

人間・あそび・自然

大谷大学 教授 岩 田 慶 治

人間とあそびと自然といいかにも三題^{たじ}咄^めいて、三つの主題をめぐって語ろうとするようであるが、実は一つの主題を考えているのだ。それは人間をどうとらえたらよいだろうか、人間イメージをどのように描いたらよいだろうか、ということである。

遊びの相のもとに人間をとらえるといってもよいし、自然と人間とのあいだの動的な相互交渉のなかで生きた人間をとらえるといってもよい。それは人間というもののあり方、そのイメージを時間の上でとらえるのではなくて、空間的にとらえる、頭と胴と手足からなる観念としてのイメージではなくて、生きて、動いて、変形するイメージでとらえてみたい、そういう試みなのである。

文化人類学という学問は、人類の築きあげた文化を研究対象とする、民族文化の構造を明らかにする、というけれども、実はその場合の研究、調査の主体である人間、いや、自分自身がそもそもどういうものであったのか、そういう自明のことが、実は、わかりにくくなってしまったのである。だから、言語と文化と人間が、いや、自分自身が、袋小路に入ってしまったって身動きがとれなくなっている。動けば動くほど、研究すればするほど、ふかく迷路に入ってしまったって、もつれた毛糸の玉をほどこうとしているのか、一層それをもつれさせているのか、わからなくなってしまう。と、そういえば、文化人類学の研究にたいして冷淡すぎるけれども、現代における、そして今日のわれわれが当面している問

題の本質は、どうやら、そういうところにあるらしいのである。

自分自身に迷ってしまう、その迷いの原因が、ひょっとすると自分の描いた自画像のかたち、その歪み、あるいは観念的な人間イメージの自分への適用の仕方にあるかもしれないのである。

そういうことを背景にしながら、最近考えているいくつかの人間イメージをさぐってみたいのである。

(一) 人間、あるいは人間の一生をどのようにイメージするかというところであるが、これはこの二、三年のあいだに多くの友人、同僚とともに「子ども文化の文化人類学的研究」という共同研究をしているうちにうかがいあがってきた問題である。「子ども」とは何か、「子ども文化」の位置づけについて考えているうちに、どうしても「子ども」を含む人生の全体を考えないわけにはいかなかったのである。

ごく普通にわれわれが考えているのは、いわば「串刺し団子」式のイメージで、人間の一生を (1) 子ども (2) 若もの (3) おとな (4) 老人とわけて考えるのである。その区分の仕方はいろいろあるにしても、人生をいくつかのステージの合成と考え、また、それらのステージを一つ一つ経過していくものとして考えているのである。そして、子ども文化について考えるには、その最初のステージに集中して、その部分についてだけ考える。次に若もの文化について考える場合には、第二のステージに集中して、それ以前と以後については考えない。こういう風に、人生と呼ばれる串刺し団子の一つ一つをとりあげていく。あるいは、一つ一つ食べていく。そういう部分の寄せあつめとしての人生イメージが問題になってきたのである。

同じく「串刺し団子」式のイメージにしても、その初めと終り

に「年齢なし」の時期を想定することによって、人生イメージを現実に近づけるとともに、それを豊富化することができる。人生のはじめは、「七歳までは神のうち」といわれているように年齢とかかわりのない時期であるし、老年の末期には誰でもが知っているように恍惚の時期をむかえて、年齢を離脱してしまう。「串刺し団子」の初めと終りは闇につづくのである。闇のなか、それを現世と他界の交流の場といってもよい。

次に、同じ考え方を同心円として表現することもできる。たとえていえば「雪ダルマ方式」である。その一番内側、核にあたるところに「子ども文化」があり、その外側に順次、「若もの文化」、「おとな文化」、「老人文化」がとりまき、全体として年輪のように層をなしていると考えるのである。こう考えることの利点は、人生を切れ切れのものと考えずに、それぞれのステージに属する文化を内包しながら、全体としての人生イメージがとらえられる点にある。「子ども文化」は子どもという年齢層に限られるのではなく、大人にも、老人にもあると考えるのである。どこまでも子どもらしい柔軟さ、感受性のゆたかさを失わずに、無垢であり、白紙であるひとの本質に、年輪の中心部に、対面できるところがよい。しかし、この人生イメージが置かれていた場、あるいは同心円をとりまく環境を自然と考えるなら、この方式にしたがえば、常に自然に接している部分は、外まわりの、高年齢文化ということになってしまふ。それでは具合がわるい。そこで、同心円の構造を逆転させて、外側から内側にむけて、「子ども文化」、「若もの文化」、「おとな文化」、「老人文化」としてもよい。内から外へ、同心円を描くのではなく、外から内へ、それを描くのである。そうすれば、一番外側に、いつまでも敏感に、広く自然に接する層が

あり、われわれはそこで自然の親しさ、怖ろしさ、豊かさを身につけることになる。そしてそこから内側にむかって、人間として、民族としての伝統文化が積み重ねられていく。若ものとして、また、おとなとしてそれぞれの文化、あるいは殻、あるいは固有の世界を築きあげるのである。このようにして一番内側の、同心円の核にあたる場所に老人文化を想定することになる。老人文化は蓄積された経験の総体であり、価値意識の焦点ということになる。しかし、人間イメージとして大切なことは、老人文化の中心に窓があると考えることではなからうか。その窓を通して、そこでも外なる自然と直接に接している。いや、単なる自然ではなくて、自然のなかの自然、ほんとうの自然と交流している。他界の風景を見ている。そう考えると、人間イメージの全体が生きてくるとして思うのである。ちなみに、この内なる窓から見える外界をほんとうの自然といってもよいが、それを虚空と呼びかえてもよいし、死の世界と呼んでもよい。自然の中心部に死がある、というよりも、自然の中心部には扉があって、そこから他界が見えるからである。他界は死の世界であるという、生命なき無底の闇のように思われてしまふが、それを逆転させて、死は他界の別名だということになると、そこに墨絵風の、静謐で魅力的な風景が見えてくる。

ここでは、人間イメージを同心円型としたのであるが、それを一層動的に渦巻き型と考えてもよい。その場合にも、内から外へ渦を巻くのではなくて、外から内へ渦を巻く、そしてその渦の初めと終りの部分で外界に接している、そういう風な一種の巻き貝をイメージするのである。

波立ち騒ぐ海の表面ではなくて、その向う側の海底にあって、

水を吸い水を吐く、そういう巻き貝を人間イメージとして借用するのである。

そういう巻き貝がそうであるように、水を吸い水を吐く、そういう運動の場の展開を遊びの相において見る、というのが次の問題なのである。

遊びの諸相について、ここでは先年、弘前大学で試みた七十人の大学生のレポートを中心に考えた。目下、大学生である七十人の共通経験のなかの遊び、幼少年時代の遊びの記憶を素材として考えるということである。

そうすると、そこに四期、ないし四つの相をみとめることができた。

その一は、自然のなかで、自然の探索をくりかえしながらする遊び、自然のなかでの一種の宝さがしである。昆虫採集、魚釣り、ザリガニ採り、などがこれにあたり、砂あそび、水あそび、海岸でのカニ取りなどもそれに加わる。遊びのなかで自然と生きものを観察し、雲の形を見つめ、風の音に耳を傾ける。子どもたちは意外に精密な自然観察者なのであった。

その二は、自然のなかに人工空間をつくって遊ぶあそびで、この遊びは数多くみられた。いわゆる基地づくりである。藁で、エバソフトで、段ボール箱で、ブロックで、プラスチックの板で、マットレスで、家、小屋、隠れ家をつくり、そのなかに入って遊ぶ。秘密基地と呼び、要塞と呼ぶこともあったが、要するに自分たちだけの世界をつくり、そのなかで遊ぶのであった。人間が文化という二次的環境を構築し、そのなかで生活する——そこでしか生活できない——と同様に、子どもは子どもの世界をつくるのである。その世界の方位はわからない。だから部屋いっぱいに布

団をしきつめ、その中にもぐりこんで遊ぶ、もぐらごっこという遊びもあったが、この遊びの面白さは、布団の中で方位感覚を失い、布団から頭をだしたときに自分自身の所在を失ってしまうという、その一瞬の目まい感覚にあった。藪ごもる感じで、蚊帳の中にひそんで雷の遠ざかるのを待つ感じに似たものであろうか。いずれにしろ、このステージで子どもたちは自分たちの人工空間をつくるのである。

その三は、人工空間から脱け出して、自分の身体によって、世界あるいは宇宙空間の方位を身につけるといふステージである。人工空間よりもはるかに拡大された宇宙の方位、上下四維、東西南北を超える感覚を身につけ、血肉化するといったらよいであろうか。

縄とびをする。ブランコをする。シーソーに乗る。丸木橋をわたる。そういう遊びが子どもたちの身体感覚をみがいたのである。周知のようにブランコ遊びはたいへん広い分布領域を持つ遊びであるが、それが単なる遊びではなくて、そこに宇宙的な現象、たとえば太陽の運行とのアナロジーが読みとられて、冬至の儀礼となり、豊作祈願の呪術にもなっているのであるが、その理由の一つは自分の身体運動と宇宙の運行とが同調するという事態に求められる。自分の身体が天体とその動きを一つにする、そうすれば植物の稲だつて稔るべき時に稔るに相違ないのである。

もちろん、もっと単純な遊び、つまり、屋根から雪のつもった地上にとびおりたり、スキー、スケートに乗ってそのスピードを楽しむということもあるし、速度感覚を身につけるのならオートバイを乗りまわすのも同じことである。

その四は、異次元の空間を発見することが核になった遊びとい

つたらよいであろうか。鬼ごっこや隠れんぼをして一時的に自他の存在が消える。落し穴をつくって、突然、別の世界に入りこむ。死んでしまった小鳥や小動物のために墓をつくって埋葬する。あるいは変身ごっこをする。

それらはすべて遊び、遊戯に相違ないのであるが、その遊びに参加しているものが、そのなかで異次元空間の存在を経験することを疑うわけにはいかない。表と裏、この世とあの世、あらわれた自然とかくれた自然、柄と地といった空間の二元性を、その二元性を超えたところで、つまり、遊びという場への参与をとおして、一元的に知覚するのである。

かつてカイヨワは遊びを分類して、(1)競争 (2)賭け (3)模擬 (4)眩暈、の四つにわけた(ロジェ・カイヨワ、遊びと人間、講談社文庫)。これはなかなか巧妙な分類であったが、ここではそれを、(1)自然のなかをさぐる (2)人工空間をつくる (3)宇宙の方位を身につける (4)異次元空間を発見する、という四分類に置きかえてみた。そのすべてを、身体運動の展開としてとらえたわけである。

ところで、若し、子どもの遊びをこういう順序でとらえることが可能だとすれば、そこにあらわれた身体運動の背後に、一体、どのような場の構造が、あるいはそれぞれの場を動かす力学が働いているであろうか。遊びの場の力と構造が問題になってくるであろう。

そのために(1)の場から(4)の場への変化をさぐってみよう。そうすると、そこに容易に読みとることのできる変化は、次の通りである。

第一に周縁部から中心部にむかって——遊びの場の構造を人生

イメーজのそれに重ねて渦まき型を想定するとよいだろう。そうすれば渦まき空間の内部に、(1)↓(4)の部屋を区別することができ——遊びの魅力、その面白さが増大していることが看取される。もちろん、遊びはそれぞれの形のままで面白いのであるが、時とともに、面白くなり、習慣性となって止められなくなるのは、中心部に近い遊びである。そこで自分自身が変身し、自由に異次元の世界に出入する面白さなのである。

第二に、遊び空間についてみると、平面的な遊びから立体的な遊びへの推移を読みとることができる。歩く遊びから跳ぶ遊び、地上の遊びから空中と地下の遊び、遊びにおけるヨコからタテへの変化である。第三に、生だけの空間から死を含む空間に深化していくことがわかる。それはまた、第四として、パターンの空間から変形する空間への推移といってもよいし、外部空間の探索から内部空間の発掘に向っているといってもよい。第五に、これらを要約すれば、日常感覚の世界からエクスタシーの世界、あるいは酩酊、陶酔の世界への歩みととらえてもよいであろう。面白さが、遊びをうながすエナジーとなって、陶酔の場へかりたててくるのである。

最後に自然について一言しなければならぬが、ここではごく簡単に要約するにとどめたい。

自然といえば誰しも山河大地を思いうかべる。山川草木としてわれわれの前にあらわれた自然がそれである。しかし、こういう自然とならんで、そういう自然の元、そういう自然の背後にかくれている自然がある。見えない自然である。ほんとうの自然といってもよい。民俗学では、そういう自然をあの世といい、他界という。死者の住む世界といってもよい。死を含む自然、死を含む

空間といってもよい。柄にたいする地、絵にたいする余白といってもよい。

ただし、そういう自然を見るためには、それが見える場所に行かなくてはならない。その場所にたどり着くには、必ずしも修行を必要としない。遊びに没頭してもよい。つまり、遊び空間をたどって、陶酔の世界に入る。そうするとそこからほんとうの自然が見えてくる。死という言葉で呼ばれている空間が見えてくる。死と同時に自分の姿が見えるのかというと、自分は見えない。自

分が自分の世界を脱却するからこそ、そこが陶酔の世界なのだからである。

人生は、死と呼ばれる空間の上、ほんとうの自然のなかでの遊びだったのではなからうか。

こう考えることによって、人生・遊び・自然をめぐる三つのイメージが、たがいに重なりあいながら整合的に、一体化して眺められると思うのであるがどうであらうか。