

<論文>

「真面目な遊び」への一省察 ——クラブにおける踊りの事例から——

松村 雅子*

要旨

クラブとは踊って楽しむ場所、人が数時間にもわたって踊り続けたり、集合的に踊り狂ったりする場所のことである。本稿ではこのようなクラブでの踊りを「真面目な遊び」として分析していく。また、その記述を基に、遊びを他のものとの関係によって機能主義的・目的論的に捉えるのではなく、その自己完結性・遊び手にとっての遊びという視点から遊びそれ自体の様態を論ずる。この作業を通じて、従来の遊び研究で前提とされていた「自己」と「他者」、「主体」と「客体」といった区分に疑義を呈することを目指す。

キーワード： 遊び、踊り、クラブ、主体、日本

目次

- I はじめに
- II 『真面目な遊び』をする
 - 1 機能としての遊び
 - 2 踊り狂いの人たち
 - 3 遊び、それ自体として見る
- III 『真面目な遊び』をさせられる
 - 1 踊りの力
 - 2 至高の瞬間を求めて
 - 3 踊り踊らされ、遊ばれ遊び
- IV 自己を超える遊び
 - 1 「真面目な遊び」をする」こと、「真面目な遊び」をさせられる」こと
 - 2 「ふるまい」としての踊り
- V おわりに

I はじめに

一言で言えば、クラブとは踊って楽しむ場所のことである¹。そこには、週に2、3回も

*一橋大学大学院社会学研究科修士課程

通い詰め徹夜のままで仕事へ向かう人、人間の動きとは思えないほどの滑らかさで気持ちよさそうに踊る人、数時間も「ストイック」にひたすら踊り続ける人などがおり、踊りを通じた何らかの喜びを得ているように見える。一方、彼らほどには踊りに執着しない人もクラブに通い続けるが、彼らは場全体の高揚と相連れ徐々に盛り上がり、自分が踊っているのではなく踊らされているような状態になることもあるという。本稿ではそのような踊りで快を得、クラブ通いを続けている人たち「クラブバー」の踊りに焦点を当てることで、クラブにおける遊びの様態を明らかにすることを目指す。

通常、遊びは労働や真面目に対立する概念として理解されている[小田 2000]。生活上の言説区分での「遊んで（労働や勉強でたまった）ストレスを解消しよう、気晴らしをしよう」や、倫理・慣習の面での「彼は遊び人だけど、この人は真面目な人」などの使われ方に見られるように、いつも何かの反対語・対概念として使われる「影」として認識され続けてきた[多田 1975]、労働を真面目に行うためのリフレッシュ手段として、労働を補助する有用性を担わされてきた[小田 2000]。一方「人間文化は遊びのなかにおいて、遊びとして発生し、展開してきた」[ホイジンガ 1973: 12]と主張するホイジンガは、遊びの本質および存在論に焦点を当て、遊びを「他のもののため」という機能主義的・目的論的説明に還元せず、自己完結的なものとして考察すべきだとした。

労働や真面目と対比的な関係にあるとする機能主義的・目的論的遊びと、ホイジンガの主張する本質・存在論的遊びは全く異なる分析の視点にのっとりたものであり、どちらが遊びについて「正しい」理解なのかという判断はできない。しかし現代日本が全ての行動に有意義さ・有意味さを強迫的なまでに求める社会であり、時間の空白を意味と価値のあるもので埋めなければならないという「真空恐怖」に襲われている社会であるとしたり[鷺田 1996]、遊び自体に自己の存在確認や可能性を求める傾向も現われつつあるとするような[尾崎 1992]、「何かのために行っているのだ」という、機能主義的・目的論的視点からクラブでの遊びを捉えようとする、見逃してしまう要素があまりにも多いように感じられる。なぜなら、有意義さや自己実現を求めての遊びとすることで、西村が古高ドイツ語、漢語、日本語における「遊び」という言葉の本来の意味として指摘するような「軽快に動揺し、いきつもどりつ徘徊する、あてどなく自在な往復運動」[西村 1989: 23]、さら

1 「ディスコ」と「クラブ」は、法的な登録や形態に違いがある。両者とも「風俗営業等の規制および業務の適正化に関する法律」により規定された「風俗娯楽施設」という位置づけだが、所有者が踊るための場であることを意図して設立したものは「ディスコ」、意図していないものは「クラブ」となる。また日本初の「ディスコ」は1966年に登場したが、1980年代後半からの巨大「ディスコ」ブームの商業主義化、サービスの画一化などにより、「ディスコ」離れが起こり、「ディスコ」の時代は終わったとされる。それに代わって登場したのが、小規模で音楽ジャンルの嗜好が決まっている「クラブ」である。しかし、筆者が頻繁に通ってきたものは法的な登録や形態上から「ディスコ」として経営されていたものであったが、人々からクラブと呼ばれ、認識されていた。そのため、本稿では「クラブ」と「ディスコ」を特別に区別せず、クラブと呼ぶことにする。

にその運動が生じる「未決定で不安定で自在な余地（遊隙）」[西村 1989: 25]という遊びの様態が、どのような現実として、その場・その時で現前しているかが全く解せなくなるからである。

「遊び」という言葉の含意、遊びの様態を動的に捉えるためには、「何かのための遊び」、すなわち機能主義的・目的論的な位置づけを与えることは適当ではない。そのため、本稿ではホイジンガの視点、すなわち他に還元されないものとしての遊びの様態を考察していく。

一方、我々の日常生活において遊びの場を作ろうとする際、すなわち遊びを始めるという選択をする時、有用かどうか思案し、行為しようとすることもある。しかしそれで終了することはほぼ皆無に等しいのではないか。遊び場を構成する遊び手は遊びを一方的に支配する能動的な主体としてのみ存在するのではなく、受動的に他からの影響を受け止める客体としても存在しているからだ。そこでは自分の意図や意思がそれほど大きな影響を与え続け得るわけではない。これは人間の行動一般に言えることであろうが、本稿が着目する踊りには顕著に当てはまる。というのも、踊るとき初めは自覚的に動いていたとしても、周囲の状況に呼応して自ずと身体が動きだすようになり、意図や意思が明示的に介在しなくなるからだ。

本稿では、以上のような問題意識に基づき踊りに関する事例を考察することで、クラブという遊び場が機能主義的・目的論的には解せない「真面目な遊び」を可能とする場であることを論じるものである。

では、「真面目な遊び」とは何か。先に少し触れたように、遊びと真面目は一般的には相反する概念として理解されているが、本稿ではホイジンガに倣って、遊びを、真面目を内包しうるものとして捉える。ホイジンガは、対立する概念とされる遊びと真面目を熟考していくと、その対照関係はいつも流動的であり、遊びは真面目に転換するし、真面目は遊びに変化することが分かることを主張している。遊びは独自の固有なものであって真面目は遊びの否定だが、遊びは必ずしも真面目の否定ではなく、遊びの中に真面目が内包されうると考えるためだ。つまり、対立する概念として使われている遊びと真面目はただの気晴らし、娯楽としてのお遊びと真面目であり、ホイジンガの言う「本来の遊び」には真面目が含有されることになる。踊りにひきつけて考えるならば、過剰なエネルギーのある踊りが「真面目な遊び」であり、そのようなエネルギーなしに踊ることは「お遊び」と言えよう。本稿で注目する人たちはクラブに頻繁に通うクラブパーではあるが、全てのクラブパーの遊びはこのように「真面目な遊び」か「お遊び」に二分できる。

以下、真面目を内包しうる遊びという視点から、クラブでの踊りにおける遊びの様態を明らかにしていく。

II 「真面目な遊び」をする」

前章で触れたように、クラブには踊りに執心しクラブ通いを生活の一部とする人がいる。本章では彼ら「真面目な遊び」をする人がクラブ通いを続けるのはどういうことであるのかについて事例を基に考えていきたい。

あるとき、筆者は彼らにこのことについて尋ねてみた。このような質問は通常、非クラブから尋ねられることであり、クラブで改まって聞かれる類の内容ではないため、少し躊躇しながらこのように答えてくれた。「疲れやストレスがふっとぶんだよ」、「寝るより踊ったほうが気持ちいいし」。

これらの言葉を字義通り「彼らは仕事や他の場所でたまったストレス、疲れを癒すためにクラブに通っている」と解することは可能であろうか。確かに一般的にはこの回答で理解したつもりになれるかもしれない。しかし、それでは彼らが踊りの技の向上へ執着していること、そこに長時間居続けることまでは理解できないだろう。本章では、個々人がクラブ通いや踊りに執着していること、すなわち『真面目な遊び』をすることについて、従来の遊び研究と照らし合わせながら論じていく。

1 機能としての遊び

まず始めに、遊びに関する研究史をたどりながら「遊び／労働」、「遊び／真面目」の二項対立を再考してみる。

既に言及した西村は、17世紀に「遊び」が発見された経緯を、ウェーバーやアリエスの議論を援用しながら次のように述べる[西村 1989]。近代という時代はプロテスタンティズムの召命観に裏打ちされた資本主義的精神と、それに基づく労働観を生み出したが、同時に遊びも発見されることになった。そして近代以降、労働が奴隷的な苦役ではなく、召命として積極的な意味を担うのと同様、遊びがいかなる積極的な意味と効用を持つかが問われるようになった。このように遊び概念は労働概念の発見に伴い、有用性の枠組みで論じられるものとして誕生した。その後、観察事象の根拠として因果性を究明することに価値を置く実証科学の時代である19世紀後半に入り、本格的に遊び研究が活発化し「人は何のために遊ぶのか」ということに焦点を当てるようになる。

エリスや西村による遊び研究レビューを手がかりに、遊びはどのようなものとして解されていたのかを列挙してみよう[エリス 1977; 西村 1989]。19世紀後半から20世紀にかけて、大きく分けて6つの説が提出された。

遊びは、生存という働きに使われず蓄積された剰余エネルギーを消費するためのものだという生理学的反応から捉えた「剰余エネルギー説」、それとは反対に労働により疲弊したエネルギーを回復するために遊ぶのだとする「気晴らし説」がある。また、後年の大人としての生活に備えるために幼年期にしなければならないものであるとする「準備説」、労働に満足する人が余暇時間にも同じような遊びをするという「般化」と労働に不満を抱く人が余暇時間に別の形態の行動を選択するという「代償」とで人々を2つに分類した「般化・

代償説」、傷つけられる可能性のない遊びの活動によって望ましくない情動を放出させる「浄化説」、そして無意識のうちに抑圧された性のエネルギーの解放や代償を行う「精神分析説」などがある。

このように「人は何のために遊ぶのか」という遊びの機能に注目した多くの理論が生まれた。しかし遊びを機能という観点から捉えるだけで遊びについて理解できたといえるのだろうか。これらの原因を追求した学説には、遊びを行っている当の遊び手が全く登場せず、分析者それぞれの立ち位置から解釈してみせたに過ぎないのではないだろうか。

2 踊り狂いの人たち

本節では筆者がクラブで出会った²クラブラーたちの踊りへの、また遊びへの姿勢を見ていくことで、1節で述べたような機能主義的に解することができない様子を提示していきたい。

彼は、黒いパンツに紫の大柄の花のついたシャツを着て、よく足になじんだ靴をはき、ヴィダルサスーンの香りがする腰までのサラサラの髪を1つに束ね軽やかに舞っている。時に、ルミカという化学発光体の棒を両手に持ち、音に合わせて滑らかに回したり交差させたり身体を這わせたり、頭上に投げ上げて後ろ手で素早くキャッチしたりする。彼は筆者のフィールドノートに「見ていると本当に気持ちよくなってしまう。本当にきれい。軽やかだけどキビキビしていて。滑らかなんだよな、動きが。なんかゾクッとする。『イっちゃって』そう。ライトの中に溶けて入っちゃいそうだ。『場』を感じて踊っているんだろうな。さぞ気持ちいいだろう」³と書かした。その他にもフィールドノートに彼に関する記述がない日はほとんどない。筆者が行く度にいたということでもあるが、それ以上に他の人とは一線を画したその身体の動きは「人間とは違うもの」のような感じを受け、自然と目が行ってしまうのだ。

そのような彼の踊りはただ漠然とクラブ通いをする中で身に付いたものではなく、友人から踊りやルミカを使った技を教えてもらい、自宅やクラブで練習を重ねることで少しずつ上達したのだという。彼はとりわけ目立つ存在、アイドル的存在であり、入れ替わり立ち替わり挨拶をしに訪れる多くの人たちとともに踊ったり話したりしていることも多い。その一方で、最もいい音やライト・レーザーが当たるフロア中心部で、音と溶け合うようにして1人踊り続ける。仕事のトラブルで来ることの出来なかった1ヶ月を除き、週に1～3回はクラブ通いをし、ある時期など仕事を終え、食後1時間半だけ睡眠をとり、そのままクラブに通うという生活が3週間続いたこともあるという。「仕事も休めないけど、クラブも休まない。眠ることより踊ったほうが気持ちいいんだよね。疲れたと思ったら疲

² 調査は2006年10月から2008年2月まで、東京近郊のクラブで行われた。

³ 2006年12月3日の記述。

れるよね。クラビングが楽しくてしょうがないから」と言っていた。

また、彼とは違った雰囲気醸し出しつつ、激しく踊り暴れる人たちもいる。

レイバーとは『リーダーズ 英和辞典 第二版』によると「うわごとを言う、わめく、荒れ狂う」という意の「rave」をする人のことであり「セカンド・サマー・オブ・ラブ」⁴のあった1988年以降は、集団で踊り明かす野外のイベントに通う人のことを指すようになった。筆者が出会ったレイバーは野外でのイベントだけでなく、屋内のイベントにも頻繁に通う人たちであるが、多彩な踊りとその格好とから「レイバー」と呼ばれる。また、あるレイバーは自分たちのことを「素早く、軽やかに、華麗に踊る（舞う）ことを追求する者」だと言う。

彼らの踊りの技は多岐に渡る。ルミカを自在に操ったり、ブラックライトで光る白手袋で滝をイメージさせる動き（リキッド）をしたり、スキップした状態で右足を後方へスルーし、左足を後方へ交互にスルーさせていくステップ（スカイウォーク）を踏んだりする。また、より激しい動きの、両足を閉じてしゃがみ、立ち上がると共に足を広げるカエルをイメージしたステップ（フロッグ）をしたり、スカイウォークをしながら助走をつけて、曲げた足と地面に着いた手の2つを輪にしてバランスを取り、もう片方の足を360度回転させ立ち上がる技（モッシュ）をすることもある。これらのように名づけられている踊り以外にも、それぞれが独特の踊りを日々研究、開拓している。彼らは比較的フロアが空いている早い時間帯に「ガッツリ」踊り、混んでくると外で談笑することが多い。また、彼らの格好を見ると、全身黒めの格好で、レイパンという裾周りが広い、太目のバギーパンツに長い紐や金具がついているようなものをはき、サンバイザーをかぶっていることもある。また、棒付きの飴やおしゃぶり（女性のみ）を啜えながら踊ったり、ブラックライトで光る白色のTシャツを着ている人もいる。あるレイバーはレイパンをはくことについて「（紐などが）ひらひらすると動きが大きく見えるし、激しく動くけど（裾周りが広いため）足の動きが見えないからかっこいいんだよね。でも素材の通気性が悪いから汗でジメジメする」と言っていた。

そのような格好でのレイバーの踊りは体格のよい人が多いせいか、非常に華麗で迫力があり、見ている分には気持ちのいいものだ。しかしそうなるための努力は並大抵のものではない。あるレイバーは毎日仕事の昼休みに、仕事場の地下にある倉庫にラジカセを持ち込み1人練習をし、技術の向上に努めると言う。また、あるレイバーは踊りがうまくなるために必要なことは「根性だね。家でビデオを見ながら（ダンスグループのものをスロー再生して）練習するよ」と言っていた。他にも家で毎日1時間は鏡の前で練習をするとい

⁴ 従来のクラブに不満を持った人が倉庫や野外で踊るイベントを起こした英国の一大ムーブメントのこと。

うレイバーもいた。

異彩を放ちながらパラパラをしている男性がいる。

スーツで腰からタオルを下げ、時にはネクタイを頭に締め、真剣な表情でパラパラを踊る。パラパラとは BPM (Beats Per Minute) 150 以上のビートに合わせ、曲ごとに決められた手振りやポーズで踊ることで、無表情で腕を交差したり胸の前でハートマークを作ったり、スピードスケートのスタートのような前傾姿勢をとったりと、一斉に皆が同じ動きをする踊りだ。

彼は既婚で 3 人の娘を持つ男性であり、「クラブや踊りに対して理解のない」彼女たちのため、平日にクラブに行く時は終電帰り、休日は娘たちが起床する前に家にいるようにするため、早朝から昼間にかけてのイベントのうち午前 6 時から 9 時までと決めてクラブに通う、家庭を大切に作るクラブパーパだ。クラブの「常識」としては、結婚し、子供ができればクラブ遊びは卒業だとされているが、彼はそうではない。

また、彼の踊りはパラパラとは異なり、曲ごとに決められた振り付けではなく、その音や雰囲気の中で感じるままに踊るものだというが、その動きはステップが単調で、手や腕のふり、腰の使い方などがパラパラに似ているため「パラダンス」と命名されている。一度見たら忘れられない程、人の目を惹きつけてやまない彼は、多くの人から声をかけられる人気者だ。

だがある時、パラダンスをしていたクラブで「その踊りは一切禁止」という通達をスタッフから受けた。その後、この通達に激怒した彼の友人の DJ が店側に抗議するなどしてこの通達は取り消されたようだが、この経験を経た後、彼はこのように言う。「踊ることは家庭や仕事のストレスがふっとぶんだよね。だからどんなにクラブで踊りを止められようと、場所を変えてでも踊り続けるつもり。ダンサーとしての理想は、曲がヒップポップであろうが、ハウスであろうが、テクノであろうが、トランスであろうが、その曲に感じるままに踊れることだけど、まだまだほど遠いかなあ。だから踊りまくるぞー」。⁵

3 遊び、それ自体として見る

以上の 3 例はクラブにおいて踊ることをこよなく愛す人たちだった。彼らは技を磨くことに努力を重ね、踊ることに快感を覚え、飽くことなく踊り続ける。このような彼らはまさしく「真面目な遊び」をする人であろう。では、彼らにとっての踊りとはどのようなものなのだろうか。

彼らの踊っている姿や表情を見ていると、何らかの気持ちよさを感じていることは確かだ。こうした気持ちよさ、恍惚にアプローチする上で、「身体的快感」と「関係性的快感」

⁵ 彼のオンライン上の日記での記述を引用した。

という区別を用いることはできるだろうか。身体的快感とは、日頃凝り固まった身体をほぐし気持ちよくなっていく快感のことである。彼らの語りにあったストレスを発散させるために、という快感だ。また、関係性的快感とは、踊りの特異さ、ずば抜けた華麗な技により目立ち、周りに人が自然と集まっていきその人を中心に場が形成されていくような、その場の動きを握り得る存在になることで得られる快感である。近づいてきた人と友人関係になる機会も他の人に比べ圧倒的に多い。少し関係性的快感について見てみよう。

独自の踊りをする A は知らない人に絡まれることがよくあるという。お気に入りの曲がかかり A が独自の踊りを踊っていると、周りにギャル男⁶の集団が集まってきて、取り囲むようにし、ヒューヒューとはやし立てた。彼はそれに応え、逆立ちまでも組み込みさらに激しい踊りをする。はやし立て、それに答えて踊るというその相互作用の中で 5 分程盛り上がる。その後、A はサーツとその輪から抜け、集まりの輪が解消し、ギャル男らも彼らの元いた場所に戻っていく⁷。

これは関係性的快感を得ていると思われる一例だが、直接的にその感覚についての言及を聞いたことはなく、快感として捉えていいものか疑わしくもある。しかし、踊りを中心とした遊び場であるクラブにおいて華麗に踊る人が中心的存在となることは必然であるため、理由の 1 つとして考えることができる。目立つために、という快感だ。とはいえ、踊りに夢中になっている人が自分の感じている快感を他者に理解できるように説明することはないし、その時々によって快感の質が変わっていくだろう。よって、身体的快感や関係性的快感などという区別をし、機能主義的・目的論的に捉えたところで、そこに生きる人の「現実」をつかみとることはできない。では、どのような概念が有効であろうか。

ホイジンガは、遊び研究における機能主義的・目的論的アプローチに対し、これまでの定義は不十分であるとし、大胆にその視点を転換することが必要だと論じた。彼はその著書『ホモ・ルーデンス』[ホイジンガ 1973]において、従来の定義は全て、遊びは遊び以外の何ものかのために行われるという前提から出発したものであり、従来の遊び研究がその時代の要請に合致する合理的説明を求める精神に則り、「なぜ遊ぶのか」や「遊びはどのような意味を持つのか」、「何のために遊ぶのか」といった意義や存在理由を問うたものだという共通点を的確に指摘する。そして様々な定義は互いに排除しあうものではないが、部分的解釈に留まっているため、「遊びそれ自体の本質とは何なのか」、「遊びはどのようなあり方をしているのか」という遊びの本質・存在論については全く触れられていないことを批判し、近代の遊びが人間にとって「より重要だ」とされているものための事象として周縁化されていることに疑義を呈した。遊びはそれ以外の思考形式とは無関係なものであり、「日常生活」とは別のものとして、必要や欲望の直接的満足という過程の中にはない、そ

⁶ 日焼けサロンで焼いた小麦肌で、メッシュの入った茶髪、ピアス、細身でホストのような服装をしている男性。ギャルの男性版。

⁷ 2007 年 11 月の記述。

れだけで完結したものだ」と主張した。

遊びを、遊び以外の何か他のものとの関係で捉え、還元してしまう機能主義的・目的論的説明は、遊びそれ自体が作りあげる独特な経験、様態を明らかにしようとはしない。第2節で見た3つの事例は、踊りやクラブ通いへの過剰な執着を伴う「真面目な遊び」であり、機能主義的・目的論的な理解では彼らの生きる「現実」が覆い隠されてしまうのではないだろうか。

Ⅲ 「『真面目な遊び』をさせられる」

本章では、Ⅱ章で見たようなクラブパーほどの踊りへの執着はない人、すなわちお遊びとして遊ぶ人が、場全体の高揚と相付き合い徐々に盛り上がり、自分が踊っているのではなく踊らされているようになる状況に焦点を当て、論を進める。そしてそのような状態はどのような遊びの様態なのかを分析したい。

1 踊りの力

クラブで盛り上がった状況下での踊りは、時に分析者に「政治的」な臭いを感じ取らせたりもするようだ。メディアや音楽を通じた文化の研究者である上野は、自らの拠って立つ社会学・文化研究を「ストリートからの日常生活批判」[上野 2005: 7]と位置づけ、レイブやクラブの文化と現象に焦点を当てた『アーバン・トライバル・スタディズ: パーティ、クラブ文化の社会学』を著している。自身のクラブでの現場感覚とそれを超越した理論の言葉とを絶えず高速で往復する身ぶりによって編まれたというこの著作は、読者を孤島に連れて行っては引き戻し、時に置いてきぼりにしてしまうような動的な筆致となっている。しかしその中で終始一貫している姿勢がある。それは、「何らかのテロス（究極目標）を代表＝表象することなく、端的な参加、行為、出来事だけが、言葉の上では政治的でなくても、何らかの政治的、社会的な（異議）提起を行なう、ということが起こりうる」[上野 2005: 132]というものだ。彼は、踊りによって他者の身体と自己の身体の周りに拡張されたより大きな「身体」が生まれるような身体感覚の変容や、身体と欲望を徹底して踊りに捧げることによる、通常の意味での自己という限定から外れるという個体化の原理の破壊、極端に快楽主義的な身振りが、「政治的」意味を持つ間接的な「権力への抵抗」だと随所で指摘している。

上野自身も認めているように遊び手当人に政治的意図、抵抗の意思は全くない。しかしクラブでの盛り上がりは、分析者に「政治性」、「抵抗」を感じとらせるほどのものであるらしい。次節では場全体の盛り上がりと相付き合い、高揚していく状況の事例を見ていきたい。

2 至高の瞬間を求めて

「お遊び」でクラブに通う人について始めに紹介したい。Ⅰ章で述べたように「お遊び」

とは、過剰なエネルギーを持って踊る「真面目な遊び」ではなく、踊りに執着しないが、頻繁にクラブ通いをすることだ。友人とからかい合いをしたり、新しく友人を作ったり、大音量の音を感じたりすることを楽しみに来ることなどで、大半のクラブはこれに当たると言える。そのような遊びの一例として、男女間の一時的な関係を求めてナンパをしに来る人を取り上げたい。

男性3人とクラブ初体験の筆者の友人（女性）と筆者との5人でクラブに行ったときのことだ。そこには他の知り合い（男性）も来ており、彼に彼女を紹介した⁸。その後、彼女と一緒に気持ちよく踊っていると、彼が来て彼女に絡み始めた。好きにさせればいいのかと思い、一度離れしばらくして戻ってくると、彼は彼女の後ろにべったりとくっつき、手と手をあわせて踊っていた。

彼は週に2回はクラブに通うクラブであるが、他のクラブとは異なり、「チャライことをするために来る」、「かわいい子がいなくてすることがなかったから踊る」と豪語するほど、彼のクラブにおける価値は「女の子」に置かれている。このような人も少なからずクラブの中にはおり、それぞれにそれぞれの楽しみを得ることができるが、そのような個人の意思を超えた遊びが時に生じることがある。

いきなり私の好きな「アガる」⁹曲がかかった。しばらく皆が集団の汗と熱気に踊らされていると、音のビートが4ビート（4つ打ち）から16ビートになる。その後、ふつと鼓動がやみ、「その時」を今か今かと待つ。フロアの皆は前方の集団から徐々にしゃがんでいく。その波は後方にも押し寄せ、皆は隣人と笑顔を交わしながら静かに息をひそめている。そしてメロディが終着点に達し音がなくなったとき、いきなりの大音量にまばゆいレーザー、ライトの嵐が押し寄せる。さらに上方から降ってくる紙ふぶき。皆は一斉に立ち上がり、とび跳ね始める。上に跳ねる以外に方法はない程の大混雑。それでも人々はそれぞれに知り合いの方を向いたり、前方に向け手を挙げ、ピーッと指笛をしたり、ウォーなどと叫んだりしている。そしてその状態は30分から1時間半ほど続く。その中で人々の大半は足の疲れも尿意も忘れ、踊り（跳ね）続ける。

これは地下3階、地上2階の、高さ10m、床総面積5000平方メートルという大規模なクラブ¹⁰の2006年末のイベントにおいて、フロアに約3000人が集結した物凄い熱気に包まれた様子について筆者がフィールドノートに記したものである。

⁸ 新しい人を連れてくると、知り合いに紹介して回ることが暗黙の掟とされている。

⁹ 気分が高揚すること。

¹⁰ 注1で述べたように、このクラブは登録上「ディスコ」であるが、クラブはクラブと呼称するため、ここではクラブと表記する。

DJ や VJ (Visual Jockey) の力量やパフォーマンス、客の数やノリの良さ、そしてレーザーやライト、場を幻想的に見せるスモーク、紙ふぶきなども効果を発揮し、様々なモノが影響を与え合うことで可能となる状況だ。特に DJ や VJ はその場に多大な影響を与える存在だと言えよう。DJ は客が何を求めているかを「場の空気」から読み取り、客の欲求を満たしたりあるいは逆に単調な曲を続けてじらし、最後に最高の盛り上がりを持ってきたりする。また VJ は液晶プロジェクター、TV モニター、スクリーンを用いた視覚的映像を流す者のことだが、あらかじめ編集され、映像と音が固定されたものではなく、個々の素材として存在する映像を音楽に合わせて即興演奏的に、複数の映像信号ソースを切り替えし操っている。流行の芸能人を登場させたり、図形の中のどこの部分をとってもそれが全体の相似形となっているフラクタルを用いたり、DJ が流す音、パフォーマンス、パーティの展開、客の反応などによって映像を使い分けるといふ。このような様々なアクターによって、「絶頂の空間」は生じさせられる。しかし、そのような空間が毎週のように生じていたこのクラブは 2007 年元旦に閉店となってしまった。

2007 年 8 月、ある人のバースデー・パーティーが行われた後、酔っ払った 3 人の 20 代後半、30 代前半の男性が、そのクラブの閉店をめぐって会話していた。彼らは特別に踊りへの執着心を持っていない「お遊び」をする人たちであり、別のクラブの魅力からクラブ通いを続けているようだった。

筆者: B さん、「バースデー」されて) 幸せですねー。

B: ああ。でも俺はあのクラブがほしい。あれさえ帰ってきてくれれば俺はそれでいい。今日 C が、あの曲 (そのクラブを運営する会社が出したシングル) かけたじゃん。もう俺それで泣きそうになった。

C: そんな意図して気分盛り上げようとかするわけじゃないけど、たまたま空気がそんなふうになっただけなんだよね。

D: おれもぐっときたー。その曲がかかるとアがるんだけど、同時にサがるんよね。

筆者: あー思い出して…。でもそのクラブの何がそんなによかったんでしょうね。

B: スタッフもいいし、友達だったしね。クラブ自体の雰囲気も大きさも音も。それに何と言ってもあの一体感なんだよ。あんな一体感、他では味わえない。

これは、失われてしまった「最高の遊び場」を激しい感情を伴いながら懐かしみ、クラブにとつて「死にそうに気持ちいい」最高の瞬間だとされる状態をめぐっての会話だ。別のある人も「音楽が、感情とか場の空気とかとシンクロしてシナジーを生む瞬間、あれがたまらないんだ」と言っていた。

このような「一体感」を至高の瞬間だとして述べている論者の一節を紹介する。

僕は踊り続けている間に、自分が普段感じている意識の状態や、カラダの状態が自分の中から抜け行って、そこに音だけが入って来て、自分が音や時間の流れや、その「場」だけに動かされているような感覚になることがある。カラダや意識や「場」は非日常的な状態にあるのに、踊っているという身体性の部分ではリアリティを感じている。それは踊り続けている自分の中に、どこからともなくやって来る[清野 1997: 161-162]。

また、より読者に喚起させるように描いているものもある。

他者や自然との交感はもとより、表象しえない「より大きな存在」に自分が包まれ、つながっているという感情や幻想が(…)引き起こされることがある。まさに日常生活の経験からの「超越」がそこでは生きられる。踊っている者、パーティに参加している者にとってそれは必ずしも幻覚ではない。彼らはときには頭のどこかでこれは別のものの効果に違いない幻想と知りながら、ビートや旋律を通して周りの他者たちと親密に関係したり、自然や世界＝宇宙を日常とは異なる仕方で感じることもあるだろう。(…)音に過剰に敏感になり、外部のモノやイメージが様々に形を変えるような状態、音が目に見え、色彩が聞こえるように感じる状態のことをパーティのクラウド¹¹は口々に素晴らしい経験として語る[上野 2005: 110-111 (中略は引用者による)]。

両者はその場・その時に訪れた特異な感覚や状態を何とかして言語化しているが、快感に打たれた状態をその後の醒めた頭で言語化しようとしても不可能である。そうであってもこれらの引用から、日常生活における身体の状態、感覚、様態とは異なるものであることが感じ取れるだろう。

そしてこのような状態において、始めのナンパの事例で見たような踊ることに目的がないお遊びをする人も状況の高揚に伴い、『真面目な遊び』をさせられる」状況の只中に置かれることとなる¹²。

3 踊り踊らされ、遊ばれ遊び

西村はホイジンガらの「遊び」という言葉に表されている諸言語の概念分析を受け、古高ドイツ語の「Spilan」、アングロサクソン語の「plega, plegan」、漢語の「遊」、日本

¹¹ 上野は「クラウド」という言葉に、特別な意味を付与して使用しているが、ここではパーティ、イベントの参加者という意味で理解して問題ない。

¹² このような「真面目な遊び」をさせられる状況が少ないからこそ、閉店したクラブを懐かしむのであり、「真面目に遊ばされる」状況になることができずにイベントが終わってしまう場合が多いと言える。

語の「あそび」という言葉に共通する意味に着目し、遊びを「軽快に動揺し、ゆきつもとどりつ徘徊する、あてどなく自在な往復運動」だとする[西村 1989]。また、それが生じるための限られた範囲、隙、余地があることも指摘し、以下のように述べる。『遊びがある』とは(…)一方で、そこで遊びが生じる余地と、他方で、この余地の内部であてどなくゆれ動く、往復の反復の振り、すなわち現象ないし行動がとる遊びという様態とが存在することである[西村 1989: 24-25 (中略は引用者による)]。「ハンドルの遊び」というときの遊びと言えばイメージしやすいだろうが、この余地を行ったり来たり自在に揺れる動きが遊びの様態だという。しかし西村はこれだけでは遊びは生成しないと、もう1つの要素として「遊び手」という概念を提唱する。『遊びとはなにか』とは、『遊び手にとって、遊びは、いかなる現象、いかなる様態であるか』、また『遊びの様態に立つ遊び手として、私は、あるいは遊び相手は、いかに存在し、なにのものであるか』…と問うことである[西村 1989: 19 (中略は引用者による)]とし、「遊びとはなにか」を問うためには、遊び手にとっての遊びを考えるべきであり、遊び相手とは何者で、遊び手とどのような関係にあるのかということについて考えることが必要だという。

「クラブで遊ぶ」と言う時、一般には自己という主体が、踊りという行動を通じて遊んでいるということが想起されるだろう。だが、そうではなく、集団の熱気の中で踊っている人にとっての遊びは、「自己」と「他者」が明確に分断されているようなものではなく、振り子のぶれの内部のようなあいまいとした空間を、他人をまねする「自己」、自己ではない別の何かによってまねさせられる「自己」とを往復しながら、させられながらそれに何らかの形で関わることでそこに存在するものであった。だとすれば、必ずしも遊び手が遊ぶ主体であり、遊び相手が遊ばれる客体ではないということになる。例えば西村は、葉が舞っている様相を見て「葉が遊んでいる」とする場合の遊び手は、葉のハラハラと舞う動きを「遊び」だと認識する自分であり、行為主体である葉自体ではない、という。このように、遊び手は遊びを実際に行っている行為主体とは限らない。クラブで遊ぶ主体も、遊びを行っているようで実際にはその動きに「関わっている」にすぎないが、そのような遊び手がないことには遊びは成り立たない。西村が言うように、「この現象に関与する私の独特の活動こそが、この運動、この現象を遊動となした」[西村 1989: 26]のである。この「関与する」とは、意図を持つ行為主体などは存在せず、誰が主体で誰が客体か分ちがたいような関係性、存在の様態であるような独特なものである。こうして「私が遊ぶのではない」、遊ばれ遊ぶような、明確な主体が存在しない遊びを西村は提言する。遊びというテーマについての研究は、「主体性から出発する思考方式の限界点にみちびかれる」[西村 1989: 33]と。

一旦、本章第1節の議論を振り返ってみよう。上野は踊りによって生じる、拡張する身体、個体化の原理の破壊、極端に快樂主義的な身振りを記述することで、通常想定される「確固たる自己」のような主体とは異なる自己の様態を提示していた[上野 2005]。更にそ

のような様態はパーティーの外にある他者や制度とぶつかるもの、「権力への抵抗」であるとしている。ここで抵抗論の深みに踏み込むことはしないが、「権力」が実際にクラブのどこで発生し、どのように働き、その上で「抵抗」が生じているのかを勘案しないことには、上野の持つ「過剰なまでに資本主義に対抗する社会運動と見なしたがる意識」を前面に押し出すべきではないだろう。

西村の言うように「当の遊び手にとっての遊びとはいかなる様態であろうか」という視点から見えてくるものは、上野が言う抵抗としての遊びではない。踊り踊らされる遊び手にとって、遊びの様態とはどのようなものなのであろうか。次章で検討していこう。

IV 自己を超える遊び

本章では今まで見てきた踊りを通した「真面目な遊び」の様態がどのようなものであるかについて考察する。

1 「『真面目な遊び』をする」こと、「『真面目な遊び』をさせられる」こと

II、III章それぞれにおいて「真面目な遊び」をすることと「真面目な遊び」をさせられることについて見てきた。「真面目な遊び」をする人は技の洗練に時間や気力、体力を費やし、踊ることに快を得る。「真面目な遊び」をさせられる人は通常の自己の状態とは異なる状態になり、踊ることに快を得る。遊び手は何かのために「真面目な遊び」を生じさせるのではなく、ただ踊る、踊らされるだけだ。ところで、この2つの「真面目な遊び」は全く異なるものなのだろうか。前に見たように「真面目な遊び」をさせられる以前の状況においては、「真面目な遊び」をする人とお遊びをする人に分けられる。しかし「真面目な遊び」をさせられるような状況下では、同じ状況を共に構成するものになる。すなわち、「真面目な遊び」をする人を中心に「真面目な遊び」をさせられる状況が作られていく。というのも、踊りには一律の踊り方などはなく、その場でその都度、経験的、反復的に視界に入る他者の模倣が知らず知らずのうちに起こっているようなものであり、その「他者」とは通常目立つ動きをしている、「真面目な遊び」をする人であることが多いからだ。よって「『真面目な遊び』をする」ことと「『真面目な遊び』をさせられる」ことは別々のことではなく、相互に影響し浸透しあう遊びの様態だと言える。

2 「ふるまい」としての踊り

「真面目な遊び」をする人は他の人に比べ、よりその場に影響を与える存在ではあるが、決して完璧に「個」として行動しているわけではないのは先に見た通りだ。周りに人が集まってくることで大いに踊り、更に踊ることでまたも人を呼び込む。遊ぶ主体だった彼らはいつの間にか遊ばされる客体となっている。そしてそのような「ふるまい」は物凄い熱気に包まれ踊り続けることにつながり、「真面目な遊び」をする踊り手の身ぶりといつの間

にか同調する、全踊り手が「真面目に遊ばされる」状況が生成される。自己と場の同時的な生成は、究極的には、その空間に没入し、従来の状態で明確な線引きがなされている「他者」と「自己」という区別がなくなった状態を創り出す。

坂部はこのような状態について人間の行為一般を指す「ふるまい」という言葉に注目しながら考察を加えている[坂部 1989, 1990]。始めに坂部はアリストテレスの詩学を引きながら、模倣することは人間生来のものであり、模倣、「まねび」なくして人間はものを学ぶことができないことを確認する。その上で日常的なふるまいにおいても他者を目指しまねることで自己が現われ出るとし、ふるまいとはそもそも「ふり」をすることで構成されているという。この「ふり」とは、「身ぶり」などを意味すると同時に演技など他者をまねる模倣も意味するが、それ以前に他者と関わることで受動的かつ能動的に二重化している元来の自己のあり方、すなわち他者のふりでありながらそれを超越した自己のあり方であるとする。さらにこのような「ふり」の状態にある自己が究極的に「自-他の区別を超えてある自己の存在の基盤(…)へ向けて、(…)くり返し〈自在〉に自己を超えて向かおうとする傾きをもつことを示す」[坂部 1989: 88 (中略は引用者による)]状態を「まい(舞い)」の状態とする。

また、アリストテレスの詩学における、詩作といった模倣の再現に接して万人が生来の傾向としてそれによるこびを感じるということ、模倣はたんに生存の必要や自己の外にある目的のための手段としてあるのではなく、それ自体のよろこびとして自己目的的内発的な活動であると解した坂部は、「まい」の状態において非日常的なよろこびにふれることができるとする。

クラブにおいて、踊りというふるまいをし、他者の模倣であるふりをしながら、させられながら遊ぶ人は、集団的に踊り狂うことで、ふるまいの極限状況である「まい」の状態において、自他の区別を超えた自己の様態に至っていると言えよう。

以上見てきたように、人々は踊りにより模倣し、模倣され、皆で高揚することで通常の「自己」という主体とは異なる状態になることができる。そして大きな文脈に位置づけることをしない、その場・その時で踊り狂う人にとって、他のものに還元しえない遊びの様態だろう。

湯浅はバタイユに依拠しながら次のように述べている[湯浅 2006]。近・現代を主導する理性と科学、進歩という観念は、やがて来るはずの時を目指し、今生きているこの時が手段、過程としての意味しか持たず、それ自体として価値を持つように徹底的に生き尽くすことができないようにしている、と。遊びも自己完結するものとして捉えられず、手段、過程として位置づけられ、その「内実」を空虚にされてしまっているように思える現代において、クラブでの遊びは稀な存在だと言えるだろう。

V おわりに

本稿では、クラブにおける踊りの様態を見ることで「遊び」について考察してきた。クラブにおける踊りは、従来の遊び論で論じられてきた他の何かのため、もしくは他の何かを表象しているもの、という視点で捉えられるものではなく、遊びその内部で起こっていることからしか見えてこない遊びの様態であることを強調してきた。しかし、日々の経験を振り返ってみれば、どのような場面においても踊りに限らない「真面目な遊び」は存在しうるし、存在してきたことが感覚的に分かるだろう。クラブという特別な装置だから「真面目な遊び」が生じうるのではなく、様々な場面において見出すことができるはずだ。

資本主義的精神に支配された現代において、有意義さを求められる遊びであるが、その内実に迫るとそれを鼻で笑うような熱狂と真面目さと怠惰さ（本稿ではあまり触れなかったが）がある。遊びを「生きる意味を得られるもの」や「自由時間の充実のため」、「間接的な抵抗だ」云々と述べ立てるのではなく、その現実がどうなっているのかをまず捉えようとするのが肝要なことなのだろう。

参考文献

上野 俊哉

2005 『アーバン・トライバル・スタディズ：パーティ、クラブ文化の社会学』月曜社。

尾崎 周二

1992 『遊びと生活の哲学：人間的豊かさと自己確証のために』大月書店。

小田 亮

2000 「『遊び』へのまなざし」『成城教育』第110号：5-12。

坂部 恵

1989 『ペルソナの詩学』岩波書店。

1990 『かたり』弘文堂。

清野 栄一

1997 『RAVE TRAVELLER：踊る旅人』太田出版。

多田 道太郎

1975 『遊びと日本人』筑摩書房。

西村 清和

1989 『遊びの現象学』勁草書房。

ホイジンガ、ヨハン

1973 『ホモ・ルーデンス』高橋英夫訳、中公文庫。

エリス、マイケル

1977 『人間はなぜ遊ぶか：遊びの総合理論』大塚忠剛他訳、黎明書房。

湯浅 博雄

2006 『バタイユ：消尽』講談社。

鷺田 清一

1996 『だれのための仕事：労働 VS 余暇を超えて』岩波書店。

(2009年2月23日 採択決定)