

## 我が国古典文学に見る「余暇・生活文化」能力の評価——『源氏物語』を中心に——

○米村 恵子 (YONEMURA KEIKO) (財団法人余暇開発センター)

松田 義幸 (MATSUDA YOSHIYUKI) (財団法人余暇開発センター)

キーワード：人生80年時代 余暇・生活文化能力 『源氏物語』

### 研究の動機と方法

人生80年時代を迎え、生涯全体でゆとりと豊かさを実感できる人生構築にむけて、自由時間を自分なりにデザインして快適に楽しく充実して過ごす「余暇・生活文化能力」への関心が高まっている。その背景には日本人は本質的に遊び下手の働き蜂であるから、発想と行動の転換を図ってその能力を会得すべきであるという考えが少なからず横たわっているように思われる。だが、本当に、「余暇・生活文化能力」尊重は、欠如を埋めるべく日本人に近年急激に芽生えた新しい価値観なのだろうか。

そうした問題意識解明の手掛りを得るには、代表的古典文学がそれをどのように扱ってきたかを見るのが1つの有効な方法であると考えられる。そこで代表的なものを検討したところ、『枕草子』の「うらやましげなるもの」に「手よく書き、歌よく詠みて、ものをりごとにもまづとりいでらるる、うらやまし。…琴、笛など習ふ、またさこそは、まだしきほどは、これがやうにいつしかとおぼゆるめ」とあり、『源氏物語』の世界に雅びの範を見ていたという「徒然草」は「ありたきことは、まことしき文の道、作文・和歌・管弦の道一手などつたなからず走り書き、声をかしくて拍子とり、いたましようものから、下戸ならぬこそ、そのこはよけれ」と書いていることがわかった。

これらの文章から中世の貴族社会でこうした「学芸能力」が高く評価されていたらしいことが推測できる。しかしこうした随想だけでは実際の生活においてどう位置づけられどう活用されていたのかを具体的に知るのには難しい。幸いにして我々は、当時の上流貴族の生活を活写して1000年後も風化せず愛読されている『源氏物語』という文学遺産を有しており、そこには「学芸能力」を駆使した理想憧憬の生活が展開されている。

そこで本稿では、『源氏物語』をテキストにして描写やストーリーの展開、人物造型から、平安貴族における「学芸能力」の意味と位置づけを読み取ることにより、日本人と「余暇・生活文化能力」評価の問題を考えてみたい。

### 考察

主人公の光源氏は生涯の大半を、富みと権力と人望を併せ持ったトップクラスの政治家として生きたが、『源氏物語』には、参内する、伺候する、宿直等の表現は見られるものの、生活時間を構成する3区分のうちの第2次活動「労働時間」に関わる具体的記述は殆どなく、第3次活動「余暇時間」中心の物語とすることができる。そこには、勤務の合間、休日、平日の余暇時間、花鳥風月の趣きに沿った季節ごとの饗宴、囲碁、蹴鞠、鷹狩り、祭り見物、別荘生活等々、様々な余暇を楽しむ光景が登場する為、それによって、当時の人々があこがれた上流貴族の理想の余暇生活をかいま見ることができる。

『源氏物語』には、「遊び」という言葉がしばしば散見されるが、これらは殆ど「管弦の遊び」をさしている。余暇における音楽の位置づけが極めて高く、優れた演奏・鑑賞能力を持つ人が評価されている。「桐壺」の巻の冒頭近くに「さるべき御遊びの折々、何事にも、故ある、事のふしぶしには、まづ、まう上らせ給ひ」とあるのが「遊び」という言葉が出てくる最初であるが、この文章から、当時の上流貴族の間ではあまたの女人の中か

ら管弦の遊びのパートナーに選ばれること、管弦の遊びのパートナーに相応しいということが、望ましい女人像の基準の1つであることが伺える。「余暇享受能力」とでもいうべきものが評価されているのである。従って管弦の遊びに限らず、的確な「学芸能力」「余暇享受能力」を持たない人は人物全体の評価が低い。というよりも「未熟な学芸能力」は不十分な人物を描く際の決まり事のように用いられているように思われる。このことは当時の読者にとって自然な共通理解だったのである。遊びの良きパートナーであることが今日のような付随的な要素ではなく、人生の伴侶としての必要条件であったようだ。

『枕草子』『徒然草』に共通している和歌、書、音楽評価の価値観は『源氏物語』にもよく現れており、同じ上手さでも質や得意分野にまで細かく言及して、性格や人柄を書き分ける便宜にしている。この他に『源氏物語』に登場して人物評価の基準となっている能力としては、絵画の創作・鑑賞、香や用紙の選択取り合わせ、裁縫、衣装選び、園芸・庭づくり、花や鳥や虫についての知識、舞い、蹴鞠のようなスポーツ等々をあげることができる。いずれも現代に通ずる「余暇・生活文化能力」であるが、特定のものに秀でているのではなく多数に甲乙なく優れていることが評価された。この基準に照らして丹念かつ好意的に造型されている人物は、皆、主人公と深い魂の交流がありストーリー展開上重要な役割を担う。ここにも、学芸に対する鋭い感性と優れた能力を備えた人物像を評価する価値観が鮮やかに生きている。1000年の歳月に耐えてなお読者研究者が後を絶たないということは、こうした価値観が特定の時代や作者個人の特殊なものではなく日本人にとって普遍性のある安定した座標軸であると考えてよいのではないか。

優れた「余暇・生活文化能力」を備えた人物像を評価するという価値観に支えられて成り立っている物語であるから、当然主人公はあらゆる学芸に完璧に第1級の腕前を持った理想的な人物として描かれ、また生活文化のセンスに天与の才を発揮する。幼少から「御学問はさる物にて、琴、笛の音にも雲井を響かし、すべていひつづければ、ことごとしう、うたてぞなりぬべき」と賛美され、成人してからの舞いや楽器演奏や絵画の素晴らしさは、見る人を感動のあまり涙させる。『源氏物語』の世界における能力評価の基準は、単に技術的な正確さや巧みさのレベルではなく、それに加えて人を魅了し魂を奮わせるような感動に誘う力を含んでいる。同席し鑑賞する人々もそれがわかる高いレベルなのである。しかも光源氏主催の催しには常に人が集まる。誰もが共に時間を過ごすのが心底楽しいのである。余暇を楽しむ相手として最高であることも理想の人物造型のポイントになっている。

## 結論と課題

- ①『源氏物語』には上流貴族の様々な余暇生活が登場し、理想の余暇を描いた物語として読むことができる。
- ②中世の上流貴族にとって、「余暇・生活文化能力」が人物評価に重要な意味を持っており、特定のものだけに秀でているのではなく、どれにも優れていることが求められた。
- ③「余暇・生活文化能力」が優れていることはそのまま全人格的な評価に繋がった。
- ④上流貴族における「余暇・生活文化能力」の優秀さは技術レベルに留まらず、それに加えて人の魂に訴える力を意味しており、鑑賞者も極めて高い能力を有する社会であった。
- ⑤余暇の良きパートナーであることが人生の伴侶の必要条件であった。
- ⑥余暇を過ごす相手として共に時間を過ごすのが楽しいことが理想の人物の要件である。

以上から日本人にとって「余暇・生活文化能力」尊重は伝統的な価値観であり、その項目には時代を超えた普遍性があることがわかった。『源氏物語』を理想の余暇生活の物語としてさらに読み進め、人生80年社会に相応しい日本型余暇やリゾートのライフスタイル構築に向けて、能力が発揮された場（時間、空間）の考察へと視点を広げていきたい。