

Mixing Japan

日本はその本来の様相が多様で多層だ。多神多仏を暮らしに取り込んできた日本の社会文化は、そもそもが異質なもの同士の共存を前提としている。和魂洋才、神仏習合、天皇と将軍、和事・荒事など異なる特色を取り込んで提示するデュアルスタンダード性が日本文化の底を流れる。多様をつなぐムスビ目に力が宿り、キワをアワセるところに日本的編集性を発揮してきた。

Japan Concept 3
musubi ムスビ

Japan Concept 4
awase アワセ

日本はたしかに
一途なところはあるのですが、
それとともに
たいそう多様な歴史を歩んできました。
日本は「一途で多様な国」です。
松岡正剛 『日本という方法』

musubi

Mixing Japan



①

②

①お正月の注連飾りは、年神を祀るための依代である。
 ②日本には100種類以上の「むすび」の形がある。そのデザイン性を生かした【能作】の箸置き。錫100%を用いて製作されている。③結び方ひとつでいろいろなものを含み分ける風呂敷。④巫女の髪結びに使われる水引は神道の清き心をあらわす。



③

結び目から、文化が生まれる。



④



雨がふります 雨がふる
 遊びにゆきたし 傘はなし
 紅緒の木履も緒が切れた

北原白秋「雨」



musubi

Mixing Japan

ムスビとは、何かが
いよいよ生まれ出る状態。
その力を暗示するのが「結び目」。

日本の神話構造のいちばん奥

ヨーロッパやアジア、世界中に結髪文化やリボン文化はあるものの、日本ほどムスビを重んじてきた国はない。日本神話からして最初の最初に登場するのは、タカミムスビとカミムスビというムスビの神々。すなわち、ムスビは日本の神話構造のいちばん奥にひかえているというわけだ。

ムスビは「ムス」と「ヒ」という二つの言葉から成り立っている。ムスは「産す」であって、産出することを意味する。ヒは日本人が古来から大事にしてきたスピリットのこと。したがって、ムスビとは、何かがいよいよ生まれる状態になっていることを指す。古代では「産霊」と綴られた。

水引と横綱とじゃらじゃらストラップ

産霊の最もわかりやすい例は、新たな子どもが生まれることだろう。産まれた子が男の子ならばムス・コ（産・彦）、女の子ならムス・メ（産・姫）と呼んできた。このような産霊の威力が出現する可能性を独特の形であらわしたものが「結び目」というものだ。

何かが出現したことをあからさまにしない。結び目によって暗示する。神がおりの依代には、結界として注連縄（しめなわ）や幣（ぬさ）を結んだ。これが神社発祥の淵源となった。ムスビは神祇のしきたりから生じた。

注連縄をもうすこし簡便にすれば水引になり、これを頭髮に持っていけばチョンマゲになる。水引にもチョンマゲにも霊力への思いが込められた。大銀杏を結ぶ力士はまさに生きている注連縄だ。おみくじやご祝儀袋、現代においても、一昔前に女子高生がケータイを覆いつくすほどにじゃらじゃらとぶら下げていたストラップ、サッカー日本代表の勝利や震災復興の祈りを込めたミサンガに、ムスビの観念と技術は宿っている。



結界

注連縄はその場所が神聖であることをあらわす。縄を張れば、邪悪なものが侵入するのを防げると信じられた。



横綱

横綱は横綱という格別の綱を締め、「結びの一番」に登場する。結びの威力を告知する存在だ。



おみくじ

引いたおみくじを結ぶのは「願い事をしっかり結ぶ」「神様との縁を結ぶ」などの意味がある。



女子高生のキーホルダー

キーホルダーの原型をたどれば、結んで持ち歩いていた魔除けの鈴。注連縄のモバイル化なのだ。

写真4点：太田真三

日本にあっては、
美は違ったものから違ったものへと移ろいながら、
個体を包みこむ大きな結合体のなかに並列されるのである。
—ロラン・バルト『表象の帝国』

ムスビの力とキワ感覚のアワセ技



提供：本音でテストする商品評価サイト『360.life (サンロクマルドットライフ)』

コンビニおにぎり

コンビニエンスストアによって呼び方が異なる。ローソンはおにぎり派でファミリーマートはおむすび派、セブン-イレブンは混在している。

結び目の真行草は 日本のしきたりを物語る

日本の「しきたり」は「結び」のかたちこそ真骨頂があらわれる。その「しきたり」を代表してくれるものとして、颯爽と登場してきたのが金銀紅白の水引だ。

水引とは、もともとは麻などを水に浸してその皮を剥ぐことをいった。それが布や紙を素材に広まって、衣冠束帯の儀式や冠婚葬祭の場でも多用されるようになり、やがては紙こよりに糊を引いて固めたものを染め分けて、それを何本も結び合わせて進物用に使うようになった。庶民のあいだにも爆発的に広まった。

水引は「結ぶ」のではなく、象徴的な色の紙こよりとともに最初から「結ばれている」。それがそのまま「しきたり」を示してくれているため、庶民にもたいそう重宝されたのだ。結び目はスタンダードな真結びを筆頭に、蝶結び、片蝶結び、相生結び、鮑結びなど多種多様。しかもそのそれぞれが真行草に結び分けられていった。

今も昔も旅には危険がつきまとう。そのため、旅支度には力の象徴としての結びをいろいろなところにつけるようになった。かつて中世日本のネットワークーたちも、旅の無事を祈って草鞋(わらじ)を結び、弁当を結んだ。弁当を「包むための結び」が転じて、握り飯を「むすび」とも呼ぶようになった。

現代人もコンビニにずらっと陳列されるおむすびからこのムスビの力を思いのほか感じとっている。そもそも、風呂敷に代表される包むための結びは力の結節を象徴しているわけだが、コンビニおむすびも、あの魔法のような包装フィルムによってまさに包み結ばれている。

おむすびフィルムの技術によって海苔の鮮度をそのままに、パリッとした破裂音の食感が中身の「フワッと感」をいよいよ引き立てる。ムスビの力とパリフワなキワ感覚のアワセ技は、絶えない人気とおいしさを演出する第一級の日本流だ。



提供：TOSAWASHI PRODUCTS

ご祝儀袋

水引の本数は陰陽五行にちなんで慶事は五、七、十などがあ。色は慶事には紅白や金銀、弔事には黒白や藍白が選ばれる。結び目の種類はゆうに100種を超える。文具店に並ぶご祝儀袋が水引デザインを現代につないでいる。



awase

Mixing Japan

①日本の遊びの原型は「あわせ」ることにある。読み札にあわせて取り札をゲットする百人一首は、アワセ・キソイを持った日本の遊びの代表格。②おせち料理は素材を色鮮やかに「詰めあわせ」て何段にも「重ねる」。③十二単の色合わせを「かさね」という。四季ごとに組み合わせのルールがある。④よさこいソーランをはじめとする祭りも、仲間と踊りをあわせて、チーム同士で競うことで盛り上がる。

①

あわせ かさね、 競って遊ぶ。

おもひおもふ 今のところに 分ち分かず
君やしら萩 われやしる百合

与謝野晶子『みだれ髪』



②



③



④

アワセからキソイへ、 そしてソロエを提示する。 日本の遊びの文化の原型。

アワせて、カサネて、キソって、ソロエる

日本文化の編集方法としての最大の特徴がアワセ・カサネ・キソイ・ソロエとあっていい。アワセは欧米型のM&Aに代表される合併やマージとはニュアンスが違う。二つの相対する文物や表現を、左右や東西の仕切りの両側で情報的に比べあわせることだ。

アワセをカサネていく中で、キソイが起こる。競って、勝負や判定をつけるのだが、これもまた敗者が落ちていくトーナメントとは違う。プレゼンテーションされた表現物を勝ちも負けもアワセてソロエて、改めて編集構成しながら新しい価値を引き出していく。

このように、日本文化は、あらかじめ後々のソロエを意識して競い合い、あらかじめキソイを意識して重ね、そのカサネを意識して当初のアワセをはじめていた。

グローバル市場におけるキソイ

平安前期、歌合わせ、前裁合わせ、貝合わせ、香合わせなど、さまざまな合わせものが流行した。公家たちが二手に分かれて、それぞれがお題に従って歌を詠み、その優劣を競う。ここでもやはり重視されたのは勝敗ではなく、「座のルール」の中でいかにその場その場のクリエイティビティを発揮するかだった。そのためのアワセなのである。ここに日本の遊びの文化の原型がある。

将棋や囲碁などの盤上遊戯から茶道や香道などの室内遊戯まで、まことに小さめの遊びが発達し、しかもそれらが精緻を極めてきているのは、アワセがポータブルサイズを重んじてきたことと関係がある。

現代のコンピュータゲームにもアワセの技法の影響を見とることができる。たとえば、「ポケットモンスター」シリーズは「交換するゲーム」をコンセプトの一つとして開発された。ポータブルゲーム機の草分けとなったゲームボーイの通信ケーブル機能に着目したのである。さらに収集、育成、対戦がゲームシステムの根幹をなす。キソイのみのバトルゲームにするのではなく、遊びの醍醐味を多様にした。

日本の遊びの原点には、組み合わせによって生じるクリエイティビティのヒントが詰まっている。



貝合わせ

提供：みかわ工房

貝殻の内側に描かれた絵を題材にした歌を詠んで優劣を競う。形と絵と言葉の「アワセ・カサネ・キソイ・ソロエ」が組み合わせられている。



闘牛

写真：太田真三

場を盛り上げるため互角に戦えそうな動物を出し合うのが暗黙のルール。ただ優劣を争う競争ではなく、一對の「アワセ」なのだ。



紅白戦

歌合戦も運動会も、紅白対決が好きな日本人。ウラ・オモテで使える紅白帽は知恵が詰まったアイテム。



ポケモンカードゲーム

カルタ遊びがこう進化した。70ヶ国以上で販売され、累計236億枚出荷の大ヒット（2017年時点）。ゲーム『ポケットモンスター』シリーズとは技や設定を変えており、そこがファンを夢中にさせる。

©2018 Pokémon. ©1995-2018 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ポケットモンスター・ポケモン・Pokémon は任天堂・クリーチャーズ・ゲームフリークの登録商標です。

現代の日本は、良き伝統の大きな重みと、新しきものを公平に正視し得るであろう若々しい弾力性とを以て、その前に立っているのである。
—ブルーノ・タウト『ニッポン』

柔道型と相撲型のアワセ技へ



柔道 合わせ技一本

合わせ技一本は、技あり二つで一本勝ちとなるルール。2016年の廃止から一転、復活が決まった。同時に、延長戦で、柔道精神に反する行為に対する「指導」の数の差で勝敗が決着するルールは消滅した。

グローバル・ジャパンを掲げる方法は大きく二つある。一つは柔道型、もう一つは相撲型だ。柔道型とは、グローバル・ルールを発信していく方法だ。柔道は、オリンピックの正式種目になるために重量制や判定制を拡大し世界に広がっていった。いわば、国技の柔道からスポーツのJUDOへと変化した。

もう一つの相撲型はドメスティックなルールを堅持していく方法。土俵も部屋制度も変えず、伝統を守る方向性だ。けれども他方で、高見山を筆頭に朝青龍や白鵬、琴欧洲や把瑠都など外国人力士の活躍がめざましい。オリンピックに負けず劣らず国際色豊かだ。

翻って、国際柔道連盟 (IJF) は、2020年の東京オリンピックの新ルールとして、合わせ技一本の復活を決定した。これによって一本の数が増え、勝ち負けがより明確になる。

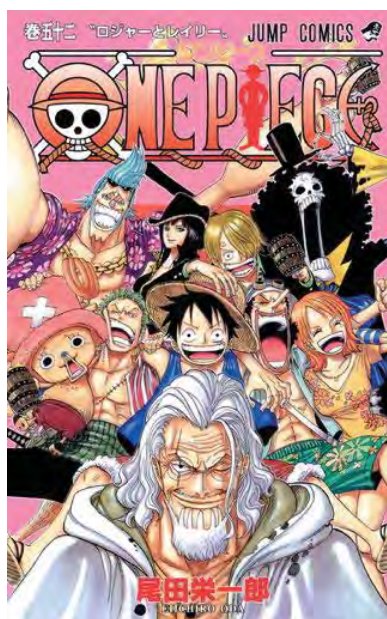
柔道型も相撲型も、それぞれに日本のグローバル化のスタイルを反映している。二者択一ではなく、いずれの方法も深化させながら、それこそアワセ技の真価が問われる局面だ。

力をアワセる、仲間と自分のリアリティ

日本の建築的思考にはウチとソトとナカという概念がある。それぞれの境界はけっこう曖昧で、気分や文脈で変わったりする。いちばんわかりやすい例が、ウチともソトともいい切れない縁側だろう。ゲストがあらわれて初めてその場所の概念が決まっていく。

ナカに入れる人をナカマと呼ぶようになった。場所の感性が仲間意識やチーム感の原型になったというわけだ。ウチの引力が強すぎると窮屈になるし、ソトに放り出されれば孤立する。昔話の桃太郎から「ONE PIECE」や「ポケモン」まで、日本人が仲間と力を合わせる物語を大切にしてきたのは、ウチとソトのあいだのナカでつながっているというリアリティを感じたいからだろう。

メンバーは個々の領分や身分に合わせて仲間のために仕事をまっとうする。「分」が柔らかくてダイナミックな連中は強い。分とは、力量や役割であって、その人そのものでもある。「自分」「分際」「持ち分」「分け前」などという熟語を考えるとわかりやすい。「分」をアワセるのが日本のチームワークだ。



©尾田栄一郎 / 集英社

マンガ『ONE PIECE』（尾田栄一郎）

世界累計4億部超の大ヒット少年漫画（2017年時点）。ルフィを船長とする海賊団の麦わらの一味の冒険譚。組織論やリーダーシップ論として読まれることもある。