

岩田慶治の見た「子どもの宇宙」

—教育人類学からの「子ども性」の探究—

鶴野祐介

はじめに

子どもの文化や社会に関する総合的・学際的プロジェクトとして今も語り継がれる「子ども文化の文化人類学的研究」は、日本生命財団の研究助成を受けて1983年から1985年までの3年間、国立民族学博物館を中心に全国各地の研究者の参加を得て実施された。その成果は、3編の出版物によって知ることができるが⁽¹⁾、この画期的なプロジェクトを主導され、この3書の編著にあられたのが、岩田慶治先生である。

岩田先生は、1922年神奈川県横浜市生まれ。京都大学大学院文学研究科修了、人文地理学・文化人類学を専攻し、東南アジアを中心に調査研究を行う。大阪市立大学教授、東京工業大学教授、国立民族学博物館教授、大谷大学教授などを歴任。2013年2月に逝去。

筆者は、わずか4日間に過ぎないが大学院時代に先生の集中講義を受講する僥倖に恵まれた。上述のプロジェクトを終了された直後の1986年か1987年の夏だったように思う。当時、京都大学大学院教育学研究科の教育人間学講座・藤本浩之輔ゼミの院生はわずかしかおらず、受講生も4、5名だったと記憶する。テーブルを囲んで、丸1日先生のお話をうかがえるという至福のひとつきを過ごした。先生はしばしば中空を見上げたまま沈黙の時を過ごされては、おもむろに黒板に向かって様々な図像を描いていかれた。丸や三角、渦巻きや矢印、樹木や魚や鳥……、語り口調はとてもおだやかで、眠りの世界へといざ

(1) うの・ゆうすけ 立命館大学

なうかのようでもあった。おそらくは、フンボルト [A.Humboldt] やリッター [C.Ritter] の人文地理学、マリノフスキー [B.Malinowski] をはじめとする文化人類学、西田幾多郎をはじめとする京都学派の思想、そして道元禅師のコスモロジー等々についても語ってくださったに違いないのだが、20代半ばの、教養も人生経験も乏しい一院生の脳裏に焼き付いているのは、旧石器時代の壁画の文様のように描かれた黒板の図像と、午後のしじまに揺れていたカーテン、そして中空を見つめる先生の大きな瞳ばかりである。

今回、「教育人類学の立場から、子どもらしさについて論じるように」とのミッションを頂いて、本学会の発起人の一人、藤本先生の子ども論の再考が初めに頭をよぎったが、先だって古田足日氏の「子どもと文化」論と比較する形で別の論稿にまとめたこともあり^②、本稿では岩田先生の子ども論を考察することにした。地理学・民族学から宗教学や思想・哲学へと独創的な深化・展開を遂げていった「岩田人文学」^③において、「子ども」および「子ども文化」は重要な位置を占めるものと思われる。その本質を的確に抽出する力量を自分が持ち合わせているかどうか甚だ疑わしい所ではあるが、いくつかのキーワードを手がかりに、子どもの「内なる宇宙」すなわち子どもの自然観や世界観、人間観や死生観などについて先生がどのように見ていたのかを探り、「子どもらしさ」もしくは「子ども性」の原像に迫ってみたいと思う。先生が後年、毎日の散歩の中で見上げていたという京都・哲学の径沿いの、大豊神社入口の棕の木の梢を揺らす風のそよぎを、行間から受け取っていただけることを願いつつ――（以下、敬称を省略させていただく）。

1. 子どもとは何か

はじめに、岩田慶治の子ども観について確認しておきたい。『子ども文化の原像 文化人類学的視点から』（1985）の巻頭論文「子ども文化への視点」の冒頭において、岩田は「子どもとは何か」を問う。地域により、文化によって相違があることを考慮した上で、なおかつ共通の尺度を考えることができるかと問う。そして、ラオスにおける人生の呼び名の変化が思いの外に多様であること、明恵上人が13歳の時、「今は早、十三になりぬ、既に年老いたり。死

なん事近づきぬらん」と記したとされること、ヒンドゥー教においては「四住期」と呼ばれる人生の4区分——①学生期、②家住期、③林住期、④遊行期——があり、これに先立つ時期が子ども期とされること、ニーチェ [F.W.Nietzsche] が『ツァラツストラかく語りき』の中で、精神はまずラクダになり、次にライオンになり、最後に子どもにならなくてはならないとし、人生の最後の段階としての子どもの精神とは「汚れなきものであり、忘却であり、新たな開始であり、遊戯であり、自らころがりだす車輪である」と見たこと等を紹介した後、こう記す。

子どもとは何か、それに答えるのはむずかしいが、人間の生涯を通じて、何処かに子どもがいる。子どもがいた方がよいのかもしれない。そう思うのである。(中略) 自分というのは、子ども、大人、老人を包みこんだ全体人間なのではなかろうか。そうなってくると、子どもも全体人間である。老人も全体人間である。子ども文化は、その全体人間のあるとき、あるところにおける自己表現なのであろう。そうすると、そのなかに神と悪魔が、美と醜が、善と悪が同時に顔をのぞかせているのだろうか (岩田 1985 : 5)。

つまり、「子ども」とは、人生のある時期や年齢区分を表す名称であると同時に、生涯を通じて見出される何らかの特性を指す名称でもあるということか。後者は「子どもらしさ」あるいは「子ども性 [childness]」(以下「子ども性」に統一する) と言い換えることもできるし、「インナーチャイルド [inner child] (内なる子ども)」と呼んでもいいかもしれない。また「インナーアダルト」や「インナーシルバー」を想定しているところも面白い。上述した13歳の明恵上人の慨嘆などはまさに「インナーシルバー」の成せるものだろう。否、「インナーシルバー」的発想——ユング [C.G.Jung] の言う「老賢者」的な発想——も含めて「子ども性」は認められるとすべきなのかもしれない。

また、「子ども文化は、全体人間のあるとき、あるところにおける自己表現である」とは、子ども文化が、年齢区分としての子ども期においてのみ表現されるものでなく、年齢に関係なく、大人であっても老人であっても、ある特定の状況において表現されるものという意味であろう。凧あげ、コマ回し、ブラ

ンコなどが、子どもの遊びとしてのみならず、大人の年中行事や宗教儀礼としても世界各地で行われてきたことを想起すれば、この指摘は容易に肯ける。

さらに続けて、子ども性や子ども文化の中に「神と悪魔…が同時に顔をのぞかせている」ことの実例として、インド・マドラスの街頭で幼い兄妹にお金を要求され、これに応えなかったために乗っていたバスに石を投げられた自身の体験を挙げ、子ども性に潜むデモニッシュ（悪魔的）な側面を具体的に指摘する。そして、「子どもというもののあり方、その存在が、私には、まだよくわからないのである」（ibid.6）と締めくくる。この一文には、異文化の参与的観察者としての実感がこもっていると同時に、一学徒としての謙虚さがうかがえるが、見方を替えれば、そのような謎に包まれ、闇を抱え込んだ存在やあり方であればこそ、子どもや子ども性、そして子ども文化の探究に、岩田は強い関心を持って取り組んだとも言えるのではないだろうか。

2. 子どもの知覚 — フィジオノミー —

「子ども性」に関連するものとしてまず挙げられるのが、子ども特有の知覚である。これについて岩田は以下のように指摘する。

かれら（＝子どもたち、筆者注）における知、あるいは認知にはどういう特色があるだろうか。（中略）その一は、自然に近づいて見るという特徴がないだろうか。中国の画法では、高遠、平遠、深遠という三つの遠近法を区別しているが、子どもの視覚は近視眼的であり、その図柄は例の虫観図——虫の眼をとおして見る世界——に近くはないだろうか。

その二は、身体で知る、身体で覚えるという性質があるように思う。ちょうど、水泳を習う、竹馬のりを習う、自転車のりを習う、その覚え方のように、子どもは単に知の回路をへて認知するのではなくて、手足の動き、肌ざわり、身体感覚を通じて知覚するのである。ある意味の全体直観である。予感をふくむ感覚でもある（岩田 1985 : 11）。

岩田はこうして、「近視眼的視覚」と「身体感覚を通じての知覚、全体直観」

を指摘するが、後者は「観相的（フィジオノミック [physiognomic]）な知」と換言される。

それは手相を観るように、相手の手相と自分の手相を重ねあわせるようにして——実際の行為としてはそうはしないが——手にあらわれた形を読みとり、自他のその形を照合しながら運命を予知するのである。（中略）その体験においては、子どもは大人に及ばないけれども、自他、自分と自然のあいだに伝統的な知識を介在させないという点で——したがって自然に密着するという点で——有利な点をもっている。想像力のひろがりを生む直感をもっているといってもよい (ibid.11)。

フィジオノミー [physiognomy] とは「人相学、観相術、人相、顔つき、地形、特徴」といった意味を持つが、これについて人文地理学者の山野正彦は次のように説明している。

フィジオノミックな見方というのは、要するに形を通じて情報を手に入れようということですが、その場合に、対象物と見る主体、つまり子どもとの区別があいまいなわけです。どこまでが自分で、どこからが物になっているかはっきりしない。したがって対象が主体の情緒と融合した形でとらえられるわけです。

もう一つは、それが行動と結びついているということです。たとえば、子どもが一本の棒にまたがって馬のまねをするというときに、子どもは棒を棒として見ていない。どうして棒でないと見ることができるかという、そのときに馬に乗っているような動作をしている、行動をしているからそういうふうに見えるわけです。子どもはいつも棒を馬だというふうに見えるわけでは決してないとおもうのです。そういう風に行動と結びついている (ibid.768)。

つまり、対象と主体の情緒との融合や、行動と知覚との結合、岩田のいう「身体感覚を通じての知覚、全体直観」が、フィジオノミックな知覚の特徴であるとされる。山野の指摘するように、これは子どもの行動を観察する時にしばし

ば見出されるものであり、「子ども性」と同定される知覚として容易に肯けるものである。以上より、「フィジオノミックな知覚」を第1の子ども性として抽出しておきたい。

3. 時間認識 — タンジビリティとシンパシー —

次に、自身がフィールドワークを行なった東南アジアやインドのいわゆる伝統社会において継承されてきた文化を身体運動の視点から眺めて、いくつかの特徴を岩田は指摘しているが、そこには「子ども性」に相通じるものが見られる。例えば、伝統社会に見られる時間認識について、「時は手で触れることのできるもの、**tangible** なものである」(『著作集6』:152)と規定し、①〈もの〉に出逢う時、②振り子運動の時、③繰り返す時、④流れ行く時、という4つの様相として具体化している。

①〈もの〉に出逢う時とは、「森のなかに坐っているとカサッと音がして落葉が動く。ハッと気づいて振りむく。そこにトカゲの小さい眼が光っている。これが時である。夜の草原で虎に出逢う。奇怪な形をした岩に出逢う。これが時である。桜の花咲く時、梅の実の熟する時である」(ibid.152)。「時」が意識される時、そこには必ず「驚き」がある。

②振り子運動の時とは、「日と夜、今日と次の日、今夜と次の夜、あるいは乾季と雨季、水びたしの国土と干上がった国土、食物の十分にある時と饑餓の時といったように、リズムをとめない往復する時である」(ibid.153)。

③繰り返す時とは、「ある中心をめぐる回帰する時」であり、「内なる生活と深くかかわる時」である。具体的には、肉親の命日、年中行事としての祭りなどが挙げられる。「そのたびごとに情緒の高まりをとまなう時、生の躍動がめぐりくる時である」(ibid.153)。

④流れ行く時とは、「待つ」ことで手に入れたり充実・成熟することができたりするような時である。「目的とする〈もの〉にむかって成熟していく時である」(ibid.154)。

以上の「タンジブルな(触れることのできる)時」の他に、もう一つ、伝統

社会にはユニークな時があったと岩田は指摘する。「それは眼に見えない時、共有する時、共存する時である。あるいは、〈同時〉という時である」(ibid.155)。

それは「三千世界いちどに開く梅の花」の時である、と岩田は言う(ibid.155)。この説明は正直なところ分かりづらいが、相手の立場に立ち、相手の思いや行動を共有する、相手に感情移入し、相手に成りきる、そういう「時」を指している。そのことは、もう一つの具体例、伝統社会に残る擬娩の習俗から類推される。「妻の出産にあたって夫がその傍らに横たわる。妻とともに夫も出産するかのように苦しみ、うめき、叫び声をあげる。模擬出産には違いないが、このとき、妻の時は夫の時である。同じ時を共有しているのである」(ibid.155)。これなら分かる。中村雄二郎の言う「共苦性」ないし「パトスの知」⁽⁴⁾、英語では「共に苦しむ」という原義を持つ「シンパシー[sympathy]」が相当する。

「触れることのできる時」と「共有する時」、伝統社会におけるこれら2つの時間認識は、翻って子ども性を特徴づけるものとも言えないだろうか。驚きを伴う出逢い、リズムを伴う往復運動、情緒の高まりを伴う繰り返しかえしや回帰、ある目的に向かって待つということ、このような「触れることのできる時」とは、子どもたちの日常生活を観察する中でしばしば見受けられるものである。一方、大勢の子どもが集まっている時に、ひとりの子どもが泣きだしたり笑いだしたりすると、周りの子どもたちにあつという間に伝染してしまうことがよく目撃されるが、これも「共有する時」の一例ではあるまいか。以上より、伝統社会のそれと共通する時間認識の特性、「タンジビリティ」と「シンパシー」を、第2、第3の子ども性として指摘しておきたい。

4. 身体運動 — エクスタシー —

ところで、伝統的な民俗社会において継承されてきた文化を身体運動の視点から眺める時に見出される、「子ども性」に相通じるもう一つの特徴として、仕事と遊びと祈りの区別がつかず一体化されるという点を岩田は指摘する。

われわれ(=現代人)の人生は場所的に、時間的に、また制度、施設のうえで分化しながら、それぞれに分担し、受け継ぎながら一人ひとりのニーズ

が充足されるしくみになっているのである。しかし、これまで述べてきたような民俗社会では、労働と遊びと祈りが一体化し、身体の動きのなかに収斂している。働くこと、労働することがそのまま遊びであり、遊びが、また、祈りの表現であった。さまざまな行為とその意味が身体運動のなかに未分化のまま、混然として、組みこまれていたのである（『著作集 6』329）。

そして、そうした仕事や祈りと同質であるような身体運動の構造を持つものとして遊びをとらえ、身体運動のかたち（体位）によって遊びの意味を考えていく時、以下の6つの体位が抽出されるという（ibid.331-344）。

- A. 触れる（立ちどまる、かがむ、見入る、さわる、交わる、打つ、割る、傷つける……）
—自然の表面、自然の深部、血を流す自然、自然のなかの自然にふれる：砂場の遊び、土いじり、泥んこ遊び、穴掘り、虫や動物を闘わせる、ネツキ etc.
- B. 押す・押される（引っぱる、打ち・打ちかえされる、投げ・投げかえされる……）
—対抗するゲーム、往復運動、ギブ・アンド・テイク、応答する世界：羽根つき、マリ投げ、綱引き etc.
- C. ゆらゆらする（揺れる、上り下りする）
—大地、地表、環境、自然とのかかわりにおける運動：ブランコ、ゆりかご etc.
- D. まわる（めぐる、巡回する、回転する）
—眩暈するような神秘の場所に参与しようとしている。渦巻きの中心に近づこうとしている。渦巻きの中心の窓から、その向こう側の見えない世界をのぞき見しようとしている。：皿ころがし、コマ、かごめかごめ、巡礼 etc.
- E. 指さす（指で取る、つまむ、動かす、移動させる）
—指一本の動きに、主体的に世界を映すことができる。：将棋などの盤上遊戯 etc.

F. 向かいあう（対面する、対坐する、対峙する、交流する、交信する）

—仰ぐ姿勢、未知の世界と交信しようとする体位：凧あげ、風見鶏、風車
etc.

さらに、このような遊びにおける身体運動が喚起する世界イメージを踏まえ、ホイジंगा [J.Huizinga] の遊び理論を媒介にして、岩田は遊びを次のように定義する。

第一に、遊びは日常の時空を超えたところに成立するものである。文化と文化を超えたところ、聖と俗、二つの世界の境界、いわば渚の出来事である。（略）

第二に、二つの世界のあいだの応答のしくみ、あるいはそのための人間関係の組み立て、あるいは構造、それが遊びの骨組みをつくっている。（略）

第三に、そこで人と人、人と自然は面白さによって引きつけられている。ニーズ（欲求）はたがいに衝突し、強制し、束縛するものであるが、面白さは包むものである。自他を超越することによって、逆に自他を包み込む。文化の外に出ることによって——文化を超えて——文化の向こう側から文化をかたどる。包み包まれて、しかもたがいに自由である場所に参加することが、遊びの面白さの源泉なのである。（略）

面白さということを、陶醉、酩酊、エクスタシーなどといいかえてもよい。たがいに包み、包まれる場所がエクスタシーの世界なのである（ibid.350）。

ここにおいて、仕事や祈りと同質のもの、一体化するものとして遊びがとらえられている伝統社会における身体運動の根本には、「面白さ」の追求があることが示される。端的に言えば、「エクスタシー [ecstasy]」こそ身体運動の根本動機となるとされる。子どもにとっては、身体運動に「エクスタシー」を感じられることが、「面白さ」の基準であり、「面白さ」を求めて行動するのである。他の人にその行動を「遊び」と見なされようと、「仕事」や「勉強」と見なされようと、本人には一切関係ない。

以上より「エクスタシー」を、第4の子ども性として措定しておきたい。

5. エクスタシーからみた遊び空間の構造と人生イメージ

これまでに数多くの遊び論が発表されてきた。だが、子どもにとっての遊びの意味となると、手先が器用になるとか、身体能力が育つとか、自立心や協調性が養われるとかいった、成長や発達の観点から見て役に立つこと、すなわち有用性の論理からの言説が大半であると言ってよい。だが、遊ぶ子どもの立場に立ってみれば、有用性の論理など関係ない。ただ単に面白いから遊ぶのではないか。真に問われるべきは遊びの面白さだろう——。岩田はこう疑問を投げかける。

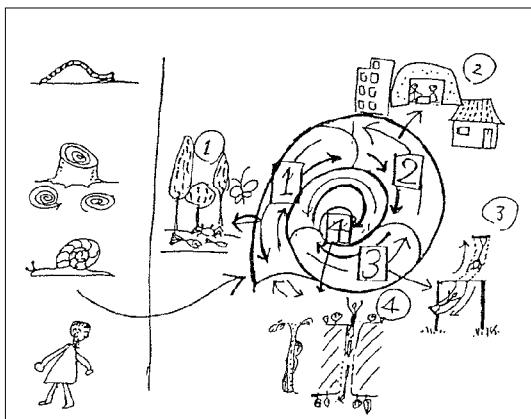
私にとって幾分不満だったことは、遊びの面白さについて正面切って論じている本がない事だった。子どもが遊び、若者がすすんでエネルギーを放出し、老人が雨のなかでプレイするのか。その面白さの源泉がよくわからない。(中略) 遊びは、たかが子どもの遊びではないのではないか。その面白さは自然と人生の深層にふれるところに由来するのではないか (岩田 1985 : 14-16)。

それでは、「面白さ」という観点から、生涯にわたって、自然と人生の深層にふれるものとして、遊びを覗いてみるとどうなるか。岩田は、以下の4つの遊び空間に構造化して提示する。この4つは、「おもしろさの順に」渦巻き状の外部から内部に向かっていくものとして組み立てられるが、人生における4つの時期(ステージ)にも対応する。「中心部にいけばいくほどおもしろくなり、おもしろくておもしろくてもうやめられないという部分を核にして、渦巻き型の人生イメージをえがいた。こういう渦巻きを背中にしょっている生きもの、あるいは渦巻きをつくりあげる生きもの、それを人間と呼ぶ、というわけである」(『著作集8』267-268)。

1. 自然を探検する:自然のなかに出て探検し、冒険すること。川を遡って、ザリガニをとったり、小魚をとったり、チョウを追いかけたり、木の実を拾ったりすること。

2. 人工空間をつくる:かまくら。秘密基地。人間の生活拠点を構築する遊び。
3. 宇宙の方位を身につける:ブランコ遊びが代表的。自分が宇宙のなかの生きものだということを認識するようになる。天と地、上と下、東西南北、自分中心の方位ではなくて宇宙的な方位を身につけるようになる。
4. 他界を実感する:かくれんぼ、落とし穴。われわれの生きている世界は一元ではなく、二元である。表と裏がある。柄と余白がある。けれども二元空間が二つに分かれたままではない。ドスンと穴の底に落ち着いたとたんに、二元空間、つまり、この世とあの世がひとつだということに気づく。(ibid.268-271 より要約)

前述したヒンドゥー教における四住期や、孔子の「十五にして学を志し、三十にして立つ、四十にして惑わず、五十にして天命を知る」といったイメージとも重なる、人生イメージのアナロジーとしての4つの遊び空間は、岩田自身によって右のように図像化されている。



そして、繰り返しになるが、こうした人生イメージと結びついた遊び空間のイメージが岩田において考案されたのは、面白さの追求、エクスタシーへの志向性が、人間の、とりわけ子どもという存在の特性と見なされたからに他ならない。

人間イメージとしてのかたつむりの中心部にはエクスタシーというか、日本語で酩酊というか、陶醉というか、酒を飲んでぼんやりした状態というか、心の輪郭が拡大した世界がある。どこまでも個がひろがっていて、すべての境界を消してしまう。そういう衝動、そこへの願望が、生命をうごかすエネ

ルギーになっているということを強調したいのである (ibid.272-273)。

6. エクスタシーの類似概念 —イリンクス・超越・溶解・ナンセンス—

ここで、遊びにおけるエクスタシーや陶酔といった表現から連想されるのは、カイヨワ [R.Caillois] の『遊びと人間 [Les Jeux et les Hommes]』(原著 1958 / 邦訳 1970) の中で提示された遊びの 4 類型の 1 つ、イリンクス [Ilinx] であろう⁶⁾。

(イリンクスとは) 眩暈の追求を基礎とする遊びであり、一瞬だけ近くの安定を崩し、明晰な意識に一種の心地よいパニックを引き起こそうとする試みを内容とする遊びである。いかなる場合にも、それは、現実を一挙に無化する一種の痙攣、トランス、麻痺状態に入ることを意味する (カイヨワ 1958/1970 : 33-34)。

岩田は自身の言う「エクスタシー」が、この「イリンクス」に近似するものであることを認めている。その上で、エクスタシーやイリンクスの感覚は、他の 3 つの類型に属するとされている遊びにおいても見られるとし、「競争も、賭けごと、物まね遊びも、その遊びのさなか、クライマックスにおいて、人びとはめまいないしエクスタシーの状態にあり、また、その状態を享受することがすべての遊びの目的であり、その文化的意味ではなかったろうか」(『著作集 6』249) として、岩田はカイヨワ説の修正を求める。

さらに、日常の時空を超え、「自他を超越することによって、逆に自他を包み込む」という、遊びにおけるエクスタシーの感覚は、岩田と同じく京都学派に連なる教育学者・蜂屋慶のいう「超越」や、やはり京都学派の流れを汲む社会学者・作田啓一や教育学者・矢野智司がその意義を提唱した「溶解」にも近似する。

蜂屋はその著『教育と超越』(1985) において、「超越の世界」とは「日常の世界の向こうにあって、人間の力ではどうにもならない世界、非日常の世界」

であると定義した上で、1980年代当時の「教育荒廃」の真の原因を、人間が「超越の世界」をもつことを忘れて、「技術の世界」にのみ住むものとして子どもを教育していることにあると見ている。そして、子どもを超越の世界に触れさせる方法の一つとして「遊び」を挙げている。

技術の世界とは別の世界であること、そこでは、目的が内にある外の世界の目的に向かって努力することを求めないこと、誰もがひとしく認められること、などの点で、遊びの世界は絶対的超越の世界と共通する構造をもっている。ここに、遊びの魅力、遊びの楽しさの源泉がある。私たちは、遊びの世界に入って、我を忘れて遊びに熱中することによって超越の世界に触れ、“よく生きる”力を回復する……（蜂屋 1985：38）。

一方、作田や矢野のいう「溶解」とは、以下のようなものとして説明されている。

子供の頃のことを思い出してみると、いままで述べたような拡大の経験と違った別種の体験があって、それをここで仮に溶解と名づけてみたんですが、それは自己と外界とのあいだの境目というか、バウンダリーがなくなるというふうな経験であります（作田 1995：6）。

我を忘れて夢中に遊んだり、美しい音楽に心を奪われたとき、あるいは時間を忘れて森を散策したりしたとき、いつのまにか私と私を取り囲む世界との間の境界が消えていくといった体験をしたことがないだろうか。優れた体験では、このように自己と世界とを隔てる境界がいつのまにか溶解してしまう。このような体験を溶解体験とよぶことにしよう。

この自己と世界との境界に溶解が生じるとき、私たちは、自己と世界とを、日常生活で経験する以上にリアルで、奥行きをもったものとして体験する。私たちは生命の充溢感を体験しているのだといえる（矢野 2006：120）。

岩田の「エクスタシー」、カイヨワの「イリンクス」、蜂屋の「超越」、作田

や矢野の「溶解」、以上4つの概念は、それぞれ掘って立つ理論的枠組みを異にしており⁶⁾、一括りにすることは乱暴かもしれない。だが、いずれも日常的な意味付けや世俗的な秩序、すなわち「センス（意味・分別）の世界」と呼ぶことができる場所から逸脱・離脱する時に生まれるものと言え、子どもの遊びにおいて典型的に見られるこうした特性を、「ナンセンスへの志向性」として概括することも可能ではなからうか⁷⁾。

7. 原風景とアニミズム

最後に、岩田慶治の見出した「子ども性」の中で最も魅力的で、尚且つ最も言語化しづらい「アニミズム」について触れておきたい。その一般的な意味としては、「動植物その他の無生物にいたるまで人間と同じようにそれ自身の靈魂をもっており、なんらかの意味で生きて作用しているものという考え方」(『著作集6』232)であるが、岩田の説く「アニミズム」論はこれをはるかに超え出た思想的な広がりや深みを持つものであり、とても一筋縄ではいかない。けれどもなんとか、その核心に迫るべく努めよう。

岩田が後年好んで取り上げたテーマに「原風景」がある。原風景とは、「ここに刻みこまれた風景、血肉化された風景、そのなかにわれを忘れて没入する風景、忘れようとして忘れられない風景」であるとされる。また、「少年時代の体験の中で形作られた風景イメージ」、「ことあるごとに思い出されて、その思い出から新たなエネルギーを引き出すことのできるような風景」、「われわれ一人ひとりに深い、安らぎをあたえてくれるような場所のイメージ」(岩田1987: 5-6)とも語られる。

そして、授業の中で大学生に原風景のイメージを文章で綴ってもらい、これを整理していくと、以下のような「子どもの自然観」の特徴が抽出されたという。

- (1) ところという人工のレンズによってものを見ていない。(2) 作為がないから見るというより見えるといった方がよいかもしれない。(3) ものの背景は単に絵のバックではない。背景が生きている。(4) 自然、あるいは自然の絵のなかのそれぞれが主体である。石が、草が、バッタが、蝶が主

体として人間と等価である。(5) それをアニミズム風の自然観といってもよいように思う(岩田 1985: 12)。

これらのうち(1)～(3)は前述した「フィジオノミックな知」にも共通するものであり、アニミズムとフィジオノミックな知との類似性がうかがえる。そして(4)は後に、次のように敷衍される。「アニミズムの根本は何か。それは木にも、石にも、虫にも、鳥にも、もともと、カミが宿っていることを認め、そういうカミでいっばいの自然を尊重しながら生きることだ。そうすると、木は木として宇宙の主人公になり、山は山として主人公、ひとは誰もかれも一人ひとりが主人公になる。自分も、また、その仲間になって、風景が生き生きしてくる。これがアニミズムの本質なのだ」(岩田 2005: 15)。

木、石、虫、鳥、山、ひと……、全てのものが、カミを宿している、この宇宙の主人公である。ひとの言葉は使わなくても、対話することができる。そして、自分と相手との境界が、自分と世界との境目が、ぼやけてくる。溶解していく。その時、日常世界と非日常世界のあわいの場において、今、自分が生きていると実感できる。目に見えない椅子に坐って、風を感じながら、木(石、虫、鳥、山、ひと……)と語らうことの愉悦、風景が生き生きとしてくるものの充実感——、それは、意味と分別の世界に支配され、有用性の論理に縛りつけられた現代社会を生きる子どもにとっても大人にとっても、かけがえのない体験となるに相違ない。

こうして、「アニミズム」はとりわけ大きな今日的意義を持つ、岩田の見出した第5の子ども性と言えるだろう。

おわりに

本論を書き終えた今、魔法の臼の止め方を知らないまま、海の上で回して塩を出し続けてしまった、昔話の欲張り者の心境が、少しだけ分かった気がしている。「岩田慶治、面白そうだな。読んでみるか」と思ってくださいの方がいらっしやったら、このまま塩や臼と共にズブズブと水底に沈んだとしても本望である——、とまでは悟れていないのだが。

論題を「……子どもの宇宙」としながら、紙幅の都合により、岩田の見た「子どもの死生観」について言及できなかった。他日を期して小論を閉じることにしたい。

(Endnotes)

- (1) 岩田慶治編著『子ども文化の原像—文化人類学的視点から—』日本放送出版協会 1985 年、岩田慶治・松原正毅・栗田靖之編著『子どもの世界—39 冊のフィールド・ノートから—』くもん出版 1985 年、岩田慶治編著『世界の子ども文化』創元社 1987 年。
- (2) 鶴野『『子どもと文化』論の歴史的位置づけ—藤本浩之輔『子ども文化』論との異同性—、加藤理他編『ファンタジーとアニメーション—古田足日「子どもと文化」の継承と発展—(仮題)』童心社 (2016 年 11 月刊行予定) に掲載。
- (3) 生前最後の単著『森林・草原・砂漠 森羅万象とともに』(2006) の帯に記された言葉。
- (4) 中村 1992 を参照された。
- (5) 4 つの類型とは、アゴン Agon (競争・競技)、アレア Alea (運・賭け・サイコロ遊び)、ミミックリー Mimicry (模擬・模倣・物真似)、イリンクス Ilink (眩暈・渦巻) である。
- (6) 主に、岩田は道元に、カイヨワはホイジンガに、蜂屋は西田幾多郎に、作田はベルクソンに、矢野は作田およびフレールベルに、それぞれ依拠して所論を展開している。
- (7) 鶴野 1991 を参照された。

<引用・参考文献>

- ・岩田慶治 1990『からだ・こころ・たましい—宗教の世界を旅する—』ポプラ社
- ・同 1995『岩田慶治著作集』全 8 巻、講談社
- ・同 1996『〈わたし〉とは何だろう—絵で描く自分発見—』講談社現代新書
- ・同 2000『死をふくむ風景—私のアニミズム—』日本放送出版協会
- ・同 2005『木が人になり、人が木になる—アニミズムと今日—』人文書館
- ・同 2006『森林・草原・砂漠 森羅万象とともに』人文書館
- ・岩田慶治編著 1985『子ども文化の原像—文化人類学的視点から—』日本放送出版協会
- ・同 1987『世界の子ども文化』創元社
- ・岩田慶治・松原正毅・栗田靖之編著 1985『子どもの世界—39 冊のフィールド・ノートから—』くもん出版
- ・鶴野祐介 1991『「人間形成」における〈nonsense〉の意味に関する試論—『遊びを教育すること』の可能性をめぐって—』、教育哲学会『教育哲学研究』第 64 号、所収
- ・カイヨワ、ロジェ 1958/1970『遊びと人間』清水幾太郎・霧生和夫訳、岩波書店 (原著 1958 年)
- ・作田啓一 1995『三次元の人間—生成の思想を語る—』行路社
- ・中村雄二郎 1992『臨床の知とは何か』岩波新書
- ・蜂屋慶 1985『教育と超越』、蜂屋編著『教育と超越』玉川大学出版部、所収
- ・矢野智司 2006『意味が躍動する生とは何か—遊ぶ子どもの人間学—』世織書房