

「翁舞」と「こぶとり」に表現される「ずれ」についての心理学的考察

松 波 幸 雄

キーワード：リズム 隣の爺 三番叟 退行と進行 笑い

はじめに

スイスの心理学者ユング Jung, C.G. といえば、「普遍的無意識」あるいは「元型^{げんけい}」といった心理学的概念の提唱者であり、深層心理学と考古学・歴史学・文化人類学的所産とを深く関連づけた人物として有名である。一方彼は、その初期の仕事として、言語連想検査という心理テストを独自の方法論によって完成させ、人間の心の内にあるコンプレックスの存在を実証したことでも知られている。

現在行なわれている言語連想検査とは、被験者に対して、日常的に比較的頻繁に用いられる特定の百個の単語を読み上げ、その一つごとに連想を求め、さらにもう一度同じことを繰り返すというものである。当時この検査を行っていた多くの研究者の中でも、とりわけユングが独創的であったのは、連想された内容の分析よりもむしろ、反応時間の遅れやエラーが、どの語においてより大きく生じたかを数量化した点にあった（この方法は、現在そのまま生かされている）。当然ながら被験者のコンプレックスは、反応にエラーや躊躇の生じた語の意味を中心に形成されているのである。少し変わった見方をするならば、この仕事は、人間の心理学的プロセスにおける、コンプレックスとその人固有のリズムの乱れとの関連を理論づけた研究であったと言ってもよい。もちろん言語連想検査のみならず、カウンセリングの場面においても、カウンセラーはこのようなクライアントのリズムの「ずれ」から、何かを読み取ることが多い。そもそも心理療法の現場のみならず、人間

というものの紡ぎ出すあらゆるプロセスにおいて、リズムの調和や不調和はきわめて重要な要素の一つである。

筆者は他の論文において、「こぶとり」などの昔話や歴史・神話における舞踊を題材として取り上げ、舞踊のイメージや体験様式、集団におけるリズムの共有・調和が、臨床心理学的にどのような意味を持つかについて検討したことがある〔松波、1997:95 - 106〕。この小論では、その一つの展開として、日本の能における「翁舞」の後半に演じられる「三番叟」に特に焦点を当て、日本の昔話「こぶとり」と比較対照していくことにする。

「翁舞」は、世阿弥が「この道の根本」〔田中、1976:173〕と言うほど、能楽にとってはもっとも重要かつ神聖な曲であるとされているが、その様態は能楽とも狂言とも明確には分類しがたく、舞・構成・謡・囃子・面・装束のあらゆる点において特異な演目であり、かつその成立過程においても多くの謎を含んでいる。能すなわち「猿楽」が、平安末期頃から独自の芸能として独立し始め、洗練されていく過程で、猿楽者たちは、「翁舞」を演じることこそが、自分らの本来の仕事であるようになっていった。しかしながら、それまでの具体的なプロセスについては、研究者たちにとって論議の尽きない対象となっている。

「翁舞」は「翁」・「三番叟」・「父尉」の三演目から構成されていたことから、別名「式三番」とも呼ばれる。このうち「三番叟」のみ狂言方が演じ、現在ではその飄逸な舞い振りに痕跡をとどめるのみとなっているが、少なくとも猿楽が現在の能楽につながる芸能として明確に成立する以前においては、「三番叟」は「翁」の「もどき」として、滑稽味たっぷりに演じられていたと考えられる (1)〔折口、1944:167・ 後藤、1975:171 - 186〕。

「もどき」とは対象をそっくりそのまま真似るわけではなく、むしろその失敗を演じるものである。この小論では、三番叟の分析を中心として、そのような故意に表現された模倣の失敗やリズムの「ずれ」、およびそこから生じる滑稽性が、物語や儀礼のプロセスにおいて、どのような心理学的意味合いをもつかということを、可能な限り明らかにしたいと

思っている。

物語・芸能の心理学的解釈について

「こぶとり」、「翁舞」の解釈に入る前に、そもそも、なにゆえ我々カウンセラーが昔話や芸能といった物語・民俗の研究を行うかについて、ユング心理学の立場から触れておきたい。

カウンセラーの第一の仕事は、クライアントの内面的・現実的な個人史、つまり最も生々しいパーソナルストーリーを傾聴することである。また一方、カウンセリングそのものも、新しく紡ぎだされていく一つの物語である。そこで交わされる具体的な話の内容はもちろん個人的なものであるが、どのような問題の背後にも、大なり小なり例外なく普遍的な心理構造が存在している。

ユングはフロイト Freud,Sと同様、心を大きく「意識」と「無意識」から成るものと捉えた。例えば、ある人にとってどうしても受け入れがたい出来事があると、その人の自我は、自らの心を防衛するためにその記憶内容を抑圧、無意識化し、ときにはまったく忘れてしまう。しかしその内容は決して消え去るわけではなく、無意識領域にとどまって間接的に自我に働きかけ、その影響はしばしば神経症症状として現れる。しかしユングは、無意識の内容を、そのような個人的状況によって生じたものだけとは考えなかった。より深層にある無意識領域は、それ自体自律的な心の活動の場であり、むしろ自我意識をも根底において成立せしめる大きな領域をもつと考えたのである。彼は前者を「個人的無意識 personal unconscious」と呼び、後者、すなわちより深層にある無意識の領域を「普遍的無意識 collective unconscious」と呼んだ(図1参照)。

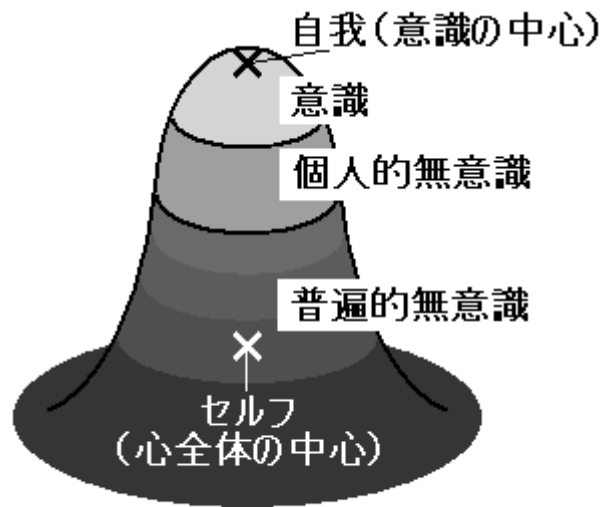


図 1

呼称のとおり、「普遍的無意識」とはすべての人間にとって共通のパターンを有する心の領域であり、彼はその数々のパターンのことを「元型^{げんけい}archetype」と呼んだ。例えば、万物の生みの親としての“大いなる母”なる象徴的イメージは、世界各地の神話・昔話や考古学的資料において無数に認められると同時に、現代人の夢にもしばしば現れる。このようなイメージは、一つの「元型」の顕在化・布置として捉えることができ、その元型は「太母(グレート・マザー)元型」と呼ばれる。

元型は、特に古い時代から長く語り継がれてきた物語などにおいて、より典型的な形で表現されているので、物語研究の際、よく我々がテキストとして用いるのは、世界各地の神話や昔話である。前世代から次世代へと語り継がれるそれらの物語は、幾代もの人々の心と身体をくぐり抜けることによって、普遍性を洗練させていったと考えることができる。またおとぎ話のみならず、民族儀礼や民俗芸能もまた、幾世代もの人々の心身をくぐり抜けてきたものであり、やはり元型的パターンを色濃く表現するものである。

「こぶとり」

この節では「翁舞」に先んじて、まず日本昔話「こぶとり」の解釈から始めたい。というのは、筆者がそもそも翁舞に注目したのは、かつてこの「こぶとり」の解釈を試みた際、その結末に不可解と感じられる点が残りに、それを説明しようとしたことがきっかけとなったからである。

『日本昔話通観』によれば、「こぶとり」の採取地は、驚くべきことに東北から九州に及ぶほぼ全県に亘っており、しかもその内容も大局的にはほとんど変わらない。また、鎌倉幕府が成立した前後に編纂されたとされる『宇治拾遺物語』に所収されており、少なくとも 800 年ほど前にはすでにある程度ポピュラーな物語として語られていたことがわかる。

まずは、その最も基本的な構造をほぼ全て伝えていると思われる「宇治拾遺物語巻第一 鬼に瘤取らるる事」（小林智昭 校注・訳『日本古典文学全集 28 宇治拾遺物語』小学館）の内容を要約し、現代語で記す。

昔、右の顔に大きなこぶのある老人がいた。老人はそれを恥じて山中に引き籠り、薪をとって暮らしていた。ある日、いつものように山の中へ入って行ったところ、雨風がひどくなったので、仕方なく木のうろ（空洞）の中に泊まることにした。

やがてすっかり日も暮れた頃、遠くの方から、がやがやと話しながらやってくる人々の声が聞こえる。ほっとして表を覗くと、なんとそこにいたのは一つ目、口なしなどの、百人ばかりの異形の鬼たちであった。彼等は老人が隠れる木の前で車座になって酒盛りを始めた。やがて下座にいる鬼から順に、次々と舞を舞う。そのうち首領と見える鬼が「今夜の酒盛りはいつにも増して面白い。しかしこの上は、いかにも珍しい舞を見たいものじゃ。」と言う。

はじめ老人は、恐ろしさの余りめまいを覚えるほどであったが、鬼どもの打つ手拍

子が何とも調子よく、次第に老人は、まるで何かが乗り移ったように無性にその場に出て踊りだしたくなる。ついに自分の気持ちに逆らえなくなった老人は、もはや死んでも構わぬとばかり鬼どもの前に飛び出し、伸び上がったたり屈んだり、掛け声をかけたりしながら走り回って舞った。はじめ驚いた鬼どもも、その見事な舞いっぷりに、首領を始め皆が手を叩いて喜んだ。

鬼どもは、これからは酒盛りの時には必ず来るよう老人に約束させ、顔のこぶを質種しちぐさに取ろうとする。老人が「これは私にとって大切なもの、お許し下され。」と嘘をつく
と、鬼どもはかえって都合がよいとばかり、寄ってたかって捻り取った。しかし痛みもなければ跡形すら残っていない。翌朝、家に戻った老人は、喜んでことの次第を妻に語った。

隣に住んでいた、左の顔にこぶのある老人がそれを聞いて羨み、同じように木のうろに隠れ、やがて始まった鬼どもの酒盛りの場に、のそのそと出て舞った。しかしその舞ははなはだ不器用でまずい。「今度はずいぶん下手くそに舞ったものだ。こぶを返してやれ。」と鬼が顔に投げつけたので、顔の両方にこぶがついてしまった。だから、もの羨みはしてはならないということだ。

まず物語の最初、自らの醜さを恥じて引き籠りの生活を送るという状況は、西洋においても「美女と野獣」「オペラ座の怪人」など、物語の最初にしばしば見られるパターンである。この老人の場合、実際顔にこぶがあるものの、自らの醜さにまつわる不安・恐怖は、臨床的には醜形恐怖という症状を思わせる。醜形恐怖とは自らの身体の部位を実際以上に醜いと感じてしまう、一種の身体イメージの歪みであるが、時としてそれは精神病の前駆症状ですらある。つまり、この症状が背後に抱える病理は一般的に根が深いと言わねばならない。

ところで、この物語のクライマックスでは舞踊が重要なテーマとなる。舞踊のうち、旋

回運動を伴ったものはいわゆる「舞」であり、特にその中でも旋回の早いものは「ものぐるい」と呼ばれていた〔池田、1955:19〕。「ものぐるい」は、そもそも一つの芸能の呼称であったが、その際生じる酩酊感や恍惚感などから、狂気を意味する言葉としても用いられるようになったようである。鬼の前で見せた主人公の老人の舞踊は、その動きからも精神状態からもまさに「ものぐるい」を思わせるが、彼の舞踊に表現される狂気と、醜形恐怖として潜在的に抱える狂気とのつながりをどのように捉えるかが、この物語前半の解釈における一つのポイントとなるだろう。この点については後述する。

彼が薪を採りに行った「山」という場所は、一般に神々や怪物の住処すなわち異界であり、天候の急変によってもたらされた暗さ、やがて訪れた夜の闇もまた、魑魅魍魎の跋扈する邪悪な、しかしどこか魅惑的な異世界である。象徴的に見て、闇は全ての形あるものが生まれ出す前の原初の状態であり、光の母胎ですらある。また一方、それはあらゆる相反する要素が結合し、融解した状態の表現でもある。

これに関連することで、筆者は興味深い出来事を体験したことがある。

ある日、筆者がある男子小学生に対してプレイセラピーを行っていた最中のこと、突然窓の外が夜のように暗くなり、ゴロゴロと雷鳴までが聞こえ始めた。その日、はじめ彼はあまり乗り気のない様子であったが、この天候の急変のために少し怯えを見せ、筆者の腕につかまってようやく落ち着きを取り戻した。するとそれをきっかけに、彼は、中世ヨーロッパの錬金術書を思わせるような、きわめて象徴的かつ普遍的なイメージをホワイトボードに描き始めたのである。

こうしたことから、天候の急な悪化や暗闇は、一方で恐怖を刺激するものでありながら、条件によっては意識の集中と深いイメージの喚起を促す場合もあることが窺える。

「こぶとり」の場合、この暗闇の世界では、恐ろしい姿をした鬼たちが面白おかしく遊んでいる。つまりそこは、老人を捕え続けていた美醜の価値観をはじめ、あらゆる日常的な価値基準が解体された世界であると言える。しかし注意すべきは、そこですべての価値

観が解体されていたわけではないということである。老人は、そこにいるどの鬼よりも上手に舞い、そのことが鬼たちをいたく興ぜしめたのに対し、後でこの老人を真似ようとした隣の老人は下手に舞ったためにひどい目にあってしまう。つまり、鬼たちにとっても、少なくとも舞の「上手」「下手」という価値観だけは、解体されていなかったことになる。

ただしこの場合の「上手」とは、より現実的で一般的な基準とは区別する必要があるだろう。つまり、「伸び上がったり屈んだり、掛け声をかけたりしながら走り回って……」という表現からは、見た目の美しさや一般的な意味での舞踊の技量は必ずしも問題ではないことが分かる。むしろ老人の「まるで何かが乗り移ったように無性にその場に出て踊りだしたく」なり、「ついに自分の気持ちに逆らえなく」なって「もはや死んでも構わぬと」思ったその心理状態、すなわちある種の深い自己一致、陶酔が、鬼たちの好みに適ったと言いきである。言い換えるならば、人間の日常的世界におけるあらゆる価値観は解体されるが、それらは非日常の世界においてのみ体験しうる、深い自己一致を中心とした一つの価値観へと収斂したと言える。

さて、老人の踊りは鬼たちをいたく興ぜしめ、大笑いさせる。河合隼雄は『昔話と日本人の心』「鬼が笑う」の章において、「(人間に対し、絶対的優位性を持つ鬼の) 笑いによって優者と劣者の地位は逆転してしまうのだ」〔河合、1982:101〕と述べている。「こぶとり」の場合も、鬼は老人の嘘にだまされて、彼のこぶを取ってしまう。

ところで、たった今まで無我とも言うべき状態の中で舞っていた老人が、このような機転を利かせることができたのは、彼の態度が主観的な状態から客観的な状態に切り替わったことを意味するのだろうか。

ある特殊な場合を除いて、さまざまな芸能における心身の状態は、必ずしも自我が無意識に飲み込まれてしまうというものではない。舞台演出家としての経験を通じ、独自の治療論を展開している竹内敏晴〔1980:117〕は、舞台芸術における理想的な心と身体のありようについて次のように述べる。

「無意識は、私たちの手のおよばぬところで働き始め、やがて全身を浸す。リズムに「ノル」。そのとき突如としてからだ全体が変容する。存在が裂け開かれたとしか言いようのない瞬間があり、即興の波がふき上がってくる。しかし、意識は失われはしない。むしろ明断であり、無意識がからだを領してゆくにつれ、ますます遠くまで計算し判断するが、しかし、それは無意識に導かれ、それにしたがってゆくのだ。」

自我が状況に捕えられた状態にあるならば、その自由が奪われるために明晰さは失われるはずである。しかし、竹内の言う「ノル」ということは、「無意識に導かれ、それにしたがってゆく」あり方であり、必ずしも無意識に捕えられることではない。状況に捕えられることと捕えること、つまり自我の受動性と能動性という対照性は乗り越えられているのである。この老人が鬼をだまし得たのは、非日常的な場面においてのみ経験される深い自己一致と意識の集中に基づいた、特殊な明晰さによると見るべきであろう。

もちろん場合によるが、抑うつに対するカウンセリングにおいて、筆者は能動と受動の対照性を乗り越えることを初期の目標とする場合が多い。抑うつとは、無意識が自我を凌駕し呑み込もうとする、抗いようのない動きに他ならない。抑うつからカウンセリングに訪れた人は、最初ほぼ例外なく「これじゃだめなんだけれど……」といった自己否定感が強く、周囲からもそのように責められてきていることが圧倒的に多い。しかしそのような気分にも、必ず内的な、また目的論的な意味があり、カウンセラーもクライアントも、その意味と向き合わなければならない。その道程の第一歩は、抑うつからの単純な逃避をやめることに始まる。そして、自我のスタンスを抑うつという気分と同調させ、無意識に沈み込もうとする自らの動きに、能動的に身を任せねばならない。具体的に言うと、何も手につかない自分を、勇気をもって受け容れるということである。言い換えるならば、抑うつという自らのありように、主体的に敗北することなのである。そのとき抑うつは、新たな人生を生み出す母胎ともなりうる。「もはや死んでも構わぬ（鬼に食われてもいい）」という覚悟は、狂気に呑み込まれることをいとわない覚悟、あるいは意義深い諦めであり、

まったくこの主体的敗北の表現そのものである。

先に、老人が潜在的に抱える狂気と、舞踊における狂気とのつながりをどう読み解くかが、物語前半の解釈のポイントになると述べた。そのつながりとは、もはや言うまでもなく、単に受動的に狂気に捕えられていた状態から、能動的にそれに従い陶醉する態度へのシフトによって、狂気の質そのものが単にネガティブなものではなくなったということである。したがってこの段階では、無意識のリズムへの同調が基調となっている。

隣の爺

ところで、この物語の後半において、はじめの老人を真似たにもかかわらず、顔のコブを取ってもらうことに失敗したばかりか、逆にもう一つ付けられてしまった隣の老人の受難はどう解釈すべきだろうか。

関敬吾の『日本昔話大成』によれば、「こぶとり」は「隣の爺譚」に分類される。「隣の爺譚」型の他の最もポピュラーなものとしては、「花咲か爺」あるいは老人の性は異なるが「舌切り雀」があげられる。これらの物語は、一般的には善良な爺の成功を隣の爺が羨み、その行為を真似るが、肝心の点で善良爺の行為とはくい違っており、結局はみじめな失敗に終わるといった構造をもっている。この型は朝鮮半島・中国・アイヌの民話に比して、特に日本民話に多く存在する型の一つであるという(『日本昔話事典・縮刷版』弘文堂「隣の爺譚」の項、稲田浩二)。また、この型のほとんどは「人真似(あるいはもの羨み)はいけない」といった教訓で締めくくられ、『日本昔話通観』を参照する限り、全国で採集される大部分の「こぶとり」もその通りである。

ただ、他の隣の爺譚と比べて「こぶとり」に特徴的な点は、2人の爺の対照性において、他にあげた二つの物語のような倫理的な善悪という価値観が、ほとんどまったく関与していないところである。つまり、ある悩みをもつ人が同じ悩みを解消した人の話を聞き、その方法を真似たとしても、何ら倫理的な責めは受けるべきではない。すなわち「花咲か爺」のように、善行と悪行が各々応分の報いを受けたと考えられるほどに、「こぶとり」に登場する隣の爺は、何か悪いことをしたわけではない。

『日本昔話通観』に載せられた、各地に伝わる「こぶとり」のうち、例えば千葉県市川に伝わる話のように、隣の老人が「欲張り爺」、埼玉県の話のように「悪い爺」であったりするものも若干存在するが、それとても具体的にどのように欲張りなのか、あるいは悪いのかについては、『通観』に見る限りではまったく知りえない。

しかも、物語自体の最後には、彼がひどい目に合わねばならなかった理由として、「だからもの羨み（「人真似」となっている事例も多い）はしてはならない」と述べられているが、隣の爺の立場からすると、これはあまりにも理不尽な非難である。にもかかわらず、全国ほとんどの「こぶとり」の事例において、同様の締めくくりがなされているのである。この物語の解釈において筆者が感じた不可解とは、まさにこの点である。

この話では、倫理的善悪の代わりに二人に対照性を与えているのは、舞の上手・下手、あるいは、前者の舞が不可抗力的に生じた情動に突き動かされ、それに従ったものであるのに対し、後者の舞は、その方法や形だけを真似ようとした点である。つまり後者は、こぶを取って欲しいという感情には切実なものがあったにせよ、舞それ自体には何ら内的な必然性が伴っていなかった、つまり行為と気持ちの乖離という、一種のリズムの乱れがあったということである。

「こぶとり」は、若干の例外を除き、全国に伝わるほとんどの事例において、一つの物語に2人の老人を登場させている。しかも、いずれの物語も隣の爺が悲惨な結末を迎えることで完結していることから、隣の爺のくだりは偶然付け加えられた話ではなく、そこには何らかの心理学的必然性があるとみなさねばならない。心理学的に普遍性をもたないストーリーが、広い地域で長く語り継がれることはありえないからである。

考えるに、はじめの爺の目的が異界への扉を開き、陶酔の中に舞い踊ることでその世界と接触・融合することであるならば、反対に隣の爺の役割は、その扉を閉じることにあったと言えるのではないだろうか。つまり、隣の爺ははじめの爺の苦悩の原因であったこぶを引き受けたばかりではなく、人真似の愚かさを嘲る人々の揶揄をも一身に引き受けることで、物語の世界へと開かれた聞き手の心の扉をも閉じ、現実の世界へと帰らせるのである。だとすると、下手な人真似の舞が、どのようにしてその役割を担い得るのだろうか。

すでに述べたように、『宇治拾遺物語』は鎌倉幕府が開かれた前後に編纂されており、このことは「こぶとり」が、鎌倉期までに既にかなりポピュラーな物語として、人々の口に

伝えられていたものであることを意味する。一方、この論文のもう一つの題材である「翁舞」が、記録上に初めて正式に現れたのは平安期後期であり〔能勢、1938:164〕、しかもそこではすでに「式三番」としての形態が見られる。したがって、この物語がよく語られていたのと、「翁」が猿楽の主要な演目として定着してきた時期は比較的近いと言える。このことから、「翁舞」と「こぶとり」をはじめとする「隣の爺譚」との間には、より直接的な相関関係が存在した可能性も考えられ興味深い。しかし、それを論じることは本稿の目的ではなく、また筆者は歴史学者・民俗学者という立場にはないので、ここでは敢えて触れないことにする。

ともあれ、少なくとも両者には二人の老人が登場するという以外にも、明らかに共通するテーマが認められる。それは、「こぶとり」の隣の爺および(「翁」の「もどき」として見た場合の)^{さんばそう}三番叟が、いずれもその前に演じられる老人の舞を下手に、あるいは滑稽に真似ることによって、物語および儀礼が幕を閉じるという点である。両者ともストーリーはきわめて単純であり、「こぶとり」の「こぶ」という要素を除けば、構造的に見てこれらはほとんどぴったりと重なり合うと言っても過言ではない。

次節では翁舞の歴史的な成り立ちを見、三番叟がどのような性格を受け継いでいるかを見ていきたい。

「翁舞」の成り立ちと三番叟の役割

晩年の世阿弥の芸談を、彼の息子^{はだのもとし}秦元能が聞き書きした『世子六十以後^{さるがくだんぎ}申楽談義』〔田中校注、1976:173〕の冒頭に、

「遊^{いうがく}楽の道は一切物まねなりといえども、申楽とは神楽なれば、舞^ぶ歌^が二曲をもって本^{ほん}風^{ふう}と申すべし。さて申楽の舞とは、いづれを取り立てて申すべきならば、此道の根本なるがゆゑに、翁の舞と申すべきか。」

とある。

「翁舞」は猿楽者にとって最も重要かつ神聖な曲であり、世阿弥は「翁舞」を舞うことこそが猿楽者本来の仕事であると考えていたのである。実際それは、猿楽という芸能が、明確に成立する以前からの形態を最も多く残していると見られる一方、その成立過程に関しては、今もって多くの謎を含んでいる。

翁では、「とうとうたたり……」といった、呪文あるいは真言のようでもあり、また日本の伝統的な楽器の楽譜のようでもある意味不明の言葉が謡われ、所作も基本的な能のそれとは多分に異なっている。用いられる面もまた、翁・父^{ちちのじょう}尉^{さんぼそう}・三番叟の三種ともに、顎の部分^{あご}が本体から分離した「切顎」と呼ばれる様式であることをはじめとして、いくつかの点で他の能面とは様式がかなり違っている。しかし、他の曲との何よりも重要な相違は、翁面そのものが神体であり、演者がこれを着ける時には神の顕現とみなされ、その台詞は神の祝言とされる点にある。

では、能の「翁舞」という芸能の性格をより明確に踏まえておくために、能勢朝次の『能楽源流考』の内容を中心に、後藤淑の『能楽の起源』、折口信夫の「翁の発生」、天野文雄の『翁猿楽研究』を補助的な文献として、なるべく本稿と直接かかわる部分に絞って、その成り立ちについてごく簡単に触れておくことにしよう。

現在にいたるまで受け継がれている翁舞が、いつ頃からどこでどのように始まったのか

については、正確な流れを追うことは困難であるが、そもそも翁舞と呼ばれる芸能が、猿楽において始まったものでないことは確かである。それはかなり古くから行なわれていた芸能の一形態らしく、折口〔1928:349〕は、平安時代前期、869年に撰進された『続日本後紀』に、すでに翁の舞が一つの芸能として成立していたらしい記述が見られることを指摘している。

能、すなわち猿楽における翁舞は、別名「式三番」とも「翁猿楽」とも言われる。「式三番」と呼ばれるのは、いくつかの変遷の後、鎌倉期頃から「翁」「父尉ちちのじょう」「三番叟さんばそう」という、三つの演目からなる一つの曲として演じられるようになったからである（ただし室町期以降、「父尉」は省かれるのが通例となる）。また、「翁猿楽」と呼ばれるのは、翁舞が猿楽者の本義であり、同時に猿楽の古来からの形態を最も変わらずに受け継いでいるからである。

さらに猿楽の成り立ちについて説明すると、その一つの源流は、奈良時代頃より大陸から伝わった「散楽さんかく」であるらしい。散楽はもともと曲芸・動物使い・物真似芸などの雑芸をその内容としていた。その芸を受け継いだ日本人は大部分が賤民であったが、奈良期には散楽戸さんかくこ、平安期には雅楽寮うたまいのつかさという国立の役所の直属下に散楽芸の中心が置かれ、近衛官人という地位をもった散楽者なども一部存在した。やがて、散楽の他の雑芸は淘汰あるいは分離され、専ら舞楽などの「もどき」を演じるようになる。

また、猿楽のもう一つの源流が宗教芸能にあったことも間違いない。中でも、鎌倉期に消滅したと思われる「咒師猿楽しゅし」は、猿楽本来の宗教芸能としての性格を端的に示している。咒師しゅしとは一種の呪術を生業とした人々であり、彼等は各地の寺院の修正会などにおいて、鎮魔除魔の行法を担当した。やがてその芸能的性格の強い部分を僧籍にある散楽者が代わって行ない、彼等自身も咒師と呼ばれるようになり、猿楽者としてその地位を確立していくにつれて、本来の咒師はその芸能から身を引くことになっていった。その具体的な姿は不明だが、「咒師走りしゅしはし」と呼ばれたものは舞台となる土地を走り廻る軽快な舞踊だったらしく、参詣する民衆に人気の高い芸能でもあったらしい。またそれは、陰陽道の反閤へんがいと

いう呪法の民俗化したものであるとも考えられ、反問同様、土地を踏むことでそれを鎮める（方堅）というところに力点があったようである〔能勢、1938:183・天野、1995:55〕。

猿楽という言葉の意味する芸能の領域は、平安時代から鎌倉時代にかけてある程度変化しているし、芸能そのものの形態・様式もそれぞれ変遷している。ただ、猿楽元来の物真似・滑稽性と、咒師猿楽などにおいて特徴的な、何ものかを鎮めるために地を踏むという宗教儀礼的な意味合いを含む所作は、翁舞においては間違いなく三番叟に最も色濃く受け継がれている。

では現在の三番叟の舞の様子を、平凡社刊『新訂増補 能・狂言事典』から引用しよう。

「《翁》で、千歳の舞・翁の舞に続いて狂言方が担当する役と、その舞事。……（中略）……二段から成り、前半の揉ノ段は直面で、自身声をかけながら軽快かつ躍動的に、後半の鈴ノ段は黒式尉（黒い彩色の老人面）をかけ、鈴を振りながら荘重かつ飄逸に舞う。……（中略）……技法上、足拍子を多用するので、この舞を舞うことを〈踏む〉ともいう。」

（羽田昶）「囃子は、《翁》は笛一・小鼓三という独特の編成で、リズム型も能とはまったく異なる。《三番叟》ではこれに太鼓が加わるが、能のように小鼓と合奏してひとつのリズムを形づくるのではなく、小鼓のリズムの間を縫うようにして独立した手組を打ち込んでいく。」（横道万里雄）

以上の概要から、本稿にとって特に重要と思われる三番叟の特徴をまとめると、①前半の「翁」を能方が担当するのに対し、三番叟は狂言方が担当する、②面の色は、「翁」が白もしくは肉色であるのに対して黒である、③舞い振りは、軽快・躍動的あるいは荘重・飄逸（ただし、荘重というのは三番叟前半の「揉みの段」に比べての後半「鈴の段」の様子を表現したものであり、やはり全体としては飄逸さ、軽快さを特徴と捉えるべきである）。④足で「踏む」という動きを多用する、⑤小鼓と太鼓は各々独立したリズムを刻む、という五点になるだろう。

①の、狂言方が三番叟を担当するようになった歴史的経緯を、能勢の説を中心にたどる

ならば、当初の翁舞は、「翁」「父尉」「三番叟」のいずれも咒師が演じていた。しかし、猿楽という芸能領域が独自の芸能として確立しはじめる平安末～鎌倉期には、はじめの二演目はそれまで通り咒師が演じたが、三番叟のみ猿楽者が演じるようになった。さらに咒師芸能が衰える一方猿楽が隆盛になるに従い、始めの二演目を猿楽者が演じ、それまで猿楽者が演じていた三番叟は、狂言方に演ぜしめるようになったようである。すなわち三番叟は、主座にある演者に対して、常に相対的地位の低い芸能者が演じてきたということである。

かつて、三番叟において強調されていたと思われる物真似・滑稽性は、③に示されるように、単に軽快・躍動的あるいは飄逸な舞い振りにとどめられるのみとなり、能楽大成期にはすでに直接には表現されなくなっていた。これは猿楽という芸能およびその役者が、次第にその地位を向上させていったことと関係があるだろう。技能的に安定していたであろう猿楽者が、もともと神聖な芸能であった「翁舞」をも演じるようになり、彼らが演じていた三番叟自体格式を纏うようになった。それにつれて、三番叟で本来表現されていたような、物真似性・滑稽性・低俗さといった「もどき」的性格も洗い落とされていったものと思われる。

次いで、②の面の色についてであるが、翁・三番叟はその面の色から、それぞれ白式尉・黒式尉とも呼ばれる。これらの対照的な二つの仮面が用いられるようになった経緯については、正確な記録はまったく見られないようである。

一方、象徴的・心理学的に見た場合、黒色はさまざまな側面を持っているが、グリム童話の『白い嫁ごと黒よめご』などに見られるように、自我の光の届かない無意識の暗さ、すなわち「影 shadow」のイメージと関係していることが多い。心理学的な意味での「影」とは、ある人にとってずっと抑圧してきた部分、それまで生きてこなかった側面、いわばもう一人の自分の元型的イメージである。「影」は、自我のあり方とは反対の性格を帯びるので、その人にとってネガティブと感じられるあらゆる属性に彩られている。例えば、軽

蔑を感じたり苦手とする人物には、その人の個人的なレベルでの「影」が投影されていることになるが、「悪魔」などは極めて普遍的なレベルでの「影」のイメージと言える。「こぶとり」の隣の爺や旧来の三番叟には強い邪悪性は見られないものの、「もどき」の模倣の失敗やこき下ろしといったネガティブな性格に着目すると、やはりこれらは「影」としての側面を有している。三番叟の演者の相対的地位の低さもまた、そのような三番叟の「影」としての性格を窺わせるものであろう。

ただ、もう少し直観的にそのイメージを拡充するならば、翁・三番叟の面の色や性格は、真っ黒で肥沃な耕土（三番叟）の中から豊かに稔った稲穂（翁）を連想させる。つまり、元来農耕儀礼と言われる三番叟の性格からも、その耕土のような黒色は、豊穡性そのものを表現しているようにも感じられるのである。ユング派の心理療法においては、「影」の問題と向き合うことは、その人の今後の人生において意義深くまた新しい側面を切り開く上できわめて重要とされる。したがって、日本神話において、高天原にとっての「影」の世界である根の国がオオクニヌシの神格を育んだように、「影」は原理的にすでに豊饒性を備えているということもできる。

黒式尉の黒色が「影」や豊饒性を象徴的に示すとする見方については、直接文献的な根拠があるわけではない。ただ、民俗学的な形態や様式が時代を超えてもなお力を失わないためには、歴史的根拠以上に、より普遍的な人間的根拠を必要とするのであり、その人間的根拠を探る上での一つの手がかりと捉えていただきたい。

さらに、翁・三番叟に用いられる二種の尉面の表情を比較すると、白式尉面に比べて、黒式尉面の表情には明らかに野卑なところがある。さらに、地方の寺社においては、黒式尉面の旧態を伝える三番叟面が数多く見い出されるが、その中には口をウソフキ型にすぼめたり、顔の左右非対称なものが少なからずある〔後藤、1975:171-186〕。それらの象徴性について一つ一つここで論じることはできないが、一見しただけでも、それらは現在の三番叟面よりもはるかに、直接的な滑稽味・低俗な人格などが表現されている。しかし反面、

満面に笑みをたたえる白式尉面に比べて、これらの三番叟面ははるかにバリエーションと個性に富み、前者が気品と安定感を感じさせるのに対して、後者は生き生きとした現実味を帯びている。

もとは滑稽的要素の強い雑芸であった猿楽という芸能が、次第にその地位を高めたことも併せて思うと、黒式尉が白式尉のくずれたものであるというよりは、さまざまな型の黒式尉が豊富にもつ属性を淘汰、あるいは平均化することで、より高次の神格を表現するようになったものが白式尉ではないかという印象を与えられる。

⑤の特徴、すなわち二種の打楽器が各々別のリズムを刻むという点は、ある意味本稿のテーマであるリズムの「ずれ」の最も直接的な表現と言える。後述するように、三番叟に含まれるような物真似・滑稽性は、すでに「ずれ」を内包しており、したがってその舞踊には、「ずれ」という要素が何重も折り込まれていることが分かる。この点については「滑稽芸と笑いの機能」の節において、もう少し詳しく論じることにする。

「舞」と「踊り」

④の「踏む」という動きについてであるが、既に述べたように、これは三番叟が鎮魔を目的とする咒師猿楽、咒師走りの流れを、より色濃く踏襲していると思われる所以である。これについては少々説明を要する。

そもそも舞踊という言葉は、「舞」と「踊り」という二つの言葉によって構成されているが、折口は様々な記録の用例を検討し、もともと「舞」とは旋回運動を中心とする舞踊、そして「踊り」とは跳躍および踏むという運動を中心とする舞踊のことであると述べている。

概して「舞」とは、大様かつ静かで神聖な側面を表現するものが多く、「踊り」と呼ばれるものは、いくぶん荒々しい感情を表現するものであると折口〔1952:259〕が言うように、これらには各々体験様式においても本質的な違いがある。舞とは「くるくる回る」ものであることから、「くるう」という言葉が生まれたとの説がある〔池間、1983:235〕ように、「舞」における体験様式は、いわば意識が解体し、普遍的深層意識へと融解していくプロセスを導くものと思われる。旋回の体験様式を攪拌と捉えるならば、その融解という側面はさらに如実となるであろう。それを性格付けるのは、万能感・恍惚感を伴った退行、一種の狂気とも言うべき変性意識である（主体性と純粋な陶醉を伴っているか否かの点において、精神病のそれとは基本的に異なる）。「こぶとり」のはじめの爺の舞は、その様子からもまさにこのような性格のものである一方、「翁舞」の前半の演目である「翁」もまた「舞」であることは、実演を見れば一目瞭然である。また、深く退行した心理状態においては、日常レベルでの言葉の意味や文法は破綻する一方、より動物的聴覚が優位となって、その音声としての側面が前景化する。したがって、「とうとうたたり……」という理解不可能な「翁」の謡についても、その意味を考えるばかりでなく、日常的意味の破綻と捉えてみることの重要性が浮かび上がる。

一方、「踊り」の動きは、飛び上がることによって、何ものかを活性化するという機能を思わせる一方、踏むことによって何ものかを鎮める機能をも併せ持っているものと思われる。

天の岩戸に隠れたアマテラスの力を復活させたアメノウズメの踊りは、地に伏せた桶を「踏みとどろこした」、といった記述から、「踊り」としての性格がより前面に出ている。そして、この舞踊にその起源をもつとされる鎮魂の呪術は、「タマフリ」とも「タマシズメ」とも呼ばれる。「タマシズメ」とは「魂鎮め」であり、鎮魂とは、悪いものを抑圧する目的ばかりでなく、「魂をばそこに迎へて身体の中に鎮定させる」あるいは「遊離した魂を招び戻す」〔折口、1944:39〕目的をも含んでいる。こういったことから、「舞」の体験様式が構造的なものの相対化を志向するのに対し、「踊り」の体験様式は、ものごとをあるべきところへと鎮める、つまり自我構造の再構築、現実感覚の再生という側面をもっていると言える。「こぶとり」の隣の爺の不器用な踊りはともかくとして、三番叟の踏むという動きには、もはや言うまでもなく、そのような「踊り」としての性格を濃厚に見出すことができるのである。また、先に言及した黒式尉面の現実味という属性は、このことをなお裏付ける。

滑稽芸と笑いの機能

三番叟の旧態をはじめ、多くの民俗芸能に見られる物真似芸は、対象がもつ特徴のデフォルメによって、それまで気付かなかったその本質を、突如として現前せしめるという機能を有しており、それは現代の物真似芸においてもあてはまる。例えば、ある大物歌手の個性・味・凄みですらあった特徴が、物真似芸人のデフォルメによって一気に不恰好・滑稽なものとして目の前に現われる。

また、お笑い芸のもっとも典型的な技法の一つに、「逆さ落ち」というものがある。その一例として、浅草で活躍していた頃の伴淳三郎氏のコントをあげよう。まず彼は、舞台上で舌なめずりしながら林檎の皮を剥き始める。皮はどんどん紐のように垂れ下がるが、彼はなぜかベンチの上に登ってそれを地面につかせない。そして最後まで剥ききった時、彼は林檎の実を肩越しに後ろへ放り投げ、おいしそうに皮を食べ始めるのである〔井上、1977:135〕。

あらゆる滑稽芸の基本は「もどき」、すなわちある種の模倣である。伴氏の例で言えば、彼の行為は「林檎を食べる」というごく日常的な一場面を写し取ったものである。しかし、お笑い芸における模倣の特徴は、対象と単に同一化するのではなく、その本質的な部分においては、むしろ実際とはまったく異なった状況を演じる点にある。

伴氏の例では、まず「ベンチに上って皮を剥く」というフリの行為がそれであるが、その段階では、いまだ微妙な違和感しか感じられない。観客にとってみれば、何が決定的に違っているのかはまだ分からないが、その違和感のために思わず意識は集中させられる。そしてついに「皮を食べる」というオチにおいて、その日常との本質的な相違・非合理性が、瞬時に、また決定的に発覚する。つまり、それまでのどこか奇妙な行動が、じつは皮を食べるという価値の逆転した目的のためになされていたことが、劇的に暴露されるのである。アメノウズメが天の岩屋において行なった陰部の露出とは、秘密の暴露というお笑

い芸の本質を、象徴的に表現していると言える。戦後、伴淳三郎、渥美清、由利徹、関敬六など、その時代を代表する喜劇俳優の多くが、浅草や新宿のストリップ劇場の舞台を経て世に出た〔小林、1982:105 - 143〕のも、決して偶然とは言えないだろう。

価値の逆転を突きつけられた観客の内部では、急速な常識への問い直しが行なわれるが、同時にその間違った行為は笑い飛ばされ、自我から突き放される。そして、かえって日常的・常識的行為の正当性はリフレッシュされる。つまり、いたずらに複雑化・形骸化していた常識的価値観は、再び感情と有機的に結びつき、単純化して分かりやすくなり、「当たり前」の中に潜在する不安は解消されるのである。

笑いの機能を窺う手がかりとして、ある年配女性との面接を例にあげよう。彼女の夫は、生前から死の床に至るまで、頑固な性格で散々家族を苦しめ抜いたあげく亡くなっていたが、夫の死から1年後、彼女は抑うつ症状を訴え筆者の元に通うこととなった。

ある面接時、彼女はうつむきながら、主治医からついに夫の死の宣告を受けたときのことを話していた。さぞ感情は複雑だったことだろうと、筆者は重々しく耳を傾けていた。しかし彼女は、最後におずおずと、

「そのとき私……………、頬っぺたがキューツと吊り上って笑えてくるのを、お医者さんにバレないようにするの苦労したんです。」

と言った。彼女が切なそうにうつむいていたのは、実は不意にこみ上げてきた可笑しさを、必死にこらえていたからだったのである。筆者は話の意外な展開と、眉間に皺寄せて聞いていた自分の姿とのギャップ、また申し訳なさげな彼女の愛らしさに、たまらず吹き出してしまった。しかしその途端、彼女自身も堰を切ったように「あーっはっは……！」と大声で笑い出し、二人の笑いはしばらく止めようにも止まらなかった。後に彼女は折に触れて、

「あんなにお腹から笑ったのは10何年ぶりでした。あのこと、もっと早く笑えたらよかったのに。けどずっと、やっぱり私ってひどい妻なんだろうなと思ってましたから…」

と述懐した。彼女は笑いの共有によって、罪悪感に阻まれて十分に意識化できなかった自らの感情を受け入れると同時に、過去という時空にそれを置いてきたのである。

以上のように、芸能としての滑稽・物真似の目的は、対象との同一化ではなく、対象のリズムとは肝心な部分において敢えて大きくずらす必要がある。三番叟においては、一部の左右非対称な仮面（写真3参照）や、二種類の楽器が別々の拍子組によって演奏される点においても、「ずれ」という要素は多く含まれており、これらは笑いや軽快感を喚起することによって、それまで自分たちが没価値的に埋没していた日常性に対して新鮮な感性と安定をもたらし、心理的進行を促すと思われる。ウィネバゴ・インディアンの神話に登場するトリックスターは、自分の左右の手を争わせたり、自分の尻を取り外して仕事を命じるなど、数々の「ずれ」を武器としつつ、心理的に創造的な役割を担う〔Paul Radin, Karl Kerényi, C.G.Jung, 1974〕。

ともあれ、新しい秩序の構築・措定という機能に着目するならば、隣の爺や三番叟が物語・儀礼のプロセスの仕上げをし、閉じるという役割は十分に理解できる。前段の爺や翁が促すのは、あくまで一種の治療的退行であり、自我はそれだけでは現実に帰れないのである。

言うまでもなく、カウンセラーにとっても、こういった心理的プロセスの理解は、カウンセリングの流れを絶えず意識していく上で重要である。そこで次節では、本稿のまとめとして、「こぶとり」の流れに添って、カウンセリングにおける一つの典型的な流れを見直してみたい。

まとめとして - カウンセリング過程との照応

まず、「こぶとり」の始めの状態は、自己評価の著しい低下と、抑うつ感・対人恐怖に捕えられている状態である。このときの自我意識における価値観は硬化・パターン化し（こぶは醜い・醜い自分には価値がない）、単なるとらわれに過ぎなくなっており、本来の生きた意味を失っている。

続いて事態はさらに悪化し、爺は山中で雨に降り込められ、木のうろに逃げ込む。実際のカウンセリングも、もともとあった傾向が何らかのきっかけで悪化・症状化して始まる場合が多い。そしてクライアントは、カウンセラーとの関係性において自らの無意識と向き合い、そこへの沈潜を開始する。「こぶとり」における木のうろに相当するのは、カウンセラーとの安定した関係、相互信頼感と言える（カウンセラー自身がうろとなってはならない。実際はカウンセラーも共にうろに抱えられるのである）。

続く舞踊による鬼たちとの心的な融合体験は、無意識あるいは狂気への沈潜、すなわち退行が能動的なものへと劇的に変化する段階である。無意識への沈潜には通常大きな恐怖を伴うが、カウンセラーとの関係から生じる安定感や感動・心地よさが、その恐怖を上回ることによって可能になる。カウンセラーとの協調的關係に導かれて、クライアントの意識と無意識の協調が進むと言ってもよい。

鬼たちの姿は一つ目・口なしといった異形であり、そこではこぶという爺の悩みなどは瑣末に見え、そもそも人の世の常識自体意味をなさない。同様に、カウンセラーにとって重要なことは、皮相的な常識や、クライアントの問題にかかわるようなコンプレックスに縛られていないこと、あるいは少なくとも、その呪縛から解放されていくプロセスに対して、決して逃げない腹をくくって臨んでいることである。もしカウンセラーが逃げ腰であれば、多くは関係の深まりが生じる前にカウンセリングは中断することになる。カウンセラーが皮相的価値観から自由であろうとする上で、現場において大切なのは、自分の頭で

考え自分の感性で感じることであり、世の中の常識やあらゆる心理学理論さえも含めて、その他はいずれもさほど重要ではない。

ただ、カウンセリングのあらゆるケースにおいて、単に無意識に沈潜することが正しいとは限らない。例えば、現実的状况があまりに厳しい場合など、具体的な問題解決に重心を置くことを心がけねばならないことも多々ある。しかし実際には、クライアントの現実への問題意識を心底丁寧に、逃げることなく扱っていくプロセスもまた、クライアントが自らの無意識に開かれていく上での道程に他ならないのである。

舞踊を介した鬼との接触によって、爺はこぶを鬼に取って貰えるものの、いまだそれは単なる質種^{しちぐさ}すなわち共有物であり、爺はその所有者としての立場を完全に放棄してはいない。これはつまり、この段階では単にすべてが受け入れられている状態であって、真の自我の刷新という作業はいまだ完成していないことを意味する。カウンセリングにおいては、カウンセラーとの関係においてのみ生じる治癒（転移性治癒）の段階があり、それがこの時点に相当すると言えるだろう。

次には、現実における物事の価値本来の意味と、感情とが再びつながりを取り戻し、新しい現実を生きる自我意識の枠組が再構築・措定されねばならない。「こぶとり」・翁舞においてその役割を担うのは、隣の爺および三番叟である。しかしその方法は、模倣の失敗や滑稽といった、日常世界においては嘲笑されるべき行ないによるものなので、彼等は同時に、刷新された価値体系の影、すなわちネガティブな側面を担う役目も負っている。はじめの爺のこぶが隣の爺にくっつけられるのは、まさにこのことの表現であり、「もの羨みはいけない」という締めくくりの言葉もまた、狂気という影を背負ってくれた隣の爺を、自我から遠ざけておくためのものである。ここに至って初めて、こぶははじめの爺の所有物ではなくなり、分離は完成する。

隣の爺の役割を、実際のカウンセラーの仕事の中でどう位置付けるかについて、説明するのは難しい。なぜなら、隣の爺や三番叟を性格付けるのは笑いだけではなく、逆説性や

意外性とも言うべきであり、そこでは一切の努力や「皮相的価値観から解放されていないなければならない」といった価値観すら、直接的には用をなさないからである。ほとんど偶然に生じることだけがこれを可能たらしめるのであるが、逆にその点から考えるならば、ユングの言う「意味のある偶然の一致」という現象が、その例の一つにあげられる。彼はこれを共時性(シンクロニシティ)と呼び、彼の症例におけるある出来事をあげている。彼はある抑うつ女性患者に対して、彼女の夢に出てきた、黄金の甲虫(スカラベ)の象徴的重要性について語っていた。そのとき二人は、窓ガラスがコンコンと音を立てるのを聞いた。見ると、驚いたことに、生きた金色のコガネムシがガラスにぶつかっていたのである。彼女は場違いなほど興奮したが、それ以降症状は劇的に改善したという。また、これほど極端な例は少ないにしても、クライアントの心理的変容と並行して、彼らの現実的状況までが何ものかに導かれるようにして改善していくことは少なくない。しかも多くの場合、その人の気持ちが変わったから現実状況も改善されたとか、状況の変化に伴って心が落ち着いた、という因果律によっては説明できないのである。カウンセリングでは、このような偶然の意外性や不思議さ、ヌミノースに、相当程度頼らざるを得ない面がある。

いずれにせよ、隣の爺や三番叟において表現される偶発性は、カウンセリングにおいても、すべてが受け入れられた融合状態の中から、これからの現実を生きるべき自我を、驚きや笑いによって衝撃的に呼び覚ます契機を生み出すのである。

おわりに

日本昔話「こぶとり」および三番叟の分析をめぐって、リズムの「ずれ」がどのような意義をもつかについて論じてきたが、実は筆者自身書き進むうちに、本稿のテーマを表現する言葉として、この「ずれ」という表現が充分適切な言葉であるとは思えなくなっている。

はじめ筆者は、「三番叟」や隣の爺は、あえて不調和を表現し、融合した自我意識と無意識との間に断層を生じさせることで、人々を現実に戻らせると考えていた。単に断層を生ぜしめるのであるならば、確かに不調和や違和感とその機能を果たしうると言ってもよい。しかし、これらの人格像にとってもっとも重要な要素、「笑い」というものを考え合わせてみたとき、その基本的性格を不調和や違和感と捉えていては、うまく説明できなくなることに気づいたのである。確かに笑いとは、「笑い飛ばす」という言い回しからも分かるように、対象とうまく距離をとり、客観性をもたらす機能である。しかし反面、それは断層と呼ぶほど厳しいものではなく、むしろ対象を受け入れる感情表現ですらある。つまり、笑いによる日常意識の再構築は、強制的な意識 - 無意識の分離と捉えるべきではなく、あくまで結果的に自然と生じるものと考えなければしっくりこない。

人間は、嘲笑を受けることには屈辱や恥を覚える一方、一般に他人を笑わせることには喜びを感じる。また、たとえ何かでへまをしでかした場合でも、ペロリと舌を出し、もしも相手が笑ってくればそれは許されたことになる。このように考えると、笑いを誘う隣の爺や「もどき」としての三番叟の本質は、不調和どころか、実はきわめて高度な調和にこそあると言わねばならない。しかし、「翁」や「こぶとり」の主人公が、意識と無意識の同調・融合を志向しているので、両者の傾向に対する表現の区別は難しい。つまりどちらも調和的だからである。三番叟の、二組の拍子組みがパラレルに進行する演奏法にしても、それらは音楽的次元においては決してずれているわけではない。そのあたりのことを考え

ると、本当は「偶発性」あるいは「てれこ」というほどの言葉が適切かもしれない。しかし、意味の捉えにくさや言葉の一般性の問題から、やや不本意ながら、今回はやはり「ずれ」と表現することにした。

「翁 - 三番叟」という日本の古典芸能の背景には、一方が一段退いて、笑いの中に折り合いをつける融和という構造が垣間見える。そして、このような融和を基調とする心理傾向は、「古事記」「日本書紀」にも見られる。特にこれらの前半部分は、その際立った心理学的整合性の高さから見て、少なからざる時代を経てきた言い伝えを基底に持っているのは間違いない。中でも、イザナキ・イザナミの国生みに関しては、全人類に共通する普遍性を感じる一方、アマテラス・スサノオの対決については、むしろ「融和」を身上とする日本人の心性を色濃く感じさせられる。アマテラスはスサノオを武力で抑圧するどころか、むしろ岩戸に引きこもり、その内面において神格を高めた結果、真に高天原の中心に座することになった。また、高天原を追放されたスサノオも、物語の舞台から抹殺されることなく、後に地上と根の国において超絶した能力を発揮する。そして、そのきっかけとなったのは、アメノウズメの陰部露出と神々の笑いである。アメノウズメのこのおおらかなキャラクターは、オオクニヌシからホノニギへの国譲りにおいても発揮される。

笑い と 融和 が これほど 決定的な 意味をもつ 神話は、日本神話以外には 思い浮かばない (もちろん、見つければそれはそれできわめて興味深いことであるが)。

ただ、日本人特有の心性と言っても、それがすべての人類にとって普遍性をもたないという意味ではない。ユングは、人生の目標や心理療法の目的意識として、相反するものの統合、すなわち全体性という方向性を明確に志向していた。そして彼は、それを果てしなく進歩を目指そうとする欧米的近代自我へのアンチテーゼとして捉え、最初はそのモデルをむしろ東洋の古い文化の中に見出した。つまり普遍的構造といっても、どの地域どの民族どの時代においても満遍なく均等に見出されるものとは限らず、ある程度の偏りをもって現れるのであり、そこに地域性・民族性というものが生じると言ってよい。

ともあれ筆者は、「翁 - 三番叟」という、笑みをたたえた老人二人が出会う愉快的な神事芸能に、古代から現代にいたるまで日本人に通底する心性の系譜を感じ取るのである。

付 記

最後になってしまったが、『比較日本文化研究』に投稿をお勧めくださった、佐々木高弘氏、堀田穰氏、また、筆者の師であり、この論文の発想を支え、多くの助言を下されたユング派分析家川戸圓氏に心より感謝したい。

〔注〕

(1) 世阿弥が『風姿花伝』において、三番叟では滑稽性を表現するべきでないと述べていることもあって、折口のこの説には反論もある（能勢、一九三八）。しかし後藤（一九七五）は、各地に残る能楽大成以前の三番叟面を詳細に調べ、やはりそれらは本来「もどき」としての性格を持っていたことを論証し、折口説をほぼ裏付けている。

(2) ヌミノース……ルドルフ・オットーが著書『聖なるもの』で初めて概念化した、聖のアプリオリな非合理的本質（ヌミノーズ）の、体験およびそれに伴う感情。被造者感情・畏怖・深い魅惑・崇高さなどによって性格付けられる。

〔参考文献〕

天野文雄『翁猿楽研究』和泉書院 1995

後藤淑『能楽の起源』木耳社 1975

池田彌三郎「芸能」1955

……『民俗民芸双書一』岩崎美術社 1966

池間博之『おどりと日本人』ぎょうせい 1983

稲田浩二・小澤俊夫『日本昔話通観』同朋社 1977 - 1989

井上ひさし「トンカチの親方」1977

……『喜劇役者たち』講談社 1983

河合隼雄『昔話と日本人の心』岩波書店 1982

小林信彦『日本の喜劇人』新潮文庫 1982

小林智昭 校注・訳『日本古典文学全集二八 宇治拾遺物語』小学館 1973

松波幸雄「踊り」についての臨床心理学的考察」

……『甲南大学臨床心理学研究六』甲南大学カウンセリングセンター 1997

森田拾史郎・児玉信『能面百華』京都書院 1999

能勢朝次『能楽源流考』岩波書店 1938

折口信夫「翁の発生」1928

……『折口信夫全集二』中央公論社 1995

折口信夫「日本芸能史六講」1944

折口信夫「舞ひと踊りと」1952

……『折口信夫全集二一』中央公論社 1996

Paul Radin, Karl Kerényi, C.G.Jung (1956) : THE TRICKSTER. 皆河宗一・高橋英夫・

河合隼雄 訳『トリックスター』晶文全書 1974

関敬吾『日本昔話大成一一』角川文庫 1980

竹内敏晴『ことばがひら劈かれるとき』ちくま文庫 1980

田中 裕 校注『世阿弥芸術論集』新潮社 1976