



青少年よ、「重力」と遊べ

関西大学教授 伴 義 孝

はじめに

はじめまして、ただいまご紹介いただきました関西大学の伴義孝です。よろしく申し上げます。さて、お手元のレジュメにそって、50分ほどの時間でお話しさせていただきます。

私は、初めてのみなさまにお会いしてのこのような講演のおりには、だいたい会場に来てからその場の雰囲気などを感じ取って話したす糸口を即決することにしております。本日も2つのことに気づきましたのでそのことから始めます。

さきほど司会の方が「あくび」の問題を指摘されました。お疲れのご様子の向きがあくびをしてるのを見つけられ、私の話の途中で「あくびをしないように」とのことでした。一般的に「人さまの話聞くときに、あくびとは失礼」だという思い込みがあります。ところで、「あくび」ということは、眠ってはいけないうきに無意識に発動する「生きる力」であって、実に話し手に対して礼儀正しい生理現象としての「からだの言葉」なんです。

あくびは、なぜ、起こると思いますか。あくびは眠たいときに起こりますね。そのまま眠ってもいいときには起こらない。眠ってしまったら困るときなどの、たとえば緊急時に発生する身を護るための「からだの知恵」なのです。つまり、あくびは脳を活性化させるための覚醒信号なんです。目を覚まさなければいけない。敵が攻めてきたから闘わなければいけない。逃げなければいけない。こういう場合に、あくびは起こります。眠たくなるときは脳の酸欠状態なんです。身体を動かすにも酸素が必要。だから、こうした緊急事態には、あくびが本能的に起こる。大口を開けてあくびをして「酸素」を大量のとりこむというわけです。これがあくびの生理学的な構造です。緊急時に「頭」で考えていたので間に合わない。だから、あくびが間髪を入れずに覚醒信号を発してくれる。私たち人間の

身体には、このような根源的な「からだの知恵」がたくさん備わっています。

ついでに付け加えておきます。いま眠たい人がいたら背中を伸ばして姿勢をただしてみてください。どうですか。目が覚めましたか。そうするだけで背中の「抗重力筋」が働くと脳に覚醒信号が流れる仕組みになっています。背中のまわりの筋肉は脳指令で動く筋肉よりも反射神経指令で働くいわゆる抗重力筋がほとんどです。反射神経指令でからだは働かなければならないときは一種の非常事態ですので脳が眠ってはいけません。そこで即座に脳覚醒信号が働くのです。これもからだの知恵ですね。

お仕事や勉強で疲れて眠気を感じる時、ぜひとも、この2つの「からだの知恵」を思い出してください。効果観面です。あくびをする。背中をピンと伸ばす。それだけで脳が覚醒する。これは「零歳から百歳まで」のすべての人に同じように働くからだの知恵だということ覚えておいてください。意識的に実践してください。

もう1つこの部屋に入った途端に気づきました。いま大学でも職場でも服装はマチマチですね。良いか悪いかの問題ではありませんが、私は、64歳という年のせいなのでしょう、このように人様の前でお話するときはネクタイを締める生活習慣がついています。いま話題になっているライブドアの若いあの社長さんはどこでもノーネクタイです。若い方は個性を大事にしたいという。たぶんみなさんも普段は好みの服装を楽しんでられるはず。なかには大学生などの服装をみていて首を傾げたいようなものも多々ある。みなさんはどう思いますか。しかし、本日はみなさんユニフォームを着ておられる。

基本形にユニフォームというのは軍国主義時代の産物です。個性があつてはこまる集団をひとつに結びつける絆であったわけです。軍人を、同じ色、同じ形の

制服で、士気を統一する。仲間意識を形成するというわけですが、現代社会では、制服には悪いイメージがつきまとう。そして敬遠される。だが本日のみなさんはどうでしょうか。私にはさわやかにみえる。ところでいまの若い方は、お年寄りもそうかもしれませんが、自分の好みで服装もまちまちになっているようですが、傍目からみればみんな一緒のようにみえる。そこで自分なりのつもりで工夫して、ピアスをつけたり、ルーズソックスをはいたりします。けれども本当の個性は、ピアスなどで、つくれるものではありません。本物の個性とは、たとえユニフォームで身をまとっていても本日のみなさんのように、個々人の身体の中身から生まれ出るものなのです。

みなさんが2泊3日で、この研修会に何かを求めて、集まってこられた。それ自体が個性です。あの青いユニフォームを着て共に生活する場で語り合う。その語りから生まれる経験は一人一人みな違う。からだで経験するという事は、同じユニフォームを着ていても、同じ場で生活しても、同じ研修会を受けても、一人一人異なるものなのです。さきほどあくびの話をしました。実にあくびもまた個性なのです。眠たくなるのは、聞き手が悪いのではなく、話し手である私の話が魅力のないせいです。あくびは、面白くない話に接するときでも、眠っては駄目だと自分を奮い立たせる、その人だけが備えている個性です。このように「個性」とはその人の「生き方の原理」としてのからだの知恵にほかなりません。個性は決して制服を着ていたら発揮できないというものではありません。いまどき、制服を着たら、たとえば軍国主義に逆戻りするというような議論のほうが奇怪しいのです。こうした本末転倒な錯覚で人間関係がギスギスするほうがよほど損失です。本日のみなさんは素晴らしいユニフォームを着用されています。仲間という「かかわり」の場を作る生活の知恵としてのユニフォームの効果を再評価してほしいと考えています。

2本足直立姿勢はなにをするためのものか

さて私は、いま、みなさまの前にこうして2本足で立っています。これはなにをするための姿勢なのでしょうか。これは「手」を使うためでもあります。直立姿勢は人間の脳を鍛えてくれました。だから、「頭」

を使う姿勢でもあります。いろいろと考えてみてください。ヒントを言いますか。人間だけにしかできないことを考えてください。

それでは種明かしをします。この姿勢は重たいものを持ち運ぶ姿勢なのです。みなさんは重たいものを持ち運んでいますか。人間は、いかなる哺乳動物と比較しても、その体重比において一番の力持ちです。みなさんは自分の身体の2倍か3倍の「重さ」をイザとなれば持ち運びすることができるはずですが。縦に直立の姿勢は重さに強い。人間の身体のもっとも大きな筋肉は、重さと闘う、すなわち重力と闘う抗重力筋なんですね。背中にも、脚にも、臀部にも抗重力筋はたつぷりと発達している。人間は重いものを担いで時に応じて長距離を運ぶことができます。老父が病で倒れるとします。現在では救急車がすぐに来る。そうでない時代では、山里に住んでいるならば、お医者さんに連れていくにも艱難辛苦して長時間自分で背負って運んだ。みんながそんな生活をつい最近までしていました。実にこの生活は人間が2足歩行を始めてからこの方の400万年間続いたのです。

しかし現代人は重量物を持ち運ぶ生活をしておりません。スキーに行くときも、海外旅行に行くときも、みんなお金さえ払えば、前もってちゃんと宅配便で届けることができます。便利このうえない。われわれ現代人は、実に、重量物を自ら運ぶという生活を忘れてます。ところがこの重量物を長時間かけて自ら運ぶ生活が「人間」をあらゆる意味で形成してきたのです。艱難。辛苦。やり切る。責任をまっとうする。そして、一人前になる。

もう2つ直立姿勢の特徴を指摘しておきます。立つことによって人間は比較的高いところに「両目」をもつことができました。かくしてこの姿勢で、速くのものを見る、いわゆる展望する能力を身につけることができました。人間の場合、400万年間かかって現代のわれわれが在るわけですが、その間、高い位置にある両目が並列していて遠近法で事物を見分ける生活を身につけてきた。この能力は狩りで獲物を見つけるときに有利に働いた。そして外敵を見つけるためにも先鋭に働いた。見つけて狩る。これを生産管理能力としておきます。一方、危険をいちやく察知して逃避して、自らの身を護る。これは安全管理能力としておきます。

400万年間こうして人間は生産管理能力と安全管理能力を鍛えて生活してきたのです。子どもも大人もです。この「管理」は、現代の管理社会のように、人から管理されるその管理ではありません。自らの命を護る管理。自ら生計を展望する管理。その管理能力です。いわば生き方の原理の問題です。自分で自分の生活を展望して設計するという事なのです。あなたは、どうですか。「自分」を自分で管理できていますか。

実に2本足での生活は、重量物を長距離運ぶことができ、両目での働きを先鋭に展望させてきたのです。そして、「運ぶ」「展望」があらゆる意味において大脳を鍛えてきました。すなわち、人間は、自らの身体能力の発揮で、すなわち重量物長距離運搬能力と生産管理能力と安全管理能力という基本的な3つの生存能力の発揮で生きてこなければならなかったし、そのことを頼りにして生き抜いてきたのです。これが人間を人間たらしめた最大の特長なんです。しかし残念ながら現代人のほとんどがこの3つの能力を、誰もが実に潜在的に兼ね備えているはずなのに、あるがままに発揮することは皆無に近い。生産管理の大方は会社システムや機械システムが代行してくれます。自分がいかに参与しているのかさえ判らずに、あるいは無関心のままに生産管理オンラインに便乗して、結果として「お金」だけ手に入れて生活している。労働を即金銭化数量化してしまう。労働の直接の苦勞や喜びはわたしたちの「身体」を素通りしているのです。安全管理もそうです。

みなさんにこういうことはしてほしくありませんが、よく世間で耳にすることです。それは、自動車の運転が乱暴だからと注意された場合などによく聞く言い訳です。「もし事故が起ころうと損害保険に入っているから大丈夫」というわけですが。あらためて考えたらこの経緯は奇怪しい。しかしほとんどで誰もがこうして暮らしています。生命保険に入っているから安心。火災保険に入っているから安心。健康保険に入っているから安心。本当に「安心」なんでしょうか。考えてみてください。「安全」もすべてお金で解決がつくと錯覚している。あるいは処理してしまう。これでは本当の安全は確保できません。

こうした生産管理機能の代行や安全管理機能の代行は、文明の大きな特長ですから、われわれの生活を豊かに

してくれた証ですから、礼賛すべきいいことには違いない。しかし行き過ぎはこまります。現代の利己主義の無責任な生活はこの「代行」が作ってきていると、身体運動文化学の視点から、指摘することができます。人間の「からだ」（自己・人格）はさきほどから指摘しております3つの能力を発揮するように進化してきているのです。ところが、現代人においては、生身のまるごとのからだによる重量物長距離運搬能力、生産管理能力、安全管理能力は眠ったままです。

重たい物を誰かに届けてあげるとします。荷物を受け取る人は素直に「ありがとう」と言う。届ける人も「あの人のために」「家族のために」懸命に運ぶ。そしてお互いの人間関係で信頼が築かれる。太古のハンターの時代ならこうなるでしょうか。

…あそこだ。大物だ。逃がすな。速く。追え。仕留めろ。みんなで力を合わせろ。やった。うおおッ。これで一族は飢えなくてすむ。この「肉」を子供に、妻に、仲間に、みんなに、はやく食べさせたい。獲物は大きい。解体しなければ運ばれない。みんなで手分けして解体だ。手を切るな。気をつけろ。素早くしなければ猛獣に狙われる。さあ帰るぞ。重たい。しっかり担ごう。道のりは長い。横取りされては大変だ。足をすべらせたら運び帰れない。あたりに気をつけよう。みな首を長くして待っているだろう。安心させたい。先はまだまだ。頑張ろう。だが細心の注意が必要だ。おおッ、着いたぞ。よかった。待ってたヨ。ありがとう。ご苦勞さま。重かったろう。怪我はなかったか。これで生き長らえられる。さあ、みんなで料理にかかろう……。

このプロセスには3つの能力のすべてが同時に働いている。この経緯での「ありがとう・ご苦勞さま」は人間関係を膨らませてくれます。親子関係だけでなく友達関係もです。物を届けるということは、たとえば太古のこの事例のように、失敗すれば一族が死に絶えることにもなりかねない。本当に「物」を大切に扱わなければ届かない。大事にする。細心の注意を払う。これが重量物を運ぶという人間の仕事です。人間の自らの身体運動を基盤とする仕事にかくも豊穡な意味が形成されるのです。この安全にかつ生産的に、物事に対峙するという能力を、人間は、子どものときから本

来的に身に備えているはずなのです。

3つの「間」の欠如と3つの能力の関係

そこでみなさんに考えていただきたい。こしばらく信じがたいわが子虐待事件が連日のように報道されています。私は、身体運動文化学的にみて、この信じがたい現代の社会病理現象ともなっている虐待事件も、3つの基本的な生存能力の「育ちそびれ」が影響していると見ています。たしかに現代は機械文明時代です。そして3つの能力の機械代行時代です。だがしかし、この3つの能力の確認と涵養は、つい最近まで、子どもの「遊び」を通じて可能であったのです。その遊びがいまや劇的に変わってしまっている。ここに問題があります。子どもの遊びさえいまや機械代行遊びなんですね。

本日は若い方が多いのでみなさん思い当たると思えます。遊び仲間がいる。群れ遊びがある。空間を自由に駆け回る。自然や仲間とのかかわりの時間をもつ。楽しいこと創造する。苦しいことを乗り越える。嫌なこととときに我慢する。かつての遊びはそうでした。そこでは3つの能力が、400万年間を遺伝子によって受け継がれているはずなので、自然に身の内から溢れでてきて身につく。しかしながら、現代の子どもには、遊び「空間が、時間が、仲間が」無いと言われています。すなわち3つの「間」が無いといわれています。だが遊びは、変容してしまっているのだが、無くなったわけではない。

現代の子どもの遊びはゲーム機器やインターネット機材での無機質時空での血の通っていないものが主流です。つまり、子どもの遊びに生きた3つの「間」がない。「間」とは「かかわり」の問題です。遊びに人間関係がないということなのです。遊びに自然とのかかわりがない。これでは、せっかくの400万年間の人類の遺産である3つの能力を顕在化させることはできません。現代社会の課題です。この問題を、本日お集まりのみなさまには、青少年育成活動に関心のあるということなので、篤と考えていただきたい。

それでは、「立」という漢字はなにを意味しているのでしょうか。これは人間が両手を広げて大地に立っている姿を表した形象文字です。私は65キログラムの体重です。ということは65キログラムの重力で地球の真ん中に引

張られています。さらに荷物を持つと負荷は大きくなります。そのうえで立つとなればかなりの力仕事です。では、立つということはいかなる意味をもっているのでしょうか。立つためにはまず重力を打ち破らなければなりません。これは生産管理能力の発揮の第一歩なんですね。ではその次はなにをするのか。宅配便のない時代ならば、立って、荷物を運ぶ。つまり、立つは、重量物長距離運搬能力を発揮するための姿勢なのです。ついでに立てば視野が広がるので生産管理能力という展望と安全管理能力という洞察が働くことになる。そして立てば「両手」が自由に使える。あなたは自分の両足で立って両手を自由に使っていますか。考えてみてください。

次に「生」という漢字について考えてみたいと思います。これは土中にある「種」がだんだん生育して芽を出す経緯を表す形象文字です。芽が出ます。葉っぱが生えます。この営みも重力に打ち勝たなければ成立しません。生きるということは、実に、重力を打破することなのです。「立つ」ことは実にこの生きることなのです。本日のテーマは零歳から百歳までのすべての人間のこの「生きること」を問題にしています。「重力と闘え」とは、私の専攻する身体運動文化学的に言えば、生きることそのことなのです。そこに「青少年よ」と呼びかけているのですが、なにを期待しているのか、もうわかっていただけたことと思います。1990年代に入ると子どもたちの生活から「3つの間」が消えたとされています。実に現代の子どもたちは重力と闘っていないのです。重力と遊んでいないのですから、400万年間を通じて身体に受け継がれてきて潜在しているはずの「3つの能力」も芽を出すことができません。この経緯に現代の最大の問題があります。

大阪弁の「しんどい」の意味は？

レジュメに次のような仕掛けがあります。「辛・苦・労」と「快・楽・遊」と対照的な意味合いの漢字を3つずつ並べて三角形を書いてみました。みなさんにパットみてなにも考えないでイメージで両群の漢字三角形のいずれかを、プラスイメージで捉えるのか、またはマイナスイメージで捉えるのか、印をつけてほしいのです。

たぶんこういうふうになります。「辛・苦・労」群

をマイナスイメージで捉える。そして「快・楽・遊」群をプラスイメージで捉える。一般的にはみなそうでしょう。これが普通ですね。しかし、本日ここにお集まりのみなさんには、このイメージは本当なのかと疑ってみてほしいと思います。ここには新潟や大分のほうからも集まってこられた方々もいるらしいですね。ところで現在では大阪弁もマスメディアにのって全国津々浦々まで通じるようです。そこでお尋ねしたい。大阪弁に言うところの「しんどい」という字を漢字で書いてみてください。隣の方と相談してもよろしい。とにかく書いてみてください。

さて「しんどい」は「辛勞」と漢字で書きます。辛勞が音便化して使われだしたと言われています。さて、問題はこれからです。それでは、みなさんは、大阪弁の「しんどい」の意味をご存じですか。新潟でも大分でもいまでは「しんどい」という言葉とときに応じて使われると思います。だとすればこの言葉は全国版です。あらためて、みなさんにお聞きします。みなさんは、どんなときに、この「しんどい」という言葉を使いますか。

重たいものを自力で運んで届けてくれた。そのとき、感謝して、「しんどかった、でしょう」と感謝しながら礼を言います。届けた人も責任の果たせた喜びを体現しながら「ああっ、しんどかった」と大声で言います。そこにはお互いの笑顔があります。このとき使う「しんどい」が本当の意味なのです。高い山をテクテクと子ども連れで登る。荷物も重たい。お父さんもお母さんも子どもたちも汗びっしょり。歯をくいしばって歩く。辛抱する。登頂を果たす。みなが大声で「ああっ、しんどかった」と言う。誰憚ることもない。見晴らしがいい。下界を見渡せば絶景である。「ああっ、しんどおうわっ、きれいだね！」とみなが感嘆する。「みんな、しんどかったけど頑張ったね」と讃え合う。実のところ「しんどい」という言葉は、このように、なにごとかをやり遂げたときに発する、辛いことを克服したときに発する、感嘆の表現なんです。誰憚ることなく自分を褒める言葉なんです。みな、その「しんどい」を聞いて、認め合う言葉なんです。自分の努力を確認する言葉なんです。

本来の意味はそうなのですが、現在では、どうでしょうか。「あんな高い山、歩いて登るのオ、しんどい

から、やめとくワ」と意味でいまでは使われます。みなさんはどうですか。言葉を使う経緯、時制が逆転してしまっているのです。現在ではしばしば仕事を始める前に「重いから、しんどいから、やめとこか」と言う。この事実を、みなさんは、どう思いますか。さて、この時制逆転現象は、なぜ起こるのでしょうか。

さきほどみなさんに質問しました。「立つ」ことの意味はなんだったのでしょうか。「しんどいから、やめとこか」と意味に慣れている人は、実に「立つ」ことの真意を自ら放棄しているのです。本来的にからだを動かすことが好きであるはずの子どもですら、「しんどいから、やめとくワ」連発します。本日ここに集まってこられたみなさんは、そうでないと思います。おそらく、みなさんは、会社でも、大学でも、生活のなかで、この本当の意味の「しんどい」を経験していることと思います。どうか、子どもたちに、仲間たちに、その経験を活かして、本当の大阪弁の「しんどい」という意味を教えてあげてください。その教えるということのかかわりを身をもって伝えるとき、きっと、あなたは尊敬を勝ち取ることができると思います。子どもの親に対する尊敬の念は言葉だけでは教えることのできないことなのです。

「からだ言葉」とはなになのか

また質問です。「顎を出す」という日本語があります。みなさん意味をご存じですか。こしばらく、大学で、その意味を聞いてみてもほとんどが答えられない。現代の若者はきっと顎を出すほど頑張ってみる経験をしたことがないためではないかと、身体運動文化学の視点から、考えています。それのみならず間違っている若者がいる。「顎で人を使う」ということと錯覚している若者が大勢いる。「顎を出す」という言葉は、諦めるとか、サボるとか、一休みするとか、途中で投げだすとかのネガティブな意味ですね。

現在の60歳代以上の方ならこの言葉は生活用語として馴染みの深い言葉です。「あいつはすぐに顎を出す」と言われれば恥ずかしいものですから、子ども心に、そういわれないために頑張ったものです。「顎を出すな！」の発語は一種の「頑張れ教育」という社会的通念であったわけですね。そう聞けばとにかく往時の子どもたちは頑張ったものです。そして顎を出さないよう

に一生懸命になにかに打ち込むということを生活のなかで学んできました。この「顎を出す」という言葉にそういう教育力がありません。言葉には流行語があったり死語になるものもあるのですから、この問題も、それでいいのかもしれませんが、しかし、身体運動文化学の視点からみるならば、放置しておいてはいけないと考えています。そこで、語源をみておきたいと思います。

日本人の祖先はおよそ1万年前に、それまでの狩猟生活から決別して、採集生活や農耕生活に生計の道を切り換えざるえなくなりました。理由は、それまで大陸続きであった日本列島が、温暖化のために水位が上がって、孤立してしまったことに拠ります。獲物がなくなってしまったというわけです。ここでは詳しい説明を省きます。とにかく時間が経つにつれて自然条件に合わせてコツコツと働く農耕民族としての気質を培うことになってしまった。一生懸命に畑仕事をする。下を向いてしたわけです。コツコツの長時間労働です。朝から晩まで働いた。たいへんな重労働です。顎が上がっていたのでは仕事になりません。そんなとき、疲労困憊してしまって、腰をのばして天を向いて顎を出す。みんな顎を出して一休みするわけです。これが「顎を出す」の語源です。しかし、すぐに「顎を出す」のでは生計は立てられない。だから簡単に「顎を出すな」という戒めが派生した。実に「顎を出す」は、身体表現であるところの、「からだ言葉」なのです。この身体表現が現在では通じない。原因は既にお判りだと思う。顎を出すような生活経験がないからです。これは身体運動文化学的な視点からみれば放置できない問題です。

ところで、英語圏には「Keep your chin up」という言葉がある。みなさん簡単な英語なんで訳してみてください。私が身振りでパフォーマンスをしてみます。「chin」は顎ですね。「Keep your chin up」ですから、顎を上を上げるの命令形です。その真似をしてみます。ちょうど日本語の「顎を出す（上にあげる）」と同じ姿勢になりました。身振りや動作で示したらまったく同じ形です。さて、問題は意味です。しかしながら意味は日本語の正反対なんです。英語ばかりではありません。親戚のヨーロッパ語族にはすべてに同じ表現があります。そしてすべて同じ意味です。実に「Keep

your chin up」と言えば、「頑張りなさい」「仕事を始めなさい」「しっかりしなさい」「気をつけなさい」という意味なのです。日本語と正反対です。なぜなのでしょう。これも語源をみておきます。

人類は二本足での生活をはじめてからの生計を狩猟を基軸にして立ててきた。400万年間のほとんど狩猟で身を立ててきたのです。狩猟するときには、畑仕事と違って、足元を見つめていたのではどうにもならない。獲物も見つけられない。外敵も見えない。生産管理も安全管理も「Keep your chin up」の状態でのぞまなければ成立しない。ヨーロッパ民族は一般的に狩猟民族だと言われている。狩猟では顎を出した状態で視線を上げて周囲を見渡す姿勢が仕事の出発点なんです。ここに同じ動作表現（身振り）でもまったく意味の正反対になるわけがあります。これもまた個性としての「からだ言葉」の特性です。

さて、からだ言葉は、身体と環境とのかかわりにおいて生まれる生活の言葉です。環境が異なれば、仕事の内容も異なってくる。この「相違」が人間を作る。つまり経験が人間を作るのです。日本語の「顎を出す」と英語の「Keep your chin up」は、動作で同じでも、意味が異なる。すべては身体と環境との関係の相違がおりなすドラマです。ところが2005年状況では、日本でも、アメリカでも、仕事はパソコンに頼っている。仕事環境が均一になってきている。この問題がなにを意味しているのか考えてみてください。ここでは指摘だけしておきます。で、パソコンでは、顎を下に向けて仕事をします。日本ではこのパソコン時代になってからとみに「顎を出す」が死語になってしまった。アメリカでも「Keep your chin up」は死語になりつつあるのかもしれませんが。どうしてこの根源的な身体から生まれた言葉が、こんなにまで、通じなくなってしまったのでしょうか。

私たちの身体の中には、疲れた時などに、あくびが出て大脳を活性化させてくれる仕組みが組み込まれているのに、現代ではそれが働かない。1980年代の日本では子どもの身体の奇怪さが指摘されだしました。「背中ぐにゃ・朝礼でバタン・朝からあくび」という異変が目立ってきたのです。これは子どもの身体と生活環境とのかかわりの問題です。人間の身体機能は生活環境とのかかわりのあり方によって変わることをさき

の事例「顎を出す」でみてきました。いまや、この身体機能の変化という弊害が、日本の子どものからだに忍び込んできているのです。これは放置できない問題です。

現代人のイメージ図

この問題を考えるために、みなさんに作業をしてもらいたいと思います。手元の紙に現代人のイメージ図を描いてみてください。多分こんなマンガ風の線ができるはずですよ。

現代人は頭を多用しています。だから頭がでかい絵になる。視覚に頼りきっている生活ですね。だから目玉のギョロちゃんです。聴覚も携帯電話などから離れられません。だから大きな耳です。しかもピアスであなだらけ。臭覚はあまりつかわないし、運動不足で鼻から酸素をあまり取り込まない。だから鼻は小さい。だがここにもピアスの穴がある。より好みするものの食べることに関心が深い。だから口と舌を大きく描いておきます。そして唇にもピアスの穴がある。手はパソコンや携帯電話を使うぐらいしか使わない。だから小さい。足は自動車まかせでほとんど使わない。だから極端に小さい。セックス産業などに翻弄されて関心が高い。だから生殖器をついで大きく描いていきます。臍のまわりにさえピアスの穴がある。みなさんの絵もこんな風ではないかと思えます。イメージ図ですからこんなお化けみたいな絵になってしまいました。これ、実に怖いことなのです。

実際に人間は、400万年間、自分の足で重いものを運び、自分の手でいろんなものを操作して生活してきました。つまり、足と手を多用してきたわけです。すべて手足を使って生計を立ててきたわけですから、絵にするならば、さきほどみなさんが描いた現代人のイメージ図とはまさに正反対に手と足がずばぬけて大きくなるはずですよ。頭も小さい。どうしても、身体運動文化学から指摘するならば、この2つのイメージ図の根本的な相違点に問題の本質があるように思えます。

1950年代にカナダでペンフィールドという脳外科医が活躍していました。名医ですので患者が大勢押し寄せる。膨大な手術をこなすわけです。そこでペンフィールドがあることに気づきます。手術をするのですから脳を当然メスで切ったり脳に電極を差し込んで調

べたりします。脳は痛覚をもっていません。だからメスや電極を差し込んでも患者に別状は生じない。そこで麻酔は開頭部だけで足りる。患者の脳細胞は覚醒しているのです。だから電極を差し込むとその部位に対応して身体のアチコチがピクピクと動く。手が動く。足が動く。目が動く。口が動く。患者が「音が聞こえる」「川が見える」と喋りだす。記憶の層に電極が触れたのである。こうしてこの事例を合成して、ペンフィールドは、大脳の機能の働きを示す「大脳地図」を作成しました。その地図によれば、やはり手の部位と足の部位が大きい。もちろん食べて生きていくのですから口の部位も大きい。部位とは脳の働き機能を分担する範囲です。この部位の大きさに比例させて人間のイメージを描いてみますと、さきほど私が示しましたように、手と足とが異常に大きい絵になります。つまり、さきに描いてもらった現代人の生活からイメージした絵とは逆になるわけです。

これは考えてみれば当たり前のことですね。。400万年間、人間は、手と足に依存して生活してきたのですから。しかし現代人はどうですか。自分の手足を使わない。頭に頼りすぎる。そして現代人の大脳地図にも手足を多用する仕組みが残っている。この矛盾が問題の核心だと思います。ところで1980年代までの私は学生に向けてこう語っていました。

「……だから、手足を使え……」

と、手足を使わない運動不足の現代人を意識しながら、私はこの科学的知見「大脳地図」を紹介して学生に講釈を述べてきたものです。けれども1990年代に変わりました。

「……あなたの脳は直接に痛みを感知できない。これはなにを意味してるのか……」

われわれの過信しがちな大脳は単なる経験情報の貯蔵庫であることを意識してのことです。経験情報はどのようにしてインプットされると思いますか。「痛い」経験も「辛い」経験も「労（はたら）く」経験も、すべてが、われわれの60兆個の全細胞を稼働させる等身大の身体運動生活をとおして大脳に蓄積されるのです。しかも、この蓄積は、すべて受動状態においてインプットされます。さて、ここが問題です。さきほどの「重いものを運び届ける」ことの本当の意味も「しんどい」ことの本当の意味も「顎を出す」ことの本当の意味も

実にこの受動様態でインプットされる経験情報なのです。この問題に注意しておかなければなりません。これを避けていたのでは人間は形成されない。たとえば痛みを経験したことのない人には、他人の痛みもわからない。近年の悲惨な少年犯罪にもこの経緯が関与していると考えてよいでしょう。あの信じがたいわが子虐待事件にもです。

可塑性の原理

それでは、ここで、チューリップのイメージ図を描いてみてください。おそらく長い茎に大きな一輪の花をつけた絵になると思います。それが現代人の頭にあるチューリップ像です。だが、本当はこのような単花の姿ではないらしい。チューリップの原種では、1つの花ではなく、何本かの茎にそれぞれ花をつける多花植物だったそうです。それを中世のヨーロッパで人が手を加えて観賞用に拵え変えてしまった。繰り返し繰り返し剪定して単花の珍しい観賞用植物を商業論理で作ったというわけです。当時大変な高額で取引されてチューリップ戦争をまきおこしたほどです。生命体は、人間の都合のよいように外部から刺激を与えつづけると、いまみなさんが描いたチューリップの花のように、本来の姿を留めないようにいかように変形させることができるということなのです。この原理が子育てや教育に働くと恐ろしいことになる。さきほどちょっとふれた「悲惨な少年犯罪」にもこの経緯が関与しているのだろうと考えられています。

みなさんはプラスチック製品を知っていますね。現在では生活必需品になっています。人間が拵えたこの化学製品は1950年代になりますと一気に地球上にあふれてきます。安価でかつ便利このうえないからです。とにかく簡単に同一の製品を大量生産できる。鋳型にプラスチック樹液を流し込むだけでまったく同型コピー製品が簡単に作れるわけです。個性より機能を重視する現代社会にうってつけの製品だというわけです。このさい、鋳型は、プラスチック樹液にとっての環境です。現代人も個性のない人が多いですね。プラスチック人間と形容してもよいかもしれません。みな様でない気がすまない。このように個性のない人間を育てているのは生活環境がよくないからではないのか。プラスチックは人間の知性が拵えた化学物質です。

知性原理で科学的に拵える物には個性はありません。「1 + 1 = 2」というふうにしてすべてが同一です。これは知性原理の答えが1つしかない科学的事実です。このことは、それ自体大事なことです。しかし現代の知性原理一辺倒の世界では、「みな同一」であることが正しい答えであって、「他と異なること」はよくないという不文律に、すべての人間が飼い馴らされています。ここに没個性の原因があります。さて、ここで、プラスチックの語源について考えてみます。

「plastic」の名詞は「plasticity」です。その意味は可塑性と訳すことができます。簡単な言葉にしますと「適応」ということです。ところで、このプラスチックという言葉の語源をラテン語「plasticus」に探りますと多くを学ぶことができます。人間の英知は古代にして既に「可塑性の原理」に気づいていました。

「……生命体は、まわりの環境に適応して、いかようにも形成される……」という事実が、ラテン語のプラスティカスの意味です。この経緯を可塑性の原理と言います。人類はこうした科学的認識を経験から学んでいたのです。さてさきほどのチューリップの話ですが、観賞用に人間が作った人為のチューリップは人間の剪定という生活環境にその姿を適応させられたのです。実に人間も含めてすべての生命体は、環境との関係において、かくも受動様態なのです。この受動様態の本当の意味を認めなければいけません。

ここで再びベンフィールドの脳地図の話に戻ります。この脳地図は、実に400万年間という進化過程において刻み込まれた可塑性の原理の結果なのです。だからこの脳地図の示唆する「働き」から逃げられない運命に人間はあります。この事実を無視しているのが現代人の生活ですね。頭でっかちの生活は実に脳地図に組み込まれているこの道理を無視しているのです。だから現代人は「モノ化する身体」「離陸する精神」「閉塞する感性」「埋没する表現(動く)」状況に生活して人間失格となりそうなまでに汲々としているのです。このような身体の反乱がもろもろの現代の不条理を生み出しているのではないのでしょうか。みなさまはこの経緯をどう考えますか。

「5」対「1」の原則

人間の「からだ=身心・自己・人格」には、いまだに、

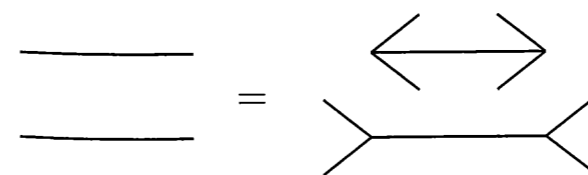
「5」対「1」の原則が働いています。だがその事実にもかかわらず現代人はこの原則を無視する生活をしています。

400万年間、人類は、さまざまな経験情報を身体内部に蓄えてきました。その1つの大本が脳地図です。ひとりの人間についても同様です。生まれてから死に至る一生の間この経験情報を更新しながら活用して生存戦略を立てて生活しているのです。

よく「五感」といいますね。視覚、聴覚、味覚、嗅覚、触覚がその五感です。ところでみなさんは、いま、いずれが一番頼って生活しているか、その順番をつけてみてください。現代人は間違いなく視覚と聴覚に1番と2番をつけます。一般的には触覚は第5番目になるでしょう。なぜでしょうか。触ったら汚いから。持つのは重いから。だから避ける。ところで近年では接触障害症候群という異変さえ起こっています。「汚いからイヤ」が直接原因の1つですが、嵩じて、セックスレス夫婦の問題にまで深刻化しています。

人間は、脳地図からみても、実にこの感覚が一番の頼りにして生きてきたはずですが、なのに現代人はそれを無視する。400万年間、人間は、重たい物を持ち運ぶ仕事で生計を立ててきた。これは触覚が頼りです。実にこの触覚は頼りがいがあつたからこそ脳地図があつたんですね。しかし現代人はこの触覚を使う仕事のほとんどすべてを機械に譲り渡してしまっている。これでは、脳機能もその本来の働きの場を見失って、身体の反乱が起こるのも無理はありません。だから、「モノ化する身体」「離陸する精神」状況が問題視されることになるのです。

さて、みなさんも間違いなく、「視覚」に第1番をつけたね。その「視覚」がいかに頼りないかをみておきたいと思います。ここに仕掛けがあります。まず、二本の同じ長さの太い線を描いてください。つぎに仕掛けをほどこします。



図のように上下の長さの線に仕掛けをつけてみてく

ださい。さあ、どうなりましたか。仕掛け後の上下では、みなさんに、どのように見えますか。誰が見ても上が短く、下が長い。これは視覚がいかにたよりないかの証拠です。視覚は仕掛けに弱い。ところで、この図の仕掛けを見破るためには、どうすればいいのでしょうか。この図と同様の事態が現実起こっている場合、視覚だけでは解決がつかえません。最も手応えのある解決法は、足で歩いて行って、自分の手を使って実測することです。そうすれば、仕掛けが、目の錯覚を喚起したとすぐ判ります。実は目でなく脳が錯覚しているのです。自分の身体で触覚を頼りに確かめればこの錯覚を確実に是正することができます。

この経緯が教育や子育てや仕事の現場に働けばどうなりますか。脳は可塑性の原理のとおり形成されやすいものです。気をつけなければいけません。さてインプット情報もその経緯を間違ってしまうとそのまま鵜呑みにしていたら大変なことになります。この仕掛けはそのために提供してみました。そのうえで考えてほしいことがあります。実にインプット情報を集積する方法は5つあります。ところでその経験情報をもとにして表現されるアウトプットとしての行動原理はたった1つしかありません。それは「動く」ということです。書くという喋るという言語行動も実に身体運動なのです。

みなさんは、この「動く」ことを大切にしていますか。現代人のほとんどは「あんな高い山、歩いて登るのはしんどい。だからやめとく」と自らこの「動く」の発動を制御しています。しかも、触覚はこの「動く」ことを前提にして成立する経験情報のインプット媒体です。この触覚もないがしろにされている。これでは現代人は幽霊人間みたいです。自分の身体で世界を確かめていないのです。そこに個性が涵養されるはずはありません。まるごとのからでの経験とは、いま指摘したところの、アウトプットとインプットの生の循環を紡ぐ生き方の原点そのものなのです。この原点のないところに個性は育ちません。実に頭で考えることはみな同じです。ところが身体で経験することとは、いかに似通ったことであっても、その人間の固有の個性を培うことなのです。だから人間一人一人の個性という魅力が生まれるのです。そこで、みなさんの生活を反省してみてください。

川岸論理と川中論理

教育現場では体験学習が大切であると指摘されています。私はいま知性原理の言語でもって思いを伝えようとしています。しかし、言語による教育や学習には、おのずと限界がある。体験を通してその主体者がまるごとのからだで直観的につかみとることは実に真実です。しかもその発見はその人のみの個性的な生の論理としてのからだの知恵なのです。ところで、体験には、偽物体験と本物体験の2つがあります。図式的に考えてみます。

視る、聴く、触るという体験を分子にして考えてみたいと思います。分母を二通り用意します。1つは「140億個の脳細胞」です。つまり頭による仮想体験です。他方は「60兆個の全細胞」です。つまりまるごとのからだの直接体験です。この2つの分数式は決して等式で結ばれることはありません。なぜでしょうか。両者間ではさきほどみてきた「5」対「1」の原則があるがままに働かないからです。ある事例を借りて説明します。

……いま、川の岸に立って水の流れをみているとします。ある出来事が起こる時刻を知るために、流れの上流に筏舟を浮かべてみます。筏舟は時間とともに川上から流れてきてそれを眺めている川岸の「私」の目の前にくる。その瞬間を「現在」とする。ここでは上流は時間の流れにおける「過去」を示している。筏舟が動くという出来事はやがて私の前を通過して下流に流れて行ってしまふ。「下流」は「現在」の私にとって「未来」を意味する。近代科学の時間認識はこのようなものである。

この経緯を私は川岸論理と命名しています。さきほどの体験事例でいえば分母に「頭」を設置する客観的手法です。これに対して川中論理の時間経緯はまったく逆になります。

……実践者である「私」は川の中に入って行く必要がある。この場合、上流は、筏舟があちら（上流・未来）から流れてくるのだから、逆に「未来」を示すことになる。そして、川中で待ち受けている私に筏舟があたる瞬間が「現在」となる。筏舟をつかまえようと思えば、私はその瞬間に決意して行為しなければならぬ。次の瞬間には筏舟は下流に流れてしまふ。出来事は「過去」のことになっ

てしまふ……

実にこの川中論理の経緯がまるごとのからだを分母に設置する本物の体験なんです。この2つの筏舟事例は私の尊敬している現代思想家である湯浅泰雄先生の持論なんですが、私もまたそうであると実感しています。この事例は哲学的な問題です。しかし偽物体験と本物体験との両者間には、この時間の逆流構造がみられるのです。実に観察者の立場にあるときと実践者にあるときの時間構造はかくも違うのです。ということは、生きるということの経験は、近代科学の根幹とする客観的な「答え」のある合理主義のみで処理できないということなのです。普段はこういうことをあまり考える機会がありませんね。この機会にのちほどでもこの時間の逆流構造の問題を考えてみてください。多くのことに気づくことになると思います。

フィールウェアの時代

またまた仕掛けです。レジユメには次のように図式的に書いてあります。

400 万年間 = マンパワーの時代

産業革命後 = ハードウェアの時代

20 世紀 = ソフトウェアの時代

21 世紀 = フィールウェアの時代

人類は400万年間のほとんどを自分のからだの力「マンパワー」に頼って生きてきた。その証拠もペンフィールドの脳地図に刻印されている。しかし人間は、たったの250年ほど前の1750年頃から、かの産業革命を経て、機械に頼りだした。つまりそれを「ハードウェアの時代」と命名しておきます。このことはなにを意味していますか。さきほどの「5」対「1」の問題を思い起こしてください。人間が重力と闘って働くという生きる原理の証である「動く」機能を機械に譲り渡すことを意味しています。やがて「モノ化する身体」状況を迎えることになる。1990年代からの世紀末に至って生活現場へコンピュータが本格的に登場します。コンピュータはソフトウェアによって働く。つまりこれを「ソフトウェアの時代」と命名しておき

ます。そしてその特長は人間の「考える」という機能を機械に譲り渡すことを意味しています。やがて「離陸する精神」という状況を迎えることになる。

そして、です。問題は21世紀に登場することになる「フィールウェア」です。これはこれまでの産業構造とまったく次元を異にしています。

……21世紀は有限な物質的資源ではなく、無限の心的資源に目を向ける時代になります。さまざまな商品が、使用者個人に最適なチューンアップされたものになる。しかも使用者の体調や気分に合わせて、そうした商品が開発される。人間と商品が切っても切れない関係になる。交換不可能な関係にまで高められるとき、人は、それをフィールウェア商品と呼び、これまでの大量生産、大量消費時代になかった新しい価値観に気づくことになる（佐古曜一郎・2003）……

このようにフィールウェアの時代になれば、人間は、いったいどうなるのか。一口で言ってしまうと五感の代行を機械が担うのです。これまでのハードウェアもソフトウェアも川岸論理の産物です。これから、そこに加えて、フィールウェア依存の生活が始まれば人間の五感までもが川岸論理になってしまいます。すべてを知性原理の川岸論理で処理してしまえば血の通った人間の行為はどうなるのでしょうか。さきほどの「5」対「1」の原則から言えば、インプットもアウトプットもすべて機械に任せてしまうとき、人間は、いったいなにをすればいいのか。ここで図式内の2つの罫線の意味を考えてみてください。2つの罫線は「生身のからだ」が経験する未曾有の大きなパラダイムの転換を示しています。21世紀はこうして新たな人間問題に直面することになります。

1つ言えることがあります。21世紀は確実に「からだの原点」「生の原点」問題が問われることになるということです。なぜか理由を、本日のところは、フィールウェアの時代の到来を紹介することに留めておきますが、みなさまがその理由を補完してみてください。そして、このさい、身体を使って経験することに意味を再考してみてください。

年齢別人口動向の問題

ここで日本の年齢別人口動向に注目しておきます。

いわゆる少子化現象は、1990年から2000年にかけて、「年少人口」（0～14歳）が「老年人口」（65歳以上）を下回ることによって始まっています。さらに2020年過ぎになると年少人口が「後期老年人口」（75歳以上）をも下回ってしまいます。2050年になると年少人口が後期老年人口を大きく下回ることになる。これはなにを意味していますか。日本が超高齢化社会に突入するのです。そして問題はこの経緯に付随して発生する「生産年齢人口」（15歳～64歳）の問題です。生産年齢人口は、計算すれば、2000年頃の8千7百数十万人をピークにして、2100年には3千8百数十万人に激減することになっています。この直面している年齢別人口推移問題はいったいなにを意味しているのか。経済、政治、労働、教育、生活、健康、安全、福祉などの問題に大きな影響を直接に現れてきます。「からだ」もその影響に脅かされるのです。

一方で、企業戦略としても、従来のハードウェア（モノ・機械・身体機能の代行）並びに「ソフトウェア」（ノウハウ・コンピュータ・頭脳機能の代行）のみの開発に停滞しては将来性がないと言われています。そこで、さきにも指摘した、フィールウェアの登場です。このように21世紀社会は、年齢別人口推移問題に並行して、この産業構造の変化にとまって人間をとりまく環境としての生活世界が激変してしまいます。だからこそこの地球規模の社会的時代的変動期には新しい生命観、生活観、価値観、世界観、自然観、人間観が問われることとなります。そのとき私は、体育の時代が、到来すると考えています。もちろん体育そのものの中身はこの大変動期に則して大きく変わるべきです。その核心は、本日問題にしてきた、「からだの原点」「生の原点」に鍵があります。人間は未来永劫二足歩行から訣別することはありえないからです。みなさまには是非ともこの体育の時代の到来という見通しを大事にしてほしいと思います。これからの体育の時代には、家庭での子育てにも、「からだの原点」「生の原点」の問題を不問にできないのです。

おわりに

最後にある諺の問題に触れておきます。このごろ「情は人の為ならず」という諺が若者に通じないと大勢が嘆いています。先日もある作家が次のように評論して

いました。

「いまやるべきことは、ゆとり教育を即刻やめて、日本語の時間を増やすこと」

本当にこれで解決がつくと思いますか。みなさんはどう思いますか。みなさんのなかにもこの諺の意味を誤解している向きもいるはずですのでさきに本当の種明かししておきます。知性原理の川岸理論で字義そのまま読めば「情」をかけることは「人の為にならない」となりますが、それではこの諺の本当の意味は伝わりません。本当の意味は川中論理の直観原理で経験してみなければこの諺の真意は判らないのです。川中論理の実践行動として「情」を人にかけてみる。そうすれば、やがて、その情がまわりまわって自分に返ってくる。この循環的な経緯が本当の意味です。実にこの諺は私のいうところの「からだ言葉」なのです。言葉で教えることでなく、実地に、経験してみる。そうすれば直観的に理解できる。だから私は、現在の子どもが、この諺を誤解していることを嘆くのではなくて、そして国語の時間で教えてみることを希求するのではなくて、真意を子どもや青少年に理解してもらおうと思えば、川中論理の場を用意するべきだと思っています。

だとしたら例示の作家の示唆にのってしまって学校での「ゆとり教育」をやめてしまったら、すべてが駄目になるということになります。そんなことを考えていたときに、ロータリークラブから今回のこの研修会に関してのお手紙をいただきました。私は一瞥してハッと気づきました。そしてロータリークラブは凄い仕事をしているのだと感激してしまいました。便箋のヘッドラインに次のように標語が書かれているのを見つけたのです。

Service Above Self, He Profits Most Who Serves Best
これを私の身体運動文化学的視点で意識すれば、実にこの標語は「情は人の為ならず」ということになります。この標語を見つけてからの私は、すっかり、ロータ

リークラブのおやりになっている無私的なお仕事の謙虚さぶりに惚れ込んでしまいました。「私」は利己主義の「私」であってはなりません。なぜならば、「からだの原点」「生の原点」という視点から「私」の問題を考えてみるならば、「自己」とは「からだ」とまったく同義語なんです。その「からだ」は、生活世界「ひと・もの・こと」との関係において受動様態に生かされて在るのですから、利己的であっては生きていけないのです。この経緯が「からだの原点」と「生の原点」の本質問題なのです。みなさんがロータリークラブのこの研修会に参加しているということは「情は人の為ならず」の真意を経験してみる実践活動に参加しているわけですから、これは貴重な学びになるはずです。どうぞ、みなさん、日本の伝統としてのこの「からだ言葉」の意味をこのさいじっくりと考えてみてください。

そして、私からは、「苦あれば楽あり、楽あれば苦あり」というからだの言葉としての諺の本当の意味を、みなさまに実践的につかみとってほしいことを願っておきます。ところで、「重力」と聞けば、または遊べば、このからだ言葉としての諺「人生訓」の意味が身に沁みてわかるはずですよ。この研修会は「リーダーシップの養成」がねらいと聞いております。リーダーシップを発揮するためには、痛みや、苦しみや、しんどいことを経験してみても実感しておかなければなりません。痛みの経験のない人には他人の痛みが理解できないことはさきに触れておきました。本日私が「からだ言葉」という代名詞を使って説明を試みた「ことば」は言葉のみで教えることのできないことなのです。みなさまが川中論理の生身のからだでの経験を多く積まれることを期待しております。そしてときおりにも、「青少年よ、『重力』と遊べ」の意味を思い出してみてください。

ご静聴ありがとうございました。