

บทคัดย่อ

นักคติชนวิทยาชาวญี่ปุ่นส่วนใหญ่มองว่า ซูโมในวัฒนธรรมพื้นบ้านญี่ปุ่นเป็นพิธีกรรม ที่ประกอบขึ้นเพื่อทำนายผลผลิตทางการเกษตร และมีความเกี่ยวข้องกับเทศกาล Tanabata และ Obon เพราะมีหลักฐานแสดงว่า ในอดีตมีการจัดพิธีซูโมขึ้นในช่วงเทศกาล ทั้งสอง อย่างไรก็ตาม ความคิดเห็นดังกล่าวสามารถใช้อธิบายความหมายของพิธีซูโมได้เพียงบางส่วนเท่านั้น เนื่องจากพิธีซูโมในวัฒนธรรมพื้นบ้านของญี่ปุ่นมีความหลากหลาย ทั้งในรูปแบบและวัตถุประสงค์ บทความนี้มุ่งชี้ให้เห็นแนวทางการวิเคราะห์ซูโมในรูปแบบต่างๆ นอกเหนือจากที่กระทำในฐานะเป็นพิธีทำนายพืชผล

Abstract

Most Japanese folklorists believe that Sumou in Japanese folk customs is a ritual organized to predict agricultural produce, and related to Tanabata and Obon festivals since there are some historical materials showing that in the past Sumou used to be held in both festivals. This belief, however, can only partially explain the meaning of Sumou ritual. This is because Sumou in Japanese folk customs diversifies in both forms and objectives. The aim of this paper is to point out ways of analyzing Sumou in various aspects apart from foretelling crops

สถาบันวิจัยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ซูโม่ในวัฒนธรรมพื้นบ้านญี่ปุ่น

Sumou in Japanese Folk Customs

ขนาด คีตีสาร*

บทนำ

ซูโม่อาจเป็นที่รู้จักกันในฐานะเป็นกีฬา เป็นศิลปะการต่อสู้ประจำชาติของญี่ปุ่น ซึ่งแข่งขันโดยนักซูโม่รูปร่างใหญ่โตแต่งกายด้วยการคาดผ้า mawashi เพียงผืนเดียว และเกล้าผมทรงโบราณที่เรียกว่า Ooichou ฯลฯ ภาพลักษณ์ของซูโม่ต่าง ๆ เหล่านี้ส่วนใหญ่เกิดขึ้นจากความโด่งดังและความเป็นที่นิยมของกีฬาซูโม่อาชีพ ที่มีการแข่งขันอย่างเป็นทางการปีละ 6 ครั้งในเมืองสำคัญ ๆ ของญี่ปุ่น¹ อย่างไรก็ตามการแข่งขันซูโม่ดังกล่าวแท้ที่จริงเพิ่งถือกำเนิดขึ้นมาเมื่อไม่นานมานี้² และก็เป็นเพียงองค์ประกอบส่วนเล็กน้อยหนึ่งในภาพรวมของสิ่งที่เราอาจเรียกว่า “วัฒนธรรมซูโม่” อันเป็นวัฒนธรรมที่มีการสั่งสมอย่างยาวนานและต่อเนื่องในประวัติศาสตร์ญี่ปุ่น นอกจากนี้ซูโม่ยังเป็นเช่นวัฒนธรรมอื่นๆ ของญี่ปุ่นโดยทั่วไปที่มีรากฐานบนสังคมเกษตรกรรมอันเป็นอาชีพหลักของชุมชนญี่ปุ่นในอดีต ทั้งยังเกี่ยวพันอย่างลึกซึ้งกับประเพณีและความเชื่อของชาวญี่ปุ่นในสังคมชนบทอีกด้วย

การศึกษาซูโม่ในฐานะเป็นวัฒนธรรม นอกจากต้องให้ความสำคัญกับเอกสารทางประวัติศาสตร์อันได้แก่พงศาวดาร บันทึกหรือหลักฐานต่างๆ ที่เป็นลายลักษณ์อักษรแล้ว ยังจำเป็นต้องทำความเข้าใจกับซูโม่

* อาจารย์ประจำสาขาวิชาภาษาญี่ปุ่น ภาควิชาภาษาตะวันออก คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

¹ กำหนดการแข่งขันประจำปีมีดังต่อไปนี้ Hatsu-basho (รอบแรก แข่งในเดือนมกราคม ที่โตเกียว) Haru-basho (รอบฤดูใบไม้ผลิ แข่งในเดือนมีนาคม ที่โอซาก้า) Natsu-basho (รอบฤดูร้อน แข่งในเดือนพฤษภาคม ที่โตเกียว) Nagoya-basho (รอบนาโงยา แข่งในเดือนกรกฎาคม ที่อะฮิชิ) Aki-basho (รอบฤดูใบไม้ร่วง แข่งในเดือนกันยายน ที่โตเกียว) Kyuushuu-basho (รอบคิวชู แข่งในเดือน พฤศจิกายน ที่ฟุคุโอกะ) การแข่งขันในรูปแบบที่ดำเนินปฏิบัติมาตั้งแต่ ปีค.ศ.1958

² การแข่งขันซูโม่อาชีพมีกำเนิดมาจาก การว่าจ้างนักซูโม่เข้าแข่งขันในงานพิธีของวัดศาสนาพุทธและวัดชินโต หรือที่เรียกว่า kanjin sumou รูปแบบดังกล่าวเริ่มปรากฏในกลางสมัย Muromachi (1336-1573) อันเป็นสมัยที่ซูโม่ชนเขา แต่ได้กลับมาเฟื่องฟูอีกครั้งในสมัย Edo (1603-1867) ในยุคดังกล่าวมีการแข่งขันนัดสำคัญๆ ใน 3 เมืองใหญ่ คือ เกียวโต โอซาก้าและ Edo (โตเกียว) ต่อมาในช่วงปี Houreki จนถึง Meiwa (1751-1772) ได้มีการก่อตั้งศูนย์ซูโม่ (Sumoukaijo) ขึ้น ศูนย์นี้ต่อมาได้มีพัฒนาการเป็นสมาคมซูโม่แห่งญี่ปุ่นในปัจจุบัน

ที่ปรากฏในวรรณกรรม เทพนิยายและตำนานต่าง ๆ ทั้งยังต้องศึกษาข้อมูลทางโบราณคดีเช่นรูปปั้นหรือรูปแกะสลักที่มีลักษณะคล้ายนักซูโม่ ซึ่งค้นพบในสุสานหรือโบราณสถานต่าง ๆ รวมไปถึงข้อมูลทางคติชนวิทยาที่มีรูปแบบการถ่ายทอดทางภาษารอบเล่าหรือมุขปาฐะ(แต่ไม่ได้หมายความว่าจะมีเฉพาะนิทานหรือตำนานต่าง ๆ เท่านั้น) ซึ่งทุกประเภทที่กล่าวมาไม่จำกัดว่าต้องเป็นข้อมูลที่พบแต่เพียงภายในประเทศญี่ปุ่น ในทางตรงข้าม ควรมีการขยายขอบข่ายการวิจัยให้กว้างขวางออกไปครอบคลุม อย่างน้อยที่สุดทั่วทั้งภูมิภาคอารยธรรมเอเชียตะวันออกซึ่งเป็นที่ตั้งของญี่ปุ่นทางภูมิศาสตร์ และมีการติดต่อแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมกับญี่ปุ่นมาแต่โบราณกาล จึงจะสามารถทำความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมซูโม่ได้อย่างถูกต้องและลึกซึ้ง

ซูโม่ในวัฒนธรรมญี่ปุ่นอาจจำแนกออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ ได้ดังต่อไปนี้

1. ซูโม่ในวัฒนธรรมหลวง หมายถึงพิธีตลอดจนการแข่งขันซูโม่ต่าง ๆ ในราชสำนักหรือในหมู่ขุนนางและนักพรตอันจัดว่าเป็นชนชั้นปกครอง ส่วนใหญ่หมายถึง ซูโม่ที่ปรากฏในเอกสารข้อมูลทางประวัติศาสตร์ที่จารึกไว้เป็นลายลักษณ์อักษร เพราะลักษณะการถ่ายทอดทางลายลักษณ์อักษรเป็นเอกลักษณ์ของชนชั้นสูง ผู้มีโอกาสได้ศึกษาและฝึกปรี้อทักษะทางอักษรศาสตร์ เรื่องราวของซูโม่มีตั้งแต่ตำนานการประลองกำลังเพื่อแย่งชิงดินแดนระหว่างเทพ Takeminakata no kami กับ Takemikazuchi no kami ในหนังสือ "Kojiki" ซึ่งเป็นพงศาวดารที่เก่าแก่ที่สุดของญี่ปุ่น (รวบรวมเสร็จในปีค.ศ. 712) และการต่อสู้ในวันที่ 7 เดือน 7 ระหว่าง Taima no Kehaya กับ Nomi no Sukune³ ที่ปรากฏใน "Nihonshoki" ซึ่งเป็นพงศาวดารที่มีอายุใกล้เคียงกับ "Kojiki" (รวบรวมเสร็จในปีค.ศ. 720) ตอนพระเจ้าจักรพรรดิ Suinin เรื่องราวของซูโม่ทั้งสองมีการใช้ข้อกึ่งนิทานและเวทมนตร์คาถาประกอบอยู่มาก จนยากที่จะเชื่อว่าเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นจริง โดยเฉพาะอย่างยิ่งเรื่องแรกซึ่งน่าจะจัดเป็นประเภทเทพนิยายมากกว่า อย่างไรก็ตามเราสามารถมองประเพณีและวัฒนธรรมของซูโม่ในอดีตผ่านวรรณกรรมทั้งสองได้ในระดับหนึ่ง

ซูโม่ที่สันนิษฐานว่าน่าจะเกิดขึ้นจริงคือเรื่องซูโม่ของ uneme หรือนางก้านัด ในสมัยพระเจ้าจักรพรรดิ Yuuryaku หลังจากนั้นมียุคที่การแสดงซูโม่ต้อนรับคณะทูตจากปักเช (Paekche) ในสมัยพระเจ้าจักรพรรดิ Kouryaku และการแสดงซูโม่ของชนพื้นเมืองญี่ปุ่นที่เรียกกันว่า Hayato ในสมัยพระเจ้าจักรพรรดิ Tenmu และพระเจ้าจักรพรรดิ Jitou ใน "Nihonshoki" เช่นกัน ประเพณีการเสด็จทอดพระเนตรซูโม่ของพระเจ้าจักรพรรดินั้นต่อมาได้พัฒนาการกลายเป็นพระราชพิธีในราชสำนัก มีชื่อว่า Sumai no sechi พิธีดังกล่าวเดิมเป็นเพียงส่วนหนึ่งของพิธีดูดาวซึ่งได้รับอิทธิพลมาจากประเทศจีน และการประกวดกายพย์กลอนในหมู่ขุนนางชั้นสูงซึ่งจัดขึ้นในวันที่ 7 เดือน 7 หรือเทศกาล Tanabata ต่อมาพิธีซูโม่ได้แยกออกมาเป็นเอกเทศ และมีการรวบรวมผู้มีพลกำลังจากทั่วประเทศเข้าร่วมแข่งขัน Sumai no sechi รุ่งเรืองมากที่สุดในช่วงปลายสมัยนาราจนถึงกลางสมัยเฮอัน แต่หลังจากประสบปัญหาในการระดมคน และการหาเวลาในการประกอบ

³ Nomi no Sukune ผู้นี้ภายหลังถูกยกย่องให้เป็น "บิดาแห่งซูโม่" และมีการสร้างวัดจีนโตชื่อ Sukune เพื่อสักการะดวงวิญญาณของเขาขึ้นทั่วประเทศญี่ปุ่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งวัดที่มีชื่อเสียงมากที่สุดได้แก่วัด Sukune ในย่าน Ryougoku กรุงโตเกียว

พิธี ในที่สุดจึงถูกยกเลิกไปในรัชสมัยพระเจ้าจักรพรรดิ Ichijou อย่างไรก็ตามแบบแผนขั้นตอนของการประกอบพิธีได้รับการถ่ายทอดโดยนักซูโม่ผู้มีประสบการณ์เคยเข้าร่วม Sumai no sechi ต่อมายังวัดชินโตใหญ่ที่มีอิทธิพลและใกล้ชิดกับราชสำนักเช่นวัด Kasuga Kamigamo Sumiyoshi Kashima ฯลฯ บรรดานักซูโม่ดังกล่าวส่วนใหญ่เป็นนักซูโม่รับจ้างเฉพาะกิจ คือจะไปทำการแข่งขันก็ต่อเมื่อถูกว่าจ้างในโอกาสงานพิธีต่างๆของวัดชินโตในเวลาต่อมา นักซูโม่เหล่านี้ก็ได้เข้าไปอยู่ในอุปถัมภ์ของขุนนางหรือนักรบบ้าง รวมตัวกันเป็นค่ายเป็นคณะรับจ้างแข่งขัน ในงานบุญของทั้งวัดในพุทธศาสนาและวัดชินโตน้อยใหญ่ทั่วประเทศบ้าง จนมีพัฒนาการมาเป็นนักซูโม่อาชีพที่เรารู้จักในปัจจุบัน⁴

2. ซูโม่ในวัฒนธรรมพื้นบ้าน หมายถึงซูโม่ที่จัดขึ้นในสังคมหมู่บ้านญี่ปุ่น ไม่ว่าจะเป็ในงานเทศกาลตามฤดูกาลหรืองานพิธีของวัดและวิหารต่างๆ ซูโม่เหล่านี้ไม่ปรากฏหลักฐานแน่ชัดว่าเริ่มมาตั้งแต่เมื่อใดหรือมีประวัติความเป็นมาอย่างไรเพราะไม่มีการบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษร เจกเช่นในวัฒนธรรมหลวง การถ่ายทอดส่วนใหญ่อยู่ในรูปแบบการบอกเล่าหรือจดจำจากประสบการณ์ที่ได้พบเห็น จึงมีความคลุมเครือในรายละเอียด ยกตัวอย่างเช่นในการเล่าที่มาของพิธีซูโม่ ชาวบ้านมักจะให้การว่า “ทำมาตั้งแต่เมื่อก่อน” หรือ “ตั้งแต่สมัยปู่ย่าตายาย” ในบางครั้งอาจมีผู้รู้สามารถเล่าถึงรายละเอียดความเป็นมาได้ แต่ส่วนใหญ่แล้วน้อยนักที่จะสามารถตรวจสอบข้อเท็จจริงเหล่านั้นจากเอกสารทางประวัติศาสตร์ที่เชื่อถือได้ อย่างไรก็ตาม ซูโม่ดังกล่าวมีความสำคัญในฐานะที่เป็นสิ่งสะท้อนวัฒนธรรมและความเชื่อของชาวบ้านโดยเฉพาะเกษตรกร ซึ่งเป็นกลุ่มชนหลักกลุ่มหนึ่ง ในการวางรากฐานสังคมประเพณีของญี่ปุ่น

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่ออธิบายความเป็นมาและปัญหาในการศึกษาซูโม่ในวัฒนธรรมพื้นบ้านหรือในบริบททางสังคมหมู่บ้านญี่ปุ่นโดยสังเขป พร้อมทั้งวิเคราะห์สู่ทางการศึกษาซูโม่ดังกล่าวตามแนวทางการศึกษาญี่ปุ่นจากตัวอย่างพิธีกรรมซูโม่บางส่วนที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว และเกี่ยวข้องอย่างลึกซึ้งกับสังคมเกษตรกรรมและความเชื่อพื้นบ้าน เพื่อปูทางในการทำความเข้าใจความหลากหลายของรูปแบบพิธีซูโม่ในหมู่บ้านญี่ปุ่น และเพื่อมองโลกทัศน์ของชาวญี่ปุ่นโดยผ่านวัฒนธรรมซูโม่ด้วย

จาก Yanagita ถึง Wakamori

นักคติชนวิทยาผู้ได้รับการยกย่องว่าเป็นผู้วางรากฐานวิชาคติชนวิทยาของญี่ปุ่น Yanagita Kunio (1875-1962) เป็นบุคคลแรกที่ทำให้ความสนใจต่อซูโม่ในฐานะเป็นกีฬาพื้นบ้าน (minzoku kyougi) และเป็นพิธีทำนายพืชผล (toshiura) อย่างหนึ่ง อนึ่ง Yanagita ได้แบ่งประเภทของพิธีทำนายพืชผลออกเป็น 2 ประเภทคือ ประเภทที่หนึ่ง (dai isshu) คือการทำนายในรูปแบบการแข่งขันไม่ว่าจะเป็นซูโม่ แข่งเรือ ชักเย่อ แข่งม้า ชักวัว ขว้างก้อนหินใส่กัน ฯลฯ ซึ่งมักกระทำในระหว่างกลุ่มย่อยๆของสมาชิกในชุมชนเดียวกันที่มีผลประโยชน์ขัดกัน สืบเนื่องมาจากลักษณะทางภูมิศาสตร์ที่แตกต่างกัน เช่นกลุ่มชาวไร่กับกลุ่มชาวนา กลุ่ม

⁴ เกี่ยวกับวิวัฒนาการของซูโม่ในวัฒนธรรมหลวง ดูรายละเอียดเพิ่มเติมจาก Nitta Ichirou, *Sumou no Rekishi* : Yamakawa Shuppansha 1994

เกษตรกับกลุ่มชาวประมง หรือกลุ่มที่ลุ่มกับกลุ่มที่ดอนเหล่านี้เป็นต้น การแบ่งกลุ่มเพื่อแข่งขันทางพิธีกรรมดังกล่าวมีวัตถุประสงค์เพื่อขอคำตัดสินชี้ขาดจากเทพเจ้าว่า ในปีนั้นๆฝ่ายใดจะประสบความสำเร็จได้รับผลผลิตที่อุดมสมบูรณ์กว่ากัน โดยเทพเจ้าจะให้คำตอบผ่านผลการแข่งขัน(เกณฑ์การทำนายแตกต่างกันออกไปตามชุมชน) ซึ่งลูกบ้านทุกคนต้องยอมรับและปฏิบัติตามอย่างไม่มีข้อโต้แย้ง ในทางตรงข้าม การทำนายประเภทที่สอง (dai nishu) คือการทำนายที่ไม่ต้องอาศัยการเผชิญหน้ากันของฝ่ายใด ๆ เป็นการทำนายที่เป็นกิจกรรมร่วมกันของทั้งชุมชน เช่น พิธีเผาลูกมันฮ่อ 12 ลูกเพื่อทำนายฝนฟ้าอากาศของทุกเดือนในรอบปี⁵ พิธีทำนายข้าวต้มเพื่อดูว่าธัญพืชชนิดใดจะอุดมสมบูรณ์⁶ ต่างๆ เป็นต้น ลักษณะเด่นของชุมชนที่ทำพิธีเหล่านี้คือเป็นชุมชนที่มีบริเวณไม่กว้างใหญ่นัก ทำให้ไม่มีความหลากหลายขององค์ประกอบทางกายภาพอันเป็นที่มาของความขัดแย้งเกิดขึ้น (Yanagita, 1916) ดังที่ได้กล่าวไปแล้วว่า Yanagita ได้จำแนกซูโมไว้ในประเทศที่หนึ่ง ซึ่งหมายความว่า Yanagita มองว่าซูโมไม่ใช่ว่า "การแข่งขัน" อย่างหนึ่ง ทั้งยังคิดว่าความหมายที่แท้จริงของซูโมคือเป็น "พิธีทำนายพืชผล" อีกด้วย ดังที่ Yanagita ได้สรุปสั้นๆเกี่ยวกับแนวคิดที่มีต่อซูโมไว้ว่า

ซูโมเป็นพิธีที่ราชสำนักถือเอาวันที่ 7 เดือน 7 เป็นวันเทศกาลมาแต่โบราณกาล ถึงแม้จะมีความคิดเห็นหลากหลาย แต่โดยสรุปแล้ว ซูโมคือพิธีทำนายพืชผล ด้วยผลแพ้ชนะของทั้งสองฝ่ายนั่นเอง (Yanagita, 1916)

อย่างไรก็ตาม ความสนใจต่อซูโมของ Yanagita นั้นอาจกล่าวได้ว่าไม่สูงนักเมื่อเทียบกับปริมาณผลงานวิจัยจำนวนมหาศาลของเขา ตรงกันข้ามกับ Origuchi Shinobu (1887-1953) ผู้เป็นนักคติชนวิทยา ยุคบุกเบิกที่มีชื่อเสียงอีกคนหนึ่ง ซึ่งให้ความสนใจและความสำคัญต่อซูโมเป็นอย่างมาก นอกจากนี้ความแตกต่างจาก Yanagita ที่น่าสังเกตก็คือ นอกจากจะสนใจในวัฒนธรรมพื้นบ้านแล้ว Origuchi ยังเป็นทั้งนักประวัติศาสตร์ นักอักษรศาสตร์ (โดยเฉพาะอย่างยิ่งวรรณกรรมญี่ปุ่นยุคโบราณ) และจินตกรอีกด้วย สืบเนื่องจากคุณสมบัติดังกล่าว ทฤษฎีส่วนใหญ่ของเขาจึงตั้งรากฐานอยู่บนการนิรนัย (deduction) ซึ่งต้องอาศัยจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์มาประกอบกับความรู้ทางวิชาการด้วย Origuchi ได้ตีพิมพ์ผลงาน

⁵ ประเพณีเก่าแก่ของท้องที่ Toono (ปัจจุบัน ได้แก่ภาคกลางของจังหวัด Iwate) ในคืนวันที่ 15 มกราคม (ของปฏิทินทางจันทรคติ)หรือช่วงเวลาเรียกว่า koshougatsu (ปีใหม่เล็ก) ทุกครอบครัวจะทำการเผาลูกมันฮ่อ 12 ลูกในกองไฟกลางบ้าน (iroji) จากนั้นจะเรียงลูกมันฮ่อตามลำดับเดือน ถ้าลูกไหนไหม้เป็นสีแดงทำนายว่าเดือนนั้นฝนไม่ตก ถ้าเป็นสีดำทำนายว่าฝนตก และถ้ามีควันออกมาจากลูกไหนทำนายว่าเดือนนั้นลมจะแรง (Yanagita, 1916)

⁶ ภาษาญี่ปุ่นเรียกว่า พิธี kayu-ura ส่วนใหญ่มักทำในวันที่ 15 มกราคม วิธีประกอบพิธีทำได้หลายรูปแบบ เช่น ใส่กิ่งไม้กิ่งเล็ก ๆ 12 ท่อนลงในหม้อข้าวต้ม แล้วดูว่ามีข้าวต้มเข้าไปอัดอยู่ในกิ่งมากน้อยเพียงใดหรือเอากิ่งไม้ที่ผ่าปลายลงไปคนในหม้อข้าวต้มเพื่อดูว่ามีเมล็ดข้าวติดปลายกิ่งมาเท่าใด นอกจากวิธีทำนายผลผลิตในแต่ละเดือนดังกล่าว ยังมีการทำนายโดยแบ่งตามชนิดของพืชผล เช่น ใส่เมล็ดพืชที่ต้องการจะทำนายทุกชนิดลงในหม้อต้ม จากนั้นใส่กิ่งไม้ลงไปคนก่อนดูว่าจะมีเมล็ดพืชชนิดใดติดเข้ามาในท่อนไม้บ้างเหล่านี้เป็นต้น ดูรายละเอียดเพิ่มเติมจาก Ootsuka Minzokugakkai Hen. Nihon Minzoku Jiten: Koubundo 1972

เกี่ยวกับซูโมะไว้มากมาย ทั้งที่มีเนื้อหาแบบเป็นวิชาการและไม่เป็นวิชาการ¹ ในจำนวนนี้มีผลงานที่มีชื่อเสียงมากเห็นจะได้แก่ “Nihon Geinoshi Rokkou” (1944) และ “Kodai Engekiron” (1951) ซึ่งอธิบายว่าพิธีการแข่งชันซูโมะนั้นคือจุดเริ่มต้นของศิลปะการแสดงทุกประเภทของญี่ปุ่น

ในการทำความเข้าใจแนวคิดของ Origuchi นั้น ก่อนอื่นเราจำเป็นต้องรู้จักคำว่า Marebito เสียก่อน ในความคิดของ Origuchi Marebito คือเทพผู้ปกตีสถิตอยู่ที่ดินแดนพื้นทะเลห่างไกล แต่จะมาเยือนหมู่บ้านในโอกาสที่สำคัญๆ เช่น ต้นและปลายฤดูการผลิต วัตถุประสงค์ในการมาเยือนของเทพ Marebito คือ มาปราบเทพหรือวิญญาณร้ายที่ทำความเดือดร้อนให้แก่ชาวบ้าน หลังจากนั้นจึงให้พรแก่หมู่บ้านก่อนจะกลับไปยังดินแดนที่สถิตยเช่นเดิม ในกรณีของซูโมะ Origuchi อธิบายว่า แต่เดิมนั้น ซูโมะคือการประลองกำลังระหว่าง Marebito กับเทพารักษ์ของหมู่บ้านในช่วงเวลาที่ Marebito มาเยือน ซึ่งในการนี้จำเป็นที่ฝ่ายหมู่บ้านต้องยอมศิโรราบต่อ Marebito จึงจะทำให้ Marebito พอใจและประสิทธิ์ประสาทพรให้ร่มเย็นเป็นสุขและเป็นไปไม่ได้ที่เทพของหมู่บ้านจะเป็นฝ่ายชนะ เพราะชาวบ้านไม่ต้องการรักษาศักดิ์ศรีมากไปกว่าความอุดมสมบูรณ์ของพืชไร่ สืบเนื่องจากเหตุผลดังกล่าว การแข่งขันซูโมะในหมู่บ้านจึงมีลักษณะแบบแข่ง “แต่เป็นพิธี” กล่าวคือ มีการกำหนดผู้แพ้และผู้ชนะเอาไว้แต่แรก ทั้งยังกำหนดผลหรือคำทำนายสืบเนื่องจากผลการแข่งซูโมะไว้ในแนวทางที่จะเป็นประโยชน์ต่อหมู่บ้านเสมอไม่ว่าจะเป็นในกรณีใดๆ ในเมื่อมีการกำหนดผลแพ้ชนะไว้ก่อนเช่นนี้ ซูโมะจึงมิใช่การแข่งขันอีกต่อไป หากแต่เป็นเพียงการแสดงละครเลียนแบบการแข่งขันเท่านั้น และนี่คือเหตุผลที่อธิบายว่า ทำไมซูโมะจึงถูกมองว่าเป็นกำเนิดของการแสดงในทัศนคติของ Origuchi

นอกจากนี้ Origuchi ยังเป็นบุคคลแรกที่ได้ตั้งข้อสังเกตเกี่ยวกับการใช้คาถาอาคมในซูโมะ ตัวอย่างที่ Origuchi หยิบยกขึ้นมาอธิบาย ได้แก่ พิธีที่เรียกว่า tegoi ซึ่งปรากฏในตำนานการประลองกำลังระหว่างเทพ Takeminakata no kami และเทพ Takemikazuchi no kami ในหนังสือ “Kojiki” การประลองกำลังหรือ chikara kurabe ของเทพทั้งสององค์นั้น มิใช่การเปรียบเทียบพลังกำลังความแข็งแรงทางร่างกายตามธรรมดา หากแต่เป็นการประลองด้วย “การขอจับมือ” หรือ tegoi ดังกล่าว อย่างไรก็ตามการขอจับมือนี้ไม่ได้กระทำเพื่อเป็นการผูกมิตรภาพ หากแต่เป็นการ **“ขอวิญญาณโดยผ่านทางมือ กล่าวคือหากสามารถช่วงชิงวิญญาณของผู้ต่อสู้มายังฝ่ายตนได้ในการจับมือครั้งแรก ก็จะสามารถเป็นฝ่ายชนะได้”** (Origuchi, 1934) หรืออีกนัยหนึ่ง เพียงแค่ขอจับมือของผู้ต่อสู้ก็จะสามารถรู้ได้ทันทีถึงความแตกต่างระหว่างพลังอำนาจของตนเองกับฝ่ายตรงข้าม ดังที่เทพ Takeminakata no kami รู้ตัวในทันทีว่ามีพลังอำนาจเป็นรอง เพราะมือของเทพ Takemikazuchi no kami นั้นเย็นเยือกปานน้ำแข็ง และคมกริบดุจดาบ ในขณะที่มือของตนอ่อนนุ่มดังต้นกก การต่อสู้ในลักษณะเช่นนี้เองที่ Origuchi ตีความว่า เป็นการใช้อ้อกนิหารหรือคาถาอาคมแบบหนึ่งในซูโมะ

¹ บทความเกี่ยวกับซูโมะที่สำคัญๆ ของ Origuchi ได้แก่ “Kappa no Hanashi” in : *Chuuoukouronsha* Vol.44 No.9 (1929), “Nenchuugyouji” in : *Minzokugaku* (1930-1932), “Kusazumou no Hanashi” in: *Kyoudo Kagaku Kouza* (1931), “Koi oyobi Koiuta” in : *Shinchou*, *Nihon Geinoshu Rokkou*(1944), “Kodai Engekiron” in : *Nihon Bungaku Kouza* 1(1951) เป็นต้น

ถึงแม้ว่าแนวคิดเรื่องการขยับมือของ Origuchi จะสามารถใช้อธิบายเหตุผลที่ว่า ทำไมในภาษาญี่ปุ่นจึงใช้กริยาของชูโม่ว่า “จับ” (toru) แทนที่จะใช้คำว่า “ทำ” (suru, okonau) หรือ “ปล้ำ ประคบ” (kumu) อย่างที่ควรจะใช้ได้เป็นอย่างดีก็ตาม นักวิชาการส่วนใหญ่มักจะมองว่า มโนทัศน์ของ Origuchi นั้น เป็นสิ่งที่เกิดจากจินตนาการที่เพ้อฝันและเลื่อนลอย เนื่องจากขาดหลักฐานอื่นที่มีน้ำหนักพอจะเชื่อถือได้มายืนยันแนวคิดดังกล่าว นอกจากตำนานการต่อสู้ของเทพสององค์นี้เท่านั้น

Wakamori Taro (1915-1977) เป็นนักคติชนวิทยาอีกผู้หนึ่งที่มีความสนใจต่อประเพณีการแข่งขันชูโมะในวัฒนธรรมพื้นบ้านของญี่ปุ่น นอกจากนี้ Wakamori ยังเป็นบุคคลแรกที่ทำให้ความสำคัญต่อการแข่งขันชูโมะในวันที่ 7 เดือน 7 ดังปรากฏในตำนานการแข่งขันระหว่าง Taima no Kehaya กับ Nomi no Sukune ในหนังสือ “Nihonshoki” และพิธี Sumai no sechi ในราชสำนักญี่ปุ่นสมัยนาราและเฮอัน ดังที่ได้กล่าวไปแล้วว่า ข้อมูลทางประวัติศาสตร์โดยส่วนใหญ่ล้วนแต่เป็นสิ่งที่สะท้อนชีวิตความเป็นอยู่ของชนชั้นปกครองซึ่งเมื่อมองโดยผิวเผินแล้วไม่น่าจะมีส่วนเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมประเพณีของสามัญชน แต่ Wakamori กลับแสดงให้เห็นว่าทั้งสองวัฒนธรรมน่าจะมีความสัมพันธ์กัน โดยเฉพาะในกรณีของชูโมะ ที่มีความเป็นไปได้ว่าราชสำนักนำเอาพิธีของสามัญชนเข้าไปประยุกต์พัฒนาแต่งเติมรวมกับวัฒนธรรมหลวงให้มีรูปแบบที่ซับซ้อนยิ่งขึ้น จนปรากฏในหนังสือพงศาวดารและกลายเป็นพิธีสำคัญในราชสำนักไปในที่สุด

วัฒนธรรมพื้นบ้านเกี่ยวกับชูโมะที่ Wakamori เสนอนั้นสามารถสรุปได้ใน 3 ประเด็นใหญ่ดังต่อไปนี้

1. เทศกาลวันที่ 7 เดือน 7 หรือที่เรียกว่า Tanabata นั้น เดิมเป็นวัฒนธรรมพื้นบ้านต่างๆของญี่ปุ่น คือ เป็นช่วงเวลาเทศกาลกร โดยเฉพาอย่างยิ่งชาวนาใช้พักผ่อนชั่วคราว เพื่อเตรียมรับมือกับครึ่งหลังของฤดูการผลิตหรืออีกนัยหนึ่งการเกี่ยวข้าวในฤดูใบไม้ร่วง ทั้งยังต้องใช้เวลาดังกล่าวเตรียมงาน Obon หรือพิธีเซ่นไหว้วิญญาณบรรพบุรุษ ที่เชื่อกันว่าจะกลับมาเยือนลูกหลานและบ้านเกิดเมืองนอนในช่วงเวลานี้
2. จากเหตุผลในข้อ 1 การจัดพิธีชูโมะในวันนี้จึงมีความหมายสำคัญยิ่งไปกว่าการกระทำเพื่อความสนุกสนานรื่นเริงโดยทั่วไป เพราะหมายถึงการแข่งขันเพื่อขอคำทำนายจาก kami หรือเทพเจ้า(ในที่นี้อาจกล่าวได้ว่าเป็นวิญญาณของบรรพบุรุษ) ว่าการเก็บเกี่ยวปีนั้นจะประสบความสำเร็จมากน้อยเพียงใดหรืออีกนัยหนึ่งอาจกล่าวได้ว่า เป็นการขออาราธนาให้เทพยดาตลบันดาลให้พืชผลมีความอุดมสมบูรณ์ก็ได้
3. นอกเหนือไปจากนี้ Wakamori ยังได้อ้างถึงความเกี่ยวข้องระหว่างชูโมะกับ kappa ซึ่งเป็นสัตว์ในเทพนิยายของญี่ปุ่นเอาไว้ด้วย kappa เป็นสัตว์ในจินตนาการ มีรูปร่างแคระแกร็นเท่ากับเด็กอายุ 4-5 ขวบ หัวล้านตรงกลางกระหม่อม และมีจะงอยปากงุ้มเหมือนนก อาศัยอยู่ได้ทั้งบนบกและในน้ำ kappa มีอุปนิสัยประหลาดอย่างหนึ่งคือชอบท้ามนุษย์ปล้ำชูโมะ ถ้าหากมนุษย์แพ้ก็จะลากลงน้ำไปทำให้จมน้ำตายได้ ดังนั้นโดยทั่วไป kappa จึงมักจะมีชื่อเสียงในทางที่ไม่ค่อยดี เป็นที่รังเกียจของชาวบ้านทั่วไปแต่ในท้องที่บางแห่ง เช่น แถวคิวจูซึ่งอยู่ทางตอนใต้ของญี่ปุ่น กลับนับถือบูชา kappa ในฐานะเป็นเทพประจำแหล่งน้ำ มีหน้าที่คอยให้ความอารักขาแหล่งน้ำที่ใช้ในไร่นา ดังนั้นการที่ kappa ชอบปล้ำชูโมะจึงอาจเป็นอีกสิ่งหนึ่งที่ชี้ให้เห็นความสัมพันธ์ของชูโมะกับการเกษตรอันเป็นรากฐานของวัฒนธรรมพื้นบ้านก็เป็นได้

(Wakamori, 1976)

จากทั้ง 3 ประเด็นดังกล่าวอาจสรุปได้ว่า สิ่งที่ Wakamori ต้องการจะเน้นก็คือ ชูโมมิไม่ใช่เป็นแต่เพียงกีฬาเพื่อสันทนาการเท่านั้น หากแต่เป็นพิธีที่มีความสำคัญและมีความหมายต่อชาวบ้านผู้ประกอบอาชีพเกษตรกรรมโดยเฉพาะอย่างยิ่งชาวนาผู้ปลูกข้าว ชูโมมิเป็นวัฒนธรรมที่มีกำเนิดขึ้นมาจากความเชื่อที่สอดคล้องกับวัฏจักรชีวิตของเขาเหล่านั้น ส่วนหลักฐานที่ระบุว่าชูโมมิเป็นพิธีสำคัญพิธีหนึ่งในราชสำนักนั้น Wakamori ได้อธิบายว่า ชนชั้นสูงในวังได้นำเอาประเพณีพื้นบ้านนี้เข้าไปดัดแปลงขัดเกลาและผสมผสานกับอารยธรรมจากต่างประเทศ(ในที่นี้หมายถึงประเทศจีน) จนกลายเป็นพิธีที่โศหารตระการตา แตกต่างไปจากพิธีที่เรียบง่ายดั้งเดิมของสามัญชน แต่อย่างไรก็ตาม พิธีดังกล่าวยังคงไว้ซึ่งวัตถุประสงค์เดิมคือเพื่อทำนายนิพพาน หากแต่กลายเป็นการทำนายนในระดับประเทศไปเท่านั้น (Wakamori, 1958)

จะเห็นได้ว่าถึงแม้ว่าความเห็นของนักวิชาการทั้งสามคนจะมีความแตกต่างกันออกไปบ้างในรายละเอียด แต่สาระสำคัญที่ทั้งสามเห็นพ้องต้องกันคือ ชูโมมิเป็น “การต่อสู้หรือการแข่งขันเพื่อหาผลแพ้ชนะ” ในข้อนี้แม้ว่าความเห็นของ Origuchi อาจจะดูแตกต่างไปจากอีกสองคน เนื่องจาก Origuchi มองว่าชูโมมิเดิมเป็น “การแสดง” อย่างไรก็ตามเมื่อมองในประเด็นที่ว่าเป็นการแสดงที่มีเนื้อหา “เลียนแบบการแข่งขัน” เราก็อาจอนุมานได้ว่า โดยหลักการแล้ว Origuchi ก็มีได้มีแนวคิดขัดแย้งกับทั้ง Yanagita และ Wakamori แต่อย่างไรก็ตาม นอกจากนี่ยังมีสิ่งทั้งสามต่างก็ให้ความสำคัญ คือ ความหมายของชูโมมิในฐานะเป็นพิธีกรรมที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานความเชื่อทางการเกษตรอันเป็นอาชีพหลักของชาวบ้านญี่ปุ่นในสมัยก่อน โดยเฉพาะอย่างยิ่งความเชื่อที่ว่าชูโมมิ คือ กีฬาพื้นบ้านที่ใช้เพื่อทำนายนผลผลิตต่างๆ ดังที่ Yanagita และ Wakamori เน้นว่ามีความเกี่ยวข้องกับวันที่ 7 เดือน 7 เป็นอย่างมาก

ผู้เขียนเห็นด้วยและยอมรับต่อแนวคิดของทั้งสามโดยส่วนใหญ่ หากแต่มีบางจุดในรายละเอียดที่ไม่เห็นด้วยหรือคิดอย่างไม่ลึกซึ้งพอ ประการแรกคือการที่ทั้ง Yanagita และ Wakamori เน้นเฉพาะความสัมพันธ์ระหว่างชูโมมิกับวันที่ 7 เดือน 7 แต่เพียงวันเดียว โดยไม่คำนึงหรือให้คำอธิบายต่อความหมายของพิธีชูโมมิที่จัดขึ้นนอกเหนือจากช่วงเวลาดังกล่าว และอีกประการหนึ่งที่สำคัญคือ นอกจากข้อสังเกตของ Origuchi เกี่ยวกับ tegoi แล้ว ทุกคนมุ่งเน้นไปให้ความสำคัญต่อชูโมมิในฐานะเป็นการแข่งขันหรือการต่อสู้ โดยไม่กล่าวถึงพิธีชูโมมิที่เน้นหนักไปในการแสดงท่าทางมากกว่าผลการต่อสู้เท่าที่ควร ถึงแม้ว่าในปัจจุบันชูโมมิในวัฒนธรรมพื้นบ้านของญี่ปุ่นส่วนใหญ่เป็นในรูปแบบการแข่งขันก็ตาม แต่ก็ยังมีการอนุรักษ์และสืบทอดพิธีชูโมมิที่มุ่งเน้นการแสดงท่าทางอย่างต่อเนื่องอยู่ในหลายหมู่บ้าน อันเป็นสิ่งที่ควรค่าแก่การศึกษาและวิจัยเพื่อความเข้าใจต่อวัฒนธรรมชูโมมิที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น

เพื่อทำความเข้าใจกับความหลากหลายในรูปแบบพิธีชูโมมิ และเพื่อวิเคราะห์สู่ทางการศึกษาชูโมมิในบริบททางสังคมหมู่บ้านญี่ปุ่น ผู้เขียนจึงอยากจะหยิบยกตัวอย่างพิธีชูโมมิในชุมชนบางแห่งมาเสนอเพื่อพิจารณาในหัวข้อต่อไป

ตัวอย่างพิธีซูโม่ในวัฒนธรรมพื้นบ้านญี่ปุ่น

ตัวอย่างที่ 1 ซูโม่ในเทศกาลฤดูใบไม้ร่วงหมู่บ้าน Narazaka*

หมู่บ้าน Narazaka เป็นชุมชนเล็กๆ ในบริเวณตอนกลางของเมืองนารา จังหวัดนารา ตั้งอยู่ขนานกับเส้นทางเก่าซึ่งเชื่อมระหว่าง Yamato (นารา) และ Yamashiro (เกียวโต) ด้วยเหตุนี้ วัดชินโตประจำหมู่บ้านที่มีชื่อว่าวัด Naratsuhiko จึงมีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักกันดีในฐานะเป็นที่สถิตของเทพผู้พิทักษ์ปกป้องผู้ลี้ภัยไปมาในละแวกนั้น

ชาวบ้านแทบทุกคนที่อาศัยอยู่ในหมู่บ้านมีฐานะเป็น ujiko หรือผู้อยู่ในความคุ้มครองของวัดประจำหมู่บ้าน และในบรรดา ujiko เหล่านี้ ชายผู้เป็นเจ้าของบ้านหรืออยู่ในฐานะผู้สืบสกุล จะได้เข้าร่วมกลุ่มที่เรียกว่า miyaza[†] ซึ่งมีหน้าที่ประกอบพิธีในเทศกาลต่าง ๆ รวมไปถึงดูแลความเรียบร้อยของอาคารและสิ่งมีค่าของวิหาร ตามประเพณีที่สืบทอดต่อกันมา

การดำเนินงานของ miyaza ของหมู่บ้าน Narazaka มีการจัดระบบตามลำดับอาวุโสดังต่อไปนี้ คือ ผู้ที่มีอายุตั้งแต่ 45 ปีขึ้นไปเรียกว่า shorou ตั้งแต่ 50 ปีขึ้นไปเรียกว่า chuuro และอายุตั้งแต่ 60 ปีขึ้นไปเรียกว่า rouchuu กลุ่ม rouchuu คือ กลุ่มที่เป็นศูนย์กลางการปกครอง miyaza หรืออีกนัยหนึ่ง อาจเรียกได้ว่าเป็นกลุ่มผู้อนุรักษขนบธรรมเนียมประเพณีของหมู่บ้านก็ว่าได้ ผู้ที่จะได้รับการเลื่อนฐานะขึ้นเป็น rouchuu นอกจากจะต้องมีคุณธรรมเป็นที่ยอมรับจากชาวบ้านในชุมชนแล้ว ยังต้องเป็นผู้ที่มีความรู้และความเชี่ยวชาญในเรื่องพิธีกรรมต่างๆของวิหาร ซึ่งประสบการณ์เหล่านี้จะหาได้จากในช่วงการเป็น chuuro ซึ่งมีภารกิจรับผิดชอบด้านธุรการของ miyaza

เทศกาลฉลองฤดูใบไม้ร่วงของหมู่บ้าน Narazaka จัดขึ้นในวันที่ 8 และ 9 ตุลาคมของทุกปี โดยในวันที่ 8 หรือที่เรียกกันว่า yoimiya นั้น มีการแสดงนาฏศิลป์ที่เรียกว่า okina mai ส่วนพิธีสำคัญหรือ honmatsuri นั้นได้แก่การบูชาซูโม่ต่อเทพของวัดในคืนวันที่ 9 ผู้ประกอบพิธีซูโม่ได้แก่สมาชิกผู้มีอาวุโสสูงสุด 2 คนของกลุ่ม chuuro ซึ่งมีชื่อเรียกเฉพาะว่าตำแหน่ง bugyou เมื่อผ่านการฝึกของ bugyou (ซึ่งรวมถึงการประกอบพิธีซูโม่ไปด้วย)ไปแล้ว บุคคลดังกล่าวก็จะได้เลื่อนฐานะขึ้นเป็น rouchuu ในปีหรือสองปีถัดไป

ซูโม่ของวัด Naratsuhiko เป็นซูโม่ที่มีเอกลักษณ์แตกต่างจากรูปแบบของซูโม่ที่เรารู้จักกันโดยสิ้นเชิง กล่าวคือไม่มีการเข้าปล้ำเพื่อประลองกำลัง หรือมีการแข่งขันเพื่อหาผลแพ้ชนะแต่อย่างใด พิธีซูโม่เริ่มในเวลา

* อ้างอิงจาก Nara Kyouiku linkai . *Narashi Minzokugelno Chousahoukokusho* 1990 pp.17-22

† miyaza เป็นกลุ่มผู้ขาดการบริหารงานและการประกอบพิธีกรรมทุกอย่าง ในวัดชินโตประจำหมู่บ้าน มีชื่อเรียกหลายแบบ เช่น miyanakama miyashuu miyakou matsunakama tounakama shaninshuu miyakabu ฯลฯ พบมากในภาคตะวันตกไปจนถึงภาคใต้ของประเทศญี่ปุ่น เริ่มปรากฏเด่นชัดตั้งแต่ประมาณศตวรรษที่ 15 (กลางสมัย Muromachi) จุดประสงค์ในการก่อตั้ง ก็เพื่อป้องกันอิทธิพลจากภายนอกที่จะเข้ามาแทรกแซงกิจการภายในหมู่บ้าน ผลงานวิจัยเกี่ยวกับ miyaza ที่มีชื่อได้แก่ Higo Kazuo. *Miyaza no Kenkyuu*(1941), Wakamori Tarou. *Chuusei Kyoudoutai no Kenkyuu* (1950) เป็นต้น ดูรายละเอียดเพิ่มเติมจาก Ootsuka Minzokugakkai Hen. *Nihon Minzoku Jiten:Koubundo* 1972

ประมาณ 1 ทุ่ม ผู้ประกอบพิธีทั้งสองคนพร้อมด้วย guuji (ผู้ประกอบพิธีทางศาสนาชินโต)ประจำวัดมาพร้อมกันที่หน้าศาลากลาง จากนั้น guuji ทำพิธีปิดวังขวัญไล่สิ่งชั่วร้ายและมลทินออกจาก bogyou แล้วมอบกิ่งไม้ศักดิ์สิทธิ์ซึ่งมีกระดาษเรียกว่า hei เหน็บติดปลายกิ่งแก่ทั้งสองเพื่อใช้ประกอบพิธี หลังจาก guuji เปล่งเสียงว่า "miawase miawase"(จมองกัน จมองกัน)และยกไม้ gohei ในมือตนขึ้นเพื่อเป็นสัญญาณ แล้ว bogyou ทั้งสองตะโกนพร้อมกันว่า "ho ooi" ก่อนชูกิ่งไม้ในมือขึ้นเหนือศีรษะอย่างแรง จากนั้นต่างก็หันหลังให้อีกฝ่ายแล้วออกเดินไปตามทิศทางของตนเพื่อวนรอบศาลานมัสการของวัด ระหว่างทางทั้งสองต้องร้องคำดังกล่าวและยกกิ่งไม้ขึ้นลงตลอดเวลา การวนรอบศาลาทำทั้งสิ้น 3 รอบ ทุกครั้งที่ผู้ประกอบพิธีทั้งสองเดินวนมาพบกันที่อีกฟากหนึ่งของศาลา ต่างฝ่ายต้องเปล่งเสียงให้ดังเป็นพิเศษเข้าใส่กัน จนเมื่อรอบสุดท้ายเสร็จสิ้นลง ทั้งสองไปหยุดยืนหน้าศาลากลางอีกครั้ง ดินกิ้งไม้ให้แก่ guuji เป็นอันจบพิธี

อนึ่ง การเปล่งเสียงเข้าใส่กันของผู้ประกอบพิธีทั้งสองนั้น ชาวบ้านอธิบายว่าหมายถึง สภาพที่เทพเจ้าทรงประดิษฐานเมื่อได้เห็นข้าวออกรวงสะพรั่ง จนหลุดปากออกมาว่า "ho ooi" (ho แปลว่ารวงข้าว ส่วน ooi แปลว่ามากมาย) นอกจากนี้ยังมีการแจกข้าวปั้นลักษณะรูปทรงกรวย ขนาดสูงประมาณ 15 ซม.ที่เรียกว่า sumon no mochi ให้แก่ rouchuu และทารกทุกคนที่เกิดในปีนั้น ๆ ด้วย

ตัวอย่างที่ 2 ชูโมในเทศกาลฤดูใบไม้ร่วงของหมู่บ้าน Saikujou¹⁰

หมู่บ้าน Saikujou ตั้งอยู่ทางตะวันตกเฉียงใต้ของเมืองนารา จังหวัดนารา อาชีพของชาวบ้านแต่ดั้งเดิมคือเกษตรกรรม โดยเฉพาะอย่างยิ่งการทำนาปลูกข้าว มีหลักฐานในปีค.ศ.1870 ระบุว่ากว่าครึ่งหนึ่งของชาวบ้านทำการเกษตร ซึ่งนอกจากทำนาข้าวแล้ว ยังมีกรปลูกข้าวสาลี ฝ้าย ผักและผลไม้อื่น ๆ อีกด้วย แต่ทว่าในปัจจุบันเหลือเกษตรกรเพียงแค่ 1 ใน 3 ของจำนวนชาวบ้านทั้งหมด เนื่องจากส่วนมากหันไปประกอบอาชีพในตัวเมืองแทบทั้งสิ้น

วัดชินโตของหมู่บ้านมีชื่อว่า Shizuri ตั้งอยู่บริเวณใจกลางของชุมชน วัดแห่งนี้มีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักมาแต่โบราณว่าเป็นสถานที่ ที่มีงานฉลองประจำปีอันใหญ่โตเอิกเกริกที่สุดแห่งหนึ่งในเมือง งานฉลองดังกล่าวหมายถึงงานฉลองเทศกาลฤดูใบไม้ร่วง ซึ่งถือเป็นการฉลองและพบปะสังสรรค์กันหลังการเก็บเกี่ยวผลผลิตทางการเกษตร(โดยเฉพาะอย่างยิ่งข้าว)ของชาวหมู่บ้าน

ในอดีต กลุ่มผู้รับผิดชอบจัดงานฤดูใบไม้ร่วงของวัดดังกล่าว ได้แก่กลุ่มชาวบ้านที่เรียกว่า touya touya แบ่งออกเป็น 2 กลุ่มด้วยกันคือ oodouya (หรือ omodouya) หมายถึง touya ใหญ่รับผิดชอบจัดงานในภาครวม และ kodouya หรือ touya เล็ก รับผิดชอบจัดพิธีชูโม(ซึ่งมีชื่อเรียกอีกอย่างว่า sumou touya) ทุกครอบครัวในหมู่บ้านจะต้องไปเลือกลงทะเบียนว่าอยากจะเข้าร่วมกับ touya ไต เมื่อลูกชายคนโตผู้จะทำหน้าที่สืบสกุลถือกำเนิดขึ้นในครอบครัว อย่างไรก็ตามการให้เลือกตามความสมัครใจนั้นเป็นแต่เพียงในนามเท่านั้น เนื่องจากส่วนใหญ่การที่บานไหนจะได้เข้า touya ไตนั้น มีการกำหนดอยู่แล้วตามฐานะและสถานภาพทางสังคม

¹⁰ ข้อมูลจากการเก็บข้อมูลในเดือนตุลาคม ค.ศ. 1995

ระบบ touya ได้สลายตัวไปในปีค.ศ.1966 ปัจจุบันกลุ่มผู้รับผิดชอบจัดงานในแต่ละปี แบ่งเวียนกันไปตามลำดับเขตย่อยในหมู่บ้านซึ่งมีอยู่ด้วยกันประมาณ 10 เขตๆละ 10 ครัวเรือน นอกจากนี้ยังมียังกลุ่ม Myoujinkou (หรือ miyaza ของหมู่บ้าน Saikujou) สหกรณ์การเกษตรหมู่บ้าน และคณะกรรมการปกครองตนเองของหมู่บ้านคอยช่วยเหลือให้คำแนะนำอีกด้วย

เทศกาลดูใบไม้ร่วงของหมู่บ้านในปัจจุบันจัดขึ้นในช่วงวันที่ 8-10 ตุลาคม โดยวันที่ 8 ถือเป็นวันเตรียมข้าวของเครื่องใช้ในการประกอบพิธี วันที่ 9 หรือ yoimiya เป็นวันที่ตัวแทนจาก Myoujinkou และ สหกรณ์การเกษตรของหมู่บ้านถวายเครื่องสักการะบูชาต่อวัดและศาลเจ้าน้อยใหญ่ที่ประดิษฐานอยู่ในบริเวณวัด Shizuri ตามพิธีชินโต ส่วนในวันที่ 10 มีการแห่ขบวนที่เรียกว่า owatari ในภาคเช้า และประกอบพิธีซูโม้ในภาคบ่าย

อนึ่ง ซูโม้ของหมู่บ้าน Saikujou นั้นแบ่งออกเป็น 3 ประเภทด้วยกันคือ

1. daisumon หมายถึงซูโม้รุ่นใหญ่ ประกอบพิธีโดยผู้ชายอายุ 16-20 ปี
2. chuusumon หมายถึงซูโม้รุ่นกลาง ประกอบพิธีโดยเด็กมัธยมต้น
3. shousumon หมายถึงซูโม้รุ่นเล็ก ประกอบพิธีโดยเด็กที่อยู่ในวัยก่อนเข้าชั้นประถม

หลังจากเสร็จขบวนแห่ owatari และถวายเครื่องบูชาทุกชนิดที่เตรียมไว้เสร็จสิ้นลง จะมีการจุดไฟเผา "พญางู" จำลองที่ทำจากหญ้าแห้งซึ่งแขวนไว้กับต้นไม้ในบริเวณวัด จากนั้นซูโม้รุ่นเล็กในลักษณะการแต่งกายแบบพันผ้าคาดเอวไว้บนกางเกงขาสั้น ก้าวออกมาจากศาลานมัสการพร้อมด้วยพีเลียงของตน (เรียกว่า sewakata เป็นผู้อาวุโสสังกัด Myojinkou ของหมู่บ้าน) ทั้งสองก้าวขึ้นไปบนเสื่อสานจากหญ้าแห้ง อันเปรียบเสมือน dohyou หรือเวทีซูโม้ จากนั้นพีเลียงของฝ่ายหนึ่งเริ่มนับจำนวนว่า "ichiban, niban, sanban, you" (1,2,3....) แล้วพีเลียงอีกฝ่ายขานรับในทำนองเดียวกันว่า "yonban, goban, rokuban..." (4,5,6.....) เมื่อกล่าวจบพีเลียงทั้งคู่ร้องให้สัญญาณ "soreike" ให้ซูโม้ทั้งสองเข้าประกบกัน มีการออกแรงดันกันไปมาบ้างเล็กน้อย แต่เมื่อเห็นสมควร พีเลียงจึงเข้าแยกออกจากกันแล้วพากลับเข้าศาลาโดยไม่มีการตัดสินแพ้ชนะ ซูโม้รุ่นกลางก็มีขั้นตอนการปฏิบัติเช่นเดียวกัน

สำหรับกรณีซูโม้ใหญ่ หรืออาจเรียกอีกอย่างว่า yazumou (ซูโม้ลูกคร) นั้น มีลักษณะผิดแผกจากซูโม้ทั้งสองประเภทแรก กล่าวคือ ชายหนุ่มผู้ประกอบพิธีทั้งสองแต่งกายด้วยผ้าคาดเอวที่เรียกว่า fundoshi เดินออกจากศาลานมัสการโดยหัตถ์ลูกคร (ซึ่งมีขนาดสั้นอาจเรียกว่าลูกดอก) ไว้ที่หูและแบกดาบ tachi อันเป็นสมบัติตกทอดของวัดซึ่งมีผ้า maruobi พันโดยรอบไว้บนไหล่ ทั้งสองวางดาบลงบนเสื่อจากนั้นต่างก็คลี่พัด hi no maru (พัดที่มีสีล้นลวดลายเหมือนธงชาติญี่ปุ่น กล่าวคือมีวงกลมแดงบนพื้นขาว) วางลงบนดาบก่อนออกเดินวนรอบ 3 รอบ พีเลียงออกเสียงนับเหมือนซูโม้รุ่นเล็กและซูโม้รุ่นกลาง ต่างกันที่สัญญาณเริ่มพิธีที่ใช้คำว่า "shoubu" ซึ่งแปลว่าการชิงชัยแทนคำว่า "soreike" เมื่อสิ้นเสียงดังกล่าว ผู้ประกอบพิธีจะทำการต่อสู้ชิงชัยกัน โดยแข่งกันเอาลูกครที่หัตถ์มาปาลงบนพัดซึ่งเปรียบเสมือนเป้าหมาย ในกรณีนี้ ฝ่ายใดที่สามารถปาลูกครปักตั้งตรงลงบนพัดได้ก่อนถือเป็นฝ่ายชนะ



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

- รูปที่ 1 พิธีซูโม่ของหมู่บ้าน Narazaka
 รูปที่ 2 ซูโม่รุ่นเล็กในเทศกาลเก็บเกี่ยวของหมู่บ้าน Saikujou
 รูปที่ 3 ซูโม่ลูกศรในเทศกาลเก็บเกี่ยวของหมู่บ้าน Saikujou

ตัวอย่างที่ 3 ชูโมในหมู่เกาะ Amami และหมู่เกาะ Okinawa

Amami และ Okinawa เป็นชื่อของหมู่เกาะทางตอนใต้ของเกาะฮอนชู Amami ทอดยาวจากทิศตะวันออกเฉียงเหนือไปสู่ตะวันตกเฉียงใต้ ระหว่างหมู่เกาะ Tokara และ Okinawa มีฐานะเป็นชุมชนในปกครองของจังหวัด Kagoshima ซึ่งอยู่ทางใต้สุดของเกาะฮอนชู ส่วน Okinawa เป็นจังหวัดอยู่ใต้สุดของประเทศญี่ปุ่น ประกอบด้วยหมู่เกาะ Ryukyuu และหมู่เกาะ Daitou ถึงแม้ว่า Amami จะมีที่ตั้งอยู่เหนือกว่า Okinawa ก็ตาม แต่ทั้งสองหมู่เกาะก็จัดว่ามีลักษณะภูมิอากาศที่ใกล้เคียงกัน คือเป็นภูมิอากาศแบบมหาสมุทรกึ่งเขตร้อน ซึ่งแตกต่างจากภูมิภาคอื่นของเกาะญี่ปุ่น

จากสภาพทางภูมิศาสตร์ดังกล่าว ชาวบ้านในทั้งสองหมู่เกาะจึงมีรูปแบบการดำรงชีวิต ประเพณี และวัฒนธรรมที่ผิดแผกไปจากชาวญี่ปุ่นส่วนใหญ่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อมองจากการเพาะปลูกอันเป็นอาชีพหลักของชาวบ้านมาตั้งแต่อดีต จะเห็นว่าพืชที่เพาะปลูกส่วนใหญ่คือพืชในเขตร้อนเช่น อ้อย สับปะรด มะม่วง ฯลฯ ทั้งการทำนาข้าวก็มีวัฏจักรแตกต่างไปจากในภาคเหนือของญี่ปุ่นโดยสิ้นเชิง กล่าวคือ ใน Okinawa ท้องที่ที่มีการทำนา 1 ครั้งต่อปี มีการหว่านเมล็ดในช่วงเดือนตุลาคมถึงมกราคม ดำนาในช่วงเดือนมกราคมถึงกุมภาพันธ์ และเก็บเกี่ยวในเดือนมิถุนายน ส่วนท้องที่ที่มีการทำนา 2 ครั้งต่อปีนั้น มีการหว่านเมล็ดในช่วงเดือนตุลาคมถึงกุมภาพันธ์และช่วงเดือนพฤษภาคมถึงกรกฎาคม ดำนาในช่วงเดือนมกราคมถึงมีนาคมและมิถุนายนถึงสิงหาคม เก็บเกี่ยวในช่วงเดือนพฤษภาคมถึงกรกฎาคมและตุลาคมถึงพฤศจิกายน อย่างไรก็ตาม เมื่อมองจากภาพรวมของการทำนา ซึ่งเน้นการเพาะปลูกช่วงต้นฤดูเป็นหลักแล้ว อาจสรุปได้ว่าวัฏจักรการปลูกข้าวใน Okinawa คือ หว่านเมล็ดในช่วงเดือนตุลาคมถึงพฤศจิกายน ดำนาในช่วงเดือนมกราคมถึงกุมภาพันธ์ และเก็บเกี่ยวในช่วงเดือนพฤษภาคมถึงมิถุนายน (Ito, 1974: 19-21) ซึ่งอาจจะเรียกว่าการเก็บเกี่ยวในหมู่เกาะ Amami ที่มีการเกี่ยวข้าวต้นฤดูในกลางเดือนกรกฎาคมของปฏิทินทางจันทรคติ (กลางเดือนสิงหาคมในปัจจุบัน) และเก็บเกี่ยวข้าวปลายฤดูในช่วงปลายเดือนกรกฎาคมถึงต้นเดือนสิงหาคม (ปลายเดือนสิงหาคมถึงต้นเดือนกันยายนในปัจจุบัน) (Murata, 1983) แต่ก็นับว่าเร็วกว่าการเกี่ยวข้าวในภาคเหนือของญี่ปุ่น ที่ส่วนใหญ่กระทำในช่วงเดือนกันยายนถึงตุลาคม (บางท้องที่อาจล่าช้าถึงเดือนพฤศจิกายน)

ด้วยเหตุนี้ งานฉลองเทศกาลเก็บเกี่ยวที่ชาวบ้านเรียกว่า hounensai จึงมักพบเห็นได้ในช่วงเดือนมิถุนายนถึงสิงหาคมของทุกปี วัตถุประสงค์ของงานไม่ค่อยแตกต่างจากหมู่บ้านทั่วไปในประเทศญี่ปุ่น คือเป็นการแสดงความขอบคุณต่อเทพเจ้าและวิญญาณของบรรพบุรุษผู้ปกป้องคุ้มครองหมู่บ้านและดลบันดาลให้พืชผลมีความอุดมสมบูรณ์ ทั้งยังเป็นการอาราธนาให้สิ่งศักดิ์สิทธิ์ทั้งหลายให้ความคุ้มครองหมู่บ้านและพืชผลในฤดูกาลต่อไปอีกด้วย นอกจากนี้แล้วงานเทศกาลยังเป็นโอกาสที่ชาวบ้านจะได้มาพบปะสังสรรค์รื่นเริงด้วยกัน หลังจากที่ได้ร่ำกตริกับงานไร่นามาตลอดฤดูกาล อย่างไรก็ตามรูปแบบของงานตลอดจนพิธีกรรมต่างๆของที่นี่มีความเป็นเอกลักษณ์ต่างจากภูมิภาคอื่นของญี่ปุ่น ลักษณะเด่นของ hounensai คือแทบทุกหมู่บ้านมีการจัดแข่งขันซูโม่ ชักเย่อ แข่งเรือ สู้วัวและอื่นๆซึ่งถือเป็นกีฬาพื้นบ้านประกอบควบคู่ไปกับพิธีกรรมทางศาสนาอื่นๆ การชักเย่อมักจัดแข่งระหว่างหมู่บ้านหรือชุมชนย่อยในหมู่บ้านเดียวกัน และนำผลแพ้ชนะมาเป็นสิ่งทำนายพืชผลในปีต่อไป เช่น ในเทศกาล kashichii ซึ่งจัดในวันที่ 25 มิถุนายน มีการแข่งขัน

ชั๊กเยอโดยแบ่งเชือกออกเป็นข้างตัวผู้และข้างตัวเมีย ถ้าหากเชือกข้างตัวผู้ชนะ ท่านายว่าเป็นนั้นข้าวปลาอาหารอุดมสมบูรณ์ดี (Higa,1962:133-135) เป็นต้น สันนิษฐานกันว่าการเล่นชั๊กเยอในโอกาสอื่นๆ นอกจากนี้ โดยแท้ที่จริงแล้วก็น่าจะทำการทำนายพิชผลเช่นกัน แต่ความเชื่อเหล่านี้โดยส่วนใหญ่สูญหายหรือแปรรูปไป คงเหลือแต่รูปแบบเป็นการแข่งขันเพื่อความสนุกสนานเป็นส่วนมาก

ในฐานะเป็นกีฬาพื้นบ้านชนิดหนึ่ง ชูโมไม่มีวัตถุประสงค์คล้ายกับชั๊กเยอและกีฬาอื่นๆ คือ เป็นพิธีกรรมในการทำนายพิชผลดังที่ได้กล่าวในตอนแรก อย่างไรก็ตามชูโมใน Amami และ Okinawa ก็มีความหลากหลายในรูปแบบเกินกว่าจะสรุปรวมว่าเป็นการทำนายพิชผลได้ในทุกกรณี ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดเจนคือชูโมในหมู่บ้าน Yui เมือง Setomachi ใน Amami ชูโมดังกล่าวเป็นส่วนหนึ่งของพิธีเก็บเกี่ยว ซึ่งประกอบด้วยพิธีกรรมอื่นๆอีกมากมายนอกเหนือไปจากชูโม ไม่ว่าจะเป็พิธีรำรำเลียนแบบท่าทางการทำนา การแสดงละครเกี่ยวกับตำนานความเป็นมาของหมู่บ้าน หรือแม้แต่ว่าการเล่นชั๊กเยอ แต่สิ่งที่น่าสังเกตก็คือ พิธีทุกอย่างกระทำบนเวทีชูโมหรือ dohyou ซึ่งในที่นี้อาจอุปมาว่าเป็นผืนนาก็ได้ นักวิชาการชื่อ Demura ลงความเห็นว่าการบรธาพิธีดังกล่าวมิได้ประกอบขึ้นเพื่อความบันเทิงของชาวบ้าน หากแต่เป็นพิธีที่จัดขึ้นเพื่อแสดงความขอบคุณต่อเทพเจ้าผู้คุ้มครองหมู่บ้านและพิชผล (Demura,1995:12-13) ซึ่งจะเห็นได้ว่าไม่เกี่ยวข้องกับการอาราธนาขอคำทำนายพิชผลแต่อย่างใด

ตัวอย่างที่ 4 Dango ชูโมในหมู่บ้าน Hayashi¹¹

หมู่บ้าน Hayashi เมือง Naganohara จังหวัด Gunma มีประเพณีซึ่งเป็นที่รู้จักกันกว้างขวางของชาวถิ่นละแวกนั้นคือการแข่งขัน Dango ชูโมในเทศกาลฉลองฤดูร้อนของวัด Ujousan¹² ซึ่งเป็นวัดชินโตของหมู่บ้าน วัดดังกล่าวสร้างขึ้นในสมัยใดไม่มีหลักฐานปรากฏแน่ชัด ทราบแต่เพียงว่าเดิมชื่อวัด Suwa แต่เปลี่ยนชื่อมาเป็น Ujousan ในปีเมจิที่ 40 (ค.ศ.1907) อันเป็นปีที่มีการอัญเชิญศาลเจ้าน้อยใหญ่ทุกแห่งในหมู่บ้านมารวมสักการะไว้ ณ ที่นี้ คำว่า "ที่นี่" ในกรณีนี้หมายถึงวัดในหมู่บ้านหรือ sato miya ซึ่งเป็นอาคารศาลาใหญ่ ตรงกันข้ามกับ oku miya อันเป็นชื่อเรียกศาลเจ้าที่ประดิษฐานบนยอดเขา Ujousan (ด้านหลังหมู่บ้าน) อันเป็นที่มาของชื่อวัดดังกล่าว

งานฉลองฤดูร้อนของหมู่บ้านปัจจุบันจัดในช่วงวันที่ 25-28 สิงหาคมของทุกปี วันที่ 25 และ 27 เป็นวันจัดเตรียมงาน ส่วนวันที่ 26 และ 28 เป็นวันงานพิธีของศาลเจ้าบนเขาและวัดในหมู่บ้านตามลำดับ ในวันที่ 26 ผู้ประกอบพิธีทางศาสนาชินโตของวัดหรือที่ชาวบ้านเรียกว่า guuji san และคณะผู้อาวุโสพร้อมด้วยชาวบ้านที่เข้าร่วมพิธี(โดยสมัครใจ)ออกปิ่นเขาขึ้นวัดตั้งแต่เวลาตี 4 ครึ่ง พิธีเริ่มขึ้นเวลาประมาณ 6 นาฬิกา หลังจากผู้เข้าร่วมพิธีขึ้นมาถึงพร้อมหน้ากัน ก่อนอื่น guuji ทำพิธีบัตเป่าสิ่งชั่วร้ายแก่ทุกคน จากนั้น

¹¹ ข้อมูลส่วนใหญ่จากการเก็บข้อมูลในปีค.ศ.1996-1997 และบางส่วนเรียบเรียงจาก Tokieda Tsutomu. "Ujousan o Meguru Minzoku" in: Kensetsushou .Naganohara no Minzoku 1987 pp.431-449

¹² ชื่อเรียกอย่างเป็นทางการคือวัด Mikoshiro

สวดมนต์และถวายเครื่องสักการะอันได้แก่เหล้าสาเก ข้าว และพืชผลที่เก็บได้ในหมู่บ้าน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในอดีตมีการถวายข้าวสาเลอันเป็นผลผลิตที่สำคัญที่สุดของหมู่บ้าน(ปัจจุบันไม่มีใครเป็นที่นิยมปลูกเท่าไรนัก) ด้วย ต่อจากนั้นเป็นพิธีสำคัญคือการเดินเวียนรอบศาลเจ้าจำนวน 7 รอบ การเวียนเป็นแบบประทักษิณ คือ ผู้เข้าร่วมพิธีทุกคนจะเดินตาม guuji ไปรอบวัดตามเข็มนาฬิกาหรือวนขวา และทุกครั้งที่ผ่านมาศาลเจ้า ต้องแสดงความเคารพโดยการคำนับทุกครั้งด้วย เมื่อพิธีเสร็จสิ้นลงทุกคนร่วมรับประทานเครื่องสักการะและขนมต่างๆที่นำติดตัวขึ้นไป ที่จะขาดเสียมิได้ คือ ซาลเปาทำจากแป้งข้าวสาลีและข้าวโพดอันเป็นสิ่งที่เพิ่งเก็บเกี่ยวได้ใหม่ ๆ ในช่วงนั้น จากนั้นพากันเดินลงเขาในเวลาประมาณ 8 นาฬิกา

ส่วนงานฉลองของวัดในหมู่บ้านในวันที่ 28 นั้น ภาคเข้าเป็นการประกอบพิธีกรรมทางชินโตโดย guuji และคณะผู้อาวุโสของหมู่บ้าน รวมทั้งมีการถวายเครื่องสักการะแก่เทพเจ้าน้อยใหญ่ของวัดทุกองค์ ต่อมาในภาคบ่ายจึงเป็นการแข่งขันซูโม่อย่างครึกครื้นเอิกเกริกในลานของวัด สาเหตุที่ซูโม่ดังกล่าวเป็นที่สนใจของชาวบ้านเพราะเป็นซูโม่ที่เล่นโดยเด็ก ๆ ทุกคนในหมู่บ้าน Hayashi ที่มีอายุต่ำกว่า 15 ปี หรือยังศึกษาอยู่ในระดับไม่เกินมัธยมต้น การนำเด็กมาเล่นซูโม่สันนิษฐานว่าเกี่ยวข้องกับที่มาของคำว่า Dango (ซูโม่) กล่าวคือ "dango" เป็นคำอ่านออกเสียงอีกอย่างหนึ่งของคำว่า "danshi" ที่แปลว่าเด็กผู้ชาย ดังนั้นจึงต้องใช้เด็กผู้ชายมาเล่นหรือประกอบพิธี(แต่ปัจจุบันต้องใช้เด็กผู้หญิงด้วยเนื่องจากเด็ก ๆ ในหมู่บ้านมีจำนวนน้อยลง) อย่างไรก็ตามคำว่า Dango (ซูโม่) ก็ยังอาจหมายถึง "dango" ในความหมายทั่วไป คือขนมแป้งก้อนกลม ๆ เล็ก ๆ ที่ใช้รับประทานอีกด้วย ในกรณีหลังสันนิษฐานว่า ชื่อ Dango ซูโม่มีที่มาจากประเพณีการโยนขนมแป้ง(ซึ่งเอกสารบางฉบับอธิบายว่าเป็นรูปตุ๊กตาในขณะที่บางฉบับกล่าวว่าให้เด็กโยนขนมแป้งแข่งกันแต่โยนอย่างไร และมีกติกาการแข่งขันอย่างไรไม่ทราบแน่ชัด) อันเป็นประเพณีเก่าแก่ของหมู่บ้าน ซึ่งไม่มีการปฏิบัติอีกแล้วในปัจจุบัน

ซูโม่เริ่มจากการทำพิธีเวียนรอบศาลากลางของวัด 7 รอบ เช่นเดียวกับพิธีที่ประกอบบนยอดเขา gyouji หรือผู้ตัดสินซูโม่เป็นผู้นำขบวนเด็ก ๆ ไปนมัสการเทพประจำวัดแล้วพาออกเดิน ระหว่างทางเด็ก ๆ จะร้องว่า "wasshoi wasshoi" เป็นการปลุกใจและให้จังหวะ เมื่อเสร็จพิธี gyouji พาเด็ก ๆ กลับลงมาที่เวทีซูโม่ บริเวณลานวัดซึ่งจัดเตรียมไว้ในวันก่อนหน้า การแข่งขันเรียงตามลำดับอายุจากเด็กเล็กไปหาเด็กใหญ่ โดยแบ่งออกเป็น 2 รอบด้วยกัน รอบแรกเป็นพิธี Dango ซูโม่ กล่าวคือ ผู้ตัดสินจะเรียกเด็กจากทั้งสองฝ่ายออกมากลางเวที (ไม่มีเกณฑ์ในการประกบคู่ที่แน่นอน ส่วนใหญ่ดูตามวัยและรูปร่าง) ให้จับมือกัน แล้วแกว่งแขนไปมาพร้อมกับนับว่า "1,2,3,4,5,6,7,8,9" จนเมื่อถึงคำว่า "10" จึงให้เข้าต่อสู้กัน การแข่งขันดำเนินไปจนกว่าจะรู้แพ้รู้ชนะ (หมายความว่า การที่ฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งสามารถผลักคู่ต่อสู้ออกไปนอกเวทีได้ หรือเหยียงให้คู่ต่อสู้ล้มลงได้) อย่างไรก็ตาม มิได้มีการถือผลการต่อสู้เป็นสำคัญ เช่นนำไปประกอบพิธีทำนายพืชผลหรืออื่น ๆ แต่อย่างใด

กล่าวกันว่าท่าทางการแกว่งแขน หมายถึงการปลุกหรือเขย่า "วิญญาณ" แต่จากการเก็บข้อมูลเพิ่มเติมของผู้เขียนก็ไม่ได้คำอธิบายที่กระจ่างชัดว่าเป็น "วิญญาณ" ของใคร และทำไมต้องปลุกต้องเขย่าในลักษณะเช่นนั้น สันนิษฐานว่าอาจเป็นพิธี "เรียกขวัญ" ของผู้เล่นซูโม่(คือเด็ก) หรืออาจหมายถึง



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

รูปที่ 4 ศาลเจ้าบนเขา Ujosan

รูปที่ 5 พิธีเดินวนรอบวัด Ujosan ก่อนการแข่งขัน Dango ซูโม่

รูปที่ 6 ท่าแกว่งแขนใน Dango ซูโม่

ดวงวิญญาณของธัญพืชที่กำลังอยู่ในระยะเจริญเติบโตก็เป็นได้

พิธีที่น่าสนใจอีกอย่างหนึ่ง ได้แก่ พิธีเดินเวียนรอบวัด ผู้รู้ในหมู่บ้านอธิบายว่าเป็นการเลียนแบบ พิธีเวียนรอบภูเขาชื่อ Hiei 7 รอบของนักบวชในนิกาย Tendai ซึ่งเป็นนิกายหนึ่งในพุทธศาสนาญี่ปุ่นที่มีการ พัฒนาคำสอนในด้านไสยศาสตร์ เวทมนตร์คาถาและพิธีกรรมต่างๆ ความเชื่อของนิกายดังกล่าวเมื่อถูกผสมผสานเข้ากับความเชื่อถือและบูชาภูเขา (sangaku shinkou) อันเป็นความเชื่อพื้นบ้านของญี่ปุ่น จึงเกิดลัทธิบูชาภูเขาชื่อว่า shugendou ขึ้น นักบวชของ shugendou ที่เรียกว่า shugenja หรือ yamabushi นั้นมีความ เกี่ยวพันกับหมู่บ้าน Hayashi มาช้านาน เพราะนอกจากจะทำหน้าที่เป็นผู้ประกอบศาสนกิจในวัด Oujousan ของหมู่บ้านแล้ว shugenja ยังได้อาศัยบริเวณเทือกเขาทางตอนเหนือของหมู่บ้านเป็นสถานที่ทำวัตรปฏิบัติ ซึ่งในที่นี่หมายถึงการเดินท่องยอดเขา 7 ยอดอันได้แก่ Oujou Kojo Amida-ishi Oodeki Marishiten Daikoku Tara-ara ซึ่งล้วนแต่เป็นที่ประดิษฐานของศาลเจ้าหรือหินผาที่มีความสำคัญในความเชื่อของลัทธิบูชาภูเขานี้ ทั้งสิ้น ด้วยเหตุผลดังกล่าวจึงอาจสันนิษฐานได้ว่าพิธีเวียนรอบวัดในหมู่บ้าน Hayashi มีกำเนิดมาจากวัตรปฏิบัติของ shugenja

บทสรุป

จากตัวอย่างทั้ง 4 ตัวอย่างที่หยิบยกขึ้นมา เราอาจสรุปประเด็นสู่ทางการศึกษาซูโมในมุมมองที่แตกต่างจากของนักคติชนวิทยาในอดีตได้ดังต่อไปนี้

1. ซูโมในฐานะเป็นพิธีในฤดูเก็บเกี่ยว

ลักษณะเด่นของซูโมใน 3 ตัวอย่างแรกที่สังเกตเห็นได้เด่นชัดที่สุดก็คือ ซูโมทั้งหลายดังกล่าวต่างก็เป็นพิธีกรรมที่จัดขึ้นหลังจากเสร็จสิ้นการเกี่ยวข้าวแล้ว โดยในตัวอย่างทั้งสองของเมืองนารา ซูโมเป็นพิธีส่วนหนึ่งของงานเทศกาลฤดูใบไม้ร่วงซึ่งจัดขึ้นเป็นประจำทุกปีในเดือนตุลาคมหรือเดือน 10 หาไซในเดือน 7 (เป็นช่วงฤดูร้อนของญี่ปุ่น) ดังที่เข้าใจกันไม่ ตามที่ได้กล่าวไปแล้วว่าท้องที่ส่วนใหญ่ในเกาะญี่ปุ่นจะทำการเกี่ยวข้าวในช่วงเดือนกันยายนไปจนถึงตุลาคมหรือพฤศจิกายน เพื่อให้แล้วเสร็จก่อนที่ฤดูหนาวจะมาเยือน ดังนั้นพิธีซูโม จึงน่าจะมีความหมายเกี่ยวโยงกับพิธีเก็บเกี่ยวมากกว่าที่จะเป็นพิธีทำนายพิชผล เพราะคงจะไม่มีประโยชน์อะไรที่จะต้องการทราบผลของสิ่งที่จบสิ้นลงแล้ว ในประเด็นนี้ ซูโมของหมู่บ้าน Narazaka เป็นสิ่งที่ช่วยยืนยันแนวคิดนี้ได้เป็นอย่างดี เพราะนอกจากจะไม่มีการแข่งขันชิงชัยในพิธีเพื่อการทำนายแล้ว ผู้ประกอบพิธียังถูกอุปมาว่าเป็นเทพเจ้าผู้มาแสดงความยินดีต่อหมู่บ้าน ที่สามารถเก็บเกี่ยวได้ผลดีเป็นที่น่าพอใจอีกด้วย

ส่วนกรณีของซูโมในหมู่เกาะ Amami และ Okinawa นั้น เป็นตัวอย่างที่หยิบยกขึ้นมาเพื่อแสดงว่า ถึงแม้จะมีการแข่งซูโมในช่วงเดือน 7 ก็ตาม ในท้องที่ที่มีอากาศอบอุ่นแตกต่างจากเกาะฮอนชูและมีขั้นตอนการทำนาที่ต่างกันนั้น ซูโมก็มิได้ถูกมองว่าทำเพื่อทำนายพิชผลเสมอไป เพราะมีการจัดแข่งซูโมในงาน hounensai ในทุกห้วงแห่งของพื้นที่ ทั้งตัวอย่างพิธีเก็บเกี่ยวของหมู่บ้าน Yui ก็เป็นตัวอย่างที่อาจสามารถ

เชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างซูโม่และพิธีเก็บเกี่ยวได้ ถ้าหากมีการศึกษาต่อเพิ่มเติมอย่างลึกซึ้ง

สำหรับตัวอย่างสุดท้ายหรือซูโม่ในหมู่บ้าน Hayashi นั้น เมื่อมองดูอย่างผิวเผินก็อาจจะอนุมานได้ว่าแต่เดิมเป็นพิธีที่มีวัตถุประสงค์เพื่อทำนายพืชผล เพราะเวลาที่จัด คือ ช่วงฤดูร้อน (ในอดีตจัดในเดือนกรกฎาคมหรือเดือน 7) ทั้งซูโม่ยังจัดในรูปแบบการแข่งขัน ซึ่งถึงแม้จะไม่ได้ให้ความสำคัญต่อผลการแข่งขันก็ตาม การแสดงท่าทางการแกว่งแขนของเด็ก ๆ อาจตีความได้ว่าเป็นการปลุกขวัญหรือวิญญาณของธัญพืชให้สามารถออกผลผลิตได้มาก ๆ ซึ่งจะสอดคล้องกับหลักการของการทำนายพืชผลได้ในประเด็นที่ว่า ไม่ว่าจะผลการแข่งขันจะออกมาในรูปใดก็ตาม ผลนั้นก็จะถูกตีความในแง่ดี คือ ต้องมีความอุดมสมบูรณ์เกิดขึ้นเสมอ อย่างไรก็ตาม สิ่งที่เราจะลืมไปเสียมิได้ก็คือ ในอดีตหมู่บ้าน Hayashi เป็นแหล่งผลิตข้าวสาลีที่สำคัญในบริเวณดังกล่าว ทั้งยังมีการถวายข้าวสาลีแก่วัดทั้งในพิธีบนภูเขาและในหมู่บ้าน รวมทั้งมีการรับประทานชาละเป่าที่ทำจากแป้งข้าวสาลีในงานพิธี อันเป็นสิ่งที่ยืนยันความสำคัญของข้าวสาลีซึ่งเป็นพืชไร่ที่มีช่วงเวลาการเก็บเกี่ยวเร็วกว่าข้าวอีกด้วย

ดังจะเห็นได้ว่า นอกจากจะมีความหลากหลายของช่วงเวลาในการประกอบพิธีซูโม่แล้ว สภาพทางภูมิศาสตร์ตลอดจนภาวะทางการเมือง เศรษฐกิจ ยังเป็นปัจจัยสำคัญที่จำเป็นต้องไตร่ตรองในการศึกษาวัฒนธรรมซูโม่ในสังคมหมู่บ้านญี่ปุ่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งการหันมามองซูโม่ในฐานะเป็นพิธีที่เกี่ยวข้องทั้งในทางตรงและทางอ้อมกับการเก็บเกี่ยวของทั้งการทำนาและทำไร่

2. ความหมายของซูโม่ที่เน้นท่าทาง

เป็นที่เข้าใจกันโดยตลอดมาว่า ความสัมพันธ์ระหว่างซูโม่กับความเชื่อทางการเมือง เศรษฐกิจ นั้นตั้งอยู่บนแนวคิดที่ว่า ซูโม่คือการแข่งขันเป็นส่วนใหญ่ โดยไม่ค่อยมีนักวิชาการคนใดพยายามที่จะอธิบายถึงความหมายของซูโม่ที่มีแต่เพียงการแสดงท่าทางโดยปราศจากการต่อสู้เท่าที่ควร คำอธิบายของ Origuchi ต่อ tegoi อาจเป็นแนวคิดอย่างหนึ่งที่ควรค่าแก่การชมเชย ในฐานะที่มีมุมมองแตกต่างจากนักวิชาการคนอื่น ๆ ในระดับหนึ่ง แต่อย่างไรก็ตาม Origuchi ก็มีได้กล่าวพาดพิงถึงความหมายของท่าทางดังกล่าวในบริบททางการเมือง เศรษฐกิจ เอาไว้แต่อย่างใด ทั้ง tegoi หรือการขงจับมือก็มีได้เป็นท่าทางพื้นฐานที่สำคัญที่สุดของซูโม่อีกด้วย เพราะถ้าเราจะพูดถึงท่าทางของซูโม่แล้ว ก่อนอื่นสิ่งที่จำเป็นต้องคำนึงถึงคือท่าทางการใช้ขาหรืออีกนัยหนึ่งคือ "การกระหึบเท้า" นั่นเอง

กีฬาซูโม่ในปัจจุบันอนุญาตให้ผู้เล่นสามารถใช้ขาเกี่ยวหรือปัดคู่ต่อสู้ให้เสียหลักได้ แต่ไม่อนุญาตให้ใช้ขาเตะ เหยียบ หรือกระหึบคู่ต่อสู้อย่างเด็ดขาดเพราะอาจทำให้ผู้เล่นได้รับบาดเจ็บ อย่างไรก็ตามเมื่อดูตามเอกสารทางประวัติศาสตร์ เราจะพบว่า ในอดีตซูโม่เป็นการแข่งขันที่ดุเดือดรุนแรงและเสี่ยงต่ออันตรายมากกว่าในปัจจุบันหลายเท่า ดังเช่นหนังสือ "Nihonshoki" ได้พรรณนาการต่อสู้ระหว่าง Taima no Kehaya กับ Nomi no Sukune ไว้ว่ามีการยกเท้าขึ้นเหยียบย่ำกัน จนผลสุดท้าย Taima no Kehaya ถึงกับสะโพกหักและเสียชีวิตไปในที่สุด นี่เป็นตัวอย่างที่ดีตัวอย่างหนึ่งที่ทำให้เราเห็นภาพวิธีการต่อสู้ซูโม่ในระยะแรกได้ถึงกระนั้นก็ตาม การยกขาขึ้นเพื่อเหยียบย่ำหรือกระหึบดังกล่าวยังคงหลงเหลืออยู่ในซูโม่ในปัจจุบัน ดังจะ

เห็นได้จากท่าทางที่เรียกว่า shiko o fumu ซึ่งแปลตรงตัวได้ว่าการเหยียบ shiko ในพิธีเข้าสู่เวทีของนักซูโม่ ที่เรียกว่าพิธี dohyou-iri และในการอุ่นเครื่องก่อนการแข่งขัน อนึ่งคำว่า shiko (ไม่มีความหมายเป็นพิเศษ) นั้นเป็นคำพ้องเสียงกับคำว่า shiko (สามารถอ่านออกเสียงได้อีกอย่างหนึ่งว่า minikui) ซึ่งแปลว่าความน่าเกลียดน่ากลัวหรือสิ่งชั่วร้าย ดังนั้นการที่นักซูโม่ยกเท้าเข้าเวที นอกจากจะเพื่อเป็นการเตรียมพร้อมร่างกายก่อนการแข่งขันแล้ว ยังมีความหมายในทางศาสนา คือ เป็นพิธีขับไล่สิ่งชั่วร้ายต่างๆ ให้ออกไปจากเวที หรืออีกประการหนึ่งเป็นการกำราบไม่ให้วิญญาณร้ายออกมาจากใต้พื้นธรณีก็ได้

ในทางกลับกัน การยกเท้าหรือกระตืบเท้ายังมีความหมายเป็นเสมือนการกระตุ้นให้เกิดพลังงานตามธรรมชาติ ทำให้วิญญาณ (ในภาษาไทยอาจเรียกว่า “ขวัญ” ก็ได้) ที่สูญเสียไปกลับคืนมาสู่ร่าง หรือกลับมาอยู่ในสภาพที่กระปรี้กระเปร่าอย่างเก่า ดังเรื่องราวการเรียกวิญญาณของพระอาทิตย์กลับคืนมาที่ปรากฏในหนังสือ “Kojiki” เรื่องมีอยู่ว่า เมื่อคราหนึ่งสุริยเทพหรือ Amaterasu no oomikami ทรงพระพิโรธต่อความประพฤติของพระอนุชาอันได้แก่ Susanoo no mikoto จนกระทั่งเสด็จเข้าไปซ่อนพระองค์ในถ้ำ Amenoiiwayado เสีย เป็นเหตุให้ทั่วพิภพเกิดความมืดมนเป็นที่เดือดร้อนกันโดยถ้วนหน้า ร้อนถึงบรรดาเทพานุเทพทั้งปวงต้องมาปรึกษาหารือกันเพื่อหาวิธีอัญเชิญสุริยเทพีออกมาจากถ้ำนั้น ในที่สุดต่างก็ลงมติเห็นพ้องต้องกันให้เทพี Ameno-umeko no mikoto ไปร้องรำและทำพิธีย่ำเท้าอยู่หน้าถ้ำ ฝ่ายสุริยเทพีเมื่อได้ยินเสียงอึกทึกครึกโครมอยู่ภายนอกก็รู้สึกแปลกพระทัยใคร่รู้ว่าเกิดเหตุอะไรขึ้น จึงใส่ล่อพระพักตร์ออกมาเพื่อทอดพระเนตร ในวินาทีนั้นบรรดาเทพยดาเห็นเป็นโอกาสจึงได้เข้าไปดึงเอาสุริยเทพีออกมาจากถ้ำทำให้โลกสว่างไสวขึ้นมาดังเก่าอึ่งเทพี Ameno-umeko no mikoto นั้น ญี่ปุ่นยกย่องให้เป็นเทพีแห่งนาฏศิลป์ และกล่าวกันว่าทำย่ำเท้าในนาฏศิลป์ ญี่ปุ่นทุกประเภทล้วนมีกำเนิดมาจากเทพนิยายนี้ทั้งสิ้น

จากเหตุผลที่ยกมาทั้งสองประการจะเห็นได้ว่าท่า shiko o fumu ของซูโม่ เป็นพิธีเพื่อสำแดงอาคมอย่างหนึ่ง ซึ่งสามารถใช้ได้ทั้งในพิธีปิดเป่าสิ่งชั่วร้ายหรือทั้งพิธีปลุกเสกขวัญและวิญญาณ ด้วยเหตุดังกล่าวท่า shiko o fumu น่าจะเป็นกุญแจสำคัญดอกหนึ่งในการไขความหมายพิธีซูโม่ ที่เน้นหนักด้านท่าทางมากกว่าผลแพ้ชนะ เช่น ซูโม่ในตัวอย่างทั้งสองของเมืองนารา กล่าวคือพิธีซูโม่ที่กระทำก่อนฤดูกาลเพาะปลูก อาจจะมีวัตถุประสงค์เพื่อปลุกเสกวิญญาณของธัญพืชให้ตื่นจากการพักผ่อนตลอดฤดูหนาว ส่วนพิธีซูโม่ในฤดูเก็บเกี่ยวอาจเป็นการกระทำเพื่อปิดเป่าสิ่งชั่วร้าย และเรียกวิญญาณของธัญพืชให้กลับมาสู่ผืนดิน เพื่อเตรียมตัวรับการเพาะปลูกในฤดูกาลหน้าก็เป็นได้

3. ซูโม่กับเวทมนตร์คาถา

สืบเนื่องจากข้อ 2 เป็นที่น่าสังเกตว่าเหตุใดการประลองกำลังทางสรีระ จึงถูกนำไปเกี่ยวข้องกับเวทมนตร์หรืออำนาจวิเศษดังกล่าว ต่อข้อสงสัยนี้ Yamada Tomoko ได้อธิบายว่าเดิมที ท่า shiko o fumu เป็นองค์ประกอบอย่างหนึ่งของพิธีทางศาสนาในสมัยโบราณ โดยผู้ประกอบพิธีจะเป็นผู้ทำการยกเท้าเพื่อปิดเป่าสิ่งชั่วร้ายด้วยตนเอง ต่อมาเพื่อเสริมความศักดิ์สิทธิ์น่าเกรงขามของผู้ทำพิธี จึงได้มีการริเริ่มประลองกำลังกันจนพัฒนามาเป็นการแข่งขันซูโม่ในปัจจุบัน ทั้งการที่นักซูโม่ต้องมีร่างกายใหญ่โตเหนือคน

ธรรมดาก็เป็นสัญลักษณ์บ่งบอกถึงอำนาจอันเหนือมนุษย์ของเขาเหล่านั้นนั่นเอง (Yamada,1996)

ความเห็นดังกล่าวของ Yamada อาจเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างนักบวช shugenja กับซูโม่ ในหมู่บ้าน Hayashi ได้ในข้อที่ว่า นักบวชดังกล่าวเป็นผู้นำซูโม่อันเป็นส่วนหนึ่งของวัตรปฏิบัติเพื่อช่วยเสริมอำนาจของเขาไปเผยแพร่ในหมู่บ้าน ในเวลาต่อมาเกิดการหล่อหลอมความเชื่อทางศาสนาของลัทธิบูซามุเขา กับความเชื่อทางการเกษตรเข้าด้วยกัน จนกระทั่งกลายเป็นพิธี Dango ซูโม่ที่เห็นในปัจจุบันไปในที่สุด

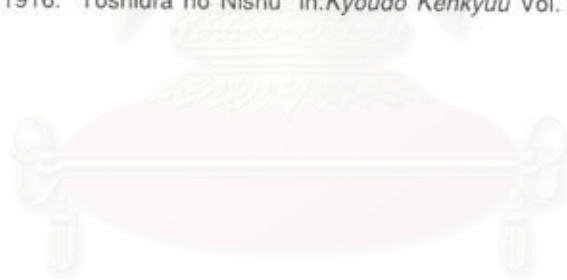
นอกเหนือจากสามประการที่กล่าวมา เราอาจวิเคราะห์ซูโม่ในวัฒนธรรมพื้นบ้าน โดยการมองจาก ภาพรวมของพิธีกรรมหรือเทศกาลใหญ่ (เช่น เทศกาลฤดูใบไม้ผลิ เทศกาลฤดูใบไม้ร่วง เทศกาลเซ็นไหว้ วิญญาณบรรพบุรุษ ฯลฯ) ที่มีซูโม่เป็นองค์ประกอบ จากนั้นจึงพิจารณาถึงความสัมพันธ์เกี่ยวโยงระหว่างซูโม่ กับองค์ประกอบอื่น ๆ เช่น ทำไมจึงมีการนำพิธีซูโม่มาประกอบร่วมกับการแสดง okina mai ในหมู่บ้าน Narazaka หรือทำไมในหมู่บ้าน Saikujou ต้องมีการแข่งขันสิ่งที่เรียกว่า “ซูโม่ลูกศร” หรือ yazumou ร่วมกับซูโม่ของเด็ก ๆ ที่เข้าประกวดกัน แต่กลับถูกแยกออกจากกันเสียก่อนจะรู้แพ้รู้ชนะ ฯลฯ อย่างน้อยที่สุดมุมมองต่าง ๆ ที่ผู้เขียนนำเสนอเหล่านี้ก็เป็นสิ่งบอกให้ทราบว่า ยังมีสิ่งที่รอคอยการศึกษาวิจัยหลงเหลืออยู่อีกมากในการศึกษา ประเพณีและวัฒนธรรมของซูโม่ในบริบททางสังคมพื้นบ้านญี่ปุ่น



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บรรณานุกรม

1. Demura Takuzou.1995."Amami Ooshima Yui no Hounensai" in: *Sumou -Kokuritsugekijou Dai 73 Kai Minzokugeinou Kouen*
2. Higa Shuncho.1962."Okinawa no Minzoku" in :*Nihon Minzokugaku Taikai 12* :Heibonsha
3. Ito Kanji.1974. *Inasaku Girei no Kenkyuu* : Juritsushobou
4. Kojiki Norito(Nihon Koten Bungaku Taikai1).1958:Iwanamishoten
5. Murata Hiroshi.1983. "Amami no Hounensai" in:Kagoshimaken Kyouiku linkai Hen. *Kagoshimaken Bunkazai Chousahoukokusho* No. 29
6. Narashi Kyouiku linkai. 1990. *Narashi Minzokugeinou Chousahoukokusho*
7. *Nihonshoki Jou* (Nihon Koten Bungaku Taikai 67). 1974:Iwanamishoten
8. Nitta Ichirou.1994. *Sumou no Rekishi* :Yamakawa Shuppansha
9. Origuchi Shinobu. 1944. *Nihon Geinoushi* Rokkou :Sankyoushoin
10. Origuchi Shinobu.1951. "Kodai Engekiron" in: *Nihon Bungaku Kouza* :Kawadeshobou
11. Ootsuka Minzokugakkai Hen. 1972. *Nihon Minzoku Jiten* :Koubunsha
12. Tokieda Tsutomu.1987. "Oujousan o Muguru Minzoku" in:*Naganohara no Minzoku*:Kensetsushou
13. Wakamori Tarou.1958. "Sumou no Okori" in:*Kouza Nihon Fuuzokushi 1* :Yuuzankaku
14. Wakamori Tarou.1976. "Kyougi to Yuugi" in:*Nihon Minzokugaku Kouza 4* :Asakurashoten
15. Yamada Tomoko .1996. *Sumou no Minzokushi* :Tokyoshoseki
16. Yanagita Kunio.1916. "Toshiura no Nishu" in:*Kyoudo Kenkyuu* Vol. 4 No.5



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย