

COMMONS vol.3

『コモンズ』

特集テーマ

「あそび」

- | | | |
|------|---------|---|
| 巻頭言 | 2-3 | 「あそび」と生きる 河村 彩 |
| 対談 | 4-25 | ケア、利他、あそびを考える
近内 悠太 × 河村 彩 |
| 特集 | 26-28 | 遊びの力で研究する——未来の人類研究センター「水プロジェクト」の場合 山本 貴光 |
| | 29-48 | 「チェス研究」序論——チェスを専門としない最強AI・Alpha Zeroはチェス界をどう変えたのか 渡辺 暁 |
| | 49-69 | セルフ・インタビュー——チェスプレイヤーとフィールドワーカーの対話 渡辺 暁 |
| | 70-81 | アマゾンの子どもたちにとっての「遊び」としての生業 大橋 麻里子 |
| | 82-85 | 遊とあそび 細谷 暁夫 |
| | 86-101 | Other Musics: What's in Play? Hugh de Ferranti |
| | 102-108 | ソヴィエト非公式芸術の「あそび」——ゲルロヴィナとインファンテ 河村 彩 |
| 査読論文 | 109-134 | 脱成長貨幣論
——F. ソディの貨幣論の批判的検討を通して 江原 慶 |
| | 135-161 | The Acceptance of the Fairlight CMI in Japan and its Influence on the Japanese Music Scene
SHI Xinran, 調 麻佐志 |
| | 162-191 | 現代日本の養蚕業における供養精神
——人間と蚕の関係へのまなざし 小澤 茉莉 |
| | 192-218 | ポストモダンダンスにおける観客性と「身体的共感」
——イヴォンヌ・レイナーの作品を中心に 白尾 芽 |
| | 219-243 | 「医療」と「嗜好」のあい
——国内における大麻使用の実践の分析 生田 和余 |
| | 244-276 | 故人を模した人形における死者の見顕(みあらわ)し
——AI美空ひばりとの比較において 高木 良子 |
| | 277-278 | 投稿規程 |
| | 279-280 | 委員会規定 |

巻頭言

「あそび」と生きる

河村
彩

『コモンズ』第3号は「あそび」に注目した特集をお届けします。あそびは通常真面目な行為の対極にあり、仕事の余暇に行われるとされています。けれども、遊んでいる時の集中力や開放感を思い出せば、あそびが創造と自由な発想の源泉ともなることは容易に想像できます。その点であそびは、目的を達成し成果を得るための行為ではないにもかかわらず、もの作りや創作、新しい発見に大いに役に立つことがあります。

“play”という動詞の使用法を見れば分かる通り、あそびには多様な行為が含まれます。もともと“play”は演技することを意味し、楽器を演奏することも、スポーツやゲームをすることもこの動詞で表現します。本号の「チェス研究序論」や「Other Musics」ではこのような「あそび」の持つ多面性が考察されます。

“play”は身体を使って自分自身のパフォーマンスを示し、自身の身体や能力がいかに優れているか競い合うという行為を含意しているように思えます。実際にホイジンガは著作『ホモ・ルーデンス』の

中で、一定の形式やルールにのっとった競技としてあそびの一面を捉え、古代の戦争や裁判にもあそびの要素を見出しています。このことを考えれば、駆け引きを要する政治や政策、国際関係、あるいは法といった社会科学の領域でもあそびの要素を考察することは可能でしょう。

大岡山キャンパスの芝生で元気に遊ぶ子供の姿は微笑ましく、ままごとや電車ごっこに見られるような模倣や見立てといった子供の想像力にはしばしば驚かされます。そのような子供の能力を引き出すような玩具や遊具が作られ、あたかもあそびは、子供の特権であるかのようにみなされています。面白いことに、文化人類学者のカイヨワは、子供のごっこ遊びは単なる職業訓練ではなく、広く困難に立ち向かう能力を高めるものと主張しています。たしかに、あそびには注意、知力、創意工夫、体力、忍耐力、負けを認める寛容さなどが要求されます。ここから、子供だけでなく大人にとっても、学習し、成長することとあそぶことは切り離せない関係にあることがわかります。論考「アマゾニアの子どもたちにとっての『遊び』としての生業」では、生きるための猟や狩猟があそびと密接な関係にあることが考察されます。

科学技術の分野でも機能からはみ出す「あそび」がますます重要になっていると感じます。直感的な操作が可能なインターフェースは、合理的な機能よりも、曖昧なユーザーの感覚や感情に焦点を合わせています。また、二次元のアバターや、自然な応答をするチャット、アンドロイドなど、デジタルや機械が人間らしく見える際には、必ずどこかに無駄＝あそびを含んでいます。

考えてみれば自然の世界にもあそびは溢れています。生物の進化の過程でも突然変異という偶然が介在しています。DNAの塩基配列にもタンパク質合成の情報のない「のりしろ」のような部分が存在し、遺伝子としての情報はこの余白の部分に蓄えられています。現在のような世界そして人間が存在しているのは、あそびのなせる技と言っても過言ではないかもしれません。

手を動かして描かれるドローイング、即興演奏、意表を突く言葉を組み合わせた詩など、芸術におけるあそびには枚挙にいとまがありません。それらは論考「ソヴィエト非公式芸術の『あそび』」でも考察されています。あそびは、目的を持たないけれどもクリエイティブであり、自由だけれどもルールがあり、まじめな行為ではないけれども人を没頭させます。あそびは明らかに、功利性や合理性、利害関係では捉えきれない価値を持っています。さまざまな専門分野からあそびを考察することで、本特集が、人間と人間が暮らす豊かな世界を読み解く手がかりになればと思います。

対談

ケア、利他、あそびを考える

Name

近内 悠太(教育者・哲学研究者、知窓学舎講師) × 河村 彩(「未来の人類研究センター」)



『ケアの哲学』『世界は贈与でできている』

司会: 皆さん、今日はお集まりいただきありがとうございます。隣町珈琲で行われている近内悠太の「ケアと利他、ときどきアナキズム」という連続講座になります。第9回の今日は東京工業大学の河村彩さんに特別ゲストとしてお越しいただくことができました。近内さんとお二人でじっくり話し合いをしていただけたら、と思っております。

近内: ちなみに今日、なぜ僕ら二人がしゃべるかというと、東工大の「未来の人類研究センター」から年一回発行されるオンラインジャーナル『コモンズ』の第1号に、僕が論文「はじめに道徳を身に付け、そして、倫理を生きる」を寄稿させてもらったことがきっかけです。

じゃあ早速、中身にいきましょうか。河村さんはもともとご専門が利他とかケアとか哲学とか心理学とかではなく、ロシア・ソビエトの美術研究なんですよ。そこに利他とかケアのエッセンスや、「匂い」みたいなものを感じたりとかはないですか？

河村: 残念ながら全然ないんです。大学の人事異動で未来の人類研究センターというところに配属されて、そこで

は利他について何か研究をしている。「どうしよう、困ったな。私の研究と全然関係ないじゃん」と途方に暮れていたところにボリス・グロイスの『ケアの哲学』（人文書院、2023）という本が英語で出たんです。グロイスという人は旧ソ連出身の美術批評家で、ソビエト・ロシア、東欧の芸術家の研究もしていて、東側の視点から西側の美術の制度を批判的に見るような美術理論を書いてきた人です。私はグロイスの前作の『流れの中で インターネット時代のアート』（人文書院、2021）という美術批評集をすでに翻訳していて、「『ケアの哲学』を翻訳したら利他に関係があるからいいんじゃないか」ということから利他研究を始めました。

近内：「西側」というのはキーワードとして確かにあるなと思いました。グロイスが西側のそういうものを批判しているときに、まさに利他とかケアって、いわゆる西側的じゃないところにある気がするんですね。「利他」や「ケア」は、確固たる私——「これは私の所有物、これはあなたの所有物」というような、所有“property, possession”の概念の中からはあまり出てこなくて、「たまたま私のとこに来ちゃったから、よかったらこれあげる。僕はそんなにいないけど、あなたはどうしてもこれが必要そうだから」という発想なんじゃないでしょうか。まさに「コモンズ」って、「私の」とか、みんながそれぞれの持ち分を取り出したとか、持ち寄って集めたというよりは、「ここにみんなの共有財があって、どこまでが私有財っていうのがないよね」というものでしょう。西側ならざるものにいよいよ光が当たらないといけないような時代な気がするんですね。

じゃないと格差も広がるし、そもそも生きている心地というか「生命としての実感」がないんじゃないかと。まさにこの本で僕が感じたのは、グロイスが主に論じているのは「生存」というものに関するケア。生存を管理している社会や共同体に対する批判は、たとえば、思想家のミシェル・フーコー（1926-1984）がいたりしますよね。つまり、身体としては生きている、物が食べられるし、建物もあるし、薬もそれなりに安価で一応手に入る。今、生存は確保されつつあるわけじゃないですか。けれども、問題は「生きている」という実感や心地というものがどこからやってくるのか。それが、僕が「贈与」について言い出したいちばんの根っこだった気がするんです。

生きていく中で、ほかならぬこの私に宛てて何か送り物が届いたとき、つまり簡単に言えば愛を感じる時、その時の「あの感覚は何なんだろう」、「ここにどんなメカニズムがあるんだろう」というのが僕の思いとしてあった。「なぜ贈与なんて論じたんですか」と言われたときに、「生きている心地って、こういうところにあるんじゃないですか？」という問いかけをしたかった。それがたぶん僕が贈与を論じたきっかけかな。

河村：近内さんの本『世界は贈与でできている』（NewsPicks パブリッシング、2020）は、いろいろな事象や事例に触れながら「贈与」というものを見せてくれますよね。贈与というのはすごくわかりにくいもので、お金で交換されるものだったら、売買したときに「今交換が生じた」とわかるけど、贈与はそれがなかなか見えてこない。そんな事例を、近内さんはこの本の中で具体的にわかりやすく示してくれたと思いました。

ところで、近内さんは今まで生きてきた中でいろいろな事象に触れて、あるいは人と出会って贈与というテーマを思いついたのでしょうか。それとも「あ、贈与」とひらめいて、贈与が頭の中にあるといろいろな事象が贈与として見えてくるのでしょうか。もちろん両方あると思うんですけど、その辺りのことを知りたいです。

近内：たぶん、僕が贈与という言葉を知ったのは、フランス文学者で思想家の内田樹さん（1950-）のエッセイや論考中の言葉です。「大人になるとはどういうことか、贈与する人になることだ」というフレーズを、本当にそうだなと思った。そこからはちゃんと文献を読まずに勝手に自分で考え出すという僕の悪い癖を発揮して、普通だったらマルセル・モース（社会学者、文化人類学者、1872-1950）も読んでクロード・レヴィ＝ストロース

(社会人類学者、民俗学者、1908-2009) も読んでとかなるんですけど——もちろん、モースは読んだし、レヴィ＝ストロースも横目ではちょっと見たんですけど——俺の思ったのはここじゃない、と思って勝手に考え出した結果、いろんな事例を絡ませた不思議な書物になりました。

受け取ったものがなぜ私のところに来たかという、たぶんそれより前に流れてきていたものがあったからだと思います。たとえば、部活の先輩後輩はちょっとした親子関係のミニチュア版だと思うんですよね。たとえば、いい部活——しごきがあるような厳しい世界じゃなくて、ある意味贈与的なコミュニティのサークルとか——だと、1年生が最初は面倒を見てもらう側、教えてもらう側で、「なぜこの先輩たちは僕らにこんなにしてくれるんだろうな」と思う。そこで2年生、3年生、あるいは大学生になると、今度は下の世代を教えるようになる。自分が上の学年になったとき、「ああ、次の世代に教えてあげられるのは、あのときもらったからなんだな」と思うわけです。ここは与える側の視点なので「贈与」ではなく、今の僕の考えだと「ケア」と言いたいんですけどね。先輩後輩関係はケアの連鎖としての「ケアの風景」だと。贈与に関しては、人間ってそうやって繋がっているんじゃないかなという実感がありました。贈与というものを通すといろんなものが見えてくるので、一冊書かなきゃなと思いました。

あとはやっぱり、3.11 が大きいんですよ。SF 作家の小松左京 (1931-2011) の話を出したんですけど、あれはパンデミックではなくて僕の中では 3.11 なんです。文明の崩壊、文明の壊れやすさ——壊れやすさというか、文明の停止。文明が停止するだけで、僕らはこんなにも困ったり怯えたりするのか、「え、ホモサピエンスという種って相当弱々しい種だったんだ」ということに気づいたときに、これをみんなの共通認識にしないとこの社会はもたないんじゃないかなと思いました。税金払ってるんだから早くインフラを動かせとか言っても、その行政の人たちも被災していたり、あるいはその人たちも文明の停止によって困っているわけですよ。

よく思うのが、地震が来たときにエレベーターの中に閉じ込められてボタンを押して「助けてくれ」って言っても、各地でエレベーターが止まっていたら助けてもらえないんじゃないの、ということです。ある意味、われわれはいつもそういう乗り物に乗っているわけですよ。今は平常運転しているからいいけど、これが止まったら誰が助けてくれるんだろう。「ヒーローはどこにいるの?」という、「ヒーローは僕たち自身になるしかない」という感覚。つまり、自分たちがこの社会を回している当事者である、という感覚がないと危ういと思ったんです。当たり前前に存在しているのではなくて、ちゃんと作る人がいたり、保守点検して今日も滞りなく動くようにメンテナンスし続けている人がいるという認識がないと社会が成り立たないと思ったというのが、贈与の根っこの問題意識としてあります。大事なのは常日頃から受け取っているという感覚です。

河村:私もその小松左京の SF の話はすごく面白く読みましたが、単純にこれは新型コロナウイルスのことだと思ってしまいました。ちなみに、近内さんの『世界は贈与でできている』は、コロナの前に出版されたんですけど？

近内:2020 年の 3 月なので新型コロナウイルスの流行直前です。ゲラを直している 1、2 月に「日本でもコロナ患者が出ました」とニュースがあって、出版と同時に世の中はコロナ禍に突入というタイミングでしたね。出版に関連したいろいろなイベントが軒並み中止になりました。

時間の贈与、ケアと利他

河村:近内さんが取り上げている小松左京の『復活の日』(早川書房、1964) のテーマも「感染症」で、ウイルス

がまん延して、病気で倒れている人が道にいても、それを救助する人もいない。亡くなっても火葬にする人がいないのでお葬式が出せないという、普段だったらケアする側の人が倒れてしまって機能不全になるという話です。これはまさに、コロナ初期にアメリカやイタリア、イギリス等の国々で起こったことですよね。私はそれに重ね合わせながら読んでしまったんですけど、近内さんは、コロナの前と後とでこの小説の読み方が変わったり、真に迫ってきたという経験はありましたか？

近内：僕個人の感覚としてはあまり変わらないんですけど、世の中の流れが変わったなとは感じます。オンラインでいろんなことができて、住んでいる場所に関係なく誰かとつながることもできるようになったからこそ、逆に対面で会うことの価値みたいなものがよりはっきりわかったと思います。

東畑開人さん（臨床心理学者、1983-）が松本卓也さん（精神病理学者、1983 -）との対談の中でおっしゃっているんですけど、東畑さんは心理療法師としてカウンセリングをする際に、「オンラインだと限界がある」と言うんです。なぜかという「安全だからだめなんだ」って言うんです（「ケアが『閉じる』時代の精神医療 心と身体の「あいだ」を考える」『コロナ禍をどう読むか』亜紀書房、2021）。目の前にいるということは、お互い暴言を吐かれるリスクも、あるいは暴力を振るわれるリスクもあるわけですよね。にもかかわらず、相手が「この先生は暴言を言わない」と思うところに、おそらく信頼というか安心みたいなものがあって、対面だと運命共同体になるわけです。

やはり時間を共にしているということがとても大切だし、僕は時間を共にすることが贈与のいちばん簡単なやり方だと思っています。一緒にご飯を食べたり、一緒に飲んだり、一緒に喋ったりするのって、お互い時間を贈与し合っているわけですよね。経済学で「機会費用」という言い方があって、結局今これをしているんだけど、今これをせずにほかのことをしていたら得られた金銭というものがあります。ほかのことをしていたら得られたであろうものを犠牲にして、今一緒にこの時間を過ごしている。ある意味、お互い機会費用を贈与し合っているわけです。しかも、そこにあまり有用性や目的がないほうが、一緒に時間を過ごす意味が増すと思うんです。ある明確な目的のために集まるのではなく、無目的に集まるというのが、まさに「あそび」というキーワードなのかなと思っています。一緒にいると、実は時間を贈与し合えているというのは大事な認識のような気がしました。オンラインが普通になると、逆に明確な理由抜きで「やっぱり一緒にいるって大事だね」というのをみんなが感じるようになったんじゃないかという気がしました。

河村：それは「ケアの大切さ」なんじゃないかなと思うんですよね。つまり、私がずっと考えていたのは「ケアと利他の違いってなんだろう」ということなんです。「ケア」は医療福祉的な文脈で使われると思うんですけど、東畑さんのカウンセリングはまさに「ケア」ですよね。こういったカウンセリング的なものは目の前に人がいて身体がないとわからない。「ケア」というのは「身体」「時間」「場」を共有していると定義するとすれば、「利他」と「贈与」というのは、別にタイムラグがあってもいいわけですよね。送り手が過去にいて時間が経ったあとに受け手がそれを受けることが可能だという。それが「ケア」と「利他」、あるいは「ケア」と「贈与」の違いなんじゃないかということをおもいました。

近内：たしかに。ケアにはなんというか即効性が必要になると。今・ここつまり目の前に傷を負った人、いままさに傷つきそうになっている人がいる、支援が必要な人がいる、その状況や場に応答しなければならないという切迫感があるように思います。なるほど、贈与や利他は「あとから効いてくる」。でもケアには「あとから」という面

はやはり弱いですね。リアルタイム／タイムラグという点ではありますが、僕はやはり「利他」と「ケア」は繋がっている概念だと思っています。『居るのはつらいよ ケアとセラピーについての覚書』（医学書院、2019）の中で東畑さんは「ケア」について「雪だるま」のアナロジーを語っています。雨に濡れて溶けてしまう雪だるまのケアをするのは、雪だるまを冷やしてあげたり、冷気を送り続けてあげたり、雨除けを作ってあげたりすることだ、と。つまりその時々ニーズに合わせて相手を傷つけないこと、相手に変わることを強制しないことがケアです。

それに対して、「君、そこにいると溶けちゃうのわかってるでしょ？あっちに業務用の冷蔵庫があるんだから。なんであっちに行かないの？なんで君は自分の環境を変えようとしないの？」というふうに介入するのがセラピーだという言い方をしています。まさに「傷つけないこと」がケアならば、僕は何かとても大切なものがここにあるなと思っています。

僕の「ケア」と「利他」の定義をちょっと言わせてもらおうと、「ケア」の定義は「その他者が大切にしているものを共に大切にすること」。この定義だと医療や介護もいろいろなものを含まれるんです。「身体」ってある意味共通にみんなが大切にしているもので、痛みや治療というのはみんな怖い。だから他者の身体、つまりその人が大切にしているものを一緒に大切にするのがケアなんです。

「利他」というのは、他者が大切にしているものを一緒に大切にしようとして、自分のルールを破るような何かをしなきゃいけなくなるときに、自分よりも他者が大切にしているものを優先する行為だと思っています。「ケア」の中に、あるエッセンス——自分が大切にしているものよりもその人が大切にしているものを優先するというファクター——が入ると、おそらく「利他」に切り替わるんじゃないかなと思っています。利他とケアを「大切にしているもの」というキーワードで考えています。

河村：今のケアの話聞いて思い出したのが神谷美恵子の『ケアへのまなざし』（みすず書房、2013）の中のエピソードです。神谷さんはハンセン病患者の療養所に精神科医として定期的に通っていましたが、自分の患者さんの中でとてもすばらしい詩を書く人がいたそうなんです。その人と神谷さんは詩人とそのファンとして交流していました。ある暑い日に、その患者さんが戸口の前で倒れていたそうなんです。ハンセン病だと汗が出なくなって、暑くなるとそういうことがあるらしいんです。神谷さんが通りかかったときに、倒れている詩人は「みっともないところを見られた」というようなすごくきまり悪そうな顔をしたそうなんです。苦しいけれど死ぬほどの症状ではないということを知っていた神谷さんは、その表情を見て「失礼しました」と言って立ち去るんです。お医者さんなのに治療しないんです。

「治療しなきゃ」という自分の職務よりも、患者さんの尊厳を尊重することをとっさの判断で優先したのはすごいことだと思います。私は「これは究極の利他」だと思っていたのですが、相手を変えずに相手の大切にしているものを共に大切にするという、近内さんの定義する「ケア」に該当するのかなとも思いました。

近内：いやいや僕も、それは「利他」だな、と思いました。自分の職務というやるべきことがあるにもかかわらず、優先順位を自分の中で切り替えたわけですよね。自分の役職という、自分が従わなければいけない規範——治療するべきとか、患者に寄り添うべきとか、助けるべきとか——があるわけですがけれども、その優先順位を「他者の大切にしているもの」にとっさに替えてしまったわけですよね。

たぶんお医者さんとしてはその後に「やっぱりあのとき助けるべきだったのかな」とか、「医者としてどうだったのかな」とか、「放置しちゃったな」という葛藤があったと思うんですよね。自分はやるべきことをやったんだって胸を張ると同時に、「やるべきことをやったと思うんだけど、あれでよかったのかな」というためらいが出てくる。

それがまさに利他の特徴だと思うんですね。

自分が大切にしているもの、あるいは自分がやるべきだと思っていたものと、今この人が求めているものが矛盾する、両立できないというときにどちらを取るべきかという葛藤があるというのが利他だと思います。「咄嗟の判断だけど、よかったのかな、あれで」というような思いがあるとすると、ケアという成分もちろん入っているんだけど、葛藤があって優先順位が切り替わる。ここにある構造を一般化すると、キーワードは「システム」です。僕らはふだん行為するとき、何らかのシステムの一部として行為しています。いまの例だと医師 - 患者という役割のシステムがあります。さらに、たとえば社会人としてのふるまいとか、母親としてまっとうすべき行為とか、あるいは「自分らしい」発言とか、そういった認識の体系（＝常識）も含めて。僕らは自由にふるまっているように見えて、何らかの広義のシステムの中を生きています。ルートヴィヒ・ウィトゲンシュタイン（1889-1951）的に言えば、僕らは何らかの言語ゲームのプレーヤーとして、順守すべきルール（規範性）を課せられている。でも、他者との邂逅から、思いがけずケアしてしまう。自らが引き受けているシステムを逸脱してしまう。その意味で、ケアをしようとして、システムを超えてしまうことがある。つまり、利他はケアの中から起こる「バグ」なんじゃないかと考えています。

河村：なるほど、だとすると神谷美恵子のケースは「利他」かもしれませんね。そのあとの葛藤はエッセイに書いてなかったのがちょっと残念なところなんですけど。

近内：利他とケアというのは、僕にとってはやっぱりケアが基本というか基体なんです。その人が大切にしているものを一緒に大切にするというのは、ある意味誰でもやろうと思えばできることですから。今出てきた「恥」とか「尊厳」、「罪悪感」というのは僕らの特殊な心の働きだと思うんですね。恥をかかせないように見なかったことにするとか、あるいは見てしまったことを「こっちが悪いんだ」と言って謝罪するというのは、とても人間的な振る舞いです。

ケアの根っこに何があるかという、僕は「傷」という概念も重要なものだと思っています。自分が大切にしているものが大切にされなかったときに起こるものが「傷」なんだろうと。

たとえば、信田さよ子さん（臨床心理士、1946-）は、たしか「三つの傷」と言っていて、身体の傷、性的な暴力などによる傷、言葉による傷を挙げています。自分の身体は大切ですし、自分の性的なアイデンティティーや性的なものに関するごくプライベートなことはセンシティブで大切なものです。そして言葉による傷を受けること、つまり精神とか魂が傷つくこともあります。どこかに実際の外傷があるわけではなくとも、自分の大切にしているものが誰かの暴力的な手段によって傷つけられるということがあります。

もう一つこの「傷」に関して興味深いのは、誰かによって傷つけられたときだけでなく、誰かを傷つけたときにも僕らはなぜか傷つくんですね。自分の大切な人を大切にできなかったとか。たとえば自分の身内が亡くなったとき、おじいちゃん、おばあちゃんに最後にちゃんと挨拶できなかったとか、あれが会うのが最後なんだったらもっと優しくしてあげればよかったという想いにずっと囚われるんですね。傷つけられているわけでも、自分の大切なものを誰かによって蔑ろにされたわけでもなく、自分が大切にしているものや相手をちゃんと大切にできなかった、ということで僕らは自分を責めるんですね。

それでいうと、贈与と利他、ケアは何がどう違うかという、僕の中では差し出す側か受け取る側かの違いで分けています。「贈与する」というのは僕の中では語義矛盾で、贈与は受け取るものでしかない。「～する」と主体的に言えるのは、僕は「ケア」だけだと思っています、「利他」はその振る舞いが結果的に利他になると思っています。

僕は「利他になる」という言い方を結構しますね。「利他をする」とか「贈与をする」というのは、直観的に受け入れられないんです。

河村：私も「利他」と近内さんの「贈与」という概念は主体的に行為することができないという点ですごく近いと思っています。けれども、近内さんの発想の方がラディカルだなと思ったことが一つあります。利他というと、行為者とそれを受け取る側という二人がいて、時間差や偶然があっても、その二人は必ずいることが前提になっている。でも、近内さんは『世界は贈与でできている』の後半でアンサングヒーローという、本人も贈与を行ったかどうか全然わからない事例を出してくる。

近内：そうですね。「受け取った記憶」をちゃんと覚えておく、思い出すというのが倫理的だと思います。逆に、「あの時に～してあげたのに」という与える側の思いというのは、ある意味、非倫理的というか、暴力的なことにもなるような気がします。時間順序でいうと、あげた人がいて、その後に受け取る人が現れるんだけど、でもこの時間順序はおかしくて、あげたけど相手がなんとも思わなかったらそれは贈与じゃない。やっぱり「受け取りました」という人が発生した瞬間に過去に遡ってそれが贈与だったことになると思います。贈与にはそういった遡及性があります。

贈与の呪い、SF と AI における未知との出会い

近内：まさに「未来の人類研究センター」の中島岳志さんも伊藤亜紗さんもおっしゃっているように、利他から最も遠いもの、あるいは利他を阻むものは、他者を支配したりコントロールしたりしようとすることです。僕はそれを本の中では「贈与の呪い」という言葉で語っています。善き行いと思われているもの、「みなさん、利他的なことをしましょう」というのを普及させることが危険なのは、それによって自分が気持ちよくなる、自分の満足感のために他者を利用してしまおうという懸念があるからです。しかもこれは道徳的に「善いこと」とされているから断りづらいし、「受け取れなかった私が悪い」というふうに思って、受け手も呪われていくと思うんですよね。だからそこは深く自制するというか、他者をコントロールしようとするのを抑えないといけないというのはすごく思っていますね。言ってみれば、自身の「執着」に対する対処とも言えます。相手を変えたい、コントロールしたいというのは、相手が次の瞬間、予期せぬことをするかもしれないという不安の裏返しです。僕らは執着も不安もきちんと認識しないまま、「これは相手のためなんだ」と思い込むという自己欺瞞を行ってしまいます。これが利他を阻む。

河村：マルセル・モースの『贈与論』は基本的に負債論ですよ。最初に返礼というものがあって、そこから贈与が発生するというような考え方ですけれど、すでに受け取っていると考える近内さんの贈与は真逆なんですよ。

近内：僕が本の中であえてはっきりとモースを入れなかったのは、モースが言っているのは贈与交換の社会的・全体的システム、つまり取り決めだからです。贈り物のメカニズムは共通の「信じているもの」があるから成立するものだと思うんですよ。なので、一個人の中から立ち現れる贈与については、僕は、モースは正直あんまり使えないというか、論拠として使用することがちょっと難しいなと思っているんです。その代わりと言ってはなんですが、

モースの贈与論のモチーフは、『世界は贈与でできている』の第一章に、映画「ペイ・フォワード」の分析の中に込めたつもりです。

河村：近内説によると、「贈与」に関しては、与える側にはなかなかないけれど、受け取る側にはなれるということになります。でも贈与されたのかどうかは結構わかりにくいですよ。もらった側がプレゼントに気づけなきゃいけないし、送られた手紙は読めなければいけない。贈与に気づくのは、一種のリテラシーみたいなものが必要なんじゃないかなと思ったんですけど、それって学ぶことはできますか。贈与に気づけるようになるトレーニングはありますか。

近内：人間ってほんとに脆いなとまた最近改めて思います。たった気温が10度、20度変わるだけで、僕は過ごしやすかったり、あるいは寝苦しかったりしますよね。木星や金星など、日が当たるときと当たらないときで、表面温度がプラス200度からマイナス100度まで変わるような環境があるわけです。でも「今日は湿度が50%だから過ごしやすいね」というほんのちょっとの物理的な差で、僕は生きやすいとか生きにくいとか、暮らしやすい、暮らしにくいが決まるというぐらい、あまりにも脆い存在なわけです。そんなのがいじらしく地球の表面で頑張っているわけです。だから、放っておいたらこんな生き物死んじゃうじゃんという共通認識があれば、全部ありがたいし、横にいるこの人も当然傷つきやすく弱々しい存在で、共に助け合ったりしないといけないんじゃないの、というのは、わりとすぐ論理的に考えつくことだと思います。知的負荷がほとんどない、自明のロジックとして。「災害ユートピア」と言われるものは、「こんな弱い共同体だったんだ。助け合わなきゃいけないね」という思いが出てくることだと思います。小松左京のモチーフはまさにそれを日常化するというか、僕は種としてそういう薄氷を踏むような生き方をしているんだ、ということをエンターテインメントとして伝えているんだと思います。それがSF作家の使命だというのが、たぶん星新一と小松左京の共通した思いだったんじゃないでしょうか。だから文学や物語はとても大切だと思うんですよ。つまり、先の質問の答えとしてはyes。贈与に気付くためのトレーニングは、想像力の鍛錬にある。それを僕は物語をとおして、科学をとおして気付くことができる。

河村：私のすごく好きな小説に、ポーランドのSF作家、スタニスワフ・レム（1921-2006）の『ソラリス』（沼野充義訳、ハヤカワ文庫、2015年）というのがあります。ソ連の映画監督のアンドレイ・タルコフスキー（1932-1986）が映画化していることでも有名です。小説の中では、海のようなもので覆われている惑星ソラリスというものが描かれます。その海は高度な知性を持っていて、人間の脳の中の考えを読み取って像として表すことができる能力を持った惑星なんです。ソラリス研究が盛んに行われ、宇宙ステーションを惑星の近くに作って、いろんな学者がそのステーションに飛んで行ってはソラリスの研究をしている。けれどもソラリスは人間の脳波を読み取って変な現象を起こすので、研究者たちはどんどんおかしくなっていく。ハリーという研究者がステーションに行くと、自分の亡くなったはずの恋人が現れるんですね。これはソラリスの仕業だとわかっているのに、ハリーは息が詰まるような思いを抱いて、地球に連れ帰ろうとしてしまいます。

レムはインタビューの中で自分は未知のものと出会ったときに人間がどう振る舞うかというのを描きたいんだと語っていました。ハリウッドによくあるような「宇宙人との戦い」というのは、人間の地球上での勝ち負けという競争原理を宇宙に拡大しただけのもので、そういうSFは人間の地球的な思考から逃れられていない。自分はそういうSFじゃなくて、ファーストコンタクトが起こったときに人間がどう行動するか、心理や倫理的な問題をどう抱え込むようになるのか、というのを描きたいんだ、ということを言っています。すごく小松左京と近いと思いま

した。

近内：レムの素晴らしい問いかけですね。まさに今の話でいうと、最近いろいろな映画や小説、ゲームでAIが人間みたいな知能を持った設定になっているんですけど、それらはAIじゃなくてほぼ人間みたいになっちゃってるんですよ。AIが人間らしい欲求をすでに持っているんです。でも、人間の心なんて相打ちぐはぐで、進化の中で継ぎはぎして作られたものなので、もう一回設計図通りに生き物を作ろうとしたら、こんなわけのわからない脳みそなんて作らないはずなんですよ。でもAIは物語の中では人間に似ちゃうんですよ。つまりまさに今おっしゃった通り、人間の想像力を超えていないんです。

未知のものに遭遇したときに既知のものにしかっていない。お話を聞いて、ソラリスの「わけのわからなさ」はそういうことだったんだと実感しました。悪夢を見ているような物語だなと思ったんですけど、たしかにそういう意図を説明されるととても腑に落ちます。自分から見ると、未知のものは全くの狂気に見えるんですよ。

河村：狂気や悪夢に見えるものは自分を知るための手がかりになると思います。さきほどのAIの話で言うと、私はロシア語を教えているので、語学学習に関心があるんですけど、AIに語学をインプットしていくと——たとえば最初に英語を教えて、その次に日本語を教えて、その次にロシア語を教えると——最初に教えた言語の能力が上がっているという話を聞いたことがあります。それが本当だとしたら、もしかしたら人間の語学学習力を解く鍵になるんじゃないかと思っています。人工知能は人間の知能の謎を解くために使うことに価値があるんじゃないか、というのをすごく感じます。

近内：とても優れた鏡になるということですよ。やはり他者を知るというのは、同時に自分のことを知るということでもあります。さっきの傷の話じゃないですけど、大切な人を傷つけたことによって自分が傷つくという、他者というのそういう存在だと思うんですよ。逆に言うと、その傷によって自分は一人じゃないということがよくわかるとか、あるいは自分ってこういうふうだと思ってたんだと目が覚める。まさに今のお話で言うと、やはり他者としてのAIということですよ。

自然をケアする、気にかけることとしてのケア

河村：果たしてAIは人間にとっての他者になれるのでしょうか。

近内：人間の想像力って結構バグるので、たぶんなれると思います。みんなルンバに名前をつけたりするらしいんですけど、初期のルンバは、かつては椅子とテーブルの間に入るとスタックして出てこれなくなったそうです。今もそうなのかな。そうすると「ああごめん、今、助けてあげるね」というふうに助けてあげたくなる。これって、まさに僕らにとっては生き物かどうかは関係ないということですよ。他者として見てしまう、困っているものとして見ることでできてしまうというのは、ある意味バグだけでも、僕らの特殊能力、擬人化する能力でもあります。魂を感じてしまう能力。

それは、利他とケアのポイントにもなる気がするんですよ。たぶん僕らは、環境、山や川に対するケアというのもの、少なくとも日本語の文脈だと許されるというか、違和感がない気がするんですよ。環境保護というところ

と仰々しいけれど、「この川、ケアしなきゃダメじゃん」「この山、かわいそう」「この山からの小川の流れとか、崖の斜面とか、それをちゃんと大切にあげなきゃ」という感覚があると思います。自然保護や環境保全は「この山がなりたがっている山の形ってなんだろう」とケアすること、まさにエンパシーです。すると当然地質学のことを知らなきゃいけないし、土の中で何が起きているかも知らなきゃいけないし、まさに他者理解と同型のような気がしています。

河村：英語のケア“care”は実はすごく意味が広いですね。“care for”だったら「気にかける」、「care about」は「心配する」、「take care of」は「面倒を見る」。「関心を持つ」とか「好き」という意味もあります。『ケアの哲学』を翻訳していたときは、苦労して日本語の文脈に合うように訳し分けたんですけども、グロイスの言っている「ケア」はまさに「気にかけること」なんです。だから、カタカナの「ケア」のように、福祉とか医療的なニュアンスでは全くなくて、世界における自分の存在を通して世界を気にかける、あるいは自分自身の身体や自分自身の生存を気にすることなんです。「地震が起こって死んじゃうんじゃないだろうか」「明日生きていけるだろうか」「将来病気にならないように食事に気をつけなきゃ」というのを全部含めて「ケア」なんです。

近内：たぶん、それで言うと、僕のケアの定義はもう一步踏み込んでいるのかな、という気がします。大切にしているもの、という価値判断がすでにそこに入っているんです。褒めたつもりが、相手の表情がちょっと曇って、間があってから「ありがとう」と言われたりすると「あれ？」って感じる場面とかあるじゃないですか。たぶん、これは褒めたんじゃなくて相手の地雷を踏んでしまったんです。つまりこんなコミュニケーションの場面において何かの齟齬が起こることでその人が本当に大切にしているものがわかんと思うんです。この人が大切にしているものはこれだろうなと思っていても、もしそれがずれていたとしたら、コミュニケーション上の齟齬が発生する。たぶんそれによって気づくことができると思うんです。

あるいは大切にしているものがずれていてもなお、どう一緒に過ごせるかを考えることもできる。「たぶん相手大切にしているものが把握できていないからコミュニケーション不全になっているんだよ」とか、「なんであんな人が怒ったか」というと、たぶんあんな人が大切にしているものを軽んじたんだろうな」と仮説が立てられる。その仮説形成の過程で、大切にしているものの輪郭がだんだん見えてくると思うんです。

河村：逆にグロイスの『ケアの哲学』の面白い点は、今近内さんが語ったようなコミュニケーションが全部欠落していることです。「ケア」と「セルフケア」というのが主に語られているんですけど、この本の中で語られる「ケア」というのは、主として国家によって提供される安全とか福祉とか医療です。何らかの利害関係があって、人間を生かしておく労働力として再生産できるから、人間の生き死にを掌握することによって人々を動かすことが「ケア」として語られている。

近内：上からのトップダウン的な、まさにさっき言った、生命ではなくて生存という、本当に機械的にただ「生かす」というか、適切に食料を分配するというような意味のトップダウンのケア。

河村：それに対して「セルフケア」というのは、人間が自分自身の生存を気にかけること、自分で自分の体を保護することを意味します。けれども、人間は自分自身のことについて知らないから、間違ったセルフケアをすることもある。たとえば、科学的根拠がないのに毎日お酢を飲むと健康にいいと信じて、体を壊すような存在なんだとい

うことをグロイスは言っているんですね。

近内：それで言うと利他において重要なのは「自由」ということかなと思います。結局上から強制されるものというのは不自由なわけです。「生きなければならない」「生かされてしまっている」となる。それに対して「自分が生きているんだ」という実感は、自分たちで獲得するしかないものです。

利他や贈与によって相手を支配し、コントロールすることはまさに他者の自由を奪うことです。僕は「呪い」の反対は「祝福」だと思っているので、自由であることは祝福だと思います。それは具体的にはその人の可能性を広げること、選択可能にすること、みたいなものだと思います。

質疑応答 1 利他と芸術、利他と自然

会場の方 A：美術作品というのは時間を超えて伝わっていくような、贈与の要素があり、利他やケアにもつながるのかなと思いました。ロシアではソビエト時代にアートがプロパガンダに使われたという文脈も踏まえた上で、近現代のアートと贈与や利他、ケアの関係性について河村さんのご意見をうかがってもいいでしょうか。

河村：それはまさに私もよく考えていることで、アートというのはものすごく利己的なんです。「芸術は爆発だ！」と作者が自分の表現したいことを好きなスタイルで表現します。けれども、それを見た人は心を動かされるし、人生や考え方が変わることもある。あるいは作者の意図とは全然違うもの、たとえば「この絵の女性、おばあちゃんに似ている」というふうに自分の経験を重ね合わせて解釈して何かを受け取ったりすることもある。だから、鑑賞者もものすごく利己的なんです。作る側も受け取る側も利己的だけれど、やりとりがあって結果として利他が生じるのがアートだと感じています。

それに対してプロパガンダというのは、考えようによっては芸術作品ではなくて広告と同じなんです。こういうことを宣伝したい、こういうふうに考えてほしいという目的がある。だから、ある意味では利他とは真逆にあるもの。意図があって、見る者をその通りにコントロールするものだと思います。

近内：それで言うと、良い作品とか芸術に限らず、文学作品でも音楽でも、何かの計画性とか意図を明らかに超えてしまうエネルギーに触れたときに、僕らはそれを理解したり、あるいは生産的な誤解が起こる。「この絵、私が小さい頃見た夕日と同じだ。なんで同じ絵を描いてくれたんだろう！」偶然なだけでそう思わせる力があるわけです。文化もいる場所も違うけれども、何か普遍的なものを捉えているものというのは、「そういうふうに思わせてやろう」という意図を超えたエネルギーがありますよね。それは描いた人の傷というか、「作らなければならない」とか、「衝動的に何かをやってしまう」ことが、私という器あるいは風景を通してキャンパスに出てきたとき、多くの人の心に訴えるものになるんじゃないでしょうか。

会場の方 B：私はライターとして環境保全について取材をしています。先ほど近内さんが環境保全についてお話しされていたと思うんですけども、環境から何かを受け取っているという贈与を考えるからこそ、山とか川に対してケアができるんじゃないかと思いました。人から受け取った贈与とは違って、人ではない環境とか地球とか水とか太陽とか、そういったものから受け取る贈与は認識しづらいんじゃないかというのが課題としてあります。どう

やったら人ではないものから受け取っている贈与を感じ取れるのでしょうか。

近内：「移動すること」だと思います。慣れ親しんだ風景じゃないところに行くと、「あの裏山のあの風景って、取るに足らないいつもの風景だと思ったけど、あんな風景他に日本中どこにもないんだ！」と思ったりします、ほかと比べてみて初めてその価値がわかるということです。ずっとそれを見落としていて申し訳ないという思い——知らずに受け取っていた、ずっとあったんだけど気づかなかったことがわかると思います。いろんな場所に行くというのはとても大事だという気がします。

火山といってもいろんな火山の形があるし、火山や温泉、イエローストーン国立公園とか、「この星が生きているな」と感じる風景ってたぶんあると思うんですね。移動してみたときに、それぞれ固有の風景があって、それぞれ固有の呼吸とリズムがあるということに気づくと、いつも自分がいた場所がどれほど特別で固有性のある場所だったのかと愛おしくなると思うんです。いろんな場所を見る。いろんな川を見る。いろんな海を見る。いろんな星空を見上げる。そういう中から、「私がいつもいる風景というのはとても愛おしいものだ」と思えるようになるんじゃないですかね。

河村：近内さんが『世界は贈与でできている』の中で、きれいな月や自然を見たら誰かとシェアしたくなる、と書いていましたよね。だから言葉にするというのもいいんじゃないかと思います。月がきれいだったら「あ、きれいだな」と一人でつぶやいてみたり、新緑の頃だったら「緑が鮮やかだな」と声に出して実感してみるのもいいんじゃないかと思いました。

近内：まさにかつての人たちはそれを和歌にして詠んだわけですね。白川静先生（漢文学者、1910-2006）が言っていますけど、歌を詠みあげることによって、エネルギーや生命力を取り入れるんだそうです。誰かにシェアするというのは、そういうものを見たときには自然と起こることだと思うんですね。

あそび、脱主体化としてのシーソー

河村：『コモンズ』のテーマは一年目が「利他」、2023年の2月に出た第2号のテーマは「余白」、そして来年の2～3月に出る予定の第3号の特集のキーワードが「あそび」なんです。

近内：「あそび」には「余白」的な意味合いもあって第2号とも繋がっているなと思います。日本語の「ここにあそびがある」というのって、ぎゅうぎゅうに繋がっているんじゃないなくて、カパカパするだけの余地がある、という意味がありますよね。なぜ「あそび」というキーワードに決まったんですか？

河村：なんとなく、偶然思いついてメンバーで決めました。

近内：「そのキーワードでどんな論者が集まるだろう」とか、「どういう対談を盛り込めるだろう」とか、「やってみようか、とりあえず」というのがとても大事だと思うんです。西洋近代では計画性や意図、理性みたいなものがとても良いもので、そうではないものや偶然、アンコントロールラブルなものは劣ったものだという価値観がありま

す。そこに対する意義申し立てがケア論、利他論だと思っています。

河村：そうですね。「あそび」というのもいろいろあってすごく矛盾しています。たとえば規範からはみ出すようなものが遊びなんだけれども、ゲームにはルールが付きものです。そういった西洋近代的な価値観では矛盾するもの同士を包含しているのが「あそび」だと思います。

近内：むしろ、ルールに徹しないと面白くない場面もありますもんね。

河村：遊びって言うと、なんとなく仕事していない時間とか、ぶらぶらしている時間とか、そういう自由な時間という意味もあるけれども、没頭して集中しないと遊べないんですよね。

近内：そう、不真面目に遊ぶというのは無理なんですよ。遊びでいちばん重要なのは、「私とあなた」という境界線を破ることだと思っています。哲学者の西村清和著の『遊びの現象学』（勁草書房、1989）という本があって、ブランコとシーソーという遊びの典型が二つ挙げられています。これは比喻ではなくて、ブランコとシーソーが遊びの一つの原型なんだそうです。あと、母親が子どもにする「いないいないばあ」も遊びの原型だそうです。要は、予期したものが裏切られるんじゃないかと思う一方で、安心が与えられる状況です。

中でも僕はシーソーがいちばん面白い概念だなと思っています。一人でシーソーをすることはできません。私の体とあなたの体がある意味一個の存在となっている。シーソーという「場」、あるいはシーソーの真ん中の支柱を拠点に広がって、私とあなたが一個にならないとうまく漕げないし、リズムが合わない。

同期する、シンクロするというのも、利他やケアの一つのキーワードだと思うんですが、遊びというのは同調すればするほど楽しくなる。僕の友人の家に小学校低学年くらいの子がいて、アルプス一万尺をずっとやらされるんですけど、あれ面白いんです。大人は意図と計画性と有用性の世界を生きているので、最初は「これ、何の意味があるの？」と思うわけですよね。でもあれは、いかに私とあなたがシンクロして同じ身体になるか、という身体の延長に関する遊びなんですよ。まさにそこには有用性の彼岸にあるものがあって、「今、ここに私がいる」という感覚を味わえるので、意図していなくても誰かと同調してしまうんです。シーソーというのは交互に行われてとてもフェアですよ。私が7回漕いで、あなたは3回しか漕いでないという状況はない。1回多いことはあるかもしれないけど、交互に起こりますよね。同調しないとうまく漕げないし。

あと西村さんの主張で、私とあなたである必要すらない、というのが面白いんです。結局重しになっていればいいし、体重が違っていても遊べる。シーソーはフェアだから、体重が重い人がいたら真ん中に寄ればいい。バランスを取る重しとしての役割を自分が担えるならば、別に「私」という固有性はなくてもいい。「私」というものが消えても成立するような、何も求められていない心地よさがあるわけです。重しとしてここにいって、蹴り上げてさえいけば役割が果たせるというとてもフェアなもの。西洋近代的な自己観からすると、同調とシンクロというのは「合わせにいく」ことになってしましますが、それとは違うんです。

河村：シーソーでこっち側も向こう側も主体があってお互いに主張し合っていたら成り立たない、ということですよ。

近内：そうそう。だって、そんなに意識しなくても漕げるわけですよ。「私が今、次、漕がなきゃ」というよりも、

自然とできるというのが遊びの面白いところだと思うんです。だから、私とあなたの境界線がなくなる契機が、遊びの場には自然と発生する。それがあそびのすごいところなんだろうな、と思うんですよね。

言語ゲーム、ニーズ、「繋がり」「役割」「居場所」

河村:英語のプレイ“play”にも、またいろんな意味がありますよね。もともと「劇を演じる」という意味だけけれど、「楽器を演奏する」「ゲームをする」「競技をする」というときも使います。歴史家のヨハン・ホイジンガ(1872-1945)が『ホモ・ルーデンス』の中で考える遊びは、競技や競争がメインになっています。つまり、自分の能力や身体、「こんなにうまく楽器が演奏できる」というパフォーマンスを見せ合って、自分の「卓越」や「優越」を見せる。そういったものはあそび観のひとつではあるんですけど、そのようなホイジンガを引き継ぎながらも批判したのが社会学者のロジェ・カイヨワ(1913-1978)です。

カイヨワはブランコの例をあげて、イリンクスという「めまい」のような身体感覚を伴う種類の遊びがあるんだと言っています。それは競争的な強い主体、自己を見せるという遊びじゃなくて、逆に物と同調することによって主体がなくなるような楽しみ方です。先ほどのシーソーに共通していると思います。

近内:そうなんです。ホイジンガだとしても西洋的な発想から遊びをいいものとして人類史の中から取り出そうという意図があるけれど、カイヨワになるとだいぶその辺が批判的になって、かなりアジア的というか、日本の僕らにもわかるところに至っている気がするんですよね。

河村:ところでブランコとシーソーの話で思いついたんですけど、遊びというのは、相手がいなくちゃダメなんでしょうか。一人でも遊びになるのでしょうか。

近内:ブランコは相手がいらないですよ。

河村:そう、いないんですよ。自分がブランコという物と同調する、自分自身に没頭するという遊びだけど、シーソーは重しでいいから相手は一応いなきゃいけない。

近内:そうそう。でも何かの対象、かなり広く取った意味の「他者」なるものはあそびに要りますよね。たとえば、一人で詰将棋とかやるけど、将棋の駒と盤面は必要なわけ。つまり、私と私ならざる者との繋がりっていう意味で言うと、人じゃなくてもいいんだけど、他者との同調というのはあると思うんですよね。「ここまでが自分の身体」というが無効になる瞬間というか。

河村:それは物が媒介してくれているんですよ。チェスみたいなゲーム盤だったり、シーソーだったりブランコだったり。

近内:やはりそこに、圧倒的な物としての手触りがあることは大きい気がしますね。一人でできる遊びか二人が必要なのかというのは気になりますか。

河村: 演劇としてのプレイだと、三人以上、つまり見せる人がいないと成り立たないので、人数が重要なのもしれないという気がしたんです。

近内: たしかにドイツ語の「シュピール (spiel)」、哲学者のウィトゲンシュタインの言語ゲームの「ゲーム」も、「演劇」とか「演じる」という意味合いが強いですよ。僕らがイメージするようなゲームというよりは、「演技」「演劇」というニュアンスでウィトゲンシュタインは使っています。

河村: それこそ言語ゲームだと、言語を使用する人間が多数いて初めて成立しますよね。

近内: そうですね。ウィトゲンシュタインは一人だけの言語ゲームというのは成立しないという私的言語の否定を論じています。あと、ウィトゲンシュタインは単純に寂しがり屋だからかなという印象もあるんですけど、一見すると彼の哲学は「他者性の否定」、すなわち独我論なんだけれども、その裏にでもやっぱり「他者がいないければならない」という感じが僕にはあります。他者なるものを否定しようとするそのウィトゲンシュタインのまなざし自体が、他者の存在をほのめかしつつける、と。私がすべて起点となって始めているものではなくて、「外なるもの」というか、すでにあるものの中にお邪魔している感覚がある気がしますよね。ブランコも、もともと重力と場があって、空気の抵抗があって、その中ではじめてスイングできる。

僕は直観として意図的、計画的にやったものは深く繋がれない、という実感があるんですよね。先ほどの西村清和も『遊びの現象学』の中で「遊び」の対概念は「企て」だと言っています。つまり、「こうしよう」とか「こうなるはずだ」ということを予期して何かをするというのが遊びの反対で、遊びというのはそういうことが無効になるような場所であって、それ自体が目的であるようなものです。たぶん、世の中に企てが多いから僕はそれが嫌なのかもしれないですね。

河村: それは一般的なケア論がニーズベースであることと関係あるんじゃないかと思います。医療福祉的なケア論、あるいはフェミニズム的なケア論、政治学者のジョアン・トロント (1952-) が主張するようなケア論だと、正しいニーズを読み取ること、ニーズを細分化して、ニーズの多様性を受け入れることで問題が解決するとされます。でも利他の観点から見るとそれは全く違うような気がします。実際にはケアを受ける当人も、ニーズ、つまり自分がどこに何を求めているのかわかっていない。だから、あらかじめ計画されて、ケアプランみたいなものを立てられても、じっくりこないことが多い。

近内: 多様性というのは、予見しえないものに心が開かれているかどうか的大事だと思います。確固たるニーズには本人も気づいていないし、あるいは、ケアされた後に初めてこれがニーズだったんだと気づかされることもあると思います。ニーズは後から遡及的に生成される。

河村: ニーズから意図や計画みたいなものが外されると、「ああ、これをやってもらおうとありがたかったんだ」というのがわかって、そこで初めて贈与になるんじゃないですかね。

近内: そうですね。大切なものという言い方はするんですけど、僕はやはりニーズという言葉は使わないです。ニーズと言うと、意図の匂いがあるんですよね。求めているとか、もう分かっているとか、確固たるものとして存在し

ている前提がある気がしていて。

河村：遊びとは対極ですね。

近内：「ニーズを満たす」のはサービスで、やはりそこには贈与と交換だと「交換」みたいな匂いがしてしまって、生きた心地はそこからは出てこないんじゃないかな。

阿部彩さんの『弱者の居場所がない社会』（講談社現代新書、2011）という本では社会的な包摂というものはどのようにして可能になるのかということが語られています。社会的包摂、ソーシャルインクルージョンの対概念として、まず社会的排除というものがあったそうです。これは、かつては「貧困」とか「貧困問題」と言われていたものとは違って、労働力や資金がなくなると何がまずいかというと、まず仕事がなくなることによって、人間関係から排除されることです。仕事がなくなると、「最近何やってるの？」「今、ちょっと仕事やめて…」となって人と会いにくくなる。頼ろうと思った身内にも「あんた、最近何やってるの？ 仕事は？」「今やめてて…」となって頼りにくくなる。貧困をきっかけに、どんどん社会的な繋がりから排除されていくというメカニズムがあって、この構造が社会的排除という概念です。一方それをどうやって包み込んでケアすることができるかというのが社会的包摂という概念です。

この本で著者の眼差しがすごく面白かったのが、ボランティアとして関わったホームレスの方々のエピソードです。繋がり、役割、居場所というこの三つがいかにも人間の尊厳を保つ上で不可欠なものであるかということに彼らが身をもって語っています。例えば次のような事例があります。あるところにホームレスの方が四人で一緒に生活をしていました。その中の一人、ほぼ寝たきりで介護が必要な、80代の高齢のホームレスの方を残りの三人がリアカーに乗せてケアしていたんですね。「おじいちゃん、おじいちゃん」とか言いながら、下の世話や、体を拭いてあげたり、ご飯を持ってきたり、ということをしていました。「おじいちゃん」って言うんだけど、残りの三人もそんなに若くないんです。

そうやって「おじいちゃん、おじいちゃん」と言って慕っていたんだけど、あるときにその人が亡くなってしまふ。そしたら、それまで一緒に生活をしていたホームレスの方たちがバラバラになってしまったそうなんです。つまり、これは「おじいちゃん」と呼ばれていた人の弱さによって、つまりケアを受ける対象の人がいることによって、その「場」の繋がりが生まれていた。それはおそらく、「おじいちゃん」という場所によって、繋がっていたコミュニティだったから、おじいさんの死によって残りの三人が、バラバラになってしまった。

ほかの事例もあります。いつも駅前でぐちゃぐちゃになった自転車を整備しているホームレスの方がいたそうです。誰に頼まれたわけでもなく、賃金をもらうわけでもないんだけど、ずっと自転車をきれいに整理し直している。それはたぶん、役割であり居場所だったんだと思うんですね。つまり、ちゃんと社会の役に立っている、あるいは自分がここにいることをちゃんと示せていることが重要なんです。

これはやはり、ホモサピエンスの習性というか、僕らの脳に刻まれた本能だと思うんですよ。誰かの役に立つとか、誰かに認めてもらうということがないとまともに生きている心地がしない。それは、金銭的な欲求以上のもので、いかに人間というものは繋がり、役割、居場所という三つの条件が必要なのが見えた気がします。

僕は『弱者の居場所がない社会』読み直して「アナキズムがわかった！」と思ったんですね。著者の研究テーマは、貧困、社会的排除、公的扶助論、社会保障論。つまり、システムをどう設計しようかという、ある意味トップダウンの眼差しによる研究なわけです。つまり、数値やデータをとって、人口動向がこうだからと思考する。あるいは、国会等のレベルで予算、社会保障費がこれくらいということを考えるための研究です。

でも僕が著者の阿部さんが誠実だと思ったのが、ホームレスの方々のエピソードを紹介するときに、「なぜなら私は、社会的排除や包摂とは何ぞやということを本当に肌で感じたのは、書物や研究論文からではなくて、彼らとの関わり合いの中での出来事を通してであるからである」と書くところなんです。「ホームレスのおっちゃんたちは、いわば私の路上の先生である」と。この後にすてきなのが、「正直なところ、客観的なデータを基に議論を展開するスタイルをとっている一研究者としては、このような形で社会的排除や包摂を語ることには大きな迷いがある」というところ。僕からすると「なんで迷うのよ」と思うんだけど、これはたぶん、論文にならないという懸念だと思うんですね。

先ほどの繋がり、役割、居場所を、行政が「あなたの役割はこれです」、「あなたの居場所はこちらでございます」と指定して、公的な支援によって手に入れられるのかという疑問があります。もちろん、子供食堂とか、おてらおやつクラブとか、そこに行政からの資金的支援を入れることはできるんだけど、結局窓口は人なわけですよ。NPOの団体の人とか、おてらおやつクラブの理事の方とか、実際の僧侶の方々とか、私とあなた、というのがそこに絶対あるわけじゃないですか。それはやっぱりトップダウンではできないと思っています。

じゃあ、どうするかっていうと、僕はこの公的な支援を待たずに勝手にやっちゃう。勝手に繋がり、役割、居場所を自分たちで確保する。お互いに与え合い、お互いに作り出し合ってお互いに認め合うというのがアナキズムだと僕は思っています。『弱者の居場所がない社会』を改めて読んで、「あれ、繋がり、役割、居場所の三つって公的に上から与えられるものじゃないか？」と思ったんです。そして、この三つを大事だと思う人たちが一定数増えないと実現しないですよ。上がいくら仕組みを作っても、「それ、何ですか。そんな無駄なお金を使わないでくださいよ」という人がいたら停止してしまう。やはり民意というか、下からの思いで突き上げなきゃいけないくて、「そういうのってないと生きていけないよね」という共通認識を持つのが、おそらく僕が『世界は贈与でできている』のような本を書いたり、こういったお話をしたりする目的なんです。いま気づきました。

この理想を下から作るためには、仲間を増やすしかない。同じ風景を見ている、同じ人間観を持っている人、あるいは「人間の弱さ」という共通のプラットフォームを持つ人を増やさないと、たぶん実現できないんじゃないの？いくら上からシステムを作っても、たぶんディストピア的なものにしかならないような気がしています。

河村：存在しているだけで事後的に繋がりができるという共同体が理想的ですよ。それはアナキズムと近いと思います。アナキストで文化人類学者のデヴィット・グレーバー（1961-2020）や彼に影響を受けた人々は、民主主義的なものはヨーロッパ起源ではなくて、実は世界中、歴史を見渡すと至る所にあり、それこそ下からの突き上げで話し合いや協議の場が生まれていったことを主張しています。別に民主主義は西洋の特権じゃない、という話をしています。

ところで、「存在しているだけで価値がある」という発想は、近内さんが批判していた「交換するものがなくなっちゃうと死ぬしかない」というのと真逆だと思うんですね。こういう意外なところでグロイスの思想がヒントになると思います。グロイスは、芸術作品や美術館の制度をずっと論じてきたわけですけども、形ある物も人間も時間が経つと滅びるけれど、美術館に納められたものは、保存修復され、たつぷりとケアを受けて永遠の命を授けられる、そのメカニズムはどうなっているのかということを考えています。さらに言うと、人間は芸術作品である、ということをごここで考えていると思うんです。つまり、人間は芸術作品と同じく、誰でもケアに値する対象であるということを示していると思います。しかもキュレーションとかキュレーターというのは、“cure（治療）”が語源になっている。だからその芸術作品、美術館というのは、ケアともともとつながりがあるという議論をしています。存在するだけで、人間は誰でもケアの対象であるという認識とアナキズムは、すごく親和性があるような気

がしています。

近内：僕は『ケアの哲学』の中のフリードリヒ・ニーチェ（1844-1900）の超人の解釈が気になりました。芸術作品である皆さんにはポテンシャルがあるから磨きなさい、自己陶冶せよというものです。それによってセルフケアというのは、傷を癒すだけではなくて、人間として美しい存在を高めることができるというエンパワーメントとして聞こえたんですよね。だから、この本には勇気づけられると同時に、結構過酷な人間観でもあったんです。皆さんは芸術作品であるポテンシャルを持っているんだからぼーっとして磨かないのはもったいない。そのためには、自由になりセルフケアを行うのだという、ある意味、ちょっとマッチョな人間観です。

僕はもう少し、「どうしようもないもんね、人間って」という親鸞、一遍、法然のあたりの仏教的な眼差しの方が好きかな。中島岳志さんの『思いがけず利他』（ミシマ社、2021）の中で書かれている立川談志（1936-2011）についての落語論も同じようなものでしょう。落語というのは人間の業を肯定するものであり、どうしようもない自分というものを認めたところから利他が生まれるというのが中島さんの落語の解釈です。人間のどうしようもなさというものが、転じて、生きる力や美しいものになる。

河村：弱さが強さに転じることがあるということをグロイスも言っているんですけど、そもそも彼は人間というのは矛盾した存在であると考えています。セルフケアを行って自分の身体をすごく心配するくせに、生命力を持て余してバンジージャンプのようなエクストリーム・スポーツに挑戦したりして、わざと危険に身を晒して生きている実感を得る。生命力を持て余して芸術作品を作り、場合によっては戦争までする。それで、結果的にセルフケアとは真逆の自己破壊に至ることもあるという、ある意味では穏やかではない人間観なんですよ。

愛と知性のケア論に向けて

近内：最近人間はきれいな存在ではないということをも認めた哲学や思想が相次いで出てきている気がするんですよね。グレーバーもそうだし。それでいうと、経済学者の宇沢弘文（1928-2014）も、そういう眼差しで世界を眺めていたんじゃないかなと思います。『自動車の社会的費用』（岩波新書、1974）という本では、車を一台所有しているとどれだけ社会に金銭的な迷惑をかけているか、つまり外部化してしまっている「社会的費用」がどれくらいかかっているのかが論じられています。公害の問題もそうだし、事故を起こすと警察が人員を割くから費用がかかり、税金で賄うわけです。運輸省や野村総研などが出した70年代当時の金額は数万円だったんですけど、宇沢弘文は所有者が車一台あたりに年間でプラス200万円払わないといけないと試算しました。

ある人が事故で死んだら保証額をいくら払わなきゃいけないという人間観を宇沢さんは拒否するんですよ。ではどういう計算をしたかという、どうすれば事故が起こらない街が作れるかと考えて、街作りのコストを試算したんです。今ある道路を全部4メートル広げ、途中に街路樹を作り、歩道と車道が絶対に交わらないように高さを変えろというようなことをすると、車1台あたり年間で200万円必要だと言ったんです。

人身事故を起こしたときに、「じゃあお金を払えばいいでしょ。一人いくら？その人が生涯かけて稼いだ賃金？」という発想はホフマン方式という保険費用の計算の基本になっているわけですけど、宇沢さんは人間を交換可能な金銭に置き換えるべきではないと考えたんです。かといって車をやめるのでもなく、車に乗る権利も当然あるから、車があっても安全な街を作るとしたらどれだけの費用がかかるのかを、車の社会的費用として試算しようと

いう発想で行ったわけです。

『自動車の社会的費用』という本は人間の弱さやどうしようもなさ、あるいは便利だと思うものを前提としながら、いち経済学者としての使命を果たしたケア的な議論だな、知性というのはこういうことだなと僕は思ったんですよね。ケアするって頭使うので愛と知性がないとケアできないと思うんですね。目の前の人を救うのはその人をちゃんと見たり、その人の言葉とか声を聞いたりすればたぶんできるんだけど、まず社会的なレベルでケアをしようとすると、やっぱり愛と知性がないと判断ができないんじゃないかな。愛と知性をどうすれば磨くことができるのか、というのがおそらくケア論の根っこになるのかなと思うんですね。

河村：愛と知性に関して、近内さんにすごく聞きたいことがあります。この近内さんの本には小説やポップスの話がたくさん出てきますよね。ノートのコラムを読んで驚いたんですが、ファクトしかなくてファクトチェックをしなくて済むから近内さんは数学が好きだったと書いています。その一方でポップスとか小説の世界というのは、ファクトなんかなくてフィクションしかありません。ファクトとフィクションの両方に関心があってそれらをうまく総合するのは、近内さんの中でどう成り立っているんですか。

近内：僕は哲学の反対は文学だと思うんです。結局、哲学ってアприオリなもの、つまり世界をもう一回やり直したとしても残る構造みたいなものを目指している。イマヌエル・カント（1724-1804）とかはまさに、人間の理性の構造上絶対にこうなるという前提を提示したわけです。哲学というのは、仕組みや枠組み、あるいは経験によらず確かめられるもの、人類史をもう一回やり直したとしても絶対にそうなるだろうという人間の構造みたいなものを取り出そうとするものなんですよ。

その真逆に、まったくの偶然で一回しか起こらないんだけど人間というものの心や魂において何かの普遍性があると信じられるものが、文学や芸術作品にはあると思うんです。それこそ日本の作詞家の松本隆の歌は、まさに普遍性があるような気がしていて、たった一個の出来事でしかないんだけど、この物語やナラティブには絶対にユニバーサルなものがある、という感覚があるんですよ。

逆に「データを取ったらそうになりました」というのは、誰でもそのデータを取ったら言えるから、「わざわざ言う必要はない？」と思っちゃうんですよ。それでわかることも大事なんだけど、賞味期限が短いというか、どれくらいもつのかなと不安になっちゃうんですよ。ユニバーサルなもの、何年経ってもよりリーダブル、読めるものを目指したい。それで哲学と、かたやすごくポップな歌の歌詞や、漫画、エンタメ作品の中に僕の信じるものがあるんだと思います。

河村：芸術研究の面白さというのはそこですよ。特定の芸術作品はすごく個別で個人的なもの、属人的なものなんだけど、それらの中には何か普遍的なものがあって、その時代のその国の何かが見えたりするときがあるんです。私はそれを見出したいくて芸術研究をしているところがあるんです。芸術という個別から入って、普遍的な枠組みの哲学に至るということを自分はやっているのかなと思います。

近内：芸術家や物書きたちが何かをアウトプットして残そうとした時に、どのような傷が背景にあって、この人はこれを描いたのかというのが重要だと思います。たとえば、ベートベンが耳が聞こえなくなった悲壮感や絶望感というのは、自分が今までできていたことが急にできなくなる、あるいは自分にとってとても大切だった聴覚が失われることに対する普遍的な傷の感覚だと思うんです。

あるいは、たとえばゴッホは、物を見ることに対して、私は世界をちゃんと見る事ができているのかというオプセッションと不安があったという話を聞いたことがあります。見えているかどうかという不安に対して、「見えてるんだ！」と思うためにいっぱい描くという姿勢が、僕らに共通する恐れや不安、傷みたいなのを反映している気がしています。作品にはいろいろな形式があり、音楽もあれば絵画もあるし彫刻もあるけども、意外とそれを残した根っこのモチベーションは多くの作品に共通している気がしますね。

河村：たぶん傷の原型というのは皆が迎える死だと思うんです。たとえば、結核にかかった芸術家の創作意欲はさまざまいんですよ。それは何か終わりが見えていることによって湧き上がる、それこそ傷を原動力にした創造力が発揮されているのを感じます。

近内：まさにメメント・モリというやつですね。小松左京の話も、「死を思え」ということだと思うんですよ。世界が崩壊し、人類は滅亡し、類的に死ぬ。種として死ぬという可能性を含めて日々を生きるところを、いかにエンタメで伝えるかというのが、たぶん小松左京や星新一のやろうとしていたことだと思います。それをエンタメでどうやるかという試みに、愛と倫理と知性があると僕は思います。「こんな怖いことが起こるんだ」と終末論を語るんじゃなくて、「そういう SF 作品、面白くないですか？」という形で提供するのって、愛と知性がないとできない。一個メタなレベルから語る物語って面白いんですよ。人々を単に怖がらせるだけでは意味がないというときには知性が要ります。SF 作家への憧れというか、大きな物語を作ることによって人々を啓発するというものに対して僕はすごく憧れはあります。宇沢弘文も経済学のアナリストで啓発を成したのはとても素晴らしいと思います。社会における知性というものの使い方がああいうで形あるのだというのを見せてもらった。

河村：並外れた想像力によって読み手にも想像と思考を促すような学問や芸術のあり方ですね。

近内：やはり僕は受け取り手を信じているんでしょうね。真っ直ぐ伝えればわかってくれるという信頼がある。「ここまで書けばわかるだろう」じゃなくて、「わかってくれるはずだ」と祈りながら書いているような気がしています。「他者の声を聞く」とか、「他者の目を見る」「心を見る」というのはトレーニング可能だとは思っています。系統だったジムとか塾みたいなものはないけども、一人一人が自分の人生を使ってケアを身につけていくのは十分に値することだと思うし、そういう人たちが一定数いないとこの社会は回らないくらい、僕らは弱々しい存在であると思う。その弱さや傷に対する理解というのがおそらくケア論、利他論の根っこに置かれるべきだと思っています。

質疑応答 2 身体が存在、セルフケア

会場の方 C：自分は「身体性」や「踊り」に関わる活動をしていますが、それは言語ゲームが成り立ちにくい領域なんです。「世界と自分の在り方をどう捉えるか」という行為が「踊り」だと思っていて、それがさっきのプレイの話とすごく通じるな、と思いました。世界と自分をどう捉えるか、自分の存在をどう捉えるかというようなことを考え直さなければいけないことの根本には、西洋の近現代的なものがあるんだろうなという気がしました。すみません、クリアには伝えられないんですけども、その点に関してお話を伺いたいと思います。

河村：うまく答えられるかわからないんですけど、ロシア文化の文脈で思い出すのは、アヴァンギャルドの時代に踊りを記譜するという、記号化して踊りに関する楽譜のようなものを作る試みがあるんですね。でもどうでしょう、踊っていて記譜は役に立ちますか？

会場の方 C：私が踊っているのはすべて即興なんです。何らかの記譜があったとしても、そこを新たに生まれ直す形で実行しなければ踊りではないんです。記譜に則ってやるとすると、それはパフォーマンスであって、その人がどういう存在として今行為しているかを示すこととは別のものになります。ですからノーテーションによる踊りというものは私の定義からはちょっと外れるなと思います。

河村：たぶん、人間というのは、放っておくとノーテーションをしたくなると思うんです。記号にした方がわかりやすいし、記録に残るので、記号化あるいは言語化という方向に向かいがちで、それを押し進めたのが西欧近代だったんだと思います。それに対する疑問から出発して、意味をなさない記号化からそれていくというのは、正しい方向性なんだと思います。

会場の方 C：さきほど、近内さんが「ちょっとずれていったところが面白いでしょ」みたいなことをおっしゃったと思うんですけど、決めていたことではないものが現れてしまったときに、世界とその人の存在の関係が立ち現れていると思います。

近内：「生命」という言葉で僕がよく言うのはその感覚です。即興性というか、まさにその場で創発されるものです。「予期しない何か」というものが生まれたときに僕らは「ああ、面白いな、時間を共有したな」と思える。今は共通に信じるもの、共通に大切にできるものがあまりなくて、それはたぶん時間と身体ぐらいなんですよ。「一緒に時間を過ごすということ」は、僕らが持っている数少ない共通した大切なものを無駄遣いするから尊いんです。酒飲むなんて、めっちゃ無駄遣いじゃないですか、何の生産性もないし。だけどそれが記憶に残るのは有用性から遠く離れた蕩尽だからなんです。共有している時間や身体がないから、ネットの世界は同じような言葉を使っているように見えて、まったく違う言葉を使っているんだと思うんですよね。

河村：そこに入り込んだのがエビデンスとかデータとか、それこそ記号的なものなんでしょうね。ある意味すごくイージーで安直な根拠です。

近内：おそらく現代の問題は、ファクトとか数値とかで僕らは救われると思っていたら、救われないということがわかってしまったことにあるんじゃないでしょうか。今、いろいろなケア論、利他論というものもてはやされている。あるいはウェルビーイングやマインドフルネスといったキーワードがあるじゃないですか。ある程度行きすぎた方向から戻ろうとしている気がします。20世紀的に突っ走ってきたもの、近代によって突っ走ってきたものの大元まで一回戻りませんか、というのが、たぶん利他、ケアなのかなっていう気はします。

会場の方 D：高尚な質問じゃないんですけど、お二人それぞれにセルフケアみたいなこと、たとえば猫を飼われているとか、趣味で演劇を見るとか、そういうものを一つでもあげていただけたらなと。

河村：私、実は趣味がないんです。どうやって今おっしゃった意味でのセルフケアをしているかということ、自分で料理を作ったり、旬のものを食べたり、ちゃんとアイロンをかけた服を着たりとか、睡眠をとるとか、日々の生活をわりと重視しているんです。それはおそらく、近内さんが書いていた「いろいろなものに感謝すること」「贈与を感じる」と繋がっていると思っています。

近内：掃除をするとか、アイロンをかけるとか、人間としての生活をいろいろ整えるというのはむしろ余裕があるからそれができているんだと思います。今はいい調子だということをモニターできている状況。セルフケアというのは、自分をちゃんとモニターすることで、不調になったときには無茶をしないことです。

ちなみに僕のセルフケアはですね。みっともない大人になることです。みっともないものをさらけ出しても死ななかった、とか、みっともないことをさらしたけど別に嫌われなかったという時に、自分の傷と向き合えると思うんですよね。僕、本当にどうしようもない酒の飲み方とかしてやろうかなと思っていて。それでもみんな離れないんだと思ったら、「しょうがない、俺、こういうやつなんだよ」となれるかなと思って。

「シュッとした私」は計画性と意図の世界のものであって、絶対に無理しているんですよ。みんな変な習性があったり、胸を張れない過去が絶対にあると思うんですよね。「みっともない大人でも死なないよ」というのは、「失敗しても大丈夫だよ、死なないから」というメッセージで、それを次の世代に見せなきゃいけないと思っているんです。「みっともない私でごめんなさい」と言って、「許してください」という感じでやるというのが、いちばん無理をしない、変な超自我の自分を繕わないことになると思います。自分が自分であることに納得するためにはみっともないのをさらけ出すしかないかなと思って、みっともない大人をやっています。それが僕の中のセルフケアです。

河村：グロイスのセオリーでいくと、自己破壊と表裏一体のセルフケアですね。

近内：うん、そう、結構危ういですよね。傷を焼いて治す、みたいな。でもね、そうじゃないと血が止まらないとかね。ぜひ、皆さんもみっともない大人として、若手たち、若い世代にみっともない大人像を見せてあげてください。若手や子どもたちは安心すると思います。やれる範囲で。

2023年10月5日@隣町珈琲

Title

遊びの力で研究する

——未来の人類研究センター「水プロジェクト」の場合

Name

山本 貴光

「遊び」とは、かたときなんらかの利害を離れて物事に潜む状態や可能性を探ることである。仮にそんなふうを考えてみよう。ルールに則って行うゲームを典型として、遊びとは失敗を厭わず、むしろ失敗も含めて「こうしたらどうなるかな」と試行錯誤を楽しむ営みである。お金を儲けるため、試験に合格するため、といった利害が関わると、試行錯誤ではなくそれらの目的に向かう「選択と集中」や「最適化」が始まる。

それが拙いわけではない。ただ、「選択と集中」や「最適化」は、失敗も辞さない試行錯誤や物事に潜む未知や可能性を探るといふ営みとは折り合いが悪い。「選択と集中」や「最適化」は、いずれかといえば、どうすればよいか既に分かっており、それ以外のことをしなくてよい場合に有効な手である。そうした場面では「遊び」は、そんなことをしている場合ではない、無駄なことだと退けられるだろう。「遊び」の側から見れば、利害という目的に向かうのではなく、試行錯誤を通じた発見に向かいたいわけである。

さて、遊びをそういうものだとしてみると、これはものを考えたり探究したりするときにも大いに役立つように思える。探究とは、少々大袈裟に言えば、まだ人類の誰も答えを知らない問題や謎にとりくんで、それがどんな問題を明確にしたり、可能な場合には答えを見出そうとしたりする営みである。まずは探り、試行錯誤することこそが必要なのである。

ところで、未来の人類研究センターは、2020年2月に設立されて以来、利他学の拠点として、利他プロジェクトを進めてきている。2023年4月からは、利他学をさらに推し進めるために、利他プロジェクトと並行して、新たに「水プロジェクト」を開始した。

水は、地球全体を循環し、人間を含むあらゆる生命の源でもあり、利他という概念とも大いに関わりがあるテーマだ。川名晋史さん、高橋将記さんと山本の3名のチームにセンター長の伊藤亜紗さんを交えて、そうはいつでもあまりにも大きく多様なものに関わりをもつ水についてどのように研究できるだろうかという検討を重ね、遊びの一形態であるゲームを活用しようとしている。そう、冒頭に述べたような意味での「遊び」を活用してみようというわけである。

もう少し具体的に言えば、目下は水の一形態である「雲」を中心に据えているところ。ご存じのように雲は、晴れるか曇るか雨や雪が降るかといった天候を左右し、ときには水害や日照りのような災害をもたらし、人びとの行動、農作物の出来、社会の動きなどに広く影響する存在だ。また、人は青空に浮かぶ雲を眺めて心を遊ばせ、あるいは浮雲を自由の象徴に見立て、無理難題のことを「雲を掴むような」と喩えたりもする。雲は私たちの心理にも影響を与えている。

これまで人類は、必要に応じて雨乞いをしたり、あるいはてるてる坊主に願いをかけたりと、天気や雲のゆくえにたくさんの祈りを捧げてきただろう。ひとえに制御しがたいものだからだ。そんな雲を制御するというアイデアはこれまでもさまざまに提出されてきたものの、目下は十分実現しているとは言いがたい状況にある。

では、もし人類が、そんな雲を自在に生成・消滅させることができれば、つまり水を雲へ、雲を水へと変換する技術が確立・普及した暁には、人間の生活や社会、あるいは自然にはどのような影響が生じるか。現在のところはまだ実現に至っていない近未来の技術と社会や自然との関係、そこで生じる新たな状況や課題を探ってみようという文理はもちろんのこと、種々の領域にまたがる領域横断的な研究テーマである。

この課題を探るために、私たちはゲームの力を借りてみようと考えた。雲の制御技術が実現した場合、これを人びとはどのように使うか。農業や各種の生産はどう変化するか。人びとの生活や健康にはどんな影響が出るか。雲をつくったのはいいとして、風まで制御はできない。自分の地域で生まれた雲が、よその地域へ流れてゆき、思わぬ影響を及ぼすかもしれない。逆もありうる。地域同士のあいだに雲についての取り決めは必要ないか。仮に雲が一種の天然資源だとすれば、これを巡って政治や経済の競争や摩擦が生じないだろうか。ここには、おそらくまだ誰も考え尽くしてみたことのない複雑な状況が潜んでいる。

こうした複数の要素が互いに関係しあい、時間とともに変化する様子をゲームという形で構成してみる。ゲームとは、いくなれば世界の小さなモデル(模型)のようなものだ。しかも、つくってみれば遊んで試せる。遊んで試すと、モデルを見ているだけでは目に入らないさまざまな状態も見えてくる。例えば、「将棋」のルールをいくら読んでも、棋士たちの勝負で生じる盤面を予想し尽くすことはできない。ルールに則って遊んでみると、はじめてそれらのルールに潜んでいたものが顕わになる。繰り返しプレイするうちに、ルールには書き込まれていない性質や傾向も見えてくる。これまでいくつも考案されてきた定石はその好例である。

雲の制御技術が実現した世界を、研究によって得られた知識をもとにモデルにしてみる。まだ、どういうモデルにすればよいかを探っている最中だが、一例を挙げると「雲法」という要素がある。国内における雲の扱いについての国内雲法もあれば、国をまたいだ雲の扱いを取り決める国際雲法もありうる。人間が完全には制御しきれない雲は、人間の都合で引いた国境線や地域の境を軽々と超えて動く。これをどのように法で扱うか。あるいは雲の状態が、人びとの行動はもちろんのこと、雲を見る人びとの心理に影響を与えられられる。雲と人との関係も、できればモデルに組み込みたい。

ゲームという形式を使うメリットとして、静的な知識を自分たちで動かしながらプレイすることで、めいめいの頭のなかに動的なモデルがイメージされるという点も期待される。ゲームとは、多くの場合、繰り返し遊ぶものだ。そうすると面白いことに、当初は複雑でとても細部まで覚えられそうもないと感じられたゲームであっても、繰り返し試行錯誤を重ねてプレイするうちに、その複雑なモデルの構造と動きが頭に入ってしまう。日本史の教科書で文字として読んだ戦国時代の社会について、ゲーム『信長の野望』を繰り返し遊ぶうちに自然と覚えてしまう、というのはその一例である。

もっともいま述べた例で顕著なことだが、そのゲームのモデルがどの程度現実を反映しているのか、という課題がついて回る。この点についてはこう考えている。今回のプロジェクトでは、ゲームをつくることそのものが目的ではない。ゲームは、研究を進める手段、ツールと位置づけている。化学反応を促進するための触媒といってもよい。テーマについて、各方面の専門家の知見も借りながら研究を進める。得られた知識や発想をゲームにしてみる。そのゲームをプレイしてみることで、モデルに潜む多様な状態があらわになる。モデルの足りない点や矛盾なども見つかる。これを手がかりに、さらに研究を進める。理想的に言えば、ゲームをつくってプレイすることが、考えたり調べたりするためのエンジンになる。

とはいえ、研究の手段としてゲームを設計してプレイする、という試み自体が初めてのことであり、どこまでうまくいくかは分からない。分からないが、試す価値があると睨んでいる。というのも、長年ゲーム開発に携わってきた経験に照らしてみると、ゲームという器は、多様な要素とそれらの関係や変化を扱うのにたいそう便利なものである。また、ゲームを設計するプロセスは、複雑に絡み合ったものを人間の身の丈にあった水準で構成し、操作する、いわば編集の技法でもある。そうしたゲームを設計し、試行錯誤しながらプレイする過程を通じて、それに携わる人びとの脳裡にも、ゲームが表現するモデルとそこで生じる多様な状態が無理なく収まるに違いない。

というわけで、「水プロジェクト」のチームでは、半ば冗談のようにこれを「雲をつかむ話」、略して「雲つか」プロジェクトなどと呼んで、この結構野心的な研究プロジェクトにとりくんでいるのだった。請うご期待。

Title

「チェス研究」序論——チェスを専門としない最強 AI・AlphaZero はチェス界をどう変えたのか

Name

渡辺 暁

“In essence I have become a very different player
in terms of style than I was a bit earlier,
and it has been a great ride.”

Magnus Carlsen (World's No.1 ranked player since
July 2011), on his 'AlphaZero Experience'¹

1 はじめに

チェスは世界中で広く楽しまれているゲームであり、近年日本でも愛好者が増えている。筆者はこれまで、ラテンアメリカの社会について政治と移民という観点から研究をしてきた研究者であり、スペイン語を教えることを仕事としているが、今は実戦から遠ざかっているものの、かつては日本チャンピオンになったこともある（1999年から2001年まで）チェスプレイヤーでもある。

本稿はこれまでの筆者の研究者・教員としてのキャリアと、チェスプレイヤーとしての経験を融合し、チェスというゲームをアカデミックな枠組みの中で考えていくことを模索する試みとして構想された。言い換えれば、チェスという知的活動を、どのような形であれば研究対象としてとらえることが可能なのか、特にチェス経験者である自分という存在がどんなことを今後考えていけるのか、そしてその成果を教育や研究の場で還元していけるのか、その様々な方向性について考えるために書き始めたものである。

1-1 本稿執筆の過程

執筆をはじめた当初、筆者が構想していたのは、チェスに関する研究のサーベイであった。例えば、チェスに関するアカデミックな研究といえば必ず言及される、「チェスが強い人の思考は素人と比べてどこが違うのか？」を探った、心理学者アドリアーン・デフロート（自身もチェスプレイヤーであった）の研究（De Groot 1965）や、コロナ禍においてマスクをつけることが、人間の思考力に影響を与えるのかを、チェスをする際にマスクをするプレイヤーのパフォーマンスの低下で測ろうとした、オーストラリアのグランドマスターで経済学者でもあるスマーダンの研究（Smerdon 2022, Doggers 2022）²、そして、筆者がはじめて手にしたチェスの研究書であり、「チェスにおける最強の駒はなぜクイーンなのか」について、女性史の視点から考察したヤロムの本（Yalom 2004）などであり、これらの文献をどう紹介し、どのように議論を構築すべきかで悩んでいた。しかし、これらの研究について調べているうちに、当初は複数のテーマの中の一つとして扱おうと考えていたものが、その存在感を増していった。

1-2 AlphaZero

それが本稿の主役、多目的 AI システム (General purpose artificial intelligence system)、「AlphaZero」である。AlphaZero は従来のチェスを指すようにプログラムされた AI とは違い、チェスのルールを教えられて自己学習を繰り返し、ひたすら自分対自分の勝負を繰り返すことで研鑽を積み、たった数時間でそれまで最強だったプログラムの一つ、Stockfish を上回るようになった。

しかし本稿でこの AlphaZero を「主役」として扱う理由は、もちろん「ただ単にこれまで以上に強いプログラムが出てきた」というだけでない。AlphaZero と従来の AI との違いは、AlphaZero のチェスの指し方が、これまでの AI のものとは大きく異なるものであり、また人間のチェスの指し方に大きく影響を与えたからである。冒頭のエピグラフは本稿執筆時点で世界最強と誰もが認めるマグヌス・カールセンが、AlphaZero のゲームについて述べた言葉であるが、史上最強のプレイヤーとも言われるカールセンをして、「自分は少し前とは違うプレイヤーになった」と言わしめた AlphaZero とは「何者」なのか。本稿ではチェスの盤上における分析に加え、AlphaZero が盤の外でもチェスの世界に影響を与えたことに言及し、そうした社会的影響も含めた「AlphaZero 現象」について、考察していく。

1-3 参考資料

本稿の執筆にあたって参考にした資料は以下の通りである。まず特筆すべきは、AlphaZero のスタイルを分析した *Game Changer* (Sadler and Regan 2019) という 500 頁以上の大著である。著者は、かつて強豪国イングランドのトッププレイヤーだったサドラーと、チェスプレイヤーであり数学者でもあるリーガンの 2 人で、彼らは DeepMind 社から AlphaZero の棋譜の提供を受け、その棋譜を分析することで AlphaZero の思考に迫った。もう一つのチェス関係者による重要な文献は、カールセンのコーチ、ピーター・H・ニールセンがオランダのチェス雑誌 *New In Chess* に書いた “When Magnus met AlphaZero” と題された記事である (Nielsen 2019)。ニールセンはその中で、2017 年 12 月のロンドンでの大会期間中に AlphaZero が発表されて以来、カールセンのチェスがどのように変化したのかを、AlphaZero の棋譜とカールセンの棋譜を比較することで示している。

DeepMind のこれまでの軌跡と成果については、開発元の DeepMind 社がウェブサイトで (もちろん全てではないが) 棋譜を公開し³、学術ペーパーの形でも発表しているので (Silver et al. 2017; Silver et al. 2018; Tomašev, Paquet, Hassabis, and Kramnik 2020)、そちらを参照した⁴。また、チェス界での AlphaZero の影響については、主に Chessbase.com および Chess.com といったチェス関連のニュースサイトを参照した。

1-4 本稿の構成

本稿の構成は以下の通りである。続く第 2 節ではまず、AlphaZero 以前のチェスとコンピューターの関係について概観する。第 3 節では、AlphaZero が誕生した経緯について、AlphaZero を製作した DeepMind とその CEO ハサビス氏のキャリアとともに説明する。本稿の中心となる第 4 節では、AlphaZero がチェス界というコミュニティ社会にどのような影響を与えたのかを考察する。「おわりに」ではそれまでの議論をまとめると同時に、今後の研究の展望について述べる。また、このメインのストーリーと並行する形で、「コラム」として、AI 以外のコンピューター技術のチェスへの影響や、チェスと教育の関係などについて、本稿に関連する内容を紹介する、とい

う体裁を取った。そちらの内容については、いずれ独立の論考へと発展させられればと考えている。

2 チェスと AI

コンピューターの進化によってチェスはどのように変化してきたのか。亡くなって 10 年以上がたつが、未だに世界で最も有名なチェスプレイヤーの一人だと思われるボビー・フィッシャー (Robert James Fischer 1943-2008: 米ソ冷戦さなかの 1972 年に、ソ連のスパスキー (Boris Spassky) を破って世界チャンピオンとなったアメリカ人) も、MIT が開発したコンピューターと対戦している (Pandorfini 1985: Game 25)。こうしたチェスを指すコンピューターはソ連でも開発されており、1963 年にはすでに、世界選手権の挑戦者にもなったことのあるブロンシュタインと対局している (Bronstein 1973: 14-15)。ちなみにこのときブロンシュタインは、最初はクイーン落ち (クイーン抜き) で戦ったが、そのゲームには敗れ、雪辱戦として戦った 2 戦目で自分にとっての「不滅のゲーム⁵」を指したと自画自賛している。なおブロンシュタインは、コンピューターが人間に比べてかなり弱く、数十年後に人間が全く勝てなくなることなど全く想像されていなかったこの当時において、その後も亡くなるまでコンピューターキラーとして知られる一方で、「コンピューターと人間がチェスをするなんて素晴らしいことではないか」と、コンピューターの存在を肯定的にとらえた人物の一人であったことも、記しておきたい。

この二つの例からもわかるように、人とコンピューターの対戦はかなり前から行われており、チェスというゲームは、コンピューターの進化を測る良い指標の一つであった。この AI と人間のトップクラスが「いい勝負」を繰り広げたのは、1980 年代の終わりから、2000 年代の半ばまでの、20 年弱の間である。コンピューターが侮れない実力を持っていることが明らかになったのは、かつて世界トップクラスだったグランドマスター、ベント・ラーセン (Bent Larsen) が、IBM のコンピューター Deep Thought に敗れた 1988 年のゲームであり、その後、人間の大会にコンピューターが参加したり、人間対機械のマッチが行われた。(なお、この 1980 年代末から 1990 年代という時期は、ソ連崩壊に始まる世界的な社会変動が起きていた時期でもあることを指摘しておく。)

なお、この時代の最も有名なエピソードは、1997 年に当時の世界チャンピオン、カスパロフが IBM のディープブルー (DeepBlue) に負けたことであるが、このマッチだけが「人間対機械」の対決ではないことは強調しておきたい。むしろカスパロフの著書 (『ディープ・シンキング——人工知能の思考を読む——』日経 BP 社、2017 年) を読むと、このマッチが IBM にとって必勝を期す戦いであって (ディープブルーはその前年にカスパロフに敗れていた)、「人間」つまりカスパロフの側にとって心理的にも圧力を受けながらの状況で行われていたのがわかる⁶。そのような盤外戦も含めた熾烈な戦いの結果、カスパロフは最終戦で、「(駒損を嫌う) AI はそうは指してこないだろう」という予想のもと、ある一定以上の実力を持つ人間であれば一目で気づくような捨て駒をあえて許すような危険な手を指して (そしてもちろんディープブルーは、彼の予想に反してその手を指した) 敗れたのである。そうした状況を考えると、結果はともあれチェスの内容という面では、この時点で AI が人間より確実に強くなっていったとは、到底言いがたい。

その後、ディープブルーとの再戦は実現しなかったが、カスパロフは 2003 年にも別のコンピューターソフト (X3D Fritz) とニューヨークでマッチを行っている。しかもそのときは先に敗北を喫したものの、コンピューターの弱点を突いて勝ち、1 勝 1 敗 2 引き分けで引き分けに持ち込んでいる。しかし、2005 年にアラブの大富豪がスポンサーについて行われた、当時イングランド最強のアダムス (Michael Adams) と Hydra というプログラムのマッチで、6 戦して 1 引き分け 5 敗と圧倒され、2006 年にも統一世界チャンピオンのクラムニク (Vladimir Kramnik) が、市販されているプログラムのディープフリッツ (Deep Fritz) に 2 敗 4 引き分けと敗れると、こうした人間対コン

コンピューターの対戦自体が行われることはなくなった。なお、このマッチにおけるクラムニクの2つの負けも、最初の負けは1手メイトを見逃すという信じられない負け方であったが、2敗目は、クラムニクが黒番（後手）にもかかわらず無理をして勝ちに行ったという事情はあるものの、コンピューターの圧倒的な勝利となった。当時においてすでに、世界トップクラスであっても、負けない指し方をするには可能だが（チェスには将棋や囲碁と違って引き分けがある）、AIに勝つことはほぼ不可能で、勝とうとして無理をすると痛い目に遭う、ということが、これらのマッチから明らかになった、ということだろうか。特に、人間同士であれば心理的なプレッシャーもあって受ける側が間違えるであろう、攻撃をしのがなければいけない場面、一歩間違えればすぐに負けになるような局面における、AIによるディフェンスの正確さは、人間のチェスとの大きな違いである。

現在ではAIが人間より強い、というのは当たり前となっており、たった20年前には人間対コンピューターの対戦が行われていたことすら、忘れ去られているかのようである。AIの使い方自体も、変化してきており、例えば対局を準備する段階で、序盤の作戦や想定される中盤の局面をチェックしたり、対局が終わった段階で自分の悪手を確認したりといった形で使われている。またアマチュアのための道具としては、世界のトップクラスの対戦を見る観戦者が、盤上で何が起きているのかを知るための道具として使われたりするほか（AIの形勢判断はほぼ100%正しい）、最近ではむしろ、初心者レベルでもいい勝負をしてくれるAIや、人に合わせた強さのAI、botと呼ばれる特定のプレイヤーのスタイルを真似たAIが登場するなど、様々な方向へと進化している。私自身もたまに通勤電車の中などで、Macにプリインストールされているチェスソフトとプレイすることがある。それほど強いソフトではないが、ソフトの判断ミスで有利になっても、少しでも間違えるとたちまち逆転されるため、何度か「待った」をしてたまたまに勝つ、というレベルである。

コラム1：AIだけがコンピューターではない① データベース

チェスとコンピューターの関係については、どうしてもAIと人間の「勝負」がクローズアップされがちであるが、実は私自身はそれ以外の二つの要素により多くの影響を受けている。それは、チェスの棋譜のデータベース化、そしてインターネットによる対戦や観戦の可能性である（後者についてはコラム2をご覧ください）。

かつてチェスに真剣に取り組んでいた頃、私は試合後必ず、自分の棋譜をデータベースに登録し、自分の思考の記録をなるべく残すようにしたり、良い手がわからずに指してしまったところで、ここでどうすれば良かったのか、と考えたりしていた（当時の私はなるべくAIによる解析は使わず、自分で考えたことを記録するようにしていた）。そうした棋譜のデータベース化は、AIの台頭以上に、私自身のチェスには影響を与えたと考えている。また、チェスの大会で指される公式戦のゲームは、その多くがデータベースに収録され、インターネット上でも閲覧することができるため、試合の前に対戦相手がどんな戦法を指すか、どんなスタイルなのかを調べるのは、一定以上のレベルのプレイヤーにとっては当然の準備となっている。（チェス用のデータベース管理ソフト [ChessBase あるいは ChessAssistant] は、おそらくほとんどのチェスプレイヤーがノートパソコンに入れて、大会に持参しているものと思われる。終盤戦についても、ある程度駒の少ない局面については、チェックメイトまでの手順を全て網羅した「テーブルベース」と呼ばれるデータベースが存在し、終盤戦を学ぶ教材となっている。）

3 AlphaZero の登場

2017年、人間を凌駕するのはすでに当たり前となったチェスAIの世界に、さらなる革命が起きた。それがAlphaZeroの登場である（Sadler and Regan 2019）。

AlphaZeroを開発したDeepMindは2016年、それまでAIが人間に勝つのが最も難しいと考えられていた囲碁で、AlphaGoというAIを開発した。AlphaGoは、2015年10月にヨーロッパチャンピオンに5勝0敗で勝った後、2016年3月に韓国のイ・セドル（当時世界4位）に4勝1敗で、そして翌2017年には世界ランキング1位の中国の柯潔に3勝0敗で勝利するなど、人類最強のプレイヤーたちを文字通りいきなり破って一躍有名となったが、その汎用化されたバージョンがAlphaZeroである。

「はじめに」の繰り返しになるが、AlphaZeroは人間によってチェスを指すことをプログラムされてきたこれまでのAIとは違い、汎用性のある自己学習AIであり、チェスにおいても基本的なルールだけを教えられて自学自習を繰り返すことで、4時間後には従来型の最強のソフトを上回る実力を備えるようになった⁷。

AlphaZeroを開発したDeepMindのCEO、ハサビス（Demis Hassabis）は1976年生まれで、4歳でチェスを覚えて以来、イギリスのトップジュニアの一人であった。（筆者も実際に10代の頃の彼の棋譜を見てみたが、かなりの実力者であることが見てとれた⁸。）このときに彼が抱いた二つの疑問が、「脳は複雑なタスクをどのように学ぶのか？」そして「コンピューターに同じことができるのか？」であったという（Simonite 2015）。

その後彼はチェスを続けながらも、ゲームの製作に携わった。大学入学前のギャップイヤーにゲーム作者としてのキャリアをスタートさせるとともに、AI研究で身を立てることを志した。ケンブリッジでコンピューターサイエンスを専攻したのち、再びゲーム製作に戻るも、University College Londonで脳科学の博士過程に進み、海馬について研究し、日常的な記憶を司るとされていた海馬が、実は想像力や未来へのプランニングにも関係しているという研究で、2009年に博士号を取得し（Sadler and Regan 2019: 56-57）、ポスドクを経て、2010年に知能についての探究を目的にDeepMindを立ち上げた。DeepMindのホームページにはこのように記されている。

我々の長期目標は、より汎用性と能力の高い問題解決システム、「汎用人工知能（AGI）」を作ることを通じて、知能とは何かを解き明かすことである。（<https://www.deepmind.com/about>, 2023年9月28日最終閲覧）

その後2014年にDeepMindはGoogleに買収され、上記のようにまずはAlphaGoでセンセーションを巻き起こしたが、その後もDeepMindのAIは進化を続けた。イ・セドルに勝ったバージョン（その後の記事ではAlphaGo Leeと呼ばれるようになる）は人間の棋譜から囲碁を学んだが（Silver et al. 2016）、次世代のAlphaGoZeroでは、AIはルールだけを与えられ、そこから全て自己学習でAlphaGo Leeを圧倒するようになり（Silver et al. 2017）、さらには囲碁以外のゲームにも汎用化され、AlphaZeroへと進化したのである。作者たちの論文に強調されているのは、これらのAIが神経ネットワーク（neural network）とモンテカルロ木探索を使っているという点であるが、筆者のAIそのものについての理解は心許ないもので、その意味することはまだ理解できていない。

その一方で、次節でより詳しく扱うが、筆者に理解できるのは、このAlphaZeroのすごさは、その強さと同時に、あるいはそれ以上に、駒の損得（お互いの駒の数）よりも、駒の働きを重視する（ように思われる）点である。言い方によっては「（これまでのAIより）人間に近い」、あるいは、本稿執筆中に思いついた言い回しであるが、「人間に真似しようと思わせる」ところである。事実、AlphaZeroの棋譜を見た世界チャンピオンのカールセン（Magnus Carlsen）は、「自分は根本的なところで（in essence）、少し前とは全然スタイルの違うプレイヤーになっていて、

そのことに自分は満足している」と述べ（原文はエピグラフ）、大いに影響を受けたことを認めている（Nielsen 2019: 15-16）。

実は私は2008年にブラジルのサンパウロで開かれた大会に出たときに、その大会の優勝者で、当時オーストラリアのチャンピオンだった Zhao Zong Yuan 氏に、「我々もコンピューターの指し方から学ぶべきだと思う」と言われたことがある。そのときは正直、そうはいつでもなかなか学ぶことは難しいのではないかと、思ったことを覚えているが、まさにそれをカールセンは AlphaZero に対して実践したのである。それはもちろん、カールセンのチェスの理解力あってのこととも言えるが、AlphaZero の指した作戦のいくつかは、これまで人間が発想してこなかっただけで、実は非常に論理的な考えであったことを、「彼／彼女」の棋譜を研究したサドラーやニールセンは指摘している。

次節では、こうした AlphaZero のチェスの内容に加え、AlphaZero がどのような影響をチェス界に与えたのかを考察していく。

コラム 2：AI だけがコンピューターではない② オンラインチェス

ネットでのチェスの対局も、チェスの可能性を大きく広げた技術である。現在では chess.com, lichess.org, playchess (play.chessbase.com) などのサイトで、世界中のプレイヤーとゲームをしたり、練習問題を解いたりすること、そして棋譜中継で世界トップクラスのゲームを観戦することもできる。（一部のサイトでは、一流のグランドマスター達による実況中継を見ることもできる。数時間は続く長丁場のチェスの試合を、話術も巧みなマスター達の解説そして裏話を聞きながら見るというのは、ファンにとっては危険な誘惑であるとも言える。）実は私自身は、もし自分がネットでの対局をはじめてしまったら、おそらくハマってしまって仕事が手につかなくなるとの恐れから、ネット対局はほとんど行っていないが、観戦については世界のトップの対局をライブで、あるいは（時差の関係で）翌朝見るという形で、楽しませてもらっている。大会が行われてからその試合の棋譜が手に入るまでに数週間あるいは数ヶ月を要していた時代とは、大いに様変わりしているというのが実感である。

そしてまた、コロナ禍においてチェスを救ったのは、まさにこのオンライン対局の可能性であった。チェスの試合は基本的に対面で行われ、しかも長距離の移動を伴うため、コロナ禍が始まった当初は大会は全てキャンセルされ、チェスプレイヤー達は活動の場を奪われてしまった。2020年4月、世界チャンピオンのカールセンは、自らがスポンサーとなって世界のトッププレイヤー達を招待し（Magnus Carlsen Invitational: <https://magnuscarlsen.com/en/invitational>）、オンラインで大会を開いた。これが呼び水となって、夏の世界チェス連盟（FIDE）によるオンラインオリンピック（国別対抗団体戦）など、多くの大会が開かれ、オンラインチェスはコロナ禍以前にも増して盛んとなり、さらにはチェスのゲームをしながらのストリーミングなどもポピュラーになり、アメリカ合衆国のヒカル・ナカムラ選手をはじめとする多くのスターが生まれた。なお、ナカムラ選手は16歳で全米チャンピオンとなった強豪であり、彼が新たにスターになった、という表現は適切ではないかもしれないが、彼がストリーマーとしてのキャリアを切り開くことによって、これまで以上にファンの層を拡大し、また、競技者としてのプレッシャーが軽減されたことから、2023年に世界ランキングで自己最高の2位になるなど、盤上

での活躍にもかかわらず磨きがかかったことは、特筆に値するであろう。(Ten Geuzendam 2023b, 2023c)

4 AlphaZero 現象

「はじめに」で述べたように、AlphaZero は盤上でもそれ以外でも、チェスの世界に大きな影響を与えた。本節ではその影響を盤上盤外の様々な視点から紹介し、考察していく。ここでは主に、1-3 で紹介したサドラーとリーガンの Game Changer と、ニールセンの記事に依拠して、AlphaZero のチェスのどこがすばらしいのか、どこがこれまでの AI と違うのか、を考えていく。なお、これらはいずれもオランダを拠点とする世界最高のチェス雑誌、New In Chess 社が発行したもの（前者は書籍、後者は雑誌記事）であり、同社が文化としてのチェスの発展に大いに貢献していることも指摘しておきたい。

4-1 AlphaZero のチェス：サドラーの分析

サドラーとリーガンの本は、AlphaZero の素晴らしさを世に知らしめるにあたって、多大な功績を果たした。（それは、彼らにデータを開示した DeepMind の功績でもあるといえる。）まずは著者の二人について簡単に紹介しておこう。1974 年生まれのサドラーは、イギリスのトップクラスのグランドマスターの一人で、多くの本も書いている世界最高のチェスライターの一人でもある。（雑誌 *New In Chess* に連載されている彼の書評もすばらしい。）彼はイングランド 3 位（残りの二人は世界トップクラス）に上り詰めた後、IT 企業に就職して引退を宣言したが、2010 年頃から「アマチュア」として競技にも復帰し、本書を含む執筆活動で活躍しながら、自己最高のレーティング（ランキングの元となる点数）を更新している、筆者の憧れの存在の一人である。リーガンはチェスプレイヤーでもあり、本職は保険数理士である（ケンブリッジ大で数学を専攻）。二人は本書の前にも、*Chess for Life* というインタビュー集を共著で出している（Sadler and Regan 2016）。

はじめにお断りしておくが、筆者はこの本の全てを理解できていないわけではない。特に「AlphaZero はどう考えるのか（How AlphaZero Thinks）」と題された第 4 章については、全く理解が追いついていないため、いずれ AI 専門家のご教示を頂けたらと思っている。ここでは特に、サドラーのチェスの分析について、ごく簡単なものではあるが、自分が理解したところをまとめてみたい。

サドラーが最初に取り上げたゲームは、全くもって「AI らしからぬ」ゲームである（Sadler and Regan 2019: 34-35）。



Stockfish-AlphaZero, London 2018 (11)
Position after 22...h6.

AlphaZero はポーンを 3 つ捨てておいて、平然とキングの斜め前のポーンを進めた。そもそもこれだけの駒損を甘受すること自体、駒の損得を重視する AI にとっては異例だが、さらに、すぐに駒損に見合う代償を得るための攻撃を目指すわけでもなく、特にはっきりとした狙いもない、ポーンを 1 つだけ進めるという手を指すというのは、人間でいうと捨て駒で有名だったミハイル・タル (1960-61 年世界チャンピオン) のような指し回しである。(人間の場合であればこのポジションを見て、白のポーンの形が悪く、また白のナイトが戦いの場から離れてしまっているから十分、などと判断するが、AlphaZero の場合、どのような論理でこの局面を選んでいるのかはわからない。少なくとも、人間よりははるかに多くの可能性を考慮に入れた上で、不利になる順はないと判断しているのだろう。)



AlphaZero-Stockfish, London 2018
Position after 19.h6.

それ以外にも二つだけ、AlphaZero の「得意形」を紹介しておこう。上の図の右端の白のポーンに注目されたい。従来人間達は、ここにポーンを進めても、ビショップを逃げられるだけあまり効果はないと考えていた。しかし AlphaZero は、こうしてビショップの動きを制限することが、長い目で見て効果的であることを人間に教えてくれたのである (Sadler and Regan 2019: 211-213)。



AlphaZero-Stockfish, London 2017
Position after 29.Rd6.

こちらの局面では、クイーンと二つのルックが黒のポーンの利かないマスに入り込み、強力なプレッシャーをかけている。クイーンもそうだが、特にルックがこのような拠点に入り込むという発想は、あまり人間には思いうかばないものである。こうした場所はルックではなく、ナイトやビショップのためのもの、という考えが根深いからで、その理由として、クイーンはともかく、二つのルックが直接黒にダメージを与える手はないからである。しかしサドラーは、ルックの存在によって黒の駒の動きがひどく不自由になっていると指摘する。このような「押さえ込み」とでも呼ぶべき指し方も、AlphaZero が得意とする作戦である。(Sadler and Regan 2019: 164-166)。

他方、サドラーは AlphaZero の「弱点」も指摘している。彼によれば、AlphaZero は悪い局面 (AlphaZero が初手から自力で指す場合はほとんど劣勢に陥ることはないが、序盤の定跡を指定しての対局ではそういう事態が

起きる)でじっと守ることが苦手(この意味でも AlphaZero は「人間的」である)、最初に紹介したゲームのような形で、どうしても反撃を目指してしまうので、そこが弱点ではないか(もちろんその反撃が強力なため、強力な AI が相手でもうまく窮地を脱することも多いのだが)、というのである (Sadler and Regan 2019: 343, 349-350)。サドラーが紹介するゲームには、AlphaZero が優位を築くものの、Stockfish が守り切って引き分けに持ち込むというゲームも多く紹介されている。とにかく我慢してじっと守ることが求められている局面では、むしろ Stockfish の方が優秀という言い方もできるだろう。「AlphaZero といえども万能ではない」という事実は、チェスがいかに難しいゲームか、ということを表していると言えるのではないかな。

コラム 3：チェスと教育

チェスをすることは、考えるクセをつけることになるから、対局という場で礼儀や相手に対する敬意というものを学ぶから、教育に良い、とよく言われる。また実際に、ボードゲームが子供の算数の能力を向上させるという研究 (Balladares et al. 2023: ただしこの研究にはチェスの事例は入っていない) もあるが⁹、チェスに関してそれは当てはまるのだろうか。これはもちろんひとことで結論が出る話ではなく、今後、きちんと研究していきたいテーマ、そしてまた様々な方面に話が広がるテーマである。

例えば、教育社会学者の大多和直樹氏は(コロナ禍以前の話であるが)、「チェスはオンライン教育の数少ない成功例である」と話していた(2018年10月の大多和氏との対話より)。実際、例えば多くのロシア語圏や東欧のコーチが、西ヨーロッパや北米をはじめとする国外の若者をコーチして、彼らを一人前の選手に育てたりしているが、それはまさに、前述のオンラインでのチェスの可能性の一例と言えるだろう。また、アメリカ合衆国の近年のチェスのブームの要因の一つとして、Chess in the Schools (<https://chessintheschools.org/>) という地道な活動が花開いたものとも言える。

他にも気になるのは、多くのチェスをやっている中高生たちが、受験でいわゆる「勉強のできる」大学に入っていくこと、である。彼らにとってチェスが受験勉強に好影響を与えるという因果関係があるのか、それとももともと受験勉強とチェスにはある程度の相関があるのだろうか。もし、2023年7月に昨年度末に受験を終えて大学に入学したばかりの中原鑑選手に話を聞くことができた(Zoomによるインタビュー: 2023年7月20日)¹⁰。彼に言わせると、受験勉強にとってチェスはかなり有利に働いたという。まず、チェスにおいて考えるプロセスも、受験の問題を解くことも、自分の今まで勉強したことの中から、その場に適した解法あるいは考え方を見つけるという共通点があり、またチェスの試合での緊張に慣れたことで、試験本番でも強いメンタルで臨むことができた、そしてさらに、チェスをゲームとして楽しむという経験があったからこそ、受験についても(いい意味で)ゲーム感覚で取り組むことができた、というのが彼の論理である。

教育というのは私の現在の本職であり、その教育という活動に、もし自分のもう一つのライフワークであるチェスでの経験を生かすためには、ぜひ今後、こうしたテーマにも取り組んでいかなければと考えている。(なお、教育への好影響以外にも、「認知症対策」としてのチェスの効用を説くレポートもある [Linville 2023, Lu 2003].)

4-2 カールセンは AlphaZero から何を学んだか：ニールセンの分析

世界最強のカールセンは AlphaZero から何を学んだのか。彼のコーチを長く勤める、デンマークのニールセン（自身も世界トップ 100 に入る名プレイヤー¹¹）は、カールセンのゲームを AlphaZero のゲームと比べることで、カールセンがどんな刺激を受けたのかを探っている。

その例の一つは、カールセンとアゼルバイジャンのグランドマスター、マメジャロフとの 2 局のゲームである。2019 年のノルウェー・Stavanger での試合で、カールセンは端のポーンを進める押さえ込み作戦で優位に立った。



Carlsen-Mamedyarov, Stavanger 2019,
Position after 16.e5 (Nielsen 2019: 16).

この局面についてニールセンは、「手短かに言えば、黒はポーンを得しているし、白からの喫緊の狙いがあるわけではないが、（黒は）戦略的に負けているのだ」と述べている。（実際のゲームは 46 手で引き分けとなった。）



Carlsen-Mamedyarov, Shamkir 2019,
Position after 20.Nc5 (Nielsen 2019: 17).

ニールセンが素晴らしいのは、このゲームを両者の別のゲームと比べ、AlphaZero ならこう指したのではないかと指摘しているところである。ここでは逆に、マメジャロフが端のポーンを進めて攻勢に出ているが、その後 h4 のポーンを g3 の白ポーンと交換し、ルックを h ファイルに回るといった作戦をとった。実はそちらの作戦の方が、人間にとっては自然に浮かぶアイデアである。最近のチェスのトップ大会では必ずライブ中継があり、グランドマスターによるライブ解説がつくが、そうしたライブ解説でも局後の検討でも、この局面は全く注目されなかったという点が、どれくらいマメジャロフの作戦が「自然」だったのかを表している。しかし、ニールセン（2019: 17）は「もし黒が AlphaZero なら、ここで h ポーンを進めただろう」と指摘し、実際に黒が有利になる可能性を提示している。（「人類はまだその域に達していないのだろう」というのが、ニールセンの見立てである。）今後人類がどれくらい AlphaZero に近づいていくのかはわからないが、少なくともこのポーンを突き越す作戦は、AlphaZero の教訓として、学ばれていくことだろう。

ニールセン（2019: 18）が注目するもう一つの重要な AlphaZero の特徴は、キングの機動性（mobility）、つまりキングが動けるマスが多いことを重視しているという点である。この局面は AlphaZero ではなくカールセンのゲームであるが、次の一手はまさに AlphaZero 的な発想に基づくものであった。



Carlsen-Aronian, Zagreb 2019
Position after 14.Bd7 (Nielsen 2019: 18).

これまでの前例では、白はこの局面で常にキングサイドにキャスリングしていた。しかし、カールセンはここでなんとクイーンサイドにキャスリングしたのである。これはまさに驚きの一手である。なぜかという、キングはポーンに守られているのが安全である、というのが、（少なくとも今までの）「人間」にとっての常識だったからである。クイーンサイドにキャスリングするということで、白のキングは一見非常に不安定な位置（c1：図面の左側のルック [a1] とキング [e1] のちょうど真ん中のマス）に移動することになるが、キングサイドはむしろ攻撃の場所であるという発想に加えて、「キングが行ける場所」という意味では、4つもマスがある、という考え方もできる。どうもそれが AlphaZero の発想法のようなのだ。ニールセンは、必ずしもこの手が正しいとは言えないだろうが、少なくとも様々な意味で論理的な手であり、そしてより複雑な局面を生み出している、と指摘している。別の言い方をすれば、チェスの可能性を広げる手、といえるだろう¹²。

ニールセンはこのキングの機動性について、「チェスの目的はチェックメイトだが、それは究極的にキングの機動性を奪うことだ」と述べている。確かにそう言われてみれば、AlphaZero の発想は大変合理的だと言える。実際に、盤上の駒が少なくなる終盤戦においては、キングは重要な攻め駒の一つとなる。その発想を、序盤／中盤にも拡張すべきだ、というのが、AlphaZero の教えだといえるのかもしれない。

コラム 4：チェスとアカデミズム

チェスとアカデミズムにはどの程度親和性があるのだろうか。私の知る限り、チェスプレイヤーが研究関係の仕事に転じるケースは多い。「はじめに」で引用したスマードンや、女子世界チャンピオンから深圳大学の教授へと転じた侯逸凡（Hou Yifan）のように、研究活動をしつつチェスもできる範囲で続けるというプレイヤー達もいれば、DeepMind のハサビスや、IMF のチーフエコノミストも務めたハーバード教授、ケネス・ロゴフ（Kenneth Rogoff）のように、若くしてチェスからは引退してしまうケースももちろん多い¹³。また、ハサビスやロゴフよりはかなり長くチェスで活動・活躍したのち、40歳になる直前にチェスを引退し、金融界に身を投じて成功を収めたアイスランドのペトゥルソンのような

例もある (ten Geuzendam 2023a: 彼の銀行は、2008 年のアイスランド通貨危機で倒産しなかった唯一の銀行となった)。逆に、23 歳でオックスフォード大学の数学の博士号を取り、その後数年間、同大学で教えたのちチェスのプロとなったジョン・ナン (John Nunn) は、アカデミズムでも期待されながらも、チェスの方を選んだ代表格と言えるだろう¹⁴。

チェスと研究は方向としては似ているものの、両方やるには時間が足りず、そしてまた、頭の似たようなところを使うので両立は難しい、というのが、筆者の偽らざる感想である¹⁵。そうはいても、研究で培った分析能力で、自分のチェスの向上を目指すことは可能であろう。そしてまた、他のプレイヤーにチェスの知識を整理して伝達するためには、アカデミズムでの経験は必ず役に立つはずで、その意味では学問はチェスの進歩に貢献するだろう。筆者が目指すのもそうした方向性であり、今後も様々な形で、自分が関心を持ったチェスに関する様々なテーマを掘り下げ、関心を持って下さる方と一緒に考えていければ、と思っている次第である。¹⁶

4-3 AlphaZero が広げるチェスの可能性

AlphaZero はその後どのように「活動」しているのだろうか、そしてその活動は、どのようなチェス界の動きと結びついているのだろうか。カスパロフを破って「引退」してしまったディープブルーとは違い、AlphaZero はその後にもチェスに関わり続けている。最後にそうした AlphaZero のその後に触れておきたい。

まずは序盤の定跡への影響である。AlphaZero は短期間に膨大な試合を経験することによってチェスを学んだ。その成長、具体的には序盤の手の選択の軌跡を、人類のチェスの歴史とも比較しつつ見ていくことで、どのようにチェスの序盤の定跡が進化していくのかを見て取ることができるのである (McGrath et al. 2022: 6-9)。最初は可能な初手をほぼランダムに試していた AlphaZero は¹⁷、徐々に自分の価値判断を確立させ、1.d4 をメインの初手とするようになった¹⁸。もう一つ興味深いのは、ルイ・ロペスあるいはスペイン定跡と呼ばれる、1.e4 e5 2.Nf3 Nc6 3.Bb5 に対する 3...a6 が 19 世紀以来最善とされてきたが、2000 年の世界選手権で挑戦者のクラムニク (2019 年に数年前にプレイヤーとしては引退したが、AlphaZero プロジェクトにもアドバイザーとして参加している) が、ベルリン・ディフェンスと呼ばれる 3...Nf6 を用意して¹⁹、世界チャンピオンカスパロフの白番のゲームを全て引き分けに持ち込み、自らは白番で 2 勝して勝利した。この「ベルリンの壁」はここ数十年間でも最大の序盤の発見と言われるが、AlphaZero に 4 回初期状態から自己学習をさせたところ、4 つのバージョンのうち 2 つは 3...a6 を、もう 2 つは 3...Nf6 を指すようになったという (MacGrath et al. 2022: Table 1)。人間が長い年月をかけてたどりついた序盤の定跡を、AlphaZero も選んでいるというのが非常に興味深いところである。

筆者の興味を引いたもう一つのニュースは、AlphaZero が「チェスから派生したゲーム (chess variants)」をテストするために使われている、というものであった。「チェスから派生したゲーム」とは、チェスのルールを一部改変したゲームのことだが、なぜそうしたゲームが求められているのだろうか。実はチェスは引き分けが多く、また序盤の定跡が非常に深く研究されているため、プレイヤーがオリジナリティを発揮するチャンスが減り、ゲームとしての魅力が衰えている、という批判が常に存在している。特に世界選手権などは、序盤の定跡をお互いに徹底的に調べ上げるため、お互いがチャンスをつぶし合って引き分けに終わることが多い。例えば 2018 年の世界選

手権では、長い持ち時間のゲームは12試合全て引き分けに終わり、早指しのタイブレイクでやっと決着がついた。さらには、今年（2023）の世界選手権ではついに、絶対王者のカールセンがもう世界選手権には出ない、とタイトルを返上するという事態が起きた²⁰。

こうした状況を打破するため、様々な試みが行われている。一つはチェスのルールはそのまま、持ち時間を短くすることである。その方がプレイヤーの準備と記憶力以上に、盤に向かって自分で考える力が試されるというのがその根拠で、カールセンはまさに、持ち時間の長い「クラシカル・チェス」から、そうした持ち時間の短い大会に主戦場をうつしている（カールセンは「クラシカルは退屈だ」と度々発言している）。もう一つの方式は、Chess960と呼ばれる、最初の局面をランダムで設定する方式である（ポーンを2段目に並べるのは共通だが、それ以外の駒を一定のルールに基づいてランダムに配置するというやり方で、それが960通りある、というのが名前の由来である）。最初にこの方式を提案した世界チャンピオン、フィッシャーの名前を取って、フィッシャーランダムとも呼ばれるこの方式は、序盤の定跡を事前に調べて記憶しておくことができないため、プレイヤー自身の判断力が試合開始の時点から試される。この方式はチェスの世界においてかなり定着し、世界選手権にはトップクラスのプレイヤーが出場するようになっており、最後に行われた2022年の世界大会ではナカムラ選手が優勝している²¹。

これらがすでに実用化されている脱「クラシカル・チェス」の試みであるが、実はこれ以外にも、新しいチェスのルールが模索されており、AlphaZeroのチームもそうした試みに参加しているのである。そのプロジェクトに加わっているクラムニクは、その中で有望なものの一つが「キャスリングのないチェス」である、と主張しているのだが、そのエビデンスとなっているのが、AlphaZeroを使った膨大なテスト対局なのである（Tomašev, Paquet, Hassabis and Kramnik 2020, Schulz 2021）。クラムニクは2020年の1月に開催された、インドの若手を集めてのトレーニングキャンプで、この「ノーキャスリングチェス」の大会を開催したり（Shah 2020）、自分自身も2021年に、この「キャスリングなし」のルールで、同じく元世界チャンピオンのインドのアナンドと実際にマッチを行ったりと、積極的にこの新ルールをプロモートしていて、DeepMindはAlphaZeroをこのマッチの解説に提供するなど、このプロジェクトに協力している。このように、AlphaZeroによって発見された知見は、様々な形で、今後のチェスに影響を与える可能性を秘めているのである。

5 おわりに

本稿はチェスに関するアカデミックな研究のサーベイとして構想されたが、結果的にAlphaZeroの話が中心となった。（実は元々の方針で書かれた初稿の一部は、適宜改稿して「コラム」にまとめたが、今後はそれぞれを発展させ、論文の形にしていきたい。）この「おわりに」では、これまでの議論をまとめると言うより、本稿執筆の過程で筆者が学んだが、これまでの部分の話の流れにうまく取り込むことができなかつたことを記しておきたい。

実は私がこの論考を書く過程で最も感銘を受けたのは、AlphaZeroを取りまくチェス関係者のネットワークであった。まずは本稿で大いに参考にさせてもらった、サドラーとリーガン、そしてニールセンについてである。*Game Changer*を書いたサドラーとリーガンの貢献がなければ、AlphaZeroもここまで世間に知られるようにならなかつただろう。そしてまたニールセンも、世界最強のカールセンがどのようにAlphaZeroを活用したのかを、惜しげもなく（もちろん、記事に書かれているのはその一部かもしれないが）披露している。「このようにして知識が広まることで、チェスのレベルそのものがあがっていくのか」というのが、彼らの文章を読んでの率直な感想

である。第2節で扱ったカスパロフとディープブルーのマッチの殺伐とした雰囲気、そして「どんな手段を使っても勝つ」というIBMの姿勢に比べて、AIそしてそれを開発する企業と人間のチェスプレイヤーたちとの関係も健全な方向へと進化していることがよくわかる²²。

同様に、第4節の最後に登場するクラムニクの貢献についても記しておきたい。彼はAlphaZeroのプロジェクトに参加し、二本のペーパーの共著者となっているが、それらの論文におけるクラムニクの貢献は、AlphaZeroのチェスに対し、「質的な評価 (qualitative assessment)」を提供すること、となっており、AlphaZeroの成長の段階に応じて、その実力やスタイルがどれだけ異なるかについてコメントしている (McGrath et al, 2022: 9)²³。

クラムニクはその一方で、ChessBase創業者のフリーデルの誘いを受け、二回にわたってインドのジュニアをトレーニングするプロジェクトに参加している (Friedel 2019, 2020)²⁴。このトレーニングは、最初はクラムニクの住むスイスで、2回目はインドで行われたが、セッション中に「ノーキャスリングチェス」の大会が開かれるなど、AlphaZeroとの協力の経験もそうした場に還元されている。なお、「生徒」たちのその後の活躍はめざましく、彼らの中の3名は2020年にインドのチェンナイで行われたオリンピアードの「インド若手チーム」を組んで出場し、インドのトップチームを差し置いて銅メダルを獲得した。(最終的に優勝した、平均年齢20歳と同じく若手中心のウズベキスタンに敗れるまで、一時は優勝も狙える位置につけていた。)

最後に、本稿を書くきっかけの一つとなった友人のコメントを紹介して、結びとしたい。2000年のチェスオリンピアードでチームメイトだった田中春子さんに、コロナ後も甲府に住むことにした、という話をしたところ、「そういう思い切った決断をするというのは、渡辺さんがチェスをやっていたせいじゃないですか？」という指摘を受けた。今まで自分は、チェスのキャリアと自分の人生は別物だと考えていたが、そのときはじめて、もしかすると自分の思考は自分で思っている以上にチェスに影響されているのでは、と考えるようになった。もし私がこれまでのチェスの経験(どれくらい時間を費やしてきただろうか!)を、今後の自分自身の教育や科目の運営に生かせるとしたら、つまり多くの学生さんにその成果を還元できるのだとしたら、それはきっと自分にとって、そして学生さんたちにとっても、利益をもたらすこととなるだろう。今後も自分自身もインフォーマントの一人としつつ、思索を続けていく所存である。

参考文献

- Ahmed, Shahid. (2021). Vishy Anand wins No-Castling World Masters against Kramnik. Chessbase India, July 19, (<https://www.chessbase.in/news/NC-World-Masters-Anand-Kramnik-Game-4-report>, 最終閲覧 2023 年 9 月 30 日).
- Balladares, Jaime, Martín Miranda and Karen Córdova. (2023). The effects of board games on math skills in children attending prekindergarten and kindergarten: A systematic review. *Early Years*, DOI: 10.1080/09575146.2023.2218598.
- Barden, Leonard. (2023). Chess: Magnus Carlsen blames opponent's watch for shock defeat. *The Guardian*, Oct. 13 (<https://www.theguardian.com/sport/2023/oct/13/chess-england-women-put-on-strong-showing-at-virus-stricken-euro-club-cup>, 最終閲覧 2023 年 12 月 25 日).
- Bronstein, David. (1991). *200, Open Games*, Dover.
- de Groot, Adriaan D. 1978. *Thought and Choice in Chess*, Amsterdam University Press.
- Doggers, Peter. (2022). Face Masks Decrease Quality Of Chess Moves But Mostly Among Grandmasters. Chess.com (<https://www.chess.com/news/view/smerdon-research-face-masks-cognitive-performance-chess>, 最終閲覧 2023 年 7 月 31 日).
- Friedel, Frederic. (2019). How Kramnik trains super-talents. Chessbase.com, Sep. 4 (<https://en.chessbase.com/post/how-kramnik-trains-super-talents>, 最終閲覧 2023 年 9 月 29 日).
- Friedel, Frederic. (2020). Kramnik and Gelfand train super-talents. Chessbase.com, Feb. 3 (<https://en.chessbase.com/post/kramnik-gelfand-train-super-talents>, 2023 年 9 月 29 日).
- Heaven, Will Douglas. (2022). DeepMind's Big Science Experiment. *MIT Technology Review*. Mar/Apr, Vol. 125, Issue 2, 30-35.
- Linville, Ray (raync910). (2023). Why Playing Chess Reduces Risk of Dementia. chess.com (<https://www.chess.com/blog/raync910/playing-chess-reduces-dementia-risk>, 最終閲覧 2023 年 9 月 9 日).
- Lu, Jason (EnergeticHay). (2023). National Senior Citizens Day: Honoring Our Elderly. chess.com (<https://www.chess.com/blog/EnergeticHay/national-senior-citizens-day-honoring-our-elderly>, 最終閲覧 2023 年 9 月 9 日).
- McGrath, Thomas, Andrei Kapishnikov, Nenad Tomašev, Adam Pearce, Demis Hassabis, Been Kim, Ulrich Paquet, and Vladimir Kramnik. Acquisition of Chess Knowledge in AlphaZero. *PNAS*, Vol. 119, No. 47, November 14, 2022, doi: 10.1073/pnas.2206625119.
- McClain, Dylan Loeb. (2023). Elite Chess Players Keep Accusing Each Other of Cheating. *New York Times*, Dec. 25, (<https://www.nytimes.com/2023/12/25/crosswords/chess-hikaru-vladimir-kramnik-cheating.html>, 2024 年 1 月 25 日最終閲覧).
- Nielsen, Peter Heine. (2019). When Magnus Met AlphaZero. *New In Chess Magazine*, No. 8, 14–23.
- Pandolfini, Bruce. (1985). *Bobby Fischer's Outrageous Chess Moves*, Fireside.
- Sadler, Matthew. (2023). Sadler on Books: Rational and Irrational Chess. *New In Chess Magazine*, No.4, 63-71.
- Sadler, Matthew and Natasha Regan. (2019). *Game Changer: AlphaZero's Groundbreaking Chess Strategies and the Promise of AI*, New In Chess.
- Schulz, André. (2021). No Castling Chess: An interview with Vladimir Kramnik. chessbase.com (<https://en.chessbase.com/post/no-castling-chess-an-interview-with-vladimir-kramnik>, 最終閲覧 2023 年 9 月 29 日), May 3.
- Shah, Sagar. (2019a). Vladimir Kramnik training six Indian super-talents. chessbase.com, Aug. 16 (<https://en.chessbase.com/post/vladimir-kramnik-training-six-indian-super-talents>, 最終閲覧 2023 年 9 月 29 日).
- Shah, Sagar. (2019b). Fun and games with Kramnik and kids. chessbase.com, Aug. 19 (<https://en.chessbase.com/post/fun-and-games-with-kramnik-and-kids>, 最終閲覧 2023 年 9 月 29 日).
- Shah, Sagar. (2020). First ever "no-castling" tournament results in 89% decisive games! chessbase.com, Jan. 19 (<https://en.chessbase.com/post/the-first-ever-no-castling-chess-tournament-results-in-89-decisive-games>, 最終閲覧 2023 年 9 月 29 日).
- Silver, D, A. Huang, C.J. Maddison, et al. (2016). Mastering the game of Go with deep neural networks and tree search. *Nature* 529, 484-489, doi:10.1038/nature16961.
- Silver, D, T. Hubert, J. Schrittwieser, et al. (2018). A general reinforcement learning algorithm that masters chess, shogi, and Go through self-play. *Science* 362, 1140-1144, DOI: 10.1126/science.aar6404.
- Silver, D., J. Schrittwieser, K. Simonyan, et al. (2017). Mastering the game of Go without human knowledge. *Nature* 550, 354–359, doi:10.1038/nature24270.
- Simonite, Tom. (2015). Google's Intelligence Designer. *MIT Technology Review*. Mar/Apr, Vol. 118 Issue 2, 16-18.
- Smerdon, David. (2022). The effect of masks on cognitive performance. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, Vol. 119, No. 49, December 6, DOI: 10.1073/pnas.2206528119.
- Ten Geuzendam, Dirk Jan. (2023a). Margeir Petursson: 'Chess is quite a good preparation for a career in banking.' *New In Chess Magazine*, No.4, 63-71.
- Ten Geuzendam, Dirk Jan. (2023b). Hikaru Nakamura: 'Ultimately, it is the fans that matter most.' *New In Chess Magazine*, No.5, 40-48.
- Ten Geuzendam, Dirk Jan. (2023c). Interviewing Hikaru Nakamura – Now and 19 years ago. New In Chess blog, July 21, (<https://www.newinchess.com/blog/post/interviewing-hikaru-nakamura-%E2%80%93-now-and-19-years-ago>, 最終閲覧 2023 年 12 月 25 日).

Tomašev, Nenad, Ulrich Paquet, Demis Hassabis, Vladimir Kramnik. (2020). Assessing Game Balance with AlphaZero: Exploring Alternative Rule Sets in Chess. <https://arxiv.org/abs/2009.04374>.

Yalom, Marilyn. (2004). *Birth of the Chess Queen: A History*, Harper.

カスパロフ・ガルリ (2017) 『ディープ・シンキング——人工知能の思考を読む——』日経 BP 社

松尾朋彦(2023) 「授業資料」(東工大 ToTAL 提供「リベラルアーツセミナー」ゲストスピーカーとしての授業スライド:2023年1月6日・11月2日)

渡辺 暁 (2010) 『ここからはじめるチェス』ナツメ社

—— (2012) 『渡辺暁のチェス講義』評言社

—— (2016) 『図解チェス入門』朝日新聞社出版

—— (2021) 「三十七年の孤独：『クイーンズ・チャンピット』とチェス描写』『波』7月号 80-83頁 (https://ebook.shinchosha.co.jp/nami/202107_16/, 2023年7月31日最終閲覧)

謝辞:本稿の執筆にあたっては、いろいろな方にお世話になりました（そして書いている途中、いろいろな方にチェスを通じてお世話になったことを思い出しました）が、その中でも、東工大 ToTAL の「リベラルアーツ・セミナー」の授業（2023年1月）にゲストスピーカーとしてご参加頂き、チェスにまつわる最新の科学的研究を紹介（松尾2023）して下さった松尾朋彦氏（関西医科大学・分子生物学専攻・チェス Candidate Master / 1995年全日本チャンピオン）、インタビューに協力して下さった中原鑑さん（大阪大学1年生・チェス Candidate Master / 2019年全日本ジュニアチャンピオン）、そして本稿執筆のきっかけを下さった田中春子さんに、厚くお礼を申し上げます。

¹ 本稿の校正をしている段階で、「これもぜひエピグラフに使いたかった」と思わせる、示唆に富んだ発言を見つけたので、注の形で紹介したい。「Alpha Zero のようなニューラルネットワークの登場によって、（チェスと AI の関係は）新しいステージへと移行した。全く新しいアイデアが出てきて、私たち（人間）は、自分たちが思っていたよりもずっと多くの可能性がチェスにはあるのだ、ということに気づいたのだ。（中略）AI は単に（チェスという）ゲームを変えているだけではない。私たちのチェスに対する認識を変え、私たちの指し方を変えているのだ。チェス愛好家にとって素晴らしい時代だ！（原文：“The arrival of Neural Networks like Alpha Zero were the next stage where Entirely (sic) new ideas start to come up and we realised that the palette of possibilities in chess was much bigger than we had realised. (...) AI isn't just changing the game; it's reshaping how we perceive and play it. Exciting times for chess enthusiasts!”）」

ヴィッシー・アナンド（インドの元世界チャンピオン）による Facebook のポスト（2024年1月21日：<https://www.facebook.com/vishy64theking/posts/pfbid02bZrPjrMe4gSX6Sqh8FLFP8ra1iLFeDjXwas1n6Ebp4mr1UD44MbARr4i1jH7xzvgl>, 最終閲覧 2024年1月25日。ご関心のある方にはできれば全文を読んで頂きたい。）

² マスクの影響が実際にチェスの手の善し悪し（AI の判定による）という形で測られていて、「アマチュアはマスクがあってもなくてもあまり関係ない」「強いプレイヤーほどマスクの影響を受けやすいが、4時間が過ぎるとその（悪）影響は低減する」といった、興味深い結果が出ている（Smerdon 2022）。なお、プレイヤーのマスクに

対する姿勢は当然のことながら様々で、マスクの着用を求められ、それを拒否して不戦敗になったプレイヤーもいれば (Daniil Dubov, Wijk aan Zee 2022, Round 6)、マスクの着用が義務づけられなくなったあとも、マスクを着用するプレイヤーもいた。

³ DeepMind, AlphaZero resources (<https://www.deepmind.com/open-source/alphazero-resources>, 最終閲覧 2023 年 9 月 28 日)。

⁴ これらのオリジナル記事以外に、日本のニュースサイト Gigazine が 2014 年 1 月の Google による DeepMind 買収以来の DeepMind の動きについてカバーしており (最新記事は 2023 年 7 月のハサビス CEO へのインタビュー)、このサイトの一連の記事は非常に参考になった。恐らくチェスに関心のあるエディターがいるとみられ、日本にどの程度これを読んで理解できる人がいるのだろうか、と思われるような、相当のレベルのチェスの理解を必要とする記事も出している。匿名の記事であるが、どんな方が書かれているのか、気になるところである。

⁵ 普通チェスで Immortal game という、1851 に当時世界最強のプレイヤーの一人だったアンデルセン (Adolf Anderssen) が指した、白がルックとクイーンを全て相手に取らせ、残ったナイト二つとビショップでチェックメイトに持ち込んだゲームのことを指す。

⁶ IBM 側の視点から見たら別の「歴史」があるのだろうが、カスパロフの著書に記述されたこの当時の状況を読むと、彼に対する様々な形のプレッシャーに、チェスプレイヤーとして気が滅入ってくる。だからこそ、現在の日本のメディアにおいて、以前に比べればかなり競技人口が増えたとはいえ、将棋や囲碁に比べれば依然としてマイナーなチェスというゲームが、「世界チャンピオンが 1997 年に AI に負けたゲーム」という枕詞とともに紹介されるのは、さらに歯がゆいものがある (北野新太「藤井聡太 肯定の天才：藤井にずっと尋ねたかったこと」『文藝春秋』2024 年 1 月号など)。なお、この時期のカスパロフをはじめとするグランドマスター達と AI との戦いの歴史については、いずれ稿をあらためて検討したい。それについてはすでに、今回引用したカスパロフの著書にかなり詳細に記録されていて、実際に同書は貴重な一次資料であるともいえるが、正直に申し上げて、筆者だから書かれていることの意味がわかるが、一般の読者には伝わらないだろうな、と思ってしまう部分も多く、ある程度のチェスの知識と理解のある人間による解説が必要だと思われるからである。

⁷ 将棋においてもチェス同様、2 時間で当時の世界チャンピオンの ELMO を上回り、また囲碁においても、8 時間ほどの自己学習の後、AlphaGo の後継の AlphaGoZero (3 日間の学習ののち、イ・セドルを破ったバージョンを完全に上回るようになったもの) を上回る実力を持つに至った。なお、これについて報告した DeepMind のペーパー (Silver et al. 2018) には、Elmo と AlphaZero の試合が 10 局収められているが、これらを選局したのは誰だろう、羽生善治氏である。

⁸ chessgames.com や chess365.com などのウェブサイトで検索可能。なお、筆者がデータベースを見て驚いたのは、彼が期待され活躍していた 1980 年代末から 90 年代のゲームのクオリティと結果 (イギリスのトップクラスの選手だけでなく、後に世界のトップに駆け上がった選手達とも対戦し、善戦していた) だけでなく、ケンブリッジ在学中にオックスフォードとの対抗戦に出たり、その後も 2001 年頃まではクラブ単位のチーム戦には出場していたこと、さらにはこの AlphaZero のフィーバーがさめやらない 2019 年 2 月に、彼自身がプレイヤーとしてオーストリアのオープン大会に出ていた、という事実である。筆者には、若い頃才能を期待されたという事実より、このように本業で忙しい中、

チェスの大会にも出続けていたことに対して、尊敬の念を覚えるし、そして同時に親近感を感じる。

⁹ この研究は以下のメディアでも紹介されている：毎日新聞オンラインヘルスデーニュース「ボードゲームに幼児の数学的スキルを高める可能性 チリ」2023年8月8日；BBC “Should you play more board games at school?” 7 July 2023; Faculty of Education, University of Chile Website, “Board games make young kids better at math, UC Education scholar suggests study,” July 10, 2023.

¹⁰ 私は中原選手がまだ中学生の頃、対局して負けそうになったことがある（2019年名古屋オープン：私がかかなり不利な場面で引き分けを提案されたため、その時点でゲームは終わった）。ちなみに彼はとは、このインタビューをきっかけに、オンラインで持ち時間1手1週間というルールでゲームをすることになった。本稿の校正時点でもゲームは継続中である（黒の中原選手が39手目を考慮中）。私のキャリアの中で、一番長い時間向き合ったゲームとなることは確実に、このような機会を与えてくれた中原選手に感謝している。

¹¹ ニールセンは、カールセンのコーチとなる前は、先代の世界チャンピオン、アナンドのコーチを長年にわたって勤めたことでも知られる。つまり、2代・15年にわたって「世界チャンピオンの筆頭コーチ」を勤めてきたという、希有なキャリアを持つ人物であり、将棋に関心を持っていることでも知られる。リトアニアのグランドマスターで、現在は政治家に転じて国会の議長（speaker）をしている Viktorija Čmilytė と結婚している。

¹² イングランドのグランドマスターのマクドナルドは、チェスにおける「プレッシャー」について書いた本の中で、1982年に当時の世界チャンピオンのカルポフが敗れたゲームを題材に、1980年代と2020年代の最大の違いは、後者の方が、局面を全体としてよくするためにキングの安全を犠牲にすることをいとわないことではないか、との問題提起をしている（Sadler 2023）。このマクドナルドの指摘は、AlphaZeroのキングの使い方に通じるものがあるだろう。

¹³ ロゴフ氏のハーバード大のHPとIMFのHPでの紹介は、以下の通りである。

<https://scholar.harvard.edu/rogoff/home>（最終閲覧2023年7月31日）、

<https://www.imf.org/external/np/bio/eng/kr.htm>（最終閲覧2023年7月31日）。

¹⁴ ナンはプレイヤーとしてだけでなく、執筆や将棋で詰め将棋にあたるプロブレムの世界でも知られる。

¹⁵ 教員となってからもチェスの大会に出ていた時期もあったが、その頃の悩みは、チェス大会の前半は仕事モードで全く頭が働かず、2,3日目になってチェスに頭が慣れてくると、大会はすぐに終わってしまい、しかもその後数日は仕事をしていてもチェスのことが頭に残って集中できない、ということであった。50歳を過ぎた現在では、もし大会に出たとしたら、その翌日は1日完全に休養にあてなければ仕事にならないであろう。

¹⁶ 実際、これまでに自分が3冊のチェスの本を書いたのは、論文を書いてきたせいであろうし（渡辺 2010, 2012, 2016）、また2021年に引き受けた、Netflixのドラマ「クイーンズガンビット」の翻訳の監修は、自分のこれまでのアカデミックな経験があったからこそできたと考えている（渡辺 2021）。

¹⁷ この点は、当初は1.e4が当然とされ、そこから徐々に他の手（例えば、1.c4と1.Nf3は、20世紀初頭の「ハイパーモダン運動」によってその価値が認められた）に広がっていった、人間の定跡の進化とは明らかに異なっている（McGrath et al. 2022: 7）。

¹⁸ 開発者達は「早指しなのであまり気にしすぎないように」との注をつけているが、同じく1.d4をメインの初手と

する筆者は、正直少しうれしく思っている。(ただし、黒番での筆者の得意戦法、キングスインディアンディフェンスに対する評価は低いようである。) なお、現在の世界トップクラスのマスター達は、1.d4, 1.e4, 1.c4, 1.Nf3 の少なくとも 4 通りを、そのときに応じて使い分けることが多い。相手のオープニングの準備に対して、決め打ちを許さないための策である。

¹⁹ ベルリンディフェンス自体はもちろんそれ以前から知られていたが、黒が明らかに不利とされていた。この戦法をトップレベルのチェスに持ち込み、黒にとって有力な戦法であること証明したのは、クラムニクの功績である。

²⁰ ある意味皮肉なことだが、2018 年のカールセンと、当時世界 No.2 だったカルアーナ (Fabiano Caruana) のマッチは、長い持ち時間のゲームが全て引き分けに終わったのに対し (その後、早指しを得意とするカールセンがタイブレークで圧勝)、カールセンの「世界選手権引退」をうけて、ロシアのイアン・ネポムニシー (Ian Nepomniachtchi) と中国の丁立人 (Ding Liren: 2022 年の挑戦者決定戦の第 1 位と第 2 位) の間で戦われた世界選手権マッチは、14 局中 6 局で勝負がつくなど、観客にとって手に汗握る展開となった。

²¹ このチェス 960 という方式は、序盤の研究ができないアマチュアに最適だ、という言説もある。私自身は保守的なのか、あるいはどんな開始局面にでも対応するだけの柔軟性あるいは能力がないのか、あまりその説には賛同できないが、競技生活を引退して「世界最強のアマチュア」を自称するカスパロフは、ここ 2 年間、セントルイス (米国唯一のチェスクラブがある) で開催されたこのチェス 960 (9LX) の大会には出場し、現在の世界トップクラスを相手にいい勝負を展開している。

²² AI の進化は、AI を使った不正という新たな問題も生んでいる。携帯電話のチェスアプリや通信機能を使った不正が疑われる事例が続出し、2014 年には携帯電話の試合会場への持ち込みが禁止された。こうした不正防止の取り組み、そしてそれがプレイヤーの心理にどのような影響を与えたかについては、別の機会に論じたい。具体的な例として、カールセンは 2023 年のカタールの大会で格下の相手に敗れた際、相手の指し手を称えつつも「腕時計 (当然アナログのチェスには関係ないもの) が気になって集中できなかった」と発言して物議を醸したり (Barden 2023)、クラムニクが、オンラインの早指し戦でナカムラ選手が超人的な好成績を残したことに對し、不正の疑いがあると述べたり (2023 年 12 月 25 日現在、その発言があった (クラムニクの chess.com 上のブログは見られなくなっている) といったあたりが、執筆時点での最新の事例である。なお、このクラムニクとナカムラの「事件」は NY タイムズにも取り上げられた [McClain 2023]。)

²³ クラムニクのような名選手と自分を比べるのはおこがましいが、本稿が日本のこのテーマに関心を持つ読者にとって、それに似た形で多少なりとも貢献することができれば、と考えている次第である。

²⁴ シャー (2019b) の記事に、ChessBase 創業者のフリーデルが、引退を表明した直後のクラムニクに、電話で後進の育成をすすめるやりとりが出てくるのだが、その部分が大変面白いので抄訳・再構成する。

K: あなたも現役を続けろっていうんでしょう?

F: いやいや、引退の決断はすばらしいですよ。ご家族との時間も増えるし。あと、ぜひうちの会社から DVD も出しましょう。でもそれよりもっと大事な話があります。あなたのその素晴らしいチェスに理解を、才能 (タレント) 豊かな若手達に伝えてやってくれませんか?

K: 面白そうだけど、その「タレント」っていうのはだれのことですか?

F: みんな大体 13 歳から 15 歳なんだけど、名前をいいますよ。実は今ここにそのうちの一人がいるんだけど。12 歳のグケシュくん。今からオンラインでブリッツ (早指し) でやってみますか?

K: いやいや、彼なら棋譜をならべたことがあるからよく知ってる。ブリッツで負けるのは大嫌いだし。あと 5 年でトッ

プ10に、8年で世界チャンピオンになるんじゃない？

F：本当に？それはあなたにコーチしてもらったら、じゃないですか？

K：私がコーチしたら、10年かかるよ！

なお、最初のスイスでのトレーニングは6人のトップジュニア達をインドから連れて行くという形で行われたが、その成功を受けて、今度はインドでトレーニングセッションが行われることとなった。この二回目のセッションは参加者も増えることになり、一人では全員の面倒を見るのは無理ということで、クラムニクとともに、やはり世界選手権の挑戦者になったことのある強豪、ゲルファンドがインドを訪れることとなった (Friedel 2020)。こうしたイベントが可能となったのにはスポンサーの存在 (Microsense Private Limited = インドの医療器具メーカー) ももちろん大きいだろうが、セッティングをした Chessbase 社 (インドにも Chessbase India という会社が存在する)、そして何より講師の二人の熱意には頭が下がる。

Title

セルフ・インタビュー——チェスプレイヤーとフィールドワーカーの対話

Name

渡辺 暁

筆者は現在、東工大の教養科目としてのスペイン語の教員・科目運営をしている教員であり、メキシコを中心とするラテンアメリカの現代社会について、現地でのフィールドワークを主たる手段としながら研究している研究者であるが、かつては（当然学業や他の仕事の傍らではあるが）チェスというゲームにもかなりのめり込み、国際チェス連盟（FIDE）マスターのタイトルを獲得した他、全日本選手権に3度優勝し（1999-2001 チャンピオン）、国別対抗戦「オリンピアード」にも5回（2020年のオンライン・オリンピアードを入れれば6回）出場している。

数年前に東工大という職場に移籍したこと、そして50歳を過ぎた（チェスでは「シニア」の大会に出られる年齢である）こともあり、これまでの自分の思考過程をどうまとめていくべきかを考えるにあたって、自分にとって研究や教育と並行して大事にしてきたチェスのキャリアについても、研究という媒体の中で考えてみたいと思うようになった¹。しかし、研究者としての私は、チェスについてどんなことを考え、どんな研究をしていきたいのだろうか。それを考えるにあたり、やはり自分のチェスプレイヤーとしてのキャリアを振り返る、というのは必要な作業であるように思われる。

本稿は、かなり前に現役を引退したチェスプレイヤーへの、メキシコ等で調査をしてきたフィールドワーカー（実は同一人物）によるインタビューという体裁をとった、私自身のこれまでのチェスのキャリアを振り返った文章である。なお、このフォーマットは、私が敬愛する元世界チャンピオンのミハイル・タル（Mikhail Tal：タリと表記される場合も多い）が自ら書いた（とされる）、*The Life and Games of Mikhail Tal*（1976年初版刊行：私が読んだのは、1997年に別の出版社から再版された版）を参考にさせて頂いたものである。（同書は自伝という形を避けるため、ジャーナリストがタルにインタビューするという形式を取っているが、実はタル自身もチェス雑誌に携わったりこれ以外にも本を書いたりするなど、文筆家としても活動していた。）²。

なお、将棋と囲碁という非常にポピュラーなボードゲーム（特に前者はチェスに似ている）が存在する日本という場所において、チェスというゲームを競技として続けることには、様々な難しさがある。（そしてまた、私自身はこれまであまり関わったことはないが、競技団体を運営していくことはなおさら大変なことであろう。）私自身も、もちろんその影響を受けているという自覚はあるが、今回はなるべくそのあたりには立ち入らず、なるべく盤上のキャリアに限って、自分のこれまでのチェスとの関わり、そしてチェスプレイヤーとしての自分と研究者としての自分の関わりを、振り返ってみたい。

* * *

フィールドワーカー：ご自身のチェスのキャリアを簡単に振り返ってみてください。

チェスプレイヤー：ルール自体は小学生の頃に父親に教わりました。そして高校生のとき、将棋部に入っていたのですが、その頃からチェスもやるようになりました。おそらく直接のきっかけは、当時日本で唯一チェス部があった、麻布高校のチェス部の皆さんが作っていた部誌を、私の学校の将棋部に送ってくれたことだったのではないかと思います。その後、当時の日本チェス協会（現在は日本チェス連盟に運営が引き継がれている）の存在を知り、チェスの大会に出るようになりました。あとは、父親が米国から買ってきてくれた本で勉強した気がします。将棋をやっていたので、先を読む力はそれなりにあったのだと思いますが、チェスというのは将棋とは全く別のゲームだ、ということはあまりわかっていなかったように思います。

その後、大学に入学する年の3月に日本ジュニア選手権で優勝し、8月にチリで行われた世界ジュニア選手権に出場しました。その大会でトップクラスだった人たちは、今でも現役で、あるいはコーチとして、世界的に活躍しています。私自身は58人中55位だったと思いますが、とにかく惨憺たる成績でしたが、その大会がきっかけとなって、私自身も大会前よりはかなり真剣にチェスをやるようになりました。特に影響を受けたのは優勝者と同率ながらタイブレークで2位となったソ連（ラトビア）代表のシロフ（Alexei Shirov）選手で、彼はその後世界選手権の挑戦者にまでなり（ただしこのときはスポンサーが見つからず、肝心のタイトルマッチは開催されませんでした）、今でも攻撃的なスタイルと正確な終盤の技術で世界中にファンを持っています。また、このときやはりソ連代表だったアルメニアのアコピアン選手（Vladimir Akopian）と、2014年のオリンピックで対局できたのは感無量でした。（付録のGame11になります。惜しくも敗れましたが、こうしておけば引き分けのチャンスがあったかも、というのを、局後に彼から指摘されました。なかなかいい試合でした。）

大学2年次の時にはルーマニアで行われた世界ジュニア選手権にもう一度参加させてもらい、このときは負け越しでしたが、かなり成績も上向いたように記憶しています（このときの優勝はアコピアン選手でした）。また、大学4年次にはブラジルのパラナグアーというところで開催された世界大学選手権というチーム戦に出場し、1番ボード（大将）の金メダルをもらいました。ただ、日本選手権では毎年そこそこいいところに行っていましたが、なかなかチャンピオンにはなれず、という感じでした。この頃特にお世話になった方として、日本チャンピオン経験者の西村裕之さん、ジャック・ピノーさん、鈴木知道さん、フィリピンから当時の日本チェス協会に招聘されてきてコーチをしていたドミンゴ・ラモスさん、女子のチャンピオンだった故竹本尚子さんのお名前をあげておきたいと思います。

フィールドワーカー：Wikipediaに「メキシコにチェス留学」していた、と書かれていますが、これは1994年のことですね（<https://ja.wikipedia.org/wiki/渡辺暁>, 2023年7月31日最終閲覧）。

チェスプレイヤー：まず訂正ですが、「チェス留学」ではありません³。「日墨交換計画」という国費留学の制度で派遣されて、1994年の3月から翌95年の2月まで、メキシコに滞在しました。メキシコ国立自治大学（UNAM）の語学学校と政治社会科学部に通いながら、チェスでも大会に参加したり、キューバのコーチのレッスンを受けたりしました。キューバはカパブランカという世界チャンピオンの出身地で、ソ連との関係が深かったこともあって、ラテンアメリカではアルゼンチンと並んでチェスが最も強い国ですが、当時は大変な経済危機で、チェスのコーチやプレイヤーの人たちが、当時景気が良かった（実は1994年の年末に経済危機に陥るのですが）メキシコに出稼ぎに来ていて、大会で試合をしたり、プライベートレッスンを受けたりしたのです。この年にはモスクワで行われ

たチェスオリンピックにも初めて参加するなど、もしかするとチェスを一番やった年かもしれません。(スペイン語も留学のおかげでやっと多少はものになったかな、という気がします。そのときはまさか自分がスペイン語を教えることになるとは思っていませんでしたが、今から振り返ると本当に色々な意味で転機になった年でした。)

モスクワについては、初戦でいきなり(そうとは知らずに)グランドマスターと対戦し、なんとか守り切って引き分けに持ち込んだのをはじめ、いろいろと思い出深いゲームもありますし、最終的に五分の成績(12試合で6ポイント)をおさめたのもよかったのですが、もしかするとそれ以上に、コーチだったルイセンコさんとの出会いが大きかったように思います。大会が始まってからの、その日の試合を準備しながらのトレーニングでしたが、ソビエト・ロシアのチェスの素晴らしさに触れたというか、今までとは全く違う発想のチェスを教わった、という気がします。

フィールドワーカー：1995年に帰国したわけですが、その後大学院にも進学したわけですね。

チェスプレイヤー：はい、1996年に学部(東京大学教養学部)を卒業し、そのまま大学院(東京大学大学院総合文化研究科地域文化研究専攻)に進学しました。今の私が指導教員なら、そんなことを言う学生が来たら絶対に受け入れませんが、研究と同時にチェスももう少しやりたかった、というのが本音でした。(もちろん指導教員の先生にはそんなことは一言もいいませんでした。いずれにせよ、大学院で研究することの意味をどの程度理解していたのか、あまりわかっていなかったのではないかと、という気がします。当時の自分を論じてやりたい気分です。)

1996年のアルメニア・イェレバンでのオリンピックでは勝ち越し(チェスもさることながら、アルメニアの大学で日本語を学んでいる皆さんとも交流したりして、素晴らしい大会でした!)、1997年は修士論文を書くということでほとんど駒に触りませんでしたが、チェス愛好家の人たちに頼まれて毎週土曜日に3時間のレッスンをしていた、それはきちんとノートを作ったりしながらやっていました。

フィールドワーカー：渡辺さんは1999年から2001年までのチャンピオン、ということになっていますが、実際に全日本選手権で優勝したのは、1998年から2000年だったと思います。

チェスプレイヤー：詳しい事情は私もわからないのですが、全日本選手権は毎年ゴールデンウィークに行われ、その年に優勝した人は次の年のチャンピオン、ということになっていました。

確かに1998年から2000年に三連覇しましたが、実はその前の1997年の全日本選手権でも同率で首位だったのですが、このときは失格となりました。そのときのことについても、いずれは話さなければと思っているのですが、今はまだその心の準備ができていません。また、1998年3月に行われた百傑戦という全日本選手権の予選でも、羽生善治さんに負けたりして、かなり落ち込みました。(それについてもいずれ機会があれば、と思いますが、今回はお話ししようという気にはなれませんでした。)

まあとにかく、1998年4月に博士課程に進学し、その年の5月の全日本選手権では10勝2引き分け(13ラウンドで行われますが、最終戦はすでに優勝が決まっていたため不戦ドロウ)で優勝しました。この要因として、1994年以來のルイセンコさんの教えが大きいと思うのですが、ドヴァリエツキ(Mark Dvoretsky)とユスポフ(Artur Yusupov)という二人のトップコーチ(ユスポフは世界のトップクラスのプレイヤーでもあった)が書いた『ポジショナルプレイ』という本を読んで臨んだのが良かったのかな、と思います(Dvoretsky and Yusupov 1996)。この本の偉大なところは、彼らのところに集まった、世界のトップを目指すような若いプレイヤーたちの

トレーニングの様子を実況中継のような形で紹介することで、グランドマスターたちの思考をかなり具体的に、そして細かく説明してくれたところにあります。タイトルのポジショナルプレイというのは、局面を少しずつ良くしていく指し方、とでも言えばいいのでしょうか。チェスというのは戦いのゲームですが、常に盤上で戦いが起こっているわけではありません。そうではないときに、直線的な戦いの変化ではなく、中長期的に先を見据えたプランを立て、それに応じた手を指すこと、というのがとても大事なのです。おそらくその考え方、そしてそれに基づいた手の組み立ては、当時の日本のプレイヤーの皆さんにはかなり斬新だったのではないかと思います。

1998年のカルミキアというところで行われたオリンピックには参加しませんでした。この年の夏の世界学生選手権（オランダ・ロッテルダム）と冬のゾーン大会（東南アジア選手権：ミャンマーのヤンゴン開催）に出場して、後者では6-7位タイに入るなど、好成績を収めました。2000年のイスタンブールでのオリンピックでは、グランドマスターに勝つなどして、インターナショナルマスターのノームを達成します。

このあたりが私のチェスのピークだったと思います。実際に一瞬だけですが、「がんばればグランドマスターになれるかも?」と思ったのもこの頃でしたが、そんなことをしては恐らく、大学院をやめざるを得なくなっていたと思いますし、今頃どうなっていたか。2000年のオリンピックを最後に、学業に集中しなければと、日本のチェスからは離れてしまいましたが（2008年頃にきっかけがあって復帰）、その後もメキシコでは、時間を見つけて大会に出たりしていました。特に、2001年の留学中は、選挙政治の調査をしながら、チェスの大会やレクチャーなどのためにメキシコの色々なところに呼ばれたりして、とても充実していました。（後述のユカタンでの経験に加え、ロペス＝オブラドール現大統領の出身地、タバスコ州で24時間チェスマラソンに出たり、地方選挙とチェス大会にあわせてドウランゴという町に行き、それに加えて10日間チェスのレクチャーをさせてもらったりと、得がたい経験をさせてもらいました。）

フィールドワーカー：これは私（フィールドワーカー渡辺）からあなた（チェスプレイヤー渡辺）に聞くべきことかわからないというか、その二つが混じってきているわけですが、メキシコでのチェスの活動と研究活動の重なりについて教えて下さい。

チェスプレイヤー：はい、だんだん「フィールドワーカー」と「チェスプレイヤー」の境目が怪しくなってきましたね。実はユカタンという場所をフィールドにしているのも、チェスと大いに関係があります。ユカタン半島というのはメキシコシティからかなり離れた、気候的にも文化的にもかなり違う土地です。このユカタンのメリダというところに、アレハンドロ・プレーベさんというオーガナイザーの方がいて、以前から毎年、カルロス・トーレ記念トーナメントというのをクリスマス前に開催していました。（カルロス・トーレ [Carlos Torre Repetto] は、ユカタン出身でニューオーリンズで育ち、ヨーロッパに渡って活躍した名チェスプレイヤーです。）

2000年に重要な選挙があって、私は選挙監視のプロジェクトでユカタンに行く機会があり、そのときにプレーベさんにも連絡を取って、大会に参加させてもらうことにしました。（実を言うと、選挙監視の行き先としていくつかの可能性を提示され、チェスで縁があったユカタンを選びました。）選挙監視のプロジェクトとしては2000年の5月と7月に調査に行ったのですが、6月にちょうどチェスの大会があって、そのときにもメリダに行き、招待選手として滞在させてもらいつつ、7月の調査に向けて準備をした、という感じで、非常にありがたかったことを覚えています。

ユカタンは他の選挙監視団体が入る予定だった地域に比べて、比較的選挙不正の状況がわかりにくい場所でしたが（渡辺 2002）、そういう場所を選んだことで、政治学的にとっても興味深い状況（逆に言えば政治的に問題がある

と言うことですが)に出会えたので、結果的に非常に重要なチョイスとなったと思います。それに加えて、選挙監視員として現地入りする、ということは、それ自体かなり特殊なことなので、そういう形とは別に、チェスプレイヤーとして現地に入って、よりニュートラルな立場で現地の皆さんと話せたのは良かったかな、と思っています。

もちろん、その後もユカタンで知り合ったチェスの仲間とは、交流が続いています。メキシコシティーから来ていた審判員の方には、「次からシティーに来るときにはうちのお母さんの家に泊まりなよ」と言われ、コロナ前まではいつもそちらのご家族のところに居候をさせてもらっていました。コロナが始まってからなかなか会えないのですが、早くメキシコに戻れたら、と思っています。

フィールドワーカー：その後のチェスのキャリアについても教えてください。

チェスプレイヤー：2003年にアメリカ合衆国のイェール大学に留学する機会を頂き(Fox International Fellowship)、ローカル大会に出たり、地元の高校生にレクチャーをしたりはしていました。そうそう、日本人のお子さんとも何人か知り合いました。言葉の壁があっても、チェスクラブでは受け入れてもらえた、という話が印象に残っています。それこそ、ニューヨークあたりに住んで、日本人のご家庭のチェスの家庭教師でもするという道もあったのかな、と、思わなくはないです。また、大会で出会ったアフリカ系のコーチの方に、(少し離れたところにある)うちの学校に教えに来てくれないか、といわれて、忙しいからと断ってしまったのを、今も後悔しています。このアメリカ留学の間、何度かメキシコでの大会にも出ましたが、もちろんすでに軸足は学問の方に移っていたので、実力の衰えも自覚していました。

2006年に帰国してからは、チェスをする機会はさらに減っていたのですが、2008年、ブラジルでの大会に招待され(その年が日本からの移民の100周年だったご縁で、日本からも誰か、ということで私に声がかかったのです)、なかなか就職が決まらずにつらい時期でしたが(博士号をとらなかった私が悪いのですが)、参加することにしました。そして、そのためのトレーニングと言うことで、日本の大会にも久々に出ました。今はインターナショナルマスターになっている、南條遼介さんと小島慎也さんのお二人がかなり強くなってきていると聞いていたというのも、復帰の要因の一つでした。

その後は全日本選手権にも復帰して、一番いいときで、最後勝てば同率優勝、というところまでいきました。(また、すっかり忘れていましたが、2012年にはジャパン・リーグという大会で優勝しました。)その結果、2012年と14年のチェスのオリンピックにも出ることができて、昔の知り合いと再会することができたのはとてもうれしかったです。特に2012年のイスタンブールで、1990年のチリでの世界ジュニア大会で仲良くなった、トルコとジャマイカの選手と再会したのは、本当に感慨深いものがありました。

2012年にありがたいことに山梨大に就職しましたが、山梨大でも、それまでに非常勤講師として教えていた大学でも、あるいは教員公募に応募するときも、特に自分からチェスのことを話すことはありませんでした。チェスのチャンピオン、という付加情報なしに、目の前にいるスペイン語の先生はいい先生だ、と思ってもらいたかったからです。そうはいっても名前を検索するとチェスのことが最初に出てくるので、すぐにばれるんですけどね。(あと、非常勤先のある大学でなぜか私のことを「羽生先生」と呼ぶ学生がいたのを、おぼろげながら覚えています。

ただ、東工大への転職を考えていたときは、東工大ならきっと私のチェスのキャリアのことを評価してくれる人もいだろう、と考えたので、教員公募の時のエントリーシートにもそのことを書きましたし、また実際にオープンにしてみました。その結果、着任直後のコロナ禍の時期に、東工大のDLabの"STAY HOME, STAY GEEK"シリーズにお声がかかったり⁴、今の3年生の皆さんがチェスサークルを作ったときに、顧問になりませんかと声をかけ

てくれたりと、いろいろな新しい動きがあって、ありがたいことだなと思っています。

フィールドワーカー：チェスの本を3冊書いていますが、それについてもひとことどうぞ。

チェスプレイヤー：はい、最初に書いたのが2010年に出た『ここからはじめるチェス』で、それ以来、3冊も本を書かせてもらいました。恐らく一番売れたのはこの最初の本で、10刷くらいまでいきました。（ただ、残念なことに、もう再版はしないという連絡を頂きましたが、少なくとも本稿執筆時点において、kindle版は入手可能です。）

2012年に出た2番目の『渡辺暁のチェス講義』も、最初に刷った分が売り切れたということで、2021年に増刷して頂きました。（そのときにかなり直して新しい情報も盛り込んだので、初版をお持ちの方にもぜひ、2021年バージョンも手に取って頂きたいです。）どちらの場合も、本を書く、というのは当たり前ですが大変な作業でした。『チェス講義』の方は、その多くが、大分チェスクラブの小池秀幸さんが運営して下さっていた、Open Your EyesというタイトルのWebサイトを元にしていたのですが、そうはいつでもやはり本にするというのは並大抵の苦勞ではありませんでした。

そして、入門書にはそれとは別の苦勞がありました。『ここから』の方は矢印を色々な意味で（青は直接のコマの動き、赤はコマの利き、などなど）使ったりしたので、その色指定の間違いやら何やらで、大変な目に遭いました。結局最後まで図面に間違いがあった、ということで、なんだか申し訳なかったです。（でも、内容はなかなかいいと思います。）また、3冊目は1冊目と同じ入門書と言うことで差異化に苦勞しましたが、解説をよりやさしくしたのに加え、当時リバイバルが始まっていたイタリアン定跡という序盤の作戦を取り入れたり、前述のカルロス・トーレの棋譜を使ったりして、新しいものを作れたのは良かったと思います。（その後増刷されていないのが残念です。Amazonではプレミアがついているので、需要はあるような気がするのですが、せめて電子化して欲しいです。）

これだけオンラインチェスが全盛で、YouTubeの講座などもある時代に、本を読んでチェスを覚えるというのは時代錯誤なのかもしれませんが、それこそ誰か、オンラインで駒を動かしながら読めるようなフォーマット、というのに移行してくれたらいいのにな、などと夢想しています。

フィールドワーカー：最近日本のチェス人口も増えてきているみたいですが、それについてもひとことお願いします。

チェスプレイヤー：日本チェス連盟のレーティングリストというのがあります。それを見ると日本には1350名の「レーティング」とよばれる、実力を現す点数を持つプレイヤーがいます（活動していない人も含めてですが）。また、FIDE（＝国際チェス連盟）の国別リストでは、トップの100人しか表示されないのですが、100人の名前が出てくると言うことは、それ以上の現役のプレイヤーがいることですから、素晴らしいことだと思います。これだけ多くの優秀な人がいたら、私などがチャンピオンになることはなかっただろうな、と思って、少し申し訳なくなります。

競技人口の増加にはいろいろな側面があると思いますが、やはり大きいのはネットチェスの普及ではないでしょうか。チェスというゲームは、将棋や囲碁と違ってなかなか触れる機会がありませんが、ネットが入り口となって、チェスに触れるというケースも出てきているし、強くなりたい人は地方にいてもオンラインでチェスを習えたり、そしてもちろん対局したりできるので、裾野は確実に広がっていると思います。もちろん現在の国内のチェスを取

り仕切る組織となっている、日本チェス連盟の皆さんのご尽力も大きいと思います。

フィールドワーカー：今もチェスを続けていたらどうなったんだろう？という気持ちはありますか？

チェスプレイヤー：もちろんないわけではありませんが、20代の頃のようにはいかないだろうし、その頃の自分と今の自分を無意識に比較してしまうのがこわい、というのが正直なところですよ。そしてもちろん、今は家族と仕事という、チェスより大事なものがあるので、率直に言って、1週間も大会にかかりっきりになるなんて信じられない、という気持ちです。子供たちがチェスをやるとなったら、喜んで彼らを大会に連れて行きますし（あまり口を出すと怒られそうですが）、もしかしたら自分も同じ大会に出場する、ということはあるでしょうが、それまでは自分が大会に出るのは正直考えられないですね。やるとしても、フル出場はせず、このラウンドは抜けます、とあって、その間は子供の相手をするんじゃないですかね。（注：チェスでは多くの大会が、いわゆるトーナメント方式ではなく、少し相撲に似ていますが、スイス式という、全てのプレイヤーが同じ数のゲームをこなして、合計の得点で勝負を決める、という方式で行われます。また、他の用事があってこの時間帯は試合に出られない、という人は、事前に申告すればそのラウンドを休むことができます。本当はあまり良くないのですが。）

フィールドワーカー：そうはいつでも復帰して下さい、といわれたりもするのでは？

チェスプレイヤー：はい、ありがたいことにそう言って下さる方もいらっしゃいます。「大会に出て下さい」というのは（選手にも、オーガナイザーの方にも）言われるのですが、正直、体力も使いますし、一度大会に出てしまうと、「あの局面であすればよかったかな？」とか、考えてしまって仕事にも日常生活にも差し支えるので、ちょっと難しいですかね。（ちなみにこの年になって、チェスをやっていて良かった、と思うことは、老化を先取りできる、ということです。昔のようにはいかない、ということが良く分かります。もちろん、それを謙虚に受け止めることができるかどうかは別問題ですが。）

あとは、私も一応その資格はあると思うのですが、招待選手という制度も作ってくれればいいのにな、と思います。予算に余裕があればアピランスフィーというのもあると思うのですが、それは難しくてもせめて参加費は無料にしろとか、地方の大会であれば交通費や宿泊費の一部を出してもらえ、というふうにすれば、その人たちとの対戦の可能性があるので出よう、という人も増えるでしょうし、招待される本人にとってもありがたいかなと思います。（別に私ではなくても、というか私ごとはお呼びではないかもしれませんが、他の日本のトッププレイヤーには、ぜひそういうふうにしてあげたらいいのに、と思います。現在はグランドマスターとインターナショナルマスターは招待、という大会も多いみたいですが、そもそも日本にほとんどいないので。）

日本の大会の収支報告を見ると、最近は審判の方にはきちんと謝礼が出ているようなので、次はトップのプレイヤーたちにも、賞金ではなく、何らかの安定した経済的なリターンを、というふうに思ってしまう。強くなるにはお金にしても時間にしても、かなりの元手がかかってますし、そしてまた、強いプレイヤーと指すことは確実に勉強になりますから、少しでも強い人たちにインセンティブを与えるようなシステムを作ってもらえたらと思います。

フィールドワーカー：最後に、今後チェスとどんなふうに取り組んでいこうと考えていらっしゃるか、教えて下さい。

チェスプレイヤー：試合に出るといって、一番手っ取り早い貢献が色々な意味で難しいとはいえ、私としても「こういうやり方なら貢献できる」という方法は色々考えています。東工大でもチェスサークルができて、さっそく顧問を引き受けましたし、例えば、私が住んでいる山梨の甲府近辺でチェスのイベントをする、という企画を立てて下さる方がいるなら、半日くらいはお付き合いできると思います。

今回暑い中、こうやってこの原稿を書いているのも、そういう日本のチェスに何かできないかな、という気持ちの表れでもありますし、再び本を書くのは難しいかもしれませんが、たとえばYouTubeのチャンネルでも作るというのもいいかな、と思っています（見て下さる方がいるか分かりませんが）。そうそう、そういえば一昨年の話ですが、Netflixの『クイーンズガンビット』というドラマの原作の翻訳の監修などもやりました。（そのとき調べた内容については、渡辺[2021]にまとめてあります。）

そしてまた、チェスを研究としてとらえることで、もしかするとチェスの新しい魅力を見つけることもできるかな、と思っています。この原稿を読んだ方が、いろいろとまたコメントを下さったりすると、ありがたいなと思います。

フィールドワーカー：それでは最後にまとめのひとことを。

チェスプレイヤー：今回この原稿を書いてみて、自分がチェスを続ける中で、色々な方にお世話になってきたんだよな、というのを、改めて感じました。チェスでは試合が終わると、ちゃんと、この手がよかったよ／悪かったよ、とか、こうすればもっと良かったんじゃないのかな、とか、プレイヤー同士で分析をして、自分が何を考えていたのかを教え合ったり、相手にアドバイスをしたりします。そういうところ、それこそ「利他」という、未来の人類研究センターの大事なキーワードの一つにもつながるような気がしますし、チェスのことを今後もいろいろと皆さんに考えて頂くきっかけとして、この文章が少しでもお役に立てばいいなと思います。

参考文献

Dvoretsky, Mark and Artur Yusupov. (1997). *Positional Play*, Batsford.

Tal, Mikhail. (1997). *The Life and Games of Mikhail Tal*, Everyman Chess.

渡辺 暁 (2010) 『ここからはじめるチェス』 ナツメ社

—— (2012) 『渡辺暁のチェス講義』 評言社

—— (2016) 『図解チェス入門』 朝日新聞社出版

—— (2020) 「スペイン語を通して視野を広げてもらいたい」 東工大リベラルアーツ研究教育院教員インタビュー (https://educ.titech.ac.jp/ila/news/2020_04/058948.html, 2023年7月31日最終閲覧)

—— (2021) 「三十七年の孤独：『クイーンズ・ギャンビット』とチェス描写」 『波』 7月号 (https://ebook.shinchosha.co.jp/nami/202107_16/, 2023年7月31日最終閲覧)。

渡辺暁・山崎太郎 (2021) 「対談：チェスとスペイン語と移民研究」 『外国語だより』 第5号、3-12 ページ (https://www.fl.ila.titech.ac.jp/pdf/voices_from_the_foreign_languages%20section_vol5.pdf, 2023年7月31日最終閲覧)。

付録：自戦解説 My 16 Memorable Games

このような記事を書かせて頂く機会も今後なかなかないと思うので、比較的最近（といっても一番古いのはなんと15年以上前ですが！）自分が指したゲームを「付録」としてつけることにしました。チェスをなさる方には、よかったら並べてみて頂けたらと思いますし、そうでない方も、それぞれのゲームにつけた解説に目を通して頂けたらと思います。自分の全盛期は約20-25年前の20代後半の頃だと自覚していますが、あえてそれ以降のゲームだけを選びました。ほとんどが国際試合で、一部は本当の世界のトップクラスにいた、あるいはその後になった人たち、そしてその他のゲームも、自分よりはかなり強いはずの、グランドマスターやインターナショナルマスターたちとのゲームです。勝敗そのものよりも、面白い駒の動きがあったゲームや、どこか自分と似たような立場でアマチュアとして国際大会に参加している人との、記憶に残ったゲームを選びました。それぞれにゲームについて、簡単なコメントを、大会ごとにつけていくことにします。

なお、この付録のセクションのタイトルは、伝説の世界チャンピオンとしてチェス界以外でもよく知られる、ボビー・フィッシャーの名著、*My 60 Memorable Games* からもらいました。本当は白番8局、黒番8局にしたかったのですが、黒番の方が多くなっています。また、棋譜に直接的な解説をつけないかわりに全般的（なおかつ説明的）なコメントをつけるというスタイルは、ブロンシュタインの名著、*200 Open Games* にインスピレーションを得ました。世界チャンピオンにならなかった最強のプレイヤーの一人として名高いブロンシュタインが、自分が指したオープンゲーム（チェスの最も基本的な序盤の作戦とされる、初手1.e4 e5で始まる試合）を題材に書いた本で、それぞれのページに図面が一つと棋譜、そして残りのスペースには、普通のチェスの本とは違って、手の説明自体はごく簡潔にとどめる代わりに、そのゲームが指された状況や、相手とのやりとりなどを書いた、とても興味深い本です。（例えば、その中のゲームの一つにつけられた“The Blue Sea of Azov”というタイトルが強く記憶に残っていたのですが（p.102）、実はなぜそのタイトルがついているのか、意味がきちんと理解できておらず、今回この項を書くにあたって読み返し、ああそういう意味だったのか（＝その章の主役のタルタコワはアゾフ海にほど近いロストフ・ナ・ドヌの出身で、ブロンシュタイン自身もアゾフ海を見て育った：そして、アゾフ海やロストフという地名は、今回のウクライナでの戦争に深く関係がある）、というのをやっと理解した次第です。

私のメモ書き程度のコメントを、ブロンシュタインの本とくらべるのはおこがましいのひとことですが、それぞれのゲームの簡単な背景を書いておくことで、少しでもチェスをする、こと、についての理解が深まればと思った次第です。なお、ほとんどのゲーム（そして私が指した国際大会でのゲーム）はネットで見ることができますので、パソコンあるいはスマホ上で見たい方は、ぜひそのようにされて下さい。「ここでこうすればさらによかった」というのも、局面を入力するか棋譜をダウンロードするなどして、StockfishなどのAIで解析すれば、AIが良い手を教えてくれると思います。

なお、手に「!」が付いているのは好手（こうしゅ＝良い手）、「?」が付いているのは悪手（あくしゅ＝悪い手）となります。また、「!?’は確実に好手かどうかはわからないが面白い手、「?’は疑問手（ぎもんしゅ＝悪手とまでは言えないが、良くない手）の意味となります。

Sao Paulo 2008

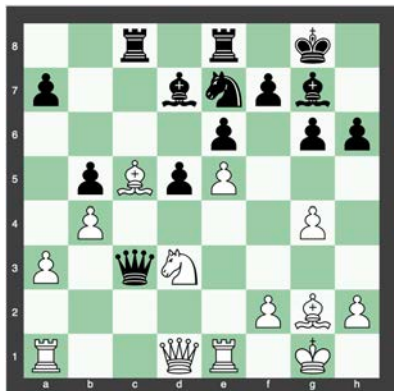
ブラジルのサンパウロで、オランダの元世界チャンピオン、マックス・エウヴェ（Max Euwe）を記念した財団がスポンサーについて、ブラジルのチェスの重鎮（プレイヤー・審判・オーガナイザーのどれを取っても一流）のヘルマン・クラウディウス・ファン・リームスダイク（Herman Claudius van Riemsdijk）さんがオーガナイズしたトーナメントに、この年が日本からの移民100周年だったことを記念して、招待されました。9試合で2勝6敗1引き分けという惨憺たる成績でしたが、ここでは負けなかった3局をご紹介します。Game 1と2は勝ったゲームです。Game 1の相手は、アルゼンチンの女子のトップの一人、カロリーナ・ルハン選手で、クイーンが敵陣で取られそうになりながら盤を一周しながらポーンを一つかすめ取ったのが効いて、勝ちになりました。ちなみにラテンアメリカには女子でも強い選手が何人もいて、同じアルゼンチンのクラウディア・アムーラ（Claudia Amura）選手、メキシコのヤディラ・エ

ルナンデス (Yadira Hernández) 選手 (実はヤディラ選手のお兄さんでメキシコトップのグランドマスターのヒルベルト・エルナンデス (Gilberto Hernández) 選手は、アムーラ選手の旦那さんで、お二人は今も現役を続けつつ、アルゼンチンを拠点にチェスの普及に尽力しています。)、そしてエクアドルのマルタ・フィエロ (Martha Fierro) 選手といった私とそれほど年の変わらない選手たちと試合ができたのは、いい思い出です。

Game 3 の Everardo Matsuura 選手はお名前からわかるように日系の方で、お父様も弁護士として働かたわら、チェスを指したり新聞にコラムを書いたり大会を運営されたりと、地域のチェスの普及に貢献された方だそうです。試合自体は彼にとって不出来なものだと思いますし、また最後の局面で指し続けられていたら、こちらが優勢とは言え、まだまだ先は長い試合だったかと思うのですが、相手の攻めをしっかり受け切れたのは良かったかなと思います。(私が強い人に勝つのは、どうもこうした、相手の無理攻めをとがめて、駒得あるいは反撃に持ち込む、というのが多い気がします。) なお、マツウラ選手はこの大会の数年後、グランドマスターになりました。最後の Game 4 は、ボリビア唯一のグランドマスター、サンブラーナ (Oswaldo Zambrana) 選手とのゲームです。私はこのポイズンドポーン (毒入りポーン) という戦法を以前かなり勉強したのですが、相手も警戒しているのでなかなか実戦で現れません。この試合ではグランドマスター相手にその戦法を使って、しかも引き分けに持ち込むことができたのがいい思い出になりました。

Game 1: Carolina Luján - Akira Watanabe, São Paulo 2008.

1. e4 c5 2. Nf3 d6 3. d3 Nc6 4. g3 g6 5. Bg2 Bg7 6. O-O e6 7. Re1 Nge7 8. c3 O-O 9. a3 b5 10. d4 cxd4 11. cxd4 d5 12. e5 Qb6 13. Nc3 h6 14. g4 Bd7 15. Be3 Na5 16. Na2 Nc4 17. Bc1 Rac8 18. b3 Na5 19. Nb4 Nac6 20. Nd3 Nxd4 21. Nxd4 Qxd4 22. Be3 Qc3 23. Bc5 Rfe8 24. b4



24... Nc6 25. Re3 a5 26. Ra2 axb4 27. axb4 Ra8 28. Nc1 Qc4 29. Bf1 Qf4 30. Nd3 Qg5 31. f4 Qd8 32. Ree2 Qh4 33. Rg2 Rec8 34. Nc1 Nd8 35. Nb3 Nb7 36. Qa1 Qd8 37. Ra7 Nxc5 38. Nxc5 Bc6 39. Rga2 Rxa7 40. Rxa7 d4 41. Qa2 Qh4 42. Be2 Qh3 43. Bd1 Bf8 44. Ra3 Qh4 45. Rg3 Bxc5 46. bxc5 Qe7 47. f5 Bd5 48. Qd2 Qxc5 49. fxg6 d3+ 50. Qf2 Qxf2+ 51. Kxf2 Bc4 52. gxf7+ Kxf7 53. g5 hxg5 54. Bh5+ Kg7 55. Rxc5+ Kh6 56. h4 b4 57. Bd1 b3 58. Rh5+ Kg7 59. Rg5+ Kf7 60. Rh5 Rb8 61. Bxb3 Rxb3 62. Rh7+ Kg6 63. Rd7 Rb2+ 64. Ke3 Bb5 65. Rd6 Kf5 66. h5 Kxe5 67. Rd8 Rh2 68. Rb8 Bc4 69. Ra8 Rh3+ 70. Kd2 Kd4 0-1

Game 2: Akira Watanabe - Everaldo Matsuura, São Paulo 2008.

1. d4 d5 2. c4 c6 3. Nf3 Nf6 4. e3 e6 5. Bd3 Ne4 6. Qc2 f5 7. Ne5 Nd7 8. Nxd7 Bxd7 9. O-O Bd6 10. f3 Qh4 11. g3 Nxc3 12. hxg3 Bxc3 13. Qg2 Rf8 14. f4 Rf6 15. Nd2 Rg6 16. Nf3 Qf6



17. Ne5! Bh2+ 18. Kxh2 Rxc2+ 19. Kxg2 O-O-O 20. Rh1 h6 21. Bd2 g5 22. Kf2 Be8 23. c5 g4 24. Ba5 h5 25. Bxd8 1-0

Game 3: Oswaldo Zambrana - Akira Watanabe, São Paulo 2008.

1. e4 c5 2. Nf3 d6 3. d4 cxd4 4. Nxd4 Nf6 5. Nc3 a6 6. Bg5 e6 7. f4 Qb6 8. Qd2 Qxb2 9. Nb3 Qa3 10. Bxf6 gxf6 11. Be2 h5 12. O-O Nd7 13. Kh1 h4 14. h3 Be7 15. Rad1 Qb4 16. f5 Ne5 17. Qe3 Bd7 18. a3 Qxa3 19. Rd4 Rc8 20. Ra1 Qb2 21. Nd1 Qxc2



22. Rc1 Qa2 23. Ra1 Qc2 24. Rc1 Qa2 1/2-1/2

Japan League 2009

この大会には当時売り出し中だった（今では堂々の世界トップの一人にして、世界最高の「チェス・ストリーマー」でもあります）米国のヒカル・ナカムラ選手が出場するというので、自分も参加しました。ナカムラ選手と試合をするのが目標（スイス式という組み合わせ方式で、ある程度の好成績を収めていれば、対戦するチャンスがある）で、第1ラウンドにいきなり負けてしまい、早くもその目標は危ぶまれましたが、第5ラウンドに小島慎也さん、第6ラウンドに南條遼介さんと、今はインターナショナルマスターになっている若いお二人にラッキーにも勝つことができ（いずれの試合も相手が優勢の局面があったのですが）、最終局、ナカムラ選手と試合をすることができました。戦型が得意のシシリアンディフェンスだったこともあって善戦し、引き分けを提案されましたが（ここまですべては全勝だったので、引き分けでも優勝が確定した、という事情もあり、またもしかすると、あまり体調が良くなかった、ということもあったのかもしれません）、その次に（5分考えて）決め手と思って指した手にうまい受けの手段があり、まだいい勝負でしたがそこから崩れて負けてしまいました。負けて当然の相手とは言え、悔しい負け方ではありましたが、強い相手に善戦した、という意味では、このゲームが私の生涯ベストのゲームなのかな、と思います。

Game 4: Shinya Kojima - Akira Watanabe, Tokyo (Japan League), R.5, 2009.

1. d4 Nf6 2. c4 g6 3. Nc3 Bg7 4. e4 d6 5. Nf3 O-O 6. h3 e5 7. d5 Na6 8. Bg5 Qe8 9. Be2 Nh5 10. g3 Bd7 11. Nh2 h6 12. Be3 Nf6
13. Qd2 Kh7 14. g4 Nc5 15. f3 Ng8 16. O-O-O a6 17. h4 b5 18. Bxc5 dxc5 19. d6 c6 20. Qe3 Qd8 21. g5 f6 22. Ng4 h5 23. gxf6
Nxf6 24. Nxf6+ Rxf6 25. Qxc5 Rf4 26. Qf2 Bf6 27. c5 Rxh4 28. Rxh4 Bxh4 29. Qg1



29... Qg5+ 30. Qxg5 Bxg5+ 31. Kc2 Be3 32. b4 a5 33. a3 axb4 34. axb4 Bd4 35. Rb1 Ra3 36. Rb3 Rxb3 37. Kxb3 Kh6 38. Bxb5
cxb5 39. Nd5 Kg7 40. Nb6 Be6+ 41. Kc2 Kf7 42. Kd3 h4 43. Ke2 h3 44. Kf1 Bc4+ 0-1

Game 5: Akira Watanabe - Ryosuke Nanjo, Tokyo (Japan League), R.6, 2009.

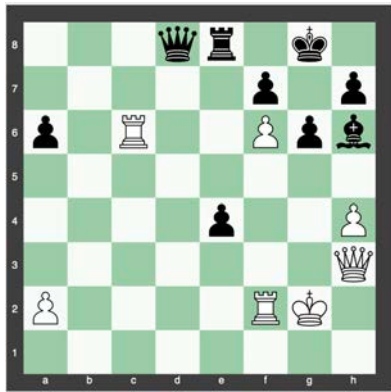
1. d4 d6 2. e4 g6 3. Nc3 Nf6 4. g3 Bg7 5. Bg2 O-O 6. Nge2 e5 7. h3 c6 8. O-O b5 9. a3 a6 10. Be3 exd4 11. Nxd4 Bb7 12. Nb3 Re8
13. Bf4 Bf8 14. Qd2 Nh5 15. Bg5 Qc7 16. g4 Ng7 17. Be3 Nd7 18. f4 a5 19. Qf2 b4 20. axb4 axb4 21. Ne2 c5 22. Ng3 Rxa1 23.
Rxa1 Ne6 24. f5 Nd8 25. Na5 Ba8 26. Nc4 Nc6



27. e5! dxe5 28. fxg6 hxg6 29. Bd5 1-0

Game 6: Hikaru Nakamura - Akira Watanabe, Tokyo (Japan League), R.7, 2009.

1. e4 c5 2. Nc3 e6 3. Nge2 Nc6 4. d4 cxd4 5. Nxd4 d6 6. g4 a6 7. g5 Nge7 8. Be3 b5 9. Bg2 Bb7 10. f4 Nxd4 11. Qxd4 Nc6 12.
Qd2 Be7 13. h4 Na5 14. b3 Qc7 15. Ne2 O-O 16. O-O Rfe8 17. Ng3 Rac8 18. Nh5 Bf8 19. Rf2 d5 20. f5 dxe4 21. fxe6 Rxe6 22.
Bh3 Rd6 23. Qe2 Re8 24. Raf1 Bd5 25. Rg2 Nc6 26. Nf6+ Rxf6 27. gxf6 g6 28. c4 bxc4 29. bxc4 Be6 30. Bxe6 Rxe6 31. Kh1 Ne5
32. Bf4 Qc6 33. Bxe5 Rxe5 34. Qe3 Qxc4 35. Rb1 Qe6 36. Rb6 Qf5 37. Rf2 Qg4 38. Rf4 Qc8 39. Kg2 Bh6 40. Qh3 Qd8 41. Rc6 Re8
42. Rf2 draw offer



42... Qd5?! (42... e3!) 43. Rfc2! Bf8 44. Qe3 a5 45. Rc8 Rxc8 46. Rxc8 Qxa2+ 47. Kg3 Qd5 48. Qa3 Qd3+ 49. Qxd3 exd3 50. Kf3 a4 51. Ke3 a3 52. Kxd3 a2 53. Ra8 h5 54. Rxa2 Bd6 55. Ke4 Bb4 56. Rc2 Bd6 57. Rb2 Bc5 58. Kd5 Ba3 59. Rb3 Bc1 60. Rb8+ Kh7 61. Rf8 g5 62. Rxf7+ Kg6 63. Ke6 1-0

Istanbul, Turkey, 2012

2000年のイスタンブールのオリンピック（国別対抗戦）のあと、私は日本国内の大会に出るのをやめてしまい、それ以来日本代表になることもありませんでしたが、2008年に日本のチェスに復帰し、その後も大会に出続けた（そしてそれなりの成績を残した）ことで、それから12年後、再び同じイスタンブールでオリンピックに出ることができました。以前は町の中のホテルに泊まって、そこから歩いて行ける距離にあった試合会場まで通ったのが、空港近くの（つまり町からかなり離れた）ホテルと会場の往復となるなど、大分様変わりはしましたし、そして何より私以外の選手はほぼ完全に入れ替わっていましたが、再びオリンピックに出られたことは本当にいい経験になりました。成績は正直良くはありませんでしたが、それでもコーチのミーシャ・ストヤノビッチさんのおかげで、そのときの自分の実力以上のものを出してもらえたように思います。また、1990年の世界ジュニア選手権の時によく一緒に過ごしていた、ジャマイカ代表のピッターソン選手とトルコのギョクハン選手と22年ぶりに3人で再会したのも、本当に素晴らしいというか、チェスを続けていればこそ、のできごとでした。

ご紹介するゲームは4局。最初はフィンランドの若いマスターに勝ったゲームで、残りは3局とも引き分けとなった試合です。フィンランドの Sipila 選手とのゲームでは、不利を覚悟して駒損を容認する手を指したところ、相手がそれを取らず、しかも数手後に相手に見落としがあって、私の方が良くなりました。そのあとの攻め合いも難しいところがあったのですが、なんとか勝つことができました。ポルトガルのベレイラ選手とのゲーム（Game 8）は早い段階での私の捨て駒からなかなか面白い試合となり、最終的にはアンバランスな駒割ながら、バランスが取れた局面となって、引き分けとなりました。2番目のアルジェリアとのゲーム（Game 9）は不思議な試合でしたが、途中良くなったと思いきや、相手に良い受けがあって、勝ちきれませんでした。内容もさることながら、お相手の方も研究者（確か物理学の先生とおっしゃっていたような）というのと、この前の年に「アラブの春」と呼ばれる民主化運動があったわけですが、そんな中でもチェスのチームを派遣するというのは大変なことなんだろうな、と想ったりした、というので、よく覚えているゲームです。最後のゲーム（Game 10）は当時まだ中学生だったマレーシアの選手とのゲームで、白番なのに簡単に悪くしてしまいましたが、そこからなんとかがんばって引き分けに持ち込んだ、というので、なぜか勝った試合以上に思い出に残っているゲームです。その後彼はどんどん強くなって、ワールドカップという大会で元世界チャンピオンのアナンド選手とマッチを戦ったりして、本当にすごいな、と思います。

Game 7: Vilka Sipila - Akira Watanabe, Istanbul Chess Olympiad, R.3, 2012.

1. Nf3 Nf6 2. c4 g6 3. Nc3 Bg7 4. e4 d6 5. d4 O-O 6. Be2 e5 7. O-O Nc6 8. d5 Ne7 9. Ne1 Nd7 10. Nd3 f5 11. f3 Kh8 12. Bd2 f4
13. Rc1 g5 14. c5 Nxc5 15. Nxc5 dxc5 16. Na4 b6 17. b4 cxb4 18. Bxb4 Ng6 19. Bb5 Rf6 20. Qc2?



20... c5! 21. Be1 g4 22. fxg4 Bxg4 23. Be2 Qd7 24. Nc3 Rg8 25. Qd1 h5 26. h3 Bxh3 27. Bxh5 Bh6 28. Rc2 f3 29. Rxf3 Nf4 30. Rg3
Rxf3 31. Bxg3 Bxg2 32. Bxf4 Qh3 33. Rxf2 Bxf4 34. Re2 Be3+ 35. Rxe3 Qxe3+ 36. Kh1 Qh3+ 37. Kg1 Qg3+ 38. Kh1 Rf2 39. Qg4
Rf1# 0-1

Game 8: Ruben Pereira - Akira Watanabe, Istanbul Chess Olympiad, R.5, 2012.

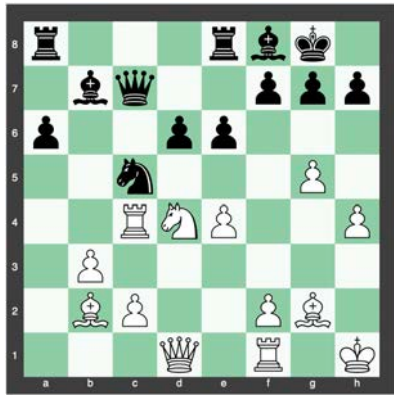
1. Nf3 Nf6 2. c4 g6 3. g3 Bg7 4. Bg2 O-O 5. O-O d6 6. d4 Nbd7 7. Qc2 e5 8. Rd1 exd4 9. Nxd4 Re8 10. Nc3 c6 11. b4 Ng4 12. Rb1
Nde5 13. h3



13... Nxf2!? 14. Kxf2 Nxc4 15. Ne4 d5 16. Ng5 Bxd4+ 17. Rxd4 Qf6+ 18. Rf4 Qxg5 19. Rxc4 Qf5+ 20. Qxf5 Bxf5 21. e4 Bxe4 22.
Rxe4 dxe4 23. Bg5 f6 24. Be3 Rad8 25. Bf1 Kg7 26. a4 a6 27. b5 axb5 28. axb5 cxb5 29. Rxb5 Re7 30. Bc4 Rc8 31. Bb3 Rc3 32.
Rb6 Rd7 33. Ba4 Rdd3 34. Rxb7+ Kg8 35. Bh6 g5 36. Rg7+ Kh8 37. Re7 Rf3+ 1/2-1/2

Game 9: Lies Dekar - Akira Watanabe, Istanbul Chess Olympiad, R.7, 2012.

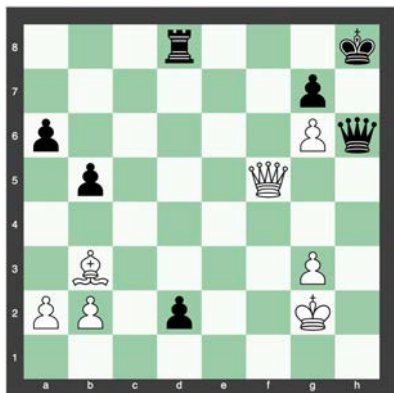
1. e4 c5 2. Nf3 d6 3. d4 cxd4 4. Nxd4 Nf6 5. Nc3 a6 6. h3 e6 7. g4 Nc6 8. Bg2 Qc7 9. O-O Be7 10. Kh1 O-O 11. g5 Nd7 12. h4 Re8
13. Nce2 Bf8 14. b3 Nxd4 15. Nxd4 b5 16. Bb2 Bb7 17. a4 bxa4 18. Rxa4 Nc5 19. Rc4



19... d5!? 20. exd5 exd5 (20... Bxd5 was perhaps better) 21. Rc3 Qf4 22. Bc1 Qe5 23. Rf3 Ne6 24. Be3 Bd6 25. Rg3 Nxd4 26. Bxd4 Qf4 27. Qg4 Qxg4 28. Rxc4 Bc8 29. Rg3 Bxg3 30. fxg3 Bb7 31. b4 Re2 32. c3 Rae8 33. Bf3 Rc2 34. h5 Bc6 35. Ra1 Bb7 36. Rf1 Re7 37. Kg1 Bc6 38. Ra1 h6 39. gxh6 gxh6 40. Kh1 Bb7 41. Rg1 f5 42. g4 f4 43. g5 hxg5 44. Rxc3+ Kh7 45. Rg1 Rc7 46. Re1 R2xc3 47. Re8 Rc1+ 48. Kh2 Kh6 49. Re6+ Kh7 50. Re8 Kh6 51. Re6+ Kh7 1/2-1/2

Game 10: Akira Watanabe – Yeoh Li Tian, Istanbul Chess Olympiad, R.10, 2012.

1. d4 d5 2. c4 c6 3. Nf3 Nf6 4. cxd5 cxd5 5. Nc3 Nc6 6. Bf4 a6 7. Rc1 Bf5 8. e3 Rc8 9. Be2 e6 10. O-O Bd6 11. Bxd6 Qxd6 12. Nh4 Be4 13. f3 Bg6 14. Na4 O-O 15. Nxc6 hxg6 16. Nc5 Rc7 17. Qd2 e5 18. Rc3 Re8 19. Nb3 exd4 20. Nxd4 Nxd4 21. Qxd4 Rxc3 22. Qxc3 d4 23. Qd2 Rxe3 24. Rd1 Re8 25. Bc4 Rd8 26. Qd3 b5 27. Bb3 Nh7 28. Re1 Nf8 29. Re4 Qf6 30. g3 g5 31. h4 Ng6 32. hxg5 Qxg5 33. Rg4 Qc1+ 34. Kg2 Ne5 35. Qf5 Qd2+ 36. Kh3 Nxc4 37. Bxf7+ Kh8 38. fxg4 Qh6+ 39. Kg2 d3 40. g5 Qh7 41. g6 Qh6 42. Bb3 d2?



43. Bd1! a5 44. a4 bxa4 45. Qxa5 Rg8 46. Qf5 Re8 47. Qg4 Rd8 48. Bxa4 Rf8 49. b4 1/2-1/2

Tromso, Norway, 2014

あれからもう 10 年近くたってしまったのか、という感じですが、私が出た今まで最後の（そしておそらく本当に最後の）オリンピックがこのノルウェーのトロムセ（トロムソ）での大会でした。素晴らしいチームメイトそしてコーチにも恵まれ、望外としかいいようのない好成績を残すことができました。勝ったゲーム 2 試合（Game 12 と Game 13）もさることながら、初戦の相手のアルメニアのアコピアン選手は、1991 年の世界ジュニアチャンピオンでもあり、またその後も世界選手権で準優勝までした自分の世代のトップクラスの一人で、そんな選手と試合ができて、しかも途中までかなりいい試合ができたことは、この大会で好成績を残せたきっかけとなったのではないかと思います。

Game 12 と Game 13 はいずれも自分より強い相手に勝ったゲームですが、私が格上の選手に勝つときのパターンとして、相手が「この相手には黒でも勝たないと」と、多少無理をして攻めてくるときに、うまくそれをいなして勝つ、というのが多い気がします。

それにしてもやはり悔しいのは最後のモンテネグロのグランドマスターとのゲーム (Game 14) です。勝っていればチームも勝利で、自分自身もインターナショナルマスターのノーム (資格) を一つ達成できた、ということで、惜しい試合でした。気になる方は AI で探せばすぐ見つけてくれるのですが、27 手目に勝つ手があったのに、全く気づかずに、そしてまた「何かもっといい手はないか」と探すこともせず、相手の言いなりになる手を指してしまい、守備体制を固められてしまったのが悔やまれます。いったん不利になったあと、終盤戦でもかなりがんばって、そしてまた相手にミスが出て、引き分けのチャンスがあったのに、短気な手を指してしまって負けてしまいました。(そうそう、実を言うと私がこの終盤戦で苦しんでいる最中に、私たちから数十メートルしか離れていないところで、心臓発作で亡くなった選手がいました。)

終了後、滅多に厳しいことを言わないミーシャ先生に、「チェスっていうのは、とにかく勝負がつくまで、盤にずっと座ってかじりついてがんばる、というゲームなんだよね」と言われて、「本当にその通りでございます、申し訳ありません」と思ったのを覚えています。私自身はそのアドバイスを生かせるチャンスはないかもしれませんが、これを読んで下さった方が、そんな基本姿勢をいかしてくれたらと思い、書きとめておく次第です。

(実は、原稿を修正する段階で AI [Stockfish] でその「悪手」をチェックしてみたら、その手は実は好手で、決定的な悪手はその数手後のキングの動きだった、ということがわかりました。いずれにせよ、悪い局面で「辛抱しきれなかった」というのはその通りなのですが...) なお、これ以外のゲームでは、グアテマラの歴史学を研究する大学院生 (Sergio Garcia Fuentes 選手) とは、試合終了後もいろいろと話をしたことや、広い食堂 (ノルウェーだけあって、スモークサーモンが食べ放題でした) で、Game 2 のカロリーナ選手をはじめとする他の国の選手たちとおしゃべりしたこと (前述のアルゼンチンのアムーラ選手に、「(メキシコ代表のだんなさんは元気?)」と聞いたら「大会中は他人よ!」と返されたのを覚えています)、そして大会恒例の「バミューダ・パーティー」(本当にバミューダ国のチームがスポンサーにつく) で、今では世界的なスターとなった、チェス写真家の David Llada さんたちと話をしたのを覚えています。チームメイトをはじめとするいろいろなご縁にめぐまれた、素晴らしい大会でした。

Game 11: Vladimir Akopian – Akira Watanabe, Tromso Chess Olympiad, R.1, 2014.

1. Nf3 Nf6 2. g3 g6 3. Bg2 Bg7 4. O-O O-O 5. c4 d6 6. Nc3 e5 7. d4 exd4 8. Nxd4 Nbd7 9. e4 c6 10. Be3 Re8 11. h3 Nc5 12. Qc2 a5 13. Nb3 Nfd7 14. Nxc5 Nxc5 15. Rad1 Qe7 16. Qd2 Be6 17. Qxd6 Qxd6 18. Rxd6 Bxc3 19. Bxc3 Na4 20. Rb1 Nxc3 21. Rxb7 Nxa2 22. Rxc6 Nb4 23. Rc5 Nc2 24. Bd2 a4 25. Rb2



25... Na3? (25... Nd4!) 26. Bf1 Rec8 27. Rxc8+ Rxc8 28. c5 Rxc5 29. Bb4 Nc4 30. Ra2 Ne5 31. Rxa4 Rc1 32. Ra8+ Kg7 33. Kg2 h6 34. Bf8+ Kh7 35. Be7 Kg7 36. Bf8+ Kh7 37. Be7 Kg7 38. Bd6 Nc4 39. Bc5 Bxh3+ 40. Kxh3 Rxf1 41. Bd4+ f6 42. Ra6 Ne5 43. f4 Rh1+ 44. Kg2 Rh2+ 45. Kxh2 Nf3+ 46. Kg2 Nxd4 47. Rd6 1-0

Game 12: Akira Watanabe – Peter Schreiner, Tromso Chess Olympiad, R.3, 2014.

1. d4 Nf6 2. c4 g6 3. Nc3 d5 4. cxd5 Nxd5 5. e4 Nxc3 6. bxc3 Bg7 7. Bc4 c5 8. Ne2 Nc6 9. Be3 O-O 10. O-O Bg4 11. f3 Bd7 12. Rb1 Qc7 13. Bd3 Rad8 14. Bf4 Qc8 15. Rc1 b5 16. Qd2 c4 17. Bc2 b4 18. cxb4 c3 19. Nxc3 Bxd4+ 20. Kh1 Be6 21. Nd5 Bb2



22. Ba4! Bxc1 23. Rxc1 Qa6 24. Bxc6 Kh8 25. Bh6 1-0

Game 13: Akira Watanabe – Hans Tikkanen, Tromso Chess Olympiad, R.8, 2014.

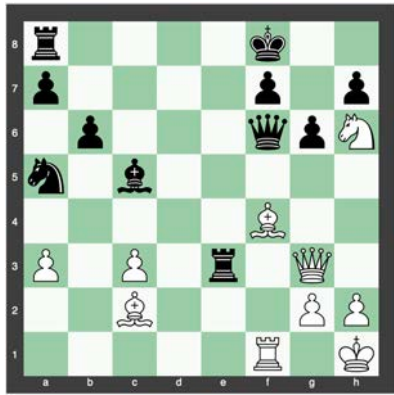
1. d4 e6 2. c4 d5 3. Nf3 c6 4. Nbd2 f5 5. e3 Nf6 6. Bd3 Nbd7 7. b3 Bd6 8. Bb2 O-O 9. O-O Ne4 10. Ne5 Rf6 11. f4 Rh6 12. Ndf3 Nxe5 13. dxe5 Be7 14. Qe2 Bd7 15. Rac1 Qe8 16. Nd4 Qg6 17. cxd5 exd5 18. Bxe4 fxe4 19. f5 Qg5 20. f6?! gxf6? 21. e6! Bd6 22. g3 Bxg3 23. hxg3 Rh3



24. Rf2! Be8 25. Rg2 Bg6 26. Qf2 Re8 27. Qf4 Qh5 28. Kf2 Rh1 29. Rxh1 Qxh1 30. Nf5 Rxe6 31. Nh6+ Kg7 32. Ng4 Qd1 33. Bxf6+ Kf8 34. Bd4+ Bf7 35. Rh2 Qc2+ 36. Kg1 Qd1+ 37. Kg2 Qe2+ 38. Kh3 Qf3 39. Rf2 Qxf4 40. Rxf4 b6 1-0

Game 14: Akira Watanabe – Dragan Kotic, Tromso Chess Olympiad, R.11, 2014.

1. d4 Nf6 2. c4 e6 3. Nc3 Bb4 4. e3 c5 5. Bd3 Nc6 6. Ne2 cxd4 7. exd4 d5 8. cxd5 Nxd5 9. O-O O-O 10. Bc2 Bd6 11. a3 Nxc3 12. bxc3 e5 13. d5 Na5 14. f4 exf4 15. Bxf4 b6 16. Qd3 g6 17. Qg3 Bc5+ 18. Kh1 Ba6 19. Rfe1 Qxd5 20. Nd4 Rfe8 21. Nf5 Be2 22. Qg5 Qd8 23. Nh6+ Kf8 24. Qg3 Qf6 25. Rf1! Bxf1 26. Rxf1 Re3



27. Qf2? (27. Ng4!! Rxc3 28. Nxf6 Rxd3 29. Bh6+ Ke7 30. Nd5+) 27... Re7 28. Qf3 Rd8 29. Ng4 Qc6 30. Bh6+ Kg8 31. Be4 Qe6 32. Bg5 f5 33. Bd5 Rxd5 34. Nf6+ Kg7 35. Nxd5 Rf7 36. Nf4 Qe4 37. Qh3 Kg8 38. Nd3 Qg4 39. Qxg4 fxg4 40. Rxf7 Kxf7 41. Nxc5 bxc5 42. Be3 Nb7 43. Kg1 Ke6 44. Kf2 Kd5 45. Kg3 Ke4 46. Bh6 Kf5 47. Kf2 Nd6 48. Bf8 Ne4+ 49. Ke3 Nxc3 50. Bxc5 a6 51. Kd3 Nd5 52. g3!? h5 53. Kd4 Nf6 54. Kc4?? Ne4 55. Be3 g5 56. Kb4 h4 57. Ka5 h3 58. Bg1 Nc3 59. Kxa6 Ke4 60. Ka5 Nb1 61. a4 Nc3 0-1

その後

最後にもう2局、その後指したゲームを紹介させて下さい。Game15は2018年の名古屋オープンでのゲームです。この年の夏前に名古屋に出張で行ったとき、名古屋チェスクラブの堀江貴弘さんに「50周年だから暁さんも来ませんか？」とお声をいただき、参加することにしました。その前の年に子供が生まれたこともあり、駒に触るのも久しぶりで途中は全然ダメでしたが、最終戦で南條さんと指すことができ、しかも相手のミス突いて、ではありますが、勝つことができました。はじめて子供を大会に連れて行った、という意味でも思い出深いです。(今度大会と一緒にいくときは、彼 and/or 妹が出るのに私がついていくときでしょう。)

そして最後のGame 16は、コロナの下で開かれたオンライン・オリンピアードでの試合です。長年のブランクに加え、オンラインでのチェスは全くやったことがなかったこともあって(はじめてしまうとハマってしまうのがこわくて、やらないようにしていたため)、この大会はとにかく散々なでございました。最初のゲームも勝ちの局面からクイーンを取られたりしてひどかったのですが、モナコのグランドマスターが相手のこの試合だけは、素晴らしい指し回しで勝つことができました。(実は手番を勘違いしていて、黒番での対策ばかりを考えていたのですが、白番で、しかも自分の得意な戦型に持ち込めたのもラッキーでした。)Chess.comというサイトで自分のやったゲームを再生できるのですが、未だに疲れたときなど、(お恥ずかしい話ですが)このゲームを並べて自分を励ましたりしています。

Game 15: Akira Watanabe – Ryosuke Nanjo, Nagoya Open, R.7, 2018

1. Nf3 g6 2. g3 Bg7 3. Bg2 d5 4. O-O e5 5. d3 Ne7 6. Nbd2 O-O 7. e4 h6 8. Re1 d4 9. Nc4 Nd7 10. a4 b6 11. h3 c5 12. Nh2 Bb7 13. f4 Qc7 14. Nf3 Nc6 15. Rf1 a6 16. Na3 Ne7 17. Bd2 f5 18. Nh4 fxe4 19. dxe4 Nf6 20. Qe2 Rae8 21. fxe5 Qxe5?



22. Qc4+! Nfd5 (22... Kh7 23. Bf4 Qh5 24. Bf3!) 23. Bf4 Qe6 24. exd5 Bxd5 25. Bxd5 Nxd5 26. Rae1 Ne3 27. Bxe3 dxe3 28. Rxf8+ Kxf8 29. Qxe6 Rxe6 30. c3 Be5 31. Kg2 Bc7 32. Nc2 e2 33. Nf3 b5 34. axb5 axb5 35. Ng1 b4 36. Rxe2 Rb6 37. cxb4 cxb4 38. Nd4 Kf7 39. b3 Bd8 40. Ngf3 Bf6 41. Rc2 Rb7 42. Rc4 Kg7 43. Rc7+ Rxc7 44. Ne6+ Kf7 45. Nxc7 Be7 46. Ne5+ Kg7 47. Nd5 Bd6 48. Nd3 g5 49. g4 Kg6 50. Kf3 h5 51. Ke4

Game 16: Akira Watanabe – Igor Efimov, Online Chess Olympiad, Div3 A, R.8, 2020

1. d4 Nf6 2. c4 e6 3. Nc3 Bb4 4. e3 O-O 5. Bd3 b6 6. Ne2 Bb7 7. O-O d5 8. cxd5 exd5 9. a3 Bd6 10. Ng3 Re8 11. Bd2 a6 12. Rc1 c5 13. dxc5 bxc5 14. Na4 Nbd7 15. b4 c4 16. Bc2 Ne5 17. Bc3 Nfg4? 18. h3 Nf6 19. Nf5 Bb8 20. Nc5 Bc6 21. f4 Ned7 22. Qe1 Nxc5 23. bxc5 Bd7



24. Nxc7!! Kxc7 25. Qg3+ Kf8 26. Qg5 Re6 27. f5 Rc6 28. Ba4 Qc7 29. Rf4 Ke7 30. Rd1 h6 31. Qh4 Ba7 32. Rxd5 Bxc5 33. Re4+ Kd8 34. Bxf6+ Kc8 35. Bxc6 Qxc6 36. Rxc5 1-0

以上、皆さんにお見せする価値のあるゲームだったかはわかりませんが、チェスの記事なのにゲームが全くないのも寂しいかと思い、棋譜と、そのゲームの背景の一部をご紹介します。チェスをされない方には、文章を通して少しでもチェスに親しみを持って頂けたらありがたいですし、すでにチェスをされる方には、よかったら棋譜を並べてもらって、文章と合わせてその場の空気を想像して頂けたら、と思います。



©David Llada 2014年のトロムソ・オリンピックで対局中の筆者

¹ 実はこれらの要因に加えて、6歳の息子が最近チェスを始めたことも、本稿執筆の重要なきっかけの一つです。（当の息子は、早くも将棋の方が面白い、と言い出しているのですが、チェスを続けてくれるかは不透明ですが。）

² この名著とは別に、東工大への着任が決まってからの、ILAのホームページの紹介記事（元々は柳瀬博一先生によるインタビュー形式）や、2020年度の外国語セクション広報紙『外国語だより』における山崎太郎先生との対談記事も、本稿のような形式を思いつききっかけとなったと思われます。両先生、そして『外国語だより』の編集を担当されていて、自ら文字起こしをして下さった、戦暁梅先生（現在日文研にご所属）と田村齊敏先生に厚くお礼を申し上げます。

³ また細かい点ですが、同じくWikipediaに「東京大学を卒業後」とありますが（<https://ja.wikipedia.org/wiki/渡辺暁>, 2023年9月8日最終閲覧）、4年を終えて卒業せず、休学してメキシコに行き、帰国後に卒論を書いて卒業しました。そんな時間の使い方は、今では推奨されないかもしれませんが、私自身にとっては本当に人生の転機となったので、本当にありがたい1年間だったな、と思います。

⁴ #37 渡辺暁「移民とチェスとコロナ禍と」×大竹尚登 Tokyo Tech DLab "STAY HOME, STAY GEEK" 研究者インタビュー（https://www.youtube.com/watch?v=OatONrAl_Ws, 2023年7月31日最終閲覧）

Title

アマゾニアの子どもたちにとっての「遊び」としての生業

Name

大橋 麻里子

はじめに

私は、2008年からペルーアマゾニア先住民シビボ（Shipibo）の村で調査をしてきた。研究者としての調査対象は、村の人びとの生業、共食、そして森林の利用である（例：大橋 2014, 2021）。しかし、村に滞在するなかで学んだことは、こうした調査の目的そのもの以外にもたくさんあった。そのなかのひとつは「子どもはそこにいるだけで、まわりが元気になる、大事な存在」だということである。村の子どもたちはよく笑う。そして、大人も子どもたちの様子をみては笑う（叱ることの方が多いのだが…）。そうした姿から、私は「子どもというのが、その場にいるだけで愛おしい存在」であることを学んだ。

とはいえ、調査をしている際に、村の子どもを恨めしく思っていた時期もあった。たとえば、修士課程の学生で、修士論文執筆のためにデータを集めるのに必死だったときのことである。ある日私は、村で年配の女性に昔の様子について話を聞いていた。村の変容を追っている私にとっては大事なデータになる話だったが、そのとき、子どもが現れて悪ふざけをしたため、年配の女性が怒りはじめてしまった。一度話がそれると、なかなかテーマに話が戻らない。私は片言のシビボ語で必死に話を戻そうとしたことを覚えている。

修士論文を提出し終わった後は、子どもたちと一緒に私も子どもになりきって毎日を過ごした。シビボの子どもたちは自然のなかで遊ぶ術を教えてくれ、とにかくよく笑った。村への滞在が長くなるにつれて、村の大人が色々なことを話してくれるようになり、それはうれしい反面、複雑な人間関係に私自身が絡め取られていくように感じることもあった。そんなときは、子どもたちと過ごす方が気楽だった。そして、彼らから自然資源を使った「遊び」について教わるのは、実に楽しかった。本稿では、そうした経験をもとに、自然で「遊ぶ」名人の子どもたちにフォーカスして、ドス・デ・マジヨ村での様子を記述することをこころみる。

本論に入る前に、「遊び」と「労働」の関係について、確認しておきたい。「遊び」の対極にあるものが「労働」であるとするならば、非西洋社会の「労働」について議論してきた経済人類学の議論にも少し触れておくべきであろう¹。西洋には、非西洋社会（「未開社会」）の人びとは食べる物がなく日頃から食べ物を探し回っている「貧困」であるとする、ステレオタイプとしてのイメージがあった。それに対して、リチャード・リーはアフリカのサン（Sun!）が狩猟において少ない労働時間で多くのカロリーを得ていることを指摘し、実は狩猟採集というのは非常に効率的な生業のあり方だということを示した（Lee 1968）。また本稿で取り上げるアマゾニアに住むシビボも、Bergan（1980）によって、少ない労働時間で多くのカロリーを主食のパナナから得ていると指摘がされている。つまり、「未開社会」の人びとは低い労働投下量で高いカロリーを得ていることが経済人類学者によって主張され

てきたのである²。

私自身も調査の過程で、可能な限り多くの人に納得してもらえるような論文を書きたいと思い、そのためにできるだけ数量化（グラフで示す）ことに努めてきた³。そのため、生態人類学という手法を主に用いて、データを収集するようにしてきた。

村で滞在しているとき、村人らを真似て、焼畑のための除草や収穫に参加してきたが、一時は、彼らの生業活動における労働投下量を明らかにするために、彼らの労働時間の計測を試みたときもある。しかし、その際にひとつ悩んだことがある。それは、現代社会においては「労働」と「遊び」を明確に分けることが当たり前であるが、この村の人びとの行動においては、それらを明確に分けることがむずかしいというものである。とりわけ子どもの行動は、大人以上に複雑である。通常、焼畑における労働投下量を計算する場合、子どもは大人の半分（1/2）とすることが多いが、本稿にて詳細を後述するように、シピボの子どもたちは親たちが収穫したバナナの運搬には参加するものの、それまでは別のことをしている。そうかと思えば、また別の日には親がする除草や収穫を結構な時間にわたり手伝っている。そうした様子を見て、子どもの行動を労働投下量という数値化することはむずかしいと私は考えるようになったのである。そして私は、彼らの生業への関わりが「労働」とも「遊び」ともいえる曖昧なものであり、そうした曖昧さこそが「シピボ社会の豊かさ」の要素のひとつなのではないかと考えるようになった。

本稿では、シピボの子どもたちの活動に注目し、調査を行う自分自身とのやりとりを中心に記述していくことで、彼らが行う「遊び」としての生業について考えていきたい。なお、自然資源に強く依存する社会における「子ども」に注目した先行研究に、亀井（2010）がある。亀井は、カメルーン熱帯林に住む狩猟採集民バカの子どもたちと共に行動をしながら、子どもたちが生業の技術そしてバカの社会において重視される食のシェアリングの規範を習得していく過程について明らかにした。本著は、これまで狩猟採集民の議論から捨象されてきた「子ども」という存在に注目することで、子どもが独自に行う狩猟についても明らかにするなど、バカ社会をより立体的に描くことに成功している。本稿でも亀井の視点にならい、「子ども」の行動に着目することで、シピボの生活を見直していくことにする。

本稿では3つの部分に分かれる。次の第1節では、研究対象地について、特にその地で暮らす子どもたちを取り巻く状況について、簡単に紹介する。続く第2節と第3節ではそれぞれ、彼らの主たる生業である漁撈と狩猟（第2節）、そして農耕（第3節）における「遊び」と「労働」の関係について考察し、「おわりに」では、これらの事例について分析し、シピボの子どもたちにとっての「遊び」の意味について、現時点での筆者の考えをまとめる。

1 村の子どもと「遊び」

1-1 「子ども」になるよう努める

対象地はペルー共和国（以下、ペルー）ウカヤリ州コロネルポルティエージョ県ドス・デ・マジヨ先住民コミュニティ（Comunidad Nativa de Dos de Mayo、以下、ドス・デ・マジヨ村）である。主な民族はシピボである。シピボの人口は、現在は3万人程度である。シピボはもともと好戦的な民族であり、魚を多く得られるウカヤリ川流域を占拠してきたとされる（Eakin et al. 1986）。ウカヤリ川はアマゾン川の源流のひとつであり、ペルーを南から北へと流れている。調査地となるシピボの集落はそのウカヤリ川上流域の支流に位置し、プカルパ市（Pucallpa）までは乗合船で20時間程度（川の水位が上がる雨季には、18時間程度）、さらに船外機付きのボートで約30分、

徒歩で約 15 分かかる（雨季であれば歩かずにボートで村にたどり着くことができる）。

村の人口は 100 名前後で推移している（2008 年から 2014 年まで）。主な生業は、漁労、農耕、狩猟採集である。村人は現金を得るために、トウモロコシ生産、木材伐採、出稼ぎも行っている。

日常的にもっとも多く消費する食事内容は、バナナ（*musa.spp*）を主食に、魚である。魚のかわりに野生動物の肉や、家畜のニワトリ（購入する場合もある）を食することもある。またコメやパスタを購入して消費することもある。

私は、シピボの村で村人宅に居候し、シピボ語を学びながら、居候先の焼畑や漁労などの生業に彼らと同じように参加するよう努め（彼らからみて、私がちゃんとできていたかどうかかわからないが）、彼らと共に生活をするなかで調査をさせてもらってきた。私は調査者としてというよりも、居候させてくれた家族の「子ども」のような形で、その場に居続けることを許してもらえるように努めた。居候先の奥さんのことを「ママ」と呼び、旦那さんのことを「パパ」と呼んでいた。居候先の奥さんは私よりも 1 歳年上なだけであり、彼女も、最初は私に「ママ」と呼ばれることについて笑っていたが、それでも他の娘たちと同じように私にも接してくれたと感じている。2010 年以降は、「ママ」の母親である祖母も他集落から移住してきて、一緒に住むようになった。

2008 年と 2009 年の滞在では、長女（当時 16 歳）が村での生活に不慣れな私を手伝ってくれた。だが、彼女が子どもを産み母親になったため、2010 年以降は、三女のモーシャ（7 歳、仮名）と一緒に行動することが多くなった。「ママ」の母親（つまりは祖母）もモーシャを「働き者」と評価して、モーシャのことを気に入っていた。モーシャは両親や祖母が焼畑は行くときには、必ずついて行った。そして、釣りが好きな子だった。

1-2 村の学校教育

子どもを取り巻く状況を説明するにあたって、学校教育に触れないわけにはいかない。ペルーアマゾニアの先住民社会でも、子どもたちは学校教育を受けることが求められている。

ドス・デ・マジヨ村には公立の小学校がひとつある。2012 年の時点で、村内の住居はすべて森から切り出してきた木材でできていたが、それに対し、小学校は村で唯一、コンクリート製の建物であった。教員は一名で、村出身の女性と結婚を機に移住してきた男性であった（2012 年当時）。それ以前は、単身赴任で来ていたシピボの男性が教鞭をとっていたが、彼は一度都市に戻ると村にはなかなか帰って来ないこともあった。教員が一人しかいないということもあり、授業をどの程度行うかはその教員の判断に委ねられている。授業はスペイン語で書かれた教科書を使いながら、シピボ語で進められていた。

小学校に行く日、村の子どもたちは朝 6 時には起きる。制服を持っている子は制服に、そうでない子も所持するなかで汚れや破れの少ない服に着替えてから、小学校に向かう⁴。どの家からも徒歩 3 分以内で、学校に着く。7 時には生徒が集合し、校庭に出て整列する練習をするほか、ペルー国歌を歌う。その後、教室に戻って授業を受ける。

私の居候先の子どもたちは、朝一番に準備される、熟したバナナを煮込んだジュースを飲み終わると学校へ行っていた。6 時過ぎから朝食の準備が始まるが、刺し網を取りに行き魚を回収し、調理が終わる前には、子どもたちは学校に行く時間になってしまうため、朝食を食べていると始業に間に合わない。子どもたちは 1 時間目終了後の休み時間に自宅に戻り、朝ごはんを食べていた。授業は午前中で終わるので、その後は家で宿題をしたり、親の仕事（焼畑に行く場合には焼畑に）一緒について行ったり、自分たちで魚を取りに行くなどして過ごす。

なお小学校を卒業後は中等高等学校に進むが、この村にはないため、近隣にあるシャララ村（Comunidad Nativa de Sharara）まで行かなければならない。シャララ村には、雨季であれば丸木舟で約 50 分、乾季であれば

徒歩で約1時間（もしくは徒歩15分＋丸木舟で30分）はかかる。ドス・デ・マジヨ村からシャララ村まで毎日通うのはそれなりに大変なのである。また、シャララ村は他民族のコッカーマ（cocama）が主要な民族であり、集落の規模が大きく混血化も進んでいるため、村内の日常的な会話はすべてスペイン語で行われているなど、ドス・デ・マジヨ村とは大きな違いがある。私の居候先の長女はシャララ村のそうした環境に馴染めず、卒業する前にやめてしまったという。（またそれ以外にも、年頃の女の子にとってのさまざまな悩みや出来事があったと思われる。）通い続けることができた子どもはみな、シャララ村で空き家を借りたり居候をしたりしながら通学していた。この村に住みながら、中高等学校教育を終えるのはそう簡単なことではない。

1-3 大人の「遊び」のサッカー

シピボ語には、日本語の「遊び」や英語の「play」に該当する言葉はない。「チンニ chinni」という言葉があるが、これは日本語でいうところの「ふざけて（いる）」の意味に近い。「チンニ」は、ふざけている子どもを「ふざけるんじゃない（チンニヤマウ）」と叱ったり、反対に大人が「ふざけたい（チンニカセイ）」と冗談を言ったりするときを使う。その他、不特定の異性と交流を持つ人物を「遊び人（チンニ）」と評する言葉であり、基本的にはネガティブな文脈で登場する。

子どもの「遊び」は実に多様である。本稿で、後述するような生業に関連する「遊び」以外にも、川で洗濯をしながらそのまま沐浴をして潜ったり泳いだりということもする。その他、サッカーやバレーボールといったスポーツも村で普及している。ただし、これらのスポーツを楽しむのは、子どもというより12・13歳以上の青年男女であり、夕方の沐浴前に汗を流す活動として行う⁵。先住民コミュニティ（行政村）になってからは、スポーツ振興員という役職が定められるようになった。その係になった人物は村内放送で「今からサッカー（バレー）をやります。みなさん集まってください」と声かけをする。

こうした球技の中でもサッカーは特に人気があり、幅広い年齢層に普及している。子ども（小学生）だけであることもあるし、成人男女であれば近隣の先住民コミュニティとの対抗戦も行われている。また、ウカヤリ州の先住民コミュニティを対象とした大規模サッカーイベントが年に一度行われる。たとえば、2012年2月に開催されたイベントには、村で船外機付きのボートを一艘準備して、希望者が乗り込み、丸1日かけて会場が設置されたプカルパ市近くまで移動した。往復のガソリンの調達方法についても、村の集会で何度か話し合われていた（この時は、同時期に村の共有地で伐採をしていた企業に依頼していた）。このように、サッカーは日常的にも大きなイベントとしても、シピボの大人が楽しむ「遊び」として親しまれている。

2 漁労と狩猟にみる「遊び」

2-1 魚の重要性とさまざまな漁法

シピボにとって、魚は欠かせない食材である。シピボ語で食事を「ピティ（piti）」と言い、魚は「ヤパ（yapa）」と言われるが、この村では魚が「ピティ」と呼ばれている。彼らにとっては「食事といえば魚である」と言っても過言ではない。食事の際には、魚の代わりに野生動物の肉や家畜であるニワトリの肉が用意されることもあるが、「河と共に生きている」彼らにとって、魚はもっとも身近で大事なタンパク源である。



図1 刺し網に魚がかかっていないかを確認する村人

本節では子どもたちが日常的に行う釣りの様子、そしてチントと呼ばれる狩猟について見ていくが、それに先立ち、シビポにとっての魚の重要性と漁法について説明しておきたい。

「漁／猟がうまい」＝「ムチャ (muchá)」であることは、男性に対する褒め言葉である。村人の話によると、1980年代くらいまでは漁がうまく大きな魚を仕留めてくる男性に対しては、自分の娘を嫁としてもらってほしいか、と親の方から頼んだという（ただし、その人物がケチでなければ、という条件付きで：彼らにとって気前のよさは重要な美徳である）

彼らは狙う魚や出漁する場所によって漁法や使う道具を使い分ける。漁はまた、河の水位に影響されるため、雨季と乾季では、用いられる漁法も、そして獲得量も、大きく変わる。具体的な漁法としては、釣り、弓、ヤス、魚毒を用いた漁があるが、年間通じて日課のように行われるのは、刺し網を用いた漁である。この刺し網は、他の人が勝手に魚を持っていってしまうといったことがなければ、大抵何がしかの魚を得ることができる（図1）。

刺し網を仕掛けに行くのは男性あるいは男児であることが多い。私の居候世帯の長男（当時12歳）は、毎朝夜明けとともに、父親に「網を取りに行ってくれ」と声をかけられていた。長男はしぶしぶと蚊帳の外に出て、洗面器（直径40センチほど）を片手に、三日月湖や支流に仕掛けてある刺し網を回収しに行っていたが、それが連日続くと、不貞寝をして父の言いつけに従わないこともあった。

刺し網漁はこうして、毎日のように仕掛けることが求められるため、日常的な義務であり、「楽しみ」があるとは言いがたいといえる。だが、それ以外の道具で行われる漁労は「楽しみ」をともなっているとんでもないだろう。村のなかでもっともよく見られる生業における「遊び」といえば「釣り」である。学校に登校する日もしない日も、子どもたちは釣りに出かける。以下では、調査中のある日の釣りの様子を示していきたい。

2-2 釣りの事例

2009年7月8日、居候先のモーシャと次男であるマナコ（5歳、仮名）その従兄弟であるウィリン（9歳、仮名）が三日月湖へ釣りに行くといって、自宅周辺の土を掘り返していたので、私も一緒に行きたいとお願いをした。土を掘っていたのは、ミミズを餌として用いるためであった。



図2 三日月湖の淵で釣りする子どもたち



図3 手間の籠：我々三人が得た魚、奥：ウィリンの分、植物の蔓に通してある

一人一人が1本の釣り竿を持つ。釣り竿は木の枝と釣り針(村の売店で購入可)とを、糸(1.5メートル程度)で結ぶ。針金がなければ、針金を短く切って先を尖らせ、釣り針の形にする(返しは作らない)。竿に適した木の枝がなければ、家の屋根を吹いているヤシの葉の葉身を使って作る。

竿を手渡されて、私は返しのついていない釣り針でうまく釣れるか不安に思った。自分でも釣りをする読者には自明であろうが、釣りにおいては魚を狙うポイントが重要になる。訪れた先の三日月湖でのポイントは、木の枝が水面に迫り出し、少し日がかかる場所であった。私たちはそのような場所で釣りを始めた(図2)。

私にはほとんどわからないが、彼らは水面を見ればどこに魚がいるかわかるようで、そのポイントを狙って糸を垂らしていた。子どもたちは次々に釣り上げて行く。そうした姿を見ていると、ここでの魚釣りはいとも簡単そうに見えるが、私がやると、魚がかかっても返しのない釣り針ではすぐに逃げられてしまった。かかった瞬間に針が魚に食い込むようぐっと竿を手前に引くのだと、子どもたちの指導を受けるが、頭で理解できても実際にそう簡単にできるものではない。

釣れる魚の多くは、シピボ語でクシュ(kexe、学名不明)と呼び、市場で並んでいるのを私は見たことがない種類だった。背ビレのトゲが鋭く、魚を針からははずす際に、それが手に刺さると出血しかなり痛いので、モーシャは持ってきた山刀で魚の頭を叩いて気絶させてから、針からははずしていた。彼らはどこに行くにも大抵、山刀を持ち歩くが、これがさまざまところで役に立つ。

私がなかなか魚を釣れないでいたときに、ウィリンが「アシュンバ(Ashunba)」=「手伝おうか」と言い、私の釣り竿を取り上げて魚を釣り上げ、魚をつけたままの竿を戻してくれた。当時、食のシェアリングについて調査をしていた私は、シピボの人びとの所有概念や分配の仕方について考えていたため、このウィリンの行動は実に参考になった。だれが獲ったかということは、釣りにおいてはだれの竿にかかったのかということがわかったからである。

子どもたちは少しずつ移動しながらポイントを変えて次々に釣っていく⁶。釣りをしながら「マリ(私のこと)、シューシャマ ピヌン(xe shama pinen)」=「マリ、この魚の揚げたのを食べよう」と声をかけてくれた(この魚は揚げて食べるのが一番うまいとされている)。どうやら魚が全然釣れない私が退屈そうに見えたらしく、声をかけてくれたのである。こうして「今、していることのゴール」として、「〇〇、食べようね。」と話しかけてもらったことは、私がこれまでに参加をしてきた焼畑の作業中にもよくあった。行動を共にする私が飽きたり疲れたりし

ている様子を察して、励ます言葉を投げかけてくれるのである。

集落を出発したのは7時半ごろであったが、10時をすぎた頃、私以外のみなも釣りに飽きてきたようで、付近にあったボートに乗って遊び始めたことで釣りは終わった。モーシャとマナコと私は同じ家に住んでおり一緒に食べるため、3人が釣った魚はまとめてひとつの籠に入れられた（図3）。

釣りを終わせるタイミングもその時々で異なる。別の日にモーシャと釣りに行ったときには、「何匹釣ったら、終わりにしよう」とモーシャが目標とする数を決め、それに到達するまでふたりでがんばって続けたことがあった（私はほとんど役立たず）。また、居候先の長女と釣りに行ったときには、彼女が「お腹が空いたから、帰ろう」と口にしたことで釣りは終わった。

本項の最後に、釣りや刺し網漁の違いとは何かを考えてみたい。釣りの楽しみあるいは刺し網漁との違いとして、獲物がかかったときに道具を通して伝わってくる獲物の動きが感じられ、獲物を仕留めたことの実感が得られることが挙げられる。私自身も刺し網にかかった魚を取りはずしたことがあるが、かかってから時間が経った魚はすでに死んでいることが多い。またかかった魚が生きていたとしても、複雑に網に絡まっている魚をはずすのは、達成感を得られるというよりむしろ面倒な作業であると感じた。釣りで得られるような「仕留めた」という感覚を、刺し網で得るのはむずかしいだろう。また弓矢漁は特定の魚を得る場合に行われるが、弓矢漁と釣りの共通点として、個人の技能が魚の獲得に大きく反映することが挙げられる。刺し網の場合、腕の良し悪しはあまり結果に反映されない。そうしたこともまた、釣りや弓矢で魚が獲れたときに、「うまかった」という感覚につながるのではないかと思われる。

2-3 子どもが行う狩猟、チント



図4 リクガメとアルマジロに喜ぶ



図5 弓を使えるようになることは一人前の証



図6 製作中のチント

子どもの行う生業的遊びである狩猟についても言及しておきたい。狩猟そのものは、2012年の時点で、村では銃を持つ男性が1名、そして、罠の一種であるトラバサミを持っている男性が1名、そしてその両方を持つ男性が1名いる。基本的にはこうした道具がないと動物を仕留めることはむずかしいが、森を歩いていて、ローランドパカ（*Cuniculus paca*）を見つければ、村人は山刀を片手においかけ巣のなかに入ったところを仕留めるし、リクガメ（*Chelonoidis denticulata*）やアルマジロ（*Dasyus novemcinctus*）であれば、狩猟の道具がなくても生きてまま素手で捕まえることができる（図4）。

銃や既製品の罠がなくても、自作した弓と矢を用いる場合もある。主として魚を取るときに用いられる弓矢の場合は、購入品の釘の先を四つ叉に加工してやじりとし、矢の先端につけることで、矢がしっかり魚に刺さるように

する（図5）。

弓矢のなかでも、子どもが使うものといえば、「チント（chinto）」である。チントとは、先端部分を削って尖らせて作る矢のことで、主には子どもたち（とくに男児）が「遊び」として狩猟をする際に用いるものである。万が一、人に当たったとしても、よほどのことがなければ怪我をさせることはない。大人がチントは用いることは少ないが、チントは周辺の樹木から切り出した材で作れることから、チントを使って弓矢猟（漁）を楽しむ大人もいる（図6）。なおチントは、シピボ語だけではなくスペイン語でも同様にチントと呼ばれている。

チントでは、小型の鳥やリスなどを狙って仕留める。弓矢猟で得られる動物は、そもそも体の小さい鳥や動物であるため、家族との食事の時間まで待たずに、子どもたち（だけ）で調理して食べてしまうこともある。また矢があたっても、動物が気を失うだけの場合もある。チントに限ったことではないが、狩猟で得られた動物が生きている場合は、すぐに食用とせずペットとして飼うこともある。

チントを使った弓矢猟で獲物を仕留める感覚を身につけていった子どもたちは、将来的に銃を使って動物を仕留めるようになっていく。つまり、彼らが行う「遊び」としての狩猟は、大きな獲物を取るためのトレーニングという意味合いもあるのである。

3 「働き者」の定義と農耕における「遊び」

3-1 農耕をしなければ「働き者」ではない？

漁労と狩猟とならんで、シピボにとって重要な生業がバナナ生産を中心とする農耕である。ここでは農耕における子どもたちの行動について記述していく。

私はこれまでに食材の生産（獲得）やその分配をとおして、人びとの間で社会関係を左右する概念である「働き者（raya）」や「ケチ（yoashi）」めぐって、人びとがどういった探り合いややりとりをしているのかを明らかにしてきた（Ohashi 2015）。村のなかでは、前節での冒頭で述べたように、漁と猟の腕は、娘を嫁にやってもいいと思わせるくらい、人をみるにあたって重視されるが、「働き者」であることもそれと同様に、重要な美德とされている。

シピボの人びとにとって、「働き者」というのがどういう意味なのか。調査をしながらそれについて考えていたときに、こんな出来事があった。ある世帯に刺し網をよく仕掛けに行き（回収も含む）、毎日のように魚を多く獲ってくる男の子（当時12歳）がいた。彼の母親に対して、「彼は働き者だね」と言ったところ、母親はそれに対して「漁だけね」と笑って答えたのである。確かに彼は毎日漁に勤しんでいるが、少なくともその当時において、焼畑に行ってバナナを担いで帰ってくる姿を見たことはほとんどなかった。村では、バナナという主食を得るために働くということが、「働き者」と呼ばれるためかどうかの分かれ目なのである（Ohashi et al. 2011）。以下では、シピボの子どもたちが農耕（収穫時）にどのように参加しているのかを見ていきたい。

3-2 畑で収穫、そのまま「食べる」

シピボ語の挨拶は、「どこに行くの？（Jae ne kai）」と尋ねることから始まる。それに対して、焼畑に行くときには、「バナナを取りに行く（Paranta bi kai）」と答え、魚を獲り（とり）に行くときであれば、「刺し網を仕掛けに行く



図7 収穫に来た家族、焼畑の入口に到着

(Trampa aki kai)」、「釣りに行く (Mishiki kai)」ほかにも「クシュ (前出、魚の種類) を、弓を使って取りに行く (Kexe tsuakai kai)」などと答える。一方、「狩猟に行く」というのは「ユームライカイ (Yomurai kai)」と言い、それは、家にはおらずに、森を歩いたり川を丸木舟で移動したりしながら、食材となる動物を探すことを意味する。

こうして日常的な挨拶では、「今から何をするのか」が明確に会話で示されるが、実際には、目的となる行動以外のことも多くしている。たとえば、焼畑に行く場合も、「バナナを取りに行く」だけでなく、焼畑への往復の道のりにおいて、そして、焼畑にいる間にさまざまなことをする。とりわけ子どもの行動は「遊び」の連続である。

私の居候世帯が所有する焼畑は、住居からそれなりに遠い。住居から焼畑までを水路で行くことのできる雨季であっても、丸木舟で30分はかかる場所にあった。乾季だと徒歩30分+丸木舟15分になる(2012年当時)。焼畑からは数日分のバナナを収穫してくるため、村所有のボート(4メートル程度)が使えるようであればそれを使うが、大抵の場合は、2人乗りあるいは4人乗りの小型の丸木舟にいくつか分かれて行くことになる(図7)。

子どもたちは釣りをしながら行き、親とは別に焼畑へは遅れて到着するということがあった。焼畑までの道のりで鳥の巣を見つけると、卵が入っていないか確認をする(見つければ、調理して食べる)。焼畑に到着すると、大人たちはバナナを収穫する前の下準備として、収穫する房が草に埋もれてしまわぬように株の周りを除草する。その間、祖母がバナナの葉を山刀で切り、座れる場所を作ってくれる。子どもたちは焼畑のなかに植わっているパパイヤ (*Carica papaya*) を収穫しに行き、その場で食べ、私にも分けた分をくれる。他にもパイナップル (*Ananas comosus*) やサトウキビ (*Saccharum officinarum*) も植えられている(他の人が勝手に持って行かないように、二次林化している焼畑のなかの、一見しただけではわからない場所に植えてある)。パイナップルやサトウキビは家族全員が食べるために集落に持ち帰ることが多いが、パパイヤは一度に多く収穫できるため、まずはその場で切り分けて収穫に来たメンバーで食べ、焼畑に来なかった家族の分だけを持ち帰る(これには、パパイヤが前者ふたつに比べて皮が薄く、運搬には不向きという作物的特徴があることも関係しているかもしれない)。

集落内にも果物になる植物は植えられているが、その多くは樹高の高い果樹である。上で記したパパイヤなどは、他の家の子どもが勝手に収穫して食べることがないよう、焼畑に植えられているのである。焼畑に行くという行動には、主食作物を収穫するという本来の目的に加えて、焼畑に行かないとありつけない甘い果実を食べられるという「楽しみ」があるのだ。

親もそれがわかっているので、焼畑に行くにあたり、子どもに「プーチャククノン (Pucha cucunon)」=「パパイヤを食べようね」と声をかけることがある。雨季はともかく乾季は、焼畑まで結構な距離を歩かなければなら

ないため、焼畑から作物を自宅まで運ぶにあたり、人手が多いに越したことはないため、このような言い方で子どもを収穫に誘うのである。

子どもたちは、帰りのバナナの運搬には否応なく参加しなければならないが、それまでの間は果実を食べたり、ときには近くの支流で釣りをしたりしている。また、家族みなが朝食をとっていないときには、畑に鍋を持って行って、その場で釣れた魚を調理してご飯を食べることもあった。

前出の漁労や狩猟はそのこと自体が「楽しみ」でもある一方で、農耕の場合は「労働」と「遊び」はより明確に分かれているといえる。とはいえ、バナナの運搬という「労働」を行う待機時間においても、ドス・デ・マジヨ村の子どもたちは、果物を食べるなど、さまざまな「遊び」の要素を取り入れているのである。

おわりに 「遊び」としての生業

本稿では、私がこれまでに調査をしてきたペルーアマゾン先住民・シピボの子どもたちが、どのように生業に関わっているかについて、漁労（釣り）、狩猟（弓矢猟）、農耕の3つをめぐる行動を明らかにした。釣りと狩猟の場でも、農耕の場でも、子どもたち「遊び」の要素を楽しみつつ、こうした生業が行われる場に参加しており、特に釣りや狩猟については、将来に向けてのトレーニングとしても重要であることを指摘した。

なお、釣りと狩猟については、それ自体が「楽しみ」であると同時に、彼らがとってきた魚や肉が、家族全体にとって大事な食料となっていることも指摘しておきたい。彼らが魚をとっているウカヤリ川においては、1980年代以降、大規模な商業的漁業が盛んになった影響で漁獲量が減っているが、それに加えて、村に導入されている森林開発のプロジェクトの仕事に大人が駆り出され、漁に出られない日もあったりする。そのような場合には、子どもが釣ってきた魚が重宝される。また狩猟に関しても、獲物が少量の場合は子どもたちだけで食べてしまう場合もあると述べたが、ちょうどそれが家族の食事の時間にあたる場合は、その獲物を少量でも家族で分けあって食べる。つまり、子どもたちによる釣りや弓矢猟は、食資源の減少や現金獲得活動に従事することが求められるようになった近年においては、それぞれの家族にとって食資源の獲得という意味でも大事な活動となっているのである。

本稿で取り上げたような、シピボの人びとは自然を利用しつつ、そこから食べ物を得て生活をしている。しかし一方で、現金経済の影響を受けており、工業製品の洋服を着ることも当たり前となっている（そもそもシピボはアマゾニアのなかでもファッションにうるさい人たちである）。さらにいえば、出稼ぎに出て獲得した現金のおかげで、携帯電話もそれぞれの人が持つようになっており、都市生活の影響は確実に強まっていた。しかし、そうしたなかでもシピボの子どもたちは、少なくとも村にいる際には、本稿で示したような「遊び」を日々繰り返すなかで、自然資源を駆使しながら生活基盤となる、食べ物の獲得や生産における技術を、着実に習得しているのである。それらの技術はまた、周囲に一人前として認められるために習得すべき技術でもあり、それと同時に得られた資源を他者とともに食べるか、などの社会的規範も学んでいるのである。

エピローグ

本稿の執筆の過程で、調査をしていた頃のさまざまな記憶がよみがえってきた。当時は村の「子ども」として認められてうれしい反面、居候先の祖母やママから「あれして、これして」と実際の子どものように扱われるよ

うになり、本音を言えば、そのような扱いを不満に感じた時期もあった。だが、それは全くもって贅沢な悩みであり、今思えばありがたいことである。彼女たちに、そしてたくさん行動をともにしてくれたモーシャに、とても感謝している。

「子どもはそこにいるだけで、まわりが元気になる、大事な存在」というのは、私自身、村の滞在を通して学んだことであるが、私自身が母となってからはこのことをより一層強く感じるようになった。私は三人兄妹の末っ子で、妹か弟が欲しかったこともあり、小さい子と接することが好きだった。しかし、成長するにつれて、自分よりも下の年代と接する機会は減っていった。そうして大人になり、初めて会う子どもとはどう接していいのかわからなくなっていた。これは私に限らず、今の日本が抱える社会的な問題のひとつであるのかもしれない。東京都内で電車に乗れば、まるで子どもを連れていることが罪であるような対応をされることもあるし、夫も特急列車のなかで子どもが騒いでいての舌打ちをされ、「大好きな電車に乗って興奮しているので、ある程度騒ぐのは仕方ないと思います」とつぶやいたら、険悪な雰囲気になった経験があるという。もちろんそうした嫌な経験だけではなく、隣に座った女性にぬいぐるみもらったこともあれば、長男を連れて大阪に行ったときには、同じく電車のなかで、見ず知らずの女性が「かわいい」と言いながら息子を抱っこしてくれて、驚きながらも大変うれしく感じたこともある。「子どもをかわいいと思う」気持ちの有無もそうだが、それをどこまで表立って表現してよいものかについては、地域差もあるのかもしれない。

子どもとの関係はもちろんだが、日本の人びとがもっと「豊か」に過ごすためのヒントをアマゾニアの先住民社会は与えてくれる。今後も生涯を通じて、可能な限り村の人びとの顔を見に行ければと思っている。

ところで、モーシャはどうしているのだろうか。互いに自分の子どもを連れて一緒に釣りにでかける日が来ることを心待ちにしている。

参考文献

- Bergman, Roland W. (1980). *Amazon Economics: The Simplicity of Shipibo Indian Wealth*. Department of Geography, Syracuse University: University Microfilms International.
- Eakin, Lucille, Erwin Lauriault, and Harry Boonstra. (1986). *People of the Ucayali: The Shipibo and Conibo of Peru*. Dallas, TX: International Museum of Cultures.
- Lee, Richard B. and Irvine Devore eds., (1968). *Man the Hunter: The First Intensive Survey of Single, Crucial Stage of Human Development-Man's Once Universal hunting Way of Life*. New York: Routledge.
- Ohashi, Mariko, Toshio Meguro, Motomu Tanaka, Makoto Inoue. (2011) "Current Banana Distribution in Peruvian Amazon Basin, with Attention to the Notion of 'Aquinquin' in Shipibo Society". *Tropics* Vol. 20, pp.25-40.
- Ohashi, Mariko. (2015) "Whom to Share With? Dynamics to the Food Sharing System of the Shipibo in the Peruvian Amazon," in Motomu Tanaka and Makoto Inoue eds., *Collaborative Governance of Forest Toward Sustainable Forest Resource Utilization*. The University of Tokyo Press.
- 大橋麻里子 (2013) 「アマゾン氾濫原におけるバナナの自給的栽培ーペルー先住民シビボの事例から」『生き物文化誌学会ピオストーリー』Vol.19 85-94
- 大橋麻里子 (2014) 「アマゾンの村で飲み食いーフィールドワーカーは村人になれるのか」佐藤靖明・村尾るみこ編著『フィールドワークの衣食住〈百万人のフィールドワーカーシリーズ 11〉』古今書院 2-28
- 大橋麻里子 (2021) 「揺らぐ食のわかちあいーペルーアマゾン、シビボの森林利用から」柳澤雅之 阿部健一 (編)『ノーライフ・ノーフォレスト: 熱帯林の「価値命題」を暮らしから問う』京都大学出版会 67-93
- カイヨワ・ロジェ (1970)『遊びと人間』清水幾太郎・霧生和夫訳 岩波書店
- 亀井伸孝 (2010)『森の小さな〈ハンター〉たちー狩猟採集民の子どもの民族誌』京都大学学術出版会
- ホイジンハ・ヨハン (1973)『ホモ・ルーデンス』中公文庫
- 山内昶 (1992)『経済人類学の対位法』世界書院

¹ 「遊び」の定義については、ホイジンハ (1973 = 原著 1938 年) の『ホモ・ルーデンス』やカイヨワ (1970 年 = 原著 1958 年) の『遊びと人間』が古典として知られている。たとえば、カイヨワでは、遊びの例としてスポーツや賭け事などが扱っているが、それは西洋社会が前提となった「遊び」であるといえ、本稿で取り上げるような自然資源に依存する生活における生業のなかに見出される「遊び」は議論の対象に入っていない。

² たとえば、経済人類学の議論を整理したものとして、山内 (1992) が詳しい。

³ たとえば、私は食事調査や収穫量の調査を行っている。詳しくは Ohashi et al. (2011) を参照されたい。

⁴ 焼畑や伐採活動に参加すると、すぐに服に染みが付いたり破れたりする。特に未熟のバナナ (緑色) の液は、時間が経った後の血痕のような色なり、洗濯しても落ちない。

⁵ 1990 年代までは、12・13 歳で婚姻関係を結ぶこともあったが、近年はまだ学校教育を受けている年齢である。結婚する年齢も当時より高くなっている。

⁶ 船で釣りに出るときもある。その場合、カヌーは小さい方が魚の多くいる木々の間にも入っていきやすいので、好まれる。

Title

アマゾニアの子どもたちにとっての「遊び」としての生業

Name

大橋 麻里子

はじめに

私は、2008年からペルーアマゾニア先住民シビボ（Shipibo）の村で調査をしてきた。研究者としての調査対象は、村の人びとの生業、共食、そして森林の利用である（例：大橋 2014, 2021）。しかし、村に滞在するなかで学んだことは、こうした調査の目的そのもの以外にもたくさんあった。そのなかのひとつは「子どもはそこにいるだけで、まわりが元気になる、大事な存在」だということである。村の子どもたちはよく笑う。そして、大人も子どもたちの様子をみては笑う（叱ることの方が多いのだが…）。そうした姿から、私は「子どもというのが、その場にいるだけで愛おしい存在」であることを学んだ。

とはいえ、調査をしている際に、村の子どもを恨めしく思っていた時期もあった。たとえば、修士課程の学生で、修士論文執筆のためにデータを集めるのに必死だったときのことである。ある日私は、村で年配の女性に昔の様子について話を聞いていた。村の変容を追っている私にとっては大事なデータになる話だったが、そのとき、子どもが現れて悪ふざけをしたため、年配の女性が怒りはじめてしまった。一度話がそれると、なかなかテーマに話が戻らない。私は片言のシビボ語で必死に話を戻そうとしたことを覚えている。

修士論文を提出し終わった後は、子どもたちと一緒に私も子どもになりきって毎日を過ごした。シビボの子どもたちは自然のなかで遊ぶ術を教えてくれ、とにかくよく笑った。村への滞在が長くなるにつれて、村の大人が色々なことを話してくれるようになり、それはうれしい反面、複雑な人間関係に私自身が絡め取られていくように感じることもあった。そんなときは、子どもたちと過ごす方が気楽だった。そして、彼らから自然資源を使った「遊び」について教わるのは、実に楽しかった。本稿では、そうした経験をもとに、自然で「遊ぶ」名人の子どもたちにフォーカスして、ドス・デ・マジヨ村での様子を記述することをこころみる。

本論に入る前に、「遊び」と「労働」の関係について、確認しておきたい。「遊び」の対極にあるものが「労働」であるとするならば、非西洋社会の「労働」について議論してきた経済人類学の議論にも少し触れておくべきであろう¹。西洋には、非西洋社会（「未開社会」）の人びとは食べる物がなく日頃から食べ物を探し回っている「貧困」であるとする、ステレオタイプとしてのイメージがあった。それに対して、リチャード・リーはアフリカのサン（Sun!）が狩猟において少ない労働時間で多くのカロリーを得ていることを指摘し、実は狩猟採集というのは非常に効率的な生業のあり方だということを示した（Lee 1968）。また本稿で取り上げるアマゾニアに住むシビボも、Bergan（1980）によって、少ない労働時間で多くのカロリーを主食のパナナから得ていると指摘がされている。つまり、「未開社会」の人びとは低い労働投下量で高いカロリーを得ていることが経済人類学者によって主張され

てきたのである²。

私自身も調査の過程で、可能な限り多くの人に納得してもらえるような論文を書きたいと思い、そのためにできるだけ数量化（グラフで示す）ことに努めてきた³。そのため、生態人類学という手法を主に用いて、データを収集するようにしてきた。

村で滞在しているとき、村人らを真似て、焼畑のための除草や収穫に参加してきたが、一時は、彼らの生業活動における労働投下量を明らかにするために、彼らの労働時間の計測を試みたときもある。しかし、その際にひとつ悩んだことがある。それは、現代社会においては「労働」と「遊び」を明確に分けることが当たり前であるが、この村の人びとの行動においては、それらを明確に分けることがむずかしいというものである。とりわけ子どもの行動は、大人以上に複雑である。通常、焼畑における労働投下量を計算する場合、子どもは大人の半分（1/2）とすることが多いが、本稿にて詳細を後述するように、シピボの子どもたちは親たちが収穫したバナナの運搬には参加するものの、それまでは別のことをしている。そうかと思えば、また別の日には親がする除草や収穫を結構な時間にわたり手伝っている。そうした様子を見て、子どもの行動を労働投下量という数値化することはむずかしいと私は考えるようになったのである。そして私は、彼らの生業への関わりが「労働」とも「遊び」ともいえる曖昧なものであり、そうした曖昧さこそが「シピボ社会の豊かさ」の要素のひとつなのではないかと考えるようになった。

本稿では、シピボの子どもたちの活動に注目し、調査を行う自分自身とのやりとりを中心に記述していくことで、彼らが行う「遊び」としての生業について考えていきたい。なお、自然資源に強く依存する社会における「子ども」に注目した先行研究に、亀井（2010）がある。亀井は、カメルーン熱帯林に住む狩猟採集民バカの子どもたちと共に行動をしながら、子どもたちが生業の技術そしてバカの社会において重視される食のシェアリングの規範を習得していく過程について明らかにした。本著は、これまで狩猟採集民の議論から捨象されてきた「子ども」という存在に注目することで、子どもが独自に行う狩猟についても明らかにするなど、バカ社会をより立体的に描くことに成功している。本稿でも亀井の視点にならい、「子ども」の行動に着目することで、シピボの生活を見直していくことにする。

本稿では3つの部分に分かれる。次の第1節では、研究対象地について、特にその地で暮らす子どもたちを取り巻く状況について、簡単に紹介する。続く第2節と第3節ではそれぞれ、彼らの主たる生業である漁撈と狩猟（第2節）、そして農耕（第3節）における「遊び」と「労働」の関係について考察し、「おわりに」では、これらの事例について分析し、シピボの子どもたちにとっての「遊び」の意味について、現時点での筆者の考えをまとめる。

1 村の子どもと「遊び」

1-1 「子ども」になるよう努める

対象地はペルー共和国（以下、ペルー）ウカヤリ州コロネルポルティエージョ県ドス・デ・マジヨ先住民コミュニティ（Comunidad Nativa de Dos de Mayo、以下、ドス・デ・マジヨ村）である。主な民族はシピボである。シピボの人口は、現在は3万人程度である。シピボはもともと好戦的な民族であり、魚を多く得られるウカヤリ川流域を占拠してきたとされる（Eakin et al. 1986）。ウカヤリ川はアマゾン川の源流のひとつであり、ペルーを南から北へと流れている。調査地となるシピボの集落はそのウカヤリ川上流域の支流に位置し、プカルパ市（Pucallpa）までは乗合船で20時間程度（川の水位が上がる雨季には、18時間程度）、さらに船外機付きのボートで約30分、

徒歩で約 15 分かかる（雨季であれば歩かずにボートで村にたどり着くことができる）。

村の人口は 100 名前後で推移している（2008 年から 2014 年まで）。主な生業は、漁労、農耕、狩猟採集である。村人は現金を得るために、トウモロコシ生産、木材伐採、出稼ぎも行っている。

日常的にもっとも多く消費する食事内容は、バナナ（*musa.spp*）を主食に、魚である。魚のかわりに野生動物の肉や、家畜のニワトリ（購入する場合もある）を食することもある。またコメやパスタを購入して消費することもある。

私は、シピボの村で村人宅に居候し、シピボ語を学びながら、居候先の焼畑や漁労などの生業に彼らと同じように参加するよう努め（彼らからみて、私がちゃんとできていたかどうかかわからないが）、彼らと共に生活をするなかで調査をさせてもらってきた。私は調査者としてというよりも、居候させてくれた家族の「子ども」のような形で、その場に居続けることを許してもらえるように努めた。居候先の奥さんのことを「ママ」と呼び、旦那さんのことを「パパ」と呼んでいた。居候先の奥さんは私よりも 1 歳年上なだけであり、彼女も、最初は私に「ママ」と呼ばれることについて笑っていたが、それでも他の娘たちと同じように私にも接してくれたと感じている。2010 年以降は、「ママ」の母親である祖母も他集落から移住してきて、一緒に住むようになった。

2008 年と 2009 年の滞在では、長女（当時 16 歳）が村での生活に不慣れな私を手伝ってくれた。だが、彼女が子どもを産み母親になったため、2010 年以降は、三女のモーシャ（7 歳、仮名）と一緒に行動することが多くなった。「ママ」の母親（つまりは祖母）もモーシャを「働き者」と評価して、モーシャのことを気に入っていた。モーシャは両親や祖母が焼畑は行くときには、必ずついて行った。そして、釣りが好きな子だった。

1-2 村の学校教育

子どもを取り巻く状況を説明するにあたって、学校教育に触れないわけにはいかない。ペルーアマゾンニアの先住民社会でも、子どもたちは学校教育を受けることが求められている。

ドス・デ・マジヨ村には公立の小学校がひとつある。2012 年の時点で、村内の住居はすべて森から切り出した木材でできていたが、それに対し、小学校は村で唯一、コンクリート製の建物であった。教員は一名で、村出身の女性と結婚を機に移住してきた男性であった（2012 年当時）。それ以前は、単身赴任で来ていたシピボの男性が教鞭をとっていたが、彼は一度都市に戻ると村にはなかなか帰って来ないこともあった。教員が一人しかいないということもあり、授業をどの程度行うかはその教員の判断に委ねられている。授業はスペイン語で書かれた教科書を使いながら、シピボ語で進められていた。

小学校に行く日、村の子どもたちは朝 6 時には起きる。制服を持っている子は制服に、そうでない子も所持するなかで汚れや破れの少ない服に着替えてから、小学校に向かう⁴。どの家からも徒歩 3 分以内で、学校に着く。7 時には生徒が集合し、校庭に出て整列する練習をするほか、ペルー国歌を歌う。その後、教室に戻って授業を受ける。

私の居候先の子どもたちは、朝一番に準備される、熟したバナナを煮込んだジュースを飲み終わると学校へ行っていた。6 時過ぎから朝食の準備が始まるが、刺し網を取りに行き魚を回収し、調理が終わる前には、子どもたちは学校に行く時間となってしまうため、朝食を食べていると始業に間に合わない。子どもたちは 1 時間目終了後の休み時間に自宅に戻り、朝ごはんを食べていた。授業は午前中で終わるので、その後は家で宿題をしたり、親の仕事（焼畑に行く場合には焼畑に）一緒について行ったり、自分たちで魚を取りに行くなどして過ごす。

なお小学校を卒業後は中等学校に進むが、この村にはないため、近隣にあるシャララ村（Comunidad Nativa de Sharara）まで行かなければならない。シャララ村には、雨季であれば丸木舟で約 50 分、乾季であれば

徒歩で約1時間（もしくは徒歩15分＋丸木舟で30分）はかかる。ドス・デ・マジヨ村からシャララ村まで毎日通うのはそれなりに大変なのである。また、シャララ村は他民族のコッカーマ（cocama）が主要な民族であり、集落の規模が大きく混血化も進んでいるため、村内の日常的な会話はすべてスペイン語で行われているなど、ドス・デ・マジヨ村とは大きな違いがある。私の居候先の長女はシャララ村のそうした環境に馴染めず、卒業する前にやめてしまったという。（またそれ以外にも、年頃の女の子にとってのさまざまな悩みや出来事があったと思われる。）通い続けることができた子どもはみな、シャララ村で空き家を借りたり居候をしたりしながら通学していた。この村に住みながら、中高等学校教育を終えるのはそう簡単なことではない。

1-3 大人の「遊び」のサッカー

シピボ語には、日本語の「遊び」や英語の「play」に該当する言葉はない。「チンニ chinni」という言葉があるが、これは日本語でいうところの「ふざけている」の意味に近い。「チンニ」は、ふざけている子どもを「ふざけるんじゃない（チンニヤマウ）」と叱ったり、反対に大人が「ふざけたい（チンニカセイ）」と冗談を言ったりするときを使う。その他、不特定の異性と交流を持つ人物を「遊び人（チンニ）」と評する言葉であり、基本的にはネガティブな文脈で登場する。

子どもの「遊び」は実に多様である。本稿で、後述するような生業に関連する「遊び」以外にも、川で洗濯をしながらそのまま沐浴をして潜ったり泳いだりということもする。その他、サッカーやバレーボールといったスポーツも村で普及している。ただし、これらのスポーツを楽しむのは、子どもというより12・13歳以上の青年男女であり、夕方の沐浴前に汗を流す活動として行う⁵。先住民コミュニティ（行政村）になってからは、スポーツ振興員という役職が定められるようになった。その係になった人物は村内放送で「今からサッカー（バレー）をやります。みなさん集まってください」と声かけをする。

こうした球技の中でもサッカーは特に人気があり、幅広い年齢層に普及している。子ども（小学生）だけであることもあるし、成人男女であれば近隣の先住民コミュニティとの対抗戦も行われている。また、ウカヤリ州の先住民コミュニティを対象とした大規模サッカーイベントが年に一度行われる。たとえば、2012年2月に開催されたイベントには、村で船外機付きのボートを一艘準備して、希望者が乗り込み、丸1日かけて会場が設置されたプカルパ市近くまで移動した。往復のガソリンの調達方法についても、村の集会で何度か話し合われていた（この時は、同時期に村の共有地で伐採をしていた企業に依頼していた）。このように、サッカーは日常的にも大きなイベントとしても、シピボの大人が楽しむ「遊び」として親しまれている。

2 漁労と狩猟にみる「遊び」

2-1 魚の重要性とさまざまな漁法

シピボにとって、魚は欠かせない食材である。シピボ語で食事を「ピティ（piti）」と言い、魚は「ヤパ（yapa）」と言われるが、この村では魚が「ピティ」と呼ばれている。彼らにとっては「食事といえば魚である」と言っても過言ではない。食事の際には、魚の代わりに野生動物の肉や家畜であるニワトリの肉が用意されることもあるが、「河と共に生きている」彼らにとって、魚はもっとも身近で大事なタンパク源である。



図1 刺し網に魚がかかっていないかを確認する村人

本節では子どもたちが日常的に行う釣りの様子、そしてチントと呼ばれる狩猟について見ていくが、それに先立ち、シビポにとっての魚の重要性と漁法について説明しておきたい。

「漁／猟がうまい」＝「ムチャ (muchá)」であることは、男性に対する褒め言葉である。村人の話によると、1980年代くらいまでは漁がうまく大きな魚を仕留めてくる男性に対しては、自分の娘を嫁としてもらってほしいか、と親の方から頼んだという（ただし、その人物がケチでなければ、という条件付きで：彼らにとって気前のよさは重要な美徳である）

彼らは狙う魚や出漁する場所によって漁法や使う道具を使い分ける。漁はまた、河の水位に影響されるため、雨季と乾季では、用いられる漁法も、そして獲得量も、大きく変わる。具体的な漁法としては、釣り、弓、ヤス、魚毒を用いた漁があるが、年間通じて日課のように行われるのは、刺し網を用いた漁である。この刺し網は、他の人が勝手に魚を持っていってしまうといったことがなければ、大抵何がしかの魚を得ることができる（図1）。

刺し網を仕掛けに行くのは男性あるいは男児であることが多い。私の居候世帯の長男（当時12歳）は、毎朝夜明けとともに、父親に「網を取りに行ってくれ」と声をかけられていた。長男はしぶしぶと蚊帳の外に出て、洗面器（直径40センチほど）を片手に、三日月湖や支流に仕掛けてある刺し網を回収しに行っていたが、それが連日続くと、不貞寝をして父の言いつけに従わないこともあった。

刺し網漁はこうして、毎日のように仕掛けることが求められるため、日常的な義務であり、「楽しみ」があるとは言いがたいといえる。だが、それ以外の道具で行われる漁労は「楽しみ」をともなっていると看做してもいいだろう。村のなかでもっともよく見られる生業における「遊び」といえば「釣り」である。学校に登校する日もしない日も、子どもたちは釣りに出かける。以下では、調査中のある日の釣りの様子を示していきたい。

2-2 釣りの事例

2009年7月8日、居候先のモーシャと次男であるマナコ（5歳、仮名）その従兄弟であるウィリン（9歳、仮名）が三日月湖へ釣りに行くといって、自宅周辺の土を掘り返していたので、私も一緒に行きたいとお願いをした。土を掘っていたのは、ミミズを餌として用いるためであった。



図2 三日月湖の淵で釣りする子どもたち



図3 手間の籠：我々三人が得た魚、奥：ウィリンの分、植物の蔓に通してある

一人一人が1本の釣り竿を持つ。釣り竿は木の枝と釣り針(村の売店で購入可)とを、糸(1.5メートル程度)で結ぶ。針金がなければ、針金を短く切って先を尖らせ、釣り針の形にする(返しは作らない)。竿に適した木の枝がなければ、家の屋根を吹いているヤシの葉の葉身を使って作る。

竿を手渡されて、私は返しのついていない釣り針でうまく釣れるか不安に思った。自分でも釣りをする読者には自明であろうが、釣りにおいては魚を狙うポイントが重要になる。訪れた先の三日月湖でのポイントは、木の枝が水面に迫り出し、少し日がかかる場所であった。私たちはそのような場所で釣りを始めた(図2)。

私にはほとんどわからないが、彼らは水面を見ればどこに魚がいるかわかるようで、そのポイントを狙って糸を垂らしていた。子どもたちは次々に釣り上げて行く。そうした姿を見ていると、ここでの魚釣りはいとも簡単そうに見えるが、私がやると、魚がかかっても返しのない釣り針ではすぐに逃げられてしまった。かかった瞬間に針が魚に食い込むようぐっと竿を手前に引くのだと、子どもたちの指導を受けるが、頭で理解できても実際にそう簡単にできるものではない。

釣れる魚の多くは、シピボ語でクシュ(kexe、学名不明)と呼び、市場で並んでいるのを私は見たことがない種類だった。背ビレのトゲが鋭く、魚を針からははずす際に、それが手に刺さると出血しかなり痛いので、モーシャは持ってきた山刀で魚の頭を叩いて気絶させてから、針からははずしていた。彼らはどこに行くにも大抵、山刀を持ち歩くが、これがさまざまところで役に立つ。

私がなかなか魚を釣れないでいたときに、ウィリンが「アシュンバ(Ashunba)」=「手伝おうか」と言い、私の釣り竿を取り上げて魚を釣り上げ、魚をつけたままの竿を戻してくれた。当時、食のシェアリングについて調査をしていた私は、シピボの人びとの所有概念や分配の仕方について考えていたため、このウィリンの行動は実に参考になった。だれが獲ったかということは、釣りにおいてはだれの竿にかかったのかということがわかったからである。

子どもたちは少しずつ移動しながらポイントを変えて次々に釣っていく⁶。釣りをしながら「マリ(私のこと)、シューシャマ ピヌン(xe shama pinen)」=「マリ、この魚の揚げたのを食べよう」と声をかけてくれた(この魚は揚げて食べるのが一番うまいとされている)。どうやら魚が全然釣れない私が退屈そうに見えたらしく、声をかけてくれたのである。こうして「今、していることのゴール」として、「○○、食べようね。」と話しかけてもらったことは、私がこれまでに参加をしてきた焼畑の作業中にもよくあった。行動を共にする私が飽きたり疲れしたりし

ている様子を察して、励ます言葉を投げかけてくれるのである。

集落を出発したのは7時半ごろであったが、10時をすぎた頃、私以外のみなも釣りに飽きてきたようで、付近にあったボートに乗って遊び始めたことで釣りは終わった。モーシャとマナコと私は同じ家に住んでおり一緒に食べるため、3人が釣った魚はまとめてひとつの籠に入れられた(図3)。

釣りを終わせるタイミングもその時々で異なる。別の日にモーシャと釣りに行ったときには、「何匹釣ったら、終わりにしよう」とモーシャが目標とする数を決め、それに到達するまでふたりでがんばって続けたことがあった(私はほとんど役立たず)。また、居候先の長女と釣りに行ったときには、彼女が「お腹が空いたから、帰ろう」と口にしたことで釣りは終わった。

本項の最後に、釣りとは何かを考えてみたい。釣りの楽しみあるいは刺し網漁との違いとして、獲物がかかったときに道具を通して伝わってくる獲物の動きが感じられ、獲物を仕留めたことの実感が得られることが挙げられる。私自身も刺し網にかかった魚を取りはずしたことがあるが、かかってから時間が経った魚はすでに死んでいることが多い。またかかった魚が生きていたとしても、複雑に網に絡まっている魚をはずすのは、達成感を得られるというよりむしろ面倒な作業であると感じた。釣りで得られるような「仕留めた」という感覚を、刺し網で得るのはむずかしいだろう。また弓矢漁は特定の魚を得る場合に行われるが、弓矢漁と釣りの共通点として、個人の技能が魚の獲得に大きく反映することが挙げられる。刺し網の場合、腕の良し悪しはあまり結果に反映されない。そうしたこともまた、釣りや弓矢で魚が獲れたときに、「うまかった」という感覚につながるのではないかと思われる。

2-3 子どもが行う狩猟、チント



図4 リクガメとアルマジロに喜ぶ



図5 弓を使えるようになることは一人前の証



図6 製作中のチント

子どもの行う生業的遊びである狩猟についても言及しておきたい。狩猟そのものは、2012年の時点で、村では銃を持つ男性が1名、そして、罠の一種であるトラバサミを持っている男性が1名、そしてその両方を持つ男性が1名いる。基本的にはこうした道具がないと動物を仕留めることはむずかしいが、森を歩いていて、ローランドパカ(*Cuniculus paca*)を見つければ、村人は山刀を片手においかけ巣のなかに入ったところを仕留めるし、リクガメ(*Chelonoidis denticulata*)やアルマジロ(*Dasyus novemcinctus*)であれば、狩猟の道具がなくても生きてまま素手で捕まえることができる(図4)。

銃や既製品の罠がなくても、自作した弓と矢を用いる場合もある。主として魚を取るときに用いられる弓矢の場合は、購入品の釘の先を四つ叉に加工してやじりとし、矢の先端につけることで、矢がしっかり魚に刺さるように

する（図5）。

弓矢のなかでも、子どもが使うものといえば、「チント（chinto）」である。チントとは、先端部分を削って尖らせて作る矢のことで、主には子どもたち（とくに男児）が「遊び」として狩猟をする際に用いるものである。万が一、人に当たったとしても、よほどのことがなければ怪我をさせることはない。大人がチントは用いることは少ないが、チントは周辺の樹木から切り出した材で作れることから、チントを使って弓矢猟（漁）を楽しむ大人もいる（図6）。なおチントは、シピボ語だけではなくスペイン語でも同様にチントと呼ばれている。

チントでは、小型の鳥やリスなどを狙って仕留める。弓矢猟で得られる動物は、そもそも体の小さい鳥や動物であるため、家族との食事の時間まで待たずに、子どもたち（だけ）で調理して食べてしまうこともある。また矢があたっても、動物が気を失うだけの場合もある。チントに限ったことではないが、狩猟で得られた動物が生きている場合は、すぐに食用とせずペットとして飼うこともある。

チントを使った弓矢猟で獲物を仕留める感覚を身につけていった子どもたちは、将来的に銃を使って動物を仕留めるようになっていく。つまり、彼らが行う「遊び」としての狩猟は、大きな獲物を取るためのトレーニングという意味合いもあるのである。

3 「働き者」の定義と農耕における「遊び」

3-1 農耕をしなければ「働き者」ではない？

漁労と狩猟とならんで、シピボにとって重要な生業がバナナ生産を中心とする農耕である。ここでは農耕における子どもたちの行動について記述していく。

私はこれまでに食材の生産（獲得）やその分配をとおして、人びとの間で社会関係を左右する概念である「働き者（raya）」や「ケチ（yoashi）」めぐって、人びとがどういった探り合いややりとりをしているのかを明らかにしてきた（Ohashi 2015）。村のなかでは、前節での冒頭で述べたように、漁と猟の腕は、娘を嫁にやってもいいと思わせるくらい、人をみるにあたって重視されるが、「働き者」であることもそれと同様に、重要な美德とされている。

シピボの人びとにとって、「働き者」というのがどういう意味なのか。調査をしながらそれについて考えていたときに、こんな出来事があった。ある世帯に刺し網をよく仕掛けに行き（回収も含む）、毎日のように魚を多く獲ってくる男の子（当時12歳）がいた。彼の母親に対して、「彼は働き者だね」と言ったところ、母親はそれに対して「漁だけね」と笑って答えたのである。確かに彼は毎日漁に勤しんでいるが、少なくともその当時において、焼畑に行ってバナナを担いで帰ってくる姿を見たことはほとんどなかった。村では、バナナという主食を得るために働くということが、「働き者」と呼ばれるためかどうかの分かれ目なのである（Ohashi et al. 2011）。以下では、シピボの子どもたちが農耕（収穫時）にどのように参加しているのかを見ていきたい。

3-2 畑で収穫、そのまま「食べる」

シピボ語の挨拶は、「どこに行くの？（Jae ne kai）」と尋ねることから始まる。それに対して、焼畑に行くときには、「バナナを取りに行く（Paranta bi kai）」と答え、魚を獲り（とり）に行くときであれば、「刺し網を仕掛けに行く



図7 収穫に来た家族、焼畑の入口に到着

(Trampa aki kai)」、「釣りに行く (Mishiki kai)」ほかにも「クシュ (前出、魚の種類) を、弓を使って取りに行く (Kexe tsuakai kai)」などと答える。一方、「狩猟に行く」というのは「ユームライカイ (Yomurai kai)」と言い、それは、家にはおらずに、森を歩いたり川を丸木舟で移動したりしながら、食材となる動物を探すことを意味する。

こうして日常的な挨拶では、「今から何をするのか」が明確に会話で示されるが、実際には、目的となる行動以外のことも多くしている。たとえば、焼畑に行く場合も、「バナナを取りに行く」だけではなく、焼畑への往復の道のりにおいて、そして、焼畑にいる間にさまざまなことをする。とりわけ子どもの行動は「遊び」の連続である。

私の居候世帯が所有する焼畑は、住居からそれなりに遠い。住居から焼畑までを水路で行くことのできる雨季であっても、丸木舟で30分はかかる場所にあった。乾季だと徒歩30分+丸木舟15分になる(2012年当時)。焼畑からは数日分のバナナを収穫してくるため、村所有のボート(4メートル程度)が使えるようであればそれを使うが、大抵の場合は、2人乗りあるいは4人乗りの小型の丸木舟にいくつか分かれて行くことになる(図7)。

子どもたちは釣りをしながら行き、親とは別に焼畑へは遅れて到着するということがあった。焼畑までの道のりで鳥の巣を見つけると、卵が入っていないか確認をする(見つければ、調理して食べる)。焼畑に到着すると、大人たちはバナナを収穫する前の下準備として、収穫する房が草に埋もれてしまわぬように株の周りを除草する。その間、祖母がバナナの葉を山刀で切り、座れる場所を作ってくれる。子どもたちは焼畑のなかに植わっているパパイヤ (*Carica papaya*) を収穫しに行き、その場で食べ、私にも分けた分をくれる。他にもパイナップル (*Ananas comosus*) やサトウキビ (*Saccharum officinarum*) も植えられている(他の人が勝手に持って行かないように、二次林化している焼畑のなかの、一見しただけではわからない場所に植えてある)。パイナップルやサトウキビは家族全員が食べるために集落に持ち帰ることが多いが、パパイヤは一度に多く収穫できるため、まずはその場で切り分けて収穫に来たメンバーで食べ、焼畑に来なかった家族の分だけを持ち帰る(これには、パパイヤが前者ふたつに比べて皮が薄く、運搬には不向きという作物的特徴があることも関係しているかもしれない)。

集落内にも果物になる植物は植えられているが、その多くは樹高の高い果樹である。上で記したパパイヤなどは、他の家の子どもが勝手に収穫して食べることがないよう、焼畑に植えられているのである。焼畑に行くという行動には、主食作物を収穫するという本来の目的に加えて、焼畑に行かないとありつけない甘い果実を食べられるという「楽しみ」があるのだ。

親もそれがわかっているので、焼畑に行くにあたり、子どもに「プーチャククノン (Pucha cucunon)」=「パパイヤを食べようね」と声をかけることがある。雨季はともかく乾季は、焼畑まで結構な距離を歩かなければなら

ないため、焼畑から作物を自宅まで運ぶにあたり、人手が多いに越したことはないため、このような言い方で子どもを収穫に誘うのである。

子どもたちは、帰りのバナナの運搬には否応なく参加しなければならないが、それまでの間は果実を食べたり、ときには近くの支流で釣りをしたりしている。また、家族みなが朝食をとっていないときには、畑に鍋を持って行って、その場で釣れた魚を調理してご飯を食べることもあった。

前出の漁労や狩猟はそのこと自体が「楽しみ」でもある一方で、農耕の場合は「労働」と「遊び」はより明確に分かれているといえる。とはいえ、バナナの運搬という「労働」を行う待機時間においても、ドス・デ・マジヨ村の子どもたちは、果物を食べるなど、さまざまな「遊び」の要素を取り入れているのである。

おわりに 「遊び」としての生業

本稿では、私がこれまでに調査をしてきたペルーアマゾン先住民・シピボの子どもたちが、どのように生業に関わっているかについて、漁労（釣り）、狩猟（弓矢猟）、農耕の3つをめぐる行動を明らかにした。釣りと狩猟の場でも、農耕の場でも、子どもたち「遊び」の要素を楽しみつつ、こうした生業が行われる場に参加しており、特に釣りや狩猟については、将来に向けてのトレーニングとしても重要であることを指摘した。

なお、釣りと狩猟については、それ自体が「楽しみ」であると同時に、彼らがとってきた魚や肉が、家族全体にとって大事な食料となっていることも指摘しておきたい。彼らが魚をとっているウカヤリ川においては、1980年代以降、大規模な商業的漁業が盛んになった影響で漁獲量が減っているが、それに加えて、村に導入されている森林開発のプロジェクトの仕事に大人が駆り出され、漁に出られない日もあったりする。そのような場合には、子どもが釣ってきた魚が重宝される。また狩猟に関しても、獲物が少量の場合は子どもたちだけで食べてしまう場合もあると述べたが、ちょうどそれが家族の食事の時間にあたる場合は、その獲物を少量でも家族で分けあって食べる。つまり、子どもたちによる釣りや弓矢猟は、食資源の減少や現金獲得活動に従事することが求められるようになった近年においては、それぞれの家族にとって食資源の獲得という意味でも大事な活動となっているのである。

本稿で取り上げたような、シピボの人びとは自然を利用しつつ、そこから食べ物を得て生活をしている。しかし一方で、現金経済の影響を受けており、工業製品の洋服を着ることも当たり前となっている（そもそもシピボはアマゾニアのなかでもファッションにうるさい人たちである）。さらにいえば、出稼ぎに出て獲得した現金のおかげで、携帯電話もそれぞれの人が持つようになっており、都市生活の影響は確実に強まっていた。しかし、そうしたなかでもシピボの子どもたちは、少なくとも村にいる際には、本稿で示したような「遊び」を日々繰り返すなかで、自然資源を駆使しながら生活基盤となる、食べ物の獲得や生産における技術を、着実に習得しているのである。それらの技術はまた、周囲に一人前として認められるために習得すべき技術でもあり、それと同時に得られた資源を他者とともに食べるか、などの社会的規範も学んでいるのである。

エピローグ

本稿の執筆の過程で、調査をしていた頃のさまざまな記憶がよみがえってきた。当時は村の「子ども」として認められてうれしい反面、居候先の祖母やママから「あれして、これして」と実際の子どものように扱われるよ

うになり、本音を言えば、そのような扱いを不満に感じた時期もあった。だが、それは全くもって贅沢な悩みであり、今思えばありがたいことである。彼女たちに、そしてたくさん行動をともにしてくれたモーシャに、とても感謝している。

「子どもはそこにいてだけで、まわりが元気になる、大事な存在」というのは、私自身、村の滞在を通して学んだことであるが、私自身が母となってからはこのことをより一層強く感じるようになった。私は三人兄妹の末っ子で、妹か弟が欲しかったこともあり、小さい子と接することが好きだった。しかし、成長するにつれて、自分よりも下の年代と接する機会は減っていった。そうして大人になり、初めて会う子どもとはどう接していいのかわからなくなっていた。これは私に限らず、今の日本が抱える社会的な問題のひとつであるのかもしれない。東京都内で電車に乗れば、まるで子どもを連れていることが罪であるような対応をされることもあるし、夫も特急列車のなかで子どもが騒いでいての舌打ちをされ、「大好きな電車に乗って興奮しているので、ある程度騒ぐのは仕方ないと思います」とつぶやいたら、険悪な雰囲気になった経験があるという。もちろんそうした嫌な経験だけではなく、隣に座った女性にぬいぐるみもらったこともあれば、長男を連れて大阪に行ったときには、同じく電車のなかで、見ず知らずの女性が「かわいい」と言いながら息子を抱っこしてくれて、驚きながらも大変うれしく感じたこともある。「子どもをかわいいと思う」気持ちの有無もそうだが、それをどこまで表立って表現してよいものかについては、地域差もあるのかもしれない。

子どもとの関係はもちろんだが、日本の人びとがもっと「豊か」に過ごすためのヒントをアマゾニアの先住民社会は与えてくれる。今後も生涯を通じて、可能な限り村の人びとの顔を見に行ければと思っている。

ところで、モーシャはどうしているのだろうか。互いに自分の子どもを連れて一緒に釣りにでかける日が来ることを心待ちにしている。

参考文献

- Bergman, Roland W. (1980). *Amazon Economics: The Simplicity of Shipibo Indian Wealth*. Department of Geography, Syracuse University: University Microfilms International.
- Eakin, Lucille, Erwin Lauriault, and Harry Boonstra. (1986). *People of the Ucayali: The Shipibo and Conibo of Peru*. Dallas, TX: International Museum of Cultures.
- Lee, Richard B. and Irvine Devore eds., (1968). *Man the Hunter: The First Intensive Survey of Single, Crucial Stage of Human Development-Man's Once Universal hunting Way of Life*. New York: Routledge.
- Ohashi, Mariko, Toshio Meguro, Motomu Tanaka, Makoto Inoue. (2011) "Current Banana Distribution in Peruvian Amazon Basin, with Attention to the Notion of 'Aquinquin' in Shipibo Society". *Tropics* Vol. 20, pp.25-40.
- Ohashi, Mariko. (2015) "Whom to Share With? Dynamics to the Food Sharing System of the Shipibo in the Peruvian Amazon," in Motomu Tanaka and Makoto Inoue eds., *Collaborative Governance of Forest Toward Sustainable Forest Resource Utilization*. The University of Tokyo Press.
- 大橋麻里子 (2013) 「アマゾン氾濫原におけるバナナの自給的栽培ーペルー先住民シビボの事例から」『生き物文化誌学会バイオストーリー』Vol.19 85-94
- 大橋麻里子 (2014) 「アマゾンの村で飲み喰いーフィールドワーカーは村人になれるのか」佐藤靖明・村尾るみこ編著『フィールドワークの衣食住〈百万人のフィールドワーカーシリーズ 11〉』古今書院 2-28
- 大橋麻里子 (2021) 「揺らぐ食のわかちあいーペルーアマゾン、シビボの森林利用から」柳澤雅之 阿部健一 (編)『ノーライフ・ノーフォレスト: 熱帯林の「価値命題」を暮らしから問う』京都大学出版会 67-93
- カイヨワ・ロジェ (1970)『遊びと人間』清水幾太郎・霧生和夫訳 岩波書店
- 亀井伸孝 (2010)『森の小さな〈ハンター〉たちー狩猟採集民の子どもの民族誌』京都大学学術出版会
- ホイジンハ・ヨハン (1973)『ホモ・ルーデンス』中公文庫
- 山内昶 (1992)『経済人類学の対位法』世界書院

¹ 「遊び」の定義については、ホイジンハ (1973 = 原著 1938 年) の『ホモ・ルーデンス』やカイヨワ (1970 年 = 原著 1958 年) の『遊びと人間』が古典として知られている。たとえば、カイヨワでは、遊びの例としてスポーツや賭け事などが扱っているが、それは西洋社会が前提となった「遊び」であるといえ、本稿で取り上げるような自然資源に依存する生活における生業のなかに見出される「遊び」は議論の対象に入っていない。

² たとえば、経済人類学の議論を整理したものとして、山内 (1992) が詳しい。

³ たとえば、私は食事調査や収穫量の調査を行っている。詳しくは Ohashi et al. (2011) を参照されたい。

⁴ 焼畑や伐採活動に参加すると、すぐに服に染みが付いたり破れたりする。特に未熟のバナナ (緑色) の液は、時間が経った後の血痕のような色なり、洗濯しても落ちない。

⁵ 1990 年代までは、12・13 歳で婚姻関係を結ぶこともあったが、近年はまだ学校教育を受けている年齢である。結婚する年齢も当時より高くなっている。

⁶ 船で釣りに出るときもある。その場合、カヌーは小さい方が魚の多くいる木々の間にも入っていきやすいので、好まれる。

Title

遊とあそび

Name

細谷 暁夫

はじめに

オンライン講演でご縁ができて「利他ちゃぶ台会議」の「遊び」についての討論に参加しました。理系の私でも抵抗なく会話に入っていくことができました。ただし、私が専門としている物理よりも、たとえば牧野富太郎のように観察し標本を作る博物学的なアプローチの方がいいのかな、と思います。人口に膾炙した言葉を丹念に蒐集していくと「利他」が姿を現してくると思います。

私は孫に「世のため人のために働く人になりなさい」と、説教しますが、「世」と「人」はいつも対で出てきます。自でも他もない全体である「世」のためだけではなく「顔の見える」具体的な人にも尽くせというのです。逆に単に他人の為に尽くせという志が低くなる気がします。

「遊び」

今回の特集は「あそび」ですが、国語辞典を開くと、プレイの意味のほかに「余裕」の意味が出てきます。普通、その意の場合は「あそび」と平仮名で書くようです。たとえば、車の運転をするときのハンドルには空回りに「あそび」があります。機械仕掛けのものに「あそび」がないと、とても危険になるでしょう。洋服の仕立てにも、それがあるからこそ楽に着たり脱いだりできるわけです。英語では allowance が対応すると思いますが、「遊」の意味は持ちません。

この「余裕」という観点から、上記の討論会に出たものを材料に子供の「遊び」を考えていこうと思います。最近、とてもよくデザインされた安全で社会性が身に付く遊園地ができていると聞いています。人気があり、子供たちが列をなして順番待ちをするそうです。そうすると、モタモタさせずに効率的に、次から次に遊具を渡り歩かせることになります。「ちゃぶ台会議」では、これって遊びなのかという問題提起がされました。ディズニーランドみたいだという人もいました。私は、ディズニーランドには行ったことがありませんが、ロサンゼルスユニバーサルスタジオには子供を連れて行ったことがあります。飽きさせず充実していましたが、帰りにはどっと疲れが出ました。

私が子供の頃は、学校から帰るとランドセルを玄関口に投げ出し、近所の友達と遊びました。何をするかは成り行きで決まり、馬跳びになることも石蹴りになることもありました。「成り行きで決まる」ので、みんなが楽しみ

るようにテーマが自然に選ばれていたように思います。小さい子がいたら馬跳びはやめて石蹴りに変えたり、たまたま男の子ばかりになると、誰から言い出すともなくチャンバラに切り替えたりしました。

「遊び」の中の勇気

馬跳びは、遠くから助走して下を向いている子の背中に跳び乗るもので、双方にリスクがあります。跳べと言われても、直前で怯んでしまう子もいました。それを周りで励まして、うまくいくと皆で「やれるじゃない！」と褒められるのです。住んでいたのは北海道でしたので、冬には雪が積もりました。子供達は小さなシャベルを持ってきて、斜面にジャンプ台を作ります。初めての子は、もんどり打って頭から積雪に突っ込むことになりませんが、勇気を出してうまく飛べるようになると、一人前の扱いを受けます。コミュニティの中で勇気を養うことを遊びの中で行ってきたと思います。その中で、皆に一目置かれる子は勇気のある子です。

「遊撃手」「遊学」「遊歩道」「遊星」

これらの四つの言葉には、いずれも「遊興」の意味はなく、定まったポジションを持たないことから来ています。たとえば、野球のショートは守るべき「塁」を持たないので「遊撃手」です。「遊学」について言えば、伊達藩の藩校にいたものが長崎にオランダ語の勉強に行くなどは「遊学」です。それを「仙台に学び長崎に遊ぶ」などと大和言葉で言うので、どこかに羽をのばすというニュアンスが入り好きです。遊歩も行き当たりばったりに散歩するという意味でしょう。晩秋の軽井沢を散歩中に、東工大ゆかりの加藤与五郎先生揮毫の石碑「遊歩則創造」に出くわしました。色づいた灯台躑躅に囲まれて佇んでいました。

量子力学の創始者の一人であるディラックが散歩中に古典力学におけるポアソン括弧式の記号{ , }と量子力学における交換子積の記号[,]が似ていることから正準量子化を思いついたという逸話があります。ただ記号の定義を思い出せなかったので散歩の後に教科書を調べたそうです。これこそ「遊歩則創造」です。

「遊星」という言葉は廃止され、「惑星」が現在使われています。見かけ上どこの星座にも属さず、夜空を彷徨っているようだから付けられた名称です。前者を京都大学学派、後者を東京大学学派が推して争ったと俗に伝えられています。真相はもっと友情あふれるものだったとNHKの「チコちゃんは何でも知っている」が解説しています。

「遊学」の「遊」については国語辞典によっては誤用から始まったとされます。中国語では似はいるけれどもう(さんずい)のついた別の字(游)を当てます。年月を経て日本語の「遊び」のニュアンスの中に気ままさが入り込んでいます。

それを居直った雑誌が『遊(ゆう)』(工作社)でした。松岡正剛たちが主に寄稿し、稲垣足穂の特集を組み、美貌と明晰な頭脳を兼ね備えたお嬢さんたちが最先端のファッションに身を包み、フロリダに隠居していたディラックを突撃インタビューしたり殺風景な筑波の高エネルギー研究所を闊歩したりしていました。贅沢な雑誌でした。

「遊び心」

大人の場合、日常を離れ気ままに考え、プチ勇気を出して新しいことをやってみるのが「遊び」でしょう。典型例が中谷宇吉郎の随筆「立春の卵」にあります。「立春に卵が立つ」を迷信と一蹴したり、天体力学的に説明しようとしたりせずに、ちょっとやってみて、立春に限らずいつでも立つことを実証できたという話です。コロンブスはせっかちで真面目過ぎたのかもしれませんが。

「遊び心」のある人は人の心を和ませるありがたい存在です。最近亡くなったエリザベス2世のユーモアもその例です。授業の仕方について具体的なアドバイスをしているMIT発行の手引書には、授業中にJokeを言うタイミングについてアドバイスがあります。的確なところで短く冗談を言って、次のテーマに移るのです。アメリカ人の友人がそのネタとして、Profession Jokesという職業別の冗談が豊富に掲載されているサイトを紹介してくれました。一例を紹介します。

「半分黒い羊」

スコットランドの田舎道を、経済学者、物理学者、数学者が一緒に散歩しておりました。そこに羊が一匹現れたので、経済学者は「スコットランドの羊は黒い」と叫びました。それを物理学者は不正確であると嗜めて「スコットランドには黒い羊が少なくとも一匹いる」と言うことを勧めました。数学者は、それも大いに不正確として「スコットランドには少なくとも片側黒い羊が少なくとも一匹いる」と言うことを提案しました。

このジョークは結構受けて、東工大の中に広がりましたが、後日談があります。私が数学の先生たちに感想をお聞きすると意見は真二つに分かれました。一方は「これは数学者に対する悪口である」としましたが、他方は「その数学者は全く正しい」というものでした。遊んでいたのは私の方でした。

笑い遊び

冗談は笑いを期待して工夫するものです。遊びと笑いの関係はどうでしょう。確かに、遊んでいる子供たちの笑い声は楽しいものですが、初めから終わりまで笑っているわけではありません。けん玉をしているときは真剣そのもので、うまく行くと「やったー」と笑います。卵をテーブルの上に立てるときは指先に神経を集中させていますが、首尾よく立った時には破顔一笑です。

イメージーション

遊びは思いつきで始まるので、道具など足りないことが多いです。ままごとの場合、ゴザに小枝を置いて襖のつもりにしたりします。忍者ごっこでも、忍術などできるわけもないので、独特の印を結ぶことで猿飛佐助と霧隠才蔵を区別します。

さらに他者との関わりも考慮に入れると、遊びの方が仕事よりもイメージーションの分だけ次元が一つ高いよう

に感じます。友達がいることにした一人遊びもあるし、大勢で遊ぶ時に亡くなったお婆ちゃんも参加していた気持ちになったこともあり、そこには暗黙の物語が流れていました。



細谷 暁夫 《君も果物？》2023 年

Title

Other Musics: What's in Play?

Name

Hugh de Ferranti

The title I've given this essay stresses the essentially social nature of our engagement in music, but inherent in my use of the term "Other" are both the gradations fundamental to our perceptions of human otherness, and the inexorable entanglement of "self-" and "other-directedness" in making music. Accordingly, I'll begin with a discussion of who are the various Others involved in musical acts and experiences (hereafter "musicking"; Small 1998), what kinds of intersubjective relations are in play between those creating music and those experiencing it, and what benefits these relations can yield, including intended or unintended ones through loops of reciprocity. I'll then describe examples of musicking, with Web links, and consider both the relations and (outward- and inward-directed) "benefits" in terms of actual sounds and actions that give rise to them. Finally, I'll discuss the other edge of the musical blade that penetrates human consciousness and society: music as a vehicle for Othering, stereotyping, demonising and oppressing. In the understanding that musicking always holds potential to enrich the lives of listeners, subject to circumstance, I'll consider the awkward fact that such deliberate wielding of music as a tool for exclusion yields distinct benefits for those who are in "our" groups, rather than those cast as "them."

Who makes music, and who plays it?

All humans have the capacity to sing, make sonic patterns using their bodies and material objects as sound sources, move physically in response to patterned sounds made by other humans, and enjoy simply listening to "music."¹ In English and most European languages, cognates of "to make music" are reserved for the first two of those four activities, while cognates of "to play music" are used for the second only, almost always for situations in which objects regarded as musical instruments are sounded, or music "playback" media (LP or CDs "players," Web players, or streaming services, among others) are used. We all make music as children, and most of us do so as adolescents, even if (in Western society and likewise in modern-day Japan) many of us stop before or not long after reaching adulthood. Although dancing and listening are generally not semantic referents of "making music," they are emphatically included in Christopher Small's formulation of "musicking," which has been broadly (if not universally) accepted in music research since around the turn of the century. More recently,

the late Richard Taruskin (2020) asserted a listening-centred and communally-oriented epistemology of Western musical traditions in repeatedly stressing that “the work” or its notated form is ultimately not as important as the practices around it, so that every composition is constantly re-made and re-lived by performers, audiences, and listeners.

Ethnography-based studies by ethnomusicologists have provided ample evidence that in many cultures individuals are not recognised as creators of distinct items or “pieces” of music with which their names continue to be associated. Even for European society, there are hardly any known composers from before the 15th century, while unknown audiences for compositions and consumers of commercially available musical “commodities” hardly existed until the 18th century. For the purposes of this essay, I am going to limit discussion to the terms of a Western—more specifically a literate Western musical paradigm—that has been for the most part stable in meaning since the 18th century: composers, performers and audiences (or listeners, who may physically respond to music in diverse ways).

Composers *create* musical “works.” Performers create sonic realisations of those works, making music on the basis of composers’ instructions in varying degrees of detail. Audience and listeners experience the music that is being or has been created by others. That crude tripartite division of course conceals intermediate states and activities, perhaps most importantly these three: Firstly, in many genres performers fill out or creatively “realise” a musical work in response to parameters set down by the composer and the performance tradition; they have done so to varying degrees in different historical circumstances. Classical repertoire performers obtain relatively little information about tempo and dynamics from Urtext edition notations or original scores of works composed before the mid-18th century, so must either learn to devise their own or rely on the suggestions of editors with various kinds of expertise; jazz players often have nothing more than a composed “head” tune and a harmonic sequence from which to build their performances; and for players of rock and some other styles of popular music, notation may be minimal or even non-existent. Secondly, in the last of those cases, the concept of a “composer” has limited validity, as the norm in many bands is for any member to come up with a particular riff, chord sequence, rhythmic pattern or melody that initiates a collective process of working out a new song or piece. Thirdly, in certain genres and styles within genres, performers in effect “compose” in real time through improvising according to conventions of style and performance practice. If captured or aurally inscribed in recordings, those improvisations can be received as newly made unique works.²

Who is music made for?

In English, the prepositions that follow verbs for musicking suggest relationships among those producing music and those experiencing (consuming) it: we make or play music for or with other people; we play music to listeners; we listen and dance to music. All those are active relationships, whereas if we merely hear music (without listening to it), the passivity of the action requires no preposition to denote a vector for subjective or intersubjective experience.

Who do composers make music for?

When someone composes a piece of music or song, they may or may not hold any particular listeners or performers in mind. The specificity of intended “recipients” ranges from cases of music offered to an individual (as a dedication, a gift, or the fulfillment of a request or commission by a performer or public entity), to music made for a limited cohort, whose performance may be circumscribed by cultural protocols or ritual secrecy, to music that a composer can be certain will be played for and heard by “strangers” in his/her own society and perhaps even across diverse societies and cultures.

The degree to which recipients—both performers and listeners—are unknown has varied with musical genres, but at least until the advent of digitally shareable (especially Web-based) music files, the ears of strangers were reached via familiar contexts and through known modes and means such as concert stages, “live” venues, and analog recordings of performance made audible (and sometimes visible) via more-or-less familiar routes on radio and television, and in what we used to call “record shops” and other settings and spaces where selected recordings were played.³

Yet are most creators of music in twenty-first century societies concerned about who hears their compositions? The image of composers and songwriters as autonomous artists driven by creative genius and inspiration to freely express themselves has been pervasive and remarkably resilient for nearly two centuries. It should not be dispensed with lightly, for it is so often “in play” in the minds of young people as they begin to work out tunes and songs on instruments and with their voices. However, for any of them who persist to the extent of trying to become professionals (for which the most common criterion is societal recognition as artists worthy of remuneration that will enable them to continue), there inevitably is a broadening of concern; they must take into account the conditions for their music’s reception. In other words, when the musical products of creative efforts are presented as aesthetic commodities in the marketplace or the entertainment industry, the extent of consumer demand for such products is a basic factor determining the viability of professional activity. While those who compose music may do so primarily out of their own inner needs and for personal satisfaction, they will be able to sustain themselves on the basis of musical creation only if they find societal contexts for sufficient recognition and remuneration—through recording sales, royalties, performance engagements, commissions, or even academic appointments, which became a common form of employment for modern “classical” (concert or “art music”) composers around seventy years ago. In short, when music is commodified, there must always be a sufficient number of others who want composers and songwriters to continue to make their music.

In the 2020s, technology affords musical creation of professional-level quality and quantity by composers who have little or no idea who will hear their work. Moreover, those individuals can afford to be unconcerned about the matter, for their art is entirely outside any marketplace and can be recorded or “realised” in sound files, then uploaded to web services such as Soundcloud for little more than the cost of the electricity used to run a PC.⁴ Anyone browsing those sites can listen for free for as long as they wish. As to the question of who such music is created for, doubtless many composers and songwriters are simply indifferent. On the other hand, there are those who welcome the written feedback from anonymous or pseudonymic “strangers” that such websites enable. I know of no better example than my friend since undergraduate days, John Carroll, a Sydney

composer who (today, on August 1st 2023) has uploaded 1,488 works, over 1,300 of which are sonic realisations from Finale scores⁵ of his prolific, almost daily compositional output since 2018.⁶ When I characterised him as an artist who “lets go of” his music for all and sundry—for an almost wholly unknown audience—to enjoy, John agreed, while adding that “it is an ongoing testimony as well, so that anyone interested can have a look at my creations” (email of Feb 7th 2023). He told me that he knew or was in contact with only a handful of his followers on Soundcloud (who currently number around 200), but looked forward to their comments and the possibility of responding in turn.

Different factors are in play when a composer (say, a solo singer-songwriter) or group of composers (say, a band in which several members collaborate to create new songs or pieces) is making music—his/her/their own music—in front of an audience. Regardless of whether the composer is acquainted with a single person in that audience, he/she/they have a responsibility toward the audience that I will call a “duty of care.” The music being experienced by the listeners is in its entirety a creation of the composer-performers in action, so it is up to them to guide the listeners through their music, much as a storyteller exercises constant care to lead an audience into and through a tale. If the narrative “thread” of the music breaks, the musicians’ skills as both composers and performers will be called into question.

Who do performers make music for?

In the musical economies of modern societies, performers overwhelmingly outnumber creators among music professionals. Who do performers make music for? As with composers, the first answer must be that they do it for themselves. Even without the evidence from decades of music psychology and education studies that show the tangible and quantifiable physiological and mental health benefits of music, anyone who has acquired even a modicum of skill in singing or in playing an instrument knows how good it can feel, and that one of the best ways to calm down, lower anxiety, relieve stress or regulate one’s mood is simply to sing or play. Who cares if anyone is listening?

I believe that in fact, most of us care. Let me give a personal lived example: Dwelling in the spatial and acoustic privation of Japanese urban accommodation for over a decade now, I’ve had to exercise a considerable degree of care about when I play my instruments, and how loudly. Throughout this time, but especially during the Covid 19 years under another kind of privation—a painful but necessary embargo on making music in person with others—I’ve often found myself unable to comply with the standard protocols of Tokyo life. I gradually developed the habit of leaving a window or door slightly open as I play. And more recently, since taking up the Irish tin whistle last year, I’ve been practising tunes while sitting in the car at red lights, again with the window slightly down (though not within sight or earshot of any police boxes!) Why such delinquent behaviour ... ? In the back of my mind, there’s always a hope that someone will hear me playing, direct their attention by listening to the sounds, and find enjoyment in that unexpected musical experience.

Most performers play or sing with other performers, in duos, trios, quartets, bands, ensembles and choral groups of all sorts. Instrumental and vocal performance practices call not only for sustained aural attention to

the sounds being made by others in the group, but in most genres and traditions also a degree of visual cueing with the eyes, facial expressions and bodily gestures. (A notable exception to that, *noh* 能 performance practice, will be discussed below.) Though usually unspoken, there is a strong sense of reciprocity—of making music both with and *for* others.

Above all, people perform for audiences and listeners. While professional musicians do so for (among others) the most elemental of reasons—to be paid and fed—relations between musicians and those around them are almost never bluntly economic. Priority must be given to the non-material effects—the *affective* yield—of the sounds performers produce. After all, most musicking is not done by professionals; most of us play and sing for other people not because they will reward or remunerate us, but because of what (ideally) happens among people during musicking: Performers and non-performers alike are *affected* by the music, and in sharing or at least acknowledging their affective responses (even if only in the vigour and length of audience applause, in classical music settings, or in texted thanks and “feedback” to a performer on social media), they engage in reciprocation of emotion and energy, which is one of the motive forces of performance.

Who benefits from musicking, and how?

Musicking is perhaps the quintessential manifestation of what Nakajima Takeshi identified as the inseparability of *rita* (利他, altruism) and *riko* (利己, self-centredness), using the metaphor of a Mobius strip to express how neither exists nor occurs without the other (2021:210). In other words, when we make music, we are motivated by inexorably entangled dual needs and desires to benefit ourselves in some of the ways I’ve already described—in other words “self-directedness”—and to give others pleasure and move them affectively and often physically—in other words “other-directedness.” These two Janus faces of human nature in intersubjective experience are fundamental drivers of musical activity.

There are, of course, many other driving forces. Let me declare first off that in this section I’m not going to discuss the above-mentioned financial and market benefit incentives for musicking. They sustain not only individual musicians (and therefore are essential for music as a professional undertaking) but also entire national and international industries and sub-industries. I’m tempted to claim they have little to do with *rita* except in the case of “benefit concerts” from which the income is donated to a humanitarian cause to improve people’s lives. Nonetheless, I’m prepared to acknowledge that the profit motive is often far less dominant than at first appearance. For instance, a decade of paying attention to music played in the various Japanese *konbini* (コンビニ, convenience store) chains, supplemented with a little research on the corporate websites of Lawson, Family Mart and so on, suggests a range of factors and motives—not all of them venal—behind these firms’ approaches to selecting, providing and regulating the music that is constant and inescapable for customers and staff in their stores.⁷

Are there any reciprocal benefits from my guitar or penny whistle playing being heard by neighbours here on the fringes of Tokyo? Happily, there’ve been no admonitions to stop yet, which means no one in my building has lodged a complaint, but nor has any fellow resident ever mentioned the live music they must sometimes hear

sleeping out of my flat, which can be traced to me because my occasional singing is in English and there are no other native speaker-singers living in the building. If someone I said hello to in the corridor or carpark actually took a moment to speak up about the music they've experienced, I would feel a kind of satisfaction—as if the sounds I'd made were still metaphorically resonating in the minds of others and coming back to me, long after their physical resonance had ended. Until such time, however, there are only potential intersubjective benefits from my musicking “alone” at home. As for tin whistle-playing at red lights, I'm unlikely to get feedback from other drivers sitting in traffic, though who knows, one day, a motor cyclist sitting nearby might venture to say something ...

Elaborating further on intentionality and the “other-directedness” of music in public space, “resonance” has recently been proposed as the basis for a music- and sound-based socio-cultural metaphor for the generation and reinforcement of sociality through musicking. Taking the acoustic phenomenon of resonance (and resonation, the condition of resonating) as a point of departure, Marié Abe (2018) translated the word *hibiki* 響き as resonance(s) because of the Japanese term's range of meanings and usages in reference to affective experience and various relations and connections in space and across time. She identified multi-faceted benefits of *chindonya* (チンドン屋 ensemble) street performances in the production of dynamic public and sonic spaces (however temporary) for sociality, and facilitation of social connectedness through “social, historical, political and affective resonances” of *chindonya* music and its performance conventions (2018: xxi). She argued for “how profoundly these entrepreneurial street performers cared about the sentiments of those their sounds reached” (102), but by the same token, it seems the benefits of the live *chindonya* performances documented were manifested primarily as simultaneously physical, physiological and emotional responses to listening in particular places and spaces—in other words as multi-valent resonance(s) of the music.

The intentionality and “imaginative empathy” of *chindonya* players are far from ubiquitous among professional musicians. While most of us may indeed hold in the back of our minds a hope that someone is listening, one cannot assume all musicians embrace making music for others, nor experience live musicking as a kind of shared play among performers and listeners. Some composers and/or performers have been renowned for demonstrations of their indifference to the preferences and responses of others denoted by the term “audience.”⁸ In the classical music sphere, there is Glenn Gould's infamous remark: “I detest audiences. Not in their individual components but *en masse*... I think they are a force of evil. It seems to me rule of mob law.” In late twentieth-century jazz, there were several such figures: Miles Davis would sometimes turn his back to the audience, and his band's sometime keyboard player, Chick Corea, admitted his own “blindness” to the experiences of listeners during the first decade of his career:

The concept of communication with an audience became a big thing for me at the time. The reason I was using that concept so much at that point in my life—in 1968, 1969 or so—was because it was a discovery for me. I grew up kind of only thinking how much fun it was to tinkle on the piano and not noticing that what I did had an effect on others. I did not even think about a relationship to an audience, really, until way later. (De Haan 1994).

Such aloofness is a disposition of the individual, but also stems from practices within a given genre—in this case 1950s and 1960s jazz beyond the mainstream, which had left behind the latter styles' imperative that performance provide impetus for dancing. Since the 2010s, as a leading American composer-improviser-performer, John Zorn has advocated the ongoing appropriateness of the avant-garde jazz “tradition” of aloofness from audience, on the grounds that it enables him (and by implication all his band members) to focus fully on the work of rendering and interpreting compositions:

Everybody gets something different and everybody experiences it in a different way. As far as the audience is concerned, I have nothing to do with them whatsoever when we're performing ... I'm concerned with the music itself. (Quoted in Ihnen 2014)

In classical solo or concerto performances, particular instruments (for example violin, flute, or guitar) enable the soloist to stand or sit facing the audience, hence affording facial or gestural expression as supplementary communication in response to elements of compositions played. Conventionally, however, the stage exists as an inviolable space where instrumental performers (as distinct from singers) need make little or no attempt to “connect” with listeners. Similarly, in most music theatre or drama genres, there are conventions of a schism between the physical space of performance wherein a narrative within “another world” is presented, and that of the audience situated in “this world.” While musicians and singers may in fact believe themselves to be acting for the benefit of those situated outside the overtly or tacitly acknowledged limits of the performance space, the very genres they perform in may disallow modes of direct visual communication with audience. In some cases sheer physical constraints may even prevent performers from having any kind of visual or interpersonal contact with audience members: The organist in a church or cathedral sits facing at 90 or 180 degrees away from the congregation or audience, and in some cases plays in a kind of ante-chamber to the main space.⁹

In popular music styles, generally speaking, quite the opposite is true. Especially for singers, the ability to build “connection” with an audience reinforces the illusion of a one-to-one narrative intimacy that is fundamental to the work of singer-songwriters and some other popular genres. In extreme cases, singers—occasionally even major stars in the music industry—have been willing to break the boundary between performance and audience spaces by giving over the stage to lucky fans positioned close enough to experience dancing and singing “with” their idols.¹⁰

Victor Turner's adaptation of Buber's term *communitas* is helpful for understanding some ways in which performers and listeners alike benefit from musicking. Turner framed *communitas* as “intersubjective reflexivity, where each one is the true mirror of all” (1969; 1992, as cited in Edith Turner 2012: 219). Experienced primarily during liminal activities, especially rituals, celebrations, (sports) games and public performances of music, drama and film, *communitas* involves shared affective experiences that are temporary but intense, often in association with a “stripping away of all those social impediments which would otherwise divide and distinguish members of a group” (Cohen 1985, 55). When performance of music is primarily other-oriented and in the participatory mode that Thomas Turino characterised as in polar opposition to the presentational mode primarily fostered in capitalist society (2008), *communitas* arises in association with a state of “flow” (Csikszentmihalyi

1975, 1990) as a shared experience of received energy:

Flow is a crucial part of the power of music ... Focus must be exercised precisely and with determination, going impossibly on with the work, never mind what.

Finally, before one realizes it, something ‘clicks,’ and suddenly there is no more focus, there is only flow. The two are merged. ... Everything works, the flow has momentum and will continue as long as we give ourselves to it. ...

The performers and listeners breathe as one entity—the collective energy can flow through the entire crowd.

(a drummer quoted in Turner 2012: 205-06; my italics)

Finally, in that same 2008 book that has since found ever greater weight and presence in ethnomusicological theory and practice, Turino proposed that we root our understanding of the shared meanings usually denoted by “culture” in the societal units of the cultural (or identity) cohort and formation, respectively. By those unit terms, he meant groups of people within a society whose shared practices (including music and dance) arise from particular sets of internalised dispositions and habits, cohorts being groups with sets or constellations of similar habits in “parts of the self,” while formations involve larger, pervasive sets held in common by most individuals across an entire society or “nation” (111-114). The benefits of musicking are potentially highest—or to put it another way, the affective impact of music is potentially strongest—for those who share socially constituted habits, most commonly in the context of identity cohorts, but also in broader formations under specific circumstances (for example, in times of war, as will be discussed below).

Where’s *rita* in these performances?

Let’s listen to and watch some music in performance, and for each of the following seven examples, think about the intersubjective relations that arise therein, and some intended and unintended resultant benefits. That set of concerns may enable us to see each of these moments of musicking in terms of Nakajima’s proposed concept of the continuum between and coevalness of *rita* and *riko*.

1. “Irish tin whistle”

<https://www.youtube.com/watch?v=T99KBCPsHIQ>

Clearly, the two performers are friends who share a love of tunes for the *feadóóg stáin* or Irish tin whistle (also called the penny whistle), here played by Jerry Conroy. In this case, the tune is a reel,¹¹ but rather than attempt a dance the man on the left, the late Frank McCabe, plays “air percussion,” with the pack of cigs he holds in one hand becoming an imagined *bodhrán* (bass) frame drum while the other hand holds an imagined *cipín* (or in English, a “tipper”) stick to beat out the dance rhythms. We can’t tell whether he’s ever in fact played

a *bodhrán*, but his hand motions appear to set up and maintain a steady solid pulse that the whistle player doubtless is aware of. In other words, though one of the pair makes no sounds at all, his physical movements are a visual stimulus of direct benefit to his friend's performance, imparting encouragement and a kind of "energy" to blow harder or play faster and to carry the tune into the upper register of the instrument, where the tone is brightest and the idiomatic embellishments most conspicuous. The June 30th 2010 video file shows us no one else in frame, so we (are intended to?) conclude that the only "audience" for this performance was the person holding the camera, whom Jerry briefly addresses after he finishes playing, and that the recording was made with intent to capture either a single, one-off moment of musicking or a manner of playing together that the two men occasionally or frequently engaged in. Presumably, the men had agreed to making the recording, and to its subsequent uploading on YouTube. If there is self-interest to be found in this, beyond the inherent pleasure of playing together, perhaps it is only in the desire to memorialise their friendship and musicking.

2. Kurds celebrating Nowruz in Saitama

<https://drive.google.com/file/d/1UwuDqhbsF6LZq7Wopipe4Wlbo1w4FfwQ/view>

I am lucky enough to live about 30 minutes' drive away from the large Akigase Park 秋ヶ瀬公園 near the Arakawa River in central Saitama Prefecture. On a warm weekend in late March 2019, I drove there with my son Claudio to enjoy a "stroll" around the park. Soon after setting out from the car park, I was astonished to hear Middle Eastern music being played quite loudly on a sound system, so I turned Claudio's wheelchair toward the sound source and pushed steadily on until we came to a large open area of grass where—impossibly!—hundreds of people were celebrating, many of them dancing, with most of the women dressed in garments that I thought were Turkish. It was the Spring Equinox, *o-higan* お彼岸 for most Japanese, but the day of Nowruz/Newroz, that is, the New Year for most people in Western Asia. I was told that for Japan's largest concentration of Kurdish migrant workers and their families in central Saitama, this spot in Akigase Park had become the site of their annual all-day gathering and musicking.¹² It seems all the music was played from recordings—at least while my son and I were there I saw no live singing or instrumental performance (and nor have I seen any in uploaded videos of subsequent Nowruz celebrations held in March 2023 after a 4-year hiatus due to Covid 19). Nonetheless the dancing involved at least 20 percent of all the people there, and a much larger portion of the women. There were almost no Japanese to be seen; I had to look long and hard to spot one Japanese woman dancing together with Kurdish friends, then a handful of others buying Middle Eastern lunch foods and cups of pomegranate juice. While this was not a case of deliberate wielding of music as a tool for exclusion—I could see no sign of efforts to keep others from joining in—clearly this was an intra-community Kurdish event whose objectives were oriented around not a cohort of practitioners and fans of Kurdish music or dance, but rather the cultural or identity formation "Kurds," in this case all and any Kurds who resided in the Tokyo region. Given that context, from a host society viewpoint, and indeed my own perspective, the spectacle was emphatically one of "Other music" (and dance), but for the performers themselves Japan and Japanese culture—the very fulcrum of their perceived Otherness in daily life—disappeared for a time as they wrapped themselves in the comfort of being surrounded by their own kind, and enveloped in their own sounds.

3. “LIVE: Japan holds state funeral for ex-PM Shinzo Abe”

<https://www.google.com/search?client=safari&rls=en&q=abe+funeral+live&ie=UTF-8&oe=UTF-8#fpstate=ive&vld=cid:c8db9b2a,vid:6w125VHvcHI>

I was taken aback by the sheer amount of music played during Abe Shinzo’s lengthy and controversial state funeral held in the Budokan arena on September 27th 2022.¹³ Less surprising was the fact that all of that music was played with great skill by the foremost music corps (音楽隊) of the divisions for land, air, and maritime defense within the military body whose official English title is the Japan Self-Defense Force (自衛隊). Given the central importance of *gungakutai* (軍楽隊, military bands) in the histories of the modernisation of both musical and military cultures in Meiji Period Japan, there was a logic in the decision for such a band to provide several hours of music in the ceremonial farewell to a man who did more than any other post-War conservative Prime Minister to increase funding for and expand the actual scope of deployment of Japan’s military (that is, the Self-Defence Forces). It was the final segment of the event (from 3hr 28m 47s to the end in the recording mounted on YouTube) that most caught my ear, when an excerpt from the slow movement of Dvorak’s Ninth Symphony was played as those attending the funeral were given a chance to say their final farewells to the deceased politician. Though Dvorak composed the melody for orchestra, it is familiar to most Japanese as 『遠き山に日は落ちて (家路)』, a song commonly learned in primary school and included in Education Ministry-certified collections of *shouka* (唱歌, songs for school children). Significantly, it is also well known as the song “Goin’ Home” (家路 or ゴーイングホーム), a rendering of the Dvorak tune with English lyrics penned in 1922, and with various sets of Japanese lyrics composed by literary figures, beginning with Miyazawa Kenji in 1924. Finally, it is a melody played at innumerable public (and some private) facilities to signal the approach of closing time. My reading of the choice of this music for the end of the funeral, then, is that (beyond signalling the close of the nearly 3.5-hour event!) Abe was being valorised as a paternal defender of the homeland—in Turino’s terms, the identity formation of the Japanese national “family”—and of course, the supposedly unique home culture and values so beloved of leading figures in the Liberal Democratic Party (LDP), while Japanese participants and viewer-listeners were being infantilized through elicitation of their explicit or subliminal memories of singing the Dvorak tune together as children. Ironically, while the LDP governing party’s unilateral Cabinet decision to hold the funeral on such a scale and at massive public expense was an act shot through with hubris, self-satisfaction and self-interest, it was likely also intended as a way of comforting and calming “the people” after the assassination of a major political figure for the first time since 1960. Nearly a year on from the event, the potential benefits of that act have yet to become apparent.

4. “Biwa melodies and recitation to placate the Heike spirits resound in Okakura Tenshin’s beloved Rokkakudou”

「岡倉天心の愛した六角堂に響く平家の鎮魂の語りと琵琶の調べ」

<https://www.youtube.com/watch?v=CBHipcV91ZU>

This clip is of a performance of *heike* (sometimes still called *heikyoku*, a term commonly used until the late 20th century), which is musical rendition with *biwa* (琵琶) accompaniment of episodes from *Heike Monogatari*

(The Tale of the Heike). The musician, Arao Tsutomu (荒尾努), was trained in a style of singing *heike* developed in the 20th century and disseminated by a feted linguist and literature scholar, the late Kindaichi Haruhiko. Musically, this rendition cannot be considered representative of the hallowed medieval “epic” recitation tradition developed among blind biwa singers (琵琶法師), and the quality of Arao’s vocal performance is rather uneven with respect to consistency of pitch. Nonetheless, I include this example for two reasons: Firstly, this is a historical music genre that in part had origin in the ancient religious practice of *chinkon-barai* (鎮魂祓い), ritual placation of souls of the dead. Secondly, several features of the video suggest that this performance was also offered as an expression of compassion for the many thousands of people of that region killed by the March 11th, 2011 earthquake and subsequent tsunami: The recording itself was made at a temple on the coast of Miyagi Prefecture that had been severely damaged in March 2011, but repaired after just two years; the fact that the title given the video includes the expression ‘recitation to placate the *Heike* spirits’ (*Heike no chinkon no katari* 平家の鎮魂の語り); the YouTube mounting of the recording on March 12th 2013; and, the way the videographer positioned the camera so as to show the constant movement of waves immediately outside the performance space. The well-known “Nasu no Yoichi” episode describes a feat of arms on the shoreline during an early evening lull in the fighting between the Heike/Taira and Genji/Minamoto forces at Yashima (on Shikoku). Praise for the dead is imbued in this performance tradition, as a means of placating or calming unquiet spirits. Originally, moreover, there was an element of reciprocity inherent in *chinkon-barai* ritual performance: If satisfied with the accounts of their great deeds (and perhaps the quality of the musical narrative performance), those who had died would refrain from causing trouble as ghosts. Hence, by pacifying spirits, the ritual performance could impart benefits to both the dead and the living.

5. “*Kawachi ondo* [sung by] Hisanoya” 河内音頭、久乃家
<https://www.youtube.com/watch?v=1smfgmCHUo8>

Regional forms of mid-summer Obon festival music, *bon-odori* 盆踊り and the *ondo* 音頭 “ballad” singing traditions with which the “Bon dancing” has developed, are particularly rich in Kansai. In what was the pre-modern province of Kawachi, now a large southern swathe of the Osaka metropolis centred on Yao-shi 八尾市, festival music performed outdoors in the sauna-like conditions of mid-August is dominated by *Kawachi ondo*. This tradition has been strong enough in the postwar era (in part due to the incorporation in performance of electric guitars since the mid-1950s) for it to remain a viable singing profession, with star performers who still release commercial recordings, some of them exploratory ventures such as Kawachiya Kikusuimaru (河内家菊水丸)’s 1990s recordings of hybrid reggae-styled ballads.¹⁴ Notwithstanding the presence of such professionals (in this case a singer of the Hisanoya-kai 久乃家会 lineage, and Kikusuimaru himself playing the drum, as indicated in sub-titling at 10”) on the *yagura* “drum-tower” stage, an Obon season outdoor *Kawachi-ondo* performance is emphatically participatory in two senses: It is assumed many or perhaps even most of those gathered in the temple yard will join the circle dance (as they are exhorted to do several times in the lyrics of the opening song), and that they will also join their voices in singing refrains of nonsense syllables. Typical refrains exist in several variants, but one of the most commonly sung can be rendered “*sorya yoi, dokkoi sa, sa no yoi ya san sa!*”. (Those

syllables can be clearly heard from the ca.1 minute 50 seconds mark in this recording.) Despite the dreadful heat and humidity, the performance hardly involves presentational displays of skill by players or even the singer; its psychological and even physical benefits are communally oriented.¹⁵

6. “Ataka (安宅) Noh”

https://www.youtube.com/watch?v=BPK96ossG_k&t=4380s

Gravitas and formality attach to “classical” traditions of music and music-theatre, such that in many cultures, they are performed with conventions that circumscribe expression of emotional experience on the part of the performers, and as often as not listeners, too. *Noh* (能) drama is renowned for remarkable characteristics of its performance practice, including an apparent prohibition against musicians looking directly or even obliquely at either one another or singers in the on-stage chorus (*jiutai*), even while performing unrehearsed segments in which rhythmic relations among instruments and voices are of astonishing complexity. The principles and dynamics behind such perplexing rhythmic coordination have been touched on by many scholars, but perhaps only Fujita Takanori (2019) has achieved lucid accounts and analyses based on decades of learning and performance as an amateur practitioner. The video link above is for a full performance of the play “Ataka” by Kita School professionals, but a short segment from 1’13”01 to 1’14” 05 is key for Fujita’s exposition of the real-time unfolding of the fabric of choral chant and percussion parts in terms of a metrical frame or “rhythm type” (in this case called *hira-nori*) and relations among *hayashi* instrumental performers that I will call symbiotic. In using this term, I imply that each of the drummers is utterly reliant upon the skill, the attentiveness and the willing flexibility (especially with regard to tempo) of the other, for in the absence of any visual or gestural interaction, only such a depth of interrelation enables them to hold the performance together. That is because the drummers must draw out and abbreviate multiple percussion patterns (including *kake-goe* drum calls) whose theoretical form is within an 8-beat metrical frame, to fit with treatment of chanted syllables in fixed lines of poetry by chorus singers who pay no attention to—indeed “are ignorant of” (Fujita 2019: 223)—beat numbers.¹⁶

The point I make here is that a condition of a kind of *rita* exists among the performers, indeed must exist for them to carry the play forward despite historically-generated but still widely imposed limitations on the explanation to singers of formal principles (such as the beat structure), and conventions of practice that minimise rehearsal and forbid visual cueing in performance.

7. “Bayraktar—Ukrainian War Song”

<https://www.youtube.com/watch?v=S3FGWPMjl6M>

Like the Abe funeral music, this song and performance are addressed to and intended to comfort and encourage an assumed national cultural formation—in this case the Ukrainian nation in its time of direst need. The background to the song and its dissemination was Ukraine’s successful deployment of Turkish-made Bayraktar combat drones or “unmanned combat aerial vehicles” over the years of Russia’s occupation of the

Crimea region, then in the initial military response to the invasion in February 2022. Therefore this is not simply a “war song”; the circumstances of its composition and recording make it both a song of resistance to invasion and a propaganda item. Its composer, Taras Borovok, stated that his goal in writing the song at the request of a friend in the Armed Forces of Ukraine was to “influence people, keep morale high and reduce Russian influence” (as quoted in Weichert 2023). To that end, both the performance and the lyrics use humour at the expense of the Russian leadership, the Russian people, and even the Russian soldiers who have died; the song “mocks Vladimir Putin, the Russian army and even the country’s famous cabbage soup, *shchi*.” Borovok said he writes songs that can be appealing and understandable to anyone: “I try to balance between making them funny but not completely like a comedy ... To make it work, I need to get people not to panic but believe that we can win.” (ibid.) It is now far and away the most widely played (and sung) song of the ongoing war.

Othering music

The last of those seven examples involves music that is pressed into the service of “Othering” and exclusion; it shows musicking that enforces firm boundaries around units of community. As the song arises from and responds to war, the most extreme of circumstances in which two or more groups of humans are pitted against each other, Othering is taken as a given in the form of a priori stereotyping and demonisation of the enemy, whose humanity and dignity as individual humans are disallowed. In such musicking, the Mobius strip of *rita* and *riko* seems to be broken. And yet, the performance, singing and hearing of such music can have powerful “positive” effects; the psychological benefits—raising spirits, giving impetus to action in moments of extremity—for those who are members of the same identity formation as the musicians are grimly tangible. The song about drone bombings encourages Ukrainians to bravely fight on, and conversely no one can doubt that Russian forces and those who support them have been fortifying their courage to continue dying and suffering in the struggle by singing songs that demonise the independent Ukrainians and their Western supporters.

Finally, like an icy blade in our hearts, we can feel the chilling “benefits” of music in the service of military and ethnic or “racial” conflict when we consider the contents and the cover imagery of the following 1868 publication held in the US Library of Congress:



Source: <https://www.loc.gov/item/ihas.200000725/>
 (See further <https://exhibits.library.jhu.edu/omeka-s/s/white-supremacist-music/item/3005>)

This collection of musical notation was published in Tennessee three years after the Confederacy's defeat in the Civil War and the subsequent emancipation of millions of enslaved African Americans. "Communal" Klu Klux Klan dancing presumably comforted members in their distress at the dismantlement of a Southern society and way of life built upon slavery, and moreover confirmed their sense of righteous solidarity with others who felt a kindred bigotry and at times murderous repugnance toward black people.

Why is it possible for music (or musicking, including dancing) itself to be enslaved to hatred? In his last publication, Taruskin asserted that "musicality and expressive performance are inherently conservative, because they seek, and promote *Gemeinschaft*—community[community values], social solidarity" (2020: 324 and 336). There may be nothing inherently good (nor bad) about community and solidarity, except from a biological or evolutionary standpoint, such that humans are far more likely to survive and flourish in groups than alone. We offer benefits to ourselves and those around us when we make music, but those who benefit most are fellow members of our habit-based cultural cohorts and cultural formations—and it seems a great many of us can experience feelings of solidarity (a form of reciprocal well-being among group members) all the more intensely if musicking involves Othering of people who are members of neither group. That awkward fact has been evidenced again and again in some of the most common historical uses of music.

=====

What's in play is not to be taken lightly. As an innately social act, musicking affects people other than the composer(s), and the musician(s) and dancer(s), at times and over time, often in huge numbers. Understanding just how people are affected by acts and experiences of music is inseparable from an understanding of how music generates meaning, facilitates communicative experience, imparts and also elicits well-being. For both of those, intersubjective relations among composers, musicians, listeners and people sung about (even historical and fictional characters) are fundamental, as is the shaping of those relations within the frameworks of cultural or identity cohorts and formations. Performers and non-performers alike are affected by the music in real time as it is produced—as it comes into fleeting sonic existence then vanishes—in forms and patterns whose relations, internal (within a work or a song) and external (within a tradition or a genre), trigger both physiological and psychological reactions that we experience as a unity. It is as if emotions and energy are shared and tossed around "from" the music "to" the musicians, then on to every receptive individual present in a performance space. Like children with a ball, in musicking, perhaps our primary role is to keep feelings, receptivity and heightened attention in play.

References

- Abe, Marié. (2018). *Resonances of Chindonya: Sounding Space and Sociality in Contemporary Japan*. Middletown: Wesleyan University Press.
- Cohen, Anthony. (1985). *The Symbolic Construction of Community*. Chichester: Ellis Horwood.
- De Haan, Maarten. (1994). "Chick Corea: Admiration for Elvis," http://www.artistinterviews.eu/home/chick-corea/?parent_id=22.
- Csikszentmihalyi, Mihaly. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper Collins.
- Csikszentmihalyi, Mihaly. (1975). *Beyond Boredom and Anxiety*. Hoboken, NJ: Jossey-Bass Publishers.
- Fujita Takanori. (2019). "Layers and Elasticity in the Rhythm of Noh Songs: "Taking Komi" and Its Social Background." In *Thought and Play in Musical Rhythm*. Edited by Richard K. Wolf, Stephen Blum and Christopher Hasty. Oxford University Press, pp. 212-231.
- Ihnen, Megan. (2014). "The Performer, the Audience, and the Measure of Success'. *New Music USA*, Dec 8, 2014
<https://newmusicusa.org/nmbx/the-performer-the-audience-and-the-measure-of-success/>
- Nakajima Takeshi 中島岳志 (2021). 「終わりに一利他が宿る構造」 In 伊藤亜紗編『「利他」とは何か』集英社新書 : pp.210-214.
- Small, Christopher. (1998). *Musicking: The Meanings of Performing and Listening*. Middletown: Wesleyan UP.
- Taruskin, Richard. (2020). "But aren't they all invented? On tradition." In *Cursed Questions: On Music and Its Social Practices*. Oakland CA: University of California Press, pp.306-339.
- Turino, Thomas. (2008). *Music as Social Life: The Politics of Participation*. University of Chicago Press.
- Turner, Victor. (1969). "Liminality and Communitas". In *The Ritual Process: Structure and Anti-Structure*. Ithaca: Cornell University Press.
- Turner, Edith. (2012). *Communitas, the Anthropology of Collective Joy*. New York: Palgrave Macmillan.
- Weichert, Stefan. (2022). "Bayraktar: Armed with just a guitar, meet the man helping Ukraine resist Russia." *Euronews* (23 May 2022).

¹ I exclude the algorithmic generation by AI of sonic works that mimic musical styles. In my view the latter are 'music-like' sonic objects, but not music, which is a product of human creative practice and activity that affects listeners in ways largely dependent on an awareness that other humans have made the music.

² John Coltrane and Jimi Hendrix are among the renowned improvisers whose recordings have been selectively transcribed then circulated as fixed pieces, in both legitimate and illegitimate media.

³ At this stage in the essay, I will not complicate this further by discussing the different modes of experience and attentiveness involved in hearing music while watching films or performances of music-theatre traditions such as opera (with apologies to Wagner devotees), and Broadway musicals.

⁴ The cost of having unlimited upload capacity on an individual account has varied, but has been between 100 and 200 hundred US dollars per year.

⁵ Finale is one of the most commonly used music notation software programs, now available in Version 27. It has been under ongoing development since 1988.

⁶ <https://soundcloud.com/john-carroll-581706169> , with a separate summary explanation and list of recordings

at <https://john-carroll-poems.com/soundcloud-recordings/>

⁷ See, for example, ローソン CS ほっとステーション 放送内容 (2022/11/8 ~ 2022/11/14) | ローソン研究所 (lawson.co.jp).

⁸ Beethoven was at times oblivious of performers, too, as in his attributed remarks to players in a string quartet who said his *Grosse Fugue* could not be played: “This wasn’t written for you! It was meant for a later age!” To the violinist Ignaz Schuppanzig, who complained that one of his string quartets was too difficult to play, his retort was: “Do you think I have in mind your damn fiddle when the Muse speaks to me?” <https://theimaginativeconservative.org/2020/12/music-for-all-time-reflections-beethoven-250-birthday.html>

⁹ Here is an example from the chapel at Merton College, Oxford: <https://www.merton.ox.ac.uk/event/organ-recital-108>

¹⁰ Here is an example of such a singer and band leader who apparently had enjoyed doing just that for much of his career, and wasn’t going to stop at age 74: <https://www.google.com/search?client=safari&rls=en&q=iggy+pop+sydney+opera+house+2021&ie=UTF-8&oe=UTF-8#fpstate=ive&vld=cid:4874315f,vid:nRaSLXR7K3o>

¹¹ In the Comments made on this video, at least three different candidates for the identity of the tune are offered!

¹² The Japanese government has been extremely reluctant to recognise Kurds as asylum seekers or refugees (難民), nor grant them visa status that acknowledges that they are immigrant workers who are unlikely to return to their countries of origin.

¹³ The controversy concerned the well-documented opposition to use of public funds for such an event on the part of approximately 60 percent of people surveyed in September 2022 opinion polls.

¹⁴ Kikusuiamaru came to national attention with a 1991 reggae-style narrative song “Kaakin Ondo (カーキン音頭)”. In 1997, he recorded an album titled 『ボブ・マーリー物語 ’97』 (English title “Ondo Story of Reggae King”).

¹⁵ That being said, the details of melodic embellishment techniques and modal “seasonings” applied to phrases of the traditional *ondo* tune by individual singers are of great interest to listeners well familiar with the style.

¹⁶ The extent of this “ignorance” varies according to the amateur or professional status of the singers; in the latter case performers have knowledge of the 8-beat framework but wilfully ignore it when singing. The actual lines chanted by the chorus at that point in “Ataka” are as follows:

怪しめらるな面面と、 [Ayashimeraru na menmen to “Don’t be suspicious!”

弁慶に諫められて、 Benkei ni isamerarete Benkei reprimands them.

この山陰の一宿りに kono yamakage no hito yadori ni “We must stay a night in these mountain shadows ...”]

Title

ソヴィエト非公式芸術の「あそび」——ゲルロヴィナとインファンテ

Name

河村 彩

第二次世界大戦後のソヴィエトでは、芸術活動は公式芸術と非公式芸術の領域に二分されていた。スターリンが権力を掌握した1930年代以降、ソヴィエトでは発展しつつある社会主義社会の生活を明るくリアルに描き出す社会主義リアリズムが公式の芸術様式とされていた。だが、当然そのような公式芸術には飽き足らず、地下で密かに実験的な創作活動を行う芸術家たちが存在した。このようにして1960年代から80年代にかけて開花した非公式芸術は、美術史上ではソヴィエト版現代美術の地位を占めている。

非公式芸術家たちは、友人のアパートや屋根裏のアトリエに集まっては、地下出版の本を貸し借りし禁止されていたビートルズを聴きながら、互いの作品を批評し合い、芸術や哲学について語り合った。そのような雰囲気の中で制作された非公式芸術作品の中には、楽しくくつろいだ雰囲気を伴い、見るものを戸惑わせ、笑わせるようなアイロニーを含んだものも多い。文化人類学者のロジェ・カイヨワは遊びを建設も生産もしないよう定められているものとするが、実生活においては何の成果も利益も生み出さない無償性を伴った行為であるという点で、ソヴィエトの非公式芸術はあそびの要素を強く持っている。¹さらに言えば、定職につかない者が徒食の罪に問われた労働者の国ソヴィエトでは、遊ぶことは時には体制に対する反逆ともなったのである。

実際、非公式芸術の作品の中には「あそび」という語を含んだタイトルを持つものもある。ロシア語の игра (igra) は英語の play と同じく、遊ぶことのほかにも、演技をする、楽器の演奏をする、競技をするといった意味でも用いられ、光や色、酒の泡などが「戯れ」のように変化する意味でも用いられる。本論では、「あそび」をテーマにした作品を持つ、リマ・ゲルロヴィナとワレリー・ゲルロヴィン、およびフランツィスコ・インファンテとノンナ・ゴリュノワの二組の美術家の活動を取り上げ、ソヴィエト非公式芸術の枠組みの中で彼らがどのように遊んだのか考察してみたい。

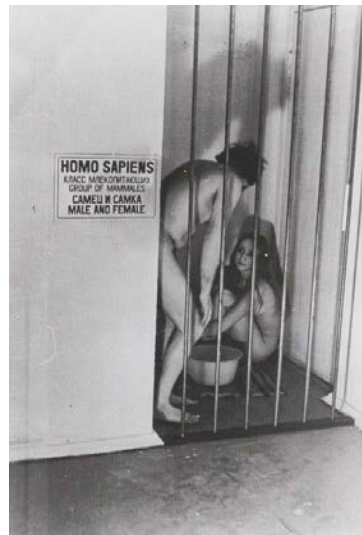
*

1951年生まれのリマ・ゲルロヴィナと1945年生まれのワレリー・ゲルロヴィンは、それぞれの個別の創作活動と並行して、パートナーでパフォーマンスを中心とした活動を行った。1970年代には、のちにモスクワ・コンセプチュアリズムと命名される地下芸術が盛んになるが、彼らの創作は抽象的な思考を前面に出すコンセプチュアリズムのアーティストの中でも、「今日インタラクションとして紹介されるような、芸術の遊戯の概念の先駆者」と評される。²

二人のパフォーマンスの多くには鑑賞者はおらず、もっぱらカメラの前で行われた。ヴィクトル・ノヴァツキーの撮影によるパフォーマンス記録の本は「鏡の遊戯」(1977)というタイトルが付けられている。この本では正反対の状況にあるか、間違い探しのように一部のみが異なった二枚組の写真が並べられている。「鏡の遊戯」の中のあるシリーズ写真では、人間の裸体の輪郭が描かれたカバーのような服を着て、二人が野原を歩き人々と



(図1) リマ・ゲルロヴィナ、ワレリー・ゲルロヴィン《コスチューム》1977、ドッジコレクション、出典：Beyond Memory: Soviet Nonconformist Photography and Photo-Related Works of Art (New Brunswick: Rutgers University Press, 2004), p. 93.



(図2) リマ・ゲルロヴィナ、ワレリー・ゲルロヴィン《ホモサピエンス》1977、ドッジコレクション、出典：Beyond Memory: Soviet Nonconformist Photography and Photo-Related Works of Art (New Brunswick: Rutgers University Press, 2004), p. 77.

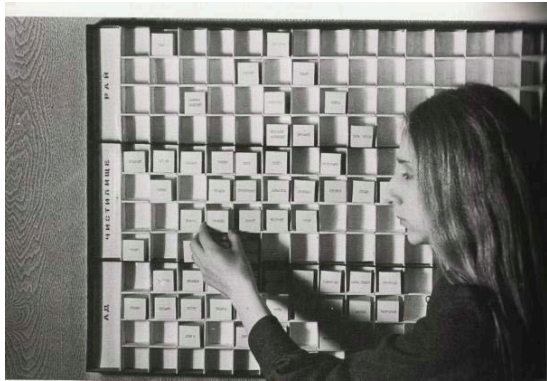
談笑している（図1）。写真の中の二人はごく自然に振る舞っているが、見る者は裸体なのか着衣なのかというとっさの判断に迷い、ギョッとさせられる。

カイヨワは遊びの種類の一つとしてミミクリ（模倣）を挙げているが、それを体現しているのが、権力者の荘重な身振りを滑稽に面白おかしく模倣する道化師である。³ 道化師はしばしば極端に大きかったり、小さかったり、奇抜であったりする衣装を着て、見るものをギョッとさせる。パフォーマンスの中で二人はダブダブの衣装を身につけ道化師として振る舞っている。「鏡の遊戯」は、裸が本来の姿であるにもかかわらず、着衣をなかば義務付けられた人間という存在を滑稽化してみせるミミクリである。

この作品には肉体を精神の覆いとして捉える通常の発想を疑い、内部と外部、着衣と裸体、身体と物質といった境界を攪乱する意図がある。⁴ ゲルロヴィン夫妻はこの作品について「古い典型的な概念を土台とした新たな秩序」「写真の目における凝固したスペクタクル」と語っている。つまり「鏡の遊戯」は play としてのスペクタクルを写真によって記録したものであり、このスペクタクルは、着衣と裸体、内部と外部、身体と物質、「典型的な概念」と「新たな秩序」といった、相反する概念を行き来する体験を鑑賞者に提供する。

二人は1977年に「ホモ・サピエンス 哺乳類 男女」というプレートが掲げられた檻の中に裸でたたずむパフォーマンスを行った（図2）。人間は裸で生まれてきたにもかかわらず、ギリシアの哲学者たちはそのような肉体を精神の檻とみなしたことに疑問を呈示した、と二人はこのパフォーマンスの意図を説明している。⁵ このパフォーマンスが「鏡の遊戯」の発想を引き継いで、人間を動物園の見せ物にすることで人間と動物の境界を疑問に付していることは明らかだ。だが1978年のベネツィア・ビエンナーレで展示されたこの写真を見た西側のプレスは、ゲルロヴィン夫妻の作品の中の「あそび」の要素を見抜けず、鉄のカーテンの向こうの得体の知れない国という固定概念に基づいて、ソヴィエトにおける人間の扱いを批判したものとしてこの作品を報道した。反体制的とみなされる危険のためか、二人はソヴィエトで創作活動を続けるのが難しいと判断し、翌年ニューヨークに移住する。

リマはモスクワ時代に詩とオブジェを融合させた作品を制作している。「ゲーム詩 (Play-poem)」と名付けられたごく初期の作品では、小さな四角い部屋に分けられた棚が絵画のように壁にかけられ、それぞれ上から天国、煉獄、地獄の三つのパートに分けられている（図3）。この小さな部屋に、ソクラテス、ラファエロ、孔子、アレキサンダー大王、トロツキー、ショーペンハウアー、ニュートン、ビートルズといった有名人の名前が付されたキューブを鑑賞者が自由にはめ込むことができる。⁶ 格子状に区切られた棚はチェスや将棋のボードを思わせ、鑑賞者は神様の役割を演じて、歴史上の人物が天国か煉獄か、あるいは地獄に行くのかをゲームのように決定することができる。



(図3) リマ・ゲルロヴィナ《組み合わせ式ゲーム詩(天国、煉獄、地獄)》1976、ドッジコレクション、出典：*Beyond Memory: Soviet Nonconformist Photography and Photo-Related Works of Art* (New Brunswick: Rutgers University Press, 2004), p. 146.



(図4) リマ・ゲルロヴィナ《キューブズ》1974、出典：<http://www.gerlovina.com/moscow.html>

そして「ゲーム詩」と同じく鑑賞者が手に取って遊ぶことのできる作品が1974年の「キューブズ」である⁷(図4)。これらは色とりどりの立方体や四面体をした箱の内外に言葉や文章が書かれた作品である。たとえば、一つの面を箱のように開くことのできる立方体では、蓋を開くと裏側に「私の上で」と書かれ、立方体の底に「私の下で」、立方体内部の四つの側面には「私の正面で」とそれぞれ書かれているのがわかる。あるいは二種類のドット柄の立方体が重ねられたキューブでは、上の立方体の左の側面に「この立方体は他の立方体よりも8センチ月に近い」と書かれている。上の立方体の右側面には「この立方体は他の立方体よりも8センチ地球から遠い」と書かれ、下の立方体の左側面には「この立方体は他の立方体よりも8センチ地球に近い」、下の立方体の右の側面には「この立方体は他の立方体よりも8センチ月から遠い」と書かれている。これらのキューブは言葉で表現されていることを字義通りに物質化し、鑑賞者に言葉を空間的に経験させる試みだといえるだろう。

逆に、言葉が空間化されることで、もとの言葉の意味や、言葉が表現される状況がずらされるものもある。あるキューブでは朱色の箱の外側には「きみは考える」と書かれ、朱色の箱の中に入っているもう一つの緑の箱には「で、私は存在している」と書かれている。これは有名なデカルトの言葉「我思う、ゆえに我あり」のパラフレーズである。デカルトは自分の土台が自分自身であるような強固な主体を提示したが、リマが考える「私」は、「きみ」の想像の中にいるあやふやで頼りない存在であり、外側の箱を閉じてしまえば、「私」が内部に存在していることさえわからない。

あるいは、銀のアルミホイルで作られたケージのような立方体の中には、もう一つの小さな立方体が入られ、小さな立方体の表面には、「鳥はカゴの中に世界があるのを見る」と書かれている。鳥は籠の中に閉じ込められているにもかかわらず、鳥から見れば世界の方が籠の中に閉じ込められているのだ。

社会主義の象徴である赤に塗られたキューブでは、四つの角が削り取られ、削り取られた部分に「角を取りのぞくと新しい角が造られる」と書かれたラベルが貼られている。ロシア語の *грань* (*gran'*) は境界、際、角、端といった意味を持つ。このキューブの言葉はソ連のスローガン「都市と農村の間の境界を取り除こう」をもじったものである。平等を謳って境界を取り払っても、再び新たな差異が生じるソヴィエト社会を皮肉っている。

ヨハン・ホイジンガは人間の文化を遊びの観点から捉えた著作『ホモ・ルーデンス』の中で、詩作(ポイエシス)は遊びの機能の一つであるとしている。詩では「事物は『日常生活』の場合とは打って変わった風貌を示し、論理とは全く別の絆で互いに結ばれている」⁸ 点が遊びの要素となる。キューブでは、オブジェによって言葉が空間化されることで、日常生活で普通に用いられる言葉やフレーズが異なった様相を帯びる。リマは言葉による認識を捉え直すあそびとして、キューブによる詩作を試みたのである。

*

次に、自然との「戯れ」を作品にした、もう一人の非公式芸術作家について考察してみたい。フランツィスコ・インファンテは1943年サラトフ州に生まれた。ロシア人らしくない彼の名前は、政治的理由でソヴィエトに移住したスペイン人の父から受け継いだものであり、幼少期にはコーリャというロシア人によくある名前のあだ名で呼ばれていたという。1962年にストロガノフ美術大学に入学し、芸術家としての道を歩むことになる。こ

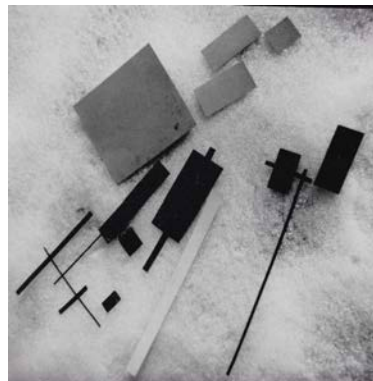
の頃、後に妻であり共同制作者となるノンナ・ゴリュノワや美術大学の友達と共に「運動」グループを結成する。もともと「運動」グループは、他の非公式芸術家たちの間にもみられるような、創作で繋がった気の合う友人同士のサークル的な集まりであった。リーダーのレフ・ヌスベルクの積極的な活動により、「運動」グループのメンバーは科学エキスポの装飾や革命 50 周年記念のレニングラードの街の装飾など、公的な仕事を多く請け負い活躍するものの、メンバー同士の仲違いのために解散することとなる。

1965 年インファンテは黒海の沿岸で星空を見ている時、格子に沿って星を構成し直し、記号を作り上げることを思いついた。後にこれは「星空の再構成計画」というシリーズ作品として展開される（図 5）。星座とは天空の星を神話に結びつけたものだが、「星空の再構成計画」は星の方を夜空に配置し直すという発想に基づいている。⁹古代の人々はランダムに散らばる夜空の星々を、よく知っている神話のキャラクターに当てはめることで、人間にとって未知の自然を解釈可能な物語に転換した。人類は山を削り、海埋め立てて起伏のある土地を平坦にし、道路を碁盤目状に設計して街を作った。科学技術を発展させ、地球上の自然を幾何学的なフォルムの人工物に変えてきたのだから、いずれは宇宙でも同様のことができるはずである。「星空の再構成計画」は、神話に基づいた星座に取って代わる、自然に対する宇宙開発時代の人類の想像力を示した思考実験だと解釈することもできる。

1968-69 年にかけて、インファンテはゴリュノワと共同で「自然の中での自然発生的遊戯」と名付けた一連のパフォーマンスを行う。このパフォーマンスの目的は、観客なしで、自分たちが閃いたものを個人的な遊戯として実践することであり、二人はこれを「トレーニング」と呼んでいる。雪の中での散歩を好んだ二人は、あるとき白い雪の上に色を塗った幾何学的フォルムの厚紙を並べ、写真を撮ることを思いついた。「スプレマチズムの遊戯」と名付けられたこのパフォーマンス／写真は、明らかに革命期のアヴァンギャルドの巨匠、カジミール・マレーヴィチのスプレマチズム絵画へのオマージュである（図 6）。



（図 5）フランツィスコ・インファンテ《星の幕》「星空の再構成計画」シリーズより、1965-67、紙、テンペラ、グアッシュ、出典：Франциско Инфантэ. Монография. М.: Государственный Центр Современного Искусства. 1999. С. 39.



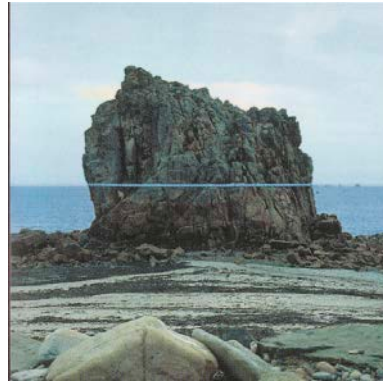
（図 6）フランツィスコ・インファンテ《スプレマチズムの遊戯》1968、出典：Франциско Инфантэ. Монография. М.: Государственный Центр Современного Искусства. 1999. С. 75.

マレーヴィチは原色の幾何学的なフォルムが画面の上に浮遊することで、静止や運動、無や非在といったさまざまな感覚を見る者に与える抽象画のシリーズを作り上げた。マレーヴィチが無対象絵画のシステムを作り上げた目的は、自然の再現描写という美術が背負った歴史的宿命から絵画を解放することだった。一方、インファンテは雪の積もった地面をキャンバスの下地とみなし、写真撮影によって風景を平面化することで、自然の光景を人工物である芸術作品へと転換させた。マレーヴィチが美術から自然を追放して作品の自律性と人工性を徹底させたのに対し、インファンテは自然を素材として流用することで、人工物と自然との和解を図ったのである。

インファンテの人工物と自然の融合というテーマは、その後 1970 年代から 90 年代にかけて制作された写真によるシリーズ作品「アルテファクト」で開花する。このシリーズの多くにおいては、自然の中に三角や方形やそれらを組み合わせた鏡が設置され、森の木々や空に浮かぶ雲を映し出した鏡が周囲の景観と混ざり合って消滅している（「歪められた空間の根源」1979、図 7）。あるいは、光が当たっている部分と影になっている部分や海と空との境目、異なった地層の境目に色のついたラインをひき、自然のなかに現れる差異が強調される



(図7) フランツィスコ・インファンテ《歪められた空間の根源》1979、出典：Франциско Инфантэ. Монография. М.: Государственный Центр Современного Искусства. 1999. С. 91.



(図8) フランツィスコ・インファンテ《幾何学的水平線》1992、出典：Франциско Инфантэ. Монография. М.: Государственный Центр Современного Искусства. 1999. С. 113.

(「幾何学的水平線」1992、図8)。これらの光景は写真に撮影されて平面化されることで、絵画のような芸術作品になる。

もともと「アルテファクト」という概念については、1960年代にインファンテが出版社「ミール」の嘱託のグラフィックの仕事で、SF作家のクリフォード・D・シマックの本の装丁をしていた時に知ったという。¹⁰「アルテファクトという言葉は、第二の自然の事物、つまり人間によって作られ、自然との関係において自立するようになった事物を意味している」¹¹とインファンテは述べているが、これは「人工物」を意味するアルテファクトの一般的な定義と一致する。

しかしインファンテは、人工物である「アルテファクト」は自然の補完物でもあることを強調する。インファンテのシリーズ作品「アルテファクト」は人工物と自然との結びつきを再認させ、両者の連続性を示すものでもある。¹²彼は「アルテファクト」を、技術のシンボルとしての幾何学的なオブジェと、無限の起源としての自然の相互作用が実現する独自の総合芸術の方法を示したものとみなしている。¹³

インファンテの哲学では、時間と空間が規定するフォルムの世界——つまり現実の世界——の外側には、目に見えない無限の世界が広がっており、「アルテファクト」が媒介することで、無限の世界の存在（インファンテは自然の秘密とも言っている）が姿を現す。¹⁴どんなに技術を発達させて人工物や芸術作品を作っても、人間を取り巻く自然は広大であり、コントロールどころか認識することすら不可能である。「アルテファクト」は自然をそのようなものとして捉えるための装置として機能する。

このような自然と人工物の関係についての哲学を背景に持った「アルテファクト」だが、その発端となっているのは、パフォーマンス「自然の中での自然発生的遊戯」や作品「スプレマチズムの遊戯」であり、「あそび」の要素を持っていることは注目に値する。実際にインファンテは「アルテファクト」について語ったエッセイの中で「遊戯の場」という表現を使っている。

アルテファクトと自然が相互に作用するところに、特別な遊戯の場が生じる。それは何らかの組織された枠組みもしくは領域として現れ、その内部には自然に属するもの——太陽の光、空気、雪、大地、空——などが配置される。芸術家自身がそのような状況を引き起こすので、彼は遊戯の場の震央に位置する。¹⁵

インファンテは自然の中に特定の場を作り、枠組みを設定して、その内部に光や風や雲といった自然の要素を配置しながら制作を行う。いわば、「アルテファクト」の創作において作家は、場とルールを作るゲームデザイナーであり、なおかつ自然の条件に合わせてそのゲームを上手くコントロールするプレイヤーの役割を務めていると言えるだろう。

*

なぜソヴィエト非公式芸術家たちは「あそび」の要素を持つ作品を数多く生み出したのか。カイヨワは「遊

びは本質的に生活の他の部分から分離され、注意深く絶縁された活動であり、それはふつう、時間と場所の明確な限界の中で完成される」¹⁶と、遊びが行われる場に注目してその特徴を定義している。ソヴィエト非公式芸術は、社会主義のイデオロギーに基づいた公的な日常生活から分離、絶縁された活動であった。実際に非公式芸術は個人のアパートやアトリエ、郊外の野原など社会とは切り離された特別な場で実践された。つまり非公式芸術活動全般がソヴィエトの公的な生活の枠外にある「あそび」だったのである。

このような非公式芸術のあり方は、作品の持つ気楽で機知とユーモアに溢れた雰囲気、あるいは内向的で思索的な特徴とはうらはらに、結果として、プロパガンダに役立つことを要求された公式芸術に対する対抗ともなり、誰に対しても労働と生産を求めるソヴィエトの公的な生活に対する対抗ともなっている。さらに言えば、カイヨワが「自分の産む結果を資本蓄積し、多少とも世界を変革する」として労働と科学との対極に遊びを位置づけるように、¹⁷ナンセンスで無償の活動である非公式芸術は、合理性や経済性が第一とされる現代社会に対抗する「あそび」の位置をも占めることになるだろう。

ミゲル・シカールは『プレイ・マターズ 遊び心の哲学』において、コンピューター・ゲームが溢れ、クリエイティブな仕事を中心に「遊び心」が要求される現在において、もう一度遊びを捉え直すことを試みる。彼は「あそび」が、文化産業やビジネスに利用されている状況に対して警鐘を鳴らし、「効率性、まじめさ、技術決定論に対する抵抗として遊びを召喚し、遊び心による武装を呼び掛ける役割を持った理論」¹⁸を提起しようとする。

動画配信やゲームアプリなどのエンターテインメントが日々提供され、われわれは遊び心を持ったクリエイティブな人材となることを求められる。娯楽や余暇までもがビジネスに覆われた現代において、主体的に遊ぶことはとても難しいのだ。ゲルロヴィナやインファンテの作品は、鑑賞者である親しい友人たちや作者自身が遊ぶためのゲームであり、ユーモアと機知そのものを楽しむことで、結果として人間や自然に対する新たな認識をもたらす。彼らの作品は、経済や合理性の枠外で、真剣かつ無心に遊ぶことの意義を教えてくれる。

¹ ロジェ・カイヨワ『遊びと人間』多田道太郎、塚崎幹夫訳、講談社、2021年、13-14、27頁。

² Лия Адашевская, "Концепты," Диалог Искусств. Московский музей современного искусства, №6, 2012. http://www.gerlovin.com/biography_resume/rus_biography.html (2023/11/30 参照)

³ 同書、229頁。

⁴ Ekaterina Bobrinskaya, "Freeze Frame: Photography and Performance in Moscow Conceptual Art," in *Beyond Memory: Soviet Nonconformist Photography and Photo-Related Works of Art* (New Brunswick: Rutgers University Press, 2004), pp. 94-95.

⁵ Alla Rosenfeld, "Stretching the Limits: on Photo-Related Works of Art in the Norton and Nancy Dodge Collection," in *Beyond Memory*, p. 146.

⁶ Ibid.

⁷ これらのキューブの一部は、ゲルロヴィン夫妻のホームページで見ることができる。<http://www.gerlovin.com>

com/cubes.html (2023/11/30 参照)

⁸ ヨハン・ホイジンガ『ホモ・ルーデンス 文化の持つ遊びの要素についてのある定義づけの試み』里見元一郎訳、講談社、2020年、208頁。

⁹ Франциско Инфантэ. Монография. М.: Государственный Центр Современного Искусства. 1999. С. 13-14.

¹⁰ Там же. С. 43.

¹¹ Там же. С. 77.

¹² Там же.

¹³ Там же. С. 45.

¹⁴ Там же. С. 55.

¹⁵ Там же. С. 87.

¹⁶ ロジェ・カイヨワ『遊びと人間』、35頁。

¹⁷ 同書、27頁。

¹⁸ ミゲル・シカール『プレイ・マターズ 遊び心の哲学』松永伸司訳、フィルムアート社、2019年、20頁。

Title

脱成長貨幣論——F. ソディの貨幣論の批判的検討を通して

Name

江原 慶

抄録

近年、エコロジー経済学のなかで貨幣論を論じる機運が高まっている。環境危機に対処しながらも、貨幣経済が少なくとも当面の間は続くとするれば、そこでの貨幣システムのあり方が明確にならなければならない。こうしてエコロジー貨幣論に注目が集まっている。

エコロジー貨幣論の祖としては、しばしばフレデリック・ソディがあげられる。ソディは化学者として20世紀初頭に活躍し、経済学への熱力学の法則の適用を先駆的に提唱した人物である。しかしソディの貨幣論は難解で、経済学史上の位置づけも明確にされてきたとはいえない。

本稿では、現代の貨幣論研究の知見から、ソディの貨幣論を読み解きつつ、その意義と問題点を明らかにする。その上で、エコロジー貨幣論の一つの基本思想として、脱成長貨幣の構想を示す。

現代の貨幣論は、(1) 商品貨幣説と信用機構論からなるマルクス経済学、(2) 貨幣数量説と外生的貨幣供給論からなる主流派経済学、(3) 表券貨幣説と内生的貨幣供給論からなるポスト・ケインズ派 (PK) 経済学、の3派に大別される。ソディの貨幣論は、主流派的な側面を多分にもちながら、概ねPK貨幣論に位置づけられる。

しかし、環境制約に貨幣発行が限界を画されるというエコロジー貨幣論は、本来PK貨幣論的視点にそぐわない。ただし、貨幣発行の元手が労働力商品になっているなら、それは一見「無からの創造」でありつつ、環境制約に直面するケースとなる。

現代において、労働力商品を元手とした貨幣発行部分で最も規模が大きいのは、国債を裏付けとする部分である。国債の利払いはひろく労働者層への課税でまかなわれているとすると、国債増発は「労働力の証券化」と解せる。

国債の増発は労働力を経済成長へと駆り立てる。経済成長が環境制約に直面するとするなら、国債の発行制限がエコロジー貨幣論の観点からは支持されなければならない。環境制約を踏まえた国債管理政策が、脱成長貨幣の具体策の姿ということになる。

キーワード：脱成長、貨幣、エコロジー、F. ソディ、マルクス経済学

Title

Exploring the Degrowth Theory of Money: A Critique of F. Soddy's Monetary Theory

Name

Kei Ehara

Abstract

Today, discussion of the ecological theory of money, especially in relation to the degrowth theory of money, is no longer a peripheral concern. Frederick Soddy is often cited as the founder of this school of thought, yet his theory of money, as a core part of the history of economics, still remains complicated and difficult to characterize.

Generally considered to be part of the post-Keynesian (PK) approach to monetary theory, Soddy's approach can be differentiated from the way in which both mainstream economics and Marxian economics deal with money.

However, PK monetary theory is often criticized for not being able to adequately account for the "limitation of the growth of debts." This paper argues that this problem can be addressed by referring to Marx's idea that the value of debts is tied to the value of commodities. In the 21st century, the largest part of money issuance is backed by government bonds. The bonds can be sold and have economic value because they beget interest. When interest payments are financed by income taxation which falls disproportionately on the working class, as the owners of labor power commodities, this relationship can be described as the "securitization of labor power."

Under such circumstances, the increased issuance of government bonds can therefore be interpreted as drawing upon labor power in the pursuit of economic growth. If economic growth faces environmental constraints, the limitation of government bond issuance must be supported by labor from the viewpoint of the ecological theory of money. Prescriptively, a government's debt management policy, controlled with regard to environmental constraints, would be a way to realize the degrowth theory of money.

Keyword: degrowth, money, ecology, F. Soddy, Marxian economics

はじめに

近年、エコロジー経済学で貨幣論への注目が高まっている。その出発点に、フレデリック・ソディ (Frederick Soddy, 1877-1956) という人物がいる。

ソディは、アーネスト・ラザフォードとともに放射性崩壊の発見に貢献した化学者である。ラザフォードは、1908年にこれに関連する業績でノーベル化学賞を受賞している。ソディ自身もその後、1921年に、同位体（アイソトープ）の起源と性質に関する研究によってノーベル化学賞を受賞した。

ソディは、1919年にオックスフォード大学教授となる。しかしその後は経済学の研究に転じ、特に貨幣についてそれまでの経済学の理解を批判した。

ソディによれば、経済学では貨幣は富だとされているが、この見解は、貨幣素材が金ではなくなり、銀行の負債となった時代においては誤りである。貨幣は「仮想的富」の主要構成物となっており、数字上の存在だから、不滅である。その上、現代の経済においては、貨幣は利子を生むことによって指数関数的に増大する。

これに対して「絶対的富」は物質的なものであり、物理法則にしたがって、腐ったり壊れたりする。ソディがいう物理法則とは、熱力学の第1法則（エネルギー保存の法則）と第2法則（エントロピー増大の法則）である。これらの法則は、「絶対的富」を複利的に増大させることを許さない。したがって、貨幣のような「仮想的富」の増大のペースに合わせて、「絶対的富」を増加させることは不可能である。

このために、貨幣的富を追求する経済活動は、物質的な制約のある世界と調和することができない。ソディは、当時の社会が経済的な不平等を生み出し、特に不況時において、過剰な供給能力と失業が同時に現出する「豊富の中の貧困」のような不条理がもたらされる根源には、このような富に対する無理解があるとみた。そして、これを解決するためには、貨幣制度改革が必要だと論じたのである。¹

以上のようなソディの貨幣論は、20世紀の間は省みられることはなかった。しかし特に2008年の世界金融恐慌以後、主流派の貨幣・金融論に対するオルタナティブに注目が集まるなかで、エコロジー経済学の貨幣論の祖として、ソディが取り上げられるようになっていく。²

熱力学を経済現象に適用するという発想において、ソディはジョージ・ジェスク＝レーゲンのエントロピー経済学 (Georgescu-Roegen, 1971) に半世紀も先駆けていた。その上、貨幣論に注目する点では、ジョージ・ジェスク＝レーゲンの射程をも超えていたとすら言える。³

しかし、ソディの貨幣論が長い間忘れられていたことには理由がある。ソディ貨幣論は、経済学の研究史に照らして、適切に整理されて提示されているとは言い難い。エコロジー経済学が有効な貨幣論をもつためには、長い研究史をもつ経済学の貨幣・信用論研究に根差し、クリアな貨幣理解を示す必要がある。

ただ問題は、経済学において一つの合意された貨幣・信用理解があるわけではない点である。さしあたり、貨幣の価値がどのように説明されるかという観点と、信用論の作りに注目してみると、少なくとも次の3つの理解がある。⁴

- 商品貨幣説と信用機構論からなる、マルクス経済学
- 貨幣数量説と外生的貨幣供給論からなる、主流派経済学
- 表券貨幣説と内生的貨幣供給論からなる、ポスト・ケインズ派 (PK) 経済学

例えば商品貨幣説と外生的貨幣供給論など、他の組み合わせもありうる。しかし、現在有力な学説は、概ねこの3つのいずれかの組み合わせに分類できる。「マルクス経済学」「主流派経済学」「PK経済学」というのは単なるラ

ベルで、「主流派」ならば貨幣数量説と外生説をとっている、などのことを含意するわけではない。

本稿では、マルクス経済学の貨幣論の観点からソディ貨幣論を検討する。結論を先取りすると、ソディ貨幣論は、主流派貨幣論的な要素をもちつつ、概ねPK貨幣論的な立場に近いとみうる。

その上で、ソディ貨幣論の根本的な問題は、貨幣が負債であるとしても、その裏側には資産商品が存在していることを軽んじる点に起因する。つまり、「資本主義的生産様式が支配している諸社会の富は、「商品の巨大な集まり」として現れ」（マルクス、1867 / 2019, 2020、p.65）という、マルクス経済学の基本認識が共有されていない。しかしそれにもかかわらず、ソディ貨幣論には今日的意義が見出せる。それは、負債としての貨幣の裏側にある、資産としての商品の存在は、自明ではなく、それ自体として捉え難い問題をはらんでいるからである。特に、商品として労働力を考える場合に、この問題が表出する。

とはいえ、そのようにソディ貨幣論の意義を取り出すためには、まずはその限界を認識する必要がある。本稿で示される問題点をソディ貨幣論が免れない限り、ソディ貨幣論を下敷きにしたエコロジー貨幣論や貨幣改革案は失敗することを運命づけられる。

以下本文で見えていくように、マルクス派の貨幣論に即して検討を進めていくことで、ソディ貨幣論の問題点が明らかになるだけでなく、その意義もよりはっきりとしたかたちで取り出すことができる。したがって本稿は、エコロジー経済学の貨幣論は、ソディに替えて、マルクスを出発点とすべきだと主張するものでもある。

第1節では、上で触れたように錯綜している経済学の貨幣論理解を、マルクス派の貨幣論を軸として整理しながら、刷新された現代の商品貨幣説の特徴を確認する。続く第2節では、第1節の貨幣論理解を下敷きとして、ソディの貨幣論を批判的に検討し、その問題点と意義を考察する。最後に第3節で、エコロジー経済学の一つの目標となるべき脱成長経済について、ソディの貨幣論をベースとしたこれまでの発想に限界があることを指摘し、マルクス派の貨幣論から展望されうる、より現実的な方向性を提示する。

1 現代商品貨幣論

1.1. 商品貨幣としての信用貨幣

マルクスの貨幣論は商品貨幣説と呼ばれる。この商品貨幣説は、貨幣が貴金属などの物質的素材をもつということとを主張する理論だと一般に考えられている。そうだとすると、そのような学説はもはや古色蒼然としており、現代の貨幣現象を説明する上では無力である。

しかし、少なくとも今のマルクス経済学における商品貨幣説は、このような単純なものではない。そこでここではまず、マルクス経済学の商品貨幣説を「現代商品貨幣説」と呼び、その要点を説明する。

現代商品貨幣説のポイントは、貨幣の価値が商品に裏付けられているという点にある。貨幣素材が商品の物質的素材であることは、貨幣価値を裏付ける一つの方法でしかない。それ以外に、商品を資産として保有する主体が、その商品価値を元手として、負債としての貨幣を発行するという方法がある。

この後者の方法の場合、貨幣素材はそのものは無価値でよい。しかし貨幣素材が無価値であることは、貨幣が無価値であったり、無から生み出されているということと同義ではない。負債には、必ずそれに対応する資産が存在する。これは、貸借対照表の基本である。

この資産と負債の構造は、信用機構の基礎をなしている。二者間の商業信用では、資産として保有されている商品の価値が十分信用されないために、それに基づく負債、例えば商業手形は、一般的な流通性をもたない。それに対して銀行は、資産として保有する商品価値の信用確保を業とする主体である。銀行は、そこに自らの価値増殖活動を賭しているからこそ、その負債として発行される証書が他の主体に受け取られ続ける。逆に言えば、銀行の価値増殖活動が失敗すれば、銀行の債務証書は流通性を失う。

ある特定の商品の素材がそのまま貨幣として使われる場合、この貨幣を物品貨幣という。これを「商品貨幣」と呼んでしまうのは、単なる素材としての物と、市場経済においてのみ価値という特殊な性質をもつ商品概念とを区別できていないことの表れである。物品貨幣は、商品貨幣の下位概念である。

それに対して、信用機構の中心である銀行が保有する商品を資産として、その裏側で負債として発行される貨幣を、信用貨幣という。かつての商品貨幣説は、前者の物品貨幣のみを貨幣として導出する理論だったが、現代商品貨幣説は、この2つを共に商品貨幣として認める。現代のマルクス経済学において、商品貨幣は、物品貨幣と信用貨幣という2つの姿をもつ。⁵

この現代商品貨幣説にしたがえば、信用貨幣の発行が、世の中の価値を純増させることはない。信用貨幣は銀行の負債として発行されるので、その裏側には常に資産がある。負債は資産と相殺され、相殺し切れない分だけが、価値としてその世界に存在する。

1.2 vs. 主流派貨幣論

さてこのような現代商品貨幣説は、主流派の貨幣数量説を退ける。貨幣量を M 、貨幣の流通速度を V 、物価を P 、取引量を T としたとき、 $MV=PT$ となる。これはフィッシャーの交換方程式と呼ばれる。ここでいう貨幣数量説は、 V と T は短期間で大きく変動することはないから、貨幣の価値の逆数である P は、 M に概ね比例すると説明できるといふものである。⁶

このフィッシャーの交換方程式は、売買された商品の総額は、売買に用いられた貨幣の総額と等しいという自明の関係を意味するに過ぎない。これは恒等関係だから、 M を操作することによって P が決まるといった決定関係をそこに読み込む貨幣数量説には、あからさまな論理的誤謬が含まれている。

ただ、現代商品貨幣説の観点からみた貨幣数量説の問題点はむしろ、貨幣の価値に需給関係を適用している点にある。貨幣数量説では、貨幣量 M が増えれば貨幣価値が下がり、逆ならば逆になる。需給法則の適用だということ常識的に聞こえるが、少し考えればこれはずいぶん非常識な想定である。

貨幣量と貨幣価値がこのように連動するというなら、貨幣の価値は、貨幣が売買に用いられた後に初めて決まると言わなければならない。つまり、貨幣は売買に使われる前はその価値が未決定ということになる。いわば、額面は書き込まれていないが、他人がそれを受け取ると信じられている不可思議なお札を握りしめて、お客は商品を買ひに出かける。そしてお店で商品を買った後、そのお札にいくら価値があったか分かるというのである。

これは、貨幣の価値は商品の価値に由来し、物品貨幣はもとより、信用貨幣であっても貨幣が無価値なわけではないと考える商品貨幣説と相容れない。商品貨幣説では、貨幣量が増大しているとすれば、それは貨幣量の増大を裏付ける資産の増大の結果である。

それゆえ貨幣量の増大が、貨幣に関する需給関係を通して、貨幣価値を目減りさせるということはない。増えた分の貨幣価値は、それを可能にした資産の増大によってすでに説明されているからである。

このように、現代商品貨幣説では、貨幣が売買に使われる前に価値を独自に有している。いくら価値があるか

分からない貨幣が市場に持ち込まれ、商品と交換された後に、事後的に価値が決定されるという、非現実的な想定に立つ必要はない。

この違いが端的に出るのは、貨幣が売買に用いられなかった場合である。貨幣数量説では、供給された貨幣はすべて売買に用いられなければならない。そうでなければ、余った貨幣は、その価値が未定のまま、誰かが保有することになってしまう。そんな資産をもつことは想定し難いので、貨幣はすべて売買に支出される。その結果、取引量が一定なら、貨幣量の増大にしたがって貨幣価値が下がる。

現代商品貨幣説では、売買に使われなくても貨幣には一定の価値がある。だから貨幣をもっているからといって、すぐにそれを使わなければいけないわけではない。売買に使われなかった分の貨幣は、ストックとして保有され、その保有主体の貸借対照表上に資産として一定量で表示される。貨幣数量説は、その性質上、流通手段として使われる分の貨幣しかその価値を説明できないが、それでは売買に使われない貨幣が価値をもって保有されている、現実の貨幣経済の説明にはならない。⁷

さらに、現代商品貨幣説は、銀行システムの外部から供給される「本源的預金」が、累乗的に通貨を創造していくとする、主流派の外生的貨幣供給論とも鋭く対立する。⁸ 銀行がどの程度貨幣を生み出せるかは、「本源的預金」の量ではなく、負債としての貨幣に対応する資産商品をどれだけ確保できるかに依存している。

「本源的預金」の何%を準備として残すかといった議論は、実務的には必要だが、銀行の基礎的構造を捉える上では不適切である。外生的貨幣供給論は、銀行が貸借対照表のロジックにしたがうことを無視あるいは軽視している。

そもそも預金は銀行の負債であるから、すべての預金には資産としての商品が対応して存在する。中央銀行が供給するとされる「本源的預金」も例外ではない。中央銀行も銀行である以上、資産と負債の基本構造を逃れることはできない。中央銀行の負債も、その裏側で資産としての商品存在に支えられている。⁹

「本源的預金」を供給する中央銀行を、国家機関のように、銀行システムの外の存在として想定するなら、中央銀行は銀行ではないといっていることになる。もしそうだとするなら、「本源的預金」の価値を銀行システムの外側の論理で説明しなければならない。そこで貨幣数量説が持ち出されることになるわけだが、すでに見たように貨幣数量説は現代商品貨幣説とは相容れない。

したがって、貨幣数量説と外生的貨幣供給論を組み合わせる主流派貨幣論は、現代商品貨幣説と対照をなす。貨幣数量説と外生的貨幣供給論は、数理的に扱いやすく、ほとんどの金融モデルの前提になっているが、現代商品貨幣説の立場から検討してみると、どちらも前提部分から大きく異なっている。むしろ、主流派貨幣理論の前提は、現実的な検証に耐えるようには思えない。

幸いにして、経済学の貨幣論には多様性があり、仮に主流派貨幣論が根底から覆されたとしても、貨幣論が無に帰するわけではない。非主流の貨幣論である、PKとマルクス派の貨幣論の検討に移ろう。

1.3 vs. PK 貨幣論

外生的貨幣供給論を退けるという点では、現代商品貨幣説は、PKの内生的貨幣供給論と一脈相通ずる。¹⁰ しかし現代商品貨幣説は、価値をもった資産としての商品が、負債として貨幣の生成に先立って存在していなければならないとする点で、PK貨幣・信用論と対立する。¹¹

PK貨幣・信用論では、資産の先行性よりむしろ、資産と負債の同時的生成、もしくは負債の先行性が強調される。したがって、負債としての貨幣が発行されると、その分だけ価値が純増することになる。¹²

表券貨幣説がPK貨幣論に親和的なのはこのためである。国家をはじめとした、表券貨幣の発行主体は、その信

用力に根ざした負債の発行によって、独自に価値を創出できる。¹³ これに対して、すでに述べたように、現代商品貨幣説では、負債としての貨幣は、その元となる資産としての商品の価値に根ざすと考えるので、貨幣発行が価値を純増させることはない。

この論点、つまり資産としての商品価値が先立つかどうかは、水掛論になりつつある。結果として作り出される、貸借対照表的な資産と負債の基本構造は同じなので、この論点はその基本構造に対する解釈をめぐって争われており、その限りではどちらの解釈も成り立つからである。

本稿では、PK貨幣論の洞察を現代商品貨幣説に一部取り込むことで、議論を一步前に進めたい。一見すると価値が純増するかのようにみえるケースを、現代商品貨幣説に取り込む。それは、労働力商品が負債としての貨幣発行の元になるケースである。

労働力商品は、現実の貸借対照表には資産として計上されていない。だから消費者金融や日本の住宅ローンなど、労働者の将来の収入を当て込んで信用が供与される際には、資産と負債が全くの無から生み出されるようにみえる。

無からの創造として規模が大きく、しばしば想定されるのは、公的債務の発行である。現代のように、国債が貨幣価値の多くの部分を裏づけている状況では、徴税権のような物理的実体のない権力関係が、無からの価値創造としての貨幣発行を可能にしているというような説明がなされることがある。¹⁴ しかし政府が徴税しうるのは、納税者が税を負担できるからであり、納税者が労働者である場合には、税は労働者の稼得能力を源泉とする。

国債に価値があるのは、元利払いが税収に裏付けられているからだと広く考えられているように思われる。¹⁵ しかし、借り換えが可能である限り、その元本部分については、実質的に返済の必要はない。とはいえ、国債が収益性資産として売買される商品である以上、それに対する利子は確実に支払われなければならない。国債の価値は、利子を資本還元したものだからである。つまり、少なくとも国債の利払部分だけは税金で調達できていないと、国債の価値を維持することはできない。これが借り換えの条件になっていると言える。

この国債の利払部分が、労働者に対する課税でまかなわれるならば、国債は、その国内の労働力商品を証券化したものと解すべきである。国債が無から生み出される価値であるように見えるのは、国家権力が物理的実体をもたないからではなく、国債の価値の源泉となるべき商品、つまり労働力が、他の資産と同じようなかたちでストックの資産として認識されるものではない、特殊な商品だからだと言える。

しかし、マルクス経済学では伝統的に、投下資本のうちに労働力商品を含めてきた。つまり労働力も、その他の種類の商品と同様に価値をもつとしてきた。実際、雇用関係が労働力の売買関係である以上、労働力は市場で取引される対象であり、したがって商品である。このように考えれば、労働者を対象とした金融の場合でも、労働力商品の価値がやはり負債としての貨幣発行を裏付けているということになる。

現代商品貨幣説で、貨幣発行が価値を純増させないというときには、商品価値の総量に、この労働力商品の価値までが含まれている。労働力商品の価値は、評価方法によって大きく異なりうるが、ここまで含めれば、貨幣発行により価値が純増する余地はやはりない。PK貨幣論では、負債の裏側に想定する資産のスコープが狭いために、負債が先行して生成され、それによって価値が純増するよう見えるのである。

ただし、労働力商品の価値が担保されるのは、それが売れる、つまり労働者が雇用される限りにおいてである。つまり、労働力商品の価値実現は、必ず労働力以外の商品が資本として充用されることを伴う。

商品が将来売れるということが信用の根拠となるという点では、労働力もそれ以外の商品も同じである。しかし労働力以外の商品については、その価値実現が資本としての充用を必ずしも意味しない（つまり、買い手が一般消費者であってもよい）のに対して、労働力商品は必ず資本の運動に組み込まれなければならない、労働力商品がそれ単体で売れるということがない。

したがって、労働力商品を裏付けにした負債生成は、PKがというような意味での無からの価値創造ではなかったとしても、資本の価値増殖を促す副次的な効果をもつ。労働力商品への信用供与は、将来その労働力が資本に対して販売され、その価値増殖に資することが見込まれているからである。¹⁶ この点は、負債としての貨幣発行が、資本主義のもとで環境に対して与える影響を考える上で重要になる。

2 F. ソディの貨幣論

本節では、前節で見た現代商品貨幣説およびそれに即した経済学諸派の貨幣学説理解に基づき、エコロジー貨幣論の端緒として近年注目を浴びている、ソディの貨幣論を検討する。¹⁷

2.1 「絶対的富」と「仮想的富」

ソディは富のことを「絶対的富」と呼び、それを熱力学の法則、特に第二法則にしたがうエネルギーのフローから説明している。

生活を可能にする必需品は、富の簡略な定義を構成する。……／これらの[生活を]可能にする必需品は、自然のうちに利用可能なエネルギーのフローに由来し、それによって生産されるものであって、それら必需品はこのフローからの汲み出しが、または引き去りを意味する。というのも、すべての形態の富の生産において、利用可能なエネルギーは自然のフローから取り出され、生産された富に入っていくか、それを生産するときに消尽される、つまり、廃熱に転換されるからである。／この定義における利用可能という用語は、熱力学の第二法則における場合と同じ意味である。この法則は、エネルギーを、有用で利用可能な、つまり「自由な」エネルギーと、無用で利用できない、つまり「拘束された」エネルギーの、2つのカテゴリに分ける。後者はエントロピーとも称される。(Soddy, 1933, 第6章第1項「絶対的富の性質と定義」／は改行、[]内は引用者)

一つの生物として、人間が生存しうるためには、物理学的な意味で利用可能性のある物が不可欠である。ソディはそのようなものを「富」と定義する。そうである限り、富はエントロピー増大則にしたがわざるを得ない。こうした物理的側面を、経済学が意識すべきことを主張した点において、ソディはエコロジー経済学の先駆者と言える。¹⁸

このような「絶対的富」に対置されるのが、貨幣を含む負債によって構成される「仮想的富」である。ソディは、富と負債を次のように対比している。

負債は物理学より数学の法則にしたがう。熱力学の法則にしたがう富と違って、負債は経年と共に腐ったりすることはなく、生活する過程で消費されることもない。それに対して、負債はよく知られた単利および複利の数学的法則によって、ある年率で増大していく。……複利的減衰のプロセスは物理学的に広くみられるが、複利のプロセスは物理学的に不可能である十分な理由がある。複利のプロセスは、時間の経過とともにますます急速に無限大に向かっていき、マイナスの量のように、物理学的ではなく数学的量なのに対して、複利的減衰のプロセスは、常にますますゆっくりと、これまで見たように、物理学的量の下限であるゼロへ

と向かっていくからである。(Soddy, 1933, 第4章第1項「富と負債」)

富が、物理法則にしたがう物理学的量であるのに対し、負債は数学的法則にしたがう数学的量であるという。ソディはこのように、「絶対的富」と負債を区別した上で、貨幣的な負債のことを「仮想的富」と呼んだ。すなわち「ある共同体において、必然的に、総貨幣は、その量にかかわらず、その共同体が所有するよりも、その単位で負債を負うことを好む富の総価値を示す。この富の負の量を私は共同体の仮想的富と呼ぶ」(Soddy, 1933, 第7章第5項「仮想的富」)と述べて、「仮想的富」は貨幣量で示される「負の量」であると示した。

ソディは、次の図を描いて、それに則して以下のように「絶対的富」と「仮想的富」の関係を説明している(Soddy, 1933, 第7章第5項「仮想的富」)

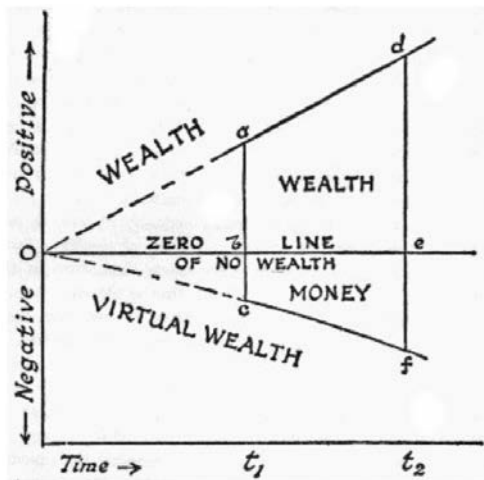


FIG. 1.—The Principle of Virtual Wealth.

共同体が、その構成員の数において、そして収入または所得において大きくなるにつれて、図に示されているように、仮想的富も大きくなる。それゆえ、 t_1 の時点で、売りに出されている共同体の真の富が ab によって示されるなら、仮想的富は bc によって示されるだろう。それゆえ共同体は、 ac 分の富を所有しているかのように振る舞うことができるし、またそうしなければならない。ただ、そのうち ab 分は保有されているが、 bc 分は負債である。後の時点 t_2 において、市場における真の富が de に増加したなら、それに応じてその仮想的富は ef へと増加しており、それゆえ共同体は df 分を所有しているかのように振る舞うことができ、またそうしなければならない。図に示されるように、この正と負の部分の間には、必ずしも正確でないものの、大まかな比例性があり、両方ともゼロからスタートしなければならない。(Soddy, 1933, 第7章第5項「仮想的富」)

「真の富」は「絶対的富」の言い換えだとすると、ここでのポイントの一つは、共同体は「絶対的富」の分だけでなく、「絶対的富」と「仮想的富」の合計を富とみなす、という点である。これは後に見るように、「仮想的富」、とりわけ貨幣は、富そのものではなく、富に対する請求権だとする認識に対応している。貨幣は富そのものではないのに、特に個人レベルでは、貨幣自体が富として扱われるために、「仮想的富」の分まで富と理解されてしまう、とソディは指摘する。

もう一つのポイントは、本稿にとってより重要である。ここではソディは、「絶対的富」と「仮想的富」の増大ペースは、原則として対応しており、「大まかな比例性」をもつとしている。「仮想的富」が富に対する請求権である以上、その量が「絶対的富」の量を上回ることはない。

図のように「絶対的富」が一次関数的に増加するなら、それに対する請求権は、その増加率より小さい率でしか増大しない。ソディは、自らの理論から想定される「絶対的富」と「仮想的富」の関係を、この図で表現したのだと思われる。¹⁹

しかしソディは、近代の貨幣システムがこの比例性を守ることに失敗しているとする。

富は無から創造されることはなく、地球のエネルギー資源と原材料に対して支出された人間の労力の産物なので、誰であっても富に対する新たな貨幣的請求権を無から作り出すことができてはならず、買い手は獲得するものと等しい価値をもつ（つまり、手に入れるのが同じくらい難しい）何らかのものを手放さなければならない。この重要な点において、富に対する請求権を増殖させる近代の手段は失敗している。／しかし民主主義にとってさらに致命的なのは、富の成長とペースを合わせ、適切な方法とタイミングで、貨幣をつくり発行するのに適当な権威とメカニズムを提供することに失敗したことである。（Soddy, 1933, 第7章第7項「現在のシステムの起源の素描」／は改行）

ここでいう富は、「地球のエネルギー資源と原材料に対して支出された人間の労力の産物」と言われているので、ソディがいう「絶対的富」のことだろう。第1段落で言われている「失敗」は、「絶対的富」を請求する貨幣が、無から作り出されてしまっていることである。これは次に見るような、ソディの貨幣概念に関わる。

つまり、「富に対する請求権を増殖させる近代の手段」は、貨幣を無から作り出すために、「絶対的富」に対して「仮想的富」を過大に「増殖」させてしまうということであろう。「絶対的富」と「仮想的富」の比例性は、後者の「増殖」によって崩れてしまう、とされている。

しかしさらにソディは、第2段落にて、「さらに致命的な」「失敗」として、「絶対的富」の成長に応じて、適切に貨幣を供給する仕組みがないことを挙げている。これが「民主主義にとって」致命的とされるのは、貨幣供給を民主的にコントロールする仕組みがないことを問題視しているからであろう。こちらは、貨幣供給主体としての銀行に関するソディの認識であり、後に見る銀行批判へとつながる。

こうしてソディは、近代の貨幣・信用システムは、「絶対的富」と「仮想的富」のバランスを適切に保つことができないとする。そこで続いて、ソディの貨幣論とそれに基づく銀行批判をそれぞれ見ていこう。

2.2 「非実在貨幣」

ソディにおいては、貨幣そのものは「絶対的富」ではなく、「絶対的富」に対する請求権にすぎないとされる。しかし、「仮想的富」である負債と、貨幣の関係性は必ずしも明瞭ではない。例えば、ソディは経済的取引関係の中の貨幣の役割を、次のように説明している。

貸し手から借り手への、あるいは債権者から債務者への貨幣の真の貸付の場合においては、貨幣を受け取る借り手は、貸し手に対して同額の負債を負う。貨幣に対する財の販売の場合においては、財を受け取る買い手は、自らが負う負債に対して貨幣で支払い、それによって、売り手が手放したものと引き換えに、同額の債権を、つまり請求があり次第富として返済される権利を売り手に与える。前者の場合、借り手は債権者に返済するという、個人的な約束をする。後者の場合、買い手は貨幣を渡す。この貨幣とは、売り手が買い手に手渡した富を、売り手が求めるときにいつでも、売り手に返済するという、国家の一般化された約束である。／それゆえ我々は、正貨であるか紙であるかに全くよらず、その所有者が一般的な共同体の債権者となり、請求があり次第富として返済を受ける権利をもつことを証明するトークンとして、貨幣を捉えるにいたる。（Soddy, 1933, 第7章第4項「貨幣の進化」／は改行）

ここではまず、貨幣の貸付と、売掛によって発生した債権債務関係の決済が対比されている。貨幣貸付によって生成される債務は、個人的な返済の約束なのに対して、返済時に用いられる貨幣は、「国家の一般化された約束」とであるとされる。

ここでの比較においては、一見、貨幣貸付と商品売買という2つのタイプの取引が対比され、それによって貨幣が特別な性質をもった「約束」、つまり負債であることが語られているように見える。しかし、貨幣貸付が「個人的な約束」、商品売買が「国家の一般化された約束」をそれぞれ結ぶものだという区分は成り立たない。貨幣貸付

においても、その返済では「国家の一般化された約束」である貨幣が使われるし、商品売買も、売掛によって形成される債権債務関係自体は「個人的な約束」だからである。ソディの区分は、返済なき貸付、販売なき購買を想定しているに等しい。

したがってここでは、「個人的な約束」である他の一般的な負債と異なり、貨幣は特別な「国家の一般化された約束」だということが、対比によって明確にされたとは言えない。単に、貨幣が一定の国家領域内で決済性をもつことが、「国家の一般化された約束」という言い方で言い換えられているにすぎない。

そのため、ここでは貨幣が負債の特殊な一形態であるということが適切に描かれているとは言えない。「絶対的富」の概念に比して、ソディの負債や貨幣をめぐる概念的整理は厳密なものとはいえず、貨幣はその一部を構成するのか、「仮想的富」たる全体を指すのかも、一貫していない。

ただし、ここでソディの言わんとしていることは、貨幣が一般的な決済性を有するのは、貨幣が個別的な富ではなく、共同体に対する請求権という一般的性質をもつからだと理解しようという点にある。このように、貨幣を債権債務関係から生まれる「トークン」と捉える見解は、PK貨幣論にも見られる。それが国家レベルでの共同体全般に対する富の請求権だという理解も、PK貨幣論に通ずるといえる。

しかしソディの場合、この見解はさらに進んで、貨幣は「無」であるとか、「非実在」とか言われることになる。

今日の貨幣は、いずれかのもの ANYTHING を手に入れる以前に、何らかのもの SOMETHING と引き換えに手に入れる無 NOTHING である。(Soddy, 1934, p.24)

金属貨幣という古い形態は、その所有者に利子をもたらすことはできず、実際もたらすこともなかった。金属貨幣が利子を生むことができたのは、その所有者が所有権を引き渡し、他人にそれを貸し出したときだけであった。それに対して、信用貨幣という新しい形態は、少なくとも法定紙幣が誕生した大戦〔第一次世界大戦〕以前においては、実在するものではなく、まるで利子を生むという目的のために実在しているかのように、ただ実在すると想像され、借り手に貸し出されただけである。この非実在貨幣 non-existent money は、販売によって、それと引き換えに何かを手放し、したがって実在のうちにはないもの what is not in existence を所有することになる人々の手に渡る。この描写はばかげているようにみえるかもしれないが、それにもかかわらず否定し得ない。(Soddy, 1933, 第7章第16項「利子を生むという目的のために実在すると想像された貨幣」〔〕内は引用者)

こうした箇所では、貨幣のうち、信用貨幣はそもそも「非実在」「無」だとされ、したがってそれと引き換えに譲渡されるものも「実在のうちにはないもの」だとされる。貨幣が共同体に対する全般的な請求権であり、「トークン」であるというだけでは、このような定義にはならない。「絶対的富」を貨幣によって請求した場合には、貨幣と引き換えに得られるものが「実在のうちにはない」などという必要はないからである。

それでもこのような言い方がなされるのは、信用貨幣の発行が、「絶対的富」に裏付けられない、金融資産をベースになされると考えられているからだと思われる。ソディが、貨幣は「利子を生むという目的のために」発行されると言うとき、貨幣は純粋に金融的操作だけでやりとりされるものと考えられているようである。

しかし、これをもって貨幣を「無」と捉えるソディ貨幣論は、続いて見ていくように、主流派貨幣論とPK派貨幣論が混濁したものとなってしまう、その銀行批判の焦点をむしろ鈍らせることとなった。

2.3 ソディの銀行批判

2.3.1 主流派貨幣論的側面

先の引用に続いて、ソディは次のように述べる。

誰からも借りたり貸されたりしていない、まさに自らのものである貨幣をもつ人が全員、同時に銀行に現れ、

それを求めたとしよう。そのとき、この貨幣が実在しているかしていないかという問題の証明は明らかになる。誰もが知るように、1ポンドにつき2シリングを得られれば幸運であろう。……貨幣の所有者たちが、自らが所有する貨幣をもっておらず、銀行も持っておらず、それを借りた人々もっていないなら、それはどこにあるのか？ 明らかにどこにもない。それは、それに基づいて利子を請求するという目的のために実在すると想像されているのである。(Soddy, 1933, 第7章第16項「利子を生むという目的のために実在すると想像された貨幣」)

このように、創造された預金に対して、銀行における現金準備が一部しか保有されていないことを問題視するのは、「本源的預金」に対して貨幣乗数を掛けた値がマネーサプライになるという、主流派の外生的貨幣供給論と同じ発想に立っている。前節で検討したように、これは銀行が預金を生み出す際に、それに対応した資産を確保しなければならない側面を等閑視した見方であり、首肯できない。こうなってしまったのは、貨幣を「無」と捉えたからであると推察される。

ソディの貨幣論は、主流派貨幣論のもう一つの特徴である、貨幣数量説とも十分に距離を取れていない。ソディ自身は、貨幣数量説批判をかなり意識しているものの、それは必ずしも成功していない。ソディは、自身の「仮想的富の貨幣理論」が貨幣数量説と「表面的に似ている」(Soddy, 1933, 「第2版への序文」)と認めつつも、次のように述べて貨幣数量説との違いを強調している。

いわゆる交換方程式は、「交換された財の量にそれぞれの価格を掛けたものの総額」が「財に変えられた貨幣総額」に等しい、または「取引の量」が「流通している貨幣の量に流通速度を掛けたもの」に等しい、というものであるが、これは数学者なら、「2の2倍」は「4」に等しいというような、恒等式と呼ぶものであろう。というのも、どのくらいの貨幣が流通しているかを考える際になされる想定は、流通速度に反比例する形で必然的に影響を及ぼすからである。だから、購入された全ての財にそれぞれの価格を掛けた総額が財に変えられた貨幣総額に等しいという、最初の式しか真実ではない。(Soddy, 1933, 「第2版への追記」第17項「仮想的富の理論と貨幣数量説の対比」)

「交換方程式」は、前節で触れた $MV=PT$ のことである。「どのくらいの貨幣が流通しているかを考える際になされる想定は、流通速度に反比例する形で必然的に影響を及ぼす」というのは、 M の上昇(下落)は V を下落(上昇)させるという意味であると読んでおく。

この認識から、ソディは、 M と V を独立に扱うことは適当でなく、2つをまとめて「貨幣総額」としてしか扱えないとする。したがって、 PT が「貨幣総額」に等しいとする「最初の式」は正しいが、「取引の量」が MV と等しいとするのは誤りだという。

しかし、貨幣数量説の基本発想は、 V と T を一定と仮定した場合に、 M 、つまり貨幣量が P の逆数であるところの貨幣価値を決める、というものである。それに対して、 V は M の動きと独立でないという批判は、いかにも外在的である。 V を固定するのは、貨幣数量説にとってもあくまで単純化のための仮定であり、 M に対して V が反比例するという動きを考慮することは、貨幣数量説の応用問題にすぎない。

その上で、もし MV を一括りにした「貨幣総額」が PT に等しいという関係を使って、「貨幣総額」の増減が P に及ぼす影響を論じるなら、それは事実上、貨幣数量説の説くところと同じである。ソディは、別の箇所でも、貨幣量の増大は貨幣数量説通りに物価を上昇させるが、貨幣量の減少は物価ではなく生産量を減少させるとも述べている(Soddy, 1933, 第8章第7項「減少するのは物価ではなく生産」)。ソディとしては、これは貨幣数量説が一面的であることを論じたつもりであろうが、これもまた、貨幣数量説に対しては外在的批判にとどまる。 V の固定と同様、貨幣数量説が T を一定とするのはあくまで仮定にすぎないからである。

ソディ貨幣論に、貨幣数量説をもっと効果的に乗り越える手掛かりがあったとすれば、それは貨幣価値を論じた箇所だっただろう。

[貨幣数量説は] 価格を、貨幣量だけでなく、実在する財の正の量とも関連づけているようにふるまってい

るが、節約された財の負の量とは関連させていない。しかも価格に影響するその量が、総量なのか、すでに生産された、および生産途中にあるストックの量なのか、その時点で実際に市場で売られるのを待っている量なのか、明らかでない。／実際には、貨幣数量説は、年間で売買された財に支出された貨幣額に、価格を関連させているのである。……貨幣数量説は、価格と財の関係について、価格＝支出された貨幣×売買された財、という方程式以上のことは何も述べていない。／それに対して、仮想的富はこうした複雑さからは無縁であり、それ自体としては、それが価値を測る貨幣量と同様に、量であって率ではない。仮想的富の変化を生み出す要因は、大体において心理的なものである。……／貨幣価値が、全体として人々が自発的に享受することを控えた財の量によって決まり、それによってのみ影響されうるのであり、市場で売りに出されている量からは間接的にしか影響されないということに議論の余地はない。(Soddy, 1933, 第10章第10項「価格と財の関係」／は改行、[]内は引用者)

貨幣価値が「市場で売りに出されている量からは間接的にしか影響されない」ならば、 $MV=PT$ の式からは貨幣価値について分かることは限定的だ、ということになる。ここでは、それよりむしろ「節約された財」あるいは「人々が自発的に享受することを控えた財」が貨幣価値を決めるということが強調されている。

こうした未使用の財は、資産として経済主体が保有している商品に相当しよう。貨幣価値が市場での売買ではなく、そこに滞留する資産で決まるなら、負債としての貨幣発行も、それに対応する資産によって裏付けられていることになるはずである。そうして「仮想的富の貨幣理論」は、貨幣数量説と外生的貨幣供給論に対峙して、バランスシートの構造を踏まえた貨幣・信用論を展開できたはずである。

しかしソディはこの点について、ただ「仮想的富の変化を生み出す要因は、大体において心理的なものである」とだけ述べて、それ以上検討しなかった。その結果として、有効な貨幣数量説批判は展開されずに終わった。

現在ソディは、主流派貨幣論に対してオルタナティブの貨幣論を提示した論者の一人として取り上げられている。しかし実際には、ソディの銀行批判においては、「本源的預金」に相当するような、本来の貨幣量に対して、「非実在貨幣」が銀行システムのうちに大量に生み出され、それが「絶対的富」と「仮想的富」のバランスを崩す、といった議論がなされている。これは実質的に、貨幣数量説＋外生的貨幣供給論からなる主流派貨幣論的な立場に立つものと言ってよい。この筋の銀行批判は、次節でみるように、100%準備を求めるソディの銀行改革案に通じているが、銀行理解としては貧弱で、妥当とは言えない。

2.3.2 PK 貨幣論的側面

以上のようなソディの銀行批判については、同時代人であり、金融史家のマーガレット・G・マイヤーズが、貸借対照表を理解していないという趣旨の批判を展開している。

商業銀行が貸付の際になすことは、ソディが述べているように「無から有を」創造しているわけではなく、むしろ顧客の支払約束に基づき、通常は他者の証券が支払約束を担保にして、顧客の信用をより広範に受け入れられる自らの信用で代位しているのである。……／ソディはこのような業務をまったく理解することができなかった。彼は、銀行が、資金が支出される目的、貸付が返済される銀行に提示される担保、または借り手の評判を考慮せず、何も受け取らずに何かを与えているかのように記述している。まるで銀行の内部をまったく見たことがなく、融資申込者全員の信用状態が収められた信用部門の壁に並んだ書棚の列を見つめたことがないかのようである。(マイヤーズ、2018、p.98。／は改行)

この批判は、先に見たソディの主流派貨幣論的側面について妥当するが、ソディに貸借対照表的構造への視点が全くないわけではない。ソディは、ハートレー・ヴィザースという金融ジャーナリストが、1909年の銀行の貸借対照表について「銀行預金のより大きな部分は、払い込まれた現金ではなく、借りられた信用から構成されている」とみうる。というのも、すべての貸付は預金をつくるからである。我々の貸借対照表は、180.5百万の貸付があることを示しているから、249百万の預金のうち、180.5百万は貸付によって創造されたものである」と書いている

箇所について、次のように述べている。

ある人々にとっては、このこと〔貸付が預金を創造すること〕を証明するには、銀行の貸借対照表が釣り合っていることで十分らしい。もちろん、銀行信用が創造されるときには、貸借対照表の両側に同額が書き込まれる。預金を借り越し、その額の小切手を銀行家に送っていたのは、寓話の老婦人だけではない。彼女の不運は、彼女が自分自身の銀行家ではなかったというだけである。(Soddy, 1933, 第7章第11項「貨幣の私的な発行：銀行小切手システムの偶発的結果」〔〕内は引用者)

見られるように、ソディには銀行業務が貸借対照表の構造にしたがって執り行われているという認識がはっきりと存在した。「寓話の老婦人」というのが誰のことなのかは画然としないが、イングランド銀行のことだと解釈しよう。するとここでは、中央銀行だけでなく、民間銀行においても、「払い込まれた現金」ではなく、貸出そのものが預金を作り出すという関係が強調されていることになる。これは、後世において定式化されていく、内生的貨幣供給論と軌を一にした認識である。

同時に、中央銀行にも、バランスシートのロジックが適用されている点も見逃されるべきではない。「彼女の不運は、彼女が自分自身の銀行家ではなかった」という箇所の意味は読み取りにくいだが、この「不運」が、単に法制的にそれが許されていないというくらいのニュアンスだとすると、「運」が良ければ、つまり制度的に許されれば、中央銀行は自身に対して貸付と預金を同時に生成し、独自に貨幣発行できることになる。こうした見解は、国家権力に支えられた中央銀行なら、国家紙幣を表券貨幣として発行しうるとみる、PK貨幣論に通ずる。

PK貨幣論は、こうした認識から、国家による貨幣管理を主張するが、ソディも同様の志向性をもっている。実際ソディは、貨幣が、国家に管理されず、民間の銀行によって恣に発行されていることを繰り返し問題視している。

銀行家が顧客に貨幣を貸し出す権利を持っているとの主張は、その権利を要求していないとしても、銀行家が自らの意思で貨幣を発行したり、循環から取り除いたりする権利を持っているということである。専制君主は、瞬時にはこの力を使うことはできず、現代の発展の中で、歴史上の専制君主は使えなかった強奪的な力を銀行家へもたらした。……この効果は、銀行自身が貸し付けた貨幣を創り出しているのと全く同じである。(Soddy, 1924, pp.23-24)

銀行家自身の顧客たちは、お互いに支払指図や小切手を発行するとき、明らかに銀行家が保有する金の量に影響を全く与えなかった。顧客らの小切手は、銀行家の顧客らのうちの一人から別の一人へと貨幣の所有権を単に移転させただけだった。小切手システムによって同じ銀行と取引している人々の間で相互の負債状態を決済するのは、単に帳簿上の問題であって、これは銀行券からさらに進んで貨幣を全く不要のものとする。……それゆえ、元々の貨幣は繰り返し何度も使われ、もともとの富の量から、他の全く無垢で疑いを知らない人々の保有するその富の量の何倍もの請求権が、文字通りペン先から創造される。／これは銀行業についての初学者への試練であり、この点において銀行業の弁護論者はいつも、貨幣が共同体において奉仕すべき諸原理から注意をそらし、システムを一方向的に擁護するようになってしまうようである。新しい貨幣トークンを流通させる不正な偽造を、法律は最大限の厳格さでもって禁じているのに、銀行には以上の方法によって事実上大規模に貨幣を創出し利子をつけて貸し出すことを許していると分かったら、初学者がそれを奇妙に思うのはもっともなことである。銀行の活動は、偽造よりはるかにもうかるビジネスで、一般的な共同体にもたらす影響の点では、無限に深刻なのである。それは、他の時代であれば、国家に対する最も明白な形での反逆罪であろう。(Soddy, 1933, 第7章第10項「銀行貨幣による国家貨幣の置き換え」／は改行)

銀行システムの中で「元々の貨幣」が「繰り返し何度も使われ」といった見解は、「本源的預金」から預金が創造されていくという外生的貨幣供給論を思わせる。そうした認識に基づき、銀行業は貨幣の偽造よりも「無限に深刻」な害を及ぼすとする銀行批判は、すでに見たように銀行理解として浅薄であり、マイヤーズもこれは「行き過ぎた非難」だと評価せざるを得なかった(2018, p.100)。

しかし他方で、「小切手システムによって同じ銀行と取引している人々の間で相互の負債状態を決済するのは、単に帳簿上の問題」とか、貨幣が「文字通りペン先から創造される」といった認識は、銀行のバランスシートの構造と矛盾せず、PK 貨幣論にも見られる。ソディがここで問題にしているのは、こうした貨幣発行が民間の私的な営利活動に委ねられている点である。貨幣の発行がもたらす「仮想的富」の増大に対して、国家レベルでの規制が必要だという点において、ソディには確かに PK 貨幣論的な視角が見られると言える。²⁰

2.4 エコロジー貨幣論としての問題点と意義

ただし問題は、「仮想的富」のコントロールを、何を基準にして行うかという点にある。ソディの場合には、「仮想的富」は「絶対的富」と対置されている。PK 的な貨幣・信用論なら、「仮想的富」の増大は価値の純増を意味することになるが、「仮想的富」と「絶対的富」のバランスを考えるソディの問題意識に照らせば、「仮想的富」の増大がバランスシート上で資産の経済的な価値と釣り合っていることに意味はない。

負債を「仮想的富」だと言いたければ言ってもよい。しかし「仮想的富」がバランスシート上の負債に相当するのなら、それには対応する資産が存在するはずである。この資産もまた、他の誰かの負債としての「仮想的富」でありうる。そうした資産と負債が対応する部分をすべて相殺し、残った純資産部分が、資本と呼ぶべき価値部分となる。この点は、資産と負債の形成にあたり、PK のように負債が先行すると考えても、マルクス派のように資産が先行しなければならないと考えると、同じである。

そうだとすると、「仮想的富」の増大を、物理的制約のある資源を枯渇させる要因と考えるのはおかしい。「仮想的富」、つまり負債の増大は、それに対応する資産の増大を伴っている。仮に PK のように、負債が独自に生み出されると考えたとしても、それに対応して創出される資産は金融資産であり、物理的な有体物ではあり得ない。その限りでは、「仮想的富」の増大は、それ自体としては物質世界を圧迫することはない。

マルクス派のように、負債の形成には資産が先行すると考えるなら、なおさら「仮想的富」の増大は環境を損なう要因にはならない。現代商品貨幣説の貨幣・信用論では、資産は負債の発行に先行するので、それはあらかじめ商品として市場に存在している必要がある。この場合、「仮想的富」の増大は、資本部分の増大と独立に起きるものではあり得ない。

したがって、バランスシートにおける資産と負債の対応関係を、「絶対的富」と「仮想的富」の関係にみることはできない。PK 的な立場であれ、マルクス派的立場であれ、環境問題を引き起こす何らかの経済的な量の増大を問題にするなら、「仮想的富」の増大ではなく、資本の増大を考えるべきである。「仮想的富」と「絶対的富」を対置し、「仮想的富」の増大を敵視したソディは、少なくともエコロジー論的な文脈で考えれば、標的を見誤っている。このような掛け違いが発生した一因は、ソディが資本の概念を「絶対的富」に含めてしまったことにある。ソディは「絶対的富」を次のように 2 種類に分類している。

第一の類型の商品は、エネルギーの蓄えとして有益である。……富として機能する際には、それらは富としては完全に消費されるか、破壊され、この朽ちやすさがそれらの機能にとって必須である。……これは、食糧、燃料、爆発物、いくつかの形態の肥料、同様の物質からなり、廃物とエネルギーへの完全な転換を被ることによってのみ、その目的を実際に達成し、富の名に値することとなる。他方で、第二の類型においては、朽ちやすさより永久性が本質である。それは、衣服、家屋、その調度品や家具などの、一般に「財産」と呼ばれるものや、道具類、工場、道路、車両、船、その他富の生産と供給に必要な付属的必要物からなる。(Soddy, 1933, 第 6 章第 7 項「朽ちやすい[富]と永久的な富」、[] 内は引用者)

ここでは、「絶対的富」が、熱力学の観点からみた耐久性に応じて 2 種類に分けられている。このうち第 2 の類型の方を、ソディは「資本」と呼んでいる (Soddy, 1933, 第 6 章第 11 項「永久的富の形態としての資本」)。

しかし、このように「絶対的富」の一部として資本を理解すると、資産から負債を引き去った純資産部分に相当する資本が増殖し、物理的な環境制約に逢着するといった対立的関係は見えなくなってしまう。環境制約は、熱力学の法則が支配する「絶対的富」によって画される。そのうちに資本を含めてしまうと、その増殖は単に人間が利

用可能な「富」の増大としてしか認識されない。

そのために、ソディは「絶対的富」と独立に増加する「仮想的富」を想定し、それとの対立関係で、現下の経済社会的危機を捉えることとなったように思われる。しかしそれは、経済学的な概念に照らして、不適切なターミノロジーを招来し、むしろ問題の所在を不分明にした。

それにもかかわらず、「仮想的富」の創出が、環境危機の原因になりうるとすれば、それが資本蓄積につながる場合である。前節でみたように、マルクス派は基本的に「仮想的富」、つまり負債の創出に先立って資産が存在すると考えるが、その先立つ資産が労働力商品の場合、資本の増大が伴う。労働力商品を元にした「仮想的富」の創出は、その労働力と結合して充用される、その他の資本の投下を前提とするからである。

もちろん、その労働力商品の所有者、つまり労働者が、継続的に雇用されている場合には、新規雇用のために新規投資が必要になるわけではない。しかしすべての条件が同じ場合、労働者が債務を負うと、その分返済時に生活水準が低下してしまう。これを避けるためには、労働者はより多くの労働力を資本に売り渡す必要がある。それに伴って、より多くの資本投下が必要になる。

例えば、国債発行で社会保障費を賄う場合を考えよう。日本の国債残高は累増しており、社会保障費の増大はその大きな要因と考えられている。これは労働能力がない、あるいは発揮できていない人々の債務を、国が肩代わりしている状態といえる。

国家の支払能力は税によるとすると、最終的には税を負担する労働者が、労働せずに消費した部分の債務を支えなければならない。したがって、社会保障費に回される部分の国債の価値を支えるためには、やはりその国民経済内での労働力の追加的な充用が必要となる。

前節でも述べたように、市場で借り換えが可能な限り、国債は必ずしも全額を返済しなければならないわけではない。それでも、国債の価値の源泉となる利子部分は、期限を守って支払われなければならない。これは個々人に紐づいた債務ではないので、本来その利払も、資本家が取得している剰余労働部分によって充てることが可能である。しかし現実問題としては、確実な利払いのためには、消費税のような安定財源によらざるを得ないとされ、その結果として労働者に広く負担がかけられている。このような場合、より多くの労働力の価値が実現され、賃金から利子分が支払われなければならない。

したがって、国債の増加分は、実質的に労働力商品を元にした債務を証券化した商品だと言ってよい。その価値部分はその年に消費されてしまうから、国債価値を維持できる根拠は確実な利払いしかない。この利払いによって労働者の生活水準が圧迫されないようにするには、資本蓄積がなされ、労働者がより多くの労働力価値を実現する状況が必要となる。

ここまでの議論をまとめよう。ソディが問題視した「仮想的富」の増大は、一般論として資本増加を意味するわけではない。しかし、それが労働力商品を裏付けにしておき、その価値実現のために資本蓄積が必要とされるケースにおいては、資本の増大を伴う。「仮想的富」の創出が環境問題を引き起こすとすれば、それが資本蓄積を伴うこのようなルートによってである。

現状の日本経済を例に、ラフに「労働力の証券化」の状況を考えてみよう。理論的には、労働者の追加負担で価値を支えているのは赤字国債の新規発行分だけだと考えられるが、実際には国債全体に対する利払いが毎年確実になされなければ、国債の価値は維持できないだろう。そこで毎年の国債利払費をとると、2008年以後の低金利環境にあっては、概ね約8兆円程度で推移している。この8兆円の利払いで、発行残高1,000兆円を超える規模の普通国債の商品価値を維持しているのである。

この利払いを、労働者全体としては年間の雇用者報酬280兆円程度のうちから負担していると見ることができる。率にして約3%程度であり、それだけの賃金の伸びがなければ、労働者の生活水準が維持できないこととなっている。

賃金総額の3%の上昇というのは、いわゆるゼロ成長経済においても、賃金率の上昇とわずかな経済成長とを合わせれば、達成できなくはない大きさであろう。だからこそ、これまでの日本においては、国債の利払い負担が意識される局面がほぼなかったのだと思われる。「労働力の証券化」による資本蓄積のプーストの必要性は、ほとんどなかったと言えよう。

しかし、こうした状況の変化が予期される近未来の経済社会においては、以上のような認識があるかどうかは重

要になる。節を改めて、将来に向けた改革の諸提案を検討する。

3 脱成長経済に向けた貨幣改革

本節では、ソディ自身の貨幣改革案である 100% 準備貨幣論をまず検討し、続いて、ソディが主張したものではないが、現代のエコロジー貨幣論として支持を集める地域通貨論を考察する。最後に、本稿の貨幣論から導かれる政策上の基本思想を示す。

3.1 100% 準備貨幣のアポリア

前節で検討したような貨幣論を展開したソディは、その認識に基づき貨幣制度改革も提言している。その主旨は、国家貨幣発行による貨幣価値のコントロールと、その国家貨幣によって銀行預金に 100% の準備を要求する 2 点に分けられる。

エントロピーの法則にしたがって劣化する「絶対的富」に対し、信用貨幣が不滅であることが、共同体を危機に陥れるというソディの認識は、一見すると、貨幣を物質的に制約することを要求するように思われる。つまり当時の状況からすれば、金本位制支持を帰結するように推測されるが、実際には反対に、彼は金本位制を退けている。

ソディによれば、1914 年の金本位制停止以来、金による通貨の自動調節機構は機能しなくなっており、金価値に貨幣価値を紐づけようとするのは弊害をもたらすという。なぜなら、銀行は紙幣発行によって金の貨幣としての機能を代替しており、そうして流通から引き上げられた金は、紙幣発行に伴う貨幣価値の減価によって商品としての価値を引き上げられ、その結果として資産家のみを利することになっているからである (Soddy, 1933, 第 8 章第 3 項「現状」および第 10 項「いまや詐欺的本位となった金」)。それゆえ、国際貿易のレベルでも、自由貿易とともに、変動相場制が先駆的に主張されることとなっている (Soddy, 1933, 第 15 章 (20))。

かくして、金本位制の廃棄を前提として、貨幣価値の公的コントロールが主張される。まず、貨幣価値を示す物価は、統計学者によって把握されるという (Soddy, 1933, 第 10 章第 6 項「指数」および第 14 項「いくつかの誤解に対する返答」)。そして、銀行ではなく、政府が貨幣の発行を担い、統計局の助言を参照しながら、公共的目的のために通貨の量を調整し、物価を安定に導くべきだという (Soddy, 1933, 第 10 章第 9 項「貨幣は何の価値に固定されるべきか?」および第 15 章 (6), (7))。

この貨幣価値の管理手法は、素朴すぎる貨幣数量説に依存したものと言わざるを得ない。ここには、前節でみたように、貨幣数量説との距離を十分確保できなかったソディ貨幣論の粗さが露呈している (マイヤーズ、2018、pp.104-105)。

しかし、ソディの貨幣改革案で最も注目値するのは、国家貨幣による 100% の支払準備を銀行に義務づける案である。これは、後にアーヴィング・フィッシャー (Fisher, 1935) やミルトン・フリードマン (Friedman, 1960) が主張したものと実質的に重なる。この 100% 準備貨幣論は、1980 年代には、預金部門と貸付部門を分離し、前者での運用は安全資産のみに限定するという、ナローバンク論へと展開した。

ソディの貨幣改革案は、これらに先行する最初期のものである。ソディは、自らの貨幣論から得られる結論のうちの一つとして、次の提案をしている。

銀行は、当座預金口座における顧客の「預金」分の負債に対して、耳をそろえて国家貨幣を保持するよう法律で要求されるべきであり、特定の所有者によって預金された貨幣についてのみ、貸出を許可されるべきである。その所有者は、貨幣を銀行に貸し付けているその一定の期間、その貨幣の使用権を放棄し、その貸付を相対的に不利にするよう設計された分だけスタンプの義務を負うよう、法的に定められた受領書を受け取る。(Soddy, 1933, 第 15 章 (11))

この引用部では、冒頭で、銀行預金に対して国家貨幣で 100% の準備をもつことが法的に義務づけられるべきだ

と述べられている。加えて、銀行はこの預金された貨幣を貸し出すが、それに対しても制限がかけられるべきだという。まず、預金の期間は「貨幣の使用権を放棄」する、つまり預金を引き出せない。さらに、預金の受領書を他者に貸し出せないようにすべきだとされている。

この銀行システム外の貸出を直接規制することに技術的な困難を感じたからか、それは法律で禁じるのではなく、貸付に経済的インセンティブが生じないよう、減価するよう設計すべきだという。ここで提案されている減価する受領書というのは、事実上、シルビオ・ゲゼルが主張していたスタンプ貨幣と同じ仕組みである。²¹

こうした規制により、ソディはまず、銀行が預金の引き出しに対して100%応じられるようになることを企図したのだと思われる。銀行が貸し出してよいのは、預金の期間それを引き出さないことに同意した主体の分の貨幣だけとされている。それ以外の預金分は貸し出さないから、いつでも預金の請求に応じることが可能だということであろう。

さらに、貸出に制限をかけることで、世の中で形成される貸出すべてに、100%の国家貨幣による裏付けが与えられると考えられているのだろう。銀行に預金された分のうち、預金の受領書を貸し出せないようなスタンプの義務を負った分の貨幣だけが、銀行を通じて貸出に回される。その受領書は他に貸し出せないから、同じ貨幣を元手にして、二重の貸出が行われることはない。それ以外の預金分については、その受領書が貸し出される可能性があるが、それに相当する貨幣は銀行から貸し出されることはなく、銀行内部にとどめ置かれるから、この部分も二重に貸し出されることはない。

しかし、このような規制は非現実的で、機能しないだろう。そもそも、ソディ自身が、スタンプ貨幣の困難を指摘している。ソディは、ゲゼルのスタンプ貨幣論を取り上げ、その問題点を次のように論じている。

交換手段への課税を正当化することは全くできないように思われるし、[税の]支払いを回避する手段を講じるのは一見難しいようにみえるかもしれないが、そうしようとする創造的な精神に力強い刺激を確実に与えるだろう。この点において、その試みは狙ったところとは真逆の効果を生み出すと推定される。人々は、それ[スタンプ貨幣]を使うよう強制されると全く同程度に強力に、それを受け取ることを拒否しようとするだろう。そして、確かにこれは困難なことかもしれないが、貨幣をできる限り使わないようにし、そのために相互に協調しようとする誘因は、貨幣を受け取るや否やそれを使ってしまおうとする誘因と同じくらい強いであろう。他方、ここで主張されている計画にあっては、[貨幣の]退蔵は全く問題にならない。というのも、それは税の支払いを無限に後回しにする効果を有し、その結果として退蔵が増加した分を埋め合わせるよう、より多くの貨幣が発行されるだろうからである。加えて、ここで提案されている計画によって、貨幣がさらに不安と性急さのせわしない源泉になるというより、人工的な金融のおよびそれに付随する心配事と、現行のシステムによって助長されている貨幣に関する歪んだ幻想から、人々を解放する有意義な社会的装置として、信用貨幣がもちだされることになるだろう。(Soddy, 1934, pp. 181-182. []内は引用者)

ここではまず、スタンプ貨幣が機能しない理由として、スタンプ貨幣を手放そうとする動機と同じくらい、それを受け取らないようにする動機が強いことが指摘されている。ゲゼルのスタンプ貨幣は、時間経過とともに貨幣を減価させることで、流通速度を高め、退蔵を防ぐことが目的とされていた。しかしソディは、そのような貨幣は受け取られないために、むしろ流通速度を下げ、退蔵されるとした。

このスタンプ貨幣批判は正しい。そして、ソディが、預金の受領書にスタンプ義務を課すべきとしたのは、受領書の流通を促進するためではなく、むしろ妨げるためなので、その限りではソディのスタンプ貨幣批判と彼の貨幣改革案は矛盾していない。

しかし、スタンプ貨幣が退蔵された結果起こるとされている事態は、ソディ自身の貨幣改革案をも掘り崩すように思われる。ソディによれば、スタンプ貨幣は受け取られない上に、使おうとすれば課税されることから、課税を逃れるために退蔵される。その分の流通手段の不足は、ソディが人々を不安と幻想から解放する「有意義な社会的装置」と呼ぶ「信用貨幣」によって補われるという。

しかしこうして、ゲゼルのスタンプ貨幣が使われることなく退蔵され、「信用貨幣」の増発によって代替されるとすれば、ソディのスタンプ預金受領書も同じ運命を辿るのではないか。受領書そのものは貸し出されなくとも、それを資産として、新たな貸出と預金が創造される余地がある。「[税の]支払いを回避する手段を講じるのは一見

難しいように見えるかもしれないが、そうしようとする創造的な精神に力強い刺激を確実に与える」というソディ自身の指摘は、ソディの貨幣改革案にも妥当する。

こうした事態が想定されていないのは、ソディのいう「信用貨幣」が、その貨幣改革案においては「国家貨幣」と同一のものと考えられているからであろう。預金の受領書は「国家貨幣」ではないので、すべての貸出に「国家貨幣」による準備が必要とされる制度下では、受領書を裏付けとした信用貨幣創造はできないとされているのだと思われる。

かくして、ソディの貨幣改革案を支えるのは、貸出総額に相当する「国家貨幣」が100%準備されているという一点に帰着する。しかしこれは、銀行の貸出は「本源的預金」を一部準備として残して、残りを貸し出すものであるという外生的貨幣供給論の裏返しにすぎない。

すでに述べたように、外生的貨幣供給論は、銀行の貸借対照表の構造を考慮しておらず、銀行の捉え方として問題がある。銀行は預金と貸出を同時に生成するので、「本源的預金」が何%準備として残っているかは、銀行の機能にとって本質的な問題ではない。この数字を100%に引き上げたところで、銀行業の「創造的な精神」が発揮され、預金と貸出を同時生成する別の手段が講じられるだけである。

100%準備が機能する条件は、貨幣がすべて「国家貨幣」に置き換えられるということである。しかしそれなら「国家貨幣」がそのまま流通すればよく、銀行の発行する信用貨幣の準備として、銀行の手元にとどめ置かれている必要はない。つまりそのような状況下では、銀行は銀行として機能しているとはいえない。銀行預金に100%の準備を要求する、という穏健な政策提案に聞こえるが、しかしこれは実質的に銀行業の廃止を要求するものであって、その意味で実現性がない。²²

ソディ貨幣改革案に含まれる、変動相場制と100%準備貨幣の提言は、当時としては画期的であり、その先駆性には驚かされる。これは、既存の経済学にとらわれずに、批判的な思考をめぐらせることのできた、化学者ソディだからこそその発想であったと言えるかもしれない。

しかしソディが、自身の貨幣論のうちに、内生的貨幣供給論的な発想を内在させていることに自覚的ならば、その観点から、100%準備貨幣が機能しないことに気づけたはずである。当時、貨幣論が今のような形で整理されていたわけではないので、それは無いものねだりではある。それでも、ソディが垣間見せていた、貸借対照表的な銀行理解をもっと深掘りしていれば、このような貨幣改革案にはならなかっただろう。

また、100%準備貨幣は、ソディの最も重要な貢献と言うべき、熱力学と経済学の関連づけを活かした貨幣改革案とは言い難い。実際、100%準備貨幣を主張した後世の論者たちに、そのような視点は見られない。その意味でも、ソディの貨幣論のもつ豊富な含意を、その貨幣改革案が十分に展開できていないのはやはり残念である。²³

3.2. 地域通貨のアポリア

「はじめに」で述べたように、エコロジー経済学における貨幣論への関心の高まりは、主流派の貨幣・金融論の限界が一つのきっかけとなっている。しかし、現代の貨幣論の研究水準からすれば、ソディの貨幣改革の具体案である100%準備貨幣は、ソディ自身が距離を取ろうとしていた主流派の発想に近い。それゆえ、現代のエコロジー貨幣論は、ソディの貨幣改革案をそのまま受け入れるのではなく、環境志向的な経済システムを実現するツールとして、しばしば地域通貨を支持する (Svartzman et al., 2019)。地域通貨論の側においても、その導入が、国民国家を中軸とする現在の貨幣システムより、エコロジカルな目的に資するとされる。

地域通貨は、経済的価値を有するのみならず、各地域の独自の理念や目標といった、社会的・文化的価値を反映できるとされている。地域通貨が地域的であるということの意味は、一定の物理的範囲だけでなく、精神的な紐帯や友人関係など、より広い意味でのコミュニティに根ざしているということを含む。地域通貨の役割は、何らかの価値観を共有する人々が集う、広義の「場」において、そこでの経済活動を媒介することである。

資本主義経済における貨幣は、専ら経済的価値を表現する媒体であり、社会的・文化的価値が入り込む余地がない。だからこそ、そのような貨幣が中心となっている経済社会では、環境保護のような、多くの場合経済的には見合わない活動が後手に回ってしまう。

経済的価値だけに依らない地域通貨ならば、環境志向的なコミュニティの理念を、貨幣システムに編み込み、エ

エコロジカルな活動を奨励する経済を形成できるという。そのコミュニティが地理的な意味でのそれなら、地産地消を促進し、地域活性化と環境保護の両立を追求することもできる。国民経済規模よりも、地域通貨が流通するような範囲の方が、経済規模のコントロールが容易になるとも考えられる。²⁴

こうした地域通貨論は、アイデアのレベルにとどまらず、長い実践の積み重ねも有する。それゆえに現実的な説得力もある。しかし私見では、エコロジカルな経済システムへの足がかりとして、地域通貨の導入に過度な期待を寄せることはできない。地域通貨論は、資本主義における貨幣という存在について、しばしば適切な理解を欠落させているところが見受けられるからである。

第一に、地域通貨論では、資本主義社会において支配的な貨幣が経済的価値しか反映しないと批判する前に、なぜそうなるのかが十分省みられていない。貨幣は商品を購入するものであり、商品を購入できなければ、それは貨幣でない。貨幣が経済的価値しか表現しないのは、この貨幣のレゾナントルのためである。すなわち、商品がその経済的価値にしたがって取引されるという、商品の側の事情にこそ、貨幣が社会的・文化的価値を考慮しない原因があるのであって、貨幣システムが狭量に見えるのはその結果である。

とすると、非経済的価値を考慮しうるメディアを導入しようと思えば、貨幣だけ入れ替えることでは済まない。商品経済そのものの変革が必要になる。例えばエコロジカルな関心を軸とした地域通貨を導入するなら、まずはそのコミュニティで環境志向な理念を託された商品が供給され、コミュニティそのものがエコロジカルなものにならないといけない。エコロジー地域通貨が導入されてから、そうなるのではない。

すると結局、エコロジーを重視した社会の形成と発展のために、地域通貨の導入が決定的だとは言えない。そのようなエコロジカルな地域通貨が成功するとすれば、それは地域通貨を支えている、コミュニティの方が、その理念の実現に成功したからであろう。地域通貨がエコロジーに資するというより、エコロジーが地域通貨の成功に寄与するというべきである。

もちろん現実には、貨幣システムと経済体制は相互に作用するから、地域通貨がうまく運営されることが、コミュニティの存続と発展に寄与する側面もあるだろう。しかし、どちらが根底にあるかと言えば、貨幣流通のシステムではなく、貨幣で買われる商品を生み出す体制の方である。これは、資本主義において、貨幣が商品経済をベースに成り立っているのと同じである。地域通貨も貨幣経済である限りは、商品経済という基盤を無視することはできず、その成否は商品経済という経済体制の性格によって決まる。

第二に、地域通貨論では、信用貨幣の発行と流通にとって、銀行という資本の価値増殖活動が中軸となっている点が十分認識されていない。地域通貨論ではしばしば、特にプレトンウツズ体制の崩壊以後、貨幣は物質的な基礎をもたなくなったがゆえに、単なる経済的価値の記号と化しているとされる。だからこそ、一定のコミュニティにおいて、非経済的価値を表象する記号によって、それを代替することも可能だと考えられている。

しかし、〈貨幣は経済的価値の記号である〉という主張と、貨幣は〈貨幣は経済的価値の記号でしかない〉という主張の間には距離がある。前者は、そうであるとして、そのような記号が流通するのはなぜか、という更なる探究に向けた問いに開かれている。後者は、そうした記号は、他者に受け取られると期待されているから受け取られる、という循環論法で、考察を打ち切る。

後者の主張が正当化されるには、前者の探究のルートが踏破され尽くされ、前者に論理的展開が望めないことが明らかにされる必要がある。しかし後者は、その主張以上に論理的考察を進めることを拒否するものなので、他に説明方法がないことを自らの責任で追究することはない。後者の立場に立つことは、貨幣理論における思考放棄である。²⁵

第1節でみたように、現代商品貨幣論は、〈貨幣は経済的価値の記号である〉としても、それは貨幣そのものが無価値であることを意味するわけではなく、銀行の貸借対照表的構造のうちに、価値の裏付けをもつことを主張するものである。銀行券であれ預金であれ、銀行の負債の価値は銀行の債権によって支えられており、さらにその債権の価値は、銀行に対する債務者のもつ商品価値によって支えられている。銀行は、このような債権債務関係の仲介を通して、価値増殖を試みる資本の一種であるから、信用貨幣の存在は、銀行の価値増殖活動に基礎づけられている。

こうしてみると、信用貨幣が流通する現代経済社会において、非経済的価値を担う媒体として、地域通貨を割り込ませていくことの困難が、よりはっきりと認識できる。それは単に、経済的価値を社会的・文化的価値に置き換えるという問題ではない。信用貨幣は、銀行の価値増殖動機によって駆動しているのだから、その流通を押し除け

るには、まず銀行の価値増殖を何らかの方法で制限することが必要になる。

銀行の価値増殖活動は、資本の常として普遍的なので、地域性を旨とする地域通貨の力では十分対抗できない。非経済的価値として例えばエコロジーを掲げるなら、エコロジーの理念を地域通貨に託すより先に、普遍主義の相貌をもつ価値増殖動機に対抗できる、別の普遍的理念として打ち立てる必要がある。そうして価値増殖が制約されて初めて、地域通貨が流通する余地が出てくる。ここでもやはり、地域通貨はエコロジーにしたがうのであって、地域通貨が先導することはない。

第三に、地域通貨の試みは環境危機のタイムスパンに適合していない。地域通貨の実践が根気が必要で、時間のかかる取り組みだということは、地域通貨論者自身も認めるところである。また、地域通貨には、近代以降の理論と実践に限定しても、100年ほどの歴史がある。上で指摘してきたような問題があったとしても、それは簡単に捨て去ることのできる理論・経験ではない。

しかし、こと環境問題に関して言えば、地域通貨は即戦力にはならない。地域通貨が長い歴史をもつということが、ここでは裏目に出ている。それだけの粘り強い試みにもかかわらず、地域通貨ははまだ国民国家を中心とする、資本主義的貨幣の支配的地位を揺るがすには至っていない。²⁶

他方で、環境危機の切迫性は、地域通貨論の悠長な構えを許さない。今すぐにも可能な環境対策は何であれ講じていくべき現状において、地域通貨はその対策リストの中には入り得ない。長期的に見て、持続可能な社会を実現するシステムの一つとして、地域通貨はありうるが、それは緊急性のある問題の解決策には馴染まない。

地域通貨には即効力がないから廃すべしと言っているわけではない。エコロジー論にも長期的なビジョンが必要だから、将来社会の可能性の一つとして、地域通貨についても忍耐強い考察と実践が続けられるべきである。しかし地域通貨論を、現下の環境危機対策の主流に据えることはできない。

3.3. 労働力への信用創造規制

ソディが提案した100%準備貨幣も、近年のエコロジー論者が期待を寄せる地域通貨も、深まる環境危機に対応し得ないとすると、貨幣制度改革としてなすべきことはないのだろうか。

本稿第2節までの検討においては、現代商品貨幣論の視点からすれば、貨幣発行は現存する資産の価値を裏付けとしているので、基本的に貨幣発行そのものが環境へのインパクトを増大させることはないということを見た。しかし、将来において追加的な労働力の充用を要請する、労働力への信用供与は、その分の追加的資本投下を必要とし、資本蓄積すなわち経済成長へのドライブをかける。経済成長と環境問題が相即不離であった、これまでの資本主義社会において、このような貨幣量増大は、環境危機につながる可能性が高い。

経済成長と環境危機の関連については、大別して、成長が環境危機対策のために必要だとするグリーンニューディールの立場と、環境危機対策として成長に歯止めをかけるべきだとする脱成長派の立場に分かれる。経済学的視点からは、前者の立場に立つ論者が多いが、もし脱成長を支持するなら、貨幣制度改革にも果たすべき役割がある。²⁷

すなわち、将来より多くの労働力を雇い入れなければならず、したがってより多くの資本を蓄積しなければならないような金融は規制されるべきである。これは経済成長を必然化し、脱成長という選択肢をつぶすものだからである。労働力への金融は、必ず将来の労働力の追加充用を前提するというわけではない。返済時に実質貸金率が上昇していれば、労働者は収入を減らさずに済む。その限りでは、労働力への金融規制は行き過ぎであり、求められるべきは貸金の増大のように思える。

しかし、将来、賃金が増えるのだから、借入を増やしても問題ない、というのは健全な経済感覚とは言い難い。しかもこのような賃金上昇は、上昇分を返済や利払いに回してしまうので、実質的に生活水準を改善させない。

実質貸金率の上昇によって、労働者の借入の増大を正当化することは難しい。そもそもいまの日本では、実質貸金率の上昇はあまり期待できないから、労働者への金融が増え利払いが増大すれば、それはそのまま消費水準の下落に結びつくという方が現実的と言わざるを得ない。

そのような環境では、労働者は返済や利払いの負担を埋め合わせるために、さらに労働力を資本に売り渡すことになる。そのため、労働力への信用供与は、労働力の追加的充用につながると予想される。

これは経済規模を膨張させるので、もしさらなる成長を制限しようとするなら、労働力への信用供与が規制され

なければならない。それによって社会的に資金が不足する場合は、労働者への負担ではなく、剰余労働部分でまかなわれるべきである。

労働力への金融規制は、特に戦後から今に至るまで、紆余曲折を経ながら続けられてきた、消費者保護の一環である（小島、2021）。しかしこれはあくまで多重債務などの社会問題への対処として扱われてきており、脱成長と同じ方向性をもつものだという意識されてこなかった。貨幣論を媒介とすることで、消費者金融の規制と脱成長という将来社会像が、相互補完的であることが分かる。

すなわち、消費者金融規制は、労働力の半強制的な追加的充用を規制することで、成長を抑止する。これだけで経済成長が止むわけではないが、成長へのプレッシャーを和らげることはなるだろう。

逆に、脱成長という社会的目標が掲げられなければ、労働者への信用供与に対する規制もなかなか実効的にならない。経済成長により賃金が上昇すれば返済できるのだから、借入は可能で、返済できないのは努力不足による自己責任だという論調はなくなるからである。消費者金融規制がいちごっこの歴史を繰り返してきたのは、経済成長が前提となる社会と不可分であろう。

したがって、労働力への金融規制は、脱成長論における貨幣論から支持されるべき、貨幣制度改革の基本的な方向性である。

この方向性は、公債発行にも適用されるべきである。すでに述べたように、公債の利払いは租税による必要があるが、これを労働者への課税によってまかなう場合、実質的にその公債の価値は労働力価値に由来していることになる。将来、社会保障費その他の増大に伴って、国債の発行が増大していくとすると、労働力価値への依存も深まる。国債が貨幣価値の裏付けとして大きなウェイトを占めている現状では、国債の商品価値は、労働力商品の価値を源泉とする利払いに依存する。その依存度が深まるにつれ、貨幣価値が、より多くの労働力の価値実現を可能とする経済成長を前提とするようになる。

先述のように現状では、利払いの額は、労働者の得ている所得に対してギリギリ無視しうる大きさなので、経済成長や賃上げが停滞していても、その負担が意識される場面はほぼない。しかし社会保障費をはじめとする歳出の増大と労働人口の減少、それに低金利環境の終焉がほぼ確実となっている以上、利払いが今後増大するのは避けられない。その場合、貨幣価値は経済成長による労働力価値の増大を織り込むようになる。

そうすると、脱成長は国債の価値および貨幣価値の毀損なしには達成できなくなり、実現可能性が大きく削がれ、政策の選択余地が狭まる。その上、経済成長の成否に貨幣価値が依存するようになると、成長への期待が貨幣価値に直接的な影響を及ぼすようになる。これは貨幣価値を不安定化させ、望ましくない。

こうした事態を回避しようとすれば、公債発行は絞られなければならない。公債が「労働力の証券化」の産物であるとすると、所得の上昇と成長がほとんどない状況では、国債の価値を維持できるのは現状の規模が限界である。そして今後、人口減少・金利上昇が見込まれるなら、その発行高を減少させる必要がある。

国債残高の縮小については、日銀財務の観点からも議論されているが、日銀が国債を資産として保有できるのは、国債に商品としての価値があるからだということを踏まえると、根本的な問題は、国債の商品性を担保する利払いをどう確保するかという点にある。この点を経済成長に依存させることは、貨幣価値の安定性を損なうとすると、脱成長は、日銀財務の健全化とセットで追求されるべき目標ということになる。

ただし経済成長なしで利払い増大に応じるための増税に対処するには、財政・金融についての社会的な理解が欠かせない。利払い増大とそれに伴う増税は、ほぼ確実に予想される未来であるにもかかわらず、現状の日本では全く政治的争点となっていない。過度な楽観論・悲観論に注意しつつ、この点を争点化していくことが、脱成長下での貨幣のあり方を考えていく第一歩となる。

謝辞

本研究は JSPS 科研費 21K13266 の助成を受けたものです。

経済理論学会問題別分科会「政治経済学の 21 世紀的構想に関する研究会」のメンバーからは多くの有益な指摘・示唆を受けた。記して感謝申し上げます。ただしありうべき誤りは著者の責に帰する。

参考文献

- Fisher, Irving. (1935). *100% Money*, Adelphi.
- Friedman, Milton. (1960). *A Program for Monetary Stability*, Fordham University Press.
- Georgescu-Roegen, Nicholas. (1971). *The Entropy Law and the Economic Process*, Harvard University Press.
- Gesell, Silvio. (1931). *Die natürliche Wirtschaftsordnung durch Freiland und Freigeld*. (retrieved on Feb. 5, 2023 from <https://www.projekt-gutenberg.org/gesell/freiland/freiland.html>)
- Mayumi, Kozo T. (2020). Beyond the conventional view: reconsidering money, credit, and interest. In Mayumi, K. T., *Sustainable Energy and Economics in an Aging Population*, Springer, chap. 4, 79-97.
- Soddy, Frederick. (1922). *Cartesian Economics*, Hendersons.
- Soddy, Frederick. (1924). *Inversion of Science and a Scheme of Scientific Reformation*, Hendersons.
- Soddy, Frederick. (1933). *Wealth, Virtual Wealth and Debt*. 2nd ed. (retrieved on Dec. 9, 2022 from <https://www.fadedpage.com/books/20140873/html.php>)
- Soddy, Frederick. (1934). *The Role of Money*, George Routledge and Sons, Ltd.
- Svartzman, Romain, Dominique Dron, & Etienne Espagne. (2019). From ecological macroeconomics to a theory of endogenous money for a finite planet. *Ecological Economics*, 162, 108-120.
- 泉正樹 (2019) 「商品貨幣論の現代的展開」『季刊経済理論』第 55 巻第 4 号。
- 泉正樹 (2021) 「近年のマルクス経済学における貨幣論の研究動向」『経済学史研究』第 62 巻第 1 号。
- 泉留維 (2005) 「フレデリック・ソディの貨幣論と枯渇性資源についての再考」『専修経済学論集』第 39 巻第 2 号。
- 伊藤誠 (2009) 『サブプライムから世界恐慌へ』青土社。
- 江原慶 (2023a) 「脱成長論のマルクス経済学的検討」『季刊経済研究』(大阪公立大学) 第 41 巻第 1-4 合併号。
- 江原慶 (2023b) 「貨幣の変容論と現代貨幣理論」『信用理論研究』第 40 号。
- 江原慶 (2024) 『マルクス価値論を編みなおす』桜井書店。
- 小幡道昭 (2009) 『経済原論：基礎と演習』東京大学出版会。
- 小幡道昭 (2013) 『価値論批判』弘文堂。
- ケインズ、ジョン・メイナード (2008) 『雇用、利子および貨幣の一般理論』岩波文庫。
- 小島庸平 (2021) 『サラ金の歴史』中公新書。
- 神野直彦 (2007) 『財政学 改訂版』有斐閣。
- 瀬尾崇 (2023) 「『貨幣の信用理論』の再構築に向けたエコロジー貨幣論からの示唆」『季刊経済研究』(大阪公立大学) 第 41 巻第 1-4 合併号。
- デイリー、ハーマン (1996) 『持続可能な発展の経済学』みすず書房。
- 内藤敦之 (2011) 『内生的貨幣供給理論の再構築』日本経済評論社。
- 内藤敦之 (2019) 「貨幣の名目性：表券主義の貨幣理論」『季刊経済理論』第 55 巻第 4 号。
- 西部忠 (2002) 『地域通貨を知らう』岩波ブックレット。
- 西部忠 (2021) 『脱国家通貨の時代』秀和システム。
- 西部忠編 (2013) 『地域通貨』ミネルヴァ書房。
- 西部忠編 (2018) 『地域通貨によるコミュニティ・ドック』専修大学出版局。
- 新田滋 (1997) 「信用創造理論の批判的再検討：フィリップス説と山口・小島説の問題点から」『茨城大学人文学部紀要・社会科学科』第 30 号。
- 平山健二郎 (2015) 『貨幣と金融政策』東洋経済新報社。
- 藤堂史明 (2006) 「フレデリック・ソディの富の概念、価値及び資本の位置づけと、環境及び経済システムのエントロピー論的理解におけるその現代的意義」『新潟大学経済論集』第 81 号。
- 藤堂史明 (2007) 「フレデリック・ソディ『富、仮想的な富そして負債：経済学の逆説への解決策』1 章、3 章における基礎的分析概念について」『新潟大学経済論集』第 84 号。
- 藤堂史明 (2008) 「フレデリック・ソディ『富、仮想的な富そして負債：経済学の逆説への解決策』4-5 章における富・信用・価値についての標準的経済学批判の考察」『新潟大学経済論集』第 86 号。
- 藤堂史明 (2009) 「フレデリック・ソディ『富、仮想的な富そして負債：経済学の逆説への解決策』7 章における貨幣・仮想的富の理論についての考察」『新潟大学経済論集』第 87 号。
- 藤堂史明 (2017) 「フレデリック・ソディ『富、仮想的な富そして負債：経済学の逆説への解決策』第 2 章におけるエネルギーとその利用に関する理論について」『新潟大学経済論集』第 104 号。
- マイヤーズ、マーガレット・G. (2018) 『社会改革のための貨幣上の諸提案』ばる出版。
- マルクス、カール (1867 / 2019、20) 『新版 資本論』第 1 巻、新日本出版社。
- 丸山真人 (2022) 『人間の論理と資本の論理』東京大学出版会。
- 宮田惟史 (2023) 『マルクスの経済理論：MEGA 版『資本論』の可能性』岩波書店。

山口重克（2000）『金融機構の理論の諸問題』御茶の水書房。
 結城剛志（2020）「貨幣改革は資本主義を変えるか？」『まなぶ』第759号。
 レイ、L・ランダール（2019）『MMT 現代貨幣理論入門』東洋経済新報社。

¹ 例えば、Soddy（1933）第7章第19項「新たな制度としての現代の貨幣」参照。

² Mayumi（2020, p.79）や瀬尾（2023, p.39）参照。

³ デイリー（1996）や泉（2005）参照。ただしソディは、現代的な意味での環境問題として、自身の経済学の意義を捉えていたとは言い難い。確かにソディの問題意識は、当時の経済社会が、科学の有用性を損なっている点に向けられていたという意味では、現代の環境問題に通じているが、ソディの経済学の研究は、直接的には経済的不公正を問題にしたものであり、環境問題が標的にはなっているとは言えない。

⁴ 結城（2020）では、現代の財政・金融政策論争は、新古典派の財貨幣説・リフレ派の貨幣数量説・現代貨幣理論（MMT）の国定貨幣説・マルクス派の商品貨幣説の4すくみの構図になっているとされている。「財貨幣説」が貨幣の価値の一般的な説明原理にならないことは明らかなので、ここではそれを除く3つを検討する。

⁵ こうした貨幣論の端緒的試みとして、小幡（2009）（2013）参照。その後多くの研究がこれに続いた。それらのレビューとしては泉（2019）（2021）参照。

⁶ 貨幣数量説は、主流派経済学ではほぼ常識となっており、「学説」として敢えて取り上げられることすらなくなっている観がある。貨幣数量説を内在的に検討したものとして平山（2015）がある。

⁷ マルクス派貨幣論による貨幣数量説批判としては、小幡（2009, p.60）や宮田（2023, pp.84-93）も参照。

⁸ 外生的貨幣供給論も、貨幣数量説と同じく主流派理論として常識化しており、高校の公民の教科書の「信用創造」概念はそれに従っている。主流派の「信用創造」論を検討したものとして新田（1997）参照。

⁹ こうした違いのために、マルクス派における「信用創造」の概念は、主流派とズレることとなっている。山口（2000）第2部第1章参照。

¹⁰ PK貨幣論の展開を包括的に考察した研究として内藤（2011）（2019）参照。

¹¹ マルクス派の見地に立つ宮田（2023）第8章は、銀行信用の限界を適切に論じることができないとして、内生的貨幣供給論を批判している。

¹² 負債としての貨幣の発行に伴って、貨幣量の増分を調整するインフレが発生するとされる場合もある。例えば、貨幣量増大→流動性選好説に基づく利率低下→投資増大→物価上昇、といったルートが想定される。このように考えれば、短期では流動性選好説が、長期では貨幣数量説が妥当することになる（平山、2015、pp.132-135）。しかし、内生的貨幣供給論の立場に立つなら、貨幣量の増大がただちに利率を低下をもたらすという想定も、利率の低下によって貸付および投資が増大するという想定も、ともに問題がある。貨幣量増大が、利率低下を介して、最終的にはインフレで調整されると考えるのは、PK貨幣論と貨幣数量説との違いを不鮮明にする。PK派の貨幣論として一貫させるなら、負債としての貨幣発行は、独自の価値創出であり、それによる貨幣価値の減少は起きないというべきである。

¹³ レイ(2019)などのMMTは、こうしたPK貨幣論を基礎に展開されている。MMTについての私見は江原(2023b)参照。

¹⁴ 例えばレイ(2019)第2章参照。

¹⁵ 神野(2007)では「公債はあくまでも「租税収入の前取り」という租税のオプション」(p.224)とされている。「バローの中立命題」をはじめとする種々の公債負担論も、この出発点は同じくしている。

¹⁶ これは、労働力への金融によって消費が押し上げられ、それによって経済成長が促されるという意味ではない。この種の主張はマルクス派にも見られるが(一例として伊藤(2009)の「労働力の金融化」論を参照)、これはなぜそうした貸付が可能なのかを説明するものではない。ここでは、消費者金融によって不安定な消費主導の経済成長が実現するのではなく、消費者金融がそもそもより多くの労働力の充用と経済成長を予定してなされるという、逆の因果関係を想定している。

¹⁷ ソディの著書である『富、仮想的富および負債』(Soddy, 1933)は全15章からなるが、そのうち前半のいくつかの章には藤堂史明による邦訳が存在する(第1,3章は藤堂(2007)、第2章は藤堂(2017)、第4,5章は藤堂(2008)、第6章は藤堂(2006)、第7章は藤堂(2009))。本稿の引用部では既訳を参照しながら、訳出し直している。

¹⁸ ソディは、自身の初の経済学に関する著作であるSoddy(1922)にてすでに、「全く平凡な機械科学が経済学に貢献しうる点に関する問題に目を向けよう。……人間の法律と慣習についての原理と倫理は、熱力学の原理と倫理に反してはならない」(p.9)と述べている。デイリー(1996, pp.244-247)も参照。

¹⁹ 藤堂(2009)では、「このグラフ上で現実の富が仮想的富を上回っているのは、売りに出ている現実の富はすべてではない部分しか貨幣と交換されていない状況である。また、仮想的富の自己増殖についてはこの図では表記されていない」(p.109)と解説されている。

²⁰ Mayumi(2020)は、ソディ貨幣論をベースにエコロジー貨幣論を論じたものだが、その貨幣学説史理解および理論的内容は、PK貨幣論そのものである。瀬尾(2023)はPK貨幣論の観点からエコロジー貨幣論の研究史をまとめている。

²¹ Gesell (1931)。このゲゼルのスタンプ貨幣論は、ジョン・メイナード・ケインズが「将来、人々が、マルクスよりもゲゼルの精神からより多くのものを学ぶだろう」(ケインズ、2008、下巻、p.147)と述べて賞賛したことで有名である。ハーマン・デイリーは「ソディの提案には、シルヴィオ・ゲゼルやメイジャー・ダグラスの提案、あるいはその他の有名な「貨幣偏執狂たち」の提案と共通点がまったくない」(デイリー、1996、p.257)と述べているが、22あるソディの改革案のうち、100%準備貨幣について述べたものはこの11番だけであり、そこでスタンプの義務が主張されている以上、共通点がないというのは難しい。またデイリーは、20世紀末の経済状況が、ソディ貨幣改革案に示されるような「物価指数の安定や100パーセント支払準備率の再評価に結びつく可能性がある」(p.260)とも述べているが、このような主張は楽観的すぎる。デイリーのソディ貨幣改革案評価には、経済学的な貨幣論理解が欠けていると言わざるを得ない。

²² マイヤーズは、1844年のピール銀行条例は「銀行券を流通から強制的に排出させる弾力性は、銀行預金という排出口と小切手の使用を見いだした」ために失敗したにもかかわらず、100%準備貨幣論はその失敗を繰り返そうとしていると批判している。「銀行家と事業家が100パーセント準備によって制限されない新しいタイプの貸付手法を開発することによって、この要件を回避することができないというべき根拠を示していない。多くの潜在的な抜け穴があり、事業家と銀行家は彼らの創意をいまだ出し尽くしてはいない」という(マイヤーズ、2018、pp.112-113)。この批判は、100%準備貨幣論とそれに連なるナローバンキング論の根本的な問題を剔抉するものである。

²³ 泉(2005)では、「ソディの案を導入すれば、外部貨幣の世界での商業銀行の貨幣創造能力を奪うことで利子所得を除去できるであろうが、その一方で外部貨幣の保有者は相変わらずエントロピー効果からまもられており、……真の富と対応させるには十分な措置とは言い難い」(p.93)と述べられている。ソディの貨幣改革案が、そのエントロピー論的な側面を十分発揮できていないという指摘には首肯できる。しかしそれは、前節で指摘したように、ソディ貨幣論そのものの問題に起因する。そもそも「仮想的富」の増大を直接「絶対的富」と対置すること自体に、エコロジー論的な意味が乏しい。その上で泉(2005)では、課税によって減価する金融資産というゲゼルの改革案が支持されているが、これも貨幣供給の内生性からして機能するかどうか疑問である。

²⁴ 以上の地域通貨論の概略に関しては西部(2002)、西部編(2013)(2018)、丸山(2022)を参照した。

²⁵ 前者の探究の体系的試みとして、江原(2024)参照。

²⁶ 西部(2021)は、仮想通貨が地域通貨の理念を継承しながら、主流の貨幣の地位を脅かしているという認識を示している。そうした現状認識自体にも議論の余地があるが、その点を措いたとしても、そこでの貨幣論は、本文中で指摘した第1、第2の問題点を地域通貨論から引き続き抱えたままになっているように思われる。

²⁷ 脱成長論が経済学的に考えても退けられるべきでないことについては、江原(2023a)参照。

Title

日本における Fairlight CMI の受容とその音楽シーンへの影響

Name

SHI Xinran, 調 麻佐志

抄録

音響技術の機械化以来、新技術は音楽実践に影響を与え続け、それが音響技術研究の主要な研究対象の一つとなっている。本研究は、新しい音響技術の典型事例として初期デジタル・シンセサイザーの一つ、Fairlight CMI に注目し、その日本における受容と定着の過程を明らかにし、さらに、それが 80 年代日本の音楽シーンに与えた影響を明らかにすることを目的とする。Fairlight CMI の設計者は当初、その製品が強力なデジタル・シンセサイザーとして使用されることを意図していたものの、技術の「解釈の柔軟性」とユーザの主体性の反映の結果、英国においてと同じく日本でも現実にはそのサンプリングとシーケンサーという 2 つの機能が特に好んで使用されることとなった (Harkins 2015, 2016)。さらに、Fairlight CMI の受容過程はそのような単純な描像にとどまらず、ユーザによって Fairlight CMI に対するモチベーション、使用法、認識が大きく異なっていた。本研究では、日本の著名な音楽家や編曲者 4 名に注目して、Fairlight CMI がどう使用され、どう受容されたか、また、それが設計者の当初の意図とどう異なっていたかを明らかにする。Fairlight CMI の音楽文化への導入は、そのユーザと聴衆に、当時の音楽にかかる美意識と伝統について多くの議論、再考、さらには再定義を引き起こし、最終的に音楽実践を再構築した。Fairlight CMI がユーザによって積極的に設計者の想定と異なる扱いを受けたことで、とくにサンプリングとシーケンスの機能の積極的な使用という点で、音楽文化に影響を与え、最終的にはそれを再構成することになった。

キーワード：フェアライト CMI、ドメスティケーション論、音楽技術の社会的構成、共構築

Title

The Acceptance of the Fairlight CMI in Japan and its Influence on the Japanese Music Scene

Name

SHI Xinran^{1*}, ² and SHIRABE Masashi³

Abstract

Technological advances have impacted musical practices since the emergence of mechanical sound technologies, which constitute the focus of sound technology studies. By analyzing a specific type of early digital synthesizers as a typical case of sound technology studies, the present study aims to reveal the acceptance and “domestication” process of the Fairlight Computer Musical Instrument (CMI) synthesizer in Japan as well as its influence on the Japanese music scene in the 1980s. Although its designers originally expected the Fairlight CMI to become a powerful digital synthesizer, sampling and sequencing are two features that its users are particularly interested in, reflecting its “interpretative flexibility” and users’ agency in the social construction of the Fairlight CMI, as observed in UK by Harkins (2015, 2016). However, the story of the Fairlight CMI is far from simple, as users’ motivation, usage, and perceptions vary significantly when employing the Fairlight CMI. This study explored the motivations and usage patterns of purchasers of the Fairlight CMI in Japan. Four well-known Japanese musicians and arrangers were taken as examples to explain how the Fairlight CMI has been used and viewed among users and how such usage patterns and perceptions have diverged from the original intention of its designers. The introduction of the Fairlight CMI into music culture also caused its users and audience to debate, rethink, and even redefine the aesthetics and traditions recognized as default in music of that era, which ultimately led to the reconstruction of music practices. As the Fairlight CMI was utilized in novel ways by its users, this influenced and reshaped music culture, especially in terms of the Fairlight CMI’s sampling and sequencing functions.

Keyword: Fairlight CMI, domestication theory, social construction of music technology, co-construction.

1 Introduction

In March 1982, a rich musician fascinated with electronic synthesizers⁴, 安西史孝 (Fumitaka ANZAI), introduced an advanced musical instrument into Japan but did not make its existence known to the wider community of musicians. At that time, ANZAI might not have realized that his introduction of this instrument would usher in a new chapter in the Japanese history of music technology.

The instrument ANZAI introduced in Japan was the Fairlight Computer Musical Instrument (CMI), developed by two Australian engineers in the late 1970s. Nowadays, the word “sampling” is widely known, even to ordinary non-enthusiast audiences, because we have been exposed to many songs produced using digital sampling technology. However, few listeners and musicians know that all digital sampling practices can be traced back to the Fairlight CMI. Recognized as the first digital sampler in music history, the Fairlight CMI has exerted a tremendous impact on the global music scene since its release in 1979.

As Harkins (2016) revealed in the history of the acceptance of digital samplers primarily in the UK, although later users of the Fairlight CMI emphasized its digital sampling and sequencing capabilities, its designers originally intended the Fairlight CMI to become a powerful digital synthesizer. However, its users redefined the usage so that it became celebrated as “the first sampler” in history, clearly diverging from the original intention of its designers. What then happened in Japan, where this Fairlight CMI was introduced at virtually the same time?

In the following sections, the Fairlight CMI is analyzed as a typical case of sound technology, while some of its most notable Japanese users are studied. Following the literature review in Section 2, Section 3 describes the social construction of the Fairlight CMI in detail, focusing on its most significant users in Japan. In Section 4, the influence of the Fairlight CMI on the Japanese music scene is described. In Section 5, a discussion and a conclusion are presented.

The present study emphasizes the technological aspect of the Fairlight CMI, its Japanese users, and relevant music scene in Japan at the time. The research method used in this study was based on a literature review, for which the empirical materials mainly consisted of historical documents, books, newspapers, magazines, and audio-visual materials. We also conducted online interviews with an important Fairlight CMI user in Japan.

2 Literature review

In this study, the Fairlight CMI is analyzed as a sound technology artifact, and the history of its acceptance in Japan and its influence on the Japanese music scene is revealed. To answer the questions raised above, relevant theories in the fields of history and sociology of technology are examined from the perspective of science, technology, and society (STS) research. Among theoretical approaches that have been used to study sound technologies are social construction of technology (SCOT) theory, domestication theory, cultural and media studies theories, and sound technology studies (for overviews, see Pinch & Bijsterveld 2004; 2012). These theoretical approaches focus on the process of interaction and mutual construction between the technology and users. Then, we approach the

above problems primarily with SCOT theory and domestication theory.

2.1 SCOT Theory

In 1984, Trevor Pinch and Wiebe E. Bijker proposed SCOT theory, based on a synthesis of sociology of science, the empirical program of relativism (EPOR) of sociology of scientific knowledge (SSK), and the science-technology relationship. They argued that the EPOR applied to SSK could also be analogized to sociology of technology, and that SCOT theory is an equivalent of the EPOR, extended to sociology of technology, thus rejecting traditional technological determinism and maintaining the anti-essentialist position of technology, which posits that technology itself has no core or essence (Sismondo 2007, pp. 105–106). This position argues that technology does not drive social development, but rather that society constructs technology, which is considered useful.

SCOT theory suggests that a historical account of the development of a particular technology and the resolution of related technological controversies should be divided into three stages, a process explained by Pinch and Bijker (1984) using the development of a safety bicycle as an example. In the first stage, there is a great extent of “interpretative flexibility,” a concept borrowed from the EPOR to describe the phenomenon in which the interpretation of technological objects and problems varies from one social group to another, with respect to the technological artifact. Thus, the development of a given technology is constructed by heterogeneous social groups, while there are many possible futures in the early stages of this development, which is in stark contrast to the previously believed linear progressive course of technological development. In the second stage, the multiple possibilities of technological development gradually contract into a specific form as the claims of different social groups are played out, while the interpretative flexibility gradually diminishes until reaching a final stabilization state, called “closure,” which marks the resolution of the technical controversy. In the third stage, the controversy is resolved, and the development of the technological object interacts with the broader social context. According to SCOT theory, a successful technology does not necessarily have an intrinsically superior design. Rather than being the cause of success, a better design is the result of success—the “superiority” or better design of a technology is itself constructed by relevant social groups (Sismondo 2007, p. 106).

Among heterogeneous social groups, SCOT theory emphasizes the importance of the group of “users,” which is a direct reflection of the shift of STS from focusing on “structures” to “actors” (Sismondo 2007, pp. 37–38). SCOT theory rejects technological determinism and the idea that users are passive recipients of technology, thereby emphasizing their agency, which is one of the central arguments of social construction theories (Oudshoorn and Pinch 2003).

Since Pinch developed SCOT theory, he has paid particular attention to the research field of sound, music, and musical instruments. In 1998, Trevor Pinch and Frank Trocco (1998) published a paper titled “The social construction of the early electronic music synthesizer,” in which they reviewed the technical history of the Moog synthesizer and used SCOT theory to explain its interpretative flexibility in its early development and how its usage was defined by different groups of users. In 2002, based on the aforementioned study, Pinch and Trocco published a book that proposed a historical account of the development of the Moog synthesizer from an STS perspective, laying the foundation for STS studies of music technology.

In Pinch's study of the Moog synthesizer, while focusing on the synthesizer's designer Robert Moog, he also investigated the different user groups of the synthesizer—pioneering artists, classical musicians, rock musicians, and composers—and their different attitudes toward the synthesizer. He demonstrated how, while the synthesizer provided users with new ways of creating sounds and composing, users, in turn, constructed the ultimate form of the synthesizer (Pinch and Trocco 1998). As Pinch puts it, in the study of STS for musical instruments, we need to “follow the instruments” and thus follow their users (Pinch and Bijsterveld 2012). Moreover, while focusing on users, detractors and non-users should also be considered, since both groups influence the social construction of the technology (Wyatt 2003).

2.2 Domestication Theory

Research methods from fields other than STS and those related to sound and music (e.g., musicology and history of music) should also be added to the methodological resources of sound technology research. Among them, “media studies” on sound storage and transducing media comprise an important approach to sound studies from the STS perspective, as the media of sound storage are of particular interest to the sociology of technology (Pinch & Bijsterveld 2012).

For example, as in cultural and media studies, what Roger Silverstone calls “domestication” (e.g., Silverstone et al. 1992) is crucial. Domestication describes the process by which new technologies go from being rejected or perceived as threatening and unfamiliar to becoming embedded in new cultural practices through their mass use in everyday life. Domestication is a two-directional process; that is, in the process of domestication, both the technological artifact and its users change. Additionally, different individuals' usage patterns might change the form and symbolic function of the technological artifact, which coincides with the idea of “co-construction” in STS theory. Domestication occurs in three ways: symbolic work (i.e., the user's construction of the symbolic value of the technology), practical work (i.e., the individual's use of the technology in everyday life), and cognitive work (i.e., learning to use the technology) (Oudshoorn and Pinch 2003).

Timothy Taylor, for example, applies the concept of domestication to analyze the integration of electronic music into the music scene in the 1960s and 1970s. In the 1960s, when electronic music was not yet widespread, the public typically associated electronic soundscapes with science fiction, the future, space, and other similar themes and considered them irrelevant to everyday life, while some people even resisted the use of such electronic sounds. However, through the active promotion of synthesizer users, led by Raymond Scott, Eric Siday, and Suzanne Ciani, the public gradually accepted electronic sound effects through their extensive use in commercials, with such sounds eventually being domesticated and integrated into music culture, becoming an integral part of contemporary music scene (Taylor 2012).

2.3 Theoretical Resources in STS

As mentioned above, theories in the field of sociology of technology, represented by actor network theory (ANT) and SCOT theory, emphasized the process of “co-construction” between human and technological artifacts, while

simultaneously rejecting the determinist and reductionist views about the autonomy of technological “progress” which were previously prevalent in technology studies (Shepherd and Devine 2015, pp. 299–300). That is, anti-determinist and anti-essentialist stances on technology were adopted in sociological studies of technology from the STS perspective. Indeed, technology, as is commonly perceived, does not just exist as a purely technological thing separate from society. Traditional technological determinism seems to divorce technology from society and assumes that it has an intrinsic logic of development that is independent of society. However, technology and society together form a “seamless web” in which technological and social factors are so closely bonded that they cannot be distinguished from each other. Once such facts are recognized, traditional technological determinism will not stand unchallenged (Bijker and Law 1997).

Equally significant, sociological theories of technology, led by SCOT theory, emphasize the agency of the “users” as a group of actors and their key position in the construction of technology. Technology is not what designers want, and no technology has single and fixed usage. Indeed, technology is being actively altered by users. While the design of a technology implies or limits its use, users can use it in their own ways. That is, both the user and technology are “co-constructive.”

3 The Acceptance and Construction of the Fairlight CMI in Japan

3.1 The Invention of the Fairlight CMI Series I

The Fairlight CMI originated at a turning point in synthesizer production: the transition from analog to digital. In 1975, two Australians, Peter Vogel and Kim Ryrie, founded the Fairlight company. During that time, Ryrie was acutely aware of the limitations of analog synthesizers, so he discussed this issue with Vogel. Together, they were eager to build their own digital synthesizers (Audio Media Magazine 1996). First, they turned to Tony Furse, a Motorola consultant, in 1976, aiming to build a chip-based digital synthesizer called QASAR M8 (Holmes 2010a). After several attempts, by 1979, Vogel and Ryrie successfully developed the Fairlight CMI and were eager to sell it to musicians. In the UK, famous musicians and producers such as Peter Gabriel, Kate Bush (with her synthesizer manipulator, Richard Burgess), Trevor Horn (with his collaborator J.J. Jeczalik), BBC Radiophonic Workshop, Thomas Dolby, Pet Shop Boys, and Art of Noise purchased this expensive instrument and became users of considerable significance. In the US, famous users, including Stevie Wonder and Herbie Hancock, purchased the instrument (Audio Media Magazine 1996; Holmes 2010b; Harkins 2020, p.17). However, the Fairlight CMI sold well in the UK, Germany, and Japan, but not in the US, apparently because the sheer size of the US made it difficult to sell and support the product (Fairlight Instruments 1981; Vail 1994, p.181). Some other units of the Fairlight CMI were purchased by professional recording studios and universities (Leete 1999).

The Fairlight CMI is generally regarded as the first commercially available digital sampler, although the primary intention of its designers was located in the use of digital synthesis to reproduce the sounds of acoustic instruments. Therefore, “users of the Fairlight CMI began to use it to sample the sounds of everyday life and create the sounds of new instruments.” (Harkins 2015)

The design of the Fairlight CMI was clearly ahead of its time⁵. It had a musical keyboard spanning six octaves with real-time control and capability of eight-note polyphony, together with a QWERTY keyboard, a CPU-based QASAR general-purpose computer, and a touch-sensitive screen with a light-pen (Audio Media Magazine 1996; Ellis and Beecher 1981; Fairlight Instruments 1983a). Regarding its software, the sounds generated by the Fairlight CMI were stored in eight voice cards, with each card having a memory capacity of 16 KB, while each unit of the 16 KB RAM was further divided into 128 segments (Grant 1984a). The system had another 64 KB of program RAM plus 16KB of video memory (Last.fm 2008). An eight-inch floppy disc can be used to store music samples and sequences in the memory of the instrument. The design team also provided preset sounds loaded onto two eight-inch floppy disks as a sound library (Harkins 2020, p. 20).

For the user interface on the graphic screen terminal, several “Pages” were designed to be compact and user-friendly⁶. For example, Page 6 was the Waveform Drawing Page, which allowed the user to directly draw or change the waveform of the desired sound. This was based on the theory of digital additive synthesis,⁷ while the synthesized sound was automatically calculated by the computer provided by the Fairlight CMI, which is an intuitive way to synthesize sound. Page 8 was the Sound Sampling Page to record sound samples. Lastly, Page 9 was the Music Keyboard Sequencer Page, which was used to record and playback musical sequences (Ellis and Beecher 1981; Fairlight Instruments 1983a; Leete 1999).

Of all the functions offered by Fairlight CMI, one function in particular saw widespread popularity among users while also establishing the place of the Fairlight CMI in the history of electronic musical instruments: its sampling capability. Sampling refers to the process of digitally recording analog sounds, which are then stored in memory (e.g., a floppy disk) for further manipulation (Vail 2014, pp. 31–33; Harkins 2020, p. 5). In the sampling process, analog audio signals are sampled via pulse-code modulation (PCM)⁸ and then converted into a digital binary format through an analog-to-digital converter. The samples thus become digital and are stored temporarily or permanently in digital memory. When played back, digital data passes through a digital-to-analog converter into a reconstructed analog audio signal emitted by an amplifier (Russ 2011, pp. 56–59).

With the Fairlight CMI, the user can theoretically sample any natural and acoustic sound via a microphone or tape, save the sample in the memory of a floppy disk, and then play it back at different pitches on the keyboard. The sampled sound can be further edited by mixing it with other sounds, whether natural or synthesized. The design team also provided a variety of preset tones and samples in its software memory for direct use by the manipulator (Fairlight Instruments 1983a).

By today’s standards, the sampling quality of the Fairlight CMI is indubitably crude: the sampling depth was 8 bits and the sampling rate was approximately 30 kHz, realized by a Motorola 6800 dual processor, together with a very short sampling duration of 1.5 seconds on average (Audio Media Magazine 1996; Leete 1999; Last.fm 2008). However, it was the Fairlight CMI that first introduced the concept of sampling into music production, making it the precursor of all subsequent computer-based digital samplers (Perone 2022, p. 215).

3.2 The Release of the Fairlight CMI Series II, IIX and III

After the release of the Series I in 1979, the Fairlight CMI was updated based on feedback from its users. For the Series II's release in 1982, Musical Instrument Digital Interface (MIDI) support was added, which made the Fairlight CMI compatible with a wider community of digital synthesizers (Last.fm 2008). Simultaneously, Vogel and Ryrice added the "Page R" sequencer, which they called a "The Real-Time Composer." A sequencer is a device that allows the user to generate and store control signals (called "sequences") to manipulate other instruments for automatic playback. Essentially, a sequencer is a computer that controls other instruments, like the role played by a personal computer in today's music production (Perone 2022, p. 219). By using Page R sequencer provided by the Fairlight CMI, a musician could record and edit a sequence in a similar way to an electronic drum machine, with eight tracks available for independent editing and up to 255 musical patterns at once (Leete 1999). Page R sequencer turned out to be more flexible than Page 9: Keyboard Sequencer Page (which did not allow further editing or quantization) and much easier to use than Page C: Music Composition Language Page (which required superb programming skills and was difficult for a musician to master). A sequence can be stored on a floppy disk with up to 50,000 notes (Holmes 2010a; Fairlight Instruments 1983a). Additionally, Page R sequencer introduced quantization⁹ and bar-cycle mode features, which became integrated into the default design of later sequencers (Perone 2022, pp. 121–122; Audio Media Magazine 1996; Gardner 2013).

By using a combination of various functions, musicians could even create and perform music from scratch with just one device, the Fairlight CMI, which was difficult to imagine at the time. For example, the combination of Pages 8, D, 6, and 7 allowed users to sample sounds, while the combination of Pages 9, C, and R could be used for sequencing (Holmes 2010a). This "all-in-one" instrument concept allowed users to independently perform various music production tasks, including synthesis, sampling, and sequencing, thus making the Fairlight CMI the foremost pioneer of modern digital audio workstations (DAW) (Leete 1999; Gardner 2013).

Around 1983, the Fairlight IIX was released as a patch version of the Series II, with its system memory expanded to 256 KB and SMPTE support added (Fairlight Instruments 1985a, p. 42; Fairlight Instruments. 1985b; Wiffen 1985). Subsequently, in 1985, the Fairlight Series III was released with 16-note polyphony and a more advanced sound card that recorded samples at 16-bit and 50 kHz (stereo)/100 kHz (mono) and played back at 200 kHz, with over 90 dB of dynamic range, which was sufficient to reach the CD standard¹⁰ (Audio Media Magazine 1996; Trask 1986; Elen 1986).

Of course, subsequent versions were more expensive: the Series II usually costs more than \$25,000, the Series III costs approximately \$40,000, and sometimes even more than \$100,000 (Holmes 2010a). The Fairlight CMI was even called the "Rolls Royce of synthesizers" at the time (Moran 2011). This made the Fairlight CMI an "elite instrument," affordable exclusively to wealthy musicians, which largely restricted its market. In fact, in the 1980s, most pieces of the Fairlight CMI were sold through acquaintanceship among musicians, rather than through retailing, while only about 300 units of the Fairlight CMI (plus the II and IIX series) were produced in total (Vail 1994, p. 177). Until 1981, only about 60 units of the Fairlight were sold in total, including 15 in England (Ellis and Beecher 1981). Similarly, by 1983, approximately 80 units of the Fairlight had been sold worldwide (Lemer 1983).

3.3 The Introduction of the Fairlight CMI into Japan

3.3.1 安西史孝 (Fumitaka ANZAI)

Japan advanced in terms of its electronic synthesizer industry in the 1980s. In the same decade, the Japanese music industry made a significant push into electronic instruments. Among such instruments' various users, 安西史孝 (Fumitaka ANZAI) was the first musician to introduce the Fairlight CMI into Japan. Born into a music family, ANZAI entered the Roland enterprise in the 1970s, where he was exposed to many advanced synthesizers, drum machines, and samplers. After hearing about the remarkable capabilities of the Fairlight CMI, ANZAI decided to travel to Australia to purchase it for himself. After purchasing one unit, ANZAI and three of his associates spent a week learning how to use this complex machine from the Fairlight employees in Sydney. Kim Ryrie even remembered that "some rich Japanese customers came to us with credit cards, willing to buy [our Fairlight]" (田中 2001, pp. 529–537). After ANZAI brought the Fairlight CMI back to Japan, the company ナニワ楽器 (NANIWA GAKKI) in Osaka became the official sales agent for the Fairlight CMI in Japan in 1982, with 松下電気貿易 (MATSUSHITA) being the distributor (Fairlight Instruments n.d.). In fact, NANIWA GAKKI was willing to introduce some types of advanced instruments from abroad, with the Synclavier and the Fairlight CMI being the main candidates. Finally, NANIWA GAKKI became the official distributor of the Fairlight CMI in Japan. Simultaneously, it also imported other electronic instruments into Japan, such as the Simmons (electronic drums) and E-mu Emulator II (digital sampling synthesizer) (田中 2001, pp. 547–548).

Subsequently, wealthy Japanese musicians purchased the instrument, marking a prelude to the popularization of the Fairlight CMI and the concept of sampling in Japan. According to 山本隆彦 (YAMAMOTO Takahiko), a friend of Ryrie, over 20 units of the Fairlight CMI Series II and IIx, and about 30 units of Series III were sold in Japan. The first Fairlight CMI Series II was purchased by Panasonic and the second by ANZAI, as the leader of his band TPO. Other purchasers included 日本大学 (Nihon University) and famous musicians such as 東海林修 (Osamu SHOJI), 富田勲 (Isao TOMITA), 矢島賢 (Ken YAJIMA), 船山基紀 (Motoki FUNAYAMA), 坂本龍一 (Ryuichi SAKAMOTO), 久石譲 (Joe HISAISHI), and 林哲司 (Tetsuji HAYASHI) (田中 2001, p. 548).

In March 1982, ANZAI brought the Fairlight CMI back to Japan but did not make its existence known to the public. Instead, it was kept in a studio for internal use. At first, ANZAI used the Fairlight CMI to produce karaoke versions of Japanese pop songs; later, orders for TV commercials and requests from record companies increased. In 1981, ANZAI created the original soundtrack for the cinema version of the hit animation うる星やつら (URUSEI YATSURA), which made him famous among soundtrack musicians (田中 2001, pp. 537–538).

In 1983, ANZAI formed a techno pop band called TPO and participated in the opening ceremony of the Tokyo Music Festival (東京音楽祭). Soon after, they made their official debut as a techno-band through CBS SONY. At that time, SONY had just released its new CD player. Since TPO was a purely computer-based electronic band featuring the Fairlight CMI, its aesthetics matched SONY's digital CD player and thus naturally became the image that SONY used to promote its CD player until the late 1980s (田中 2001, pp. 538–539).

3.3.2 船山基紀 (Motoki FUNAYAMA)

FUNAYAMA was the second musician to purchase the Fairlight CMI and introduce it into the Japanese music scene (船山2019, p. 150). FUNAYAMA was a pop music arranger active from the 1970s to 1980s. He studied pop music arrangement at the YAMAHA Music Promotion Association (ヤマハ音楽振興會) in his early years, and later entered the pop music scene around 1974 (船山 2019, p. 341). In 1981, he travelled to the US, where he became acquainted with the Fairlight CMI, the most advanced digital synthesizer at that time. Hence, he decided to introduce it to Japan (船山 2019 pp. 147–148).

In his autobiography, published in recent years, FUNAYAMA recalled that during the 1980s, electronic music had become increasingly popular in European and American pop music, so the composers with whom he worked had felt a strong necessity to introduce a more advanced electronic synthesized sound into 歌謡曲 (KAYOKYOKU; i.e., Japanese popular music). Consequently, FUNAYAMA actively introduced the Fairlight's sound effects into KAYOKYOKU, starting with his work on compositions by 筒美京平 (Kyohei TSUTSUMI), producing several best-selling singles and albums from 1984 until the late 1980s. In several songs, FUNAYAMA deliberately used the Fairlight CMI to convey “cosmic,” “future,” and “science fiction” themes, believing that the sharp sounds produced by sampling with the Fairlight CMI (船山 2019., pp. 150–152).

As a pioneering user of the Fairlight CMI, FUNAYAMA was a pure pop music arranger. When working on compositions for KAYOKYOKU, he faced a lack of understanding from some musicians. Some thought that since he introduced such an advanced instrument, he should use it to make more avant-garde and experimental music, so why did he insist on using the Fairlight to arrange pop music? In this regard, he never considered his works on KAYOKYOKU to be inappropriate (Oricon 1984, p. 10). He believed that he had always been producing songs from the stance of a pop song writer; thus, he maintained that if he were to continue to use the Fairlight, he would receive more orders from the producers of pop singers (船山 2019, pp. 152–153). This proved to be true, as many producers of pop singers later tied him to the sound of the Fairlight, believing that “FUNAYAMA's sound is the very sound of the Fairlight CMI,” and thus he received an increasing number of orders for popular songs (ibid., p. 156). He soon attained massive success in the mid- and late-1980s, eventually becoming the second best-selling arranger in Japan to date.

However, FUNAYAMA was also aware of the limitations of the Fairlight CMI, such as the difficulty in achieving some characteristic sounds from analog synthesizers. Simultaneously, the unique sound of the Fairlight which was very “thin” in the high range and had considerable “音圧” (sound pressure) in the low and mid ranges, made it suitable for “explosive” and short percussion sounds such as “orchestra hit” (船山 2019, pp. 153–156). Additionally, the use of electronic instruments such as the Fairlight CMI required inordinate time investment. For the songwriting community, which worked at an extremely quick pace in the 1980s, FUNAYAMA's work was very intense (船山 2019 pp. 153–156).

One of the authors had the opportunity to interview FUNAYAMA via email and asked him several questions regarding his views on the Fairlight CMI and its usage. FUNAYAMA stated that he used the Fairlight CMI in almost all of his works from 1984 to the late 1980s, together with other analog and digital synthesizers. In the following lines, an interview with FUNAYAMA is presented:

(1) How would you describe the sounds of Fairlight CMI? For example, are the sounds sharper or more “crystalline” compared to traditional analog synthesizers or other digital synthesizers at that time?

In my private impression, indeed Fairlight sounds sharp. When I first bought Fairlight in 1982, the sampling rate [sic]¹¹ was still only 8-bit (it became 16-bit just after that). Together with the low resolution and extremely short sampling time, the sampled timbres were rough and harsh, so they matched rock and funk music very much which required strong beats. Fairlight would create booming and blasting sounds easily, and instead it did not fit tender and soft songs.

Regarding the utilization of Fairlight, I was personally influenced by Art Of Noise that compared to musical tones, I tended to use Fairlight to create percussion beats more frequently. Despite some preset sounds that Fairlight has offered like Grand Piano and Strings, I could not merely use these preset sounds to create great arrangements. Moreover, although Fairlight had offered functions like voice stretch and loop, I seldom used these functions.

(2) Did you frequently use the preset timbres? (For example, the famous “ORCH5” as a typical sound from the Fairlight.) Or, did you synthesize new timbres by yourself or other programmers?

As said above, it was not realistic to program or synthesize new timbres by myself due to the technical restriction of Fairlight. Therefore, the method to enlarge the type of sounds was to sample from short sounds in reality. Concerning the preset sounds, I used the Orchestra Hit sound very often, but other preset sounds were not usually applied.

(3) Between “digital synthesis” and “digital sampling,” which function do you believe to be more important and useful in the case of Fairlight CMI? Which function did you use most frequently?

It's without doubt that Fairlight CMI is purely used as a 'sampling machine' instead of a synthesizer.

(4) I got to know that you had arranged J-pop songs using Fairlight as early as 1984. So, do you know how did the singers/record producers/the audience feel the sounds at the very beginning stage when electronic sounds were still rare in pop music scene?

No matter in the past or in the present, I believe that one must continue to pursue new sound in order to produce hit songs. As in the 1980s, indeed Fairlight sounded very new and shocking, so that I believe to have made special efforts to produce hit songs by using the Fairlight. Such sound must have shocked the music industry and music scene at that time, so that the request to me increased from that time on with a wider audience getting used to those sounds.

(5) Did you consider the sampled sounds to be human-like or machine-like?

In the 80's I didn't recognize the need for them to be human sounds. This is because YMO and other techno sounds and computer music were all the rage. As I said before, the sampling time at that time was very short, it was difficult to sample beats as it is now, and only short single sounds could be sampled. (As you know, now that computers are getting better, it's easy to program them as if they were played by humans.) So I was trying to create a mechanical sound that was previously unthinkable in the 80's. Even in the 80's, there was music that required human programming, so I tried to program as humanly as possible. However, I think that computers such as Fairlight and MC-4¹² at that time could not exceed human performance. Therefore, I think it was inevitably oriented toward the pursuit of mechanical sound.

(6) Could Fairlight CMI be used in live performance? Or was it a studio-only instrument?

Sometimes I rent my Fairlight Ilci to the artist [C-C-B] for their live performance. But just a decoy. Fairlight was switched on, no audio cable was connected and keyboard player played Fairlight, and obviously no sound was heard. Just as a performance.

Yes, Fairlight was 'studio-only' instrument. If You want use Fairlight in your live performance, you can set Fairlight just a few songs. 'Cause loading samples from disk took time. Very slow! Therefore, it is extremely difficult to play two or more songs in a row. As you might think, artists around this time used karaoke for this kind of music.

(7) When you first heard of the sampling function of Fairlight CMI, how did you feel over it?

Sampling is not always better than synthesis, (perhaps) because it just produced an imperfect copy of already existing sounds and could not create new timbres.

Hence, FUNAYAMA may have preferred the sampling and Page R sequencing function provided by Fairlight CMI, which is similar to other users (See Q&A (3)).

3.3.3 坂本龍一 (Ryuichi SAKAMOTO)

SAKAMOTO was a world-renowned musician, recognized especially in the field of soundtrack music, who passed away this year (2023). He pioneered experimental electronic music in Japan in the 1980s. In 1984, he finished his new album called 音楽図鑑 (ONGAKU ZUKAN) composed using the idea of “自動筆記” (automatic writing, i.e., psychography), marked by a distinct tendency toward minimalism (リットー・ミュージック 2015, p. 13).

In the documentary Tokyo Melody, it can be clearly seen that SAKAMOTO had the Fairlight CMI in his studio. In the mid to the late 1980s, he made extensive use of the Fairlight CMI, particularly its sampling and sequencing functions, in his compositions (Lennard 1985). Many recordings of the album ONGAKU ZUKAN were completed as early as 1983. However, after purchasing the Fairlight CMI, he made considerable efforts to re-record all tracks using the Fairlight CMI. According to him, the strong capacity of the Fairlight CMI lies in its conceptualization as an “integrated workstation,” which allows the musician to create music from nothing with only one machine providing

sampling and sequencing functions (リッター・ミュージック 2015, pp. 14–18).

Concerning the sound of the Fairlight, SAKAMOTO believed that although the sample depth of 8 bits is low by today's standards, such “cheap” sound was what made the Fairlight unique, which the art pop and new wave band Art of Noise exemplified in their works. The timbres of the Fairlight CMI can be described as “plastic, artificial, and virtual” in tone. Therefore, he did not like using the Fairlight to mimic real sounds. Rather, he sought to create mechanical, artificial, and virtual music that would highlight the strengths of the Fairlight CMI. He was not convinced that we would get to the stage of “pure digitalized” music in the 1980s. On the contrary, he believed that acoustic instruments such as the piano would still be widely used and that they would never be replaced by digital electronic instruments (リッター・ミュージック 2015 pp. 14–18).

The Fairlight CMI was used extensively in the album ONGAKU ZUKAN. For example, in the song Tibetan Dance, SAKAMOTO sampled the sound of a Tibetan lute (Damyen) using the Fairlight; in Replica, he sampled sounds from a typewriter and a glockenspiel; in the song 旅の極北 (“Travel to the Extreme North”), he sampled the sounds of kick and snare drums; meanwhile, in M.A.Y. IN THE BACKYARD, he used the famous orchestra hit sound; in both Paradise Lost and Self Portrait, the famous SARARR sound was used (リッター・ミュージック 2015 pp. 20–26).

In particular, SAKAMOTO loved the percussion beats generated by the Fairlight CMI, like those used by Art of Noise. He really enjoyed the sounds of their drumbeats, so he decided to emulate them. Another reason he valued the Fairlight CMI was that he thought he could escape the limitations of traditional equal-tempered music and create music in his own style, such as gamelan music that included a sort of pentatonic scale. In another version of Ma Mère l'Oye, he used the Fairlight CMI purely as a sampler. As mentioned earlier, although the depth of the 8-bit samples was terrible for music technicians, he preferred the “bad and rough sound” produced by the Fairlight and was quite excited. Thus, the “cheap” sound of the 8-bit samples became an exciting factor thereafter (リッター・ミュージック 2015 pp. 27–31).

3.3.4 富田勲 (Isao TOMITA)

Like SAKAMOTO, TOMITA is celebrated around the world, mainly as a master of electronic classical music. However, when samplers, such as the Fairlight CMI, were first introduced in the early 1980s, he did not share the excitement of other musicians. On the contrary, he did not recognize the necessity for samplers merely serving as a “substitute for the orchestra.” He did not want to reproduce existing orchestral sounds with samplers; instead, he searched for a new sound that he could manipulate freely according to his imagination (田中 2001, p. 171). This suggests that there were at least some individuals like him in the music scene at the time, and their identity as “non-users,” or even “detractors,” of this new technical artifact, deserves special attention. This controversy caused by the Fairlight CMI is discussed in the following section.

4 The Impact of the Fairlight CMI on the Japanese Music Scene

As discussed above, ANZAI was the first purchaser of the Fairlight CMI, which led to its introduction in Japan in the early 1980s. Subsequently, rich Japanese musicians purchased the Fairlight CMI. As these musicians utilized the Fairlight extensively, the audience became familiar with the Fairlight's sounds, marking the domestication of the

Fairlight CMI in the Japanese music scene. Simultaneously, the Fairlight's sampling and sequencing functions, which its users frequently employed, significantly altered the way music was produced, how musicians and audiences responded to such digital music, and how some critical concepts in music were perceived.

This section reviews the adoption and domestication of Japanese musicians and audiences, followed by a description of the influence of the Fairlight CMI on Japan's synthesizer industry and music production.

4.1 The Popularization of Fairlight Sounds in Music Production in Japan: The Case of “orchestral hits”

Perhaps the Fairlight CMI's clearest impact on the Japanese music scene is the sheer popularity of many of its sounds, which has become widely recognizable to the Japanese public since the mid-1980s because of the massive use of the Fairlight synthesizer's sounds and timbres. Let us begin this discussion with the most famous sound that the Fairlight CMI helped popularize—namely, the “orchestra hit.” The orchestra hit refers to a series of short and percussive-like sounds (e.g., ORCH2, ORCH5, TRIAD, etc.) provided by the Fairlight's designers as presets loaded onto its sound library (Brockhaus n.d.). The original “orchestra hit” was in fact sampled from a clip of the performance of Stravinsky's “the Firebird.” However, it was made famous by DJ Afrika Bambaataa in his hip-hop hit Planet Rock released in 1982, in which the sampled orchestra hit was frequently mashed into the dance track. Since then, many musicians have extensively used orchestra hit sounds in their songs, particularly black musicians, in synth funk and hip-hop music, and the popularity of orchestra hit continues to this day (Fink 2005).

In addition to the most famous orchestra hit, many other Fairlight sounds were widely used in popular music, such as the ARR1 sound (i.e., SARARR; a “cold” human voice-like sound with low resolution), as well as the “breaking glass” sound, which was originally sampled by Kate Bush, aided by her programmer Richard Burgess (Music Musings & Such 2020; Harkins 2020, pp. 30–31).

In the case of Japan, unsurprisingly, the Fairlight CMI's users also used this famous orchestra hit sound, including SAKAMOTO, in his album ONGAKU ZUKAN (together with the ARR1 sound) mentioned in Section 3. FUNAYAMA also used the recognizable orchestra hit sound in many of his works, such as the impressive intro in 仮面舞踏会 (KAMEN BUTOKAI), released in late 1985 and performed by 少年隊 (SHONENTAI).

After the advent of the MIDI standard, “orchestra hit” was included in the General MIDI Sound Set 1, reflecting the popularity of “orchestra hit,” which the Fairlight CMI first incorporated. Since then, many subsequent MIDI instruments, including sample-based digital synthesizers and sound modules—mainly developed by Japanese manufacturers such as Roland, YAMAHA, and KORG—incorporating “orchestra hit” into their synthesizers, including the KORG N1R, Roland SC-88, and YAMAHA TG500 sound modules (Free Wave Samples 2015).

In the 1990s, countless video games and arcade games released by Japanese companies, such as TAITO and KONAMI, adopted the “orchestra hit” sound as a sound effect in their games. Therefore, we are frequently exposed to several types of “orchestra hit” generated by different digital samplers and synthesizers, all of which can be traced back to the original sample by the designers of the Fairlight. These sounds have been promoted by Japanese pop music arrangers, synthesizer manufacturers, and game developers. Thus, the orchestra hit has become a “cult sound,” enjoying equal fame as other “cult sounds” such as the E.P. sound from the YAMAHA DX7 and the hand clap and cowbell sounds from the Roland TR-808 (Brockhaus n.d.).

Table 1. Hit Songs Arranged by FUNAYAMA Using the Fairlight CMI (Oricon 1997)

Year	Hit Songs Arranged by FUNAYAMA Using Fairlight CMI	Highest in Oricon
1985	C-C-B “Romantic が止まらない ”	Single #2
1985	少年隊 “ 仮面舞踏会 ”	Single #1
1986	中山美穂 “ ツイてるねノッてるね ”	Single #3
1986	中山美穂 “WAKU WAKU させて ”	Single #3
1987	少年隊 “ABC”	Single #1
1988	田原俊彦 “ 抱きしめて TONIGHT”	Single #3
1989	Wink “ 寂しい熱帯魚 ”	Single #1

4.2 The “Fairlight 歌謡 (KAYOU)” that Swept the Japanese Popular Music Scene

As discussed in Chapter 3, Japanese purchasers of the Fairlight CMI used this expensive instrument for different genres of music throughout the 1980s. Through the extensive use of Fairlight sounds, Japanese popular music audiences in the 1980s gradually became familiar with the cold, sharp, and, in most cases, sample-based digital soundscapes of the Fairlight CMI. In Japan, although Fairlight sounds can be heard in all genres of music, including pop, rock, ambient, and avant-garde, as well as in movies and commercials, it is in the world of popular music that the Fairlight sounds have affected the most. This is because popular music has the widest audiences.

During the mid-1980s, the Fairlight’s sounds were widely incorporated into many hit songs performed by the most famous superstars in the 1980s, mainly attributable to FUNAYAMA, who is now celebrated as the first person to introduce this instrument into the Japanese pop music scene as early as 1984. In our personal interview with FUNAYAMA via e-mail, he elaborated on how he used the Fairlight CMI in some of his major works, following his introduction of the Fairlight in 1984 until the late 1980s, as shown in Table 1, and the following recollection of FUNAYAMA from a personal interview with FUNAYAMA via e-mail.

C-C-B さんの「Romantic が止まらない」

I recorded Fairlight such as Drums, Percussions using with Fairlight’s music sequencer 「PAGE-R」. Drums sounds like Kick, Snare, HiHats, and other percussion were all originally sampled by me.

Here’s 「PAGE-R」 picture. I used this light pen.

中山美穂さんのアルバム「EXOTIQUE」、シングル「ツイてるねノッてるね」

These songs are totally same as「Romantic が止まらない」.

Fairlight was recorded as Drums, Percussion.

Regarding「ツイてるねノッてるね」, first of all, my friend arranger 大村雅朗 started this project. But one day

he asked me to finish this song. I didn't know why even now. So this song's arranger were two.

少年隊さんの「ABC」…「仮面舞踏会」…

Also I used Drums, Percussions. And from the late 80's, I began to use brass sound mixed with Fairlight CMI preset sound + Roland Jupiter-8 (analog synth.) + Oberheim OB-8 (analog synth.).

「仮面舞踏会」

Definitely, needless to say, from very beginning, [orchestra hit] is heard.

This musical idea is clearly influenced by "YES- Owner Of A Lonely Heart."

Of course, other Drums, Percussions, as well.

「抱きしめて TONIGHT」

Like others, Drums, Percussion, mixture Brass sound.

ウインクさんの「淋しい熱帯魚」

Drums, Percussion, mixture Brass sound.

FUNAYAMA produced gorgeous and catchy tunes such as “テクノ歌謡” (Techno-KAYOKYOKU) from 1984 to 1985. Further, as early as 1986, he began to produce “和製ユーロビート歌謡” (Japanese Eurobeat Pops) which refers to Eurobeat songs exclusively produced by Japanese composers and arrangers. At that time, early electronic dance music including the Hi-NRG, Italo disco, and early Eurobeat genres was popular in the Western world and was just about to sweep the Japanese music scene. Featuring the Fairlight CMI as his “ace card,” FUNAYAMA and his collaborator TSUTSUMI became pioneers of Japanese Eurobeat, comparable to the legendary British Hi-NRG producer team Stock-Aitken-Waterman.

4.3 The Impact of the Fairlight CMI on the Japanese Synthesizer Industry

In addition to music production, the advent of the Fairlight CMI, especially its sampling function, significantly encouraged the Japanese synthesizer industry to make its own samplers and digital audio workstations. As the first digital sampler in the synthesizer industry, the Fairlight CMI undoubtedly promoted other synthesizer manufacturers to make their own samplers. After all, the concept of sampling is not complicated, which soon led to the emergence of competitors of the Fairlight CMI.

Developed in 1974–1975 by New England Digital, Synclavier used FM synthesis long before YAMAHA DX7, which truly popularized the FM synthesis technique after 1983. Later, Synclavier became also a computer-based integrated workstation, providing synthesis, sampling, and other functions, like the Fairlight CMI (Holmes 2008, p. 265).

However, it was not until E-mu Systems introduced the Emulator digital sampling keyboard that most musicians could afford a sampler. Inspired by the sampling technique of the Fairlight CMI, the Emulator was regarded as a cheaper version of the Fairlight (Vail 1994, pp.183–184). In 1981, the Emulator was the first affordable sampler, with a cost of

approximately \$10,000 (which was still highly expensive), at a time when only the Fairlight CMI and the Synclavier were available on the market (ibid., p. 182; Gilby 1987).

Simultaneously, the development of drum machines witnessed the adoption of sampling technology. In 1980, Roger Linn developed the LM-1 sample-based drum machine and released the famous LM-2 (i.e., the LinnDrum¹³) in 1982 (Vail 1994, pp. 219–222). The sample-based percussion beats of the LinnDrum sounded realistic and thus became widely used in popular music during the 1980s (e.g., Prince, in particular, used it considerably), especially in synth pop, Hi-NRG, and Eurobeat songs, making it one of the most important drum machines (Brett 2020).

4.4 Japanese Manufacturers of Samplers

Following the introduction of cheaper samplers, led by the Emulator, the development of samplers entered the “second generation,” when makers realized that there was a mass market longing for cheaper samplers. It was in this context of early samplers, including the Fairlight CMI, the Emulator, and the LM-1, that Japanese companies began to make their own samplers and gradually took over the sampler market. The LMD-649 was the first sampler created in Japan, developed by 松武秀樹 (Hideki MATSUTAKE) and two other engineers in 1981; it was mainly inspired by the sample-based drum machine LM-1, developed by Roger Linn. The LMD-649 was soon used in albums by YMO and the techno-band Logic System, with MATUTAKE as the manipulator (田中 2001, pp. 494–495).

Since the Fairlight CMI and the Synclavier were very expensive, Japanese manufacturers aimed to create cheaper samplers. For example, the Japanese manufacturer AKAI developed many types of samplers, including the AKAI S612, AKAI S700/X7000, and AKAI S900, which are much cheaper (from around 160,000 to 400,000 JPY) and aimed at the mass market (Gilby 1987). Another manufacturer, Casio, also had the chance to develop cheaper samplers exclusively for the mass market, such as the Casio SK-1 in 1985 (Holmes 2008, p328).

In terms of drum machines, after the Roland TR-808—widely acknowledged as the most important drum machine in history—was released in 1980, Roland developed another drum machine, the TR-707, in 1985. At this time, all drumbeats were generated via digital sampling, indicating the widespread use of sampling technologies among Japanese manufacturers (Vail 2014, p. 85).

In 1987, Roland released another famous synthesizer, the Roland D-50, which was one of the best-selling synthesizers in the 1980s, with nearly 100,000 units sold. The Roland D-50 uses a special method to synthesize its timbre, called linear algorithm synthesis; however, it essentially combines digital sampling (playback) and digital (subtractive) synthesis (Vail 2014, p. 53). Therefore, the landmark set by the Roland D-50 was partially based on digital sampling, which also originated from the Fairlight CMI.

Soon, Japanese manufacturers gradually took over the market of digital synthesizers and samplers, with Roland, YAMAHA, and KORG leading the global trend in the rising digitalized synthesizer industry. In fact, by 1985 when Fairlight released the Series III, samplers were no longer a novelty. A review in 1986 stated that “But catch up they have, and the Series II is now being challenged on all sides by cheaper sampling keyboards and MIDI-linked computer/sampler/sequencer combinations” (Trask 1986). Another review in 1987 stated that “At this time, the Fairlight Series II still dominated the professional recording studios and was the de facto standard on many chart singles. Technically, it started to fall behind as its once state-of-the-art 8-bit samples began sounding a little ‘muddy’

when compared to those of the newer instruments” (Gilby 1987).

By the mid-1980s, cheaper samplers, mostly manufactured by Japanese companies, had flooded the synthesizer market. AKAI, Casio, and Roland samplers had considerable success and even challenged the Fairlight and the Synclavier—the “first generation” samplers that were too expensive. Kim Rylie, the designer of the Fairlight CMI, stated in 1987 that “Ironically, it was Japan’s entry into the business computer market which prompted Fairlight to phase themselves out of that area, feeling it would no longer be profitable for them” (Trask 1987). Finally, cheaper samplers (mainly manufactured by the Japanese) were able to replace the Fairlight CMI in the synthesizer industry in the late 1980s.

4.5 The Birth of the term “打ち込み (UCHIKOMI)” in Japan

Another remarkable feature of the Fairlight CMI was its Page R sequencing function. However, in terms of sequencing, the Fairlight CMI was not a pioneering instrument, unlike sampling. Before the Page R Sequencer was offered by the Fairlight CMI in 1982, sequencing had been playing an important part in musical practices, though music pre-programmed by sequencers was not popularized until the epoch-making digital sequencer Roland MC-8 was released in 1977 (while the more advanced version, the MC-4, was released in 1981), several years earlier than the Fairlight CMI’s Page R Sequencer in Series II (田中 2001, p. 327). The Roland MC-8 had a large memory capacity of 16 KB for storing up to 5,300 notes, which allowed musicians to pre-record a whole piece of music prior to music production or live performances for the first time. During playback, the operator simply pressed a key and the entire sequence could be played automatically (Perone 2022, pp. 219–220; Vail 1994, pp. 216–218).

However, it was extremely slow to program the MC-8. Usually, a sequence of up to one minute in length took one night to program (田中 2001, p. 338; p. 350). Due to the required time investment as well as the complexity of programming the sequencer, there appeared an entire new job that differed from that of recording engineers, namely, manipulators or operators in Japan. Such programming work was called “打ち込み (UCHIKOMI)” (programming) in Japan (田中 2001, pp. 251–252). Since the late 1970s, the concept of UCHIKOMI was domesticated in the Japanese music scene and ultimately became a standard term for “Desktop Music (DTM) production” in Japan. In the mid-1980s, compared to America—where musicians liked to play by themselves (手弾き, TEBIKI) when producing a pop song—in Japan, UCHIKOMI (i.e., pre-recorded sequences) still remained the main method of production in pop music (田中 2001 p. 526). FUNAYAMA, for example, usually had two manipulators helping him when he used the Fairlight CMI (船山 2019, p. 155).

From the mid-1980s to the 1990s, with MIDI sequencers entering the mainstream, digital sequencers were further adopted in Japan. After the popularization of PCs, sequencers were finally incorporated into the computer and became an inseparable part of modern DAWs (Digital Audio Workstations) (田中 2001, p. 525; Perone 2022, pp. 219–220).

4.6 Japanese Manufacturers of DAWs

Besides being the first sampler and a powerful sequencer, the Fairlight CMI was also one of the first “integrated

workstations,” along with the Synclavier, to define the concept of DAW, which combines synthesis, sampling, and sequencing functions together, providing the capacity to “record, edit, and synchronize multiple tracks of music input” (Holmes 2008, p. 278).

In 1988, the Japanese manufacturer KORG released the epoch-making computer-based digital workstation KORG M1, combining digital sampling, digital synthesizing, sequencing, a drum machine, and an onboard display in a single instrument, marking the complete acceptance of sampling technology, as well as the concept of DAW, by most musicians (Holmes 2008, p. 268). Approximately 250,000 units of the KORG M1 were sold, making it the best-selling synthesizer of all time, surpassing the legendary YAMAHA DX7 (Vail 2014, p. 124). The sampling function of the KORG M1 was clearly a continuation of the Fairlight CMI, but it was much cheaper. The PCM sample-based workstation KORG M1 was so popular in Japan that it led to the term “PCM 音源” (sample-based sounds) being domesticated into the Japanese music scene from the late 1980s onward (谷口 et al. 2015, pp. 211–212).

In conclusion, in response to the growth of sampling technology and the emergence of the workstation concept (first introduced by the Fairlight CMI), Japanese manufacturers began to develop their own samplers, sample-based drum machines, and DAWs in the mid-1980s, and eventually took over the sampler market and became the dominant force in the new digital synthesizer industry, a legacy that continues until now (Pinch and Bijsterveld 2003).

4.7 A Timetable Demonstrating the Development of Fairlight CMI

Discussed above are the major effects of the Fairlight CMI on the Japanese music scene since its introduction in the early 1980s. To make it easier to comprehend, Table 2 displays a timetable of the major events regarding the development, acceptance, and impact of the Fairlight CMI listed in chronological order.

Table 2. The Development of the Fairlight CMI and Related Events (Last.fm 2008)

Year	Development of Fairlight CMI	Relevant Events and Landmarks
1976	- QASAR M8 digital synth developed	
1977		- Prophet-5 polyphonic analog synth; - Roland MC-8 digital sequencer
1978		- Synclavier I digital workstation
1979	Fairlight Series I released with: - 8-voice polyphony, - digital additive synthesis, - being the first digital sampler ever, - 8-bit @ 16kHz sampling	

1980		<ul style="list-style-type: none"> - LM-1 sample-based drum machine; - Roland TR-808 drum machine; - Synclavier II digital workstation
1981		<ul style="list-style-type: none"> - E-mu Emulator digital sampler; - Roland MC-4 digital sequencer; - LMD-649 sampler developed
1982	<p>Fairlight Series II released with:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 8-voice polyphony, - Page R Sequencer added, - MIDI support added, - 8-bit @ up to 30kHz sampling 	<ul style="list-style-type: none"> - 安西史孝 brought the first Fairlight CMI back to Japan; - NANIWA GAKKI became the sales agent of Fairlight CMI in Japan; - LinnDrum LM-2 sample-based drum machine; - Synclavier II added sampling
1983	<p>Fairlight Series IIx released with:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 8-voice polyphony, - SMPTE support added, - 8-bit @ up to 30kHz sampling 	<ul style="list-style-type: none"> - YAMAHA DX7 digital synth with 200,000-unit sales (FM synthesis); - MIDI standardized
1984		<ul style="list-style-type: none"> - 船山基紀 became a major player in the pop music scene of Japan with the Fairlight
1985	<p>Fairlight Series III released with:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 16-voice polyphony, - CAPS Sequencer added, - 16-bit @ 100kHz (mono) & 16-bit @ 50kHz (stereo) sampling 	<ul style="list-style-type: none"> - Roland TR-707 sample-based drum machine; - AKAI S612 digital sampler; - Casio SK-1 digital sampler
1986		<ul style="list-style-type: none"> - AKAI S900 digital sampler
1987		<ul style="list-style-type: none"> - Roland D-50 digital synth with 100,000-unit sales (LA synthesis)
1988		<ul style="list-style-type: none"> - KORG M1 digital workstation with 250,000-unit sales (PCM synthesis)

5 Discussion and Conclusion

5.1 Usage of Fairlight CMI against the Intention of Its Designers

Many Japanese Fairlight users and purchasers often used the instrument against the expectations of its designers as happened in the UK (Harkins 2016). The Fairlight CMI, which was intended by its designers to be a “digital

synthesizer,” is today universally acclaimed as the first “digital sampler” in history. However, neither Vogel nor Ryrie focused on its sampling function, and Ryrie even considered such sampling function as “cheating.” Recalls Ryrie:

We wanted to digitally create sounds that were very similar to acoustic musical instruments, and that had the same amount of control as a player of an acoustic instrument has over his or her instrument. Sampling gave us the complexity of the sound that we had failed to create digitally, but not the control we were looking for. We could only control things like the attack, sustain, vibrato, and decay of a sample, which was a very, very severe limitation of the original goal that we had set ourselves. We regarded using recorded real-life sounds as a compromise - as cheating - and we didn't feel particularly proud of it. (Audio media magazine 1986)

Although what the designers greatly valued was the Fairlight's additive synthesis capability to synthesize new tones, its Japanese users, like their British counterparts, did not follow the original intentions of its designers very much. Most users in its important markets considered sampling and sequencing to be its most powerful features. Soon after, designers realized that most purchasers preferred the sampling function to the additive synthesis function. Subsequently, the Fairlight IIx's brochure soon ramped up the promotion of this feature with a slogan clearly printed on the first page: “[You can create] ANY SOUND in theory AND in practice [with Fairlight¹⁴].” Another advertisement in the February 1982 issue of Keyboard magazine described the Fairlight CMI as an “Orchestra for sale?” using a picture of a real orchestra, again emphasizing the Fairlight's capacity to emulate real sounds through sampling.¹⁵

5.2 Japanese Users' Views and the Construction of the Fairlight CMI

5.2.1 Users' views on sampling sounds of the Fairlight

The sampling function of the Fairlight is particularly popular among the users. However, there remains a difference in opinions among users regarding sampled sounds. The Welsh rock musician Blue Weaver believed that sounds sampled by the Fairlight CMI sounded better than the original sounds (Electronic Soundmaker 1983). FUNAYAMA was aware that sampled sounds are not necessarily better suited for music than synthesized sounds; in his view, the sounds sampled by the Fairlight are only suitable for percussion beats and rhythmic music and not for ballads. Conversely, TOMITA did not consider the need for sampled sounds. In his opinion, synthesizers should be used to create entirely new sounds rather than poor imitations of real sounds.

5.2.2 Hi-Fi and Lo-Fi Sounds

Specifically, we observed two groups of musicians employing different auditory modes, longing for Hi-Fi and Lo-Fi. With regard to the rough sound of the Fairlight, manipulators such as ANZAI were not satisfied with such rough sound quality, so they bought the Fairlight Series III as soon as possible; however, there were also people who preferred such rough qualities. For instance, SAKAMOTO used the Fairlight precisely because of its Lo-Fi sound, which went against musicians' and the public's traditional pursuit of Hi-Fi sounds.

5.2.3 Creating New Sounds vs. Imitating Existing Sounds

Thus, it is clear there was a paradox between the “advanced” and “conservative” aspects of the Fairlight CMI’s technology. In the 1960s and the 1970s, analog synthesizers were used to create “new tones” that had not been heard before. The Fairlight CMI, however, used primarily as a digital sampler, was considered more technically “advanced,” but it was mainly used to emulate old sounds that were already in existence. TOMITA recognized this contradiction between the “advanced” and “conservative” aspects of the Fairlight CMI, which was the main reason why he kept silent regarding the Fairlight CMI. This indicates that there was a degree of resistance to the domestication of the Fairlight; however, a certain level of conservatism would help integrate and domesticate the Fairlight into global pop music.

5.2.4 Machine Aesthetics vs. Human Aesthetics

The “mechanical” aesthetics of the Fairlight CMI received considerable attention. SAKAMOTO was particularly fond of the mechanical rhythm of the Page R sequencer. FUNAYAMA shared a similar perspective, namely, that the Fairlight CMI could be used to create a mechanical sound and deliberately used it in some of his works to depict themes related to science fiction and the future.

5.2.5 Different Genres of Musical Composition

It is also worth mentioning that although most users of the Fairlight CMI regarded it as the most advanced electronic instrument of its age, they used it in different contexts. ANZAI (and HISAISHI) used the Fairlight CMI in film and animation soundtrack composition; SAKAMOTO used it for experimental electronic music and minimalistic music and “art pop”; TOMITA devoted himself to electronic classical music. However, FUNAYAMA insisted on using it exclusively in pop music and KAYOKYOKU arrangement, disregarding the notion that pop music was not worthy of such advanced instruments.

5.2.6 The Pursuit of Studio Instruments and Live Performances

ANZAI established techno-pop bands in pursuit of using the Fairlight for live performances. SAKAMOTO also used the Fairlight in live performances for his experimental and minimalistic music. However, FUNAYAMA was opposed to live performances, as he completely distrusted the capacity of the Fairlight CMI to perform live due to the limitation that it required a long time to program it (“打ち込み”).

5.3 Conclusion

In conclusion, different users have different views on the Fairlight CMI. As observed in the UK (Harkins 2015, 2016), however, virtually all users in Japan regarded the sampling and sequencing functions as the most important

features of the Fairlight CMI, which underscores its “interpretative flexibility” and users’ agency in the construction process of the Fairlight CMI. Furthermore, through users’ exploration of the instrument, debate and controversy with non-users, and feedback and interaction between the users and designers, closure was finally achieved, and the Fairlight CMI was constructed, incorporated, and domesticated in a way completely different from what its designers originally intended. Specifically, the Fairlight CMI was domesticated into the music scene as the first sampler or DAW worldwide rather than as an advanced digital synthesizer. In other words, in this respect, it is largely analogous to what happened in the UK (Harkins 2016).

The story of the Fairlight CMI in Japan is far from simple, as its users’ motivation, usage, and perceptions vary greatly. This study explored the motivations (i.e., why they use it) and usage (how they use it) of different purchasers of the Fairlight CMI in Japan. Four Japanese musicians or arrangers—FUNAYAMA, SAKAMOTO, TOMITA, and ANZAI—were identified as key examples of how the Fairlight CMI was used and viewed differently among users, and how this diverged from the original intention of its designers.

Simultaneously, the introduction of the Fairlight CMI into the Japanese music culture led its users and audience to debate, rethink, and even redefine the aesthetics and traditions recognized as default at the time, which ultimately led to the reconstruction of the Japanese music scene. When users of the Fairlight CMI explored its full capabilities of even the limited number of functions that they exploited, they influenced and finally reshaped music culture, especially in terms of sampling and sequencing. Subsequently, the wider Japanese audience became familiarized with the sound of the Fairlight CMI through many hit songs (especially in Japanese Eurobeat, dance music and so called “black contemporary” music as well as KAYOKYOKU (Japanese Popular music)) incorporated Fairlight sounds in the 1980s, witnessing the popularity of the sounds during that decade. Japanese manufacturers also developed their own samplers, sample-based synthesizers, drum machines, and DAWs as a reaction to the introduction of the Fairlight CMI. In the late 1980s, cheaper Japanese samplers were able to replace the Fairlight CMI in the synthesizer market, using second-generation samplers. Through diverse responses (including doubt, criticism, and even opposition) to the Fairlight CMI, it was eventually accepted and domesticated into the Japanese music scene in the 1980s and was finally celebrated worldwide as the first sampler in history. This left an indelible mark on the history of sound technology.

References

- Audio media magazine* (1996, January). "Fairlight- The Whole Story." *Audio media magazine*, <https://www.enerd.com/fairlight/fairlightstory.htm> (accessed July 26, 2023).
- Brett T. (2022). "Prince's Rhythm Programming: 1980s Music Production and the Esthetics of the LM-1 Drum Machine." *Popular Music and Society* 43 : 244-261.
- Brockhaus I. (n.d.). "ORCHESTRA HIT. CULT SOUNDS." <https://www.cult-sounds.com/orchestraHit.html> (accessed July 26, 2023).
- Electronic Soundmaker*. (1983, September). "Out Of The Blue - The CMI and Blue Weaver." *Electronic Soundmaker*, <http://www.muzines.co.uk/articles/out-of-the-blue/3144> (accessed July 26, 2023).
- Elen R. (1986, September). "Fairlight Series III - THE ULTIMATE SOFT MACHINE." *Sound On Sound*, <http://www.muzines.co.uk/articles/fairlight-series-iii/1654> (accessed July 26, 2023).
- Ellis D. and Beecher M. (1981, June). "Fairlight CMI Review," *Electronics & Music Maker*. <http://www.muzines.co.uk/articles/fairlight-cmi-review/2662> (accessed July 26, 2023).
- Fairlight Instruments. (1981, July). "Fairlight CMI "Regional Distributor Opportunities" ad." *Keyboard*, <https://retrosynthads.blogspot.com/2011/10/fairlight-instruments-pty-ltd-regional.html> (accessed July 26, 2023).
- Fairlight Instruments. (1982, February). "Fairlight CMI "Orchestra for sale?" ad." *Keyboard*, <http://retrosynthads.blogspot.com/2011/10/fairlight-cmi-orchestra-for-sale-ad.html> (accessed July 26, 2023).
- Fairlight Instruments. (1983a). "Fairlight CMI IIX Brochure." http://www.synthzone.com/midi/fairlight/CMI_IIX_PUB.pdf (accessed July 26, 2023).
- Fairlight Instruments. (1983b). "Fairlight CMI IIX Page R Operation Manual." http://synthmanuals.com/manuals/fairlight/fairlight_cmi_iix/page_r_real_time_composer_operation_manual/cmi_iix_page_r_manual.pdf (accessed July 26, 2023).
- Fairlight Instruments. (1985a). "Fairlight CMI IIX Service Manual." http://synthmanuals.com/manuals/fairlight/fairlight_cmi_iix/service_manual/cmi_iix_service_manual.pdf (accessed July 26, 2023).
- Fairlight Instruments. (1985b). "Fairlight CMI IIX MIDI Manual." http://synthmanuals.com/manuals/fairlight/fairlight_cmi_iix/midi_manual/cmi_iix_midi_manual.pdf (accessed July 26, 2023).
- Fairlight Instruments. (n.d.). "CMI2Japan." <https://120years.net/fairlight-computer-music-instrument-peter-vogel-kim-ryrie-australia-1979/cmi2japan/> (accessed July 26, 2023).
- Fink, R. (2005). "The Story of ORCH5, or, the Classical Ghost in the Hip-Hop Machine." *Popular Music* 24: 339-356.
- Free Wave Samples*. (2015). "Orchestra Hit Instrument Samples (MIDI Instrument #56)." <https://freewavesamples.com/instrument/orchestra-hit> (accessed July 26, 2023).
- Gardner J. (2013). "Interview - Peter Vogel." <https://www.mz.co.nz/concert/programmes/hopefulmachines/audio/201812331/interview-peter-vogel> (accessed July 26, 2023).
- Gilby P. "The Sound On Sound Guide To Samplers." *Sound On Sound*, Nov 1987, <http://www.muzines.co.uk/articles/the-sound-on-sound-guide-to-samplers/2535> (accessed July 26, 2023).
- Grant J. (1984a). The Fairlight Explained (Part 1). *Electronics & Music Maker*. <http://www.muzines.co.uk/articles/the-fairlight-explained/7947> (accessed July 26, 2023).
- Grant J. (1984b). "The Fairlight Explained (Part 2)," *Electronics & Music Maker*. <http://www.muzines.co.uk/articles/the-fairlight-explained/7992> (accessed July 26, 2023).
- Harkins, P. (2015). "Following The Instruments, Designers, And Users: The Case Of The Fairlight CMI," *Journal on the Art of Record Production* 10, <https://www.arpjournal.com/asarpwp/following-the-instruments-designers-and-users-the-case-of-the-fairlight-cmi/> (accessed November 8, 2023).
- Harkins, P. (2016). *Following the Instruments and Users: The Mutual Shaping of Digital Sampling Technologies* (PhD diss., University of Edinburgh), <https://core.ac.uk/reader/429734710> (accessed November 8, 2023).
- Harkins P. (2020). *Digital sampling: the design and use of music technologies*. Routledge.
- Holmes G. (2010a). "The Holmes Page: The Fairlight CMI." <http://www.ghservices.ca/gregh/fairligh> (accessed July 26, 2023).
- Holmes G. (2010b). "Top Fairlight Songs Of All Time." <http://www.ghservices.ca/gregh/fairligh/topsong/> (accessed July 26, 2023).
- Holmes T. (2008). *Electronic and Experimental Music: Technology, Music and Culture, Third Edition*. Routledge.
- Last.fm. (2008). "Fairlight cmi music." <https://www.last.fm/tag/fairlight+cmi/wiki> (accessed July 26, 2023).
- Leete N. (1999, April). "Fairlight CMI [Retrozone]: Digital Sampling Keyboard Synthesizer," *Sound On Sound*. <https://www.soundonsound.com/reviews/fairlight-cmi-retrozone> (accessed July 26, 2023).
- Lemer E. J. (1983). "Entertainment technology: Electronically synthesized music: Whether deemed an imitation or an art form of its own, electronic music is competing with conventional instruments," *IEEE Spectrum* 20: 46-52.
- Lennard E. (1985). "Tokyo melody: un film sur Ryuichi SAKAMOTO." https://www.youtube.com/watch?v=Yv3lqzpv3_I (dead link).
- Moran M. (2011). "Fairlight: The Rolls Royce of synthesizers - We salute the big beige monster of the 80s." https://www.theregister.com/2011/04/29/fairlight_synthesiser (accessed July 26, 2023).

- Music Musings & Such. (2020). "FEATURE: I LOVE THE SOUND OF BREAKING GLASS (AND OTHER STRANGE OBJECTS): KATE BUSH AND THE FAIRLIGHT CMI." <https://www.musicmusingsandsuch.com/musicmusingsandsuch/2020/5/20/feature-i-love-the-sound-of-breaking-glass-and-other-strange-objects-kate-bush-and-the-fairlight-cmi> (accessed July 26, 2023).
- Oudshoorn N. E. and Pinch T. (2003). "Introduction: How Users and Non-users Matter," in *How Users Matter. The Co-Construction of Users and Technology* (MIT Press), 1-25.
- Perone J. E. (2022). *Music and Technology: A Historical Encyclopedia* (ABC-CLIO).
- Pinch T. and Bijker, W. (1984). "The Social Construction of Facts and Artefacts: Or How the Sociology of Science and the Sociology of Technology Might Benefit Each Other," *Social Studies of Science* 14: 399-441.
- Pinch T. and Bijsterveld K. (2003). "Should One Applaud?": Breaches and Boundaries in the Reception of New Technology in Music," *Technology and Culture* 44: 536-559.
- Pinch T. and Bijsterveld K. (2004). "Sound Studies: New Technologies and Music," *Social Studies of Science* 34 : 635-648.
- Pinch T. and Bijsterveld K. (2012). "New keys to the world of sound," in *The Oxford handbook of sound studies*. Oxford University Press, 3-35.
- Pinch T. and Trocco F. (1998). "The Social Construction of The Early Electronic Music Synthesizer." *Icon* 4: 9-31.
- Pinch T. and Trocco F. (2002). *Analog days: the invention and impact of the Moog synthesizer*. Harvard University Press.
- Roads, C. and J. Strawn. (1996). *The Computer Music Tutorial*. MIT Press (『计算机音乐教程 (下册)』 李斯心等译、人民邮电出版社).
- Russ, M. (2008). *Sound Synthesis and Sampling* (3rd ed.), Routledge. (『声音合成与采样技术 (第三版)』 夏田訳、人民邮电出版社).
- Shepherd J. and Devine K. (ed.) (2015). *The Routledge Reader on the Sociology of Music*. Routledge.
- Silverstone, R, E. Hirsch, and D. Morley. (1992). "Information and Communication Technologies and the Moral Economy of the Household" in *Consuming Technologies: Media and Information in Domestic Spaces*. Routledge. 115-31.
- Sismondo, S. (2004). An introduction to science and technology studies. Wiley. (『科学技术学导论』 许为民訳、上海科技教育出版社).
- Sound On Sound. (1987, October). "Fairlight ad." Sound On Sound, <http://www.muzines.co.uk/ad/3401> (accessed July 26, 2023).
- Taylor T. D. (2012). "The Avant-Garde in the Family Room: American Advertising and the Domestication of Electronic Music in the 1960s and 1970s" in *The Oxford handbook of sound studies*. Oxford University Press, 387-408.
- Trask S. (1986, April). "Fairlight Series III," *Electronics & Music Maker*. <http://www.muzines.co.uk/articles/fairlight-series-iii/9290> (accessed July 26, 2023).
- Trask S. (1987, May). "Fairlight's Father (Part 1)." *Music Technology*. <http://www.muzines.co.uk/articles/fairlights-father/2025> (accessed July 26, 2023).
- Vail M. (2014). *The Synthesizer: A Comprehensive Guide to Understanding, Programming, Playing, And Recording the Ultimate Electronic Music Instrument*. Oxford University Press.
- Vail M. (2000). *Vintage Synthesizers*. Backbeat Books (『ビンテージ・シンセサイザー』 藤井美保他訳、リットーミュージック)
- Wyatt S. (2003). "Non-Users Also Matter: The Construction of Users and Non-Users of the Internet" in *How Users Matter. The Co-Construction of Users and Technology*. MIT Press. 67-79.
- Wiffen P. (1985, June). "Fairlight Goes MIDI," *Electronics & Music Maker*. <http://www.muzines.co.uk/articles/fairlight-goes-midi/9071>.
- Oricon. (1984, April 6). 「Artist Scramble: 船山基紀」週刊 Oricon。
- Oricon. (1997). 1968-1997 ORICON CHART BOOK All Singles – Listing by Artists 株式会社オリコン。
- 船山基紀 (著). 馬飼野元宏 (構成・文). (2019). 『ヒット曲の料理人：編曲家・船山基紀の時代』株式会社リットーミュージック。
- リットーミュージック. (2015, April). 「アーティスト特集：坂本龍一」『キーボード・マガジン』。
- 田中 雄二. (2001). 『電子音楽 in JAPAN』株式会社アスペクト。
- 谷口 文和, 中川 克志, 福田 裕太. (2015). 『音響メディア史』ナカニシヤ出版。
- 吉本 隆明, 坂本 龍一 (1985). 『音楽機械論 - Electronic Dionysos』トレヴィル。

^{1*} Corresponding author

² Graduate Student, Department of Social and Human Sciences, School of Environment and Society, Tokyo Institute of Technology / School of Social Sciences, Tsinghua University, China.

E-mail: sxr0113@163.com; Postal address: STS cluster, Tokyo Institute of Technology, Ookayama 2-12-1, Tokyo 152-8550, Japan

³ Professor, Institute for Liberal Arts, Tokyo Institute of Technology.

E-mail: shirabe.m.aa@m.titech.ac.jp; Postal address: W9-77, Tokyo Institute of Technology, Ookayama 2-12-1, Tokyo 152-8550, Japan

⁴ Electronic synthesizers are (music) instruments that use electronic circuits to create and play various sounds.

⁵ Out Of Phase, “Fairlight CMI IIX,” <https://www.outofphase.fr/en/fairlight-cmi-iix-en/> (accessed July 26, 2023).

⁶ Out Of Phase, “User’s Manual V3.09,” https://www.outofphase.fr/wp-content/uploads/2023/04/cmi_users_manual_v3_09.pdf (accessed July 26, 2023).

⁷ Additive synthesis: A major type of sound synthesis in which the desired tone is synthesized by adding the sine waves corresponding to the fundamental frequency and overtones together. Additive synthesis is the most intuitive way of sound synthesis.

⁸ PCM: a type of modulation technique that converts the original signal into a purely digital form, which had been widely applied in telecommunications before PCM was adopted for electronic musical instruments.

⁹ Quantization refers to the process to make the notes inputted into the sequencer to keep up perfectly with the rhythm and to synchronize all voice channels. The idea of quantization was first introduced in 1978 by Roger Linn for his drum machine LM-1 (cf. Chapter 4) (Vail 1994, p. 215). Without quantization, for example, the notes you input might be “slightly faster” or “slightly slower” than you expect, since humans cannot perceive tempo perfectly and press the key on the music keyboard exactly on time. Therefore, quantization helps the user restrict the notes exactly to the “timeslots” in a minimum time scale (Fairlight Instruments 1983b, pp. 24–25).

¹⁰ CD Standard: i.e., 16-bit @ 44.1 kHz, meaning that every channel stores 44.1 kilos of sampling per second with 16 bits within every sample. Hence, the bit rate is $16\text{bit} \times 44.1\text{kHz} = 705.6\text{kbps} = 88.2\text{KB/s}$ (1 byte equals to 8 bit) (Roads 2011, p. 37).

¹¹ We should interpret that FUNAYAMA actually meant “sampling depth” here.

¹² MC-4: Referring to Roland MC-4 sequencer, one of the most powerful digital sequencers in the 1980s.

¹³ LinnDrum: A sample-based drum machine developed by Roger Linn. Following its release in 1982, it became one of the most popular drum machines during the 1980s. The drumbeats were generated from PCM digital sampling and thus sounded real (Russ 2011, p. 338; Vail 2014, p. 127).

¹⁴ Fairlight Instruments, “Fairlight CMI IIX Brochure,” http://www.midimanuals.com/manuals/fairlight/fairlight_

cmi_iix/brochure/cmi_iix_pub.pdf (accessed July 26, 2023).

¹⁵ RetroSynthAds, "Fairlight CMI "Orchestra for sale?" ad," Keyboard (1982), <http://retrosynthads.blogspot.com/2011/10/fairlight-cmi-orchestra-for-sale-ad.html> (accessed July 26, 2023).

Title

現代日本の養蚕業における供養精神——人間と蚕の関係へのまなざし

Name

小澤 茉莉

抄録

近年国内外で食肉や毛皮といった人為的な殺生を伴う業界に対する批判が顕在化しており、人間と動物の関係自体が再考されている。文化人類学においては、人間と動物間のみならず多種との関係を捉える「マルチスピーシーズ民族誌」が注目されている。すなわち、人間中心主義を超える分析枠組みとして、これまでの二分法的な関係ではなく、人間と多種との相互関係をまなざす新たな潮流が生まれているのだ。他方、人間という存在に依拠して展開されてきた脱人間中心主義の議論自体に対する批判も見られることから、今後文化人類学において、フィールドワークを通していかにして人間が他種をまなざしているのかを精緻に調査する必要がある。

そこで、本研究では、人間と他種の実態およびいかにして人間が他種を認識しているのかを調査するため、これまで数千年にわたって生糸生産のため蚕を育て、繭を生産する養蚕という生業と、養蚕農家の蚕に対する供養精神に注目する。具体的に、第1章では文化人類学における人間と動物の関係をめぐる議論や、マルチスピーシーズ民族誌という分析枠組み、本研究で焦点を当てる供養精神について整理する。第2章では、養蚕の具体的な工程について記すとともに、今日に至るまでの養蚕の歴史や、養蚕農家たちの中で信仰されてきた養蚕信仰について記述する。第3章では、本研究における調査対象や調査方法等について、続く第4章では関東甲信越地方の8名の養蚕農家を対象とした半構造化インタビューの結果を記す。そして第5章では、本研究のインタビュー結果を踏まえたうえで、今日における供養精神の実態および人間と蚕の関係について考察と分析を行う。最後に、結びとして本研究全体をまとめ、今後の研究の展望について記述する。

キーワード：養蚕、供養、マルチスピーシーズ民族誌

Title

The Spirit of *Kuyō* in the Current Japanese Sericulture Industry: Focusing on the Relationship between Humans and Silkworms

Name

Mari Kozawa

Abstract

In recent years, criticism of meat, fur, and other industries that involve the killing of animals has emerged internationally, leading to a reconsideration of the human-animal relationship. Cultural anthropology has been drawing attention to “multispecies ethnography,” which captures not only the relationships between humans and animals, but also those among other species. Moreover, as an analytical framework that transcends anthropocentrism, a new trend in cultural anthropology aims to determine mutual relationships among various species, rather than just dichotomous relationships. On the other hand, since there has also been criticism of anthropocentrism itself, which was developed based on the existence of humans, cultural anthropology should investigate in detail through fieldwork how humans view other species.

This research focuses on sericulture, which for thousands of years has raised silkworms and their cocoons for producing raw silk, and the mourning spirits called *Kuyō* of sericulture farmers. In addition, it investigates the relationship between humans and silkworms, and how humans perceive them. Specifically, this paper describes in detail the sericulture process, its history, and the *Kuyō* beliefs among sericulture farmers in Japan. Then, it analyzes the current state of the spirit of *Kuyō* and the relationship between humans and silkworms based on the results of interviews with sericulture farmers. Finally, in the conclusion, the research is summarized, including prospects for future research.

Keyword: sericulture, *Kuyō*, multispecies ethnography

1 他種をまなざす供養精神

1.1 文化人類学が捉える人間と動物の関係——「他種」へのまなざし

近年、国内外で肉食や毛皮産業といった人為的な殺生を伴う産業に対する批判が顕在化している。実際に、欧米諸国を中心に、動物性の原料を避ける完全菜食主義者の存在が注目され、毛皮の生産や販売を禁止する動きも見られるなど、人間と動物との関係自体が再考されている。

筆者の専門領域である文化人類学においても、人間と他種間に着目した議論が活発に展開されるとともに、両者の関係を再考する理論的枠組みが注目されている。これまで動物と人間をめぐる人類学的研究の分析枠組みは、構造主義や象徴論的なアプローチで展開されており、自然（動物）と社会（人間）はそもそも異質なものであるという西洋近代的な二分法を基盤とした分析枠組みは今日においてもほとんどそのまま踏襲されていると指摘されている（シンジルト, 2011, p.133）。他方、近年こうした二分法的分析枠組みではなく、より広範囲な多種との関係を包括的に捉える試みとして、「マルチスピーシーズ民族誌 (multispecies ethnography)」という人間と他種、さらにウイルスや機械、モノ、精霊、地形などを含むものとの絡まり合いから人間とは何かを再考する分析枠組み（近藤・吉田, 2021, p.13）が注目されている。例えば、人類学者のアナ・チンは、マツタケという商材をテーマに、マツタケの市場を取り巻く人々や自然環境などあらゆるアクターとの相互関係について調査を行った（Tsing, 2015）。また、文化人類学者のアレックス・ブランシェットは、米国の工業型養豚における生産者と豚の関係に着目した研究を行い、養豚業の生産現場におけるフィールドワークを実施し、養豚業で働く労働者と豚の関係やそれらを取り巻く工場畜産の実態を明らかにした（Blanchette, 2015）。このように、文化人類学において、人間と多種の関係を対象とした研究が各地で展開されているのである。

こうした多種をまなざすマルチスピーシーズ民族誌が現れた背景について、宗教民族学者の山田仁史は、自文化中心主義やヨーロッパ中心主義、そして人間中心主義を乗り越えようとする精神や、人新世という時代において人間と他種との関係を捉え直す危機意識の萌芽、そしてクローンや遺伝子操作など科学技術の進歩によって種そのもののあり方、生命観や生命倫理の揺らぎがあると指摘する（山田, 2016, p.126）。加えて、文化人類学者の奥野克巳によると、マルチスピーシーズ民族誌の基礎にはあらゆる生物種が他種や環境との関係を通じて生きているという「絡まり合い (entanglement)」という重要な考えがあり、二者における相互作用ではなく、多種の絡まり合いに注目することで、自然／文化の二元論の図式を乗り越えることが視野に入れられている（奥野, 2021, p.47-48）。このように、マルチスピーシーズ民族誌という文化人類学における分析枠組みを通して、人間と動物を分けたいという理論を展開するこれまでの二分法的思考自体を批判的に見つけ、人間と動物のみならず、それらを取り巻く多種の存在を内包した形でそれらの関係を捉え直す動きが高まっているのである。

他方、マルチスピーシーズ民族誌に対する批判も見られる。人類学者の久保明教は、マルチスピーシーズ民族誌に関する研究を行う近藤祉秋との対談において、マルチスピーシーズ民族誌の背景にある脱人間中心主義について、そもそもこの脱人間中心主義は人間という概念に依拠しており、人間中心主義的な発想や実践を俯瞰して批判できるという前提が何によって正当化されているのかを指摘すると同時に、日常的な実践において「人間なるもの」への依存がいかん展開され、そうしたものから外れる可能性がどのように抑制されているのかを具体的に検討するという方向性について言及している（久保・近藤, 2022, p.38-39）。こうした批判を踏まえると、マルチスピーシーズ民族誌は脱人間中心主義的な分析枠組みとして他種との関係を射程に入れているものの、依然として「人間」という存在に大きく依拠しているゆえ、「他種」という捉え方自体が人間中心的であるとも言えるだろう。それゆえ、

このような枠組みの前提として、これまで行われてきた人間と他種との関係を調査するのみならず、人間がいかにして他種をまなざしているのかを、フィールドワークを通して精緻に捉える必要があるのだ。

1.2 養蚕と供養精神への着眼

以上の文化人類学における潮流を踏まえ、人間と他種の間を捉えるうえで筆者が注目するのは、人間と完全家畜の昆虫である蚕によって成り立つ養蚕業という生業である。養蚕とは、生糸生産を目的とする蚕糸業において原料の繭を生産する工程を意味する。蚕は紀元前より数千年もの時間をかけて人間によって品種改良されてきた家畜である。すなわち、数千年に渡って品種改良を繰り返し、完全家畜化された蚕は、人間の手を介さなければ生きられず、人間という存在に大きく依存する生き物である。また、生糸生産のため育てられた蚕は、繭を作った後に製糸段階で蛹のまま茹でられてしまい、その命を全うすることができない。

このように蚕の死を伴う生業において、蚕に対する供養精神は日本各地で供養碑や供養塔という形で体現されてきた。例えば、1897（明治30）年に建立された柏木沢の蚕影碑（群馬県高崎市）について、降雹によって桑畑に大きな被害があり、桑の葉を餌とする蚕の飼育が困難となったため、村人たちが相談し、止むを得ず丘に蚕を埋め、蚕影山大神を祀って蚕の霊を慰めたという背景がある（高崎市文化財保護課，2023）。また、1934（昭和9）年に建立された蚕霊供養塔（長野県岡谷市）は、その当時世界不況の影響で製糸工場の多くが休業や倒産する中で、製糸発展のために犠牲になった蚕の霊を慰め、蚕神を祀り蚕糸業の発展を祈念するため、製糸業関係者が中心となって建立された（岡谷市観光協会，2023）など、生き物である蚕の殺生に直面する生産者が主体となって蚕への供養精神を体現してきたのである。

こうした供養精神について、古来日本において供養は人間のみならず動物や草木、針などの動植物や無生物を対象に行われてきた。その背景には、日本において人間、哺乳類、昆虫、魚類などのすべての生き物を「生類」とする動物観が存在し、輪廻転生という仏教的観念との結びつきから、生類の殺生は人間の生まれ変わりを殺生することになるため、供養は人間を含めた生類全般に対して行われる行為であったという指摘がある（長野，2015, p.211, 217）。例えば、山形県米沢市では、「草木塔」や「草木供養塔」と刻まれた石碑が存在するが、こうした石碑が建てられた背景として、草木にもそれぞれ靈魂が宿っており、そうした草木から得られる恩恵に感謝し、伐り倒した草木の魂を供養する精神があると言われている（米沢市企画調整部秘書広報課，2023）。

文化人類学においても供養に関する研究が行われており、その一つが真珠養殖業の真珠供養である。文化人類学者の床呂郁哉は、日本における真珠養殖を対象に、人間と非人間としての真珠（貝）や環境との関係に注目し、実際に現場で生成している出来事の文脈に即して記述した。養殖技術者の現場の語りにおいて、真珠貝を心なき物体のように見なすのではなく、むしろ独自の感覚や能動性を備えた御し難い主体として見なすような態度が認められたと述べる。特に、真珠貝供養の現場から、「ひと」は「もの」に対して一方的に優越的な立場から支配や管理、統御するのではなく、むしろ「もの」に対して感謝や慰霊、懇願するような態度が特徴的であると指摘する（床呂，2011, p.71, 86）。すなわち、非人間である他種に対する感謝や慰霊を内包する供養精神は、他種の主体性を認めるとともに、人間と他種の間を捉えるうえで重要な精神的営為なのだ。

こうした供養精神に着目することで、これまで二分法的に語られてきた人間と他種の間とは異なる新たな側面を見出すとともに、両者の関係の再考に繋がるはずである。同時に、供養精神という他種の生命をまなざす精神的営為は、人間がどのように他種を捉えているかを明らかにするための鍵となり得る。そこで、本研究はこれまで数千年にわたって養蚕農家と完全家畜の昆虫・蚕の間によって継承されてきた養蚕業に焦点を当て、蚕を飼育し繭

を生産する養蚕農家の蚕に対する供養精神に着目する。養蚕農家は生糸の原料となる繭を生産する工程を担っているが、生糸を生産するためには蛹の状態の蚕を殺生せねばならない。それゆえ、これまで日本の養蚕業では養蚕信仰という民間信仰を通して、蚕に対する供養を行ってきた。殺生を伴う生業において、養蚕農家は他種である蚕とどのように向き合い、関係を築き上げているのか。本研究では、関東甲信越地方の養蚕農家に対するインタビュー調査を通して両者の関係を明らかにするとともに、彼らの蚕に対する供養精神について分析・考察する。

2 養蚕と信仰——その歴史と諸相

本研究のインタビュー結果に関する記述に移る前に、本章ではこれまで日本国内の養蚕業がどのように展開されてきたのか、そして養蚕農家たちは「養蚕信仰」という蚕に対する供養精神を内包する民間信仰を通していかに蚕と向き合ってきたのかを概観する。具体的に、「2.1 養蚕とは何か」では養蚕の具体的な工程について整理する。なお、文献資料だけでは得られない現場の様子を捉えるため、埼玉県U地区を拠点とする養蚕農家のG氏（埼玉県30代男性。詳細は「3.2 対象・期間・場所」に記述）が実施する養蚕の工程を記述する。G氏は大学卒業後の2011（平成23）年より家業である養蚕業に従事しており、5月上旬から10月中旬の約半年間にかけて年6回、約50万頭の蚕を飼育している。本調査では、養蚕の工程におけるG氏の行動や蚕を飼育するにあたって気をつけている点に焦点を当て記述する。なお、養蚕の工程に関する用語や内容、期間については以下の表にまとめる。

作業名称	作業内容	作業期間
稚蚕飼育（ちさんしいく）	卵から孵化したばかりの蚕の飼育。	約10日間
掃き立て（はきたて）	孵化した蚕に初めて桑の葉を与えること。	約1～2時間
摘桑（てきそう）	蚕の餌である桑を収穫する作業。	約1か月
給桑（きゅうそう）	蚕が繭を作るまで蚕に餌となる桑を与える作業。「桑くれ」とも呼ばれる。	約1か月
上簇（じょうぞく）	成長した蚕が繭を作る場所である「簇（まぶし）」と呼ばれる格子状の道具に蚕を入れる作業。	約1日
営繭（えいけん）	簇に入った蚕が繭を作ること。	約2～3日
選繭（せんけん）	出来上がった繭の中で規格外の繭を取り除く作業。	約1～2日
取繭（しゅうけん）	繭の出荷に向けて機械などを通して簇から繭を取り外す作業。	約1～2日
出荷	繭を農協等へ出荷する作業。	約1日

※表1 養蚕の作業名称・内容・期間（筆者作成）

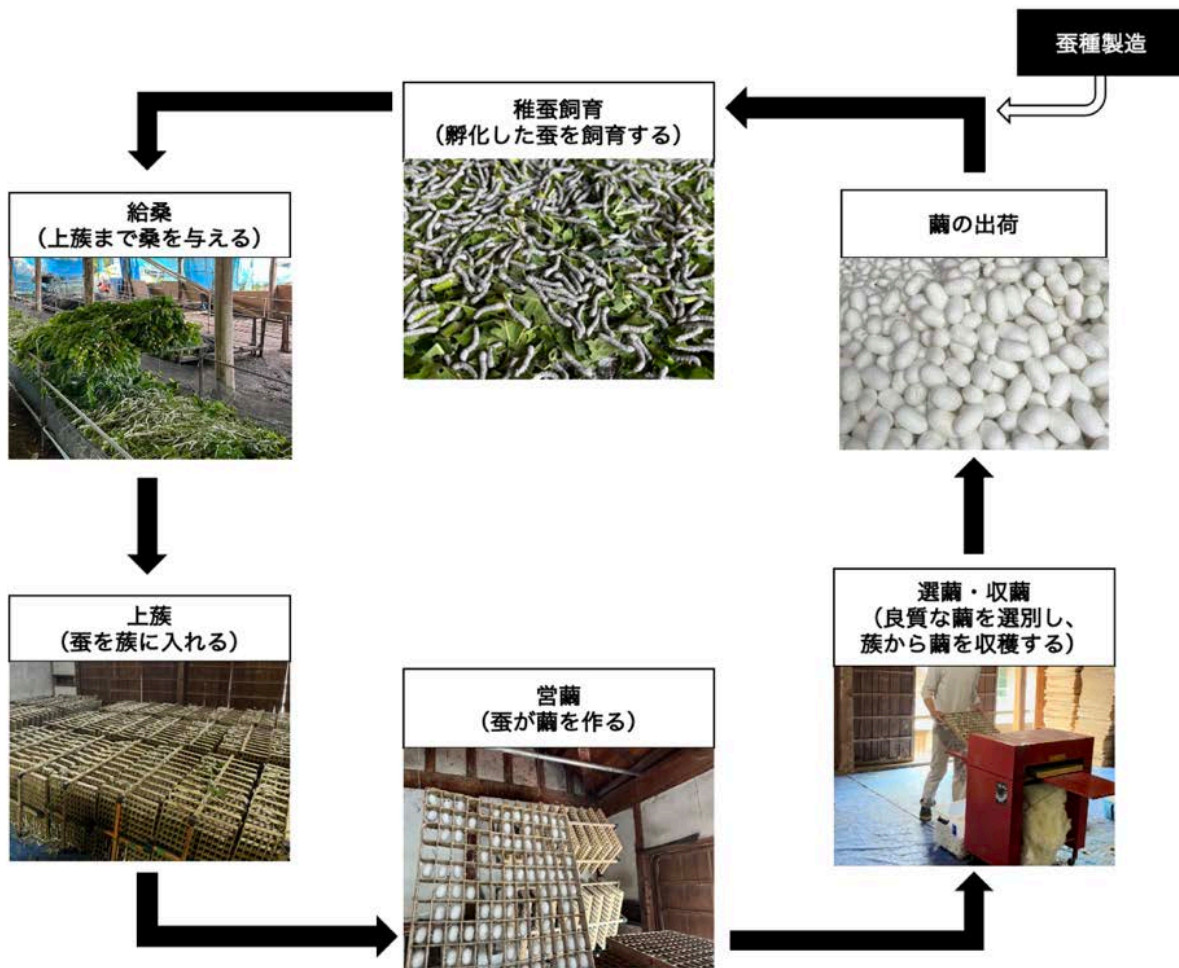
次に、「2.2 養蚕の歴史と現状」では、日本国内における養蚕業の歴史について、主に開国以降の蚕糸業全体の経済的興隆を中心に記述する。最後に、「2.3 養蚕における弔い——養蚕信仰の諸相」において、古来養蚕農家の間で信仰されてきた、繭の豊作や除災、蚕に対する供養精神を内包する「養蚕信仰」について記す。

2.1 養蚕とは何か

養蚕の主な目的は、蚕の飼育および生糸の原料となる繭の生産である。養蚕において扱われる蚕は、昆虫の鱗翅目（りんしもく）・カイコガ科・カイコガに分類される昆虫であり、卵から孵化し幼虫となった後4回の脱皮を

し、約2日かけて繭を作った蚕は、繭の中で蛹となり、その後10～15日ほどで羽化し、成虫（蛾）となる（小泉，2015，p.6-7）。現在日本では農家で飼育される蚕の他に、遺伝資源として研究所や大学に保存されているものも含め約600種類の蚕が存在し、養蚕に利用される蚕は、病気に強く、飼育しやすく、繭が大きいといった特性を選出し、その性質を固定することで品種化されたものである（国立研究開発法人農業・食品産業技術総合研究機構（農研機構）企画戦略本部新技術対策課，2008，p.2）。

養蚕農家は、毎年5月から10月の半年間をかけて、蚕の餌である桑の葉を収穫し、蚕を飼育する。約1か月かけて蚕は成長し繭を作るが、その後繭は製糸工場へ出荷され、そこで生糸が生産される。こうした生糸生産に関わる一連の業界は蚕糸業と呼ばれるが、蚕糸業は蚕の卵を専門に製造する「蚕種業」、蚕を育て繭を生産する「養蚕業」、生糸を生産する「製糸業」の主に3つの業種で構成されている。本研究が焦点を当てる養蚕業の工程については、以下の図の流れで行われる。



※図1 養蚕の生産サイクル（筆者作成、筆者撮影）

蚕種業においては、人為的に成虫となった蚕を交尾させ、より良質な生糸を生み出す蚕の卵を生産する。繭や生糸の生産能率を上げるためには、微粒子病にかからず、蚕の品種が優良で生産性が高い必要があり、例えば幼虫や蛹が強健であり、収繭量が多いなどの特徴があげられる（財団法人大日本蚕糸会蚕業技術研究所，2010，p.88-89）。なお、今日における日本国内の蚕種製造は、長野県や愛媛県を中心に行われている。蚕種業者が製造した蚕の卵は全国各地の稚蚕飼育所へ送られ、蚕の幼虫の成長が安定する約1～3齢まで育てられ、その後成長した蚕は各養蚕農家のもとへ送られる。

稚蚕飼育に関して、養蚕農家自身が行う場合もあり、G氏も自ら稚蚕飼育を実施している。具体的に、一蚕期あ

たり約8万頭の稚蚕を約10日かけて2～3齢まですべて桑で育てている。1～3齢の稚蚕は非常に繊細な時期であり、カビやウイルスを媒介した病気にかかりやすい。財団法人大日本蚕糸会蚕業技術研究所によると、一般の蚕の飼育において発生する蚕病は、そのほとんどがウイルスなど病原微生物の寄生によるものであり、蚕室や蚕具などが蚕病病原によって汚染されていることが多いため、環境を清浄する必要がある（財団法人大日本蚕糸会蚕業技術研究所，2010，p.100）



写真1・2 稚蚕飼育の様子（筆者撮影・編集）

その後、養蚕農家は約30日間かけて「摘桑」と「給桑」を行い、5齢になるまで蚕を育てる。財団法人大日本蚕糸会蚕業技術研究所によると、日本では、春から晩秋にかけて桑の葉が着生しているため、この時期に蚕を飼育する。複合経営で養蚕を行う場合、他の農作業との関係で生産者の労力に余裕のある時期や、桑の仕立法、桑の葉の収穫法、養蚕の作柄や生産する繭の品質の関係などを考慮し、各地方の立地条件や気象条件を見極めながら蚕の飼育と掃き立ての適切な時期を決める必要がある。実際に、蚕を掃き立てる量は飼育時期や個々の養蚕農家の事情によって異なるが、掃き立てる蚕種1箱（2万頭）に対して必要な桑の量は、春蚕で600kg（全芽量）、初秋蚕で415kg（葉量）、晩秋蚕で450kg（葉量）と推定されている（財団法人大日本蚕糸会蚕業技術研究所，2010，p.99-100）。

G氏の場合は、毎年5月上旬から10月中旬の約半年間にかけて年6回、約50万頭の蚕を父親と主に2名で飼育しており、約1か月をかけて繭を生産するサイクルを組み合わせながら養蚕を行っている。G氏は、一蚕期に8万頭もの蚕を飼育するが、最大で1日に500kg（トラック約2台分）の桑の葉が必要となり、蚕を飼育する際は常時桑の葉を収穫する。また、先述の衛生面に考慮して稚蚕飼育と上簇の時期が重ならないようにし、大きな労力がかかる収繭の作業や最も桑が必要となる5齢の蚕の飼育の時期が重ならないようにするなど、1日の労働力を基準として蚕の飼育の予定を立てていた。



写真3・4 給桑の様子（筆者撮影・編集）

その後、5 齢に成長した蚕を格子状の道具「蔴（まぶし）」に入れる「上蔴」という作業が行われる。蚕は上昇する習性があるため、蚕は蔴の格子の隙間に入っていく、そこで繭を作る。この回転蔴は、蚕の上昇する習性を生かし、上部に蚕が集まり重くなると回転をすることで、満遍なく蚕が隙間に入るような仕組みになっている。こうして繭を作り始める準備ができた蚕は、2～3 日かけて繭を作る。



写真 5・6 上蔴と営繭の様子（筆者撮影・編集）

こうして完成した繭を出荷する際に、まず「選繭」という良質な繭を選別する作業を行う必要がある。具体的に、蔴を日の光に透かしながら、2 頭の蚕が 1 つの繭を作る「玉繭」や蚕の糞尿で汚れた繭などを見つけ、蔴から取り除いていく。その後、良質な繭だけが残った蔴から繭を取り外す「収繭」の作業を経て、養蚕農家は主に農業協同組合（農協）へ繭を出荷する。G 氏の場合は、左の写真のように機械に蔴を通して繭を取り外し、年間約 1,000kg の繭を G 氏の拠点である U 地区の農協へ出荷している。



写真 7・8 選繭と収繭の様子（筆者撮影・編集）

2.2 養蚕の歴史と現状

では、上記のように人間を介して蚕を育て繭を生産する養蚕という営みは、これまでいかにして日本国内において発展してきたのだろうか。本節では、養蚕の歴史について体系的に整理された財団法人大日本蚕糸会蚕業技術研究所の『養蚕』（2010 年発行）を中心に、これまでの養蚕の文化と産業の歴史について記述する。

まず、養蚕の起源について、日本国内の養蚕業は帰化人によって 3 世紀頃に始まったとされている。その後、646 年の大化改新や、701 年には大宝律令が制定され、絹は税収の一つとして捉えられると同時に、その後平安朝時代には全国的に養蚕や製糸の技術が普及することとなった。中世に入ると、治安の不良や荘園制度の崩壊、貨幣の流通などの影響を受け、養蚕業は衰えた。この時代における養蚕や製糸はほとんど農家の自給生産にとどまって

おり、それらに関する技術改良は顕著に見られなかった。近世初期においては、土地を基盤とした農業中心の自給自足的な自然経済が基本をなし、生産性は低かったものの、治安が良く、領主と農民との権力関係の変化などによって次第に余剰生産が可能となり、米や麦を中心とした農業から特産物農業へと発展し、技術的向上も見られた。他方、幕府の財政的貧困により養蚕業が奨励され、蚕種、繭、生糸、真綿、絹織物の需要が増加したことで、それらの生産が専門化し、蚕種製造、養蚕、製糸および機織りなどが独立分化していった。また、各藩において、養蚕業先進地からの技術の移入や、農民に対する技術指導が盛んに行われ、多くの養蚕関係の書物が刊行されるなど、日本特有の養蚕技術が確立した。その後、1859（安政6）年に横浜が開港した際には、その当時欧州で蚕の微粒子病が蔓延したことによる繭の生産の低下や労働賃金の高騰などによって生じた養蚕業の衰退を契機に、蚕種輸出に続いて生糸輸出が拡大した（財団法人大日本蚕糸会蚕業技術研究所，2010，p.9-10）。

その後明治時代では、政府は政治的自立に向け、まずその基礎として経済的自立を実現することを目的に国家の保護の下で生産の発達と商工業の繁栄を進めていき、明治国家を主体として上からの殖産興業と近代化の政策が進められていった（周，1989，p.69-70）。そして、その政策の一つとして位置付けられたのが製糸業であった。開港までは製糸は主に養蚕農家の副業であり、小規模で技術が低く、生産された絹織物は贅沢品であったこともあり、国内市場の需要には限度があったが、開港後は欧米市場の大量の需要によって製糸業は日本最大の輸出産業となり、外貨獲得や軍需品などの輸入に重要な役割を果たした（周，1989，p.99）。

しかし、蚕糸業の飛躍的な成長は、昭和初期を境に大きく低迷することとなる。1929（昭和4）年に始まった世界恐慌によってアメリカの絹産業が打撃を受けたことで、その当時8億円近かった生糸の輸出額は1931（昭和6）年には半減した。さらに、1937（昭和12）年に始まった日中戦争によって日本経済は戦時体制に追込まれ、貿易の悪化による生糸輸出の減少は日本の養蚕や製糸業の体質を大きく転換させた。その後、1941（昭和16）年には生糸輸出は完全に途絶し、桑園も食糧増産のため減少していった。この時期は、繭の生産量から捉えると、日本の養蚕業が最高生産量を記録した時点から最低となった時点を含んでおり、極めて変動が激しい時代であった（財団法人大日本蚕糸会蚕業技術研究所，2010，p.11-12）。

その後、終戦から現在においては、戦時中に軍需用として急速に発展したナイロン工業が終戦と同時に民需要に転換し、1946（昭和21）年には絹靴下によってナイロンの靴下が過半数を占めた。それにより、終戦後の輸出生糸は靴下用から再び織物用へと変わった。また、1950（昭和25）年の朝鮮戦争の勃発を契機に、特需ブームの影響で経済復興が進み、養蚕業が再び重要視されることとなり、1954（昭和29）年には生糸輸出が7.6万俵、1955（昭和30）年には繭生産量が11.4万トンに達した。その後、生糸輸出の不振や国内需要の低迷により、繭価が低下したものの、1960（昭和35）年以降は高度経済成長の影響もあり、絹織物の内需が急増し、1964（昭和39）年頃から養蚕が復興していった。一方で、こうした復興は日本の蚕糸業が輸出産業から内需産業へと質的転換したことを意味し、歴史的に見て重大な転換点であった。1965（昭和40）年以降は、生糸消費の伸びは国内生産を超過し、中国や韓国などからの生糸輸入は1969（昭和44）年以降急激に増加し、1972（昭和47）年には16.8万俵に達し、これは生糸総需要量の34%に当たった。すなわち、日本は世界における生糸の消費国および輸入国へと変容するに至ったのである（財団法人大日本蚕糸会蚕業技術研究所，2010，p.12-13）。

平成に入ると、徐々に生糸の輸入量が国内生産量を席巻し、国内の養蚕業は大きく低迷することとなる。具体的に、農林水産省によると、現在養蚕は関東や東北地方を中心に小規模な産地が残るのみであり、群馬県が生産量の3割を占める状況である。また、養蚕農家の高齢化が進行し、養蚕農家の主な従事者は70歳以上が6割を占め、養蚕農家数については57,230戸存在した1989（平成元）年と比べ、2022（令和4）年においては163戸と激減しており、それに伴って繭の生産量も26,819トン（1989年）から51トン（2022年）に減少し、国産生糸のシェアは0.1%

とされている（農林水産省，2023，p.1-2）。このように、近年日本国内において養蚕業自体が衰退の危機に直面しているのである。

他方、近年「スマート養蚕」と呼ばれる、気温や湿度など蚕の飼育に重要な外的環境を調節できる無菌室などの施設を利用し、年間を通して蚕を大規模に生産する工業型養蚕のシステムが台頭している。スマート養蚕技術とは、新しい産業のインフラとして合理的に工業化された養蚕技術を意味し、蚕の幼虫飼育から繭収穫までを効率的に行うことを目的としている。ハード（設備）とソフト（飼育技術）の2つの技術により構成されており、ハードでは最新の工学技術を取り入れ、飼育管理の自動化や飼育環境の最適化を可能とし、遺伝子組換えされた蚕にも対応する飼育設備の開発を進めている。また、ソフトでは、従来の養蚕業の技術を活用し、より省力化された飼育技術を確立することが目指されている（麻生・田中，2019，p.181）。

実際に、近年このようなスマート養蚕システムは全国各地で社会実装されている。例えば、2017（平成29）年熊本県山鹿市に竣工した国内最大規模の養蚕施設を運営する（株）「あつまる山鹿シルク」は、10万本の桑を定植し、24.6ヘクタールの桑園を整備するとともに、桑の葉を原料とした人工飼料を用いて年間24回飼育することが可能な無菌周年養蚕システムを構築し、蚕の安定生産を実現している（農林水産省，2023，p.12）。また、年間を通じて安定した無菌環境で蚕を飼育することで通年型のバイオ産業化を実現し、これまで重労働であった一連の作業を効率化することで生産性を向上させている（株式会社あつまるホールディングス，2023）。

また、愛媛県の「ユナイテッドシルク」（株）も、新しいシルク産業の創出に向け、スマート養蚕システムやシルク原料加工設備を備えた工場を通して、蚕の飼育から原料抽出までを行う体制を実現している。具体的に、ユナイテッドシルクではシルクの主成分であるフィブロインというたんぱく質に注目し、繭からフィブロインを抽出する独自の加工技術を確立し、「シルク水溶液」や「シルクパウダー」を精製している（ユナイテッドシルク株式会社，2023）。すなわち、これまで繊維として用いられてきたシルクは、化粧品や医薬品、食品など多種多様な用途へ展開する可能性が高く、今日においてもシルクに関わる研究や技術開発は継続的に行われているのである。

このように、数千年にわたって続いてきた養蚕は、日本の経済興隆に大きく貢献した生業であった。今日養蚕業は従事者の高齢化や後継者不足などの影響により衰退しているものの、一方で蚕の大量生産や効率化を向上させるスマート養蚕技術の領域における研究や社会実装が台頭しており、工業型養蚕に拍車がかかっているのである。

2.3 養蚕における弔い——養蚕信仰の諸相

日本における養蚕の歴史を踏まえたうえで、養蚕農家たちは生糸生産のため飼育してきた完全家畜の蚕をどのようにまなざし、ことに人為的に殺生することに対してどのように考えているのだろうか。こうした蚕の死に対する弔いの精神を紐解く鍵となるのが、古くから養蚕農家の間で信仰されてきた「養蚕信仰」である。養蚕信仰には、主に3つの目的があるとされる。具体的に、富岡製糸場世界遺産伝道師協会によると、①蚕が病気や災害に見舞われず無事に成長し、多くの繭が取れることを神仏に願う、豊蚕・豊繭の祈願と報謝、②豊蚕を妨げる要因となる雹や凍霜害、蚕繭を食害するネズミなどを除去するための除災の祈願、③雹や凍霜害などで桑が被災し、蚕を飼えなくなり、投棄せざるを得なかった蚕の鎮魂慰霊である（富岡製糸場世界遺産伝道師協会，2019，p.1）。

このような養蚕信仰における蚕神について、例えば古来養蚕が盛んに行われてきた群馬県における代表的な養蚕信仰は、茨城県つくば市の「蚕影神社」を本社とし、養蚕の縁起として「金色姫伝説」とともに広く信仰されていた「蚕影信仰（こかげしんこう）」、茨城県神栖市に鎮座する蚕霊山星福寺を養蚕の守護神とし、江戸時代から絹（衣）笠信仰布教の中心とされていた「絹笠信仰」、オシラサン（蚕神）を各農家で祀る「オシラサン信仰」、明治時代の

中頃に神奈川県相模原市に鎮座する皇武神社が始めたとされ、埼玉県の秩父や熊谷を経て群馬県の東毛地方で信仰された「オキヌサン信仰」という4つの信仰が存在する（富岡製糸場世界遺産伝道師協会，2019, p.1）。こうした養蚕信仰や蚕神について体系的な整理を行った阪本英一によると、蚕神については、『日本書紀』や『古事記』における保食神、埴山姫、稚産霊神といった神道の神、仏教の馬鳴菩薩、金色姫、民間信仰のオシラサン、そしてネズミ除けのための猫神や蛇神など、さまざまな蚕神が存在する（阪本，2008, p.463-464）。また、阪本は、蚕神は信仰の始まりから曖昧であり、宗祖や教団組織も存在せず、民間信仰や民俗信仰と呼ばれるものであると指摘する。さらに、蚕神信仰は養蚕の発展とともに広がり、約1世紀の間「流行り神」のように広まったが、養蚕業の終焉以前にその姿を消したと述べる（阪本，2008, p.466-467）。すなわち、養蚕にまつわる民間信仰は、生き物である蚕を育てる養蚕農家による養蚕という生業を通して脈々と受け継がれてきた精神的営為なのである。

このように、養蚕信仰は各地域の風土の中で多様な様相を呈している。同時に、養蚕農家を介して蚕を育てる養蚕という生業を通して、養蚕信仰は養蚕農家の精神的支柱として醸成されてきた歴史があるのだ。すなわち、蚕の生死に向き合う養蚕という生業において、古来日本では養蚕農家を主体とする他種・蚕をまなざす精神的営為が継承されているのである。

3 方法論

以上に述べた日本における養蚕業の歴史や養蚕信仰という蚕をまなざす民間信仰について踏まえたうえで、本研究では関東甲信越地方の30代から80代の養蚕農家8名に対してインタビューを行った。本章では、インタビュー調査の詳細について、調査方法や対象、期間、場所、そして8名の養蚕農家のプロフィールについて以下に記す。

3.1 調査方法

本研究では、養蚕農家と蚕の関係および蚕の殺生に対する供養精神について調査を行う。具体的に、古くから養蚕が盛んである群馬県、埼玉県、山梨県の某所における養蚕農家8名を対象とした半構造化インタビューを通して、蚕を育てる動機や蚕の殺生に対する考え、供養に関する祭祀への参加の有無などについて調査を実施した。なお、本調査のインタビューにおける質問事項は以下の通りである。

【インタビュー項目】

- ・蚕を育てる動機は何ですか。
- ・養蚕を通して、蚕に対してどのような気持ちを抱きますか。
- ・蚕の殺生に関してどのような考えをお持ちですか。
- ・「供養」についてどのような考えをお持ちですか。
- ・蚕に対する供養に関して、儀礼などを行うことはありますか。また、儀礼などを行う場合、具体的にどのようなことをしていますか。
- ・蚕の供養に関する祭祀などに参加していますか。

3.2 対象・期間・場所

本研究のインタビューは2022年12月から2023年6月にかけて実施し、その対象は関東甲信越地方（群馬県・埼玉県・山梨県）の某所を拠点に活動する養蚕農家8名である。関東甲信越地方は、古くから養蚕が盛んであり、現在も全国的に見ても繭の生産が多い地域である¹。各調査対象者の性別や年齢、蚕の年間飼育頭数などの詳細は以下に示した表のとおりである。

なお、本インタビューでの音声データについて、内容を理解しやすくするため、文意を変えず、口調の細部等を修正した。また、調査対象者のプライバシーに配慮し、氏名や本拠地等はアルファベットでの表記としている。具体的に、P地区はA氏とB氏の拠点、Q地区はC氏の元拠点、R地区はC氏の現在の拠点、S地区はD氏の拠点、T地区はE氏の拠点、U地区はF氏とG氏の拠点、V地区はH氏の拠点を指す。

調査対象者	性別・年齢	本拠地	養蚕開始～終了年	年間飼育頭数、掃き立て回数
A氏	女性・70代	群馬県P地区	1997（平成9）年～現在	約10～20万頭、年2～3回
B氏	女性・40代	群馬県P地区	2021（令和3）年～現在	約6万頭、年2回
C氏	男性・30代	群馬県R地区	2016（平成28）年～現在	約15～16万頭、年5回
D氏	女性・80代	埼玉県S地区	1953（昭和28）年～ 2022（令和4）年	約2～3万頭、年3回
E氏	男性・60代	埼玉県T地区	1978（昭和50）年～ 2014（平成26）年	約150万頭、年6～7回
F氏	男性・60代	埼玉県U地区	1977（昭和52）年～現在	約50万頭、年6回
G氏	男性・30代	埼玉県U地区	2011（平成23）年～現在	約50万頭、年6回
H氏	男性・30代	山梨県V地区	2018（平成30）年～現在	約110万頭、年6回

※表2 調査対象者一覧（筆者作成）

また、具体的な各調査対象者のプロフィールは以下のとおりである。

【A氏（70代女性）】1997（平成9）年群馬県のP地区にて夫婦で養蚕を始めた。P地区は、群馬県内でもいち早く工業化や畑への転換が進んだ地域だと言われている。一方で、6年ほど前から、B氏を含め毎年新規で養蚕業に就農したいと申し出る人は増加傾向にあるという。もともとA氏は養蚕農家から繭を買い取り、製糸会社と取引を行う繭買商を営んでいたが、養蚕農家の減少に伴って、自ら養蚕農家として養蚕を始めることとなった。現在は、親戚や近所の人々に手伝ってもらいながら、春から秋にかけて、年に2～3回、約10～20万頭の蚕を飼育し、冬はほうれん草を栽培している。

【B氏（40代女性）】群馬県のP地区にて2021（令和3）年に養蚕を始めた新規養蚕農家である。もともと医療現場で働いていたB氏は、対処療法が中心の西洋医学のあり方に違和感を覚え、仕事を辞めたと同時に、以前から関心を持っていた農業に関わり始めた。その後、祖父母が養蚕を営んでいた背景も踏まえ、養蚕業に興味を持ち、群馬県内の養蚕学校で技術を学んだ。現在は、P地区でA氏から養蚕の技術を教わりながら春から秋にかけて年2回、約6万頭の蚕を飼育している。

【C氏(30代男性)】大学卒業後青年海外協力隊として約2年間ネパールへ赴任した。その後、日本での研修先の繋がりから、2016(平成28)年より地域おこし協力隊として群馬県Q地区にて養蚕を開始した。Q地区周辺は、群馬県内でも特に養蚕が盛んな地域だと言われる。現在は、Q地区に隣接するR地区にて春から秋にかけて、5回、15～16万頭の蚕を飼育している。

【D氏(80代女性)】埼玉県S地区にて高校卒業後の1953(昭和28)年頃に家業である養蚕業に従事し、1964(昭和39)年に結婚後、2000(平成12)年まで夫婦で春から秋にかけて養蚕を行い、冬はこんにやくを生産していた。一般的に養蚕農家は蚕を育て繭を生産することに特化しているが、D氏の実家では自ら育てた繭から糸も生産していた。夫が亡くなった後、2022(令和4)年まで22年間一人で春から秋にかけて年に3回、約2～3万頭の蚕を飼育していた。

【E氏(60代男性)】1978(昭和50)年埼玉県T地区にて養蚕を始め、2014(平成26)年に起こった大雪を機に養蚕をやめた。E氏は代々養蚕を営む農家として高校卒業後に家業を継ぎ、E氏の父親の代から始めていたシイタケの生産と並行して年間約6～7回、約150万頭もの蚕を飼育していた。現在は、T地区でシイタケ農家として生計を立てている。

【F氏(60代男性)】現在埼玉県U地区にて約150年前からの家業である養蚕業を営んでいる。U地区周辺を含め、50年前には約4,000戸もの養蚕農家が存在したと言われるが、現在は2戸に減少している。F氏は、高校卒業後に埼玉県内の蚕業講習所で約2年間養蚕に関する勉強をした後、1977(昭和52)年に実家の家業を継いだ。その当時は、蚕の量産体制が確立しており、大量に蚕を育て繭を出荷する時代であった。現在は、息子であるG氏(30代男性)とともに、春から秋にかけて、年に6回、約50万頭の蚕を飼育している。

【G氏(30代男性)】現在埼玉県U地区にて約150年前からの家業である養蚕業を営んでいる。G氏は、高校で養蚕を学び、高校卒業後は大学へ進学し経営学を専攻した。大学卒業後の2011(平成23)年より実家が営む養蚕業に従事し始めた。現在は、父親であるF氏(60代男性)とともに、春から秋にかけて、年に6回、約50万頭の蚕を飼育している。

【H氏(30代男性)】現在山梨県V地区にて約150年前からの家業である養蚕業を営んでいる。V地区では、1975(昭和50)年から1985(昭和60)年頃に養蚕業をやめて果樹農家に転向する農家が多く、現在V地区における養蚕農家はH氏1戸のみと言われている。H氏は、専門学校で動物飼育を学んだ後、動物園へ就職し飼育員として働いていたが、家業を継ぐため、2018(平成30)年より実家が営む養蚕業に従事し始めた。現在は、春から秋にかけて、年に6回、約110万頭の蚕を飼育している。

4 結果——養蚕農家の語りから

本章では、養蚕農家8名に対するインタビューの結果について整理する。まず、「4.1 養蚕という営み」では、長い時間をかけて蚕を育てる養蚕という生業の実態や、養蚕業に従事してきた背景、そして近年養蚕農家の高齢化

や後継者不足等によって養蚕業の規模自体が縮小する中で彼らはどのような思いを抱いているのかについて整理する。続く「4.2 養蚕における供養」においては、養蚕農家の蚕に対する供養精神や関連する祭祀等への参加について記述する。「4.3 養蚕の継承への想い」では、人間の手を介さねば生きられない完全家畜の蚕に向き合う養蚕農家の姿や彼らと蚕の関係に着目し、蚕という種自体をまなざす養蚕農家の語りを通して、生命の継承という観点から養蚕農家の供養精神について記す。最後に、「4.4 伝統産業としての養蚕」では、インタビューを通して浮かび上がってきた、これまで数千年にわたって続いてきた養蚕の伝統産業としての側面に焦点を当て、ことに30代・40代の若手養蚕農家たちは今後の養蚕、そして人間と蚕の関係をどのように捉えているのかを記述する。

4.1 養蚕という営み

本節では、養蚕農家の生活空間に密接に関わる形で展開されてきた養蚕という生業の実態に注目し、彼らが養蚕を通してどのように蚕と関わってきたのかを整理する。

まず、E氏（埼玉県60代男性）やF氏（埼玉県60代男性）は、幼少期に生活空間の中で大量の蚕を飼育しており、自らの生活と養蚕が密接に関わっていたと話した。例えば、E氏は畳を上げて家屋の中でも蚕が飼育できるようにしていたという。

[E氏] お蚕に追い出されて、寝るところも全部お蚕に占領されちゃうから、屋根の下はね。子供の時は家の中の隅っこの方で寝るわけだよね。お蚕があるうちは。畳も全部あげちゃって。お蚕用にするからね。

また、F氏は、高校卒業後に講習所にて2年間養蚕について学んだ後家業である養蚕業に従事したという経緯があるが、幼少期から養蚕の手伝いをするなど生活の延長で養蚕に触れる機会が多かったと話す。

[F氏] 家にいれば生活の中にお蚕がいたから（笑）桑くれしろだのなんだのやったわけだからね。（略）小学校の頃から夏場はお蚕ばかりだったから（笑）それこそ、人間の生活の中にお蚕がいたんだから。その座敷で畳上げて蚕飼っていたんだよ（笑）人間は廊下で寝ていたんだから（笑）（略）お蚕飼っている家じゃ、昔だったら学校行っていたってさ、「今日お蚕上げだから暇もらってくる」っていう時代もあったんだよ（笑）そのくらい生活と密着していたから。

続いて、F氏は、繭の出荷量を重視する時代では早朝から夜遅くまで養蚕の作業を行っており、今よりも多くの蚕を飼育していたと話す。

[F氏] 親父の手伝いをしているうちは、とにかく忙しかった。量やっていたから（笑）（略）労働時間でいうと、日が昇って、5、6時に起きて、下手すると12時までっていう作業になるから（笑）繭掻きなんか、下手すると2、3時っていう時もあるって（笑）

D氏（埼玉県80代女性）も、1975（昭和50）年頃は繭を大量生産していたと話し、多くの人に手伝ってもらいながら養蚕の作業をしていた。

[D氏] 上簇の時は人手がいるから、何人が頼んでやったけどね。今は機械だから手間がかからないからね。
 (略) 1番頼んだ時、25人は頼んだね。その頃は蚕の量が多かったから。(略) 昭和50年頃は多かったかな。
 年間1トンの繭を生産していたからね。

このように、多くの蚕を飼育し生計を立てている養蚕農家にとって、蚕を敬い、「お蚕様（おこさま）」と呼ぶことがある。F氏は、蚕を飼育し繭を生産することで生計を立てる養蚕という生業について、「人間は蚕に食べさせてもらっている」と表現している。

[F氏] 結局飯の種だったから。普通に家で仕事になっていたので労働力として入ったわけなんだけど。(略)
 結局、繭の収量イコール収入になっていたから(笑)(略) 結局農家だってお蚕育てて繭にして、それを売って
 お金にして飯食っているわけだし、お蚕さんに食わせてもらっているようなものだから。

また、それぞれ養蚕農家が自らの生業を続けていくのと同時に、同じ地域の養蚕農家が集まって年中行事や祭りへ参加するなど、養蚕農家同士の共同性が見られる。例えば、D氏は、養蚕農家が今よりも多かった時代では、旅行や食事会を通して集まる機会があったと話した。

[D氏] その頃は旅行とか、集まって慰労会みたいなものはしましたね。(略) まだみなさんが養蚕をしている時だから…何年前だろう。30年くらい前は養蚕をしている人たちが集まって食事会や飲み会みたいなものをしましたね。

以上の養蚕農家の語りから、蚕を育てる養蚕という生業は養蚕農家の生活自体と密接に関わっていたことがわかる。同時に、個々人で養蚕を営みながら、慰労会など定期的に養蚕農家が集まる機会もあり、養蚕農家の共同性も見られる。

では、これまで養蚕業に長年携わってきた養蚕農家たちは、どのような経緯で養蚕業に従事したのだろうか。例えば、D氏は、実家が養蚕業を営んでいたため、実家での手伝いの延長で養蚕に従事したと話す。

[D氏] やりたいっていう気持ちより、ここでしているからね。実家の延長のような気持ちですよ。

家業である養蚕業に従事するG氏（埼玉県30代男性）は、まわりに養蚕を志す同世代がいない中、高校で養蚕を勉強したことがきっかけで養蚕に対する関心が高まったと話す。

[G氏] もともと実家が養蚕をやっているのになんとか頭の中にはあったのですが、きっかけは高校進学の時、実家が養蚕をやっているってことで養蚕が学べる学校に行って、そこで養蚕の歴史や変遷を教わりました。そこで養蚕に興味を持ち、養蚕をやらなきゃと思ってから、養蚕のことを自分でも色々調べ始めましたね。(略) もちろん(養蚕をやろうとする同世代は)ゼロですね。(略) 養蚕をしようと思って学校に来ている人はいないと思います。

新しく養蚕を始めた養蚕農家の場合、もともと養蚕業自体に対して肯定的な印象が強く、主体的に養蚕業を選択

し従事し始めていた。例えば、2016（平成28）年より養蚕を始めたC氏（群馬県30代男性）は、養蚕農家の手伝いを通して、自分も養蚕をやってみみたい気持ちになったと同時に、蚕を育てる養蚕の工程自体に魅力を感じていた。

[C氏] お蚕が大好きって人もいないじゃないですか、始めるのに。どっちかっていうと、お蚕ももちろん大切なんですけど、お蚕に携わっている人に憧れてっていうのが強いですかね。（略）農家さん自体、憧れる方はいっぱいいるんですけど、そうだな…もう一段階あるじゃないですか、養蚕って。桑にとって、虫の様子見て、みたい。そういうところに奥深さを感じたのかな。（略）蚕は「稽古」だとベテランが言うから。そういうところは掘ってみたくなくなったっていうか、知りたくなってみたっていう感じですかね。

このように、家業として続いてきた養蚕業を継いだり、養蚕に魅力を感じて新しく養蚕業に従事したりするなど、養蚕農家が養蚕に携わってきた背景にはさまざまな経緯が見られる。しかし、このような養蚕業において、現在養蚕農家の数は全国でも160戸ほどに減少しており、従事者の高齢化や後継者不足等により、養蚕業自体の存続が危ぶまれている。実際にインタビューを通して、昭和後期頃から蚕糸業全体が縮小していく中で、現在60代のF氏のように、60代以降の養蚕農家たちは養蚕業の衰退を目の当たりにしていた。

[F氏] 昭和48年が生産量のピークだったんじゃないかな。高度成長期で、いろんなものを作っていた時代だったわけ。戦後ずっとものがない時代からいろんなものを作って。（略）色々化繊や何かが出てきたから、時代的にはしょうがねえんだろうけど。でも、繭から糸を作ってそれを利用していく技術もあるんだから、それはそれでなんとか残れば残しとかねえと、と思っているんだけど。すべて石油製品でいいかというわけでもねえと思うんで。

また、E氏は高校卒業後に就農する時点で、仕事として農業を選択する同世代は少なかったという。

[E氏] 若い時、この町は6,000人か7,000人くらいの町で、まだ（養蚕を）やっている農家は多かったけど、同じ年代で（養蚕を）始めたのはその中で6、7人くらいしかいませんでした。お蚕飼うって（家に）入った人はね。それくらい衰退したところに入っていったわけだから、やめた方がいいんじゃないかっていう人の方が多いんじゃないかな。（略）みんながT地区に残れる仕事はないわけで。

続いて、F氏は養蚕のみならず農業自体を仕事として選択する同世代は少なかったと話した。

[F氏] 自分は農業高校出たけど、当時1クラス農業科があって、40人いたんですよ。そのうち農家をやっているのが5人だった（笑）その頃からみんなサラリーマンになっちゃっていたから。昭和40年だな。そういう時代だったから。

また、A氏（群馬県70代女性）は、養蚕だけで生計を立てることの難しさについて言及していた。

[A氏] でも、蚕はお金になんねえってよく言うんだよね。三度の飯が食べねえって（笑）ねえ、確かにそうだよ。

このように養蚕業自体が斜陽産業と化す中で、ことに30代・40代の若手養蚕農家たちはどのように養蚕の現状を捉えているのだろうか。実際に、若手養蚕農家の中には、衰退する養蚕業の現状を深刻に受け止めると同時に、いかに次世代に養蚕という生業を継承できるかを考え、意欲的に取り組もうとする姿が見られた。

例えば、2011（平成23）年より養蚕業に従事し始めたG氏の世代では、すでに養蚕農家数は約600戸、繭の生産量は約200トンほどであり（一般財団法人大日本蚕糸会，2023）、年々養蚕業の規模が縮小していった時期であった。その中で、家業である養蚕業に従事するG氏の養蚕に対する原動力は、より深く養蚕の歴史や文化を理解することだと話した。

[G氏] もっと養蚕を知りたいっていう気持ちや、どれだけお蚕や養蚕を理解できるかっていう気持ちですね。（略）歴史もそうですし、蚕の生理・生態も含めてです。お蚕とどうやって接したらいいとか。飼育技術的な話ですね。もちろんそれは人間の都合なのですが、どうしたらお蚕がより良い状態になるのか、養蚕を続けるためにはどうするべきかを考えたり理解したりするのがモチベーションかな。あとは、実際に必要としてくれる人が近くにいるっていうことが自分の中でとても糧になっていますね。

また、大学で経営学を学んだG氏は、養蚕業を経済的に盛り上げるというよりも、現時点で斜陽産業である養蚕業をいかに維持・持続できるかを意識しながら従事していると話す。

[G氏] あまり養蚕を盛り上げようとする視点はなくて、続けることが大事かなと思います。「養蚕を続けるために」というのは、今も昔も変わらないテーマですね。

また、H氏（山梨県30代男性）は、家業が養蚕を営む中、一度は他の仕事に就いたものの、養蚕業の魅力を再認識し、その後家業を継いで養蚕業を始めた経緯を持つ。H氏は、養蚕に対する動機について、自ら養蚕を続けることの意義を見出し、養蚕業継承への意欲が高いと話した。

[H氏] 蚕を飼う、育てることの動機は、もちろん第一は生活のためというか、生きていくために必要な仕事だからやっているというのが第一であるのですが、最近ここ3～4年くらい、父から代を引き継いで僕が事業を進めていくポジションになったくらいから、人間とお蚕の関係性っていうのを意識するようになって。人間社会の中でお蚕を仕事としてやっていくことの尊さというか、これを続けていかないといけないのではないかという使命感みたいなものが出てきて。繭が売れないから、安いからやめるっていうことはしたくないなと思うようになりました。どうにか養蚕で生きていく、これから先も繋げていくことをしなきゃいけない、みたいな使命感を持つようになりました。なので、今育てているお蚕を産業の中で絶対に役に立たせるんだ、と思って過ごしています。

以上のように、大量の繭を生産することで収入を得られていた時代から、養蚕業の縮小に伴って養蚕だけではうまく生計を立てられない時代へと変化する中で、養蚕農家たちは養蚕業の衰退に直面することとなった。ことに若手養蚕農家は養蚕業衰退の危機の渦中にあるが、それぞれが主体的に養蚕業を捉え、養蚕業の継承に対する意欲が高い。

4.2 養蚕における供養

蚕なしでは成立しない養蚕という生業について、蚕の生命のうえで養蚕業の経済活動が成り立つことに対する感謝を述べる養蚕農家の姿も見られた。例えば、A氏（群馬県70代女性）は、養蚕が終わる時期に蚕を飼育する場所へ行き、蚕に対して感謝を伝えると話した。

[A氏] 初めの時は、私一人だけ蚕場で「今年もよろしくお願いします」って。終わった時、「ありがとね」って言うてる、蚕場に。よくやっていたから、父ちゃんがそうやって。真似してじゃねえけどさ。いいことはしようと思ってさ。

また、D氏（埼玉県80代女性）は繭の出荷後など時間がある時に近所の養蚕にまつわる神社へお参りに行き、無事蚕が育ち繭を生産できたことに対する感謝を伝えていた。また、同じ地域の養蚕農家が集まって蚕の供養に関する祭りに参加することもあったという。

[D氏] お参りは行きましたよ。幾場所か。（略）蚕の神様っていうので、お参りに。私は弔いは行かなかったけど、他の養蚕農家さんたちは供養に朝早く行ってもらったらしいですよ。

E氏（埼玉県60代男性）は、養蚕農家が集まって小正月の行事として繭玉を作ることがあったと話す。

[E氏] 昔は楽しみが少ないからね。小正月の繭玉作りも（養蚕農家たちが）集まってやっていたし。それはお祭りといえばお祭りかもしれないけど。

F氏（埼玉県60代男性）は、U地区に昔存在した蚕糸会社では蚕の供養塔があったと話した。また、U地区にある神社では蚕糸祭が執り行われ、F氏は現在も欠かさずに参加しているという。

[F氏] 年中行事の中にみんな入っていたからね。お蚕が終わった後は神社の蚕糸祭もあったし。（略）U蚕糸に門があって、入ってすぐのところに蚕の供養塔があったんだよ。

H氏（山梨県30代男性）も、養蚕の時期に近所にある道祖神に向かって蚕に対する感謝を伝えていた。

[H氏] 蚕期の初めは「今年1年よろしくお願いします」という願いでしょうか。蚕期の終わりに挨拶する時は、「感謝」です。お蚕っていう存在がいてくれたおかげで仕事ができただけですから、その感謝と、「来年もよろしくお願いします」っていう意味合いの気持ちも込めていたり。少なからず無駄な殺生をしまっているわけなんですよ。落としてしまったり、潰してしまったりとか。そういったことへの謝罪は、一応気持ちとしては込めているつもりではあります。

また、H氏は、天候など養蚕に悪影響をもたらす事象を避けるために祈ることはせず、祈りを通して自らの養蚕に対するプレッシャーが高まる時もあると話した。

[H氏]今のところ僕自身は、天候などの影響を祈るっていうこと…「影響を少なくしてください」といった意味合いはないです。完全に僕の技術不足にあると思っているので、「すみません」しか言わないです。「台風、今年来なかったです、ありがとうございます」っていうことはしないですね。台風が来ようが、何が来ようが、できないのは僕なので。(略)逆にプレッシャーがさらに増す時もありますけどね。「今年はしっかりやらんといけん！」みたいな。「よし！」みたいな感じになったりもしますけど。

G氏(埼玉県30代男性)の場合、養蚕を通して蚕に対する感謝の気持ちを抱いているが、同時に蚕への謝罪の気持ちもあると話す。

[G氏]感謝ってどういう気持ちなのかなって考えるんですよ。もちろん、「ありがとう」っていう気持ちもあるのですが、自分が意識している「感謝」の由来の一つとして、「ありがとう」と「ごめんなさい」という感情があります。「感謝」を漢字で書くと、「感じる」と「謝る」という言葉が入っていますよね。この「謝る」って感情が感謝なのかなと思っていて。もちろん「ありがとう」もそうなのですが、同時に「ごめんなさい」というか。お蚕はずっと家畜としての性質が強く、人間との密接な関係がありますが、そもそも養蚕って人間の都合じゃないですか。本当だったら、その辺りの桑畑で葉っぱを食べて大きくなって繭を作って蛾になって産卵するというサイクルを繰り返すのに、そのサイクルの一部を切り取って養蚕をするということなので、お蚕に対して「ありがとう」と「ごめんなさい」という感情を抱いていますね。

続いて、G氏は蚕の殺生に関して精神的に落とし所をつけるべきではないと考えていると同時に、上記で述べていた蚕に対するお礼と謝罪が「供養」に当たると考えている。

[G氏]落とし所がないというか、落とし所をつけるべきじゃないのかな、と。さっきの「ごめんなさい」って気持ちも含めて「養蚕」だと思っているので。俺も供養が具体的に何を示すかわかっていないですが、殺生に対する解決方法が「供養」なのだとしたら、多分さっき話した「ありがとう」と「ごめんなさい」の表し方として供養という形になると思います。それが供養塔とか供養碑、祭祀という儀式的形として現れるのだろうけど、俺の供養の姿勢として、養蚕という作業に手をつけた以上、そういった罪深さや続けるうでの苦しみ、苦悩も含めながら続けるっていうことがお蚕に対するマナーというか、付き合い方になるんじゃないかなって。

G氏のように感謝のみならず蚕の死に対する罪悪感を抱く養蚕農家は少なからずいた。例えばB氏(群馬県40代女性)は、蚕の殺生に抵抗感を感じ、当初養蚕を始めるのをやめようか迷っていたと話す。

[B氏]養蚕を始める時に、殺生のことがどうにも自分の中で処理できないので、養蚕をやめよう、始めないように…っていうか、やるのをやめようかと思っただくらいなんですけど。

C氏(群馬県30代男性)も、農薬の影響で大量に死んでしまう蚕に対して可哀想だと感じ、養蚕や繭から糸を生産する工程を通して蚕の殺生に対する罪悪感を抱くことがあると話した。

[C氏] 去年も結構薬害くらって死んじゃった時はね、本当に…結構きますよね。薬害はね…やっぱり。普通に飼育していて死んじゃったりとか…しょうがないって言うと変だけど、いくらかはね、脱落しちゃう子もいるよねっていう感じなんですけど。(略) たまに思いますよ。罪深いことをやっているのかなって。それを思わないことはないです。わざわざ人間の都合でね。

このように罪悪感と向き合う養蚕農家の中には、供養に関する祭祀への参加を通してそうした感情と折り合いをつける姿があった。例えば、B氏は、蚕期が終わると蚕に対して感謝をするために供養の行事に参加しており、ここで蚕の殺生に対する違和感を晴らし、良質な繭を生産する気持ちを高まらせていた。

[B氏] ちゃんとした儀礼とかはしないですけど、一応蚕期が終わると、報告と供養…っていうかね、感謝しに。(略) 供養って言えば供養なのだろうけど、たくさんの命をいただいたことの、モヤモヤ…殺生感のモヤモヤをちょっと手放して、また来年もたくさん育てるっていうか、いい繭を作るっていう方に向けますね。行くことによってね。

当初B氏は蚕の殺生を伴う養蚕を始めることに躊躇していたが、製糸会社にある供養塔の存在や蚕の蛹を食用に活用するなど、生命が循環するイメージを持つことで蚕の死を乗り越えようとしていた。また、B氏は蚕に対する感謝や敬う気持ちを表す一つの方法として「供養」があると考えている。

[B氏] 日本人特有なのかもしれないですね。仏教的な思想や概念が染み付いている日本人だからできることなのかなとも思うけれども。命に対して、感謝とか。そういうことから、自然にね、日本語で供養ってなるのだろうけど、敬う気持ちとか感謝の気持ちなのかなって。

このように、自らの生活に密接に繋がる形で蚕を飼育する養蚕農家は、養蚕という生業を通して、蚕の生命をまなざすとともに、蚕によって生計が成り立つことに対する感謝の気持ちを持っていた。同時に、蚕の死に対する罪悪感も抱いていたが、それぞれが供養に関する祭祀への参加などを通して折り合いをつけながら自らと蚕の関係を再考していた。すなわち、蚕に対する感謝やその死に対する弔いを内包する「供養」という精神は、養蚕という蚕を育てる実践的営為から立ち現れているのである。

4.3 養蚕の継承への想い

前節のように養蚕農家はそれぞれ蚕に対する感謝や罪悪感の気持ちから供養を体現していたが、より包括的な視点で蚕の生命が循環するイメージを持つ養蚕農家の姿もあった。例えば、H氏（山梨県30代男性）の場合、蚕の死が人間の世界に活用されていくという、蚕の死がまた別のものへ生まれ変わったような感覚があると話した。

[H氏] 蛹で殺した時に命的なものは無になるんでしょうけど、ものとしてのまた違う何か生まれた気がします。それはそれでまた違う物質みたいな感じになるんでしょうけど、繋がってってくれたら嬉しいな、というような。

また、生き物である蚕の死が人間社会における次なる生へと繋がっているという生命観を有しながら、人間と蚕の相互関係自体に言及する養蚕農家の姿も見られた。インタビューの中で、F氏（埼玉県 60代男性）は人間は蚕から生糸を一方的に得ているだけではなく、蚕の世話を通して蚕の種を継承させている側面もあり、人間と蚕はお互いに支え合っていると話していた。

[F氏] それこそ、お蚕だって、みんな品種保存しているし。そういうのを考えると、お互いに支え合っているんじゃないかとは思うんだけど。(略) お蚕だって人間の手を加えてやらないと絶えちゃうし。(略) 繭を煮るなんて石川五右衛門じゃねえぞっていうような話になるけど(笑) でも、種絶やさないようにしているし。その辺はお互い様だよって。どっちが絶えてもダメになっちゃうんだから。

すなわち、養蚕農家は人間と蚕の相互関係を意識していると同時に、養蚕という人間と蚕の密接な関係のうえで成り立つ生業を通して、蚕の「種」というより包括的な生命をまなざしているのである。

同時に、人為的に蚕の種を改変し、結果として人間の手を介さねば生きられない蚕の種の継承に意欲的な養蚕農家の姿もあった。例えば、H氏は、蚕という種を次世代へ繋げていきたい気持ちが強く、単にその種を保存するのではなく、産業において蚕の生命が活かされる形で養蚕を続けていくことの重要性を述べていた。

[H氏] 種を繋げていきたいっていう意味合いが大きいです。やり方はその時々で色々あると思うんですよ。僕のやり方は、今はいいかもしれないですけど、5年後悪いかもしれないっていうのは、どの業界でもあると思うのですが、やり方にこだわりはそこまでなくて、糸だろうが糸じゃなかろうが、なんでもいい。ただ、お蚕を飼うこと、養蚕は次の世代でもやってほしいなって思っています。

また、H氏は、縮小する国内の養蚕業を危惧すると同時に、蚕の種を保存するのではなく、産業の中で活かしていくことが重要だと話した。

[H氏] 小規模の今までの「養蚕農家」という農家の規模で生き残っていくことは、それはそれで可能だと思うんですけど、どんどん小さくなっていくでしょうし、それひとつだけだとゆくゆくは(蚕の)「保存」っていうところに行き着くと思うんですよ。それだと、僕は、強い言い方だと「失敗」に繋がると思っています。僕は、産業の中で養蚕、お蚕が活用されないと意味がないと思っているんですよ。「保存」じゃ物足りない。保存じゃ勿体無い。お蚕の魅力は「保存」じゃ効かない。使うことで、また次の新しいアイデアを組み入れていくような構造の中にお蚕を置いておきたいんですよ。そうやって多分6,000年前から来たと思うんですよ。染め・織物が栄えたりとか。

さらに、H氏は、数千年前から品種改良を通して家畜化した蚕の種を存続させていくことは、人間と蚕の間における「約束」だと感じていた。

[H氏] そういう、一緒にやっていくっていう約束を(蚕と)しているっていう気持ちも、最近思うようになってしまって。6,000年前から人間と蚕は一緒に生活をしながら繭をとって、お蚕からしてみれば自分たちを育ててくれる人間をそばに置くという関係性が、約束みたいなものが、多分あったと思う。あったとしたら、

それを繋げていかないといけないのかなと思っています。

また、先述のように、供養は蚕に対する感謝や弔いの文脈で捉えられていたが、G氏（埼玉県 30代男性）は、養蚕という生業を継承させる行動こそが供養を意味すると考えていた。

[G氏] 俺の中での供養っていうのは「続ける」ということです。(略) もちろん、人それぞれの形があるから、これが悪いとか、もっとこうしろとは思いませんが、ただ、どれだけお寺に行って供養碑の前で拝んだとしても、続けるための行動をしていないと、それこそ形骸化になっちゃうんじゃないかな、と。つまり、苦しみをも引き継ぐような行動をしていかないと、あまり俺は「供養」だとは感じませんね。

このように蚕を育てる実践知を積み重ねてきた養蚕農家たちは、養蚕という人間と蚕の相互関係を通して、「個」としての蚕のみならず、人間が人為的に生み出した完全家畜である蚕の「種」としての生命をまなざしていた。

4.4 伝統産業としての養蚕

これまで蚕に対する供養精神についてインタビューする中で、養蚕における「伝統」について言及する養蚕農家の姿があった。そこで、本節では数千年にわたって蚕を育て繭を生産してきた日本の養蚕業における伝統に対する養蚕農家の思いに焦点を当てる。

まず、家業として養蚕を続けているH氏（山梨県 30代男性）の場合、代々共通の思いとして、養蚕業自体を続けていきたい気持ちがあったのではないかと話した。

[H氏] おじいちゃんはおじいちゃんの、父は父の、私は私なりの、蚕に対する思いはあると思います。全体的に、H家という総称的なところでいうと、養蚕は続けていきたいという気持ちはあったのだと思います。(略) 結局山梨県も果樹王国になりましたし、うちの近所の農家さんたちもみんな桑畑を全部果樹に変えているので、H家が要所要所のタイミングで養蚕をやめてもおかしくはなかったわけなんですよ。

でも、こうやって続けているっていうことは、それなりに養蚕に対する気持ちがあったんだと思います。果樹とか他の仕事をやりたくないっていう意味合いがあったかもしれないですけど、何くそ根性みたいな、我慢強いというか、一方で見れば、「バカだな」と思われているのかもしれないですけど、「なに儲けることのできない養蚕業やってるんだよ」と周りから言われていたかもしれないですけど、選択したんでしょうね、養蚕をやるっていうことを。時代は変われど、僕もその選択をしたんだと思います。

G氏（埼玉県 30代男性）は、家業の養蚕に対して、幼少期には特に強い印象を抱いていなかったが、養蚕について学ぶ中で養蚕に興味を持つと同時に、現在は養蚕を続けることに対する使命感を抱いていた。また、養蚕を営む自らの行為を振り返り、今後養蚕業のために何ができるかを省察しながら養蚕に従事していると話した。

[G氏] 多分、現状どうしたら残せるかっていうのは誰もわかっていないと思うんですよ。だって、それがわかっていたら多分こんな状況になっていないでしょう。今すぐにでも無くなりそうな状況じゃないですか。だから、何か一個でも引っ掛かればいいなと思って、できることはやっています。

B氏（群馬県 40 代女性）も、養蚕農家が減少していることに対する危機感を持ち、養蚕を次の世代に継承していきたいという思いを抱いており、学校を対象に養蚕の普及活動に取り組んでいる。

[B氏] どんどん減っているから、これを伝える存在としていたいなどは思うし、知らない人知ってもらいたいというのはすごくあるので。ワークショップをしたり、子どもに触れてもらいたいというのもあるので、学校のボランティアにも参加して。

このように、今日衰退する養蚕業の中で養蚕を営む若手養蚕農家たちは、これまで数千年にわたって継承されてきた伝統産業である養蚕を続けることに対して強い使命感を抱いていた。同時に、養蚕を営む自らの行為を振り返り、今後養蚕業に対して自分は何ができるかを省察する姿も見られることから、若手養蚕農家は主体的に養蚕という生業をまなざしていることがわかる。

また、若手養蚕農家たちの中には、これまで農業の領域で展開されてきた養蚕における伝統の真意を問いながら、どのような形で伝統を継承するかを考える姿があった。具体的に、C氏（群馬県 30 代男性）は機械的に蚕を大量飼育する工業型養蚕に対して違和感を抱き、これまで続いてきた農業としての伝統的な養蚕に魅力を感じると同時に、「伝統」の真意について考えを深めながら現代における養蚕のあり方を模索している。

[C氏] 産業として持続する形を作るには…。そういう面では、形はいいかなとは思んですけど、なんか、ちょっとああって（笑）（略）でも、魅力を感じるんですけど、伝統って言われるところの本物さっていうか、オーセンティックか、みたいな。（略）伝統とは言いながらも、あまりにもクラシック過ぎるとやりたいって人も出てこなくなっちゃうし。できるところは省力化しながら。

代々養蚕業を営む G氏は、「伝統」について、大切なものを残すための思考自体が「伝統」なのではないかと考えていた。

[G氏] 伝統って考えも、結局続いてきたから伝統であって。それに、養蚕が伝統っていうより、何かを残すために続けるための思考力が伝統だと思っています。（略）だから、養蚕を残すというより、養蚕を通して何か物事を残したり続けたりすることを考えることが大切で。現状養蚕は続いているから伝統的なものとして捉えられているだけなんじゃないかな。結局養蚕も形だと思っんですけど。

さらに、養蚕を続けることの意義について問うと、G氏はこれまで絶えず養蚕を続けてきた人たちに対する思いがあるという。

[G氏] さっき話したように、「手をつけてしまった以上は」っていうのがマナーになると思うんですけどね。日本では、紀元前何年かわからないですけど、日本人は養蚕に手をつけたわけじゃないですか。それで、そこから絶えず今まで続いてきているわけですよ。確かに、いろんな判断をする中で「辞める」って決断をするんですけど、辞めることはいつでもできるんですよ。でも、「続ける」ってことは、続けることでしか続けられないんですよ。これを辞めちゃうって、それこそ今まで続けてきた人に対してもどうなのかなって。（略）それこそ、行動で示したいです。養蚕を通して関わった人たちとの繋がりも含めて、知ってしまっ

た以上は投げ出せないという感じですね。俺なりの勝手な解釈ですけど、託されたものもあってして。それを全うできればいいかなと思っています。

このように、ことに若手養蚕農家は次世代に養蚕を継承していきたいという強い意欲を見せていた。同時に、彼らは養蚕の「伝統」を見つめ、それが内包する歴史を振り返るとともに、この伝統が意味するものとは何かを主体的に捉えているのである。

5 分析・考察——養蚕農家の供養精神

本章では、前章で記した養蚕農家に対するインタビュー結果を踏まえ、本研究のテーマである蚕への供養という吊いの精神に着目し、分析・考察を行う。まず、「5.1 養蚕と供養——供養という共同的信仰」では、蚕に対する養蚕農家の供養精神に注目し、いかにしてそうした精神が養蚕農家の地域共同体の中で醸成されてきたのかを分析・考察する。続く「5.2 主体化する養蚕農家——変化する供養のあり方」においては、養蚕組合の解体とともに養蚕農家個人が主体的に養蚕業を営まざるを得なくなる中で、これまで養蚕農家による共同体の中で形成されてきた供養精神の主体がいかにして養蚕農家個人へと変化してきたのかを記す。最後に、「5.3 『継承』という供養精神——人間と蚕の相互関係」では、今日における養蚕農家の蚕に対する供養精神を通して、人間の手を介さねば生きられない完全家畜の蚕という「種」と向き合い、養蚕の継承に向けて取り組む養蚕農家の語りから、彼らの蚕への想いや人間と蚕の関係について考察・分析する。

5.1 養蚕と供養——供養という共同的信仰

本研究では、蚕の殺生に対する養蚕農家の供養精神に着目したインタビューを実施したが、養蚕農家たちはそれぞれ蚕の殺生に対してさまざまな想いを抱いており、蚕の殺生に対する違和感や罪悪感を述べる養蚕農家の姿があった。具体的に、「4.2 養蚕における供養」の中でB氏（群馬県40代女性）は、当初蚕の殺生を伴う養蚕を始めることを躊躇していたが、蚕の生命が循環するイメージを持つことで蚕の死を乗り越えようとしていた。

また、蚕の死に対する「謝罪」のみならず、蚕の生命のうえで養蚕業の経済活動が成り立つことへの「感謝」を述べる養蚕農家の姿もあった。例えば、A氏（群馬県70代女性）は、養蚕が終わる時期に蚕に対して感謝の気持ちを伝えると話した。また、G氏（埼玉県30代男性）は、供養精神について、蚕への「お礼」と「謝罪」という「感謝」の2つの側面について言及していた。また、B氏やD氏（埼玉県80代女性）、H氏（山梨県30代男性）も、蚕が無事に育ち繭を生産できたことに対する蚕への感謝の気持ちを述べており、蚕期の初めや終わりに、神社などで養蚕が無事行えたことに対する感謝を伝えていた。

このように養蚕業において「供養」という精神には生き物の死に対する罪悪感のみならず、感謝の気持ちも内包されている。そして、こうした精神的営為は「2.3 養蚕における吊い——養蚕信仰の諸相」で述べたように、養蚕農家の間で「養蚕信仰」という形で体现されてきた。養蚕は短期間に多額の現金収入をもたらす重要な生業であったが、当たり外れが甚だしい生業でもあり、農家の現金収入の大部分を占めているため、2～3年連続で違蚕したために破産し夜逃げをするに至った事例も見られる。それゆえ、蚕の安全や豊作を祈願し、外敵から防護するために養蚕の盛んな地方ではほとんどの屋敷ごとに蚕神が祀られ、家の氏神様として奉祀することもあった（飯館村史

編纂委員会編, 1976, p.219, 223)。すなわち、天候やネズミといった外敵などの影響を受けやすく、人間の意図する通りに飼育することが困難な蚕という生き物を扱う養蚕農家にとって、養蚕信仰という祈りを通して自らの生業の成功を祈願しているのである。

また、「4.2 養蚕における供養」の中でE氏（埼玉県60代男性）が言及していたように、養蚕農家が集まり小正月の行事として繭玉を作るなど、養蚕農家が執り行う年中行事の中にも養蚕信仰が見られる。福島県における養蚕信仰について研究した村川友彦によると、年中行事は毎年同じ日やその前後に繰り返される行事で暦によって決められ行われるものであり、作物の生育や収穫など毎年繰り返される周期的な出来事に合わせた行事や信仰的儀礼などから自然に発生したものだと考えられている。養蚕の年中行事についても毎年行われており、病気を除き多くの収穫を期待することから、あらかじめ祝う行事や収穫を祝う行事がある（村川, 2004, p.55）。また、養蚕に関する信仰は、神話に基づく稚産靈売命、保食神などといった神、仏教と結びついた馬頭観音、馬鳴菩薩などや、神仏習合による思想に基づく金色姫や衣襲明神、民間信仰のオシラサマ信仰と関係があるものなどを蚕神とし、かいこがみ様、コジラ様などとも呼ばれている地域もあり、多様な信仰の形があった。また、神社や寺院からのお礼などを蚕の守り神として家に祀り、これを蚕神として祭事を行い、養蚕の安全と繭の豊作を祈った（村川, 2004, p.65）。このように、各地域の風土や慣習の中で多様な養蚕信仰が形成されてきたのである。

こうした信仰は、養蚕農家たちの共同体を基盤に醸成されてきた。例えば、養蚕団体史編さん事務局によると、日本の農村において形成された養蚕農家の集団について、経済的便宜の観点から自然発生的なものとして「講」の存在があげられる。当初講は親類縁者の神仏信仰と親睦の集団であったが、後に近隣の同志が加わり、その中で養蚕講や蚕影講、蚕神講、おしら講といった養蚕守護の神仏を信仰する集団は、養蚕農家の同士の集まりであったため、比較的養蚕組合に変化しやすかった。実際に、大槻正芳著『農村社会の実態』（甲陽書房、1958年出版）（大槻, 1958）に記載されている長野県上伊那郡の部落における事例として、江戸時代に起源を持つ養蚕農家の集団である蚕玉講が存在したが、1873（明治6）年に南信地方で「地方生糸改会社」が設立され、輸出生糸の粗製濫造を避けるため、上伊那郡で蚕糸業組合を作り、その下部組織として多数の養蚕小組を作った際に、この蚕玉講がそのまま養蚕小組となったという事例があげられている（養蚕団体史編さん事務局編, 1964, p.42-43）。すなわち、日本の近代化に伴って講といった養蚕農家の小規模な集団から養蚕組合へと組織化される中で、養蚕信仰の主体であった養蚕農家の共同体は蚕糸業を支える産業基盤としての地域共同体へと変化していったのである。

インタビューの中でも、D氏やE氏は、同じ地域の中で養蚕農家が集まって祭りに参加したり旅行をしたりすると話していた。また、実際に蚕の供養のために養蚕農家たちが一緒に蚕の供養に関する祭祀に参加することもあると述べていた。このように、蚕に対する感謝やその死に対する弔いの精神を内包する「供養」という精神的営為は、生き物である蚕を育てる実践的営みから立ち現れていると同時に、養蚕信仰という形で養蚕農家の共同体を基盤に醸成されてきたのである。

5.2 主体化する養蚕農家——変化する供養のあり方

前節で述べたように、近代化に伴って養蚕業が興隆し、養蚕農家を取り巻く組織体制が変化する中で、養蚕農家の蚕に対する供養精神の質的变化が見られるようになった。インタビューを通して、養蚕農家たちは蚕の殺生に対して違和感や罪悪感を抱いていたが、同時に、それぞれが養蚕を通して蚕に向き合いながら、蚕に対する感謝について言及していた。

供養碑や供養塔の建立などを通して生き物への弔いの精神を体現してきた歴史は、生き物の殺生を伴う産業が興

隆していった近代以降に見られるという指摘がある。具体的に、供養精神は狩猟、稲作農業、漁業や養蚕業など生類の生命を奪うことで成り立っている生業と密接に関わっており、産業の近代化に伴い、供養の精神がより一層強化されてきた（長野，2015，p.223-224）。また、動物に対する供養や慰霊に関する調査を実施した依田賢太郎によると、明治維新の欧米化政策による殖産興業の振興によって動物が資源化され、各種用途別の業種に分けられた結果として、慰霊や供養の対象となる動物の種と量が拡大するとともに、慰霊や供養を行う主体が、従来の講中や社中、村落有志などから業界などの団体へと質的転換が起こった。例えば、食肉用動物の場合、畜産業者や食肉加工業者、食肉販売業者、調理師会、獣医師会などが主体となり、慰霊や供養を実施した（依田，2018，p.36-37）。また、動物慰霊碑や供養碑を建立した背景として、畜産や食肉、実験や愛玩などといった動物の資源化や商品化が急速に進展したことによる動物を殺すことに対する心の痛みやうしろめたさが存在し、そうした精神の処理が動物の慰霊や供養と結びついていったと依田は述べている（依田，2018，p.15）。昭和以降は、研究開発の活性化に伴い、大学や製薬企業などで実験動物慰霊碑が多数建立されるようになる。例えば、魚の養殖や家畜の育種といった動物の生命操作が盛んとなったことにより、研究や生産過程で死滅する動物を慰霊するために碑が建立された（依田，2018，p.38-39）。さらに、生き物の殺生に対する罪悪感だけでなく、生を絶たれる多数の動物の命への関心を示す碑文が次第に増加していることから、殺生罪業観の呪縛から解放されると同時に、生命に対する洞察が深化し、犠牲となった命や生前の貢献への感謝の気持ちが強まったと依田は考察している（依田，2018，p.39）。このように、生き物の殺生を伴う生業の産業化に伴って、供養の様相は変化してきたのである。

養蚕業においても、供養の主体に関して変化が見られる。D氏（埼玉県 80代女性）は1975（昭和50）年頃に年間1トンの繭を生産しており、F氏（埼玉県 60代男性）も繭の収量が直接的に収入になっていたと話していたように、その当時の養蚕業は現在に比べると活気のある産業であった。また、F氏が地域内の蚕糸関連施設の中に蚕の供養塔があったと述べていたように、蚕の大量飼育が養蚕農家の生計を支えていた時代では、地域や蚕糸に関連する組織が主体となって蚕の供養碑や供養塔を建立していた。このように、蚕糸業の産業化に伴って生産者が一丸となり、蚕に対する供養精神を体現してきたのである。

一方で、近年全国的な養蚕農家数の減少に伴って、養蚕組合をはじめとした蚕糸業関連組織が解体されていく中で、徐々に供養精神に関する取り組みや行事は見られなくなっていった。養蚕業から他業種への転換に関して経済の視点から調査を行った小野直達によると、これまで養蚕は主に平地農村や農山村地帯を中心に、畑作地域における換金作物の一つとして農業経営上重要な地位を占め、農家経済および地域経済に大きく寄与してきた。また、養蚕部門は養蚕複合経営としての副次的な地位にあり、都市化や工業化などの影響を受けながら、養蚕の地域的後退、産地の低迷といった町村自体の喪失に繋がった。さらに、1950年代後半から1960年代後半までの水田作の進展と、畑作部門における野菜や果樹、施設園芸などの資本・労働集約的商品作目の進出に伴って、養蚕地帯は周縁に追いやられ、後退していった（小野，1996，p.1-2）。このように養蚕業全体が縮小していくとともに、養蚕業を構成する養蚕組合という組織体の変化が見られる。これまで養蚕組合は、①蚕種や繭の取引先の決定、②蚕種や生産資材の共同購入、③繭の集出荷、④繭の販売などの機能を持ち、農協によっては稚蚕共同飼育所における稚蚕管理や買桑、遊休桑園の斡旋などの機能も有していた。このような機能を果たす養蚕組合は、大規模養蚕農家にとっては生命線とも言えるが、地域における養蚕農家の減少は、養蚕組合員数の減少に繋がる（小野，1996，p.159）。すなわち、国内の蚕糸業は、都市化や工業化といった変化に伴い、産業規模を縮小せざるを得ない状況へと追い込まれていったのである。

こうした養蚕業自体が衰退していく時代背景を踏まえると、本インタビューにおいて調査対象者の世代間の違いが見られる。例えば、「4.1 養蚕という営み」の中でF氏は「労働力として家に入った」と話していたように、養

蚕で生計を成り立たせるという基盤が現在より安定した環境の中で養蚕業に従事していたが、同じく実家が養蚕を営んでいる G 氏（埼玉県 30 代男性）や H 氏（山梨県 30 代男性）の場合、養蚕だけで生計を立てることが難しい時代背景の中で養蚕業に従事することとなった。具体的に、2011（平成 23）年より養蚕業に従事し始めた G 氏の世代では、すでに養蚕農家数は約 600 戸、繭の生産量は約 200 トンほどであり（一般財団法人大日本蚕糸会，2023）、年々産業規模が縮小していった時期であった。すなわち、多くの養蚕農家が存在していた時代では全国各地で養蚕組合が組織され、養蚕業の産業基盤が安定していたが、養蚕農家数の減少に伴い養蚕組合といった組織が解体されていったことで、養蚕農家は個人として主体的に養蚕を捉え、自力で自営せざるを得ない状況となっていったのである。

養蚕業における変化の中で、今日の蚕に対する供養精神について、ことに 30 代・40 代の若手養蚕農家たちは、それぞれ自らの「殺生」や「供養」に対する考えをより明確にしようとしていた。例えば、G 氏は養蚕自体を振り返り、養蚕は蚕の生命の循環の一部を切り取ることで成り立つ生業であるゆえ、蚕に対する感謝と謝罪の両方を含めた感情が供養であると考えていた。また、H 氏は、祈ることで自らの養蚕技術を振り返るとともに、今後の養蚕に対する自らのプレッシャーを高めていた。このように、養蚕という生業や歴史を俯瞰して捉え、なぜ自分が養蚕を続ける必要があるのかを問いながら、養蚕という生業に意義を見出そうとする若手養蚕農家の姿があった。

養蚕組合をはじめとした組織が一丸となって大量に蚕を飼育し生計を立てる時代から、そうした組織が解体されるとともに養蚕だけでは経済的に厳しい状況へと移り変わる中で、養蚕農家たちは自明であった養蚕業のあり方を主体的に省察するようになっていった。さらに、これまで養蚕組合といった地域共同体が中心となり祭祀や儀礼、供養塔や供養碑の建立といった形で体現されてきた蚕に対する供養のあり方が変化し、養蚕組合の解体によって養蚕農家個人の主体性が強まり、蚕の殺生や供養に対して直接的にまなざすようになっていったのである。

5.3 「継承」という供養精神——人間と蚕の相互関係

これまで地域共同体の中で醸成されてきた供養精神について、組織の解体を伴いながら供養の主体が個人へと変化してきたが、今日における養蚕農家の蚕に対する供養精神とはどのようなものなのだろうか。まず、養蚕農家の中には、自ら育てた蚕が繭となり、その後蛹の段階で死んでしまうことに対して抵抗感を抱く姿があった。例えば、C 氏（群馬県 30 代男性）は「4.2 養蚕における供養」の中で人為的に殺生せざるを得ない蚕に対する罪悪感を述べ、G 氏（埼玉県 30 代男性）も蚕の死について落とし所が見つからないと話していた。

他方、蚕という生き物の殺生と向き合いながらも、人為的に蚕の種を改変し、結果として人間の手を介さねば生きられなくなった完全家畜の蚕という「種」全体をまなざす養蚕農家の姿もあった。例えば、F 氏（埼玉県 60 代男性）は「4.3 養蚕の継承への想い」の中で、人間は蚕から生糸を一方的に得ているのではなく、蚕の世話を通して蚕の種を継承させているという人間と蚕の相互関係について言及していた。また、G 氏はこれまで養蚕が数千年にわたって絶えず続いてきたことに意義を見出しながら、蚕の生命を直接的に扱う養蚕という生業を始めた以上は養蚕を続けていくことが殺生を免れ得ない蚕に対する礼儀であると考えていた。H 氏（山梨県 30 代男性）も、数千年前から続いてきた養蚕の歴史に目を向け、蚕という種を次世代へ繋げていきたい気持ちが強いと同時に、単にその種を保存するのではなく、産業の中で蚕の生命が活かされる形で養蚕を続けていくことの重要性を述べていた。すなわち、蚕を育てる実践知を積み重ねてきた養蚕農家たちは、養蚕という人間と蚕の相互関係を通して、蚕の「個」における生命のあり方ではなく、蚕という人間が人為的に生み出してきた「種」としての集合的生命そのものを捉えているのである。

同時に、これまで継承されてきた農業としての伝統的な養蚕を振り返り、現代における養蚕の伝統について再解釈しようとする若手養蚕農家の姿もあった。具体的に、C氏は「4.4 伝統産業としての養蚕」の中で、これまで継承されてきた農業としての伝統的な養蚕を振り返り、現代に融合する形で養蚕における伝統のあり方を再解釈しようとしていた。また、G氏は、養蚕というのは形でしかなく、伝統の本質とは大切なものを残すための思考を意味すると考え、だからこそ養蚕を通して大切なものを残そうと考えることが重要であると述べていた。このように、養蚕農家たちは、養蚕という人間と蚕の関係の中で培われてきた伝統が内包する意義を省察し、養蚕という生業を意味付け、再定義しようとしているのである。

上記の養蚕農家たちの語りから、完全家畜である蚕の種を持続するためには養蚕という生業を次世代に継承する必要があると同時に、養蚕を継続するためには蚕を殺生せざるを得ないという人間と蚕との絶対的な相互関係が存在することが明らかとなった。こうした蚕との有機的な生業を継承してきた養蚕農家たちは、蚕への供養精神を通して数千年にわたって続いてきた蚕の生命と向き合いながら、自らと蚕の関係を省察し、その生命を未来へ継承する意志を固めてきたのではないだろうか。

養蚕の継承は、これまで人間の手を介して品種改良されてきた蚕の生命の継承をも意味する。だからこそ、養蚕における実践知から立ち現れる蚕への感謝や尊敬の念、蚕の死への罪悪感を内包する供養という多層的な精神を持つことによって、伝統産業としての養蚕を次世代へ継承していったのではないだろうか。すなわち、養蚕という伝統的生業から立ち現れる「供養」とは、蚕の死に対する弔いの精神のみならず、過去から未来へと蚕の生命を継承していく駆動力としての精神的営為でもあるのだ。

6 結び——供養を通して再考する人間と蚕の関係

本稿では、文化人類学における人間と動物の関係の再考に向け、マルチスピーシーズ民族誌という多種をまなざす分析枠組みを踏まえるとともに、人間の他種に対する認識を明確にするべく、動物の殺生を通して立ち現れる「供養」という生産者の精神に着眼した。ことに、日本において2,000年以上にわたって培われてきた人間と蚕が生み出す生業・養蚕業において、蚕を育てる養蚕農家の間で醸成されてきた供養という精神的営為に注目した。これまで養蚕農家たちは養蚕という生業を通して、繭の豊作や除災、蚕への弔いの精神を日常生活の中で体現してきた。しかし、その後国内における養蚕業の規模が縮小し、今日では養蚕農家の高齢化や後継者不足などによって養蚕業自体の存続が危ぶまれている。さらに、近年スマート養蚕システムという無菌工場で大量の蚕を飼育する動きが加速しており、こうした工業型養蚕は今後人間と蚕の関係における質的転換をもたらし得る。

本研究では、関東甲信越地方の8名の養蚕農家を対象にインタビューを実施し、彼らの供養精神の実態について調査を行った。養蚕農家たちは、蚕の存在によって自らの生計が成り立つことに対する感謝の気持ちを抱き、供養に関する祭祀および行事への参加や祈りを通してその気持ちを日常生活の中で体現してきた。同時に、蚕の死に対する罪悪感と向き合い、供養を通して折り合いをつけようとする姿も見られた。

また、そうした蚕の死について、「個」としてではなく、これまで人為的な品種改良を通して完全家畜となった蚕の「種」全体をまなざし、その種を継承することに意義を見出す養蚕農家も存在した。すなわち、彼らがまなざすのは、蚕の殺生を伴って展開されながらも、蚕の種を継承してきた養蚕という有機的な生業の歴史、そして人間と蚕の相互関係そのものであった。同時に、この関係は、「供養」という養蚕農家の蚕に対する省察から立ち現れる関係であるとともに、供養という人間の精神は人間社会の中で蚕の生命を継承していくという、種としての蚕の次なる「生」をまなざす営為でもあるのだ。

こうした供養精神は、人間が一方的に他種の殺生を肯定するための免罪符として捉えられ、「人間中心的」な思考であるとも言えるだろう。しかし、人間は生き物の殺生なしには生きられず、あらゆる生命との相互関係のうえで私たち人間の生命は連綿と継承されてきたという事実は依然として存在する。だからこそ、これまでの人間中心主義的思考や、現在文化人類学においても盛んに議論されている脱人間中心主義の議論について踏まえたうえで、人間と他種間の相互関係の実態を捉えていく必要がある。そして、非人間である他種に対する感謝や慰霊を内包する供養精神に着目し、現地におけるフィールドワークを通して、いかにして他種の主体性が立ち現れ、人間と他種の関係が生成されるのかを精緻に調査することで、今後のマルチスピーシーズ民族誌の議論を展開していけるはずだ。

人間と蚕の相互関係を通して養蚕という生業を継承してきた養蚕農家たちは、その生業が内包する人間と蚕の有機的な関係を省察すると同時に、両者の関係における「持続可能性」と向き合ってきた。すなわち、養蚕農家という生産者の供養精神は、生き物の死をまなざす弔いの精神のみならず、自らを省察しながら未来をまなざす精神的営為であると同時に、人間と蚕の相互関係は、「供養」という養蚕農家の省察的思考と行為を通して構築されている。時代を超えて脈々と受け継がれてきた供養の歴史と、その現実に向き合い続ける生産者の語りに焦点を当てた研究を蓄積することによって、現代における人間と他種の関係の再考および再構築へと繋がるはずだ。

¹ 一般財団法人大日本蚕糸会によると、2022（令和4）年における養蚕農家数は日本全国で163戸であり、そのうち年間で群馬県は59戸、埼玉県は11戸、山梨県は1戸である。また、繭生産量は日本全国で51トンであり、そのうち群馬県は約18,000kg、埼玉県は約3,000kg、山梨県は約158kgであった（一般財団法人大日本蚕糸会、2023）。

参考文献

【論文・書籍】

- Tsing, Anna Lowenhaupt. (2015). *The Mushroom at the End of the World: On the Possibility of Life in Capitalist Ruins*. Princeton University Press.
- Blanchette, Alex. (2015). Herding Species: Biosecurity, Posthuman Labor, and the American Industrial Pig. *Cultural Anthropology*, 30(4), <https://doi.org/10.14506/ca30.4.09>.
- 麻生由布・田中幸悦 (2019) 「特集『蚕業革命:カイコが拓く新産業』スマート養蚕技術の研究開発」『蚕糸・昆虫バイオテック』88巻3号、181-185頁。
- 飯館村史編纂委員会編 (1976) 『飯館村史 第3巻 (民俗)』飯館村。
- 大槻正芳 (1958) 『農村社会の実態』甲陽書房。
- 奥野克巳 (2021) 「【特集】 マルチスピーシーズ民族誌の眺望——多種の絡まり合いから見る世界」『文化人類学』86巻1号、44-56頁。
- 小野直達 (1996) 『現代蚕糸業と養蚕経営——日本養蚕は生き残れるか』農林統計協会。
- 久保明教・近藤祉秋 (2022) 「【対談】『人間しかないわけではない世界』の人類学」『思想 2022年10月号』(1182)、岩波書店、27-48頁。
- 小泉勝夫 (2015) 『カイコの豆博士 (改訂版)』シルクミュージアムショップアソシエーション。
- 国立研究開発法人農業・食品産業技術総合研究機構 (農研機構) 企画戦略本部新技術対策課 (2008) 『カイコってすごい虫!』農業・食品産業技術総合研究機構 (農研機構) 企画戦略本部新技術対策課。
- 近藤祉秋・吉田真理子 (2021) 「序章 人間以上の世界から『食』を考える」、近藤祉秋・吉田真理子編『食う、食われる、食いあう マルチスピーシーズ民族誌の思考』青土社、9-65頁。
- 財団法人大日本蚕糸会蚕業技術研究所 (2010) 『養蚕』財団法人大日本蚕糸会蚕業技術研究所 (原著: 文部科学省『養蚕 農業』445、『養蚕 高農』10-1044、実教出版株式会社)。
- 阪本英一 (2008) 『養蠶の神々——蚕神信仰の民俗』群馬県文化事業振興会。
- 周啓乾 (1989) 『東アジアのなかの日本歴史7 明治の経済発展と中国』六興出版。
- シンジルト (2011) 「第4章 幸運を呼び寄せる——セテルにみる人畜関係の論理」奥野克巳編『人と動物、駆け引きの民族誌』はる書房、131-165頁。
- 床呂郁哉 (2011) 「第3章 『もの』の御し難さ 養殖真珠をめぐる新たな『ひと／もの』論」、床呂郁哉・河合香史編『ものの人類学』京都大学学術出版会。
- 富岡製糸場世界遺産伝道師協会 (2019) 『群馬の蚕神めぐり——蚕の神々を訪ねる』富岡製糸場世界遺産伝道師協会。
- 長野浩典 (2015) 『生類供養と日本人』弦書房。
- 村川友彦 (2004) 『歴春ふくしま文庫31 蚕と絹の民俗』歴史春秋社。
- 山田仁史 (2016) 「第5章 コメント①」野田研一・奥野克巳編『鳥と人間をめぐる思考——環境文学と人類学の対話』勉誠出版、125-131頁。
- 養蚕団体史編さん事務局編 (1964) 『養蚕団体史』全国養蚕農業協同組合連合会。
- 依田賢太郎 (2018) 『いきものをとむらう歴史——供養・慰霊の動物塚を巡る』社会評論社。

【データベース】

一般財団法人大日本蚕糸会 (2023) 「国内蚕糸統計データ (2023年10月1日更新)」、(2023年10月29日取得、<https://silk.or.jp/publications/#link02>)。

【インターネット資料】

- 岡谷市観光協会 (2023) 「⑧ 蚕糸供養塔 (照光寺)」、(2023年10月29日取得、<https://www.kanko-okaya.jp/enjoy/heritage/%e8%9a%95%e9%9c%8a%e4%be%9b%e9%a4%8a%e5%a1%94%ef%bc%88%e7%85%a7%e5%85%89%e5%af%ba%ef%bc%89-2/>)。
- 株式会社あつまるホールディングス (2023) 「周年無菌養蚕」、(2023年10月29日取得、<https://atsumaru-silk.jp/sterilized.html>)。
- 高崎市文化財保護課 (2023) 「柏木沢の蚕影碑」、(2023年10月29日取得、<https://www.city.takasaki.gunma.jp/docs/2013121700979/>)。
- 農林水産省 (2023) 「蚕糸業をめぐる事情 (令和5年9月)」、(2023年10月29日取得、<https://www.maff.go.jp/j/seisan/tokusan/attach/pdf/sannshi-4.pdf>)。
- ユナイテッドシルク株式会社 (2023) 「Technology」、(2023年10月29日取得、<https://united-silk.co.jp/technology/>)。
- 米沢市企画調整部秘書広報課 (2023) 「草木塔」、(2023年10月29日取得、<https://www.city.yonezawa.yamagata.jp/1769.html>)。

Title

ポストモダンダンスにおける観客性と「身体的共感」—— イヴォンヌ・レイナーの作品を中心に

Name

白尾 芽

抄録

本論は、1960年代アメリカで生まれたダンスの動向であるポストモダンダンスの中心的人物であったイヴォンヌ・レイナーの作品におけるダンサーと観客の関係性を論じ、身体を介した共感とは何かを明らかにするものである。

ポストモダンダンスの振付家／ダンサーたちは、物語や感情の表現に重きを置く伝統的なダンスへの抵抗として日常的な動作や即興を取り入れた。なかでもレイナーはダンサーと観客の関係性に意識的な振付家であり、物語への没入を否定して、見る－見られるという関係そのものをダンスの問題として扱った。本論では、現在の一般的な共感論を踏まえ、ダンスの歴史において想定されてきた受動的な観客像に抗する実践としてレイナーの作品を検討する。そのうえで、身体を通して自他が重なり合うのではなく、むしろ自己と他者の差異を発見することで生まれる共感のあり方を「身体的共感」と定義し、それがレイナーの作品でどのように試みられていたのかを分析する。

ベトナム戦争の報道が盛んに行われていた当時、他者の身体を見るということは一つの倫理の問題であった。レイナーは「見ること」そのものを観客の能動性として捉え、その窃視症的な欲望を暴くことによって、あるいは身体的負荷を課すことによって、ダンサーと観客の距離を模索していた。その実践は、他者との関係にもう一度身体を取り戻す身体的共感の契機を示している。

キーワード：ポストモダンダンス、イヴォンヌ・レイナー、共感、観客性、ベトナム戦争

Title

Spectatorship and Physical Empathy in Postmodern Dance with a Focus on Yvonne Rainer's Works

Name

May Shirao

Abstract

This study elucidates how the body works in tandem with the feeling of empathy by considering the relationship between dancer and spectator in the works of Yvonne Rainer, a key figure in postmodern dance that emerged in the United States in the 1960s.

Postmodern dancers/choreographers are known for introducing everyday movement and improvisation to dance to rebel against the conventional styles, which gave weight to stories and expression of feelings. Among them, Rainer, in particular, was consciously focused on the relationship between the dancers, who were being watched, and the spectators, who were watching them. This study considers the works of Rainer to be against the passive spectatorship assumed by current discussions on empathy and the history of dance. Furthermore, it defines the types of empathy, such as physical empathy, which was extracted by discovering differences between the self and others.

At a time when media gave the Vietnam War massive coverage, seeing the bodies of others became an ethical issue. Rainer considered seeing oneself as the activeness of spectators and explored the distance between them and dancers by exposing their voyeuristic desires or imposing physical loads on them. This practice demonstrates a moment for arousing physical empathy, which brings back the body into a relationship with others.

Keyword: Postmodern Dance, Yvonne Rainer, Empathy, Spectatorship, Vietnam War

はじめに

イヴォンヌ・レイナーは、1960年初頭のアメリカで生まれたダンスの動向「ポストモダンダンス」の中心的人物である。レイナーは1934年サンフランシスコに生まれ、移民の両親の元、リベラルな気風のなかで育った。1957年に俳優を目指してニューヨークに移るも、ダンスに傾倒するようになり、25歳のときにモダンダンスの大家であるマーサ・グラハムの舞踊学校で体系的にダンスを学んだ。その後はジェームズ・ウェアリングやマース・カニングハムの舞踊団で踊り、ニュースクール大学で開かれていたジョン・ケージの作曲法とダンスの構成を教えるクラスへの参加をきっかけに、ポストモダンダンスのムーブメントを他のダンサーたちと形づくっていった。1970年頃には本格的に活動の場を映画に移し、2000年代からは再びダンスの制作も行っている。

ポストモダンダンスは、後述の通り「モダンダンス後のダンス」を意味するものであって、ポストモダンの性格を強調する言葉では必ずしもない。レイナーを含むポストモダンダンスのダンサー／振付家たちは、物語性や劇的な効果は無条件に用いてきたダンスの遺産に抵抗し、「タスク」のアイデアに代表的な、日常にありふれた動作を行う身体を提示しようとした。街着にスニーカーという出で立ちで歩き、走り、疲弊するダンサーたちの姿は、観客が感情移入できるキャラクターとしてではなく、紛れもない他者として観客の前に現れたのである。フレドリック・ジェームソンは、1960年代に端を発するポストモダニズムの特徴は「現実をイメージへと変容させること、および時間を永続的な現在の連鎖へと断片化すること」（ジェームソン、1987, p. 230）にあるとし、グローバルな大量生産・大量消費を推進する経済との相互作用における芸術の商品化を指摘した。ジェームソンがポストモダニズムの芸術の例に挙げるのが、アンディ・ウォーホルをはじめとするポップ・アート、ジョン・ケージやフィリップ・グラスの音楽、パンクやニューウェイヴ・ロックである。そのうえで、モダニズムが中産階級への反発として試みた「醜く、不調和で、ボヘミアン的で、性的にショッキングな」要素の提示は、ポストモダニズムにおいてはもはや権威ある古典として受け入れられ、さらに「現代芸術のもっとも攻撃的な形態〔中略〕は、ことごとく社会の一部として取り込まれており、かつての高級モダニズムの芸術的生産とは違って、商業的に成功をおさめている」ことを指摘する（ジェームソン、1987, pp. 227-228）。ポストモダンダンスがポストモダンの文化に属するか否かは措くとしても、新たな素材を取り込み、さらに消費社会のなかでそのジャンル自体を成り立たせているダンスの制度を疑おうとした点で、伝統や権威への抵抗として見ることができる。

そこで特に重要なのが、彼らが単に伝統を塗り替えようとしただけでなく、それまで自明のものとされてきたダンサーと観客の関係に異議を唱えた点である。例えばバレエでは、物語という枠組みにおいてダンサーがキャラクターとして現前する。訓練を積んだダンサーは、鍛え上げられた肉体で超絶技巧的な跳躍やポーズを見せ、キャラクターの感情を表現するのである。その美しさに観客は感情移入し、物語に没頭する。ポストモダンダンスは、このようにダンサーの身体をある種のブラックボックスと化し、劇的な物語や演出で装飾すること——ダンサーの肉体的な苦痛だけでなく、ダンスという芸術形式に予め織り込まれた、踊らせる振付家と踊るダンサー、見る観客と見られるダンサーの間にある権力関係を覆い隠すこと——にNOを突き付けた。様々な芸術分野がその制度自体に言及し、いかに現実と関わるができるのかを模索していた時代にあって、ポストモダンダンスにとっても、ダンスが無批判に採用してきた制作・上演の方法は乗り越えるべきものとして浮かび上がってきたのである。加えてこうした実践の背景には、1965年頃から本格化し、テレビで報道された初めての戦争であったベトナム戦争がある。ベトナムで行われる残虐行為と報道が加熱するに従ってスペクタクル化する戦争、そしてそれを見ることの暴力性という問題は、ポストモダンダンスの実践に多大な影響を与えていた。

本論は、以上のようなポストモダンダンスの問題意識を「身体的共感」というキーワードを用いて整理し、レイナー

の作品におけるダンサーと観客の関係性を分析することで、身体を介した共感とは何かを明らかにするものである。共感とは現在、一般的に「他者の心の状態を頭の中で推論するだけでなく、身体反応に伴って理解する」機能としての情動的共感と、「他者の心の状態を頭の中で推論し、理解する」機能である認知的共感の2つに分類されている（梅田, 2014, p. 4）。前者は誰かのおくびがうつろいというような生理的反応に準ずるものであり、後者は、自分とは異なる立場に置かれた人の思考や感情を理解する能力として考えられている。

ダンスと共感に関する先行研究では、ダンサーと観客の即時的な身体の同期、つまり情動的共感の側面が注目されてきた。後述する通り、その筆頭となるのが、1930年代にモダンダンスを擁護したジョン・マーティンである。マーティンは、観客は「内なる模倣 inner mimicry」を行う能力を持ち、「動きや姿勢の変化を伝達する感覚器官は、感情を生み出す人間の精神に一次的に属する神経系と密接に関係している」（Martin, 1939, pp. 46-47）がゆえに、ダンサーの動きは観客の身体を通して感情を伝えることができると論じた。このようなマーティンの論を受け、2000年代頃からはミラーニューロンの発見とも呼応して、ダンスにおける運動感覚的共感 kinesthetic empathy についての議論が盛んに行われてきた。例えばマシュー・リーズンとディー・レイノルズは、マーティンが想定するような観客は理想化されすぎていると批判しながらも、ダンスは観客に幅広い種類の快楽を与え、それらは「しばしば共感的な経験と結びつくが、情動、称賛、現実逃避、官能性といった幅広い側面と結びついた運動学的反応を含み、そのいくつかは『共感』や『伝染』を参照しながら概念化することができる」として、公演後の観客を対象とした質的調査を行っている（Reason & Reynolds, 2010, p. 50）。またガブリエル・ブランドシュテッターらは、ダンスにおける接触 touch に注目し、「『感覚する sensing』ことと感情的に『感じる feeling』こと、そして影響を受けることを繋ぐ感覚としての接触が、運動感覚的な知覚と共感のプロセスと密接に関係している」ことを指摘している（Brandstetter et al., 2013, p. 7）。これらの研究でマーティンの描いた観客像は批判的に検討されているものの、運動感覚的共感に関する議論において観客は、ダンサーとの身体的な同期を通して何らかの快楽を与えられる、もしくは影響を受ける受動的な存在として捉えられるに留まっている。

伝統的なダンスがこのような共感を無批判に是とするものであったとすれば、感情の表現を排して日常の身体を提示したポストモダンダンスは反-共感的な実践に見えるかもしれない。しかしそれはむしろ、ダンスにおける共感が前提としてきた受動的な観客性を疑い、ダンサーを見る眼差し自体にその能動性を見出すことで、共感の前提を問い直そうとする試みであった。前者においてダンサーと観客はある種の調和を成しているが、後者において調和は実現されず、他者との調和できなさ、つまり他者との差異が浮き彫りになる。本論では、運動感覚的な身体と身体の直接的な結びつきによってではなく、他者への眼差しによって生まれる共感のあり方を「身体的共感」と定義する。

本論の1章では、ポストモダンダンスが生まれた背景として、ダンスが伝統的に想定してきた観客性と現代の共感論の接点を論じる。2章では、そこで見られる観客性への批判を共有した同時代的な芸術について検討し、身体的共感の輪郭を明らかにする。そして3章ではレイナーの作品におけるダンサー-観客間の変遷の関係を追い、見ること契機とする身体的共感の複数の側面を示す。

1. ベトナム戦争の時代とダンス

1.1 ポストモダンダンスとは何か

ポストモダンダンスとは、1960年頃からニューヨークのグリニッジ・ヴィレッジに位置するジャドソン記念教会 Judson Memorial Church を拠点として作品を制作・発表していたダンサー／振付家を中心に形成された動向を指す。ポストモダンダンスという呼称は、ポストモダンのダンスよりも、モダンダンス後のダンスという意味合いを強く含んでいる。モダンダンスは19世紀末から20世紀前半に興隆した一つのジャンルであり、西洋のダンス史において何世紀ものあいだ支配的だったバレエの形式を脱し、トゥ・シューズやコルセットを脱ぎ捨て裸足で踊りはじめたイザドラ・ダンカンやマーサ・グラハム、ルース・セント・デニスといった女性ダンサーたちを嚆矢として、アメリカとドイツで発展した。しかし、ポストモダンダンス研究の第一人者であるサリー・ベインズが指摘するとおり、「モダンダンスの制度は、身体を解放して〔中略〕社会的・精神的な変化をもたらすどころか、バレエよりも大衆から遠い、知識人向けの難解な芸術様式へと発展していた」(Banes, 1987, p. 21) ことも事実であった。バレエの技法を脱して内なるエネルギーの探求を求めたモダンダンスは、1960年代にはもはや形骸化しつつあったのである。

この状況に一石を投じたダンサーとして知られるのが、マース・カニングハムである。グラハムのカンパニーに所属していたこともあるカニングハムは、1940年代前半に音楽家のジョン・ケージと出会い、チャンス・オペレーションをはじめとする偶然性や不確定性を用いたその作曲法に触発され、非意味的な動きを追求していく。1952年にはケージがブラック・マウンテン・カレッジで行ったハプニング的なパフォーマンス《シアター・ピース第一番 Theater Piece no. 1》に、音楽家のデイヴィッド・チュードア、アーティストのロバート・ラウシェンバーグとともにカニングハムも参加した。ダンス、音楽、ときには演劇的な要素を含んだパフォーマンスの実践は、その後の1959年にアーティストのアラン・カプローが行った《6つの部分からなる18のハプニング 18 Happenings in 6 Parts》をはじめとして、60年代ニューヨークのアートシーンに伝播していくことになる。

ポストモダンダンスは、このようにジャンルを越境した影響関係のなかで徐々に形成されていった。契機となったのは、ロバート+ジュディス・ダンによる、ケージの作曲法を通してダンスの創作を指導するニュースクール大学のクラスであり、そこに集まったレイナー、デボラ・ヘイ、ルシンダ・チャイルズ、キャロリー・シュニーマン、スティーヴ・パクストン、トリシャ・ブラウンといったダンサーたちによって、1962年にゆるやかなダンス・コレクティブ「ジャドソン・ダンス・シアター」(以下、ジャドソン)が形成されることになる。ジャドソンがその名を冠して活動したのは2年間というごく短い期間であったが、その間に彼らはジャドソン記念教会で16の公演を行った。

ジャドソンのダンサーたちが共有していたのは、内面的なエネルギーではなく、その外側に規定されたルールによって身体を動かすという考え方であり、それが具体化したアイデアの一つが「タスク」であった。タスクとは、日常のなかで見出された歩く、走る、座るなどの動きを身体に課す方法である。ベインズによれば「スコア、仕事やそのほかの日常的な動きを示唆する身体の状態、言葉によるコメント、そしてタスクの使用を通して、動きは個人的な表現から離れて客観的なものとなった。タスクは直感のなかで、非個人的で集中した、リアルな動きを作り出す方法だった」(Banes, 1987, p. 32)。例えばレイナーが1965年に記したテキストに含まれる、後に「ノー・マニフェスト No Manifesto」として知られるようになる次の一節は、タスクの何たるかを端的に示すものである。

スペクタクルにNO。超人芸にNO。変身とマジックと見せかけにNO。スターの神秘的なイメージと超越にNO。ヒロイックなものにNO。アンチ・ヒロイックなものにNO。パフォーマーや観客を巻き込むことにNO。スタイルにNO。キャンプにNO。パフォーマーの策略で観客を誘惑することにNO。奇抜さにNO。動かす、あるいは動かされることにNO。(Rainer, 1974, p. 51)

レイナーは「変身とマジック」「スターの神秘的なイメージ」をまとったダンサーと、それに巻き込まれる観客の共犯関係によって、それぞれが「動かす、あるいは動かされる」ことに NO を表明している。ジャドソンに集ったダンサーたちも同じように、それまでダンスの歴史において隠されてきた、ダンサーのありのままの身体や日常的なふるまいを舞台に上げようとした。こうしたコンセプトはそれぞれの作品だけでなく、非階層的・民主的な集団を目指したコレクティブ全体の態度としても表れている。

1.2 1960年代における身体のリアリティ

ポストモダンダンスが生まれた1960年代は激動の時代であった。アメリカでは50年代後半から公民権運動が、60年代中頃にはベトナム戦争が本格化したことを受けて反戦運動がそれぞれ高揚していた。このカウンター・カルチャー全盛の時代には、「個人的なことは政治的なこと The personal is political」をスローガンとして70年代から本格的な広がりを見せる第二波フェミニズムの素地も作られ、また日本では安保闘争、フランスでは五月革命と、学生の主導による抗議活動が世界的に巻き起こっていた。言うまでもなく、前述のようなパフォーマンス・アート全体の興隆も、このような時代背景に呼応している。特に重要なのは、ベトナム戦争がテレビを通して報道された初めての戦争だったという事実である。作家でテレビ評論家のマイケル・アーレンは、著書『リビングルームの戦争』のなかで、戦争を報じる映像の作用を次のように言い表している。

私は戦闘中の男たちの映像を流すべきではないと考えているわけではない。しかし、戦闘シーンがリビングルームに持ち込まれれば、戦争の危険が一般の視聴者に「リアル」なものとして捉えられると考えている人には、完全に同意しかねるのである。業界が進化しても、テレビは3インチの男が3インチの男を銃撃する姿を映し出すだけである。テレビのスクリーンの物理的な大きさは、家庭の居心地のよさに包まれて、むしろ「リアル」さを減少させ、矮小化し、少なくとも飼い慣らしている。(Arlen, 1969, p. 8)

アーレンが指摘するのは、遠く離れた場所で殺される人々の身体を物理的に縮小するテレビという額縁こそが、戦争の「リアル」さを減少させるものであるということだ。ベトナム戦争期の文化とイメージを論じた生井英考が述べる通り、「人々は、どんな暴力や惨虐をも快適な居間のTVモニター上に飼い馴らし、それを平然とした態度で眺めているだけの神経を急速に身に付けていった。いや、少なくとも身に付けたように見えた」(生井, 2015, pp. 117-118)のである。戦争は切り取られ、映画のように効果を付けられ——銃撃、暗転、CM！——、リビングルームの目を惹きつける。結果としてそれが、テレビの中の人々に対してだけでなく、それを見る側の身体に対するリアリティをも減少させていったことは、カウンター・カルチャーがドラッグや開放的なセックス、東洋思想などを通して、身体への直接的な作用を求めるものだったことから伺える。戦争はテレビによって一種のスペクタクルと化したのだ。パリ五月革命の理論的支柱にもなった思想家ギー・ドゥポールの『スペクタクルの社会』では、メディア消費社会が絶えずスペクタクルを供給する状況が以下のように批判されている。

凝視される対象（それは、観客自身の無意識的活動の結果なのだが）に対する観客の疎外は次のように言い表される。観客が凝視すればするほど、観客の生は貧しくなり、観客の欲求を表す支配的なイメージのなかに観客が己れの姿を認めることを受け入れれば受け入れるほど、観客は自分自身の実存と自分自身の欲求がますます理解できなくなる。活動的な人間に対するスペクタクルの外在性は、観客の身振りがもはや彼自身

のものではなく、自分に代わってそれを行っている誰か他人のものであるというところに現れてくる。それゆえ、観客はわが家にいながらどこにもいないような感覚を覚える。というのも、スペクタクルはいたるところにあるからである。(ドゥポール, 2003, p. 28)

ドゥポールの批判は、当時のアーティストたちが置かれたある種のダブルバインド的な状況を言い表している。つまり、作品を通して直接的に反戦を表明することはアーティストに対する一種の社会的な要請であったが、そこで傷つき、あるいは殺された犠牲者のイメージを用いることは、戦争の残虐さをスペクタクル化することで、それを見る者を現実から疎外をすることを意味してもいたのである。

反戦の立場を表明したこの時期の作品としてよく知られているのが、芸術労働者連合 Art Workers' Coalition が抗議活動で用いたポスター《赤ちゃんも（殺された）？ はい、赤ちゃんも。Q. And babies? A. And babies.》(1970、Figure 1) や、マーサ・ロスラーによるシリーズ「美しい家：戦争を持ち帰る House Beautiful: Bringing the War Home」(1967-72) である。後者は、インテリアや建築関係の雑誌に掲載されている美しい室内の写真に、『ライフ』誌から切り出したベトナム戦争のイメージをコラージュした作品である。制作した当時のことを振り返って、ロスラーはこのように語っている。「ベトナム戦争のあいだ、何回か美術館で展示をしないかと誘われましたが、私は、進行形の戦争の犠牲者のイメージを美術館やギャラリーで見せるという考えに本当にぞっとしていました。でも時間が経ってから、これを何らかの形で見せなければ、彼らが存在したことすら知られないと考え直したのです」(Rosler cited in Hubber, 2017)。ロスラーは同作において、絵に描いたような美しい住宅もベトナム戦争の犠牲者もイメージとしては等しく流通していることを示唆し、それらが流れ込む領域としての家庭という場所を浮かび上がらせた。しかしそれを美術館やギャラリーに展示することに対して、ロスラーは倫理的な葛藤を覚えることになる。それはまさに作品が暴こうとした当のものである、流通する犠牲者のイメージをテレビと同じような額縁に入れることにほかならないからである。すでにイメージの奔流に晒されている観客は、額縁を通して改めてそれを凝視することで現実から疎外される。芸術作品がいかに現実をスペクタクル化することから逃れられるかは、同時代のアーティストたちにとって喫緊の課題でもあった。

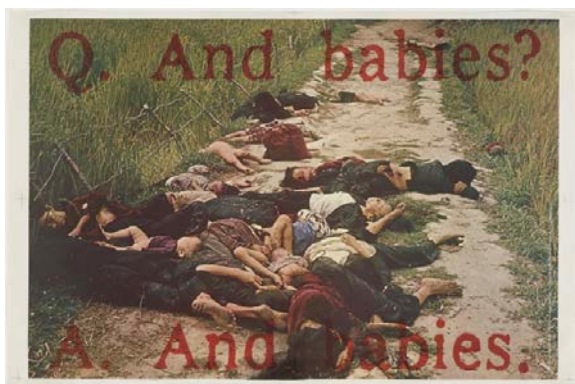


Figure 1. Art Workers' Coalition, *Q. And babies? A. And babies*, 1970.

Irving Petlin, Jon Hendricks, and Frazer Dougherty / The Artists' Poster Committee of the Art Workers' Coalition, Public domain, via Wikimedia Commons

1.3 ポストモダンダンスと「身体的共感」

本論ではこうした同時代の状況に対する一つの応答としてレイナーの実践を検討するが、その前に、キーワード

である「身体的共感」の前提として、ダンスと共感に関わる議論を整理しておきたい。日本語の「共感」と同義の言葉には、sympathy (同情) や compassion (共苦、思いやり) などが挙げられるが、本論では empathy を検討する。

empathy とは元々、ドイツの美学者であるロベルト・フィッシャーが 1873 年に *einfühlung* と名付けた概念を、エドワード・ティッチェナーが英訳したことで広まった言葉である。フィッシャーは、静止した物体の形態から特定の運動感覚や感情を得るような経験と *einfühlung* を明確に区別している。フィッシャーによれば、前者は対象の内側の質を無視することもできるが、後者は内部からその形態をたどっていくような経験である。つまり *einfühlung* とは「いわば現象の内部へと向かっている自らを想像することを通して発見される」ものであり、「この中心的な投影、交換、期間の徳を通してのみ、それ自身の生命が獲得される。対象物のなかに再形成された第二の自己は、それをはっきりと識別し、理由を知ることなしに直感的に持ち帰られる」(Vischer, 1873, p. 104)。

ダンスと共感の関係を論じるスーザン＝レイ・フォスターは、フィッシャーに端を発する empathy の概念は 19 世紀の解剖学的な発見と不可分であり、「身体に筋肉組織があるということが明らかになり、体積のあるダイナミックな有機体として考えられるようになると、他者の置かれた状況や感情の内に分け入るという課題そのものも同様に变化した。他者の位置に自己を投じるのではなく、他者のエネルギーや行為に自己の三次元構造を投影することが必要になった」(Foster, 2010, p. 27) と述べている。つまり「他者が感じていることを感じる」経験としての empathy は、単に感情的な他者との繋がりではなく、他者の身体やそこに内在するエネルギーに対する自らの身体を投影を示すものだったのだ。ダンスの文脈においては、ジョン・マーティンが観客に「内なる模倣」の能力を想定し、観客がそうした投影を行うことで感情の伝達が可能になると論じている。

私たちは建築物のマッサや岩の歪みに筋肉的に反応するのだから、自分とまったく同じ身体の動きにさらに激しく反応することは明らかである。私たちは単なる観客であることをやめ、提示された動きの参加者となる。外見上は静かに椅子に座っているように見えても、全身の筋肉を使って総合的に踊ることになるのだ。〔中略〕私たちが彼の感情を経験できるように、私たちの内なる模倣の能力を使って彼の動作を模倣するように導くことがダンサーの全機能である。ダンサーは事実を伝えることはできても、その感情は、共感的な動作を通して私たちのなかに呼び起こす以外の仕方では伝達できない。(Martin, 1939, p. 53)

ここで重要なのは、観客が持つ「内なる模倣」の能力が、ダンサーが動かしてはじめて駆動するものとして論じられていることである。モダンダンスの目的をダンサーの美的・情緒的概念(内面性)の伝達と定義したマーティンは、ダンサーを観客に見られる者としてではなく、観客に何かを与える存在として捉えていた。このことは、バレエという権威への抵抗として女性たちによって主導されながらも、家父長制的な性格を色濃く残したモダンダンスの制度自体とも強く関わっている。例えばイザドラ・ダンカン、自身の舞踊学校の生徒として選抜した少女のうち 6 人を養女とし、彼女たちを「イザドラブルズ」と呼んだ。ダンサーたちは文字通り母のもとで子として健康な肉体と精神を育み、厳しい訓練を積んでこそ美を体現できる。このような制度において、観客はダンサーから自然的な美を享受する受動的な存在として想定されたのである。モダンダンスは共感の概念という後ろ盾を得たことで、観客との調和こそを価値とするダンスの伝統を強化するものとなった。

ポストモダンダンスは、このような意味で観客を安定した位置に置き続けるダンスの制度それ自体への反発として生まれた。ポストモダンダンスのダンサー／振付家たちは、ダンサーの動きに粗を探したり、失敗を望んだり、性的なニュアンスを読み取ったりする、不埒な眼差しを持った存在として観客を捉えていた。そして、その暴力性を明らかにすることによってはじめて、観客の安定した位置を揺らがせることができると考えていた。観客が少し

でも「動く」可能性はむしろスペクタクルが遍在する社会で刷り込まれた観客性そのものに懸けられていたものであり、ここで重要なのは、観客がそう望んでいると思わせられるような方法で見るべきものを提供しない、ということである。

例えばジャドソンの初回公演では開場時間中に映画の上映が行われ、観客が入場するためにはスクリーンの前を横切る必要があった。ジャドソンの公演はいわゆるプロセニウム（額縁）舞台ではなく教会で行われたため、観客席がフロアと地続きであり、レイナーは「観客としてジャドソンから出る方法といえば、パフォーマンスのスペースを横切って、コンサートで起こっていることの只中を歩いていくことだけだった。人々はみじめな気持ちで、不機嫌に、鬱々としながらスペースを横切って出ていきました。そんなふうにして自分自身のスペクタクルをこしらえるのは、かなり嫌な気持ちで、みじめな気分だったにちがいません」(Rainer, 1999, p. 65)と振り返っている。観客には見る場所を変えたり、立ち去ったりする自由が認められているが、そのこと自体を強烈に意識させるような仕掛けがなされていたのである。つまり観客は見る（あるいは見ない）ことを選択した段階ですでに安定した立場を手放し、居心地の悪さや反感をもって、従来の舞台芸術では不可視のものとされてきた自らの身体を取り戻すことになった。

加えてポストモダンダンスにおいて重要なのは、見る－見られるという関係の非対称性の先に、「どのような身体に共感できるのか」という問いを発したことでもある。レイナーはダンスの制作から離れて約4年後の1974年、あるギャラリストへの手紙のなかでこのように書いている。

ダンスは事実「私」に関するものであり（鑑賞者のいわゆる身体感覚的反応 kinesthetic response が生じたとしても、それはほとんど行為する者 doer と見る者 looker のあいだのナルシシスティック－窺視症的な二元論を乗り越えない）、他方で感情 emotions の領域は両者に必然的に直接関係せざるを得ない。このことは私に、あからさまに個人的で私的な素材を扱いはじめる許可を与えました。しかし怒り、怖れ、欲望、葛藤といったものに深く関わるほど、それは身体やその機能と同じように、私の経験に固有のものではないということがわかりました。結果としていま私は、観客とさらに深くつながっているように感じていて、とても安心しています。(Rainer, 1974, p. 238)

レイナーは、「行為する者」のナルシシズムと「見る者」の窺視症的な欲望という二元論と、両者のダンスにおける経験の断絶を打破するものとして「感情の領域」を見出している。テキスト自体はレイナーがダンスから離れた後のものであるが、感情が個人的かつ普遍的な「私的な素材」とされていることに注目したい。感情を素材として扱うということは、それを一度自分自身から切り離し、異なる文脈のなかで捉え直すことを意味する。そのようにして元の文脈から切り離された感情が発露されるとき、観客にはそれを受け入れるのか、あるいはまったく理解不能なものとして拒否するのかという選択が要請される。このことは、あらゆる文脈に継ぎ接ぎされて流通するベトナム戦争犠牲者のイメージとそれを見る者の関係とも重なり合うものであり、本論で述べる「身体的共感」が他者との差異の認識に重きを置くのはこの点によっている。

ポストモダンダンスは、ダンサーの身体や来歴、日常的な動き、物体、そして感情を等価な素材として扱った。作品には物語の代わりに規則的な構造があり、それをダンサーが遂行することで、それぞれの身体の差異を際立たせる装置として機能していたのである。物体と物体のように扱われる身体、感情、ダンサーの来歴にその質の多くを負う即興、そして観客の身体は、物理的に作品のなかで並び替えられ、交換され、組み合わせられることになる。こうした要素の並列は、ダンサーと観客の内発的な動機——ダンスの歴史において自明とされてきた、動く－動かされるという二元論——と、それに基づく双方の身体の即物的な結び付きを疑うものであった。レイナーは特に、

動く－動かされるという関係性を一度否定し、見る－見られるという関係性の問題に接続していくことで、見ることによって生まれ、そして測られる他者との距離を問おうとしていたのである。

2. イヴォンヌ・レイナーと同時代

2.1 レイナーによるジョン・ケージ批判

このようにポストモダンダンスは、ダンスという形式そのものを疑い、抵抗する態度から生まれたものであり、それは時代的な要請であったとも言える。1960年代は、先に触れたパフォーマンスの他にも、コンセプチュアル・アートやポップ・アートなど、制度そのものを問う芸術潮流の萌芽が次々と生まれていた。以下では、そうした潮流の源泉たるケージと、その制作に対するレイナーの批判、そしてポストモダンダンスとの相似がしばしば指摘され作家同士の交流も盛んであった美術の動向であるミニマリズムを検討することで、ポストモダンダンスの問題意識を明らかにする。

1977年、美術史家のモイラ・ロスは、ケージをはじめジャスパー・ジョーンズやロバート・ラウシェンバーグなど50年代を代表するアーティストたちが共有していた態度を「無関心の美学 Aesthetic of Indifference」と名付け、批判的に論じている。戦後のアメリカではジャクソン・ポロック、ウィレム・デ・クーニング、マーク・ロスに代表される抽象表現主義が興隆していたが、冷戦を背景としてその行き詰まりが感じられるようになるなかで、1954年頃からマルセル・デュシャンの再評価が進んだ。作家の手の役割を排するレディメイドを発明したデュシャンは、抽象表現主義以降のアーティストたちのモデルとなったとロスは説明している。

冷静さと知性は「無関心の美学」の特徴であり、それに付随して、新しいグループの間では、伝統的な芸術的技法や芸術家の個人的な「タッチ」を軽蔑することが広く宣言されたのである。ここでもまた、デュシャンが主要なモデルであった。デュシャン、ケージ、ラウシェンバーグ、ジョーンズによって見事に操られたレディメイドの素材やイメージ、そしてしばしば非人間的な手法への好みは、「アッサンブラージュ」や「ジャンク」彫刻、「ハプニング」に関わるアーティストたちの間に一般に広まったのである。芸術家の「個人的な」タッチに対するこの無関心の名残は、ポップやミニマリズムの多くを生み出した自動化された技術に見ることができる。(Roth, 1977, p. 50)

ロスはまた、無関心の美学が1960年代のアーティストたちに引き継がれることによって、芸術と政治の乖離が生まれたという興味深い指摘を行っている。抽象表現主義以降のポップ・アートやミニマリズムを率いたアーティストたちは、現実の政治への関与と制作を切り分けており、それは無関心の美学による「クールにやれ play it cool」というメッセージに起因するものだとロスは見ている。偶然性を制作の過程に取り入れ、美的な判断を手放しながら作品を構成するという革新的なアイデアをもたらしたデュシャンやケージだが、その非政治的で中立的な「無関心」にはこのような問題も含まれていた。

ケージは、「作曲家があらかじめ定めたチャンス・オペレーションズにしたがって音や群を選び、それを楽譜に書きとめて、作品として構成した」偶然性 chance の音楽と、「作曲家があらかじめ定めたチャンス・オペレーションズにしたがって、音や音群、あるいは演奏家の動作を偶発的に出現させるための道具（図形楽譜、指示書）を作り、

演奏家が演奏のたびにその道具を使って音や音群の出現を決める、または動作の始まりと終わりを決定する」不確定性 indeterminacy の音楽を区別していた（白石, 2009, p. 131）。不確定性の音楽は、偶然性の音楽に比べれば演奏される音（聞かれるべき音）とそれ以外という区別がはっきりしないが、そこでの不確定性や偶然性は、作曲家のチャンス・オペレーションズによって周到に用意されたものである。例えば《4分33秒 4'33"》における、演奏時間を記したスコアと仰々しく現れる演奏者の存在は、観客の出す音や環境音をノイズとして作品のうちに包含するための手立てであると言える。それらの音はずっと鳴り続けているにもかかわらず、作品という枠組みが用意されてはじめて聞かれるべきものへと変化する——ケージの手法は確かに無関心の美学に属するが、その実践にはある種の政治性が見え隠れしている。

レイナーはロスと同じような観点から、1981年のテキスト「私自身の粗探し Looking myself in my mouth」でケージを批判している。レイナーは、ケージが同時代のアーティストたちに「批判的な知性をもって、つまり選択的かつ生産的に使用できる、反ヒエラルキー的で不確定な組織の方法に関するコンセプチュアルな先例」を伝えたとしながらも、そこにあるのは「この人生がとても素晴らしく、ただ正しいと信じ込ませられてきた方法」だった（Rainer, 1981, pp. 67-68）と指摘したうえで、次のように述べている。

意味を表現する主体 signifying subject が不在であれば、「言説の修正」だけでなく「社会歴史的制約」によって、アイデンティティと差異の関係に位置づけられる主体の異質性と矛盾に現れる無意識という概念も、家父長制の秩序そのものを筆頭に成り立たなくなる。こうしたプロセスの外側で活動しようとするケージ主義の「非意味呈示的实践 nonsignifying practice」は、言語以前の純粋な観念の領域——心なし、欲望なし、差異化なし、有限性なし——に存在する。これは一言で言えば、気まぐれで、揺れ動き、欠陥があり、動揺している私たちの20世紀美術が、そうしようと努力してきたにもかかわらず、同じように侵犯することに失敗してきた観念論の領域である。（ibid.）

レイナーが批判したのは、「意味を表現する主体」を不在にし、作品が呼び込んでいるかに見える日常生活そのものを不問にする——すなわち「人生は素晴らしい」と信じ込ませる——制作の方法である。その実践はもはや現実の諸問題からかけ離れた「観念論の領域」にあり、ケージが偶然性や不確定性によって試みた主体の脱中心化、あるいはその統一性の侵害も、現実というより見かけ上のものだとレイナーは述べる。

ここで重要なのは、レイナーが制作における作家の権力の問題と、観客の暴力性を地続きのものとして考えていたということである。前述の通り、たしかにケージは偶然性を方法として用いた制作を行ったが、上演の段階における演奏者の役割はそれを再現すること、あるいは偶然を再生産することに終止していた。つまりケージは作家としての権力を手放したかに見えて、演奏者や観客の選択に委ねることなく、何を見る（聞く）べきかを厳密にコントロールしていたのである。劇場で鳴り続ける音をノイズとして差異化する方法は、たとえそれが偶然性を用いて実行されるものであっても、むしろ観客の存在を作品の内に取り込み、その身体を不可視化する手立てにほかならない。レイナーによれば「こうした作品は、観客を『無心に』（感覚的に？）その表明を称賛するポジションに置き、頑強で難攻不落な、そして適切に評価された傑作と同じように、その表明の意味形成への参加から観客を疎外するのである」（Rainer, 1981, p. 70）。作家が権力を手放す身振りによってむしろ作品のコントロールを強めることは、結果的に観客を安定した位置に置き続けることを意味していた。レイナーはケージの手法に影響を受けており、「（1960～62年の）初期作品では、チャンスの手順や即興を用いて、振付化された動きのフレーズのシークエンスを決定していた」が、その後はケージ的な思考習慣に「選択性とコントロールの再導入」をもって抵抗した

という(Rainer, 1981, pp. 67-68)。すなわちレイナーが作品において開示されるべきであると考えたのは、デュシャンから抽象表現主義、そしてケージに連なる「無関心の美学」における素材や制作手法ではなく、作品（ダンスにおいてはダンサーの身体）を介した観客との関係性それ自体だったのである。

2.2 ミニマリズムの観客性

ポストモダンダンスと同じように、ケージらのもたらしたアイデアを源泉として発生した美術の動向に、ミニマリズムがある。代表的な作家であるドナルド・ジャッドやロバート・モリスはジャッドソンのメンバーとも交流が深く、特にモリスは一時レイナーとパートナー関係にあり、ジャッドソンでも作品を発表していた¹。ミニマリズムの主な特徴は、幾何学形態やその繰り返しを用いた彫刻作品が多いこと、工業製品と同様のプロセスによって外注で制作されることにある。美術史家のジェームズ・マイヤーによれば、これらの作品は「その直写的な存在の背後にあるもの、あるいは物質的な世界の実在の裏側にあるものを一切暗示することがない。素材は素材として表現され、色彩は（仮に使用されている場合は）何かに言及したものではない。多くの場合、壁の上、片隅、あるいは床の上に直接置かれているが、それはギャラリーを実際の場所として表現するインスタレーションアートであり、鑑賞する者に対して、この空間を歩き回っていることを意識させるものである」（マイヤー, 2011, p. 15）。

ポストモダンダンスとミニマリズムの接点を示すものとして最もよく引用されるテキストの一つが、レイナーによる1968年の「夥しさのなかにおいて定量的にミニマルなダンス活動に見られるいくつかの『ミニマリスト』的な傾向の概括らしきもの、あるいは《トリオ A》の分析 A Quasi Survey of Some 'Minimalist' Tendencies in the Quantitatively Minimal Dance Activity Midst the Plethora, or an Analysis of Trio A」（以下、「トリオ A 分析」）である。同論は、レイナーによる自身の作品《トリオ A》の分析を中心として、ポストモダンダンスとモダンダンスの差異、そしてミニマリズムとの連続性を明らかにしようとするものである。レイナーは冒頭に以下のようなチャートを掲げている（Rainer, 1968, p. 292 より作成）。

オブジェクト	ダンス
排除もしくは最小化する	
1. アーティストの手の役割	1. フレージング
2. 部分のヒエラルキー的關係	2. 展開とクライマックス
3. テクスチャー	3. ヴァリエーション：リズム、形態、ダイナミクス
4. 形象への参照	4. キャラクター
5. イリュージョニズム	5. パフォーマンス
6. 複雑さと細部	6. 多様性：フレーズと空間的フィールド
7. モニュメンタリティ	7. 超人芸的な妙技と完全に引き延ばされた身体

オブジェクト	ダンス
置き換える	
1. 工業製品	1. エネルギーの均等性と「ファウンド」ムーヴメント
2. 単一の形態、モジュール	2. 部分の均等性、反復
3. なめらかな表面	3. 反復もしくは離散的な出来事
4. 参照元を持たない形態	4. ニュートラルなパフォーマンス
5. リテラルネス	5. タスクあるいはタスク的な活動
6. シンプルさ	6. 単一の行為、出来事、あるいはトーン
7. ヒューマンスケール	7. ヒューマンスケール

例えば美術におけるイリュージョニズムはリテラルネスに、ダンスにおけるパフォーマンスはタスクあるいはタスク的な活動に置き換えるべきであるという主張からは、ポストモダンダンスとミニマリズムが目指した質の類似性が見て取れる。ロスの言葉を借りれば、「タッチ」を否定し、「非人間的な手法」を制作に取り入れるという点で、両者は無関心の美学を部分的に継承していると言える。

しかしそのこと以上に「トリオ A 分析」で注目すべきなのは、レイナーがダンスにおける真の real エネルギーと、見かけの apparent エネルギーを区別している点である。見かけのエネルギーとは、モダンダンスに代表的であるドラマチックな「アタック」の動きなどによって、ダンスに連続的なクライマックスをもたらすものである。一方で真のエネルギーとは、レイナーがダンスによってプレゼンテーションされるべきだと考えた、「身体の実際の actual 重さが、定められた動きを行うために必要とする実際の時間と噛み合っているように感じられるコントロール」を指す (Rainer, 1968, p. 295)。

言い換えれば、身体の実際のエネルギー源への要求は、タスク——床から立ち上がることであれ、腕を上げることであれ、骨盤を傾けることであれ——と釣り合っているように見える。ちょうど人が急がずに椅子から立ち上がったたり、高い棚に手を伸ばしたり、あるいは階段を降りたりするときと同じように。〔《トリオ A》における〕運動は模倣的ではなく、それらの行為を思い起こさせることはないが、遂行の仕方においてそうした行為の事実的な性質 *factual quality* を持っていると考えたい。(ibid.)

レイナーはしかしダンスにおいて、タスク的な動きによって真のエネルギーがそのまま提示できるとは考えていなかった。日常的な動きの質のプレゼンテーションも、結局はそれがそのように感じられるエネルギーのコントロールを必要とすることもまた事実だからである。したがって、動きが日常的な動きの模倣であることを避けるためには、それが「事実的な性質」をもつ仕方で遂行されるほかない。この問題意識を共有するミニマリズムの作品として挙げられるのが、ロバート・モリスによる《無題 (L 字型の梁) Untitled (L-beam)》(1965、Figure 2) である。白い L 字型の同じ梁が 3 つ、それぞれが床に横倒し、直立、両端を下にする、という方法で置かれ、鑑賞者からはそれらが同一の形態であるようには見えない。

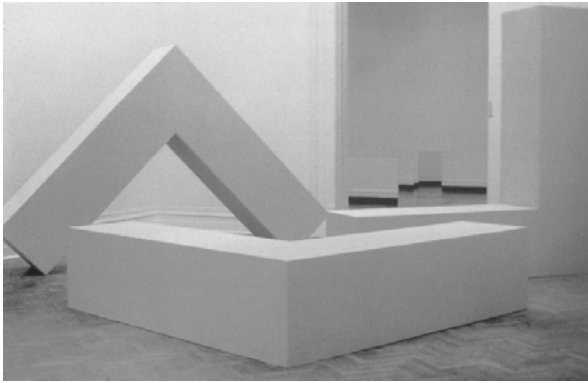


Figure 2. Robert Morris, *Untitled (L-beam)*, 1965.

出典：ジェームズ・メイヤー（2011）『ミニマリズム』小阪雅之訳，ファイドン，p. 82.

批評家のハル・フォスターらは同作について、「〔現実の空間における〕重力の向きやその場を満たす光の感覚は、さまざまな『腕』がじっさいにこれだけの厚みや重さを持つ、という感覚に影響し、それによって文脈も変わってくる」（フォスターほか，2019，p. 570）と論じている。ここでフォスターらが言う「腕」とは、L字型の梁を示すと同時に、それらを空間に配置する作家自身の腕——表面の肌理をつくる「手」ではなく——を含意しているようでもある。同作では、作家の腕が諸要素を関係づけるためではなく、オブジェクトの配置を変え続けることにのみ関与していることが明示されている。そして、例えば横倒しの梁は重く、両端を下にした梁はふっと軽く、というように、作家と鑑賞者は展示空間のなかで、オブジェクトが「じっさいにこれだけの厚みや重さを持つ」という感覚を共有することになるのである。つまりポストモダンダンスとミニマリズムにとって重要だったのは、作品の内容以前に、ある行為の遂行の仕方と、そのプレゼンテーションの方法だった。ミニマリズムの作品における観客との関係については、ロザリンド・クラウスがジャッドによる1965年のテキストを参照した論考がヒントとなる。クラウスはジャッドの「特異的な対象物 Specific Objects」の概念が批判するものを、以下のように説明している。

ジャッドは、このような〔抽象表現主義の作品に読み込まれるような、芸術家の代理としての作品の〕意味がもはや信頼できないと主張することで、個性 *personality*、情動 *emotion*、意味 *meaning* を各人のなかに個別に存在する要素として仮定する、個人的自己の概念を拒絶する。この自己のモデルの拒絶に付随して、ジャッドは、（私的 *private* であるがゆえに）特権的な心理的瞬間のメタファーとしての幻想主義にその意味を基づかせる芸術を否認しようとしている。（Krauss, 1977, p. 258）

ここでミニマリズム作品における「個人的自己の概念」の拒絶として示されるものは、作家へ向けられると同時に、鑑賞者にもまた向けられていると言える。なぜなら作家が表現する作品の意味をその内部に探すという行為は、鑑賞者が「特権的な心理的瞬間」、言い換えれば作品に対する同一化を体験するということにほかならないからである。ジャッドをはじめとするミニマリストは、抽象表現主義が仮定した作家と鑑賞者の心的な繋がりを批判した。そうした私的空間を想定することは、作品の意味が、それを読み取る能力のある鑑賞者にしか読み取られないという前提を作り出す。その代わりにミニマリズムの作家たちは、公的な空間——作品と鑑賞者の身体が相対するという経験それ自体——に作品の意味を置こうとした。一方で、モダニズムを擁護し、ミニマリズムの作品を「リテラリズム *literalism*」と形容した批評家のマイケル・フリードは、ポストモダンダンスとも共通するこの態度を「演劇的 *theatrical*」なものとして批判している。

リテラリズムの感性は演劇的である。なぜなら、まず第一にそれは、そこで観者がリテラリズムの作品に出会う諸々の現実的な環境にかかわっているからである。モリスがこのことを明らかにしている。かつての芸術においては、「作品から受け取られるべきものは、厳密に〔その〕内部に位置している」のに反して、リテラリズムの芸術の経験は、ある状況における客体の経験である——それは実質的には定義上、観者を含んでいるのである。(フリード, 1995, p. 71)

「諸々の現実的な環境」とは、モリスの言葉によれば「空間、光、見るものの視野」など、文字通り作品が展示されている空間の諸条件のことである。ここには鑑賞者の身体そのものが含まれていることも重要である。スケールの大きなオブジェクト（客体＝物体）としての作品は、空間における諸条件の関数として機能し、鑑賞者の身体的な参加を求める。フリードによれば、これこそがリテラリズムの「演劇的」な現前のあり方であった。

さらにまた、リテラリズムの現前を最初に分析したのはグリーンバーグであったが、それは基本的に演劇的な効果もしくは特質——一種の舞台の現前——である。それは、リテラリズムの作品の押しつけがましさの作用、またしばしば攻撃的でさえある作用であるのみならず、そういった作品が観者に無理強いする特殊な共犯性の作用である。あるものが観者にそれを考慮に入れること、それを真剣に受けとめることを要求するとき、——そして、その要求が満たされるのが、単にそれについて意識していること、いわば要求どおりに行っていることによってであるとき——、それは現前していると言われる。(フリード, 1995, p. 73)

またフリードが、リテラリズムの諸理念に最も近似するものとして「他人」を挙げていることは興味深い。客体としての作品に対峙することは「沈黙した別の人間の現前によって距離を取らされたり、詰め寄られたりするのと全く似ていないこともなく」、こうした経験は「強力に不安をかき立てる可能性がある」(フリード, 1995, pp. 73-74)。大きな物体は鑑賞者の身体と空間との調和を妨げ、作品に向き合う身体を強烈に意識させる。ミニマリズムの作家たちは、作品と観客の私的な関係を否定し、物体がそこにあるのと同じように、観客にも同じように公的な空間に自らの身体を投げ出すことを求めたのである。フリードが「特殊な共犯性」と呼ぶ鑑賞者と客体＝物体との関係は、鑑賞者に見ることの快樂ではなく、むしろ居心地の悪さこそを与えるものであった。

「トリオ A 分析」において、身体の動きが「実際の重さ」「実際の時間」のなかで行われるべきであったとしたレイナーの主張もミニマリズムと問題を共有しているが、美術作品とダンスの鑑賞経験には大きな違いがある。レイナーが言うように、「鑑賞者は彫刻を見たり、その周りを歩き回ったりするのに必要な時間をいくらでも費やすことができるのに、ダンスは時間のなかで起こるので、それが実行されるやいなやすぐに消えてしまう」(Rainer cited in Lambert-Beatty, 2008, p. 57)。ダンスはある種のプレゼンテーションに過ぎないのであり、ダンサーは「実際の時間」と噛み合うようなコントロールができたとしても、観客がそれを「実際の時間」のなかで経験すること、つまり起こっていることを「ただ見る」ということは難しい²。ダンスにおいて観客という位置は、美術作品のそれに比べれば圧倒的に動かしにくいものだったのである。観客は何に向かって自分の身体を投げ出すべきなのか。レイナーは、見る－見られるという関係の非対称性にその答えを求めた。観客の自らの身体に対する意識は、他者を見ることそのものによってしか得られない——レイナーは観客を観客たらしめている要素によって、その位置を揺り動かそうとした。特に初期作品では、ダンサーのナルシズムと観客の窃視症的な欲望が、両者を公的な空間に引き出すための手立てとして用いられている。批評家のアネット・マイケルソンが「パフォーマーの露出主義の条件に対する攻撃、自己の消滅に向かうその推進力を生んでいるナルシズムに対する怒りがある」(Michelson,

1974, p. 59) と述べる通り、以下で論じる初期作品では、観客の窃視症的な欲望は担保されているようにも見える。だが、そうした欲望、そしてダンサーのナルシズムや「露出主義」それ自体を可視化することは、他者との差異を認識する身体的共感の一つの契機にもなっている。

3. レイナーの作品における「身体的共感」

3.1 ダンサー－観客の自意識

まず注目したいのが、1962年初演の作品《3つの海景 Three Seascapes》(Figure 3)である。同作は次のような3パートからなる。「1) 黒いオーバーコートを着て、ラフマニノフのピアノ協奏曲第2番の終楽曲のあいだ、スペースの周辺を走り回る。2) ラ・モンテ・ヤングの《テーブル、椅子、ベンチのための詩 Poem for Tables, Chairs, Benches [, etc.]》のあいだ、スローモーションでうねりながらステージの上から下までを対角線上に歩き回る。3) 白いカーゼと黒いオーバーコートの山のなかで、舞台右下に収まりながら叫ぶ」(Rainer, 1974, p. 286)。2つ目のパートで用いられるヤングの曲は、タイトルに登場する家具を引きずる音を取り入れた、全体的に強いノイズの印象を与えるものである。同作について、レイナーは以下のような短いテキストを残している。

かつてスティーヴ・パクストンは、私の上演を「グーフィー・グラマー [おどけた性的魅惑]」と表現した。これは3部構成のソロの第2部で、端に近い斜めの通路で、私はジャドソン・ジムの片隅からもう片隅へ、おどけた、セクシーな、不具の crippled、取り憑かれた、観客を貶める、失うものがない、恥知らずな、メスの動物のようにスローモーションで移動する。最近私は、バスの通路を通るのでさえ自意識過剰になってしまう。あれはその日暮らしのアル・カーミンズ、その横にグレッチェン・マクレーン、ジェニファー・ティプトンがいる。(Rainer cited in Perron and Cameron, 1981, p. 58)

同作の記録写真には、レイナーが体のラインがはっきりとわかる肌着のようなものを身に着け、やや胸を出し、腰を後ろに引いて「スローモーションでうねりながら」観客の前を横切っている様子が映されている³。観客の視線はレイナーの体に釘付けになっているが、レイナーがどこを見ているかははっきりしない。レイナーは自分自身の身体に「セクシーな」「不具の」といったイメージを積極的に付加し、観客の眼差しの倫理的な境界を揺さぶる。「バスの通路を通るのでさえ自意識過剰になってしまう」といういささか唐突な告白には、他者の視線によって自分の身体が日常的に「セクシーな」「不具の」という形容詞を帯び得るといふレイナーの実感が込められていると言える。レイナーは他者に目で追われる狂女であると同時に、観客の一人ひとりを冷静に視認してもいる。レイナーはこの2つのイメージを同時に受け入れ、ダンサーとしての見られる快感と、観客が「見てはいけないものを覗き見る」快感を最大限に増幅させている。



Figure 3. Yvonne Rainer, *Three Seascapes*, 1962.

出典：Perron, Wendy and Cameron, Daniel J. ed. (1981). *Judson Dance Theater: 1962-1966*. Vermont: Bennington College Press. p. 59.

ダンサーのナルシシズムの問題は、同年4月のコンサートで発表された《地形 Terrain》においてより複雑な方法で扱われた。5つのセクションからなる同作では、「破壊的で調子の狂った要素を通して伝統的ダンスの形式を用いること、反復、ダンスにおける言語の使用、自然な動きとゲームの結合、『精神病院 loony bin』的な素材、動きと音楽を断片化してコラージュすること、全体の構造のなかでダンサーに選択と自由を行使する権限を与える」ことが試みられている (Banes, 1987, p. 107)。例えばレイナーとトリシャ・ブラウンが黒いレースのプッシュアップ・ブラを付け、バレエやバーレスクの動き、そして「チーズケーキ・ポーズ」⁴をコラージュして行う「デュエット Duet」のセクション (Figure 4) では、性的な表象とダンサーのナルシシスティックな快楽が重ね合わせられている。しかしこの印象は「愛 Love」と題されたセクション (Figure 5) で一変する。ジャドソンに関する多くの批評を残したジル・ジョンストンは、このレイナーとウィリアム・デイヴィスによるデュエットに対する純粋な感動を綴っている。

一つには、このデュエットは長く、持続したジェスチャーである。そしてこれは「実際の」ジェスチャーと様式化されたジェスチャーを巧みに使い分けながら進行し、それがダンスだとわかっている、実際の身体的なコンタクトを信じられるような関わり合いになっている。「これはダンスだ」とわかるのは、そのシチュエーションが自然からの微妙な逸脱によって、またパフォーマンスの質において、通常はある動きに付随するはずの感情を完全に排除することによって様式化されているからである。このダンスは、誰もが知っている愛のフレーズ——肯定的なものも否定的なものも——を淡々と繰り返す声によって、さらに平板化されている。「愛してる」「愛してない」「いつもあなたを愛してる」「愛してない」「とても愛してる」などなど。(Johnston, 1963b, p. 18)

記録写真は、床に散らばったボールのなか、レイナーとデイヴィスが腰を少し浮かせた体勢で抱き合うロマンティックな瞬間を捉えている。スコアでは細かい動きもすべてあらかじめ決められており、例えば最初の「愛してる」という言葉は、二人がスクワットの姿勢で向かい合い、レイナーがデイヴィスの脚をつかんだ状態で顔を見上げながら発話される。この部分だけでも、一般的な愛のシチュエーションからの「微妙な逸脱」や「ある動きに付随する感情の完全な排除」という要素が見て取れる。



Figure 4. Yvonne Rainer, Duet from *Terrain*, 1962.

出典：Rainer, Yvonne (1974/2020). *Work 1961-73*. New York: Primary Information. p. 16.



Figure 5. Yvonne Rainer, Love from *Terrain*, 1962.

出典：Rainer, Yvonne (1974/2020). *Work 1961-73*. New York: Primary Information. p. 25.

またジョンストンが挙げた以外にも、観客に「これはダンスだ」と思わせる要素は《地形》を通して反復的に用いられている。それは、ほかのダンサーが踊っているとき、舞台上に残ってその様子を見ているダンサーたちである。通常のダンスや演劇では役目を終えた者は舞台袖に捌けていくが、《地形》では舞台上にソーホースのようなバリケードが置かれ、ソロを演じる者以外がその周りに集まって断続的にそれを動かしていたという。「愛」のデュエットにおいても、ほかのダンサーは「〔舞台の〕一番右端まで歩いていき、座っていた」（Rainer, 1974, p. 24）。

ここにも、観客が目の前の出来事を「ただ見る」ことに対するレイナーの懐疑的な態度が見て取れる。不自然でこちない動作による「愛」の脱臼の試みをもってしても、観客はそこにロマンティックな情感を見出してしまうということも事実なのである。そこでレイナーは、パフォーマンスをしていないダンサーを舞台上に残すことで、すべての動作が公然と行われているということ——それが親密な「愛」に関わるものであったとしても——を見せようとした。そうすることで、ダンサーは観客に何かを与えるのではなく、ただ見られる快楽を得るのであり、観客もまた「愛」のシーンを盗み見ることで快楽を得るということ、そしてその関係性は、非番のダンサーたちという第三者によって監視されるものであるということを示そうとした。ここでは、見る－見られるという関係性が、半ば強制的にダンサーと観客を公的な場に引きずり出すものとして機能している。

しかし1964年、狂女や道化としての身体のプレゼンテーションの限界を感じはじめたレイナーは、新たな「リズム、強調、緊張、弛緩のない、ダイナミックではない動き」（Rainer, 1974, p. 46）を探求し、翌年《いくつかの6重奏の部分 Parts of Some Sextets》を発表する。これは10人のダンサーと12枚のマットレスから構成され、いくつかのグループ・パートと、30秒ごとに移り変わる31種類の動作（舞台の対角線を走る、マットレスに飛び込む、マットレスを一枚ずつはがすなど）が行われるというものだった⁵。

レイナーは同作について、「ドラマチックな心理的『意味』という負荷を伴った演劇の肥大化と、非ドラマチック・非言語的な演劇（つまり、ダンスやいくつかの「ハプニング」）のイメージや雰囲気の効果、そして観客の参加 participation と／あるいは強襲 assault という戦域の間の空間をいかに動くか、が課題であると定義できるかもしれない」（Rainer, 1974, p. 51）と続けている。ここでレイナーは、もはや観客の視線を意識的に攪乱する必要はなく、やわらかなマットレスという素材と戯れる普遍的な身体を提示することで、ダンサーと観客の自意識という薄皮を、少しずつ剥がしていくことに専念すべきだと考えていた。見かけやプレゼンテーションの問題は依然として残り続けるが、それらが観客の参加／強襲の契機となることを認めたという点で、この時期はレイナーにとっての大きな転機であったと言える。つまり、これまでの作品が自他の身体の境界を強烈に意識させるものであったのに対して、《いくつかの6重奏の部分》では、純粋な動きやダンサー同士の協働をそのまま見せることによって、観客をある状況の最中に招き入れることが試行されている。

そうした試みは、1968年の《トリオA》を含むプログラム〈心は筋肉である The Mind is a Muscle〉(Figure 6)にも明らかである。例えば「アクト Act」と題されたセクションはジャグリングやブランコ、マットレスとダンサーの関わりで構成されたもので、レイナーは「私はようやく、断続的な動きの『発明』ではなく、ものや人々とオブジェクトの静的な関係の変化を求めているのだと悟った。それは『ダンス』というより『タブロー』や『タスク』の領域に入っている」と記している(Rainer, 1974, p. 83)。レイナーはポストモダンダンスのタスクというアイデアを、ダンサーと観客が共有可能な動きに求めるのではなく、むしろ静的な「タブロー」と同じような人とオブジェクトの関係性に求めた。それは振付家からトップダウンで与えられるものではなく、ダンサーたちの身体そのものによって、もしくは観客の参加／強襲によって書き換えられ得るボトムアップの構造であった。美学者の伊藤亜紗は、レイナーの〈心は筋肉である〉に関する「雑記」のなかの「パフォーマーはすたれた芸術形式——演劇の残滓である。いかにパフォーマーをペルソナではなくメディウムとして用いるか。《バレエ・メカニック Ballet mécanique》⁶が唯一の解決策なのだろうか？」(Rainer, 1974, p. 106)という一節に注目し、以下のように論じている。

注意すべきなのは、〔パフォーマーの〕ペルソナ＝仮面を否定するからといって、レイナーの関心が「素顔」に向かうわけではない、ということである。ひとりの人間の微笑みを見て歯磨き粉の宣伝を想起してしまうように、顔そのものではなく、顔がひきよせるイメージをそこに知覚すること。目の前にいる人間に個性や魂の動きを読まず、ただ表面と表面が喚起するイメージだけを見ること。これこそまさに人間を物として扱うということ、人間のオブジェ化である。人間が物に似るのは、単にその重さや疲労感が顕在化したときだけではなく、イメージの媒体とみなされるときも同様なのである。(伊藤, 2009, p. 70)

ここで重要なのは、レイナーがダンサーと観客のオープンな関係が実現できると考えていたわけではないということである。2章で論じた通り、ダンスは様々な種類の動きのプレゼンテーションにすぎないとレイナーは考えていた。だからこそ、ダンスに織り込まれたダンサーと観客の強力な関係性を顕在化させることで、相互の自意識を触発する試みが行っていたのである。しかし《いくつかの6重奏の部分》を契機として、その後のレイナーの作品にはもう一つの側面が見えてくる。レイナーはむしろ、目の出来事に何らかの意味や感情を読み込むという、自らが批判してきた観客性そのものを受け入れたのである。「タスク」や「タブロー」という言葉には、身体のイメージとしての側面が強調されている。レイナーは、ダンサーの来歴や感情、身体の状態といったあらゆる文脈を舞台から取り去り、ある種散漫なイメージを提示することで、観客に自意識を刺激するような倫理的な問いではなく、「何を見るか」というより現実的な選択を迫った。特に〈心は筋肉である〉は複数人が同時多発的に動く演目から構成されており、ブランコやマットレス、木でできたグリッド構造、そしてレイナーが制作した映画など、様々な素材やイメージがダンサーたちと並列されていた。上演の場はイメージに溢れ、ダンサーたちの動きによってそれぞれの要素が次から次へと関係づけられ、そして解けていく。観客はそのなかで、一部を見ればその他は見逃してしまうという当たり前の事実と直面しながら、より選択的にダンサーを見ざるを得なくなるのである。

つまりレイナーの実践のなかで、観客が「見る者」であり、ダンサーが「行為する者」であるという認識は一貫している。だが制作の過程において、見る－見られるという関係性は、それぞれの自意識的な身体への反省を通して確認されるものから、身体的な負荷として——ダンサーには、オブジェクトやイメージと関わりながら行為を遂行することによって、観客には「何を見るか」という現実的な選択を行うことによって——確認されるものへと変化している。したがって作品のなかで提示されるダンサーの身体も、観客の窃視症的な欲望を満たすものではなく、より異様なものとなっていった。このことは、後述する「ストリート・アクション Street Action」や《戦争

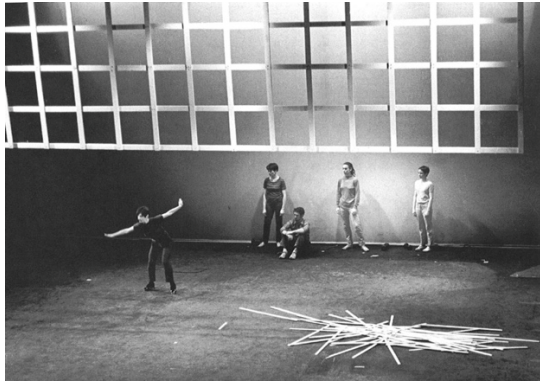


Figure 6. Yvonne Rainer, Lecture from *The Mind is a Muscle*, 1968.

出典：Rainer, Yvonne (1974/2020). *Work 1961-73*. New York: Primary Information. p. 78.

WAR》に顕著であり、これらがベトナム戦争という進行形の現実に関わろうとするものであったことは言を俟たない。犠牲者の身体がイメージとして流通し、無条件に参加を促すような反戦運動が多発するなかで、ダンサーと観客の双方に課せられる身体的な負荷は、いかに他者との一線を越える可能性があるのか。見る－見られるという関係の非対称性を越えた先にあるのが、より物理的で身体的な負荷の只中で他者との差異を認識するという身体的共感の側面である。以降ではこのことを踏まえ、「痛み」という素材に着目して、レイナーの1966年以降の作品を分析する。

3.2 「痛み」の身体

アメリカ陸軍がベトナム中部のソンミ村で無抵抗の村民504人を殺害したソンミ村虐殺事件から約1ヶ月⁷、そしてキング牧師の暗殺から1週間後というタイミングで行われた〈心は筋肉である〉に際して、レイナーはいささか絶望的な心境を吐露している。以下は、同公演のステイトメントを締めくくる一文である。

この世界は私のまわりで崩壊していく。私と危機にある世界とのつながりは、依然として希薄で遠い。〔中略〕このステイトメントは謝罪ではない。テレビでベトナム人が射殺されるのを見たとき、恐怖と不信感で反応する精神状態の反映である。ただ〔その感情は〕、死の光景ではなく、出来の悪い西部劇の後のようにテレビを消してしまえるという事実に対してである。私の身体は永続する現実にとどめ置かれているのだ。
(Rainer, 1974, p. 71)

ここには何を見るのか、見ないのかを恣意的に選択できてしまう観客としての位置に対するレイナーの苛立ちと無力感が表れているが、このような状況でレイナーに一つの道筋を与えたのが、自身が患った重い胃腸の病気だった。1966年に倒れて緊急手術を受けたレイナーは、「私の身にふりかかった自然の大災害に自分の職業を通して対処」(Rainer, 1974, p. 79) することを試み、翌年2月には大規模な反戦芸術祭「アングリー・アーツ・ウィーク Angry Arts Week」で、弱った身体のまま《トリオA》を《回復期のダンス Convalescent Dance》として踊っている。キュレーターのリサ・プレオは同作について次のように論じている。

診断と表象を並行して症状を探求する「痛みはどう見えるのか what pain looks like」という問いを退け、「痛みは何をするのか what pain does」という問いを提示する。それは、特に残虐行為の証拠として傷ついた

身体のイメージが喧伝される抗議の文脈において、痛みのパフォーマンスではなく、肉体的な痛みのなかでパフォーマンスをするというアクションをわれわれがどのように調停するのかという問いでもある。(Puleo, 2018-2019)

1章でも述べた通り、反戦運動ではしばしば遺体やナパーム弾で焼けた肌、逃げ惑う女性や子供の姿といった犠牲者のイメージが用いられた。それらは見る者の身体に即時的に働きかけるものでありながら、同時にそれを現実から疎外するものでもあった。そのなかで病気がもたらす「痛み」という普遍的な感覚は、公的な抗議という文脈において自身の身体と戦場の身体を近づけるための、私的な素材となった。白い洋服や靴をまとい、弱った身体をさらけ出す無防備なレイナーの姿は、観客による「痛み」のイメージの投影を許しているようにも見える。

その後、自身の体調に加え、当時のパートナーであったモリスとの関係も思わしくなかったレイナーは、駐車場で突然服を脱ぐという行動に出る。すぐさま通報された後に精神科病院に連行され、彼女は警察にも医師にも話すことを拒否し続けた (Rainer, 2006, p. 310)。これまで「精神病院」的な動きの素材を探求してきたレイナーにとって、自分がそこに文字通り入院し、とくに身体の外見からは推し量ることのできない他者の「痛み」に直面する経験には、大きな意味があった。これまで身体に閉じ込められてきた個人的な感情そのものが身体の主導権を握りだすという事態が、内面に動機づけられた身体の動きを否定してきたレイナー自身にも降り掛かってきたのだ。患者たちは、自分でも説明のつかない恐怖や怒りを「話しはじめない限りここから出してもらえない」(ibid.)と半ば脅されている。舞台上上がっている間は観客があらゆる意味を身体に読み込むにもかかわらず、一度そこを降りれば、自らの身体について説明する義務を負わされる。一方でこれは「痛み」による小規模な連帯——「〔病院のなかで〕親しくなったほとんどはブラックかプエルトリカンだった。私は彼女らの話をいくつか聞いた。ある中年の女性は『とても怖かった、ただただ怖かった』と告白した。私には彼女らの誰も、私より狂っているとは思えなかった。ただ恐れ、怒っていたのだ」(ibid.)——の経験であったとも言える⁸。

さて、〈心は筋肉である〉以降のレイナーは、ダンスとスライドや映像の上映を同時に行い、リハーサルや動きを教えるプロセスもそのなかで上演するという新たなスタイルをスタートした。1970年には、観客とのより親密な距離を探る実践と並行して、ベトナム戦争に直接的に言及する作品を発表している。5月にソーホーの路上で行われたのが、「ストリート・アクション」(Figure 7)と名付けられたアクションである。これは同年4月にニクソン大統領が発表したアメリカのカンボジア侵攻と、それに対する抗議を行ったケント州立大学の学生に対して警察が発砲し、4人が死亡、9人が重軽傷を負った事件への抗議で、40人ほどが集まった。人々は黒い腕章で腕を繋げた状態でぴたりと整列し、腕を無気力に垂らし、頭をうなだれた「Mウォーク」⁹という歩き方で、1時間をかけて1ブロックを動くという「ほとんど耐え難い遅さ」(Lambert-Beatty, 2008, p. 234)で行進した。小さな身体的・表現的犠牲が、大きな権力によって失われた、もしくはこれから失われる命に対比される。レイナーはこのアクションで、最小限の拘束によって身体を異様なものへと変質させた。腕を繋いで「連帯」したパフォーマーたちの物理的な近さは、他者への遠さのメタファーとして逆説的に作用している。そこに参加しない以上、道行く人々は否応なく観客という位置に置かれ、おそらくある者は見物し、迷惑がり、あるいはまったく意に介さないというように、目の前の身体の異質性を認識することによって、それに対する何らかの態度を求められることになるのである。

その後の9月、レイナーはジャドソン教会で開催された展覧会「ピープルズ・フラッグ・ショー People's Flag



Figure 7. Yvonne Rainer, *Street Action*, 9 or 10 May 1970.

出典：Lambert-Beatty, Carrie. (2008). *Being watched: Yvonne Rainer and the 1960s*. Massachusetts: MIT Press. p. 235.

Show」で、ヌードのダンサーたちがアメリカ国旗をビブスのように巻きつけて《トリオ A》を踊る《トリオ A、旗とともに Trio A with Flags》を上演した。その後、「M ウォーク」と国旗の使用は、11月に発表された《戦争 WAR》に引き継がれている。古代ギリシャの戦争、中国革命、ベトナム戦争に関する記述から抜き出した戦術をゲーム化した同作には、レイナーが1ヶ月半のリハーサルをともにした31人のダンサーや訓練されていないダンサーたちが出演した。《戦争》は11月中に場所を変えて公演の機会が3回あったが、いずれもレイナーを中心に結成されたダンス・グループであり、1970年頃から即興を中心とした上演を行っていた「グランド・ユニオン」の作品と同じ時間帯に上演されていた。レイナーは3回すべてグランド・ユニオンの作品に出演し、《戦争》の方は公演を実際に見ることもなかったという。レイナーについての包括的な研究を行ったキャリー・ランバート＝ビーティはこの「同時上演」という形式に注目し、レイナーが《戦争》において「戦争の形式的なビジョン」を描くことでそれを一般化し、同時代の学生による運動の熱狂とは対照的な冷静さを保っていた理由を以下のように論じる。

さらに重要なのは、「いつでも見る場所を変えてよい」と言われた観客は、主にノンプロフェッショナルのダンサーたちが軍事教科書の乾いた朗読を断続的な伴奏とする《戦争》と、素晴らしく、有名なパフォーマーたちと、ロック・ミュージック、即興、そして豊かな演技の見られるグランド・ユニオンのどちらかを選ぶ必要があったということである。レイナーがこの時期にほかのパフォーマンスでも探求したマルチチャンネル・モードの極端なバージョンとしてのダブルブッキングという戦略はここで、政治的な芸術という良心の呵責か、前衛的な経験かという選択に収斂する。〔中略〕しかし最も重要なことは、何を見ていても、見ていないもの、つまり同時に起こっているながら空間的に離れていることへの気づきを示唆していたということである。(Lambert-Beatty, 2008, p. 245)

レイナーはもちろん、2つの作品のあいだに優劣を付けていたわけではない。ここで重要だったのは「マルチチャンネル・モード」、すなわちテレビのチャンネルのように、どちらかを見ればどちらかは見られなくなるという当たり前の事実である。しかし同時に別のダンスを上演することは、両者の物理的な距離をテレビよりも強く感じさせる。ダンサーがイメージの媒体として見なされることを受け入れたレイナーは、他者の身体を見ることに付きまとう責任を観客の方に折り返していく。すなわち、他者の身体を侵犯する観客が受け入れなければならないことは何なのか——それは、見ること、もしくは見ないことを選択すること、そして見ていないものとの距離を自覚す

るということであった。ランバート＝ビーティは、観客に問われたこの距離を以下のように論じている。

この時期のレイナーによる同時性の美学は、観客にパフォーマンスを行わせ、距離を認める観客性を通して作用した。これは、通常劇場での距離の取り方と関係づけられる、共感的な没入 empathic absorption へのプレヒト的抵抗とはかなり違ったものである。ごく簡単に言えば、距離の美学は、目下の状況的な経験の外にある出来事の継続的な存在を主張するものであった。この作品が、距離を参加の形態に変えたと言えるかどうかは確かではなく、レイナーの距離への自覚は少なくとも理論的に、プレヒト的な距離のモデルとして、必ずしも観客の批評的思考を活性化させたわけでもない。しかし距離の認識は、美的行為と同じように倫理的なものになり得ることを示唆している。そしてこのことは、観客の参加〔の意味〕を単に座って見ていることから「オーディエンス・ピース」へと非急進化することと同じように、「責任ある／応答可能な responsible 観客の参加は OK」というレイナーの指示の再考を意味させる。彼女の政治的な作品が問いかけているのは、いつ「責任ある」参加の形態が観客性そのものとなるのか？ 関わっていないときでも距離を取って見ることは、それ自体が喫緊の課題となるのか？ ということである。(Lambert-Beatty, 2008, p. 246)

ここで参照されるベルトルト・ブレヒトは、舞台上のスペクタクルに観客を巻き込んで感情同化を誘うアリストテレス以来の演劇に対して、日常的な出来事こそを異化し、キャラクターではなくそれが置かれた状況を観客に観察させる「叙事的演劇」を目指した。この「異化効果」はつまり、劇場空間で発生する俳優と観客の間の自明な距離において、他者への遠さを示して見せる方法であった。ランバート＝ビーティの論点は、こうしたプレヒト的な距離のモデルから離れて、レイナーが観客の能動性をどこに見出したのかということである。それは「オーディエンス・ピース」の設えによって与えられるものではない。観客の参加は、参加しているときだけそれに関わっているという意識を生み出すからだ。レイナーはこうした見せかけの観客の能動性を否定し、参加の代わりに、何を見るかという現実的な選択を迫ったのである。それは、他者の「痛み」は、私がそれを見ているときにだけ起きているのではなく、見ていないときにも継続的に起こり、たまたまその表現が知覚可能なのであるという、ある意味で自明の事実を示している。

エレイン・スカリーは『痛みの中の身体』において、「痛みのための言語は存在せず、痛みはむしろ（他のどんな現象よりも）言語による物体化に抵抗している」(Scarry, 1985, p. 12) ために、同じ環境における他の感覚に比べて表現されにくいものであることを指摘している。スカリーによれば、例えば戦争の目的はすべて「傷つけること injuring」にあるにも関わらず、戦略的・政治的な記述からはそのことが抜け落ちている。だが社会において痛みは不可視化されているわけではなく、むしろ一般化され、政治的に利用されてきた。

痛みの「感じられるもの」としての特性——その説得力のある力や疑いようのない現実性、もしくは「確からしさ」——は、身体から引き離され、（こうした特性を欠き、それ自体としては生き生きと、現実的に、もしくは確からしく表れない）他のものの属性として提示され得る。〔中略〕つまり、それが明らかに虚構的であるために、もしくは何らかの理由によって通常の実証の形式から切り離されたために、ある中心的な概念、イデオロギー、文化的な構成要素が人々の信念を引き出せなくなったとき、それに「現実性」や「確からしさ」の 아우ラ を付与するために、人間の身体の全き物的な事実性が借り出されるのである。(Scarry, 1985, p. 13-14)

つまり、痛みは表現しがたく他者と共有しがたいものであるがゆえに、それを感じる身体からは引き離され、文

化のなかで一般化・イメージ化されてきた。そして身体が物体として社会に動員され、むしろ痛みから疎外されることで、その個別性は薄れていくのである。その意味で、自らの病気を経て戦争に直接的に言及するレイナーの作品群は、一般化された痛みにもう一度個々の身体を取り戻すような試みだと言える。レイナーが提示した「痛み」は、ダンサーと観客双方の身体に課されることによって表れてくるものだった。一方でそれは連帯の一つの形態や新たな上映方法として示唆されるに留まり、ショッキングな、あるいは観客の参加を促すものとしては提示されなかった。観客が動かないということは、必ずしも目の前の出来事に無反応であるということの意味しない。動かないこと、見過ごすこと、その場から立ち去ることもまた態度表明の一つである。レイナーはそうのように考えていたのではないか。レイナーの実践は、見ること、その力を意識すること、そして体を動員させようとする社会構造に抗い、自分の身体を取り戻そうとすることという身体的共感の条件を示している。

4. おわりに

本論の目的は、ポストモダンダンス、特にレイナーの作品における観客性の検討を通して、「身体的共感」を提起するものであった。身体的共感とは、自他の身体の心地よい調和や同期ではなく、むしろ居心地の悪さのなかに生まれるものであり、自己の身体を通して他者との差異を発見するようなプロセスであった。それはレイナーの作品において、当初はダンスの制度に埋め込まれた観客とダンサーの見る－見られるという関係を明らかにし、ダンサーのナルシズムや観客の窺視症的な欲望を暴くことで試みられていた。しかしレイナー自身の病気やベトナム戦争の本格化を受けて、その実践の主眼は見る－見られる関係の非対称性から、身体的な負荷を課すことへと移り変わっていった。一貫して他者を「見る」という経験とはいかなることか——見る者は何を見るのか、どのような位置にあるのか、見ることで自他の距離はいかに測られるのか——を問うたレイナーの実践は、身体的共感の多様な産出の契機を示していた。

ポストモダンダンスの作品に関するテキストで鮮やかなのは、ダンサーたちの感情である。レイナーをはじめジャドソンに集ったダンサーたちは、身体的な経験に伴う喜び、苛立ち、戸惑い、焦りといった感情を覆い隠さなかった。モダンダンス以前において偽装されてきた感情は、レイナーが言うところの「感情的な生活」として、歩く、走る、座るなどのタスクとしてダンサーたちの体に取り戻されたのである。一方で彼らはそうしたアイデアを観客の参加の上に成り立たせようとはしなかった。用意された観客の参加もまた、見かけに過ぎないからである。このことは、「他者を理解する能力」として現在称揚されている共感の限界を示してもいる。ある出来事を目撃し、観客としてその場に立ち会い（あるいは立ち去り）、その経験において他者との距離を測ることは、一種の態度表明となり得るのだ。その意味でレイナーをはじめとするポストモダンダンスの実践は、踊ること、そして見ることに身体を取り戻す試みであったと言える。

本論ではダンス作品に焦点を当てて論じたが、見ることの問題はその後のレイナーの映画作品にも引き継がれている。レイナーは例えば『ダンサーたちの生活 Lives of Performers』（1972）でダンサーの三角関係というメロドラマ的なテーマを扱い、そのほか多くの作品でバラバラのイメージと音声（身体と語られる言葉）を繋ぎ合わせるなど、ダンスや映画の構造、そして観客の視線を強く意識した制作を行っている。また本論では取り上げられなかったポストモダンダンスの実践として、スティーヴ・バクストンが生み出してからフォークロア的に全米に広まった「コンタクト・インプロヴィゼーション」、アナ・ハルプリンが構想したダンス・コミュニケーションや自らの癌に対するダンスによるアプローチ、そしてトリシャ・ブラウンによる厳密なルールをもつ作品などが挙げられる。人と人

が触れ合うことで生まれるエネルギーや即興もポストモダンダンスの重要なアイデアであり、運動感覚的共感の議論にも接続可能であろう。これらのテーマについては、本論で提出した身体的共感を土台として今後検討することとしたい。

参考文献

※日本語訳がある場合は既訳を参照し、それ以外の訳は著者本人による

- Arlen, Michael. (1969). *Living Room War*. New York: Syracuse University Press.
- Banes, Sally. (1987). *Terpsichore in Sneakers: Post-Modern Dance*. Connecticut: Wesleyan University Press.
—(1998). *Dancing Women: Female Bodies Onstage*. London: Routledge.
- Brandstetter, Gabriele., Gerko Egert., & Sabine, Zubarik. (Eds.). (2013). *Touching and Being Touched*. Berlin: De Gruyter.
- ドゥポール, ギー . (2003). 『スペクタクルの社会』 木下誠訳, 筑摩書房 .
- Foster, Susan Leigh. (2010). *Choreographing Empathy: Kinesthesia in Performance*. London: Routledge.
- フォスター, ハル ., クラウス, ロザリンド E., ボワ, イヴ = アラン ., ブークロー, ベンジャミン H. D., & ジョーズリット, デイヴィッド .
(2019). 『ART SINCE 1900 : 図鑑 1900 年以後の芸術』 尾崎信一郎、金井直、小西信之、近藤学訳, 東京書籍 .
- フリード, マイケル . (1995). 「芸術と客体性」 『批評空間臨時増刊号 モダニズムのハード・コア』 川田都樹子、藤枝晃雄訳, 太田出版 .
- Hubber, Laura. (2017, February 16). *The Living Room War: A Conversation with Artist Martha Rosler*. Getty Iris Blog.
<https://blogs.getty.edu/iris/the-living-room-war-a-conversation-with-artist-martha-rosler/> (2023 年 7 月 23 日最終閲覧)
- 生井英考 . (2015). 『ジャングル・クルーズにうってつけの日 ヴェトナム戦争の文化とイメージ』 岩波書店 .
- 伊藤亜紗 . (2009). 「『パフォーマー—観客』 関係の実験場としての映像作品——イヴォンヌ・レイナー 《ライン》 について」 『美学芸術学研究』 第 28 号, 61-83 頁, 東京大学美学芸術学研究室 .
- ジェームソン, フレドリック . (1987). 「ポストモダニズムと消費社会」 『反美学——ポストモダンの諸相』 フォスター, ハル編、室井尚、吉岡洋訳, 勁草書房 .
- Johnston, Jill. (1963)a. Judson Concerts #3, #4. *the village Voice*, February 28.
—(1963)b. Yvonne Rainer: II. *the village Voice*, June 6.
- Krauss, Rosalind. (1977). *Passages in Modern Sculpture*. London: Thames & Hudson Ltd.
- Lambert-Beatty, Carrie. (2008). *Being watched: Yvonne Rainer and the 1960s*. Massachusetts: MIT Press.
- Martin, John Joseph. (1939). *Introduction to the dance*. New York: W. W. Norton & company, inc.
- マイヤー, ジェームズ . (2011). 『ミニマリズム』 小阪雅之訳, ファイドン .
- Michelson, Annette. (1974). Yvonne Rainer, Part One: the Dancer and the Dance. *Artforum*, 12(15), 57–63.
- Perron, Wendy. (2020, March 16). Yvonne Rainer's Mattress Dance That 'Went Nowhere' Is Now Getting Somewhere. *DANCE Magazine*. <https://www.dancemagazine.com/yvonne-rainers-mattress-dance/> (2023 年 7 月 23 日最終閲覧)
- & Cameron, Daniel J. (Eds.). (1981). *Judson Dance Theater: 1962-1966*. Vermont: Bennington College Press.
- Puleo, Risa. (2018–2019). Sitting Beside Yvonne Rainer's Convalescent Dance. *Art Papers*. <https://www.artpapers.org/yvonnerainer/> (2023 年 7 月 23 日日最終閲覧)
- Rainer, Yvonne. (1968). A Quasi Survey of Some Minimalist Tendencies in the Quantitatively Minimal Dance Activity Midst the Plethora or an Analysis of Trio A. In Battcock, Gregory. (Eds.). *Minimal Art: A Critical Anthology*. Massachusetts: E.P. Dutton.
—(1974/2020). *Work 1961-73*. New York: Primary Information.
—(1981). Looking Myself in the Mouth. *October*, (17), 65–76.
—(1999). *A woman who... Essays, Interviews, Scripts*. Maryland: Johns Hopkins University Press.
—(2006). *Feelings are Facts: The Life of Yvonne Rainer*. Massachusetts: MIT Press.
- Reason, M. & Reynolds, D. (2010). Kinesthesia, Empathy, and Related Pleasures: An Inquiry into Audience Experiences of Watching Dance. *Dance Research Journal*, 42(2). 49–75. doi:10.1017/S0149767700001030
- Roth, Moira. (1977). The Aesthetic of Indifference. *Artforum*, 16(3), 46–53.
- Scarry, Elaine. (1985). *The body in Pain: The making and unmaking of the world*. New York: Oxford University Press.
- 白石美雪 . (2009). 『ジョン・ケージ 混沌ではなくアナーキー』 武蔵野美術大学出版局 .
- スミス, アダム . (2013). 『道徳感情論』 高哲男訳, 講談社 .
- 梅田聡 . (2014). 「共感の科学 認知神経科学からのアプローチ」 『共感(岩波講座 コミュニケーションの認知科学 2)』 安西祐一郎、今井むつみ、入来篤史、梅田聡、片山容一、亀田達也、開一夫、山岸俊男編、岩波書店 .
- Vischer, Robert. (1994). On the Optical Sense of Form: A Contribution to Aesthetics. (Mallgrave, H. F., Ikonou, E. Trans.). Fiedler, C., Göller, A., von Hildebrand, A., Schmarsow, A., & Vischer, R. *Empathy, Form, and Space: Problems in German Aesthetics, 1873–1893 (Texts & Documents)*. Los Angeles: Getty Center for the History of Art and the Humanities.
- ウォーホル, アンディ ., ハケット, パット . (2011). 『ポップイズム ウォーホルの 60 年代』 高島平吾訳, 文遊社 .

¹ モリス（1931–2018）のパフォーマンス作品には、《現場 Site》（1964）、《ウォーターマン・スイッチ Waterman Switch》（1965）などがある。

² 「ただ見る」ことの難しさは、ポストモダンダンスやミニマリズム以外の同時代の芸術にも共有されていた。例えば眠る男を6時間撮影し続ける《眠り Sleep》（1963）、エンパイア・ステート・ビルを8時間写す《エンパイア Empire》（1964）などの映画を制作したアンディ・ウォーホルは、「ぼくは一定の場面や時間を抜き出してそれらをつなぎあわせるという発想をどうしても好きにはなれなかった。そうするとほんとうにおこったこととは違ってしまふからだった——それではほんとうの生活が出てこず、なんとも古くさく見えてしまうのだった。ぼくが好きなのはまるごとの時間、あらゆるリアルな瞬間の、そのいわば厚切りのようなものだった」（Warhol, 1980, p. 161）と述べている。

³ 同作は、ニューヨーク近代美術館で開催された「Judson Dance Theater: The work Is Never Done」（2018年9月16日～2019年2月3日）のプログラムにて上演された（ダンサーはパトリシア・ホフバウアー）。レイナーはコメンタリーのなかで「劇場のセッティングのなかでは、〔最後に〕ダンサーが起き上がって、頭を左に回すとそこで暗転だった。だから〔この上演はホワイトキューブで行われたため〕今回はあなたに特別なインストラクションを与えた。大げさに、ゆっくりってね」と語っている。ホフバウアーは最後に観客全員をじっくりと見直し、ダンスは終了する。上演の様子は「HOW TO SEE | Judson Dance Theater: The Work Is Never Done」<https://youtu.be/AH14ebqez-l>（2023年7月23日最終閲覧）を参照。

⁴ 主に第二次世界大戦後に広く流通したピンナップ写真において、下着などを身に着けた女性を取るセクシーなポーズのこと。

⁵ 同作で用いられた音楽は、18世紀後半にマサチューセッツ州・セーラムに住み、そこでの出来事を細かく記録していた米国聖公会の牧師であるウィリアム・ベントレーの日記をレイナーが朗読したものであった。2019年のPerformaでの再演に際してのインタビューにおいて、レイナーはこの日記に惹かれた理由を「いまとなつては、この村における当時の生活が、55分間のあいだ舞台で行われるすべての活動と完全な相関関係にあることがはっきりしています。マットレスを動かすことは、収穫物をもった漁師がやってくること〔に重ね合わせられる〕。労働、関係、そして反抗心」（Rainer cited in Wendy, 2020）と語っている。

⁶ キュビズムを引き継ぐ画家として知られるフェルナン・レジェが1923–24年に制作した映画。運動する機械や人間が等価にクローズアップされ、機械としての人間の姿を描き出す。

⁷ 当時この事件は隠蔽されており、1969年11月の報道によって世間に明らかになったとされている。このこととレイナーの制作に直接関係があったかは不明であるが、テレビに連日映し出される戦況が影響を与えていたことは確実である。

⁸ このときに出会った患者が病院での生活を「証言」している映像は、レイナーが1990年に発表した映画『特権 Privilege』に用いられている。

⁹ フリッツ・ラング監督の映画『メトロポリス Metropolis』（1927）の頭文字を取って名付けられたものである。

Title

「医療」と「嗜好」のあい——国内における大麻使用の実践の分析

Name

生田 和余

抄録

古来より世界各地で有用な農作物として活用されてきた大麻（学名 *Cannabis sativa* L.）は、20世紀初頭に至るとその向精神作用が問題視されるようになり、国際的に利用が規制されるようになった。ところが、近年では大麻成分が有する医療資源としての価値が注目されるとともに、世界保健機関（WHO）をはじめとした国際機関によって大麻使用のリスク評価が見直されたこともあり、各国において大麻は「医薬品」だけでなく「嗜好品」としても規制緩和されるような潮流が進行している。

このような国際的な趨勢は日本にも影響を及ぼし、これまで膠着していた大麻規制に関する討議が2021年より大きく動き始めているが、その一方で日本の施策に関しては多くの問題点が指摘されている。とりわけ、これまで日本の行政は「ダメ。ゼッタイ。」という標語に象徴される「絶対禁止主義」的な態度を墨守してきたが、そこには誇張を含む客観性を欠いた大麻の表象が散見される。医学的なエビデンスというよりは行政やメディアが作り出したイメージが独り歩きしている現在の日本の状況は、大麻をめぐる議論を行うための情報基盤が十分に整備されていないとも言える。本研究はこうした社会的な課題に取り組むべく行われたものである。

本論者の構成は以下のようになっている。第1章では大麻の基本的な情報を整理し、第2章では筆者が「市中大麻使用者」18名を対象に行なったインタビュー調査について報告する。第3章では社会学や人類学の先行研究を参照しつつ、そもそも「ドラッグ」とは何かについて考察し、そうした表象が「生権力」（ミシェル・フーコー）によって社会的に構築されるものであることを確認する。また、現在の日本の大麻行政の問題点を指摘し、既成概念となっている医療用／嗜好用という既成の大麻の分類についても批判的に考察する。本研究によって得られた成果が、今後の日本の大麻政策をめぐる社会的討議の一助となることを望んでいる。

キーワード：大麻、市中大麻使用者、医療化、生権力

Title

Authentic Medicine or Recreational Drugs?:Actual case study of Marijuana Use in Japan

Name

Kazuyo Ikuta

Abstract

Cannabis sativa L. is a plant which has been utilized for various purposes since ancient times. In the twentieth century however, this convenient plant has abruptly come to be an illegal substance in many countries because of its neurotrophic characteristics. Recently, the international situation has been dramatically changing. Research results of the WHO show lower risk of cannabis use in human health than previously believed. Now an increasing number of governments have been pushing for the deregulation of both medical and private cannabis use.

This global wave finally made Japanese government to begin to deliberate on part legalization of cannabis in 2021. But the conventional Japanese policy on cannabis, which is referred as the 'no-tolerance policy', has still many problems. The relative ministries in Japan have been publishing inaccurate information of cannabis which lacks in objectivity.

The purpose of this study is to investigate the actual situation among Japanese cannabis users. In Chapter 1, the basic information on cannabis is introduced. In Chapter 2, the interview survey conducted by the author which targeted 18 cannabis users on the streets is explained and analyzed. In Chapter 3, the concept of a drug itself is examined with reference to existing studies in sociology and anthropology. Furthermore, representation of 'drug' as politically constructed by bio-power (M · Foucault) and the common category shown as cannabis for 'the medical / the pleasure' are inspected. It is hoped that this paper will be a beneficial material for future debates on Japanese policies on cannabis use.

Keyword: cannabis, marijuana, THC, medicalization, bio-power

はじめに

大麻¹(学名 *Cannabis sativa* L.)の原産地は中央アジアといわれている。成長が早く、栽培も容易であることから、熱帯から冷帯まで世界各地に広く分布し、有史以来、衣食住にわたって様々なかたちで人類の生活に根付いてきた植物であると言える。日本列島域においても1万以上前から繊維、食料、薬として、また神道の儀礼においても神聖な植物として伝統的に利用されてきた歴史を持つ。ところが、20世紀初頭より大麻の利用が国際的に規制されるようになり、日本でも1948年に「大麻取締法」が制定されて以降、現在までその利用は国家によって厳しく管理されてきた。

しかし近年、大麻の法的規制をめぐる動向は世界的に新たな局面を迎えている。てんかんや多発性硬化症などの疾病への薬効、あるいは疼痛や抗がん剤の副作用の抑制など、大麻成分が有する医療資源としての高い価値が注目されるとともに、世界保健機関(WHO)をはじめとした国際機関によって従来の想定を下回る大麻使用のリスク評価が発表されるなどしたことで、各国において「医薬品」だけではなく「嗜好品」としての大麻に対する規制緩和が続々と進行している。とりわけ2018年以降は北米や欧州を中心に、大麻の合法化(legalization)または非犯罪化(decriminalization)が進み、アメリカにおける合法大麻の市場規模は数百億ドルとも言われ、世界各地で巨大マーケットが形成されている。

このような国際的な潮流は日本の政策にも影響を及ぼしつつある。これまで膠着していた大麻規制に関する討議が大きく動き始め、2021年1月には厚生労働省が主宰する「大麻等の薬物対策のあり方検討会」が、また2022年5月からは「大麻規制のあり方に関する大麻規制検討小委員会(厚生科学審議会医薬品医療機器制度部会大麻規制検討小委員会)」が開催されるなどし、大麻の「産業および医療目的」での利用に関わる規制の方向性が取りまとめられた。そして、一連の審議を受け、2023年の臨時国会にて関連する現行法規の改正が行なわれた²。

ところが、こうした動向が見られる一方で、大麻の「嗜好目的」での利用については更なる罰則導入(いわゆる「大麻使用罪」の創設)が見込まれている³。これは「ダメ。ゼッタイ。」の啓発メッセージに象徴される本邦の「絶対禁止政策(zero-tolerance policy)」に基づく政策方針とも言えるが、こうした行政の施策の妥当性については後述するように一部の研究者たちから疑問の声が上がっている。また、これ以上の厳罰化によって大麻を過剰にタブー視する世論が醸成されると、却って薬物依存症への無理解や治療機会の剥奪といった事態が進行することも懸念されており、新たな「大麻使用罪創設」をめぐるのは、法学や医学等の専門家、そして薬物依存症の回復支援に関わる団体などから「人権に関わる問題」として慎重な議論が必要であることが強い危機感とともに表明されている⁴。諸外国においては、社会学・犯罪学・精神医学・公衆衛生学などの領域におけるエビデンスに依拠し、薬物使用者に対する「厳罰化」から「ハームリダクション(健康被害の低減化)」の方針へと政策の転換が図られているなかで、日本の薬物行政は「世界の薬物政策の流れに逆行する」といった指摘もなされている(石塚・加藤・長吉 et al., 2022)⁵。

これまでも「大麻の研究」は薬理作用の有益性/有害性、政策の適性/不適性、社会的リスクの有/無などの観点から各分野において展開されてきた。しかし、その一方で、社会的討議や政策立案における重要な因子であるはずの「当事者=大麻使用者」の実態が未だ包括的に把握されていないという現状が見られるのもまた事実である。大麻や大麻使用者については、ステレオタイプ化された実態にそぐわない情報がメディアや薬物教育を通じて巷間に広がっており、こうした状況が大麻という植物資源についての開かれた議論を妨げ、社会的合意の形成を困難にしているとも言えるだろう。

本論考は、こうした現状を改善すべく、日本国内における大麻に関する言説や表象を整理し、そこに潜在する問

題点を可視化するとともに、実際の大麻使用者、とりわけこれまで先行研究が十分に及んでいなかった「市中大麻使用者」（治療機関や更生施設と繋がりを持たない大麻使用者または元使用者を指す）にインタビュー調査を行うことで、その実態を質的に描出することを目的とした。また、行政機関などが大麻について検討する際、薬理的な観点からその向精神作用が論じられることが多いが、そこには人文科学が涵養してきた複眼的視座ともいべき姿勢が不足しているように筆者には感じられた。大麻の有益性／有害性を吟味し、その資源をどのように管理するかという合意形成は、むしろ当該の共同体が有する歴史や文化といった社会的な文脈に沿って討議されるべき課題であり、大麻という物質そのものの生化学的な特性だけでは決定できないからである。

それゆえ本研究においては、社会学や人類学の先行研究を適宜参照することで、大麻という物質がどのような社会的な力動によって善悪のイメージとともに表象されるのかといった問題についても考察を行う。同時に、自明のものとして広く受容されている「医療用大麻／嗜好用大麻」という分類が、実は近代国家に特有の「医療化」という社会統制によって生み出された生権力的な表象であることを指摘しつつ、現場の大麻使用者たちはこうした社会的に構築された類型の「彼岸」においてこの植物資源を活用していること、そこにはこれまで十分に可視化されてこなかった「生のかたち」ともいべき人類学的な実践が観察されることをあわせて示してみたい。なお調査に際しては、東京工業大学人を対象とする研究倫理審査委員会への申請を完了している（承認番号：第 2020269 号）。

1 大麻についての概要

1.1. 現在までの国内外における大麻利用の歴史

大麻にはテルペン類、フラボノイド類、フェノール類など約 700 種類以上もの多様な化合物が含まれている。その中でも「カンナビノイド (cannabinoid)」と呼ばれる生理活性物質は、さらに 140 種類以上に分類されており、主成分としては、向精神作用を有する THC（テトラヒドロカンナビノール 以下 THC とする）と、精神活性作用のない CBD（カンナビジオール 以下 CBD とする）が最もよく知られている（入江・三島, 2019, p.1207）。

大麻は世界各地で利用目的に応じた栽培系統が多数生じてきたことから、生育地域によって種子の化学成分の構造が異なる。そのケモタイプ（化学型）に即した「薬用型」「中間型」「繊維型」という分類に従うと、日本で栽培されてきた大麻は THC の濃度が低い「繊維型」の品種が主である（赤星, 2018, p.1）。したがって、縄文時代より日本列島域で利用されてきた大麻は、主に繊維の原料または食料として利用されてきたものであり、THC による陶酔効果を目的とした摂取は一般的ではなかったと考えられている（大麻博物館, 2021, p.14-15）。戦後に大麻取締法が成立した後も、日本国内では神道儀礼などに用いられる繊維型大麻の利用が限定的に許可されてきたが、今日に至るまで大麻に関する研究や栽培は免許制によって厳格に統制されている。なお日本の場合、大麻の特定の部位についての規制（いわゆる「部位規制」）が行われおり、大麻のうち THC を多く含有する花穂と葉の所持、およびこの部位からの製品の製造が禁止されている。

一方、インドや中近東、中南米で栽培されてきた大麻は THC 含有量が比較的高い「薬用型」の品種であり、約 3,000 年以上前から、医術、占術、宗教儀礼などにおいて陶酔作用を期待して使用されてきたことが知られている（船山, 2017, p.136）。こうした大麻およびその薬効に関する知識が西洋に流入したのは 19 世紀以降、主にイギリスが統治していたインドから持ち込まれたものだと考えられている（正高, 2022, p.45）。

20 世紀前半においては後述するように、大麻使用が国際的に規制され始めたこともあり、大麻の研究や利用は

一時的に縮小した。しかし、1964年にイスラエルの化学者ラファエル・ミシューラムらがTHCなどの化学構造を同定したことで、大麻の医療的価値が再び評価される機運が高まった。1990年前後にはTHCが精神作用をもたらす脳神経系の機序の一端が判明し、人間も体内において大麻成分と類似した化学物質群（エンドカンナビノイド）を自ら合成・分解し、使用していることなども解明された⁶。

また、生化学的な研究の進展によって「内因性カンナビノイド系（Endocannabinoid system）」と称される一連の機能⁷が、血圧の維持、体温調整など人体の恒常性（ホメオスターシス）の維持に深く関わっていることも知られるようになった。さらに、加齢やストレス、遺伝などの様々な要因により内因性カンナビノイド系がアンバランスになることで引き起こされる様々な不調（精神疾患、脳卒中、パーキンソン病やアルツハイマー病などの神経変性疾患、がん、生殖器疾患、心血管疾患、消化器疾患、多発性硬化症など）に対する医学研究が進んだ結果、内因性カンナビノイド系は「治療ターゲットの宝庫」として、またTHCをはじめとした植物性カンナビノイドはその効果的な治療資源として、高い関心を集めるようになった（Di Marzo V・Bifulco M・De Petrocellis L., 2004）。

一方、日本の近現代における大麻の歴史は、海外、とりわけアメリカの政策に強い影響を受けてきたと言えるだろう。20世紀以降、世界的に大麻は「ハードドラッグ」と同じカテゴリーに分類されるようになり、その利用は社会的な「逸脱行為」として表象されるようになっていった。その背景には、大麻に対するアメリカ政府の方針が国際的に波及したことが指摘されているが、以下、社会学者の山本奈生および佐藤哲彦の先行研究を参照し、日本がアメリカの影響下において国内の法規制をどのように成立させてきたのか、その経緯を確認しておこう。

アメリカにおける大麻の使用は19世紀後半にアフリカ、ヨーロッパを経て文化的慣習とともに流入したといわれている。その後、1920年代の第一次大戦による社会の荒廃、1929年の大恐慌を経て、1930年代に失業者が増大していくなかで、初めて大麻規制が行われるようになった。注目すべきは、大麻を問題視する当時の思潮が「移民や外国人労働者の排斥運動」と同調するかたちで展開していた点である。そこではメキシコ人を中心とする外国人労働者およびアフリカ系の黒人文化（ジャズミュージックなど）と大麻の結びつきが問題とされ（佐藤，2020，p.73-77）、アメリカ政府はこのような人種差別的な力学を動因としながら、多様なメディアを駆使して大麻のネガティブキャンペーンを展開していった（山本，2021，p.88-112）。

こうしたアメリカ国内での動向はやがて国外にも波及していき、世界規模での大麻規制の潮流が生み出されていく。1930年には日本でも内務省令により印度大麻が規制されることとなったが、あくまでその対象は「舶来の印度大麻」であり、国内に生育する大麻は問題視されていなかった。ちなみに、日本に植生する「繊維型」の大麻と、国際的に問題視されていた「薬用型」の印度大麻とが同じ植物であるということは、当時は広く認識されていなかった（山本，2021，174-176）。

1945年、戦後のアメリカ統治下の日本では現行の大麻取締法の前身となるポツダム省令が発せられ、1948年には大麻取締法が制定された。当時の日本国内では大麻喫煙は一般的ではなかったため、この突然の規制に対しては政界や法曹界、また大麻を栽培していた農民から困惑の声が上がったことが報告されている（林，1965，p.20-22）⁸。その後は、国内の大麻をめぐる法規制について大きな変更がなされることがないまま70年以上の歳月が経過したわけだが、こうした状況について、山本は「科学的な根拠にたよらずただ法的文言をそのまま墨守するという、目的論的な宛先を欠いた法令順守が固着した」（山本，2021，p.192）と批判的に指摘している。

1.2 国内における近年の大麻をめぐる動向

国際的な薬物規制の整備や決定は、国連麻薬委員会（Commission on Narcotic Drugs：以下CNDとする）に

より行われており、国際連合による3つの条約がその基盤となっている。すなわち「麻薬に関する単一条約（1961年採択）」「向精神薬に関する条約（1971年採択）」「麻薬及び向精神薬の不正取引の防止に関する国際連合条約（1988年採択）」がそれであり、日本はすべての条約に批准している。

「大麻」および「大麻樹脂」については、「麻薬に関する単一条約」の「附表Ⅰ：乱用のおそれがあり、悪影響を及ぼす物質」および「附表Ⅳ（附表）Ⅰのなかでも特に危険で、医療上の有用性がない物質」というカテゴリーに分類されてきたが、2019年1月、CNDは世界保健機構（WHO）からの勧告を受けて「附表Ⅳ」から大麻を除外することを決定し、2020年には同委員会で可決された。これにより、大麻の医療上の有用性が国連によっても一部認められることになった（古藤，2022，p.208-210）。

このような国際的な動向は日本にも波及し、厚生労働省は「大麻取締法」及び「麻薬及び向精神薬取締法」の法改正に向けた具体的な議論を行うことを決定した。2021年には「大麻等の薬物対策のあり方検討会」（2021年1月から6月まで、全8回開催）が、翌2022年には「大麻規制のあり方に関する大麻規制検討小委員会」（2022年5月から9月まで、全4回開催）が実施され、そこでは主な論点として、①医療ニーズへの対応、②薬物乱用への対応、③大麻の適切な利用の推進、④適切な栽培及び管理の徹底、の4点が示された。当該の最終報告書には「大麻取締法及び麻薬及び向精神薬取締法に規定される免許制度等の流通管理の仕組みの導入を前提として、大麻由来医薬品の製造や施用・受施用を可能とすること」、「大麻の「使用」に対する罰則を設けること」、「大麻草の部位による規制から成分に着目した規制に見直すこと」等の方向性が示され、このとりまとめは厚生科学審議会（医薬品医療機器制度部会）を経て「大麻取締法及び麻薬及び向精神薬取締法の一部を改正する法律案」⁹として国会に提出され、2023年12月に可決された。

1.3 大麻使用者を対象とした先行研究

これまで国内の「薬物使用者」に関する研究は、主に疫学、精神医学、犯罪学、そして社会学など分野で展開されており、特に疫学と精神医学の領域では薬物「乱用」の予防や薬物「依存」の治療を目的とした臨床研究が国立機関を中心に行われてきた。しかし、その主な対象者は「施設内使用者」（佐藤，2004，p.221）と称される、治療機関や更生施設との繋がりを持つ使用者または元使用者であり、調査対象者の属性は極めて限定されたものであった。2020年には国内の大麻使用者を対象とした過去最大規模の調査が実施されたが、その調査対象者は「精神科医療機関にて治療中の大麻使用者」（大麻関連精神障害患者と診断された人々／何らかの精神障害を併存している人々）であり、やはり施設外（市中）の大麻使用者層を対象としたものではなかった（松本・小松崎・成瀬 et al., 2020）¹⁰。

2021年に「SNSを活用した市中大麻使用者における大麻関連健康被害に関する実態調査」（正高・杉山・赤星・松本，2021）が報告され、これが国内初の本格的な市中使用者の実態に関する研究となった。正高らは、医療用大麻に関する学術情報を発信する「一般社団法人 Green Zone Japan」の媒体を通じ、オンラインフォームとSNSを活用して自記式アンケート調査を実施し、4,138名の生涯使用経験者（「過去に1回以上の大麻使用歴がある」と回答した者）からの有効回答を得た。

この調査では研究参加者のリクルート方法などに一定の限界があったことが報告されているものの¹¹、使用者は「若年男性層に多い」「一般人口に比べて学歴には相違は認められない」「就職率は高い」「医療的介入を要しない軽度の病態は観察されたが、大麻使用による使用障害該当率や有害事象発生率は先行研究と比較して著しく低い」といった、市中における大麻使用経験者の実態が初めて明らかにされた。

一方、社会学分野における代表的な先行研究としては佐藤哲彦の調査を挙げることができる。佐藤は国内での大麻を含むドラッグの「市中使用者」を対象としたインタビュー調査を行い、かれらの語りのディスコース分析を行うなどして、この問題を包括的に分析しており、後に見るようにこれらは本論者にとって重要な先行研究として位置づけられる（佐藤, 2000, 2004, 2008）。

2 インタビュー調査について

2.1 インタビュー調査の概要

本調査では、大麻の生涯使用経験のある18名の「市中大麻使用者」を対象とし、2021年6月から2022年8月にかけて、主にオンライン会議システム「Zoom」を利用した遠隔での半構造化インタビュー¹²が実施された。Zoomという手段が選択されたのはコロナ禍という社会情勢に鑑みた側面もあるが、当該インタビューでは現行法規に抵触する「逸脱事象」が扱われるため、「リモート・フィールドワーク¹³」の方がより匿名性の担保に優れているというのもその理由の一つである。

主な質問項目としては、「大麻を使用したきっかけや、使用を停止した経緯について」「大麻使用に伴う心身の変化や効果などの体験について」「大麻を医療的な目的で使用する（した）ことについて」などが挙げられる。これらは大麻を使用する目的およびその行為を使用者自身がどのように認識している（いた）かについて詳らかにしたいという筆者の関心に即して設定された。

インタビュー対象者である18名は、筆者と予め面識のあった者（4名）、薬物依存に関する自助グループのミーティングおよび回復支援施設の見学を行った際に協力を承諾してくれた者（4名）、インターネット上で大麻使用者の体験談を発信している“Smoker’s Story Project”を通じて知り合った者（9名）、そして『マリファナ青春治療』（2020）の著者である工藤悠平氏によって構成されている¹⁴。

調査対象者の属性としては、性別は男性13名（72%）、女性5名（28%）で、年齢（インタビュー時）は20歳代が5名（28%）、30歳代が2名（11%）、40歳代が6名（33%）、50歳代が5名（28%）となっている。大麻を初めて使用した年齢は、10歳代が9名（50%）、20歳代が8名（44%）、30歳代が1名（6%）となっており、10歳代後半から20歳代前半が全体の9割を超えていた。また、大麻その他の薬物事犯による逮捕経験を有する者は7名（39%）、インタビュー時において大麻を恒常的に使用していると回答した者は4名（22%、内1名は海外居住者）であった。

なお、本調査にはインタビュー対象者の選定の段階において一定の調査バイアスが生じていることを断っておく。インタビューを募集するにあたり、筆者は自身の立場として「現在の国内における大麻規制のあり方に疑問を抱いており、大学院でその問題に関して研究を行っている」、また「“Smoker’s Story Project”のスタッフとして活動している」という旨を表明していた。そのため、調査に参加したインフォーマントは「大麻に対して肯定的な見解を持つ」層（正高ほか, 2022, p.137）に偏重していることが予想される。

とはいえ、ドラッグ使用者への調査を行った佐藤が述べているように、逸脱事象のインタビュー調査を行う際には「誰がどの地点から観察し、書いたのか」（佐藤, 2004, p.236）という点に責任を負うべきであり、事前の自己開示なくしてこの調査の開始は困難であった。筆者がこうした調査バイアスの発生をできる限り自覚し、かつ倫理的な調査方法の模索に努めたことをここに付言しておく。

筆者が実際にインタビュー調査を通して大麻使用者の語りを収集してみると、ある興味深い論点が浮かび上がってきた。それは警察庁や厚生労働省といった機関が公表している〈大麻乱用者の語り〉¹⁵と、筆者自身が収集したそれとの内容が大きく乖離していた点である。もちろんこうした関係当局と筆者が調査した対象は同一の集団ではないし、それぞれの調査にそれぞれのバイアスが発生していることは言うまでもない。しかし、筆者がここで見出した乖離は、そうしたファクターによっても十分に説明できないものであると感じられた。以下においては、こうした「乖離」に注目しつつ、市中大麻使用者自身が「大麻を使用すること」をどのように認識してそれを語っている（いた）かに関して、これまで先行研究や公的資料では言及されていなかった2つの視点から分析を行う。

2.2 分析①大麻使用者の多くは大麻使用そのものをリスクとは考えていない

本節では、公的機関が発表している「啓発資料」における〈大麻乱用者の語り〉と、筆者がインタビュー調査を通じて得た「大麻使用者の語り」との比較を行ってみよう。次の資料は、厚生労働省のウェブサイトに掲載されている「乱用者の告白事例」¹⁶からの引用である。

【乱用者の告白事例】大麻乱用の代償（30代男性）

私は、20歳の頃、友達に勧められて初めて大麻というものを使用しました。幼い頃から友達を作ることが苦手で、内向的な性格でしたので、仲間とのつきあいを維持するために、仲間から誘われるまま、ずるずると大麻を使用していました。「大麻を使用しても身体には悪影響がないし、煙草の方が健康に良くないんだ。」という友達の言葉に、私は次第に悪いことをしているという大麻への抵抗感がなくなっていきました。（略）私は、大麻が身近にないと不安に思うようになり、また、高いお金を払って友達から大麻を入手するよりも自分で栽培した方が警察にも捕まらないだろうと思い、大麻の栽培に関する情報をインターネットで集めました。今、逮捕されて考えてみれば、この時の大麻に対する強い執着心こそが、依存の始まりだったと思います。その後、私は、何回か失敗を繰り返すうちに、大麻栽培に対する思いは次第にエスカレートし、果てには、大がかりな大麻栽培を考えるようになりました。気がつくと、大麻の種子を1粒何千円、何万円も払ってインターネットで購入し、さらに、栽培キットや蛍光灯を買い、部屋の改造に数十万円もかけ、小遣いをすべて使ってしまうまでになっていました。家族との連絡や友達との付き合いも断ち、大麻を育てることに夢中になり、部屋の中も散らかり放題、せっかく就職した会社もわずか数ヶ月で無断欠勤のため解雇され、生活はどん底に落ちました。こんな状況になっても、まだ、大麻に執着し続け、収穫した大麻を自室で吸煙しながら新しい就職口を探す努力もせず、こんなくだらないことにお金をつぎ込んだため、大切な貯金も底をつき、残る道は栽培した大麻を他人に売って生活していく以外になくなってしまいました。友達から勧められ、好奇心で始めた大麻乱用者のひとりにすぎなかった私がとうとう密売人となり、インターネットの掲示板にあたかも大麻通を装って大麻売買の広告を掲載し、何の罪悪感もなく他人に売り捌き、不法な収入を得ていたこと、結局、大麻乱用の行き着く果てはこんな生活でした。私は身柄を拘束され、何もない狭いコンクリートの部屋で過去の過ちを回想する機会を与えられました。長期間の大麻の乱用で失ったものは、人のつながり、信頼など、私にとってお金では取り戻すことができない大きなものであったことをこの狭い部屋で痛感しています。もう二度と後戻りすることはできません。この大きな自分自身への代償はこれから一生かけて精算し、取り戻していこうと思っています。

こうした〈大麻乱用者の語り〉は、他にも関係省庁が作成する啓発資料に類似したものが掲載されているが、そこにはある共通した「ストーリー」と、よく似た「テンプレート（定型）」が観察される。

公的資料に見られる「薬物乱用」に関する語りの「テンプレ化」という事象については、覚醒剤を主な事例としたディスコース分析が存在している（佐藤，2022，p.125）。佐藤によると、〈覚醒剤使用者の語り〉にはある「共通の様式」が見られ、それは4つのファクター、すなわち①事情があって使用開始したこと（悪気はなかったこと）、②覚醒剤のせいで逸脱的な行為をとるようになったこと、③覚醒剤のせいで覚醒剤が止められなくなったこと、④それらの経緯について現在は自覚していること、によって構成されていると指摘している。先に引用した厚生労働省が発表している「乱用者の告白事例」を、佐藤の枠組みを援用して分析すると以下ようになる（表1）。

①事情があって使用したこと（悪気はなかったこと）
幼い頃から友達を作ることが苦手で内向的な性格だった せつかくできた仲間とのつきあいを維持するために誘われるがままに使用した
②大麻のせいで逸脱的な行為をとるようになったこと
大麻栽培に夢中になり貯金を叩いて栽培キットなどを購入／家族との連絡や友達との付き合いも断ち、部屋の中も散らかり放題／せつかく就職した会社もわずか数ヶ月で無断欠勤のため解雇／生活はどん底に落ちた
③大麻のせいで、大麻が止められなくなったこと
生活費を稼ぐために栽培した大麻を他人に売り捌き不法な収入を得る／逮捕される
④それらの経緯について現在は自覚していること
何もない狭いコンクリートの部屋で過去の過ちを回想／長期間の大麻の乱用で失ったものは人のつながり、信頼など、私にとってお金では取り戻すことができない大きなものであったことを痛感／後悔と懺悔

表1：〈大麻乱用者の語り〉に見られる共通の様式 厚生労働省「麻薬・覚醒剤・大麻乱用防止運動パンフレット（一般啓発用）令和4年度」を参照し筆者が作成

このように、「乱用者の告白事例」と名付けられた〈大麻乱用者の語り〉もまた、佐藤が指摘する「テンプレ化」に見られる4つのファクターによって分節化することができる。こうした特徴は、関係省庁が公表している他の〈語り〉についても同様に見られ、そこには大麻使用者の姿をステレオタイプ化された筋書きによって表象するという事象が観察された。

一方、筆者が実施したインタビュー調査においては、これとは対照的に「大麻を使用してもとくに異常や依存傾向は生じない」といった語りが多く見られ、大麻の使用を自発的に（かつ容易に）中止した者も少なくなかった。また、大麻所持による逮捕を契機として強制的に大麻使用が中断された事例においても、その後に依存性や中毒性を思わせるような離脱症状を経験したという語りは皆無であった。インフォーマントのなかには「回復支援施設のサポートを受けて大麻をやめた」と回答した者もいたが、かれらが当該のサポートを受けていたのは覚醒剤など他のドラッグやアルコールへの依存傾向が高まっていた時期であり、大麻のみを使用していたわけではなかった（むしろ、大麻を使用してハームリダクションをしていた、すなわち他の薬物による健康被害を低減化したという事例も報告された）。

また多数の回答者は「大麻そのもの」がリスク要因とは考えておらず、同じく違法である覚醒剤などの体験談とは対照的に「悪いものであるがその使用をやめられない」といった類の語りは全く見られなかった。そして、大麻のみの使用によって社会生活に破綻をきたしたインフォーマントや、自らの大麻使用を「逸脱行動」として反省しているようなインフォーマントも皆無であった。こうした点においても、いわゆるテンプレ化された〈語り〉との大きな乖離が見られた。

さらに、テンプレ化された〈語り〉とは異なり、かれらには「大麻＝リスク」という認識が見られず、本調査におけるほとんどのインフォーマントが「大麻はよいものである」という認識を持っていた点も印象的であった。ここでは「大麻使用によって心身の状態が改善した」といった類のポジティブな発言が目立っており、そのメリットが違法性というリスクを上回るという語りが大部を占めていた。次節ではかれらが語る「大麻使用によるメリット」に着目してみよう。

2.3 分析②大麻使用がQOLを向上させるファクターとなりうる

以上のように、筆者が行った調査では多くのインフォーマントから大麻使用によって「人生の質 QOL (Quality of Life)¹⁷」が向上したという旨の語りが得られた。こうした語りの中に見られる「QOLの向上」という自認もまた、公的機関が発表している〈語り〉の内容と大きく乖離するものであった。本節ではその「メリット」が顕著に表出されている事例として、Gさん(40歳代男性)およびLさん(20歳代男性)の語りを参照してみよう。

Gさんは30歳代前半のときに友人の誘いで大麻を初めて使用し、その後はしばらく自宅で栽培も行っていた。転職のタイミングで所持のリスクを自覚し、大麻使用を中止したという。幼少期から感じていた強い緊張感やネガティブな思い込みが解消され、ADHD(注意欠如・多動症)の傾向も緩和されたといった経験が語られた。

Gさん

別に疲れも感じてないし慢性的な疼痛とかがあるわけじゃないんだけど、マリファナを吸ったときに初めて、あ、常時ノイズみたいな感じで、身体の疲れとか疼痛みたいなのが、ずっと澱のように感覚の一番深いところにあったんだって。マリファナのお陰でそれがなくなって、身体がすごく軽くなって、すごく幸福な気持ちになって。

共感覚みたいなものが元々あったけど、それがかなり強化された。これはすごい重要で、デザインの仕事をしても普通は「かたち」としてしか捉えられないものが、自分の場合はリズムとか音みたいな感じで捉えられる。間違いなく大麻によって共感覚が強化されたことで気づけたことがたくさんあって、それで制作できた作品もあるんだよね。マリファナによって五感の壁を越えたというか。だから音楽聞いても、美術を見ても以前の何倍も楽しくなった。要するにね、全部が楽しくなった。生きること全部が。

Gさんは1年未満の大麻使用において、逮捕や依存的な症状を経験することもなく、使用を中止したあとも長期的にその「恩恵」が継続しているという。また、大麻使用によって生産活動がむしろ活発になり、仕事の質にも向上が見られたという語りは、巷間でよく見かける「大麻を吸うと脳にダメージがある」「大麻によって人生が破綻する」といった類の言説とも明確な対照を示しており、筆者に深い印象を与えた。

一方、Lさんは大麻の使用によって、以前から抱えていた深刻な心身の問題が劇的に改善したという経験を話し、Lさんは大学生から社会人にかけて「ADHD」「アスペルガー症候群」「不眠症」「アルコール依存症」を併発していたが、処方薬が合わず、治療も停滞し、一時は希死念慮が高まり自死も意識していたという。以下に示すようにその状況は極めて切迫したものであった。

筆者

(事前に交わしたメールに) 最も苦しかった時期に「駅のホームで電車に飛び込んでしまおうかと何回も葛

藤した」と書かれていましたが…

Lさん

そうですね…こっちは田舎に住んでホームドアがないので、特急電車とか貨物列車が通るんですけど、そこに飛び込もうかなって何回も思っていました。そのときは…(略)…もう自死することを考えるくらいだったので、にっちもさっちもいかないだろうと思って、大麻を手に入れて使いました。死ぬくらいだったら、もう法律なんて関係ないかなと。

以前、アメリカへの旅行時に体験した大麻に治癒の可能性を感じていたLさんは、こうして大麻の使用を開始した。自ら栽培も行い継続的に使用したところ、想像以上に心身の不調が改善され、生きる希望が湧き、再び普通の社会生活を営めるまでに快復したのだという。こうした語りもまた、筆者が初めて触れるものであった。

GさんおよびLさんの事例は大麻使用が当該者のQOLを向上させるファクターとなっていることを如実に示す事例であるが、前述のとおり、こうした語りは他の回答者からも得られた。筆者がインタビュー調査を進めていく過程で、インフォーマントが大麻使用による様々な幸福体験をいきいきと語る様子は、少なからず筆者を驚かせた。明るいトーンで語られるかれらの大麻体験談は、厚生労働省などが流布させている〈大麻乱用者の語り〉とはあまりにかけ離れたものだった。しかも、インフォーマントのほぼ全員がこうした体験を語り、そのうちの数名は大麻がもたらす「望ましい効果」が長期にわたって（使用を停止した後も）自らの人生にポジティブな影響を与え続けているとさえ語っているのだ。

これは当初筆者が想定していた状況とは大きく隔たるものであったため、大麻使用者が語るこうした「QOLの向上」は筆者が行った調査のみで見られる傾向なのか、それともより一般的な事象と言えるのかという関心が芽生えることとなった。先述したとおり日本人を対象とした大規模な調査はこれまで行われていないため、ここでは大麻が合法化されているカナダと、近年において大麻使用が実質的に許容されているイギリスの調査事例を参照してみよう。

2018年に嗜好用大麻が合法化されたカナダでは、保健省によって毎年1万人程度の国民を対象とした「大麻使用に関する実態調査」が行われており、2022年には無作為抽出された16歳以上の10,048名を対象に調査が行われた¹⁸。調査では「過去12ヶ月以内に大麻を使用した」と回答したおよそ3,500名に対し、大麻使用が与える影響について「交友関係・社会性 (Friendships or social life)」「身体的健康 (Physical health)」「精神的健康 (Mental health)」「家庭生活 (Home life or marriage)」「人生の質 (Quality of life)」「職業・学業パフォーマンス (Performance at work or school)」という項目別の評価が行われたが、すべての項目において大麻使用が「有益であった Somewhat/very beneficial」という回答率が「有害であった Somewhat/very harmful」という回答率を上回っていた。特に「人生の質 Quality of life」の項目については、「有害であった」という回答率が5%である一方、「有益であった」とする回答率はじつにその10倍の50%であった。また、その他のすべての項目についても「有益であった」という回答が「有害であった」という回答を大きく上回っていた。このように、カナダの調査においては、多くの大麻使用者は大麻が自らの心身に何らかの望ましい効果をもたらしうると認識していることが明確に示されていた。

また、イギリスでは医療用大麻の公的処方機関 (Project TWENTY21) の登録者344名を対象として「THCを主成分とする大麻の制御吸入」に関する調査が実施されている（なお当国では2018年に大麻を原料とする医薬品を医薬品として処方するための制度が合法化され、大麻の医療利用の可能性が広がりがつつある¹⁹）。この調査においても、THCを主成分とする大麻の制御吸入が「健康関連QOL」「一般的な気分」「睡眠の質」「慢性疼痛」「不

安関連障害」など、患者が報告するすべての項目において有意な改善と関連していることが顕著に示されていた (Moreno-Sanz・Madiedo・Lynskey・Brown, 2022)。

以上のカナダとイギリスの調査結果を見る限り、大麻使用者が大麻を「人生の質」向上のファクターとして認識するという事象は、筆者が行った調査のインフォーマントに限定されたものではなく、むしろ国内外を問わず広汎に見られるものであることが示唆されている。

さて、ここからは筆者が行ったインタビュー調査で得られた「大麻使用による QOL の向上」という語りをさらに詳しく分析してみよう。上述のカナダの実態調査を参考にして、本論考では「QOL」を構成するファクターとして①交友関係・社交性、②身体的健康、③精神的健康、④家庭生活、⑤職業・学業パフォーマンス、⑥その他、という6つの項目が設定された（なお、インフォーマントの語りには多義性や多重的な意味が含有されており、必ず

① 交友関係・社交性	<ul style="list-style-type: none"> ・コミュニケーション力が高まり人間関係が円滑になった ・緊張せずに人とコミュニケーションができるようになり精神的楽になった ・おおらかになり、他者に優しくできた ・忘れていた愛情や感謝の気持ちが湧き上がり、他者と友好的な関係性が築けるようになった ・愛に目覚め、革命的に人に対して愛情をもって接することが出来るようになった ・人を思いやる気持ちが持てるようになり、他者を否定しない態度が取れるようになった ・常に理性的でなければならないといった幼少期からの緊張感や抑圧が解消し、自分らしくふるまえるようになった ・「自分」というものがわからず辛かったが、自分らしくいられるようになった ・思考が深まり、自己中心的な気質が穏やかになったことで家族や友人との関わり方が変化した ・（大麻を使用する仲間との）人との繋がりに助けられた ・性生活が充実した
② 身体的健康	<ul style="list-style-type: none"> ・日常的なバイタリティが向上した ・腰痛が緩和した ・肌荒れ（アトピー性皮膚炎）が緩和した ・不眠症が改善した ・眠りの質がよくなった ・アルコールへの依存傾向が改善し、体調がよくなった
③ 精神的健康	<ul style="list-style-type: none"> ・ポジティブになれた ・楽しくなり、リラックスできた ・自然と笑顔になることが増え、とにかく楽しく過ごせるようになった ・子どものころのような純粋で毎日が楽しかったような気持ちがよみがえった ・希死念慮が緩和され、生きていく力が湧いた ・（ADHD、アルコール依存症等の処方薬が合わず）鬱症状と希死念慮があったが社会生活を営めるまでに回復した ・鬱症状が緩和した ・ADHD（注意欠陥・多動症）が改善した ・LD（学習障害）が改善した
④ 家庭生活	<ul style="list-style-type: none"> ・育児がはかどった（子どもへの愛情が増した、子どもの目線に立てた） ・パートナーとの関係が良好になった ・親との関係に難しさを感じていたが、自他の境界線が引けるようになり関係性が改善された
⑤ 職業・学業パフォーマンス	<ul style="list-style-type: none"> ・オンオフのメリハリがつき、よく働きよく休めた ・仕事の疲れやストレスをリセットできた ・仕事のつらさが受け流せるようになった ・ネガティブな思考のループを断ち切り、転職をするといった生き方の改善を決断出来た ・もともと自分が持っていた感覚や能力が開花し、パフォーマンスが向上した
⑥ その他	<ul style="list-style-type: none"> ・生きることに全部が楽しくなった ・何気ない日々の生活がイベントに溢れていることを感じられた ・音が鮮明に聞こえる、感覚が豊かになるなど、音楽や映像、美術作品の楽しみ方が変化した ・味覚が鋭敏になるなど、食事の楽しみ方が変化した ・「楽しい」という感覚が生まれてはじめてわかった ・性格が明るくなり「LOVE&PEACE」を体感した ・思考が深まり、物事を本質から理解することが出来るようになった ・幼少期から無意識的に緊張していた心身が解放された ・生きてくことは常に奇跡が起きていることだと気づき、生き方が変化した ・他のドラッグへの依存が解決し、社会生活が営めるようになった ・宇宙と繋がり、マインドトリップするようなスピリチュアルな体験をして生き方が好転した

表2：筆者がインタビュー調査を通じて得た「大麻使用による QOL の向上」と関わる語り

しも筆者が設定した項目に単線的に還元できない情報も少なくないが、ここでは便宜的な分類を行った。この点については改めて第3章で触れる)。そのうえで、このスキームに沿ってインタビュー調査から語りを抽出して一覧に示したのが表2である。

なお、大麻の医療的価値については1.1で既に触れたが、近年では内因性カンナビノイド系の働きが弱まることで偏頭痛やうつ病など様々な疾患が生じる「エンドカンナビノイド欠乏症候群」という新たな疾病概念に関する研究(Russo, 2016)も行われており、大麻使用者が無意識裡に大麻を自己調整的に使用しているケースも想定されている。先述したように、カンナビノイド研究は1960年代以降に盛んになった分野であり、大麻の薬効のうち生化学的な機序が明らかにされている領域はごく一部である。本調査のインフォーマントが語ったような、必ずしも明確に言語化されない多幸感のような「好ましい感覚」についても、今後のカンナビノイド研究によってその機序が医学的に解明されることが期待されている。

3 考察

3.1 「THC = 有害」という分類について

これまで述べてきたように、行政機関が大麻の扱いについて検討する際には、THCがもたらす向精神作用などのファクターがそのリスク評価に大きく関係しており、国内の現行法規においては大麻の中でもTHCが多く含まれる「特定の部位」についての規制が行われてきた。しかし、このような「部位規制」の条件下においては、花穂などの指定された部位の使用のみならず、指定部位から抽出された成分を含む医薬品や製品（難治性てんかん治療薬「エピディオレックス」や、茎・種以外の部位を原料由来とするCBDオイルなど）の輸入・施薬および製造・流通といった大麻利用が一律に違法となってしまう。それゆえ、1.2.で示したように、厚生労働省が設置した検討会・委員会を経て、第212回臨時国会において現行の「部位規制」ではなく、大麻および大麻製品を濃度に応じて規制する「成分規制」へと関連法規を改正することが決定した。

これまで厚生労働省が主導する大麻行政においては、一貫して維持されている「前提」が存在していた。それが「THC = 有害」という認識である。一例としては、「大麻規制のあり方に関する大麻規制検討小委員会」のとりまとめ²⁰には「大麻の有害作用を引き起こす主な成分は Δ 9-THCである」「規制すべきはTHCを始めとする有害な作用をもたらす成分である」といった記述が散見される。

大麻が心身にもたらす「望ましくない効果」が、主にTHCによって引き起こされることは事実である。しかし、ここまで見てきたように、THCが心身に「望ましい効果」をもたらす事例・症例が数多く存在していることもまた事実である。繰り返しになるが、カンナビノイドや内因性カンナビノイド系に関する基礎研究の進展により、THCが痛みの緩和、吐き気や痙攣の抑制、食欲増進などに有効であることは臨床的にも既に実証されており、実際にTHCが「医薬品の有効成分」として活用されている国も少なくない。

このような国際的な趨勢に鑑み、国内でも大麻に関する法整備の必要性が高まってきた結果、じつに75年ぶりの法改正が行われた。国会で審議された「大麻取締法及び麻薬及び向精神薬取締法の一部を改正する法律案」では、大麻およびTHCを「麻薬及び向精神薬取締法」における「麻薬」に位置付けたうえで、「大麻草から製造された医薬品の施用等を可能にすること」が決定された。従来の「THC = 有害」という「前提」が修正され、THCが「医薬品の有効成分」として一部認められたこと自体は医療的には妥当なことと言える。

しかし、ここで想定されている大麻の医療利用の範囲は「製薬企業により製造販売され、処方箋医療品としての承認を得た一部の製品」という極めて限定されたものであり、「その他の使用」はすべて新たな法体系に則り罰則の対象となる見込みである。つまり、大麻行政が固執してきた「THC=有害」という「前提」が法規の改正によってむしろ強化されることも予想されている。

THCが有害か否かという判断基準はあくまでTHCが使用される「文脈」によって決定されるものである。このことは、日本を除くG7のすべて国では、乾燥大麻や大麻樹脂などについても一定の医療的効果が認められていることから分かるだろう。これらの国では、関連法規や市場における流通体制を整備することで、国民が安心して品質保証された大麻にアクセスできるインフラが整えられている²¹。また、カナダやアメリカのコロラド州、ワシントン州などの地域に至っては、医療用か否かにかかわらず、特別な許可なく大麻を所持、栽培、使用することができ、これらの国や地域では大麻がハーブのひとつとしてセルフケアや民間療法の現場で活用されている。大麻はTHCやCBDといった単一のカンナビノイド成分だけでなく、他のカンナビノイドおよびテルペン類などの多成分とともに複合的に摂取されることでその薬効が増大する「アントラージュ効果（側近効果）」と呼ばれる治療効果が知られているが（佐藤，2015，p.39-48）、実際、筆者がインタビューを行った工藤氏などは、病院で処方された鎮痛薬では抑えられなかった頸椎ヘルニアの耐え難い疼痛が、アメリカやカナダで使用した乾燥大麻によって劇的に改善したと報告していた。

国内においてもTHCがもたらしうる有害性について十分に配慮しつつも、同時にTHCがもたらしうる治療的効果についても公正な評価が行われるべきである。行政機関が大麻の有害性をことさらに標示すること、そして国民がTHCという資源にアクセスする権利を十分な社会的討議なしに阻却する行為は、「コンパッションエート使用（Compassionate use）」と言われる「命を脅かす疾患などの患者に例外的に未承認薬へのアクセスを可能とする公的制度」（寺岡・津谷，2012，p.831）や基本的人権を保障する日本国憲法の理念に抵触するおそれもある²²。

また、一部の専門家からは、大麻（THC）の有害性が強調されることによって、他にも様々な問題が引き起こされることが指摘されている。市中大麻使用者を対象とした日本初の大規模な疫学調査（正高ほか，2022）では、大麻使用障害（大麻依存症）のリスク要因に関する二次解析調査が行われているが、そこでは「大麻使用の期間」や「THC濃度の高い大麻製品の使用」が、大麻使用障害（大麻依存症）の発症とは関係しないことが報告されている（Masataka・Sugiyama・Akahoshi・Matsumoto，2022）。この調査に参加した松本俊彦（国立精神・神経医療研究センター精神保健研究所薬物依存研究部）は、大麻使用障害（大麻依存症）の発現には、「大麻の特性（薬物の成分）」よりも「使用者の特性（個人の脆弱性）」が深く関与している可能性を示唆し、従来の研究においては「もともと精神障害に罹患していて、その症状を和らげようとして薬物を使用していた」「精神障害の発症時期がたまたま薬物使用開始時期と重なった」といった事例までもが、「大麻（THC）によって引き起こされた大麻使用障害」とみなされてきた可能性もあると考察している。また、大麻（THC）の影響を過大に評価することで、健康被害の原因が単線的に薬物に紐づけられてしまい、大麻使用者が抱える潜在的な問題が看過される危険性があると指摘している²³。

これに加え、松本は臨床の現場や薬物教育に携わるなかで、「ダメ。ゼッタイ。」の標語に象徴される予防教育や啓発的キャンペーンがむしろ薬物依存症者を抱える人たちへの偏見や差別意識を助長する他、優生思想的な考えを醸成させると指摘しており、こうした非寛容な社会の空気が、薬物依存症者の社会的排除を強化し、かれらが専門治療を受ける機会や社会復帰する機会を減じさせ、その回復を妨げていると強く批判している（松本，2018，p.311-319）。さらに幻覚や妄想といった健康上の異変ばかりを強調しても、若者たちの周囲にいる薬物経験者の多くはそのような症状を呈していないため、「大人が嘘を言っている」と見なされ、「話の信憑性が失われ、逆効果

となりかねない」「怖いと脅されていたけど、やってみたらたいしたことなかったという拍子抜けの初体験を経て、誤った情報や薬物カルチャーへ傾倒していく」といった危険性についても言及している²⁴（松本，2021，p.137）。

現在、日本では内閣府に設置されている「薬物乱用対策推進本部」が薬物使用の防止を目的とした啓発活動と薬物教育を主導しているが、ヘルスコミュニケーションに詳しい徐淑子は、ここに見られる根本姿勢を「絶対禁止主義（ゼロ・トレランス zero-tolerance）」と呼んでいる。徐は、日本の薬物乱用防止教育に導入されてきた絶対禁止主義的な方針には一定の抑止効果があり、合理的なものとして評価している。しかしその一方で、大麻が合法化されたというニュースが世界中で報道されているような現況では、「大麻はほんとうに悪いものなのか」という疑問が必然的に発生するため、日本国内での絶対禁止主義とそうした海外での潮流との間に認知的不協和の状態が引き起こされることも指摘している。そのうえで、徐は、「ダメ。ゼッタイ。」ありきではない、大麻を含む薬物についての「新しい語り」や教育が必要であると述べている（徐，2019，p.51-52）。また、徐は文化人類学者の池田光穂との共同研究において、大学生を対象とした薬物乱用防止教育についても考察を行っており、「諸外国は薬物汚染が進んでいるといった印象論による説明」や、あるいは「1回の薬物使用だけで人生が閉ざされる」といった恐怖感情に訴えるような語りの訴求力への限界を指摘している（徐・池田，2017，p.72）。

筆者が行ったインタビュー調査においては、逮捕経験のある複数のインフォーマントから注目すべき回答が得られた。それは、大麻の使用によってもたらされた最大の災厄は刑事司法に巻き込まれたことである、といわれる語りである。つまり、大麻使用に付随する「物質的リスク」はかれらに対してほとんどネガティブな影響を及ぼしていない一方で、むしろ大麻使用が違法行為として設定されていることに付随する「社会的リスク」こそが、かれらの人生に実害をもたらしたというのである。かれらからは、大麻使用による逮捕から裁判に至るまでの過程で、解雇や懲戒免職を経験するなどし、家族との別離（離婚など）を選択せざるを得ない状況となり深刻な精神的苦痛を味わったこと、あるいは同時に逮捕された友人が自死するといった過酷な体験も語られた。もちろん、法規を遵守することは国民の当然の責務ではあるが、その一方で大麻使用という「被害者なき犯罪（シャー，1965/1981）」に対して、現在設定されているような重罰（社会的制裁を含む）が果たして妥当なものなのかという議論はなされてしかるべきであろう。

今日では、大麻の規制は欧米のみならず、アフリカやアジア地域においても緩和傾向にあり、必ずしも大麻使用が「合法化（legalization）」されていない地域においても、「非犯罪化（decriminalization）」および「非罰化（depenalization）」²⁵という措置が採用されることが国際的にも主流となっている。こうした潮流は、大麻使用がもたらすリスク評価に基づいて生まれたものであり、その背景には大麻使用を法的に制限するだけの科学的根拠が希薄であるという事情が存在している。こうした国際的な潮流を無視、あるいは過小評価して、「大麻＝THC＝有害」という従来からの図式を固守して、国内での大麻使用をさらに厳罰化しようと企図している日本の行政のあり方については、研究者としても疑問を呈さざるを得ない。

そもそも、古代ギリシア語の「*pharmakon* φάρμακον」（英語の“pharmacy”の語源である）という観念が「薬」と「毒」という意味を併せ持つという事実が示しているように、THCもまた使用される文脈によって「毒にも薬もなる」ものである（水ですら、大量に摂取すれば「水中毒」になりうる）。あらゆる生物活性物質は、薬／毒といった属性を本質的に内在させているわけではなく、何かの役に立てば「薬」、害を与える結果になれば「毒」と呼ばれるに過ぎない（船山，2017，p.40）。

周知のとおり、「ドラッグ」もまた法律で規制されている物質だけでなく、処方薬や市販薬などを指す際にも用いられる両義的な観念である。国民主権の国家においては、THCが有害か有益かを討議して決定するのは国家ではなくあくまで国民である。社会的に見ても、「違法薬物」とはア・プリオリに決定される概念ではなく、統治者

が被統治者の身体や生命を管理するために作り出してきた政治的な表象であり、それはすなわち「生権力」の産物であることは常に銘記されておくべきだろう。

3.2 「医療」と「嗜好」という分類について

さて、前節では大麻のうち向精神作用を有する THC という物質が焦点化され、そこに「有害性」という価値判断が紐付けられている現状について確認した。このように、われわれは大麻から THC という物質を化学的に抽出するだけでなく、観念のレベルにおいても「大麻」から「THC」という概念を取り出し、そこに「有害性」という一義的な価値判断を割り当てている。20 世紀以降の言語学や哲学などの諸領域において論じられてきたように、事物を分類するという認知的な操作はその事物をどのように見るか／見たいかという主体的な欲動を既にその過程に含むものであり、それは極めて政治的な行為でもある。

この意味で、「THC」という物質に「有害性」という価値を割り当て、これを定式化して表象する行為は、一見すると化学的な根拠に基づいた判断のように見えて、実は少なからず政治的な判断が反映したものである。そして、改めて大麻をめぐる言説や表象を概観すると、そこにはもう一つ重要な「分類」が存在していることがわかる。大麻を「医療用／嗜好用」というカテゴリーに振り分ける認知フレームがそれである。

一般に、大麻はその用途に応じて「医療用」「嗜好用」「産業用」という 3 つに分類されることが多いが、このうち特に問題となるのは、体内に摂取されて身体に直接的な影響を及ぼす、すなわち侵襲性を伴う「医療用」と「嗜好用」の大麻である。しかし、この医療用／嗜好用という「もっともらしい」分類もまた、大麻使用の文脈に見られる複雑性を縮減させ、われわれにその実践を単純な二項対立のカテゴリーで表象することを強いるような権力性を帯びたものである。本節では、こうした大麻の表象をめぐる問題について考察していこう。

ここまで述べてきたように、現在日本において規制緩和が検討されているのは「医療用」の大麻であって「嗜好用」のそれではない。しかし、これは特定の生化学的な基準に基づくのではなく、あくまで大麻が使用される目的や文脈に応じて設定される、いわば文化的な「規範」に基づく分類である。このことは、医療用大麻が広く活用されている多くの海外の国や地域において THC が価値のある「医薬品」として認知・表象されているのに対し、まったく同じ物質が日本においては「有害物質」、ときには「危険ドラッグ」として認知・表象されているという事実を考えればすぐにわかるだろう。つまり、医療用／嗜好用というカテゴリーは、これを提示する主体の意思に基づいて設定される恣意的な分節であり、そこには大麻がどのように表象されるべきかという当該の主体の意思が既に織り込まれている。したがってわれわれはこのカテゴリーを所与のものとして受容するのではなく、そこにどのような権力性が組み込まれているのかを再帰的に認知しておく必要がある。

ここで改めて「医療」と「嗜好」という言葉について整理しておきたい。「医療」なるものを通文化的に研究した医療人類学者のアーサー・クライマンは「医療は様々なセクターで行われている」としたうえで、そのセクターの構造(ヘルスケア・システム)に基づいて医療を 3 つに分類している。すなわち、組織された治療専門職からなる「専門職セクター」、宗教や伝統などに基づいた「民俗セクター」、そして家庭でおこなわれる「民間セクター」がそれである(クライマン, 1980/2021, p.56-68)。このクライマンの分類に沿って考えると、今日の日本国内において「医療」と言えば「専門職されたセクター」を指すことが多い。つまりそれは西洋近代医学をベースとした医療システムのことであり、国家資格等を有する専門集団により施される「真正なもの」として認識される。そのため、現在の日本において「医療」という言辞を使えば、それは権威によってその有用性が保障された「人間の苦痛を緩和させ、危機に瀕した生命を救出する崇高なもの」としてイメージされるのである。

一方、「嗜好」とは主に飲食物などへの特定の好みやそれに親しむことを意味している。これを具現した「嗜好品」は「それによりある欲求を満たすことができるが、身体を養う栄養源とはならず、生命維持に積極的な効果を持たないもの」として定義できる（大坪, 2022, p.14-22）。それゆえ、「嗜好」「嗜好品」という言葉は、「有っても無くてもよいもの、趣味的なもの、（時に中毒や耽溺をもたらす）低俗なもの」といったイメージを伴って使用されることが多い。

では、上述のようなイメージを喚起する「医療」と「嗜好」という言葉が、大麻を分類するカテゴリーとして動員されるとどのようなことが起こるだろうか。二項として対置させられたこれらの言辭は、そのイメージの対照性をさらに鮮明にし、「人倫にかなった崇高な医療用大麻」と「墮落した耽溺のための嗜好用大麻」という二つの表象を生成せしめるのである。現在の日本の大麻行政においては、（もしかするとほとんど無自覚なままで）このようなイメージが反復的に生産されており、その結果、「医療用大麻」と「嗜好用大麻」という仮構的なカテゴリーが、あたかも実体として存在しているかのように認知され、それが実際の政策討議の現場にまで影響を及ぼしている。

しかし、筆者が大麻の市中使用者に対して調査を行い、そこで見た大麻使用という実践のフィールドにおいては、このような「医療用大麻」と「嗜好用大麻」という分類は当事者たちにほとんど意識されていなかった。すなわちインフォーマントの多くは心身に何らかの「望ましい効果」がもたらされることを期待して大麻を使用していたが、それを心身のコンディションの改善を目的とする「医療用」として自認する者はほとんどいなかったのである。医師により診断名が下された疾病を有する者が、大麻使用によってその症状が飛躍的に改善したような事例においてすら、かれらは自らの大麻使用を「医療的行為」として認識していなかった。

その典型を示す事例として、ここで再びLさんの語りを見ておこう。2.3. で述べたとおり、Lさんは複数の精神疾患とアルコール依存症の治療を行うも処方薬が適合せず(症状の改善が見られず、かつ深刻な副作用もある状態)、希死念慮を抱くほどの状況にあったが、大麻を使用した初日から劇的な症状の改善が見られ、さらには大麻の継続的使用により半年後には処方薬が不要なまでに体調が回復し、見違えるほど元気になったという。以下は、インタビュー調査におけるLさんと筆者とのやり取りである。

筆者

(Lさんとのメールでのやりとりを受けて)「大麻は私にとっての松葉杖みたいなものだ」と書かれていて…お話を聞いていると、医療的な目的で使ってらっしゃるのかなと思うんですけど。

Lさん

医療っていうか、単純に吸ったときのハイになる感じも気持ち良いんで、両方ですね、嗜好も医療も。でもその線引きはなかなか難しいですね、そう聞かれると。例えば眠れないときに使うのは多分、医療だと思うんですよ。あと若干不安であるとか、鬱っぽいなっていうときに使うのも…これも医療だと思うんですけど……やっぱり線引きはどうしても難しいですね。

Lさんは「医療」と「嗜好」というカテゴリーの存在を自覚しつつも、実際の使用の実態は、そのどちらにも該当する（あるいはどちらにも該当しない）ものとして認識していた。そもそも人間は、自らの実践において必ずしも明確な「目的」を設定して行為しているわけではない。そうした「目的」や「医療用」といった「解釈」は、むしろ事後的なフィードバックを通じて生成ないし自覚されるのである。Lさんの場合、使用する大麻の品種を自ら選定し、自宅で栽培し、収穫し、乾燥させ、品質を精査し、喫煙に際しては体調や生活リズムを考慮してその分量

と使用のタイミングを調整し、大麻摂取と複数の処方薬の飲み合わせを変えたり、処方薬を段階的に減薬したりしていた。

このように、Lさんは「外側」から与えられた医療的指示に従うのではなく、自らの「内側」の感覚に依拠しながら大麻を栽培・加工・摂取していた。Lさんにおける大麻使用という行為は、自らの体調や気分が「整う」ことを期待した一連の包括的な身体感覚を伴う実践であり、これを医療用／嗜好用といったカテゴリーに分類することは意味をなさない。これはひとつの典型的な事例であるが、多くの市中使用者は、このように医療用／嗜好用というカテゴリーの「彼岸」において大麻使用を実践していたのである。

では、この「彼岸」とはどのような領域なのだろうか。われわれはここでその領域を「生物学的シチズンシップ」において立ち現れる「生のかたち」（ローズ，2014）として定位することができる。生物学的シチズンシップとは、生物学的な身体を根拠とした市民権のことで、一般には国家に対する市民からの権利要求というニュアンスが含まれる。イギリスの社会学者ニコラス・ローズは、生物学的シチズンシップという概念を敷衍し、そこに個人が自分自身との関係を形成する「個別化」の方向性と、自助グループのような集団が形成される「集団化」の方向性を看取するが（牛山，2017）、大麻を国内において個人使用する人々の実践に焦点を当てた本論考が注目したいのは、自らの身体を根拠として形成される個別的な「生のかたち」である。

筆者の調査におけるインフォーマントのなかには、国内における大麻使用が違法行為であることを認識しつつも、その一方で自分たちが感じている心身の苦痛や、名状し難い「生きづらさ」のようなものに対し、自らの意思で大麻使用を選択することで、QOLを向上させる権利が他ならぬ自分自身の掌中にあることを断念しない人々がみられた。そのような実践の場においては、かれらは権力によって設置された法規ではなく、むしろ自分の生物学的な身体の状態、すなわち「生のかたち」に従ったと言える。

かれらは医療用／嗜好用という他者が設定した認知カテゴリーに対して自らの認識を従属させることなく、また「医療化」という生-権力の介在に翻弄されることもなく、自らの「生のかたち」を主体的に形成していた。Lさんが「医療」や「嗜好」という言葉を用いた説明をおこなっているように、社会的存在であるわれわれは「此岸」を離れて「善悪の彼岸」のみで生きていくことはできない。しかし、違法性を認識しつつも自らの生命を自らの手で保全したLさんの実践は、まさにこの社会的な規範の「彼岸」の領域へ歩みを進めることを放棄せず、自らの手で「生のかたち」を防御し、回復させる試みであったと言えるだろう。

大麻使用を「生のかたちを希求する実践」として捉えられる事例としては、Pさん（30歳代）の語りもまた示唆的であった。Pさんが大麻を使用したのは、生活環境の変化により抑うつ的な状態が続き、家族との衝突も増えていたときであった。以下はPさんの語りからの抜粋である。

（久しぶりに）吸ってみたら…なんていうんだろうな…はっ。忘れてた！！みたいな感じで。しまった、忘れてた！！ってなって。優しさとは、とか、相手に優しくするって、自分に優しくするっていうことだよなあとか…そういう自分が信じる本当の優しさをやっぱり子供に見せるべきだよなあとか…ごめんねとか、ありがとうとか、わぁーって忘れてた愛情とか感謝とかが湧き上がってきて。（略）生きているっていうことは、常に奇跡が起きているっていう「常時奇跡中」っていう感覚があって。手が動く、足が動く、僕が生きている、大切な人が生きている…今ここにいるとか、触れられるとか、手を繋げるとか、一緒にご飯食べられるとか、そういうのをわぁーっと全部数えていくと、常に奇跡が起きている状態なんだよってことを、大麻に教えてもらった。それを深く実感できたことがあって、そのことを忘れないように今も生きて、生活してるっていう感覚ですね。

このような「生命の根源」に触れるような語りは他のインフォーマントからも多数聞かれた。かれらが語る「ぐっすり眠れる」「ご飯が美味しい」「音楽が美しく聞こえる」「他者に感謝して生きることができる」「深く自己省察ができる」「愛に目覚めた」といった体験、あるいは「ふっと心身がゆるむ」「お腹の底から笑える」といった体験は、生命維持には関係しない、いわば「取るに足りないこと」なのだろうか。もちろんそんなことはない。必ずしも言語化や概念化されない、こうした体験がわれわれの「生のかたち」を豊かにし、その強度を保ってくれているのだ。むしろこうした体験こそ、われわれが人生で味わうことのできる幸福そのものであり、生きる意味であるといっても過言ではない。

「生のかたち」に触れる体験は、われわれの存在の様々な領域に包括的に影響を及ぼすものであり、その全体性は必ずしも個別的な要素に還元できるものではない。本研究のインタビュー調査で得られた「大麻使用によりQOLが向上したことに関する語り」を、筆者自身も2.3.において「身体的健康」や「精神的健康」といった項目に分類したが、これはあくまでも方法論的な操作であることは自ら銘記するところである。これは人間の幸福を単なる要素の集積として見なす還元主義の対極にある立場であり、その意味においても「医療用大麻」と「嗜好用大麻」というものを所与の存在として扱うような本質主義的な態度にはくれぐれも注意が必要である。

言うまでもなく、筆者は日本における「大麻合法化」を訴求するために本研究を行っているわけではないし、本節の分析もまたそうした問題の是非を問うものではない。その主眼は、従来のように無自覚なまま大麻を医療用／嗜好用と分類し、前者に善、後者に悪のイメージを紐づけて表象することの問題点を指摘することである。この論点は大麻の問題の範疇にとどまらず、人間における幸福の実現という課題についても少なからぬ示唆に富んだ視点を提供してくれるのではないかと考えている。

さいごに

本論考は、日本における大麻規制の実態を包括的に理解することを目指して書かれたものである。そのため、巷間に流布している大麻に関する言説や、近年国内で検討されてきた「大麻取締法」および「麻薬及び向精神薬取締法」の法改正などに見られる言説を射程に含め、そこに見られる必ずしも科学的なエビデンスに基づかない「偏向」を批判的に考察した。その一方で、「市中大麻使用者」に対するインタビュー調査を行い、これまであまり可視化されてこなかったかれらの実践についても眼差しを向けた。かれらの語りを通して、まだ十分には社会的に認知されていない、大麻使用がもたらすポジティブな効果についても、その一端を明らかにすることができた。

さて、最後に筆者の抱負、すなわち今後も考察を深めたい論点を述べて本論考の結びとしたい。一つは、市中大麻使用者に見られる「多様性」についてである。日本国民の多くは、主としてマスコミの報道や、2.2.で確認したような行政による啓発資料を通して大麻に関する情報を得ているが、そこに見られる言説は驚くほど均質化されている。筆者が本研究において遭遇したものは、こうした紋切り型に編集された情報の向こう側にある、市中大麻使用者の実践の多様性であった。こうした多様な実践を行う大麻使用者たちを、一律に「薬物乱用者」あるいは「依存症患者」としてのみ表象することは、人間の社会的営為にともなう多様性を縮減させるものであり、それは大麻使用という行為をめぐる規範の問題とは別に、われわれの人間理解を貧困なものにしてしまう。本論考が明らかにしたのはそういった多様な実践のほんの一端に過ぎず、さらに厚みのある質的研究を蓄積していく必要を感じている。WHOによる健康の定義²⁶を持ち出すまでも無く、人間が健康に生きるというホリスティックな目標を実現するためには、他のなにものにも還元できない「生のかたち」、その声なき声を聞き逃すことのない姿勢が必要とさ

れることであろう。

もちろん、大麻使用がもたらすリスクについても軽視するべきではなく、今後も複数の分野において研究がなされていくべきであることは言を俟たない。ただし、巷間で言及されることの多い「ゲートウェイドラッグ（よりハードな薬物使用への移行）」「交通事故の増加」といったリスクについては、既に大麻が合法化または非犯罪化されたアメリカやカナダなどでの統計調査により、大麻使用との相関が否定されている場合もある（丸山，2022，p.13-14）。科学的なエビデンスに基づかない「憶測のリスク」が広がることは、かえって大麻使用がもたらしうる潜在的なリスクを見落とすことに繋がりがねないため、大麻使用が違法な日本においても客観的かつ包括的な疫学調査が継続的に実施されていくことが望ましい。

現在の日本社会が抱えているメンタルヘルスの問題（年間2万人を超える自殺者、100万人を超えるうつ病患者など）に対して、大麻という植物資源が効果を発揮することは十分に考えられる。大麻の規制を緩和することで一定数の事故や犯罪、あるいは関連疾病などが発生することも想定されるが、国家の公衆衛生というマクロな視点に立てば、大麻の規制緩和によって日本が得られるベネフィットは、それに付随する実害を上回る可能性も否定できない²⁷。

いずれにせよ、大麻使用がもたらすリスクとベネフィットが公正かつ客観的な指標に基づいて評価され、今後の薬物政策についても広く社会的な討議がなされていくことに期待したい。

参考文献

- 赤星栄志 (2018) 「日本のアサ栽培における施肥基準の変遷」『日本大学生物資源科学部人文社会系研究紀要』第 15 号、1-22 頁。
- 石塚伸一・加藤武士・長吉秀夫・正高佑志・松本俊彦編 (2022) 『大麻使用は犯罪か？ 大麻政策とダイバーシティ』現代人分社
- 牛山美穂 (2017) 「脱-薬劑化と「現れつつある生のかたち」—東京のアトピー性皮膚炎患者の事例から」『文化人類学』第 81 卷 4 号、670-689 頁。
- 大坪玲子 (2022) 「序論」『嗜好品から見える社会』大坪玲子・谷憲一編、春風社、9-34 頁。
- 小川さやか (2021) 「14 章 エスノグラフィ」『文化人類学のエッセンス—世界をみる／変える』春日直樹・竹沢尚一郎編、有斐閣、239-257 頁。
- 工藤悠平 (2020) 『マリファナ青春治療』KK ベストセラーズ
- クライマン、アーサー (1980/2020) 『臨床人類学—文化のなかの病者と治療者』河出書房新社
- 古藤吾郎 (2022) 「第 2 部第 4 章 村度する国連 ハームリダクションにほど遠い日本。蔑ろにされる当事者たち。」『大麻使用は犯罪か？ 大麻政策とダイバーシティ』石塚伸一・加藤武士・長吉秀夫・正高佑志・松本俊彦編、現代人分社、206-220 頁。
- 佐藤均 (2015) 『カンナビノイドの科学』築地書店
- 佐藤哲彦 (2000) 「ドラッグとともに生きる：薬物の「コントロール使用」に関する調査研究」『熊本大学文学部論叢』68 卷、39-65 頁。
- (2004) 「第 7 章 インタビューによる研究—「ドラッグ使用」の調査—」『逸脱研究入門—逸脱研究の理論と技法—』宝月誠・森田洋司編、文化書房博文社、220-253 頁。
- (2008) 『ドラッグの社会学—向精神物質をめぐる作法と社会秩序』世界思想社
- (2020) 「アメリカにおける薬物と政治の帰結として的大麻取締法」『精神科治療学』第 35 卷 1 号、73-77 頁。
- (2022) 「第 9 章 製薬化時代の薬物と薬物問題」『アディクションの地平線—越境し交錯するケア』松本俊彦編、金剛出版、119-133 頁。
- シャー、エドウィン M. (1965/1981) 『被害者なき犯罪』畠中宗一・畠中郁子訳、新泉社
- 徐淑子・池田光穂 (2017) 「薬物問題についての最近の動向と大学生を対象とした薬物乱用防止教育」『Co*Design』1、67-84 頁。
- 徐淑子 (2019) 「諸外国における大麻合法化の動きと日本の薬物乱用防止教育：ヘルスコミュニケーションにおける「信頼」の問題」『日本ヘルスコミュニケーション雑誌』第 10 卷 1 号、49-54 頁。
- 大麻博物館 (2021) 『日本人のための大麻の教科書「古くて新しい農作物」の再発見』イースト・プレス
- 寺岡章雄・津谷喜一郎 (2012) 「医薬品のコンパッショネート使用制度 (CU) —なにが CU か・なにが CU ではないのか—」『薬理と治療』40 卷 10 号、831-840 頁。
- 土井由利子 (2004) 「総論—QOL の概念と QOL 研究の重要性」Journal of the National Institute of Public Health 53 (3)、176-180 頁。
- 長吉秀夫 (2017) 『医療大麻入門』キラジェンヌ
- 日本文化人類学会監修 (2011) 『フィールドワーカーズ・ハンドブック』鏡味治也・関根康正・橋本和也・森山工編、世界思想社
- 林修三 (1965) 「大麻取締法と法令整理」『時の法令』530 号、20-22 頁。
- 船山信次 (2017) 『毒と薬の文化史』慶應義塾大学出版
- 正高佑志 (2022) 「第 1 部第 2 章 薬として的大麻」『大麻使用は犯罪か？ 大麻政策とダイバーシティ』石塚伸一・加藤武士・長吉秀夫・正高佑志・松本俊彦編、現代人分社、44-57 頁。
- 正高佑志、杉山岳史、赤星栄志、松本俊彦 (2021) 「SNS を活用した市中大麻使用者における大麻関連健康被害に関する実態調査—第一報—」『日本アルコール・薬物医学会雑誌』第 56 卷 4 号、128-141 頁。
- 松本俊彦 (2018) 『薬物依存症』筑摩書房
- (2021) 『誰がために医師はいる クスリとヒトの現代論』みすず書房
- (2022) 「第 1 部第 7 章 [大麻等の薬物対策のあり方検討会] とは何か？検討会を通じて考えたこと」『大麻使用は犯罪か？ 大麻政策とダイバーシティ』石塚伸一・加藤武士・長吉秀夫・正高佑志・松本俊彦編、現代人分社、132-146 頁。
- 松本俊彦・小松崎智恵・成瀬暢也・古川愛造・川畑俊貴・藤田治・梅本愛子・橋本望・加賀谷有行・横山理恵・船田大輔・村上真紀・宇佐美貴士・沖田恭治・谷淵由布子・嶋根卓也 (2020) 「大麻依存症の患者を対象とした病院調査。令和元年度 厚生労働科学研究費補助金 (医薬品・医療機器等レギュラトリーサイエンス政策研究事業) 分担研究報告書、121-149 頁。
- 丸山泰弘 (2022) 「大麻使用罪創設の何が問題か」『治療的司法ジャーナル』第 5 号、10-15 頁。
- 三島 健一・入江圭一 (2019) 「大麻成分の医療への応用について」『医学のあゆみ』第 271 卷 11 号、1207-1213 頁。
- 山本奈生 (2019) 「大麻に関する世界的な動向—文化社会学的視点からのアプローチ—」『犯罪社会学研究』第 44 号、126-133 頁。
- (2021) 『大麻の社会学』青弓社
- ローズ、ニコラス (2014) 『生そのものの政治学—二十一世紀の生物医学、権力、主体性』椋垣立哉監訳、小倉拓也、佐古仁志、山崎吾郎訳、法政大学出版局
- 厚生労働行政推進調査補助金 (医薬品・医療機器等レギュラトリーサイエンス政策研究事業) 「危険ドラッグ等の濫用防止のより効果的な普及啓発に関する研究」研究班編 (2020) 『大麻問題の現状』真興交易 (株) 医書出版部 <https://dapc.or.jp/torikumi/20200415.pdf>
- 厚生労働行政推進調査事業費 (厚生労働科学特別研究事業) 分担研究報告書 (2020) 「諸外国における医療大麻の分類と法規制の枠組みに関する研究」研究分担者：正高佑志 (一般社団法人 GREEN ZONE JAPAN) 研究協力者：三木直子 (一般社団法人 GREEN ZONE JAPAN) 研究協力者：赤星栄志 (日本大学生物資源科学部) 『難治性てんかんにおけるカンナビノイド (大麻抽出成分) 由来医薬品の治験に向けた課題把握および今後の方策に向けた研究』72-87 頁。

Di Marzo, Vincenzo., Bifulco, Maurizio., De Petrocellis, Luciano. (2004) The endocannabinoid system and its therapeutic exploitation. *Nature Reviews Drug Discovery* (3), 771–784. <https://doi.org/10.1038/nrd1495>

Masataka, Yuji., Sugiyama, Takeshi., Akahoshi, Yoshiyuki., Matsumoto, Toshihiko. (2022)

Risk factors for cannabis use disorders and cannabis psychosis in Japan: Second report of a survey on cannabis-related health problems among community cannabis users using social networking services. *Neuropsychopharmacology Reports*, 43(1), 85–94.

<https://doi.org/10.1002/npr2.12307>

Moreno-Sanz, Guillermo., Madiedo, Alvaro., Lynskey, Michael., Brown, Matthew R D. (2022) “Flower Power”: Controlled Inhalation of THC-Predominant Cannabis Flos Improves Health-Related Quality of Life and Symptoms of Chronic Pain and Anxiety in Eligible UK Patients. *Biomedicines*, 10(10), 2576. <https://doi.org/10.3390/biomedicines10102576>

Russo, Ethan B. (2016) Clinical Endocannabinoid Deficiency Reconsidered: Current Research Supports the Theory in Migraine, Fibromyalgia, Irritable Bowel, and Other Treatment-Resistant Syndromes. *Cannabis and Cannabinoid Research*, 1(1), 154-165. <https://doi.org/10.1089/can.2016.0009>

¹ 大麻は、その分布と使用方法に応じて「大麻草」「麻」「アサ」「ヘンプ」「マリファナ」「カンナビス」などと呼ばれているが、本論では「大麻」という一般的な言辞を用いる。

² 第 212 回国会（会期：2023 年 10 月 20 日から 12 月 13 日）にて「大麻取締法及び麻薬及び向精神薬取締法の一部を改正する法律案」が審議され、2023 年 12 月 13 日に「大麻取締法及び麻薬及び向精神薬取締法の一部を改正する法律」（令和 5 年法律第 84 号）が公布された。主管省庁である厚生労働省は法改正の趣旨を「医療及び産業の分野における大麻草の適正な利用を図るとともに、その濫用による保健衛生上の危害の発生を防止するため、大麻草から製造された医薬品の施用を可能とするための規定の整備、大麻等の施用罪の適用等に係る規定の整備、大麻草の栽培に関する規制の見直しに係る規定の整備等の措置を講ずる必要がある」としている。

https://www.clb.go.jp/recent-laws/diet_bill/detail/id=4496（2023 年 12 月 25 日閲覧）

<https://www.sangiin.go.jp/japanese/joho1/kousei/gian/212/meisai/m212080212007.htm>（2023 年 12 月 25 日閲覧）

³ 3.1. にて後述するが法改正により大麻及び THC などは「麻薬」に位置付けられ、大麻草から製造された医薬品の施用等が可能となる規制が整備されたのと同時に、「大麻等の不正な施用」については「麻薬及び向精神薬取締法」における罰則（施用罪）が適用されることとなった。改正法の施行は、制定後 2 年以内となっている。

<https://www.mhlw.go.jp/hourei/doc/tsuchi/T231215I0010.pdf>（2023 年 12 月 25 日閲覧）

⁴ 法改正が討議された衆院厚生労働委員会（2023 年 11 月 10 日）においても、依存症問題を抱える当事者および家族の支援を行う一般社団法人 ARTS 代表理事の田中紀子氏が参考人質疑で「大麻使用」の厳罰化に反対の意見を述べた。

https://www.shugiin.go.jp/Internet/itdb_kaigiroku.nsf/html/kaigiroku%20/009721220231110003.htm（2023 年 12 月 25 日閲覧）

⁵ 当該の指摘がなされた代表的な事例として、2021 年に龍谷大学 ATA-net 研究センターおよび犯罪研究センターが開催した連続オンラインフォーラムの活動内容が挙げられる。本稿ではその活動の記録である『大麻使用は犯罪か？ 大麻政策とダイバーシティ』を参考文献に示してある。

⁶ <https://projectcbd.org/science/endocannabinoid-discovery-timeline/> (2023年11月30日閲覧)

⁷ 内因性カンナビノイド、カンナビノイド受容体、カンナビノイド分解酵素を指す。

⁸ 当時、内閣法制局に勤めていた林修三が、大麻を規制の対象とする理由についてGHQ側に問うと、当局の返答は「黒人の兵隊などが大麻から作った麻薬を好むので」というものだったという。この返答に対して、林は「私も、なにかのまちがいではないかとすら思ったものである」と報告している(林, 1965, p20-21)。GHQが「大麻の問題と人種の組み合わせを当然のものとしていたこと」および、大麻の規制の主たる理由として「科学的な根拠(物質そのものの危険性)」が必ずしも介在していなかったことに関する分析は山本(2021)および佐藤(2020)を参照のこと。

⁹ <https://www.mhlw.go.jp/stf/topics/bukyoku/soumu/houritu/212.html> (2023年12月25日閲覧)

¹⁰ 100例以上の再診患者を有する9つの精神科病院を研究施設として選定し、2019年10月から12月の3ヶ月間に通院もしくは入院で治療を受けた、ICD-10「大麻使用による精神と行動の障害」に該当する全ての成人患者のうち、同意を得られた者に関する調査が実施された。

https://www.ncnp.go.jp/nimh/yakubutsu/report/pdf/R1_S-2.pdf (2023年11月30日閲覧)

¹¹ 研究の限界としては①研究参加者のリクルート方法がSNSという新たなプラットフォームであり、高齢者がアクセスできていない可能性がある、②医療用大麻に関する啓発活動を展開している団体の情報発信媒体をインターフェイスとしたことで、大麻に対して肯定的な見解を持つ層が多く参加している可能性がある、③匿名回答のため、意図的な複数回を完全には排除しきれない、④想起バイアスの混入を完全には除外できていない、⑤あくまで自己診断の範囲で回答を得ているため医学的診断とは異なる、以上の5点が報告されている。

¹² 半構造化インタビューは、必要最小限のインタビュー項目を準備し、構造化されていないインタビューを併用する折衷的な方法である(日本文化人類学会, 2011, p.117-118)。

¹³ 文化人類学のオーソドックスな方法である参与観察では、現場に赴き、調査対象者と場を共有し、顔を合わせることで生まれる臨場感を重視し、かれらの表情や身体に現れる微細な動態をも記述することが求められてきた。しかし、昨今では「リモート・フィールドワーク」「リモート・エスノグラフィー」などの方法論も有効な調査手段として検討されており、IoT(情報通信技術)が切り開く新しいエスノグラフィーのあり方が模索されている(小川, 2021, p.239-257)。Zoomの活用により「非接触/音声のみの対応」といった環境が実現できたことで、インフォマントのプライバシーの保護がより容易となった。

¹⁴ 「筆者と予め面識のあった者」とは、みな筆者とは10年以上の交友がある親しい間柄であり、本研究開始以前に大麻使用について話を聞いたことがあった・または本研究について話した際に、協力を申し出てくれた方である。「薬物依存に関する自助グループのミーティングおよび支援施設の見学を行った際に協力を仰いだ者」とは、NA(ナルコティックス・アノニマス:薬物依存からの回復を目指す国際的な自助グループ)から派生した主に大

麻の使用で問題を感じた人々が集う自助グループと、薬物依存リハビリ施設 DARC と関わりのある方である。また、「Smoker's Story Project」 (<https://smokers-story-project.net>) は、1.3. に示した先行研究（正高ほか，2022）を補完する目的で、2021年8月に始動された「市中大麻使用者」へのインタビュープロジェクトである。「一般社団法人 Green Zone Japan」のメンバーおよびその活動に賛同する協力者によって運営されており、著者もインタビューアの1人として2021年9月からプロジェクトへ参加した。そして工藤氏は頸椎ヘルニアの疼痛治療のために、医療用大麻を使用する目的で2020年からカナダに移住している。

¹⁵ 巷間には「大麻使用者の語り」なるものが様々なかたちで流通しているが、こうした言説の中でも社会的に強い影響を及ぼしている媒体の一つとして、公的機関が発表している「啓発資料」を挙げることができるだろう。こうした資料に掲載されている〈大麻乱用者の語り〉は、「薬物乱用防止教育」の現場においてたびたび引用され、公教育を通じて多くの国民が一度は目にするものとなっている。

¹⁶ 「麻薬・覚醒剤・大麻乱用防止運動パンフレット（一般啓発用）令和4年度」
<https://www.mhlw.go.jp/content/11120000/000835000.pdf> (2023年7月15日閲覧)

¹⁷ 「QOL」の定義は研究領域や文脈により異なるが、本論考ではこれを「人生の質」と邦訳し、その意味内容については土井（2004）に従い、これをWHOの定義する健康の概念（「…not merely the absence of disease, but physical, psychological and social well-being」）に相当するものとする。

¹⁸ アンケート調査は2022年4月～6月の期間にカナダ全土からランダムに選ばれた16歳以上の10,048名を対象として行われている。
<https://www.canada.ca/en/health-canada/services/drugs-medication/cannabis/research-data/canadian-cannabis-survey-2022-summary.html> (2023年11月30日閲覧)

¹⁹ この調査の参加者（N=344）は、慢性疼痛（N=174, 50.9%）と不安関連障害（N=107, 25.3%）と診断された男性（77.6%、平均年齢=38.3）が主体となっている。参加者はそれぞれ「健康関連 QOL（Health-Related Quality of Life）」「抑うつ（Mood/Depression）」「睡眠障害（Sleep Disturbances）」「慢性疼痛（Chronic Pain）」の4項目について、使用開始時および3ヶ月後の状況を自己申告し、そのスコアを調査チームが解析し、報告を行っている。

²⁰ <https://www.mhlw.go.jp/content/11121000/001002508.pdf> (2023年11月30日閲覧)

また、大麻取締法等の改正に向けた二つの検討会（2021年、2022年）の資料および報告書の基礎資料としては厚生労働行政推進調査補助金（医薬品・医療機器等レギュラトリーサイエンス政策研究事業）「危険ドラッグ等の濫用防止のより効果的な普及啓発に関する研究」研究班編『大麻問題の現状』（2020）を挙げるができる。これは大麻規制に関する政策を主導する厚生労働省医薬・生活衛生局監視指導・麻薬対策課の監修下で、2016年からの4年間の研究成果を中心にまとめられた冊子である。この調査研究は、近年の国外の規制緩和の情勢および国内での大麻事犯摘発件数—とりわけ若年層の検挙数の著しい増加状況を鑑みて実施されたものであり、1976年に依存性薬物情報研究班および厚生省薬務局麻薬課が当時の大麻に関する情報をまとめた冊子を発刊して以来、44年ぶりの行政の取り組みであった。また同書にはTHCがもたらす「有用性」について「痛みの緩和、吐き気や痙攣

の抑制、食欲増進、多発性硬化症などに有効である」といった記述も一部見られるが、「有害性」が目立って強調されている。

²¹ https://mhlw-grants.niph.go.jp/system/files/report_pdf/20200621A-buntan11-1_0.pdf (2023年11月30日閲覧)

²² 大麻の使用が人権問題であるという点においては「山本裁判」と称されている事例が知られている。肝臓がんで余命半年の宣告を受けていた山本正光氏は2015年に自己治療（疼痛緩和、食欲増進、不眠症の改善）のために大麻を自宅で栽培していたことで逮捕された。しかし山本氏は「大麻使用は生存権の行使である」と主張し、死の直前まで裁判に参加した。結審前の2016年7月に山本氏が亡くなったことで、被告人死亡により控訴棄却となったが、日本国内における大麻の医療利用に関する議論に一石が投じられた。裁判の記録は長吉（2017）に詳しい。

²³ <https://www.buzzfeed.com/jp/naokoiwanaga/risk-factors-for-cannabis-use-disorders-and-cannabis> (2023年7月27日閲覧)

²⁴ <https://www8.cao.go.jp/youth/kenkyu/drug/pdf/1-8.pdf> (2023年7月27日閲覧)

²⁵ 「非犯罪化」・「非罰化」とは、アメリカやヨーロッパ諸国で広く選択されている薬物政策であり、大麻の個人所持に対して懲役刑を課すことの合理的根拠が見直された結果、その適用が進展していった。政策内容は地域により異なるが、「非犯罪化」とは国際条約との整合性を図るため、形式的には違法であっても実質的には合法化に近い状況を指し、「非罰化」は非犯罪化と同じく制度的には違法だが、個人使用目的での少量所持などについては軽度の罰金刑や警告、没収のみといった対応がなされることを指している（山本, 2019, p.128）。

²⁶ 世界保健機関（WHO）憲章前文（日本WHO協会仮訳）では「健康とは、病気ではないとか、弱っていないということではなく、肉体的にも、精神的にも、そして社会的にも、すべてが満たされた状態にあること」と定義されている。<https://japan-who.or.jp/about/who-what/charter/> (2023年11月30日閲覧)

²⁷ 本論では税制・経済政策の側面からは当該問題を扱っていないが、大麻の厳罰化をめぐるにはそれに伴う摘発コスト（逮捕に要する人員や刑務所の運営コストなど）の問題も残されている。また、大麻の規制を緩和した複数の国や地域において、市場の拡大や税収の増加といった経済的効果をもたらされていることは周知の事実となっている。

Title

故人を模した人形における死者の^{みあらわ}見顕し—AI 美空ひばりとの比較において

Name

高木 良子

抄録

本稿は、故人の姿を模した2つの人形「^{いにんぎょう}遺人形」と「おもかげ人形」を対象とし、これらの「人形を介し、生者（遺族）はどのように死者を認知しているのか」を問いとする。死者と人形という非生者、非人間と生者との関わりをとらえる枠組みとして、岩田慶治のアニミズム論、アクターネットワーク理論を補助線とした。フィールドワークで語りを①人形をめぐる癒しの構造、②人形の身体性と遺影との違い、③人形がもつ「余地」とAI故人という3つのテーマに分け論じた。続く考察では、分析テーマの③の人形がもつ「余地」に死者はどのように立ち現れるのかについて、タイラーと岩田の2つのアニミズム論を論じた長谷（2009）の論考から「見顕し」という対象認知の仕方を援用し論じた。また、今後の課題として、VRやAIといった最新技術をつかって「見顕し」の構図を実現するにはどのようなアプローチが有効なのかを考える手がかりとして、岡田（2012）の「弱いロボット」という概念を参照し、弱いロボットと故人を模した人形の「引き算のデザイン」という共通点に着目し、未来の死者の表象について考察した。

キーワード：遺人形、AI 美空ひばり、死者の表象、見顕し、アニミズム

Title

Manifestation of the Dead in Dolls Imitating the Deceased: In Comparison with AI Misora Hibari

Name

Ryoko Takagi

Abstract

The purpose of this paper is to examine how the living (bereaved family) recognizes the dead through two dolls “Iningyo ” and “ Omokage dolls ” that imitate the deceased. As a framework to grasp the relationship between the dead and the non-living, the non-human and the living, Keiji Iwata’s animism theory and actor-network theory were used as auxiliary lines.

In analyzing the interviews, the narratives were divided into three themes: (1) the healing structure of the doll, (2) the difference between the physicality and the remains of the doll, and (3) the “space” of the doll and the deceased AI.

In the discussion, how the dead appear in the “space” of the dolls in the 3rd analysis theme was discussed by referring to the method of object recognition called “manifestation” from the theory of Nagatani (2009), which discussed two animism theories of Tyler and Iwata.

In addition, as a future issue, we referred to Okada (2012) ’ s concept of “ weak robots ” as a clue to consider what kind of approach is effective in realizing the composition of “manifestation” using state-of-the-art technologies such as VR and AI, and focused on the common point of “subtraction design” of weak robots and dolls imitating the deceased, and considered the representation of the future dead.

Keyword: Iningyo, AI MisoraHibari, Representation of the Dead, manifestation, Animism

序章．本研究の背景と目的

本論文の調査対象である「^{いにんぎょう}遺人形」という故人の姿を模した3Dプリントフィギュアは、2015年に世に誕生した。遺人形は登場後すぐにテレビや新聞などのマスメディアに取りあげられ、その認知度の上昇とともに市中には類似のサービスも現れた。また、従来からぬいぐるみ型のそっくり人形を制作していた工房からも、2016年に故人を模した人形が「おもかげ人形」という名で新たに登場した。

しかし、これらの人形が故人をしのび、死者にアクセスするためのものであるならば、日本にはそのためのメディアとして、古くから墓、仏壇、位牌、遺影、形見などのあらゆる「もの」が吊いの装置として存在している。さらに、新しい吊いのメディアとして、2000年以降には、遺骨の全部や一部を自宅に置く手元供養もマスメディアを通じて話題になり（島田，2011）、遺骨をオブジェに納骨する、あるいは身につけることができるアクセサリーに加工するなど、そのバリエーションは年々豊かになっている。本稿の問いは、このように吊いのメディアが多様化する中で、故人を模した人形を求める人たちは、他にもない人形を得ることで、故人をどのように認知しているのだろうか、という点にあった。

また本論には、もう一つのまなざしとして、「吊いとテクノロジー」という視角があることも付け加えておく。本論の対象である遺人形も3Dプリンターを介して作られるものであるが、技術革新によって生まれた吊いメディアの中で、現在もっとも一般的に普及しているのは「遺影」であろう。いうまでもなく、遺影は写真の技術の登場以前には存在しなかったメディアである。前出の手元供養品として出現した「遺骨ダイヤモンド」も、遺骨を炭素化し合成ダイヤモンドにするという技術の開発により生まれたものである。後章でふれるが、ここ数年はさらに新しい死者の表象として、NHKの紅白歌合戦で披露された「AI美空ひばり」のようにAIやVR技術を用いた死者の表象なども現れてきている。いまや「技術革新」は、今後の吊いのゆくえを考える上でも欠かせない視角であり、本稿の研究対象であるテクノロジーと死者の表象のかけ合わさった「故人を模した人形」を研究することは、今後の上記のようなAIやVR技術を用いた死者の表象が向かう方向性を考える上でも意義のあることではないかと考える。その一つの指針を示すが本論の目的となる。

ただし、忘れてはならないのは、これらの表象が（少なくとも前述した遺骨ダイヤモンド、遺人形においては）既存の吊いメディアになりかわるものではなく、付加されるものとして展開していることである。既存の吊いメディアである墓や遺影と併用されている現状がある以上、それらの相違や相似を比較してみることに意義はあるだろう。遺族が既存メディアと人形の間に、どのような接し方の違いを感じ、あるいはどこを似たものとしてとらえているのかを知ることで、人形ならではの認知のされ方を知ることにもつながる。ひいては未来の吊いメディアとの違いについても言及することが可能ではないかと考えるのである。

1 死者の表象とテクノロジー—遺影を手がかりに

本章では、遺人形の前段階の死者の表象として、現在もっとも一般に普及している「遺影」のなりたちを追い、比較の対象となる遺影¹がもつ性質とテクノロジーとのかわりを確認する。

1.1 死絵、供養絵額から遺影へ

遺影とはどこから生まれたのか。当然のことながら、写真の技術の登場以前に遺影は存在しない。日本に写真の技術が輸入されたのは1843年。江戸時代末期のことで、オランダ船により長崎に写真機材がもちこまれたのがはじまりである。では、それ以前に写真の技術が生まれる以前に、遺影に相当するものは日本になかったのだろうか。山田（2006）は遺影の前身を絵画としており、江戸時代末期に始まった岩手県中央部の地域の習俗「供養絵額」（p.293）の奉納や、同じく江戸時代に歌舞伎役者の追善供養のためにえがかれた「死絵^{しにえ}」（山田，2013，p.106）などをそれに類する絵画として挙げている。

死絵は明治時代に入り、写真の普及とともにより写実的な表現になるなど形態を変えつつ、次第にプロマイドが一般化していくと出版されなくなっていった。肖像写真としての遺影が本格的に普及しはじめたのは、明治時代の日露戦争のころ。戦地に赴く前の軍人たちが肖像写真として撮影したものが、田中丸（1993）によれば、戦後帰らぬ人となった故人のオクリ（葬儀）で遺影として使われるようになった（p.258）のだという。戦死者たちの遺影は岩手県中央部の地域では寺院に奉納されることもあり、山田（2006）はこのような慣習の示唆する意味について、次のように述べている。

つまり寺院という死者たちの空間に遺影を置き、死してのちも死者として生者と対峙することで、死者の相対的な人格を表象する視線を構築していったものと思われる（p.161）。

1.2 葬儀写真集から遺影へ

ここまで絵額や死絵から遺影へたどり着く死者の表象の流れを追ったが、この流れとは別にもう一本遺影にたどりつく支流として、山田（2011，p.145）は「葬儀写真集」を挙げている。葬儀写真集は一枚の写真ではなく、複数枚の写真で構成されたアルバムとなっており、生前の姿から、亡くなって安置される姿、そして解剖される姿までが収められている。この写真集にはまさに生から死の記録が連続的に写しとられているわけである。この葬儀写真集に変化が見えはじめたのは、明治後期であった。この時期になると、葬儀写真集の巻頭の写真が生前の一時点を表す記録から、死者を相対的に表象する肖像へと転換している、と山田は指摘する。さらに、この流れを決定的にしたのは明治天皇の大喪であった。大喪の写真集における御真影について、多木（2002）が次のように述べていることを山田（2006，p.161）は指摘する。

御真影が他の肖像写真と大きく異なるのは、その像がある一時点を写したもののというよりも、明治天皇という政治的身体を総称的に表象するものであった。（多木，2002，p.162-169）

山田も、多木も、葬儀写真集が時系列をもつ連続した記録集という形をとりながらも、その中の肖像写真が記録という意味あいを超え、死者の総体的人格を備えたことを示唆している。

葬儀における死者の表象が、葬儀写真集から遺影に本格的に移行をしていったのは、大正中期以降である。原敬、加藤正義、住友友純の葬儀では、葬儀の祭壇に遺影が安置されているのが確認されている。山田（2011）「葬儀祭壇に安置する遺影は、写真を死者そのものとして見なす視線が形成されてきたことと密接に関係があると思われる」（p.162）と述べ、遺影に対するまなざしをとらえている。

さらに時代は進み、昭和7年創業の大阪の公益社が業界初の葬儀カタログを作成、高価な葬儀セットには「写真撮影」が組みこまれ、遺影が一般化していった。また同時に、遺影は葬儀における死者の表象から、さらに家庭内祭祀にも用いられるようになり、カラー写真の普及にあわせて遺影写真もカラーが主流となっていく。

1.3 遺影とテクノロジー

1905年に終結した日露戦争後から日本での普及を始めた遺影であるが、現代ではさらなる技術革新が進んでいる。写真がデジタルになりデータとして取り扱うことができるようになったことで、遺影写真にもデジタル加工が可能になった。現在都内の遺影作成業者²では、オペレーター20人がパソコンに向かい、葬儀社を通じた遺族の発注に応じて、デジタルツールを用いすばやく加工していく。故人の顔色をよくし、服を着せ替えられるだけでなく、しわ消しを行い若返らせ、表情にも変化を加えることもある。山田(2006)は供養絵額と遺影とを比較し、「絵額においては死者を他界にいるものとして死後の時間に位置づけていたものが、遺影は死の位置づけが過去の生前の記憶に大きく変化した」(p.300)と指摘しているが、遺族にとってこうであってほしいと願う故人の姿を創りあげるといふ意味では、デジタル加工された遺影は、来世での幸福を願いえがかれた供養絵額に通じるところもある。ただし、奉納される供養絵額と家庭内に安置される遺影とでは、その後の死者の生前の人格イメージに違いが生じてくるのではないか。デジタル加工により遺族が見たい故人の姿を遺影に保持されることにより、遺影のもつ死者の人格イメージが再構成されていくだろうと考えるからである。この点については、本研究の調査対象である故人を模した人形においても、視覚的イメージによって、あるいはその後遺族間あるいは遺族と他者との間で共有されるナラティブストーリーによって、死者の人格イメージが再構成されていく様子が語りに表出しており、後章で詳述したい。

以上、本章では遺影の前身から現在の遺影にいたるまでの変化とひとびとのまなざしの変化を見出してきた。一つ、絡みあう背景にあったもので忘れてはならないのは、写真という「テクノロジー」のもたらしたものである。写真の誕生により遺影という形を生んだだけでなく、それに続くカラー化、デジタル化という技術革新によっても、遺影のもつ性質は変化したといえるのではないか。技術とともに、遺影の表象する「死者の相対的な人格」すら変化した可能性にも注目したい。

2 2つのアニミズム論からみる対象認知の違い

故人を模した人形という「もの」を遺族がどう認知しているかを考えるとき、ものに宿るアニマを考える人類学における「アニミズム論」は、本論にとっても補助線となりうる。本章タイトルの「2つのアニミズム」とは、人類学の父であるエドワード・タイラーが『原始文化』(タイラー, 1871/2019)の中で提唱したアニミズム論と、岩田慶治のアニミズム論を指す。ただし、本章ではアニミズムについて論ずることが目的ではなく、あくまでも二つのアニミズム論による対象認知の違いについて論ずることが目的である。具体的には長谷(2009)の論考「「アニミズムの語り方」—受動的視点からの考察—」で論じられたタイラーと岩田のアニミズム論に見られる対象認知の型を参照する。このため、本章ではまずタイラーのアニミズム論について概要をごく最小限に記し、その後、長谷(2009)の受動的視点の考察への補強をするため、岩田のアニミズム論を道元の影響を含めながら詳述する。最後に本論の焦点である対象認知について、長谷(2009)によって提唱されたタイラーと岩田のアニミズ

ムの対象認知の仕方の違いについてまとめ、考察の章への備えとする。

2.1 タイラーによるアニミズム論の概要

19世紀の人類学者エドワード・タイラーは、人間以外の存在に魂や霊の存在を認めるような考え方をアニミズムと名づけて、それを宗教の原初形態であるとした。アニミズムが多神教へ、さらには一神教へと進化したという説を唱えたことから分かるように、タイラーは宗教の起源論にも関心を向けていた。タイラーと同時代のジェイムズ・フレイザー、20世紀に入るとエミール・デュルケームなどによって主導された宗教の起源をめぐる研究は、文化人類学の重要なトピックであったが、20世紀半ばに文化進化論が批判され、文化人類学は、宗教の起源論というテーマを手放した（奥野・石倉，2018）。代わって20世紀後半になると、動物行動学や霊長類学、進化論や認知科学の影響を受けた心理学、考古学などが宗教の起源をめぐる研究の中心となり、認知考古学の分野で生まれた人類の認知能力の進化に関する仮説が、タイラーがアニミズムと呼んだ現象に重なることが明らかになっていった。20世紀の終わり頃になると、アニミズムは2人の南米先住民研究を行う研究者によりふたたび脚光を浴びることとなった。その1人であるブラジルの人類学者エドゥアルド・ヴィヴェイロス・デ・カストロは、人間、動物、精霊などの諸存在が自らに対してもつ再帰的な関係が論理的に等しいとし、またもう1人のフランスの人類学者フィリップ・デスコラは人間と非人間が類似する内面性と、異なる身体性をもつ様態をアニミズムと呼んだ。タイラーのアニミズム論に特徴的なのは、まず相互関係する対象を「人間」と「非人間（人間以外の生物、モノなど）」の2つに分け、そのうち人間だけが魂や精神をもつと考えるデカルト的な西洋二元論思考に基づいている点である。人間以外の生物やモノに対して、人間が魂や精神を投影し、見立て、擬人化するというプロセスが含まれていたのである。

次に岩田慶治のアニミズム論について述べる。前にもふれたが、本章のメインとなる長谷（2009）の指摘する岩田のアニミズム論のもつ受動性を補完的に説明するために、岩田の提示した原風景論、〈地〉と〈柄〉理論を含め、詳述する。

2.2 岩田慶治によるアニミズム論の概要

岩田慶治は戦前から戦後にかけての京都学派の学問の流れをくむ人類学者である。岩田は地理学を学ぶ中で、アレクサンダー・フォン・フンボルトの『コスモス』に強い影響を受けた。この書物は、地層の堆積や造山活動、植物の水平・垂直分布などがすべて複雑に関連しあう美しい秩序をもったものとして、この世界を描こうと試みられたものである。

世界を全一体としてとらえるために、フンボルトが『コスモス』においてとった方法は、相観学と呼ばれるものであったが、それはあくまで人間を起点とした視覚で関係性をとらえようとするものであり、複数のパースペクティブをもちえないことが、のちに批判の対象となった。岩田もこの点については早くから指摘しており、複数のパースペクティブの交錯・共存こそが、アニミズムの文化の特徴であると主張していた。この複数の種のパースペクティブの交錯・共存とは現代人類学におけるヴィヴェイロス・デ・カストロの提示する「多自然主義」にも通ずるものである。

岩田のアニミズム論においては、人間と非人間の優劣はない。そもそも人間と非人間という分け方をしない。岩田はむしろ物と霊が一つに生きる世界観を肯定しており、岩田のいうアニミズムとは人間が霊的自然との一体感を

もつことであり、あらゆる存在が、全一体として根底でつながり相互に存在し、また全体として存在する。

次項では、特に岩田が後年好んで取り上げたテーマである「原風景論」と「地と柄論」について触れ、この節の締めとしたい。原風景論は、本研究の対象である故人を模した人形を介して遺族が見ているものを考える上でも、重要な視点を含むと思われる。

2.2.1 原風景論

原風景とは、大辞林第四版によれば「原体験から生ずる様々なイメージのうち、風景の形をとっているもの」である。原体験は、幼児期における体験を指すことが多いが、岩田にとっての原風景とは「ここに刻みこまれた風景、血肉化された風景、その中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」、「ことあるごとに思い出されて、その思い出から新たなエナジ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，1995b）とも記され、必ずしも幼児期の体験のみを指すものではない。また、原風景の核は幼少年時代から青年時代に現れることが多いが、それが原風景となっていくのには、数多くの断片いくつもの部分が次第につなぎあわせられ、構造化していき、年とともに変化し成長するものである（岩田，1995b）とも述べられている。

さらに、原風景における「構図」についても岩田は述べている。原風景に共通する構造には三つの要素があり、その1つ目は、前景。2つ目は、遠景。3つ目が、前景と遠景をつなぐ〈おどろき〉であるという。前景とは、当事者の体験。遠景とは体験をとりまく風景。そして〈おどろき〉とは、そのときにわきあがった感動、怖れ、不思議などの感情のゆらぎのことである。さらに、岩田は「原風景のなかには自分を投入する」という没我の能力が重要であるという。

本研究において、遺族が故人を模した人形を介して見る「心象風景」は、岩田の定義する「原風景」に重なる要素も多い。次に、岩田の風景のとらえ方においても頻繁に登場する「地と柄」という概念について触れ、本節の結びとする。

2.2.2 「地」と「柄」論における死の構造

岩田慶治が世界、あるいは風景のとらえる際に用いる表現に、「地」と「柄」がある。「地」とは形なきものを指し、「柄」は形あるものを指す。人間の魂と肉体についても岩田（1979）は、

タマが「地」で 体が「柄」ある。他界が「地」で現世が「柄」である。そこは〈地〉と〈柄〉がひとつになって生きる世界である。

と記し、身体は風景に現れる環境の全体を「地」として浮かびあがる「柄」であることを述べている。

この概念を「生と死」に引き寄せてみると、人はこの「地」を生き、死にゆく。死とは、「柄」である身体が「地」に溶けこみ消滅することを意味する。この死を経て「柄」がなくなった状態を、岩田は「不在の場所」（岩田，2000）と呼ぶ。不在の場所は単に身体としての「柄」が失われただけの状態ではない。そこに不在という「無」が生まれることにより生じるできごとを岩田は次のように述べている。

余白といっても、他界と言ってもいいし、いろいろな表現ができると思うのですが（…）そこにぽっかりと穴が開いて、そこから普段見ることのできないあの世、高い、あるいは無が見えてくる。恐ろしいほどに

活性化された空間。何も無いのにエネルギーに満ち満ちた空間が見えてくる。そういう構図がそこにでき上がってくるのではないか。(岩田, 2000)

さらに、不在となった場所を活性化させるのは、その死に関わる人々であると岩田はいう。

その人の親類縁者、家族、親しくしていた人たちが死に向かって成熟するのではないだろうか。(…) (不在の場所を) のぞきこむ人びとがいて初めて死が成熟するのではないか。それにより、不在の場所が活性化するのはないか。(岩田, 2000)

つまり、死によって柄である身体が失われ魂(タマ)である「地」において、「不在」あるいは「無」、「余白」という場所が生まれ、この場所に親しい人たちが関わることにより、死が成熟するというのである。これら一連の営為を岩田は「死をふくむ図柄を完成させる」と表現する。この死をめぐる、「余白」から立ち現れる(あるいは成熟する)ものがあるという岩田の思考は、本研究においても死の向こう側にいる死者をとらえるために、重要な示唆をもつものとする。

2.3 2つのアニミズム論における対象認知の枠組み

前節のタイラーと岩田のアニミズム論の概要を踏まえて、本節では、長谷(2009)の論考「「アニミズムの語り方」—受動的視点からの考察—」で論じられたタイラーと岩田のアニミズム論各々に見られる対象認知の方法について述べる。

長谷(2009)によれば、両者において大きく異なる点に霊肉論がある。タイラーが霊(精神)と物(身体)は分割し、霊が優越するという二元論をとるのに対し、岩田は霊と物の存在は認めながらもその両者の関係性を「融即」とする立場をとる。融即とはフランスの哲学者レヴィ=ブリュルが著書『未開社会の思惟』において用いた概念である。疑う余地がなく2つのものが同一のカテゴリーの中に入り、直結するという意味あいでも用いられる。

これに関し、長谷は岩田(1979)、(1994)の次の言葉を引用し、岩田のアニミズムの融即性について触れている。

古代人の世界において、あるいは民俗の深層においては、人間と山河大地、草木虫魚とのあいだにおける姿の変換、つまりメタモルフォーゼが可能であった。それが可能である場所が靈魂の出没する世界でもあった。(岩田, 1979, p.245)

アニミズムの認識というのは、モノのなか、コトの背後にカミが宿っている。カミが潜んでいる種類の認識ではない。モノの自分認識と自分のモノ意識が一つになっている。根っこが繋がっている。(岩田, 1994, p.146)

つまり、岩田のアニミズム論では霊と物は根源でつながっており、相互に変換可能な状態で、全体の中に含まれている。よってそのすべてを包括する全体性からすれば、岩田のアニミズム論は一元論とも言えることを指摘している。

また対象への認知という点では、二元論で霊を優勢としたタイラーと岩田の間には開きがあると長谷(2009)

は指摘する。霊を重視するタイラーのアニミズム論では、人間が認知の「主体」として位置する。認知の起点が人間からなのである。一方で岩田の認知のパースペクティブは、全ての存在の全一体を前提とするので、主客が未分であり、相互に変換可能である。

この2つのアニミズム論の対象認知の差異について、長谷（2009）の論考で述べられた比較を下表にまとめた。

	タイラー流アニミズム論	岩田流アニミズム論
物-霊の関係 (身体-精神)	二元論 霊の優越	一元論：即融 地と柄の一体化
対象への認知①	主体的、主知的認知	主客相互性のある認知
対象への認知②	見立て・擬人化	見顕し
環境とのつながり	人格的靈魂を有する主体が 能動的に環境を認識	魂を環境と分有する主 体を受動的環境に反応

表1 2つのアニミズム論による対象認知の型（長谷（2009）の内容より筆者作成）

上記表1にも記した「見立て」と「見顕し^{みあらわ}」という2つの対象認知の方法を、長谷は尼ヶ崎（1988）から援用し、両者の対象への向き合い方の違いに言及している。

尼ヶ崎（1988）によれば、「見立て」とは、能動的に対象を認知する主体がいて、認知により対象を活化し、物Aを物Bと見なす態度である。一方「見顕し」とは、歌舞使用語で仮の姿の向こうに正体を見てとることであり、主体が積極的に認知をせずとも、対象が自ずと立ち現れ、認知される受動的な態度である。長谷（2009）は、「見立て」をタイラーのアニミズム論の見方であるとし、「見顕し」は岩田のアニミズム論の見方で、見顕しとは「単に対象を活化することではなく、自分とのつながり、ないし同質性に気付くことである」（p.748）と述べている。この主客の視点を分けない岩田アニミズムの世界観と「見顕し」という概念は、本研究の非人間である故人を模した人形と遺族と死者が織りなす関係性をとらえる上で支えとなる理論だと考える。

本章では、対象認知という視点から2つのアニミズム論について述べ、死者論との接続を試みてきたが、次節では主客をわけずに死者をみるもう1本の補助線として、アクターネットワーク理論を取りあげてみたい。

3 アクターネットワーク理論

アクターネットワーク理論は、フランスの社会人類学者ブリュノ・ラトゥール（2005/2019）やミシェル・カロンのによって1980年代初頭から提唱されてきた科学技術社会学における方法論的アプローチのひとつである。社会的、自然的世界のあらゆるものをアクターとし、絶えず変化する作用のネットワークの結節点としてあつかう点に特徴がある。本論文においても、アクターネットワーク理論は、無生物である遺人形と人間、そして死者が複雑に絡みあう関係性を、モノの行為主体性とつながりの面から明示的にとらえることのできる方法論ではないかと考える。

3.1 アクターとなる非人間

そもそもアクターネットワーク理論以前の社会学の領域においては、主体性、あるいはエージェンシーは人間に帰属するものであるという措置が伝統的に行われてきた。しかし、主体性をもつのは人間だけではなく、非人間にも目を向けるべきであるというのがアクターネットワーク理論の立場である。カロン・川床（2006）はアクターを次のように定義する。

人間であれ非人間であれ、基本的行為に参加するアクティブな実在物のすべてをアクターネットワーク理論ではアクターと呼ぶ。（カロン・川床，2006）

たとえば、青山（2012）は、乗用車の自動運転におけるクルーズコントロールにおける非人間と人間の関わりについて、ノーマン（2008）は次の語りを引用する。

高速道路をクルーズコントロールを使って運転していたんだ。（…）そのときまでずっとクルーズコントロールを使っていただけで、あんまりゆっくり走っていたから、そのことを忘れていた。だけど車は忘れていなかった。そいつは自分にこう言ったんじゃないかな。「それ行け！とうとう前に車がいなくなったぞ。」そしてそいつは高速道路の制限速度いっぱいまで加速し始めた。スピードを落とさなきゃいけない出口道路だったのに。幸いなことに僕はとっさにブレーキを踏んだんで間に合った。こんなことが起こるなんて、想像もしなかったよ。（ノーマン，2008）

青山（2012）は、「クルーズコントロールは、人工物でありながら、人間と同様にエージェンシーを発揮しているように見える」（p.165）と指摘する。従来であれば、運転の行為主体は人間にあり、人工物である車は人間が運転するための道具としかみなされてこなかった。しかし、このように技術の進化や人々の生活の変化によって従来よりも複雑なふるまいをする道具は増えており、人間と道具の複雑な関わりを記述するためには、人間と非人間を区別せずにあつかい、両者は完全に対称であり本質的な差はないととらえるアクターネットワーク理論は、有効な手段の一つと言える。

非人間とは、人工物だけでなく、津波やオーロラなどの自然現象や、牛や細菌といった人間以外の生物、法人や組織などの社会的な実体などあらゆるものを指し、非人間がアクターとなるのに意志や指向性は必要としない。人間にも非人間にもアクターネットワーク理論上で存在するのは「行為」のみであり、いかなるものが「行為者」であるか「行為者」でないかは、フィールドワークによって判断される。つまり、ノーマン（2008）の事例でのクルーズコントロールで言えば、それ自体が「運転しよう」という意志をもつ、もたないに関わらず、「運転した」という行為のみがあれば、アクターとなりうるということである。

3.2 死者とアクター

前項では、アクターネットワーク理論においては、人間だけでなく非人間もアクターとなり、行為主体性をもちうるということを述べた。この前提によれば、本論文で論じる死者もアクターとなりうるはずである。死者をアクターとして論じた先行研究には、ダークツーリズムに関するものがある。ダークツーリズムとは、「死・悲劇・災

害に関わる場所で展開される見物」を指すため、死者の存在とは切っても切り離せない関係にある。

ここでは、「死者へ接続するツアー——現代京都におけるダークツーリズム」(デ・アントーニ, 2013)における、アクターとしての死者のあつかいについて述べ、本理論と死者との接合を試みる。

当該の論文では、京都の心霊スポットを訪れる「京都怪談夜バス」ツアー、および「花山洞」という心霊スポットにおいて、著者が行ったフィールドワークをもとに、ツアーとそこに关わる人間やモノの間で構築される相関関係がアクターネットワーク理論により分析されている。

このツアーを成功に導くために演出に貢献するアクターは、まず主たる者にツアーガイドがおり、60代前半のプロの怪談師がつとめている。そのほか、恐怖感を共有しやすくするために人数制限をした小型バスや、懐中電灯や、きよめの塩、道中の恐怖感をそそる音などがツアーを演出するアクターとして登場する。さらにガイドの語りには非業の死をとげた歴史上の人物や、この土地の事故にまつわる話、そして霊能者の話題にまでおよぶ。こうして、ツアー客の間に記憶としての「死者」が醸成されるのである。いざ心霊スポットに到着すると、現場の壁の染みや暗闇、寒さなどもアクターとなり、ガイドの語りにより埋めこまれた死者の記憶を呼びおこし、アクター同士のネットワークを強めている、というのがおおよその概要である。

以上のように、アクターネットワーク理論を介してこの連関を見ると、それぞれのアクターが複合的につながることで、目に見えない死者というアクターの存在をも浮きぼりにすることがわかる。繰り返しになるが、本研究においては、故人を模した人形や、死者を対象としてあつかう。これまで見たようにアクターネットワーク理論は、非人間である人形と人間の間にある関係性をみるのに適した方法論である。また、それだけでなくインタビューでみられたインフォーマントの言説やふるまいからも、死者のように姿の見えないものの存在を記述することにも優れた方法論であることが、この事例からも想定できる。

4 本研究の対象と方法

本研究では、質的手法を用いた調査を行い、研究の問いに取り組む。第1節では、研究対象を「もの」と「人」に分けて述べ、第2節では、研究手法として半構造化インタビューを選択した理由を述べる。

4.1 研究対象

本研究では、故人を模した人形という「もの」を介した生者と死者の関係性をみることを目的とするため、研究対象についても「もの」と「ひと」に分別して、定義することとした。

4.1.1 対象物

遺人形

遺人形は、3Dプリンターで形づくる故人を模した人形である。大阪に所在するデザイン制作会社「株式会社ロイスエンタテインメント」により2015年に開発された。依頼者から提供される故人の写真数枚から専門のクリエイターが3Dデータを作製し、3Dプリンターでフルカラー造形出力する。

大きさは20cm、25cm、30cmの3種類があり、材質は石膏もしくは樹脂で、ポーズはデザインの段階で自由に決めることができる。開発からしばらくして、希望により故人の遺灰を人形の内部にセットすることも可能になっ

た。遺灰内蔵タイプの希望割合は、10人に1人である。価格は大きさと素材によって変動するが、もっとも人気のある20cm樹脂製は、168,000円³である。



写真1 遺人形の外観（20cm）



写真2 遺灰を人形に内蔵可能

遺人形が開発される前は、結婚式・成人式・七五三などお祝いのシーンを立体で残すというコンセプトで、スタジオで申込者の全身を3Dスキャン撮影し、そのデータを元に3Dプリンターで出力し制作するというサービスを提供していた。2015年春に故人の人形を作れないかという依頼があり、プロトタイプ的に遺人形が作られ、その3ヶ月後の7月に正式リリースがされた⁴。しかし、遺人形の場合、当然ながら故人がスタジオにくることはできない。そこで、生前の写真と申込者からの聞きとりによって、クリエイターがデータを一から作成し、できあがりデータを申込者に見せながら調整していくという部分に特徴がある。

2019年同社で行ったインタビューによれば、現在まで約500体が日本全国に納められている。申込者で多い年齢層は40～50代であり、担当者の話では、遺人形の対象となるのは申込者の親である場合がおおよそ6割、配偶者が2割、子が2割とのことだった。

遺人形という名前は、このサービスがNHKに「遺人形」という名前で報道されたことにより決まったもので、株式会社ロイスエンタテインメントの商標登録である。しかし、マスメディアで多く取り上げられたことにより、遺人形という名称ではないが、3Dプリンターで故人を模した人形を制作する後発の企業がいくつか生まれている。本研究では、そうした後発企業で作られた故人を模した人形も対象としていく。

おもかげ人形

おもかげ人形は、大阪に所在する人形制作の工房「スタジオ・セサミ」で作られている故人を模した人形である。スタジオ・セサミを主宰する人形作家によってサービスが始められた。

従来は「そっくり人形」というサービスで、祝い事のために提供していたが、2003年ごろ「故人の人形を作れないか」という問い合わせに個別対応をして1体を制作したのがはじまりだった。その後も問い合わせに応じて制作は続けられたが、正式に「おもかげ人形」としてリリースしたのは2016年のことである。顧客側から前出の「遺人形」よりも触感のやわらかいもの、重さのあるものを求めているという申し出があり、正式にサービスとして提供することを決めたという。

種類は2種類で、小さい方は全長25cm程度で、軽くポーズをつけられるようにソフトワイヤーが内蔵されている。大きい方は全長60cmで、内蔵ワイヤーはなし、座位姿勢が基本ポーズとなっている。いずれのタイプもオプションで「そっくり衣装」を選ぶと、生前の服装や、故人の好きだった色などの希望を反映して制作される。



写真3 おもかげ人形⁵ 左：サイズ小 右：サイズ大

制作の手順は、申込者から提供される3、4枚の写真をもとに人形の表情や髪型、服装などが決められるが、それ以上に重要なのは申込者とのやりとりであるという。2020年に行ったインタビューで主宰者のJさんは次のように述べている。

本人に似ているかどうかよりも注文してきた人がもっている思い出に似ているかどうかということがいちばん大切なので、そこのところを思い出したいものを思い出すようにメールで聞いていけば。その何回かのやりとりのうちに向こうからよろしくお願ひしますと言ってくるんですよ。もうそろそろ作ってくださいよというふうな感じの文面が出てくるので、もうこれでやっていいなど。そしたら、これで作らせてもらいますみたいな。(Jさん)

徹底して希望を掘り出すことにより、申込者自身の「見たい故人のイメージ」を作り上げる様子が述べられている。また、故人の話聞きだす過程で求められていることについて、

やっぱり聞きだす時に、求めているのは癒しだから、こちらとしては人形を作ればいいんですけど、向こうは人形がほしいのではなくて何か癒しがほしいんですよね。人形をもつことで、そこにそれを置いたらすごく慰められるというふうに思っているわけだから、(Jさん)

といったように、提供するものは人形そのものの癒しだけでなく、人形を通じた関わりによる癒しでもあるといった内容の語りがあった。

遺人形にも、おもかげ人形にも共通するのは、制作のきっかけが人形を求めた遺族の問い合わせからであるという点。そして、申込者からの聞き取りにかなりの力を注いでいるという点である。人形という「もの」を介した関わりであるとはいえ、単なるものと金銭のトレードではなく、申込者と制作者の関わりによって故人のイメージを作りあげるといった工程にも価値が置かれていることがうかがえる。

4.1.2 対象者

本研究の対象者は、遺人形（それに類する3Dプリンターで制作された故人を模した人形を含む）およびおもかげ人形を購入したユーザーと、それぞれの人形の制作者とした。ユーザーだけでなく制作者も対象としたのは、ユーザーへの聞き取りを進める中で、制作者とのやりとりに関する語りが出たことによる。故人のイメージを再構

成する上で、制作者とのやりとりが何らかの作用を与えているのではないかとの気づきを得て、対象の範囲を広げることとした。

インタビューの対象者の詳細は以下の表の通りである。

ユーザー	名前	年代	性別	死別者の続柄	人形の種別	インタビュー方式
1	Aさん	80	男性	妻	遺人形	電話
2	Bさん	40	女性	母	遺人形タイプ	Zoom
3	Cさん	30	男性	祖父	遺人形タイプ	Zoom
4	Dさん	50	男性	息子	遺人形・おもかげ人形タイプ	対面
5	Eさん	50	男性	母	おもかげ人形	電話
6	Fさん	60	女性	父	おもかげ人形タイプ	電話

制作者	名前	年代	性別	肩書き	人形の種別	インタビュー方式
7	Gさん Hさん Iさん	40	男性	3DCGデザイナー 営業 統括	遺人形	Zoom
8	Jさん	50	女性	人形作家	おもかげ人形	Zoom

尚、人形の種別内に「遺人形タイプ」と加えたものがあるが、これは遺人形の制作元である株式会社ロイスエンタテインメント以外で制作された3Dプリンターで作られた故人を模した人形を差す。同様に、おもかげ人形についても、スタジオ・セサミ以外の制作元で制作されたぬいぐるみ様の故人を模した人形を「おもかげ人形タイプ」と呼ぶこととした。

4.2. 研究手法

本研究では、研究手法として故人を模した人形のユーザーと制作者へのインタビューを行う。インタビューの形式には「構造化インタビュー」、「半構造化インタビュー」とあらかじめ構造化しない「ナラティブインタビュー」の三類型が大まかに存在する（波平，2016）。本研究では、死別というセンシティブであり個別性の高いテーマについて聞きとりをするため、インタビューの回答や状態に応じて柔軟に対応できる半構造化インタビューが妥当であると考え、採用した。

インタビューにおいてはできる限り客観性を保つよう努めたが、筆者の背景には調査対象者の経験に重なる親しい人との死別の体験があり、インタビューが感情の起伏により語る言葉に詰まったり、人形とのやりとりについて伝えてよいのかどうか逡巡したような場面では、筆者自身の体験をつなぎの言葉や呼応するあいづちとして語った部分もある。

なお、本研究のインタビューは2020年5月からスタートし、新型コロナウイルスとの共存の中で進められた。イ

インタビュー対象が高齢者であることが多かった点や、県境を越えた移動が困難である点を考慮し、参与観察は断念し、インタビューはオンライン会議システムの利用をメインで行った。ただし、オンライン会議システムの利用は、機器の取りあつかいに慣れている必要があり、対象者によっては難しい場合もあったため、その場合は電話を通じて行うこととした。対面がかなわなかったことで、インタビューが行えず断念した事例は2例ほどあった。次章ではインタビューの内容に基づき、遺族がどのように人形や故人を認知しているかについて、3つの切り口から分析を行う。

5 インタビューの整理と分析

本章では、遺人形とおもかげ人形のユーザーおよび制作者、合計8組に対し行ったインタビューの内容から、語りの性質ごとに、「①故人を模した人形をめぐる癒しの構造」、「②人形の身体性」、「③人間がもつ「余地」とAI故人」という3つのテーマに分類し、それぞれに論じた。

インタビュー対象は4.1.2の表2にある通りユーザー6名、制作者2組の計8組である。また、本研究は人を対象とする研究倫理委員会による承認を得ており、承認番号は【A19174】である。本調査にて得られたデータは、東京工業大学の人を対象とする研究倫理委員会の規定に基づき、すべて匿名化した状態にある。

尚、語りの抽出は、対象者ごとではなく、分析テーマごととしたため、各ユーザーが故人を模した人形を制作するに至った背景を、次項に記載する。

ユーザーの背景情報

【Aさん 80代男性】

Aさんは、妻を10年間の闘病の末、看取った80代の男性である。死別後、テレビの番組で遺人形の存在を知り、30cmの立像と、同じサイズの坐像の合計2体を制作した。2体の遺人形の内部には故人の遺灰が収められている。Aさんは遺人形とともに旅をし、旅先では写真を撮る。遺人形とともに撮影した写真はアルバムに収められている。

【Bさん 40代女性】

Bさんは、60代の実母を40代で亡くした女性である。生前の実母のパンを作る姿を模して遺人形タイプの人形を作成した。人形にも反映された母とのパン作りの経験についての語りでは、母との動作の共有感や、当時の匂いなどの嗅覚、背後から見ている視覚イメージなども述べられている。

【Cさん 30代男性】

Cさんは、自身も趣味で模型製作を行うモデラーである。祖父の余命が2、3年だと分かった段階で、祖父とともに3Dプリンター用の全身写真を専用スタジオで撮影し、祖父の生前に遺人形タイプの人形を作成した。インタビューの前に送付した質問案に対し回答があったため、ここでは、質問案への回答とインタビューの両方を内容ごとにまとめて記載する。

【Dさん 50代男性】

Dさんは、1歳10ヶ月の息子を自宅での事故で亡くし、遺人形とおもかげ人形タイプの人形を作成した50代の

男性である。遺人形は20cmのタイプを作ったが、より実物に近いものが欲しいと、等身大で重みや質感の感じられるおもかげ人形タイプの人形も作成するに至った。遺人形は仏壇のそばに、遺影や生前の写真のすぐそばに立ち、おもかげ人形タイプの人形はリビングにある腰高の台や、ソファに座る。

【Eさん 50代男性】

Eさんは、同居していた実母が急死し、おもかげ人形を作成した50代の男性である。おもかげ人形の作者である人形作家Jさんと仕事上のつながりがあり、SNSなどを通じてその作品を見ていたことから制作するにいたった。人形は2体制作し、姉にも渡したという。気難しく、きつい人だったという実母が、人形になりイメージを転換させた様子が語られている。

【Fさん 60代女性】

Fさんは、長患いの実父を80代で亡くした。看取りの直後、心身の調子をくずし、知人の紹介でおもかげ人形タイプの人形を制作した。Fさんの思い出にある実父は威勢がよく面倒見のいい棟梁としての姿で、祭りのときの姿も印象的だったという。犬といっしょに歩く父の姿を人形にしており、雨の日にはその光景が足音とともによみがえるという。

5.1 故人を模した人形をめぐる癒しの構造

5.1.1 ユーザーと制作者のあいだに立ちあがる死者

本項では、まず制作者が、人形を作りあげる過程において故人の姿をなぞり、ときに心理的な作用をみせながら人形を再現していく過程をその語りから見ていく。次にユーザーの語りから、人形制作の過程で制作者との対話によって、故人の輪郭が浮かびあがる部分を語りから読みだし、分析を行う。

まず、制作者側の語りからみてみよう。遺人形制作の窓口となるHさんは、「窓口役として話をする中で、依頼者のつらい気持ちや状況を聞くこともあるか」という質問に、「ある」と答えた。その上で、遺人形は生前の故人の写真をもとにつくるため、素材となる写真が、故人が亡くなる前の病気の影響でむくみや顔色など、元気なころの姿から変化をしていないかをくみとり、デザイナーであるGさんへ造形のための申し送りをするという。くみとり、と書いたのは、依頼者に直接「元気なころと変化はありますか」と聞くのではなく、依頼者側からそういった話がない場合は、話しぶりから、あるいは写真から読みとり、制作に反映するのだという。もし、それが従来の姿ならば、人形の外観校正のときに遺族の要望に応え写真に近づけることもあれば、逆に「(遺族の)お気に入りの表情を再現する」こともあるという。制作者の語りからは、ヒアリングから遺人形の造形の過程まで、何段階もの配慮を重ね、遺族と故人のストーリーをできるだけくみあげ、制作に投影する努力が見てとれた。さらに、その視線は遺族だけでなく、死者へも向かっている。制作者Gさんの、天寿をまっとうせず亡くなった故人への思いや、次行に引用する夢で手招きをした女の子の話は象徴的である。

夢の中で寝てたら、自転車に乗った女の子が手まねきして、言葉はしゃべんないんですけど手招きされるので、どうしたのかなとかって思って。具体的に誰とはちょっと言えないんですけど。そしたら、手まねきして、なんか自分の顔をなぞりながら、こういうふうにして、とかって感じで言ってる。頬って。パッと目覚めた。なんだ？ と思ったら夕焼けだったんですけどね。それをちょっとやったんですよ。やったら、そ

のことを褒めていただいて。遺族の方に。(Gさん)

遺人形のモデルである故人の女の子が、夢の中でGさんに問いかけ、Gさんは女の子の意向を受けとり制作に反映した。すると、ふしぎと現実でも遺族にもその反映を喜んでもらえたという話であった。

一方、おもかげ人形の制作者のJさんは、申込のメールから入念に行われる依頼者である遺族とのやりとりについて次のように述べている。

(依頼者は)かなり面倒くさくても、要はやりとりしたいんじゃないかな。やりとりしたくない人はこんなもの頼まないでしょう。(…)わざわざこのマイナーなサイトを探してまでぬいぐるみをとという人は、たぶん面倒くさいのもいとわなような気がしているのがありまして、メールのやりとりはしつこいなというくらいやるようにしています。向こうがもういいわというふうに思っているなというくらいやったら、そうしたら納得できるんじゃないかな。(Jさん)

故人を模した人形の制作は、注文に従い機械的に作業されるのではなく、遺族と制作者の対話の中で、ときにそれが言葉にだされたものではなくとも、読みとりの努力がなされながら、作りあげられていることがわかる。

また、Jさんはこの依頼者とのやりとりで求められていることについて、

聞き出すときに、(依頼者が)求めているのは癒しだから、こちらとしては人形を作ればいいんですけど、向こうは人形がほしいのではなくてなにか癒しがほしいんですよね。(Jさん)

と言い、求められているのは「癒し」であると述べている。この癒しとはできあがった人形による癒しだけでなく、制作者との間で死者を語るコミュニケーションによって得られる癒しをも指しているのだろう。

これらの語りから読みとれることは、制作者とユーザーの間で「故人のものがたりの共有」がなされているということである。「故人のものがたり」とは、生前の故人の印象的な表情やポーズにはじまり、故人にまつわるエピソード、そしてユーザーである遺族と故人との関係性にいたるまでの、姿形だけでなく人格をもふくむ故人の輪郭をも浮かびあがらせるストーリーである。それらが遺族と制作者の間で共有された結果として、ひとつにはユーザーが「癒し」をえることがあるということが、前述した語りから示唆されている。

さらにもう一点、「故人のものがたりの共有」から現れるものとして、ユーザーと制作者の間で構築される「新たな死者像」があるのではないかと考える。ここでいう「新たな死者像」とは、生前の故人の人格全体を指すものではなく、あくまでも遺族が経験し、その中から記憶に残った良い思い出を中心に構築されるものである。もちろん、故人に対する記憶には亡くなる前のつらい記憶も色濃く残っている。制作者Gさんも、自身の経験にもなぞらえて、ユーザーの「亡くなったときのお父ちゃんではなくて、元気なときのお父ちゃんを見たい」という言葉を反映し、元気な状態のときの故人の姿を制作することで、遺族の中に残る良い記憶を再現している。また、ユーザーBさんは制作のための打ち合わせで、

制作者さんのほうもわかってきたのか、お母さんならこんなことしそうですね、なんてだんだん母と知り合いだったみたいになってきましてね(笑)。(Bさん)

と述べており、Bさんと制作者の間で、生前の話から、故人の新たなイメージの創造までが共有されていたことがわかる。その様子をBさんは、「なんだか死んだ人の話をしてるんじゃないみたいだった」とも評しており、これは故人が「亡くなって生者としては不在になった人」から「死者として存在する人」へと転換していく、死者像構築の端緒となっていると解釈できるのではないかと考える。

5.1.2 記憶の中の故人の「形」に癒される

前項では、人形が作りあげられる過程での、遺族と制作者と死者の関係を分析した。本項では、人形ができあがったからの故人のイメージについて述べる。

本インタビューの中で、どの人形ユーザーからも頻繁に聞かれたことのひとつに、故人の死の直前のイメージがある。そのイメージとは故人が病や事故によって傷つき弱っていくネガティブなイメージで、看取り後も長らく遺族の頭から離れることがない。Bさんは母の病床で

最後のほうに、母の痩せた手を毎日にぎった感触とか、むくんでパンパンになった足をさすった感覚がどうしても忘れられなくてね。顔も体もどんどん痩せて薄っぺらになって行ってね、母がいちばんつらかったんでしょけど、その母の姿をみて自分が受けたショックっていうか心に受けた傷っていうのかな、それが母が亡くなってからも続くんです。それが1年以上は続きました。(Bさん)

と、身体的なネガティブイメージを強くもっていた。同じようにFさんも、威勢がよく元気な印象の強かった父が

病気になってからの父は、なんだか別人みたいでしたね。すっかり気弱になってしまって。体もどんどん細くなって。それも父なんですけどね、まあちょっと見るのがつらかったですね。子の立場からすると、やっぱり弱った父を思い出すのってきついんですよ。(Fさん)

と精神面でのネガティブイメージが残ったことを語った。故人とともに生きた時間は、看取りの時間とは比べものにならない長さがあったにもかかわらず、死別前のイメージはあまりに強烈で、それまでの健全な時間をおおい隠してしまうのである。

しかし、ここで注目したいのは、そのネガティブイメージが人形の「姿」によって変化してきたことも、同時に幾人ものユーザーの口から語られているところである。

前述のBさんは続けて次のように語っている。

もちろん3年たった今でも、忘れてはいないんですけど。いくらか薄らいできたのは、元気なころの母の写真とか、あとはやっぱり毎日人形と会話しているからというのがあるんじゃないかと思うんです。(Bさん)

また、Eさんの

僕の記憶の実物は、神経質で厳しくて、なんて言うんですかね、キツイ人でした。でも、人形は柔らかい表情をしているので、だんだん引っ張られていきますね。(Eさん)

という語りには、故人を模した人形という良いイメージが固定された「形」がもたらす影響が端的に表われている。この点は前章にて言及した「遺影のデジタル加工による死者の人格表象の変化」にも応用することができよう。つまり、デジタル加工後を経て「遺影」という固定された死者像により、遺族が想起する死者のイメージは少なからず影響を受けると考えられる。生前の健全なイメージをそなえた人形は、「形」として存在することで遺族のイメージを更新し、覆い隠された時間を取りもどすのである。

制作した人形のイメージに関して、Fさんは次のように述べている。

せっかく思い出すなら、いい思い出のほうがいいなというのはあります。父と私がいちばんいい関係だったころのイメージなのかもですね。自分との関係でもあったり、父とそのまわりの人との関係でもあったり。そのへんがよかったころの父の姿というのをイメージしています。(Fさん)

と語り、故人の元気だった頃の姿であるだけでなく、自身や周囲との関係がもっともよかったころのイメージを人形に反映しているという。つまり人形に託された形とは、単に故人の生前の姿だけを表したのではなく、故人との関係性や時間、空間をもふくむ「心象風景」なのである。これはまさに岩田慶治の言う「原風景」に一致するといえないだろうか。岩田によれば、原風景とは「こころに刻みこまれた風景、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, 1995b)であるという。また、2.2.1で前述した原風景に共通する3つの構造にも、インタビューの語りには多々見出すことができる。

威勢のいい父だったと語ったFさんは、印象深い父とのエピソードの一つとして、人形のポーズにもした「雨の日の犬との散歩」を挙げる。

散歩してるとね、ときどきあのころに戻ったみたいなのふしぎな感覚のときあるんですよ。雨の日にね、散歩してると。父と散歩するのって、たいてい雨の日でね。家に父がいたから。傘さしながら歩いていくとね、長靴でいっしょに歩いてた父の足下とか思い出すんですよ。なんか横を歩いているような気がしちゃったり。(Fさん)

3つの構造の1つ目、自身の体験である「前景」は、Fさんの「父と雨の日に犬の散歩をした経験」である。2つ目は自身の体験を取りまく風景である「遠景」だ。Fさんの場合は、父の職が大工の棟梁で、雨の日だからこそ仕事が休みでいっしょに散歩ができるという、散歩をとりまくFさんの喜びと安らぎこそがこの「遠景」だろう。そして、3つ目の前景と遠景をつなぐ「おどろき」とは、岩田によれば「そのときにわきあがった感動、怖れ、ふしぎなどの感情のゆらぎのこと」である。Fさんが、ふしぎな感覚と語る、父が横を歩いている気がするという経験はまさにこれにあたるだろう。

以上のように、本項では原風景が再現された人形が身近にあることで、継続的に故人の良いイメージが強化されているということ。そして、遺族が人形に見ているものは、生前の故人のありのままの姿というわけではなく、原風景という名の死者をも含む心象風景であるということが、遺族であるユーザーの語りから示唆された。

5.2 人形の身体性

本節では、まず第1項で人間と非人間である人形や死者の関わりを見るために3章で提示したアクターネット

ワーク理論を補助線として、発動するネットワークを明示化した。続く第2項では、故人を模した人形と遺影との違いについての質問について回答を整理し、そこから見出される人形の身体性について述べた。

5.2.1 アクターネットワーク理論からみた死者と人形の行為主体性

本項のキーワードである人形の「行為主体性」をとらえる上で、象徴的な言葉がAさんの語りにある。Aさんは妻の遺人形を連れた旅で、新婚旅行でめぐった紀州路をたどった。到着したホテル前の大きな亀に人形を乗せ、話しかけ、部屋ではケーキを置いて、人形とともに故人の誕生日を祝う。まるでそこに故人がいるかのように。ところが翌日、いよいよ出かけようというとき、事件は起こった。

車置いてあるところまで港送ってもらって、遺人形も連れて乗りかけたらね、車乗せる時にころんって言ったんですわ。ころんって何か音がしたなと思ってふと風呂敷開けてみたら、首が取れてたんですわ。(Aさん)

Aさんは人形の首が折れてしまっていることに気づく。それを見たAさんは

旅を続ける気が消えてしもうてね、そこで。まだまだずっと紀州路を走ろうと思ってたんですけど、思い直してね、断念してね、朝9時ごろから一目散で走りっぱなしでね、うちまで帰ったら8時間くらいかかります。(Aさん)

そこからすべての旅程をキャンセルし、折れた人形の首を直すため、8時間の道のりを車で飛ばし、翌日制作元のロイスエンタテインメントに修理を依頼している。

この一連の語りを、Aさんがすべて心の中で感じたこととしてしまうこともできる。しかし、この場合明らかに「人形の怪我」が、Aさんに旅を続ける気を失わせ、自宅まで8時間もの道を走らせ、翌日の修理もちこみにまで走らせた。

さらに「折れた首」が意味するのは、人形の樹脂でできた首パーツが破損したということではなく、人形の「身体」が、ひいては死者の身体が受傷したものとして、Aさんに働きかけているのである。これをアクターネットワーク理論に照らすなら、人形がAさんに対し行為主体性を発動しているのである。

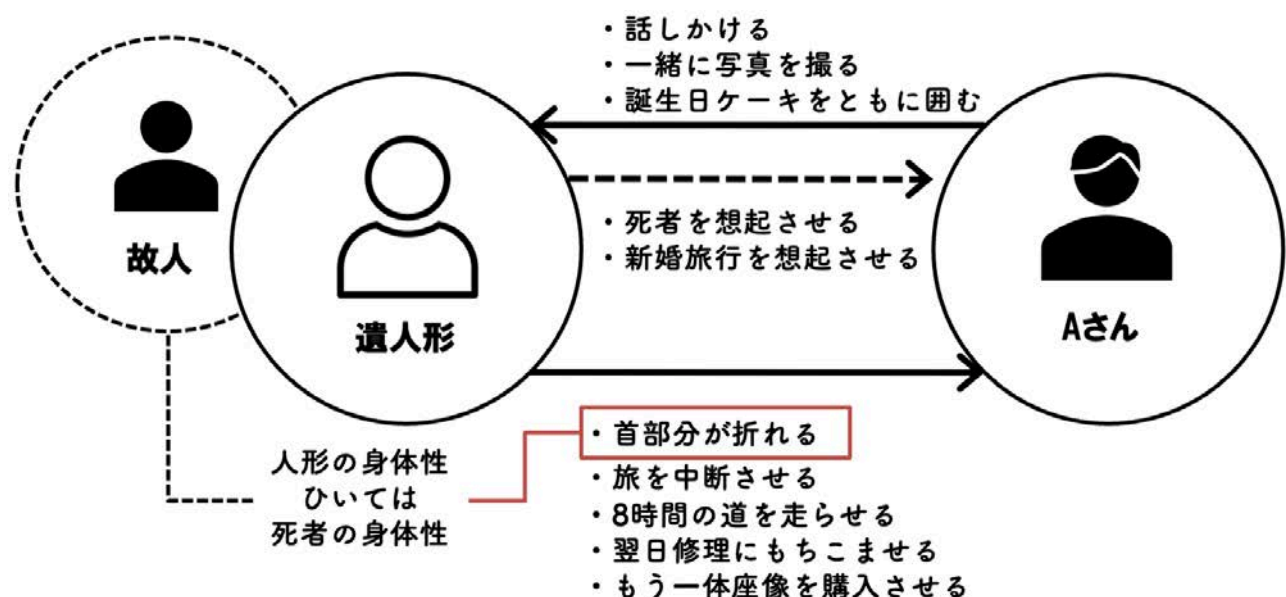


図1 Aさんの「新婚旅行をたどる旅」にみるアクターネットワークの図式

この図でもっとも重要なのは、先に述べた人形が行為主体性になり、Aさんを突き動かすほうの矢印であるが、それ以外にもAさんが旅の途中人形に話しかけ、宿の前ではいっしょに写真を撮り、宿の部屋では妻の誕生日ケーキを囲むというAさんからの行為を矢印で示してある。しかしこのAさんが一方的に行っているように見える行為にも、人形は故人を想起させる、あるいは新婚旅行を想起させるという行為主体性を発動している可能性もある。

同じようにDさんも人形の存在によって自らが動かされる経験をしている。それは、おもかげ人形タイプの人形が届いたときのことだった。

来たときに、いまは大丈夫なんですけど、寝られなくなりました。(…) こいつ(遺人形)よりあっち(おもかげ人形タイプ)のほうが大きかったですからね。(Dさん)

Dさんの息子は、1歳9ヶ月だった。このおもかげ人形タイプの人形は等身大で、布人形の中でもかなりリアルに造形が再現されていた。その点についてDさんは

当然本人の体重ほどはぜんぜんないんですけど、そこそこの重さがあるっていう。生前の重みをね、身体が覚えているんですよ。あと、やわらかさとか温かみとかにおいとかね。やわらかさっていうのは、この人形はありますね。(Dさん)

と語っている。つまり人形の存在がDさんを眠れなくさせていたのである。これをさきほどと同じく図式にしてみると、以下ようになる。

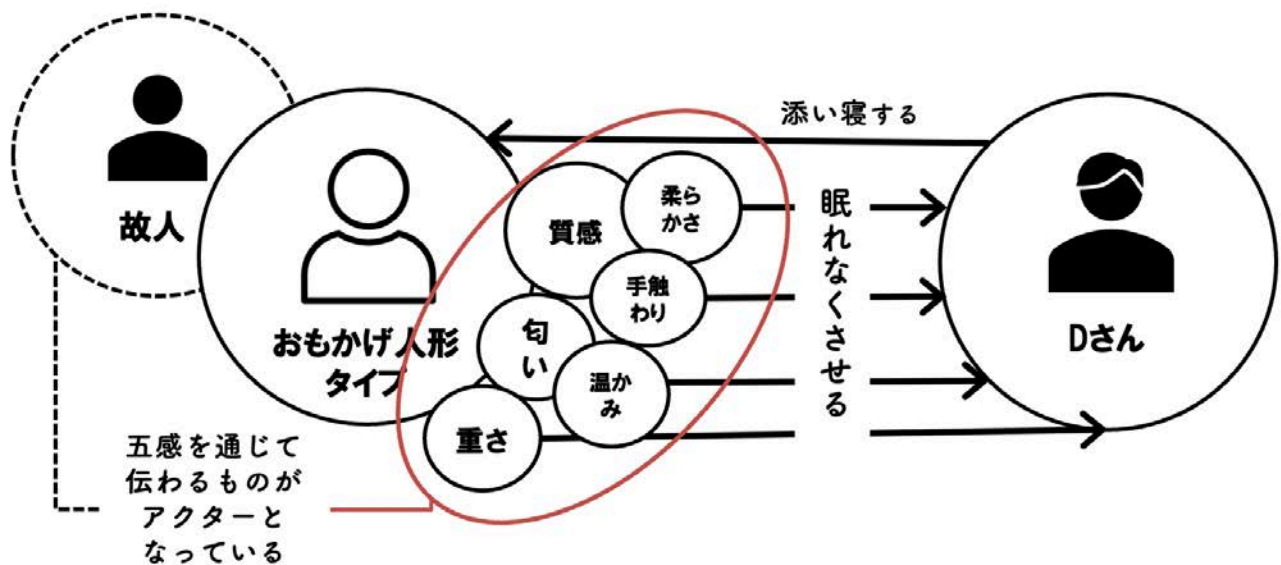


図2 Dさんの「人形がきて眠れなくなった」ことにもみるアクターネットワークの図式

人形の行為主体性によって眠れなくされたDさんであるが、この行為主体性は単に人形から発出されたものではなく、人形の柔らかさや手触り、匂い、重さ、という複数の五感を通じて伝わるものそれぞれが、アクターとしてDさんを眠れなくさせたと見ることができる。

しかし、遺人形やおもかげ人形タイプの人形が、たとえ故人を模した人形だとはいえ、明らかに故人そのものと

は違うと自覚している A さんや D さんが、なぜ、動かぬ人形に突き動かされたのだろうか。その答えは、D さんの語りにあるように思える。D さんに遺人形を将来的にどうするかについてたずねたときだ。

死ぬまでもっていると思います。ただずっとこのまま、小さいの（遺人形）はいいんですけど、大きいの（おもかげ人形タイプ）がずっと目の前にいるのはどうなのかなと思ったりはするんですけど、かといって片づけられる……片づけるって言い方あれですけど、どうしようかなと思うんです。存在が人形であって人形ではないので。（D さん）

D さんは人形を「片づける」という自身が発した言葉に逡巡し、その後「存在が人形であって人形ではないので」と答えている。人形であって人形でない存在とはどのようなものなのか。D さんは、その人形を生前故人が好きだった外に車が見えるソファに座らせ、家を出るときは電気をつけたままでかける。そして、出張にでたときには人形が待っている「家に帰らなくちゃと思う」という。

D さんも A さんも、語りの中で人形を故人であるかのようにあつかっているが、もちろんそれが故人ではなく人形であることは重々自覚の上、そうふるまっている。それは D さんの「信じたいけどやっぱり違う」という言葉や、A さんの語りにも何度も出てくる「こんなこといったら呆れられるかもしれませんが」という前置きにも如実に現れ、他のどの語り手においても同様である。わかっていながらも、そこに故人の尊厳や身体感を宿らせずにはいられない。死者は身体をもたないものであるが、アクターネットワーク理論を通じて見れば、人形が発する身体性の向こう側に、遺族は死者の身体性を感じていることが、本節にて確認されたといえるだろう。

5.2.2 人形の身体性と遺影との違い

故人を悼むとき、遺族はときに墓や仏壇、位牌や遺骨に故人の存在を求める。本インタビューでも遺影と故人を模した人形は同じ場所に安置され、ともに話しかけられる対象であることがほとんどの語りの中で確認されたが、その一方で、人形の遺影との違いが語られる部分も見られた。

まず、B さんの語りをはじめに見ていく。

遺影は静かに見るっていう感じなのかなあ。お人形はもっと動きがあるっていうんですかね。実際は人形が動くわけでも動かせるわけでもないんですけど、記憶の中の母が動いている感じがします。動いている母を思い出すのかな。（B さん）

いや、（遺影も人形も）どっちも本人じゃないことはもちろんわかってるんですけどね。うーん、遺影のほうに恨み言いっちゃうかも（笑）。子どもも生まれて、まだまだ見守っていて欲しかったのにとか。ああ、そう考えると、遺影は亡くなってからの母に話してるかなあ。人形のほうは生きてたときの母なのかも。思い出の中の。（B さん）

B さんは、「遺影は静かに見るものであり、人形からは動いている母の記憶がよみがえる」という。また、「遺影は亡くなった母であり、人形は生きていたときの母」であるとも述べている。

生きていたときと亡くなった後とを大きく分けるのは、身体の有無である。B さんにとって人形は身体を感じる

ものであり、生きている母の動きが想起されるものなのである。本節では、「身体」をキーワードとして、他の語りも見えていくこととする。

Aさんは、背中に遺灰カプセルを収めるタイプの遺人形を所有している。

遺影の方は、ただの紙切れと言うかね、遺人形は、言ったらお骨を抱いてますやろ。ちょっと重要と言ったらいかんですけど、やっぱり遺人形の方が背中に遺骨が入ってますのでね。一種の本物に近いと言うかね。
(Aさん)

Aさんにとって、故人の骨は故人の身体の一部であり、それが収められた遺人形は「本物に近い」という。その一方で、故人の姿を写した遺影は話しかけもする対象であるにもかかわらず、「ただの紙切れ」だという。遺骨が入っていることで、人形自体に身体性を感じているかどうかの判断は難しいが、Aさんにとっての遺影との違いは如実に現れていることは確かである。

次にCさんの質問表への回答をみてみよう。

感じ方に特にちがいはありませんが、フィギュアのほうが遺影よりもまじまじ見てしまいます。遺影はバストアップの写真なのに対して、フィギュアは全身像なので、生前の姿を想起しやすいのはフィギュアかもしれませぬ。(Cさん)

Cさんは、人形は全身像であるため生前の姿を想起しやすいという。興味深いのはフィギュアの全身性にふれられているところである。遺影も故人を模した人形も死者の表象であるが、確かに遺影はバストアップだけで、その下の身体は写真の中に写っていない。これは死者の人格表象の特徴が顔にかなり多くの部分集まっているせいであろう。私たちは、顔写真や顔の肖像画をみてその人と認識することには違和感をいだかないが、顔のない首から下の写真や肖像画をみても個人の人格を感じることができない。同じように、遺影もバストアップの写真は成立するが、顔以外のパーツのみが撮影された写真では、故人の人格表象とはなれないのである。

次は、遺影と遺人形を同じ仏壇に置いているDさんの語りである。

平面しかない物足りないというか。(…)質感がないので質感がほしいって感じです。手に取れるというものは写真にはない部分だと思いますしね。なので、あの布人形も重くしてくださいとお願いして。ちょっと重りが入っているんですよ。(Dさん)

Dさんは、外出の際には故人の写真を胸ポケットに入れることがある。しかし、その一方で写真「平面しかない物足りない」ともいう。また、人形に求めるのは手にとれる「質感」であり、Dさん自身の身体が覚えている故人の重みを再現するために、人形に重りをいれている。ここにはDさん自身の身体と故人の身体にみたてた人形の身体との関わりがある。

以上の語りからわかるのは、遺族は全身性をもつ人形に対しては動的な感覚を抱き、その動きや重みや質感を、複数の身体器官を通じて受けとっているらしいことである。一方で遺影は、視覚を通じて個人の人格表象である「顔」に注目することにより静的な関わりが行われているであろうことが、語りを通じて示唆された。

5.3 人形がもつ「余地」とAI故人

ここまでは、人形の制作者と遺族との間に生まれる癒しの構造、人形によって固定されたイメージがもたらす遺族への影響などを述べてきた。また、遺影と故人を模した人形では、同じ身体性でも動的と静的、全身と顔という感知の仕方の違い、また知覚の器官が異なることが語りから示唆された。

本節では、人形よりもさらに動きや音声をもち全身が再現された表象、たとえばAIやVRなどの最新技術をもちいた死者の表象を遺族がどうとらえるかについて言及する。本インタビューの最後に、2019年のNHK紅白歌合戦で登場した「AI美空ひばり⁶」を事例に、最新技術を使った「動いて、話す」死者の表象についてどのように思うかという質問を7組のユーザーと制作者に投げかけた。結果は、制作者を含む回答のあった8組とも否定的な回答であった。なぜ、死者の人形を作ろうというひとたちが、AI故人には拒否感をもつのか。語りを一つずつ見ながら検討していくこととする。

まず、BさんはAI美空ひばりに対して「スターとか有名な人、みんなが知っている人をああやって出すのはおもしろい」という一方、それが自身の母であったらどうかという質問には、即座に次のように答えている。

ああ、それはないですね。嫌ですよ。人形とか遺影っていうのは、その人っぽいけど、その人自身じゃないってことがわかってるから安心っていうか。その人の一面っていうのかなあ。AIでっていうのは偽物じゃないですか。偽物がほしいわけじゃなくて。母にふれたいんですよね。(Bさん)

もちろん人形とか遺影も本人じゃないんですけど、偽物とは違うっていうか。なんかAIでっていうのは本人が入ってない感じがするんですよね。だからどんなに似ていても、母が感じられないんじゃないかなあと思う。(Bさん)

Bさんは、自身にとっての公的な死者と私的な死者を明確に分けていた。Bさんはその上で、人形は「その人っぽいけど、その人自身じゃないってことがわかってるから安心」であり、「AIでっていうのは偽物。どんなに似ていても母が感じられないだろう」と断じている。

このリアルとの線引きについては、遺人形を連れて旅に出るAさんも「ほんまの仮想の本人が出てきたりしたら気持ち悪いし。そこまで僕はのめりこめん」といい、Cさんは、「故人を再現したものと接したいわけではない」と回答。等身大のお子さんの人形をもつDさんも「そこまでは(求めていない)、それはないです」とはっきりと線引きをしている。

では、死者の「形」として人形を求める人たちが、AIに危惧する「リアル」とは一体何なのだろうか。Fさんの語りには動きに関する言及があった。

あー、あれはリアルですよ。私の場合は、それは人形じゃないとだめですね。心の中でもやりとりするわけですよ、父とね。それには動いていたらだめですね。静かに黙ってそこにいてくれるから話ができるんですよ。(Fさん)

さらに、AI美空ひばりのように再現され父の姿が現れたとしても、それは生きている父だとは思わないという。

遺影と同じで、なんていうんでしょうね。はっきりしちゃうじゃないですか。いつごろの父かとか。元気なそれこそお祭りのときの姿の父が踊ってたりしたら、いい思い出なのかもしれないけど。それは、昔のビデオ見ているようなもんなんじゃないですかねえ。(…) 生きていた父とは思わないですよ。(Fさん)

つまり、VRやAIで再現された姿は見た目の再現性が高いという意味では「リアル」であるが、より厳密に記憶に照らし合わせやすくなり、生き生きとそこにいる死者としてはリアルさを失っていくというのである。

この「リアル」に対して、「似すぎていると、いいところが減っていく」と危惧したのはEさんである。

僕はそんなにリアルである必要はないと思います。逆にね。リアルであることで、逆に損なわれてしまうものもあるのかもしれないですね。(Eさん)

あまりに作られたものが似すぎていると、いいところが減っていくような気がしますがね。それはたぶん見ている僕らの感受性というか想像性が逆に削がれていくんじゃないですかね。(Eさん)

Eさんの言う「いいところ」とは「見ている僕らの感受性というか想像性」のことであり、これはおもかげ人形タイプの人形をもつFさんが人形と遺影についてふれた以下の語りにも通じるものがある。

ぱっと見た目、何歳だとかわからないじゃないですか、人形だと。写真だとそれが現実と直結しちゃうんだけど。だから、人形はまだ病気になる前の父と楽しかったときを思えるんです。想像をめぐらす余地があるっていうのかなあ。(…) だから、人形のぼんやり似ているところがいいんですよ。(Fさん)

Fさんのいう想像をめぐらす「余地」とは、まさにEさんのいう「ぼくらの感受性とか想像性」の部分に該当するだろう。

では、見た目や声のリアルさだけでなく、さらに本人を思わせる要素が技術的に加わった場合はどうか。Bさんは「本人との境目がなくなる怖さ」があると語っている。

それこそ本人との境目がなくなっちゃうんじゃないかっていう怖さもありますよね。そうなったら、一生懸命生きて、最期は苦しんで戦って死んでいった母はなんだったんだろうってことになりそうな気がする。(…) 母のそういう覚悟を否定したくないじゃないですか。(Bさん)

その怖さとは母の「一生懸命生きて、最期は苦しんで戦って死んでいった覚悟を否定」されることになるのではという故人の尊厳を脅かす危うさを示すものだった。

以上のように、インタビューの語りからは、故人を模した人形をもつひとたちにとって、AI故人の「リアル」さは、故人の生きた現実を矛盾したものにしかねないものであり、さらに言えば、遺族と死者としての故人との関係性を毀損しかねない危うさをもった存在として認識されていることがわかった。

また、故人の「存在」を想起させるのは人形とAI故人のどちらかといえば、見た目のリアルという点では不完全な人形の方に軍配があがったという点にも注目したい。その理由を示す象徴的な表現が「人形がもつ余地」という言葉である。この「余地」に想像性を働かせることで、遺族は故人の存在を想起する。つまり、AI故人は一見

故人の姿を自由に表象できるようにも見えるが、実は動かない人形のほうが、人形のもつ「余地」が遺族の想像というものに開かれており、それによって死者に対し無限の表象の自由を得ることが可能になるのである。

さらに言うなら、遺族がAI美空ひばりという表象に抵抗を示したのは、そこに顕れた故人のイメージが、遺族側から構築的に生成されたものではなく、制作者側に用意され、与えられたものであったからということも言えるのではないか。人形のもつ「余地」とはまさに、遺族が死者を想像し、創造する「場」なのであろう。

6 考察

本章では、前章での分析をふまえて、人形を介して死者が「あらわれる」とはどういうことなのかを検証する。

まず、2章でふれた長谷（2009）の「2つのアニミズム論における対象認知の枠組み」に立ち返り、岩田アニミズム論にみられる「見顕し」という対象認知の概念を援用し、前章で論じた人形のもつ「余地」から、死者がどのように遺族の前に立ち現れるのかを読み解く。また同様に、なぜ「故人を模した人形」をもつ人々にとって、AI美空ひばりには死者が見顕さなかったのかについても、その構図を検討し、本論の考察とする。

6.1 岩田アニミズム論の対象認知にみる「見顕す」死者

本論において、改めて語り手たちの言葉をたどってみると、語り手たちは人形を作るというところまでは主体的な選択をしているものの、いざ人形が自宅に置かれ、実際の生活する中では、積極的に人形を通じて故人につながろうとしているというよりは、むしろ人形から立ち現れる故人のイメージや身体的記憶を受動的に感知し、そこに想像力を働かせている様子が見てとれる。その代表的な語りは、5.1における人形の固定されたイメージによる故人へのネガティブイメージの刷新や、5.2における人形の発する身体的な行為主体性に翻弄される遺族の描写に現れている。

また、身体を通じた「感知」とは、本稿で言えば、物言わぬ死者、人形の沈黙の中から受けとる行為であり、人形のもつ「余地」はまさに受動性の中に存在する。5.3でふれた人形のもつ「余地」という場の概念を、人形とユーザーの双方から発せられた行為の間に加えて図にしてみると、以下のような構図になる。

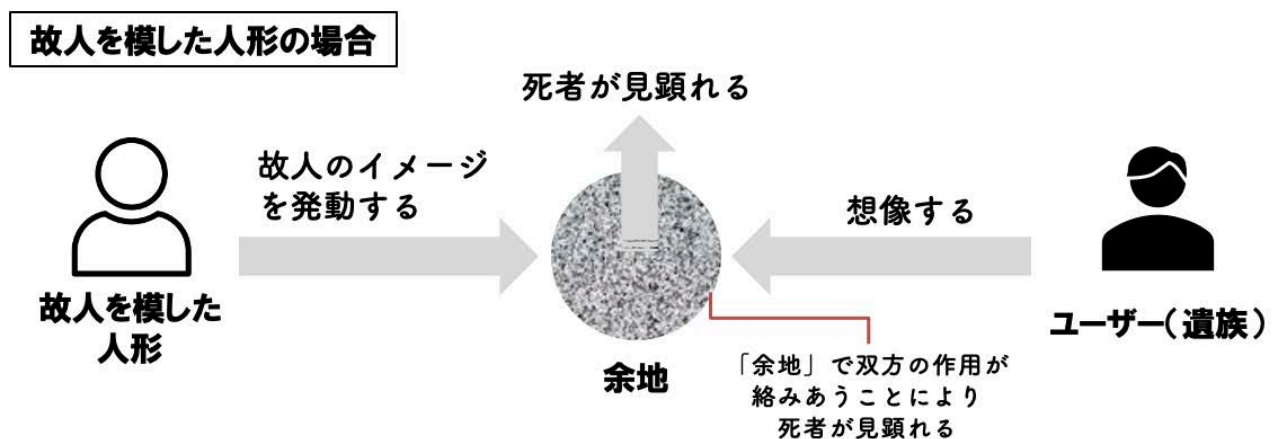


図3 死者が見顕す構図

人形は故人のイメージを発動し、ユーザーは想像を働かせるという双方から発せられた行為が「余地」で混交し、編みあげられ、そこから死者が見顕すという図式が見えてくる。

実はほぼ同じことが2.2.2の「[地]と[柄]論における死の構造」でも、岩田(2000)によって述べられている。つまり、死によって柄である身体が失われ、魂(タマ)である「地」において、「不在」あるいは「無」、「余白」という場所が生まれ、この場所に親しい人たちが関わることにより、死が成熟するという部分である。この部分は死の成熟について述べられているが、そのまま死者が「見顕す」構図にも応用できる。

一方で、AI美空ひばりはどのように対象認知されたものだろうか。その表象は、制作者側が用意し与えたものであることを考えると、タイラー流アニミズムの「主知的認知」、「見立て」側にあったと言えるのではないだろうか。

もちろん美空ひばりという人は著名人であり、国民にとってはその存在自体がアイコンのようなものである。AI美空ひばり自体も、それを時代の一つのアイコンとしてみた人にとっては抵抗のないものだったのかもしれない。ただし、直接生前の美空ひばりを知る人にとってはどうだろうか。息子の和也氏はAI美空ひばりの声を聞き泣きくずれた(週刊女性編集部2019)という記事がある。しかし、和也氏は自らこのプロジェクトに協力し、母・美空ひばりの音声をAIでの音声合成を行ったYAMAHAに提供している。ある意味和也氏は、故人を模した人形と同じく、遺族の側から構築的に死者像を築いているのである。一方、生前の美空ひばりと親しかったが、このプロジェクトに参画はしておらず、あの紅白で初めてAI美空ひばり目にした人たちにとってはどう映ただろうか。AI美空ひばりのNHK紅白歌合戦出演の後、生前の美空ひばりの友人が何人もメディアで声をあげたことは記憶に新しい。その中でも中村メイコのコメントは「見顕す」のではなく「見立て」られた死者への抗議のように読める。

あの人を亡くしてから『全部嘘であって欲しい。まだ生きています』って思ってきた。これが、『ひばりさんの“作った声”ですよ』って言われることで離れる気がするの(ニッポン放送,2019)

心の中にもう一部屋、あの人を作ってくれたの。死んだら隣のふすまを開けるとあの人がいるって思うんです。私、子供たちに死ぬのを怖がらないねって言われるんです。それは美空ひばりが次の“間”に待っているから(ニッポン放送,2019)

中村のいう、音声合成されたAI美空ひばりの声を聞くと、生きていたい美空ひばりが「離れる気がする」というのは、Eさんが語った「(姿が)似すぎているといいところが失われていく」に通じるものがある。そして、中村にとっての真の美空ひばりがいるという「次の“間”」とは、まさに人形のもつ「余地」のことではないだろうか。人形には余地があるから死者が感じられるのと同じように、中村の心の中に次の“間”というもう一部屋があるからこそ、そこに中村にとっての真の美空ひばりが感じられるのだろう。前出の「見顕し」の構造にならってAI美空ひばりと中村が対峙した構図を図式化してみると、

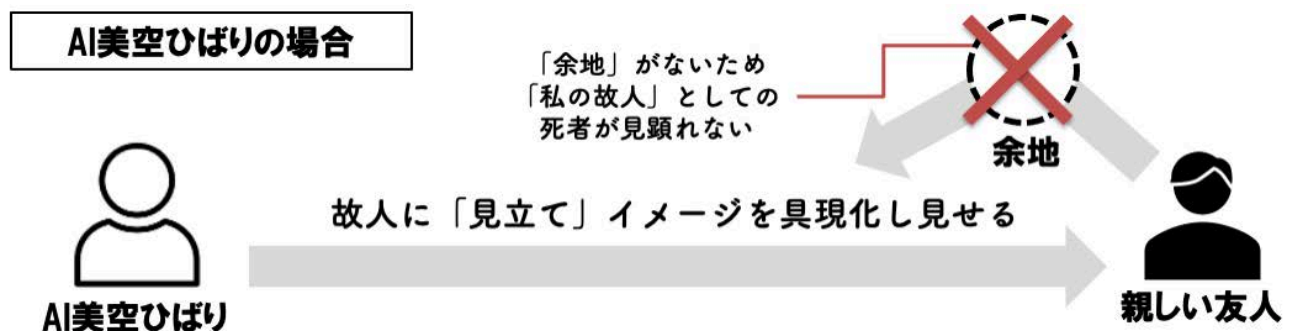


図4 「見立て」型のAI美空ひばりという表象(筆者作成)

図4のように、死者の表象であるAI美空ひばりから、生前の美空ひばりと親しかった友人に対して一方的に故人のイメージが与えられ、そこに友人側の人間が想像し相互行為するための「余地」が存在しなかったために、中村にとっての「私の美空ひばり」は見顕さなかったのだと読むことができる。

以上の考察を今一度、長谷（2009）の論をまとめた表に照合すると、

	タイラー流アニミズム論	岩田流アニミズム論
物-霊の関係 (身体-精神)	二元論 霊の優越	一元論：即融 地と柄の一体化
対象への認知①	主体的、主知的認知	主客相互性のある認知
対象への認知②	見立て・擬人化	見顕し
環境とのつながり	人格的靈魂を有する主体が 能動的に環境を認識	魂を環境と分有する主体が 受動的環境に反応
死者の表象	AI美空ひばり	故人を模した人形

表3 表1の長谷（2009）の内容に筆者が追記、作成

故人を模した人形は、岩田のアニミズム論の「見顕し」という認知の仕方に近いものであり、AI美空ひばりの方は、タイラーのアニミズム論の「見立て」に近い認知の仕方で作られたものであるという考え方が可能であろう。

これをふまえて、本論では、人々が受容可能な死者の表象には、「見顕し」という対象認知の仕方が必要であるという一つのモデルを提示することができたと考える。

ただし、ここで注意しておきたいのは、本研究で提示できたのは1つの対象認知の仕方にすぎないということである。長谷（2009）もこの枠組みを論じると同時に「タイラーと岩田のアニミズム論は単純に比較できるものではなく、対立を煽ることは生産的でない、そして岩田流アニミズム論の受動的視点を強調しすぎて、受動的視点を言いさえすれば人間の思想が根本的に変わって万事うまく行くかのように主張するのは行き過ぎである」（p.758-759）と指摘している。本論でもこの点には同意であり、AI美空ひばりへの認知の仕方をタイラー側に分類したからといって、それを誤りであると否定するものではない。本文中でも触れているように、「見顕し」は本研究の対象者が死者をとらえた一つの認知のあり方であり、死者をとらえる認知の仕方がこれ一つであると結論づけることが本論の目的ではない。死者という目に見えない存在の認知の仕方をとらえる枠組みとして長谷（2009）の論を援用したことをここに付け加えておく。

6.2 小括

以上、本論では、インタビューの分析にアクターネットワーク理論を使い、人形から発せられる行為主体性を明示化し、その行為主体性の向こうにある死者と遺族の関わりを、岩田慶治のアニミズム論を引用して論じた。

結論として浮かび上がったのは、遺人形に対してもおもかげ人形に対しても、遺族は「見た目が故人にそっくりだ」と感じてはいないということである。むしろ似ていないこそ想像を働かせ、五感を通じて、自身にとってのオリジナルな死者を人形の向こう側に映し出していることがわかった。

ここから導き出されるのは、AIやVRなどの最新テクノロジーを用いた死者の表象における応用的な表象の方向性である。つまり、故人を模した人形と同様に、視覚的な「写実性」を目指すのではなく、むしろ外観はあいまいなまま、さまざまな五感を通じて死者を顕在させる方へテクノロジーを投入する方が、遺族にとってオリジナルな死者を感じられるのではないか、という結論である。

次章では、本小括を受け、今後の展望として最新テクノロジーを用いた死者の再現像をどのように表象すべきかを「弱いロボット」という概念を用いながら補完的に論じる。

7 「弱いロボット」に見る死者の表象のあり方

本論では、「故人を模した人形を介し、生者（遺族）はどのように死者を認知しているのか」という問いに対して、死者の見頭す構造を見出すことにより、一定程度答えることができたと考える。しかし同時に本研究の新たな課題も浮きぼりとなった。

本章では、前章での結論をうけ、人々が受容可能な「見頭し」と対象認知の仕方を、最新の科学技術と合流させるにはどのような方法が考えられるのかを「弱いロボット」という概念をもちいて試論的に考察し、本論の結びとしたい。

7.1 弱いロボットとは

弱いロボットとは、岡田（2012）によって提唱された「弱みを見せることによって、人を関わらせるロボット」である。岡田はロボットのデザインには2つのアプローチがあるという。その一つが「足し算のデザイン」で、

より多様な機能を備えることを目指してきた二〇世紀のモノづくりに見られる共通した考え方。(…)「もっと豊かな表情を作り出せないか、もっと滑らかな動きもほしい」という要望に合わせて、さまざまなパーツを追加しながらヒトに近づけていく。目の前にちゃんと手本が存在しているのだから、それを忠実に模倣していけば、きっと本物に近づけるはずという発想。実態としての同型性の追求。(p.131)

もう一つは「引き算のデザイン」で、

ヒトらしさはどこにあるのか。引き算によって実態的な意味をそぎ落としていくと、むしろ周囲との関わりの中から関係としての意味が立ち現れてきた。ここで追求すべきはむしろ「関係としての同型性」ではないのか。(p.131)

とある。足し算のデザインのほうは、忠実に実態により近づける手法と考えると、AI美空ひばりへの技術の投入の仕方は、足し算のデザインに属するのだろう。

一方、岡田の志向する「弱いロボット」はこの引き算のデザインを採用しているという。たとえば、「ゴミ箱ロボット」というロボットがある。



写真4 他者と関係することが前提の「ゴミ箱ロボット」(出典:豊橋技術科学大ホームページより引用)

ゴミ箱ロボットはゴミを見つけ知らせるようなしぐさをすることはできるが、自身でゴミを拾うことはできない。ヨタヨタと近づいてきて困ったしぐさをされると、人はそれに応えてゴミをゴミ箱に入れてあげたくなる。色違いのロボットが近づいてくれば、人は色にあわせてゴミを分別までする。ゴミ箱ロボットは人の関わりまでもがセットになったコンセプトで設計されている「関係論的なロボット」(岡田, 2017, p.201)と呼ばれる。この引き算のデザインで作られた弱いロボットについて岡田(2012)は次のように述べている。

個体としての役割や機能を抑えながらむしろ関係性を志向し、その関わりの中から立ち現れるオリジナルな意味や機能に着目しよう、ということである。しかしどこまで引き算をしたらいいのかが難しい。「引き算をする」とは同時に本質をえぐり出す作業でもあるからだ。(p.134)

(引き算の)ポイントとなるのは、他者の積極的な解釈を引き出しつつ、その解釈を方向付けるような「最小の手掛かり」である。(p.143)

ここでいう、関わりの中から立ち現れるオリジナルな意味や機能とは、ゴミ箱ロボットの困った様子と人のアシストが関係することによって、ゴミ捨てが完了するということだろう。実はこの図式は故人を模した人形から見頭す死者の構造と似たところがある。下にその構図を描いてみる。

7.2 弱いロボットと故人を模した人形の共通点

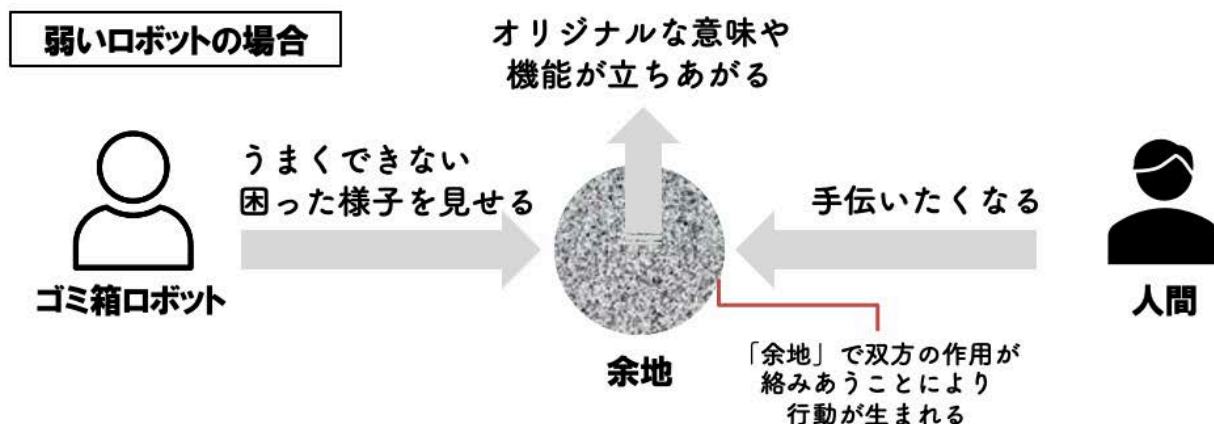


図5 ゴミ箱ロボットがオリジナルな意味を達成する構図

図5は、ゴミ箱ロボットがオリジナルな意味を達成する構図を示したものである。前に示した故人を模した人形が見顕す構造との共通点は、「あえて単体で完全にはしない」という積極的な受動性にある。「人形」、「ロボット」側には相手にゆだねるという態度があり、岡田が指摘するように人間側から積極的な解釈を引き出しつつ、その解釈を方向づけるような「最小の手掛かり」が人形とロボット側には残されている。つまり、もの側と人間側の双方からの働きかけがあり、その働きかけが「余地（あるいは間）」で関係することで、構築的にオリジナルな意味が生成されている点が、構造上共通しているのである。

さらに言うならば、弱いロボットは自力でタスクを完了することはできないが、だからといってそれは決して劣った存在ではない。むしろ、他者を取りこみタスクを共有することで能力を拡張しているともいえる。つまり、故人を模した人形が余地において人間の想像力に開かれていったように、弱いロボットもまた他者である人間に開かれることで、無限の自由や可能性を得ているという点においても、共通点があるといえるだろう。

ここに新しい死者の表象を生み出す手がかりはないだろうか。足し算のデザインで「不気味の谷」を越えようとするのではなく、それ自体では不完全だが、遺族と「余地」において関わることで死者に開かれていく、引き算のデザインの表象。もちろん最新の科学技術の粋を注いで作りあげることに異論はない。ただその技術を注ぐ先は、必ずしも死者の表象のみではなく、死者が見顕れるための「余地」のほうに注がれるべきなのではないか。

以上、本論からの示唆にもとづき、科学技術による弔いのゆくえについて、いくばくかの方向性を試論的に提示した。それがどのようなものかを具体的に描きだすことは今後の研究の課題としたい。

参考文献

【論文】

- 青山征彦 (2012) 「エージェンシー概念の再検討：人工物によるエージェンシーのデザインをめぐって」 日本認知科学会編『認知科学』19巻2号、164-174頁。
- アンドレア デ・アントーニ (2013) 「死者へ接続するツアー—現代京都におけるダークツーリズムの再考」『観光学評論』1巻1号、81-93頁。
- 長谷千代子 (2009) 「「アニミズム」の語り方—受動的視点からの考察—」『宗教研究』83巻3号、741-763頁。
- 古荘光一 (2018) 「遺人形がもたらす未来の吊い—今までも、これからも共に過ごす日々—」『情報処理』59巻7号、616-619頁。
- 山田慎也 (2006) 「近代における遺影の成立と死者表象」『国立歴史民俗博物館研究報告』132巻、287-325頁。
- (2011) 「遺影と死者の人格—葬儀写真集における肖像写真の扱いを通して—」『国立歴史民俗博物館研究報告』169巻、137-166頁。
- (2013) 「死絵における死のイメージ」『東北文化研究室紀要』56巻、106-110頁。

【書籍】

- Edward Burnett Tylor. (1871). *Primitive Culture: Researches into the Development of Mythology, Philosophy, Religion, Art, and Custom*, J. Murray.
(エドワード・バーネット・タイラー (2019) 『原始文化 上、下』松村一男訳、国書刊行会。)
- 尼ヶ崎彬 (1988) 『日本のレトリック—演技する言葉』筑摩書房。
- 岩田慶治 (1979) 『カミの人類学—不思議の場所をめぐって』講談社。
- (1994) 「アニミズムの母体」『宗教の未来』日本未来学会編、東京書籍。
- (1995a) 『岩田慶治著作集 5 道元との対話—山河大地の言葉』講談社。
- (1995b) 『岩田慶治著作集 8 風景学と自分学—未来学の土台』講談社。
- (2000) 『死を含む風景—私のアニミズム』日本放送出版協会。
- 岡田美智男 (2012) 『弱いロボット』医学書院。
- (2017) 『〈弱いロボット〉の思考—わたし・身体・コミュニケーション』講談社。
- 奥野克巳、石倉敏明 (2018) 『Lexicon 現代人類学』以文社。
- 島田裕巳 (2011) 『お墓なんていない』Group21編、日東書院。
- 関沢まゆみ (2002) 『葬送儀礼の変容編集』国立歴史民俗博物館編、吉川弘文館。
- 多木浩二 (2002) 『天皇の肖像』岩波書店。
- 田中丸勝彦 (1993) 「英霊供養」『日本民俗学フィールドからの照射』井之口章次編、雄山閣出版。
- 波平恵美子 (2016) 『質的研究 Step by Step —すぐれた論文作成をめざして 第2版』医学書院。
- ブリュノ・ラトゥール (2005/2019) 『社会的なものを組み直す—アクターネットワーク理論入門』伊藤嘉訳、法政大学出版局。
- ノーマン D.A (2008) 『未来のモノのデザイン—ロボット時代のデザイン原論』新曜。

¹ 本稿でとりあげる「故人を模した人形」には死者になぞらえた花嫁人形などを事例とした人形論、死者を顕彰した塑像論を背景に論じる方法もあるが、本稿では「吊いとテクノロジー」という視角での議論を展開するため「写真」というテクノロジーを基とした「遺影」を比較の対象として取りあげた。

² 株式会社アスカネット。遺影写真作成において全国シェア1位。https://www.asukanet.co.jp/contents/product/mds.html

³ 石膏製の価格：20cm-168,000円、25cm-238,000円、30cm-248,000円。(2021年3月時点、現在は樹脂製はなし) 樹脂製の価格：20cm-168,000円、25cm-238,000円、30cm-298,000円。(2023年7月時点いずれも税抜き価格)。

⁴ 「もう娘はこの世にいないので、(お祝い人形の制作用の) 写真4枚は用意できない」という回答で初めて、依頼が故人を対象としたものだ気づいたという。できあがった遺人形に対し、遺族は「娘なので迎えに行きます」と言い、対面したときの第一声は「おかえり」であった。(古荘2018)

⁵ 価格はサイズ小が24,000円、サイズ大が36,000円。そっくり衣装はサイズ小が6,000円、サイズ大が8,000円である。(いずれも税込み価格、2023年7月時点)

投稿規程

1. 投稿論文の要件

以下の全てを満たすこと。

- (1) 投稿資格者は、東京工業大学に所属する教職員（非常勤講師および研究員を含む）・大学院生・学生とする。
- (2) 原著論文として他誌に投稿されて査読が進行していないこと。
- (3) 原著論文として他誌に掲載されていないこと、掲載される予定となっていないこと。
- (4) 使用言語は和文または英文とする。
- (5) 倫理指針に反していないこと。倫理指針は「倫理規程」に定められている。

2. ページ数

論文の字数は問わない。ただし原則 40000 字以内とする。査読過程で文字数の増加が発生した場合には、論文委員会の判断により超過を認める場合がある。

3. 論文の受付

論文投稿日（オンラインで投稿完了のメールが著者に届いた日）を原稿の受付日とする。

4. 採録決定時の提出書類

採録決定時には以下の書類を提出すること。

- (1) 最終論文原稿
- (2) 著作権譲渡書
- (3) 倫理に関する誓約書

著作権譲渡書、倫理に関する誓約書については、原本の提出を採録の条件とする。最終論文原稿については、電子ファイルの提出を求める。詳細は、事務局からの指示に従うこと。分量の超過については論文委員会に問い合わせること。体裁については「執筆要項」を遵守すること。最終論文原稿の体裁が指定されたものと著しく異なる場合には掲載を拒否する場合がある。

5. 論文の著作権

採録になった論文の著作権は未来の人類研究センターに帰属する。

6. 引用にともなう著作権・肖像権等

他の著作物等からの引用にともなう著作権や肖像権等については、著者の責任においてその利用許諾を得る必要がある。

7. 倫理指針の遵守

提出された論文について倫理指針違反が疑われる場合には、論文委員会が調査委員会を設置して事実関係の調査を行う。その際、関係する学会あるいは組織などとの間で論文の内容に関する情報交換を行う場合がある。

調査結果をふまえ、必要に応じて罰則が適用される。

8. 異議申し立て

査読のプロセスに問題がある場合には、理由書を添付の上、申し出を受け付ける。ただし、手続き上の不備以外の理由で査読のやり直し等に応じることはない。

9. 投稿の取り下げ

理由書を添付して申し出ることができる。掲載決定後の取り下げは認めない。

論文委員会規程

(目的)

1. 論文委員会は論文誌の発行を行う。

(構成)

2. 論文委員会は委員長、副委員長、委員により構成する。
3. 委員長の任期は1年とし、再任を妨げない。
4. 副委員長の任期は1年とし、再任を妨げない。
5. 副委員長は委員長の補佐を行う。

(業務)

6. 論文委員会は次の業務を行う。
 1. 論文募集と査読業務を行う。査読業務とは、査読者の決定、査読過程の管理、採否の検討と決定を指す。
 2. 特集のテーマを決定し、依頼を行う。

(論文の査読)

7. 論文査読は次のプロセスによって行う。
 1. 投稿論文は論文委員会が受理した日を受け付け日とする。
 2. 論文委員会において査読者(2名)を決定する。査読者は匿名とする。査読期間は原則として1か月とする。(特別の事情がある場合はこれよりも短い期限でよい。)
 3. 論文委員会は査読過程を管理し、期限を過ぎた査読者に対しては催促を行う。催促に応じない場合には、別の査読者を選定する。
 4. 必要に応じて、著者照会を行う。著者照会は1回のみとする。著者照会の返答期限は原則として1か月とする。期限が過ぎても返答がない場合および著者から申し入れがあった場合は、取り下げとする。
 5. 照会后判定とした査読者に、照会返答後、再査読を依頼する。再査読の期限は原則として1か月とする。期限を過ぎた査読者に対しては催促を行う。催促に応じない場合には、論文委員会が判定を行う。

(採否の判定)

8. 採否の判定は次の方法による。
 1. 採否判定の責任は、委員長にある。
 2. 論文委員会は、査読者の結果報告に問題がないかを確認し、問題がなければ以下の原則に従って採否の判定を行う。
 - (2-1) 2名の査読者が採録可の判定(A判定)をした場合、採録とする。
 - (2-2) 2名の査読者が返戻の判定(D判定)をした場合、返戻とする。
 - (2-3) 1名の査読者が採録可の判定をし、1名の査読者が照会后判定(B判定もしくはC判定)とした場合、あるいは2名の査読者が照会后判定とした場合は、著者照会を行う。著者照会後の再査読の判定結果が採録可と返戻に分かれた場合は、第三査読を実施する。この場合の第三査読の判定は採録可と返戻

のいずれかとし、その判定に従う。

(2-4) 1名の査読者が採録可の判定をし、1名の査読者が返戻の判定をした場合、第三査読を実施する。第三査読者が採録可または返戻と判定した場合はその判定に従う。第三査読者が照会后判定とした場合は著者照会を行い、その後の再査読結果に従う。

(2-5) 1名の査読者が返戻の判定をし、1名の査読者が照会后判定とした場合は、第三査読を実施する。第三査読者が返戻と判定した場合は返戻とし、それ以外の場合は著者照会を行う。初回査読及び再査読の判定を合わせて2名の査読者が採録とした場合に採録、そうでない場合に返戻とする。

(附則)

- 1 本規程に関し疑義が生じた場合は速やかに未来の人類研究センター会議に諮り、その決定に従う。
- 2 本規程は2021年3月3日より実施する。
- 3 本規程を変更する場合は、未来の人類研究センター会議の議決を経る。

以上

