

## 「鳥獣戯画」とアニミズム続考

伊 藤 大 輔

### 第一章 社会的な求心力と遠心力について

本稿は、先に発表した「鳥獣戯画とアニミズム」の議論に接続するものである<sup>1)</sup>。前稿では、これまで美術史学で考えられていたような素朴なアニミズム観ではなく、フィリップ・デスコラによって打ち立てられた現代人類学における新しい精密なアニミズム観に依拠しながら、「鳥獣戯画」の擬人化された動物たちがアニミズムと言えるのかという問題を考察した<sup>2)</sup>。

デスコラは、肉体性と内面性を関係づけるやり方の違いから、四つの存在論（あるいは世界観）があることを指摘し、アニミズムはその内の一つであるとする。アニミズムにおいては、諸存在は身体的には分割され世界に散開しているけれども、内面においては「人格」的なものを共通に持つものとして通じ合っていると定義される。

「鳥獣戯画」の擬人化された動物たちは、このアニミズムの定式にはそぐわないというのが前稿の結論であった。「鳥獣戯画」の動物たちを特徴づける擬人化という操作は、絵に現れている通り、身体において存在同士を結びつけ融合するものであり、身体性において諸存在を差異化し分割するアニミズムの考え方とは正反対だからである。

擬人化された動物たちの身体に現れているように、異なる存在を結びつけ統合する求心力を特徴とするのは、デスコラの四つの存在論の中ではアナロジズムであり、「鳥獣戯画」という作品はアナロジズムの論理を基礎としているという結論を最終的に導いた。

以上のように、前稿では、「鳥獣戯画」の擬人化された動物たちの身体性を基準に、その擬人化を人類学上のどのような概念で把握すべきかについて検討した。ただしこれだけでは、単なる概念の遊び、単なる哲学的思弁に過ぎないとも言えよう。

ここからさらに歴史的問題に展開する必要があるわけだが、そこで参照したいのがデスコラの議論を独自に変容させた箭内匡氏の議論である<sup>3)</sup>。デスコラが人間の自然に対する思考のあり方という抽象的かつ本質主義的な水準で議論を展開したのに対して、箭内氏は、そうした自然に対する態度が現実にはどのような社会を織り上げるのかという実践的で具体的な側面に議論の力点を移している。

ここで人類学から歴史学へ移行しようとする筆者にとって最も興味深いのは、箭内氏によるアナロジズムの見方である。氏は、デスコラのアナロジズムについての見解を踏襲し「自然における様々な力を、様々な事物がもつ力の間一種の照応関係を見出してゆくことで、より組

(1)

織された形にまとめ上げてゆくような考え方」(箭内165頁)であると規定される。そして、アニミズムと対比しつつ、「アニミズムの多方向的な世界と比べると、以下で見るように、アナロジズムのより調和的な類似性の世界は、物事を——そして人々を——一つにまとめあげるような、積極的な政治的意味も持っている」(箭内165頁)とアナロジズムの政治性を指摘する。

氏はまたこれを言い換えて、「アニミズム的自然観が、多様な力が各々のベクトルに従って多方向に発散していく世界であるとするなら、アナロジズム的自然観は、アニミズム的な一種の戦争状態を「調停」して、ある統合された世界に向かって、……まとめ上げてゆくものであ」(箭内168頁)るとも述べ、この「一つの方向に向かって力を束ねて行く仕方」(箭内168頁)が「世界のあらゆる地域において王権の原初的な形態をなすところの、神王王権と呼ばれる政治システムのもとで、端的な形で表現される」(箭内168頁)のであるという。

王権の背後にはアナロジズム的な力があるという指摘が、王権の問題とは切っても切り離せない中世の日本美術史にとっては興味深い点になる。

箭内氏はまた、「アナロジズムとは、本質的に「多」であるアニミズム的世界のようなものを、「多」であることを肯定しつつ類似性の原理に従って緩くまとめ上げ、「一」に近づけるもの」であり、「デスコラがアナロジズムの考え方が典型的に見出されると指摘する諸地域(東アジアやインド、ヨーロッパ中世、メソアメリカ、ポリネシア、アフリカなど)において、「多」から「一」へと傾斜してゆくような政治権力の形態——首長制および王権——が見出されるのは明らかに偶然でないはずである<sup>4)</sup>とも主張されている。

これら箭内氏のアナロジズムに関する言説に見え隠れしているように、氏においてはアナロジズムと対関係を作るのはアニミズムである。アナロジズムが一へ向かってゆく求心的な力であり、中央集権的であるのに対し、アニミズムは多へと拡散してゆく遠心分離的な力であり、「本来的に非同一的でアナキズム的な力の場<sup>5)</sup>を形成するという。それは、「ピエール・クラストルが「国家に抗する社会」という言葉で概念化した一種の政治的遠心力<sup>6)</sup>と一致すると言う。

実際、箭内氏によるアニミズムの社会編成の特色は、クラストルの議論を大胆に援用し、クラストルの思考の発展過程を辿りつつ、「国家に抗する社会」から「戦争へと向かう社会」という概念によって説明される。

「クラストルは、南アメリカ先住民のアニミズム的な世界の中に、西欧の国家社会とは根本的な差異があることを指摘して、それを「国家に抗する社会」と呼んだ。しかし、「国家に抗する社会」とはいったいどんな社会なのだろうか。「国家に抗する」とはどういうことを意味するのか。

クラストルが四十代で亡くなる少し前に書いた「暴力の考古学」は、そうした点に関する彼の考察を、未開社会における戦争という厄介なテーマに正面から立ち向かいつつ、「戦争

へと向かう社会」という概念に結晶化させた論文であった。」（箭内157頁）

「アニミズムの世界観のもとで生を営んできた人々……の多くは、小規模な社会集団を基本的な政治単位とし、相互に一定の距離を置いて散らばり、広域的な戦争が生じたり、あるいは権力の集中が生じたりするような事態を絶えず避ける傾向を示してきた。ピエール・クラストルはこのようなタイプの社会を「戦争へと向かう社会」と呼んだが、それは、実際に戦争を行うか否かを別として、そうした社会に働いている政治的遠心力が潜在的な——時に顕在的な——戦争状態と表裏一体であるからである。……アニミズムの多自然主義的世界とは、自然の中に住まう多種多様の「人々」が、そうした「戦争へと向かう社会」を営んでいる世界であると言える。」（箭内151～152頁）

「「……これらの未開民族はいつも、熱狂的に戦争に没頭する者たちとして紹介されるのである。……未開社会は暴力的な社会である。未開社会が持っている社会としての本質的なあり方は、〈戦争—へと向かう—社会〉である」とクラストルは言う。……彼が「戦争へと向かう社会」という言葉によって述べようとしたのは——それが正しいかどうか（か）はともかく——「未開」と呼ばれる社会が、その到達点としての戦争を前提として存在しており、戦争こそがそうした社会の存在条件を規定している、ということなのだ。」（箭内157頁）

「クラストルの議論に従えば、「未開」の社会が小規模な集団であり続けるのは、それらの社会がまさに一つの集合体としての大怪物（リヴァイアサン）の形成に向かうことを本来的に拒絶しているからであり、そしてこの大怪物の形成を未然に防ぐような、いわば根本的な社会的遠心力の現れが、かつて世界中の「未開」社会に広く見られた「戦争」なのである。だから、ある意味でこの「戦争」においては、実際に戦闘を行うかどうかはさほど重要なことではない。細分化された小さな社会集団が、顕在的にせよ潜在的にせよ、相互に戦い合うような状況が永遠に続くことで、そうした一連の小さな集団は一つの権力——国家への道を辿りうるような——のもとにまとめ上げられるという事態を常に免れる、というわけである。」（箭内158頁）

以上の言説によって、アニミズムが特色とする政治的遠心力の内容がつかめたであろう。デスコラの議論においてもアニミズムにおける身体の差異性が重視されていたのは見てきたとおりであるが、その原理が社会編成の力となる時、政治的遠心力として働き、潜在的にも顕在的にも「戦争状態」を生み出すということになる。

ところで注意されるのは、デスコラにおいては、アナロジズムとアニミズムは存在論上截然と区別されていたが、箭内氏においては、この対向的な二つの力が、作用と反作用の力のように併存可能なものとして捉えられていることである。

氏は、「アナロジズムについて根本的に重要な点は、この「まとめ上げてゆく」仕方は、アニミズム的な多方向性を完全に否定するのではなく、むしろ諸存在が差異化してゆく力……を尊重しながら、それらを別のレベルで束ねてゆく、という精妙な仕方であることである。」（箭

内168頁)と述べられる。また、「力のベクトルを束ねるアナロジズム的な体系の下には、ある意味でアニミズム的な、多方向に発散する力のベクトルが顔を出す可能性が潜んでいるのである。」(箭内172頁)とも述べる。そしてその具体的な事例として、エドモンド・リーチが「アナロジズム的な力の求心性とアニミズム的な力の発散性との間の緊張関係を見事に描いた民族誌的著作である」(箭内172頁)『高地ビルマの政治体系』で紹介した事例を挙げつつ、二つの対抗的な力が、デスコラの概念的な整備にもかかわらず、現実社会においては相互的に作用していることを以下のように指摘される。

リーチが報告する「カチン山地におけるグムサとグムラオの間の揺れにもあった通り、あたかも液体と固体が混じり合った相転移の状態のように、遠心的な力と求心的な力とが綱引きを行っているような状況が存在しうるのである。アナロジズム独特のこの曖昧性は、自然の人類学にとって核心的な重要性を持つものである。」(箭内180頁)

あるいは、「アニミズムとの関係においても、その遠心力は理念的にいえばアナロジズムの全体性と対立するものだが、現実においては、様々な存在がある時にはアニミズム的な遠心力のもとで、別の時にはアナロジズム的な求心力のもとで理解されるというケースは少なくない。」(箭内180頁)とも述べる。

この箭内氏の見解は大変興味深いのが、しかし前稿でも多少検討したように<sup>7)</sup>、アニミズムとアナロジズムを可逆的に行き来できる一本の線で結びつけてしまうのは混乱を招くようにも思う。少なくともデスコラの議論では、アニミズムとアナロジズムは全く異なる存在論的原理であり、截然と区別されるべきものであった。

箭内氏が指摘するアナロジズム的社会に見られるアニミズム的力は、アニミズムという概念を用いずに、アナロジズム的社会において構造的に要請される遠心力であるととらえる方が良いように思う。

その点については、前稿においてもゲオルグ・ジンメル「橋と扉」の議論を援用して説明した。ジンメルは以下のように言っている<sup>8)</sup>。

「私たちが結びついていると感じられるものは、まずは私たちが何らかの仕方であれがいに分離したものだけだ。事物は、一緒になるためにはまず離れ離れにならなければならない。そもそもかつて別れていなかったようなもの、いや、何らかの意味でいまもお分かれた状態にないようなものを結びつけるなどということは、実際上も論理上も無意味だろう。」

つまり、アナロジズムが統合的な求心力を発揮するためには、そもそも諸存在は分割されていなければならない。社会が均質な平衡状態になってしまえば、化学反応は止まり、最早権力的な求心力は機能しないことになる。現代社会における多様性と同化の緊張関係とも類似した政治的力学が原理的に存在しているのである。つまりアナロジズムは、「一」へと向かう求心

力が特色であるが、その力が作動するときの反作用として「多」へと分散してゆく遠心力も構造的に組み込まれていると考えられるのである。

従って、箭内氏の図式におけるアニミズムとアナロジズムの対抗関係は、アナロジズム内部の求心力と遠心力として理解し、ことさらにアニミズムの概念を持ちださない方がすっきりするように思う。

この点については箭内氏も当然理解されており、「遠心的な力と求心的な力とが綱引きを行っているような状況が存在しうる……アナロジズム独特のこの曖昧性」（箭内180頁）という言葉いまわしには、あくまでアナロジズムの内部に背反する二つの力が含まれているのであって、遠心力がアナロジズムの外部に由来するわけではないというニュアンスが読み取れる。さらにまた、アニミズムとアナロジズムは区分可能との立場に立っているがゆえに、箭内氏は両者を区別する特徴点について指摘されている。端的に言うとそのそれは、王権の外来性と超越性である。この点について概観しておこう。

上述したように、箭内氏はエドモンド・リーチが『高地ビルマの政治体系』で報告したカチンの人々の社会編成の力学に、一つの社会における求心力と遠心力の生き生きとした相互作用の明証を見出している。

カチン山地の山間部で農業を行うカチンの社会では、求心的な力に導かれて階層的な政治組織を作る場合がある一方で、こうした動きに反対し無政府主義的で平等主義的な主張をして独立を志す集落も出現するというように、社会編成上の求心力と遠心力が綱引きする状態が生じていたという。求心力によって階層的に統合された組織を形成する傾向は、現地の言葉で「 Gumsa」と呼ばれ、反対に遠心力に従って分裂と自立を目指す傾向は「 Gumrao」と呼ばれた。

Gumsaの求心力は、出生順に地位が決まる円錐クラン的な原理と婚姻関係の二つの基準によって発生する上下関係を通じて発揮される。しかし、階層の頂点に立つ首長であっても地位の差は、あくまで程度の差にとどまり、王のように本質的な超越性を持つわけではない。首長もまた同族の中から出てきた存在である限りは、本質的に他の構成員と同等であり特別なことはない。そのため「 Gumsa的な企ては、常に Gumrao的な理念によって突き崩される可能性をはらんでいる」（箭内173頁）のである。

一方、カチンの人々に隣接し、カチン山地の谷間で稲作を行う「シャン」の人々は、 Gumsa（あるいはアナロジズム）の原理に従って、安定した階層性を持つ王権を形成しているという。

シャンの人々が王権を形成できるのは、「 シャンの王侯は被支配者の親族ではないから」（箭内173頁）なのである。この点について箭内氏は、マーシャル・サーリンズの言葉を引いて、「王権は社会の外部から出発する」のであり、王とは本来的に「外来王」でなければならないのである」（箭内173頁）と端的にまとめられている<sup>9)</sup>。

以上の議論を踏まえれば、やはりアニミズムとアナロジズムは、王の外来性と超越性を基準に、異なる社会構成原理として区別することが出来るのであり、アナロジズムの中にアニミズ

ムが陥入しているように見えても、実際はアナロジズムとアニミズムが通じ合っているのではなく、あくまでアナロジズムの構造の中に原理的に要請されている「遠心力」が露出していると考えべきということになる。

従って、「アナロジズム的な力の求心性とアニミズム的な力の発散性との間の緊張関係」（箭内172頁）というような形での図式化はここでは採用しないでおく。この命題では、アナロジズムとアニミズムは可逆のかつ相補的に通じ合っているように感じられてしまうが、それは避けたいがゆえである。アニミズムやアナロジズムに異なる方向性を持つ力の併存が見られるとしても、それはそれぞれの原理を内部で支える二つの力としての「求心性と発散性」とするべきであろう。

箭内氏の議論やクラストルの「国家に抗する社会」、「戦争へと向かう社会」という考え方は、アニミズムの原理を動態的、あるいは発生論的に記述するものであり、そうした運動の行き着く先を、完成した理想のモデル・図式として静態的に記述したのがデスコラであるということであるように思われる。そしてリーチが述べるように、グムラオ的な遠心力は社会を不安定にし、動揺させるという意味で<sup>10)</sup>、グムラオは極めて動的な政治原理なのであり、それ自体が自立していると言うよりは、グムサの原理への反応として存在しているという点で、動的にしか把握できないものとも言える。そのため、アニミズム的な遠心力は、運動の流れを見つめる動態的記述が適合性が高いのであろう。クラストルの「戦争へと向かう社会」も、グムラオやアニミズムの動的な性格を表現する意味合いもあるのであろう<sup>11)</sup>。

一方でアナロジズムにおいては、諸存在の分割分散は社会的求心力が働くための大前提であり、分離分散の運動それ自体が問われることはない。アナロジズムにおいては、アニミズムのように流動的運動の現象として分離分散が観察されるというよりは、存在論的な必然としてそれが要請されているのである。このあたりがアニミズムとアナロジズムの似て非なるところであると考える。アナロジズムにおいては、王が外来性と超越性を持ち、被支配者たちとは分割されているという意味でも、分離分散が前提された社会であると言えるのではなかろうか。従って、アナロジズム内の遠心力とアニミズム的な遠心力は、少々色合いが異なるように思われる。

このあたりの呼吸については、山口昌男氏の王権論も参考になろう<sup>12)</sup>。氏は、オイディプスやシェイクスピアの悲劇等の例を挙げながら、王権の基本構造を自然と文化の対立関係によって把握する。王権における「自然」とは「象徴的レベルでいえば規範としての「文化」の域を超えるか、または踏み外すかし」（山口26頁）た状態を言い、「日常的な意味での獣性といってもよからうし非人間性といってもよい。または人倫の道にもとる状態といってもよい」（山口26頁）とし、「文化」の外延を破ることによって、王は「自然」なる状態に身を置き換え、そのような状態において初めて帯びることのできる力（エネルギーまたは民族学者が往々にして「マナ」と呼ぶところのもの）を（意識するとしないとにかかわらず）己のものとする

（山口27頁）のであるとその力学を説明する。

つまり王は、元々外部であるか、あるいは罪によって外部へと一旦排除されることによって、王として聖別されるのである。ここでは自然と文化の対関係は、中心と周縁の図式で理解されている。アナロジズム的な社会において、遠心力が要請されるのは、外部性こそが王の聖性の条件であるからであり、逆に社会的遠心力によって外部性を担保しようともするからである。しかしシェイクスピアの悲劇に典型的なように、外部への遠心力に晒されているがゆえに、王は文化の外へとやがて排除されることにもなる。

この山口氏の説は、先に箭内氏やサーリンズの説で見た「外来王」の理論とも接続し、王権成立のためには、構造上の必然として外部性をもたらす遠心力が要請されているということを示している。

王がその外来者としての本性ゆえに外部へと排除されるという山口氏の説明は、一見、グムラオの原理によってグムサ的な志向が突き崩されるカチン社会の現象と照応しそうに見えるかもしれない。しかし、アナロジズム的な王権においては、一人の王が排除されたとしてもまた新たな王が登場するのであり、アナロジズム的な統合の原理それ自体が崩壊することはない。これはグムラオのような平等性の原理によってグムサ的な志向が全体として不成立となってしまうアニミズム的な遠心力とはやはり意味合いが異なっているのである<sup>13)</sup>。

しかしだからといって、アニミズム的な遠心力の観点を完全に切り離してしまうのも極端に過ぎるであろう。前提的であるがゆえに潜在化し見えにくい形となっているアナロジズム内の遠心力の存在を掘り起こす場合には、遠心力が社会的に発現しているアニミズムの仕組みを参考にするのが有効であることも多いと考える。アナロジズムとアニミズムは相補的ではないけれども、相互に参照すべき内容を持つと言うべきであろう。

## 第二章 「鳥獣戯画」における遠心力の露出

以上が理論上の整理であるが、先に述べた王権の外来性と超越性という基準に従えば、「鳥獣戯画」を生んだ院政期の社会が基本的にアナロジズムの原理で成り立っていると言うことは否定できないであろう。日本には天孫降臨神話があり、王たる天皇は、外からやってきた超越者であるという考えに基づいて社会が編成されていることはよく知られているところである。

さて、この人類学的図式を「鳥獣戯画」の作品論とそれを生んだ社会の特徴をつかむために適用してみたらどうなるであろうか。

「鳥獣戯画」に見られるアナロジズムの求心力については、この作品の動物たちの身体が「着ぐるみ身体」であることや、色彩の多様性をそぎ落とし、線描のみで描く白描という統制的な様式を採用していることを通じて可視化されていることは、前稿において細かく論じたとおりである<sup>14)</sup>。その一方で、遠心力というものはこの絵巻の画面に組み込まれているのである

うか。

この問題を考えるに当たってまずは、画題の水準が注目されよう。「鳥獸戯画」の各場面については、前著『鳥獸戯画を読む』において、「復原A巻」「復原B巻」合わせて20場面に分割したが<sup>15)</sup>、やや細かい分類であったので、場面をまとめてみると、次の17場面となる。

【復原A巻】

1. 祭礼行列 2. 相撲 3. 双六 4. 囲碁 5. 腕相撲 6. 首引き 7. 早態
8. 猿僧正の法会 9. 印地打? (逃走する猿と倒れる蛙) 10. 田楽 11. 蛇の出現

【復原B巻】

12. 競馬 13. 蹴鞠 14. 船上の奏楽 15. 水浴 16. 射的 17. 酒宴の準備

これらの場面の意味を読み解く上で、ここでは、遊びと文化の関係について包括的に検討したホイジンガの論に依拠してみたい<sup>16)</sup>。彼の議論によれば、二つに分かれた集団の対抗競技の形をとるというところに、遊びのもっとも根源的な形式的特徴があるとされている。ホイジンガは、例えば以下のように述べている。

「近代ヨーロッパの述語では遊びの世界に入るが、ギリシアではパイディアでもアテュルマでも表現しえない、より広範な領域がまだ残っている。つまり、それは戦い、競技の世界だ。このギリシア人にとってはなほだ重要な領域のすべてを闘技(アゴーン)……ということが支配している。遊びの概念の本質的部分はこの単語の用いられる範囲内に秘められているようだ。……アゴーン(闘技)はギリシア的生活においてであれ、あるいはどこの国においてであれ、遊びの形式的特徴を示し、機能の点を考慮すれば多分に祭礼の枠内、すなわち遊びの領域内に属している。」(ホイジンガ65~66頁)

このように、闘技的形式が遊びの要件であるとする、上記17場面の内、直接的な形でこの形式にあてはまるのは、以下の10画題であろう。

2. 相撲 3. 双六 4. 囲碁 5. 腕相撲 6. 首引き 7. 早態 9. 印地打? (逃走する猿と倒れる蛙) 12. 競馬 13. 蹴鞠 16. 射的

しかし、ホイジンガが宗教的祭式にも闘技的遊びの要素を見出したように<sup>17)</sup>、この絵巻の「1. 祭礼行列」や「8. 猿僧正の法会」等の儀式においても闘技性は存在している。こうした非日常的な祭礼においては、装束等の華美を競う「風流」の精神が働いて競合的な場が生成されることは日本美術史においてよく知られているところである<sup>18)</sup>。もちろん祭礼の場面では明白に二分化された集団というのは見られないかもしれないが、祭礼儀式に闘技性が含有されていることは否定できない。

また、ホイジンガは音楽にも闘争的な性格があることを指摘して、以下のように述べている。

「アポロンとマルシュアスの争い以来、今日に至るまで、人間のやる稽古ごとで音楽におけるほど競技の要素が明らかにみられるものはほかにない。……音楽の党派争いは往々にしてワグナー崇拜派とブラームス擁護派との確執に見られるような、仇敵同士といった性格を持ちやすい。……音楽生活の闘技的性質は古代においてそうだったように、今も残っている。」  
(ホイジンガ281～282頁)

アポロンとマルシュアスの争いのように、楽器の演奏という側面において音楽は闘技的であるとともに、ワグナー派とブラームス派の確執のように、音楽は鑑賞の角度からも闘争的な性質を持つことがここでは示されている。引用を省略したが、ホイジンガは歌合戦や親方歌人（マイスタージガー）についても触れている。歌唱は直接肉体を用いるという点では、より闘技的な性格が濃いかもしれない。また、楽器演奏も、素早く巧みな指捌きなど、肉体的な要素が優劣を決める点では、闘技的な性質が濃いことは同様であろう。

「鳥獣戯画」の内、「14. 船上の奏楽」は、蛙の船頭がおそらく歌を歌い、兎と猿と鼬が合奏する姿を描いている。もちろん身振り等によって闘技的な性格が明白に視覚化されてはいないが、歌手とバンドの間には、そして各楽器奏者の間にも演奏の進行をめぐる掛け合い的な闘争が生じ得ることは間々あるであろう。楽譜に記されるような一定の規範を守りながら、奏者同士の掛け合いという闘争が場を盛り上げるのが音楽の常道である。音楽の演奏もまた枠づけられた中での闘争という「遊び」の形式的条件を備えていることになろう。

そして、「11. 蛇の出現」は、後に言及するように、動物たちの「遊び」の世界を外側から枠づけるという意味で別枠に属するものとすれば、今ここでは検討の対象外となる<sup>19)</sup>。

以上のことからすると、「鳥獣戯画」はほぼ闘技的な遊びによって貫かれていると言える。その中では、「15. 水浴」の場面だけが闘技形式の遊びではとらえにくい主題ということになる<sup>20)</sup>。

一般に、「鳥獣戯画」は、楽しい無邪気な遊びのように語られる場合もあるが、実際には痛みを伴う暴力の香りもそこはかとなく漂っている<sup>21)</sup>。例えば、蛙が腹を出して昏倒している場面や高松家旧蔵断簡にあるように猿が落馬（落鹿）して痛がっている場面などがその例である。また、猿僧正の法会やそこに登場する梟は、死の香りを漂わせている。絵巻に通底する殺伐とした雰囲気は、ホイジンガが指摘したように、遊びの奥底にある闘技的精神が露出した結果ではないだろうか。

そしてホイジンガによれば、闘技的形式の遊びは、それが野蛮な暴力ではなく遊びとして存在する限りは、規則に枠づけられている。遊びに参加するとは、この規則に従うことを了承することであり、それによって参加者相互の対等性と平等性が担保されることになる。近代戦になる前の戦争、例えば中世の馬上槍試合などもまた様々な規則を課された闘争であったことをホイジンガは例証しており、近代においても国際法が闘技の規則としての役割を果たしている

という<sup>22)</sup>。

このように闘技的形式の遊びは、戦争としても展開され得るものの、参加者の対等性と平等性が前提とされている点が重要である<sup>23)</sup>。こうした闘技的遊びの空間を一つの社会とみなせば、構成員の水平性への圧力が働いているという意味で、そこには社会的遠心力の存在を見出すことが出来よう。

ピエール・クラストルは、アニミズムの原理が「戦争へと向かう社会」を生み出すとして、社会的遠心力が闘技、闘争的な状態と結びつくことを指摘していた。ホイジンガの分析もこれと軌を一にするものであろう。

しかしその一方で、闘技において遊びとしての枠付けを失うと（つまり参加者の対等性や平等性についての合意が成立しないと）、戦いはひたすら勝つことだけを目指し、究極的にはただ一人の勝者へと求心的に社会を組織する力、すなわちこれまでの用語を用いればアナロジズム的求心力へと転換することもホイジンガは指摘する。例えばホイジンガは以下のように述べている。

「戦いがより程度の低いと思われる人、たとい野蛮人と言われようとなんと言われようと、ともかく、そうした人を相手にして行われる時、そのとたんに権力の拘束は取りはずされる。そして、かのバビロニアやアッシリアの王たちが神慮になかった行為として高らかにはやしたた恐るべき残酷無残の行為が人類の歴史に泥を塗っているのは我々の見るとおりだ。最近では根深い道徳的破滅と技術的および政治的可能性の宿命的発展とが苦心の末に作り上げられた戦争法規の機構をほぼあらゆる点で効果のないものにしてしまった。」（ホイジンガ178頁）

逆に、クラストル流の考えも踏まえれば、遊びとして枠づける力が、闘技を権力形成への抵抗抗力として本質的に機能させるということでもある。

「遊び」論が重要なのは、単に楽しさの表現といった表面的なことではなく、上述してきたように、それが社会編成の原理の分岐点に関わってくるからである。それでは、「鳥獣戯画」における「遊び」は、ホイジンガ的な観点から遊びとしての要件を満たしているのだろうか。それについては、この絵巻の最後に蛇が出現し、動物たちの楽園が崩壊するという構成になっていることが重要であろう。この絵巻に描かれた擬人化された動物たちの世界は、最後に蛇が出現することで現実という外側から明確に枠づけられ、彼らの世界が仮の一時的なものであることが明示される。蛇の出現は、遊びに夢中になっていた子供がふと我に返るのと同じ効果を持っている。つまり、枠付けの形式と一時的な仮構性が意識されている点で、「鳥獣戯画」に描かれた闘技的遊びはやはり「遊び」としての要件を備えていると言えるであろう<sup>24)</sup>。

また、補助的な考察になるが、丙巻に描かれた闘技的遊び、すなわち、耳引き、首引き、腰

引きの表現は興味深い。これらの内、例えば腰引き（図1）では太った男よりも痩せた男の方が力強く優勢であり、強そうなものが弱そうなものに負けるという逆転現象が描かれている。ここには笑いに紛れて反権力的な志向を読みとることが出来、権力形成への抵抗力、あるいは社会的遠心分離の力が描かれていると見ることも出来よう。丙巻と甲巻の密接度ははっきりしないが、今問題にしている甲巻の闘技的遊びも同じ文脈上にあるとすると、甲巻の各画題もまた社会的遠心力を描いていると考えることも不可ではないであろう。

図1 「鳥獣戯画」丙巻の「腰引き」（高山寺）

以上の考察を踏まえれば、「鳥獣戯画」に取り上げられた「遊び」の主題の多くは、その闘技的性質を露わにしていることとも相まって、社会的な遠心力を表現したものと考えられることになる。

ちなみにホイジンガは、西洋中世の騎士道とともに、日本の武士道の中に、戦闘における規則や手続きを遵守し、そこに名誉という賞品をかける闘技的遊びの精神の結晶化を見出している。筆者もまたかつて、「鳥獣戯画」に通底する殺伐とした雰囲気は、武士の台頭ともに意識されるようになった自力救済の思考と関連すると記した<sup>25)</sup>。言うなれば、中世日本においては武士の台頭とともに、自力救済という形で社会的遠心力が顕在化してきたわけであるが、「鳥獣戯画」が闘技的遊びを社会的遠心力の表象として積極的に採用する背景には、遊びが持つ一般原理から導かれる運動とは別に、そうした歴史的な事情も存在しているであろう<sup>26)</sup>。

次に、個々の場面だけでなく、各場面間のつながり、あるいは配列においても求心的方向に抵抗する力が生じていると考えられる。

「鳥獣戯画」の各場面がどのように繋がって何を語ろうとしているのかという主題に関する謎は、多くの論者が試案を提出しているが、今のところ絵巻の画面全体を通して、一貫したストーリーを見出せた研究は出現していない。

その点について筆者は、次のようにまとめたことがある<sup>27)</sup>。

「これまでの主題論は訓詁注釈の学に近かったわけだが、猿や兎についての言説を大量に集めても、主題の理解には到達し難いということである。むしろ注釈的な方法の積み重ねによって明らかになったのは、この作品が唯一の正解に至ろうとする求心的な読みの試みに強く抵抗するという、その結果、言語の外部、空白、非在の方が前面化してくるというこ

とである。」

こうした認識を前提に、筆者は前著『鳥獣戯画を読む』において、物語的な一貫性へと抵抗する力の存在が「鳥獣戯画」という絵巻の特性であると考え、それは、情趣の固定を嫌い変化変転によって、「多」性へと開かれてゆく連歌という中世特有の文芸と類比的関係にあるのではないかと推理した<sup>28)</sup>。周知のように、連歌は、複数の参加者が自由に句を付けてゆくインタラクティブな文芸である。そうしたインタラクティブな表現では、様々な思惑が絡み合い、一人の作者が練り上げるような完結したパッケージの形では作品が完成しはしない。流れを裏切る意外な発想などによって場の状況は予想もしない方向へ展開してゆく。そうした流動性こそが連歌のような遊芸の醍醐味であろう。

「鳥獣戯画」が全体を通して見たときに意味の焦点がぼやけてしまうのは、こうしたインタラクティブな表現が持つ予測不可能性や不規則性、不確定性に由来しているのではないだろうか考えるのである。

周知のように連歌は当初、格式高い歌会の後に行われる遊戯であり、初期の連歌で盛んであった有心無心連歌などは、チームに分かれた闘技性の高い遊びであった<sup>29)</sup>。連歌もまた、「鳥獣戯画」に描かれた「相撲」や「射的」のような闘技的な遊戯と同列であると言え、だとすれば、この作品は闘技的遊戯を表した各場面を、闘技的遊戯の原理によって配列していることになる。つまり、闘技性という観点の下、場面とその配列が一貫した構造を組み上げていることになる。改めて確認すると、クラストルの理論においては、こうした闘技性は社会的遠心力の現れであった。従って、「鳥獣戯画」においては、キャラクターの身体性の水準において社会的求心力が組み込まれる一方<sup>30)</sup>、遠心力の方は、場面とその配列、すなわちキャラクターたちの行動を跡づける「語り」の水準に組み込まれているということになる。

なお、拙論の主張のように「鳥獣戯画」が連歌的であったとしても、そこから語られている内容それ自体を推察することは困難である。連歌や闘技性の観点はあくまで「語り」の形式についての話である。もちろん「鳥獣戯画」が連歌的であったとすれば、制作当初の人々には、その場面展開の意味や情趣の変化が合理的に感得できるものであった可能性は存在する。しかし、現在の知識体系では、当時の人々が考えた意味のつながりそれ自体に到達することはできないのが実状である。

筆者の考えは、カントを気取るわけではないが、「物自体」にはたどり着くことはできないが、認識の形式自体は議論することが出来るという立場である。「鳥獣戯画」の物語内容自体には、少なくとも現状では到達不可能であるが、対象を認識し編集し提示する「語り」の形式としての闘技性や連歌性もたらす制作者たちの世界認識のパースペクティブについてここでは議論しているということである<sup>31)</sup>。

「鳥獣戯画」の語りと連歌を関係づけると、ノンセンスの問題も引き寄せられてくる。実際、

「鳥獣戯画」が作られた頃に流行した有心無心連歌が、ノンセンスの世界に近いことはよく知られているところである。

エリザベス・シューエルは文芸としてのノンセンスを、一定の約束事の下に構築されたゲームの世界と類比可能な閉じられた人工性に特徴を見出し、以下のように述べている<sup>32)</sup>。

「ノンセンス・ゲームのジャンルは、厳密なルールをもっている。そのめざすところは、言葉でもって慎重に選ばれコントロールされた論理的な「話想宇宙 (universe of discourse)」をつくり上げることである。この遊びの場の内部でマインドは、主としてもと数字の名から成る材料を操作することができる。この操作は、いつも材料を分解し分離して個別な駒からなる一かたまりという形に変え、対象に距離を保っている知性は、これを俟って言葉とイメージの抽象的で細密で人工的なパターン（それ自身でも固有の意味をもつ）の連続体をつくりだし、眺め、また楽しむことが可能となる（何がなしニュー・クリティシズム風ではなからうか。）」

こうしたノンセンスの定義は、連歌にも直接当てはまろう。特に「ものと数字の名からなる材料を操作する」という部分は、物の名を折り込む賦物と句数によって様々な禁則を与える去嫌という連歌を特徴づける独特のルールと重なり合う。シューエルのノンセンス論の要点の一つは、「真のノンセンスは、すでにみたように十分正気のものである」<sup>33)</sup>という言葉に象徴されるように、ノンセンスは狂気や不合理の反映ではなく、まったく反対に意識的な操作的行為であることを強調する点にある。日常の言葉の世界から区切られ、その閉じた世界の中で独自のルールに従って意識的に言葉は操作される。シューエルはそれを近代の閉塞状況をもたらした分析的知性の自閉性として批判的にとらえているようだがここではそれを深くは問題にはしない。本稿にとって重要なのは、ノンセンスの世界を日常的意味の体系で把握することは出来ないが（そうした世界とは切り離され囲われているから）、その言語操作のルールを論理的に把握することは可能であるということをシューエルが示してくれているということである。

「鳥獣戯画」もまた、私たちの常識的な言語の体系によっては具体的な意味内容が把握できないという意味では、今の私たちにとってノンセンスの世界であるわけだが、そうだとしても、言語操作のルール＝「語り」の形式については少なくとも現状においても議論が可能だということになる。

本稿ではこのような立場から、直接、日常的言語によって意味内容の把握を試み、結果として恣意的な創作物を構築してしまう勇み足を回避し、一方で、意味内容についての詳しい言及は避けるという慎重すぎる態度も避けるために、中庸として、語りの形式について議論することを提案したい。前著『鳥獣戯画を読む』においても、そうした基本方針を設定していたつもりだが、ここで改めて述べておきたい。

やや話がそれたが、「一」へと向かう求心的な力に抵抗する力が「鳥獣戯画」に如何に組み込まれているかという当初の問題に戻ろう。これまで見てきた観点に加えて、最後に物質性の側面について着目しておきたい。言うまでもなく「鳥獣戯画」は、無限に画面を広げてゆくことのできる絵巻物という形式である。単純なことではあるが、絵巻物の物理的な展開性という性質もまた、統一的把握を妨げる離散性を発揮しやすいフォーマットとして採用されていると解することが出来るであろう。

以上のように、個別の場面の闘技性、各場面の配列の原理、絵巻物形式の持つ展開性において、「鳥獣戯画」は社会的遠心力を作品構造の中に組み込んでいると考えられる。改めてまとめれば、求心力がキャラクターの身体性において組み込まれていたのに対し、遠心力はキャラクターたちの行動を跡づける「語り」の水準に組み込まれているとすることが出来よう。「鳥獣戯画」のキャラクターが身体と行為の二つの水準で矛盾した関係にあることは前著『鳥獣戯画を読む』で指摘したところであるが<sup>34)</sup>、その矛盾は求心力と遠心力という正反対の力のぶつかり合いに原因があると解することが出来るであろう。

シューエルは、ノンセンスが住まう分析的知性の領域に対して、詩、隠喩、夢など統合的な感覚世界を対置し、特にノンセンスの自閉性を克服するものとして、「肉体による思考」としての踊りや運動を重視する<sup>35)</sup>。つまりノンセンスと身体が対峙する構図が提示されているわけであるが、これは「鳥獣戯画」における求心力と遠心力を、身体と（ノンセンス的な）語りに配当する本稿の考え方を補強することになる。

ところでアニメ史に眼をやってみると、ディズニーアニメの元祖である1928年の「蒸気船ウィリー」や初のカラー化作品である1935年の「ミッキーの大演奏会」など初期のディズニー短編アニメでは、ストーリーはほぼ荒唐無稽なノンセンスで、ストーリー展開よりは、音楽に同期した映像の運動それ自体を楽しむことを主眼としている作品が数多く生み出されている。ここではシューエルの明晰な分析とは異なり、ノンセンスと運動、ノンセンスと踊りが不可分に融合しているようにも見える。「鳥獣戯画」もまた同様で、たとえ意味内容が分からなくとも楽しむことは出来る。

シューエルが考察の主要なフィールドとしている言語の世界よりも、アニメや絵巻は身体とその運動、あるいは音楽と結びついた踊りを基軸に表現する媒体としての特性を持っており、そのことが表現構造の差を生んでいるのかもしれない。非言語による表現として、分析的ではない、統合的な求心力を強調した構造を構築することが、視覚メディアには可能である。非言語のノンセンスは言語のノンセンスよりも、混沌とした詩や夢の側に寄っている<sup>36)</sup>。その意味では、「鳥獣戯画」が絵画として立ち現れていること自体が、求心力を特色とするアナロジズムのイメージの提示を意図していることを裏付けているとも言えよう。

### 第三章 遠心力として院の役割と「鳥獸戯画」

繰り返しになるが、「鳥獸戯画」という絵巻では、殺伐とした雰囲気を持つ闘技的な主題、その主題の配列による意味性の曖昧さなど、内容的な「語り」の部分で分離分散する遠心的な力を組み込んでいると言えよう。

これらは言わば、王権の超越性や聖性を根拠づける外来性の表示のために要請された遠心力であった。この観点を歴史的状況と関連づければ以下のようになる。

「鳥獸戯画」が制作された十二世紀後期は院政の隆盛期であり、後白河院や後鳥羽院など院の政治的存在感が上昇した時期である。しかしそもそも原理的に考えてみると、院とは、天皇を中心とする本来的な律令制度、太政官制においては明確な位置づけを持たない「外部」である。こうした王権の外部性が強く要請されたのが、院政の時期だったとも言えるであろう。

院は、出家することで社会の外部となり、貴族社会が積み上げてきた「制法」に拘らないことによって、文化の外延を破ってゆく。その姿は、貴族達が眉をひそめながら日記に書き記したことでよく知られている。その意味では院は、その行動を通じて、社会的な遠心力を増幅し、可視化していると言えよう。

例えば後鳥羽院が、狩猟を行ったり、競馬に参加して落馬したりしたのは、文化の外部としての自然や動物の領域への侵犯ととれるし、盗賊の交野八郎を捕縛したエピソードもまた、非人間的な罪障を背負うがゆえに外部性を象徴する盗賊とかわることによって、院が「外部」と積極的に接触したことを示している。後鳥羽は刀剣の制作も行ったと言われているが、刀剣が死とかわり、それゆえに聖性を帯びるものだとすれば、やはり外部性との接触を求める意図があったと解することも出来よう。

そして、こうした後鳥羽院の外部へと逸脱して行く行動は、「鳥獸戯画」の各場面の画題としても取り上げられている。狩猟は直接類似の場面はないが、兎と蛙が射的をする場面は類縁性のあるものとして挙げられる。また、猿僧正に献上される鹿と猪は、王者の行為としての田獵における主要な獲物であった。

盗賊の捕縛も直接描写したものはないが、逃走する猿を兎と蛙が追跡する場面などは、捕縛の前段階を描いている。この場面では、逃げる猿も追う兎と蛙も刀剣に見立てた草や枝を持っており、刀剣の暗示もうかがえる。

競馬の場面では、猿が実際に落馬して臂を痛めている場面も描かれており、後鳥羽のやんちゃなエピソードとそっくりである。

この他、「鳥獸戯画」に描かれた相撲、腕相撲、首引き、早態（高跳び）、水練なども、精神と肉体の二分法に基づけば、肉体の要素を意識させる画題であり、動物や自然といった外部性への傾きを感じさせるモチーフである<sup>37)</sup>。

全体として、上記諸場面は、闘争的な武のイメージがあり、「戦争へと向かう社会」の記号

として外部へと向かう社会的遠心力を象徴するということは前章において記した。さらに、ホイジंगाに倣って、遊びの根底には闘技的な形式があるとする、後鳥羽が好み、かつまた「鳥獸戯画」の画題ともなった双六や囲碁も社会的遠心力を暗示するものと言えるはずである。

また、「鳥獸戯画」が採用する白描という表現も、緻密で繊細な彩色を追求する王朝絵画との関係においては外部性を象徴する様式と言えよう。さらに、既述のように、場面の配置が、物語的なストーリー性を持たず意味生成を回避するようになされていることも遠心分解的な力の働きを周到に強化していると言える。

「鳥獸戯画」という作品において、社会的な遠心力と求心力は、作用と反作用のような形で相互に拮抗している。擬人化された動物というキャラクターは、動物と人を統合するベクトルを示すが、それらが完全に溶融することもない。前稿で論じたように、「鳥獸戯画」の着ぐるみ的な身体では、人間と動物の間には分裂的な緊張関係が内側に抱え込まれている<sup>38)</sup>。その二重性によって外部と内部の対抗的な関係が維持されたまま、外部への接触が表現されている。

現実社会の院政においても、院に、既存の王権を破壊する意図は当然なかったであろう。院のみで政権が自立するわけではなく、あるいは院が天皇に取って代わるというわけでもない。院の力には、理念的な統合の中心としての天皇の存在が不可欠であった。院の役割は、天皇の神秘化によって見えにくくなってしまった外部性というものを積極的に可視化することによって、内部に陥入した外部という王権本来の姿を再構築することが目的であったと筆者は考える。遠心力を増幅することで翻って求心力も増幅させようという戦略である。

このような、一体となりながらも溶融しない院と天皇の二頭体制が、動物と人間が一体となりながら裂け目を抱えている「鳥獸戯画」の擬人化された動物の身体性に写し出されていると考えられる。「鳥獸戯画」では、全体として、外部への遠心力というものが作品の基調を作っているように思われるが、それは必ずしもアニミズム的な社会の存在を示すわけではなく、院政の勃興期において、新奇な院の遠心力——アナロジズムの統合の運動を再起動させるために反対方向へ壁を押し出すような——に関心が向けられたからであろう。

こうした考え方については、ジョルジュ・デュメジルのケレリタスとグラヴィタスという概念を援用したマーシャル・サーリンズの王権論も参考になろう<sup>39)</sup>。

「ケレリタスは征服する貴公子の若々しく行動的で、反秩序的であり、魔術的かつ創造的な暴力をさす。グラヴィタスとは定着した人々の、高德かつ沈着冷静、思慮分別ある、司祭のような、平和的かつ生産的な性向のことをいう。」

サーリンズは、王権はケレリタスとグラヴィタスの二重化されたものであることを指摘する。なぜなら王権の成立の当初は、創造的暴力性が優位に立つが、安定した支配のためには平和的な生産性が前面化する必要があるからであり、権力は結局のところ内でもなく外でもなく

両者の媒介的な位置に落ち着くことになるのである<sup>40)</sup>。

この二律背反した領域を媒介する二重性のゆえに、王権は、ケレリタスを担う者とグラヴィタスを担う者の両頭政治として組織されることがあることもサーリンズは述べる。こうした観点は院政の構造にもよく当てはまるであろう。院政もまたケレリタス的な院とグラヴィタス的な天皇の両頭政治として立ち現れている。

さらにサーリンズは、ケレリタスとグラヴィタスが通時的な構造の中で互いに交替することも指摘する。ケレリタス的なものが交代現象として定期的に社会に出現することについて、サーリンズは、ローマのサトゥルナリア祭や未開社会における様々な祭礼儀式の実際を例示しながら、「宇宙と社会が再生するこのときに、ケレリタスとグラヴィタスは交替する」と述べ、王権成立の起源に位置する原初的な混乱に立ち戻ることで社会を再び活性化する機能が、ケレリタスな力の出現に期待されていることを論じている<sup>41)</sup>。

以上のような人類学的知見は、院政に求められた戦略的機能が、社会的遠心力を増幅することで翻って求心力の方も増幅させるものであるという先の推定を補強することになる。

これを踏まえれば、院が外部と接触して得た自然や動物の力は、内側に回収して王権の再構築に役立てられることに当然なってゆくはずである。「鳥獣戯画」は、院政の発生にともなうて社会的に可視化されるようになった王の外部性とその内部への回収という力学を、まさにそのまま極めて巧みに、動物と人間、自然と文化の関係を通じて写し取った作品であると言える。それはまた、同じ頃、後白河法皇が熱心に行った「動物風流」の祭礼とも軌を一にしていると思われる。そこでもまた、動物が象徴する外部の力を王権内部に回収する儀礼が行われていたことが指摘されている<sup>42)</sup>。「鳥獣戯画」の動物たちが着ぐるみ的な身体であるのは、これら「動物風流」における動物たちが着ぐるみであることと深く関連しているに違いないが、その点についてはまた稿を改めたい。

[附記] この論文は、2021-2025年度科学研究費補助金「鎌倉時代絵画における武士表象の研究」（基盤研究(C)・研究代表者・伊藤大輔）の成果の一部である。

## 註

- 1) 拙稿「鳥獣戯画とアニミズム——あるいはアナロジズムの裂け目についての考察」（『名古屋大学人文学研究論集』5、2022年3月）。
- 2) 本稿において「鳥獣戯画」の作品名は、特別な註記がない限り、甲巻を指している。
- 3) 箭内匡『イメージの人類学』（せりか書房、2018年4月）。なお、以下本文での本書からの引用は、煩雑さを避けるため、引用末尾に著者の姓と頁数を略記することとし、文献註を都度ごとに付すことを避ける。
- 4) 箭内匡「イメージと力の人類学——または、人類学はなぜ思想的企てであり続けるべきなのか？」（『現代思想 3月臨時増刊号』、44-5、2016年2月）、184頁。
- 5) 前掲註4、箭内氏論考、184頁。
- 6) 前掲註4、箭内氏論考、184頁。

- 7) 前掲註1、拙稿の註42。
- 8) ゲオルグ・ジンメル「橋と扉」(北川東子編訳・鈴木直訳『ジンメル・コレクション』、ちくま学芸文庫、1999年1月)、91頁。
- 9) なお、サーリンズの出典は以下の通り。  
 マーシャル・サーリンズ(山本真鳥訳)『歴史の鳥々』(法政大学出版局、1993年10月)の第三章「外来王、またはフィジーのデュメジル」。箭内氏の引用部分は、同書99頁にある「王権は社会の外部から出現する」という文言に依拠するか。
- 10) リーチは、「ゴムラオ型の理念にもとづいて組織された社会は政治的に不安定なものとなるであろう」と述べている。  
 E. R. リーチ(関本照夫訳)『高地ビルマの政治体系』(弘文堂、1987年12月)、235頁。
- 11) 箭内匡氏によれば、クラストルの「戦争へと向かう社会」という用語は、ハイデガーの「死へと向かう存在」という概念に依拠しているという。前掲註3、箭内氏著書、157頁。  
 なお、クラストルの著書では、「戦争—へと向かう—社会」と分割して表記されるが、これはハイデガーの「死へと向かう存在」のフランス語訳の表記を踏襲したものであることが、箭内氏により指摘されている。本稿では、箭内氏に倣い、煩雑さをさけるため分割した表記は反映しないこととした。前掲註3、箭内氏著書の第六章、註22。
- 12) 山口昌男『天皇制の文化人類学』(岩波現代文庫、2000年1月)。なお、以下本文での本書からの引用は、煩雑さを避けるため、引用末尾に著者の姓と頁数を略記することとし、文献註を都度ごとに付すことを避ける。
- 13) この点についてリーチは、「ゴムラオ型社会という概念の総体は、つねに一貫してゴムサ型でありつづけた社会において王朝の交替を正当化するためにつかわれる、神話的つくり話ではないだろうか」という疑問を否定している。つまりゴムサー・ゴムラオ型社会とアナロジズムにおける王朝交替とは性質が異なることをはっきりと述べているのである。  
 前掲註10、リーチ著書、237頁。
- 14) 前掲註1、拙稿。
- 15) 拙著『鳥獣戯画を読む』(名古屋大学出版会、2021年2月)、74-75頁。
- 16) ヨハン・ホイジンガ(里見元一郎訳)『ホモ・ルーデンス——文化のもつ遊びの要素についてのある定義づけの試み』(講談社学術文庫、2018年3月)。なお、以下本文での本書からの引用は、煩雑さを避けるため、引用末尾に著者の姓と頁数を略記することとし、文献註を都度ごとに付すことを避ける。
- 17) 例えばホイジンガは以下のように述べている。「ほとんどすべての祭礼行事は儀式的競技の形をとった。たとえば、川わたり、山登り、立木の伐採、花摘みなどだ。」  
 前掲註16、ホイジンガ著書、108頁。
- 18) 前掲註15、拙著の第七章「鳥獣戯画」甲巻の美意識」参照。  
 なおホイジンガも、「造形芸術における競技的要素」として、「造形芸術の社会的環境の中での受け入れられ方」に眼を向けると「高度に競争の対象であることは明らか」であるとし、平安期における風流の闘技性を裏付ける見解を示している。  
 前掲註16、ホイジンガ著書、290頁。
- 19) 無理に当てはめれば、自然界における闘争を暗示していると解釈することも可能かも知れない。
- 20) もちろん、水浴も競技としての性格を十分に持っているが、画面では、兎や猿は泳力の競争をしている様子は見られず、闘技的性格を意図しているかは判断しづらい。
- 21) 前掲註15、拙著の第二章第二節の(3)機能論的観点を参照。
- 22) この段落の議論については、前掲註16、ホイジンガ著書の第五章「遊びと戦争」の内、160頁および177-178頁を参照。
- 23) ホイジンガは、『弥勒陀王問経』(ミリンダパンハ)等の例を挙げながら、帝王と賢者の間の問答というよくある語りの形式についても遊びの要素があり、問答遊びをするにあたって、王と賢者は平等な立場であるべきという通念が時間と場所を越えて広く共有されていたことも指摘している。  
 前掲註16、ホイジンガ著書、200-203頁。

- 24) 遊びの仮構性については本文では十分に触れなかったが、遊びが遊びである限りは一時的仮構のものであることについて多くの説明は要しないであろう。この点について、ホイジンガは、「遊びは「ありきたりの」生活でもなく、「本来の」生活でもない。そこから一步踏み出して独自の性格をもった活動の仮構の世界に入るのが遊びだ。小さな子供でも、彼は「ただそのようにふるまっているだけ」で、それは「ただふざけて」いることだと完全に知っている。」と指摘している。
- 前掲註16、ホイジンガ著書、27-29頁。
- 25) 拙稿「後白河院政期における二つの美の原理」（『天皇の美術史 2 治天のまなざし、王朝美の再構築——鎌倉・南北朝時代』、吉川弘文館、2017年2月）。
- 26) ピエール・クラストルも、分離分散を促す社会的遠心力が顕在化している「戦争へと向かう社会」は、「自給自足経済という理想に裏付けられている」と指摘している。
- ピエール・クラストル（毬藻充訳・解説）『暴力の考古学——未開社会における戦争』（現代企画室、2003年8月）、48頁。
- 27) 拙稿「教員の自著紹介 伊藤大輔『鳥獣戯画を読む』名古屋大学出版会」（『名古屋大学大学院人文学研究科教育研究推進室年報2020』、2022年1月）。
- 28) 前掲註15、拙著の第三章「流動するテキストとしての「鳥獣戯画」甲巻」および第五章「有心無心連歌の隆盛と「鳥獣戯画」甲巻」を参照。
- 29) ホイジンガは、詩は遊びから生まれるという見解に関連して、日本の俳諧に触れ、「その初めの頃は俳諧も、一人が詠んで、次の人がこれを受け継いでゆく、連鎖式の語呂合わせ遊びであったに相違ない」と連歌の闘技的な遊戯性についても言及している。前掲註16、ホイジンガ著書、216頁。
- 30) 身体性における求心力については前掲註1の拙稿において議論した。
- 31) なお、「鳥獣戯画」研究が、全体として内容よりも形式に力点を置くようになりつつあることは、前掲註15拙著の第二章「「鳥獣戯画」甲巻研究史の再検討」にて概観した。
- 32) エリザベス・シューエル「ノンセンス詩人としてのルイス・キャロルと T. S. エリオット」（同氏〈高山宏訳〉『ノンセンスの領域』、白水社、2012年11月）、362頁。
- 現実からは切り離された区切られた場での独自のルールの支配、場の人工性、ダイアレクティック（対峙と競争＝闘技性）の論理という点では、シューエルのノンセンス観はホイジンガの遊び観とほぼ同一であり、実際彼女はホイジンガを参照している。この点については、同じシューエルの「ルイス・キャロルの作品と現代世界にみるノンセンス・システム」（上記『ノンセンスの領域』所収）383頁も参照。
- 33) 前掲註32、シューエル著書、299頁。
- 34) 前掲註15、拙著の第二章「「鳥獣戯画」甲巻研究史の再検討」を参照。
- 35) 前掲註32、シューエル著書の第十四章「踊る？踊らぬ？」、特に347頁。
- 36) シューエルは、「夢というものが、本質的に「見る」となみである」（204頁）と夢の領域と視覚の親近性は認める。ただし、ノンセンスの詩や文学に添えられた挿絵については、むしろ夢の持つ自由な想像力の働きを制限するためにノンセンスの側から送り込まれたものであると解している。文学を補完する挿絵ではないアニメや絵画においては本文での考察も妥当するのではないだろうか。
- 前掲註32、シューエル著書の第九章「こうもりとお盆」、特に204頁。
- 37) 本章のここまで章段に取り上げた後鳥羽院のエピソードについては、前掲註15拙著の第五章第二節「賦物としての遊芸」を参照。
- 38) 前掲註1、拙稿。
- 39) 前掲註9、サーリンズ著書の第三章「外来王、またはフィジーのデュメジル」。引用は、同書120頁。
- 40) こうした論点は、『貞観政要』における創業（草創）と守成の議論にも典型的に見られるように、人類学の対象とされやすいアニミズム社会だけでなく、アナロジズム社会の典型である中国においても意識化されている。
- なお王権の両義性については、前掲註15拙著の第六章「「鳥獣戯画」甲巻と王権」においても、中沢新一氏の見解などを援用しつつ議論した。
- 41) 前掲註9、サーリンズ著書、122頁。
- 42) 橋本裕之「芸能と野性」（同氏『儀礼と芸能の民俗誌』、岩田書院、2015年10月）。なお、一言付け加えれ

ば、これら院政期の動物風流も、広くは、サーリンズが紹介する南洋の諸民族の祭礼儀式と同じ土俵に置くことができ、人類学的な視点で把握することもできるであろう。

### 図版出典

図1 石塚晴通編『国宝 鳥獣人物戯画』(勉誠出版、2015年5月)。

キーワード：鳥獣戯画、アニミズム、アナロジズム、日本美術

**Abstract**

## Extended consideration of “Chojū-giga” and Animism

Daisuke Ito

This essay is a continuation of my previous essay, *“Chojū-giga” and Animism*. In the previous paper, I argued that the “Chojū-giga” does not fit into the modern anthropological definition of animism which is formulated by Philippe Descola, but rather is based on the concept of analogism.

It is generally understood that analogyism is characterized by the work of power to unify a large number of beings into one, and as a result, becomes the basis for the creation of a centralized royal power. However, on the other hand, in order for the centripetal force to work, it is necessary that there is also a centrifugal force that opposes it.

In my opinion, these two forces were shared by the emperor of the time and the retired emperor of his father in the Insei regime that emerged in Japan at the end of the twelfth century. This paper explores the expression of social centripetal force and centrifugal force in “Chojū-giga”, and points out that this work was created as an image of the Insei.

Keywords: Chojū-giga, animism, analogism, Japanese Art