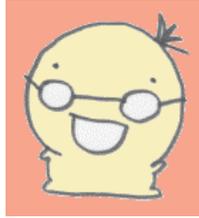


# 仕掛けとしての他界

——昔話の中の町・村・森——



昔話の中にあらわれる他界と共同体とのかかわりを、町と村と森（あるいは山）という三つの構成要素にわけて考えてみたい。これは、昔話を考える上ではちょっと抵抗のある視点である。

町というのがどうも昔話になじまないのである。

ことに日本の場合には、「昔話」という言葉の喚起するイメージが、囲炉裏とか夜なべ仕事とか、ぼくたちがもう忘れかけてしまったなつかしい記憶と結びついていて、変化の激しい町場の生活ではとっくに何処かへしまい込んでしまったような生活に根をおろしているからである。

そしてまた昔話の語りが、ゆっくりとしたリズムを紡いでゆく「むかし、あるところに」という話の出発点は、いつも判でついたように村にあるからである。

昔話の語りの場はほとんどいつも村にあり、柳田園男ならば「常民」と呼んだであろうような、長いあいだ同じ生業を営み、変わらぬ暮らしを営み続けてきた人々の生活の場を基礎としている。

常民というと日常にはあまりなじみのない言葉だが、英語でいえばフォークテイル、ドイツ語でいえばフォルクスメルヘンで、すぐにフォークソングやフォルクスワーゲンにつながってゆく、世界的な広がりをもった言葉だ。

この常民の生活の大きな特徴は、繰り返す（周期的である）ということと、定定的であるということだと思う。そこにささやかではあるが村の安定した生活と伝統が生まれ、昔話はこうした小さな共同体に支えられて、語り継がれて来たのである。

## 1 村→森→村というパターン

しかしいま村を「話の出発点」といった通り、村だけで自己完結している話というのは、おそらくあまり数多くはない。というのは、村で話が始まって、そのままずっと村で終わってしまえば、それは世間話か、いいところ笑話にとまって、いわゆる本格的な話にはならない。(1)

ことに話が昔話の中核をなす**魔法昔話 (tales of magic)** になるためには、どこかに不思議な出来事がはさみ込まれていなくてはいけないのだが、村にはそれが起りにくい。

不思議なことは、村から出たところで起る。たとえそれが世間話に分類されるような狐話の場合でも、化かすのは村のはずれの原である。

笑話の場合にも、いつも笑いのめされるばか聾は山奥の愚か村に住んでいた。村は日常生活の営まれる場であるから、たとえ小さなことでも内部に常軌を逸したことが起ってはいけないのである。

昔話の不思議の所在は他界と呼ばれ、日本の場合にはたいがい山なのだが、ヨーロッパの場合には森ということになっている。この山とか森は、村の人たちにとっては生活に欠くことのできない草刈り場であったり、たき木とか狩りの獲物とかを提供してくれる大切な場なのだが、村ほど安全なところではない。そしてずっと深い未踏の奥行をそなえているのである。

たとえば柳田園男の『遠野物語』などを見ると、村の人々が自分たちをとりまく山に対してどのような畏怖の念を抱いていたかが、よくわかる。アト・ランダムに選んでその三番を読んでみよう。(2)

山々の奥には山人住めり。栃内村和野の佐々木嘉兵衛と云ふ人は、今も七十餘にて生存せり。此翁、若かりし頃獵をして山奥にりしに、遙かなる岩の上に美しき女一人ありて、長き黒髪を梳りて居たり。顔の色極めて白し。

不敵の男なれば、直に銃を差し向けて打ち放せしに、弾に应じて倒れたり。基處に馳け付けて見れば、身のたけ高き女にて、解きたる黒髪は又そのたけよりも長かりき。

後の験にせばやと思ひて、其髪をいささか切り取り、之を縮ねて懐に入れ、やがて家路に向ひしに、道の程にて耐え難く睡眠を催しければ、暫く物蔭に立寄りてまどろみたり。

其間、夢と現との境のやうなる時に、是も丈の高き男一人近よりて、懐中に手を差し入れ、かの縮ねたる黒髪を取り返し立去ると見れば、忽ち睡は覚めたり。

山男なるべしと云へり。

『遠野物語』の頃の柳田園男の文体はいわゆる擬古典主義の色合いがつよいので、その劇的な緊張にさそわれて、ふとフィクティブな幻想の世界へとひきずり込まれそうな気がするが、これを民俗資料として読む散文的な眼も時には必要である。

そこには、山にすむ人々（山男・山女）を自分たち村人とは違った異人として区別する幻想が働いている。村人にとって異人は、自分たちとは違った領域に住み、遠った身体的特徴をもつだけではなく、不思議な力を持っていて人を迷わせ、相手によっては命を奪う恐ろしい存在なのである。この話の主人公である佐々木嘉兵衛は、たまたま「不敵の男」であったから「直に銃を差し向けて」これを倒すことができた。これは不幸中の幸いであったが、この嘉兵衛にして山男の術中におち、まどろんでしまうのである。

これが次の四番の話になると、山口村の吉兵衛（屋号）という家の主人は、山中で山女とすれ違っただけで煩い、遂に果ててしまうのである。山はこれほど不思議な領域なのだ。そこには山の神や天狗や雪女までがいて、一つ対応のしかたをまちがえれば、村人はたちまち死に至る。

『遠野物語』は、もちろん人がいうほど昔話には縁がなく、そこに収められた話のほとんどは世間話であり伝説である。しかしその自分たちをとりまく山（つまり異人の領域である他界）に対する畏怖は、昔話の世界にそのまま共通している。

日本の昔話の主人公たちの住む村も、やはり他界としての山に囲まれていて、「三枚のお札」とか「継子の栗拾い」が示す通り、山は山姥や人食い鬼の出没する場所であった。たとえば「山姥の糸車」という話の一つのヴァリエーションには、山で出会った美女（実は山姥）を撃ちそこなって殺される猟師の話がある。

ヨーロッパの場合にも、村はたいがい他界としての森に囲まれている。子供の頃に読んだ「ヘンゼルとグレーテル」とか「親指小僧」、「赤ずきん」などを思い出してほしい。そこはやはり、魔女や巨人や狼の領域であって、村人の手のとどかぬ他界であった。

日本の場合にもヨーロッパの場合にも、山や森には人間の力の及ばない不思議な魔物が住んでいるのである。

昔話の主人公は、いろんな理由で、時には自分から冒険を求めて、時にはしかたなく（捨てられたり、追い出されたりして）この森や山に出てゆき、魔物に出会う。魔物の中には、親切な奴がいて人間を守ってくれたりするが、たいていの場合はおそろしい敵で主人公はこれと闘わなければならない。

この闘いには、もちろん秘術を尽した真剣勝負もあるけれど、なぞなぞとかトランプとか知恵の勝負もある。そして必ず主人公は勝利する。

この勝利が昔話の一つの特徴かもしれない。というのは、他界での闘いということだけなら、伝説や世間話にもあるのだが、伝説や世間話の場合には、山や森で魔物に会うと、村人は恐しさのあまり死んでしまう、命を奪われてしまうことが多い。しかし、昔話の場合は主人公がここで思わぬ力を発揮する。主人公は、むしろこの超自然的な敵との闘いを通じて相手の不思議な生命力を受け継ぎ、ひとまわり大きくなって村へ帰ってゆくことが一般なのである。



この事をプロップが『昔話の形態学』の中で提示した構造論にそって、思い切り簡略化してトポロジックに考えてみると、(3)

村共同体→主人公の出発→他界（山・森）での冒険→主人公の帰還→村での結婚

ということになる。

このパターンの理解のためには、日本の昔話の場合「桃太郎」などを考えてみればびったりするだろう(4)。(桃太郎にも嫁どり型というのがある。)

この村から出て行って、山や森で冒険に出会い、心身ともに成長して村へ帰って来るといふ仕掛けが、昔話にとってとても大切だと思われる。

この昔話の基本的な仕掛けをどう読むかは、まさに解釈の問題で、光のあて方次第で様々な解説が可能であろう。

しかしその中でも最も魅力的な解釈の一つは、やはりプロップの考えである。プロップは、『昔話の形態学』から20年ほどたった1949年、『魔法昔話の起源』を公けにした。

この著作は普通、プロップのフォルマリスムから歴史主義への転向の書という風に受けとめられているが、それは誤解である。この二つの著作は、実に周到に組み合わせられていて、言語学の便利な用語を使ってみると両者は<統辞



syntagm>と<範列paradygm>の関係になっている。

つまり、『昔話の形態学』でプロップの示した例の31の機能プラス・ワンというのは、たとえてみれば縦にずっと並んだ引出しのようなものであり、『魔法昔話の起源』はその引出しの中味なのである。そしてこの中味はフレイザー以来の人類学特有の博覧強記の大洪水なのだが、まさに形態学という引出しそのものの整理のよさによって、洪水を分割統治しているような観がある。

そしてこの引出しにも、大きさに違いがあって、その一番大きくて大切なのが<他界での冒険>の系列なのだと思う。

プロップは、昔話の主人公が遭遇する他界での冒険を未開社会における若者の<イニシエーション儀礼>に結びつけて考えている。この儀礼については、すでに周知のことだが、ここでは昔話とのかかわりの中で一応の整理をしておこう。

イニシエーションの儀礼の見られるのは、未開社会のうちでも子供と成人の社会的役割分担のはっきりした社会に多い。こうしたタイプの社会では、子供は一人前の共同体の成員となる前に、激しい苦痛をともなう試練を受けなくてははいげない。その試練の形態は実に多岐にわたっているが、その基調となるのは、死と再生の儀礼である。子供は大人になる為に、いままでの古い自分と、自分の属していた社会を捨てて、象徴的に死を体験し、新しく生まれかおることによって、新しい社会にふさわしい自分をつくり出す。

プロップはこの死と再生について、次のように書いている。

「若者は〔イニシエーションの〕儀礼の時に死に、その後、新しい人間として復活する

と考えられていた。これがいわゆる一時的な死である。死と再生は、若者が怪物のような動物によって呑み込まれて、食われることを表す行為によって示されている。若者はあたかもこの動物に呑み込まれ、一定期間怪物の胃の中にとどまり、帰還した、すなわち吐き出されたかのようにふるまう。この儀礼を行うために、動物を型どった特別の家、または小屋が設けられ、さらに扉は獣の口を表している。ここで割礼がほどこされる。儀礼は常に、森ややぶの奥深くで秘密のうちに行為される。

儀礼は身体毀損（指の切断、抜歯など）を伴う。一時的な死のもう一つの形式は、若者を象徴的な形で火あぶりにし、釜茹でにし、焼き、切りきざんで、そして再び蘇らせるといふことの中に表現されている。再生した若者は新しい名前をもらい、皮膚に焼印やその他、儀礼を経たしるしを押される。若者はかなり長期にわたる厳しい学校をくぐりぬけ、狩猟の方法、宗教上の秘密、歴史的知識、掟、日常必要なことなどを教えられる。若者は猟師と社会の成員としての学校、踊り、歌、そして生活に欠くことのできないと思われていたあらゆることの学校をくぐりぬけるのである。」(5)

こうした厳しい試練のタイプは、プロップ自身が示した通りそれぞれの社会の性格によって異なっている。しかしその一方で昔話の世界では、おどろくほどの普遍性をもっていることも事実である。

たとえば「怪物に呑み込まれる」というモチーフの場合には、ヨナやスサノオといった神話的な広がりをも別にして、「二人兄弟の竜退治」や「力太郎」にはじまる一連の人身御供の話から「奈良梨とり」の池の主、「赤ずきん」の狼、なんでも呑み込むはらぺこ猫まで枚挙にいとまない。

主人公の受ける身体への虐待にしても、首を切られたり、八つ裂きにされることはしょっちゅう起るし、時にはあの「せむしの子馬の」イワンのように王様の命令で煮えたつミルクの釜の中に飛び込まなくてはならない羽目になる。

日本の昔話にも「継子の釜ゆで」があった。そして火あぶりの典型的な例は「ヘンゼルとグレーテル」のパン焼きがまである。二人はあやうく焼かれそうになるが、知恵を使って魔女を焼き殺す。最後にはほんの小さなエピソードだが、「七羽の鳥」で小さな妹が、ガラスの山の扉を開くために自分の小指を切り落したことも忘れられない。昔話の世界には、こうした残酷な試練があふれているのである。

そしてさらに、昔話の構造を理解する上で大切なことは、試練を受ける昔話の主人公が、村を出発する前まではたいがい一人前扱いされていないということである(6)。昔話の主人公は、きまって末の息子であったり、怠け者であったり、貧しかったりして、とても人並みに結婚したり、幸せに暮したりする条件の下にはいない。それがあつた日、村を出て、



他界で試練にあい、劇的な境遇の変化をとげるのである。

昔話はこの点でも、イニシエーション儀礼の子供から大人への転換の構図を踏んでいる。

しかしそれでは、昔話はなぜ儀礼と同じ構造を有するのか。それはやはりプロップによれば昔話がかつての未開の儀礼のなごりであり、儀礼を授ける者にその試練の意味を説き明かすものであったからである。

「語りの最古の段階とはどのようなものだろうか」と彼は問うている。

「イニシエーション儀礼のさいに何かが若者に対して語られたことは、すでに前述した通りである。だがいったい何が語られたのだろうか。」「イニシエーション儀礼のさいに行なわれたできごとの順序と、神話や昔話の構成との一致を見れば、語られた内容は若者たちの身に起きたことと同じではあるが、ただしそれは彼について語られたのではなく、ふしぎな誕生をし、熊、狼などの国を訪れ、そこから火や呪術的な踊り（若者たちに教えられるのと同じもの）などを持ち帰った祖先、氏族と習俗の創造者について語られたものであると考えざるをえない。これらのできごとは、最初は語られたばかりか、象徴的な身振りで演じられた。それらはまた、造型美術の対象でもあった。多くの民族の伝説や昔話を知らないで、彼等の彫刻や装飾を理解することはできない。新加入者に対しここで説き明かされたことは、彼に対してなされたできごとの意味である。物語は彼を、そこで語られる人物になぞらえる。」(7)

こうした意味では、昔話は信仰を失って儀礼から解き放たれた神話である。そして昔話は儀礼から自由になったその分だけ芸術的な創造として高められた。しかし構造としての昔話は、その核の中にかつての信仰と儀礼の原型をとどめているのである。

『魔法昔話の起源』に示されたプロップの視点は、たしかに昔話の発生についてはちょっと窮屈で、たとえば昔話と神話との差異などに疑問は残るけれども、細部については説得力がある。

そしてことに、プロップが他界としての森を死者の国に通ずる入口であると考えているのは興味深い。森は死者たち、祖霊たちの棲み家であり、主人公たちはそこで多くの試練とともに不思議な力を授かる。その授与者こそ祖霊であり、おそろしい魔女ですら根源的な太母の末裔である。かつてイニシエーションの死と再生の儀礼を司っていた者こそ、死者たちであったのだ。

そして、日本の固有信仰の世界でも、他界としての山は祖霊たちの場であった。ことに後期の柳田國男は祖霊としての山の神と共同体の耕地を守る田の神とが同一であることを説き、その春秋ごとの交代を考えていた。また折口信夫は、他界としての山をマレビトの幸をたずさえて来る地と見て、常世をそこに措定した。折口は、この季節ごとの祭を訪れるマレビトに扮することを村の若者の聖職とみていたのだが、その若者たちがかつて厳格な秘密結社をつくり、聖職を果たすためのイニシエーション儀礼を行なっていたであろうことは容易に推測可能である。(8)

以上が、プロップの形態学と起源論から見た一つの他界理解である。それは、きわめて整合的であるし、説得力はあるのだが、あまりに一義的であるきらいもある。そこで形態学をもう一つ強引に読み込んで、そこに町という核を考えてみたい。それによっていまひとつ他界での冒険の意味も、はっきりしてくるかもしれないからである。

## 2 <村→森→町>というパターン

昔話の世界に町という要素はなじまない。ことに日本の場合はそうである。これは宮本常一が言うように「元来日本は町のない国であった」からかもしれない(9)、同時に町自体の性格にもよるのである。町は、村と違って、はなやいではいるが人のいれかわりも激しい。商売の数も多いかわりに浮き沈みも激しく、安定した共同体を保ちにくい。時間の流れも村の場合のような周期性をもたず、むしろ直線的で繰り返さない。少し極端に言えば、昔話の伝承の基盤がないのである。

しかしよく注意してみると昔話の中には、いくつかのタイプの町があることがわかる。そしてさらに、この町のタイプによって昔話の構造もかわってくる。これをとりあえず大きくまとめてみると、

- ① 村・町・森という三つの場所が全部でてくるもの。
- ② 村・町という二つの場所だけがでてくるもの。
- ③ 町だけしかでてこないもの。

という三つに分類される。そしてここでは、まず第一のパターン(村・町・森)を考えてみたい。

この構造をもつ昔話は、第一章ですで見たとある〈村→他界→村〉型の一つのヴァリエーションであると考えられる。しかしこのタイプの場合、村を出た主人公は山などの他界で不思議な経験をして人並はずれた力や宝を手に入れると、もうもとの村にはもどらない。そのまま町に行きそこで大きな幸せを手に入れる。この時主人公は、もちろん一介の村人として町を訪れるわけではない。彼はすでに他界訪問によって不思議な力を身につけた超能力者なのである。

彼の訪問を受ける町の主たる性格は、コスモスの中心に位置するということである。

ヨーロッパの昔話の場合にはその象徴として城が登場する。そこには、秩序の主宰者としての王がいて王子と王女がいる。

日本の昔話の場合には、城よりもむしろ長者屋敷が多い。長者といえば町よりもむしろ村のものではないか、という懸念もあるだろうが、ここでは人口の規模とか行政上の単位に従って村



と町とを分けているわけではない。昔話という物語世界でのトポロジックな対立が問題なのである。そして昔話をよく読んでみると、ヨーロッパの昔話に登場する王様と王女は、日本の昔話に登場する長者とその娘の場合とまったく同じ言葉づかいと行動によって、同じ役割を果していることがわかる。この同じ役割とは、昔話の開くコスモスの中心に位置し、権力をもち、その秩序を主宰するということである。主人公はいつも周辺からやって来る。

昔話世界は、固有の力学に支えられたトポロジーをもっている。それは、現実にはぼくたちの生きている町と村の關係に根ざしたものではあるが、現実をはるかに越えて純化した抽象のレベルに至ってしまうことがある。

町はその実体を失い、中心に城や長者屋敷をもつ秩序となり、村はあくまで中心に憧れと畏怖のまじった視線を向ける周辺となる。町が実際にはもっと大きな町をその中心に据えた周辺であり、村はもっと小さな村を周辺に抱え込んだ中心でもあるという、相対的な現実昇華されてしまい、そこには中心と周辺という二項対立だけが残されるのである。

もちろんそれも、さらに細かく見れば、城という輪郭のはっきりとした政治権力を中心に据えたヨーロッパの昔話と、長者屋敷という境のはっきりしない非政治的な装いの中心をもつ日本の昔話との間には、やはり差異があると言うべきかもしれない。

しかしこれも実際の昔話の語り手の意識のレベルまで下りてみれば根源的な差異とはいえないと思う。つまりヨーロッパの昔話の中で王の娘と一介の農夫との結婚が奇跡であるように、日本の昔話の中では、長者の娘と炭焼きの若者との結婚は奇跡である。昔話が村で話られ、語る者も聞く者も村の人間關係に左右されていることを思えば、この中心と周辺との対立は相対的なものではない。城も長者屋敷も、昔話世界のトポロジーの中ではやはり絶対的な中心なのである。

だからここでは、町という<中心>と村という<周辺>のもつヨーロッパにも日本にも共通の根源的な対立にかぎって考えてみる。

そうすると主人公はかならず周辺（村）から出発して中心（町）にむかう、という構造がみえてくる。

この構造は、たとえば「二人兄弟の竜退治」や「水陸両用の船」などの冒険譚でも、「金のがちょう」のような滑稽譚でも同じである。ここでは日本の「聞耳頭巾」の場合を例として考えてみよう。この話は日本全国あちこちで聞かれるが、つぎにあげた「青い聞耳頭巾」という話は、新潟県の長岡で水沢謙一さんが笠原政雄さんというすぐれた語り手から聞いたものである。(10)

### 青い聞耳頭巾

あったてんがな。

山方の村に、ゴンという名の、気立てのいい炭焼きがすんでいた。山で炭を焼いたり、山の畑で、アワやヒエをつくったりして、くらしていた。

あるとき、子猿が獵師のしかげた罠にひっかかって、バタバタ苦しんでいたのを、ゴンが罠からはずして助けた。ほうしると、獵師はごうやいて（おこって）、

「なんで、その子猿を助けた。やっと、わなにひっかかったがに。」

「そういわんで、どうか助けてくれ。おらの作ったアワの三升もやるすけ。」

ほうしるんだが、子猿が助かった親猿は喜んでいて、そのうちに親猿が病気になって、バツリ倒れて苦しんでいた。ゴンがかいほうしているうちに、だんだんよくなって、もどおりになった。

ほうしるんだが、親猿は喜んで、そのお礼に青い聞耳頭巾という宝ものをくれた。

「この頭巾をかぶれば、鳥が何をいうているか、鳥の話がわかる」というた。

あるとき山の大杉に、カラスが一羽東からフワフワとんできてとまった。そこへ西からもカラスがフワフワとんできて、二羽の鳥はカアカアと何やら話しはねた。ゴンが、青い聞耳頭巾をかぶると、カラスの話がよくわかった。

「東のカラスどん、久しぶりだねかい、何か変わったことはないかい」

「これは西のカラスどん、ほんね久しぶりだった。おらったりは、別に変ったこともねえ。そっちはなじだ。」

「それが、おらったりの村では庄屋のお嬢さんが、長いこと病気で苦しんでいる。人間てやばかのもんで、その病気のもとを知らんで、いくら医者どんにかかっても悪くなるばかりだ。」

「そら、おおごとだ。どういうわけだ。」

「庄屋の門を新しくたてかいる時、その土台の下に、へびとナメクジが生き埋めになって、たがいにいがみ合って生きている。そのたたりで、お嬢さんが病気になっている。へびとナメクジを堀り出せば、そんまなおる。」

「なるほど、そうか。」

二羽のカラスは、話をやめて東と西へわかれてとんでいった。

カラスの話聞いたゴンは、さっそく西の村へ行って、庄屋のあたりで、

「ウラナイ、ウラナイ」というて歩んでいた。ほうしると庄屋のうちでは、ゴンを呼びいれて、「娘の病気が、いくら医者にかかってもなおらんで、もう死にそうだ。どうか一つ見てもらいたい」と頼んだ。

ほうしると、ゴンは、「それは、門の下に生き埋めになっているへびとナメクジを堀り出せばなおる」というた。ゴンのいう通り、門の土台の下を堀ったらへびとナメクジが出てきて、お嬢さんの病気は、そんまよくなった。ほうして、ゴンは命の恩人だてがに、お嬢さんのむこになってI生あんらくに暮した。いき、がポーンとさけた。

この話の主人公は、ある山方の小さな村に住んでいる。彼はとても貧しくて米をつくることもできない。この若者にとって山は一つの生活の場所であるが、彼はある日そこで一つの不思議に出会う。彼に助けられた猿が青い小さな頭巾をくれるのだ。これはなんとも日本の昔話にふさわしい、ささやかな贈り物である。

しかしこれがあたりまえの日常体験でないことは、猿が口をきき、頭巾の効用を説いていることからわかるだろう。若者は、猿から魔法の宝を与えられたのである。

しかし若者は、この頭巾を自分の住む山方の村で用いることばしない。彼はその頭巾の

力でカラスの話をきき、必要な情報を手に入れた上で、金持の庄屋のいる西方の村へゆく。この西方の村とは何だろう。これは、やはりまた大変さやかだけれど、山方のはずれの村から見れば一つの中心であり、豊かな生活とそれともなう権力がある。権力者である庄屋は、金の力と権威とによって村を治め、物語の象徴的なコスモスの中心にいるのである。(11)

これをさきほどからの図式にあてはめてみると、

### 村（若者の住む山方の村）→他界（山）→町（西方の村）

ということになる。そしてこの図式からもう一步進んでゆくと、この物語のもう一つ深い対立構造がみえてくる。

それは、町を舞台に展開するコスモスとカオスの対立であり、これもまた実は、この型の昔話には不可欠のものである。

このカオスは、ヨーロッパの昔話の場合、典型的には王女が怪物にさらわれるという形をとる。城を支配する王は本来全能であるから、この怪物を倒し、コスモスの秩序をとりもどさなくてはならない。ところが彼はすでに年老いていて、最愛の娘を救うことができない。彼の大臣にも軍隊にも王に代って秩序を回復する力はない。

そこで国王は国中におふれを出し、「王女を助け出した者には、国の半分を与える」という大々的な宣言をする。そして主人公が登場する。その時主人公の訪れる町は、秩序を喪失したカオスの徴（シルシ）として、町中には黒い旗がはりめぐらされているのである。

この「青い問罪頭巾」の場合のカオスのシルシは何だろう。それは庄屋の娘の病いである。西方の村の中心にいて、本来なら富の力によって何でもできるはずの庄屋が、自分の一番大切な娘の病いを癒すことができない。彼は医師を求めて八方手をつくしたが、自分の力ではどうにもならない。彼は、すでに秩序の主宰者としての力を失っているのである。

そして、この病いがあたりまえの病いでなく、ヘビとナメクジの生き埋めという呪術的な原因をもっていることも注目に価する。若者は、医術ではなく、魔法の聞耳頭巾というやはり呪術的な手段によって娘の病いを癒し、村に失われた秩序を回復する。そしてさらに彼はその代償として娘の婿となり、この西の村の新しい秩序の中心、つまり庄屋となるのである。

これをもう一度、町での出来事を中心にして図式化してみると、次のようになる。

### 古いコスモス（庄屋を中心とした安定した秩序）→カオス（娘の病い・庄屋の主宰能力の衰退）→新しいコスモス（娘の回復・新しい庄屋の誕生）

この図式の中で、最後のファクター（主人公である若者が町の新しい主宰者となる）がことに大切である。たかが娘の病気を治しただけでという批判もあろうが、昔話の基層をなす未開の思考の中では、秩序の主宰者は、いつでも呪術的な力をそなえており、その力を失うと同時に主宰者としての地位と命を失ったのである。そして病いの回復は中でも大

切な呪力の証明であったのだ。

「青い聞耳頭巾」は、いかにも日本の話らしく、中心意識が稀薄で、村と村との話、庄屋と炭焼との話に落ちついていて、どこにでもありそうな話になっている。

これがもしヨーロッパの詣であれば、必ず中心に城があり対立する関係は鮮明で、主人公は華々しく登場し、華々しく王になる。もちろん日本にだって探せばこういうのがないわけではない。たとえば都へのぼる一寸法師を思い浮かべてみればよい。

この聞耳頭巾にしたって、そういうヴァリエントはある。

同じ水沢謙一さんが『越後宮内昔話集』の中におさめた「聴耳のがんりゅう」というのが、それである(12)。そこには、青い聞耳頭巾にかかわって聴耳のがんりゅうという宝が登場し、主人公の若者は、それをもって京にのぼる。この場合も若者は、東(江戸)のカラスと西(京都)のカラスの話聞き、西方へ向って病いを癒すのだが、病に陥っているのはまさに中心の存在、天皇である。若者は、魔法の力によって日本というコスモスの中心に居坐る呪術王(=天皇)の病いを癒すのである。

話がこうなれば、図式ははっきりと見えてくるだろう。しかし図式がはっきり見えれば、見えるほど、日本の場合話は面白くなる。若者はもはや天皇という秩序の中心にとって変わることはない。せいぜいその手柄によって、天皇お抱えの新しい呪術者の地位を得るくらいがせきのやまである。

しかし幸いなことに、日本の昔話の世界には、こうした出来上った話は少ない。若者は、あいかわらず長者の娘の病いを癒し、長者の後をついでいる。そしてこの方が、呪術的な治権力をそなえた支配者の交替の姿が説得力をもって伝わってくるとも言えるのである。

### 3 〈村→町〉というパターン

昔話に町が登場する二番目のパターンは、村と町という二つの場所だけがあらわれる話である。これまで見てきた二つのパターンの場合は、〈村→他界→村〉の場合も〈村→他界→町〉の場合も、共同体の外部に他界をそなえていた。

ところが〈村→町〉のパターンの場合には、他界が外部に明確な形では登場しない。主人公は村を出て他界を経ずに町に入り、急激な上昇または下降を経験する。この場合の町は二極に分化して、政治・秩序の中心としての機能と祝祭空間としての機能をあわせもつことになる。これは象徴的にいえば町の〈光〉と〈闇〉との二極への分化であり、光としての政治・秩序の中心に対して、祝祭空間は当然闇の側にかかわってくる。この闇としての祝祭が、いねばコスモスの中に抱き込まれたカオスとして、主人公に運命の上昇または下降をうながすのである。

この話の最もはっきりしたタイプは「シンデレラ」と「青ひげ」である。

日本の昔話の場合「シンデレラ」にあたるのは、「糠福・米福」である。しかし、この話には明確に他界が組み込まれているが、町の祝祭空間としての機能がいまひとつ華やかさに欠ける。ヨーロッパの昔話の中にも、話のモチーフとして、町の祝祭的機能があらわれることは多いが、それを中心のテーマに据えた話は少ない。

こうしてみると、「シンデレラ」や「青ひげ」は、むしろ特権的な話なのだが、この二つの話をたよりに、コスモスの中の他界（祝祭空間）の仕掛けを考えてみよう。

まず最初の「シンデレラ」は、祝祭空間の中で、運命が急上昇する詣である。しかしそれだけに、母親に死なれて村の家を引きこもっているシンデレラはめちゃくちゃ暗い。ボロを着て、家中の仕事を一手に引き受けて、夜は炉端の灰の中で寝ている。いじめられても、一言父親に訴えることもしない。

ことにペローの「サンドリオン」の場合には、王子の開く舞踏会がせまっても、姉たちの髪を整えたりアイロンをかけたりするだけで、自分からは積極的に働きかけることができない。結局姉たちに置いてきぼりをくって窓辺で泣いていると、例の名付け親の妖精があらわれるのである。



これがグリムの「灰かぶり」になると伝統的な昔話の形式に従って娘には継母による難題が課される。これを解いてもまだ許してもらえずにいると、母親の墓に櫛えたはしばみの本の援助があり、娘は美しく変身する。(13)

「シンデレラ」という話の最大のポイントは、もちろんこの急激な変身にある。それまで炉端で灰にまみれていた哀れな継子が、一挙に美しいヒロインに変わるのである。

これを劇的な構造の視点から捉えれば、この話がここを一つの折り返し点として、まったく逆の歩みを始めることがわかるだろう。これまで蔑まれていた者が高められ、高慢であった者が奈落に落ち込むのである。

この逆転は、外面だけでなく、主人公の内面の心理にまで及んでゆく。それまで目立たず、暗く、控え目でどう考えても冴えなかったシンデレラが、魔法の力によって変身すると一挙に明るくなる。かぼちやの馬車に乗り、金糸銀糸の縫いとりのあるきらびやかな宝石をちりばめた夜会服で舞踏会に現われると、彼女は全ての人々の注目をあつめてしまう。そして軽やかに音楽に乗り、見事に踊るのである。

こうした舞踏会は、ペローの場合は二度、グリムの場合は三度続く。

いずれの場合も、王子は娘に心を奪われ、必死で娘をひきとめ、正体を知ろうとするが、娘はするりと逃げてしまう。そして必ず姉たちよりも一足さきにもどって帰ってきた姉たちをからかうのである。こうした機知は、これまでの暗いシンデレラにはなかった。

ことにグリムの場合には、シンデレラが逃げると王子が自分であとを追いかけて、二度追跡に失敗する。そこで三度目は計略を用いて階段にヤニをぬり、やっと靴を片方手に入れるのである。こう考えてみると、この舞踏会の場面はシンデレラと王子との単なる出会いの場ではないことがはっきりする。これはやはり嫁えらびの競争なのである。



一国の支配者の息子である王子が、国中の娘たちを集めて妻を選ぶ。日本にも「糠福・米福」とは違ったもう一つのシンデレラ話、「鉢かづき姫」のクライマックスにこの嫁えらびのモチーフがついていた。山陰三位中将の四男宰相に愛された鉢かづきは、観音の加護によって美しく変身し、嫁比べの席にのぞむが、この際の嫁の資格は美しさのみならず、和歌管弦の雅びであった。

ヨーロッパの昔話の場合でも、他にグリムの「三枚の羽」など随所にこうしたモチーフはある。しかし「シンデレラ」の嫁えらびには、ほかに見られぬもう一つの特徴がある。それは舞踏会という祝祭的空間である。

そこに繰り広げられる王子とシンデレラの駆け引きは、単なる戯れではなくて、一種の闘いとしてのスリリングな様相をおびている。ちょうどプロップの示した昔話の構造の中で、主人公が他界に出発し、敵と出会い、敵を倒しながらも何か手傷を負い、後のシルシを身につけるように(14)、シンデレラもまた、舞踏会で王子の追撃をたくみにかわしながらも、後のシルシとなるガラスの靴を片方奪われてしまうのである。



とすれば、城の舞踏会という華やかな祝祭空間は、「闘いの場」として森や山というおそろしい他界となにか共通の性格をもっていないか、ということが問題になる。

そして、これは、それほど難しい問題ではない。

すでにM・バフチーンや山口昌男の仕事によってよく知られるように、キリスト教世界のカーニバルのような祝祭空間は、非日常的な生活の秩序の逆転の場である。それは世界の創造された始原への回帰であり、アルカイックなカオスの再現である。そこでは、日常生活におけるタブー（暴飲暴食、無礼、性的放埒など）が積極的に犯され、日常生活の秩序（貴と賤、生と死、正常と異常などの区別）が逆転する。

カーニバルの間だけ主人と奴隷が入れかわり、偽王が即位するのはその一つの典型である。それはいわば年月によって疲れたコスモスの意図的（かつ周期的な）破壊であり、こうして立ち現われたカオスの原初的なエネルギーによって、コスモスは再び始まりの時の生命をとりもどし、活性化し再生する。

これは、イニシエーション儀礼が個人の死と再生のドラマであったように、コスモス全体の死と再生のドラマなのである。ただイニシエーション儀礼においては、カオスは他界として空間的に措定されていて、若者たちは一時的に共同体（コスモス）を離れ外部の他界（カオス）の危険に身をさらしたのであるが、カーニバル的な祝祭の場合には、カオスは周期的な祭として時間的に措定されていて、コスモスの成員全体がある一定期間その逆転の闘いにひたるのである。

「シンデレラ」の物語は、こうした祝祭論をはさみ込むことで、もう少し面白くなる。このドラマの前半と後半の対立は、日常と祝祭、日本民俗学的に言えばケとハレとの対立

である。そしてケの日常的な秩序に属しているかぎり継子であるシンデレラには、あまり大きな幸せは期待できない。継子は継子らしくいじめられて、多少けなげであったり気だてがよくても、基本的には性格は暗いのである。

この暗い継子が明るくなり、一気に幸せになる為には、コスモスを支配している身分制度、ヒエラルキーの逆転が起らねばならない。つまり日常的なケの空間が裂けて、一挙に祝祭的なハレに向ってワープしなくてははいけないのだ。この空間移動の仕掛けこそ、昔話に固有のものである。

しかし、この祝祭が祭のように時間論的に措定されていると、これは今ひとつ面白味にかける。つまりお祭は所詮お祭であって、いつか必ず終わってしまう。乞食や犯罪者がいくらかカーニバルの王になったところで、いつかはまたひきずり降され、祭の穢れを一身に負わされて放逐されてしまうのである。どこかに終らぬ祭はないのか。シンデレラがまた元のみじめな継子にもどらず、いつまでも幸せである手だてではないものか。

だが、よく考えてみれば、終らぬ祭ほどおそろしいものはない。祝祭はそれ自体華やかなハレの空間だが、もしそれが閉じることなく町の一ヶ所に落ちついてしまえば、きわめて危険な闇となる。これはいわば発想の一人歩き、狂気の沙汰なのだが、人間の社会にはそれを許してしまうおそろしさがある。

祝祭が時間の中に組み込まれた年中行事的な性格から一步踏み出して、町の中に一つの場所を占めてしまう。そしてそれはいつの間にか町の一方の中心として独立し、城をはじめとする公式の中心に対比される象徴的な地位を獲得するに至る。この町の祝祭的な中心とは市であり、市の開かれる広場である。

ヨーロッパの中世ルネッサンス期における町の広場には、すでにこうした機能があった。バフチーンは、『フラシンワ・ラブレの作品と中世ルネッサンスの民衆文化』の中で祝祭空間がいつも町の広場を中心に開かれたことを示し、広場がいかに町の他の場所（宮殿、教会、公共の建物、個々人の家など）とは違った特権的な場であるかを説いている。「広場はあらゆる非公式のものを中心であり、公共の秩序、公式のイデオロギーの世界にあって言わば《治外法権》を享受していた。広場は常に《民衆のもの》であった。もちろん広場のこの側面が完全に姿を現わすのはまさに祝祭の日であった。」(15)

バフチーンのいうこの広場とは、もちろん市の開かれる広場である。

ヨーロッパの町には今日でもこうした広場が生きていて、気ままな自由を味わうことができるが、すでに中世においても、祭日にあわせてかなり長期の市が開かれていた。「たとえば有名なリヨンの定期市は年4回開かれ、一回が15日間続いた。こうして一年のうちまる2ヶ月リヨンは定期市の生活を、したがってかなりの程度までカーニバル的生活を送ることになっていた。定期市では本来カーニバルがなかったとしても、カーニバル的雰囲気は常に支配していた」というのである(16)。

しかしそれでは祝祭はなぜ市の広場に結びつけられるのか。あるいは、町は公式の中心である城と非公式の中心である広場＝市とに二極分化してゆくのか。

それは、「市場の持つ経済機能に加わる象徴性」を考えてみれば理解されることである。山口昌男は『道化の民俗学』の中でこの象徴性を市場の喚起する6つのイメージとして、提

示した。

それらは ①開かれた世界のイメージ ②自由な接触のイメージ ③平等または対等のイメージ ④流動性のイメージ ⑤変貌のイメージ ⑥非日常のイメージ である。

山口によれば「これらのイメージが分ち難く融合されて、市場の〈象徴性〉が成り立つはずであり、それは日常生活を支え支配する〈分けられた〉〈距離感を主軸とする〉〈固定的な〉〈変ることのない〉生の形式と対立するはずである。

このような市場のもつ象徴性が祝祭の持つ非日常的性と重なりあったとき、そこにカーニバル的生か可能になる。」(17)

こうした山口昌男の分析は例によって見事の一言であり、ここにはぼくたちが「シンデレラ」をモデルとして考えた魔法昔話の祝祭空間のほとんど全てがあると見てよい。山口がハフチーンを引用して言う通り「カーニバル的生とは常軌を逸した生であり、なんらかの程度において《裏返しの生》《あべこべの生》」なのである。(18)

しかしぼくたちはここで、山口のいう「市場の象徴性」にもう一つの要素、いかがわしきのイメージをつけ加えておきたいと思う。それはこのイメージが、市場の発生にかかわり、さらに町の二極分化を促進し、今日に至るまで都市に闇の領域を残す原因となったと考えるからである。

市場のもついかがわしさは、そこで行われる商業活動そのものに結びつく。バフチーンが広場を問題にした中世ルネッサンスの都市においては、すでに市場は町の中心に空間を与えられていたが、市はその発生においては城の城壁や修道院の門の端にとりつくようにして成立するものが多かった。川に渡された橋も商業の場であったし、川をはさんで町の向う側に市の開けることもあった。それらは決して町の中央にはなく、むしろ境界に位置していたのである。

ヨーロッパからいきなり話がとぶが、摂津・河内・和泉三国の境に成立した商人町〈堺〉の例などはその典型であると思う。(19)

なぜ境(さかい)なのかといえ、もちろん町が商業活動に対して課する重い賦役をのがれるためともいえるだろう。

しかしそれをもう少し遡って考えてみると、商業活動そのものが共同体の構成員からタブー視され、忌避された歴史があったためではないだろうか。

こうしたタブーの仕掛けを商業活動そのものの本質にもとづいて解きあかしたところに、近年の経済人類学の仕事の面白さがある。(20)

ここでは残念ながら彼等の仕事をつつこんで検討することはできないが、彼等の指摘でぼくたちにとって一番興味深いことは、商業活動がある共同体内部の財の余剰によって始まるものではないということである。商業活動はいつでも共同体の外側からやって来る。その典型的な例は、沈黙交易のような形態であるが、商人は、共同体にとって本質的には異質の存在(外部から見知らぬ品物をたずさえてくる存在)としてとどまり続けたというのである。(21)

もちろんぼくたちの歴史の歩みの中で、商業活動の重みは増してゆく。その形態は〈鬼市(22)〉のような沈黙交易型から町の境の市場の定着へ、さらには川向うの商業地区の繁栄

へと向って行ったに違いない。(23)

しかしたとえ商人が、外部の存在（異人・ストレンジャー）としての性格を失い、市場が町の一つの中心となったとしても、それは見かけの上でのことである。市場には、バフチーンが「非公式」と呼んだあの性格が残る。町は市場をその中心にすえたその日から、城とは別の非公式の中心を抱え込むことになり、今日に至るまで都市は<光>と<闇>という二項対立をあわせもつことになる。市はその発生から他界なのであり、町の中に開かれたカオスとして祝祭空間を定着してしまうのである。

町は、こうして祝祭空間をはらむことによって、村との性格をもう一つ異にする。

第二章で見た〈村→他界→町〉の型の昔話にあらわれた町の場合には、この祝祭空間としての機能がなかった。しかし「シンデレラ」を典型とする〈村→町〉型の話ではこの機能が、目いっぱい拡大してくる。だから「シンデレラ」のトポロジーは、村（ケの生活・日常空間）→町（ハレの生活・祝祭空間）という対立を軸として考えてよい。そしてこの話の場合には、町こそが他界である。この他界としての町が、村の側から見た時、いかに憧れと怖れの対象となっているかは、たとえば日本の映画や流行歌をちょっとのぞいてみればすぐわかる。

ことに高度経済成長期の歌には、春日八郎でも三橋美智也でも随所にこのモチーフと構造が見られるし、それは近藤真彦や松田聖子あたりにまで続いていた。町はことに女達を美しくするが、墮落させ、村に帰れなくしてしまうのである。

そしてシンデレラの場合にも、舞踏会は彼女を美しくした。妖精の名付け親や魔法のはしばみの木は、彼女のために金や銀や宝石やありとあらゆる贅沢を用意してくれる。それは、いわば彼女のそれまでの忍耐、ケの生活の代償であり、彼女はそれを一度に使い果す。そうして一挙に上昇し、王子の心を射とめ妻となる。

これは市場の持つ交換の規則である。その原則は等価交換であるが、それまでの村的な価値体系とはまったく別の仕掛けで動くのだ。とすれば当然、上昇のドラマとともに下降のドラマも同じ構造の中で展開されないだろうか。村から町に出て来た為に一挙に転落する物語である。

それはもちろん、シンデレラの姉たちのケースであるが、昔話としてはほかに「青ひげ」がある。

「青ひげ」に登場する二人の姉妹も、母親とともに穏かな村の暮らしを営んでいる。ところがある日、青いひげの大金持の不思議な男が現われる。この男の出現とともに妹娘の運命はガラリと変わる。初めのうちこそ彼女はこの不気味な〈ストレンジャー・異人〉である男に嫌悪を感じるが、その城と富を見せられるやいなや、すっかり心が移り、青いひげさえ魅力的にみえて、遂には結婚してしまうのである。



結婚によって、娘は村を出て城に移る。そしてこの城こそ、シンデレラのあの舞踏場の場と同じように、考えられる全ての贅沢がつめ込まれた場である。そしてこれも大切なことだが、結婚とともに夫は城を去って旅に出る。彼はやはり漂泊する人の徴を身につけているのである。

このあと娘がどうなったかは、多くを語る必要はない。彼女は青ひげの禁止を破り、秘密の小部屋の鍵をあげたために一挙に死の恐怖を味わうのである。ちょうど「シンデレラ」の主人公が急激な上昇を体験したのと同じように、「青ひげ」の妹娘の運命は暗転する。

幸いこの娘の場合には二人の兄がいて、最後はハッピー・エンドに落ちついたが、あの小部屋に血だまりをつくっていた女房たちは皆、はかなくなってしまうのである。

「シンデレラ」と「青ひげ」の場合をまとめてみよう。

主人公は、どちらも村的共同体の中で生活している。二人は継子と本子の違いはあるが、村にいる限りは相応の暮ししか出来ない。この二人を城の贅沢な暮しがひきつける。城はこの場合支配秩序の象徴であるよりも、祝祭的なカオス（他界）である。青ひげの美しい生活のびっしり詰った城の最後の血まみれの小部屋は、この他界への入口をよくあらわしているかもしれない。

いずれにせよ、このカオスの中で一人の娘は上昇し、一人の娘は下降する。

日本の昔話の場合には、「糠福・米福」の芝居見物くらいをのぞいては、こうした祝祭空間はあらわれない。それも舞踏会に比べれば、かなりつつましいものである。

しかし昔話の中の他界の構造を考える上では、このタイプを考えてみないわけにはゆかないはずである。

#### 4 〈町〉だけというパターン

昔話の第四のパターンには、町だけがあらわれる。

ここで町というのは、もちろん物語世界の中心にあるコスモスのことである。(24)

これまで検討してきた三つのパターンは、それぞれ違った構造をもっていたが、いずれも主人公が周辺の村を出るところから物語が始まっていた。しかしここでぼくたちが考えてみたいパターンの場合には、視点はむしろ中心の町の偏にある。そして周辺の側からは、見知らぬ来訪者が訪れる。

それには大きくいって、やはり二つの型がある。

一つは周辺からの来訪者が、物語が終ると立ち去ってゆく型であり、あと一つは、物語が終っても共同体内部にとどまっている型である。

まず最初の型から考えてみよう。このタイプの話には、典型として日本の〈大歳話〉のような遊行神型の話がみられると思うが、一番わかりやすい型として、「ハーメルンの笛吹き男」の場合を例にとる。

グリム兄弟の『伝説集』のおかげで、誰もが子供の頃から知っているこの話の最初の大きな特徴は、町がネズミの害に苦しんでいるという点である(25)。ハーメルンの町にネズミが急に繁殖し、穀物も果実も何もかもかじり尽されて手も足も出ない。猫も毒薬も役に立たず人間の生命すらもあやくなる。たかがネズミごとときでと思うかもしれないが、柳田園男も『海上の道』におさめられた「鼠浄土」の中でいくつもネズミ害の話をおいているので、これもまんざら作り話ではない。なかにはその猛威に耐えかねて一村放棄した島もあるという。



だからこの話も構造的にみれば、まずハーメルンという町がネズミという外敵のためにコスモス本来の性格をおひやかされているという段階が認められる。その中心を治めるはずの市長やギルドの親方が、統治者としての力を失い、手をつかねているのである。

そこに第二の段階として、周辺からの来訪者、笛吹き男がやってくる。この笛吹き男は、ちょうどあの「聞耳頭巾」の若者が頭巾の力で庄屋の娘の病を癒したように、笛を吹いて町中のネズミをヴェーゼル川へと誘い込み、町に再び秩序を回復する。

ここまでは、第二章で見た〈村→森→町〉のパターンと同一の構造である。しかしここで笛吹きは素直に町の人々から受け入れられない。彼は恩知らずな人だから、手ひどい裏切りを受ける。彼等は約束の金を払わぬのみか、笛吹きを侮辱するのだ。

この後の笛吹き男の復讐はあまりにも有名である。彼は再び笛を吹き、今度は町中の子供を連れて町を出てしまうのだ。そしてハーメルンの町には、笛吹き男の足について行けなかったわずか数人の子供だけが残されたというのである。

今までの図式化のやり方に従ってこの話を図式化してみると、これは〈森→町→森〉というパターンになるかもしれない。これはさきほどの〈村→森→町〉の一つのヴァリエーションであるように思われる。つまりカオスに陥ったコスモスの秩序を再生すると、主人公はその新しいコスモスの中心に王として居座ることなく、風のように去ってゆく。

いわゆる「さすらい」とか「流れ者」のパターンなのである。

しかし笛吹き男は、なぜ立ち去ってゆくのか。これが大切な点であると思う。それにはもちろんハーメルンの町の人たちが不誠実だとか、ケチだとか、思知らずだとかいう直接的な物語上の理由はあるだろうが、それだけではこの伝説を今日



まで守り、野外劇まで続けているハーメルンの人たちがかわいそうだ。第一、きのうまでネズミの害にあれほど苦しんでいた人たちが、ネズミがいなくなったとたんにその苦しみを忘れて、恩知らずになるというのは不自然である。町の側には、もっとはっきりした、笛吹き男を町にとどめておけない理由がなければならない。

その鍵は、笛吹き男の服装にあると思う。たとえば、グリムはまず話の冒頭でこの点に注目し、こう書いている。

「1284年にハーメルンの町に不思議な男が現われた。この男は様々な色の混った布で出来上がった上衣を着ていたので〈まだら男〉と呼ばれていたという。男は自らネズミ取り男だと称し、いくらかの金を払えばこの町のネズミどもを退治してみせると約束した。」

そしてまた、ヨーロッパでこの話をグリムと同じように広める役目を果たしたロバート・ブラウニングの詩の場合にも、タイトルはフーメルンのまだら色の服を着た笛吹き男』(The Pied Piper of Hamelin) である。もちろんブラウニングの作品は、グリムよりも30年以上もおそく、グリムからの影響関係も充分考えられるが、問題はこの「まだらの服」が、話を聞く者の心を直ちにとらえてしまうところにあるだろう。

そこには、すでに非日常的な祝祭のイメージがつきまとい、ヨーロッパの伝統にはなじまぬはずの、ぼくたちの心にも、サーカスのピエロや、ピカソの描いた「アルルカン」のような道化を思い出させるのだが、実はこの連想は正しい。

サーカスの道化のだんだら模様は、そのまま中世世界へと広がってゆくのである。たとえばイタリアのコメディア・デラルテの道化のアルレッキーノは、現在ではダイヤ模様の華やかな多彩色の衣裳をつけているが、十六世紀後半の記録を見ると、つぎはぎだらけの衣裳をつけている(26)。またブリューゲルの絵や中世ルネッサンスのカーニバルの記録の中にも、こうした「まだらの服」を着た道化の王たちが登場する。

しかし彼等はなぜ「まだらの服」を着ているのか。

それは、おそらくそれぞれの色のもつ象徴的な意味の過剰と混乱を表現するためである。

たとえばブリューゲルの「カーニバルと四旬節の戦い」などには、道化が登場するが、彼等はしばしば黄=緑=赤の三色を身につけており、その黄色は賤しさと裏切り、緑は破壊と不名誉、赤は血と狂気をあらわしたという(27)。これはコスモスの秩序に対する反逆、始原的なカオスの色である。

色の象徴は、解釈のコンテキストによって異なるが、いずれも、聖と穢れ、豊穡と死、貴と賤、知と狂気といった中間項をもたぬ過激な対立に彩られていたに違いない。

こうした意味の過剰を背負ったまだらの服

は、カーニバルの祝祭空間に過激な秩序破壊のために登場を要請されはするが、祭の終焉と同時に一切の穢れを身を受けて共同体を追放されるのである。

そしてさらに興味深いことは、初期の記録においてはこの「笛吹き男」が「神の秘めら



れた命を受けて、子供たちを地上の別の場所へ移した悪魔であったに違いない」と推測されている点である(28)。この推測は、中世的な思考の残滓の中で、＜悪魔と道化がひと繋りに考えられていたこと＞を示している。

ふしぎな力を持った道化は悪魔であり、悪魔はまた神の道化であったのだ(29)。そしてまだらの笛吹き男は、一步また超自然の側へ足を踏み出してゆく。

こうして推論を続けてゆけば際限もないが、要するに笛吹き男の「まだらの服」は非日常的な祝祭空間に通ずるカオスのシルシであった。それは時には聖なる世界へと通ずる可能性を秘めたふしぎな力の徴でもあった。しかしその「まだらの服の男」は、そのカオスの始源的なエネルギーを制するふしぎな力のゆえに、俗的な共同体の秩序の内部にとどまることはできない。彼は丁重に、あるいは暴力的に町からお引きとりいただかねばならない存在なのである。

この章の初めに述べたように、日本の昔話の場合、このタイプの話は、「猿長者」「大歳の客」「大歳の火」といった一群の大歳話として語られている。

この場合も大歳の日に年を越しかねている貧しい家や、けなげな嫁を訪れて来るのは、弘法や行基といった遊行の神であった。ヨーロッパの場合でも、同じようにイエスとペテロが村々を訪れ、貧しい者たちを助けた話が語られている。

彼等は共同体を訪れても、その聖なる性格の故に決してそこにとどまることをしない。彼等は他界からやって来るが、また他界へと帰ってゆく、折口信夫がマレビトを呼んだような神なのである。

しかし数多い昔話の世界には、他界から来たふしぎな力を持った旅人が、そのまま町に居坐る話もある。それがこの章の初めにいった第二の型である。それはたとえば、日本の昔話の「山寺の怪」の場合である。面白い話だがちょっと長いので、要約して語ってみたいと思う。

## 山寺の怪

むかしむかし、ある所に古い荒寺があった。そこにはなんぼ住職が入っても、化物がいて食べてしまう。

ところがある日のこと傘あ一本持って旅の坊主がやってきた。

「どこか宿あ無いだろうか」と言っても、むろん宿はない。

「宿はどっこも無いけどなあ、あそこに大けな荒寺がある。化物はでるがそこだったらなんぼでも泊まれるがな」ということになった。

そして坊主が、晩の飯をすませてやすんでいると、夜中ごろになってきて、なま臭い風が吹いて、ドカーンと大きな音がして大きな青坊主が降りてきた。そうしてふうふうと囲炉裏に火をたいていた。やがて戸口をトントン叩く音がする。

「てえてえ小法師はうちかやい」という声が出て、青坊主が「んだあ、おるわい。どなたでござる」と答えると、「とうやのばすでござる。風の使に聞きますれば、こなたにはよいお肴が参りましたそうで、包丁のそべらの一かけらでも、いただきたいと思うてまいりました」といって大坊主が入ってきた。

そしてこんな問答が四度もくり繰られて囲炉裏のまわりは化物坊主でいっぱいになった。

なんちのじゅず、  
さいくりんのけ  
いさんぞく、ほく  
さんのびやっこ、  
というそおそろし  
げな化物だった。  
お化けがでるとは  
聞いたが、こりゃ  
あえらいお化けが  
出るわい、思うて、  
旅の乞食坊主は蒲  
団からじっと見ていた。



そうこうするうちに、化物仲間で料理の相談もまとまるとみえて、一番最初にやって来たとうやのぼずが大声でこう言った。

「こりゃあ、乞食坊主、これへ出え。わりゃあとうやのぼずだ。これより料理をしてつかわす。ここへ出え」と言って俎板をカンカーンと叩いた。

ところがその乞食坊主なかなかの偉い者で、「とうやのぼずとはいかなる者が名をつけた。これより東に当って広い広い野原がある。そこに転げておる馬の髑髏が人をとって食うこたあならん。後へ引け」と言った。

こうして次々に化物の正体を言いあてて、南池の鯉の片目、西竹林の鶏三足、北山の白狐をやっつけてしまった。

そうして最後にてえてえ小法師が衣を巻き上げて、大きな襷ゆう掛けて向う鉢巻であらわれると、「てえてえ小法師とは、いかなる者が名をつけた。このお寺が立った折に、建立した折、棟上げをした折に使うた棟の槌が、わしをとって食うこたあならん。後へ下がれ。消えてしまえお前ら」といって、あとはゆっくり寝た。

朝になると村の衆が「わいわいわい」言って、「坊主どがいしただろ」とやって来た。

そこで坊主は起き上ってみんなを東西南北へやって、化物退治をさせた。そしてお寺本堂の一番の棟へ上ってみたら、古い古い棟の槌がでた。こいつも鈍でたたき割って、やっつけた。乞食坊主はそこで「もうわしは旅い出るから」と言ったが、村の衆はそれを無理におしとめて、そこの寺の住職になってもらったとや。

それ昔こっぼり、大山やまのとびのくそ。ひんろろう、ひんろろう。

(岡山県真庭郡八束村) (30)

さてこれまでの方法にそってこの話を図式化することは難しくない。周辺の他界から不思議な力をもった「さすらいの男」が、物語世界の中心にあるコスモスにやってきてとどまる。〈他界→町〉でおしまいである(31)。ただ、共同体の中に一ヶ所制御できずにいるカオスが〈寺〉であるところだけが特異である。

ここでこれまでに検討した昔話のパターンにあらわれたカオスのタイプを整理してみると3つある。

第一は共同体をとり囲むカオスそのものである他界。第二は、共同体そのものがコスモスとしての機能を失った時に体験される一時的なカオス。第三は、共同体内部に市のような祝祭空間として内在するカオスである。

「山寺の怪」の場合の化物寺は、一見すると第二のタイプのように思われる。化物が、いつの間にか共同体の一角を占拠して、人を寄せつけない。「なんぼ住職が入っても、化物がいて食べてしまう」のである。

しかしよく考えてみれば、**<寺>**は第三のタイプの共同体の中に組み込まれた非日常的な空間である。それは死者の場であり、他界そのものとして本来共同体の外部か境に位置していたのだが、いつの間にか（主として壇家制という政治的な理由によって）共同体の内部に組み込まれてしまったのである。

僧侶は髪をそり、墨染の衣をつけることによって、生と死との空間を自由に通行することができた。これは柳田國男もいう通り仏教の大きな手柄であった。

「山寺の怪」の場合のように、寺が化物の支配下におちてしまうことは、村人にとって困ったことではあるが、日常生活にそれほど大きなダメージを与えることはない。本来他界であるところに化物がいるのだ。

しかしできれば、この死者の場を制御し、死者（祖先）と自分たちとの媒介の役を果してくれる者（＝住職）がいてくれた方がよい。寺は他界ではあっても僧侶という媒介者の存在によって、村の日常生活に繋がっているのである。

だからこの物語の主人公である乞食坊主には、ほどほどの期待がよせられている。村人が朝になって寺に集まって来て、「坊主どがいしたるう」という時も、なんとか化物退治してくれたらるうかという気持より、どうせ食われてしまっただらうという好奇心の方が強くて不思議はないのである。

しかし、だからこそこの主人公は言葉の待つ不思議な力によって敵を倒した後にも、村にとどまることができたのである。僧としての主人公は、一方においては死者の聖なる世界と交渉をもちながら、世俗の中にもいる両義的な存在である。彼はそのふしぎな力の根源を他界に依存しているのだが、同時に日常の世界のうちにも生きることができるのである。そして同時に彼の闘いの場であった寺も、**<コスモスの中のカオス>**という意味で両義的である。死者の場としての他界の入口であり、他界そのものでありながら、コスモスの中に位置を占めている。この二重の両義性のみが、ふしぎな力を待つ主人公に共同体内部にとどまることを許すのである。

いまもしこの二つの条件のうちどちらか一方が欠けても、彼は共同体を出てゆかなければならないのである。

しかしここで最後に大きな問題が残された。

それは**<村→森→町>**という最もオーソドックスな構造をもった昔話の場合である。ここでもまた主人公は他界での冒険を経て、不思議な力を身につけて町にやって来る。しかも彼はその不思議な力の故に新しい王として町の中心にとどまるのである。これはいかな

る理由によるのか。

それはもうここで詳しく論じることはできないが、王もまたその起源においては呪術的な存在であり、その力の根源を他界に依拠していたということが一つの手がかりとなるだろう。それ故、城もまたコスモスの中心にありながら一つの他界であったのである。

王の呪術についてはフレイザーが『金枝扁』の中で無数といってよい事例を挙げている。かつて王たちは自らの呪術的な力の故におそろしいほどのタブーに囲まれていた。たとえば王は、その聖性によって接触するもの全てを聖にしてしまう危険な存在であったから、自分の手で食事をすることができなかった。歩いた土地は全て聖化されるので、大地を踏むことができなかった。彼と直接目を合わせた者は、その聖なる威力のために死んだのである。

昔話の中にはもう、こんな呪術王は登場しない。しかしそのモチーフの中には不治の病の治癒や死者の再生といった呪術的な能力が王の資格とされることもあった。王もまた聖なる世界と日常との仲介者として両義的な存在なのである。昔話の主人公が、ふしぎな力によって町のカオスを癒した時、新しい王として町の中心にとどまるのはそのためであると思う。

しかしそれでは、町を光と闇といった二分法で切った時、同じ他界の人口でありながら、なぜ城は光の側にあり、市（＝祝祭空間）と寺院（＝死者の場）は闇の側にあるのかといった疑問が残る。

光の、それも中心にある他界とはどういう仕掛けなのか。話は大変面白くなってきたのだが、ここで紙数と力量が尽きたのでひとまず筆を置くことにする。

## 注

(1) 周知の通り、日本民俗学では、昔話を動物昔話、本格昔話、笑話の三つに分類する。本橋の中心テーマは、そのうちの本格昔話であるが、このジャンルは、アアルネ・トンブソンの『タイプ・インデクス』では**ordinary folktales**に相当する。トンブソンはこれをさらに①魔法昔話**tales of magic** ②宗教昔話**religious tales** ③ノヴェラ（伝奇的物語）**novella** ④愚かな鬼の話 **tales of stupid ogre**の4つに分類する。本橋のテーマをさらに細かく言えば、この魔法昔話の魔法と他界との関わりの問題である。

(2) 『定本 柳田園男集・第4巻』昭和56年 筑摩書房 12ページ。

(3) プロップが『昔話の形態学』で示した機能は31。それに〈始めの状況〉を加えて32の構成要素が数えられる。これを機能の束にまとめる視点は、いくつもあると思うが、ここでは共同体と他界との関りを考える上で戦略的にトポロジックな視点をとる。

(4) ヨーロッパの一つの典型としては、ドイツの「ホレばあさん」やロシアの「十二月の贈り物」はどうだろう。ペローの「妖精たち」も同型である。

(5) ウラジミール・プロップ 『魔法昔話の起源』 斎藤君子訳 昭和58年 せりか書房刊 56ページ。訳者は「イニシエーション儀礼」のかわりに「加入礼」という用語を用いている。

(6) 昔話の中には、主人公が生まれた時から神的な力をそなえている異常誕生のモチーフがある。本橋では、他界論を中心に考える為に、この問題は別の機会に譲る。

(7) プロップ 前掲書 367ページ。

(8) 折口信夫は、このことを『古代研究・民俗学篇』などでたびたびのべている。この点についてはまた、岡正雄の論文「異人その他」(「民族」3-6. 79~119ページ 昭和3年9月)にも詳しい。

(9) 宮本常一 『町のなりたち』 来来社 昭和58年 7ページ。

(10) 水沢謙一 『夢を買う話』 長岡書店の会 昭和59年 27ページ)

(11) 共同体の中心に庄屋があるというのは、村落型の日本の共同体の一つの特徴であるかもしれない。宮本常一によれば、この構造は一つのパターンとして日本の町にも受け継がれた。たとえば堺の町は日本の商人町の一つの典型だろう、が、「南北に長く、真中の大小路を境に、北を北荘(北組)、南を南荘(南組)とよび、南北ともにそれぞれ中央に庄屋があり、また産土神として北には天神社、南には開口社」があった。その構造は堺から南にある大津、春木、佐野といった町にも見られる。「興ふかいのは堺とおなじく、村の中央に庄屋の家のあることで、庄屋はそれぞれ二反余の屋敷をもっている。」(宮本常一前掲書218~219ページ参照)

(12) 水沢謙一 『越後宮内昔話集』 岩崎美術社 昭和52年 111~114ページ。

(13) 母親の墓は、あとで第4章で見るとように他界である。ペローの「サンドリオン」の場合にも主人公の変身には他界の存在(妖精)がかかわっていた。しかしこの他界の存在は、町の他界(祝祭空間)に圧倒されてほとんど目につかない。

(14) これはプロップの機能でいうと〈主人公が印を受ける〈I〉の機能にあたる。たとえば「二人兄弟の竜退治」の場合、主人公は竜との闘いの原中に姫から白いハンカチを借りるが、これは後でニセの主人公が登場した時、有力な反証となる。シンデレラのガラスの靴も同じ働きをする。

(15) ミハイール・、ハフチーン 『フランソワ・ラブレーの作品と中世ルネッサンスの民衆文化』 川端香男里訳 せりか書房 昭和49年 136ページ。

(16) 前掲省 136ページ。

(17) 山口昌男 『道化の民俗学』 新潮社 昭和50年 62ページ。

(18) 山口昌男 前掲省 62ページ。

(19) 宮本常一 『民俗のふるさと』 所出書房新社 昭和50年 72ページ。

(20) たとえばカール・ポランニレの『経済と文明』から出発して、独自の都市論を展開した栗本慎一郎の仕事は、分析に若干の荒さはあるが、大変興味深い視点を提起している。

(21) 山の幸をたずさえて町を訪れる山の神について、折口は幾度も言及している。たとえば『古代研究・民俗学篇』の中の「山のことぶれ」には次のような記述がある。「祭の日の市場には、村人たちは沢山の供へ物を用意して、山の神の群行或は山姥の里降りを待ち構へた。山の神・山姥の舞踊の採り物や、身につけたかづら・かぎしが、神上げの際には分けられた。此を乞ひ取る人が争うて交換を願ふ為に、供へ物に善美を尽す様になった。

此山の土産は祝福せられた物の標（シルシ）であって、山人の山づとはこれである。此が、歌垣が市場で行はれ、市場が交易する場所となって行く由来である。そうして、山人・山姥が里の市日に来て、無言で物を求めて去った、と言ふ傳説の源でもある。」（『古代研究・民俗学篇』 筑摩書房 昭和41年 466ページ。）

(22) <沈黙交易>については、南方熊楠もつとに言及している。これは大正6年「人類学雑誌」所収の鳥居龍蔵の論文に触発されたものだが、例によって小論ながら東西にわたる広い視野にはおどろかされる。（『南方熊楠随筆集』所収「無言貿易」筑摩書房 昭和43年）

(23) 町と商業との関係はもちろん多岐にわたっていて、とても一つのモデルでは語れない。しかしここであえて単純化して考えてみることは、昔話のトポロジックな構造を理解したり、現在の日本の都市と周辺との関係を理解したりしてゆく上で、きわめて有効であると思う。

(24) ぼくたちは、ここで物語世界の中心に位置する共同体を町と呼ぶ。具体的な話の中でたとえ村と呼ばれていても、その共同体が周辺とのかかわりで中心としての性格を与えられている場合、トポロジックには「町」なのである。

(25) この話については、『ハーメルンの笛吹き男』という阿部謹也のすぐれた研究がある。（平凡社 昭和49年刊） 話そのものはよく知られているが、念のためにグリム兄弟の『伝説集』から阿部氏の訳を借りて例話をあげておく。

1249年にハーメルンの町に不思議な男が現われた。この男は様々な色の混った布で出来た上衣を着ていたので「まだら男」と呼ばれていたという。男は自らネズミ取り男だと称し、いくらかの金を払えばこの町のネズミどもを退治してみせると約束した。市民たちはこの男と取引を結び、一定額の報酬を支払うことを約束した。そこでネズミ捕り男は笛をとり出し、吹きならした。すると聞もなく、すべての家々からネズミどもが走り出て来て男の周りに群がった。もう一匹も残っていないと思ったところで男は[町から]出て行き、ネズミの大群もあとについていった。こうして男はヴェーゼル河までネズミどもを連れてゆき、そこで服をからげて水の中に入っていった。ネズミどもも皆男のあとについて行き、溺れてしまった。

市民たちはネズミの災難を免れると、報酬を約束したことを後悔し、いろいろな口実を並べたてて男に支払いを拒絶した。男は烈しく怒って町を去っていった。6月26日のヨハネとパウロの日の朝——他の伝承によると昼頃となっているが——、男は再びハーメルンの町に現われた。今度は恐ろしい顔をした狩人のいで立ちで、赤い奇妙な帽子をかぶっていた男は小路で笛を吹きならした。やがて今度はネズミではなく4歳以上の少年少女、が大勢走り寄ってきた。そのなかには市長の成人した娘もいた。子供たちの群は男のあとをついて行き、山に着くとその男もろとも消え失せた。

こうした事態を目撃したのは、幼児を抱いて遠くからついていった一人の子守娘で、娘はやがて引き返して町に戻り、町中に知らせたのである。子供たちの親は皆家々の戸口からいっせいに走り出てきて、悲しみに胸がはりさけんばかりになりながらわが子を探し求めた。母親たちは悲しみの叫び声をあげて泣きくずれた。直ちに海陸あらゆる土地へ使者

が派遣され、子供だちかあるいは何か探索の手がかりになるものをみなかったかが照会された。しかしすべては徒労であった。消え去ったのは全体で130人の子供たちであった。

2、3人の人のいうところによると、盲目と唾の2人の子供があとになって戻ってきたという。盲目の子はその場所を示すことが出来なかったがどのようにして楽師〈笛吹き男〉についていったのかを説明することは出来た。唾の子は場所を示すことは出来たが、何も語れなかった。ある少年はシャツのままとび出したので、上衣を取りに戻ったために不運を免れた。この子が再びとって帰したとき、他の子供たちは丘の穴のなかに消えてしまっていたからである。

子供たちが山門まで通り抜けていった路は18世紀中葉においても（おそらく今日でも）舞楽禁制通りと呼ばれた。ここでは舞踊も諸楽器の演奏も禁じられたからである。花嫁行列が音楽の伴奏を受けながら教会から出てくる時も、この小路では楽師も演奏をやめて静粛に通りすぎなければならなかった。子供たちが消え失せたハーメルン近郊の山はポッペンベルクと呼ばれ、麓の左右に2つの石が十字形に立てられていた。2、3の者のいうところでは子供たちは穴を通りヌケ、ジーベンビュルゲン（今日のハンガリア東部の山地）で再び地上に現われたという。

ハーメルンの市民はこの出来事を市の記録簿に書き留めた。それによると、市民は子供たちの失踪の日を起点にして年月を数えていたという。ザイトフリートによると、市の記録簿には6月26日ではなく、22日と記されているという。市参事会堂には次のような文字が刻まれている。

キリスト生誕後ので1248年に  
ハーメルンの町から連れ去られた  
それは当市生まれの130人の子供たち  
笛吹き男に導かれ、コッペンで消え失せた

また新門には次のようなラテン語の碑文が刻まれている。

マグス（魔王）が130人の子供を町から攫っていったから、272年ののちこの門は建立された。

1572年に市長はこの話を教会の窓に画かせ、それに必要な讃を付したが、その大部分は判読不可能になっている。そこにはひとつのメダルも彫られている。

(26) 山口昌男 前掲書 39ページおよび I 07ページ。

(27) 蔵持不三也 『祝祭の構図』 ありな書房 昭和59年 65ページ参照。

(28) 阿部謹也は、『ハーメルンの笛吹き男』の中でヴァルツブルグの自然科学者アタナシウス・キルヒャー（1601～1680）の残した〈笛吹き男〉伝説の記録を紹介している。キルヒャーの記録はグリムの話のモチーフをほとんど全てそなえているが、ここで注目すべきなのは、笛吹き男の服装（「奇妙な姿をした男」）と笛吹き男＝悪魔という記述である。

(前掲書 19ページ参照)

(29) 山口昌男もまた道化と悪霊のかかわりを説いている。(山口昌男 前掲書 51ページ以下参照)

(30) 稲田浩二・福田晃 『蒜山盆地の昔話』三弥井書房 昭和43年 253ページ参照。

(31) 「山寺の怪」は、もちろん村を舞台にした話である。しかしこの話には村しか登場しない。村は昔話世界の中心にあるコスモスである。だからここでは、昔話のトポロジーの約束に従って、これを「町」として考える。

これは、「専修大学人文論集・第34号」(1985. 12)に収められた「仕掛けとしての他界」に加筆したものです。