

人はなぜ古事記に魅入られるのか 三浦佑之

こんにちは。初めてお目にかかる方がほとんどだと思いますが、よろしく願います。みなさんと同様、勾玉三部作のファンの一人として、お隣にいらっしやる萩原規子さんと一緒に一緒に

会場の共立女子学園はわたしにとって第二の母校のようなところなんです。二十年近く勤めさせていただいたのですが、このようにきれいな校舎になった共立でお話をするのもうれしいです。

今日は「ファンタジーと神話」というテーマですが、わたしのほうは「ファンタジーって何だろう」というところから抜け出せないままで、とくべつおもしろいことお話しすることはできませんがお許しください。

わたし自身は、古事記とか神話とかあるいは昔話に興味を持って研究してきたわけですが、先ほどの萩原さんにならって経歴から入りますと、小さいころは三重の山の中で過ごしておりました、本居宣長の生まれ故郷の近くでありました。小さいころに親父に鈴屋に連れて行かれて「偉い学者だ」と言われたり、『古事記伝』（あとになって書名は知ったのですが）の版木が鈴屋の土間に山のように積まれているのを見たりしても、も

ちろん何も感じることはなく、古事記をはじめて読んだのは大学に入ってからでした。

わたしが大学で古事記を卒業論文に選ぼうとしたのは一九六〇年代の終わりのことで、大学はほとんどお勉強する場ではなかったわけですが、その中で中西進さんと巡り会ったこともあって古事記を読み始めました。そして、西郷信綱さんの『古事記の世界』（岩波新書）に出会い、吉本隆明さんの『共同幻想論』（河出書房新社）に出会いました。『共同幻想論』は、古事記と遠野物語を材料として展開された国家論、というより国家解体論であったわけですが、それらの作品に影響を受けながら、古事記研究に入っていきました。そのような入りかたをしたものですから、伝統的な古事記研究の世界からはいささか距離があるのかもしれない。

「ファンタジーと神話」という今日のテーマにかかわって、少しばかりわたしなりの感慨を述べておきます。一般の人びとのあいだでは、戦後はずっと古事記は遠ざけられてきました。それは当然、戦前の古事記に対する反動があったわけですから。

れに対して、自覚的であれ無自覚であれ、研究者のほうはわりと平気で古事記に向き合ってきたのかもしれないが、社会的には古事記は忌み嫌われていたと考えてよいのではないかと思います。そのために、日本の神話ではなくヨーロッパなどの神話をもてはやされたり、比較研究が活発に行われたりしていました。それはおそらく、一九六〇年代まで続いたのではないかと思います。今もそうしたイメージを持つ方はけっこう多いかもしれません。

そういう中で、純粹に文学としておもしろいなと思ってわたし古事記を読み始めたのは、大学の授業がきっかけでした。さきほど述べたように、『古事記の世界』や『共同幻想論』が出た六〇年代後半のことでした。そして、それとほとんど重なる時代、一九六九年だと思えますが、ファンタジーなどという言葉は知りませんでしたし、いわゆるファンタジーには入らないかもしれませんが、『やまとたける』という童話、児童文学と呼んだほうがいいかもしれませんが、子ども向けの本が福音館から出て、とてもおもしろいなと思ったことを覚えています。また、手塚治虫の『火の鳥 ヤマト編』、この作品にもヤマトタケルが扱われているわけですが、この作品が雑誌に連載され始めたのは一九六七年頃だったと思います。

そういうふうに、古事記に対する戦前の呪縛が解けてきたのだと思うのですが、手塚治虫が『火の鳥』を書いたり、阿久根さんが『やまとたける』を発表したり、そういうかたちで、古事記を題材にした作品が文学やマンガの世界に入り込んできま

した。そして、八〇年代に入ると、そうした流れがいろんなところへ広がっていきます。そういえば、そのずっと前のことになりませんが、日本版スペクトル活劇として『日本誕生』という映画が東宝で作られています。一九五九年のことですから、若い方はご覧になっていないかもしれませんが、三船敏郎がヤマトタケルを演じています。この映画は、題名通りイザナキ・イザナミによる国生み神話から始まるのですが、内容のほとんどはヤマトタケルの物語になっています。それも古事記のストーリーに寄りかかっているところが多くて、けっこう楽しめます。今はDVDが出ていますので、ぜひ今日の帰りにでも借りてご覧になってください。

そういうところから始まって、一九八〇年代以降、古事記を題材にしたファンタジー的な作品がさまざまに出てきます。さきほど控室で話していたのですが、山岸涼子さんが梅原猛の原作をもとに『ヤマトタケル』というマンガをお描きになって、これも古事記のヤマトタケルに基づいた、山岸さんの作品のなかでもとてもたのしい作品の一つですが、これが単行本になったのが一九八八年のことでした。そして、萩原規子さんがお書きになった本格的なファンタジー小説『白鳥異伝』が出たのが一九九一年のことです。そういうかたちで、たとえばヤマトタケルだけを見ても、文学やマンガや映画などさまざまなジャンルで取り上げられてきました。

そのような、作家や一般の読者が思い描くヤマトタケルのイメージや受容のされ方と、研究者がヤマトタケルをどのように

考えているか、あるいは戦後すぐの一九四〇年代後半から五〇年前半に、歴史学と文学研究とを巻き込んで議論された英雄時代論争という学界の議論があったのですが、そうした英雄時代をどう考えるか、そうした議論を通過しながら古事記研究がどのように進んできて、これからどういう方向に向かっているのだろうということ、わたしもときどき考えます。そして、六〇歳を過ぎた今、肉体も研究も、「ああ、ずいぶん古びているなあ」という感慨を抱くのです。老いたるスサノヲというところでしょうか。

おそらく今は、古事記研究においてさかんなのはテキスト研究であり、その書かれたテキストの成立や文字・用字などの厳密な検討が主流ではないかと思えます。ところが、おそらくここにいらっしゃる多くの方にとつて、テキストがどうのこうのというような古事記研究などほとんど興味がない。おそらく、研究者の向いている方向と、一般の読者が興味をもつ方向は、必ずしも一致していないし、それは古事記研究だけのことではない。こんなことを言っているわたしも、じつは現在主流のようになっている古事記研究にはあまり興味がありませんし、その点では、学界の中で研究者として認められていないのかもありません。

先日、NHKテレビの人気番組『その時歴史が動いた』で古事記を取り上げていました。そこには、何人かの知っている人の顔も出てきたわけですが、その番組を見ていてわたしもとても強く感じたのは、「これは『日本書紀』という題名に変えても同じことが言える内容だ」ということでした。失礼ですが、

あんなことをいくらやっても、古事記という作品を論じたことにはならない。あれなら、「七二〇年、天平四年に歴史が動いた」と言ったほうが断然わかりやすいのです。何を言いたいのかという、古事記と日本書紀の違いを意識しないかぎり、古事記は論じられないということ。ただ、こんな仲間うちの喧嘩のようなことをですね、萩原フアンばかりの前でわたしがしゃべって何になるのかと、今ふっと気づきました。

ここから、わたしが古事記をどのように考えているか、萩原さんの作品と重ねるかたちで、お話しさせていただきます。レジュメを作りましたのでご覧になりながらお聞きください。

今お話した『その時歴史が動いた』に対する不満はどこにあるかという、古事記の研究者たちは皆、「古事記と日本書紀は違う」と言うのです。ところが、そう言いながら、「何が違うか」と言う点については、あまり明確には答えられないのではない、あるいは論じた言いながら、結局は同じだと言っているに過ぎないのではないかとわたしは思えるのです。まず、古事記上巻の神話は、A「イザナギとイザナミ」の神話から始まり、B「アマテラスとスサノヲ」、C「スサノヲとオホナムヂ」、D「ヤチホコと女たち」、E「國譲りするオホクニヌシ」を経て、Fの「地上に降りた天つ神」つまり天皇家の祖先神が降りてきて地上を制圧し、豊葦原水穂国の支配者になったという物語へと展開していきます。そして、古事記というのは、その地上の王となった天皇家を讃美する神話であるというふう

に論じられるわけです、『その時歴史が動いた』もそうでした。

ところが、そのようなことを主張すると、古事記だって日本書紀だって同じだということになってしまふわけです。ところが、古事記の神話と日本書紀の神話とではぜんぜんといってよいほど違ってきます。何が違うかということをやかりやすくするために、資料では、古事記と日本書紀の神話の展開を比較しやするように表示してあります（ここで使っている資料は、『三浦』古事記講義』文春文庫、二九五頁の「表」と同じです）。

表を見るとその違いは一目瞭然ですが、Cの4からDの6までの部分、つまりヲロチ退治神話が終わってササノヲとクシナダヒメが結婚し、ササノヲの子どもたちや子孫が生まれ、オホナムチが誕生し、そこからオホナムチの冒険物語がはじまり、ヤチホコの歌謡物語に続くという、いわゆる「出雲神話」と呼ばれる部分ですが、その部分が古事記にだけあって、日本書紀にはまったく存在しないということです。それはおおよそ古事記上巻の四分の一を占めています。しかも、古事記の中でも非常におもしろい部分で、稲羽のシロウサギだとか根の堅州の国訪問、ヤチホコの求婚などの神話がたくさん含まれています。その部分ですが、表の右側の日本書紀のところを見ていただくと、正伝と一書、正伝というのは日本書紀の本文、一書というのは別の伝えですが、そのどちらにも「出雲神話」に該当する部分はいっさい出てこないのです。

ということは、古事記の出雲神話がなくても、天皇家の歴史は讚美できるのだということになります。しかし、古事記はそうせずに、これでもかこれでもかとオホナムチをはじめとした出雲の神々を語ります。それをどう考えるかというところをき

ちんと解決し説明しないかぎり、古事記と日本書紀との違いは論じられないし、古事記がどのような書物であるかということには理解できないのだということになります。つまり、『その時歴史が動いた』で古事記について解説していた研究者は、古事記がどのような書物であるかということを説明できていないということになります。

萩原さんの『空色勾玉』に描かれている輝の宮と闇の国の対立、そこには古事記の天つ神と国つ神という二つの世界が投影されていると推測しますが、そして、そこにはまさにファンタジー的な物語構造があるわけですが、そのような二つの世界の対立のなかで出雲という世界が敗れていく物語、それがあかないかというところに、古事記と日本書紀との違いはあるのだし、そこに、わたしたちが古事記に内在する物語性を感じる要因でもあるのです。なぜ古事記がおもしろいのかというと、上巻で言えば、出雲神話の存在を除いては考えられないはずで

この点にかかわって、なぜ、古事記と日本書紀と、二つの書物があるのかという点については、レジュメにメモを入れておきました。日本書紀は律令の正史であるのに対して、古事記は律令国家とは隔たったところに存在するとわたしは考えています。それに対して、呉哲男さんは最近の論文で、「王の二つの身体」という中世キリスト教研究の概念を用いて、二つの歴史の必要性を論じています（『古事記の世界観』三浦編『古事記を読む』吉川弘文館）。ひとつの説明としてはよくわかりましたが、わたし自身は、残留した古層の歴史と律令的な歴史認識というふうに「二つの歴史」として考えてきました。それがC

やDの部分の扱いかたの違いなのだと考えています。

日本書紀の場合は、その部分を欠落させることによって、敗れていった者たちを不在化させたのであり、その結果として国つ神がまったく無力なものになってしまった。それを逆に、存在しないところから国つ神を対立者として作り上げることによつて、元の日本書紀的な世界から古事記的な世界を創つたという論理を立てたのでは、両者の違いを説明するのはむずかしいのです。

それはなぜかという点、レジュメにもメモしておきましたが、葦原の中つ国という世界が作られないままに高天の原から遠征軍を派遣して地上を制圧し、天孫降臨へと展開するというようなかたちで日本書紀は描かれてしまっています。そうなると、葦原の中つ国が存在しないのに遠征するという、なんとも不自然な神話になってしまうのです。一方、古事記の場合は、まずは根の堅州の国からもどつて国作りが完了し、「はじめて国作り始めたまひき」とあり、そのあとに国つ神たちの豊かな生活が語られてから、「あそこはいい国じゃないか」ということで、高天の原からインベーターがやってくるという構造になっています。そのように語られることで、オホクニヌシが国譲りの誓いを立てるといふ、敗れてしまった者たちへのまなざしというのでも完結するというか、ファンタジーとして成り立つことになるのです。

そのように語られることで、国つ神と天つ神という構造が非常に鮮明に表れてくる。そして、そのような構造というのは、先ほどの萩原さんのお話にもありましたけれど、おそらく物語

の原型と呼んでいいもので、そういうところにも古事記の古層性が認められるのだろうとわたしは考えています。ただし、古事記の神話全体が、最初からそのような構想の中で存在していたかという点、それはおそらく違うわけで、いろいろな話が寄せ集められるかたちでできたのだらうと思います。

わたしたちは、古事記に描かれた神話や伝承を、物語として共感しながら読んでいきます。それはどうして可能なのかという点、国つ神をはじめ、敗れていった者たちへの共感によるもので、敗れし者たちへの思いのようなものがあつて、そこに、古事記がファンタジーとして読める理由があるのではないのでしょうか。萩原さんが『空色勾玉』で描いていらつしやる世界にもそうしたところが生きて、いるように思います。たとえば、萩原さんの小説に出てくる「稚羽矢」という主人公を、わたしなどはどうしても古事記のササノヲと重ねてしまふ。萩原さん自身がどうお考えかは別にして、わたしなどが読むと、あの幼児的なイメージというのは、どうしてもササノヲに見えてしまふ。しかもそれが、天空世界と地上世界とをつなぐ中間的なところに存在するというのがとてもおもしろいなと思ひながら読んでいます。

そして、古事記という古代の歴史を現代のファンタジーに重ねていけるのは、今も述べたように、敗れていく者たちの物語であるからだということができそうです。しかし、おそらく、小説あるいはファンタジーというのは、それだけではいけないのであつて、もうひとつの何かが必要であり、敗れていく者たちへの共感というところから突き抜けていかなければいけないよ

うな気がしています。そのことは、萩原さんの作品を読むとよくわかるように思うからです。というのは、『空色勾玉』は、次の作品である『白鳥異伝』につながっていきます。そしてここでは、前の作品に登場した「玉と剣」のエピソードが、先に展開していく。最初から意図されていたことかどうかはわかりませんが、未来に向かっていくということがあつて、そこがやはり、過去の歴史としての古事記とは違うのだなあと思うわけです。

それではもう一つ、『白鳥異伝』のモデルにもなった古事記のヤマトタケルについて述べてみたいと思います。

萩原さんは、『ファンタジーのDNA』（理論社）という著書の中で、「ファンタジーとは基本的に冒険譚だ」とお書きになつていますが、わたしも間違いなくそうだと思います。そして、その冒険譚のいちばん典型的な古代の物語というところやはりヤマトタケルでしょう。しかもそう言えるのは古事記のヤマトタケルであつて日本書紀の日本武尊ニギハヤヒでは決してないというのは大事なことだと思います。

その古事記のヤマトタケル伝承からファンタジー的な性格を取り出すとすればどのようなことが言えるか、それをレジュームには書きましたが、思いつくままに並べただけです。したがつてもっといろんなことが言えるのではないかと思いますが、もっとも大きなことからは、主人公が父と対立する少年であるということですが、これは、ヤマトタケル伝承のもっとも根源的なところにあるわけですが、少年が成長していく冒険物語の中

では、父との対立というシチュエーションは欠かせません。スライムベックの名作『エデンの東』の映画化で父に反逆する息子を演じたジェームズ・ディーンではありませんが、少年は、まずは父との対立から出発するといふところがあるわけです。それは当然社会から逸脱してしまうような暴力性を持つており、だからこそ英雄としての活躍も語れるのだということになります。

それから、古代の英雄物語では援助者としての母や、叔母・姉など代理母と言つてもいいオナリ神的な肉親の女性たちが登場し、少年の援助者になります。そうした存在と、対立者としての父との関係などがからみあつて、主人公は悲劇へと向かつていくといふふうな構造が、ヤマトタケル伝承の根幹を形成しています。

それからもう一つ、英雄は美少年であるということもけっこう重要なポイントです。やはり少年というのは美しくないといけない。それは現代のアイドルたちだって同じです。みなさんは、山岸原子さんの『ヤマトタケル』という作品をお読みになつたことがありますか。よく知られているように、ヤマトタケルは女装してクマソタケルを殺すのですが、あの場面というのは古事記の伝承にとつてとても大事な場面です。ヤマトタケルが少年である証しとして女装は語られるのです。ユウス（ヤマトタケル）が大人だしたら、髭が生えた一人前の男で、その男が女装などしていたら、クマソタケルだつて色気は出さなない。美しい少年だからこそ、少女と間違えてしまうのです。ところが山岸さんはそのところを古事記とは変えていらつしやる。そ

それはそれでとてもおもしろいのですが、そうなるのとケケヒコの役割も担わなければいけない、そういうところもあるなと思うのです。

それから、英雄物語にとって重要な要素は、「知」を持つことです。腕力よりも、どうも日本の英雄というのは知恵が必要なようです。千葉大学にはモンゴルからの留学生がいて叙事詩の研究をしています。古事記を読んでいると、「日本の英雄はきたない」と言います。「酒を飲ませて殺したり、トイレに入っているところをグサツと殺す。英雄じゃない。モンゴルの英雄はもつと堂々と戦う」と言う。それに対してわたしは、「いや、そうじゃない。かしこいのだよ」と言うのですが、「いや、違う」と言っている聞いてくれません。

ヤマトタケルもどちらかというところ、知恵を持つ英雄です。そして、その知恵は、往々にして逸脱してしまいます。その典型が、イズモタケル殺しにみられます。どう考えても、友だちになつておいて、準備した木の刀と相手の刀とを交換して切り殺してしまふというところまでいくと、ササノハのヲロチ退治やヤマトタケルのクマソツケル討伐とは違って、「ここまでいくと知恵とは呼べないよね。ずるいね」と言わざるをえない要素が物語に入り込んでくる。そうした逸脱性みたいなものが出てくるのが、語られる英雄の性格だと思つたりするのですが、この点についてはいろいろと議論があるのではないのでしょうか。それから、RPG（ロールプレイングゲーム）などもそうだと思いますが、戦いのくり返しとかバージョンアップとか、そういうことがつぎつぎに起こります。強い刺激がどんどん必要

になるということです。そのために、ヤマトタケル伝承の後半部分は物足りないという印象を与えてしまふ。戦いがなくなつて女性との色恋がふえていくわけです。それは、英雄物語という点から言うと、主人公が少年から青年に成長した証しだと言うことができず。成長すると、男はどうしても女の子の方へ行つてしまふ。それで、結婚して子どもが生まれて幸せに暮らしましたということになるのですが、それは、意地悪な言い方をすれば、ただの人間になつちやつたということですよ。

一寸法師をみればわかりますが、そのようなかたちで物語は展開する。成長物語である以上、こうした展開は避けられない。それに、美しい女たちが登場して物語に彩りを添えることも必要である。それもまたファンタジー的な性格であると言えましよう。

もう一つ加えておけば、ヤマトタケル伝承には、死と再生というテーマもあつて、最後にヤマトタケルは死んでしまふわけです。しかも、父との対立を抱え込んだまま死んでしまふ、大きな白い鳥になつて飛び翔つていくことでヤマトタケルは浄化されるというふうに読むことができます。しかし、たとえヤマトタケルの魂は浄化されたとしても、父との関係性は克服されることなく、主人公の死によつて閉じられた世界として終わつてしまふ。人間だから死ぬのは当然だとしても、そういうかたちで物語が終わつてしまふというのは、ヤマトタケル伝承の、あるいは古事記の英雄伝承の一つの限界だと言えるのかもしれない。

それに対して『白鳥異伝』の魅力は何かと言えば、菅流すがるとい

う登場人物が魅力的だとかいろいろなことが言えるだろうと思いますが、この作品の魅力は「死」を越えていくということではないかと思っています。死を克服していくということです。さきほどのお話の中で荻原さんは、常陸国風土記を参考にしていたとおっしゃっていましたが、『白鳥異伝』の主人公は、ああいうかたちで東のほうの日高見へと向かっています。そしておそらく、その流れが『薄紅天女』へと展開していくわけで、そのようにして伝えられていく魂というか、それこそDNAと呼んでもいいのですが、そういうかたちで物語が外へ、そして未来へと開かれていく。それがファンタジーだと思えます。

そこるところに、『白鳥異伝』という作品の魅力があるのではないか。もちろんそれは『空色勾玉』から続いているわけですが、荻原規子さんの作品が魅力的なのは、あるいはファンタジーが魅力的なのはそういうところにあるのではないか。ファンタジーと古事記との違いは何かというと、わたしはそんなふうに説明できるのではないかと考えています。

ただし、研究という面から言いますと、おそらくヤマトタケルという人物は、古事記のように語られる以前には、王として語られていたはずですが、もとは、天皇として東国を巡行したという伝承があったと考えるべきで、そのことは系譜の検討などから言われていることでした（吉井巖『ヤマトタケル』学生社、など）。おそらくそうした見解は間違っていないと思います。常陸国風土記が「倭武天皇」と呼んでいるのは、そうした古層のヤマトタケル像が残留しているせいだろうと思います。

遠征の途中で死んでしまうというかたちではないヤマトタケ

ルの物語が、古事記のヤマトタケル伝承の前にあつたと考えているわけですが、それについては、拙著『古事記のひみつ』（吉川弘文館）をお読みください。原型的な武勇に優れた大君ヤマトタケルから、父に疎まれて夭逝する御子の物語へとというふうになり、ヤマトタケル伝承は変わっていきます。おそらく、物語の成長が歴史を変えていったのだとわたしは思っています。

そうした物語の再生はどのようにしてできるのか、そのことについてはわたしなりにいろいろと考えていかなければなりません。今日の話題であるファンタジーにかかわらせて言えば、物語の創作という面からみて、古事記あるいはヤマトタケルの伝承が、さまざまなかたちで再生し再生産されていくことは、とても興味深いことだと思っています。

さいごに、とても楽しい場を共有させていただいた荻原規子さんに心より感謝もうしあげながら、まとまりのない話を終えさせていただきます。ありがとうございました。