を求めてさまようことになるのである。（山田 2010: 120-1）

と指摘しているように、イベントが市場経済のシステムに組み込まれて、非日常という機会が単なる消費の場になった。つまり、イベントという非日常の場におけるひとびとの経験は、その場で完結し、日常生活の発散あるいは日常生活への充電という機会になるのである。イベントの非日常性を検討するうえで、カイヨワの遊びに対する指摘は大いに参考になりうる。カイヨワは日常生活に対する遊びの位置を、

遊びとは、人が自分の行為についての一切の懸念から解放された自由な活動である、と定義しうる。人は遊びの有効範囲を限定する。（Caillois 1950=1994: 300）

と明確に表現している。つまり、遊びにおけるカイヨワの立場にたてば「受け手」にとって

イベントは有効範囲の限定された日常生活のストレスを発散する機会であり、その経験は日常生活につながるものではない。しかし、イベントにおける「受け手」の経験が日常生活につながらないと言い切れるのだろうか。カイヨワの遊びに対する立場を批判的検討したのがチクセントミハイである。チクセントミハイはひとびとが遊びという非日常経験をするにより、その場における経験を日常生活にフィードバックし、成長しうることを、自己目的的经验による「内発的報酬（intrinsically rewarding）」に見出し、フロー理論を確立させた（Csikszentmihalyi 1975=2000; Nakamura&Csikszentmihalyi 2002）。

アメリカ合衆国において、1950年から1980年の間に10代の自殺が約300%、1960年から1986年までに暴力犯罪（殺人・強姦・強盗・暴力）が300%以上増加するなどの社会情勢のなかで、チクセントミハイは、「人はどのような外部環境の中でも楽しさと目標を見出す能力を発達させることが必要」（Csikszentmihalyi 1990=1996: 21）と認識するに至った。つまりひとびとは、遊びにより「内発的報酬」を獲得することで、その経験が日常生活につながり、日常生活が活性化することに着目した。そしてチクセントミハイは、自己目的的な行為つまり行為そのものが喜びであるという行動による「フロー経験」の実証的研究をもとにフロー理論を確立したのである。

チクセントミハイが照射している「日常生活の一環である遊び」は、非日常経験であると同時に日常生活につながる。では、遊びにおいて日常生活への連続性／非連続性を弁える点は何にか。次節では、チクセントミハイが提唱したフロー理論の中心的概念となる「楽しさ（enjoyment）」と「快楽（pleasure）」を検討することにより、日常生活につながるイベントを捉

えてみよう。

2-2 「楽しさ (enjoyment)」と「快楽 (pleasure)」

チクセントミハイは、日常生活における意識(苦痛・恐れ・激怒・不安・嫉妬など)の無秩序に対して、「楽しさ (enjoyment)」が意識の秩序化に重要な役割を果たすことを検証した。自己を弱めることにつながる意識の無秩序状態に陥らないために、日常生活の中でひとびとがどのように自由時間を過ごすのかが、フロー理論の骨格をなす議論である⁽⁴⁾。たとえば、R. キューベイとチクセントミハイは共同で、さまざまな指標を用いてテレビ視聴の影響を実証実験した (Kubey & Csikszentmihalyi 1990)。その結果テレビ視聴はくつろぎという点では自由時間に貢献する行為だが、人生の成長過程においては時間の浪費になると結論づけた。何故なら、テレビ視聴の体験を通じて得るものが、山登りといった活動的レジャーや読書などに比べて格段に少ないことが実証されたからである。

フロー理論における自由時間の議論について中心となるのは、ひとびとが「受動的な娯楽」(passive entertainment)を享受せざるを得ない状況下において、能動的に「楽しさ (enjoyment)」を醸成することにより「内発的報酬 (intrinsically rewarding)」を得ることができうるか、という点に集約される。チクセントミハイは、「受動的な娯楽」を次のように特徴づけている。

過去数世代の間に生じた恐るべき数の余暇産業は、自由時間を楽しい経験で満たすために造られてきた。それにもかかわらず、我々のほとんどは自分の身体的かつ精神的資源をフローを経験するために用いず、毎週多くの時間を巨大な競技場でプレイする

人気競技者をテレビで見て過ごす。(中略)
我々は自分の信念を実現する危険を冒すのではなく、意味ありげに振る舞い、冒険を演技する俳優を見ることに毎日時間を費やす。(Csikszentmihalyi 1990=1996: 203)

チクセントミハイに従うならば、ひとびとは自由時間において、受動的な娯楽を選んでしまう傾向にあり、「楽しさ」を経験することが難しい (Csikszentmihalyi 1990=1996)。言い換えるならば、ひとびとは構造化されていない自由時間に能動的に選択する趣味・活動がないので、受動的な娯楽を選び、「楽しさ」を享受することができないのである。チクセントミハイはその例として、目標が組み込まれ、時間が構造化されている仕事のほうが、自由時間よりも容易にフロー経験をする可能性があることをあげている。では、受動的に自由時間を過ごすことでひとびとは「楽しさ」ではなく何が得られるのだろうか。

チクセントミハイによれば、受動的に自由時間を過ごすことによって得ることができるのが「快楽 (pleasure)」である。「快楽」は「生活の質を構成する重要な要素ではあるが、それ自体は幸福をもたらさない」(Csikszentmihalyi 1990=1996: 58)、身体的欲求をもとに達成可能であり、消えやすいものなのである。それに比べて「楽しさ」は新奇な感覚、達成の感覚といった前向きな感覚に特徴づけられている。チクセントミハイは食事という行為を例にして、食物のもつ種々の感覚を味わいながら食事をする「楽しさ」と、単に空腹を満たす身体的欲求である「快楽」との違いを指摘している (Csikszentmihalyi 1990=1996)。「快楽」は心理的エネルギーの投射を必要とすることはなく、秩序維持に役立つことはあっても、それ自体で

意識に新たに秩序を創ることがない。すなわち、「快樂」はその場で消えてしまい、「身につく」ものではないのに対して、「楽しさ」は、挑戦的な要素を含む通常にはない意識の投影の結果としてのみ生じ、「身につく」のである。次節では、フロー理論に関する先行研究を検討することにより、「身につく」という観点からイベントと日常生活の「連続性」を捉えてみよう。

2-3 フロー理論とイベント

これまで、フロー理論に着目した研究は数多くある。その中で菊幸一は、社会構造における非日常経験の問題点を指摘している(菊 2003)。バリ島の闘鶏を事例に、非日常経験が<聖—俗>や<ハレーケ>の二項対立的枠組みの中で展開している点を菊は指摘したうえで、非日常経験が社会構造の安定化にのみ作用し、単なる発散の場にしかならない状況を危惧している。菊は「生活を楽しむ文化」を理論的に追求する必要があることを指摘し、「ハレ」の場の経験が日常生活につながりうるもの、あるいは、日常生活から「ハレ」の場につながりうるものとは何か、という課題を浮上させたのである。

この課題に対して佐橋由美は、ポジティブな経験であるフローを多く経験すれば、ひとびとの生活全般の質は向上していくという仮説を前提として、中年期女性の自由時間におけるフロー経験を考察した。佐橋は検証結果をもとに、自由時間において内発的に動機づけられた状況を経験することによって、日常生活全体の質の改善の可能性を示唆した(佐橋 2003)。他に何もすることがないから仕方なくという消極的な参加で占める時間を、自ら率先して積極的に参加する時間に変えることにより生活全体を充実したものにしていけることができるのである。参加を契機として生活全体が充実するという、佐橋の中年女性とフロー体験の関係性に

関する議論は、イベントの社会的意義を検討するうえで示唆に富んだ議論であると言えよう。「試しに」という感覚で参加可能な機会が増えれば、多くのひとびとは「内発的報酬」を獲得し、「身につく」契機となりうるのではないか。つまり、ひとびとが様々なイベントに参加することで、「楽しさ」を経験する確率が上がる、という点が導かれるのである。

またイベントへの「受け手」の参加という観点から、演劇における「受け手」(観客)に焦点あてたのは V. ターナーである。ターナーは「そのひとの持つ役割や地位の特徴を消し去り、『あるがまま』の状態で人間が相互に向かい合うような状態」(Turner 1977=1989: 69)であるコミュニタスを共通項とみなして、儀礼と演劇におけるフロー体験の差異をリミナリティとリミノイドという二つの概念から検討している(Turner 1977=1989)。ターナーによれば、「リミナリティ」は、社会構造の枠組みで集団かつ共有されたフロー体験であり、「リミノイド」は、(社会構造上の)自由時間の範囲で起こることが多く、個人的かつ主観的なフロー体験である。ターナーによれば、演劇というイベントにおけるフロー体験は、すべての「受け手」ではなく個々人の「受け手」の解釈次第で生じる(Turner 1977=1989) すなわち、「リミナリティ」はひとびとに共通してフロー体験が生じるのに比べて、「リミノイド」は個々人の能力によってフロー体験をするひとびと／しないひとびとが生成されることになるのである。フロー体験は相互行為であると同時に個人的かつ主観的な体験であるというターナーの議論は、「受け手」によるフロー経験を検討するうえで示唆に富んでいる。なぜならば、イベントの場で「受け手」がフロー経験するには、「創り手」が一方向的に責任を負うものではなく、「受け手」が「創り手」と通じ合う「連帯意識」が関係し

ていることを示しているからである。言い換えれば、「受け手」にとって、イベントで「楽しさ」を醸成することは「身につく」経験になり、日常生活につながる「連続性」を生成しうるのである。

3 イベントにおける「受け手」と「創り手」

では、「受け手」と「創り手」による「連帯意識」とはいかに生成されうるか。まずは、何を求めて「受け手」はイベントに参加しているのかを概観していこう。

3-1 イベントにおける「受け手」

ひとびとは何を希求してイベントに参加しているのか、その考え方／振舞いのもとになる認識を、経験・情報を踏まえて発展／成長させていく「自己認識の発展」という視点に着目して検討しよう。A. ギデンズは再帰性による自己形成という観点から、ひとびとに共有する意識が不在の中における自己認識の発展を積極的に捉えている（Giddens 1991=2005）。ギデンズによれば自己アイデンティティは、個人にア priori に備わっている特性ではなく、ひとびとが日常生活を過ごしていくなかで、経験を再帰的に理解し、自己認識を発展させていく（Giddens 1991=2005）。鈴木謙介が、イベントをひとびとの消費行動と結びつけ、再帰的な自己モデルを維持するための「ネタ消費」（鈴木 2005: 156）として捉えているように、絶対的他者が存在していない以上、ひとびとはさまざまな情報や経験から自己認識を発展させていかざるを得ないのである（鈴木 2005; 永井 2016）。絶対的他者が不在となり、ひとびとそれぞれが自己認識を発展させることにより生活の規範を創りあげていく社会は、多様な自己で形成され

る社会と言い換えうる。つまり、ひとびとそれぞれの経験に基づく多様な価値観で形成された社会で、いかにイベントがひとびとにとって意義ある機会になりえるか、という課題が浮上するのである。

では、ひとびとはイベントに参加することで、いかに自己認識を発展させうるか。まずは、今の時代を表徴しうる2つの事例を概観していこう。

伊藤昌亮（伊藤 2011）は、2ちゃんねるというインターネットによるコミュニケーション手段から自然発生的にイベント化した「吉野家祭り」に焦点をあてて、集合という観点から、ひとびとの行動を分析している。吉野家は日本を代表する牛丼屋の大手チェーンの一つであり、「吉野家祭り」とは、2ちゃんねるでユーザーがネット上で事前に会話した内容をもとに、実際吉野家で集まり実行する行為のことである。伊藤によれば、「吉野家祭り」の成立した経緯として、2001年に日記サイト『Not Found』に吉野家に関する日記が掲載されたことをきっかけとして、2ちゃんねるの「B級グルメ@2ch」のカテゴリの中で流布し出し、ついには現実の場で集まるイベントが2ちゃんねる上で呼びかけられるようになった。伊藤は、「吉野家祭り」にまつわる行動を「実行前段階」（オンラインコミュニケーションの次元において2ちゃんねるを使ってメッセージのやりとりをしながら計画をたてる）・「過渡段階」（オフラインコミュニケーションの次元で実際吉野家に集まって牛丼を食べる）・「実行後段階」（オンラインコミュニケーションの次元で吉野家での集合の事後報告を「2ちゃんねる」を使ってコミュニケーションする）と弁別し、「2ちゃんねる」への投稿分析をもとにコミュニケーション形態を検討している。

「吉野家祭り」で注目すべきは、日常ひとび

とが食事をする場である吉野家が、集合という現象で非日常化する点である。そして、ひとびとは非日常化という「お祭り」として経験した「事実」について、(インターネット上で) 会話することにより「自己認識の発展」につながっていくのである。伊藤によれば、「2ちゃんねらー」(2ちゃんねるを使ってコミュニケーションするひとびと)の投稿分析をすると、吉野家での集合の「実行後段階」では連帯や一体感といったものが芽生える。つまり「吉野家祭り」は2ちゃんねるというインターネット普及後に発達したコミュニケーション形態を活用した集合を前提としているのである。

しかしながら、「お祭り」で醸成させた「事実」は、持続性の弱い脆弱な「かりそめの現実」なのである⁽⁵⁾。絶対的な他者が存在せず、「自己認識の発展」を実感するためには、さまざま「事実」から規範となるものを選択する必要がある。「吉野家祭り」では、集合という「事実」によって「自己認識の発展」を実感できない不安を回避しているひとびとの様子が示されている。しかしながら、この種の集合は伊藤が「無意味さの意味」(伊藤 2011: 392)と表現しているように、不安がなくなる限り、永続的に続く現象なのである。

「かりそめの現実」という観点から集合を捉えた伊藤の「吉野家祭り」は、非日常の場におけるひとびとの経験と日常の関係を検討するうえで非常に重要な視点を提供してくれる。インターネットの発達により非日常であるお祭りを創り出すことは容易になった。ただし、ネット上での非日常は一時的なものであり、途切れなく消費される対象でしかなく、ひとびとが孤独・不安を抱えた状況は変わらない。持続性が弱く、瞬間的なお祭りを求めるひとびとの増加に応じて、イベントの「創り手」は疑似「お祭り」を提供するようになる(新井 2009)。擬

似「お祭り」は持続性の弱い瞬間的なものであるから、ひとびとは、共有する意識を得るために「お祭り」に次々終わりなく参加することを繰り返すのである。ネットとリアル融合形態としての「吉野家祭り」に対して、富田英典・藤村正之は、ネットやメールが発達した社会におけるリアルな集合／コミュニケーションの形態として、「みんなぼっち」という状況を示している(富田・藤村編 1999)。富田・藤村によれば「みんなぼっち」は「ありのままの自分でいいという思いと、得体の知れない他人とつきあう際の不安との間の葛藤を処理」(富田・藤村編 1999: 9)するコミュニケーションであり、距離感をもった人間関係を保ちつつ自己を確立しようとする状況なのである(富田・藤村編 1999)。

“会話によるコミュニケーションがなくても自然”というカラオケボックスは快適空間なのである。会話のキャッチボールではなく、“みんな一緒にいる”という、身体存在としての相互関係(インタラクション)がいとなまれていれば十分ということになる。(富田・藤村編 1999: 5)

と富田・藤村は指摘し、希薄な人間関係を表徴する「つかず離れず」の典型例として、カラオケボックスにおけるコミュニケーションを捉えている。

歌い手は歌うという行為そのものが好きであると同時に、孤独・不安を避けるために集まる。「みんなぼっち」の状況下では、集まってコミュニケーションするための手段としてカラオケボックスがあるので、他者が歌い手の歌を聴いていなかったとしても歌い手にとって問題にならない。歌い手の歌はBGMとして機能しながら、ひとびとがカラオケボックスに集う

ことにより「つかず離れず」は醸成されうる。「吉野家祭り」や「みんなぼっち」など、ひとびとの集合という観点からの社会現象の事例により、イベントの「受け手」になるひとびとにとって、イベントという非日常の場は、日常生活における不安を逃避する場として機能するということが導かれるのである。言い換えれば、絶対的他人が不在の社会において、ひとびとは、非日常の場に参加することによって、持続性を伴う「自己認識の発展」をなすのか、という課題が浮上するのである。

3-2 イベントにおける「受け手」と「創り手」の「連帯意識」

Z. バウマンによれば、ひとびとが満足できるアイデンティティを獲得したとしても、それだけに固執することは危険が伴う (Bauman 2004=2007)。ひとびとは、発展させた自己認識を確認する場が必要であり、他者に承認されることで自己認識が確立するのである (Honneth 2003=2014)。

しかしながら、ネット上の「お祭り」や「みんなぼっち」は文化の消費化の果ての「かりそめの現実」であり、ひとびとは文化をその場限りの経験として消費することにより、その経験を日常生活につなげることができない。そして「かりそめの現実」を求めるひとびとに代えて、市場経済に立脚した「創り手」は「かりそめの現実」を提供する。

イベントにおける「受け手」と「創り手」の関係という観点から、D. リースマンの議論は示唆に富んでいる。リースマン (Riesman 1960=1964) によれば、工業技術の進歩により仕事からの解放がおこり、ひとびとの自由時間における選択肢が増え、遊びの中での専門化が進むようになった。そこで専門化された多くの選択肢のなかから、ひとびとが自律的に自由時

間を活用する必要性をリースマンは浮上させたのである。

市場経済の介入により、多くの選択肢から自由時間を過ごす機会を選べるようになると同時に、リースマンはひとびとの自由時間における混乱を危惧し、その対処法として、「受け手」が「創り手」と「連帯意識」を醸成する可能性を示唆している。噛み砕いて言えば、ひとびとは、自由時間の過ごし方が明確にわからないために、市場経済のもと「創り手」に誘導される傾向にある。その中で、ひとびとが自由時間において娯楽を単に享受して過ぎてしまう受動性から脱するために、「創り手」が大量生産システムに基づいた文化ではないほかの手段 (alternative way) を、ひとびとに提供する可能性を示しているのである。

リースマンの議論が示しているのは、ひとびとは「受け手」として主体的にイベントに参加しうる能力がある一方、それに「気づく」機会がないならば、「創り手」がその場を提供する可能性である。言い換えるならば、ひとびとにとって自由時間に自ら「身につく」機会を醸成することが困難であるならば、「創り手」が「身につく」機会を多様に提供した中から、ひとびとは自律的に選択し、「自己認識の発展」に資する機会が増えるのである。

イベントにおける「受け手」と「創り手」の「連帯意識」は、ウッドストック・ミュージック&アートフェア (以下ウッドストック) から導かれうる。1969年8月15日から3日間開催されたウッドストックは推計で50万人が参加したイベントである。ウッドストックが開催されるようになったのは、アメリカ合衆国の社会的背景によるところが大きい。当時、公民権運動や反戦運動が活発化し、ヒッピーが生まれた。ジーンズメーカーのリーがアメリカ合衆国の文化におけるジーンズの発展という視点から

編集した『ジーンズ・ロック・フェスティバル』において、ヒッピーが生まれた時代背景を次のように記述している。

公民権運動、反戦運動、女性解放運動は、一般市民のあいだから起こり、大きなムーブメントとなり、政治を動かし社会の支配的な価値観を変えた。それは「時代の気分」となって、多くの人たちのなかに世界は変えられるという確信を作った。ティーンエイジャーたちも「自分を変えられる何かがある」と素直に信じられた時代だったようだ。多くの記録からそれをうかがい知ることができ、その無邪気とも感じられるほどの確信は、現在から考えると不思議でさえある。1960年代は、アメリカ史上、そして世界史上、稀有な時代だったのだ。(リージャパン編 2009: 70)

ウッドストックの発起人の一人である M. ラング自身ヒッピーであり、ウッドストックには多くのヒッピーが参加した。と同時に、「創り手」が一方向的に「受け手」を教化するのではなく、「受け手」の「気づき」に期待したのがウッドストックである。「創り手」である J. フリードマンによる

一年間、革命のために働いてきたからこの平和と音楽の三日間を楽しい休暇にしてもいい？ ポリティックスをうるさく言わず純粋に楽しんでいいの？それともこれを政治的イベントにする？(Lang 2009=2012: 152)

という表現が表徴しているように、ウッドストックは「創り手」がメッセージを強引に「受け手」に伝えるためのイベントではない。ラング

によれば、「ウッドストックを文化的なイベントにしたかった。政治を除外するのではなく、ただ文化をきちんと僕らの手で示せば、自然に政治的メッセージとして伝わるはず」(Lang 2009=2012: 152) とあるように、「創り手」にとって、ウッドストックは純粋な音楽イベントであると同時に、「創り手」の思いに対して、イベントを介して「受け手」の「気づき」を期待する場なのである。すなわちウッドストックにおいて注目し値するのは、「創り手」の思いに対して、「受け手」の「気づき」が醸成される「連帯意識」がイベントに内在していて、「創り手」が「受け手」の「気づき」という能動性に期待した点である。

「受け手」のウッドストックにおける「気づき」がウッドストックの会場をコミュニティに変えたことは、B. G. マイヤーホフがアメリカ原住民の移住地区とウッドストックの場に共通点を見出したことから導かれる。マイヤーホフによれば、ウッドストックではひとびとが思いでつながっていて、喜びや幸福感といった強い感情(ecstasy)が醸成されているのである(Myerhoff 1975)。『ジーンズ・ロック・フェスティバル』において、

ウッドストックという巨大なコミュニーの共有体験は忘れられないものになった。帰宅後、どろどろのジーンズがウッドストックそのものであるかのように、2日間脱がずに過ごした女の子もいたという。(リージャパン編 2009: 83)

との記述からもウッドストックに参加した経験が「受け手」にとって「気づき」を得る機会であったことが窺える。「創り手」との関係において、イベントという非日常的な機会を「創り手」から機会を提供され、「受け手」は主体的

に参加しうるものであるということをウッドストックの事例は表徴していると言えよう。加えて、「受け手」と「創り手」の「連帯意識」の醸成という視座において、文化を政治性という文脈で捉えた毛利嘉孝の議論は、ウッドストックの事例を補強しうる。

毛利によれば 1998 年シアトルで開催された WTO（世界貿易機関）の第三回閣僚会議の時期に展開された社会運動は、文化性と政治性が合わさったものとなった（毛利 2003）。非暴力を理念として、「音楽をかけてダンスしたり、歌をうたったり、パフォーマンスをしたり、花をくばったり」（毛利 2003: 13-4）文化的な実践が導入された。つまり、文化的実践を通じて受け手と運営側がメッセージを共有し、「連帯意識」を醸成することを目的としているのである。毛利はこの「新しい社会運動」⁽⁶⁾の展開の起点を RTS（Reclaim The Street）に見出して議論している。毛利によれば、RTS はロンドンの高速道路拡張計画に反対することがきっかけではあった。しかし根本には、ひとびとにとって多様な生活の手段となるはずのストリートが、単なる交通や移動の空間の機能しか果たさなくなってしまったことへの危惧があったのである（毛利 2003）。毛利は RTS の中心的な活動家である J. ジョーダンの議論を踏まえて、

日常生活を芸術へと変貌させ、だれもが芸術の担い手として参加できる場を作り出す試みだというのである。したがって、RTS の直接行動は必ずしもすべて事前にプログラムされているわけではなく、自発的・自然発生的な「大いなる偶然」に頼っているのだ。（毛利 2003: 101）

つまり、RTS の活動は「創り手」が「受け手」に対して一方的にメッセージを伝えるのではな

く、「受け手」が自ら「気づき」、「連帯意識」を醸成する機会となるのである。加えて毛利は、

RTS にとって、現在とは過去から未来へと時間が通過していく単なる通過点ではない。カーニバルのようなストリート・パーティは、抑圧された日常から逃れて、パーティが終われば再び退屈な生活に戻っていくような、一時的な気晴らしではないのである。しかし、それを起点にしてすべての政治制度ががらりと変わってしまう、古典的な意味での革命のための契機ではない。（毛利 2003: 112）

と指摘しているように、RTS の活動に参加することは、国家に変革をもたらすような大きな目標のためではなく、生活の場であるストリートを見つめ直す契機となる。つまり、RTS の活動が単なる「発散」ではなく「受け手」の「気づき」という日常生活につながりうる機会となる。毛利が着目した RTS をはじめとする「新しい社会運動」に共通する特徴は、政治（あるいは社会）を変えるための参加ではなく、日常生活における文化の実践という視座による参加であり、ひとびとがイベントに参加した結果、文化の政治的側面に対する認識が生成されるのである。

ウッドストックと「新しい社会運動」の共通点が示しているのは、「創り手」の思いに「受け手」が自ら「気づき」、「連帯意識」の醸成がおこなわれることである。すなわち、イベントにおいて、「受け手」の経験が日常生活につながるかどうかは、「受け手」の「気づき」によることが導かれるのである。

4 終わりに

メディアテクノロジーの発達した現代のコミュニケーション環境において、ひとびとがそれぞれ多様な自己を形成し、「一人かもしれない」という「自己認識の発展」を確認することができない不安を解消するために、集合する場に参加する。しかし、その集合は不安を回避する一過性のものなので、離合集散を繰り返す「かりそめの現実」となる。ひとびとが「かりそめの現実」を希求するならば、それに応じて「創り手」は「かりそめの現実」を提供し、「受け手」は「自己認識の発展」に適応させていこうとする。

しかし本稿で示したのは、イベントという非日常経験が、「受け手」にとって、もう一つ（オルタナティブ）の「自己認識の発展」の機会になる可能性である。「受け手」にとってイベントの場は、「創り手」と「連帯意識」を醸成することにより、「気づき」という能動性に立脚した「楽しさ (enjoyment)」の機会になりうる。ひとびとが「受け手」となってイベントに参加し、「楽しさ (enjoyment)」を醸成しうるならば、イベントは、多様な自己を要請されている社会において存在意義を有する。

しかしながら、今後は市場経済という観点からイベントにおける「受け手」と「創り手」の「連帯意識」の検討を追究する必要がある。実際、ウッドストックにおける「創り手」の思いを25周年記念フェスティバルでは「オリジナル・フェスの純粋な精神を汚した」(Lang 2009: 398) との非難があるにもかかわらず、チケット代の高騰を防ぐために大企業から協賛を募った。「オリジナル・フェスの純粋な精神」に忠実に従うならば企業からの協賛は拒否するべきだろう。ところが、イベントの規模が大きくなればなるほど、安全面や（チャリティ精神を除い

て）出演者の質、などを確保するためには多額の資金がかかってきて、企業協賛に頼らなければ、運営費はチケット料金で賄う必要がある。

チケット料金の適正化という観点は、市場経済に立脚した社会におけるイベントを考えるうえで不可欠な要素と言えよう。つまり、「創り手」の思いに市場経済が合わさることによって、「受け手」と「創り手」の「連帯意識」に変化があるのかどうか探究をする必要がある。加えて、本稿において「かりそめの現実」が社会に果たしうる役割についての検討は十分になされていない。市場経済とイベントの親和性、「かりそめの現実」の可能性については今後の課題としたい。

注

- (1) イベントの「創り手」には、TV、ラジオ、新聞、雑誌を中心とするマスメディア、チケットを配給するチケットエージェンシー、イベント会社などの「イベント産業」、投資することで広告コミュニケーションを図る「広告主」、そして「創り手」の中心としてイベントを仕切るイベントプロモーターがあげられる。
- (2) 本研究におけるイベントの「受け手」とは、「創り手」からの呼びかけによって、競技・演技を見る／するひとびととする。
- (3) 嶋根によれば、竭社会的次元に生じる非日常経験（非日常的な出来事として集合的な記憶に刻み込まれる）、竭個人的次元に生じる非日常経験（当事者にとっては非日常的な状況であるが、社会的には平凡な出来事）があり、おのおの予測が可能かどうかで弁別できる（嶋根 2001）。
- (4) 時間見本法の一種であり、調査者が調査対象時間から標的時刻を複数無作為に選んで、これをポケットベルやアラーム付腕時計を用いて、被験者に通知する。被験者はアラームが鳴ったら、できる限り速やかに、その時の状況や心理状態、状況知覚などを冊子状の調査票に記録していく。略して ESM とも称し、チクセントミハイらは、ESM を使って、日常生活における「フロー経験」の測定をした。
- (5) 鈴木に従えば、その場に応じた一瞬の盛り上がりと

本来の自分ではないという冷めた状態が共存するのが特徴である(鈴木 2005)。鈴木の見論は、E. イヨネスコの議論を踏まえた作田啓一による、自己を対象と一体となって融合する溶解体験が生命の高揚や緊張の原初形態である。しかしながら溶解体験からひとびとは目が覚めるので、繰り返さないと忘れられていくという議論に符合している(作田 2001)。

- ⑥A. トゥレーヌが社会運動を批判的検討した結果、社会運動が煽動的かつ文化的に方向づけられる、煽権力の奪取をめざす政治的行動ではない、煽新たな社会を創りだす行動ではなく、所与の文化的・歴史的場のなかで、alternative な社会を擁護・防衛する行動、であるとした(Touraine 1978=1983)。毛利が事例として挙げているのは、ACT UP (AIDS Coalition to Unleash Power)、サバティスタ民族解放軍、日本で 2003 年開催されたイラク戦争反対運動である「殺すな」など。「創り手」から与えられる行動ではなく、「受け手」の能動性に留意しているのが特徴である。

文献

新井克弥, 2009, 『劇場型社会の構造——「お祭り党」という視点』青弓社。

Bauman, 2004, *Identity*, Cambridge: Polity Press. (=2007, 伊藤茂訳『アイデンティティ』日本経済評論社.)

Callois, R., 1958, *Les Jeux Et Les Homes*, Paris : Gallimard. (=1990, 多田道太郎・塚崎幹夫訳『遊びと人間』講談社.)

Csikszentmihalyi, M., 1975, *Beyond Boredom and Anxiety: Experiencing Flow in Work and Play*, San Francisco: Jossey-Bass Inc, Publishers. (=2000, 今村浩明訳『楽しみの社会学』新思索社.)

———, 1990, *Flow: The Psychology of Optimal Experience*, New York: Harper Collins Publishers. (=1996, 今村浩明訳『フロー体験——喜びの現象学』世界思想社.)

Giddens, A., 1991, *Modernity and Self-Identity: Self and Society in the Late Modern Age*, New Jersey: Blackwell Publishing. (=2005, 秋吉美都・安藤太郎・筒井淳也訳『モダニティと自己アイデンティティ——後期近代における自己と社会』ハーベスト社.)

芳賀康浩・井上一郎, 2014, 「Social Good キャンペーンの成果に影響を及ぼす要因の検討」『マーケティングジャーナル』34(1)、35-53.

Honneth, A., 2003, *Kampe um Anerkennung: Zur Moralischen Grammatik Sozialer Konflikte*, Frankfurt: Suhrkamp Verlag. (=2014, 山本哲・直江清隆訳『承認をめぐる闘争——社会的コンフリクトの道徳的文法』法政大学出版局.)

伊藤昌亮, 2011, 『フラッシュモブズ——儀礼と運動の交わる場所』NTT 出版。

菊幸一, 2003, 「スポーツ行動論としてのフロー理論の可能性」今村浩明・浅川希洋志編『フロー

- 理論の展開』世界思想社, 81-110.
- 梶原貞幸, 2008, 「イベント学のパースペクティブ——垣塙としての『イベント学』と触媒としての『イベントの科学』」 イベント学会編『イベント学のすすめ』ぎょうせい, 12-23.
- Kubey, R. and M, Csikszentmihalyi, 1990, *Television and the Quality of Life*, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc., Publishers.
- Lang, M., 2009, *The Load to Woodstock*, London: Harper Collins Publishers. (=2012, 室矢憲治訳『ウッドストックへの道』小学館.)
- リージャパン編, 2009, 『JEANS, ROCK, FESTIVAL』イージーワーカーズ.
- Luhmann, N., 1997, *Die Gesellschaft der Gesellschaft 1&2*, Frankfurt: Suhrkamp Verlag. (=2009, 馬場靖雄・赤堀三郎・菅原謙・高橋徹訳『社会の社会 1&2』法政大学出版局.)
- Myerhoff, B.G., 1975, “Organization and Ecstasy: Deliberate and Accidental Communitas among Huichol Indians and American Youth”, S.F. Moore and B.G. Myerhoff eds., *Symbol and Politics in Communal Ideology: Cases and Questions*, New York: Cornell University Press, 33-67.
- 宮本宗治, 2008, 「イベントの統計」 イベント学会編『イベント学のすすめ』ぎょうせい, 238-51.
- 毛利嘉孝, 2003, 『文化=政治』月曜社.
- 永井純一, 2008, 「なぜロックフェスティバルに集うのか」 南田勝也・辻泉編『文化社会学の視座——のめりこむメディア文化とそこにある日常の文化』ミネルヴァ書房, 169-92.
- , 2016, 『ロックフェスの社会学』ミネルヴァ書房.
- Nakamura, J., & Csikszentmihalyi, 2002, “The Construction of Meaning through Vital Engagement”, C.L.M. Keyes & J. Haidt eds., *Flourishing: Positive Psychology and the Life Well-lived*, Washington, D.C.: American Psychological Association, 83-104.
- NHK スペシャル取材班編, 2012, 『無縁社会』文藝春秋.
- Putnam, R., D., 2000, *Bowling Alone: the Collapse and Revival of American Community*, Washington, D.C.: Sagalyn literary agency. (=2006, 柴内康文訳『孤独なボウリング——米国コミュニティの崩壊と再生』柏書房.)
- Riesman, D., 1961, *The Lonely Crowd*, New Haven: Yale University Press. (=1964, 加藤秀俊訳『孤独な群衆』みすず書房.)
- 作田啓一, 2004, 『生成の社会学をめざして』有斐閣.
- 佐橋由美, 2003, 「中年期女性の日常余暇場面におけるフロー」 今村浩明・浅川希洋志編『フロー理論の展開』世界思想社, 214-40.
- 嶋根克己, 2001, 「非日常を生み出す文化装置——日常と非日常の社会学にむけて」 嶋根克己・藤村正之編『非日常を生み出す文化装置』北樹出版, 16-37.
- 鈴木謙介, 2005, 『カーニヴァル化する社会』講談社.
- 高橋豪仁, 2011, 『スポーツ応援文化の社会学』世界思想社.
- 津金澤聰廣編, 2002, 『戦後日本のメディア・イベント——1945 - 1960』世界思想社.
- 富田英典・藤村正之編, 1999, 『みんなぼっちの世界——若者たちの東京・神戸 90 's[展開篇]』恒星社厚生閣.

Touraine, A., 1978, *La voix et le Regard: Sociologie Permanente 1*, Paris: Seuil. (=1983, 梶田孝道 訳『声とまなざし——社会運動と社会学』新泉社.)

Turner, V., 1977, "Frame, Flow and Reflection: Ritual and Drama as Public Liminality," M. Benamou and C. Caramello eds., *Performance in Postmodern Culture*, Milwaukee: Center for Twentieth Century Studies, 33-58. (=1989, 山田恒人・永田靖訳『ポストモダン文化のパフォーマンス』国文社, 63-102.)

山田真茂留, 2010, 『非日常性の社会学』学文社.

吉澤弥生, 2011, 『芸術は社会を変えるか? ——文化生産の社会学からの接近』青弓社.

(なかがわ かずあき 大手前大学 gawacyan@otemae.ac.jp)

(査読者、鈴木謙介、永井純一)

Methodological study for event research: Focusing on the continuity between extraordinary experiences and everyday life

NAKAGAWA, Kazuaki

In this paper, I aim to methodologically examine the events specifically as they relate to the experiences and daily lives of the people who participated. Although we have previously examined these events, we did not place focus on how these extraordinary experiences, called events, related to the daily lives of the participants and therefore the quality of the experiences was not examined. Within that focus, in this paper we used Mihaly Csikszentmihalyi's flow theory as a baseline and we evaluate the significance of these extraordinary experiences from person to person. While ordinarily people are required to individually develop self-awareness, the creators artificially provide a transient reality to respond to the needs to the people. In this paper, being aware of the issues surrounding the development of self-awareness by means of a transient reality, we will discuss other possibilities regarding the development of self-awareness that participants can foster through events.