

## 【岐阜女子大学】メタデータ項目と記述内容

	メタデータ項目	メタデータ記述欄
1	ID	
2	表題名	与那原の施設
3	資料名	与那原大綱曳資料館
4	内容分類	郷土・歴史
5	索引語	与那原、与那原大綱曳、与那原大綱曳資料館、つながん、沖縄三大綱曳
6	説明	<p>与那原大綱曳は、那覇・糸満の大綱引きとあわせて「沖縄三大綱曳」といわれており、与那原大綱曳資料館は与那原町の教育・学術および文化の継承・発展に寄与するために設置された。現在の施設は2022年4月にリニューアルした資料館である。</p> <p>「綱曳」は沖縄県内各地で広範に分布している習俗の1つで、地域的特色があり、地域の人々を結集するうえで大切な役割を果たしている。しかし、近年の生活様式等の変化とともに人々の価値観も多様化し、地域の綱曳もそれぞれ変容してきている。また地域によっては継続が困難となり途絶えたものも少なくない。そのような中、若い世代の住民が増えてきている与那原町ではあるが、与那原大綱曳は時代とともに変容しながらも現代へと受け継がれてきている。与那原大綱曳資料館は「ツナカン」ともよばれ、町民に親しまれている。</p> <p>■活動目的</p> <p>与那原大綱曳資料館では、与那原大綱曳を次の世代に受け継いでいくため、与那原大綱曳や、与那原大綱曳を育んだ町の歴史に関する資料の収集・調査を行うことを目的としており、町内外で収集した資料や調査で得られた成果を展示会や講座などを通して町民に町の歴史や伝統行事への理解につなげ、これらを次の世代へつなげていくことを目指している。</p> <p>■活動方針</p> <p>①「集める・保管する」</p> <p>与那原大綱曳をはじめ、綱引きに関するモノや、与那原の歴史や文化がわかる昔のモノを集める。集めるモノは、写真や本、道具などの実物のモノだけではなく、情報もモノとして記録して集め、それぞれの資料に適した保存方法で保存・管理している。</p> <p>②「調べる」</p> <p>集めたモノの年代やどのようにして使われたかを歴史的な記録や現在受け継がれているモノや事を調べている。</p> <p>③「伝える・育む」</p> <p>集められたモノや、調べたモノの公開（展示・文化講座等）を通して、与那原町の歴史や文化を知り、「与那原らしさ」を知ることができるようにして</p>

		<p>いる。知る・学ぶ方法には、資料館で展示されたモノを見ることや、資料館で集めた本や映像などを見ること、情報などを講座や資料館の人聞く、資料館内外で綱曳に関連する事を体験できる場を提供している。</p> <p>④「綱がる」</p> <p>綱曳を通じて人と人をつなぐ場としての役割を担うとともに、次世代に与那原町の歴史や文化をつなぐ場としての役割を果たしている。</p> <p>また、学校や町内の各施設と連携して、住民のニーズに応じた学習機会の提供や支援を行い、人と人、そして世代をつなげていく「綱がるミュージアム」を目指している。</p>
<b>7</b>	<b>形式</b>	静止画(jpg)
<b>8</b>	<b>氏名</b>	撮影者：高見鈴乃
<b>9</b>	<b>時代・年</b>	撮影日：2025/02/16
<b>10</b>	<b>地域・場所</b>	沖縄県島尻郡与那原町字上与那原 16-2
<b>11</b>	<b>利用条件</b>	表示 4.0 国際(CC BY 4.0)
<b>12</b>	<b>関連資料1</b>	なし
<b>13</b>	<b>権利者</b>	岐阜女子大学
<b>14</b>	<b>協力者</b>	なし
<b>15</b>	<b>登録日</b>	2024/02/16
<b>16</b>	<b>登録者</b>	高見鈴乃
<b>17</b>	<b>ファクトデータ</b>	 <p>circd0865-0056.jpg</p>
<b>18</b>	<b>*特色</b>	<p>【与那原大綱曳資料館の展示】</p> <p>展示面積約 400 m<sup>2</sup>に、東西大綱の実物やマネキンでの支度衣装展示、写真とテキストによるパネル展示、大画面での映像展示、体験コーナー、2023年4月からの新たな映像体験「VR体験」、2024年4月からの新たな360度3Dシアターもある。また、39年間使用した重さ 68 キロ、長さ 3.2m メートルの「カナチ棒」の実物（現在は役目を終えている）を展示している。</p> <p>*現在のカナチ棒は普段、親川（与那原町字与那原 556）の水だめの中に保管</p>

され、大綱曳本番数日前に取り出す。

実際の旗頭より軽い 30 キロの体験用の旗頭の展示もある。展示の旗頭は練習旗を再現しており、フレームに装着して展示している。実際の行事では、補助具などを使わず、右手で直接支えるのが与那原の特徴である。

パネルや映像、様々な体験をしながら大綱曳の歴史や文化を学ぶことができる与那原大綱曳資料館（通称「つなかん」）内にある大画面モニターで、実際の大綱曳の様子や、つなひきかちゃんのオリジナルソングやダンスを見ることができる。

綱曳の衣装を来て、実際に使われた展示の大綱の上に立つこともできる。綱曳の際に使われる楽器を実際に鳴らしたり、旗頭体験、縄作り体験もでき、自分で作った縄は持ち帰ることができる。

入館料も体験メニューも全て無料。

第 23 回ふるさとイベント大賞で内閣総理大臣賞受賞し、沖縄三大大綱曳のひとつとして知られる与那原大綱曳の歴史と魅力を体感できる資料館である。

### 【与那原大綱曳】

(概要) 与那原大綱曳の始まりは、1500 年代の尚永王時代までさかのぼるといわれており、現在まで 440 年以上の歴史がある。豊作祈願の神事として始まったといわれる大綱曳は、東西の綱の結合により稻の実りを前祝し、勝敗によって豊作、凶作を占ってきた。大綱曳はもともと旧暦 6 月 26 日に、町内の拝所で豊年や住民の健康を祈願したあとに行なわれていたが、農家の減少や生活環境の変化、また観光的要素が強くなつたことなどから、旧暦 6 月 26 日以降の日曜日に行なわれるようになった。与那原を象徴する伝統文化であり、現在では多くの県内外、町内外の綱曳ファンを魅了している。

(由来) 『与那原町の民話』(与那原町教育委員会) によると、その昔、害虫が発生し稻が不作で人々は餓死寸前まで追い込まれた年があり、困り果てた村頭が、姥捨て山に捨てた老人に相談したところ、「野山の草を集めて焼き、皆で鐘やドラを叩き、大声を出しながら綱を曳くように」と教わった。その結果、害虫はいなくなったとの伝えがある。

(特徴) 与那原大綱曳は、他の綱曳とは違う大きな特徴がある。それは、綱の上に支度を乗せることから始まり、綱曳が終了するまでの一連の流れに区切りがなく、すべてが連続した動きであるといわれている。それぞれの流れを整理すると、

- ①支度が綱に乗る
- ②綱係の合図に丸太（担ぎ棒）で担ぎ上げる体制に入る
- ③ボラ・鉦鼓（そーぐ）の音で「サー」の掛け声のもと、綱を担ぎあげる

④東西の綱を寄せ合い、六尺棒で雌雄のカナチを結合させる  
⑤カナチ棒をいれる  
⑥カナチ棒が入ると同時に綱を落とし曳く。その際、支度は綱から飛び降り、丸太（担ぎ棒）を綱の下から引き抜く。

⑤のカナチ棒が入ってから綱曳が始まるまでの流れは他の地域にはなく、与那原大綱曳の最大の特徴といえる。

また、綱を曳く時も単に「引く（曳く）」のではなく、綱本体を上下させながら（地面に叩きつけながら）引く（曳く）のも与那原大綱曳の特徴である。

（大綱曳関連行事）与那原大綱曳は本番までの間に多くの関連行事がある。

祈願祭などの旧暦の行事もあれば、実行委員会により決定される行事もある。時期は5月末頃～8月までの約3ヶ月間の準備期間を経て、本番を迎える。

- ・アブシバレー（旧暦4月15日）
- ・五月ウマチー（旧暦5月15日）
- ・クービ採り
- ・わらの運搬（搬出）
- ・実行委員会事務所開き
- ・町内各区へわらの配達
- ・各区での綱作り
- ・六月ウマチー・ウマチー綱小（旧暦6月15日）
- ・拡大委員会・団結式
- ・旗頭作成
- ・金鼓隊、前舞い、旗頭練習
- ・カナチ棒の取り出し（本番3日前）
- ・大綱本体作り
- ・日延べ拝み（旧暦6月26日）
- ・大綱曳

### ■沖縄の三大大綱の「ひき」の違い

沖縄には「那覇大綱挽」「糸満大綱引き」「与那原大綱曳」があり、それぞれ“ひき”の漢字が違います。

那覇大綱挽は「挽」という感じを使用します。波の上宮300年祭を行った昭和16年をきに30年間途絶えていましたが、那覇市制50周年記念行事の一環として復活しました。その際には「引」という漢字が使われていましたが、学識経験者（弁護士、作家、歴史家）を含めた35人の関係者のもと「挽」という感じに改められました。また、那覇大綱挽は10トンもあり相当の圧力、摩擦力、往復運動が加わることから「挽く」という漢字が正しいと記載されています。

		<p>糸満大綱引は「引」という漢字を使用します。豊年、大漁祈願、家内安心、無病息災を祈る神事。与那原大綱曳は「曳」という漢字を使用します。与那原町は綱を持って力強く曳くため、波が寄せるような大きなうねりとなり、それが海原で船を曳航する綱のようであることから「曳」という漢字が使用されるようになったのではないかという説があります。</p> <p>参照 与那原町大綱曳資料編集委員会,『与那原大綱曳』,与那原町教育委員会,2005.</p>
<b>19</b>	<b>*活用支援</b>	
<b>20</b>	<b>*利用分野</b>	教育、生涯学習、地域学習、観光
<b>21</b>	<b>*改善結果</b>	
<b>22</b>	<b>*処理プロセス</b>	
<b>23</b>	<b>*関連資料2</b>	