特集・神話を考える

神話的トポス

# 怒る神とトポス

## ――播磨国風土記・十四丘神話――

飯泉健司

### 一、感情的な神とトポス

元来、神には姿・形はなかったといわれる。平安朝に仏像の影響を受けて神像が作られるようになり、神は人間の姿をしたものと観念されるようになった。

しかし古代神話をみると、人間的な神が多く登場する。たとえば古事記のイザナキ・イザナミ神話では、「妹伊邪那美命を相見むと欲ひて」「愛しき我が那迩妹の命」、「悔しきかも」「愛しき我が那勢の命」というように人間的な感情を神が述べる。また「殿の縢戸（とざしと）」と記されるように黄泉世界には建物や戸があり、人間世界と同じような住宅環境にあったとする。無論記紀神話は大和王権が作成したもので、シャーマンが語っていた本来的な神話とは一線を画するものである。だが、このように人間的な感情をもった神々は風土記神話＝在地神話にも表れる。特に播磨国風土記に多いのは怒る神である。

【感情を持つ神】

| 怒る神 | 怒る原因 | 記載箇所 | 地理環境 |
|---|---|---|---|
| a伊和大神 | 求婚拒否される | 宍粟郡安師里 | 境界・地下水路 |
| b冰上刀売 | 求婚を強いられる | 託賀郡都太岐 | 境界・国境 |
| c石神 | 瞳を取られる | 揖保郡神島 | 境界・放置された島 |
| d出雲大神 | 夫神が逃げる | 揖保郡佐比岡 | 境界・洪水を止める岡 |

これらの神々は、理不尽な原因によって人間と同じように怒る。極めて人間に近い感情を持つ神といえる。ここで注目したいのが、a～dの神話には共通点があることだ。伝承された土地が、境界であったり、孤島であったり、洪水を堰き止める岡であったり、というように地理的な特殊性を持っている。ならば特別な場所が特殊な神（感情的な神）を生み出す背景には存するのではなかろうか。

そこで本稿では、人間的な感情を持つ神の話が生成する背景と過程について、播磨国風土記餝磨郡伊和里に記される十四丘神話を例にあげて、特別な土地（トポス）という観点から考えてみる。十四丘神話を取り上げるのは、在地神話を地名毎に分

断して記載した[1]播磨国風土記において、十四もの地名が一つの神話に表れることから分かるように、分断されずに、在地で伝承されていた神話に近い形を残していると考えられるからである。

## 二、十四丘の風土―鳥瞰・神が見た景（神霊体験）

昔、大汝命のみ子、火明命、心行甚強し。ここを以ちて、父の神患へまして、遁れ棄てむと欲しまし き。乃ち、因達の神山に到り、其の子を遣りて水を汲ましめ、未だ還らぬ以前に、即て発船して遁れ去りたまひき。ここに、火明命、水を汲み還り来て、船の発で去くを見て、即ち大きに瞋怨る。仍りて波風を起して、其の船に追ひ迫まりき。ここに、父の神の船、進み行くこと能はずして、遂に打ち破られき。

この所以に、其処を船丘と号け、波丘と号く。琴落ちし処は、即ち琴神丘と号け、箱落ちし処は、即ち箱丘と号け、梳匣落ちし処は、即ち匣丘と号け、箕落ちし処は、仍ち箕形丘と号け、甕落ちし処は、仍ち甕丘といひ、稲落ちし処は、即ち稲牟礼丘と号け、冑落ちし処は、即ち冑丘と号け、沈石落ちし処は、即ち沈石丘と号け、綱落ちし処は、即ち藤丘と号け、鹿落ちし処は、即ち鹿丘と号け、犬落ちし処は、即ち犬丘と号け、蚕子落ちし処は、即ち日女道丘を号く。その時、大汝の神、妻の弩都比売に謂りたまひしく、「悪き子を遁れむと為て、返りて波風に遇ひ、太く辛苦められつるかも」とのりたまひき。この所以に、号けて瞋塩といひ、苦の斉といふ。

（播磨国風土記餝磨郡伊和里十四丘）

水を汲んでいる間に父の大汝命に捨てられて怒った火明命が、父の船を難破させる。その船から散在した物が落ちて丘となったという話である。神が物を落としたという落下型の神話は風土記に多いが、落下型でも感情をもつ神が登場するのは珍しい。

トポスという観点から当該神話を捉えてみると、十四丘は姫路平野に点在する丘を広く語っている。十四丘が属する伊和里には十四丘とは別に手苅丘の話が載るから、同じ里内でもすべての丘を列挙したのではない。神話内容に合わせて丘を取捨選択している。のみならず子を捨てる舞台となった因達神山は因達里に属するので里内から飛び出し、姫路平野を広く見渡す語り口となっている。行政区画とは異なる在地の地理感によって十四丘神話は語られている。その点からも在地で伝承されていた形を残しているものと考えられる。

古代の姫路平野は、現在の地理とはだいぶ異なっていた。姫路城築城以前の絵図「姫路附近之古地図」が残っている。[2]その絵図をみると、市川は姫路の東北横手村（現西中島あたり）高木村（現花田町高木）あたりで東西に二つに分かれている。そして西側の川が姫路平野に流れ込んでいた。しかも蜘蛛の巣状に幾つもの川に分かれている。古代においては、姫路平野に流れる西の川筋が「大川」と呼ばれ、東の川筋（現在の市川）は小川と呼ばれていた。風土記にも「大川の岸の道」（餝磨郡・砥堀）「小川里」（餝磨郡）が記される。姫路城築城の際に大川

を堰き止め、小川に流し、現在の市川ができた。船場川は大川の名残なのであろう。

この絵図を見て分かることは、姫路平野は洪水が起こりやすい環境にあったということである。洪水時に幾筋もの川が氾濫し、平野が一面海のように水没したことであろう。実際地質図③でも、平野一面に氾濫原（洪水時に氾濫する範囲）が広がっている。氾濫の水は姫路平野一面に広がり、瀬戸内の島々を背景に海と一つながりになり、まさに海そのもの光景ができあがったことであろう。十四丘は海に浮かぶ島のように見えたことが想像される。父の大汝命が船を使用していることも、洪水時の光景と矛盾しない。そして波風で難破した船の物を幻視し、落下物を丘に見立てる。

十四丘神話は、洪水時の姫路平野を一望して、高いところから鳥瞰したかのような語り口を持つ。このように鳥瞰することを体験できる者がいる。シャーマンである。シャーマンの体験談には神に導かれて空を舞い、神が島の歴史を教えてくれたということがあるという。たとえば宮古島のユタ根間ツル子さんも同じ体験をしたという。[4] シャーマンは神に選ばれて神の目を持つ人となる。風景を鳥瞰する背後に神に選ばれたシャーマンの体験を想定してみたい。古代において同様に鳥瞰したかのような叙述を持つ神話としては出雲国風土記に載る国引き神話等があげられる。

十四丘神話では「因達神山」に水を汲みに行っている。「神山」という舞台設定からすればシャーマンの体験を踏まえて当該神話が語られていることは十分に考えられる。あるいは、洪水時に神を鎮めるために神山に登り、聖水を汲んで祭りをするシャーマンの体験が基盤にあるのかも知れない。

では「因達神山」とはどのようなトポスなのであろうか。次章で考察する。

## 三、八丈岩山―神との出会いと逆転の発想

因達神山のある因達里の記事をみてみよう。

①因達の里　土は中の中なり。右、因達と称ふは、息長帯比売命、韓国を平けむと欲して、渡りましし時、御船前に御ししい太代の神、此処に在す。故、神のみ名に因て、里の名と為す。（播磨国風土記餝磨郡）

イダテの神が坐した地とする。息長帯比売命の船前にいることからすれば航海神であったようだ。火明命は尾張氏の始祖であり、尾張氏は海人族とされるから、火明命が因達神山に来たのも航海神への参詣であったのかもしれない。航海神であるため瀬戸内を通過する者達からも広く信仰されていたことであろう。

因達神山は現在の八丈岩山（標高一七二・九m）に比定される。山頂には岩坐がある。播磨国総社である射楯兵主神社の旧社地ともいう。また高岳神社旧社地を示す碑が建てられている。神が降臨する聖地として存在していたことがわかる。

姫路平野の北中央部に位置し、この付近の山としては最も高い。山頂からは平野の全体が見渡せ、東は市川、南は瀬戸内の島々が（東から神島・クラカケ島・フトン島・男鹿島・家島まで）見える。姫路平野では最も眺望の良い山である。因みに西隣の

振袖山（蛤山、標高一二五・五m）からは南の山塊に遮られて男鹿島・家島までは見えない。十四丘の比定地には諸説あるが、あるいは瀬戸内の島までを含めて十四丘なのかもしれない。鹿丘などは比定地未詳とされるが、男鹿島（鹿が渡ったという伝説のある島）という可能性もあろう。いずれにせよ十四丘が一番良く見える聖地が八丈岩山つまりは因達神山なのである。

このような神霊スポットとしての因達神山を念頭に置いて前掲因達里の記事を読み返してみる。話型としては「神が坐すから神の名を地につけた」という神在型に属する。

②神山　此の山に石神在す。故、神山と號く。

（播磨国風土記揖保郡）

③右、英賀と称ふは、伊和の大神のみ子、阿賀比古・阿賀比売、二はしらの神、此処に在す。故、神のみ名に因りて、里の名と為す。

（播磨国風土記餝磨郡）

②は「神の存在によって神○という地名がついた」という型（存在型）、③は「神の名を地名につけた」という型（神名型）である。[5] ①因達里の場合は後者になる。この神在型は記紀にはなく、風土記特有の話型である。その点で在地の語り口と言えるが、通常、地名は柳田国男[6]が説くように、「二人以上の人の間に共同に使用せらるる符号」である。村単位では他の部落と自村とを区別するための符号として発生したと考えられる。隣村が存在しなければ、「村」「神」だけでよく地名も神名も設ける必要がない。事実、風土記では、「大神」とか「神」とだけ記される神がいる。実際には地名から神名が付けられたと考えるべきであろう。だが神名型は神名から地名が付けられたとする。土地の代表である神の名を付けたという点では古代信仰のあり方を反映した型といえるが、ここで注目したいのは、発想が逆転していることである。神を中心に物事を理解するという発想法に基づく話型なのである。このような発想の逆転はやはり特別な場所（トポス）で記されることが多い。同じような現象として主客が転倒する文をあげることができる。

品太の天皇、巡り行でましし時、猟、竹葉を噛みて遇ひき。故佐々の村といふ。

（播磨国風土記・揖保郡）

天皇が巡行していると、猟が（天皇に）遇った、という文章である。天皇を主体としていた文が、突如客体の「猟」が主体となっている。同様の文は、古事記（ヤマトタケル「白猪、逢たり」）や伊勢物語（東下り「修行者あひたり」）にもある。主客転倒文は、猿・猪・修行者という霊的なモノと突然に出会った時に用いられる。神話的トポスにおける表現なのである。驚きによる混乱の表現であろうが、主客が転倒するというように発想の逆転現象が神話的トポスで発生している。神在型における発想の逆転も神話的トポスでの表現なのであろう。ならば神在型においても、神との出会いによる驚きと混乱を読み取るべきではないか。

そのように考えた時、因達神山というトポスは、神と出会える場所であり、神と出会った者に発想の逆転という混乱や驚きを与える特別な場所であったことがわかる。要するに、十四丘神話を神話的トポスという観点で捉えた場合、神と出会えたという神霊体験に基づく驚き（畏敬などもあろう）、さらに感動等の複雑な感情が、神話の基盤に底流しているものと考えられ

る。そのような神話的トポスにおけるシャーマニックな体験が十四丘神話を生成させる根底には存在するのであろう。

## 四、体験から神話へ―感情を持つ神の生成

以上、十四丘神話をシャーマンの神霊体験（洪水時に因達神山に登り水を汲んで神祭りをして神と出会った等の体験）から生成したことを述べてきた。しかしここで考えてみなければならないのが、神との出会いだけで感情をもった神の話が生成するのか否かという問題である。②③の神在型は、十四丘神話に比べて単純過ぎるし、神の感情も表現されない。感情をもつ神の話が生成する理由について、最後に考えてみたい。

感情を持つ神は神在型の神話にも登場する。

④佐比と名づくる所以は、

出雲の大神、神尾山に在しき。

A此の神、出雲の國人の此處を經過る者は、十人の中、五人を留め、五人の中、三人を留めき。

B故、出雲の國人等、佐比を作りて、此の岡に祭るに、遂に和ひ受けまさざりき。

C然る所以は、比古神先に來まし、比賣神後より來ましつ。ここに、男神、鎭まりえずして行き去りましぬ。この所以に、女神怨み怒りますなり。

D然る後に、河内の國茨田の郡の枚方の里の漢人、來至たりて、此の山の邊に居りて、敬ひ祭りて、僅に和し鎭むることを得たりき。

此の神の在ししに因りて、名を神尾山といふ。

又、佐比を作りて祭りし處を、即ち佐比岡と號く。

（播磨国風土記揖保郡）

右の神話の眼目は、大神が坐すから神尾山という地名がついたとする点にある。その点で神在型なのであるが、先の②③に比べて内容にふくらみがあり、話としての面白みが増している。その要因はABCDの要素が加わっていることにある。Aは神が荒ぶる状態、Bは祭祀の失敗、Cは神が怒る原因、Dは祭祀の成功、を述べる。ここで着目したいのが、Bで失敗した祭祀が、Cの怒る原因を経ることによって、Dで成功するという展開である。C神の怒る原因を知ることによって、祭祀が成功している。Bの失敗は荒ぶる原因を知らない状態での祭祀であったことになる。[7] ④では、神在型に見られる神と出会う神霊体験のみではなく、神の怒る原因と祭祀の成功が加えられている。神が怒る原因を知り得た者のみが祭祀の成功をおさめる。ということは、④は祭祀者として成功した者が語っていることになる。祭祀の成功は、神が気に入った者しか為し得ない。神が気に入らなければ髪が落ちるという具合（崇神紀六年条）に祭祀の継続は許されないのである。逆に気に入られた者は、神に選ばれた者である。即ちシャーマンだが、神に選ばれた者は、先の宮古島の根間ツル子さんの体験からもわかるように、神が島の歴史を教えてくれるのである。④の語り手は神に選ばれたシャーマンであり、そのシャーマンは怒る原因を神から教わって祭祀が成功した、という神話なのであろう。ここで神の感情＝怒る原因を知ることは、神に認められて、神に導かれることであり、神に近づいたことを物語っている。

このように見てくると、十四丘神話で感情をもつ神が登場するのも、神に選ばれた者が神の怒る原因（父に捨てられたこと、もしくは子を捨てたこと）を神から教わるという体験を経ているものと考えられる。単純な神在型を用いて④が感情を持つ神の話を語るのと同じように、落下型を用いて十四丘神話は感情的な神を語る。ただし単に話を作るというのではなく、そこにはシャーマンが神に選ばれて、神の感情を知るという体験がなければ、このような神話は生成しなかったに違いない。洪水という特殊な状況で聖地に立ち、神と出会って近づき、発想が逆転する。さらに神と一体感を持つ。そのときに聖地を起点として十四丘の起源という太古の風景・世界が見えてくる。そのような体験こそが、十四丘神話を生成させているものと考えたい。

## 結

以上、十四丘神話が生成する基盤に、神話的トポスにおけるシャーマンの神霊体験（発想の逆転）および神に選ばれて神から神の感情を教えてもらった体験を想定してきた。感情的な神が登場する神話とは、身体的な体験の中で生成したものであった。神の世界に入り込み、神の目を持ち、神の来歴を知った上で祭祀を行う。神に近づくことによって神の感情を理解し、感情的な神の話が語られるようになる。そのことが、より面白く豊かな神話を生み出すことになる。つまり豊かな神話の生成には、神に近づく体験が必須であったようだ。

そのように考えると記紀のイザナキ神話も、神に認められたシャーマンの黄泉世界訪問体験が基にあって生成した可能性もある。あるいは書くという行為の中で、シャーマニックな体験をしたのかもしれない。その点は今後の課題にしたいが、いずれにせよ風土記を見る限り、神話はシャーマンの体験と密なる関係をもっている。実際に神と出会い、神の目をもつ者となっていく特別な場所（トポス）が神話を生成させるのである。

神話にとってトポスとは、特殊な状況において聖地で神と一体感を持った時に、新たな世界を覚醒させる場所・起点なのであろう。

**注**（1）八木毅『古風土記・上代説話の研究』（和泉書院、一九八八年三月）

（2）旧版の『姫路市史　第三巻』（一九八〇年三月）付録に掲載。秋本吉郎『風土記の研究』（ミネルヴァ書房、一九六三年一〇月）に翻刻が掲載されている。

（3）新版の『姫路市史　第七巻上』（一九九八年三月）

（4）佐渡山安弘『続・ぴるます話―宮古島不思議発見・神語りの世界』（かたりべ出版）に根間ツル子さんの体験談として報告されている。

（5）拙稿「播磨国風土記」（『風土記を学ぶ人のために』世界思想社、二〇〇一年八月）

（6）柳田国男「地名の話」（『定本　柳田国男集第二十巻』筑摩書房、一九七〇年一月）八頁

（7）拙稿「播磨国風土記・佐比岡伝承考―風土記説話成立の一過程」（古代文学33、一九九四年三月）