

現代社会におけるスクーバ・ダイビングの存在意義

—制度化される体験と存在論的安心—

圓 田 浩 二

要 約

本稿の目的は、スクーバ・ダイビングというスポーツを行う人々の行為を解明し、その特徴が現代社会とどのように関連づけられるかを探ることにある。ダイバーがどのような動機付けと社会的条件のもとにダイビングを行い、その結果として何を得ているかについて分析・考察を行う。ダイビングを行う人々の行為分析であると同時に、ダイビングを通して現代日本社会のもつ問題を明らかにすることになる。

最初にダイビングをフローと位置づけ、次にカイヨワの遊びの概念を用いてダイビングの特徴を明からにする。そして、ダイビングを特徴づける「偶然」と「眩暈」の要素から、現代社会とダイビングの関係性を論じる。現代社会において、ダイビングがスポーツとして、遊びとしての、偶発性に左右され、自己を喪失させ、環境への融合を果たすという、優れた性質をもちながら、その感覚自体が社会制度へと回収されてしまっているのではないかと分析している。分析枠組みとして用いるのは、M. チクセントミハイのフロー概念、R. カイヨワの4つの「遊び」の類型、A. ギデンズの再帰性の概念である。

結論として、ダイビングを特徴づける偶然と眩暈の要素は、個人にとって、競争と管理、監視、ルーティンによって特徴づけられる日常から引き起こされる存在論的な不安を解消することになる。結果的に、ダイバーが体験として行うダイビングは、現代社会に生きる個人の存在論的な不安を解消する制度として確立されている。

キーワード：スクーバ・ダイビング、フロー体験、遊び、再帰性

1. スクーバ・ダイビングが抱える問題点

スクーバ・ダイビング（以下、ダイビング）は、SCUBA（self contained underwater breathing apparatus）という潜水呼吸器具を装着して行うスポーツ¹⁾である。1943年にフランスでアクアラングという自給式潜水器具が発明された。当初のダイビングは、機雷の除去などの軍隊での水中活動に利用されてきたが、1950年代以降一般の人々がスポーツあるいはレジャーとして行うようになった。日本での広まりは、1953年頃であると推測される。その当時におけるダイビング・スタイルは、スピア・フィッシング（魚突き）を目的で行うものとして受容された。現在のようなBC（buoyancy compensator）という浮力調整器具も発明されていなかったため、体力が必要とされ、主に男性が行うスポーツであった。

しかし、日本におけるダイビング・スタイルは、1980年頃に大きく変わった。ダイビング器具の改良とダイバー人口の増加²⁾とによって、「ファン・ダイビング」と呼ばれるダイビング・

スタイルが誕生し、現在に至っている。

ダイビングは、年齢やジェンダー、体力、障害の有無にかかわらず行うことができる。スキン・ダイビング³⁾を含むダイバー人口は、全国に140万に達すると推測されている〔レジャー白書, 2008: 17〕。日本国内に、ダイビング・スポットと呼ばれるダイビングを行うことができる場所は、有名な地域だけでも70ヶ所以上存在している。ただし、ダイビングは水中で行うスポーツであるため、タンクや浮力調整器、スーツなどの器材を必要とする。そのため、高額な支出を必要とするスポーツとなっている。ダイビング器材の購入費やレンタル費用、ダイビング・スポットまでの交通費や宿泊費、ファン・ダイビング料金、そして、Cカードと呼ばれる認定証の取得費用を考えると、非常に高額な経費がかかるスポーツと言えるだろう⁴⁾。

日本におけるダイビング研究を振り返ってみると、大まかに5つに分類できる。潜水時における身体の生理学・医学的研究、海の利用をめぐるダイバーと漁協との係争を扱った法学的研究、運動や体育としてダイビングを扱う体育学的研究、観光や地域、環境の視点からダイビングを扱う社会学的研究、スポーツや遊び、レジャーの観点からダイビングを分析するスポーツ社会学的研究である。本稿は、最後のスポーツ社会学的研究という観点からダイビングを分析する。ダイビングに関する研究は、先行研究に少ないため、論を組み立てていくのが困難である。スポーツ社会学的研究には、制度としてのスポーツ研究と体験としてのスポーツ研究に分けられる〔井上, 2000〕。本稿は、体験としてのダイビング研究に着目するが、ダイバーの体験が制度へと回収される現代社会の構造に論点を置いている。

「なぜダイバーはダイビングにはまり、続けるのか？」という問題意識を念頭にもちつつ、本稿は、ダイバーの行為分析から、ダイビングがもつスポーツとして特徴を描き出す。そのために、フローとしてのダイビング体験の分析、カイヨワの遊びの4類型を用いて、ダイビング行為を分析する。筆者が直接会ってダイバーやダイビング・ショップの経営者とそのスタッフから聞き取った事柄を参考にしつつ、ダイビングと現代社会との関係をフロー、遊び、再帰性といった概念を用いて記述し、考察する。

2. スクーバ・ダイビングにおけるフローと遊び

2-1. フロー

まずダイビングをフロー体験として考え、人々がダイビングの何に利点を感じ取り、行うのかを考察する。ダイバーは当事者たちが直接その言葉として出てくる目的から、その3つの志向性を導き出している〔圓田, 2006: 279〕。それぞれ、フィッシュ・ウォッチングを楽しみたいというタイプ、海底の地形を見て感動したいというタイプ、浮遊感や無重力感を楽しむタイプである。「フロー」の概念を導入することによって、体験としてのダイビングがダイバーにとって何をもちたらし、何がその活動の源泉となっているのかについて考察する。

チクセントミハイは、『楽しみの社会学』の冒頭で次のように述べている。「金銭、権力、名声、それに快楽追求が支配的な社会にあって、明確な理由もなく、これらのすべてを犠牲にしている人々がいるということは驚くべきことである」〔Csikszentmihalyi, 1975: 訳書19〕。その例として彼があげているのが、楽しむこと自体を目的とする行為—ロック・クライミング、芸術、チェス—である。本稿で取り上げるダイビングもまた楽しさのきわめて重要な要素であるフローを与えてくれる体験である。

フローとは、「全人的に行為に没入している時に人が感ずる包括的感覚」〔Csikszentmihalyi, 1975: 訳書66〕。フローは、その体験に関するいくつかの特徴をもつ。自己目的性、行為と意

識の融合、自我の喪失、自己の能力が自分の行為を支配し、環境をも支配しながらも融合しているという感覚などがそれに当たる。筆者がインタビューを行ったダイバーたちも、「潜ること自体が楽しみ」という自己目的性や、「ダイビング中は無我夢中ですべてを忘れることができる」という行為と意識の融合について語る。「フロー状態を特徴づける行為と意識の融合は、『今自分はどのようにやっているのだろう』『なぜこれを行っているのだろう』『何がこれから起こるのだろう』などの懸念を伴う、外からの視点の侵入を許さない」[Csikszentmihalyi, 1975: 訳書 141]とされる。

ダイビングは、本来水中で行動できない人間にアクアラングという自給式水中呼吸装置を装着させ、その活動を可能にする。ダイバーにとって、水中は、「人為的でありながら世俗から隔絶された世界」[Csikszentmihalyi, 1975: 訳書 117]となる。しかし、水中で呼吸ができなくなれば即座に死に至るという点では、ダイビングは非常に危険な行為である。チクセントミハイがロック・クライミングについて述べた次のことは、ダイビングにも当てはまるだろう。

「身体的危険を含み、これといった外発的報酬がないところから、ロック・クライミングは特殊な部類に属するフロー体験の好例である」[Csikszentmihalyi, 1975: 訳書 117]。ロック・クライミングと同様、死の恐怖を感じつつも、自己と環境をコントロールすることにフロー体験の一つの特性と、ダイバーにとっての魅力がある。

千足・吉田は、ダイバーの動機とフローに関する調査研究の中で、ダイビングの動機を「好奇心や新しい発見を第一の動機としながら、同時にストレスや、緊張、慌ただしさ、忙しさなどから逃れて精神的にくつろぐこと」であると分析している[千足・吉田, 1995: 104]。また、フローについては、行為と意識の融合や自己目的性といった性質から、フローを体験できるスポーツであると述べている。

2-2. 遊び

国際スポーツ・体育評議会が定めた定義によれば、スポーツとは「プレイの性格を持ち、自己または他人との競争、あるいは自然の障害との対決を含む運動」とされている[日本体育協会監修, 1987: 522]。「プレイ」を「遊び」と解釈し、ダイビングという行為自体を「遊び」の観点から分析してみよう。

ロジェ・カイヨワ[Caillois, 1967]は、『遊びと人間』の中で、「遊び」を4つにわけて、分析を行っている。「遊びを支配する基本的態度」として、競争、運、模擬、眩暈の4つをあげている[Caillois 1967: 訳書 126]。それを表現する言葉がアゴン、アレア、ミミクリ、イリンクスの4つの概念である。それぞれについて説明しよう。運動や格闘技、子供のかけっこなどの競争の性質をもつアゴン、宝くじなどのくじやじゃんけん、競馬などのギャンブルに見られる偶然性に委ねるアレア、演劇や物真似、ままごとなどの模倣の性質をもつミミクリ、メリーゴーランドやブランコで遊んでいるときに体験する眩暈の性質をもつイリンクスである。ダイビングをこの4つの性質に当てはめると、次のようになる。

アゴンには、スピア・フィッシングといふ魚介類を捕獲する競争であった点や、ダイビングの回数を本数として数えて記録するという競争の側面がある。ダイビングはその初期にはスピア・フィッシングを行うスポーツとして認知され、人気を博していた。スピア・フィッシングについては、現在はほとんど行われなくなっている[圓田 2009]。ダイバーの増加にともない、漁業法との関係で、漁業協同組合の許可なく魚を採取することができなくなり、1960年代後半から1980年代にかけて、スピア・フィッシングが次第に行われなくなり、日本のダイビング・スタイルは、その変更を余儀なくされた。現在は、獲物の数を競い合うダイビングはほと

んど見られなくなり、潜ること、見ること、水中で体を動かすことを目的とするファン・ダイブが普及している。

アレアは、ダイビング・ポイントにエントリーした時に現出する。そのポイントで見られる景色や海洋生物は常に変化している。それは、季節や天候、潮の流れなどの海況によって大きく左右されるからである。例えば、同じポイントでも、昨日と全く同じ時間に潜ったとしても、見ることで海洋生物は異なってくる。昨日このポイントで、ウミガメやマンタ、イルカを見ることができたとしても、次の日は全く見られないということはよくあることである。またタイミングの問題もある。あるダイバーの話によれば、自分はイソマグロの大群を見ることができたが、5分遅れでエントリーした人は、イソマグロの大群を見ることができず、たいへん悔しい思いをしたという話もある（2008年8月9日、女性ダイバーへの聞き取り）。ダイビングは偶然性に大きく左右される。このことが、ダイバーをしてダイビングに夢中にさせる原因の一つでもある。

ミミクリには、魚や胎児の状態に近づくことをあげることができる。これは、水中において得られる独自の身体感覚である。魚の状態に近づくとは、水中で魚のように行動することである。そのために、視界を確保するためのマスク、肺呼吸を可能とする自給式水中呼吸装置、体温の低下を防ぎ浮力を確保するウェットスーツ、推進力を得るためのフィンを着用する。水中での移動は、うつぶせになり流線型に近い形を保ち、水中での抵抗を軽減する。このようにして、魚と同じように、自分の意志が水中で行動できる。また胎児の状態に近づくとは、水中で重力と浮力が等しくなった時に生じる中性浮力という状態に至る時、感得されるものである。何人かのダイバーは、母体の中の胎児、つまり羊水の中に浮かぶ胎児にたとえている。ここに、水中での一体感、調和、生命のリズム、全体性などを感得することができる。人間は、地上では常に重力に縛られ、地面と接してなければならない。しかし、この状態では地上における重力から解放され、水中での無重力状態を体験できる。この中性浮力の状態が少なからずのダイバーにとって快感となり、ダイビングに夢中となる原因の一つとなっている。

イリンクスには、エントリーと沈降、移動、景観への意識の集中の4つの行為があげることができる。これらは、「一時的に知覚の安定を破壊し、明晰であるはずの意識をいわば官能的なパニック状態に陥れようとするもの」[Caillois, 1967: 訳書60]である。エントリーとは地上から水中に空間を移動する行為である。エントリーには、前後に足を大きく広げて水面に向かって飛び込むジャイアントストライド・エントリーと、ボートの縁に腰をかけて背中から転がり落ちるように水中に飛び込むバックロール・エントリーの二種類がある。エントリーの際の、溺れるかもしれないという感覚と水中に入ったときの浮遊感は軽い眩暈を引き起こす。また沈降は、沈んで深度を下げていく時の状態で軽い眩暈をもたらす。水中での移動は、潮の流れに乗った場合、ジェットコースターに乗った時のように体が流れに運ばれ、眩暈の感覚をもたらす。そして、水中での景観は、全く地上のものとは異なっており、濃いブルーと黒の世界であり、水上からの太陽光線がそれを美しく見せる。水中では、自給式水中呼吸装置がなくなれば即座に死につながり、また深い深度で生じる身体への障害⁹⁾も現れる。

水中では、人間はほとんど無力である。「スポーツで『死』に近づくという表現は、いままでのスポーツの価値観からすると、まったく受け入れられないだろう」と、ダイビングについて竹谷は述べている[竹谷, 2001: 189]。続けて、「この『死』に向かうという表現が強烈であるからこそ、リラックスできる、気持ちがすっきりするという感覚の深度が増す」とダイビングを行う時に付随する死の危険性がダイビングの魅力と動機付けとなっていると述べている。ダイビングにおけるイリンクスの感覚は、常に死の危険性があり、人間が水中で無力な存

在であることに起因していると考えられる。「急速な回転や落下運動によって、自分の内部に器官の混乱と惑乱の状態を生じさせて遊ぶ」[Caillois, 1967：訳書 44]の要素を、ダイビングはもっている。

以上のように、カイヨワの遊び概念を用いて分析を行うと、ダイビングはそれぞれ4つの要素をもった遊びであることがわかる。ダイバーたちにとって、ダイビングはこれらの4つの要素のうち、少なくとも一つ以上を満たす遊びとなっている。例えば、現在のファン・ダイブというダイビング・スタイルのもとでは、潜った回数＝本数のみを他のダイバーと競うことを目的としてダイビングを行うダイバーはそれほど多くない。しかし、ダイバーにとって本数とはその履歴のようなものであり、決して無視できない要素なのである。その証左として、多くのダイバーは克明に一本一本のダイビングを、つまりいつどこで誰とどんなコンディションで潜ったかを記録している（「ログ付け」と呼ばれる）。

3. スクーバ・ダイビングの行為分析

3-1. 社会と遊び

カイヨワは、インカやアッシリア、中国、ローマなどの文明社会を「官僚機構、職歴、法規と計算法、管理された特権階級を特徴とする秩序社会」と考える。これらの社会は、「計算の社会」[Caillois, 1967：訳書 147]と呼ばれ、アレアとアゴンによって特徴づけられる。一方、「ミミクリとイリックスとが支配している」混沌の世界がオーストラリアやアメリカ、アフリカの原住民の原始的社会[Caillois, 1967：訳書 146]と考えられている。

現代社会は、資本主義経済制度のもとで、勝敗と優劣が決定づけられる熾烈な競争社会である。これは、経済力や学力、美醜などのさまざまな領域で競争にさらされ、個人の社会的位置が決定される。近年人口を膾炙している格差社会論や勝ち組・負け組論などはその事例と言えるだろう。

と同時に、現代社会では、技術革新が進み産業社会となっている。生産における機械化が進むにつれ、人間もまた機械の一部のように、生産の工程にロボットのように加わり、生産ラインの一部となる。機械の故障と同じように、人間もまたラインの一部の機能している。機械の一部品が機能不全を起こせば、その箇所を取り替えれば済むものとして考えられているように、人間もまた機械の一部品のようになる。そこでは、人間は代替可能な部品となる。また、官僚的な制度のもとに組織が作られ、人々は労働に従事して生活の糧を得なければならない。社会生活はマニュアル化、ルーティン化される。「社会生活は、すべて相当程度、型にはめられている」[Giddens, 1992：訳書 108]。こうして、多くの代替可能な人間と、それと比較して数的にはごく一部の代替不可能な能力、各分野での卓越した能力をもった人々が誕生する。組織は階層化され、リーダーシップを発揮できたり、オリジナルな発想をもった人々が頂点や各階層のトップに据えられ、多くの人々はその指示に従う。

「監視が組織の枠をこえて広がり、日常生活のほとんどあらゆる側面に侵入し、市民として、消費者として、労働者としての私たちの役割や、プライバシー感覚や、健康、セクシュアリティ、身体に関するリスクの感覚までも変容させている」[Bogard, 1996：訳書 21]。現代社会は、競争であるアゴンと、模倣であるミミクリが優勢となる社会であると考えられる。一部の優秀な人々が代替可能な多くの人を指揮・引率し、各分野における競争に打ち勝とうとする。才能をもたない多くの人々はただ命令に服し、周囲の人々の行為を模倣するのみである。カイヨワはアゴンとミミクリの結合について次のように述べている。「競争と模倣とは、誰もが教育

的、美的価値をみとめる文化形態をつくることができるし、また実際につくっていてもいる。そこからは、安定した魅力ある制度が、ほとんど必然的に出てくる」[Caillois, 1967: 訳書 134]。

3-2. 現代社会における個人

このような社会のもとで、個人は存在論的不安を抱え続けることになる。ギデنزとは、「自分はどういう人間になるのか?」という問いは、そのまま「自分がどのように生きるのか?」という問いに密接に結びつくと考えている。現代社会に生きる個人は、選択する自由と責任を与えられている。Aという選択肢を選んでしまった時、Bという結果がもたらされたとする。しかし、もしCという選択肢を選んでしまったとしたら、BではなくDという結果がもたらされ、「今、ここ」に存在している自分とは全く異なった状況に置かれていた可能性が存在する。つまり、「自分はどういう人間になるのか?」という観念のもとで選択した行為が「自分が今に生きている」有り様を決定する。その選択した行動が「今、ここ」に存在している自分を再帰的に形作っている。個人が選択した行為の積み重ねが現在の自分となり、立ち現れてくる。このことについて、ギデنزとは、「ライフスタイルの選択は、自己の再帰的自己自覚的叙述の主要な構成要素なのである」[Giddens, 1992: 訳書 114]と記述する。

ジンメルは、「歴史的な拘束から解放された諸個人は、いまやまたお互いにも区別されることを欲するにいたったのである。もはやたんにそれぞれの個人における『普遍的な人間』のみならず、さらにまさに質的な唯一性と代替可能性とが、いまは個人の価値の担い手となる」[Simmel, 1957: 訳書 284]と述べている。現代社会では、個人は唯一の存在として想定されており、「質的な唯一性」をもつと考えられている。と同時に、その当人でなくてもその行為を行うことができる人間が多数存在することを知っている。制作された機械の一部品のように、「自分」という存在が「代替可能」であることを知っている。選択を間違えば、唯一の個人がもつとされる聖性は損なわれ、その代替可能性が脅かされる。その結果、人々は自己の行為の帰結がその個人の存在を脅かさないようなミミクリの行動要素をもつに至る。個人のもつ聖性は損なわれ、人々は常に代替可能性に脅かされる。競争を行い、責任を担うのは、官僚制によって構築された組織体なのである。「機械と制度こそが、探し求められている『意味の身代わり』なのである。自律的な秩序における習慣化した行為が、『窮極的な』価値や規範に取って代わる」[Bolz, 1997: 訳書 86]。この状況下で、個人は自己の存在意義を見出し、その意味を吟味し、考えなければならない。そこに、アゴンとミミクリとから構成された世界とは異なる、アレアとイリンクスとから構成された世界が求められる可能性が開かれる。

したがって、個人はアゴンとミミクリが主要な構成要素となった社会のもとで、「習慣化した行為」では得られないものを、アレアとイリンクスによって見出し、その「質的な唯一性」を保持しようとする。求められるのは、偶然や運命と見なされる偶然と自我喪失に至るような眩暈である。

3-3. ダイビングにおける運と眩暈

アレアについてカイヨワは次のように述べている。「ラテン語のさいころ遊びを意味する。アゴンとは正反対に、遊技者の力の及ばぬ独立の決定の上に成り立つすべての遊びを示すために、私はこの言葉を借用した。ここでは、相手に勝つよりも運命に勝つことがはるかに問題なのだ。言いかえれば、運命こそ勝利を作り出す唯一の存在であり、相手のある場合には、勝者は敗者より運に恵まれていたというだけのことだ」[Caillois, 1967: 訳書 50]。アレアは、競争による勝利よりも偶然による勝利を望む。そのことが端的に表れているのが、くじやギャン

ブルである。人々がそこに求めているのは、偶然による勝利、運命的な喜びである。「偶然の遊びが存在理由であり、ほとんど唯一の財源ともなっている大都市が存在すること自体、運の追求にみられる〔賭博〕本能がいかにか強力か、を表している」〔Caillois, 1967：訳書 50〕。日本でも、競馬やパチンコ、宝くじは多くの人が利用する遊びとなっている。

現代日本社会ではなぜ遊びにおけるアレアの要素が必要とされているのか。答えは、カイヨワの言葉を借りれば、次の通りになる。「アゴンとは反対に、アレアは勤勉、忍耐、器用、資格を否定する。それは専門的能力、規則性、訓練を排除する。こうしたものの蓄積結果をアレアは一瞬で無にしてしまう。アレアは完全な恩寵か失寵か、絶対的な恩寵かのいずれかだ」〔Caillois, 1967：訳書 51〕。先ほども述べたように、現代社会は資本主義経済による競争と産業化による人間のロボット化、組織の官僚化による管理と監視との徹底化とルーティン化は、人間の勤勉、忍耐、器用、資格を極限まで利用する。さらに、社会が分化し、複雑化し、さまざまな専門化したシステムが構築されていく中で、専門的能力、規則性、訓練が常に必要とされる。この状況下で、多くの個人は自分の能力に失望せざるを得なくなる。社会的に高く評価され、才能に恵まれ、高額な年収を稼げる人々、例えば個人事業家やプロ野球選手、芸能人になることができるのはほんの一握りの人たちだけである。

こうして、アゴンによる勝利ではなく、アレアによる勝利、つまり「恩寵」を得ようとする人たちが現れてくるのは当然の状況だと言えよう。したがって、「アレアは、努力の結果を、絶対的な力でもって横柄に愚弄するかのようだ」〔Caillois, 1967：訳 51〕に見えてしまう。これは、無職の大人が宝くじで3億円を手にした時に、私たちは彼の得た恩寵に羨望と戸惑いの感覚を抱くことになる。「運の方はどうかというと、これはこの社会では確率の抽象的表現ではなく、神々の恩寵の聖なるしるしなのである」〔Caillois, 1967：訳 212〕。

日本におけるダイビングは、スピア・フィッシングからファン・ダイブへとそのスタイルを変容させて以降、獲物の数を競う男性主体のアゴンの遊びから、水中での出会いを求めるアレアの要素をもつ無性別⁶⁾の遊びへと変化した。先にも述べたように、ファン・ダイビングは、水中で見ることを主体とするスポーツである。海の場合、そのために、そのポイントをよく知ったガイドに従い、水中を移動し、海洋生物や地形を見て楽しむ。見ることでできる海洋生物の数や種類、地形などは、季節、天候、潮の流れ、そして何よりも運に大きく左右される。一緒に潜っていたとしても、Aという生物を見ることができたのは、そのグループの中で一人だけであることや、昨日同じ場所に同じ時間に潜ったとしても、全く違う海洋生物に出会うこともある。一緒にダイビングを行った大阪からやってきた女性ダイバーがボートの上で語ったのは、ダイビングを長年続けて何百本と潜ってきた中で一番楽しかった思い出であった（2004年4月24日 沖縄 女性ダイバーへの聞き取り）。それは海の中でクジラに出会ったことであった。これはホエール・ウォッチングではなく、ファン・ダイビング中の出来事である。そのダイバーにとって、クジラとの出会いがそのダイバーにとっての最大の恩寵になり得たのである。カイヨワがいみじくも述べているように、「運命に身を委ねている者にとって、その判決を予知し、その恩恵をかちとろうとするのは、じっさい誘惑的である」〔Caillois, 1967：訳 94〕。ダイビングは、人間が統御不可能な自然を相手にするスポーツであるため、アレアの要素が非常に強いのである。

イリンクスについてカイヨワは次のように述べている。「眩暈の追求にもとづくもろもろの遊びである。それらは、一時的に知覚の安定を破壊し、明晰であるはずの意識をいわば官能的なパニック状態におとし入れようとするものである。すべての場合において、一種の痙攣、失神状態、あるいは茫然自失に達することが問題なのである。それらは、有無を言わず乱暴に、

現実を消滅させてしまう」[Caillois, 1967: 訳60]。現代人にとって、所属している競争社会、ロボット化される労働、至るところに存在する監視の目、日常のルーティン化された出来事から逃れる最良の方法は、自己意識を一時的に消去、あるいはどこかに追いやることである。この状況下で、イリックス的な要素を強くもつ遊びは人々によって求められる。一瞬にして全神経を集中させることで、意識を奪うスピードや落下による陶酔感が得られ、その行為の終了後には大きな解放感や喜びを得ることができる。そのためには、多少の「意識の完全な消滅でないまでも、混乱とパニック状態」[Caillois, 1967: 132]が必要とされる。

ダイビングにおいてイリックスを生じさせる行為は、エントリーと沈降、移動、景観への意識の集中の4つの行為があげることができる。特にエントリーと沈降においては、常に死の危険性があるため、眩暈を生じさせやすい。水深何十メートルの世界では、自給式潜水器具による酸素の供給がまさに命綱となる。海上保安庁に公式統計によれば、ダイビングは毎年十数名の死亡者を出しており、ダイビングの危険性をよく表している。この数字は公式にダイビング事故として認定されたものだけであり、交通事故と同じように、幸いにも死亡に至らなかったというケースは数多く存在する(2008年6月23日 東京 男性のダイビング指導者への聞き取り)。カイヨワは、「安全性を十二分に考えて設計制作された機械の場合でも、さらに機械の使用者が入念に定期検査をしていてさえ、事故は起こる」とし、「肉体的な眩暈、どうにも防御しようのない極限の状態は、経験しようと思ってもなかなか困難であるが、経験できた場合にもやはり危険なものである」[Caillois, 1967: 99]と述べている。ダイビング事故の発生原因はその4割がパニックであり、その危険性の高さを示している。

と同時に、いかにダイビングが意識を集中させ、自己意識を消去する遊びであるかを示している。私が直接話を聞いたダイバーたちの多くがダイビング中は、「無我夢中」「日常を忘れる」と語り、ダイビングの潜っていく感覚と浮遊する感覚を他のスポーツや遊びでは味わえないものだと言っている(2008年3月4日 東京 男性ダイバーへの聞き取りなど)。この体験を得た者にとって、ダイビングは何物にも代え難い独自の遊びであり、ダイビングにはまり、何百本、何千本と潜ることになる。これはダイビングがフロー体験として優れた行為である点と、カイヨワの4つ遊びの特徴を満たすレクリエーション・スポーツとして存在しているからである。

このように、現代のダイビングは、「遊びを支配する基本的態度—競争、運、模擬、眩暈—」[Caillois, 1967: 訳書126]のうち、アレアとイリックスとが組み合わせによって特徴づけられたスポーツであると言える。カイヨワも述べているように、「アレアは眩暈と、そして競争はミクリと、何の不都合もなく結びつく」[Caillois, 1967: 129]。現代社会が、表面では競争と模擬を原理とした競争と管理の社会であるのに対して、そこで生存している人間は意識的に偶然と眩暈を求めるのである。そして、フローから得られる独自の身体感覚の上に、フロー体験としてのスクーバ・ダイビングは魅力をもつに至るのである。

3-4. ダイビングの制度化

カイヨワはアレアとイリックスに次のように述べている。「運の追求、眩暈の追求は、まれな例外を除いて何も生まず、また発展して自分を確立しようするような何ものもつくり出しはしない。それどころか運と眩暈とは、われわれの精神を麻痺させ、妨害し、破壊するような感情を生み出すことが多い」[Caillois, 1967: 訳書134]と記述し、アレアとイリックスとの追求に否定的である。しかし、本稿において、現代社会はアゴンとミクリが主要な構成要素となった社会である。この社会においては、アレアとイリックスの要素を、個人の存在論的安定のた

めに、レジャーとして、趣味として、遊びとして求められていくのである。この要素が過度なもの、例えば暴走行為や賭博は社会によって逸脱行為としてとらえられ、社会的制裁を受ける。

ダイビングは、アレアとイリンクスの二つの要素を十分に満たすスポーツである。スポーツとして制度化されることによって、ダイビングは個人に生きる喜びや充足感をもたらし、アゴンとミミクリが主要な構成要素となった社会において受けたストレスを解消し、心身を癒すことができる。筆者は数多くのダイビング・ショップ・オーナーに話を聞いているが、オーナーたちから見れば、ダイバーがダイビングを行うことで得られるものは「癒し」や「ストレス解消」であると言う。具体的な例をあげてみよう。ダイバーをガイドするあるショップのオーナーは、訪れたダイビング客に対して「疲れている人が多い。特に、東京からの人。充実させて、気持ちよく帰らせるか」と語り、ダイビングによって、リフレッシュをさせて帰ってもらうことが一番のサービスであると語っている（2008.8.23 沖縄 ダイビング・ショップの男性経営者からの聞き取り）。「ダイビングの経験を積んでいる者ほど『休息・休養』という動機が強い」〔千足・吉田、1995：101〕という研究結果でもこのことは裏付けることができるだろう。

アゴンとミミクリを主要素とする現代社会の中で、日常生活で疲れ、存在論的な不安を抱いた個人がその受けたストレスを解消し、自己を修復する方法の一つとして、現代社会ではダイビングというスポーツが一定数の人々によって支持されているのである。もしくは、そのようにダイバーたちに感じ取らせている。そして、ダイバー個人から見れば、ダイビングは、水中という陸上とは異なった環境下において、自然に挑戦し、障害を乗り越えるスポーツ、あるいは自然に圧倒され、自己と環境をコントロールしていくスポーツである。ダイビングの面白さは、遊びにおけるアレアとイリンクスの二つをもたらすことによって成立している。そして、その行為自体が社会規範を逸脱しない形で行われている。

4. 現代社会におけるダイビング

井上は、スポーツ社会学には、スポーツを、社会制度としてとらえる方向性と、体験としてとらえる方向性の二つを示している〔井上、2000〕。本稿は、この分類に従えば、スクーバ・ダイビングを、体験としてのスポーツとしての分析から始めた。しかし、分析の結果、近代という社会制度の中にスクーバ・ダイビングが、偶然と眩暈のスポーツ、あるいはレジャーとして取り込まれていくことがわかった。ダイバーたちが語るダイビングの魅力と面白さは、まさにこの点にあると言っていい。フロー体験としてダイビングが多く人々によって行われている理由でもある。ダイバーにとっての体験としてのダイビングは、結果的に制度として社会が回収することになる。

ギデンズによれば、現代社会における個人は常に新しく作り替えられ、その自己に関する物語は更新されていく。自己は過去から現在へと自分によって書き直されていくが、それを支えるのがギデンズの言う近代社会の構造的特徴である。しかし、個人は不安にさらされてしまう。「自分とはどういう人間なのか?」「他の人と、何がどう違うのか?」という存在論的な不安を抱く。

伝統的社会では、階級、場所、世代、ジェンダー、メディアは限定され、個人が選択可能な行為の選択肢はほとんど存在しないか、あるとしても非常に限定されていた。しかし、現代日本社会ではこれらは選択的である。性別ですら、自己の意志で選択可能である。日常的に「自分という存在は、他にもあり得たのではないか」という偶発性にさらされる。存在論的不安を抱え、絶えずそれを吟味し続けなければならない。そのために、個人は余暇の時間を、趣味と

して選択し、埋め合わせていく。ダイバーが語る「ダイビングの目的はストレス解消、潜るだけでいい」、「潜っているときは日常から解放される」（2008.3.4 沖縄 男性ダイバーからの聞き取り）といった言葉は、自己を選択した行為の中で再確認する再帰的な自己自覚的叙述なのである。

ダイビングは、次の点においてそれを与えてくれる現代的な装置（制度）となる。フローとしての優れた特徴をもつことと、カイヨワの遊びの四類型のうち、アレア（偶然）とイリンクス（眩暈）に特徴的な遊びであることの二つである。ダイビングは、恩寵、あるいは失寵としての偶発性を個人に与え（運が良かった、悪かったという感覚）、自己の一時的な消失と陶酔による存在論的不安を解消し、存在論的安心を与えてくれるのである。

注

- 1) 『最新 スポーツ大辞典』によると、スポーツとは、「プレイの性格を持ち、自己または他人との競争、あるいは自然の障害との対決を含む運動」とされている。この定義は、1968年の国際スポーツ・体育評議会（ICSPE）が行った定義づけである。スクーバ・ダイビングは、この定義に従えば、プレイ（あそび）の性格をもち、自然という障害と対決するスポーツとなる。
- 2) スキューバ・ダイビング人口は、1960年代後半に「10万人の愛好者がいる」〔日本体育協会、1970：292〕とされ、1972年頃に20万人と推測されている〔館石、1972：2〕。『平成17年度 スクーバダイビング産業動向調査報告』によれば、ファン・ダイビングを行うために必要なCカード（認定証）の発行枚数は2005年度に累計で約140万枚になる。これは日本国内での取得枚数であり、海外取得枚数を加えると、そのダイバーの数はもっと多くなるはずである。
- 3) スキン・ダイビングは、自給式潜水器具を装着せずに、裸もしくは、軽器材と呼ばれるマスク、ウェットスーツ、フィンを装着して行うダイビングである。スキン・ダイビングの中でも、深度を競う競技性の高いものはフリー・ダイビングと呼ばれている。
- 4) 他のスポーツと比べて、ダイビングは一回当たりの費用が一番高く、28690円と非常に高額である。ちなみに、サッカーで540円、水泳で870円、ゴルフで11350円となる〔レジャー白書、2008：17〕。
- 5) 潜水時の障害には次のような障害が身体に生じる可能性がある。中耳などの体内の空洞などが水圧によって圧縮されることで痛みを生じさせるスクイズ、体液に窒素がとけ込み体内に気泡が形成され血行障害を起こす減圧症、深い深度でアルコールに酔ったようになる窒素酔い、潜水時や浮上時に起こる肺の過膨張症候群などがある。
- 6) スピア・フィッシングが行われた時代は、ダイビング器材が現在のように高性能でないため、女性が水深20メートルまで潜ってしまうと、推進力と浮力が足りず水面に浮上するのが難しかったという。そして、魚を水中銃で撃つという遊び自体も女性には歓迎されなかった。現在では、ダイバーの男女比は男性50.8%、女性49.2%とほぼ半数である〔レジャー・スポーツダイビング協会、2006：17〕。

文献

- Bogard, William, 1996, The simulation of surveillance: hypercontrol in telematic societies, Cambridge University Press. (田畑暁生訳, 1998, 『監視ゲーム：プライバシーの終焉』, アスペクト.)
- Bolz, Norbert W., 1997, Die Sinngesellschaft, Econ Verlag. (村上淳一訳, 1998, 『意味に餓える社会』, 東京大学出版会.)
- Caillois, Roger, 1967, Les jeux et les hommes: le masque et le vertige, Gallimard (多田道太郎・塚崎幹夫・村上淳一訳, 1990, 『遊びと人間』, 講談社.)
- Csikszentmihalyi, 1975, Beyond boredom and anxiety: experiencing flow in work and play, Jossey-Bass Publishers. (今村浩明訳, 2000, 『楽しみの社会学』, 新思索社.)
- Giddens, Anthony, 1992, The transformation of intimacy: sexuality, love and eroticism in modern societies, Polity Press (松尾精文・松川昭子訳, 1995, 『親密性の変容：近代社会におけるセクシュアリティ、愛情、エロティシズム』, 而立書房.)
- 井上俊, 2000, 『スポーツと芸術の社会学』, 世界思想社.
- 圓田浩二, 2006, 「沖縄への本土移住者たち：『ダイビングの島』の発展と変容」三浦耕吉郎編『構造的差別のソシオグラフィ』世界思想社, pp.274-299.
- 圓田浩二, 2009, 「日本におけるスクーバ・ダイビングの変容：1950年代から1990年代まで」, 『沖縄大学人文学部紀要』第11号, pp. 1-11.
- 日本体育協会, 1970, 『現代スポーツ百科事典』, 大修館書店.
- 日本体育協会監修, 1987, 『最新 スポーツ大事典』, 大修館書店.
- レジャー・スポーツダイビング協会, 2006, 『平成 17 年度 スクーバダイビング産業動向調査報告』.
- Simmel, 1957, Brücke und Tür: Essays des Philosophen zur Geschichte, Religion, Kunst und Gesellschaft, im Verein mit Margarete Susman; herausgegeben von Michael Landmann. (酒田健一・熊沢義宣・杉野正・居安正訳, 1994, 『橋と扉』, 白水社.)
- 竹谷和之, 2001, 「『気』とダイビング：ジャック・マイヨールの場合」松本芳明・野々宮徹・高木勇夫編『近代スポーツの超克：ニューススポーツ・身体・気』叢文社, pp.183-199.
- 館石昭, 1972, 『マリンダイビング：魅惑の海底散歩』, 主婦と生活社.
- 千足耕一・吉田章, 1995, 「スポーツ・ダイバーの動機とフロー経験に関する研究」『筑波大学運動学研究』11, pp.97-105.

謝辞

この研究は、文部科学省科学研究費補助金若手研究(B)「沖縄離島村における地域社会の持続的発展モデルの構築－観光化と環境保全のはざまで－」(課題番号：19730350)による助成研究の成果である。

The significance of existence of SCUBA diving in the contemporary society: THE institutionalized experience and ontological security

Koji MARUTA

Abstract

In this paper, I discuss about the act of people playing SCUBA diving and the relation to the contemporary society. Divers' motivation and social condition are clarified by analysis of their performance and persons' consciousness, social problems in a contemporary Japan.

At first I place a diving with a flow, and by use of a concept of the play of Caillois is described the characteristic of the diving. And, from concept of "Alea" and "Ilinx" characterizing a diving, I discuss the contemporary society and the relationship of the diving. I analyze diving as superior properties; the sports, the play. The diving is controlled for sports in this society by contingency as the play and losing self, and fusion to environment. I use a flow concept of M・Csikszentmihalyi, a type of four "play" of R・Caillois, a reflexivity of A・Giddens as an analysis frame.

In conclusion, by elements of Alea and Ilinx the characterizing diving will cancel ontology uneasiness caused by daily life caused by competition and management, surveillance, a routine work. As a result, divers performance as an experience is established as social structure to cancel personal ontology in the contemporary society.

Keyword : SCUBA diving, Flow, Play, Reflexivity