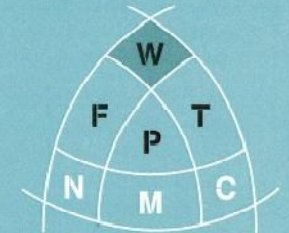


■ 基本学習プログラム世界観 (W)

アニメーションとアニミズムとのかかわりから世界を考える。これは連関学習プログラム感得 (F) と思索 (T) をつなぎ、統合プログラム遊戯 (P) に至る学習である。事前に『もののけ姫』(宮崎 1997) を鑑賞しておく。



■ 木俣美樹男 (植物と人々の博物館プロジェクト)

index

1. 教材としてのアニメーション
2. アニミズムとは何か
3. 心の構造
4. 学習の目的
5. 学習方法

1. 教材としてのアニメーション

(1) アニメーションとは何か

アニメーションとはかつては多数の絵 (セル画) を高速で見せて、これらの絵があたかも動いているように錯覚させ、生命の無いものに生命を与える表現の手法といえましょうか。最近ではコンピューター・グラフィックスの手法で描かれることも多くなっています。アニメ、動画ともいい、静止画や印刷物の漫画とは区別するようになっていきます。

日本のアニメーションは世界的に高い評価を受けて、世界中の多くの子どもたちのみならず、同伴の大人たちにも楽しまれています。動かない漫画を生き生きと動かし、より現実味を帯びさせているのです。日本の漫画も世界的な評価を得ている表現手法であると思いますが、この線描を大切にする絵画は古くは高松塚の絵画、中世の襷絵、戯画や近世の浮世絵などにさかのぼれると思います。線描を大切にする日本の絵画の伝統を受けているところに、アニメや漫画の評価の一つがあるのだと考えられます。これらの線描が動き、さらに最近のコンピューター・グラフィックスの技術が加われば、一層リアリティは増し、仮想世界が現実世界のように判別がつかないほどに近づいてきます。

描かれる物語は複雑な現実とは異なり、仮想世界では内容は単純化されていますので、視聴者にはまっすぐに浸透するようです。高い表現技術に物語が豊かな良いものであれば、素晴らしく楽しい仮想世界が「実現」

※参考文献

- W.A. フォックス 1990. 『トランスパーソナル・エコロジー』 (星川淳訳 1994) 平凡社
 岩田康治 1986. 『人間・遊び・自然』 日本放送出版協会
 宮崎駿 1997. 『もののけ姫』 スタジオジブリ
 S. ミズン 1996. 『心の先史時代』 (松浦俊輔・牧野英佐緒訳 1998) 青土社

し、疎ましい現実を越えてしまいます。

子どもの頃にはディズニー作品もたくさん見ました。大人になった今でも、子どもの同伴にかこつけて日本のジブリ作品をほとんど見ました。「風の谷のナウシカ」、「天空の城ラピュタ」、「火垂るの墓」、「となりのトトロ」、「魔女の宅急便」、「おもひでぽろぽろ」、「紅の豚」、「平成狸合戦ぽんぽこ」、「耳をすませば」、「もののけ姫」、「ホーホケキョとなりの山田くん」、「千と千尋の神隠し」、「猫の恩返し」、「ハウルの動く城」、あれこれあげていくとあまりにも関連作品は多く、そういえば「未来少年コナン」（宮崎 1978）もそうだったのかと、改めて確認しました。このアニメでは、2008年の世界大戦で使用された超能力兵器によってほとんどの陸地が海に沈み、現代社会が滅びた後に生まれた未来少年コナンは槍だけを持った野生児として描かれています。20年後に科学技術の生き残りであるインダストリアが最終的に崩壊した後、持続可能な未来社会が再生されます。作者（監督）が同世代であるからなのか、科学技術や巨大開発の負の面をも公正に描いていると思います。その後も、ジブリのアニメは歴史の表舞台に立った英雄ではなく、自然に近い伝統世界に生きる人々、生き物、物の怪、物事を大切に、心をこめて描いていいますので、とても共感を覚えます。

（2）教材としてのアニメーション

アニメーションの力は素晴らしいと思います。「となりのトトロ」、「もののけ姫」と「千と千尋の神隠し」はアニメとして講義の教材に使用しました。漫画としては「風の谷のナウシカ」第7巻を教材にしています。「未来少年コナン」は道徳教育のエッセイに引用したことがあります（木俣 1991）。映画館には大勢の親子連れがアニメを鑑賞に来ています。トトロやもののけ姫を見て、いたく感動して自然が大切だときくと感じ取ってくれていると思います。映画館の安全な架空の仮想世界で主人公になりきり、観客とも一体感に浸り、夢見心地で家路につきます。

しかしながら、私にはアニメに対する大きな疑問と不安がいつまでも拭いきれないのです。なぜならば、皆は感動するが、その後の日常の環境行動につながっているとは思えないからです。現実とは違う、関係無い、そんなことわかっているから、仮想世界で満足すればよいのでしょうか。私たちが準備に時間をかけた拙い講義を聞くよりも、上手に演出されたアニメ、構成された映像ドキュメンタリーのほうが、圧倒的によく見られます。優れた映像ほど、講義の補助教材とし

ては使いにくいものです。

アニメはどのように有効な教材であり、しかしどのような課題を内包しているのかを、このモジュールでは「もののけ姫」（宮崎 1997）を題材と一緒に検討してみましょう。

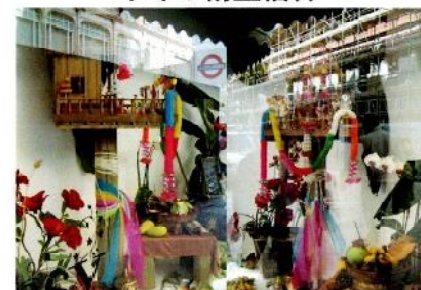
2. アニミズムとは何か

（1）アニメと類アニミズム

アニメーションの由来はアニマ（生命のない動かないものに生命を与え動かすこと）にあります。広辞苑によれば、アニマとは「生命・魂」のことです。アニミズムとは、「宗教の原初的な超自然観の一つ。自然界のあらゆる事物は、具体的な形象をもつと同時に、それぞれ固有の靈魂や精霊などの霊的存在を有するとみなし、諸現象はその意思や働きによるものとみなす信仰」と説明されています。さらに、アニマティズムとは、「宗教の原初的な超自然観の一つ。自然界の事物に霊的な力や生命力が秘められていると考え、この力を生活に取り込もうとする信仰。個々の事物に固有の霊的存在をみとめるアニミズムよりさらに原初的な超自然観として提示」されています。

アニミズムは世界共通の原初的な信仰であり、今日でも自然環境に親愛の情を持つ者には、新たな意味で、アニミズムは一つの信仰を与えるものです。第2次世界大戦後に、多くの日本人は信仰に不信感を抱き、信仰を失いました。初詣や結婚式、葬儀など人生の重要な節目には社寺や教会に参り、祈る日本人は今日でも少なくはありません。特定の宗教を信仰している人々も多いですが、しかし、日本人はすべてが神道や仏教に帰依してはいません。タイでは多くの人々が仏教徒ですが、今でも家の前、路地などに精霊の祠が数多くあります。天からの精霊と祖先の霊と両方への二つの祠があります。特定の宗教・宗派を問う以前に、世界観（自然観・環境観）を大きく支える信仰について考えてみたいのです。信仰は人生の規範を基礎付けるもので、清明な信仰がないということは人生に地図をもたないということではないのでしょうか。私自身は科学者ですから、もちろん無神論に属しますので、特定の宗教・宗派を信じてはいません。ただし、信仰には敬意を持ちますので、私は「自然」にいわば帰依していますから、厳密ではありませんが「類アニミスト」ということになるのでしょうか。類アニミズムという信仰は環境を学んだ一つの結果ではないかと思っています。詳細は下記の参考に示しました。

タイの精霊信仰



(2) カミの誕生

アニミズムはすべての事物に生命、精霊、すなわちカミが宿ると感じることです。ギリシャやローマの神々以前の、原初的なカミはいつ誕生したのでしょうか。言い換えれば、ヒトにとってどのような事情により、いつからカミが必要になったのでしょうか。この原初のカミはヒトの心が反映したものと思われそうですが、それではヒトの心はどのような事情で、いつ生じたのでしょうか。有史以来、多くの宗教・宗派が確立され、多くの神仏が信仰を集めてきました。旧約聖書、多くの伝典や古事記、日本書紀などには神々、仏陀と使徒の事績や出自が述べられています。キリスト教やイスラム教のような一神教は唯一神以外に他の神を認めてはいません。ヒンドゥ教、仏教、神道などは多神教ですから、多数の神々を信仰の対象にしています。さらに原初的な信仰であるアニミズムはすべての事物に精霊、カミを感じており、先史時代にヒトはすでにカミを求めているようです。

さて、アニメーションの中でも、ウォルト・ディズニー作品を数多く楽しみました。たとえば、ピーターパンに出てくる妖精ティンカーベル、シンデレラの魔女、オズの魔法使い、これらはファンタジーと呼ばれるジャンルでしょうが、欧米の人々も実に妖精は大好きなようです。神は一柱であっても、天使や悪魔は沢山いるのですから、やはり欧米にあっても人の心にはアニミズムは残されているのだと思います。このように見れば、アニミズムは広範で、現代的な信仰でもあるということがわかります。

(3) 神々の世界

ギリシャ神話やローマ神話、日本の古事記、日本書紀のなかにはカミガミの世界が描かれています。真善美に基づく、豊穡で平穏な暮らしぶりと思いきや、神の世でも人間の罪業と同じ様に見えるカミガミの諍いがあったようです。民族移動し、先住民を侵略し、支配するには同時に信仰の世界も支配せねばなりません。次第に神がカミガミを征服して、支配するように歴史が進み、人口が増え、社会が複雑になるにつれて、天神地祇を束ねる強大な唯一神が必要になって、有史以来の宗教・宗派は中世の大宗教団を成立させたのでしょう。王権や武士団などの新たな権力も神を必要とし、神の御名の下に権力を行使することになります。支配を神に委ねるように見せて、罪業の責任を回避する様にも見えます。アニマと神々、新旧の人間集団が争う舞台にもののけ姫サンはアニマの側に添った「捨



▲上賀茂神社の立跡、神が降臨した山の象徴

てられた人間」として、伝統に生きようとする辺境の先住民アシタカと共感しあって、中世から近世へと向かう時代の物事、新たな神（あるいはお上）と戦い続けようとしたのです。

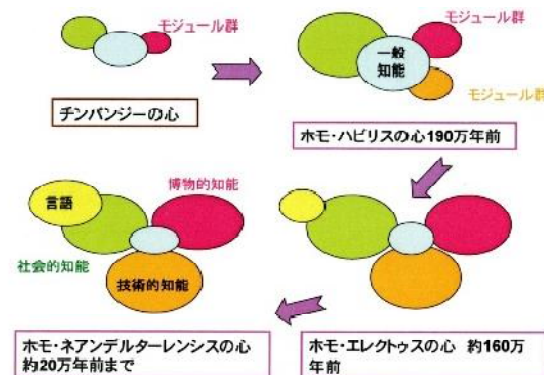
3. 心の構造

(1) 心の進化

人類史上のいつ、心が生まれたのだろうかについてはとても興味がひきつけられます。考古学者であるミズン（1996）はサルから霊長類チンパンジー、さらに500万年ほどのヒトの進化過程を検討して、心がどのような形につくられてきたかを検討しています。多くの心理学者から、心は、スポンジ、コンピューター、スイス・アーミー・ナイフ、聖堂のような形態と機能をもっているのだらうという比喻と類推的な諸説の提案がありました。このような比喻と類推ができる現代人の心が自然選択によってどのように進化してきたのか、科学の発達も比喻と類推が飛躍台になっていると見るミズンによれば、とても興味深いです。

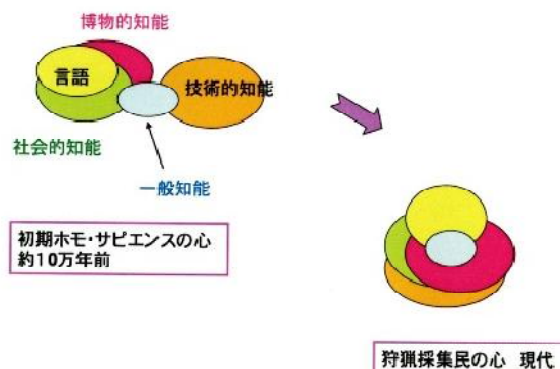
簡単に要約すると、次のようになります。心を構成する知能には、一般知能、社会的知能、技術的知能、博物学的知能、言語があります。現代人類の段階ですべての知能をつないでいるのは意識と認知流動性というもののようです。

チンパンジーの心は一般知能、社会的知能および博物学的知能モジュール群によって構成され、それぞれが非連関的です。脳が拡大したホモ・ハビリスの心になると、一般知能、社会的知能および博物学的知能が増大し、技術的知能モジュール群が追加されました。ホモ・エレクトゥスの心は博物学的知能と技術的知能を増大し、言語ももち始めました。さらに脳が拡大したホモ・ネアンデルタールンシスと古代型ホモ・サピエンスの心は特化型の知能として一層言語を発達させました。しかし、まだこの知識は非連関的で、拡大した知識を連関させ、統合的に考えることは困難な状態にあったようです。



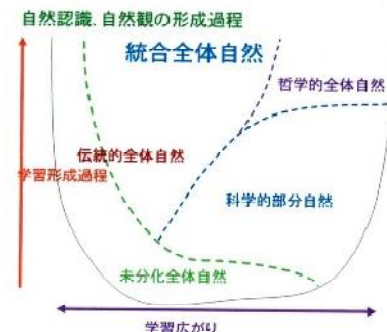
初期ホモ・サピエンスの心は認知の柔軟化の過程で一般化型の知能として、社会的知能、言語、博物的知能を連関させ、技術的知能も活用するようになりました。これ以降、知識領域間の認知流動性が高まり、6万年前頃から芸術や信仰（宗教）が形成され始めます。社会的世界と自然的世界が一つの環境世界として認識されます。さらに、個人の非物質的な部分是不死で、超自然的な媒介者が現れ、儀礼によって自然界に変化をもたらすことができると思われるようになったようです。現代の狩猟採集民の心はすべての知識領域が認知流動性的高まりで連関しており、知識を統合できるようになっています。このような心の発達と、著しい気候変動、人口の増加や定住化によって、1万年前には農耕文化を生起させるに至ったというのです（ミズン1996）。

その後1万年を経て、ホモ・サピエンス・サピエンスの心の構造はどのように進化しているのでしょうか。500万年に及ぶ人類の歴史の中で、私たちの種は最後のたった10万年の間に急激に進化したのです。伝統的な暮らしを続けてきた狩猟採集民は現代でも自然の中で生きていけるような心を持っていますが、都市で暮らしている会社員はどのような心を進化させているのでしょうか。一層急激な進化はもう一度特化型の知能に向かったの揺り戻しがあり、博物学的知能も技術的知能も劣化しており、進化の袋小路に追い込まれてはいないのでしょうか。コンピューターに記憶を代替させ、機械に強大な力を借りている現代人類はこのまま種として続くのでしょうか、それとも動物として新たなホモ属の別種がどこかで種内分化をすでに始めているのでしょうか。



(2) 自然観の形

現代において自然観がどのように形成されるのかを考えてみました。遺伝的に組み込まれていることは論外においておくとして、環境の側から考えてみると、住んでいる環境条件によって大きく異なるが、子どもの頃は誰もが未分化な全体自然「観」の中で暮らし、学校教育で理科の授業を受けると科学的部分自然「観」に塗り替えられていきます。都市に暮らしていれば自然観は広がらずに貧弱なままに置かれます。しかし、農山村地域であれば家族や地域住民の伝統的全体自然「観」に体験的に浸り、自然観は広がっていきます。学問的に自然とは何かを突き詰めていけば、あらためて哲学的に全体自然「観」に至ります。これらの部分自然「観」が統合され、全体自然を把握することが望まれます。難然とした無意識下の「自然観」ではなく、現代から未来の環境世界を生きていくためには体系的で意識的な全体自然観の形成が必要であると思います。



(3) トランス・パーソナル・エコロジー

エコロジーを生態学とは訳さず、環境主義として区別すると、エコロジーの内容は奥が深いようです。シャロウ・エコロジー（浅い）に対してディープ・エコロジー（深い）、さらにラジカル・エコロジー（根底的な）、トランス・パーソナル・エコロジー（超個人）など、エコロジーの考え方は展開してきました。W. フォックス（1990）は『トランス・パーソナル・エコロジー』の中で、自然哲学の分野の中でディープ・エコロジーと呼ばれるアプローチを論じたものであるが、さらに明確かつ厳密にいうとトランス・パーソナル・エコロジーと言った方が適切であるとしています。これは、自然中心的な世界との接し方に基づいたライフスタイル、生き方としての概念で、個的な自己を超えた自己感覚の獲得を意味します。可能な限り拡張された自己感覚を現世で獲得することだそうです。この自己には、①欲望と衝動の側面、②合理化と決定の側面、および③規範と分別の側面という三つの側面があり、実際にはほとんど統合の進んだ人でなければ、三つの側面というより、心が統合されずに三つの自己をもつといったほうが良い場合が多いそうです。マハトマ・ガンジーは「私がこの30年間必死で求めてきたことは、自己実現であり、神と1対1で出会うことであり、解脱の達成である」と、当時18歳であったA. ネスに言ったといっています（1930）。R. エイトキンは「世界の現状では、菩薩の理想こそ、われわれ人類が生き延びる唯一の希望である。貪欲と憎しみと無知の三毒が、われわれの受け継いできた自

然と文化を破壊しつつある。地球市民としてラディカルな菩薩の立場に立てないかぎり、われわれはまっとうな死さえ迎えられないだろう」といっています。個性を超えて、個人としての発達を超えて、個人よりもっと包括的な何かを目指す、言い換えれば大きな自己を悟るということのようです。私たちの心の進化はこのような方向をとるのでしょうか、一緒に考えてみたいと思います。

トランス・パーソナル・エコロジーの主唱者フォックスは、環境倫理という概念に批判的です。道徳的な押し付けではなく、自己実現、大きな自己に向かえば、美しい行為に至るので、自由な野生を尊重すべきであると考えているようです。彼らは禅の影響を受けてはいますが、アニミズムに関する見解は何も述べてはいません。自然と共生するという思想であるとは思いますが、一線は引かれているようです。

4. 学習の目的

アニメーションを教材として、まずは非生物が動くことから、アニメとは何か、アニミズムとは何かを考えてみたいと思います。アニメーションの効果をどのように思いますか。次に、描かれている内容を検討してみます。たとえば、環境保全の行動と森林管理、野生動物の保全・管理などです。最後に、アニメーションの功罪について検討してみましょう。

5. 学習方法

アニメーション『もののけ姫』（宮崎 1997）を学習の前提として鑑賞しておきます。

(1) 世界とは何か

- ①各自がA4の紙に、世界というもののイメージを描いてみます。
- ②各自が描いた世界を紹介して、意見交換をします。

(2) もののけ姫の世界とは何か

- ①各自がA4の紙に描いてみる。
- ②各自が紹介して、意見交換する。

(3) 世界についての論議をしましょう。

- ・自然観
- ・信仰観
- ・人生観
- ・世界観

(4) 世界の構造について話し合しましょう

分子生物学の草創期に見た世界の階層構造

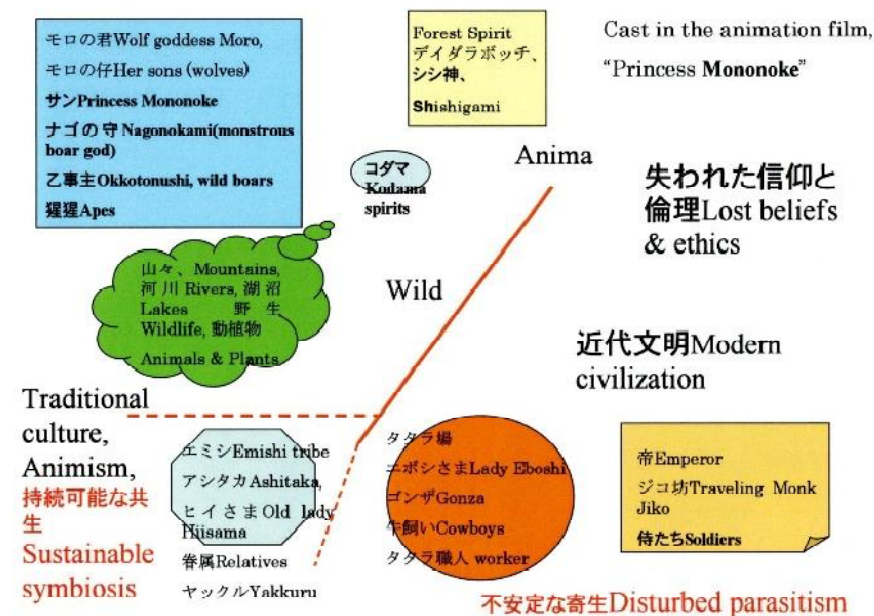
- ・生態学から見た階層構造
- ・原子から宇宙の構造の類似

(5) 物と身、心の関わりについて考えてみましょう

もののけ姫の世界を図式化してみました。特様の描いた図と比較してみてください。物語の世界に皆様の世界観がどのように反映していますか。話し合ってみましょう。

アニマから、野生界、共生社会、近世の社会まで、共存して描かれています。武士が台頭し始め、それに従わずに自立しようとするタタラ場集団、その製鉄と鉄砲製造技術を奪おうと目論む怪しいジコ坊主たちに拮抗して、野性と精霊の世界が存在し、その境界を往来するもののけ姫サン、遠いエミシの里から迷い込んだ青年アシタカが物語を動かします。ディダラボッチは何なののでしょうか、その後はどうなったのでしょうか。想像の余地は沢山あります。

物、身、心



日本は山岳の多い海洋国であるので、山海との関わりにより豊かな生活文化が築かれてきた。基層の縄文文化の時代は山住の狩猟採集の豊かな暮らしを送っており、その後、畑作農耕が伝播し、さらに弥生文化の時代に平地で水田稲作を行う暮らしになっても、これらは近世まである程度すみわけて共存していたと思われます。しかし、近代に向けて科学技術が発達して、この強力なエネルギーと機械に依存するようになり、自然との関わりはますます薄れていきました。

ヒトは農耕文化を進展させる過程で、「自然そのもの」という動物的存在から逸脱して、「自然の一部」という人間的存在になった。一部という意味は「自然ではない」ところをもつようになったということです。ここでいう自然には三つの相（すがた）があり、岩田（1986）は「自然」とはわれわれの周囲にある目に見える自然、「半自然」とは人間の働きかけによって改変された文化秩序の中に組み込まれた自然、および「非自然」とは森羅万象がそこから生まれてくる自然の母胎、時空の誕生以前の目に見えない、本当の自然です。このモジュールに理論的基礎を与えている ELF 環境学習過程は自然の三相をふまえて次の図のようにまとめています。詳細は理論編にあります。

自然の三相と環境学習プログラムの枠組み（カレドスコップ方式）

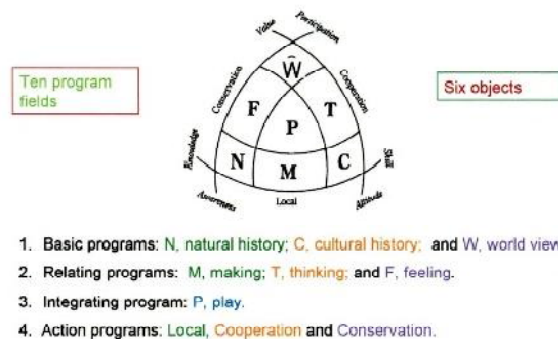
情報、知識、智慧の内容の学び
岩田慶治の世界

野生自然 —— 自然誌 Natural History

人工自然（半自然） —— Cultural History

自然観（真の自然） —— World View (Spiritual)

Fig. 1. Kaleidoscope system: a framework for environmental education programs (Kimata 1990)



科学技術の発達による機械社会は都市文明を成熟させ、自然環境を劣悪化してきました。物質的な豊かさを越えて、自然と調和したライフスタイル「素のままの美しい暮らし Sobibo」を楽しむためには、内面的な心の豊かさが求められます。科学技術のあり方、生活の質量、自然環境の保全、伝統的知識の継承およびこれらの関係性を統合する世界観、言い換えれば自然観、自然イメージを豊かに育てなくてはなりません。しかし、これほどまでに自然観が貧困化した時代はなかったと思われます。日本の民間信仰では、人間が死ぬと、山の彼方から天に帰り、再び地上に戻る、生命は永遠に輪廻転生すると信じられていました。他の生物に対して人間の優位性を認めず、生きとし生けるものは本質的には同位であるという生命観、まさに自然崇拝としてのアニミズムのあり方を伝統にしていたのです。山住の縄文文化の系譜を受け継いだ自然観ともいえると思います。

不条理な秘儀めいたアニミズムではなく、明るくおおらかな面から現代的には類アニミズムとしてとらえ直して見たいと考えます。自然を科学的に解明しても、自然の不思議さが減ることはなく、自然への畏敬の念も失われることはありません。畏敬こそが自然の諸物に宿るカミで、これを認めるのは心性のありようです（木保1991）。

自然と文化に支えられた文明、しかも現代の都市文明の構造はどのようなものなのでしょうか。もののけ姫で描かれた時代より、とても複雑になっています。崩れようとしている現代の文明をどのように変えれば、私たちは持続可能な社会、文明を保持できるのでしょうか。深く考えてみたいものです。

現代文明を支える文化の入れ子構造

