

〈論文概要〉

「舞う神」考

日韓民俗芸能比較研究

南^{ナン}

聲^{ソウ}

鎬^ホ

1・問題の所在

日本には八百万の神、韓国では八万八千の神がいるといわれている。もちろん、算術的な数ではなく、あらゆる物事には精霊が宿っているというアニミズムの思想から生じたことはいうまでもない。多神的な神観念をあらわしている。それらの神々は祭場できかに表象されるのか。顕現される方式はあるだろうか。もし決まった方式があるとしたら、如何なる方式であろうか。また、すべての神々は同じ顕現方式であられるのか。または神々によつて異なるのか。

民俗芸能は民俗と芸能という二つの不相応な語が結合された用語である。民俗という用語に内在されている保守性と芸能と言ふ語が持つ瞬時性が不協和音的に出来た用語である。民俗芸能という用語が用い始めたのはそれ程古くないが、現在は根を降ろしつつある。民俗芸能の用語に内包されている矛盾こそ、民俗芸能の本質に迫るに違いないだろう。

民俗芸能の研究は国文学、歴史学、民俗学、宗教学、芸術学、などさまざまな分野の関心の対象になつていくが、それをつの学問としてとらえることが可能であろうか。本稿はその一つの方法として演劇学として捉えようとしている。言い換えれば演劇人類学とでもいえるだろう。演劇の概念を捉える場合、大きく二つの方向がある。一つは、演劇は西洋の演劇の概念として、二つの物事の戦い、即ち葛藤の構造で捉えようとする概念である。二人の人物が戦い、葛藤する人間を描き出すのが演劇の本質とも言われている。近現代に入るとそれが心理的な葛藤の方に移される傾向が見られる。もう一つの演劇の捉え方は内容というよりは、役者がある役割に扮するというところに焦点を当てた概念である。アフリカなどの祭りや、東洋における祭儀などにおいて、扮するという行為を演劇として捉えようとする流れである。祭儀を司る者が神霊に扮して、神霊の役割を演じることを広義の演劇として捉えようとする動きである。勿論、祭儀に行われる善神と悪神の戦いを見せる部面も少なくないが、むしろ、その善神、悪神に扮するところに演劇としての性格が強調されるのである。演劇という近代以後の用語をもつてその以前のものを定義および位置づけようとする自体は、無理が生じる可能性を排除できないし、それほど意義あるとは思えない。しかし、そのような作業は、日本と韓国をはじめアジア諸国の芸能研究において新たな展開が期待されるのも否定できない。

日本と韓国の民俗事情（芸能）を同一線上に置き、演劇という概念で捉えようとするのが本稿の趣旨である。民俗芸能研究が事例報告の枠を超えにくい側面があったためか、今日においてもその傾向からそれほど脱していないのも事実であろう。演劇の方面から民俗芸能へのアプローチ、即ち、日本の神楽と韓国の巫俗儀礼のなかで見られる芸能的な要素を取り上げ、それ

を演劇学の方面からアプローチし、芸能の本質論を試みるのが本稿の狙いである。

2・研究方法

芸能は瞬間に消えてゆく時空間的に制限されるので、実際具体的な芸態を文献から掘り出すには限界がある。そこで芸能史は民俗学にならなければいけないという考え方が生れてくるのである。

芸能史研究では、芸態に関する文献が少ない分野に民俗芸能を説得力ある資料として採用している。また逆に、地方伝承に関する研究では、中央に残された文献資料を使ってその伝播や変容の歴史を具体的に明らかにする方法がとられている。しかし、芸能の研究は芸態から始まらないとその姿がみえない。単なる並列式の記述に過ぎなくなる。民俗芸能研究は現在生きている共時的な民俗事象を歴史の通時的なものとして捉えることにして、文献資料をそれに補う方法が最も望ましい。しかし、筆者にとっては、多く報告されている資料を読み、理解することが限界にあるということを認めざるをえない。

本稿は今までに報告された資料を中心にして、確認が必要な場合のみ、フィールドワークという方法を選ぶことにした。本稿で、使われている資料は殆ど、先学が既に整理したものを利用する。韓国の資料についても、多少のフィールドワークしたものを加えたが、基本的にはすでに調査された報告を利用することにとどめている。筆者の能力の限界もあるが、既存の報告を利用することによってより客観性を求める狙いがあったからである。

ここで、一つ断っておきたいのは、日本と韓国の民俗芸能資料を区分しないで使うことである。民俗というコンテキストのなかで育まれた多種多様な芸能は深い信仰を背景にしている。芸能というのは常により新しく、より珍しいものを取り入れ、見物人に見せるといふ行為に他ならない。しかし、信仰を基底にしている点で、民俗芸能はそれ程変わりなく、保守性を保ってきたといえる。日本と同じように、韓国も西洋の風にさらされて、伝統文化が崩れ落ちて、わずかにその形骸がのこされている状況に置かれている。韓国の民俗、韓国の文化を探るには、日本のそれが大変参考になるに違いない。日本においてもその事情は変わりがないと思われる。拙稿は以上のような理由で、日本の民俗芸能と韓国の民俗芸能を同一線上で扱うこととしたのである。勿論、両国は歴史が異なり、地理的な環境も異なるので、民俗というコンテキストの中でも詳細な部分に入ると

相異面も多い。拙稿は文化の源流を求めるための比較ではなく、両国の民俗事象から共通の思想を探りだし、両国の民俗芸能に見られる共通性を求めることによって、今まで曖昧、不明になっていた民俗芸能の事象がよりはっきり見えるのではないかという意味での比較研究である。

民俗芸能は長い年月の流れの中でさまざまな要素が積み重なって成立されている。その本来の姿をさぐるのは相当至難である。民俗芸能が信仰を基礎にして伝承されているので、その信仰性の働きによって、出来る限り過去のままを伝承しなければいけないという保守的な思想が込められている。しかし、世の中のすべてが時代によって変わってきたように民俗芸能も変遷してきたことは言うまでもない。しかし、何処まで変わって何処が昔のまま伝承されているかを穿鑿するのは大変難しい。同一の芸能のなかでも、たやすく変わる部分と、そうではなく根強く生き残っている部分がある。しかし、時代的、社会的、政治的变化、伝承者の思想等の様々な要因によって、さらには偶然によって変わることも多い。必ずしも、規則的な変化の基準があるわけではないので、民俗芸能の時代的穿鑿が推測、あるいは直感ではさまれる余地が生じる。その働きが重要な役割を果たすのも、時代と時代の繋ぎを償う有効な手がかりになることは否めない。また、民俗芸能は人間が作り上げた所産であり、時代の積み重ねで出来あがったものなので、ある時は物理的な資料よりは、人間の直感あるいは、想像力が大きな働きを果たしてきたことも無視できないだろう。本稿ではその直感あるいは、想像力に頼る部分も少なくない。それらの実証的な裏付けは今後の課題にしたい。本論に入る前にタイトルの「舞つ神考」の「舞」について一言断つて置く。本稿での「舞つ」ということは、舞、踊、ダンス等の「舞」ではなく、見えない存在が具体的に表現されるあらゆる所作を「舞」という言葉で捉えている。祭りに登場する多種多様な神々の中では、舞う神と舞わぬ神が並存する。祭儀と芸能が混合している民俗芸能を「舞う」という行為をもって分析する。それを土台にして、日韓の民俗芸能をはじめ、アジア諸国の芸能(演劇)への拡がりを期待したい。

本稿は全四部構成で、第一部は「芸能から祭儀へ」、第二部は「舞う神と舞わぬ神」、第三部は「神の顕現」、第四部は「舞うものと舞わせるもの」からなっている。

第二部

第二部は一般論化されている「祭儀から芸能へ」という言説に対して、「芸能から祭儀へ」という逆方向の見方もありうることについて論じた。第一部は第一章「芸能から祭儀へ」、第二章「韓国巫俗儀礼からみた宮廷の御神楽」からなる。

第一章：芸能から祭儀へ

本稿で用いる用語の概念を整理した上で、「祭儀から芸能へ」と言説を裏付ける事例として、「言霊信仰から祝詞へ」、「翁から神へ」について述べてから、最後には近代になって制作され広まった「浦安の舞」の民俗芸能化への路を辿ってみた。

祭儀から芸能へという言説に対して芸能の祭儀化という過程を想定することができる。祭儀には複雑多様な所作が使われている。その構成要素が祭儀に効果を発揮するためには、それなりの意味付与が前提される。人間が普段用いている言葉を祭儀にも使われているが、普段の言葉そのままではない。その言葉に祭儀の要素として相応しい意味や価値を付与することによって、初めて力を発揮する祭儀の言葉になる。その一つが祝詞である。言霊信仰というのも、言葉が生まれる以前に言霊信仰があったわけではなく、言葉に価値や意味（力）を付与することによってこそ、はじめて言霊という思想が生じたと考えられる。

祭儀という複雑な様式が生まれる前には心理的な祈りがあり、単なる祈りに芸能的な要素が加わることによって祭儀へ発展していくという過程が想定できる。

その思想を最もよく現われているのが日本の能楽である。能勢朝次、林屋辰三郎などの先学は猿楽の根本を呪師の芸から捉えている。宗教的な祭儀から芸能への変遷という進化的な立場をとっている。猿楽（さるこ）は散楽（さんかく）から由来したと云われている。散楽というのは周知のとおり、中国の散楽百戯に根拠をもつのである。中国の散楽百戯は滑稽的な物まねや、曲芸的なものを見せる所謂、見世物風の芸能であったのである。散楽は宗教性よりはむしろ娯乐的、見世物的なものであったが、日本に入って、日本の社会にに応じて貴族社会から武士社会に変わりつつあった時代に沿って儀式化になるので

ある。日本の全国津々浦々に行なわれている所謂民俗芸能には古風な翁芸が見られる。一律的に言えないほどバリエーションが富む。又、人形浄瑠璃や、歌舞伎に採り入れて娯楽性を強調しながらも、初舞台や顔見世狂言などには儀式めいた三番叟が登場するのである。それを祭儀とは言えないとしても、儀式性が強調されているのは否定できない。そのような要素が取り込んだのは芸能の担い手(座)の思惑も働いたと思われるが、興行毎に繰り返すことによって、儀式化への道を歩んできたのである。地方の祭儀になると、翁三番叟が取り込まれ、祭儀の一部にもなってくる。祭儀と儀式を混同してはいけないが、単なる娯楽性のみを追求したわけではないのは確かである。

各芸能に式三番という仕組みが取り込まれている場合が多い。式三番は芸能の一部を儀式化させたものである。式三番は能の式三番に限らないが、芸能と祭儀、儀式という本質的なものを問われるに最も相応しい対象になると思われる。「祭儀から芸能へ」ではなく、その逆の「芸能から祭儀へ」という言説が成り立つのである。小論の最後には近代に入ったから制作された創作舞が民俗芸能化への過程を辿ってみた。「浦安の舞」は昭和十五年「紀元二千六百年奉祝式典」の一環として、当時内閣から依頼された多忠朝が作曲、振付して作った雅楽風の「女舞」である。雅楽というのも本来は中国大陸から伝えられたもので、最初から日本の試楽として定着したわけではない。それに試楽として、価値を付与し、それに相応しく編成したと思われる。また、周期的に反復することによって、儀式として定着されるようになったに違いない。「浦安の舞」は最初から儀式用として作られたが、激変する時代とともに一時は中止、廃止され、再び儀式化、祭儀化の路を歩みつつある。今日日本全国で多く見られる民俗芸能、神事芸能と称されるものには、時代的な偏差があるものの、「浦安の舞」が神事舞に定着する経路から、神事芸能の本質的な側面を照らし出してくれるだろう。

第二章 韓国巫覡儀礼から見た宮廷の御神楽 園・韓神祭と鎮魂祭を中心に

第二章では神楽の原型といわれる宮廷の御神楽の成立に重要な影響を与えたという園韓神祭と鎮魂祭を韓国の巫俗儀礼の視点から儀礼の次第の意味を再解釈してみた。宮廷の御神楽は大嘗祭における清署堂の御神楽(琴歌神宴)、賀茂臨時祭の還立の御神楽、鎮魂祭、平安宮の中に祭られる園韓神を祭る園韓神祭など、さまざまな要素が統合整理され、今日にいたっている。恒例化される(承保年間)一〇七四(七七)以前には琴歌神宴や還立の御神楽の言葉が示すように、祭儀の後に行われる

宴の性格があることから「宴から祭儀へ」という意味で第一部に位置付けた。

日本全国各地に行なわれる神楽の原型といわれる宮廷の御神楽は先行神事からさまざまな要素が取り入れられて成立した。御神楽の先行神事として園韓神祭と鎮魂祭がある。いままで文献資料を通して神事個々については多くの研究がなされているが、それを統合的に研究する見方はあまり見えない。新嘗祭（大嘗祭）を中心にその後に行なわれる神事を大きな枠組みのなかで捉えてみると、新たな側面が浮かびあがってくると思われる。即ち、一月一日の丑の日には園并韓神祭が、翌日の寅の日は鎮魂祭が、新嘗祭は卯の日に、それから直会の性格をもつ清暑堂の琴歌神宴は辰（巳）の日に行なわれたのである。そのなかで、園韓神祭は地主神である土地神への祭りであり、鎮魂祭は天皇の祖先祭の性格が強い。とくに園韓神祭は渡来人（特に秦氏）が祀ったといわれることと絡んで韓国の巫俗儀礼と『儀式』に記されている園韓神祭の様子を対照してみた。

園韓神祭は祭場清めをはじめ、土地神を祀る祭儀である。鎮魂祭はいままで、タマフリ説、タマシズメ説がなされているが、鎮魂祭はタマフリ説よりはタマシズメの説がより説得力あることを天皇の祖先祭的な特性から捉えた。鎮魂の対象である魂は天皇の魂ではなく、他者の魂、即ち、天皇の祖先霊であることである。鎮魂祭で最も注目すべき点は、御巫（みかむなぎ）が手にして振る御衣のことである。その御衣は今まで天皇の御衣とされてきたが、御衣が天皇の衣服ではなく、天皇の祖先の装束として解釈すると鎮魂祭の真意がよりはっきり見える。

韓国の東海岸別神グツの構造をみると、まず村の守護神であるゴルメゲ神に告げる次第があり、次には必ず、祖先神を祭る祭儀がある。それから、最後に宴のようににぎやかな踊りが行なわれる。韓国の巫俗儀礼では、地主神祭、祖先祭などは独立されることなく、村祭りの中で一つの次第（演目）として位置づけられているに対して、日本の園韓神祭、鎮魂祭などは、国家的な行事であるだけに、園韓神祭、鎮魂祭のように独立された名称で行なわれたとも考えられる。

第 部：神の顕現

神霊の世界でも尊位神が居る反面、低位霊が存在する。第 部は祭儀に登場するさまざまな見えない存在のなかで、祭儀の中心的な尊位神についての論及である。第 部は第三章「神霊の顕現の方式 神がかりを中心に」、第四章「葬送儀礼における芸能の諸相」、第五章「神の表象 カミミチを中心に」からなる。

第三章：神靈の顕現の方式 神がかりを中心に

第三章では神がかりを「巫者による神がかり」、「修験道の神がかり」、「神樂の神がかり」に分けて神がかりの諸相を述べた。いままで、神がかりを言及するときは巫女の本領として扱われ、巫女の神がかりだけが注目されてきた傾向があり、修験道や神樂の神がかりを扱うときは巫女の神がかりを抜きにする傾向がある。小論ではそれらの神がかり現象を出来る限り多く取り上げ、神がかり（憑依）する神を「舞わぬ神」として分類した。神がかりは託宣を得るのが主な目的ではあるが、必ずしも託宣が行なわれたわけではない。見えない存在を認識させるための様々な工夫がなされる。その一つがカミミチである。神がかりに伴う「舞」は神の舞ではなく、神がかり前段階としての人間の舞である。尊位神に対しては、具体的表現すること自体を控える趣旨があり、表象されると神の尊貴さがなくなると考えたのである。尊位神の姿を直接見せる代わりに、降臨するカミミチという装置が考案されたのである。

現在、神がかりという現象はほとんど見られなくなった。それは明治時代に出された神職演舞禁止令や神がかり禁止令による影響が多いと思われるが、わずかながら神がかりの名を残している。祭儀を行なう根本的な目的は、人間の能力では及ばないことを神に願いたることにほかならない。神靈の意向をうかがうもつとも具体的方法は神がかりという方法である。祭儀には善神、悪神関係なく、さまざまな神靈が登場する。祭儀の目的によって祀られる主神も異なる。神が祭儀に登場して見せかけるといふシステムには、祭儀における神の職能や高低によって異なる。神がかり・託宣は祭儀において、もつとも重視される重大な役割を果たしている。多種多様な神靈のなかでも、神がかりという方法で表象される神は、祭儀の目的にもつとも相応しい、しかももつとも中心的な存在である。

イタコの口寄せは仏降ろしの口寄せが中心になっている。すなわち、口寄せを神がかりの一種として考える場合、死者の霊を呼び出し、託宣（口寄せ）を得るのが目的である。依頼者がもつとも願いたがる託宣（口寄せ）の主体は、依頼者と深い関わりを持つ親近者の霊である。すなわち、明確に特定された存在である。

集団的な儀礼でイザイホウにおいては、神がかりの主体である神が個人儀礼のように明確ではない。いかなる神であったかはつきりしない。イザイホウにおける神がかりは特定の神というより、神がかり自体が重要な意味を持つと思われる。七つ橋

という装置は日常世界と異なる非日常的な空間を醸し出すために必要な装置である。

修験道の神がかりにおいても、個人儀礼である「引座」では託宣の内容などで、特定の神霊であることが示されているが、集団祭儀である護法祭りでは走り回る護法実の行動によって、祭り参加した集団全体に神の存在を確認させる装置にほかならない。

神楽の神がかりにおいても蛇綱、天蓋、布舞など、カミミチともいえる具体的な装置が重要な機能を果たしている。すなわち、見えない存在である神霊が降臨する装置を通してより具体的に表象する必要があったと思われる。その装置の一つがカミミチである。

東北のイタコの口寄せ（死口）や、修験者の「引座」などは個人的な儀礼であるので、具体的に明確な存在が神がかりの対象になる。一方、護法祭や神楽などの共同祭の場合、多種多様な神霊が祭りの対象にはなるが、神がかりになると、当行事のもっとも中心的な神がその対象になる。神がかりは対象になる神霊が尊位の神でもあり、特殊な緊張感があるので、厳格なタブーとともに厳かに行なわれるが常である。滑稽や物まねなど、笑いが伴う芸能とは程遠いという事実も確かである。

第四章：葬送儀礼における芸能の諸相

第四章では、日韓両国の神観念を探索する方法として、また神楽の鎮魂の問題と絡んでいる神格化の前段階ともいえる死霊と関わる芸能について言及する。鎮魂の概念をより明らかにするつもりで葬送儀礼とそれと関わる芸能をとりあげた。韓国の巫俗儀礼、特に死霊祭を中心に神々の顕現方式を捉え、さらに神楽と葬送儀礼の関連性を用いられる小道具をとおして述べた。

不安定な死霊を安定した霊界に送る儀式が葬送儀礼であると思われる。葬式が終わった後でも、三年忌、七年忌、一三年忌などのように安定装置を用意するのである。その安定装置の効果を高めるために、さまざまな行事を行ない、芸能が披露されるのである。死霊も神霊も人間と同じく、人間が楽しむ歌や舞を好むと考えられたからであろう。

死霊に対して行なわれる神楽を葬式神楽と霊祭神楽に仮に分けて整理してみた。死後三年、五年など年忌に行なわれる霊祭神楽はいうまでもなく、死の直後、即ち、埋葬の前に行なわれる葬式神楽にも、死者を再生させようとする神楽は殆ど見られない。死霊に様々な供物や芸能をもって和らげ鎮魂させるとこに主な目的があったと思われる。葬送儀礼における芸能の機能

を考えると、葬儀そのものは勿論、それに添える芸能（神楽など）の機能もはつきり見えてくると思われる。

第五章：神の表象 カミミチを中心に

第五章では神の顕現方式のなかで、特に神が外から訪れる神の降臨がいかにより具体的に表象されているかを人類学的用語である境界の概念を持ち出して、「演じる」というシステムを境界として捉え、祭場で見られるカミミチの境界性について述べた。第三章でカミミチの形を幾つかの例を取り上げてみてきたが、見えない神霊の存在を感知するためには神霊の顕現を示す仕組みが必要になってくる。神霊が降臨するカミミチによって間接的に神霊の存在を認識したのである。カミミチは神霊そのものではなく、顕現の過程に相当する。神面を付けることを神への変身として捉えた場合、カミミチは仮面を付ける過程に相当する。カミミチは神霊の仮面を付ける過程を見せる仕組みと同一な発想に違いない。

能において翁面を観客が見ている舞台の上でつけること以外にも、境界的、二重的構造は日本芸能に於いて甚だ多い。仮面劇の登場人物は仮面を被って登場するのが一般的であるが、能の場合同じ舞台に仮面を被った役者と直面で登場する役者が同時に登場することも両世界の境界的な領域をみせる一つの例である。歌舞伎に於いても役者が派手な化粧や衣装をつけて花道から登場すると、客席から叫び声が飛ぶ。その叫び声は役柄の名前ではなく、役者の屋号である。則ち観客は役柄を観るのではなく、役者を観ていることになる。歌舞伎の内容よりは役者が如何に役柄を見せてくれるかに関心を高めているのである。文楽で出語りといって、語り手が顔を見せること、そして、人形の主遣いが顔を観客に見せることも境界がいかにより重要視されてきたかを垣間見ることが出来る。このような発想は劇の世界と日常の世界を同時にみせる、またはその境界領域を見せるところに要点が置かれている。変身というのはさまざまの形で行なわれるが、その変身の結果よりは変身の過程をみせるところに日本芸能の本領がある。道行のみならず、神事芸能に見られるカミミチは「どっちつかず」の境界的な領域で、不安定な緊張感が生じる。「演じる」という変身のシステム、則ち役者の身体と役柄の身体との境界領域を観せることによって、西洋のリアルリズムの演技とは異なる日本演劇の独特な緊張感をもたらす演技になってきたのではないだろうか。カミミチは神霊の顕現を見せる装置でありながら、日本演劇において「演じる」というシステムから境界性を見出すことができる。

第一部：舞う神と舞わぬ神

第一部は祭りの対象である神霊は、人間側から一方的に舞（芸能）を奉納する神と、仮面や寸劇などにより具体的に表象される神々に分類して、それぞれの特徴を検討した。第一部が主に尊位の主神、即ち「舞わぬ神」に対しての記述であるとしたら、第二部は低位の職能神、鎮魂すべきモノ達、即ち「舞う神」についての論及である。

第六章：殺される神考 三番叟の思想的背景を探る

第六章は能の翁三番叟のなかで、特に民俗的な広がりを見せてくれる三番叟の一側面を述べる。鈴を持って激しい舞を披露するところから巫女の面影を見ることが出来る。多少大胆な発想であるが、三番叟に纏わる様々な側面の中で幾つかを整理してみる。

第一、農耕儀礼的要素を田植、田の神と山の神などが直接には関係ないにしても、なんらかの形で三番叟という芸能を生み育ててきたことである。第二、三番叟は勿論、農耕儀礼には神の死、特に女神の死の思想が潜んでいることである。死は豊饒をもたらす契機になる。ハイヌヴェレ神話群と呼ばれる死体化成型説話は『記紀』の倉稻魂命や保食命の神話にも見られる。関東一帯の神楽（里神楽）に黒尉面の三番叟面を保食命と名づけているのは単なる偶然ではないだろう。第三、三番叟にまつわる醜いイメージである。白の翁に比べて三番叟は黒であり、今日の左右均衡の三番叟面に定まる前には滑稽的な歪んだ仮面が多い。歪んだ仮面は神がかりした瞬間の表情を表すという。神がかりする巫女の性格がうかがわれる。また、醜いというイメージのなかでは、身体障害者として一生を送った人々の死霊、精霊の属性がある。正式的に迎えられた尊い神とは違って、祭りの最後について来た招かれない精霊のイメージである。その精霊達が自ら訪れて祭り場で遊ぶのである。厳格な神事とはほど遠い、笑いを伴う遊び戯れる精霊こそ、祭儀に芸能が芽生える契機になる。精霊を遊ばせることは一種の鎮魂作法でもあったと思われる。以上のような側面を持った三番叟だからこそ、翁に比して歌舞伎や人形浄瑠璃、民俗芸能で鼻屑を受けたに違いないだろう。

第七章：尻振り舞考

第七章では具体的に表象される神霊の姿を「尻振り舞」という芸能をとりあげた。「尻振り舞」は民俗芸能の現場でそのよ

うな名称があるのではなく、尻を振る所作が見られる舞をさす。「尻振り舞」が見られる民俗芸能として、まず韓国の仮面戯の最終場で登場するミヤル（姥）の所作があげられる。日本では新野雪祭りの「神婆」、佐渡の「つぶろさし」、岩手県宮古の黒森神楽の「三番叟」などがある。それ程多くはない。「尻振り舞」は尻を振る卑猥な動作と考え、精緻な報告の中でも省いたり漏れたりする場合が多かったと思われる。むしろこのようなささやかな所作こそ、薄れつつも途絶えることなく続けられてきたのではなからうか。

韓国の仮面戯のミヤル（姥）の場面が単純に零落れた人間とその社会を描いた社会劇として扱われてきたものが、「尻振り舞」という芸能を通して日本のそれと比較してみると、鎮魂という信仰と深く結びついていることが新たに見えてくる。さらに、韓国仮面戯の起源と歴史についても考え直さなければならぬ。両国の尻振り舞がどのような過程を辿って今日に至ったのか。まだ報告されていない、または報告から抜かれた可能性も排除できない現時点で両国の「尻振り舞」を直接結びつけるのは危うい。しかし、歴史的、文化的隣接する両国の民俗事象を考え合わせた上で、共時的、通時的に比較研究することによって、両国の民俗芸能において新たな事実が明らかになることが期待される。

第八章：舞う神と舞わぬ神

第八章は日本の霜月神楽と韓国の巫俗儀礼の二元的な構造を検討し、神がかりに登場する尊位神よりは、悪霊、精霊、デモンなど、いわゆる招かれぬ神がむしろ、芸能の中心的な存在であることを指摘した。即ち、祭儀の主な対象になる尊位的な神は具体的に表現されない傾向がある反面、その眷属神、職能神など下級神は仮面や寸劇などを通して具体的に表象される傾向が見られる。三信遠地方の霜月神楽である遠山祭りや坂部冬祭りの神霊は、祭り前半部の湯立ての対象である神々と、後半部の仮面（面形）の霊に分類することが出来る。前者は「舞わぬ神」、後者は「舞う神」である。そのような構造は韓国の巫俗儀礼も同様である。前半部の尊位神に対する神事と、後半部は神霊が自ら登場して遊ぶという、所謂祭儀と芸能の二元性を見ることが出来る。

第一部：舞う者と舞わせる者

第一部と第二部では祭儀に登場する神々についてのべたが、第一部には祭儀を担う立場からのアプローチである。すなわち、祭儀を担当する人間側の追及である。

第九章：舞う者と舞わせる者 韓国の巫俗儀礼の男巫（ファレンイ）を中心に

尊貴な神々は神がかりやそれに準じる方式で厳かに行われるが、それは主に、専門的な宗教者（神主、巫女）などによって執行される。一方、眷属神、下級神、または招かれぬ神々は、主神に比べて非専門職の役目になる。祭儀の主神は神がかり、または、人間側からの一方的な祈りで、人間の手が届かない所に存在するという傾向と一致している。下級神は人間の世界にあり、人間とのやり取りが行われるなど、人間臭い、人間に親しい存在として登場するのである。特に韓国の法者ともいえる男巫（ファレンイ（花郎）、法師）の個人的なライフストーリーを含めて、実際、巫儀の現場での役割について述べ、祭場における芸能は主に彼らによって行われる傾向を指摘した。

第十章：モドキと両部制

最後の第十章では日本芸能の原理とも言われるモドキ論についてのべた。日本の民俗芸能に見られる対照的な両部体制を、主役とモドキの構造と対比検討した。民俗芸能で見られるモドキを真似するモドキ、道化役としてのモドキ、ワキとしてのモドキに分け、その諸相を概観し、韓国の巫俗儀礼に見られるモドキ的な要素と比較検討してみた。モドキは日本芸能に限らず、より普遍性を獲得する可能性が予測される。

祭儀を分かりやすく再解釈するモドキの役割を、滑稽な笑いを伴う道化役が、規範（本物：シテ）の高貴性に対して狂言風のワキが担ってきた。祭儀において最も肝心な部分はシテに任せて、それを批判したり、新たに解説したりするワキとしてのモドキは舞う者（シテ）に対する舞わせる者（ワキ）として捉えることができる。最後には新野雪祭りや、西浦田楽などに見られるモドキを舞奏の番舞体制と対比させ、民俗芸能に見られる対立的な両部体制は民俗的な左右の優劣の思想とともに、番舞との相互影響可能性について問題提起した。

日本の神霊は山の神、田の神、雷神、雨神、風神などの自然の神をはじめ、家には家の神、台所には竈の神、または三宝荒神、道には道祖神、歴史的な人物が神化された人格神、など、人間の生活に関わる様々な神霊が存在する。韓国の場合も水の神（竜神）、山神、雷神、雨神、風神などの自然神、林慶業、崔蚩、などの歴史的な人物が神格化された人格神があり、殆ど日本の神霊の分類と変わらない。そのように様々な神霊の世界にも位の高低があつて、尊い神がある反面、それでもない霊が存在する。善の神は神として、悪の神は神ではなく悪霊として扱われているのも周知のとおりである。両国の神霊はキリスト教の絶対的な能力を持つ全知全能の唯一神ではない。「八百万の神」、「八万八千の神」というように多神的な神観を示している。神霊の世界においても霊力の高低があり、尊い神と低い神が存在し、その扱いもさまざまである。それが多種多様な祭りの方法が生んだ原因になるのである。その意味で祭りは極めて文化的であり、信仰や思想の鏡とも言えるだろう。

民俗芸能を行為の主催によつて分類することができる。人間の立場で神に奉納する人間側の芸と、神霊の立場で神霊の行為として行なわれる芸に分けられる。

神霊を類型化してみると、神がかりする神と、舞つ神とは対照的である。即ち、神がかりする神は、本祭の中心的な存在であるが、舞う神は主神の従属された職能神や眷属神、または、祭りに招かれぬ神、すなわち、精霊たちである。それは日本の神楽においても、韓国のグツにおいても同じ現象が見られる。

神がかりが行なわれる神は祭儀において中心的神霊たちであり、尊い存在である。しかし、その一方、仮面が登場して、具体的に神の行動を見せるのは中心的な神霊ではなく、周辺の神霊であり、神霊の世界の中で低級な神霊たちである。それには神事と芸能という大きな枠組と関わっている。

また、神霊によつて、祭る担い手が異なる傾向が見られる。韓国の別神グツにおいて、神がかりする尊い神は巫儀に主な担い手である巫女によつて行なわれるが、鎮めるべき存在などにおいては巫女というよりは、巫女の補助者でもある助巫、また

は法師たちである。別神グツではファレンイ（ヤンズンとも）と称される男巫である。

尊位神に対しては神がかりとともに、人間側から一方的な拝み、舞（芸能）を奉納することになるが、眷属神や職能神は自ら登場して人間側に働きかけるのである。さらに、怨念を持った死霊や、招かれぬ精霊はただ追い払われるのではなく、精霊たちが自らが登場して遊ぶことによって鎮魂されるのである。以上のような基本的な民俗的な思想を背景にして祭りの場に様々な芸能が披露されたと思われる。神霊が自ら遊ぶという思想が具体的に表象されるところで、祭儀と芸能のアンバランス的な造語である民俗芸能の姿を捉えることができる。「舞う神、舞わぬ神」の「舞う」と「舞う者と舞わせる者」の「舞う」は釣り合わない矛盾性がある。その矛盾性こそ民俗芸能の本質があるのではないだろうか。