

祝!!

長良川鵜飼が国の文化財に！

岐阜市長良と関市小瀬の「^{ながらがわ}長良川の^{うかいりょう}鵜飼漁の^{ぎじゅつ}技術」が平成27年3月2日（月）に国の重要無形民俗文化財に指定されました。

国重要無形民俗文化財の中で、農林水産業に関わる技術の指定は日本初です！



鵜舟6艘が川面横一列に並んで魚を追込む「総がらみ」

「無形民俗文化財」って何だろう？

「無形民俗文化財」とは、風俗慣習（^{おが}男鹿のナマハゲなど）、民俗芸能（郡上踊など）、民俗技術（能登^{あげはま}の揚浜式製塩の技術など）といった、日本の風土の中で生まれ、現代まで受け継がれてきた無形の文化財のことをいいます。わが国にとって特に重要であるものが、国の重要無形民俗文化財に指定されています。

「長良川の鵜飼漁の技術」のココがすごい！

長良川の鵜飼漁は、鵜と鵜匠が一体となって魚を捕る漁法です。流れの速い川を下りながら、たくさんの鵜を巧みに操る鵜匠さんの技術などが、わが国にとって特に重要であると評価されました。



鵜飼観覧船と並走しながら漁をする「狩り下り」



からまった手縄を、右手で一本ずつ抜いてさばく



火の勢いが弱くならないよう、篝火に松割木を足す

鵜匠さんの喜びのコメント



山下純司 鵜匠代表

長良川鵜飼が国の文化財として指定されることとなり、大変ありがたく感じております。鵜匠に就任してから早50年になります。毎日空を仰ぎ、金華山を見、川面を眺め、鵜とともに一生懸命仕事をしてきました。この頃はようやくこの長良川鵜飼の素晴らしさが分かってきたような気がします。今回のことで、鵜飼シーズンに向けてより一層鵜とともに真剣に働いていく覚悟ができました。



杉山雅彦 鵜匠副代表

先人たちが長年培ってきた努力がここに実り、大変喜ばしく思います。社会の移り変わりとともに、周りの環境が変化し続けていく中で、今日まで続いてきた歴史の背景を意識しながら、長良川鵜飼をどう守っていくかをこれまで色々と考えてきました。それはこれからも続いていくことであり、先人たちもそうしてきました。これを機に、先人たちに恥じないよう、より一層身を引き締めて後世に誇れる長良川鵜飼を目指していきたいと思っております。



杉山市三郎 鵜匠

長いこと仕事をしてきたおかげで、長良川鵜飼が国に認められてもらうことができうれしいです。最近では衣装を作るにしても道具を作るにしても良い材料が揃わないし、鵜舟の舟大工や籠をつくる職人たちも減り苦勞をしています、多くの皆さんに今も支えられています。私一人が頑張ってきたのではなく、6人の鵜匠が揃って頑張ってきたからであり、そして何より鵜が一番頑張ってくれたからここまでやってこれました。これを機に、日本の宝である長良川鵜飼の魅力を世界中の人たちに知ってもらいたいです。



山下哲司 鵜匠

先人がずっと守り続けてきたこの長良川鵜飼が国に認められることとなり、大変うれしく思います。長良川鵜飼は、古くから行われてきた「原始漁法」で、昔も今も変わらず続けられてきました。織田信長や松尾芭蕉が見たのと同じ色の篝火に照らされ、同じ鵜が鮎を捕らえるのを自分も同じように見ていると、まるで昔にタイムスリップした気分を味わうことができるのが長良川鵜飼の醍醐味です。この鵜飼の伝統を守り、いかに次の世代につなげていくかをしっかりと考えていかなければならないと感じています。



杉山喜規 鵜匠

長良川鵜飼が国に認められて大変うれしく思います。昨今、鵜飼に必要な道具を揃えるのにとても苦勞しています。鵜舟や手縄、鵜籠など、様々な道具の素材を調達するにも苦勞するし、道具を作る職人さんも少なくなってきました。伝統文化を守るには、弛まぬ努力と工夫が必要です。今回の指定は道具を作る職人さんの大きな励みにもなることでしょうか。そして私もこれをきっかけに、この伝統文化を今後も長く続けていきたいという気持ちが強くなりました。



杉山秀二 鵜匠

伝統ある長良川の鵜飼を評価いただき大変うれしく思います。鵜とともに暮らし、シーズンを通して1日も休みなく務めあげる体力が必要な仕事ですが、父から受け継いだ伝統を形変わることなく続けていければというのが私の願いです。技術をもっともっと磨きながら、金華山と長良川が一体となった他にないロケーションの中で、皆さんの心に残る鵜飼を見せるよう、より一層気を引き締めていきたいと思っております。



うーたん

岐阜の誇る日本の宝を未来へ！！

【指定に関する問い合わせ先：岐阜市教育委員会 社会教育課 文化財係】

〒500-8720 岐阜市神田町1-11 ☎：058-265-4141（内線6357）

FAX：058-265-4333 E-mail：ky-shakai@city.gifu.gifu.jp