

## 日本の漫画とアニメ - 現代日本のフォークローレ (Week 10)

### 考察のポイント：

- 応用編第2番目のテーマは日本の漫画とアニメです。今や世界的流行現象にもなったとされ、そのストーリー性と動画技術を高く評価されているジャパニメーションですが、ここで考える問題にすべき点は以下の3点です：1) 漫画からアニメーション、アニメ、そしてジャパニメーションへの一連の歴史的経緯；2) 日本の漫画とアニメに観られる文化的特性 = アニミズムの精神と「和魂洋才」の意識；そして3) ジャパニメーションの文化的特性

---

### 1. 歴史的経緯：

- 縄文時代の土器や土偶に観られるキャラクター化（人格的表現形態）
- → 弥生時代の銅器に描かれた人や鳥獣、あるいは生活様式の画
- → 古墳時代の想像性豊かな埴輪や壁画
- → 東大寺大仏殿の柱に観られる奈良時代の大工の墨落書き、あるいは同じ頃に須恵器や土師器に描かれた顔面図
- → 平安から鎌倉期に描かれた絵巻物（鳥羽絵鳥獣戯画絵巻や源氏物語絵巻などが代表例）
- → 中世の奈良絵本
- → 江戸時代に確立した浮世絵版画と大量生産、及びに象徴生産のシステム
- → 北斎漫画革命
- → 明治期の国体漫画やそれに対抗する風刺漫画や世相漫画
- → 大正期に盛んになる日本アールヌーボ運動と挿絵産業（竹久夢二や高島華宵の世界）
- → 1910年代に西洋動画技術に触発されて開始された日本動画の開拓
- → 戦後の日本動画社の設立と動き
- → 手塚治虫革命による「アニメ」という日本独自のテレビ用アニメーションジャンルの確立
- → 宮崎駿に至るジャパニメーションの確立とグローバル産業化

以上のように J トrendとしての漫画とアニメの歴史的流れが極めて大まかなながらも捉えることができます。より詳細については各自でネット検索などを駆使して調べてみましょう！下に英文によるまとめを添付しておきます。

---

---

### A Brief History of Japanese Manga and Animation

\* Think aesthetic, technological, socio-cultural, commercial, and politico-economic aspects in each stage of historical development.

\* Think, in particular, the dynamic relationship between artforms (品), styles (型), schools (流派), and “ethos of the time” (思潮) in manga-anime craftsmanship (職人技)!

\* Stages of transgression: a movement from realism to hyper-realism:

Stage 1. Genesis: animated *giga* (戯画) in painted scrolls (*emaki* [絵巻]) for monks and literati in court in the era of privileged literacy

2. Handpainted *ezoshi* (絵草子) and book craftsmanship

3. Woodblock revolution: printed *ehon* (絵本) and multiplication

4. *Ukiyoe* (浮世絵), *ukiyo-zoshi* (浮世草子), and mass commercialization

5. The development of handy *kokkeibon* (滑稽本) in black cover (黒本) and yellow cover (黄表紙) book-forms since 1750s

6. Hokusai innovation: the creation of *manga* (漫画) by Hokusai Katsushika (1760-1849): a movement toward motion picturing

7. Caricature under Meiji Nationalism

8. Modernized *sashie* (挿絵) in newspapers, novels, and postcards

9. Animated motion pictures: *doga* (動画): from schools to companies

10. Modern Japanese animation: producing quality films for edutainment

11. Tezuka revolution: efficiency and fantasy in the age of television

12. Comiket and the manga subculture

13. CG revolution: 3-dimensional animation (立体アニメ): a movement towards hyper-realization

1. A sample *Toba-e* (鳥羽絵): *The Cartoon of Animated Creatures* (in 4 parts, 12-13<sup>th</sup> century, 30cm x 1100+cm ea.)

『鳥獣人物戯画卷』(全4巻の絵巻, 国宝): 第1・第2の両巻は12世紀(平安時代後期)、後2巻は13世紀(鎌倉時代)の作といわれる。筆者は鳥羽僧正(確証なし)。画風には鎌倉時代に各種の題材にことよせて諷刺的に描く戯れの絵といわれた「嗚呼絵」すなわち後世に戯絵(ざれえ)といわれた絵の画風に似ている。



2. An example of *nara-ehon* (奈良絵本): *The Story of Karito* (唐糸草子) from the late Momoyama period (1590s)

源平争乱の頃、木曾義仲の侍の娘唐糸の前は源頼朝に仕えていた。義仲討伐計画を知り、頼朝の刺殺の機会を狙うが発覚し石牢に幽閉されてしまう。信濃にいた娘の万寿は、鎌倉に向かい、母の行方を探し出す。折から頼朝の前で今様を舞うことになり、万寿が歌うと、観衆のみならず八幡の扉も開き全てのものを感動させた。頼朝は唐糸を免じて娘の手に渡し、母子共に暇を賜って無事帰郷する。八幡大菩薩は孝行の徳を讃えて娘の祈願を成就させたのである。



3. One of the earliest examples of printed *ehon*: *Sagahon Ise Mongatari* (*The Tale of Ise*), published in 1608



4. An example of *ukiyo-zoshi*: *Koshoku Ichidai Otoko* (*Life of an Amorphous Man*) by Saikaku Ihara (1642-1693), published in 1682

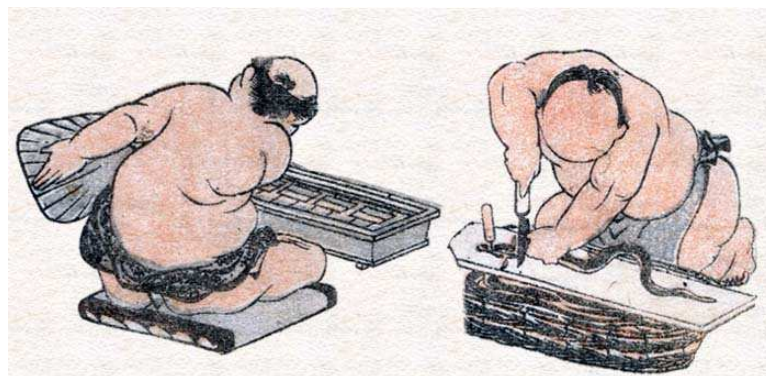
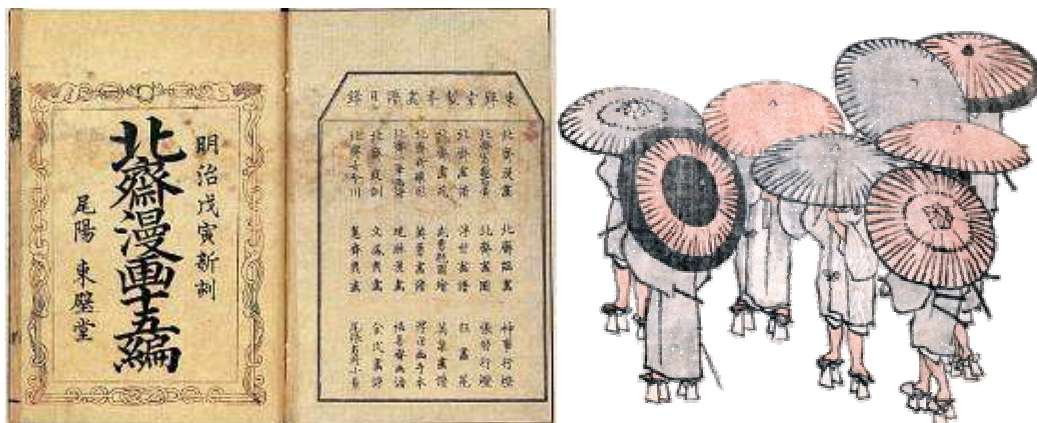
井原西鶴の最初の小説。1682年（天和2）刊。裕福な家庭に生まれた主人公が、諸国を放浪しながら恋愛をかさねる一生を描く。地域や身分の差をこえ、幅広い読者を獲得した。（早稲田大学図書館蔵書）



5. An example of *kibyoshi kokkeibon*: *Ooboshi Yuranosuke Ichidaiki (An Adventure of Yuranosuke the Superstar)*, published in 1797: the author Ikku Juppensha (1765-1831) later earned fame from his best-selling novel *TokaidMchu Hizakurige (Laughable Adventures from TokaidM*, published in series between 1802 and 1806



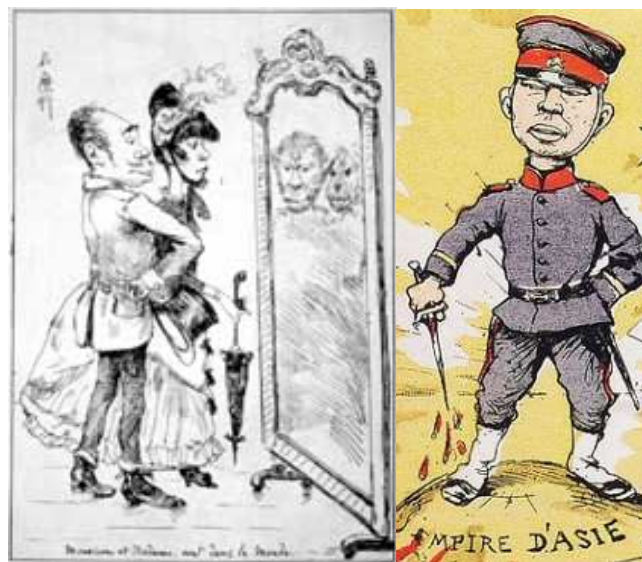
6. Scenes from *Hokusai Manga*, published in 15 volumes between 1814 and 1834





7. Meiji caricatures: “Aping” by Bigot as the source of inspiration (top); and Dandan Chinbun (center), published after British journal *Punch*

フランス人画家ジョルジュ・フェルディナン・ビゴ (Georges Ferdinand Bigot 1860~1927) が横浜に到着したのは明治 15 (1882)年 1月。22 歳のビゴは、パリを中心に起こったジャポニスムに影響を受け、日本美術研究を目的に来日しました。浮世絵の技術習得は断念しますが、明治 32 年 6 月までの 17 年を日本で過ごし、明治の日本を大量のスケッチ・版画・水彩画等に写しとっていきました。ビゴは日本の姿をあるがまま描写しました。



『團圓珍聞』は明治 10(1877)年 3 月創刊の諷刺雑誌。野村文夫が筆禍を恐れて直言直筆できない新聞雑誌に代わり、諷刺精神をもって政府の施策を批判するという趣旨で発刊した。発刊以来爆発的人気を得て 1907 年まで 30 年も続いた。(イギリスの風刺雑誌「Punch」[1841-1992]にならって創刊、挿絵は「ぼんち絵」と称された) A magazine of satire, founded in March 1877, Nomura Fumio launched the Dandan Chinbun as a tool for lampooning government. In spite of its repeated subjection to governmental censorship,

the paper enjoyed tremendous popularity due to its inauguration. It survived for thirty years, much longer than any other lampoon magazines of the time.



8. *Sashie* examples: from *Tokyo Hibi Shinbun* (Vol.592), by Yoshiiku Ichieisai (1833-1904) (top left); a postcard, by Yumeji Takehisa (1884-1934)(top right); and a children novel, by Kasho Takabatake (1888-1966)





## 9. The Emergence of Animated Motion Pictures

### 1) A recent discovery in Kyoto:

日本最古のアニメフィルム、京都でみつかると (asahi.com, 2005年07月30日): 明治時代に作られたと見られるアニメーションフィルムが京都で見つかった。記録に残る国産アニメの第1号は、1917(大正6)年の下川凹天作「芋川椋三 玄関番の巻」とされているが、それより10年ほど古い。当時はまだ映画館はほとんどなかった時代で、資産家が自宅で映写機を回し、珍しい「動く絵」として楽しんだらしい。見つかったフィルムは35ミリサイズ。セーラー服を着た少年が黒板に「活動写真」の文字を書き、振り向いて敬礼するまでを50コマの絵で描いている。1秒16コマで上映すると約3秒の動画。連続上映できるようにループ状につないであった。セルロイドのフィルムに直接絵を印刷する合羽(かっぱ)版と呼ばれる手法で、黒と赤の2色を使っている。作者は不明。京都市内の旧家で、映写機3台、時代劇映画や短い外国製アニメなどのフィルム10本とともに保管されていたのを、映像史研究家の松本夏樹・大阪芸大非常勤講師(53)が入手した。「合羽版は(動画ではない)幻灯フィルムを印刷するために明治期に使われた技術。一緒に保管してあった映写機の製造年代などから、遅くとも明治40年代の制作と判断される」と松本さんはみる。映画が日本に入ってきたのは1896(明治29)年ごろとされる。松本さんによると、数年後には国産映画も作られるようになったが、映画館が各地にできたのは大正になってからで、当時は興行師が各地を巡回、テント小屋や野外で映写していた。興行用以外では、ごく一部の資産家が当時は高価だった映写機をフィルムとともに購入し、自宅で映写していたという。「日本アニメーションの力」などの著書



がある津堅信之・同芸大非常勤講師(36) = アニメ映画史 = によると、現存するもので最古とされる国産アニメフィルムは18(大正7)年の北山清太郎作「太郎の番兵 潜航艇の巻」の一部分。その前年の「芋川棕三 玄関番の巻」はフィルムは残っていないが、当時の映画雑誌に記録があり、日本最初のアニメとされていた。この2作品は、原画をカメラで1コマずつ撮影して制作されている。今回見つかった作品はカメラを使わず手法が異なるため、津堅さんは「厳密な意味で現在と同様のアニメと言えるか、という議論は残る」としながらも、「明治に動画があったことは大変な発見」と評価している。2人は詳しい制作年の特定などを進め、日本映像学会の機関誌に共同で論文を発表する予定だ。



2) *Humorous Phases of Funny Faces* (An./Dir.: J. Stuart Blackton, 1906), translated as 「愉快な百面相」, as the source of inspiration for the pioneers of Japanese animation such as Outen Shimokawa (下川凹天, 1892-1973). Shimokawa produced *Imokawa Ryozo Genkanban* (*Ryozo the Little Guard*, no extant film available) in 1917, which became the first officially-known form of commercialized animation in Japan. The technique of animation was referred to as chalk-on-board animation.

Blackton (with only his arm showing on film) draws on a blackboard a series of funny faces, including a line drawing of two faces, a man with an umbrella, a line drawing of two faces in profile, a clown, faces of “Coon and Cohen,” the profile of a seated man, and a bottle of Medoc, which all come to life and move on their own.



3) *Sarukani Gassen* (「猿蟹合戦」, *The Competition between a Crab and a Monkey*), an./dir. by Seitaro Kitayama (北山清太郎, 1888-1945), released in 1917 was a form of paper animation. It took Kitayama 17 years to produce the 5 minute, 35 mm film.



4) In 1914, an American animator Earl Hurd developed and patented a new method called celluloid animation technique. While this was soon experimentally adopted by Japanese animators such as Kitayama, it never became widespread until 1930s due to the high material cost. Japanese animators in the 1920s followed a technique developed by the third pioneer of Japanimation, Yasuji Murata (村田安司, 1896-1966), called papercut animation. Murata is known to have reproduced Kitayama's *Sarukani Gassen* in 1927. Noburo Ofuji (大藤信郎, 1900-1961) is another famed papercut animator. He generated a unique method of animation by incorporating traditional Japanese *chiyo* papers (千代紙) that came in a wide variety of colors for materials, celluloid sheets onto which papercut figures were applied, and the technique of color filming that was just imported to Japan in early 1930s. He was also the first person to develop sound effects in the age of silent films by utilizing record talkies. His masterwork, *Kujira* (「くじら」, *Whale*), won a prestigious award in Cannes Film Festival in 1958.



## 10. The Rise of Modern Japanese Animation

1) Kenzo Masaoka (政岡憲三, 1898-1988), the founder of Nihon Doga Kyokai (日本動画協会, Japan Animation Association) in 1937, is recognized to be the person who coined the term *doga* to signify animation. Inspired in particular by the artworks of Walt Disney Production (founded in 1923) such as *Steamboat Willie* (1928) and *Snow White* (1937), Masaoka tried to master and surpass the standard of Disney animation. He demonstrated the utility of celluloid animation. His interest, backed by the wartime government, enabled the development of high-quality Japanimation as represented by works such as *Momotaro no Kaishik* (「桃太郎の海鷲」, *Momotaro Crossing the Pacific*), directed and released in 1942, and *Kumo to Chuurippu* (くもとちゅうりっぷ, *Spider and Tulip*), released in 1943. Contrary to the pro-war appearance of some of his works, Masaoka was a pacifist who connoted anti-war messages. He became the leading person in systematizing animation in postwar Japan as well, and for this he is referred to as the “Father of Japanimation.” His famous postwar works include *Suteneko Torachan* (「すて猫トラちゃん」, *Torachan the Abandoned Kitten*), which was released in 1947.



2) Japan's postwar march toward the powerhouse of animation began with the establishment of Nihon Manga Eigasha (日本漫画映画社, Japan Manga Film Company) in 1945, led by Kenzo Masaoka and his colleagues Sanae Yamamoto (山本早苗, 1898-1981), known to have produced an educational film *Ubasuteyama* (「姥捨山」, *The Mountain of Abandoned Mothers*, released in 1925), and Hiroshi Okawa (大川博, 1896-1971) who later became the founder of Toei Doga Corporation. Nearly 100 associates and apprentices joined them, setting up the basis for a greater company called Nihon Dogasha (日本動画社, Japan Animation Company) to develop in 1948.

3) Backed by the material and monetary support of the U.S. General Headquarter's (G.H.Q.) Civil Information and Education Agency (C.I.E.), the task of which was to democratize the postwar Japanese media, Nihon Dogasha developed into an institute that aimed to "edutain" the young Japanese public through animation. In 1952, the company absorbed Toho Kyoiku Eigasha (東宝教育映画社, Toho Education Film Company) and reformed itself to be Toei Doga (東映動画, Toei Doga Corporation) in 1956. The company subsequently produced, with its established artistry and manpower, a series of long films including *Hakujaden* (「白蛇伝」, *The Legend of the White Serpent*, released in 1958), *Shonen Sarutobi Sasuke* (「少年猿飛び佐助」, *Sasuke the Ninja Boy*, released in 1959), and *Saiyuki* (「西遊記」, *The Monkey King*, released in 1960). These works were considered the cotemporary animated translation of old, well-known Japanese and Chinese legends. *Hakujaden* became Japan's first long film that was presented in color.



4) Pupils of Masaoka in Toei Doga included Yasuji Mori (森やすじ, 1925-1992) who is best known for his masterwork *Taiyo no Oji Horusu no Dai-Boken* (「太陽の王子ホルスの大冒

険」, *Horus, Prince du Soleil*), which was released in 1968. Mori was one of the most respected animators in the company, and he nurtured many known animators of Japan today including Hayao Miyazaki (宮崎駿, 1941-). One may recognize the trace of Mori's artforms (e.g., characters in *Horus* such as Horus and Hilda, let alone animals) in a variety of contemporary Japanimation.



## 11. Tezuka Revolution and the Age of Television

1) Young Osamu Tezuka (手塚治虫, 1928-1989) was also one of the masterminds of Toei Doga, who earned his reputation by co-directing *Saiyuki*. His ambition for independence, however, led him to create Mushi Purodakushon (虫プロダクション, Insect Productions) in 1962. At the time, nine years after the first importation of American television (in 1953), the Japanese public was getting used to owning and watching TV. Tezuka's strategy was to specialize in the production of TV animation. Realizing that producing programs for television was, compared to cinema, an extremely fast-paced task, Tezuka developed a way of producing one 30-minute show on weekly basis by increasing the efficiency of production. His magic formula was to: reduce the number of per-second celluloid-sheets from 12 or 24 down to 8; recycle as much celluloid sheets as possible; and reduce the length of each per-second cut in order to minimize the amount of per-cut events or activities. His most popular television anime series is *Tetsuwan Atomu* (「鉄腕アトム」, *Atom the Astroboy*), aired in 1963, which was a story based on a popular comic series *Atomu Taishi* (「アトム大使」, *Atom the Astro-Diplomat*) that appeared in comic magazine called *Shonen* (「少年」, *Young Boys*) between April 1951 and March 1952. Tezuka, opening

up a new domain of low-cost, animation craftsmanship that came to be known as anime (アニメ), paved way for hundreds of television anime series that continues to this day.



2) TV anime bloomed into one of the most productive sectors of popular cultural industry between the late 1960s and the late 1990s. Some of the representative anime series on television in the last three decades include Tatsuo Yoshida's 『sマッハ Go Go Go』(吉田竜夫、1967), Ikki Kajiwara's 『巨人の星』(梶原一騎、1968), Chikako Urano's 『アタック No.1』(浦野千賀子、1968), Machiko Hasegawa's 『サザエさん』(長谷川町子、1969), Tetsuya Chiba's 『あしたのジョー』(ちばてつや、1970), Shotaro Ishimori's 『人造人間キカイダー』(石森章太郎、1972), Fujio Fujiko's 『ドラえもん』(藤子不二雄、1973), Reiji Matsumoto's 『宇宙戦艦ヤマト』(松本零士、1974), Rumiko Takahashi's 『うる星やつら』(高橋留美子、1981), Akira Toriyama's 『ドラゴンボール』(鳥山明、1986), Momoko Sakura's 『ちびまる子ちゃん』(さくらももこ、1990), Naoko Takeuchi's 『美少女戦士セーラームーン』(武内直子、1992), and Nintendo Company's 『ポケットモンスター』(任天堂、1997)



12. Starting from 1981, a form of comics called *ero-paro ban* (lit. “erotic and parodied version”) began to open up a whole new domain of manga subculture, otherwise known as *otaku* fanzine. These forms adopted characters from well-known anime, and altered contents in accordance with the fantasies of amateur cartoonists who produced them. Most of these versions are overtly-sexualized or surrealistically-perverted, underground alternations of the official anime series. In spite of their apparent violations of copyrights, the anime industry tended to dismiss these as sources of popularization, recruitment, and inspiration. Some of the cartoonists, such as Hideo Azuma (吾妻ひでお) and Jun Ishikawa (いしかわじゅん), evolved into professional animators by eventually developing their own characters and through greater social and industrial recognitions. Many others tried to follow their paths by means of representing, selling, and sharing their artworks in an

emergent “amateur comic market,” better known as comiket, that eventually became a major constituent of the so-called GLD shadow economy” in contemporary urban Japan.



### 13. CG Revolution

Technological innovations such as CG allowed animators around the world to cultivate 3-D animation (立体アニメ), which endowed characters (and thereby anime films) with unprecedented degrees of hyper-/realism. Inspired by CG animators such as Peter Lord and Brian Sibley, Japanese animators and cartoonists are currently trying hard to enable what they call humanime (lit. humanized anime), meaning anime with human qualities, as well as A.H.I. (lit. anime-human interaction). A leading image-making company IMAGICA, in collaboration with promotion agencies such as Hori Agency, launched a series of animenoids (アニメノイド) such as Yuki Terai (テライユキ), a CG character that was designed to sing, dance and interact on stage with real-life performers and fans.





---

---

2. こうした一連の歴史的経緯を辿っていくと、そこに日本または日本人の文化的特徴が浮かび上がってきます。こうした特性にはいくつかのものが考えられるでしょうが、ここでは2つ示しておくこととします:ひとつは宗教人類学的用語でいうアニミズムの精神、即ち世界を擬人化して捉える傾向で;もうひとつは幕末明治の佐久間象山という思想家の示した概念である「和魂洋才」です。

#### 1) アニミズムの精神:

アニミズムとは自然界や人間界のあらゆる事象に精霊が宿り、超自然的な力を発揮しえ  
るとする考え方で、これは民族社会に典型的な信仰形態です。科学の時代といわれた現代においてもこの精神はしっかりと受け継がれており、以前解説した都市伝説などがそれをよく立証していますが、漫画やアニメーションに見られる擬人化(ものや動物を人間的に表現したり、人間をスーパーヒューマンなキャラクターとして描写したりする傾向)も、ドラマ効果やファンタジー効果を発揮するための一種のアニミズムである文化人類学的には解釈できます。

#### 2) 和魂洋才意識に根ざした芸術活動:

特に明治以降の漫画から動画への歴史的な動きは、西洋文明に憧れ、欧米の科学技術を取り入れて自国を発展させようとしてきた近代日本の国民的態度をよく表しています。西洋の科学技術の水準に追いつき、それを追い越そうと頑張ってきた近代日本人の国民的態度が、欧米のアニメーションの技術に驚かされ自国のアニメーション産業を確立しようと動いてきたパイオニアとその後継者たちの一連の生産活動にも反映されていると見なすことも出来るでしょう。芸術の世界において、丁度「西洋画」に対して「日本画」というジャンルが、「アメリカンジャズ」に学び、それを超える形式の「日本ジャズ」が、そして「西欧ファッション」に対抗する形でブランド化された「ジャパニーズファッション」が確立されたのと比類したプロセスによって、職人氣質という日本人の作り手の伝統的価値観(大和魂)に根ざした技術的精練と生産的効率性、そして神道的アニミズムの逸話形式を取り入れた劇的なストーリーラインを特徴とする「ジャパニメーション」が欧米の「アニメーション」と差異化される形で確立されたと考えられます。

3. スーザン・ネイピアは現代日本のアニメに学術的兼体系的な分析を施した最初の研究者といっても過言ではないですが、彼女の解釈によるとジャパニメーションは3つの大きな要素によって文化的に特徴付けられています:

1) 黙示性 (Apocalyptic): 『AKIRA』などがその典型的な例ですが、世界に何らかのカタストロフィーを想定し、そこからの再生を物語る風潮

2) 祭祀性 (festivity): 祭りの場面を多く想定し、共同体意識の強化を促す傾向

3) 挽歌性 (elegiac): 失われた過去 (古き良き昔) をノスタルジックに振り返る傾向

これらの要素を巧みに取り込み、織り交ぜることによって、ジャパニメーションは他国のアニメーションには見られない知的でドラマチックな、しかしともすれば極端に劇的なストーリーライン (プロット) を形成するとネイピアは論じています。

- お勧めの参考文献: S. ネイピア『現代日本のアニメー「AKIRA」から「千と千尋の神隠し」まで』



『現代日本のアニメ』スーザン・ネイピア著

So it's Begun!

「日本のアニメーションについて真に注目すべきは、単にビジュアル面の表現方法が印象的であるだけでなく、そのストーリー性である。」

本屋に寄ったらなかなか面白い本をみつけた。『現代日本のアニメ』という米国人によるアニメ論なんだけれど、なかなかいい線のいっている内容です。本職はテキサス大学の教授で日本文学論らしいんだけど、日本人の著作でもないぐらいの本格的なアニメ論で、欧米メディアにありがちな、アニメを見下げたとか文化侵略といったもの(ほら、ニューズウィークとかが

好きなパターンのね)でなく、論点の核心をついた話ばかりでした。2600円はちと高いがそのくらいの価値はあると思います。

しかし、取り上げられた作品が AKIRA やジブリから始まって、うる星、キューティーハニー、ガイバー、うろつき童子などなどその量と幅の広さにびっくり！彼女、確実に僕よりアニメを見ているな(^\_^;

内容は、あまりにも盛りだくさんなので説明しないけれど、終末論、セクシュアリティなどなどで、根本は一番うえの言葉につきるね。ストーリー性とそのストーリーの意味することかな。興味あれば一読をお勧めします。

現代日本のアニメー『AKIRA』から『千と千尋の神隠し』まで 中公叢書  
スーザン・J. ネイピア著, 神山 京子訳 2600 円

---

## アニミズムとシャーマニズム

( 出典 = <http://pii-desu.hp.infoseek.co.jp/animism.htm> )

### ■日本宗教の構造

日本における基層宗教は、アニミズムとシャーマニズムの二要素の動的な複合として捉えられる。これらの要素はシベリアから朝鮮半島を経て東南アジア一帯に分布している。日本においては、それらが原始宗教の形態にとどまらず、また、外来の宗教によって駆逐されてしまうことなく、宗教の多様な歴史的展開の潜在的な変数として生きつづけている。

### ■アニミズム

自然界、人間界のあらゆる事象が神や霊を宿し礼拝の対象になりうるとする心性からなる。

山や水、樹木や巨石、雨や風などに神を認め、人間や動物の霊魂もまた崇拜対象となってきた。

歴史的には、これらは**農耕社会における原始神道や民俗宗教の諸神霊**として形象化され、**佛教や道教等の外来の諸神仏**も、そこに加わるようになった。

**農耕を中心とする社会生活**において、これらの諸神霊は漠然とながら統合され、それらへの**共同の礼拝**は、**年中行事**として位置付けられていた。

自然界と日常生活のうちに、諸神霊が浸透しているので、人々の宗教的態度のうちには、自然や生活に対する「**根本的な否定**」(マックス・ウェーバー)の精神は乏しく、むしろそれらへの**肯定が基調的態度**となっている。

\* 人間と諸神霊の間には、**絶対的断絶**はなく、むしろ潜在的に連続しているのである。

## ■シャーマニズム

人間界と自然界がそれぞれ安定し、調和した関係にある限り、それらの諸神霊は、和やかに人間生活を守護するものであるが、自然がその**暴威を顕わし**、あるいは社会が**混乱や不安**に陥ると、神々は荒々しく恐ろしいものとして現れてくる。

このような場合、もはや祭る人と祭られる神との安定した主-客関係は保たれず、**神霊からの一方的な怒りや崇めりが現れ**、特定の人々は**神や霊に憑依**され、自らの口をとおして**神霊の意志**を告げたりする。このように、人間と神・霊が**直接接触**あるいは**同一化**することを中核とする宗教活動をシャーマニズムという。

シャーマニズムは忘我的な精神状態(トランス)のなかで、**魂が身体からぬけだして**、**神霊界を遍歴**したり(脱魂型)、その人の身体に別の**神霊が憑入**したり(憑霊型)、あるいは**靈感や霊夢**によって**神の意志**を知りうるとするもの(預言者型)、**諸神霊をコントロール**する**験力**を身につけようとするもの(統御型)などさまざまなタイプが知られている。

このようなシャーマンたちは、**共同体的秩序の周縁**にあって**アノミック**な世界と関わりを持ち続けることによって、**呪術的な力**を得ると信じられ、**不安や剥奪状況**にある人々に**宗教的解決**を与えてきた。

日本においてシャーマンの役割は**女性(巫女)**によって担われることが多かった。そして、これら**神憑り**を行なう巫女と、その**神託**を審査、解釈し実行に移す**男性**、すなわち“**さにわ**”との対が歴氏のさまざまな段階でみいだされる。邪馬台国の卑弥呼とその弟神功皇后と仲哀天皇・武内宿禰の関係など。

## アニミズム (animism)

タイラーの分化人類学の概念。

原始民俗は自然を擬人的に考え、人と同じように靈魂を持っているという信仰のこと。児童心理学では、子どもの原始的思考様式のことを意味している。すべてのものが魂を持ち、かつその魂はさまざまな影響力をもっているという児童の思考様式のことをいう。成長すると、動くものだけに限られ、さらに発達すると動物だけに魂があると考えるようになる。また、森羅万象すべてのものにアニマ(霊)が宿るという古代の人々の考え方に基づく思想でもある。

アニミズムは日本語で「万物有霊論」「物活論」などと表される。そしてそれら生きている「モノ」と語り合う(もしくは語源に忠実に「魅了する」という考え方からシャマニズムが誕生したわけですから、このアニミズムというものはシャマニズムに先立つ原始宗教の萌芽といえる。そして現代に至るまでその影響力は失われていない。

日本における竜神・河童(河伯)・山神・風神・雷神・ツクモガミ(憑く物神)などの信仰。これら全ては根底に流れるアニミズムを抜きにして語ることはできません。また、古くから妖怪の類を表す「もののけ」は「物の怪」「物の気」などと書き、それらが正にアニミズムの体現であることを我々に教えてくれる。

木をきる、土をえぐる、川の流れを変える、水を汚染する……

これら全ての自然破壊行為の反作用として人間に及ぶ「自然災害」という「天罰」。

これを避けるための知恵の蓄積がアニミズムの儀式として結晶したのです。

## シャーマニズム (shamanism)

ネイティブ・アメリカン(インディアン)やオーストラリア・アボリジニなど先住民文化の根っこにある世界観であり技法の体系です。

先住民社会にはシャーマンとよばれる人がいて、自然界のスピリット(精霊)や祖先の霊となんらかの方法で交流しさまざまなメッセージを受け取るのです。社会によっては、シャーマンでなくても誰もがスピリットの世界との接触を持ちます。シャーマニズムは原初的な宗教感覚をベースにしていますが宗教ではなく、スピリチュアル(霊的)な叡智とパワーを得るための方法です。

ちなみに宗教というのは、一部のシャーマンがスピリットとの交感を独占しそれを制度化・システム化することによって成立したものだといえます。

シャーマニズムは、シベリア・オーストラリア・南北アメリカ・アフリカ・インドネシア・アイヌなど世界各地にみられます。それは西洋医学や宗教が発達する以前から人々が自然と共に生きていた時代に人類が共通して持っていた癒しの方法なのです。また、多くの神話や妖精物語もシャーマニズム体験から生まれてきたものだといわれています。

近年、文明の行き詰まりとともに、自然と共生するシャーマニズムの世界観が注目され、その癒しの方法が欧米で盛んに応用されるようになってきました。

「生きる力」を喪失しつつあるヒトにとって今必要なのは、さまざまなテクノロジーを駆使しつつもそれに依存してしまうことなく同時に自らの内なる感覚をときすまし、自然と対話する術を取りもどすことではないでしょうか。

02/01/11