2019.12.20

大草

読書メモ

122.岩田慶治「人間・遊び・自然」日本放送出版協会（1986.11））

**＜岩田慶治「人間・遊び・自然」から＞**

　この本は、東南アジア世界の伝統文化全般を対象とし、文化の背景、その文化の裏側の目に見えない部分まで透視しようとした力作である。そのうちの「2.遊びと仕事」についての記述を読書メモとした。

・仕事と遊び、まずはその境目が分からない。その一例：北ラオスのパタン村のこと。早朝、村人は大人も子供も天秤棒にバケツを下げて川に水汲みに行く。子供には重労働なのだが、手足と身体のバランスをとりながら水をこぼしこぼししながらゆらゆらと運んでくるが、心底から楽しそうである。水汲みは遊びだという訳ではないが、それが単なる労働でないことはたしかである。

　朝夕の水汲み場は、村の女たちの社交場であり、遊び場でもあった。また毎朝の米つきもトントントンと唐臼を踏む作業も楽しそうであり、労働というより遊びである。村の一日のはじまりの喜びの表現なのである。単なる仕事ではなかった。仕事と遊びの区別がつかない例はほかにもあり、伝統社会における仕事と労働の一つの特徴だったのである。

　竹籠作り、捕鳥の罠仕掛け、魚釣り、畑・水田の作業も労働にも遊びにもなった。同じ行為が労働に見えるか、遊びに見えるか、結局はそれを見る人の位置の取り方、つまり遠近法の違いによるのである。

・東マレーシアのボルネオ島の山地に住む人々の生活とその地域文化の構造を調査した結果、仕事と遊びが一体化していることが分かった。山地の斜面に焼畑耕地を開き陸稲を栽培したり、ゴムのプランテーションを作ったり、シカ・イノシシなどの狩猟をすることが厳しい肉体労働であるが、その中に遊びの要素が含まれていることが分かった。また、その苦しい労働の中における共同生活の楽しさが持てるように集合住宅と広い桟敷（さじき：共同の遊び空間）が設けられていた。この開放的な桟敷で、食事し、酒を飲み、語り合い、踊るということが行われていた。

・ところが、現代では、生活が細かく分化しており、労働と遊びも分化している。仕事は仕事、遊びは遊びとして区別し、仕事で得た賃金を使って遊ぶ。

・われわれの人生は、場所的に、時間的に、また制度、施設の上で分化しながら、それぞれに分担し、受け継ぎながら一人ひとりのニーズが充足される仕組みになっているのである。しかし、これまで述べてきたような民族社会では、労働と遊びと祈りが一体化し、身体の動きのなかに収斂している。働くことがそのまま遊びであり、遊びがまた祈りの表現であった。さまざまな行為と労働そのものが遊びであり、祈りであった。臼は臼のままで楽器であるということは、我々が忘れ去ってしまった民族社会におけるきわめて魅力的な現実なのであった。我々は我々の生を活性化するために、この点をめぐって現代文明を反省する必要があるだろう（P107 ）。

・道具は道具、手は手、感覚は感覚として、バラバラに外界と接している現代文明のなかの人間よりも、自然と人間との一体感のなかで全体作用している伝統社会の人々のほうが、より生き生きとした日々を送っているといえないであろうか。少なくとも、かれらの生き方のうちに、我々を魅惑し、我々に反省を迫るものがあることは事実なのである(P107)。（伝統社会とは、産業革命以前の昔ながらの社会のことを指す）

・遊びの分類方法につての紹介。その由来、その系譜をさぐることを通して遊びを歴史的に分類する。神事からの分化・独立をたどることによって遊びを文化的に分類する。社会生活における機能とその役割を分析して、それを社会学的に分類する。子供の属性としての遊びとその発達を追いながら、心理学的に分類する。

・従来あまり試みられたことのない視点から遊び理論について考えてみたい。遊んでいる人の身体的運動のかたちによって遊びの意味を考えてみる。このとき二つの前提がある。その①遊びにおける身体運動を自然とともに見る（遊びを身体と場所、文化と自然、人間界と自然界の境界すえて見ること）。

その②遊びを天と地、日常と非日常、現世と他界の双方にかかわることとして見る。絵は背景とともに、織物の柄はその地とともに見るということ。

・東南アジアのタイ族のあいだでは、各種の動物を飼育して喧嘩させ、その闘争のさまを見て楽しむ遊びがある。EX.コオロギの雄の戦い、闘魚（ペタ スプレンデス）、闘鶏など。

・北ラオスのヤオ族の村で羽根つきをしている子供たちを見て感動した。日本とほぼ同じような羽子板を用いて、トウモロコシの軸と鶏の尾の羽根を使った羽根をついていた。

・マリ投げの遊び。木綿の腰帯を束ねてマリにして投げ合う遊び。クメール族の旧正月（4月）の遊びの一つ。マリを投げて受けて投げ返すという単純な遊び。未婚の男女がマリ投げ遊びをして求婚の機会として、諾否をマリ投げにより表現するケースもある。

・その他の遊び。日本の綱引き。東南アジアの象との綱引きでは、象に負けることに共感している。スリランカのアンケリアとして知られる行事（鹿の角を絡ませた綱を引き合い、角の折れ方により吉凶を占う）。村びとが東西に分かれ、ココナッツを投げ合い空中で衝突させ、殻の割れた方を負けとする。

・勝負を競うことが単なるゲームの場を超えて文化的・宗教的に意味づけられていることは言うまでもない。勝敗は人間の常だという認識を超えて、負けると分かっているゲームに参加することがある。勝つことの価値とともに負けることの価値が認められていることがある。人生に死が約束されているように、民族と民族、集団と集団のあいだにも、敗北することの価値とその美学が肯定されなければならないと思う。

・ブランコ。フレーザー（英の社会学者。未開社会の神話・呪術・信仰に関する研究書「金枝篇[[1]](#footnote-1)」を書いた）は、ブランコは一種の宗教儀礼だという。大地と太陽との関係に見立てて呪術的な行事に使われた。太陽はもともと「空をゆく黄金のブランコ」であって、天上のブランコと大地のブランコが互いに照応しあっていたという。タイとミャンマーの国境の産地に住むアカ族のブランコは三つある。一つは、既婚女性だけが乗るブランコ、二つ目は、男女が乗るブランコ、三つ目は、子供用のブランコである。儀礼用は一つ目のブランコ。稲の成熟を祝って、ブランコ乗りが行われる。既婚女性がブランコで高く空中に上がる行為が稲の実りと相似なのであろう。

・台湾の「高砂族における鞦韆」（馬渕東一著）のブランコの事例。セレベス島の命名式や結婚式のときに行われるブランコ。バンコク市内の巨大ブランコ。

・コマ回し。コマという死んだ木片に魂が入ると倒れそうになったコマが起きあがって10時間も20時間以上も回転し続ける。この不思議の世界は、同時に魂の生滅する世界でもある。コマの回転の中に人間と自然を結ぶ洞察がひそんでいるように思う（P121 ）。

・道元もコマ回しに関連して「これ空前絶後、古今罕問なり」（稀なこと）と最大級の賛辞を呈している。コマの回転を見ていると、コマと大地がたがいに天となり地となって覆い覆われて、そのなかに動くコスモス、回転する宇宙を現出している。天と地で一つ、その一つをコマの動きのなかに見たのである。こういう道元の洞察と、コマが魂を宿して生きものになるというマレー人の直観は、極めて近縁のものではなかろうか。

・台湾のブヌン族のコマ回し。粟の新芽ののびるときに楮（こうぞ）の皮で作ったマリを投げ上げ、コマを回して粟の成長を祝う。コマ回しが農耕儀礼と結びついている。

・車や皿やコマが回るだけでなく、人間の身体機能として回転することに意味がある。「かごめかごめ」、ボルネオの「マイン・タリ・ラグ」がそうである。

・シャーマニズムの演技における回転。病人や病みを持つ人のまわりを神の名を唱えながらシャーマンがまわる。その場の中央に座っている人の病気が快復するという。シャーマンによる治療はこの形が多い。

・巡礼の行為もまわることと関係がある。その例。①ヒンズー教、仏教の巡礼者が聖なる山としてのカラコルム山のまわりをまわりながら祈る。②ガンジス川流域の聖地をめぐる。③純白のあるいは黄金色のパゴダのまわりをまわる。④観音３３ヶ所めぐり。⑤四国８８ヶ所の遍路。これらは、それぞれに篤い信仰の表現であって、ただちに奇跡を期待しているわけではないが、しかし、そういうことの起こり得るところ、目まいするような神秘の場所に参与しようとしていることは事実である。なんとかして渦巻きの中心に近づこうとしているのである。渦巻きの中心の窓から、その向こう側の見えない世界をのぞき見しようとしているのである。まわるという運動には、玩具から身体に至るまで、共通する性格があるように思われるのである。

・回る以外にも、指さす、向かい合うなどの行為にまつわる遊びがある。・・・・これらについては、省略する。

・日常と非日常の境界

ホイジンガの遊び理論を媒介として、著者が考え方を述べている。

①遊びは、日常の時空を超えたところに成立する。その日常と非日常の境界、文化と文化を超えたところ、聖と俗、二つの世界の境界はどこにあるのか。日常と非日常の二つの世界の境界である渚、波打ち際が遊びの誕生する場所であるらしい。

②日常と非日常の二つの世界のあいだの応答のしくみ、あるいはそのための人間関係の組み立て、あるいは構造、それが遊びの骨組みをつくっている。問えば応える、押せば押される、引けば引かれる、行って戻る、集まって散る、ぐるぐる廻ってパッと停止する。そういうダイナミックスが遊びには内臓されているように思う。

③そこで人と人、人と自然は面白さによって引き付けられている。ニーズは、たがいに衝突し、強制し、束縛するものであるが、面白さは包むものである。自他を超越することにより、逆に自他を包み込む。文化の外に出ることによって―――文化を超えて―――文化の向こう側から文化をかたどる。包み込まれて、しかもたがいに自由である場所に参加することが、遊びの面白さの源泉なのである。その場所に参加すること、それが宇宙の全体を表現することになるからである。そこに創造の面白さが見出される。面白さを陶酔、酩酊、エクスタシーなどといいかえてもよい。たがいに包み、包まれる場所が、エクスタシーの世界なのである。繰り返して言えば、遊びは二つの世界の境界における出来事であり、寄せては返す波がそこで戯れている渚の出来事なのである。その波の運動のアナロジー（類推）として、われわれは身体運動を考えようとしたのである。

・鏡の向こうの世界

　鏡は映すものであるが、自分のアイデンティティを告知してくれるもの、自己の存在を明かしてくれるものかもしれない。もしそうなら、鏡は目に見えない自然、文化の彼方の世界、海に似ている。自然と文化の交わるところ、つまり渚は、鏡の前で鏡に向かって自分のふるまいを映す。そのたわむれる場と同じではなかろうか。私は、自然のなかの遊びと鏡の前の踊りは相似のものだといいたいのである

　鏡を前にして、手をのばし、押しつ押されつし、ゆらゆらと上下し、ぐるぐるまわり、じっと凝視し、対面し、対坐する。こういう遊びの型、遊びからその衣装を剥ぎ取ってしまったあとにのこる身体運動の型は、それによって鏡と――鏡の向こう側の空間と――対話しようとしているのである。それが自分の存在を確認するための作業なのである。言葉では対話できないところ、自分という存在を確認するための作業なのである。言葉で対話できないところ、深層の存在を、身体運動によって――虚空のなかに――触知しようとしているのである。自分という限定された存在をひろびろと開放し、拡大しようとしているといってもよい。

　自分という存在は、頭、胴、手、足に限定されたものではないということを、一人で、あるいはグループをつくって――また、ときには道具を使って――全宇宙に向かって宣言しているのである。その宣言の形式が遊びなのである。

　このように――遊びを身体活動に還元して――考えてみると、遊びではさまざまに連続する体位となり、その体位を通じてヨーガの体位と結びつき、ワニ、魚、鳥、ライオン、木、山などの世界、つまり森羅万象と融けあうことになる。

・人が木の体位をとる。鳥の体位をとる。それは、木、鳥のかたちを模倣しているのではない。そのかたちをとおして、木になり、鳥になる。木になり鳥になることをとおして、木、鳥を超えようとしているのである。木、鳥を超えて、木、鳥の元になる。つまり、本当の自然にふれようとしているのである。

・他方、遊びの身体運動に衣裳を着せ、集団の組織をつくり、道具を与え、ルールに定めることによって、そこに文字通り、千差万別の遊び――ゲーム――の世界が現出することになる。さまざまな伝統舞踊、その組み合わせとしての祭り、あるいは宗教儀礼、あるいは呪術的、宗教的なふるまいの体系、などなどで文化の結節としてつくりあげられることになる。「遊びこそは、人類文化の母胎であるということがいまや、当然のこととして受け取られるであろう。いや、遊びを母胎として、遊びを鋳型として誕生したのは、人類の、あるいは諸民族の文化だけではない。宗教だってそうなのである。

・遊びは陸（日常の世界）と海（非日常の世界）の交わる渚のできごとであって、そこで二つの世界が交わって波立つ、その波立つところに面白さがあると述べてきたし、その面白さこそが、人間と万物を包み込むと述べてきたことは、とりもなおさず、宗教の起源を述べたことなのである。

・遊びは、人類文化の母胎である、鋳型である、ということへの推論の手がかりは得られたといってよいのではないだろうか。

＜小生の感想＞・・・これらについて意見交換したい。

①遊びと仕事の一体化を目指すべきか。現代文明における労働を見直すことも必要か。

②コンプライアンスと遊びを関係づけるのは、正反対のものを結び付けることであり、なかなか難しい。しかし、この結び付けを試みたい。日常と非日常の交わる渚にて「遊び」が生まれるように、渚に浮遊しているものの一つがコンプライアンスではなかろうか。

③仕事の側（コンプライアンス）から遊びへのアプローチが必要なのではないか。言葉を変えると仕事の中に遊びの要素を取り入れていくように見直していくことが必要なのではないか。

④コンプライアンスは仕事そのものではなく、仕事に付随するものである。コンプライアンスとは、その仕事の出来映えの倫理性に関する評価であるといえよう。

　以上

1. ジェームズ・フレイザーにより書かれた金枝篇の金枝とはヤドリギのことである。イタリアのネミ村における宿り木信仰、「祭司殺し」の謎に発していることから付けられた書名。

森のディアナ神をたたえた聖所には、「森の王」と呼ばれる祭司がいた。逃亡奴隷だけがこの職に就くことができた。その条件は次の二つである。①ネミ湖の上に切り立った崖の下にあるアリキアの木立という聖なる木に生えているヤドリギ=金枝をとってくること。②現在の「森の王」を殺すこと。 [↑](#footnote-ref-1)