

## ◆現代の神話

では現代社会における「神話」はどうだろう？

その立場はどうも弱いようだ。「〇〇神話の解体」「〇〇神話の起源」など、現代において何かの出来事についての説明が「神話」と例えられるとき、そこにはどこかネガティブなイメージがある。そのとき「神話」だとされているのは、「啓蒙によって修正されるべき間違った知識」のことで、「神話を解体する」ことこそ知識人の仕事のようにされている。

もちろん事実誤認の修正という仕事であれば、これは歴史学の専門分野である。歴史的事実の確定、先行研究や世間の常識の誤りの修正こそ、かれらの学問の営みにおける日常である。であればそこでは、あえて「〇〇神話の解体」という修辭的な言い方がされる必要がない。淡々と、そうした営みが続くわけである。むしろ「神話の解体」は、よりジャーナリスティックな領域で行われているようにみえる。

けれどもその一方で、すでに書いたように（何度でも書きたいが）、正確な事実による正しい知識を持ってきても簡単に否定できない力というのが、社会には溢れている。社会学はどうしてもそれに注目してしまう。そのなかで何よりも、こうした力を持っていることこそ、神話の神話たるゆえんであろう。この力のほうに興味は湧かないか。むしろ簡単には「解体」しきれないこと——つまり正しい知識がキャンセルされてしまう場合が間々あることに、もう少し注意を払いたい。

例えばインターネットの匿名掲示板「2ちゃんねる」などで、「なんだかよく分からん。ガンダムに例えてくれ」という書き込みを見ることがある。試しに Google で「ガンダムに例え site:2ch.net」と検索してみると（「site:2ch.net」とは、検索の範囲を「2ちゃんねる」のサイト内に限定するというオプション）、じつに様々なやりとりのなかで「ガンダム」が「例え」に使われていることがわかる。

著名人のキャラクターや立ち位置、斬新な新製品のインパクト、入り組んだ国際関係や政治勢力の対抗関係などが、「ガンダム」という物語やその構成要素によって例えられていく。

その一つに、マイクロソフトの Windows シリーズをガンダムで例えると、というものがあつた。それによると「95→ザク I、98→ザク II、Me→ズダ、2k→ガンダム、XP→Z、Vista→デンドロ、7→v、8→ユニコーン」なのだそう。さっぱり分からない人がいるだろう一方で、なんだか楽しそうではある。

少なくとも、こう例えている人は Windows95 発売時のインパクトを知っているわけで、こうしたやりとりを頼んだり答えたりしているのは、きっと筆者と同じ世代（いわゆるガンダム世代）の中年～初老なのだろうと思う。もちろん「ドラゴンボールに例えてくれ」「サザエさんに例えてくれ」「ワンピースに例えてくれ」などもある。それはともかく、ここにはそうした「例え」を持ち出すことに対する信頼があり、理解を助けるものであるということがお互いに共有されているわけだ。

ここで言いたいのは、その場合「ガンダム」というのは、現代日本のある世代にとって「神話」にあたる地位を得ているということである。

「ガンダム」に限らず、こうした「神話」と「例え」の関係は、別に特異なことではない。日本の神話で材料を探せば、「凄まじさ」や「荒む<sup>すき</sup>」といった言葉で表されるその度合いは、暴れ者の「スサノオ（荒ぶる男）」の所業をめぐる物語によって実感されたであろうし、「誘う<sup>いざな</sup>」という言葉が持つイメージは「イザナギ・イザナミ」をめぐる物語から窺うことができたはずである。神ならぬ私たちは、できごとを表す言葉の語感を伝えるときに、神たちの物語である「神話」の力を借りている。つまり、ここで神話とは、お互いが共通理解を持つ（とする）ための「例え」やイメージのストックとして機能しているのである。

馬鹿馬鹿しいと思うだろうか。更にいえば、例のスサノオ、出雲の地で八岐大蛇<sup>やまたのおろち</sup>を退治した後に宮を造るのだが、それで気分が「すがすがしく」なったといい、そこが今の島根県須賀神社<sup>すが</sup>だという。古事記に書いてある。さすれば中年のするダジャレ（親父ギャグ）というのは、ときに神代の言葉の力に思いをはせる、いわば神事ということになるだろうか。

閑話休題。もちろん神というのは、尋常ではない能力の持ち主であり、極端なことをしでかす存在である。逆に言えば、日常のなかでは想像がしがたいようなできごとを形容しようとするとき、それを実感し共有するためにも、神々の物語である神話が必要とされるのだろう。それは「ガンダムに例える」に近い。

「明治維新の神話」「日清・日露戦争の神話」「『大東亜戦争』の神話」「戦後復興・高度経済成長の神話」「経済大国の神話」などなど、近現代史には（にも）やはり「神話」が溢れている。歴史学の厳密な手続きを経ない以上、そこには誇張があったり、嘘ごまかしもあったりするだろう。それを正してゆくことはもちろん重要である。けれども、そうした神話のいわば「信憑性」の仕組みについて、一つ一つ理解してあげることまた、社会の仕組みの理解において求められるはずである。

#### ◆神話と歴史

こうした考えは別にオリジナルなものではない。例えば柳田国男は、口承伝承で伝えられた過去についての語りを「伝説（傳説）」と呼び、その「歴史」との近さと遠さを考えようとした。「歴史」はこの場合、文書史料によって確定された過去についての記述である。

一方「伝説」というのは、文字によって固定される史料に拠るわけではないので、時間を超えた「語り継ぎ」のあいだに入る人々それぞれの様々な念慮によって一定の可変性を持っている。語り継ぎがされるあいだに、様々な脚色がなされる可能性があるわけである。とはいえ「伝説」は、「むかし昔あるところに、～そうな」のように、時期や場所、人物を特定しない形式で語られる「昔話」よりは「歴史」に近い。「歴史」ほど厳格ではないが「伝説」にもそれ固有の「たしなみ」のようなものがあり、全くでたらめというわけではないのだ。

「歴史」と比較して「伝説」が面白いのは、にわかには信じられないようなできごとが本当に起こったということを説明しようとするため、そこにそもそも無理があるということだ。だからこそ、そのもっともらしさに対する配慮は、それを示す史料がありさえすればよしとする歴史学よりも「熱い」ところがあるとすらいえる。

少しズレるかも知れないが、怪談はどうだろう？ これは、ありもしない状況を話すのではなく、ありもしないことを、あり得る状況のなかから紡ぎ出してゆくからこそ、「怖い」のである。いかにも怖いことをリアリティ無視で語っても、大して怖くないというものだろう。逆に言えば、「もっともらしさ」をめぐるテクニックが、集中的にそこで駆使されている。

いずれにせよ、「歴史」と「伝説（口承伝承）」、「民話」や「昔話」を、過去のできごとに関する言及の諸形式としていちど同列に並べ、そのうえで比較・検討することは意外と重要だ。それはそれぞれの特徴を明確にし、特に近代以降の社会で想定されている「歴史」をめぐる諸規準を相対化することにもつながるはずである。

「伝説」は一方で、(柳田の言葉でいえば)「歴史になりたがる」性質を持っている。過去のできごとに関する事実認定の規準をより厳格にし、匿名あるいは仮名をやめ実在の人物に言及すれば、その分だけ「伝説」は「歴史」に近づいてゆく。その証拠として、それが実際にあったことを証明する「秘蔵の宝物」が示されたりすることもある。裁判でいう「物証」だというわけだ。

「昔話」では、そうした証拠は示されない。「むかし昔あるところに」というように、場所や時期が特定されない。更にいえば、そのオチには「～そうな。」と付けられており、これが伝聞でしかないことを積極的に示すとともに、語られる内容が事実であるかないかに関わる責任をかなり放棄している。その分、聞き手にとっての「面白さ」や「願望」におも阿った物語が紡がれるわけである。

過去を語る表現の形式として、「昔話」は相当「ゆるい」といえるけれども、逆にいえば、文書資料で過去の事実を確定してゆく歴史学とて、「伝説」や「昔話」のような語り方から完全に自由なわけではないということも注意しておこう。

特に、どうしても史料だけでは完全には判断できないときが必ずある。そのときには、過去の事実認定の(確実性ではなく)妥当性を持ち出さなければならなくなる。「もっともらしさ」や「確からしさ」である。

もちろんこれは、話の「面白さ」を追求したものだったり「阿り」によるものだったりするわけではない。ましてやイデオロギー的な予断によるものでは断じてない。けれども、ぎりぎりのところでどこか「人間」の理解に基づく推論があるのだろう。歴史学が大学の分類では文学部の学科でありつづけていることから分かるように、最終的にその規準は、人文学に属するものである。そうでなければ、歴史学科は法学部にあった方がよい。

過去の事実(とされるもの)への言及の形式として「歴史」と「神話」や「伝説」、「民話・昔話」を並べて検討することは、先入観を捨てることさえできれば、想定されている

以上に目を開かせてくれるのである。

**【参考文献】**

柳田国男『伝説』岩波新書、1940年（2012年1月に復刊されている。在庫僅少）