HOKUGA 北海学園学術情報リポジトリ
学校法人北海学園
北海学園大学
北海商科大学

タイトル	送る言葉
著者	テレングト，アイトル; TERENGUTO, Aitoru
引用	北海学園大学人文論集(76): 23-25
発行日	2024-03-31

Hokkai-Gakuen Organization of Knowledge Ubiquitous through Gaining Archives.

送る言葉

北海学園大学人文学部日本文化学科　テレングト・アイトル

前々から大谷さんと一緒に定年退職だと，てっきりそう思っていたが，生まれ月が違ったことで，同い年同士のためにここで「送る言葉」を綴るのに，一種の躊躇が付きまといます。しかし，同じく中国文学と文化を研究分野にしている背景を考え，当学部に適任者はわたししかいないと言われると，やむを得ず「老老介護」をせねばなりません。

大谷さんと出会った最初（1999 年）の瞬間，そのすこぶる自然な中国語を操るのにびっくりしました。というのは，数多くの日本の中国研究者に会ってきたが，大谷さんほど「普通話」（標準語）を話す方は，あまり見かけません。それがきっかけか，いったん二人だけの場合，いつも中国語でジョーク混じりの話しをするのが習慣になっています。ただし，中国研究の話はあまりしないのが暗黙の了解でした（お互いに中国研究における切り口と出口が複雑しすぎるか）。2000 年の夏，大谷さんの小樽の別荘に招待され，北京出身の奥さんに会って，初めて自然な中国語の拠り所が判明しました。のちにわかったことですが，２回ほど合計３年間北京でどっぷりと北京語（恋）に浸かり，それも中国の激変の時期だったので，通俗的にいう，大谷さんは「中国通」だといわれるのが適切かもしれません。

実際，日本と中国との関係は，他の国々との関係と違って，「同文同種」や「一衣帯水」や「愛憎相剋」や「コインの表裏」などと言われ，中国研究は漢学・支那学・中国学など時代によってさまざまに変貌してきた経緯があります。研究絡みで谷崎潤一郎や芥川龍之介の作品を通じて「支那趣味」を知っていた私には，「中国通」とは，「支那趣味」に通ずるところがあるので，大谷さんの「博奕・博戯」研究も，多分に多くの中国マニアの好事家か，あるいはエキゾチシズムの域を出ないものではないかと邪推し

ていました。

しかし，大谷さんの『麻雀の誕生』（大修館書店，2016 年）に触れ，再びびっくりしました。というのは，その麻雀の研究は，日中米の遊戯研究に視座を据え，実証的（やや禁欲的）な方法で，微に入り細を穿ち，遊戯の面白さについて小説を介して解釈し，名称・器具・ルールなどに対して民俗学的ないし人類学的なアプローチで迫っていった，画期的な作業だったからです（日中研究を東西文化のパースペクティブに据えて行なう吉川幸次郎の学統や，それを継ぐ中野美代子の学風に共感するわたしには，とくにそう感じるかもしれません）。しかも，それは歴史研究によくみられる森を見て木が略されがちな「……の誕生」という作業とは一線を画した探究でした。確かに大谷さんも最初，中国の麻雀・博奕・博戯の勝敗についての調査から出発したそうです。しかし，忍耐強く長年の研鑽をした挙句に，その研究は，エキゾチシズムを超えたどころか，中国人の遊戯のあり方や思考様式の解明の基盤的作業として結実してきたわけです（ネットで調べると，文献情報やネタ公開の 2016 年以降，麻雀に関する出版物が急増し，その火付役の一つだったことがわかる）。

もちろん，「仁を重んじる者は仁を見，智を重んずる者は智を見る」（仁者見仁，智者見智）の如く，読者によってさまざまな読みはあるが，大谷さんは，どうやら「中国通」という枠を超え，人間の遊戯本能のあり方に関わる総合的な探究か問いかけまでに問題意識を拡張してきたような気がします。大谷さんがいうには，「中国の伝統的な思惟とは完全に異なる衝撃（欧米人の熱中と，それによって引き起こされた一連の商業活動）がなかったとしたら，わたしたちの知る麻雀がはたして「誕生」していたかわからない」（『麻雀の誕生』より）と。言い換えれば，中国伝統的な思惟（近代以前の「混沌」的な思惟）は，麻雀という近代的ゲーム・システムと共に，どのように近代化を歩んできたか，大谷さんは，それを検証したということになります。

振り返ってみると，たしかに大谷さんは，一途に中国の思惟とゲームとのもつれあう関係を通じて人間の「遊び」について真面目に凝視してきた

ように思えます。そこでわたしは自然にヨハン・ホイジンガの『ホモ・ルーデンス』(1938年)，あの「遊び」の定義をめぐる膨大な作業を思い出します。

ホイジンガは古代ギリシア語「パイディア」の定義を背景にして日本語の「遊び」について議論を展開しています。そこで日本語の「遊び」は，上品な「遊ばせ言葉」や，武士道を至高な「遊び」として表現され，「遊び」には真面目さも含意され，それは「パイディア」の語源には近い意味をもつということを示唆しています。事実，「パイディア」には，「遊び・子供らしさ・玩具・教育・教養」という多義的な意味が含まれています。その「パイディア」(遊び) の意味を念頭におき，あるいは伝統的な日本の文脈において，「遊び」とはいったい何でしょう？　と問いかけると，それは「……人間を神の遊び道具と呼び，真面目に楽しく遊ぶことを人間にとって最高の行為」(里見元一郎によるプラトン語の略述) なのだ，と答えると，それは牽強付会になるのでしょうか。

実際，大谷さんは，まるで一途に，あの古代ギリシア語の「パイディア」の多義的な意味を具現し，みごとにそれを実践してきたように思えてやみません。というのも，大谷さんは律儀に「パイディア」(遊び) に向かい合いながら，真面目に「パイディア」(教育) を行なってきたからです。

私語ではありますが，大谷さんのご退職にあたって「送る言葉」とさせていただきます。

長らく北海学園大学でのご尽力，お疲れ様でした。