「モノ学の冒険」第三章の展開

――科研：モノ学・感覚価値研究会研究代表者　鎌田東二

科研「モノ学の構築」の研究実施集団である「モノ学・感覚価値研究会」を始めて、丸三年が過ぎた。一年目・二年目の研究成果を収めた『モノ学・感覚価値研究』第一号（二〇〇七年三月発行）・第二号（二〇〇八年三月発行）に続き、本年度（二〇〇八年度）も研究発表した十本の研究論文を収めて第三号として発行することができた。合計六回の研究会の研究成果の一端については、一つ一つの論考をお読みいただきたい。それぞれに重要な問題提起をしている。

本年度は研究代表者の鎌田が京都造形芸術大学から京都大学こころの未来研究センターに異動したことにより、開催場所も開催方法もこれまでとはいくらか違ったものとなった。

本年度の研究会と研究発表を順番に列記しておく。（研究会構成メンバーの肩書きは奥付ページをご参照いただきたい。）

第一回研究会（二〇〇八年五月二十五日）「モノ学・感覚価値研究の射程――こころとモノのあいだ・ことばのちから」（於：京都大学時計台記念館会議室Ⅲ、午前中は御所と下鴨神社のフィールドワーク）

鎌田東二「言葉とモノとこころとワザ」

棚次正和「言霊といのちの思想」

コメンテーター：原田憲一・藤井秀雪・松生歩ほか

第二回研究会（二〇〇八年七月二十七日・二十八日、於：京都大学清風荘、二十七日は東山修験道実践・山科・稲荷山踏破・伏見稲荷フィールドワークと清滝で滝行を実施）二十八日「モノ学マンダラワークショップ」

インストラクター・ファシリテーター：

井上ウィマラ・上林壮一郎・渡邊淳司

第三回研究会（二〇〇八年十一月三十日）共催：京都府・京都大学こころの未来研究センター（癒し空間プロジェクト、モノ学・感覚価値研究会、於：京都大学芝蘭会館稲盛ホール）　後援：京都造形芸術大学比較藝術学研究センター

公開シンポジウム：テーマ「平安京のコスモロジー」

パネリスト：

岡野玲子（漫画家）「陰陽師から見た平安京」

内藤正敏（写真家・東北芸術工科大学教授・民俗学）「平安京の宗教構造」

河合俊雄「京都の癒し空間」

鳥居本幸代（京都ノートルダム女子大学教授・平安京文化研究）「平安京の食とファッション」

原田憲一「平安京の自然学」

中村利則「京の茶室とわび・さびの美学」

関本徹生「京の妖怪」

司会：鎌田東二

第四回研究会（二〇〇九年二月八日）第一回アート分科会：アートレクチャーシリーズ〈Ⅰ〉として実施、共催：東京画廊　（於：京都大学稲盛財団記念館中会議室）

講演：

山本豊津（東京画廊＋ＢＴＡＰ）「モノ派とモノ感覚価値」

小清水漸（現代美術家）「自作を語る～一九七〇年代モノ派との出会い以降」

自由討論「アート分科会の課題と今後の方針について」

司会：近藤高弘・大西宏志

第五回研究会（二〇〇九年二月二十二日、東京で公開シンポジウムとして実施）

公開シンポジウム：テーマ「ロマン主義およびケルト・ルネサンスにおけるモノとたましい」　後援：慶應義塾大学教養研究センター（於：慶應義塾大学日吉校舎来往舎一階シンポジウムスペース）

基調報告：

尾関幸「ロマン主義美術――循環と再生への期待の形」

辺見葉子「ケルト・ルネサンスにおけるモノと霊性」
パネリスト：
船曳建夫「江戸のロマン主義とものあはれ」
島薗進「近代日本のロマン主義と霊性運動」
鏡リュウジ「ロマン主義と星の力」
司会：鎌田東二
第六回研究会（二〇〇九年三月八日、於：ＮＰＯ法人東京自由大学、公開研究会として実施）
竹村真一「地球の目線と感覚価値」
小林昌廣「屈む身体――京舞と暗黒舞踏」
大重潤一郎（映画監督・ＮＰＯ法人沖縄映像文化研究所理事長）「いのちとモノと感覚価値」
須藤義人（沖縄大学専任講師・映像民俗学）「儀礼におけるワザと感覚価値」

さて、本年度の新機軸として特筆しておきたいのは、第四回研究会として実施した「モノ学アート分科会」の催しである。近藤髙弘氏と大西宏志氏が世話役となって新たに立ち上げた本分科会は、「アートを中心とした研究会」で、「混迷する社会情勢の時代の中、これまでの西洋のアートや現代美術の価値概念にとらわれることなく、日本の『モノ』という概念とこれにまつわる感覚価値を投じ、西洋美術の制度を乗り越えリフォルムし地球美術的価値を再発見できるような研究会」を目指して始まった。

その主旨は、アートと批評との相互作用に基づく新たなモノ学・感覚価値探究と表現の創造である。その主意文は、「二〇世紀美術は西欧美術が中心であった。その西欧美術中心主義の呪縛から解き放たれ、地球美術的価値を再発見するためには何を再見・考察しなければならないのか。そのヒントが日本の『モノ』という概念とこれにまつわる感覚価値にあると仮定し、『モノ』を用いて従来の西洋美術の制度と限界を超えてゆく方法を探り、その成果を創作と批評を通して実践してゆく」というものである。

主要テーマとしては、「西洋では物は単なる物でしかない。この物質主義（物は、外から価値を与えるものであり客体として与えられるものでしかない）に対して、日本のモノ感覚価値から発せられたアートは、世界の中で通用するのか。また通用させるためには、どういった言説が必要か。欧米では、ファインアートより一段低く見られてきた工芸（技）やデザイン。その限界を超えるためにモノ感覚価値を切り口にした新しい価値観を構築できないか。これからの現代美術とは何か。美術は何処へ向かうのか。地球美術の構想は可能か。西欧中心の美術を超克し地球美術へとリフォルムさせることの意義は何か。また、その原動力として、モノ感覚価値を用いることの意義は何か」を探ることを掲げている。

さらに具体的に、「モノ派とモノ感覚価値の考察、工芸美術と現代美術―ワザと概念、西洋の原理原則と日本の感覚的抽象性、二一世紀日本の現代美術の行方と地球美術、明治維新以降における西洋美術の影響の総括、日本および西洋以外の文化圏に根ざすモノ感覚価値と創作の研究、日本の伝統は世界に通用するのか、今後もアートは西洋中心の歴史で動いていくのか、日本文化を西洋世界に伝えようとした先人たちの動機と活動とその影響について」なども取り上げる予定である。

また、京都府や京都大学こころの未来研究センター癒し空間プロジェクトとの共催として行なった公開シンポジウム「平安京のコスモロジー」も一つの成果である。これは本年二〇〇九年秋にはシンポジウムの記録を単行本として創元社より出版予定である。

また、慶應義塾大学で行なった「ロマン主義」に関する公開シンポジウムも稔りある議論が展開できたと思う。この内容については、『モノ学・感覚価値研究』第四号に掲載する予定である。

次年度、二〇〇九年度は本研究プロジェクトの最終年度となる。本の出版や国際シンポジウムや学会設立を予定しているが、それらを精力的に進めながら、これまでの成果をまとめるとともに、次なる展望を切り開いていきたい。

二〇〇八年三月一日

モノ学
感覚価値研究［第3号］
科研：モノ学・感覚価値研究会年報

もくじ

「モノ学の冒険」第三章の展開　鎌田東二●001

第1部 言葉とモノ

言葉とモノとこころとワザ　鎌田東二●004

言霊といのちの思想　棚次正和●013

『霊界物語』とモノ――その受容形態に見る身体性　上本雄一郎●021

第2部 こころとモノ

サルのこころからヒトのこころへ――知性進化と神経生物学　入来篤史●030

モノの芸術学――創造の原点　石井匠●050

もの・内面・接点――心理療法におけるこころ観を求めて　河合俊雄●060

第3部 ワザとモノ

職人のワザとこころ　藤井秀雪●071

アニメーションを作るワザ・教えるワザ――宮崎アニメと通信教育の教授法　大西宏志●080

ロマン主義美術――循環と再生への期待の形　尾関幸●089

モノ学曼荼羅ワークショップ報告　井上ウィマラ・上林壮一郎・渡邊淳司●097

科研「モノ学の構築―もののあはれから貫流する日本文明のモノ的創造力と感覚価値を検証する」（基盤研究B）総括国際シンポジウム＆モノ学展示企画案●103

研究会スナップ写真●110

新聞掲載記事●012●070

研究会の構成メンバー・編集後記●111

第1部 言葉とモノ

言葉とモノとこころとワザ

鎌田東二
京都大学こころの未来研究センター教授

1 オバマ大統領の言葉が想い起こさせたもの

二〇〇八年のアメリカ合衆国大統領選挙においてとりわけ印象に残ったのが、選挙戦を勝ち抜いたバラク・フセイン・オバマ第四十四代新大統領の言葉であった。〝Change〟と〝Yes, we can.〟は、新しい時代と社会の登場と建設を希望を持って実現しようとする強い意志を表明する言葉であり、その言葉は多くの人びとの心を捉え、彼は大統領選を制した。

言葉が世界を変える力を持つことをアメリカ大統領選は改めて思い起こさせてくれた。それはある面では、選挙戦略・戦術や政治的レトリックの重要性を再認識させたが、同時にそのようなレトリックを超えて強い意志や思いや志を持った言葉が人の心の深いところに届き、揺さぶり、突き動かし、行動を変えさせるまでに至ることを思い起こさせた。

それは、人間が本質的に言語的動物であり、ハイデガーの「世界内存在 In der Welt Sein」という概念をもじって言えば「言語内存在 In der Sprache Sein」であることを徹底して思い返させる出来事であったといえる。人間が言葉によって人間になるということのドラマティックな事態とその歴史が甦ったのだ。

2 物と心をつなぐモノとしての言葉の力

言葉は物体のように手で触ったり、運んだり、持ったりすることはできない。それは口頭から発せられた音声という波動・波長という聴覚感受の物質性や文字としての視覚感受の形態性を持ちはするが、いわゆる「物」ではない。しかし、比喩的な言い方ではあっても、言葉には確かに微妙な肌触りや触感、またぬくもりや冷たさがある。言葉の温かさ、冷たさ、熱さがあり、言葉の「暴力」もある。実際、言葉が心を傷つけるということを生活史の中で体験しなかった人は稀であろう。また優しい言葉や温かい言葉や希望のある言葉が胸を熱くさせ、喜びや幸福や夢を与えることを体験しなかった人も稀であろう。

このような力や作用を持つ言葉とは何であろうか。それは目に見える物体ではなく、手で触ったり運用したりすることのできる道具でもないが、しかし、物体にも増す存在感と道具性を持って、わたしたちの間を行き来する。それは、直接的に「こころ」にはたらきかけ、「こころ」を通して人を動かす。物と心との間をつなぐ媒体としての言葉。この不可思議なる、見えない「モノ」としての言語。その中間性、媒介性、往来性。

言葉は確かにいわゆる「物」ではない。それはわたしたちを痛くさせたり、熱くさせたりして、激しく心と体を動かす「モノ」である。このように、言葉は物と心をつなぐ中間者的媒介者的往来者的「モ

ノ」として機能する。その言葉によってヒトは生命世界の中の特異な超越と宙吊りの位置を獲得することになったのである。

3 言葉はどこからやってくるか？

自分の体験から考えてみる。十七歳になったばかりの高校二年生の春休み、わたしは自転車で徳島を出発して四国を横断し、愛媛県の八幡浜から大分県の別府に渡り、北九州横断道路を西にひた走り、熊本に至り、南下して鹿児島を周遊し、宮崎県の青島に行き着いた。

真っ青な海と空の中にぽかりと浮かぶ小さな緑の島、それが青島だった。周囲には波状の襞と突起を持つ岩礁があった。その中を突き抜けていく海岸道路を辿っていく時、ぞわぞわするような奇妙な蠢きを感じた。島に入っていくと、森があり、その中に神社があった。一通り参拝を済ませて、島を一周して陸に戻った。日はまだ東の天空にあって、春のあたたかな日差しを投げかけていた。

その三日後か四日後、徳島の自宅に帰った時、なぜかわからないが、胸の中でぞわぞわするものが蠢き始めた。何か、胸の中というか、心の中につっかえているような奇妙な感覚だった。そんなある日、胸の中から火山弾が噴火してくるように、あるいはたまらずに反吐を吐き出すように、不意にわたしはノートの切れ端に言葉を書き付けたのだった。それは、形式としては、詩のような言葉だった。しかし、何とも形容できない、これまで自分が書いたことのないような言葉であった。

ぞわぞわとした「感覚」が「言葉」に変容した。その「感覚」は「ぞわぞわ」とか「もぞもぞ」とか「むかむか」というオノマトペア（擬態語）的な感覚語でしか直接表現できなかったが、しばし時を経て、次の段階に、かたちある言葉となって甦った。貨幣が物と価値（意味）を交換するように、言葉は感覚レベルと価値レベルをつなぐものとなる。

その時以来、わたしは、言葉はどこからやって来るのか、不思議な思いが消えないのである。言葉は「超越」の道具となるのだ。「超越」とは境界を踏み越えてゆくことである。「越境」という言葉が示すように、区切られた領域を超え出てゆくこと。ドアを突き破って、これまでとは違う世界に踏み出てゆくこと。そのような「超越」を言葉が導くのだ。

わたしにとって、詩とはそのような越境する「超越」のワザであった。その昔、シャーマンたちが精霊や神々の声を聴き取り、媒介し、その神託・託宣を人びとにつなぎおろしたように、詩人は世界の「超越」の言ワザ師である。

十七歳の時の青島参拝と言葉の噴出が、わたしにとって、宗教（シャーマン）と詩・芸術（詩人・芸術家）における「超越」というワザの経験の始まりだった。そのような「超越」のワザの一例を、『モノ学・感覚価値研究』第二号の拙論中の宮沢賢治の「龍と詩人」の考察によって示した。そこでは、詩人はいつも岬の突端に立って詩想と霊感を得るのだが、実はその思想や霊感は同時に大自然の歌であり、それに感応する龍の歌でもあった。スールダッタという若き詩人はその龍＝大自然の精霊の声を聴き取る詩人にしてシャーマンであった。

かくして、老龍チャーナタはスールダッタにこう告げたのだ。「スールダッタよ、あのうたこそはわたしのうたでひとしくおまえのうたである。いったいわたしはこの洞に居てうたったのであるか考えたのであるか。おまへはこの洞の上にいてそれを聞いたのであるか考えたのであるか。おおスールダッタ。そのときわたしは雲であり風であった。そしておまえも雲であり風であった。詩人アルタがもしそのときに冥想すれば恐らく同じいうたをうたったであろう。けれどもスールダッタよ。アルタの語とおまえの語はひとしくなく、おまえの語とわたしの語はひとしくない、韻も恐らくそうである。この故にこそあの歌こそはおまえのうたでまたわれわれの雲と風とを御する分のその精神のうたである」と。

わたしにとって、言葉とは、そのような岬の洞窟に封印された見えないモノと見える物とをつなぐ超越の回路でもあった。言葉の湧出の体験と、詩（情）の顕現がそのような回路とワザの発見を促したのである。そこにおいて、言葉は意識の変容やトランスのツールとなるが、同時に、場所もまたそのようなツールと回路になる。こうしてわたしは聖地霊場めぐりと詩的言語表現というワザに取り組み、十代から二十代にかけて、詩・短歌・俳句・劇作に没頭し、二十代の終わりに『水神傳説』と題する長編神話詩を創作し、種智院大学の学生たちの同人誌『魔羅』に発表した。そしてそれを処女作として出版することになったのである（泰流社、一九八四年）。

その後、『阿吽結氷』と題する句集、『りしゅのえろす』と題する全篇ひらがな詩集を出し、一方で、言霊思想や宗教言語に関する論考を書き継ぎ、

一九八三年十月に、「神話的創造力と魂の変容――出口王仁三郎と折口信夫をめぐって」を『現代思想』「特集　民俗学の変貌」（青土社、後に『神界のフィールドワーク――霊学と民俗学の生成』一九八五年、創林社、青弓社、ちくま学芸文庫）に発表した。それは、上記の宗教と詩における超越の回路とワザを、出口王仁三郎と折口信夫というシャーマン詩人を例に考察したものであった。中でも、論文中の第三節を「霊主体従原理とタマ・カヒ原理――鎮魂の技法（アート）」と題し、霊ないしタマがどのような「鎮魂の技法（アート）としての詩や儀礼や超越体験を生み出しているかを論じ、第四節は、「トリックスター即レトリックスター――スサノヲ的エロス」と題して、日本神話における和歌の創始者であるスサノヲノミコトの「八雲立つ出雲八重垣妻籠みに八重垣作るその八重垣を」を取り上げながら、そのスサノヲに自己同一化した出口王仁三郎と折口信夫のトリックスター的かつレトリックスター的特性を指摘した。

出口王仁三郎は『霊界物語』第三十九巻付録「大祓祝詞解」において、「元来声音（こえ）は『心の柄（え）』の義にて、心の活用の生ずる限り、之を運用する声音（こえ）が無ければならぬ。」と指摘している。生涯十万首の和歌を歌い、冠句、都都逸、川柳、劇作など、ありとあらゆる芸術・芸能ジャンルの手法を駆使して「明光社」という民衆宗教芸術運動を展開した出口王仁三郎は、まさしくトリッキーなレトリックスターであった。

一方、折口信夫は、「詩を創作する場合には、かういふことを創らうと、あらかじめ定めておいて、創るものではない。まづ一つの語が、先に出てくると、次に来る語が予期され、調子にのつて次々と語を追つて出てくる。そして作者の心を次第に開発してゆくのである。機械的に言ふならば、先に出て来た語が、後から来る語をひき出すのである。これが、何等の成心なしに行はれた場合に、最適切な詩を成すのである。語が出ようとする時、咄嗟の間に、その語の意味に厳密な判断が下されるから、結局、最後に到つて完成するので、これに慣らされてゐるから、例へば、口から出まかせのことを言ひ続けて行つても、決して全く無意味なものにはなり得ないわけだ。この次々に機械的な、また心理的な波にのつて語が生れてくる。この運動が激しければ激しい程、いんすぴれいしょんなどゝ呼ばれてゐる状態になつてくる。これ等の現象は、音楽の場合に最もよく現はれる。語は、単なる音でなく、意味をもつものであるから、音楽と、全く同じに見ることは出来ないが、結局は同じである。文学の形式といふ問題を追及する場合も、考へが、比処まで行かなければ、うそだ。言語が思想を発掘して行くのだ。つまり音の開発（カイホツ）の上に、意義がのつて行く。清水観音の御詠といはれてゐる、新古今集中の、

なほ頼め　しめじが原のさしも草　われ世の中にあらむかぎりは　（巻二十、一九一七）

といふ歌、これは平安朝に流行した熊野の巫女が、自己催眠の状態に陥つてゐる時に作つたものであるが、この歌は、意味を持つてゐないやうで、意味を持つてゐる。」（『折口信夫全集』第二十七巻、中公文庫）と述べている。

折口は、詩の創作において、最初の言葉（折口の言い方では「一つの語」）が出てきたら、「次に来る語が予期され、調子にのつて次々と語を追つて出てくる」という。そして、その「語」が「作者の心を次第に開発してゆく」と指摘する。それが、「何等の成心なしに行はれた場合に、最適切な詩を成す」と主張する。もしもその際に、技巧的にあれこれ作ろうという意思がはたらいたりしたら、そこで〝出てくる＝成ってくる〟詩は「最適切」なものではなく、余計な創作意図によって〝成り出でる〟ことを捻じ曲げられた作られた詩になってしまうというわけである。

とすれば、詩の原型は即興であり、一種の〝出まかせ〟であるということになる。実際、折口は、「例へば、口から出まかせのことを言ひ続けて行つても、決して全く無意味なものにはなり得ないわけだ。この次々に機械的な、また心理的な波にのつて語が生れてくる。この運動が激しければ激しい程、いんすぴれいしょんなどゝ呼ばれてゐる状態になつてくる。これ等の現象は、音楽の場合に最もよく現はれる。」と指摘している。

ここで折口が言う「出まかせ」の指摘はきわめて重要である。これは一種の〝自動発話〟や〝自動書記〟で、そのような言語の自動的流出こそが「いんすぴれいしょん」、すなわち霊感と呼ばれるものである。したがって、もちろん上記のような意味において、神託もまた神懸り的な即興＝出まかせだったのである。

わたしは思うことがあって、一九九八年十二月十二日から「神道ソングライター」として歌い始め、最初の数年で二百曲ほどの作詞作曲をしたが、それは自分で考えて作るのではなく、まったくの「出まかせ」であった。わたしはよく冗談っぽく、「神道ソングライターのポリシーは、①出任せ、②出鱈目、③出稼

ぎの3Dライフなんですよ！」と言っていたが、それは何よりも、出てくるままに任せることによって〝成ってきた〟曲群であった。宇宙には、あるいは世界には音楽が満ち溢れている。それをちょっと拝借し、ダウンロードしてくるだけ。そんな感覚がわたしの言う「出まかせ」感覚であった。

折口信夫は、そういう即興的な出まかせ状態は、「音楽の場合に最もよく現はれる」と述べている。音楽は言葉よりもよりいっそう感覚的であり、理性的な判断の形を取る前の直観や感覚価値判断に左右されるということであろう。

折口はさらに言い方を変えて、「言語が思想を発掘して行くのだ。つまり音の開発（カイホツ）の上に、意義がのつて行く。」と述べている。「思想」が「言語」を「発掘」するのではなく、その反対に、「言語」が「思想」を「発掘」し、「音の開発」が先にあってその後に「意義」や意味が生まれてくるというのである。これは短歌などでも、意味よりも調べを重視する作歌態度は「音の開発」を最優先している作歌法であるといえるだろう。折口は、「平安朝に流行した熊野の巫女が、自己催眠の状態に陥つてゐる時に作つた」歌を例に挙げているが、そのような歌の意味を超えた意味、意味以前の意味という、意味の超越回路を示しているといえよう。

このような折口の言語観は、必然的に、「まれびと」の発する「呪言」こそが「国文学の発生」の源にあるという直覚を生み出し、「ことといふことは、一つのある連続した唱へ事、呪詞並びに呪詞系統の叙事詩と言ふことだ。言霊は呪詞の中に潜んでゐる精霊の、呪詞の唱へられる事によって目をさまして活動するものである」（『国文学の発生』）という言霊観を生み出す。「呪詞の中に潜んでいる精霊」が目を覚ます。そのような目覚ましのワザをどのようにして執り行うことができるのか？「呪詞」を操る〝呪師〟の言語能力とはどのようなものなのか？

4 トランスするシャーマンのワザヲギと琴弾き

さて、いよいよここで「ワザ」および「ワザヲギ」の問題に立ち至る。「ワザヲギ」とは魂を招く作法であり、折口の言う「精霊」の目を覚まして活動させる技法である。言語精霊を呼び出す技法として琴弾のワザがあった。つまり、神聖言語＝神託・託宣を引き出す（弾き出す）モノとして琴が用いられ、「言」（観念あるいはこころ）と「事」（現実）とは「琴」弾きのワザによって媒介され結びつけられたのである。

その関係性を表現した伝承が神功皇后の神懸り（『日本書紀』では「帰神」）のくだりである。神功皇后は夫の仲哀天皇の弾く琴の音に導かれてトランス状態に入り、神懸りし、託宣を述べる（『日本書紀』では武内宿禰が琴弾となる）。その託宣を建内宿禰（武内宿禰）が「サニハ」（『古事記』では「沙庭」、『日本書紀』では「審神者」）し、神託の真偽判断と価値判断を行なった。その神懸りの儀礼において、「琴」は神託という「言」すなわち神聖言語を降ろすための媒体楽器として用いられている。こうして、「言」（観念世界）は「琴」（媒体）によって「事」（現実世界）に連動する。ここにおいて、琴弾という楽器演奏と神懸りはきわめて重要な聖なるワザ＝「ワザヲギ」となるのである。

こうしてみると、『古事記』の中で、日本の和歌の濫觴とされるスサノヲノミコトが聖なる琴の原所有者であるという伝承が語られていることには大変深い意味があるということになる。根の国（音の国か？）の主であるスサノヲは、自身の神力を象徴する三つの神聖道具を持っている。①生太刀、②生弓矢、そして、③天詔琴の三つである。

刀と弓矢の二つは、スサノヲの武の力を象徴する。それに対して、琴はスサノヲの歌の力、言葉の力を象徴する。文武で言えば、「文」を象徴するのが、天詔琴である。刀と弓矢という武力＝男性性と琴という文化力＝女性性の両方をスサノヲは所有しているということである。したがって、この天詔琴は、その名のとおり、「天の言葉を詔ることを導く琴」を意味する。言霊の誘発剤が琴なのである。

この天詔琴はもともとスサノヲの所有であったが、オホナムヂの神に委譲され、その神聖楽器の委譲に際して、スサノヲはオホナムヂにこれより「大国主神」と名乗れと命名し祝福を与えている。オホナムヂ＝大国主神は、スサノヲノミコトの神性と神力を象徴する①生太刀、②生弓矢、③天詔琴という三種の神器を継承し、スサノヲの娘のスセリヒメを正妻とすることによって、スサノヲの威力を継承した正当な後継者と認定されたわけである。

もう少し具体的に言えば、兄弟神に迫害されて根の国を訪問して来たオホナムヂにスサノヲはさまざまな試練を課し、最後に「生太刀・生弓矢・天詔琴」をもってスセリビメと逃亡するオホナムヂに、「其の汝が持てる生太刀・生弓矢を以（モ）ちて、汝が庶兄弟をば、坂の御尾に追ひ伏せ、亦た河の瀬に追ひ撥（ハラ）ひて、意（オ）

礼大國主神と為り、亦た宇都志國玉神と為りて、其の我が女須世理毘売を嫡妻と為て、宇迦能山の山本に、底津石根に宮柱布刀斯理為、高天の原に氷椽多迦斯理て居れ。是の奴」と指示と祝福とを与えたと『古事記』は記すのである。つまり、刀と弓矢で兄神たちを懲らしめ、制圧し、琴を以って祭祀を修めたということである。祭政の祭を琴によって、政を太刀と弓矢によって執り行ったのである。

興味深いことに、出雲神話には、「琴」に関わる伝承が多い。例えば、オホナムヂの神（ヤチホコの神）とその妃のヌナカハヒメと正妻スセリヒメとの間に取り交された歌謡四首のうち、三首まで、最後が、「許登能　加多理碁登母　許遠婆」、すなわち、「ことのかたりごともこおば」となっており、その「こと」は「言」であり「琴」であるという説を山上伊豆母氏は主張している。わたしもこれまで述べてきた文脈に基づいて、その説に同意する。この四首は『古事記』の中で、特に「神語」と呼ばれており、「ことのかたりごともこおば」という終句を持つ同形式の歌謡が雄略天皇の歌として歌われているが、それは、「天語歌」と呼ばれている。「神語（かみがたり）」と「天語歌（あまがたりうた）」はともに、「琴」によって降ろされてきた神聖言語なのである。

『出雲国風土記』飯石郡の条りには、「琴引山、郡家の正南卅五里二百歩なり。高さ三百丈、周り一十一里なり。古老の伝へていへらく、此の山の峯に窟あり。裏に天の下造らしし大神の御琴あり。長さ七尺、広さ三尺、厚さ一尺五寸なり。又、石神あり。高さ二丈、周り四丈なり。故、琴引山といふ。」とあり、「琴引山」の山頂に洞窟があって、そこに長さ七尺、広さ三尺、厚さ一尺五寸の巨大な石造物の琴があり、大国主神＝天の下造らしし大神の「御琴」と呼ばれているという。そこにはまた高さ二丈の「石神」があるというが、その「石神」は大国主神を表しているのかもしれない。

『播磨国風土記』にも、出雲系と思われる琴伝承が記載されている。揖保郡琴坂の条りには「琴坂」という地名伝承が記されている。「琴坂と号くる所以は、大帯此古の天皇のみ世、出雲の国人、此の坂に息ひき。一の老父ありて、女子と倶に坂本の田を作れりき。ここに、出雲人、其の女を感けしめむと欲ひて、乃ち琴を弾きて聞かしめき。故、琴坂と号く。」

興味深いのは、「出雲人」が土地の女性に恋心を訴えかける際に、「琴を弾きて」聞かせたとある点で、そのためにこの地を「琴坂」と名づけるに至ったという。ここでも、琴は恋の言霊を載せるための媒体となっているのである。

同じく、『播磨国風土記』餝磨郡の条りには、「昔、大汝命のみ子、火明命、心行甚強し。ここを以ちて、父の神、患へまして、遁れ棄てむと欲しましき。乃ち、因達の神山に到り、其の子を遣りて水を汲ましめ、未だ還らぬ以前に、即て発船して遁れ去りたまひき。ここに、火明命、水を汲み還り来て、船の発で去くを見て、即ち大きに瞋怨る。仍りて波風を起して、其の船に追ひ迫まりき。ここに、父の神の船、進み行くこと能はずして、遂に打ち破られき。この所以に、其処を船丘と号け、波丘と号く。琴落ちし処は、即ち琴神丘と号け、箱落ちし処は、即ち箱丘と号け……。」とある。

これまた、不思議な伝承である。オホナムヂの子どものホアカリノミコトがあまりに乱暴なので、捨てて逃げようとしたところ、ホアカリが怒って追いかけてきて、そのために暴風状態となり、オホナムヂの船は破壊された。そこで、その辺りを船丘とか波丘とかと名づけ、オホナムヂとともにあった琴が落ちたところを「琴神丘」と名づけたというのである。なぜここで、「琴」が落ちたところにのみ「琴神丘」と「神」の名が入っているのだろうか。それだけ「琴」が神聖視されたことの証であることは間違いない。

言霊について研究してきたわたしは必然的に言霊を引き出す媒体としての琴に関心を持った。しかし、「神道ソングライター」としてギターは弾くが、「出雲人」の伝統楽器ともいえる「琴」を弾くことはできない。とはいえ、琴よりもさらに古い、もっとも原初的な楽器であるといえる「石笛」を吹くようになった。縄文遺跡から何個も出土している石笛については、いまだ明確な研究も定説もない。縄文人はなぜ天然の穴の開いた石を笛として吹き鳴らしていたのか？　わたしはそれが鹿の鳴き声と似ていることから鹿猟に用いられたことがあったのではないかと推測している。しかし、実際の狩猟生活で用いるだけではなく、象徴的な場面で鹿ではなく精霊や死者の霊を呼び出す笛としても用いたのではないか。その笛の響きは中世に発達した能のひしぎと呼ばれる不定形に乱高下する能管の響きに酷似する。したがって、間違いなく能管は石笛を模し、石笛は鹿や鳥の鳴き声を模しているといえるのではないか。そして、鹿や鳥は霊あるいはたましいを象徴する動物ともなった。

石笛について、国学者の平田篤胤は『天之磐笛考』を著し、その中で、房総半島の鹿島・香取両宮、玉ヶ崎明神、猿田神社、妙見宮、八幡宮などを参拝した

時に、奇跡的に大きな石笛を発見したことを記している。そしてそれを江戸の自宅に持ち帰り、神棚の前に捧げ置き、毎朝神拝時に必ず吹き鳴らし、大事にしたとも記している。その石笛は今も代々木八幡の平田神社に保存されているという。

のちに「神道霊学」を提唱した本田親徳や出口王仁三郎は、「鎮魂帰神」の際に琴ではなく、石笛を用いた。その石笛を用いた神懸りを小説として描いたのが三島由紀夫である。三島は、大本から出た神道天行居の友清歓真についての取材と研究をもとに『英霊の声』を著した。神懸りすなわち「帰神」の儀式の時に、「審神者」が「神韻縹渺」と石笛を吹くと、美青年の「神主」が入神状態となり、二・二六事件で処刑された磯部中尉や特攻隊員の霊の声を語り出すさまを三島は描いたが、トランス状態を誘導する石笛の響きを次のように記している。

「石笛の音は、きいたことのないひとにはわかるまいと思ふが、心魂をゆるがすやうな神々しい響きを持つてゐる。清澄そのものかと思ふと、その底に玉のやうな温かい不透明な澱みがある。肺腑を貫ぬくやうであつて、同時に、春風駘蕩たる風情に充ちてゐる。古代の湖の底をのぞいて、そこに魚族や藻草のすがたを透かし見るやうな心地がする。又あるひは、千丈の井戸の奥底にきらめく清水に向つて、声を発して戻つてきた谺をきくやうな心地がする。この笛の吹奏がはじまると、私はいつも、眠つてゐた自分の魂が呼びさまされるやうに感じるのである。」

「心魂をゆるがすような神々しい響き」を持っているのが石笛だと三島は記し、さらにそれを、「清澄そのものかと思ふと、その底に玉のやうな温かい不透明な澱み」があるとか、「春風駘蕩たる風情に充ちてゐる」とか、「古代の湖の底をのぞいて、そこに魚族や藻草のすがたを透かし見るやうな心地がする」とか、「千丈の井戸の奥底にきらめく清水に向つて、声を発して戻つてきた谺をきくやうな心地がする」とか、その響きを聴くと「眠つてゐた自分の魂が呼びさまされたやうに感じる」とかという三島らしい装飾過剰の美文的レトリックで描写しているのだが、その修辞は実に興味深く、適切とさえ言えるものである。三島由紀夫の修辞能力は単にレトリックではなく、彼自身の独特の繊細な感覚価値に基づいているということであろう。

本居宣長は『古事記伝』において、「そもそも意と事と言とは、みな相称へるものにして、上つ代は、意も事も言も上つ代、後の代は、意も事も言も後の代、漢国は、意も事も言も漢国なる（中略）この記は、いささかもさかしらを加えずて、古へより言ひ伝へるままにて記されたれば、その意も言も事も相称へて、皆上つ代の実なり。」と述べているが、心と事柄と言葉との連係を的確に指摘している。現実は心を通して言葉となり、言葉は心（意）を通して現実となる、というインタラクティブな相関関係を持っているのだ。「こころ（心・意）」と「こと（事）」の接点を「ことのは（言・事の端）」すなわち「ことば（言葉）」が繋ぎ止め、結ぶのである。そしてその言の葉としての言葉を用いて心と事とを結ぶものが「モノガタリ」であり、「モノガタリ」をして物語たらしめる聖楽器が琴であり、石笛なのである。

5 言霊とワザ

言霊の語は『万葉集』に三例初出する。

言霊の八十の衢に夕占問ふ占正に告る妹は相寄らむ

事霊　八十衢　夕占問　卜正謂　妹相依

（巻十一・二五〇六）

磯城島の大和の国は言霊の助くる（幸はふ）国ぞま幸くありこそ

志貴嶋 倭國者 事霊之 所佐國叙 真福在与具

（柿本人麻呂、巻十三・三二五四）

神代より言ひ伝て来らくそらみつ大和の国は皇神の厳しき国言霊の幸はふ国と語り継ぎ言ひ継がひけり……

神代欲理 云伝久良久 虚見通 倭國者 皇神能 伊都久志吉國 言霊能 佐吉播布國等 加多利継 伊比都賀比計理……

（山上憶良、巻五・八九四）

言霊が飛び交う巷のたそがれ時の夕方に飛び交う言葉の中から兆しとなる言葉が浮き上がってくる。そのような言霊の力によって支えられた国が大和の国であると柿本人麻呂や山上憶良は歌った。

そのような言霊思想に密教的神秘言語哲学を接木したのが空海である。空海は、『三教指帰』の中で、仏教思想を実践で示す仮名乞児の姿を、その頭は銅の盆、顔は瓦の堝、足は骨ばって鷺のよう、頸は筋ばかりで泥の中の亀に似、鼻柱はつぶれ、眼は落ち窪み、顎は尖り、目は角ばっていると酷薄に描く。そのため、彼は町中では人々に瓦や石や糞を投げつけられる。ところが、その乞食僧がひとたび声を発

して仏法を説き始めるや、その声は「喈々たる玉の声」で朗朗と響き渡る。「振鈴鈴之金錫。馳偕々之玉声」、すなわち、玲々たる音を響かせて金の錫杖を振り、「玉の声」で法を説くというのである。この「金錫・玉声」の玲瓏たる響き。主人公の不良少年の蛭牙公子は、この仮名乞児の声と説法に身も心も痺れに痺れ、感涙に咽び泣いて、仏法帰依を心から誓ったのである。この仮名乞児の声の力、言葉の力、音の力、まさに仮名乞児は詩人であり、天啓を述べるシャーマンであり、しかもその本質において、それらを内含しつつ包越する仏道求道者であり、言葉のワザ師である。

空海二十四歳の時に著した『三教指帰』からおよそ三十年経って書いた『声字実相義』の中で、彼は次のようにその世界観をまとめている。

五大にみな響あり　五大皆有響
十界に言語を具す　十界具言語
六塵ことごとく文字なり　六塵悉文字
法身はこれ実相なり　法身是実相

地水火風空の宇宙の五大元素にはみなそれぞれ固有の響きがあり、また、色声香味触法という五感・六感によって知覚できる世界はそれ自体が文字でもある。地獄の世界から仏の世界までの十界にはそれぞれの言語があり、コミュニケーションが成立している。しかし、より精妙な真実の言葉は階層が下がるに連れて迷いと煩悩に満ちた言葉となり、ディスコミュニケーションと無知（無明）を含むようになる。だが、それはともかく、宇宙を根源から成り立たせている大日如来の法の身体性こそが真実の姿としての世界の実相なのである、と詩文によって示すのである。

重要な点は、空海はその根本思想を若い頃からすべて詩で表現したという点にある。もちろん、空海における詩とは漢詩であったが、それはしかしいずれ必ず和歌とも結びつき、和歌言霊と真言陀羅尼の相即の思想を生み出すのである。

とはいえ、そのような和歌即陀羅尼思想は一足飛びに出来上がったものではなく、一段一段積み重なってきた言語文化論であった。まず、万葉の言霊思想の延長線に『古今和歌集』が成立し、紀貫之がその「仮名序」において、「やまとうたは、人のこころをたねとして、よろづのことの葉ぞとなれりける。（中略）花になくうぐひす、みづにすむかはづのこゑをきけば、いきとしいけるもの、いづれかうたをよまざりける。ちからをもいれずして、あめつちをうごかし、めにみえぬ鬼神をも、あはれとおもはせ、おとこ女のなかをもやはらげ、たけきもの、ふのこゝろをもなぐさむるは哥なり。」と書き記した。「こころ」を「たね」として「ことの葉」の「うた」が生まれる。「いきとしいけるもの」はみな「うた」を詠む。五大に響きがあり、六大が文字であるように、いのちあるものはみな歌を詠み、歌っている。

その「うた」こそが、力を入れずに天地を動かし、鬼神を感動せしめ、男女の仲を和らげ、通わせ、荒々しく振舞う武者や戦士の心をも慰めるのである。その言葉のワザを取りまとめたのが『古今和歌集』であると言うのである。

そのような『古今和歌集』における歌の力の再発見が次に「和歌即陀羅尼説」に結びつき、神仏習合思想の一つの達成を見せた。真言僧・西行は明恵に次のように語ったという。「一首詠み出でては、一体の仏像を造る思ひをなし、一句を思ひ続けては、秘密の真言を唱ふるに同じ」と。すなわち、一首も一仏も、また和歌も秘密真言も本質的に同一であるとし、〝詠歌即瞑想且仏道〟という思想を語ったのである。真言僧西行は、真言密教の秘密教義である真言思想とその実践とみずから歌う歌人のワザとをダイナミックに結びつけたのである。

このような西行あたりから明確に始まる真言陀羅尼思想は、その後、無住の『沙石集』に、「和歌ノ一道ヲ思トクニ、散乱鹿動ノ心ヲヤメ、寂然静閑ナル徳アリ。又言スクナクシテ、心ヲフクメリ。惣持ノ義アルベシ。惣持ト云ハ、即陀羅尼ナリ」とあるように、和歌の一道が心を鎮める瞑想行為にして真言陀羅尼であることをいっそうはっきりと表現するようになってくる。また、心敬の『ささめごと』にはもっとダイレクトに、「歌道は吾が国の陀羅尼なり」、「歌道は禅定修行の道」、「歌道即身直路の修行也」と主張されている。

つまり、歌うことは、一種の禅定・瞑想であり、即身成仏に向かう直路の修行行為であるというわけである。ここでは歌の力は悟りに至る道として最高度にまで聖化されている。

6 言葉と心と物と事とワザ

こころと言葉と言霊との関係について、小林秀雄は『本居宣長』（新潮社）の中で、「言語の問題を扱うのに、宣長は、私達に使われる言語という『物』に、外から触れる道を行かず、言語を使いこなす私達の心の動きを、内から掴もうとする。この考え方の結

実が『詞の玉緒』という労作だと言える。言葉という道具を使うのは、確かに私達自身ではあるが、私達に与えられた道具には、私達にはどうにもならぬ、私達の力量を超えた道具の『さだまり』というものがあるだろう。言葉という道具は、あんまり身近にあるから、これを『おのがはらの内の物』とし、自在に使いこなしている時には、私達は、道具と合体して、その『さだまり』を意識しないが、実は、この『さだまり』に捕えられ、その内にいるからこそ、私達は、言葉に関し自在なのである。そこに、宣長は、彼の言う『言霊』の働きを見ていた。そういう、言われてみれば、誰も承知しているという『低き所』に見ていたので、特に、『言霊』という高きに登らんとしたのではない。」と指摘している。なかなか面白い着眼である。

同時代以降の多くの言霊論者は、一つ一つの音にどのような多義性があるかを増殖的に意味付与していくような音義説的言霊論を展開した。しかし、本居宣長もその師である賀茂真淵もそのような音義説よりも、日本語の「さだまり」、つまり、てにをはなどの法則性の中に「言霊」の具体的はたらきを見て取っていた。小林秀雄はそれを、「言語という『物』に、外から触れる道を行かず、言語を使いこなす私達の心の動きを、内から掴もうとする」考え方であると評価している。それは、「誰も承知している」言葉の「さだまり」にして、はたらきであり、共通の暗黙知としての「低き所」であった。

言葉を使いこなす「私達の心の動き」という観点はこれからももっと追究すべき観点であろう。法則性＝さだまり＝ソシュールの言うランクと発話行為＝はたらき＝ソシュールの言うパロールとの相関関係を検証する必要があるということである。

詩人やシャーマンたちは、そのさだまりとはたらきの結びつけ方にどのような超越回路と言語モデルを構築したか、ロジックとレトリックの両面から見ていく必要がある。そしてその結びつけ方にどのようなワザがあるかも。

そもそも、神話や昔話やことわざ（諺）などの伝承言語がどのように成立してきたのか、よくわかっていない。ある言語集団の中で、固有言語を使用する法則性があることはもちろんだが、そうした文法的な法則性ばかりではなく、言語集団の根源的な世界認識や世界図式を象徴的に表す神話や昔話や諺にも共通のパターンや法則性のようなものがある。そのような世界認識パターンや神話・物語パターンを検討する必要がある。

冒頭でオバマ米国大統領の政治言語の問題に言及したように、言葉は大きな力を持っている。だが同時に、言葉の無力を噛み締める場面にも多々遭遇する。言葉は強力な創造力を持っているが、同時に、言葉はそれに勝るとも劣らない強力な呪縛力をも持っている。

モノ学・感覚価値研究を志すわたしたちは、言葉を対象にどのようなモノ学・感覚価値研究を達成できるのかに取り組まなければならない。その第一歩を歩み始めよう。

言葉は、モノとこころをつなぐモノであり、コトであり、ワザである。その、モノとこころをつなぐワザとしての言葉、また、コトとこころをつなぐもの・こととしての言葉に緻密なまなざしと考察をめぐらさなければならない。

わたしは、「モノ学・感覚価値研究」と「ワザ学（ワザ研究）」との相関を三つの位相として捉えている。

①霊としてのモノの位相⇩儀礼技術としてのワザの諸相
②者としてのモノの位相⇩表現ないしコミュニケーション技術としてのワザの諸相（物語・芸術・茶道・華道・武道など）
③物としてのモノの位相⇩生産・生業・生活技術としてのワザの諸相（狩猟採集技術や田植えの技術など）

つまり、モノとワザとは三層構造を持っているということである。

①霊―霊（魂）　霊性的位相　spiritual phase
　　儀礼技術としてのワザ
②者―心　人性的位相　personal phase
　　表現技術としてのワザ
③物―体　物性・身体的位相　physical phase
　　生産・生活技術としてのワザ

「ワザ」は「モノ」を通して、「こころ」を自己外化し、型化するいとなみである。モノ学・感覚価値研究会のメンバーの大西宏志氏は「感覚のロジック」について、アニメーションを事例に考察した（本誌掲載論考）。わたしも「感覚」には「ロジック」（論理・理）があると思っているが、そこには同時に「マジック」（呪術・魔術）もあると考える。その「感覚」の「ロジック」

や「マジック」が駆使されて、「感覚の最適編集」がなされたものが伝統としての感覚価値を形成するとひとまずは言えるのではないだろうか。つまり、そこには、「身体のエコノミー」（経済・無駄がない動き、習熟）と、「身体のエステティック」（美学・美感・統一性・高次秩序）とが両立・相補する感覚価値形成のメカニズムがあると考えるのである。

ともあれ、モノ学・感覚価値研究を手がかりにして、豊かな心、豊かな人生、豊かな社会にしていく世直し・こころ直しの「ワザ」を、創造し、開発し、また再発見し、再評価し、再編集していきたいと考えている。

＊本稿は、二〇〇八年度第一回モノ学・感覚価値研究会（二〇〇八年五月二十四日　於：京都大学時計台記念館二階会議室Ⅲ）において、研究発表した「言葉とモノとこころとワザ――体験的考察」を元に再構成したものである。

参考文献

鎌田東二『神界のフィールドワーク』青弓社、一九八五年。（後にちくま学芸文庫、二〇〇〇年。）
鎌田東二『記号と言霊』青弓社、一九九〇年。
鎌田東二『宗教と霊性』角川選書、一九九五年。
鎌田東二『エッジの思想――翁童論Ⅲ』新曜社、二〇〇〇年。
鎌田東二『ウズメとサルタヒコの神話学』大和書房、二〇〇〇年。
鎌田東二『元始音霊　縄文の響き』（CDブック）春秋社、二〇〇一年。
鎌田東二『平田篤胤の神界フィールドワーク』作品社、二〇〇二年。
鎌田東二『神道のスピリチュアリティ』作品社、二〇〇三年。
鎌田東二『呪殺・魔境論』集英社、二〇〇四年。
鎌田東二『霊性の文学誌』作品社、二〇〇五年。
鎌田東二『霊的人間』作品社、二〇〇六年。
鎌田東二『聖地感覚』角川学芸出版、二〇〇八年。
細野晴臣・鎌田東二『神楽感覚』作品社、二〇〇八年。

若者観察室

「聖地巡礼」女性たちのブームに

がんじがらめで生きる中 〝身体武装〟解いて

この3年、理事長をしているNPO法人運営の市民大学「東京自由大学」で、「聖地歩行」という試みを続けている。また「ボディーワーク＜水を体感する」と銘打って、滝行を8年間継続してきた。これらの体を使った参加者に結構若者が多い。それも若い女性が。

滝に打たれて知る「受動体」の大切さ

滝に打たれてみると、男性の方がしっかりしていると思いきや、女性の方が落ち着いて堂々としている。男の身体には力が入りすぎている。がんばろうと必死なのだ。だが、滝場ではがんばろうとすればするほど、滝に反発することになり、逆に激しく水に叩かれることになる。

多くの女性は、そんな強がりの身体性を持たない。ごく自然に、素直に、滝に入り、その流れをそれとして受け止める。この受動体が大事なのだ、滝場では。滝と闘っても勝てるわけはない。だから、「滝を受ける」しかないのである。

こんなことを通して、男たちの「身体武装」をはぎ取る必要があると考えるようになった。

「戦後、女性が強くなった」とはよく言われてきたことだが、わたしは単純にそうは思っていない。

一見、確かに女性が強くなったように見えるし、いろんな場面で女性の活躍が目に付く。しかし、私の見るところでは、「戦後、女性も男性も弱くなった」。生きる力や食欲さが減退している。引きこもりや拒食症はその現れでもあると思う。本物の受動体が身体化されていないのだ。

若い人たちの間でひそかにブームになっている滝行

ガイドブック持ち四国遍路や熊野へ

さて、この10年あまり、若い女性のあいだで「聖地巡礼」が根強いブームになっている。「アラ・サー、アラ・フォー（30～40歳代周辺）」の女性が、作家、田口ランディさんの『聖地巡礼』や、スピリチュアル・スポット（パワースポット）・ガイドブックなどを持って、聖地を巡る。

もちろん、若い女性だけではない。老若男女を問わず、四国遍路や世界遺産になった吉野・熊野・高野参詣道を歩く人も多くなっている。屋久島の縄文杉や白神山地のブナ林も大人気だ。頼るものが自分しかない時代に（それもはなはだ頼りなくなっている時代に）、身体に頼く、身体を通して知ることの重要性が深く認識されてきた。それが、健康志向と連動したウオーキングブームとあいまって次第に「聖地歩行」に関心が向くようになってきたのである。

おのれの小ささの感覚深く確かに目覚めさせて

そんな状況下、私は前40年に及ぶ自分の聖地歩行の経験を踏まえ、『聖地感覚』と題する本をまとめた。深く、確かに目覚めさせる命のあり方に注意を促した。

人以外の生き物は「身一つ」で生きる

人間以外のすべての生き物は「身一つ」で生きているが、人間だけがこの身をさまざまな衣装や道具でプロテクト・防護・保護・武装して、「身二つ」にも、「身三つ」にもなってがんじがらめになって生きている。

しかし今こそ、そんな「プロテクト」をはずすワザ（身体技法）が必要ではないかと問題を投げかけた。そして、そんな身体武装を解く技法として、おのれの小さを実感する「身一つ感覚」や「聖地感覚」を、深く、確かに目覚めさせる必要があるのではないかと問題提起したわけである。

今、この主張やワザの実践が、どのように現代の若者に届くのか。彼ら彼女らの反応を注意深くうかがっているところである。

◇

昨年7月から月1回掲載してきたこの企画は今回で終了します。

鎌田　東二

かまた・とうじ　1951年徳島県阿南市生まれ。国学院大大学院文学研究科博士課程神道学専攻修了。現在、京都大学こころの未来研究センター教授。神道宗教学会理事。『呪殺・魔境論』『霊性の文学誌』『聖地感覚』『京都「癒しの道」案内』など著書多数。

● 毎日新聞　2008年（平成20年）11月28日夕刊掲載

言霊といのちの思想

棚次正和
京都府立医科大学教授（医学科・医学研究科）・宗教哲学

言葉の働きは「意思の伝達」にあると考えられている。言葉を使って、私たちは何かを誰かに伝えているのであるから、その理解は間違いではない。しかし、「意思の伝達」以外に、言葉には私たちが忘却している重要な働きがあるように思われる。それを「言霊」の視点から浮かび上がらせてみたいというのが、本論が意図するところである。

1 言葉の働き ―意思の伝達だけなのか―

まず、言語に関する基本認識の枠組みを素描しておきたい。一般に、言語の主要機能は「意思の伝達」であると見られている。したがって、言語による意思伝達の構造を考えるとき、次のような三項関係を認識の下敷きとして利用するのが賢明であろう。すなわち、「言語主体」「言語」「言語外現実」からなる三項関係である。オグデンとリチャーズの意味の三角形「思考―象徴（＝記号）―指示物」[1]やパースの三角形「解釈項―記号―対象」[2]を持ち出すまでもなく、言語の意味や言語媒介的な認識を考察する際に、言葉を語り、また言葉を聞く「言語主体」、意思の表現手段や認識手段としての「言語」、言語主体でも言語でもない「言語外現実」、これら三者が構成する三項関係を明らかにすることが重要である（**図1**）。言語主体が自己や世界をそれとして認識するのは、言語を媒介してであるから、言語は主体の現実的世界でも対象の現実的世界でもない。言語はそれらから独立した非現実的世界、意味の理念的な世界として第三の世界に属すると考えられる。

オグデンとリチャーズによる三者関係の着眼は、記号を思考と無縁なものとする行動主義や、記号を心的過程との関連でのみ扱う内観の心理学、あるいは言語外現実を括弧に入れて言語を差異の体系と見なす構造言語学に対して修正を迫るものであり、また言葉と事物とが結ぶ間接的関係の指摘は、言葉が記号の役割を超えて事物に粘着すると見る原始的言語観の解消を狙ったものである。この有名な「意味の三角形」を借用すれば、言語主体同士が向き合っ

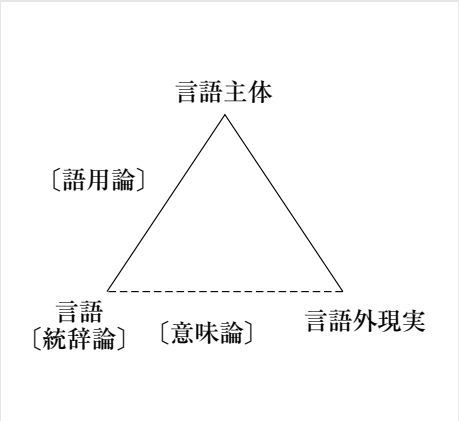


図1　三項関係図

た次のような四項関係図（**図2**）を想定することができる。こうした三項関係から、言語学や記号学における主要な三部門――言語記号相互の結合に関わる「統辞論（syntax）」、言語記号と言語外現実との関係についての「意味論（semantics）」、言語主体と言語記号の関係をめぐる「語用論（pragmatics）」――が、必然的に要請されることになる。

言語学者ソシュールは、言語体系（langue）を「差異の体系」と捉えて、記号の実体性を否定するとともに、記号（signe）を、意味するもの（signifiant）と意味されるもの（signifié）との恣意的な関係と見なした。[3] 意味するもの〔能記〕とは聴覚映像（image acoustique）であり、それによって意味されるもの〔所記〕は概念（concept）である。言語記号の場合、両者の関係は恣意的に関係づけられている。たとえば、montagne（やま）という音とmontagne（山）という概念との結びつきは、人為的な約定による。これに対して、意味するものと意味されるものが自然必然的に結びつくものは、象徴（symbole）と呼ばれる。たとえば、国旗という象徴は、国家の威厳や権力と密接に結びついており、国家の単なる符牒ではない。

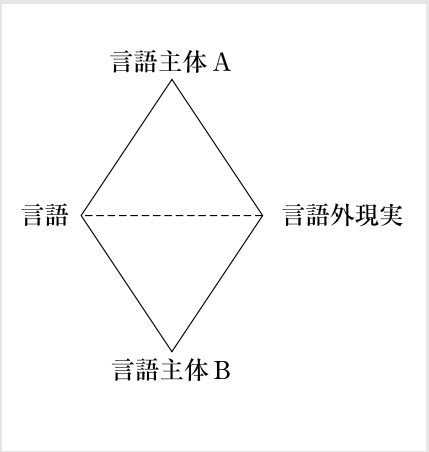


図2　四項関係図

日常言語の特性は、思考や感情を表現し、伝達する手段としての「実用性」ないしは「道具性」にあると言える。言語伝達の基本要因は、送り手と受け手、および両者の間で交わされるメッセージである。R・ヤコブソンは、〈発信者〉と〈受信者〉の間における〈メッセージ〉の交換という言語伝達の基本構造に、メッセージをめぐってそれが差し向けられる〈脈絡〉、発信者と受信者に共通な既成の〈コード〉、物理的回路や心理的繋がりとしての〈接触〉という三つの契機をつけ加え、言語伝達は六つの要因から成り立っていると見ている。[4] これらのうちいずれの要因に対する志向性が強いかという視点から言語機能が規定できるとすれば、六つの要因に応じて六つの言語機能が存在することになる。〈発信者〉志向の「①感情的機能（fonction émotive）」、〈受信者〉志向の「②動能的機能（f. conative）」、〈メッセージ〉志向の「③詩的機能（f. poétique）」、〈脈絡〉志向の「④指示機能（f. référentielle）」、〈コード〉志向の「⑤メタ言語機能（f. métalinguistique）」、そして〈接触〉志向の「⑥交話的機能（f. phatique）」である（**図3**）。

対話は、〈発信者〉と〈受信者〉とが交互に入れ替わる形での〈メッセージ〉の交換であり、〈発信者〉と〈受信者〉が同一人物の中で交替する独話でも、この基本構造は変わらない。〈受信者〉に送られた〈メッセージ〉は、既成の〈コード〉を参照しつつ了解されるが、〈発信者〉も、自分の言葉を模索し、選択し、確認しながら語っている。日常言語は、発信者と受信者の間に成立する発話場に制約されながら、言語外現実を指し示す記号の役割にほとんど終始しており、メッセージ自体に内的価値はない。それは、意思の表現・伝達という目的に奉仕する手段としての実用性の中に吸収される。手段にすぎない言葉が自らの形貌を顕わにするようでは、意味の流通は途切れてしまう。それゆえ、日常言語では言葉は既存の観念や事物に対する記号・符牒として働くのである。こうして、物事との直接的な接触を失い、既成の意味が張りめぐらされた言語空間の中に我々は包み込まれることになる。

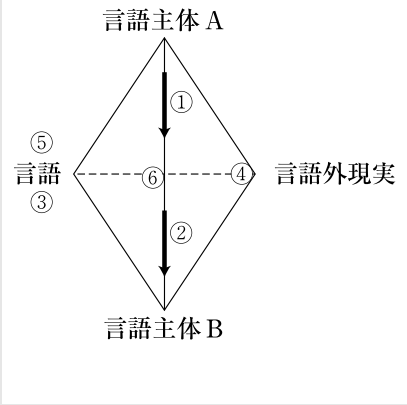


図3　言語伝達の六要因

以上のような言語機能を持つ日常言語の定式を、次のような基本形で捉えたい。すなわち、「誰かが、誰かに、何ものかについて、何ごとかを語る」[5]という定式である。ヤコブソンが指摘した言語機能との関連で言えば、「誰かが」は「①感情的機能」（表出的機

能）に対応し、「誰かに」は「②動能的機能」（訴え機能）に対応し、「何ものかについて、何ごとかを語る」は「④指示機能」に対応している。この指示機能は、さらに狭義の指示（何ものかについて）と述定（何ごとかを語る）に分けられる。ここでは考察の便宜上、「③詩的機能」、「⑤メタ言語機能」、「⑥交話的機能」は括弧に入れておくことにする。

さて、「誰かが、誰かに、何ものかについて、何ごとかを語る」という基本形は、あくまでも日常言語の定式である。言語の基礎構造を考察する際には、一切の言語境位の基層をなすと見られる「日常言語」に着眼することが必要だが、言語機能は意思伝達のみに限定されたものではない。日常言語を基層としてその上に構築されたと見られる第二次的な言語境位が存在するのである。あるいは、日常言語は、発生論的には何らかの高次言語が硬化し、平板化したものかもしれない。いずれにせよ、科学言語（概念言語）、詩的言語（象徴言語・文学言語）、宗教言語などの境位は、明らかに日常言語のそれとは異なっている（図4）。ただここで、それらの言語境位について逐一検討する暇はない。

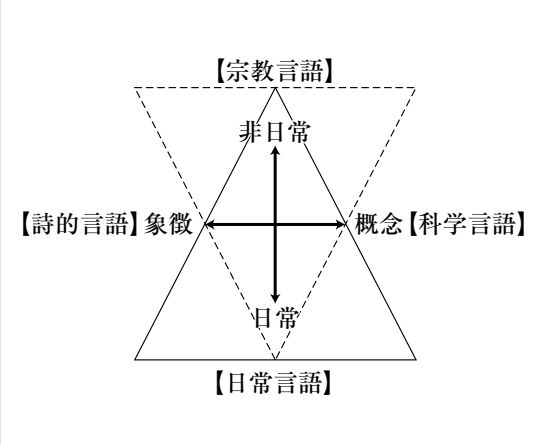


図4　言語境位の相関図

2 言霊における「言＝事＝霊」三項円融

ところで、上述した事柄は、言語の主要機能を「意思伝達」と見る観点から言葉の働きを捉えたものである。しかし、宗教言語や詩的言語のような言語境位では、「意思伝達」の働き以上の何かがあるのではないか。日本には古来、「言霊」思想がある。それは「言葉には霊力が宿っており、発せられた言葉どおりのことが現実に実現する」という思想である。この「言霊」の観点から「意思伝達」の働き以上の何かを探ってみたい。一般に、祭祀の世界、言語芸能（呪能）や詩歌の世界は、折口信夫の指摘を俟つまでもなく、そのような言霊思想に支えられているといえる。

言霊「思想」は、江戸時代の国学者によって言語宇宙論的な説明が与えられた。家伝の布斗麻邇御霊（ふとまにのみたま）と稲荷古伝との密合から言霊学を体系化して『水穂伝（みずほのつたえ）』を著した山口志道や、七十五声の階層秩序の中心に「す」声を置いて天地人を映し出す言霊図表「真寿美（ますみ）の鏡」を考案した中村孝道のように、五十音ないしは七十五声が全宇宙の構成要素と見る言霊宇宙論を唱える人たちが現れた。この流れは大石凝真素美を経由して、出口王仁三郎の言霊学に結実した。しかしまたその一方で、江戸中期の賀茂眞淵に淵源を有する「音義言霊学派」と称される国学者（平田篤胤の弟子大國隆正、あるいは林國雄、高橋残夢ら）[6]の解釈に顕著に窺えるように、言霊はしばしば「言＝事」という等式で捉えられてきた。言霊とは「言が事であり、事が言である」ことである。問題は、言と事の一致をいかなる境位で捉えるかということである。さしあたり、言と事の一致を「言事分裂」の境位から捉える他はない。私たちが馴染んでいるのは、既に言と事が分裂した境位である。その境位では、言と事の間に時間や因果関係が介在し、言と事が同時に成立することはない。まず、その言事分裂の境位から言霊を眺めてみよう。

言事分裂という際の言とは、言葉のことである。瞬々刻々流動する現実世界は、言葉によって裁断され、一回起的な事象は言葉によって包囲され、そこに意味世界が張りめぐらされる。一方、事とは出来事や行為を指す。事は行為・認識の主体には受動的自発的に起きること・成ること（出来事・事態）を指すとともに、能動的自主的に為すこと（仕事・行為）をも指すのである。

通常、私たちが考える現実世界では、言うことは、必ずしも起きること（出来事）・為すこと（行為）とは一致しない。むしろ、言えば言うほど、行なうことや起きることから乖離していく。たとえば、何か出来事を描写するとき、言葉を重ねれば重ねるほど、事の真相から遠ざかっていく。私たちが描写する言葉は、出来事を模写しようとして、ますます事の模写から遠ざかり、模写の模写、そのまた模写となる。

言葉は、物事を忠実に象るどころか、逆に物事に言事分裂の楔を差し込み、言葉を重ねる度に、その言事分裂を増殖させるという側面がある。言は事と一致せず、もはや「まこと」ではなく「かたこと」でしかない。しかし、このような言事分裂が増殖するという事態は、裏返しに見れば、まさにその言事分裂が言事分裂として出現しているということに他ならない。実現しているのは、「まこと」ではなく、「かたこと」の方である。

このような言事分裂の境位から見れば、「言が事である」言霊は、第一に、言うこと（言葉）がそのまま起きること（出来事・事態）であると理解できる。それは言葉が出来事を招くことである。言葉が原因となって出来事という結果をもたらすのである。これは言葉による物事（世界）の創造といってよい。ウタヒは、相手に訴えかける表現であるが、そこには言葉が人の心を動かし、世界を変えるという働きがある。カタリは、出来事を一部始終象ること、モノガタリは、「モノ（霊）」が世界の起源、自身の出自、故事来歴などを言葉で象る「カタリ」である。

第二に、事に関しては、起きること（出来事）よりも為すこと（行為）を考慮する場合、「言が事である、事が言である」とは、言うことが為すことであるという「言行一致」の意味で捉えることができる。言葉どおりに行為がなされ、行為はそのまま言葉となる。オックスフォード学派の言語哲学者オースティンによる言語行為論の主眼は、現実の文の発話が物事や事実に関する記述だけではなく、行為の遂行でもあることを解明することにあったが、彼の言う「発話内行為」（illocutionary act）は、何ごとかを言いつつ何ごとかを行なう発話行為を指す。[7] たとえば、「明日お電話します」という発話は、「明日お電話したいと思っている」という心的状態を記述していると同時に、その発話を通して「電話をする約束」の行為を遂行している。つまり、何ごとかを言うことにおいて、何ごとかを行なっているのである。このような発話の内に行為遂行的な要素を含むものは、約束・契約・命名・宣言など確かに存在するのである。

言霊を言事分裂の境位から眺めると、以上のように、「言と事の一致」として捉えることが可能である。しかし、言霊の原初観念は、言（言葉）と事（出来事・行為）の一致よりも、言と事が同時に成就する事態を指すものであったと推察される。なぜなら、本来、言と事は未分であって、その未分なる原本的事態——仮に〈こと〉と表記する——こそが重視されてきたと思われるからである。この「言事未分」の事態を、なおも言事分裂の境位から見た場合、それは「言が事であり、事が言である」と表現する他はない。しかし、それは言と事の関係において、いずれか一方が先行して他方を招来する、つまり一方が原因となって他方の結果を招くのではなく、両者が同時に実現するのである。それゆえ、言葉はそれとしてそのまま出来事・行為であり、出来事・行為はそれとしてそのまま言葉である。言と事が一致する「まこと（真こと）」は、むしろ言事分裂の境位から言事未分を眺めた時の表現だと思われる。言と事が一致せずに、言が事の一端を指すだけであり、また事が言と食い違う場合には、片方のみの「かたこと（片こと）」となる。そのような境位で現れた言葉は、いわば〈こと〉の一端としての「言端」である。逆に、言が事であり、事が言である場合（たとえば、詩歌の場合）、言葉は見事な雅語として「言の葉」と称揚されるであろう。

そうした言事未分の境位では、いったい何が起きているのだろうか。「言が事であり、事が言である」とは、言葉の発生がそのまま物事（世界）の出来であり、物事（世界）の出来がそのまま言葉の発生と同時であるということである。言葉の発生として物事が出来する。あるいは、物事の出来として言葉が発生する。言葉の発生と物事の出来が同時に実現するわけだが、その際に別々の二項として言葉と物事が同時に現れるのではなく、言葉として物事が現れ、物事として言葉が現れる。あるいは、言葉である物事が現れ、物事である言葉が現れる。言葉の発生と物事の出来が、同じ一つの〈こと〉として現象するのである。言事未分の言霊では、「言葉の発生＝物事の出来」という等式が成立するが、それは単に二項が同時に成立するのではなく、同じ一つの〈こと〉として成就するのである。

「ものの見えたるひかり、いまだ心に消えざる中に言ひとむべし」（『赤そうし』）という芭蕉の言葉の、その「ものの見えたるひかり」とは、〈こと〉の現成に近いと思われる。物事の出来と、それを言い止める言葉の発生は、二つであって二つではない。物事と言葉は、因果同時に成立する〈こと〉の実現である。このような物事の出来と同時に成立する言葉の働きは、もはや既成の観念や事物に付される記号性にはない。物事の出来とは、世界の開示と言い換えてもよいが、この世界開示性（世界創造性）を、記号の役割を超えているという意味で、非記号性と呼ぶこともできるだろう。

実は、言霊において成立するのは、「言葉の発生＝物事の出来」だけではない。さらに、霊性の開顕が重なって、「言葉の発生＝物事の出来＝霊性の開顕」が成立するのである。霊性の開顕とは、言葉を発する言語主体の内奥から、霊性が開かれることを意味する。通常、言語主体（自我）が言葉を発していると思っている。しかし、言霊においては、言語主体（自我）は後景に退くか、消え失せる。自我に磁化された心身の態勢は解除され、その内奥から開かれて顕わになるのは、霊性としての自己（真我・たま）である。

そのとき、霊性が自我に透入していることに気づく。そのことに気づくのは、はたして自我なのか、それとも霊性の自己なのか。とにかく、霊性が自我に浸透している（あるいは既に浸透していた）ことに気づく事態が顕わとなる。霊性が自我を吹き抜け、自我は霊性という大生命が流れ込んで働くための媒体・器となる。ちょうど身体が世界において自我が働くための媒体となるように。しかも、この〈たま〉の開顕が、言葉の発生や物事の出来と一つの〈こと〉として現れるのである。こうして、言霊において、「言葉の発生＝物事の出来＝霊性の開顕」が成就する。この三項は互いに円融して渾然一体、一つの〈こと〉となる（**図5**）。その一つの〈こと〉を三項関係の枠組みで透かして眺めるときに、それが三つの相に分光するのである。[8]

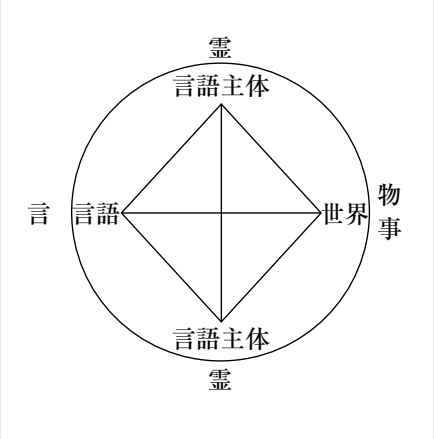


図5　言霊における「言＝事＝霊」円融

3 認識様態と人体の存在構造

上述したような言霊の事態をいかに捉えるにせよ、言事未分や言事分裂は、認識論や行為論の次元で考察することが可能である。言葉は事後的に物事を模写したり、事と同時に行為を招来したりする。つまり、言霊は、認識主体・行為主体にとってその意識状態や行為状態に関わる事柄と捉え直すことができるのである。ここで、前掲の〈言語・言語主体・言語外現実〉からなる三角形を想起していただきたい。一般に、言語媒介的認識に対しては、それが対応する現実世界が存在する。また、行為主体がその世界において働くために必要な媒体（身体）が存在する。それゆえ、認識論や行為論の前提として世界や身体の存在が不可欠なわけであるから、世界や人体の基本的な存在構造を考慮しておかねばならない。

世界の構造は、諸宗教や諸哲学の世界観が示すように、二重構造として措定されることが多い。この世とあの世、生者の世界と死者（先祖）の世界、現界と他界、目覚めの世界と眠りの世界、人間の世界と神仏の世界、感覚界と叡智界、現象界と実在界などである。これを神道の用語で表現するならば、世界は「顕し世」と「幽り世」の二重構造をなすのである。この世界の二重構造に応じて、そこにおいて働く身体も、「顕し身」と「幽り身」の二重構造を有する。ただし、「幽り世」とは「うつつ（目に見える現実）」の世界ではない隠れた世界を指すので、世界の大部分は「幽り世」として文字どおり隠れており、膨大な現象世界のほんの一端が現れたものが「顕し世」である。隠れた世界とは、生から死までの人生の前後に隠れた誕生以前の世界や死後の世界（祖先・死者の世界）、人間の眼には隠れた神仏や精霊・妖精・異類の世界、目覚めた意識には隠れた眠りの世界、自我意識には隠れた無意識や超意識の世界などを指す。

ところで、私たちの意識様態（認識様態）は、世界（物事）の存在様態と密接に対応していると考えられる。たとえば、感覚（五根）は感覚的世界（五境＝五塵）に対応し、微細な身体的感覚は微細な身体的世界に対応し、共感と反感を両極とする感情は感情的世界に対応し、イメージや象徴による具体的思考は具体的思考世界に対応し、概念による抽象的思考は抽象的思考世界に対応しているという具合にである。仏教では、色・受・想・行・識という五蘊によって人間存在は構成されていると考えている。あるいは、世界や身体を構成する基本要素は、地・水・火・風・空の五大であるとする見方もある。真言密教の五輪成身観は、その典型である。[9] 神智学などでいう物理的身体、エーテル体、アストラル体、メンタル体、コーザル体[10]や、波動医学が想定する「多次元的なエネルギー系」[11]も、基本構造は同じであろう（**図6**）。

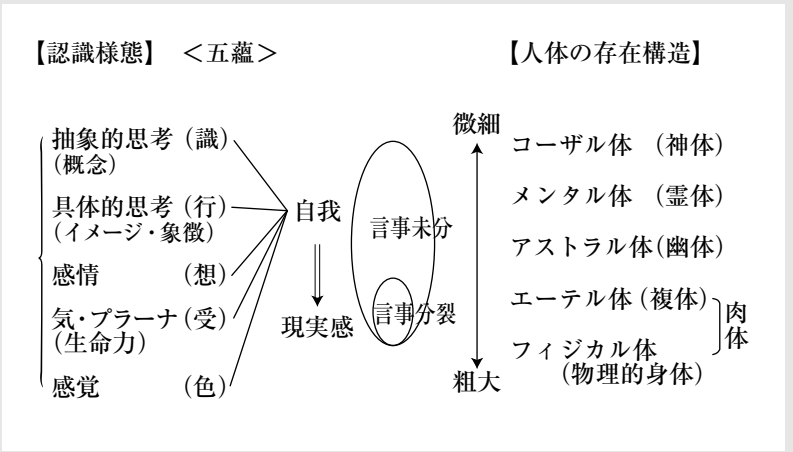


図６　認識様態と人体の存在構造

さて問題は、意識の在り様が世界の事象形成に関与していることを洞察することである。「ありがとう」と言えば、「ありがとう」の世界が現出し、「ばかやろう」と言えば、「ばかやろう」の世界が現出する。このことをどう捉えるべきだろうか。周知のとおり、認識論と存在論の間には相互規定の循環がある。認識によってこそ、存在が存在として知られるが、しかしまた存在がなければ、そもそも認識の仕様がない。認識が存在を規定するとともに、存在が認識を規定している。私たちの認識状態が、世界の物事に光と影を与えている。物事の組成そのものは不変だとしても、その現象は軽快に光輝を放ったり、鈍重に淀んだりするのである。

ここで考察すべきは、私たちの意識様態と世界の存在様式との対応関係であり、またその対応関係の程度の強弱である。事実、五つの次元の意識様態と五つの世界の存在様式との対応関係において、意識の各次元が同じ関与度で等しく作用し合っているのではなく、次元によって強弱の差が生じている。それゆえ、どの次元が優勢に働いているかによって、意識の有り様（境位）が異なることになる。たとえば、喜怒哀楽などの感情の次元が優位に働く場合、反対に論理的思考が支配的に働く場合、またイメージや象徴などの認識的要素が優勢な場合など、人によって様々であろうし、同一人でも時と場合によって異なるであろう。いずれにせよ、意識状態（意識の有り様）が自ら主として住む世界の次元をおのずから決定していると思われる。古来、意識の有り様の平均値から、その人の住する境界が判然と分かれるとされてきた。仏教の十界説では、一切の有情（衆生）は、心の有り様に応じて、上は仏・菩薩から下は畜生・餓鬼・地獄に至るまで十の世界に分かたれている。のみならず、真言密教では「十界に言語を具す」と説く。有情の境位は、有情が語る言葉と不可分なのである。

言霊は「言＝事＝霊」の三項円融が実現することであるから、言霊を原初的に（言事未分を言事未分として）捉えた場合、言霊の境位は、人間の存在境位における特定の次元を指すものと理解できる。つまり、認識論的な視座からは、人間存在に関して言事未分と言事分裂の二つの境位の違いが判別されうる。また、行為論的な視座からは、原理的に言行一致と言行不一致という二つの境位に大別されうる。

重要な認識は、一個の人間（全人としての人間）が、言事未分と言事分裂の二つの境位に同時に関与していることを洞察することである。五つの認識様態は、少なくとも心の諸次元（抽象的思考・具体的思考・感情・生命力・感覚）と体の諸次元の二つに分節できる。この心身の分節は、人間の存在構造の分節とも合致していよう。簡単に言えば、心の働きは、それぞれの認識様態の次元で実現しながら、なおそれは体の次元にも時間的遅延を伴って現象するのである。これは、一般に言う「心身相関」とは異なる。心身相関は心の状態が身に影響を与え、逆に身の状態が心に影響を及ぼすという、心身相互の影響関係を指すが、いま言及している事態は、心の働きが自然の摂理として物象化することを指している。心という比較的微細な波動から、体という比較的粗大な波動へと移行する事態の話である。この事態は、生命エネルギーが高次から低次へ流れる方向性と関係している。心で想ったことが心的世界のみならず、物理的世界においても現象する。つまり、「想ったことが現実化する」のである。

人体の構造としても、人体がそこにおいて働く世界の構造としても、以上のことは妥当するだろう。この事態を世界構造的に眺めると、幽り世の事象が顕し世の事象として映し出されると言える。顕し世は、幽り世を映し出すがゆえに、顕し世と呼ばれている。幽り世の事象は顕し世に映し出される。両界

の間には、いわば次元の断絶があるから、別次元へと映し出されるには時間的経過が必要であり、その実現において時間的遅延が発生するのである。周知のとおり、本来、祭祀には幽り事が顕し出される前に祭主が予祝的に「顕し斎い」をするという意味合いがあったはずである。[12]

上述したような現象の時間的遅延については、「祈りの言葉」を観察することによって、よりいっそう鮮明な結像が得られるだろう。既述の言語行為論的な視点から見れば、祈り言は、字義通りの発話行為であるとともに、祈り言に凝縮された祈願を実現する発話内行為でもある。祈り言の特異性は、とりわけ「発話内行為の二重性」の内に見出すことができるように思う。祈りにおける「発話内行為の二重性」とは、「祈りの行為遂行」と「祈り言の内容成就」という二重の事柄の同時実現を意味している。しかし、それはいかなることか。

祈りの内容は、祈願・執り成し・感謝・賛美・調伏などさまざまである。仮に祈願や執り成しとしての祈りの典型的な定式を「〜であれ（〜でありますように）」という形で捉えると、祈ることは、一方で「〜であれ」と祈願する行為を遂行すると同時に、他方で「〜である」ことを成就する行為をも遂行している。ここには、祈る人の側に「いまだ〜でない」という現状認識があって、そこから「〜であれ」という祈り言が祈願として出てくる局面と、すでに「〜である」という祈り言の内容が祈りとともに実現する、あるいは祈り言自体がその内容の端的な実現であるという局面がある。私たちの意識の前景を占めるのは、通常は「いまだ〜でない」という現状認識を踏み台にした「〜であれ」の局面であって、すでに「〜である」という端的な成就の局面が意識されることは稀であろう。しかしながら、祈る人の自覚の有無とは無関係に、祈りとともに「〜である」は端的に現成する。むしろ、祈る人の自覚と無関係に現ずるがゆえにこそ、定型の祈り言に固有の威力があるともいえる。人は「〜であれ」と祈りながら、その祈りが同時に過不足なく「〜である」の成就となる。いわば、「〜である」という理想と「いまだ〜でない」という現実の狭間で、「〜であれ」と祈るのだが、理想と現実が乖離した「いまだ」の境位と、理想と現実が合致した「すでに」の境位、この二つの境位が祈る人の中で交錯しながら、祈りが現象する。祈り言の発話の中に、いわば理想から現実をもたらす遠心的な祈りと、現実から理想を希求する求心的な祈りとが交差するのである。祈りにおいては、このように「理想と現実のギャップ」を痛感する境位から、「理想と現実のギャップ」を包み込むような境位が確かに開かれる。思考や感情は、それが現れるたびに、その固有の世界に現象するが、私たちの多くは、その事態を実感できないために、「理想と現実のギャップ」を感じる。しかしながら、祈りの中で、この「理想と現実のギャップ」は包み込まれて解消される。というのも、祈り言によって思念された理想は、思念の微細な世界にそのとおりにまことに成就していて、後はそれが粗大な世界に移るのを待つだけだからである。私たちは、いわば存在構造として言事分裂や心身分裂を宿しているが、祈りを通して、自らの存在の仕組みを直観するのである。それゆえ、この分裂は分裂であって、もはや分裂ではない。この分裂は、自分自身（心身）を引き裂くよりも、自身の存在構造の内に馴化されている。「理想と現実のギャップ」は、もともと人間存在に構造的に組み込まれているのである。その限りで、理想だけでも、現実だけでもなく、理想と現実の双方に跨がって生きていくのが、人間の存在条件（宿命）なのである。

4 「いのり」は「いのち」を その根源から生きること

以上のように捉えた場合、内なる言葉〔内言〕であれ、発声された言葉〔外言〕であれ、私たちは瞬々刻々、まことに夥しい数の世界を言葉や想念で創造していることになる。感謝の言葉は感謝の世界を生み出し、罵りの言葉は罵りの世界を生み出し、曖昧な言葉は曖昧な世界を生み出し、歓喜の言葉は歓喜の世界を生み出し、ニヒリスティックな言葉はニヒリスティックな世界を生み出す。そのように瞬々刻々、私たちが発する言葉や想念が、現実に私たちの世界を創り出し、その世界が私たちの前に立ち現れる。言い換えれば、私たちが現に住む世界は、紛れもなく、私たち自身が発した言葉や想念が累積した結果である。もしそれが自縄自縛の世界だと感じるとすれば、そこから脱却するには、言葉がそのとおりの世界を生み出すという原理に基づいて、現実世界を一旦否定した上で、そこに新たな言葉による新たな世界を創造すればよいのである。つまり、現実世界が気に入らないとすれば、気に入るような言葉で新たな世界を創造すればよい。原理は単純である。しかし、この単純な原理を実行するのは、必ずしも容易では

ない。それゆえ、抗い難く頑強に見える現実世界において、世界創造の結果を（自己責任の名の下に）創造者自身が被るという循環の中で、何らかの突破口を見出さねばならない。そこで求められるのは、現実世界に対抗して格闘することではなく、ものの見方を転換することである。プラトンの「洞窟の比喩」で示唆された「後ろを振り向く眼」[13]が、それである。さまざまな宗教伝統の中で継承されてきたその方法こそ、「祈り」や「瞑想」に他ならない。

一般に、「祈り」は懇願や嘆願の傾向が強く、それに対して「瞑想」は、むしろ自我が放下されるニュアンスを帯びていると考えられている。あるいは、「祈り」は語り求め、「瞑想」は聴き従うと言われる。ここでは、可能な限り広義に（瞑想をも含むような広い意味で）「祈り」を捉えることにする。実は、祈りほど誤解にまみれてきたものもない。西欧語の prayer, prière, Gebet などは願いや頼みを意味の中核に持っているため、その翻訳語としての「祈り」にも請願や嘆願の意味合いが投影されている。しかし、日本語の「いのり」は、本来そのようなものではなかった。「のろひ」（呪いをして禍を招くこと）、「となへ」（呪文や経文を口にすること）、「ねがひ」（神を慰めることで自分の願望成就を期待すること）、「かたり」（出来事を模してその一部始終を聞かせること）など、「いのり」ではないもの（いのりのネガ）との意味的対立を通して、「いのり」の輪郭線はある程度予想することができる。

「いのり」の原義は、語構成を「い」+「のり」と見なすならば、たぶん「い（息・神聖）宣り」であろう。[14]つまり、神聖な生命力溢れる言葉の宣言、「生命の宣言」が、「いのり」である。そのように「いのり」を捉えるとき、それは特殊な人たちによる特殊な行為ではなく、人間の自然本性に由来する行為と見る解釈の地平が開かれてくる。鳥が大空を舞い、魚が水中を泳ぐように、人間は自然本性から祈るのである。「祈る」ことは「生きる」ことと根底で通じるような、人間存在の根源的な在り方に直結していることなのである。「生きる」ことの具体的基礎は、「息をする」ことであるから、この息（呼吸）を深めていくとき、生命の根源（息の根）との繋がり〔絶対との統一〕が自覚されるはずである。ちなみに、「いのち」の語構成は、「い（息・神聖）」+「の」（連体助詞）+「ち（霊・勢力）」と見られ、原義は「息の勢い」である。[15]「いのり」も「いのち」も、ともに「い」という気息・生命エネルギーの循環に関わる言葉である。「い」関連の語彙は、いき（息）、いのち（命）、い（癒）ゆ、いこ（憩）う、いぶ（息吹）き、いきお（勢）い、いきどお（憤）る、いつ（斎）く、いわ（祝）う、い（斎・忌）むなど、思いのほか多い。「いのち」の思想は、私たちをこの世界に編み込んで重層的に構成された人体を支える「い」関連の語彙のネットワークを通じて読み取ることができるだろう。こうして、「いのり」の原義に想いを潜めるとき、それは「いのちをその根源から生きること」であり、「いきいきと生きること」であることが分かる。「いのり」は請願や嘆願というよりも、私たちの「生き（息）方」そのものに他ならないのである。

参考文献

1　C.K. Ogden & I.A. Richards, *The Meaning of Meaning*, Routledge & Kegan Paul Ltd, 1923, p. 11.

2　米盛裕二『パースの記号学』勁草書房、一九八一年。

3　Ferdinand de Saussure, *Cours de Linguistique Générale*, Payot, 1972. 丸山圭三郎『ソシュールの思想』岩波書店、一九八一年、七四―一七七頁。

4　Roman Jakobson, *Essais de Linguistique générale*, LES EDITIONS DE MINUIT, 1963, p. 220.

5　言語伝達が有する四肢構造については、次の論考が参考になる。廣松渉『世界の共同主観的存在構造』勁草書房、一九七二年。P・リクール、久米博訳「哲学と言語」『思想』六四三号、岩波書店、一九七八年。

6　時枝誠記『国語学史』岩波書店、一九七七〔一九四〇〕年、一五〇―一五三頁。

7　J.L. Austin, *How to Do Things with Words*, Oxford University Press, 1976[1960].〔J・L・オースティン、坂本百大訳『言語と行為』大修館書店、一九七八年。〕

8　言霊に関する拙論には次のようなものがある。「「言霊」試論」『宗教哲学研究』第一号、北樹出版、一九八四年、六九-八四頁。「宗教言語に関する一考察」、島薗進・鶴岡賀雄編『宗教のことば』大明堂、一九九三年、一五-四〇頁。『宗教の根源―祈りの人間論序説―』世界思想社、一九九八年、二七七―二九三頁。また、以下の両書は、言霊に関する最も包括的な研究書である。豊田国夫『言霊信仰―その源流と史的展開―』八幡書店、一九八五年。鎌田東二『記号と言霊』青弓社、一九九〇年。

9　棚次正和「秘密と開顕のあわい―密教が顕教化するとき―」『高野山大学密教文化研究所紀要』第二十一号、二〇〇八年、一―二七頁。

10　R・シュタイナー、高橋巌訳『神智学』イザラ書房、一九七七年。E・ノーマン・ピアースン、仲里誠桔訳『時空と意識』たま出版、一九八四年。

11　リチャード・ガーバー、上野圭一監訳・真鍋太史郎訳『バイブレーショナル・メディスン』日本教文社、二〇〇〇年。

12　鈴木重道編『本田親徳全集』山雅房、一九七六年、八幡書店、一九八三年。

13　「国家」第七巻、田中美知太郎・藤沢令夫編『プラトン全集十二』岩波書店、一九七六年、四九二―五〇四頁。

14　大野晋・佐竹昭広・前田金五郎編『岩波古語辞典』岩波書店、一九七四年、一二二頁。

15　前掲書、一二三頁。

『霊界物語』とモノ
——その受容形態に見る身体性

上本雄一郎
京都大学こころの未来研究センター
共同研究員

瞋まれて瞋み返すは人心笑うて返すは神心なり（二〇—八）[1]

はじめに

「大本教」[2]（一八九二年に立教とされる）において聖師と呼ばれる出口王仁三郎（一八七一—一九四八）は、開祖・出口ナオ[3]（義母、一八三七—一九一八）との協同により、大本教を近代日本における一大宗教運動へと発展させた。[4]ここでは、彼の主著『霊界物語』全八一巻八三冊[5]（大本出版部、のち天声社、一九二一—三四年）をモノ学と関連付け、第一に、『霊界物語』とモノの関係を、第二に、それがどのようにして信徒に受容されていったのかを、そして第三に、教典受容の過程で笑いの有した位相を明らかにしたいと思う。本稿における主張をテーゼ化すると、次のようになるだろうか。「『霊界物語』に宿るモノ性は、人間の発する声音を重視し、その種々なる形式での応用を試みた王仁三郎によって増幅させられた。結果として、『霊界物語』は民衆にとって親しみやすい教典として現出するところとなった。この過程で笑いの果たした役割は決して小さいものではない」。

本稿の主要な関心は、出口王仁三郎在世時代の戦前期の大本教にある。本稿では、「モノ」という概念を「霊化された存在、あるいは事物」と捉え、「モノ性」という概念を「存在や事物の帯びる霊的性質」と捉え、これらを作業仮説的に用いることとする。まず『霊界物語』とモノ学の関係を検討しよう。

一 モノとモノ性と『霊界物語』

一般的に、教団としての宗教はそれぞれ固有の教典（経典）を有する。むろんそれらの教典の間には、一宗教教団の中ですら、それぞれ固有の序列が存在し、敬意の表され方も異なる。キリスト教では、「新約聖書」にこそ意義を認める。大本教の場合、今も昔も、王仁三郎の『道の栞』に比して、根本教典である『霊界物語』の方を重視する。だがこの種の序列化は、当該教団に在籍する信仰者の場合にはいくらかの実際的な意義を帯びると言えるが、非信仰者にとっては、たいてい何らの具体的な意味を持ちえない。たんなる一出版物に過ぎないものとして受け止められる可能性が高いし、関心の俎上に載せられないということもあり得る。しかし、外部者にはよくてたんなる幾冊かの本にすぎないまさにその物が、宗教の世界ではこの上ない聖典、すなわち霊的意味を帯びたモノとなる。各々の、あくまでも主体的な意味における信仰が介在する場合の話である。このとき物がモノとなるのは、信徒一人一人の向ける眼差しによると考えられる。敬虔さや親愛の情に代表される、信徒の主観的ありようが、モノをモノたらしめているように思える。[6]こう把握できるとすれば、じつのところ、いろいろな物がモノたり得る。上野誠の紹介した女子学生にとっての「ミサンガ」をはじめ、[7]

家族や恋人、愛車やビートルズのレコードなどあらゆるものを想定できる。そのそれぞれがある人々にとっては、特別な記憶を宿したモノである。まずはこのような意味で、大本信徒にとって『霊界物語』はモノである、あるいはモノとなると判断できる。

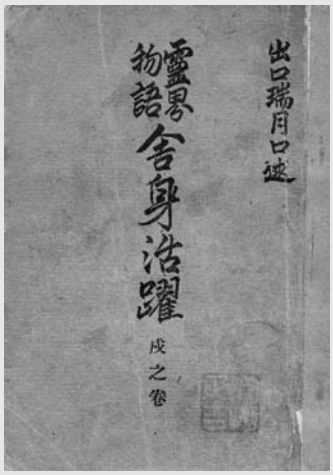
次に、これとは別の形でも『霊界物語』はモノとつながる。

『霊界物語』のある箇所で、ある登場人物が物語世界外の語り手、つまり王仁三郎を指して「稗田阿礼の二代目」と形容する場面がある。[8] 王仁三郎は、亀岡の郷里・曽我部村（現・亀岡市曽我部町）に隣接する稗田野村（現・亀岡市稗田野町）に住んでいたという稗田阿礼（生没年不詳）をつよく意識していたらしい。[9]『古事記』序文によれば、太安万侶（？―七二三）が稗田阿礼と『古事記』の撰録を始めたのは、和銅四年（七一一）九月一八日であるが、王仁三郎が、本格的に『霊界物語』の口述を始めたのは、同じ旧九月一八日であった（大正一〇年〈一九二一〉）。[10]

稗田阿礼は神霊の働きをありありと感じていたにちがいない。一方の王仁三郎はそれをしかと己が身に感じとっていた（二二―「序文」）（五〇―「総説」）。それればかりではない。そもそも『霊界物語』自体、「明治三一年旧二月九日から一週間、高熊山に於て修行した時、私の霊魂が霊界に逍遥して見聞したことを基礎として口述した」ものとされる。[11] そこではくりかえし、霊界を飛翔する彼の霊魂が肉体へと帰還する様が描き出されている。[12] これらの点に鑑みて、脱魂型シャーマン、そして憑依型シャーマンの両面を王仁三郎の内に見出せる。彼は詠んでいる、「伊都能売（いづのめ）の神とあらはれ瑞霊（ずいれい）となりて万事をわれは説くなり」（二六―「序歌」）。[13] このため『霊界物語』には「モノが語る教典」という面がある半面、『霊界物語』それ自体をモノと見なすことも可能となる。[14]

注意しておきたいが、語り手である王仁三郎自身、ナオの「筆先」以来、くりかえし「おほばけもの（大化物、あるいは大化者）」[15]と形容されてきた。琵琶法師の研究に基づき、兵藤裕己が「モノ語り」の語り手の特性として挙げたのは、「両性具有的かつ境界的な存在」という点である。[16] これは、王仁三郎にも見出せる特性である。語り手としての彼は、「筆先」により変性女子と規定されたのみならず、[17] 神界（天国と霊国）や幽界（地獄界）と顕界（現実世界）を往還する境界的な存在でもあった。ナオならずとも、「おほばけもの」と見るほかないのではなかろうか。何よりも百字詰め原稿用紙にして約一〇万枚、文字数にして一〇〇〇万字にも達する浩瀚な書物を、職業作家ではない王仁三郎が、実質口述日数一年弱で制作したというのだから、じつに驚異的なことである。この点からも、ナオの規定は首肯できる。

モノを感知する能力は、おそらく千差万別であり、人それぞれに異なっている。大本教の場合、『霊界物語』を口述した王仁三郎と、それを教典として受容していった当時の信徒とでは、当然、モノを感知する能力が大きく異なり、感知されたモノも異なっていたにちがいない。誰もが王仁三郎のように、脱魂型かつ憑依型であるという両面を備えたシャーマンになれるわけなどないからである。さらには信徒個々人の信仰如何によっても、感知されたモノやモノ性は異なっていたと見ねばなるまい。ではモノに対する感受性を高め、新しい感覚価値を提示していくためにはどのような方策があり得るだろうか。この点に関して筆者独自の見方を提示することはできないものの大本教研究に携わってきた者として、出口王仁三郎が何を考え、『霊界物語』を中心にして何を試みていたのかをいくらか紹介することならばできるかもしれない。



『霊界物語』（第47巻）の初版本の表紙。大正13年天声社発行。

出口王仁三郎（みいづ舎・山口勝人氏提供）

二　分かちつつ結ぶものと裏をうかがう想像力

モノは影や裏、あるいは奥、背面、隠れとも結びつくという鎌田東二の指摘がある。[18] こうした観点に関わるものとして筆者にたいへん興味深かったのは、上林壮一郎の研究報告「物とモノのインターフェース」（於京都造形芸術大学、二〇〇七年五月二〇日）において紹介された、「地平線の都市」と「寿司　割烹　羆」の二つである。前者は、理論上の提案にとどまるとはいえ、人間の居住空間を地平線下と設定することにより、摩天楼密集型都市において顕著な「大地の隠蔽」を鋭く批判する。一方後者の日本料理店（在ミラノ）の事例では、「庇」という建築構造が創出する、"BACK SPACE"が特徴となっている。庇上部の西洋空間（煉瓦や石）と下部の日本空間が有機的に結び付けられ、調和した空間を出現させる。[19]

このとき後者の事例紹介を聴きながら思い浮かべたのは、日本の伝統的な家屋の構造である。たとえば居間と座敷が隣り合っているとする。家族の集う居間を「表」と見れば、床と仏壇のある座敷は「裏」と見なせる。ところでこの家で冠婚葬祭が行われるとなると、両者の境界としての襖はおそらく取り払われる。かつての日本ではどこでも見られた光景であろう。居間と座敷は一体化し、緩やかにではあれ、それまで境界を形成してきた襖は、あたかも初めからなかったかのように消えてしまう。

このようなプライバシーの守られにくい構造を有する日本の伝統的家屋では、そもそも表や裏という見方や居間や座敷という機能的な概念はあまり意味をなさない。それらは時所位により消失する、曖昧なものだからである。けれども襖は、時として取り払われるとはいえ、やはりひとまずは確固たる構造物と見なせる。襖を介して居間と座敷の両者は隔てられもするし、結ばれもするからである。似たようなことが「寿司　割烹　羆」の庇の場合にも指摘できる。かりに庇上部の西洋空間を裏、下部の食事をする日本空間を表とすると、この場合、下部の表の方が主であり、上部の裏は従である。庇により両者はひとまず区分されている。だが、逆に緩やかに結ばれていると見ることも可能である。下部の食事をする日本空間（表）の側から、上部の西洋空間（裏）をごく自然にうかがえるからである。

ところで大本教にも、前述の表と裏の関係性をめぐる議論に似た問題を指摘できるし、分かちつつ結びつけるものの存在を指摘できる。王仁三郎は「筆先」の解釈や『霊界物語』の発表を通じて、異なる二系統の象徴群を示して見せた。一見するとそれらは相互補完的に展開されているかのように思える。だが注意深く見ると、じつはそうではない。どちらも大本教の神学に不可欠なものとはいえ、時代に応じて重心は移行したと言える。

まずは二つの象徴群を図式的に提示すると、おおよそ次のようになる。

厳霊（いづのみたま）――表（「筆先」＝「表の神論」）・日・陽・艮（うしとら）の金神・国常立尊・地・国祖・経糸・アマテラス・変性男子（へんじょうなんし）（男霊女体）・ナオ

瑞霊（みづのみたま）――裏（「裏の神論」）・『霊界物語』・水・月・陰・坤（ひつじさる）の金神・豊雲野尊（豊国主神）・天・天祖・緯糸・スサノヲ・変性女子（へんじょうにょし）（女霊男体）・王仁三郎[20]

教団草創期のナオ絶対の時代から、大正後期の王仁三郎絶対の時代への移行は、二つの象徴群の間における重心の移動を意味していた。つまり「変性男子」絶対の時代から、「瑞霊」絶対の時代へと移行したということである。このとき「変性男子」・「変性女子」というナオに由来する概念は、王仁三郎の創出した「瑞霊」・「厳霊」の下位概念として組み込まれたのである。この移行過程を比喩的に説明すれば、当初の「表が裏を支配する時代」から、「裏が表を呑みこむ時代」へのシフトと形容できるだろう。

ところでこれら二つの象徴群は、やがて王仁三郎の体系において上位概念としての「主神（スしん）」に基礎付けられるに至る。むろんそれは、「ス＝ス神＝主神＝主（す）の神（かみ）＝素（す）の神（スサノヲ）」とされ、「主神＝天之御中主の大神＝五六七（みろく）の大神＝天照皇大（あまてらすおほ）（御（み））神（かみ）＝撞の大御神＝大国常立尊＝撞賢木厳能御魂天盛留向津媛之神言（つきさかきいづのみたまあまさかるむかつひめのみこと）＝神素盞嗚大神」[21] とも説明される、途轍もなく難解な神観ではある。けれども、ともかく一を志向する、主神という上位概念が大本教義の内に紛れもなく存在している。この一を志向する観念と二つの象徴群の関係は、前述の日本家屋や「寿司　割烹　羆」の事例において看取された、「一にして二」、あるいは「二にして一」の問題を想起させる。すなわち、先に述べた襖や庇と同じように、この主神という観念の存在が、大本教の錯綜極まる象徴群相互の間を分かちつ

つ結びつけていると判断できるのである（四七―「総説」）。では、そもそもどのような想像力の働きがこのような一大観念群の創出を可能としたのだろうか。

一因としては、次のような歌に見る、王仁三郎の一風変わったものの見方の存在が考えられる。

神のため世のため道のため御為に働く人は能く遊ぶなり（一七―一六）
一切の事は正面より見ずに反面より見よ必ず蔭あり（一七―一七）
向ふへ押す浴湯は吾が辺に帰るなり先ず得むとせば人に与へよ（三三―一五）
お爺さんと呼ばれることの淋しさに子の子に王仁さんと呼ばせる
子の産んだ子に王仁さんと呼ばせれば少しは若い心持がする[22]

これらの歌で、彼は社会的な常識や慣習、支配的なものの見方など、自明視されているものを疑う。結果として、読み手である信徒には、普段あまり意識されることのないものの見方や忘れられている事実に対する注意が喚起される。筆者には彼が、自分の身の回りにあるものをよく観察し、作用に対する反作用をつねに考える人間だったように見える。裏や背面や影をうかがう彼の想像力は、一方で、虐げられた者や世に入れられない者に向けられる彼特有のあたたかな眼差しとなり、他方で、人をして微笑ませるユーモアとなる。このような裏をうかがう想像力が、隠された一面を発現させる構想力につながっていたように見えるのである。

三　『霊界物語』受容史にみる モノと身体性

研究代表者の鎌田東二は、聖地論を念頭に置き、「モノをモノたらしめている関係性の基盤」としての場や場所の問題に注意を喚起している。[23]換言すれば、聖地（モノ）を取り巻く客観的諸条件の問題と言えよう。こうしたことを考えるとき筆者にとって興味深く思われたのは、「作法をデザインする」具体例として上林壮一郎の紹介した「無印良品の壁掛け式CDプレーヤー」である。[24]上林の言うように、「作法をデザインすること」が、感覚領域を越境することや自明な日常性をずらすこと、時間をかけて「目の前にある現象を充分に観察し味わう」ことにつながると考えられる。翻って大本教の場合、出口王仁三郎はまさにこのような作法をデザインしていたと言える。デザインされた教典受容のための作法、それが信徒の身体動作をかなりの程度規定していた。そのデザインの背景には言霊思想があり、声を重視する姿勢がある。『霊界物語』というモノ、あるいは『霊界物語』に宿るモノ性は、声を伴う実践により振起されていたのではなかろうか。

はじめに戦前期の大本教の一幕を紹介したい。昭和六年（一九三一）八月三〇日付「中外日報」は、「花明山踊り　王仁さんの音頭」という見出しで、王仁三郎の還暦を祝して開催された「更生祭」の模様を次のように報じている。

綾部で二日間、町中がひつくり返る程の賑わひで踊りつゞけ、音頭をとりつゞけたといふ王仁さんが、夕暮天恩郷（上本注―亀岡の聖地）に帰つて来ても夕食の箸取る暇もなく待ちあぐむ群衆の中に、更生浴衣を引かけて飛び込んで行く、元気そのもの、様な姿、今更ながら王仁さんの精力絶倫には誰しも驚嘆せざるを得ぬ。

音頭舞台に立ち上つた王仁さんは、両手を口のほとりに持つて行つて、あの童顔に目を象の様に細くし、花明山節、一ノ谷嫩軍記、熊谷陣屋の段を語り出すのである。イヤヤツトコシヨ、コラドシタイヤイと群衆は歓喜そのもの、様に声をかけると、「ハテ健気なる若武者やーー」エンヤツトコセ、「逃ぐる敵に目をなかけそ」ドツコイ、「熊谷これにひかへたり」――浄瑠璃くづしで巧みに語り出すのである。

朗斗たる音声、巧みなる節のこなし、見る見る中に踊の輪は二重、三重、五重、七重と広がつてゆく、老若男女、更生浴衣の踊子は、ヨーイセーヤツトコセの掛声に手拍子足踏みが、真に大地を揺がせ大気を波動せしめる。王仁さんは舞台から巨体を押し出し、腰を振り足を踏んで音頭を取る。実に堂に入つたものである。

ここには教祖である王仁三郎の躍動する身体と、彼の声に合わせて踊る信徒らの身体の交感する様が活写されている。このような大踊りが昭和四年（一九二九）ころより大本教では夏の恒例行事となっていたらしい。[25]ところで、このとき王仁三郎が唸っていたとされる「花明山節」――正確に言うと「みろく踊花明山節」――は、次の三つの音頭より成る。す

なわち「基本宣伝歌（音頭）」、「宣伝使歌」、そして「一ノ谷嫩軍記」である。[26] このうち「基本宣伝歌（音頭）」は、『霊界物語』（霊主体従篇・子の巻）第一巻の巻頭に掲げられた「基本宣伝歌」――大本教義を凝縮した歌とされる――を音頭に仕立てたものであり、「宣伝使歌」は、『霊界物語』（舎身活躍篇・寅の巻）第三九巻五章所載の宣伝歌の一部である。これに対して、「一ノ谷嫩軍記」は、「浄瑠璃で語られていた源平の一の谷合戦で、熊谷直実が平敦盛を討つ場面を、王仁三郎が音頭風に崩したもの」[27] である。「中外日報」記者が活写したのは「一ノ谷嫩軍記」の場面であったが、同様に「基本宣伝歌」や「宣伝使歌」によってもこのとき音頭がとられたということは想像に難くない。これらのものは当時すでにレコード化されており、それに基づいて、全国各地の教会で「みろく踊り」の稽古がなされていたからである。『霊界物語』は音頭

（左から右へ）国常立尊、稚姫君命、弁才天、布袋に扮する王仁三郎
救世主神の顕現であるというアイデンティティを有した王仁三郎は、神や仏の姿態として自らの身体を演出した。今も昔も『霊界物語』を手にする信徒はいやおうなく教祖の変身写真に接することになる。（みいづ舎・山口勝人氏提供）

として受容されてもいたのである。教典が教祖自身によって音頭にされたという事例はきわめて珍しいのではないかと思われる。

他方で『霊界物語』口述以後の大本教の特色として無視できないのは、教典の「音読」が奨励されていたという事実である。大正後期以後の大本教は、組織を挙げて『霊界物語』の普及に取り組むと同時に、王仁三郎の強い意向を受けて、音読を教典受容のあるべき姿として信徒に推奨していた。たとえば大正一二年（一九二三）一二月以後、「大本瑞祥会」会長にして医師の井上留五郎は、「吾々に於いては神書は音読に限るのであります」と説き、全国の分所支部を巡回していた。[28] このような経緯もあり、『霊界物語』の拝読は盛んとなり、昭和期に入ると「本部より指導のために講師を派遣して各地で拝読会が行われ」[29] るようになる。そしてついには神前での夕拝後に「三味線の伴奏に合わせて音読する」[30] という作法が全教団規模で採用されるようになる。競技的な形式をとる「霊界物語拝読大会」（昭和六年八月二七日に第一回を開催）が綾部・亀岡の両聖地を舞台として大々的に開催されていくのは、これ以後の時期のことである。人間の声と声とが共鳴し、そこに三味線の音色が添えられる。

大正後期以後の大本教は、以上のような、民衆にとって親しみやすい実践を教典受容の作法として導入していたという点を特色としている。種々の試みに共通して看取できるのは、声音を媒介する形式であり、王仁三郎の言霊思想を具体化しようとする姿勢である。この意味で、鎌田東二が大本教を「本質的に〈言霊の宗教〉として近代史上に登場してきた」

宗教運動と見ているのは正しい。[31]『霊界物語』の劇化や映画化の試みに、あるいは大本教のうたう行法としての「鎮魂」（現在の「み手代お取次ぎ」[32]）や、芸術結社「明光社」[33]による「歌道の宣布」といった活動にも、その具体例を見ることができるだろう。

要するに『霊界物語』受容史に看取できるのは、民衆の身体や声と『霊界物語』というモノをつなげるための戦略である。モノをモノたらしめているところのモノ性は、身体性を媒介とすることでいっそう亢進されていくのではなかろうか。ここでは、王仁三郎が教典受容の方法をかなり意識的にデザインすることにより、その普及を試みていたという点を指摘しておきたい。それは信徒の身体動作をも規定するものだったのである。

四　笑い声のもつ呪力——王仁三郎作「曲津祝詞（まがつのりと）」を事例として

さきに「はじめに」において、本稿では「霊化された存在、あるいは事物」をモノと理解すると述べた。本節で検討しようとするのは、モノと笑いの関係である。ここではもっぱら声として現れる、身体活動を伴った笑いを問題とする。ところで王仁三郎によれば、そもそも声一般が、身体性とともに霊性を宿すものである。彼は、「声とは心（＝霊魂）の柄」であるという理解を示している。[34]この見解に従うと、笑いもまた、身体性とともに霊性（霊的性質）を宿すものと見ることができる。

さて、日本人と笑いの歴史を考察するさいに、きわめて示唆に富む包括的な研究がある。それは、樋口清之『日本人の歴史9　笑いと日本人』（講談社、一九八二年）である。宗教、芸能、文学など多様な視点から日本文化と笑いの関係を考究する本書で、樋口はこう言っている、「日本人の笑いに対する観念の中には、招福・魔除の信仰があった——このことが最も重要なのである。これを抜きにしては、日本人の笑いは語れない」。[35]別の箇所、すなわち笑いと宗教に関する豊富な事例を検証した章で彼が強調しているのは、笑い声の有する呪術性であり、神霊を活性化する「たま振り」としての一面である。たとえば、有名な天岩戸の段を考えてみよう。そこでは、まず祭祀者であるアメノウズメが岩戸の前で八百万の神々を笑わせるような踊りをし、それを見た神々の笑い声が響き渡る。何ごとかと訝るアマテラスは岩戸を細めに開けると、天手力男が扉を開けてしまい、世界は再び明るくなるという神話である。古くからこの神話にはさまざまな要素が指摘されているが、樋口の最も重視するのが「笑いによって神が出現したとされている点」[36]である。すなわち、樋口によれば、神前（岩戸前）での笑いを伴った騒ぎは、神霊の働きを活発化させるものとして理解できる。[37]

このように笑いの持つ呪力を理解できるとすれば、王仁三郎が「この物語も、読者をして天国浄土の片影を覗はしめむとして、滑稽的の言語をつらねられたのも、大神様の深遠なる仁慈のこむるところである」（四六—「総説」）と述べているところの『霊界物語』の存在は注目される。というのも鎌田東二の言うように、それは「圧倒的に陽気なカーニヴァル的ディスクールの書」[38]であり、呪力に満ちた稀有な書物であると判断できるからである。

以下では、それがどのように受容されたかをはっきりイメージするためにも具体例を挙げて考察したい。ここでは、『霊界物語』（舎身活躍・申之巻）第四五巻一五章「曲角狸止（まがつのりと）」に収録された奇妙な祝詞「曲津祝詞」を、当時奏上されていた「天津祝詞」（昭和一七年夏の王仁三郎保釈以前に教団で奏上されてきたもの、以下「旧天津祝詞」と表記）と対照させ取り上げる。[39]まず左に「旧天津祝詞」を掲げる。

高天原（たかあまはら）に神留坐（かむつまりま）す。神漏岐（かむろぎ）、神漏美（かむろみ）の命（みこともち）以て
皇御祖神伊邪那岐命（すめみをやかむいざなぎのみこと）、筑紫（つくし）の日向（ひむか）の橘（たちばな）の小戸（を）の阿（あ）
波岐原（はぎはら）に、御禊祓（みそぎはら）ひ給ふ時（とき）に生坐（なりま）せる、祓戸（はらひど）の大（おほ）
神達諸々の枉事罪穢（まがごとつみけがれ）を、祓ひ給へ清め賜（たま）へと申す
事の由を、天津神（あまつかみ）、国津神（くにつかみ）、八百万（やをよろづ）の神達共（かみたちとも）に
天の斑駒（あめ）の耳振立（みみふりた）て聞食（きこしめ）せと、恐（かしこ）み恐みも申（まを）す。[40]

いくつかの文言が微妙に異なるとはいえ、これは神道系の教団で現在でも用いられているものと大差はない。戦前の大本教の場合、この祝詞と『神道大祓全集』（永田文昌堂、一九三七年）に収録された、神社神道の「身滌大祓（みそぎのおほはらひ）」との間に有意の差は認められない。要するに、ここに大本教の独自色はまったく表出されていない。ところが「旧天津祝詞」のパロディ——穿った見方をすると身滌大祓のパロディ——を教典の内に有するという点で、大本教は異色の存在である。次に、問題の王仁三郎作「曲津祝詞」を見ていこう。

お寅「サア、皆さま、一同揃うてお礼をいたしませう」

と神殿の前に仔細らしくすわる。お寅は四拍手しながら声高らかに曲津祝詞を、

「かかまの腹に餓鬼つまります。かん徳利燗ざましのみこともちて、雀の親方、かんたか姫の命、嘘をつくしの日の出の、高姫のおいどのクサギが原に、味噌すり払ひ玉ふ時に、泣きませる、金払戸の狼達、モサクサの間男、罪汚れを払ひ玉へ清め玉へと魔の申すことの由を、曲津神、クダケ神、山子万の狼虎ともに、馬鹿の耳ふるひ立てて、おみききこしめせと、カチコメカチコメ申す。ウラナイの雀大御神、曲り玉へ逆らへ玉へ、ポンポン」

万公「アハ、、、」

お寅「コレどなたか知らぬが、曲津祝詞を上げてる時に笑ふとは何事ですか、チツと謹んで下さい、ここは狼の前ですよ、狼さまにお寅が祝詞を上げてゐるのだ」

万公「寅に狼、何とよい対照だなア、ここがウラナイ教のウラナイ教たる所以だ」（四五―一五）。

ウラナイ教[41]の幹部・お寅に導かれる形で、ひょんなことからその神殿に足を踏み入れた、三五教の宣伝使・万公らの一行は、奇怪な場面を目の当たりにする。「大神様」（大本用語で「主神」を指す呼称）ではなく、あるまいことか、そこは「狼様」を祀る御神前だったらしい。曲津祝詞本文中「高姫のおいどのクサギが原に」とは、「高姫のお尻の臭い辺りに」ほどの意味であろう。本来祝詞にふさわしからぬものの羅列が見られるのが、ここでの特徴である。あまりの滑稽さに、当の万公も堪えきれず吹きだしてしまう。いったいどうしてこれが神様に対するお礼となるのか、万公にはついに分からない。とまれ、この「曲津祝詞」本文中には「地口」（一語に二様の意味を含ませる句の称）、しゃれ（一語に二様の意味を含ませる語の称）、同音異義の「字もじり」、類音によって遊ぶ「本もじり」（「気もじり」）などのことば遊びが駆使されている。「モサクサの間男」の箇所では、「諸々の」から「モサクサ」への、また「枉事」から「間男」への本もじりが試みられている。このような箇所を教典として受容する信徒は当然大いに笑っていたにちがいない。とりわけ、「拝読会」という共同の場において参加者それぞれがテキストを手に取り、互いに声を発して順々に読んでいく場合にはなおさらそうであったろう。「曲津祝詞」の例でいうと、たとえば耳に響く「本もじり」（例、間男）と目に映る「字もじり」（例、狼様）の双方が、耳から目からおもしろくおかしく感じられたのではないかと推測されるのである。

むろん信徒としては、ウラナイ教のお寅婆さんを笑ってばかりもいられない。というのも、王仁三郎によれば「声とは心（＝霊魂）の柄」にほかならず、心の状態がそのまま祝詞や歌などとして働く言霊に表出されるからである。[42]それゆえ、暫時笑った後には、自分の奏上する祝詞も曲津祝詞のようになっているかもしれない、という思いが去来していたにちがいない。笑いの波の去った後には、自己の拝礼に対する心のありかたを反省的に思惟せしめるような契機が、この曲津祝詞の滑稽諧謔の内にはあると言える。

王仁三郎は、ある時には他人事として笑ってばかりはいられない一癖ある風刺滑稽を以って、またある時にはさらりとした朗らかな性質の笑いを以って、信徒にとって親しみやすく、たのしみながら教典を享受できるように配慮していた。そのことは、物語世界に響き渡る笑い声や無数の登場人物たちによる諧謔に満ちた対話劇からもうかがえるのである。

戦前の大本教において、読み手が言語遊戯に満ちた教典（モノ）を親密な雰囲気の内に受容する形式が整備されていたという点に注意を払う必要があろう。謹厳実直な父の役割を果たしたのが出口ナオだとすると、反対に温容豊かな母の役割を果たしたのが王仁三郎だったと見なせるかもしれない。

おわりに

以上のように、本稿は『霊界物語』とモノのつながりを、とくにその受容史に即して検討するものであった。

第一章の主題は、『霊界物語』のモノたる由縁をいくつかの視点より究明することにあった。『霊界物語』は「おほばけもの」と形容される出口王仁三郎によって口述されたものであり、そもそも彼自身をモノと捉えることが可能である。その半面、モノとしての『霊界物語』には、「モノが語る」という側面も見られる。つづく第二章では、大本教の「主神」という観念に、建築構造物としての襖や庇に似た機能が観察され、「一にして二」、「二にして一」とする「分かちつつ結び付ける」働きが見られることを指摘した。そして一大観念群としての大本教義成立の背景に、王仁三郎における裏をうかがう想像力の存在を示唆した。第三章で問題にしたのは、『霊界物語』の受容形態で

ある。『霊界物語』は声音を介する種々の実践により、モノ性を増幅させていたように思える。第四章では、このような受容形態のデザインにより、『霊界物語』の有する諧謔さがいっそう刺激されるという点を事例に即して説明しようとした。『霊界物語』の有するモノ性は、笑い声の有する呪力により、さらにいっそう亢進されていたのではないかというのが、本稿で提起した見方である。以上が本稿の概要である。

今後はさらに、笑いと親密性の関係についての考察を深め、モノの有するモノ性を増幅させる要因について究明していきたい。早くに親密な雰囲気の存在が、笑いの有無やその深度に影響を与えることを示唆したのはベルクソンである。ベルクソンが指摘するのは次の点である。曰く、笑いは「どんなに広い円周の内部をも進行することができる。けれどもやはり、その円周は囲われている」[43]。彼が注意を喚起したのは、笑いがほとんど常に、ある集団におけるそれとして現出し、その反響が定まった円周の内部にとどまるという点である。[44] 友人たちと談笑している場面を思い返せば、この指摘は首肯できるだろう。

こうしたことを考えるとき想起されるのは、中心から外向きに幾重にも輪が広がっていたとされる、大本教の「みろく踊り」である。身体を介在させることにより、親密な雰囲気の漂う円周の内部をいっそう外へと広げていこうとする力学が、『霊界物語』というモノの受容史には見出せるように思うのである。

（付記）本稿は、京都大学こころの未来研究センターの共同研究「こころ観の思想史的・比較文化論的研究」（研究代表者・鎌田東二）の第二回研究会（於吉田泉殿、二〇〇八年一二月一八日）における発表原稿を大幅に加筆修正したものである。

注

1　ここでの（二〇―八）という略号は、『霊界物語』第二〇巻八章を典拠とすることを示す。本論考では、『霊界物語』の初版および王仁三郎在世中に重版されたもの（第二次大本事件前の出版）に掲載されていた「余白歌」（余白を埋めるために王仁三郎の挿入した歌）を復活させ、各輯の巻末に一括掲載した、霊界物語刊行会編『新装版 霊界物語』全一四輯、八幡書店、二〇〇四年を底本とした。一輯につきおよそ六巻が収録されている。

2　戦前、大本教は頻繁に教団名称を変更している。BERTHON,Jean-Pierre.,*Omoto: espérance millénariste d'une nouvelle religion japonaise*. Paris: Atelier Alpha Bleue, 1985, p. 13. 本研究では、通称としての「大本教」を用いる。現在の大本教は、宗教法人大本、大本信徒連合会、愛善苑の三派に分かれている。

3　出口ナオ研究としては、何よりも第一に、出口和明『いり豆の花――大本開祖出口なおの生涯』（八幡書店、一九九五年）を参照。研究史においては、安丸良夫『出口なお』（朝日新聞社、一九七七年）がもっぱら参照されてきたと言えるが、安丸の方法論に対してはすでに疑義が呈されている。永岡崇「安丸良夫と〈民衆〉の原像――『出口なお』について」『大阪大学　日本学報』第二五号、二〇〇六年三月、一〇七―二五頁。なお本稿では、副詞の「なお」と出口ナオの「ナオ」を区別するために、前者を平仮名で、後者を片仮名で表記している。

4　王仁三郎に即して大本教史を概観するものとして、村上重良『評伝出口王仁三郎』三省堂、一九七八年、および松本健一『出口王仁三郎――屹立するカリスマ』リブロポート、一九八六年を参照。

5　ただし戦前に刊行できた『霊界物語』は「八一巻八一冊」にとどまる。六四巻下は発禁とされた。また「入蒙記」は当初、上野公園『王仁蒙古入記』（蚕都新聞社、一九二五年）として刊行され、次いで口述し直されたものが、『出口王仁三郎全集』第六巻（天声社、一九三五年）に収録されたもの、『霊界物語』に組み込まれることはなかった。なお王仁三郎が名義を借りた上野公園（本名―上野音次郎）は実在の人物である。

6　むろんこれは、「物のモノ化が主観的な要素のみによって実現される」という主張ではない。

7　上野誠「モノとモノガタリとウタと――万葉集研究からの話題提供」『モノ学・感覚価値研究』第二号、モノ学・感覚価値研究会、二〇〇八年、一五―一六頁。

8　三五教の宣伝使・加米彦の次の発言である。その前後を記すとこうである。

加米彦「辷つても転げても、かまひますものか。あなたと私とこの谷川で悦びて転こんで、寝転んで辷り込んで心中したらちよつと乙でせう。美男と美人の心中物語、いつの世にか稗田の阿礼の二代目が現はれて、霊界物語にこのローマンスを針小棒大に書きたて、名を竹帛に垂れ、末代の語り草にしてくれるかも知れませぬよ、アハ、、、」（一七―一二）。

9　現在、奈良県大和郡山市稗田町の賣太神社に稗田阿礼が祀られているが、王仁三郎は阿礼伝説の残る亀岡の地こそ阿礼の出生地であると認識していた。山口勝人「まえがき」『古事記言霊解』出口王仁三郎、みいづ舎、二〇〇四年、二―三頁を参照。稗田野神社（式内社、亀岡市稗田野町）では、平成二一年（二〇〇九）一一月一日に阿礼の神霊の鎮座祭が行われる。

10　広瀬浩二郎『人間解放の福祉論――出口王仁三郎と近代日本』解放出版社、二〇〇一年、七三頁。ただし、『霊界物語』（霊主体従・子之巻）第一巻「発端」の部分は、すでに第一次大本事件の直前に、「回顧録」として『神霊界』（大日本修斎会、大正一〇年二月号）に発表されている。

11　出口王仁三郎「皇道大本の信仰」『日本宗教講座』五、東方書院編、有隣書院、一九三四年、一七頁。

12　（一―一四）（五―一六）（七―五〇）（一二―一四）（一五―九）など多数あり。

13　「伊都能売神」とは、次節で触れる「主神」の別名の一つである。

14　それにもかかわらず王仁三郎は、自らの作者性を決して放棄しない。たとえば、「大方具眼の士はこの熱血より迸り出でたる作物を愛読あつて」云々という一説が見られる（五〇―「序文」）。ここでは、『霊界物語』がとんでもないシ

ロモノなのか、優れたモノなのかは問わない。それらを分かつ基準がいまだ定かではないからである。

15 （一一―「信天翁〈二〉」（三三―一八）（五〇―二）を参照。

16 兵藤裕己「声と主体――モノ語りの語り手と地霊の信仰」『モノ学・感覚価値研究』第二号、モノ学・感覚価値研究会、二〇〇八年、一九頁。

17 たとえば、次のような一節を参照。「出口直は婦人に化して有れど男子じゃ。上田（引用者注―王仁三郎のこと）は男子であるが女子であるぞよ」（明治三三年閏八月二日）。出口ナオ／村上重良校注『大本神諭』火の巻、平凡社、一九七九年、一九頁。

18 鎌田東二「モノ学の構築」『モノ学・感覚価値研究』第一号、モノ学・感覚価値研究会、二〇〇七年、八―一〇頁。

19 以上の要約は、上林壮一郎「物とモノのインターフェース」『モノ学・感覚価値研究』第二号、モノ学・感覚価値研究会、二〇〇八年、五五頁に拠る。

20 鎌田東二『霊性の文学誌』作品社、二〇〇五年、二六二頁を参照。ここでは、拙稿〈日の神学〉か〈月の神学〉か――出口王仁三郎のスサノヲ神学」『あらはれ』第一〇号、猿田彦大神フォーラム、一一三頁所載の図式を加筆修正した。この図式には、左と右、霊と体、火（霊）は意図的に編入しなかった。王仁三郎の教説が錯綜を極めており、図式化に適さないからである。

21 拙稿「〈日の神学〉か〈月の神学〉か――出口王仁三郎のスサノヲ神学」一一五―一一六頁を参照。

22 以上二首は、月の家（＝王仁三郎）『庚午日記』九之巻、第一天声社、一九三〇年、二〇九―二一〇頁。

23 鎌田東二「モノ学の構築」、一二頁。

24 上林壮一郎「モノと動作価値――作法をデザインすること」『モノ学・感覚価値研究』第二号、モノ学・感覚価値研究会、二〇〇七年、一三二―一三三頁。

25 「昭和四年」の歌日記にこうある。「音頭取り踊子等のいき合す秋の夕べの勇ましきかな」（九月一日）、「千人の踊り子五重の輪を造り踊り狂へる花明山神苑」（九月五日）。月の家『日月日記』七之巻、天声社、一九二九年、二八二頁および二九五頁。

26 これは、出口王仁三郎『言霊録――出口王仁三郎肉声の祝詞・演説・宣伝歌・音頭全集』（あいぜん出版、一九九〇年）で聞くことができる。

27 出口王仁三郎『言霊録――出口王仁三郎肉声の祝詞・演説・宣伝歌・音頭全集』別冊の「解説」、一七頁。

28 出口瑞月先生校閲／井上留五郎取次『暁の烏』天声社、一九二五年、六六頁。

29 大本七十年史編纂会編『大本七十年史』下巻、宗教法人大本、一九六七年、一二七頁。また同書、八二―八三頁を参照。参加者全員が順順に音読する「拝読会」の伝統は今日にいたるまで存続している。現代における拝読会の雰囲気については、拙稿「〈霊界物語拝読会〉ともう一つの読書」『人環フォーラム』二二号、京都大学大学院人間・環境学研究科、二〇〇七年、六二―六三頁。

30 亀岡の聖地内、大祥殿における拝読が、浄瑠璃を語るように裃を着けて三味線入りのものへと改められたのは、当時の三味線伴奏者・津田良則によれば、昭和四年（一九二九）五月一日のことであった。津田良則「永遠の殿堂を建てる」『おほもと』天声社、一九七五年一〇月号、八〇頁。

31 鎌田東二「言霊思想の比較宗教学的研究」筑波大学博士論文、二〇〇一年、九九頁、および一〇三頁を参照。

32 そのときしばしば歌われるのが、『霊界物語』に収録された「宣伝歌」である。たとえば、出口王仁三郎『宣伝歌』大本教学編纂所編、天声社、二〇〇一年を参照。

33 明光社の展開した民衆芸術運動については、次の比較研究がある。鎌田東二「柳宗悦と宮沢賢治と出口王仁三郎における宗教と芸術」『京都造形芸術大学紀要二〇〇七 GENESIS』第一二号、京都造形芸術大学、二〇〇八年、一二八―一三八頁。

34 （三九―「大祓祝詞解」）（七九―「総説」）などを参照。

35 樋口清之『日本人の歴史9　笑いと日本人』講談社、一九八二年、一七頁。

36 樋口清之『日本人の歴史9　笑いと日本人』二〇頁。

37 樋口清之『日本人の歴史9　笑いと日本人』九三頁。

38 鎌田東二『神界のフィールドワーク――霊学と民俗学の生成』青弓社、一九八七年、八五頁。

39 現在奏上されているものは、『霊界物語』（真善美愛・亥の巻）第六〇巻一四章「神言」に収録された「三五教の祝詞　天津祝詞」を基本型とするものである。こちらが大本教固有の神観に基づく本来の祝詞である。しかし、戦前版の『霊界物語』同巻同章末尾の附言、すなわち「天津祝詞　神言の二章は古代の文なれば現今は使用せず」という王仁三郎の指示を忠実に守る形で、昭和一七年まで奏上されてこなかった。同様の事情は他教団でも見られる。

40 出口王仁三郎『出口王仁三郎全集』第一巻、萬有社、一九三四年、一六三頁。

41 「ウラナイ教」は「裏無い教」、すなわち王仁三郎の瑞霊系の教えがまったく入っていない教団を意味すると同時に、「占い教」、すなわち占いのように頼りない教団をも意味しているようである。

42 たとえば次の歌を参照。「心清き人の放てる言霊は天地の神霊感応します」、「身魂清き人の言葉は強悪なる仇も忽ち悦服するなり」（『神の国』昭和七年九月号）。出口王仁三郎『言華』下巻、みいづ舎、二〇〇七年、一五五頁。

43 BERGSON, Henri. *Le rire: essai sur la signification du comique.* Librairie Félix Alcan: Presses Universitaires de France: Paris, 1928, p. 6.（林達夫訳『笑い』岩波書店、一九七六年、一五頁）。

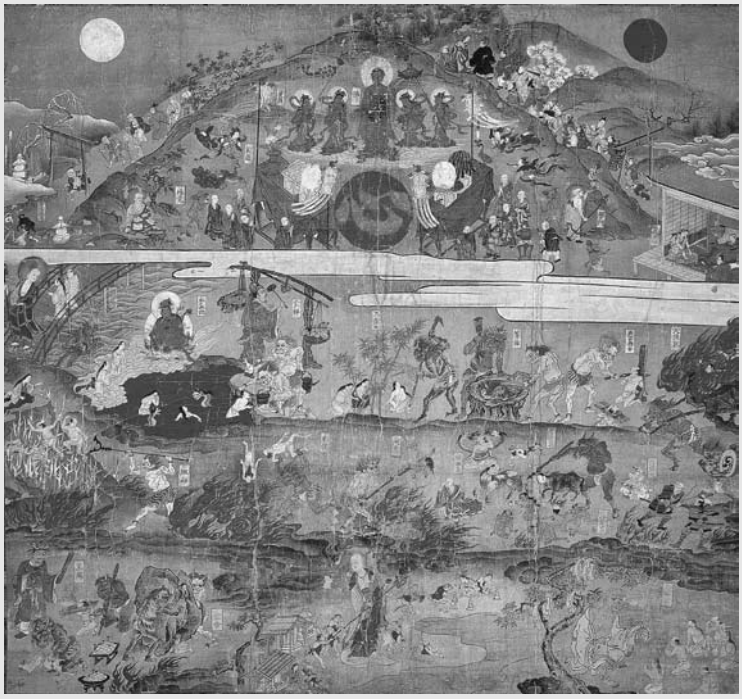
44 BERGSON, Henri. *Le rire: essai sur la signification du comique.* pp. 6-7.（林達夫訳『笑い』、一五―一六頁）。

第2部 こころとモノ

サルのこころからヒトのこころへ

―知性進化と神経生物学―

入来篤史
理化学研究所脳科学総合研究センター
チームリーダー



熊野観心十界曼荼羅図（六道珍皇寺蔵）

こころ観研究会

鎌田東二　ただいまより「第一回こころ観研究会」を開催します。開催にあたり、最初に、「こころ観研究会」について、どういう目的・趣旨でこの研究会を立ち上げたかを説明します。

まず、一枚の図絵を示したく思います。この図絵は、「熊野観心十界曼荼羅図」の一つです。室町時代から江戸時代にかけて、四十何種類かの「熊野観心十界曼荼羅図」が発見されております。その「熊野観心十界曼荼羅図」の真ん中より少し上の部分に、「心」という文字が描かれていますが、これは非常によくできた世界図絵であり、人生図絵であります。右から左に向かって鳥居を潜って登っていくと、山の頂上に至ります。そこから人が並んで降りてきています。これは、生まれてから成長し、やがて老いて死んでいく、という人生のライフサイクルのプロセスを坂道にたとえて表現したものであります。上り坂が子ども

から壮年にかけて、下り坂が壮年から老年にかけて。その図絵には、当時の仏教的世界観が象徴的に表現されており、それを熊野比丘尼（びくに）たちが絵解きして歩いた。

京都市内に、六道珍皇寺という寺があります。そこには、小野篁が井戸を通じて地獄界に出入りしたという伝承が伝わっています。研究メンバーの何人かとそこに行った時に、この「熊野観心十界曼荼羅図」がかけてあるのを見て、これこそ「こころ観」研究の先駆形態ではないかと思ったのです。「心」の文字が真ん中にあって、その「心」をどのようにとらえていったのか。その時代の「心マップ」というか、「こころ観」がここに示されていると思ったのです。

そのようなことがあって、人類がそれぞれの時代と地域において「こころ」をどのようにとらえてきたか、思想史や比較文化論や心理学や脳科学など、さまざまな観点からの「こころ観」の研究会を立ち上げていきたいと考えるようになりました。その中で、もちろん仏教の「こころ観」も、その一例として取り上げたいと思います。

さて、本研究会は、京都大学こころの未来研究センターの研究プロジェクトとして推進されます。こころの未来研究センターの設置の目的と理念は、次のようなものです。

「こころの未来研究センターは、心理学、認知科学、脳科学、人文科学等のこころの総合的研究拠点として、人のこころに関する科学的研究を推進する。その研究成果を基盤として、地球化時代を生きる人のこころのあり方や人間像についてのヴィジョンを描き出すことを目的とする。本センターでは、多様なアプローチによって、こころの総合的研究を推進することにより、こころとは何か、こころはどのようにして未来を志向する自律的な存在となりうるか、という根源的な問いに対する答えを探求する」

こういう目的を持った研究会をこれからぜひ皆様のご協力を得て作っていきたいと考えております。そしてこころとからだ、こころときずな、こころと生き方という三領域にかかわるセンターの研究を総覧し、さまざまな方法論と「こころ観」を俯瞰し、その中から共通の認識の土俵、共通の認識の財産や指標になるような研究会ができたらいいなと思っています。

私の隣に座っております吉川左紀子こころの未来研究センター長が、センターのリーフレットやホームページの中で、こういう文章を書いております。

「進化という時間軸上で生まれた生物としての人のこころ、歴史や文化という風土の中で生きる人のこころ、誕生から死までのライフサイクルの中で生きる人のこころ、という三つの時間の流れの中で、人のこころの特徴を捉える、総合的な枠組みが必要です。等身大のこころの姿をもう一度視野の中心に据えて研究を行う場が必要です」

私などは、宗教哲学、民俗学、神道学、日本思想史などのディシプリンとバックグラウンドの中で研究を続けてきたので、例えば、「等身大のこころ」の姿を考えていくというと、すぐに、本居宣長の「もののあわれを知る」という言葉を思い浮かべます。本居宣長は、人間の恋や恋愛の研究などが、等身大の人間の姿を知る際に、もっとも核心的に重要であると考えていました。あるいはまた、人間のこころの可能性について、弘法大師空海が『秘密曼荼羅十住心論』という著作を著したことを思い浮かべます。それは、人間の非常に高い悟りの意識段階から低い意識の段階までの十のこころの階層構造をさまざまな仏教経典や論書を引用しながら解説した著作です。普通の人間のこころは、その間にあって、上にも下にも行くことができるこころだということです。

さて、この研究会は、同分野の研究者を集めてはおりません。さまざまな分野の研究者が集まってきて、自由に自分の研究成果を提示しながらディスカッションしていくことを目指します。ディスカッションしていくことを中心にしながら、こころの問題の多様なアプローチを理解し、それによって自分自身の研究のもう一つ先をどう構想していくことができるか、そのヒントをこの研究会を通して得ていきたい。そういう目的を持って開催していきます。

この研究会の正式名称は、「こころ観の思想史的比較文化論的基礎研究～人類はこころをどのようにとらえてきたか」というものです。すべてを網羅することは、とてもこの小さい研究会では不可能ですけれども、こころをどうとらえてきたかという、大づかみでも歴史的な流れは押さえておきたい。それから、地域によって、あるいは時代によって、どういうこころに対するこころ認識、こころ観があるのか、そういうことを我々自身が共有することを通して、現在のさまざまな科学的研究を、もっと広がりのある、立体的な視野の中で位置づけながら、さらに自身の専門的な研究を深めつつ、関わっていきたいと考えています。

今日はその皮切りに、理化学研究所の研究プロジェクトリーダーの入来篤史さんの「サルのこころからヒ

トのこころへ――知性進化と神経生物学」、次に若き縄文考古学者の石井匠さんの「縄文時代のこころ――土器文様の分析から」、そして最後に臨床心理学者でこころの未来研究センター教授の河合俊雄さんの「もの・内面・接点――心理療法におけるこころ観を求めて」という、三者三様のこころに関するアプローチを提示していただきます。

入来さんは現在、理化学研究所の脳科学総合研究センターの中で、脳機能研究グループのグループディレクターとして最新研究プロジェクトを推進しかつ総括されています。また、象徴概念発達研究チームのチームリーダーとして活躍されています。医学博士、歯学博士でいらっしゃいます。

では、まず冒頭、入来先生の発表からよろしくお願いいたします。

言語の神経生物学

入来篤史　ご紹介いただきました入来でございます。たくさんの方々においでいただいて、大変ありがたいと思っております。

いまご紹介いただきましたけれども、こころの未来研究センターの開設、おめでとうございます。これからますます発展していくことをお祈りするとともに、私も仲間に入れていただき、大変光栄に思っております。

そういう研究会の中で、最初にお話しするように言われて、聴衆にどんな方がいらっしゃるのかわからなかったものですから、スライドが英語と日本語とごちゃごちゃと混ざっておりますので、わからない時は手をあげて指摘していただければと思います。

私自身は、霊長類の進化はニホンザルから始まる、というと霊長類研究の方から怒られるんですが、共通の祖先からニホンザルとかいろいろな霊長類がわかれてきて、その中でも、ある程度の階層性はある。その中でヒトの知性が何なのか、それが突然ヒトに降ってわいたものではなくて、おそらく進化の過程の中で、ヒトの祖先、サルとの共通祖先の中から、今、ヒトに与えている進化の過程の中で、サルにでも発達するし、それよりもうちょっとヒトのほうがあるのかもしれませんが、それの生物学的基盤を知りたくて研究中です。

ですから、ヒトの知性が進化してきた神経生物学というものなんですが、そもそも私の動機というのは、今、鎌田先生が話をされましたけれども、「ヒトとは何なのか」ということを、子どものころというか若いころに考える時、「言葉」があると思うんですね。ヒトを定義するものはいろいろな見方があって、文化によって違うと思うんですけれども、特に私は日本人ですので、日本文化の中で言葉はとても大事で、おそらく、いろいろな文化の中で、人類が何の前に平等だったと考えるかによって、その文化が一番大切にしているものがあると思うんです。

日本の文化の中でそれは何か、人の知性の尊厳は何かというと、言葉に関係があるんじゃないかと私は思うんです。「言霊」という言葉があったり、一番印象に残っている日本の文化的な書物の中に万葉集があります。万葉集は言葉の前に人はみな平等だった。みかどの和歌と、下働きをしているような人の和歌が横に並んで書かれている。そういう文化観、そういうところからして、言葉の生物学起源を研究したいというのがそもそもあって、それが三〇年ぐらい前ですが、そのころは言語の神経生物学などは荒唐無稽のことだったんですけれども、それをなんとか研究したいというところから、私の研究が出発しています。

今、ご紹介いただいた象徴概念発達研究チーム、私の研究チームの名前なんですが、そこで何をしているかをざっとお話をして、それをおわかりいただいた上で、詳しいデータのことをお話ししたいと思います。

研究の三つの柱

今、研究しているテーマは、一つはサル、これはニホンザルですけれども、系統発生的に下等というと霊長類学者は怒るんですけれども、シンプルな、霊長類にヒトのような知的な行動を訓練した時に脳の中で何が起こるかということを手がかりに、ヒトの知性の源泉を見たいということです。

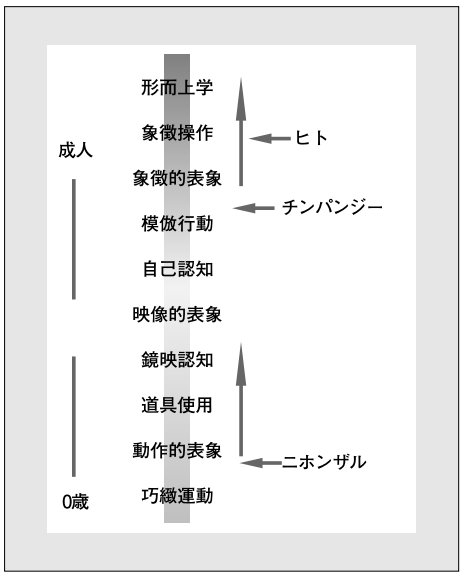
もう一つは、ヒトに近いような知的な脳機能を発達させるきっかけとなったのは、おそらくは社会性で、ヒトに独特な社会と、動物にも社会があると思いますが、その社会性の神経メカニズムを研究していまして、最終的に取り組んでいるのは、実は霊長類だけではなくて、条件さえ整えば、齧歯類まで道具を使うということを最近みつけまして、それを手がかりに、これはまだデータがないんですけれども、分子生物学的な知性のメカニズムがわかるようになってきた。要は三つの柱をいま研究していまして、どうしてこういうふうにつながってきたかという話をしていこ

うと思っています。

ここに座標軸的なものを描いています。ヒトの知性というのは非常に多次元的で、多様なものなので、一つの座標軸に落とし込むのは、おそらく正しくないと思うんですが、実験系としての自然科学的な実験形態を一つの評価軸というものに落とし込んでいって、その軸を基準にして、いろいろなことを評価するという手法を、とりあえずとらざるを得ないので、そこは異論のある方はお許しいただきたいと思うんですが、ざっと簡単に、初期的な、プリミティブな知性から高度な知性、異論はいろいろあると思いますが、そこは議論するとして、ざっと並べてみました。

例えば、巧緻運動、非常に器用な運動をするものは賢いですね。たぶん「おサルさんは賢いですね」というのはそういうところだと思うんですが、それから発達しまして、道具を使う。ニホンザルは普通は道具を使わないですね。ところが類人猿になると道具を使う。それから自分を認識するとか、ヒトとの間での交流というのがけっこうあって、そういうことによって文化が形成されて、おそらく言語を使って象徴操作ができるようになって、さらにそれを使って形而上学、哲学的な思考をするということを、ざっと並べてみると、進化の傾向にしても、人間の発達にしても、だいたいここに入るということは、共通に理解されていると思うんです。

ここにはヒトの発達過程で、ここは点線のようになっていますけれども、だいたいヒトは生まれた時、何もできないわけですが、それが、ものをさわったりなめたりしながら巧みな運動をするようになって、それができるようになると、鏡の中の自分を認識したり、道具を使うようになったり、言葉をしゃべるようになったりして、大人になってくると、言葉を使い、哲学者になる人もいるというような形だと思うんですが、これを進化の四段階を霊長類で見ると、ニホンザルはこのへんのことはできるけれども、どうもこういう機能はなさそうだということになっていると思います。



日本にはニホンザルという原生種がいますから、日本語の場合、サルという概念は非常に拡張していて、類人猿もサルの仲間に入れていると思うんですが、英語圏の人から見ると、これはエイプ、これはモンキーと全然違う動物で、おそらく西洋のエイプの概念では、たぶんモンキーは黄色いんじゃないかと思うんですけれども、どうでしょうか。

有名な『猿の惑星』という映画は、原題は『プラネット・オブ・ジ・エイプス』であって、あれはチンパンジーの話ですね。これは、ニホンザルとは非常に違う動物だそうですね。進化した年代、ヒトとニホンザルが分かれたのが三〇〇〇万年ぐらい前で、チンパンジーと分かれたのはだいたい四〇〇万年前～五〇〇万年前ぐらいと言われています。チンパンジーは、かなりヒトと似たよう部分があるとも言われています。

ところが、これをヒトの発達段階と比べて、例えばニホンザルは、ヒトでいうと何歳ぐらいの賢さなんだろうか。チンパンジーは十歳ぐらいとか、いろいろな言い方をすると思いますけれども、それが本当に正しいのかどうかというのは今日のテーマですね。

なぜかというと、これは有名なサルですけれども、訓練の仕方でいいますと、状況によっては賢そうに見えるような行動もとるわけです。これが本当に人間と同じような賢さかというのは大きな疑問なんですが、ただ、これからお見せしようと思うデータは、やり方次第では、人間が獲得した進化の段階を復元、再生するようなことも、あるいは可能かもしれない。行動段階を見ていると、猿回しのサルがやっている芸と、人間が理解してやっている芸とは、たぶんまったく違うルートをたどっていると思うんですが、そうではないこともできるんです。その証拠を脳活動を調べることによって、一つひとつ積み上げてしかるべきだということがあります。

そうすると、これは瞑想にふけって哲学をしているかどうかわかりませんが、ニホンザルもある種、道具を使うようになりますし、鏡の中の自己を認識するようにもなる。これは霊長類学者から異論があると思うんですが、自然には決してしません。ところがあるステップを踏むと、こういうことをしているような行動は少なくともする。行動した時に頭の中で、

「人間ってそうしているに違いない」に相当するような、脳活動を記録できたら、おそらくそうだろうと。そうすることによって、最終的には言葉というのが最初にあったんですけれども、言葉の操作までできるような行動がわかるのではないかと思います。

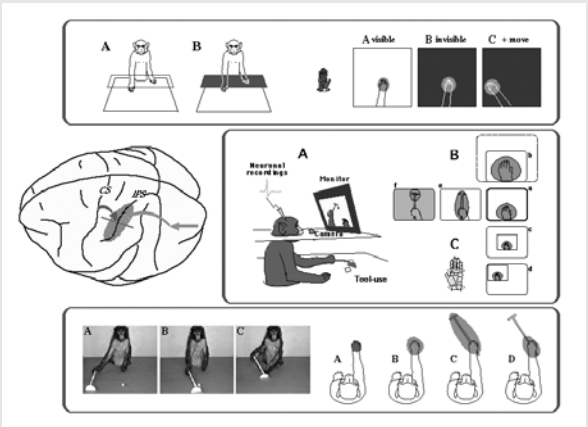
視覚と体性感覚を総合する神経細胞

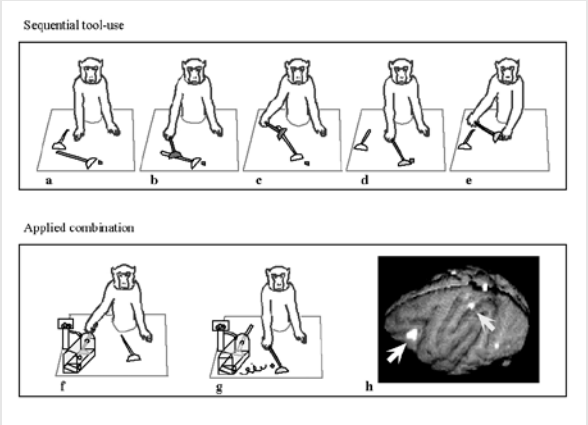
手始めに何をしたかというと、サルに道具を使わせることを訓練してみました。このようにサルが遠くにあるえさを熊手を使って上手にとることができる。あとでビデオをお見せします。この時、頭の中で何が起こっているかということを、細かいデータの話になるので、もし不明な点があればご指摘いただきたいと思うんですが、サルが道具を使うようなことをする時に、我々がこのようなものを取ると考えてください。頭の中はどういう感覚が起こっているか。それはおそらく、熊手が手の一部になったような感じなのか、あるいは手のイメージが熊手にそって伸びたような感じを持つんじゃないか。

実際に、杖でも触ってみると、杖の先が自分の感覚になったような感じがすると思うんです。あるいは車を運転している時に、右の前輪が水たまりに入って、思わず右足を上げちゃったりするような感覚があるんじゃないかと思うんですが、そういうことがどこで起こっているかというと、だいたい臨床的にわかっていまして、頭頂葉という場所にそういう神経のメカニズムがあって、頭頂葉のこの場所が壊れると、体のイメージが壊れるということは、百年ぐらい前から臨床的にわかっています。この場所はどういう場所かというと、青い矢印が体性感覚と言いまして、体の触覚だとか関節の感覚だとか、いわゆる五感のうちの触覚に近いものが、末梢、たぶん左側から見たところです。頭の真ん中辺に下から上がってきまして、ここで触覚の構造が展開されたような形ですね。それが後ろに向かってだんだん情報が処理されていって、いろいろな高度な情報を処理するという、情報処理経路があるんです。

ここに描いてあるのは視覚の経路で、目玉がここにあるんですが、これがいったん頭のいちばん後ろに到達します。頭の後ろをポーンとなぐられると、星がチラチラとなるという表現を漫画でよくしますけれども、頭の後ろに目から入った情報がまず投射するので、ここがなぐられると、神経細胞が異常発火して星が回ったように見えるんですね。

一番後ろに投射したのが、一番後ろですから、だんだん前に行くにしたがって、いろいろな視覚情報を処理するという経路が一応わかっています。これを使うのは頭頂葉の場所で、お考えになってもわかるように、体の空間の中でも体のイメージをどうつくるかというと、自分の体の触覚、それと空間の中で手はどう動いてるか、見えた視覚の情報を統合して、それでもって自分の空間の中で体がどこまで伸びていくか、どこにあって、どういうふうに動いているかとい





う空間の体のイメージをつくっていくと考えるのが自然だと思うんです。

それがどこで行われているかというと、脳のこの場所であることが、一番可能性が高いですね。この場所で体のイメージが視覚と体性感覚統合でつくられているんだろうというのは、臨床的には百年くらい前から言われていることですが、じゃあ、どうやってつくられているんだろうということは、全然わからないのです。

そこで十年ぐらい前、ここに電極の針を刺し入れることにして――脳というのは、一度麻酔下で脳の手術をしていると、脳の中で痛みを感じる神経はないので、脳は神経の固まりなんですが、感覚生理学の話をすると長くなるのですが、痛みを感じるセンサーがないと痛みを感じない。脳はセンサーによって受けた情報を処理する神経細胞はありますが、痛みを感じるセンサーはないので、脳の中に痛みをまったく感じない。そういう状態にしておくと、サルが行動している時に頭の中に細い針を入れて神経細胞を記録する。記録している時に、この場所に神経細胞を記録していると、どういう神経細胞があるかというと、これはマンガで示したものなんですが、体性感覚の受容野と視覚の受容野を統合するというような考え方を示すものなんです。

もっと具体的に、どういうことかというと、神経細胞を記憶しておくと、活動電位といって、横軸が時間で、縦軸が電圧ですが、このようなパルスのようなものを記憶することができます。これは神経細胞が活動しているということを示す電気信号なんですけれども、そうすると、体性感覚の受容野は神経細胞のパルス活動が、この場合は手の表面を触ってやると、つまり触覚刺激を与えると、この神経細胞は活動する。

ということは、手の表面の触覚情報を受けている。その時の受容野はどこの範囲の手を触ると、この神経細胞に活動するかという、手のまわりの空間の位置を確かめることができる。ひじでは感じない。手のひらだけは感じる。この神経細胞は手のひらの触覚情報を処理して、その空間範囲を受容野と設定し、受容する領域ですね、ということは、この神経細胞は手の触覚情報を処理していることがわかります。

と同時に、同じ神経細胞が、ここに書いてありますが、手はそっとテーブルの上に置いておいて、空間を、ピンポン玉のようなグローブを使ってスキャン、操作する。その時の軌跡を書いたのがこの点線なんですが、手の触覚受容野に触らない、つまり体性感覚の刺激がないのに、サルがグローブが手に近づくのを見た時に、この点をつけた場所と、この神経細胞が一発パルスを出した時に、このグローブはどこにあったということを示しています。ですからこういうふうにスキャンすると「プルップルップル、プルップルップル」と活動していると考える。

そうすると、手のまわりのピンクの空間の中の視覚的な位置を、この神経細胞は処理している。これは同じ神経細胞ですから、空間の中の手の位置という視覚的な情報と、手の体性感覚の情報を総合する、インテグレートする神経細胞なんです。

それが何をしているか、いろいろな解釈があるんですが、一つは、先ほど言いました視覚と体性感覚を統合して、情報を処理しているんだというふうに考えています。実際手をいろいろなところに動かすと、視覚受容野というのは手のまわりにくっついています。

こういう神経細胞をつかまえておいて、道具を使った時どうなるかというと、道具によって視覚受容野が広がる。この解釈は、この神経細胞、頭頂葉の神経というのは、空間の中の手のイメージと解釈しましたので、これはどういうことかというと、この神経細胞は、道具と手を同等のものとして扱う。先ほど言ったと思うんですけれども、手が道具が手に同化したという内観、イメージを持つ。これは言葉で説明しがたい、サルに聞いてもそんなこと説明してくれないわけですから、そういう感じがするということだけですが、それを神経活動として物理的にも処理することができる。こころの中の体の手のイメージを表象する神経細胞がここにあって、それが道具を使うことによって広がる。

動作的表象と映像的表象

おもしろいのは、サルが道具を体の延長として使っていない状況のとき、そういう状況をつくることができて、同じ時に計測をすると、それは道具を使わず、あくまで一部ではない。たぶん大事なのはこういうことで、手のイメージが自分の思いのままに道具を出したり、出さなかったりということを頭の中で切りかえることができるように、道具の訓練をすることによって、サルの頭が何か変わったんです。

自分の思うように切りかえるというか、それを定義して、みなすことができるのは、かなりの高度な

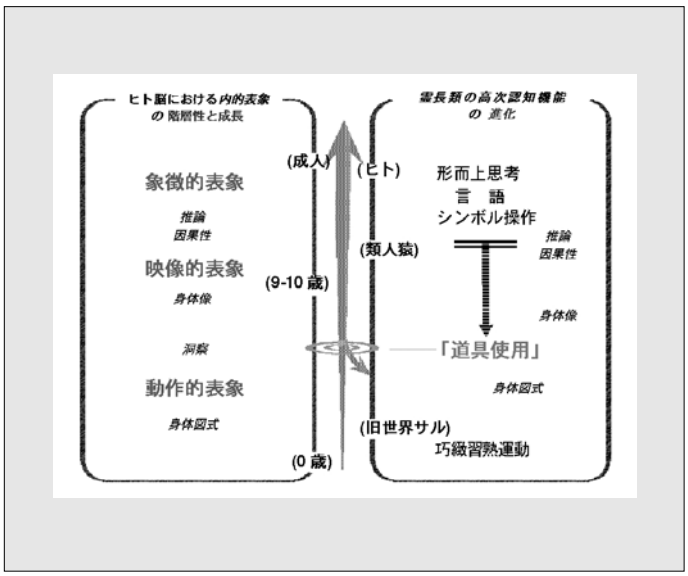
知性で、ヒト以外の動物は与えられた自然のままの体で、自然の中に生きていますから、与えられたものを与えられたように解釈して生きていく。これは仏教思想ですね。ありのままに生きるというんだけれども、ヒトの場合には、それを説明して解釈して、因果関係を説明しようとしますよね。それは一つの本能だと思うんですが、そのへんの議論は後で説明します。そういうことが起こってくるのがヒトなんです。その始まり、兆しはこういうところにあるんじゃないか。後のディスカッションのネタ提供という感じですが。

同時に体だけじゃなくて、体のまわりの空間を自分の体によって解釈されますから、道具を持ってないと、手の到達範囲が、道具を持ったとたんに、道具の到達範囲になる。だから自分の体も変更できるし、その体に基づいて、まわりの段階もそれにあわせて、一時的に変更できる能力は、道具使用を通して獲得して、備わってきたということがわかってきました。

先ほどの座標軸のようなものでも、ちょっと言いましたけれども、アメリカの教育心理学者のブルーナーという人の説で、もうずいぶん前、一九三〇年代のものなんですけれども、それがいったんは議論の末、否定されたり、いろいろな議論があったんですが、私の実験結果からいうと、ヒトで言うと〇歳から、動作的表象と言いますけれども、ものを触ったりなめたりしながら、それが小学生ぐらいになったら、映像的表象というんですけれども、ものを見た目どおりに理解する、視覚的に理解するということが確認できる。こういうものをもっと早く発表すると、必ず議論が出てくるんですけれども。

ただ、大人になってくると、象徴的表象、言葉が発達する。サルは本来はポテンシャルがなかったのが、道具を使うようになった。おそらく、この道具というのは自分の体の動作的表象で、これを恣意的に変えられるようになることはなかなかできないのですが、例えば、自分が映った映像を自分と見なすというのは、そういうことができるのかどうかは、次の問題です。

これも時間の関係で省略しますが、実際問題、サルにビデオゲームのようなことをやらせる。テレビカメラの中の、テレビとカメラで、ここにスクリーンを置いて、下が見えないようにしておいて、この映像を



テレビの中で映して、そこでえさを取る。要するにテレビゲームをしている時に、映像の中のキャラクターに自分が投影しちゃった感じを持つ人がいると思うんですけれども、そういう状況にしておいて、先ほどの受容野を調べると、画面の中をスキャンすることによって、画面の中に受容野ができるということがわかるんです。ということは、画面の中の映像のまわりに、自分の身体をおこうとしていたのと同じような身体が反応しているわけですから、画面の中に自分の体を投影しているに違いない。

サルで行動を確認すると、これは投影しているのではなくて、画面の中の人工的な手がかりとして、違うことをやっているのだろうというのが私の解釈なんですが、神経活動を見ると、自分の身体像を画面の中に投影していると解釈してもいいんじゃないかというデータがとれるんです。さらに画面ですから、拡大したり縮小したり、いろいろなことができるんですが、それなりにこの受容野の特性も変化する。ということは、サルも映像的表象を獲得して、それを自由に操作できる能力をもっているが、これも訓練しなければ獲得できないことがわかります。

さらに、これも省略しますが、テーブルの下で手をまさぐったり、手が見えないのに我々は手のイメージを覚える。頭頂葉神経細胞も手が見えなくても想像できるような状況にすると、手があるべき空間の前に受容野ができます。ですから、この場合は手というものの映像的なイメージから乖離して、手のイメージを自分の頭でつくりあげて、それを恣意的に、そこにあるはずだと思っているような精神活動に対応する神経活動ができます。

こういうことができると、サルは何ができるかというと、おわかりかと思いますけれども、短い道具と長い道具を使って、えさを置いておいて、長い道具には手が届かない、短い道具には手は届くけれども、短い道具ではえさに届かないということをすると、サルはその日のうちにすぐ組み合わせて、えさを取る運動を獲得します。

後からお見せしますが、道具を使う訓練をするのはかなり時間がかかるんですね。二週間ぐらいかかるんです。ところがいったん訓練ができてしまうと、この組み合わせ運動はすぐできる。ということは、違う神経メカニズムだったら、詳細は省略しますけれども、脳機能画像なんですが、こういう活動をする時には、先ほどの頭頂葉のこの場所に加えて、前頭葉も活動することがわかる。だからここで何かが二週間かかってできて、それを前頭葉がコントロールしているんだろうということが推定されるわけです。

そうしますと、先ほどの表象のサルと類人猿と人間が対応しているという図式は崩れてきまして、類人猿しか道具は使わないと言われていたんですが、サルも訓練すればできる。さらに道具が訓練できるようになったのは、先ほどお見せしましたモニターの中の自己を認識するということもできるようになるし、データをお見せしませんけれども、イミテーション、サルまねをする。

先ほどちょっと言いかけましたけれども、日本語では模倣のことを「サルまね」と言いますけれども、サルはサルまねしないんです。英語ではサルまねのことはエイピングと言う。チンパンジーなどはエイピングで、サルもこういうことをすることを通して、サルまねをするようになります。一対一の図式が崩れて、いろいろなことをするようになる。その源は何かというと、どうも道具を使うという行動を獲得する時に、頭の中で何かが起こった。その何かは何だろうかということを、次に思案するわけです。

認知学習と運動学習

サルの頭の中でいろいろな分子生物学的な解析をするのは、ネズミだとかを使って、それをすりつぶして、試験管の中でいろいろと解析できますけれども、サルを何百匹も使うのはちょっと大変でしょう。いろいろ倫理上、問題もあるし、そんなに使えない。そうすると、かなり絞ったところで、できれば殺さないで使いたい。そのためには、頭の中の学習レベルがどうなっているかということを客観的にはかる指標が必要なんです。道具を使う訓練をすると、その指標がかなり正確に得られます。

先ほど二週間かかると言いましたが、これは、ある年の一〇月一二日、訓練開始から一週間後です。ご覧になったらわかるように、一週間たってもサルはほとんど何もできません。なので、サルは道具を使わないというふうに言われていたんです。さらに数日たってもわかりません。ただ、これに興味を持っている、一般的な傾向で、個体差はありますけれども、我々はいままで数多く実験していて、六〇頭ぐらいいますけれども、すべて道具を使えるようになりました。だいたいの傾向として、二週間、一週間ちょっとたっても、ほとんどできないなという感じなんです。

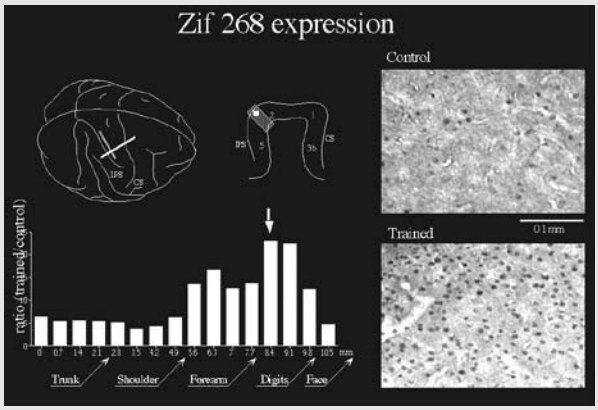
ところが、もうちょっと辛抱していますと、うまく使うようになった。もてあそぶようになって、たまにえさが取れる時もあるんですね。その時に、「わーっ」と励ましてあげるのが大事で、決して怒ってはいけない。できた時に励ますのがこつなんですが、励ましてあげるとサルはそれによって強化されまして、こういう形式を覚える。つまり、こういうもので、ここに動かして、あとで止めて引っぱる。だいたいこういうことをする。これをその日のうちにする。これがわかった途端に学習曲線が進んできまして、この時に頭の中に何か起こるんですね。これを認知学習と呼んでいるんです。後はただうまくなるだけなので、運動学習と言っていますが、あまりうまいので、スローモーションにしたんですが、引っかけて取れるようになっています。サルの道具を使う行動は、認知学習期と運動学習期と、学習期曲線で分けることができる。

詳しいことは省略しますが、一二日目と一三日目に失敗して、その後、道具の先端の、運動の動作解析ですけれども、スムーズに行うのはその後で、ここで何か起こっているだろうということで、図で申しますと、色がつくある種の遺伝子なんですが、これが訓練をした側の神経細胞がたくさん発現してくるんです。この遺伝子が何をしてるかというのが問題なんですが、いろいろな活動をするんですが、結論から言うと、訓練前のサルと訓練後のサルで、脳のこの場所に、ここにトレーサーと言って、ある種の色素をちょっと注射するような、入れ墨をするような感じで打ち込む。そうすると、ここの場所に情報を送っている源の神経が染まるという技術なんですが、そうすると、訓練前の染まり方と、訓練後の染まり方があるんですが、ちょっと複雑なんですが、やってみ

ますと、この場所は、ここが中心部になりまして、運動の特性に関連するんですが、ここは訓練前と訓練後の差で、ちょっとずれております。この二カ所、前頭葉と頭頂側頭、後頭側頭部では、訓練前には情報がいってないんだけれども、訓練後には情報がいっている。

次に、ここに今度、別な色素を打ちます。それは順行性トレーサーと言いまして、この場所の拡大がここで、ここにある染め粉を打ちますと、そこから情報がいく、先が染まるということなんです。そうすると、訓練前には細胞があるわけです。ちょっと手前まで神経の枝が伸びているんですが、訓練することによって、だいたい距離にして一㎜程度枝が伸びてきて、その枝がずっと分かれて、興奮性シナプスと言いますけれども、情報伝達をする構造をつくっている。そういうことが二週間たって起こるということがわかりました。

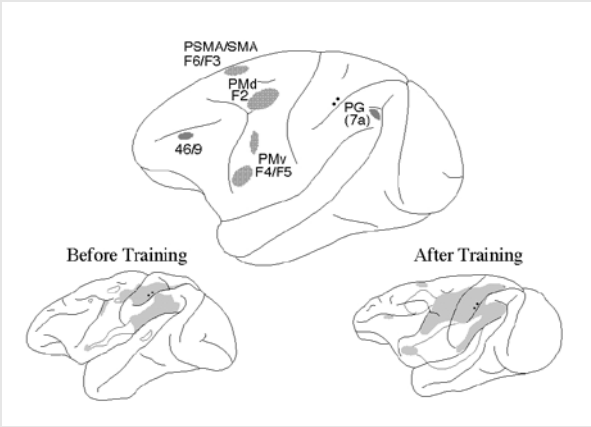
この場所で何か自分の行動にかかわるような自己の認識の神経細胞ができてくる。

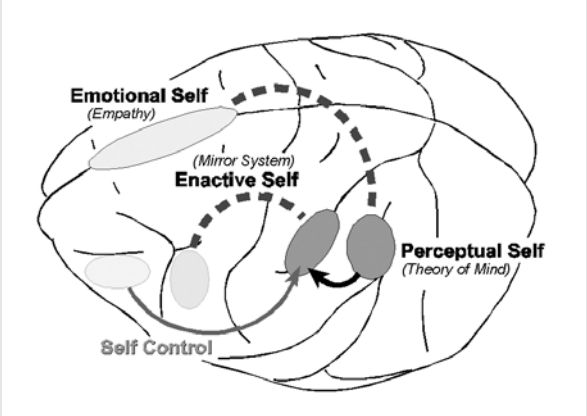


ミラーニューロン

ここにあるのは、今日お話ししなかったんですが、「ミラーニューロン」という言葉を聞いたことがありますか。我々の業界では非常に有名なんですけれども、人が活動しているのを見た時に活動をするし、また自分がそれと同じ行動をした時に、あたかも自分の行動を鏡に映して見ているような活動をするので、ミラーニューロンと言いますが、だれか他の人がものをつかむという行動を見た時に活動する。

自分がものをつかむことは、行動の等価性と言いますか、対応関係を、人と同じ行動と自分の同じ行動の対応関係を見ているようだと。それがサルでみつかって、最近この場所でも、ミラーニューロンがあるということがわかってきたんですが、ということは、サルまね、イミテーションに有効ですよね。でもサル





はサルまねしない。それがずっとなぞだったんです。

なぜそうなのかというと、我々がつけた予想では――話が前後しますが、ヒトでは、行動的な自己を認識するほかに、例えば感情ですとか、あるいは知覚的、認知的な自己など、さまざまな形の自己の概念があります。今お見せした神経結合は、ここからここへの神経結合、ということは、ヒトでは認知的な自己と創造的な自己がリンクしているんだけれども、サルはそれぞれ別々に活動している。

つまり、サルにとって自分は自然の中の一部であって、他人というのは自然環境の中の他の現象で、自分と対応関係があるような別な主観を持った個体というのではなくて、環境情報の一つなんです。その中で、自分の行動を、刹那的というか、直近の空間で、直近の時間の中だけで生きているわけです。だから、いろいろな自己という表象の仕方があると思うんですけれども、それがバラバラに活動していたほうがむしろ適応的なんだろうと思うんですが、それがつながっちゃったというのが一つ。

そうすると、ミラーニューロンシステムを、認知的な軸を発見することによって、発見できることがサルまねの始めかもしれません。そういうことがサルではない、だけどヒトではこれが起こるようなことが道具を介して起こった。それがさらに前頭葉の組み合わせをするとか、前頭葉からのコントロールによって、自己抑制などが起こった。ヒトの場合にはこういうネットワークは調和的にとれているんだけれども、サルは刹那的にバラバラに動いているので、ここに、何かこころや自己などの起源があるのではなかろうかと思います。

ここで、あとは何が起こっているか。ここから先は言語につながるようなところなんですが、これは古典的なミラーニューロンで、よく我々が使う、横軸が時間で、神経管、最後は活動したパルスを点で書くんですけれども、それをヒストグラフで書いたものです。この神経細胞は典型的なミラーニューロンで、実験者がシャーレの中にえさをつまんで、おサルさんの前にシャーレにえさを置いて、食べようとするんですけれども、実験者がえさをつまんだ時に活動する。サルの神経細胞ですが、それを見たとき、サルが自分でえさをつまむ時も同じなんです。これは典型的なミラーニューロンで、こういうものが頭頂葉のこの場所にあります。

それから、同時に抑制性のミラーニューロンと呼んでいるんですけれども、何らかの理由で、バースト状に持続的に活動しているニューロンがあるんですが、実験者がえさをつまんだ時にいつも活動が止む。おサルがえさをつまんだ時にもいつも止む。これは神経細胞の活動をフリップ・フロップ回路を組んでやればすぐわかるのですが、どちらも同じなんですが、そういう神経細胞があります。これは典型的なミラーニューロンで、サルまねに資するものだと言われたんですが、ここからが頭頂葉の話で、これは何かと言うと、これもミラーニューロンですね。実験者が、この場合はピンセットでつまんでいますけれども、えさをつまむ時に活動する。サルがそれをつまむ時にも活動する。活動の量が違うというのは、噛んでいるものによって違うんです。同じミラーニューロンなんだけれども、構造自体をフォローしているんじゃなくて、構造の意味、これもいろいろな解釈があるんですが、たぶん自分の好きなものとか、嫌いなものとか、違うものとか、いろいろなことがあると思うんですが、構造の意味をフォローするような様子がつけ加わる。これは前頭前野の神経細胞が持っている特徴を、ある種、受けつぐ。

さらに、おもしろいのは、これは何をしているかと言いますと、シャーレがあって、シャーレのふたを開けて、実験者がえさを入れて、ふたを閉めて、サルにあげる。サルはふたを開けて取るということをしているんですが、実験者がふたを開ける時、実験者がえさを入れてからふたを閉じる時、サルがふたを開けるとき、つまり、これは行動としては真逆なんです、違うんだけれども、サルはあいにく、ふたを閉めて返してくれないので、サルがふたを閉める時はどうしても取れないんですけれども、行動の対応関係ではなくて、行動の意味の対応関係をフォローする。

さらに、この神経細胞は抑制性ミラーニューロンでできていますから、実験者がふたを開ける時に止むんです。けれども、サルがふたを閉める時にも止むんですが、サルがふたを開ける時、何をするかというと、実験者の場合にはふたを引っぱる。サルの場合には、この機械のボタンを押すとふたが開くんです。ということは、ふたを開けるという行動の意味をフォローするんだけれども、行動自体はどうなんだというような理論はたくさんある。

これを整理するとどういうことになるかというと、行動というものに、主語、述語、目的語というような、誰が何をどうしたという普通の行動、我々は言葉で聞いて理解しますよね。そういうことを考えてみた

場合に、サルは言葉のように誰が何をどうしたという理解をたぶんしていない。一部の言語でもそうでしょう。誰が何をしたって理解していない。そういう誰が何を何したという一つの現象として、サルは刹那的にそういう解釈の仕方をしているに違いない。どんな言語でも主語、述語、動詞というのはあると思うんです。どうして我々がそういう品詞を持つのかというのが、ここから探れるのではないだろうかという説なんです。

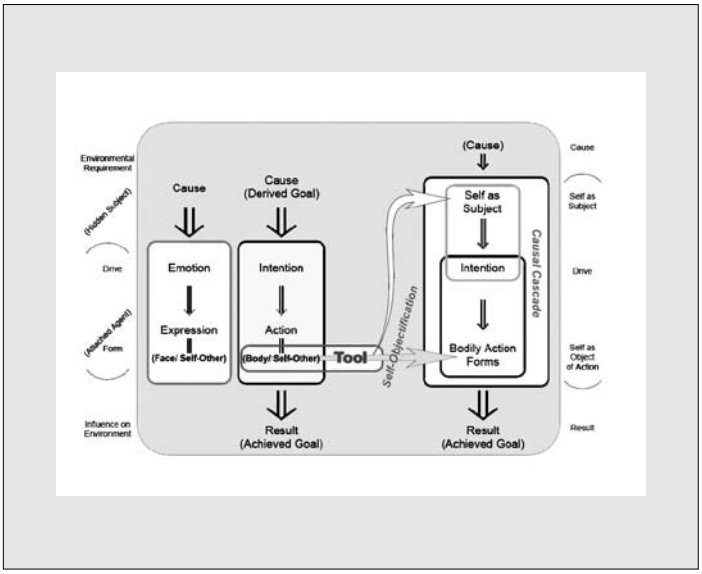
古典的なミラーニューロンは、誰であっても何かが何かをする。つまりこれで括られていて、主語の互換性を表象している。そうすると、今私がお見せした別の種類のミラーニューロンは、例えば目的語が共通であって、目的語は論理的なロジックの組み合わせなので、細かいことをすると話が長くなるんですが、目的語の互換性で、主語と行動の非互換性、主語がどうであっても、動詞がどうであっても、目的が同じであれば行動する。主語、述語、動詞ということを考えた場合、それぞれの互換性をフォローするようなミラーニューロン、神経活動など、考えるようなことができるとすると、三つの関係はいろいろな互換性があるので、全部で六種類ぐらいあるはずなんですが、それのうちの一部がサルにある。

ヒトの場合には、他の互換性を保護する神経活動があるんだろうと思うんです。そうすると、おそらく完全に我々の言語といえるんじゃなかろうかと思うんですが、サルではさすがにそこまでいってなくて、その一部がある程度できかけている。それがもうちょっとつけ加わることによって、それは何らかの要求があって、理由はわかりませんけれども、言葉というのが生まれてくる。これが源になっているんではなかろうかということが、なかなか人を納得させるのが難しいですけれども、そういう方向性があるのだろうと思っています。

そうすると、ここでわかることは、このネットワークは行動的な自己、ミラーニューロンにいろいろな互換性がありますけれども、その中の神経細胞の種別を認知的な自己が発見する時に、いろいろな高度な、おそらくその相関の中でこころが生まれ、知性が生まれということになってくると思うんですけれども、そういうことが起こるんではなかろうかと。

認知的な自己による行為的な自己の発見

では、ここは何をしてるかというのが次なんですが、ここで、どうして道具を使うことによって結合ができて、主語、述語、動詞ができてくるのか。いわゆる仮説です。これは後のディスカッションの対象になると思うんですが、先ほど出ましたミラーニューロンがこれだとしますと、エモーショナル・ミラーニューロンというのもあって、感情の共感をフォローするものがあるんですが、それはさっきも言ったように、他者というものを環境の中のある要因と考えて、それが意味している、そこにえさがある、取れるものがあるだろうかということを、自分のアクションにつなげるものがミラーニューロンで、この中には自己だとか他者だとか、行動だとか、分離する必要がないわけです。それを一つの固まりの現象として、刹那的、直近的に解釈すれば、動物の行動は非常に合理的にできるはずなんです。



いろいろな煩悩、理屈は考えないというのがヒト以外の動物です。ヒトの場合にはそこに何か因果性とかを考えることができてしまったので、いろいろな悩ましいことが起こるわけです。どうしていったかというと、おそらくミラーニューロンというのは、我々の説明としては誰が何をしたという説明をするわけです。動物は誰が何をしたという一つのかたまりで区別できないと思うのですが、何で誰が何をしたかというと、道具を使うことによって、道具というものは自分の一部になってくるわけです。それを手放すときは自分の一部ではなくなったものが、かつて自分の一

部だった。自分との等価性を認識します。

そうすると、こうやって見た時に、我々は自分の手というのは、自分が自分の手を動かすとは考えない。自分の手が動いているというか、自分が動くと思っている。道具というものは対象です。自分以外のものを動かしている。他動詞的な感覚です。自分自身に対しては自動詞的な感覚しかもたない。

ところが、道具を使って、これを等価性で見た時に、自分の手、自分の体というものを自分が動かしている。自分を仮説的に考えて、それが自分であるところの自分の体を動かしているというような錯覚を持った時に、自分を客観化する。これはメタ認知とかメタ自己という。道具に対して、私は自己客観化という言葉を使うんですが、主体である自己と、客体である自己が分離する。つまり認知的な自己が行為的な自己を発見するというんですね。そうすることによって、それをつなぐインテンション、自分の意識、こころというものを仮定しないと、このロジックがつながらない。

仮定すると、ロジックがうまくつながるということがネットワークをつくることによってできてきて、自分の行動、自分を客観化して自分を因果的に説明するというような神経ネットワークができたんではなかろうか。そうすることによって、世の中の因果を助ける、因果の連鎖でものを見ていく。我々はどうしても因果希求性と呼びますけれども、原因と結果で見たくなりますから、本当は相関関係でしかないのに、どうしても原因を当てはめようとしてしまうような欲求は、こういうところから出てきた。

自己客観化する脳の場所

今度はヒトの実験です。先ほど言いましたこの場所です。この場所がヒトで何をしているかということ、いま言った自己客観化という観点から証明してみようという実験です。これは人間の脳活動、血流をはかる装置があるんですが、その中で、こういうゲームをやらせるんです。これは三人の人が出てきて、ボールをお互い投げ合うというゲームをします。その時に、自分は黒なんです。自分の後ろから見たり、自分を横から見たり、天井から見たり、あるいは自分の目線で見るというような画像を、スイッチして、その時に黒の人がボールを受けて、投げ返す時にボタンを押すということなんです。

もう一つの条件では、青の人と赤の人が投げている途中でボタンを押す。そうすると、不思議と黒の人に感情移入してくるんです。自分があたかも、黒で操作しているかのように。そういう条件、ですから対象実験としては自分と関係ないものがボタンを押す。この時には自分の手でボタンを押す。ボタンを押すという行動を見ている者がいる。そういうことによって、ここに自己感情移入しているか、感情移入していないかという条件を操作するわけです。

さらに四つのビューがありましたけれども、ずっと同じ視点を繰り返すということを視点で四回違うものを見せるのと、毎回視点を変えることをやって、それを四回繰り返す。そうすると、見ているものは全体の人は一緒なんだけれども、ある条件では視点がずっと一定だ、ある条件では視点がしょっちゅう変わる。自分を客観化して、しょっちゅう自分の視点を動かしているのと、いろいろな条件の組み合わせができる。

そうすると、自己を客観化して、自分の目で自分を後ろから見る。これを幽体離脱と唱える人もいますが、そういうことをした時にどうなるかというと、先ほどの頭頂の結合部が活動する。だからこれは自己客観化する場所であることがわかって、ここは仮説ですが、おそらく道具を介することによって、自分を客観視するような神経活動の神経ネットワークの変換の結果、こういうことが生まれてきて、人間は自分を自己抑制したり、自分をコントロールしたりすることができるようになったんではなかろうか。これをやっていると、サルが言葉をしゃべるようになるかと。

先ほどの座標軸がありましたけれども、おそらくこれは変更しなければいけないだろうという話ですが、これを見てみると、ヒトの年齢が書いてありましたけれども、座標軸上でNと書いてあるのはノーマルなんですね。ヒトはおそらくこのへんで生まれてきて、発達と教育の結果、哲学者にもなるという知性のスペクトルを持っていると感じます。

サルの場合、ノーマルとWのワイルド、野生のサルというのは、このへんで生まれてきて、普通の発達の結果、このへんまでしか発達しない。それは必要がないのか、有害なのか、議論があると思います。ところが訓練によって、教育を模することをすると、サルのスペクトルが上がって、余計なことができるということを、たぶん実験では示すことができたんじゃないだろうかと思うんです。

そうすると何が起こるかというと、オーバーラッ

プして、人の知性に相当するような活動をサルにでも行わせることができるとすると、それが生物学的研究の対象になってくるでしょうというのが一つのテーマです。私のやっているテーマがいくつかあるんですが、一つは、はたしてサルはどこまで生物学的な検証に耐えるようなプラットフォームを提供できるかという視点。その話をちょっとします。

内視鏡を使うサル

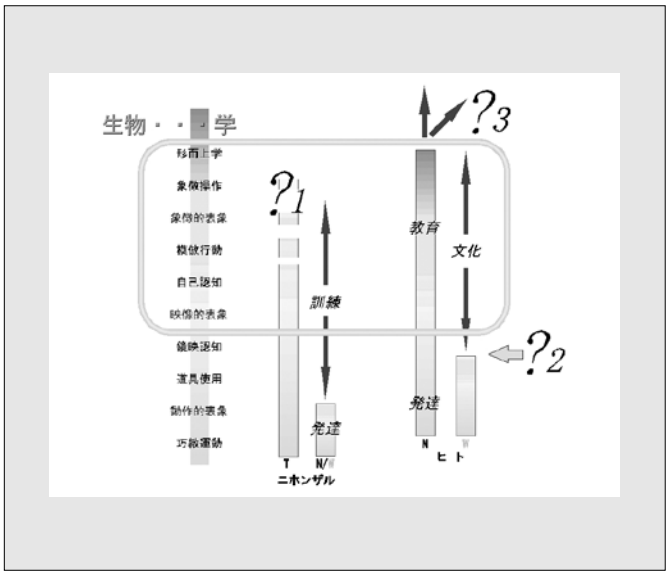
これは道具の階層性の話なんですが、現在、学会でなされている道具の研究は、道具の定義もそうなんですが、すべて手で使う。手の機能の延長、運動機能を操作する、介在物としての道具というのが道具研究であって、有名な道具の定義はそのあたり。それは単純なものかというと、よく考えてみると、我々が使っている道具は、運動性の機能ですね。運動性の機能の外在化という道具だけではなくて、感覚性の機能、望遠鏡とか顕微鏡とか、放射線探知装置を使って、世の中を探索することができます。そういう感覚性の道具は、今まで道具の定義には入っていないし、この研究はまったくなかった。

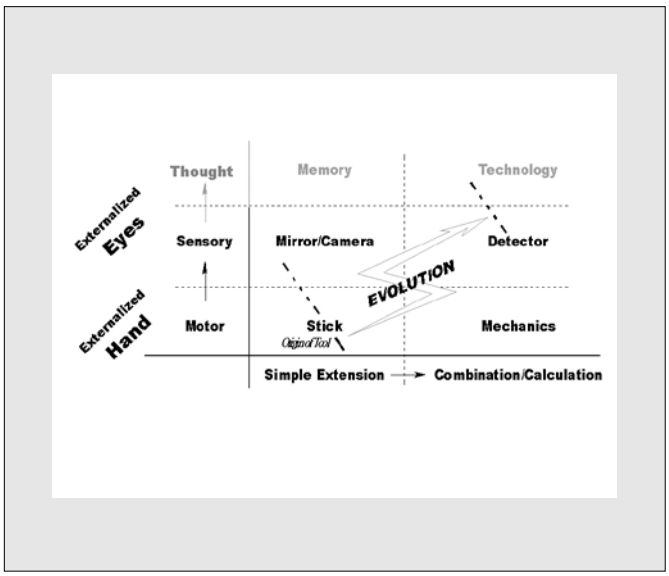
さらに、もうちょっと付言しますと、これは体の延長ですね。我々が使っている道具は思考の延長と言いますか、脳の介在と言いますか、外部記憶装置というものですね。書物や絵画、最近はハードディスク、まさにコンピューター操作でも使われている外部思考装置なんかも、道具の階層性を考えた時に、さらに何かわかるだろうと、ちょっと試してみました。さわりだけお見せします。

ヒト以外のあらゆる動物で、感覚性道具による探索性動物はないんですね。それを使って探索するようなことは道具でしないんですが、結果的にサルは内視鏡のようなものを使うようになった。これは訓練の過程でなんですが、まず最初に何があるかというと、見えないものを、鏡を使って探索してえさを取る。鏡を使って、自分の行動を制御するというのは鏡をインデックスに使ってと言われたんですが、この場合はちょっと違います。これを使って積極的に探索する。

サルはこういう感覚性道具はまったく使えないんですが、それをいったん獲得した運動性道具の先端につければ、すぐ使える。それがいくつかのステップを経ると、何をしているかというと、内視鏡、胃カメラ、ご存じかと思うんですけれども、熊手の先端に小さなカメラをつけておいて、その映像を見ながら探索する。ここにテレビがあって、見ています。

これが熊手でカメラがついてます。このように目を外在化させて、その外在化させた目を手で制御して探索して取るということは、割合簡単にできるわけです。これはいきなりすると絶対にできません。こういうステップを考えていくと、先ほど言った運動性の道具の上に感覚性道具が積み重なって、その感覚性の道具でも使えるようになる。そうして、感覚性の道具を使用して自分自身の目で自分自身を見るとどうなるか。そうすると自己の永続性というものに





気づく。すると、将来の自分のために、情報をとっておいて将来使おう、という気になって、記憶装置つまり脳が外在化する。道具はこのような階層性になってくるんじゃなかろうか。

普通の動物ではそういうことは必要ないですし、こんなことをやっていたら殺されちゃいますから、たぶん抑制されているかもしれない。ヒトは何らかの理由でこれができることによって、順番に環境を操作しながら、かつ環境から影響を受けながら進化してきたんだということで、ここまで来ました。

ニッチコンストラクション

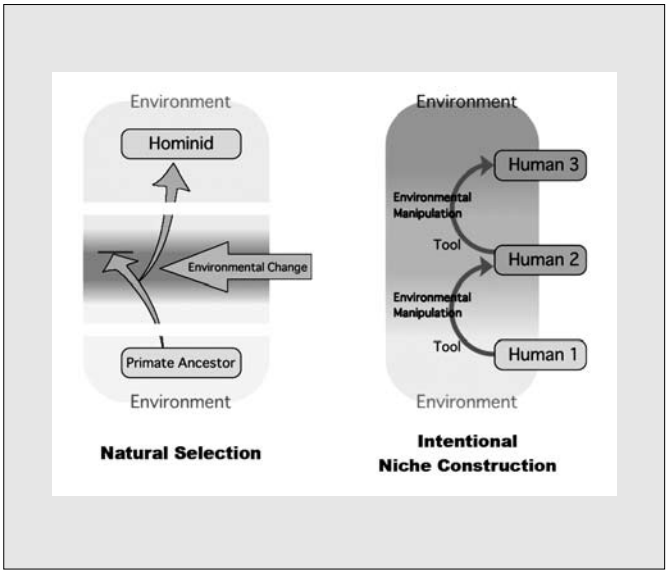
ここにあるのは、サルは野生の場合にはここまでしかいかないけれども、ヒトはここまでいくというのは、考えてみるとフェアじゃないんじゃないか。ヒトは文明化されて教育を受けます。野生のサルと比べるんだったら、霊長類としての人間の認知機能と野生の人間と比べないとフェアじゃないと思うわけです。

皆さん、いまお笑いになりましたけれども、野生でないのが人間の定義です。何で野生でないのか。何が人間を野生でなからしめたのか。放っておいたら人間は組織や社会をつくるわけですね。それは何か理由があるだろう。おそらく社会構造だと思うんですが、これの脳神経科学はできるかもしれないということで、サルの頭の中に電極をたくさん刺しておきました。モーションキャプチャースーツを着せまして、脳活動をリアルタイムでもってはかることができる。そういうことによって、相互作用している時のサルの脳活動を見ることができる。それを解析してみますと、自分の行動と相手の行動の、これだけ見てもなんかわかりそうな気がするんですが、もうちょっとちゃんと解析すると、自分の行動と相手の行動と、道具を使ったり位置を変えたりすることによって、ダイナミックに制御するということが、頭頂葉に起こっていることがわかります。

そうすると、社会行動が何で起きたかというのは、また別の理由なんです。そこまで踏み込んでないんですが、人間らしい、自己の認識にともなう社会相互作用によって、脳の中に何か自動的にプレッシャーをかけることが起こっている。自己を家畜化して、みずから訓練するようなメカニズムが起こって、人間は活動する。さらに、そのメカニズムを突き詰めていくと、過去のことではなくて、将来人間がどうなっていくかが、ある程度推定できるかもしれないということで、そのメカニズムの研究のとっかかりとして、最近発表したのがネズミです。ネズミも条件がいろいろあります。手が非常に器用なんですが、手が器用で目がよくて、それをつなぐ脳がある程度の処理をしていると、サルじゃなくてもできるようになる。たぶん霊長類だからというわけじゃなくて、何らかの他の要因があると思うんですが、一般的な原理は、これを使ってわかるだろうと。これをネズミの学習曲線をとったり、先ほどのサルの学習だって非常に似ているんです。ある種の体に基づいた、ダイナミズムに基づいた情報処理として脳の中の、必然としてこころができてくる。

来年はダーウィンの『種の起源』出版から一五〇年ですけれども、古典的な自然選択肢からいうと、環境が変化する時に、自然選択が起こって、どんどん新しいものが選ばれていくというのが、『種の起源』に書かれたダーウィンの一般的な解釈です。

ところが、ダーウィン自身も実はその後で言っているんですけれども、人間については、単純に環境からのセレクションというだけではなくて、道具などを使って環境に働きかけて、その環境を変化させて、環境から影響を受けて自分自身が変化するというような、ニッチコンストラクションといって、環境に働きかけて環境を変化させる。それはビーバーがダムをつくって、ダムの環境を自分でつくるとか、それはダーウィン自身も言っているんですけれども、そういう意味でのニッチコンストラクションというのは、環境をあるところまでスタビライズする。ところが人間



の場合には、先ほど言った主体やこころを持ったことによって、環境を意図的に変化させている。意図的に変化させたものを環境として固定化する。例えばさっき言ったように、運動性の道具というものを環境の中に埋め込んでしまうと、それが当たり前の環境になってきて、その先にさらにこの環境に合わせて自分自身が変化してゆく。ということは、意図的に自分たちの意志で環境を変化させながら、どんどん進化していくことが起こったために、人類の進化は最近一〇万年ぐらい続いている。それまで二〇〇万年間、石器を使ったのに、全然石器が進化しなかったことが大きなぞだった。

石器を使うということが、こころを生み出し、進化してくることになると、爆発的に進化するはずなんだけれども、全然進化しなかった。それはおそらくニッチコンストラクションが、まだ達していなかった。インテンション、こころというものが芽生えていなかったからだ。それが何らかの理由で道具を使う過程でもって、今申し上げたような神経ネットワークができて、こころができてきたことによって、インテンショナル・ニッチコンストラクションというのが入った。それが一〇万年ぐらい前で、その後、今の人間の文明環境ができてきたということの神経メカニズムがわかるんではなかろうかということであります。

鎌田　どうもありがとうございました。

入来さんのお仕事は実に興味深いですね。まず、言葉がどのように生物学的に始まったのか、言葉の生物学的起源に興味を持った。そこから研究がスタートして、長年日本で最先端の自然科学の研究分野をリードしてきた理化学研究所の脳科学研究センターのチームリーダーとして、象徴的操作、象徴的表象、言語表象が、どのようにサルからヒトへと形成されてきたのか、その接続を解明しようとしています。その最新の研究成果を発表していただきました。

この研究会は、参画研究員のメンバー相互で議論していきます。ここの前のテーブル席に坐っているメンバーが研究員メンバーです。それでは、質問、ないし意見の交換をしていきたいと思いますが、いかがでしょうか。発言者は、冒頭に簡単な自己紹介をしてから、進めていただきたいと思います。

新しい脳の機能が生み出される仕組み

船橋新太郎　こころの未来研究センターの船橋です。入来先生のお話だと、基本的にはどの動物の脳も同じ基本的な機能を持っている。ただ、例えば社会的な欲求あるいは外的な欲求がないから、あるレベルでとどまっている。外的な欲求、あるいは社会的な欲求が加わってくれば、新しい脳の機能が生み出される。その機能が生み出されると、脳の可塑的な機能を利用して、脳が変化し、それによって、また新しい機能が生まれてくる。このような仕組みによって、非常に複雑な脳の機能が生まれてきた。そんなふうに解釈することができるんでしょうか。それが質問の一つです。

今のお話は脳の中の限定された領域の変化のお話でした。脳のある領域に新しい機能が付け加わるというのも一つの要因だけれども、新しい脳の領域が生まれる、あるいは脳の領域がさらに大きくなるというのも、もう一つの要因だと思うんですね。この二つに関しては、どのようにお考えでしょうか。

入来　まず、前者のほうで、外的な欲求によって起こるというのはそうなんですが、その前に自分の条件とか、何が条件かということを含めて、ものを操作して、自由につくるということが必要なので、まず操作するものが、ゾウの鼻でもいいし、何でもいいんですけれども、ものを、操作することができる体の部位が必要で、たぶん手が一番有効だと思うのですが、それがしかも、目の前に見えるというのが大事で、普通ネズミだとかカメとか、手が見えない。手というのは、基本的には移動器官ですから、体の下で動かす。それを目の前に見えるように手を持ってくる。ちょうどジャンボジェットのパイロットは自分の体は全然見えない。動物は基本的にああいうものなんです。移動するための四肢があって、移動のために使っているんだけど、自分というのは、自分が移動する外界の移動のために使っている。そういうことでは何もできない。

サルは、いろいろな理由で手が長くなっていって、かつ、器用に操作できるデバイスになった。そのへんが違って、親指ではないんだけれども、親指のような構造があって、それでものを握ったり、つかんだりできる。そういう操作する。これが知的機能を発現するためにできるんじゃなくて、他の理由でできてきた。そういうデバイスがたまたまあって、しかも目という、何か操作したものを検証するための器官があって、目で確かめる、やってみて確かめる。霊長類の目は特に両方とも前に出ていて、解像度があって、色

が見えて、体のセンサーがあって、やってみて確かめられる、やってみてそうじゃなかった、そうなったとか、仮説をつくって行動することができます。

ジャンボジェットのパイロットは、ああいう状態の動物というのは仮説的に何かを操作して確かめるということをしていない。ですからまず体の構造があって、それが何らかの外的要因によってプレッシャーをかけられた時に、基本的に感覚器官と運動器官をつなぐ情報処理操作をする脳があるから、脳というのは何でもできるはずなんです。何にでも対応できる。その範囲の中で、自分の体の構造にマッチしたものと、外的な要因が情報は重ならないで、処理ができたということがまずあると思います。

船橋　一〇年ぐらい前なんですけれども、人類学関係のある雑誌からレビューを頼まれました。その論文は、一〇〇ページを超えるものすごく長いもので、その半分は、先ほどから話のあった縄文時代の石器の話ばかりでしたが、先ほど話にありましたように、七、八万年ぐらい前に、パターンがガラッと変わって、すごいことが起こったみたいだということなんですね。その論文を書いた人が言いたかったことは、その時一体何が起こったのかということだったんです。その人が言うには、遂行機能、あるいはワーキングメモリーという機能が脳に新しく加わったんじゃないかというわけです。その機能が加わるためには、一体どういう原因が考えられるかということで、ワンポイント・ミューテーションが起こったんじゃないかと考える、というわけです。それで劇的に人の脳が変わったんじゃないかという考え方なんです。

入来　その考え方は、さっき言った偶発的事象とか相関関係に過ぎない事象の中に、因果を説明しなきゃ気が済まない人の場合はそうする。本能です。

船橋　この考え方はおもしろいことはおもしろいけれども、そんな簡単なものじゃないだろう。遺伝子のうちの一個が何かの形で変わった結果、新しい機能の遺伝子が生まれたという考え方だけれども、遂行機能にしてもワーキングメモリーにしても、ワンポイント・ミューテーションで起こるようなものじゃない。だけれども、今いろいろな研究がされていて、例えば脳領域特異的遺伝子なんかも探されてますよね。もしそういうものがあって、一つの遺伝子で、ある領域が加わるということが起こる可能性があるとしたら、この可能性はもしかしたらあるかもしれないと思うんですね。

だから、今、やっておられるように、例えば新しい作用を及ぼすようにすると、遺伝子が変化する、あるいは新しい遺伝子が生まれる、今まで静かにしていた遺伝子が働き始めるというようなことで、新しい機能が生まれてくるとすると、そういうことが過去のある時間で起こったということも、考えられないことではないかもしれない。

入来　いまお話した、今月末に出る英国王立協会の科学雑誌で発表しているので、これから盛り上がると思います。

鎌田　この後の縄文土器の文様分析のことに接続していきそうな話ですね。

機能の変化と神経細胞との関連

鎌田　今、神経細胞のニュートンネットワークがふっと膨らむというのは、ある神経伝達物質がやりとりされていて、そこで一回チャンネルが開くような状態になると、その部位が拡大的に膨らんで、固定化していくということですね。脳の容量が増えていくというか。

入来　それはまだ言えないです。

鎌田　そうすると、それはワーキングメモリーの機能する部位なのか、他の別の部位なのかわかりませんけれども、そういう機能を持つ前頭葉のある部分とかを発達させていく、そのようにして進化もあるということですか。

入来　何かのために起こるというのはたぶんなくて、因果性でなくて、そこは何かと同時にたまたま起こっちゃったことが、全然違うことのために便利だったというようなことが積み重なっているだろうと思うんです。

鎌田　目的は最初に何かあるのですか。

入来　ないんだろうけれども、インテンショナルに考えると、何かの目的を持って、目的にしたがって進んでいるかのように見えるようなこともあり得ると。そこはちょっとまだ完全には……。

鎌田　身体の形態変化という進化について、身体形態が変化するために、どれほど身体部位機能が拡張されていったかとか、機能が変化していったか、それと神経細胞との関連性を説明しようとしているわけですね。

入来　まず、機能の変化が先にあったんだというのが基本の構想なんですね。それに合わせる形で体が変化したのだろう。それは、この論文の中で書いているとおり、今西先生の進化論はそれに近いことを教

えていて、それがずっとエセ科学だ何だと否定されてきて、非常にはがゆい思いをしてきたんですけれども、今西先生自身も、自分の理論は今は証拠はないけれども、五〇年後には証拠があるはずだろうと書かれてますよね。そういう証拠につながるものができるんじゃないだろうかということを思っています。

鎌田　今西さんが鴨川に行って、カゲロウとかを観察していた。すると、浅瀬や中瀬のところでは、機能が変化して、形態も変わっているということを言ってましたね。流れが速いところで、その環境の状態によって身体形態が変わってゆく。そういうことが起こってきていると。

入来　しかも、それが意図的に、霊長類のこころができたことによって、あっちの流れが早いほうがいい、あっちにいこうぜって、みんなで住んでということもありうる。

鎌田　予測ができる。

入来　説明できる。

サルに幻肢はあるか

渡邊淳司　先生がなさっている道具というのは、身体を拡張する側なんですけれども、逆に事故とかでなくなってしまう場合の、ある影響が小さくなったりとか、そういうことが起きますか。

なぜそういうことを聞くかというと、「幻肢」といって、システム的にはないことがわかっているのに痛いとか、単純にシステムを拡張している側としては意味のないところを痛がったりとかしますね。そういう部分が実は重要なのかもしれない。サルが道具を持ってきて、道具が折れたりすると、人間だったら、もしかしたら手の先が折れたような痛みを感じるのかもしれないけれども、サルだったら感じないのかもしれない。そのへんはどうなのかなと思います。そこで、質問は、「幻肢」のような現象がサルにありますかということです。

入来　それは言葉で知覚を説明できないサルではわからない。結論はわからないです。想像はいろいろできて、例えば、ラバーハンド・イリュージョンと言って、手と同じようなものを釘で刺したりすると痛い気がする。サルでも、それに近いような行動はします。行動は観察したことがあるんです。

ただ、サルの場合には系統的にはできないし、言葉で説明してももらえないので、わかりません。ただ、あたかもそうであるに違いないような行動は観察例はあるので、おそらくそういうことが起こっているとは思いますが、確定的なものでない。サルで幻肢があるかどうか、そもそも幻肢がどういう状況か、ヒトでも難しいところがあるので、もしかすると、因果性の、幻視というもの自体がイリュージョンなのかもしれない。

なぜかというと、先天的に腕がない人とか、そういう人も幻肢が起こるという報告があるんですね。それは今説明した神経学的な幻肢では説明できなくて、おそらく自分がこうあるはずだという、何か概念的な身体解釈があって、そこを元に幻肢が起こるという可能性がある。これは想像でしかないんだけれども、わからない。したがって、ヒトの知覚は非常に怪しくて、実相的な何かではないものに対して感じていると、自分が錯覚を起こして報告している可能性があるので、そこは非常にクエスチョンマークをおきたいなと思います。証拠はない。

先ほど申し上げた場所は、刺激すると幽体離脱的な感覚が起こる場所だというのは、最初にブランケという人が発表したんですけれども、最初の説明は、ここは平衡感覚を受ける場所だという、前庭入力もある場所で、自分の自己運動を関知するような仕組みがあるので、平衡感覚の障害であると彼は説明していましたが、それが本当かどうかはわからないですけれども、可能性はあると思うし、自分自身の身体微動感覚というのが客観的に見た場合には、内面的には非常に強いということで、何でそれが起こるかという神経メカニズムの背景には、あるに違いないとにらんではいるんだけど、証拠はない。

非論理的なものを論理的と錯覚

カール・ベッカー　先ほど、非常に興味深い話の中で、我々が道具を使う時、道具を自分の一部のように客観化するように、その延長線上に体外離脱がありはしないかというお話になったかと思います。実際、病的な理由などにより、まだ二〜三歳の頃の幼稚園児の中でも、体外離脱をする子どもたちもかなりいますね。そう考えると、体外離脱する感覚があくまでも個人レベルのことではなくて、種のレベルのお話と理解してよろしいでしょうか。

入来　それはヒトですよね。サルの場合には個体レベルで、何かサルにとって異常なことをした時に、そういうことが起こる可能性があるということは示せ

たと思うんですけれども、種レベルとして、ヒトの場合には、もともと何かが神経ネットワークができた時に、そういうことが起こる、たまたま起こっちゃうような処理が行われる。だけど、たぶんそのためにできているんではなくて、他のためにできているんだけれども、それが種としては、そういうネットワークを形成しやすいような方向性に進化した結果、新しい方向に変化している種なんです。そういう意味では種としてそういう傾向を持っているということが言えるんじゃないか。

ベッカー　おっしゃるとおりだと思っていますが、その延長線上にそもそも道具と自分を同等にみなすという人間が持っている認知バイアスは非常に非論理的なことです。厳密に言うと、一人一人が違う認知を持っているはずです。こころの理論にしても、先生のこころと私のこころは違いますので、自分以外の人間を完璧に理解することは不可能に近いはずです。しかしながら、あたかもわかったかのように推測して行動すると、大概はうまくいくわけです。つまり相手の言葉を理解すること自体も、一見論理的に思われても、吟味するとかなり不確かで非論理的な推測に基づいています。人間はそういう非論理的なものを論理的だと錯覚するバイアスを持っているのではないでしょうか。

入来　ああ、そうです。冠詞は限定します。だからこそ、逆は必ずしも真だなんで戒めるわけで、動物の場合には、今言ったようなことは最初から訓練しておけば、これをレーザーポインターと言えば、これを見た時、レーザーポインターという言葉を選びます。レーザーポインターと言った時、これを選ぶかと言うと、自動的にはまったく選ばないで、改めて訓練し直さなければいけない。違うものだから、違うものとして、行動しなければいけないというところが、視点がたぶん違うと思うんです。

　人間は逆をこうだと思っちゃう傾向があるので、それは実は非常に危ないことで、そういうことをやっていたら、たぶん死んでしまうか、殺されてしまう。それを安全を保障したのが人間の社会なんです。

　動物でも非理論的なことをしたり、赤ん坊はけっこうするんですよね。それはお母さんが保護してるから。人間はそのかわり社会が保護することが一つの土台となっているから。

鎌田　今の話で、コンテキストという、場とか、関係性とか、それが、そのコンテキストの中にどうかみ合って、それが何であるかというのは、その場で決まってゆくという。

入来　同じものを違うコンテキストに、違うように視点を変えると。

鎌田　それは子どもでも詩人でも、アーティスト、例えば見立てを、レーザー何とかと違うものとして見立てていくということは、随時行っていきますよね。それは象徴作用の一つの重要な点ですね。もうメガ容量を重ねていくということで。

入来　動物でそんなことをしていたら、身が危ないのでできないですね。

鎌田　そこに非常に人間の特性が発揮されている。動作的表象から映像的表象までは、動物もかなりのところまでいける。

入来　人間も一線を超えるときが危ないので、そこをうまくやっているところ、一線のレベルというのは時代背景のコンテキストもいろいろ変わってくるところがまた、人間のレベルで。

社会化と脳の関係

河合俊雄　専門はすごく違うと思いますが、すごく興味深くうかがってまいりました。特にサルの実験のところで、自己客観化とか、認識される、つながるところというか、客観化されることなどです。

　最後に言われたところで、お聞きしたいのですけれども、野生の人間というのはいないと言われましたね。例えばカスパー・ハウザーはほとんど人間の認識もできない。そこまでいかなくても、今、発達障害などで言いますと、象徴機能が出てこない人がいるわけです。それも、必ず卵が先かにわとりが先かのように、それは脳の何かの問題、障害であるということがまず指摘されます。でも逆も言えて、社会的な何かが欠落しているのかもしれない。実際、他者の存在の欠如や不在が、重い発達障害の人には認められるわけです。だから最後に出てきた社会化ということと脳の関係はどういうふうにみられますか。

入来　難しいけれども、非常に興味があるところで、発達障害というのも、私の専門外なのでわからないんですけれども、おそらく人間のもっと広いスペクトルのうちの、個体差のうちの一部なんじゃないかなと思うんです。今の人間の社会はずいぶん文化によっても違うし、時代によっても違いますね。たまたま今の人間の社会にあっているポピュレーションがあって、それの標準にはずれたのが発達障害というだけで、発達障害のスペクトルが非常に広くて、研究そ

のものは広がっていきますね。境界線が引けないと思うんですが、たぶん意図的に人間のポビュレーションというのは揺れている部分があって、そのマジョリティがその時の社会特性を構成しているんだと、妄想に近い想像ですが、どう考えるかと。

マジョリティがその社会の特性を構成していて、マジョリティからはみ出したものを発達障害とみなしている。確かに障害には違いないと思うんです。マジョリティに適応できないのは。だけれども、それは絶対軸がある上の障害とかではなくて、マジョリティが社会を構成し、その社会環境がそのマジョリティを構成するというダイナミクスになった時に、たまたま固体差のレベルではずれたものが、例えばサバンなんかは発達障害とは言いながら、別な観点から見ると、非常に優れた能力を発揮するわけで、そういうものはマジョリティな世界のなのかな。縄文時代はどうかわかりませんけれども、おそらくあった時には今みたいな人はとても適応的ではなくて、変な人たち、適応できない障害者と言われる可能性もある。

そういうダイナミクスと個体間の経移という評価軸の多元性のようなものの中で、あるマジョリティが揺れ動いている。揺らぎの中で、現代文明の現代人をとらえた上で、今言われた、いわゆる発達障害児も本当に障害なのかというような観点で見るということがいいんじゃないかと思うんですが、いかがでしょうか。

河合　先生の訓練されているサルなんかは、立派な発達障害といえますね。

入来　ああいうことを身につけたサルは、きっと自然に帰したら、変なことに興味を持っていて、たぶん仲間はずれになって、飢え死にするんじゃないか。あるいは、何か考えて、道具でやってるすきに餌をとられたりするし。たぶん適応的でない。

励ましの意味

吉川左紀子　こころの未来研究センターの吉川です。最初にサルの道具を使う訓練をする時の様子のビデオを見せていただいたんですが、その時に、先生がちらっと「できた時に人が励ますのがとても大事です」と言われましたよね。

入来　思い込んで。

吉川　サルにとって、人の励ましって一体なんだろうと思ったのですが。自分が道具を使ったことで、えさが食べられたのがうれしかったのではなくて、道具を使って食べた自分をほめた人がいたので、それがもう一回使ってみる動機になったとしたら、そこには全然違うタイプの報酬があったことになる。そうした要因で、ある種の知性がある方向に進化していく可能性はあるんだろうかとか、さらに妄想を言うと、人にとってそういうことをしてくれる他の種はないんだろうかと思いながら聞いていました。人間の能力を励ましてくれるような存在は何か、といったことですが。

鎌田　宗教というのは、そういう機能を持っていますね。

入来　最初のサルを励ますというのは、私がちょっとおもしろおかしく言っただけですので、あまり人間中心的な解釈をするのは危ないと思うので。その力を持っていることは、サルがそれをできると実験者がうれしくて励ます。励ます結果、何をするかというとえさをあげる。あの場合には、サルは報酬がたくさん得られることによって、それが評価値になっている。人間は励ましの効果をえさをあげるという形であらわしているので、人間的な思い込み、あの段階では非常に強いということは考えなきゃいけない。あまりこだわらないほうが。

吉川　あげるのはAさん、Bさん、Cさん、誰でも一緒ですか。

入来　それが難しくて、うちのサルは、実験者は、ある特定の大学院生が特定のサルをみて、うちの場合、特に女性であることが多くて、母子のような関係性を築いていったようにみえるんです。

神仏と神経ネットワーク

鎌田　霊長類研究所所長の松沢哲郎さんから話を聞いたんですけれども、最初にアイというチンパンジーと出会った時の、ある種運命的な出会いがあったと松沢さんは言われるんですね。僕はジェーン・グドールさんがタンザニアの森の中で、ある老猿と出会った時の、一瞬にして自分がプレゼントした木の実を彼が取り払って、グドールさんの手を握ったという、運命的な出会いがある。

その場、で瞬間的に特殊な情緒のやりとりのような、信頼関係っていったらずいぶん人間的な解釈でしょうけれども、何かが起こっている。すごいことだなと話を聞いて思ったんですけれども、そのへんはいまの話とどう関係するでしょうか。

入来　証拠がないので私の妄想で答えると、それは

たぶん人間が後から考えてというより……。

鎌田　それは煩悩ですか。

入来　ビビッと来た松田聖子は離婚してますから（笑）。

鎌田　でも、アイちゃんとは離婚はしてないよね。

入来　そういうこともあるし、うまくいかないこともあるということは、たぶん違うんです。先ほど神仏だのと言いましたけれども、おそらく人間の因果関係で説明したいがための仮説的なものとして、神仏は説明できるんじゃないかと実は思います。

先ほど言ったように、人間の意志というものも、実態というよりも、ある機能の中で起こるファンクションとしての仮説に助けられたラベルだと考えていいんじゃないかと思うんですが、それがきょうのところの議論なんですが、わけのわからない、自分自身が説明できないものに対して、それを行為者としての原因として神仏のようなものを仮定すると、いろいろなものがうまく説明できるわけです。そういう意味で、仮説的な機能をつけられた説明できるのではなかろうかと考えていて、何でそういうファンクションを仮説、仮定すると合理的なのかということは、意外と神経ネットワークのダイナミクスとして、説明できるのではなかろうかと思ってるんです。

鎌田　アリストテレスも第一原因とかエネルゲイアという考え方を持っていたので、ある物事の因果的な関係は一番根本に何があるかを立てて考え、第一原因という概念を立てた。そういう思考というのは、宗教的な説明、神話的なストーリーも、哲学者が考えることも、科学者が考えることも、もちろん内容は違ってきますけれども、共通の構図を持っているといえます。

入来　プラトンも、イデアを考えて説明しようとしているわけですね。だけれども、それの影響が二千年近く、ずっと支配して、非常に合理的に進めてきたんですけれども、それが破綻したのは二〇〇年前に、ニーチェやショーペンハウエルは、神は死んだと気づいたわけです。それで、哲学の方がこの中にいらっしゃるかわからないけれども、たぶん気づきはじめて、それだけでは説明できない、説明できることはたくさんあっていいんだけれど、説明できないものが周辺にたくさんある。実はその中の一部、実験室の中の現象の中でやっているのが科学で、精一杯のたくさんあるということに哲学者が気づきはじめた。

それで科学者はそこまで譲れていない。それは科学原理主義を超えて、そういうものに対して切り込んでいって、神が死んだ世界の中で、何が、どういう説明できるかというのは、日本的なやおよろずの神々的な相対化、多元化、揺らぎの中で起こっている現象としてとらえなおすということが、非常に強力な科学を包括するような人間の知性の哲学的原理になり得るのではなかろうか。

鎌田　大変おもしろいですね。最後のお話なんかを聞いていると、私の専門領域にも直接かかわってきます。それから、意外にも、入来さんのストーリーテラーとしての力を感じました。「煩悩」という言葉を使って説明されたり、社会的文化的なタームを取り入れながら、ご自身の研究成果をできるだけわかるように説明しようという態度は、非常に接点を見いだしやすいものです。

しかし、同時に誤解を生みやすい部分も含まれるかもしれないので、そのへんの、科学と解釈学との違いを念頭に置きながら、今後とも一緒に共同研究をさらに進めていきたいと思いますので、なにとぞよろしくお願いします。今日は本当にありがとうございました。

＊本稿は、第一回こころ観研究会（二〇〇八年六月五日、京都大学芝蘭会館別館二階研修室Ⅰ）において発表されたものをテープ起こししたものである。

第2部 こころとモノ

モノの芸術学——創造の原点

石井 匠
京都造形芸術大学非常勤講師・京都大学こころの未来研究センター共同研究員

はじめに

私たちが住むこの世界は、たくさんの物で埋め尽くされている。どこへ行っても、ものだらけ。ものが存在しない場所はない。ものに接し、ものを愛で、ものを食し、ものを作り、使い、壊し、捨ててはまた作る。私たちはあらゆるものに囲まれ、物がなければ生きてはいけない。

ところで、私たちはものを「自然と人工」や「生命と物質」などに分類するが、最も単純な分け方は「動くと動かない」だろう。命をもたず動きもしないものが動いたり、話したりすることは現実の世界ではあり得ない。しかし、動きも話しもしないはずのものが、実際に動きだし「もの」を言い始めたらどうだろう。大人たちは恐怖におののくか、見て見ぬふりをするかもしれない。でも、子供たちは驚きながら、動いて声を発する「モノ」をじっと見つめ、「モノ」と会話を始めるかもしれない。

私が子供の頃、よく祖母や母に読んで聞かせてもらった昔話の中で、特にお気に入りだったのは「ぶんぶく茶釜」や「猿蟹合戦」だった。二つの話では、手足が生えた古い茶釜が狸となって踊ったり話したり、猿や蟹、栗や臼や蜂が動いて話して大活躍をする。とりわけ、猿蟹合戦の最後に猿をとっちめる臼が大好きで、正月の餅突きのときには真剣に臼を見つめて、いつ動き出すのか待ったものだった。

また、中学生の頃だったか、何度も繰り返し読んだ漫画に、北条司の『こもれ陽の下で…』（集英社・全三巻）がある。たしか、小学生で成長がとまったままの、木や花と交感ができる永遠の少女が、転校先の学校で少年と出会い、命の大切さを教えていくというような内容だった。私はその漫画に深く感動を覚え、それから毎日のように植物と話をしようと、木や雑草に手をあてては話しかけ、木もれ日の光や風で揺すられる彼らのざわめきに耳を澄ませていた。いまだにその感覚は、私の中に生きている。

ところで、このような感覚を「子供だから」という一言で一蹴できるものなのだろうか。

私たちは大人になるにしたがって、子供の頃にもっていたはずの「もの言う」モノと接する感覚を、いつの間にか忘れ去ってしまってはいないだろうか。人間以外の存在をお金と交換する物として扱い、「もの言わぬ」ブツに貶めて、本当は内に秘めているはずの「モノ」への感覚を押し殺してしまってはいないだろうか。

「もの言わぬ」ものが「もの申し」、動かぬものがモノモノしく動きだす。そのような光景は現実にはありえないのかもしれないが、アニメーションはそれを「現実化」している。昨今、世界中でヒットを飛ばしている宮崎駿のアニメは、まさにモノが跋扈するシーンで埋め尽くされている。スクリーンには「もの言う」モノたちの光景が次から次へと描き出され、大人も子供も「ありえない世界」に陶酔し、深い感動を覚え、まるで「本当の世界」のように「モノの世界」を受け入れるのはなぜだろうか。そこには、「物

語だから」、「アニメだから」という大人の言い訳などは通用しない、何かがあるはずだ。

なにもアニメでなくてもよい。全国各地で開かれる仏像や神像の展覧会には、なぜか人々が大挙して押し寄せる。休日ともなると一時間待ちは当たり前の行列である。あるいは、ヨーロッパ中世の宗教絵画の展覧会でも、ピカソやゴッホ、東京タワーをぶち壊すゴジラでも、弥勒菩薩（みろくぼさつ）を原点にもつウルトラマンでもかまわない。どれにも共通しているのは、現実に存在しない「空想」あるいは「妄想」の産物ともいえるような世界を描き出している像や絵画に、人々は群がっては感動し、涙を流す人さえいることだ。

そのような映画や絵画や彫刻を、空想の絵空事と言って、現実にはありえないし役にも立たないと思うのであれば、それらは無用の長物であり、切り捨てればよいはずだ。しかし、切り捨てるどころか、何時間待ってでも長蛇の列をなして対面しようとする。そこには、切り捨てられない何かがあるのだ。

人々はいったい何を求めているのか。単なる暇つぶしだろうか。現実逃避だろうか。あるいは趣味か、単にファンだからか。はたまた、家族サービスのため？　知的欲求を満たすため？　文化人を装うため？　デートの口実？　挙げればきりがなさそうだが、確かにそういう理由で映画館や美術館や博物館、イベントやライヴにわざわざお金と時間と労力を費やしてまで通うのかもしれない。しかし、どれも単なる言い訳にすぎない。

人々の心を揺さぶり振るわせる何ものか。おそらく、誰しもがわけの分からない、その「何ものか」を求めて彷徨い歩いているのだ。

そもそも、人もモノである。当たり前のことだが、私たちの身体を形づくっているのは、水やタンパク質やカルシウムといった有機物や無機物であり、単なる物質である。私たちはそこらを歩きまわる野良猫やネズミと成分はほとんど一緒。野に咲くタンポポや土や石ころと成分こそ違え、ほとんど同じだ。そして、「いのち」と「こころ」という捉えどころのない不可思議な見えない何かをもっているけれど、ひょっとすると動植物にだって岩石や土にだってそれらはあるかもしれない。「ない」などとは言い切れない。いや、本当は「ある」と思いたいのだ。

だからこそ、石や動植物が「もの言う」空想の世界に憧れ、感動を覚える。単なる樹や石や粘土や金属で作られただけの仏像や、ただの絵の具が塗られた壁掛けの布を見つめて無条件に涙を流すのだ。

芸術は振動である。

人の内部に確実に存在する「いのち」と「こころ」の琴線を振るわす振動。

目の前にあるものが、ただの石であろうが花であろうが、誰の作品であろうが、どんな歴史を背負っていようがまったく関係ない。

あらゆるモノが発する、目には見えない振動。その、五感を超越した機微の揺れに、私たちの命と心が共振する瞬間がある。

共鳴と合一。

森羅万象の揺れ動く透明な響きは、あらゆるモノを覆い尽くし、揺さ振り、共鳴させ、「いのち」の竪琴を奏でる。

芸術の原点は、その無音の響きにあるのだ。

Ⅰ　モノが生まれるとき

1　創造と製造

あらゆるモノは無音の響きを奏でている。

ここでの「モノ」は、物質的な「もの」に霊的な「気配・魂」を宿す「モノ」としておくが、モノづくりといっても、「制作」と「製作」とではまるで性質が異なる。両者の差異は「創造／製造」と言い換えることもできるだろう。製造によってつくられる「もの」は工場で画一的に大量生産されるようなものを指しているが、仮に、製造段階では「モノ性」を帯びていないとしても、ぬいぐるみに愛着をもつように、「もの」の使い手が「モノ性」を付与したり、看取したりする場合も考えられる。しかし、ここではものの「製造」や「製作」の問題は切り捨て、「創造」という、ヒトとモノとが一対一で対峙する時空間に焦点を当てていく。

それは芸術家がモノを創り生みだす瞬間であり、逆にモノの側からすれば産み出される瞬間となるが、その時空間に現出するヒトとモノと間の「交流・交感」とはどのようなものかを探る試みである。

2　創造の時空間

ヒトがモノを生みだそうとする時、そこには日常の感覚世界とは異質な時空間が現出する。

たとえば、初めて折り鶴を折る時を思い浮かべてみよう。一束の折り紙を買って来て、「鶴の折り方」の説明通りに順々に折り上げていけば、鶴は完成する。淡々と紙を折るだけの作業だ。その時、赤い折

り紙が「鶴の形にしてくれ」とか「そうじゃないよ」などと人に話しかけることはない。ただの紙きれが話しかけてくるわけがない、と普通は考える。

しかし、ヒトが紙に「対称性」（中沢、二〇〇四）を感じていたらどうだろうか。おそらく、「もの言わぬ」はずの赤い紙はヒトに語りかけ始め、どういう形にして欲しいかという要望を突きつけてくるだろう。それは、芸術家がよく言う「インスピレーション」ともいえるが、妄想であるとか、脳科学で言うような「機能的神経回路」の強化（川村、二〇〇八）という説明では片付けられない何かが、そこには潜んでいる。

プエブロ・インディアンの土器づくりの名手、デキストラは「創造」という行為について、次のように語っている。

「地球をつくっているすべてのマテリアル（素材）というのは、生命をつくりだす何か特別なものです。私が自然から何かをとるときは、必ずそれとコンタクトをとらなければいけないと言うときの意味はそこにあります。（中略）粘土もその一部。生命をつくりだす特別なものの一部です。粘土は、ある意味では、聖なるものです。（中略）

粘土と私は、同じ素材。〝ひとつ〟です。あなたは粘土を触りながら自分を触っている。粘土がしてほしいと望むことを、あなたはする。〝創造〟といわれていることは、すべて、この作業です。（中略）私は、大きな全体の一部。私を含むすべてのものが、いっしょになって動いていく。」（徳井、一九九二）

デキストラは土器づくりを行うとき、自分と粘土は「同じ素材」であり、粘土が望むことを行うことが「創造」という行為だという。つまり、彼女は「もの言わぬ」粘土と対話を繰り返しながら、土の器を創っているのだ。

これは、単に紙を紙として鶴を折る行為とはまったく異質である。彼女の感覚でいえば、紙が神のような聖なる存在として、自分自身と一体化した存在として、目の前に「在る」ということになる。ここで仮に、私たちが存在し五感によって知覚し得る秩序だった世界を「コスモス」と呼ぶとする。淡々と「紙を折る」行為は、「コスモス」の世界で完結しており、何ら異常な事態は起こらない「製作」である。

しかし、紙が神となり、「神を折る」行為となると話は別である。そこには、「紙＝神」という不可視の「聖なるもの」が重なり合っている。とすると、この重なりは、知覚世界を超越した「コスモス」外の世界に存在する「モノ」が重なりあう状態、つまり、「カオス」に浮遊する「聖なるもの」が、単なる「もの」に侵入した状態だと言えるだろう。

「創造」を行う「ヒト」の内的な意識の周辺は**図1**のように表わされる。そこには、「モノ」（実際の色や形を伴わないビジョンやイメージを含む）が仲立ちとなり、秩序立った日常的な時空間の「コスモス」に、非日常的な時空間の「カオス」が侵食し、両者が重なる境界領域という特殊な時空間が現れる。

あるいは、この時空間は、表裏一体の関係にあるともいえる。試しに下図を中心で折りたたんでみると分かりやすい。折りたたんでしまうと、カオス（Chaos）は裏面に回って見えなくなってしまい、コスモス（Cosmos）に存在する「ヒト」と「モノ・場」だけが見えることになる。しかし、実際には「モノ・場」が蝶つがいとなって、裏面のカオスと繋がっているのだ。

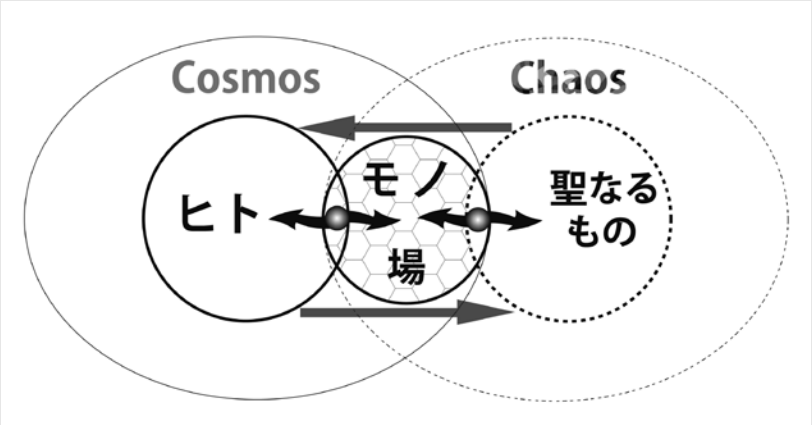


図1　創造の時空間モデル

3　モノの到来

この内的な「創造の時空間」では、常識では考えられない不思議な現象が次々と起こる。それは、あくまで創造者が心の内奥で体験し得るもので他者には理解不能なのだが、そのひとつが「モノの到来」と呼ぶべきものである。

モノづくりにおいて、しばしば創る者の脳裏にひらめきが訪れる。古来、芸術家たちが「インスピレーション」と呼んできたものである。「神が舞い降りた」であるとか「神の啓示」や霊感ともいわれるように、人智を超えた超越的な存在やカオス（異界）から、インスピレーションが降りてくるという「内的体験」である。

実際には、モノが創造され具現化される以前と以後において、「聖なるもの」と「ヒト」との間には直接的な交感が実現している。たとえば、ヒトが何か具体的なインスピレーションを感受した時、カオスという異界から舞い降りてくるイメージ（モノ）が脳裏にひらめく。それは、デキストラの言うような目には見えない「聖なるもの」の断片であると言ってもよいが、それがヒトの脳内に到来するのである。

創造の契機はさまざまだが、ひとつはインスピレーションのように、「聖なるもの」から創り手であるヒトへ、何らかの働きかけがなされる場合がある。あるいは、逆にヒトから聖なるものへの問いや祈りを発端とする場合もあるが、どちらにしても、いったん交感が始まると、今まで裏に回っていたカオスが表に現れ、創造の時空間はコスモスとカオスが交わる境界領域へと変容し、これから創られるモノの素材・形・色・場・時間の指定や選定などが、ヒトと聖なるものとの間の問答（交感）によって行われ、モノが形づくられていくことになる。

芸術家が感受するインスピレーションには、個別具体的な「色・形」をともなった、他者には不可視のビジョンが含まれる。モノが誕生する以前の、他者には不可視のモノ性が、創り手の脳内に到来し、それによって創り手は、その「モノ」の具現化を余儀なくされるのである。

4　モノ語り

このように、ヒトとモノとの間に「対称性」が成立するとき、モノはコスモスとカオスの両界に間口をひらく。ふたつの世界に開放されたモノというモジュールの働きによって、ヒトはカオスに浮遊する「聖なるもの」との対話が可能となる。

そして、実際にモノ創りが開始されると、デキストラのように、創り手は、次第に姿を現し始めながら、境界領域のインターフェイスとしての機能を獲得しつつある目の前のモノとの問答を開始する。そうなると、「聖なるもの」とヒトとの間の交感は直接的なものから、モノを媒介とした間接的な交感へと移行していく。その場合、モノをつくる過程で、「聖なるもの」の断片と化したモノが突如として「語り」だすという不思議な現象が起きる。その瞬間、「もの」は単なる物ではなくなり、もの言う「モノ」として、創り手に働きかけ始めるようになる。

こうして、カオスとコスモスが混在する創造の時空間では、異常とも思える「モノ語り」が始まるのだ。

Ⅱ　土器というモノ

1　粘土というモノ

石は固く恒久不変であり、粘土は柔らかく、可変である。石器をつくるには、石を割る・打ち欠くの繰り返しの行為が必要であるが、粘土は基本的に粘土をつぎ足す行為の集積によって形づくられ、いくらでも修正がきく。この差は決定的である。

人類史において粘土の使用の始まりは、創造力の可能性を飛躍的に深化させた。粘土によってヒトが作られたという起源神話は世界中に広く伝わっているが、ヒトは石よりも、粘土に何らかの親和性を感じ取ってきた。

日本神話ではどうかというと、粘土は神である。

『古事記』では、イザナギと国生みを行ったイザナミが、カグツチ（火神）を産むことでミホトが焼かれ病に伏せってしまう場面がでてくる。その際にイザナミの嘔吐物からは金属の神、ユマリ（尿）からは水の神、そして糞（くそ）からはハニヤスヒコ・ハニヤスビメという粘土の神が生まれている。

イザナミは自身の「ホト」という命を産みだす穴から生れた火神に焼かれることで死に瀕する。そして、死ぬ間際に口・肛門・女陰という穴から排泄される汚物が神に化生する。ひとりの女神が死に瀕する時、日本神話では糞が粘土の神になるのだ。

生と死。

面白いのは、「糞」という、生きている以上は最も身近にあるけれど、汚物として最も遠ざけているモノが、神話では神になるという点だ。

2　糞というモノ

粘土と結びつけられる糞とはいったい何か。

日本でも、人糞は肥料として使われていたが、家畜の糞も肥料となる。糞の栄養が作物を育て、私たちの命をつないでいる。また、動物の糞に含まれる未消化の植物の種が、やがて森を形成することもある。

あるいは、放置してしまえばこの汚物はやがて土へと帰っていく。

この自然の摂理でうまく隠されてしまっているが、その連鎖をよく考えると、現在でも私たちは糞に囲まれて生活しているといっても過言ではない。例えば、普段使っている茶碗やコーヒーカップ。これらの素材は粘土であり、ひょっとすると元をたどれば遥か昔は誰かの糞であったかもしれない。仮に、糞でなかったとしても、草木や獣や虫や微生物の死骸である（岩石の場合もあるが、岩石を噴出する火山を大地の肛門と捉えたのはジョルジュ・バタイユである）。とすると、糞と死体の結晶が粘土であり、私たちの食事の器となっているのだ。糞も死も忌み嫌われるものだが、「糞＝土」を考えると、私たちがいかに死と糞に囲まれて生きているかが見えてくる。

いつかは人の肉体は衰え、死を迎える日が訪れる。病気や事故による突然死。友人や肉親の死。できることならば死を避けて通りたいと潜在的に願っていても、「死」はどんな手を尽くしても避けて通ることはできない。不死はあり得ない。

近くて遠いモノである死と糞。

糞は「生」と「死」の間を往復し、「浄／不浄」という両極の聖性を同時に内包し、当たり前のように「生」を謳歌している私たちの日常に、「死」の存在を知らしめてくれるモノである。日々の生活で気にも留めない「糞」という存在の被膜を剥がし、その変身の過程を眺めてみると、単なる汚物としては片づけられない問題が、厠（かわや）の水底からぷかぷかと浮き上がってくるのである。

3　糞と死の料理

そもそもクソと読む「糞」という漢字は日本の文献では古くは記紀神話に登場するが、元の語意は「米を棄てる」とされる。本来の語意からは外れるかもしれないが、よく見てみると、糞という字は「米」と「異」の組み合わせである。仮に、「棄てる」の意を読み変えて「米が異なる」あるいは「異なる米」と解すと、なるほど言いえて妙である。食べ物は口で咀嚼したあと、喉、胃腸をとおって消化され、初めとは異なる姿の「糞」となって肛門から排泄され棄てられる。読んで字の如く、米は消化によって異質化され、「異なる米」に変貌するのだ。

さて、元々はイイ匂いの美味しい食べ物であったはずなのに、糞という「異なる米」へと変貌をとげると、自分自身の体内で生み出したものにもかかわらず、途端に忌み嫌われる存在となってしまう。美味しい匂いは、強烈な悪臭へと変わり、肥料として土に帰っても、到底食べられそうにはない。

ところが、日本神話では、神の糞は粘土だけでなく、食べ物にも変化する。『古事記』ではオオゲツヒメ、『日本書紀』（以下、書紀）ではウケモチという神が、糞から料理を創り出す場面が語られる。『古事記』では、料理が糞から作られたということを知ったスサノオ（書紀ではツクヨミノミコト）が、料理人であるオオゲツヒメ（書紀ではウケモチ）を惨殺してしまう。ここでも糞は死と関わりを持つが、惨殺された神の死体の各部位は、五穀へと生まれ変わる。

ここで面白いのは、「糞→料理→食材」という通常の料理の過程の逆転が起きている点である。通常の料理では食材である動植物を切り刻んで惨殺した後に、切り刻まれた動植物の死骸（食材）を火にかけて料理をつくる（煮込み料理ならば鍋となる土器と水が必要）。普段口にする料理は動植物を惨殺するという「死」の介入することなしには、食材を得ることはできない。そして、「消化」によって料理は糞として体外へ排泄される。

動植物→死（惨殺）→食材→料理→消化排泄→糞

これに対して、神話では神の糞が料理に変貌し、糞の料理人である神が惨殺されると、切り刻まれた死体が食材の種になる。

糞→料理→バラバラ死体（惨殺）→食材の種

五穀の種は植物の「命の核」であるが、神話ではこの生命の核が生まれるには料理をする神の「死」が介入しなければならない。しかも、切り刻まれて惨殺されるというのがポイントだ（類似するものにワクムスビがいるが、神話では死体化生のみが語られる）。

このように、日常の料理と神話の料理は完全に逆転した形で対応関係にあることがわかる。

4　糞と死体

人は死を迎えると、放置しておけば肉体は腐り始め、猛烈な死臭を放つ。現代の日本では死者は火葬にして荼毘に付すが、昔は日本でも土葬が主流であった。腐るということでいえば、動物も植物も死ねば腐り、料理も食べずに放っておけば腐って異臭を放つという点では同じである。「死」は生命に腐敗をもたらす。糞も同様に悪臭を放っているが、少々事情が異なる。動植物をいわば惨殺した獣の肉や魚介類、野菜、堅果類などを調理した料理を、私たちは口に

運んで味わい、生きる糧とする。そのとき、料理が糞に異化する行程は「腐敗」ではなく、「消化」という過程だ。

生命が死して腐敗すると大地に帰り、土となる。同様に料理も殺した生命を人が食べ、消化して排泄する糞も土となる。死体も糞も最後には土となるのだ。だが、それで終わりではない。土は多様な生命を育む母胎となり、料理に必要な土器の素材となる粘土にもなると想像できる。それ故、アメリカ先住民の間では母なる大地であるとか、粘土がマザークレイと呼ばれたりする。

死体や糞が土に分解されていく過程では、さまざまな生物がかかわってくる。極小の微生物やウジムシや死肉に群がる動物もいる。他の生命が死肉や糞を食べ、消化し、排泄された糞をさらに微生物が分解したり、ミミズがさらにそれを食べたりすることで、糞を排泄し土を肥やす。当然、これらの生物も死すれば、その死骸は土になっていく。

当たり前の事実だが、この死と生の連鎖の結果、土が生まれるのだ。糞も死体も死骸も他の生命を養うことで、土となり、その栄養分が植物を育て、それを食べる動物や人が命をつなぐことができる。糞と死の連鎖がここにはあるのだ。

糞と死にまつわる神話は、それを逆行して表現しているのである。糞から土へ、土から粘土へ。この糞の変身のプロセスの背景には、多様な生物の死と生の循環が見て取れる。そして、長い年月を経て、このくり返しの積み重ねの末、粘土が大地の深部で育まれると想像することはごく自然なことだろう。古代人は多様な生命の死と生を繰り返す糞と粘土を結び付け、さらに神と結びつけたのであった。

5　循環するモノ

『古事記』に語られる死に瀕したイザナミが糞から生んだ神は、ハニヤスビコとハニヤスヒメであったが、この神の名に含まれる「ヤス」という言葉は、「こねる」あるいは「練り上げる」という意味をもつ「ねやす」という動詞に由来するらしい。とすると、この二柱の男女の神は「粘土を練る」神ということになる（佐佐木、二〇〇七）。

粘土を練る、つまり、粘土を素材に「何か」を創り出す神である。神話ではそれが何かは語られないが、神の元である糞は元々食べ物であり、土との親和性や糞を料理に変える神話などからすれば、その「何か」は料理に関わるモノだろう。つまり、それは土器である。

イザナミの糞が、粘土を練って土器を作る神に化生する。とすると、「糞→粘土→土器」という図式が成り立つが、忘れてはならないのはイザナミの「死」が深く関与している点である。のちにイザナミは黄泉の国へと去っていくのだが、黄泉の国のイザナミはウジが湧き、黒い蛇が体中にまとわりついた姿で登場する。それは死体が腐敗し、土へと返っていく途上にある姿だ。そもそも黄泉の国は、根の国であり、地底の世界である。

自然の摂理に従えばイザナミ自身も糞も腐敗して、「土→粘土」となるはずだが、その過程は神話では省かれ、糞がいきなり「粘土を練る神」になる。その男女の神によって作られる土器は、料理を産む鍋や盛る皿である。面白いことに、尻から出た糞は、再び人の口へ料理を運ぶ器となるのだ。それは同時に、食材となる動植物の切り刻まれた死骸を煮込む器である。

そして、この土器を創る神々が生まれる直前にはミツハノメという水の神が生まれ、さらにその直前にはイザナミを「死」にいたらしめたカグツチという火の神が生まれることが神話では語られる。さらに、カグツチが生まれる直前にはオオゲツヒメが生まれている。前述したように、オオゲツヒメは後に糞から料理を作ったことでスサノオに惨殺されて五穀に化生する神である。つまり、ここでイザナミが生み出す一連の神々は、土器と水と火と食材という料理に欠かせないモノがすべてセットになって語られているのである。ここにも、死と生の循環がみられる。

土器は糞であり、糞は土器である。糞と粘土の相同が語られる記紀神話から明らかなように、古代の人々は古くからからそのように考えていた。そして、土器はその腹にバラバラにされた動植物の死体を抱え、火と水の作用によって、料理を創り出す。多くの命を奪い、その死骸と、糞の器で創った料理を人は食べ、命をつないでいくのだ。

糞から土へ、土から粘土へ、粘土から土器へ。そして、土器からヒトへ。私たちは遥か昔から糞の器によって、命をつないできたのである。

日本列島では約一万五千年前の縄文時代から、土器づくりが開始された。記紀神話が成立した時代からはだいぶかけ離れるが、死を媒介とする土器（粘土）と糞のアナロジーは、自然の摂理に沿ったごく自然な思考であり、土器づくりが始まった頃からそのように思考されていたとしても不思議ではない。

自由自在に形を変え、さまざまな造形を生み出すことが可能な粘土を素材に器をつくり、料理をつくっていた縄文人が、創造の時空間において、粘土の器と何を交感していたのか。おそらく、そこに日本列島人の「創造の原点」を垣間見ることができるはずだ。

6　二極に揺れるモノ――縄文土器

以前、本研究会において縄文土器の「非対称構造」について触れたことがあるが（石井、二〇〇七）、縄文時代中期の土器では、明らかに意図的に円筒形の空間を、まっぷたつに割るかのように、右と左を対立させる非対称な文様構成をとる場合が多く見られる（石井、二〇〇九）。

土器空間の左右の境界は土器の正面と背面の二か所にあるが、その境界には多くの場合、不可思議な把手（突起）が取り付けられる。この把手は「把手」としての機能を持たない代わりに土器空間の「左と右」を貫通する穴と「内と外」を貫通する二つの穴をもち、動物や精霊のような表情をしている。この把手もたいていは非対称なつくりで、左右を貫く穴は、ちょうど二極に分断される土器空間の左右を結び合わせるインターフェイスの役割を果たしている。なぜ、縄文人が非対称を好んで創りだし、しかも、それを縫い合わせるかのような土器の顔となる突起を取り付けたりしたのか。その真意は分からない。

しかし、私は、縄文人が土器空間を二極に引き裂いた行為の裏にあるものを敢えて読み取りたい。

左右非対称にするというデザイン志向は、時代を隔てても時折、顔を出すときがある。たとえば、神社の入口にある狛犬は左右に「阿・吽」の二対が置かれる。日光東照宮では、左右の柱の一方を逆さにし、左右対称を避けるということをしている。これらは一種の魔除けとして解釈されるようだが、無論、そこに込められた意味や思念は、縄文土器のそれとはまったく異なるだろう。しかし、西洋では比較的対称を好むのに対し、日本人は非対称に何かを見出す。左右を非対称にすることによって、生まれるものは何か。

そこには、左右のズレによって生じる不可視の「振動」がある。左右対称で均一なデザインは、私たちの心に安らぎや安定といった心地よい快楽を呼び起こし、均整美は「癒し」にもなる。中秋の名月のような満月の観賞は、柔和な輝きを放つ完全なる円・丸への憧れであろうし、満月はうっとりとした陶酔感を呼び覚ます。

一方で、非対称な形はヒトの心に違和感を生じさせる。対称性が崩されることで不安感を覚える。それが微妙なズレである場合は、逆にそれを「アジ」として観賞する文化もあるが、左右のズレが極端になるほど、心地よさは一転して不快感に変わる。

たとえば、食事で使う茶碗やお椀を思い浮かべてみると、均一な円形で丸みを帯びている。毎食、目にして手にしてご飯や汁物を口に入れるときに使うものだから、そのようなデザインになったのだろう。そこに描かれる絵や文様も、食事の邪魔にならない程度の装飾である。しかし、もしも茶碗の半分だけが凸凹したいびつな形をしていたり、半分だけ気味悪い文様でびっしりと埋め尽くされていたりしたらどうだろう。おそらく、普通の茶碗で食べていたら、美味しく食べられていたご飯が不味く感じたり、食べる気すら削がれてしまったりするかもしれない。

ところが、縄文人は料理を作る鍋や食事を盛る器に奇怪な文様をびっしりと描き、徹頭徹尾、非対称にする。岡本太郎はそれを「非情なアシンメトリー」（岡本、一九五二）と称したが、縄文人は器を装飾するときに、安定的・均一的な対称性を徹底的に排除し、非対称な料理の器を創り上げた。そうしなければならない理由が何かあったのだ。

それを岡本は「四次元との対話」と表現したが、それはヒトとモノとの交感の背後に流れる不可視のカオス的世界、あるいは聖なるものを指している。

右と左。その二極に引き裂かれ、二極を結び合わせる顔をもった料理の器は、もしかすると、**図1**のように、可視の世界と不可視の世界との境界に立ちながら、その空洞の腹の中で獣や植物の命をグツグツと煮立たせ、ヒトの命を繋ぎとめる、死と生を司る神聖な器であったのかもしれない。

二極に引き裂かれる縄文土器の表情は、引き裂かれることによって、「死と生」という無音の振動を放っているのだ。

7　「空・白」というモノ――異界への風穴

日本人の色は何かと問われれば、それは「白」である。デザイナーの原研哉（二〇〇八）が「白」のもつ豊穣性を論じているが、日の丸をもつ日本文化には、「白」が生き生きと息づいている。白木や白石、白糸、白雪、白衣と聞くだけで何か純粋無垢で良質なもののような感覚を覚える。水墨画の余白、茶の湯のわびさびや、日本建築にみられる質素・簡素という志向もその一つだろう。無色透明もまた白として捉えられるし、「空白」というように「空」は白と結

びつけられる。

伊勢神宮へ足を運ぶと、白石の上に檜の白木の社が立っているが、二十年に一度の式年遷宮によって新しい白木の社に刷新される。そもそも神社の社殿は「屋代」とも書くように仮のものである。原初には何もない聖なる「空間」だけがあった。原日本をとどめている沖縄の聖所・ウタキを訪ねると、それがよく分かる。

ウタキという聖なる空間は、森や林のなかにぽっかりと空いた「空白」の場所である。岡本太郎の言葉を借りれば、そこには「なんにもない空間」（岡本、一九九六）が在るだけだ。何もない「空白」の大地に、見えない神が舞い降りる。そこは、神女たちが神と交感をする場所である。「空」は何もない天と地の間を意味し、そこに「空白」の神が降り立つということは、「空白」こそが、私たち日本人の精神の核にあるということである。

非対称な縄文土器もまた、容器としての「空白」を抱えているが、縄文時代の環状集落も中心に空白を抱いていた。広場とよばれる「何もない空間」を中心に、同心円状に死者を葬った墓穴が巡り、その外周を人々が生活を営む住居が巡るという構造である。縄文人の円形の生活空間は、空白を中心に死者と生者の空間が同居していたのである。そして、この巨大な円形空間もまた、大局的には大きく双分される非対称な形を成していた（谷口、二〇〇五）。

古来、列島人は「死と生」が混ざり合う渾沌の中心に、「空白」を抱いてきたのである。

さらに、縄文土器には、容器としての「空白」以外にも、文様で埋め尽くされる表面に、ぽっかりと開いた「空白」が作られることがある。

類似したものに、プエブロの道具づくりに見られる「オープニング」や「スピリット・パス」と呼ばれるデザインがある（徳井、一九九二）。土器であれば器の表面を周回する線、つまり円を結ぶことをせずにどこか一ヵ所で切断する。プエブロ土器では、土器のスピリットを開放するという創り手の意識が働いているらしいのだが、縄文土器にも「螺旋文」のように、円を繋げずに意図的に螺旋状に器面を旋回させるデザインが見られる（石井、二〇〇九）。そのほかにも、縄文土器では過剰な文様で埋め尽くされた器面のどこか一点に、何もない空白の部分を創り出したり、穴を穿ったりするのである。

穴といえば土器には食材を入れる口はあっても、肛門がない。でき上がった料理は、入れた口から再び取り出すことになるが、土器は口と尻が一体化している。ところが、土器にも肛門が作られる場合がある。縄文時代の住居の出入り口や住居付近に埋められる「埋甕（うめがめ）」と称される土器の底には、中心に穴があけられるものがある。土器の内部空間の底、その尻の中心に肛門をもつ土器は、穴をあけて埋めるだけのものや、なかにはひっくり返して埋められるものもある。死生児や胞衣（えな）を納める役割があると推定されてきたが、最近まで底に穴をあけた土器に胞衣を納めて家の軒先などに埋める習俗が日本各地に残っていた。縄文時代の底に穴をもつ土器も、これと同じものだろうというのだ。

それはよいとしても、土器の底に穴をあけるという行為は実に興味深い。料理道具としての土器であれば、底に穴をあければ鍋として用をなさず、水を入れたそばから底からぽたぽた流れ落ちてしまう。おまけにそれをひっくり返して土に埋めるとなると、完全に器としての機能は否定されている。口と尻の一体化が肛門の穴によって解き放たれる。口と尻は反転され、地中へと帰される。それは、同時に天と地の反転を意味し、本来、地を目指す尻の穴が天を向く。この穴も何らかの意味をもつ「空白」である。

これらの縄文土器に見られる「空・白」のデザインは、モノ創りの観点からどのように捉えられるだろうか。

前章で述べた「モノ語り」は、ヒトの脳内で繰り広げられる孤独な妄想なのかもしれない。しかし、このヒトとモノとの対話・交感によって、異界からヒトの脳内に到来する「モノ」が、この世界に産み落とされるという感覚は、モノ創りの現場ではごく自然な感覚である。その感覚からいえば、異界からヒトの心身に侵入する「聖なるものの」の断片が、ヒトという受容器に宿り、ヒトの手によって色と形をもったモノとして受肉されるとも言い表わせる。

異界に住まう不可視のものが「モノ」として受肉する場合、その制作過程において、実利的な機能性を持たないエレメントがモノのどこかに付与されることがある。それが「空・白」である。

モノに付与される特異なエレメントは、なんら実用的な機能は持たない。しかし、モノの「空・白」は、それをモノにもたらす制作者にとっては必要不可欠な要素であり、無駄とも思える「空・白」には明確な役割が与えられているのだ。

それはいったい何か。

境界的な時空間から「聖なるもの」の断片が受肉

したモノは「モノ語り」を始める主体性をもった存在である。そのモノがヒトの手によって色・形を与えられ世界に具現化された状態を例えると、ちょうど大地から木の実が発芽した状態である。モノは異界という不可視の大地の深層から、可視の世界へと芽吹いた状態にあるといえる。言い方を変えれば、四次元から三次元への変換といえるかもしれない。

しかし、実際は、モノは草木のように大地に根を張っているわけではなく、刈り取られた稲のように、ヒトによって自然界から素材が切り離され、色形をもつ根を張らない独立した物体として一定の空間を占める。母なる大地に根ざした自然物から一転、大地から刈られた人工物になることによって、そのままでは大地の深部、つまり、「四次元の異界」との接点が断ち切られてしまうことになる。

そこで必要となるのが「空・白」というエレメントである。モノは産み出される過程でヒトとの対称性を獲得し、色と形を与えられる代わりに、ヒトが介在することで、四次元的世界との直接的な交感を断たれる。そのことを潜在意識で熟知している創り手は、四次元との回路をひらくエレメントをモノに付与するのである。

ヒトによって「空・白」という異界への風穴を穿たれることによって、モノはコスモスとカオスをつなぐ媒介者としての機能を回復するのである。あるいは、仏像の開眼式のように、風穴を穿たれることによって、モノは呼吸を始め、生なるモノとして、この世界に生まれると言ってもいい。

モノにひらかれた「空・白」の風穴は、モノがヒトに到来し、現し世に受肉する以前の隠り世へと通じる開口部である。

それはまた、天地を逆さまにした土器の尻の穴が示すように、死者の世界と生者の世界をつなぐ火山の噴火口、あるいは聖なる放屁の穴なのだ。

8　触覚の革命―輪積みからロクロへ

稲作農耕が本格的に開始される弥生時代になると、一般的に、土器の形は画一化・均一化され、文様も縄文土器と比べると平滑化されるといわれる。必ずしもそうではないのだが、さらに時代が下って土器づくりにロクロが伝わり本格的に用いられるようになると、水挽きで作られる小型の「土器」は文様を持たなくなる。ロクロの登場は、均一な土器づくりを可能にさせ、土器づくりを専門とする工人や集団の出現によって効率的な大量生産が可能となった。たしかに、生産の労力や時間のコストは削減され、効率的に大量の器をつくり出せるのだから、それだけでも革命的なことである。しかし、感覚価値の観点からいえば、ロクロの登場は「触覚」の革命でもあるのだ。

ロクロや回転台が登場する以前は、粘土紐を積み上げていく輪積み法が主流であった。ロクロを使わない縄文土器は、回転の遠心力には一切頼っていない。しかし、回転台や蹴回しのロクロがもたらすのは、粘土の高速回転によって、つくり手の指先と手のひらに「回転摩擦」というまったく別次元の触覚を生み出す。この感覚は「快楽」以上の何ものでもない。この触覚の革命は、別の言い方をすれば、「視覚の造形」から「触覚の造形」への変化、あるいは、「静の造形」から「動の造形」への移行としても捉えられる。

縄文土器や弥生土器は「視覚の造形」である。とりわけ縄文土器がつくられる場合、正面が意識される。木の葉や網代といった下敷きの上に粘土を据えて、土器の顔や背中を意識しながら、形をつくり文様を描いていく。その際、土器をズリズリと回転させたり、創り手が土器の周囲を回ったりすることはあっても、回転よりも据えられた土器を「視覚」的にどのようなデザインに仕上げるかが重要となる。この時、モノである土器とヒトは対称的な関係性にあり、形や文様などをどうするかという対話が繰り返される。

対して、水挽きで成形される文様をもたない小型の須恵器や土師器は、道具としての器の形が重要視される。また、ロクロを手動（ないしは足）によって回転させながら器を成形していくのであるから、つくり手自身も輪積み法とは異質の運動を強いられ、バランスを崩せば薄い器は形を崩してしまう。つくり手の神経は視覚よりもむしろ触覚に集中し、触覚を研ぎ澄ますことが求められる。

つまり、土器づくりにおけるヒトの感覚は土器をしっかりと見据えて対話しながらつくる「視覚の造形」から、「触覚の造形」へと感覚価値を変容していったのである。

あるいは、かつて岡本太郎は縄文土器と弥生土器とを「動的」と「静的」デザインとして対比したが、たしかに、視覚的にみれば両者は「動と静」という、まったくの対極にあるかのようなデザインだ。弥生土器は回転台を利用して文様を施文することはあるが基本は輪積みであり、ロクロを用いる土器は（無論すべてではない）、縄文土器や弥生土器のような文様は一切施されなくなり、「静的」なデザインの極みとも

いえるようなものになる。しかし、回転運動に着目すると、縄文土器や弥生土器のような輪積みで作られるものに対して、水挽きの「土器」はロクロによって粘土が回転しながら成形されるわけで、その粘土は遥かに「動的なモノ」であるといえる。

また、近藤高弘の話によれば、陶芸の世界では「首振り三年」という伝統があるらしい。近藤氏の実際の制作をみていると、回転する粘土のリズムや、粘土の塊から器の形が現出していく際のリズムに、創り手の全身が無意識に同調し、無意識のうちに自然と首を振っているように見える。

とすると、縄文土器の場合、文様の反復などによって、意図的に器面にリズムを創り出さなくてはならないのだが（時にはリズムを意図的に崩す場合もある）、ロクロを使用した場合、器面に文様によってリズムを創りださなくとも、すでに成形の段階で粘土に回転のリズムが織り込まれていることになり、視覚的な面だけからの「動と静」という対比が成り立たなくなる。粘土の回転の振動は、素材だけでなくつくり手の全身に波及し、土器づくりは「静」から「動」の造形へと移行しているのだ。

視覚から触覚へ。静から動へ。これらの変化を言いかえれば、「モノとの対称性」から「触覚の快楽」への変容ともいえるだろう。

縄文土器では、創り手と粘土との交感が重要である。静的な粘土との対話によって、死と生を司る器に相応しい非対称なデザインや「空・白」の風穴を付与し、粘土にリズムを刻みこむ。そうすることで、生きたモノとして、この世界に無音の振動を放つ存在となることができる。

一方で、古代のロクロを用いた水挽きの「土器」は、つくり手と粘土が刻む振動・リズムが同調し、そこに生じる一種のトランス状態の快楽によって、創造の時空間が現出する。粘土との対話というよりも、むしろ粘土と一体化することで、振動するモノが生み出されるのだ。

おわりに——振動するモノ

これまで、日本列島人の創造の原点を探るべく、縄文時代に出現した粘土の器を中心に、その造形の奥底に秘められた心性を読み取ろうとしてきた。それは創る者と創られるモノとの境界に生じているはずの幽（かす）かな「振動」を嗅ぎ取る試みであった。

しかし、それはもはや「日本」などではおさまるものではないし、粘土の造形は単なる道具の製造作業などでは到底ない。それは、地球上のあらゆるモノの生と死を内包した粘土を、子孫を残していく創り手自身の命を繋ぐ聖なるモノとしてつくり変え、己自身を生みだす創造行為である。

もう一度言おう。

芸術は振動である。

創造という行為は、人の内部に確実に存在する「いのち」と「こころ」の琴線を振るわす、その透明な響きをつかみ取ることである。

その振動は生命が誕生する以前から、今、ここに立つ「私たち」という森羅万象に絶えることなく響き続けている。

その、身の内に振るえつづける死と生の渾沌の中から、宇宙にこだまする無音の響きをつかみとり、色・形・音を与え、この世界に具現化する。

その時、創造者は無限の時空を超越し、全宇宙の噴火口となるのだ。

創造によって世界に放たれた振動は、全宇宙を呑み込み、森羅万象を共振させ、無へと回帰する。

そして、その振動の流転が、やがて世界を変えることになるだろう。

引用参考文献

石井匠「縄文人のモノ感覚」『モノ学・感覚価値研究』第一号、モノ学・感覚価値研究会、二〇〇七年。
石井匠『縄文土器の文様構造——縄文人の神話的思考の解明に向けて』アム・プロモーション、二〇〇九年。
岡本太郎「四次元との対話——縄文土器論」『みずゑ』五五八号、一九五二年。
岡本太郎『沖縄文化論——忘れられた日本』中公文庫、一九九六年。
鎌田東二『翁童論——子供と老人の精神誌』新曜社、一九八八年。
鎌田東二「モノ学の構築」『モノ学・感覚価値研究』第一号、モノ学・感覚価値研究会、二〇〇七年。
川村光毅「音楽する脳のダイナミズム」『恋う・癒す・究める　脳科学と芸術』工作舎、二〇〇八年。
小林達雄『縄文人の世界』朝日新聞社、一九九四年。
佐佐木隆『日本の神話・伝説を読む——声から文字へ』岩波新書、二〇〇七年。
谷口康浩『環状集落と縄文社会構造』学生社、二〇〇五年。
徳井いつこ『スピリットの器　プエブロ・インディアンの大地から』地湧社、一九九二年。
中沢新一『対称性人類学　カイエ・ソバージュⅤ』講談社選書メチエ、二〇〇四年。
原研哉『白』中央公論新社、二〇〇八年。
東ゆみこ『クソマルの神話学』青土社、二〇〇三年。

第2部 こころとモノ

もの・内面・接点

――心理療法におけるこころ観を求めて

河合俊雄
こころの未来研究センター教授・
臨床心理学

私は心理療法、臨床心理学を専門にしているので、その立場からこころ観の話をしたいと思います。こういう意見をぶつけあえる研究会なので、前半部分はわりとあたり前の話をしますが、後半はいま考えているところを、多少ともぶっつけ本番でしゃべってみて、今後につなげたいと考えています。自分ではアイデアにある程度確信を持っているのですが、うまく意味が伝わると幸いです。

1 心理療法の祖先のこころ観

まずレジュメの最初のところの「心理療法の祖先のこころ観」について話したいと思います。多くの人がご存じだと思いますけれども、エレンベルガーという人が『無意識の発見』という大著を書いています。その第一章に、心理療法、力動的心理学の遠い祖先としてシャーマニズムや呪術について述べられていて、なかなか興味深いです。心理療法といっても本当にさまざまな立場があって、分析的・力動的な見方だけではなくて、行動療法的な見方、クライエント中心療法的な見方、認知療法的な見方、最近ではさまざまな領域での応用的なカウンセリングとかいろいろな見方がありますけれども、ここでの見方は、分析的な見方に限りたいと思います。というのも、分析的な見方が、近代的な意識やこころ観と密接に関係しているからです。

力動的な心理療法の祖先と考えられるシャーマニズム的で原始的な治療の例として、エレンベルガーが引用しているものを取り上げてみたいと思います。ドイツの文化人類学者であるアドルフ・バスティアーンが南米ギアナで自ら体験した報告があります。バスティアーンは自分が激しい頭痛と発熱になった時に、なんと現地の呪医の治療を受けたのです。治療の行われるテントを訪れると、三十人ほどの先住民がいて、いろいろ太鼓を鳴らしたり、葉っぱで音をたてたりしながら、六時間ぐらい続く治療をして、「ケナイマ」という霊が蠢いているというのです。延々と儀式をして、最後に毛虫を呪医が取り出して、それが治ったしるしだとするのです。バスティアーンは、まだ頭が痛かったそうだけど、しぶしぶ帰ってきたという話です。こういう例が一つあがっています。

もう一つ、エレンベルガーが引用しているものから、違う種類のものを挙げておくと、フェデリコ・サル・イ・ロサスという人の報告で、これはアメリカのインディアンの例をいろいろあげていますけれども、全然内容が違います。さっきのバスティアーンの場合は何かがとり憑いているのに対して、今度の場合は自分の魂がどこかに行ってしまうという例で、何か特殊な焼物をつくって、それを魂を失った人の家に持ってきて、筋道をつけて、魂を呼び戻すということをするわけです。鎌田先生の場合はしょっちゅう自分の魂がどこかへ飛んでいくらしいですけれども、普通我々の魂はここの自分の体の中にいると思っている。けれども、魂が失われると病気になるので、それを取り戻すこ

とで治療をするわけです。

エレンベルガーの本の中には日本の狐憑きの例も載っています。日本では、狐さんが憑く、こっくりさんが憑くという考え方が、前近代には残っていましたし、現代でもそういう考え方も認められます。そのこっくりさんを祓うという例も載っています。

ここでまとめてみると、エレンベルガーが心理療法の遠い祖先の治療の仕方、コンセプトとしてあげているものに二つあります。一つは魂の喪失で、自分の魂が体から出ていってしまうという見方。もう一つは、なにものかが自分にとり憑くという憑依の考え方です。シャーマニズムに多いのは、脱魂と言われるように、自分の魂が飛んでいくという見方です。これはシベリアのほうのシャーマンに多い形です。それに対して日本は圧倒的に憑依型が多くて、この場合には悪霊や動物など、自分に何かが憑いてくるのです。東北のイタコなんかが行っているのも、憑依によるものです。病のあり方というのは、脱魂と憑依というシャーマニズムの二つの形態とすごく一致しているのではないかなと思います。

このような原始的な心理療法におけるこころ観は、いまの我々の持っているこころ観とは全然違います。つまり、魂というのが必ずしも自分の体の中にあると考えられていないのです。魂は人間の体から出て行くだけではなくて、さらにはすべてのものは魂を持っていると考えられている。そういう魂とか霊の共同体というか、神話とか物語、自然によって魂は担われているという世界観なのです。おもしろいことには、ものの魂とか魂と魂の関係、魂と霊との関係とかには、ある種の対等さがある。つまり悪霊と自分の魂、木の魂と自分の魂が対等の関係にあるわけです。それはあたかも小さな子が自分のことを「わたし」とか「ぼく」とか言えなくて、「何々ちゃん」と自分の名前や愛称を使うのと同じ次元です。つまり抽象化された「わたし」というのがそびえ立っていない世界なのです。

それから、原始的な治療から見てとれる世界では、個人という概念がおそらく存在していない。きょうの入来先生のお話の中で、自己理解、自己意識がすごく大事だというお話が出てきたのですけれども、原始的な心理療法の世界では、個人の自己意識ではなくて世界の自覚、共同体の自覚であって、個人の自覚がないのが特徴だと思います。こういう世界の中では、こころがはっきりとした実体として感じられる。

例えば日本人の中で、もういまは弱くなってきているかもしれないけれども、自分のお針箱とか、自分のお茶碗、お箸、そういうところにも魂を感じるところが残っているのではないかと思うのですけれども、これが心理療法の祖先のこころ観と一致しているわけです。

もう一つ、世界の自覚ということで、いまの心理療法とは異なっているのだけれども、治療が集団の中で行われる。バスティアーンの場合も、三十人の村人たちと一緒に治療の儀式が行われている。だからこれは個人での治療ではないのです。だれかが病気になっているということは、共同体の秩序とか世界の秩序が乱れているのであって、その人がおかしいというわけではないと考えているわけです。

2 心理療法のこころ観

二番目に入りますが、心理療法のこころ観とは何なのかと言うと、ここでたとえば私がだんだんおかしなことを話しだすとします。昔の人は、それは悪霊が憑いたとか、狐が憑いたとかと思うのだけれども、現代とか近代の人はそうは思わない。いよいよ私が発病した、私の妄想である、あるいは私の人格で解離が起こっていると考える。つまり、こころというのは、私という個人の中で閉じたものとして考えられている。私のこころは閉じてしまっている。

昔のこころというのは、ある意味、オープンシステムで、悪霊が入ってきたり、自分の魂も出ていってしまったりする。それに対して、閉じたこころで、内面性を前提としているところが心理療法のこころ観の特徴だと思います。閉じた中に私のこころのいろいろな要素があって、時には私が気づかないことをすることがあっても、それは解離した別人格やコンプレックスの働きだと考えるわけです。こころの持つ内面性という特徴がすごく大きいと思います。

それから、窓の外に見えるあの木が不気味に揺れているとします。それは、あの木自体が不気味なのではないのです。あれに霊が宿っているのではないか、それどころか悪い霊が取り憑いているのではないか、とかではなくて、そう私が感じるだけのことなのです。つまり、すべてを主観性の投影として考えていくわけです。どういうことかというと、エレンベルガーが描いた心理療法の祖先の世界では、すべてのものに魂がある世界だったのに対して、近代の心理療法の

こころ観というのは、人間の主観だけがこころを有することになり、それ以外にこころは存在しないのです。

例えば私が昔、鎌田さんとバリ島に行った時、「ここは聖なる場所だ」と言われた時に、「あ、本当だ」と私は思う。つまり、木とか、そこにある石とか泉とかが聖なるものというオーラを放っている。つまりそれぞれのものに魂が感じられる。でも心理療法の見方というのは、そうはならない。それはすべて「わたし」の投影になってしまう。それ自体は魂のないただの泉、ただの木であって、それに「わたし」が投影しているだけなわけです。

そのようなこころ観は、いわゆる投影法と言われる心理テストに一番典型的に認められます。たとえばロールシャッハテストという心理テストがありますが、これはただのインクの染みなのに、オオカミの頭とかコウモリが飛んでいるとか、そういうことが見えてくるのです。インクの染み自体は何ものでもない。けれども人間の主観だけがこころを有していて、インクの染みに形を投影すると考えるわけです。その場合には、「わたし」というものが成立している。いろいろなものの上に「わたし」がそびえ立っている。「わたし」というのは、誰でもなれるけれども、「わたし」はこの私しかいない。それは絶対的なものであって、多くの魂が対等に並び立っている世界とは全然違うのです。

たとえば心理療法に来る人のなかに、電車が怖いという症状を持つ人がいます。客観的には電車自体は怖いものではない。だから電車が怖いというのは、単に主観的に怖いとみなされていると心理療法では考えるのです。そこには、客観的にどうなのかということと主観的にどう感じるかということの区別があるわけです。

内面性と主観という話をしたのですけれども、心理療法のこころ観にとってもう一つすごく大事なのは、自分が自分を見るという自意識とか自己意識です。私は、単に外の世界を見るとか、投影するだけではなくて、自分を見る、自分を意識することができる。そのことによって自分と自分の関係、自己関係が出てくる。そうすると、自己矛盾も生じてくるし、自分へのこだわりも生じてくる。

これは後でも言うことなのですけれども、このようなこころ観が生まれてくることはジレンマなのですね。つまり自分で自分を見る意識ができたことによって、たくさん問題が出てくることになります。けれども逆に心理療法というのは、自分で自分を見ることができるから、自分で自分のことを考えられるから心理療法になるという、すごくややこしいところがあるわけです。ありとあらゆる問題が自分をめぐって生じてきているのです。

自分で自分を見た時に、たいていの人は、ちょっと下から自分を見上げるか、逆に上から見下ろしてしまうことになります。見上げてしまって、自分をもっとすばらしいものだと思うと、自己愛とか、自分が誇大化することになります。逆に自分をもっとだめに見てしまうと、劣等感が生じてくる。あるがままの自分を見ることはほとんど不可能なことなのです。自分のことを大切と思うから、自分が脅かされているとか、狙われているとか、怖いとか思ってしまう。あるいは、自分をコントロールしようと思うと強迫が生じてくるというふうに、自分にこだわればこだわるほどいろいろな心理的な症状が出てきてしまう。

いままで内面性と主観性と自己関係ということを言ったのですけれども、こういうことが可能になるためにはすごく長い歴史が必要だったわけで、それには西洋の歴史が非常にかかわっていると思います。デカルトが例えば「延長する物」と「考えるわたし」の区別を言ったように、こころと物の分離は歴史的な一つの成果なのだけれども、それもこのようなこころ観が成立するために決定的な役割を演じていると思われます。また象徴的なことで言うと、例えば遠近法、ある一点からものを見るというあり方とか、最近いろいろ歴史研究がされていますけれども、個室というものができてくるということ、それから自然とか共同体から個人が分離してくる、そういう過程も非常に大きくそれにかかわっていると思います。でも、今日はそのことを詳しく言うつもりはないので、それだけの長い歴史があるのだということに触れるだけにしておきたいと思います。

心理療法というのは、あくまで主観的こころを扱う。クライエントさんが「ひどい母親なのです」と言っても、お母さんに会って変えようとはしない。あくまでその人の語る、その人の中のお母さんとのかかわりを考える。あるいは、いじめということをクライエントさんが語っても、加害者を摘発しようとか、環境整備をしようとかいうことはしない。それはあくまでその人の語りであるし、その人のこころのあり方として捉えていく。つまりその人がいじめを受けている、あるいはいじめというストーリーを使うというその人のあり方として考える。こういうのは失敗して

みるとよくわかるのです。つまりカウンセラーが、「じゃあ、転校したら?」と言って転校してみると、同じことが繰り返されたりするわけです。だから、むしろその人のこころのあり方を変えていこうと考えるわけです。

それでは心理療法で何をするのかと言うと、主体的にかかわり、主体を動かすわけです。心理療法というのは自由に主体が動く場を提供することだとたぶん言えると思います。それは、狭い意味での主観性を超えているのです。自由に主体が動くためには、自分がコントロールできるところを超えてしまう。そういう場を提供していくのが心理療法なのです。フロイトが自由連想ということをやっているのは、自由連想をすると、自分のこころが自分を超えていくのがわかる。だから夢分析というのも、夢という自分を超えたものを分析するのだと思います。

心理療法は、内面性とか主観性とか自意識とかが成立している人、特に主体的に問題にかかわれる人におそらく有効ということが言えるのではないかと思います。だから、そこに文化的差異が大きくかかわってくる。あくまで西洋で成立したものなので、特に日本の田舎で心理療法をやろうと思ってもうまくいかない人もけっこうあるし、私が学生だった二、三十年前だったら、西洋の心理療法のコンセプトを用いてもうまくいかない。

あるいは、年齢というのも非常に大きな要因で、自意識を持っている人を前提にしている。普通の発達をすると十歳ぐらいで自意識ができてくるので、それ以前の子に対してはかかわり方が変わってくる。だから、子どもにプレイセラピーとかをする場合は、ある意味で心理療法の祖先と同じようなやり方になって、そこで儀式的な癒しが展開されるという形であって、自分で自分のことを見つめるとか、自分と向き合うという形の心理療法とは全然違うことになります。

あるいは、症状による差異を考えてみると、自分をめぐっているものを心理療法の中心にしているので、心理療法は一応神経症的な基準で考えていることになります。そうすると、例えば精神病とか最近出てきている発達障害というのは、同じアプローチが通用しないということも言えるわけですね。ここまでは当たり前の話です。

3 内面性の限界

心理療法のこころ観を内面性として考えることの限界、問題が、主に三つほどあるのです。一つは、狭い主観性は、結局、自意識の成立にしかかかわれないし、そこに循環構造がある。一番典型的なのは対人恐怖なのですけれども、対人恐怖は最近、非常に減ってしまった。私が学生のころは多かったのですけれども、このごろそういう人はいなくなってきている。対人恐怖というのは、例えば近所のおばさんが私の噂をしているとか、大学の授業に行くと、少しうしろの席の女の子たちが自分の悪口を言っているのではないかとか、結局、自意識過剰なのです。そういう形でネガティブに自分のことを意識している、自分のことを盛り上げているという感じなのです。でも、対人恐怖を抜けるためには、ますます自分で自分のことを考えて、自意識にかかわっていかないといけない。まずくすると、そこに循環構造が出てくる。つまり、心理療法自体が自己関係的なものなのですから。

あるいは、自己関係で扱っていて本当に人が変わることがあり得るのかということも出てくるかもしれません。そういう意味で、心理療法というのは、煩悩に目覚めた人の煩悩をますます深めるわけです。精神分析に対してオーストリアのリップスが言ったのは、精神分析とは、自分がそれの解決と考えている病気のことである、と。自意識の悪循環のことをさしているわけです。でも、一度自意識ができた人が、いまさら座禅を組んだりなどして、それを捨てようとしてもなかなかうまくいかないし、自意識というのは恐ろしい罠であるわけです。

それから、最近、逆に自己意識とか葛藤を持てない人が増えているなと思うわけです。それは、日本でも対人恐怖がだんだん減っていることにもよくあらわれていると思います。自意識とか葛藤の世界がなくなってきている。心理療法は、自意識のない人にはなかなか通用しないのですね。すごく難しい。自分の奥底に隠されているものとかを考えたり指摘したりするのがむずかしかったり、こういうふうに行動するけれども、それには意味とか理由がないように思われる場合が増えていると思います。つまり表面の行動しかないわけです。このあたりは、スクールカウンセラーの話を聞くと、そのような人が増えてきているような気がします。それがどんなパーセントになっているかは言えないのだけれども、心理療法をやっていると、わりに意識のアバンギャルドな人がいるような気がするので、何かそういう方向に世の中が動いていっているのではないかという気がします。

もう一つは、心理療法のあり方が変わってきた。心理療法の基本は、クライエントの主体性、つまり私にはこういう悩みがある、だから心理療法を受けようという主体性がとても大事なわけです。ところが、最近、世の中が親切になってきて、カウンセラーの方が派遣されてくる。学校、医療、災害現場、どこにでもカウンセラーがいる。アメリカなんかはすごいですけれども、どんな領域にでもカウンセラーが派遣されている。

そうすると、自ら主体的に相談に来ているのではないクライエントが非常に増えてくる。塾とか予備校に行くと、ブロイラーのようにどんどん餌が詰め込まれていく感じで、勉強していくと点がとれるようになるという主体性のない親切な社会が現代社会かもしれません。そういうモデル的に心理療法も動いているところがあるのではないかという印象を受けるのです。そうすると、内面性とか主体性とか自意識が通用しないし、自意識を持つようにし向けていくこと自体が難しいのではないでしょうか。それではこれまでの心理療法のモデルとは異なってきているのではないかと思うようになってきました。

4 接点

それで、「接点」というのを考えたのです。突然ですけれども、『遠野物語』という柳田國男が書いた民俗学的資料というか、文学というか、があります。『遠野物語』を読んでみて驚いたのは、本当にいろいろな他者との境界で物語が発生しているのです。どういうものかと言うと、たとえば動物で、二十番のヘビ、三十二番の白いシカ、三十六番のオオカミ、サル、カッパなどが他者として現れます。もちろん山人と呼んでいるものも現れます。いつも話題になるのですけれども、それは鬼なのか先住民族なのかアイヌなのか。天狗とか山の神とか、けっさくなのは西洋人まで他者として出てくるのですね。いわゆる超越した向こうの世界のカッパとか天狗とか、オシラサマとかオコナイサマ、ザシキワラシ、コンセイサマも出てくるし、それに入り交じって亡くなった人も出てきます。ともかく境目でいろいろな他者と出会う形をとっているのです。

『遠野物語』を、最初にお話しした心理療法の祖先の世界のコンテクストで読んでいくとすると、山人とか天狗とか山の神とかいうのはバスティアーンの治療の際に取り憑いていた霊みたいなもので、あの世の存在として考えられます。あの世のものと出会ったところで、何か癒しとか物語とかが成立するという感じだと思うのです。ところが、『遠野物語』には一言もあの世の話は出てこないのですよ。全部が境目の話。境目でポーンと出会う。瞬間に出会って、殺すか殺されるかという話が多い。

例えば三番目の話で、「遙かなる岩の上に美しき女一人ありて、長き黒髪を梳りていたり……不敵の男なれば直ちに銃を差し向けて打ち放せしに弾に応じて倒れたり」。女の人が出てきたら、話しかけるとか、誘ってみるとか、したらいいのに、パーンと打って終わりみたいな話。何のやりとりも、ロマンチックな話の展開も、誘惑、恋の駆け引きもないわけです。あるいは昔話によくあるように、課題を与えられることもない。直ちに殺してしまうわけです。

これを読んでいて、どうも結果として結婚するとか、二つの世界がつながるとかが大切なのではなくて、出会うということそのものが大切なのではないかと思うのです。それは西洋人に出会おうが、山人に出会おうが、カッパに出会おうが同じことのようです。

そして、大事なのは、出会いというのはそこで接点が生まれてくるということです。接点を超した向こう側にどういう世界があろうが、あの世があろうがなかろうが、そんなことは我々にはわからなくて、その接点が大事なのです。もう一言いうと、その接点だけにこころがある。村の世界というのは、ある種のルーティーンというか、そこにこころは動かない。あの世の世界は、あるかどうかわからない。ただ、その接点でバーンと出会い、そこにはこころがあり、そこでこころが発生する。

心理療法を行っていると、すべてのことが関係しているなあと思うことばかりです。私は、何人かのクライエントのケースレポートを聞いた中で、あいつのせいで神戸の大震災が起こったと思ったことがあります。つまり、その人のストーリーの中にみごとに地震がはまっているとしか思えない。あるいは、摂食障害の子どもが飼っている犬が、やっぱり食べなくなって死んでしまった。何か家族の危機の時に白アリがばーっと出てきたりする。あんまり言うと、聞く人が「そろそろ危ない」と思われたら困りますけれども、すべてのことが関係している。ありとあらゆることがネットワークをなしている。こころというのは、そういう接点だし、ネットワークだし、あるいはネットワークがつながる瞬間なわけです。

個人心理療法というのは、ネットワークだからこそ一点だけにかかわり、そのクライエントさんだけにかかわるという方法論をしていると私は思います。こころは、実体としてのものの魂でもないし、私の内面でもなくて、何かと出会う接点なのです。新しいネットワークができる時、あるいはネットワークに気づいた時、それがこころじゃないか。そう思うと、心理療法において、もっと接点に注目するとか、どう接点をつくってやろうかとかというあり方が考えられる。抽象的に話をしてもしようがないので、その人が例えばどうお母さんにぶつかるのだろうとか、そこの接点に注目していく。ある意味、その時、その出会いだけにしかこころはないのではないでしょうか。

5 自己矛盾・弁証法

五番めに、自己矛盾・弁証法と書いていますけれども、自意識というのはすでにお話ししてきたように袋小路なわけです。こころとは、そもそも自己矛盾しているものです。自己矛盾しているからおもしろいというか、それを整合的にとか、規則的にというモデルではとらえられないのではないか。整合的にとか一方向にと言うと、例えば認知行動療法なんかの考え方とは違うと思うけれど、私が心理療法をしていて、これもだめ、あれもだめで、両方の方法がどちらもだめというのが圧倒的に多い。どっちをしてもだめという矛盾の中で、それを超していこうと思うと、こころというのは本質的に自己矛盾している。それをある意味超そうとすると、弁証法的な方法しか考えられないかなと思っているこのごろです。

ディスカッション

鎌田　どうもありがとうございました。日々の思索のプロセスを体系的に提起してくれました。河合さんがぶつかってきた問題の糸口から、最初の心理療法の元祖の部分、まさに心理療法の実際の経緯の中で出てきた問題があらわになってきました。特に、最近の、こころの問題を読み解く中で特徴的にあらわれてきた「境界」とか「接点」とか「ネットワーク」という問題ですね。それについて、最終的に自己矛盾する存在の弁証法的なありようということでお話をされました。それでは、自由に議論していきましょう。

自己相対化

内田由紀子　ありがとうございました。私自身日本文化について研究しているので大変興味を持ちました。いま問題になっているかなと私自身が感じているのは、日本における「自己相対化」についてです。自己意識があって、周囲との相対化をしながらある程度自分を正しく評価をしたいのだけれど、なかなかその着地点が見出せなくて揺れているという感じが何となくある。それを心理療法とか西洋的なこころ観というものによって解決しようという時に、自己と他者を弁別したり比較したりすることによって正しい自己の着地点を見出そうとまわりも言うし、本人もそうしなければと思っていろいろとやってみる。しかし、それでもうまくいかなくて、ますます迷う感じになっていくことがあると思っていました。

河合先生が最後に「接点」とおっしゃったのは、もしかすると自己相対化をして正しい自己の安定みたいなものを得る時に、弁別し比較するのではなくて、むしろつながるというか、出会ったりつながったりすることによって自己相対化ができるというプロセスもあるのかなと思いました。それを切り離そうとしてきたことによって自己相対化が難しくなるということがいま現在起こっているのかなと感じたのですが、いかがでしょうか。

河合　普通の社会というのは、接点というのが幸か不幸か無理やり設けられているわけです。社会ルールというのがしっかりしている。ただ、少なくとも我々がお会いするクライエントの人を見ていると、何かそこでの感動というのがほとんどなくなっている傾向があります。そしてたとえば学校へ行かない子を無理に誘ってはいけないとか、まわりが中途半端に理解を示すので、接点がなかなか生まれない傾向が強まっていると思われます。そういう意味では、接点を提供するような社会的な仕組みみたいなものはだいぶ壊れていっている。その意味で、仕組みというのは大事だと思います。残念ながら心理療法を行う者としては、社会的発想がないので、その人その人個人で何か接点を見つけてやろうと思うので、一般の人に対していま何か言うことはできません。でも、何かすごく大事だという気がします。

内田　接点をつくろうとして制度だけをつくってしまっても、逆にうまくいかない。制度が親切すぎて、自分の力で接点を見出すことがなくなってしまう。

たとえば里山など、人間同士だけではなくて、自然などとの接点が一つの手がかりにならないだろうかと思いました。

日本人に合う心理療法とは

カール・ベッカー　私から見ると、心理療法をはじめとする心理学自体が、非常に西洋くさいものです。その西洋くささの一つは、個人を中心にしているという点です。抽象例を話すよりは、具体例を挙げた方がわかりやすいでしょう。大学時代のアメリカの倫理学の授業の時です。先生が、「わからない時に自分の内なる声を聞きなさい」と言われました。それは英語でしたから、「内なる声」を単数で「your inner voice」と言われました。隣に座っている友人はアフリカから来た留学生でしたが、一緒に昼食に行って、「自分の内なる声を聞きなさいと言われても、なかなか聞けないのだ。知りたくても探れないのだ。そのために時々瞑想などもするけれども」と私が言ったら、彼が目を丸くして、「嘘でしょ？　もう数々の神々やら霊やら先祖やら、さまざまな内なる声が絶えずうるさく語りかけているじゃないか」と言うのです。今度は私が「ほんまか」と目を丸くしてしまいました。また彼は、夢の中だけではなく、しょっちゅう体を離れてアフリカに行って、霊的なものを見たり、また自分に戻ってきたりすることがあたり前に思っているのに、カールには体を離れられないのかと、お互いに驚いたという会話をいまでも覚えています。

　それはアフリカの例なのですが、日本に来ると、現代人はあまり口にしないものの、古文献の中で、体を離れることや、あるいは狐憑きになったり、祟られたり、意識が個に限らずに自由自在に入り替われるわけですよね。

　そしてこのベッカーは、五年ばかり日本人の家にお世話になっている間に、しっかりと世間体を気にするように訓練されました。一見、世間体に従うことは全体主義くさく個人を軽視するかのようですが、実は逆です。自分は絶え間なく、周囲に見られている、と思うこと自体が、一種の自尊心の裏返しでもあります。自分の言動がヘンに写らないように努めるのも、つまり、自分の言動はそれだけの影響力を自他に対しても持っているという前提に基づいていて、けっこう自己中心的な面を潜めています。河合先生が先ほどおっしゃったような被害妄想でも、周囲が全部自分に注目して、自分の言動がそれだけ大事であるという意味に解釈できます。日本の社会では、西洋人みたいにいちいち「あなたが大事だ」と言わなくても、その精神的原点に及んでいると思われます。

　ところが、世間体が崩れてしまって、「一人で決めろ」と言われても、己の内なる声を聞くような才能も、体を離れる才能も失っているわけです。そこで西洋くさい心理療法をベースとしたものではなく――本日、河合先生は「接点」とか「ネットワーク」という言葉をお使いになられたけれども――それを日本的な心理療法に持ち込んで、もっと日本人に合うような心理療法ができはしないかという希望さえわいてくるんですが、いかがでしょうか。

河合　最後の観点は、確かにある意味、華厳の世界にも似ていて、全部のものがつながっているのだけれども、だからこそ全部をやることはできないので、一点に集中しようとする。一点に集中しているけれども、つながりを持ちつつしようというのが私のスタンスなのです。

　それから、日本人といっても、その意識のあり方というか、こころ観のあり方が多様であることが特徴的だと思います。ものの魂とか霊を感じるとか、本当に不思議な夢を見たとかいう人は、日本人の中にいまでもけっこういます。私は古代人と呼んでいるのですけれども、代表だと思われるのが鎌田さんみたいな人です。また、自意識で葛藤を抱えて生きている人もいて、そういう人は近代人とみなすことができるでしょう。けれども、たぶん世界はどうも近代のパラダイムが壊れてしまっていて、日本人は近代人にならないうちに次に行ってしまっているという気がしますね。そのような人に近代的な心理療法の見方は通用しないでしょう。また多層的なものを持っている人もいるし、すごく極端に古代人的な人もいて、そのあたりがおもしろいし、難しいとも言えます。

自己相対化とネットワーク

入来篤史　先ほどベッカー先生のご質問で、神の声が聞こえないというのがありましたが、ジュリアン・ジェインズの『神々の沈黙――意識の誕生と文明の興亡』によると、ギリシャ人が、西洋人は神の声が聞こえなくなったと言ったわけです。『イリアス』の時代には神の声を聞いて行動しているような表現がある。でも、『オデュッセイア』では消えていって、プラトンになって完全に消失する。西洋という社会

は、それを継続させていく。それ以外のところはいろいろな声がたぶん聞こえるとは思うんですけれども、聞こえなくなった。それはたぶんネットワークというものを持っていて、刹那的というか、環境から要求された行動をする。我々のほとんどは、自分がコントロールせずに行動しているんですね。それを後から説明するイリュージョンとして、こころを想定して説明している。その時に、神の声としてしか説明できない。神の声として説明すると都合がいいので、いろいろな立場、立場でばらばらになっているネットワークの中でつながっていって、それを神の声と説明しているんだと思います。

それが、ネットワークが強固になってしまっているところは、あまりにも強くプラトン的な価値観、つまり、二千年間それが世界を席巻しているわけだから、そのネットワークが強くなった人間の脳の機能として神の声を聞くことを忘れてしまって、自分の意思を強くして、それで説明しようという説明ドクトリンが広がっている。人間は強くもなったし、文明化もしたんだけれども、一方では弊害も出てきているのがいまの精神病理です。フロイトの時代も、神が死んだ時代から広がるわけです。そういうところで臨床心理の場合は自己が循環してしまう。僕は自分自身はそれをうまく解決できていると思っているので、ちょっとおかしいのかもしれないけど。

鎌田　十分おかしいですよ。

入来　自分を客体化することによって相対化するとおっしゃったけど、相対化のたぶん一つのパターンだと思うんですけど、自分の認知のバイアスというのがわかるようになるんですね。そうなったらしょうがない、なおす必要もないということをわかるためには、自分がこういう環境の中で認知している世界観、認知の仕方の特徴というのがあって、自分がこういうふうに認知しているから本当はこうなんだという見方が出てくる。それは、たぶん自己の循環ではなくて、また別な三重構造になっているんじゃないかと思うんだけど、そうすることによって、自分がこういう認知の仕方をしている状態はこういう状態で、ほかの人はこういう認知の仕方をしている。そういうふうに相対化してしまうと、非常に楽になる。そういうことで解決できるのではないか。

人間は、「煩悩」がついたがゆえにいろいろなことが起こってしまって、それを滅却するのに非常な苦労が要るんです。そこで芸術が発生したりしたんだと思うんだけれども、それがいいのか悪いのか。両方ありだと思います。それをありのままに受け入れればいいだけの話で、それを受け入れ難くしてしまった。

一つわからないのは、自分を相対化して、自分の自己を別の次元で説明する。ある時、自己の永続性、この自己は明日も自分だし、過去から未来へずっとつながっているという感覚をどこかで持った。サルの場合には、現在しかないので、明日の自分と過去の自分は違うものだと。実際、サルは違うものだと思うんです。その永続性をいつどうして気づいて、それがどうだったかというのは、臨床心理学ではだれも説明できないですけど、そこはどういうふうに考えますか。

河合　それを答えるために最初に戻ると、ネットワークだと思うのですよ。出会っている瞬間というのは、ある意味、新しいネットワークができる瞬間なので、刹那なのだけれども、そこが人間の性と言うべきか、その瞬間に対してイリュージョンみたいなもの、そこに物語をつくっていくわけです。だけど、それはどうも嘘くさいなあと私は思っているわけです。ただ、刹那のほうをとっていくと、連続性とかがものすごく難しくなる。だから、臨床をやっている分には刹那でやったらいいけれども、現実生活の中では難しい。イリュージョン的な物語のない中で連続性をどうとらえていったらいいのか。それから、ある種のメタ認知というか、煩悩を滅却せずに残したまま、それを修正していくやり方だと思うのです。認識論的なあり方と存在論的なあり方と自分の永続性というものがたぶん関係していると思うのです。

入来　その連続性がいろいろなことの鍵だと思います。因果関係っていうのは時間性を持っています。これがあるから、これがある。本当は時間性がないのに、時間性の中に因果関係を含めて何か物語をつくってしまうところに、自己を永続せざるを得なくなった何かがあるだろうと思うんだけど、そこのメカニズムというのは。デュ・ボア・レーモンという生理学者が十九世紀のドイツの知的巨人なんですけど、本来は因果関係がないものに因果関係を求めざるを得ないということを彼は言ってるんですよ。それは、百年前の西洋哲学の影響を受けた生理学の中で言っていて、カントの少しあとですね。

ベッカー　カント自身も、我々は因果関係という大前提を通してしか物事を考えられないと言っているわけです。

入来　因果なんてなくて、相対関係でしょうが、たぶん両方ありで、両方使い分けられるのかという点

で、動物はもう悟った。

河合　刹那しかないというのはある意味強いと思うのです。物語をつくると、今度、物語を守ろうとせざるを得ない。守ろうとすると、今度は死の恐怖が出てくる。そこがまた難しい。

異なるネットワークが生まれるコンテクスト

鎌田　いろいろなことを思ったのですが、まず、声が聞こえてきたということについて、ベッカーさんの友達はどこの人ですか。

ベッカー　西アフリカです。

鎌田　僕はそのアフリカの人にかなり近いんだと思うんですけど、ちょっと具体的に言いますと、一九九八年の一月六日に声が聞こえてきたんですよ。そして、その日から、きっぱりと酒をやめた。別に「酒をやめなさい」なんていう声ではなくて、そのことの意味をいろいろ考えて、自分の決断として酒をやめた。そこから自分の転換があったのだけど、まさに声との出会いというのは、自分にとって、違うネットワークのあり方が生まれた接点なんですよ。

　でも、その声が何者か、神なのか仏なのか先祖なのか、あるいは自分の内面の声なのか、僕にはわからない。しかし、確実なのは、声によって僕は変わった。行動が変わった。酒を飲まなくなった。それまでは大酒飲みだったのが、まったく飲まなくなった。これは自分の人生の大転換なわけですよ。

　僕は、永続性の問題で思ったのは、人間が、コンテクストというとらえ方、これは河合さんのネットワークとか接点とつながってくることですけど、ある声から声をどういうコンテクストで瞬間的にとらえるかというところが実に重要な問題だと思います。それはイマジネーションと言うこともできるし、直観という言い方もできるし、いろいろな角度からそれを見ていくことができる。なぜかと言うと、一瞬にして図柄が変わってくるからです。同じ現象でも、図柄がぱっと変わる。そのソフトが急に転換するようなことがどういうふうにして起こるのか。自分から能動的にそれを仕掛けていくわけではない。でも、受動と言ってしまうほどのものなのかもよくわからない。何かそこで模様がばばばばっと変化してきて、それに自分なりにある種納得がいく。

　それから、森なら森、里山でも奥山でもいいのですが、日常の社会的な生活空間と違ったところに身を近づけるということは、ずいぶん違う接点を持てると思います。『遠野物語』に出てくるようなさまざまな動物や植物、あるいは山人とか、そういう存在の刹那性をすごく感じますね。それがある時にはお化けの表象で出てきたり、カッパとか、いろいろな物語が発生するんだろうと思います。

個人として出会うのか、類として出会うのか

山極寿一　河合さんのおっしゃられた出会い、特にこころが生じるという話は、いま、鎌田さんがおっしゃった自然との接点というのとちょっとずれがあって、我々人間、動物もそうなんだけれども、個人として出会うのか、類として出会うのかによって違うと思うんですね。我々は、両方で出会えるわけです。特に私はサルの個体識別をして、名づけというのをやっていると、動物との出会いの中でどういうふうに自分が動物の中に入っていくのか、それから動物がこちらにどういうふうになれていくのかというプロセスが、まさに類から個体へ、個体から類へという変化のプロセスを経験するような気がするんです。

　名づけというのは、すごく人間に特有のことであって、だれか名がついた個人、あるいは名がついていなくても名を持っている個体と出会うという経験と、それを類と見なして、つまりカテゴリーとしてある世界と出会う、人と出会う、あるいはサルと出会うのとでは、全然こころが違うと思うんです。僕が河合さんにお聞きしたいのは、出会いの瞬間に生まれるこころというのは、やっぱりそこに取り込まれていく部分というのは、おそらく個体と類で違うと思うんだけど、それは分類できないですか。

　つまり、世界観が変わってしまう鎌田さんのいまの話は、個体との出会いでは体験できない話。世界観を変えるというのは、自分の中に理解としてあった類というようなものが変わっていくものを体験された話。

鎌田　人間特有の行動やとらえ方として、ある現象を自己反省的に反芻していくことが起こるわけですよね。ある声が聞こえてきたのは、一つの現象です。例えばダンプカーがクラクションを鳴らしていって、そのままやり過ごして一日を過ごすこともできる。しかし、ある時、自分の状況の中で、それがどこか深いところに突き刺さってくるようにして、その何かがもぞもぞと自分を動かしていく。そういう一種の異物が自分のこころとか体に入ってきた時に、自分の中の違う仕組みみたいなもの、それは解釈とも言え

るんですが、そういうふうなものがぐっと前景にせり出してくる。それによって自分の行動を変えたということが現実なんですよ。

それを神様とか仏様とか精霊とかと言うと、一つの物語ができますね。その時には、一つの文化の型、物語のタイプみたいなものに自分をすり合わせているというか、それを応用しながら他者に対して語っていると思うんですね。現実そのものはよくわからないんですよ。いまでも僕はわからないです。何なのか。しかし、自分にとってはっきりしていることは、それによって変わったということ。一つの瞬間というか、声の接点によって自分が切り替わった。その切り替え方は、自分なりのいままでの経験値、自分なりの解釈の枠組み、自分の世界観、そういうふうな一つのソフトみたいなものがいままであったので、そういう転換を自分の中で描いたのかもしれないと思います。

山極　ゴリラとか森の住民との出会い方、接点の持ち方というのと、私がいま言ったような物語と現象との狭間にあるようなものをどう自分がとらえて、どう生き直すか、そういう問題ですから、同じようなレベルではもちろんないと思うんですね。

それから、もう一つ、『遠野物語』に出てくる民話の話が、例えば『旧約聖書』やほかの神話に出てくるものと変わる部分もある。特に『新約聖書』なんかとは大きく変わる部分がある。

鎌田　ちょっと話がずれるようですけど、昨日、僕は高階秀爾さんという美学者と話をしていたんです。パリの万博で、バリ島からガムランの音楽の人たちが行って西洋の社会で演奏した。それは一八九〇年代。バリの人たちは、初めて西洋音楽のオーケストレーションを聞いた。バリの人たちが初めて聞く西洋の音楽だった。向こうの人たちも、バリのガムラン音楽は初めてだった。それで、西洋の人が感想を聞いたわけです。「いまの交響曲を聞いてどう思いましたか」。そうすると、バリの人は「チューニングがよかった」と答えた。

これを聞いた時に、僕はすごくわかると思ったんですよ。僕も、石笛とか打楽器とか、そういうものをやってきましたから。つまり、西洋音楽で決められたコードのシンフォニーみたいなものは、彼らにとっては音楽とはちょっと違うものだった。しかし、チューニングの時にプップッと出す音、八百万（やおよろず）的に出てくる状況の中に、彼らは、彼らの文化の中にある一種の精霊的な音のこぼれ方みたいなものを感じた。そこで、このチューニングが強く彼らの中に届いた。これは、『遠野物語』に出てくる物語の構造と音の世界の中で出てくる構造の文化比較みたいなものがあり得るのかなあと思いました。

意識と無意識

渡邊淳司　もう一つ、少しずれるかもしれませんけど、こころとネットワークということで、僕はネットワークと聞くとインターネットかなと思ってしまうところがあったんですけれども、最近、日記、ブログにコメントをつけてくれる人工知能があります。その人工知能のソースが、まったくデータベースを持たないんですね。そのデータベースがグーグルを引いていて、世界中の人の何かに対するコメントを全部引いて、その中から特性に合ったコメントを返してくるという手段なんですね。

鎌田　それはランダムにですか。

渡邊　ランダムではなくて、書き手の趣向に合わせてチューニングされていくんです。そういうプログラムがあって、コメントを返すと、どんどんその人の趣向に沿ったようなコメントができたりする。そのときに個人のものや、一つのものを使うのではなくて、全体性を使って、そのものに自分がコメントしていけるので、こころと言っていいのかわからないですけれども、そういうものに僕はこころを感じてしまっているんです。

河合　答えをもらったほうが、自分で読み込んでいける。それがけっこう大きいような気はするのですね。それこそ声をどう聞くかということですが。

こころってどっちなのだとか、意識ってどっちなのだとかいう問いに対して、私の発想は、むしろわざとひっくり返しているところがあります。つまり日常、こころは動いていない。何か新しいことに出会った時にしか、こころは動いていない。精神分析的な言い方をすると、意識と言われている時は、我々は実はまったく無意識なのです。無意識と言われている時だけ、我々は意識を持っている。つまり、全然違うものが入った時だけ我々は目覚めているけれども、何もなく生きている時には無意識という感じなのです。だから、ネットワークが固定しちゃっている時は、もうこころは死んでしまっている。新しいものがパシッと入った時、出会った時、何かがつながった瞬間、こころが動いている。

西平直　先ほどの縄文の切れ目ができる瞬間ですが、

いまの話を借りれば、意識があるという時は実は無意識に動いているんですね。逆に、同じ繰り返しをある時切ろうとすると、無意識があらわれるということですか。その意味では、本当の発生というのは無意識の中から出た。

鎌田　それは当然でしょうね。

西平　その無意識の断絶で事が発生する。

鎌田　無意識の中から発生するという理解のほうが、僕には納得できますね。

　さて、これから先、どんどん崩壊と解体の世界に向かって順調に議論を進めていくことができれば、私たちの研究会もますます実り豊かなところに行くかもしれません。しかし、ことほどさように、こころをめぐるさまざまな問題のありようとか、それに対するアプローチのあり方、分析、その分析からさらに考察や解釈というレベルになると、まだまだ整理されない問題は当然あります。しかし、研究会ですから、そういう状況を出し合いながら、その中で座標軸なりマップのようなものなり、また認知ステップを見出していくことが可能なのではないか。そういうことをこれから探っていきたいと思います。

　最後に、吉川センター長に結びのあいさつをお願いして終わりにしたいと思います。

センターの核となる研究会に

吉川　きょうは、長時間、本当にありがとうございました。去年の四月にスタートしたこころの未来研究センターですけれども、今日の三人の方々のお話とあとのディスカッションを聞いていて、このセンターの核となる研究会がきょうスタートしたのではないかという気がしています。

　河合先生が、接点や出会いのところにこころが生まれると言われたときに、センターのことを言われているように感じながら聞いていました。去年の四月にこころの未来研究センターができたとき、これがどういうセンターになるのか、どういう方向を向いていったらいいのか、全体の様子を一言で言うと、五里霧中というような状態でした。

　と言うのは、研究者の専門領域がまったく違いますし、共通言語もない。日々、その日暮らしの状態と言いますか、何か危うい橋の上を歩いているような感覚がずっとあって、正直なところどうなるのかなという思いで過ごしていました。鎌田先生がこの四月にセンターに来られて早々に言われたのが、「そもそもこころとは何でしょう、ということをみなでディスカッションする場をつくらないとだめですよね」。

　そこで何かはっきりした答えが出るとか、最後に整合性のある美しい世界が見えてくるとか、そういうものではなくて、こころに関心のあるいろいろな分野の研究者が集まって、こころとは何か、という真正面からの議論を続けることが、このセンターの大事な役割じゃないかなと感じました。きょうは第一回ですので、第二回、第三回をぜひまた続けていきたいと思っております。どうぞよろしくお願いいたします。

鎌田　どうもありがとうございました。

1000年の都 京都の「長寿」探る　単眼 複眼

未来への視点 もっと聞きたい

　京都は、なぜ千年以上も都でありえたのか。その長寿の秘密を探るシンポジウム「平安京のコスモロジー」が、このほど京都市で開かれた。

　まず、平安時代の陰陽師・安倍晴明が主人公の作品で知られる漫画家の岡野玲子さんが、「陰陽師から見た平安京」について発表。古代の人々は正五角形を生命の象徴と考えていたことを紹介し、船岡山を北の頂点とした正五角形の中に平安京の条里が収まることを指摘。残る4頂点も鴨川、桂川、太秦など、地理的な要所に接していることから「平安京は周到に計算されて造営されたのではないか」と話した。

　京都大こころの未来研究センターの河合俊雄教授（臨床心理学）の報告は、「京都の癒やし空間」。ヨーロッパの都市は城壁を築いてその外に墓地などを排除しがちだったが、京都では蓮台野、鳥辺野など、あの世との境界とされて風葬の地となった土地が重要な役割を果たしてきたという。「境界には死と接する恐ろしさとともに、亡き大切な人への懐かしさが宿る。それが癒やしのリソース（資源）となりうる。生と死が入り交じる世界が京都にはある」

　同センターの鎌田東二教授（宗教哲学、民俗学）は「京都は水、祈り、芸術・技芸・ものづくり文化、里山盆地という4種の属性を持つ」と説いた。豊富な水は酒造や染色産業などを生み、上賀茂・下鴨神社が催す豪華な葵祭や、繁栄を願う稲荷信仰などは京の人々の精神的背景となった。天皇家あっての「禁裏御用達」はものづくり文化を深めたし、周辺の里山盆地は都に農産物や木材を安定して供給した。これが千年の都をつくった、と鎌田さんは言う。

　約5時間に及ぶシンポジウムは、京都の魅力を様々な角度から語って興味深かった。だが、京都から東京へ遷都して09年で140年。情報、経済など様々な面で東京一極集中が進む中、京都はこれからどんな風に存在感を打ち出していくのか。未来への視点も、もっと示してほしかった。　（大村治郎）

朝日新聞2008年12月25日夕刊に、同年11月30日に行われた本研究会主催シンポジウム「平安京のコスモロジー」に関する記事が掲載された。

第3部 ワザとモノ

職人のワザとこころ

藤井秀雪
京都造形芸術大学教授・
ものづくり総合研究センター研究員

1 京都の伝統産業に従事する職人の現状

近代工業社会の象徴的存在として、わが国の経済発展のバロメーターとされてきた自動車産業では、コストダウンの名の下に、無人化、ハイテク化が著しく進展してきたが、重要な部分を、人間でしか成し得ない職人のワザが担ってきたことは自明の理である。先般調査に赴いた福井市の、従業員三十名ほどの企業に所属する職人のオンリーワンのワザが、世界に冠たるわが国の自動車の品質の一端を保証していたことは、こうした事実を裏付けている。神技と思える作業を目の当たりにしながら、ものづくりの現場において、人間のワザが関与する普遍的意味とは何だろうかを考えた。

資本主義経済は、ものづくりにおける人間の、直接的な関与を極力省くことによりコストダウンを図り、利潤を追求することを命題としてきた。その結果、製造現場はオートメ化され、管理業務はコンピューターにとって替わられた。これまで職人の手で行われてきたデリケートな部品づくりの作業も、CADや自動形状化装置等のハイテク技術により省力化されている。こうした技術の進歩は、中長期的に見れば、経済発展の名のもとに、ものづくりにおける人間の役割を、矮小化する方向を辿っていることは否めない。さらにコスト優先の論理は、より人件費の安い海外への生産現場の移転を促進させた。人間の姿のみならず、人間が存在する生産現場自体が減少するという、人間の手仕事のワザを誇ってきたものづくり大国日本にあるまじき現実と言えよう。

人間の手ワザを拠り所として、悠久の時を刻んできたものづくり都市京都では、今日いかなる様相を呈しているだろうか。京都の伝統産業といえば、平安時代の「織部司」に端を発し、和装文化を代表する西陣織と、京友禅が眼に浮かぶ。西陣織については近い将来、京都で作ることが難しくなると関係者は危惧している。江戸中期に宮崎友禅斎によって完成された京友禅についても、平成十八年度の京友禅京小紋生産量調査報告書は、総出荷量が最盛期（一九七一年度）の四～五パーセントにまで落ち込んだことを明らかにしている。

京都は日本の伝統産業の中心地として、和の文化を尊んできただけに、欧米化した生活様式の変化が、和装衰退の要因であることは事実である。しかし、ことの流れをひも解けば、和の文化を支えてきた職人文化の衰退は、いまに始まったことではない。明治以降の近代化の中で、成長発展の図式を描きつつ、時代の波に乗り遅れまいと、諸外国の技術を受け入れた西陣織は、手織から力織機へと機械生産にいち早く移行した。一方、京染めは、天然染料から化学染料に転換し、量産と品質の保持を図ってきた。また京焼きも釉薬をつくる技術をドイツに学んだ。こうした近代化の過程で、時代にそぐわないとの理由

から淘汰され消滅を余儀なくされた職人の手仕事のワザは少なくなかろう。しかし、西陣織にしても京友禅にしても、伝統が育んだワザを今に生かしながら、美的価値観を継承しつつ、世界に誇るものづくりに高めた功績は、無論評価に値することであり、誇りを感ぜずにはおれない。

しかし現在、コストダウンのために、長い歴史の過程で不死鳥のごとく再生され、練磨され、受け継がれてきた卓越した職人のワザが、前述した生活様式の変化とも相まって、目先の経済的論理によって衰退を余儀なくされていることは残念でならない。ことに生活に直結したものづくりを支えてきた伝統産業に従事している職人は、固定化された低い工賃と仕事の減少、後継者難の中で、存続への苦渋の選択を迫られている。今や京都の伝統産業全体を見れば、最盛期の五分の一の生産高にまで落ち込み、存亡の危機といって過言でない。かつて経験したことがない苦境に遭遇する中で、力なく衰退していく姿を、機音が聞こえる西陣の露地で生まれ育った人間として看過できないという思いが、本研究着手の動機であった。

2 本研究の趣旨

以上述べた厳しい現状認識を踏まえて、研究テーマを伝統産業における「職人の匠のワザとこころ」とし、研究対象を主として京都の職人とした。歴史都市京都が培ってきたものづくりにおける職人のワザとこころの中に、幾多の困難に遭遇しながらも、持続をもたらせた原動力があり、現実の苦境を打開する鍵があると考えた。

研究の方法は、秦氏以来の渡来文化以降の平安京持続一〇〇〇年のものづくりのあり方をひも解くこと。可能な限り現場に出かけ、時間をかけて職人の仕事を観察すること。多くの職人の声に耳を傾けること。職人とデザイナーによる新しいものづくりに取り組む中で職人のワザとこころに触れることであった。

研究の趣旨は、こうしたフィールドワークやものづくりを通じて、職人のワザとこころに迫り、美しきものを作り続けることができた背景を探求し、ものづくり本来のあり方を再認識することによって、再生の方向を明らかにすることである。本格的に研究を始めて、まだ五年に満たない。ようやく緒に就いたばかりであり、発表する段階にはほど遠いが、中間報告としてこれまでの成果をまとめることとした。

3 京都の職人について

もともと京都の職人は、貴族や武家、宗教文化と密接に関係する一方で、目利きの町衆によってワザを育んできた歴史を有している。したがって一口に職人と言っても京都においては一様ではない。現在、どの分野も厳しさにはかわりはないが、神社仏閣等、確立された様式、意匠を伝承する（守る）ことを主たる職務にしている職人は、後継者、製法、技法、材料を保持し持続させる体制が整っておれば、仕事自体が急激に消滅することはない。これをシステム化した式年遷宮は、確立された価値観を持続させる極めて有効なしくみとして示唆的である。観賞用の美術工芸作品もしくは「用の美」の作品を制作し、愛好家を対象に流通させる作家の域に達した職人が存在する。そこには個人の美意識とワザの練磨とこころの世界がある。つまり、少数の人間に深い共感と満足感をもたらすことをモットーとしたものづくりへの関与といえよう。

本論で問題にしたいのは、このような一品制作的分野ではなく、人々の生活に直結したものづくりを支え続けてきた伝統産業、つまり量産に従事する職人についてである。例えば、明治以降の近代化の中で、個々の工程に対応した職人のワザを結集した分業体制と力織機導入による機械生産を融合し、わが国を代表する織物の一大産地として近代化に対応してきた西陣織をはじめ、さまざまな分野の京都の伝統産業に関わってきた職人に焦点を当てたい。

近代化の末に行き着いた現実を見れば、生活様式の変化による需要の低迷、コスト至上主義を助長させた安価な商品の流通、最新技術の短絡的な導入による感性価値の低下、市場価格に比べて極端に安い職人の工賃等、持続を阻む伝統産業疲弊の原因はさまざまだが、共通していることは作り手軽視、人間軽視の考え方である。伝統産業を、再生あるいは創生するためには、モノとは何か、モノづくりを支えている職人の存在とその役割を根本から問い直すことが重要と考える。その意味で、これまでクローズアップされることのなかった、ものづくりを支える職人のワザとこころを解明することにより、見落としていた大切なものを再発見する契機としたい。

4 職人のワザと道具・機械

勤務先の大学で開講している京都学「京都のものづくりの真髄に触れる」に講演を依頼した小紋型紙づくりの職人が「人にはこころがあるが最近の機械にはこころがない」と語りかけ、学生の問題意識を呼び覚ました。当初は、人間を補完するために人間が作った機械や道具は、人間を助ける関係にあった。例えば明治期に開発された房紐を製造する機械の場合は、当時の職人が手作業の延長として考案したものであり、まるで人間の手さばきのようなヒューマンな動きをする。職人は、時々わがままな振る舞いをする機械と対話し、なだめすかしながら使いこなすのである。前述の型紙づくりの職人が例にあげた機械とは、こうした人間に制御される機械ではなく、人間の思いを投影する余地が少ない、より高度な機械のことである。染めで言えば手作業で型を制作し染めるのではなく、コンピューターで作られた紋様（データ）を写真製版もしくはインクジェットで機械プリントする場合を指している。色や形を決める際、コンピューターが機械的に制御するため、正確ではあるが、規則的で均質な点にこころがないと語ったのである。

確かに機械やコンピューターは利便性に優れ、一定のレベルの品質を効率よく安定的に作り出すことができるが、曖昧さを許容しない分、間を表現することができないのである。日本人の美意識の根底に流れる、もののあはれの感覚に乏しいのである。その点、職人の微妙な手加減や見えない差異を見分ける感覚は、同じものであって同じでない、ムラをムラで消す、規則性における不規則性ともいうべき二律背反性が「なんとも言えない表情と美しさ」を醸し出すのである。

一般的に職人は、自分が使用する道具を自身で作ることが多い。自らの美意識や癖を熟知していなければ道具を作ることも使いこなすこともできない。道具が自分で作れ、手入れができてやっと一人前と語るのは、木工芸の職人である。前述した小紋型紙づくりの職人の場合も、極小の紋様を彫る刃物を含むすべての刃物を自分で作っている。道具は職人にとってはまるで身体の一部であり、心通い合う関係なのである。また高度なワザを発揮する上で不可欠な道具を入手することが困難になっている。道具作り職人の後継者不足と材料難が原因とのことだ。例えば西陣織に不可欠なたて糸によこ糸を通す杼（ひ）や織機の重要部品の竹筬（たけおさ）等も、従来の素材で作る後継者がいなくなっている。西陣織の職人のために杼を作り続けてきた職人は「織り手の手に合わせて重さ、厚み、大きさを微調整する」と語っているが、その微妙なワザを継承する後継者はいない。また漆芸や陶芸の絵付けに用いる動物の毛の筆や、表装に使用する刷毛も、良質なものの入手が困難と職人は嘆いている。昨秋、鈴鹿市白子に一軒残っている、型紙づくりに必要な渋紙を製作している仕事場を訪問したが、最近は脱穀機で稲を細かく裁断するため、渋を和紙に塗る刷毛を作る稲の入手に苦労しているとのことであった。稲作の機械化が、思わぬところに影響を与えている例と言えよう。この渋紙も今では合成紙に替わり、堅牢度は高まったが、小紋の生命ともいえる細密な彫りが困難になったと職人はいう。

こうした現象は、すべて技術革新と需要の低迷に端を発するとされているが、道具の衰退は、ものづくりにおけるこころの支えを失うことであり、結果として手仕事のワザの衰退を招くことは歴然としている。しかしながら、こうした苦境に苛まれながら、なお納得のいくものを作り続けたいと願う職人の卓越したワザと不屈のこころが、根強く存在し続けていることも事実である。

5 匠のワザとこころのワザは表裏一体のもの

これまで数多くの職人と交流する中で、職人にとってワザとは何かを考察してきた。一時的な聞き取り調査だけでなく、実際にものづくりを協同で取り組む中で交流できたことは貴重な経験であった。ものづくりの現場に足を運び、作業風景を見学したが、短時間では、ワザの真価を実感することは不可能である。できれば長時間、一見単純に見える同じ作業が繰り返される時間を集中的に観察することが重要である。時間をかけて見ると、匠のワザを支える、こころのワザが見えるからである。つまりものづくりにおいて、職人の匠のワザとこころのワザは、表裏一体であることがわかる。

a 匠のワザ

匠のワザには、①自然の恵みを生かす視点を踏まえて材料の特性を熟知する技能、②自らのワザの拡張を可能にする道具を自ら生み出し使いこなす技能、

③教えられるのではなく、持続する時間を通じて身体でつかみ取る技能、④美を極め表現できる技能、がある。これらのいずれにも終わりがなく、辛抱と研鑽努力により習得されるこころのワザが不可欠といえよう。

①材料の特性を熟知する眼のワザ

その土地の自然の恵みをものづくりに採り入れる視点では、最近さかんに言われるようになった地産地消がそうである。改めて言うまでもなく、この考え方は日本本来の、循環型ものづくりの再来に他ならない。もともと日本人は、その土地の材料を使って民具や農具を作り、生活に採り入れてきた。調査に出向いた青森県津軽地方に伝わる「葡萄皮細工」「あけび蔓細工」「津軽塗」「ブナコ」等は、八甲田山麓、岩木山麓、白神山系等の県内の山林や里山に繁殖する木材を活用したものだ。自然の摂理と材料の特性を踏まえたものづくりには、輸入材からは感じることがない親近感や自然に対する畏敬の念が投影している。そのモノは百年間使い続けることができ、使えば使うほど愛着が増し、美しさが際立つ生命感がある（図1）。

一方、京都の場合、近郊の北山杉や桧を使った建材や工芸品にも同様のことがいえる。比較的成育の早いこうした樹種の場合、手当てを怠らなければ、循環型ものづくりが可能となる。半永久的に作り続けることを願う職人は、作りっぱなし、使い捨てを決して好まない。特に樹齢何百年に達した木を伐採し、さらに何十年も乾燥させた木を使って茶道具づくりなどに取り組んでいる京木工芸の職人は、宝石の原石にも似た「自然のデザイン」である木目や木肌の色調の美しさ、つまり材料の特性を百年単位の先々まで生かすために、細心の神経とワザを駆使したものづくりに取り組んでいる。

図1　津軽地方の民藝『葡萄皮細工』職人の手

人間の都合で自然を破壊し、使い捨てが横行している現代社会の対極にある、こうした自然に対する畏敬の念が、材料の特性を熟知する眼を養い、それらを生かすための匠のワザを育むのだ。

②道具をつくるワザと使いこなすワザ

より高度で緻密な表現を可能にするためには、自らの身体機能の拡張としての道具が不可欠である。この点を、前述した小紋型紙を例にさらに具体的に解明したい。

紋様を彫るときの技法は、錐彫（きりぼり）、突き彫り、道具彫り、引き彫り、の四通りに大別されるが、紋様を彫る技法に対応した道具は、すべて職人自身が製作する。これらの道具を使いこなす型彫りのワザは次のとおりである。

錐彫りは、半円形の刃物を回転させながら大小の丸い孔を連続的にあけ、紋様を作る技法である。細かいものでは一センチ角に百個もの孔を彫る、気の遠くなるような緻密な作業が伴う。突き彫りは、穴のあいた杉板を敷き、その上で刃の幅が一～二ミリに磨き尖らせた小刀を垂直に上下させながら、小手先でなく、上半身の重心を適度にかけながら前に彫り進む技法。江戸後期から発展した道具彫りは、桜の花びら、菱形などの形を二枚の刃を合わせて作り、一突きでその形を彫り抜く技法だが、この道具作り自体が高度なワザを要する。最後に引き彫りだが、本来は小刀を手前に引いて直線を彫る縞彫りを意味していたが、最近では小刀を引いて彫る技法を広く引き彫りと呼んでいる。そしてこれらの型紙は、量産のために五～六枚重ねて彫るのである。

彫り進む過程で、刃が異常をきたすことがないとは言えない。その場合、同様の道具でなければまったく同じ紋様を彫り進むことができない。つまり同様の道具が作れるワザの習得が必須条件である。さらに職人それぞれには癖があり、自らの個性を考慮した道具づくりが求められる。このように道具づくり、道具選びの習得が、職人の基本条件といえよう。このように職人と道具は切っても切れない関係にあり、道具を入念に手入れし、完全に身体の一部に同

化するまで使いこなすことこそ職人の務めなのである（図2）。

ところが昨今、こうした人間と道具の関係に大きな変化が生じている。新たな道具としての役割を持ったコンピューターの登場とその進化である。それは人間の身体能力の中で、記憶し判断する頭脳にあたる部分と、制御する機能を搭載し、難度の高い作業を正確に効率よく成し遂げることが可能な道具だ。熟練した職人のワザを要しなくとも、同じものがロスなく作れ、コストダウンが図れる、夢のようなものづくりを可能にしたのである。CADソフトの進化により、さらに高度なモノづくりが可能になったと、金属加工会社の経営者は興奮気味に語っていた。人間の手でしかなし得ないモノづくりとは何か、そのための道具とは何かを、改めて問い直すことが重要と考えた。

図2　小紋型紙を製作する職人

③ワザを身体で覚える

ワザは頭で覚えるものと述べた職人は誰一人いない。それでは身体で覚えるとはどのようなことであろうか。手取り足取り教えて覚えられるものではなく、自らつかみ取るものという。何も教えようとしない先輩の背中を見つめるだけの日々。仕事場を整理整頓したり、道具を片付けたり、材料を運んでいるだけの単調な時間が続く。一向にものづくりに着手できないまま「我慢」が強いられる日々の連続である。再び小紋型紙づくりを例にあげるが、基本となる道具作りは、最低五年の辛抱とのことだ。つまり型紙づくりに本格的に関わるのはそれからである。徒弟制度の時代は、休みもままならず、住み込みで小遣い銭程度があてがわれた。このしくみから体得できることは、身体知である。夏は暑く冬は寒い仕事場で、道具や材料に触れ、感触を味わう。そして先輩の仕事を盗み見する。一人前になる日を夢見て、ただひたすら「辛抱」する。極めて単純なことの繰り返しの中からやがてコツ、タイミング、加減をつかむことができる。身体で覚えるとは、身体を通じて、知り考えることである。

しかし、昨今では雇用形態が変わり、こうした下積みの修行時代を好んで経験する若者がいなくなった。後継者問題は深刻化の一途を辿っているが、それもそのはずで、省力化によるコストダウンを錦の御旗としてきた近代化は、こうした手間のかかる前近代的なものづくりを事実上否定する道を選択したからである。職人の手仕事のワザは時代遅れとされ、機械化、オートメ化に進歩のイメージを投影させてきた。結果、行き着いた状況は、人間不在の現場であり、熟達した技術を必要としないマニュアル型ものづくりシステムであり、職人ワザを搭載したロボットの開発である。こうした現象は、こころを込めたものづくりからはほど遠く、作りさえすれば、売れさえすれば正しいとされる風潮がまかり通ってしまった。その一方で、体でワザを覚える、前近代的な伝承法は今も根強く残っている。こうした前近代的なモノづくりに魅力を感じ、職人を希望する若者が出始めていることも確かだ。今は徒弟制度の時代とは社会状況は異なるが、身体知によってワザの真髄を習得するものづくりの本質は、昔も今もいささかも変わるものではない。

④手のワザの優位性

身体機能の中でどこが重要でどこが重要でないかを決めることは無意味だが、手は決定的な意味と役割を持っている。身体で覚えたワザを最終的にものづくりに投影させるのは手である。近代以降、手を補完し、手に変わるものとして道具と機械が登場し、均一なものを短時間で大量に作り出す能力、つまり手を超える存在としての機械を上位概念に位置づけてしまった。

確かに、機械が存在しなかった時代は、すべてのものは人間の手が生み出していた。あえて手仕事とか手作りの温かみなどと言われることもなかった。しかし、機械で大量にものが生産されることが当然

視されると、日常生活で用いられるものの大半が、工業製品にとって変わった。現在では、百パーセント手仕事で作られているものを見つけ出す方が困難である。冒頭でも触れたとおり、工業化社会においては、ものづくりの現場から人間の姿が次第に消え、手仕事の占める割合が決定的に少なくなった。機械は人間を労働から解放したことより、職人の手から仕事を奪ってきた側面が強い。

無論、機械で事足りることは機械化する一方で、より高度なものづくりを目指す場合は、職人の手ワザを生かしていることも事実である。しかし、機械に対する補完機能としての手ワザの位置づけでは不十分と考える。二十一世紀は、モノの品質に関して、従来の基準を超えた、新たな指標としての、感覚価値を求める時代と言われている。そのためには、高性能なセンサー技術を凌駕する、手ワザの先端性を上位概念とすべきであろう。この確信は手ワザを主観的に賞賛しているのではなく、工学的テクノロジーの可能性に積極的に関与し、工学者と共通の目標に対して協調関係を築いてきた経験から得たことである。十数年前に、つくばの研究所で、十センチ角程度の布一枚を二本の指で摘むロボットを開発するのに、十年の歳月を要したと工学系研究者から聞いた。このとき、幼児でも簡単にできることに、途方もない予算と歳月をかける工学分野の研究の執念を感じるとともに、人間の持つ潜在能力の素晴らしさを再認識したのであった。

また別の機会に、数値データから三次元モデルを形状化する先進技術を使って、有機的な曲面で構成される人体モデルを作るプロジェクトに関わった。数値を元に完成した実体モデルは、狂いが生じるはずがなく、左右対称であることを信じて疑わなかった。そのものを見た手で造形する担当者は、瞬時にしてそれが左右非対称であることを見抜くとともに、両手で触って確証を得たことがある。その後計測した結果、造形担当者の指摘どおりであったことが実証され、このプロジェクトでは、先進技術に対して人間の手のワザを上位に位置づけたものづくりを今も継続している。

ちなみに、優れた工学者ほど人間の手をはじめとした身体感覚の優位性を認めていたことを付記したい。

これらの経験から学ぶべきことは、他でもない職人の手ワザの価値である。後継者がいなくなる現実を無批判に受け入れ、職人の手のワザに替わる機械を開発しようとする試みが、モノに託すべき質の低下を招くばかりか、人間の持つ無限の可能性を阻んでしまう、いかに不毛で愚かなことであるかに気づくべきである。

改めて手のワザの意味と重要性を再認識する上で助けになるのは、「手」から始まる日本語の多さである。言葉は意味伝達の手段であり、その多様さは、文化的深さの反映に他ならない。その一例を列記してみよう。

手作業（機械によらず手で行う作業）
手加減（手を使って動作をするときの力の入れ具合）
手触り（手で触ったときの感じ）
手始め（物事を始める第一歩）
手まめ（手先を使う仕事の上手なこと・さま）
手早い（動作がてきぱきとすばやいこと）
手温い（厳しさが足りない）
手馴れ（使い慣れていること）
手際（物事の処理の仕方。その腕前、技量）
手元（手つき・手の動き）
手筋（技芸などの素質・天分）

こうした言葉の意味を再認識することから、ものづくり本来のあり方を問い直すことは重要である。同時に、ワザやモノ、コトのニュアンスを伝える職人間で使用される専門用語は、職種によって異なり、おびただしい数に及んでいる。伝承されるそれらの言葉の多くは、日本語でありながら、まったく意味不明である。こうした職人用語の意味を解明することによって、匠のワザの真髄に一歩近づけるものと考える。

⑤美を極めるワザ

次に手のワザから生まれる、モノに託される感覚価値について触れたい。職人のワザは、自然なこころと日々の行いの積み重ねを通じて感覚が磨かれ美意識を育む。この場合の美とは一過性ではなく、長く使って増す美しさを意味している。つまり時間の蓄積、継続の過程から、美は生まれるのである。津軽地方の葡萄皮で編んだ手提げ鞄は、経年とともに色が変化し、五十年も使い続ければ、たとえようのない美しい艶を発する。これは天然の材料そのものの特性を引き出すことから生じる自然なる美、変容の美に他ならない。長く美しさを保ち、使い続けることを前提としたものづくりは、美しさを保持する堅牢性、飽きの来ない普遍性、修復によって保持される再現

性をあわせ持っており、すべて美を極めた職人の匠のワザの裏づけが伴う。こうしたものづくりに関わる職人は、手間ひまをかけることは思いをかけることであり、思いを持続させることによってのみ、無限の価値が生じると認識している。持続の中から、発見、創意工夫があり、感じ取る力が養われ、美意識が鍛えられるのである。美しいものを鑑賞することによって眼を鍛え、感性に刺激を与えることも大切だが、単純なことの繰り返しの過程で感じ取る力を鍛え、美を極めることが、より本質に近づく修練といえよう。

小紋型彫りの職人が生み出す小紋型染めの着物の美しさは、少し離れたところから見れば無地に見えるが、近づいて見れば極小な紋様が緻密に施されている粋さにある。この紋様を彫る道具と技法についてはすでに述べたが、完成した型紙を見て、これがすべて人間の手で彫られたと知ったとき、驚かない人はまずいない。職人は極小で緻密な紋様を、ひたすら均質に彫り上げるために、こころと身体のコンディションを一定に保つことを心がける。意識が集中できなかったり、身体に不調があれば、習得したワザを思うように発揮することができず、思わぬミスやムラを招くことになる。そうなれば、また一からやり直しである。縞模様を彫るときなどは、微妙に調子が変わってしまうため、途中で手洗いに立つことも間々ならず、前日から水分を控えるとのことである。美を極めるワザは、小手先の技巧が作り出すことではなく、ワザを支えるこころと身体の一体感から生まれるのである（図3）。

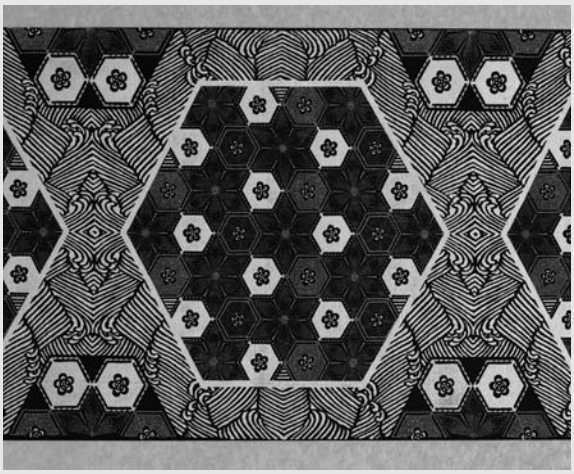


図3　新たなデザインの紋様による型染め　（撮影：林雅之）

職人の匠のワザは、分野は異なってもおおむね共通点を持っている。青森県津軽地方に今も残る民藝品の「こぎん刺し」や京繍の刺繍も、すべて職人の手仕事である点で基本的に同じである。「京繍」も「こぎん刺し」も一針一針、気が遠くなるような作業の連続である。「こぎん刺し」については、民藝運動家柳宗悦が『手仕事の日本』の中で、名もない農家の主婦の寒さを凌ぎたい思いを投影させた、端正で健康的な美しさを賞賛している。今は、農作業の防寒着としてではなく、鞄やインテリア用品などにそのワザは生かされているが、用途は変わっても一針一針刺しながら生まれ出る幾何学文様の美しさはいささかも変わらない。青森市と弘前市で「こぎん刺し」に取り組む二人の職人と会い、作業をじっくり観察した。

図4　津軽地方の民藝品「こぎん刺し」の紋様

この一針一針は、生きている人間の存在証明であり、思いの痕跡であると感じ、このときほど手仕事の尊さと、モノと人間の関係における不変の意味を実感したことはなかった（図4）。

b　こころのワザ

①「我慢」と「辛抱」

職人にとって匠のワザとこころのワザは表裏一体のものであることはすでに述べた。つまり匠のワザを磨くことは、自ずとこころのワザを磨くことに繋がる。こころのワザとは、集中力を持続させるために、絶えず好ましい精神状態に保つための、こころ構えであり調整能力である。最低五年の「辛抱」と言われるのも、匠のワザ以前のこころのワザを習得する期間を意味している。例えば、焼き物の職人になろうと弟子入りしたものの、小間使いのような周辺の仕事ばかりで、辛さばかりで面白くも楽しくもない。

こんなことで一人前になれるのかと不安や不満がよぎる。やがて「我慢」ができなくなりやめてしまう。この「我慢」という言葉には、大きく二つの意味がある。一つは耐え忍ぶこと、つまり忍耐である。もう一つは、自分をえらく思い、他を軽んずるという意味である。なまじ中途半端な知識や経験があるとそのことが災いして、こころ構えが備わらないと聞く。こうした現代の若い者に一見理不尽に思える「我慢」を強制しても育たない理由が何となく見えてくる。また「我慢」を強いられた結果、たとえ一人前になれても人を見下すような高慢な人間になってしまうのである。

それでは、職人に向く気質とはどのようなものかと質問すると、返ってくる答えはほぼ同じである。「素直さ」「謙虚さ」「実直さ」「無心に取り組むひた向きさ」等であり、いずれの気質も人間にとって価値あるものばかりである。一見現代の若者にはハードルが高そうだが、こうした気質はある意味で日本人特有のものであり、修練すれば確実に育つこと間違いなしである。そこでこころのワザを磨くことを意味する日本語について考えてみたい。その代表的な例は、「我慢」とよく似た言葉の「辛抱」である。辛さをこらえしのぶ意味をもつ言葉だが、広辞苑によれば、この言葉は一説には「心法」（しんほう・しんぼう）の当て字だと解説している。この「心法」の意は素晴らしい。「こころを修める法」「こころの修養」「心がけ」転じて「勤めはげむこと」とある。さらに宋の儒学の「こころの体用を存養省察（そんようせいさつ）する道をいう」と解説している。「存養」は、本然の良心を失わないようにしてその性（善性）を守り育てることであり、「省察」は、自分自身を省みて考えめぐらすことの意である。こうして考察してみると、職人のこころのワザは、修業時代のみならず、生涯「辛抱・心法」で貫かれることがわかる。それは「もうこれで良いという終わりがない」と何気なく発する言葉に象徴されている。

このようにこころの修養を重ねてきた職人は、当然のことながら人格的に優れた人が多い。ただ無欲に黙々と作り続けることが職人のすべてと思えるが、「自分は死んでも生み出したモノは存在し続け生き続ける。だから手を抜けない」とこころの奥底を語るその言葉は重い。そして多くの職人は寡黙である。しかし、職人のこころを表す言葉の多さにも驚く。手の場合同様に列記したい。

こころをこめる（思いを託す・真心を込める）
こころを尽くす（精魂を込める）
こころを砕く（いろいろと力を尽くす）
こころを傾ける（一つのことに精神を集中する）
こころを配る（配慮する）
こころを入れ替える（考えや態度を改める）
こころ掛け（それを目指して努力する）
こころ得（技術・技芸等を習得していること）
こころ構え（こころの中での準備・用意）
こころ積もり（こころの中で予め考えておくこと）

これらの例はごく一部に過ぎないが、こころのありようをいかに大切にしてきたかをうかがい知ることができる。

②自然にこころを投影

それまで好きだった「素材」という言葉が、京木工芸の職人が発した一言を契機に、極めて慎重に使うようになった。その職人は「木工芸に使用する木材は自然の恵みによるものであって、人間がわがもの顔に、自由に利用していい「素材」ではない。したがって自分は木のことを「素材」とはいわない。自然に対する畏敬の念を忘れてものづくりは成立しない」との言葉が、鋭くこころに突き刺さったのである。思えば、京都に限らず伝統産業に従事する職人がものづくりに生かす材料は、すべて自然の恵みによるものである。そこには自然の循環サイクルを踏まえたものづくりのシステムが構築されている。これは経済的理由からだけでなく、自然を敬うこころの問題が根底になければならない。つまり「利用の対象」としての自然ではなく「生かしつつ共生する対象」と

図5　やり鉋を使う木工芸職人

しての自然なのである。こうしたこころを投影することから生じる「自然観」は、「侘び」「錆び」「もののあはれ」「うつろい」「枯淡の境地」「幽玄」と表される美意識を呼び覚まし、日本文化の根底を流れる感覚価値として、今日に受け継がれている。このことはモノにこころを投影させ、モノと人間の本来のあり方を再生させる可能性を呼び覚ます根拠と考える（図5）。

③頑ななこころ、柔軟なこころ

また同じ京木工芸の職人が「職人はこだわりを持つといわれるが、自分はこだわりは持つべきでないと考える」と言ったことに、強い影響を受けることになった。その職人の仕事ぶりや道具とワザ、作られたものの細部に至るまで、こだわりの結晶であるにもかかわらず、あえて否定するこころは何であろうか。その職人のこだわりとは、頑ななこころの否定であることは、実際に仕事を共にすることによって、たちどころに認識できたのである。つまり、しなやかで柔軟なこころこそが、ワザを今に生かすという、持続可能なものづくりの原理であることを、学んだのであった。

c　職人のワザとこころが示唆するもの

本稿のまとめにあたり、再び現実を直視することにしたい。なぜならば、本研究の目的が、単なる現状のあれこれを拾い集め、解釈を加えることではなく、現状をより良い方向に転換するための、新たな認識と気づきを提供することであるからだ。これまで明らかにしてきたことから、先端技術に対して、こころと美意識を有する職人のワザの優位性は、ある程度理解していただけたと思う。最後に、そうした職人文化が衰退の一途を辿り、消滅の危機に瀕している現状に際し、その原因に言及しながら、改めて職人のワザとこころが示唆するものとは何かに触れてまとめとしたい。

今日の産業社会における設備投資の最大の目的は、省力化による人件費の削減であり、機械化は、人間のためではなく、利潤追求のためであることについて、前出の民藝運動家の柳宗悦も『民藝とは何か』の中で次のように述べているので引用したい。

> 否定できない顕著な事実は、資本主義制度の勃興と共に、工藝の美は堕落してきました。すべての資本主義は商業主義であって、何事よりも利得が主眼なのです。利の前には用も二の次なのです。粗雑なもの偽悪なものが伴うのは、必然の結果に過ぎません。そして商業主義は、競争の結果、誤った機械主義と結合します。ここに創造の自由は失われ、すべてが機械的同質に落ちてゆきます。作られるものはただ規則的な冷ややかなものに過ぎないのです。これを想うとき営利主義の許においては、正しい民藝品が製られる機会はないわけです。もしこのままに制度が続くなら、正しい工藝の未来はあり得ないでしょう。

この本が刊行されたのは、太平洋戦争が勃発する半年前の一九四一年六月であったことを付記したい。

そして柳宗悦が痛切に主張したこの時代から七十年近い時が経過した現在、述べている現状と本質的に同じであることは確かだが、深刻さの度合いは当時と比較にならないものと認識している。

高性能な機械やコンピューターをものづくりに無秩序に参入させてきた結果、標準化のレベルは向上したものの、使う人のこころに響くようなモノは生み出しにくくなっている。その結果、並程度のモノに慣らされ、直感的に美しいものを見極める感覚が衰えていることも事実である。いつの間にか、美しいモノ、使い続けるに足りるモノ、つまり本当のモノを見極める眼が劣化しつつあることに無感覚になりつつある。こうした中で重要なことは、身体感覚につながる職人のワザの優位性に確固とした確信を持つことであり、あらゆるものづくりに、匠のワザとこころを再生していくことが、真の意味の産業創生につながるものと考える。

近代以降得たものは大きいが、すでに失ったもの、失いつつあるものはそれ以上に大きい。伝統を今に生かすために、もがき苦しみながら支え続けてきた職人のワザとこころは、そのことを痛切に告発するとともに、再生の必然性を示唆しているのである。

引用・参考文献
柳宗悦『手仕事の日本』岩波文庫、一九八五年。
柳宗悦『民藝とは何か』講談社学術文庫、二〇〇八年、七十八頁四～十一行目。
サクラエディトリアルワークス編著『京都職人　匠のてのひら』水曜社、二〇〇六年、三百二頁。
参考資料
『伊勢型紙』伊勢型紙専門店おおすぎ発行パンフ。
『平成18年度京友禅京小紋生産量調査報告書』京友禅協同組合連合会発行。

第3部 ワザとモノ

アニメーションを作るワザ・教えるワザ

――宮崎アニメと通信教育の教授法

大西宏志
京都造形芸術大学・
通信教育部アニメーションコース准教授

1 はじめに

私が所属する通信教育部の特徴としては、入学試験がないことと年に数回しか学生と対面する機会がないこと、そして学生の多くが社会人であることなどが挙げられます。[1]

入学試験がないと、芸術やデザインについての基礎的な知識や技能を持たない方も入学されます。したがって、ワザを伝える前提条件を普遍的なものに引き下げる必要があります。また、対面授業が少ないと、「先生や仲間の姿を見て盗め！」（非言語的な伝達）や、横に付いて何度も繰り返しやってもらう（型の反復練習）や、「今日はこれくらいにして残りは来週にしようね」（弾力的な個別対応）といった通学部で使っているワザが使いにくくなります。そして、相応の人生経験を持った社会人学生の方たちは、役に立つ技能や知識だけを求めて入学してきたのではなく、自分の中にあるモヤモヤとしたモノをつかみたいとか今の自分の殻を破って脱皮したいといった切実な想いで学び直しに来ている点も考慮せねばなりません。

ですから、通信教育部で行うアニメーション教育は、技能や知識の習得だけではなく制作を通して自分の内面を探るワザを得てもらうことにポイントが置かれます。本稿では、本コースの授業の中から物を使って感覚のロジックを磨くワザと箱庭を使って物語を作るワザについて紹介します。

また、これらの方法は第一線で活躍しているプロの創作法とも共鳴するところがあります。そうした例の中からアニメーション映画の監督である宮崎駿氏の方法をとりあげて、スクーリング（対面）授業と宮崎アニメの創造の秘密（ワザ）をクロスさせながら、アニメーションを教えるワザ・作るワザについて考えてみたいと思います。

2 宮崎アニメのワザ（その一）物を操りモノの世界へ

2―1 モノと創作

宮崎氏の創作の秘密のうち、まずは物を使ってモノの世界へと降りてゆくワザを見てみたいと思います。ここで言う物とは、身のまわりにある、触れることができる物のことであり、もう一方のモノとは本研究会が扱っている広い意味でのモノです。モノの定義を『モノ学・感覚価値研究』第一号の鎌田東二氏の論文から抜粋しておきます。

・はじめに「モノ」があった。その「モノ」から「物」が生まれ、また「者」が生まれ、「物・事」が生じた。
・日本語の「もの」は複雑な意味性を内包している。「もの」は単なる「物」ではない。

・「もののあはれ」とは、そうした「モノ＝霊／者＝心／物＝体」という三つの位相がインターフェイスするコンテキストの場で発生する感動・感情・感覚価値を示す言葉である。
（鎌田東二「モノ学の構築」『モノ学・感覚価値研究』第一号、二〇〇七年）

つまり、モノとは、物質的、心理的、霊的な事象の根底にある未分化で流動的な状態を示す概念であり、そこから「物」「者」「物事」そして「憑き物」「物の怪」「物語」「物作り」「もののあはれ」などの概念が発生してきた苗床のようなものと言えるでしょう。こうしたモノを扱うワザに長けているのが芸術家やデザイナーと呼ばれる人たちです。モノを活き活きさせたり逆にモノに揺さぶられたりしながら、その感覚に形やイメージを与えるのが仕事です。ですから、創作にとってモノの世界に降りてゆくことはとても重要で、また一筋縄ではゆかない難しいことでもあります。そこで物が登場します。モノから生まれた物たちがモノへ戻る通路になるのです。

2―2　物でモノへ降りるワザ

宮崎氏は物を巧みに操りながら物語を展開させ、観客をモノの世界へと誘い込みます。『となりのトトロ』を例に見てみましょう。映画の中に登場する物のことを小道具と呼びますが、この映画で使われる小道具の代表はドングリと傘です。

映画の冒頭に、サツキとメイの姉妹がお父さんと一緒に郊外の村へやってくるシーンがあります。お化け屋敷と呼ばれるボロ家に引っ越してきた三人は、雨戸を開けて家の中に新鮮な空気と光を呼び込みます。すると、どこからともなくドングリが降ってくる。姉妹がドングリを追いかけてボロ家の二階に上がると、そこでマックロクロスケという名のお化け（物の怪）と出会います。ドングリの導きによって登場人物はモノの側へと引っ張られ、観客も登場人物に感情移入しながら一緒にモノの側に引き込まれてゆきます。その後、妹のメイは庭に落ちているドングリを追いかけて小トトや中トトを発見し、最後には大楠の根のウロで眠っている大トト（トトロ）と出会うことになります。ドングリがキャラクターを次々に紹介し、また映画の中の特別な場所＝モノが集まる聖地へと導いてゆく。映画のストーリーを進行させるとともに、映画の空間をモノの方へ向かわせる役割をドングリに担わせています。

また、雨の降る日、お父さんをバス停まで迎えに行ったサツキがトトロと出会うシーンでもドングリが登場します。ずぶ濡れのトトロにコウモリ傘を貸したサツキは、お礼にたくさんのドングリが入った包みをもらいます。姉妹がドングリを庭に蒔くと、夢の中に三匹のトトロが現れてドンドコ踊りを始め、ドングリは芽を出しみるみるうちに大木へと育ちます。元気づいた姉妹はトトロのふっくらとしたお腹につかまって夜の空中散歩を楽しみます。このシーンは、映画の中でもっとも強力にファンタジーが働くシーン、つまりストーリー上いちばんモノの側に寄ってゆくシーンです。

傘についても同様です。ドングリが姉妹と観客をファンタジーの世界に連れ出す小道具だったのと同じく、傘もまたモノが働くシーンで重要な役割を担う小道具になっています。先ほど紹介した雨のバス停のシーンでは、傘はトトロとドングリを交換する媒介となっています。ドンドコ踊りのシーンでは神官が祭礼で使う幣（ぬさ）のように扱われます。さらに、夜の空中散歩では傘が空を飛ぶための道具にもなります。傘もモノの側へ近づく時の神秘的な役割を担わされているのです。

ドングリと傘の違いは、モノの側から物の方に来たのがドングリで、その逆が傘だと言えるでしょう。ドングリと傘の交流（交感）によって、モノの世界へ通じる扉が開きファンタジーが働き始める。これが『となりのトトロ』の特徴です。

2―3　物とモノと感覚のロジック

ドングリと傘は、適当に選ばれたわけではありません。感覚的なレベルでの必然性があります。感覚というのは無秩序なものではなく、感覚のロジックとでも言うべき秩序が働いています。この組み合わせはしっくり来るけれど、こっちはなんだか違和感があるなぁといったことが、個人の好みの域を超えて起こります。これは創作に携わる者なら誰でも感じていることではないでしょうか。レヴィ＝ストロースが言う「野生の思考」とも重なるものだと思います。

ドングリと傘を使って組み立てられた感覚のロジックを見てみましょう。ドングリから受ける印象は、「硬い」「小さい」「生命力が詰まっている」「やがて大きくなる」といったものです。いっぽう傘は「大きい」「丸い」「弾力がある」「たまにしか使わない」「水と親和性がある」といった感覚を誘発します。この二つが出会うとどうなるか。広げた傘にドングリが落ちる。

傘がクッションになってエネルギーを吸収し運動の方向が変わる。ゆっくりと着地したドングリは、水を吸って発芽し、やがて大楠へと成長してゆく。これを感覚的に透視すると、硬くて小さくてエネルギーを溜め込んだ物がフッと現れた大きくて弾力のある物に触れて方向を変える。そして通過儀礼を経て一回り大きくなる、と見ることができます。これがドングリと傘で組み立てられた感覚のロジックです。

これは、『となりのトトロ』そのものでもあります。キャラクターデザインの観点から見ると、それがよく分かります。ドングリと傘が主要な登場人物とアナロジーになっています。

ドングリ＝硬い、小さい、生命力が詰まっている、やがて大きくなる＝サツキとメイ

傘＝大きい、丸い、弾力がある、たまにしか使わない、水と親和性がある＝トトロ

また、ストーリーの観点から見ると、サツキとメイの姉妹が、トトロとの出会いや姉妹げんかを経て少し大人になるという展開そのものが、先に見たドングリと傘から導き出されたロジック（硬くて小さくてエネルギーを溜め込んだ物が……）と重なっています。

さらに印象的なシーンの多くが、このロジックの変奏であることも分かります。雨のバス停のシーンや夢の中のドンドコ踊りなど、ドングリと傘（＝姉妹とトトロ）が交流してドングリ（＝姉妹）が成長するシーンが繰り返し描かれています。一つのシーンにまでならなくとも、メイがトトロのお腹の上で眠ってしまう場面や、迷子になったメイを探しあぐねたサツキが大楠のウロに入ってトトロの上に落ちる場面、サツキとメイがネコバスにゆられてお母さんの元へと向かう場面などで、硬くて小さな物が大きくて弾力のある物と出会う瞬間が印象的に描かれています。『となりのトトロ』は、徹頭徹尾ドングリと傘で組み立てられた感覚のロジックに基づく映画と言えます。[2]

3 アニメーションの教え方（その一）硬いモノ柔らかいモノ

3―1 物で研く感覚のロジック

創作には感覚のロジックを組み立てることが大切であり、それは物を使ってモノの側に降りることで成されるのを『となりのトトロ』を例に見てきました。次は、このワザの会得を狙った授業をご紹介します。授業の名前は「硬いモノ柔らかいモノ」。レヴィ＝ストロースの『生のものと火を通したもの』からの借用です。このスクーリング授業は、私と美術家の三嶽伊紗氏のコンビで二〇〇四年度から始め、数年の試行錯誤を経て二〇〇七年度から今の形に落ち着いたものです。

この授業では、あえて映像を作らず物を使って作品を制作します。物＝素材が持っている性質を観察し、そこから感覚のロジックを組み立ててみるのです。まず、学生には「気になる物」を自宅から持ってきてもらいます。そして、それがなぜ気になるのか探ってもらいます。四分割のマトリックス（**図1**）の左上のセルに持参した物の絵を描き、その下に物から連想する言葉を挙げてもらいます。この時点では、あえて収束させずに思いつくまま何個も挙げてもらうのがミソです。なかなか言葉が出てこない方とは対話を通じて言葉を引き出します。ただし、こちらが主導権をとるのではなく、あくまでも介添え役に徹し言葉の選択は本人に委ねます。同時に、学生自身がまだ気づいていない感覚のロジックについて思いを巡らせておくことも大切です。目の前の学生がモノの方に降りていったときにどのような感覚のロジックを組み立てようとするか、こちらもアンテナの感度を高めて学生の中のモノの動きをキャッチする準備をしておきます。

いくつか言葉が出てきたら、それらの内でしっくりくるものを選んでもらいます。最初から一つに絞る方もいれば絞りきれずに複数残す方もいますが、『とな

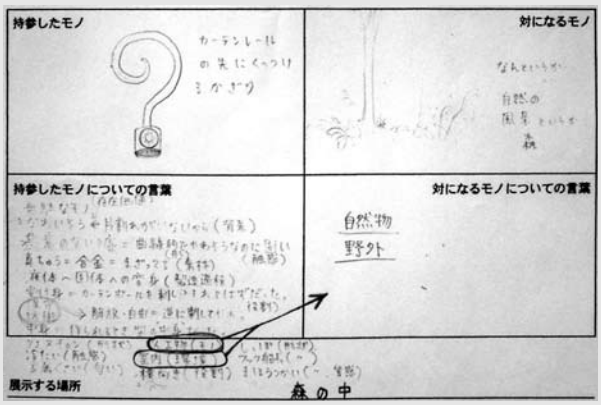


図1

図2

りのトトロ』で見たように、物と感覚を指す言葉は一対一対応ではないので気にしません。また、対になる物を見つける過程で変わってくることもあるので、暫定的なものとして捉えます。

次に、この感覚と対になるもう一つの感覚を探ります。マトリックスの左下に書いた言葉と対になる言葉を右下のセルに挙げてゆき、対概念（二項）を操作する訓練をします。対となる感覚が組み合わされてロジックが生まれるからです。ただ、「対」という概念がピンとこずに苦労される方もいます。対には、対立や対比（相違点）だけではなく相似（共通点）もあるので、苦労する場合は似たものを探すように促すとうまくゆく場合があります。例えば、兄妹を対比で見ると男と女ですが、相似で見ると同じ親から生まれた子供となります。実は、相似と対比の両方を合わせ持つものの方が感覚のロジックを組み立てやすいという側面もあります。「同じ親から生まれたが男と女の関係でもある」と言ってみると、それだけでもう作品になりそうな気がしてきます。

最後に対となる感覚を表現する物を制作し、右上のマトリックスを埋めて終了です。ただ、実際にはこのようにきれいに進むわけではありません。これら一連の流れの中で、四つのセルの間を行ったり来たりしながらモノの側へと降りてゆき、ロジックを組み立ててゆくことになります。

3―2　作品紹介

二〇〇七年度のスクーリング授業の中で制作された作品を紹介します。

再び、**図1**を見てください。作者が持参された気になる物は、カーテンレールの端に付いていた、かぎ爪型の真鍮の飾りです。これから得た感覚は「人工物」「室内」で、対となるのが「自然」「野外」です。そして対を表現する物として木の絵が描かれています。ここで興味深いのは、「人工」「自然」の対立の対比だけではなく、共に有機的な形をした相似の対も持っている点です。そして、**図2**が完成作品です。大学の裏山に生えている木の枝の先に飾りが取り付けられています。木の枝の先から真鍮の枝が生えてきたようでもあり、木が義手を付けているようにも見えます。作者のコメントによると「最初は人工と自然の対比を表現しようと思い、かぎ爪を持って裏山に入ったのだがしっくりくる場所が無かった。山を歩いているうちに、この木を見付け枝の先に取り付けたくなった。今見てみると有機的な形の物同志くっつけたくなったように思う。最初にこのかぎ爪に感じていたのは、「人工」と言うことだけではなくカーテンレールというパートナーと離ればなれになった寂しさだった。この木も葉がなく淋しそうだ。パートナーを失ったもの同志をくっつけてあげたくなったのだろう」ということでした。硬くて人工的で有機的でパートナーと離ればなれになった物が、柔らかで自然で有機的でパートナーを失った物と出会って結ばれ、安定した状態になる。これが、この作品の感覚のロジックです。詩情に溢れた味わいのある作品になりました。

図3の作品は、古道具屋で見つけた虫眼鏡（これが気になる物）と一〇〇円ショップで買ったプラスチック製品が合わさったトロピカル・カクテル風のオブ

図3

ジェです。その下には、紅葉した落ち葉と白い紙、さらに下には黒い紙が敷かれていて、端には「南無阿弥陀仏」と書かれています。この作品は、二つのロジックが交差しています。一つは、虫眼鏡とプラスチック製品の対によるもの。もう一つは、トロピカル・カクテルと下に敷いた紙によるものです。作者は、感覚のロジックを導きだすことに苦労されていましたが、一枚のマトリックスの中で二つのロジックを組み立てようとしたからでしょう。私も、その時は二つのロジックが交差していることに気づけず、適切な指導が行えなかったと反省させられる作品です。作者は最初、中古の虫眼鏡＝「光を通す」「いったん人が使っている」「味わいがある」、プラスチック製品＝「柔らかい」「色つき」「新品」「チープ」などの感覚を頼りにロジックを組み立てようとされましたが、しっくり来ないのでさらに紙や念仏を加えてみたとのことでした。ひとつめのロジックは、硬くて光を通していったん人の手に触れた物が柔らかくて半透明で新しい物とひとつになって光り輝く、とでも言えるものです。そして、ふたつめは、光り輝く物と落ち着いた物の対。あるいは、信仰の対象とそれを讃える（説明する）呪文。または、虫眼鏡とプラスチック製品の対をひとつ上のレイヤーで一括りにする物としての紙と念仏なのかもしれません。このあたりのことを、もう一度考えてみる必要があるでしょう。

図4

次に、二〇〇八年度の作品から見てみましょう。

図4は、台所のスポンジをヘッドフォンステレオに見立て、池に浮かべて水の音を聴くという作品です。作者が持参したのがスポンジで、「柔らかい」「吸い込む」「絞ることができる」「叩いても音がしない」などの感覚が挙げられました。そして、スポンジと対になったのがヘッドフォンステレオで、対立の対として「硬い」「音がする」、相似の対として「吸い込む＝録音」「絞ることができる＝再生」といった感覚が使われているのが感じ取れます。

図5

図5は、持参した付け睫毛を発展させて、照明器具を女性器を思わせる造形物に仕立てた作品です。ミソは男子トイレの前にある点です。卵細胞のような形状の照明器具に毛を取り付けて女性性を強調して、男子トイレとクロスさせることで「生殖」「増殖」などの感覚を導き出しています。写真には写っていませんが、照明器具からはヒモが下げられており、そのヒモには赤く塗られた沢山の玉が付けられています。正に増殖です。

宮崎氏のようなきれいに構造化されたロジックを組み立てるのは容易なことではありません。また、きれいな構造のロジックが、必ずしも面白い作品になるわけでもありません。しかし、こうした体験をすることでモノの側で働いている感覚を扱うワザが身についてくるのです。

4 宮崎アニメ創造の秘密（その二）『プロフェッショナル仕事の流儀』から

4—1 脳みそに釣り糸を垂れる

二〇〇八年七月、四年ぶりに宮崎氏の新作『崖の上のポニョ』が公開され、これに合わせてNHKの『プロフェッショナル仕事の流儀』（二〇〇七年三月二七日放送）で特集が組まれました。[3] 一〇〇日に及ぶ密着取材で映画の構想を練る宮崎氏に迫るものです。番組のホームページに宮崎氏のコメントが再録されているので、それを見てみましょう。[4]

自分の脳ミソの中に釣り糸を垂らしているようなもんだから。もともと何もないのに、ただむなしく釣り堀に釣り糸を垂らしているんじゃないかという恐怖はいつだってある。それはおれの意識の領域じゃないところで決まるんだもん。（中略）自分でも分からないけど、なんとなくおぼろげにあそこのゴールに行きたいなと思いながらつくっているわけだけど、ゴールに行く道筋がわからないんですよ。

（宮崎駿『プロフェッショナル仕事の流儀』HP、二〇〇七年）

脳みそに釣り糸を垂らすとはユニークな表現です。また、あの天才監督が筋道が見えないまま作っているというのに驚かされます。実は、宮崎氏はカッチリとしたシナリオを書かずに映画を作り始めることで有名です。こころに浮かんだイメージの断片を次々とスケッチしてゆくところから映画作りをスタートさせます。これを「脳みそに釣り糸を垂らす」と表現しているのです。最初に制作意図を明確化し、これに基づき全体構想を練り上げ、徐々に細部を詰めてゆくのがスタンダードだとすると、宮崎氏は自分の脳みそ（こころの深い部分と言ってもいいでしょう）の中に降りていってイメージの断片を拾い集めて映画を作ります。番組の中で印象的だったのは、こうして集めてきた何枚もの絵を壁に張りだして少し離れたところから眺めては、また次の絵を描いていたことです。これは、『硬いモノ柔らかいモノ』の授業で行っていることと同じです。宮崎氏は、絵を通じてモノの側に降りてゆき、感覚のロジックを組み上げているのです。

また、番組のホームページには次のようなコメントも掲載されています。

（前略）人間の心の中にそうとう、五感と六感ってのがあるから、理屈と違う部分があるんだと思うんだよね。だから謎解きなんだよ。謎解きっていうのは、要するに論理で作ってんじゃないんですよ、ストーリーっていつも。例えば言葉で説明したっていっても、せりふだとか、そういうことで分かったことにならないですよ。

（宮崎駿『プロフェッショナル仕事の流儀』HP、二〇〇七年）

自分の映画作りは、理屈や理論では作らずに五感や六感を使って謎解きをしているのだと言っています。理屈や理論というのは言語的・理性的・制御的・分節的なものです。こうした方法を使わずに、モノの側に降りてゆき、感覚を駆使してロジックを組み上げてゆく。これを謎解きと表現しているのです。

4―2　感覚のロジックを表す絵

この番組の骨法は、プロジェクトを進める上で生じた障害を、その道のプロが克服するさまをドラマチックに描いてみせるところにあります。宮崎氏の特集では『崖の上のポニョ』の本質を示す一枚の絵が描けない、という状況が障害として設定されていました。そして苦労の末に出てきたのが、恐ろしい形相のポニョが無数の巨大魚に乗って陸へと迫ってくる絵です（図6）。

この絵が、映画の本質の一枚と聞いて、なるほどど思いました。なぜなら、これまで宮崎氏が作ってきた映画の型がそこに現れていたからです。それは宮崎氏の感覚のロジックのクセです。[5] 水平方向の移動で葛藤を溜めてゆき、そのエネルギーを垂直方向に変換して浄化（ろ過）する、いわば「水平葛藤→垂直浄化」とでも言うべきものです。実際の映画では、宗介と再会したいがために家出をしたポニョが、海を巨大魚に変え台風を起こし、町を洪水で飲み込むシーンになっています。水平方向に押しよせてくる波が、崖を駆け上って町を水に浸し平衡状態が訪れる。水平葛藤→垂直浄化の型が現れています（図7）。『もののけ姫』では、呪いや利害でがんじがらめになっている人間世界が、巨大化したダイダラボッチの破裂でリセットされる。『風の谷のナウシカ』でも、人間の欲望と腐海の毒で汚染された地表に対して、地下に

図6

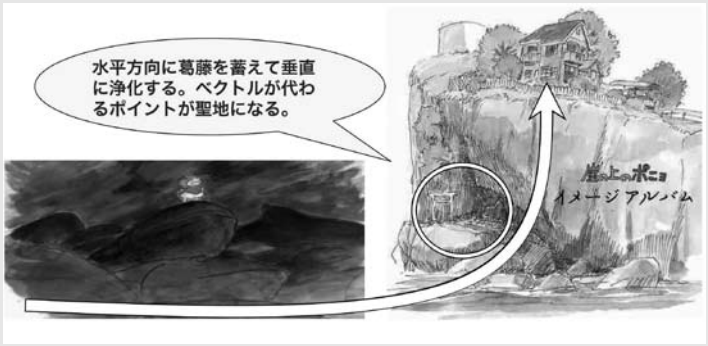


図7

は木々によって浄化された清涼な空間が広がっている。また、怒り狂った王蟲の群れに跳ねとばされたナウシカが王蟲の触角で空高く捧げられ伝説の場面が再現されるシーンなどでこの型が現れています。そして、水平のベクトルが垂直に変換される地点が映画の中の聖地となります。『崖の上のポニョ』では、このことを象徴するかのように小さな社が置かれています[6]（**図7**）。『となりのトトロ』ではトトロが棲む大楠のウロ、『もののけ姫』ではシシ神が棲む森、『風の谷のナウシカ』では腐海の森やナウシカが王蟲に跳ねとばされる湖の小島などです。

映画は、複数のシーンを時間軸に沿って順に配置することで物語を表現しています。しかし本来、物語は空間の広がりや身体感覚、あちこち彷徨う時間、これらに絡みつく感情など、さまざまな要素が絡み合ったボリュームのあるものです。ダイナミックに変化するモノの動きと言ってもいいでしょう。決してリニアなものではありません。これをシナリオというリニアな形式で描こうとせずに、映画の本質を示す（感覚のロジックを示す）一枚の絵で表現するのは理にかなったワザだと思います。

見方を変えると、宮崎氏自身が物を使ってモノの領域に降りてゆき、未分化で流動的な感覚の世界で試行錯誤を繰り返しながらロジックを組み立てていった過程が『崖の上のポニョ』や『となりのトトロ』となって現れてきたとも言えるでしょう。

5 アニメーションの教え方（その二）箱庭を使った物語作り

5—1 モノが導く物語（その後）

宮崎氏の創作法と同じようなことを容易にできないかと始めたのが、箱庭を使った物語作りです。砂を入れたトレイと動物フィギュアを使って盆景を作り、それを元に物語を作ってゆきます。絵を描く必要がないので、絵の苦手な方でも扱いやすく、盆景を複数回つくることで場面の展開も表現できるのがポイントです。この教授法は、二〇〇六年度から開始しました。その最初の授業の様子は『モノ学・感覚価値研究』第一号所収「モノが導く物語」で紹介しましたので、今回はその後の展開と新しい作品をいくつか紹介します。

前回残した課題は、⑴心理療法との関係、⑵道具について、⑶授業進行、についてでした。

⑴については、心理療法に対するネガティブなイメージ（病んでいる人がやるもの、内面を暴露してしまうのではないか）を誘発しないように箱庭という言葉を使わず、ジオラマや盆景という表現に変えました。授業の中でも、子供のころにやった砂遊びや人形ごっこの再現だと言うようにしています。⑵については、特に変更は加えていません。⑶は、二回作っていたのを三回に増やしました。これは、キャンベルの神話理論（セパレーション→イニシエーション→リターン）や、世阿弥の序破急、西洋演劇の三幕形式などに基づいてです。物語の展開は、三つに分けて捉えると形にしやすいのです。また、前回、感覚的になること（モノの側に降りてゆくこと）を強調しすぎたために、そこから帰ってこれず物語が作れなくなった方もいたので、今回は物語作りのほうを強調するようにしています。「箱庭作り」（一回目）→「物語の構造の説明」→「箱庭作り」（二回目）という進め方を止めて、「物語の構造の説明」→「箱庭作り」（一回目）→「箱庭作り」（二回目）→「箱庭作り」（三回目）へと変更しています。

5—2 作品紹介

これらの作品は、二〇〇七年度と二〇〇八年度のスクーリング授業の中で制作されたものです。物語のあらすじは、学生が書いたものを筆者が要約したものです。

『自信の源』（**図8**）

一、鈍吉（窪みの中にいるカエル）は、泳ぎが苦手。そんな鈍吉をはげまそうと、友達が、「湖の岩場にしか生えない苔を食べると、強くなってイジメられなくなる」と、鈍吉に教える（本当は薬効はない）。

二、水練の達者な者でも泳ぎ切ることが難しいとされる急流を、友達の助けを借りながら何とか渡りきる。鈍吉はどうにか岩場まで泳ぎ着き、苔を食べる。岩に戻る際に肉食魚に襲われるが、薬効を信じた鈍吉が撃退する。

三、鈍吉は、湖の岩場まで泳げたことで自分に自身が持てるようになり、堂々とした対応ができるようになる。友達から薬効が嘘であることを知らされ驚くが、さらに自信を深める。

図８ 『自信の源』

図９ 『フウと仲間たち』

図10 『正義への旅立ち』

童話風のシンプルなお話です。窪みや川など空間のとらえ方がうまく、感覚的なロジックがうまく働いて物語となって出てきていると思います。

『フウと仲間たち』（図９）

一、白テンのフウは狩りはうまいが幼稚で身勝手。あるとき、狩りから戻ってくると、村には誰もいなくなっている。仲間を捜してうろつき夜になる。何かが光っていて、近づくと、溝（かつて海だったところ）に落ちて足を怪我する。魚の化石たちが現れ、怪我をしていては早く走れないし暗い溝の底では目がよくても役には立たない、一緒に化石になろうと誘われる。

二、フウは仲間が自分の足りない所を補ってくれていたことを悟り、魚の化石とは決別して仲間を捜そうと決意する。

三、独りで行くことや本当に出逢えるか不安はあるが、まだ行ったことのない所へ向かって歩き出す。

魚の化石たちに囲まれた箱庭がデザイン的にも美しく印象的です。フウの気持ちがよく伝わってきます。この作品も空間の使い方がうまく、三つめの箱庭ではキャラクターが実際にトレイの外に出てきています。

『正義への旅立ち』（図10）

一、男は、かつて正義のヒーローだったが、暗黒卿

に誘われてダークサイドに落ちていた。しかし、男の心の中には正義の心も残っていて完全な悪になりきれず、暗黒卿に捨てられる。すべての力を奪われた男は最後の力を振りしぼって正義の騎士団のいる森へとたどり着き、最高指導者のもとで修行をおこなう。

二、修行の最中、男の夢の中に暗黒卿が美女を伴い現れる。再び富みと権力を与えてやるから戻って来いと誘う。男は葛藤するが刀で暗黒卿を切り裂き夢から覚める。

三、正義の騎士としての修行を終え心身の傷も癒えた男は、暗黒卿の魔力によって腐敗した世界に正義と平和を取り戻すために独り旅だってゆく。しかし、その道は険しい。

作者は、自分の物語を表現するにはダースベイダーのフィギュアでなければならないと直感し、わざわざ家まで取りに戻られました。物語は、スターウォーズと仏陀の降魔成道のハイブリッドですが、三つめの箱庭が素晴らしいです。作っている時は、意識せずに釘を入れてみたそうですが、三つ並べるとその意味が分かったとおっしゃっていました。

6 まとめ

創作を進めてゆくとモノの側に降りてゆかねばならなくなります。それは宮崎氏のようなプロフェッショナルでも通信教育部で学ぶ我々でも同じです。宮崎氏は、モノの世界に入ってゆくことを「脳みそに釣り糸を垂らす」と表現しますが、こころと言い換えてもいいでしょう。こころに釣り糸を垂らすワザにもいろいろありますが、多様な背景を持った方々が入学する通信教育部では、人間普遍の根っこのところまで降りてゆき泥んこになりながらやるのがいいようです。また、映像やアニメーションなどヴァーチャルなイメージを扱う者は、物に触れて（物に助けてもらいながら）モノの世界に降りてゆく練習をしたほうがいいと思います。物を頼りに感覚のマトリックスを組み上げたり箱庭を使って物語を作ることで、モノの世界で使われている感覚のロジック（ひょっとするとマジック?）を扱うワザを会得できるようになってほしいと思います。

注

1　卒業までに一二四単位取得するのは通学制の四年制大学と同じだが、その内のおよそ六割が自宅でテキストを読み課題集に取り組み添削指導を受けるテキスト科目。残りが大学に来て仲間と共に教員と対面して授業を受けるスクーリング科目という構成。

2　『となりのトトロ』がドングリと傘の映画であることは、エンディング・ソングからもうかがえる。
『となりのトトロ』　作詞：宮崎　駿
（一）トトロ、トトロ、トトロ、トトロ／誰かがこっそり小路に木の実埋めて／ちっさな芽生えたら秘密の暗号／森へのパスポート素敵な冒険始まる／となりのトトロ、トトロ、トトロ、トトロ／森の中に昔から住んでる／となりのトトロ、トトロ、トトロ、トトロ／子供の時にだけあなたに訪れる／不思議な出会い
（二）雨降りバス停ズブ濡れオバケが居たら／あなたの雨傘さしてあげましょう／森へのパスポート魔法の扉開きます／となりのトトロ、トトロ、トトロ、トトロ／月夜の晩にオカリナ吹いてる／となりのトトロ、トトロ、トトロ、トトロ／もしも会えたなら素敵な幸せが／あなたに来るわ

3　二〇〇九年一月、この番組はＤＶＤ化されてＮＨＫエンタープライズから発売されている。

4　『プロフェッショナル仕事の流儀』「映画を創る～宮崎駿・創作の秘密」。
http://www.nhk.or.jp/professional/backnumber/070327/index.html

5　感覚のロジックは個々のものであるが、それは無限ではなく、いくつかの型やクセがあるように感じられる。林道義氏は『元型論（増補改訂版）』の解説の中で「ユング心理学の発想の根本は、心の動き（ないし働き）には人類共通のパターンがあり、しかも人間はそのパターンに無意識のうちに従っているというものである。このパターンをユングは元型と名づけたのである。（中略）つまり元型とは『本能』や『エネルギー』や『情動』などの心の動きのパターンだと言うこともできる」と書いているが、感覚のロジックに現れる型は元型と近いものなのかもしれない。

6　アイデアスケッチでは描かれた社だが映画の中ではカットされた。図はアイデアスケッチを使ったＣＤのジャケット。

参考文献

鎌田東二「モノ学の構築」『モノ学・感覚価値研究』第一号、二〇〇七年。
ＤＶＤ『となりのトトロ』ブエナ・ビスタ・ホーム・エンターテイメント、二〇〇一年。
ＤＶＤ『プロフェッショナル仕事の流儀スペシャル 宮崎駿の仕事』ＮＨＫエンタープライズ、二〇〇九年。
大西宏志「モノが導く物語」『モノ学・感覚価値研究』第一号、二〇〇七年。
河合隼雄『日本人のこころのゆくえ』岩波書店、一九九八年。
河合俊雄、鎌田東二『京都「癒しの道」案内』朝日新書、二〇〇八年。
Ｃ・Ｇ・ユング『元型論（増補改訂版）』紀伊國屋書店、一九九九年。

第3部 ワザとモノ

ロマン主義美術
――循環と再生への期待の形

尾関 幸
東京学芸大学准教授

1 序――「モノ学」とロマン派

「モノ学」に、ドイツロマン派美術を専門とする私がいかに貢献できるのか、できないのか。そもそも、「モノ学」とは何なのか、完全に理解しているとはいいがたい状況にあって、「もの」という日本語が意味するところの正確な定義を知りたいと、古語辞典をひいてみました。

まず、接頭語としての「もの」とは、ある言葉では表せない、不思議な力をもつ存在をいうし、「ものがなし」「ものさびし」などと使われる「もの」は、「なんとはなしに」……と訳されるように何か言葉では言い表しにくい感じがあるとして「もの」の語が用いられている、とあります。参考までに、同じ形容詞に、「うらがなしい」や「うらさびしい」といった別の接頭語をつけてみた場合、それがある情景に視覚的なニュアンスを付け加えるものであるのがわかります。対して、「もの」は、なにか切実な、強調したいという話し手の実感がこめられています。視覚的＝客観的な情報ではなく、心情的＝主観的情報を付加するための接頭語なのです。

こうした言葉は欧米の言葉にはあるのでしょうか。近い表現はあります。名詞としての「もの」を英語に訳せば「something」であるし、接頭語としての「もの」は「somehow」ということになるでしょうか。ドイツ語では「irgendetwas」と「irgendwie」となります。いぶかしく、説明できずにもどかしいけれども強調したいという話し手の感情移入がこめられた言葉であると思います。

ヨーロッパの美術史の流れを俯瞰すると、ほぼ百年に一度の周期でエポックの交代が起こっているのがわかります。それは、過去百年の間に得られた文化的研鑽の開花であるとともに、その間の歴史的蓄積の負の遺産ともいうべき側面に対する反省をこめた、価値観の再編の時代でもあります。中世を克服した一四〇〇年頃の国際ゴシック、一五〇〇年前後のイタリア・ルネッサンス、一六〇〇年代にはマニエリスムの危機を克服したバロック、そして一七一五年のルイ一四世の逝去にともなうバロック美術の終焉とロココ的感覚の目覚め。一九〇〇年代であれば、それまで経験的世界を表象するために発展的に展開してきたフランス近代美術の流れに対して、人間の内面や深層心理といったトピックに眼を向けた象徴主義や世紀末美術などが挙げられるでしょう。

それでは、一八〇〇年代の危機とはなんであったのか。それこそが、今日私たちが「ロマン主義」と呼んでいる現象であります。一八世紀を通じて発達を遂げた自然科学や自然哲学は、世界――外界と内面双方――を分節化し、定義し、人間の英知に従属させました。いわゆる啓蒙主義と呼ばれる精神活動が、宗教や因習によって閉ざされてきたタブーをとき、闇を照らし出すのです。しかし、光が強くなればなるほど、影もまた濃く、深くなってゆきます。それ

はフランス革命によってもたらされた希望と、その反動としての混乱に象徴されています。世界の半分を占める闇を意識し、その引力へと導かれたロマン主義という現象が、それまでの美術の様式を名指す名称と異なり、造形芸術にとどまらず、政治を含む広範な影響力をもつにいたったのは、こうした理由によります。

ロマン主義、と一言でいっても、国や地方によってその発現の仕方はさまざまです。

世界を明確に分節しようとした一八世紀の啓蒙主義の時代、視覚イメージは、言語に置き換えられ、教育的・道徳的なメッセージを伝達するメディアとしてみなされており、またそのような芸術が奨励されました。あくまでフランスの王立絵画彫刻アカデミーの掲げる「望ましい芸術観」がそうであったというだけで、現実の芸術すべてがそのような教条的芸術観に従ったというわけではないのですが。そのような抑圧のつよい時代の常として、芸術家は、それと並行して、言語に置き換えられない部分に自らの創意をひそかに発揮しようとしました。ハインリヒ・フュスリやジョシュア・レイノルズのような英国のアカデミシャンたちは、大陸から離れた島国という環境にあって、多かれ少なかれ比較的自由なアカデミズム美術の解釈のもとに創作をすることができたといえます。

しかし、彼らの芸術は依然として「ロマン主義的」と呼ぶことはできません。ロマン主義的心情や、行動を表すことばに、「憧憬」「予感」「放浪」があります。「憧憬」とは、「ここにない何か」、すなわち、外国であったり、未知の楽園であったり、過ぎ去った過去であったり、離れて暮らす恋人であったり、要するに「時間的、空間的にここにない、そして手にいれることもできない」何かに対する思慕をさします。そして、そうした未知のよりよき世界を待望する心情「予感 Ahnung」を抱きつつ、あてどなく流離(さすら)うのです。要するに彼らロマン主義者は、明確に定義しがたい何かに突き動かされて、しかしその完成形を明確にイメージすることがないままに、創作へと向かうのです。したがって、ロマン主義の美術は観念的となりますし、しばしば過去と現在、過去と未来といった時間軸を超越した飛躍を見せることがあります。

何故かははっきりとはわからないが、「すごく」「狂おしい」つまり「物狂おしい」心情こそが、この観念性の起動力となっているといえるでしょう。

私はここで、ロマン主義の絵画芸術から、その「もの的」な心的構造を示していると考えられる作品を例に引いて、ロマン主義の「モノ学」への貢献を試みたいと思います。

2 預言者としての芸術家

ドイツ・ロマン派の詩人ヨゼフ・フォン・アイヒェンドルフが抱いていた、詩人の使命とは次のようなものでした。

> 啓蒙主義的近代に入って以来、天と地とは切り離され、超越的な価値を見失った人間は、自我の中に閉じ込められてしまった。人間は、価値あるものはすべて、自我の及ぶ範囲に、この地上にあると思い込んでいる。しかし、これは実は恐るべき硬化と呪縛の状態なのであって、抑圧された天への憧憬は、さまざまの悪や病となって生をゆがめている。この隠された憧憬を探し出し、あらゆるものの中に眠っている太古の不思議な歌を解き放つのが、詩人の使命である。[1]

アイヒェンドルフのいう詩人の使命とは、即ち芸術家の使命と置き換えることができますし、また形を変えた預言者ということもできましょう。事実、ロマン派の芸術家にはこのすべてを兼ね備えている人材もまれではありません。

「太古の不思議な歌」を解き放った時、初めて人は完全な自分を見出します。知性によって掌握することのできる世界の彼岸に、その世界の周辺に広がる茫漠たる闇を見たのです。いや、知性と自我をもった人間の世界が、広大な闇に浮かぶ孤島のようなものであることに、気づくのです。

こうした逆説的救済を意識した芸術家は、ヨーロッパにおいてはイギリスに最初に輩出します。

たとえば詩人ミルトンは、『失楽園』において、地

図1　ウィリアム・ブレイク《世界の卵》1804年

獄を経由することによってのみ救済にいたることができるというモデルを提示しました。つまり、救済され完全性を回復する過程に、すでに堕落が含まれているのです。

さらに、ウィリアム・ブレイクの独自の神秘的な世界観を表している《世界の卵》(図1)を見てみましょう。そこでは、「アダム」と「サタン」が相補的な両極として描かれています。その最晩年、旧約聖書の『ヨブ記』の図示を目的として制作された連作版画《ヨブの物語》(図2・3)では、偽りの繁栄を生きるヨブの一族と、救済され、真の繁栄を手にしたヨブの一族とは、外見上はよく似ています。それは、人間が表層は同じであるのに対極的な二つの世界をパラレルに生きる存在であるという可能性を示唆してはいないでしょうか。

図2　ウィリアム・ブレイク《ヨブとその家族》1820年

図3　ウィリアム・ブレイク《繁栄をとりもどしたヨブ》1820年

では、ドイツ、ロマン派の画家はその救済へといたる道筋をどのように構想したのでしょうか。

3　フリードリヒ——対立の止揚

カスパー・ダヴィット・フリードリヒは、キリスト教的世界観を風景画の形で表象にあらわした最初の存在とみなされています。

フリードリヒが一八〇八年のクリスマスに発表し、当時物議をかもした《山上の十字架》(通称《テッチェン祭壇画》)(図4)には、フリードリヒ自ら解説文をつけています。

> 木にかけられたイエス・キリストは、ここでは沈み行く太陽、即ち永遠に万物に生命を与える父なる神の像に向かっている。イエスの教えとともに、旧い世界、即ち父なる神が直接地上を歩んだ時代が終わった。この太陽は沈み、大地はもやはその最後の光を捉えることができなかった。するともっとも高貴な金属からできた十字架が、夕焼けの金色に輝き、地上に穏やかな光を投げかける。[2]

この文章は示唆的です。なぜなら、フリードリヒは、直接見えるものの深奥にある何かを表現するために、絵画を用いている、ということがわかるからです。金属製の十字架は、聖像ではなく、単なる物質にしかすぎません。しかしその金属が、夕陽の赤を反射して金色に輝くとき、それは「神が直接地上を歩いた」太古の時代と、神を直接みることができなくなった現代とを仲介する、記号となるのです。

この夕焼けの赤の意味は、もう一人のロマン主義者、ルンゲによって代弁されます

> ちょうど太陽を直接見ることができないのと同じように、最高善は光であり、捉えることができない。けれども太陽が地上にかかると、即ち人間のもとに降りてくると、天は赤く染まり、見ることができる。したがって赤は天と地との仲介者、キリストの色である。[3]

我々の目の前に、可視的に現れている自然現象の奥にはもうひとつの超現実的な世界がある、たとえば太陽が沈み赤い光線を地上に投げかけるその一瞬

図4　カスパー・ダヴィット・フリードリヒ《山上の十字架》1808年

図5　カスパー・ダヴィット・フリードリヒ《エルベ渓谷》
1807年

図6　カスパー・ダヴィット・フリードリヒ《雪の中の巨人塚》
1807年

間に、その世界は予感されるだけですが、確かに別の世界があり、自然はそのシグナルを媒介するものである、という考えがフリードリヒやルンゲの根底にはあるといえるでしょう。

ここでは、キリストは旧約の世界と新約の世界を繋ぐ「仲介者」あるいは「調停者」であり、キリストを象った金属の磔刑像は、可視的な自然を通じて、不可視の世界へと見るものをいざなう案内人です。つまり、この作品を通じて、世界は二重の構造によって成り立っていることを、フリードリヒはほのめかしているということができます。

別の箇所で、フリードリヒはこうも言っています。

> 肉体の眼をとじよ。そしてまず精神の眼で自己の像をみるのだ。それから暗闇の中で見たものを明るみに出し、その像が他の人々に外から内へと逆に働きかけるようにせよ。[4]

このフレーズはあまりにも有名です。

フリードリヒの風景画がある思想的、心情的な体系の表現であるという考えは、一九七〇年代にその研究基盤をうちたてたヘルムート・ベルシュ＝ズーパン以来、繰り返し指摘されてきています。たとえばフリードリヒがよく用いた対作品の手法は、キリスト教的世界と異教的世界、すなわち肯定的価値と否定的価値を体現するものだということでした。たとえば、一八〇七年頃、おそらく最初に手がけた対作品形式の油彩画は、青々と茂る樅の木がそびえ、小川が谷へと注ぐ夏の風景と、太古の巨人塚を囲むように立つ冬枯れの樫の木の風景を対作品としたもので

図7　カスパー・ダヴィット・フリードリヒ《海の月の出》
1822年

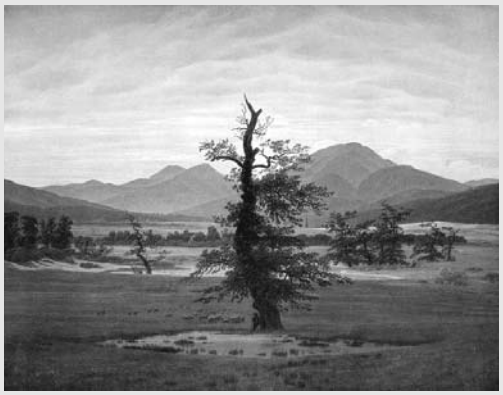


図8　カスパー・ダヴィット・フリードリヒ《孤独な木》
1822年

図9　ジャック＝ルイ・ダヴィット《サヴィニの女たち》1799年

図10　ニコラ・プッサン《サヴィニの女たちの略奪》1637年

す（図5・6）。巨人塚はキリスト教以前の古代ゲルマン民族をあらわす記号です。民の木である樫が枯れているのは、その太古の時代が克服された時代であることを示しています。一方、常緑樹である樅の木は永遠の生をあらわし、キリスト教世界における信仰の不滅を表すのです。

また一八二二年に発表された対作品《海の月の出》（図7）と《孤独な木》（図8）は、彼岸的風景と、現世的な人間の営みとともにある風景とを対比させたものであるといわれます。このように、ベルシュ＝ズーパンの解釈には、一貫してキリスト教的世界観の表現のために、克服された異教の世界があり、また彼岸的なものは、世俗的なものを超越するというはっきりとした価値判断がみられます。しかし、対作品の一方にネガティブな意味が課され、もう一方にポジティブな寓意が託されているのだとすれば、二枚の作品を対として構想する意味が本当にあるのでしょうか。むしろフリードリヒは、両者の交換可能な関係、循環しつつ位相を変えていく両者の相互的関係を表現したかったのではないでしょうか。

新しきものと古きもの、現在と過去とは、対立するものではく、連続し、循環するものである。排除しあうものではなく、補い合い、時には逆転しながら結び合うものであるという考え方は、一八〇〇年代という時代の亀裂にあって、ロマン主義者だけに共有された感情ではありません。

フランス革命期の画家である、ジャック＝ルイ・ダヴィットは、一七九九年の大作《サヴィニの女たち》（図9）で、その歴史観を披瀝しました。この作品は、一七世紀古典主義の画家ニコラ・プッサンによる《サヴィニの女たちの略奪》（図10）に対する答えであるといわれています。サヴィニから、ローマの男たちによって略奪された女たちは、やがて自らの誘拐者であるローマ人と結婚し、家庭を築きます。しかし、彼女たちの父親であるサヴィニの男たちは、娘たちを取り戻さんとして、ローマに攻め入ってきます。その頃すでにローマ人との間に子供をもうけていたサヴィニの女は、夫（現在）と父親（過去）との間に入って両者の和解を促します。それは自らの現在と過去

図11　《サヴィニの女たち》部分

図12　ジャン＝バアティスト・ルグノー《自由か、死か》1794年

とを結合させ、結びつける行為でもあります。

ここに表現されているサヴィニの女は、自分の父親と夫との間にたって両手を左右いっぱいに広げています(**図11**)。この二つの価値に引き裂かれると同時に「仲介者」であるというポーズは、ルグノーの《自由か、死か》(**図12**)において、きわめて印象的な形をとっています。自由と死とは、等価なものとして、ここで見るものに選択を迫ります。

彼女を挟んで父と子ほどもある二世代の男たちは、髭の有無を除くとまるで合わせ鏡に映したように、ほとんど年齢差を感じさせない姿で描かれています。かつてサヴィニの娘であり、今はローマの母であるこの女は、二つの世代の間に立ち、二つの対立するものを結びつけ、融和させる調停者であり、また全体性を回復させる救世主なのです。

図13　フィリップ＝オットー・ルンゲ《画家の両親と子供たち》1806年

図14　フィリップ＝オットー・ルンゲ《ヒュルゼンベックの子供たち》1805年

4 ルンゲ——循環と再生の形

世代の結合と和解というトピックを取り上げるのであれば、ドイツ・ロマン派の画家フィリップ＝オットー・ルンゲの《画家の両親と子供たち》(**図13**)に言及しないわけにはいきません。これはルンゲ自身の両親と、その孫(つまりルンゲの子供たち)を、あらわしたものです。一見したところ写実的な集団肖像画なのですが、そこには「生命の循環」を根幹に展開するロマン主義的世界観が表現されています。

年老いた画家の両親は、その服装(父親はまだ一八世紀の正装であった「辮髪」を結っています)に示されるとおり、過去の世界の住人です。二人は戸外にいながら、家の壁によって行く手を阻まれるようにその背後はふさがれています。対象的に、子供たちの頭上には、明るい水辺の風景が遠くまで広がっています。幼い子供たちはまだ庭の柵を乗り越えてその風景を見晴らすことができるほど成長してはいませんが、その姿は受動的ではなく、能動的で力強く、またこちら側に迫ってくるような迫力をもって描かれています。こうした子供像は《ヒュルゼンベックの子

図15　フィリップ＝オットー・ルンゲ《エジプト逃避行上の休息》下絵

図16　フィリップ＝オットー・ルンゲ《エジプト逃避行上の休息》1805年

図18　フィリップ＝オットー・ルンゲ《大きな朝》1809年　下絵（部分）

図17　フィリップ＝オットー・ルンゲ《小さな朝》1808年

供たち》(**図14**)でいっそう鮮やかな形をとっています。子供の背丈はもはや垣根を越えて聳え立つようであり、鞭を振り上げる中央の男の子の姿は、威圧的ですらあります。この男の子は、世界の指揮者のようです。

この二つのカップルの対照的な表現には、「過去の住人」と「未来を託された子供」との間の時間の逆転が起こっていることを示しています。子供は父親であり、我々の祖先であり、同時に未来の姿なのです。

フリードリヒ・シュレーゲルは、《アテネーウム断片》(一七九八)で以下のように述べています。

> 未来からの断片と、過去からの断片とは、前進的か、後進的かという一点によってのみ異なっている。その本質は、対象を理想化し、実現し、補足する能力である。[5]

シュレーゲルのこの言葉は、時間は過去から未来へと流れるだけでなく、未来から過去へと流れるものでもあることを示して示唆的です。

一方向へと流れていくはずの時間の感覚の、こうした逆転、乱れは、人間と自然との関係にも敷衍されます。即ち、風景と人物、自然と歴史（物語）の関係の逆転です。

ルンゲが生涯をかけて成し遂げようとしたのは、新しい風景画を創造することでした。しかしそれまで、風景は散文的で偶発的なものと考えられてきました。ルンゲが「風景画」の名のもとに創造したのは、自然の人間との交換可能な関係を解き明かす、コスモロジーの表現です。キリスト教的自然観によれば、人間は自然界、動物界のヒエラルキーの頂点にある存在です。しかし、ルンゲの絵画世界においては、人が植物に変容し、植物もまた人の姿に変容します。たとえば初期の宗教画《エジプト逃避行上の休息》(**図15・16**)を見てみましょう。宗教画または物語画として扱うべき主題を採用しつつ、ルンゲが最初に描いたのは人物のいない風景でした。人物を入れた油彩のヴァージョンを見ると、植物と人物とのあいだに形象的にアナロジカルな関係が成立しているのを見て取ることができるでしょう。つまり、ヒエラルキーの中で対立し、疎外しあってきた二つの概念が、実は等しい一つのものであることを、ルンゲの絵画は表しているのです。

さらに、壁画として構想し、結局、ルンゲの早世によって完成しなかった大作と関連するとされている《小さな朝》(**図17**)を見てみましょう。欄外装飾の部分で、球根の根の中に閉じ込められた子供が、植物の開花とともに花弁の中から出現し、上方の天上的世界へと召されていきます。

中央の女性像は曙の女神である「アウロラ」でもあり、ウェヌスのようでもあり、また自身の解説では天上のマリアとも言われます。キリスト教の聖人と異教の女神像がひとつの視覚イメージとして結晶することにより、フリードリヒの《テッチェン祭壇画》と同様、二重の世界構造が示唆されます(**図18**)。

最後に、朝、昼、夕、夜の四つの構想からなる装飾版画《一日の四つの時》(**図19**)を見てみましょう。「朝」は、すべての始まりであり、「夜」はすべての終わりです。ですが、夜の構図を仔細に見ていきますと、この連作がそうした直線的時間の経過ではなく、循環を示していることに、気づかされます。「夜」では、世界は夜の帳に覆い尽くされていますが、既に下の方から昼の花である向日葵が生えてきています。夜は昼の母であり、両者は対立せず、循環するのであるということが示されているのです。

ロマン主義は、啓蒙主義と合理主義への反発から生まれた精神運動であると簡単に言い切ることはできます。また、フランス革命を契機として発現した、抑圧されてきた人間性の回復を志向する心情ともいうことができます。しかし、革命（revolution）の語源となったレヴォルヴという言葉自体が、回転、循環を意味していることに思いをいたらせるとき、それ

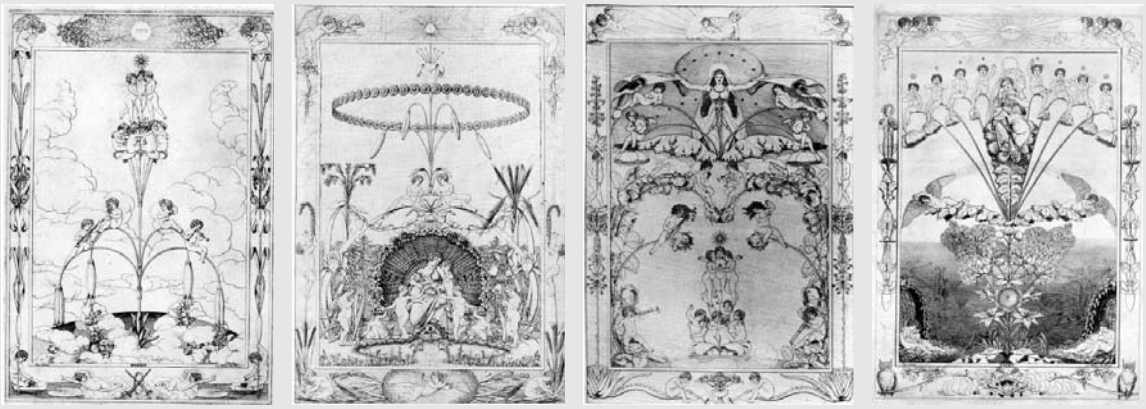


図19　フィリップ＝オットー・ルンゲ《一日の四つの時》《朝》《昼》《夕》《夜》1805年

は新たな光を帯びることになります。即ち、ロマン主義的心性が希求していたのは、旧い世界から新しい世界への不可逆的転換ではなく、むしろ両者の和合であり、循環であり、そしてそこから導き出される世界の再生ではなかったでしょうか。

＊本稿は二〇〇九年二月二十二日に開催されたシンポジウム「ロマン主義およびケルト・ルネサンスにおけるモノとたましい」（於：慶應義塾大学）での講演原稿に若干の手直しを加えたものです。

注

1　ヨーゼフ・フォン・アイヒェンドルフ、渡辺洋子・平野嘉彦訳『アイヒェンドルフ』（ドイツ・ロマン派全集六）国書刊行会、一九八三年、二八五頁。

2　大原まゆみ「カスパー・ダヴィット・フリードリヒ画『テッチェン祭壇画』考」『美術史』一一七冊、一九八五年、一六-二七頁、一七頁。

3　大原まゆみ、前掲書、二二頁。

4　ヘルベルト・フォン・アイネム、藤縄千艸訳『風景画家フリードリヒ』高科書店、一九九一年、一〇六頁。

5　Cit. by Rainer Metzger, “Fragmente aus der Zukunft” in: Religion Macht Kunst. Die Nazarener (exhib.cat.) Schirn Kunsthalle Frankfurt 2005, pp.37-45., p.41. 訳文は拙訳による。

第3部 ワザとモノ

モノ学曼荼羅ワークショップ報告

井上ウィマラ
高野山大学スピリチュア・ケア学科准教授
上林壮一郎
京都造形芸術大学准教授
渡邊淳司
科学技術振興機構さきがけ研究員・
NTTコミュニケーション科学基礎研究所

ワークショップ担当者がそれぞれ報告します。

清風荘の庭園

モノ学曼荼羅ワークショップ

○井上ウィマラ

二〇〇八年七月二十八日月曜日午後、京大の清風荘においてモノ学曼荼羅ワークショップを行いました。都会の中とは思えない庭園に囲まれた日本建築の施設で、時に激しい雷雨という天気を堪能しながらのワークショップとなりました。今回は、井上がメインのファシリテーター、上林さんと渡邊さんがサブのファシリテーターとして全体の流れ作りをさせていただきました。

最初に、参加者全員が円座になって近況報告などをしながらチェックインをしました。それからこのワークショップが行われることになった経緯を確認して、実践に入りました。

最初は、各自の専門分野に関する曼荼羅と、それぞれの分野において行っている行為に関する曼荼羅の二つに分けてやる予定でしたが、最初に出されたカード（A4の紙に一つのキーワードを書いたもの）が専門分野における関心事項になっており、とても多くのテーマが出されたために、それらの整理（グルーピング）とつながりの検討に時間を費やしました。

床いっぱいに広げられたカードを、つながりによってまとめてゆく作業は、予想以上に身体を使うものです。身体的に移動しながら見えてくる世界の変化を体験することに新鮮な面白さを感じた人も少なくなかったのではないかと思います。

浮かび上がってきたグループに「～系」というネーミングがなされて、それぞれのつながり具合がおぼろげながら見えてきたところで、全体をどのように把握するかについて各自でまとめの作業に入りました。A4の紙に書いたサマリーを一人ずつ説明してゆきました。

そのサマリーを並べてみると、胎蔵界曼荼羅のように円形を使って表現したもの、金剛界曼荼羅のよ

うに四角い図表のマトリックスとして表現したもの、テーマの有機的なつながりを絵画的に表現したものなどに分類されていたのも興味深いものでした。

最後は、こうした作業から見えてきたものに基づいて今後の展望を話し合いました。

今回のワークショップを振り返ってファシリテーターとして気になっているのは、この作業を、モノ学における辞書作りやモノ学を学問として支えるための理論的な基盤づくりにどのようにつなげていけるかという継続性の問題です。前回、東京で作業がなされた若い世代の希望とどのように融合されてゆくのかという点でもあります。

サマリーをもとにモノ学マトリックスを作り、各研究者がそのマトリックスのどこらへんで作業をしているのかについて渡邊さんにまとめてもらうことになりました。この作業に関して、ユングの外向・内向、思考・感覚という二軸四象限による性格分類なども役に立つかと思います。鎌田先生は東西南北という言い方をされていました。

今回の曼荼羅作りでは、貨幣、経済、政治というテーマが隠れてしまっていたように思います。感覚価値に対して交換価値をどのように位置づけるかという問題です。物・者・モノ、生・性・聖などというトライアッドをどのように使いこなしてゆくかも重要な視点だと思います。最後に出てきたゴミ、資源というテーマも環境問題に絡めて人間の持つ価値観という視点から検討するとよいと思います。

終わってみての個人的な感想ですが、者という概念の背景には自立・自律の問題が隠れているのかなという気がしています。人は未熟児状態で生まれてくるので育児というケアに支えられなければ生きてゆけません。人生の最初期をこうした絶対的依存状態からはじめなければならない人間の宿命が抱える問題です。言語や性格や文化というものも、そうしたケアし合う人間関係の中でしか成り立ちません。こうしたテーマは、精神分析の対象関係論や発達心理学が近年明らかにしてきているテーマです。

モノ学感覚価値の研究が、自立・自律して活動できる期間や領域だけを扱うのか、他者によるケアによって生きなければならない・生かされている時期や状態をどのように含めてゆくかという問題になるのかもしれません。それは、モノ学感覚価値研究が世直しにどうつながってゆくのかに関する重要なポイントにもなると思います。

集まったキーワード

「モノ学曼荼羅」案

○渡邊淳司

ワークショップでは、モノ学に関連するキーワードをたくさん描き、それをカテゴリー分けする中で、カテゴリー間の関係性の図（モノ学曼荼羅）を描きました。参加者それぞれが、自分なりの視点でまとめたものは、その人独自の価値観が現れ、多様なモノ学曼荼羅が作成されました。ここでは、僭越ながら、自分がまとめさせていただいた、曼荼羅案の紹介を

キーワードをカテゴリー分けする

させていただきます。

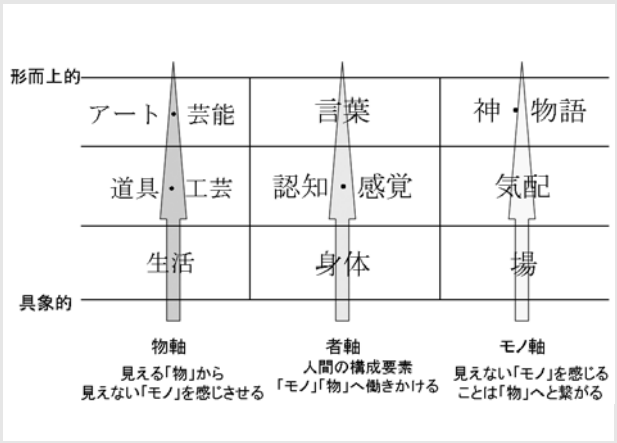
モノ学の網羅する分野を便宜上九つのセルマトリックスで表記しています。

縦軸はそれぞれ、

●中央：人間の軸（者軸）：「身体、認知・感覚、言葉」からなり、人間の構成要素から「モノ」「物」へ働きかける

●左：物質の軸（物軸）：「生活、道具・工芸、アート・芸能」からなり、見える「物」から見えない「モノ」を感じさせる、者とのあいだでワザを生み出す

●右：物の怪の軸（モノ軸）：「場、気配、神・物語」からなり、見えない「モノ」の軸で、者によって感じられ、「物」の創造へと繋がる



モノ学曼荼羅（2008年7月28日　渡邊淳司）
左端・右端、上端・下端、は繋がっている超立体的曼荼羅

横軸は、上が形而上、下が具象的なものを表す

左端・右端、上端・下端、は接続された超立体的曼荼羅

このモノ学曼荼羅上で、モノ学に関わる参加者の活動分野を特定していく作業を行っていきます。そうすることで、全体の中での参加者同士の位置付けが見え、そこから分科会等を考える上での参考になると考えられます。

モノ学曼荼羅ワークショップを振り返って

○上林壮一郎

モノ学曼荼羅ワークショップは、広い庭のある重要文化財の清風荘という素晴らしい場所で行われた。雷雨でぬれた庭の土の匂いのするほの暗い電灯の畳の部屋で、部屋中に敷き詰めたキーワードを歩きながら整理するというたいへん感覚価値の高いワークショップでした。

そんな雨の中、大重潤一郎監督も来られ、初めは「ワークショップとはなんだ?」とおっしゃっていましたが、帰られる時には、科学と芸術が「一緒になるというのはいいな」とおっしゃっていたのが印象的でした。

さて、簡単に記号的に報告します。

ファシリテーター井上ウィマラさんとアシスタント渡邊淳司さんと私でモノ学・感覚価値研究会の過去現在未来を展望する曼荼羅ワークを行いました。

1　A4コピー用紙に自分の専門領域を紙に書き、それを適当に床に並べる。

2　みんなで意見交換しながら、それらを並べ替え整理する。

3　整理分類されてきたら各グループに名称を付ける。気配系、場所系、言葉系、生活系、身体系、認知系、デザイン系、アート系、思想系などに分類された。

4　自分が書いたものと分類名やまわりと見比べ、そこに置いてあることが幸せか。幸せでなければ幸せだと感じるところに置き換える。

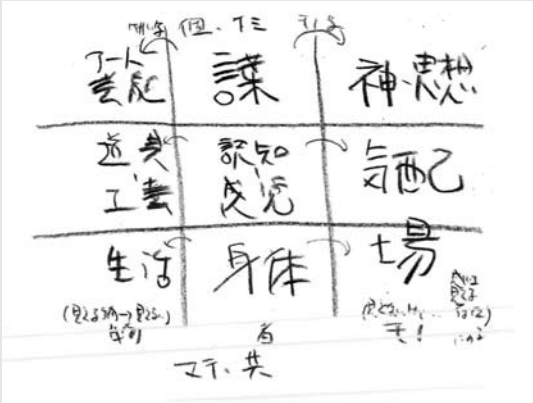
5　分類されたものを基に、各自A4の紙に全体の見取り図を自由に表現する。

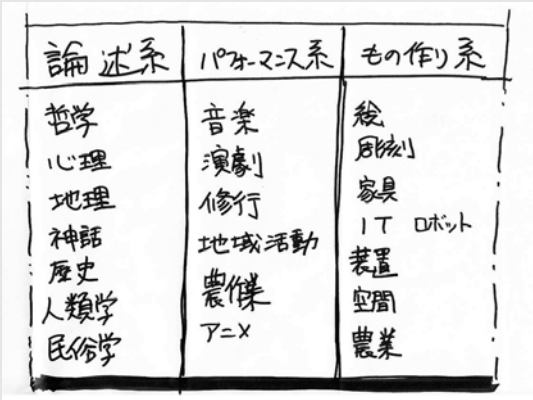
表現された曼荼羅は、円形の分類表タイプと、四角い表タイプと、イラストタイプのものがありました。金剛界と胎蔵界のようだと誰かが言っていました。

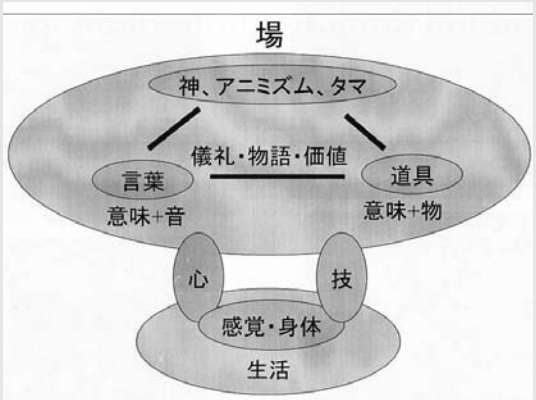
渡邊淳司さんが整理された表は縦軸が形而上学軸で、横軸が見えるもの見えないものという軸で、そこに自分の専門分野を当てはめると、人によってモノ学の中でもどちらに偏っているか傾向がビジュアル化されるという表でした。

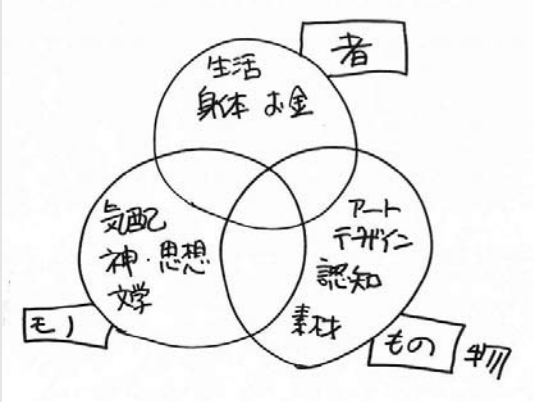
そのような作業の後、少し今後のことについて具体的に話す場がありましたが、制作系の人と研究執筆系の人との共同でなんらかの展覧会ができないか

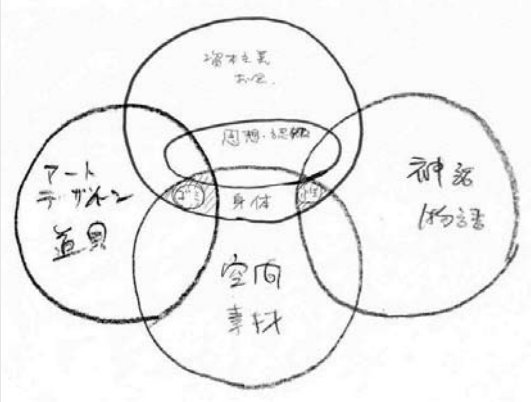
参加者がそれぞれ表現した曼荼羅（左ページも）

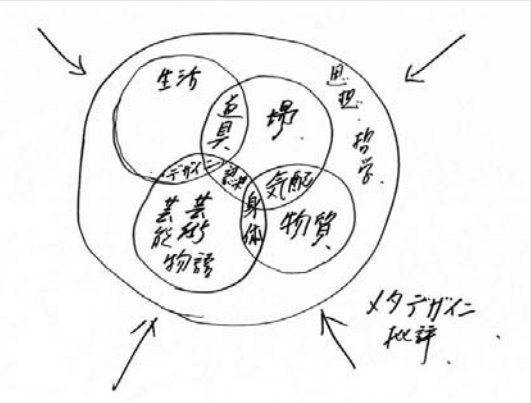


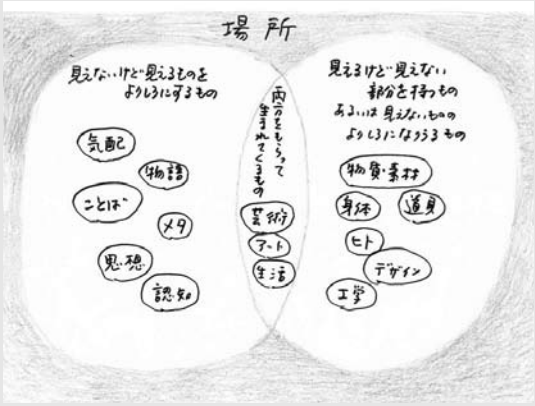


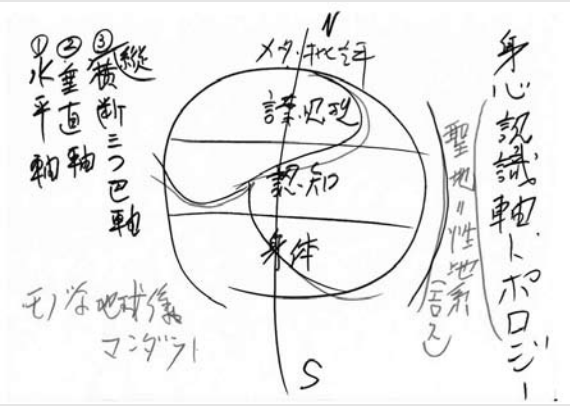


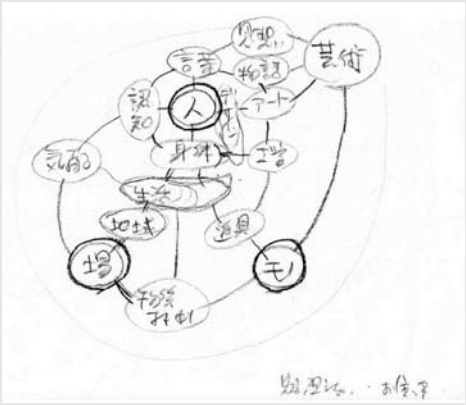





生活
道具
場
思想
哲学
デザイン
身体
気配
物質
メタデザイン
批評


場所
見えないけど見えるものをよりしろにするもの
気配
物語
ことば
メタ
思想
認知
両方をもらって生まれてくるもの
芸術
アート
生活
見えるけど見えない部分を持つもの
あるいは見えないもののよりしろになりうるもの
物質・素材
身体
道具
ヒト
デザイン
工学


メタ・ナレッジ
認知
身体
S
身心認識軸トポロジー
聖地性地系
モノ学地対象
マンダラ


言葉
芸術
認知
人
身体
工学
気配
生活
道具
場
モノ

宇宙→ものの考え
情報
脳
意識
道具
身体
生態
性能
支援
仮想世界
基地
トポロジー
物
A=0式

言葉・音
宗教
霊
心理
身体
スポーツ
社会
気配
環境
場
地
農工商
生活
道具
素材

という提案をしました。やるなら、まず場所を確保しなければという現実的な問題も出ました。

反省点

初めに、専門領域を書く作業のときに、専門領域を職業分野名が書かれた紙と研究分野名が書かれた紙が混じっており幅があったので、分類のダイナミズムに影響したように思いました。言葉を使う研究者は言葉になりやすいキーワードが多かったのですが、形を使うアートやデザインは、言葉にしにくいせいかキーワードが相対的に少なかったので、後で追加しました。もっと多ければ異分野とのオーバーラップももっとあったかもしれません。

庭を眺める

全体的に、分野を分けた傾向が表に出た感じだったので、もっと異分野へ交わって、重なって、交換していく感じが欲しかったです。

また、東京での若手ワークショップで出たモノ学で今後取り組みたいアイデアが紹介される機会がほとんどなかったので、この曼荼羅がより具体的になにを語るのかは良くも悪くも広がったまま終わったような気がします。

そのかわり、今後自由にMLなどで提案し分科会を自由に企画し、参加者を募集していく中で展開することになりました。

ワークショップは五時までした。その後懇親会へ移りましたが、そこで最後に、いわゆる展覧会のオルタナティブな活動形式はないか問題提起しましたが、一つにはワークショップ、展覧会、シンポジウム、などの融合した祭りのような方法ではどうだろうかという提案もありました。

今後具体的には、興味あるテーマでの分科会あるいは、テーマ研究会のようなものの企画&募集というのが新しい動きになっていくのではないかと思いました。

私としては、いつものように各分野の先生方のお話を聞くのもたいへんおもしろいのですが、モノ学のHPの「モノ学感覚価値研究会とは?」にある

3　二一世紀文明の創造には新しい人間認識と身体論と感覚論が必要であり、感覚基盤の深化と再編集なしに創造力の賦活と拡充はないでしょう。それゆえ、「モノ」の再布置化と人間の感覚能力の可能性と再編成を探ることは極めて重要な二一世紀的課題となるはずです。

とあるように、「感覚基盤の深化と再編集」や「『モノ』の再布置化と人間の感覚能力の可能性と再編成を探ること」を具体化していければと思います。

また、

4　「モノ」と「感覚価値」を新しい表現に結びつけ……

とあるように、そのような新しい表現を探ることもまだ取りかかれていないのではないかと思います。

過去の研究会の時に覚えたにもかかわらずそのままにしてしまっている、「異分野なのに面白いモノ感覚の話」をもう一度取り戻し、深め、再編集していきたいです。

科研「モノ学の構築――もののあはれから貫流する日本文明のモノ的創造力と感覚価値を検証する」（基盤研究B）総括国際シンポジウム＆モノ学展示企画案

研究代表者：京都大学こころの未来研究センター
鎌田東二

「モノ学・感覚価値研究会」の趣旨

本科研のホームページ（http：//homepage2.nifty.com/mono-gaku/）には、「モノ学・感覚価値研究会」の趣旨について、次のように公開しています（一部改変）。

「モノ学・感覚価値研究会」とは？

「モノ学・感覚価値研究会」は、二〇〇六年四月二十一日付けで、日本学術振興会科学研究費補助金交付に採択された「モノ学の構築――もののあはれから貫流する日本文明のモノ的創造力と感覚価値を検証する」を研究し、「モノ」と「感覚価値」をあらゆる角度と発想から考察し、表現してゆく〝アヴァンギャルドな研究会〟です。

この研究会では、

1　日本人が「モノ」をどのように捉え、「モノ」と心と体と命及び自然との関係をどう見てきたかを検証すると同時に、「カワイイ・カッコイイ・ワクワク・ドキドキ・こわい・すてき・おもしろい・たのしい」などの快美を表わす感覚価値形成のメカニズムを分析します。

2　「モノ」が単なる「物」ではなく、ある霊性を帯びた「いのち」を持った存在であるという「モノ」の見方の中に、「モノ」と人間、自然と人間、道具や文明と人間との新しい関係の構築可能性があると考えます。

3　二十一世紀文明の創造には新しい人間認識と身体論と感覚論が必要であり、感覚基盤の深化と再編集なしに創造力の賦活と拡充はないでしょう。それゆえ、「モノ」の再布置化と人間の感覚能力の可能性と再編成を探ることは極めて重要な二十一世紀的課題となるはずです。

4　人間の幸福と平和と結びつく「モノ」認識と「感覚価値」のありようを探りながら、認識における「世直し」と「心直し」をしていくのが本研究の大きな目的となります。

5　また、「モノ」と「感覚価値」を新しい表現に結びつけ、大胆な表現に取り組んでいきます。

二〇〇八年度の研究実施計画

二〇〇八年度（二〇〇八年四月一日～二〇〇九年三月三十一日）の研究実施計画は以下のとおり進めました。

三年目も引き続き、初年度・二年目とほぼ同様に、年五回の研究会の開催（その内、二回は公開シンポジウムとする）と年一回の研究調査合宿を行なう。前年同様、議論と研究を深めるために、当該テーマに先端的に取り組んでいる研究者を研究協力者として招き、研究発表してもらう。

研究テーマは、

1　「モノ」認識の原理的研究――「もののあはれ」「もののけ」から「ものづくり」まで
2　モノと心の統合点としての身体性の研究
3　「感覚価値」形成の研究
4　モノ認識の比較文化史的・比較文明史研究
5　感覚拡張の研究
6　「気配」の研究

を進め、報告書を兼ねて『モノ学・感覚価値研究』第三号を作成する。

また、最終年度に向けて、国際シンポジウムの準備を進める（欧米および中韓の研究者を訪ね、情報交換と研究成果の共有を図るために渡航する）。

1　哲学・美学・民俗学からのアプローチを、梅原賢一郎（京都造形芸術大学教授）と鎌田東二（京都大学こころの未来研究センター教授）が、
2　臨床心理学からのアプローチを、河合俊雄（京都大学こころの未来研究センター教授）が、
3　宗教学・日本思想史からのアプローチを、島薗進（東京大学大学院人文社会研究科教授）と黒住真

（東京大学大学院総合文化科学研究科教授）と鎌田東二（前掲）が、

4　芸術思想・芸術史からのアプローチを、中村利則（京都造形芸術大学教授・比較藝術学研究センター研究員）と小林昌廣（情報科学芸術大学院大学教授）と尾関幸（東京学芸大学准教授）が、

5　現代社会論・現代文化論からのアプローチを、船曳建夫（東京大学大学院総合文化科学研究科教授）と藤井秀雪（京都造形芸術大学教授・比較藝術学研究センター研究員）と研究協力者の竹村真一（京都造形芸術大学教授、文化人類学）が、

6　脳認知科学・地球科学・文明論からのアプローチを、原田憲一（京都造形芸術大学教授）と研究協力者の茂木健一郎（ソニーコンピュータサイエンス研究所シニアリサーチャー・京都造形芸術大学客員教授）と岡田美智男（豊橋技術科学大学大学院工学研究科教授、生態心理学・認知科学）が、分担する。

第一回研究会（二〇〇八年五月二十五日）「モノ学・感覚価値研究の射程――こころとモノのあいだ・ことばのちから」（於：京都大学時計台記念館会議室Ⅲ、午前中は御所と下鴨神社のフィールドワーク）

鎌田東二「言葉とモノとこころとワザ」

棚次正和「言霊といのちの思想」

コメンテーター：原田憲一・藤井秀雪・松生歩ほか

第二回研究会（二〇〇八年七月二十七日・二十八日、於：京都大学清風荘、二十七日は東山修験道実践・山科・稲荷山踏破・伏見稲荷フィールドワークと清滝で滝行を実施）

二十八日「モノ学マンダラワークショップ」

インストラクター・ファシリテーター：

井上ウィマラ・上林壮一郎・渡邊淳司

第三回研究会（二〇〇八年十一月三十日）共催：京都府・京都大学こころの未来研究センター（癒し空間プロジェクト・モノ学・感覚価値研究会、於：京都大学芝蘭会館稲盛ホール）後援：京都造形芸術大学比較藝術学研究センター

公開シンポジウム：テーマ「平安京のコスモロジー」

パネリスト：

岡野玲子（漫画家）「陰陽師から見た平安京」

内藤正敏（写真家・東北芸術工科大学教授・民俗学）「平安京の宗教構造」

河合俊雄（京都大学こころの未来研究センター教授・臨床心理学）「京都の癒し空間」

鳥居本幸代（京都ノートルダム女子大学教授・平安京文化研究）「平安京の食とファッション」

原田憲一（京都造形芸術大学教授・地球科学・地質学）「平安京の自然学」

中村利則（京都造形芸術大学教授・建築史・茶室研究）「京の茶室とわび・さびの美学」

関本徹生（京都造形芸術大学教授・妖怪アーティスト）「京の妖怪」

司会：鎌田東二

第四回研究会（二〇〇九年二月八日、第一回アート分科会：アートレクチャーシリーズ〈Ⅰ〉として実施）共催：東京画廊（京都大学稲盛財団記念館中会議室）

講演

山本豊津（東京画廊＋ＢＴＡＰ）「モノ派とモノ感覚価値」

小清水漸（現代美術家）「自作を語る～一九七〇年代モノ派との出会い以降」

自由討論「アート分科会の課題と今後の方針について」

司会：近藤高弘・大西宏志

第五回研究会（二〇〇九年二月二十二日、東京で公開シンポジウムとして実施）

公開シンポジウム：テーマ「ロマン主義およびケルト・ルネサンスにおけるモノとたましい」（後援：慶應義塾大学教養研究センター、於：慶應義塾大学日吉校舎来往舎一階シンポジウムスペース）

基調報告

尾関幸「ロマン主義美術――循環と再生への期待の形」

辺見葉子「ケルト・ルネサンスにおけるモノと霊性」

パネリスト

船曳建夫「江戸のロマン主義とものあはれ」

島薗進「近代日本のロマン主義と霊性運動」

鏡リュウジ「ロマン主義と星の力」

司会：鎌田東二

第六回研究会（二〇〇九年三月八日、於：ＮＰＯ法人東京自由大学、公開研究会として実施）

竹村真一「地球の目線と感覚価値」

小林昌廣「屈む身体――京舞と暗黒舞踏」

大重潤一郎（映画監督・NPO法人沖縄映像文化研究所理事長）「いのちとモノと感覚価値」
須藤義人（沖縄大学専任講師・映像民俗学）「儀礼におけるワザと感覚価値」
『モノ学・感覚価値研究』第三号発行、二〇〇八年三月三十一日

研究会の構成メンバー

【研究代表者】

鎌田東二　京都大学こころの未来研究センター教授（宗教哲学・民俗学）

【研究副代表者】

梅原賢一郎　京都造形芸術大学芸術学部教授（美学）

【研究分担者】

河合俊雄　京都大学こころの未来研究センター教授・同大学院教育学研究科教授（臨床心理学）
船曳建夫　東京大学大学院総合文化研究科教授（文化人類学）
島薗　進　東京大学大学院人文社会系研究科教授・日本宗教学会前会長（宗教学）
黒住　真　東京大学大学院総合文化研究科教授（倫理学・日本思想史）
原田憲一　京都造形芸術大学芸術学部教授・比較文明学会副会長（地球科学）
中村利則　京都造形芸術大学芸術学部教授・比較藝術学研究センター研究員（茶道文化・茶室研究）
藤井秀雪　京都造形芸術大学芸術学部教授・比較藝術学研究センター研究員（マネキン研究・空間デザイン）
小林昌廣　情報科学芸術大学院大学教授（芸術生理学・医療人類学）
尾関　幸　東京学芸大学准教授（美術史・ドイツロマン主義美術）

【研究協力者】

竹村真一　京都造形芸術大学芸術学部教授（文化人類学・情報メディア論）
関本徹生　京都造形芸術大学芸術学部教授・近代産業遺産アート再生学会副会長・アーティスト（彫刻）
松生　歩　京都造形芸術大学芸術学部教授・アーティスト（日本画）
大西宏志　京都造形芸術大学芸術学部准教授（メディアアート・アニメーション）
茂木健一郎　ソニーコンピュータサイエンス研究所シニアリサーチャー・京都造形芸術大学客員教授（脳科学）
岡田美智男　豊橋技術科学大学大学院工学研究科知識情報工学専攻教授（生態心理学・認知科学）
近藤高弘　アーティスト・陶芸家・エディンバラ国立芸術大学大学院修士課程修了・芸術学修士（造形芸術）
辺見葉子　慶應義塾大学文学部准教授（ケルト神話学）
田中貴子　甲南大学文学部教授（中世文学）
西山　克　関西学院大学文学部教授・東アジア恠異学会代表（中世史）
鏡リュウジ　占星術研究家・平安女学院大学客員教授（心理占星術、魔術研究）
上野　誠　奈良大学教授・万葉古代学研究所副所長（万葉学）
渡邊淳司　科学技術振興機構さきがけ研究員・NTTコミュニケーション科学基礎研究所（認知科学）
棚次正和　京都府立医科大学教授（医学科・医学研究科）（宗教哲学）
井上ウィマラ　高野山大学スピリチュア・ケア学科准教授（瞑想、スピリチュア・ケア論）
土居　浩　ものつくり大学准教授（地理学、墓地研究）
切通理作　文化批評家・和光大学非常勤講師（文化批評）
上林壮一郎　京都造形芸術大学准教授（インターフェースデザイン論）
兵藤裕己　学習院大学文学部教授（中世文学・芸能）
佐藤壮広　立教大学講師（宗教学・沖縄研究）
井関大介　東京大学大学院人文社会系研究科博士課程三年（宗教学・上田秋成研究）
石井　匠　京都造形芸術大学非常勤講師、京都大学こころの未来研究センター共同研究

員（考古学・縄文図像学）

大石高典　京都大学こころの未来研究センター研究員（生態人類学・アフリカ研究）

魚川祐司　東京大学大学院人文社会系研究科博士課程三年（印度哲学・仏教学専攻）

外村佳伸　ＮＴＴコミュニケーション科学基礎研究所所長

【研究会助手】

菅原一真　龍谷大学大学院国際文化学研究科修士課程二年（イスラーム美術史専攻）

鎌田諭紀　京都大学大学院人間・環境学研究科相関環境学専攻修士課程一年（物理学）

研究題目と研究概要

研究題目：「モノ学の構築――もののあはれから貫流する日本文明のモノ的創造力と感覚価値を検証する」

研究概要：「モノ」とは何か。それは物質なのか、物体なのか、人格的存在なのか。はたまた霊性的存在にも及ぶのか。

本研究は、日本文明を作り上げてきた想像力―創造力の基底をなすと考えられる「モノ」認識と、その「モノ」認識に基づく価値観と表現のありようを、宗教学・美学・芸術学・比較文化論・比較文明論・脳科学の観点と研究成果を取り入れながら、原理的かつ事例的に研究し、創造力研究とその表現・制作に寄与しようとすることを目的とする。

本研究においては、まず第一に、日本人が「モノ」をどのようにとらえ、「モノ」と「こころ」や「からだ」や「いのち」や「自然」との関係をどう見てきたかを検証する。例えば針供養の習俗に典型的に見られるような、「モノ」が単なる「物」ではなく、ある霊性を帯びた「いのち」を持った存在であるという「モノ」の見方の中に、「モノ」と人間、自然と人間、道具や文明と人間との関係のある独自な視点と感性がうかがえる。

このような、器物にも人格性や霊性を認める「モノ」の見方は、大仏の開眼供養から現代の自動車製作やコンピュータ開発やロボット製作にまで影響を与えていると思われる。日本文化において、物は者を介して霊（モノ）となる。つまり、人格としての者が介在することによって、そこに精神性や霊性が付加されてくる。そこには、日本独自の美学・美意識や異界意識として「もののあはれ」や「もののけ」などに表わされるが「モノ」観が関与していると考えられるのである。

かつて、ドナルド・キーン氏は「もののあはれ」を“a sensitivity to things”と訳した。氏の「ものへの敏感さ」という捉え方は的を射ているとも言えるが、しかし「もの」を単純に“things”と訳すことは適切であるとは思えない。むしろ、その「もの」は“spirituality”という訳さえ可能であろう。

こうした「モノ」の気配認識のデリケートさを日本人の「モノがたり」や「モノづくり」の神髄ととらえなければ、日本発の技術水準の高さやそのクオリティを説明できない。そこには、物を単なる物として見ることのない「モノ」の見方の精神性がうかがえるのである。このような、日本文明における「モノ認識」の研究が本研究の第一課題となる。

1　本研究課題の具体的な目的

まず第一に、「モノ」とは何かを検証する。「大物主神」という時の「モノ」、「もののあはれ」や「ものの け」や「ものがたり」の「モノ」、また大仏の開眼供養や針供養や「林檎の気持ちはよく分かる」という歌に表われたモノ認識を分析する。また、モノと心の統合点としての身体性の研究、モノ認識の比較文化史的・比較文明史研究を進め、総合的な「モノ学」の構築を目指す。「モノ」を単に「物」としてのみ見るのではない「モノ学」的視点を文明史・文明論にまで広げながら二十一世紀の新たなる「モノ学」を構築していく。

第二に、それに関連して、感覚価値を分析する。花を見て〝きれい〟と感じ、動物を見て〝かわいい〟と抱きしめたくなり、人気のない夜道で〝気味悪い〟とふるえたりする。こうした「質感」を伴う「感覚価値」の研究は、従来の定量的な感性研究では解明しえない人間研究における未知の学問分野である。

そこで例えば、「もののあはれ」という日本文化的理念を、具体的に、「カワイイ・カッコイイ・ワクワク・ドキドキ・はんなり・こわい・すてき・おもしろい・たのしい」などの快美を表わす「感覚価値」形成の問題として分析する（特に近年、「カワイイＫＡＷＡＩ

Ⅰ」は世界共通語となっている）。これらの言葉で表現される「感覚価値」形成過程とその意味を、最新の脳認知科学や身体性認知科学やコミュニケーション科学の観点と、美学・芸術学・宗教学・民俗学の観点とを立体交差させながら、「感覚価値」形成の全体像を解明していく。これは、「もののあはれを知る」ことを日本文学と日本的美意識の神髄と捉えた江戸時代外の国学者・本居宣長の着眼をさらに厳密に科学し、哲学する試みである。

想像力―創造力の発現は、まずイメージを構想するところから始まる。世界を感知する身体の中で新しいイメージの世界や発想がどのように生まれてくるか。そして環境との相互作用の中でイメージやインスピレーションがどのように感覚や身体に作用を及ぼし、行動を促し、現実世界の改変を生みだす創造性を発揮するのか。そのメカニズムとその意味するところを検証していく。

例えば、このイメージと脳と快美の質感との関係を、美学・芸術学専攻の梅原賢一郎研究分担者の提唱してきた「身質学」（身体的質感、肉体のフィギュールの研究）や、脳認知科学専攻の茂木健一郎研究協力者の「クオリア論」の視点からアプローチしていく。こうして、本研究では、定量的研究と定性的研究の狭間を新領域の研究分野として、人間の「感覚価値」を脳や身体やイマジネーションとの関係から解明していくための基礎研究を開始する。

また、このような「質感＝クオリア」は「気配」という「感覚価値」とも結びつく。そこで、聖地、霊場、庭園、茶室など、人間の身体性に基づく「感覚価値」形成を場所や空間の側から検証していく。特に、聖なる空間形成・空間条件という観点から考察を加える。「気配」という言葉で表されてきた空間感覚は、空間が単なる無機的な物理空間ではなく、ある生きた、精神性や霊性を含む、流動する場の感覚情報を内包している。それは、神社の森や寺の境内や庭園の借景や茶室の造形に典型的に組み込まれている。

「気配」という独自な「感覚情報」が、場や空間を磁場として生成し、フローし、読み取られ、やり取りされる。「気配」という「感覚価値」は、空間演出デザインや情報デザインや建築・都市デザインにとって重要な指標となり、評価軸ともなりうるものである。

2　本研究の学術的な特色・独創的な点及び予想される結果と意義

二十一世紀の新しい文明の創造には、新しい人間認識と身体論と感覚論が求められる。新しい生活世界を構想するためには、人間の感覚基盤の深化と再編集なしに創造力の賦活と拡充はないからである。それゆえ、人間の感覚能力の可能性と再編成を探ることはきわめて重要な二十一世紀的課題となる。ヴァーチャル・リアリティや人工知能や遺伝子操作の問題を含め、人間の感覚器官や身体そのものがどのようになるか、人体改造技術が目覚しく進展する中で、人間の幸福と結びつく「モノ」認識と「感覚価値」のありようを探る本研究は、二十一世紀を生きる人類のＱＯＬを考えていく上でも大きな示唆を与えるものとなると確信する。最終年度を目標として、モノ認識と感覚価値の問題を広く探究していく学会「モノ学・感覚価値学会」を立ち上げたい。

3　国内外の関連する研究における本研究の位置づけ

従来、「モノ」や「感覚価値」について、「モノ学」という総合的な解明を目指した研究はない。従来の美に関わる「質感」の研究については、九鬼周造の『「いき」の構造』（一九三〇年初版、岩波文庫所収、一九七九年）や谷崎潤一郎の『陰影礼賛』（一九三三年初版、中央公論社文庫所収、一九九五年）や中村雄二郎の『感性の覚醒』（岩波書店、一九九七年）などの先駆的研究や洞察があるとはいえ、それは未だ美学的・哲学的考察や文学的洞察であり、本研究のような脳科学や身体性認知科学やコミュニケーション科学などの最新の研究成果を導入しつつ考察していくものではない。従来の人間研究においては、人間を形態、動態、生理、心理の観点から研究してきたが、そこにおいてもっとも立ち遅れてきたのが生理と心理をつなぐ「感覚」の研究である。とりわけ、人間がなぜある色や形や音や動きに「美」や「快」を感知するかという「感覚価値」の問題は、これまでの感性工学的研究からでは解明できなかった。そこに「美」や「快」という「質感」（クオリア）が関与し、それを定性的に特定してゆく視座が見い出せなかったからである。

本研究においては、脳科学、生命科学、認知科学、人間工学、宗教学、人体科学、臨床心理学、精神医学などの最新の科学の学問的知見を踏まえ、モノ認識の諸相と感覚能力のメカニズムと可能性を歴史的かつ原理的に探ってゆく。この分野の先端的な研究者とともに、革新的な視点や研究成果を大胆に取り込みながら、幅広い総合的な視野を持った研究を進めてゆく本研究は、従来取り組まれてこなかった課題に果敢に挑戦する研究と位置づけできる。

研究計画と方法

二〇〇六年度

初年度には、年五回の研究会の開催と二回の研究調査合宿を行なう。

その際、まず第一に、「モノ」認識の原理的研究と歴史的事例研究を進める。それは、「もののあはれ」や「もののけ」から「ものづくり」に至る、「モノ」に関わる日本文化の諸相を、宗教、芸術、身体技法、思想などから分析し考察を加えるものである。

例えば、大仏の開眼供養や針供養、また「林檎の気持ちはよく分かる」と歌謡曲に歌われる「モノ」認識なども分析対象として、幅広く研究会で議論する。

研究代表者が総論的に問題の枠組みと事例を発表し、続いて研究分担者がそれぞれの研究分野と研究方法から「モノ」認識と「モノ学」の事例研究と原理研究を発表していく。

これらの研究によって、日本人の「モノ」認識や「モノ」観の諸相及び事例研究と、「モノ」と「こころ」との関係の原理的考察、臨床的考察を進める。ここで、それぞれの研究者が蓄積してきた研究成果と研究方法を「モノ」という一点に集約していく。

さらには、モノと心の統合点としての身体性の研究に踏み込む。

これに連動して、「もののあはれ」の再検討と、「きれい・カワイイ・カッコイイ・ワクワク・ドキドキ・はんなり・こわい・すてき・おもしろい・たのしい」などの「感覚価値」形成とその表現を分析し考察する。

ここで茂木健一郎の「クオリア論（質感論）」が重要な研究課題となる。事物があるリアルな質感を持って感受されることの脳内メカニズムや意識との相互作用についての最新の科学理論を検討し、文理融合的・学際的な研究知の集約と拡大を試みる。

この茂木理論に梅原賢一郎の「身質学」の論理をぶつけていく。これは主に現象学的人間論から出発し、美学的な感性理論を踏まえて、豊富な祭りの場での神楽演舞者の身体表象や身体技法などの民俗事例を検分してきた研究成果を検討する。

これらの研究成果や観点をぶつけ合い、互いに解体的なまでに刺戟を与え合うことによって、事例研究を踏まえた新しい「感覚価値理論」を構築していく手がかりを掴む。

また、この「感覚価値」研究を、さらには聖地、霊場、庭園、茶室など、「感覚価値」空間の研究に応用拡大していく。

主に、鎌田東二、中村利則、原田憲一が事例研究の成果を報告し、議論する。鎌田は聖地や霊場の空間を、中村は茶室や庭園の空間を、また原田は神社仏閣がどのような地質的条件の下に立地しているかを地球科学的なフィールドワーク研究から問題提起する。

この「感覚価値」空間の事例研究の実地踏査として、初年度は出羽三山を対象として合同フィールドワークをし、研究合宿を行なう。

初年度（二〇〇六年度）の予算は、研究の集積と記録の蓄積を図るために重点的に使用する。記録作成のためのデジタル・カメラ、デジタル・ヴィデオ、レコーダーの購入、パソコン機器、スライド・プロジェクター、関連図書などの設備備品の整備と、研究・調査旅費に当て、研究会の記録をまとめた報告書を作成する。なお、報告書は毎年発行する。そのためのアシスタントや作業協力者を募り、研究者の事務的な負担をできるだけ軽減しながら研究活動を推進する。

また、最終年度に国際シンポジウムを開催するための海外の研究者との連絡・提携を図る。海外の研究協力者として、ロンドン大学日本学研究センターのジョン・ブリーン Jhon Breen 所長（教授・日本研究）とコンタクトを取る。またフランス高等社会科学院研究部長のジャン・ピエール・ベルトン Jean Pierre Berthon 教授（日本研究）とコンタクトを取る。

二年目以降は、その研究成果を一部公開シンポジウム・公開研究会などによって広く開放し、社会還

元していく。

二〇〇七年度

二年目も引き続き、初年度とほぼ同様に、年五回の研究会の開催と年一回の研究調査合宿と、新たに年一回の公開研究会を行なう。また、議論と研究を深めるために、当該テーマに先端的に取り組んでいる研究者を研究協力者として招き、研究発表してもらう。

研究テーマは、

1 「モノ」認識の原理的研究―「もののあはれ」「もののけ」から「ものづくり」まで
2 モノと心の統合点としての身体性の研究
3 「感覚価値」形成の研究
4 モノ認識の比較文化史的・比較文明史研究
5 感覚拡張の研究
6 「気配」の研究

を進め、報告書を作成する。

また、最終年度に向けて、国際シンポジウムの準備の交流を継続する。

二〇〇八年度

三年目も引き続き、初年度・二年目とほぼ同様に、年四回の研究会の開催と年二回の公開シンポジウムを行なう。また、前年同様、議論と研究を深めるために、当該テーマに先端的に取り組んでいる研究者を研究協力者として招き、研究発表してもらう。

研究テーマは、

1 「モノ」認識の原理的研究―「もののあはれ」「もののけ」から「ものづくり」まで
2 モノと心の統合点としての身体性の研究
3 「感覚価値」形成の研究
4 モノ認識の比較文化史的・比較文明史研究
5 感覚拡張の研究
6 「気配」の研究

を進め、報告書を作成する。

また、最終年度に向けて、国際シンポジウムの準備を進める（欧米および中韓の研究者を訪ね、情報交換と研究成果の共有を図るために渡航する）。

二〇〇九年度

四年目の最終年度は年四回の研究会の開催と年一回の研究調査合宿と、新たに国際シンポジウムを行なう。

研究テーマは、

1 「モノ」認識の原理的研究――「もののあはれ」「もののけ」から「ものづくり」まで
2 モノと心の統合点としての身体性の研究
3 「感覚価値」形成の研究
4 モノ認識の比較文化史的・比較文明史研究
5 感覚拡張の研究
6 「気配」の研究

を総括し、研究成果を総合し、書籍を刊行する。

国際シンポジウムの開催は、イギリスからジョン・ブリーン、フランスからジャン・ピエール・ベルトンなどの日本の宗教文化の研究者や本学と関係の深い韓国・中国からの芸術研究者も招く予定。

こうして、四年間の研究成果を総括し、記録するとともに、社会に公開し還元する。

最終年度を目標として、「モノ」認識と「感覚価値」の問題を広く探究していく学会「モノ学・感覚価値学会」（仮称）を立ち上げたい。

二〇〇九年度最終年度国際シンポジウム企画案

これまで、報告書を兼ねる研究雑誌（別添）『モノ学・感覚価値研究』第一号（二〇〇七年三月刊）、『モノ学・感覚価値研究』第二号（二〇〇八年三月刊）を発行し、第三号を二〇〇九年三月末に発行します。この研究雑誌はウェッブサイトにおいても全頁PDF公開しています。

さて、上記本研究会メンバーによる四年間の科研の研究成果と表現成果の総決算を今回企画する国際シンポジウムとモノ学展覧会にて発表及び表現していきます。特に、本研究会アート分科会のメンバーによる作品（美術系、アニメーション、映像、ロボットなどの工学系、石などの博物学・地球科学系など）を展示する予定です。

以下が、その企画案です。

日時：二〇一〇年一月十六日（土）～一月二十四日（日）

場所：京都大学総合博物館および時計台記念館ホールなど

内容：

①国際シンポジウム「もの派とモノ学・感覚価値」（もの派の理論的リーダー・〝李禹煥〟を基調講演者として招待交渉予定。）

②ワークショップ

「平安京のモノたち～もののあはれからもののけ、ものがたり、ものづくりまで」

「感覚価値と認知システム、あるいは五感の人類学」

「地元の小学生たちとのモノアート＆デザイン体験」など

③モノ学展示（モノ学メンバー、アート分科会メンバーのアーティストを中心にモノ学・感覚価値をテーマに出品展示）

④アート分科会セミナー（アート分科会の成果をセミナーで総括・議論する）

以上のような内容を開催していきたいと考えています。さらに具体的には本研究会メンバーの提案と知恵と力を総結集して当たっていきます。

なお、この催しは、京都大学こころの未来研究センターの催しの一つとして実施していく予定です。

二〇〇九年三月六日

東山修験道実践・山科・稲荷山踏破・伏見稲荷フィールドワークと滝行
上：近藤髙弘氏のアトリエで。左：滝行。右：伏見稲荷。（2008 年 7 月 27 日）　写真：大石髙典

研究会の構成メンバー

【研究代表者】
鎌田東二　京都大学こころの未来研究センター教授（宗教哲学・民俗学）

【研究副代表者】
梅原賢一郎　京都造形芸術大学芸術学部教授（美学）

【研究分担者】
河合俊雄　京都大学こころの未来研究センター教授・同大学院教育学研究科教授（臨床心理学）
船曳建夫　東京大学大学院総合文化研究科教授（文化人類学）
島薗　進　東京大学大学院人文社会系研究科教授・日本宗教学会前会長（宗教学）
黒住　真　東京大学大学院総合文化研究科教授（倫理学・日本思想史）
原田憲一　京都造形芸術大学芸術学部教授・比較文明学会副会長（地球科学）
中村利則　京都造形芸術大学芸術学部教授・比較藝術学研究センター研究員（茶道文化・茶室研究）
藤井秀雪　京都造形芸術大学芸術学部教授・比較藝術学研究センター研究員（マネキン研究・空間デザイン）
小林昌廣　情報科学芸術大学院大学教授（芸術生理学・医療人類学）
尾関　幸　東京学芸大学准教授（美術史・ドイツロマン主義美術）

【研究協力者】
竹村真一　京都造形芸術大学芸術学部教授（文化人類学・情報メディア論）
関本徹生　京都造形芸術大学芸術学部教授・近代産業遺産アート再生学会副会長・アーティスト（彫刻）
松生　歩　京都造形芸術大学芸術学部教授・アーティスト（日本画）
大西宏志　京都造形芸術大学芸術学部准教授（メディアアート・アニメーション）
茂木健一郎　ソニーコンピュータサイエンス研究所シニアリサーチャー・京都造形芸術大学客員教授（脳科学）
岡田美智男　豊橋技術科学大学大学院工学研究科知識情報工学専攻教授（生態心理学・認知科学）
近藤髙弘　アーティスト・陶芸家・エディンバラ国立芸術大学大学院修士課程修了・芸術学修士（造形芸術）
辺見葉子　慶應義塾大学文学部准教授（ケルト神話学）
田中貴子　甲南大学文学部教授（中世文学）
西山　克　関西学院大学文学部教授・東アジア恠異学会代表（中世史）
鏡リュウジ　占星術研究家・平安女学院大学客員教授（心理占星術、魔術研究）
上野　誠　奈良大学教授・万葉古代学研究所副所長（万葉学）
渡邊淳司　科学技術振興機構さきがけ研究員・NTTコミュニケーション科学基礎研究所（認知科学）
棚次正和　京都府立医科大学教授（医学科・医学研究科）（宗教哲学）
井上ウィマラ　高野山大学スピリチュア・ケア学科准教授（瞑想、スピリチュア・ケア論）
土居　浩　ものつくり大学准教授（地理学、墓地研究）
切通理作　文化批評家・和光大学非常勤講師（文化批評）
上林壮一郎　京都造形芸術大学准教授（インターフェースデザイン論）
兵藤裕己　学習院大学文学部教授（中世文学・芸能）
佐藤壮広　立教大学講師（宗教学・沖縄研究）
井関大介　東京大学大学院人文社会系研究科博士課程三年（宗教学・上田秋成研究）
石井　匠　京都造形芸術大学非常勤講師、京都大学こころの未来研究センター共同研究員（考古学・縄文図像学）
大石高典　京都大学こころの未来研究センター研究員（生態人類学・アフリカ研究）
魚川祐司　東京大学大学院人文社会系研究科博士課程三年（印度哲学・仏教学専攻）
外村佳伸　NTTコミュニケーション科学基礎研究所所長

【研究会助手】
菅原一真　龍谷大学大学院国際文化学研究科修士課程二年（イスラーム美術史専攻）
鎌田諭紀　京都大学大学院人間・環境学研究科相関環境学専攻修士課程一年（物理学）

編集後記

『モノ学・感覚価値研究』もこれで三号目になる。モノ学の研究領野は拡大する一方だが、今年度、〈モノ学曼荼羅ワークショップ〉をみんなでやって、モノ学概念やイメージの整理をした。それによって、いろいろと関連付けられたり、領域整理ができてきた。来年度は最終年度だ。今までの総括をするとともに、次なるステージに参入していきたい。「モノ学・感覚価値学会」の設立がその第一歩となるだろう。（東二）

〈「モノ」は単なる「物」ではなく、ある霊性を帯びた「いのち」を持った存在である〉というモノ学・感覚価値研究会の言葉をもじって言うと、〈「ヒト」は単なる「人」ではなく、ある霊性を帯びた「いのち」を持った存在である〉に違いない。『モノ学・感覚価値研究』に掲載される論考を読んでいると、執筆した方たちの〈ある霊性を帯びた「いのち」〉の多様性が感じられ、興味が尽きない。（章）

モノ学・感覚価値研究［第3号］

発行日　平成二一年三月三一日
発　行　京都大学こころの未来研究センター
モノ学・感覚価値研究会
〒606-8501
京都市左京区吉田下阿達町46
電話 075-753-9670（代）
http://homepage2.nifty.com/mono-gaku/

表紙作品　大西宏志
編　集　編集工房レイヴン　原　章
デザイン　鷺草デザイン事務所　尾崎閑也
組　版　マル工房　大西昇子
印　刷　株式会社NPCコーポレーション

JASRAC　出0903479-901