

〔研究ノート〕

## トリックスター試論（2）

——英雄周期に基づくトリックスター心性の獲得プロセス——

葉 山 大 地

- 〈目 次〉
1. はじめに
  2. 英雄周期（Winnebago Hero cycle）
  3. トリックスター心性の獲得

## 1. はじめに

トリックスター元型を昇華し意識化し、自我の中にトリックスターを宿すことを葉山（2020）はトリックスター心性の獲得と名付けた。トリックスター心性の獲得は、環境の変化に柔軟に対応できる態度や、ユーモア、開放性の獲得につながる。また、影との統合のために一定の役割を果たす。河合（1987）は、「ある人が人生を創造的に生きようとする限り自分の心の内部のトリックスターと常に接触を失わないことが必要である」と述べているが、まさしくトリックスター元型の意識化である。

本論文では、トリックスター心性の獲得がどのように進むのか検討することを目的とする。特に、Radin（1948）の提示した英雄周期（Hero cycle）に基づきトリックスター心性の獲得プロセスについて考察を行う。

### 1-1. トリックスター心性と最覚醒水準理論

トリックスター心性について考察をする場合、「遊び」という始点から出発することが有効だろう。トリックスターのもっとも根本的な特徴は、遊び心や遊戯性（playfulness）であるからである。遊び心がもっともあらわれているのがトリックスターの行う悪戯であり、ほとんど全てのトリックスターは理由もなく他者に悪戯をしかける。

Ellis（1976、森・大塚・田中訳、2000）は、遊びに関する古典的理論（遊びの剰余エネルギー理論、あそび本能説、あそび反復説）を検討した後、遊びを「覚醒水準を最適状態に向けて高めようとする動機づけられた活動である」と定義した。私たちは変化の無い状態や同じことを継続的に続けると馴れが生じて、その活動で生じる興奮は低減する。仕事は、覚醒水準を低めるために行う活動である点で、遊びと区別されると論じている。

トリックスターにとって自分自身の行動の動機は興奮を維持し続けることであり、そのために意味もなく他者を困らせる悪戯をする。この特性がトリ

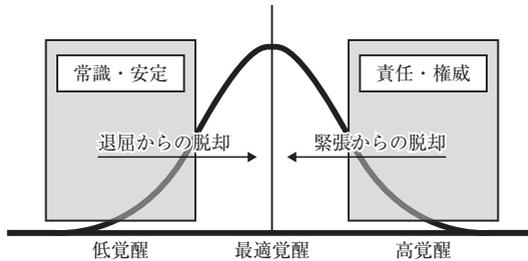


Figure 1 トリックスター心性と覚醒水準の関係

ックスター心性の根源であり、トリックスター心性の中核は自分自身の興奮を最適にしたいという自己中心的な欲求である。覚醒水準を最適に保つためには、低覚醒の時に興奮を高める場合と高覚醒の時に興奮を低める2つの方向性があり、トリックスターの特徴的な行動を作り出す (Figure 1)。

低覚醒を導くものとして、常識や規範がある。常識や規範はその場ですべきことや行動を決定するものであり、それさえ守れば自分で何かを判断しなければいけない出来事は発生しないためである。常識を守ったり、秩序を守る限りは覚醒水準を高める出来事の多くは避けられる。

逆に高い覚醒水準を作り出すものとして、責任や権力があげられる。仕事や生活で責任を負う程度が高いほど、自分で判断すべき出来事が多く発生し、選択を迫られ緊張を生み出しやすい。トリックスター心性を持つ個人は、常識から逸脱し、責任から回避する。神話的物語においてもワクジュンカガは酋長であったが、その責任から逃れることから物語が始まっている。

最適覚醒を保つことを目的にし続けることは容易なことではない。なぜならば覚醒は身体的な緊張であり、一般的に人間は緊張を避けようとして感覚弛緩を求めるためである。Ellis (1976, 森・大塚・田中訳, 2000) が、仕事は覚醒を低めるために行われる活動であると述べているように、生活の多くが平穏や安定を得て覚醒を低減させるために行われる。しばしば人間は安定した生活を求め、変わらない生活を求める。変わらない日々の中に人はやすらぎを感じ、幸せを感じる。それは静的な状態を目指す志向性である。

安定的で静的な状態を志向する社会構造の中であって覚醒を続けようとする点にトリックスター心性の特異さが現れている。飽きやすく覚醒を求めるトリックスター心性の特徴は、1つの所に留まるところを好まず、常に新しいことに取り組み、変化し続ける行動につながる。トリックスターが放浪し、身体的・物理的に変化する特徴はトリックスター心性を象徴している。

## 1-2. エロスとタナトスとの連結

適度な興奮を維持しようという動機付けは、Freud (1920, 小此木訳, 1970) が生の本能 (エロス Eros) や死の本能 (タナトス Thanatos) と呼ぶ欲動と結びつくと考えられる (Figure 2)。エロスの目的は「次第に大きくなっていく統一体を作り出し、これを維持・継続すること」であり、タナトスの目的は「結合を解消し、事物を破壊すること」であり、その最終目標は非生物に還元することである (Freud, 1940, 小此木, 1983)。エロスとタナトスは独立するものの、対立するものではなく、エロスの目的のためにタナトスが用いられる融合状態 (fusion) が存在する (Freud, 1923, 小此木, 1970)。

Marcuse (1956, 南訳, 1958) は、アフリカのトリックスターであるエシュについて、フロイトの現実原則に対して本来は中立的でありながら、生の本能 (エロス) とも、死の本能 (タナトス) とも結びついて力を発揮できる置き換え可能なエネルギーの表現であると述べている。性的な興奮を得ることは、非常に直接的に覚醒水準を高める。Carroll (1981) は、トリックスターは性行為に対する見かけ上は制御不能な欲望や不断の飢えを満足させようと

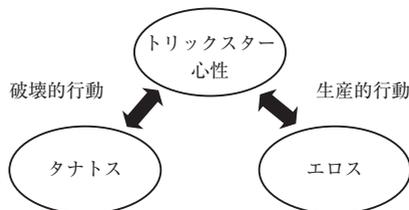


Figure 2 トリックスター心性と欲動の関係

強迫的になっていると指摘し、トリックスターの神話は文明に関するフロイトの理論の中心といえる2つの変数(制御できない性欲と文化の起源)と密接に関連すると論じている。トリックスターとエロスとの結びつきは非常に強固である。

また、トリックスター心性はタナトスと結びつき、破壊的な行為に及ぶことがある。河合(1994)は、「トリックスターの破壊力が強いときは、それは古い秩序を壊すのみではなく、新しい建設の可能性まで根こそぎ奪ってしまう」と論じた。まさしくトリックスター心性がタナトスと結びついた時の反秩序的な行為の強さを示している。タナトスを無自覚に満たそうとトリックスター元型の衝動に従って行動すると破局的な結果につながる。

トリックスターが行う脱常識的な行動は、時として常識を作り出している体制や制度に対する挑戦となる。河合(2003)はスサノヲをトリックスターとして取り上げて、日常的な常識を破る知恵や行為を通して、既存の秩序に対抗する特徴を述べている。既存の秩序への抵抗は、父性への抵抗である。既存の体制や権力に反して独自の行動を行うトリックスターの行動は体制や権力の失墜を招く一方で、権力によって苦しむ者の救いになる。その結果、トリックスターは英雄となる。山口(1971)は、策術によって妖怪に立ち向かうヤマトタケルやスサノオはトリックスター英雄のパターンの上に成り立つと述べ、英雄としての力の源泉にトリックスター特性があることを示唆した。トリックスター心性に基づく行動がどのような結果になるかは、トリックスター元型がどれほどコントロールされているかに左右されるといえる。

### 1-3. トリックスターの成長

トリックスターが英雄となりうる半面、その脱秩序的な力を制御することができずに悲劇的な結果になることもある。欲望のおもむくままに世界を揺るがした結果、アース神らに捕えられ、岩に縛りあげられたロキの末路からも理解できる。トリックスターの行動は常識や秩序からの逸脱であるので、あまりに過剰であったり、程度が大きすぎると反発が起こる。

Radin (1948) は、ウイネバゴ族に伝わる神話をトリックスター周期、ウサギ周期、赤い角周期、双生児周期と名付けて、トリックスターが英雄へと発展する英雄周期に関する仮説を提出した。Radin (1948) は、リビドーの観点から、第一周期のトリックスターをリビドーが分化されていない状態 (undifferentiated libido)、第 2 周期のウサギを部分的で不完全であるがリビドーを分化している状態 (partially and imperfectly differentiated libido)、第 3 周期の赤い角をリビドーが良く分化されている状態 (well differentiated libido)、第 4 周期の双生児をリビドーを統合している状態 (integrated libido) と述べた。Radin (1948) の仮説は、多くの理論家や臨床家から支持を得ている。レヴィー＝ストロースは、Radin (1948) の仮説を受けて、ウサギ (げっ歯類) の唇が割れることで 2 人の人間になることを示唆し、ウサギ (げっ歯類) が双子へ発達すると考察した (Lévi-Strauss, 1978, 大橋訳, 1995)。ウサギは、レヴィー＝ストロースの言葉を借りると「まだすっかり二つには分けられず、まだ双生児にならず、二つの対立した特徴が同一人物中に合体している」状態であり、成長の可能性を示す。

Henderson (1964, 河合訳, 1975) は Radin (1948) の仮説について、その意義を評価し、トリックスターの時代は人生の最も初期の最も未発達段階に相当すると述べている。さらに次のウサギの段階はいたずらものの時期において見出された本能的な、幼児的な欲求が修正されることでひとつの社会的存在になりつつある時期であり、赤い角の段階は元型的な英雄である資格を満たすと論じている。von Franz (1964, 河合監訳, 1975) は個性化の過程に関係する象徴的構造は 4 つの主題にもとづいていることが多く、4 という数字が重要であることを指摘している。Radin (1948) の英雄に至る過程も個性化過程を象徴しているといえる。以下に Radin (1948) の提唱した 4 つの周期について紹介する。

## 2. 英雄周期 (Winnebago Hero cycle)

### 2-1. トリックスター周期 (Trickster cycle)

ウィネバゴ族に伝わるトリックスター物語は、ワクジュンカガが登場する物語として紹介されている。以下にRadin (1956, 皆川訳, 1974) によって紹介されている49エピソードの概略を載せる。

#### 〈ウィネバゴ族に伝わるトリックスター物語の概略〉

# 1-5 ワクジュンカガは酋長であり、戦いに出てと言って宴会を開かせては、その度に途中で女を抱いて寝てしまった。4度目の宴のあと、戦いために出発したが、放浪する。野牛を殺し、野牛の肉をめぐって両手が喧嘩する。

# 6-8 棍棒を持った男と出会って、ワクジュンカガは彼の4人の子どものうち2人を預かった。男から「一カ月に一回食事をさせるように。約束を破った場合お前を殺しに行く」と言われ約束をする。約束を破り子ども達は死に、ワクジュンカガは怒った男に追われ大洋のど真ん中に落ちた。

# 9-11 男に追われて水中に逃げ込んだ時に岸の場所を色々な魚に尋ねるが、教えてもらう。黒いシャツを着て立っている男がいたためワクジュンカガはその男に色々話しかけたが、それは枝が付き出ている木の株であった。

#12-14 カモの大群に出会う。ワクジュンカガはカモを騙して二匹のカモを殺した。火の番を自分の尻に任せて眠っていたが、子キツネに肉はすべて奪われてしまう。ワクジュンカガは、薪を取って尻の口を焼いた。火傷を負う。

#15-16 ワクジュンカガは自分のペニスを箱に入れて持ち運ぶことにした。そのあと、湖に女たちが泳いでいたため、ペニスに「酋長の娘を目指すのだぞ」と命じて湖に解きはなったが、老婆によってペニスを串刺しにされ

る。

#17-21 ワクジュンカガはハゲワシに乗るが、ハゲワシは木のどまんなかへワクジュンカガを落とした。木の中にいたときに女たちからまんまと衣服をだまし取った。ワクジュンカガは女装をして酋長と結婚することを計画する。ワクジュンカガは酋長の息子を3人産んだ。しかし、女装がばれて逃げ出す。

#22-26 あてもなく歩いていると、「俺を囓むと糞が出るぞ」と叫ぶ球根を見つけ、ワクジュンカガは食べてしまう。しばらくすると放屁がはじまり、ひどくなっていった。放屁がおさまると今度は糞が出はじめて、ワクジュンカガは糞の中に落ちてしまう。なんとか外に出るとまた歩き始めた。

#27-31 アライグマの母親とその子ども達が住んでいる小屋を見つけると、アライグマ子どもを殺して食べてしまう。さらに、アライグマの母親が戻ってくると蒸し焼きにして殺してしまう。

#32-33 だれかが太鼓を叩いている音が聞こえた。ワクジュンカガが近くとその音はオオジカの頭蓋骨のなかでハエがたかる音だった。ワクジュンカガは頭蓋骨に頭を入れるが、頭蓋骨が頭から抜けなくなった。その後、村にたどり着き、村人に頭蓋骨を割らせた。頭蓋骨から村人は医療器具を作った。

#34-35 ワクジュンカガはタカを見つけ、昔タカにいたずらをされたことを思い出して仕返しをしようとする。ワクジュンカガは死んだ雄ジカに化けて、タカが直腸から内臓をついばんできた時に肛門を絞めて、タカを捕まえた。

#36-39 クマの肉を煮ていると、ミンクが現れた。ワクジュンカガはミンクに馳けくらべを持ちかけた、ワクジュンカガは競争に負けてしまう。

ワクジュンカガはシマリスによってペニスを咬み切られた。ワクジュンカガはペニスの先を切り取って、ユリに変えた。また、ペニスの別の箇所をジャガイモ、カブラ、キクイモ、米、池のユリなどに変えた。

#40-44 世界をさすらいはじめ、コヨーテに鼻の利きくらべをしかけた。

ワクジュンカガは森の近くに人間が住んでいるとうそぶいた。実際にその場所に村があり、ワクジュンカガはその村に住み、結婚して子どもをもうけた。

**#45-46** ある日、ワクジュンカガの住む村に旅人に化けたミンクが現れた、ミンクに下剤を飲ませてそそうをさせ、ミンクを辱めた。ミンクは二度と戻らなかった。ワクジュンカガは村に長くとどまり、多くの子どもをつくったが、ふたたび地球を歩き回った。彼は急に自分が地球創造者から地球へ寄りこされた目的を思い出した。彼は人々を苦しめていたものをみな殺して食べた。

**#47-49** 最後に彼は石釜をつくり食事をした後、大洋に入って天に昇った。地球創造主が住む世界の下にもう1つそっくりの世界があり、ワクジュンカガはそこを管理するようになった。(Radin, 1956, 皆川訳, 1974より要約)

ワクジュンカガは自分の本位で快樂原則に従っており、性的な欲求を自分勝手に満たそうとする。エピソード1では、出陣の宴会を開かせてはその度に途中で女を抱いて寝てしまう様子が描かれている。さらに、エピソード15～16でペニスが独立して酋長の娘を襲おうとするように自分自身でコントロールすることができない。ワクジュンカガは食欲も抑えることができない。ワクジュンカガがアシを集めて背負いかもたちに「自分は歌を背負っている」と嘘をついて、かもたちが踊るようにしむけ殺して食べる。

ワクジュンカガは、現実原則を意識することなく自由に生きる。トリックスターの存在する世界は、この後に続く世界を作り出す Earthmaker であり、トリックスターは万物のルールを象徴している存在である。それと同時に、完全に道徳的でなく、無目的な存在である (Radin, 1948)。ウィネバゴ族のトリックスターであるワクジュンカガは酋長であり、彼を止められる者はいない。決められたルールや秩序を破るが故に、危機的状況に陥る。例えば、棍棒を持った男との「一ヶ月に一回食事をさせるように」という約束を破って子ども達は死なせてしまった上に、自分も追われる身となる。しかし

ワクジュンカガが反省を示すことはない。トリックスターが明確な目的を持って行動していない点は、トリックスター物語自体の構造からも読みとれる。たとえば、Radin (1948) は、トリックスター周期に関する物語は、それぞれが独立しており、入れ替えが可能であることを指摘し、これらのエピソードはウィネバゴ族において独立して語られていたのではないかと仮定している。

ワクジュンカガは無目的という特徴を持つが、その一方で、Radin (1948) は物語が進むにつれトリックスターの性格は発達し、彼の行動はより目的をもったものへと変わることを論じている。河合 (1987) がトリックスターは無意識の中から弱い自我の萌芽が生じてくる状態に相応すると指摘しているように、自我は非常に小さいが徐々に変わっていく存在である。

以上から、トリックスター周期において扱われているテーマは、(1) 幼児的なエロスやタナトスの強さ、(2) ルールや秩序を破っても反省ができないこと、(3) 目的意識が希薄であること、であるといえる。トリックスター心性は、欲動を満たすために衝動的かつ反秩序な逸脱行動につながる可能性が高いのがこの段階である。

## 2-2. ウサギ周期 (Hare cycle)

ウサギ (Hare) の出自は特殊であり、神と人間の母親の間に生まれる。母親は出産によって命を落とし、祖母である地球に育てられる (Radin, 1948)。ウサギ物語 (Radin, 1956, 皆川訳, 1974) について以下に簡単に述べる。

### 〈ウィネバゴ族に伝わるウサギ物語の概略〉

ウサギは処女の娘から生まれる。ウサギが生まれると母親は死に祖母に育てられる。ウサギはいたずらがひどく、少しずつテント小屋から離れたところで遊ぶようになった。ウサギは、二本足で歩いている生き物 (人間) に出会って矢で射られて危うく殺されそうになる。ウサギは逃げかえると祖母に矢を抜いてもらい、それを大事にする。そしてポプラの木やカエルの木から

弓を作った。ウサギは祖父、祖母の弟たちを殺した。さらに、ウサギの矢を盗み、ウサギの友達を殺した酋長を計略によって殺し、酋長の子どもと孕んでいる酋長の妻をすべて殺すよう村人命じた。ウサギは大きな生き物に飲み込まれそうになり、3度目まで逃げるが4度目は進んで飲み込まれた。ウサギは生き物の腹の中から脂肪を切り取り、それを食べた。ウサギはそれをどんどん続け、最後には心臓にまで達し、脇腹にあなを空け、人々を助けた。

また、ある晩何ものかが「おまえがどこにいても、おれは犬であとをつけ、咬みつぶしてやる」とウサギをおどかし、ウサギが右往左往するときがあった。ウサギは腹が立ってテント小屋の周りをみると、鋭い歯が生えたカエルがおり、ウサギはカエルをつぶして歯を折った。

さらに、頭の皮がはがれそうな老人は、ウサギの耳から木の棒を取り出し「どこへ隠れようとつとめてもいつも教えてくれるものだ」と話した。さらに老人は皮をはぎとった連中から皮を取り戻してくれるよう頼む。ビーバーの力を借りて、大洋の近くの村の若い酋長から皮を取り戻す。ウサギはまず酋長を殺してその皮をかぶって若い酋長そっくりに化ける。酋長の頭巾をかぶって逃げると追いかけられるが、ビーバーが追跡者たちの船に穴をあけ、尻尾を振って追跡者たちのボートを転覆させてしまう。

その後、ウサギは人間を虐待する鳥を高いところに押しやり、地球に住んでいた悪霊たちを人々が平和で暮らせるように地面の下に押し込んだ。また、オオジカやクマ、馬をはじめ人間に食べられる動物たちを集め、それらの動物が人間に利用されやすいように動物たちを変えた。また、ウサギは医療儀式のことを思い出し、人々に伝えた。

以上の物語におけるウサギはトリックスターと同様に欲動に従っている部分が多い。食欲に富み、性的行為をすることを望む点で、エロスを満たそうとする側面が非常に強い存在である。その一方で、ウサギは様々な目的のためにトリックを使う。祖父や叔父を殺したのは、弓矢を作るためであり、酋長を殺したのは、奪われた矢を取り戻すためである。一定の目的のためにト

リックを使う点で、トリックスター周期における行動とは異なる。

ウサギはトリックスターであると同時に英雄の側面も有している。Radin (1948) は、トリックスター周期と異なり、ウサギは医療儀式を作り出す新たな役割を持っていることを指摘している。Radin (1956, 皆川訳, 1974) は、ウサギ物語は「彼の独学, 未熟から成熟, 安定から安定への過程」と「地球を人間が住めるようにするための努力, 人間の習慣の確立」を扱っていると述べている。「未熟から成熟」に関しては、リビドーの分化と関係しており、ウサギは物語が進むにつれて成熟していき、ウサギは自分自身の欲求や衝動を後悔し、社会に入るためにそれらを弱めていく (Radin, 1948)。「人間の習慣の確立」というのは、ウサギの持つ英雄性を如実に表している。快樂原則だけでなく現実原則を認識しつつある状態と捉えられる。

Henderson (1964, 河合訳, 1975) が述べているように、ウサギは社会的存在になりつつある。社会に入るためには、現実のルールや規則を意識する必要がある。ウサギは熊に会いに行った際に、熊に対して「じいちゃん、国中戦争だらけだということを知っているかい？」と尋ね、「おれはどうもそのことが心配だよ」と話す。社会化された存在には家族が必要であり (Radin, 1948), ウサギは祖母という家族を持つ。他者と深く交わる点で、1人で活動するワクジュンカガとは異なる。ウサギは、祖母から次にどこに行けば良いのかを教えてもらい、食事を作ってもらう。また、ウサギが行った悪事を祖母は肯定する。ウサギが祖父を殺した際には「おまえが爺さんを殺してくれて、わしは本当に嬉しいよ。じいさんはおまえの伯父さんたちに、伯父さんたちのものであるタバコを渡さないんだ」と話す。

Radin (1948) は、ウサギ周期の物語に含まれているのは、現実と直面した時 (when he faces reality) の危険の象徴であると論じている。快樂に従って生きようとするウサギに対してそれを阻む存在が現れる。それは、二本足で歩く生き物 (人間) であり、大きな生き物であり、歯の鋭いカエルである。ウサギはそうした存在と相対することで怯え、自分の思い通りにできないことを痛感する。また、ウサギが老人から「のぞむものを何でも手に入れ

る」能力を授かったものの、同じものを4回続けて求めてはいけないという禁を破って、美しい女性と寝ることを4回願ってしまう。その結果、小屋を失ってしまい、ウサギは禁を破ったことを後悔する。Radin (1948) は、ウィネバゴ族の哲学として、「人生はいつも私達に押ししかかってくるが、賢く、謙虚で、適度に社会化された者だけが無傷で逃げることができる」というものがあるが、ウサギはそのようなものは持ち合わせていないと指摘する。ウサギの社会化はまだ不十分である。

直面した現実に対して危険を感じることは非常に重要である。Radin (1956, 皆川訳, 1974) は、「おびえるということは、ウィネバゴ族の象徴主義では、意識の目覚め、現実の感覚、まさし良心のはじまりを示すのがふつうである」と述べている。ウサギ物語が、人間に殺されかけるという恐怖から始まるのはウサギが「おびえ」をもったトリックスターであることを示している。

以上から、ウサギ周期において扱われているテーマは、(1) 現実に直面すること、(2) 危険への怯え、(3) 居場所(家族)が存在すること、(4) ルールや秩序を破ることに恥を感じることであり、であると捉えられる。自我の基本的な機能は、自分の欲求を調整しながら外界とのバランスを取ることであり、その意味で、ウサギ周期が象徴していることは、欲望のままにトリックスター的に振舞っていた時に、外界(外敵)からの反撃や抵抗にあい、恐怖を感じるようになる状況である。その際、逃げるという行動が起こると同時に「逃げる場所」があるということが重要になる。逃げる場所が無ければ放浪を続けるしかなくトリックスター周期から脱することはできない。ウサギ周期においては、目的は自分が生き延びるためであり自己志向的であり、自我の強度は十分ではない。(Radin, 1956, 皆川訳, 1974より要約)

### 2-3. 赤い角周期 (Redhorn cycle)

ウサギ周期のあとに来るのが、赤い角周期であり、彼はウサギの作り出した世界を生きている。赤い角についての物語は、Radin (1956, 皆川訳,

1974) によって紹介されている。14のエピソードから構成されている。

### 〈ウィネバゴ族に伝わる赤い角の物語の概略〉

- 1 十人兄弟の末の子をのぞいてみな、競争に参加することを求められる酋長の娘が賞品である。けれども末っ子は彼らに加わって赤い角と身分をあかす。赤い角は競争に勝つ。
- 2 兄弟たちは、戦いに出ることを求められる。赤い角は最初の手柄を立てる。
- 3 孤児の娘が祖母から、赤い角に求婚せよといわれる。
- 4 赤い角は負傷者から矢を抜く
- 5 赤い角とその仲間たちは、人間の嘆願者たちを大男たちから守るために、彼らを助けに出かける。赤い角たちは、ボールゲームで彼らを破る。
- 6 彼らは「誰が一番遠くまで飛ばせるか」というゲームで、大男たちを破る。
- 7 彼らはサイコロゲームで大男たちを破る。
- 8 彼らは「誰が一番水にもぐってられるか」というゲームで大男たちを破る。
- 9 彼らはレスリングのゲームで大男たちに敗れて殺される。
- 10 赤い角の二人の女房が二人の男の子を生む。
- 11 赤い角の子ども達は、大男たちを全部殺してから、父や村の他の住民たちを生き返らせる。
- 12 赤い角の子ども達は、〈歩けば嵐〉から戦いの包みを手に入れ、体が鉄(銅)のできた二つの霊を攻撃する。
- 13 赤い角の息子の弟が、彼らを追いまわす女に誘惑され、身を落とす。
- 14 赤い角の仲間たちは家に帰る。

(Radin, 1948, 皆川訳, 1974より要約)

赤い角周期では、ウサギによって作られた道具や価値を保存し人間を助ける仕事 (task) があり、完全に道徳的であり、目的を持っている (Radin, 1948)。そのために、神性を持つ者は悪神や怪物、巨人といった存在と戦う。リビドーを追い求める自己中心性は無く、完全に社会化されている段階に達している。それは、イヤリングとして人間の頭を耳につけている (wear human-heads-as-earings) という描写からも暗示される。

トリックスター周期とウサギ周期とは異なり、赤い角は他者を困らせるいたずらには行わないが、巨人との戦いで何度かトリックを使う。例えば、エピソード5で赤い髪を持つ巨人とスティックゲーム中に競り合った際に、耳につけている人間の頭が舌を出して巨人を笑わせて態勢を崩させる場面がある。

赤い角周期は、ウサギ周期とは異なり、敵対する存在や権威的存在から逃げるのではなく、権威者に戦いを挑む段階である。そうした行動ができるのは、目的意識を持って相手に対して反抗できるようになったということである。父性的なものや敵対関係であるものの、ゲームのルールを守るなど秩序を受け入れる側面もみられる。父性的なものに対抗しつつ、ルールに従える点で、自我の形成が進んでいることが示唆される。

また、リビドーの分化も進んでいる。赤い角は能動的に村外に出て自分から敵対する巨人に戦いを挑むのではなく、あくまで村に来た巨人を撃退するために戦う。無意味に他者を傷つける攻撃性はみられない。この点については、赤い角周期の物語に出てくる、味方の一人であるカメ (turtle) が注目になる。カメはエピソード1で、競争に負けたのに嘘をついて村長の娘を奪おうとするなど自己中心的なトリックスターである。カメは低次のトリックスターの様相を呈しており、怪我人を治療しようとして殺しかけたり (エピソード4) 自分の爪を射たり (エピソード6)、愚かである。その一方で、エピソード7で策略を使いサイコロゲームで巨人を独力で打ち負かしたり、エピソード8の水の中にもぐるゲームでは、泡を作って水中から出ようと見せかけるなど巨人を騙す。カメがいるからこそ赤い角は、低次のトリックスター

ーとしての行動をする必要が無くなる。分化とは物語中において主人公とは別のキャラクターとして関われるようになることである。

また、赤い角が二人の妻と子どもをもうけていることも注目に値する。赤い角は基本的に女性に興味を示さないが、エピソード3において、村で老婆と暮らす、白いビーバーの皮をかぶった娘 (wear a white beaver) と出会い、恋に落ちて結婚をしている。また、二人目の妻はエピソード5に登場する赤い髪をした巨人の女である。本来、トリックスターのエロスはそれを満たすこと事が目的となり、子孫を残すという目的性は含まれていない。しかし、赤い角においては子を残すという目標を達成している。

Radin (1948) は、赤い角は神の化身である明けの明星 (morning star) の化身であると述べ、その英雄性を言及している。赤い角周期は、強大な外敵 (外界) である怪物に戦いを挑んで「英雄」となっていく成長段階の初期といえる。Henderson (1964, 河合訳, 1975) は、超人的な力や守護神の助けについて、彼を破滅させる悪の力に打ち勝って人間の勝利を確実にするために必要であると述べている。たとえば、赤い角は、〈歩けば嵐〉と呼ばれる存在の助力を得る。〈歩けば嵐〉はサンダーバード (雷鳥) の一人であり、雷を発生させる強力な武器を有する。

また、英雄に特徴的な「傲慢さ」も見られ、自信 (自己肯定感) が内在化している状態である。赤い角の戦いは勝つこともあれば負けることもある。赤い角は9人の兄弟に戦いを挑み見事勝利したり、大男を何度も破っている一方、サンダーバードの力を借りられずレスリングに負けて殺される。

以上より、赤い角周期の特徴は、(1) 他者志向的な目標を持つこと、(2) 仲間が存在すること、(3) 衝動のコントロールがある程度なされていること、(4) 自信が形成されていること、(5) 父性的なものへ挑むこと、とまとめることができる。赤い角周期では、ボールゲームなど様々な活動の中でトリックスター性を発揮しながら、他者志向的な目的を持つことができ、自我強度は上がっている。しかし、赤い角がレスリングに敗れ死ぬように、外界からの反発に逃げるための状況判断ができておらず、トリックスター

一心性の昇華が不十分であることが象徴される。

## 2-4. 双生児周期 (Twin cycle)

この周期における世界は第3周期の赤い角と同じであり、神々や人間、怪物が棲んでいる (Radin,1948)。この段階でも英雄が現れ、英雄は小さな双子であり、暴力的で異常な方法で生まれる。これらの双子は、一方が活動的であれば他方は消極的であり、一方が先進的であれば他方は保守的というように、正反対の特徴を持っている。以下に、双生児についての物語 (Radin, 1956, 皆川訳, 1974) の概略を紹介する。

### 〈ウィネバゴ族に伝わる双生児の物語の概略〉

- 1 義父の幽鬼は義理の娘を殺す。彼女から2人の子どもを取り上げる。1人をテント小屋の片隅へ投げ入れ、もう1人を木の株のうろの中へ投げ込む。父が帰ってきて最初の子の肉を見つけ、彼を育てる。
- 2 二番目の子 (木の株) が現れ、兄と遊ぶ。父はとうとう彼を捕まえる。
- 3 父は息子たちに、ある場所へはいくなど警告する。
- 4 双生児たちは蛇を殺す。
- 5 双生児たちはヒルを殺す。
- 6 双生児たちはサンダーバードを殺す。
- 7 父は双生児たちから逃げ出す。
- 8 双生児たちは父をある村へ向ける。
- 9 双生児たちは、母を殺した幽鬼を訪ね、彼を殺す。
- 10 双生児たちは悪い霊、ヘレクグニアを尋ねる。
- 11 双生児たちは地球創造主を尋ねる。
- 12 双生児たちは再びヘレクグニアを尋ねる。
- 13 双生児たちは父と母を訪ねる。
- 14 双生児たちは、赤い角と共に戦いに出かける。
- 15 双生児たちは、地球の基礎柱の一つであるビーバーを殺す。

16 地球創造主は、双生児たちを脅かし、彼らの放浪を止めさせるために、使者を送る。

(Radin, 1948より要約)

双生児の兄は肉 (flesh) と呼ばれ、弟は木の株 (stump) と呼ばれる。Radin (1948) は、最後の双生児の周期では、自己の統合が進み、より強い自我を形成し、権威者と対等の立場に立って相対することが出来る段階と論じている。それは影との統合が進んだ状態である。物語中の兄弟の会話は、内的対話を象徴するものであり、自己客観視を促進するものである。

この段階は、英雄が真の英雄となる段階であり、恐怖や彼らを縛る憤慨から完全に自由である。双生児周期について Radin (1948) は世界に対する人間の統制感 (マスタリー) を象徴していると述べている。

双生児周期になると英雄的な側面が強調されるが、トリックスター的な特徴は随所にみられる。エピソード3では禁止されたことを望んで行おうとする。双生児 (肉と木の株) は不死身であり、エピソード4～6において一方が死んでも他方が蘇らせる描写がみられる。またエピソード9で、母親を殺した鬼 (祖父) を殺す際には、二人でふざけ合い、その際に熱湯の入ったヤカンを祖父の頭にかけて殺すなどトリックを使う。双生児は場所から場所に自由に動き回れることができる。また、ルールに縛られることが無い。たとえば、エピソード3～6では双生児に規則を課す存在であった父親を、エピソード8では逆に双生児が父親の行動を規定して従わせる。さらに、双生児はヘレグニアが持つ、人間の寿命を記した寿命書 (longevitybook) を書き換えて人間の寿命を延ばす。双生児は、寿命という世界の理さえ改変する。

双生児周期ではエロスやタナトスといったリビドーの分化は非常に進んでいる。トリックスター的な存在である弟とそれをたしなめる兄のように両側面は独立的であり、力は均衡している。弟 (木の株) は父親から禁じられた丘に行くことを望み、そこで殺した神聖な蛇を食べようとする。兄 (肉) はそれを止めようとするが結局は弟に従って一緒に行動する。この点からもト

トリックスター性を抑圧している訳でなく、トリックスター的な行動も社会化された行動も可能であることを意味する。双生児トリックスターについて Henderson (1964, 河合訳, 1975) は、「意識的行為を効果的に行うまで自我が高められることは、真の文化英雄にはっきりと表れている。これと同じように子どもないし思春期の自我は両親の期待という圧迫から自由になって一個の人間になる」と述べた。物語中では、父親の住んでいる村に戻り、父親と良好な関係を築いている。絶対的な存在である父親と対等な関係を構築できていることが示唆され、父性への抵抗や対立は弱まっている。

双子が英雄的な力を持つ物語や伝説は世界中に存在する。たとえば、Lévi-Strauss (1978, 大橋訳, 1995) は、カナダにあるブリティッシュ・コロンビア州のインディアンは双生児が天気を操ったり、嵐を鎮める特別な力を持っていると信じていることを報告している。また、Lash (1993, 佐伯訳, 1995) も、インカにおける伝承において、カストルとポリュデウケスという双生児が、雨を降らせる力、雷の支配、豊穡、旅行者の保護という能力を持っていたと紹介している。また、Lash (1993, 佐伯訳, 1995) は、イロクォイ族に伝わる、トリックスターである双生児の物語を紹介している。この物語では善玉ハグウェジュがあらゆる良きものの源であり、その双生児の弟であるハグウェダエトガは毒草や毒蛇の源で悪い精霊である。二人はお互いに出しぬこうと競い合い、競争に勝った方が世界の秩序を決めるといふ。

双子周期の特徴は、(1) 強くコントロールされた欲求、(2) 対立する影との統合、(3) 内的対話に基づく自己客観視、(4) 独力で打開する力(自信)の高まり、(5) 父性的存在との良好な関係構築、とまとめられる。

### 3. トリックスター心性の獲得

本論文では、Radin (1948) の提唱したトリックスター周期、ウサギ周期、赤い角周期、双生児周期の特徴を概観することを通して、トリックスター心性の獲得プロセスについて考察を行った。

トリックスター心性の根本的な特徴は、覚醒を最適にしようという自己本位的な欲求であり、それはエロスやタナトスといった欲動と連合して行動化していく。トリックスター心性を強く持つ個人が適切に生きていくためには、低次のエロスやタナトスを満たすことを希求するあまり過剰な逸脱に陥ることを避けなくてはならない。そして自己破壊的な状況にならないためにある程度トリックスター心性を発揮する場面を選んだり、社会的に望ましい形に変えて発揮することを試みる必要がある。

トリックスター心性に関連して、各周期から読み取れることを述べる (Table 1)。トリックスター周期に該当するトリックスター心性の特徴は、欲求を満たして覚醒水準を高めるために自分本位に遊戯性を使える状態であり、外界とのバランスは考えない状態である。ルールを破ることについて反省は無く、愚かな行為をする自分を客体視できない。次のウサギ周期に該当するトリックスター心性の特徴は、欲求を満たして覚醒水準を高めるために自分本位に遊戯性を使うが、同時にそれができない現実につづき、緊張から逃れるために遊戯性を使う状態である。自分のしてしまった秩序を破る愚かな行為について恥を感じる。3番目の赤い角周期に該当するトリックスター心性の特徴は、他者志向的な目的のために遊戯性を使い、自己本位的な欲求もある程度コントロールできつつある状態である。目的遂行のためには助

Table 1 英雄周期に対応するトリックスター心性の特徴

英雄周期	トリックスター心性
トリックスター周期	欲求を満たして覚醒水準を高めるために自分本位に遊戯性を使う状態。自己を客体視することができず、外界とのバランスは考えない。
ウサギ周期	欲求を満たして覚醒水準を高めるために自分本位に遊戯性を使うが、同時にそれができない現実につづき、恐れや緊張から逃れるために遊戯性を使う状態。失敗に対して恥の感覚を持つ。
赤い角周期	他者志向的な目的のために遊戯性を使い、自己本位的な欲求もある程度コントロールできつつある状態。目的遂行のためには助けが必要である。ルールを受け入れることができる。
双生児周期	遊戯性は非常にコントロールされており、外界とのバランスを取りながら、新たな秩序を作り出す創造性へと高められている状態。秩序や規制といった父性的なものを受け入れることができている。

けが必要である。トリックスター的なふるまいをするカメや攻撃性を象徴するサンダーバードなど仲間を得て、欲動の意識化やコントロールが進んでいる。双生児周期に該当するトリックスター心性の特徴は、遊戯性は非常にコントロールされており内的対話による自己対象化、客体視が可能となる。外界とのバランスを取りながら、新たな秩序を作り出す創造性へと高められる。

最適覚醒の希求するトリックスター心性が、それがどのような形で現れてトリックをどのように使うかは自我の強さに規定される。自分自身の楽しさを追求するためだけにトリックを使うのは本能的であり、自我によってコントロールされていない。自我機能の高まりによって自己本位の欲求充足から他者志向的な目的を持つに至り、こうした目的を持ってトリックを使うことがある種の昇華といえる。Radin (1948) の提唱したウサギ周期にあたるトリックスター (ウサギ) は直面した現実 (人間) に打ち勝つための道具 (弓矢) を作り「逃げるため」にトリックを使う。赤い角や双生児は怪物を倒すためにトリックを使う。Hyde (1998, 伊藤・磯山・坂口・大島訳, 2005) は、ワタリガラスは最初の釣り針を作ったり、人間に網の作り方を教えた存在であることを紹介している。技術の発明について、篠田 (2008) は自然を文明にするための作業であり、発明はトリックスターによる自然の秩序の壊乱とされると論じた。トリックスターはいわば秩序の再構築を行う存在である。正しい秩序がトリックスターの行為によって復活される (Norman, 1990, 高橋, 長浜訳, 1997)。

他者志向になるためには他者を想う状態が必要であり、その際には重要な他者との愛着関係を構築する作業が必要である。愛着関係とは帰る場所があること、守るべき存在がいることを意味する。トリックスターはさ迷い歩く存在であるが、愛着関係の形成は周期全てにみられる。ワクジュンカガは、食べ物を得るために女装して酋長の息子と結婚し、3人の子どもを産むエピソードがあり、ウサギは祖母と夜を共に過ごす近親相姦的なエピソードがある。これらは他者との間に愛着関係を形成したことを意味する。

その愛着関係がより安定的となることで、赤い角周期や双生児周期でみられる自分自身を肯定する感覚につながる。ウサギ周期では恥じることが自己志向的欲求を押さえる原動力になるが、他者志向的に欲求を満たすためには自信が必要となる。その点でウサギは真に他者志向にはなりえていない。愛着関係に基づく自信が、外敵から逃げるのではなく、対峙する力となる。そして新たな枠組みを作り出すエロスの試みを支える基盤となる。

今回は英雄周期に基づいてワクジュンカガ、ウサギ、赤い角、双生児（肉と木の株）といった異なる登場人物の特徴を概観したが、同一個人の中でトリックスター心性の昇華はどのように進むかを検討することも重要である。トリックスターの成長はトリックスター周期の中でもみられる。たとえば、ワクジュンカガは物語が進むにつれて食べ物を得たり、性行為を行うためだけでなく、ミンクやコヨーテを追い出すためにトリックを使うなど変化が生じている。Radin (1948) は、ワクジュンカガは人格の成長と目的をもった行動をするようになると論じた。トリックスターの成長について Norman (1990, 高橋・長浜訳, 1997) は、始めは自分自身の欲求に従って原始的にふるまうが、徐々に人格は統合されていき、社会的な目的を持った人物へと変貌を遂げていくと指摘している。Jung (1956, 河合訳, 1974) は、「深層の無意識のしるしは彼から消え去り、残忍、野蛮、愚鈍、無差別の行動の代わりに、物語の終わりに近づくと、トリックスターは有益で分別ある行動をとり始める」と言及している。特定の物語や神話に登場するトリックスター（たとえば西遊記に登場する孫悟空）の成長やその過程を見ることで、トリックスター心性の獲得プロセスを象徴的に理解できる。今後の課題としたい。

#### 引用文献

- Carroll, M. P. (1981). Levi-Strauss, Freud, and the trickster: a new perspective upon an old problem, *American Ethnologist*, 8, 301-313.
- Ellis, M. J. (1973) *Why people play* Prentice-Hall: Englewood Cliffs. (森憐・大塚忠剛・田中亨胤訳 人間はなぜ遊ぶか 遊びの総合理論 黎明書房.)

- Freud, S. (1920). *Jenseits der Lustprinzips* (小此木啓吾訳 (1970). 快楽原則の彼岸 フロイト著作集 6 人文書院.)
- Freud, S. (1923). *Das Ich und das Es* (小此木啓吾訳 (1970). 自我とエス フロイト著作集 6 人文書院.)
- Freud, S., *Abrip der Psychoanalyse*, 1940, (小此木啓吾訳 (1983). 精神分析学概説 フロイト著作集 9, 人文書院.)
- 葉山大地 (2020). トリックスター試論 (1) ——影の統合におけるトリックスター元型の役割—— 中央学院大学人間・自然論叢, 50, 289-311.
- Henderson, L. (1964). 古代神話と現代人 (河合隼雄監訳 (1975). 人間と象徴 無意識の世界・上 河出出版新社.)
- Hyde, L. (1998). *Trickster makes this world* (伊藤誓・磯山甚一・坂口明德・大島由紀夫訳 (2005). トリックスターの系譜 法政大学出版局.)
- Jung, C. G. (1956). *On the Psychology of the Trickster Figure* In P. Radin, K. Kerényi, & C. G Jung (Eds). *The Trickster — A study in American Indian Mythology*. Routledge & Kegan Paul ; London (皆河宗一・高橋英夫・河合隼雄訳 (1976). トリックスター トリックスター像の心理 晶文全書.)
- 河合隼雄 (1987). 影の現象学 講談社学術文庫.
- 河合隼雄 (1994). 昔話の深層 ユング心理学とグリム童話 講談社 + a 文庫.
- 河合隼雄 (2003). 神話と日本人の心 第7章サノヲの多面性 岩波書店.
- Lash, J., (1993). *Art and Imagination : Twins and the Double*, Thames and Hudson Ltd., London (佐伯順子訳 (1995). イメージの博物誌 双子と分身 平凡社.)
- Lévi-Strauss, C. (1978). *Myth and Meaning Five talks for radio by Lévi-Strauss* University of Toronto Press : Toronto. (大橋保夫訳 (1995). 神話と意味 みすずライブラリー.)
- Marcuse, H., (1956). *Eros and Civilization* (南博訳 (1958). エロスの文明 紀伊国屋書店.)
- Norman, D. (1990). *The Hero : Myth / Image / Symbol*, Anchor Books (高橋進・長浜麻里子訳 (1997). 英雄 神話・イメージ・象徴 竹内書店新社.)
- Radin, P. (1948). *Winnebago hero cycles : A study inn aboriginal literature*. Waverly Press / Indiana University.
- Radin, P. (1956). *The Nature and Meaning of the Myth* In P. Radin, K. Kerényi, & C. G Jung (Eds). *The Trickster — A study in American Indian Mythology*. Routledge & Kegan Paul ; London (皆河宗一・高橋英夫・河合隼雄訳 (1976). トリックスター 神話の特質と意味 晶文全書.)

篠田知和基 (2008). 世界動物神話 第3部 トリックスター 八坂書房.

山口昌男 (1971). アフリカの神話的世界 岩波新書.

von Franz, M. L. (1964). 個性化の過程 (河合隼雄監訳 (1975). 人間と象徴  
無意識の世界・下 河出出版新社.)