

模倣行為の広がり—遊びから技術獲得まで

今村 薫

序

人間は自分たちが思っている以上に、「物まね」が得意な動物である。物まねや模倣は、新しい技術を獲得するときの有益な方法であるだけでなく、人と人をつなぐコミュニケーションにとっても重要である。

この小論では、アフリカの狩猟採集民サンの社会でみられる「模倣」を例に、模倣行為の広がりを考察する。

(1) 模倣の背景

模倣を可能にする生理学的な裏付けとして、ミラーニューロンの存在が指摘されている。ミラーニューロンとは、ジャコモ・リッツォラッチィ (Giacomo Rizzolatti) らによって、1996年に発見された神経細胞で、他の個体の行動を見て、まるで自分が同じ行動をとっているかのように反応する。霊長類などの高等動物でみられるという。人間社会における新たな技能の獲得や、他個体の行動の理解や共感、この神経細胞の存在を抜きにしては語れないだろう。

模倣について、トマセロ (2006) は、「真の模倣」と「エミュレーション」にわけて分析する必要性を主張している。彼によると、まるごと他個体の行動を真似る「真の模倣」はヒトはおこなうが、チンパンジーはおこなわない。チンパンジーがおこなうのは、行動の目的を理解し、その目的へたどり着くために独自に試行錯誤を重ねる「エミュレーション」であるという。新しい行動を獲得する場合、意味もわからずにただ真似る「真の模倣」よりは「エミュレーション」のほうが、もちろん効率がよく、ヒトも乳児から年齢があがるにしたがってエミュレーションにたよる割合が増える。

つまり、「ただ忠実に他個体の行動を真似る」という行動のほうが特殊なのである。明和 (2009) は、ヒトの模倣の特徴として、身振りだけからなる行為を模倣できることをあげている。チンパンジーは、他個体が道具を使っている様子を観察するときは道具の動きの方に注目し、個体の動きそのものを真似るのは不得意であるという。ヒトはこのように他人の動きそのものを注目し、他人の動きをなぞるように真似ることで、「自分の心を他人の心と重ね合わせる (明和, 2009)」ことができるのである。

さらに、このような「心を重ね合わせる」能力が、「他者の行動から、その人の心の状態を推測する能力」である「心の理論」へと発展することが予測される。

(2) 模倣の2つの側面

模倣には、新しい技能を獲得するための状況において見られる場合と、相手とコミュニケーションをとるために使われる場合の両方の側面がある。

しかしながら、この2つは明確に分けられるものではない。日本の伝統技能においては、「真似る」ことが重要視されるものが多いが、これらは技能の習得が入口であっても最終的には一種のコミュニケーションを目指すものである。

ここで、書道における臨書を例にあげる。臨書はまず、手本を忠実に真似て書かく「形臨」から始まる。さらに段階がすすむと作者の生き方や精神性までを模倣する「意臨」をおこなう。そして最終的に、作者を乗り越え、手本を見ずに書く「背臨」の境地に至ることを目指すという（書道辞典、1975）。これは、技能の習得を通じて、作者と不断にコミュニケーションを図ることである。

したがって、一見、技能の習得を目的とするための模倣に見えても、模倣することで、その手本の作り手の行動をなぞり、元の作り手とコミュニケーションしながらに手本に近づく。さらに、手本の示す世界観を解釈によって変容させてしまう、あるいは手本とは別の世界を創造するということを人間はおこなうのである。

以上のような「模倣」という行為の広がりを中心に、サン社会における模倣を報告する。

1. サンにおける物まね

サンは、カラハリ砂漠に暮らす狩猟採集民である。私が調査をおこなったセントラル・カラハリ・サンはグイとガナという2つの言語集団からなり、南部アフリカのボツワナ共和国に住んでいる。以前は伝統的な狩猟採集生活をおこなっていたが、30年ほど前から、ボツワナ政府によって建設された井戸のまわりに定住するようになった。現在は、日雇いなどで現金収入を得ながら、多くの人は政府による配給で暮らしている。

私が1988年から継続して付き合っているサンの人たちは、1998年の再移住を経て、現在、ニューカデに住んでいる。ニューカデには、寮が併設された学校、病院、交番、生協経営による日用品店などが整備され、サンだけでなく、農牧民であるカラハリたちもニューカデに流入し、人口千人をこえる大集落となっている。

私ととくに親しくしているサンの人たちは、数十家族、人数にして百人程度である。言語集団はグイとガナの両方である。

サンたちは、子どもだけでなく大人も、さかんに物まねをおこなう。まず、娯楽的な文脈で次のような物まねがおこなわれる。①人物描写のための物まね、②自分の体験の再現、③動物の動作や鳴き声をまねる。

①は、えらそうに振る舞うカラハリ人や役人、あるいは誰か仲間をからかうときに、その人の特徴的な歩き方、話し方、動作をまねて皆で笑ったり批評したりして楽しむ。②は、狩りや旅に出たときなど自分が体験したことを他人に語って聞かせるときに、自分や獲物の動きを真似て、臨場感たっぷりに現場を再現するものである。③は、動物や鳥のことを知識として子どもなどに

語って聞かせるときに、動物や鳥の動きや鳴き声を微細に真似てみせるというものである。

以上のような、キャンプ（居住空間）でおこなわれる物まねのほかに、サンは狩猟の現場で盛んに物まねをおこなう。

彼らは、ブッシュの中で足跡や動物の糞などの痕跡を発見すると、これらの痕跡から動物の行動を再現する。足跡の大きさから年齢や雌雄を推察し、どちらから来て何をしてどこへ立ち去ったかを説明する。罾を仕掛けた場所の動物の足跡は、とくに念入りにその意味を読み取る。足跡をたどって一緒に歩き、動物の行動や心理までを再現する。また、獲物に傷を負わせて追跡しているときには、足跡をたどって獲物と同じように移動したり休憩したりしながら、動物の心に自分の心を重ね合わせる。

このように、物まねは、サンの社会では、子どもだけでなく大人も熱心におこなう娯楽であると同時に、生業活動である狩猟に結びつく重要な行為でもあるのである。

2. 子どもがおこなう模倣

ここで、子どもがおこなう模倣について注目する。模倣は、(1) 技術の伝達と獲得、および (2) 遊びの場面でみられる。

(1) 技術の伝達

サンの子どもたちは、ナイフの使い方、動物の骨や薪を割る際の斧の使い方、矢尻を作るときの金属棒の打ち方、小さな斧で皮の脂肪組織を削る際の小斧の使い方、植物から繊維を取り出す（ロープを作るため）際の小槌の打ち方などさまざまな道具の使い方を学ぶ。しかし、大人はとくに子どもに教えることはしない。ここでナイフの使い方を例に、どのように子どもが技術を獲得するかを説明する。

彼らは、まず、幼児がナイフに興味を持つようになったら、そのまま使わせるようにする。大人のナイフをそのまま使わせる。男の子は、3歳前後からナイフを使うようになる。

さらに4～5歳になると、男の子は年長年少が入り混じった「ギャング集団」を形成し、この集団で遊ぶようになる。少年たちは、ナイフで木を削って「棒投げ遊び」の棒、鳥やトカゲを取るための弓矢、おもちゃの車などをつくるが、これらの工作において年少の子が途中でつまると、年長の少年が工作を続けてやる。年長者は、年下の少年にナイフの使い方、おもちゃの作り方をとくに教えるわけではないが、年少者は、工作に「つまった」箇所から先へ進んでいく方法を何度も見ているうちに、自分で、正しいやり方を習得していくのである。

このような、他人が誰かの工作や手芸、工芸品作りを手伝ってやることは、彼らの日常生活でよく見かける行為である。販売して現金収入を得るための皮革製品（皮の敷物など）を作っている場合も、作っている本人が休憩している合間に、他人が勝手に作業をすすめていってしまう。あるいは、高齢の女性が売り物用に皮の袋を縫い合わせてビーズで飾りを付けていると、まわりの若い女性が、勝手にその皮袋を完成させてしまう。

これらの行為を「作ってやる(ツァワマー)」といい、日常的に彼らがおこなっていることである。これには、「助け合い」とか「技術の向上」といった合理的な説明をこえた部分がある。なぜなら、「作ってやる」人は、その所有者に頼まれて作業を進めているわけではないし、技術的に上の者が下の者を助けているとは限らないからである。さらに、所有者(工芸品を作り始めた人)は、その工芸品をどのような形に仕上げたいかといった「作者の意図」を放棄しているかのようにさえ見える。このようなサンの行動は、食料分配などの物資の共有だけでなく、行動も共有する彼らのシェアリングの文脈で理解しなければならない。

年少者が、年長者から技術を学ぶ方法は、以上のような「行動の共有」という彼らの社会的価値観が基本にあり、結果として技術の伝達につながっているのである。

(2)「実用」と「遊び」の境界があいまいなサンの遊び

サンの子どもの遊びは、日本の子どもの遊びと比べて、以下のような特徴がある。

- ①道具(遊具)を使った遊びが少ない。
- ②日本ではポピュラーな「鬼ごっこ」「隠れんぼ」が見られない。
- ③競争的な遊び、たとえば「かけっこ」がみられない。

さらに、④「遊び」と「実用」の境界があいまいである。

この最後の実用を真似た遊び、すなわち「ごっこ遊び」について検討したい。サンの子どもも、日本の子どものように3歳前後の子どもは「ままごと」をして遊ぶ。とくに女の子は、布の切れ端や毛糸くずで10センチにも満たない小さな人形を作り、その人形を「おんぶ」して運んだりする。

また、細い枝と草で、その人形が入るくらいの小さな「小屋」を作り、人形を小屋の中に座らせて遊ぶ。

このような段階を経て、4~5歳になると、もう少し年齢の上の子どもたちと混じって遊ぶようになる。この集団は、4~5歳から12~13歳くらいまでの年齢の子どもたちで構成される。この年齢の子どもたちは、女の子は女の子だけで、男の子は男の子だけで分かれて遊ぶ傾向が強い(男の子の集団が、前の節であげた「ギャング集団」である)。しかし、男女が一緒になって、「日常生活の真似」をすることもある。

この遊びは、グイ/ガナ語で「ターオ」といわれる。伝統的な生活を送っていたころの彼らの生活誌の聞き取りによると、子どもたちが、キャンプから少し離れたところに自分たち用の小さな小屋を建て、その前で料理を煮炊きしたり、食べ物を分配したり、歌を歌ったり、大人の男女の恋愛(愛や嫉妬の言葉を真似る)や結婚(ときには性的な行為までふくむ)まで真似たりしたという。

この子どもたちによる「日常生活の真似」を、大人たちは黙認していたが、あまり行儀のいい遊びとも思わなかったようだ。たとえば、次の1970年代の記憶を語ったエピソードから大人たちのターオへの反応がうかがえる。

キャンプから少し離れたところに作られる畑(メロンやモロコシを植える)は、子どもたちにとって恰好のターオを行う場所であり、しばしばここに小さな小屋を作り、子どもたちだけで過

ごした。すると、大人はそれを見て「おれたちの畑を汚すな。もっと遠くに行って遊べ」と怒鳴って子どもたちを追い払ったという。

現在も、サンの子どもたちは、キャンプから数十メートル離れた木陰で、しばしば自分たちで料理をして食べている。これは、実用的な料理、あるいは料理の練習とは少し意味合いが異なり、あくまでも「遊び」である。

なぜなら、まず、自分の家（小屋）で料理せず、わざわざ、離れた場所でおこなう。また、鍋、皿などの正しい道具を使わず、空き缶を鍋のかわりにしたり、葉っぱを皿として使ったりする。つまり、「仮りの」道具を使うことで、彼らの行為がフィクションであり、遊びであることを示している。薪も、家にあるものを使わず、自分たちで小枝を探してきて火をおこす。料理するのは、家から持ってきたトウモロコシ粉や小麦粉だけでなく、自分たちがブッシュで狩猟した鳥、トカゲ、地リスなどの小動物、あるいは、採集した木の実や野草などである。練った小麦粉を油で揚げた揚げパンを作るときは、ことさらに小さく作り、いかにも「ままごと」のようである。

また、少年たちは「狩猟遊び」を、女の子たちは「採集遊び」をおこなう。10歳に満たない年齢の女の子たちは、採集用の袋を持っていかず、来ている服を脱いで袋の代わりにする（女の子は12歳ごろから大人の採集についていくようになる）。この「採集袋」に採集物を詰め込み、頭の上に載せて頭上運搬するところまで真似る。少年たちも、小さな弓矢やパチンコで鳥や小動物を捕まえる。

これらの遊びは、実際に食料を獲得する実用的な行為である。だからといって、少年たちは、大人の狩猟と同じことをして狩猟の訓練をしているかということ、そうとは限らない。「小さな弓矢」「パチンコ」は子どもしか使わないものであり、子どもの遊びの中で完結しているからである。

このような「大人の日常生活の真似事」は、手本である大人を真似ながら、「別の世界」「パラレル・ワールド」を創造する行為でもあるのである。

(3) 「狩猟ごっこ」の創造

2012年2月、私はサンの集落を14年ぶりに訪れ、少年たちが、「狩猟遊び」とは異なる、「狩猟を真似た」ごっこ遊びをしているのを初めて目にした。これは、これまで少年たちがおこなっていたような「小動物の実際の狩猟」ではなく、「騎馬狩」を真似た「完全な演技」をしてフィクションの世界に遊ぶといったものであった。

ごっこ遊びには、あらすじが子どもたちの間で共有されていることが指摘されている(カーヴェイ, 1980) が、この狩猟ごっこにも、以下の3つのパートからなる「あらすじ」がある。①木の枝でおもちゃの「槍」と「馬」を作る。②全員が「ハンター」になり、「槍」を持ち「馬」にまたがったまま全力疾走する。③ひとしきり走ったあとで、少年たちは立ち止まる。ここで、少年たちは「ハンター」と「獲物」に分かれ、「ハンター」は「槍」で「獲物」を刺す。獲物役少年は倒れ、この「獲物」を「ハンター」が解体する。私が観察したときは、11～12歳の少年2人と、6～7歳の少年3人の計5人で遊んでいた。以下の説明では、前者を年長者、後者を年少者と記す。

第1部は工作である。枝を折りとり、ナイフで不要な枝を落とし、「馬」の胴体としっぽを作る。

また、胴体の先の枝を折って平行四辺形の「馬の顔」を作り、2枚の葉を差し込んで「馬の耳」を作る。ナイフで木の皮を削り、これを紐にして、「馬の顔」に引っ掛けて「手綱」にする。この作業は、ナイフを使って細かく枝や皮、葉を加工するので、年少者は年長の少年に手伝ってもらって「馬」を完成させる。

さらに「槍」を作る。木の枝を60センチくらいの長さに折り、片方の先に木の皮をはいだものを何重にも巻きつけて、こちら側を「槍先」とする。これは、先端に木の皮を巻きつけて、こちら側を人に当てても怪我をしないように配慮したものである。

また、この形は、昔サンの青年たちが遊んだ「棒投げ」の棒とそっくりである。1970年代まで、20歳前後の青年たちが、棒の先端に皮紐を巻きつけたものを、人工的に作った砂のマウンドに投げつけて、バウンドさせて遊んだという。これは、横並びに距離を競うものではなく、縦一列に順番に青年たちが棒を飛ばす遊びで、その投げる姿や棒のはね方の美しさを青年たちがまわりの観客が褒めたたえるものであったという。

私も1990年ごろ、少年たちが、一列に並んで次々に棒を投げて遊んでいるのを見たことがある。この「棒投げ」の棒を、今日、「槍」としているのである。

こうやって「馬」と「槍」を作ってから、少年たちは馬にまたがって、しばらく遊ぶ。この「お馬さん」ごっこは、昔からあった遊びのようである。田中二郎が1960年代に取った写真にも、枝にまたがって遊ぶサンの少年が映っている。また、私が調査地に滞在した2012年にも、よちよち歩きの幼児が、棒にまたがって「お馬さん」ごっこで遊ぶ光景があちこちで見られた。

この「お馬さん」遊びは、少年たちが5~6歳以上になると、かなり迫真の演技をするようになるが、おもしろいことに、子どもたちは、「馬」にも、「馬に乗る人」にもなる。馬が後ろ脚で立っていなくて様子を真似たり、体を震わせたりして馬自身になりかわる。しかし、その直後に、馬に鞭をあてて「馬に乗る人」を真似たりするのである。あるいは、幼児も少年も、「馬」から降りて注意深く馬を杭につなぎとめる真似をして、馬に乗る人を再現する。

第2部は、全員が「馬」にまたがって全力疾走する。これは、ハンター役と獲物役に分かれて「追いかっこ」をするのではなく、全員がハンターになって、ただひたすら走る。誰が速く走れるか競争するわけではなく、ただ、疲れるまで全員で走るのである。私が観察したときは、年少者3人が年長者についていけなくなると、走るのをやめた。

第3部は、立ち止まったところで、年長者がハンター役に、年少者が獲物役になり、年長者の「槍」を「獲物」に当てる。至近距離なので、槍は投げるのではなく、軽く「獲物」に当てるだけである。すると、獲物役の年少者はうつ伏せに地面に倒れる。

ここで、ハンター役の年長者は、静かに「馬」から降り、「馬」を近くの木に入念につなぎとめる。それから、これまで「槍」だったものを、こんどは「ナイフ」に見立てて、「獲物」の解体作業にはいる。

「ハンター」は、「獲物」をひっくり返して仰向けにさせ、「ナイフ」で腹部を正中線にそって「切り開き」、開き目から拳を差し入れながら皮をはがすしぐさをする。さらに、年長者は年少者の肘と膝に「ナイフ」で切り目を入れ、ハンターが獲物の腿をナイフで切って関節ははずす真似

をする。これで、この「狩猟ごっこ」は終わりである。

この解体の真似では、年長の少年は、年少の子の体を木の枝でなぞるので、年少の子はずっとくすぐったがって笑い続ける。

以上、「狩猟ごっこ」は全体で1時間足らずの遊びである。

このような、以前はおこなわれなかった遊び、フィクションをともなった遊びが創出された背景として、どのようなことが考えられるのだろうか。

まず、カデからニューカデに移住後、まわりの動植物が貧弱になったことがある。以前のように、野生の小動物を子どもたちが狩猟できなくなり、実際の狩猟と食料獲得に時間を費やしていた子どもたちが、フィクションの世界で遊ぶようになったと考えられる。

また、大人がおこなう狩猟活動も衰退しており、この狩猟の記憶の保存として「狩猟ごっこ」で遊んでいるとも解釈できる。これまでサンは、記憶を保存し、記憶を甦らせる方法として模倣を使ってきたからである。

最後に、学校教育の影響もあるかもしれない。現在彼らが通う小学校には「演劇」の授業があり、児童たちに演劇のストーリーを考えさせたり、役を演じさせたりしているという。

しかし、いずれにしても、サンの子どもたちは以前にはなかった遊び方を創造したことだけは事実である。この遊びが、自然から遠ざかった「人工的」で貧しいものとするか、豊かな想像力に支えられた芸術的な活動と捉えるかは、近代というものの解釈と同様に恣意的である。

おわりに

サンの社会では、模倣は、子どもだけでなく大人も熱心におこなう娯楽であると同時に、生業活動である狩猟に結びつく重要なものである。模倣によって行為の意味が理解されるが、模倣とは、たんに手本に近づくのではなく、手本のもつ世界観を超えて、別の世界を作り出すものである。ここに人間の創造性と独創性があるのである。

参考文献

飯島春敬編 (1975) 『書道辞典』東京堂出版。

ガーヴェイ, C. (1980) 『ごっこの構造―子ども遊びの世界』(高橋たまき訳)サイエンス社。

明和政子 (2009) 「人間らしい遊びとは?―ヒトとチンパンジーの遊びにみる心の発達と進化」亀井伸孝編『遊びの人類学ことはじめ』昭和堂。

トマセロ, M. (2006) 『こころと言葉の起源を探る』(大堀壽夫・中澤恒子・西村義樹・本多啓訳) 勁草書房。