HOKKAIDO UNIVERSITY

Title	遊びと神聖なもの
Author(s)	堀, 雅彦
Citation	基督教学, 32, 1-23
Issue Date	1997-06-27
Doc URL	https://hdl.handle.net/2115/46583
Type	journal article
File Information	32_1-23.pdf

Hokkaido University Collection of Scholarly and Academic Papers : HUSCAP

論文

遊びと神聖なもの

堀　雅彦

I

「遊びは神聖なもの（le sacré）の死ぬ瞬間にのみ出現する」――これはフランスの哲学者ジャック・アンリオの著書『遊び』の中の言葉である。遊びは笑いと同様「神聖なものに迷惑をかける」。このような物言いは、彼が遊びの「憑魔的（démoniaque）」な性格を語る際に現れる。アンリオの遊び概念は彼なりの哲学言語の中で解釈しなおされたもので、極めて強い（積極的な）意味合いを持っている。彼の立場からすれば、神聖なものの被る「迷惑」や「死」という運命は、少なくとも単に悲しむべき事柄なのではないし、また「憑魔的」と言われる遊びのいかがわしさは、同時に人間の本質的な「自由」を徴づけるものでもある。(1)

アンリオが注目しているのは、人間存在の中心に挿入されている「遊びの余裕の幅」である。「存在が遊びうるというのは、存在のなかで何かが遊ぶからなのだ」。すなわち遊ぶ主体たりうる人間は、「自身のなかに遊びを含有し、その事実によって、自己自身とも、また自己以外の対象でも観念でも機能でもどんなものとも決して完全には一致することのない存在」であり、その意味で「憑魔的」な存在と言われるのである。他方、儀礼が執行される際、祭式執行

者は「自己の役割に密着し、決して少しでも後退することがない」。彼が自己のなかに遊びの幅を認めるとたん、すなわち遊びはじめるとたん、冒瀆（sacrilège）――「ふりをするという冒瀆」――が現われる。アンリオは大略以上のように述べている。

あるいはここで、次のような疑問が提起されるかもしれない。――仮にアンリオの言う「祭式執行者」の在り方が遊びから程遠いものであったとしても、果たしてそのことが神聖なものと遊びとの本性上の対立、いわんや後者の「冒瀆」的な性格を意味するだろうか。人は儀礼に際しては神聖な態度で臨み、遊び場では日常の心配事から開放され、快活な楽しみを味わう。そこには場面に応じて区別された活動があるのみで、「対立」や「冒瀆」などありはしないではないか。――社会学的な「多元的現実」論が、この見解を一層確からしいものにする。この理論の語るところでは、われわれの社会的な現実世界は、それぞれに特有の「認知のスタイル」をもつ多元的な「世界」もしくは「意味の区域」から成り立っている。それぞれの「世界」の現実性を支える出来事の一貫性と両立可能性は、特定の認知のスタイルのもとでのみ可能である。ゆえにそのスタイルによって支えられている意味の区域を離れれば、それらは容易に崩れさるほかない。[2] この線の議論に沿えば、「儀礼」や「遊び」もまた、それぞれ特有の「認知のスタイル」をもつ独立した「意味の区域」内の行為にほかならない。ある行為が儀礼において排除されるとすれば、それはその行為が「場違い」なものだからであり、遊びや「ふり」であるからではない。

いかなる学的な議論も、私やあなたの「常識」に食い込んでいくことがないならば、何ら説得力をもちえないだろう。その意味で多元的現実論に根ざした上のような議論は一定以上の説得力をもっている。しかし、常識的な判断が自らの相対性を見失うとき、それはある意味で病理的なものになる。多元的現実論の危うさは、各々の「意味の区域」がいわゆる日常言語によって、しかも「常識」的な仕方で裁断されながら、その裁断過程自体が一定の認知のスタイルに依存していることが意識されないということ、もしくは極めて意識されにくいということにある。「冒瀆」などと

いう物騒な言葉を持ち出して遊びの本質を語るアンリオの言説は、私自身がこの裁断過程に対して目覚めているために必要なショックを与えてくれる。したがってそれは少なくとも低い意味でのレトリックではない。本稿の目的はアンリオ的な「遊び」概念に与えられた「冒瀆」性の意義を私なりの仕方で評価しつつ、これを宗教学的に応用する方途をさぐるものである。

II

神聖なものと遊びの本性上の対立を「証明」するものとして、アンリオは「儀礼から遊びへ、魔術的な物からおもちゃへという移行を明示し両者をへだてる溝の存在を教えてくれる歴史」への注意を促している。「遊びは神聖なものの死ぬ瞬間にのみ出現する。たとえ神聖なものの消滅したあとにも魔術の匂いが残る（仮面、仮装、カード遊びなどに感じられる）とはいえ、遊びはやはり、みずから出現する以前に神聖なものの追放を前提する」[3]。

ここには単なる対立関係とは異なる関係が現われている。それは遊びと神聖なものの間の血脈である。アンリオにとって神聖なものに対する遊びの関係が「冒瀆」（以降、この語をアンリオの語法に沿うかぎりで用いていることの表示として、括弧を付すことにする。見た目上の煩わしさはお許し願いたい）的でさえあるのは、両者の間に血脈が想定されるがゆえである。血脈を匂わせる具体的な歴史のエピソードは、例えばロジェ・カイヨワの『遊びと人間』に引かれている。

「お祭りの宝棒〔登りにくいつるつるの棒の上に賞品がつけられている〕は天空制服の神話に、サッカーは、敵対する二つの胞族間で太陽を奪い合う争いに、つながりをもっている」。また、「凧あげは、十八世紀の終わりごろからヨーロッパでは玩具となったが、それ以前、極東では、地上にいるその所有者の肉体からさまよい出た魂を象徴的に表していた。この魂は魔法によって（実際には凧を引き止めている糸によって）風向きのままに漂う紙の脆い枠に結び

つけられていると考えられていた。朝鮮では、凧は罪を犯した村を災いから救うスケープゴートの役割を果たしていた」、等々だ。[4]

しかしカイヨワは、このような「遊びの縦の歴史」は「これらの細々とつながってきた血縁関係を発見した碩学たちが予想したほどには遊びの本質について教えるところはなかった」と言う。彼は「まじめな活動の退化によって子供の遊びが生まれたのではなく、むしろ二つの違った分野の活動が同時的に存在するということではないか」とし、そういう同時存在の例として、ニュー・メキシコ州のプエブロ・インディアンの信仰対象であるカチナについて書いている。彼らはカチナを拝み、仮面舞踏の際にはそれを演ずるが、同時にカチナを模した人形を作り、息子たちの玩具として与えているのだ。また、カトリックの国々において子供たちが行なう「ミサごっこ」や「堅信の秘蹟ごっこ」などの存在も、儀礼と遊びの一般的、本質的な関係が、血脈よりも同時存在にあることの証左だとカイヨワは考えている。

フランスにおける遊びについての思索の先人カイヨワの議論を、アンリオはこの点に関しては却ける。「両者の同時性は、精神の変容ないし逆転による派生分岐という仮説を排除するものではない」[5]とアンリオが述べるように、カイヨワが儀礼と遊びの関係を〈逐次的な移行／同時存在〉の二者択一の問題にしてしまっているのは明らかに勇み足である。

二人の論者はともに儀礼と遊びの異質性を強調する意を持ちながら、カイヨワは両者の血脈を重く見ず、アンリオはそれを意義あるものとしている。カイヨワが反対したのは、遊びを儀礼の退化物（オリジナルではないもの＝コピー）と見做す歴史家の態度であった。彼は遊びを還元不可能な独自のもの（オリジナル）と見做すことで、遊びの名誉回復をはかったのだ。井上俊が指摘するように、この方向性は「遊び」の世界を独自の意味領域と見做す多元的現実論に通じるものだ。[6]他方アンリオは、儀礼と遊びの関係を〈オリジナル／コピー〉の関係でとらえる歴史家の視点を、

ある程度は受け入れていると言ってもよい。もちろん、オリジナルはコピーされた後に廃棄されるとは限らず、両者は同時に存在しうる。ただしコピー（遊び）の出現は、仮りに神聖さの面では喪失であったとしても、それは同時に主体が自らのうちに自由を見いだす瞬間でもある。後者を語る際の独自な論調において、アンリオの立場はカイヨワ描くところの歴史家たちの立場とも異なっている。

III

「儀礼から遊びへ、魔術的な物からおもちゃへ」という歴史的移行は、しかし神聖なものの文字どおりの死を意味するだろうか。それはむしろ、それら特定の儀礼や魔術的な物からの神聖なものの撤退を意味すると考えるべきではないか。ある場所での「死」は別の場所での再生や転生を意味するかも知れず、あるいはそれを真に神聖なものへの覚醒の契機として捉える立場もありえるとすれば、神聖なものの「死」は常に括弧つきのものだと考えるべきではないか。

とりわけ、この移行を近代化に伴う一般的な文脈で論じる際には、例えば次のような冷静な物言いが多くの共感を得るだろう。すなわち、人が儀礼や魔術的な物と自己の間に遊びの幅を見いだす瞬間、神聖なものは外的な行為や物的対象から個人の内面へと住みかを転じているのだ。この理解はいわゆる世俗化についての宗教学者のコンセンサスに対応する。つまり、世俗化は「非宗教化」を意味するのではなく、聖なるものの「私化（privatization）」、もしくは対象世界についての「脱神聖化（desacralisation）」と捉えるべき現象なのだ。

しかし、この見解において重視されるのは神聖なもののダイナミズムであり、遊びは儀礼から神聖なものが抜け出る瞬間に見いだされる空隙にすぎない。遊びが結局のところ儀礼の脱け殻あるいは空虚な儀礼にすぎないというなら、それはカイヨワが批判した歴史家たちの見方であって、アンリオが言ったことではないはずだ。彼がそういう脱け殻

に「冒瀆的」などという言葉を用いたのならば、それはレトリックですらなく単なる誤りである。どうやらアンリオの遊び概念の物騒な性質は、宗教学的な世俗化論の冷静な語り口には折り合いにくいようだ。

恐らく、両者の折り合いの悪さは学的な思考形式そのものに内在する異なりに起因するのだが、同時にその折り合いの悪さには意味があると私は考える。よって私は、両者の分離でも折衷でもなく、それらを不連続なままに接続することを目指したい。以下においてはまず、両者の関係を見届けるための大まかな地図を手にするために、それぞれの基本的な思考の枠組みを対照してみよう。

神聖なものの「死」は常に括弧つきのものだと考える余地がある、と私は書いたが、この時点ですでに私はある程度宗教学的な思考を行なっていたように思う。この種の語を括弧に入れるのは、言わば宗教学的な思考(この言葉を、今私は方法上の曲解を込めて用いている。学説史的にバランスの取れた理解を得るためには、註に挙げた論文[7]などを参照願いたい)の常套なのだ。「死」の括弧入れは、実は「神聖なもの」を括弧に入れることと別の作業ではない。そこでは誰にとって「神聖なもの」であるか、という経験主体の問題が導入されているのであり、それは言わば三人称的な思考である。このような思考の余地が大航海時代以降、ヨーロッパのキリスト教世界に持ち込まれた諸宗教についての知識の爆発的な蓄積とともに拡大されたことは明らかだ。[8] もちろん、それは研究者自身をも三人称で考えてみる余地を含んでおり、その意味で自己の信仰の相対化への方向を持っている。学説史的な観点から言えば単純ではないものがあるにせよ、今日宗教学で言う「聖(le sacré)[9]」は、原則としてこの意味での括弧を付されたものだ。

私見によれば、この括弧入れとともに宗教学的思考に一つの見落とすべからざる亀裂が生じる。それは「聖なるもの／聖であること」の亀裂だ。前者は聖なるものとは何か(いかなる実体か)についての思索を神学的な伝統から受け取り、後者は聖であるとはどういうことかについての考察を、事実についての記述と分析によって進展させる。宗

教の「実体的定義／機能主義的定義」という区別は、この亀裂の早期における表れにほかならない。当初、聖であることは聖なるものから離れてはいなかったはずだ。しかし「私（たち）」以外の人（々）にとっての「聖」という場合、聖なるものの本質をめぐる思弁よりも、その人（々）によって経験されていることについての記述が先行せざるをえないのは必然である。さらに、上に見た意味での世俗化が進行するにつれ、通常世俗のものとされる「良識」や「権威」さらには「自分らしさ」などが、ある人（々）にとって多少とも聖であるような事態がしばしば言及されるようになる。このような宗教学的な「こと」思考の先導のもとで、括弧つきの「聖」は「もの」思考の根から次第に遊離してゆく。

もちろん、ある人（々）にとって聖であるとはどういうことか――これは研究者の取る方法、姿勢によって多様なものだ。また、この地点で聖なるものの実体としての固有性をどの程度、またどのような仕方で保持してゆくのかも、大きく分かれる部分だろう。宗教学者が社会学者ほどには、聖であることを「自立」的、拡張的に扱うわけにはいかないのも事実だ。その意味で、括弧を書き入れる線の太さ、及びその意味合いは一様ではありえない。

他方において、「括弧入れ」と言えばむしろ哲学者、とりわけ現象学者が言うエポケー（Epochē）を思い出す人も多いだろう。アンリオの『遊び』の訳書には、「遊ぶ主体の現象学へ」という副題が付されている。アンリオの議論は必ずしもフッサール的な意味で現象学的ではないのだろうが、「私」の経験の自明性を括弧に入れる、という私なりの大まかな把握において両者は遠くはない。しかし、『遊び』を例えば「現象学的な遊び論」と呼ぶのは正しくない。この書物においては（アンリオなりの意味で）「遊ぶ」存在として人間を考えることが、そのまま彼なりの現象学になっている。そしてさらに、彼の「現象学」あるいはこの本を書く行為そのものが、一つの「遊び」なのだ（私は今、不要な言葉遊び――必要な遊びというのも奇妙な話だが――を極力避けている）。したがって、アンリオが「神聖なものと

遊びの本性上の対立」と言うとき、それは彼の哲学における両者の対立であるのみならず、より根本的には彼の哲学と神聖なものとの対立にほかならないのだ。

アンリオは、神聖なものを宗教学的思考のような仕方では括弧に入れなかった。その余地はなかったのだ。それは彼の能力の欠如をいささかも意味しない。また、一九二三年生まれのこの哲学者の知識社会的な環境が、情報量において大航海時代以前のものであろうはずもない。そうではなく、アンリオの思考があくまで一人称的なものであるがゆえに、その余地はないのだ。自分以外のある人（々）にとって「神聖なもの」という三人称的な括弧は決してつけられない。よって神聖なものを拡張的に扱う、ということも彼自身はしなかったのだ。

アンリオの行なう括弧入れはむしろ、一人称的な思考の徹底の中で生じるものだ。実にその括弧入れこそが『遊び』の書き手、あるいは「遊び」の主体としてアンリオが行なう「冒瀆」なのだが、次節では彼がどのような仕方でそれを行なっているかを見届けることにしよう。

Ⅳ

ここで、本稿のはじめに現われた祭式執行者に再び登場してもらおう。彼は「自己の役割に密着し、決して少しでも後退することがない」。ゆえに「自己の行為からほんのわずかでも離脱する機会や、自身の現にしていることをしつつある自己を眺めたり、自身のしていることの意味や価値について自問するような機会をもつことなどありえない」のだ。[10]――しかし、果たしてこれは祭式執行者の在り方を十全に記述しえているだろうか。役割行為への没入、反省の欠如――これは神聖なものの前での人の在り方に対する不当な落としめではないか。

しかし、あるいはこのような私の疑念こそ、宗教的な行為の実質に対する無知ゆえの錯誤かもしれない。アンリオはこの祭式執行者の在り方を記述し誤っているのではなく、むしろあるものについての記述を欠いているのかもしれ

ない。それは何か。――言うまでもなくそれは、神聖なものについての記述である。あなたがもし、アンリオの描写においても神の現前を見落とすことがないなら、あなたはそこに何ら公正さの欠如を指摘しないかもしれない。しかし「神聖なものと遊びの本性上の対立」と言いながら、アンリオが記述するのはいわば非公式な視線で眺められた祭式執行者の姿のみであり、例えばその「役割」に超俗的な実質を与えるような神聖なものについては一言すらしないのである。これは明らかに自覚的な不十全さではないか。

アンリオは何故、儀礼の記述において神聖なものを脱落させるのか。彼は儀礼における神聖なものの現前を否定しているのだろうか。それとも、神聖なものについての沈黙を守ったのか。――恐らくいずれでもないだろう。この脱落こそが、彼なりの括弧入れだと私は考えるのだが、しかしそれは戦略的な方法として選ばれているのではない。神聖なものを括弧に入れざるをえない、そういう人間の在り方が彼の言う「遊び」の基本的な含意なのだ。ゆえに正確には、脱落に「何故」はないのかもしれない。

遊びの「冒瀆」性が介入する瞬間を記述する上で、アンリオは祭式執行者が遊ぶ「私」に反転する瞬間を書いたのであった。この反転は神聖なものから遊びへの、逐次的に完結する移行ではない。確かにこの瞬間は決定的なものではあるが、それはむしろ神聖さと遊びの対立のはじまりである。遊びの介入によって、「私」は神聖なものに対する何ら分裂を有さない在り方――「空隙なき神聖さ」とでも呼んでおこう――から離れ、神聖さと遊びの二重性のうちに生きざるをえなくなる。この二重性においては、神聖さは滑稽さを、遊びは冒瀆を自らの影とする。つまり遊びにとって神聖さは滑稽なこと、神聖さにとって遊びは冒瀆的なことなのだ。アンリオが祭式執行者の記述に際して神聖なものを脱落させるとき、そこに書かれているのは神聖さの影、つまり遊ぶ「私」が神聖さを眺めるときの滑稽さなのだ。「自己」の役割に密着し、決して少しでも後退することがない」ような祭式執行者の姿は、遊ぶ「私」の語りによって描きだされた「私」自身の映像なのである。

この際私が強調しておきたいのは、遊ぶ「私」の語りは（現代の言語哲学者たちの語法を借用するなら）記述的なものではなく、行為遂行的（performative）なものだということだ。神聖なものの前での「私」の姿について遊ぶ「私」が語ることの意味は、そのような神聖さからの離脱を遂行することにあるのだ。ゆえにそれが祭式執行者たる「私」の在り方を十全に記述しないのはむしろ当然だと言ってもいい。

しかし私見によれば、アンリオ自身は遊ぶ「私」について、それが語るということと、それがいかに語るかということを、いくぶん都合良く混ぜ合わせているようだ。ある場所では、遊ぶ「私」の語りが透明なものであるかのように扱い、ゆえにそれが「今あるがままの私」を表象するとさえ書いている。[11] この場合、自己自身からの距離設定は語るということ自体によって成立し、語り方は問題にならない。しかし別の場所では、遊ぶ「私」の語り方の滑稽さが距離を保持しているかのように書いている。[12]

神聖さと遊びの二重性を問題にするうえで重要なのは、やはり語り方だと私は考える。神聖さが神聖なものに対する何ら分裂を有さない在り方であるとき、それは恐らく沈黙に近いものである。しかし、遊びの介入とともに「私」がそこを離れるとき、神聖さもまた語ることなしには存立しえないのではないか。私は神聖さと遊びの対立を、沈黙することと語ることの対立ではなく、語り方の上での対立として受け取りたい。対立する語りはいずれも行為遂行的なものである。一方は神聖なものと自己の絆を絶えず確認し、他方は神聖なものの拘束から自己を解放する。

もちろん、「拘束」という言葉自体が既に傾きのないものではなく、それは明らかに遊ぶ「私」の語りに属している。その意味では、拘束からの解放とはすなわち拘束を「発見」することにほかならないと言うべきかもしれない。いずれにせよ、遊ぶ「私」の語りは「神聖なもの」を通常とは異なる文脈に置くのだ。遊ぶ「私」の語りは「神聖なもの」を文字どおりの「死」に至らしめるわけではないにせよ、「神聖なもの」と自己の関係を拘束として捉え、あるいはそういう自己の姿に滑稽さを見いだすかぎりでは「冒瀆」的なものだ。

この意味での遊び（遊ぶ「私」の語り）は人間の在り方において極めて本質的なものだというアンリオの基本的な主張に、私は同意する。遊びを無化するには、人は空隙なき神聖さ（＝沈黙）に回帰しなければならないが、その試みは果たして可能なものだろうか。それを不可能事と考えるのは、私が一種の世俗主義に立っているためなのだろうか。

V

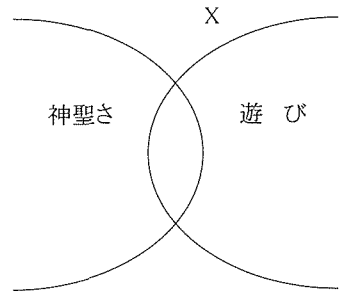
以上の議論は必ずしもアンリオのテクストの流れに沿ったものではなく、いわば編集的な解釈と意図的な曲解を一部含んでいる。そのような操作において私が抽出しようとした論点は、「私」によって生きられている神聖さと遊びの二重性である。儀礼と遊びの歴史的な血脈や両者の対立・排除関係は、この二重性において理解されるのでなければならない。それはある意味では非実証的な関係であるが、単に曖昧なものでもない。非実証的というのはつまり、この二重性が客観世界の表面に書き込まれているわけではないからである。単に曖昧なのではないというのは、この二重性を生きている主体にとって、それはまことに切実な事態だからである。

「二重性の世界では、なにかとなにかが重ねられて一致するのではなく、重ねられることによって裂け、そしてずれるのである」[13]。――神聖さと遊びの「二重性」と私が言うとき、その意味を端的に表現するのにこれほど理想的な一文はないかもしれない。アンリオが両者の「血脈」にこだわるとき、それらは独立的なものではなく「重ねられて」いるのであり、また遊びが「冒瀆」的なのは両者の重なりが一致ではなく裂け目とズレを生むからである。図というものに単純化の恐れはつきものだが、ここで両者の関係を、互いの接触が裂開をなす二つの弧によって表してみよう（図1）。

この図を見るとき、私たちは自分の視点をいずれかの弧の内側に置く必要がある。まず、神聖さの側から遊びを見

るとき、①遊びは神聖さを欠いた空虚なものである。しかし同時に神聖さのうちに空隙を穿ち、神聖さによる包摂から絶えず逸脱してゆく運動性において、②遊びは「冒瀆」的なものである。次に、遊びの側から神聖さを見るとき、③神聖さは遊びを欠いた滑稽なものである。しかし同時に遊びの現われが不可能であるような不動の領域を画する点において④神聖さは遊びの限界である。神聖さと遊びの対立は単に内面的な葛藤としてあるのではなく、生きる主体がその都度行なう語りや行為によって生じるズレである。後に見るようにその具体相は多様なものであるから、遊びの「空虚さ」とか神聖さの「滑稽さ」などの表現は可変的である。したがって遊びは本質的に空虚なものだとか、神聖さはその本質において滑稽なものである、といった主張がここで意図されるのではない。神聖さの貫徹は遊びの介入によって繰り返し破られ、遊びの放逸は神聖さの介入によって繰り返し破られる――私が注目するのはまさにこの運動である。

図1



※中央は共通部ではなく裂開。

以上のように捉えなおされた神聖さと遊びの対立について、宗教学的な応用がいかなる形で可能であるかを以下において検討してみよう。

まず、「神聖さ」という言葉についてだが、それは何ものかに対して人間のとる態度である。私はこの場合、「何ものか」についての積極的な規定を放棄し、「世俗」的な領域から「宗教」的な領域までほとんど無限の幅をもつものとしてそれを考えたい。[14] 神聖さの程度もまた、特に問わない。しかし、同時に揺るぎない唯一の条件を提示しておかねばならない。つまり、以下において扱うかぎりでの「神聖さ」は、あくまでも当事者の経験のうちに認められるものだということだ。自らにとって切実でないような「神聖さ」への冒瀆は、本稿で言う「遊び」の問題ではありえない。

このことはいくら強調してもしすぎることはない。

とはいえ、概念の性急な拡張が議論の横滑りを生じないように、ここではいわゆる「宗教」現象に定位して神聖さと遊びの二重性を考えておこう。その場合、社会学者の大澤真幸が柳田国男の『遠野物語拾遺』に採録されている説話を手がかりに行なっている議論が、非常に役に立つ[15]。まず問題の説話を見ておこう。

> 土淵村栃内の久保の観音は馬頭観音である。その像を近所の子供らが持ち出して、前阪で投げ転ばしたり、また橇にして乗ったりして遊んでいたのを、別当殿が出て行って咎めると、すぐにその晩から別当殿が病んだ。巫女にきいて見たところが、せっかく観音様が子供らと面白く遊んでいたのを、お節介をしたのがお気にさわったというので、詫び言をしてやっと病気がよくなった。この話をした人は村の新田鶴松という爺で、その時の子供の中の一人である。

「〈社会学すること〉の構造」と題されたエッセイで大澤がこの説話を持ち出すのは、彼がここでの巫女の洞察の中に、「原初の社会学」とでも呼ぶべき営みを認めるからである。よって当然彼の関心は本稿のそれと同じではないが、にもかかわらずこの説話は、またそれについて語る大澤の言葉は、本稿で私が注目する二重性の極めて核心的な部分に触れている。ここに現われているような「巫女の視点」こそは「社会学を確保する本源的な視点」だと考える大澤は、それが観察者の視点／当事者の視点のいずれでもないと主張する。当事者の視点はこの場合別当の視点と考えるべきだが、別当の視点に準拠しているかぎり、われわれは「馬頭観音で遊ぶべきではない」という告発を得るのみだ。また、別当と巫女の関係は当事者と観察者の関係よりもはるかに微妙なものである。「もの言わぬ別当自身の身体という他者性が、巫女を媒介にして、言葉を発している、ということではないか」――大澤はこのように考える。「別当と

いう当事者の視点が、その固有性に徹したときに、かえって巫女という他者の視点に通底してしまう」のであって、その証拠が別当の病だというわけである。

巫女を社会学者（大澤自身）に重ねるメタ・レベルの観点は外しておくことにして、今はこの社会学者が巫女を含む説話世界に対して行なっている分析のうちに、本稿への関わりを探ってみよう。「馬頭観音で遊ぶべきではない」という告発は、本稿の言葉では「神聖さ」の側から発される語りにほかならない。では、この説話に本稿で言うところの「遊び」はどこに見いだされるか。子供たちの遊び？　いや、そう考えるのは十分ではない。上の大澤の言い方に従えば、別当自身の「身体」を見落としてはならないのだ。本稿の関心に引き寄せて言うなら、この説話内の「遊び」は子供たちによって誘発され、それを咎めた別当の身体（病）に転位し、さらには巫女の語り（診断）に辿り着く、一連のいわば演劇的な過程である。別当にとっては楽しみどころではなかったろう「病」も、気の毒だがここでは「遊び」（アンリオ的「冒瀆」）の一局面をなすのだ。とはいえ、馬頭観音で遊ぶことの「正しさ」が別当の病や巫女の診断によって証明されているのではない。ここに報告されているのは神聖さに対する遊びの優越ではなく、また別当の狭隘な了見が子供や巫女の大らかさの前で敗北し、廃棄される過程でもない。別当の内に躍動する遊ぶ「私」が、彼自身を「拘束」（この括弧入れの理由はすでに述べた）する神聖さに空隙を穿つ過程がここに描かれているのだ。

馬頭観音との間に、決して還元すべきではない距離が介在していなくてはならない――大澤によれば、これが別当が子供たちを叱ったときの（別当自身にとっての）「真実」であった。しかし身体の水準では、子供たちと同様別当自身も、「観音さまも楽しく遊びたいはずだ」、つまり「観音さまと親しく交わっても良いはずだ」ということを知っているのだと大澤は言う。「別当にとっては、身体の水準で生きそして見ているものと、言語の水準で自らが「生きそして見ていると自覚していること」とが一致していないのである」。

ただし、身体の水準と言語の水準は、あらかじめ明確に区分されて存在するのではあるまい。この点についての大

澤の立場は微妙に見えるが、少なくとも私はこの水準のズレを、説話が報告する出来事とともに生じたものと考える。もちろん、出来事以前には一切のズレが存在しなかったなどと言うつもりはない。しかし、ズレの体験（つまり上に書いたような、演劇的過程としての「遊び」）という出来事は、主体のうちにあらかじめ備わっているズレの状態を透明に映し出すのではなく、むしろ新たにズレを生み出すのである。だから、別当が身体の水準では（はじめから）知っているというのは、私の立場では必ずしも正確な言い方ではない。もしも別当その人が治癒の後で、「私は本当は最初から知っていたのだ」と思いなおしたとしても、それは事後的な反省によって構成された括弧つきの「事実」である。

したがって、私にとって問題なのは「経験する者の内に亀裂のようなものとして、はじめから宿っている」他者性を透視することではなく、そういう亀裂が出来事の過程でいかなる形で演じられるかを目撃することである（もちろん、本稿とは異なる関心から書かれたエッセイを勝手に引き合いに出しているのだから、これは大澤への直接的な批判にはなりえない）。この場合、説話内での出来事の発端を担っている子供たちの役割は大きい。同時に、冒頭に見た遊びの「憑魔的」な性格、さらには démoniaque というフランス語にこの訳語をあてた佐藤信夫の慧眼を思わずにはいられないのである。子供たちが遊びのさなかで見せる「ものに憑かれたような」熱中ぶり、（かと思えば大人を困惑させるような）気紛れや飽きっぽさこそは、この語にふさわしいものではないか。もちろん、彼／彼女らの遊びに「冒瀆」は含まれないだろう。それは「子供だから」許される特権だとも言える。恐らくは大人が行なう遊び、いや大人が（子供のように）「憑魔的」に振る舞うことだけが、時として「冒瀆」の影を帯びるのだ。(16)

さらに佐藤の訳語にはもう一つ仕掛けがある。そこには「遊び」がある意味で「憑きもの」的な性質をもつことが示唆されているのだ。こう考えることはできないだろうか――子供たちの遊びを別当が咎めたとき、遊びは別当（あるいは別当の「身体」）に「憑いた」のだと。もっと言えば、子供たちもまた遊びの開始者というよりは、敏感な媒体とでも呼ぶべき存在かもしれないのだ。遊びが主体のうちに「はじめから」宿っていたと言うことに対して、私が躊

躊せざるをえないのは、遊びは主体のうちに「ある」のではなく、何らかの仕方で「来る」のではないかと考えるからだ。しかしそれがどこから来るのか、私には解らない。

アンリオの議論を宗教学的に応用するとは、最終的にはそれをオカルト化することなのか、と疑われるかもしれない。そのつもりは全くないが、「そうではない」と胸をはって断言できるほどには、この点についての私の考えは明晰になっていない。しかし、私はこの説話世界に引きずられて議論をいたずらに飛躍させているわけではない。ここまで幾度となく用いてきた〈遊ぶ「私」〉という言い方は、〈遊びの憑いた「私」〉と読み直されてかまわない。〈遊ぶ「私」〉は「私」の遊ぼうとする意志によって現われるのではない。遊びは意志に反するとまでは言わないが、意志によっては呼び起こされず、鎮められない側面をもっている。冒頭に引いたアンリオの言葉のように、「存在が遊びうるというのは、存在のなかで何かが遊ぶからなのだ」。問題はこの匿名の「何か」だが、有り体に言えば、これが匿名であることをやめるとき、「遊び」を語る意義は消え去ると私は考えている（それは私にとって、到達すべき地点ではいささかもない）。

今一度繰り返そう。本稿において私が注目するのは、神聖さと遊びの重なりが絶えず生じさせる、裂け目やズレである。この説話においてそれは当事者の経験における言語（表層）の水準と身体の水準（深層）のズレとして見いだされたが、これはズレの普遍的な形式では全くない。〈神聖さ／遊び〉の〈表層／深層〉への対応は逆転して現われる可能性がある（後に触れる「現代」的な状況のように）し、また、より一般的な状況として、両者を垂直の関係に置くよりは併置すべき場合もある[17]。いずれの場合にも強調しておきたいのは、ズレをなす二つの領域のうち、いずれか一方に独占的に「真実」性を認める立場を私は決してとらないということだ。

すでに示した図1の、Xに注目していただきたい。このXを自らのうちに包摂することができるのは「神聖さ」だ

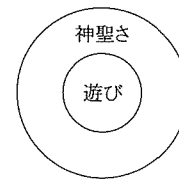


図2

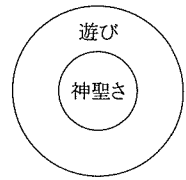


図3

ろうか、それとも「遊び」だろうか。それが不可逆的に決するとき、両者は図1のような二重性を解消し、図2と3のいずれか一方の在り方へと移行するだろう。つまり、神聖さと遊びのいずれかが包括性を勝ち取るのだ。そこには神聖さと遊びの差異や対立はあっても、裂け目やズレは主題化されない。アンリオ的な二重性は、調停不可能な図2と3の間の絶えざる往復運動によってこそ与えられるのだ。

別当が子供たちを咎めたとき、別当にとって遊びは神聖な世界に混入した夾雑物であった（図2）。しかし、病から治癒へと向かう「遊び」の過程においては、経験世界は図3へと転倒したのである。重要なのは転倒という事態そのものであって、図2に対する3の不可逆的な勝利ではない。別当の日常への復帰は、多かれ少なかれ図2の世界の回帰を伴うはずだ。

ただし、図2は必ずしも、遊びを低く評価する世界観を表すわけではない。例えば、「遊び」の領域を表す内円の中にさらに小さな内円を書き入れ、それを「俗」なる日常の領域に見立てるならば、この図において遊びは神聖さへの通路にもなりうるのだ。遊びを「超越のしるし」の一つに数える神学者／社会学者ピーター・バーガー[18]の立場や、労働の過大評価に異議を唱え、むしろ神への礼拝に基礎づけられた真の意味での「余暇」を過ごすこと（必ずしも「遊び」と重ならないが）の価値を称揚するカトリック哲学者ヨゼフ・ピーパー[19]の立場などは、形式上はこの線での議論に位置づけられるだろう。

もちろん、「真実」は当の生きる主体によって選ばれ、そのとき私が言うような往復運動は止むかもしれない。少なくとも「神聖さ」が偽（にせ）のもの――俗なるものの神聖視など――ではなく、「真に」神聖なものに導かれる態度であるならば、図2以外の在り方は考えられない、という立場もあるだろう。また、「戯れ」や「逃走」を鼓舞する「現

代的」な感性にとっては、今や図3の内円が消滅しつつある世界のみがリアルだと思われるかもしれない。[20] しかし、本当にそうだろうか。

「世界の根本相はかくのごときだと言える」――この場合「と言える」というのは、「私はそう言って生きていく」という意味だ、と静かに語った人がいたように思う。信仰をもたず、真に神聖なものを知らない私には、図2の真実性を言うことはできない。しかし、自らの生きる世界についてのモデルを、内円の消滅した図3に求めることもまた私にはできない。遊び場は住みかではありえない――私はそう考えるからだ。遊び場が住みかであるような世界とは、結局遊びの不可能な世界ではないだろうか。[21] 自分が遊んでいるという私たちの自覚は、「身体」の水準では裏切られているかもしれない。そのとき、別当の場合とはちょうど逆の形で、遊びと神聖さのズレが見いだされるのだ。

では、このズレはいかなる仕方で演じられるのか。〈ほんとうの自分〉探し？　あるいは父性の復権？　反相対主義？　しかも、その過程がある意味で「遊び」に対する「冒瀆」という逆転を伴うとすれば、それは果たして「遊び」と呼ばれうるものなのか。――これらは私にとって非常に難しく、しかも極めて切実な問題なのだが、その考察は他日に譲らねばなるまい。

VI

終わりに、アンリオの遊び＝「冒瀆」論の宗教学的な解釈・応用という本稿の建て前に立ち返って一言しておこう。IIIに見たように、宗教学的な思考にとって三人称の他者の視点を尊重することは基本的な方針である。しかしその時、「当事者」たる他者に準拠しようとするあまり、彼／彼女らの経験しているかもしれない二重性を見落とす恐れはないだろうか。宗教学的な「聖」概念にとって、神聖さの影に躍動する遊びは、とかく死角になりやすいように思う。つまり、「馬頭観音で遊ぶべきではない」という告発を真に受けすぎる「当事者準拠」の方向性は、「聖は遊びではない」

と繰り返す（過剰なまでの）真っ当さにあい通ずると言えなくもないのだ。他方、ホイジンガの『ホモ・ルーデンス』[22]に刺激されて「聖は遊びだ」と言い切りたくなる誘惑もまた、遊びに真面目な「本質」を与えてしまう傾きを常に抱えている。

こう考えると、当事者に固有な場所から発する「冒瀆」の運動、すなわち当事者自身にとっての神聖さを括弧に入れる「遊び」の躍動――それは理性的な自己批判とは必ずしも重ならないし、ましてや内的な冷静さを意味するのではない――への着目を促す点で、アンリオの（いくぶん物騒な）議論は聖俗二元論を補うものをもっているのではないか。[23]

また、「建て前」を半歩踏み越えたところで、以下の事柄を付記しておこうと思う。宗教／非宗教を問わず、あらゆる「神聖さ」が傷つきやすさ（vulnerability）を免れえない今日の状況において、それぞれの当事者に固有な場所で、固有の仕方で――しかし暴力的な形をとることなく――「遊び」が躍動することを私は願っているし、そのために語りたいとも思う。「願う」などと言わねばならないのは、傷つきやすさは常に傷つけやすさ（暴力性）への反転を内包するからだ。遊びは暴力であってはならない――私の思考に遊びの「本質」ということが含まれるとすれば、それはこの辺りかもしれない。そのような遊びの躍動は神聖さの廃棄ではなく、また神聖なものを（ほんとうの）死に至らしめるものでもない。遊びの「冒瀆」性というアンリオの物言いは、最終的には「遊び」を物騒なものにするためではなく、むしろ「冒瀆」に遊びのしなやかさを与えるためのものでなければならない。

その意味では、私が本稿にあてた英語タイトル The Sacrilegious Play[24]は、今や The Playful Sacrilege とでも反転させるべきかもしれない。こうしてアンリオの言う神聖さと遊びの「対立」は、自らの尾を噛む蛇ウロボロスのごとき円環をなす――これは、私の言えることである。

註

(1) J. Henriot, *Le jeu*, Paris, Press Universitaires de France, 1969, PP.94-102.（佐藤信夫訳『遊び』白水社、一九八六年、一五六～一六六頁）。

(2) 初発の議論は A. Schutz, "On Multiple Realities", in Maurice Natanson ed., *Collected Papers, Vol.I*, Martinus Nijhoff, TheHague, 1962.（渡部光他訳「多元的現実について」『アルフレッド・シュッツ著作集第一巻　社会的現実の問題II』）などに認められるが、本稿では井上俊「パースペクティブとしての遊び――聖―俗理論からの展開」『遊びの社会学』世界思想社、一九七七年、一一三～一五五頁の整理に依拠した。

(3) J. Henriot, op. cit., P.96.（訳書一五九頁）。

(4) R. Caillois, *Les jeux et les Hommes* (Le masque et le vertige), édition revue et augmentée, Gallimard, 1967.（多田道太郎、塚原幹夫訳『遊びと人間』講談社、一九七一年）。

(5) J. Henriot, op. cit., P.97.（訳書一八六～一八七頁）。

(6) 井上俊、前掲書、一五二頁。

(7) 土屋博「聖俗問題と宗教学の可能性」同編著『聖と俗の交錯』北海道大学図書刊行会、一九九三年、一～二八頁。

(8) 同論文参照。

(9) アンリオの「神聖なもの」もフランス語では同じ le sacré だが、概念上の区別のため訳書にしたがうことにする。両概念の差異については本稿の全体をもって一定の見解を示すことにしたいが、当面重要なのは対義語の違いである。アンリオの「神聖なもの」に対立するのはもちろん「遊び」であり、他方宗教学的な「聖」の対立概念は「俗」以外ではない。

(10) J. Henriot, op. cit., P.96.（訳書一五八～一五九頁）。

(11) ibid., PP.92-94.（訳書一五一～一五五頁）。

(12) ibid., PP.67-68.（訳書一一〇～一一一頁）。

(13) 原章二『《類似》の哲学』筑摩書房、一九九六年、一九三頁。

(14) 例えば仕事の神聖さ、といった事態の成立を考慮に入れる立場をとる。なお私見によれば、遊びと仕事の対立は後者につ

いての神聖視が多少とも成り立っているがゆえの現象である。両者の対立を前提したうえでの遊び復権論は、仕事そのものの拒否や否定ではなく仕事の神聖さへの「冒瀆」を目指しているはずだ。

(15) 大澤真幸「〈社会学すること〉の構造」同編『社会学のすすめ』筑摩書房、一九九六年、三～一四頁。なお、間接的とはいえ私がここで民俗学的なエピソードを持ち出すのは別の意味で議論の横滑りだという意見もあるだろう。私自身、文化的な差異ということを甘く見るつもりはないが、本稿の議論がその差異から受け取るべきは一定の慎重さや留保であり、全面的な論駁ではないと考えている。

(16) かたや西谷啓治は、「遊び」についての独自の思索において、遊びに対立するものとしての機械を、近代におけるデーモンもしくは「魔」と言い表わしている。「旧時代からのデモーニッシュというのは、何か生命的な、つまりオルガーニッシュなものだった。ところが近代のデモーニッシュというのは機械的になった」。アンリオ、佐藤、西谷のそれぞれの語法は独自のものなので単純な比較は成り立ちにくいが、様々な連想を誘う対照がここにはある。西谷啓治著、上田閑照編『宗教と非宗教の間』岩波書店、一九九六年、二一～五二頁。

(17) ここでいう併置というのは必ずしも等価性のことではなく、双方が顕在／潜在の関係にない場合を指している。人類学者D・ハンデルマンは、伝統的な社会における儀礼と遊びの対照関係を独自の仕方で取り出している。私の観点からすれば、ハンデルマンの議論は儀礼と遊びを社会自身について、いわば大きな「私」自身についての対照的な自己言及とみなすものであり、この場合両者は併置されていると見てよい。また、哲学者坂部恵が折口信夫から受け取る日本の芸能（能、狂言など）のプロト・タイプとしての神とその〈もどき〉の対立――後者は前者に異を立て、また嘲弄するのだが、両者の対立は坂部によれば真面目なものと真面目でないもの、意味と無意味、服従と不服従といった一連の対立をはらんでいる――も、神聖さと遊びの併置という問題に境を接しているように思われる。

D・Handelman, "Play and Ritual: Complementary Frames of Meta-Communication" in A.J. Chapman ed., *It's a funny thing, humour*, Pergamon Press, 1977, PP.185-192.および坂部恵「〈もどき〉――日本における模倣的再現の伝統について」『鏡のなかの日本語』筑摩書房、一九八九年、八三～一〇六頁。

(18) P.L. Berger, *A Rumor of Angels*, A Doubleday Anchor Book, 1970, PP.49-75（荒井俊次訳『天使のうわさ』ヨルダン社、一九八二年、一〇五～一四九頁）。

(19) J. Pieper, *Musse und Kult*, Muenchen, Koesel-Verlag GmbH & Co., 1965.（稲垣良典訳『余暇と祝祭』講談社学術文庫、一九八八年）。

(20) ――"Leisure and Its Threefold Opposition" "What Is a Feast?" in *Anthology*, Ignatius Press, 1989.

「戯れ」や「逃走」といった言葉が「現代」的感性の肯定、否定、あるいは冷笑のためのコピーとして流通することになった発端は、例えば浅田彰の『構造と力』や『逃走論』などだが、私は今、これらの書物を批判しているのではない。ある物言いが常識化するときには、初発の議論の有効性とは別の問題が生じる。これは多元的現実論の場合にも言えることだ。私は学的言説の「俗化」を嘆いているのではなく、初発の議論が持っていた「遊び」（本稿での意味合いと異ならない）が、生真面目な反復によって失われる事態に触れているのだ。

(21) 私は一面において、遊びを「住むことの不可能な場所へと身を投じること」と考えている。この把握は本稿の論点とただちには接続しないが、矛盾するわけでもない。他方、神聖さということを「住むことの可能性の底」と言い表わすこともできるかもしれない。この場合にも、両者の関係は単なる「対立」ではなさそうだ。

(22) J. Huizinga, transrated by R.F.C. Hull, *Homo Ludens*, The Beacon Press, 1955.および里見元一郎訳『ホモ・ルーデンス』河出書房、一九七四年。

(23) 宗教学的な観点から、私が本稿で執着するような神聖さと遊びの対立はむしろ聖なるものの両義性の現われとして考えられるべきだという意見もあるだろう。前出の『遊びと人間』の著者カイヨワによれば、いわゆる「未開社会」においては、聖なるものが諸々の禁制によって俗から厳格に隔てられる通常の社会状態と、それら禁制が体系的に侵犯される祝祭状態とが交替・反復的に現われる。前者はカイヨワによって「尊重の聖（sacré de respect）」と呼ばれ、後者は「侵犯の聖（sacré de transgression）」と呼ばれるが、両者は二つの聖なるものではない。それらは「聖なるものの原初の両義性」が、社会の地平において対立／補完しあう二つの現象形態をとったものである。

神聖さと遊びがそれぞれ「尊重の聖」と「侵犯の聖」に重なるとすれば、両者の対立はある意味、見掛け上のものであって、巨視的には聖なるものの内側で考えられるべきものになる。この種の見解には深い洞察があると私は思うが、しかし反面においてそれは本質論的な傾向から、本稿で評価しようとするような遊びの意義を掴みそこなう恐れがある。それはとりわけ今日生きる「私」たちにとっての「遊び」の意義を考える際に深刻な問題となるはずだ。カイヨワが記述するような「侵

犯の聖」に比べれば、今日私たちが遊びと呼ぶものは、言うなれば「スプーン一杯の祝祭」にも見えてくる。ここから「(失われた)真の遊び」の回復を志向する人もあるかもしれない。しかし私はこの種の立場に与しない。

人類学者ヴィクター・ターナーは、多くの伝統的な社会において行なわれる儀礼には、しばしば「遊び、ゲーム、冗談、賭けなど」の要素が浸透しているが、しかしこれらは実のところ、義務的で、真剣な生活の一部であり、厳かな「神の仕事」のごとき活動であることを主張して、そこに私たちの言う「遊び」の類似物を見いだすことを制している。むしろ認められるべきは、そういった厳かな活動の周辺に散見される「子供のゲームや仮面踊りの幕間劇や娯楽」と、「産業社会の余暇における大人のスポーツ、ゲーム、演劇、娯楽など」との類似だという。神聖さと遊びの対立は、尊重の聖と侵犯の聖の間のみならず、いやそれ以上に、侵犯の聖としての真剣な「遊び」=儀礼と周辺的な「遊び」(さらにはこれと類縁性をもつ今日の「遊び」)の間にも認められるべきなのだ。社会の共同性の中心をなすような遊び=儀礼に比して、非中心的な遊びには深さや真実性が欠けているかもしれない。しかしながらそういう遊びの浅さ、あるいは〈まがいもの〉性を批判することよりも先に、浅さなり〈まがいもの〉性なりの意味が考えつくされねばならない。これは私の根本的な執着であり、その執着は私がアンリオから受け取る二重性への執着と別のものではない。

R. Caillois, *L'homme et le Sacré*, Edition augmentee de trois appendices sur le sexe, le jeu, la guerre dans leurs rapports avec le sacre, Gallimard, 1950.(塚原史他訳『人間と聖なるもの』せりか書房、一九九四年)および V. Turner, "Comments and Conclusions" in B. Babcoch ed., *The Reversible World-Symbolic Inversion in Art and Society*, Cornell University Press, 1978, pp.276-296(岩崎宗治、井上兼行訳『さかさまの世界』岩波書店、一九八四年、二七〇~二九五頁)。

(24) 本誌裏表紙。