

広島大学学術情報リポジトリ
Hiroshima University Institutional Repository

Title	昔話の終わり方の考察
Author(s)	近藤, 良樹
Citation	HABITUS , 26 : 1 - 16
Issue Date	2022-03-20
DOI	
Self DOI	10.15027/52145
URL	https://ir.lib.hiroshima-u.ac.jp/00052145
Right	
Relation	



昔話の終わり方の考察

近藤 良樹

(広島大学名誉教授)

1. 昔話の始め方と終わり方

【昔話の始め方は、どこでも似通っている】世界は時空間によって限定・特定される。本当にあったことという前提の説話、伝説は、「元禄の頃、安芸の国に……」と時・空を実在的に限定することから始める。だが、昔話は、伝説とちがいで、時空不定のものが一般である。いつということではなく、単に昔のことというだけであり、さらに場所の方は何も言わないのが普通で、「昔、あったとき」と始まる。外国のものでも多くがそうで、似通っている。例えば、グリムのドイツなら *Es war einmal* (昔、あった)、ペローのフランスなら *Il était une fois* (昔、あった) である。今の日本では「昔、あるところに……」という始まり方をするが、古くは日本でも「あるところに」はなかった。伝説とちがいで、昔話は、「昔」のみであった。が、江戸期の昔話あたりから、国内交易の隆盛とともに、遠方への空間意識が顕在化して、「あるいなかに……」等が言われだした。管見によると、「あるところに」の付加が一般化したのは意外に新しく明治になってからである(cf. 昔話の始め方については、広島大学図書館リポジトリの拙著『子供の昔話を哲学する (論文集)』 (<http://ir.lib.hiroshima-u.ac.jp/00049765>) 第一部第一章(「むかし」という発端の言葉をめぐって)、同第二章(「昔、あるところに」の「あるところ」とは、どこか)を参照して下さい)。終わり方にも昔話なりの特性がある。ここでは、昔話のその終わり方を論じてみたいと思う。

【終わり方は、多様になる】 昔話は、この現実を離れて夢の世界に飛翔する。話を終わったら現実にと帰らねばならない。変身して空を飛ぶスーパーマンになりきった子供が、夢現でマンションから飛び降りるようなことが時に起こる。夢から現実へと目覚めさせるために、終わり方にも気を付けてしかるべきであろう。昔話の展開は多様だからその終わりの場面は各話で違い、帰るべき現実も聞き手のもとにか語り手のもとにか、あるいは特定の場所になるかと多様なものとなる。

それでも、導入の呪文「昔、あったとき」と同じように、共通した終わりの言葉を挙げて終わることも多い。ハッピーエンディングの話が多いことで、「めでたし、めでたし」は、よく聞く結びのことばである。語りがしっかりと展開しきっておのずからに終結するものも多い。物語自体の起承転結としての結びである。あるいは、語りの内容自体とは無関係に語り手・聞き手の現在に注目させて終わるものもある。語り手の都合で話を強制的に断ち切る終わり方をすることはしばしばであろう。「もう遅いから今日は終わり！」と。昔話が、寝るときのものであったとすると、聞き手の眠ったことが分かったら、語り手は終わりを余儀なくされる。

【夢から現実へー「いま」「ここ」に帰らねばならない】 昔話の語り手は、話を終わるときには、聞き手をもとの現実にと引き戻して、夢から覚醒させねばならない。それは、昔から現在にと復帰させるだけでは済まないかもしれない。日本の昔話は、「むかし、あるところに」と、語りの始めから空間的にも異世界へと向かわせようとする。その「あるところ」という異世界からも、この日本の現実にと帰ってくる必要がある。

グリムなどは「むかし」とはじめても、「あるところに」を続けるのはごく例外で、原則それはない。だが、日本語に翻訳するときは、グリムらの原典にはないのに、これを敢えて創作して「あるところに」を付け加える（cf.前掲『子

『供の昔話を哲学する』(広大リポジトリ)、第一部第二章第一節)。であれば、話を終わる空間・場に関して、「ここに帰る」ということを意識して、グリムのメルヘンが「魔物は、地下に閉じ込められた」と終わったら、「遠い遠い国から伝えられてきたお話でした」等と付け加えるような配慮があってもよい。「むかし、あるところに」と時空両面から異世界に誘い出したのであれば、終わりは、「昔」から「今」に帰るとともに、「あるところ」から「ここ」にと帰ることがあって、十全な終わり方となる。

2. 終わりは、終わらなくてはならない

【始めは始めなくてもいいが、終わりは違う】 昔話を始める場合は、好きな時に好きなようにはじめられるし、ときには、話(始め)を始めなくても良い。だが、話し始めた場合は、かならず、どこかで終わらせることを意識しなくてはならない。無限に続くこの世の現実に沿って話せば、話は無限に続くことになる。

昔話の笑話に「果なし話」がある。鼠が一匹ずつ水に際限なく飛び込むとか、蛙が卵を産みこの卵が蛙になり再び卵を産みといった反復する話を、果てしなく続けるものである。語りにおけるこの果てることのない反復は、歌とちがい、一回情報を知ったらそれで充分という知の特性に従って、笑って遠ざけられる(歌でも、繰り返しでは、言葉だけは別のものにする)。

笑話ではなく、直線的進歩史観なり円環の輪廻転生のもとで、壮大な世界の無限の展開を真摯に追っていくこともあろう。「果なし話」とちがい、次々と好奇の知を充たすものが現れ、知の営みは永劫に続いていく。ひとが生まれてから死ぬまで語りの中にのみ生きるのなら、心臓の鼓動が止むことのないように、これをどこまでも話し続ければよかろう。だが、ひとが語りに費やしてよい時間は有限であり、やはり、どこかで語り終わり、聞き終わらねばならない。

【終わりと感じうる終わりではなくてはならない】終わるときは、できるだけ、聞き手に気がかりを残さない終わり方が求められる。でないと、聞き手は、「その後はどうなるのだろう」と気になり、後味がすっきりしないことになる。音楽の終わりなど、ドの音で終わりが感じられる曲の場合、そこにレの音を出したら、終わりを感じえないどころか、次の音の展開を予期してしまう。話も、次を予期させるようなところでは終わりとすることはできない。区切りのつくところで終わるようにしなくてはならない。

語りの終わりは、沈黙することであるが、単に黙り無音無声となっても、気がかりを残す状態では、終わりとならない。無音の休止符は、なお、先への音の予期をもつ。その予期、未来への志向も止めた無、終止線をもって、終りは成立する。過去方向にも、語られたものを記憶に積み重ねて聞いているから、現在のもとに残っている過去の残像も消失させる必要がある。過去を意識にとどめず、未来への予期・志向をやめて、それらを無と化して、話から完全に抜け出せるように語り終わらなくてはならない。

【語りの時間展開は、読書とは異なる】眼で読むだけなら、自分の速度で進み、立ち止まるのも中断も自由である。だが、語りの場合は、聞き手は、語り手の時間展開に自身を合わせることが必要となる。時間を共有し、語り手に時間を預ける。終わりは、それからの離脱である。その共有の時間を先導する語り手は、「終わり」と宣言して、この共有を解消する。語り手が終わったつもりでいても、「終わったよ」と明言しないと、沈黙には、「言い淀んでいるのだろう」「次があるんだろう」との思いを持つ。語り手は終わったつもりでも、聞き手においては、片思いの時間共有の状態が続けられる。語り手は、明確に、「終わり！」と宣言することが必要である。

強制的に話をやめて現実に帰ってくるのは、ひとつには、話者の都合がある。いつまでも語って聞き手に奉仕しつづけることはできない。どこかで切って終

わりにする必要がある。聞き手が聞くことを拒否することもある。昔話は昨今は子供だけのもので、寝るときに話す場合など、この聞き手は、眠ることで聞くことを終わる。眠ったと分かったら、どんなに中途半端であっても語りは終わる以外ない。

3. 終わるべきものは、終わる

【目的論的展開】 ひととは、何かを目指して生きる。未来に目的を描き、これを実現しようと動いて、目的実現で一段落して終わることになる。昔話は、その主人公の一生を見ていくこともあろうが、さしあたり、短いまとまりは、ひとつの目的を実現することとなる。「桃太郎」は、鬼退治をおのれの人生の目的にして（桃（の実）には、邪鬼を払う呪力が見出されていた）、犬や猿をさそい、これを実現していく。終わりの **end** や **fin** は、目的という意味でもある。

目的論的な語りは、展開に迷いがなく、目的実現をもってしっかりと終わりが導き出せる。語り始めたときに、語り手は、目的＝終結点を先にかかげて、展開はこの終わりを目指して突き進むことになる。省略して急ぐとすれば、すぐに目的実現へと進めばよい。「桃太郎」を語りはじめたら、黍団子をお供にやる話などは省略して、早々に、「鬼退治をして、宝物をもって帰りました」と結んでもよい。語り手は、目的の達成を語りながら、これで終わったと自覚する。聞き手も、目的の成就において、語り手が終わらせているのではなく、物語自体がおのずからに終わったのだと思うことになる。

【因果論的展開】 目的論に対立的な展開に、因果論をもつての展開がある。これは、原因からはじめて、その結果にと結ぶ。この、必然的な結果に向かって進む昔話も、自然な終わりを導く。結果、結実は、果実を得て結ぶのであり、終わるに迷いのない話となる。ただし、目的論とちがい、因果は、無限に連鎖し、結果は、次の因となって続くから、終わるには、そうならないように注意

がいる。

因果応報の昔話は、因果必然を展開する話である。善（悪）行をもってはじまり、善（悪）果で終わる。「笠地蔵」の話は、雪で寒かろうとお爺さんが笠を石の地蔵さんにかぶせてあげたと語り、その善行に報いるように、石の地蔵さんが米俵を家に持ってきてくれたと結ぶ。

目的論的展開は、その終わり＝目的を見定めており、途中で道に迷っても、目的の方向へと修正する。だが、因果論の場合、因に始まる時、偶然が介在して、しばしば原因は思いがけないものを結果もする。「わらしべ長者」の若者は、偶然のもたらず因果をうまく選択して、藁しべを蜜柑に換え、反物に、馬に換えて、最後、長者にまでたどり着いた。

【認識の深化 — 分析、総合、歴史的展開】 推理、探偵ものの話などは、事件の原因（犯人）の不明が最大の関心事で、その原因探しに集中して事を分析的に解明していき、真実発見に至る歩みをとる。ここでは物語は、事件のはじめの原因（犯人）にたどりつくことで終結する。原因・本質発見という分析的展開であり、事柄自体の展開とは反対方向に、初めにもどって終わりとなる。

認識の展開は、分析とは逆の歩み、総合的方法をとることもある。本質（原因）をふまえて、現象（結果）へとすすめる総合的展開である。諸要素・諸原因を集めていき、その連関を語り総合して全体像を描きあげて理解を深める。因果も目的も契機として総合して、具体的な全体の再現をもって、物語は終結する。総合的展開は、現実的歴史的歩みと重なることもある。時間系列に沿って肝要な事象を並べてその総合をもって全体像を描き出す。ペローの「長靴をはいた猫」など、遺産が猫一匹という情けない状態にはじまる。それが、猫の活躍をもって大きな遺産にと化けて、最後、聞き手は、奇想天外で豊かな遺産と思い知ることになる。聞き手は、語り手のうちにあった猫の活躍の情報をすべて受け取って、語りの終了に満足を得る。

4. 終わらないものは、終わらさねばならない

【強制終了】 この世のものは、エネルギー不滅則のもとにあつて、姿を変えつつ永遠に続いていく。一つの昔話も、語ろうと思えば、過去にどこまでも遡り、未来にも尽きることなく語り続けることが可能である。きりが無い。どこかで、きりをつける必要が生じる。昔話は、慎ましやかで短くまとめているものが多いから、「この話で今日は終わり」とすれば穏便に済ませられる。だが、とめどもなく物語りする場合、途中での強制的な中止が必至となる。長編の『源氏物語』など、好色の主人公は次々とその相手を変え、代も変えて話は延々と続いていく。作者も紫式部一人が好色なわけではなく複数説のあることで、書き継いでいったのだとすると、これもまた、どこまでも続き、現代の好色女流作家にまで続く。彼女たちの猥談、きりのないことで、時間を大切にしたい者は、どこかでこれと縁を切る必要が生じる。

昔話が、目的実現とか因縁の話なら、目的・結果がもたらされて一段落し、そこで自然的な終わりをもてる。だが、そういう必然的自然的終結が出しにくいものの場合、外的に強制的終了の手段をとらねばならない。その終わりは、語り手が昔話の外から外的事情で、夜が更けたからとか、疲れたからと、決断することになる。

【無限に続く世界への楔のうちこみ方】 世界は、時間においてどこまでも続いていく。「桃太郎」にしても、鬼退治し帰郷・凱旋して一段落するものの、彼の人生はその後も続いている。鬼からの報復もあるにちがいない。きりのない話となる。「桃太郎」自身は、鬼退治で「めでたし、めでたし」と目的論的に自然的な終わりをもつとしても、「その後は？」と言われれば、当然、後日譚が陸続する。報復合戦は必至で、「桃次郎」は勿論、足柄山の「金次郎」なども顔を出したがることであろう。桃太郎凱旋をもって終わるのも、真の終わりではなく、暫定的な終わりということになる。

語りでは、読書とちがい、聞き手と時間を共有しているのであり、所かまわず葉を入れて本を閉じるようなわけにはいかない。途中であっても、その強制的な打ち切りに際しても、ひとまずは終わったと思えるような、切りの良いところで切る。『千夜一夜物語』は、延々と続くが、一晚の話は、夜が白んでと時間の区切りを意識し、まとまりをつけて、さらに次の夜は、もっと面白い話があると期待させて、今日はここまでと終わる。

語り手と聞き手では、この強制的な終わり方は、異なってくる。語り手は、できるだけひとまとまりをつけて、話の内容において区切りがつけられるところで終わらせようとする。だが、受動の聞き手が切りの良いところでということには普通はいかない。時間共有を主催する語り手とちがい、その話の展開には関与できないことで、したがって外的に、もう聞きたくないとか、眠るということで、唐突に終わりを求めることになる。

【話を突き放し、現実に戻る】語り手は、話をやめて、それで終わるのみではなく、聞き手を現実世界へと帰していく。消防車のサイレンが響いてきて、現実の方から切断が求められてくる場合もあるが、そういうものがなくても、語り手は、話を切り終了したら、当然、「もう今日は寝ようね」等と聞き手の現在へとその意識を戻していく。

語り手の都合により、あるいは「夜が白けて来たから」等、今の現実が入り込んできて中断となり、突き放して終わりとする事が多かろうが、話自体において、行き詰った現実を浮上させるような手も取りうることであろう。グリムの「漁師とその妻の話」(KHM19)は、最後の幸運を逃し、あばら屋に立ち戻って終わりとなるが、二度と幸運はめぐって来ず、ふたりは「今でも今日いってみても、そのあばら屋に入っています」とその現在を語る。いまも、ドイツの寒村のどこかで何の変哲もない生活を繰り返していると。「明日は？」と聞かれたら、「明日も」と。「明後日も」「明明後日も」それは変わらない。永遠の

行き詰まりで、先はないものとして、終わらないけれども、終わっていると意識されることになる。

5. 終わらない終りは、「続く」で終わる

【続くのだが、ひとまず終わりにする】 話は、どこまでも続いて終わらないとしても、別のスケジュールのあるのが普通だから、どこかで話を切ることが必要となる。なおも好奇心な展開の続いていくはずのものなら、終わらさないままに、終わらせることができれば好都合である。それを満たすのが「続き」という方法である。「では、このあたりから来週また」と。授業など、そういうことが多いだろう。「続き」に先を託して終わりとする。

物語は、眼で追って読む場合は、昔とちがい昨今は、章節を明示する等、分かりやすくして、始まりも終わりも一目瞭然である。読者は、どこであろうと自由に終わりともできる。だが、語りの場合は、終わりは、そう簡単ではない。「終わった」と明言しないと、聞く姿勢を維持したままになる。語り手は、終わったつもりで沈黙しても、聞き手には、終わりとは分からない。その途切れに、「はてな？」と戸惑う。「今日はここまで」と終わりを明言することが要る。

【終わりの言葉は、聞き手が求める】 昔話の語り始めの呪文は、なんといっても、語り手が話し始めの取っ掛りを容易にするためにある。これに対して、終わりを明確に語ることを求めるのは、聞き手の方である。言葉の途切れたあと、それだけだと続くのか終わるのか分からないことが多い。このとき、「以下は、次回へつづきます」とか、「以上。終わり」と終結の言葉があれば、聞き手は迷わずに済む。

小話をいくつも続ける場合、各話の終わりは、語り手には、よく分かっている。だが、聞き手は、語りの間合いから推測するだけであり、不分明である。

少し間が空いて、別の話になった感じなので、それと了解するが、しばしば聞き手は、同じ話が続いているのか、終わったのかと迷う。一つの話が終わったのなら、「この話、以上です」ぐらいの言葉があると、不快なペンディング状態はなしで済む。

【「つづく」は、終わらない「終わり」】語りでは、語り手と聞き手は一つの時間の流れに乗る。どこかで降りることを明言しないかぎり、時間の共有はつづく。その語りを中断して途中で一旦時間の共有を終えるために、「つづく」とする。続けなことを「つづく」と宣言する。「つづく」とは、まずは、続くということよりも、今回はここで「終わる」という理解を導く。かつ、続き・次回へと時間の共有を語り手が約束する。

語りの終わりの場面で、「終わり」とか「続く」を言わないで終わると、聞き手は、まだ後があると思うのが普通で、その沈黙には、無の時間経過を強いられ、待たされる。時間は流れるもので、聞き手は、語られていることへの記憶を保持し、次を予期しつつ聞いている。その予期の構えを中止してくれ、終わりだというのが終わりの言葉であり、あるいは次回への「続き」である。話を録音していた場合は、「終わり」「続きは、次回」といった言葉がないと、録音のストップボタンを押すことができない。

6. 「終わり」の呪文、決まり文句

【終わるための呪文】昔話は、そのはじまりと同じように、終わりに、夢から醒ますための呪文めいたものをもつ。日本では、「どんとはらい」（「どっとはれえ」「ざっとはらった」等とも。「どっと、払い」か。一気に、しっかり取り払って、無に帰して終わりだと）、「いちごさけた」（一期、栄えた（めでたし、めでたし））、「むかし、まっこう」（昔、真っ斯う。むかしは、まことに、こうだった）等がそれに相当する。

外国で有名な終結の呪文には、スペインの「コロリン、コロラド」とか、ノルウェーなど北欧での「スニップ、スナップ、スヌート」等がある。前者は、「コロリンコロラド、この話は終わった(Colorín colorado(赤い赤毛?), este cuento se ha acabado(=this tale itself has ended))」、後者は、「スニップ、スナップ、スヌート(日本語にすると、チョコキン、パチン、ストーンぐらいの感じになるのだとか)、これで話は終わりです(Snipp, snapp, snute, her er det eventyret ute(=here is the tale out))」というように語り終わる。これらの呪文を聞いたら、これで話は終わったと了解して、躊躇せずに現実へと帰れる。

【「以上」「おしまい」と無粋な終わりも多い】『今昔物語集』は「今昔(いまはむかし)」とはじまり、終わりは、「となむ語り伝へたとや」となる。この終わりの言葉は、読む時には、なくてもよい付け足しの感じだが、聞く場合は、これで終わりなのだとも明確になる必須の言葉である。

グリムの「ヘンゼルとグレーテル」(KHM15)は、おしまい(aus)とねずみ(Maus)をかけて「私の話は終わり(aus)だ、そこにねずみ(Maus)がかけていく(Mein Märchen ist aus, dort läuft eine Maus)」といい、これで終わり(aus=out)だと明言する。言葉のリズムをつかって心地よくおさめる。

「これでこの話は終りです。隣りの人に語り伝えてください」(『アルゼンチンの昔話』三弥井書店「紅雀、ホヤドリ、チュスチン、ツグミ」)とか、「話は尽きないが命はみじかい。こんどはあなたの話す番だよ」(カルヴィーノ『イタリア民話集』「せむしのタバニーノ」(FIC51))等は、話は終わったと突き放すのみか、さらに続けて、夢現の聞き手を興醒めさせるように、こんどは語り手になってくれと付け加える。

アイヌの昔話は、「私は、息子だった」等とはじめて、自伝風に話す。そして、「と語って、老人は、この世を去った」と語り終わり、語った者はもう死んだから、あとはないと悟らせる。この形式は、特殊ではなく、柳田国男によると、

「第一人称の自伝」「一人称をもって自分自身の経歴のように話をする習い」は、つまりは話の主人公（動物であっても）になりきり、あるいは憑依されて語ることは、かつては普通にあった（cf.柳田『雪国の春』（「東北文学の研究」（語り部の零落））、『桃太郎の誕生』（海神少童））。

語ってきた話は「うたた寝の間の夢の話だった」というのも、夢でない現実に帰す無粋な結びであろう。うたた寝の間に竜宮へ行ってきたパロディー「浦島」とか、食事準備の間に見た「邯鄲（一炊）の夢」など長い人生の栄枯を語る話だが、最後、それは、うたた寝の夢で見たことだったと語って現実に帰る。

【語り手や現実を話の中に持ってきて現実に帰る】 語りの外から「以上。終わり」と夢を断ち切り現実に返すのではなく、語りそのものの中に、当の語り手を登場させたり、身近な現実をもってくるものもある。目の前の現実をメルヘンのなかに持ってきて聞き手を現実に連れ戻す。

めでたしめでたしと祝宴になり、美酒や蜜が語り手のもとにもまわってきたが、それは「ひげをつたわって流れてしまい、口の中には入りませんでした」（アフナーシェフ『ロシア民話集』「三つの国」）と話を目の前の語り手自身にもっていく。「ふたりは、しあわせに暮らしたが、わたしたちは、こうして歯ぎしりばかり」（カルヴィーノ『イタリア民話集』「賢女カテリーナ」（FIC151））とか、逆に、「そこを通りかかり、焼肉をごちそうになりました」（『アルゼンチンの昔話』三弥井書店「ホアン・マガジョの怪力」）等と語って、語り手に注目させる。

現実の語り手をではなく、一般的な今の現実を意識させることで話から離脱させるものもある。天邪鬼を殺して、その血で染まって蕎麦の根っ子は今のようになつたとか、遠くから運んできて水をさしあげたので、お大師さんは、お礼だと、杖で近くの地面を突いて水が出るようにし、それが、いまの牛田の湧水になった等と現実に目を向けさせる。

昔話の主人公の現在を語ることで、語りの現在、現実近くに帰ってくるやり方もある。グリムの「黄金の三本の髪の毛をもった悪魔」(KHM29)では、王さまが渡し守に棹を渡されて渡し守にされてしまい、「だれも棹をうけとらないから、いまもそうしている」と語り終える。「それから」と聞かれたら、「今日も、渡し守を代わってくれる者がいないので、そうしている」と。以後は語り手に同じことを繰り返させるだけとなる。それは、先のない行き詰まりを意識もさせ、聞き手は、語りから離れることを促される。

【覚醒をもたらす外的な刺激】終わりに語り手が突然、大声を出して、有無を言わず夢から醒ますやり方もある。イギリスの昔話の「黄金の腕」では、金の腕をもつ女房が死に、夫は、その腕を切りとっておいた。幽霊になって出てきたので、「お前の赤い唇は？」というのと、「色褪せてしまいました」と答え、「黄金の腕は？」と聞くと、「あんたがもってるよ！」と最後のところで大声を出して(夫とともに)聞き手をびっくりさせて現実に帰す。「トムティットット」では、最後に名前を当てる時に、語り手は、「おまえの名前は、トム、ティット、トット！」と大声を出して語り終わる。

現実的な社会意識を刺激して現実へと覚ますこともある。興奮めな教訓を付け加えるのは、その代表である。ペローの「赤ずきん」は、娘たちに、狼(男)の甘言にのっけてはいけないと無粋な教訓をつけて終わる(昨今の子供用のものでは省略されている)。日本でも「瘤取り爺」など、まねをして失敗した爺さんをもって「物うらやみは、すまじき事なりとぞ」(『宇治拾遺物語』「鬼ニ瘻被取事」)と、周囲への同調を好む現実の我々を諫めて終わる。

7. 夢・異世界の封じ込めと解き放ち

【昔話の異世界を封じ込める】昔話は、「むかし……」とはじめてこの現実世界を離脱し、夢の世界、異世界へと飛翔する。終わるときには、現実世界へと帰

ることが必要となる。神話にせよ昔話にせよ、ひとの原始的深層意識を活性化させることが多いので、これを鎮め封じ込めて、自制心の効いた現実意識へと帰って来ることがある。

現実と夢・想像は、子供では大人ほどの区別はされない。恐ろしい昔話を聞いたあとは、それが終わっても、なお、これにとらわれつづけて、トイレにひとりではいけなくなったりする。かつては、大人も話にのめり込んで現実と区別がつかなくなり、演劇などでは、悪役は、本気になった観客から暴力を振られるようなことがあった。語り手が話に嵌ってしまうこともあった。本稿第6節で柳田国男に触れて示したような憑依が起こった。源平の合戦の昔を語る時、義経の家来の常陸坊海尊の口をかりて話していると、これになりきった。語り手は海尊にと化し、(偽)記憶を呼び起こしているつもりになり、したがって何百年も生き続けていると自他ともに錯覚するようなことも生じた。神話では、神々に憑依された語り手は、語り終わったら、憑依を解き現実に帰る必要があった。

【魔力・呪力を現実へと感染させる】神話では、神の営為を語るなかで、これを現実世界にと感染・薫染させようとすることがある。八岐大蛇（やまたのおろち）の神話は、これを語ることで、現実へと神の力をもたらそうとしたものであろう。八岐の大蛇、つまり多くの支流をもつ大河の氾濫・濁水を前に、水を制御できる暴風神の、あれすさぶスサノオのみことを語って、現実へのその力の行使を祈願した。

教訓譚は、昔話の教訓にしたがった生き方を聞き手に求めた。ひとまねした隣の爺の失敗談は、隣と同じことをしたがる日本人には、骨身にしみる諭しで、「むかし、真っこう」（むかしは、まことにこうだった）と結ぶことで肝銘を深くしたことであろう。ハッピーエンディングの話も、幸せを聞き手に感染させようとしたもので、「めでたし、めでたし」も「いちごさけた（一期栄えた）」

も、聞く者をそういうことへと薫染する呪文となったことであろう。

【共同幻想への感化】日本の昔話なら、日本の現実の特性が種々に入り込んでおり、それは、おのずと聞き手の世界観形成に影響を及ぼすことになる。グリムやペローでは老人は無視されがちだが、日本では元気な爺婆の登場が異常に多い。長幼で人間関係を見るのが大切と語られれば（英語なら同胞（sibling）は男（brother）か女（sister）かと色分けするが、日本では、上（あね、あに）か下（おと）かで見えていく）、それ自体は話の筋には関係ないことであっても、これが社会だと受けとめ、習っていく。

昔語りの最終的な終わり＝目的（end）とするものは、共同幻想への洗脳だということもできる。とくに、神話では、自分たちの神話を語る場合、それを真実として、これの受け入れを陰に陽にと求めるのが普通であろう。「むかし、まっこう（昔、真っ斯う）」との結びは、語った内容こそが自分たちの真実の生なのだと、その肯定・受容へといざなう。

Consideration of how to end old tales

Yoshiki KONDO

Emeritus professor, Hiroshima University

Fairy tales have a well-known beginning/spell, and in the end, they have similar patterns. While narrating the tale, it is necessary to declare the end because the listener can understand the same through an appropriate word or phrase. Without it, the listener will continue to share time with the narrator, even in the end. And in the silence of the end, the listener is bewildered, asking questions like as “Is he confused that he cannot talk?” In Japan, the end spell of old tales is narrated as follows: *dontoharai* (at once sweep),” “*ichigosaketa* (whole life flourished),” and “*mukashimaccou* (once, it’s really so).” In foreign countries, those who hear “*colorin colorado*” (in Spain) or “*snipp snapp snute*” (in Norway), can agree that the tale was over. Even if this is not the case, the end must be clearly manifested as “finished,” because a clear utterance is essential for narration. The Japanese classic “*Konjaku Monogatari* (new and old stories)” has the common end-phrase to each story and says, “It has been talked about as above.” When reading, it feels superfluous, but when listening, this expression clearly shows the end of the tale. An end spell allows the listener to return to the real world from old tales and their mystic world. At the same time, with an end spell like “*mukashimaccou* (once, it’s really so),” myths and the like, they may also influence the secular world of the listener.