

# 昔話の終わり方

近藤 良樹

## 目次

1. 話は、どこかで終わらなくてはならない .....	3
1-1. 知性は、反復をきらう .....	5
1-2. 感性は、快の反復を求める .....	7
1-3. 終わりと感じうる終わりではなくてはならない .....	10
1-4. 終わったその先は、夢から醒めた現実「いま」「ここ」に .....	12
1-5. 語りは、読書とはちがう時間展開をする .....	15
1-6. 語りを聞く構えは、読む構えとはちがう .....	19
1-7. 語りは、実存同士の直接的な交わりである .....	22
2. 終わるべきものは、終わる .....	26
2-1. 目的の実現 .....	29
2-2. 原因の結果をもつての終結 .....	32
2-3. 目的、因果の複雑に重なった話が多い .....	35
2-4. 認識の深化—分析的展開、総合的歴史的展開 .....	39
3. 終わらないものは、終わらさねばならない .....	43

3-1. どこまでも続くものへの、「終わり」の楔のうちこみ方 .....	48
3-2. 昔話の終わりの明確化は、聞き手が求める .....	53
3-3. 終わりで切り棄てるだけでなく、途中を切り詰める方法もとる .....	58
3-4. 終わらない終りは、「続く」で終わる .....	62
3-5. 続きの続いていくところ .....	67
4. 「終わり」の呪文、決まり文句 .....	73
4-1. ストレートに「終わり」と表現することも多い .....	77
4-2. 語り手が去ったから、話も終わりというもの .....	80
4-3. 語り手自身を意識させて終わる .....	83
4-4. 語りの中に現在の現実をもってくる .....	86
4-5. 聞き手が、話の場から逃れたいくなる事態 .....	90
4-6. 覚醒をさそう刺激的な表現 .....	94
4-7. 突き放して話の中身に距離をつくって終わる .....	96
5. 異世界の封じ込めと、現実への開放 .....	100
5-1. 昔話の異世界を封じ込める .....	102
5-2. 異世界の靈力を現実へともたらず .....	106
5-3. 共同幻想への感化 .....	109
5-4. 「終わり方」に見る、昔話と宗教の姿勢の違い .....	112

(本著述は、論文「昔話の終わり方の考察」(『HABITUS』(西日本応用倫理学研究会/広島大学倫理学研究室) vol. 26. 2022. 3 ([https://ir.lib.hiroshima-u.ac.jp/ja/list/HU\\_journals/HABITUS/26/--](https://ir.lib.hiroshima-u.ac.jp/ja/list/HU_journals/HABITUS/26/--)) の詳論で、ウェブ「近藤良樹の戯言」(<http://hiroshimakondo.blogspot.com/>) に「昔話の終わり方」のテーマで連載した(2022. 3～10)その集成になる。)

## 1. 話は、どこかで終わらなくてはならない

昔話は、この世のこともあの世のことも語る。それらの世界は尽きることがないから、これを物語ることも、尽きることなく展開可能である。話し続けようとするれば、どこまでも無際限にと続いていく。現に、今のテレビやラジオは、夜中もずっと話し続けて休むことがない。好奇心にやむところはないから、新規の話であれば、どこまでも語りた、聞きたいということで、果てしなく続いていくことであろう。テレビにディズニー専用、時代劇専門のBS、CS局があるように、昔話専用のものがあれば、一日24時間、年中、昔話も続けられることであろう。こぢんまりとまとまった「桃太郎」であっても、鬼ヶ島での戦いの委細を語れば切りがないし、流れて来た桃の出所をさかのぼっての前生譚、鬼との報復合戦等の後日譚を許せば、とめどもなく続いて、簡単には終わりにしにくいことにもなる。だが、話は続くとしても、語りに24時間あててよいラジオなどでなければ、他のスケジュールもあることで、どこかでこれを中断して終えることが必要である。

しかし、無際限に続く話になるからといって、必ずしも、その中止に努めねばならないわけではない。話によっては、どこまでも続いて詰まらないから、早く終わってくれと言われるものもある。昔話といっても、くどい、「昔」の自分の自慢「話」あたりはそういうものになるが、いわゆるメルヘン、語り継がれてきた昔話のうちでも、はやく終わってくれといわれるものがある。その代表は、反復する、堂々巡りする「果てなし話」というジャンルに分類される話で、どこまでも果てしなく話は続いていくが、まちがいなく皆がはやく終わってほしいと求めるものになる。もっととせがむ聞き手に対して、終わりにした

い語り手が、聞き手をして終わりを求めるようにするために打って付けの話が「果てなし話」である。

昔話の語りの終わり方を見ていこうという本論であるが、まずはこの終わってほしいという例外的な話にふれておこう。「果てなし話」のジャンルになるものは、単にどこまでも続いて果てのない話というだけのものではない。好奇心を満たす話であれば、『千夜一夜物語』のように、どこまで果てしなく続いても、これに終われと文句をいうことはない。同じことを反復してきりがなから、やめてくれと聞き手が言いたくなる話の類いをそう呼ぶのである。堂々巡りをする話である。これは、知性にとっては、受け入れがたいものとなる。

鼠が、小さな島にどんどん増えて百万匹を超えてしまい、隣の島に移ることになる話がある。まず一匹目が勇気をだして海に飛び込み泳ぎはじめ、つづいて二匹目も飛び込みと、その百万匹の飛び込むのを語り続けようというものである。かりにそれを数え切ったとしてもその間それに倍する鼠が生まれてくることで、果てしなく海に飛び込むのを数えていくことになる。二、三匹目までは、反復しても、渡っている途中で海の鼠になって、海底に沈んで海鼠（なまこ）に変身したとか何か特別のことがあるのだろうと期待し、尋常でない話に好奇心をくすぐられ聞く耳をもつが、おそらく、四、五匹目からは、隣の島に渡ることを繰り返すだけであれば、うんざりして、もうやめてくれということになる。同様に果てなしとなる話に、蛙が卵を産んで、この卵が孵化してオタマジャクシになり蛙になって、再び卵を産み、さらにこの卵がまた蛙になっていくという堂々巡りをする果てなし話もある（cf. 関敬吾等編『日本昔話大成』角川書店 第10巻 五 形式譚）。果てしなく延長していく直線的な無限の話にせよ、小さな円環を描いてその円のうちで限りなく反復していく話にせよ、同じことが続くものには、知は何の新規の情報も得るものがなく、耐えがたさを感じるようになって、終わってくれということになっていく。

知性は、好奇心にあふれ、どこまでも未知のものを知ろう、知りたいと、尽きることのない世界に、あくことのない探求心、知的関心をもって新規の情報を求め続けていく。だが、知性は、これを知って既知のものとして自身の記憶の保管棚に受け入れ忘却を免れているかぎり、同じものの二度目の情報は無用として受け入れない。反復は、嫌う。果てなし話は、それが堂々巡りになる話と分かったら、即これを拒否することになっていく。

### 1-1. 知性は、反復をきらう

知性においては、一回その情報をうちに受け入れたら、それで十分で、反復は無用である。同じことが繰り返される場合、既知なのであれば無視されることになる。同じニュースだったら、聞く耳をもたない。「もう聞いた。もう知っている。同じことを繰り返すな！」と二回目すら拒否することであろう。音楽番組、歌は、同じ曲を繰り返して放送するが、知の番組は、語るものは、それができない。毎回、新規のものを語らねばならない。ニュースは、常に新規を求める。ニュー（新しいもの）でないと聞き手が許さない。全国放送でのニュースを地方局で繰り返すことがあるが、新規の情報がないなら不愉快になる。

知性とちがいで、感性は、反復して楽しむことが多い。その刺激をもって快樂物質が脳内に分泌されるなら、いつまでも、その快感情を繰り返そうとする。食べ物などは、反復しておいしいから、一口で終わらず何口も反復して必要量（しばしば過剰）を受け入れることになる。快樂を生じるものは、生理的なものから精神的なものまで、これに病みつきとなる。同じ快を反復享受しようと中毒になることも少なくない。しかし、昔話は、概ね、知的な享受になるから、子供であっても、好奇の知性の点からは、反復は好まないのが普通である。

知は反復を嫌うというが、知性も、難解書や愛読書の場合、反復して読むのではないと言われるかも知れない。だが、それは、同じ知・情報を反復受容し

ようというのではない。読むたびに理解を深め、新規の知を見出しうるからそうするのであり、同一の情報・知を反復して受容するために読むのではない。繰り返して読んで何ら新規のものがなければ、無意味なこととして、読むことを放棄する。ただし、愛読書の場合は、知性ととも感性の参加する度合いが大きく、感動的場面に甘い涙を流すといったことになると、その快感は反復享受を誘うから、繰り返して愛読することになる。また、教養書のように知の記憶の棚に収めて終わるものでは、印象の薄い部分は早期に消えてしまうし、誤解していたところとか気づかなかったところもあるから、読むたびに、こんなことを書いていたのかと新規の知を得るかたちになり、反復の倦怠に陥らずに済むこともある。受験勉強は特殊で、忘れてはならない知識を記憶の棚に確実におさめるために、反復読書するのが普通である。ただし、これは、知性が好んでしていることではない。受験に失敗した者はさらに反復するが、合格した者は、二度と読もうとはしない。宗教では同じ経典を好んで日々反復して読むではないかと言われることもあろうか。しかし、これは、信心を確かなものにしようという実践であって、批判的な知性の麻痺した世界での話である。口を使って読むけれども頭（知性）は使わない。口でなく手をつかって、チベットでよく見かけるように、マニ車を回しても良いのである。

知性自体は、一度知ったらそれで充分であって繰り返しを求めない。毎週の全校集会で、校歌は、毎回皆、同じメロディーを反復する。3年間、6年間おなじ曲を繰り返すのだけれども、だれも文句はいわない。だが、そこでの校長先生の話は、毎回、別のものでないとブーイングが出る。真面目に聞いていて記憶に残している者は、去年の夏休み明けに同じことを言っていたと批判する。感性は、同じ心地よいものの反復を求めるが、知性は、毎回別のものでないと満足しない。知の好奇心は、旺盛で、新規の情報・知識を次々と求めてやまない。その好奇心をかきたてるものの中核に、驚き・驚嘆があるが、この驚きは、

常に新規のものに眼を見張る。既知のものには、つまり反復には、驚くことができない。昔話でも、違う内容のものを次々と求めていく。昔話の中の、同じものを反復するだけの、笑話に属する「果てなし話」は、即やめろと、笑いとばし避けられる。

知が耳を傾ける話では、昔話でも同様、反復は、嫌悪されるが、感性・感情に聞かせるものなら、子守歌がそうであるように、同じものの反復に慣れ親しむ。聞く方は、その反復に心地よさを感じて微睡む。別の子守歌だと、背中の子供は、「今日は変だ」と不安になることであろう。だが、その知性に向けて昔話を聞かせるとしたら、同じことの堂々巡りの「果てなし話」はもちろん、すでに聞いた同じ話も拒否する。「もう知っている。別の話をしてくれろ」ということであろう。眠りを求めての同じ子守歌の反復は、心地よくうっとりさせられるが、果てなし話には、うんざりして知性が眠り込むことを余儀なくされる。眠らせるには、どちらも効果がありそうである。果てなし話のひとつとみてもよい「羊(sheep)が一匹、羊が二匹・・・」と眠り(sleep)へと誘うための、多くは自分が語り自分で聞く話もある。果てなし話の方が効果的なものかもしれない。

## 1-2. 感性は、快の反復を求める

反復は、知性においては嫌悪され避けられる。ロゴス（言葉、理性）の場合は、一回、情報・知識を受け入れたらそれで充分となる。だが、パトス（感情・感性）の場合は、同じものの反復を排除しない。受け入れたいものは快となり、この快は、快であるかぎり享受したいものとして反復を求めて動く。歌は、心地よい感情を呼び起こし、繰り返しをもって享受される。リズムはもちろん、そのメロディーも、部分的にも全体的にも同じものを反復する。心地よいリズム・メロディーの反復にうっとり陶酔する。ただし、知性が大きくかかわる

歌詞の方は、反復を嫌うので、同じ歌を繰り返すときには、歌詞だけは別のものをもってする。

スポーツの国際競技では、勝ったら、血気を鎮めるために良さそうな、のんびりした「君が代」を歌う。これは繰り返したら、のんびりを超えてだらけてしまうこともあってか、どんな場合も一回歌うだけで、二番三番は求めない。が、「君が代進行曲」のように、テンポをあげて景気よく繰り返すことがないとは限らないから、メロディーは勿論同一だが、万が一に備えて、当局は、歌詞だけは別のものを二番三番として用意しているとかいう。気に入った曲は、流行歌など繰り返して聞くことが多い。高尚な音楽であってもそうで、ラベルのボレロなど、同じメロディーを、味付けを少しずつ変えながら何回も繰り返す。愛好家は、この繰り返しのボレロを何回も繰り返して楽しむ。

感性的レベルで快を求めるものの場合、反復して同じものを求めるのが普通である。食にせよ性にまつわるものにせよ、一回では、済まない。甘くておいしいもの・快楽を求めることで栄養物にありつくが、一口の快楽で充足するのなら、栄養不足となろう。美味しい肉やパンは、反復して口にする（知が、甘いか辛いか知るために味見するとしたら、微量の一回で十分である）。それが充足するのは、満腹することによってである。性の快楽も、一回知って、こんなものかと終わるのでは人類は存続が危ういことになる。自然的感性的な快は反復享受したくなるようにできている。それは、視聴覚においても同様である。ルーブル美術館のように膨大な美術品を蒐集しているところでも、骨董もの（日本でいうと室町時代）の「モナリザ」など同じ作品をいつまでも偏愛している。

昔話でも、これを楽しみ、主人公になりきり喜怒哀楽をともにしつつ堪能するという感性感情的な方面からいうと、反復が求められる。精神分析の方の人は、同じメルヘンを子供は求めると言うが、慰めとして聞く場合は、そうであろう。同じものの同じ場面に、繰り返して感情的に慰めを得る。あるいは、こ

れは、どんな子供でもそうであろうが、気に入った表現がされると、これを堪能するために、何回か同じことば、同じ表現を繰り返して聞きたくなる。そのように反復・繰り返しを契機にもった語り方は、昔話の常套手段でもある。「桃太郎」では、桃太郎の入った大きな桃の流れてくるのを「どんぶらこっこ、どんぶらこ」と反復する。ここちよく耳に響いてきて、その心地よさは、反復をもとめる。あるいは、桃太郎の黍団子は、お菓子をもらったときのうれしさ、分け与えたときの気持ち良さを想起させ、その快感を満たすために猿・鳥・犬にと三回繰り返して与える。これも四匹目ぐらいからは飽いてきて、猪、鼠、丑、寅等をお供にしていく場合は「以下同様に黍団子を」と省略するのでないと、「また、黍団子でつるんじやろ！」と不満がでることであろう。

「カチカチ山」では、うさぎは繰り返して狸に懲罰を加える。パトスは、それが快をもたらすものであれば、何回も快を得ようとして反復を求める。興に乗ったこどもは、話にのめりこんでその気になって、うさぎとともに、「おじいさん、おばあさんの仇だ！」と、狸の背中に大やけどを負わせ、それだけでは物足りない泥舟に乗せて溺れさせて、「ざまーみろ」と痛快となり、すっきりする。それでも、感性主導になる歌などちがって、昔話は、知性が主導するもので、好奇心にあふれた知性が目を丸くして聞くのが中心になる。陶醉するとしても、かぎりがあり、反復は、知性が拒むことになっていき、ほどほどの繰り返しでないと聞く耳をもたなくなる。満（ミツ）る感じになるのは、三（ミツ）になるのが一般で、昔話でも、三回反復するものが多いのではないか。「カチカチ山」の場合、もう一度報復して、最後、「おじいさんと兎は、はじめに予定していた通りに、狸汁をつくって、舌つづみをうちました。めでたし、めでたし」とあれば、狸汁の効果抜群でしっかりと溜飲を下げることになるであろう。

### 1-3. 終わりと感じうる終わりでなくてはならない

堂々巡りの「果てなし話」は、即終わってほしいものになるが、普通の昔話は、逆で、いつまでも続けてほしい興味津々のものが続く。その話にのめりこみ、主人公に一体化しあるいは憑依されて喜怒哀楽をともにして夢現に酔う。話を終わるには、これから醒ますことが必要となる。世界は無限であり、これを語る昔話も無限につらなるが、いつまでもこれを聞いているわけにはいかない。どこかで聞くのを断念すべきことになる。語り手は、いつまでも、サービスをしているわけにはいかない。どこかで、けりをつけて、語りを終わらさねばならない。

「果てなし話」の場合は、興醒めして現実に戻っているからいいが、のめりこんだ昔話は、その夢現の状態で終わりと突き放すのでは、よくない。昔話の中で陶醉し夢から醒めない状態で終わったのでは、現実の中で不適応なことをしかねない。天狗やピーターパンになりきった、これに憑依されたままの子供は、マンションから空に向かって飛び出す危険性を残す。堂々巡りの「果てなし話」なら、はやく終わってほしいと興醒めしているから、語り手は、終わる苦労は無用である。だが、興味津々で聞いていた、好奇心を満たす昔話は、これを終えるには、終わってほしくない、続けてほしいということになれば、あるいは夢現になり主人公になりきり憑依されているかも知れないのであれば、終わるための工夫が必要となる。

その終わりは、できるだけ、語った昔話への気がかりを残さないようにすることが求められる。でないと、聞き手は、その次はどうなるのだろうと気がかりで、夢から十分に醒めることができず、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、そこにレの音が続けたら、音楽は終わりを感じさせず、次の音を予期させられてしまう。話も、次を予期させ期待させるようなところで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必要がある。探偵ものの場合、事件の経過を述べて容疑者らしい者を何人かあげて終わりとしたのでは、読者・聞き手は承知しない。犯人が分かってはじめて終わりとなりうる。あるいは、「桃太郎」などの主人公に憑依されたままに終わったのでは、赤ん坊の弟に向かって「赤鬼め、この桃太郎が征伐してやる！」と乱暴をすることになりかねない。

音楽の場合、終わりは、音が無化して消えていき、終わる。だが、無音があると意識される段階では、終わっていない。無音、休止符は、なお音楽が続いているときのことである。無音が消え休止符の消える終止符をもってはじめて終わりとなる。無音の状態は、なお、次の音への予期をもつ。その未来への続きをやめることに、予期を止めた無に、終りは、成立する。昔話も、予期を続けているのを、中止するようにと聞き手をもっていかないと終われない。語り終わったということで黙ったとすると、語り手にはそれでよいのではあるが、放置していたのでは、聞き手は、なお続いていると見るはずで、休止符と受け取って「何を言い淀んでいるんだろう」と思うことになる。語り手は、終わったつもりでも、そうならない。「これで話は、終わり」と明言して終止符を打つことが求められる。

ひとは、過去方向にも意識を残し残像をいだきつつ聞く。メロディーが聞こえてくるのは、過去方向に、いま聞こえているドの音の前にミの音があり、その前にレの音が鳴っていたと想起しているから、メロディーとなるのである。話も、過去方向にも意識をもち、記憶を想起しつつ聞いている。話を完全に終わるには、この想起を無用とするような、気がかりを残さない終わり方も求められよう。怖い話を聞いたあとは、子供は、話が終わってもなお、その気分を持ちつづけがちで、トイレにひとりではいけなくなったりして、現実への悪影響をもちかねない。昔話を終わる際に、思いを残すことのないように、「どんと、はらい（一気に、ふり払う）」とか「むかし、まっこう（昔は、真にこうだった）」

といった終わりの呪文をもってして、その話を、聞き手から切り離して、しっかりと醒めさせて終わるようにすることが必要となる。

話は引きずってはならず、終わりの決着をしっかりとつけねばならないが、他方では、聞き手への影響力は、大いに残すことが求められる。メルヘンを、精神的に病んだ子供の治療に使うことがあるようだが、良薬として穏やかに持続して効いていくことが精神分析の方では期待されている。一般的に、昔話は、長い歴史の中で生き残り人口に膾炙されてきたものとして、多くの者の琴線にふれる内容を持ち、生き方の良否のモデルとなるものでもあろう。今「浦島」といい、「一寸法師」の生きざまといえば、どういうものを指すか暗黙の了解が成り立つほどに昔話は愛されてきた。夢現、催眠状態からはしっかりと醒ますことが必要だが、後々にも昔話は影響力を行使するはずで、こころの底に、民族の魂・核をなすものとして、消えることなく存続していくことになる。宗教では一旦嵌ると多くが一生醒めないままになるように、昔話は民族の共同幻想として心の底に留まり続けるのが普通であろう。

#### 1-4. 終わったその先は、夢から醒めた現実「いま」「ここ」に

昔話を語り終わるには、しっかりと終わりになるようにと工夫がいるが、終わった先にも注意が必要となる。昔話の語り手は、聞き手をメルヘン・夢の世界へと連れ込んだのである。話を終えるときには、ちゃんと、これ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。昔話は、圧倒的に「むかし Once (upon a time)」という呪文をもって昔の夢の中に連れ込んでいる(日本の昔話が「昔、あったとき」とはじまったように、グリムも「昔あった(Es war einmal)」、ペローも「昔あった(Il était une fois)」と始める)。その夢の「昔」から、現実としての「いま」に帰るようにと、終わりの呪文などをもって催眠的な状態から醒ますことが求められる。

昔から今に復帰させるだけでは済まないかもしれない。日本の子供の場合、グリムの世界を語った後、この現在に帰すのみでは、なおメルヘンの西洋の異世界にとどめることになりかねず、十分に自分の現実にと帰って来ることにならない可能性がある。日本のいまの昔話は「むかし、あるところに」と時間のみか空間的にも異世界へと向かわせる。日本で昔話の冒頭に「あるところに」が付加されるのが一般化したのは、意外に最近で明治の文明開化になってからのことである。「あるところに」は、「昔あったとき」の蒙昧の日本の昔話の昔を棄てた、西洋のメルヘンを念頭においてのものであったことも推測される (cf. 近藤良樹『子供の昔話を哲学する (論文集)』(広島大学図書館リポジトリ <http://ir.lib.hiroshima-u.ac.jp/00049765>) 第一部第二章第5節 (なぜ「あるところ」となったのか)、同第6節 (わが国民性))。「昔」とだけ言うと、日本の情けない蒙昧の過去に向かうから、「あるところ」を言って、日本のではなく、夢のような外国、西洋の、そのメルヘンへと眼を向けさせようという思惑があったのではないか。その「あるところ」のユートピア的な異世界から、語り終わったときには、聞き手の生活している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」と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、グリムらの原典にはないのにこれをわざわざ創作して「あるところに」を付け加える (cf. 同上『子供の昔話を哲学する (論文集)』第一部第二章第1節 («あるところ」ではじまるのは、特殊である))。グリムらのメルヘンの世界が「あるところ」なのであれば、話の結びにおいては、この日本に、「ここに帰る」ということを自覚して、グリムで「怪物は、洞窟に閉じ込められてしまいました」と終わったら、ときには、「遠い遠い国のお話でした」等と付け加えて語り終わるような配慮があってもよいのではないか。「むかし、あるところに」と時空両面から異世界に聞き

手を誘い出したのであり、終わりには、もとの現実世界に、「昔」でなく「今」に帰るとともに、「あるところ」でなく、「ここに」と帰ることがあって、十全な終わり方となる。もちろん、空間的なことを終わりに示さなくても、語り手や聞き手自身を最後に意識させれば、当然時間とともに現在の空間に帰る。しかし、昔から現在に帰るだけの終わり方をするようなときには、日本では昔話の始めの呪文に「あるところに」と空間的なはじめをもつのであるから、空間的な終わりにも留意することが求められよう。

かりに、空間・風土をそのままにしておいた場合、昔話の昔から現在にと帰ってきたとしても、ときには、風土は、まだ夢の中のメルヘンのそれにとどめることになるかも知れない。日本の現実の風土とかけ離れたままになっては問題となることも生じ得る。森の小道を道草しつつお婆さんを訪ねていったペローの「赤ずきんちゃん」のように、あるいは、お菓子の家を森の奥深くに見つけだしたグリムの「ヘンゼルとグレーテル」のように、夢のつづきで、これらをまねて日本の自然、山川に入り込こむと大変なことになる。

日本の山は、急峻であり、その川は、ヨーロッパの言語では「滝」と訳さねばならないほどに急流で、豊かな恵みを与えてくれるのではあるが、子供には危険に満ち溢れている。昔話で逃竄譚という、ヨーロッパでは、子供が親の家から逃げ出して森の中に入り込んでいく話になる（幼くして独立心旺盛で、どこに行くか分からないからか、外出時は、心配な親は子供を犬と同じようにハーネスに繋ぐことがある）。だが、日本では、山から山姥に追いかけて、庇護する親などの元にと逃げ帰ってくる話になる。大陸の大平原の自然とちがひ、急流の川では、毎年、だれかが河童に引きずり込まれて水死していた。ひとりで里山に入ったりして、神隠しにあって行方不明になることも、しばしば起きていた。そういう危険な日本の自然に帰ることを意識させねばならないのである。

緑豊かな日本ではあるが、赤ずきんちゃんの国とちがひ、森で花を摘んで、森の中のおばあさんのところへということをするような優しい自然ではない。山にいるお婆さんは、山姥であり人肉食の恐怖の存在である。自分たちのおばあさんも、覚悟して姨捨山に向かうのである。山岳信仰がなりたち、修験道の過酷な修行の場となりえたのは、厳しい山川であったからである。赤ずきんちゃんがルンルンでステップを踏めるような森ではない。現代日本の自然は、里山ですら（例外的に手入れされ続けている人工の僅かな里山は、そうではないが、自然に任された里山も）ジャングルのようになっていて、子供が迷い込んだら、簡単には出て来られない。赤ずきんちゃんの森や地平線まで見渡せる大平原から、この、豊かではあるが優しくはない、ときには、山川の急峻さを再生産する台風や洪水、地震・津波等にと荒れすさぶ日本の自然に帰って来るのである。それを語りの終わりにも意識しておくことがあってよい。

#### 1-5. 語りは、読書とはちがう時間展開をする

昔話の終わり方を見ていこうという本論だが、その昔話は、基本的には、語り・聞くという古くからの在り方を中心に据えておこうと思う。昨今は、昔話も、語りをもってすることは少なくなっているが、まだ、可能な方法である。語られることで、各地域によってのみか各語り手によって、その話の内容が多彩に変化してきたのが昔話である。いまでも、語り手になったら、朗読とはちがひ、誰もがその場にふさわしい語り方をするはずである。同じ語り手の同じ話でも一回語るごとに化する。その変化を繰り返しつつ、その中で変わらない不変のものを、民族の魂をなすようなものを昔話は残してきた。そういう意味で、語り・聞くという在り方が昔話にはふさわしいことであり、ここで論じる「昔話の終わり方」においても、それを踏まえておきたいと思う。

さて、語りは、語り終わる場面をもつが、その終わりに到るのは、いうまで

もなく時間を意識してのことである。そのあり様は、語りの場合、読書とは異なる。本を読む（黙読）だけなら、自分の速度で進み、じっくり読んだり飛ばし読みしたり時間を自由に自分のもとで展開する。中断も思いのままである。読むという営為自体に関わっては時間を気にしなくてもいい。だが、語りの場合は、朗読も同じだが、遡行不可能な時間を気にしなくてはならない。その聞き手は、語り手の時間展開に自身の時間を合わせ、その流れ続ける時間のうちに自身を置くことが必須となる。時間を共有し、語り手に時間を預ける形になる。語り手がつまれば、聞き手の時間もつまる。語り手が自身の時間を太陽や月に合わせているように、聞き手は、語り手の時間に合わせて聞き入る。聞き逃したら時間を遡って聞くことなどできないのだから、懸命に語り手の時間展開に自身を合わせて聞くことになる。

終わりは、それからの離脱である。昔話を語り・聞くという時間の共有では、圧倒的に語り手がことを主催し、時間を主催する。その共有した時間を語り手は、ここで終わり切ると切る。意識してそれをやらないと、だらだらと共有が続けられることになる。かりに、語り手が話につまるとすると、その無音・無言の間、聞き手の時間は、戸惑い、太陽や月が止まったように感じるようになる。さらに、終わったら、終わったと語り手が言わないと、無の時間経過の中に置き去りにされて当惑するようにもなる。聞き手は、その沈黙のなかで、時間を共有しているというよりは、語り手に時間を奪われているといった意識をもつことになる。終わりを明言しないと、単なる沈黙には、言い淀んでいるのだろうとの思いをまず持って、語り手の次の言葉を期待・予期する。時間を語り手に預けたままになる。「以上、終わり」と終結を明言することが不可欠である。

語り手自身も、特殊な時間の中に身をおくことになっている。共有した時間の主催者となるのだから、時間展開を終わりまで見通して、その途中での語りの内容の粗密を塩梅しつつ、その有限の語りの共有時間をスムーズに終わらさ

ねばならない。言いよどむことは、時間を主催しているものとしては、なるべく回避するように、滑らかに時間を展開することに気を使う。時間を共にするのであるから、これを主催する語り手は、時間共有が崩れることにならないようにと慮る。途中で、他の用事が入ってきて語りを中断するようなことは、聞き手の時間を空白にしてむなしく刻ませることになるから、そうならないような注意もする。

そのうえ、語り手は、朗読のように内容が本によって固定されているのではないから、聞き手を見ながら、語りの内容自体にかかわる時間をも、その都度気にすることになる。つまり、昔話の世界の、その昔の時間を聞き手に理解できるようにと工夫しなくてはならない。「昔、(あるところに)」と話を導入したのであれば、語り手は、語りの展開するその時間・時代を、自身で昔にと縛ることになる。現代からいうと日本の昔話の素朴な昔は、明治以前になる。「浦島太郎」なら、記紀の古代にもう語られていたことだし、「かぐや姫」は平安時代になろうが、古代中世ではあまりにも昔すぎる生活であろうから、戦乱もおさまった(飢饉や収奪の激しさを忘れるなら)穏やかで素朴な生活という印象のある江戸期ぐらいが昔話の舞台になろうか。「舌切り雀」では、洗濯糊をつかう。麻が中心だった時代ではない。江戸時代になっての柔らかい木綿を前提しての、こわばりを出すための糊であろう。浦島は、古事記以前の世界だとしても、その服装が古代の葛とか麻が素材では特殊になって、語るには説明もいることである。腰蓑は、現代の鵜匠も稲わら風だから、身近な植物の茎を並べたものでよいとしても、上着は、瓜子姫あたりの織った備後緋か久留米緋の木綿の強靱な仕事着ぐらいは着せたくなろう。「桃太郎」のお婆さんの川での洗濯は、いまでも時に見るからいいとしても、お爺さんの「山へ、しばかりに行きました」は、今は当然、芝刈り機、草刈り機を想像させるから、誤解させたくないのであれば、これは相当に考えて語らねばならない。

聞き手の現代とまるで異なっているのは理解が難しくなるから、どの程度時間をさかのぼるかを、目の前の聞き手を見ながら、語り手は、考えて行く必要が生じる。小さい子供であるほど、歴史への感覚をもてない。恐竜のアニメに慣れ親しんでいるとしても、恐竜繁栄の頃、人類はまだ小動物でしかなかったことなど、想像もしえないことであろう。恐竜のいた時代は、昭和のおじいさんと同じ時代になっているかも知れない。そういうことへの配慮も必要となる。朗読では、本にある通りに、一般的な時代考証のなされているまを話すことだが、語る場合は、目の前の聞き手の年齢等にあわせて、その都度、「昔」という歴史の描き方を変えることになろう。

昔話というと、幼い子供に語るものというイメージになる。人類の幼年時代、太陽や川を生きていると捉えたように、現代でも子供はアニミズム的で太陽や川を生きていると感じている。太陽や風が生きて語り合うような古い世界観のものの昔話は、子供たちの世界観と一致するから、アットホームに感じ、魅力的なのである。だが、幼児は、語る昔話には、ついてこない。テレビなどの映像での昔話には瞬きもせず見入るとしても、音声の言語のみによる昔話の語りにはついていけないから、聞こうとしない。そういう方面の能力が育って抽象的な言語をよく理解できるようになるのを待たねばならない。語りについてくるようになったとしても、その言葉の難易度を考えて、どの程度の言葉がふさわしいのか、聞き手をみながら語ることになろう。これは、朗読では当然できないことである。幼稚園生相手と、小学生相手では、語る言葉自体を変えることになるはずである。語りでは、聞き手の成長に関わる時間にまで気を配る。

聞き手の成長の時間ということでは、「浦島太郎」の場合、10歳の者に語るのと幼稚園生に語るのとでは、性欲のあり様がちがうから、異なった語りの内容となるべきである。かつ、大人になって振り返るとき、恋愛とか結婚という問題をもって見直し解釈しなおすであろうから、15年、20年後のことまで

配慮した内容にしておくのが普通であろう。おそらく、子供の場合、浦島太郎が亀の先導で竜宮城に行くまでは関心が高いが、乙姫さまには、あまり関心がなく、竜宮城でのその他大勢の存在にとどまる。幼年であればあるほど、異性をあまり意識したものではない浦島が似合いの語り方となる。が、後々のことを考慮にいれて、乙姫さまも登場だけはさせておく方がよいであろう。子供は、成長の過程で、浦島太郎の話を目にするたびに、異性としての乙姫さまに大きなウェイトを置くことになっていく。つまり、子供自身が自分の中で浦島太郎の話を育て上げていくのを可能にする、その種子・萌芽となるものを語るつもりになっているべきなのでもあろう。語り手は、聞き手の子供を見ながら、時間について種々配慮することが求められるのである。

#### 1-6. 語りを聞く構えは、読む構えとはちがう

同じ昔話を対象にしても、読む（黙読の読書の）場合と、語りを聞くのとは、そこに展開される情報素材の在り方がかなり異なる。読む場合は、書き手とのつながりは文字情報のみであるから、文字とか文法的な点では、間違いのないものになっているのが普通である。朗読もその音声化であるから、同様である。だが、語り手の話を聞く場合、ロゴス（言語・理性）を中心にしてはいても、語り手に生じているパトスもしっかりと参加していることで、少々のロゴスの錯誤は平気である。文法的にあいまいであっても、聞き手は、それを修正して聞き取る。語るのを聞く場合、語り手の感情等言語外のものも直接受け取ることになるから、言葉としては、あいまいであっても、間違いのない理解が可能になる。肯定的な言葉であっても、語り方において、パトスで受け取って否定的なものとも分かる。文字による伝達だときつくなり誤解されることも、語りにおいては、誤解は少なくなるし、おだやかなものとなる。

目で読む（黙読の）場合は、文字情報を、ある程度まとめて瞬時に受け入れ

て理解することになり、朗読の速度に比して相当に速いことになる。音声をもって読む場合は、眼で読むような飛ばし読みはできない。文字から音にすると、省略は効かず、すべてを音にして聞くことになる。読む（黙読）のとちがい、聞いた音声は、直前の言葉であっても、過去の時間のなかに消え去っている。目で読むのなら、前に戻って確かめ得るが、それはできない。一方向に流れる時間のうちにあって、あるのは現在の音声のみで、過去のものは消え、未来方向のものは、読書のように垣間見ることはできず、知ることができない。眼で読む場合は、終わりも、残されたページということで見当がつく。読む（黙読）の姿勢と、（朗読とか語りを）聞く姿勢は、相当に異なる。

語りと朗読は、同じ音声によるものだが、これもかなり違う。読んで聞かせるのは、文字情報の単なる音声化である。聞き手は、眼をつむって一字一句も省略せず読むとってよい状態になろう。だが、語りは、個としての語り手のうちにあるものを自身の構成をもって創造的に語っていく。自分のうちにあるものを、その概念のみでなく、その個に生起している感情とか価値観をもって色付けしながら語る。言葉で表現できないことがあれば、表情とか身振り等をもって分からせることもある。いうなら、言語をふくめて全身心をもって、うちにあるものを表出するのが語りである。語りは、昔話を介した聞き手と語り手の、時間を共有した実存の総合的な交わりとなる。

ひとは、社会的存在であるが、人同士の交わりは、多様な情報伝達機器の発達とともに、媒介的になり、実存同士の直接の交わりは、少なくなっている。だが、この直接の交わりが社会性を養うための原点であろうから、昔話を語るという営為は、その人間的交わりの原点・基礎を実現しているものとして、現代的な価値をもつとってよい。終わりも、語りであれば、読み聞かせとちがい、自由な創造のもと、引き延ばしたり、短縮したり、その時だけの特別の交わり方にもできる。決定的なのは、語り手は、聞き手の反応をみながら、それ

に応じて語り方をその場で変えていくことであろう。読書はもちろん、朗読も、基本的には、それはできない。語りのみが、聞き手と現実的な交わりをもってその相互からの働きかけのなかで、聞き手にふさわしいものを、その場で作り出していけるのである。

朗読では、理路整然とした活字の本を一字一句そのままに音声化する。これと違って、語りは、自身のことばで感情を含めて、文法的にはあやしいものであっても、全心身をもって豊かに表現していく。話下手だから、本を朗読してやるほうがよいという人もいるであろう。語ると、文法もいい加減となり、こどもに悪影響を与えかねないと。だが、朗読と語りは、ちがう。聞き手のこどもは、文法的にはでたらめでも、語り手の語ろうとするものを総合的に汲み取る。ことばに込められた感情等をもって、それを聞き取る。眼の前に実存しているひとを見ながら、言葉のみでなく全心身でもって表現しようとしている状況のもとに、舌足らずであるのみか誤った文章を聞いても、これを修正しつつ聞くことができる。下手な語りであっても、生身の实存と実存の相互的で総合的な交わりという大切な体験が可能となっているのである。

なんといっても、語りは、聞き手に眼も口も向けていて、聞き手を目指して語るのである。朗読では、意識は本に向かい、聞き手の方を向いていない。さらに、内容について、理解しつつでなくても、文字が読めればいいのだから、うわの空で読むことも生じる。聞き手は、そういう、本の音声化を傍聴しているだけである。だが、語りでは、全神経を聞き手に向けていて、その思いを言葉に託しているであり、さらにそれを補う感情等の全心身からの表現をもって、聞き手の心へと語りかけているのである。語り手の表情のうちに、言語化できないものも聞き手は読み取っている。かけがえのない聞き手を目指しての語りには、読書では叶えられない、実存同士の実在的な豊かな交わりがあるということができる。

## 1-7. 語りは、実存同士の直接的な交わりである

昔話を知るのは、現在は、多くは動画・映像をもってであろう。小さな子供でもこれには魅了される。語りは、言葉のみであるから、言葉の理解とかそれをもとにしての想像ということが前提となり、幼児には難しい。あるいは、小学生になっても、おそらく、語りの言葉をもって想像するものより、映像の方が圧倒的に豊かなものを描き出してくれるであろう。語りは、動画等のない昔のやり方であり、情報伝達の方法としては、稚拙といえなくもない。だが、その動画による伝達では、現実・生身の人間とのかかわりは希薄である。動画で向かい合うものは、生身の人間ではなくテレビとかタブレットといった情報機器になる。生身の人間には触れることがまずない。これに対して語りは、実存としての語り手を前にするのであり、かつ、特定の歳で個性的な反応をもった生身の聞き手が対応するのである。実存と実存が直に触れ合った場での展開である。語ることの現代的な意義は、実存としての子供が、実在的現実生きていることを体験し実感することにあるといってもよい。

だが、しっかりした実存的関係が語りにおいて可能だといっても、それが必ずしも子供にとって昔話受容の最善の方法になるとはいえない。聞き手は、実存関係に重きをおくのではなく、肝心なことは昔話の内容の享受である。昔話を通して世界の深遠さに感動するのである。語り手に注目しているのではなく、語り手の語りのもとで、話の主人公に注目し、これに同一化し陶醉しているのである。語り手に一体化するのではない。昔話の受容ということでは、下手な語りではなく、朗々とした朗読の方がよいだろうし、視聴覚をつかっただけのテレビの昔話の方がよほど精確な情報伝達を可能とすることであろう。少なくとも、昔話は直に語らねばならないということにはならない。

テレビ等の映像と異なり、語りと朗読は、抽象的言語のみによっている。こ

の語りと朗読の在り方は、いまも、それなりの意義をもっているとは言える。想像力を大きくし創造的に想像するには、テレビではなく、言葉だけである方が良いでしょう。映像で受け取る場合、想像はあまり必要でない。だが、語りや朗読では、普遍的な言葉、概念を受け取って、そこから想像していく。その場合、映像のように個別の像を描くのではない。一般的な典型となる像、図式といわれるものを想像では描き出す。この図式としての一般的な想像図は、映像ではあまり意識する必要がない。野ざらしの髑髏を描くとき、映像なら、個別的に限定した像になり、歯が8本残っておれば、8本描く。だが、朗読や語りでは髑髏を語りそれを聞き手が想像していくときは、個別的な歯、その数は描かない、というより、描けない。一般的に歯も残っているような、個別具体像からいうと曖昧なものを、典型図を自身が創造して想像する。抽象的普遍的な図式を想像では描くのである（映像では残酷でおぞましいものとなる、桃太郎による鬼の斬殺の個別具体的な場面も、語りでは抽象的な図式にとどまりショッキングにならないで済むわけである）。この一般的図式をもつての想像の過程は、映像のもとでは不要で、語り・朗読において磨かれるものとなる。一般化した概念、言葉をもつて世界を捉えていくのが知性のやり方となるが、映像のみでは、その一般化は、語りや朗読よりも、その発達に後れを取ることである。一般化した図式を自覚することなく個別の像の状態を楽しむからである（映像のもとでも、目の前にないものは想像するしかないから、想像による一般的な図式が描かれないわけではない）。

語りでは、通常、語り手は聞き手とともに同じ時空間を共有して実在的關係のもとにある。朗読も、教室で読み上げる場合などは、同じく実在的な関りの中にある。動画を視聴させる場合とちがひ、人と人とが直接に交わるところでの語りと朗読であれば、仮想現実の圧倒的になりつつあるこの情報社会では、特別の意味をもつ。ただし、語るには、あらかじめその素材を十分に読んだり

して、こなれたものにしておくことができる。朗読だとその手間はいらぬし、明確な文法にしたがっており、語りでの稚拙であいまいな言葉に聞き手は迷わされないでも済む。なにより、多くの昔話を、朗読なら素材として取り込める。一般的に言えば、語りは難しく、生身の人間関係のもとで聞き手を満足させるのは、朗読が一番ということになりそうである。

それでも、語ることは、それ固有の意義をもっていることは踏まえておいてよいであろう。読む（黙読）のはもちろん朗読も、文字情報によっているが、語りは、それを超えているというか、それ以前の根源的な情報伝達によってもいるということである。文字のない古い時代は、あるいは文字に縁遠い庶民のもとでは近代まで、語りを基礎にして表情とか身振りを持ち、心身全体で伝達を試み、交わりをなしていた。全身全霊をもっての情報伝達である。それをまた全身全霊をもって聞き取ろうというのである。感情ひとつにしても、読書はもちろん朗読でも伝ええないものが多かろう。微妙なものを汲み取るのは、語り手と聞き手が直接向かいあっていて可能となることである。語りは、そういう能力発現の場となる。

情報革命の時代に入って、日々がバーチャルな仮想現実と向き合うことが多くなっている。そうでない、原始以来の人間の在り方を大切にするという点で、語り・聞くという実存同士の実在的交わりは見直されてよい。現代社会がのめり込もうとしている仮想現実の世界は、生身の心身をもった人間が疎外された状態になりやすい。実在的な対自然、対人間関係をしっかりと確保していくことが切実な問題になっている。仮想現実が支配しつつある現代社会では、語り聞くという生身の人間の交わりが特別な価値をもってきているといえる。仮想現実は、手段として、より豊かな実在関係を可能にするものとして意味をもっているが、あくまでも、根本は、生身の実在するひとが、実在する人と物に交わり生きていくことである。

その根本の在り方からの疎外が目立つようになっている。情報も物も人も満ち満ちた現代社会で、これから落ちこぼれている若者を取り上げたテレビの番組を見たことがある。一番つらいことは、「何日もアパートに閉じこもってだれとも話をしていないこと」、孤独にあると語る若者達が登場していた。生身の心身を持っている者が、それを使うことがなく、せいぜい仮想現実のなかでウェブを見るぐらいとなると、真に実在している人間と、友達と交わりたいということが切実になる。そういう能力がおそらく訓練されず、子供の時から孤立していたということで、スマホぐらいでしか、ひとと関われないような者もいた。これだけ、ひとが満ち溢れ、交わりにあふれているのに、自身は、孤立していて、実在的には無となってネットでの仮想の関りしかもてないことに、その疎外に特別のつらさをもっているようであった。生身ではできないことを、仮想現実のなかで、空を飛んでみたり人体の中に分け入ってみたりと自由にできるありがたい時代ではあるが、実在的なものとひとから疎外されて、バーチャルな虚構のなかにも生きることに、生身の心身をもった実存としては、耐えがたいものがあるだろう。バーチャルではなく、実在的な自然と社会への実在的な関りが大きな欲求となっているようである。

昔話を語りで行うことは、実在する人間と人間の交わりの能力を発達させる機会ともなる。語りでは、もてる多様な能力を動員して語り、聞くのである。仮想現実には惑い現実を忘れがちな現代社会であればこそ、生身の人間同士の語り・聞くという在り方は、できるだけ残して行きたいことである。あるいは、いまだ気づいていない人間同士の情報伝達的手段(電磁場等を感じて悩んだり、アイデアを知的に直観したり、念力までをかたる人もいる。未知の能力が未開発のままに、あるいは無自覚状態で存在しているかも知れない)をもって交わっていることもあろうから、それらを育てるにも、直接の交わりは意味をもつ。昔話の伝承は、いまは、映像のもとに豊かに実現されているといえるが、生身

の語り手と聞き手との実存的結びあいという古代からのやり方も捨てたものではない。仮想現実には圧倒されつつある現代社会の行き過ぎに、語り手と聞き手の昔話における実在的な交わりは、ささやかではあるが、歯止めをかけ、警告を発することになろう。

## 2. 終わるべきものは、終わる

昔話の語りでは、語り手が無理をして終わらさなくても、語りの内容自体において自ずからに終わりになる場合がある。その必然的終了のあるところを見失うことなく、その話の展開の筋道はずれないように進めていけば、まちががなく話は終わりにたどり着くことになる。終わるべきものは、終わる。因果・因縁話や、目的を目指す目的論的展開は、自ずからの終着点、終わりをもつ。ただし、終わりになるとしても相対的で、放置しておけば時間は進み、その次へと連続するから、その相対的な終わりを意識して、求める終わりを得たところでストップするよう操作することが求められる。

世界は、因果法則のもとにあり、原因によって結果が生み出されるということで一段落する。原因が動き出していくなら、その必然的展開として、結果をもって終わる。因果応報の話は、昔話でも、よく出てくる展開形式である。良いことをしたので、良い結果がもたらされると展開して一まとまりを見ることが出来る。この自然的展開の因果の形式をもった話は、無理やりに話を終わらさなくても、結果・結実のなったところで自然と終わることになる。ただし、因果は、一まとまりになるとしても、その果は、ふたたび別のものの因となつて、つぎの結果へと展開する。エネルギー不滅則のもと、どこまでも因果はつづいていく。話は、ひとつの因果で終了する場合もあれば、その因果の連鎖を、求める結果のあるところまで追っていくこともある。求める結果が出た時点で、

終わりを宣言することが必要となる。

これに対して、目的論的な展開は、はじめから、ゴール・終結点となる目的（end）を立てていて、これをめざして進み、その目的実現で終わり（end）となる。目的を実現するのは、もちろん、因果世界を基礎においてのことである。まずは、目的が結果するようにと、その求める結果を自身のもとに観念的に定立する。そして、その結果＝目的から、観念的に時間をさかのぼって、この結果をもたらすものへと遡源し原因となるものを見つけ出す。つまり、目的論は、観念的に、まずは、結果（目的）から原因にと遡源する。結果が原因を作るのであるから、目的論は、因果論と反対の展開をすることになる。しかし、その観念的に見出した実在の原因からは、実在的な因果関係をさきにと進めて因果を辿っていく。見出した実在的原因を手元において、これを手段にして、その実在的原因がしっかりとその結果＝目的に向かうようにと諸手段を講じ、目的＝結果へと実在的に進む。最後、結果＝目的にと帰っていくことになる。この目的論的展開では、すべてが目的を目指して展開するのであり、目的（end）に至るということは、終わり（end）を目指してこれに到達するということであり、迷うことなく終わりを迎えることができる。

因果論、目的論は、どこまでも続いていく世界のうちで個別事象の一まとまりをつくっているもので、客観的に終わりをもったものになる。これとは別に、話の展開は、知、認識の展開形式における終わりをもつものもある。分析的に謎を解明し答えを見出して一段落を得る場合とか、総合的にまとめていって認識の充足を得るといった形で、主観的に終わりが見出されていく。この認識論における終わりの在り方を昔話の展開でも見ることができる。

ものを捉え認識するとき、その全体を前にして、この現象しているものを踏まえて、その内的本質を分析し本質把握をもって一段落をする分析的認識がある。これは、経験的所与のものから、その本質・原理を分析し出すものとして

は、帰納法ということでもある。分析的理解・解明では、現にある現象をふまえ、その成り立ちの原因を解明・帰納して、原因・本質に帰り納まって、一段落となる。物語では、探偵ものあたりが代表であろう。事件の原因となるもの、犯人を求め、これを突き止め解明して、知は、満足して終わりを迎える。

逆に、原理となり本質をなすものを踏まえて、その本質がどのように現象となって現れて具体化するのを見る総合的理解の方法もある。これは、本質・原理から経験的諸事象を導き出すものとしては、演繹法ということにもなる。総合的展開は、原因とか本質・原理から、ことの成り立ちを演繹して諸現象を段階的に展開して見ていき、それが十分に成り立って総体として現れるのを総合的に把握する。その総体としての具体的現実を内奥の諸契機からすべて周知することで知は満足して、終わりとなる。

これら分析・総合の主観的な展開、因果論・目的論の客観的展開は、語り手が無理やりに終わらさなくても、その展開に身を任せておれば、おのずからに終わる話になる。終わるべきものは、終わるという種類の話となる。

なお、長い話では、あるいは因果・目的、分析・総合が絡み合ったものでは、その全体が見えにくくなって、終わりが漠然とするような場合がある。それを防ぎ、もう一度終わりを確認するために、最後のところで、まとめ・総括をしたり、まったく違った小話的なものをもってきて入念に終焉を飾り立ててみせることもある。落語の、「下げ」とか「落ち」に相当するものを最後に付け加えるのである。話は終わっているのだが、さらに終わりを自覚してもらうために、話の中身についても、その後のことにも気がかりを残さないためにも、すっきりと終われるようにとエピローグを添える。

グリムの若者の冒険話は、競争相手を退けて、最後、お姫様との結婚でめでたく終わる。が、なかには、さらに付け加えて、その後、「王様がなくなってからは、かれが王様になりました」と、終わりを一層めでたいものにして終わる

ことがある。お姫様との結婚で人生は終わらない。そこから再出発して人生を切り開いていくはずである。あるいは対抗勢力も色々あったはずである。それを、王様になって人生を全うしたということで、その後はどうなっただろうという心残りを解消して、思い残すことなく終わりとすることができるのである。

## 2-1. 目的の実現

ひとは、何かを目指して生きる。何事をするにも未来に目的を描き、これを実現しようと動いて、目的実現で一段落してその営みを終えることになる。ビールを飲もうと思い、その目的のために、冷蔵庫のところまで行き、つまみも用意して、ビールを飲むという目的を実現して、一息つく。もちろん、そのあとも、新規の目的を描き、さらに先に進んでいくが、ひとまずは、ビールを飲むことで一段落をつけることになる。行動の目的=終点を描いて、手段を尽くして目的実現することは、終わり（ゴール、目的）を目指し終わりに至ったということである。その先に別の新たな展開を描くことがなければ、その終わりで充足する。ひとの目的論的営為は、身近な、すぐに目的実現となることから、一年先、さらには、人生の終わりまでを目的として、その生の終わるところまで続いていく。

「何のために生きているんだろう」と深刻に悩むことがあるが、これも人生行路において、何のためにという目的に行き詰って思うことで、目的がしっかりしておれば、それを目指して自身の現在を手段にして、迷うことなく前進可能となる。何のために生きるのかという問いを立てるのは、挫折し絶望して、未来に向けた目的（希望）が失われたときである。尋常には、目的と手段に迷うことなく、何かのために日々を、年々を生きているのである。ひとは、常々、未来のために（例えば、弁護士志望）現在をその手段として存在させて（法学部生）、目的論的に生きている。未来の目的が失われれば、そのために生きてい

る現在が虚無化してしまう。逆に、現在の手段が破壊された場合(法学部退学)、未来も破壊されてしまう(弁護士になることは絶望的となる)。

なんのため(目的)にと、茫洋とした遥かな未来に悩む前途のある若者から、なんのために冷蔵庫の前に立っているのか分からなくなった、人生の終焉にさしかかった老人まで、あらゆる場面で、ひとは、未来に向けて目的論的に生きているのである。

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、一まとまりとなる話は、今それのために生きているその目的を実現することである。

「桃太郎」は、鬼退治を目的にした話である。その目的を実現するために、まず、お婆さんに黍団子を用意してもらい、これをもって家来を募り、家来になった犬・雉・猿を連れて、鬼ヶ島に渡ってこれを退治し宝物を獲得して凱旋し、目的達成でめでたしめでたしと終わる。桃太郎の「桃」と聞いたとき、かつての人々は、鬼退治を連想できた。桃(の実)は、邪鬼を追い払う呪力をもつと想定されていたのであり、桃の化身としての桃太郎は、鬼退治を自身の使命としていた。その使命を果たす目的への過程を描いて、その昔話は、鬼退治の実現において自ずからの終わりをもつことになる。

古い時代、桃に邪鬼を祓う呪力が認められていたのは、おそらくは、桃の果肉のうちの実の形状が、無から人を創造する女性の神聖な部位の外見に似ていることによる。記紀の時代の神話に、アメノウズメのみことが女性の威力をしめすとき、あるいは、昔話に、鬼のこどもが、おばあさんの下の口をみて、「この口は何のためにあるんですか」と聞いたのに対して、おばあさんが、「これはお前らを食うための口じゃ」と脅す話をするとき、そこに呪力を皆想像していたのである。女性に、邪を退け万物を創造する力を見出し、桃の実にそれを重ね得た古代の人たちの想像力の逞しさには、脱帽である。イザナギのみことが黄泉の国の鬼を追い払うのに使ったのは、桃の実であった。古代日本の飛鳥京

跡周辺には、呪術を尊んだ、現代から見ると奇怪な酒船石とか亀型石造物等があるが（後者は、浦島の亀（乙姫）を思わる）、その苑池では、桃の実が多く発掘されていて、桃の呪力を頼りにしていた跡がうかがえる（それより3世紀前ぐらいの纏向遺跡でも呪術に使われたらしい桃の実がたくさん出てきたという）。「桃太郎」の昔話自体は、江戸期に現在のものができたようであるが、その根底には、小粒の種しかないブドウやリンゴはもちろん柿の種すら足元にも及ばない、偉大な種子をもつ桃だけの有する呪力（桃の実は、オオカムヅミのみこと（大神実命？）という神であった）への信仰が古くから続いていたのである。

目的論的な語りは、展開にまよいがなく、目的実現をもってしっかりと終わりが導き出せる。話始めに、語り手は、もう終わり（＝ゴール、目的）を見ているのであり、それへ至る手段の過程が語りの内容となって、必然的に終結することになる。語り始めたときに、すでに語り終わりを意識することであり、展開は終わりを目指して突き進むことになる。目的の成就において、語り手が終わらせるのではなく、物語自体が自ずから終わるのだと思うことができる。

目的論的な展開は、未来の自分（目的）へと手段の犠牲を踏まえて前進し、自己実現していく。これは、手段・犠牲としての否定的段階と、否定の否定をもって肯定的なところへ帰っての自己実現・目的実現ということであり、この否定を意識した形の昔話も多い。まずは、肯定的に、即自的に種子・萌芽として存在しているものが、事件等に巻き込まれて否定され不幸になってさんざん苦勞する。種子は否定されて草木となる。それが風雪に耐えて成長しその苦勞を手段として、これが実って否定が否定されて、はじめがそうであったような幸福になって、たくさんの種子・果実を実らせ自己実現・目的実現して、めでたしめでたしと終わる話である。世界中にある男子の冒険話は、否定的なものとしての犠牲（手段）をもって冒険を重ね、最後、大きな成果を得、否定を否

定して自己実現していく話になる。「山幸彦」は、釣り針を探す苦難の旅にでて、価値あるものを獲得して帰って来る。

女子の人生を語る「白雪姫」とか「シンデレラ姫」、あるいは、我国の「鉢かづき姫」は、やはり、否定（犠牲）と、否定の否定が顕著になる話である。聞き手は、主人公の不幸にいたたまれず、その悲劇に涙をともにする。その、散々に苦労を重ねる否定・疎外の過程をもって、最後は、この疎外を止揚して、不幸から幸福を獲得することで安堵して「めでたし、めでたし」と終わる。生まれたときにもっていた能力なり安寧の境遇が惨めに拒否されて醜いアヒルの子の扱いをうける話に、聞き手は、いたたまれないものを感じる。そして、その否定的な事態、苦難に耐えることをもって、疎外の中で豊かな実りのもととなる価値あるものを創造し、その疎外状態を否定して、本来もっていた輝きを取り戻し、幸福を実現していくのを見る。この否定の否定をもって十全な肯定のなったことを聞くことで、聞き手は、昔話の主人公に自身を重ねつつ、思い残すことなく、輝かしい終わりを迎えるのである。

## 2-2. 原因の結果をもつての終結

目的論的展開は、目的へと必然性をもって展開していき目的実現で終結するが、もうひとつ、人間のみか自然一般の展開に、因果性をもつての展開がある。原因からはじまり、因果必然をもって結果が導出される。それを追っていく昔話も必然的に終結する。結果・結実は、果実を得て結ぶ、終結するのであり、終わるに迷いのない話となる。

因縁話とか、由来話などと言われるものは、因果の展開を語る。因果応報の昔話は、因果必然を展開する話である。善行をもってはじまり、それが善果となって終わる。「笠地蔵」の話では、お爺さんが雪で寒かろうと笠を石の地蔵さんにかぶせてあげる。その結果、石の地蔵さんが米俵を家に持ってきてくれて、

「めでたし、めでたし」と結ぶことになる。逆に悪いことをしたら、悪い結果となる。お大師さんが水を飲ませてくれと言ったのに、この井戸の水は飲めないと嘘を言って断った。結果、そこの井戸は、本当に飲めない水になってしまっ、今もそうだと終わる因果応報の話もある。

目的論的展開は、はじめからその終わりが分かっている、その終わり＝目的を目指して展開する。邪鬼をはらう桃太郎には、目的としての鬼退治がはじめから赤い糸をなしており、黍団子をやるのも、その目的への手段としてあって、目的に一歩ずつ近づいていく。種子（即自）にはじまって、厳しい手段の過程を展開して、最後実り豊かに果実（対自）を得て終わる自己実現の話となり、途中で道に迷っても、あるいは、たまたまに事故に遭ったりして道を外れても、常に最後の目的の方向へと修正されて、迷うことはない。だが、因果論の場合、因に始まる時、その果が離れている場合は、まだ、結果はどうなるか分からない。特に一つの因果でなく、因果を連鎖させる話の場合は、原因を開始したところでは、先は、どういう方向にいくのか予想できないのが普通となる。自然は因果を必然的に進めるとしても、よこから別のたまたまの原因が交わってきて、つまり偶然が参入して、原因は、当初とは違う方向に曲げられることが生じる。思いがけないものが結果するかも知れない。目的への歩みとちがうところである。目的論的にすすむ「桃太郎」では、生まれたときから、もう聡い聞き手は、鬼退治の目的を描きうる。だが、因果を追っていく「わらしべ長者」の話では、藁をつかんだ段階では、その藁には、長者になることは微塵も含まれておらず、いくら藁を詳細に調べてみても、長者のかけらも見出すことはできない。

帰結しているものをもって、その成立の原因をいう場合、まず思いつくのは、結果に先行する物事である。村に疫病が発生したら、その原因としては、まず、直前に入ってきた旅人を疑う。先行するものは、すべて疑わしいことになる。

その先行するもののなかで、結果の成立にエネルギーを出し、作用の中心になる作動因があり、それへのきっかけ・拍車をかけるものとしての機会原因があり、と冷静になって真の原因を考えていくことになる。火事が結果したことについて、さかのぼって原因をいうとき、結果より後のものが原因にされることはない。結果より前のものが原因とされる。その中で、より限定して、ストーブを出火原因とすることもあれば、その上にあった衣服を原因とすることもあつた。だが、そういう原因があるからといって、火事は出てこないのが普通である。原因は、結果に結ばれるが、原因は多くあり、それらがどのように発動していくかは分からない。因果は連鎖していくし、さらに多くがからみあつて原因を作っているのだから、何を（主）原因にするかは、かなり主観的恣意的になる。火事の原因は、燃えるものがあつて酸素が十分にあつたことだろうが、これを原因にすることは少なく、単なる切っ掛けである偶々の落雷とか、異常乾燥と可燃物とブレーキから出た火花を連鎖的に捉えたり、時には、消防設備を欠いていたこととか、その夜の夫婦喧嘩が原因にされることもある。

目的論の場合、偶然に発生したものをもちて途中で方向が変えられるようなことがあつても、目的の方向へと修正するから、必ず目的を実現することになる。だが、因果の場合は、そうはいかない。事件・事故の話は、その肝心の事件・事故自体は、はじめには予期していないことである。予期できるものは、回避するようにあらかじめ動き、事故は起こらないのが普通で、事故になるのは、偶然に未知のものが介在することによってである。事件・事故の話は、そういう偶然的原因の重なりをもつてのものが多くなる。

「わらしべ長者」の話は、その偶然を価値あるものの選択になるようにと利用していった。若い侍は、長谷寺の観音にお参りして、寺を出たところで手にしたものをもつて幸運がつかめるとの観音由来の言葉を信じてことを進めていく。まず、大門のところであつた、何でもない藁しべを拾つた。これにア

ブをくくってとばしていたら、これを欲しがる子供がいてそれを与え、かわりに蜜柑をもらった。手にした蜜柑は食べてもいいし、道端のお地藏さんにあげてもよかった。だが、そうせず、おそらく、より価値あるものとなら交換しようと思いつつ、それをもって歩いていたら、たまたまのどの乾いていた女性がいて、反物に替えることになった。この反物をもって歩いていたら、馬が倒れて困っていた者に出会い、これに替えた。その馬が息を吹き返したのでこれを連れて歩いていたら、馬を求めているものがいて、屋敷をあずかり、これをやがて自分のものにして、「わらしべ長者」となったのである。

目的論的展開とちがって、因果の展開では、偶然の介在をもって、通常の結果に至らず、方向を変えて、ときに飛躍的な進展を見ることになる。昔話は、思いがけない災いとか幸いを語る事が多く、この偶然の因果性の助けを利用する傾向が顕著である。ただし、偶然性の利用は、目立ちすぎると、わざとらしくなってしまう、真実味が薄れていく。「わらしべ長者」のように、より価値あるものを選択することは、現実の中では簡単には実現できない。誰も、持っている大きな価値物を小さな価値物にと交換する損なことには乗ってくれない。が、逆なら、簡単に実現する。グリムの「幸せのハンス」(KHM83)では、より価値の小さいものに替えていく話で、黄金を馬に換え、馬を牛に、牛を子豚に、さらにガチョウ、砥石にと次々と、より価値のないものにと交換していく。これなら、皆が交換してくれるから、無理のない、多いにありうる話となる。もっとも、そういう価値のないものへ交換をしようとするハンスのような者自身は、希で、これも現実には、あまりありそうにない話ということになる。

### 2-3. 目的、因果の複雑に重なった話が多い

目的論と因果論が重なっている話も多い。仇討ちなどは、まず、原因をつくる殺害者から見ていけば、これは、仇討ちされることを結果していく。悪因悪

果へと因果論的に展開する。他方、殺された方では、身内が殺されたということで、仇討ちを目的に描いて、仇討ち実現へ向けての辛い手段の過程を展開して見せる。その目的実現にと人生をかけていく。「猿蟹合戦」とか、「カチカチ山」の話は、いずれも、悪因が悪果を生む因果の展開を語り、成敗をとの目的を実現していく目的論的展開の仇討ちを語る。

仇討ちは、「目には目を」の人類に普遍的な報復律 (*lex talionis*) の応用編で、討たれた者の分身が、身内のものが仕返しをする。が、日本の昔話の仇討ちの話は、特殊なものが多い。「猿蟹合戦」では、話によっては蟹の子供の登場するものもあるが、主要には、蜂、白、栗等、猿に恨みがあるとは思えないものたちの活躍する話である。「カチカチ山」では、狸をつかまえて狸汁を楽しみにしていたお爺さんは、婆汁を食わされたショックもあるのか、おいてけぼりで登場すらしない。狸に恨みがありそうにもない兎が登場して、狸をいたぶるという仇討ちである。「猿婿」、「蛇婿」などの話になると、後半は、恩を仇でかえず仇討ちになる。お爺さんの願いを実現して干ばつの田んぼに水をもたらす蛇や猿は、お爺さんとの契約によって、その娘を嫁にもらうことになって、もらいに行く。そこまでは、立派に因果も目的も通っている。だが、いずれもそのあと、娘は、嫁に行くふりをして狡知を働かせて恩のある猿や蛇を殺害し、恩を仇で返して「めでたし、めでたし」と終わる。恩を仇でかえず仇討ちで、良心・良識がめまいを起こしそうな話である。

もともと、現代日本でも、理に合わない事件・殺人は多い。殺人の半数は、愛をもってなりたっているはずの親族間の殺人だともいう。親は命を削ってでも、子供を懸命に育てるが、甘えて育った子供は、恩など感じず、むしろ、自分に勉強を強制して人生を駄目にしたなどといって恨みにさえ思う。自身の怠惰・無能は棚にあげて、散々に親を苦しめ、あげくはいい歳をしたパラサイトの子供が老いた親を殺すといった事件をときに起こし、恩を仇で返す（稀に

は鬼畜の親もいるが、虐げられた子供は、決して忘恩の事件は起こさない。生き延びる力があれば、家から早々に出ていくし、恩もないからである)。そういう点では、日本では、筋の通らない蛇婿・猿婿の話とかは、筋の通らない現実にふさわしく、「よくある話だ」と、気にするほどのことでもないのかも知れない。

規範・道理からは腑に落ちない猿蟹合戦とかカチカチ山あるいは猿婿、蛇婿の仇討ちだが、これは、現実にあった仇討ちでも、そうである。日本三大仇討ちと言われている、曾我兄弟も、荒木又右衛門も、赤穂浪士も、いずれも仇討ちの理念からは外れているように思われる。やはり、因果の果で終わり、目的実現で終わるのではあるが、すっきりしないものが残る。理路整然とした事件の展開は、どうしてもよく、おそらく別の心性が、つまり、華々しい事件・騒動への物見高さ、野次馬根性がそれで満足を得ようとしていることが大きいのであろうと思われる。

曾我兄弟が討つ相手は、曾我兄弟の祖父の代から親族間で領地争いをしていてどちらも恨みに思う状態にあって、曾我兄弟が襲ったのは自分たちの親族である。かつ個人的に恨みを返すというよりも広く多数を襲っていて、頼朝自身をも探し出して襲撃しようとした。複雑怪奇で、仇討ちの代表例とするには難がある。荒木又右衛門の仇討ちでは、彼自身は、仇討ちする者と親戚だが血のつながりはない。しかし、その「鍵屋の辻の決闘」では彼が乱闘・修羅場の中心人物になっている。殺された弟の仇討ちをする当人については、名前さえ知らないのが普通であろう。赤穂の浪人たちによる仇討ちなど、仇討ちとはいうが、血縁のものは誰も参加していない。しかも、主が切腹させられ赤穂の浪人が職を奪われる仕打ちは幕府からうけたのであって、討つべき敵は幕府なのに、被害者の吉良老人を襲う。お上にたてつけない日本人によくある弱い者いじめの鬱憤晴らしで、やくざのお礼参りにも類した話である。

ドイツ人は、考えてから走るが、日本人は、走ったあとから考えると言う。まず、行動して、あとで理屈付けする。理屈は、膏藥のようにどこにでもつくから、どうでもよかった。江戸では火事と喧嘩がなによりの見ものであった。目の醒めるような騒動・乱闘があればよかったのかと思われる。赤穂の浪人の仇討ちを賛美する「忠臣蔵」は、血みどろの暴力団抗争を美化するヤクザ映画と同類である。襲われた吉良老人は本来被害者であり、それを、徒党を組んで襲うのはヤクザのお礼参りなみの愚行である。ということで、忠臣蔵の作者たちは、気がいいに刃物の浅野の殿様の短慮を正当化せねばと、吉良老人を憎々し気な極悪人に仕立て上げるといったことをする。古い時代ほど、語られることは、それが騙りであっても、しばしば真実と受け取られた。フィクションであっても、本にそう書いてあるんだから、まちがいないと思ってしまうことも多い。私なども、子供の頃よく見聞きしていた霧隠才蔵とか三好清海入道あたりは、戦国最強の侍とも言われた可児才蔵や家康の参謀南光坊天海などと同様に戦国末期に実在していたのではなかったかと、つい思ってしまう。「講釈師、見てきたような嘘を言い」で、歴史小説など圧倒的に作家の妄想・フィクション、つまりは、面白おかしくするための嘘、でたらめであることは踏まえておかねばならない。が、そう冷静にとどまる者は、おそらく今でも少数派になる。面白おかしく野次馬根性が満たされればそれでよいという者が多数派である。

テレビのない時代には、火事など遠方のものでも、かつては汽車にのってわざわざ見物に出かけていたようである。熱海の大火なら、伊東あたりからでも見物に出かけて臨時列車を出さねばならないぐらいに混雑したという。現代人は、近所の火事でなければ、そういうことはしない。代わりに、テレビ局が野次馬を代表するかのようにして実況放送をする。最近ではスマホで、近所の者が実況放送してることが多い。娯楽の少ない時代、江戸の華は、火事・喧嘩であり、その出火原因、喧嘩の原因・経緯などどうでもよかったのであろう。

ポルノ映画が筋を持つとしても、それはどうでもよく、要は濡れ場であるのと同じである。

そういう事件・事故の話では、事の正確な原因とか、筋道立ち、込み入った展開には聞く耳をもたず、修羅場がしっかりと語られることが肝要事だったのである。語りの終わりに際して、余裕があれば、ことの顛末を冷静に反省してみることがあってもよいだろうが、それはしない。「忠臣蔵」なら、あの討ち入りは、怒りの向くべき相手を間違えていたとか、過激な『葉隠』が批判したように、即刻に討ち入りしなかったことは大問題で吉良老人がその間に死んでいたらどうするのだ、まぬけなことだ等と反省・批判するようなエピローグがあってもよかろうが、そういうことはしない。討ち入りという乱闘に、騒動に魅了されているのである。付け足すとしたら、そのアクションドラマへの満足の余韻をもたらすものにとどめる。赤穂浪士の仇討ちの話は、吉良老人の首をとったところで終わる。あとは、浪士たちが受ける刑罰を語り、当局が温情に満ちた死に方（打ち首でなく、切腹）をさせることを描いて「よかった、よかった。義士たちは、よくやった。当局も、よくやった」と、天下泰平の世の大活劇を堪能して、思い残すことなく満足して、終わりとなる。吉良家の断腸の思いや、刃傷や討ち入りの非道・無法への批判など歯牙にもかけることなく終わるのである。

#### 2-4. 認識の深化—分析的展開、総合的歴史的展開

昔話の語り手は、自身のうちにある伝えるべき情報を聞き手にと伝達する。少しずつ筋道立って分かりやすく展開していく。これが、パソコンなどでの情報伝達なら、受け渡すべき昔話の全情報を一気に別のパソコンへと移し替えていく。しかし、そういうやり方は、語りは勿論、ひとの認識の在り方としては、できないことであり、一々の事態を咀嚼し理解しながら少しずつ、筋道立って

展開していく。因から果へと追っていくのも、手段から目的へというのも、プロセスを追っての筋道立ったものになるが、それは実世界の筋道自体でもある。だが、実世界の展開とは別に、主観同士において、語り手の主観から聞き手の主観にと情報をまちがいでなく分かりやすく伝える方法がある。それは、認識するための方法・手段をもってそのままの順で伝えていくことである。認識では、分析とか総合といった方法に則って進めていくが、そういう分析・総合の方法に則って、情報を聞き手へと順を追って移していくのである。分析・総合の歩みをもって話を展開するのは、聞き手がうまくことを認識するための方法となる。

推理、探偵ものの話などは、事件の原因（犯人）の分からないことが一番の関心事で、この原因探しで話は展開して、事柄を分析的に解明していく、認識の深化、真実発見の歩みをとる。ここでは、事件のはじめの枢要な原因（犯人）にたどりつくことで、物語は終結する。認識における真実究明という分析の展開である。事柄自体の展開は、原因から結果へと展開するが、分析的な認識と語りは、その反対になる。原因に帰る、源に帰り納めること、帰納ができて物語は終わりとなる。

好奇心の塊の知性は、現にある現象の成り立ちの根拠・原因を求め、分析的に認識の歩みを進めて、これを発見することで、大きな知的満足を得る。昔話でも、それを究明すれば一気に問題の解決になる根源的事態、原因を見つけ出して充足・安堵して終わりとなる。村に不吉な事件が連続して起こるといったことは、長い年月のうちには、どこでもあったはずだが（飢饉とか伝染病をもとにしたものなら、必ず、生じたことである）、偶然とは見ず、村人たちは、なにか聖俗の原因があるはずだと、その原因さがしになったことであろう。その原因をさぐって分析を進めていき、被害にあった（祟られた）者たちの言動を振り返ったり、村人の夢とか、占い師のいうところを踏まえて、話は分析的に

進んでいく。そしてついに、村はずれの道のそばの草むらの中で、行き倒れの骸骨を見つけだして、これが祟っていたのだと帰納・分析していくようなことになる。その近くに供養塔をつくって吊ってやり、それ以後、不吉な事件がやんだと結ぶ（たまたま、偶然に生じた事件だから以後は当分は起こらないのが普通である）。頻発した祟りの原因を分析していき、村人の納得できる（本当の原因でなくても、皆がそのつもりになれるものであればよかった）行き倒れを見つける話あたりが出来上がっていくわけである。

逆に好ましいことを見つけ出していくような分析的歩みの昔話もある。空き家があって、そこに泊まると幽霊が出るというので、皆恐れて避けていた。そこに勇敢な男が現れて、その幽霊屋敷に泊まって、意想外な価値ある原因を見つけることになるといった話である。夜になると、「さいわい、さいわい」と声をだして黄色や白色や赤色の袴をつけた者が出てきて、帰っていった。泊まった男は、それにならって「さいわい、さいわい」と言うと壺の精が出てきた。この精を質すと、この家の床下に金、銀、銅のお金があって、その精が出ているのだと語った。そこで翌日、床の下を掘ってみた。その通りに、壺があってお金がたくさん入れてあるのが発見された。幽霊の出てくる原因をさがす分析的展開で、「さいわい」を見出したという話である（『日本昔話大成』第7巻 67頁以下参照）。

分析とか帰納は、所与の現象・経験の内奥・根底に隠された本質・原理を発見していく主観的な歩みであるが、この分析的展開を、昔話は、実在的な歩みをもって主人公たちに取りさせることがしばしばある。犯人の発見は、方々を捜し歩き特定していくことだとすると、その捜査の実際の歩みは犯人を分析的に究明していく歩みとなる。価値獲得の冒険の旅も、昔話の主人公自身の足を使っての分析的歩みとなることがある。「ねずみの嫁入り」は、この世で一番強いものを婿にしたいとこれを探し出す過程を描く。太陽、雲、風のところへと無

駄足を運び、さらには、山のところに行く（最近のは、壁になっているが、古代インドの『パンチャタントラ』では、山になっている。子供に聞いてみれば分かるが、壁を生きていると感じることはないけれども、山は、太陽や風と同様に生きていると感じているものである）、山が言うには「自分より鼠の方が強い。自分の腹に穴をあけるんだから」とのことで、真に婿にふさわしいのは鼠であることが判明した。探索のすえに、目指す価値あるものを発見して終りをむかえる。その発見に至る過程は、主人公たちの実際的な歩みをもってする分析的歩みということになる。

認識は、この分析とは逆の歩み、総合的方法をとることもある。現象（結果）から本質（原因）となるものを分析する歩みの逆で、本質となるものをふまえて、現にある現象へとすすめる総合的展開である。これは、本質・原理から演繹して諸現象を根拠づけていくものとして演繹法とも重なる。諸要素・原因を集めていき、その諸連関を見出し総合して、求めるものの全体像を描きあげて理解していくものである。聞き手においては、その語られた事象をもってだんだん具体的に物語が描き出され、終わりにいたって、全体が具体的に明らかになって理解を満たしていく。因果の展開も目的論的展開も集め総合して、聞き手は、具体的な全体を把握し、すべての契機を総合し再現して、物語の総体を余すところなく受け取って、終了となる。

それは、実在そのものの歩み、歴史的歩みをもっての展開になることもある。歴史の過去から必要な事象を時間系列でならべてその総体・総合をもって全体像をつかむのである。こういった総合的な歩みをもって、聞き手は、すべての情報を得て充足し、終わりとなることに納得する。総合の過程自体は、認識の歩みであるが、この歩みは、現実そのものの展開、歴史的展開と重なることも多い。歴史の大事件を叙述する場合、それには、これをさかのぼって、原因となり、根拠・本質となるものを過去の中に見出しておいて、その過去の根拠と

か諸原因から、事件発生の具体を追って総合的に叙述する。それは、歴史自体の展開でもある。

ペローの「長靴をはいた猫」は、その表題からは、長靴を履いている奇怪な猫しか想像できない。その貧相で何の富も携えていない単なる猫が、語りの中で次第に幸いをもたらしてきて、語り終えたときには、聞き手は、豊かな富をもたらす猫と知って満足することになる。物語は、親からの遺産は猫一匹という情けないはじまりであるが、その思いを覆して、猫の機智をもって、価値あるものの獲得への諸種の工作が展開されていく。猫が価値を生み出す原理・本質となり、その猫がつぎつぎと、価値あるものを作り出していくのである。猫を原理として、みごとな価値を演繹していくのであり、価値ある諸現象を生み出す総合的な展開をする。ことは、因・果なり手段・目的のもとに展開され、それを徐々に時間系列を追って展開し、総合し積み上げていって、貧相な遺産の猫が、たぐいまれな豊かな遺産となってくる、その具体的な全情報を、一歩ずつ語りを重ねて描き出す。聞き手が、語り手だけのうちにあったその情報をすべて受け取って、語りは終了する。聞き手は、それで終わりに納得する。

### 3. 終わらないものは、終わらさねばならない

昔話の語りは、どこまでも続けることが可能であろう。ディズニー専用の衛星放送は、番組表をみると二局（BS，CS）があって、一日中、年中放送をつづけている。昔話専用の局があれば、ディズニーを何千何万倍にもした無数の話が世界中にあることで、話し続けて終わりがなく、きりのないことになろう。どこかで、きりをつける必要が生じる。終わらないものは、終わらさねばならない。

語り手は、時間とともに語りに疲れてくるだろうし、聞き手も眠らないと翌

日にひびくことで、話は、どこかで一旦は切らねばならない。昔話は、短編が多いから、因果論や目的論での展開で幾つかの話を終えたとき、「これで今日は終わり」とするのが普通であろう。だが、長いものでは、場合によると、物語の展開の途中で切ることが、強制的な中止が必要となる。『千夜一夜物語』は、どこまでも話を続けて「千夜」に到るということだが（中東からヨーロッパに渡ったころは、まだ、282夜だったのが、名前に押されて、どんどんその後、夜数、したがって話数が増えていったようである）、「日」でなく「夜」のみにしているということは、夜ごとに一旦は打ち切るということである。その夜の話は、一応の一まとまりとなるようにと、その区切りをつけている。夜が白けて来たので今日はここまでで終わりとし、つづきの明日はもっといい話があると述べて結ぶ。

世界は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た。鬼の報復を思わない者は楽天的にすぎ、仇討ちの後日譚が詮索されることになる。報復合戦となると、桃太郎一代では終わらないであろう。鬼の方は、親・兄弟を殺されたのであるから、その子供や縁者に桃太郎は襲撃されることになる。桃太郎自身は、仙果の桃の化身として長命であったとしても、報復は彼を殺すまで続くだろうし、死んだら死んだで、こんどは桃太郎一家の方が仇討ちにと、かれの後の桃次郎とかが登場してくる。さらには、助太刀が相互に存在するはずである。鬼たちは、大江山の酒呑童子一族（シュテン・ドウジが実は **Stein Dotsch** なのだとする）と国際紛争にまで広がっていく）に応援を頼むかもしれない。桃次郎の方は、足柄山の金太郎の後を背負うもの、一族の金次郎達を求める話になっていくことであろう。話は、延々と続いていくことになる。

それ以前に、現「桃太郎」の中での些細なことでも、数々の問題が浮かび上がってきて、これを語ってもらわねばならないということにもなる。どうして

おじいさんは、桃太郎を授かるころでは疎外されて、時季外れにもかかわらず「山へしばかりに」行かされたのかとか、どうしておばあさんは、川で子供を授かったのか、授かるとしても、瓜でも梨でもなく、どうして桃の子なのか、一体誰の子種なのかと聞き手は質問したくなる。キリスト教の処女マリアの懐胎ほどの奇怪さはないとしても、桃から生まれることについては、少し説明がある。イエスの受胎については、タブーに挑戦して、洗礼者ヨハネの父、祭司ザカリアがイエスの父だろうとの推論をする人があるように、桃太郎についても、真相解明への試みが求められる。なぜ黍団子なのか、なぜ猿・鳥・犬なのか、鬼を征伐にいったその法的道徳的根拠はどこに見出せるのかといったことへの答えも欲しい。さらに、最近では、白桃の産地の岡山県が桃太郎の地を僭称し、吉備線は「桃太郎線」を自称して車体を濃い桃色にしているが、これも納得がいかない。吉備地方は、温羅（うら）という鬼が統治したところだから、言うなら「鬼ヶ島」であろうし、白桃の産地なのであれば、車体は、白に近い桃色であるべきで（赤鬼の色だというのなら、なるほどと思えるような朱色系である）、あんないい加減なことが許されていていいのか等々、言いだしたら、これもきりのないこととなっていく。

知性は、好奇心旺盛で、新規のものを求めて止まないが、昔話にかぎらず、愛好するものになると、快を求める感性が前面にでてくる。快は、反復を求めるので、愛好する話になると、その繰り返しを求める。これでは、いよいよもって話は尽きることなく続いていくこととなる。語る方も聞く方も、どこかで切って終わる必要が生じる。すくなくとも、一回で楽しむ時間は、有限のことで、許容される時間に合わせて切って、一旦は終わることが必須となる。

シリーズ物がテレビでは多い。類似したものを反復して楽しむ番組である。この愛好する話類になると、果てなし話にも似た同じような話が延々と繰り返されていく。きりのないこととなる。「水戸黄門」の話は、筋が決まっている。

愛好するものは、この同一の筋書きに魅了されていて、反復をこよなく愛する。テレビの水戸黄門は、もう何代も役者が交代している。2003年に「1000回記念3時間スペシャル」があったというから（2022年の今も、番組表をみると、一時間番組で続いている）、『千夜一夜物語』どころではなく、長大な水戸黄門シリーズである。人気が続いているのであろう。だが、その愛好者にも、時間には制約がある。録画をとっておれば、起きてから寝るまで見続けることができるとしても、普通は朝から晩まで水戸黄門を見続けることはできない。仕事のある人は、もとより、そうでない人も食事など他のスケジュールのあることで、他の用事でもできれば愛好する番組の途中であっても、打ち切ってしまうねばならなくなる。すきにできる時間は有限だから、どこかで切る必要がある。

テレビのシリーズ物は、延々と続くが、愛好者を相手にした類似の話の反復であり、起承転結の一まとまりで一回の放送を終えるように作ってある。その反復を延々と何年も続けていくのである。水戸黄門は、諸国を漫遊したことになって延々とその話は続くが、長大なものを切るということは考えなくてもよい。一回の放映時間に合わせて、一つの事件の起承転結のまとまりを作っており、内容的には、連続して延々と話が続いていくということではない。プロクルステスの寝台のように、制限時間の方にと、どの話も合わせてある。だが、『東海道中膝栗毛』のようなものは、江戸を立って東海道を京大阪へという大筋があって日々の宿場での騒動を楽しむ。水戸黄門とちがい、大筋がしっかりとあって、その間で切るのは、五十三次（弥次・喜多は大阪にも行くからもう少し増える）の宿場のどこかで切りつつ、大筋を追って語っていくことになる。読むにせよ、語るにせよ、一気にということにはいかないから、どこかで切る必要がある。余暇に読むとしたら、その余暇にできる時間に合わせて、今日はここの宿場までと切ることになる。

「水戸黄門」の場合は、長いストーリーのどこかで切って一旦終わるというよりは、ひとつの完結したストーリーとなるものを一回で演じ、これを限りなく重ねる。昔話の場合も、多くは、こちらに近い。ただし、「水戸黄門」のは、同一の登場人物による類似の事件への関与を繰り返すだけだが、昔話の方は、異なる無数の話からなる。一つの昔話は短く、それをいくつか重ねて一夜の話とするのであり、切るのは、許された時間の最後となる一つの話の完了をもってするのが一般である。

長く延々と続く話を一旦終わりにするのは、長大な物語で一夜では語れないからどこかで無理やり切ってしまう場合と、シリーズ物で各々完結した話の集積から、その一つ、あるいは幾つかを一夜で語って終わる場合とが区別されるであろうか。前者は、いわゆる長編小説が代表になろう。『三国志』や『水滸伝』のように全体としてしっかりした筋道をもって連綿と続いていくもの場合、その長大な展開のどこか切れやすいところで切るということになる。これに対して、「水戸黄門」のシリーズは、小さく完結した話をたくさん積み上げているもので、その終わりは、できるだけその完結した一話の終わりをもって切ることになる。昔話は、多くは、「水戸黄門」のように、各話のつながりは希薄なことで、複数の話をして、時間になったので、最後の話を終えるところで切るという形になる。

語りは、延々と続くとしても、一夜のそれは、だいたいが一定の時間をもっての外からの制限ということで切る。だが、語られる内容の節目は一定しないから、切れ目を入れるところがすぐあったり、なかったりということになる。

「水戸黄門」では、切るのははじめから一時間になっていて、起承転結をそのように作っている。先の副将軍であることを明かし「この紋所が目に入らぬか」と葵の紋の印籠を掲げるのは、大体、何分ごろということが決まっているようである。無理なく、終わりをいうことができる。だが、『東海道中膝栗毛』のよ

うなものでは、宿場で一段落するのであり、その道中は、かならずしも、一定の時間の長さで区切ってあるものではない。読み手、語り手が、その時に費やせる時間を踏まえて、自分たちで、終わりにするためにと切る場所を決めねばならない。

いずれにしても、予定のところまでいくのが遅れてしまった場合は、読み、語ることを急ぐ必要がでてくる。逆に、予定した時間よりはやく終わりになったり、終わっても、なお語り用の時間内ということで語り続ける方がよい場合も出てくる。一旦、終わりを打ち出した後、終わりを飾ることが生じる。話を振り返って、「まとめ」をしたり、「おさらい」をすることになる。ものによっては、聞き手の質問を受け付けて質疑応答ということもあろう。聞き手がここをもっと詳しく知りたいということもあるかも知れない。聞き手がおとなしければ、語り手が自身の私見をあれこれ述べて、『東海道中膝栗毛』なら、静岡の丸子宿前後を語ったあとなら、この宿での名物の「とろろ汁」のその後を話題にするようなことができるであろう。「なんでも令和になった今も、仲のいい夫婦がとろろ汁屋をやっていて、中々繁盛しているそうな」といった余談をして、終わりの後に、エピローグを設けることも可能であろう。

### 3-1. どこまでも続くものへの、「終わり」の楔のうちこみ方

読書の場合は、終わるのは、読み手自身の一存できまることで、内容展開は途中であっても、自由に、読み手の気分次第で即中断して終われる。それも、面白くない本だとなれば、途中で終わって、続きはなしで、完全に終わりともできる。だが、語りの場合は、時間を共有することになった聞き手を意識することである。聞き手も、語り手を意識して、無闇には語りを終われとは言にくい。自身の眠たいという都合があっても、無理して起きていることも生じる。ときには、相互に不愉快なのに、つまり、語りたくなくなっているのに語り続

け、聞きたくなくなっているのに、無理して聞いているふりをするようなことも生じる。

昔話の語り手は、語りの時間を主催している。したがって、語りの終わりに責任がある。時間が限られているのであれば、長大な物語は、これを途中で切りすてる覚悟をしなくてはならない。語り手は、聞き手がボーとしていてよいのと違い、頭をフル回転させながら語るのであり、疲労する。他の用事も気になる。自身が語りをやめれば、時間共有も解消されて、相互にその場から解放されることである。しかし、単に投げ出して放置したのでは、聞き手には、無言の持続のみが意識されて、どうしたのだろうと「言い淀み」を思い、時間を奪われ続けることを感じる。語り手は、やめることを決断した場合は、適切なところを見計らって、「終わります」と宣言しなくてはならない。

どこで切るか、楔をいれるかが求められるのは、単に内容上大きな切れ目・節目があるからというよりは、むしろ、外的事情による。語りに使って良い時間は有限だから、一夜の話だとすると、1、2時間となり、これに合わせて強制的に楔を入れて切ることになる。あるいは、語り手が疲れたからやめたいということが理由になるとか、聞き手の方が眠そうなのでやめねばならないということで、話の内容からではなく、外的に切るべき状態になって、適当な切れ目を見つけて切って終わることになる。

そういう切らねばならない外的事情が生じて、話の内容での切れ目と時間的に合いそうなところで切ることになる。話の展開自体での切れ目は、ひとつは、起承転結で一まとまりになっての終わりのところがふさわしいことはいまでもない。長大な物語でも、それが延々と展開しているものだとしても、切ってもよさそうなところを見出して、語り手の恣意において、これを切って終わりとする。だが、そうではなく、長いといってもシリーズ物で内容的には完結した短い一話を単にたくさん集積しているだけのものだと、話の方を、演じ

語ってよい制限時間の方に合わせて作っているのです、その一話の終わったところで切るのが普通であろう。昔話は、短くまとまって完結した話を幾つか集めて語ることが多かろう。制限時間一杯までつかって、その時間内の最後となる一話を語り終えるようにと時間配分をすることになる。

語り手は、聞き手とちがいで、切って良いところを知っているから、できるだけそこで切る。そこをねらって、予定され設定されている時間に近いところで切ることになる。だが、聞き手の方から話の中止を求めるのは、話の内容には無関係で外的であるのが普通だろう。眠るというようなことで、勝手に聞き手をやめることになる。語り手は、どんなに話が佳境に入っている、聞き手はその一人ということなら、終わりとする以外なくなる。聞き手は、終わってくれとは言わないのだが、眠るということ、語るのは無意味になるから、語り手は、やむなく、終わる。幼児は、理解できねば、聞くことはやめる。他の遊びに目を向けるなどして語り手は無視されることになる。語り手の方が切られる。もちろん、主導権は語り手にあるから、聞いてなくても、面白くない講義にしばしばあることだが、学生は講義はそっちのけで周囲の者と雑談したり、多いのは机に伏して寝るということでも、つまり誰一人聞いてはいないのに、一人でさみしく語り続けることは可能である。主導権は、語り手にあるから、聞いてないとしても、語り続けることはできる。あくまでも、語り手が、話を中断し、終わりとするのである。

読む場合（黙読の読書）は、終わるのは、自身の事情で好きなように終われる。だが、語りの場合は、ひとりですることではなく、別々の意思をもった聞き手と語り手が時間を共有しているのであり、両者が終わりを確かなもののできねばならない。聞き手は、基本的には終わりを自分で決めることはできない。語り手が語りを主催しているのであり、終わりも主催する。その終わりを明確にすることを求めているのは、聞き手である。昔話の始めの「むかし・・・」は、

話し始めの言葉に迷わなくて済むものとして、語り手が求める。だが、終わりは、語り手は、終わろうと自身で決めるだけでよく、あとは、その場面に到達したら、黙るだけである。勿論、終わりについては、終わる前に十分に知っていることでもある。だが、聞き手は、終わりと言明されるまで、終わりは分からないままである。このギャップを埋めるのは、語り手の「終わります」という宣言である。語り手の終わりの宣言が聞き手に受け入れられて納得のなるようにする必要がある。黙ったからといっても、聞き手には通じないから、「終わります」と聞き手に宣言することがなくてはならない。語り手はこれで終わりだと自身で思っても、そう言わない限り、聞き手は終わったとは思わず、「言い淀んでいる」とぐらいに思う。両者が終わったと合意することが必要である。

さらに、この終わりの合意という点からいうと、終わりだといっても、昔話の異世界からの現実への醒め具合があることで、聞き手が陶醉していた場合、なかなか醒めず終わりにできないことも生じる。醒ますために若干の時間を費やすようなことになるかも知れない。陶醉し話の主人公になりきっていたのだとすると、聞き手を徐々に現実へと戻すことが終わりの作業になることもある。一気に現実へと戻しにくいとすれば、後日譚をいれたり、エピローグとなるものをもってゆっくりと話から切り離すようなこともあってよいであろう。

語り手と聞き手の感性が異なっている場合は、終わりと言明しても、聞き手は、名残惜しさを感じて不満を残すこともありうる。気の長い人と短気なひとでは、異なった反応を抱くこととなる。短気な聞き手であれば、終わりと言明したら、あとにエピローグなどでぐずぐずすることは嫌うであろうから、即語することを中断しなくてはならない。逆に気長であったり、その話に陶醉していてなかなか醒めない状態であれば、これに付き合った終わり方が必要となる。エピローグを長々とすることが満足いく終わり方となる。

昭和も前半の時代は、みんな映画館に映画を見に行っていた。いまは、特殊

な愛好家だけが行くので様子が違うと思うが、その映画館での映画が終わりになるとき、せっちなひとは、ほぼ終わりと分かったところで、まだ「終り」とか「完」と画面に出て来ない時点で、席を立て出ていた。その終わりに、くどくどと文字をならべたてて、登場人物名・地名はフィクションであると断ったり、どこそこの炭鉱、小中学校、役場の協力を得たとか、出演者名などを長々と記すような映画では、相当のひとがもう席を立つ状態になることがあった。いたく感動した者は、最後まで席を立たず、観客席が明るくなっても、感動に浸るということになってもいた。ひとによって終わりの場面の感じ方は異なっていたということである。そんな違いを、語りの終わりの場面でも配慮して、聞き手が十分に終わりに納得できるようにすることが求められる。音楽とか演劇とか語りを聞くというような場合は、聞き手には、終わりを決める権限はない。100%、語り手・演者が独裁的に自身の意志で決定することで、聞き手は、一方的にこれを受け入れるしかない。独裁する語り手は、独裁者となっていることをしっかりと自覚しておくべきである。

語りにおける終わりに限らず、何であれ、終わることについては、始まりと同じく、その時間の取り扱い方を反省し自覚しておくことが必要である。日本人は、時間厳守について誇りにしてもいいようであるが、それは、始める時間についてである。何かの集まりをするその開始時間については、日本人は定刻に、時間通りに集まってくることが多く、それを誇りとする。だが、誇れるのは始まりだけかも知れないことには注意すべきである。つまり、終わりについては、そうでもないことが目立つ。会議など、どうしてもよいことをいつまでも、だらだらと繰り返すようなことになる。残業時間も日本は異常に長いとかいう。時間を大切にするのは、はじめだけでは片手落ちで、終わりも適切に速やかに対処しなくてはならないだろう。終わらないものは、終わらさねばならない。引退などでも、同様である。晩節を汚す話をよく聞く。引き際を明確にし、終

わりにしっかりとけじめをつけることが必要である。

始めと違った終わりのだらしなさは、現在の日本人の長寿についても、言えることであろう。最近、老人についてNNKかPPKかが喧伝されている。「ねんねん、ころり」の寝たきり老人か、「ピンピン、コロリ」でぽっくりと元気なままで死ぬかという違いである。どうも、多くがNNKになっているようである。これは、責任回避の病院が悪いのではあるが（当たり前の尊厳の死を求めてPPKを通す者には、わざわざに尊厳死宣言書を書かせる）、NNKになるだろうことは予期しつつもこれを受け入れている本人と家族がだらしないのである。いたずらにNNKで周囲に迷惑をかけ、当人は地獄に行く前から地獄の責め苦に散々苛まれて死ぬよりは、寿命なら苦痛は最小限にした安楽のPPKの道を選び、すみやかに極楽に行くようにしたいものである。なににつけても、終わりのあるものならば、過不足なく適正な終わりにしていくべきであろう。

昔話の語りでは、終わるのは、語り手次第であるから、語り手がしっかりとしていなくてはならない。それには、聞き手のための丁寧な満足の行く終わり方にするとともに、ルーズに引き延ばしてだらしなくなるようなことにも注意しておくことが必要である。

### 3-2. 昔話の終わりの明確化は、聞き手が求める

昔話の語りの終わりは、語り手には単純明快であって、終わりを決断するだけでよく、なにも不明瞭なものはない。だが、聞き手の方からは、終わりは分かりにくいものになる。本や映像なら、終わりは明白になるのが普通で、終わりという表記がなくても、本では、その後のページがなかったり、別の物語等が出てきて終わりと分かる。テレビとかユーチューブのようなものでは、画面がまるで違ってきて映像が消えるとか動かなくなって終わりを悟らせる。ときには、終わりまでの時間さえもが明示される。だが、語りにおいては、聞き手

には、主人公の目的が実現したから終わりなのだろうと想像できたとしても、語り手次第で自在に引き延ばすことができ、どうなるかは不明である。「終わり」と語り手が宣言するまで、語りは終わらない。

語り等の終わりをはっきりさせることが必要なのは、何といても、他に多くのスケジュールがあつて、話を限って一定の時間のうちに納めなくてはならないからである。外的事情で、外的な時間制限があるから、終わらねばならないのである。だが、外的な事情が迫るだけではない。その聞き手の情報受容の内的事情からも、終わりを確定しなくてはならないことがありそうである。

語りの終わりは、一般的に、結論が出るところだったり、その情報の展開・伝達をあますところなく尽くして完了したという印で、大切なものとなる。情報の受け手、聞き手は、その情報の結びで、すべてを受け取ったと確認することができる。終わりが確定することで、聞き続け受け入れ続けていた情報が一つの完結した十全な情報となる。探偵ものの話の場合、最後に犯人が明確にされる。話が終わっているなら犯人は確定だが、終わりがはっきりしない場合は、実は別の者が犯人だったとどんでん返しされることが多く、聞き手としては、ペンディング状態に不快を感じるようになってしまう。知の満足・充足を求める聞き手には、終わりは大切なものとなるが、その終わりは、語り手が終わりと明言するまで分からない。それまで、聞き手には、真犯人も終わりも分からないのである。

聞き手は、自身の記憶の保管庫に話の内容・情報を収めていくが、その時の話は、その時用につくった「笠地蔵」なら「笠地蔵」という一つのファイルにまとめて理解をし記憶するから、終わりをもって閉じることができないと、有意味で十全な情報として取り扱うことができず一段落をつけることができない。

「笠地蔵」の話は、「米俵を御礼にお地蔵さんがもってきてくれた」で普通は終わるが、つづけて、お婆さんがお地蔵さんに「前掛け」を作ってあげたと付け

加えるような「笠地蔵」の語り手がいたら、この「笠地蔵」ファイルは、それを付け加えたものとならねばならない。情報受容は、「終わり」の言葉によって完了し、十全な情報となったことを確認でき、ファイルを閉じることができるのである。語り手の「終わり」という言葉は、語り手のうちにあったその話の全情報を聞き手に伝達し終えたということを表明するものになる。勿論、語り手の語りの終わりは、話の内容の起承転結をもった一まとまりの終了ではなく、外的事情から、やむなく、途中で終わりとすることもある。その場合は、十全な完結した情報は得られないままでの終わりとなる。それでも突発的な事情でまったくの途中で終わるのでなければ、語り手は、ある程度の切れるところ・節目で終わるように、それなりに、まとまりをつけた終わりをもってする。聞き手は、その終わりの時点までのまとまった情報を受け止め認識して、自身の記憶のうちにそれなりの一つのファイルにと整理して落ち着けるのである。

感性・感情の直観的な世界とちがって、知性の世界は、緻密で有機的に絡み合った論理的展開をもったものとして自覚され、その情報は、ひとつの建築物のように内的構造をつくって全体的なまとまりをもつものとして意識される。一つの情報は、その展開の終わり、結びをもつことで完成する。大きくは起承転結でひとまとまりの情報を持ち、終わり、結びをもって、ひとつのファイルにとまとめて、閉じることになる。小さくは、ひとつの文章においても論理的展開を持ち、結びをもって、まとまり、意味が確定する。「お地蔵さんに掛ける前掛けは、」に留まっていたのでは、情報受容は完結せず意味不明にとどまる。続けて、一つの文章として終わりを持ったものにする必要がある。「赤い色が多い。」と結び終わってはじめて知的にひとまとまりの情報として確定するのである。

昔話の語りにおいて、語り手は、終わりを自身が設定してこれをよく知っている。だが、聞き手には、終わりは、終わるまで分からない。語りでは、聞き

手は、終わりは、語り手まかせとなる。内容的に終わったと思っても、語り手は、後日譚を続けるかも知れない。語り手が沈黙しはじめたとしても、それには、まずは、言い淀んでいるのだろうと、聞き手は思う。現に、そのあとを続けるかもしれないのである。語り手は、自分で決めることだから、終わる前に十分に終わりを知っている。だが、聞き手には、終わりは不確定に留まることが多い。予想としては、結果が出て来たから、目的実現したから、もう終わるだろうと一般的に思うことはできる。だが、語り手は、そうしないで、さらに話を進めるかも知れない。語り手がある場を去ってしまえば別だが、そこにいる場合は、「終わり」と語り手が言わないかぎり、語りは終わらない。その語りの情報を受け入れ続けている認識・記憶の棚というか、その話用の知的ファイル・小箱を、受け入れ可能状態にしつづけて、これを閉じて完成させることができないままになる。

根本的には、昔話をふくめて、世界はどこまでも持続していく。連綿と続いているものを、時間がないから切ろうというのが終わりだから、何らかの度合いにおいて恣意的で、語り手の都合でそうすることである。語り手が自身の意志をもって一定のところをもって終わりにと決断して、終わるのである。終わると明言しないと、終わったことにはならない。その時の語り用に作っている聞き手の認識・記憶の小箱は終わりの言葉がないと閉じることができないままとなる。あるいは、終わったとしても無言では、録音していたとすると、ストップボタンを押すことができないままとなる。例えば、「忠臣蔵」の場合、吉良老人を殺害した時点で事件は終わるが、それでは名残惜しいとばかりに、浪士たちが切腹という名誉ある死に方をさせてもらったところまで、エピローグまで語って、十分過ぎるほどに入念な終わり方をする。だが、それで終わりにするかどうかは、語り手次第である。その後を語るものは、それをいくらでも延長しうる。建物でいえば、二階まで作って二階建てで完成となることが多いと

しても、その後をつづけて三階建て、四階建てにすることもありうる。終わらず続けて語られるなら、「忠臣蔵」とか「赤穂浪士」といった自身の一つのファイルのうちに、聞き手は、それを続けて受け入れねばなくなる。忠臣蔵の場合だと、語りだすと、おそらく高層ビルにまでしても、一つでは済まないぐらいのものを語りうる。お礼参りまでされた被害者の吉良家のその後があるし、浅野家にしても、浅野一族は、現在にまで続いているはずである。赤穂の浪士の縁者も、その後をもつ。あるいは大石神社が造られ、浪士たちを神々とした神社もあり、いまも全国各地で義士祭がたくさん行われている。討ち入りとその後の現代にいたるまでの義士関連の諸営為と、それへの良否・善悪の評価は語りつくせないほどある。そういう余談を万と続けうる。どこで切るかは、ひとえに語り手の意志にかかっていることである。

「忠臣蔵」などと違い、昔話は、短編が多い。だが、それはそれで、こんどは、話をいくつも続けて語ることになるので、各小話の終わりの不確かさが別の問題となってくる。笑話などの小話は、いくつも続けられ、その各話の終わりは、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、これの終わりも不分明である。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。小話を続けようという語り手が、そこに並べるのは、似た話になる。ということは、聞き手には、似ているから続いているのかもと思わされる。本であれば、一つ一つの小話は見出しもあって別々であることが一目瞭然だが、語りでは、そういう区別をする手がかりがほとんどない。一つの話が終わったのなら、終わったと明言することが欲しい。そのことがあってはじめて聞き手は、その一つの話を一まとまりにして認識し自身の記憶のうちの一つのファイルにと収めて閉じることができ、かつ、その後の話はそれとして新規のファイルにと納める準備もできるのである。「この話は、以上で、

終わり」の言葉があると、不快な戸惑い、ペンディング状態はなしで済む。

語り手と聞き手の間には、終わりの捉え方については、かなりのギャップがある。語り手は、終わる前から、自分の設定する終わりについては、当然、承知していることである。終わることに迷いはなく、すっきりしている。が、聞き手の思いは、まるで異なる。終わりにおいては、「終わり」と明言するまで、終わって無言状態が続いても、聞く構えを維持したまま、どうなっているのだろうと感うだけである。語り手は、聞き手のその当惑を慮ることが必要である。しっかりと「終わりです」と明言することがなくてはならない。

### 3-3. 終わりで切り棄てるだけでなく、途中を切り詰める方法もとる

話が長大な場合、限られた時間のもとでは全部を一度に語り終えることは無理で、どこかで一旦切って終わりにすることが必要となる。録音したものを聞くのなら、時間になりしだい、その後の部分は切りすてることになる。だが、語りを行う場合は、融通が利くことで、後を切りすてるだけでなく、話全体を一定の時間の中に押し縮めることもできる。10分で話さねばならないとすると、「桃太郎」の話は、切り詰めたものになろう。「桃太郎」では、誕生にまつわる話が異常に長いので、これを端折ることがまず考えられる。だが、「桃太郎」というと、イエスや釈迦の誕生と同じように、その生まれ自体が、常人と異なった生まれ方をした超人の出現ということで、注目すべき事柄なのである。桃太郎の話はその誕生譚が中心になると解する者の場合は、これを10分語って、終わりのことばとして「その後、大きくなって、鬼退治する英雄になりました。終わり」とすることもありうる。

目的論的展開をするものの場合、最後のところを尻切れトンボとすることはできない。切り詰めるとすると、途中の手段展開の重要度の低いものから省くのが普通であろう。唐突に緊急の用ができて話の途中で切りすてて終わること

もあろうが、許容される時間がはじめから分かっている場合は、終わり（目的）の部分を切りすてて終わることはしないであろう。因果論的展開も同様である。最後のところの結実に必須のものなら途中のものも残すが、そうでなければ、途中の些事は飛ばしてよいことになる。「わらしべ長者」の話では、最初の「わらしべ」をつかむところと、最後の「長者」になるところは省略できないから、途中の蜜柑とか反物に替えるといったところは省いて切りすてる。長者が現れることになる、馬を得た話ぐらいまでは「少しずつ、いい物に替えて」と、とばして、最後、馬を役立てて長者になったとすることであろう。

切りすてて良いところか否かは、語り手がその場で判断することが多かろう。子供が相手であれば、それが大人を前提にした昔話なら、当然、聞かせない方がいいものもある。いまとちがひ、かつては昔話は大人のもので、子供は大人向けの話も聞いたのである。大体が子供という教育的な概念はなく、小さな大人あつかいであった。好色譚（たくさんあるが、昔話というとは今は子供用だから、笑い話の類に入れて知らぬ顔をしておくのが普通である）に属する昔話の場合、現代は、子供向けには大人向けの部分を選んで切りすてることであろう。

どの部分を省略するか、逆に詳しくするかは、語り手が決めることである。それは、話の内容における重要度という点から、省いてもよいものと否とを判断してなすことであるが、聞き手を踏まえての省略ということも、語りであれば、即興的に考えていくことになる。「浦島太郎」なら、小さな子を前にした場合、乙姫さまとのかかわりは省略してもよいことになる。が、女の子が聞き手であれば、逆に、乙姫さまに重きを置いたものがふさわしいと感じるかも知れない。省略するか詳細な語りにするかは、その時間と目の前の子供を前にしての、語り手の判断しだいということになる。「赤ずきんちゃん」は、ペローでは、最後に、「娘たちよ、狼には気をつけなさいよ」と教訓を語る。だが、子供用には、無用というか理解し難いところもあるので、現代の子供用のものでは

全部省くのが普通である。ペローは、狼は、実は成人男子で、食べるとは、レイプすることだと解しつつ語っていたのである。が、こどもは、そういう大人の性の世界とは無縁で、教訓に、「狼には気をつけなさい」といっても、散歩中の犬を思い浮かべるぐらいにとどまる。「浦島太郎」も「赤ずきんちゃん」も、大人と子供では、同床異夢になることを踏まえておかねばならない。

「舌切り雀」など、時間があるのであれば、雀のたべた「のり」について、昨今は、これを海苔と解する子供が多いことで、糊であると説明しつつ語ることになろう。逆に、時間がなければ、子供が海苔と誤解していることなど無視して、誤解を解く楽しみは、歴史を学んでからの聞き手本人にまかせておいて、終わりにすべき制限時間をふまえて、はやく先へと急ぐことになる。

語りの終わりの部分は、結果が出たところであり、目的が成就したところであって、その最後の部分は省略しにくい。だが、それすら省略するときもある。明治の老人には、グリムらの、結婚をもつての「めでたし、めでたし」の終わりは、羞恥心が生じて語りにくかったようである。「男女七歳にして席を同じうせず」で育った明治の老人は、この結び、終わりの部分はできれば避けたかったようである。結婚での終わりの部分を羞恥心ゆえに省略する老人も、明治期には、いたことが想像される。いくら重要な終わりの部分であっても、ときには、その価値観ゆえに省くといったこともあったはずである。日本の子供は、冒険話では、小さな子が家に帰って安堵するように、故郷に帰ることで終わりを感ずる。したがって、結婚は、結びに出さなくても終わりえた。だが、西洋では、冒険の成功は、かなたの王国の王となることで、故郷に凱旋することではなかった。その王国のカギは、王女がもっていたから、王女との結婚は、結婚というより、王国を我が物にすることであり、最後が結婚となるのは、グリムにおいては、必要な終わり方で省略はできなかった（貴族では、結婚と性愛の相手は別であるのが普通だったようで、結婚自体は、かならずしも明治の老

人が妄想して赤面するようなものではなかった)。しかし、日本では、終わりは、故郷に錦を飾ることであれば、王様になってそこを故郷としましたぐらいにして、グリムの結婚での終わりは無視して省略しえた。

どこを省略するかは、語り手の自由であるが、省略すべきではないところは当然ある。それが何になるかは、各人で適当に考えるよりは、より適切なものを合理的常識的に選択できる方が望ましい。「桃太郎」を一部省略するとき、鬼退治は残酷であり正義にもとるということでこれを省略するとしたら、おそらく、桃太郎とは言えなくなる。どう省略するものを選ぶかの判断がなるべく偏らないようにする必要があるだろう。そのことに資する一つの方法として、同じ話について各地にあるものを比較するなら、どこが肝要で皆が省略していないかが見えてくることであろう。さらに、比較をより広げて海外のものを参考にするのも手である。昔話は、民族の魂を語るものであるが、同時に、古くからインターナショナルであって、人類の魂を語っているものでもある。政治や宗教とちがひ、民族間の移動、伝播に妨げはなく、面白いものであれば、またたくまに世界中に広がっていく。「猿の生き胆」とか、「ねずみの嫁入り」など、日本土着の話のようになっているが、2世紀頃につくられたとかいう古代インドの『パンチャタントラ』にすでに採録されているから、海外のどこかから日本にも伝わってきたのであろう。日本の「花咲か爺さん」の話は、中国では、狗が田を耕す「狗耕田」として語られていたようである。比較すれば、民族の在り方によって、変えられたもの、変えられないものがわかり、なにが略され何が付け加えられたかが明らかになる。「狗耕田」では、善悪葛藤は、兄弟葛藤になるが、日本では、隣の爺さまとの葛藤となる。変わらないのは、善悪葛藤であり、善人に犬が宝物の発見・獲得を可能にしてくれたことである。犬は、古くから人のための役立ちをしてくれる身近な存在であった。この犬の扱いは、この話の肝要な事柄として、ほかの動物に変えたり省略はできないであろう。

余裕があるのなら、そんな比較もすれば、聞き手の子供の世界をより広いものとするに資することであろう。

時間が足りないので切り縮めるのだが、逆の場合がある。時間が余るので、話を詳しくして時間をうめる場合である。終わりの部分、結び自体を伸ばすのは、むずかしいから、途中の展開を詳しくすることが多くなろう。ただし、昔話は伝承されてきたものということでは、その付け加えは、無闇なものであってはならないことになる。筋や内容が不可解でも、伝えられたまを語ることがある。それからいうと、勝手な付け加えをして、語り手の創造力をむやみに働かせたのでは、逸脱となる。そうならない程度に、詳しく語るのが基本であろう。

だが、カチカチ山にしても、猿蟹合戦にしても、各地のものを比較してみると、結構内容が異なるようである。桃太郎なども、いまでは桃から生まれない桃太郎など桃太郎ではないと言われるであろうが、江戸期の桃太郎の成立を見ると、はじめの頃の話は、奇怪なものではなく、夫婦が桃を食べることで若返って妊娠したということにはじまる。いまの「桃太郎」の誕生の話とはまったく異なる。現代の「カチカチ山」など、柳田国男によると、三種の話を継ぎ合わせたものだという（cf. 柳田国男『桃太郎の誕生』（五 赤本の災厄））。確かに、お爺さんが間抜けな狸を捕えるところまでと、ずる賢い狸が婆さんを殺す話とは別で、兎が狸の背中に大やけどを負わせ泥舟で溺れさせる話も、さらに別の話であったと見なしうる。つまりは、別の話を一つにすることすらやってきたのである。逸脱、付け加えは、各地の伝承を見れば、好きなようにとも言えるほどにしているのであるから、そう悩むことはなかろう。

#### 3-4. 終わらない終りは、「続く」で終わる

長大な話は、どこかで切って終わることが必要となるが、なおも興味津々の

展開が続くのであれば、これをそのまま続けていきたい。両方を満たして、終わらさないで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、このあたりからは、続きとしましょう。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。

「続き」によって、聞き手のもっと聞きたいとの思いは、絶たないで続けることができる。ただし、来週ということにする。他方、語り手の終わりにしたいという思いも満たす。時間がないのであり、語りを終わって別のスケジュールを実行しなくてはならないということが満たせる。ここでは、「続き」は、続けるといっても、そのまま続行することではない。続けるのではなく、まずは実際的には終わりにする。と、同時に、しかし心配無用、終わらないで後日続けますよということである。イデール (ideell=理念的) とレール (reell=現実的 実際的) という区別をすることがあるが、語りでの「つづき」は、イデールには、持続、続くのだが、レールには、終わるということである。授業とか、何回かのシリーズであることが周知されたものなら、「では、今日は終わりにします」「終わり」ということもある。その場合は、まさしく「終わり」がレールで現にあることだが、その背後に、言わずもがな、イデールには、理念的には、本質的な事態の「続く」が隠れているのである。

「続き」の在り方は、その次までの間の時間のあり方・使い方で、なんのために中断したのかということで、かなり異なった「続き」となる。持続させているものが長いので、ひとまず今日は終わるというものと、もうひとつは、一旦休みにして疲れを解消してすぐに続ける、再開するという二種類の「続き」である。前者は、今日の話はこれで終わりとし、来週、続きを話すという、いわゆる「続き」である。後者は、全体を今日展開していくのだが、少し疲れたから、若干の休みをいれるというものになる。長い講演とか演奏会では、これ

が入る。視聴する者も、トイレ休憩のようなものが欲しいことで、休みたいのである。休むために一旦切る。続きは、疲れをとって元気をとりもどしての再開である。これには、終わるという意識はないであろう。連続させていくのだが、集中して語り、集中して聞くには、人は機械とちがいで、30分とか1時間で集中力がなくなるので、一旦休憩して集中力の回復をはかるのである。休憩での続きは、気持ちは休憩の後のことまで考慮にいられて、聞き・語る姿勢は維持・持続させていて解いていない。その続きには、終わりの意識は基本的にはない。だが、今日は終わりで来週続きをとという続きの場合は、終わりが必ずある。今日のところは終わるのである。ただし、今日の続きがあつて、それは、別の日にということである。夜になったという時間の制約とか、他のスケジュールを実行しなくてはならない等のために切るのである。

物事の展開が長い場合、途中で一休みをいれることがある。交響曲でいえば、第一楽章を終えたところで、第二楽章に続けていく前に、一息入れて休む。当然、その休みは、つぎを予定してのもので、「つづく」という前提での第一楽章の終わりである。体力があれば、あるいは楽器が順調なら、切らずに続けていいのだが、集中力とか体力が続かないので、あるいは、楽器を微調整するために、しっかりと続けるために一旦休憩する。昔話などでも、長ければ、休憩をいれることがありうる。仏陀やイエスの生涯の話をゆっくり長く語るとすると、その誕生にまつわる話でひとまとめにし、ひとまずは休みとする。これも一旦は切って休憩にするのであれば、あとは、続きということである。「一旦休憩にしましょう。続きは、食事を終わって午後には」というように、休憩を求めている意識になる。再開するときは、「続きをやりましょう」というだろうから、やはり、「続き」という形で終わったのである。

テレビなどでは、こういう、休憩とその「続き」が巧みに使われる。CMをはさむために、一旦休憩にはいる。本来は、休憩をとる必要はないもので、公

共放送は、そういう休みは一切なしで番組を続けていく。一般的に、演じたり語るものが休憩するために一旦止まって休むという場合は、切りのよいところでそうする。だが、CMのために切るのは、どうしてもCMを見るようにとむけるため、切れないところで、一番肝心なことが出てくる直前のところで切って、CMとする。クイズなら、答えが肝心なのだが、これの出そうなぎりぎりのところで切って、あとはCMの後の楽しみとする。

他方の「続き」は、それがここでの、つまり「昔話の終わり方」に属する続きであるが、真に終わって、明日とか来週とかといった長い時間の間をあける、いわゆる「続き」である。これは、まずは終わるのである。かつ、終わってほしくないから、時を経て、終わらないことを実現して、再開する。授業など、そういうことが多いだろう。『千夜一夜物語』では、話を一段落させて、この後は続きとするが、その続きは、明日ということである。休憩をいれるために切るのではなく、ひとまずは、終わるのである。終わって別のスケジュールを実行して、完全に話から離れて、次の夜再開する。レール(reell)には(事実・実際としては)、本日は、終わりということである。連続物の語りで「続き」とするのは、まずは、「今日は終わり」という意味であって、「休憩をはさんで続けます」ということではない。終わるために「続き」とするのである。しかし、イデール(ideell)には(理念的、あるべき、その本質的な姿においては)、次回を志向しているのであり、持続していく。そのイデールの面を強調して「続く」「続き」と言うのである。終わらないという理念をかかげての、実際的な終わりということである。「禁煙中」とか「減量中」などと似たことになる。レール(実際)には、減量できず食べ、禁煙できず喫煙するのだが、スローガンとして、イデール(理念的)には、あるべきは、やはり、禁煙中、減量中になる。「平和」なども、イデールなスローガンであり、そのためには現実的には、反平和の勢力と戦わねばならない。平和を希求して、そのために今は戦うのであ

る。

「続く」とすると、「じゃ、続けろ」と、なるであろう。話は、連綿と続くものであろうから、「続く」で続く。それを「続く」で終わるのは、おかしい話だが、「今日はこれで終わり、次回に続く」であると了解しあえているのである。中身は終わらないで続くのだが、ひとまず今日のところは、我慢してくれというのである。終わらないから、終わらせてくれと。「続く」は、それをはっきりさせる。「続く」とは、まずは、続くのではなく、「今回はここで終わる」という理解を導く。聞き手は、「続く」と聞いたら、このまま続くのではなく、終わると理解し、終わりとなるように自身の構えをつくる。話のすぐ先への予期の構えをなくし、聞いてきたことへの気配りも消して、終わりのための構えをつくっていく。そして、今日は終わりだが、次回があることを「続き」で楽しみに期待していく。

「続き」とするが、これをきちんと言うと、「これで今日は終わります。この後の話は、来週に続きます」ということである。「終わります」だけでは、次回はないことになる。だが「続く」「続きます」だと、まずは終わるから続きをいうのであると、終わりを前提にしたものと意識できる。新聞の連載小説などは、区切られた紙面の中に収めてあり、その一定の空間の最後のところがその日の「終わり」となることは自明である。したがって、その最後のところに「続く」とあれば、「今日は終わり」で、「明日に続く」のどとはっきりわかる。紙面が終わりを語り、書き手は、明日も「続ける」と語る。ときに紙面の裏にと続くことがある。その場合は、「続く」では、「明日に続く」というのが普通なので、特別に「裏面に続く」とする。この続きは、紙面としては切れていて不連続だが、話の内容としては、切れ目なく続くのであり、連続量的となっている「続く」である。

「続き」の言葉は、量における連続量と分離量のちがいを踏まえた、連続す

るという意味と、非連続で断続するという意味をもつ。「長雨が続く」のは、晴れの切れ目がなく連続していくことである。他方、「日照りが続く」というように、昼の太陽が沈んで夜をはさんでの切れ目、分離がある量的な続き、断続もある。話での続きは、それが単なる休憩であろうと、一旦は真に終わるものであろうと、いずれも、隙間があることで、非連続・分離量になるであろうか。もつとも、休憩を入れての「続き」の場合は、語りとか演劇の中核の部分での隙間はないととれる。演技者でいうと衣装はそのまま着替えることはしないで途切れることなく（休憩をはさんで）着続けるのである。衣装を着けている点では隙間なく連続している。視聴者も、それ用の心構えは持続させ同じ席に引き続いて座っているであろう。そういった点では連続量的と言えるかも知れない。

続きといっても、休憩をとるときの続きでは、その後のことへと意識を持続させる。続きになる前のことを想起し、続きの後のことを予期しつつ、集中力を回復・維持し続けるために、続きで休憩に入る。続きの連続面が顕著である。だが、終わるために「続き」をいう場合は、まず、終わりの手続きをする。視聴しているものについて予期することをやめ、想起することをやめて、今日は、終わったということで、話から離れる。演劇でいえば、演者は衣装を脱いで、日常の服に着替える。観客は、席を立って帰宅する。つまり、根本的な姿勢において一旦は途絶え断絶が入るから、続きの、非連続、分離面が際立つ。もちろん、続きとするからには、意識すれば、次のことが予期でき、続きになる前までを想起できるが、普通は、それも、しない。これで今日は終わったが、次が予定されているから忘れないでおこうという程度の持続性をもつだけとなる。

### 3-5. 続きの続いていくところ

「続き」は、どこかへと続いていく。休憩をとるための続きの場合は、ほか

のところへいくのではなく、もとに戻るのが一般であろう。仕事の休憩では、疲れをとって一休みするのであり、作業の続きは、もとの状態に復帰することとなる。講演や演劇ならば、その一つのものの途中で、かつらや衣装はつけたままで一休みするのであり、同じ話や劇の続きを、休憩に入ったところから再開する。基本は、ひとつのものを、長いので一時ストップし、休憩して、トイレ休憩、食事等をはさんだのである。ひとつのことを続けていると集中力がだんだんと下がってくるので、これを回復するために一時ストップしたのであり、その休みで集中力の回復もなる。中心は、休憩すること、一時休むことにある。続きは、その連続しているものの再開である。

観劇などでは、演者の休憩と観客の休憩は一致しないこともある。長い一日かかる演劇の場合は（演劇は、長時間になりがちである。食事のシーンでも、本当に食べるまねをするのだから、小説のように「久しぶりに皆で南禅寺に出かけて懐石料理を食べた」と、ものの3秒も読むのにかからないものが、肝心な部分のみを再現するとしても2、30分はかかることになる）、出演者は、途中で休憩するが、演じる場面でなければ、楽屋で多くの休憩をとっていることになる。うまくやれば、演劇の展開自体は、休みなく、終日ノンストップで進行可能である。観客は、トイレに行きたければ、そこで中断して休みとなるが、そのトイレの間も演劇自体は中断なしで続く。したがって、トイレにいった観客は、その間を飛ばしたかたちで、舞台の続きを見ることになる。舞台は続いているけれども、自身の都合で、弁当を開いたりすることにもなる。休憩・続きは、バラバラということになる。昔話の語り手と聞き手の間では、こういう不一致・齟齬はないであろう。すべて語り手のもとで展開することで、聞き手はあくまでも、受動的にこれに従うだけとなる。

テレビで、番組の途中で中断して「続きは、CMのあと」というのも、休憩するときの「続き」であるが、この休憩の価値は、講演での休憩とは価値に雲

泥の違いがある。講演とか音楽会での休憩は、集中力維持のための息抜きであり、トイレ休憩である。その中断は、その時までのものをひとまとめにして理解し記憶できるようにと、できるだけ切れやすいところを狙ってするのが普通である。切れて自然なものになっている。だが、CMの場合は、逆に、無理やりにCMを視聴させようと、切れないところを切って、CMの後まで見させようとする。クイズでいえば、答えの出ってくる直前で、「続きは、CMの後で」となる。もちろん、その休憩＝CMは、視聴者には無価値・反価値で、スポンサーには、これだけが価値あるものとなる。

これに対して、昔話の「続き」のような、当日の語りの終わりを目的にしてのものは、終わることを最大の関心事とし、語り手は、終わるのだということを前提にして「続く」と言う。聞き手も、これで今日は終わりだと自覚する。そのうえで、なお、今日の話の後が次回は聞けるのだと意識して、続きの次回までの時間は、休憩などではなく、別のスケジュールをこなしていく姿勢になる。聞き続ける姿勢は、「続き」ということで解除し、ひとまずは、終わりと意識する。「続き」だから、続くのであるが、まずは今日は終わりということの宣言であり、さらに、別の日に、今日に続いて展開していく話が聞けるのだ、続くのだと期待することになる。つまりは、「続き」と宣言することを正確にいうと、第一には「今日はこれで終わります」ということであり、しかし、まるまる終わってしまうのではなく、終わっていないので、第二には、次回その後を「続けます」ということである。

「続き」となる次回は、同じテーマのもとで前回のものとは違う内容のものを続けるが、物語の長編のものでは、先回のもの続きが、特殊になることがある。『東海道中膝栗毛』の場合だったら、続きは、次の宿場への出発からだろうといった、かなり明快に分かるものになる。同じ道中という続きであり、その次の宿場という展開を予期・予想することができる。続ける場合、先週は四

日市の宿まで語ったから、今日はそこから続けようというようにして、話の展開全体を見渡してその日の語りを全体の中にスムーズに置くことになる。しかし、長編の物語のなかには、そういう一直線の漸進をとらない場合がある。昔話集のなかには、入れ子式の物語、枠物語となるものがある。これは、大きな枠をいくつかもって、その一枠の中でいわゆる昔話をいくつも語る方法をとる。『千夜一夜物語』とか、古代インドの『パンチャタントラ』は、代表的な枠物語である。後者は、5つ（パンチャ）の大枠の物語集（タントラ）からなり、その5つの大枠のなかに、「猿の生き胆」とか、「ねずみの嫁入り」等のポピュラーなたくさんのお話を集成している。全体としては、長大な話になるのではあるが、昔話の語りとしては、一つの昔話は、短編であり、それを大枠のなかにたくさん置くもので、その短編の昔話同士の有機的なつながりは存在しない。したがって、大枠で切ってもいいし、一つの枠の中の昔話の集まりのいくつかをまとめて、その中の最後の話の終わりで切ってもよいことになる。場合によっては、大枠を崩して、好きなものをピックアップしても構わないわけである。

近代のグリムのメルヘン『子どもと家庭の昔話集』も、多くの話を集成したものであるが、これは『パンチャタントラ』のようにいくつかの大枠を設けることもないから、はじめから順に語ろうと、好きなものを選んで語ろうと自由であり、各話の間に順序だった関係があるわけではない。小さくまとまった一つ一つの話のいくつかをまとめて語るのが一晩の語りとなろうから、話の間の関りなど考えることなく、時間に合わせて一つとか幾つかを取り上げて、グリムの中で並べられた順は無視して語り、終わってよいものとなる。このグリムとかパンチャタントラのようなものでは、「続き」といっても、かならずしも、その集成され並べられた順番での続きになるわけではない。昨夜語った、その続きは、全体の昔話集のなかから、任意に選ぶうことで、「続き」の中身は不明瞭になる。それぞれ独立した昔話であれば、その日の気分で自由に選べば良

いことになる。むしろ、各話をきわだたせるには、無関係でまったく違った話の方がふさわしいかも知れない。『東海道中膝栗毛』だと、順が決まっているから、その日は、別の宿場の話がいいと思っても、筋の通っていることで積み重ねでなっているから、飛ばした場合、前後の事情が分からなくなる。順番を崩して好きなところへと続けることは、簡単にはできないことになる。

「続き」というときは、話が長大で一度に済ませられないから次回に続けるのだと普通は思う。これを語る者は、その長大な続きをすでに周知し、自身の手元にはこれを有しているのが一般である。だが、続きは、いまは語らないのであり、予定とするだけであるから、ときには、講師とか作者は、「続く」といいながら、その「続き」をまだ持っていないことがある。それでも、やはり、続きである。むしろ、これから続きを熟慮し、次回までに良いものを作品として仕上げていくという場合もあろう。「続き」という課題・宿題が、続きを創造していくエネルギーとなる。時間に急かされて無理やりに次回用の作品を生み出していく。最新の情報ということでは、まだ、作者・語り手も知らないものの方が新鮮な次回の話である。講師がまだ知らないのだから、視聴者にとっては、まちがいなく知らないこと、好奇心を満たす価値ある未知の世界ともなる。

話の展開をすべて尽くし、終了した時点では続けるつもりはなかったのに、したがって、「続く」とせず、「終わり」としたのに、人気が出たので、続きを作ることもある。『東海道中膝栗毛』は、人気が出たので、つぎつぎと『膝栗毛』シリーズを続けていった。讃岐の金刀比羅、安芸の宮島へと足を延ばし、中部地方を回りと、続きを伸ばしていった。テレビの「水戸黄門」にしても、はじめは、続けるつもりはなく始めたのではないか。人気が出たので、続きを重ねていったのであろう。映画では、「男はつらいよ」が、人気があって、かなりの数のシリーズものとなった。これも筋は、水戸黄門と同じく、ほぼ決まっていて、失恋する相手と旅先が変わるだけの、たわいもないものである。おそらく、は

じめは、続けるつもりはなかったのではないか。私は、学生るとき、最初の「男はつらいよ」の宣伝のアルバイトをして大阪の労働組合事務所などをポスターをもって回ったことがあるが、単発の娯楽作品であって続くものとは思ってなかった。これはいけると第二回を作った後に、第一回だったと後付けしたのであろう。これらと違って、はじめから「続き」が確定しているものもある。新聞の連載小説などは、一回分がごく少量であるから、どうしても、続きとなる。はじめから、第一回を銘打っては始めるのが普通であろう。

「続き」においては、次回は不定で、ないままに終わる「続き」の可能性も秘めている。「続き」は、「未完」のままとなるかも知れない。大きなプランで始めるものの場合、長大になるので、一旦は、途中でまとめ、終わりとして、さらにつぎに連続する計画があると述べる。だが、「Ars longa, vita brevis（技芸は長く、人生は短い）」で、続きと取り組む前に人生の終わりを迎えた等となって計画倒れになる。あるいは、続きと取り組み研究しはじめて、それが無意味だと自覚できたりする場合もある。続きそのものが、成り立たなくなり、続きは、プランのみで終わることになる。第一巻とか、上巻に相当するものであっても、「続き」の第二巻とか下巻は存在しないことが生じる。

特殊な続きに、「続き」がまず出来て、その後に関・前のものが出てくるようなものもある。つまり、続いて後に作ったものが、続きのつもりではないのに、事実として先に作ったものと有機的なつながりを持つようなことがあり、その連続性を意識して先のものをつなぐことにするのである。はじめのものは、それで完結している。次回へと続くようなものではなく単独で充足・終了している。続くとは言っていないのである。だが、後のものに、先のものへの有機的なつながり、連続性が見出されれば、この後のものは、続編となる。始めのものが「続き」をつくるのではなく、後のものが「続き」をつくることになる。こういう場合、いわゆる続編・後編はあっても、文字通りの「前編」は、存在

しない。シリーズものも、これに似通っているが、シリーズもの場合は、はじめのものが評判になって、続きの第二回を、はじめから第二回と銘打って作っていくのであり、その結果、最初のもものが自動的に第一回と称し直されるだけである。

#### 4. 「終わり」の呪文、決まり文句

多くの国の昔話は、そのはじまり方には決まりきった型があつて、「昔、あったとさ」と語り始めれば、聞き手は、これを昔話が始まる呪文と了解して、興味津々の夢の世界・異世界へとスムーズに導かれた。同様に、終わりにも、夢現、催眠状態から醒ますための決まりきった言い回し、呪文となるようなものがある。その呪文が発せられたら、昔話の世界に飛翔していた意識を、その夢現の状態から覚醒させることになった。そのもとの意味自体はもう不明になつていても、終わりの定型となる言葉を続けることがある。昔話終了のための呪文となるものが、その始まりと同じく存在する。

昔話の始めは、かなり統一的なものになり、同じ言葉をもって始めるから、すぐれて呪文となつていた。「昔、あった」と「昔」で始めるのが多い。この呪文は、語り始めに苦勞することなく、この呪文をもってすれば、即、昔話に入れるのだから、便利である。「昔」というはじめの言葉は、素朴で確定した過去の世界に、しかも、もう今はない世界として、想像、フィクションの世界でもあるところに、はるかな異世界にむかわせるのに恰好のことばである。多くの民族でこれを昔話への導入の呪文とする。もちろん、民族によっては、昔という素朴な過去、時間へと意識を向けるのではなく、日本でいうと、憧れのかなたとしての空間、「あるところ」で始めるようなこともある。古代インドの『パンチャタントラ』では、「ある森」「ある町」と空間的に始めるし、ロシア民話

も、昔でなく「ある村」「ある国」と空間的に始めることが多い。が、圧倒的に多くの国では「昔」という呪文で始まる。

これに対して、終わりは、かなり多彩である。話を展開した後の終わりだから、話次第で相当に異なってくることである。終わりは、自分たちの多彩な世界の現実に帰って来るのであり、しかも、話の内容は多彩だから、その終わりは、多彩なものとなる。「昔」と始めるところでは、まだ、悲劇とも心温まる話とも分からないのであり、一つの導入語で間に合う。呪文となるものは、できるだけ同じものであることの方が導入しやすく催眠にかかりやすいから、同一の「むかし」は、卓越した導入の呪文となった。だが、終わりは、夢現の幻想的な世界からこの現実へと引き戻し覚醒させるのだから、その夢の世界の在り方に応じた、異なった醒める言葉が求められることになる。悲劇で終わったものは、ハッピーエンディングの「めでたし、めでたし」とするわけにはいかない。あるいは、醒めた現実も多様だから、それに応じた終わりの言葉が求められることでもある。

ということで、昔話導入への「昔」の呪文とちがって、昔話の終結の言葉は多彩となる。だが、似通った話では似通った終わりが、聞き手には分かりやすいことである。定型での終わりの言葉・呪文が、やはり存在する。「むかし、まっこう（昔は、まことにこうであった）」というような共通の呪文をもつての終わり方をすることがある。かつ、そうでもないことも結構あるということになる。

日本では、かつて語り手がいて語りを行っていたころには、終わりのきまりきった呪文が結構使われていたようである。「どんとはらい」、「いちごさけた」、「むかし、まっこう」等が、地域によってニュアンスを変えながら、かつ、地域毎に固定した表現をもって終わりの呪文として用いられていた。

「どんとはらい」は、おそらく、「どっと、払い（祓い）」で、話してきたこ

とを、しっかり勢いよく一気に払い去ってしまい、消し去り無にして終わりにするということであろう。「はらい」でなく「はれえ」ともいうから、晴れ、天晴ともとりうるが、「ざっと、はらった」(cf. 関敬吾等編『日本昔話大成』角川書店 第11巻 十) というような地方もあり、やはり、払う(祓う)であろう。晴も、雲を払ってなくして快晴になるのであろうから、払うという意味でもあろうか。一気に、勢いよく、すべてを、取り払う、払拭する、棄て去って終わりだということなのであろう。語ったことの中身が悲劇的なものだったり、異界の邪悪なもの語りだった場合、終わりには、それらをすべて抹消して無にするというのが「どんとはらい」であろう。

逆に望ましいこと、幸いをもたらすようなものでは、その後々までも、これを維持したい、もっと幸いが続くように求めたいということになる。その幸いの結びは、いまは、ハッピーエンディングの「めでたし、めでたし」で代表されるであろう。伝承のなかでは、「いちごさけた」がそれに相当しそうである。

「いちごさけた」(一期、栄えた)は、イチゴがさけたという感じだが、イチゴは、イチジクやアケビとちがって裂けることはないから、「いちご」は、一期ということ、つまり一生、生涯ということであり、さけたは、さけえた、栄えたということであろう。「いちがさかえた」「いっちゃんさけえ」という地方もあるようである。市が栄えたとか一番栄えたということだろうか。「いちご」が多いようで、主人公の一期=人生は、一族は、「大いに栄えたことです」ということであろう (cf. 同上書 第11巻 十)。

「むかし、まっこう」もよく言われていたようである。おそらく、真こと、真っ斯う、「まさしく、こうなのだ」ということであろう。「むかしからの以上のはなし、まことに、本当に、この通りだったのです」と。話したことは、まこと、本当のことだということでもあろう。語ったその事柄とその伝承は、語った通りなのであり、まこと、真実、その通りなのだ。昔話は、フィクション、

嘘話に近いとぐらいの軽いものと見なされることもある。だが、伝承された昔話は、変わることなく、語り伝えられたもので、軽々しいものではない。嘘をかたったのではなく、本当にあったことであり、それが変わることなく、まことにこの通りに伝承されてきたのだ、まことを、真実を語ってきたのだ、ということであろう。「むかしまっこ猿まっこ、猿のお尻は真っ赤いしょ」などと戯れ言にしたものもある (cf. 同上書 第11巻 十)。「まっこう」を「真っ赤」と解して (赤いは、明らかで、私心なく清明ということでは、まこと、真と同じだとも言えるが)、猿のお尻がそうだということ、これは、まっこうを茶化したものである。

他に、「しゃみしゃつきり茶釜の蓋がながらがん」「とっぴんからりん山椒の実」「これではっちり柿の種」等々と調子よく終わるものもある (cf. 同上書 第11巻 十)。これらは、話から切り離すために、切断を思わせるような語を含みつつ無意味な騒音めいたものを置いて興奮めさせて、昔話に聞き入って夢現になっているのを、醒まそうというのであろう。こういうものも、反復して語っておれば、終わりの呪文として機能していったはずである。あるいは、奇怪な可笑しい表現に笑いが誘われるものでもあろう。笑い飛ばすことは、そのことを自身から突き放すこととして、話自体から距離をとって醒めることにつながっていく。

話の終わりに定型のものが繰り返されれば、それが言われたら終わりだと即反応することになり、意味の分からないものであっても、有効な呪文として機能することになったであろう。

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ることができるのであろう。

#### 4-1. ストレートに「終わり」と表現することも多い

「と、語り伝えられた」、「以上、伝承されてきた由緒ある物語をしました」等と、最後に「伝承だった」ことを確認するのも、よく使われる手である。終わりを意識させる、地味ではあるが、単純明快な終結の常套句・決まり文句になる。いい加減な作り話などではなく、しっかりと伝承されてきたものであるとの確認をして、「以上が、伝えられてきたことになります」と話自体の価値を明確にし、話に距離をとって、終わる。語り手は、自分で終わるという意識もっているから、終わりに戸惑うことはない。だが、聞き手は、語りにおいては、音声途切れるだけだと、終わりだと確信できないことが多い。読む（黙読）場合は、そのあとは、余白か別の話の見出しなどがあるから、おのずと終わりは分かる。だが、語りではそれはなく、語りの音声断続するのみであり、少しの間、言い淀みがあっても、それは、終わりなのか、間合いをとっているのか、不明である。終わったという明確なサインがないと、終わったとは受け取られない。終了の決まり文句が出てくれば、その不明、戸惑いなしに、終わりだと確信できる。語りの場合、終わりは、沈黙しただけでは、通じない。

「終わりです」と明言することが必須である。「終わり」と直截に言ってもいいが、それでは、つまらない、味気ないと思えば、伝承だった等と、それに相当するもの、気の利いたものをもってきて終わることである。

テレビとか映画では、終わりというと、「end」「fin」「終わり」「完」等の文

字が最後に出てきて終わりとなるものが多い。報道番組では、アナウンサー自身が「今夜は、これで失礼します」等と終わりに際してのあいさつをするから、終わりはそれで明確になる。だが、映画の場合は、まさか、最後に、非業の死を遂げたばかりの悲劇の登場人物が「じゃ、ご機嫌よろしゅう」と出しゃばって終わるのでは、興醒めであるから、はっきり「終わり」と表記したり、テレビでこれが上映される場合は、映画そのものを枠に置いて、その外から、解説者が登場して「さよなら、さよなら、さよなら」等と終了を明確にするようなことになる。語りでも、下手な終わり方で語りを汚さず、「しゃみしゃつきり茶釜の蓋がながらがん」などの奇怪な呪文めいたものでなく、すっきりと「終わり」とする方がよいかも知れない。浦島太郎が突如白髪老人になって茫然とたたずむところで終わるとき、「むかしまっこ、猿まっこ、猿のお尻は真っ赤いしょ」などとやられたのでは、醒めることはまちがいないが、興醒めで、悲劇的な終わりは台無しとなろう。

『今昔物語集』は「今は昔」とはじまる物語集だが、終わりは、「(となん)語り伝えたとや」と明言して終わる。あるいは、「・・語りけるにや。それを聞き継て世の末にて此く語り伝えたるをとや」(巻第三十 第五話)等と放置されず脈々と伝えられ続けてきたものだと、歴史による選別を通してきた優れた話なのだと語り終わる。『宇治拾遺物語』では、「語りけるとぞ」(「修行者百鬼夜行にあふ事」等)。これらは、読む(黙読)の場合は、なくてもよい付け足しと感じられなくもない。『宇治拾遺』など、その「序」に、通る旅人をつかまえて語らせたと述べている。ひとが語ってくれたものを採録したというのである。したがって、殊更に「語りけるとぞ」などと言わなくても周知のことであり、伝承だとの終わりの言葉は、付け加えないままで終わる話も多い。読む場合には余計な付け加えである。だが、語りを聞く場合は、これは必要な終わりの言葉である。語りでは、これがなしで黙って終わったのでは、終わりとは分からな

いからである。語りを聞く場合、終わりの言葉なく沈黙すると、まずは言い淀みを思う。「語られて知っているのは以上です」といった言葉があることで、終わりなのだと分かり、終わりを意識させてくれる。心地よく終わるには、終わりを明確にすることは必須である。

「むかし、まっこう」は、呪文化しているが、これは、もともと「むかしのはなし、まことに、このようでありました」ということだから、「となん、語り伝えたるとや」の終わり方と同類のものだったのであろう。それが、定型化して意味も考えず言われ続け、呪文化したのであろう。語りは、騙りとなることもあり、フィクションも確かに多いことだから、この、「むかし、まっこう」という終わり方は、それを否定して、嘘ではない、ちゃんと語られてきた真実を開陳したのだということだったのであろう。おしゃべりな人は、口癖として、「うそじゃない」「本当だよ」と言うことがある。相手を見ながら、どうせ虚言だろうと疑っている顔つきを察知して、そう弁明する。それと同じ感じであろうか。昔ほど、狭い世界に生きていることで、その外にあつて得体の知れない話は、信じがたいことが多かったであろう。その懐疑のこころを語り手は見て取って、疑いを払拭するために、「むかし、まっこう」、本当のことだよと念押しして終わったのであろう。

「以上ように、語り伝えられてきました」というのと「終わります」は、違うと言えば違うのだが、読む（黙読）には、なくてもよいものである。語りにおいては、終わりが分かりにくいので、終わりを明確にするために、いわずもがなの言葉を付け加えるのであり、その点では「以上、伝承でした」も「終わり」も同等ということである。おそらく「終わりです」というのは、あまりにも素っ気ない感じなので、「以上、昔話をしました」、「伝承でした」といったのであろう。無粋で直截的である点では同じだが、時間意識として、「終わります」は、その終わりの一点に集中したり、未来の閉鎖を感じさせるものになるが、

「以上のように伝承されてきた昔話をしました」は、語りの展開、これで尽きましたと過ぎた時間を振り返りつつ結びを明記しているといった趣きになるか。おそらく、昔話の始まり方のように「むかし、あったとき」といった定型でのまとまりは、終わりのもとでは、求めにくい。多彩に展開し多彩に終わっていく昔話であり、終わったあとも多様であろうから、終わり方は多彩で、その分類の仕方は、これを扱う者しだいということになりそうである。読む（黙読）には、なくてもよい終わりの言葉だが、語りでは終わりの明言が必要なので、やむなくこれを直截的に示しているものとして、「伝承でした」と「終わりです」は、ここでは同類と見ておきたいと思う。

「これで、おわりです」と直截に言うことで、聞き手は、過不足なく終わりと分かる。ことさらに呪文めいたことにせず、そう語り終わるだけで、聞き手は、迷うことなく、すっきりと終わりを意識できる。グリムの「ヘンゼルとグレーテル」(KHM15)なども、「私の話は終わり (aus) です」という単純明快な終わり方をする。「私の昔話は、おしまい。それ、そこに鼠が駆けていく (Mein Märchen ist aus, dort läuft eine Maus)」と。簡単明瞭で、かつ、ここではリズムをもたせる工夫もしている。mein Märchen (私のメルヘン) と eine Maus (一匹の鼠)、aus (終わり) と Maus (鼠) と押韻を持たせて心地よく終わる。

#### 4-2. 語り手が去ったから、話も終わりというもの

語ってもらっていたとして、その語り手がいなくなったら、それ以上は進めようがない。「時間が来たので、もう語り手は、お帰りになりました」ということなら、聞くのをあきらめて終わる以外ない。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、現代の感覚では、かなり特殊に思えるが、柳田国男によると、そう特殊なものではなく、「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、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ようである（cf. 柳田国男『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））。

東北地方ではイタコの口寄せが盛んであったが、それは、死者がイタコに憑依して語るものであった。死んでしまった愛しい者に会いたいからと、イタコに頼んでその死者を呼びだしてもらい、イタコに死者が乗り移って語った。昔話の語りでも、語り手が語るのではなく、物語の主人公が語り手に乗り移り憑依して、憑依した登場人物（あるいは動物や神々）自体の語るようなことがあった。柳田国男によれば古くなるほど、それが普通にあったようである。語り手も、聞き手も、そう思い込むようなことがあった。語りの終わりは、憑依した主人公が語り手から抜け出してもとの世界に帰っていくことである。そう語り手が振舞い、表明すれば、つまり、憑依していた主人公があの世等に帰っていったのであれば、語る者がいなくなったということになる。語る主体の出た抜け殻に語れとは言えない。続きは断念しなくてはならなくなる。語りは終わらざるを得ないということになる。

語り手の語りは、その声からして、おそらく別人になってしまい、真実、語りの中の主人公自身になりきったのであり、そのことを聞き手もその通りと受け止めて聞いた。場合によっては、聞き手もその主人公に憑依されてしまうことがあったであろう。いずれにしても、語り手のうちから、主人公が出ていってしまい、語る主人公がいなくなったのだから、あるいは、死んだのであれば、もはや、語りは終わる以外ないということになる。

それに類した構造をもった語りとして、夢での物語も挙げられるであろうか。

語ったことは、実は夢で見た話なのだ。夢は、醒めて現実に帰ってしまえば終わりとなる。夢に見たことがすべてだから、もはや、自身では続け得ないことになる。うたた寝の間に竜宮へ行ってきたパロディ「浦島」（「さか別当の浄土」）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。夢だったというのだから、第一人称をもつての憑依された語りでその主が去って行ったのと同じようにして、夢の主人公は、もう消えたのであり、残っている自分は、その抜け殻でしかない。これ以上は語れないから、終わりにするほかないのである（ただし、夢の場合、夢の中とはいっても自分であることに違いはないから、他者が憑依しての語りとはかなり異なる。あるいは、この夢の話は、終わり方の別の項、類にと立てるべきかも知れない）。

夢は、現代では、妄念・妄想と同様に単なる個人の意識のうちでの展開にすぎないと見るから、邯鄲の夢にせよ、パロディ浦島にせよ、つまらない個人の妄想ということになる。だが、かつては、夢は、現実と並ぶ別の世界の出来事とみなされて、現実的価値をもっていた。そういう時代には、夢だったという語りも、また、特別の価値をもったものと受け止められていたことでもある。見た夢をひとが買うようなことがあったし、夢を誰にも語らず自分のうちに隠し通すならこれが実現されるといったことも信じられた。

『今昔物語集』の終わりのように、ひとからの言い伝えで「そのように私は聞いております」というのも、聞き取った話の元の語り手自身はもういないから、聞いたことだけしか残っていない。これがすべてであれば、終わる以外ないということになろう。昔話は、伝承されてきた話であり、意味の分からない言葉も、そのままに伝えることが多い。その伝承を守っているということは、先行の語り手のものをそのまま聞き伝えるだけということである。語った内容については、自分は、伝えられてきたことをそのままに話したのであり、オウ

ム返しに伝えただけで、これ以上でも以下でもない。「以上のように聞いてお  
ります」と、先行者をたてて、それ以上は何も彼は言ってなかったとなれば、  
終わる以外ないのである。

語り手のその語りの内容は、語り手自身の創作や推量ではなく、過去から伝  
えられてきた真実なのだ、「むかし、まっこう」ということが、ここでは出てく  
る。自分が語る（騙る）のではない、いい加減な想像で妄想を語っているの  
ではない、自分は真実の語りのために口を貸しているだけなのだということにな  
る。イタコの語りはイタコ自身が語るのではない。憑依した死者がイタコの口  
を借りて語るのである。夢ももうひとつの現実的世界とみなされたのであり、  
自分が勝手にできるものではない。白昼夢なら自分が創作した願望・妄想との  
自覚もあることで、現実的価値はないが、夢は自分の望むことが出てくるわけ  
ではなく、自分に不快なこともかまわず夢にみるから、自分の作り上げたもの  
ではないと見なされていた。昔話の語りは、自身の恣意を騙るのではなく、自  
身の意志を超えたものが語るなのであり、自身は、一語一句も変えることなく、  
過去の伝承を聞き手に伝えたのだ、「むかし、まっこう（昔は、まことに、この  
通りだった）」ということである。伝承は、以上に尽きると言われれば、終わる  
以外ないのである。

#### 4-3. 語り手自身を意識させて終わる

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。語り手は死んだ、夢だったと昔話を遠くに突き放して終わりとするので  
はなく、逆に、現実の方を昔話の中に持ち込んでいくのである。目の前の現実  
をメルヘンのなかに持ち込んで聞き手に現実を意識させていく。語りの内容展  
開の外に立った語り手が「私は憑依されていた。私が語っていたのではなく、

主人公自身が語っていた。その主人公は私から抜け出ていったから、話は終わったよ」と、私を消し続けるのとは反対に、話そのものの中に、その終わりに、私、語り手自身が登場するのである。話が語り手という現実の者の登場で現実的なものとなってきて、この現実に戻る。夢現の話の中にいたつもりなのに、語り手がそこに現れて、夢ではなく現実だと、現実を意識することになり、現実に戻るのである。

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」）と話そのものの内容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・マガジヨの怪力」）等と語って、話の中で、現実の語り手自身にと注目させていく。

これは、目の前の語り手に意識をもってくるから、聞き手は、目の前の現実に戻ることになり、語りの夢から醒めることになるのだが、同時に、その夢を現実にと変じていくことにもなる。語り手が語ってきたその昔のこと、話の内容は、フィクションではなく、その最後が現実・真実であれば、それをさかのぼり連なった、語ったことのすべてが真実なのだということになっていく。語りの中で、語る者自身が、最後のところで、祝宴などに招かれたというのだから、語り手は、いうなら、事の現場の傍観者自身だったのである。それが本当なら、語ってきたことは、傍観・観察しての体験談で、真実だったのだ、「むかし、まっこう（本当のことです）」ということになる。

語りは、フィクションとして、奇想天外なことを語る。それは、嘘話、戯言であると軽くいなされることになりやすい。だが、語り手は、自分の昔話では、

嘘八百をかたるのではない、真実を語ったのだと表明することであろう。嘘でない証拠にと、現に自分が話の中の祝宴に出ていたことなどを挙げる。その祝宴に自分も参加していたので、詳しいことをよく知っているのだと、話の中身に語り手自身が参与していたということでもって、話の信憑性を高めようとする。お祝いに大砲を鳴らしたが、その祝砲がなくなったので、「この私を大砲の中へつめこんで、こんなところまでぶっとばしたんだ。それで私は、この話をよく知っているのだ」（『北欧の民話』岩崎美術社「まっ黒けとまっ白け」）と語り手が語れば、経験談そのものとなり、事実としてあったことを聞いているのだという意識にもなろう。妄想をかたっているのではなく、体験談であり、真実の話なのだと思います。

もともと、少し冷静になれば、これは、嘘の上塗りだと分かることではある。かたるものがよくとる手である。かたり手が、自分が見て体験したことなんだといえ、体験ほど確かなことはないから、本当の話かもと聞く耳をもつ。それを狙ってのことであるが、その体験内容自体がとんでもない嘘だと分かるようなものをもってする、うその上塗りが嘘つき・虚言癖の常套手段である。そういうことを、昔話のもとでも、どうせ虚構・フィクションなんだからと、利用して楽しませながら、語り手・聞き手の現実にと帰ってくるのである。

話のなかに語り手を登場させるのみでなく、さらに、その語りの中で語り手自身が主人公たちから距離をとることにして、語りから現実へと、終わりの言葉において誘導する丁寧なものもある。皆がダンスをしている間に「わたしはお城を出てきたが、あの人たちは、今日もまだ踊り続けている筈ですよ。」（『新編世界むかし話集1 イギリス編』社会思想社「ロ克蘭の王さまの三人の娘」）とか、美食のイタリアでは、「ごちそうがならべられたのに、わたしは外に閉め出されて、居酒屋へ行って食べねばならなかった、そして、これでわたしの話も終わりです」と（カルヴィーノ『イタリア民話集』「水蛇」（FIC12））。語り手

がその昔話の中に登場して話は真実の体験談だったというにとどめず、さらに確実に現実に引き戻すように、その体験談自体からも、抜け出して、皆は踊っていたが、こうして自分はここに帰ってきていると、踊っているメルヘンの中の者たちからも離れて、よりしっかりと現実に帰る。聞き手は、それにともなあって、一層確かに、語り手の現在に帰って来ることになるのである。

#### 4-4. 語りの中に現在の現実をもってくる

目の前の語り手を意識させるのではなく、話に関連した場所等の今の現実を意識させて、昔話の夢現の状態から離脱させて終わるものもある。追われる虎を助け、恩返しをしてもらい、最後にはその虎の死体をうめたところから「柿の木が生えて」、大きくて味もよいので有名な柿になり、「今でも、長水に、その柿の木があるということである」と、今に意識をもっていく（『温突夜話<韓国民話集>』三弥井書店「虎の墓」）。あるいは、フィリピンのモロ族の話では、夫の仇討ちで返り討ちにあって死んだ後の召し使いたちが、白い猿になって島に住みつき、その島の山にいくと、晴れた日には、どこからともなく、「美しい歌声が聞こえてくる」と島の現在を語る（『フィリピンの民間説話』岩崎美術社「バンツガンの物語」）。中国の説話には、竹林寺の僧たちが、人参を食べて寺ごと天に昇っていったというのがある。その竹林寺の後に現在の少林寺をつくり、いまでも、夜、少林寺からその昇天した竹林寺が見えると言い、それを確かめたいものは「登封県のその少林寺に登って、ご覧になるといい」と結ぶ（『中国の民話』大日本絵画「竹林寺昇天」）。

現実に起こっていることを最後に語って、現実へと聞き手を醒まし、話を終わることになるが、同時に、それをもって、そこでの語りがフィクションでなく実際のことだったとの証拠にしようというのでもある。語りは、真実味がなくてはおもしろくない。単なる空想話は、戯言として価値を下げる。語りは、

騙りであっては無視される。これを回避するために、終わりに際して、話したことの結果が現実の中に生じていることをあげて、話そのものをさかのぼって、真実のこと、本当の話だったのだと根拠づけようというのでもある。

これに近いもので、話の結果・結末の現実的な痕跡が残っているというのではなく、主人公たちがいまも同じようなことを繰り返して現在にまで至っていると、現実近くに戻るものもある。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。同じグリムの「漁師とその妻の話」(KHM19)では、漁師が、金の魚を獲り、この魚に、逃がしてくれれば何でも望みをかなえてやると言われ、逃がしてやって、漁師夫婦は、住んでいたあばら家を立派な邸宅にしてもらう等、次々と願望を実現してもらった。最後は、望んだ皇帝にも法王にも満足できず、神になりたいなどと言って、あまりにも身の程知らずの望みに、魚は、元の黙阿弥に返す。それで、その漁師夫婦は「今でも今日いってみても、そのあばら家に入っています」という。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。いずれの話も、「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。その同じ事態がいまも、語りを聞いている者の現在においても続いているということになる。聞き手の現在にまで来るのであるが、同時に、これらの話では、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、終わっているとも意識される。以後は、惨めな状態を繰り返すだけである。先のない行き詰まりの堂々巡りの「果てなし話」にもなってしまうので、聞き手は、語りから離れることを促される。

単に話の続きの現在・現実を述べて現実に帰るというだけでなく、現実に存

在している物事を、その話の結末の一端から根拠づけるという方法をとる場合もある。終わりに天邪鬼を殺す話では、その血で染まって蕎麦の根っ子は今のように赤くなると、根っ子のみが赤くなっている不思議を、話の結末のうちに根拠づけて、現実に戻る。あるいは、何でも挽き出してくれる臼をめぐっての現実的な結末を語る話もある。弟がその臼を手に入れて、ほしいものを自在に引き出していたのだが、これをうらやんだ兄は、その臼を盗みだして、小舟にのって逃げ、おいしいものをたくさん挽き出し、最後に塩を挽き出させた。が、その止め方がわからず、臼は、塩を挽き出し続けた。その結果、舟は沈み、海底で、この現在に至るまで、臼は塩を挽き出し続けて、大量の河川の真水が入っているのに、塩辛さが減らないことになっているという。

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ごく身近な現実を目を向けさせる類いの話も多い。これは、各地の固有名と結ぶことであれば、昔話というよりは、伝説ということになる。ただし、伝説は、はじめから終わりまで、その地の興味津々の事件・歴史を語るものとして、固有名になる。それからいうと、最後に固有名に結ぶだけの場合は、その話がフィクションの語りとして真実味のとぼしいものにならないように、現実的なものを掲げてこれにリアリティを持たせようということであり、同時に夢から醒ます働きをそれに持たせようとするだけのことで、伝説というよりは、やはり、昔話に属するものになろう。

昔話のうちに入るもの、フィクションになるに違いないものでも、真実味・リアリティを出すためであろう、実在の固有名詞をもって展開することがある。「歌う骨」系に属する日本の古い話のなかに、備後の国で年の暮れ、深津（今の福山）の市に向かう途中、芦田（いまの府中付近か）で野宿した者が、近くに「目痛し」という声を耳にした。夜が明けてこれを確かめたところ、髑髏が

あつて、その眼を貫いて竹が生えているのであつた。この髑髏は若者のもので、叔父に殺されたのだといい、その恨みを返してやる話に展開するが（『日本靈異記』下巻 第27）、殺された者の骨が語るという「歌う骨」系の話は世界中にある話で、その備後とか芦田とかは、肥前とか有田でもかまわないはずである。備中の国の賀陽の良藤が狐に騙されて子供もつくり、というようなものも（『今昔物語集』巻第16 第17話）、狐にたぶらかされやすい男なら誰であってもよいはずであるが、固有名なら真実味が出て関心を引きやすいからそうしたのであろう。昔話とみなすべきものでも、結構固有名詞の主人公や町や村が出てくる。その方が真実味を出せるから、名前をダシにつかつたのである。橋に立っていると宝物の在り処を教えてくれる人が現れるという夢を信じ立っている話があるが、それは、話の内容は、ほぼ同一でも、日本では、各地の橋になる。高山の味噌買橋であつたり、江戸の日本橋になつたりする。まったく同じ話が、イギリスでは、ロンドン橋になっている。固有名詞をあげると、本当らしさが増してくるということで、利用したのであろう。

これらの固有名をもって語るものの場合、最後に固有名をもってきて現実を意識させるのところが、話の途中でも、現実的な意識をもつことになる。半分、夢のなかで展開しつつ、半分は、現つに留まる。固有名は、しかし、現実的意識をかきたてるというよりは、真実味を大きくしリアリティをだす手段として用いられたものであろう。昔話であり、「昔」ということであるから、現実の場所・人であっても、はるかな昔のこととして、今の現実とは無関係になる。史実と言われるものでも、確かめようがなく、想像による部分が多くて真実あつたこととはいいがたい話が多い。歴史小説など、見て来たかのような事細かなことを描くが、ほぼすべて作者の妄想の産物である。昔話で固有名を挙げてするのも、歴史小説と似たようなものであろう。歌う骨系の話の内容としては、その場所はどこでもいいのであつて、深津とか芦田でなくてはならないもので

はない。日本橋もロンドン橋もその橋でなくてはならない話ではない。リアリティを出すためのダシになっているだけのことであろう。話の終わりに際しては、出てきた現実の地名とか人物を踏まえて、これを振り返るであろうから、今のその地を思い、その歴史を振り返るような姿勢をもちつつ、そのまま、現実にと醒めることになって行けるのもあろう。

#### 4-5. 聞き手が、話の場から逃れたいくなる事態

語りの中には、聞き手に対して、今度はお前が語れと言って終わるものがある。まさか、「語れ」「語り手になってくれ」と言われようとは思ってもせず、驚天動地の話である。いっぺんに目が醒めることであろう。「これでこの話は終了です。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、夢現の聞き手を動転させるような提案で、こんどは語り手になってくれと付け加える。仰天して目が醒めることになろう。

語り終わるとき、一般的には、とくに子供の聞き手の場合は、最後まで、受動的で語りの享受者の位置にある。語り手が、聞き手個人を指して、指示するようなこともない。夢現の中で陶醉しているのである。それを、突然、語り手は、聞き手個人を名指しして呼びかける。夢から現実にと帰らざるをえなくなる。「つぎは、君が語るように」どころか、聞き手をターゲットにして直接話しかけること自体が昔話の語りの中ではありえないことで、意識は、話の内容とは別になって、目覚めてその発言に注意を向けねばならなくなる。「もう眠くなかったか」とか「おしっこに行きたいのか」というような言葉でも、昔話外の言葉として、聞き手は現実的意識を呼び覚まされる。それだけでも、目が覚める

のに、とくに子供なら驚天動地、思いもしなかった、とんでもないことが提起されるのである。「語り手になれ」というのは、聞き手の向かいに立つだけ、位置がちがうだけではあるが、語り手になるには、そのための知識がいることだし、語ったことがなければ、どうすればいいのか見当もつかず、動転させられること間違いなしである。興醒めどころか、心構えをまるで変えて、能動的に自身がことを始めていく必要があるのであって、酔いは完全に醒める。そして、この語りの場から逃げ出したいくなっていくことである。

動転させられるのではないが、話から逃げ出したいくなるものに、「果てなし話」がある。昔、蛇と蛙が二人でお伊勢参りをした。今日ものったり、明日ものったり、今日ものろのろ、明日ものろのろ、と果てることなく、これを繰り返していくといった話である。あるいは、旅人が道に迷い、山道を登っていたら、滝が「行けやタンタン」というので、どんどん行った。するとまた滝があつて、「戻れやタンタン」というので引き返した。始めの滝のところへ帰ったら、行けやタンタンという。それでまた山に登るとその先の滝が、戻れやタンタンというので、また引き返した。こうして旅人は、いつまでも行きつ戻りつ堂々巡りをするのであった (cf. 『日本昔話大成』第10巻 211～2頁)。こういう永遠に繰り返しをする話は、その反復のたびに、嫌になる度合いを大きくする。直線的に無際限に同じことをする話にせよ、円環を描いて永遠に反復する話にせよ、いずれも果てることなく続いていく話になるが、そうと分かったら、もうやめてくれということになる。

話は長い展開をもっていて簡単には果てなし話にはならないが、その終わりになる段階になって、これ以上すすめると、始めに帰ることになると気づかされるようなものもある。これを続けるとしたら、大がかりな果てなし話となる。元に帰ることが分かった時点で、以上で結構と終わりを求めることになるであろう。この世で悪事を重ねて地獄にいき、地獄でも悪事を重ねて、鬼たちをこ

まらせ、閻魔大王にあいそをつかさされてこの世に送り返されるといった話だと、その後は、またこの世で同一の悪事を働き、同じく地獄行となり、再び閻魔大王にあいそをつかさされという大循環になることが想定できる（cf. 上方落語の「地獄八景亡者戯」、江戸落語の「地獄めぐり」）。二度目は、同一のことが繰り返され、いうなら長大な果てなし話になると分かる。この世界は「永劫回帰」だ「輪廻転生」だということを首肯する者であっても、おそらく浅はかな回帰・輪廻と見下し、もう結構ということで、避けられる話になる。さらに語られるとすると、堂々巡りになるのだが、果てなし話という意識よりは、それ以降は同じということで、すべてを語ってもらった証しとなるから、名所旧跡を入口のところから詳細に案内してもらってはじめての入口（＝出口）のところまで来たときのように（案内者はその堂々巡りで毎日を過ごしているのであるが）、「もう十分、堪能しました。終わりにしましょう」といった意識になるであろうか。

繰り返すではなく、直線的に話は進んでいくものでも、果てのない話になることはある。歴史を事細かに語るような場合、詳しく語るとなると、膨大なものとなろう。忠臣蔵のようなものでも、その事件の後日談を現代の義士祭等まで含めて語り出すと、おそらく、何日話しても話は尽きないことになろう。報復・仇討ちめいた事件を古代から詳しく語るとなると、話は尽きることなく、どこまでも続いていきそうである。そういうことが予想されるような語り方だと分かったら、どこかで切りすてて、「もう結構」と終わりにしたくなるであろう。情報を満載した興味津々の話だとしても、他の予定もあれば、聞くことのできる体力もあることで、どこかでやめてくれと言いたくなる。テレビなどの場合、衛星放送では、ディズニー専門局や時代劇専門のチャンネルがあって、同じ物語ではないにしても、尽きることなく営々と話を展開している。好きだからそういうチャンネルを見るのだとしても、一日中見るだけでも、疲れるこ

とであろう。ましてや、何日もそれに付き合うことは無理で、視聴することをどこかでやめるはずである。やめてくれと言ってもやめないから、視聴する側が、テレビのスイッチを切ってこれから逃げだすことになる。

果てなし話ではないが、果てのないことになりかねない、聞き手をして話の継続を断念することに向かわせる、話を終わることに特化した問いかけをするものもある。話の終わりに際して、主人公あたりが、川に落ちそうになる状況にもって行って、手を離せば落ちることにして、「さて、はなそうか、はなすまいか」と語る。手を「離す」と、「話す」とをかけて、聞き手が「はなせ（話せ＝離せ）」といったら、離して主人公は流されて行ってしまい、話も流れて、終わる。「はなすな（離すな＝話すな）」といったら、話をやめる。どちらを選んでも、話は終わることになるので、その選択を繰り返して、詰んでいることに納得できれば、聞き手は、終わる以外ないと諦めていく（cf. 『日本昔話大成』 第10巻 195頁）。

さらに、昔話の一般的な終わり方としてその例を見出せるわけではないが、嫌になり、回避したい状況になるものは、語り手の在り方しだいでは種々ありそうである。語り手の方言がきつくて理解することが難しい場合とか外国語でほとんど理解できない場合は、音楽などと違い知的な理解が前提になるから、聞き続けることは耐えがたいことになる。やめてくれと言いたくなる。あるいは、言葉は分かるとしても、語り方がまずくて、よく理解できない話し方をする者もいる。これも、理解を前提にすれば、やめてくれということになる。分かるとしても、知性は反復をきらうから、すでに何回も話してもらったものなので、飽き飽きして、聞きたくないということになる場合もある。むやみに恐怖・不安をかきたてるような話し方も受け入れにくいものになろう。自分のこころにつきささるような不快きわまりない話も、聞くのをやめて逃げ出したくなることであろう。

#### 4-6. 覚醒をさそう刺激的な表現

語りの終わりに語り手が突然、大声を出すことで、有無を言わず聞き手を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、金の腕をもつ妻が死に、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、最後に名前を言い当てる時に、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。

メルヘンにのめり込み酔夢状態になっているのだから、現実のなかで眠りから醒ます時にとる実際的な方法をもってすることもありうる。「起きろ」と大声を出す終わり方である。音で目を覚ます目覚まし時計と同じやり方である。実際には眠っているのではなく、話にのめり込んだ酔夢状態であろうから、眼を開けて現実を見させるぐらいでもいい。それには、「鼠がそこに出て来たぞ」というぐらいでよい場合もあろう。グリムの「ヘンゼルとグレーテル」(KHM15)の「終わり」という言葉をあげるところで、リズムをつけるによいこともあって「そこに鼠が駆けていく」といったが、驚かして目覚めさせるものだったのでもある。同じグリムの「なまけ者天国の話」(KHM158)では、「そこで鶏が鳴いた。「コケコッコー、話は、語りつくされた、コケコッコー。」(Da krähte ein Huhn: »kikeriki, Das Märchen ist auserzählt, kikeriki.«)と結ぶ。この話は、端的に、時をつけて「起きろー！」と鳴く鶏をあげている。多くの国で、鶏が朝鳴くことをもって起床していた。その在り方をそっくり昔話の夢現から醒ますのに、使うのである。

眠っているのなら目覚まし時計にならって大声でなくてはならないだろう

が、昔話の聞き手は陶醉しているのだから意識をかき回して興奮めさせるようなものでも効果があろう。「しゃみしゃつきり茶釜の蓋がんがらがん」「とっぴんぱらりのふう」(cf. 『日本昔話大成』 第11巻 十) といった奇怪な言葉をあげて終わりとするような地域もあった。

知性を驚かせるには、新規で思いがけないものであれば良い。大声を出すには及ばない。恐怖させるようなものは、間違いなく目覚めさせるが、これは、不快な驚きになるから昔話の終わりに頻用することはできないであろう。グリムの「そこに鼠が駆けていく」(KHM15) ぐらいの驚きがほどほどであろうか。

「今度は語り手になってくれ」というのは驚天動地であるが、これも本気ではなかろうから、面白い覚醒のさせ方でありうる。思いがけないものということでは、身近な、奇々怪々な情報を最後にもちだすのも手であろう。語った話に関連するもので、歴史での常識・定説を覆すような話など効果がありそうである。明智光秀は、家康のもとで天海上人として生き続けたとか、明治天皇は、睦仁親王がなったのではなく、これに入れ替わった長州藩の大室寅之祐がなっていたのだ等、聞き手に未知の奇説などをあげれば、おそらく、目が覚めることになるだろう。

驚かすのではないが、あまりうれしくない現実的なことを最後に付け加えるものも結構ある。夢から醒ますのであるから、それも方法である。現実的な社会意識を刺激して現実へと覚ますために、興奮めな教訓を付け加えることがある。ペローの「赤ずきんちゃん」は、娘たちに、狼(男)の甘言にのっ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)。イソップ寓話は、話本体が教訓話であるが、動物寓話として、動物に託しての話は、教訓とは別に昔話的な小話としてとくに失敗談など楽しめることである。そして、結びに、教訓を語るところで、人間に帰ることになるから、現実へと醒めやすくなっていくことであろう。

日本の「癩取り爺」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』『鬼二癩被取事』）と、周囲への同調を好む現実の我々を諫めて終わる。隣の爺さんは、結びに出て、「物うらやみ」への教訓を与えるだけではない。話の後半部の失敗談は隣の爺さんの話であり、その後半部の全体が教訓話ということになる。途中からは教訓話そのものということであり、そのとどめに「物うらやみは、すまじき事」とする。だんだんと醒めさせる方法となるであろうか。

ハッピーになる話も、教訓と捉えれば、教訓になることであろう。『宇治拾遺』の「わらしべ長者」は「子孫など・・殊の外に栄えたりけるとか」（「長谷寺参籠の男利生にあづかる事」）と結び、幸運、チャンスを見逃さないことを重ねて、その幸運は、子孫にまでおよんだという。終わりに際して、語り手が本話そのものから距離をとってその全体を外から観望しているのである。聞き手も、話を締めくくる語り手にしたがって、話自体からは距離をとって、自分たちもそうでありたいと、「チャンスは、自分にもめぐってくる。それを見逃さないこと、取り逃さないことが肝心なんだ」と、主体的に捉えるようなことになれば、醒めて自分の現実を見つめることにもなっていくのではないか。

#### 4-7. 突き放して話の中身に距離をつくって終わる

いくつもの話をして、その夜の話を終えるとき、笑話とか下賤な話をもってきて終わりとするようなことがあったという。下がかった話は、真剣に聞き入っていた者をして、話に距離をおき、その緊張を解き和らげることであろう。先（4-5）にあげた逃げ出したくなる話の場合、受け身の聞き手が、話の外的様相の不快さに堪らなくなって話から逃げ出し遠のこうとするのだが、それとは逆で、ここでは、話の中身に関して、優越感をもって自身から遠のけ距離をつくるのである。聞き手は、汚物のことを語られて不快感をもてば、これを遠ざ

け、そのことで、聞いていた深刻で真剣な話も遠のいていく。汚いもの、下賤なものは、嫌悪して、これに触れることを拒否したくなる。その嫌悪感をもって、話を遠ざけて自身を話から切り離すのである。日本の昔話の結語に、「そうらいべったり、牛の糞」「とうびんさんすけ河童の屁、つつきそうろう」等と汚いものをあげることがある (cf. 『日本昔話大成』第11巻 十)。嫌悪すべきものをもつての興醒めをねらったのであろう。

「糞」とか「屁」の入った結語は、その嫌悪される言葉に反応して、それから距離を聞き手はとりたくなろうが、それを、笑いをもって行うことがある。笑い飛ばす。笑いは、その対象から自身を疎隔させ距離をつくる。自分は、そんな愚かしい、笑われるような者とはちがうという意識をとまなう。汚物の嫌悪をもつての疎隔と同じように、笑われる対象と自身を切断し、これを遠ざける。昔話を終わるに際して、笑い飛ばして、話にのめり込んでいた夢現の状態から覚醒することになる。それは、昔話の主人公のもっていた価値を下落させることもあろうし、それとは別に最後に笑いの対象を新規にもちだして、これを笑い飛ばすこともあろう。その愚かしい事態から、優越した自身を切り離して、昔話そのものから距離をとり醒めるのである。

笑いは、緊張を先行させていて、これをどっと解除して弛緩状態にもっていくところで生じる。その弛緩状態において快感をもたらす。校長先生が登壇して尊い話をして終わり、皆かしこまり緊張しているところで、かれが退場しようとしてマイクのコードにでもつまずいたら、みんなどっと笑う。緊張状態にあったのだが、それが愚かなことをして緊張無用な人物と見なされて、弛緩をさそい笑いとなる。笑いでは、「あっ、はっ、はっ」と、息を断続的に出す。おそらく、弛緩してどっと息を吐き出すことが中心になる。それに先行しての緊張があったわけだが、そのエネルギーは、無用となり、この過剰を弛緩の呼気の持続の間に入れて解消しようと、息をとめ緊張の痕跡を示して促音便をとる

のであろう。校長先生の失敗を笑うとき、元気な子供たちは、はばかりことなく、「(ア) ハッハッハ」と笑い、悪ガキたちは「(イ) ヒッヒッヒ」と笑う。先生たちは「(ウ) フッフ」と笑いをこらえ、教頭は「(エ) ヘッヘ」、女の老先生は「(オ) ホッホ」と笑う。厳かな学校行事の真ただ中なのに、ありがたい校長先生の訓話の中身はすっかりとんでいってしまい、みんな優越の快感に浸る。昔話の最後のところが笑話となっておれば、愚かしいことと突き放して、先行の深刻な話などはすっかり忘れて、心地よく終わりを迎えることとなる。

笑いにおいては、自分たちは笑われるような愚かしいことはしないという優越した位置に立つ。笑いの対象と、自分を区別する。昔話を笑いとはばすということは、その構えにおいて、そういう愚かしいことはしない、そういう世界に自分は立たないと表明しているのである。つまり、そこでの主人公の愚かしさを突き放し、その話から自身を優越した位置に置いて切り離す。主人公の英雄に同一化して、憑依され気味で夢現になっているところに、この主人公を笑うようなことになれば、英雄への緊張した構えを、一挙に解除することになる。その英雄を笑うとは、その威厳のある存在を価値下落させて、構えを弛緩へと転換することである。自分はそんな愚かしいことはしないということであり、英雄を愚か、下賤と突き放して笑うのである。話の主人公に一体化し陶然となっていたのが、たちまちに醒めることとなる。

『宇治拾遺物語』の「児のかい餅するに空寝したる事」は、空寝の稚児を笑いの対象にする。この稚児は、僧たちのつくっていた餅が欲しかったのだけでも一度呼ばれたからといって起きたのでは待っていたのかと思われるので、再度呼ばれたら起きることにしようと思った。が二度と呼んでくれなかったので、大分経ってから「えい (はい)」と返事して、「僧達、笑ふ事、かぎりなし」となったと結ぶ。稚児の滑稽さのそとで傍観する僧達が笑うことに、聞き手自身も笑みを漏らすことになる。失敗者の稚児を笑う僧たちは、稚児から距離を

とるが、聞き手は、さらに、その笑う僧たちからも距離をとっている。一層醒めた位置にと自身を置くことになろう。笑みつつ穏やかに距離をとって覚醒がもたらされる。

終わりで話を突き放し、これと距離をとることになるのは、笑いに限ることではない。奇怪で現実にはありえないことを挙げるような場合も、そうなる。これは、昔話を、現実的でなく、非現実の奇怪なものとして見せることで、非現実・フィクションの世界のことでしかなかったのだと意識させて距離をつくり、結果、現実的意識を目覚めさせる。グリムの「ハンス私のほりねずみ」(KHM108)は、おしまい (aus) と明言すると同時に、奇怪な風景を描く。「私の話は、終わりますが、グストちゃん (アウグステの愛称) の前を当人の家が歩いています(Mein Märchen ist aus und geht vor Gustchen sein Haus.)」と。終わり (aus) は、いいのだが、その後、現実にはあり得ないというか現実世界とは逆さまな景色を描く。家の前をアウグステが歩くのなら分かるが、家の方が歩くというのである。現実的にはあり得ないことである。これは、奇怪な転倒した世界である。そういう世界を語ることには、聞き手は、奇怪さゆえに距離をとる。ありえない世界だ、語られたものは、そういう世界だったのだと突き放して、覚醒をさそわれることであろう。

「大砲に入れて私を飛ばした」というような終わり方をするものも、現実にはありえない。この現実とは違うことが話となっていたのだと気づかされる。

「そんなこと、現実にはありえない」と昔話を非現実なものとして捉えてこれに距離をおいて、現実へと醒めることになる。やはり、嘘話だったのだと。最後のところで、現実にはあり得ない奇怪なことを語るのであり、そう意識するとともに、遡って、話自体がそういう奇怪な非現実の世界の話だったのだと思うことになる。真剣に真実の話としてリアリティを感じつつ聞いていたのが、最後、奇怪なありえないことを言い出すので、この奇怪な物事とその話から距離をと

ることになって、現実に戻る。

## 5. 異世界の封じ込めと、現実への開放

昔話のうちには、神話が衰退して世俗化したものがある。その神話が信じられていた頃は、この世を神々が支配し、ひとに大きな影響力を与えていた。その時代は、生きた神なり異世界のことが、その異世界の神々自身によって語られることがあった。巫女などの語りは、彼女たちが神に憑依され神の化身となって、神自身が語っているものと見なされていた。

つい最近まで、イタコが死者を「口寄せ」するようなことが東北地方では盛んであった。死んだ親や子が、イタコに憑依し、家族の前にイタコを通して現れた。イタコの言葉は、イタコのものではなく、イタコは、無になって、死んだ親や子にその魂のための場を提供して、その親や子自身が家族に語りかけるものであった。真に憑依が生じている場合は、イタコ的人格とは別的人格（異世界の死者たち）が、多重人格者にあるように、現れてきたのであろう。このイタコの口寄せのように、古い時代ほど、神話や昔話の主人公は、語り手に憑依する形で聞き手に語りかけるが多かったのではないか。それは、神々でなく、動物であっても同様で、語り手は、動物になりきって動物として語った。聞き手も、そのようにして聞いた。話にのめり込めば、聞き手もその主人公に一体化して、わがことのようにしてこれを受け止めることは、今でもそうである。つまりは、魂が奪われてとまではいかないにしても、それなりに憑依されて聞いているのであり、昔話を終えるにあたっては、その一体化、憑依の度合いによっては、語り手からは勿論、聞き手からも、神々や動物たちには出ていってもらい、しっかりとこの現実にと覚醒していくことが必要となった。

イタコに憑依し乗り移って語った死者たちは、いつまでもイタコの中にとど

まっていることはできない。名残惜しいとしても、語り終わって、死者としての親や子はあの世にと帰っていかねばならなかった。その魂は、死者たちの異世界に帰り、イタコは、その憑依を解くことで自身を取り戻し、死者の異界とこの現世は、再び隔絶状態にもどった。かりに、その憑依したものが荒ぶる神であったとすると、何といたってもしっかりと異界に帰ってもらって、この世のものに害悪を与えないようにしてもらうことが求められたはずである。昔話の終わりの呪文に、「どんと、はらい（一気に払拭）」ということあげる地域があるが、神話は昔話化したといっても、語りの中では、古い時代ほど、その神々はその場の者たちに憑依することが少なくなかったであろうから、語った後は、異界のものが残らないように、「どんと、はらい」相当の祓い去る呪文をしっかりと唱えて終わりとしたのではないか。

神話の生きていた時代には、この世への神々の関与・影響は強力であり、できるだけ、禍いでなく、恵み、幸いを求めたことであろうが、神々は、多くの場合、害悪をもたらすものであった。わざわいは、神のワザに出会うことである。禍い（ワザ合い）をもたらすものが神々の大方であった。スサノオのみこととか怨念をもって死んでいった者たちは、あれすさぶ神となり怨霊となって、この世への害悪を、わざわいをもたらした。が、その威力、魔力を、自分たちには向けず、かつ、できれば害悪ではなく益をもたらすものとなるようにと変換して、そのよい影響力をと願った。祇園神社の祭りは、牛頭天王（≡スサノオのみこと）という流行病を広める疫病神のためのものであった。おそらく、自分らには安寧を懇願し、何らかの犠牲もささげて無病息災を願ったことである。もちろん、その邪神を退治しようとか、善神にと心を入れ替えてくれと願いはしなかった。どうぞ、荒れすさぶことなく、穏やかに安らいでいてくださいと願った。それがかなわなければ、自分たちのところだけは除外してほしいと祈願した。したがって、それ以外のところでは、邪神の本性的なままでかま

ません、どうぞ、疫病神そのものとして現れて害悪をとということだったのであろう。

備後の古い時代の話(『備後国風土記』逸文)に武塔神(≒スサノオのみこと)が宿を乞うた話がある。この神の申し出を蘇民将来は受け入れたが、その弟は断った。神は、蘇民将来の家族のみを生かし、弟一家を含むすべての者を殺害したという。この話は、自分たちには益を、それ以外には疫病等の害悪をとという話で、「蘇民将来の子孫の家」と書いたお札をもっておれば、災禍を逃れることができるという展開にもなった。このお札とかお守りは、いまでも、関連する神社で入手できる。

昔話には、お大師さん(≒弘法大師)をめぐって、自分たちは、水をあげたり泊めてあげたので益を、ほかのものは断ったので害悪を与えられることになったというような話が種々ある。異界からのもので、害悪をもたらすものは、早々に隣村にと去ってもらったり異界に帰ってもらって、有益なものなら、身近に影響を与え続けてもらおうとした。「どんとはらい」で異界の魔神たちには退散してもらおうようにし、話をハッピーエンディングにしたものは「めでたし、めでたし」「いちごさけた(一期栄えた)」ということで、その幸いを自分たちにも感染・薫染させてもらおうとした。異界の影響力、善悪の報いに真剣であった。「福は内、鬼は外」は、今は子供のものであるが、かつては、真剣な願いであった。神話も昔話も、結びは、鬼は外に、福は内になるようにとをもっていったことであろう。

### 5-1. 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れて、異世界へと飛翔する。そのままでは、語り手も聞き手も、現実世界から離れたままとなる。終わるときには、現実世界へ、現実的意識へと帰ることが求められる。神話にせよ昔話

にせよ、神や鬼の名のもとに、ひとの原始的意識・深層意識を活性化させることが多い。昔話・メルヘンは、原始心性に立ち返って、おどろおどろしい生、あるいは残酷な動物的心性を語り、非日常の異世界を展開して、これを、想像力をかきたてて聞き手に迫体験させる。開放されたそういう深層の意識、原始心性を、昔話を終えるところでは、再び封じ込めることがいる。これを放置せず鎮めて、自制心のよく効いた表層の現実意識へと帰ることが求められた。

語り始めは、「むかし」の呪文が圧倒的で万国共通であるが、語り終わりは、その昔話なり神話の幻想世界・魔界が各民族で異なり、魔神たちの帰っていくべき異界も、聞き手・語り手の現実も多様であり、特殊民族的なそのあり方が見られることになる。異界へ追い払うその方法は、ごく単純なものから、専門家（シャーマンとか祈祷師）でないとできないような特殊なやり方までがあったようである。単純なものでは、鬼や悪魔は、知りえたその名前を言うだけで、これを退散させることができた。この世の者も、古くは、本名を知られるのを避けようとした。名前は、魂そのものであった。これを知られると、その魂を乗っ取られることになりかねず、かなわないと、鬼も退散したのである。昔話の終わりの「どんと、はらい」に代表される呪文も、そう言うだけで祓い去ることができた。言葉にはそれ自体に言霊が、霊力があつた。

だが、憑りついた魔界のものは、そう簡単には退散してくれないこともある。悪魔祓いの儀式は、キリスト教でも盛んで特殊なやり方があったようで、イエスは、新約聖書によると、憑りついた悪魔（現代的には、精神病になろう）を追い払う名手だったという。弟子たちには追い出せなかった質の悪い悪魔を、彼だけは、追い出せた。邪悪なものに感染したと想定された場合、これを祓い清めることが求められるが、日本では、禊（みそぎ）の方法がよく採られた。火でもって浄化したり、言葉をもって呪文をとнаえて浄化もしたが、なんといつても日本では、水であった。水をそそぐことで清々しく清めた。キリスト教

でも聖水を大切に水で洗礼もするが、これは、命の水で、水に浸したり水を頭に注ぐだけで、水で洗い流して諸悪を流し去り清めるという発想ではなからう。だが、山紫水明の日本では、きれいな大量の水で洗い流し清めることができた。無尽蔵にある清水ということで、いくらでも使えた。みずをそそぎ（＝みそぎ）、水に流すことで清らかさを取り戻した。流しびなに害悪を載せて遠くに追いやった。害悪は、根絶はできないということが前提であろうか、せめて自分たちのもとからは取り除きたいと、遠くに流し去った。外に追い払うことは、その外の人たちに害悪を押し付けることになるかも知れないのだが、害悪の根絶できない時代では、そとに追い払うことがせめてものやり方になっていた。あるいは、その邪悪なものが自分たちの深層意識の場合は、これを撲滅はできないから、静かにしておれと、現実意識の場から退かせるぐらいで済まされねばならないし、疫病などであれば、発病しないようにできればいいことで、根絶は無理なことであったから、これも自分たちのもとから消えてもらえれば、落着となっていたのであろう。

子供の場合、現実と夢・想像は、大人ほどの区別はしない。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。楽しいものの場合も、これを現実において酔夢状態のままに行動に移していくこともある。メルヘンにおいて剣士になったものは、終わってもなお英雄的剣士のつもりで動く。勇敢な英雄の物語を視聴した直後の場合、大人であっても、その英雄に自身を重ねており、英雄自身であるかのようになって、感情的には、意気軒昂、勇氣凛々の構えをとる。感情は、現実でなく想像でそのつもりになっても引き起こせるから、英雄になったつもりになれば、勇敢で豪胆な感情的振る舞いができる。昔話や神話で神々、英雄が語られれば、これに語り手はもちろん聞き手も同一化して喜怒哀楽を共にし、ときには、人格まで同一化して憑依され神がかり状態にと浸り込むこと

となったであろう。スーパーマンになりきった子供は、そのままではマンションの窓から空中に飛び出すことになりかねない。語り終わるに際しては、現実世界へと引き戻す手続きがある。「どんとはらい」の呪文等をもって醒まして、善悪に関わらず異界のものを封じ込めて終わることが求められる。

異界・魔界を封じ込めるということであるが、それ以上に、語り手自身が異界からこの世界にと帰ってくる側面の方が大切になる場合もあった。憑依状態の語り手は、魔界を語り終えたら、これを突き放して、現実に戻る必要があった。神がかり状態で語ったのなら、そういう異常心理状態から現実意識へと帰ることが求められる。「神は、そう語られた」「私に、そう伝えられた」と距離をとって終われば、一応、冷静な世俗の意識に立ち返った状態ともなる。おそらく、時代をさかのぼるほどに、語り手が主人公になりきって演じているというよりは、イタコの口寄せのように、話の中の神々などの主人公が語り手に憑依し、乗り移って主人公自身が語っていると見なされたことであろう。

語り手が、語りの中の主人公に一体化して話に嵌ってしまうことは珍しくなかったようである。本論の4-2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、イタコの憑依と同じことが起こった。死者（海尊）の霊をうちに呼びこみ、この死者そのものになって声さえ変えて、憑依されてイタコが語るように、語り手は語った。海尊に憑依された語り手は、源平の合戦の語りでは、（偽）記憶を呼び起こし回想しているつもりになった。したがって、また、語り手の海尊は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。現実にはしっかり帰るには、語り手は、語り終わりにおいて、そのなりきったものから解放されることが必要であった（海尊に憑依されて語る者の中には、語りを終わった日常生活でもそのまま、海尊を自称して海尊らしく振舞い続けた者もいたようである。したがって、周囲から何百歳にもなると見なされた）。

聞き手は、説話を真実のものとして聞き、フィクションとは見なさなかった。語りの世界に浸りきった聞き手の意識を現実へと目覚めさせることが現代以上に要ったことであろう。話の中での異世界を、語り手と聞き手から切り離して、そこから脱することが話の終わりで求められた。聞き手にも、なかに憑依されている者がおれば、醒めて、そういう異世界はこの現実とは異なる世界なのだということを自覚してもらわねばならなかった。子供のみでなく、かつては、大人も、話にのめりこんで現実と区別がつかなくなり、演劇などでは、悪人を演じる役者は、話・演技を本気にしてしまった観客に暴力を振るわれるようなことがあったという。演じられ語られる虚構の世界は、真実の世界として描かれるが、終わりに際しては、本気にならず、虚構として突き放して現実に戻ることが求められた。昔話を終結するところで、終わりのことば、呪文をもって、夢現の状態を振り捨てて現実的意識を取り戻すことが必要だった。一気に祓い去る「どんと、はらい」の呪文等をもってである。

## 5.2. 異世界の靈力を現実へともたらし

昔話は、そのうちに神話であったものも多く含むが、神話が仰々しく語られたのは、神の威力を語り畏怖すべきことを確認するとともに、その持つ好ましい靈力・呪力あたりを現実世界にもたらし、これに感染・薫染させようと求めてのことであった。やまたのおろち（八岐大蛇）退治の神話は、これを語って、現実へとその効果の及ぶことを願ったものであろう。八岐大蛇（多くの支流をもつ大河）の暴れる氾濫、逆の渇水に対して、水を制御できる神、暴風神のあれすさぶスサノオのみことの活躍を語ることで、その良い影響力を授かろうとしたものであった。神のワザは、悪しきものが基本で、この禍い（ワザ合）を避けて、これを自分たちには有益になるように、幸い（サチ合）にと転換して取り込もうとしたことであろう。スサノオのみことは、あれすさぶ神

であるが、できれば安らいでいてほしいと願い、それが無理としても、その威力を、自分たちのもとでは、暴風雨などではなく、慈雨のような有益なものとなるようにしてほしいと切望した。

神話の生きていた時代の神々には、身近な自然・社会への影響力を見出し、その良い霊力を求めたことだが、昨今は、せいぜい、ひとの運不運といった人知の限界を超えたものについて、その霊力の力添えを願うぐらいとなっている。昔話では、さらに限定的になって、いまは、神々の話を含めて話は、聞き手の心に影響力を与えるという程度になっている。この影響力は、聞き手次第では、確かなものをもつ。メルヘンのハッピーエンディングの話には、そういう幸せを聞き手も取り込んでこれに感染してもらいたいといった思いが語り手にはあろう。精神分析の方では、メルヘンは、悲劇を語るべきではなく、ハッピーエンディングの話を語り聞かせるべきだと言う。病む子供をその話で良い方向へと薫染できるということからであろう。だが、失敗談、悲劇は、聞く者を滅入らせるとしても、そういうメルヘンの世界のことを他山の石にして、反省させるものとしては、教訓話となることで、現実へのよい影響力をもたせうことであろう。お大師さんに、「この梨は硬くて食べられない」とケチってうそを言って差し出さなかったから、いまも、ここにある梨の木のもものは、硬くて食べられないのだとなれば、見知らぬひとにも親切にすべきことを思うようにもなるのではないか。

聞き手への影響力を大きくするには、昔話の終わりにおいて、聞き手の中に自身でつくりだす「つづき」をもたせることであろう。子供を一層逞しく元気にするような続きを持たせたいのであれば、最後のところで、そういう意識をもちやすいような終わり方をするのである。「みんなも桃太郎のような強い子になろうね」と言えば、その気になりやすさだろう。シンデレラ姫を夢見る子供だったら、「大きくなったら、あんな風になれるかもね」と言ったら、元気を

つける終わり方になるであろう。聞き手は、憑依されるほどのことではないにしても、主人公の動静にと自身を同一化し、想像力をたくましくして追体験し感情などの点では、同じものを心にいだく。悲しいことに主人公が泣けば、聞き手の子供も涙ぐむ。いうなら、話に感染し、主人公に、ある程度憑依されているといってもいい状態になる。憑依されたときは勿論、そうではなく単に主人公に感情的に同一化した程度であっても、その感情的なものを中心にして、その体験自体は残ることであり、後の生き様に影響力をもつことになる。シンデレラ姫の場合なら、困難に共々涙し、これの克服に本気になったのであれば、自身の（想像上ではあれ）体験となることであり、以後の生き方を支える精神を培うことになりうる。終りのことば、「めでたし、めでたし」は、夢との切り離しであるとともに、現実へのその感染をもとめた言葉でもあろう。聞き手は、めでたい（愛でたいということであり、慈しみ称賛したいものということであろう）価値あるものに感染するのである。その幸い・恵みの霊力とでもいうものを薫染させてもらい、これでもって現実をよりよい方向へと向かうようにと、自らを力づけていくことになろう。

かつての神話の時代の神のこの現実への影響力は、いまの時代の神話や昔話とちがって、絶大であった。天変地異をもたらすようなものが想定されていた。八岐大蛇の話の場合、語り終わり（end＝目的）は、自分たちの河川の氾濫なり干ばつを、これを支配する神の霊力・呪力に感染させて超克できるようにもっていきことだったであろう。自分たちの村の川の名前をあげたり、干ばつ解消を求めて自分たちの田んぼを救済の対象として挙げたことであろう。干ばつは、農民にとっては、命にかかわることであった。雨ごいには、スサノオのみことに祈願して、その神の物語を、降雨に結ぶようにともっていったことであろう。あるいは、竜神が水の支配者と見なされているところでは竜や蛇を祭り上げて祈願した。神輿を出して、水神・竜神を招来しその威力発揮へと祈念も

した。全精力を注いで、場合によっては命をかけて祈願したのであって（昨今の祭りでも、かなり乱暴なものが残っている）、願いが無視されたときには、この神々に怒りをぶちまけるようなこともした（我国では、身近な死者が、崇る神等に祀り上げられたから、神と人との距離は、そんなに大きいものではなかった）。神輿を汚泥のなかに投げ込んだりして願いを無視する神にむけて鬱憤晴らしもした。水神・竜神に、真実、霊力が備わっていると信じていたからこそ、自分たちの村に雨がもたらされないのは、その神が本気になってくれてないからだと推し量りえた。怒りをもってするのは、本気であればこそである。それほどに真剣に必死になって自分達のもとに願いの実現されることを、神の威力に薫染・感染することを求めた。

### 5-3. 共同幻想への感化

日本の昔話には、日本人に固有の生き方が語られていて、その社会的精神的な生活の日常が種々に展開されている。日本人の共同幻想とでもいうものが、昔話を聞くことによって、知らず知らずにも聞き手に植え付けられていくことになる。長幼で人間関係を見るのが当たり前と語られれば（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、年長（あね、あに）か年少（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。グリムやペローでは老人は無視されがちだが、日本の昔話では、元気な爺婆の登場が異常に多い。ヨーロッパのメルヘンの主人公の両親は、王さま・お妃さまとなることがしばしばだが、日本では、爺婆になる。「かぐや姫」も「一寸法師」も、両親は、爺婆（翁・媪）となっている。父母のかわりに爺婆を置くのは、ヨーロッパのメルヘンはもちろん、隣の中国や朝鮮でもしないことで、日本の昔話の特色になる（モンゴル、シベリア、ロシア民話あたりは、日本と似ていて爺婆（翁・媪）

をもって両親とする)。外国から兄弟葛藤の話として入ってきたものが、「花咲か爺」(中国では、狗耕田)のように隣の爺さんとの葛藤になるのも、老人をたてる日本ならではのことである。しかし、最近、老人は厄介者になり、年功序列も崩壊寸前となっており、日本のこれまでの昔話的な社会・人間観は、通用しなくなってきている。それにしただがって、昔話も、いずれは、現実に見合うようにと実力主義的なものになっていくのではないと思われる。

あるいは、英雄としての日本の「桃太郎」や「山幸彦」は、冒険の旅をして終わりには故郷に帰る。日本の冒険話に親しんでおれば、故郷に錦をかざることが男子の理想だと感じるようになる。だが、グリムらに見る若者の冒険は、新天地を見つけて王女を妻にして、そこに定着するから、日本のとはかなり生き様が異なる。ヨーロッパでも幼い子供の場合は、現実がそうであるように、冒険した後は家に帰る。「親指小僧」とか、「ヘンゼルとグレーテル」でもそうである。が、少し大きくなると、そとに飛び出す。鳥が巣立ちするように、外に出て行って二度と家(故郷)には帰らない。だが、日本では、老いた「浦島太郎」のようなものですら故郷が恋しく帰っていく。

ただし、根本は、現実の生活にある。それが昔話にと反映しているのである。したがって、現実が、故郷やその価値を消失させていくことになれば、やがて、昔話も、そうになっていく。昨今の日本では、故郷は消滅しつつあるから、日本の昔話も、グリムのように、異境において、お姫様と結婚し、王様となって暮らす話に近づいていくのかも知れない。あるいは、世界中と同時的に会話でき仕事のできるような現代社会では、故郷とか異境・異国などは、殊更には気にされないことになる可能性も大きい。

「山幸彦」のトヨタマヒメ(ワニ=さめ?を本当の姿とする)との結婚もそれに属するが、昔話には、様々な生き物との異類婚がある。日本のそれは、本当に蛇とか猿と結婚する話になる。その結婚相手は、はじめから動物であった

り、はじめは人間の姿だが後に動物の姿にもどるというように、本物の動物と結婚する。動物と人間の区別は希薄である。だが、グリムらの場合は、かりに蛙と結婚するとしても、それは、本物の蛙とするのではない。魔法で蛙にされていた王子とするのである。ひとと動物はしっかりと区別される。日本のようにこれを同一視すると大ごとになる。豚を殺して食べるのだから、ひとを殺してということになってしまう。勿論そういう奇談もある。王さまが、人間の子供の肉が食べたいというので料理したとか、子供が幼児を、豚を解体するようにして殺したとかが、(実際にあった話、実話の建前をとる) 伝説に言われている。「ヘンゼルとグレーテル」でも、お菓子の家の魔女は、ヘンゼルを豚のように太らせて食べるつもりだった。山賊などの生活では、人の肉を食べる話も平然と語られる。

日本の場合、豚や牛などの肉を食べることを避ける歴史が結構続いた。そのこともあって、ひとと動物を同一視する傾向が強く、いうなら動物愛に満ち溢れた生き様をすることになっていた(引っ越しするとき、ヨーロッパでは、愛犬を連れていけない場合、殺した。だが、日本では、殺すのは忍びないと、野良犬にした。ヨーロッパでは、犬などの家畜は、日本とちがい、野生動物より下位の存在で人の単なる手段・道具であり、無用になったら、処分すべきものであった)。ひとと動物を同一視する日本においては、その言語使用からして、そういう世界観(共同幻想)の特色をもつことになっている。幼児が、「猫がある」というと、「人と同じく、いると言うのよ」と訂正し、「石がいる」といったら、これは「ある」と言うのよ、とする。その言語使用からして根深く、有情の存在として人と動物を一つにみる価値観になじませ、日本の昔話は、日本固有の共同幻想を培うことになっている。

動物とひとが同等で、動物もものを言い知性があると見るのは、どこの国の子供もそうである。だが、それは、こどもに限定されることで、大人になると

ともに、ひとは尊厳をもった存在で、動物はひとの手段と位置付けられるのが普通である。だが、日本では肉食の習慣はまれで、動物を手段と見直していくことは、少なかった。子供のときの、動物とひとは同等という見方が支配的であり続けた。昔話の異類婚において、正真正銘の動物と結婚するのは、有情として動物とひとは同じという発想があるから、日本では違和感がなく、いままのままに語り継がれている。

現実の生活では、日本も昨今は肉食になっているから、ヨーロッパ的な発想になりつつある。が、日々の言語使用において、有情として動物と人を、「ある」でなく「いる」で捉えて同等とするなかでは、しかも、家では、牛や豚、鶏を実際に殺して解体するようなことには関与せず、おいしそうな肉になったものしか見ないので、有情としてひとと動物は同一という共同幻想とその昔話は、世界的に動物愛護が言われていることでもあり、当分、日本においては維持されそうである。

#### 5-4. 「終わり方」に見る、昔話と宗教の姿勢の違い

日本の昔話は、日本の共同幻想を聞き手のこどもに植え付けることになるが、同じように共同幻想を与えて集団を律するものに、宗教がある。宗教の話は、やはり、それに見合った独特の終わり方をする。これと比較すれば、昔話の終わり方の姿勢が際立ってくる。本論を結ぶにあたり、昔話と宗教との終わりの言葉の違いを見ておこう。

仏典では、その終わりの言葉としては、例えば、「聞仏所説 歡喜信受 作礼而去（仏の所説を聞き、歡喜信受して、礼をなして去りぬ）」（『阿弥陀經』）というように結ぶ。この結びの言葉で、終わりは明確になるが、ここでは、聞いたその仏説を信樂し、仏に拝跪する姿勢を強調して、聞き手（信者）は、その言葉とともに、合掌して終わりに参加して、阿弥陀の浄土の共同幻想に一層

引き込まれていくこととなる。あるいは、有難いお話の最後、「あなかしこ、あなかしこ（とても、恐れ多いことです）」（蓮如『御文』）と畏（かしこ）み叩頭して終わる。畏怖すべき尊厳の仏や高僧に拝跪し、その絶対的な威光を讃嘆して終わりを荘厳する。神道では、「かしこみ、かしこみも、まをす」（恐れ多くも、申し上げます）と結ぶのがポピュラーであるが、神を前にしてへりくだった姿勢をもって、かしこまり威儀を正して言上したと語る。「あな、かしこ」と同様で「かしこむ」のである。恐れ多いと、かしこ（畏）み、尊崇の神の前にひれ伏す。仏への拝跪・帰依と同様である。

これらは、昔話の終わり方とは姿勢が大いに異なる。昔話では、そういう畏怖・拝跪の姿勢をもつての終わりとはならない。神々を語ったとしても、終わりにおいては、「どんと、はらい」とこれらを追い払って現実への関りを排除するばかりである。あるいは、「むかし、まっこう」であり、語ったことは真実で、伝承を歪めることなく、まことを語り伝えたのだと、情報伝達での真っ当な姿勢を示すだけである。

昔話でも、宗教でも、神や英雄とならんで、その否定的なものとしての悪魔とか邪悪な神々が出てくる。昔話では、これを最後、排除し、異界へと帰ってもらうけれども、その撲滅は一般的ではない。鬼退治では、鬼を征伐し撲滅するものもあるが、その最後は、それらが自分たちの原始的深層の意識・魂であることもあってであろう、異界のものを封じ込めるだけのことが多い。日本の昔話の結語「どんと、はらい」は、一気に祓い去るという呪文になるであろうが、それは、異界を振り捨て、「鬼は外」と邪鬼を追い払うのであり、過激な撲滅とはならない。

しかし、宗教では、異教の神々に寛容であることは少なく、自分たちの神以外は、邪神、悪魔と見なし、撲滅すべき対象とするのが普通であろう。昨今は、イスラム教が、仏像を爆破するなど不寛容で自己主張が極端で暴力的というイ

メージになっているが、これは一面的である。宗教自体が総じてそうなのである。今の神道は、穏やかで寛容に見えるが、明治の廃仏毀釈のように神道もこれを真に信じている者たちのもとでは、他宗教に対しては多いに破壊的であった。神道を侮辱する振る舞いをしたというので、現代のイスラム教徒が教祖椰揄に暗殺をもってすることがあるように、狂信的なものが文部大臣（森有礼）を刺殺するようなこともあった。穏和とのイメージの仏教も、日本人の信仰心が希薄だから穏やかに済んでいるだけなのではないか。仏教でも（キリスト教でも同様に）、その新興のセクト（カルト）では、教祖を妄信して盲従し、鬼畜の非道も平気であることが多い。宗教が残忍さを見せるのは、たまたまのことなのではない。神仏は尊厳をもったもので、人間は邪悪で罪が深く、存在するにあたいしないものという反ヒューマニズムがその根幹にあるから、神仏の（というより、邪まな教祖の）忠実な傀儡となった者は、血も涙もない非人間的なことを企てて、神仏の思し召しとうそぶき平然としておれるのである（傷つき悩む者に、宗教は、よく効く麻薬となる。が、多くの宗教の根本は反人間的であり、麻薬中毒になって周囲を困らせるような深入りは避けたいものである）。

昔話は、感覚的で素朴な世界観のもとにあって、自然の中に神的靈的なものを見出し、しばしば神々を語って、宗教的な世界観と似通ったものになることがある。だが、宗教の場合、教祖の教えを絶対として、決してそれを譲らないけれども、昔話の場合は、そうではない。民族の魂を語る昔話であるが、偏狭な民族主義など無縁で、すぐれた話、すぐれた世界観がでてきたときには、これを喜んで受け入れ、自民族に閉じこもるようなことはない。理性がしっかりとしてきたなら、その声に耳を傾けて、素朴な昔話の世界観を卒業してもいく。素直な大様な心構えをもっている。宗教とちがいで、昔話は、その結びにおいて、「むかし、まっこう」と、まことを、私意を差し挟むことなく真実を語ってきたのだとの姿勢を再確認して終わる。

昔話は、知を、真実を尊ぶ。だが、宗教は、信を尊ぶ。神は、知では把握できず知りえないから、信じる。知的な懐疑（合理的精神）を棄てて信はなりたつ。「知りえない神など元々から存在しない。妄想だ」と痛いところを批判された場合、「昔、まっこう」の昔話とちがい宗教では顔をまっかにして抗弁し、自身の妄信に固執するばかりである。これに対して、昔話は、「むかし、まっこう」と、まことのこととは言うが、否定されると、そうだ、まっかな嘘かも知れないと、謙虚である。そして、幼い日の楽しい語りの共同幻想なり原始心性の「むかし、まっこう（昔は真実だった）」の世界を、語り手は、汲めども尽きない深い人知とその精神史のうちに適正に位置づけて、大らかに穏やかにこれを説き明かしていく。

【終わり】