

快樂追求の合理化の果てに ——レイヴ／クラブ文化における恍惚への情熱——

渡邊 拓哉

本稿はまず、レイヴ／クラブ文化の特徴の1つとして、感覚的な快、つまり「恍惚」への多大な関心を指摘することから出発し(1章)、そのような関心が特定の若者文化に留まらず、ひろく現代文化の1つの傾向であることを示唆する(2章)。ついで、これに関連する議論としてフランスの思想家J. ボードリヤールの“恍惚論”を取りあげる。彼の議論は、R. カイヨワの「イリンクス」概念を引き合いにだしながら、現代文化に、恍惚に対する情熱を看取るとともに、またその恍惚が、現代の快樂の主たる源泉となりつつある状況を描写するものである(3章)。これを踏まえ、さらに本稿では、C. キャンベルによる「快樂主義」の枠組みを参照し、現代文化における快樂追求の在り方を歴史的展開のなかで捉える(4章)。この作業を通じて示したいのは、現代のレイヴ／クラブ文化に見られるような恍惚志向が、快樂追求の飽くなき合理化の先端において現われた、ということである(5章)。

1. レイヴ／クラブ文化における恍惚体験

レイヴ文化とは、1980年代後半の英国で誕生し、その後、世界の様々な都市へと波及した若者主体の(下位)文化である。ごく限定的に、80年代後半から90年代初頭にかけての、ロンドン郊外やイビザ島において流行したものを指して使われる場合もあるが、多くの場合、それ以降の時間的・地域的なひろがりも踏まえられている。レイヴとは、DJがターンテーブルを駆使し紡ぐダンス音楽に合わせて、ビーチや野山などの屋外で(ときに夜通し)踊るイベント、集まりの総称である。この文化は、それまであったダンス主体のディスコやクラブの文化とも影響関係にあり、また60年代のヒッピー文化や、それ以降のスピリチュアルな運動とも深い関わりをもっている。ただ、レイヴ文化の細かい来歴やクラブ文化との相互影響は整理しだすと煩雑になってしまうため、ここでは

H. トーマス [2003] に倣って、差し障りのない範囲は、両者を一括りに「レイヴ／クラブ文化」と表記することにする¹。

レイヴ／クラブ文化に特徴的と考えられるのは、(長く) 踊ること²、そしてそれを通じて獲得される「恍惚」の感覚体験である³。リズムに合わせて集団で身体を動かすことは、宗教儀礼やロックコンサートなどを想起すれば容易に想像されるように、たしかにある種の一体感や陶酔感を生むだろう。例えば、1990年代の英国のクラブ文化を民族誌的に調査した B. マルボン [1999] は、クラブ体験の主要な要素として「大洋性の感情」をあげている。この言葉は、かつて S. フロイトが宗教的な欲求の源泉を話題にしたときにでてくる言葉で⁴、ある種の「永遠性」の感覚を含意する。反復的なビート、継続的なダンス、そしてときに合成薬物によって誘発される(とされる)恍惚的な体験は、現に、宗教儀礼の比喩や宗教学の概念を用いて語られてきた⁵。またそれはときに「ディオニユソス的」とも形容され⁶、場合によっては、その体験のもつ価値転倒的な潜在力が主張されることもある。恍惚体験の内容としてとくに報告にあがりやすいのは、多幸福感や自意識の消失感覚である。例えば M. ピニ [1997] は、女性のレイヴ参加者へのインタビューにもとづき、彼女たちが踊ることを通じて、仮想的な「大きな身体」への自我の融解を体験していることを突きとめている。彼女たちにとってその体験は、レイヴ参加の主要な動機である。恍惚体験は、極めて個人的・主観的な現象でありながら、生理的であるがゆえに、参加者の間での共有が想定しやすい体験でもある。

レイヴ／クラブ体験の核をなす要素は、このように肉体的・感覚的なものであり⁷、それ自体がこの文化に参入する主要な動機をなす。もちろん、それは単に何かを見たり聞いたり食べたり飲んだりするだけで容易に到達できる感覚ではない。この感覚的な快を得るには、この若者文化によって醸成されてきた独特の作法や条件、相応の環境や雰囲気が必要となる。例えば、カジュアルな服装で、明確な振りがあるわけでもなく、各個人が緩やかな集団のなかで踊ることは、誰に気がねすることもなく自由に、しかし踊りに没頭することを可能にする。それはまた、他者からの眼差し、とくに露骨なパートナー探しの視線を忌避する風潮とも繋がっている⁸。加えて、ターンテーブルの発明 (DJ の登場) がもたらしたノン・ストップの音楽と、それを大音量で流す巨大なサウンド・システムは、落ち着いた会話の障壁となるだろう。これらはほんの一端にすぎないけれども、こうした環境づくりは、ダンスフロアでいかに踊り快楽を享受

するかということを追求めた結果の産物といえるかもしれない。

2. 現代文化における感覚刺激の過剰

初期のレイヴ文化に（また黎明期の米国ディスコ文化においても）強く見られたのは、恍惚体験を肯定的に評価し、それがもたらす快樂を積極的に享受してゆこうとする態度である。このような感覚的な快へと向けられる情熱は、しかし、この特殊なダンス音楽文化に限定されない、もっと射程のひろい現代文化の1つの傾向といえないだろうか。例えばこの文脈で、東浩紀によるオタク文化論を参照することができる。彼は A. コジューヴのヘーゲル論をヒントに、1990年代以降のオタクたちの消費行動を「動物的」と呼んでいる。そうした「オタクたちの行動原理」を東は、「あえて連想を働かせれば、冷静な判断力に基づく知的な鑑賞者（意識的な人間）とも、フェティッシュに耽溺する性的な主体（無意識的な人間）とも異なり、もっと単純かつ即物的に、薬物依存者の行動原理に近いようにも思われる」[2001: 129]と述べている。動物的な行動様式はここで、半ば脊髄反射のごとき、感覚的な反応によって構成されるものとしてイメージされている。この指摘はあくまでオタク文化に限定されたものにすぎないが、東自身や大澤真幸 [2008] は、動物的と呼ばれるような行動様式が、より広範な（オタクや日本に留まらない）文脈に位置づけられうる、現代の消費社会の特徴の1つであることを示唆している。

下條信輔もまた、同様のことを指摘しているように思われる。自らの認知科学的な知見にもとづき下條は、現代文化に「感覚刺激の過剰」[2008: 112]を見いだしている⁹。下條によれば、この過剰化の背景には、とりわけ若年層の視聴覚文化に見られる「感覚それ自体を追及する態度」[104]や、神経科学的な快樂を自覚的に追求する志向があるという¹⁰。こうした刺激を享受する側の心理的な変化と並行して、刺激を供給する側の技術的達成もまた、現代文化の特徴としてあげられる。例えばレイヴ／クラブ体験に即して記せば、極大の音量、身体に直接響いてくる重低音、コマ送りのように見えるストロボライトの明滅などは、たしかに“過剰に”感覚刺激を生む装置といえそうだ。あるいは、もっと限定的に感覚そのものを実体的に扱い、特定の感情を惹起させたり潜在認知に働きかけるような技術は、脳神経科学の進展によってますますその精度を高めてゆくだろう。昨今のニューロエコノミクスやニューロマーケティングなどが標榜しているのは、最新の神経科学のデータにもとづく既存の経済理論の

検証や、購買行動の心理・神経メカニズムの究明である。そうして得られた知見が、実際の商品開発やブランディングに応用される¹¹、消費者はあたかも“感覚的に”商品を選択する（させられる？）ようになるのかもしれない。

3. ボードリヤールのエクスタシー、カイヨワのイリンクス

J. ボードリヤールが「コミュニケーションの恍惚」という論考や、この論考の内容を部分的に含む『宿命の戦略』において展開する“恍惚論”もまた、文化における恍惚（という感覚）の前景化を問題にしている。彼はその中で、「われわれは明らかにこの感覚的な領域における恍惚的でわいせつな何か新しいものの出現が何であるかということをもっとうまく把握できないでいる」[1987: 242]と述べている。本稿はいわば、その「出現」の一例をレイヴ／クラブ体験に見るものであり、その「把握」に向けた1つの試みである。

彼のいう恍惚はただし、通常の字義的な意味を超えて使用されている点に注意が必要である。それは感覚にではなく、もっと抽象的な形式に与えられた名である。彼にとってその原型は「商品」である。

商品の形式は近代世界の最初の大きな媒体であった。だが、それを通して物が伝えるメッセージはすでに極限まで単純化されており、いつも同じものでしかない。つまりそれが交換価値である。したがって、結局のところメッセージはもはや存在していないのだ。それはその純粋な流通の中に自らを付与するような媒体なのである。わたしが（潜在的に）恍惚と呼んでいるのはこのことである。[1987: 240]

機能から解放され、ほとんど記号——ブランドのような——と化したモノに、恍惚は宿り、消費者は魅了される¹²。商品という形式はこのとき、恍惚を生む母体のようなものだ。例えば、雑誌『現代思想』の「エクスタシーの哲学」特集号で、エクスタシーという言葉が、ほとんど宗教や神秘思想との関連においてしか論及されない中、河村錠一郎の論考[1980]だけは、1950年代後半のある新車の広告を引用し、そこに「エクスタシスの構造要件」がすべて詰まっていると指摘する。ボードリヤールのいう恍惚は、むしろこの例外的な語用にこそ近い。

とはいえ、それは、必ずしも流通する商品にのみ適用されるわけでもない。ボードリヤールのいう恍惚はむしろ、現代的な情報・コミュニケーション環境

下における、内容を欠いた形式全般に宿りうるものとして想定されている。例えば「流行とは美のエクスタシー」であり「シミュレーションとは実在のエクスタシー」であり [1990: 6] ……云々といった具合に。ボードリヤールは、そうした空虚な形式それ自体に恍惚を見いだしており、彼の主たる関心は、恍惚のトリガーとなる装置の、現代社会における全面的な配備にある。

ボードリヤールはさらに、R. カイヨワの「遊び」の四類型を使って恍惚論を展開する。

われわれの文化のすべてが競争と言葉の遊びを偶然と眩暈の遊びにすべり込ませつつある。不確定であることそのものが根底にあって、それがわれわれを絶対的な特性の眼もくらむばかりの超加速に追いやる。つまりエクスタシーというかたちに、エクスタシーとはどんな肉体にもそなわっている、失神するまで自己のまわりをまわり、それゆえ純粹に空虚なかたちの中で光り輝く特性のことだ。 [1990: 5-6]

よく知られるように、カイヨワは著書『遊びと人間』のなかで、遊びなるものとして次の4つの要素を抽出した。アゴン（競争）、アレア（偶然）、ミミクリ（模倣／上記引用では「言葉」に相当）、そしてイリンクス（眩暈）である¹³。順に、アゴンとは、遊戯者の能力にすべてが委ねられる遊びで、具体的にはスポーツ競技などが該当する。アレアは、ルーレットや賭け事を指し、遊戯者はそこにおいて完全に受動的である。ミミクリは、一時的に虚構の世界を受け入れ、架空の環境下において設定上の人物になる表現的な遊びを指し、人形遊びやままごと、演劇などが該当する。最後に——本稿において最も重要な——イリンクスとは、眩暈や恍惚を楽しむような感覚にもとづく遊びのことで、「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」 [1990: 60]。カイヨワは、この類型をもとに一種の文明論を提示している。すなわち、近代においては文化的に、4つの要素のなかでアゴンとアレアが優勢を占めるようになり、ミミクリとイリンクスは衰退するという。後二者の強力な結託を形骸化させたいうでなければ、近代社会は成り立ちえなかったとカイヨワは考えた。

ボードリヤールはこの類型を踏襲し、上記引用にある通り、現代においては相対的にアゴンとミミクリが減退し、アレアとイリンクスが優勢になるという見取り図を描いている。イリンクスに関していえば、近代化において衰退して

きたとするカイヨワと、逆にいままさに台頭しつつあるとするボードリヤールとでは（そもそも話題にしている時代が異なるのだが）、意見に食い違いがあるように見える。だが補足しておけば、カイヨワは、衰退させられたはずのイリンクスが「再湧出」している現象にも注意を払っており、例としてサーカスやローラーコースターなどをあげている。彼はしかしそれと同時に、再湧出したイリンクスがあくまで「限定づきの無害なもの」[1990: 216] でしかないとも述べている。イリンクスの遊びはあまりにも根源的で魅力的なものであるため、それへの欲求はそう易々と馴致されるものではない。だから技術的に、限定的に欲求を解放していく必要がある。カイヨワにとって再湧出したイリンクスとはしたがって、あくまで「合意の上での混乱の、適当に停まる墜落の、緩和されている衝撃の、安全な衝撃の、楽しみ」[225] を意味する。カイヨワのイリンクスをめぐる考察は、近代化の過程で排除の対象であったはずの恍惚の「再湧出」を話題にし、かつそれをあくまで「無害なもの」と捉えた点において、加えてまた、恍惚を単に聖なるものとしてではない水準において論じようとした点において非常に重要であると思われる。

現代に「エクスタシーにむかおうとする情熱」[1990: 5] を見て取るボードリヤールの立論において重要なのは、端的にいえば、他者や意味の不在である。ミミクリとアゴンが明示的な他者の存在——模倣の、あるいは競争の相手として——を必要とするのに対し、アレアとイリンクスの遊びには人格を有した他者は重要な存在ではない。隆起しつつあると目される後者のペアは、したがってたしかに、「一元的でナルシスの」[1987: 242] なものである。恍惚によってもたらされる今日的な快樂は、ボードリヤールによれば、「もはや光景的、美的な現れからくる快樂ではなく、むしろ純粋な魅惑、幻惑、幻覚剂的なものとなる」[同上]。現代の快樂はつまり、純粋な、他なるものへの参照を経由しない、即物的な、「感覺的反応」[1990: 83] からこそ生まれるのだ。快樂の源泉は、いまや感覺的なものへと移り変わってしまった。カイヨワを参照するボードリヤールの恍惚論は、こうして、新しい快樂の源泉としての感覺的反應の台頭を問題にしているといえる。

4. 伝統的な快樂主義と近代的な快樂主義

恍惚という感覚が、現代文化において快樂の主たる源泉として機能していること——レイヴ／クラブ体験の観察から出発し、ボードリヤールの恍惚論を通

じて獲得したこの知見を、以下では、よりひろい歴史的な文脈のなかで検討するため、C. キャンベルによる「伝統的な快樂主義／近代的な快樂主義」の区分を参照したい。この作業を経ることで、現代文化に見いだされる恍惚への関心の肥大化が、快樂追求の合理化の1つの帰結であることを示唆したいと考える。

キャンベルが、(N. マッケンドリックらの) 既存の消費社会論を批判的に検討し、M. ヴェーバーの“古典”の補完を試みた『ロマン主義の倫理と近代消費主義の精神』は、消費社会の思想史を問題にするうえで重要な文献の1つである。中でも本稿で着目するのは、とくに、彼が消費主義の根底にあると見なす「快樂主義」(hedonism)を、歴史的な展開において整理した部分である。

この整理はまず、「満足追求」と「快樂追求」とを概念的に区分することによりはじまる。満足追求とは、必要と満足によって構成され、ある欠乏状態を補い、必要を満たすことで満足を得る過程のことである。もう一方の快樂追求とは、欲望と快樂によって構成され、快樂を体験したいという欲望により動機づけられる過程を指す。キャンベルの表現を借りれば、前者が内側から“押し出される”過程であるのに対し、後者は外側から“引っ張られる”過程である[1987: 60-1]。また、満足追求が物質的な水準においてのみ駆動されるのに対し、快樂追求は、非物質的な次元、たとえば感情的な刺激や空想などによっても駆動されうる。だが両者の差異は何より、快樂追求が成り立つのには一定の「余裕」が必要であるという点にこそある。生死を分かち欠乏状態(例: 飢餓)にあるとき、人は、快樂追求(美食)よりも満足追求(栄養摂取)を優先させるからである。

とはいえ、余裕という名の恒常的な充足状態は、やがて快樂を目減りさせてゆく。その意味で、快樂の対立概念は、キャンベルもいうように、「苦痛」ではなく「退屈」である[64]。退屈や慣れ、あるいは物質的・経済的な要因によって、それまでの(伝統的な)快樂追求のやり方では、しばしば障壁にぶつかることとなる。そうした限界に対処するため、別言すれば、快樂追求をもっと一般化、合理化させるため、「近代的な快樂主義」は誕生した。重要なのは、キャンベルがその誕生を、とくに快樂の源泉に着目し、「『感覚』から『感情』へ」という流れにおいて捉えている点である。快樂の源泉としては旧来型の感覚的な刺激は、環境依存的で、予め種類が限定されているため、いずれ刺激の頭打ち状態を経験しがちである。また、継続的に快樂を追求しようとするならば(例えば、味わったことのない食材を得てゆくためには)、多くの資財と労力を投入する必要

がでてくる。これに対し感情は、無数の潜在的な刺激から、「自律的に」¹⁴、強力かつ持続的な快楽を引きだすことができる、とキャンベルはいう。それは感覚の場合より遥かに効率的だ。感情ベースの快楽ならば、それまでの感覚刺激の快楽では到底カバーできなかったような種類の快楽を、より多くの人びとに提供することができるだろう。

ただし感情を土台とした快楽追求の作法が発達するには、その前提として、感情を人間の「内面」に位置づける必要があった、とキャンベルは述べている。つまり、内面として“精神”なるものを所有し、それを自覚的に制御、操作できるという社会的な条件づけが成立していなければ、感情から快楽を引きだすことなどできようもない。例えば現在では人間の内面の性質を指示する「character」「disposition」などの語が、もとは外部環境の特徴を指していたように、精神は、内面化されるまで、外界と関連において把握されていた。キャンベルによれば、この精神・感情の内面化と、逆に外界から精神的なものや呪術的なものが放逐され、環境が「ニュートラルな」と認識されるようになることは、実は表裏一体の関係にある。この外部環境の中立化を、ヴェーバーは「脱魔術化」の過程と呼んだ。キャンベルは、脱魔術化の過程を補完する展開として、「精神的・内面的世界」の「魔術化」[73]を想定する。この後者の過程によりはじめて、感情ベースの快楽追求が可能になり、近代における快楽主義が日の目を見ることとなった。

5. 現代の新しい快楽主義

本稿がこれまで立脚してきた、現代文化に感覚（ないし恍惚）への情熱を見出す視座は、前章で見てきた快楽主義の枠組みと一見、齟齬をきたしているように見える。キャンベルの枠組みによるならば、近代の快楽主義は、感覚ではなく感情を快楽の源泉としているからだ。だがこのことはむしろ、近代的な快楽主義のうしろに、またそれとは別の快楽主義の到来の可能性を、つまりこの現代社会に、再び感覚をベースとした快楽追求の出現の可能性を示唆していないだろうか。とすれば、その出現の理由は何か。ここでは快楽主義の枠組みに即して、想定される以下の2つの理由について検討を加えたい。1つは、(1) 伝統的な快楽主義が抱えていた限界が、現代ではすでに克服されたから、というもの。もう1つは、(2) 快楽追求のさらなる合理化にとって、近代的な快楽主義にはいまだ弱点があるから、というものである。

(1) そもそも伝統的な快樂主義が行き詰まった理由は何か？ キャンベルに従えば、1つには、環境依存的であるがゆえの感覚刺激の種類の貧困さであり、もう1つには、その稀少さゆえ、刺激（を生むもの）は特権的に占有されることになるが、その専制支配の維持には限界があるからである。それらは真に快樂追求を合理化し一般化しようとする立場にとって、乗り越えるべき障壁であった。だがそれらの障壁はもはやない。というのも、下條が述べていたように、感覚刺激の種類や強度はいまや十分に技術的に多様化しているし、もう一方の、特権的エリート層にまつわるかつての限定性もまた、現代ではすでに大きな問題とならない。つぎに、(2) キャンベルは感情の方が、強く持続的な快樂を生むことを強調するが、快樂を得るうえでの確実性や速度の点で比較すれば、明らかに感覚をあてにした場合の方が安定的だ。例えば、感情（恐怖）を主軸とする快樂追求の例として、キャンベルは18世紀のゴシック小説を引き合いにだしているが、それを読み、感情を揺さぶられるには、どうしても一定のリテラシーと時間が必要である。これは要するに、感情にもとづく近代的な快樂追求にも、依然としてさらなる合理化を阻む要素が残存していることを示唆している。もちろん、感情をあてにした快樂追求がもはや無効になってしまったといたいわけではない。小説や映画などで、依然「感動」は重要なファクターである。だが、現代に新たに現われた感覚ベースの快樂追求は、その直接性と即効性において、近代的な快樂主義のもつ弱点を補うことができるものだと考えられる。技術的な進歩によって直接的で即効性のある刺激を期待できる感覚領域は、ある意味で旧態依然とした感情領域よりも、多くの人々がより効率的に快樂にありつくことを可能にするだろう。

6. 結びにかえて

本稿で依拠してきたキャンベルの快樂主義の枠組みは、快樂追求の合理化を進める歴史的な展開として捉えることができる。実際、キャンベルも、近代的な快樂追求を「高度に合理化された自己幻想的な形態の快樂主義」[1987: 76]と特徴づけている。近代的な快樂主義の到来、すなわち感覚から感情を源泉とした快樂追求への転回によって、快樂追求の合理化は、一步前進した。本稿は、そのさらなる前進の帰結として、レイヴ／クラブ文化における恍惚志向のなかに、あるいはボードリヤールのいう「感覚的な領域における恍惚的でおいせつな何か新しいものの出現」に、より合理化された快樂追求の形態を看取するも

のである。

レイヴ／クラブ文化を扱う研究者たちは、傾向として、この文化の特徴である恍惚体験に対し、例えば「ディオニュソスの」という形容を用いるなどして、資本主義に、消費社会に、支配文化に、あらゆる権威に対抗しうる、価値転倒的な潜在力を見出してきた。R. バルト [1977] の「享樂 (悦樂)」 (*juissance*) 概念の援用¹⁵ も、その変奏といえる。だが、現代文化に特徴的に見られる恍惚体験が、以上のような快樂追求の合理化の、敢えていい換えれば「脱魔術化」の、1つの帰結であるとするならば、そこにはもう、そもそも「ディオニュソスの」という含意がもちうるような魔術性はないのかもしれない。キャンベルのいう「精神・内面的世界」の魔術化は、感情ベースの快樂追求をスタートさせるための条件であった。それは、内面にあたかも不可侵の魔術的領域を抱え込むことで、そこに快樂の源泉をつくりだしたようなものだ。しかし、本稿で主張してきたように、いまや感覚ベースの快樂追求へと再びシフトチェンジが起きているとするならば、それは感情という快樂の泉は、脱魔術化によって、もはやかなりの部分枯渇してしまったことを意味するのかもしれない。1950年代以降の精神薬理学や脳神経科学の発展は、たしかに、「精神・内面的世界」の脱魔術化をこそ遂行してきたように思われる。

注

- 1 初期のレイヴや、レイヴ以後のクラブ文化をも包含した定義については、例えば、野田 編 1993: 32-4; Rietveld 1993: 41; Thornton 1995: 3; St. John 2004: 13; および Landau 2004: 122 など参照。
- 2 G. ゴア [1997] は長時間にわたるダンスに、レイヴ文化とかつてのヒッピー文化の大きな相違点を見いだしている。また McCall 2001: 74 も参照。
- 3 レイヴ文化において“エクスタシー”の語が重要である理由の1つとして、この文化に最も関わりの深い合成薬物 MDMA の通称が、「E(cstasy)」であった点も付記しておくべきだろう。
- 4 フロイト自身は、大洋的な感情を宗教的エネルギーの源泉と見なす主張には疑義を呈している [2007: 141-2]。
- 5 例えば G. セント・ジョンが编者となった『レイヴ文化と宗教』は、タイトルそのままに現われているように、レイヴ文化に、新しいタイプの宗教性を見いだすという視点のもと編まれた論集である。
- 6 Melechi 1993: 32; Rietveld 1993: 43; および Jackson 2003: 15, 23 など。

- 7 例えば T. マッコール [2001: 86] は、レイヴの恍惚は「sexual」なものではなく「sensual」なものであると主張している。
- 8 Pini 1995; Jackson 2003; および Thomas 2003 など参照。
- 9 細かくは「感覚刺激の絶対量、総エネルギーの過剰」「変化や、動きの過剰」「速度の過剰と、上限の突破」「情報量の過剰」「多元化、同時並行チャンネルの過剰」「選択肢の過剰」などの諸点があげられる。
- 10 そのような態度や志向は、下條によれば、現代の快のあり方が、従来の外的な報酬にではなく、内的な報酬に偏重していることと符合する [2008: 79-82]。
- 11 実際のマーケティングの視点から書かれたものに、リンストローム [2008] がある。
- 12 例えば S. ジジエクのいう「有害な特質を奪われた一連の産物」[2003: 19] は、ボードリヤールのいう空虚な形式が、商品として近年の消費社会のなかで具現化された姿を示していると考えられる。その一連の産物とは、具体的には「カフェイン抜きのコffee」や「アルコール抜きのビール」などのことである。その種の商品において、害悪と判断され剥奪された要素（例：カフェイン）は、元の素材にとって本質的な要素である。すなわちそれらこそ、本質的な要素を欠いた空虚な商品といえるだろう。
- 13 カイヨワは他にパイディア（遊戯）ールドゥス（競技）という分類軸も提案している。また、この四類型については、論理学上の厳密な分類規則の観点から区分方法に瑕疵が指摘されている [小川 2001]。
- 14 キャンベルは、近代的な快樂主義を「自律的想像的快樂主義」（autonomous imaginative hedonism）ともいいかえている。
- 15 例えば Melechi 1993: 32, 35; Gilbert and Pearson 1999: 65; および Rietveld 1998: 259-60。

参考文献

- 東浩紀 (2001) 『動物化するポストモダン——オタクから見た日本社会』講談社現代新書。
- バルト, ロラン (1977) 『テクストの快樂』(沢崎浩平 訳), みすず書房。
- ボードリヤール, ジャン (1987) 「コミュニケーションの恍惚」, H. フォスター 編『反美学——ポストモダンの諸相』(室井 尚, 吉岡 洋 訳) 所収 (231-45), 勁草書房。
- (1990) 『宿命の戦略』(竹原あき子 訳), 法政大学出版局。
- カイヨワ, ロジェ (1990) 『遊びと人間』(多田道太郎, 塚崎幹夫 訳), 講談社学術文庫。
- Campbell, Colin (1987) *The Romantic Ethic and the Spirit of Modern Consumerism*, Blackwell.
- フロイト, ジークムント (2007) 『幻想の未来／文化への不満』(中山 元 訳), 光文社文庫。
- Gilbert, Jeremy, and Ewan Pearson (1999) *Discographies: Dance Music, Culture and the Politics of Sound*, Routledge.

- Gore, Georgiana (1997) “The Beat Goes On: Trance, Dance and Tribalism in Rave Culture”, in H. Thomas ed. *Dance in the City* (50-67), St. Martin’s.
- Jackson, Phil (2004) *Inside Clubbing: Sensual Experiments in the Art of Being Human*, Berg.
- 河村錠一郎 (1980) 『恍惚』にエクスタシスはあったか, 『現代思想 1980 年 8 月号』(165-79), 青土社.
- Landau, James (2004) “The Flesh of Raving: Merleau-Ponty and the ‘experience’ of ecstasy”, in G. St. John ed. *Rave Culture and Religion* (105-24), Routledge.
- リンストローム, マーティン (2008) 『買い物する脳——驚くべきニューロマーケティングの世界』(千葉敏生 訳), 早川書房.
- Malbon, Ben (1999) *Clubbing: Dancing, Ecstasy and Vitality*, Routledge.
- McCall, Tara (2001) *This is not a Rave: In the Shadow of a Subculture*, Thunder’s Mouth Press.
- Melechi, Antonio (1993) “Ecstasy of Disappearance”, in S. Redhead ed. *Rave Off: Politics and Deviance in Contemporary Youth Culture* (29-40), Avebury.
- 野田 努, 宝島編集部 編 (1993) 『クラブ・ミュージックの文化誌——ハウス誕生からレイヴ・カルチャーまで』JICC 出版局.
- 小川純生 (2001) 「カイヨワの遊び概念と消費者行動」, 『経営研究所論集』 Vol.24 (293-311) .
- 大澤真幸 (2008) 『不可能性の時代』岩波新書.
- Pini, Maria (1997) “Cyborgs, Nomads and the Raving Feminine”, in H. Thomas ed. *Dance in the City* (111-29), St. Martin’s.
- Rietveld, Hellegonda (1993) “Living the dream”, in S. Redhead ed. *Rave Off: Politics and Deviance in Contemporary Youth Culture* (41-78), Avebury.
- (1998) “Repetitive Beats: Free Parties and the Politics of Contemporary DiY Dance Culture in Britain”, in G. McKay ed. *DiY Culture: Party & Protest in Nineties Britain* (243-67), Verso.
- 下條信輔 (2008) 『サブリミナル・インパクト——情動と潜在認知の現代』ちくま新書.
- St. John, Graham ed. (2004) *Rave Culture and Religion*, Routledge.
- Thomas, Helen (2003) “Dancing the Night Away: Rave/Club Culture”, in *The Body, Dance and Cultural Theory* (177-211), Palgrave Macmillan.
- Thornton, Sarah (1995) *Club Cultures: Music, Media and Subcultural Capital*, Polity Press.
- 上野俊哉 (2005) 『アーバン・トライバル・スタディーズ——パーティ、クラブ文化の社会学』月曜社.
- 渡邊拓哉 (2009) 「現代文化における陶醉——再魔術化論からのアプローチ」『多元文化』 Vol. 9 (1-12) .
- ジジエク, スラヴォイ (2003) 「〈現実界〉の情熱、見せ掛けの情熱」, 『「テロル」と戦争——〈現実界〉の砂漠へようこそ』(長原 豊 訳) 所収 (11-48), 青土社.