

岩手県岩崎鬼剣舞の「采（ザイ）を切る」動作に関する研究
－「わざ」の質的分析と数量的分析－

池田宏子[†], 小島一成^{††}, 中村美奈子^{†††}
お茶の水女子大学大学院人間文化研究科[†],
神奈川工科大学情報学部^{††}, お茶の水女子大学文教育学部芸術・表現行動学科^{†††}

「ザイ」は鬼剣舞の中で演じられる特徴的な動作のひとつである。これは踊り手個人が任意で
する動作であり、「振付け」の範疇として習うものではないとされている。従って習得していく過程にお
いて振付けと同レベルで教えられるものではなく、ザイを切るタイミングは大体決まってはいるが、決
められたタイミングで全員でしなければならないという決まりもない。あくまで踊りの型がからだに入
った者が、それからさらに踊りを高度な次元で表現する術としての、「わざ」の領域の動作なのである。
本稿では、「基本」と「わざ」の間にある関係性について、舞踊人類学的な調査に基づく質的分析
と情報学的な動作計測に基づく量的な分析の両面からの考察を行う。

A Study on “Shaking Zai” of Iwasaki Onikenbai Dance performed in Iwate Prefecture,
Japan: The qualitative and quantitative analysis on the dance skill

Hiroko IKEDA[†], Kazuya KOJIMA^{††}, Minako NAKAMURA^{†††}
Ochanomizu University Graduate School of Humanities and Sciences, Department of Dance[†],
Faculty of information technology, Kanagawa Institute of Technology^{††},
Department of Performing Arts, Ochanomizu University^{†††}

“Shaking Zai” is one of the most characteristic and important motions in the Onikenbai dance.
Although the dance is constructed mostly from vertical motions, “Shaking Zai” is a horizontal
motion. The motion is so difficult that only expert dancers can perform it. What is the significance
of “Shaking Zai” in the dance and what makes it difficult to learn? We search the skill of the
motion of “Shaking Zai” through both quantitative analysis of Information technology and
qualitative analysis of field research on the dance.

1 本研究の目的と岩崎鬼剣舞の概要

国指定重要無形民俗文化財である岩崎鬼剣舞については、これまで多くの研究者、評論家が分
析し或いは評論し、その郷土芸能の魅力、歴史、由来等を伝えてきたが、鬼剣舞の舞踊自体の分析
は、今まで殆ど行われてきていない。

しかし、かつては岩崎をはじめ数えるほどの団体しかなかった鬼剣舞の踊り組が、昭和・平成にか
けて増えてきており、岩手県内外含め17団体になっている。よって、鬼剣舞を伝承していく上で、踊り
自体の要素を見極め着実に伝えていくことが今後重要になってくると思われる。

岩崎鬼剣舞の特徴的な動作の一つに「采を切る」という舞踊動作（以下「ザイ」と記述）がある。この
「ザイ」は、単純に舞踊として観ていると、視覚的印象をもっとも強く抱くもので、鬼剣舞を鬼剣舞たらし
めている特徴といえる。にも関わらず、現地の踊り手たちは、「ザイ」は振付けではないという。これ

は踊り手個人が任意で動作であり、「振付け」の範疇として習うものではないとされている。従って習得していく過程において振付けと同レベルで伝承されるものではなく、ザイを切るタイミングは大体決まってはいるが、踊りの本番においてさえ、決められたタイミングで、8人全員でしなければならないという決まりもない。あくまで踊りの型がからだに入った者が、それからさらに踊りを高度な次元で表現する術としての、「わざ」の領域の動作といえる。

岩崎鬼剣舞を稽古する過程では、「とにかく基本が大事だ」と言われ、ザイは基本ではないので後まわしにされる。そしてあまり詳しい説明もされない。抽象的な指導言語のことばかりかけられるのは、前回の報告の通りである。(注1)結果、正式な踊り手である地元保存会メンバーの連中以外はザイを正しくできる人が少ないという状況となっている。「おめえら、首っこ振ってばり(ばかり)いるのはだめだ。カッコつけてねえで基本をやれい」と注意されてしまうのである。

よって、本研究では、「基本」と「わざ」の関係性に注目して、民俗芸能における「わざ」について、舞踊人類学的な調査に基づく質的分析と情報学的な動作計測に基づく量的な分析の両面からの考察を行うことを目的とする。

2 舞踊動作「采(ザイ)を切る」の舞踊構造



采とは装束の一つで、頭に付ける馬毛製の毛采のことを指す。(写真参照)この毛采を揺らすための動作が、舞踊動作の「ザイ」である。この動作を、現地では「采を振る」ではなく「采を切る」と表現する。

ザイの動作構造は、鬼剣舞を踊る層の中でごく限られた層しかできず、これまで明らかにされてきていない。しかしモーションキャプチャ計測をして、そのデータを「腰からだ」「ビビビだ」「振る」ではなく「切る」だ等の指導言語を手がかりに分析した前回の考察(注2)により、以下のような構造が明らかとなった。

- 1 構え：力を抜いて楽な状態で首を傾げていること
- 2 腰を基点とした頭頂部へ抜ける揺れを起こすこと、その揺れはS字の導線で体幹—頸部—頭部へとつながって上昇していくこと

3 揺れを受けて頭部から頭部にかけての部分が勢いよく振られ、
采を“切る”という意識から、結果として頭頂部が振られる＝采を切る

これらの結果を受けて、更に「わざ」という視点から考察すると、ザイを習得するためには、以下のポイントが重要になると考えられる。

1 適切なタイミングでの構え：ザイは振りではなく、結果として生じる動作である

2 腰の安定：

A「両脚で踏んばり、振りの始め或いは終わりにキメ・収めのように采を切る」

B「垂直上下運動の一連の動作の中で、片脚で踏んで跳び上がると同時に采を切る」

両方のタイミングで、Aならしっかりと踏んばること、Bなら上下運動でからだは絶えず動いていたとしても、腰が不安定にならないこと、いずれにしても腰がしっかりとしていなければならないということ。すなわち、基本動作ができないとザイもできないということである。

3 「ビビビ」「腰からだ」「切る」んだ」という指導言語に対するイメージを養うこと：共同体の中で生まれた独特の指導言語を動きのイメージに変換する能力

3. 「基本」と「わざ」の関係性—舞踊人類学的フィールド調査から

それでは、「基本」と「わざ」の間にはどのような関係性があるといえるのであろうか。ここではまず、フィールドでの聞き取り調査の結果を元に考察する。地元の人にしてみれば、筆者の理屈っぽいであろう問答に、ある師匠は快くつきあってくださった。以下その引用を交えて分析を試みる。

<何でザイを切ることをするのか>

なぜ練習ではザイはせず、本番ですって言ったら、そりゃ、意気込みだ。気合いだ。

基本通りの踊りをおどっても面白くもなんともない

剣舞は気合いが入っていないと剣舞でない。

采が勇ましく動くのは、気合いが入っている象徴だ。心の表われなんだ。

ザイをやるうとしてやるんじゃない。気合いを込めて踊る、それを表わそうとするのがザイなんだ。

いわばザイは、目的ではなく、手段の「わざ」であり、動作としては結果であると言えるのではないか。従って、采を切ろうとしてやったザイは、本来の目的のザイではなくなる。だから、ザイができないでいて采を切ろう切ろうとして切ったザイは、違うものになる、という。

では、本来の目的とは何だろうか。目的とは、心でおどることである。気合いを込めることである。部活動で「もっと気合いを入れろ」などと言われる、体育会系的に上から押し付けられる気合いのことではない。気合いとは心である。鬼剣舞は心で踊れと昔から言われ続けてきた。

<ザイはどこからが始まりなのか？>

どちらのタイプ(筆者注:前述のA,B)でも、いずれにしろグッと踏んばって、力が入るときだ。

力は、気持ちが入るときに入る。

踏んばり片脚でやる時や、踊りだしのそんきょでやる時は、見た目はわからないかもしれないけど。でも確かに同じように(筆者注:Aのタイプが腰が基点で、腰から揺れを発生しているのと同様に)腰からという感覚なんだよな。

前述したようにザイは目的ではなく、手段の「わざ」であり、動作としては結果である。動作の始まりは、踏んばって腰が入った時である。踏んばって腰が入るのはいつか、これは拍で正しいタイミングは存在しない、個々人の気合いが入った時ということができる。気合いが入れば腰が入る。気合いはどう入れたり引込めたりするのか、気合いを入れるタイミングの判断とはどこからくるのか。

入りっぱなしでも面白くない。カタイ。

気合いがしっかり入っているところと、抜いたところと、なくてはいけない。そうでないと平坦で一本調子な踊りになってしまう、そんな踊りはすぐに見えて飽きてしまう。

じゃあ、その強弱緩急の流れをどのように決めて踊るのか。

それは口唱歌なんだよな。

口唱歌の、文字の上では表われず、実際唱えばビブラートとなって節をとる箇所。

例えば念仏舞の部分で言えば、南無阿弥陀仏を言っているのに過ぎないのに、

(ヘー) ハーアアーナアーアー アーアームアー アーアアーミー イイイイダー
アアーアアー ……

といったように、(この表記はあくまで筆者の恣意的な表記に過ぎない) いわゆるメリスマ歌唱と言った方がいいのだろうか。多くの任意のピブラートが入っている、その装飾音の箇所が踊る上では大事と言われる。その中の、力をこめて強く唱う任意の或る「ア」が、腰を入れるところだということである。

その文字では表われない部分が踊る上ではたいせつ。

(大体なんとなく(メロディラインとしては)決まりはあるが、)人それぞれそれが違うんだから。

口唱歌は踊りと一体化しなきゃならない。

だから口唱歌(を自分の思いの抑揚で唱えることが)が、だいじなんだ。

4. 「ザイを切る」動作の量的分析—モーションキャプチャによる計測から

本稿では、2005年7月10日開催のお茶の水女子大学比較日本学研究センター主催、国際日本学シンポジウム セッションⅢ「無形文化財のドキュメンテーションとデジタルアーカイブテクニカルセッション」で行われた国指定重要無形民俗文化財の岩崎鬼剣舞のデモンストレーションにおいて取得した動作データの分析を行った。計測において、MotionAnalysis社の光学式リアルタイムモーションキャプチャシステムを用いて、マーカを46個利用し、身体の骨格構造に基づいて付着させ、岩崎鬼剣舞の計測を行った。計測した動作データより、図1のマーカ情報から図2のスケルトンモデルを算出した。

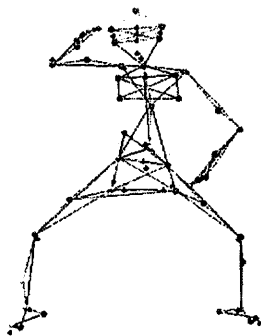


図1 マーカモデル

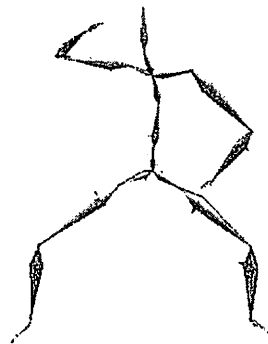


図2 スケルトンモデル

被験者は、鬼剣舞の熟練者と非熟練者それぞれ1名のデータを取得して、動作の比較を行った。熟練者は、岩崎鬼剣舞保存会現庭元(注3)である和田勇市氏にご協力を頂き、非熟練者は、鬼剣舞を始めて3年が経つ、岩崎伝札幌鬼剣舞の踊り手(女性)に協力して頂いた。

本稿で対象とする「ザイを切る」動作は以下の2つである。それぞれの動作の手順を図3にAの動作手順を示し、図2にBの動作手順を示す。

A 「両脚で踏ん張り、振りの終わりに収め・キメのように切る時」

B 「垂直上下運動の一連の動作の中で、片脚で踏んで飛び上がると同時に采を切る時」

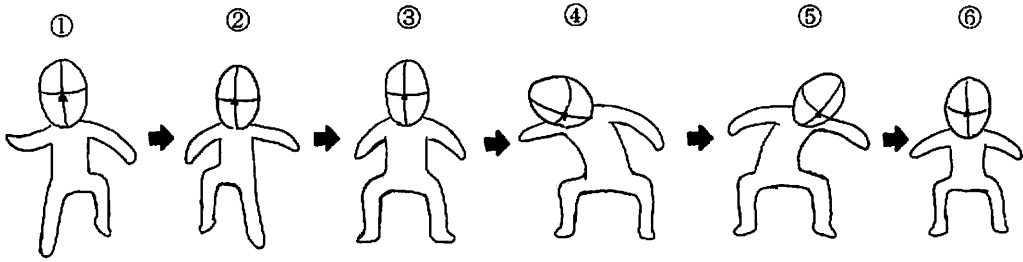


図3 「両脚で踏ん張り、振りの終わりに収め・キメのように切る時」のザイ動作

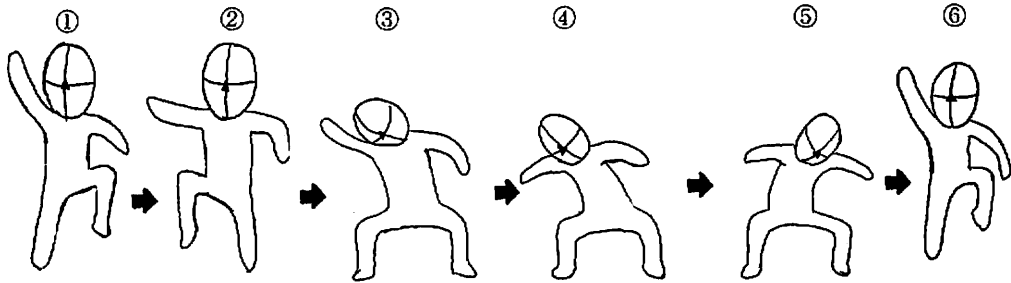


図4 「片脚で踏んで飛び上がると同時に采を切る時」のザイ動作

「両脚で踏ん張り、振りの終わりに収め・キメのように切る時」のザイ動作は、①右足接地→②左足接地→③両足接地→④右側にザイを切る→⑤左側にザイを切る→⑥ザイ動作の終了である。両足接地の際に、踏ん張って腰が安定した状態になり、④～⑥にかけて腰部から頭部へと「ザイを切る」動作が伝わっていく。

「片脚で踏んで飛び上がると同時に采を切る時」のザイ動作は、①右足接地から飛び上がる→②左足接地から飛び上がる→③片側が接地すると同時に「ザイを切る」の開始→④右側にザイを切る→⑤左側にザイを切る→⑥ザイ動作の終了と同時に飛び上がるという動作手順である。②～③の片側接地時に、「ザイを切る」動作は開始されている。④～⑥は腰部から頭部へと「ザイを切る」動作が伝わっていく。

これらの動作手順を踏まえ、熟練者と非熟練者の動作の比較をおこなった。腰部、背骨1部、背骨2部、背骨3部、首部、顎部、頭頂部の7点の動作データを用いて、垂直情報の座標の変化を図5に示し、XZ平面（水平情報）の3フレーム毎の移動量を図6に示す。図5,6の(a)は、両足接地時の熟練者、(b)は両足接地時の非熟練者、(c)は片足飛び上がり時の熟練者、(d)は片足飛び上がり時の非熟練者である。

表1 垂直情報の3フレーム毎の移動量と水平情報の3フレーム毎の移動量の総和

		V.Root	V.Spine1	V.Spine2	V.Spine3	V.Neck	V.AG	Head Top	
両足接地からのザイを切る	熟練者	垂直情報	2012.027	1966.672	1987.173	2045.041	2161.372	2199.111	2893.036
		水平情報	2297.188	2507.989	3116.803	3577.170	4119.830	4295.261	5963.456
	非熟練者	垂直情報	2267.125	2310.774	2332.986	2348.573	2268.401	2333.291	2375.946
		水平情報	3228.170	3243.302	3361.603	3310.149	3480.217	3227.030	3929.825
片足飛び上がりからのザイを切る	熟練者	垂直情報	3488.227	3539.667	3616.413	3727.554	3732.101	3758.523	4042.833
		水平情報	4166.274	3996.385	3900.059	3553.460	3596.646	3511.183	4537.974
	非熟練者	垂直情報	4550.041	4684.408	4630.394	4735.476	4632.972	4688.578	4628.314
		水平情報	2576.503	2697.336	3088.358	3312.252	3454.146	3337.309	3787.871

図 5 より、熟練者は、腰部が安定しており、腰部から頭頂部への垂直軸の変化がみられるが、非熟練者は、腰部は安定しているが、腰部から頭頂部への垂直軸の変化がみられない。

また、図 6 より、頭頂部の移動量から「両足接地からのザイを切る」と「片足飛び上がりからのザイを切る」ともに、熟練者は、動作手順の③～⑥の全体で「ザイを切る」動作がおこなわれている。しかし、非熟練者は、動作手順の⑤～⑥の区間だけ「ザイを切る」動作がおこなわれていることがわかる。ここで、熟練者と非熟練者の垂直情報の 3 フレーム毎の移動量と水平情報の 3 フレーム毎の移動量の総和を表 1 に示す。両足接地からのザイを切るにおいて、熟練者は、腰部から頭頂部の移動量の増加によって下から上へ動作が伝わっている。非熟練者は、頭頂部だけの動きだけしかない。片足飛び上がりからのザイを切るにおいて、熟練者は、腰部から頭頂部への動きの伝わりがある。非熟練者は、頭頂部の水平情報の移動だけであった。

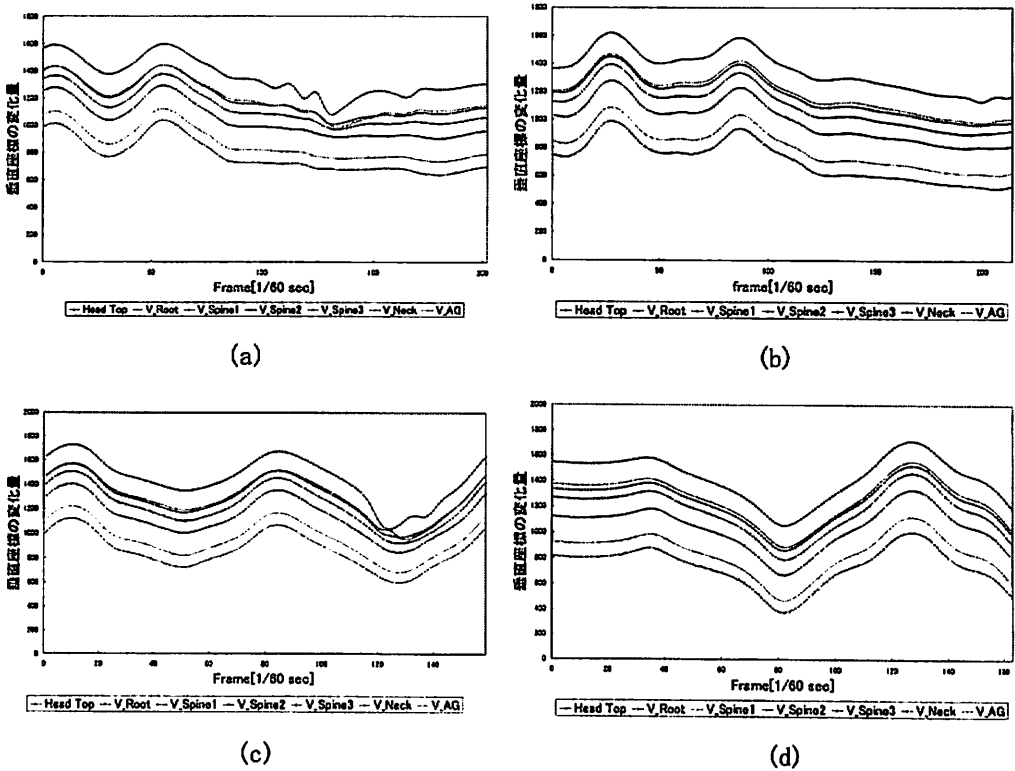


図 5 垂直座標の移動量

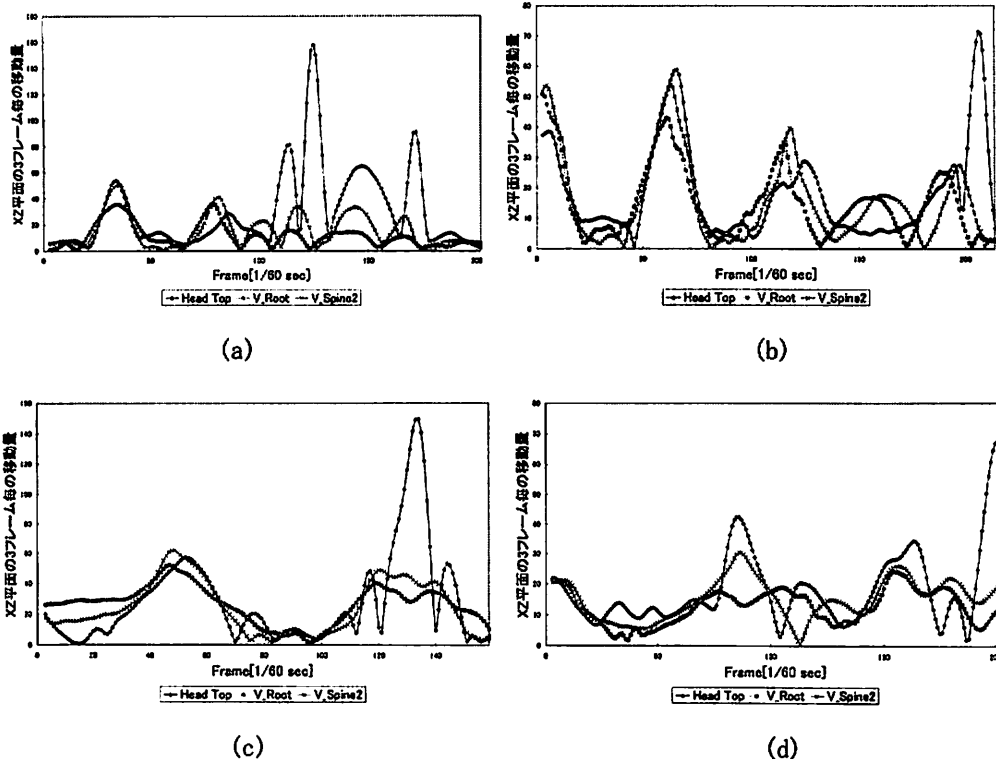


図6 水平情報の3フレーム毎の移動量

5. まとめ・今後の課題

鬼剣舞では、腰は他の舞踊同様根幹の部分であり、そしてその〈根幹を動かす技術〉は振付けという形をとって表に現われている。しかしその〈根幹を動かすタイミング〉すなわち腰を動かすタイミングを決めるのは個人が心のままに抑揚をつけて唱う口唱歌にあるのではないかということがフィールド調査によって明らかになってきた。ザイを切る動作の始めは腰が入ることだというのは、換言すれば腰が入らないとザイはできないということである。すなわち、ザイを切る発端は、「気合いを入れる＝腰を入れる」、であり、そのタイミングは、「心＝口唱歌」というわけである。

そしてその動きのメリハリやタイミングというものは、グラフにもきれいにあらわれている。図5の(a)(c)の熟練者のグラフには、あきらかに頭頂の動きとともにほかの部位が変化しているが、非熟練者にはそれがほとんど見られず、図6(a)の熟練者のグラフでは、熟練者の動きは、一連の動作としてまとまりがあり、動きが腰から頭頂まで時間差で伝わっていったことが分かるが、図6(b)の非熟練者の場合は身体の各部の動きが個別に分かれてしまっており統制がとれていない様子がうかがえる。

前回(注4)に引き続き、「文理融合型の民族舞踊研究」の視点から鬼剣舞の「わざ」を見てきたが、計測できるものと計測できないものがあるだけでなく、当然のことであるが、いかに計測データを解釈するかという根本的な問題にぶち当たる。今回もいかに動作を分節するかという点について試行錯誤を繰り返すこととなったが、やはり、その解決の糸口となったのは、詳細な民

俗芸能のフィールド調査による検証にあったように思う。今後の課題としては、音楽（歌）と動作の相互関係およびタイミングに関する検討が必要であろう。

*本論文におけるフィールド調査は池田が、モーションキャプチャデータ解析は小島が、全体の統括およびまとめは中村が行った。

6. 本文注及び参考文献

(注1) 池田宏子、小島一成、中村美奈子 共著：「岩崎鬼剣舞の「ザイ」の動作特性—モーションキャプチャによる動作計測と舞踊の指導言語の分析を通して—」『情報処理学会研究報告』2006-CH-71(7), 情報処理学会, 2006年7月, pp47-54

(注2) 注1に同じ。お茶の水女子大学比較日本学研究センタープロジェクトにて計測

(注3) 庭元という言葉については、門屋光昭によって以下のように述べられている。

「庭元とは、能楽・舞踊・華道・茶道などの家元や宗家と同義で、剣舞を継承してきた家筋を言う。おそらく剣舞を行う「庭」を主宰する意から出た言葉であろう」
門屋光昭編『和賀町文化財調査報告書第12集 岩崎鬼剣舞』岩手：和賀町教育委員会, 1985年, 16p

(注4) 注1に同じ

(その他参考文献)

生田久美子『「わざ」から知る』東京：東京大学出版会, 1987年

門屋光昭『民俗写真帳 わが鬼剣舞の里-鬼剣舞と北国農民の祈り-』岩手：トリョーコム, 1982年

沢田定三『復刻 岩手の郷土芸能』岩手：岩手出版, 1982年

本田安次『概説』『日本民俗芸能事典』東京：第一法規出版, 1976年, pp20-26

7. 謝辞

いつもご指導・ご協力を頂いている岩崎鬼剣舞保存会の皆様、特に和田勇市様、小原秀明様、八重樫俊一様、小田島初雄様にはデータ採取に多大な労力を割いて頂きました。又、今回の質的分析には八重樫正義様に多大なる助言を頂いております。この紙面を借りて感謝を申し上げます。

本研究の一部は、文部科学省科学研究費 萌芽研究（課題番号 18650170）「舞踊の電子テキスト研究—文理融合型の民族舞踊研究の視点から」（代表：中村美奈子）の助成による。