

結章

日本では八百万の神が存在するという。勿論必ずしも算術的な数字とは思えない。それほど多くの神々が存在するということであろう。韓国の場合には八万八千の神とよく言われている。なぜ八という同一の数字が使われたのかは詳らかではない。民間信仰というコンテキストのなかで、多神性をあらわしている。その多神的な信仰は、自然界のあらゆる事物にはそれぞれ固有の靈魂や精靈などの靈的存在を有するというアニミズム的な信仰をあらわしているのは周知のとおりである。日本の神靈は山の神、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、神の分類は人間の営みの分類に類似するほどである。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、殆ど日本の神の分類と変わらない。そのように様々な神の世界にも人間の世界と同じように階級があつて、尊い神がある反面、そうでもない神が存在するようである。善の神、悪の神のように分類される場合もある。善の神は神として、悪の神は神ではなく悪靈として扱われているのも周知のとおりである。両国の神靈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。神靈の世界においても靈力の高低があり、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っ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、神靈の立場で神靈の行為として行なわれる芸に分けられる。勿論、神靈の行為といつても実際の行為するのは人間であるが、神靈の行為と見做している。見えない存在を如何に見せかけるかが祭りにおいて芸能の主な機能であるにちがいない。神靈顕現の方式のなかで、最も直接的で、原型的な方式は神がかりといえるだろう。神が人間に乗り移り神の立場で舞うということである。人間の舞と神の舞と分類することができる。敢えて言うなら、神の舞、人間の踊りともいえるのではなからうか。

神の舞といつても民俗芸能のなかでは必ず同一ではない。同じ神靈でも舞を披露する神がある反面、舞という所作であらわせない神靈が存在することである。即ち、舞う神と舞わぬ神が存在するのである。

ここで問題になるのが舞うという行動である。本稿では、舞を必ずしも、西洋的なダンスに限って用いるのではなく、神靈

としての動作をすべて舞という広義の意味で使うことにした。神霊の立場で披露する所作をすべて舞という語で表すこととしたのである。

人間側から神霊に捧げる奉納の所作を人間の舞（踊り）といい、神霊の立場で、神霊の動作で表象するのをすべて神の舞としたのである。

民俗芸能のなかで、特に人間と神が接する神楽の場合、人間の願いを神に頼み、神はその人間の願いを叶わせてくれるというシステムになっている。神楽も宮中御神楽を含め、全国に様々な神楽が伝承されている。勿論、その全部が一通りではないが、人間が神にたいして願いをかけて行なう所作と、それに対して、神が人間に対して行なわれる所作に分類することが出来るのではないか。本来なら、神がかりして神の意向を伝えるシャーマニズム的な仕組みが根本的であったと思われる。神楽のなかに多く取り込まれている神と人間の問答の形がそれを物語っている。人間と神の問答は神がかりして人間の願いを神に伝え、神の回答を得るという仕組みの名残と思われる。しかし、上述したように神にも神がかりする神がある反面、神がかりしない神が存在する。

類型化してみると、神がかりする神と、舞う神とは対照的であることが証明されたと思う。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、韓国のグッにおいても同じ現象が見られる。

その事例としては、韓国の巫俗儀礼においては別神グッを取り上げた。巫俗儀礼は巫堂といわれる巫女によりとりおこなわれる。基本は神がかりして神の意思をうかがうところになるが、別神グッでは神がかり現象が停滞され、主に神に舞を捧げる奉納の性格が強く、神霊の立場よりは人間の立場からの舞が中心になっている。しかし、巫儀のなかでも最も重んじられるのは神の意向を直接うかがう神がかりやそれに準じる次第がある。神がかりが行なわれる神は巫儀において中心的な神霊たちであり、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。もちろん、それには神事と芸能という大きな枠組が潜んでいる。

その現象は神楽に著しい。例えば霜月神楽として知られている遠山祭りや坂部冬祭りなどがそれに属する。遠山祭りにおいて、最初に招神の次第で、日本全国の神々の名を読み上げる。いわゆる神名帳を読み上げるが、そのなかには祭りの後半部に

登場する面方（仮面）の神は属していない。特に、遠山祭りにおいて、伝説的な話ではあるが、一揆による遠山一族が殺され、その霊魂たちが怨霊化し、村に病気や凶作をもたらすものとして認識され、その怨霊を鎮めるために始められたという祭り由来談がある。それらの面方の存在は神名帳には載っていない。

その現象については別な角度から、祭り構成の時代的な変遷も考慮しなければならないが、本稿では祭りの歴史的な変遷については控えることにした。時代という時間的な枠を離れた民俗上での特質を勘案したためである。

坂部冬祭りにおいても、仮面が登場するのは遠山祭りと同じく、祭りの後半部である。前半部は湯立が中心で、勧請された神々に湯を捧げる人間側からの行為である。その後、その尊い神々を拜送してから、村の鎮守社から面方（仮面）を持ち運び、面方の舞が始められるのである。勿論、面方の神々を尊い神ではないとはいえないが、前半部の神々とは区別されているのは確かである。

また、神々によって、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って行なわれるが、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。

男巫が担当するいわゆる何某遊びという演目に主に役割を果たす。ファレンイが主に担当するのは僧泥棒遊び、タルグツと称する仮面遊び、最後のコリグツなどである。それらの演目は神というよりは精霊という語が相応しいほどで、崇められる存在というより鎮めるべき存在である。その精霊たちは祭儀に正式に招かれる存在ではなく、神が招かれる際付いて来る、いわゆる招かれぬモノである。しかし、その招かれぬモノである精霊たちも祭らなければ祟りを起す恐ろしい存在であると考えられてきたのである。祭りの担当者は尊い神ほどではないが、因みにその精霊たちを祭る。その祭りの一つの特徴が鎮魂である。招かれぬ精霊たちを祭ることも様々な工夫が案じられたと思われる。即ち、精霊の中でも、霊力が強く、人間の力が及ばない場合は拝みを行ない、人間の力で抑圧できる精霊たちはお祓いや、呪力を持つ法者によって鎮められるという具合である。人間に災いをもたらす恐ろしい存在としての精霊たちも、そのように呪力などで抑えられる精霊と抑えきれない精霊があつて、鎮魂の方法もそれぞれ異なるのである。尊い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、芸能を奉納することになるが、招かれぬ精霊達は只抑えるのではなく、精霊たち自らが登場して遊ぶという構造が考案されたと思われる。その背

景こそ、庶民的であり、民俗的な思想の働きに他ならない。

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。即ち、祭礼から芸能へと
いうプロセスよりは招かれぬ精霊たちが自ら登場して遊ぶという思想が具体的に表象されるところに芸能の本質が置かれて
いるのではなからうか。

民俗というコンテキストのなかでいかに具体的に示されているかを確認するのが本稿の目的である。

第Ⅰ部「芸能から祭儀へ」では本稿で主に用いる用語の概念を整理しつつ、一般通説化されている「祭儀から芸能へ」という
言説に対する別の見方もありうることについて述べた。民俗芸能は民俗と芸能というアンバランスな二つ用語の組み合わせ
でできている。すなわち、民俗という用語は継続性と普遍性が強調されるが、芸能は断続的で、異変性が求められる。その不
調和の二つの用語が一つに纏められるのは、信仰という概念が基底に働いているから成立するのではなからうか。芸能史を言
及するとき必ずともいえるほど冒頭に登場するのが「芸能の祭儀起源論」である。神事の機能性がなくなり、第三者（見物）
に見せるものとして考案されるようになり、祭儀は芸能化への道を歩んできたという説である。しかし、祭儀から芸能へとい
う一方的な思案だけではない、その逆の方向性も考えられる。すなわち、芸能に意味価値を付与することによって、芸能から
祭儀化へという事実も確認できる。好例として、猿楽能の翁はもともと神秘性が負っていると思われるが、さらに神として価
値を与えてきた史実から「翁から神へ」という道を歩んできたのである。二〇世紀に入ってから、新作の「浦安の舞」は最初
から神事の一部として制作されたもので、戦前の時代的状况とともに一気に広まったのである。しかし、戦後時代的状况の変
化とともに、一部の神社では「浦安の舞」が中止されたり廃絶されたりしたものが、最近になって再び神事の一部として座を
占めるようになっていく傾向が見られる。神事の荘厳化と無縁ではなからう。必ずしも、「祭儀から芸能へ」のみの方向性だ
けではないことがいえるだろう。第二章では宮廷の御神楽の成立に大きな影響を与えたといわれる園・韓神祭と鎮魂祭を韓国
の巫俗儀礼と比較しつつ、御神楽が成立するまでには、饗宴的な行事が次第に祭儀化へと進展していくことで、第Ⅰ部「祭儀
から芸能へ」に位置付けた。

第Ⅱ部は「神の顕現」の方式について述べた。神事は人間と神のコミュニケーションでもある。最も確固たる方式は神がか
りして託宣を得ることであろう。今日は神がかり現象をほとんど見られなくなってしまったが、神事の形式は変わったとして

も、根本的な機能は変わっていない。見えない存在である神々をいかに具体的に認識させるかが祭りの重要な役割である。祭儀の主神は、巫者、修験者などの神がかりと神楽における神がかりの諸相を概観した。

神がかりの代わりに神が訪れるカミミチを想定することも見えない存在を見せかける一つの方法としてとれえることができる。特にカミミチの中間的な境界性を演劇の演技の構造と対比させて検討した。

第Ⅲ部では、「舞う神と舞わぬ神」というタイトルのなかで、多神性をしめす日本の神楽と韓国の巫儀に見られる神霊について考察した。第Ⅱ部が祭儀において主神についての考察であるとしたら、第Ⅲ部は主神祭が行なわれた後、付随的な神霊についての研究である。祭儀の構造上、前半部の厳格な神事と後半部の余興的な芸能に両分されている傾向が見られる。神楽に猿楽などの芸能が加えられたという歴史的な状況も無視できないが、祭儀に芸能が加えられる余地が祭儀の構造上すでに内在していたから、その現象が起きたのではないだろうか。祭儀の後半部は主神に対する職能神や眷属神、それから招かれぬ精霊などの周辺のな神霊などが仮面などをかぶり、踊ったり戯れたり、面白おかしく遊ぶのである。神霊には尊位神として崇められる神ばかりではなく、鎮魂すべき神霊、滑稽的に現れる神など低位神も重要な位置を示している。その低位神が神庭で如何に具体的に現れるかを芸能に焦点を合わせて取り上げたのが「殺される神考」「尻振り舞考」などである。第Ⅳ部は多神的な神を舞う神と舞わぬ神に分類した場合、それぞれに携わる人も異なることを指摘した。すなわち、祭儀に携わる人について論じた。舞わぬ神は主に宗教的な霊能者が担当することに対して、舞う神を対象にして携わる人は宗教的な霊能者とは離れた非専門的な存在である。その一つが韓国の巫儀に見られる男巫(ファレンイ)である。韓国の男巫(ファレンイ)は歴史的な変遷を重ねてきたが、神事のなかで、芸能は主に彼らによって行なわれたといつて過言ではなからう。神がかりする巫者に対して、審神者(さにわ)の存在はあとに、神事のワキとして位置付けられることができる。最終章では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てみた。民俗芸能で見られるモドキは真似するモドキ、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することによって、モドキの本来の姿が神事を滑稽的なものまねを伴う解りやすく再解釈するところにあることが明らかに思ったと思われる。解釈するモドキには必ず真似する、解釈する対象になる本物の存在が前提になっている。民俗芸能にモドキの様相が分化された背景には左右の優劣(礫川全次編『左右の民俗学』批評社二〇〇四年を参照)、歌垣や相撲のような両部の競争体制

とともに芸能のさまざまな分野で影響を与えた舞楽の番舞体制も無視することが出来ない。

「舞う神と舞わぬ神」の枠組みでは舞う神を所謂ワキ役が担い、「舞う者と舞わせる者」の枠組みでは舞わせる者がワキに当たる。その矛盾こそ、真剣な神事と神事を物まねする芸能を一つの言葉としてあらわす神事芸能、民俗芸能の言葉が持つ矛盾と相応している。民俗芸能はその矛盾性に本質があるとしたら言い過ぎだろうか。

本稿は歴史的なアプローチではない。あくまでも、共時的な民俗から、さらに芸能の側面で見られる現象を韓国の巫儀と日本の神楽を中心に、特記すべきものについて漠然として述べてきたに過ぎない。本稿で残された多くの問題点の考究や、芸能史的なアプローチをすることによって、より明確に明らかになると思われる。それについては、今後の課題にしたい。