

## Jトレンドと象徴人類学 (Week 3)

### 考察のポイント：

- 「象徴人類学」って何？
- 「象徴」って何？
- 「儀式」って何？
- 「通過儀礼」って何？
- ファンタジーワールドとしてのJトレンド

---

### 1. 象徴論：

または象徴人類学とも呼ばれる分野は、人が世界を理解し、世界と関わるために創作する様々な象徴と、それらが使われる文脈、そして使われることによる効果（個人的兼社会的）を探る学問分野である。以下に関連URLを紹介しよう：

#### 象徴人類学とは

象徴人類学は、文化を象徴形式を通じて表現される意味のパターンで、世代ごとに継承されていくもの、あるいは伝達形式の体系とみなしてその意味や伝達内容を解読していくことを課題とする。そこでは儀礼・神話・演劇・種々の言語表現などの、それまで非合理とされてきた事象を研究対象としている。

象徴人類学は20世紀後半に人類学のなかで大きな位置を占めるようになるが、象徴自体は人類学にとって古くからの研究対象であった。デュルケームやモースは象徴的分類の領域を開拓した。またカッシーラーやパース・ソシュールらの哲学・記号学・言語学でも象徴は取り扱われたし、フロイトの精神分析は個人的象徴や個人と社会との葛藤、分裂病が象徴する不調和の問題などで大きな貢献をした。しかしながら1920年代に確立された社会人類学では、社会の自然科学としての人類学をめざす傾向が強まり、人間学的モデルよりも親族理論ですべてを説明しようとする一種の還元主義が主流となり、象徴的関心は周辺へと追いやられた。しかしこうした静態的かつ客観的な機能主義によるモデルは1950年代以降破綻し、人類学は社会と機能を重視する立場から、文化と意味の重視へと移行する。こうした人類学における変化は、物質的な欲求の合理的な充足が人間行動の主要な動因であるとする人間観から、意味と象徴作用こそが人間の特徴を際立たせるとする人間観へと移り変わる現代の人間科学の変化に対応するものであ

た。宗教学におけるエリアーデの立場ならびに構造人類学におけるレヴィ＝ストロースの立場はこの転換を示すものであった。エリアーデは『イメージとシンボル』（1952）をはじめとする一連の著作で人類学の機能主義に反対し、人間存在の根源的な意味は隠れた部分にあるとして、隠れたアルカイックなものが表象として現れるまでのプロセスを探究した。またレヴィ＝ストロースによれば、人間社会は目に見えない構造によって規定されており、構造と目に見える現実とは象徴によりつながっている。したがって象徴を分類して構造を理解することが人類学の課題であるとした。彼の立場は「象徴的二元論」として多くの人に受け継がれ、こうして象徴には単なるシンボルとしての否定的評価ではなく、社会・文化存続のための積極的意味が与えられるようになった。

現在の象徴人類学では、まず構造主義的なアプローチを行ったE. リーチがいる。彼は人間の行為を三つに分け（人体の自然的生物的活動・技術的行為・表現的行為）、そのなかで表現的行為に着目する。彼によれば文化とは伝達の体系であり、人間行動・非言語的な伝達はすべて言語体系をモデルとしてコード化されている。諸システムのコードを解読し、その論理構造を探っていくことを課題とする彼の研究は、言語カテゴリー論・分類論・タブー論が中心をなしている。これに対しV. ターナーは象徴の動的側面を強調する。彼によれば象徴とはひとつの儀礼コンテクストにおけるその個別構造の究極単位（『象徴の森』1967）であり、儀礼はその単位である象徴の連続する過程である。そして象徴は儀礼の境界状態や歴史的な境界期においてその力を最も発揮し、その多義性によって社会の対立を解消させる。したがって象徴は無時間的存在ではなく、社会状況に応じて変化する動的なものである。またC. ギアツは、いかなるものである概念の運び手となるものはすべて象徴であり、その概念が象徴の意味であるとする。したがって意味は象徴に内在せず、社会の成員が象徴に対して押しつけるものである。彼によれば文化は象徴と意味のシステムであり、象徴が体現する意味のパターンである。

以上のように展開されている象徴論が今日では常識となっている。しかし、だからこそ人類学では、理論を現実に対して単純にあてはめていくのではなく、常に理論と実践との関係を検討することが必要であるといえよう。

#### デュルケーム

1858～1917 実証主義を徹底させ、**デュルケーム学派**を創始したフランスの社会学者。1882年高等師範学校卒業、1887年ポルドー大学文学部、1902～1917年ソルボンヌの講座を担当。その間、『社会的分業論』『社会学的方法の規準』『自殺論』などの名著を続々と刊行した。他方、彼は1896年以来「**社会学年報**（1898～1913）」を創刊し、幾多の有名な社会学者を育て、**デュルケーム学派**と称されるものを形成した。彼の社会学は心理主義的社会学を克服し、実証的研究によって実証科学にしたことである。

エリアーデ

ヨーロッパ ルーマニア AD1907 ルーマニア王国

1907～ ルーマニア生まれの宗教史学・宗教現象学者。ブカレスト、ローマ、ジュネーヴで教育を受けたのち、インドに留学しヨガに関する研究で学位を得る。ブカレスト大学やパリの高等研究学院で教鞭をとったのち渡米し、シカゴ大学の教授に就任、現在にいたる。彼の研究はヨガ・シャーマニズム・イニシエーション（成人式）錬金術・オーストラリア原住民の宗教など多岐にわたるが、そこには、天上界・地上界・冥界の3界をつらぬく軸となる「世界の中心」（家屋・柱・樹などがそのシンボルとなる）を介して「原初のとき」に顕現した聖なるものとのつながりを回復し、さらには「原初のとき」そのものを反復しようとする人間精神に普遍的に内在する始原性（アーカイズム）を追求しようとする一貫した姿勢が窺える。彼の著作が哲学・文学を初めとする思想界に与えた影響は大きい。主著には『永遠の回帰の神話』（未来社）・『シャーマニズム』（冬樹社）・『生と再生』（東京大学出版会）・『エリアーデ著作集』（1～13せりか書房）などがある。

還元主義 かんげんしゅぎ

一見複雑なことがらについての議論が、より単純なものごとについての話にひきもどせることを主張する立場をいう。たとえば唯物論は、精神現象や心身関係についての話を、物質についての話にひきもどすことを主張するから、物心二元論を物質一元論でおきかえようとする、還元主義である。自然科学をすべて物理学の一部だと主張する物理学主義も還元主義である。また物体についての話を、感覚所与についての話に書きかえることを主張する、感覚的実証主義も還元主義である。このほか種々の還元主義があるが、なかで最も成功したのは、数学の全体を集合論にひきもどそうとする還元主義であろう。これは、フレーゲやラッセルなどの論理主義者により提唱されたものであるが、現代のフランスの数学者の一集団は、「N.ブルバキ」という共同のペンネームで、論理主義者の提唱を実現した著作『原論』を刊行し、この還元主義が単なるスローガンではないことを示した。

（以上は <http://www.tabiken.com/history/doc/1/1334C100.HTM> を参照）

---

## 2. 象徴：

**象徴**（シンボル、symbol）とは、特定のアイデアや概念、物体、または性質を表象する記号を指す。象徴の中にはより個人的なものから広く社会に蔓延したものまでであるが、凡そ象徴が社会的なものとなるからには少なくともある程度その形式と意味がシェアされなければならない。象徴は、基本的にはそれを創作したり扱ったりする人々によって恣意的に意味づけられる。例えば、「クロス（十字架）」は本来キリスト教世界で広く「聖性」を意味するシンボルとして扱われてきたが、キリスト教以前には「罪人を貼り

付けにする道具」のことを指し、全く別の文脈（例えば日本の一部の無宗教な若者たちの間）においては「格好良さ」の象徴として使われたりする。しかしいずれの場合にしても、シンボルは、それを扱う人々に何らかの心理的な効果、あるいは社会的な効果を与える。人間にはシンボルを創作し、操作することで物事の因果関係や相関性を探究する能力が備わっている。そしてこの能力は、他の動物よりもはるかに発達していると考えられる。

### 3. 儀式：

儀式 (ritual) とは、部族社会においては超自然的な力 (supernatural forces) を手段として現実世界を変革しようと試みる行事を指す。「神事」は宗教的儀式の代表例である。儀式は社会的な行事であり、そのやり方と効果が対象者 (儀式を受ける人たち) によってシェアされていなければ意味をなさない。儀式にはそれを執行する専門のコーディネーター (例えばシャーマン) がおり、儀式はこれら聖職者の指導の下に正しく司られなければ効力を発揮しない。聖職者が儀式を外側から操作する者であるなら、儀式の中で扱われる象徴は儀式の内側において対象者を導く重要な指導的役割を果たす。

儀式が発揮する効力には次の三つが考えられる：

- 1) 癒し効果 = 対象者の心を強化する力
- 2) 団結効果 = 対象者たちの絆を強める力
- 3) 社会化の効果 = ある表現や行動を社会的に認めたり合法化したものにする力

### 4. 通過儀礼論(1) - ファン＝ヘネップの儀式論：

20世紀初頭のフランス民俗学者アーノルド・ファン＝ヘネップ (1873 - 1957) は、「通過」の概念を用いて儀礼の動態的分析を試み、「通過儀礼 (initiation)」という概念を創唱した。『通過儀礼』(1909) は彼の代表作だが、このほかに『マダガスカルにおけるタブーとトーテミズム』(1904) 『オーストラリアの神話と伝説』(1906) など、多数の著書がある。1911 - 12年にアルジェリアでフィールドワークを行うが、研究生活の後半は『通過儀礼』の理論を実証する為にフランスのサヴォア (Savoie) 地方の民俗研究に没頭した。( <http://www.tabiken.com/history/doc/P/P235L200.HTM> 参照)

ヘネップは通過儀礼の動態的プロセスには三つのステージがあると説明している：

- 1) 隔離 (isolation) の段階 = 儀式に入ることによって対象者は社会の現状から一時的に離され、儀式の世界に浸る。
  - 2) 変革 (transformation) の段階 = 儀式を通して対象者の中で自己変革が起こり、「新しい自分」に生まれ変わる。
  - 3) 再編 (reappropriation) の段階 = 再生を果たした対象者が日常世界へ戻される。
- 通過儀礼は対象者の自我の再生をその最大目的とする。成人式は現代日本のみならず、古今東西の多くの文化に見受けられる通過儀礼の代表例である。

## 通過儀礼と都市計画

Art Complex 2 秘羅槽 鎮守の森 1977

神奈川県 of N (02/08/27 19:57:21)

板橋区の高島平団地の近くに計画した住宅金融公庫融資の賃貸アパートです。

この計画では荒廃した都市生活の積み上げられた箱の中で成長する子供たちのために、擬似的な故郷の「鎮守の森」の趣を再構築する試みがなされました。

その為に外部は深い森の佇まいを、内部は子供たちが、伝統的な集団の成長儀礼の構造の中に見られる、成長に伴う試練と克服の過程を体験できるように構成されました。かつて伝統的な共同体では、日常の生活空間の限られた範囲内の聖地として、鎮守の森と社が所在し、歳時の祭りや折節の儀式の場の働きを果たしてきました。そして厳しい自然と人間の社会との間の仲立ちの役割を果たしていました。季節の変わり目は、共同体の新しい生活のリズムの始まりを、人生の節目はひとびとの新しい成熟の段階の始まりを予感させます。この変化期の不安を乗り越え、連帯を固め、心構えを鼓舞するために、通過儀礼と呼ばれる祝祭や儀礼が行われ、森の佇まいとともに独自の文化的景観を育ててきました。

通過儀礼は、人間の成長の過程での節目節目を確認する儀式で、現状から離脱する儀礼、過渡を移行する儀礼、新しい状態へ参入する儀礼の三段階から成り立っています。その働きは、その繰り返しによって共同体の生命の意志を伝え語らせるという構造を保っています。誕生祝い、成人式、入学式、組織への入会式、表彰式、葬式等は、多かれ少なかれ「通過儀礼」の側面を持ち日常の生活に溶け込んでいます。そして「通過儀礼」によって新しい段階を迎えという事は、同時に旧い段階を捨て去る事を意味します。蛇が衣の脱皮を繰り返しながら成長して行くように、それは「死と再生」のなかになに「活性化された命」を望む儀式なのです。

森は、共同体のひとびとの喜びや悲しみを見守り、生命の誕生や死の記憶を刻み付けて、天と地、聖性と邪悪を含む、自己完結的な小宇宙の趣を深めてゆきます。生まれ出るところと、生きるどころと、滅するどころに包まれた伝統的共同体は、命の波の寄せ返しの中で、それ自体、生き物の意志を持ち始めます。この様なアミニズムの世界では、命は個別的のものではなくて、永遠の繰り返しとして捉えられます。

( 出典 : [http://www.kitchenweb.org/vonjourcaux/cgi-bin/tree/eztreet.cgi?action=view&view\\_num=68](http://www.kitchenweb.org/vonjourcaux/cgi-bin/tree/eztreet.cgi?action=view&view_num=68) )

## 5 . 通過儀礼論(2) - ターナーの儀式論 :

スコットランドの文化人類学者**ヴィクター・ターナー**(Victor Turner、1920-1983)は、ファン＝ヘネップの通過儀礼研究を継承する形で各種の理論を展開した。彼の主な功績は、通過のプロセスにおいて起こる一時的な共生状態の構造とその社会的位置づけを行ったことである。

彼はまず、象徴的思考を持つ人類にほぼ共通の動向として、世界を日常生活の領域 (mundane realm) と聖域 (sacred realm) に分ける世界観 (cosmology) があると説き、前者を「**構造 (structure)**」と、そして後者を「**反構造 (anti-structure)**」と呼んだ。そして両者の間にはどっちつかずの過渡的 (リミナル、liminal) な状態があり、彼はこれを「**リミナリティー (liminality)**」と称した。そしてこのリミナルな状態こそ、通過儀礼の最中に儀礼対象者が置かれる時空であるとした。

ターナーはまた、人が通過儀礼の場として経験する、**日常の社会的秩序(構造)を離れた非日常的な人間関係が支配する場**を指して、「**コミュニタス(communitas)**」と呼んだ。言い方を変えれば、コミュニタスとは、通過儀礼の中での人間関係のあり方を意味する。コミュニタスにおいては、身分的な序列や社会的地位、財産的な差、あるいは男女の性差など、構造ないし社会構造の秩序が崩れ (または超越させられ)、自由で平等な人間本来の相互関係のあり方が具体化される。

通過儀礼を受ける人は、まず社会から分離され、コミュニタスな関係を経て、また社会へと戻って行く。社会には構造とコミュニタスの両面が必要で、両者は相互補助的關係 (complementary relationship) にある。一方、社会秩序を統括する側にしてみれば、**社会規範が通用しないコミュニタスは放っておけない危険な状態**であり、それを厳しく管理する必要性に迫られる。かくして、コミュニタスには時間的ないし空間的な規制が科せられることとなる。更に、コミュニタス状態において参加者は常に生身の自我をさらけ出すこととなり、それぞれの立場を守る秩序がないがために、ともすれば互いに傷つけ合う状況が生じてしまう。**コミュニタスの状態に長くとどまることは苦痛になるため、この状態は長く維持されることはない**とターナーはいう。

### コミュニタス (コムニタス) とインターネット

( 出典 : <http://homepage3.nifty.com/kazano/diary0106a.html> )

例えばサークルや宗教団体など、当初はコムニタス的だった集団があったとしても、そこにはやがて新たな「構造」が生じ、自由な関係はいつのまにか力関係へと変化してしまうのである。

考えてみれば、ネット空間というのはまさにこの「コムニタス」なのではないだろう

か。そして、リアルな人間関係では不可能であっても、ヴァーチャルな空間であれば、そこに長くとどまることだって可能なわけだ。つまり、インターネットはきわめて境界例と親和性が高く、彼らにとって非常に居心地のいい空間だということになる。そしてこれこそが、「ボーダー系」(今まで述べたとおり彼らはうつ病ではなく、境界例的心性の持ち主なのだから、「鬱系」ではなくこう呼ぶべきだろう)のサイトがネット上に数多く出現している理由に違いない。

河合隼雄は、心理療法の場というのも一種の通過儀礼であり、「治す」とか「クライアントのために力をつくす」とかいう構造的なモデルに従うのではなく、彼らの求めるコミュニティ状況を提供することが必要だ、と書いている。コミュニティが治療効果をもたらす、というわけだ。ただ、彼らの求めるコミュニティ的な空間であるインターネットが、彼らにとって治療的な効果をもたらしているのかどうか、私には判断のしようがない。ネット世界で安定している例もあるように見えるが、自傷行為を繰り返している例もあるし、自殺に至った例もいくつか聞いたことがあるから、必ずしもネットが治療的とはいえないのかもしれない。

あるいは、ネット上のみにとどまっていれば安定しているのだけれど、個人的なメールのやりとりやオフ会を重ねるなどしてリアルな対人関係を持つようになると、知らずとそこに「構造」が生じ、安定が崩れてしまうのかもしれない。

少なくともただひとつだけ確かなのは、インターネットといえども決して純粋なコミュニティそのものではない、ということである。一見コミュニティのように見えても、人間社会の一部である以上、そこには必ず「構造」がしのびこんでいる。だとすれば、いかにネットに治療的な部分があったにしろ、ネット上も彼らにとっての安住の地にはなりえないのではないかと、思うのだが。

## 6. ファンタジーワールドとしてのJトレンド :

では、Jトレンドとして位置づけられるコミュニティには(他に)どんな例があるだろうか? 例えば、東京ディズニーランドや富士急ハイランド、LaQua など、テーマパークの持つ現実逃避性はこれに当てはまるだろう。日本国民の多く(殊に子供と若い女性)が、一様にこれをメルヘンチックなプレイランドと見なす背景にはどのような集団的根拠があるのだろうか? 歌舞伎町や渋谷、新宿、梅田など、特に都市にはつき物の繁華街もまた、仕事に疲れたサラリーマンやOLたちを癒す空間(ナイトライフ)として日常的なオフィス街(デイライフ)に隣接して存在している。「日本人は旅行好き」といわれるが、こういった場合のツアリズムへの傾倒は、旅先をコミュニティなファンタジーワールドと仮定することが出来るなら、その背後には「過酷」とはいわないまでも、テンションの高い社会的現実条件づけられた現代日本の日常世界が想定出来る。

一方、生きていることの空しさを訴え、ともすれば同類の他者に対して心中など「共

同破滅」を促す「鬱系サイト」といわれるURLの流行がある。あるいは非日常的な場を通して赤の他人と繋がり、その場的に意気投合すれば恋愛ゲームへと事を転じる「出会い系サイト」がある。これらは悲惨な結末を迎える危険性をはらんだ脱常識的な表現行動で、若者たちのネットコミュニケーションをターゲットに成立している社会現象ということが出来よう。最近流行の「裏系メディア」こと2チャンネルもまた、テレビで見るニュース番組などとは一線を隔した「異世界的な情報交換の場」として機能していると解釈出来るだろう。その他、映画や各種のテレビ番組、漫画やアニメなどなど、ファンタジーの対象として流行るものは大方リミナルな機能を果たすコミュニタスとして捉えることが可能であろう。

現代消費社会 = 殊に日本のように過酷な労働によってこの社会の生産セクターが支えられてきた場合 = においてファンタジーは「忙しくストレスフル」な日常から市民を解放し、コミュニタスへと導く力を秘めている。そして各種のファンタジーを通して、その虜となる対象者は心理的にパワーアップさせられるのである。

「日本人は皆オタクキーだ！」というコメントが、日本にある程度精通している人物のコメントとして提唱されたことがある。日本人の誰しものが、異様なほど何かにはまる傾向を持っているという意味でこのインフォーマントはこのような発言に至ったのだが、これほどコミュニタスな場としての趣味世界 = ファンタジーランドは現代日本の消費社会に生きる日本の大衆にとって重要な役割を果たしていると考えられるのである。他人を「あれはオタクキーなやつだ」と嘲笑しているジャパニーズな君もよく考えればきっと何かにはまっているはずだ！ 現代日本が「ストレスフルな日常」である限り。

柳田國男（1875 - 1962）は、ターナーによく似た形で日本人の民俗世界に日常（ケ）と聖域（ハレ）という区分が設定されていることを確認した。ケの世界は日常的営みの中で、ともすれば穢れてしまう（ケガレを内包する）ため、ケガレ的な要素を絶えず払うため、ハレが用意されているとする。祭りなどの年中行事は、このお払いの儀式 = 通過儀礼として捉られるのである。情報化や文化の多様化に伴って娯楽の日常化が進む現代日本の都市社会はまた、「ケがハレ化した社会」と考えることが出来る。民俗社会においてはハレとケの時空的な枠組みははっきりしていて、祭り事はその施行の時期が限られたリミナルな儀式であったが、現代都市社会においてはこの秩序が乱れ、個人が好きなときに、好きなだけケの世界からハレの世界へとトランスないしトリップできるのである。これはある意味で「儀礼コントロールが出来なくなった危険な社会」と見なすことも出来よう。

---

### 多田 治「ブルデューにおける『象徴』権力の視座」要旨

（出典：<http://w1.nirai.ne.jp/tada/Bourdieu2.htm>）

フランスの社会学者ピエール・ブルデューの「象徴権力 (pouvoir symbolique)」概念と、その社会学的意義を理論的に考察した。その際、哲学者カッシーラーの「シンボル形式」や、ウェーバー、デュルケーム、モース、レヴィ＝ストロースらの一連の社会学的思考の流れとの関連付けを重視した。

これまで、日本におけるブルデュー研究は「ハビトゥス/文化資本/再生産」といった問題領域に偏りがちであったが、これらのテーマと密接に関わる「象徴 (シンボル)」の問題は軽視されていた。このことはそれ自体皮肉にも、象徴のあまりに自明で見過ごされやすい性質をネガティブに反映している。そこで本稿では、カッシーラーや構造主義における「象徴システム」とのつながりで「象徴」に力点を置くことによって、ブルデューの「象徴」権力論の再解釈を試みたのである。

象徴権力とは、<固有名詞・分類カテゴリー・芸術・宗教・科学などの「シンボル形式」によって、名前を実体化し、形式を実質化することを通じて「知覚上の現実」を構築し、社会集団の統合と対立に貢献する権力>である。行為者はシンボル形式を無意識的に操ることによって、自己・他者・世界の定義を自分の利害関心に見合うように味方に付け、自明性のもとに自らの地位の維持・向上を図ろうとする。

---

## 天皇制の象徴論

(出典：<http://www7.ocn.ne.jp/~dy7h-art/tennou-tuite2.htm>)

象徴は表象、記号ともいい、王冠が君主政治、ある物や事を別の物や事によって表すことを象徴 (シンボル) のこと。ビクター・ターナーは象徴を、オックスフォード英語辞典によると「一般の同意によって、類似の性質を備えることにより、または事実や思考のなかでの結び付きにより、自然に何かを表すとみなされるもの」と定義している。

象徴は、象徴と記号 (サイン) を区別し、ターナーは一定の文化において、媒体と意味内容との間になんらかの類似性があるものを「象徴」とし、恣意的な関係によって結ばれている場合を「記号」としている。ターナーは、象徴のなかに隠喩的なものと換喩的なもの双方を含めるが、エドモンド・リーチは記号における意味内容との関係は隣接的、換喩的であるとし、象徴における意味内容との関係は類似性に基づく隠喩的なものであるとしている。またリーチによれば、王冠は王権を表すとき換喩に基づく記号である。

ロドニー・ニーダムは両者を区別せず、君主政治を表す王冠もアメリカ合衆国を表すワシも象徴に入れており、象徴を「何か別のものを表す何か」として広くとらえている。

そしてワシを鳥のなかの1種とみる分類とともに、ワシやその他の動物を、国や氏族や何かの集団価値を表す象徴としてとらえる慣習が広くみられる。

政治シンボルは、社会のメンバーに、自分が属している社会の価値や目的を自覚させ、同じ価値や目的を有しているメンバーと連帯しているという意識を醸成するシンボルの同一化作用。

では天皇制による象徴とは何だろう。また天皇制と民主主義とは相容れるだろうか。戦前のような天皇制では明らかに民主主義とは相容れないし、少なくとも国民は主権者ではなかったからだ。戦後は象徴天皇制という曖昧なものだった。

イギリスは明文化された憲法はないが、日本の場合は天皇制も憲法を改正すれば廃止できる。つまり国民の総意として天皇制の廃止もできるという点では、民主主義の下での天皇というイギリス王室と同じようなものだと思えば、民主主義と相容れないとは云えない。実際、日本国憲法では主権者は国民だからだ。つまり国民の総意として天皇制の廃止もできるという点では、民主主義の下での天皇という位置づけになっているといえるからだ。

---

## ファンタジーについて

(出典：<http://homepage3.nifty.com/orijinn/fan/index.html>)

現代の日本において、「ファンタジー」という言葉から誰もが想起するのは、いわゆる「剣と魔法の物語」であろう。舞台は異世界で、妖精や妖魔、ドラゴンなどが登場し、主人公は重い宿命や、壮大な使命を背負ったいわゆる「勇者」であることが多い、そんな物語。

日本において、それがごく一般的に知られるようになった背景には、家庭用ゲーム機の普及と共に爆発的なヒットを生んだ『ドラゴン・クエスト』『ファイナル・ファンタジー』が要因にあるだろう。更に近年は、『ハリー・ポッター』シリーズの世界的なヒットが、そこに拍車をかけた感がある。

だが、ほんの三十年ほど時を遡れば、「ファンタジー」はごく少数のマニアだけが愛好する一般からは唾棄されるべき異端のジャンルだった。そもそも、ファンタジーという言葉自体があまり一般的ではなく、マンガやアニメの中では、少女向けの作品を描くごく一部の作家たちが、今思えばファンタジーであろうジャンルを描いていたにすぎなかった。ましてや、小説においてファンタジーは、SFや探偵ものと共に、「現実逃避の産物」「女子供の読み物」として嘲笑と侮蔑の対象でしかなかったのである。

しかし、そんな時代に、一部のファンタジーファンである作家や雑誌の編集者らが、

海外の秀逸なファンタジー小説を日本に紹介した。それらはいわゆる「ヒロイック・ファンタジー」と呼ばれるもので、そうした作品で育った読者の中から、今度は日本のファンタジー小説を支えるべき、優秀な書き手が輩出され始めたのである。

更に、そうした小説で育った世代が他の創作ジャンル—マンガやアニメ、イラスト、音楽などに進出するに至って、日本にもようやく「ファンタジー」を容認する土壌が出来上がりつつあった。そして、そこに開いた大輪の花こそが、『ドラゴン・クエスト』や『ファイナル・ファンタジー』だったのだらうと思う。殊に『ドラゴン・クエスト』は、それまでシューティングが主流だった家庭用ゲーム機ソフトの常識を根底からくつがえし、家庭用ゲームを特別な技術を持たなくとも、ある程度の根気さえあれば、誰でもできる楽しいものへと変化させた。そして、その変化が更なる「ドラクエブーム」を呼び、次のステージである『ファイナル・ファンタジー』へと続く道を切り開いたのだといえる。

こうして、やっと日本にも「ファンタジー」という言葉が定着したところに、本場イギリスから『ハリー・ポッター』のブームが到来した。おかげでいまや、ゲームだけではなく、小説もアニメもマンガも、「ファンタジー」に属するさまざまな作品であふれかえることになった。中でも、オンライン小説は、ファンタジーの書き手が多いといわれる。それはまた、書き手の多くが、『ドラゴン・クエスト』以降のファンタジー作品が日常に当たり前に存在する中で生まれ育った世代であるから、かもしれない。

ともあれ、現代の日本において、「剣と魔法の物語」はもはやけして珍しいものではなくなったのである。

一方、日本にはもう一つのファンタジーの流れといってもいいものがある。

それは、一般的にはあまり「ファンタジー」として認識されることの少ないもので、多くは、「児童文学」の中にカテゴライズされている。端的に言ってしまうと、舞台は異世界ではなく、たとえば日常の、あなたや私の住む街であり、妖精や妖魔が登場する場合、多くは一定の条件下にある人間にしか見えない。そして主人公は、ごく普通の小学生の男の子だったり、女の子だったりする、そういう物語である。

これらの物語の多くは、いわゆる「子供」を意識してそれを対象に創作されている。

だが、それらはいままでこそ「作家」と呼ばれる専門の作り手が存在するものの、もっと時代を遡れば、小さな村の普通のおじさん、おばさんが、子供に語って聞かせていたものだったのではないか。つまり、俗にいわれる「おとぎ話」「民話」こそがこうしたファンタジーの原型だと思われる。そして、更に時代を遡れば、おとぎ話や民話は神話に行き着くのである。

今現在、学校でどういう教え方がされているかは知らないが、少なくとも今三十代半ば以上の人間は、小学校で「日本の神話」つまり、『古事記』の内容を「おとぎ話」の一端として教えられているはずである。また、かつて放送されていたアニメ『まんが日本むかし話』などのおとぎ話や民話をアニメで紹介する趣旨の番組の中にも、おとぎ話

と同列に「神話」が紹介されることは、往々にしてあった。

つまり、多くの人がそうと意識してはいないものの、日本には古来よりファンタジーに分けられてしかるべきジャンルが、ちゃんと存在していたのである。

ところで、海外におけるファンタジーは、それでは何を源流にして現代に至っているのだろうか。これもまた、結局は神話こそがその源流ではないだろうか、と思われる。

たとえば、『ハリー・ポッター』を生んだイギリスは、もともと妖精の物語に彩られた国である。そして、その妖精たちの前身は、現代のアイルランドやイギリス・ウェールズ地方を中心として栄えたケルトの民の神話の神々なのだ。また、フランスやドイツなどいわゆるヨーロッパの国々は、多かれ少なかれ、そのケルト文化の流れが根底に存在する。

他方、アメリカはヨーロッパの国々に較べれば歴史が浅く、独自の神話というものを持たない。先住民民族であるネイティブ・アメリカンには彼らの神話が存在するが、当然ながらアメリカ人は、それを「自分たちの神話」とは思っていないであろう。だが、一方でアメリカは人種の坩堝である。すなわち一言で「アメリカ人」といっても、そこにはフランス系やイギリス系、ドイツ系、イタリア系などさまざまな血の源流を持つ人々が存在するのだ。それらの人々が、新たな「おとぎ話」「剣と魔法の物語」を創造しようとする時、何を元にするかといえは.....もうおわかりだろう。両親や祖父母、あるいはどこで聞いたかわからないが、記憶にある古い昔話、それらを基礎として物語を形作ったとしても、不思議はないはずだ。

結局のところ、ファンタジーとは民族的歴史の上に創造されるものであり、どのジャンルよりも、深い民族性を底に秘めているといえるだろう。

そうしてみると、日本のファンタジーに二本の大きな流れがあるというのは、ずいぶん象徴的でもある。なぜなら、現代の日本というのは、過去のそれこそ弥生時代からずっと続いて来た文化・社会通念の流れと、戦後、アメリカを中心とする海外諸国に押し付けられ、遅れてはならじとせつせと取り入れて来た文化や社会通念の、二つの大きな流れが存在する国だからだ。

戦後日本は、それまでの文化や価値観の全てを誤まったものと否定して来たのだが、実際には誤まっていたのは、戦前の軍国主義の一時期のみであり、それ以前の日本の文化や価値観全てが悪いわけでも誤まったものであったわけでもない。ましてや、日本がアメリカのような人種の坩堝でない以上、民族を民族たらしめるための「神話」は絶対に必要であろう。

そういう意味では、日本におけるファンタジーの二本の流れは、あって当然のものとも思われる。だが、実質的には多くの日本人が想起する「ファンタジー」は、海外から基礎がもたらされた「剣と魔法の物語」の方だ。それがなぜなのかは、最初にも書いたとおり、そちらの方がより強く「ファンタジー」との認識を得ているからであろう。また、新聞やテレビなどのメディアによってなされたアンケート結果などを見れば、最近

の若い世代は子供のころから読書の習慣がない。おそらく、親が子供におとぎ話や民話を語り聞かせたり、読み聞かせたりすることも、私たちの世代よりは少ないだろう。つまり、日本古来からの源流に則ったファンタジー（それをそうと認識するしないに関わらず）に触れる機会がないままに、「剣と魔法の物語」にのみ多く触れて成長している若者が多いせいだといえよう。

そしてこれが、日本におけるファンタジーの輪郭なのである。

ファンタジーとは裾野の広いものなのである。現実世界が舞台であっても、平凡な小学生や中学生や高校生、サラリーマンが主役であっても、「ファンタジー」たり得る作品は存在するのだ。

では、ファンタジーとは、その定義とは何か。

私は、「あちらとこちらをつなぐことによってテーマを語る」物語こそが、ファンタジーだと考える。

「あちらとこちら」つまりは「あり得ることとあり得ないこと」である。その二つが一つの場所に同時に存在することによって起こる葛藤や調和、その中でテーマを語って行くのがファンタジーだと思うのだ。

そのファンタジーの定義を、最も良く現していると私が思うのが、現代テレビで流れているマクドナルドのCMである。縄跳びの順番待ちをしながら、「自分は飛べるだろうか」とドキドキしている女の子が、ドナルドに手を引かれて見事、縄跳びができるというあのCMだ。

この短編的なCMにおいて、ドナルドは女の子だけにしか見えない「あり得ない」存在である。だから、女の子が縄跳びを終えてふとふり返った時、ドナルドはどこにもいない。だが、彼女が縄跳びが出来たという事実は本物である。すなわち、この小さな物語の中で、主人公の女の子は、「あり得ない」存在に導かれ、助けられることで小さな成長を遂げているのだ。

むろん、異世界を舞台とした「剣と魔法の物語」にもその要素は存在する。

なぜなら、たとえ異世界が舞台であっても、受け手の共感を得るためには、ある程度の現実感が必要だからだ。したがってそこには、なんらかの「あり得ること」と「あり得ないこと」が存在する。「あり得ること」の象徴ともいっていいのは、おそらく登場人物たちの性格や環境、考え方であろうし、「あり得ないこと」の象徴はドラゴンや精霊などの「剣と魔法の物語」に特有の生物たちだろう。

だが、こうした物語には、もう一つ「あちらとこちら」が存在する。すなわち、受け手であり、現実に存在する私たちと、物語の舞台となる異世界がそうだ。それを最も体感しやすいのが、ゲームであろう。

だが、どちらにせよ「異世界」も「ドラゴン」や「精霊」も、全ては舞台装置の一種にすぎない。たまたま作り手がそれらを、自分の語りたいテーマに最も合うと考えて選んだにすぎず、それがなければファンタジーではないわけではないのだ。

たとえば、舞台装置に現実を選んだとしても、ファンタジーを作ることは可能だ。

先に上げたマクドナルドのCMもそうだし、たとえばアニメ『おじゃる丸』などもそうだ。

『おじゃる丸』は、平安時代の公家の子供おじゃる丸が、現代へやって来て生活する話であるが、舞台となる月光町には、他にもいろいろ不思議なものや、個性豊かな人々がくらしている。

また、『仮面ライダー龍騎』は、同じく現代を舞台に、ミラーワールドと呼ばれる異空間に関わる人々の葛藤や成長を描いている。

これらの作品は全て、「あちらとこちらをつなぐ」なんらかの道具立てによって我々のよく知る「現実」の上に別の世界を構築し、そして、そのことによって起こる葛藤や調和を物語っている。

むろん、これらの物語は、道具立てを変えて舞台を「異世界」にしてしまうことも可能だろう。そうやって描かれれば、『おじゃる丸』も『仮面ライダー龍騎』も、それぞれ同じテーマを持った別の物語となる。だが、根底にある「あちらとこちらをつなぐ」ことで、「テーマを語る」主旨が変わらなければ、それはあくまでもファンタジーなのだ。

そして、逆説的になるが、だからこそ「児童文学」にカテゴライズされるかつてはおとぎ話や民話であったものも、ファンタジーなのである。いやむしろ、こちらの方がより端的に「ファンタジーとは何か」について、こうしてくださしい蘊蓄を並べなくても、その物語そのもので、語ってくれるのではないだろうか。

ということで、延々と蘊蓄を述べておいてなんだが……「ファンタジーの定義を知りたいければ、掲示板で議論するよりも、まず児童文学やおとぎ話・民話を読もう」とあえて言おう。それこそが、ファンタジーの定義を実感できる最短の道であると。

私は最初に、三十年ほど前には、ファンタジーは嘲笑と侮蔑の対象であった、と書いた。当時そうした主に小説を笑った人々にとっては、ファンタジーは下らない絵空事であったのだろうと思う。むろん、そういう人々は現代にも存在するし、ファンタジーというジャンルのみに限らず「物語」自体を下らないと笑う人々もいる。

私もいわゆるファンタジー書きであるが、同じ創作をする人から過去に、「フィクションよりもノンフィクションの方が価値がある」「君の絵空事は感心しない」とあからさまに言われたことがある。

だが、本来「物語」には人の心を動かす力があり、ファンタジーにもまた当然それはあるのだ。むろんそれは、ノンフィクションにだってあるだろう。けれども、そこに展開するのがどれほど「現実にはあり得ない絵空事」であったとしても、時にはノンフィクション以上の重みを持って人の心に響くものもある。そもそも、フィクションとノンフィクションは同列に語るものでもなければ、どちらが価値があるののないのというべきものでもないのだが。

しかし、世の中でのファンタジーを「下らない」という人々の多くは、かつてもそうだ

ったが、今もやはりそうした「現実にはあり得ないことを描いているから価値がない」と思い込んでいるのだ。そうした人々を説得するのは、労力の無駄なので、とりあえず関わらないようにする以外ないとは思いますが、彼らがとても損をしていると思うのは、おそらく私だけではあるまい。

少し、論旨がずれた。

「物語」に力があることは、多少なりとも小説好きの人であれば……いや、小説に限らずマンガやアニメ、ゲームでもいい。そうしたものが好きな人ならば、何度も経験したことがあるはずだ。たとえば、とても落ち込んでいる時に、なんらかの形で「物語」に触れ、その落ち込みから回復した、というようなことが。

その力の源は、作者がその「物語」に込めた「想い」であるように私は思う。

たとえば、前項で例に上げたマクドナルドのCMを思い出してみしてほしい。あの短いCMの中で、主人公の女の子は、自分だけにしか見えない存在である دونالدと一緒に飛んでもらうことで、縄跳びができたのであるが、そこでは Donald は、女の子の背を押す存在であり、同時に女の子の勇気の象徴でもあるだろう。これの前に流れていた、男の子が跳び箱を飛ぶCMにしても同じである。Donaldの小さな励ましで、男の子は跳び箱を見事に飛び越える。

この二本のCMを見た後、たいていの人には、清々しい気持ちになるだろう。人によっては、「苦手なことに挑戦してみよう」とふと思うこともあるかもしれない。それはほんの些細なことではあるのだが、しかし、たしかにCMに込められた「想いのメッセージ」が誰かに届いた瞬間でもある。

「人は、パンのみにて生きるにあらず」とはたしか聖書の言葉だったと思うが、まさにそのとおりだ。人間は、衣食住がなければ生きられないが、それだけであっても生きられない。心を満たすエネルギーが常に必要なのだ。むろん、仕事や趣味や、誰かの笑顔や言葉が、心のエネルギーだという人だっているだろう。けれども、日本人の多くは、その他に音楽を聞き、アニメやドラマ、映画や芝居を見、マンガや小説を読み、ゲームをする。それはただ、「娯楽」というだけではないのだと思う。それは、それを作った人々の「想い」に触れて、心にエネルギーを充填したいからだ。

いってみれば、全ての創作物にはそうした心のエネルギーを満たしてやるだけの力がある、ということでもある。ファンタジーにもむろん、そうした力は存在する。

あとはただ、受け手の問題であるだけだ。

たとえば、先に上げたマクドナルドのCMのようなものは、比較的受け手を選ばないだろう。そこはさすがに、万人に向けてアピールするために作られたテレビCMである。誰が見ても素直に作り手のメッセージは伝わるし、あれを見て嫌な気分になる人は少ないだろう。

だが、中にはどうしても受け手を選んでしまうものも存在する。

最初から偏見を持っている人はともかくとして、たとえば「剣と魔法の物語」であっ

ても、人によっては嫌悪感・不快感を持つものもあるからだ。

しかしそれは、受け手側が自分に合うものを選べばいいだけのことである。

たとえば音楽でもそうだろう。S M A Pの曲を高校生の「私」がものすごく感動したからといって、それを演歌しか聞いたことのない祖母に聞かせたら、「わけがわからん」と言われる可能性の方が高いだろう。逆に、祖母が感動した演歌は、高校生の「私」には感動するどころか歌詞の内容がムカつくだけかもしれない。

そうした事態をなるべく避けるためにも、自分にとって必要なものをキャッチするためのアンテナを磨くことは、受け手にも必要なことだと思う。

ただ、繰り返しになるが、マクドナルドのCMのような万人に訴える力を持つものも、たしかに存在するのだ。そして、そういうものは、「名作」と呼ばれたりするのである。そして、時に名作は多くの人々を、比喩的な意味ではなく実質的に動かす。

それが、『ドラゴン・クエスト』や『ハリー・ポッター』のブームであり、現代の日本にファンタジーブームを呼んだ力の源でもあろう。

それはむろん、すごいことだ。いわば、ファンタジーというものが持つ力の証明のようなものでもあるとも思う。

だが、私は本来ファンタジーは、そして「物語」は、こうした大衆を動かす大きな力となるよりも、個人個人の心の内に小さな明かりを灯して、明日に向かう元気を与えるそのことこそが使命であり、語られる意味であると思っている。

私個人のことをいえば、私が「物語」を書くのは、自分が書きたいからであり、いわば自己満足だ。それをして、自己中心的と罵り、そんな人間が創作をするなどケシカランと考える人もいるかもしれない。

だが、書き手の中になんらかの「書きたい」衝動がなければ、他人の心に訴えるようなものなど、そもそもできはしないと私は思う。そして、その衝動の産物が誰かの心の琴線に触れ、そこに小さな明日への光を灯すことでもできたならば、まさに望外の喜びだと私は思っている。

そして、ファンタジーは、いや、全ての「物語」は、意識するしないに関わらず、そんな書き手の想いから紡がれているのだと、私は信じてやまないのである。

さて、最後になぜファンタジーが流行するのか、について考えてみよう。まず、作り手の側について考えてみよう。これには、いくつかの理由が考えられるだろう。一つは、十代、二十代の世代にとってファンタジーはすでに物心ついたころからあったもので、最も手をつけやすい存在だった、とはいえないだろうか。ましてや、その裏にどんな苦勞があろうとも、出来上がったものを読む（見る）だけならば、それが至って簡単に作れるように錯覚する。むろん、全ての人がそうではないと思うし、また実際に手をつけてみて、「これは自分には無理だ」と察して手を引いた人もいれば、うまく相性が合っ

て、そのまま続けている人もいるだろう。

もう一つは、今の世の中が、あまりに生きにくいからだ、とはいえないだろうか。

私自身のことをいえば、そもそも創作を始めたこと自体が、「外の世界と自分自身のギャップからの逃避」だったように思う。それ以前もSFや探偵ものといった「逃避型」（と当時は思われていた）ジャンルを書いていた私が、高二で初めて日本人の書いたヒロイック・ファンタジーを読んで自分もファンタジーを書くようになったのは、まさにその進化系にすぎなかったように思う。

まして今の世の中は、大人であってもマトモな神経を持っていれば、かなり生き辛い。

一般的に、現代の十代、二十代は、三十代以上の人間から見れば異星人のようなものだといわれている。だが、『活字倶楽部』『ダ・ヴィンチ』などの活字好きのための雑誌や、「アニメイト」が発行しているミニコミ紙などの読者投稿やアンケートなどを見る限りでは、私たちが十代、二十代だったころと変わらない人間もやはり存在していることがわかる。

むろん、彼らがマトモでそれ以外が異常、などという気はない。ただ、マスコミが今風の若者として示す存在だけが、全てではないということを言いたいだけだ。

そして、もしも少しでもマスコミが上げつらうような存在が、今の十代、二十代ならば、きっと彼らはずいぶん生き辛いのではないかと、とも思う。いや、あるいは今風になっている若者の中にも、生き辛さを感じている人はいるかもしれない。

そうした人々が、「外の世界と自分自身のギャップ」から逃れる、あるいはそれを埋めるためにファンタジーというジャンルを選び、なんらかの創作活動に励んでいるのだとしたら。その人口が多いということは、すなわち、そうした行動に走っている人間の数の多さをも示していることにならないだろうか。

一方、受け手に関してもまた、同じようなことがいえるだろう。

むろん、ブームに乗って少しでも自社の売上増進を計りたい企業の思惑もあろうかと思う。だが、需要がなければ、供給は成り立たないのである。企業がそれを「売れる」と判断する裏には、当然ながらそれを享受し、消費する者たちが存在する。

ところで、かつてファンタジーは「現実逃避の産物」と嘲笑されたが、彼らの嘲笑の根源にあるのは、「現実逃避イコール悪いこと」という発想である。

たしかに、本来自分が立ち向かうべき問題に取り組まず、それらを投げ出して逃亡するのは問題解決のためには、けしていい手段とはいえないだろう。だが、適度の逃避は必要であるとも、私は思うのだ。……というか、こういえばわかりやすいだろうか。適度のストレス解消は必要である、と。

ストレス解消は、何もスポーツやカラオケだけではない、と私は思う。

はっきり言ってしまえば、スポーツの苦手な人間にとっては、それを強要されるのは、ストレスを解消するどころか、逆にためるだけである。カラオケにしてもしかりだろう。

本来ストレス解消というのは、自分の心を解放し、たまったストレスを消してしまうことを言うのだと思う。方法は問題ではないのだ。世の中には、読書や創作、ゲームでストレスを解消する人間もいるのである。

だが、日本ではいまだに、スポーツこそがストレス解消で、部屋にこもって本を読んだり、パソコンのキーを打ち続けたり、ゲームをやったりするのは、不健康で暗い、総じて悪いことだと思われている節がある。

むろん、どれも長くやり続ければ、肩も凝るし、目も悪くなる。だが、スポーツだってやりすぎれば体を壊すのだ。どちらにせよ、肝心なことは、それをする本人がストレスを解消し、気持ち良くなれること、だろう。

そして、ファンタジーには前項で述べたように、「物語」としての力がある。

作り手になるにせよ、読み手になるにせよ、あるいはその双方を共に選ぶにせよ、ファンタジーを好む人々は、そのファンタジーの「物語」としての力を欲しているのではないだろうか。だからこそ、より「生き辛さ」を感じている人がそこには集って来るような、そんな気が私はする。

それは、社会が閉塞している証のようにも感じられるが、同時に「まだ大丈夫だ」という安堵感のようなものも、私にはある。若いファンタジーの作り手たちが多いということは、「物語」の力を生み出す存在もまた、大量にあるということだからだ。たしかに、玉石混合ではあろう。殊に、オンライン小説は「書いた者勝ち」といった部分があるのも否めない。だがそれでも、ファンタジーを生み出そうとするその想いは、一種の自浄作用のように私には思えるのだ。

自分自身の内に「書く必要があって書かれた」物語は、かならず力を持って、他者に

強く訴えるだろう。そしてそれを受け止めた受け手の心にもまた、なんらかの想いが生まれ、それがまた形になって他者に訴えかけて行くはずだ。

ファンタジーは、そして物語は、そうやって人の心から心を渡し、光を灯して行くのだろう。

いずれはファンタジーブームも去るには違いない。だが、そうやって灯された光は、かならず一人一人の胸の中で、新たな力となり、また別の何かを生んで行く。私はそう信じてやまないのである。

さて、そろそろこの考察文を終わりにしよう。

途中、いささか感情に走りすぎたきらいもあったかもしれない。また、あまりに楽観的にすぎる観念を持っていると思われた方もおいでかもしれない。だが、今の私は少々楽観的にならざるを得ない状況にある。なぜなら、ごく最近、「物語」の持つ力をまさに体感したばかりだからだ。

私が今こうしてこんな文章を書いているのも、もしかしたら、その体感があればこそ、なのかもしれないと思う。

だが、だからこそ思うのだ。私も、そしてこれを読んでいる「あなた」も、たとえ言葉はつたなくとも、その胸の想いを形にすることで、誰かに伝えて行くことができるのかもしれない。そして、もしも本当にそれが成されたならば、それをして人は「幸せ」だと言うのではないか、とふと思ったりするのである。

2003.11 / 初稿

---

## ハレとケについて

(出典:「笛吹き太郎のコラム」<http://www1.accsnet.ne.jp/~aml02945/column2/text002.html>)

民俗学という学問にとって、これほど重要な言葉はそう多くないと思います。これらは柳田國男が民俗語彙としてとりあげた当時、日常用語の1つとして農村などでは普通に使われていた言葉です。ところが、太平洋戦争・高度経済成長をくぐり抜けるあいだにいつの間にか日常的には使われることが少なくなり、反対に学術用語として定着する

ようになってしまったのです。

極々簡単に言ってしまうと、「ハレ＝非日常」「ケ＝日常」ということです。ある意味、このくらい知っておけばこの先困りません。ところが、単純明快なこれらの単語も深く読んでいくと非常に複雑で興味深く、かつ重要な言葉であることがわかってきます。

民俗学ではかなり早い時期から、日本人の日常に「ハレ」と「ケ」のけじめが見られることが指摘されてきました。「ケ」という言葉は最近では殆ど見るものがなくなりましたが、「ハレ」は今でもあちこちで耳にすることがあります。例えば、成人式で見られる女性の振り袖を「晴れ着」などと言ったりしますし、卒業式の式辞の中で校長先生が「今日という晴れの日を…」などと言ったりします。ハレの日には普段と異なった服を着て、普段とは異なった食事をします。そして、それと正反対の単語が「ケ」なわけです。「ふだん」くらいの意味で使われます。

初期の民俗学がハレとケのけじめを指摘してからずっと、民俗学者はハレのほうに焦点を絞って研究をしてきました。つまり、マツリと呼ばれる行事や他の年中行事、通過儀礼などというものの研究が民俗学の主流でした。一方でケは「ハレではない時間＝ケ」という感じで、あまり重視されていませんでした。「ハレ」とは何か？という問題に固執していた当時の民俗学者は、西洋宗教学の概念である「聖俗二元論」と結びつけて、聖なる時間が「ハレ」であり俗の時間が「ケ」であるくらいに考える説も生まれました。

そしてそれから暫くの間はそのようなハレとケの二項対立的なとらえ方が共通の認識となり、研究者の興味はハレに注がれ、ケにスポットライトが当たることはありませんでした。

ところが、それまでの「『ハレ』『ケ』論」とは変わった新しい説が登場しました。もう一つの時間概念、「ケガレ」の登場です。1960年代だったと思います。当時東京教育大学の教員をしていた櫻井徳太郎(駒沢大学名誉教授。僕の先生の先生でもありま

す)は、「『ケ』とはなんぞや?」ということをまず考えました。今までクローズアップされることの少なかった「ケ」が、問題の表舞台にあげられたのです。櫻井は民俗学に関しては柳田の手ほどきを受けていますから、語彙に焦点を当てていろいろと調理するという方法を使いました。彼は、「ケ」に関する民俗語彙を集め、そこからひとつの傾向を導き出しました。例えば「朝餉」「夕餉」という言葉。現在では漢字が当てられています、近世以前の農民はあまり筆記というものをしませんでしたから、あまり当てにはできません。また、今はあまり聞きませんが米のことを「ケシネ」と呼んだり、米櫃のことを「ケシネビツ」と呼びます。田植えのことを「ケ付け」と呼ぶ地域もあるようです。そのような民俗語彙を集めた上で櫻井は、それらのケに関する語彙が全て食事、しかも「米」というものに関わっているという傾向を導きました。

櫻井は「ケ」を、本来は稲を生長させる霊力・エネルギーのことであったのではないかという推論に達しました。それをまた一歩進めて、体に生えてくる「毛」も、同源の言葉であるという仮説も立てました。

櫻井はそれと平行して、「ケガレ」という概念に目をつけていました。全国の祭礼行事を見ていると、祭礼に入る前にその担い手が「オコモリ」に入ることが多く、祭りの担い手の身は「穢れ(ケガレ)」であり、そのままでは神と接触できないという意識を物語っています。櫻井は、この「ケガレ」の概念がハレの寸前には常にあるということを重視し、ケガレとハレの間に密接な関係があるのではないかという仮定を打ち立て... ついに、全てを網羅的に説明できる学説を思いついたのです。

彼は、「ケガレは「ケ枯れ」であり、ハレ・ケ・ケガレは三項対立的な概念である。そして、それらは常に循環する構造を持っている。」という、画期的で、捉え方によってはこじつけにも思えるような説を提案しました。その内容を具体的に説明します。

まず、「ケ」(「気」と書いた方がわかりやすいかもしれませんね)というエネルギーが人の体に宿っていて、人の生を成り立たせています。それが「ケ」の時間です。と

ころが、日々の生活を続ける上でその「ケ」のエネルギーはどんどん消費されていってしまいます。そして最終的には、そのケのエネルギーは枯れ果ててしまうのです。それが「ケ枯れ(ケガレ・穢れ・汚れ)」という概念です。ケガレの状態を放っておくと人は死んでしまいますから、ケを補給しなければいけません。そこで、「ハレ」であるマツリがあるわけです。そのハレの時間で人はエネルギーを補給するのです。そしてハレの時間でエネルギーを補給すると、また人はケの時間に戻っていくわけです。このように、日本人は「ケ ケガレ ハレ ケ ケガレ ハレ ケ ケガレ ハレ…」という風に、絶えず循環する時間の中で生きているということです。

彼が発表した説はとても独創的であったため、驚きをもって迎えられ、賞賛されると共に議論を呼び起こしました。その説の先方に立ったのが波平恵美子でした。波平は、櫻井の説をある点では支持しつつも、三項が対置され更に循環しているという考えはハレ・ケ・ケガレを拡大解釈しすぎているのではないかと、もっと単純に、「三項が対置されている」程度にしておくべきではないかという意見を述べ、雑誌上で討議が行われました。これが有名な「櫻井・波平論争」です。そして、その論争は結局結論が出ることなく終わりました。櫻井セオリーは、実証不可能な学説であり、思想の提案に過ぎないという意見も未だに多くあります。ただ、彼が提唱した説とその後の論争は、「ハレ・ケ・ケガレ」の解釈に多様な立場があり得るというひとつの可能性を提示したという点で、評価に値するものではないかと、僕は考えています。

<以下は後に書き加えたものです>

と書いてみたんですが、ちょっとだけ訂正と追加をしておかなければいけなくなってしまうので、書いておきます。

以上の文章では「ハレ・ケ・ケガレ論」を最初に提唱したのは櫻井徳太郎であるかのように書いてしまいましたが、実際に柳田の「ハレ・ケ論」に「ケガレ」の概念を追加

したのは西洋の宗教学や文化人類学の概念を融合してその考えに至った波平恵美子でした。勉強不足をお詫びすると共に、そこを訂正します。

また、著作を読み直して気がついたので少し追加したいことがあるのですが「ハレ・ケ・ケガレの循環構造」という説は櫻井徳太郎ひとりによって完成されたものではなく、そこに宮田登を加えなければいけません。東京教育大学時代の櫻井の教え子にあたる宮田は、櫻井の説を支持しながら更に論を進め、櫻井セオリーの継承者となりました。もう一つ追加。

櫻井説の批判は民俗学の分野からだけではなく、他分野も巻き込んだ論争だったそうです。特に、最初に批判をしたのは言語学の学者でした。彼らは「ケガレ」の語源は「ケ・ガレ」ではなく「ケガ・レ」であると主張しました。

2003.2.16

---

### 連載コラム：ハレとケの集客都市

三菱総合研究所

都市社会システム部研究員 小野由理

( 出典：<http://www.mri.co.jp/COLUMN/SERIAL/ONOY/Ono.html> )

#### 1) 郊外都市

情報化が進み、価値観の多様化が進んだといわれる現代ではありますが、実在空間である街レベルでこれをみると、人は満遍なく分散するのではなく、集客都市とそうでない都市に分化しつつあります。集客都市には、わざわざ訪れる魅力としての「ハレ」や、日常を素敵に演出する「ケ」が充実しているのではないのでしょうか。

例えば、東京の郊外都市をみてみましょう。町田、八王子、大宮、柏をイメージしてください。いずれも国道16号線沿いに立地する人口30~50万人の業務核都市です。都心部の60歳以上人口比率が15%前後であるのに対し、これら郊外都市は団塊世代とその子供が中心的な居住者であることから8%前後となっています。東京のベットタウ

ンということもあり、一見するとどの都市も均質であるように感じます。

しかし実際には業務・商業などの都市機能が充実しつつあり、郊外都市はそれぞれ異なる魅力を備えつつあります。都市機能の充実ぶりを顕著に示すのが中心駅の1日あたり平均乗降客数でしょう。大宮 65 万人、柏・町田 50 万人、八王子 22 万人となっています。ちなみに、トップは新宿駅で 300 万人、首都圏で 50 万人以上の乗降客数を持つ駅は 14 駅しかありません。

では、ここで質問。どの都市が一番トレンドに敏感だと思いますか？

答えは柏です。駅と連続する広いデッキに集まる高校生の制服のバラエティ、丸井 VAT 館の入口にあるスターバックスでお茶する人々のファッション、「裏原宿」ならぬ「裏柏」ともいうべき住宅街へ染み出し始めた古着店やレコード店を回遊する人の流れ。柏は北関東の「ハレの場」としてわざわざ出かける街、人の集まる街へと成長しつつあります。「サムシング・エルス」というストリート・ミュージシャンで一躍有名になった感がある同市ですが、それに留まらず「柏駅周辺イメージアップ推進協議会」によるストリート・ミュージシャン・コンテストの開催、駅前大型商業施設の相次ぐリニューアルなど、積極的な集客方策が展開されています。

一方、町田。偏見を恐れずに言うならば、町田を歩く人々に気合は感じられません。普段着で歩く人が圧倒的に多い。柏と同じように駅前には大型商業施設があり、商業拠点としての性格を強く持ちますが、街中で目につくテナントは「ペットショップ」「園芸」といった日常を豊かに演出するためのもの。日常的な「ケの場」として多くの人が集まってきているのではないのでしょうか。駅前を少しみただけで、都市の性格に違いがあることがわかります。均質に感じがちな郊外都市も、「ハレ」や「ケ」の性格をうまく取り入れると、人を集める魅力的な集客都市へと成長するのです。

2000.10.30

## 2) 郊外都市での試み

「郊外のハレの街」としての柏。この街が北関東から多くの人を集めるようになったのは、なぜだろう。

明治 29 年の日本鉄道海岸線柏駅の開設以降、農村地であった柏は東葛中部の農産物の集積地として、その後は北総の産業・経済・金融の中軸として発展するようになる。昭和 29 年の柏市誕生以降は、住宅都市整備公団の大型住宅団地の建設を皮切りに、東京のベッドタウンとして発展する。柏駅周辺は、周辺人口の増加、鉄道ターミナルというポテンシャルを活かし、高島屋、そごう、丸井といった大規模商業施設間の競争によって、その集客力を高めてきた。

とはいえ、数年前までの柏は、必ずしもトレンドに溢れる街ではなかった。5 年前まで柏在住であった私の上司は当時の柏を「買物かごをぶらさげてつっかけて出かける街」と評する。

一方で一部には、若者たちが道端でギターを奏でる街でもあったようだ。柏市商工会議所青年部は、これに着目し、まちづくりと若者との接点をつくるために、彼らを巻き込んだイベントの開催を提案した。今でこそ、郊外のターミナル駅前でも見かけるようになったストリートミュージシャンであるが、当時はまだまだキワモノ的存在であっただろう。そのため、路上におけるこうした行動は、取締られこそはすれ、積極的に受け入れようとする風潮は今でも少ない。ところが、市長もこれに賛同し、市役所商工課もこれをバックアップする動きへと発展した。イベントの実施にあたっては、25 歳以下の「柏ジモティ」を公募し「ストリート・ブレイカーズ」という企画・運営組織を結成した。今年で 3 回目となる「ストリート・ブレイク」というストリート・ミュージシャン・コンテストは、地元と官と民のパートナーシップによるプロジェクトとして動き出し、「ハレの街」としての柏を演出する大きな原動力となったのである。

ジモトの若者のパワーを巻き込むこの新しい試みは、審査員に各メディアを呼んだこともあり注目をあびた。加えて、TV 番組による柏出身ストリート・ミュージシャンのクローズアップ、相次ぐ商業施設のリニューアルといった追い風が柏の集客力を高め、より多くの若者にアピールする街へと変貌していくのである。

成功の要因は、若者を排除せず受け入れた「オープン性」、商工会議所、市役所、商店街、ジモトの若者、ストリートミュージシャンたち、外部プロデューサー、各種メディアの間の「ネットワーク」によるプロジェクトの実施、そして企画運営面においてス

トリートブレーカーズに「任せたこと」であると整理される。最近のトリートブレーカーズは「柏はトリートミュージシャンに優しいらしい」と口コミで集まってくる若者たちと自主ルールを共有し、周囲に迷惑をかけないで楽しむ方策を模索している。また、来年に向け、トリート・ミュージシャン・コンテスト以外の新しい企画を検討中だとか。

「オープン性」「ネットワーク」「任せる」。この3つのキーワードが、街に新しい活力を呼び込み、それを育てる大きな要因になる。ご参照あれ。