

◆ 大地と時間

まったくもって恥ずかしい話なのだが、つい最近まで、なぜ夏の星座が冬に見えないのかが分かっていなかった。一方で、北斗七星のように一年中見える星座もある。地球が自転しているのなら 360 度見えるはずで、暑いとか寒いとか爽やかとかいう「季節」ごとに見える星座が変わるというのがどうしても理解できなかったのである。その疑問は子供のころから時折訪れてくるものだったが、同じようにあるたくさんの些細な疑問と同様に、大して深刻なものにはならず、そのままうっちゃっておかれてしまうようなものだった。

けれどもある日、突然解決が訪れた。それは昼間歩いているときのことで、まさに目の前の空にそれらが「ある」ことによりやく気づいたのである。太陽が明るすぎるのでじっさいには見えはしないが、冬の真昼の空には一面の夏の星座が瞬いている！ 私は一人で静かに興奮し、その場でしばらく青空を眺め続けた。

言葉を換えれば、冬の位置の地球からみて、夏の星座を構成する星々は太陽と同じ方向にある（＝太陽を挟んで向こう側にある）ということだ。冬の季節のあいだ、夏の星座たちは太陽とともに昇り、日没と前後して地平線の向こう側に沈むことを繰り返す。宇宙的に見て（？）、太陽と同じ方向にあるからだ。そう考えると、暑い・寒いといった意味での「季節」との結びつきが消え去り、太陽系を「上」から眺める神の視点で太陽を中心とする公転軌道のなかでの「季節」が見えてくる。（季節が「ある」のは、地球の自転の軸が公転軸に対して傾いているから） たくさんの星座たちが踊る夜空の平面的な風景と、立体模型をみるような宇宙の「地図」とが結びつく。（精確には、そうした太陽系自体も銀河系のなかで公転しているのだけれども。） いったん気づいてしまえば、そのようなことも知らずにこの歳になったことが恥ずかしい。

であれば恥をもうひとつ。

最近の楽しみの一つである、息子と遊ぶ「マイクラフト」というゲームについてである。一人称視点の一種の開拓ゲームなのだが、複数の端末で同じ「ワールド」を共有して遊ぶことができる。無人の大地に息子とともに降り立ち、開拓を始める瞬間はまさにロマンだ。ここには季節はない。一方で、日の出と日没を繰り返す太陽があり、すなわちこの世界には東と西がある。日没と月の出は常に同じタイミングなので、月はいつでも満月である。

開始してまずすることは木を切ることで、集めた木材からさまざまな道具を作り、仮初めの住居、家とは呼べないような洞穴をまず作る。石を掘り崩してかまどを作り、かまどで木材を焼いて木炭ができれば、夜でも明かりのある生活が可能になる。本格的な狩猟採集の生活が始まると、頻繁に森の中で迷い、自分の家を見失うようになる。この世界の中では、キャラクターは最初紙を持っておらず、RPG のような「マップ」がないのも妙にリアルだ。常に動いている太陽が上にあり、日没までの大体の時間を知ることができる。け

れども、それによって方角が分かるほどではない。行動範囲の拡大とともに、迷子になる確率も上がる。そこで思いつくのは、大地に巨大な塔を立てることだ（集めた土で簡単に作ることができる）。塔さえ見失わなければ、必ず帰宅することができる。これにより、まだ行ったことのない部分も含め、塔を見上げることのできる範囲はすべて行動範囲になる。

次にしたことは、はじめに作った塔と日の出もしくは日没の方向が重なるような場所に第二の塔を作ることである。そうすることで、二つの塔を結ぶ線は、東西の方向に重なる。二つの塔が同時に見えるところにいけば、だいたいの東西の方向を目視で把握できる。その線をさらに延長することも出来る。すべて一人称視点で進むゲームのなかで、地図を描くのと違った感覚、なにか大地の上に直接地図を描いていくような気分を味わえる。このゲームの世界には「影」は実装されていないが、されていればプレイヤーたちはきっと日時計も作ってしまうはずだ。誰かに時計を作ってもら必要などない。

こうしたゲームのシステムに導かれて遊んでいるうちに、先ほどの夏の星座の話とあわせ、少し大げさだが、(古来の知識としての)天文学の有能さに思いをはせる。それは人間が自然界で観測することのできるさまざまな知識を相互につなぎ合わせて体系化したものであり、それにより一人称視点と三人称視点をつなぐ重要な認識を得ることもできる。最大の認識は、時間と空間に関する物だろう。つまり、天文の知識を一通り持っていれば、時計やカレンダー、もちろんインターネットなどなくても、自分の観測による情報だけで、ある程度の時間や方角、季節、ひと月のなかの日付(=月齢。ただし太陰暦の場合)などを知ることができる。人間にとって天文学は、時間を「体感」する経路のひとつだといえるかもしれない。

そこに「地理」も加わり、そしてさらに大地をめぐる「物語」が付け加わることもある。例えば東京(武蔵野国)の国衙(国司が政治を行う役所のある場所)・国分寺が富士山の山頂を冬至の日没の方角とするラインの上に立地していることは有名だけれども、これはミステリーでも偶然でもない。冬の至り(極まり)=再生の開始への思いは、富士山に託されていたのである。昔の人は、さらにそこにさまざまな物語を付け加えることもできた。当然それは過去についての語り(神話や昔話)とも結びつく。天地にはすべて意味があり、天体の運行と人間の営みの意味(語り)とは、別に超常現象としてではなく、不可分なものとして重ね合わされている。

死んだ友人である保苺実(歴史学)が書いていたことだが、彼が聞き取り調査を行ったオーストラリアの原住民アボリジニたちの「歴史」は、地理と倫理と不可分なものだという。聞き取りの相手であるジミーじいさんは、いつも地面に一本の矢印を書き、善悪や物事の道理、過去のできごとの進行を書き記してゆく。その矢印はいつどのような場であっても精確に東と西に一致していた。ジミーじいさんは、その矢印をメモした保苺のノートを見て、「紙に書くと東西からズレてしまう」と指摘していたという(保苺実『ラディカル・オーラル・ヒストリー』御茶ノ水書房、2004年)。つまり彼らの「歴史」は、地面の上にし

か描けないものだというのである。

もう一つ例を挙げよう。パプア・ニューギニア、ファス族の歴史意識をめぐる 1988 年の文化人類学の論文である。調査者が調査中にある場所で転んだのだが、しばらくして、その場所には、調査者の名前をとって「ヒロエテサ」という名前が付いた。つまり「ヒロ（調査者の現地での名前）」＋「エテ（転ぶ）」＋「サ（過去を表す動詞の接頭辞）」だと。その論文は、「できごとがすぐに地名に変換され、歴史のマーカーになった」と報告している。地名それ自体が記憶の装置となり、口承伝承と補強し合って、歴史認識を作り上げてゆくのだというのである（栗田博之「歴史のマーカーとしての地名と人名」『民族学研究』52 巻 4 号、1988 年）。

こうしたことから分かるのは、単に大地それ自体が時間や歴史を刻む媒体になっているというだけでなく、歴史が人の営みや天体の運動などと不可分なかたちで「埋め込まれている」ということだ。この場合、歴史とは、過去に対する知識・情報ではない。

これまでもこの連載で示してきたように、もちろん私たちの社会のなかにもまだ、こうした種類の歴史のありようが残っている。歴史とは、時に神話と結びついてしまうこともあるし、地名や人名を歴史のマーカーにするやり方も有効だし（それはまた別の回で）、あるいは例えば元号も一つの社会的な記憶術であり続けている。

歴史学のなかだけで厳密に考えれば、それらは実証的な手続きを阻害する要因として扱われるだろうが、私たちにとってなぜ歴史が必要であり、歴史をどのようなものと考え、何のためにそれをコミュニケーションし共有／対立しているのかを考えれば、つまり、いわば歴史意識をめぐる社会的な存立を考えるならば、歴史意識をめぐる前 - 近代的な基盤の根強さは、むしろ探究の出発点にあるべきものだといえるだろう。