

笑いにおける受動的な関与についての心理学的考察

— 天岩戸神話における笑いの検討を通して —

谷垣 紀子

京都大学大学院教育学研究科紀要 第58号

2012

笑いにおける受動的な関与についての心理学的考察

—天岩戸神話における笑いの検討を通して—

谷垣 紀子

1. 問題と目的

(1) 笑いの性質

「笑い」と「こころ」の連関について、私たちはどのように述べることができるのだろうか。「笑い」は人間の行為であるから、人間のあるところに必ずおとずれうる。しかし、そのおとずれは全く偶然にゆだねられている。偶然にゆだねられているのは心理臨床における語りや夢とも同様ではあるが、たとえば夢とは異なり、それは決してテキストにならず、語られることがない。それゆえそれ自体意味をあらわすことがないし、対象ともなりえない。生じてくる出来事について、そのクライアント、事例にとっての意味を求め、理解しようとする姿勢を軸に展開していく心理療法にとって、そのような性質をもつ笑いは、とても曖昧で扱いにくい素材であるように思われる。

さらに、このように語ることすらできず、テキスト化も意味化もできない性質に加えて、笑いは非常に感染力が強いと言える。私たちはおかしくなくても気を許せば簡単に誘われて笑ってしまうことがあるし、そうしているうちに本当に笑えてきさえする。ある場合にはとりつかれてしまって我を失う危険性すらある。例を挙げると、アイルランドの伝説の中の「笑う人の島」というエピソードでは、大勢の人々が休むことなく戯れ合い、笑い続ける島に上陸していった者たちは二度と帰ってこない(八住, 1981)。ここには、笑いの中に入ってしまうと、持っていた警戒感や違和感などは雲散霧消させられ、そこから出てくることのできない笑いの感染力の強さが描かれていると受け取れる。さらには「入らずの山」(武田, 1972)という日本の昔話に示されているように、降ってきた笑いに取りつかれてしまえば、人間は正気を失い、この世に戻ってくることすらできなくなる。このような恐ろしい笑いに触れるにつけ、抗うことのできない笑いのもつ強力な力への畏れの念が抱かれる。

それから、物語の中で笑いが「骨の転がりたる音」(『笑う骸骨』(平野, 1958))や「木々のざわめき」(『笑い男』(武田, 1972))として描かれているのをみれば、それは人間の意志から離れた領域のことであるのが理解される。笑いは空気を間違いなく震わせるから、簡単に私たちの気道をとおって私たちの身体も震わせる。しかしそれは空気の振動であり、質量をもった肉体としての私たちは、風の前塵のようにまさしく受け身である。笑うまいと頑張ることはできるが、それは吹き荒れる風の前でじっと立っている岩のようである。

すなわち、人間と笑いの属性は肉体と風、固体と気体のように、そもそも異なっていると考えることができる。

このように、笑いを理解し意味づけしようとすることの困難さは、笑いという現象の持つ本来的な属性に由来するところがあるように思われる。このように視点を定めることを難しくさせる笑いの理解には、どうすれば接近できるのだろうか。

(2) 笑いにおける人間の「受動性」

ここで、谷垣(2011)において指摘された、笑いに触れたとき人間は「動かされる」ことしかできないという圧倒的な受動性と、その受動的な変化のあり方をどう考えるかという問題につきあたる。

笑いに対する「受動性」に着目する態度は、本来目に見えない動きでしかないものに対して、一見その本質を理解した上での態度であるかのように見える。このような態度をもってすれば、笑いが新たな創造につながるからと言って、無暗にそれを生じさせようとしたり、あるいは生じてきた笑いを恐ろしいものであるからと頭からそれを否認したりするようなことにはつながらないと思われるからである。

しかしながら、それでは、笑いが生じてきたとき、私たちはなされるがままに動かされるしかないという態度でおればよいのだろうかという疑問が生じる。なぜなら、ある場合には笑いにとりつかれたままこの世に二度と戻ってこないことができないことも私たちは物語の中の笑いから学んで知っている。それを知りながら、笑いのもつ感染力の強さと受動性に対してのみ言及しているのでは、笑いを真に受け取っていることにはならないように思われるからである。つまりそこには、受動的に動かされながらも、新たな秩序の創造につながる場合と、笑いにとりつかれたまま永久に日常世界に戻ってこられなくなる場合がある。それらを分け隔てるものはどのような要素なのであろうか。この問いに答えるためには、笑いを意味として理解する視点を持たなければならない。音や振動として視覚化も意味化もできない笑いを、どのように理解することができるのか。

(3) 天岩戸神話における笑いの検討

本論では、まず、天岩戸神話が描き出すものについて、先行研究を参照しつつまとめ、その後、その中でみられる笑い、そこで登場する神々の態度について考察する。この神話は、物語の重要な局面で笑いの生じている神話としてよく知られているものであり、笑いに動かされつつ岩戸の外へと再び姿をあらわす女神の姿が描かれている。その意味で、本論が問題とする笑いに対する理解と関与のあり方、とりわけ笑いに動かされ、受動的でありつつ、それによって物事が変容するというあり方がこの神話には描かれている。そのため、笑いのもつ意味とそれに対する関与のあり方双方についてこの神話は示唆に富んでいると考えられる。この神話を通し、本論では、笑いに「動かされる」とはどのようなことであるのかを諸側面から検討し、笑いに「関わる」ということについての考察を行いたい。

2. 天岩戸神話

本章では、主として古事記における天岩戸神話を、倉野(1963)、西郷(1975)、次田(1977)を参考に、本論での視点から3期に分けてまとめつつ、そこで描かれているのはどのようなことかを見ていくこととする。

(1) スサノオの侵入とアマテラス

物語は、スサノオがアマテラスと会うためやってくるところから始まる。

スサノオは、イザナキに海原を治めよと命じられるが、泣き喚きいっこうに向かおうとしない。そしてそのことを問うたイザナキに、亡き母イザナミのいる「根の堅州国」に行きたいのだと答え、怒ったイザナキに根の国に追放される。

スサノオは根の国に行く前にアマテラスにいとまごいをするため高天原に向かう。しかし、その勢いがものすごく、彼が国を奪いに来たのではないかと恐れたアマテラスは、武装して彼を待ち受ける。そこで、スサノオの心の潔白を証明するために、ウケヒが行われることになる。ここで、互いの剣と珠を交換し、それを口に含んで吹き出すことで、それぞれ子どもを生み出す。これによって八柱の神が誕生する²。

ここでスサノオは「わたしの心が清かったために、わたしはやさしい女の子を産んだ。わたしは勝ったのです」と言い、勝ちに乗じて田を荒らし、新嘗の祭を行う聖なる建物に糞をまき散らす。これにアマテラスは「糞のように見えるのは酔って吐き散らそうとしたのだろう。田の畔を壊したり、溝を埋めたりするのは、土地をもったいないと思ってしているのだろう」と言っていたが、スサノオの乱暴はおさまらない。スサノオはさらにアマテラスが神御衣を織らせている天服織女の小屋に馬の皮をはいでなげこむ。ここで、天服織女はびっくりして杼で陰部をついて死んでしまった。アマテラス自身も、驚き悲しんで天岩戸の中にもってしまふ。

ウケヒの後に、スサノオが暴れる。このスサノオの悪行について、西郷(1967)は「スサノオは「根の国」や「海原」に関連づけられる神であると指摘し、ここで行われているのは「聖なるものの侵犯」であると述べる。「根の国」とはイザナミのいる死者の国であるし、「海原」もヒルコが流されていったあの世の世界である。これらのことから、スサノオは、こうした死者や彼岸に関連づけられていて、スサノオが高天原に侵入してくるということ自体が、そのようなものとは無縁であるかのように見える神々の世界に、死やあの世の世界との接触が生じているということがうかがわれる。

また、その現われは高天原にとっては非常に暴力的である。とくに、最後に馬の皮を剥いて機織り小屋に投げ込むこと、そして天服織女が杼で陰部を突いて死んでしまうという描写は、単に乱暴であるというだけでなく、暴力的に高天原が侵入されたことを決定づけるものと思われる。この描写の意味するところについては、性的な侵入の描写であるという理解が指摘されているし、さらに、河合(2003)は機織りの女が「ワカヒルメ」と呼ばれており、「オオヒルメ」と呼ばれるアマテラスの分身的な存在であり、神話的現実としては、アマテラス自身が暴行を受けたのと同義であると述べている。

そしてさらに、スサノオのその暴力の性質は、意図からは遠いものと考えられる。スサノオが泣きわめくだけで山木が枯れ、海が干上がるというのは、単に自然を死の方向へと方向づけるというだけでなく、スサノオの涙や感情がまわりの世界と一体となっていて、スサノオの心が動けば、周りの自然も同じように激しく動くことを印象づける。また、ウケヒに「勝った」あとで暴れるということに対し、古くは本居宣長（1844）がその不可解さに問題提起し、近年でも三浦（2007）がこれと同等の問いのたて方をしているが、筆者には、このこともスサノオ自身の無意識さや無垢さを示しているように感じられる。次田（1977）の訳では「勝ちに乗じて」と訳されているが、勝つことの、またウケヒの興奮をおさえきれずに、身体全体が興奮それ自体になってしまっているようである。スサノオは初めから一貫してそのように心の動きそれ自体になって、周囲を巻き込んでその動きを作り出すという性質を身に帯びていると思われる。それゆえ、ここで暴力的と言うのは、単純にその侵入が暴力的であるというだけでなく、スサノオの一挙手一投足の勢いの激しさでもあると考えられる。「嵐の神」という形容がスサノオにはよく用いられるが、これは、吹きすさぶ風のように勢いがあり、それでいてとらえどころのない様子をよくとらえた表現であるように思われる。

このように、こうした存在が高天原にやってくるということ自体、脅威であると同時に、高天原の中にはない要素と高天原が接触を持つことであると考えられるであろう。そして、その接触が究極的な形であられるのが、先ほど触れたワカヒルメへの暴力的な侵入であるととらえられる。物語を通して、アマテラス、そして高天原は、スサノオというとらえがたく、かつ死者の国に属する存在の暴力的な侵入を受け続けているといえる。

さて、しかしこれに対するアマテラスの応じ方はどうであろうか。まず初めにスサノオがやってきたとき、アマテラスはこれを武装して迎え、戦おうとする。そこで向かい合ったとき、アマテラスとスサノオの間に交流が生じ、結果として子どもが生まれる。ウケヒの物語は、スサノオの妻まじい侵入に対して、アマテラスが力の次元で渡り合い、これを迎えたときの物語が描かれているように思われる。ここでは結果としてアマテラスが負けるが、そこには子どもという新たな存在が生じることになる。

しかしここでスサノオの侵入がやむことはなく、物語の展開の中でスサノオはその荒々しい性質を存分に発揮することになる。まずアマテラスはそれを否認する。しかし否認しても彼の侵入はやまない。アマテラス自身がそれを否認している限りは、侵入はアマテラスの核心まで到達していないのだと考えられる。そして、遂には究極的な形で侵入が生じる。このときアマテラスは受動的に侵入される存在として姿をあらわす。その結果、アマテラスは岩戸の中へとこもることになるが、ここでアマテラスは神話の表舞台から一度姿を消すことになる。次節でみていくように、これ以降笑いが岩戸の中へと届くまで、アマテラスは神話の中に顕在的には登場せず、徹底して自発的に行為をなすことがない。そして、やはり「笑い」が生じるのは、このようにアマテラスが受動的に侵入される存在としての姿を顕わしている空間においてなのである。

（2）アマテラスの岩戸こもりと、高天原における暗闇の発生

さて、物語の展開の上では、アマテラスが侵入を受けてこもることが、ひとつ目の物語の転機となると言える。

太陽神であるアマテラスが隠れてしまったことで、高天原も葦原の中国も暗闇に覆われ、よろずの災いが起こり始めるようになる。そこで八百万の神々が集まり、会議をする。オモイカネが考えをめぐらせ、常世の長鳴鳥を集めて岩戸の前で鳴かせ、堅い石と鉄を取ってきて、鍛冶のアマツマラを探し出し、イシコリドメに鏡を作らせ、タマノオヤに沢山の勾玉を貫きとおした長い玉の緒を作らせ、アメノコヤネとフトダマを呼び、天香山の牡鹿の肩の骨をそっくり抜いて、天香山のかにわ桜を取り、鹿の骨を焼いて占わせ、天香山の茂った榊を根こそぎ掘り取り、上の枝に玉を、中の枝に八尺の鏡を、下の枝に白い幣と青い幣をつけて、これをフトダマが捧げ持ち、アメノコヤネが祝詞をあげ、タヂカラオが岩戸の前に隠れ立ち、アメノウズメが天香山の日陰の蔓をたすきかけ、真拆の蔓を髪飾りにし、天香山の笹の葉を手を持って、岩戸の前に桶を伏せ、それを踏みならして神がかりして、胸乳をあらわに、裳緒を陰部に押し入れた。ここで、八百万の神々は、高天原がどよむほど笑った。

アマテラスがこもると、世界中は闇に覆われ、まがまがしい出来事が生じ始める。この間スサノオがどうしていたのか神話の記述からはわからないし、アマテラスも顕在的な形では物語の中に登場しない。ここで、神話で描かれている出来事の継時的かつ共時的な性質を指摘する Giegerich (2008) が述べることに従うと、スサノオの暴力的な侵入によって生じていることと、アマテラスが岩戸にこもってから生じることは同意的である、つまり、スサノオが高天原に侵入するということは、いままでさんと照らされていた高天原にまがまがしい暗闇が生じるということであると考えられる。このようなとらえ方は、先に挙げた、スサノオが本来的に根の国や黄泉の国に属しているとする、先行研究の見解からも支持される場所であるだろう。さらに暗闇は高天原に「見る」ことのかなわない空間を現出させる。ここにおいて、見ることができずとらえることのできないものが空間としてあらわれ、スサノオの帯びていた性質は空間となって、高天原と天つ神々を覆うことになる。すなわち、物語の表舞台からアマテラスとスサノオの姿は見えなくなっているが、死者の世界の侵入とそれを受ける天上の世界というモチーフは継続していると考えられる。

この出来事は、高天原にとっては大きな試練であり、死やあの世の暗き世界の性質を帯びたものの暴力的な侵入をどう受けるのかということが問われている。ここで、神々にとっては、暗闇を祓うこと、すなわちアマテラスを岩戸の外へと呼び戻すということが課題となっているが、すでに侵入が生じていることを考えると、「アマテラスの姿を再び呼び戻す」ということは、単に暗闇を排除するのではなく、その暴力的な侵入自体をどう受けとめるかということが課題となっていると考えられる。そして、視点を変えれば、この暗闇自体もアマテラスの不在から生み出されるものであり、その意味でアマテラスが生み出しているものでもある。すなわち、アマテラスの不在によって生じる「暗闇」とは、それ自体祓われるべき

ものであると同時に、それが充満した空間において、暗闇との新たな関わり、すなわちそこに含まれるという関与が生じる場である。

では、この暗闇とはどのようなものとして描かれているだろうか。

まずその文体を見てみると、ここでの描写は、原文ではすべて「而」でつながれており、独特のリズムを作り出している。このような記述の仕方は、本居宣長によればこれらの事柄の同時性を示していると言う。神野志（2010）はこれに着目して、このような「而」の使用は、「時間的な前後にかまわず、できごととして網羅しようとしている」ことを強調する。こうした指摘は、時系列的な物語として語られる神話の展開の中で、時系列が問われない異質な箇所としてこの暗闇の中が描かれており、その意味でこの暗闇が特殊な時空間にあることを示していると考えられる。そしてまたこの暗闇の第二の特徴として挙げられるのは、それが岩戸という頑丈な壁によって、完全にアマテラスのこもる岩戸の中と隔てられている、閉じられた空間であるということである。すなわち、この暗闇は、神話の中でも異質で、特殊な閉じられた時空間として成立していることがうかがわれる。

さて、この「閉じられている」という特徴とも関連するが、暗闇の中で神々は、直接的にアマテラスや岩戸に働きかけようとはしていない。さまざまな働きが暗闇の中でなされるが、それらはすべて岩戸やそこにこもるアマテラスではなく、暗闇の中での行為に向けられる。

まず、この暗闇に際し、まずその名が登場するのはオモヒカネである。タカミムスヒの子であるオモヒカネは、その名の通り思慮深い神であり、日本書紀の一書によると、このときの会議を招集したのがこの神であると言われている。三浦（2007）はこの点を重く見ているのか、暗闇の中での神々のなしたことをすべて「オモヒカネの脚本」とさえ表現している。アマテラスの姿を消した暗闇の中における思考と決断の働きが、岩戸の向こう側に向けてなされているのではなく、暗闇の中で何をなすかという点に向けられていることは特徴的であり、この行為も暗闇の閉じて異質な性質を保っていると考えられる。

また、アメノウズメの踊りも、暗闇の中の八百万の神々に向けて踊られる。この踊りはセクシャルなものであり、アマテラスがこもる前に繰り広げられた暴力的な侵入を再現しているかのようにも見える。このような再現は、パロディと呼ばれるような笑いの手法にもつながるものと考えられるが、これは、ともすれば傷をさらにえぐるような深い傷つきを生み出しかねない際どい方法でもあると言えるだろう。ここで重要なことは、天岩戸神話においてこれが破壊的に作用しなかった背景のひとつに、暗闇という「見えない」世界において、意図的にこれがおこなわれたことがあると考えられる。傷つきこもっているアマテラス本人には見えないところでおこなわれていることが、傷ついたアマテラスと高天原にとってある意味での守りとなっていると考えられる。つまり、ここでも暗闇の閉じられて異質であるという性質が作用していると考えられるのである。

以上みてきたように、オモヒカネの思案に始まり、アメノウズメの踊り、そして神々の笑いに至る出来事は、すべて閉ざされた暗闇の中で起こり、発生している。その中で、神々の笑い声だけが、岩戸という隔てを越えて、アマテラスのこもる岩戸の内部へと到達する。

（3）「暗闇」の到達

暗闇から岩戸を超えて笑いが到達することが、2つ目の物語の転機となり、アマテラスは岩戸の外へと動かされる。

この騒ぎをきいたアマテラスがあやしんで、岩戸を細く開き、「私がこもることで高天原は自然に暗闇となり、葦原中国も暗黒であろうと思うのに、なぜアメノウズメは舞い踊り、八百万の神はみな喜び笑っているのか」と尋ねると、アメノウズメは「あなたよりも貴い神様がいますので、みな喜んで楽しんでいるのです」とこたえる。このように言っている間に、アメノコヤネとフトダマがさっと鏡を差し出し、アマテラスがいよいよ不思議に思って少しまた岩戸の外へ乗り出してみると、隠れていたタヂカラオがアマテラスの手を取って外に引き出した。そしてフトダマがアマテラスの後ろにしめ縄をはり、これ以上後ろには入らないよう伝えた。アマテラスが再び外にあらわれたため、高天原も葦原中国も自然と明るくなった。

この出来事後、スサノオは髭と手足の爪を切られ、高天原から追放される。

ここで、笑う八百万の神とは、人格としての神ではなく、特定されない、非個人的なものである。すなわち、目に見えるかどうかすら定かではない、暗闇の中そこここにあるものを指している。こうした非人格的で特定されない普遍のものが「笑う」とは、まさに暗闇全体に笑いという空気の振動が巻き起こることとしてしか理解することができない。「笑い男」（武田，1972）という物語では、笑いは山の木々のざわめきとして描かれているが、それと同様に、暗闇の中の音と体感でしか感じることでできない動きであるのだと理解できる。先に指摘したように、スサノオはスサノオ自身の感情の動きと同じように彼の周囲に波動を巻き起こし、動かす「嵐の神」であり、目には見えない動きによって侵入してくる存在である。そのような存在の侵入によって訪れた「暗闇」もまた、見ることを奪い、神々を見えない世界へと連れてゆくものであった。「見る」ということをめぐって、あたりを照らし、ものごとを見える世界にするアマテラスとは対照的なのが、スサノオであり、暗闇である。そしてまた、暗闇の中でわきおこってくる笑いも、目には見えないものであり、ここではさらに、八百万の神々という目に見えない存在たちが笑っている。しかしここで遂に、目に見えない暗闇を「音」という形で聞き、また「振動」という体感でそれを感じることによって、その存在を知覚することができるのである。このように、目に見えないものの侵入が繰り返され、繰り返される中で知覚可能な形になったものが「笑い」と考えられる。

この「笑い」はその物質をもたず、振動であるという本質によって、岩戸の中へと到達し、アマテラスにさえも聞かれ、体感され、知覚されることができる。ここで、ようやく目に見えないものの侵入がアマテラスにも到達し、完了することになる。そして、同じ侵入であっても、直接的な身体への侵入と比較して、笑いは穏やかな形で侵入してくることが可能である。ましてや、岩戸をぴたりと閉め、閉じこもっている中では、笑いのざわめきはごくかすかなくぐもった響きとしてしか聞こえず、それはようやく中にいる者をいぶかしがらせる程度の響きではないかと推測する。そこに隔てがなく、笑いのざわめきがもっと直接的に聞こえてくるのとは異なり、岩戸によって隔てられた空間に到達するぐもった響きは、人を

笑いに誘うほどの威力は持たず、ちょうど「怪しませる」程度の物音を持っているのではないだろうか。ここに、暗闇と岩戸の中がしっかりと閉ざされていることの意味が感じられる。

この笑いによって、結果としてアマテラスは岩戸の外へと再び姿をあらわす。いぶかしんだ後にさらに「鏡」が差し出されるころにも、暗闇の中のアメノウズメや笑う神々がみられるのではなく、その「見えなさ」の侵入がアマテラス自身に返されていて、侵入の痕跡がアマテラスの自己関係の中に閉じ込められていることがわかる。また、河合（2003）が言うように、このとき、日本書紀の一書にあるように、アマテラスが自らの姿を認める鏡に傷がついているということ自体、陰りのある自らの姿にアマテラスが出会い、自らの中の陰りをそれと認めるという出来事であったと考えられるであろう。

そして、このようにアマテラスが自身の中に陰りを認めるとき、スサノオは高天原から追放される。スサノオという高天原にとって見えない部分を持つ、他なる存在はもはや必要ではなくなったと考えることができる。それは、見えないものの侵入が、高天原に、そしてアマテラス自身に内化され、すでに含まれたために可能となったことであると考えられる。

3. 笑いに関わる態度—受動的な関与—

(1) 受動的な関与—「暗闇」を立ち上げる働き—

このように、天岩戸神話は、目に見えないものの暴力的な侵入が生じ、その極みにおいて目に見えないもの自身が知覚され、高天原の中に内化されていく過程が描かれていると見ることができた。そして神々の笑いは目に見えないもの自体のざわめきであり、それは笑うことによって自らの姿を知覚可能なものとしていた。さらに笑いは、そうした侵入が岩戸の奥まで到達していく動きでもあった。つまりこの神話で笑いが生じる瞬間においては、暗闇それ自体が振動となり、動く主体となって到達していつていることがわかる。

一方で、この笑いに対して、神話に登場する神々はどのように関わっていたのだろうか。

まず、アマテラスについて検討する。ウケヒにおいて武装し戦う姿勢でスサノオに臨んだアマテラスであるが、天岩戸神話では徹底して何もしない。天岩戸から顔を出すそのあり方も、笑いの声に誘われて出てくるもので、意図的であるというより受動的であると言える。

このようなアマテラスの受動性については、河合（2003）も触れ、天岩戸神話におけるアマテラスは、侵入を受けてひきこもるという徹底した受動的な無為の姿勢によって、他の神々の活性化をうながしている」と論じる。このように、「何もしない」ことによって神々が「活性化」させられているという視点は興味深い。しかしながら、これを、何もしないことが神々の活性化を引き起こしている」と単純に理解してよいのだろうか。このことは、本論の主題である、笑いの侵入に対する我々の態度の問題にも関わってくる点であるからである。問題で述べたように、到来する笑いに身をゆだねることが必ずしも物事の再生につながるわけではなく、そこには笑いの動きのままあの世へと連れ去られるのか、それともそのことが新たな展開を生み出すのかの分岐点が存在するように思われる。

そこで、高天原における暗闇についての考察を振り返ると、この暗闇はアマテラスが神話に表だって登場しないという形で生じるものであり、その意味でアマテラスは暗闇と関わっ

ていると考えられた。前章ではこの暗闇が閉じられた異空間であることの意義について論じたが、これが閉じられているのは、アマテラスが岩戸の中にこもり、暗闇の中には全く含まれていないためであり、その意味でアマテラスは暗闇という空間の成立に携わっている。そしてさらに、暗闇の中でわざの全体を思惟するのはオモヒカネである。オモヒカネはこのように暗闇の内側で思考することにより、暗闇が異空間として成立することに携わっている。このような意味で、アマテラスがこもることとオモヒカネが思惟することは、暗闇を閉じられた時空間として成立させているという点で、同じ働きをしている。あらためてアマテラスの「何もしない」という無為に立ちかえてみれば、それは単に侵入されてこもっているという受動的な行為というだけでなく、そうすることで自らの含まれない空間を立ち上がらせているという能動的な行為でもあると言うことができる。

(2) 「暗闇の中」における関与—笑いの起点を生み出す働きと笑いを笑う働き—

次に、アマテラスが生み出している暗闇の内側で生じる関与について検討する。ここでは、オモヒカネの思惟にしたがい、神々が笑いの立ち上がる空間を立ち上げた後、笑いが生じるその中心にアメノウズメがおり、そこで「八百万の神」が笑いを笑っていた。鎌田 (2000) は「ウズメ」を「渦目」として、渦という中心をつくる存在の名であるという視点を提示している。このことは、たしかに暗闇の中で巻き起こる笑いがアメノウズメを中心として巻き起こっていったことと符合する。このような視点を参考にすると、アメノウズメは暗闇の中に中心を作り出し、暗闇の動き出す起点をセットすることのできる存在であると考えられる。

しかし同時に、このアメノウズメと神々の笑いの関係は、厳密には説明することができない。アメノウズメは笑いそのものに直接関わっているのではなく、笑いという波動の起点となる中心を生み出すことによって、笑いに関わっていると言えるだろう。そしてそれが響きをもった振動となるために「八百万の神々」という個別化されないけれども笑いを笑う主体となりうる存在の関与がある。それが知覚可能となるために、響きが増幅させられる場所がこうして与えられる。暗闇という直接的に働きかけることのできない場所に中心を生み出す働きが、暗闇自体の響きの増幅を引き起こし、それをアマテラスにも知覚可能なものとしている。つまり、ここでも笑いというものに対して神々は直接的に関わることはできていない。そうではなく、神々が行っているのは、それが知覚可能なものとなりうる場を作り、アメノウズメ自らがその中心となり、神々が増幅していく場所となることで、笑いが生まれる契機をつくっていることであると言える。

それではこれらの関与が「暗闇の中で」行われるということはどのように理解したらよいだろうか。これまでたとえばアメノウズメのなす行為については、吉田 (1974) などによって、女性性器の露出の意味が検討され、そこには闇を祓う意義があると指摘されてきた。しかし本論の文脈においては、それが暗闇の中でなされ、暗闇自体を動かすということの理解が必要であると思われる。神々がアマテラスの不在という受動的な関与において、暗闇の動き出す中心と空間をつくり出すということは、どのように理解されるのだろうか。

(3) 「暗闇」の能動性

さて、「暗闇の中で」その動きの中心を生み出すとはどういうことなのか。天岩戸神話だけでは見えてきにくいので、このことを、「笑い骸骨」(平野, 1958) という他の物語を通し

て検討しなおしてみたい。この物語では、「人間」と「化け物」のやりとりが笑いの発生をめぐって登場するため、そこで起こることをより具体的に検討しやすいためである。

「笑い骸骨」の物語では、実母に殺されて遺体をツボの中に隠されているため思いを残し、この世に化けて出る化け物と、この化け物を退治しようと待ち構えていた男が出会う。化け物は訳を話し、男は見事この遺体を見つけ出し、彼が殺されたことを明るみに出すことに成功する。骸骨はこれに恩義を感じて、男に手柄を立てさせるための「化け物退治」の場を設定することを提案する。それは、河原に7つの髑髏と生首を並べ、見物人を集めて、男にそれらを蹴飛ばさせるというものである。男が髑髏を蹴飛ばした瞬間、7つの髑髏はからからと音を立てて転がり始め、笑う。そして、ある瞬間、ぺらりと消えてなくなってしまう。それで、物語は終わりである。

ここでは、「化け物」という目に見えない世界を象徴するが、登場人物として語りあい、関係を持つことのできる中間的な存在に対し、「男」がそれに耳を傾ける存在として登場する。彼はつねに受動的で、化け物に言われるがまま行為をなす。「化け物退治」をしようと意気込んで待っていたにもかかわらず、出会ってしまったら化け物の物語を聞き入れ、その願いに受動的な形でこたえる。しかし、最終的にこの「化け物退治」は化け物側の提案によって、見事人々の目にはっきりと見える形で達成されてもいる。その意味では、「化け物退治」ははじめから終わりまで、退治される化け物自身の導きによって達成されているのである。この男の受動性とは、化け物の意図に対する徹底的な受動性であると言い換えられる。

そこで、この化け物の意図の性質とはどのようなものだろうか。まず、それが遂行されることによってそれ自身消えゆく「化け物」の意図であり、導きである。その意味では天岩戸神話における暗闇が結局は消失するために立ち上がっていることと等しくみなせる。また、笑いの発生における化け物の意図は、見物人も集めた「劇」として完全に仕組まれている。

「化け物退治」は本当はすでに終わっているのに、化け物の魂が真に成仏し、そして男が周囲に認められる形で手柄を手にするために、このような場が設定される。天岩戸の暗闇の内側においても認められた、「再現」を求める様相がここにも認められる。これらの再現はいずれも物語展開の最終局面で起こる。さらに、この再現において笑いの起爆点をセットする動きは、まさしく化け物の意図が達成される「化け物」と「男」の別れの一撃である。しかしこの意図の達成としての笑いの発生は、化け物自身には生み出すことができない。「男」や「アメノウズメ」のといったようなそれをしかける関与というものが求められている。

このように「笑い骸骨」における「化け物」の意図には、天岩戸神話における暗闇のそれと共通する様相が認められる。それは、消えゆく側が物語の最終局面で、その消失を完遂させようとする意図であった。男はこの意図に徹底的に受動的にしたがっていく。天岩戸神話では、神々は暗闇の中で自然にそれぞれのわざをなしていく。このことが、河合の指摘した「活性化」であると筆者は考えるが、これがアマテラスの受動的な関与のもとに生じた暗闇の内側で起こっているということは、消えゆく存在の意図のうちにそれが生じているととらえることができるのではないだろうか。その結果として、暗闇は能動的な笑いとなって、アマテラスのもとへと到達してゆく。

このように、笑いに対する受動的な関与を検討していく中で、私たちは「暗闇」の意図と能動性に出会ったと言える。その能動性に到達されることで「暗闇」は祓われる。しかしその能動性は、直接関与することのできないそれに対する徹底的に受動的な関与なしには立ち上がらなかった。岩戸の中でアマテラスが笑いを「聞く」とときには、そうした自らがセットし動く場を与えた暗闇に出会うという、輻輳的な出会いが生じていると言えるだろう。

そして重要なことに、この「出会い」は暗闇とのファーストコンタクトではなく、物語の最終局面でみられている。山の神にとりつかれあの世に連れ去られるような笑いでは、物語は人間の側が暴力的に「山」に侵入していくところからはじまる。たしかに笑いは、異界との出会いにおいて、そこで知覚可能なざわめきとして響いているが、その発生においては、侵入していく立場の逆転がみられている。ここで、天岩戸神話に示される、笑いにとりつかれてしまうのではない受動的な関与の性質が明らかになる。そうした関与のあり方とは、すでに発生した笑いに「動かされる」というだけではなくて、それ以前の「暗闇」の意図に対して受動的であり、その受動的な態度において笑いの発生に関わるということである。

4. 結論—笑いの心理学にむけて—

以上のように本論では、主として天岩戸神話の検討を通し、暗闇から侵入し、人間に知覚されえた暗闇の要素として笑いを理解するという視点を得、これに関わる態度について検討してきた。そこでは、侵入に対して徹底的に受動的である態度を通し、笑いの発生における関与が生じていた。そして、そのように発生した笑いに「動かされる」ことは、暗闇の側の能動性に出会い、その意図が達成され、消失する瞬間でもあるということが示された。

この結論によって、「私」が笑いにいかに関与するかという意味で、笑いを心理学的に理解することの可能性が垣間見えたと考える。それは、そうした見方をすることによって、笑いの性質を「目にはみえないもの」との関連でとらえることができ、その発生と消失とに受動的に関与する可能性をとらえることができたことにあらわれている。同時に、その関与が決定的な失敗となることとの違いも限定的ながら指摘することができた。

この“「私」はいかに笑いと関わるのか”という問いは、臨床実践上の問いであると同時に、笑いの心理学的な研究に取り組む上での問いでもある。浅田（2004）は笑いに関する研究をレビューし、その性質を「両義的、かつ葛藤的な性質」と指摘して、こうした性質が、実際の笑いの取り扱いやその効用について具体的に述べることを難しくさせていると述べた。つまり、研究の客観的な「対象」としてとどまっていられない笑いに相対したとき、我々はつねに視点を動かされて、そこから見えない反対の側面を意識させられる。そこで研究主体である「私」は“いかに笑いを述べるか”という問題に突き当たる。本論では、これに対して、そこに生じたものの知覚を可能にするための関与を通じて、見えていない側面と出会っているという一つの可能性を提示した。

しかしこのことは逆に能動的な笑いとなって聞こえてくる「目には見えないもの」の動きを引き起こす起爆点となるものが、そのときにとってどのようなものであるのかを具体的に明らかにはしない。天岩戸神話では女性性器に象徴されるものであり、子どもの笑いではそれが排泄物に象徴されるものであり、あるときはベルグソンの指摘するように機械的なこわ

ばりと言えるものかもしれない。それはそのときによって異なっており、そのあらわれを比較していけば矛盾するところが出てくる。ただし、今回のように見えない側面自体の能動性という視点を提示することで、笑いそれ自体と笑いを引き起こすものとの違いの認識がもたらされる意義があったのではないかと筆者は考える。私たちは笑いに関わっているその度ごとに、この認識、すなわち「私」には見えないものの存在を理解することを通して、今見え、相対しているものが何であるのかを考えることができるからである。そのことが「今、ここ」での笑いの感覚をより鮮明にし、それを認識へと深めることにつながると筆者は考える。

【注】

¹ ウケヒとは三浦(2007)によれば、ある事柄について神の意をうかがい、その吉凶や成否を占う行為である。日本書紀では「誓約」と表記される。

² ただし、このウケヒをめぐるのは、古事記と日本書紀、また日本書紀の一書でスサノオとアマテラスでどちらが男を産み、女を産んだのかという点で記述が異なる。この相違をどう考えるのかということは、日本神話におけるアマテラスとスサノオの関係や男と女の間を関係を考える上で重大な問題と思われるが、本論の主旨とは外れるため、ここでは触れない。

【文献】

浅田由美子(2004):心理臨床場面における笑いの取り扱い—その効用と実際、展望について一。九州大学心理学研究 5 153-161.

Giegerich, W. (2008) : The Soul's Logical Life 4. revised edition. Peter Lang.

平野直(編)(1958):すねこ・たんぼこ 第一集. 未来社.

鎌田東二(2000):ウズメとサルタヒコの神話学. 大和書房.

河合隼雄(2003):神話と日本人の心. In:河合隼雄(2004):河合隼雄著作集第Ⅱ期 第6巻 神話と日本人の心. 岩波書店. pp.3-287.

神野志隆光(2010):本居宣長『古事記伝』を読む I・II. 講談社.

倉野憲司(校注)(1963):古事記. 岩波文庫.

三浦佑之(2007):古事記講義. 文春文庫.

本居宣長(1844):古事記伝. In:本居宣長(著)大野晋(編)(1968):本居宣長全集 第九巻. 筑摩書房.

西郷信綱(1967):古事記の世界. 岩波新書.

西郷信綱(1975):古事記注釈. 平凡社.

武田明(編)(1972):四国路の伝説. 第一法規出版.

谷垣紀子(2011):心理学的観点からみた神話・昔話のなかの笑い. 京都大学大学院教育学研究科紀要 57 139-152.

次田真幸(全訳注)(1977):古事記. 講談社学術文庫.

八住利雄(編)(1981):世界神話伝説大系 41 アイルランドの神話伝説〔Ⅱ〕改訂版. 名著普及会.

吉田敦彦(1974):ギリシア神話と日本神話 比較神話学の試み. みすず書房.

(心理臨床学講座 博士後期課程3回生)

(受稿 2011年9月2日、改稿 2011年11月25日、受理 2011年12月26日)

A Psychological Consideration on Passive Commitment in Laughter: through Examination of Laughter in Amano-Iwato Myth

TANIGAKI Noriko

This paper examines how we psychologically understand and commit to laughter of which attribution is intrinsically differentiated with that of human. Examination of laughter in the Japanese myth Amano-Iwato suggested that laughter comes from the darkness that shows itself by the momentum of the absence of Amaterasu (Sun-Goddess), and this laughter makes the darkness perceptible. In the darkness, i.e., in the absence of Amaterasu, gods set the scene where the laughter arises. Or, there is a commitment to a genesis of laughter as perceptible darkness through exhaustively passive commitment to the intrusion of darkness. Then, there arises the activity of the darkness. So, when Amaterasu hears the sounds of laughter, she can experience the encounter with activity of the darkness. The darkness will then vanish and be internalized into Amaterasu and her heaven. With such perspective that view the attribution of laughter in the context of invisible and unsubstantiated darkness, we can see the possibility of our commitment to the genesis and vanishment of laughter regardless that various causes.