

ホモ・ソシオロジクス／ルーデンス—— 「レジャー役割」のパラドックス（二）

佐藤郁哉

「役割」は社会学的分析においてきわめて有効であり、かつまた広範な適用範囲をもつ概念である。しかしながら、レジャー場面に特有のダイナミクスを分析するために役割概念を適用する場合には慎重な配慮が必要である。△役割期待とそれに対する同調▽という問題を中心として展開される構造的役割理論の仮定をそのままレジャーの分析にあてはめると、遊び手⇨レジャー場面の参加者は、ホモ・ソシオロジクス像あるいは「社会化され過ぎた人間」像に近いものになってしまうのである。これでは、レジャーをレジャーたらしめている由縁である、レジャー活動の楽しさ、すなわち、ホモ・ルーデンスとしての遊び手の姿をとらえることが非常に困難になる。

本論文は、右のような問題を念頭において、レジャー場面のダイナミクスを明らかにするための分析の枠組みを社会学的な役割理論とドラマ・メタファーの検討を通して構築する。前篇では、四種類のドラマ・メタファー——ドラマツルギー（ゴフマン）ドラママティズム（バーク）、構造的役割理論（リントン、パーソンス）、社会ドラマ（タナー）——の基本的前提およびメタファーとしての特徴を検討した。その結果、ドラマと日常生活の間には、次の四点でメタフォリカルな関係が成立することが明らかになった——①約束事による現実の構成、②説得的アピールと一

貫した筋書き、③台本への準拠、④劇的事態・日常との断絶。後篇の本稿では、この四つの視点を適用してホモ・ルーデンスとしての遊び手の性格、および、遊び手のもつホモ・ソシオロジクスとしての側面を吟味し、人のトータルな生活構造の中でレジャーの持つ意味を理解するための視点を提出する。

第四幕

レジャーとドラマ

「レジャー」という言葉自体、日常から切り離され、括弧の中にくくられた時空間という意味あいを含む。実際、ある種のレジャー活動を中心として展開する社会的相互作用場面は、しばしば、ドラマの場合と同じように、通常の日常生活とは異なる／＼もう一つの現実を構成する（詳しくは、佐藤一九八九参照）。レジャー場面の現実は、演劇的なりアリティに類似した側面をもっているのである。同様に、レジャー場面において遊び手をもつ役割Ⅱ「レジャー役割」はホモ・ソシオロジクスに押しつけられる、役割期待を中心とした「社会的役割」というよりは舞台演劇の役割に近い側面をもっている。以下、本稿では、著者が一九八七年いらい継続しているジャズバンドとアマチュア劇団の調査研究で得られた知見に沿って、レジャー場面における遊び手としての役割の特殊性について論じていく。

第一場「レジャー役割」のパラドックス——ホモ・ルーデンスとしての遊び手

リミノイドとしてのレジャー 『儀式から劇場へ』の中でターナーは次のように述べている——「西欧の自由資本主義国においては、劇場は、『仕事』という役割演技の時間に挟まったリミノイド的時間におかれたリミノイド的プロセスなのである。これはある意味で『遊び』であり『娯楽』である」（1982.p.114）。「リミノイドliminoid」とは、部族社会や封建社会の儀式にみられる周縁的で境界的な状況すなわち「リミノリティ」の現代社会におけるバージョンであり、ターナーによればこの疑似リミノリティは、レジャー場面に典型的に見られるものであるという。ファン・ヘネップ（1960）は通過儀礼を∧分離→移行→再統合∨という三段階に区分したが、ターナーはこれを∧前周縁preliminal→周縁liminal→後周縁postliminal∧と言いかえる。通過儀礼を経るまえの前周縁期にしろ、儀礼を経て新しい地位を獲得する後周縁期にしろ、人は一つの社会内における地位と役割という「構造」的な枠組と枷の中に組み込まれている。これに対し、周縁期は「文化的台本に沿って動かされる人々が規範的要請から自由になる瞬間」（Turner 1974.p.13）をもたらし「反構造anti-structure」的な局面である。この反構造的で周縁的な局面においては、しばしば、通常の規範や役割既定が意図的に無視されるいは転倒されて、日常の地位→役割構造が一時的に未分化な状態になる。そして、これが、ホモ・ソシオロジクスの世界、すなわち人々を特定の社会的カテゴリーに分類し構造的な枠の中に位置づける原理が支配する世界では到底体験することのできない、包括的で直接的な人と人のふれあい、ターナーのいう「コムニタスcommunitas」を可能にするのである（1974.p.46,49-50）¹

構造的役割理論がもつばら対象とするのは、まさに「構造」の側に属しホモ・ソシオロジクスに押しつけられる社

会的役割であるといえよう。ターナーがリミノイドという言葉を使って示唆したように、レジャー場面というのは、コミュニティをもたらず、反構造的で周縁的な局面としての要素をたぶんを含む社会的場面である。そしてまた、レジャー場面の構成員であり参加者である「遊び手」とは、通過儀礼をうける新加入者にも似て、通常の役割期待・役割要請から解放された周縁的で両義的な存在なのである。

このようにしてみると、レジャー場面における遊び手としての役割を「レジャー役割」と名づけた上で、それを家庭や職場等における社会的役割と同様に扱い、「仕事とレジャー」「家庭とレジャー」等の問題の文脈で役割コンフリクトや役割ストレインの観点からのみとらえるようなアプローチは、重大な問題を含んでいるということができる。ある意味では、「レジャー役割」という言い方自体、少なからぬ語義矛盾を含んでいるとさえいえる。遊び手という役割のリミノイド的側面については、役割期待・役割要請と不可分に結びついている通常の社会的役割とは区別して考えなければならぬのである。通常の役割が、役割期待・要請という、他人から与えられ押しつけられた「台本」や指示およびそれらに対する同調による何らかの報酬をあるいは否定的なサントクシヨンの回避によって成り立つのとは対照的に、レジャー役割には演ずることそれ自体に喜びが存在するという「内発的」な報酬が含まれている。レジャー役割は演技(play)し遂行(enact)する役割であるだけでなく、それと戯れる(play at)ことのできる役割なのである。したがって、通常の役割のように台本や他人の指示に忠実な役割行動を通してその行為ではない何か別の課題を達成するというよりは、どのように演ずるかという役割演技のパフォーマンスのスタイルそれ自体の方が重要になってくる(Kelly 1983, p. 94; Cf. Mead 1934; Coutu 1951)。

また、人は、レジャー場面においては、日常とは違う自分を演ずること、自己欺瞞の喜び(エブレイノフ 一九八

三 一四一―一五頁参照)を見いだす。逆説的ではあるが、遊び手は、そのあからさまな仮面による演技と自己欺瞞を通じて、「自分自身を取り戻す」ことができる (Cf. Turner 1976, 1978)。日常の場面では、社会規範や他者の役割期待に対する顧慮から見失いがちになり、「役割距離」(Goffman 1961)を通して維持している「本当の自分」を見いだすのである。レジャーに熱中している時は、義務感のともなわない、単純化され一貫したシナリオにもとづく役割と自分を同期させ、テオドール・サーピンのいう、役割と人が一体になった「有機体的インブルブメント organismic involvement」あるいは「没頭 engrossment」をこもなう「役割抱擁 role embracement」さらにはまた、ミハイ・チクセントミハイ (1975) の「フロー経験」を体験するのである (cf. Tyler 1978, p. 138)。

レジャー場面は、また、行為者がかなりの程度自分自身で「台本」をつくり現実を構成できる時空間でもある。社会的文化的な既定や役割他者の期待という、いわば外から与えられた台本に従って行動しなければならぬ日常生活に対して、レジャー場面においては自分自身が主人公となる独自のドラマをつくることができる (エブレイノフ 一九七八 二十五頁)。「役割形成 role making」(Turner 1962)を通してみずから役割既定をつくりだすこともできる。[「他者配役 altercasting」(Weinstein and Deutschberger 1963)によって他者に役を振り当てて、自作自演のドラマを展開していくこともできる。レジャー場面では、従わなければならないルールと自らが進んでうけいれる世界とが一致するのである。言葉をかえていえば、レジャーの現実とは、構造的な役割と深く結びついた日常生活の現実とはきわめて異質の、参加者が積極的に構成する「もう一つの現実 alternative reality」なのであり、そこでは、人は、役割期待という、幻覚で嫉妬深い神(あるいは神々)の繰り糸ではなく、内なるデーモンに導かれてふるまうのである。

さて、このような、行為者による積極的かつ創造的な現実構成の営なみとの関連で「役割」を分析の対象としてきたのは、「象徴的相互作用論」の系譜に連なる一群の社会学者たちである。彼らの多くは、既に述べたドラマメタファーを用いる研究者の影響を何らかの形でうけ、また、事実、きわめて似かよった立論をしている。例えば、ゴフマンはしばしばこの象徴的相互作用論者の一人として見なされるし、また、ヒューーダンカン (1962, 1968) や R・ベリンバナヤガン (1982, 1985) らの仕事に如実にみられるようにバークはこの一派の社会学者たちに多大な影響を与えてきた。ラルフターナー (1956, 1962, 1976, 1978) は、象徴的相互作用論者の中で最も積極的に役割概念を使用し、かつこの概念の精緻につとめてきた研究者である。彼は、直接的で体系的な形ではドラマ・メタファーを使用してこそいないが、遊びとゲームの解釈を通して社会生活におけるドラマ的側面を分析の対象とした G・H・ミード (1934, ライマン・スコット 一九八一参照) のアイデアをより系統的な役割理論の形で社会学の中に導入するという貢献を果たした。

ドラマメタファーの場合と同じように、象徴的相互作用論者による役割分析においても、社会的現実と役割は、単に外から与えられ押しつけられるだけでなく、行為者が積極的な推論を通して把握し、また、駆け引きを通して創りあげていくものであるとされる。したがって、象徴的相互作用論者は、構造的原理にもとづき、比較的明瞭で厳密な役割要請を前提とする「社会的役割 social role」あるいは「コンベンショナルな役割 conventional role」に加えて、具体的な相互作用の中の駆引きのなかで性格が決められる「相互作用上の役割 interactive role」あるいは「対人的役割 interpersonal role」をも分析の対象としてきた (Cf. Shibutani 1961; MacCall and Simmons 1978)。社会的役割の場合、服務既定や階層構造が明瞭な軍隊や刑務所などのフォーマルな組織における人間行動がモデルとなるの

に対し、相互作用上の役割はまさにインフォーマルなレジャー場面や交友関係の中に典型的に見られる。

かつては、構造的役割理論の系譜につらなる研究者は役割に含まれる前者の側面をもっぱら強調し、一方相互作用論者は後者の側面を重視してきたとされているが、近年ではこの両者のアプローチが接近する傾向にあり、社会的構造的な側面に対する分析と相互作用場面独自のダイナミクスと意味の解釈を統合しようという研究が目だつようになってきている (Handel 1979; Heiss 1981; Stryker and Statham 1985)。これらの諸研究には、レジャーを生活全体と関連づけ役割概念を中心として研究する上できわめて示唆的な知見が含まれている。

虚構性（外界との分離）

右にあげたリミノイドとしてのレジャーは、前篇第三章でとりあげた「演劇性」を支える四つのポイントのうち主に「特定の現実への没入と情動の喚起」に関わっている。他の三要件もレジャー役割の特殊性と深い結びつきをもっており、「レジャーはドラマである」というメタファーの成立を可能にする。まず、ドラマの場合と同じように、レジャー場面を独自のリアリティをもった「虚構の現実」として成り立たせているのは、さまざまな約束事である。

ヨハン・ホイジンガ（一九七一、五八頁）は遊びを「あるはつきり定められた時間、空間の範囲内で行なわれる自発的な行為、もしくは活動」とし、ロジェール・カイヨワ（一九七〇、一三頁）も、遊びの本質的な特性の一つとして空間・時間的な限局性をあげる。理想的なレジャー場面とは、「これは遊びである」、という同意にもとづく共有された状況の定義によって日常生活の現実を「括弧の中に入れ」、限局された時空間の中に「もう一つの現実」が形成される場面であると言えることができる。これを可能にするのが、さまざまな約束事であり、これには、「遊びの場

家庭の事情や仕事の話をすることはタブーとするような了解事項 (Zurcher 1970) や仲間うちだけに通ずる隠語といった文化的事物に加えて、共通のコスチューム、記事、髪型といった非言語的な道具だて artifacts, props (佐藤一九八三、一九八四 参照) も含まれる。

ゴフマンが「ゲームの楽しさ Fun in Games」(1961) という論文で指摘しているように、レジャー活動はこのような約束事や道具だてによつて、外部の世界からかなりの程度に独立した一つの小世界を形成する。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、レジャー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、レジャーの小世界においては、事物や人間の属性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。レジャー場面の参加者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、その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ると、安物であろうと、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、この、ゲームの世界をその他の世界から切り離す規則をさして、「非適切性の規則 rules of irrelevance」とよんでいる。

一貫したシナリオ(状況の定義) ドラマのリアリティが一貫したシナリオによつて構築されるように、レジャー役割が演ずることの楽しさを生み出すレジャー役割として成立するためには、それがさまざまな約束事と道具だてによつて外界と明瞭に区別され、独立した小世界を作り上げるとともに、その小世界における活動を律する状況の定義が

一貫したものでなければならぬ。明確で一貫したルールがあることによって、次に何をなすべきかについて思いわずらうこともなく、統一された行動と経験の世界が展開していく。右にあげた非適切性の規則は、外界からの「雑音」を遮断することによつて、この単純化され一貫した行動のシナリオを作ることと可能にする条件であるとともに、逆に、一貫した状況の定義によつて存立可能な規則でもある。

互いに対立するさまざまな利害や見解、方針が交錯する日常生活とは対照的に、レジャー場面やゲームや社交においては、そこにいあわせた人々が一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。対面的な相互作用の中で、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 (Cf. Csikszentmihalyi 1975)。その場面の参加者は共通の状況の定義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に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。参加者の一人一人が自分自身が楽しむためにも、みずからすすんで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、人々は場面にしつくりとはまりこみ、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ぬ世界と自ら自発的に参加する世界が一致するのである。

集団で行なうレジャーは、しばしば、参加者が相互にこの共通のシナリオ状況の定義を強化しあい、単独では作りだせない経験と意味の世界、音楽的なハーモニーにも喩えられる世界を創造する機会となる。そして、この集団による状況の定義の創造は、時として、ある種の宗教的儀式、祝宴、通過儀礼などに見られる、直接的で包括的な人と人とのふれあい、「コムニタス」あるいは「集団フロー」 (Csikszentmihalyi, 1988, p. 8; 佐藤 一九八三 第一章 参照) を生み出す条件となる。

シナリオ（状況の定義）への準拠 レジャー役割を規定するレジャー場面における社会関係には、ドラマ同様明瞭で首尾一貫した筋書きが存在するだけでなく、それに準拠して行動が行なわれる。しかも、それは、いやいやながらも従わねばならぬ厳格な規則・規範に支配される場面というよりは、かなりの程度に各人の創意工夫や即興（アドリブ）が生かせるような社会的場面である。レジャー場面における社会関係を秩序づけているルールは、不本意な同調を強いる法律のような規則ではなく、ゲームの規則あるいは言葉遊びを可能にする言語の規則にたとえることができる。これらの規則は、ゲームにおける「手」のあり方や言葉遊びの中の個々の言葉の使い方は規定してはいても、一挙手一投足を支配するのではなく、逆に、それから無限に近いバリエーションを生み出すことを可能にするルールなのである。大幅な自由裁量Ⅱアドリブが許されながら、しかも、それに従っていけば、明確で適切なフィードバックが得られる対人的なゲームに関するルールがあることは、レジャー世界の主人公である遊び手としてのアイデンティティを含む意味深い経験の世界を自ら構築していく上で重要である。これは、社会関係の規則とともにレジャー集団の活動（ゲームなど）の規則——ゴフマン（1961）がゲーム自体の規則とゲーム参加者の関係を支配する「ゲーミング gaming」の規則として分けたもの——双方に当てはまる。

第二場 役割関係の交錯——ホモ・ソシオロジクスとしてのホモ・ルーデンス

以上、第一場で強調したのは、「演劇性」に含まれる四つのポイントを中心に見た場合の、遊び手としてのレジャー役割とホモ・ソシオロジクスのな構造的役割との相違である。たしかに、レジャーとは、そもその定義上か

らもまず第一に、日常の生活ではめったに体験できない没入とそれによるユーフォリアの感覚を生み出す活動であるといえる。しかし、ホモ・ソシオロジクス像と明確なコントラストをなす、この「ホモ・ルーデンス」としての遊び手像は一種の理念型である。実際のレジャー場面においては、この理想的な没入とユーフォリアを阻害する要因が含まれている。特に、レジャー場面が複数の行為者の参加と分業による共同作業を前提とし、また、多少とも持続するグループや団体としての性格をもつ場合、すなわちレジャー場面が明白に社会的場面としての性格をもつ場合、遊び手はユーフォリアにひたるホモ・ルーデンスの相貌^かだけではなく、その社会的場面を成立可能なものとする構造的要請を支えるホモ・ソシオロジクスとしての性格をもつことになる。虚構性、一貫したシナリオ、シナリオへの準拠という、「没入」以外のドラマ性の三要件のレジャー場面におけるあり方を吟味していき、またレジャー場面の現実とそれをとりまく外部の世界の現実との相互関係を検討していく中で、遊び手のもつホモ・ルーデンスおよびホモ・ソシオロジクスとしての二重性が明らかになっていく。

レジャー場面の集団性 以上あげた四要件のいずれにおいても、レジャー場面が複数の参加者によつて構成されるということは、遊び手としてのレジャー役割にともなう没入やユーフォリアの感覚をもたらず上で重要なはたらきをしている。他者が存在することによつて、一方では一貫した状況の定義を形成し維持し、また、外界から隔離された独自の世界の中で意味と経験を創造する上で、相互にフィードバックを与えて強化することが可能となる。他者では、他者の存在は、そのようにして形成されたユーフォリアをより強く深いものにする増幅器のような効果をももたらす。しかしながら、レジャー場面の集団性はもう一つの側面をもっている。状況の定義をめぐって参加者間に見解の相違

が生じることがありうるのである。すなわち、△これは遊び・レジャーである▽という状況の定義（あるいは、「メタ言語的メッセージ」[Bateson 1972]）が必ずしも参加者によって共有され、コンセンサスが得られているとは限らない。△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交わされる場合もありうるのである。あるいはまた、△これは遊び・レジャーである▽という全体的な状況の定義に関しては一応のコンセンサスがある場合でも、「遊び」・「レジャー」の意味の幅の中でも、「趣味」や「気晴らし」といった意味で遊び・レジャーをとらえるのか「生きがい」や芸術活動といったより真剣な営みとしてとらえるのかという問題をめぐって参加者の志向が分かれ、それが、時として、状況の定義をめぐるコンフリクトに結びつくこともあるだろう。このように、複数のシナリオ状況の定義をめぐるコンフリクトがある場合、レジャー場面の集団性は、コムニタスの喜びを生み出すにいたる相乗効果のちようど裏返しの事態を引き起こし、深刻な幻滅や士気の喪失、ひいては、その団体の解体を招くことさえありうる。（このような点からして、レジャー場面の分析においては、その集団としての性格が状況の意味づけにどのような影響を与えているかという問題について参加者の志向の相違とその全体的な分布との関連において検討していく必要があるだろう。）

レジャー場面の集団性は、状況の定義をめぐる葛藤をひきおこす一要因であるだけでなく、集団の維持という点でも、レジャー活動それ自体の喜びを阻害する可能性をもっている。すなわち、一週間に一度定期的にテーブルを囲むポーカー仲間のような例（Cf. Zurheer 1970）はいざしらず、サークルやクラブのように、ある程度持続することを前提として形成され、共同で行なう活動を主眼におくレジャー集団が集団として成立し円滑に機能するためには、こ

は、ごく一般の社会集団と同様の分業体制およびリーダー・フォロアー関係をはじめとする階層的な社会関係が必要になつてくる。ピクチャー・ターナーの用語をかりていえば、「反構造」の中にも「構造」的側面が入ってくるのである。さらに言葉をかえていえば、社会的役割と相互作用上の役割との間の区別は、絶対的なものではないといえる。公的組織(formal organization)と呼ばれる組織の中にフォーマルな社会関係とインフォーマルな関係が存在するのはちようど反対に、サークルやクラブといったレジャー集団のように、インフォーマルな関係に近い集団の場合でも、それを多少とも永続的な集団として維持していくためには構造的な役割分担が必要になってくるのである。集団を維持するためのマネージャー的な「雑務」に典型的に見られるように、このような構造的な原理にもとづく役割分担には、当然のことながらホモ・ソシオロジクスのな役割期待や役割要請がともなうことになり、これが、ホモ・ルーデンスとしてのレジャー役割の楽しさを殺ぐクリティカルな要因となりうる。

レジャー場面と下部構造 集団維持に関わる構造的な役割期待や役割要請は、さらに、レジャー場面と外界との相互関連に関して、遊び手が引き受けなければならないホモ・ソシオロジクスとしての義務と密接に結びついている。すなわち、レジャー場面は虚無の空間に浮いている小宇宙ではないのである。レジャーの世界とそれを取り巻く「外界」との関係は、ゴフマン(1961)の言葉をかりていえば、堅固な壁というよりは、特定の要素を選択的に取り込み、またそれらの要素に独特の意味づけを与える「細胞膜」のようなものとして考えられる。また、逆説的ではあるが、レジャー場面が日常生活から独立した位置を占めるためには、レジャー団体の活動の一部に、限局されたレジャー場面のみ含まれる遊び以外の要素を必然的に取り込まなければならないことすらある。

まず第一に、経済的な要請がある。レジャー団体が集団としての活動を行なう場所を確保したり、活動に伴うさまざまな備品や材料を揃えたりする上で、少なからぬ経費がかかることも多いであろう。その経費が各メンバーの拠出金だけではなく、団体全体としてのいわゆる「アルバイト」あるいは「仕事」で賄われ、それが参加者にとって少なからぬ負担になる場合、レジャー場面のもつ意味に重大な影響を与えていくことがありうる。

レジャー団体の集団としての組織特性も、しばしばレジャー場面の遊びとしての意味づけに重大な影響を与える。レジャー場面が独特の意味をもつ「もう一つの現実」として成立するためには、参加者が「遊び手」としては対等の関係をもち、もし階層的関係をもつとしたら、レジャー活動における技術の巧拙によってのみ規定される必要がある。しかし、現実には、年齢その他の要素による序列関係やレジャー団体の集団としての役割分担や人間関係（例えば、先輩・後輩関係、インフォーマルグループ、リーダー・フォロワー関係、経済的な寄与の度合による上下関係）など、レジャー場面の構成員というよりはレジャー団体の構成員としての社会関係によつて規定される役割がレジャー場面における役割や相互関係のあり方、ひいてはレジャー場面の意味づけに影響を与えることも少なくない。また、職場の中のサークルやクラブのように、レジャー団体の構成員の間にレジャー場面に特有の役割関係とは別の社会関係がある場合にも、レジャー場面の「もう一つの現実」としての自立性は脅かされ、遊びとしての意味づけが影響を被ることもあるだろう。レジャー場面と外界との関係が、その場面のそもそもの成立の経緯に由来する場合もある。接待麻雀や接待ゴルフのように、社会的役割とレジャー役割が密接に結びついているレジャー（あるいは疎外されたレジャー）の場合がその典型的な例である。

ゲイリー・ファイン（1988）が指摘するように、レジャーについての「下位文化」概念による研究の多くは、下位

文化を孤立した小宇宙のような存在として取り扱いがちである。レジャー場面のダイナミクスを分析するためには、この項で扱ったように、雑務、集団の組織特性、経済的要請などといった、いわばレジャー場面の社会・経済的な「下部構造」(Fine 1988)の問題を考慮にいれる必要があるだろう。また、レジャー場面と外界とをつなぐ中間領域あるいは「インターフェース」に関わる問題について個々の具体的なレジャー場面に即して検討する必要がある。

これまで述べてきたレジャー場面とレジャー役割の特質、レジャー場面の集団性、レジャー活動とレジャー場面を支える下部構造等に関する議論は、従来のレジャー研究で「仕事とレジャー」あるいはレジャー役割と社会的役割との「地位セット」・「役割セット」そしてそれに伴う役割コンフリクトやストレインなどの文脈で取り扱われてきた諸問題を、さまざまな種類の役割の交錯の問題として新たな視点からとりあつかうことを可能にする。すなわち、人のトータルな生活構造の中でレジャーを理解するために役割概念を用いる際は、これを、少なくとも、①日常生活における構造的役割(群)、②レジャー団体内の(半)構造的役割、③レジャー場面そのものにおける相互作用上の役割、④レジャー場面における反構造的レジャー役割の四つの文脈との関連で扱う必要がある。これらさまざまな種類の役割関係を現実構成との問題との関連で吟味していくことは、レジャー場面のダイナミクスと参加者の主観的経験を理解する上で有効な視点を提供するであろう。

幕切れの口上

「青ざめた、不完全で、奇妙な、そして作り物のような」ホモ・ソシオロジクスとは対照的に、レジャー場面で活躍するホモ・ルーデンスは、その舞台の上で熱烈に愛し、殺したいほど憎み、腹から笑い、そして声をあげて泣くこ

とができる。何よりも彼は、自分の演技そのものを楽しむことができる。厳格であり嫉妬深い神（あるいは神々）の操り人形であるホモ・ソシオロジクスに対し、ホモ・ルーデンスは自らを作り出した内なるデーモンの助けを借りて、神によって露わにすることを禁じられていた自分自身を取り戻し、それまで気づかなかった自分を発見し、さらには、それまでの自分を超えていく契機をレジャーという舞台の中で発見していく。ただし、ホモ・ルーデンスは、これを仲間のホモ・ルーデンスとともに行なうのである。社会生活というものは、デーモンやバックスの住み処である筈の場所に、再び新たな神やアポロンを生み出すものなのかもしれない。ここに、レジャー研究の永年の課題である「自由と拘束」のパラドックス (Coalter 1988) が顔を出す。

かつて、ダーレンドルフは、コンセンサスを前提としたパーソンズの社会学理論を空想的な「ユートピア」と形容した。そこに住む「社会化されすぎた人間」(Wrong 1961) は、「愛することも憎むことも、笑うことも泣くこともできない」ホモ・ソシロジクスの双子の兄弟である。そして、ホモ・ソシオロジクスの住む世界、すなわち『素晴らしき新世界』『一九八四』の世界は、パーソンズのユートピアが持つもう一つの顔なのであろう。

レジャー場面は果して定義上パラドキシカルな意味をもつユートピアⅡどこにもない世界なのであろうか？ たたえ、レジャーがユートピアだとしても、それは、その外側の日常からの逃避の場ではないのだろうか？ そしてまた、本当に、あらゆるレジャーはユートピアといえるのだろうか？ レジャー場面で展開されるドラマの役者たちは、どのようなホモ・ソシオロジクスあるいはホモ・ルーデンスとしてのキャラクターを兼ね備えているのだろうか？ かれらは、ある時にはそれをうまく演じ分けるが、ある時には自らの二重人格の片われ、ダブルⅡドッベルゲンガーに悩まされているのではないだろうか？

これらの問いに対する答えは、この論文の続篇である次のドラマの上演をまたなければならぬ。

注

(1) 彼は、特定の価値や社会の組織原理をめぐっての対立という意味では社会ドラマは「構造」の要素を多分に含んでいるが (Turner 1975, pp.45-46)、修復期を経て再統合する上で重要なコンセンサスを形成する過程において重要なのは反一構造とりわけ包括的で直接的な人と人とのふれあいである「コムニタス」であるとす (1974, pp. 46, 49-50)。周縁的な時間である修復期の宗教的儀式あるいは法律的 (世俗化された儀式) において、人々は社会と現実のあり方について自己反省的に考察することが可能になるのである (1982, p.75)。

(2) 「本当の自分」というよりは、ふだんは表現できない自分の一側面といった方がより正確であろう。(ゴフマンの「役割距離」は、社会的に構成された複数の自己概念間の矛盾・葛藤にもとづいており、必ずしも役割にもとづく社会的拘束に対する人間の自由という単純な対立図式ではない。) また、レジャー場面は、それまで自分の気がつかなかった側面を発見する機会でもある。これはまた、モレノのサイコドラマやエリック・バーンズの交流分析にみられる自発的な役割演技とその治療効果についての発想にもつながる (Moreno 1934; Berns 1961; Sergeant 1951, p. 358; Wilschire 1982, Chs. 14, 15)。

(3) 自分が主人公となれるという点で、レジャー遊びは、もう一つの、反日常的あるいは非日常的存在である「聖」の領域と区別される。レジャー活動と同様聖なるものを祀りあるいは有めようとする宗教的儀式もしばしばドラマに喩えられるが、この意味でレジャーとは区別されるべきであろう (Caillols, 1959; 井上 一九七七)。

(4) ジョナサン・ターナーは、象徴的相互作用論者と役割理論者と相互作用論者に分け、前者が劇場と俳優としての「プレイヤー」の構造化された側面をとらえるのに対し、相互作用論者はゲームの「プレイヤー」としての戦術を用いた相互作用をすると論ずる (Turner 1978, p.347)。

(5) しかしながら、レジャー場面は同時に「息抜き」の場でもあり日常生活で蓄積された鬱憤を晴らしフラストレーションを発散する場でもある。日常生活でとっている役割関係の中では到底口にできない憤懣を全く別の人間関係の中で解消する安全弁としての機能をもっている。したがって、中心的なレジャー場面 (たとえば稽古や練習) では、日常の話題はタブーではあっても、それが終わってからの飲み会等では、それが許容されるかもしれない (Zurcher 1970)。

(6) レジャー場面の分析においては、この共通の状況の定義と日常の現実との間に明確な境界を設定する上で重要な役割を果

たす道具だてや「非適切性の規則」に属する了解事項にどのようなものがあるかを調べること、また、その例外とされる場面にどのようなものがあるかを調査することは重要な調査項目となる。もちろん、レジャー役割にともなう「役割期待」の一つである非適切性の規則に違背したときに適用されるサンクシヨンのあり方や、その担い手が誰であるかというような問題も興味深いテーマである。

(7) 一貫したシナリオの存在とそれへの準拠との間には少なからず複雑で微妙な関係がある。ゲームや法律の場合のように比較的明白なルールがあり、しかも、これと対立・矛盾するルールの体系が存在しない場合でも、逸脱、不完全なルールの学習、あるいはルールに従って行動するために必要な能力の欠如等により、しばしばルールに準拠した状態は保証されない (Cl. Austin 1955)。レジャー場面のような比較的厳密には構造化されておらず、また相当程度の「アドリブ」の余地がある社会的場面の場合は、ルールあるいはシナリオの細部は場面そのものを通して形成され、その一貫性や準拠もまた事後的に評価される可能性がある。この意味で、レジャー場面の分析に際しては、行動のシナリオの大きな枠組とティーターの別など、シナリオのレベルを分けて考える必要があるだろう。

(8) アマチュア劇団の例が興味深い。すなわち、①劇団外の職場、家庭等における役割、性役割等、②劇団内の仲間関係、③劇団内の分業・役割分担、④劇 (リハーサル時および公演時) 中での役割 (役柄) で対応している。(②と③は、ゴフマン [1961] の社会集団の現実と「出会い」の現実の区別に対応している。)

(9) そして、これらの役割間の相互関係のあり方は決して固定的なものではなく。レジャーの意味は、ライフサイクルの段階によって大きく変わっていく (Rapoport and Rapoport 1976; Kelly 1983) ものである。著者がかつて京都における民族誌的研究を通して明らかにしたように、街角で遊興の生活を送る暴走族の青年たちも一定の年齢になると、暴走から「卒業」していき、もっと文字どおり「大人しい」レジャーに移っていく (佐藤 一九八三、一九八四)。それぞれの年齢に適合的なレジャーというものがあるのである。また、レジャー集団自体独自のライフサイクルあるいは自然史によって特徴づけられるものである。これら、成員、集団・場面の変化により、現実構成のあり方は微妙にあるいは「劇的」に変わっていくのである。

引用・参考文献

(前・後篇共通)

Allport, G. W. 1955. *Becoming*. New Haven: Yale Univ. Press.

- Austin, J. 1955. *How to Do Things With Words*. London: Oxford Univ. Press.
- Bateson, G., 1972. "A Theory of Play and Fantasy." In *Steps to An Ecology of Mind*. N. Y.: Ballantine.
- Berns, E. 1961. *Games People Play*. N. Y.: Ballantine.
- Biddle, B. & E. Thomas. 1966. *Role Theory*. N. Y.: Wiley.
- Brown, R. [1977] 1989. *A Poetic for Sociology*. Chicago: Univ. of Chicago Press.
- Burke, K. [1935] 1965. *Permanence and Change*. Indiana: Bobbs-Merrill.
- . [1954] 1973. *A Grammar of Motives*. Calif.: Univ. of Calif. Press.
- . 1968. *International Encyclopedia for Social Sciences*. S. v. "Dramatism"
- Caillios, R. 1959. *Man and the Sacred*. Westport, Connecticut.: Greenwood.
- カネヨフ・R (清水幾太郎・霧生和夫訳) 一九七〇 『遊ぶと人間』 岩波書店
- Coalter, F. 1988. *Freedom and Constraint: The Paradoxes of Leisure*. London: RKP.
- Cochran, L. 1986. *Portrait and Story*. N. Y.: Greenwood Press.
- Cohen, A. 1981. *The Politics of Elite Culture*. Calif.: University of Calif. Press.
- Coontz, W. 1951. "Role-Playing Versus Role-Taking" *A. S. R.* 16: 180-184
- Csikszentmihalyi, M. 1975. *Beyond Boredom and Anxiety*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Dahrendorf, R. 1968. *Essays in the Theory of Society*. Stanford, Calif.: Stanford Univ. Press.
- Duncan, H. 1962. *Communication and Social Order*. N. Y.: Oxford Univ. Press.
- . 1968. *Symbols in Society*. N. Y.: Oxford Univ. Press.
- エトレンヌ・P (清水博之訳) 一九七六 『生の劇場』 新曜社
- Fine, G. 1988. "Subcultural Penumbras: Servicing Social Worlds." Unpublished Manuscript
- Firth, R. 1974. "Society and Its Symbols" *Times Literary Supplement*. September 13, pp. 1-2.

- 船津衛 一九七〇 『シンボリック相互作用論』 恒星社厚生園
- Geertz, C. 1973. *Interpretation of Cultures*. N. Y.: Basic Books.
- . 1980. "Blurred Genres: The Refigurations of social Thought" *American Scholar*. 49: 165-179
- Goffman, E. 1959. *The Presentation of Self in Everyday Life*. London: Penguin.
- . 1961. *Encounters*. N. Y.: Bobbs-Merrill.
- Goode, W. 1960a. "A Theory of Role Strain" *A.S.R.* 25: 483-496.
- . 1960b. "Norm commitment and Conformity to Role-Status Obligations" *A.J.S.* 66: 246-258.
- Gouldner, W. 1960. "The Norm of Reciprocity: A Preliminary Statement" *A.S.R.* 25: 161-178.
- Handel, W. 1979. "Normative Expectations and the Emergence of Meaning as Solutions to Problems" *A.J.S.* 84: 855-881.
- Hare, A. & H. Blumberg. 1988. *Dramaturgical Analysis of Social Interaction*. N. Y.: Praeger.
- Harre, R. & P. Secord. 1972. *The Explanation of Social Behavior*. Oxford: Basil Blackwell.
- Heiss, J. 1981. "Social Roles" In M. Rosenberg & R. Turner Eds. *Social Psychology*. N. Y.: Basic Books.
- ホイジンガー・J (高橋英夫訳) 一九七二 『ホモ・ルーデンス』 中央公論社
- 井上俊 一九七三 『死にがいの喪失』 筑摩書房
- . 一九七七 『遊びの社会学』 世界思想社
- Irwin, J. 1977. *Scenes*. Beverly Hills, Calif.: Sage.
- Iso-Ahola, S. 1986. "Concerns and Thought about Leisure Research" *Journal of Leisure Research*. 18: iv-x.
- Kelly, J. 1983. *Leisure Identities and Interactions*. London: Allen & Unwin.
- Lakoff, G. & M. Johnson. 1980. *Metaphors We Live By*. Chicago: University of Chicago Press.
- ライマン・S / スコット・M (清水博之訳) 一九八一 『ドラマとしての社会』 新曜社

- MacCall, G. & Simmons, J. 1978. *Identities and Interactions*. N. Y.: Free Press.
- MacGlooin, J. Ed. 1984. *Rite, Drama, Festival, Spectacle*. Philadelphia: ISHL.
- McIver, R. [1942] 1973. *Social Causation*. Gloucester, Mass.: Peter Smith.
- Marcus G. & Fisher, M. 1986. *Anthropology as Cultural Critique*. Chicago: Univ. of Chicago Press.
- Mead, G. H. 1934. *Mind, Self, and Society*. Chicago: Univ. of Chicago Press.
- Moreno, J. [1934] 1953. *Who Shall Survive?* Beacon, N. Y.: Beacon Press.
- Nadel, S. 1957. *The Theory of Social Structure*. London: Cohen & West.
- Nash, H. 1963. "The Role of Metaphor in Psychological Theory" *Behavioral Sciences*. 8: 336-347.
- Newcomb, T. 1951. "Social Psychological Theory" In J. Rohrer & M. Sherrif Eds. *Social Psychology at the Cross Roads*. N. Y.: Harper.
- Nisbet, R. 1969. *Social Change and History*. London: Oxford University Press.
- Park, R. [1926] 1950. "Behind Our Masks" In *Race and Culture*. Chicago: Univ. of Chicago Press.
- Parker, S. 1983. *Leisure and Work*. London: Allen & Unwin.
- Parsons, T. 1951a. *The Social System*. New York: Free Press.
- . 1951b. *Toward a General Theory of Action*. New York: Harper & Row.
- パーソンズ・T (矢澤修次郎訳) 一九七一「社会類型—類型と進化」至誠堂
- Perinbanayagam, R. 1982. "The Definition of the Situation" *Sociological Quarterly*. 15: 552-541.
- . 1982. "Dramas, Metaphors, and Structures" *Symbolic Interaction* 5: 259-27.
- . 1985. *Signifying Acts*. Carbondale, Ill.: Southern Illinois Univ. Press.
- Pepper, S. 1942. *World Hypotheses*. Calif.: Univ. of California Press.
- Rainbow, P. & Sullivan, W. Eds. 1979. *Interpretive Social Sciences*. Calif.: Univ. of Calif. Press.
- Rapoport, R. & Rapoport, R. 1976. *Leisure and Family Life Cycle*. London: RKP.

- Sarbin, T. 1976. "Contextualism" *Nebraska Symposium on Motivation*. 24: 1-41.
- Sarbin, T. & Allen 1968. "Role Theory" In G. Lindzey & E. Aronson Eds. *Handbook of Social Psychology*. Vol. Pp. 488-576.
- Sargent, S. 1951. "Conceptions of Role and Ego in Contemporary Psychology" In J. Rohrer & M. Sherif Eds. *Social Psychology at the cross Roads*. N.Y.: Harper.
- 佐藤信夫 一九七八 「レトリック感覚」 講談社
- 佐藤郁哉 一九八八 「社会タイプ分類と秩序の社会学」 『文化』五十一巻三・四号
二八五—三〇二頁
- 一九八三 『暴走族のエスノグラフィ』 新曜社
- 一九八四 『ヤンキー・暴走族・社会人』 新曜社
- Shibutani, T. [1961] 1987. *Society and Personality*. New Brunswick, N.J.: Transaction.
- Stryker, S. & A. Macke. 1978. "Status Inconsistency and Role Conflict" *Ann. Rev. Sociol.* 4: 57-90.
- Stryker, S. & A. Statham. 1985. "Symbolic Interaction and Role Theory" In G. Lindzey & E. Aronson Eds. *Handbook of Social Psychology*. Vol. 2. Pp. 311-378.
- Turner, J. 1978. *The Structure of Sociological Theory*. Homewood, Ill.: Dorsey.
- Turner, R. 1956. "Role-Taking, Role Standpoint and Reference Group Behavior" *A.J.S.* 61: 316-328.
- 1962. "Role-Taking: Process and Conformity" In A. Rose Ed. *Human Behavior and Social Processes*. Pp. 20-40. Boston: Houghton Mifflin.
- 1976. "The Real Person" *A.J.S.* 81: 989-1016.
- 1978. "The Role and the Person" *A.J.S.* 84: 1-23.
- ターナー・R (矢澤澄子訳) 一九八八 「アメリカ社会学——アイデンティティを求めて」 『社会学評論』三十九巻 三三—

- Turner, V. 1957. *Schism and Continuity in an African Society*. London: Oxford Univ. Press.
- . 1974. *Dramas, Fields, and Metaphors*. Ithaca: Cornell Univ. Press.
- . 1982. *From Ritual to Theatre*. N.Y.: PAJ.
- Tyler, S. 1978. *The Said and the Unsaid*. N.Y.: Academic Press.
- Van Gennep, Arnold. 1960. *The Rite of Passage*. University of Chicago Press.
- Weinstein, E. & P. Deutschberger 1963. "Some Dimensions of Altercasting"
Sociometry 26:454-466.
- Wishire, B. 1982. *Role Playing and Identity: The Limits of Theatre as Metaphor*. Bloomington, Indiana: Indiana Univ. Press.
- Wilson, J. 1980. "Sociology of Leisure" *Ann. Rev. Sociol.* 6:21-40
- Wilson, T. 1970. "Concepts of Interaction and Forms of Sociological Explanation"
A.S.R. 35:697-710.
- Wrong, D. 1961. "The Oversocialized Conception of Man in Modern Sociology"
A.S.R. 26:183-193!
- Zurcher, L. 1970. "The Friendly Poker Game: A Study of an Ephemeral Role" *Social Forces* 49:173-186.