



クワバラ・ゼミ
卒業論文集



2013年度

平成二十五年卒業論文

紅白歌合戦からみるメデイアと国民性

10-1-066-0039

北村有沙

《目次》

はじめに 5

第一章 国民的音楽番組の成立

- 一、敗戦を乗り越え 7
- 二、歌だけじゃない、幻の「紅白」の姿 8
- 三、国民の期待を受けて 10
- 四、選ばれる歌手たち 11
- 五、正月番組から大晦日の名物番組 12

第二章 時代を彩った歌謡曲

- 一、「歌謡曲」の由来 13
- 二、「歌謡曲」第一号 15
- 三、メディアの発達と歌の流行 17
- 四、「歌謡曲」の暗黒時代 18
- 五、戦後の「歌謡曲」 19

六、農村的な演歌調、都会的なポップス調	20
---------------------	----

第三章 語り継がれる神話

一、国民とメディア	22
二、「紅白」黄金期	23
三、史上最高の視聴率	24
四、美空ひばりという伝説	26
五、テレビが映し出すもの	28
六、さいごの「紅白」！？	29
七、新たな音楽「Jポップ」	30

終章 これからの紅白歌合戦	31
---------------	----

テキスト・参考文献リスト	33
--------------	----

はじめに

一九五〇年代後半、テレビはお茶の間にやってきました。そして発売から数年で日本中に普及が進みます。白黒テレビは電気洗濯機や電気冷蔵庫などとともに「三種の神器」の一つに数えられるようになったのです。それから六年経った今なお、「テレビ」を超えるメディアは登場していません。長いテレビの歴史のなか、放送開始時から現在まで続く国民的番組があります。それが『NHK紅白歌合戦』です。

平成生まれのわたしは、紅白の黄金時代を知りません。それでも年末は家族揃って紅白という習慣がありましたし、全部は見ずとも「好きな歌手だけは」 「結果だけは」と断片的に、しかし必ず見てきました。そもそも六〇年続く音楽番組なんて世界的な目で見てもこの紅白歌合戦くらいです。しかも毎年生中継。

アメリカにも『New Year's Rockin' Eve』という紅白と同様に大物の歌手が相次いで出演し、カウントダウン中継で新年を迎える音楽番組がありますが、こちらが放送を開始したのが一九七二年で、一九五一年に第一回放送を迎えた紅白には遠く及ばずです。『New Year's Rockin' Eve』はどちらかというと日本のカウントダウン TV スペシャル（一九九九）のような存在なのかもしれません。

長い歴史のなかで「紅白」はわたしたちの生活に浸透し、年末に「紅白」を見ることはもはや国民的行事となっています。日本人歌手にとっても紅白歌合戦は夢の舞台、憧れの場所とする人もまだまだ多いでしょう。わたしたちは

どうしてこうも「紅白」魅せられてしまいますのでしょうか。毎年大晦日になるとテレビの前でそわそわしてしまうのはなぜなのでしょう。日本人の「テレビ」離れにテレビ局が頭を抱えるなか、「紅白」だけは高視聴率を取り続けているのはなぜなのでしょう。何十年もの間、日本の音楽シーンを支えてきた「紅白」は、戦後から今までの日本のすべてを見てきました。いま、その蓋をあけ「紅白」の裏側にあるメディアと国民性について探っていきます。

第一章 国民的音楽番組の成立

一、敗戦を乗り越え

まずは「紅白」が誕生した頃の時代背景を見ていきましょう。合田道人『怪物番組』紅白歌合戦の真実』では、その当時のことを「怪物の産ぶ声」と題し語られています

昭和二〇（一九四五）年、八月十五日。その日、日本は敗戦を迎えます。残された国民は希望も夢もすっかり忘れ、まるで魂の抜かれた人形のように。そんな中、ふたりの男が国から命を受けました。

「歌で人々に勇気を与え、日本の新しい時代の幕開けにふさわしい音楽の番組を作れ」

そのふたりは当時の国营放送、NHKのディレクターであった近藤積と三枝健剛。そして近藤が考えだした番組こそがやがて国民的行事と呼ばれ、怪物番組となった「紅白歌合戦」でした。

近藤は剣道の紅白試合を念頭に置きつつ、「スリル(Speed)、セックス(Sexuality)、スポーツ(Sports)」の3Sと呼ばれる娯楽の3要素を取り入れた番組を制作しようと思いました。そしてこの娯楽の3要素のひとつである「sexuality」こそが、紅白の軸となる男女対決の所以なのです。スポーツでは男女だと体力的な意味合いでもじゃないが、勝負がつきませんよね。でも歌のうまさや人気度なら競うことができる、近藤はそこに目をつけたのです。今となっては当たり前前の光景ですが、当時のことを考えるととても斬新なアイデアだったことがうかがえます。現在でもこのスタイルで音楽番組を作っているのは、日本だけなのです。

こうやって練りあがった年末の特別企画「紅白歌合戦」でしたが、始めるに当たって早々に壁にぶつかります。そ

の頃日本は、まだGHQの指導、監督下に置かれ、番組の企画書から台本まですべてチェックされ、OKが出たころでやっと番組作りを始めることができたのですが、この特別番組「紅白歌合戦」は番組許可が下りませんでした。近藤が提出した企画書の、「合戦」の部分を翻訳担当が「バトル」と訳して提出したからです。「バトル」つまり戦争という意味です。

GHQの答えは、「敗戦国日本が『バトル』とは何事か」。いや、「バトル」ではなく、「マッチ」試合、スポーツの試合の意味です」と説明しても聞き入れられず、「紅白歌合戦」は幻に終わりました。そのため、合戦を試合と改めて、「紅白音楽試合」が昭和二十（一九四五）年の大晦日にラジオから全国のお茶の間に流れたのです。

二、歌だけじゃない、幻の「紅白」の姿

「音楽試合」に名前を変更したため、歌だけではなく演奏もプログラムに入れられることになりました。平成十五（二〇〇三）年の「紅白」では、女子中に学帽の演奏だけでの出演がありました。このときもヴァイオリン奏者、近藤泉の『ユーモレスク』、木琴の第一人者だった平岡養一が『峠の我が家』、ほかにも天才的な尺八奏者といわれた福田蘭童には、細君の女優・川崎弘子がお琴で応じ、数時間後に訪れる新春の薫りを一足お先にとばかり、『六段』の合奏。

当時はまだ、戦地の慰問で外地に赴き、足止めを食らったままだったり、そのまま捕虜になって日本に帰ってきていないスター歌手たちも多く、各組のキャプテンのような存在として両軍の要となる藤山一郎、渡辺はま子は、まだ日本の土を踏んでいませんでした。そんなこともあってか歌のほうも、民謡に都々逸（七・七・七・七・五の音数律に従う口語による定型詩。三味線と供に歌われる。）、オペラに童謡、戦後初の映画「そよかぜ」が早々に封切られ、その主演の並木路子が歌う「リンゴの歌」などオールジャンル。国民に希望を与えたこの「リンゴの歌」については、また後程詳しく紹介します。

童謡界から出場した十二歳の加賀美一郎は『ペチカ』で、十一歳の川田正子は『汽車ポッポ』をうたって出場しています。川田は戦中、周囲の子供が全員、田舎に疎開したときも東京に残り、毎日NHKの「こどもの時間」に出演し、数々の童話、唱歌を歌っていました。録音などという技術が発達していなかったため、当時はすべて生放送でした。川田の声が毎日ラジオから聞こえることで、「ああ、まだこんな子供が東京にいるのだから、まだまだ日本は大丈夫なんだ」という気持ちを国民に芽生えさせ、戦意を損なわせなかったための軍の戦略のひとつでもあったらしいです。ひとりの少女によって国民の意識はすっかり操られていたわけです。そんな彼女が毎日のように歌っていた十八番と

も言える曲が『兵隊さんの汽車』でした。「紅白」でももちろんこの歌を披露するつもりでした。しかしここでまたもや、CHQによるストップが！そこで歌詞を一部改編して出来上がったのが、かの有名な『汽車ポッポ』なのです。そうです、この『汽車ポッポ』は「紅白」のために作られた歌だったのです。

この歌の詩は最初、♪走れ 走れ 走れ 鉄橋だ鉄橋だ うれしいな・・・のところ、♪バンザイ バンザイ バンザイ 兵隊さん 万々歳・・・でした。さすがに敗戦国の国民が、「万々歳」と歌うことはできまい、ということ、でディレクターが、作詞家の富原薫のもとに飛び、新たな詩が生まれました。

♪ゆこうよ ゆこうよ どこまでも 明るい希望が まっている・・・と希望に満ちた歌詞となり、昭和20(1945)年十二月三十一日に電波に乗って初めて『汽車ポッポ』が全国に流れたのです。

思わぬアクシデントはまだあります。出場予定だったジャズ代表のディック・ミネとベティ稲田がキャンプでアメリカ人に気に入られ帰してもらえず、出場時間に間に合わなかったのです。今では考えられないような理由ですが、当時は戦後すぐでアメリカの支配下にあった日本。これにはNHK側も文句を言いたくも言えなかったでしょう。そんな彼らの代わりとなったのが、司会を務めた水の江滝子と古川ロッパ。ふたりは司会をこなし結局トリで自分たちも歌を披露したのです。『古川ロッパ昭和日記 戦後後編』(晶文社刊)には、「二時間近く、司会をして、すっかり草臥れてしまった。自分の番が来て歌ったが、これがうまく歌へ(え)ず、かういふ(こういう)時には、一切新作をやっちゃいかんとまた学びぬ。で、終わったトタン、『あんまり勝つといけないから、わざとまづ(ず)く歌ったんですよ』と言ってやった」と書き記している。

こうして幾度も壁にぶち当たりつつも、どうにか放送することができた「紅白音楽試合」は、放送開始するや否や反響の嵐でした。NHKの電話交換台はパニック状態に陥り、全く新しいスタイルの番組に国民は興奮の渦に包まれました。当初想定したものは多少形を変えながらも「歌で人々に勇気を与え、日本の新しい時代の幕開けにふさわ

しい番組を作れ」という命は、みごとに達成されたのでした。

三、国民の期待に受けて

さて、これほどの反響を浴びつつも当時は同じ内容のものを翌年も放送するのは能がないと考えられていたため、「紅白音楽試合」は続行されることはありませんでした。しかしスタッフは終戦の年の反応のすごさを忘れることができず、六年後の昭和二十六（一九五二）年に正月番組として「紅白歌合戦」が開始されたのです。

ここであれ？と思われる方もいるかもしれませんが、そうなんです、第一回目の「紅白」はお正月に放送される特別番組だったのです。しかも当時は第一回と銘打たれてはならず、スタッフも視聴者側も一度きりの放送と思い込んでいました。したがって、いまとなつては当たり前「誰が落選した」「何を歌わないとおかしい」といった話もありません。ちょうど正月公演に出演しておらず、スケジュールが空いていた人気歌手、男女七名ずつのスターたちがNHK第一スタジオに集まって、和気あいあいに進めていきました。

記念すべき第一回目の紅白出場歌手は、厳重な審査に通った歌手ではなく、昨年話題を集めた歌手というわけでもない、「たまたま」選ばれたメンバーだったのです。

四、選ばれる歌手たち

初回のメンバーは「たまたま」選ばれたと書きましたが、それ以降 **NEWS** はどのようにして出場歌手を選んでいたのでしょいか。

以前はその年のヒット歌手を前提に、あとは高齢層にも人気がある歌手を散りばめるといった大まかな形がありました。老若男女が知っている歌手こそが紅白出場歌手だった時代です。それが平成になって各ジャンルに分けられ、知名度もその年齢層によって偏るようになりました。「紅白」ではじめて出会う曲が多くなつたとも言えるでしょう。

以前は「ご意見を伺う会」といった見識者による最終メンバー決めが行われていましたし、人気アンケート順位の発表などもあったのですが、今はそれもなくなりました。それを基にして **NEWS** 独自の観点で選ぶようになったと言つてもいいでしょう。だからこそ「紅白」を経て、「千の風になって」、秋元順子の「愛のままに」といったヒットソングが翌年になってブレイクするようになったわけです。去年でいうと美和明宏が、「土方」が差別語に当たるとして長らく放送禁止だった事もある『ヨイトマケの唄』を歌い、話題をさらっていきました。

プロデューサーやディレクターたちが自信を持って「紅白」に紹介する歌や歌手たちが生まれきたわけです。以前だったら、あの程度の知名度やヒット曲をわざわざ入れるというような風潮はありませんでした。このようなところから「紅白」がただの音楽番組ではなく、国民的エンターテイメントとして支持されていることがわかります。

五、正月番組から大晦日の名物番組へ

その後も人気を博した「紅白」は昭和二十八（一九五三）年、第四回にして初めて回数を銘記するようになりまし
た。それまではラジオでのみの放送でしたが、この年から同時にテレビ中継も開始します。さらにスタジオ観覧希望
者数も増えたことから、スタジオから劇場へと開催地を変更しようとなりましたが、正月はどこの劇場もいっぱい空
きがありませんでした。そこでやむなく、この年から「紅白」は大晦日に以降したのです。これが思いのほか好評価
に終わり、現在も続く大晦日の名物番組へと成長していききました。

第二章 時代を彩った歌謡曲

「紅白」を語る上で避けては通れないものが、歌謡曲です。今ではすっかりジャニーズやAKB48といったアイドルグループやEXILEのようなダンス&ヴォーカルユニット、さらには声優によるアニメソングなどのJ-POPが主流となりましたが、「紅白」をひとつの歌番組から国民的行事へと成長させたのは何と云っても歌謡曲です。しかし平成生まれの人にとっては歌謡曲と言われてもどんな音楽かまいちピンとこない人が多いでしょう。わたしも最初は「歌謡曲？演歌のこと？」とくらいにしりぞいていました。そこでここでは、なかにし礼著『歌謡曲から「昭和」を読む』と、音楽評論家の中村とうよう著『ニッポンに歌が流れる』を参考に、歌謡曲はそもそもどのようなように生まれ、日本の音楽シーンをいかに盛り上げてきたのか、そしてなにより「紅白」との関係性について論じていきます。

一 「歌謡曲」の由来、

まずは「歌謡曲」という名称についてですが、ヒット・メーカーとして日本の音楽業界を支えてきた作詞家のなかにし礼さんによると、『「歌謡」とは言葉と音楽がむすびついた表現形式の総称である。これには和歌や催馬楽・今様などの古代歌謡、中世の平曲や小歌、近世の三味線音楽や箏曲など、歴大な種目が含まれる。その流れの延長上に近

代になって生まれた「大衆的歌謡」「流行歌謡」という意味で、歌謡曲と名付けたのだろう』ということらしいです。難しいことを言っているようですが、要するに「流行歌」ということです。

「歌謡曲」と「流行歌」って別物じゃないの？なんて声が聞こえてきそうですが、実はこのふたつ呼び名が違うだけで、同じものを意味しています。すなわち「ヒット（流行）を狙って売り出される商業的な歌曲」というものです。この条件を満たす限り、ポップス調でも日本調でも、都会的でも民謡風でも、アイドル歌謡でもフォーク系でも、曲種は何でもよいのです。逆に言えば、そういう多様なジャンルの曲をすべて包含しているのが歌謡曲＝流行歌なのです。よって演歌が歌謡曲という私の安易な考えもあながち間違いではなかったわけですね。正確に表記するなら「演歌＝歌謡曲」ではなく、「演歌〱歌謡曲」になります。

ではなぜ「流行歌」と「歌謡曲」、ふたつの名称があるのでしょうか。元々民間の間で歌われている音楽は「はやり歌」と呼ばれていたのですが、次第にヒットを狙ってレコード化し民間の間で流行らせようとする商業的な音楽が生まれるようになります。それを「流行歌」と呼んでいたのです。しかしラジオ放送が始まり音楽が国民にとって身近な存在へなると、NHKは「流行歌」に替わるものとして「歌謡曲」を使い始めたのです。流行歌謡曲は“低俗”な音楽とみなされていたので、その名称はなるべく放送では使いたくなかったというのが理由の一つに挙げられます。

この“低俗”の意味するところですが、人為的に流行させようとしたところにあるのでしょうか。確かに「流行歌」ではその指し示す音楽を直接的に意識してしまうかもしれないですね。ということで、「歌謡曲」の名称については以上です。さてここからは、「歌謡曲」（＝「流行歌」）の成り立ちから全盛期、そしてその人気が下火になるまでを昭和という時代の歴史にそって見ていきましょう。

二、「歌謡曲」第一号

再三申し上げておりますが、「歌謡曲」は昭和と共にスタートし、また昭和の終わりと共にその人気に終焉を迎えます。では最初の歌謡曲とはいったいいつ、誰が発表したのでしょうか。

日本の音楽の歴史に欠かせない人物のひとりに滝廉太郎という人がいます。この名前を聞いて大半の人は、「ああ、あの音楽室の後ろに飾ってある肖像画の人」などと連想するのではないのでしょうか。実際音楽室の後ろに飾られ程の功績を残した人なのです。明治時代初期、日本の音楽は外国に右へ倣えの状態です。そのまま西洋のものを使い、歌詞は原詩と関係なく日本語のものをつけるというものがほとんどでした。そんな現状を遺憾に思った滝は若干二十歳にして日本オリジナルの詩に作曲して発表したものが「花」「箱根八里」「荒城の月」の三曲です。これらは日本人が手にした初めての国民愛唱歌といってもよいでしょう。日本人が西洋音楽に始めて触れてから三十年余りの明治後期、「西洋音楽という分母の上に日本語の詩を乗せた曲作り」というものがようやく形付いてきました。そしてこれが、その後の日本の歌の基本形となります。もちろん歌謡曲も、そのひとつです。

滝廉太郎作の国民的愛唱歌三曲の前後には、同様の愛唱歌がいくつも出ました。たとえば「鉄道唱歌」(汽笛一声新橋を。一九〇〇年)、「戦友」(ここはお国を何百里。一九〇五年)、「人を恋ふるうた」(妻をめとらば才たけて。明治二年)などです。しかし、これらはもちろん「歌謡曲」のカテゴリーに入りません。歌謡曲は流行歌とは、「歌謡・曲・歌い手」の三つを一セットとし、ヒット(流行)を狙って売り出される商業的楽曲のことだからです。

とりわけ曲を聴く側にとつては、ある歌謡曲は特定の歌手と結びついている。「アカシアの雨がやむとき」なら西田佐知子であり、「夜霧よ今夜も有難う」なら石原裕次郎だ、というように。滝廉太郎の曲などはもちろん名曲だが、

またレコードやラジオが普及する前の時代だったので、歌い手は重要な要素ではなく、また商業性もありませんでした。だから国民の愛唱歌ではあっても、ヒット曲というようなものではなかったのです。

ところが大正三年（一九一四）三月、それまでの歌とはまったくちがう社会的性格をもつひとつの歌が生まれました。松井須磨子が歌う「カチューシャの唄」です。

「カチューシャかわいいや、わかれのつらさ、せめて淡雪とけぬ間と、神に願いをララかけましょか」

この唄は、島村抱月の率いる劇団「芸術座」が東京・帝国劇場で上演した「復活」（トルストイ原作）で、主人公カチューシャ役の松井須磨子が歌った劇中歌です。舞台では松井須磨子は小首をかしげ、手拍子を取りながら「カチューシャの唄」を歌いました。その愛らしさと、新鮮な曲の魅力（単調な曲中にララを入れることで、全体が明るくリズムなものに仕上がっている）で、この歌は第一日目から大評判をとりました。廊下に貼りだした歌詞を写す学生が大勢いたと言います。今の時代歌詞にそこまで熱狂的になる若者はまず見られませんか。せいぜい自分のブログやtwitterに歌詞の一部を抜粋したものを掲載し、「超良い曲」なんてコメントを添えるくらいでしょうか。

とにかくこうして、歌はまず学生連から東京中に広まりました。ラジオのない時代にもかかわらず、一週間後には大阪でも盛んに歌われていたというから驚きです。東京から下った人が教え、それが広まったとしか考えられません。ちなみにラジオが初めて登場したのはこの時から一〇年も後の一九二五年のことです。と、ここまでは主として公園を見た人からの口コミの段階ですが、ここから先はメディアの段階に移ります。

四月、まず新聞各紙が各地での「流行」を伝え、紙面に歌詞と楽譜を載せました。次いでは、レコード。五月、須磨子が京都で吹き込んだ「カチューシャの唄」と劇中の「セリフ」のレコードは、街のカフェなどで盛んに流されました。いま聴くと、須磨子の声は細く、音程もあやしい。しかも無伴奏です。しかし、劇場に行かなくても本物の松井須磨子の肉声に接することのできる魅力は大きかったのです。蓄音機自体が高価で普及率が低く、数千枚売れば

大当たりと言われた当時でも10万枚以上を売り上げたと言います。ちなみにCDプレイヤーが当たり前に普及している今の時代では一〇万枚売上げれば十分ヒットとみなされます。あまり上手くない比較かもしれませんが、とにかく当時の売れ行きはすごかったということです。

このような形での歌の流行、それも全国的な大流行は、メディアやレコードのない時代にはあり得ませんでした。「カチューシャの唄」は、それらの出揃った時期に出るべくして出た歌であり、先にあげた歌謡曲の要件をすべて満たしていたのです。したがって、この曲こそは日本の歌謡曲第一号なのです。

三、メディアの発達と歌の流行

昭和のはじめの二十年（一九二六～四五）は、一口に「戦争の時代」と言われます。この間少なくとも十年以上は戦争を続けていたし、それ以外のときもほとんど戦時体制をとっていたのですから、政治史・軍事史から見れば、まあそういうことになりました。では、歌謡曲＝流行歌の世界はどうだったのか。まずラジオ放送の開始（大正一四年）と蓄音機の普及をあげないわけにはいきません。多くの人に大量の歌をとどけることが可能なメディアの出現と、繰り返し再生ができる機器の浸透は、昭和初期、国民が歌謡曲に親しむ機会を一挙に増大させ、流行歌が文字通り全国的に“流行”する環境を用意したのです。

さてこれから始まる歌謡曲新時代を引っ張っていくのは、「カチューシャの唄」「出船の港」「東京行進曲」など日本調の曲でヒットを連発した中山晋平と、「影を慕いて」「酒は涙か溜息か」「丘を越えて」「東京ラブソディー」など哀愁漂うものから軽妙軽快さ溢れる曲まで幅広く生み出した古賀政男の二人です。しかし、昭和初期の歌謡曲を彩ったのは彼らが作った歌謡曲の言わば“王道”と呼ばれる歌ばかりではありません。ジャズ（「私の青空」）があり、シヤンソン（「モンバ里」）があり、ポップス（「洒落男」）があり、日本調（「祇園小唄」）がありました。まったく昭和初期の歌謡界は流行れば“なんでもあり”だったのです。

こうしてさまざまなスタイルの曲が、ラジオ・映画・蓄音器・カフェーなどを通じてヒットすることにより、一九三三～一九三六年の頃、「歌謡曲」の人氣が最初のピークを迎えます。しかし、そんな歌謡曲の世界に転機が訪れません。

四、歌謡曲の暗黒時代

二・二六事件の起きた昭和十一年(一九三六)と、日中戦争が開始された翌十二年あたり。満州事変勃発以後、徐々に増えてきた「満州物」と呼ばれる歌や軍歌の上昇ラインと、男女の仲を甘く歌う曲やお座敷の小唄、あるいは外国産の曲などの下降ラインが、このあたりで交差するのです。つまり歌謡曲にとつての不の要素が、ここで丁度よく揃ってしまったのです。それを象徴する出来事があります。昭和十一年(一九三六)に発売された、渡辺はま子の歌う「忘れちゃいやよ」(詩・最上洋、曲・細田義勝)は、こんな歌詩でした。

「月が鏡で あったなら恋しあなただの
面影を夜毎映して見ようもの
こんな気持ちで いるわたしねエ
忘れちゃいやよ 忘れないでネ」

この曲は大ヒットし、「泣かせてね」「だつて嫌よ」など“ネエ小唄”と呼ばれる追隨曲がいくつもできました。ところがその後、レコード検閲をする内務省刑保局は、この曲を発売禁止にしたのです。内務省によれば、その歌いぶりは「恰も婦女の嬌態を眼前に見る如き官能的唱歌」であり、「ねエ、忘れちゃいやよ」の部分の発声などは、「しなだれかかってエロを満喫させようとする手法」であるらしいのです。要するに、昭和初期以来、低俗卑俗の方向にどんどん流れてゆく国民の嗜好をかねて苦々しく思ってきた内務省が、この曲スケープゴートに仕立てて、国民と業界に警告したのです。時局をわきまえろと。そうするうちに戦争は激化していき、“なんでもあり”だった時代は終わり、華やかな歌謡曲は一変して戦争時代を席卷する「軍歌」の時代が到来したのでした。

「軍歌」とは『兵を鼓舞し、士気を高めるためにつくられた歌』のことです。したがって、もともと軍歌をつくる意志を持つのは国家・軍隊であり、曲を作るのは軍楽隊または兵士であり、歌うのはもっぱら兵士たちでした。つま

り一般的に知られる「歌謡曲」とはまるで違うものなのです。同じヒットでもそれは戦争を助長するような曲がほとんどです。これは「歌謡曲（＝流行歌）」の定義と反するところがあると考えられるので、今回は「軍歌」については多く触れません。ということ、話は戦後に移ります。ここからが歌謡曲の本番と言えましょう。

五、戦後の歌謡曲

敗戦後の焼け跡にまず流れたのが「リンゴの唄」(詩・サトウハチロー、曲・万城目正、歌・並木路子、一九四五年一月)でした。

「赤いリンゴに 唇よせてだまってみている 青い空リンゴはなんにも いわないけれどリンゴの気持は よくわかるリンゴ可愛や 可愛やリンゴ」

サトウハチローがこの詞を作ったのは戦時中でしたが、「戦時下に軟弱すぎる」という理由で検閲不許可とされ、戦争終了後に日の目を見ることとなりました。可憐な少女の思いを赤いリンゴに託して歌う歌詞が、戦後の焼け跡の風景や戦時の重圧からの解放感とうまく合っていたのと、敗戦によって憔悴しきった国民の心を癒される楽曲と評価され、空前の大ヒットとなったのです。なかにし礼さんは、当時この曲を聞いた時『みんなで明るく生きていゆきましょう』というひたすら健康的で前向きな雰囲気は、あまりに優等生的で、もつと言えば体制的でお仕着せの感じがある』と思ったそうです。歌謡曲史からは許せないほどの名曲となったこの歌ですが、実は国民全員が無理して明るくいるよう努めるように仕向けられた歌なのかもしれませんね。そしてこの曲は紅白歌合戦の原型とも言える「紅白音楽試合」に登場しています。

一九四五年代前半は敗戦の苦悩を反映した「星の流れに」(詩・清水みのる、曲・利根一郎、歌・菊池章子、一九四七年十二月)「異国の丘」(詩・増田幸治、曲・吉田正、歌・竹山逸郎、中村耕造、昭和二十三年九月)が共感を呼ぶ一方で、陽気なブギ(ダンス音楽)や「銀座カンカン娘」(詞・佐伯孝夫、曲・服部良一、歌・高峰秀子)が平和の喜びをかき立てました。

六、農村的な演歌調、都会的なポップス調

サンフランシスコ講和条約後の昭和二十年代から三十年代初頭にかけて、歌謡曲は大きく変わりました。三十年から三一年に「別れの一本杉」「哀愁列車」「リンゴ村から」と、恋人と別れて農村から都会へ働きに出る若者を主題とした歌が続いたのです。先の二曲は「紅白」でも歌われています。もともと都市文化の性格を持っていた歌謡曲は、三十年代に入って農村居住者および農村から都市への移住者に向けた演歌調と、純都会的なポップス調と、二つの大きな流れを持つようになりました。

農村的感觉を強調したヒット曲としては、一九五二年の美空ひばり「リンゴ追分」があります。これは当時としては戦後最大の売り上げとなる七十万枚を売り上げ、最終的には二三〇万枚の売り上げを記録するミリオンセラーとなりました。横浜生まれで、「河童ブギウギ」(詩・藤浦洸、曲・浅井拳嘩、一九四九年八月)でレコードデビューを飾った美空ひばりは、むしろ都会的なポップスよりの感觉を示していましたが、農村的感觉を強調した「リンゴ追分」のヒットにより彼女を演歌の女王として方向づけてしまいます。その結果彼女が都会的な感觉を大きく発展させる方向に進まなかったことに対し、中村とうようさんは著書の中で「昭和歌謡の損失と愚えてならない」と語っています。

ポップス系の流れは、昭和三十年代に入って、ロカビリー、グループサウンズからロックへの系列とフォークからニューミュージックへの系列とが並行して、若者たちの心を捉えてきました。初めは商業主義に強く反発していたロックやフォークも、しだいにレコード産業に取り込まれ、その流れから四〇年代に出てきたのが、十代の歌手たちによるアイドル・ポップスです。これはプロダクションの伸長など音楽業界の構造変化も関係していますが、テレビの

普及による「歌の視覚化」とも密接につながり、レコード購買層の低年齢化の背景には、産業全体の消費構造の問題もあると考えられます。この「歌の視覚化」は、現在にまで続いており、今ではむしろ歌そのものより歌手の外見によって曲が評価されることが当たり前に感じます。

第三章 語り継がれる神話

紅白の成立、歌謡曲との関係性を言及してきました。さて、ここからは、合田道人著『怪物番組』紅白歌合戦の「真実」と、太田省一著『紅白歌合戦と日本人』を参考に、どうして日本人は「紅白歌合戦」を見続けるのか、ということについてメディアを通じた視点から論じていきます。

一、国民とメディア

紅白歌合戦は三つの要素から成り立っています。ひとつは歌手。次に視聴者。そして歌手とわたしたち視聴者をつなぐメディア、つまりは「テレビ」です。今日、「紅白」の視聴率低下（それでも $\frac{1}{10}$ を保っています）に伴い落ち目であるときさやかれています。それは「紅白」そのものが魅力を失っているということではなく、国民の「テレビ」離れに関するものでしょう。この「テレビ」に関してですが、太田省一さんは著作のなかでこのように述べています。

「東京オリンピックの開催が、テレビの普及を加速したことはよく知られている。高度経済成長期に一般家庭に普及した『三種の神器』にも、『3C』にも、テレビは顔を出している。戦後日本の復興は、テレビの普及とともにあったと言っても過言ではない。日本でテレビの本放送が始まったのは一九五三年のこと。それまで『紅白』はラジオ番組

であったが、この年からテレビ放送も始まった。『紅白』は、テレビとともに歴史を重ねてきたのである」

元々ラジオから届けられる音声のみで成り立っていた「紅白」ですが、上記にある通り一九五三年、第8回紅白歌合戦からラジオ放送と並行してテレビ放送も開始しました。開始当初は受信機が一台二十万円も三十万円もしたのでなかなか一般家庭では見ることができませんでした。しかしこの初のテレビ放送では、視覚的にもZEPの工夫が見られます。それは、十二人の出場者で半数までが、歌のヒットは二の次、女優兼任の美貌歌手を揃えてきたのです。まずは宝塚劇団出身の“スタア三人娘”、月丘夢路、久慈あさみ、それに和服姿で乙羽信子が揃って出演。もちろん全員初参加です。久慈あさみが第八回にも出場しますがほか二人はこの時一度きりとなりました。

第四回からは大晦日の放送となります。この時は前回のようには美貌重視というわけではないにしろ、女性陣の衣装への気配りが素晴らしかったと言います。その甲斐あって第四回目にして紅組は初勝利を飾ります。またオリンピッククサナガらの入場行進や選手宣誓で聴くだけでなく、見た目にも楽しい現在のスタイルが完成されました。ここから二章でも紹介した「歌の視覚化」が始まったのかもしれない。

二、「紅白」黄金期

太田さんは東京オリピックを機にテレビの普及が加速したと述べていますが、それはカラーテレビのことを指しています。白黒テレビが一般家庭に普及したのはそれよりも少し前のことです。それは、皇太子ご夫妻のご成婚式のときです。ご成婚のパレードを一目見たいと、テレビの契約数が倍増、家庭とテレビが切っても離せない時代へと突入したのです。テレビから人気者が、ヒット曲を続発するようになり、それが「紅白」を黄金期へと押し上げる結果となりました。第十回のことです。

テレビが生んだヒット曲といえば“四国ブーム”を立ち上げたペギー葉山の「南国土佐を後にして」(詩、曲・武政英策、一九五九年五月)があります。これは前年末、NHK高知放送局開局記念番組に出演したペギーが、地元で歌われている歌を番組で要請されたことから始まります。当時ジャズやポピュラーばかり歌っていたペギーは一度断ったが、結局腹をくくって歌ったところ一躍評判になり、レコードは二〇〇万枚の売り上げに達し、彼女は国民的な歌手へと成長しました。その後も「紅白」の常連となったペギー葉山は、14回もの出場を決めています。

二〇〇万枚と言えば、二〇一三年のオリコン年間シングルランキングによると、一位を獲得したAKB48の「さよならクロール」(詩・秋元康、曲・渡辺和紀、二〇一三年五月)も二〇〇万枚のセールスを記録しています。しかしこの曲のヒットの原因は単純なものです。AKB総選挙の投票券がついていたからです。当時のペギーは、いまのAKBと同じくらいか、もしくはそれ以上の勢いを持っていたことが分かります。

ちなみにレコード大賞が始まったのもこの頃です。

三、史上最高の視聴率

テレビ自体が見られなくなっている今、視聴率は20%を超えればニュースになるほどです。二〇一三年の流行語にもノミネートされた「倍返しだ」で有名な半沢直樹は視聴率四〇%を取り、大変世間を騒がしましたね。では、国民的番組、怪物番組と呼ばれる「紅白歌合戦」の最高視聴率は一体どのくらいだったのでしょうか。

それは、東京オリニピックを翌年に備えた一九六三年、第十四回のことでした。白黒テレビに続いて、今度はカラーテレビが飛ぶように売れました。理由はもちろん自国で行われるオリニピックをカラー映像で観戦するため。この頃、テレビだけでなく日本全体がめまぐるしく変わっていききました。「紅白」はその前夜祭としての役割を果たしていたのでしょうか。ほとんどの国民が年末をテレビの前で過ごしました。なんとこの時の視聴率は八十一・四%に及んだのです。今では信じられない数字ですよね。倍返しのにさらに倍……。いったいどんなメンバーが顔をそろえていたのでしょうか。

司会は前年に引き続き、宮田輝対森光子に内定していたが、発表二日前の十二月十日夜になって急遽森サイドから降板する旨が伝えられました。これが結局、初の司会者兼歌手を生む結果となったのです。慌てたNHKは代わりにこの一年、舞台上にミュージカル、放送と大活躍し、「紅白」にもこれまで十一回連続出場していた江利チエに交渉。当日の朝という土壇場でようやくOKをもらいました。「私の持っている力をフルに投げ出して体当たりするつもりです」と抱負。まるでオリニピック選手さながらです。

歌手では、「哀愁出船」で4年ぶりにトトリを奪還した美空ひばり、さらに帰国中の雪村いづみとチエミで三人娘ならぬ三人ミセスが顔を合わせ、加えて昨年ソロで出演していた中尾ミエは伊東ゆかり、園まりの“新三人娘”として

ひと梓で登場。

前年新人賞の倍賞千恵子、北島三郎が二年目で無事出場を果たせば、今年の新人賞、舟木一夫は学生服姿で三沢あけみは奄美大島の衣装をまとうて登場。この年は奄美大島がアメリカから復帰してちょうど十年目だったためか、「島ブーム」と騒がれ、「紅白」でも「島のブルース」以外に朝丘雪路の「永良部百合の花」、仲宗根美樹「奄美恋しや」、さらに田端義夫が「島育ち」でなんと初登場。また紅組トップバッターの弘田三枝子が「悲しきハート」で華麗に外国曲を歌い上げたのは、日本人の自信の表れでもあったのでしょうか。なにせこの年の「紅白」で「見上げてごらん空の星を」を歌った坂本九は、代表作の「上を向いて歩こう」でアメリカの「キャッシュ・ボックス」「ビルボード」というヒットチャート誌に、はじめてランクされたのですから。

日本に復帰して十年、平和のありがたさ、自由への感謝がこういった歌の数々を押し上げて言ったのでしょうか。

四、美空ひばりという伝説

さてここで、歌謡界の転機に大きく携わり、演歌界の女王とも歌われ美空ひばりについて触れておきます。彼女が「紅白」へ初出場を決めたのは一九五四年で、二回目の一九五七年には早くもトリを務めています。その時、美空はまだ二十歳で、後に山口百恵が七十八年に十九歳でトリを務めるまで、この最年少記録が破られることはありませんでした。

美空ひばりは一九七二年まで、十回連続で「紅白」のトリを務めています。ちょうどそれは日本が高度経済成長を遂げる時期でもありました。

この十年にわたる「紅白」出場の歴史の中で、美空ひばりは何度か特別待遇を受けています。一度目は一九六九年の「紅白」。このとき美空はトリで持ち歌を歌うだけでなく、この年の「紅白」が200回目を迎えたのを記念して設けられた特別コーナーで、ゲストの森繁久彌とデュエットで「ゴンドラの唄」を歌っています。このように一人の歌手が二曲を歌うのは、当時にあつて、きわめて稀なことでした。

二度目は一九七〇年の「紅白」。この年、美空は紅組の司会を務めることになりました。当時の「紅白」には、歌手が司会を務める場合、トリはしないという暗黙の了解がありました。実際、美空が司会に決まった時点で、他の歌手がトリになる予定はあつたと言います。しかし、本人の強い希望で、この年も美空がトリを歌うこととなりました。

こうしたことから分かるように、当時の美空ひばりは「紅白」において、絶対的な存在となっていました。もちろんそれは、歌手として絶大な支持を得ていたからです。とりわけ敗戦直後の苦しい状況にあつて、彗星のごとく現れた少女歌手美空ひばりの歌に慰められ、それ以後もはげまされてきた世代にとって、彼女は自分たちの伴走者であ

り、心の抛りどころでした。

美空ひばりの代表曲のひとつに「悲しい酒」（詞・石本美由起、曲・古賀政男、一九六六年六月）というものがあります。別れた恋人のことを忘れようと酒を飲むが、飲めば飲むほどその人の面影が浮かんできてしまい、諦めきれないという情念を切々と歌い上げた歌です。

そこだけ見れば、報われることのない悲恋の歌でしかないかもしれませんが、当時の時代変化と重ねてみると、それとは異なる面が見えてきます。つまり、「悲しい酒」には、高度経済成長によって豊かな生活が実現していく中で、ふとしたときに感じる寂しさに通じる面があったのです。

東京オリンピックが開催され、高度経済成長が続く一見明るい時代の只中で、競争社会に何とか適応しようとする日本人。胸の中では、競争がもたらす孤独を感じる瞬間もあったでしょう。そんな中、人とのつながりを求めようとする気持ちは落ち着き場所を与えず、あてもなく彷徨うのです。それを証明するかのように、『悲しい酒』は、「寂しさを 忘れるために飲んでいるのに『酒は今夜も私を悲しくさせる』とセリフで語り、「飲んで棄てたい 面影が飲めばグラスに また浮かぶ」と歌いあげています。

このあたりから美空ひばりの歌は、明から暗に転じていくのです。戦後日本と美空ひばりは高度経済成長期において交差しながらすれ違って行きました。この時期の美空ひばりの歌は時代に取り残されることへの日本人の不安を確かに掬い取っていましたが、同時にそれは、美空ひばりという存在自体が時代から置き去りにされてしまいかねないことをも表していました。そしてついにそれは表面化してしまいます。美空ひばりは、実弟の逮捕をきっかけに「紅白」を追い出されてしまうのです。彼女はそれから歌手として「紅白」に戻ってくることはなく、昭和の終わりと共にその人生の幕を閉じました。

五、テレビが映し出すもの

相変わらず高視聴率を保ち続ける「紅白」でしたがその内情は少しずつ変化していきます。高度経済成長長期に美空ひばりに支えてきた日本人は少なくなかったと述べて来ましたが、その高度経済成長長期も七十年代に入ると落ち着きを見せ始めました。戦後からの復活に息まく時代も終わりに差し掛かり、歌謡曲の世界では、美空ひばりのような存在が不要となりつつありました。歌謡曲における活動のフィールド自体が、地方をまわり公演を行う興行の世界ではなく、テレビの世界へと移行しようとしたのです。

テレビは既存の人気歌手が出演する場ではなく、人気歌手を生みだす場へと変わっていきます。その流れは、一九七一年の「スター誕生！」(日本テレビ)の放送が始まり、そこから山口百恵やピンク・レディーが登場したことで明確になります。

こうした中で「紅白」は、実演を中継するという形は崩しておらず、その意味で伝統的な興行に近い部分を残していました。ですが、美空ひばりが“落選”した一九七三年の「紅白」会場は、それまでの東京宝塚劇場のような劇場ではなく、テレビ用に作られたNHKホールに変わります。それは、興行からテレビへと歌謡曲のフィールドが移行したことを象徴するような出来事でした。さらに美空ひばり抜き「紅白」の視聴率は七十五%の高視聴率をとり、女王なき「紅白」は新たな時代への幕開けに成功したと言えるでしょう。

六、さいこの「紅白」！？

今も昔も「紅白」なしの大晦日なんて考えられませんが、実は一度「紅白」終了の危機が訪れたことがありました。平成元年、第四十回のことです。

昭和天皇が一月七日に崩御され、翌日から平成という時代が始まりました。六月二十四日には歌謡界を、そして「紅白」を先導してきた美空ひばりが五二歳で亡くなり、昭和時代との決別を感じさせました。第四十回を迎えた「紅白」ですが、四年前から視聴率は七十%を下回るようになり、年々視聴率は低下、“年に一度、家族が揃ってこたつに入ってみかんを食べながら見る番組”はもう時代が必要としなくなっていました。

NHKから「四十回の記念大会になる今年で、“紅白”の幕を下ろしたい」との意向が発表されます。芸能界に、いや日本中に激震が走ります。その歴史と影響を考えると「笑っていいとも」終了の比にならないでしょう。そんな中で出演者発表の前に、「紅白」自体が前年までの九時スタート撤回し、七時二十分からスタートし、十一時四五までのワイド番組にすると公表されました。それも一部と称する七時二十分からは“昭和の紅白”と題して戦後史を振り返り、九時からは従来の「紅白」の合戦方式をとるというまさに“ラスト紅白”らしい演出です。

出演者には、卒業宣言した三波春夫はじめ村田英雄、春日八郎、藤山一郎まで揃え、女性も美空ひばりの「愛燦燦」を三人娘の仲間、雪村いづみが歌い、五年前の「紅白」で引退した都はるみが「一日だけです」と言いながらカムバックを果たしました。ほかに解散していたピンク・レディーがメドレーでヒット曲を歌い、ザ・タイガースが再結成して初出場を遂げました。解散や引退した歌手まで登場していたことを思えば、本当に豪華な一夜となりました。

しかしここで笑えるのが、肝心の視聴率が第一部で三八・五%、第二部は四七・〇%で最終的に視聴率低下につながってしまったということ。それでもこの二部制への評価は得られ、結局「最後の「紅白」」にはなりませんでした。

七、新たな音楽「Jポップ」

昭和の終わりと同時に「歌謡曲」は姿をひそめ、代わりに「Jポップ」と呼ばれる音楽が流行するようになりまし
た。一九八〇年代からカラオケブームが到来し、高校生などの若い世代御用達の場所となりました。若者のニーズに
応え、ビーイング系のアーティストらが提供した、「テレビ」とのタイアップソングでした。ここでも流行の中心に
あったのは「テレビ」でした。例えば、「東京ラブストーリー」の主題歌だった小田和正の「Oh!Yeah/ラブ・ストー
リーは突然に」やドラマ「101回目のプロポーズ」の主題歌だったCHAGE&ASUKAの「SAY YES」は、ともに
二五〇万枚を超える売り上げを記録しています。

こうしてヒット曲が生まれる条件は変化していきます。若者を中心とする新しいマーケットが誕生したのです。一
九九〇年代前半に「Jポップ」という呼び方が一般化した背景には、こうした変化がありました。そして、そのこと
によって、あらゆる世代が知るヒット曲が生まれにくくなりました。今日、音楽業界を支えているのは若者であり、
次いでは「紅白」で歌われる音楽の半数以上がこの「Jポップ」に属します。

終章 これからの紅白歌合戦

今年「紅白」は六四回目を迎えます。北島三郎が出場五十回目になる今年の「紅白」を最後に引退する。出場最多である北島の引退に、ひとつまた「紅白」の歴史が終わるような気がします。こうして「紅白」は時代の流れに沿って変化を遂げていくのでしょうか。戦後の日本に希望を与えるために作られた紅白歌合戦、高度経済成長とともにテレビの普及がはじまり、その小さな箱から流れる一年に一度の歌の祭典に国民は日本人としての誇りを取り戻していききました。昭和が生んだ最大の娯楽「テレビ」は一家に一台から、一人に一台までに普及を進めました。「テレビ」離れが進む今日とはいえ、これを超える娯楽としてのメディア媒体は登場しないでしょう。「インターネット」があるじゃないか、という声が聞こえてきそうですね。しかし「インターネット」にかつての「テレビ」程の影響力は求められません。毎年決まって国民全員が意識を向けるサイトがあれば別ですが。

ところで、毎年年末が近づくと決まって各民放で出場者や司会者の発表に関するニュースが流れますよね。当然各局大晦日に放送する番組を抱えているはずなのに、自分のところの宣伝はそこそこに他局の宣伝に一生懸命です。「今、出場歌手が発表された模様です」とか「今年は〇〇さんが初出場、〇〇さんは落選の模様です」と、報じるのも「紅白」だからでしょう。「紅白」は音楽番組の域を超え、年末の風物詩のような存在になっているのです。

今までも時代に合わせてその姿を変えたように、これからも「紅白」は変わり続けるでしょう。東京オリエンピックを前に日本人としての自信をみなぎらせたように、高度経済成長期には多くのヒット歌手を迎えさらに日本を活気立たせたように。美空ひばりが「紅白」から姿を消せば、山口百恵やピンク・レディー、松田聖子などアイドル歌手がその穴を埋めたように。平成に入れば、二部体制でこれまでの時代の象徴と次の時代への期待を表現したように。

さて、次に「紅白」がその転機を迎えるとすれば、それは来る二〇二〇年の「東京オリンピック」の時でしょう。その頃にはベテラン演歌歌手や、ジャニーズ、AKB48などのアイドルグループを超える日本をひっぱる期待の歌手が登場しているかもしれません。かつての美空ひばりのように。時代は常に変動していきます。「紅白」はそれを柔軟に受け止め、どんな時でも国民を楽しませる最高のエンターテイメントを作り出してくれます。わたしたちはそれをテレビの前で待つだけです。

《テキスト・参考文献リスト》

〈テキスト〉

- ・美空ひばり「ミソラヒバリ リズム歌謡を歌う！1949～1967」二〇〇六・十一、コロムビアミュージックエンターテイメント
- ・『世界各地の大晦日のテレビ事情』(<http://matome.naver.jp/odai/2135682773045916101>)
- ・その他 YouTube のデータを活用

〈参考文献〉

- ・合田道人『紅白歌合戦の舞台裏』二〇一一・一一、全音楽出版社
- ・合田道人『怪物番組】紅白歌合戦の真実』二〇〇四・十一、幻冬舎
- ・太田省一『紅白歌合戦と日本人』二〇一三・十一、筑摩書房
- ・なかにし礼『歌謡曲から「昭和」を読む』二〇一一・十二、NHK出版
- ・中村とうよう『ニッポンに歌が流れる』一九九九・十一、ミュージック・マガジン
- ・『GINZA 2013年12月号』二〇一三・十一、マガジンハウス

平成二十五年卒業論文

神職になるということ

—日本にとって神道とは

一〇一—〇六六—〇〇〇一

内池 英陽

目次

序論	四
第一章 神道・神社とは	六
第二章 日本人と神道の歴史	一四
第三章 神職とは	二〇
第四章 現代における神道と神職になるといふこと	二八
結論	三〇
参考文献リスト	三二

序論

最近、日本では神道ブームが起きていると言われている。その証拠に、平成二十四年には、神社検定（神道文化検定）なるものがスタートした。第一回神社検定には、六一一五人の人々が申し込み、一〇〇七〇代、男女問わず、老若男女が受験した。この神社検定は、神社本庁監修の元、一般財団法人日本文化興隆財団の主催で行われている。神社と神道の歴史について、が主な出題範囲となっているが、その内容は、マンガなどで耳にするような神話や、神道の導入本を読めばわかるような基本的な問題から、各地域の神社の御由緒や神道の細かい歴史についてなど、かなりマニアックな問題まで出題される。

何千年も前から神を祀り、神道とともに歴史を重ねてきた日本にとって、神社を知り、神道を知ることが、日本の歴史を知ることには他ならない。神社検定は、「知ってますか？日本のこころ」というスローガンのもとにスタートした。まさに、神道の歴史に関心を持ち、日本の歴史を学ぶことで、「日本のこころ」が見えてくる。（久保田榮一『神社のいろは 続』参考）

また、平成二十五年は、日本にとって、または神道界にとって大変重要な年であった。五月には島根県の出雲大社で「平成の大遷宮」が、一〇月には三重県・伊勢の神宮で二〇年に一度の「式年遷宮」が執り行われた。

特に神宮式年遷宮は、ニュースや新聞などでも大々的に取り上げられ、日本中が注目していたということがよく分かる。神宮では、原則として二〇年ごとに、太陽を神格化した天照大御神を祀る内宮（皇大神宮）、衣食住の守り神である豊受大御神を祀る外宮（豊受大神宮）の二つの正宮の正殿、及び一二五ある別宮、摂社、末社、所管社の全ての社殿を、新たな場所に造り替えて、御神座を遷すという行事である。この時、正殿や社殿だけでなく、鳥居や内宮に架かる宇治橋、装束や神宝なども新たに造り替えられる。

一方、縁結びの神様として知られる、おおくにぬしのおおみかみ 大国主大神を祀る出雲大社の御遷宮は、今回が六〇年ぶり、四度目の御遷宮で、御神体を本来あったところから一旦仮神殿へ移し、社殿を修造し、再び御神体にお還りいただくという行事である。

この二つの大きな神道行事が重なり、報道陣のみならず、日本各地から各神社に大勢の参拝者が訪れ、神道ブームをさらに盛り上げた。

日本人はなぜ神社にお参りするのか。日本人と神社とは、長い歴史の中でどのような関係を持ってきたのか。このような問いにはつきり答えられる日本人は、残念ながらそう多くないだろう。さらに、神社で働く神職、いわゆる神主さんと呼ばれる人は、どのようにして神職となり、実際にどのような仕事をしているのか、想像もつかない人もいるはずである。

そこで本論文では、神道とは何か、神社とは何かということについて、または神道や神社の歴史について、例えば外国人に聞かれても、答えられずに恥をかくことのない程度に学ぶということ。さらに、神職はどのようなようにして神職となるのか、神職とはどのような立場で、どのような仕事をするのか、ということについて、平成二十六年春より実際に神職になる私が、自らの体験談を交えながら、少しでも関心を持ってもらうことを目指す。現代に生きる我々日本人が、どのように神道と向き合い、神社にお参りするべきか、また、神職になるといふことそのものについて考えてみたい。

第一章 神道・神社とは

「神道とは、日本の宗教である。」

これが、神道を説明する上で最も根本的な、必要最低限のことばではないだろうか。しかし、どれだけの日本人がこのことばで説明することが出来るだろうか。

実際に数字を見てみると、文化庁が毎年公表している『宗教年鑑』によると、日本の宗教信者数の総計は、日本人の総人口約一億三千万人を超える、約二億人であるとされている。このような不可解な数字になっているのは、仏教系の信者が約八千五百万人、キリスト教系の信者が約二百万人、その他諸教の信者が約一千万人と申告があるうえに、神社側が、神道系の信者は約一億人、つまり日本人のほとんどが神道を信仰していると自己申告したために、その総数が人口を超える結果となってしまうている。

もう一つ気になる数字を見てみる。統計数理研究所が実施している、「日本人の国民性調査」によると、「宗教について、何か信仰や信心をもっている、信じている」という人は、二十七%という結果となった。（「統計数理研究所 ホームページより」）逆に言えば、約七割の人は無宗教、無信仰であることが分かる。つまり、日本人はほぼ全員が神道を信仰しているというのは、あくまで神社側の一種の希望であり、理想であることが分かる。これらの数字を見れば、日本人の口から「神道とは、日本の宗教である」ということばが出てこないのにも、納得がいく。

ではなぜ、日本人の神道に対する信仰心がこれほどまでに薄れてしまったのか、という歴史については、第二章で触れることにして、どうして神道が説明しにくいのか、ということを考えてみる。例として他の宗教を挙げてみる。

前述した数字でもわかるように、日本でも特に信者数の多い、仏教とキリスト教を見てみると、仏教には釈迦、キリスト教にはイエス、といった創唱者がいて、仏教には「経典」、キリスト教には「新約聖書」と、それぞれに教典が作られ、その中で教義が形成されている。

それに対して、神道は創唱者もいなければ、定まった教典、教義もない。自然発生の宗教なのである。もちろん仏教やキリスト教の信者が、必ずしもそれぞれの宗教について説明することが出来るわけではないだろうが、教典や教義があるだけでも、言葉によってその説明はしやすいだろう。よく耳にする『古事記』や『日本書紀』は教典ではないのか、という疑問を持つかもしれないが、これらは神道古典、神典と呼ばれ、日本人としての、あるいは人間としての生き方や教訓は盛り込まれているが、あくまで神々の系譜、偉業などを描いた、物語なのである。神道が、創唱者のいない、言葉によって発生し、広められた宗教でないことが、神道について説明しにくい原因の一つではないだろうか。

ここで言う「自然発生」とはどういうことだろうか。日本人は古来、海や山、木や岩などの自然に神が宿ると信じていた。さらには、自然現象や自然災害にも神の威力を感じ、作物などの豊穰には感謝をし、災害などは鎮めるために、各地にそれぞれの自然等に関する神を祀り、まつりをする、ということから神道という宗教は始まっている。

例えば、米や麦などの五穀は、弥生時代から日本人が常食としており、五穀が稔るかどうかは、日本人にとって重要な問題であった。すなわち、五穀の豊作を神々に祈ることが、日本人の生活の中で最も重要な年中行事であった。それが、祈年祭（祈稔祭）といわれる、いわゆる春祭りである。そして、秋には豊作を神々に感謝する新嘗祭（しんじょうさい・いなめさい）、秋祭りが執り行われる。その他にも、全国各地で行われる祭りや行事は多種多様ではあるが、そのほとんどは自然に対する祭りであり、自然と一体となって一年を過ごす、という特徴がうかがえる。

それと同時に、それぞれの「祖先」をも神として崇拝する、という考え方もあった。人間の祖先は、元をたどれば皆、神であり、その祖先がいるからこそ、今の我々がいるということに感謝をし、親族で、あるいは地域共同体で、その土地の神様としてまつりを行っていたことが、神道という考え方に繋がっている。つまり、言葉での説明なしに、日本人に潜在的にある心こそが神道なのである。

ここで、何度も登場した「まつり」ということばについて説明したい。まつりと聞くと、屋台が並んでいたりと、花火大会があつたり、お神輿みこしがあつたり。確かに、これらの行事もまつりの一部であることには違いないが、本来の目的は屋台やお神輿では無い。これらはいくまで、神様の前で盛り上がり、あるいは御神霊をお神輿に遷し、高々と担ぎ上げることで、さらに神様の威力を発揮していただきたい、という意味の行事である。

では一体何がまつりなのか。神社や神主さんと聞いて思い浮かぶ、数少ないイメージのひとつであろう、木の棒に何やら白い布のようなものがたくさんついているものを、左右に振り、おはらいのようなことをしている姿。あのイメージこそが本来の「まつり」の一部である。「祓はらえ」と呼ばれ、神道の祭りを行う前に必ず行われる、大変重要な神事で、普段の生活の中で知らず知らずのうちに身体についた、「罪」や「穢れけがれ」と呼ばれるものを、「大麻おおぬさ」と呼ばれる、例の白い布で払うための行為である。この祓とともに、もう一つ身体を清める神事が、「禊みそぎ」と呼ばれる神事である。本来ならば、衣服を脱いで川や海の水、あるいは井戸水で身体全体を清めるが、神社に参拝する度にそうはし

ていられないので、簡略化したものが、鳥居をくぐると必ずある「手水舎」^{てみずしゃ}で手を洗い、口をすすぐ、という作法である。このように神道では、身体を清浄な姿にしてから、御神前に臨み、祈りを捧げることが重要とされている。

さらに、まつりの中で重要な神事が「祝詞奏上」^{のりと}である。「祝詞」と聞くと、これも教典とは違うのかと思うかもしれないが、仏教のお経や、キリスト教の祈りを捧げる言葉があるように、神に対して直接言葉を申し上げるための文章である。祝詞は、まつりがあることに神職が作文をしている。そのまつりの目的や、神への感謝、祈りの言葉や、ここでも、共同体の繁栄を祈念した言葉が見られる。

このように、古来「まつり」が行われる場として各地に建てられたのが「神社」である。現在、神社は日本各地に大小合わせて、約八万社あると言われている。大は、序論でも少し紹介した伊勢の神宮や、出雲大社から、小は街中の赤い鳥居のある神社、田んぼの中のこんもりした森、山の頂の小さなお社など、その大きさや形態はさまざまである。神社とは、簡単に言えば、神と人間とをつなぐ場であり、神と出会う場、とも言えるだろう。（この、神と人間とをつなぐ場を職場とし、神と人間とをつなぐ役割を果たすのが「神職」である）

日本人はこの世に生まれると、ほとんどの人が神社にお宮参りに行き、歳を重ねると七五三等にお参りに行く。また、一年の初めには初詣に行き、その年の幸せを願う。元旦だけではなく、受験や出産など、人生の大切な場面に差し掛かると、「神頼み」と言って、神社にお参りに行く。近年では、結婚式を神社で行ったり、葬式を神式で（神葬祭）行ったりするのも、さほど珍しくはない。日本人は、生まれた時から亡くなるまで、知らず知らずのうちに、

ごくく当たり前のように、神頼みをし、神社へ足を運ぶ、ということを行っているのである。
(第一章ここまで安蘇谷正彦『神道とはなにか』参考)

これらの神社を包括しているのが、「神社本庁」と呼ばれる宗教法人団体である。設立の細かい経緯は第二章で述べることにして、その目的は、包括下の神社の管理・指導、神社神道の宣揚、神社祭祀の執行、信者の教化育成、本宗である伊勢神宮の奉賛、神職の養成、冊子の発行頒布を通じた広報活動など、としている。

その神社本庁が、神社神道の実践綱領、として定めたものに、「敬神生活の綱領」というものがある。少々難しく、固い文章ではあるが、神社本庁が編集した『敬神生活の綱領 解説』に基づいて、まずは一部を紹介する。

敬神生活の綱領

「神道は天地悠久の大道たいどうであつて、崇高なる精神つゆみを培ひ、太平を開くひらの基もとである。神慮かしくを畏み祖訓をつぎ、いよいよ道の精華を發揮し、人類の福祉を増進するは、使命を達成する所以ゆゑんである。ここにこの綱領をかかげて向ふところを明らかにし、実践につとめて以て大道を宣揚することを期する。」

この文章は、「敬神生活の綱領」の「宣言前文」である。敬神生活の綱領は、右に挙げた宣言前文、及び三綱領から成り、昭和三十一年、神社本庁創立十周年の年に、神社本庁によって「宣言」されたものである。はじめは、この綱領を神道の「教義」として定めるべきか、という議論があった。しかし、前述したように神社神道には、他の宗教

と違い、初めから「教義」というようなものはない。これに従って、神社本庁としては「教義」というようなものを現代人が制定すべきではないと判断した。それよりも、神社信仰として、古来尊重されてきた要点を列記して、実践の規範とする方がよい、という考えのもとに、「生活の綱領」として制定された。

「生活」の文字が付いていることからわかるように、神道教学そのものを表明したというよりは、神社信仰における実践生活の規範を示したものである。つまり、一見、神道研究者や神職に対してのみ宣言された綱領であるかのようにも見えるが、そうではなく、神道を信仰する者、つまり、本来ならば日本国民全員の心にあるべき綱領であると、理解してもらいたい。

その綱領の前文として定められたのが、右の文章である（残りの三綱領については、第三章で詳しく紹介する）。この宣言前文は三つの部分から成り立っている。まず、神道の定義を要約して示し、次にその使命を述べ、次にその使命達成のための方法、態度を示している。

まず、神道を定義して「天地悠久の大道」であるとした。これは、天地が長く久しく続くものであるように、「神道」も、もともと一体であったとされる天と地が分かれ、神々の住む天界と、人間の住む地上がはじまると同時に起こり、天地とともに永遠に生成、発展すべき大道である事を言ったものである。ここで言う「大」とは、「小」に対する「大」ではなく、「公」に相当することばとして用いられている。すなわち「大道」とは、古今、中外にわたって、普遍妥当性を持つ道の事で、これこそ「神道」であるという確信を持って、使用したものに他ならない。つまり神道は、永遠に変わることのない道なのである。

次の文章では、神道の使命を二つ述べている。はじめに、「崇高なる精神を培ひ」の「培ひ」とは、「土養^{つちか}ふ」、あるいは「土を被ひて養ふ、培養する」という意味で、神道という豊かな土壌のうちで、この道を信仰する人々の心を崇高なものに磨き上げていく必要を述べたものである。

次の「太平を開くの基」の「太平」は、古来、「天下太平」こそ、常に神社祭神の念願であったことを示している。

さらに、昭和二十年八月十五日の終戦の詔書にも、「万世ノ為ニ太平ヲ開カムト欲ス」と仰せられた、昭和天皇の大御心に副うことが、国民のこれに応える唯一の道であることを銘記しようとしたものである。

つまり、崇高な、偉大な精神を培い、平和で穏やかな世の中を作り上げるための基本であることが、神道の果たすべき使命なのである。

次の文章では、その使命を達成するための方法・態度が四項目挙げられている。まず、「神慮を畏み」とは、神道を信仰する者として、まずは神を敬い、その神の威力、神が与えてくださる恩恵に、心から感謝をする、という意味である。

次の、「祖訓をつぎ」というのは、これまで変わることなく受け継がれてきた神道を、心の糧として尊重し、これからも未来永劫、大切にしなければならぬ、という意味である。

次の、「道の精華を発揮し」の「道」は、言うまでもなく大道、つまり神道のことであり、その「精華」（優秀性）が発揮できるのは、前項の「神慮を畏み、祖訓をつぐ」ことから始まるのである。

最後に、「人類の福祉を増進する」というのは、右の神道の精華は、日本人だけでなく、これを推し及ぼせば、全

世界の人々の福祉（幸福）を増進することにもなる、という意味である。

以上の四つの事柄を実行し、その成果を挙げることが、神道の使命を達成することになるのである。

つまり、神道とは以上述べたような使命を持ち、達成の方法を持つもので、これを生活に実現するためには、後に紹介する「敬神生活の三綱領」の実行以外にない。だから、「実践につとめて」「大道を宣揚する」とは、以上の実践を通して、初めて「神道」が崇高な精神を培い、太平を開く基であることが期待できるとされたのである。

第二章 日本人と神道の歴史

第一章で、神道は、普段の生活の中で自然発生し、現代の生活においても、よくわからないながらも、知らず知らずのうちに、密接に関わり合っている、ということを書いた。しかし、現代に至るまで何の障害もなく神道が伝わってきたわけではない。神道発生から現代に至るまでの歴史を、神社検定公式テキストにもなっている、神社本庁監修、久保田榮一氏の『神社のいろは 続』を参考に、主に神道と仏教との関係を中心に、戦後間もなくの昭和の時代までを大きく六つに分けて述べていく。

初めに、縄文時代、弥生時代の頃について。人々が集落の中央の広場でお祭りや話し合いをしていたと考えられるのが、今からおおよそ一万年前。縄文人たちは前章でもふれたとおり、全ての自然物や動植物、自然現象に霊威・霊魂が宿っていると考え、それを畏怖し崇めた。これを「アニミズム」と呼ぶ。そして、呪術など祭祀的なことを行って、災いから逃れ、より多い採取がもたらされるよう祈った。また、埋葬された死者の多くが屈葬されているのは、死者の霊が人に災いを及ぼすことを恐れたため、とも考えられている。

そして、縄文時代の終わり頃に稲作が日本に伝わると、より一層の共同作業が必要となり、その統率者が共同のお祭りも行うようになってくる。集落では、豊かな収穫を祈願し、また、収穫を感謝する神祭りが執り行われたと考えられる。

この頃は、純粹に日本の神々を信じていた、ということがわかる。

次に、律令国家の形成期と奈良時代の頃について。聖徳太子の時代、飛鳥の頃に仏教の受容が始まる。しかし、仏教を受容したからと言って日本古来の神々のお祭りをないがしろにはせず、在来の信仰を土台として仏教が受け入れられたとされている。

また、律令国家において、朝廷の祭祀や全国の神社などについて、神祇官と呼ばれる役人が神祇行政をつかさどっていた。つまりこの頃から、現代とは違い、政治と宗教は一体のものであった。

さらに、仏教が日本中に広まっていくと、日本の神々と仏との関係をどのように理解していくかという課題が生じ、主に僧侶の側からさまざまに論じられるようになっていく。例えば、神々も人々と同じように、輪廻の中で苦しむ存在であり、仏法による救いを求めているとする神身離脱説や、日本の神々は、仏教を尊重し守護する存在であるという考え方の護法善神説など、いわゆる神仏習合思想の先駆けとなる考え方が生まれる。

その一方で、神事と仏事は厳密に区別されるべきである、という神仏隔離の思想も生まれてくる。例えば宮中では、神祇祭祀の間は仏教を忌み避けなければならないという規定が設けられ、内裏への僧侶の立ち入りも禁止された。

仏教が輸入されることで、神道の立ち位置も徐々に曖昧なものとなっていく。

次に平安時代中頃までについて。この頃「宮寺」という制度が広まり始める。その代表とも言えるのが石清水八幡宮で、石清水八幡宮は、神社であるにもかかわらず、創建から僧侶が積極的に関与し、僧侶が中心となって経営され、神社と寺院が融合した特殊な存在であった。このような形態を宮寺といい、「社僧」によって組織されていた。社僧とは神社や神宮寺に所属して、仏事を修する僧侶の総称である。石清水八幡宮の場合は、祭祀も神仏習合の色彩が強く、神事を仏事に組み入れた仏神事が行われ、石清水八幡宮の正式名称は明治維新までは「石清水八幡宮寺」であった。

宮寺制の神社は他にも出現し、神仏の習合化はさらに進展し、一〇世紀頃には「本地垂迹説」が成立する。本地垂迹説も仏教側からの言説であるが、仏こそが日本の神の姿（「本地」）であり、神は仏が姿を変えた仮の姿（「垂迹」）であるという考え方である。この本地垂迹説によって、神は仏と同体と見なされるようになった。

次に中世の頃、鎌倉から室町時代について。社殿を整え、お祭りをしっかり行うことで神威は増し、人はその神徳を受けることで幸せになれるという考えは、古来一貫して人々が持っていたものであったが、鎌倉幕府の武家法（御成敗式目）の第一条に記し、再確認されていた。この精神は、その後室町幕府や江戸幕府にも受け継がれていくこととなる。そして第二条には仏教の寺院について、「寺社異なるといえども崇敬これ同じ」と記されており、神仏社寺には異なるところもあるが、御家人の在地の宗教に対する態度に違いがあつてはならない、と述べている。

また、神こそが仏の真の姿であり、仏は神の仮の姿であるとする、吉田兼俱の「神本仏迹説」や、仏教・儒教・神道の日本的な三教一致思想が出来あがっていき、神道は尊重されながらも、仏教との関係が複雑であることは相変わらず続いている。

次に近世の頃、江戸時代について。これまで、神道と仏教が複雑に入り組んでいたものを解消するために、幕府は、神社内に本地仏がなく、社僧のいない神社と、本地仏があり、社僧のいる神社とに区分した。これはまさに、明治の「神仏分離」の前奏ともいえる展開であった。

一八世紀半ばになると、古典の中に日本独自の精神世界を見出していこうとする「国学」が誕生する。近世の国学者による神道思想は「復古神道」とも呼ばれ、仏家神道や儒家神道に対して、仏教や儒教の影響を受ける以前の日本

の姿や精神・神道を追求する思想ということを意味している。

神道と仏教を切り離し、日本の本来のあるべき姿を取り戻さなければならない、という考え方が展開していったのである。

最後に近現代の頃について。江戸時代の国学、復古神道の流れを汲んで、明治維新へとつながっていく。明治政府は「神仏判然」を命じ、これにより、僧職が神社の祭祀に携わることを禁止し、引き続き神社の祭祀に携わることを望んだ社僧は、はっきりと神職となった。また、神社と寺院の境内の区分も行われ、神社内の仏像や仏塔などの仏教施設を取り除くことが求められた。この方針により、神社の中にあつた仏教的要素と、寺院にあつた神道的要素が整理され、神社と寺院を区別する神仏分離が行われたのである。

それでは、神社はどのように位置づけられたのか。明治四年五月、神社は寺院や教会のような宗教施設としてではなく、国家の宗祀、つまり、国と国民が尊ぶべき公的な施設と位置づけられた。

こうして安定を得たかのように見えた神道であつたが、昭和二〇年八月十五日、昭和天皇は終戦の詔書を発せられた。敗戦により日本を統治したGHQは神道指令を発令する。これによって、神社を管轄する神祇院、国家と神社の関係を定めた諸法令は廃止され、「国家の宗祀」としての神社の位置づけは消滅した。

そのなかで神職たちは、神社を宗教法人として存続させることを選択する。昭和二十一年、皇典講究所、大日本神祇会、神宮奉斎会の三つの民間団体が合同して、宗教法人神社本庁が設立された。宗教法人法のもと、神社本庁は、伊勢の神宮を本宗と仰ぎ、各神社の独立性を尊重し、全国約八万社の神社を包括する団体として今に至っている。

神道指令は神宮にも大きな影響を与えた。神宮も他の神社と同様、一宗教法人となることを選択せざるを得なかった。そして、第五十九回式年遷宮は、昭和二十四年の斎行が予定されていたが、GHQの占領下となり、国との関係が問題視され、国からの援助は受けられなかった。戦前より諸準備は進められていたが、戦後の混乱もあり、昭和天皇のご意向によって準備は一時停止されることになる。そして、昭和二十四年、神宮及び神社本庁と関係者が集って式年遷宮奉賛会が結成され、国民総奉賛により式年遷宮を行うことが確認された。

当初の計画では昭和二十九年に皇大神宮、同三十二年に豊受大神宮の御遷宮を予定していたが、神社界をはじめ多くの人々の努力が実り、国民総奉賛の成果により、昭和二十八年十月に両宮の御遷宮が滞りなく執り行われた。神宮式年遷宮の斎行は、全国神社界のみならず、敗戦により意気消沈していた国民の大きな励みになり、昭和三十年代に入ると、国民生活も安定してきて、神社の復興も果たされていった。

これ以降、現代の神道観に関しては、自らの見解も含めて第四章で述べることとして、ひとまずここまでの歴史を辿ることでわかるのは、仏教の輸入に非常に影響を受けているということである。仏教に完全に飲み込まれる事はなかったものの、神道と仏教はうまい具合に融合させられたり、分裂させられたりを繰り返していることが分かる。神道だけが根付いていたわけではないことが、現代の日本においても、仏教がよく知られていることに繋がっていると考えるのではないだろうか。

第三章 神職とは

ここまで、神道と神社に関する基本的な事項と、仏教と深く関わりあってきた神道の歴史について述べてきたが、いよいよここで本題に入りたい。神道の歴史が始まって以来、常に神道のすぐそばにいた存在である、「神職」についてである。

神職と聞くとあまりなじみのない言葉かもしれないが、先にも紹介したように「神主」さんという言葉なら、少しはその姿を思い浮かべることが出来るのではないだろうか。神主は本来、神社における神職の長を指していたが、現在では神職と同じ意味で用いられる。似た言葉に「神官」と呼ばれるものがあるが、これは祭祀を司る官吏、つまり公務員で、第二次世界大戦前は、伊勢神宮の神宮司庁の祠職しやくのみが呼ばれた。日本国憲法以降は、祭政の分離により、神官は存在しない。

神職とは、神道、神社において神に奉仕し、祭儀や社務を行う者のことである。人間と神との「中取り持ち」（間を取り持つ、仲介人）であるとも言われる。神職が神社で働くことは「奉職」する、という言い方をする。まさに、神に奉仕する職業なのである。（谷省吾『神職の立場』参考）

では神職には誰でもなれるのか。そういうわけにはいかない。神職になる方法はいくつかある。一番の近道は神道系の大学を出ることである。日本で神道学科のある大学は三重県の皇學館大学と東京都の國學院大学の二校のみで、

所定の課程や実習を経て神職としての証である「階位」が授与される。(この「階位」については後ほど詳しく説明する。)

他には、皇學館大学、國學院大學、及び一部の神社庁で行われる神職養成講習会に参加するか、全国に数校ある神職養成所に通うという方法もある。これらの方法は、神社庁と奉職予定神社の推薦が必要なので、そう簡単に参加することはできない。

ここで、先程登場した「階位」について紹介する。階位とは、神職として神社で正式に奉職するための免許のようなもので、神社本庁の「階位検定及び授与に関する規程」により、上から、「浄階」、「明階」、「正階」、「権正階」、「直階」、の五つの階位区分がある。これらの階位の名称は、神道で重要とされている「浄明正直」(浄く、明く、正しく、直く)から取られたものである。

また、神社内での役職順位を「職階」という。神社の規模や由緒によって異なるが、一般的には、「宮司」、「禰宜」、「権禰宜」が置かれている。原則として宮司と禰宜は各神社に一名ずつで、別表神社と呼ばれる、特に規模の大きい著名な神社の一部では、宮司の下に「権宮司」を置いている。簡単に言えば、宮司は神社の代表者、権宮司は副代表、禰宜は宮司の補佐役、権禰宜は一般職員である。また、巫女と呼ばれる女性職員は、正式には神職に含まれない。

これらの階位と職階は照らし合わせて見ることが出来る。浄階は、神職の最高階位で、長年神道の研究に貢献した者に与えられる名誉階位である。

明階は、別表神社の宮司・権宮司になるために必要な資格で、この階位であれば、伊勢神宮の大宮司以外ならどこの神社の宮司にもなれる。

正階は、県社の宮司、別表神社の禰宜になるために必要な資格である。

権正階は、村社、郷社の宮司になるために必要な資格である。

直階は、権禰宜に必要な、基礎的な階位である。

(ウィキペディア「神職」参照)

では、実際にどのような教育を受けたものが神職となる資格を得られるのか。自らの体験をもとに紹介したい。

伊勢の皇學館大学の、平成二十五年夏度の神職養成講習会に参加した。各都道府県の神社庁と、奉職予定神社の、それぞれの推薦を受けた、総勢四十九名が、北は北海道から、南は鹿児島県まで、十八歳から六十八歳までの男女が、伊勢の地を集った。高齢の方の中には、現役で社長をされておられる方や、元小学校の校長先生、という方までおられる。

この講習会では、直階課程から正階課程までの三つの課程が開講されており、講義の内容はそれぞれ違っているが、朝から夜まで、約一カ月間ともに過ごすこととなる。権正階、正階課程の受講生はそれぞれ、直階、権正階を取得していることか受講条件となっているので、すでにプロとしての資格を持っており、中には実際に奉職しておられる方もいる。しかし、自分を含め直階課程の受講生は皆、全くの素人から始まる。

八月十七日、四十九名全員が開講式に参加した。朝九時二十分から隊列を組んで、上下背広姿で、伊勢神宮内宮、皇大神宮に正式参拝し、神様に受講の報告をした。真夏の暑い日に汗をかきながら行進している黒い列を、一般客は

不思議そうな眼で見ている。その後大学に帰り、開講式が行われた。初日となるその日は、そのままオリエンテーションへと移り、今後の一日の流れの説明を受けるとともに、早速、白衣着装、敬礼作法、神拝行事の指導が始まった。素人の直階受講生にとっては何が何だかわからない。しかし、明日からはもう自分で白衣を身につけなければならぬので、嫌でも覚えなければならぬ。状況を把握できないまま、初日を終えたのである。

講習会期間中、ほとんどの受講生は大学の合宿所に寝泊まりさせていただくことになる。そこは二人一部屋で、今日初めて会った人と一カ月間一緒に過ごすこととなる。初めは緊張するが、それでなくても学校ですつと緊張しているのに、宿舎にいる時ぐらいいはリラックスしたい。年の近い者同士を同室にしてくれているし、何より同じ神職を目指すしているもの同士なので、比較的早く打ち解けることが出来た。

二日目。実際の講義が始まるので実質の初日である。ここからは毎朝八時までに大学へ行き、更衣を済ませる。その後、「朝拝」と呼ばれる朝のお参りがある。大学から歩いて五分ほどの場所にある、「倭姫宮」やまとひめのみやに汗を流しながら参拝する。倭姫宮は、皇大神宮の別宮で、おまつりする御祭神は「倭姫命」やまとひめのみこと。倭姫命は皇大神宮の御祭神、天照大御神の命を受けて約二千年前に、五十鈴川の川上、現在の場所に皇大神宮をご創建された方である。その参道は緑に囲まれ、汗をかきながら参拝はするが、毎朝神の前で手を合わせると、すがすがしい気持ちになる。参拝を終え大学へ帰ってくると、第一章で紹介した、「敬神生活の綱領」を全員で唱和する。声をそろえて宣言前文から唱和し、その後三綱領を唱和する。ここで、この三綱領を紹介する。

一、 神の恵みと祖先の恩とに感謝し、明き清きまことを以て祭祀にいそしむこと

一、 世のため人のために奉仕し、神のみこともちとして世をつくり固め成すこと

一、 大御心をいただきてむつび和らぎ、りゅうしやう 国の隆昌と世界の共存共栄とを祈ること

以上が敬神生活の綱領の三綱領である。

第一条は、天地自然界のあらゆる神々のお恵みと、祖先のご恩、お蔭とによって、天地も、我々人間も今日に生きついでいられる事に感謝をし、浄明正直の真心を以て、祭にいそしむことが、敬神生活の第一の務めであることを述べたものである。

第二条は、世の中のため、また、多くの人々のために、まことを尽くし、神のお言葉を持ちいただく、「みこともち」として神のお言葉、使命を奉じて、この国を、この社会を立派なものに造り固め成すべきことを述べたものである。

第三条は、天皇陛下の御精神という意味である、「大御心」を奉戴して、我々はまことを以て和衷協力して、わが国の隆昌と同時に、世界各国との共存共栄が達成できるように祈るべきであることを述べたものである。

この三綱領と宣言前文を全員で唱和し、自分たちの目指すべきところを改めて再確認する。それが終わると、九時の一講時目が始まるまでのおよそ二十分間、束の間の休息が与えられる。ここからは通常の大学と同じような時間の進み方で、九十分の講義が四講時ある。途中ある昼食の時間は、席に着いてから食事を終えるまで、一切私語が禁止されており、静寂の中で食事をいただけることに感謝しながら、黙々といただく。

四講時目が終わると、祭式教室と呼ばれる教室の清掃をする。この祭式教室には本物の御神殿があり、「祭式」の練習や実際の参拝に使用される。この大切な教室を清掃するということも、受講生にとつては大変重要なことで、実際神職になると、自分の奉職している神社の境内を綺麗に清掃することは、そこに鎮座する神様のため、また、参拝

者が気持ちよく参拝されるために、心を込めて行わなければならない。

綺麗になった祭式教室で、「夕拝」と呼ばれる、夕方のお参りをする。夕拝は約三十分間で、長い祝詞を全員で奏上して、神様のお陰で一日無事に過ごせたことに感謝申し上げる。その間、受講生は皆、正坐。この時ばかりは、階位問わず全員が足をしびれさせる。しかし、我慢をすることも神職になるための訓練であり、これぐらいの正坐が出来ないと、神職として恥をかくことになる。

夕拝が終わると、一日の日程が終わったかと思いきや、「自由練習」という名の、全員強制参加居残り練習が始まる。この練習時間は約一時間半、「祭式」についての予習復習を行うが、講義では無いので緊張はしておらず、リラックスしたムードの中で練習する。この自由練習が終わって、ようやく一日の日程が終了し、午後七時に学校を退出することになる。

しかし、宿舎に帰ってもリラックスばかりはしてられない。夕食をいただき、お風呂に入ると、またまた「祭式」の自主練習が始まる。これは本当に自由参加ではあるが、これに参加しないと講義に追いつけず、参加しないものはほとんどいなかった。この自主練習が終わり、ようやく眠りにつくことが出来る。

ここで、先程から何度か登場する「祭式」という言葉の説明も含めて、各階位が、主にどのような内容の講義を受講するのかということを説明する。

まず、権正階の講義は、権正階は村社、郷社の宮司になれる資格であるので、責任者となるための知識を身につけなければならない。よって、「神社関係法規」といった、宗教法人法等に関する講義や、「神道教化概説」といった、神道を世に広めるための知識を身につける講義が、比較的多いカリキュラムとなっている。

正階は、もうすでに神社に奉職している方や、宮司を務めている方もおられるので、「神道神学」といった、信仰

心を持って神道を研究しようとする講義や、「世界宗教概説」といった、日本の神道の知識にとどまらず、世界の宗教についての知識をも身につける講義が、比較的多いカリキュラムとなっている。

一方、素人の直階は、第二章で紹介したような神道の歴史を学ぶ「神道史概説」や、「祝詞」の講義など、教室で受講する座学ももちろんあるが、神職になるにあたって、祭祀、つまり、おまつりが奉仕できなければ何も始まらない。祭祀の作法に関しては、正階であるからできるとか、直階であるから出来なくていいというようなことはない。よって、「神社祭式同行事作法」と呼ばれる、実技の講義がカリキュラムのほとんどを占めているのである。学校で居残り練習をしたり、宿舎に帰ってから練習したりしていた「祭式」とは、この実技のことなのだ。

具体的には、神社祭式、祭典は「修祓しゅぱつ」と呼ばれる、いわゆる「お祓い」や、ほとんどの場合、宮司が務める「祭主」による、「祝詞奏上」や「玉串奉奠たまぐしほうてん」、神様に対するお供え物を神前へ運んだり神前から退けたりする、「神饌献撤しんぜんけんてつ」といった、いくつかの「行事」によって成り立っている。また、それらの行事の一つ一つは、定められた「作法」の組み合わせで成り立っている。作法とは、立ち方や座り方や歩き方、「敬礼作法」と呼ばれる、よく聞く「二礼二拍手一礼」といった、基本的な動きのことである。これらの作法がきちんと身につけている上で行事を行い、祭式を滞りなく進めることが大切で、作法を間違えたりすると、みっともない上に、神様に対して失礼にあたる。この、神職にとっては最も基本的な、「作法」「行事」「祭式」に関する実技を身につける講義が「神社祭式同行事作法」なのである。

各階位、以上のような講義を受講するのだが、学内での講義だけでは無い。課外授業として、第一章でも少し紹介

した、「禊みそぎ」という行事を実際に行う。皇大神宮からも見える五十鈴川で、禪姿に鉢巻きを巻いて、川に入り、古来伝わる伝統的な方法で、祝詞を奏上するなどして、罪や穢れびがを祓い、身を清めるといふものである。早朝から伊勢の神風を身に受けながら、冷たい水の中へ肩まで水が浸かるぐらい進んでいくが、それほど寒さは感じない。この行事は、直階受講生にとっては閉講式の前日に行われ、身も心も清らかな姿となって講習会を終えることが出来た。

この様に、講習会ではある意味一般人とはかけ離れて、普段当たり前のようになっていることができなかったり、今まで見たことも聞いたこともないような体験を経たりして、神職になる資格を与えられるのである。楽しく会話をしながら食事をするのではなく、毎日規則に従って、辛い正坐を繰り返したりする。それこそが、この講習会で最も学ぶべき点でありながら、かつ最も辛い点ではないだろうか。一般職との違いが、少しは理解していただけただろうか。

このように、約一カ月間の講習会を受講することで、正階までの各階位を取得できる他、皇學館大学、國學院大学の神道学科を卒業し、各都道府県の指定神社で、一定期間神務実習を行えば、明階を取得できる。講習会は、急遽実家を継がなければならなくなった人などが多く受講するので、ほとんどの神職は、いずれかの大学の神道学科を卒業している場合が多い。

いずれにしても、厳しい実技の練習を繰り返し、さまざまな知識を身につけるだけでなく、神に仕える者としての心構え、人間性をもしっかりと磨き、ようやく、神職としての資格を授けられるのである。

第四章 現代における神道と神職になるということ

この章では、第二章で紹介したような歴史を経て、神道が現代の日本においてどのような立場にあるのか、または、どのような立場にあるべきなのかということを考える。

第二章にあるように日本の宗教史において、神道という土台を持ちながら、仏教が非常に大きな力を持っていた。それは現代においても言えることで、日本人の仏教信者数の割合はかなり大きい。また、ザビエルによって日本に伝えられたことで有名なキリスト教の信者もかなり多い。この二つの宗教が日本に広まっていることは、日本人が生まれてから死ぬまでの、様々な行事の中で見ることが出来る。生まれたときは、神社にお宮参りに行き、結婚式はキリスト教の教会の前で挙げ、毎年正月には神社に初詣に行き、キリスト教の行事であるクリスマスにパーティーをし、亡くなるとお坊さんと呼んで、仏式で葬式を挙げる。このように、日本人は人生の中で、さまざまな宗教行事を混ぜて行っている。このような国は、世界中見渡してもおそらく日本だけではないだろうか。クリスマスパーティーはそれほど宗教観を感じさせないのでまだ許せるとして、結婚式や葬式は神式でも可能である。

現在、日本では信教の自由が法律で保障されているので、必ずしも神道を信仰しなければならないということはない。しかし、例え仏教信者、キリスト教信者であっても、古来伝わる日本の神様に感謝をし、祖先を敬うという気持ちを決して忘れてはいけない。それは、正月に初詣に行ったり、家の中に祖先をおまつりして、時にはお墓参りに行ったりと、普段何気なくしていることにある。

また、別の角度から神道を見てみると、仏教やキリスト教等は一個人の幸せを願うということが主である（国家鎮護

を願うなど例外もある)のに対して、神道は個人の利益だけでなく、共同体の繁栄をも願う。むしろ、共同体の繁栄を優先させる、と言っても良いかもしれない。例えば、親族を挙げて祖先を祀り、感謝を捧げるというようなことをするのは、日本の宗教だけである。

この、共同体の繁栄を願うということは、現代において神社の、あるいは神職の果たすべき役割の一つではないだろうか。個人の幸せについて祈るのも大切なことではあるが、地域を守る神がいて、その神を祀る神社が各地域にあるのだから、そこへお参りし、その共同体の繁栄、さらには日本の繁栄を祈ることが、日本人一人ひとりの幸せに繋がるのではないだろうか。伊勢の神宮内宮は、個人のお願いをする場ではなく、国家の安泰、皇室の繁栄を祈る場であると言われている。そうすることで、その人にもきつといい事があるという願いが込められているのではないだろうか。

このような現代の日本において、神職になるということはどういうことなのだろうか。神に直接仕え、奉仕する職業であるので、重大な責任はもちろんある。神に祈りを捧げる一般人がいる時、その人と神との間を取り持つのだから、神聖な職業ではあるが、そこにはやはり喜びもある。日本の繁栄、日本人一人ひとりの幸せに少しでも手助けが出来、携わることが出来るのである。時には一般人の見ていないところで、一人祭祀を行わなければならないこともある。その様なことはほとんどの人が知らないかもしれないが、神様はそこにいてその姿を見て下さり、その分お陰をいただくことが出来るのだ。

これまで紹介したような、神道の知識や歴史、それだけでなく、それらを知った上で神に祈りを捧げ、神道を信じていることから生まれる喜びや幸せを、微力ながら伝えていくことが、現代の日本における神道の役割であり、「神職になるということ」なのではないだろうか。

結論

第二章でも紹介した、鎌倉時代の「御成敗式目」の中に次の言葉が記されている。

「神は人の敬いによって威を増し、人は神の徳によって運を添う」

いかなる神も、人間の崇敬を受けてこそ、その御神威を発揮され、人の敬いの力によって御神威は高まるのである。また、人間の運命は、その神様の徳によって引き寄せられるものである。このことは、神道の本質であると言っても過言ではないのではないだろうか。

この世に生れて今日を生きていることに感謝をし、自分の幸せを一番に祈るのではなく、まずは神様を敬い、神様や祖先を祀り、お仕えすることが、本来の日本人のあるべき姿なのではないかと考える。これは、神社に奉職している神職であるから、ということではなく、日本人全員が出来ることで、神道が発生したとき、日本人は皆そうであったのだから、その姿こそが、最も日本の国家全体が繁栄する方法なのではないだろうか。

とは言え、そう簡単には事は進まないだろう。つまり、現代において神職になるということは、様々な壁が立ち上がるだろう。しかし、少しでも多くの日本人が、日本にとって神道とは何なのか、ということを理解し、日本が、日本国民が幸せへと向かうことが、神職になるということなのではないだろうか。

この卒業論文を読んでもらい、少しでも神道に関心を持ち、神社にお参りしても、その心構えや、神社や神職の見

方が変わり、神道に対して意識が傾いてもらえれば幸いである。

参考文献リスト

- 久保田榮一 『神社のいろは 続』 二〇一三年二月 (株扶桑社)
- 「文化庁」ホームページ「宗教年鑑」(二〇一三年二月一〇日段階)
<http://www.bunka.go.jp/shukyouhoujin/nenkan/index.html>
- 「統計数理研究所」ホームページ「集計結果・宗教」(二〇一三年二月一〇日段階)
http://www.ism.ac.jp/kokuminsei/table/data/html/ss3/3_1/3_1_all.htm
- 安蘇谷正彦 『神道とはなにか』 二〇〇八年四月 (株ペリカン社)
- 神社本庁 『敬神生活の綱領 解説』 二〇一一年四月 神社新報社
- 谷省吾 『“神職”の立場』 二〇一二年一月 皇學館大学出版部
- ウィキペディア「神職」(二〇一三年二月四日段階)

<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E7%A5%9E%E8%81%B7>

國學院大學日本文化研究所 『神道事典』 二〇一三年四月 ㈱弘文堂

神職養成講習会に参加し身に付けた知識・経験等

平成25年度卒業制作

ロールプレイングゲームにおける物語と経験

1010660054 平野 友香里

目次

序論	3
第一章 RPGとは何か	4
第一節 RPGの定義	4
第二節 RPGの歴史	6
第三節 ゲーム性とは何か	9
第四節 RPGのゲーム性	12
第二章 RPGと物語メディア	14
第一節 RPGの体験——「コミュニケーション」と「システム」	15
第二節 RPGは「物語」か	18
第三章 「体験」と「物語」	22
第一節 作品論『クロノ・トリガー』	23
第二節 作品論『ブレスオブファイア5 ドラゴンクォーター』	25
結論	28
テキスト・参考文献リスト	30

序論

一九七〇年代、世界初の家庭用ゲーム機「オデッセイ」が発売されてから現在に至るまで、多くのゲームハード、ソフトが世に輩出され、デジタルゲームはいまやエンターテインメントを語る上で欠かすことのできない存在となった。スマートフォンが登場によってその普及率はさらに拡大し、ゲームはもはや現代人の暇つぶしに欠かすことのできない存在であると言えるだろう。

数あるエンターテインメントの中でも、デジタルゲームと言う分野の進化はとりわけ目覚ましい。そんな中で、ソフト容量の増加によってより多くの要素を詰め込むことが可能となったことから、デジタルゲーム、特にロールプレイングゲーム（以下 RPG）は大作志向へと向かっていく。美麗なグラフィック、よりエキサイティングなバトルシステムが次々と生み出され、シナリオ面もまた、一層深みを増すものへと進化していった。

ライターである岡部麒仙はシナリオの長編化を、『ドラゴンクエスト』シリーズのワールドマップを比較することで指摘している。シリーズが最新作に近づくにつれて『ドラゴンクエスト』のワールドマップは広がりつつあり、その理由としてシナリオ部分が長くなるのに合わせて地点の数を増やさなければならなかったためだと岡部は述べた。

RPGでの物語の存在がワールドマップの広さを変えてしまうほどに巨大化している昨今、「なぜ RPG は面白いのか」「RPG はプレイヤーにいかなる体験を与えるか」といった議論を物語という観点から考察することは、ひいては文学における物語の新しいあり方を提示する要素となるに違いない。また、RPG の物語は、例えば小説や漫画と言った物語メディアにおける物語と同じものとして語ることができるか、という問題は、「現在」の文学の在り方を捉える上で重要であると考えられる。

本論文は、「RPG と他の物語メディアがそれぞれ有する「物語」は同じものであるか」について明らかにし、そこ

からRPGにおける物語はいかにして成立するかを考察するものである。具体的には次の点について論じる。

- ①RPGと他の物語メディアの違いを明らかにするために、RPGの構造を明らかにし、比較する。
- ②RPGにおける物語とはどういったものであるのか、また、それらはどのような体験によって立ち現れるものであるかを明らかにする。

なお、RPG作品そのものとプレイヤーという一対一の関係性から論じるため、オンラインを通し、不特定多数の人物と同時に世界を冒険していくMMORPGについては触れていない。

第一章 RPGとは何か

第一節 RPGの定義

これからRPGについて考察するにあたり、まずその定義を明確にしておきたい。

とは言え、RPGの定義は非常に曖昧である。名にある通り、ロールプレイングをそのまま定義として当てはめるなら、「誰もがキャラクターになりきってシナリオを進めることができるゲーム」ということになる。これはもちろんRPGには欠かせない要素ではあるが、この条件だけでは世のゲームのほとんどがRPGに分別されてしまうだろう。

例えば任天堂から発売されている、『スーパーマリオブラザーズ』を始めとした『スーパーマリオ』シリーズ。さらわれたピーチ姫を助け出すことが作品の最終目標であり、そのためにプレイヤーは主人公・マリオを操って様々な困難を突破していかなければならない。その時、そこには確かにプレイヤー＝マリオの構図が成立する。しかし、この作品をRPGと分類する人はまずいないだろう。実際にこのシリーズは、アクションゲームとしてジャンル分けされている。

同じく任天堂開発の『ゼルダの伝説シリーズ』は、役割を演じてシナリオを進める点では、スーパーマリオシリーズに比べよりRPGに近いと言えるだろう。しかしこのシリーズも、定められたジャンルはアクションアドベンチャーである。

このように、主人公になりきる、という条件だけで、それがRPGであると断言することはできない。では、RPGが持つ、「役割を演じる」以外の特徴とは何か。それは、経験値システムが存在する、という点である。

経験値とは、戦闘した場合や任務を遂行した場合など、ある定められた基準を満たすことで得られる数値のことで

ある。多くの場合、経験値が蓄積することによって次の段階へと成長（レベルアップ）することができ、それによってゲーム内における問題解決能力が上昇していく。例えば、『ドラゴンクエスト』シリーズでは、レベルアップに伴って「ちから」や「すばやさ」などの数値が上昇し、モンスターと戦う際より優位に立つことが可能となる。

本論文では、自分がキャラクターを操作することで物語を進めることができ、かつ以下の点を満たすものが RPG であるとするとする。

- ・プレイヤーの技術に関係なくキャラクターを操作することができる。
- ・戦闘、及びそれに準ずるものがある。
- ・それによって、経験値を得ることができる。
- ・経験値によって、レベルやステータスが上昇する。これら数値の上昇によって、物語をよりスムーズに進めることができる。

第二節 RPGの歴史

前節において、RPGの条件付けを行った。次に、その成立を振り返る。

今でこそデジタルゲームのジャンルとして捉えられることが多いが、そもそも RPG は、テーブルゲームから派生したものである。便宜上、テーブルゲームの一種として行われる RPG を、テーブルトーク・ロールプレイングゲーム（以下 TRPG）とする。

テーブルゲームが生身の人間がテーブルを囲んで行う遊戯の総称である通り、TRPG もまた、複数のプレイヤーとの会話を通して進められるアナログゲームである。参加者は TRPG 内で「自分自身」となるキャラクターをそれぞれ

れ設定し、どのように振る舞い、行動するかを口頭で伝え、話し合っただけで冒険を進めていく。

ここで忘れてはいけないのが、全ての行動が許されるわけではない、ということである。TRPGに欠かせないのが、ゲームマスターの存在である。ゲームマスターは、ゲームの舞台となる世界や事件など、様々な設定をプレイヤーに説明する役割のほか、プレイヤーの行動がその世界の現実において可能であったか、その結果何が起こったかをルールに則って判断し、物語を展開させていく。言わば、TRPGの秩序なのである。また、行動の成功、失敗は、サイコロを用いて判断される場面もあり、出目によって展開も大きく左右する。

このように、行動の選択肢は幅広いものの、それらは時にルールと連によって制限されることとなる。端的に表すのならば、TRPGは「ゲーム性のあるこっこ遊び」であると言えるだろう。

では、TRPGが誕生したきっかけは何だろうか。

世界で最初に発売されたTRPGは、その公式ホームページでも紹介されている通り、ゲイリー・ガイギャックスによって制作された「ダンジョンズ&ドラゴンズ（以下D&D）」であるとされている。D&Dの最大の持ち味は、剣や魔法を駆使してモンスターを倒し宝を探し出すといった、ファンタジー世界での冒険の再現だ。

なぜこのような世界観を背景にしたのか。そこには、一九五〇年代に発売されたハイ・ファンタジー小説、J.R.R. トールキン著『指輪物語』への憧れがあった。剣と魔法の世界を、読んで想像するだけでなく、実際に自分たちが冒険したい。D&Dからは、そんな欲求を読み取ることができる。

そうした中、コンピュータの登場によって、TRPGはアナログゲームからデジタルゲームへと形を変えていく。媒体が変わるに合わせる、その運用にもいくつかの変化が起こった。最大の変化は、プレイヤーを集めなくてもプレイできる、という点である。

TRPGをプレイするとすると、少なくとも二人はゲームに参加する必要があった。プレイヤーをそのままルールと

してしまうと、どうしても独りよがりなロールプレイになってしまい、ゲーム性は失われてしまう。そのため、世界を公平にプレイヤーに与えるゲームマスターの存在が必要となるのである。ゲームマスターという存在を欠かしてしまつと、途端にTRPGは無秩序の状態となり、破綻してしまう。

しかし、デジタルゲームにおけるRPGは、ゲームハードとソフトウェアさえあればいつでも好きな時に始めることができる。ルール判定だけでなく、数値化されたステータスや行動の是非がプログラムによって管理される。

デジタルゲームに多くのジャンルが存在する中で、大作志向の加速がRPGにいつそう顕著に現れたのは、そういったプレイヤーの欲求と、作品内世界拡大の可能性の相性が非常に良かったためであるだろう。より壮大な冒険を手軽に、疑いのないルール運営のもとで享受することが可能となったのである。

話を元に戻そう。誕生のきっかけから、TRPGの特徴であり最大の魅力は、「日常とは違った体験ができる」点にあることが分かる。その系譜を持つRPGにもまた同じことが言えるだろう。実際に、RPG作品の舞台の多くが幻想世界であることや、現代社会が舞台であってもそこには現実には存在し得ない力が中心となつてることがそれを裏付けている。

第三節 ゲーム性とは何か

RPGの魅力について、前身であるTRPGの成立を踏まえて、「非日常的なゲーム内世界をゲーム性を持つて体験できる」ことであると結論付けた。これは、RPGと他の物語メディアにおける最大の相違点であると言える。では、この「ゲーム性」とは具体的にどのようなものを言うのか。

まず、「ゲーム性」という言葉もまた、明確な定義付けが行われていないことをあらかじめ述べておきたい。「ゲーム性」はゲームについて論じられる際、頻繁に話題に上る単語であるが、未だに明確な答えは出ていない。「高い」「低

い」、「豊富である」「乏しい」、「優れている」「劣っている」などといった様々な尺度で語られるものの、具体的に何の優劣に関してのものなのかは曖昧である。

残念ながら、ここでゲーム性について論じはじめると本来の研究が進まなくなってしまう。そこで、本論文ではゲーム開発者である海道賢仁の説を借りることにする。

海道は自身のブログ「まるさんかくきかくくゲーム屋稼業」の記事にて、「ゲーム性」の意味を次の3つに大別できるとしている。

一 広義のゲーム性

そのゲームの何がおもしろいのか。ゲームプレイでなにを楽しめるのか。というオーバービューでみたとき、そのゲームが提供する楽しさは何かを表すものが「広義のゲーム性」である。

このゲームは、なにがおもしろいのか、なにが楽しめるのか。こういった体験ができるのか、と問うたときに返ってくる答えが、広義のゲーム性なのである。

二 狭義のゲーム性

ゲームルールやゲームシステム、操作性やUIなど、ゲームを構成する各要素やその噛み合いなどを表すものが、「狭義のゲーム性」である。そのゲームの楽しさをどうやって作り出しているか、というメカニズムを表す。

このゲームはどういうルールなのか。どういう仕組みになっているのか、という問いの答えが、狭義のゲーム性だと言える。

三 面白さを表す尺度

ゲーム全体で見て（広義のゲーム性と狭義のゲーム性とを鑑みて）、そのプレイヤーにとってそのゲームまたはゲ

ーム要素がどのぐらい面白いかを表す尺度。「ゲーム度」あるいは「ゲームおもしろ度」と言い換えるとわかりやすい。

前二つのゲーム性とは異なり、この場合は尺度、指標である。

更にこの「ゲーム度」という指標は完全に個人差で決定する。評価者がどう見るかによって、尺度のスケールが変わってしまうため、他のふたと比べ、どうしても主観的なバイアスがかかってしまう。

これらの違いを海道は宝くじで例えている。

まず広義のゲーム性に関して、宝くじを買うという行為において、何が面白いのか。これは、「当選するかどうかわくわくできる」「夢を買える」という点である。

では、これを狭義のゲーム性に当てはめると、「わくわくできる」のは当たりはずれが存在するためである。ルールとして当選番号は完全にランダムで決まり、その前後の番号も当たりであることが挙げられる。

これを「面白い」と思うかどうか三に当てはまる。購入した後はひたすら待つだけであり、ランダムで当選者が選ばれるのはゲーム性が低い（＝面白くない）といった考えがある一方で、当選した際のリターンは非常に大きく、射幸心が煽られるのでゲーム性は高い（＝面白い）という考え方もある。

つまり「ゲーム性」は文脈によって意味合いが変化する言葉なのである。

それを踏まえてここでゲーム性について定義すると、本論文の目的は、RPGにおける面白さとは何か、それがいかに作られているかを明らかにするところにある。よって、本論文におけるゲーム性は、広義のゲーム性と狭義のゲーム性の意であることを強調したい。

第四節 RPGのゲーム性

ではRPGにおける面白さ(広義のゲーム性)と、その必要条件(狭義のゲーム性)とは何か。この問いについて明確にするために、「なぜRPGがプレイされるのか」という点に注目する。

RPGはデジタルゲームのジャンルであり、デジタルゲームはプレイされるもの、つまり「遊び」の一種であると言える。「遊び」について、ロジェ・カイヨワは「アゴン」「アレア」「ミミクリ」「イリンクス」の4つに分類した。アゴンはプレイヤーの能力、特性によって勝敗を決定する「競争」を、さいころ遊びなどが含まれるアレアはそれは逆にプレイヤーの力が及ばぬところで決定される「運」を示す。ミミクリは架空の人物として振る舞う「模倣」、イリンクスは身体や精神を惑わせ、混乱させることで生じる「眩暈」のことである。

これをRPGに重ねて考えてみよう。プレイヤーがRPG世界に立つ時、そこには必ず自身が操作するキャラクターが存在する。プレイヤーとキャラクターは必ずしも同一の存在ではないが、その作品において、他の誰よりも近い距離感でゲーム内を冒険することとなる。そして、その世界のキャラクターの存在を借りてゲーム内を冒険する以上、プレイヤーにはキャラクターを通して課せられた何かしらの目的を達成しなければならない。キャラクターの姿を借りてただ「そこにいる」だけでは、冒険などできないためだ。これがミミクリの部分である。

以上は、『ドラゴンクエスト』というなら、「主人公」の姿を借りてゲーム世界に降り立ち、まものたちに攫われたローラ姫を救うことにあたる。しかし、この目標は容易に達成することができない。まものたちが邪魔をしてくるためである。その結果起きるのがバトルであり、これはプレイヤーとゲーム間の闘争であるため、アゴンに分類される。

さらにバトルにおいては、通常よりも高いダメージを与える、もしくは受けてしまう「会心の一撃」というシステムがあり、これはプレイヤーの能力とは何ら関係ないところで偶発する事象であるのでアレアだと呼べるだろう。

RPGは遊びの四分類のうちミミクリ、アゴン、アレアの三つを満たしており、これがプレイヤーをゲームに向か

わせるモチベーションになっていると考えられる。

では本題に戻ろう。まず、広義のゲーム性である。前章で述べたように、RPG、ひいてはTRPGが人々に受け入れられ、爆発的な人気を誇ったのは、「現実にある／起きる事物とは全く異なった世界を冒険するため」であり、そこには「プレイヤーが主人公である以上避けることのできない大きな目標」が生じる。そして狭義のゲーム性として、それらは「簡単に達成することができず」、立ちはだかる困難を打ち砕くために、戦闘などを通して経験を積む必要がある。

もちろん多様なRPGがあるため一概にこれが全てであると断定することはできないが、本論文ではこのように定めるとする。

RPGにおけるゲーム性

一 広義のゲーム性

非現実的な世界を冒険し、目的を達成すること（ミミックリ）

二 狭義のゲーム性

目的までの道中に乗り越えなければならぬ壁があり（アゴン（アレア））、そのために経験を重ねなければいけないという制限

倒すべき相手、目標があつて、経験を重ねなくては達成できない。それまで積み重ねられたゲームプレイゲーム世界での体験によって謎を明らかにできる、というのがRPGのゲーム性であると言える。制限され、抑圧された状態からの、目的を完遂することによる達成感を得られることが重要なのである。

第二章 RPGと物語メディア

第一章で分かったのは、RPGの広義のゲーム性は「普段体験し得ない非日常世界に身を置くこと」であり、ここには身を置いた以上達成すべき目標と「そのために打ち崩さなければならぬ壁」が発生してしまう。そのため、「体験を積み重ねなければいけない」ところにある、ということである。しかしこの体験は、例えば小説や漫画と言ったメディアを読むことでも満たされるものではないだろうか。

例えば小説で、語り手、もしくは主人公を自身の分身としてテキストを読み解く場合、聞き手の視点は彼らに寄り添う。作品の内容にもよるが、困難を乗り越え、ハッピーエンドを迎える、といった展開であった場合、それはRPGで起きる体験と同じと言えるのではないか。この点について論じていきたい。

第一節 RPGの体験——「コミュニケーション」と「システム」

小説などのメディアとRPGにおける物語の在り方を比べるにあたり、ここからはRPGにおける体験について考察する。これは、大まかに二つの要素に分類することが出来ると考えられる。次がその二つの要素である。

- ・コミュニケーション的体験
- ・システムの体験

コミュニケーション的体験とは、プレイヤーが操作するキャラクターを通してノンプレイヤーキャラクター（遊び手が操作できないキャラクター）と「はなす」こと、またあるポイントで「しらべる」動作を行うことで得られる体

験である。一方システムの体験は、例えば戦闘などを通じたキャラクターの成長を指す。

・コミュニケーション的体験

RPGにおいて、プレイヤーは進行のヒントをキャラクターから入手することが多い。街の住人と「話す」ことで、シナリオにおいて重要な物事の伏線であったり、世界に関する情報を得たりすることができる。

イベントによって提示された情報は、時にパーティメンバー（主人公と共に冒険するキャラクター達）によって整理され、分かりやすい形となって提示される。プレイヤーが操作するキャラクターと、それ以外のキャラクターとにおけるコミュニケーションは常に行われ、それによってシナリオが進んでいく。

「調べる」という動作もまた、ゲーム内世界そのものとのコミュニケーションである。

このコミュニケーションは、「主人公・キャラクター」「主人公・作品内世界」のものであると同時に、「プレイヤー・主人公」のものでもあり得る。プレイヤーはキャラクターを操作するが、決してプレイヤーがキャラクターそのものになるわけではない。プレイヤーが調べたいと思った個所にキャラクターの行動には必ずプレイヤーの決定が存在する。その結果として、主人公を通して情報が返ってくる。

RPGにおけるコミュニケーションの経験とは、「会話」や「調べる」ことによって得られる「言葉の情報」のことであり、また、そこには作品内で完結するコミュニケーションと、キャラクターとプレイヤー間の作品内外で成立するコミュニケーションがあると言える。

・システムの体験

「言葉の情報」であるコミュニケーション的体験に対して、システムの体験は戦闘や行動を制限するルールのこと

を指す。また、戦闘を通して得た経験値による成長の割合や、行動の可否の判定を行う部分でもある。

システムがあらかじめプログラムされたルールに則ってプレイヤーに何らかの結果を提示する際、こちらもそのきつかけとしてプレイヤーの行動が必要不可欠である。また、それら自動判定されたルールは、即座にプレイヤーの間違いを正してくる。『ポケットモンスター』シリーズでは移動速度が通常よりも速くなる「じてんしゃ」という乗り物があるが、建物内では使用できないというルールがある。実際に建物内で「じてんしゃ」を選択すると、「こういうものにはつかいどきがあるのじゃ!」というメッセージが表示され、使う事ができないのである。小説などの場合、読み手が読み誤ったとしても、何の反応も返ってはこない。ここにもまた、プレイヤーからシステムへの働きかけと、それを受けたシステムからの反応を観察することができる。

以上のようにRPGの体験について分解してみても明らかになったことは、コミュニケーション的体験、システムの体験のどちらにおいても、情報が表出されるにはプレイヤーの選択、決定が必要となり、それに対して必ず何かしらの結果が返ってくる、という点である。

これについては多くの研究者、及び開発者が言及している。例えばゲームクリエイターの飯田和敏は、「テレビゲームと言うメディアの最も特徴的な点は、プレイヤーとの相互作用・インタラクティブにある。プレイヤーの能動性が存在しない限り、そこに作品が立ち現れることは決して無い」としているし、先にも名前を挙げた岡部麒麟は「主人公を動かす能動性とともにインタラクティブな感覚はゲームでなければ成立しない」と述べている。RPGが他の物語メディアと一線を画しているのは、まさにこのインタラクティブ性にあると言えるだろう。他の物語メディアには、インタラクティブ性が存在しない。よって、RPGにおける体験と小説等から得られる体験は、全く別物なのである。

第二節 RPGは「物語」か

ここからは、本論文の肝となる「物語」について論じよう。

先ほど、RPGとそれ以外の物語メディアは、「インタラクティブ要素」があるかどうかという点について異なっている、と述べた。ここで、「RPGにおける物語と、それ以外のメディアにおける物語は同じと言えるか」という点について明らかにしていきたい。この場合における「それ以外のメディア」とは、小説、漫画、映画といったものを指す。

そもそも「物語」とは何なのか。統一見解であるわけではないが、ジェラルド・プリンスが『物語論辞典』で語ることによると、物語 (narrative) とは「一・二名あるいは数名の (多少なりとも顕在的な) 語り手 (narrator) によって、一・二名あるいは数名の (多少なりとも顕在的な) 聞き手 (narratee) に伝えられる一ないしそれ以上の現実の、あるいは、虚構の事象 (event) の報告」であるという。

この定義において重要であるのは、既に起こった事象でなければ語り手は報告することが出来ない、という部分である。よって彼に言わせれば、演劇も物語とは言えない。演劇によって再現される事象は、「報告」というよりは、直接舞台上で起きていると言った方がふさわしいためである。演劇にはもちろんシナリオが存在するが、そのシナリオ自体が演劇かと言えば、そうではないだろう。演劇を演劇たらしめるものは、舞台上にいる役者の動きや声、それを見つめる観客、そしてその場の空気全体なのである。故に、全ての公演が完全に同じ道筋を辿ることは不可能となる。ある舞台では役者が台詞を忘れ、ある舞台では大道具がいつもと違う動きをすることも出来ない。舞台上の出来事だけでなく、例えば観客席でも、客にトイレに立ったり、激しく咳き込んだりする可能性はゼロではない。役者にとっても観客にとっても、そのシナリオは過去の出来事ではなく、「今起きていること」の連続なのである。

これと同じことを、RPGにも言いたいことができる。RPGのイベントは、そのほとんどがどのような順番で何が起こ

るかははっきり決められておらず、プレイヤーがいつどこでいかなる行動をとるのかは製作者にも分からない。画面内で繰り広げられるのはリアルタイムで起こる出来事であるため、それは「報告」ではなくなってしまう。

とすれば、RPGに「物語」は存在しないことになってしまう。RPGもまた、「何がどのような順番で起きるか」は不確定であり、画面内で起きていることはプレイヤーにとって「常にリアルタイムの出来事」であるためだ。

RPGに「物語＝ナラティブ」は存在しない。だからと言って、この二つを完全に切り離して語るべきなのかと言えば、そうではないのである。これは、近年のゲーム業界において、ナラティブという単語が頻繁に飛び交い、議論されていることから分かる。ナラティブが注目されているのは何故なのだろうか。

ゲーム業界がナラティブに関心を抱いていることについては、世界各国のゲーム開発者が中心となってゲームに関するカンファレンスを行うことを目的としたGame Developers Conference（以下GDC）において、2013年のバズワードに選ばれたことがその証となるだろう。また、GDC 2012ではすでに「Best Writing Award」（最優秀脚本賞）が「Best Narrative Award」へと名前を変えており、ゲームのシナリオ部分にスポットをあてる場合の言葉としてナラティブが使用されている。

日本版GDCと呼ばれるComputer Entertainment Developers Conference（以下CEDEC）2013でも、ナラティブについての講演が行われた。この講演に登壇した築瀬洋平は、ナラティブを明確に定義することは非常に難しいとしながらも、他の物語メディアの物語を「ストーリー」、RPGにおける物語を「ナラティブ」として次のように説明した。

- ・ストーリーには始まりと終わりがあり、目的地と経由地が設定されている。
- ・ナラティブは時系列が設定されておらず、自分の経験や出来事を通じて語るものであり、そこには意外性と偶発性

がある。

・ナラティブは体験を経験にする。

例えば小説は、表紙を開いてから閉じるまで誰かの言葉によって物事が語られており、受け手はそれを自由に解釈することはできても、その事柄自体の順番を入れ替える力は持っていない。それに比べて、RPGは核として動かせないイベントはあるとしても、そこに至るまでにいかにキャラクターを操るかは決められていない。ここにRPGがナラティブを得るきっかけがある。

高いナラティブ性を持つゲームとして、初期の『ドラゴンクエスト』が挙げられた。一九八六年、日本初の本格的RPGとして世に送り出された『ドラゴンクエスト』は、物語こそあるものの、その要素は非常に薄い。以下の文章は、CEDEC 2013のレポートからの抜粋である。

昨今のゲームであれば、しばしば「プレイヤーが次にすべきこと」は、「お前が〇〇を手に入れるためには隣の街まで行く必要があって、隣の街に行くための橋が壊れていて、その橋を直すための職人が東の洞窟にいるので、東の洞窟に行つて窮地に陥っている職人を助けて橋を直してから向こうに行け」といった形で懇切丁寧に提示され、そこにプレイヤーが何かを考える余地はない。

ところがドラクエの場合はこの逆で、『次に〇〇をやれ』という答えを決して言わない」という。「街があるよ」「この街には△△があるよ」「となり町にいく橋は壊れているよ」といった具合に、情報はすべて別々に与えられ、プレイヤーは次にどうすればいいかを自分で考えねばならないのだ。

この「自分で考える」というプロセスによって生まれる解決は、「与えられた解決ではなく、自分の解決

になる」のだと築瀬氏は語った。

RPGにおけるナラティブが語られる際、そこには常にプレイヤーの存在がある。先ほど「RPGに物語は存在しない」と述べたが、正しくは「RPGそのものが物語を持ち合わせているのではない」と言うべきだろう。物語になり得る要素はあらかじめ用意されているが、それはプレイヤーが行動しない限り立ち現れることはない。ボタンによる介入によって発現し、ようやく体験できる形となる。その経験によって語られるのがRPGにおける物語、ナラティブなのである。

つまり、RPGにおける物語とは、他の物語メディアのようにあらかじめそこに「ある」のではなく、プレイヤーが「体験」することによって初めて物語に「なる」のである。

第三章 「体験」と「物語」

前章までを通して、RPGの体験はコミュニケーション的なものとシステム的なものの二つから成り立っており、それらはプレイヤーという存在が介入しなければ成立しないという点において他のメディアが持つ物語とは異なることを明らかにできた。この章では実際にRPG作品を読解することにより、そこに生じる体験とナラティブの成立について観察する。

第一節 作品論『クロノ・トリガー』

『クロノ・トリガー』は、一九九五年にスクウェア（現スクウェア・エニックス）から発売されたスーパーファミコン用ゲームソフトだ。この作品で初めて行われた試みとして、ゲームクリア後の「強くてニューゲーム」の選択が可能になったことが挙げられる。これは自分の好きなセーブデータのレベルや装備、ステータスを引き継いで作品を楽しめるシステムで、キャラクターがある程度成長した状態⇒高い問題解決能力を保持した状態からのスタートとなるため、より手軽・簡単にゲームクリアを目指すことが可能となる。

また、もう一つの特徴として、マルチエンディングであることが挙げられる。これは、ある条件を満たすことによってエンディングが変化するというものである。一度プレイした箇所を何度も辿ることになるため、戦闘を容易にすませることのできる「強くてニューゲーム」と非常に相性の良いシステムであると言える。

簡単にあらすじを説明すると、この作品は、主人公クロノたちが時間を移動する手段を偶然発見するところから始まる。最初のうちは自分らに降りかかる問題を解決するため様々な時代を行き来していくのだが、その過程で荒廃しきった時代へとたどり着く。クロノたちはそこが自分たちの未来であること、そして滅亡の原因が謎の生命体「ラヴ

オス」であることを知り、彼らは未来を救うため、ラヴオスを倒す決意を固める。

『クロノ・トリガー』において最も特徴的なのは、複数の時代を行き来できる点である。この作品では「時空間を移動する」ことが重要であり、「現代」を軸に時代を行き来する行為はゲーム内で何度も繰り返される。

クロノたちが訪れる時代は、彼らが元いた時代「現代」に対して、六千万年以上前の「原始」、一千万年以上前の「古代」、四百年前の「中世」、そして現代から千三百年後の「未来」に分けられる。舞台である大陸そのものは変わらないが、これら時代の間には決定的な時間の経過があり、そのためそれぞれの時代にそれぞれのワールドマップが存在するのである。ひとつの時代のワールドマップはそこまで広くないものの、それが五つ用意されており、なおかつ時代によってその様相は大きく変化する。

シナリオの面においては、序盤では「次にやるべきこと」が細かく指示され、それによって起きる展開がコントロールされている。まずは現代のガルディア国にて、時空のひずみに吸い込まれてしまったマールを追いかけなければならぬ。結果辿り着いた中世の時代で、マールが中世ガルディアの王妃・リーネの子孫であることが判明する。クロノ達はリーネが危険な目に遭っていることでマールの存在が消えてしまうことに気付き、リーネの救出に向かう。リーネを無事に助け出し、マールと共に元の時代に戻ると、マールが姿を消したことで騒ぎになっており、クロノはマール誘拐の犯人に仕立て上げられてしまう。仲間の手を借り刑務所から抜け出したクロノは、追われる先で見つけた時空のひずみに飛び込み、新たな時代に到着する……。

プレイヤーはこうした時空間移動をイベントを通して繰り返し体験するうち、自分が過去の時代で起こした行動が後の時代に変化を及ぼすことを経験として獲得する。こうした体験の中で、クロノ達は時を行き来できる乗り物「シルバーボード」を手に入れ、後に追加される飛行機能によって様々な時代、場所への移動が可能となるのである。

過去を変えることで何かしらの変化が生じることを経験に持つプレイヤーは、各地をシルバーボードで飛び回り、様々

なキャラクターとのコミュニケーションを通して、それが自身が介入できる物事であるかを考えることができる。

サブイベント「みどりのゆめ」を例に挙げてみよう。まず前提として、中世の時代、砂漠地帯にはフィオナという女性が住んでおり、彼女は緑の大地に戻すことを夢見ている。一方で、物語が進んで古代の時代、ある女性に話しかけ、正しい選択肢を選ぶと、女性は「緑を守る力を持った不思議なわかぎ」を持っており、それをどこかに植えると言う。それまでの経験からこの二つに関係性を見出したプレイヤーは、フィオナのもとを訪れ、かつて古代に生きる女性が植えた「わかぎ」がフィオナの手に渡っていることを知る。その後パーティキャラクター・ロボの手によって砂漠地帯は見事緑を取り戻すのであるが、これはまさにプレイヤーの経験から生まれた物語であり、ナラティブが誕生した瞬間であると言える。

第二節 作品論『ブレスオブファイア5 ドラゴンクォーター』

『クロノ・トリガー』を論じた結果、ゲームシステムを体験する中で「物語に介入する」経験を得たプレイヤーが、コミュニケーションによって時代同志の繋がりを見つけ、結びつけるというナラティブの発生を観察することができた。

では、ここでもう一つ、『ブレスオブファイア5 ドラゴンクォーター（以下 **BOF5**）』という作品を取り上げる。本作品は、タイトルからも分かる通り、ブレスオブファイアシリーズの第五作目である。二〇〇二年、カプコンから発売されたプレイステーション2専用ソフトで、難易度は非常に高く、ゲームオーバー、あるいはギブアップを繰り返すことを前提とした様々なシステムを導入している。ここで全てのシステムを語りつくすことは難しいので、ここでは中でも特徴的なD・カウンターの説明のみにとどめておく。

D・カウンターは、シナリオ序盤、主人公リュウが命の危機に陥った時、「古の超兵器」と呼ばれる「竜」とリンク

しその力を発揮した瞬間から、バトル中であれ移動中であれ常に右上に表示されるようになる。このパーセンテージはこれは竜がリュウの肉体、精神を蝕んでいく様子を可視化したものであり、敵を戦わずに蹴散らすことができる□・ダッシュや、戦闘においてほぼ無敵状態となる□・ダイブを使えば大幅に、それらを使わないとしても移動を続けるだけで、その数値はじわじわと増えていく。また、必殺技である□・プレスは、コントローラーの○ボタンを押した数値を減少させるにはゲームオーバーやギブアップで始めからやり直すしかなく、また、この値が百パーセントになった時点でゲームオーバーとなる。しかし、途中配置されているデイク（モンスター）は非常に強く、竜の力に頼らざるを得ない場面もあり、いかにうまく数値をやりくりするかがプレイヤーの手腕に問われる。

ストーリーと舞台についても軽く触れておこう。『クロノ・トリガー』で時空間の移動による冒険の幅広さについて述べたが、それに比べてこの作品はとにかく窮屈だ。まず、この作品にワールドマップは存在しない。この作品の舞台は地下深くまで作られた近未来的なジオフロントであり、その最下層でリュウと不思議な少女ニーナが会おうところからストーリーが動き出す。ニーナはジオフロントの汚れた空気を浄化するために作られた存在であり、このまま空気を浄化し続ければ処理が追いつかなくなり、いずれ死んでしまう。リュウは彼女を救うために、本当にあるかも分らない「空」へとニーナを連れていく決心をする。

ジオフロントをただただ空へ向かって登りつめていく、という単純な構成であるが、その実攻略は困難を極める。セーブできる回数は限られており、回復アイテムも非常に少ない。ゲームオーバーによる経験値やスキルの引き継ぎ要素はあるものの、また一番初めから、あるいは最後にセーブしたのがはるか昔であったらと考えると、どうしても抗いたい気持ちは出てしまう。経験値稼ぎは□・カウンターが回り続ける以上満足に行うことができないため、常に緊張感のあるバトルの連続である。プレイヤーは□・カウンターを気にしつつ、最上層を目指していく。

この作品は、レビューなどでしばしば「一本道シナリオ」であると指摘されている。ワールドマップの広さとシナリオの量が比例することは始めに挙げたが、まさにその通りで、始めから最終目標を「空を見に行く」としている通り、真つ直ぐ地上を目指していくしかないのである。また、少しずつ登りつめていく過程でイベントが挿入されるのであるが、強制的に提示されるものであって、時系列が固定されてしまっている。

では、この作品にナラティブは存在しないことになってしまふのだろうか。

ここで、本作品の体験とは何かを考えたい。プレイするにおいて一番重要なのは、「D・カウンター」をいかに増加させずに空まで辿り着くか、という点である。プレイヤーはそのためにゲームオーバー、ギブアップの体験を繰り返して、百パーセントにしない立ち回りという経験を得る。

しかし、その経験はラストバトルで大きく裏切られる。エンディングを迎える条件は、D・プレスを放ち続け、カウンターを百パーセントにすることなのである。これまで培われてきた経験を、突如投げ捨てることを要求され、プレイヤーは混乱と戸惑いの中で最後の行動を選択することになる。百パーセントになる前にボタンを押すのをやめてしまうか、それとも押し続けるか。最後の最後に、プレイヤーが介入する機会が巡ってくるのである。

それまでの経験をプレイヤーがどのように扱うか。無事にエンディングを迎えたとしても、ゲームオーバーになってしまったとしても、それは自分の経験を通じて物語を語った結果であると言える。

よって、シナリオが一本道であっても、ナラティブは発現し得ると考える。

結論

本論文では、RPG と他の物語メディアの違いを論じた上で、RPG における物語とは何かについて論じてきた。第一章では RPG を考察するために、その魅力と、いかなるゲーム性を持っているかを浮き彫りにした。前身である TRPG が生まれたのは非現実的な世界を体験できるためであり、アゴン、アレアによって制限を受けながらも体験を積み重ね、目的を完遂した時の達成感こそが魅力であるとした。

第二章では、その積み重ねられた体験とはいかなるものであるかを、「コミュニケーション的体験」「システムの体験」に分類して考察し、異なる体験でありながらそのどちらにもプレイヤーとのインタラクティブ性があることを指摘し、他の物語メディアとの相違点であることを述べた。その後、今度は「物語」の観点から RPG とその他メディアを比較し、RPG における物語はそれ単体で発生しうるものではなく、プレイヤーの体験が必要となる事を明らかにした。

第三章では具体的な例をあげることで、「体験」と「物語」の関係性の例を語ることができた。『クロノ・トリガー』では、時空間を移動するという「体験」によって経験を得たプレイヤーが積極的にサブイベントに取り組んだ例を述べた。そして、『ブレスオブファイア5 ドラゴンクォーター』ではそれまでの「体験」を覆されたプレイヤーが最終的にどんな判断を下したとしても、それは経験を通じてゲームに語り掛けた結果であり、そこにナラティブは存在し得るとした。

この研究で、RPG における物語は、その作品という枠組みの中には存在し得ないということを指摘することができた。プレイヤーとのインタラクティブによって発現するものであり、ゲームを通してキャラクター、システムに触れ続けることで、RPG に対する体験が積み重ねられていくものなのである。

テキスト・参考文献リスト

参考文献

- 前田圭士『ゲームシナリオライターの仕事 名作RPGに学ぶシナリオ創作術』(ソフトバンククリエイティブ株式会社) 二〇〇六年
- 川邊一外『ゲームシナリオのドラマ作法』(新紀元社) 二〇〇五年
- 岡部麒仙『二大RPGの分岐点 ドラゴンクエスト ファイナルファンタジーの軌跡』(講談社出版サービスセンター) 二〇〇七年
- 飯田和敏「ゲームのリアリティ/リアリティのゲーム」『20世紀の定義 6 ゲームの世界』(岩波書店) 二〇〇二年
- 梶田省治『ゲームデザイン脳―梶田省治の発想とワザ』(技術評論社) 二〇一〇年
- 安田均『ゲームを斬る』(新紀元社) 二〇〇六年
- ロジェ・カイヨワ『遊びと人間』多田道太郎・塚崎幹夫訳(講談社学術文庫) 一九九〇年
- ジェラルド・プリンス『物語論辞典』遠藤健一訳(松柏社) 一九九一年
- いとうせいこう「ロールプレイング・ゲームと文学」『方法の冒険』(岩波書店) 二〇〇一年

参考 web ページ (以下全て二〇一三年一月二六日に最終確認)

「ダンジョンズ&ドラゴンズ日本語版公式ホームページ」

<http://hobbyjapan.co.jp/dd/>

「まるさんかくきかく〜ゲーム屋稼業〜」

<http://kenjikaido.blogspot.jp/>

第16回 謎の用語「ゲーム性」を説明してみた(1)〜問題提起編〜 二〇一三年六月二十二日

第17回 謎の用語「ゲーム性」を説明してみた(2)〜解決編〜 二〇一三年六月二十三日

「[CEDEC 2013] 海外で盛り上がる「ナラティブ」とは何だ？ 明確に定義されてこなかった「ナラティブねゲーム」の正体を探るセッションをレポート」

<http://www.4gamer.net/games/999/G999905/20130827028/>

「BOF5 Script」

<http://sorachihall.web.fc2.com/>

参考ビデオゲーム

任天堂『スーパーマリオ』シリーズ

任天堂『ゼルダの伝説』シリーズ

スクウェア・エニックス『ドラゴンクエスト』シリーズ

スクウェア・エニックス『クロノ・トリガー』

カプコン『ブレスオブファイア5 ドラゴンクォーター』

クロノ・トリガー ワールドマップ (上・中世 下・現代)



参考画像

BOF 5 戦闘画面。右上が D - カウンター。



平成25年度卒業制作副論文

八〇年代以降の「週刊少年ジャンプの漫画」における主人公像の変遷について

10-1-066-0019

児玉 彩

序論

少年漫画ほど、決まった定義も無いのに支持を得られるジャンルは無い。『テニスマンガレビュー』のY武氏は、少年漫画の定義は「結論の出ない問題」と述べている。私は少年誌に連載していればそれで少年漫画だと位置づけている。特に少年誌である『週刊少年ジャンプ』は創刊から四十年以上が経ち、今に至るまで数多くの人気漫画を輩出している。それらは子供たちの娯楽の中にしっかりと組み込まれ、不動の地位を築いている。昭和から平成と時代が変わるにつれて娯楽が多様化していくのに、『ジャンプ漫画』は子供たちに愛され続けているのである。数十年のあいだ読み継がれる『ジャンプ漫画』は、三カ条なるものが存在する。友情・努力・勝利がそうだ。この言葉は、『週刊少年ジャンプ』の前身にあたる『少年ブック』から受け継がれている。端的に言えば、主人公が仲間たちと協力して自分の腕を磨き、最終的に敵を倒すというものである。バトルが大多数を占める『ジャンプ漫画』では、この三カ条が暗黙の了解として代々受け継がれている。上記の”友情・努力・勝利”が『ジャンプ漫画』の王道ストーリーであり、絶対に変わらない要素でもあるのだ。普通の漫画を『ジャンプ漫画』へと変貌させるキーワードともいえる。だが、反対に時代の流れと共に変化していく要素はあるのだろうか？それが私の頭に浮かんだ。最近の少年誌では、漫画内の行きすぎた暴力描写や恋愛描写が規制されてしまう。特に飲酒に煙草、差別用語の使用などは、特に厳しく規制される。そういった外部からの影響で変化していく要素ではなく、自然に変化していく要素がきつとあるはずだ。そして、私は気付いた。煙草や飲酒のような規制されて生まれる変化や、携帯電話やインターネットといった技術の進歩から生まれる変化でもない。漫画における主人公そのもの変化である。『ジャンプ漫画』に欠かせない主人公は、時代が変わるにつれてどんな風に変貌していくのか。見た目はもちろん、内面や他のキャラとの関係性まで、調べる点は多くある。時代の変化につれて、『ジャンプ漫画』の主人公はどのように仲間と付き合い、どのように戦い、どのように物事を感じるのか。それを明らかにするには、主人公を取り囲む様々なモノを分析する必要がある。

第一章

主人公の変化自体は、数多く存在する。その中で最も分かりやすい変化は何だろうか。やはり、読者の眼で直接見ることができると変化がベストだろう。漫画の中で一番目にする回数が多い、主人公の外見の変化こそが最も読者に伝わりやすい変化だといえる。八〇年代・九〇年代・〇〇年代の漫画を並べると、一目瞭然だ。八〇年代のジャンプ漫画を代表する作品は、『北斗の拳』や『魁！ 男塾』である。これらの主人公は皆、筋骨隆々とした大柄な体型をしている。上記の作品は八〇年代のジャンプの看板となり、その他の作品の画風等に影響を与えた。その主人公たちには共通点がある。外見の強さと内面の強さが、リンクしているのだ。『イン殺』では、主人公の感情の振れ幅について述べられていた。『イン殺』のイン殺氏は、主人公の属性を四つに分類していた。その中で、「性格・パワーに二面性なし」というタイプがある。これに分類される主人公は、秘められた力や隠された第二の人格というものが存在しない。常に平静を保つケンシロウや桃太郎は、安定した力を持つ主人公像そのものだ。

『北斗の拳』の舞台は、核戦争が起こり荒廃した世界だ。あちこちで略奪や暴力がはびこり、悪党たちがのさばる殺伐とした世界観となっている。この世界観である以上、主人公のケンシロウは否応なく戦いへと身を投じなければならぬ。殺伐とした世界観に対応するには、敵をなぎ倒していくあの筋骨隆々とした体型が必要不可欠だ。さらにメンタルの部分でも、ある程度完成された人物であることが求められる。子供たちや社会的に弱い立場である村人たちを救い、時には成長を促す立ち位置であるケンシロウは、外見・内面共に成熟していることが分かる。『イン殺』の通り、安定した力を維持しているのだ。

だがそれを抜きにしても、ライバルとゲスに対する印象が昔と比較してかなり変わったことは事実だ。ライバルとなる敵は主人公の思想・立場等の違いで対立するが、お互いの強さを認め合う。ストーリーの進行によっては、仲間になる者もいる。そしてゲスは主人公の一撃で簡単に倒されるか、主人公以外の第三者の手によって悲惨な死を遂げる。このように、主人公の変化は他のキャラクターに影響を与えたことが分かる。

敵キャラの二極化は主人公像の変化が生んだ産物だが、反対に漫画の主人公像そのものが持つポテンシャルについて考えていく。当然だが、主人公を魅力的に描けるかどうかは作者の力量次第である。主人公が読者の共感や好評を得られた作品は、これもまた当然人気が出る。本論で挙げた作品は、『週刊少年ジャンプ』という商業雑誌に連載し、なおかつアニメ化されたものばかりである。つまり、ある程度成功をおさめた作品ということになる。しかし別の見方をすれば、読者からの評価を得られずに打ち切りになってしまった作品も数多く存在するということだ。むしろ、それらが多数を占めるのが現状だろう。作品が打ち切りとなる要因は様々だ。絵が上手くない、設定を生かしきれないなど挙げているときりが無い。だが、私には一つ気になる打ち切り要因がある。「主人公に魅力を感じられない」という、これもまた漫画にとって致命的な欠陥である。第一章で、時代の流れに応じて主人公の外見と内面が変化していったことを論じた。そこで忘れてはならないのは、主人公の内面が成熟だろうが未熟だろうが魅力を描く方法はいくらかでもあるということだ。八〇年代の主流である、メンタルが完成された主人公なら、弱い立場の人を守り悪人を徹底的に叩くことで「他人の為に怒ることが出来る」という魅力が生まれる。反対に〇〇年代の主流であるメンタルが未成熟の主人公でも、挫折や失敗を重ねつつも自分の信念をしっかりと持つことで「ブレない」という魅力を持たせることが出来る。主人公の魅力を描けずに打ち切りとなってしまふ作品には、これらの魅せ方が欠如しているのではないか。『まわり道マンガ道』には、「行動」を見せるのがマンガなのです」という一文がある。もちろんそ

ここには、主人公が何を思い行動したのかという理由も含まれる。実際に連載されていた作品を挙げて、検証していきたい。

『HUNGRY JOKER』は二〇一二年五〇号から二〇一三年二四号まで『週刊少年ジャンプ』に連載された。連載期間は約半年といったところだ。作者にとって今作が初めての連載だが、画力は申し分なく安定している。つまり、絵以外の設定またはキャラクター作りに問題があったということになる。『HUNGRY JOKER』の主人公であるハイジは記憶喪失で、自分のルーツを探る為にエウレカという超能力を使い敵と戦う。主人公のハイジの人となりや簡単な説明すると、ハイジは自分の記憶が無いためか知的好奇心が旺盛で、感情の起伏が少ない。しかしエウレカの力を悪用する敵は容赦なく倒す。これだけ見ると、ハイジのキャラクターは八〇年代の主人公に近く、これといった問題は無いように見える。それなのになぜ読者の共感を得られなかったのだろうか。

作品をよく読んでみると、まずハイジと仲間となるキャラクターのつながりが上手くかみ合っていなかった。ハイジはあまり感情的でないクールな人物なのだから、その分仲間が個性的でないと会話シーンが映えないのだ。ハイジの初期の仲間は読者に近い視線のヒロインに、無口でポーカーフェイスな刑事と内気だが優しい心を持つ青年である。ヒロインはまだしも、無口な刑事はハイジとキャラが被ってしまう。だったら内気な青年をムードメーカーにするべきなのだが、それが改善されることはなかった『マンガの描き方研究ラボ』では、キャラ作りにおいて「他キャラとかぶらない」ことが大前提として挙げられていた。主人公のキャラがクールである以上、仲間と同じクールなキャラは必要ない。もちろん、作品の後半になると感情豊かな仲間は登場する。しかし、あまりに登場が遅すぎた。『週刊少年ジャンプ』が週刊誌である以上、最初の数話の時点で読者のつかみに失敗してしまうと挽回するのは難しい。他誌と比べ、打ち切りがシビアなのである。作品の中盤に至るまで、主人公とキャラクターの組み合わせを誤ったために、読者の支持を満足に得られなかったのだ。さらに、主人公のハイジ自身の魅せ方にも問題があった。ハイジは決

して完全無敵というわけではなく、強敵に苦戦することがよくあった。それでも、表情が変わることは絶対はない。仲間と心が通じ合うシーンでも笑顔を浮かべないため、漫画を通して見ると感情の起伏が少ないのではなく、感情そのものが無いように見えてしまうという問題が起こるのだ。これでは、先程挙げた「行動」が読者に伝わらない。



かといって、ハイジの心理描写が挿入されているわけでもない。あつたとしても「これは○○だ」といった淡泊なもので、ハイジの心情が読者に伝わらない。八〇年代の主人公のように確固たる強さを持ち合わせているわけではなく、ハイジのクールな性格を良い意味で引き立たせる魅せ方もしていない。これらの問題となる要素がいくつも積み重な

った結果、『HUNGRY JOKER』は打ち切りになってしまった。主人公の魅せ方を失敗した、分かりやすい例
だといえる。

結論

『ジャンプ漫画』にとって、主人公は非常に重要である。例えるなら作品にとっての心臓のようなものだ。魅力的な主人公やキャラクターが作品内に存在することで、多数の読者の支持を得られるのである。少年漫画の中の『ジャンプ漫画』であるなら、キャラクターの魅力が一層重視される。『週刊少年ジャンプ』の主な読者とされる小中学生の少年には、主人公及び作品内のキャラクターの魅力が最も印象に残りやすい。ジャンプ誌内で人気作品が、定期的にキャラクター人気投票が行われる点が、キャラクターの魅力あつての『ジャンプ漫画』だということを強調している。本論で主人公像の変遷について述べたが、現在の『週刊少年ジャンプ』に連載されている作品が全てそうだとは限らない。第一章で述べたように、本論で挙げた主人公像はあくまで「当時の作品の主流」だ。〇〇年代の作品の主人公が全員メンタルを持つわけではない。『ONE PIECE』や『トリコ』のように、強い精神を持ち自分の肉体を武器にして戦う主人公は現在も存在する。それでも様々な主人公が溢れる中、確かにその時代の主流となる主人公像があるのは事実だ。主人公像は、今も刻々と変化を続けている。

米沢嘉博は『売れるマンガ、記憶に残るマンガ』でこう述べていた。新潮社が二〇〇一年に創刊した『コミックパンチ』についてである。米沢氏は、「力も入っているし、それなりに面白いし、しばらく読み続けてみようと思わせる力を持っているのだが、新しさ、あつと驚くような何かには欠けているような気がしてならない」という見方をしていた。だが、その見方は少しズレている。『コミックパンチ』の連載陣は、北条司や原哲夫に武論尊といった八〇年代の『週刊少年ジャンプ』を牽引した作家ばかりだ。『コミックパンチ』は当時の『週刊少年ジャンプ』の読者であった二十代〜三十代の男性をターゲットにした青年誌だった。そこに連載されている作品に、真新しさを求めること自体が見当違いなのである。主人公の主流が八〇年代の典型な上、画風も〇〇年代時とそう変わらない。若年層の読

者が『コミックパンチ』の漫画を読んだら、良くも悪くも古臭さが目に付いてしまうのだ。米沢氏自身が「新しさが無い」と感じてしまっているのだ。若い読者が見れば尚更そう見える。『コミックパンチ』のようなオールドな雰囲気漫画雑誌に、新しさは最初から持ち合わせていないのだから。現在の『週刊少年ジャンプ』は、看板作品の長期連載の影響で変化そのものが乏しい。時代の流れと共に変わった主人公像はこれからどう変貌するのか、見届けて行きたい。

テキスト

- 『ONE PIECE』 二四卷 尾田栄一郎 集英社 二〇〇二年
 『ONE PIECE』 二五卷 尾田栄一郎 集英社 二〇〇二年
 『ONE PIECE』 五七卷 尾田栄一郎 集英社 二〇一〇年
 『NARUTO』 四三卷 岸本齐士 集英社 二〇〇八年
 『BLEACH』 三三卷 久保带人 集英社 二〇〇八年
 『BLEACH』 三四卷 久保带人 集英社 二〇〇八年
 『BLEACH』 四〇卷 久保带人 集英社 二〇〇九年
 『DEATH NOTE』 一卷 大場つぐみ 画 尾畑健 集英社 二〇〇三年
 『DEATH NOTE』 七卷 大場つぐみ 画 尾畑健 集英社 二〇〇五年
 『HUNTER×HUNTER』 二卷 富樫義博 一九九八年
 『北斗の拳』 二卷 武論尊 画 原哲夫 新潮社 二〇〇一年
 『北斗の拳』 一七卷 武論尊 画 原哲夫 新潮社 二〇〇一年
 『シティーハンター』 一二卷 北条司 集英社 一九八八年
 『シティーハンター』 一三卷 北条司 集英社 一九八八年
 『HUNGRY JOKER』 一卷 田島裕基 集英社 二〇一三年
 『HUNGRY JOKER』 二卷 田島裕基 集英社 二〇一三年
 『HUNGRY JOKER』 三卷 田島裕基 集英社 二〇一三年
 『地獄先生ぬ〜べ〜』 四卷 真倉翔 画 岡野剛 集英社 二〇一〇年

- 『忍空』 一巻 桐山光侍 集英社 二〇〇四年
- 『忍空』 二巻 桐山光侍 集英社 二〇〇四年
- 『ジョジョの奇妙な冒険 究極生命体カーズ編』 荒木飛呂彦 集英社 二〇一一年
- 『ジョジョの奇妙な冒険 PARTⅢ ストーンオーシャン 三つ数えろ』 二〇〇九年
- 『るろうに剣心』 一三巻 和月伸宏 集英社 二〇一〇年
- 『聖闘士星矢』 一巻 車田正美 集英社 二〇〇七年
- 『聖闘士星矢』 二巻 車田正美 集英社 二〇〇七年
- 『聖闘士星矢』 一二巻 車田正美 集英社 二〇〇八年
- 『魁！ 男塾』 一巻 宮下あきら 集英社 一九九四年
- 『魁！ 男塾』 十一巻 宮下あきら 集英社 一九九五年

参考文献

- 『売れるマンガ、記憶に残るマンガ』 米沢嘉博 二〇〇七年 株式会社メディアファクトリー
- ジャンプ速報『ジャンプ三大原則「友情・努力・勝利」ってどういうけどさ』
- URL <http://jumpsokuhou.com/archives/28128821.html>
- テニスマンガレビュー『そもそも少年漫画って何？』
- URL http://d.hatena.ne.jp/darkmist_k/20111015/p2
- イン殺 『ジャンプ漫画の主人公の二面性』
- URL <http://kill.g.hatena.ne.jp/xx-internet/20100105/p1>
- byokorate の日記『後付け血統主義に陥った少年ジャンプの漫画たち』

- URL <http://d.hatena.ne.jp/tyokorata/20120702/1341314298>
漫画ストーリー・キャラの作り方で初心者でも新人賞がとれる『頭脳線・心理戦があるマンガの描き方』
- URL <http://comic-story.seesaa.net/article/321806915.html>
やまなしひび『ジャンプ漫画におけるライバル再生産論』
- URL <http://yamamashirei.blog86.fc2.com/blog-entry-496.html>
まわり道マンガ道『マンガにはなぜ主人公が存在するのか？』
- URL <http://hkato.sblo.jp/article/57858307.html>
マンガの描き方研究ラボ『キャラクターの作り方』
- URL http://kenkyu-labo.com/02/2_0_3.html
Wikipedia『週刊少年ジャンプ』
- URL <http://ja.wikipedia.org/wiki>

平成二十五年度 卒業論文

短歌の〈私〉について

一〇・一・〇六六・〇〇一八

西島彩夏

目次	
序論	一
一章 短歌の歴史と〈私〉の視点	三
二章 成長する〈私〉 成長しない〈私〉	十二
三章 主題による〈私〉の違い	十九
四章 〈私〉を詠む場の変化	二十四
結論	二十八
テキスト・参考文献リスト	三十

序論

《あかねさす紫野行き標野行き野守は見ずや君が袖振る》

《玉の緒よ絶えなば絶えねながらへば忍ぶることの弱りもぞする》

《やは肌のあつき血汐にふれも見でさびしからずや道を説く君》

《男ではなくて大人の返事する君にチヨコレート革命起こす》

上記四つの歌は、どれも女性の作った恋愛の歌である。一首目は奈良時代、日本で最初に編纂されたといわれる『万葉集』に収録された額田王の歌で、現代語訳すると「紫草の生えている野原を歩き、立ち入りできない御料地の野原を歩き来して野の番人が見つけはしないでしょうか。あなたが私に向かって袖を振っている姿を」というような意味になる。天武天皇の妻であった額田王に対して、密かに思いを寄せていた天武天皇の兄・天智天皇が手を振りながら別れを惜しんでいる情景というような三角関係、不倫の恋愛の歌であるとの解釈がされてきた。一首目は鎌倉時代、後鳥羽上皇の勅命によって編纂された『新古今和歌集』に収録され、「小倉百人一首」にも採られている式子内親王の歌で現代語訳すると「私の命よ、絶えてしまうのなら絶えてしまいなさい。このまま生き永らえて、あなたを思いながらも耐え忍ぶ心が弱ってしまうと困るから」というような意味になる。式子内親王は賀茂神社に奉仕する斎院であった。藤原定家と恋愛関係にあり恋の歌を送りあったと言われているが、その詳細は不明とされている。斎院という立場では許されないが、それでも捨てきれない思いが詠まれているようにも思える。

しかし、一首目の歌は宴席での座興の歌ではないかと山本健吉・池田彌三郎の『萬葉百歌』で言及されて以来、そちらが通説となっている。また、二首目の歌は元々「忍ぶ恋」という題を与えられた歌会で詠まれた歌であるという

記述が歌集にある。詠まれた場を考えると、これら二つの歌は宴席や題に沿って詠み歌の優劣を競う場での歌であるために、自分自身とは違う〈私〉として詠われたと考えられる。

ただ、歌の中に表れるのは必ずしも作者と全く別物な〈私〉であるとは限らない。三首目は明治時代、与謝野晶子の初歌集『みだれ髪』に収録された歌である。現代語訳すると「柔肌を抱くこともなく、その下の熱い血のような私の思いにも気づかないようにして、人生を語り続けることは寂しくないのですか」というような意味ではないかと考えられる。この歌は、普遍的に道徳を語る人へ当てられた歌とも読まれているが、塩田良平が昭和三〇年十月号の『婦人公論』で与謝野晶子が堺市に住んでいたころ、文学サークルで交流していた近所覚応寺の若い住職、河野鉄南にあってた手紙で、この歌について「こののちはよむまじく、ゆるしたまへ」などと書いていることから、鉄南のことを詠んだと思われるという説を発表した。確かに当時の女性が自分の思いを露わに出すことを許されていなかった背景を考えると、与謝野晶子自身の若い住職に対する思いを密かに示した歌であるという読み方をすることもできるのではないか。また、四首目は現代の短歌で、俵万智の第三歌集『チョコレート革命』に掲載された歌である。この本の帯には「男ではなくて大人の返事する君にチョコレート革命起こす」二十八歳から三十四歳までの“人を想って揺れる心”から生まれた新しい愛の形。BSドラマ化や各紙誌絶賛で話題となった、新たな魅力溢れる第三歌集」とある。俵万智は三十九歳で未婚の母となっている。この歌は自分自身の生活の中で誰かを想って揺れる心を表現した歌であり、その誰かと結婚することはなかったが、それでも自分なりの愛の形を手に入れようとしていた歌だと読むこともできる。これら二つの歌からは、実際には伝えることのできない作者自身の思いを短歌という形にして代弁させた〈私〉として詠われたと考えられる。

このように、歌が詠まれた背景や作者、読み手によって〈私〉の捉えられ方は様々である。現在も新聞やラジオ、雑誌やインターネットで短歌は詠まれ続けているが、そこではどんな歌が詠まれ、〈私〉とはどのように捉えられて

いるのか。今もなお短歌が詠まれ続けている理由の一つに、短歌の中に作者自身である〈私〉を記録して残すという面白さと、架空の〈私〉を創作するという面白さの二点があるのではないかと考えた。この考えを現在の短歌における〈私〉の扱われ方から検証したい。

一章 短歌の歴史と〈私〉の視点

まず今、短歌を詠む・読む人たちにはどのような人がいるか。書店の一角には必ずと言ってよいほど、短歌・和歌について扱う本のコーナーがある。『短歌』や『短歌研究』のような月刊の専門雑誌や、『決定版 短歌入門』『今さら聞けない 短歌のツボ100』というような初心者のための詠み方を書いたハウツー本までが存在している。新聞やラジオ、テレビには短歌を応募するコーナーがあり、ツイッターやインターネット、ネットプリントなどで自らの手で自作を発信している人もいる。短歌を詠む・読むことは趣味の一つとして多くの人に認識されている。その一方で、歌を詠むことを職業としている人たちも存在する。彼らはオリジナルの歌を詠む作家であると同時に、短歌についての評論を書き短歌賞に応募された短歌から優秀なものを選び講評を述べる批評家でもある。しかし、短歌を詠むこと・選ぶこと一本で食べていける歌人はほとんどおらず、兼業という形で他の職業に付きながら活動をしている場合が多い。主にこのような人たちのなかで現在でも短歌は存続している。

今日に続くまでの歌の歴史はとても長い。古くは奈良時代から、五音七音の韻律によった歌は詠まれてきた。しかし実は短歌と呼ばれ始めてからはまだ日が浅い。平安時代に勅選集が作られ和歌として歴史を重ねてきたものが、明治時代に入ってから名称を変え広まったものが短歌である。和歌は初めは五音と七音を組み合わせる長歌として発生し、そこから短歌、俳句、川柳、都都逸などに枝分かれしていく。日本に現存する最も古い歌集『万葉集』は七世紀後半から八世紀頃に編纂されたと考えられる。

《韓衣裾に取り付き泣く子らを置きてぞ来ぬや母なしにして》

《東の野にかぎろひ立つ見えてかへり見すれば月かたぶきぬ》

《春過ぎて夏来るらし白栲の衣干したり天の香具山》

右記のような教科書にも採られている防人の歌や柿本人麻呂が軽皇子（天武天皇）の狩りにお供した時に詠んだ歌、「小倉百人一首」にも取られた持統天皇が詠んだ歌にもあるように家族を思う心や、神・天皇を畏れ敬う気持ちや四季の移り変わりを感じるなど、人々の思いを形にする手段のひとつとして歌の歴史は始まった。そして醍醐天皇の命により紀貫之らが『古今和歌集』を編纂したのを始めとし、平安時代には勅命により多くの勅撰和歌集が作られた。優れた和歌を詠めることは貴族にとってステータスであったため、名歌を集めた和歌集を作らせ、自らが風流を解すると誇示することは天皇の威信に関するものであった。また、多くの平安貴族たちが意中の相手に和歌を送りあい、季節ごとに集まって歌の腕を競い合う歌合せなども行われた。その中でも村上天皇の前で行われた歌合せで平兼盛と壬生忠見が恋という題で詠んだ二首

《しのぶれど色に出でにけりわが恋はものや思ふと人の問ふまで》

《恋すてふわが名はまだき立ちにけり人知れずこそ思ひそめしか》

は甲乙がつけ難かったことで有名で、どちらも「小倉百人一首」に採られ今日まで残っている。平安時代に貴族のたしなみとして広がった和歌は、鎌倉時代には貴族の文化を真似て、武士や僧侶へも普及していった。都だけではなく

地方の武士にまで広く詠まれるようにはなるが、昔からの修辭法に縛られ形式主義的な傾向が見られたため次第に詠む人は限られるようになった。江戸時代は鎌倉末期と変わらず、天皇を中心とした御歌所や貴族の間では教養として続いてきたが、庶民の間では新しく起こった俳諧や川柳が親しまれた。

明治時代までの歴史を振り返ってみると、誰かに送るためであったり、生活の中で起きた出来事や自らの感情を記録するために扱われている面と、歌合せで題を決めて和歌の出来を競ったりするなかで、自らの教養や権威を示すための創作物として扱われている面の二つがある。その中で〈私〉の扱われ方は生活の一部の記録として詠まれるときには作者そのものであるとされ、歌合せでの題詠では題目に沿った形で架空の〈私〉が作られている。このような二つの〈私〉の扱われ方は、明治時代になって和歌ではなく短歌と呼ばれるようになって少し変化した。

明治の初め、短歌を再び大衆へ戻そうという動きが起きた。これは万葉集が編纂された時代には貴族や平民など身分に関係なく歌が詠まれていたという考えの元に、そのころのように御歌所中心ではない短歌を広めようという考えの動きである。篠弘の『近代短歌史―無名者の世紀』では、その和歌革新運動の中で正岡子規は新聞「日本」に短歌・俳句の投稿選歌欄を設けたと述べている。また、『古今和歌集』に代表される今までの修辭や形式を踏襲するだけでなく、万葉古典のように自然を素材にして生活感情に密着した歌を詠むことを唱えた「歌よみに与ふる書」を発表したとある。与謝野鉄幹は新詩社の雑誌『明星』誌上で万葉懐古を唱えた子規を批判し、与謝野晶子は、鉄幹の考えに則り『みだれ髪』で今まで抑圧されてきた女性の恋愛や性に関する思いを主題に人間の自我について追及した。自身が選歌した「都新聞」にも直接的に人間を主題にしたものが多くなったとされている。そして、与謝野晶子と同じく新詩社から出発した歌人に窪田空穂と石川啄木の例が挙げられている。窪田空穂は自らの見たもの・感じたことをより明確に再現すること、個人としての実感を重視し、石川啄木は自身の生活性を濃厚に詠み、さらにその現実の生活

への社会的不満を詠みこんだと書かれている。また、このような革新運動の進む中で旧来の御歌所派も次第に同化し、古今調の歌の中にもなるべくリアルに物事を写し取るような歌が見られるようになったとある。

実際に『近代短歌史―無名者の世紀』に掲載されている子規によって「日本」に採られた歌と『万葉集』の歌を比較してみる。

《新しき年の初めに豊の年しるすとならし雪の降れるは》

《朝まだき起きいでてみれば門松の枝もたわわに雪積りけり》

《君がため醸みし待酒安の野にひとりや飲まむ友なしにして》

《家にあらば妹とふたりし飲む屠蘇を旅にしあればひとり飲みにき》

一首目と三首目は『万葉集』の第十七巻に採られた葛井諸会の歌と四巻に採られた大伴旅人の歌で、二首目と四首目は明治三十三年の新聞「日本」で子規が選んだ歌である。一首目と二首目は、新年、雪、豊かさのイメージが共通し、三首目と四首目は友と妹という相手の違いがあるが、一人旅先で酒を飲む孤独のイメージが共通している。次に与謝野晶子が選んだ歌と自ら詠んだ歌を比較してみる。

《まばらなる星を数へて暮方の沼のほとりにわれ君を待つ》

《清水へ祇園をよぎる桜月夜こよひ逢ふ人みなうつくしき》

一首目は晶子が明治四十二年に「都新聞」の選歌欄で選んだ歌で、二首目は『みだれ髪』に収録された鉄幹との逢瀬

の思い出の歌である。どちらも恋愛をしている自己を主題に詠まれている。窪田空穂と石川啄木の歌集からも特徴を読み取ると、

《つばくらめ飛ぶかと思れば消え去りて空をあをとほるかなるかな》

《鈍色のおん衣よそほひ立つ神の面影見せて秋の風吹く》

《はたらけどはたらけど猶ほわが生活楽にならざりぢつと手を見る》

《ふるさとの訛なつかし停留所の人ごみのなかにそを聴きにゆく》

一首目と二首目は窪田空穂の歌で、つばめが飛び去る一瞬の様子を具体的に描写したり、秋の風が吹く様子に神を見るような自然に対する敬いの感情を含めて詠んでいる。三首目と四首目は石川啄木の歌で、具体的な心情は描かれていないが日々の暮らしへの疲れや悲しみが感じられるように思う。和歌に代わる短歌を大衆に広める際には、初めて短歌を作る場合にも詠みやすいように、自然や人間という主題をみる作者としての〈私〉の視点を明らかにする手法がとられた。そして次第に短歌の〈私〉は作者そのものであるという考えが広まり、形式や修辭法と共に短歌の中で創作される〈私〉という捉え方は見られなくなった。

明治の中ごろから大正時代にかけて人々の間に短歌が広まっても、相変わらず物事の実感として書くことが重視されたが、日露戦争や日清戦争が起きたことでさらに自らの民族意識という実感が詠まれた。昭和時代に入ると、戦争は人々の生活の中に強く影響を与え、時局に左右され戦争への期待や賛美の内容が多く詠まれた。

加藤孝男の『近代短歌史の研究』では、昭和十七年一月号の『短歌研究』の「宣戦の詔勅を拝して」という特集の中

から大東亜戦争開戦に際して詠まれた歌を掲載している。

《天皇の戦宣らす時をおかずとよみ揺り興る大やまとの国》
すのさき

《「訓練」と謂ふは捨命の訓練に帰すべしわれの涙しながる》

一首目は北原白秋、二首目は斎藤茂吉が詠んだ歌である。加藤は

このような祝祭的な空間における精神のあり方を、儀式に向かうところの制度、すなわち（儀制）とよんだ。戦争に沸き立つ国民の心理を、（ハレ）の儀式において自動的に祝言を述べてしまふところのありかたと捉えたのである。人間のこころは日常の（ケ）の状態から、一気に天地を突き抜けていくように（ハレ）の感覚に至ることがある。

と述べている。日常の生活の中での出来事を描写してきた作者としての（私）が非日常の興奮状態の中でも今までと同様の手法で、自らの心情を映し出す短歌を詠んだということがわかる。戦争への翼賛歌は当初、強制されたものではなく、今までの流れの中において詠まれたものであった。しかし、日中戦争が泥沼化し次第に戦局に陰りが見え始めると作者としての（私）の存在を無視した著しい戦争賛美歌も詠まれるようになる。

《我子にて我子にはあらず御軍に捧げし子なり心して征け》

《子よもつと高く高く振れ旗をふれ父は今征く大君のために》

一首目と二首目は昭和十三年の読売新聞の選歌欄に採られた歌である。作中に表れる子も父も個人としての特徴が見られなくなり、〈私〉という作者すら消え、生活が戦争一色に染まっているように思える。ただ、翼賛歌だけでなく消極的な抵抗の意思を示しつつ壊されていく自然を詠んだ歌や、より積極的に反戦の意思を示すような抵抗歌も詠まれた。また、生きることへの欲望を示す短歌が戦地に赴く人々の間で詠まれ、家族に向けた手紙の中にひっそりと残されることもあった。『近代短歌史―無名者の世紀―』にはそのような短歌も採られている。

《戦死せし若びとちの背囊に土産の品も買ひためてあり》

《たえまなくすぐる弾の音疲れたる身には虚しき木枯の音》

《泣きやめてわが軍服のぼたんをばたぐさにとりし子らし面ほゆ》

《戦友の屍を焼くとラッパ吹けばとめどなく涙頬をつたひつ》

大正から昭和時代にかけて、明治の自然主義の影響を強く受けた〈私〉の捉えられ方は戦争という大きな出来事と合わさり、短歌は作者自身の思いを示し残す記録として扱われた。しかし同時にその捉え方は結果的に政局に利用されて個人である〈私〉の存在が消えた戦争翼賛歌として馴染み深いスローガンのように扱われた経緯もある。

第二次大戦後は戦時中、翼賛歌を作ることで戦争に加担したという過去の事実をもとに、明治以降に主流となっていた（私）の扱われ方を見直す大きな論争が起きた。桑原武夫が「第二芸術」で現代俳句についての韻律や叙情の否定をしたことに代表される、第二芸術論である。桑原の論は俳句のみならず、短歌を含む定型詩の在り方に対する問いかけであった。加藤は『近代短歌史の研究』で第二芸術論について、

終戦直後の歌壇・俳壇を襲った第二芸術論は、予想以上の波紋を内外に巻き起こした。それは主に、歌壇・俳壇の外側、いわば文芸評論や外国文学に携わるものからの発言であったため、短歌が時代思潮に急激にもまれることになったのである。その意味で、第二芸術論の問いかけこそ、戦後短歌を始動させた。

と述べている。『近代短歌史の研究』を元に、戦後の短歌批評とそれに対する答えの模索について流れから（私）の捉えられ方の変化を考えると、大きく二つの段階に分けられる。まず、短歌が戦時中、国民の意識を誘導するような役割を果たしたのにも関わらず、戦後において短歌では同じような詠嘆の意が詠まれていることを雑誌『歌壇展望』の昭和二十一年一月号で臼井吉見が問題にした。また、『短歌雑誌八雲』第二号の座談会「短歌の運命に就いて」では、三十一文字形式の中に調和的な世界が成立するというような単一な純粹感動などは持ちえないものだとして、日本人が近代人間になりきるためにはそこからの決別が必要だと述べている。そのような批判に対して、まず風景や自らを傍観する立場に作者である（私）を置き、連作の流れによって批判や疑問を繰り返し、複雑な心情を表現するという方法がとられた。

《傍観し得る聡明を又信じ再び生きむ妻と吾かも》

《一人清く過ぎ来し事も白じらし常にうたがひ生きて来し事も》

《日の白き屋上に繩飛をする少女ほしいままなるに泪ぐみにき》

右記三首は近藤芳美の『埃吹く街』から採った。加藤はこれらの短歌について

一首一首が関連し、前の歌を後の歌がふまえながら批判し、屈折した心理を連ねている。このような心理の阿ヤも、戦争の経験から敗戦後の現実を生きる、知識人の偽らざる内面であろう。このような、心理劇は、ひとり近藤の手になったものではあっても、アララギの歌人らが、手法として戦前から培ってきたものであった。

と述べている。短歌の中の〈私〉は傍観すること短歌の中の世界とは離れた位置にはいるが、作者そのものと〈私〉は変わらず同一である。作者と同一な〈私〉が現実の出来事の写生によって表現することとは違う新たな文学精神を創造することは、短歌だけでなく小説の世界でも大きな問題であった。高見順は日本における写生精神を検討することを「日本文学に於ける写生精神の検討」の中で説いた。その結論部では、

近代化の完成とは、古典的な近代小説への逆戻りでもなければ、近代小説の原始的形態への復帰でもなく、近代精神の本質を現代的な創造のうちに生かすといふことのうちにある

と述べられている。小田切秀雄の「歌の条件」では読者と作者の分離が説かれ、小野十三郎は「奴隷の韻律―私と短歌―」で短歌の抒情を批判した。このような流れの中で、かつて平安時代に歌合せの題詠で詠まれた、作者そのものではない〈私〉の存在する短歌を詠むという方法がとられるようになった。その代表的な例として、塚本邦雄の短歌

のように現実とリンクしながらも、そこから飛躍した幻想の世界を詠む動きがある。

《日本脱出したし皇帝ペンギンも皇帝ペンギン飼育係も》

《革命歌作詞家に凭りかかられて少しずつ液化していくピアノ》

幻想の中の〈私〉は作者自身ではない。作者は短歌の世界の内側には存在せず、短歌の中で歌われていることの外側に立ってその中の世界を支配していた。戦後を境に再び作者によって作られた〈私〉が登場した。しかし未だに作者そのものである〈私〉という捉えられ方の存在も消えたわけではない。ここまでが近代までの短歌における〈私〉の扱われ方である。

二章 成長する〈私〉 成長しない〈私〉

近代までの〈私〉の捉えられ方を確認した上で、現在詠まれている短歌の〈私〉について考えたい。現在詠まれている短歌には、大きく分けて二つの表現のパターンがある。文語短歌と口語短歌である。近代以前から詠まれ続けてきた文語短歌のみならず、口語短歌の中でも〈私〉の扱われ方には同じ違いが生じているように思う。加えて、言文一致が進められ、多くの人にとって文語は学校で学習する程度の遠い存在となってしまうため、文語文法を正しく扱える人の数も減った。そこで、ここでは現代短歌の中でも特に形式として新しい口語主体で書かれた短歌における〈私〉の捉えられ方の違いを比較する。

口語で書かれた短歌が一気に広まったのは、俵万智の第一歌集『サラダ記念日』が八十万部という歌集にしては破格のベストセラーになった八〇年代後半だろう。彼女は一九八六年、二三歳の時に連作「八月の朝」で『角川短歌』の第三十二回角川短歌賞を受賞した。その年に次席となったのは「八月の朝」と同じく全文が口語で書かれた穂村弘の「シンジケート」である。俵万智が佐佐木幸綱に師事して短歌を作り始めたのは大学在学時のことである。まずは、俵万智の短歌のなかに見られる〈私〉を取り上げて考えてみようと思う。俵万智の第一歌集である『サラダ記念日』にはこのような歌の並ぶ一連「八月の朝」がある。

《陽のあたる壁にもたれて座りおり平行線の吾と君の足》

《向きあいて無言の我ら砂浜にせんこう花火ぼとりと落ちぬ》

《四百円にて吾のものとなりたるを知らん顔して咲くバラの花》

《オクサンと吾を呼ぶ屋台のおばちゃんを前にしばらくオクサンとなる》

《同じもの見つめていしに吾と君の何かが終ってゆく昼下がりに》

《吾をさらいエンジンかけた八月の朝をあなたは覚えてるか》

《男というポトルをキープすることの期限が切れて今日は快晴》

これらの短歌の中では〈私〉は他の誰でもなく、自分自身という確かな存在を持った同一人物である。そして同じように一人の個人である君と向き合う関係性の中で少しずつ変化していくものとして描かれている。一首目では〈私〉は君の隣に座り、壁側から平行線上に伸びる二人の足をただ見つめている。その様子を見ながら、二人の関係性もまた足のように交わることはないものとして存在しているようだと感じているように思う。平行線だった二人の関係に変化が起き、二首目では〈私〉は君と向きあっている。線香花火が落ちた後、無言の時間が終わった後には何が起きるのかという〈私〉の緊張と少しの期待が、読者にも感じられる。三首目、四首目の歌では、〈私〉は君と恋人になり幸せの絶頂にいるように思われる。バラの花は〈私〉のために咲いているのではないということも〈私〉は分かっている。けれど、そのことよりも花が自分のものになったことが肝心なことだと思ってしまう様子や、オクサンと呼ばれることに少し戸惑いながらも自分自身がオクサンに見られたということに浮かれている様子が目に浮かんでくるようである。しかし、幸せな時間は長く続かない。そのことが五首目で〈私〉にもわかるようになる。同じものを見つめているからこそ、〈私〉と君の違いは明らかになってきてしまう。六首目では、今までは〈私〉のすぐ隣に実感をもって存在していた君はいなくなる。今、〈私〉が語りかけるあなたは、〈私〉をさらっていった君とは違うのだという悲しみと、君と決別するような気持ちを感じられる。「八月の朝」を発表し、第三十二回角川短歌賞を受賞した時の俵万智の年齢は二十三歳。作者本人の今を表すような〈私〉が短歌の中には存在している。

作者本人の今を表すような〈私〉の捉えられ方は、第一歌集の十八年後に出された第四歌集『プーさんの鼻』に至

るまで一貫して変化していないように思う。『プーさんの鼻』には、このような一連がある。

《吾のなかの吾でなき我を浮かべおり薄むらさきに過ぎてゆく梅雨》

《もう会わぬと決めてしまえり四十で一つ得て一つ失う我か》

《親子という言葉見るとき子ではなく親の側なる自分に気づく》

《喧噪は我には遠く来週は来年かとのみ思うクリスマス》

《四時間の単位でものを考えるミルク時計となりたる我は》

この歌集を上梓した時の俵万智の年齢は四十一歳。二歳になる息子がいた。第一歌集では〈私〉と君という恋人との関係性が書かれていたが、これら一連の短歌の中では〈私〉と子どもとの関係性が書かれている。作者が年を重ねると同じように歌の世界の中で成長する〈私〉は、若い女性の姿から母の姿に近づいていく。

一首目の歌からは、子どもが私とは違う意思を持って、確かに腹の中にいることをしみじみと感じ取れる。しかし、親になるということに対する実感がぼんやりとしているようにも思える。二首目は、一首目よりも作者の経歴を知らずに読むのと、知った上で読むのでは意味が変化する歌になっている。作中の我を作者とは全くの別物として読むと、得るものの例としては子どもや家庭、安定、失うものの例としては若さや自由、など様々な解釈が考えられる。しかし、作中の〈私〉を作者本人のプライベートな出来事とも重ねたうえで読むと、得るものとしてはシングルマザーとして育てることを決めた息子が、失うものとしてはもう会うことのない、かつて恋をしていた人が一番に思い出される。読者が〈私〉を作者と重ねた時、家族と恋愛との違いは切実に感じられ、歌に詠まれた気持ちの強さを感じ取るのではないか。歌集の中で時間の経過が作者の現実とリンクすることで生まれる効果は、〈私〉と作者の今

を重ね合わせて読者が読むことで歌に感情の強さを与えることだと思う。

一方で、同時期に活躍し始めた穂村弘の短歌を取り上げて考えてみると、そこには違った〈私〉と作者が存在している。第一歌集である『シンジケート』に、このような短歌がある。

《ほんとうにおれのもんかよ冷蔵庫の卵置き場に落ちる涙は》

この短歌の中では、落ちる涙を見た〈私〉は自分自身が泣いているということに気づき、戸惑っているように感じられる。同じように〈私〉の存在に気づく短歌として

《許せない自分に気づく手に受けたリキッドソープのうすみどりみて》

という歌が同歌集に収められている。この短歌にも「許せない」という自分自身の存在にふと気がついた瞬間の驚きと茫然とした気持ちがかかれていいる。このような〈私〉の視点は自分自身の存在が曖昧なものであり、そこから見た世界自体も同様に確かな実感を持っていないものとなっている。また、第一歌集の二年後に出された第二歌集の『ドライ ドライ アイス』には

《愚か者・オブ・ザ・イヤーに輝いた俺の帽子が飛ばされて 海へ》

《お遊戯が覚えられない僕のため嘶くだけでいい馬の役》

という短歌が採られている。「愚か者・オブ・ザ・イヤー」に輝く俺は、誰かと比較して得られた〈私〉の立ち位置であり、「馬の役」を任された僕も同様に自分以外の誰かから与えられた〈私〉である。これらの〈私〉は曖昧ではあるが、自分で存在を認識した〈私〉ですらなく、誰かの手によって与えられる作られた存在である〈私〉として捉えられている。

そして、曖昧な存在であり、また作られた存在であるという〈私〉の捉えられ方は、第二歌集の九年後に出された第三歌集『手紙魔まみ、夏の引越し(ウサギ連れ)』、十二年後に出された第四歌集『ラインマーカーズ』の中でも変化していない。『手紙魔まみ、夏の引越し(ウサギ連れ)』の中に採られている

《なれというなら、妹にでも姪にでもハートの9にでもなるけれど》

という短歌の中では、誰かが表してくれる〈私〉になろうと思っている〈私〉が見られる。

《体調のわるさに気づく冬の朝タイトスを立って履けないこと》

という自分自身の体調の変化にタイトスという物を通して初めて気づいた歌もある。『ラインマーカーズ』の中には

《歯ブラシの群れに混ざって立っているコップのなかの貴方と私》

《情報処理試験会場にぼくたちはキューピーみたいな髪型でゆく》

という短歌があり、歯ブラシの中に混ざってしまったような自分、他人と自分の見わけがつかない姿でいる自分といったような、自身で主張できる個性が存在しない〈私〉の姿が書かれている。

《NASAはどっちですか、と問えば警官のサングラスに映る俺の笑顔は》

という短歌では、警官のサングラスという人の物を通して自分の顔が笑っているということを確認している〈私〉がいる。作中の〈私〉が曖昧な、作られたような存在であるとするならば、書き手である作者自身はどこに存在しているのか。山田生児の『短歌が人を騙すとき』では、穂村弘の歌について次のように述べている。

穂村弘の歌の世界そのものが現実のミニチュアなのである。(中略) 現実と地続きで

あるところのミニチュアワールドを舞台とする日常詠。「いつたい何でこんなことを詠うのか」という問いは、巷に溢れ返る曲もない〈写真〉短歌に向けられているものと同じである。ただ決定的に異なるのは、作者穂村弘自身が舞台の天井裏、あるいは箱庭の外側にいて、舞台上や箱庭の中で繰り広げられる虚構の日常を自在にコントロールしているという点なのである。

作中の〈私〉を操る作者が作品の外側にいて、その作者によって短歌の中に虚構の〈私〉が存在しているということが言われている。穂村弘の歌の〈私〉は、作品の中で冷蔵庫の卵置き場に落ちた涙や手に落ちたりキッドソープという物や、自分以外の他者を通して認識されている。それと同時に、作者自身のいる世界と重なることのないずれた

場所にいる架空の〈私〉として認識されている。

しかしあくまでも穂村弘によって作られた〈私〉は作者の手の内側において、外側には出られない。だから箱庭には作者自身である穂村弘と読者が生きている現実が少し反映されている。山田生児は、第一歌集『シンジケート』から

《終バスに二人は眠る紫の〈降りますランプ〉に取り囲まれて》

《サバンの象のうんこよ聞いてくれだるいせつないこわいさみしい》

《フーガさえぎってうしろより抱けば黒鍵に指紋光る三月》

《子供よりシンジケートをつくろうよ「壁に向かって手をあげなさい」》

の歌を例に取り上げて穂村弘の詠う短歌の特徴を次のようにも述べている。

たとえば、ふたりが眠る終バスの車内風景。「だるいせつない……」という生な言葉で吐露される内面の感情。抱きついた瞬間に途切れるピアノの音とふと目に留まった黒鍵の指紋。指鉄砲で彼女を狙うときのわざとらしいポーズと台詞。こうして並べてみると、どれも歌で読む以前に何かの機会で見聞きして知っていた言葉や情景ばかりのようにも思えてくる。つまり、いわゆる既視感があるのである。(中略) 一般に、文学作品や芸術作品について「既視感がある」と言った場合、それはオリジナリテイの欠如を意味し、弱点を指摘する評言となる。では、穂村の歌もやはりオリジナリテイが低いのかというと、理屈抜きの実感としては、全くそうとは思えない。(中略) そもそも「既視感」の本来の意味は「本当は誰も見たことがないにもかかわらず見たことがあるような気がする」ということのはずである。ならば、この言葉は、まさに穂村弘の歌にこそふさわしいといえるのではないか。こしら

え物の情景を一瞬のうちに読者の脳裡に記憶させてしまう彼の手並みはまことに見事というほかはない。

確かにこの「既視感」というポイントから前に挙げた

《ほんとうにおれのもんかよ冷蔵庫の卵置き場に落ちる涙は》

以下八点の短歌を改めて読んでみると、確かに現実世界のどこかで見たような既視感がある情景ばかりである。うつむきがちな姿勢で開いた冷蔵庫の扉にある卵置き場に、ふと涙が落ちる瞬間。公共施設の手洗いでリキッドソープを出しているとき、表情が消えてしまって、自分の感情に気づくこと。海に一つ飛ばされていく帽子。舞台の上で嘶く馬の台詞だけの人間。誰かに言われた言葉で自分以外のものになりたいと思うこと。冬の朝、いつもしていることができないと気づくこと。洗面所に立てたコップの中に並ぶ歯ブラシ。同じ髪型の人ばかりの試験会場。現実世界の読者が、どこかで見たような情景や感じたような思いを穂村弘は短歌の世界の中で作り出している。歌集の中の時間の経過が作者の現実とリンクせず、架空の出来事として語られることで生まれる効果は、読者が自らと作中の〈私〉を重ねることでその内容にどこかで見たような懐かしさを感じ、再び出会った驚きを与えることだと思う。

俵万智の短歌に現れる〈私〉は作者と同じ時間を経て、共に成長する。俵万智の短歌には、その場で得た作者自身〈私〉の感情が強く表現される。この人とだけだと感じた恋のときめきや喜び、過去の出来事乗り越えた強さや、忘れきれない過去に対する悲しみといった〈私〉の感情と作者自身が結びつくことで、出来事に対する思いの強さに読者は驚かされる。そして、〈私〉の思いと直面した読者は、改めて自分自身のことにも照らし合わせて個別に共感や反感など、それぞれ違う思いを感じるようになる。

穂村弘の短歌に現れる〈私〉は作者がどれだけの時を過ごし、それでも決して成長しない。〈私〉は作者によって作られ

た存在であり、架空の空間の中で行動する。行動の理由である思いよりも、一場面としての風景や行動そのものが強く表現される。どこかで見たような既視感のある行動や描かれた風景に、読者は作中の〈私〉がまるでかつての（今の）自分であるかのような感覚を得る。〈私〉を含む情景が読者自身が結びつくことで、自身に起きた出来事に再び短歌の中で出会う驚きやその情景に対して共感できる。

二人の短歌は、読者が他者である〈私〉と出会うか、まるで自分自身であるかのような〈私〉と出会うかという点に違いがある。時間を重ねて深く感情を理解するか、一目見た瞬間に同じ体験をしていると気付いて自分と気が合うか。俵万智の短歌は現実の人付き合いに似ていて、穂村弘の短歌は理想の人付き合いに似ている。どちらも短歌の中の〈私〉との出会いの驚きと共感によって評価されていると考えられる。

三章 主題による〈私〉の違い

二章で述べたように、現在の口語短歌の〈私〉には作者自身の今を表すものと作者が作り出した架空のものがある。どちらの〈私〉を選択するかは作者に任されるが、平安時代に貴族が意中の人への文には短歌の中の〈私〉の気持ちで自分自身の思いとして詠み、歌合せなどで歌の優劣を競った場合には題に沿った形で〈私〉を創作して詠んだように、現代でも短歌の主題や場によって、どのような〈私〉を選ぶのか違いが生じると思う。本章では、そこから短歌が今、担っている役割を考えてみたい。作者そのものを短歌の中の〈私〉として捉えた場合には、短歌は記録と伝達をする手紙や日記のようなノンフィクションの役割を持ち、短歌の中の〈私〉を架空のものとして捉えた場合には娯楽とそのなかにあるメッセージを伝達する物語や映画のようなフィクションの役割を持つと思う。そのため時と場所が限定される災害の歌と、昔から場所や人物を問わず歌い継がれてきた愛の歌とを比較してみる。

《死に顔を「気持ち悪い」と思ったよごめんじいちゃんひどい孫だね》

《子を連れて西へ西へと逃げてゆく愚かな母と言うならば言え》

《きつと又良い日もあると信じつつ残された孫にいつてらっしゃい》

東日本大震災が起きた二〇一一年三月一日、その時やそれからの生活や思いを表した短歌の一部がまとめられた『震災三十一文字 鎮魂と希望』という本があり、上記の歌はその本と俵万智の『俵万智3・11短歌集 あれから』から孫、子という言葉の入った短歌を取り出した。一首目と三首目が『震災三十一文字』から採った歌である。この本はNHKのふれあいミーティング「震災を詠む」から生まれた。NHKは平成十七年から視聴者の意見や要望を開

くため、地方局ごとにこのふれあいミーティングという場を設けている。そこで震災後に一般の方から短歌を募集し、歌会を開こうという企画が持ち上がり、テレビ番組としても「東日本大震災プロジェクト 震災を詠む①②」「震災の歌く鎮魂と希望と 三十一文字の記録く」として特集が組まれた。事件の規模や被害の状況は、正確にニュースや数字でも記録されるが、そこにはその記事を書いた人の感情は入らない。この番組は、ニュースには残されない感情を共有し犠牲者を追悼しよう、個人の生や犠牲についての思いが伝えられる方法で残そうという意図の元に作られた。

一首目は、亡くなった祖父の遺体を目にした時を思い出しながら詠まれている。「気持ち悪い」と「ごめん」という二つの感情の表現がとてもストレートであり、日常とはかけ離れた被災地という場で亡くなってしまった祖父の姿を実際に見たことからこの二つの言葉が表れたのではないかと感じさせる。二首目は、俵万智の歌集から採った。俵万智は震災が起こるまで宮城県仙台市に住んでいた。しかし、震災が起きたことで心の休まる場所ではなくなってしまうた仙台という土地から離れる決意をし、息子と二人で各地を転々としながら現在は沖縄、石垣島に住んでいる。この二首目の歌には、その避難生活を行ったときの姿と心情が詠まれている。沖縄に移住した俵万智さんに対して、非難する声もあつたと歌集には掲載されている。この歌からは母としての強い決意の元の行動であることが感じられ、少しでも安心したいと願う行動することは、顔も見えず生活の保障もしてくれない誰かに非難されるようなことなのかと考えさせられる。三首目は、いつてらっしゃいという言葉に込められた希望への祈りと、現在はまだ「良い日」とは言いきれないのだという悲しみが同居しているように思える。読者はこれら三首の歌に残された悲しみや願いには共感できるが、実際に短歌の中の「私」になりきることはできない。それは、これらの歌がどこかで見たことがある風景ではなく、作者である「私」固有の体験だからである。

短歌は三十一文字の定型というルールに則ることで、伝える手を限定することなく固有の体験を凝縮し、「私」

の今を記録し残すことができる。同じような定型の文学には俳句や川柳があるが、それらと短歌との違いとして詩形以外の詠むルールが存在することが挙げられる。ウイキペディアによると、俳句には基本的に五音、七音、五音の定型で詠むと共に、季語と一つ以上の区切れを含むというルールがある。そのことで短歌よりも制約が増え、選び取れる言葉の数が減ってしまう。また、俳句は短歌よりも、見たものに対して即興的に作ることを重視しているため、伊藤園が募集している「おくいお茶俳句大賞」の文部科学受賞作である

《新幹線秋を真横に走ってる》

《河馬駱駝そして僕らに春の雲》

などを見ても分かるように個々の体験や感情を情景描写から読み取ること適している。また、川柳は元々、失意の中にも風刺や皮肉を織り込んで軽み、おもしろみを持たせるところに特徴があり、第一生命株式会社が公募しているサラリーマン川柳

《脳年齢年金すでもらえます》

《しゅうち心なくした妻はポーニョポニョ》

などをみてもその特徴が生かされており、体験や感情の伝達よりも言葉遊びのような面白みに重点がおかれていることがわかる。もともと短歌には事件や事故が起きると時事詠、機会詠と呼ばれる作品が生まれる。そしてそこには、作者そのものが体験したことや感じたことが記録される。災害や戦争などの大きな事件は実感を持って接する機会が

極端に少ない。入り込みにくい〈私〉であるために、そのような場の切迫性や悲しみ、喜びは実際に〈私〉が体験したこととして書かれることが多い。傍観者としての立場で自らの体験を語ることもできる。これらの短歌は、自分の記録として成り立っている。

時と場所が限定される災害の歌の中の〈私〉の特徴がある一方で、昔から場所や人物を問わず歌い継がれてきた愛の歌もあり、その中に表れる〈私〉にも特徴がある。時と場所が限定されない短歌の場合には記録以外に、創作という役割を持っている。

《泣くおまえ抱けば髪に降る雪のこんこんとわが腕かひなに眠れ》

《雪はくらき空よりひたすらおりてきてつひに言へざりし唇に触る》

《体温計くわえて窓に額つけ「ゆひら」とさわぐ雪のことかよ》

時と場所を限定しない短歌は数が膨大になる。その膨大な中から雪、さらに登場人物として二人の存在が読み取れる歌を取り出してみた。一首目は佐佐木幸綱、二首目は藤井常世、三首目は穂村弘が詠んだ歌である。作者のことを全然知らなくても、読んだ人の頭の中には短歌の中の〈私〉がいる場面とその時の心情が思い浮かぶと思う。一首目では、雪の降り続ける屋外に〈私〉はいる。自らの腕の中で泣く「おまえ」に対して、ともかく今は眠って安らかにいてほしいと思う。二首目も、舞台は暗い空から雪の落ちる屋外である。伝えたいことを言えなかった〈私〉の唇、また相手の唇に遂に雪が触れる光景。三首目は〈私〉は室内にいる。しかも、熱をだした相手がいることから暖かな

家の中の情景だとわかる。外の雪を眺めて、体温計をくわえながら言われた不明瞭な言葉に反応して、問い直してしまふ（私）。この歌が全て、作者固有の経験に基づいて書かれているかというところではないと考えられる。三首の歌には、二章でも引用した『短歌が人を騙すとき』で山田が述べていたようにどこかで見たとような「既視感」がある。そのため、読者は自分が実際には経験していないことであっても（私）になりきることができ、共感してしまうのである。

この側面から、短歌は創作を始める際にとっても手頃なものであると考えることもできる。小説を一から創作するには、起承転結という全体の構成や登場人物の設定、どのような語りでどれくらいの分量を書くか等、様々な準備が必要となる。しかし短歌には原則三十一文字で表現するというルールが定められているため、一つの短歌の中で起承転結全ての場面を書く余裕はなく、必然的にひとつの場面のことをおおよそ決められた文字数で書くことになる。もちろん、評価されるような作品を定期的に作れるようになるためには、長い短歌の歴史や様々な技法を学ぶ必要があるため簡単ではないが、ひとつくらいならば様々なことを学ばなくても秀作が書けることがある。「既視感」のある場面を思い描いて、三十一文字で上手く表現することができれば良い。愛の歌のほうが、普段から人の話やメディアなどで接する機会が多い分、様々な（私）に入り込みやすい。その人を見かけるだけでときどきする、恋人と幸せな温もりを共有している、愛していた人に裏切られた、諦めることのできない恋をしているなど、一度はどこかで目撃したことのある場面が簡単に浮かんでくる。時と場所を限定しない歌の中で作者は、（私）や短歌の中の出来事を支配できる場所にいる。短歌には（私）を凝縮して記録するという役割とは別に、作者によって作られた（私）のいる情景や物語であるという創作物としての役割がある。

四章 〈私〉を詠む場の変化

短歌を詠もうとした際、短歌の持つ役割から主題によって〈私〉の選択に違いが出ることに同じように、短歌の役割は短歌を詠む場にも影響する。例えば、地域のカルチャーセンターに集まって歌会や講習会を開く場合と、インターネットの題詠ブログに参加する場合。後程詳細を記述するが、題詠ブログとは簡単に言うと、顔が見えない者同士がインターネット上で短歌を披露する歌会である。どちらも短歌を詠みたい（読みたい）人たちの集まりであるが、その場には大きな違いが存在する。まず、カルチャーセンターでの歌会は、参加者はまずその周辺に住んでいる人が大部分を占めると予想がつく。直接個人同士の顔を合わせることで、短歌という共通点以外にも、日々の生活などの私的な話もしたりして個人同士の交流が深まるだろう。一方で題詠ブログに参加する人は日本全国、あるいは全世界が対象になる。直接交流することができない訳ではないが、性別や年齢を偽って交流することもできてしまう。この章では、このような対人関係やそれぞれの短歌メディアが持つ特徴などを紹介しながら、その中での〈私〉の違いについて考えてみたい。

短歌を詠む場として第一に結社というものが挙げられる。この結社という組織の始まりは平成25年9月号の『短歌』にある大野道夫の「ゆるやかになりつつ存続を」という論によると

社会学で結社 (association) は「特定の類似した関心や目的をもつ人びとが、それらを達成するために意識的に結合し形成する自由な人為的集団」(『社会学小辞典』) と定義される。そのような語が、明治に入り、それまでの入門・破門などの言葉に示されるような固い組織であった門人組織に対し、東京新詩社七則に示されるような入退会の自由や「非専門詩人」の集まりなどをうたう集団が誕生するようになってもちいられるようになった

ものであり、かつての結社は特徴として

一「ひろく、深く、おのがじしに」などの理念と信綱―治綱―由幾―幸綱などの人の系譜性

二疑似血縁的な強い絆を持つという超血縁性

三発行人・編集人、選歌委員・編集委員などの機能的階統制ヒエラルキー

を持つていたという。今でも短歌結社は全国各地に四百五十二団体（角川短歌年鑑平成二六年度版より）ある。結社は門人組織に代わり選歌や歌会を通じ、批評を受けて詠み方を学ぶ場であった。読者と作者が、お互いに認識し合っ
て詠まれた短歌は、読むときの批評にも熱が入る。結社はお互いに推敲する場としての機能を持っていた。しかし現在、形態はかつての特徴とは変化している結社もある。ここでは、歌壇全体としての意見の対立もあるものの選者の価値観で捉えきれない歌の場合に、はっきりとした批判をすることを避ける動きがある。個人のキャリアから考えられた論拠に基づいた批評がされなくなると、機能的な階統や疑似血縁的な強い絆が薄れてしまう。

これらの特徴は、内的な拘束力の強さを否定した同人誌に見られるものであった。結社は読み合い学ぶことに重点を置くため、自身の作品の発表の場が少なくなる。そのためそれを避け、作品を持ち寄って同人誌を作ること、つまり詠むことを目的にした同人誌には発行人や選歌委員に機能的な階統性がない。平等に意見を出し合う場が設けられた。だが、同人誌を発行するまでにある程度批評を受けてキャリアを積んでおり、他人の作品を共に読みあうという行為の経験は存在していた。

読み合うという機能を持つ場として、他にも学生短歌会や短歌甲子園、カルチャーセンターの短歌サークルなどがある。平成二十六年度版の『短歌年鑑』に掲載された島田幸典の「大学短歌会の現在―その持続と変容」では、学生

短歌会の代表的なものとして京大・早稲田のように継続して活動してきた会の他、長年のブランクの後に復活した東大や二〇〇九年から一二年の間に新たにできたものがあると述べている。これらの会の特徴としては情報通信技術に早くから馴染んだ世代が担う場であること、目的や存続期間、求心力などは千差万別であり、同じ会であっても時期によって変化がみられることなどを挙げている。また、在学生による在学期間中の集まりという限定された空間と時間の関わりであるということも特徴として挙げられている。短歌甲子園の公式ホームページによると、短歌甲子園とは石川啄木の出身地である岩手県が主催で行う歌会で、高校生は三人一チームとして題詠をし、優劣を競うというものである。高校生限定で年に一度の集まりではあるが、この大会に参加するために学生は日々文芸部などで活動を続けているという。

他にも短歌を詠む場としては、インターネットを通じたSNSやブログ、ネットプリントなどがある。自分のブログに短歌を百首書くことを基本ルールとして同じ趣味を持つ人を繋げる題詠ブログやツイッター上の#jitank aや#紅白短歌合戦などというハッシュタグで自作の短歌が発表されている。また、富士ゼロックスが運営しているネットプリントも個人の作品公開に役立っている。ネットプリントとは、サイトでユーザー登録をしてからファイルを登録すると一つのファイルごとにプリント予約番号がもらえ、その番号さえ入れれば全国のセブンイレブンのマルチコピー機からファイルを印刷できるというシステムである。元々は自分の登録したファイルを共有しどこにいても自分のファイルを印刷できるという効果を考えて作られたものであるが、予約番号をSNSなどで公開することで簡易出版のように使うことができる。短歌ではなく芸術（絵画）の作品や情報公開の際にこのような使い方が広まったのだが、短歌のように短文形式の公開にも使えると広まった。これらは読み合う時間を共有し批評しあうよりも、読みたいものだけを拾い個人で作った作品を残す場として機能している。

かつて発表としての場合は集まって同人誌を出すことが定番であったが、インターネットの発達により一人でも簡単に発表の場を作ることが可能になった。短歌を初めて作る人でも自作を公開することができる。また、総合短歌誌やテレビ、ラジオだけでなくインターネットを使って、インターネット短歌賞「歌葉新人賞」や福井県越前市主催の「あなたを思う恋の歌」短歌賞などのような、歌人や地方の市町村が題詠の賞や公募の場を提供できるようにもなっている。

《夢で逢うたびに別れてくれますか夏のこころを吊す鉄橋》

《冷えていく余命まだあと百年はあると信じてすするフルーチェ》

《深夜覚めて武器をとるとき金色のライトを浴びるんだ。走るんだ》

《さびしさは刃だろうかまつさらな鳥が滑空する夜明け前》

右記の短歌四首はネットプリントで発表されたものである。ネットプリントは個々に印刷して作品を読むため、作者と対面することができない。どのような人であるか情報がなければ、〈私〉が作者自身であるのか創作物なのか読者には判断することができない。

ネットプリントの短歌をみてわかったように二つのパターンの〈私〉は今もそれぞれ機能を果たしているはずであるが、他人に伝える技術が発達したことでその違いは見えにくくなっている。インターネットで情報を簡単に発信し受信できる。ブログやフェイスブック、ツイッターではどこまでも交流の場を広げることができる。そこでは、自らの思うままに〈私〉を発信できる場があるという一方で、〈私〉を創作することも自由になる。作者自身であるかのような〈私〉が詠まれやすいのは、双方向のやり取りが直接共有される対面式の場であり、〈私〉を創作して詠まれ

やすいのは、一方向的な発信となるインターネット上の場であるというような従来の考え方は通用しなくなった。自分のことを公開する場が増えたことで、短歌を詠む場と〈私〉の関係は変化し、インターネットにおける記録と創作の〈私〉を見分けて境界を引くことが困難になっている。情報が溢れる中では、長文よりも短文で簡潔に表現されていると都合がよく、短歌には初心者でも興味を持ったらすぐに始められるという利点もある。インターネットという新たなツールの力を借りて、短歌の中の〈私〉の違いを読者に読み取らせないような短歌が存在していはじめている。

結論

《白鳥しろとりはかなしからずや空の青海のあをにも染まずただよふ》

《観覧車回れよ回れ想ひ出は君には一日我ひとひには一生ひとよ》

一首目は若山牧水が詠んだ短歌で、青い空と青い海の間白い鳥が飛んでいるという情景を詠んでいる。ただそこに込められた「かなしからずや」という問いかけは鳥に対してだけでなく、鳥を見ている自分自身や歌を読むすべての人への問いかけであるようにも感じられる。『決定版短歌入門』の「歌との出会い」で馬場あき子はこの歌について

平凡が忘れがたい非凡へと高まっているのは、ごく日常的な海浜の風景の中に、それを見て佇み、思索し、悩み、自問する作者という人間像がまるごと入っていて、その心が読む人の心を打つからです。

と述べている。二首目は栗木京子が詠んだ短歌で、一首目で詠われているさみしさと対照的に、一見共にいることの喜びを感じさせながらも、「君には一日我には一生」というところで埋めがたい差を表すことでさみしさを感じさせる。これらの短歌には、作者自身の思いが凝縮されて短歌の中に記録されている。そのためこの短歌は国語の教科書にも掲載され多くの人の中に残されている。ありのままの〈私〉の思いを記録し表現することの面白さを感じさせてくれる。一方で、このような考え方もある。

短歌が武器になることに気がついたのは二十三歳のときだった。たわいない思いつきを五七五七七の音数に当てはめるだけで、それは全く別の何かに変わる。もしも才能があれば、世界を一瞬で覆すことができる。そうでなくても、世界の扉を一mmあけることができる。まったく動かさないと、一mm動かせるのは大違いだ。壁と扉とは大違いだ。一mmひらけばそこから光が射し込んでくる。

『短歌という爆弾―今すぐ歌人になりたいあなたのために―』のあとがきのなかで穂村弘は、短歌を詠むことは自分にとつての現実の世界を変えることであるという。自分が作り出す世界から、メッセージを伝える創作についての意見である。短歌は、〈私〉を創作することの面白さも感じさせてくれる。創作することは絵を描くことやピアノを弾くことでもある。今とは違う〈私〉になるための手段の一つを示すものとして短歌を捉えることもできる。

短歌が現在でも詠まれているのは、今までに継承されてきた文化の定型に力を借りて〈私〉の思いを凝縮し伝える二つの記録と創作の機能を持つものであるからだと考える。

テキスト

- 伊藤博・訳注 『新版万葉集一』 二〇〇九年十二月 角川学芸出版
 伊藤博・訳注 『新版万葉集四』 二〇〇九年十二月 角川学芸出版
 大岡信 『百人一首』 二〇〇五年十二月 世界文化社
 『みだれ髪』 二〇〇一年一月 新潮社
 与謝野晶子 『チヨコレート革命』 一九九七年五月 河出書房新社
 俵万智 『窪田空穂歌集』 「まひる野」 二〇〇〇年四月 岩波書店
 大岡信 『石川啄木』 「二握の砂」 一九六七年十月 中央公論社
 伊藤信吉 『近代短歌史の研究』 二〇〇九年三月 明治書院
 加藤孝男 『天皇の』 《「訓練」と》 《朝まだき》 《家にあらば》 の歌は右記の著作から引用した
 篠弘 『近代短歌史―無名者の世紀』 一九七四年三月 三一書房
 『我子にて』 《子よもつと》 《戦死せし》 《たえまなく》 の歌は右記の著作から引用した
 日本文学報告会 『大東亜戦争歌集』 二〇〇五年六月 ゆまに書房
 松村英一 『現代歌集』 「埃吹く街」 一九七三年六月 筑摩書房
 塚本邦雄 『塚本邦雄全集第一巻』 「日本人靈歌」 「水葬物語」
 一九九八年十一月 ゆまに書房
 俵万智 『サラダ記念日』 一九八七年五月 河出書房新社
 俵万智 『ブーさんの鼻』 二〇〇五年十月 文藝春秋

- 穂村弘 『シンジケート』 一九九〇年十月 沖積舎
- 穂村弘 『ラインマーカーズ』 二〇〇三年六月 小学館
- 穂村弘 『手紙魔まみ、夏の引越し（ウサギ連れ）』
二〇〇一年六月 小学館
- NHK 「震災を詠む」取材班
『震災三十一文字 鎮魂と希望』 二〇一二年四月 NHK出版
- 俵万智 『震災三十一短歌集 あれから』 二〇一二年三月 今人舎
- 『短歌』編集部 『鑑賞 日本の名歌』 二〇一三年六月 角川学芸出版
- 田丸まひる 『泣くおまえ』 『雪はくらき』の歌は右記の著作から引用した
『ぺんぎんぱんつの紙 三国志』 『フルーチェのためのフルーチェ』
二〇一三年七月 ネットプリント
- 山中千瀬・笠木拓 『金魚フアー第四号』 『STAR☆ANIS』
二〇一三年十月 ネットプリント
- 『短歌』編集部 『決定版 短歌入門』 二〇一二年六月 角川学芸出版
- 『白鳥は』の歌は右記の著作から引用した
- 栗木京子 『栗木京子歌集』 『水惑星』 二〇一一年一月 砂小屋書房

参考文献リスト

- 山本健吾・池田彌三郎 『萬葉百歌』 一九六三年八月 中央公論社
入江春行 『与謝野晶子』 二〇一一年一〇月 笠間書院
『婦人公論』は右記の著作から引用した
佐佐木幸綱 『百人一首のひみつ100』 二〇〇八年二月 主婦と生活社
篠弘 『近代短歌史―無名者の世紀』 一九七四年三月 三一書房
加藤孝男 『近代短歌史の研究』 二〇〇九年三月 明治書院
正岡子規 『歌よみに与ふる書』 一九八三年三月 岩波書店
野田宇太郎 『亡国の音』『与謝野鉄幹・与謝野晶子集』 一九六八年五月 筑摩書房
桑原武夫 『第二芸術論』 一九七六年六月 講談社
高見順 「日本文學に於ける寫生精神の検討」『高見順全集一三卷』 一九七一年六月 頸草書房
小田切秀雄 「歌の条件」『民主主義文學論』 一九七二年四月 法政大学出版局
小野十三郎 「奴隸の韻律」『小野十三郎著作集第二卷』 一九九〇年十二月 筑摩書房
加藤孝男 『近代短歌史の研究』 二〇〇九年三月 明治書院

『歌壇展望』『短歌雑誌八雲』は右記の著作から引用した

山田消児

『短歌が人を騙すとき』

二〇一〇年十月

彩流社

ウィキペディア「俳句」(二〇一三年十二月十五日)

<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E4%BF%B3%E5%8F%A5>

ウィキペディア「川柳」

<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E5%B7%9D%E6%9F%B3>

「お〜いお茶新俳句大賞」(二〇一三年十二月十五日)

<http://www.itoen.co.jp/new-haiku/>

「サラリーマン川柳」(二〇一三年十二月十五日)

<http://event.dai-ichi-life.co.jp/company/senryu/>

大野道夫

『短歌九月号』「ゆるやかになりつつ存続を」

二〇一三年八月 角川学芸出版

島田幸典

『短歌年鑑』「学生短歌会の現在―その持続と変容」

二〇一三年十二月 (株)kadokawa

「ネットプリント」(二〇一三年十二月十五日)

<http://www.printing.ne.jp/>

『短歌ポータル』「歌葉新人賞」(二〇一三年十二月十五日)

http://www.tankafu.net/awards/awards_utanohashinjinshou.html

「あなたを思う恋のうた」(二〇一三年十二月十五日)

穂村弘

<http://www.manyounosato.com/>

『短歌という爆弾―今すぐ歌人になりたいあなたのために―』

二〇〇〇年四月 小学館

平成二十五年度卒業論文

楽曲としての「J-POP」らしさとは
～ポピュラーミュージックとしての邦楽の時代による変遷とそこから見える J-POP らしさ～

学籍番号 10-1-066-0060 筒井 眞哉

目次	頁
序論 「J-POP」の定義と邦楽らしさに対する疑問	1
第一章 流行歌・歌謡曲を経て J-POP へ。 ～海外から音楽を取り入れる時代～	3
第二章 J-POP の時代 ～取り入れた音楽を組み合わせ使い売っていく時代～	15
第三章 洋楽と邦楽の違いからみる J-POP の特徴	22
結論 邦楽っぽい J-POP の定義とは	
テキスト・参考文献リスト	

序論

「J-POP」の定義と邦楽らしさに対する疑問

J-POPとは、日本のポピュラー音楽、ポップ・ミュージックを指す言葉である。特に、1990年代以降の若者が歌唱する曲のジャンルであるとされている。一般的にテレビの音楽番組などで言う邦楽とはこのJ-POPと演歌やHIP-HOPやパンクなどの特殊ジャンルの総称である。

J-POPという言葉は、J-WAVEの斎藤日出夫常務(現・代表取締役専務)がレコード会社の邦楽担当者らと会議を行い、「J-POP」という言葉が誕生した(東京新聞、2008年9月30日)。この名称はマスメディア上のカテゴリーのひとつとして誕生し、それにふさわしい音楽を売り手側が分類しているという点において、グラム・パンク・グランジ・オルタナティブ・ロック・ヒップホップなどといった他の音楽ジャンルと異なる、大きな特徴といえる。一般に使用されるようになるまでにはしばらくの歳月を要し、定着したのは1993年から1995年頃とされる。1995年春には「J-ROCK マガジン」が創刊され、雑誌と連動したテレビ番組「J-ROCK ARTIST COUNT DOWN 50」が人気となり、マスメディアでポップスとロックを区別する形でも使われるようになった。

呼称の定着までに時間がかかった一因としては、「J-POP」という名称がライバル局から生まれたものとして他局が使用に積極的では無かったこともあげられる。一例としてJFN系キー局であるエフエム東京(TOKYO FM)や、その傘下の出版社では90年代中頃までは極力使わず、本来の「ジャパニーズ・ポップス」の略称である「J-POPS」という名称を多用した。音楽番組「デイブレイク J-POPS」や、「アフタヌーン・ブリーズ」のジャパニーズ・ポップス・リフレインなどがそうである。

1982年に登場したCDおよびその再生装置の爆発的な普及により音楽市場が一気に拡大し、売り上げは右肩上がりを経て1991年に初の4000億円台を記録すると、1998年の6074億9400万円まで史上最高を更新し続けた。生産量も1991年に3億枚を突破、1993年に4億枚を突

破するなど成長を続ける中で、個人としても 1977 年に阿久悠が記録した 1172 万 9000 枚の売り上げ記録を、1993 年に「負けないで」(ZARD)の作曲などで知られる織田哲郎が 16 年ぶりに更新した。

J-POP という言葉はこの頃からようやく一般の雑誌などでも見かけるようになった。1993 年秋に発売された雑誌『ELLE』において「ジャパンポップ」と呼ばれる言葉でコーネリアスやピチカート・ファイブといったいわゆる渋谷系と呼ばれるバンドの紹介を行っている。又、1994 年夏に発売された雑誌『マルコポーロ』において「洋楽を無節操に真似た音楽」という定義として「J ポップス」という言葉を使用している。こうして一般庶民にも雑誌等の媒体を通して徐々に浸透していった。

さて、こういった経緯を見る限り、J-POP という言葉は音楽ジャンルとはほとんど無関係である。しかし、本当に無関係なのか疑問を感じた。というのも、友人やネットの書き込みなどでよく J-POP があたかも音楽ジャンルの一つであるかのように扱われているのを見かけるからだ。例えば、「邦楽はダサイから、洋楽しか聞かない」とか、「この曲は邦楽らしい曲だよ」とか、「この曲は邦楽なのに洋楽っぽい」とか、そういった意見を聞いたことがあるのは私だけではないと思う。私は音楽関係のサークルに所属しており、サークルの仲間たちや、サークルを通じて知りあった他大学のサークルの人、そして音楽関係の仕事をしている人などからもこういった声をきくことがある。日頃から多くのジャンルの曲を聴くが、J-POP を聴いていると、この曲は洋楽っぽくてこの曲は邦楽っぽいと感じたことがある。逆に、洋楽を聴いていて、この曲はいかにも邦楽っぽい曲だと感じたことすらある。この邦楽っぽさと洋楽っぽさを感じる原因となっているものは何か。邦楽と洋楽の違いはあるのだろうか。言語が違うのだから言葉の違いだけではないか、という人もいるかもしれない。しかし、私は歌詞だけではなく、楽曲自体から邦楽っぽさや洋楽っぽさを感じ取れることができた経験が多々ある。これは、前奏や間奏、よく CD に収録されている楽曲のボーカルが入っていないバージョンなどを聴いていて感じるものがあつたからである。それ故、

言語、つまり歌詞だけではなく楽曲そのものにも決定的な違いがあるのではないかと考えている。この楽曲の違いを音楽的・言語的なさまざまな要素と、音楽産業的な背景なども踏まえながら、解明していこうと思う。

第一章

流行歌・歌謡曲を経て J-POP へ ～海外から音楽を取り入れる時代～

J-POP の話をする前に、ポピュラー音楽としての邦楽がどういった経緯を経て J-POP に至ったのだろうか。ポピュラー音楽としての邦楽は、かつての音楽に対する評価と異なるものがある。これはどういうことかという、西洋音楽というものは芸術的な意味合いを持ち、芸術としての道を歩んできた。もちろん、日本でも雅楽のように音楽を芸術として捉えてきた。しかし、序論でもわかるように、J-POP は商業音楽といえる。簡単に例を出すと、日本におけるアイドルソングである。海外ではアイドル的な歌手というものにも、必ず歌唱力が求められる。見た目もよく歌も人並み以上にプロのレベルとして上手い、という条件を持たなければアイドル歌手のような存在にはなれない。つまり、日本のように歌が下手でも可愛いから大丈夫というような歌手は一人もいないのである。つまり、歌がうまくなければいけないという前提が欧米には存在し、音楽を芸術的なものとして捉えているのだが、日本では、そういった概念はなく、売れば正義というような訳である。つまり、日本の音楽は商業音楽だと言えるのである。

そのような商業的な意味合いを持った音楽にどのような経緯を経て至ったのかを考えてみる。

そもそも日本では、流行歌という日本のポピュラー音楽の嚆矢をなすものがあつた。明治以降の西洋音楽の浸透とレコード技術の移入、そして大正時代から昭和初期にかけての大衆文化の発達に伴い、庶民の娯楽として登場した。流行歌の「流行」とは、それまでの口伝えによる歌の伝播から飛躍して、録音再生技術の定着と共にラジオ放送の開始（大正 14 年・東京放送局本放送～15 年・日本放送協会設立）という新しいメディアの作用が大きく影響している。

流行歌は、クラシック音楽を基礎とし、極めて器乐的である。使用楽器

も室内楽のものに準じることが多い。ギターが使用されることもあるが、主にクラシック・ギターである。譜割りも現在のポピュラー音楽と違い一定の規則を守っており、その中で個性を出すことに作曲家の才能が試されていた。「演歌」と混同されることも多いが、音楽性はかなり異なる。

このような特徴を持った流行歌だが、一体どのようにして歌謡曲まで進化したのか。次は歴史について考察する。

流行歌の歴史は戦前・戦中・戦後を通しておよそ 30 年間に及ぶ。現在の J-POP に繋がる歌謡曲への布石となったのは、特に第二次世界大戦後である。

第二次世界大戦敗戦後、日本のレコード業界は、さっそく各地に従軍や疎開していた歌手や作曲家・作詞家を呼び戻し始め、翌年から早くも活動を再開した。この時、レコード会社は新人歌手の開拓に腐心し、デビューしたのが美空ひばりや並木路子など「第三世代」とでも呼ぶべき歌手である。次第に若い戦後派の勢力が増し、音楽性も戦後の明るさを強調する目的から戦前とは違う発展を遂げ始めた。こうして戦前派の歌手は昭和 30 年代半ばまで紅白歌合戦に出場していたとはいえ、ヒットの表舞台からはぼ去り、流行歌界は演歌系歌手の戦後派の天下となった。また、新しいタイプの歌手も次々登場した。特に、ザ・ピーナッツは当時の日本における洋楽のカバーと発展しつつあった演歌という二つの流れの中に当時斬新であった和製ポップスを持ち込み、以後の日本歌謡における多ジャンル化への契機ともなった。

例として、ザ・ピーナッツの「ふりむかないで」、「可愛い花」を聴いていただきたい。

<http://www.youtube.com/watch?v=ZP8POMdGYAg>

(ザ・ピーナッツ/ふりむかないで)

<http://www.youtube.com/watch?v=uYAnOCB0syg>

(ザ・ピーナッツ/可愛い花)

使用している楽器や旋律、歌唱法などもポップスの要素を含んでいる。

デビューシングル「可愛い花」は、フランス歌謡の「Petite Fleur」（「小さな花」）という曲をカバーしたものであり、欧米の音楽を取り入れた代表的な例といえるだろう。

このように戦後派が天下を取る状況となったことにより、流行歌の変容は昭和 35（1960）年を境に流行歌の音楽性は大きく変容した。器乐的な部分はなりを潜め、のちの「演歌」や「歌謡曲」に通じるような曲が多く生まれた。

昭和 38（1963）年、コロムビアの一レーベルであったクラウンが「日本クラウン」として分離独立し「演歌」を専門とするようになる。流行歌と「演歌」が分裂した。またその前年、昭和 37（1962）年には SP レコードの生産が打ち切られた。昭和 30 年代に入って急激に生産量が増えた LP レコードに SP レコードは圧倒されていたが、ここに至ってついに駆逐されるに至った。現象としては新旧技術の交替であり偶然時期が一致したにすぎないが、SP レコードは長らく流行歌の担い手であっただけに、流行歌の命脈が尽きかけていることを暗示する出来事となった。

同時進行的に英米からザ・ビートルズに代表される新しい音楽が大量に流入し、日本の音楽界は一気に多様化することになる。こうなるともはや日本の大衆音楽はジャンルとしてひとくくりに出来るものではなくなり、音楽ジャンルとしての「流行歌」は 1960 年代初めをもって事実上の終焉を迎えた。

こうして「流行歌」の時代が終わり「歌謡曲」の時代が来ることになる。昭和時代初期に、JOAK(NHK)が、それまで「流行歌(はやり歌)」と呼ばれていた大衆歌曲を放送する際に、「はやるかはやらないかわからない歌を〈はやり歌〉とするのは適当でない」として「歌謡曲」として放送した(世界大百科事典第二版)。これによって「歌謡曲」は西欧の歌曲という限定的な意味だけでなく、日本のポピュラー音楽全般のうち歌詞のあるものの総称として用いられるようになる。英語では日本の歌謡曲を「スタンダード・ジャパニーズ・ポップ（スタンダード化した日本のポップ

ス)」または「昭和時代のポップス」と記述している(ジャパントイムズなど)。

「歌謡曲」という用語を日本のポピュラー音楽を指し示す一般的な用語にしたのはNHKのラジオ放送とされる。戦前のNHK放送の番組である『国民歌謡』は、レコード販売によって流行を生み出す当時風紀上問題があるとも言われた「流行歌」に対し、ラジオ放送によって公共的に大衆に広めるべき音楽の追求という目的があった。

戦後「歌謡曲」という用語は一般的に使われ続けるが、特にジャンルとして「歌謡曲」といった場合は1950年代後半の日本が高度経済成長にあった時の音楽を指すことが多い。この時期は、後に演歌と呼ばれる流れの源流が生まれた時期である。

この際、一方では曲調からは演歌ともいえず、むしろラテン、ハワイアン、ジャズなどの洋乐的要素を取り入れて、大人の雰囲気をもたせたような、フランク永井や石原裕次郎のムード歌謡が一世を風靡した。これらの音楽は現在「昭和歌謡」などと呼ばれたりする。

ハワイアン、ラテン、ジャズは、どれも民族音楽や植民地になる以前から存在する音楽で、20世紀までに派生した音楽形式であり、演歌をベースとした音楽に、ラテンやジャズといった要素を色づけとして取り入れた音楽であり、楽曲よりも演歌的な歌がメインであるため、J-POPに繋がるポップ・ミュージックとしての歌謡曲としてはまだまだ前時代的で物足りないものだ。以下、参考として代表的なムード歌謡の曲を挙げておく。

<http://www.youtube.com/watch?v=9zquGY2MF-k>

(石原裕次郎/二人の世界)

<http://www.youtube.com/watch?v=BAROgRoNIUE>

(君恋し/フランク永井)

1950年代後半、日本の歌謡曲のジャンルの多様化がますます進行した。ザ・ピーナッツの『可愛い花』(1959年)が多ジャンル化の契機とされている(NHK「歌謡スクランブル」2003年6月放送「ザ・ピーナッツ特集」での解説)。この曲は日本における本格的なポップ・ミュージック曲

として話題となり、日本の歌手が歌唱するポップス曲は「和製ポップス」とも呼ばれるようになった。

歌謡曲の多ジャンル化は 1960 年代中頃に弘田三枝子によってリズム・アンド・ブルースと言う新たなジャンルも始まり、これを契機に歌謡曲のジャンルの多様化が本格化することになる。例として、弘田三枝子の「愛さずにはいられない」を聴いていただきたい。

<http://www.youtube.com/watch?v=JLOFTyC7XsU>

(弘田三枝子/愛さずにはいられない)

しかし、これも日本流にしたというのではなく、英語の歌詞で、洋楽の R&B をそのまま広めたという形である。補足しておく、リズム・アンド・ブルース、通称 R&B は、スイング感のあるリズムとビートに乗りながら、叫ぶように歌うのが特徴で、のちのロックンロールなどのジャンルにも影響を与えた音楽である。

また、1960 年代に入るとカラーテレビに媒体が変わりテレビにおけるプロモーションを重視した「テレビ歌謡」が発展していくことにもなるが、この頃には演歌の歌唱法と比較した場合に感情表現が少なめな音楽として歌謡曲という用語が用いられている。多ジャンル化は高度経済成長期末期となった以降も続き、1972 年頃からはニューミュージックがテレビ出演を拒みながら歌謡曲と一線を画しながら発展していく一方、アイドル歌謡の流行も始まる。

1970 年代も後半になると、歌謡曲の中からも英語歌詞の影響を受けたような本来の歌謡曲にはなかった発音の音楽が生まれ出し、1980 年代になると徐々に音楽的には歌謡曲からアイドル系の音楽は外れていく。

1978 年のピンク・レディーの「サウスポー」にシンセサイザーが使われたり、同年に YMO が活動開始することでテクノ・ポップが日本で流行し、歌謡曲にもその影響下につくられたものをテクノ歌謡とも呼ぶ。以下はその例である。

<http://www.youtube.com/watch?v=Lho6HhpDSsE>

(ピンク・レディー/サウスポー)

<http://www.youtube.com/watch?v=sk6o4GWFIV8>

(YMO/ライディーン)

どちらの曲もシンセサイザーを使用してはいるが、まだ歌謡曲調のメロディラインがまだ残ってはいるが、ようやく演歌調の歌謡曲から少し抜け出したという感じである。

1989年に人気の高かった歌謡番組「ザ・ベストテン」が終了し、その頃を境に媒体の消滅により歌謡曲という用語自体が使用されなくなっていく。

1990年代初めにビーイングブームが発生し、歌番組における露出が控えめな歌手でも売上が伸びる現象が起き、「J-POP」などの言葉が流布された結果、「歌謡曲」という言葉はあまり使われなくなった。それゆえ、昭和の終わりとともに歌謡曲というジャンルが無くなったという説もある一方で、流行の曲調ではなく、1990年代以前の広義での歌謡曲のような楽曲を歌い、売上を伸ばす KinKi Kids といった歌手の登場や、カバーの流行により、J-POP の中における歌謡曲調なるものとして、かつての歌謡曲が見直されつつもある。歌謡曲の時代はこうして終わっていった。この歌謡曲の時代が、現在の商業的な性質を持った音楽としての J-POP になる基となっている訳だが、この時代はまだ、様々なジャンルを取り入れていく段階で、うまく意図して使いこなしているとは言い難かった。そして、J-POP の時代になると、様々なジャンルを意図的に使いこなして組み合わせた音楽が出来上がっていくのだ。

第二章

J-POP の時代

～取り入れた音楽を組み合わせ使い売っていく時代～

歌謡曲の時代が終わり、替って J-POP の時代がくることになる。J-POP の名前が浸透していくと共に、CD をはじめとしたデジタル技術は音楽制作現場においても革変をもたらした。デジタル技術による音楽制作は人・時間・予算の大幅な削減を可能にし、楽曲の大量生産が可能となった。日本レコード協会の『日本のレコード産業』によれば、1991 年の 1 年間で 510 組のバンド・歌手がデビューしている。また、シーケンサーやサンプリング・シンセサイザー、MIDI などの技術により楽器を実際に弾く事無く楽曲を作成する事も可能となった。その技術革新にいち早く注目し実際に成功を収めたミュージシャンとして小室哲哉がいる。しかし、制作環境のデジタル化に伴いそれまで制作現場で実際に楽器を演奏していたスタジオミュージシャンの仕事が激減するなどの弊害も生まれている。こうした制作環境の変化に伴う大量生産による音楽制作は確かにミリオンヒットが出現する確率は高まるが、没個性化・質の低下が進み、音楽が消耗品として見られるようになるなど、批判の声もある(『J ポップとは何か』・P.60 より)。ソニー・ミュージックエンタテインメント(当時)の坂本通夫は、1991 年を音楽業界の転換点として「音楽が作品から商品に移り変わった時」と語っている。

そして 1992 年ごろから「ミリオンセラー」という現象が続発するという事象が発生しはじめる。日本レコード協会のミリオンセラー作品数の推移によると、1991 年のミリオンセラーは 9 作品(シングル・アルバムの合算数。以下同様)、1992 年は 22 作品、1994 年にはその数は 32 作品を記録している。また、トップ 10 のアーティストだけで年間売り上げシェアの 4 割を占めるなど、先の楽曲の大量生産と相まって一握りの成功者と、その他という図式が出来上がるようになった。

90 年代の日本の音楽史を語る上で重要なキーワードとして KDD という

ものがある(『日本流行歌史』p.91より)。カラオケ (K)、ドラマ (D)、大幸システム (D) の頭文字を取ったもので、ヒット曲を生み出すための要素とされた。特に長戸大幸の考え出した広告会社や企業と直接提携し作品を制作するシステムは市場において圧倒的な強さを誇り、1993年には長戸の会社ビーイング所属のアーティストが売り上げ1位、2位、4位、5位を占めた。この時期の日本で発生した、ビーイング所属アーティストの楽曲がチャートの上位を独占した社会現象をビーイングブームという(<http://www.cdjournal.com/main/news/-/17282>より)

この現象により、1990年代、特に後半であるが、CDの売り上げが史上もっとも多い年代であった(一般社団法人日本レコード協会の音楽ソフト種類別生産数量の推移による)。

こうしてビーイングブームが終わり 2000年代に入るとシングル盤の売上が減少しだした。2003年の「世界に一つだけの花」(SMAP)を最後に日本レコード協会の認定で200万枚を超える売上(出荷)を記録したシングル盤が2012年まで現れなくなった(2012年5月23日発売のAKB48「真夏の Sounds good!」が2ミリオンを達成している)。また、2000年代後半に入るとミリオンセラーのCD自体が減少するようになった(日本レコード協会の認定で2008年と2009年の2年連続、オリコンの集計で2008年から3年連続でミリオンセラーとなったシングル盤がなかった)。

その一方で、音楽配信(デジタル・ダウンロード)の売上が増加するという事象が発生する。日本レコード協会の発表によると、同協会が集計の公表を開始した2005年から2008年まで有料音楽配信の売上金額は上昇を続け、2006年にはシングルCDの生産実績を上回った。但し2009年の売上は前年とほぼ横ばいで、2010年には前年を割っている。

2000年代における音楽ソフト(パッケージ)売上の減少は、「CD」や「レコード」という「音源記録媒体」を購入する時代から「音源そのもの」だけを購入するダウンロード販売が主体の時代へと移行したことを示しており、音楽産業に限らないコンテンツ産業全体におけるデジタル化と高技術化の生んだ現象である。実際、日本レコード協会の発表によると、

パッケージと有料音楽配信を合計した売上金額で2005年から2007年まで3年連続で前年を上回っていたが、2008年には前年をやや下回った。2010年になるとシングル盤ばかりかアルバム盤もミリオンセラーとなる作品が少なくなっている。2010年、日本レコード協会にミリオンセラーに認定されたアルバム盤は3作あるが、1作は2005年発売の作品であるため、2010年発売のアルバム盤で年度内にミリオンを突破したのは2作のみということになる。さらに2010年のオリコン年間シングルランキングはAKB48と嵐の2組のみでTOP10を独占するなど、特にシングル盤においてアイドルグループとその他アーティストとの売上の格差が大幅に拡大した。一方で、日本レコード協会が発表した2010年のRIAJ有料音楽配信チャートの着うたフル年間チャートでは、AKB48の楽曲は「ヘビーローテーション」の12位が最高であり、着うたフルを配信していない嵐はチャート対象外である。着うたフルを配信しなかったジャニーズ作品(嵐、SMAP、関ジャニ∞、KAT-TUN、Hey! Say! JUMP等)が2010年のオリコン年間シングルランキングトップ100のうち23曲も占めたり、桑田佳祐(サザンオールスターズ)、Mr.Children、BUMP OF CHICKENなど、着うたのみの配信で着うたフルを配信していないアーティストのCD盤のセールスが顕著に伸びる傾向が一段と強くなっている。なお、着うたフルのチャートに関して、音楽産業の現況にあわないとの理由で2012年7月24日をもって集計を休止している。また理由の一つとして、1タイトルにつき3種類以上のタイプ別版を発売するアイドル曲が上位にきたり、AKBのようなメンバーとの握手やハイタッチ、ファンミと呼ばれるファンミーティング応募券などの特典を付けることにより、熱心なファンがタイプ別版を揃えるだけでなく同じ商品をさらに複数枚買うようなセールス方法が常態化したことも挙げられる。

第三章 邦楽と洋楽の違い

ここまで日本のポピュラー音楽としての邦楽は、流行歌、歌謡曲、J-POPという流れで変化してきた。時代による邦楽の音楽性には違いがあり、流行歌・歌謡曲は、海外から音楽を取り入れその影響を受けたジャンルの色が濃く出た曲が多く、意識してそのジャンルを真似ようという意図が強く表れていた。流行歌・昭和歌謡と決定的に違いを生み出すこととなった、録音技術やシンセサイザーなどの技術革新により、曲中で多くの楽器や音を使うことができ、様々なジャンルを取り入れた音楽が作成されていった。歌謡曲では、ライブで弾く楽器の数とスタジオミュージシャンのギャラなども考慮して、可能な曲しか作ることができなかったため、ある一定のジャンルであったり、楽器の組み合わせなどに囚われて、海外から取り入れた音楽と、歌謡曲的な音階を組み合わせた音楽に縛られていた。しかし、J-POPでは、演奏者を意識しない曲作りも可能なため、様々な要素を曲中に取り入れることが可能となった。そして、その進化は当たり前ものとなり、ピーニングブーム以降、現在のJ-POPでは、様々なジャンルを混ぜて意図せずとも自然に海外の音楽を取り入れ、新しい邦楽としての音楽を開拓してきた。しかし、邦楽はあくまで洋楽から得たものでしか作られていないため、楽曲に違いがあるはずはないのだが、序論で述べたとおり、楽曲に違いがあるように大衆が受け取っているのであるから、やはり楽曲に邦楽ならではの特征があるのではないだろうか。

そこで、音楽的な様々な観点とこれまでの時代背景に基づいた商業的な観点で邦楽の楽曲の分析をしていく。

1. 歌謡曲と J-POP の違い

「歌謡曲」と「J-POP」は、基本的には単に呼び方の違いだけだ。明治以降歌詞がついて人が歌う歌曲を「流行歌」としてきた。昭和時代初期

に、JOAK(NHK)が、それまで流行歌(はやり歌)と呼ばれていた大衆歌曲を放送する際に、「はやるかはやらないかわからない歌を〈はやり歌〉とするのは適当でない」として「歌謡曲」として放送した。これによって「歌謡曲」は西欧の歌曲という限定的な意味だけでなく、日本のポピュラー音楽全般のうち歌詞のあるものの総称として用いられるようになる。英語では日本の歌謡曲を「スタンダード・ジャパニーズ・ポップ(スタンダード化した日本のポップス)」または「昭和時代のポップス」と記述している(ジャパントイズなど)。

つまり昭和が終わる少し前くらいまでの曲を「歌謡曲」と呼び、昭和の終わりごろからの曲を「J-POP」と呼んでいるというただそれだけのことだ。しかし、昭和歌謡とJ-POPとでは音楽性が大きく変わっている。リズムが複雑で、音符が細かいものが多くなったことや男女ともに音域が高くなったこと。サンプリングと呼ばれる楽器ではなく自然界の音などを録音して使用する手法や、スクラッチと呼ばれる同じ部分を反復再生し、リズムを刻むなどの手法などのクラブDJ的手法によって作られた音が一般化したこと。これらの他にも様々な変化がある。

歌謡曲の例としては昭和の演歌や民謡や童謡以外の曲を使用する。これについては後に説明する。では、演歌以外の歌謡曲を用いて歌謡曲とJ-POPの変化を説明していく。歌謡の代表的な曲と現代の代表的な曲とで、音域や曲中に使う音の手法などの、さまざまな変化がある。以下、項目に分けてその違いを見ていこうと思う。

① 音階

まず、演歌を使用しない理由については、音階が洋楽の流れに沿っていないからである。これはまず、歌唱法が全く違うものであることが一つあげられる。歌唱法の特徴としては、「小節(こぶし)」と呼ばれる独特の歌唱法が多用される。又、必ずと言ってよいほど「ビブラート」を深く、巧妙に入れる(例えば2小節以上伸ばす所では2小節目から入れる、等)。これは洋楽には見受けられない。何故なら、ビブラートやこぶしはあくまで一つの装飾的な歌唱法であって、必要などころで使い、必要で

ないところでは使わない、という飾りのようなものであり、統一して使い続けるものではないからだ。そして、もう一つに、音階が挙げられる。演歌以外でも歌謡曲には同じ音階を使っている曲が多いのだが、これは日本ではなく洋楽から受け継いだものであるため、違うものである。その音階というのは、流行歌の流れを受け継いだ日本的なヨナ抜き音階である。これは、第一章でも簡単に説明したが、ここでは詳しく説明しておく。演歌が使用しているヨナ抜き音階は、洋楽の流れに乗った七音階の J-POP との比較対象として何故相応しくないか。それは、ヨナ抜き音階というのは雅楽の呂旋法に当たるもので、純日本的な音階であるため演歌はこの流れを受け継いだ音楽であり、洋楽の流れを受け継いだ J-POP への変化を比較することはできないためである。二口抜き音階の演歌についても、琉球民謡などの民謡の流れを受け継いでいるため、同じとする。なお、昭和後期の歌謡曲と J-POP にもヨナ抜き音階、二口抜き音階を使用した曲は存在するが、これは洋楽の流れの中で意図して使用し、両者を混合させているものであるため、演歌とは別のものである。演歌と J-POP は、音階と歌唱法が違うため、全く別の音楽に聞こえるという訳である。しかし、ムード歌謡からの流れを受け継いだ、ニューミュージックは、演歌を基本にしてジャズやラテンをベースにするのではなく、ジャズやラテンなどをベースにして、そこに演歌のようなムードのある旋律を当てはめるという手法をとっている。つまりニューミュージック以降の歌謡曲はポップ・ミュージックとしての流れに沿った歌謡曲であるといえる。基を辿れば演歌のからの派生とも言えるため、歌謡曲も音階としてヨナ抜きを使うことが多いが、

音階の例として、きやりーばみゅばみゅの「にんじやりばんばん」と、サカナクションの「夜の踊り子」という楽曲を聴いてみてほしい。

http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=teMdjJ3w9iM

(きやりーばみゅばみゅ/にんじやりばんばん)

http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=6AozElbRnTM

(サカナクション/夜の踊り子)

「にんじゃりばんばん」では、明らかに楽曲を和のテイストにしようという意図でヨナ抜き音階を使用している。しかし、シンセサイザーやドラム以外の打楽器を使用したり、様々な手法を使用して J-POP らしきを出している。

「夜の踊り子」では、メンバーは和服を身に纏い、踊り子が踊る中でパフォーマンスしている。メロディも和を意識しており、A メロはヨナ抜き音階で作られている。しかし、それ以外は七音階を使用しており、むしろヨナ抜き音階を利用して、曲の盛り上がり、メリハリをつけている。その証拠に、動画のサビの部分(1:15-)は「ドドシド ドドシド ドドシドシド」となっており、サビではヨナ抜きではなく、逆に「シ」(ヨナのナに当たる)の音を多用し、曲の変化が分かりやすいようにしている。また、シンセサイザーやエレキギター使っており、これは歌謡曲的な曲とは相反する部分である。

しかし、音階に関して言えば、太田裕美の「木綿のハンカチーフ」も同じテクニックを使用している。歌の前半は都会に出る若者の高揚感を表すかのように、「ド」からラまで、ファを飛ばして音階を駆け上がり、一気に高い「ミ」に跳躍する「ヨナ抜き音階」で、後半の田舎に残された恋人が歌う部分は「ヨナ抜き音階」ではない。このように音階に関していえば、演歌では五音階を使用するが、歌謡曲、特に昭和後期の歌謡曲は七音階で、かつ、五音階を意図して使い分けている節が見られる。となると、音階という面もあるが、それ以外の部分に、違いとなる大きな要素があると考えられる。先に記した、楽器や手法というものが鍵となるので、説明していく。

② 手法

J-POP の時代になり、技術が進歩したことで、シーケンサーやサンプリング・シンセサイザー、MIDI などを使用するようになった。これらは一体何なのか、というのがこの手法に大きく関わっている。歌謡曲の時代まではデモテープなどでスタジオミュージシャンが音源を録音し、歌

手がそれを聴いて歌という、人間が楽譜を手で書き、それを演奏者が実際に演奏する、という方式であった。しかし、今では、主に音楽の演奏や制作に利用されるMIDI規格に沿って作られたデータ、すなわちMIDIデータを、シーケンサーという演奏データを再生することで自動演奏を行うことを目的とした装置およびソフトウェアで再生する。これは、楽譜をデータ化し、しかもそれを音源として再生することができるため、紙の楽譜はいらず、メロディはピアノなどで弾かずとも聴くことができる。また、シンセサイザーという楽器は、奏者が自分なりの音をつくれる電子楽器と言える。用意された音素材を合成して新しい音をつくることができ、最近ではシンセサイザー自体が始めから何百もの音色を持っているため、その中から好きな音色を選んで演奏に使うということも可能になっている。例えば、ピアノの音、ベースの音、フルートの音など、音の高さがはっきりしたものほかに、雷の音や風の音など様々な音が一台のシンセサイザーで鳴らすことができる。つまり、シンセサイザー一つで、何百もの楽器を持っているのと同じようなことだと言える。先ほどの例であげた、きゃりーぱみゅぱみゅの「にんじやりばんばん」の曲中でしばしば流れる、「シャキーン」というような効果音は、この楽器があれば簡単に演奏することが可能である。

また、サンプリングと呼ばれる技法は、過去の曲や音源の一部を引用し、再構築して新たな楽曲を製作する音楽製作法・表現技法のことである。また、楽器音や自然界の音をサンプラーで録音し、楽曲の中に組み入れることでもある。このような技法を使用しているのが、ヒップホップと呼ばれる音楽ジャンルである。以下は、日本の代表的なヒップホップの曲である。

http://www.youtube.com/watch?v=mq9dl6hw_yk

(RIP SLYME/楽園ベイビー)

もちろん、今でもバンドなどは自ら演奏しているし、もちろん楽器のノウハウは必要なため、楽器要らずという訳ではない。

しかし、縛りがなくなることで、J-POPは自由な音楽として、一気に羽ばたくことができたのである。

③ 音域

歌謡曲と J-POP では音域にかなり差がある。そもそも、演歌ではあまり裏声を使うことがない。裏声を出すような高音を無理に使っては、演歌独特のこぶしやビブラートを入れることができないため、力強さに欠けるからであろう。歌謡曲は、そういった演歌の流れがはいっているため、同じような理由で低い音を使った曲が多い。例えば、昭和歌謡曲を代表する名曲、美空ひばりの「川の流れのように」は、F4 の音までしか使わない。しかも、メロの間はサビ前ギリギリまで C4 より下である。C4 や F4 というのが見慣れない表記であると感じる人のために、補足説明をしておく

ここで、F4 というような表記は、ドイツ音名と音の高さを、ピアノ中央のドの音を C4 として、1 オクターブ上に上がれば数字が増え、下に下がれば数字が減るといふ風に、音名と数字で表したものである。一般に、楽譜の五線譜より下にあるドの音を C4 とする。五線譜上にある「ド」の音は C5 ということになる。一般的な女性の声では、一番低い音は A3 から E3 くらいまでしか出ない。男性では、E2 から G2 が一般的とされる。高音は、地声でいくと女性で G4 から D5 ほどで、男性では F4 から B4 ほどだろう。

C4、F4 というのは男性の高音域でもかなり低いほうで、大体の人が歌えてしまう音域だ。楽譜を見てみたらそれが簡単にわかるだろう。

(<http://ototama.com/music/pops/score.php?id=6>)

ほかの例を挙げておくと、島倉千代子の「人生いろいろ」は、A4 までしか使わない。歌謡曲を例に挙げると、吉田拓郎の「落陽」は F 4 までしか使わない。吉田拓郎はそれでも精一杯の音域という感じなので、聞いていただきたい。

<http://www.youtube.com/watch?v=6JNBAzbiHmg>

(吉田拓郎/落陽)

また、井上陽水の「少年時代」は誰しもが知っていると思うが、この曲に至っては C4 までしか使わない。

(<http://ototama.com/music/pops/score.php?id=18>)

しかし、後の説明の例としてあげている曲を聴いてもらえればわかるとおり、今の J-POP では、このように音の低い曲は、ラップ以外にはほぼないだろう。このように、歌謡曲と J-POP では、音域に大きな差があるのだ。

④ 譜割り

譜割りというのは、音符に対する言葉の割り振りのことである。リズムの複雑化によって大きく変化したのがこの譜割りにおける「日本語の乗せ方」の変化だ。

例えば、「愛してる」という 5 音節の言葉を、昔は「あ・い・し・て・る」と 5 個の音符で歌っていたが、今は「あい・して・(え)る」と 3 個(実質四個)の音符で歌うことも珍しくない。これは、スピッツの「チェリー」を例に挙げたものだ。

<http://www.youtube.com/watch?v=Eze6-eHmtJg>

(スピッツ/チェリー)

同様な例として、Mr.Children の「シーソーゲームー勇敢な恋の歌ー」も挙げられる。

<http://www.youtube.com/watch?v=sbPSWNhLr3I>

(Mr.Children/シーソーゲームー勇敢な恋の歌ー)

曲の頭から、音符四個に対して、「あい・そう・なし・の」という譜割りになっている。同様の例は挙げだしたらキリがないため省いておく。最近では、音符自体が昔と比べて細かくなっているのに加えて、上記のような強引に音符に言葉を詰め込んだ曲が多い。これは一見洋楽の音のはめ方と同じに見える。

例えば「children」という単語を日本語の音節で考えると「ち・る・ど・れ・ん」となり五音節あることになるが、これを 2 個の音符で歌うことが洋楽では主流である。マイケルジャクソンやスティービーワンダーらが参加している曲『we are the world』でもそうである。

一見、と先ほど書いたのには理由があり、それは英語と日本語の音節構

造に違いがあるということである。「children」は英語では二音節であるため、2 個の音符で歌うのはごくごく当たり前のことであるが、日本語で考えると違和感があるのかもしれない。

そう考えると、今の邦楽では日本語の音節を英語的に考え、より英語の音節構造に近い発音で日本語を歌う必要がある。つまり、日本語をしっかりと歌い歌詞が伝わるように歌うことよりも、より英語的な音節構造になるように日本語を歌うことが重要視されているということである。

昭和から今でも人気のあるサザンオールスターズもこの手法をとっている。例えば、「TSUNAMI」という曲の頭の歌詞である、「風に戸惑う」という歌詞を、「か・ぜ・に・と・ま・どう」として、どうという二文字を一音符に当てはめている。しかし、サザンオールスターズは昭和から基本的には英語歌詞を良く入れたり、音符の数を増やして早口にしたり、歌い方を独特なものにして、リズム感を出すことに注力しており、譜割りの例でいうと 1990 年代ではそこまでもものはない。しかし、彼らは日本語のアクセントやカタカナ語ではない英語歌詞と日本語歌詞の混ぜ方という意味では画期的であるので後ほど説明する。

譜割りの分かりやすい例で言うと、スキマスイッチや Superfly など、2000 年以降に登場した人気歌手も同じ手法をとっている。以下その例を聴いていただきたい。

<http://www.youtube.com/watch?v=yw8OmnujQdc>

(スキマスイッチ/ガラナ)

<http://www.youtube.com/watch?v=Z2tedgbqJJs>

(Superfly/タマシイレボリューション)

スキマスイッチの「ガラナ」の歌いだしは、「さい・きん・たい・ちょう・は」となっていて、音符五個に対して日本語における音節が九個という非常に文字を詰め込んだ形となっている。Superfly の「タマシイレボリューション」では、曲始めのサビで、「stand・up・mon・ster・ちょう・じょう・へ」という風に、七音符の後半三音符で日本語の音節が五個となっている。

では昭和の音楽はどうだろうか。例えば、1970 年代の榊原郁恵「夏の

お嬢さん」、1980年代の長渕剛「とんぼ」を例に挙げてみる。

<http://www.youtube.com/watch?v=220bLj-RjbE>

(榊原郁恵/夏のお嬢さん)

<http://www.youtube.com/watch?v=Qlb9ZZa65D4>

(長渕剛/とんぼ)

どちらの曲も、音引きや促音便以外の音便もほぼ全てしっかり発音し、音節どころか文字単位で音符として教えてもいいのではないかとというくらいのものだ。

つまり、昭和の邦楽から平成の邦楽では、日本語の音符に対するあてはめ方が大きく変わっていると共に、歌詞に対する考え方も変わっているのではないかと考えられる。

2. 言語の違い

日本語と欧米の言語の違いによって強弱アクセントの捉え方が大きく違い、その違いが拍・リズム・ノリや音の高低の使い方に影響していると思われる。

欧米の多くの歌曲が、強調アクセントをもつ言語と音楽の拍との、強弱の同時性によってノリやリズムが生まれてくるのに対して、日本語のアクセントは強弱ではなく音の高低にあるといわれている。

英語は強弱アクセントといい、音節を強く(この場合の強いとは音量が大きいだけではなく、長母音かどうかではなく母音が長い、ピッチが高いなども関わってくる)読むか弱く読むかという強弱アクセントである。例えば、「**subject**」という単語では、「題名」などの意味を持つ名詞の場合は最初の「**sub-**」を強く発音する。また、「服従させる」という動詞の場合には「**-ject**」の方を強く発音する。そして、英語では強勢を持つ音節の頭にくる破裂音は帯気する。

日本語は高低アクセントによって語の意味を区別する言語である。声調と同じように高低の変化による音韻的な区別を持つが、単語のうちの特定の音節またはモーラだけで区別を行うものを高低アクセントと呼ぶ。

つまり、日本語は語内の音の高低(ピッチ)の位置的な違いによって語の意味が区別されているため、それに合わせた音の高低を曲に反映させる必要がある。

しかし、英語では強弱によるアクセントなので、音の高低に関して比較的自由的な捉え方が可能となる。また、リズムに関しても、強弱の波が連続すると、日本語ではアクセントの山が連続することがほぼないので対応できないが、英語では難なく対応することができる。また、これによって、日本語では音の高低が連続する曲を作ると歌うのが大変難しくなるためあまり見かけないが、英語では難なく歌うことができるため、ダンスナンバーなどで多くの曲に見ることができる。

更に、先ほどの譜割りで述べた音符に対する文字の当てはめ方は、言語の違いではなく、言語の一致する部分を使用した例である。譜割りには特徴があり、音便を上手く使用している。例えば、英語で「new」や「know」や「I」は一音節で表すことができる。そして、これを日本語(カタカナ語も含む)に当てはめて考えてみると、「ニュー」または「にゅう」や「のう」や「あい」というような形になる。音便や母音の繋がりによって、日本語の中には英語のように一音節で表せてしまうものも多い。こういった語を上手く使い、英語や日本語を英語の音節に当てはめて流れるようなリズム感を出し、一文字一文字を強調して刻みたいときは日本語の音節を使うといった曲が多い。

3. コード進行や最高音の使い方からみる邦楽・洋楽

コード進行の話をする前にまずはコードの説明をしておく。コードとは和音のことであるが、和音とは高さが異なる複数のピッチクラスの楽音が同時にひびく音のことである。三つのピッチクラスからなる和音を「三和音」、四つのピッチクラスからなる和音を「四和音」と呼ぶが、同時に8つの高さの音が鳴っても、ピッチクラスが3または4であれば、それは基本的には三和音または四和音とみなされる。端的に言うと、ドやミやソなどの音同士が同時に響くことである。そして、コード進行と

はその和音がある和音へと移行していくことであり、曲とはコード進行の連続で出来ている。そして、その進行には規則性がある。ではコード進行の話に移る。

① 安定度

コードは調の中で特定の役割を背負っており、フレーズ終わりに有用な「安定度の高いコード」とか、逆に曲を展開させたいときに有用な「不安定なコード」等といった分類がある

・コードの安定度

状態	安定	不安定	やや不安定
名前	トニック(T)	ドミナント(D)	サブドミナント(S)
コード	1, 6, 3	5, 3	4, 2

例えば、ハ長調の曲において、1度のトニックとなるのはハであるC、つまりドを基盤としたコードである。

② 定番コード

邦楽の、特にJ-POP 界限では王道進行と呼ばれるコード進行がいくつか存在する。呼び名を先に整理しようと思う。

カノン進行

1-5-6-3-4-1-4-5-1 T-D-T-D-S-T-S-D-T

カノン進行(短縮)

1-5-6-3-4-5-1 T-D-T-D-S-D-T

王道進行

4-5-3-6 S-D-D-T

小室進行

6-4-5-1 T-S-D-T

どれも正式名称というより通称として広まっているという具合である。
この王道進行には以下の二点が特徴としてあげられる。

[1]S-D-T という模範的な安定度の推移が目立つ

[2]ドミナントの役割が強い

S-D-T という流れは、順に不安定さを溜めていき最後に盛り上がり落ちてくという実に模範的な進行である。邦楽はしっかりドミナントへ持っていく不安定さを煽ってからトニックへ解決するようなパターンが多い、言い換えると変終止や逆進行がすごく少ない。

上記4つのうちでは、使いやすさや派生型の多さもありクリムゾンコード(4-5-3-6)が圧倒的に多いが、これに至ってはドミナントが連続するという、不安定さを溜めに溜めるパターンである。

やはり歌謡曲などは情緒的な進行を求めることが多かったからか、このような不安定さを存分に使った進行が人気を博しているのが邦楽の特徴といえそうだ。

③ 洋楽と対比

洋楽にも定番の進行があるのかといわれるとそうでもない。もちろん傾向というのは少なからずあるし頻度の多い進行というものもある。ただ日本の定番進行の頻度があまりに多すぎて、それと比べると霞んでしまう。そこで邦楽と比較して考えるとどうだろう。D-Tの結びつきが強かった邦楽に対して、洋楽はS-T間の結びつきが強いようだ。そして邦楽がドミナントを多く使い安定度の流れを大きくしていたのに対し、洋楽はサブドミナントが活躍し、比較的穏やかな進行が好まれているように感じる。

2-4に限定せず2からの進行先をみると、邦楽では圧倒的に2-5-1や

2-5-3-6 と行くようないわゆるツーファイブの形が多い。次いで多いのが 2-3-4-5 と上昇していくような進行で、どちらもドミナントへ向けて不安定さを溜めていく、まさに先ほどの「情緒的な進行」だ。一方で 2-1 や 2-6 といった、ドミナントを使わない穏やかな進行は邦楽では稀で、洋楽ならまちまちといったところだ。

他にも 6-1 といったトニックが続く曲も洋楽の方が多い、とにかく「ドミナントでガンガン泣かせる邦楽」と「サブドミナント・トニックで穏やかにいく洋楽」という構図は、調べれば調べるほど著しく感じられる。例として、紅白歌合戦で過去歌われた有名な邦楽の曲をサビ前からサビに入ったあとの 1 小節までのコードの進行を挙げる。

サザンオールスターズ/TSUNAMI 2-2-5-1 S-S-D-T

福山雅治/桜坂 3-4-5-1T-S-D-T

宇多田ヒカル/Can You Keep A Secret? 6-5-4-1 T-D-S-T

Mr.Children/sign 4-2-5-1 S-S-D-T

宇多田ヒカルのように洋楽を意識した歌手は S-T の繋がりを意識した楽曲作りをしており、逆に定番の邦楽歌手は S-D-T をしっかり守っている。洋楽ではどうだろうか。

Christina Aguilera, Lil' Kim, Mya, P!nk /lady marmalade 4-5-2-1
S-T-S-T

Stevie wonder/isn't she lovely 2-4-1-4 S-S-T-S

Michael Jackson/Wanna Be Startin' Somethin' 2-1-2-1 S-T-S-T

Queen/I Was Born To Love You 1-2-5-1 T-S-D-T

洋楽では S-T の進行の曲が容易に見つけることができ、S-D-T という進行に拘ってはいなかった。やはり邦楽は S-D-T という進行に拘りがある曲が多く感じる。ここには邦楽と洋楽、日本とアメリカの音楽の持つ意味合いの違いが大きく関係していると思われる。

一章や二章で説明してきたように、日本のポピュラー音楽は商業的な役割がとても大きく、芸術というよりも、商品という価値観が大きい。そのため、素晴らしいものかどうかよりも、売れるか売れないかだけで考えていく必要がある。売っていくためにはCMやドラマのタイアップなどで宣伝する必要があり、その短い宣伝時間の中で客を引き付ける必要がある。そうするとサビを一番盛り上げて見せる必要がある、盛り上がるサビ作り、サビを引き立てるための盛り上がらないメロ(サビ以外の部分)作りが必要となってくる。そうすると、自然とS-D-Tの分かりやすく盛り上がって聞こえる進行が増え、更に最高音の使い方も決まってくる。曲中で主旋律の最高音がサビに来ることによって相対的にサビが一番盛り上がって聞こえるようになる。それを利用して、メロの音を低めに設定し、サビに音が急激に上がるといった曲が多い。レミオロメンの「粉雪」、ゆずの「栄光の架橋」など多くの邦楽曲がこの手法をとっている。以下はその例である。

<http://www.youtube.com/watch?v=rsXKvKSfbhA>

(レミオロメン/粉雪)

<http://www.youtube.com/watch?v=OVb1C9eCQec>

(ゆず/栄光の架け橋)

例えば、レミオロメンの「粉雪」では、AメロにB3、つまりC4より下の音までしか使われていない。BメロでもE4までしか使われず、サビに入っていくなり、A4まで音が飛んでいる。ゆずの「栄光の架け橋」では、AメロではE4までしか使わず、BメロでF#4まで使う。そして、サビに入るとG#4を使い、サビ終わりにA4を使っている。

これを見たらわかるように、意図してAメロ、Bメロでは高音域を避け、なお且つAメロとBメロが徐々に盛り上がるように音を少しずつ釣り上げ、サビで一気に高音域に突入するのだ。また、最高音をサビに使用し、曲全体で一番高い音はサビに持ってくるという手法はこのような手法が多いため、結果的にサビが一番音が高いという現象を引き起こしている。特に、パレードのような、盛り上げづらい曲では、音の差を利用した手法はよく使われている。

4. 歌唱力の問題

こうして日本の曲は商業作品となっているが、洋楽は音楽を芸術として捉えており、流行りなどもあるにはあるが、少なくとも歌が下手では売れることはできない。洋楽の方が邦楽よりレベルが高いといわれたりするが、残念ながらその通りだ。

そのレベルとは、人種の違いによる歌唱力はもちろん、演奏技術やレコーディングにおける音響設備、また、革新的なアレンジやプロデュース能力など、レベルの差は間違いなくある。

歌唱力だけを見ても、洋楽の一流と言われるボーカリストと、日本のボーカリストでは差がありすぎるように思います。

ビブラートやファルセットなどのテクニックはもちろん、グルーブ感、リズム感、フェイクなど根本的に歌い方が違うように思える。

それに、洋楽はホイッスルボイスを使用したヒット曲が普通に存在している。ホイッスルボイスが普通に存在している洋楽だが、日本ではホイッスルボイスは一般的に知られていない。ホイッスルボイスとはどのようなものか説明するのも難しいので、以下の URL の動画を見ていただきたい。

<http://www.youtube.com/watch?v=NtS4t02-HHI>

上記の URL は、紹介文にも載っているが、『最も高い声を出す人間』としてギネス記録にもなっていたマライア・キャリーのホイッスルボイス集だ。この動画を見るだけでも彼女が圧倒的な歌唱力を持っていて、世界の歌姫であることが分るだろう。ただ声が高いだけではなく、表現力、ビブラート、発声の力強さ、ロングトーンの安定感、ピッチの正確さ、活舌の良さなど、どの点をとっても素晴らしい。しかし、いくら日本人にも歌がうまい人はいるといえども、ここまでの実力を持った歌手がかつて日本にいたという事実は存在しないのではないかという程、日本人が海外で評価されたケースを知らない。私は、1990年代後半以降のオリコンチャート上位に出てくるような J-POP の歌手はほとんど全て

知っているが、海外で高い評価をされた日本人を誰一人として知らない。そして、彼女と同等に上手いとされる歌手は、母体となる人数の差はあるが、欧米には少なからずいる。しかし、日本人で、世界トップクラスだと評価され成功した歌手は過去誰一人としていないのは、やはり歌唱力に差があるといわざるを得ないのではないだろうか。

こういった事実が、洋楽と邦楽にレベルの差があると感じさせられる要因である。

特に高音域において差が出てしまうのは、パスバンドが大きく関わっているといえるだろう。英語と日本語の周波数の違いをしてみる。

人間の耳が聞き取れる周波数は約16ヘルツ～1万6000ヘルツぐらいと言われている。

例えば100ヘルツというのは1秒間に100回振動するということで、その振動が音として耳に伝わり、聴覚神経を通して脳に入り、何の音なのかがわかる。ところが、言語によって優先的に使われる周波数（パスバンド）には大きな違いがある。

言語	パスバンド
日本語	125ヘルツ ～ 1500ヘルツ
英語	2000ヘルツ ～ 1万2000ヘルツ
イタリア語	2000ヘルツ ～ 4000ヘルツ
ドイツ語	125ヘルツ ～ 3000ヘルツ
ロシア語	125ヘルツ ～ 8000ヘルツ

日本語と英語はとても極端である。英語の場合は2000ヘルツ以上の周波数の音声に言葉の意味があり、日本語は1500ヘルツ以下の周波数の音声に言葉の意味がある。

この辺りからも、日本人は高音に弱いことがわかる。

アメリカの元メガデス(ヘビメタ・バンド)のメンバーで、ギタリストのマーティ・フリードマンという人がいるのですが、洋楽についてマーティは、「アメリカの音楽はプロのボーカル、プロの演奏、要するに一流が

パフォーマンスするから、一般人は真似できない、レベルの高い音楽」と述べている。J-POP については、「素人でもカラオケで歌うことができる、みんなで盛り上がる音楽」と述べており、これが邦楽と洋楽のメロディにも決定的に違いを作っているのではないだろうか。

結論

邦楽っぽい J-POP の定義とは

三章の内容を踏まえて、端的に邦楽っぽい J-POP を定義すると、

[1]音の上下が激しくない

[2]コードの進行に S・D・T がよく使われている

[3]最高音がサビにあり、メロに対してサビが相対的に音が高い

[4]歌唱力が高なくても歌いやすい音の流れ、音域であり、カラオケに向いている

といった点があげられる。まだまだ邦楽ならではの特征はあるだろうが、やはり邦楽と洋楽には違いがあり、邦楽ならではの特征があるということは分かった。

今後邦楽がどのように変化していくのか、変化によってこういった特徴が無くなっていくのか、それとも更に色濃くなっていくのか。今後の J-POP に期待したいところである。

テキスト・参考文献リスト

菊池清麿 2008 年:『日本流行歌変遷史—歌謡曲の誕生から J・ポップの時代へ』 論創社

菊池清麿:「昭和 SP レコード歌謡代表曲一覧」
<http://www5e.biglobe.ne.jp/~spkmas/sub13.html>

小泉文夫 1984 年:『歌謡曲の構造』 冬樹社

佐藤良明 1999 年:『J-POP 進化論—「ヨサホイ節」から「Automatic」へ』 平凡社新書

東京新聞 2008 年 9 月 30 日:「J-WAVE 開局 20 周年…若年層の圧倒的な支持を受けるラジオ局のこれから」

日本レコード協会:音楽ソフト種類別生産金額の推移
<http://www.riaj.or.jp/data/money/>

日本レコード協会:音楽ソフト種類別生産数量の推移
<http://www.riaj.or.jp/data/quantity/>

日本レコード協会:ミリオンセラー作品数の推移

高護 2011 年:『歌謡曲——時代を彩った歌たち』 岩波新書

増田聡:音階論とポピュラー音楽研究 鳴門教育大学

烏賀陽 弘道 2005 年:J ポップとは何か—巨大化する音楽産業

月溪 恒子他編 2000 年:邦楽と洋楽の歌唱表現法・音響的特徴の比較・大阪芸術大学芸術研究所 研究調査報告書

石桁真礼生、末吉保雄 1998 年:楽典理論と演習 音楽之友社

篠田元一 2005 年:実践コードワーク リットーミュージック