

# 伝説における創作の人間模様、雑感

23.01.15to

## 1. はじめに

広い意味での歴史的な創作には伝承と伝説とがあり、古くからの慣習や風俗などを受け継ぎ伝えたものが伝承であり、昔の出来事を受け継ぎ伝えられたものが伝説である。特に伝説には(虚偽として)創作とが極めて多い。

ここでは、創作のうち、虚偽性よりも過去の出来事が如何に受け止められたかを問題の対象として、具体的には歴史的伝説の例を挙げ、誇張的空想的な創作の実状について主観をも交えながら検討することにした。

## 2. 問題の所在

著者は、歴史と一般人という枠組みで、歴史の愛好や歴史の難しさについてこれまで随筆風に論じてきた。その一方では、歴史の文化的価値についても考える機会が増え、郷土史のいくつかの事象について深掘りするようにもなった。こうして歴史について、物証論的と意識論の両面的姿勢を持つようになってくると、意識論では史実を伴わない空想の創作の扱いについて、創作は創作のままという見方をするようになってきた。すなわち、多くの方々が歴史を題材にしたロマンと感じている空想文化に価値があると考えて、空想論を史実の世界から離して(史実の装いを排除し)、ロマンそのものを著者も純に楽しむことにした。こうしておけば、歴史的な創作は史実とは完全分離させて「いわゆるそんなもの」としっかりと位置付けて、各地に「ごまん」とある伝承・伝説を先人達の創作としての誇りや宝と位置付け後世にしっかりと伝えることができよう。また、今は観光路線上に乗せられた創作について、度が過ぎる「面白く派手に」への反省にもなるろう。

## 3. 諸伝説

富山における面白くかつ迫力のある伝説といえば、源平合戦や戦国時代のものに人気があり、他の時代ものは影やや薄い。ここに、いくつかの伝説を記す。

### (1) 倶利伽羅峠の源平合戦；史実の誇張として創作

平安末期の源平の頃(1183年)、木曾で挙兵した木曾義仲が平家軍と倶利伽羅峠で激突し、義仲軍の圧勝に終わった。この歴史的事実をもとに地域の歴史的価値を向上させるために、角に松明を突けた牛の大群を突進させたという伝説がつくられ残った。実際は、中国の古典から引用し、話を誇張したとのことである。ではなぜそのようなことに。牛の尾ならいざ知らず、牛の角に松明をつけようがないのにとと思うが。そこは伝説の真骨頂なのであろうか、リアルで面白く迫力が増せば、それでよしということなのであろう。

### (2) 木曾義仲行軍伝説；史実を我田引水的な改変創作

富山県内では義仲が倶利伽羅に向けてわが町を行軍していたといった伝聞が多くある。なかでも、義仲軍が高岡市常国に行軍中、弓矢で地面を射ったところ水が噴き出したおかげで、兵士や軍馬の喉を潤すことができたという「弓の清水」伝説がある。これは昔の文献(肯構泉達録)の掲載記事のうち、当該場所を創作者在住の町にかえ、かつ弓で(おそらく湧き水域)穿ったところたちどころに湧水したことを弓矢で地面を矢で射ったとかえて、創作が伝説となり後世に伝わった。

### (3) 義経逃避行伝説；地元では格の高いラッキーな伝説

義経一行が奥州へ逃避行する際に、富山を通ったという義経伝説がある。逃避行ゆえにどこを通行したかはわからないとされているが、高岡北部の雨晴海岸を通る際に一行が雨宿りしたという義経岩がある。当該地の地名「雨晴」も義経伝説にちなんで後世につけられた。

### (4) 平家の落武者伝説；秘境をよりミステリーにする

壇ノ浦の戦い以降、平家方は山岳地帯、離島、海岸断崖、に分け入りひっそりと暮らしたとの伝説が全国各地にある。富山においては五箇山をはじめいくつかある。真偽のほどについては研究者の間では意見が割れているが、伝説は全くの捏造であり、秘境にミステリーを持ち込んだというほかないようである。例えば有峰での落武者伝説では、当地は縄文期からの居住地といっているので、伝説は疑しい。

### (5) 佐々成政のザラ峠越え；立山を舞台にした武勇伝

成政の厳冬期の(富山から長野への)北アルプス越えが武勇の誉れとして、後世に伝わっている。これについて信ぴょう性が今なお取りざたされてる。理由は、アルプス越えには立山連峰と後立山連峰とが立ちほだかり、3000m級の連峰を二回も越えることは危険極まりないからである。実際は、危険なルートよりは比較的安全なルートとして、富山から大山へ、大山から有峰に出て、神岡に出向き、そこから南下して鎌倉街道を経て、安房峠を越えた、という平湯安房峠越え説が最有力である。にもかかわらず、世間では成政の神格化として北アルプスザラ峠越えが当時の加賀藩の後押しもあって事実となっている。今では観光系方々が立山アルペンルート利用者に対し、北アルプスのザラ峠越えを盛んにPRしている。

### (6) 女性が石になる伝説

- ・立山の姥石伝説；女人禁制の時代の立山に登山した尼が国見山付近で神の怒りに触れて石になったという。
- ・買い物目的の娘が石になる伝説；某町にて、買い物目的で市場まで人に背負われていた娘さんが市場についたときに石になっていたという伝説。娘さんは商売繁盛として社殿に鎮座し祭られているという。

(7)杉の木に化身；立山の美女平には美女杉が凜として立っている。上記(6)の姥石伝説の続きとして、石にさせられた姥の子ども2人のうち一人が美女杉になり、もう一人が(さらに上っていた先にて)カムロ杉になった。

(8)UFO 伝説活用の地域振興；現代的な創作例として羽咋の UFO 伝説の活用をあげる。1980年代後半の「ふるさと創生事業」を羽咋版として仕掛けた人が古文書に掲載の謎の飛行物体(UFO)の記事を根拠に UFO 伝説を創作し、UFO うどんなどグルメ関連で関心を集め、UFO に関するイベント・シンポの開催で街づくりが大当たりした。

#### 4. 創作への思い

伝説については創作者もいれば定着させる方々もいる。どう創作し、どう受け継いでいったのか。第3章の事項を横グシで整理し、ここに詳述する。

##### 4.1 創作者の意図

###### (1)有識者；有識者としての使命

有識者は在住の地域に関係する事柄を広く収集し集大成する役割に誇りを感じずという。しかし、編纂仕事に入ると資料の乏しさや伝承の不確かさにより、編纂はことのほか難儀となるという。例え、昔の事象が古文書に掲載となってる場合でもそうである。となると、穴埋め的な推量がどうしても入ってこよう。これは合理に近い創作というべきものであり、今風に言えば現象を説明するモデルを大胆に作り上げたということであり、勉強家ならではの行為ともとれる。

###### (2)街の活性の仕掛け人；創作的歴史解釈

・街おこし(地域おこし)には、トレンドイなモノ・事による賑わい創出よりも歴史にあやかることが一番魅力的かつ効果的である。確かに、八尾、井波、五箇山、高岡(金屋、吉久)を見てのとおり、歴史が街づくりに活かされている。

・上記のような正攻法とは別に、伝説の積極的活用；昔の伝承を拡大解釈して歴史の創作もありえる。第3章(7)のように石川の羽咋市では古文書に飛来との記載があり、これを UFO 伝説として今日的賑わい策でもって活用し成功を収めた。

(3)共同幻想としての創作；一般の方々が創作したかどうかは分からないが、自然への畏敬の念が高じてといったこともあるかと。これは共同幻想の部類に入れてもいい。例えば、女人禁制の登山の掟破りへの戒めを周知するために形あるものに伝説を関連付けるのは、集団理念から生まれ定着した幻想ともいえる。こうした伝説は時代が下るに従いかつての勢いを失っていく。

##### 4.2 創作における周辺状況の考慮

物事を創作する上で世相の反映のさせ方を見よう。これには(1)まったく反映無し、(2)多少の色づけ、(3)完全に反映、の三種がある。(2)(3)は如何に創作といえども、何か拠り所を核にしてことを拡大する方が自然ということと捉えられる。これに対して(1)は完全空想で臨むであるが、興味津々となるようストーリーづくりを求めれば、神がかり的なことになりがちである。(昔話もその類)

##### 4.3 伝説の定着に向け

創作者が創作しても、定着しなければ意味なし。ではどうやって定着させたのか。伝承伝聞よりも目に見えるものを残すことが効果的である。手っ取り早いのが石碑の建立や石に意味付け、といったところであろう。

###### (1)石碑建立と周辺整備；権威付け

第5章(1)にある高岡常国における行軍伝説について、有識者は幕末期に当該地を由緒ある歴史的価値ある場所として石碑を建立した。これより、当該地では創作性はみじんも感じられず、また地元民からの有識者への敬愛もあって、立派で由緒正しい歴史的遺産として位置づけが確定したことになった。

###### (2)意味付けされた石；メッセージの伝達

石は永遠に不滅の物質であり、神秘性の高く、格調高く神秘性に富んでいる。このため、石碑や彫刻造形物とは別に、物質そのものに意味が付与することも多い。ご神体が石であったり、戒めの象徴を石に託したりすることは当然であろう。

###### (3)絵画；メッセージ伝達

立山信仰の教義を盛り込んだ曼荼羅の絵は多くの人に信仰のすべてを伝える格好の媒体である。曼荼羅が多くの作者によって描き継がれていくことは大なる驚きである。絵画には、曼荼羅以外にも種々あるがここでは扱わない。

###### (4)文章；メッセージ伝達

富山では江戸末期に書かれた各地の昔話を収録した喚起泉達録や肯構泉達録がある。現代では(伝承図鑑や伝説図鑑の書物もあるが)観光パンフやガイド集では

伝承・伝説をほぼ無批判にPR材料にして商業主義に乗せ拡散させている。

#### **(5)今日のPR; コマーシャリズムによる刷り込み**

街づくりや観光地では伝説は格好のPR材料となる。まず、街づくりでいえば、UFO 伝説が市観光政策を変える力を持っていたことを述べた。次に観光地でいえば立山アルペンルートでのPRをあげる。ルート走行の高原バス利用者に対し、車内でのPR漬として立山に関する諸伝説が皆さんの頭の中に刷り込まれていく。

### **5. おわりに**

事実と創作の両観点から論考を重ねた結果、昔と現代とは対処の姿勢が異なっていたのではと思う。理由は、創作が自由奔放になされていたように感ずるからである。昔は、もともと事実がどうかを確認することは記録も乏しかったせいもあって難しかったことであろう。このため、事実が事実として厳密に捉えることが少なかったので、創作が自由にできた、といえるのでは。かなりうがった見方かもしれないが、それだけ創作にはロマンを求め、生活に潤いを得たのではなからうか。そう考えると、昔の方々のおおらかな物事の捉え方もあながち偏屈ではない。むしろ現代において、ロマンを求めることも少なく、世の中の流れにきゅうきゅうとしていることが大きな問題といえる。だからこそ、創作を事実とは別に当時の方々の人間模様の一断面と捉えると、大いに楽しめることになるかと思う。ただし、創作を事実に変質させる行為はあり得ないことはいうまでもない。以上をもって、創作が取り持つ人間模様として創作を位置づけることができた。

**あとがき**：お話にお付き合いいただきました関係各位には感謝申し上げます。

**参考文献**：・木曾義仲行軍に関する件については地元の研究者への支援をもとに取材。

・観光的なことはすでに定説となっているので出展略。