物語としての政治意識

木村 純

日本大学大学院総合社会情報研究科

Political Attitude as a Tale

KIMURA Jun

Nihon University, Graduate School of Social and Cultural Studies

The political attitudes and folk tales have much in common. The purpose of this article was to examine the finding from the study of folk tales. The similarities and differences in political attitudes and folk tales were discussed. Finally, the author suggested the prospect for future research.

政治意識と昔話研究

政治意識と昔話研究という一見結びつかないが、いくつかの共通する要素も含まれている。また、政治意識を従来の政治心理学で仮定されていたように、静的かつ固定的なものにとらえず、頭の中に現に存在している、ないしは新しい情報によって生成される動的な一つながりの構造物、つまり一種の物語のようなものであるととらえると、興味深い知見が得られる。

ここでは、政治意識を後者のようなものであると仮定し、昔話研究の成果を政治意識研究に応用するどのような知見が得られるかということを見ていく。

さて、政治意識を一種の物語としてとらえた場合、昔話研究で明らかにされた昔話と共通点が見えてくる。しかしいくつか相違点もある。まずこれを見ていくことにしよう。

政治意識と昔話はともに、あるエージェント（登場人物など）があるモチーフに基づいて構造的に織りなされている。政治意識においてはモチーフという用語はほとんど使用されないが、これは昔話を分析するときには欠かすことのできない概念である。このモチーフという用語は、後で見るとおり定義に曖昧さが残る部分もあるが、基本的には「単一の行動」としてとらえられる。そして、昔話は一

個または複数のモチーフによって成り立っている。たとえば、「花咲か爺」には、「花咲か爺」のストーリーを成立させる個々の行動の連続があり、その複数の組み合わせにより、「花咲か爺」という話型と認定できるのである。

また昔話はかなり具体的な構造物として存在する。原初的な形態は話者の頭の中にしか存在しなかったものであるが、たとえば『グリム童話』のように、文章の形でかなり詳細にわたり具体的な物語として記述することができる。一方、政治意識の方は簡単な物語の形をとるといっても一般的には断片的なものとして存在するに過ぎない。ただし、政治的洗練度が高い人間はそれをかなり高度な形式で提示することは可能である。

また、昔話はある特定の民族や地域住民など、その共同体によって長い年月の間に伝えられたものである。一方、政治的な情報はマスコミなどのマスメディアや周囲の人間によって伝えられ、有権者の頭の中に政治意識として存在するようになるか、あるいはそれを契機に新たに形成される。政治意識の源泉はマスコミからもたらされる情報、および個人の日常の体験である。その意味で由来については昔話と比べてたいへん明確である。

さらに後でみるように、昔話は一般的で普遍的であるのに対して、政治意識は当然ながら具体的であ

り状況特殊である。また、生成の方向については、昔話は歴史的な観点からみれば大まかにいって、世界へのまなざし、無意識の願望、具体的な史的事実といったものが抽象化された物語になるという経過をたどるのに関して、政治意識の方は、その場の具体的な状況や事実を一定の型の物語に構成していくという違いがある。

この点についてもう少し詳細にみていこう。昔話の地理学的研究で知られるアンティ・アールネ (Aarne, 1961 関敬吾訳 1969)は、昔話の発生について次のように述べている。「昔話はいくつかの地方で生まれたものだろうけれども、あらゆるところで発生したということは、本当とは思われない。わたしは大部分はいくつかの一定の土地でできあがったものと思う。二、三の民族や地方が昔話を創造するための特殊な前提をもっていたのである」(Aarne, 1961 関敬吾訳 1969, p.24)。

このように、アールネは昔話が成立するのに特殊な時期や場所をゆるやかに想定してはいる。しかし、アールネも政治意識のそれほど具体的で限定的な地理的要因や年代までは想定していない。さらに、別の論者は、同じような昔話が各地に複数存在することをあげて、昔話の同時多発的生成を主張するものもある。同じような物語が存在する理由は、人間の集合的無意識に共通する部分があるため、あるいは世界の認識に対しての共通な構造があるためとされる。

一方で、当然のことながら、政治意識は限定された状況特殊なものである。その意味では、アールネの述べている昔話よりもさらに地理的に限定された背景を持っている。しかし、政治意識のパターンには時代も場所も異なるにも関わらず、共通するものもある。これについては、後に詳細に触れる。

モチーフについて

ここで、昔話研究におけるモチーフという概念とそれが政治意識研究に示唆する点についてみていこう。モチーフという概念は、昔話の研究者の間で曖昧に使用されてきた。

たとえば、小澤(1999)は分析の基礎としてのモチーフの概念規定として、「モチーフとは、一話

を構成する上での主要登場者の主要な一行為、およびそれに直接的に対応する行為を含む単位と考える」(小澤 1999, p.348)としている。つまり、「単一の出来事」であり、「独立に存在することができる」単位ということである。

もう少し、限定された定義としてはウラジミール・プロップのものがある (Propp, 1968 北岡ほか訳 1987)。プロップは『昔話の形態学』において、ロシアの昔話を各部の機能という観点から分類し、以下の三十一の機能があることを見出した。

- 1 家族の成員のひとりが家を留守にする。
＜留守＞
- 2 主人公に禁を課す。＜禁止＞
- 3 禁が破られる。＜違反＞
- 4 敵対者が探り出そうとする。＜探り出し＞
- 5 犠牲者に関する情報が敵対者に伝わる。
＜情報漏洩＞
- 6 敵対者は、犠牲となる者なりその持ち物なりを手に入れようとして、犠牲となる者をだまそうとする。＜謀略＞
- 7 犠牲者となる者は欺かれ、そのことによって心ならずも敵対者を助ける。＜幫助＞
- 8 敵対者が、家族の成員のひとりに害を加えるなり損傷を与えるなりする。＜加害＞
- 8-a 家族の成員のひとりに、何か欠けている。その者が何かを手に入れたいと思う。
＜欠如＞
- 9 被害なり欠如なりが〔主人公に〕知らされ、主人公に頼むなり命令するなりして主人公を派遣したり出立を許したりする。
＜仲介＞＜つなぎの段階＞
- 10 探索者型の主人公が、対抗する行動に出ることに同意するか、対抗する行動に出ることを決意する。＜対抗開始＞
- 11 主人公が家を後にする。＜出立＞
- 12 主人公が〔贈与者によって〕試され・訊ねられ・攻撃されたりする。そのことによって、主人公が呪具なり助手なりを手に入れる下準備がなされる。＜贈与者の第一機能＞
- 13 主人公が、贈与者となるはずの者の働きかけ

- に反応する。〈主人公の反応〉
- 14 呪具〔あるいは助手〕が主人公の手に入る。
〈呪具の贈与・獲得〉
 - 15 主人公は、探し求める対象のある場所へ、連れて行かれる・送り届けられる・案内される。
〈二つの国の間の空間移動〉
 - 16 主人公と敵対者とが、直接に闘う。〈闘い〉
 - 17 主人公に、標（しるし）がつけられる。
〈標（しるし）づけ〉
 - 18 敵対者が敗北する。〈勝利〉
 - 19 発端の不幸・災いか発端の欠如が解消される。
〈不幸・欠如の解消〉
 - 20 主人公が帰路につく。〈帰還〉
 - 21 主人公が追跡される。〈追跡〉
 - 22 主人公は追跡から救われる。〈救助〉
 - 23 主人公がそれと気づかれずに、家郷か、他国かに到着する。〈気付かれざる到着〉
 - 24 ニセ主人公が不当な要求をする。
〈不当な要求〉
 - 25 主人公に難題が課される。〈難題〉
 - 26 難題を解決する。〈解決〉
 - 27 主人公が発見・認知される。〈発見・認知〉
 - 28 ニセ主人公あるいは敵対者（加害者）の招待が露見する。〈正体露見〉
 - 29 主人公に新たな姿形が与えられる。〈変身〉
 - 30 敵対者が罰せられる。〈処罰〉
 - 31 主人公は結婚し、即位する。〈結婚〉

プロップはこれらを機能と呼んでいるが、個々のそれぞれがモチーフということになる。プロップはロシアの昔話を研究した結果、これらの三十一のモチーフはほぼこの順番で登場することを見出した。つまり、これが最も「完全な」昔話の構成なのである。もっとも、一つの昔話の中でこれら三十一の全てのモチーフが使用されることはほとんどなく、このうちのいくつかが組み合わせて用いられている。

一方、『民話の構造』で知られるダンダスは、北米インディアンの民話の分析をする中で、プロップの機能というレベルから抽象度をすこし上げて、各モチーフがストーリー全体に対してもつ役割を大

づかみにとらえている (Dundes, 1966 池上嘉彦ほか訳 1980)。ダンダスはこれをモチーフ素と呼んだ。また、モチーフにはある機能が必ずある機能と対で現れる、つまり特定の連鎖がみられることはプロップも気付いていたが（欠落／欠落の解消、闘い／勝利、追跡／脱出など）、ダンダスはその中で、中核的なモチーフ素の連鎖として「欠落／欠落の解消」をあげ、そのモチーフ素の間にはさまれるモチーフ素としては（1）課題（または試練）／課題の達成、（2）禁止／違反、（3）奸計／成功、をあげている。これによると、主な昔話のパターンは次の3つになる。

- 1 欠落 → 課題（または試練）
→ 課題の達成 → 欠落の解消
- 2 欠落 → 禁止 → 違反
→ 欠落の解消
- 3 欠落 → 奸計 → 奸計の成功
→ 欠落の解消

また、ダンダスはさらにこれに「結果／脱出の試み」を加え、以下のタイプも典型的な昔話のパターンとして挙げている。

- 4 禁止→違反→結果→脱出の試み

他のもっと複雑な組み合わせの物語も存在するが、北米インディアンの昔話で主要の話形はこの4種類である。要するにダンダスは、モチーフ素として10個（2組5種類）を挙げていることになる。

政治意識と昔話の変化の法則

次に、昔話が伝播する過程で被ったであろう歴史的变化について、とくにアールネの昔話の変化の法則をとりあげながらみていき、あわせてそれが政治意識研究に示唆する点について述べたい。アールネはその変化について次のように述べている。「ある特徴（人物、事物、事件など）の忘却ほど、昔話に多くの変化をよびおこすものはない。物語の全体にとって重要な根本特徴を忘れることはまれである。普通、忘れるのは物語の他の部分とあまり関係がな

く、それが欠けているからといって、べつに目立った変化があらわれないような要素である」(Aarne, 1961 関敬吾訳 1969, p.33)。

これは、社会心理学における「うわさ」の伝播の研究でみられる「平均化」という知見と一致する。伝播の過程で説明の細部や細かいニュアンスが省略されたり切り詰められる現象である。短期間のうわさでも、長い年月を経た昔話でも同様な現象が起こるのは興味深いことである。これは人間が認知的な負担を避け、効率よい情報処理をするための方策と理解されている。逆にいえば、アールネの言うように主要な骨組みや構造のようなものは残る。ただし、政治を含め現実を特徴づけるものはその細部にあるともいえる。政治的な事象における記憶においては、記憶の経年変化のため、漠然とした構造だけが記憶に残るということもある。また、骨組みだけを取り出して、過去の同様な事実の比較検討を行ったりする際にそれが意識的に行われる場合は、かなり高度な知的作業になりうるともいえる。

またアールネは忘却に対置されるものとして次のものを挙げている。「忘却に対置されるものは、本来その物語に属していない素材を加えて物語を敷衍することである。敷衍も昔話ではもっとも普遍的な現象である。たいていはすでに貯えられている素材から、普通は他の昔話からとってつけ加えられる。ときには、語り手自身がなんらかの意味でもの足りないと思う場所に創作して補充する場合がある。このような補充の挿話や部分はその物語にうまく結びつけられる。融合した部分には両者を結びつける共通の特徴とか、なにか一致した点があるに違いない。敷衍はどの昔話にもみられる」(Aarne, 1961 関敬吾訳 1969, p.34)。

この観点、うわさの研究においては、自分に関心のあることや強く印象に残ったことが誇張される「強調」、あるいは、つじつまを合わせたり自分のステレオタイプにあわせたりするために情報を歪曲する「同化」と類似性のある変化である。うわさの場合は、主に自分の興味や関心がある部分が対象となるが、昔話の場合は全体のバランスや整合性なども関係している。

政治意識においては、あらかじめ持っている政治

的な知識や偏見、それから政治的な立場によって、このような変化が起こる可能性がある。

またアールネは次のような変化についても述べている。「昔話では一般的な特徴が特殊化され、特殊な特徴が一般化されることもまれではない。語り手は好んで概念をなるべく手近にきめがちである。すなわち一般的な性質をもった概念を限定し、逆に狭い意味しかもたない概念の意味を広げる。後者の変化はときには忘却の結果である」(Aarne, 1961 関敬吾訳 1969, pp.40-41)。

これは若干説明が必要である。小澤(1999)はこの例として、「しっぽの釣り」という昔話を挙げている。これは長いしっぽをもつ動物が、川の中へしっぽを入れて魚をつるというものであるが、長いしっぽを持つ動物であれば、かわうそでも猿でもよく、実際の昔話ではいろいろな動物があてがわれている。これが「一般的な特徴が特殊化」された例である。一方、「三枚のお札」という昔話では、お寺の和尚が小僧にお札を与えるという形式が一般的であるが、小僧は少年であるので、和尚が少年にお札を与えるという語りが生じることがある。これが「特殊な特徴が一般化」された例である。

「一般的な特徴が特殊化」されるというのは、「うわさ」の研究では、同様の機能を持つ別のものに置き換えられる「置き換え」、また、「特殊な特徴が一般化」されるというのは、特定の個人が匿名的な一般人とされるなど、前に出てきた「平均化」の一つの形態である。

このような特殊と一般の関係は政治意識でもみられる。基本的に政治の情報は個別的、状況特殊なものでありその意味で具体的な固有の性質を帯びているが、その認知に関しては、「例の左右の対立」とか「いつもの公務員の怠慢」といったふうに、一般的な認識が適用されることがある。これが政治意識でいうところの「一般的な特徴が特殊化」「特殊な特徴が一般化」されるということである。

次に昔話の風土化という現象がある。これはアールネによれば次のように説明される。「昔話が一地方からの他の地方へ移る際に、昔話のなかの未知な事物の風土化が起こる。知らない事物の代わりにその地方でよく知られている、少なくとも比較的知ら

れている事物が持ち出される」(Aarne, 1961 関敬吾訳 1969, p.47)。

これは、伝播の過程で、物語の中の未知な要素がその土地になじみのものに変化しているというものである。たとえば、「シンデレラ」型の昔話は世界中にみられる。しかし、西欧では宮殿の舞踏会にでかけるが、日本では神社のお祭りにでかけるといった具合である。

政治意識においては、海外などの未知な政治状況を、すでに知っている日本の政治状況や歴史的知識などで理解するということが挙げられよう。

以上、昔話の変化と、それに類似する現象として、うわさ話の社会心理学的研究の知見とあわせて政治意識を考察した。もちろん、昔話の伝播は期間も数百年から数千年に及ぶものがあるろうし、地理的にも何千キロの移動をとまなうものである。一方、うわさ話は期間はせいぜい数日から数年、地理的にも最大限で一国内、通常は一つの地域内や組織内での出来事である。政治意識に至っては個人の脳内、時間にしても通常はその瞬間の反応、あるいは想起や思想の形成などをふまえて期間を長く取る場合でも、数年のことに過ぎない。しかし、どのような変化であれ、情報が人間を通過していく過程で生ずる変化であるという事実は共通している。そのため、こういった研究の共通性から示唆される点は非常に多いといえる。

昔話の様式

アクセル・オールリックの様式理論

次に昔話の様式の研究からみた、政治意識研究への応用の可能性についてみてみよう。

一般に政治意識は、個人であれ、個人の所属している集団であれ、あるいは、個人やその属している集団が支持している他の集団（政党、国家など）であれ、基準となるエイジェントがあり、それに基づいて構成されるものと思われる。どのレベルが基準となるかについては、状況によって変化する。

ここで物語研究の観点からいえば、アクセル・オールリックの「叙事詩的法則」の中の、「中心点的法則」に注意を払う必要がある(Orlik, 1992)。主人公中心主義ともいわれるものであるが、それは民間

文芸は、つねにひとりの人物の運命に集中し、もし主要人物がふたりいる場合には、一方の人物が形式上の主人公であるということである。たとえ、もう一方の人物に注目が集まるとしても、そうなのである。

これは一般の小説などを含め、物語の基本といてよいものであるが、非常に重要な点である。つまりこれは、語り手の視線ということである。もちろん政治意識についても、上で述べたような基準となるものに基づいて構成される。たとえ自分の対立者、あるいは対立組織のことが話題になったり、問題の中心になっている場合でも、やはり中心となり基準となるものは自分あるいは自分の所属する集団なのである。

同じく「叙事詩的法則」の中の「明確性の法則」にも示唆される部分がある。現実の生活とは反対に、民間文芸では、すじにかかわる人物の数は限られている。運命は少数の要因で決定される。いくつもの要因が同時に作用する場合には、前後にならべられて述べられるのである。

このような明確性は詳しい描写をしないことから生じる。「運命は少数の要因で決定される」ということは、昔話が主人公中心の要因で決定されることと関連がある。また、前から順番に語るということは、すじの単線性を生む。

また、「図式化の法則」は「登場人物と出来事の描写は、物語の進展に必要なことに限られる」ということである。これは、後述のリュティの「純化」と似た部分もある。主人公を含む人物などについて詳細には触れられず、その行動について単一の側面のみ語られることである。

こういったことは、政治意識においても、認知の省略性ということで、しばしば生起する。つまり政治意識において、エイジェントが語られる場合、その本来の内容、機能の多様性については触れず、その単一の側面、たとえば特定の行動や発現、性質や傾向についてのみ言及されるということである。

また、政治意識には根本に対立の構図が存在する。これはオールリックのいうところの、「対照的法則」に近縁性がある。「対照的法則」はたとえば、ふたりの人物がいっしょに登場する場合には、通常、た

がいに対照をなす、ということである。この法則は、脇役の人物たちについての記述においても生きているのである。

「花咲か爺」「こぶとり爺」など、「となりの爺型」の昔話では、この特徴がよく出ている。すなわち、よいお爺さんと悪いお爺さんの対比である。政治意識においては、むしろこの「対照の法則」は明白である。すなわち、競争者の存在、敵対者の存在ということで、まさに政治意識を特徴づける要素である。

マックス・リュティの様式理論

昔話の構成や様式についての理論を大成したのは、マックス・リュティである(Luthi, 1986 小澤俊夫訳 1969)。リュティはヨーロッパ諸民族の昔話を分析した結果、昔話を成り立たせている特性として、「一次元性」「平面性」「抽象的様式」「孤立性と普遍的結合の可能性」「純化と含世界性」の五つの原理があることを見出した。前述のオールリクのもとの重なる点もあるが、以下でこの五つの原理を概観し、あわせて政治意識を物語としてとらえるに際して、示唆すべき点を検討していく。

一次元性 一次元性とは「彼岸」と「此岸」の同一性のことを指す。「彼岸」とは昔話によく出てくる魔法、怪物、精霊、動物など超越的存在の世界のことであり、「此岸」は我々が住んでいる日常の世界のことである。リュティは以下のように述べている。「昔話の人間たちには自分と彼岸者のあいだの隔絶の体験はない。彼らにとって彼岸者は援助者または迫害者として重要なのであって、彼岸者の出現自体には興味がない」(Luthi, 1986 小澤俊夫訳 1969, p.10)。また別の箇所ではこのようにも述べている。「昔話の此岸者は、彼岸者の中にべつな次元を感じる感情をもっていない。この意味において、私は昔話の一次元性をとなえるのである」(Luthi, 1986 小澤俊夫訳 1969, p17)。

昔話において、彼岸の側が此岸の側に侵入してきても、通常、主人公は驚くことはない。たとえば「蛙がしゃべる」「精霊が現れる」「魔物の宮殿に迷い込む」等といったことである。そういった異常事態

が生起しても驚かないだけでない。そういった彼岸の現象は現実の此岸の世界と隔絶されたものでなく、いわば地続きの平面によってつながっており、容易にそこへの到達やそこからの帰還が可能である。

政治意識においてこの一次元性はどのようにとらえられるであろうか。一般的には、政治意識における「彼岸」とは政治の世界、世界の状況、地球環境といったことであり、「此岸」はもちろん我々の日常生活とみなすことができよう。当然、政治とは自己の日常を政治の世界に没入し影響力を行使する行為につながるので、政治意識に「彼岸」と「此岸」の一次元性がみられること自体は当然のことである。しかし、むしろ問題は「彼岸」と「此岸」の間に一次元性がみられない場合である。この場合は、それが傍観者の立場であるにせよ、嫌悪的隠退の立場であるにせよ、また無関心的な立場であるにせよ、政治的疎遠といわれる一種の不健全な状態にあるということなのである。ただし、この点についてはこれ以上取り上げない。

平面性 リュティは昔話の平面性ということについて、次のように述べている。「昔話が非常に多様な領域にわたる内容を同一の平面に投影するさまは、驚くほど首尾一貫している。すなわち肉体や物体は図形として、性質は話のすじとして、また個々の存在相互の関係は外的に目に見ることのできる贈物として同一平面に投影している。いくつかのことなる行動の可能性は、いくつかのことなった図形的登場人物にわけあたえられ(主人公にも脇役にも)、精神的あるいは霊魂的疎遠は地理的遠隔によって叙述される」(Luthi, 1986 小澤俊夫訳 1969, pp.40-41)。

つまり、昔話に登場してくるものは肉体的あるいは精神的奥行きをもち、平面的、図形的に語られているということである。例えば、「手なし娘」という昔話で主人公の腕が切り落とされても、血が流れるわけでもなく、「馬方山姥」という昔話で馬の足が切られても、馬は走りつづけ、本質的な変化は生じない。また、昔話が感情とか性質をそれ自身のために、あるいは雰囲気をつくるために述べること

はまれである、とされる。

政治意識においてもこの傾向はみられる。何らかの政治的判断や政治的行動は、実際には当然なんらかの感情的な葛藤や高揚の結果であることも多いだろうが、報道され情報として有権者の元に届けられるに際しては、無機的に淡々とことが進んだかのように語られる場合が多い。そういった文脈では、政治家の笑顔や苦渋の顔、きさくな冗談や振る舞いなどは儀礼的で表面的なものとしてとされる。ただし、そういった人間的なものを評価し重要視する有権者や状況においては、この平面性は失われ別の様相も現れるであろう。

抽象的様式 リュティのこの抽象的様式という語は、美術史家ヴィルヘルム・ヴォリンガーの論考に由来するものである(Worringer, 1948 草薙正夫訳 1953)。ヴォリンガーは、感情移入的な、写実的な芸術意志に、抽象的、幾何学的芸術意志を対置した。ヴォリンガーは「抽象衝動」は周囲の不透明さと多様さに直面した「人間の、大きな内面的不安の結果」であるとした。つまりそれは、「安静点をつくらうとする努力」の結果であり、無機的なもののなかに絶対性、必然性、法則性を見いだそうとする努力の結果であるとしたのである。

リュティは昔話にも、この現実とかけはなれた「抽象的」様式があるとした。リュティは以下のように述べている。「平面性が決定的に一貫しておこなわれると、昔話は現実から離反した性質をおびてくる。昔話はそもそも先験的に、具象的世界をその多様な次元のまま感情移入的に模倣しようとしてめざしているものではない。昔話は具象的世界をつくりかえ、その諸要素に魔法をかけてべつな形式をあたえ、そうやってまったく独自の刻印をもった世界をつくり出すのである」(Luthi, 1986 小澤俊夫訳 1969, p.42)。

昔話にみられる抽象的様式はいくつかのパターンがある。例えば、鋭い輪郭をもった個体、対照性、道具の限定性、事象の同時性、頻繁に見られる特定の数(三、七、十二など)といったものである。

政治意識においても、これらの抽象化は当然行われている。たとえば、有権者にとっては、政党間の

境界、国家間の境界といったものは非常に明確なものであると受け取られているし、対立がある場合は鮮明にそれが意識される。また、それらの間に横たわる政治的問題も、実際には多岐で曖昧であることも多いが、非常に限られた具体的なものが眼前にイメージされる。

昔話の筋が明確で一本の直線のように流れていく傾向も抽象化の一つの様式であるが、それについてはリュティは次のように述べている。「昔話のすじが明瞭な一本の線であるということは、昔話が、共同行為の多様性を直接に描写することをさっぱりと断念していることを意味する。昔話ははっきり見ることのできる線を一本もっているだけである」(Luthi, 1986 小澤俊夫訳 1969, p.61)。

これも政治意識においては当然の現象である。実際には多様な状況の変化とその帰結があり、様々なエージェントの様々な思惑が複雑に影響し合い、絡み合いながら、政治の世界は進行している。しかし、政治意識においては自分、あるいは自分の所属する集団、あるいは自分の支持する集団についての物語が、直線的にある状況の中をすじを追って進行していくのである。

昔話の極端性については、いうまでもなく明らかである。リュティは次のように述べる。「昔話はあらゆる極端なものをこのみ、とくに極端な対照をこのむ。昔話の図式的な登場人物は完全に美しく善良であるか、あるいは完全にみにくく悪人である。彼らは貧しいか金持ちであり、甘やかされているかいじめつけられており、非常に勤勉であるか非常になまけ者であるかのどちらかである。男の主人公は、王子かそうでなければ百姓の息子であり、白癩頭の男か金髪の男である」(Luthi, 1986 小澤俊夫訳 1969, pp.62-63)。

政治意識における極端性は通常の性質としてみられるものである。通常、対立しているエージェントのうち、自己の側はよい属性を持っているものとされ、敵対者は好ましくない属性を持っているものとされる。そして、これらの極端性は対立の度合いが深刻かつ、他者に対する嫌悪が増すほど、大きくなる。これは、先述の「対照の法則」とも重なる部分である。

さて、昔話の抽象性のさまざまなパターンについて述べてきたが、リュティはこの抽象性の機能として、以下のような点を挙げている。

「昔話の抽象的様式構成は昔話に清澄さと正確性とをあたえる。この抽象的様式構成は貧困でも無能力でもなくて、高い形成力なのである。それはおどろくべき一貫性をもって昔話のすべての要素をつらぬいており、それらの要素に、しっかりした輪郭と洗練された軽快さをあたえている。この抽象的様式構成は枯れて生命をうしなった不動性とは縁がない。なぜならば、早い、決然たる話のすじの前進はこの抽象的様式構成に属するものだからである」(Luthi, 1986 小澤俊夫訳 1969, p.65)。

つまり、昔話のこの抽象性こそが、耳に心地よく、心の中に深く入っていくために、必須のものなのである。

政治意識においてもそれはそのまま当てはまる。抽象的であるがゆえに、印象が非常に強くなり、記憶にもよく保持され、また再認や伝達の時の困難も軽減されるのである。そのため、政治意識はその必然的な変化として、昔話と同様、時間の経過につれて、この抽象性の方向へたどっていくのである。

孤立性と普遍的結合の可能性 リュティは孤立性ということにも触れている。これについては、以下のように述べている。「昔話のなかの物の輪郭は、けっしてだんだんぼやけていったり、だんだんとけあったりすることはなくてするどい。そうしたするどい輪郭は物や人物をはっきり分離する。きわだった色や金属的な輝きは、ひとつひとつの物や動物や人物をとくにめだたせる」(Luthi, 1986 小澤俊夫訳 1969, p.68)。

昔話では主人公などの先祖や子孫などの縦の系列が語られることはなく、またそういった孤立的な人間にかかわる彼岸の世界の住人も、必要なときだけ主人公と関わり、用が終わればすぐに別れてしまう、といったことである。また、以下のようにも述べられている。「昔話の抽象的様式の要素を注意してみると、昔話には孤立性が支配していることがあきらかになる。昔話はまれにしかないもの、高価なもの、極端なものをこのむ。それらはすなわち孤立したも

のである。金と銀、ダイヤモンドと真珠、ビロードと絹、さらにひとり子、末の息子、まま娘や親なし子などは、孤立性の発現である。王様、貧乏人、ばか者、年とった魔女と美しい王女、白癩頭の男と金髪の子。灰かぶり、うば皮娘、裸で追放された娘、輝くばかりの着物をきた踊り子なども同じく孤立性の発現である」(Luthi, 1986 小澤俊夫訳 1969, p.68)。

このように、昔話に出てくる要素は主人公に限らず、たとえ物質であっても、輪郭が鮮明で、明確な存在感を持っている。また、次に述べるように、すじの記述そのものが、ある意味で孤立化の特徴を持っている。「昔話のすじの記述もまた孤立化のはたらきをしている。その記述の仕方は純粋に動作だけをのべるのであって、こまかい描写はすべて放棄している。その記述は昔話のすじの線をしめすだけで、すじのおこなわれる空間は感じさせない。森や泉、城、小屋、両親、子供、兄弟姉妹などは、それが話のすじを規定するばあいに名をあげて述べられるだけである。これらの森や泉などが環境を形成することはない」(Luthi, 1986 小澤俊夫訳 1969, p.69)。

昔話はすじが単線的で、明確であり、余計な細かい状況の記述や、ものごとの描写などは一切ない。そのため、聞く人に非常に明確な印象を与えることが可能になっている。

政治意識も、昔話と同様にこのような孤立化の要素を持っている。政治意識に登場する要素、たとえば、政治家、政党、政策、組織、国家などは実際には非常に多様で曖昧な実体を持っており、とうてい個人が一面的に把握はできないはずである。しかし、政治意識に登場するこれらの要素は、明確な輪郭をもったエイジェントとして登場し、それらが一本のすじの上を、あたかも舞台上の演技者のように明示される。少なくとも、ほとんどの有権者にとっては、政治意識とはそういったものである。この点でも、昔話と政治意識は共通点があるといえる。

リュティはこの孤立性の部分で普遍的結合ということについて述べているのは興味深い。つまり、孤立性とは一見相容れない、孤立ゆえの普遍的結合の可能性についてである。リュティは次のように述べている。「目に見える孤立性、目に見えない普遍的

結合の可能性、これが昔話形式の根本的認識とみなされてよいだろう。孤立した図形が、目に見えないものにひかれて、くみあわさって調和的アンサンブルをなしている。両者がたがいに規定しあう。どこにも根をおろしていないもの、外的関係によっても拘束されず、自己の内面との結びつきによっても拘束されないもの、そういうものだけがいつでも任意の結合をすることができるし、また分離することができる。逆に孤立性は、なにとでも関連をもつことができる能力によってはじめてほんとうの意義を得る。もしその能力がなければ、外的に孤立している各要素は、不安定にばらばらと散っていつてしまうだろう」(Luthi, 1986 小澤俊夫訳 1969, p.93)。

それぞれの登場人物や場面、エピソードなどが孤立しているからこそ、何とでも互いに結びつくことが可能であり、そのようにして全体として「調和的アンサンブル」を成した、一つのファンタジーの世界を形作っているという考え方である。この点は少し解釈が困難な点であるが、基本的には孤立的であるがゆえに、普遍的であり、それがまとまって一つの物語になりうるという構成の力について言及しているのであろう。たとえば、細かく具体的な描写は、物語をある特定の時代や場所や人物に限定することを意味し、一種の拘束の作用を持っている。そして、特定の時代や場所や人物に限定された物語は、それそのものとして完成しているがゆえに、それ自身が持つ豊かな物語の源泉としての力を失い、自由な発展や構成の力を失ってしまうということである。

政治意識についても同様のことがいえる。政治についての認識とは、特定の状況の認知と説明、およびそれに対する特定の意見に過ぎないという見方もある。しかし、実際の政治意識はもっと豊かな力を持っており、新たな構想力と、それを行動につなげる動因にもなり得るものである。政治意識がもたらすものは、たとえば、「こういう状況では、こういうふう意志決定をするべきだ」とか、「あの政治家の発言の裏には、例のこういう意図がある」とか、「あの国はこうしているが、それは信用できない」といった心の動きである。これは、政治意識がリュティの言うような孤立性と普遍的結合の可能性を持っているがゆえに初めて可能であることである。

個々の政治的な出来事は、一回限りの具体的で時間や場所や関係する人間が限定された個々の事実に過ぎないから、もし政治意識にこういった普遍的な性質がなければ、ある観点から分析したり、特定の認識を持ったり、意見を表明したり、それに対応した行動をしたりする、ということが出来るはずもないからである。

純化と含世界性 リュティは昔話を特徴づけるものとして純化を挙げている。純化とは、小澤(1999)によると次のようなものである。「彼がこの理論の中で述べているのは、昔話は社会的出来事、民間信仰的起源の出来事、および登場者を受け入れるときに、それを純化しているということです。純化というと、なにかきれいにする、純粹にするという意味に受け取られますが、その意味は中身を抜く、あるいは実体を抜いてその言葉だけ残すということです。」(小澤 1999, p.271)。

純化にはさまざまな段階があるものと思われる。たとえば、昔話には多種多様な職業が登場するが、その職業もそれ本来が持っている内容や意義はさほど重要ではない場合が多い。リュティは次のように述べている。「昔話の人物は、類型ではなくて純粹な図形である。類型はまだ強く現実との関連がある。図形は純粹な話のすじのにない手であり、それがみたすべき唯一の要求は、するどい可視性と、造形の際の極端さである。粉屋、パン屋、兵隊、坊さんたちは、けっして『類型的な』粉屋、パン屋、兵隊、坊さんではない。それらは職業の類型ではなくて、ほとんどどんな職業とでも簡単に結びつけられるような特性を示している」(Luthi, 1986 小澤俊夫訳 1969, p.131)。

つまり、昔話においては、職業は形式的にはある種の類型として登場するが、それはほとんどどんな職業とでも簡単に結びつけられる特性を示したものに過ぎない。すなわち、図形に近いものとなる。

このように純化されることによって、「すべての要素は純粹になり、軽く、半透明になって、容易にくみあわさってひとつのアンサンブルをつくりだすのである。そのアンサンブルのなかでは、人間存在のあらゆる重要なモチーフが鳴り響いている」の

である。これは、含世界性ということであるが、小澤はその説明として次のように述べている。「リュティの考えでは、社会的なモチーフも神話的なモチーフも魔術的なモチーフも、すべて昔話のなかに取り入れられると、実体を抜かれて、中身を抜かれて、昔話という文芸を形成するモチーフとなるということなのです。実体を抜くことによって、昔話は世界のあらゆる出来事を自分のなかに取り込むことができます。つまり、リュティの言葉でいえば、含世界性を獲得するわけです」(小澤 1999 p.274)。

つまり、昔話は彼岸を含めた現実を私たちに示しているのである。そのような意味において、昔話は世界を内包している。そして、リュティは、昔話というものは、人の願望を代償的に満たす空想物語ではなく、世界の本質を澄明な姿で示していると考えている。

さて、このような純化の問題はやはり政治意識にもみられるものである。現実の政治的なエージェントとは「麻生総理大臣」のように特定の人物であるが、政治意識の中では「総理大臣」という一つの役職、「政権政党の首長」という特定の存在という認識を経て、一般的に「権力者」というふうに具体性を離れて純化した存在として考えられる場合も多い。この場合は単なる個別的な特殊の状況を超越して、もっと幅広い応用や展開が可能になる。

マックス・リュティの様式理論の考察

さて、以上のように、リュティが昔話の特徴としてあげる五つの要素についてみた。リュティの五つの要素は互いに重複する部分や、特徴というよりも、相互に原因と結果になっている部分がある。小澤(1999)はこの点を次のようにまとめている。「人間と超自然的世界の住人とのあいだに次元の断絶がないという意味で、次元性という原理をあげました。そしてそれは、昔話の語りそのものが平面的であるということと深く関係していることを指摘しました。人間や動物の肉体を立体的には語らないで、図形あるいは切り紙細工のように平面的に語るというこの語り方は、昔話が抽象的原理によって成り立っている文芸であるということから生まれるもので

す。その抽象的な文芸という様式がもつともはつきりあらわれるのは、昔話が主人公などを孤立的に語るという性質です」(小澤 1999, p.240)。

このように、昔話の五つの要素として独立に挙げることについては多少検討を要する余地はあるが、全体として昔話の特徴をよく整理しているのは間違いない。また、政治意識の研究に関して、政治意識も一つの物語性を持っていると見なした場合、上で検討したように個々の議論が非常によく適合し、同様に成立することも明らかである。

昔話の展開の動因

ここでもう一つ検討したい点がある。それは、昔話がどのように進行していくかという点についてである。すなわち、昔話の主人公がどのような欲求やあるいは状況に促されて行動し、一つの物語を織りなすのかという点である。つまり主人公の動因ということである。

この点に関しては、リュティの以下のような説明が参考になる。「贈物は昔話の中心的なモチーフである。昔話の図形的登場人物は内面的世界をもっていない。そして当然の帰結として、そもそも自分で決心することはできないわけである。それゆえ昔話は、その図形的人物を外的原動力で前進させるように心がけなければならない。王の命令、父親の命令、ある娘の危険な状態、あるいは娘があたえる求婚者の試験、そういったものが主人公を世の中へつれだす。課題と危険は彼に決定的な可能性を与える。贈物や忠言、あるいは彼岸者や普通の人間の直接的介入が彼をたすけてことを進める」(Luthi, 1986 小澤俊夫訳 1969, p.102)。

ここで指摘されているように、昔話の主人公は自発的な意志や欲求によって行動を起こすというよりも、むしろ、やむを得ない外部からの圧力によって行動せざるを得ない状況に追い込まれる場合が多い。その理由は、主人公が図式的な存在であり、内面的世界を持たない抽象的で平面的な人物として登場しているからである。

一方で、政治意識についてはどうだろうか。政治意識に登場する政治家や政党、国家などのエージェントは、これとは全く逆に、自己の意志というもの

をたいへん強く持ち、それを動因にして、強力かつ自発的に政治的な行動を起こしているように見える。ただし、それもよく分析すると、「石油資源を獲得する必要があるから」とか「内部の不満をそらすため」とか「敵対する勢力を打ち砕くため」といった、外部からの要因に対する反応であることが多い。とくに民主主義の制度下では、政治家は有権者の支持を得るために、政策を実現したり、不満を解消したり、問題を解決したり、利益を与えたり、といったことをしなければならない。すなわち、外部からの圧力によって行動せざるを得ない状況に置かれているわけである。そのため、リュティが述べているような登場人物の動因は、政治意識における政治的なエージェントの動因と大きくは矛盾しない。

政治意識研究と今後の展望

さて、以上で見たように昔話研究で得られた物語の特徴と、物語としてとらえた場合の政治意識の間に近縁性が見られることは明らかである。ただし、これは当然のことであるとも考えられる。昔話にせよ、また、上記で取り上げたうわさ話にせよ、人間の主体的な意識が何らかの事実や意志をもとに頭の中で構成し、それを他者に伝達したものである。同様に政治意識も、主にマスコミによって伝えられた情報をもとに、個人が頭の中で構成し、他者に表明したり、また実際に政治行動という形で出力する際の土台になるものである。よって個人か不特定多数か、数百年あるいは数千年という長い期間を経たものか、数年あるいは数秒という短い時間の情報処理かという違いはあっても、同様な特徴を帯びてくることは当然考えられるわけである。

このように考えると、政治意識を物語という観点から検討することは意義があると思われる。

ただし、昔話と政治意識の間の相違点についても触れなければならない。むしろ、そこを明確にすることで、政治意識を物語研究の知見から明らかにしていく意義が鮮明となり、独自の領域を開けるといえるからである。

まず一般的に、昔話はそれぞれ独立の物語として古い時代には語り手の頭の中のみ存在し、語りという形で受け継がれてきた。現在はその伝統の最終

局面であり、印刷物という形で資料として定着しているが、従来のような生き生きとした民俗学的な生成物としての昔話は死滅しつつある。一方、政治意識は有権者の脳内に現在でも個々に存在している。そしてその語り手はメディアの影響を受けた有権者自身である。広義にはマスメディアの情報の送り手がある種の物語を構成し、それを伝達するという意味で、物語の主要な作成者はマスメディアあるいはマスメディアを通して情報を発信する側であるとみることにもできる。これは、政治的宣伝、世論誘導、洗脳というようなテーマで研究されている。ただし、それをどのように受け取るかの主体は、少なくとも民主主義的な社会においては有権者にゆだねられているはずである。

また、上記で検討したように、昔話は、たとえそれが、現実起こった歴史的事実や、人々の日常生活における経験を元にしていても、長い年月を経て、ある種の抽象化された形式になっている。一方、政治意識も、マスメディアからの情報の受容を経て記憶への定着といった経過においては、抽象化の方向をたどるが、現実の政治的な出来事や分析や解釈といった積極的な作業においては、むしろ具体化、特殊化という過程をたどる。やはり、なんといっても、政治意識は現実の具体的な政治的な出来事、人物や組織などを抜きにしては語れないのである。

では、昔話と政治意識は実際にどのような展開をするのだろうか。当然、昔話の場合は個々の昔話で示されているような展開である。昔話は世界各地で、何百あるいは何千というバリエーションがあり、その分類作業は現在でも進められている。『昔話のタイプ分類と書籍解題』（Aarne & Thompson, 1961）など前述のモチーフや話型による分類などの研究成果がある。また、構造主義的な観点からの研究では、前述のダンダスなどのように、モチーフの組み合わせによる話型の分類がある。モチーフの定義や、モチーフの種類や抽象度をどの程度に設定するかによっても異なるが、いずれにしても、話型は無限ではなく有限であるという発想に基づいており、現に有限のパターンを提示しようとする試みとなっている。

一方、政治意識のパターンは従来は無限であると思われていたが、上記の議論からある程度の有限のパターンとして提示することが可能であると思われる。たとえば、ダンダスの用いているモチーフ素の「欠落／欠落の解消」「課題（または試練）／課題の達成」「禁止／違反」「奸計／成功」「結果／脱出の試み」といった要素は、政治の世界において、まさに当てはまるものだからである。ただし、政治の世界の登場人物は当然ながら昔話と大いに異なる。主人公は当然、自分自身、あるいは自分が支持する政治家、政党、所属する国といったものであるし、援助者は精霊や魔法使いや動物ではなく、他の政治家、支持団体、他の友好国といったものである。そして、科される課題も、不老不死の秘薬を入手したり、竜を倒して姫を救出することではなく、財政赤字を減らしたり、景気対策を立てたり、公害を防止したり、核兵器を放棄させたりすることである。しかし、基本的な構図は類似している。なんとなれば、主人公がいて、味方や援助者がいて、敵対者がいて、課題があり、その解決を図るという構造は同様だからである。

ただし、これらのものは、昔話がすでに完成した静的なものであるのに対して、政治意識は流動的であり可塑的であり、有権者の頭の中で生成と変化を繰り返しているという違いがある。もともと、政治意識は一種の心理的態度であるから、比較的安定した構造を持っているはずである。ということは、個人によって比較的一定の、安定した政治に対する物語を持っているということになる。

また、昔話は「欠落／欠落の解消」という構造を持っているとおりに、最後はハッピーエンドで完結するパターンが多い。しかし、政治意識の場合は「欠落の解消」を意図しつつも、「欠落」の状態のまま進展していく場合が多いものと思われる。また、たとえ欠落が解消しても、すぐに次の課題が登場する。その意味で政治意識は未完の物語ということもいえよう。

今後は上記の昔話と政治意識の異同をふまえて、政治意識の中に実際に登場するエイジェント、モチーフ、およびそのモチーフの組み合わせ、および構造といったものを明らかにしていく必要が

ある。

その過程で、従来までは「保守主義－革新主義」「右翼－左翼」「日本主義－国際主義」、などといったある意味で粗雑な次元でまとめられ、大まかなカテゴリーとして、ブラックボックス的に扱われてきた政治意識に対して、新しい照明を当てることができるであろう。これらの詳細については別稿に譲りたい。

参考文献

- Aarne, A. (1961). *The Types of the Folktale: A Classification and Bibliography*, Helsinki: The Finnish Academy of Science and Letters.
 (アンティ・アールネ 関敬吾(訳)(1969) 昔話の比較研究 岩崎美術社)
- Aarne, A., and Thompson, S. (1961). *The Types of the Folk-tale. A Classification and Bibliography*. (Folklore Fellows Communications, No. 184.) Helsinki: Academia Scientiarum Fennica.
 Dundes, A. (1966). *The morphology of North American Indian folktales*. Helsinki: F.F. Communications, No. 195.
 (アラン・ダンダス 池上嘉彦ほか(訳)(1980). 民話の構造－アメリカ・インディアン民話の形態論 大修館書店)
- Luthi, M. (1986). *The European Folktale: Form and Nature*. Bloomington: Indiana UP,
 (マックス・リュティ 小澤俊夫(訳)(1969). ヨーロッパの昔話－その形式と本質 岩崎美術社)
- Olrik, A. (1992). *Principles for Oral Narrative Research* (Folklore Studies in Translation) : Bloomington: Indiana UP.
 小澤俊夫(1999) 昔話の語法 福音館書店
- Propp, V. (1968). *Morphology of the Folktale*. (Tras. by Laurence Scott) 2nd ed., Austin: University of Texas Press. (Original work published (1928).)
 (ウラジミール・プロップ 北岡誠司・福田美智代(訳)(1987). 昔話の形態学 書肆風の薔薇)
- Worringer, W. (1948). *Abstraktion und Einfühlung. Ein Beitrag zur Stilpsychologie*. München: Piper.
 (ヴォリンガー 草薙正夫(訳)(1953). 抽象と感情移入 岩波書店)

(Received: December 31, 2008)

(Issued in internet Edition: February 8, 2009)