

遊ぶ——儀礼と芸能の間——

新谷尚紀

1 遊ぶことと働くこと

今日は私はピンチヒッターということで出てきまして、あまりしつかりしたお話もできないかと思うのですが、とりあえず自分の専門に近いあたりのテーマを選ばせていただき、少しばかりお話しさせていただけようかと思えます。

さて遊ぶというテーマで、お話しさせていただくわけですが、私たちはふつう「遊ぶ」というと、子供が遊ぶとか大人の場合だとふだんは働いているけれども今日は遊べる日だとかいふふうにつかいます。つまり、遊ぶというのは仕事をするとか働くというのと対比されるものとして理解しています。そして、一般的には働くことつまり仕事や労働は何かを生産することでも価値のある行為とされるのに対し、遊ぶというのは逆に消費することであれば仕事や労働の合間の息ぬきとか娯楽というような意味あいがあります。だから遊びはあくまでよりよく働くためのものなので、ほどほどにしておかなければなりません。まちがっ

ても遊びすぎてそれが労働をこえるようなことがあってはならないのです。あの人は遊んでばかりいるとかあの人は遊び人だなどというのと、決して好ましい人物ということにはなりません。思想的にみても、やはりマジメな一九世紀においては労働や勤勉が神聖なものとされ、遊びは墮落につながるかねないものというような考え方が支配的でした。

しかし、遊びというのをそういうふうだけにだけとらえていたのではどうも十分ではないのではないかと、人間のさまざまなことなみの中で、いったい遊びというのは何なのか、二〇世紀になるとあらためて別の角度からそれが問題とされるようになりました。たとえば労働というのは生産につながるものです。働いて何か価値あるものをつくり出します。それを私達は消費して生活していきます。その場合、働くというのは何か価値あるものをつくるという目的をもつたいとなみであるということになります。それに対し

て、遊ぶというのは生産とは反対の消費です。何かの目的のために行うものではありません。ただ面白いからとか楽しいから遊ぶのであって、強いてその目的を言えと言われれば遊ぶという行為そのものだということしかないでしょう。野球でもテニスでも楽しんで人々がそれをやるのが遊びであって、それによってギヤラを手に入れるプロ選手の場合にはそのプレーによって一定の収入を得るといふ目的がはっきりしていますので、彼らの野球やテニスは遊びとはいいません。それは彼らの仕事に他なりません。こうしてみると働くというのと遊ぶというのとは、そのいとなみが何らかの価値を生むためという特定の目的をもっているかないかによって分かれるのではないかというふうに思えてきます。

さて、そこで人間の営為というか、いとなみとしては一体どちらがよいのでしょうか。よいか悪いかというのも変ですが、ここで少しひねくれて考えてみますと、働くというのはそうした一定の目的の前に従属するいわば受動的なものです。それに対し、遊ぶというのは逆に、特定の目的をもたないからこそ、かえってそれは人間の主体的で能動的な営為であるともいえるのではないのでしょうか。遊びの根本には何ととっても自由があります。こういう考え方から、遊びというのは必ずしも文化の墮落というのではなく、むしろ文化創造の源といえるのではないか、とか、人

間存在の基本には遊びがある、などという考えがさかんに論じられるようになってきたのです。たとえばオランダのホイジンガの『ホモ・ルーデンス』とか、フランスのR・カイヨワの『遊びと人間』などの著作はそうした人間に与る遊びというものをあらためて問いなおしたものでした。

ところで、日本の民俗においては遊びとか遊ぶというのは、いったいどのようなものとして考えられてきているのでしょうか。私などの専攻しております日本民俗学という学問では、こうした遊ぶとか遊びというのはそもそも何なのかと問いなおすとき、一部の偉大な思想家とか学者、宗教家などの説を第一にとりあげることはありません。それよりも、むしろ名もない一般の人々がいったいそれをどのような考えてきているのか、という点に注意をします。たとえば、人々の死生観についてというような場合でも、一部のえらいお坊さんとか神父さんに人は死んだらどうなるのでしょうかと尋ね、極楽へ行くとか地獄へ落ちるなどという説明をうけてそれで満足はしません。歴史上の偉大な思想家や宗教家の著作や行動だけから日本人の死生観を考えようとはしません。そうではなくて、不特定多数の人たちがことさらに自分から口に出して積極的に表現していなくても、実際にその行為としてこれまで古くからのしきたりとして行ってきた葬式のやり方とか墓地の作り方とかま

た墓参りのしかたやお盆、彼岸などの先祖供養のしかた、というような具体的な人々の行為をじっくりと観察し、またその人たちが常々考えていることをいろいろたずねて、それらを資料として総合しその人たちの死生観を分析していくという方法をとるのです。ですから、ここで遊びとか遊ぶというテーマについて考える上でも、それを実際に日本の各地の人々はどうのように考えてきているのか、民俗伝承としてはどのようなものを遊びといふどのようなことをするのを遊ぶといっているのか、を調べてみるという方法をとるわけです。

2 民俗の中の遊び

そこで日本の民俗の中にみられる遊びですが、ふつうはやはり子供の遊びがあります。鬼ごっことか花いちもんめとか石けりなどむかしから多くの子供たちがさまざまな遊びをして育ってきました。それらはたしかに民俗の中の遊びとしては最もよく知られているものです。またこれとは少しちがった遊びというのも民俗の中にはあります。今でも、この近くですと池袋から東武東上線に乗って東武練馬駅とか下赤塚駅で降りますと、そこからおよそ北方へ20分ばかり歩いて行ったところにそれぞれ徳丸本町の方には北野天神社そして下赤塚の方には諏訪神社というのがあります。ここでは毎年、徳丸の方が二月一日、下赤塚が二

月一三日ですが、夕方から「田遊び」と呼ばれる行事が行われていきます。一度行ってごらんになればよいのでは、と思います。この田遊びというのは日本全国の各地にたくさん伝えられている行事なのですが、毎年春の農作業がはじまる前に、多くは冬の間ですがムラの鎮守社の境内や拝殿などで種蒔きから田植えをして鳥追い、稲刈りへという一連の稲作の過程をムラの人たちが模擬的に演じてみるものです。これは何のために行うのですかとたずねると「よくわからないけどとにかくむかしからのしきたりだから」といったり、また「これによって今年も稲がよく稔るように豊作であるようにと願うのだ」というような説明が多く聞かれます。こうした田んぼの労働と収穫の過程を模擬的に演ずるのをなぜだかとにかく日本の民俗では田遊びと呼んできているのです。またこの他にも山遊びとか磯遊びというのもあります。私などは中国地方の山間部の田舎で育ったのですが、子供のころには毎年四月のはじめのころの一日、ムラの子供たちはたいへんごちそうをそれぞれ家でつくってもらって何段にも重ねた重箱を手持ち近くの山に登って遊んだものでした。ムラを見おろす山の中腹に毎年きまった場所があり、一週間も前からそこにやぐらを組んでむしろを敷きそこで一日中大鼓を叩いたり踊ったり舞ったりして遊び、やはり同じように遊んでいるとなりのムラのやぐらを襲ってそこを盗ったり幟を奪

い合ったり、木刀でチャンバラをして喧嘩になったりした年もありました。ムラの年寄りに聞きますと、むかしは大人も毎年ごちそうをつくって一日山で遊んだものだといっていました。私などの子供のころにはもう大人は農作業で忙しく山へは登っていませんでした。磯遊びというのは海辺のムラなどでごちそうをつくって磯で一日飲食して遊ぶもので、私が今年の四月に訪れた高知県の幡多郡大月町西泊という漁村などでは今でも毎年やっているといっていました。こうした山遊びや磯遊びという屋外での飲食を中心とした行事は民俗の中の遊びの一つであり、全国的にみられるものです。みなさんの花見と同じようなものですが、これら山遊びや磯遊びにはそこに神を迎えそれと共食するという宗教的な意味もあったのではないかといわれています。

3 神との遊び

このように、民俗の中にみられる遊びというのは実にさまざまです。しかしなかでも今日ここでとくに注目してみたいと思うのは、「神遊び」という遊びです。これは神様と遊ぶという伝承ですが、神様と遊ぶというのは、特定の人間とか人形などに神様ののりうつらせて歌ったり舞ったりしながらその神様の言葉を聞くとというようなことをするのです。いわゆる神がかりという現象です。それを民俗

ではしばしば神遊びと呼んでいるのです。人間に神様がのりうつってその年の豊凶とか災害などを託宣で知らせたり、人々にその祭り方を喜んでいるとか、まだまだ祭り方が足りないとか不満を言ったりしてその意志を語るといわけですが、これは普通常識的に考えるとんでもないことです。全く迷信以外の何物でもないでしょう。こんなことを大真面目に調査している私が友達などにそれについて時々話したりすると「おまえはそんな馬鹿な迷信みたいなことを本気で信じているのか」と半ば軽蔑的に聞かれることがよくあります。そういう聞き方をするのは概して自然科学の方面を専攻している友達が多いのですが、その一方でまた異様に目を輝かせながら「うん、わかる、きっと霊界ってのがあるのよね、私そういうのってとっても関心あるの」などと身を乗りだして聞いてくれしかも「あなた、そういうのってあまり深入りしない方がいいんじゃない」というように忠告してくれる人もなかにいます。そういうのは概して女性が多いように思います。私たちの立場は実はそういう神がかりというような現象に対して、それを信じるか信じないか、というレベルではとらえないのです。少なくとも、それを大真面目で信じて盛大な行事を行っている人たちが現にたくさんいるという事実を冷静に見つめて、そうした人そのものの考え方や行為のしくみを分析していこうとするのです。そしてそれを分析していく

と、実はそうした行事に直接関わってはいないような私たちも多くの人々のものの考え方や行為のしかたのしくみの中にもそれと非常によく似たしくみがかくされているということに気がつくことが多いのです。

さて、今日ここで紹介してみたいと思います事例は、中国地方の山間部の村々に伝えられている神祭りです。島根県の石見地方から広島県の比婆郡、それに岡山県の備中地方にかけての一带で、七年目ごとに一回とか一三年目ごとに一回というふうに長い期間をおいては繰り返し行われてきているもので、島根県では大元神楽おほとみのかぐら、広島県や岡山県では荒神神楽あらいのかぐらというふうに一般に呼ばれています。いずれも神様が特定の人物にのりうつって神がかりの状態となり託宣を行うという点が特徴的です。

ただ、私がここで神様がのりうつるとか靈魂がのりうつるとかいう現象をさして遊ぶあそぶというふうに民俗の中ではないっているのです、と今申し上げてもはたしてそんなのは特殊な例ではなからうか歴史的にもはたしてそれほど古くからの言い方であろうかなどと心配される方もいらっしやるかと思えます。そこで一言しておきますと、「遊ぶ」という言葉が古くから神様や靈魂を憑依させて遊ばせ慰める仕業のことをあらわすものであったというのをよく示す例があります。それは、『令集解』という平安時代の九世紀半ばから後半のころにつくられた令の注釈書がありますが、

その中におさめられた古記とか令釈、穴記などといった書物にみられる古代の天皇や貴族たちの喪葬に際してそれに関与した「遊部」という人々についての記事です。それらによつて遊部というのは、天皇などが亡くなったとき古くは、殯こという儀礼を行っていたのですが（殯こというのは現在のように死亡後二日から三日おいてすぐに火葬とか土葬とかにしてしまうのではなく、殯屋こやといつて特設の小屋をつくりその中に遺体を長期間置いてその死者のための祭りを繰り返し行うのです。有名な天武天皇の場合など二年間におよんだと『日本書紀』は書いています）、そうした殯この外において刀や矛など武器を身につけ酒食を供して歌舞奏楽を行い、死者の靈魂を慰めた人々のことをいいます。この遊部はまさに頭幽の境にある死者の靈魂をその身にのりうつらせて遊ばせ慰める人々であったわけで、遊ぶあそぶという行為がそうした意味に用いられているのは歴史的にみてもかなり古くからのものであるといつてよいと思えます。

そういうわけで、民俗の中にみられるたくさん遊びの中からとくに神遊びかみあそびというのをとりあげて、これから民俗における遊びの根源的な意味を考えてみたいと思うのであります。まず、これから島根県の石見地方の山間部に伝えられています大元神楽おほとみのかぐらというのを一六ミリ映画で見てくださいと思います。その前に少しだけ説明をさせていただきます。この映画は昭和五〇年一月一五日から翌朝にか

けて撮影したものです。島根県邑智郡桜江町八戸という山間の小さなムラで行われたものです。ここでは七年目ごとに一回ずつ行ってきたという事です。私はちょうどこの映画を撮影したその時これを見学に行っていました。ムラの人たちはこの祭りを非常に大切にしており、外部から訪れた私たちにもそのピリピリと神経をはりつめた緊張の様子がよく伝わってくるほどでした。そしてムラの人たちの雰囲気としては、この大切な神聖な祭りをライトをあかかかと照らして撮るといふのはどうも抵抗があったようです。いぶん複雑な感じのようでした。とにかくこの祭りの中心である大元神さまというのはムラのはずれの社にまつられていて、神様ですが、ムラの人たちの大元さまに對する信仰は非常に篤いものです。「肌が合う」といふふうについて、人々の心が一心同体とならなければ神がかりは絶対に起こらないといわれています。映画の方を直接見ていただければこの祭りがどんなものかおわかりとは思いますが、要するに藁でつくった大きな蛇体を大元さまに見たててそれをムラはずれの社からみんなでかついでムラの中の舞殿に迎えてきて、そしてその前で神事や神楽を行うのです。夕方から翌朝へかけてずっと行われ、最後には再び藁の蛇体はムラはずれの大元社へ送られその境内にある掠の巨木に巻きつけられます。一般に神祭りというのは、神様を迎えそして神様と交わりそして送るといふ過程にな

っています。そこで注意していただきたいのは、この神様と人々とが交わる部分です。神様と交わるというのはいったいどんなことをするのかです。まあ、これは映画を見ていただいてからのお話しにした方がよいかとも思いますが、祭場を清めて神様を勧請し、たくさんの神饌を供えて祝詞を奏上しそして神楽を奉納します。そのうちに神様がムラ人の中から選ばれた託大夫という役の人物にのりうって神がかり状態となり託宣が行われます。そこでこれらの一連の神祭りの構成をみてみますと、人々の行為という点から分類して、およそ三つの部分からなりたっているのではないかと思われるのです。つまり厳肅なる神事である儀礼の部分と、それから華麗なる神楽つまり芸能の部分と、そしてそのいづれともつかない中間的な部分とです。儀礼の部分というのは、神主さんが祭場を祓い清めたり神様を勧請したり、お供え物をあげたり祝詞をあげたりする部分で、これは厳肅な雰囲気の中で行われます。それらはもともと人々にことさらに見せるためのものではなかつたでしょう。これに對し芸能の部分というのは神楽で、これは見物者に対してしっかりと見せるものです。そして儀礼とも芸能ともつかない中間的な部分というのが神がかりの部分です。神がかりは藁の蛇体を神主さんたちが持つて舞殿で激しく練り廻るうちにおこることが多いのですが、その部分はいへん暴れたりしていわば狂乱的な状態となり

ます。この時に唱和される神歌をよく聞いてみると、

へ○○神社の幸魂きよたま、奇魂くさま、今宵ぞいずこ

と、いってムラ内の神々の名を次々と列挙しながら、

へ今年のこの時、この日のこの時、神楽の齋庭いばはで神遊かみあそび、
しよう

と、いっているのがわかります。まさに神がかりという神様と人間との交わりは、神様と人間との遊びなのです。

ところで、祭りというのは、相撲のちゃんこ鍋のようなものですね。さまざまな時代のさまざまな要素がそこに重なり合ってみられるごった煮のようなもので、ある部分は非常に古い時代から伝えられてきたものまたある部分は近世のある時期に祭りの中にとり入れられたものというふう

に、長い伝承の過程でさまざまな時代のいろいろな要素が組み込まれてきています。たとえば芸能の部分だけでみても、中世の修験山伏とか陰陽師の影響が色濃くうかがわれるものと近世後期、国学者の影響によって新しく演じられるようになったものがあります。それも見ていただければわかると思いますが、近世後期に国学者の影響で演じられるようになったものというのはいたい『日本書紀』や『古事記』にみられる天の岩戸とか八岐大蛇などの神代物語を神楽の脚本としたもの、それに大江山の酒吞童子など中世の伝説に取材して脚本化したものなどがあります。それらは見えていて派手でしかも動きが激しくおもしろいので

子供たちにもよくわかり楽しまれてきたようです。

前おきが長くなりましたが、何はともあれ、ここで映画の方を見ていただくことにしましょう。

さて、映画をごらんいただいて大元神楽というのがおおよそどのようなものであるか御理解いただけたく存じます。あらかじめ申しておきましたように、神祭りというのは時間的な経過の上からみれば神様を、迎え交わり送るという三段階からなりたっているわけですが同時に、人々の行為の上では厳肅な儀礼の部分と華麗な芸能の部分、それにそのいずれでもない遊びの部分とからなりたっているということがおわかりいただけたかと思えます。神祭りそのものの全体がふだんの生活から切り離された遊びであるわけですが、その中にもこまかくみれば儀礼と芸能とその中間領域的な遊びの部分からなりたっているということがわかります。そしてその遊びの部分というのは、儀礼や芸能が秩序だった様式化された行動であるのに対し、無秩序的でしかも狂乱的ともいえる行動です。そしてそれでいて非常に呪的なパワーに満ちていて人々の心を戦慄させます。この遊びの部分が儀礼と芸能と渾然一体となって融合して一連の神祭りとなっているのです。

しかし考えてみれば、人々はどうしてこんな奇妙な祭りをするのでしょうか。そこでもう一つの広島県の山間部で

比婆郡西城町大屋の本谷というムラで、昨年の一〇月二二日から翌朝にかけて行われた荒神神楽の方を少しだけごうかんたんにお話ししておきますと、そこでも藁の大きな蛇体をつくって練り廻り神がかりが行われます。そのムラでは一七年に一回ずつで、昨年がちょうどその年にあたっていたので行って見学してきました。総戸数四四戸のこのムラでは河内栄さんという家の屋敷に本山三宝荒神もとやまさんぼうこうじんというのがまつてあり、これが中心でその分れとしてムラの山よせの地に点々と六つばかりの荒神様の祠が分祀されてあります。この荒神さまも激しい神様だといってムラの人たちは決して粗末にはしません。祭りにはそこから神様を迎えてくるのですが、祭りの後半に龍押しりゅうおしといって神主さんとムラの人々がかついだ藁の蛇体が神殿かみどののまわりの棧敷を暴れ廻ります。そして神殿の舞台の内にいる神主さんと内へ入れろ入れないの押し問答があったのち無理やり内へと押し入り、内にいた神主さんをぐるぐる巻きにしようとする追いかけてまわします。それらが終わって神がかりと託宣へとうつるわけですが、ここでは藁の蛇体は遠方よりこのムラを訪れた来訪神としての性格が濃厚です。

大元神楽の場合も荒神神楽の場合も、いずれも藁の蛇体の神がムラを訪れて神がかりと託宣が行われるという点に注意すべきでしょう。この大元神楽や荒神神楽に対する研究はすでに多くの人たちによってなされてきております

が、この大元神や荒神に対してはそれがムラ人にとって先祖の祖霊であるという説がこれまででは有力です。藁の蛇体は死してまもない新霊でそれが神楽によって祭り鎮められて祖霊へと昇華するのだとする説です。七年とか一三年、一七年などの式年が年忌供養の年と一致するとか、大元神や荒神の祭地が古く墓地であったと思われる場所に多く設けられているとか、近世初めの神楽能楽などに死霊の鎮魂の趣旨をものがたる記事があるなどという点をそれらの説は主な論拠としています。一方これに対して、荒神神楽を自然と人間との対立交流の関係でとらえる説も提出されてきています。ここでそれらについて詳述はできませんが、私などの考えではやはり後者の説に近く、大元神楽や荒神神楽は長い伝承の過程でさまざまな要素が重層的に加わってきて複雑な様相を呈してきてはいますが、基本的には異類、異形で醜悪かつ劣性の藁の蛇体の神がムラを訪れる形をとっている点からして、藁の蛇体は混沌とした自然界の表象ではないかと考えています。そしてそれが何年目かを区切って行われるのには、ムラの人々のいわば原初回帰への志向があるのではないかと思うのです。つまり歴史的事実としてのムラの原初へというのではなく、伝承的事実としてのムラの原初への回帰です。いつの時代かにそれぞれムラでは山林原野の大自然の中に人々は人間の領域を切り取って生活をはじめたのです。そこには自然界と人間界

との対立が意識されることにもなったでしょう。そうした中で日ごろ安心できている集落や田畑など人間の領域もともとはそれをとりかこむ自然の山野から切り取ったものであり、何がおこるかわからない危険で無秩序的な自然界が実は常に自分たちの人間界をとりかこんでいるのだとするムラの人々の世界観というようなものが、この大元神楽や荒神神楽の伝承の背後にはあるような気がします。ふだんは何気なく生活し忘れてしまつてかくれているムラ人の世界観・価値観がそうした祭りにおいて突然顕在化するのです。このムラのおおもとはこうして自然界と対立してその一部を切り取つて成立したのだぞ、という人々の意識の上での原点がくりかえしくりかえし想起されるのです。それはちようど、少し倦怠期を迎えた夫婦がある日夫か妻のどちらかの発案で二人がはじめて出会つたあの場所へ行つてみようかとか、はじめて食事したあのレストランへちようどその日付の日に時刻も同じにして行きあの日と同じ料理を食べてみよう、それもこれからは毎年そうすることにしよう、などといつて夫婦の愛情を再活性化させるのとしくみの上ではよく似ているといえるかもしれません。ムラ人の意識の上での、自然界と対峙した忘れ得ぬ原初がこの祭りによつてくりかえし想起されつづけてきたといえるのではないでしょう。それはムラ人の生活を再活性化させる機能をももっているといえるでしょう。そしてこうした

原点にまさに遊びがあるということこそ重要ではないかと思ふのです。

4 遊びから芸能へ、遊びから儀礼へ

遊ぶという行為が無秩序的で狂乱的なものであり、しかも呪的な力に満ちたものであつて神祭りの中心に位置するものである、ということを示し上げてきたわけですが、ではこの遊ぶという行為と儀礼とか芸能という行為との関係はどうなっているのか、またそれらはふだんの私たちの生活の中での一般的な行為との関係はどうなっているのかという点について次に考えてみたいと思ひます。

不安の危機に直面したとき、人々はふだんの行動とはちがつた特別な行動をとります。たとえ田んぼの稲に害虫がついた時、また日照りが続いた時、ムラに疫病がはやつた時などです。こんな例ではわかりにくいかと思ひますので少し変な例で申しますと、若い恋人同志の場合です。人を恋しく思つてしまつたら一種の危機です。ずっと会つていたのに夜道を相手の家の前まで送つて行きます。そこでまた次の日に会えるのに、別れぎわについ淋しくて二人は指きりをしました。そしてそれからというもののいつもこの二人は指きりをしてさようならのあいさつをすることにしました。こんなとき実はいわば最初の指きりは遊び的な咄嗟の行為です。しかし、それをいつも同じ場所と同じ

やり方でするようになるともう一種の儀礼がはじまっているといえるでしょう。ふだんの行為とはちがいにことさらに決められた、様式化された指ぎりという行為が二人の間で約束ごとのようにくりかえされていくのです。この様式化された指ぎりという行為は二人の別れぎわの不安と危機を救ってくれるのです。毎年、害虫が繁殖しそうな季節になるとムラの人たちは虫送りの行事をします。日照りが続く雨乞いをします。疫病除けには疫病神送りや疱瘡神送りをします。最近ではスキー場で雪不足の時には雪乞いなどするそうです。

虫送りの行事は農業が普及するつい最近まで全国的に行われていました。実盛人形などといって藁でつくった人形とか、藁でつくった馬などをかついでムラの人たちが麦わらのたいまつを焚いて太鼓や鉦を激しく叩きながら、大声をあげてみんなで田んぼの畔を巡り、ムラ境まで送っていくのです。こうした虫送りの時の人々の行為にはとくにこれといったきまりはなく、各人ばらばらで大声をあげ太鼓や鉦も乱打するというようなものです。その意味ではこれらはいわば無秩序的であり遊びに近い行為です。しかしこうした虫送りの行事の中から発展して芸能がおこってきているのです。たとえば広島県山県郡大朝町新庄というところの南条踊りというのは、今日では民俗芸能として虫送りの行事とは別の機会にも行われています。島根県邑智郡石見

町矢上というところの虫送りの踊りもう立派な民俗芸能となっています。大分県東国郡武蔵町吉広の虫祈禱というのも同様で、こうした例はあげていけば他にもたくさんあります。雨乞いの場合も同様です。東京近郊の農村では御嶽山とか大山阿夫利神社が有名ですが、ムラから代参者が選ばれて竹筒に神社の水をわけてもらって駅伝方式でムラへもって帰り、川や池にそれを入れて龍神に見たてた藁の蛇などをつくってそれを水中でもみあったりみんな水をかけ合って暴れまわって雨乞いをしていました。こうした雨乞いも全国各地の農村で行われてきましたが、こうした雨乞いの行事から発生した雨乞い踊りというのも現在各地にたくさん伝えられています。文献の上でも奈良の興福寺の『多聞院日記』に記されている大和平野の雨乞踊りなどは有名なところです。疫病送りの行事もまた同様で、京都紫野の今宮御霊社に伝えられる鎮花祭——これはやすらい祭ともいわれていますが、疫病の流行しやすしい旧暦三月十日のころの桜の花の散る季節に派手な衣装で花傘をかぶり風流をこらして太鼓や鉦で囃しながら舞い、疫病を送ったところから発展した芸能の好例です。有名な祇園囃子も同様です。

このように、元来はこれといってきた方式のない遊戯的な行為から徐々に華麗さを加えつつ今の行為が様式化されていき芸能へと発展した例を私たちはたくさんみるこ

とができます。

一方これに対し、遊び的な行為が厳肅さを加えてやはり様式化されていき儀式とか儀礼へと発展した例もたくさんあります。人々は不安や危機に直面した時、祈るといふ行為を行うことがあります。この祈るといふ行為は思はず行ってしまう行為であってその動作に一定の決まりはありません。その意味では遊び的行為です。しかしそうした咄嗟の行為も次第に決まった作法ができてきて儀礼となつていきます。神社で神主さんが行う神事や、寺院で僧侶が行う祈禱にはすでにやかましい作法ができています。祈りの効果をより高めるためには動作を厳肅に様式化していくことが有効だと考える人間の考え方のくせがそこにはうかがえます。秋の稲の収穫の祭であつた新嘗祭も宮中や有名大社のそれでは非常に細かい作法ができてきています。春の田植えとか秋の収穫というようなある一つの区切り目というのも一種の不安定な時です。そうしたさまざまな区切り目に人々はしばしば何か特別な行事を行うくせがある、というのは今日の私たちの生活の中でもたくさん見られるでしょう。入学式、卒業式、成人式、結婚式などみんなそうですし、たとえば五年間単身赴任でアメリカへ行っていた父親がめでたく本社へ帰って自宅で再び家族とともに住みはじめる時でも、その父親といふいわば異分子を家族は何もせずたやすく昨日までのその日常的メンバーの仲間に入れ

てやろうとはしません。何らかの形で、たとえば特別な夕食をすることが特別にことよせてプレゼントを交換するなど祭りに近いものが行われているのです。

さて、こうして日常生活の中における不安や危機は、人々にふだんの行為とはちがった行為、つまり遊び的な行為をさせる、そしてその遊び的な行為はまもなく芸能とか儀礼という行為へと展開していく、というようなことをのべてみたわけですが、芸能や儀礼はさらに展開して芸術とか秘儀へと移っていくという傾向がみられます。芸能や儀礼が遊びと異なるのは、それがいずれも様式化された行為であるという点です。そうした行為の様式化というのはそこに一定の目的が生じたからおこっているのですが、芸能と儀礼とがたがいに異なるのは、それぞれの目的が芸能においては美の表現であり儀礼においては願いの実現であるという点にあるといえるでしょう。そうした両者の目的の上での差異は、それぞれ者に見せるものとしての芸能と他者に見せぬものとしての儀礼という差異としてもあらわれています。そして芸能と儀礼のそれぞれ美と願という目的はその行為をさらにきびしい様式化へと導くこととなり、芸能は芸術へ、儀礼は秘儀へと展開するのです。芸術として高度に洗練された今日の能楽ももといえは猿楽や田楽を母胎として発展してきたものだということはよく御存

知のところでしょう。また天皇の踐祚大嘗祭が容易に人が見ることができない秘儀であることもいうまでもないでしょう。賀茂神社や出雲大社など各地の神社にも人々に決して見せない秘儀としての厳肅な神事が数多く伝えられています。

5 遊・狂・呪

では、いよいよ結論的なことをお話しさせていただきますと思います。ここに変な図をかいておきました(次頁)。これは、人々の日常の行為と非日常の行為の循環の構造として考えられるのではないかと思うものです。はじめにお話ししましたように大元神楽とか荒神神楽という神祭りの構造は、遊ぶというのを中間領域として儀礼と芸能とからなりたっているということができると思うのですが、それ以外のさまざまな民俗行事の展開の様相を見てみると、人の行為というのはこの図のような循環の構造の中にあるのではないかと思えるのです。つまり疫病とか不作とか災害など人々の日常の営為の中に一種の危機が生じたとき、人々は遊ぶという領域に踏み込むのです。そこは威力あふれる狂乱と呪の領域であり、脱社会的な混沌と無秩序の領域でもあります。しかしこの遊・狂・呪の領域は人々にとって固定した領域として存在しつづけることはあり得ません。なぜならそこはいわば無目的な領域だからです。人

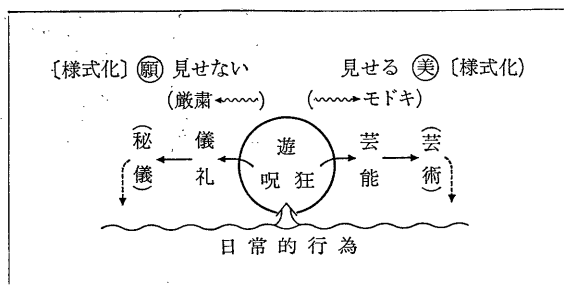
間は、いわば「目的をもつ動物」です。目的をもたなければ生きていけない、なげない動物といってもよいでしょう。ところがその遊びの領域に居留することは目的をもつことを拒否しつづけることとなります。そんなことはふつうできません。したがってこのパワーあふれる遊びの行為はまもなくさきほどもお話ししましたように、「美」と「願」という目的のもとへと移行し、芸能と儀礼という行為にわかれていくのです。それは多くの人に見せるものへと人に見せてはならぬものへと移行でもあるわけです。そして「美」や「願」の完成へとという目的はその行為の極端な様式化を促進させ、ついには芸術へ秘儀へと展開し、はじめの遊びの段階でもっていた自由で威力あふれる狂乱と呪の生命力を失うにいたるのです。

こうした循環の構造、つまり私たちの日常の営為の中の危機はつねに遊びを生み、遊びはまもなく儀礼と芸能とを生み、そしてそれらは秘儀と芸術という一種の密室へと移行してその呪の狂乱の活力を失うにいたる、という循環の構造は、実は私たちの日々の生活の行動の背後に存在しているものではないでしょうか。どうも突拍子もない話で長い時間お聞きくださいましてありがとうございます。

八付記V

この発表の基礎となっているのは、国立歴史民俗博物館民俗研究部の「儀礼と芸能における民俗的世界観に関する研究」という共同研究に共同研究員の一人として参加させていただき、その活動を通じて勉強させていただいたものです。メンバーの方々の御教示に感謝しております。

(しんたに たかのり・兼任・民俗学)



(図) 日常的行為と非日常的行為の循環構造