

## はじめに

文学の中には、動物が数多く登場する。中村（2006）は『日本人の動物観—変身譚の歴史—』の中で、『グリム童話集』において人間が動物に変身する例は67例存在するのに対し、動物が人間に変身する例は、わずか6例であると述べる。また、中村（2006）によると、『日本昔話記録』においては、人間が動物に変身する例は42例であるのに対し、グリム童話では6例であった動物から人間への変身例が、92例に達するということを述べる。この結果から、日本では人間と動物の連続性があるのに対し、西洋の場合では、人間と動物との関係性に断絶感があると結論付けた。

また、田波（2005）は、グリム童話における変身では、魔法が介在するのに対し、日本の昔話ではこのような変身は全く見られないということからも、西洋では人間と動物の境界がはっきり区別されているということ述べ、中村（2006）と同様の見解を示している。

確かに、上記の解釈は、日本の民話との比較で有意義な点ではあるが、同様な分析を異なる文化との比較に基づき行った場合、グリム童話に内在する「西洋的動物観」はどのようにして現れるのだろうか。

本稿の目的は、非西洋社会にみられる魔法の分析に基づき、グリム童話における「変身譚」を題材とし、グリム童話における動物の意義について、現代の文化理論と整合性を立証できる1つの見解を示すことにある。その前提として、童話の編纂者であるグリム兄弟が、人間の動物への変身、動物の人間への変身にみられる「変身」というテーマを重要なモチーフであると見なしていることが挙げられる。この点については、文化比較の観点から分析がなされたが、本稿では、プロップやレヴィ＝ストロースによる神話・民話分析において示された点に依拠しつつ、兄弟の民俗学的洞察をより明確で理論的な基盤に結び付けることにより、これまで比較分析に呪縛されていた非学術的な民話分析からの理論的解放についての可能性を想定し、その検証を主たる分析上の射程とする。

具体的には、動物がグリム童話が想定した前近代的な西洋社会の価値観と関連するものだとみなし、動物には、物語の中である種の機能的側面を果たす役割があると仮説を立てる。そこでは、神話の中で登場する動物が一種の記号として、ある表しにくいものを概念化する役割が付与されるということを示し、童話のテキストに現れる動物の意味を神話・民話分析の手法を用い明らかにしていく。

第一章では、グリム童話がどのようにして成立まで至ったのか、その成立背景と当時の19世紀ドイツがどのような状況にあったのかについて述べていく。第二章では、プロップ

による昔話の構造分析について述べる。まず、昔話には反復性が認められるかどうか不変要素と可変要素という観点から検証していく。次に、物語の筋が展開する上で意味を持っている行為をプロップは機能と呼び、その機能がどのように姿を表すか、彼の理論に従って説明していく。昔話の筋の展開は、発端、不足、贈与者との出会い、呪的援助者と呪物の獲得、帰結、難題、主人公の結婚という法則に従って筋の展開がなされていることを明らかにし、それらの機能について詳しくみていく。そして、プロップが述べたように、昔話の構造には単一性があることを示す。第三章では、実際にグリム童話の中で人間から動物への変身がどのようにして行われているのか全 67 例を分析する。動物に変身する要因は、魔法の魔法による被害者の姿であることに注目し、物語における動物の役割について魔法との関連性でいくつかの例を出し、検証していく。その際、第二章で提示したプロップによる昔話の構造が、例に挙げた話の中でも一定の法則性に従って展開されているのか、合わせて検証していく。第四章では、変身の形態がほとんどの場合、魔法による疎外態の変身という分析結果から、ナンシー・マンによる民俗学的な観点から魔法の特徴について述べる。魔法は、自分が持っていないものや不足しているものを他人が持っている、その人間を妬み、自分のものにしたいという欲望にかられる。次に、この魔法の定義が、グリム童話の中で登場する魔法の姿とある程度一致することを明らかにしていく。

## 第一章 グリム童話の成立背景と 19 世紀ドイツ

### 1.1 グリム兄弟の生涯

1785 年グリム家の長男としてヤーコプ・グリム、翌年の 1786 年に弟ヴィルヘルム・グリムが生まれる。二人の父親であるフィリップ・ヴィルヘルム・グリムはヘッセン侯国の官吏で、晩年は、生まれ故郷シュタイナウの地方裁判所の裁判官をしていた。母親はドロテアといい、ヘッセンの官吏の娘であった。裁判官の職に就いていた父親のおかげで、グリム兄弟は何不自由ない幸せな幼少時代を送った。しかし、幸せな日々はそう長くは続かず、1796 年に父親が肺炎で他界し、グリム家の暮らしは激変することとなる。二人は、ヘッセン選亭侯夫人の女官長をつとめていた伯母のおかげで、カッセルの名門リュツェウムに入ることができたが、入学して間もなく、父親代わりであった祖父が死に、二人は家族の長としての責任と重圧を強いられることになる。

貧困生活の中、二人は猛烈に勉強し、1802 年ヤーコプはマールブルク大学の法学部に入

学、そして1年後にはヴィルヘルムも同じ法学部に入学する。しかし、マールブルク大学での教育は、二人にとって満足のものではなかったが、二人は、大学で歴史法学の創始者であるサヴィニーと出会い、大いに影響を受けることになる。その結果、二人の関心は法学よりもドイツの古い文学へと向かった。

こうして、ドイツの古い文学に感心を持ったことから、1806年ヤーコブは大学を中途退学する。そして、家族がいるカッセルへ帰り、一家を養うため職につき、仕事の傍ら自身の研究を進めていった。一方、ヴィルヘルムは大学に残り、法学の学位を取得する。1811年に、ヤーコブとヴィルヘルムはそれぞれ本を出版し、続く1812年にはグリム童話集の初版となる『子どもと家庭の童話』を共著で出版する。

では、なぜグリム兄弟はメルヘンの聞き書きをはじめ、1812年に『子供と家庭の童話』を出版することになったのか。次節でその成立背景を追っていききたい。

## 1.2 グリム童話集の成立背景

前節で述べたように、グリム兄弟はマールブルク大学で、歴史法学者の創設者であるサヴィニーから大いに影響を受けた。二人は、1803年にマールブルクで、サヴィニーの自宅への出入りを許されていた。ちょうどそのころ、サヴィニーの義理の兄弟であるクレメンス・ブレンターノとアヒム・フォン・アルニムがサヴィニー宅を訪れており、グリム兄弟も彼らと面識があったのである。

ブレンターノとアヒニムは、1805年に『少年の魔法の角笛』という民謡集の第一巻を出版した。その民謡集は、ロマン派の文芸運動のひとつとして世間の注目を浴びた。<sup>1</sup>そして、第二巻の刊行にとりかかろうとしていた1806年にブレンターノはサヴィニーに次のような手紙を送ったのである。

「カッセルで、図書館に自由に出入りができる人で、その図書館に古い民謡がないかどうか調べて、それを私のために書き写してくれるような人を探してくれませんか<sup>2</sup>」

これに対し、サヴィニーは兄のヤーコブ・グリムを推薦し、ヤーコブも、中世の歌謡の研究を進めていたため、協力したのである。1807年にブレンターノはヤーコブの仕事に完全に満足し、彼の勤勉さ、博学な知識に感嘆して、アルニムあてに手紙を書いた。ヤーコブにとって、古代の古文献をあさり、民衆がつくり伝えてきた民謡を書き写したことは、大

---

<sup>1</sup> 小沢 俊夫『グリム童話の誕生—聞くメルヘンから読むメルヘンへ—』朝日新聞社1992、20頁

<sup>2</sup> 同書、20頁

きな刺激となった<sup>3</sup>のである。

1809年頃から、ブレンターノは、世界のメルヘン集を編もうと考えており、グリム兄弟に今まで聞き書きした話を貸してほしいと依頼する。グリム兄弟は、その時点ではまだ独自にメルヘン集を作ろうとは考えてはいなかったが、ヤーコプは原稿を貸すことをためらうのであった。1810年には、ブレンターノはグリム兄弟に聞き書きを貸してほしいと何度か催促をする。これに対し、ヤーコプは返事をする。

「約束どおり、わたしが集めた口伝えメルヘンをすべてお送りします。あとでついでのとおり、これらの原稿はお返しくさるでしょうね<sup>4</sup>」

この手紙とともに、メルヘンの原稿をブレンターノに送った。しかし、この返事をする5日前にヤーコプはヴィルヘルムに「集めた話を、あらかじめ写しておく必要がある。そうでなければなくなってしまう」というような手紙を送り、原稿の書き写しを行っていたのである。

結局、ブレンターノはヤーコプから送られてきた原稿を使うことはなく、世界のメルヘン集の出版は実現しなかった。さらに、ブレンターノは原稿を送り返すことなく、しだいにグリム兄弟との関係も疎遠になっていった。このことがあってから、グリム兄弟は自分たちの力でメルヘン集を集めようと考えたのである。その後も二人は、メルヘンの聞き書きを続けた。1812年、アルニムがグリム兄弟のもとを訪ねた時、二人がこれまで聞き書きしてきた原稿を見て驚き感心し、出版すべきであると勧める。こうして、1812年『子どもと家庭のメルヘン集』が出版されたのである。

### 1.3 19世紀ドイツと民族意識

では、グリム兄弟がメルヘンの聞き書きをはじめ、『子供と家庭のメルヘン集』が出版されるに至るまでの当時のドイツはどのような状況にあったのだろうか。

1990年に東西ドイツが統一されたが、グリム兄弟が生きていた時代は当然「ドイツ」という統一国家はなく、300以上の領邦国家に分裂していた。ヤーコプがカッセルに戻り、メルヘンの読み書きを始めたのが1806年頃とされる。その当時は、ナポレオン全盛期でありドイツ全土がナポレオン軍隊に占領され、屈辱を味わっていた。さらに、カッセルにはナポレオンの弟が居を定めていたため、グリム兄弟はフランスの直接の支配下に置かれて

---

<sup>3</sup> 同書、21頁

<sup>4</sup> 同書、23頁

過ごしていくことになる。

18 世紀後半から 19 世紀の時期は、文学や音楽をはじめドイツ文化の絶頂期であった。しかし、この文化の興隆期を迎える直前までのドイツの文化はヨーロッパの他国と比べて、貧弱であった。そのため、当時の知識人たちは、「わが国の文化は遅れている」という民族的・文化的劣等感に悩まされていた<sup>5</sup>。この劣等感はグリム兄弟も抱えていたことであった。さらに、ナポレオンのヨーロッパ征服は文化の興隆期を迎えていたところに刺激を与え、非征服地の民族意識を目覚めさせ、知識人たちは民族意識の高揚を目指した。この民族意識・愛国精神が最大の動因となって、ゲルマン民族の歴史、神話、伝説、民謡、ドイツ語などに対する関心が高まった。『グリム童話集』も、そうした民族意識から生まれたのである<sup>6</sup>。つまり、こうした社会背景の中でグリム童話集は誕生したということになる。愛国心豊かな人間が、単に童話を蒐集したとは考えにくい。『グリム童話集』にはドイツ国民というプライドを持った二人の民族意識が込められていると言ってもよいであろう。

## 第二章 昔話の構造

### 2.1 昔話の話型

フィンランドの学者であるアンティ・アールネ（1867～1925）は、ヨーロッパの昔話約 800 を集め、整理分類した。しかし、それらはヨーロッパ以外の地域の昔話は網羅されていなかったことから、再検討を加え、もう一度整理する必要性が生じた。それを行ったのが、アメリカの民俗学者ステイス・トンプソンである。アールネとトンプソンは、次に示すように、昔話を 5 つの類に分類した。

- 1 動物説話
- 2 本来の昔話
- 3 笑い話
- 4 形式譚
- 5 どれにも分類できない話

さらに、2 本来の昔話は、4 つに分類される。魔法昔話・宗教説話・短編小説風の話・愚かな悪魔の話の 4 つである。グリム童話はたいていの場合、「魔法昔話」に属する。そして、

---

<sup>5</sup> 鈴木 晶 『グリム童話—メルヘンの深層—』講談社 1991、41 頁

<sup>6</sup> 同書、42 頁

魔法昔話はさらに次の項目に分けられる。

- ・超自然的敵
- ・超自然的夫
- ・超自然的難題
- ・超自然的援助者
- ・呪物
- ・超自然的力または知識
- ・その他の超自然的昔話

このようにアールネが昔話を分類したことは、非常に画期的なことであったが、この分類に欠点があると指摘したのが、ロシアの民俗学者ウラジミール・プロップ (1895～1970) である。

## 2.2 プロップによる昔話の構造—不変要素と可変要素—

プロップは、「魔法昔話」は民間文芸の中でもっとも優れた種類であると述べ、この「魔法昔話」を例に取り、論を進める。はじめに、プロップは、魔法昔話の不変要素と可変要素という観点から分析を行う。

プロップによれば、魔法昔話には反復性が認められる。この性質を解明するために、プロップは継母と継娘の昔話の中から次のようにいくつか例を挙げる。

①お百姓は先妻との間に生まれた自分の娘を後妻が憎むため、その娘をヤガーばあさんのところへ方向に出すことにし、森へ連れて行く。ヤガーばあさんは家事いっさいを娘にゆだねる。……継娘が仕事を立派に片付けると、ヤガーばあさんはどっさり褒美を与える。

②継母は継娘を憎んでいる。継母は継娘を亡きものにするために家中の火を消してしまい、火種をもらいに継娘をヤガーばあさんのところへやる。……ヤガーばあさんは色々な仕事を娘に言いつけるが、娘はそれを全部片付ける。娘は火を獲得する。

③おじいさんは後妻であるおばあさんのいいつけで、先妻との間に生まれた自分の実の娘を森へ連れて行く。モロースコ(厳冬の精)がこの娘を凍らせようとするが、娘が彼の質問にやさしく答えるので、モロースコは娘がかわいそうになり、贈り物をどっさり与える。

④継母が継娘を憎んでいる。父親は娘を森へ連れて行き、土小屋に置き去りにする。土小屋には熊が住んでおり、熊は娘と鬼ごっこをして遊ぶが、捕まえることができないため娘にどっさり褒美をやる。

(以上、プロップ『ロシア昔話』p. 168 より)

例に挙げた4つの話は、一見すると異なっているように見える。しかし、プロップは森の中で娘に起きる出来事は論理的に規定すれば、同じであることを示す。なぜなら、はじめに娘は試練を受け、試練に耐えると褒美が与えられる、耐えられないと罰が与えられるというパターンが見受けられるからである。プロップは、これらの試練・褒美・罰が昔話に見られる反復される不変要素だと述べる。また、登場人物に注目してみると、ヤガーばあさん・モロースコ・熊など様々である。しかし、彼らがしていることは、「継娘をためし、褒美を与え、彼女の腹違いの姉妹を罰する<sup>7</sup>」ことであり、同じ行為を行っているのである。

このように、プロップは、話の筋が展開する上で意味を持っている行為を機能と呼び、これらの機能が昔話ではたびたび繰り返される要素であること、そして残りを可変要素とした。

さらに、これらの反復性が、魔法昔話の全てに見受けられるかどうか、別の例を出し追究する。

- ①王様が勇敢な男に驚を与える。驚が勇敢な男を異国へ運んでゆく。
- ②おじいさんが主人公に馬を与える。主人公は馬に乗って異国へ飛んでゆく。
- ③魔術師が主人公に砂の上に小船の絵を描き、それ乗るように命ずる。小船が空に上がり、主人公を異国へ運ぶ。
- ④王様がイワンに指輪を与える。指輪から若者たちが現れ、イワンを異国へ運ぶ。

(以上、プロップ『ロシア昔話』p. 169 より)

プロップは、ここでも反復性が認められると述べる。つまり、話の前半部分は「何者かが何者かに物を与える」、後半部分は「異国へ飛んでゆく」というように、すべてにおいて行っている行為は同じなのである(不変要素)。そして、何かを与える人物、何かをもらう人物やその物自体は、それぞれの話ごとに変わっている(可変要素)のである。

このように、昔話は人物は違えど、その人物たちは同じ行為を行っているのである。プロップは、これを「機能」と呼ぶ。「機能」とは、物語の展開においてどのような意味を持っているかという観点から見た登場人物の行為である。そして、プロップは、魔法昔話の特徴は、「構造の一様性にある」<sup>8</sup>という結論を示す。

次に、プロップの構造分析に基づき、「機能」が昔話の中でどのように姿を表すか、発端・不足・主人公のタイプ・贈与者・呪的援助者と呪物・帰結・紛糾・難題・主人公の結婚と

---

<sup>7</sup> ウラジミール・プロップ『ロシア昔話』せりか書房、1986年、169頁

<sup>8</sup> 同書、170頁

王位継承という観点から検討を行う。

### 2.3 昔話の機能

#### (1) 発端—災いと不足—

魔法昔話はたいてい、「ある王国に、ある国に」という言葉からはじまる。ある王国にと  
いう語り出しこそまさに魔法昔話に特徴的なものであって、魔法昔話の行為が時間と空間  
の外で行われていることをあたかも強調しているかのようである<sup>9</sup>。そして、そのあとに登  
場人物が列挙される。プロップによると、物語は不幸が発生するところからはじまり、登  
場人物のうちの誰かが家を離れることで不幸がはじまるのである。この機能を一時的不在  
と呼ぶ。不在はタブーを伴うことが多く、例えば、「部屋を覗いてはいけない」「外に出て  
はいけない」などである。しかし、このタブーは必ず破られる。プロップは、タブーとそ  
れを破ることは対をなす機能である<sup>10</sup>と述べる。タブーを犯すことで、災いや不幸が発生  
し、災いは発端の基本となる要素なのである。

タブーとそれを犯すという機能を実行するために、独特の登場人物が登場する。動物や  
おばあさん、泥棒などであり、それらは主人公の敵対者や対立者と呼ばれる。タブーが破  
られたとたん電撃的速さで彼らはどこからともなく現れるのである<sup>11</sup>。タブーが破られ敵  
対者が現れると、破ったものになんらかの災いを加える。プロップによると、最も多くみ  
られる災いの例は、略奪である。例えば、大蛇が王女や娘をさらうなどがある。

しかし、プロップによると、すべての魔法昔話が災いからはじまるわけではなく、何か  
が不足していたり、欠けている状態というのも災いに相当する場合がある<sup>12</sup>。つまり、発  
端は災いに相当する要素と災いに相当する不足の要素のいずれかから成り立つのである。

#### (2) 贈与者

主人公が家を離れ、旅に出る時期は話の展開の中で緊迫した時期である。旅の途中、例  
えば、森の中や路上で、主人公は偶然に贈与者に出会う。贈与者とは、道に迷った主人公  
に道を教えたり、呪物や援助者を与えたり、直接与えない時には、それを見つけ出す方法  
を教えてくれるのである。また、別のタイプの贈与者もあり、その一つが恩に報いる動物

---

<sup>9</sup> 同書、171 頁

<sup>10</sup> 同書、172 頁

<sup>11</sup> 同書、173 頁

<sup>12</sup> 同書、174 頁

である。例えば、主人公が困っている動物を助けてあげると、助けてもらった動物は、主人公に子供を与えたり、自分呼び出すときの決まり文句を主人公にそつと教える。贈与者に出会うと、主人公は贈与者の働きかけに反応を示し、その結果として呪的援助者や呪物は褒美として与えられる。主人公は呪物や呪的援助者が手に入るおかげで、成功を治める。呪物を所有していることは、成功と結末を前もって決定づけるものなのである<sup>13</sup>。

### (3) 主人公の典型的な特徴

男主人公の基本的性格は、清廉であり、自分の利益のため、名誉のために行動するのではない。彼らは、誰かを救い、助ける。例えば、困っている娘・魔法にかけられている娘・捕らわれている娘などである。男主人公は、彼女を助け出し、その働きに対して王女を与えられる。

物語の中で、三人兄弟が出てきたときは、主人公は末っ子である。末っ子は、たいていばかにされたり、軽蔑され、汚い格好をしている。しかし、この汚らしさは、並外れた内面的美しさ、精神力、高潔さを引き立たせるための見せかけなのである<sup>14</sup>。一方、兄や賢い人は差し迫る試練に耐えられず、敗北を味わう。彼らは、自己中心的で、褒美をもらえることだけを考えている。

では、女主人公はどうだろうか。一般的な娘や継娘は、家事上手・勤勉・忍耐力・辛抱強さ・人を大切にするなどの性質を持っており、肯定的タイプである。反対に、継母の実の娘たちは、怠慢・忍耐力がない、辛抱強さが足りない、利己的などの性質を持っている。また、継娘がもらった褒美を自分ももらおうと、森へ出かけるが、試練に耐えられず罰を受けることが多い。

### (4) 呪的援助者と呪物

贈与者によって、呪物や呪的援助者が主人公に譲渡される。呪物と言われるものは、剣・移動手段である船や馬車・空飛ぶじゅうたん・指輪など様々であり、これらは生物と同じような機能を果たす。呪援助者と言われるものは、大きく3つのカテゴリーに分けられる。1 つ目は、動物の姿をした援助者である。鳥や空飛ぶ馬などが挙げられるが、これらは主人公を遠い国へ運ぶという機能を持っている。2 つめは、人間の姿をした援助者である。

---

<sup>13</sup> 同書、177 頁

<sup>14</sup> 同書、180 頁

それらは幻想的な性質を持っており、並外れた能力や技をもった名人たち<sup>15</sup>である。3つ目は、姿のみえない霊であり、彼らは呼ばれると姿を現すため、主人公はあらかじめ彼らを呼び出す決まり文句を知っていなければならない。

以上、呪物や呪的援助者の例を挙げたが、これらの基本的な機能はプロップによると、主人公を「遠い国」へ届けることである。主人公は、援助者に無数の奉仕を求めるのではなく、ある限定された目的のために援助者を利用する。

#### (5) 帰結

呪援助者や呪物によって、主人公は捜し求めている人や物がある場所、つまり「遠い国」に到着する。この国は、恐ろしい王様やおとめの王が国を治めている。この国で主人公は、自分が捜し求めている人や物を略奪していった敵対者と出会うことになっている。そして、主人公は敵対者と闘い勝利を勝ち取る。なぜ、勝利できるかということそれは主人公が獲得した援助者や呪物によってである。プロップはここに「闘い」と「勝利」の機能を確立した。さらに、この機能は略奪の機能と対になっており、物語の帰結とした。しかし、略奪は帰結の唯一の形式ではないとプロップは述べる。呪的手段を持っている主人公は、発端に対応する形で災いから逃れることができる。略奪の機能の他にも、探し求めていたものを手に入れたり、魔法をかけられていたものが解かれたりする場合もある。それらは、呪的手段の助けによってなされる。この後に結婚が続くが、その行為が「事態を紛糾させるはじまりとなっている」とプロップは述べる。

#### (6) 紛糾

主人公が捜し求めていた人や物を獲得し、帰途につくことをプロップは、帰還の機能とする。しかし、常にこの形態をとるというわけではなく、帰還によって闘争が再び招かれる場合もある。第一に、帰り道の途中主人公は追跡されることがある。また、逃走と追跡において、様々な動物に変身し追跡を免れるという話も存在する。いずれの場合においても、主人公は追跡からうまく逃れることができるのである。第二に、追跡から逃れ、家に着いた際に、主人公の兄たちが登場し、彼らは主人公が手に入れた花嫁・品物などを奪うことがある。再び、昔話は冒頭に戻るのである。しかし、主人公はここでも呪的手段を獲得し、それを利用する。主人公は、再び帰還するが、正体をさとられないようにある一定

---

<sup>15</sup> 同書、184頁

の場所に留まったりするなど身を隠す。プロップはこれを「正体を見破られない到着」の機能とする。

主人公の兄やニセの主人公は、その間に主人公が獲得した花嫁や物を自分のものにし、王女に結婚を強要する。プロップはこれを「ニセの主人公の強要」の機能とする。

### (7) 難題と結婚

ニセの主人公から結婚を承諾された王女は、彼にはとうていできないような難題を要求する。その難題を成し遂げられるのは、呪的手段を持っている真の主人公のみである。難題にはニセの主人公を追い払う以外にも、ほんとうの主人公を明らかにし、引きつけ、見つけ出す目的がある<sup>16</sup>。

プロップは、ここで、難題のモチーフに基づき、2つのタイプの昔話を確認できることを示す。1つ目が、闘いのモチーフを通して展開していく昔話である。2つ目が、難題のモチーフを通して展開していく昔話である。

難題を成し遂げることで、真の主人公の正体を見破ることが可能となる(識別の機能)。一方、ニセの主人公は正体を見破られ、処罰の対象となる。その後、真の主人公は、結婚し王位に就くのである。

このように、プロップは、アフナーシエフという学者が集めたロシアの昔話を用いて、昔話の筋の展開を説明した。ここに示された昔話の構造は、ロシア以外の他の地域にも当てはまると言える。すべての話の中に、これら全部の機能が含まれているわけではない。しかし、プロップは、それぞれの話において筋の多様性が認められる一方で、それぞれの昔話の構造には単一性があることを示したのである。

## 第三章 グリム童話における人間から動物への変身分析

この章では、実際にグリム童話において人間から動物への変身がどのように行われているかを構造分析的な視点から検証してみる。尚、参考にした訳は、金田鬼一訳『完訳グリム童話集 1-5』(1981)である。

---

<sup>16</sup> 同書、189頁

### 3.1 分析の内容

主に、4つの項目から分析を行った。変身前の姿、変身後の動物、変身における意味、そして、その変身における媒介者の有無、以上4点である。変身の意味については、疎外・韜晦・利便・加害の4つである。中村（2006）によると、疎外は「人間がなんらかの意味で貶められた形態に堕ちる現象」である。韜晦は、なんらかの目的で姿をくらまし、自らの生存価値を高める変身である。最後に、利便・加害は自発な変身であり、韜晦と同じく自らの生存価値を高める変身でも、攻撃的であり媒介者の力を借りず自分で魔法を試みる変身である。

### 3.2 結果と考察

人間から動物への変身と思われる全67例を4項目から検証し、以下の表にまとめた。

表1. グリム童話における人間から動物への変身

変身前	変身後	変身の意味	媒介者	グリム番号
王子	蛙	疎外	あり(魔女)	KHM1
王子12人	からす	疎外	なし	KHM9
兄	鹿	疎外	あり(魔女)	KHM11
王子	魚	疎外	あり(魔女)	KHM19
兄弟7人	からす	疎外	父親	KHM25
魔法使い	象	疎外	猫	38
魔法使い	ライオン	疎外	猫	同上
魔法使い	はつか鼠	疎外	猫	同上
王子6人	白鳥	疎外	魔女の娘	KHM49
子ども	鴨	韜晦	なし	KHM51
継母娘	鴨	韜晦	その他(魔法の杖)	KHM56
王子	狐	疎外	あり(魔女)	KHM57
王女	鳩	疎外	不明	63
息子	雀	利便	なし	KHM68

息子	魚	利便	なし	同上
息子	おんどり	利便	なし	同上
魔法使いの弟子	犬	利便	なし	同上
魔法使いの弟子	馬	利便	なし	同上
魔法使いの弟子	雀	利便	なし	同上
魔法使いの弟子	魚	利便	なし	同上
魔法使いの弟子	狐	利便	なし	同上
女の子	鶯	疎外	あり(魔法使い)	KHM69
魔法使い	猫	利便	なし	同上
魔法使い	ふくろう	利便	なし	同上
料理人	犬	疎外	王子	KHM76
王子	ライオン	疎外	あり(魔女)	KHM88
王子	鳩	疎外	あり(魔女)	同上
王子の家来たち	ライオン	疎外	あり(魔女)	同上
王女	竜	疎外	あり(魔法使い)	同上
王女	蛇	疎外	不明	KHM92
王様	ハエ	韜晦	その他(合羽)	同上
王子	熊	疎外	あり(魔法使い)	92
王子	鶯	疎外	あり(魔法使い)	同上
王子	鯨	疎外	あり(魔法使い)	同上
王子の家来たち	森の獣	疎外	あり(魔法使い)	同上
お姫様	からす	疎外	あり(お后)	KHM93
王子	犬	疎外	その他(鞭)	KHM96
兵隊	熊	韜晦	なし	KHM101
王女	猫	疎外	不明	KHM106
男の子	ハリネズミ	疎外	不明	KHM108
お姫様	魚	韜晦	なし	KHM113
狩人	ロバ	不明	なし	KHM122
魔法女の娘	ロバ	疎外	狩人	同上

女中	ロバ	疎外	同上	同上
魔女	ロバ	疎外	同上	同上
王子	ハト	疎外	あり(魔女)	KHM123
王子	白馬	疎外	不明	KHM126
王子たち	蛙	疎外	あり(魔女)	KHM127
働き者	鴉	疎外	あり(父親)	134
怠け者	鴉	疎外	同上	134
兄	魚	疎外	あり(継母)	KHM141
継母娘	羊	疎外	あり(継母)	同上
王子	白鳥	疎外	あり(魔女)	142
王子	ライオン	疎外	不明	145
悪党	犬	疎外	あり(魔法使い)	147
悪党	白鳥	疎外	あり(魔法使い)	同上
悪党	猫	疎外	あり(魔法使い)	同上
王子	熊	疎外	あり(小人)	KHM161
若衆	ロバ	疎外	あり(悪魔)	KHM162
伯爵の息子	鹿	疎外	あり(魔法使い)	KHM163
女の召使	めんどり	疎外	あり(魔女)	KHM169
女の召使	牛	疎外	あり(魔女)	同上
男の召使	おんどり	疎外	あり(魔女)	同上
狩人	蛙	その他	賢女	KHM181
狩人の妻	蛙	その他	賢女	同上
子供	鷲	疎外	あり(魔法使い)	KHM197
子供	鯨	疎外	あり(魔法使い)	同上

次に、表にまとめた話の中からいくつか例を取り上げる。特に、変身における媒介者が魔女である場合や魔女が登場する話に注目し、魔女との関連性で詳しくみていく。その際、第二章で提示したプロップによる昔話の構造が確認できるのかについても検証していくことにする。

## ①『兄と妹 (KHM11)』

<あらすじ>

兄と妹は、継母から毎日のように蹴っ飛ばされ、食事はパンの切れ端のみという生活を過ごしていた。そんな生活に嫌気がさし、二人はどこか遠くへ逃げ出す。森の中で喉が渴いた兄は、泉の水を飲もうとするが、その水には飲むと動物に変身してしまう魔法がかかっていた。その魔法をかけたのは、悪人の継母で彼女は実は魔女だったのだ。魔女は、二人が逃げ出したのを知っており、二人の後をつけ、森の中のすべての泉に魔法をかけていた。兄は、泉を見つけるが、泉の忠告が聞こえる妹は、飲んではいけないと忠告する。しかし、我慢できず水を飲んでしまうと、鹿に変身する。二人が森の中の空き家に長い間住んでいると、この国の王様が森で狩りを催すことがあった。妹は、この王様に連れ合いになってほしい言われ、妹は王様のお妃となる。鹿になってしまった兄も王様の計らいで妹のそばに入れることになる。一方、魔女である悪人の継母は、継娘がお妃となり楽しく日を送っていることを耳にすると、妬ましく思い、召使の姿でお城に侵入し、継娘をお風呂場で殺害する。そして、魔女の実の娘である醜い娘をお妃にする。しかし、この悪事が分かると、実の娘は八つ裂きにされ、魔女は火刑にされ罰せられる。魔女が燃えて灰になった途端、鹿に変身していた兄も人間の姿となり、妹も神様のお恵みで命を取り戻し、二人はいつまでも幸せに暮らす。

この話では、「泉の水を飲んではいけない」という妹の忠告を聞かず、兄が魔法のかかっている水を飲んでしまうと、動物に変身してしまう。つまり、タブーが犯されることで不幸が発生するというプロップの(1)発端の機能である。さらに、継母の実の娘が王様を奪い、お妃になる場面やそのことが露見し罰せられる流れも、プロップの(6)と(7)で示した「ニセの主人公の強要の機能」やニセの主人公の正体が見破られ、罰せられるという一連の筋の流れとみることができる。また、変身の媒介者である魔女(継母)は、兄を変身させるばかりでなく、お妃となった継娘を妬み殺害するなど、非常に悪い存在として描かれている。

## ②『森の中のおばあさん (KHM123)』

<あらすじ>

ある一人の女中が、ご主人の御供をし森の中を走っていると、強盗が出てきて、手当たりしだいの人を殺す。しかし、女中だけは、馬車から飛び降り、木に隠れたため助かる。森の中で一人ぼっちになってしまった女中が悲しみのあまり泣いていると、白い鳩が金の鍵を加えて飛んでくる。鍵を女中に渡すと、「その鍵で向こうに見える大きな木の幹に錠前がついているから、あけてごらんさい」と言う。その鍵で木の幹を開けると、中には牛乳とパンが入っており、女中は食事ができた。食事をして眠くなると、白い鳩が再び飛んできて、今度は別の金の鍵を渡し、「あそこの木をあけてごらん、寝台があるよ」と言う。木の幹を開けると、言うとおりの寝台があり、女中はそこで眠る。次の朝、また白い鳩が金の鍵を持ってやって来て、別の木の幹を開けるように言う。すると、中には立派な飾りがついている衣装があった。女中は、しばらくの間ここで暮らし、白い鳩は毎日来て、なんでもくれた。ある日、白い鳩がお願いをする。ある小さな家に入り、そこには老婆がいるがどんなことがあっても老婆とは口を聞かずに、右の扉に入る。扉を開けると部屋があり、机の上には宝石がついている様々な指輪があるが、その中に何も飾りのない指輪があるから持って来るようにというお願いであった。女中はその通りに行動し、指輪を持って帰り、木に寄りかかりながら、白い鳩を待つ。すると、木が突然、美しい男の人になる。実はその木は王子で、あの小さな家にいた老婆つまり悪い魔女に魔法をかけられ、毎日2、3時間だけ白い鳩にされていたのである。そして、指輪が魔女の元にある間は人間の姿になることができなかった。王子が人間の姿を取り戻すと、二人は王子の国へ行き結婚する。

この話では、女中が森の中で悲しんでいると、白い鳩が現れる。その鳥は、主人公に食べ物や寝床、衣服を与える。つまり、贈与者の登場である。この贈与者は、魔法をかけられている王子でもある。そして、贈与者によって呪物が渡される。ここでは金の鍵である。これは、プロップの(2)と(4)で示した贈与者の出会いと呪物の獲得という機能を含んでいる。さらに、鳥からのお願いは難題とも取ることができ、主人公がそれを成し遂げることで、王子が人間の姿を取り戻し二人は結婚する。難題を解消し、結婚に至る(7)難題と結婚の機能と一致すると言える。また、魔女については「悪い」という形容詞はついていないが、なぜ王子を変身させたのかは、明らかにされていない。

### ③『黄金の鳥 (KHM57)』

<あらすじ>

王様の庭には、黄金の林檎の木がなっているが、林檎がひとつ足りない。王様は、三人の王子を持っており、まず長男に林檎の木の見張りをさせる。しかし、眠ってしまい、林檎もまた一つなくなっていた。次の日に、次男に見張りをさせるが、眠ってしまいうまくいかない。今度は、三男が見張りをすることになるが、王様はこの息子を全く当てにしていなく、信用していなかった。三男は眠気に負けることなく見張りをしていると夜の 12 時に黄金の鳥が飛んできて、林檎を取ろうとしているのを発見し、矢をかける。矢は翼に当たり、黄金の羽が一枚落ちる。王様にこの羽を見せると、この鳥が欲しいと言い、まず長男に黄金の鳥探しの旅に行かせる。森の中を歩いていると、狐と出会い、鉄砲でねらう。狐は黄金の鳥の居場所を教えるから撃たないように頼み、今晚ある村に着いたとき宿屋が二軒あるが、見かけが下等な方に泊まるよう教える。しかし、長男は狐の助言を無視し、賑やかな宿の方に泊まってしまい、飲んだり歌ったり鳥探しを忘れてしまう。長男が帰らないので、次男が旅に出るが、同じような経過をたどる。今度は三男が旅に出ることになる。三男は馬鹿だからと王様はためらうが、結局旅に行かせる。再び狐と遭遇するが、三男がとても優しい青年で、助言どおり下等な宿に泊まる。次の日、狐の尻尾に乗り黄金の鳥がいる城へ行く。狐から黄金の鳥は粗末なカゴに入っているが、隣にある黄金のカゴに移してはいけないという忠告を受ける。三男はこの忠告を無視し、黄金のカゴに移すと、鳥が鳴きだし、兵隊に捕まり死刑を宣告される。この国の王様は、もし風よりも早く走る黄金の馬を連れてくることができれば許し、お礼に黄金の鳥もやるという条件をつける。三男はどこへ行けば黄金の馬が見つかるのか、見当がつかないでいるとまた狐が現れ、馬がいる城へ連れて行く。しかし、ここでも狐から言われた忠告を無視し、三男は捕まる。死刑が宣告されるが、黄金の城の姫を連れてくることができれば、許し、黄金の馬もやると言われる。狐に連れられ、城へ向かう。同じように狐から言われた忠告をまたもや無視し、捕まる。王様から、城の窓の前の山を八日以内に動かすことができれば、命を助け、褒美として娘もやると言われる。狐のおかげで、三男はこの仕事をやり遂げることができる。姫をもらい、黄金の姫を渡し、それから黄金の馬が手に入ると、今度は馬に飛び乗って、姫の手を掴み、一緒に駆け出す。

狐の指示通りに従い、黄金の鳥も手に入り、国へ帰ろうとする途中、恩返しとして狐の望みを聞く。狐は私を撃ち殺して首と四足を切ってほしいと言い、姿を消してしまう。三男が国へ帰る途中、悪事をしつくした兄 2 人が縛り首になるという。三男は身代金を払い、助ける。再び旅を続けるが、井戸の淵で休もうということになり、休んでいると、兄たち

は三男を井戸の中へ放り込み、姫と馬と鳥を奪い取って城へ戻る。三男はあの狐に助けられるが、番兵どもがあたなの姿を見たら、殺してしまうかもという忠告を受け、変装して城へ戻る。三男が城へ戻ると、突然馬や鳥が泣き出すので王様が不審に思う。姫は、ことの次第をすべて話すと、兄二人は処刑される。三男はすぐさま姫によって見分けられ、結婚する。それからしばらく経った頃、三男が森の中へ入ると、狐と遭遇する。狐は再度、撃ち殺してほしいという依頼し、撃ち殺すと、狐は人間に代わり、実は私は姫の兄で魔法をかけられていたのだと明かす。

この話は、林檎が一つなくなっていることからすべてが始まる。つまり、プロップによる(1)発端の災いに相当する不足の要素である。主人公は、三人兄弟の末っ子であり、彼は、馬鹿で父親から当てにされていない。これは、プロップの典型的な主人公と一致する。さらに、兄2人は主人公が持っている姫・馬・鳥を奪うということからも、同様である。この話では、呪的援助者は狐である。主人公は、狐によって、様々な場所に送り届けられることで、探し求めている鳥・馬・姫のいるもとへ行くことができる。主人公が探し求めていたものを獲得し、帰途に向かい、その途中で、兄2人に自分の獲得したものを奪われ、正体を見破られないように変装し城へ戻るという一連の流れはプロップの(5)帰結から(6)紛糾の流れをある程度とっていると言える。また、主人公を助けるのは狐で、その狐の頼みを叶えることで、王子の姿を取り戻すという展開は先に挙げた『森の中のおばあさん』の話と似ている。主人公を助けるのは白い鳩で、鳩の願いを叶えることで、王子の姿を取り戻す。よって、プロップが述べたように、筋の展開は異なるが、全体的な構造においては単一性がみられるのではないか。また、この話でも魔法をかけられたというだけで、なぜ狐に変身させられたのかは、明らかにされていない。

#### ④『キャベツろば (KHM122)』

<あらすじ>

ある若い狩人が、森へ行くと醜い顔の老婆と出会う。老婆は、お腹がすいているからと施しを求められる。気の毒に思った狩人は、施しをするとそのお礼に、願がけのマントと金貨を出す鳥の心臓を手に入れる方法を教えてくれる。金貨をたくさん持っている狩人は、ある日、せっかく金貨を持っているのだからと、家を出て、旅に出ることにする。森を抜けると、立派な御殿に到着するがそこは魔女の御殿で、老婆の魔女は美しい娘と住んでい

た。狩人はその娘に一目ぼれし中へ入る。魔女は狩人が持っている金貨を出す鳥の心臓が欲しくなり、薬を飲ませ、奪う。さらに、魔女は狩人が持っている願がけのマントも欲しくなり、娘を利用する。娘に宝石がたくさんあるざくろの山へ狩人を連れて行くよう頼み、魔女はその山で狩人が眠たくなるように魔法をかけ、マントを奪う。目を覚まし、山に置き去りにされ困り果てた狩人の元へ、大入道が来て、野菜畑へ連れて行く。腹ペこの狩人は、畑にあるキャベツを食べると、ろばに変身してしまう。別の畑で違う種類のキャベツを食べると、今度は人間の姿に戻る。自分をだました人間を懲らしめるため、災いのキャベツと幸のキャベツを持つと、変装して御殿へ向かう。魔女は狩人が天下第一のキャベツを持っていることを知ると、食べたい。狩人は、災いをまねくキャベツを与えると、魔女は、ろばに変身してしまう。同じように、娘も女中もキャベツを食べろばに変身する。狩人は、三匹のろばを粉ひきのおじいさんの所へ連れて行き、魔女には食事を一回、娘と女中には食事を三回与え、飼ってくれるよう指示する。しばらくすると、ろばの魔女は死ぬ。一方、娘と女中には、幸のキャベツを食べさせ人間の姿に戻す。娘は、悪いことをしたと謝り、狩人が許すと、二人は結婚し幸せに暮らす。

狩人は、森の中で、老婆からの施しに反応することで、マントと金貨の出す鳥の心臓を老婆から手に入れる。つまり、贈与者との出会いである。その後、金貨をたくさん持っていることで旅に出たくなった主人公は、家を出て、魔女とその娘に遭遇する。この出会いが、主人公を不幸へと招くはじまりとなる。これは、家を離れることで、主人公の敵対者が現れ、災いや不幸が発生するプロップの(1)発端の災いに相当する要素である。魔女とその娘に騙された主人公は、山に置き去りにされている所へ、大入道が登場し、野菜畑へと連れて行かれる。この流れは、プロップの(4)と(5)呪援助者と帰結の流れをある程度とっていると見える。また、主人公が変装し御殿へ戻る行為は、(6)紛糾の中の「正体を見破られない到着」の機能とみることができる。この話は、プロップによる筋の展開において多少の揺れはあるが、少なくともいくつかの機能は含んでいる。

#### (1)変身前の身分・地位について

動物に変身する前の、身分や地位は王様1例、王子とその家来19例、伯爵の息子1例、王女4例、お姫様2例、女・男召使3例、大人10例、子供・若者16例、魔女・魔法使い

11 例である。このように見てみると、王様、王子、王女、お姫様、召使、伯爵の息子など総じて身分の高い人々の変身がかなり多いことが分かる。

#### (2) 変身の意味について

変身の形態については、67 例のうち 49 例が人間が何らかの意味で貶められる変身、つまり疎外による変身であった。さらに、疎外による変身は多くの場合媒介者がおり、それは魔女や魔法使いなど魔術や魔法がらみであり、魔術的世界が漂う。また、媒介者が魔女や魔法使い以外の場合においても、例えば KHM25「七羽のからす」では媒介者である父親が、息子たちに対する怒りのあまり「鴉になって飛んでいってしまえ」という呪いをかける。KHM141「子羊と小魚」では、媒介者である継母が兄妹 2 人が楽しく遊んでいるのを不満に思い、魔術を使うことで動物に変えてしまう。つまり、ここでも呪いや魔術が関係しており、魔術的世界を垣間見ることができるのである。

#### (3) なぜ動物に変身するのか

では、なぜ人間が動物に変身するのか。それは、先述したように、多くの場合、魔法をかけられたり、魔術や呪いの言葉などによる変身である。魔女や魔法使いによって変身させられてしまうのである。そして、動物に変身させられた人間は、一部の場合を除き、再び人間に戻るというのも特徴的である。しかし、話の中には魔女や継母がなぜ魔法をかけ変身させたかについて、はっきりとは明らかにされていない話もある。

では、変身における媒介者である魔女が、なぜ王子や王女、子供など何も罪の無い人々に魔法や呪いをかけるのか。

## 第四章 魔女とは

### 4.1 魔女の定義

ナンシー・マンは『The Fame of Gawa』(1986)の中で、「ガワ」という島で行われる物の交換とそれと対をなし否定的な価値を表す魔女や魔術についての意味合いに関して研究を行った。ガワでは、「クラ」という物の交換がされている。マリノフスキー(1980)によると、クラとは、部族間によって行われる交換の一形式であり、二種類の品物が多数の島のルートにそって、逆方向に回り続ける。クラの特徴として、品物の所有は、二種類の品物

を短期間に相互に所有するという点にある。これらの品物は、ルートを回っている間に、様々な品物と交換されていく。また、クラは誰もがができるわけではなく、決まった人々がそれを行える。これによって、クラの共同関係ができ、この関係は一生続いていく。

交換の根底にある大きな原理は、儀式的な贈物を与えるという点にある（マリノフスキー、1980）。贈物に対しては、一定の時間において、等価のお返しをしなければならない。さらにどのような等価なものを与えるかというのは、与える側に選択権があるため、値を議論し合ったり、強要することはできない。つまり、クラの交換は、必ず贈物でなければならない、それに引き続いて必ずお返しがなされる（マリノフスキー、1980）のである。

このように、クラを行うことはガワ社会においてもネットワークをつくる上でとても重要である。ガワ社会では物の交換というのは、肯定的な価値を発生させる。しかし、魔女や魔術師は、ガワ社会では逆に否定的な価値を持っているものと認識されている。ガワでは欲深いものを「食べる者」と呼んでいて、それに当てはまる者が魔女であり、食べ物を他人に分けることなく独り占めする。魔女は、超能力を持ち、空を飛び回る。空を飛んでいるとき、目には見えず、第三者によって、魔女の名前が広められることはない。魔女は、自分の欲深さを拡大させ、欲望し続ける。魔女は、自分に不足しているものや持っていないものを他人が持っていることを知ると、その人間を嫌い他人の所有物を自分のものにしたいという欲望にかられる。そして、妬みや欲望が怒りとなって表れ、人間に病気を引き起こし、さらに死に至らしめる。そのため、物の交換によって社交性を広げるガワ社会においては、他人の所有物を所有したい貪欲な魔女という存在は他者との関係性を壊すものなのである。魔女にとっての自己の創造とは、絶対的な支配と自己中心的な態度によるものである。つまり、他人の願望や欲望が許せなく、それを否定しながら自分の欲望を優先させる極めて自己中心的で反社会的な意味合いを持つ。

このように、ナンシー・マンによる魔女の特徴をまとめると、大きく3つの特徴に分けられる。第一に、魔女は自分の欲望を拡大させ、欲望し続けるものである。自分に持っていないものを他人が持っている、他人を憎み、所有したいという欲望にかられる。第二に、魔女には反社会性がある。自己中心的で、他人の欲望や願望を否定しながら、自分の欲望を優先させるのである。第三に、魔女は姿が見えず、無形であり、第三者によってその名が広められることがないことため、あいまいな位置づけがなされている。

#### 4.2 グリム童話の魔女

第三章で明らかになったように、グリム童話の動物は、魔女による魔法により変身させられた人間のなれの果てであり、その意味は、童話の中に隠れる魔女の文化的位置づけと関連する。しかしながら、童話から得られる魔女に関する情報は概して限定的である。

野口（2002）によると、グリム童話の中で登場する魔女のうち明確にその外見が描かれている記述は、老婆であること以外は分からない。また、太田（2011）によると、魔女は老婆であること以外、魔女そのものの身分・職業・地位・どんな暮らしぶりなのか多くの場合不明である。さらに、魔法・魔術を何のために使用するののかについてもほとんど分からない。

では、童話に描かれた魔女とはどのような存在なのであろうか。前節で述べた人類学からの事例がその点で有効なヒントを与えるとすれば、それが、特定の社会の魔女のみに当てはまるのではなく、多くの社会にみられる魔術・呪術を行使する反社会的な存在一般にみられる特徴を示すためであろう。

1つ目に、魔女は、姿があいまいである。魔女や魔法使いが登場する22例のうち、外見の描写があるのは、唯一、KHM49『六羽の白鳥』という話の中で、「頭をガクガク動かしている」と表現されているだけである。その他の話は、老婆であるという描写、もしくは何の説も無しに登場する場合がほとんどである。つまり、あいまいな位置づけがされている。

2つ目に、欲望や妬みである。欲望や妬みは様々な社会の魔女にみられる特徴でもある。グリム童話 KHM141『子羊と小魚』では、兄弟が仲良く遊んでいる姿に嫉妬し魔女は腹を立てる。第三章で例に挙げた KHM141 の話では、お妃となった継娘を妬ましく感じ、殺害しようとする。KHM121 では、魔女は主人公が持っている金貨や願がけのマントを見て欲しくなる。これは、自分に持っていないものを他人が持っていると言っていると欲しくなるという、前節の魔女の特徴に最もよく当てはまる例と言える。

これらの特徴は、グリム童話における魔女の行為を推測し、その存在を明らかにする上で重要である。例えば、なぜ魔女が魔法をかけ変身させたか明らかにされていないが、これは2つ目の魔女の特徴である妬みや嫉妬によるものであることが明らかになる。第一に、変身させられる人は、王子や王女など身分が高い人が多く、不自由な暮らしをしている。第二に、変身前の姿の外見に注目してみると、「美しい目をした王子」「美しい王子」「王様のお妃にあがるうってつけの美人」「器量が良く、気質も申し分ない」「どこの娘よりも美しい女」「美しい王女」など外見が素晴らしいことが、魔女の妬み・嫉妬の対象になった。このように、魔女はグリム童話の中では、変身魔術をかけるなど、悪の存在として描かれ

ているが、これに対して、魔女の被害者は肯定的な社会的価値を表す人たちであり、両者の色分けがなされている。よって、グリム童話の中で登場する魔女や継母のイメージは、ナンシー・マンが定義した魔女の社会的位置づけの姿と特に欲望や妬みの点で、ある程度一致することが分かるのではないか。

以上から、グリム童話に内在する西洋的動物観は、妬みや嫉妬の世界での魔女との関連で議論する必要があることが分かる。動物は、魔女の魔法による被害者の姿であることから、反社会的な価値観に関わる表象であり、この点でグリム童話において登場する動物はそれ自体にはあまり意味はなく、物語の展開におけるその役割は本質的に寓意的と言えよう。

### おわりに

本稿では、グリム童話における動物の意義、さらにそこに内在する西洋的動物観について1つの見解を示した。本稿の冒頭で示した、日本と西洋との比較により得られた解釈は確かに間違いではない。しかし、本稿を通して、動物が魔女の示す反社会的な価値観の表象であるということから、文学の裏に隠されている動物の機能的側面を明らかにすることが可能となった。

### 引用・参考文献

- 小沢俊夫（1992）『グリム童話の誕生—聞くメルヘンから読むメルヘンへ—』朝日新聞社  
鈴木晶（1991）『グリム童話—メルヘンの深層—』講談社  
ウラジミール・プロップ著 齊藤君子訳（1986）『ロシア昔話』せりか書房  
レヴィ＝ストロース 大橋保夫訳（1996）『レヴィ＝ストロース』みすず書房  
中村禎里（2006）『日本人の動物観—変身譚の歴史—』ビイグ・ネット・プレス  
金田鬼一 訳（1981）『完訳グリム童話集 1-5』岩波書店  
Nancy D.Munn（1986）『The Fame of Gawa』  
泉靖一 編（1980）『マリノフスキー；レヴィ＝ストロース』中央公論社  
野口芳子（2002）『グリム童話と魔女』勁草社  
太田伸広（2011）「グリム童話に登場する魔女の像について」『三重大学人文学部文化学科研究紀要』33-59  
田波七美（2005）「グリム童話集、日本の昔話に見られる非現実的な動物たち—一人々の動

物観を交えて一」『文化学研究、日本女子大学文化学会』172-186