

虚構世界の現実

——レジャーセッティングの社会学序説——

佐藤郁哉

1 問題

『中世の秋』（1919）で「地獄の恐怖と子供っぽいたわむれとのあいだ、残忍な無情さと涙もろい心のやさしさ」との間を揺れ動き、「血の匂いとばらの香り」をともにおびていた14,5世紀のフランスとネーデルラントにおける中世の生活（訳書 47頁）を描いたヨハン＝ホイジンガは、『明日の影の中に』（1935）でナチの台頭を背景に大衆社会における「遊び」と「真面目さ」の混濁が生み出す絶望的な文化状況を嘆き、さらに、文化の発展の基本条件としての遊戯の重要性を説いた大著『ホモ・ルーデンス』（1938）の終章では現代社会における遊戯の精神の喪失とその危険性を指摘した。

「レジャーの時代」がいわれて久しいが、1987年6月に総合保養地域整備法、通称「リゾート法」によって、政府がはじめてレジャーをその眼目にすえた法律を施行するに至った日本は、果たしてホイジンガが憂慮した、文化発展の力を失った大衆社会にちかづきつつあるのだろうか？ 『レジャー白書 '88』（余暇開発センター 1988）の推計によると、1987年1年間におけるレジャー関係の支出は日本全国で54兆2,000億円にのぼるが、これは同年の国民総支出の15.7%、民間総消費支出の27.3%にあたるという。山本周五郎の『青べか物語』でさびれた漁村として描かれた浦粕＝浦安が、外部の者の目には一夜にして巨大なアミューズメントパークと化し、周辺のホテルやその他のレジャー施設との連携で華々しい成功を納めていることに象徴されるように、レジャーの作り出す「非」日常なしには「脱工業社会」「大衆消費社会」としての現代社会の「日常」は維持できないところまできているということが出来る。数年前から盛んになっている「村おこし」「地域おこし」にしても、その多くの構想の中心には観光開発やレジャーと深い関連をもつ製品の製作が含まれている。また、「リゾート法」の制定を機に各地で提出されたリゾート基地構想は、それが現実化された時には日本全体を1大レジャーランドにしてしまいかねない

青写真を提供している。

さて、それが退屈な日常からの一時的な逃避であれ、能動的な営為としての意味をもつものであれ、レジャーの多くは日常の「至高の現実 paramount reality」とは異なる「もう1つの現実 alternative reality」を作り上げる。逆説的ではあるが、「遊び手」は、日常生活とは異質のレジャーというかりそめの世界の中でこそ、揺るぎない日常を構成する現実ではなかなか味わえない「現実」感、生きているという実感を味わうことができるのである（Goffman 1961 pp.80—81）。このような意味で、種々の現実の間関係を探ることはレジャーの社会学の重要な課題であるといえる。また、レジャーの多くが集団で営まれることを考えると、集団の相互作用を通じての現実構成の分析が余暇活動の研究にとっては必須の課題であるとさえいえる。言葉をかえていえば、レジャーの社会学は、本来、レジャーのセッティングにおける現実構成を通しての「意味」の問題を必然的に含むのである。

しかしながら、レジャーに関する実証研究の動向をみると、その主流となっているのは、調査票を使用しての1回きりの面接調査や質問紙調査による、余暇時間の量や余暇活動の種類・階層・職業・性別等の人口統計学的指標による違いを主題とした、いわゆる「サーベイ」式の調査である。このような調査では、個人は相互作用を営む集団の1員というよりは孤立した点として扱われがちである。ジョン＝ウイルソン（1980）の言葉をかりて言えば、「（どういう人々が）どう遊ぶのか」という問題に関しては比較的研究が進んでいるのに対して、「どのように遊ぶのか」という、レジャーのセッティングにおける相互作用のダイナミクスに関してはきわめて研究がたち遅れているのである。この結果の1つとして、レジャーの意味は、その外形的な特徴やそれに参加している人々の属性から単純に類推されてしまうことがまれではない。かつて、暴走族の青年たちによる逸脱的レジャーは、その活動が与える表面的な印象と構成メンバーに中卒者や高校中退者が多かったことから、「自己顕示欲」の表現であり、「欲求不満」あるいは「学歴コンプレックス」の解消手段であるとされた（佐藤 1983, 1984 参照）。最近では、「ファミコン少年」の遊びの「病理」が、ファミコンゲームを中心とするサブカルチャーや少年の間に繰り広げられるゲームをめぐる相互作用の分析を経ずして論じられる。この「病理」的解釈のもととなっているのは、恐らくは、薄暗い部屋の中で明滅するブラウン管の明かりの中に浮かびあがる、何かにとりつかれたような表情の、

ジョイスティックを握った少年のイメージであろうが、果たして実際にそのような形でファミコンゲームが行なわれているかどうかは大いに疑問のあるところであろう。

ウイルソンがそのレジャー関係の文献のレビューを通して指摘したように、今必要なのは、レジャーセッティングの集団力学にかんする「レジャーの社会必理学」あるいは「レジャーセッティングの社会学」なのである。また、レジャーセッティングのダイナミズムとそこから生まれてくる意味は、それをレジャーセッティングをとりまく、より広い社会、文化状況との関連で分析していかねばならない。レジャーセッティングの内部のダイナミズムとその分析の枠組みについては、他稿で論じた（佐藤 印刷中）。本稿では、アーヴィング＝ゴフマンの2論文“Fun in Games”“Where the Action Is”の解題を中心として、レジャーセッティングと外部世界とをつなぐインターフェイスの問題について論じていく。

2 “Fun in Games”

レジャーとよばれるさまざまな活動に人々が自発的に参加していく第一の理由は、何よりもそれが「楽しい」からであろう。「充足感」「満足感」「喜び」「楽しさ」は、従来、余暇活動に顕著にみられる主観的経験であるとされてきた。そして、日常の余暇活動以外の生活場面との対比において考える時明らかになるのは、レジャーや遊びとよばれる活動においては行為者が活動それ自体に夢中になれ没頭できる機会が非常に多いということである。ゴフマンが1961年に発表した論文“Fun in Games”は、この、レジャーの重要な特徴である楽しさ fun およびその不可欠の前提となる「夢中」あるいは「没頭 (engrossment)」という状態を成り立たせている条件のいくつかを明らかにしてくれる。ゴフマンはこの論文において、ゲームをプロトタイプとして、そこにいあわせた人々が共通の活動をめぐって展開する直接的でインテンシヴな面対面の相互作用——彼はこれを「焦点をもった集まり focused gathering」あるいは「出会い encounter」とよぶ——が、いかにして1個のまとまった社会的場面として成立し、維持され、そして、参加者にとって没頭できる世界となるかを明らかにする。

チェスやブリッジのようなゲームにみられる顕著な特徴の1つは、それがそれをとりまく外部の世界からかなりの程度に独立した1つの小世界を形成する

ということである。さまざまな意図や目的が錯綜し、行為に対する障害の多い日常生活とは対照的に、ゲームの時空間においては、単純な意図・目的・手段からなる活動系が形成される。それは、ゲームの小世界においては、事物や人間がそれを取り巻く現実世界でもっている意味と意義の多くを捨象され、その世界特有の意味と意義をもつからに他ならない。対戦相手は、日常生活においてもつ地位・役割関係とはことなる「プレーヤー」として、ゲーム場面に特有の平等な役割を担う。同じように、ゲームの道具はそれが高級なものであろうと、安物であらうと、ゲーム自体の進行には何ら影響を与えない。チェスや将棋などの場合、ある駒が紛失した時など、それを例えば消しゴムあるいは石ころで置き換えてもゲームのロジック、進行、勝敗にはほとんど影響がないのである。ゴフマンは、ゲームの世界を外界から切り離すこの規則群をさして、「非適切性の規則 rules of irrelevance」とよぶ。

ゲームに限らず、「焦点をもった集まり」を1個のまとまった社会場面として成立させているのも、この非適切性の規則である。ゴフマン自身が引用している次の引用にみられるように、社交に関するジンメル議論の中には、この点に関する先駆的な発想がみられる。

客観的意味において、つまり、現在のサークルの外部に中心があるような意味において人間が所有しているものは、社交へ入り込んではいならない。個人の富や社会的地位、学識は名声、特別の能力や功績、これらのものが社交において役割を果たすようなことがあってはならない。果たすとしても、影のような軽いニュアンスとしてであって、それが、社交という芸術作品にリアリティが入り込むことを許される限度である (Simmel 1979 訳書 p.75)

.....
 社交というのは、すべての人間が平等であるかのように、同時にすべての人間を特別に尊敬しているかのように、人々が「行う」ところの遊戯 [英訳では game] である (p. 80)

ゲームや社交に人々が没頭し楽しみを見いだすのは、このように、ゲームや社交の時空間においては、非適切性の規則によって単純な意図・目的・手段からなる活動系が形成されるからに他ならない。複数の「状況の定義」の交錯することの多い日常生活とは対照的に、ゲームや社交においては、そこにいあわ

せた人々が1つの単純な「状況の定義」を共有し、かつそれを相互に強化しあう。対面的で直接的な相互的作用の中で、互いの反応は即座にモニタリングされ、的確なフィードバック情報となる（Csikszentmihalyi 1975 参照）。その場面の参加者は共通の状況の定義（あるいは「場の雰囲気」）を維持することを公的な義務として負っているともいえるが、それは他の多くの社会場面のよう個人に対する社会の側からの抑圧的で強制的な圧力としては感じられない。参加者が自発的に自分自身が楽しむためにも、公的で共通の状況の定義を維持しようとするのである。このようにして、人々は場面にしっくりとはまりこみ、その場にいることをごく自然なこととして感じる。義務として形成し維持しなければならない世界とみずから自発的に参加する世界が一致するのである。

ただし、非適切性の規則は「焦点をもった集まり」およびそのような社会場面のもたらす楽しさや没頭をもたらす要因の半分しか説明していない。ゲームそれ自体やジンメルが「社会化の遊戯形式」とよんだ社交は一種の理念型にすぎない。駒や牌の材質がゲームに影響を与えないといっても、それは、ゲームを抽象的な「手」の動きにまで還元してしまった場合なのである。ジンメルの描く純粋な社交は仮面舞踏会のような特殊な場合にしか当てはまらない。駒や牌がプラスチックで出来ているか象牙で出来ているかはゲーム自体の進行や勝敗には影響を及ぼさないにしても、ゲームを行なう人々の間でかわされる相互作用の「雰囲気」には大いに影響を与えるであろう。同じように、誰か特別な地位にある者を招いて行なわれるパーティであったりした場合には、参加者の地位や業績はジンメルがいったような「影のような軽いニュアンス」どころではない重要な意味を持っだろうし、それがまたそのパーティの楽しさを生み出す不可欠の要素となるであろう。

このように、焦点をもった集まりを1つの小世界として成り立たせているロジックは、非適切性の規則によって外的要素の侵入を厳しく制限する一方で、ある種の外的要素はむしろ内部の状況の定義を構成する重要な要素として取り込むのである。ゴフマンは、この外的な要素の相互作用場面内部への導入のあり方を規定する規則を「変換規則 transformation rules」とよぶ。普段の生活における上下関係が送別会や歓迎会などにおける主賓とホストという関係において逆転されたり、「レディーファースト」の規則が適用されたりする場面があることから明らかなように、外的な属性は相互作用場面の内部に単純な

形で反映されるとは限らない。むしろ、多くの場合、独特の変換を施されて導入されるからこそ、場面特有の現実と状況の定義が形成されるのである。

このようにして、ゴフマンは、焦点を持った集まりと外界を区切る境界は、何物をも通さぬ堅固な壁ではなく、外界の要素を選択的に取り入れる「細胞膜 membrane」のようなものであることを明らかにする。また、細胞膜という表現に代表されるように、焦点をもった集まりの性格はそれを外界とどのような関係で結ぶかという、境界維持のメカニズムのあり方によって規定されるという――

面対面の相互作用場面はその参加者に1個の世界を提供する。しかし、その世界の性格と安定性は、それがより広い世界に対してもつ選択的な関係と深く関わっているのである (Goffman 1961 p.80)。

3 “Where the Action Is”

レジャーとよばれる活動の中には、ギャンブルやロッククライミングあるいはスキーのように行為者自身がスリルや危険に直面することを本質的な要素として含む活動が少なからず含まれている。また、人々が同一視の対象とする英雄型「社会タイプ」(佐藤 1988a 参照)を見ても、工業社会の役割モデルであった「生産の英雄(偶像)」にとって替わった、レジャーの時代における「消費の英雄(偶像)」(McDonald 1957 参照)の代表例は、カーレーサー、スポーツ選手などのように果敢に危険に立ち向かう英雄である(Berger 1963 参照)。あるいは、歌手やエンタテイナーのように、華やかなアバンチュールが1つの魅力となっている役割モデルもある。いまなお人々の少なからぬ支持を受けている「生産の英雄」の側に近い職種をみても、消防士やレンジャー隊員あるいは警察官に対する尊敬の根拠となり、また彼らの自尊心を支えているのは、その職業が含む危険に対する平然たる態度である。さらにはまた、映画・小説・テレビ番組などの大衆文化の中には、行為自体は悪辣でも、その危険に対する態度にもとづく奇妙な魅力を持つ悪漢が描かれている(佐藤 1988 b 参照)。ゴフマンは、「ゲームの楽しさ」の6年後に発表した論文「アクションのあるところ」で、これらの現象に共通するテーマを一括して「アクション」という用語で切っていく。

「ゲームの楽しさ」が日常生活の現実から比較的明瞭な境界によって隔てられ、その結果が内部で完結することの多い、ゲームや社会的相互作用という小

世界内部の現実を対象にしているのに対し、その6年後に発表されたこの論文「アクションのあるところ」は、レジャー場面に典型的にみられる行為の中でも、現実の生活に決定的な影響を与えかねない種類の行為としてのアクションについて論じている。したがって、ゴフマンのいう「アクション」とは、通常の社会学用語としての社会行為という意味でのアクションではない。「アクション映画」「アクションスター」などという時のアクションなのである。

ゴフマンはこの意味でのアクションを次のように定義する。

アクションという言葉は、私は、重大な結果を引き起こし (consequential)、今にもその結果が決まりそうであり (problematic)、また、それを行うこと自体が目的であると感じられている活動をさす言葉として使う (p.185)。

知人や友人の間におけるブリッジやチェスが「ゲームの楽しさ」における論議のプロトタイプであるのにたいし、ギャンブルがアクションのプロトタイプとなる (Goffman 1967 p.186)。1960年代の流行語であるアクションの発生源となったラスベガスのカジノの世界におけるモレスやフォークウェイズ、小説・映画等の大衆文化さらに新聞記事、広告、ギャングに関する社会学的研究などの例を豊富に引きながら、ゴフマンは、一般の社会生活において人々が重大な結果を招くかもしれないと知りつつ行なう、いわば実生活におけるギャンブルとしてのアクションが頻繁に発生する社会場面や地域・職業をとりあげ、その類似点や相違を検討した上で、アクションの基本的な構造を明らかにする。また、どのようにしてアクションが形成され、社会的・倫理的な評価を受け、ある場合には回避されたり処理されたりするのかを明らかにする。ゴフマンによれば、アクションは、避けようと思えば避けられることを知りつつ、人が重大な結果や危険な事態を招くような行為をみずから行なうときにはどこでも見いだされるという (p.194)。

時間も重要な要素である。実際のギャンブルと同様、アクションは重大な決定を瞬時のうちに下すところに意味があるのである。遅疑逡巡はアクションとはきわめて異質な態度である。そして、ゴフマンは、この一瞬のうちに重大な決定を下すという試練に直面した時の人々の態度のあり方にアクションおよびそれと関連の深い行為や人格特性に対する倫理的評価の神髄をみる。危険な職業に従事している人々やハードボイルド・アクション映画の中に描写される悪

役の魅力は、この緊急時における平常心や「肚」のすわり具合といった要素からきているという。彼はいう――

アクションのある場所を探しまわっていく中で、人は世界がロマンティックなかたちで分割されているのを見いだす。一方には安全で静かな場所、すなわち家庭およびビジネスや産業界や専門職におけるよく管理され安定した役割といったものがある。もう一方には、表現的な行為を生み出す全ての活動、ひとが直ちにその場に急行し、瞬時のうちに起こる危険に自らを曝さねばならない種類の活動がある。ほとんど全ての商業的なファンタジーを形づくっているのはこのコントラストなのである。また、非行少年、犯罪者、ハスラー、プロのスポーツマンが自尊心のよりどころとするのも、このコントラストなのである (p.268)。

ここにおいてゴフマンは、一見非常にヘドニスティックで個人主義的にみえる「アクション」が実はきわめて倫理的な側面を持ち、社会的な価値判断を前提とし、また、社会秩序というものと深い関わりをもっていることを明らかにする。彼によれば、社会の秩序と安定は（社会学的機能主義が描きだすような）社会化の過程を通してお定まりの決まりごとを遵守する小市民的な人々――デニス＝ロングのいう「社会化されすぎた」人々 (Wrong 1961) ――だけでは維持できないのだという。突発的な災害などの予測できない危機に社会が直面した時に、度を失わず心の平静と人格の統一を保ちながら冷静かつ的確に対処できる人々が必要なのである。社会は、このような「キャラクター」をもつ人々にその他の人々による道徳的称賛という形で報酬を与えるのである (pp.258―259)。

前半では現代アメリカにおける都市生活の一面についての民族誌という印象を与え、また、アクションとそれに関連の深い現象に関するきわめて記述的な論文であるかのような印象を与えるゴフマンのこの論文の後半および結論はきわめて分析的となり、ある意味では非常に機能主義的な論調になっていることができる。後半および結論部ではアクションそのものの構造というよりは、その潜在的機能に論議の中心が移り、アクションよりはむしろそれを体現する人格要素、およびそのドラマツルギカルな呈示である「キャラクター」に重点がおかれているのである。彼は次のようにさえいう。

重大な危険にみずから立ち向かうことは、キャラクターの維持と獲得にとっての1手段であるに過ぎない。これは、他の種類の目的との関係においてのみ自己目的的なのである。アクションを文字どおりに、それ自体が目的であるととらえるのは、社会的な分析をないがしろにする、未熟な説明である (p.238)。

.....

深刻な危険を含むアクションは、純然たるヒロイズムが通常含むような損害の全てをこうむることなく、英雄的な行ないから得られる道徳的な〔他者による評価と自尊心という〕効用を得るための1手段である (p.262)。

4 レジャーセッティングと現実構成——フィールド調査への含意

1) レジャーと現実

レジャーセッティングの構造とその中における相互作用の過程を分析する上では、サブカルチャーに関する社会学的研究や小集団を対象としたグループダイナミクス論が貴重な知見を提供するであろう。しかしながら、この2つのアプローチは、とすれば集団的な相互作用場面あるいは下位文化だけを、あたかもそれが虚無の空間に浮かぶ自立し独立した小世界であるかのようにとらえて記述と分析の対象にし、より広い社会文化的文脈との関連を無視してしまいがちである。上で検討したゴフマンの2つの論文(特に「ゲームの楽しさ」)が示しているように、多くの場合、レジャーセッティングにおける現実とは、それをとりまく社会文化的状況というコンテクストの要素を選択的な形で取込み、変形させることから成り立っているのである。リン＝ロフランドが *The World of Strangers* (1973) で描きだした、ディスコテックやシングルバーという都市の無名性を代表するようなセッティングにおける男女の出会いにしても、その中には、日常世界における性役割のあり方がデフォルメ、時には純化された形で反映しているとみることができる。

また、「アクションのあるところ」でゴフマンが論じているように、レジャーの小世界の独自性は周囲のコンテクストとの対比において保証されているとすることができる。現実からの逃避としての性格を強くもつレジャーの場合でも、「現実」は全く忘れさられている訳ではない。レジャーの作り出す現実はそのコンテクストとなる日常の現実を図一地関係の形で前提とし、それと弁証法的な関係によって関連しあっている。したがって、「レジャーセッティングの中に現実が反映される」というのは、必ずしも正しくない。遊びや

儀礼、パフォーマンスに関する最近の記号論的研究が明らかにしているように (Schwartzman 1978: MaCaloon 1987), 遊びは日常の現実をただ単に「反映 (reflect)」するだけでなく、現実に対してある種の「解釈を加える (reflect upon)」ことがあるのである。

もちろん、レジャーと現実の関係にはさまざまなバリエーションがある。一方には、ギアーツが描写したバリ島における闘鶏の例 (Geertz 1976) やグラックマン (Gluckman 1966) の分析したアフリカの部族社会における儀礼にみられる役割関係の逆転,あるいは、マッカルーンの描きだしたオリンピックゲームの例のように、社会全体のあり方について注釈 (metasocial commentary) を加えるようなレジャーがある (Babcock 1977 参照)。その一方では、接待麻雀・接待ゴルフのように、日常生活における役割関係が比較的ストレートに表現され、「反映され」る場合もある。このように見てくると、現実の役割関係との接続の度合いといった観点から、さきあげたロフランドの描く都市空間におけるありそめの出合いあるいはジンメルが描く仮面舞踏会を一方の極におき、接待麻雀・ゴルフをもう一方の極におく連続体はレジャーセッティングを分類する1つの重要な軸となるであろう。レジャーセッティングのダイナミズムとその意味を分析していく際には、このレジャーと現実の間の関係を整理するいくつかの軸を見いだした上でその複雑で微妙な関係を検討していかなければならない。

2) 集団と焦点をもった集まり——役割関係の交錯

サークルやクラブとよばれる比較的永続する性格をもつ社会集団とレジャーをめぐる具体的な相互作用場面、およびそれらを取りまくより広い社会・文化的コンテキストとの関係は、レジャーセッティングとそれを取りまくコンテキストとの関係を検討していく時に1つの重要な課題領域となる。同じサークルやクラブといっても、会社や学校という、より広い集団や組織の中にあり、その上位の社会組織における社会関係のあり方を色濃く反映するようなものから、そのような上位の組織をもたない、ほぼ完全に独立したものにいたるまで様々な種類はあろうが、人はサークル・クラブにおける「メンバー」として日常生活におけるのとは多かれ少なかれ異なる地位・役割をもつことになる。サークル・クラブというレジャーセッティングにおいては、日常の職業や学業上での遂行能力とはきわめて異質なレジャー活動における遂行能力が他者による評価

や自尊心の根拠になることが多いのである。また、その集団内部における地位や役割はメンバーが集団外でもっている地位役割とはきわめて異なっていることも少なくない。

ここで注意しなければならないのは、サークル・クラブといった社会集団の現実とミーティングやレジャー場面そのものにおける具体的な「焦点をもった集まり」あるいは「出会い」における現実とを区別しなければならないということである（Goffman 1961 pp. 7—14）。言葉をかえていえば、1つの社会集団に対してそれをとりまく社会文化状況が環境となりコンテクストとなるように、具体的な1つ1つの出会いにとってはその母体となるサークル・クラブという社会集団が環境となりコンテクストとなるのである。外集団との境界や成員性を規定するシンボリズムにもとづく集会的アイデンティティあるいは歴史性といったものが社会集団を特徴づけるとするならば、具体的な出合いは、場の雰囲気維持や会話の順序などといった1つ1つの場面を規定する要素によって特徴づけられる。「ゲームの楽しさ」でゴフマンが論じたような焦点的な活動に対する持続的な没入の義務というものは、まさに、社会集団の特質ではなく、出会いのあり方を規定する規則なのである（Goffman 1961 p.11）。

ミーティングなどの具体的な出会いにおいては、社会集団におけるのとは違ったリーダーシップがとられることもあるだろう。また、社会集団内における派閥のあり方は、レジャー場面の出会いにおいては意識的に表に出てこないようにされることもあるだろうが、これはとりも直さず、没入と楽しさを保証する出会い特有のロジックなのである。この意味で、レジャーセッティングにおける現実構成を吟味する際には、社会集団の「メンバー」としての役割と具体的な出会いにおける「参加者」としての役割の相違および役割関係の交錯が重要なトピックとなるであろう。

3) 現実構成／状況の定義をめぐるコンフリクト

「ゲームの楽しさ」においてゴフマンは、ゲームにしる社交にしる、少なくともそのセッティングにおいて展開される焦点的な活動の性格づけに関してはコンセンサスが成立している場合をおもに取り扱っている。言葉をかえていえば、「ゲームの楽しさ」の議論の対象になっている相互作用場面においては、グレゴリー＝ベイトソン（1972）のいう「これは遊び（ゲーム・社交）である」という「フレーム」あるいは状況の定義のあり方に関しては自明視されており、

たまたま特定の参加者が雰囲気をこわした際の処理などについて論じているに過ぎないのである。実際のレジャーセッティングにおける現実構成のあり方を検討する際には、これに加えて、状況の定義をめぐるコンフリクトが生じる場合をも考慮に入れて検討する必要があるだろう。レジャー場面に複数の人間が参加者として存在している場合、中には「これは遊びである」という定義を共有していない参加者がいるかもしれないのである。この意味でレジャーセッティングは、他の社会場面同様、W. I. Thomas の格言「人がある状況を現実であると定義すれば、それは結果において現実となる」が必ずしも当てはまらない場面であるといえる。例えば、レジャー活動のあるサークルのメンバーは気楽な「趣味」「お遊び」としてとらえているのに対し、他のメンバーは「生きがい」に近いものとしてとらえていることもあろう。その志向の相違がミーティングや練習という対面的な相互作用で顕在化した時、レジャーはレジャーとしての意味を失い、レジャーにとっては何よりも大切な没入が阻害され、ひいてはそのサークルの解散という事態にいたることも十分考えられるのである（詳しくは、佐藤 印刷中 参照）。

すなわち、集団的なレジャーのセッティングにおいては、「これは遊びである」という状況の定義が共有されるだけでなく、「これは遊びなのか？」という問いかけがなされたり、「これは遊びであるべきだ」あるいは「これは遊びであるべきではない」という命令をめぐる説得的メッセージとそれに対抗するメッセージがかわされることがあるのである（Schwartzman 1977）。「アクション」のように相当のリスクをとめない、また、その道徳的評価が問題視される可能性の大きいレジャー活動の場合には特にこれが言えよう。また、ディスコテックやシングルバーなどにおける男女間のやりとりのように、時には、かりそめの出会いの中にそのような状況の定義をめぐる微妙な駆け引きが入ることもあろう（Kelly 1983 参照）。

5 結 論

以上のべてきた事からもうかがえるように、レジャーセッティングにおける現実構成という問題を追求する際には、相互にテキストともなりコンテクストともなる様々な現実のおりなす綴れ織りのような状況を丹念に吟味し、読みとっていかなければならない。そのためには、レジャー場面の直接的で詳細な観察を通して場面の参加者の微妙なしぐさや身振り、表情を含む行動と発話を丹念に記

録し、また時には参加者自身にも意識化されていない事態を読みとっていかなければならない。フィールドにおける知見がまとまったモノグラフとして刊行されることは稀であったし、彼の後期の著作においてはそれほど顕著ではなかったが、ゴフマンの多くの著作における議論は、その出発点であるシエラランド島におけるフィールドワークをはじめとして精神病院における調査など、綿密なフィールド調査の体験に裏打ちされている。「アクションのあるところ」を含蓄深いものとしているのも、彼がサバティカルの年にラスベガスでカジノのディーラーとして働いた経験 (Goffman personal communication) なのであり、この論文はカジノのフォークロアとフォークウェイズに関する見事な民族誌としても評価できるのである。この意味で、我々は、レジャーセッティングの研究に際してはロバート＝パークが言ったという次のような言葉をもう1度肝に銘ずるべきなのであろう。

君たちは、これまで、図書館に行って本を漁ってメモを山のようにとり、埃まみれになって帰ってくるように言われてきただろう。自分が研究すべき問題を見つける時には、疲れ果てた役人が作ったつまらない質問表の欄を、何か補助がもらいたくてしぶしぶ申請してきた人たちが小うるさい慈善家あるいは問題自体には無関心な事務屋が埋めたような、そんなかび臭いお決まりの記録の山があるところからならどこからでも選べと言われてきたことだろう。そんなことが、「実際の調査で手を汚す」と呼ばれているのだ。君たちにそういうアドバイスをしてくれる人たちは、実際頭はいいし尊敬すべき人たちだ。たしかに、その人たちがあげる理由というのは非常に価値があるものだ。でも、もう1つどうしても必要なものがあるんだ。自分の目で見ることだよ (first-hand observation)。とにかく、一流のホテルに出掛けて行ってラウンジに腰掛けてみなさい。安宿のあがり口に腰をおろしてみなさい。ゴールドコーストの長椅子とかスラムのベッドに腰をおろしてみなさい。オーケストラホールやスターアンドガーター劇場の座席に座ってごらんみなさい。要するに、諸君、街に出て行って諸君のズボンの尻を「実際の」そして「本当の」調査で汚してみなさい (McKinney 1966, p.71)

引用文献

- Babcock, B. 1978. *The Reversible World*. Cornell University Press.
Bateson, G. 1972. "A Theory of Play and Fantasy," In *Steps to Ecology*

- of *Mind*. Ballantine Books.
- Berger, B. 1963. "The Sociology of Leisure: Some Sugnestions," In E. O. Smigel (Ed.) *Work and Leisure*. College University Press.
- Csikszentmihalyi, M. 1975. *Beyond Boredom and Anxiety*. Jossey-Basse.
- 船津衛. 1976. 『シンボリック相互作用論』 恒星社厚生閣.
- Geertz, C. 1973. *The Interpretation of Cultures*. Basic Books.
- Gluckman, M. 1963. *Order and Rebellion in Tribal Africa*. Free Press.
- Goffman, E. 1961. "Fun in Games." In *Encounters*. Bobbs-Merrill.
- . 1967. "Where the Action Is," In *Interaction Ritual*. Doubledy.
- ホイジンガ(著) 堀越孝一(訳) 1976. 『中世の秋』 中央公論社.
- . 1975. 『朝の影のなかに』 中央公論社.
- . 高橋英夫(訳) 1961. 『ホモ・ルーデンス』 中央公論社.
- Kelly, J. 1983. *Leisure Identities and Interactions*. Allen & Unwin.
- Lofland, L. 1973. *A World of Strangers*. Basic Books.
- MacAloon, J. 1984. *Rite, Drama, Festival, Spectacle*. Institute for the Study of Human Issues.
- . 1983. 「祝祭の中の裸者」 V. Turner・山口昌男(編) 『見世物の人類学』三省堂.
- MacDonald, D. 1957. "A Theory of Mass Culture," In B. Rosenberg and D. White (Eds.) *Mass Culture*. Free Press.
- McKinney, J. C. 1966. *Constructive Typology and Social Theory*. Appleton.
- 佐藤郁哉. 1983. 『暴走族のエスノグラフィー』 新曜社.
- . 1984. 『ヤンキー・暴走族・社会人』 新曜社.
- . 1988a. 「社会タイプ分類と秩序の社会学」 『文化』 51 : 285—302.
- . 1988b. 「遊戯の背徳性と背徳の遊戯性」 『東北大学日本文化研究所報告』 24:119—39
- . 印刷中. 「遊びと不協和音—レジャーの社会心理学についての覚書」 『社会心理学研究』 投稿.
- Schwartzman, H. B. 1978. *Transformations*. Plenum.
- ジンメル(著) 清水幾太郎(訳) 1979. 『社会学の根本問題』 岩波書店.
- Wilson, J. 1980. "Sociology of Leisure," *Annual Review of Sociology*, 6 : 21—40.

Wrong, D. 1961. "The Oversocialized Conception of Man in Modern Sociology"

American Sociological Review, 26 : 183—93 .

余暇開発センター．1988．『レジャー白書 '88』