

國學院大學學術情報リポジトリ

国際研究フォーラム映画の中の宗教文化報告書

メタデータ	言語: Japanese 出版者: 公開日: 2025-04-12 キーワード (Ja): NDC8:371.6, 教育学. 教育思想, NDC8:161.3, 宗教学. 宗教思想 キーワード (En): 作成者: 井上, 順孝, 科学研究費補助金・基盤研究 (A) 「大学における宗教文化教育の実質化を図るシステム構築」・第2グループ メールアドレス: 所属:
URL	https://doi.org/10.57529/0002001574

セッション4

発題：Jean-Michel Butel

(ジャン・ミシェル・ビュテル)

「アニメはどんな宗教を語ってくれるか
—『平成狸合戦ぽんぽこ』に見る日常宗教—」



レスポネント：西村明

井上 それでは第4セッションを始めます。ビュテルさんに「アニメはどんな宗教を語ってくれるか—『平成狸合戦ぽんぽこ』に見る日常宗教」ということで発表をお願いします。

ビュテル ありがとうございます。まず、最初に井上先生と平藤先生にお礼を申し上げます。「映画の中の宗教文化」に関するシンポジウムに、ご招待を頂きまして、どうもありがとうございます。国学院大学に来ることができるのは、毎回大変うれしいことです。いつも素晴らしいおもてなしを頂きまして、感謝しております。今年もまた国学院大学の活動がいかに活発であるかを知ることができ、感銘を受けました。

また、日本文化研究所の皆さんに、改めてお会いできることを非常にうれしく思います。研究所の方々からは、数年間にわたって、すでに多くのことを学びました。そして、特に、私の発表のディスカッサントをお引受けくださった西村明先生には、大変感謝しております。今年もまた私にとっては、フランスでの大学の新学年の始まりの時期に、本シンポジウムに参加させて頂くことで、新たな活気と考え方を吸収する、良い機会となります。ここで得られる成果は、必ず、私の授業の内容や今後の研究の方向性に反映されてゆくことになるでしょう。

このプレゼンテーションの目的は宗教と映画との関係を理論的観点から探ろうとすることではありません。そうではなく、日本語と日本研究を学び始めたばかりの、学生達に対する教育のささやかな経験の記述を試みたいと思います。

私はフランス国立東洋言語文化大学 INALCO で、3年間にわたって、映画『平成狸合戦ぽんぽこ』（高畑 勲監督 1994年制作）を教材として「現代日本入門」の授業を行い

ました。この授業では、日本における宗教そのものの問題を扱ったわけではありませんが、年間の授業のうち、3回か4回ほどにわたり、日本の宗教をテーマとして取り上げました。そこから得られた所見をこれからご紹介いたしますが、それによって本シンポジウムでの議論に、少しでも役に立つ材料を提供できるようでしたら、とても嬉しく思います。

この授業で教材として選んだ映画はアニメ映画作品です。なぜアニメ映画を選んだかの理由、またアニメ映画だと、何が可能になるのかについての、私自身の考え方については、後で、本作品の監督の言葉を参照しながら、説明したいと思います。

この映画は宗教というテーマを正面から捉えようとした作品ではありません。しかし一方で、この作品は「宗教性」との間に、明らかに、深いつながりを持つものでもあると言えます。それは、少なくとも、以下の4つの形で、展開されていると思われます。

- 1.この作品では、宗教的要素が動員されている。
- 2.超自然的現象によって筋書きが駆動されている。
- 3.この作品は一種のカルトの域にまで達する大きな反響を呼んだ。
- 4.本作品は、日本における宗教について、色々な言説を生んでいると言える。

今回の私の発表では、この映画作品の今言った4つの宗教的側面を、どのように活用すれば、日本の宗教、およびその日本文化における位置づけに対して、一步踏み込んだ概念を学生達に与えることができるかについて、論じてみたいと思います。

(この授業での私のねらいは「宗教」の定義を考えることではなく、日本の宗教に関する先入観のいくつかを覆すことです。それを通じて、さらには、宗教的なもの全般について、確実とされている、いくつかの点についても、疑問に付したいとも思うのですが、それは授業での中心的なねらいというわけではありません。)

ぼんぼこ - アウトライン

ぼんぼこは非常に細かく構築されており、さまざまなレフェランスが使われているという点で、非常に複雑な作品となっています。日本の伝説、フォークロア、その中には宗教的なフォークロアも含めて、民謡、わらべ歌、浮世絵、中世の絵巻物、平家物語、そういったものだけでなく、現代の小説、詩、子供の絵本、また、高畑独自のメディアの歴史に対するレフェランス(アニメ映画、漫画など)や自分の作品へのレフェランスも登場します。しかし、筋書きの出発点はいたってシンプルなのです。

日本のフォークロアには狸が登場し、この小さい動物のいろいろな冒険や災難は、多くの話で語られてきたのです。我々は子供であった時、狸の話を聞いたり読んだりしたので

す¹⁴。アニメ作品のテーマとして取り上げるには、狸は格好の素材となるに違いない。広く人気のある主題であると同時に、狸は化ける生き物であり、アニメ映画ではまさにその変身の様子を面白く演出することができる。

この映画を誕生させるに至る最初の発想を得たベテランの映画監督たちは、狸を題材に映画を作ることで、自分たちの芸術を、もう一度見直すことになると考えたのです。しかも狸は戦前¹⁵・戦後¹⁶を通じて、映画の主人公であり続けました。その中で自分たちの独自の作品をどう作ることができるか、とも考えたのです。

このようにして、宮崎駿監督とプロデューサーの鈴木敏夫氏は、彼らと同じスタジオジブリに所属する高畑勲に、狸の映画を作るように勧めることにしたのです。詳しくストーリーを説明する時間はありませんが、高畑監督は平家物語的な一大物語に狸たちを登場させることにしたのでした（ここで高畑監督がヒントを得たのは、井上ひさし氏の「腹鼓記」（新潮文庫）からでした。しかし同時に高畑監督は自らにとって大切な、そしてスタジオジブリの作品の大半に共通のテーマである都市化とそれがもたらす破壊という主題も、取り上げようとしたのでした。

この映画では狸たちが自分たちの暮らしてきた山を壊しているブルドーザーに対して、繰り広げる壮大な闘いの場面が語られます。そして目のくらむような想像力と群を抜いた技術とで、このあまりにも不釣り合いな闘いの中で、狸たちが見せる、あらゆる変身の術が披露されます。

ではここで、まず、テーマの凝縮されているこの映画の最初のシーンをご覧ください。同時にちょっとゲームをやって頂きたいと思いますが、この2分ほどのシーンには宗教的な要素が一つ登場します。よく見て、見つけてください。（映像）

なぜアニメ映画なのか。

この最初のシーンの映像（ふるさとと呼ばれる風景のディテール、緻密な観察に基づく動物たちの動きなど）を見ると、すぐにはっきりと次のことがわかります。普通、アニメ映画では背景や動き方、つまり現実が単純化されると思われていますが、高畑監督が制作し、かつ、スタジオジブリの潤沢な予算を使うことができる状況では、アニメは大変「現実的」なものとなります。高畑監督自身、「ぼんぼこ」はアニメ作品というよりも、むしろ「漫画映画」だと話しています。

¹⁴ 『杉浦茂傑作選集 怪星ガイガー・八百八狸』

¹⁵ 「阿波狸合戦」（1939年）

¹⁶ 「阿波狸屋敷」（1952年）、阿波狸変化騒動（1958年）

高畑監督はドキュメンタリー作品に大変大きな関心を持っています。「ぼんぼこ」もドキュメンタリー作品のように構築されています。それは、様々な映画的手法によって現われています（カメラの位置と動き、ロングショット、ワイドショットなど、アニメ作品には通常使われない手法など）。さらに（先ほど見て頂いた最初のシーンにはまだ出てきませんが）ある一定の特別な手法も選択されています。落語家の古今亭志ん朝のナレーションです。

狸たちの闘いの場面に入るナレーションは、動物を取り上げるドキュメンタリー作品のように、ナレーションが語る登場人物（狸のこと）から、ある程度距離を置いた立場のナレーターによるものです。また、ナレーターは、まるで年代記の作者のように、各場面の場所や日時を細かく説明します。

高畑監督は可能な限り、現実的なドキュメンタリーをアニメ作品で構築しようとしたのです。これは逆説的に聞こえるかもしれませんが、高畑監督は決してそうではないと言っています。実写映画の場合、実際の戸外の日光や天候、セット、エキストラなどを駆使しなければなりません。アニメ映画の監督は、ひとコマひとコマに登場させたいと思う要素を思い通りに使うことができます。そのひとつひとつが、映画監督の計画に沿った意味を持っているのです。どのシーンの、どの場所に、どのタイミングで出てくる要素の、どれを取っても、意味もなく出てくるものは皆無です。従って私がこの映画について話をするにあたって、作品に登場する宗教的要素の全てが、一定の意味を持っていて、その意味を解釈しようとするのが可能だと考えることができるでしょう。ここにアニメ映画作品の特質があり、また私が授業の教材に、たとえばNHKのドキュメンタリーではなく、アニメ映画を選んだ理由もそこにあるのです。

ところで、先ほど見て頂いたシーンに登場した宗教的要素とは、何だったかわかりましたか？そうですね、鳥居です。ふるさとの広い風景をカメラが移動しながら、撮っているように見せているシーンの左側に見えています。やはりこの場所ではなくてはならない、と言えますよね。

アニメ映画を教材として選んだ2つめの理由は、教育的観点からのものです。私が勤務している大学に、入学してくる毎年約600人の1年生の学生のうち、日本のアニメや漫画、ゲーム（ソフト）が非常に好きだから日本語を学びたいという学生が多数います。こういった学生たちが、もっと奥深く日本文化を知りたいと思うようになるきっかけを提供するために、新学年の初めに、アニメ映画の作品を教材として取り上げるのは、戦略的だと考えたのです。アニメ映画を教材とすることで、興味と関心の違いを超えて、学生と教員が出会うことができると思うのです。

ではここで、先ほど見て頂いたシーンの続きを少しご覧頂こうと思います。ナレーション

がどういう効果を持っているのか、また、アニメ映画のテクニックで、高畑監督が狸にどんな変身をさせるかをご覧ください。

「ぼんぼこ」の中の宗教文化

「ぼんぼこ」は「宗教映画」ではありません。けれども日本の宗教を説明するために作られた映画よりも、むしろ、正確に、それをしているとも言えるでしょう。

1. 本作品においては宗教的要素が動員されており、見る者一人一人が「宗教的」とであると認識しうるモノ、場所および慣習が登場する。

私が数えてみたところ、かなり直接的に日本の宗教的状况を想起させるシーンが少なくとも44あります。この映画は119分の作品で、全編を通して、しかも大体一貫したペースで、平均約2分半に1回宗教的要素が登場するということになります。この映画の風景、背景に、どれだけ宗教的なものが含まれているかわかりになると思います。

同時に、ここに出てくる宗教的なものは、いわゆる「宗教」によって構築されている宗教性と違って、ひとつのシステムとして構成されている宗教性ではありません。ばらばらで一貫性のない宗教的要素です。それらの間に存在する唯一のつながりは、ナレーションによる関係づけです。実際の生活の場合のように、時間の流れが、もともと無関係だと思われる各要素の間につながりを生み出しているのです。

私はこの映画のシナリオを読んで宗教的状况を想起させる言葉を全部リストアップしてみました。そのリストは次のとおりです。

あほだら経 オダブツ れんげきょう 釈迦風 小坊主 神や仏 お堂 菩提/菩提餅山 万福寺 街
曼荼羅 修行 地蔵 招き猫 だるま 稲荷 しゃちほこ 三猿 鐘楼 清水 座禅 托鉢僧 賽銭箱
哀悼 喪服 黙祷 タタリ 諏訪神社 神さんのバチ 道祖神 お祓い 御供養 馬頭観音 稲荷神社
行事 節分 ざしきわらし モノノケ 土地神の怒り 金長大明神 おみくじ 隠神刑部 狸神 禿狸
清願寺 神社仏閣 大国主命 不動明王 かちかち山 月に祈り 祈りを捧げる 御神火 しめ縄 御幣
児雷也 幽霊 墓石 百鬼夜行 付喪神 七福神 あびらうんけんそわか 色即是空 福祿寿 阿弥陀さん
奉楽 追悼 般若心経 崇拜者 神秘 念仏 遺影 数珠 踊り念仏 教祖 山猫 特攻精神 賛美
歌 アーメン 南無八幡 南無阿弥陀 万遍念仏講 極楽往生 大菩薩 殺生 宝船 酉の市 熊手 七
珍満宝 欄干 擬宝珠 欣求浄土 厭離穢土 補陀落 祠 手を合わせ 本堂 法衣 法事 結婚式場
巫女 奉楽 花園神社

これは神道でしょうか？仏教でしょうか？民間信仰でしょうか？そのどれというわけでもありません。これらの言葉を全部ひとくりにする一つのカテゴリーを特定するのは、

難しいと言えます。しかし一方で、これは日本の宗教的なものを、かなり包括的に、とりまとめたものとなっていると言えるのではないのでしょうか。

この用語リストを元に、日本の宗教のかなりちゃんとした百科事典を作ったり、または日本の宗教についての一連の講義ができるのとは言えないのでしょうか。

しかし、私の授業をこのリストで始めるわけではありません。これを最初に学生に教えるべきだとも思いません。それについては後ほど触れることにします。

2. 筋書きを駆動しているのが超自然的現象である。新たな形態で表現される魔術的能力によってストーリーが展開し、そこに話の面白みが生まれている。

これがひとつの結集をみるのが今回のシンポジウムのテーマにとっても重要なシーンである、この映画の中でももっとも素晴らしいシーンのひとつです。日本美術史の専門家にとっては鑑賞を楽しめるものであり、外国人にとっては謎に満ちた映像となっています。このシーンでは、人間が狸の住む森を破壊するのをやめさせるために、狸が自分たちの力を見せつけて人間に狸を畏れさせるため、妖怪の一大パレードをするというシーンです。約10分間ほどのシーンです。どうぞご覧ください。(映像)

3. 本作品は、同じくスタジオジブリの制作した他の数点の作品や、またその他のアニメ映画作品と並んで、大変な反響を呼び、それが一種のカルトの域に達している。

一般的に、映画を見ることは一定のプロトコルを必要とし、さらに一定の注目、また個人的に展開をたどり、集团的に共感することを必要とするものです。それらは宗教的儀式における経験と重なるものがあると言えるでしょう。

最後に、次の4番目の点は日本映画が海外に紹介・輸出される場合に特有の側面ですが、日本においても、あてはまるのではないかという気がしてきています。

4. 本作品は日本における宗教について、そしてより一般的には、日本の信仰文化であると想定されるものに関する色々な言説を生んでいる。

これについては、今ここで、私がこの映画についてしている話のことをしているわけではありません(まあこれもあてはまるのかもしれませんが...)。授業で、この映画を最後まで見せて、終わってから教室の照明をまたつけて、そこからディスカッションを始める時に聞かれる学生からのコメントのことです。

「ぼんぼこ」、先に言いましたように、大変緻密に構築された作品であり、さまざまなイコングラフイーの伝統から得た要素を、ユーモアや幸福感を交えて登場させ、また日本に長い伝統を持つナレーション(「語り」)の流れをくむ作品として構成されています。

西洋人がこの映画を見ると、自分たちの文化のレフェランスからあまりにかけ離れた、いわゆるエキゾチックな要素や背景、音響などを前にして、これらを理解することができ

ないという、居心地の悪さを隠すため、また同時に理解できないものを見る楽しさを感じることで必然的に、日本文化の西洋文化からの距離、数百年にわたる長い歴史、さらに日本文化の神秘性、などを思うことになる。

そして、特にはっきりした論拠があるわけでもなく（私の教える学生はみんなそうなのです）、その延長線上で「日本の宗教」を想起するのです。この映画を見る西洋人にとっては、今見て頂いたシーンの鍵、「ぼんぼこ」の鍵、日本が思い起こさせる強烈なエキゾチズムの鍵が、まさに日本の宗教なのです。「彼ら」（日本人）と「我々」（フランス人）との間に存在する、埋めることのできない違いは、単なる「メンタリティ」の違いから来るのではなく、もっと奥深くから、「宗教」から来ると考えるのです。

これは各地に共通してみられる現実です。普通、人は自分自身に関しては、生活様式や考え方、日常の習慣などが「宗教」によって説明されることを否定することが多いのです。現代の世界には様々な矛盾が満ちており、自らの文化が「宗教」の側面だけに限定されることは受け入れ難いと感じられています（少なくともヨーロッパではそう思われています）。しかしながら、他者のことを理解しようということになると、途端にその宗教的システムが必ず挙げられます。私に日本について質問をする大半の西洋人がそのように思っているようです。

教える側としては、以上に挙げた点をもとに何ができるでしょうか？

映画を見ることは、信仰を持つ者たちを一堂に集める一種の儀式にも似た経験を生みだし、信奉者のコミュニティを形成します（その中で私の役割は場合によって宮司のようなものにみられるかもしれません）。映画のスクリーンを前にして、学生たちと私は同じ一つのコミュニティに属する者となるのです。こういったことは文章のテキストを読む講義ではなかなか起こらないでしょう。そして、授業を始めるにあたって、良い雰囲気生まれます。

この作品を見ることでいくつものディスカール（言説）が現れ、見る者が自問自答を始めます。最後に、「日本の宗教とは、つまるところ結局、一体何なのだろう？」と考えるわけです。そしてエキゾチズムに対して、最初のひとつの説明が提供され、それによって単純な「好きか嫌いか」という反応を超えてゆくことができるようになるのです。

「日本の宗教とは、つまるところ結局、一体何なのだろう？」という質問に、高畑監督は大変洞察（どうさつ）に満ちた回答を提供しています。先ほどの狸の妖怪大パレードの後に出てくるセリフがそれです。（映像）

狸たちは、10分以上にわたって、日本のあらゆる伝統を駆使して、自らの超自然的な能力、

超自然的なもの力を見せつけました。それに対する人間の反応はどのようなものでしょうか？

「おもしろかった！」

「なんだったんでしょうね。」

何もわかっていないわけです。信じていないのです。

「UFO も信じたくなくなっちゃった。」これはもはや宗教的に説明される現象ではないのです。日本人は、自分たちの伝統から送られてくる信号を、もはや理解しないのです。自らの伝統の世界の妖怪や超自然的現象、自分たちの宗教をもはや信じていないのです。というより、もしかしてもともと信じていなかったのでしょうか？

高畑監督は大変なリアリズムを発揮しています（彼はドキュメンタリー作家です）。彼は私たち西洋人の観客に、我々よりも日本人は自分たちの神話を深く信じていると思うのは間違いだと言っているのです。

この点を学生達に理解してもらうことが最も重要だと私は考えています。だが、もし私がそれを私の考えとして述べたとしたら、学生は半分、またはそれ以下くらいしか信じないでしょう。しかしここでは、日本人自身がそう言っているのです。それだけで、すでに、かなり信憑性があります。またさらに、このメッセージを発しているのが、映画作品であることによって、その効果はさらに高まります。学生たちは、映画を見ることで自らそれに気が付くのです。私の役割は、それに気がついた認識するよう彼らを誘導することです。後で、私の言葉を忘れるでしょうし、私の顔も忘れると思いますが、映画のイメージと、それによって習ったことは長く残ると思います。

続いて私は、高畑監督に依拠しながら、第1番目の点に立ち戻ることができます。

・この映画の中で宗教の占める位置はどのようなものであるか？

背景に含まれる鳥居などの要素。

・それらは中心的に重要な要素だろうか？

そうでもなさそうだ。しかしこれらの要素が無かったらリアリティに欠けていたと言える。

・全編を通じて常に出てくるだろうか？

そうではない。しかししばしば出てくる。

・作品の中で大きな存在だろうか？

いや、どちらかというと控え目だ。（勧誘を目的として制作されるいわゆる「宗教映画」ではこの点が、嘘っぽく見える原因となっている部分です。画面全体、背景のいたるところに、宗教的要素があふれていて、しかもローアングルショットで撮られていることが多く、不自然にすら見えます。）

このように「ぼんぼこ」は日本における「宗教文化」の問題に対する非常に有効な答え

を提供しているように思われます。それによって日本人と私たちの違いについての単純な理解（非宗教的な私たち 対 宗教的な日本人）を壊し、宗教を全体の中に改めて位置づけ、その位置と役割に、一定の限定を与えているのです。日本人は、世界のあり方を説明する、制度的・一大システムを構築している宗教なるものを信じているのだろうか？ そうでもなさそうだ。でも背景に宗教的なものはふくまれている。宗教的要素、表象、日常生活にも登場している。

私の学生達はいつも、ここに一種のパラドックスがあると感じます。その逆説をもとに、私は、日本の宗教の専門家たちによく知られているあの逆説（これは実際のところ、世界の多くの国に共通していることでもあります）を導入することができるようになります。その逆説は次のような会話で表すことができるでしょう。

「あなたは信じますか？（宗教や信仰を、何らかの形で ... 信じていますか？）

「いいえ。」

「お墓参りしてますか？」

「はい。でもそれは宗教ではありません。」

「ぼんぽこ」によって、私の学生達は、日本人と自分たちの間には、絶対的な違いがあるとする考え方から、ひとつの普遍性の認識へと移ることができるのです。（日本人だって我々よりもっと強く信じているわけでも、もっと信じていないわけでもないのだ。）確かに、この普遍性も、絶対的な違いの認識と全く同様に理論的に過ぎないものだと言う人もいるかもしれません。けれども、私は、これは一つの出発点となる前提にはなると思うのです。そこから本当の作業（科学的または、教育的作業）を、違いを構成している様態に関して、始めることができると思います。

井上 ありがとうございました。それでは西村さんお願いします。

西村 西村と申します。私は鹿児島大学で専門は宗教学なのですが、授業科目としては比較宗教学という科目を担当しております、私自身の研究テーマもビュテル先生と重なる日本の宗教、特にフォークレリジョンとよばれるような民間信仰とか民俗宗教の近代的な形に関心を持っております。そういった視点からビュテル先生がフランスで一年生向けに日本文化、日本宗教を教えていらっしゃる視点とある程度私の関心も重なるのではないかとこのように感じておりますが、一方で私は日本人として生まれて、現在日本人をやっております。大方日本人学生に日本の宗教をはじめとする諸宗教あるいは宗教的なものを教

えているのですが、ビュテル先生はフランスから来られて日本の宗教を研究され、その成果をフランスに持ち帰って学生たちに教えているという違いがあると思います。

ただもう一度私自身について振り返りますと、最近特に中国や韓国のアジア諸国からの留学生が多くやってきておりまして、そういった外国人学生達にも、（なかなか理解してもらっているか難しいのですが）日本の宗教はこういった特徴を持っているということを教える立場にあるというところに共通性があるのではないかというふうに思っております。

来る前にビュテル先生のレジメを拝見して、そこから少し思ったことを（画像）これは単純なモデル図で、これであまり深いことを語ろうとする気はないのですけれども、おそらくビュテル先生とわたしの共通性と違いというところで一つは自分の文化、自分の宗教文化を理解し、それを伝えるということであって、他者の宗教文化を教育するという線は引けると思います。しかし私にしても、ビュテル先生にしてもかなり意識的に学生たちにこれは宗教的なものではないかという形で講義をしたりしているわけです。その意味では上のほうの意図的、意識的な領域カテゴライズされるのではないだろうかと思います。

この『平成狸合戦ぽんぽこ』の作者もかなり意識的にいろいろな宗教的な装置を映画の中に配置して、しかしそれがかなり背景化されたものとしてそれを描いています。したがって、下の部分の無意識的といいますか、日常生活では意識できない部分をあえて意識化しようとしているのではないかということも言えます。簡単にお話をしますと、「映画の中の宗教文化」というタイトルのとおり、先ほどのセッションも含めて何か宗教的な物事を映画の中に発見する、映画の中に宗教を対象として見出していくというのがおそらく第一歩の宗教文化教育の中で基本的に教えなくてはいけない部分ではないかということがありますが、それだけでは非常につまらない絵解きに終わります。もちろん学生のほうも多少はそういうことを求めてはいると思うのですが、特に日常的に映画を見たり、鑑賞する場合には、そういった意図であまり映画を見てはいないんじゃないでしょうか。

その場合には（ジョリオンさんが先ほど受容理論だとかカルチュラル・スタディーズといった視点も提示されましたが、）教育する側がおそらくもう一步踏み込んで、宗教、この場合は視点、方法ですが、宗教でもって映画を見るということが求められると思います。ビュテル先生が授業で扱われている『ぽんぽこ』をまず学生が映画として見る、その上でビュテル先生がいろんな宗教としての補助線をその映画に引くことによって、映画の見方が変わってくる。同じものを見ていても、違うふうに見えるというようにおそらくそういった方法を取ったほうが、学生にとって目からうろこが落ちるといえるか、そういったことになるのだろうというふうに感じました。

もう一度最初のフランスの学生に日本の宗教を教育するということと、私がやっている主に日本人学生に日本の宗教を教育するということに戻りますと、日本人学生は意図的に

自分の宗教性というものはあまり意識化していない、私は少なくともこれまで学生と関わってきた経験から言いますと、自分は無宗教的だという生徒が大方の反応なんです、いろいろ私の授業を受けていく中で、宗教というものとの距離感が変わってきます。基本的な知識が増えるということもあるんですが、それだけではなくて、「自分は無宗教の側、宗教をやっている人達とはまったく違うところにいて」というふうに切り分けていたのが、「自分はひょっとしたら宗教というものと連続したものを持っているのではないか」という認識が授業を通してでてくるわけですね。それは単に宗教の知識を習ったからではなくて、宗教でもって世の中を見るという見方の変換を授業でできたからではないでしょうか。宗教学というのはもちろん宗教を対象にした学問ではあるんですが、宗教でもって社会を見ることで今までの自分が無意識的に、あるいは意図して見なかった部分に批判的な目を持って社会を見ていくという方法としての性格もありうると思うのです。そういった視点も映画に応用できるのではないかと、今日ビュテル先生のご発表を聞いて感じた次第です。

最後にこれからこういった映画を宗教教育、あるいは日本文化教育とかに応用していく上で、さらに重要であろうと思ったことが一点あります。これは先ほどのジョリオンさんの話でもあった受容、それは観客、聴衆の受容ではなくて、学生の受容に視点を当てたアプローチと言いますか、我々が学生に対して何か基本的な知識なり、あるいはものの見方なりを提示して、学生がそれをいったん理解したものを、さらに我々がそれを受け取るということですね。その場合単に私が鹿児島島の学生にそれを伝えて、その間だけのインタラクションではなくて、同じ『ぼんぼこ』の映画を見てフランスの学生はこういう理解をしているということを日本の学生に伝える。あるいは日本の学生がこれを見て、同じものを見ても反応するところが違うのではないかと思うんですね。

同じものを見て宗教というものをどう理解したかということでもそれぞれの社会、文化の中での自分自身の無意識的なものをもう一度洗い出す。宗教というのはこういうものだと思っていたんだけど、日本の宗教性というのは自分たちの宗教性と違う、あるいは日本は宗教的ではないと思っていたのに外から見ると非常にそれが宗教的なものに見られる。その場合の宗教性というものはどういうものであろうかともう一度再帰的に、インタラクティブに考えるきっかけになるのではないかと思います。こういった国際的な取り組みをそれぞれ持ち帰るのではなくて、横の連携というのをうまく工夫してやっていければさらに効果があるのではないかと感じた次第です。以上です。

井上 どうもありがとうございました。アニメの使い方というのも、映画を教材に用いるときの一つのポイントだと思います。ビュテルさんはフランスの学生、西村さんは鹿児島島の学生に言及され、違いがあると同時に、似てきている面もあります。一方では違う理解

をしていることを知り、さらにもう一步進むと、同じ問題で悩んでいるということも見てくるかと思います。これからはこうしたことを視野に入れ、教える側もそれを意識化するということが大事だと感じました。