
基調報告

「嗜好品文化研究の動向と展望 ～あるいは SHIKOHIN をめぐる小嬉遊曲」

武庫川女子大学教授 藤本 憲一

第8回嗜好品文化フォーラム
メルパルク京都・6階会議室
平成22年5月8日

嗜好品研究のジャンルと対象

「嗜好品文化とは何か」という議論は、足かけ10年間調査や研究を続けてきた我々「嗜好品文化研究会」メンバーの中でも、依然として結論を見ない。今日は、けっして研究会の統一見解というわけではないが、未来への展望を含んだ視点から、なるほどこういう方向もありうるかという「可能性の中心」に迫る着想を示したいと思う。

まずは、この数年の我々の研究成果を踏まえ、嗜好品文化を巡る現状を、早足ではあるが話しておこう。

研究会発行の『嗜好品文化を学ぶ人のために』に書いてあるように、従来の嗜好品研究は、歴史学、文化人類学、経済・経営学、法・政治学、社会学、宗教学、文学、心理学、生理学、植物学といったジャンルを収録している。(文化と名がついているが、もちろん生理学、植物学といった理系の学問を否定しているわけではない)

対象は、伝統的に嗜好品とみなされてきたもの、つまりコーヒー、茶・紅茶、酒・アルコール飲料、たばこ(この4つは四大嗜好品と言われてきた)があり、また、四大嗜好品には入らないが、清涼飲料水、カカオ・チョコレート・菓子、香辛料がある。そして全世界的な商品ではないが、フォークロアの分野でよく知られているビンロウ・コーラ・カヴァ・カートなどがある。このあたりまでは、問題なく「嗜好品」の範疇だろう。

一方、「非嗜好品」の「非」にもさまざまな角度がある。まず、水、塩、コメは、従来は生存上の必需品なので嗜好品ではない、と言われてきた。しかし現代では水も、塩もコメもさまざまな種類が選択でき、愉しまれている。ということは、嗜好品化してきているということができる。油脂、砂糖は、なくても生きていけるかもしれないが、栄養上はあったほうがいいものであるから通常嗜好品とはみなされていなかったが、最近の研究では、嗜好品の最たるものとみなしてよさそうだとわかってきた。香水やお香も、口に入れるものではないので、嗜好品というよりは贅沢品、娯楽品と呼んだほうが自然なものだ。音楽は嗜好品ではなく、趣味や教養のためのものと思われてきたし、ケータイは機能的な役割を果たす情報機器であるが、これも嗜好品とみなせるのではないかと。

これらのものが、どの程度嗜好品的かをこの場で明らかにすることはしないが、こういった従来の「非嗜好品」も嗜好品の対象に入れたほうが、研究がより豊かに生産的になるのではないかと我々は考えている。

嗜好品文化研究の三つのマニフェスト

さてそれでは、私見ながら、嗜好品文化研究の未来はどういう方向を向いているのか、三つのマニフェストとして掲げよう。

一つめは「アンチ・ドグマ」。嗜好品はこうだと決めつけるイデオロギーや教条（ドグマ）からは自由でありたい。既存の嗜好品研究は効率主義・栄養主義に偏っており、嗜好品は役に立たない、栄養がないと決めつける傾向があった。近代化した産業社会のある特定の価値観から見た近視眼的な独断がなされ、マクロな歴史単位、グローバルな民族単位で見ると、西欧近代主義に偏った非常に独善的な傾向が見られた。こうした嗜好品の「悪者」視は、科学的な見解というよりは強い固定観念や先入見に基づいているのであって、未来の嗜好品研究は、こういったイデオロギー、ドグマからは自由でありたいと思う。

二つめは「アンチ・パスカル」である。フランスの哲学者パスカル（Blaise Pascal、1623—1662年）は機知にあふれ、モラリストとしても示唆に富んでいるのだが、いかんせん最終的には大きな幸せの物語という観念的なゴール向かう傾向がある。身近な小さな幸せに溺れて、気を散らせてはだめだという。もちろん私も、大きな幸せを否定するわけではないが、それ以上に身の回りの小さな幸せこそリスペクトしたい。小さな物語において小さな幸福体験をもたらす「もの・メディア、感覚・体験」こそ重要ではないか。小説家の村上春樹さんも、かねてから小さくても確かな幸せ、「小確幸（しょうかつこう）」という言葉を使っており、我が意を得た思いで、勝手に私たちの味方と呼ばせてもらっている。

三つめは「アンチ・ストレス」である。現代、我々には克服すべき障害がたくさんある。戦争、不況、交通事故、病魔とキリがないが、身近にあつて現代人に共通する最も怖い敵はストレスではないか。ストレスは万病の元であり、活力酵素とくにフリーラジカルを増やすことを通じて免疫力・自己治癒力を低下させ、心身をむしばんでいく…。こうしたストレスに抗するための「アンチ・ストレッサー（ストレス緩和剤）」としての嗜好品は、21世紀においてきわめて重要である。既存の古い定義を捨て、「アンチ・ストレス共同戦線」の側に動員できるすべての「もの・メディア、感覚・体験」を、SHIKOHIN（従来の嗜好品と区別して）と呼び、私たちの陣営に迎え入れる準拠枠組（パラダイム）づくりこそ生産的なのだと、強く宣言したいと思う。

SHIKOHINの「気晴らし」＝「嬉遊曲」パラダイム

三つのマニフェストから新しく周囲を見渡してみると、これまでの、小さくて経口的に味わえるような嗜好品という枠組を大きくはみ出してしまふ。つまり、非経口でも（口に入れなくても）、極端にいえば色や形がなく、バーチャルな存在であっても、それはある意味で新しいタイプのSHIKOHINだといえる。あまり枠組を広げすぎて、家族メンバーもSHIKOHINだなどという厳格なヒューマニストから叱られるだろうが、赤ちゃんのほっぺたはお母さんにとって至福のアンチ・ストレッサーであり、逆にお母さんのおっぱいは赤ちゃんにとって至福の小確幸であり、かわいいペットやヌイグル

④嗜好品文化研究の新枠組		
表 AS（反ストレス要因）的なモノの類型		
ストレス除去経路	形態	モノ
非経口	大型財	家・居住環境
		配偶者・家族
	中型財	車・家具
経口	小型財	インテリア雑貨
		携行品・装身具
非経口	サービス	嗜好品（従来の旧定義に基づく狭義のモノ）
		仕事
		趣味・娯楽・ボランティア
		旅行
		祭礼

ミもそう...と、「アンチ・ストレス共同戦線」を広げていくというパラダイムの方向性は間違っていないと思う。

さらに人生の小確幸には、趣味、ボランティア、旅行、祭礼がある。時と場合と人によって、ストレスフルな仕事さえ SHIKOHIN になる。ジャンルが拡散しすぎだという批判に対しては、たとえば、従来の社会学・人類学的な祭礼研究と、SHIKOHIN=アンチ・ストレッサーとしての祭礼研究は、別個に独立した研究ジャンルとして並立、共存しうるのではないかと答えたい。人類の暮らしのありようを、手垢のついた労働 vs 余暇、日常 vs 非日常といった既存枠組から、ストレス vs アンチ・ストレスという 21 世紀的パラダイム対立の次元へと、大きく転換していきたいのである。

ベンヤミン vs パスカル

少し哲学的な話をすると、さきほどパスカルは小確幸を振り捨て、大きな幸せに向かう傾向があると指摘した。一方、ユダヤ系ドイツ人のベンヤミン (Walter Benjamin, 1892—1940 年) は人間的に陰鬱で小難しい面を持っていたものの、いろんな身近の些事や都市生活の些細な出来事を微に入り細に入り真っ正面から取り上げた点で、非常に多面的 (悪くいえば専門性のない、気の散った) 思想家だった。彼の鍵概念として「気晴らし、気散じ、気分転換」と訳される *Zerstreuung* があり、こうした気の散りようを積極的に評価している。「気が散って、分散して、集中しない」という精神のありようを、同時代の気分として、現代芸術や文化の顕著な特徴として、否応なく認める立場である。彼はまさしく SHIKOHIN パラダイムの味方なのだ。

これに対してパスカルは、「気を散らせること (*divertissement*)」を厳しく戒めており、これは日本語では「慰戯」と訳されるようだが、娯楽、慰め、気晴らしばかりしていると、唯一無二の真理には到達できず、幸せになれないと批判している。私たちは、嗜好品研究にあたって、断固ベンヤミン派、すなわちアンチ・パスカル派でいきたい。

さらに偶然のようで、よくできた話なのだが、このパスカルが批判した *divertissement* というフランス語 (イタリア語では *divertimento*) は、音楽のジャンルでは「嬉遊曲」すなわち、軽快な室内楽の一形式として知られ、楽聖モーツァルトの得意なジャンルである。「モーツァルトのディヴェルティメント集」なんていうと、今も CD としてよく売れているだけでなく、茶の間の CM 音楽の形で広く知られ、たいへん日本人にも人気がある。多少乱暴に二極化すれば、私たちベンヤミン派のテーマ音楽が、いかにもストレスを緩和しそうなモーツァルトの「嬉遊曲」だとすると、パスカル派のテーマ音楽はたとえば「ジャ、ジャ、ジャ、ジャーン♪」と荘重かつストレスフル (失礼!) なベートーベンの交響曲ではないかと、比喩的にいえるかもしれない。

では、私の提唱する SHIKOHIN パラダイムそのものを、軽やかに「嬉遊曲」的にアレンジしてみよう。すなわち、単なる比喩として「嬉遊曲」を SHIKOHIN とみなすだけでなく、もう一步ふみこんで、より発想を転換させ、従来の酒、茶、コーヒー、たばこなど経口品に代わる、新しい SHIKOHIN のモデルや範型 (パラダイムの本来の意味) として、まさに「嬉遊曲」を使えるのではないか。つまり、ある「モノ」の実体的な属性として嗜好品を規定するのではなくて、私たちの気分が「嬉遊曲」的になる体験をもたらす「何か」をすべて SHIKOHIN と呼ぶ、そういう新しいアプローチがあっただろうではないか。そうすることで、「気晴らし、気散じ、気分転換、アンチ・ストレス」をもたらす、「嬉遊曲」的な「もの・メディア、感覚・体験」すべてを、SHIKOHIN と定義できるのではないか。

これまでの古い定義が、過去に嗜好体験をもたらした個別の物品を一つひとつ指さし、枚挙

(denotation) していく帰納的 (かつ過去遡及的) なアプローチであったのに対して、ここで新しく提案したやり方は、将来において「嬉遊曲」的な波及効果をもたらしそうな未知の SHIKOHIN を含む、広義の意味集合 (connotation) をあらかじめ一網打尽する演繹的 (かつ未来波及的) なアプローチといえないだろうか。ニーチェの有名な哲学書になぞらえて、いささか気取った言い方が許されるなら、まさに「嬉遊曲の精神からの SHIKOHIN の誕生」と呼びたいところだ。

SHIKOHIN をめぐる、さまざまなドラマ

さて、話が哲学的になってしまったところで、ひとつ具体的な映像をみてもらおう。アメリカの映画監督ジム・ジャームッシュの作品に『コーヒー&シガレッツ (Coffee and Cigarettes, 2003)』がある。これはまさしく登場人物以上に、カフェのテーブル、その卓上にあるコーヒー、たばこ、携帯電話といった SHIKOHIN を主役に描いたオムニバス映画だ。上空にあるカメラから、真ん中にでんと据えられたテーブルをとりまく 2 人、ないしは数人の人物が演じるドラマの中で、コーヒー、たばこ、携帯電話が、いかに SHIKOHIN = 「嬉遊曲」的な働きをしているかが描かれる。これら小道具が、ときに人をリラックスした明るい気分させ、ときには張りつめた緊張感をもたらす、まさに人生の起承転結、喜怒哀楽をさりげなく劇的にチェンジしていくダイナミクスが、みごとに表現されている。

——映画上映——

コーヒーを飲むシーンのそれぞれに、登場人物のエレガントさや野蛮さが表れており、また、この場はたばこを吸ってはいけない禁煙スペースなのに、セレブな有名女優なら吸うのが許される、といった微妙な社会的力学が描かれ、登場人物の地位に対する周囲の多様な思惑が読み取れる。ここに登場する女優たちのように、私たち一人ひとりがカフェや職場や家庭で、知人同士、同僚同士、家族同士でこういう微妙な差異のドラマを演じていると考えれば、きわめて具体的な SHIKOHIN 事例研究になるのではないか。SHIKOHIN を取り巻くマイクロなドラマが、カフェのテーブルの上で躍動しているのと同様、私たちは世界中で SHIKOHIN をめぐるドラマを演じつつ、互いに見つめ合い語り合い、人生の針を進めたり遅らせたりし合う。

本当はオリジナルな参与観察やフィールドワーク調査によって得られた SHIKOHIN 映像からこうしたシーンを抽出できればいいのだが…。皆さんもぜひプライバシーに十分配慮しながら、こうした実地調査をやっていただくと、ジャームッシュ作品以上に、興味深い事実が浮かび上がってくるだろう。

こうした微妙な差異のありようを堪能できる作品が制作される反面、逆に世間では効率主義・栄養主義・教条主義の立場から、コーヒー、たばこ、酒といった嗜好品の即物的な善悪を短兵急に論じる傾向が強まっているようだ。もちろん、医学的に見て特定の嗜好品が身体に良い、悪いという議論は大切だが、実は本当に大きな害をなすのは、嗜好品を取り巻く人間の思惑のほうであつたりする。ある意味で嗜好品は、原始的な野生の呪物や魔法道具の名残りかもしれないし、どちらかといえば非合理的な要素を残している過去の遺物かもしれないが、それを取り巻く人間の意思の表れ方のほうがより暴力的な場合もあるわけだ。

気分の研究、ケータイの研究

さて、かなり大風呂敷を広げたが、ご承知のとおり嗜好品研究のスタートラインはまず「モノ」に発し、次第にそれを取り巻く文化・社会状況の記述へと進みつつ、さらにはパラダイム転換によって、実はその場の気分を変え、個人や集団のストレスを緩和する「何か」の研究、つまりは「気分」や「空気」の研究に帰結していくようだ。では、「気分」「空気」は、どう研究すればよいのだろうか。

21世紀は、KY、すなわち「空気」が読めないことがキーワードになる時代であり、「空気」を変えるテクニックが最も重要な社会実践（social practice）技法とみなされている。もちろん、戦争や貧困は21世紀でもなお人類が解決すべき大命題ではあるが、同時に、新しいSHIKOHIN研究として、私たちが日々暮らす日常の中の「気分」「空気」の研究が、人類が取り組むべき最優先課題となる。私たちの気分は、常に時々刻々と良くなったり悪くなったり、乱高下するが、この微妙な差異のコントロールさえできれば、次第に小さな幸せを育て、大きくしていくことができるのではないかな。

こんな時代であるからこそ、「気分」「空気」の微調整をいかに自らやっつけていけるか。まるで禅問答のように聞こえるかもしれないが、手の中にある小道具で少しだけ世界と自分を変えることができる。たとえちっぽけな「気晴らし」の形であれ、まず自分の心の抑揚を整え、いっしょにいる誰かとの関係性を再構築し、最終的には世界全体を「嬉遊曲的な気分」へとフルチェンジできるかもしれない…。

実は、私は嗜好品研究以前、20年来にわたって、ポケベルや携帯電話の研究に携わりながら、情報機器と冷たく呼ばれるそれら小道具をとりまく社会関係、言説構造の中に、きわめてホットな「両義性」の側面を見つめていた。おしなべて教育者は本質的にケータイは悪だというし、逆にIT産業関係者は善だという。しかし実際には、ケータイの教育性悪説も、産業性善説も同工異曲、同じコインの裏表であり、同じ教条主義的な「思考停止」の産物に過ぎない。たとえば、IT会社に勤めるケータイ性善説のお父さんが家に帰ると、いきなりコロッと自動的に「子どもはケータイは使うな！」という性悪説に変わってしまうが、本人には全く自覚がない。しかし、そのお父さんはケータイという情報機器に疎外されているわけではない。したがって、メカそのものの善悪をいくら論じても意味がない。前と悪が瞬時にロボットのように切り替わってしまう人間性喪失の悲喜劇は、そのお父さんが彼を取り巻く社会関係から暴力的に疎外されていることで起こる。この事態こそが問題なのだ。

人の意見が、その人間性にかかわりなく、こうして立場だけで決まってしまう「存在被拘束性」を、かつてドイツの社会学者マンハイム（Karl Mannheim、1893—1947年）は「イデオロギー（虚偽意識）」と呼んだ。まさに、お父さんはどっぷりと「イデオロギー」に汚染され、ロボット化している。たしかにケータイはある意味で暴力的かもしれないが、ケータイと人を取り巻くロボット状況の中に、さまざまな社会関係がもたらすより大きな暴力が立ち現れてくる…。こうして私は、「ケータイ・イデオロギー」を暴くところから、自分でも知らないうちにSHIKOHINとしてのケータイ研究に足を踏み入れていたのだ。

SHIKOHINをめぐる微妙な差異の立ち現れようをつぶさに見つめる中で、「モノとしての嗜好品」を超えた「アンチ・ストレス=嬉遊曲としてのSHIKOHIN」の可能性を探っていきたい。これが私の問題提起である。

藤本 憲一／ふじもと けんいち●1958年兵庫県生まれ。武庫川女子大学・生活美学研究所 教授。情報美学、メディア環境論。主な著書に『ポケベル少女革命』（エトレ）、共著に『ポケベル・ケータイ主義！』（ジャストシステム）、編著に『戦後日本の大衆文化』（昭和堂）など。