

古代史シリーズ1

「日本の古代文化とその伝道者」



本冊子は、筆者が古代史セミナーを実施している中で、講義録を製本化したものです。

日本の文化は縄文時代から連綿と続く積み重ねの文化になっています。現代にも通じる平安時代から江戸時代に至る国風文化を知って古代を学ぶことで日本の文化の理解が深まります。

十数年前に大学での講義のために記紀を読みました。その時の素人の観点で古代史の素人の方向けにまとめてみました

著者：情報戦略モデル研究所

井上 正和

はじめに

本冊子は、筆者が古代史セミナーを実施している中で、講義録を製本化したものです。

筆者は、以前「メーカーの田やコンサルタントが専門でした。十年ほど前から大学での講義をきっかけに古代の文化や歴史に興味湧き、古代史のテキストを作り講義するようになりました。

元々、素人が古代史セミナーのテキストを作る訳ですから、古事記や日本書紀（以降は「記紀」という）が読めなかったり、古代史は良く分からないと思われる初心者の方々が持たれる感覚が同様に疑問になりました。

当該古代史セミナーが以外に人気があるのは、素人の視点で不明点を解説することにあるのかもしれませんが。また、体系化されていて分かり易いとお褒めをいただきますが、元々としてシステム設計やプロジェクトマネジメントで体系化することが性癖になっていることが寄与しているのかもしれませんが。

日本の文化は縄文時代（一万五千年前）から現代までの積み重ねで築かれている特徴がありますが、日本にいますとその文化が何かも意識しないで過ごしています。

古代史シリーズ1「日本の古代文化とその伝道者」では、現代に色濃く表れている平安から江戸時代の文化、そしてその文化を形作った奈良時代までの古代の歴史と施政を全体俯瞰して、古代史の基礎知識を習得します。

本書は、記紀を読み解くために、参考図書を主体的に活用し記紀で裏付けをする形で進みます。図柄はウキペディアからかなり引用しています。活用しました主要参考図書は次の通りです。

＋「古事記」 竹田恒泰（学研）、「日本書紀」 宇治谷孟（講談社）

＋「13歳のための 世界と日本の見方」 松岡正剛著 春秋社

＋「日本の歴史 本当は何がすごいのか」 田中英道著 扶桑社

＋「詳説 日本史図録 第七版」 山川出版社 など

本冊子の古代史シリーズ1「日本の古代文化とその伝道者」の全体構成は次の目次にあけて置きます。

◎ 古代史シリーズ1 「日本の古代文化とその伝道者」の目次 ◎

第一章 「歴史の伝道師と精神文化」 4

日本文化の伝道師と歴史の捉え方の視点を知り、現在の精神文化の基礎にある
国風文化としての平安文化を探ります。

第二章 「鎌倉から江戸時代の日本文化」 26

日本文化の伝道師とその変遷から古代の位置づけを抑え、現在の精神文化へと
成長させた鎌倉時代から庶民文化の江戸時代までのポイントを解説します。

第三章 「日本の古代(倭)の文化」 48

古モンゴロイド移住から縄文・弥生文化の成立ちの出来事を抑え、日本人のルーツを
探っていきます。

第四章 「古代(倭)から大和へ」 63

日本文化の基礎作りをした古代大和朝廷(纏向遺跡)、倭(ヤマト)から日本に生まれ
変わっていく大和朝廷の誕生を探索します。

第五章 「飛鳥・白鳳・天平文化」 81

平安時代に繋がれていく日本文化の礎を作った飛鳥・白鳳・天平文化と天皇の施政
の関係を捉えます。

おわりに 93

◆第一章 「歴史の伝道師と精神文化」の目次

第一話 人間と文化の関係を掴む 5

文明と文化の違い

語り部と聞き手の関係

プロクセミクス・文化距離感覚

人間文化のスタート

文化は感情の発散を統制することで生まれた

第二話 語り部の伝える物語には母系がある 12

英雄伝説の母系

一神教と多神教は自然環境から

第三話 理性脳は哲学を生み出した 15

ギリシヤ哲学

東洋の哲学

第四話 平安時代の文化と伝道師 17

平安文化の背景

平安文化の特徴

コラム…仏陀の悟り 25

第一話 人間と文化の関係を掴む

第一話は、松岡正剛氏の「世界と日本の見方」と田中英道氏の「日本の歴史本当は何がすごいのか」を基本に話を構成し進めている。最初の「文化」と「文明」のテーマの定義は両氏ではなく、梅棹忠夫氏の「情報の文明学 中公文庫」からの引用である。

日本の代表的な文化人類学者であつた梅棹忠夫氏^注は「文化と文明」を定義された。「情報の文明学 中公文庫」の中で、「文化は文明のもとに作られていくものだ。」と述べられ、「文明」と「文化」を定義している。

(注)梅棹 忠夫の略歴は、日本の生態学者、民族学者、情報学者、未来学者。国立民族学博物館 名誉教授、総合研究大学院大学名誉教授、京都大学名誉教授、理学博士。
従三位勲一等瑞宝章。日本中東学会初代会長を務められた。

◆文明と文化の違い

文明とは、「人間を取り巻く装置系と制度系そして人間が作るインフラであり、足し算の生活文化である。」と梅棹氏は定義している。

「文明は文化を生み出すための装置系と制度系とは、鉄道、電気設備、自動車、スマホ、インターネットなどのインフラを装置系と捉え、法律、業務規程、セキュリティ規制、国会などは制度系と捉えているということである。

つまり、生活する上での枠組み、フレームワークである。文明は何か文明の基礎インフラがあると、それに追加の機能を加えてさらに高度なインフラへと発展していくことになる。

たとえば、電話は、インターネットが開発されて携帯電話、スマートフォンへと発展した。かつての大砲は、ロケット、大陸間弾道弾、宇宙ロケット、宇宙ステーションへと発展している。文明は将にどんどん追加され発展する「足し算の文化」と言うことが出来る。

一方、文化は、「精神面における価値体系として現れるリフレクション、すなわち、文化の問題はすべて文明の問題から派生するものであり、引き算の生活文化である。」と定義している。

リフレクションというのは日本語では「反射」である。文化を精神的な価値を映し出したものと捉えたということである。

日本の代表的文化に「茶道」、「華道」、「料理」を例に取り上げてみましょう。

茶道は、千利休が客として訪れた友に茶を喫して退出するまでの全てを「一期一会」の充実した時間とする「もてなしの空間」に作り上げた。

お茶を飲むことを一期一会で心を通わせる精神文化に高めたということになる。

華道は、おもてなしと心のゆとりのための「生け花」という自然を屋内に取り込み楽しむ文化を、「自らの美しい心と繋がり、心を磨き高める道(どう)の文化」に高めている。

料理は、人が生きるために食べる、食事するということから、懐石料理のように目で楽しみ食するというような満足感のみではない精神的満足を作り出している。

「茶道」、「華道」、「料理」では、素材、陶器や容器、作法が文明で、作法の熟達・改善による精神的価値観を作り出す文化に仕立てたことである。

これは精神的価値を高めるモノを求めて絞り込んでいく「引き算の生活文化」と言える。

さて、文化と文明の違いをみてきたが、この文化は世界の国々でみると全く異なつた発展を遂げている。
この異なる文化は如何にして作られるのであるうか？

この問いに応えるには、人間の特性を踏まえてその要因を考える必要があります。

◆語り部と聞き手の関係

一つは、文化を伝える語り部(伝え手)と受け手(聞き手)の関係がある。人は同じことを聞いても聞き手の理解度によって解釈が変わるし、伝え手が如何に伝えたかによっても聞き手の解釈が変わる。

たとえば、伝え手が「ここではきものをぬいでください。」と言ったとする。

聞き手には「此处で、履物を脱いでください。」と解釈する人と、「此处では、着物を脱いでください。」と聞く人の二通りの解釈が出てくる。情報を区分して聞き取っていく「情報の区分別」が聞き手で異なるからである。

一方、語り部も価値観によつて伝える内容を編集して伝える。たとえば、覇権争いを征した王が後世にその伝記を残そうとして語り部となったとしよう。その王は「如何に正義を貫き、国を統一し、善政を施してきたか」は伝えようとするが、都合の悪いことは書かないように伝えるはずである。つまり、語り部が編集してその内容を伝えていくことになる。

作られてきた文化の伝承も同様な関係になるので、それぞれの部族やそれぞれ国で異なつた文化が出来上がっていくことになる。

また、距離が離れると、それぞれの国で文化は異なっているが、何故なのか？これをプロクセミクス（文化距離感覚）と言う。

◆プロクセミクス・文化距離感覚

二つ目は、距離が離れると文化が変わる。プロクセミクス（文化距離感覚）による文化解釈の違いがある。距離が離れるとそれぞれの人の認識も変わり文化も変わるといふ。遠くから見ていた時は美人に見えたんだが、近くではそれほどでも、・・・というのは良くある。つまり、距離が離れると見え方・会社の仕方が変わるといふことである。このことは、それぞれの国で異なる言語を持つていることからでも容易に想像できる。それぞれの民族が遺伝子として組み込んできた感覚である。たとえば、

秋に欧米で窓を開けて会議を行っている、日本人には虫の声がうるさいほどに聞こえる。そのことを同席している欧米人に「虫の声がうるさいね。」と言うと、「どこに？」と怪訝な顔をされるそうです。よく聞く話である。日本人は和歌や俳句にも歌われるように重要な音と捉えているので聞こえるが、欧米人にはそんな文化はないので、虫の音は雑音の部類で音をシャットアウトする。そんな遺伝子や脳内回路が出来上がっているのかもしれない。

この類の例には事欠きません。日本では、誰かに「こちにおいで」と右手を上下にひらひらせますが、アメリカで同じ動作をする、跳ね上げる手の動きを見るので「あっちへ行け」、「出て行け」という意味になる。

また、私たちが手で数を数えるときは、広げた指を親指から閉じていつて「いち、に、さん、し」と教えますが、アメリカでは逆に最初に全部の指を折って親指から順に広げながら「ワン、ツ、スリー」と教える。

国による文化認識の違いをみてきましたが、日本国の中で捉えても多くのプロクセミクスがある。「ラーメン」を例にとろう。ラーメンはもともと中華そばであるが、プロクセミクスによつて日本産に変わった。国内で見ても、とんこつ・細麵の博多ラーメン、醤油・中麵の東京ラーメン、こつてり・スープ縮れ麵の札幌ラーメンなどをみると一目瞭然である。

人間だけが持つ文化を作る能力にはプロクセミクスによる遺伝子の特性が組み込まれていて文化が作られているということになる。

◆人間文化のスタート

三つ目は、文化を作り上げていく人間、それは他の動物と異なり文化を作り上げる特性を備えて生まれてきているということである。他の動物と異なる特性として「二足歩行」、「手を使える」、「並行視・パララックス」がある。そして、「ネオニティ（幼形成熟）」と「後天的な刷り込み（インプリンティング）」がある。

人は二足歩行を行うことで他の動物とは異なり文化を感じるようになった。それは他の動物のように四つ足で歩くと思考ができないことを試行してみるとすぐに理解できる。また、二足歩行をすることで、手が使えるようになり、並行視（パララックス）ができるようになった。

手が使えるようになることで、指を折つて数を数えるといった「数」の概念を人間は獲得し、道具を使い、縦横の線を使って図や文字が表現できるようになる。横の線書きは人間に最も近いといわれるチンパンジーに鉛筆を持たせると縦線は書けるが横線は書けないし、人間の幼児も苦手である。これはサルだったころのプラキエーション、

すなわち、二本の腕をつかつて木の枝にぶら下がりながら渡っていくときの前後に手を動かす記憶が残っているの
であると言われている。腕を横に動かしたり降ったりする動作はヒトが人間として生まれて、その文化の中で学習
したことなのである。

そして、一足歩行を始めたことで、目の位置が顔の正面だが、若干離れているように変わった。このことで遠く
の木を見たり、素早く焦点を変えることが可能になった。人間の視野角度は二百度程なので、正面を向いてい
てもぼんやりと正面以外も見え、並行して視えて判断し行動しできる。一般の動物は目が横に付いたり、正面でも
真ん中に寄っているため、遠くを見て素早く焦点を合わせることができない。さらに、
一足歩行は言葉を生んだ。立ち上がったことで、四つ足の時は見えていたメスの発情期が見えなくなり、相手への
伝達手段が必要になってきた。動物である以上、種の保存は最重要事項であり、相手に自分の意思を伝えるた
めに言葉が生まれてきたと松岡正剛氏は分析する。

さらに、人間は、ネオニティとインプリンティングという特性を備えている。

人間以外の動物は、誕生すると同時に立ち上がり、歩いたり走ったりできるようになる。そうしないと弱肉強食
の世界では即、死を意味するからである。しかし、人間の赤ちゃんは出生時は何もできない。未成熟で生まれてき
ているので、よちよち歩きまで一年、言葉を使つて話せるようになるには三年かかる。

三歳が一つの節目で、三歳ごろで話せるようになるが、大人になって三歳までの事を思い出そうとしてもその記
憶は思い出せない。それは記憶が出来ていないようである。記憶がないということは自分が無いということと同じ
である。自己とは他者を認識することで出来ていく。記憶がないということは、記憶回路や自己表現の回路が出
来ていないために自己認識が出来ていないからと想定できる。三歳頃になって、突然友達の話や身の回りの出来
事を話し出すことから自己回路や物語回路がその頃に来ることを顕している。

そして、三歳からの人間は後天的な刷り込み(インプリンティング)で成長するように造られ、それは死ぬまで
永遠に続くのである。何歳になっても生き生きと活動されている方々みると、そのような方々は行動的であり、
勉強家である。つまり、人はその活動環境にある他人や他者を介して、学び、思考をしていつまでも成長するよ
うに造られているということを表している。

◆文化は感情の発散を統制することで生まれた

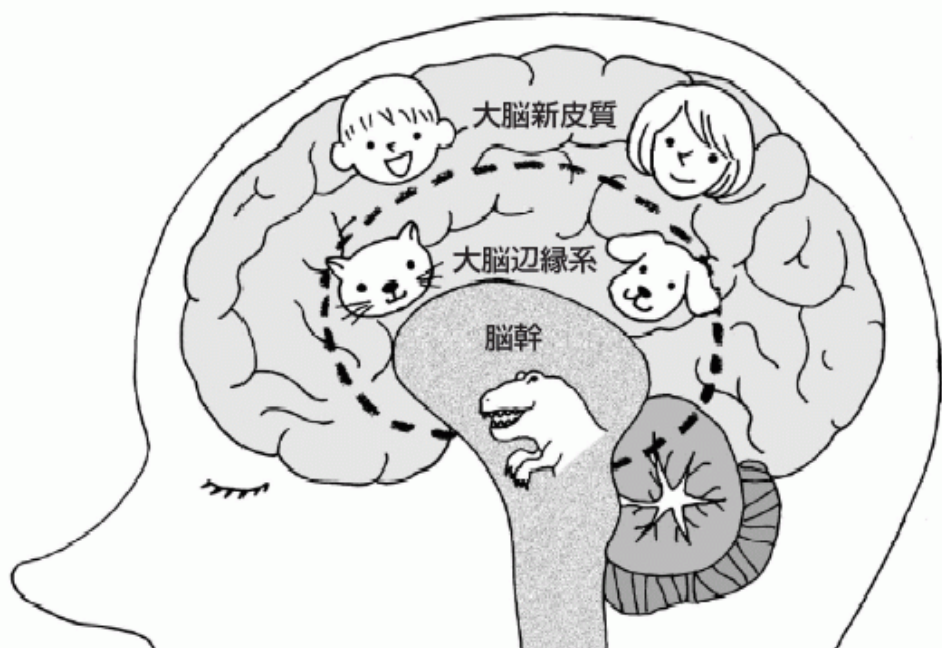
人間の脳は三種の性格を持った脳、「ワニの脳」、「ねずみの脳」、「理性の脳」で構成されている。

＋ワニの脳とは、原始的動物のワニも有する動物共通の脳で、生存のための基礎的反射中枢（血圧、心拍、呼吸、姿勢などの反射の機能のみを持つ。基礎的反射中枢の機能なので反射脳とも言われ、大脳基底核辺りにある「脳幹」をいう。

＋ねずみ脳は、人間の脳で情動の表出、食欲、性欲、睡眠欲、意欲、などの本能、喜怒哀楽、情緒、神秘的な感覚、睡眠や夢などを司っており、さらに記憶や自律神経活動に関与している脳で「大脳辺縁系」をいう。ねずみのような賢い行動ができる動物に存在する脳である。

＋理性脳とは、ワニの脳やねずみ脳が発達すると攻撃や争いの絶えない世界になっていくが、為政者はこのような本能の暴走を抑えるための理性脳を発達させることで争いを無くそうとした。そのことが、宗教、舞踊、哲学、建築、文芸などの文化を発生させ、拡大させることになった。文化の始まりは「神への畏れ」から、「神を作り宗教」と発展したところが始点になった。

参考図:ワニの脳と大脳辺縁系



第二話 語り部の伝える物語には母系がある

文化は「神への畏れ」を表す宗教が始点になったが、語り部の存在によりいろんな発展を遂げる。文書もない時代に如何にして語り部は神の物語を継承したのであろうか？

◆英雄伝説の母系

故金田一京助博士がアイヌ調査で、アイヌは数千行もの叙事詩、アイヌでは「ゆーから」という詩を一举に語つてくれたと驚嘆されている。語り部は歴史を伝承するための記憶の自己回路を有しているようである。

アメリカの神話学者のジョセフキャンベルは「それは英雄伝説」という記憶回路であると述べている。

英雄伝説とは、人は負けることより勝つことを喜ぶ。また、厭なことより楽しいことが好きである。英雄というのは、負けたことがないから英雄になる。そして、英雄は出身の地や部族にハッピー・幸福をもたらすことで神になる。

英雄の物語は、「セ・パレーション（出発）」、「イニエーション（冒険）」、そして「リターン（帰還）」で構成されるリズムにある。英雄は常に勝利し郷里に錦をかざるのである。この話の回路は人に心地よさを与えるので記憶に残っていく。その証拠に、この話の回路で作った映画は必ず成功しベストセラーになっている。スターウォーズ、シンデレラなどを挙げている。確かに、人気映画・ドラマである「男はつらいよ」、橋田寿賀子を書いた「おしん」、「渡る世間は鬼ばかり」なども同じパターンである。

人はこの母系に触れるとはまってしまう。人間にはこのような物語回路が埋め込まれているのだろう。と松岡正剛氏は述べる。キャンベルは、語り部はこの物語の母系で英雄の話を記憶し伝えていったという。英雄は神になって伝えられる。しかし、神は人の生存環境によつて変わっていくのである。

◆一神教と多神教

人間を統制する文化は神から発生したと述べてきたが、人の生存環境で神の形態も変わってくる。

世界には、大まかに捉えて一神教の国と多神教の国がある。この二種の神々は全く異なる性格を持っていて、それらの神は神を祀った種族の生存環境に依っている。

一神教で代表的な宗教にはキリスト教やイスラム教があるが、それらの神の発生地は厳しい自然環境の砂漠である。一つ間違えば死が待つ「生と死の二者択一の世界」で過ごさねばならない環境では、逡巡は許されない。そういう中では、強いリーダーが育ち、それも一人に絞られ、「善」と「悪」の対比による二分法で物事が即座に判断する環境が出来上がった。

キリスト教が興る前のユダヤ教の時代に「出エジプト記」では有名なモーゼがいる。

この物語はエジプトで養われていたユダヤ人に王権からの虐待が始まる時期に、モーゼがエジプトを捨てて、約束の地「カナーン」に向かう物語である。エジプト人に海岸に追い詰められたユダヤ人が、間一髪のところまで海が割れる。渡り終えると、海がもとに戻り追手のエジプト人は海に飲み込まれてしまう。という有名な場面がある。

その後、シナイ半島をさまよひシナイ山でエホバ^注の神に出合い「十戒」を授けられ、エホバとユダヤ人との間に「契約」が結ばれた。（注）崇拝した神。万物の創造主。

どんな契約かというと、ユダヤ人たちに「イスラエル」という国を保証するという「約束の地」の保証である。この約束の地はイスラエル民族の所在地が時代によって「カナーン」と呼ばれたり、「イスラエル」とか「ユダヤ」とか「パレスチナ」と呼ばれ、現在も民族と宗教をめぐる争いの震源地になっている。

このモーゼ神話の後、ユダヤ教がキリスト教へと主導権を変える歴史替えをイエスの弟子パウロが編集することになる。

どんな編集かというと、

「イエスは原罪を負って生まれてくる総ての人々の罪を贖（あがな）うために十字架で死んだ。しかも三日目に復活した。それは父なる神がイエスの贖罪（しよくざい）を正しい在り方として認めたのだ。だから、イエスを信仰することで誰もが罪や死や苦しみから解放される。」と説いた。「洗礼を受けることで、天国へ行ける。」ということで大変な共感の人々から得た。

一方で、キリストを絶対神とするとき絶対悪としてのサターンを作る。その悪魔のイメージを異教徒が信仰している偶像を使つて表した。アンチ・キリストはサターンということになった訳です。

イスラム教も一神教です。七世紀の初めにマホメットが世界で初めて最初から文字を持った宗教「コーラン」として興しました。コーランはその当時の各地の文字を使つて使い分けて書いてあるので大いに受け、あつという間に広がつていき、最初から軍隊を持った宗教であつたことからイスラム世界が拡大していった。

しかし、マホメットの死後、アラブ人を中心とする「スンニー派」とイラン人たちが中心の「シーア派」に別れ、深刻な宗教民族抗争が現在も続く。一神教では、その民族の絶対神となるため他の神を受け入れ難くなる。

今もキリスト教と他宗教、キリスト教内でもカトリックとプロテスタントのような宗派の違いでも争い種を作つてしまふ宿命にある。

一方、多神教の神は如何にして作られたのか？

多神教の神は森林の神と言われる。森林では動植物の生き物の恵みがあふれる。人が生活して行くための恵みが森があることでもたらされる。海もこの森林の豊かさで豊饒の海となる。自然がすべて恵みをもたらす神となつていく。すべてのものに精霊が宿るということからこの信仰を精霊信仰(アニミズム)という。アジアでは日本を含め東南アジアや南米に根付いている信仰である。

日本では、これらの神を「八百万(やおよろず)の神」として敬つた。日本のアニミズムは世界の中でもユニークである。そのユニークさは地球儀でみると、日本の緯度が温帯地域にあり、しかも日本は「温帯雨林」と言われる。一方、この緯度に位置する他の国々には豊かな森は無く、サバンナやパンパスといった草原か砂漠である。日本はインド洋で上つた水蒸気がヒマラヤ山脈に当たり雨雲を作り、偏西風に乗つて雨を降らせる雨雲の通り道になつている。日本は温帯地域で豊かな森と世界一魚種の多い豊饒の海に囲まれた国になつているため生活に困らず、戦いが少なく神々の多い国柄を作つたと言える。他国から他人が流入しても十分に生きていける食料が確保できたということである。

アジアでは宗教として仏教が広がりました。お釈迦様(釈尊)の教えです。

釈尊の説かれた仏教は、「どんな人でも救われる」という教えですが、弟子の解釈で小乗仏教と大乘仏教に分かれる。小乗仏教はインドから東南アジアへ普及していきます。修行は出家を前提にし、まず自分が悟ることとて人を悟らせるという教えです。大乘仏教はインドから中国を経て日本へ伝わつてきた教えで、基本の教えは「自利他利(じ

りたり)」。意味は他人に親切にし、他人を幸せにすることで自分が幸せになるということです。釈尊の教えはこの大乗が基本にあります。

日本では八百万の神がいたのですが、その中の一つの重要な神として仏教は受け入れられた。一神教では宗教問題は民族紛争の根源になるが、日本では聖徳太子による「神仏習合」の考えのもとに若干の小競り合い程度で受入れられた。多神教のお陰であろうと思う。

宗教は人間の理性脳をコントロールする手段として為政者は活用したのだが、人間の理性脳はさらに「哲学」を生み出していく。この哲学が宗教に加えて文化の創造に大きな影響を与えていくことになる。

第三話 理性脳は哲学を生み出した

理性の脳は、将に人間の脳と言われ、合理的で分析的な思考や、言語機能を司る脳である。この脳が哲学を生んでいく。西洋では、ソクラテス、プラトン、アリストテレスが生んだ「ギリシャ哲学」、東洋では老子や孔子に代表される老荘思想、論語、儒教などの「東洋の哲学」である。

◆ギリシャの哲学

「ギリシャ哲学」では、人間が普遍的に共有する理屈(ロゴス)を考えた。今で言う「ロジック」ですが、ソクラテス、プラトン、アリストテレスの三人が、現在まで引き継がれるロジックに作り上げたことは画期的です。この三人の関係はアリストテレスはソクラテスの弟子、アリストテレスはプラトンの弟子です。

ソクラテスは、人間の対話の中から「知と真理」が生まれると考え、実践を続ける。ソクラテスがプラトンと対話しながら。パルテノン神殿の階段を降りてくる絵画は有名です。ソクラテスは「対話することが真理を導く」と考え、「問答法」という対話手法を発明しました。これをフィロ・ソフィア(哲学)と言いました。問答法は現在でもダイアログという