

## メルヒェンの森 KHM29 の一解釈

西 川 智 之

悲しみの王土の大帝は、胸の半ばから上を氷の外に出して立っていた。……

おお、かれの頭上に三つの顔を見たときの私の愕きの、どんなに大きかったことか！……

どの顔の下からも、かかる鳥ありとすれば、それにふさわしい大きさの巨翼が出ていたが、……

……かれ、六つの翼をはためかすによって、三つの風かれより起り、

そのためコチートはすっかり凍てついていた。……<sup>1)</sup>

これはダンテの『神曲』の地獄篇第34歌に描かれた墮天使ルシフェルの姿である。『神曲』は、ダンテがウエルギリウス、そしてベアトリーチェの案内で、地獄、煉獄、天国を経巡る物語であり、特に「地獄篇」のなまなましい描写には、圧倒されるばかりである。もちろんこの『神曲』の中心にあるのはキリスト教的世界観であり、上で引用した部分でも、墮天使ルシフェルが3つの顔を持つのは、三位一体神の裏返しであるし、また3対6枚の翼を持つというのも、熾天使セラピムが6枚の翼を持つと書かれてるイザヤ書第6章が背景となっている<sup>2)</sup>。このようなキリスト教的な知識なくしては『神曲』を読むことはできないだろうが、ただ、ダンテの描く地獄や天国の基本的な構造はキリスト教特有のものではなく、多くの点でギリシャ・ローマ時代の文学作品などが元となっている。そのうちのひとつが、この『神曲』で地獄篇・煉獄篇の案内役として登場するウエルギリウスの書いた『アエネーイス』である。

『アエネーイス』第6巻で、主人公のアエネーアースは亡き父親に会うために冥界へ降りて行く。それに拠れば、冥界への入り口はナポリ近郊クーマエのエウボエア山中のうっそうたる森の中にある。冥界の入り口を入ると川があって、渡し守のカロンが乗船できる者の選別を行う。そしてカロンの操る船に乗り向こう岸へと渡ると、三頭蛇尾の怪物ケルペロスが門番をつとめる冥界への門がある。

この門をくぐり冥界の道をしばらく進んで行くと、やがて道は二手に分かれる。右は極楽への道、左は地獄への道である。右の道をたどるアエネーアースは、地獄の門をちらっと目にし、うめき声や鞭や鎖の音を耳にするが、『神曲』のような詳細な地獄の構造やそれぞれの地獄の地域で与えられる罰が描かれているわけではない。

さて、やがて極楽への門にたどりついたアエネーアースは、川の水で身を清めてから

その門をくぐる。そこには紫色の光がふりそそぎ香気ただよ草原が広がり、人々がスポーツや音楽に興じたり、楽しげに食事をしている。ここでアエネーアースは父親のアンキーセスと再会するのだが、極楽にはレーテ川という一本の川が流れており、多くの人たちは1000年後にこのレーテ河畔に集められ、この川の水を飲んですべての記憶を消された後再び地上に生まれ変わるのだと聞かされる。

以上、『アエネーイス』第6巻の冥界の描写を少し詳しく見てきたが、こうしたローマ時代までに作られた冥界のイメージは、すでに述べたように『神曲』でも踏襲されている。たとえばダンテは地獄を降りていくときは左回り、そして煉獄を登って行くときには右回りの道をたどる。最後の審判などがテーマになっている絵画の場合でも、キリストの右側は天国を左側は地獄を表す<sup>3)</sup>。右を表す英語 right、あるいはドイツ語 Recht は、語源的には「神の定めた法にのっとった正しさ」を表し、方向としての「右」の意味は後から付け加わったということである<sup>4)</sup>。

その他、地獄のアケロン川の渡し守カロン、地獄の入り口を守る怪物ケルベロス、地獄の行き先を決定するミノス、さらには極楽で前世の記憶を洗い流してくれるレーテ川など『アエネーイス』の冥界はそのまま『神曲』で使われている。

それでは、童話や昔話のレベルでは冥界はどのような形で出てくるのだろうか。グリム童話『子供と家庭のための昔話 Kinder- und Hausmärchen』(以下 KHM と略す)を見てみよう<sup>5)</sup>。とは言ってもグリム童話では、天国や地獄が出てくる話はそれほど多くはない。しかも天国や地獄がどんなところなのかは、ほとんど描かれてはいない。

たとえば、「悪魔のすすだらけの相棒 Des Teufels rußiger Bruder」(KHM 100)という話の地獄では、燃え盛る炎の上にかけられた釜がいくつも並んでおり、その煮えたぎる釜の中では人間たちが罰を受けている。主人公は悪魔に危害を加えられることはなく、7年間悪魔の下男として働いた後、現世に戻り、金持ちになってお姫様と結婚し、王国も自分のものにするというハッピーエンドの話である。

一方「死神とがちょう番 Der Tod und der Gänschirt」(KHM 27a)<sup>6)</sup>という話では、寿命がきた人間はある川まで死神に連れて行かれその川を渡らなければならない。けちんぼの金持ちは途中で溺れ死んでしまうのに対し、貧しいがちょう番は無事対岸(天国)に渡り切る。しかし、この話の天国はただ「美しい土地 das schöne Land」<sup>7)</sup>と書かれているだけで、具体的な描写はない。また、「マリアの子ども Marienkind」(KHM 3)という話にも天国が出てくるが、やはり具体的な描写はほとんどない。この話の天国には13の扉があり、13番目の扉だけは開けてはいけない禁制の扉である。12番目までの扉を開けると、中にはまばゆい光につつまれた12使徒がいる。主人公は我慢できずに、13番目の扉も開けてしまうのだが、その部屋では火と光につつまれて神様がすわっている。もちろんこの天国の火は地獄の炎熱とは違い、触れてもやけどをすることがない栄光の光で

あり、好奇心からその輝きの中に入れられた主人公の指先は金色になってしまう。

このように、『グリム童話』の中では天国や地獄の様子が具体的に描写された話はほとんどないのだが、主人公が天国や地獄へ行く話はいくつかあるし、また神様や悪魔が登場する話は沢山ある。そうした話のうちから、本論分では「金の髪の毛が三本はえた悪魔 Der Teufel mit den drei goldenen Haaren」(KHM 29)を取り上げ、分析してみたい。

この29話「金の髪の毛が三本はえた悪魔」が現在のような形で収録されたのは1819年の第2版からである。1812年の初版では、タイトルはほぼ同じだが<sup>8)</sup>、カッセルのアマリア・ハッセンプフルークから聴取した話(KHM 29a)が収められており、それが第2版以降ではツヴェールンのドロテア・フィーマンから聞いた話に差し替えられた。初版ではさらに、似たような話としては、フェニックスの3枚の羽を取ってくるという「フェニックス鳥 Vogel Phönix」が75話として収められていたが、やはり第2版以降は他の話に差し替えられた。また165話「グライフ鳥」も似た筋の話である。本論分ではまず、29話とグリム童話のこれら3つ類話を比較し、29話の構造の特徴を明らかにしてみたい。

150ページから151ページにかけて、これらの話のあらすじを簡単にまとめてみた<sup>9)</sup>。まず29話であるが、全体は3部構成と考えることができる。第1部は主人公が城に到着しお姫様と結婚するまでの部分。第2部は王に難題を課され地獄におもむき、それを見事クリアして城に帰還するまでの部分。第3部は、主人公の敵対者である王が主人公の話の聞いて出かけ、渡し守にされる部分である。難題とその解決の第2部を本編とするならば、第1部はプロローグ、第3部はエピローグと呼ぶことができるであろう。「悪魔の金の髪の毛を取ってこい」という難題を含めると、主人公を殺そうとする3度の王の試み、地獄へ向かう主人公が途中で遭遇する3つの謎、悪魔の毛を3度抜くことでなされるこの謎の解決。随所に見られるこの3の繰り返しは物語に軽快なリズムを与えており、また、プロローグ - 本編 - エピローグという3部構成、しかも冒頭で提示される予言が、物語の最後でハッピーエンドの形で成就されるという構成は、読者の期待をありそして最後にはそれを満足させる物語構造の王道とも呼べるかもしれない。

次に、3つの類話と比較してみよう。第1版に収められていた「金の髪の毛が三本はえた悪魔のこと」(KHM29a)は、上述の第2版以降の29話の本編部分のみからなる話である。「3本の金の毛を取ってくる」という主人公に課される難題は同じだが、それを果たすべく地獄に向かう主人公が途中で託される謎は4つであり、悪魔の鼻をつまむことでその4つ目の謎を解くという、苦しまぎれともいえる解決法は物語のリズムを乱し

『金の髪の毛が三本はえた悪魔』(KHM29)

登場人物	行為・出来事	場所
主人公	生まれる 予言「14歳でお姫様と結婚」	村
王(敵対者)	村へ来る 予言を知る・主人公を川に捨てる(加害)	川1
粉引きの夫婦	主人公を育てる	川(水車小屋)
王	「この子を殺せ」の手紙を持たせ主人公を城へ(謀略)	水車小屋
主人公	出立 森の中で道に迷う	森
おばあさん	かわいそうに思う	森(盗賊の家)
盗賊	「お姫様と結婚させる」に手紙を書き換える	森(盗賊の家)
主人公	城に到着 お姫様と結婚	城
王	城に戻る 難題を課す「悪魔の金の毛を取って来い」	城
主人公	出立	
門番1	謎1(「ワインの湧き出る井戸はなぜ枯れた」)を託す	町1・門1
門番2	謎2(「黄金のりんごはなぜならない」)を託す	町2・門2
渡し守	謎3(「代りの渡し守はなぜ来ない」)を託す	川2
主人公	地獄に到着	地獄
おばあさん	主人公を蟻に変えスカートのひだに隠す	地獄
おばあさん	悪魔の毛を三度抜く(解決) 質問三度 悪魔の謎解き三度	地獄
主人公	城への帰路につく(帰還)	
渡し守	川を渡す(報酬1) 主人公謎3の解決策を伝える	川2
門番2	主人公から謎2の解決策を得る 金貨を与える(報酬2)	町2・門2
門番1	主人公から謎1の解決策を得る 金貨を与える(報酬3)	町1・門1
主人公	城に戻る 結婚の承認を得る	城
王	主人公の話を聞き出発	城
王	川を渡る	川2
渡し守	王に棹を渡し船を飛び降りる 王が渡し守に(処罰)	川2

「金の髪の毛が3本生えた悪魔のこと」

(KHM29a)

お姫様と結婚
難題「悪魔の3本の金の毛を取ってくる」
出立
町1 謎1「お姫様の病気」
町2 謎2「井戸はなぜ枯れた」
いちじくの木 謎3「なぜ枯れた」
川 謎4「代りの渡し守は？」
地獄 主人公をベッドの下に隠す
悪魔の女房三度毛を抜く、三度鬼の謎解き
鼻をつまむ、四度目の鬼の謎解き
川を渡る(報酬1)・謎4の解決策
謎3の解決策・報酬2(歩兵連隊)
謎2の解決策・報酬3(騎馬連隊)
謎1の解決策・報酬4(金を積んだ馬車)
城に戻る
お姫様との結婚の承諾

「フェニックス鳥」

(KHM75a)

金持ちの男 川で主人公を拾う
執事 主人公を川に流す
粉引きの夫婦 主人公を発見
執事 主人公を連れ帰る
「殺せ」の手紙を持たせる
おじいさん「娘と結婚させる」に書換える
執事の娘との結婚
難題「フェニックスの3枚の羽」
出立
おじいさん 助言「木の上の鳩」
2羽の鳩 助言「門の金の鍵」
男2人 助言「フェニックスの城への道」
フェニックスの城
白い娘 羽を3枚抜く
城に戻る 結婚

「グライフ鳥」(KHM165)

「病気を治した者はお姫様と結婚」
長男(偽主人公1) 出立
小人に出会う
城に到着・お姫様の病気治らず
次男(偽主人公2) 出立
小人に出会う
城に到着・お姫様の病気治らず
主人公(真)三男ハンス 出立
小人に出会う・粘土が金色のりんごに
城に到着・お姫様の病気治る
王 難題1を課す「陸の上を走る船」
長男・次男 難題解決できず
主人公 小人に会う・難題1解決
王 難題2を課す「兎100羽の番」

主人公 小人に会う・難題2解決
王 難題3を課す「グライフの羽」
主人公 出立
城1 謎1「金庫の鍵はどこ」
城2 謎2「お姫様の病気」
川 謎3「なぜ川を渡さなければならぬ」
グライフの家 主人公ベッドの下に隠れる
グライフの女房 羽を抜く・謎の答を聞く
川を渡してもらう(報酬1)・謎3解決策
城2/1 謎2/謎1解決策・報酬2/3
城に戻る
王 出立
王 川で置き去りにされ死ぬ
主人公 お姫様と結婚・王に

ているようにも思える。第 2 版以降収録された 29 話では、王の主人公に対する殺意は執拗で運命的である。最初の出会いは主人公が生まれた時であり、「14 歳の時にお姫様と結婚する」との予言を聞き、王は主人公を川に流して殺そうとする。2 度目の出会いはまさに主人公が 14 歳になった時であり、今度は「この子を殺せ」との手紙を持たせて城に使いにやることで、王は目的を達しようとする。このプロローグ部分があることで、KHM29 の王と主人公の敵対関係は因縁が深くなり、王の殺意がますます強くなることも納得できる。そしてこの王が逆に主人公の策略にはまり、宝を手に入れようと出かけ渡し守にされてしまうという結末は、主人公と王との力関係の逆転を鮮やかに浮かび上がらせる。このプロローグ部分と結末部分を持たない KHM29a には、物語のふくらみが欠けていると言わざるをえないであろう<sup>10)</sup>。

同じことは「フェニックス鳥 Vogel Phönix」(KHM75a) についても言える。この話についてはグリム自身が 29 話と比較して「はるかに完成度が低い viel unvollständiger」と述べている<sup>11)</sup>。KHM75a では主人公の敵対者は王ではなく執事である。主人公を川に流したり、「殺せ」との手紙を持たせるプロローグ部分は同じである。「フェニックスの 3 枚の羽」を取ってくるために出かけた主人公は途中 3 度助けられるが、その際 3 つの謎を託されることはなく、したがって 1 枚羽を引き抜くごとに謎がひとつ解決されるという楽しみを読者は味わうことはない。フェニックスの羽は一度に 3 枚とも引き抜かれてしまうのだ。往路における謎の委託がないということは、当然帰路における「謎解き - 報酬」の部分もないということであり、結末部分で執事が処罰されることがないということと相俟って物語として物足りなさを感じさせる。

上述の KHM29a あるいは KHM75a と比べるならば、「グライフ鳥 Der Vogel Greif」(KHM165)<sup>12)</sup> ははるかに物語の体裁を整えた話である。主人公が城に到着するまでのプロローグ、難題出題と解決の本編部分そして敵対者である王が処罰されるエピローグという 3 部構成、難題解決にむかう途中で主人公に託される謎とその謎解きに対する報酬という構成は 29 話「金の髪の毛が三本生えた悪魔」と同じであるが、165 話ではさらに、3 人の息子(長男 = 偽主人公 1、次男 = 偽主人公 2、三男 = 真の主人公)という要素が加わり<sup>13)</sup>、また 29 話ではひとつだった難題も 3 つにふえている。このようにさらに 3 という数字の繰り返しが増え、話の構造は 29 話よりも複雑になっている。三男ハンスが真の主人公と認められるためには、まず自分より優れた兄弟たちに勝たねばならない。まず主人公になるためのリーグ戦があるのだ。敵対者である王の難題をクリアーし、最終的に彼に代わって王位に就くのは第二段階の戦いなのだ。しかし物語が複雑になっているために、165 話では話の焦点が分散しているとも言えるだろう。KHM29 では主人公が生まれてからすぐに予言がなされるが、それがいないため王と主人公の運命的な因縁はなく、難題が 3 つに増えているものの、王の主人公に対する執拗な敵意は物語からは感

じられない。

この165話と比べるならば、29話では主人公と王の対立の図式は終始一貫している。王の主人公への敵意は、元をたどれば、主人公が将来自分の娘であるお姫様と結婚するだろうという予言を阻止しようとしたものである。それはつまり自分の王位をおびやかす者を排除せんとする試みなのであり、自分の息子に滅ぼされるであろうとの予言を知り、生まれてくる子供を次々に呑み込んだギリシャ神話のクロノスの恐れと同根である。そしてクロノスがゼウスに王位を追われ冥界の最深部タルタロスに封じ込められたように、KHM29でも、王は冥界との境界線を通る川の渡し守にされ、結果的には主人公に王位を奪われてしまうのである。

王は主人公殺害を三度試みる。予言を聞き生まれたばかりの主人公を川に捨てるのが最初の試み。主人公が運良く発見され粉引きの夫婦に育てられていることを知ると、今度は「この子を殺せ」との手紙を持たせて城に使いにやる。そしてさらには、手紙が書き換えられたことによりお姫様と結婚した主人公に「悪魔の金の毛」を取ってくるように命じる行為も主人公殺害の試みである。

主人公を川に捨てるというパターンは、旧約聖書のモーゼの話<sup>14)</sup>などを連想させるが、この場合の川は明らかに生と死の境界を通る川を意味している。それは悪魔の毛を手に入れるために渡る川ではさらにはっきりしている。地獄との境界線に流れているこの川は、本論文の冒頭でも言及したギリシャ神話のアケロン川であり、また主人公を向こう岸である地獄の入り口へと渡してくれる渡し守はカロンと読み替えることができよう。

しかし、本来アケロン川を渡ることが許されるのは死者だけである。生きた身でありながらこの川を渡ったのは、妻を取り戻すために冥界へ降ったオルフェウス、あるいは冥界の王プルートーの妻ペルセポネーを強奪すべくやって来たテーセウスなど、選ばれた特殊な人間だけである。果たして29話の主人公は、これらギリシャ神話の英雄たちと同様に選ばれた人間なのか。ここで思い出さねばならないのは、この話の最初の文である。

Es war einmal eine arme Frau, die gebar ein Söhnlein, und weil es eine Glückshaut um hatte, als es zur Welt kam, so ward ihm geweissagt, es werde im vierzehnten Jahr die Tochter des Königs zur Frau haben.<sup>15)</sup>

昔々あるところに、まずしい女の人が出て、男の子を産みましたが、その子は Glückshaut (幸福帽) を付けて生まれてきたので、14になった時にお姫様をお嫁さんにするだろうと予言されました。



Glückshaut (幸福の皮膚) は Glückshaube (幸福の頭巾) と呼ばれ、生まれてくる際、胎盤の一部が帽子のように胎児の頭にくっついたものである。民間信仰では、この「幸福帽」には守護霊が宿っており、生涯その子供に幸福を授けてくれると信じられていた<sup>16)</sup>。ラヴェンナのサンタ・ヴィターレ聖堂のモザイク画では、皇帝ユスティニアヌスや皇后テオドラは光輪を戴いた姿で描かれている。このように宗教画では聖人や王は後光(光輪)を付けて描かれることが多いが<sup>17)</sup>、Glückshaube に対する俗信も同じところから出ているのではないだろうか。Glückskind<sup>18)</sup>(幸運児)である主人公は、キリスト教の聖人やビザンチンの王と同じように、光輪ならぬ Glückshaube を付けて生まれてきた選ばれた人間なのであり、それだからこそこの主人公は、一度ならず二度までも冥界との境界線を通る川を渡っても再び戻ってくることであったのであり、それとは対照的に王様は戻ってくるができなくなったのである。

それでは、主人公が川を渡りまたもとの世界に戻ってくることは、どう解釈できるのだろうか。王に川に捨てられた主人公は、粉引きの丁稚に無事発見され、親方の粉引きの夫婦に育てられることになるのだが、その時この夫婦は「神様がこの子を授けてくれた Gott hat es uns beschert.」と言って喜ぶ<sup>19)</sup>。bescheren はもともとは身分が上の者からあるいは最高位の者から「分け与える」という意味で、英語の share と同じ語源の言葉である<sup>20)</sup>。この例のように、神から何かを授かるという意味で用いられることも多く、子宝に恵まれるという意味でも使われるようである<sup>21)</sup>。川に捨てられた主人公は、いわば神のおかげで再生し、粉引きの夫婦の元で二度目の出生を果たすのである。

物語全体で見ると、2度目の渡河つまり地獄へ行くために渡る川のほうがその意味は大きい。この川は王に課された難題を解くために、どうしても渡らなければならない川であり、また明らかに現世と冥界とを区切る境界線の川である。そして最初に川を渡ったときと同じように、今回も川のあちら側つまり地獄で、主人公は再生する。それでは主人公はどのような形で再生するのだろうか。

地獄で主人公は悪魔のおばあさんによって蟻に姿を変えられ、おばあさんのスカートのひだにかくまわれる。そしておばあさんが悪魔の金の毛を引き抜き3つの謎の答えを聞き出した後、スカートから這い出した主人公は再び人間の姿に戻る。「赤ずきん」のように主人公が呑み込まれ、そこから取り出されるのは、主人公再生のひとつのパターンであるが、この29話の場合も主人公はスカート=子宮の中で再生されたのであると解釈できよう。

この旅の途中で主人公は、2人の門番と渡し守から「どんな仕事の心得があり、何を知っているのか was für ein Gewerbe er verstände und was er wüßte」と訊かれ「何でも知っている ich weiß alles」と答える。しかし続けて彼らから発せられた謎に対してはその場で答えることをせず、戻って来た時に教えてあげるとはぐらかす。すでに述べたように、



悪魔の3本の金の髪の毛を手に入れた後この川を再び渡り現世に戻ってくることは、確かに選ばれた人間にしかできないことなのだが、実際は往路における主人公はすべて (alles) を知っているどころか財産も何もない (nichts) 人間である。

主人公はこの冥府への旅で、王に課された難題を見事クリアーするのだが、同時に、この旅の途中で託された3つの謎も解決し、その謎解きの報酬として、合わせてロバ4頭分の積荷の金貨を手に入れる。出発前は無一文だった主人公は、この地獄行きで、お姫様の結婚相手としてふさわしいだけの財産も手に入れるのである。「これですべての条件は充たされた。Nun sind alle Bedingungen erfüllt.」これは悪魔の金の毛だけでなく、金を積んだロバを見たときに王が口にする言葉であるが、このように地獄で主人公は新しい人間として再生し、この再生により初めて nichts が alles に転換するのである。

『グリム童話 冥府への旅』で高橋吉文はグリム童話を下降と上昇からなるシンメトリ状のV字プロセスととらえ、いくつかの話を分析している。高橋によれば、その「V字形の折り返し地点には、死界への幽閉という下限状態が設定され」<sup>22)</sup>、その状態から後半の上昇過程へと転じるのだという。本論文で取り扱ったKHM29では、冥府行こそがこの物語のメイン・イベントであり、その冥府行だけに話を限るならば、主人公が地獄に到達した時点が、高橋の言うV字プロセスの下限状態ということになる。上述したように、地獄で nichts が alles に転換するのである。

しかし、物語全体で見ると、29話には高橋の言うV字プロセスが3度繰り返されていることになる。本論文ではここまでの部分で、最初と3度目のV字プロセスについて分析したので、2度目のV字プロセスについて分析してみたい。

すでに述べたように、主人公を殺害せんとする最初と3度目の試みは、結果的には主人公の再生につながっていることが分かった。それは二度目の殺害の試みでも同様である。「この子を殺せ」との手紙を持った主人公は、グリム童話では非常によく見られるパターンであるが<sup>23)</sup>、「大きな森の中に迷い込んでしまった verirrt sich in einen großen Wald」。暗くなってしまった森の中で、主人公は灯りを見つけ「小屋 ein Häuschen」にたどり着くが、そこは実は「盗賊の家 Räuberhaus」であった<sup>24)</sup>。グリム童話では森の中の一軒家は、「ヘンゼルとグレーテル」(KHM15)のお菓子の家のように恐ろしい魔女や人殺しが住んでいる場所であったり、「いばら姫」(KHM50)や「森の家」(KHM169)のように魔法のかけられた場所である<sup>25)</sup>。つまり「森は法を持たない者たちが住む場所の象徴」<sup>26)</sup>であり、時間の流れから、現実の世界から取り残された空間なのである。しかし、森は主人公を脅かすだけでなく、主人公をかまひ、守ってくれる場所でもある。「白雪姫」の小人の家がそうであるが、「ヘンゼルとグレーテル」でも森に捨てられお腹が空いていたヘンゼルとグレーテルを救ったのはお菓子の家である。この29話でも森は主人公にとっては確かに非常に危険な場所である。家の中にいたおばあさんは「もし盗

賊が戻って来たら殺されてしまうよ」と主人公に伝える。しかし王の持たせた「この子を殺せ」との手紙が逆に主人公の運命を転換させ、命を救うことになる。手紙を読んで憐れに思った盗賊は書き換えた手紙を持たせ、主人公は無事城に到着する。非常に危険な場所である森が、逆に主人公の命を救うことになるのである。

「この子を殺せ」との手紙は、主人公が眠っている間に盗賊によって破り捨てられ、「お姫様と結婚させろ」という手紙に書き換えられ、この手紙の書き換えのおかげで主人公は命拾いをするだけでなく、予言どおりお姫様と結婚することになるのである。この手紙の再生は、同時に主人公の再生とも解釈できる。手紙が破り捨てられることは、主人公が一度はこの森で殺されることなのであり、新たな手紙が書かれることは、主人公が新たな人間として生まれ変わることなのだ。この家にたどり着いてすぐ主人公は眠ってしまい、盗賊が家に戻ってきたことも手紙が書き換えられたことも主人公は知ることはないのだが、まさに主人公の眠りは主人公の死と言いかえることができるであろう。

それでは森で主人公はどのような人間に生まれ変わったのか。生まれたときになされた予言では、主人公は14歳でお姫様と結婚することになっていた。森にやってくる前に主人公はすでにその14歳という年齢に達している。しかしそれだけでは十分ではないのである。14歳になった主人公は、森の中での試練を乗り越え森を通過することで、結婚するのに十分な人間に成長していることを証明しなければならないのである。つまり主人公が森の中に迷い込み、そこから出てくることは、成人になるための通過儀礼と考えられるのである<sup>27)</sup>。「お姫様と結婚させろ」という手紙は、文字通り主人公の成人証明書なのである。

他方、この手紙を書き換えた人物に焦点を当てると、別のことが見えてくる。この物語では冒頭に予言があり、この手紙はその予言を実現させるはたらきをしていることになる。この手紙を書き換えた盗賊は魔女と同じように予言を実現させる力を持っているのであり、また主人公が持たされた書き換えられた手紙は、書かれたことを実現する力、言葉（予言）を現実に変える呪的力を持っているのだ。

このように考えるならば、森は物語全体の転換点になっていることが分かる。冒頭の予言は、結末部分で王が「おまえは、私の娘を自分のものにしても良い」と、結婚の承諾を与えることで真に実現されるのだが、その予言の言葉から現実への転換は森の中で行われているのだ。それは同時に主人公の子供から成人への転換でもある。主人公の道のりも森のできごとを転機に変化する。それまでの主人公は川に流され、また森の中で道に迷ったりと、いわば運命のほうから導かれる形で森にたどり着く。しかし森を出て行くときには、教えられた城への道を迷うことなくたどり、また難題を課されての地獄への行き帰りも完璧に果たす。運命に導かれていた主人公が、森を通過することで、

自ら運命を切り開いていく人間に転換するのである。また川をめぐる因縁も、森の場面を中心に対称形を形作っていることが分かる。生まれたばかりの主人公は王に川に捨てられるが、KHM29 は主人公の言葉にだまされて川に出かけた王が、棹を渡され船頭にされてしまうという結末で終わっている。いわば今度は王が主人公に川に捨てられたのである。こう考えると冒頭部分と結末部分の川は森の場面を中心にその機能が逆転しているのである。

グリム童話では森が重要な役割を果たしていることは、すでに多くの研究者が指摘している。本論文で扱った KHM29 では、森が舞台として現れるのはいわば物語のプロローグ部分であり、「ヘンゼルとグレーテル」や「白雪姫」などと比べると物語全体での役割は小さいように思われるし、これらの物語の森ほど強力なイメージは喚起しないかもしれない。しかし、森の中での主人公の死と再生という昔話で頻出するパターンはこの29話でも現れているし、森が物語全体の転換点になっていることも分かった。もちろんこうした分析をグリム童話全体に一般化することで、逆にグリム童話から受けるイメージを矮小化してしまう危険がないわけではない。しかし、グリム童話にあれば頻りに森が現れてくるということは、やはりそこにグリムからの何らかのメッセージが隠されていると考えられるのではないだろうか<sup>28)</sup>。

## 注

- 1) ダンテ『神曲』(集英社、集英社版世界文学全集第2巻)203~204頁
- 2) 同上 参照
- 3) 神原正明『天国と地獄 キリスト教からよむ世界の終焉』(講談社、講談社選書メチエ191)68~71頁、ロバート・ヒューズ『西欧絵画に見る天国と地獄』(大修館書店)8~9頁参照
- 4) 最後の審判における右、左への選別は「マタイによる福音書」第25章にも見られる。
- 5) グリムのメルヒェン集のテキストには Reclam 文庫版の以下のものを使用した。以下、この版からの引用等は KHM と略す。  
Brüder Grimm: Kinder- und Hausmärchen. 3 Bde. hrsg. von Heinz Rölleke. Stuttgart 1999  
KHM29a と 75a については次の版を使用した。  
Kinder- und Hausmärchen der Brüder Grimm. Urfassung 1812-1814. hrsg. von Peter Dettmering. Eschborn bei Frankfurt a.M. 1997  
また、金田鬼一訳『完訳グリム全集1~5』(岩波書店)と吉原高志・吉原素子訳『初版グリム童話集1~4』(白水社)を参考にした。
- 6) 1663年出版の Harsdörfer 作『世にも恐ろしい殺人事件現場 Der große Schauplatz jämmerlicher Mordgeschichten』から取られた話であり、1812年の初版にのみ収録。2版以降では「ブレーメンの音楽隊」が第27話として収録された。Vgl. KHM. Bd 3, S. 454
- 7) KHM. Bd.2, S.453
- 8) 初版の29話のタイトルは「金の髪の毛が3本はえた悪魔のこと Von dem Teufel mit drei goldenen

Haaren」

- 9) 29話の表で がついた語はプロップが『昔話の形態学』の中で用いているものだが、本論文では構造分析が目的ではないので、その用語をすべて用いているわけではない。たとえばプロップに倣うならば、29話に登場する盗賊は「援助者」となるだろうし、書き換えられた手紙は呪具の獲得となるであろう。

プロップの方法を用いた KHM の構造分析は森田浩子「グリムのメルヘンの構造 - プロップの理論による分析 -」(「岡山大学独仏文学研究第13号」1994年)を参照。ちなみに森田の論文では29話の構造は AB DEFGWM DEFN KU と分析されている。

- 10) グリムの改訂作業については本論文では触れないが、ハインツ・レレケはグリム童話の注の中で、初版の話が現在の第29話に差し替えられたことによる主人公の性格の変化について次のように指摘している。

「KHM29 では主人公の性格は浄化されている。元の話では主人公は最初から約束されていた報酬と引きかえに困っている市民の救い手となったのだが、この話では報酬のことは前もって話題にはされないのだから。(Kinder- und Hausmärchen. Vollständige Ausgabe auf der Grundlage der dritten Auflage (1837). hrsg. von Heinz Rölleke. Darmstadt 1999, S. 1173 )

- 11) KHM. Bd.3, S.68
- 12) 1873年の第3版以降収録。フリードリヒ・シュミットの集めたスイスの昔話が、ヴィルヘルム・ヴァッカーナーゲルを通してグリムの手に渡ったもの。
- 13) 利口な二人の兄が果たせなかったことを、間抜けな末っ子の三男がやってのけるとするのは、グリム童話でよく見られるパターンである。「黄金のがちょう」(KHM64)もそうした話のひとつだが、ちなみにこの話では、主人公を助ける小人や「陸の上を走る船」という難題など「グライフ鳥」との共通点が多い。
- 14) 『旧約聖書』出エジプト記第2章
- 15) KHM. Bd.1, S.167
- 16) 29話に対するグリム自身の注による。KHM. Bd.3, S.69 参照
- 17) Lexikon der Kunst, Bd.1. München 1996 (Deutscher Taschenbuch Verlag), S.350
- 18) KHM. Bd.1, S.167
- 19) 同上 S.168
- 20) Brüder Grimm: Deutsches Wörterbuch Bd.1. 1854 Leipzig, S.1563 ff. 参照。
- 21) 同上 S. 1564 に in dieser ehe wurden ihm drei kinder, ein sohn und zwei töchter beschert という例が見られる。
- 22) 高橋吉文『グリム童話 冥府への旅』(白水社)124頁
- 23) 「彼らはきまって森の中へ入ってゆく。森の中で、彼らは自分を見失い、発見し、これから何をすべきかを知る。森はいつでも測り知れぬほど大きく、深く、謎にみちている。」(ザイプス『グリム兄弟 魔法の森から現代の世界へ』(筑摩書房)69頁)
- 「グリム童話の読者なら、物語のなかで森がどれほど重要な役割を果たしているかは、誰もが知っている。その森は、きまって日常世界の境界を越えた場所だ。主人公は森のなかで迷い、不思議な生き物に出会い、魔法にかけられ、姿を変えられ、みずからの運命に直面する。また、森での冒険を経て、子供たちが 大人になる のも典型的なパターンだ。」(ロバート・P・ハリスン『森の記憶』(工作舎)227頁)

- 24) KHM. Bd.1, S.168f.
- 25) 「森の中で、魔法をかけたり魔法を解いたりできるのは、そこがもはや社会の因習の通用しない場所だからである。」(ザイプス 前掲書71頁)
- 26) ハリスン 前掲書92頁
- 27) 大野寿子「グリム・メルヘンと通過儀礼 森に表れる死と再生の図式」『九州ドイツ文学』10(1996)、50～51頁参照
- プロップによれば「昔話の森は、一方では、儀礼が行われていた場所としての森にまつわる記憶を反映しており、もう一方では、死の国へ通ずる入口としての森にまつわる記憶を反映しており、これら二つの観念は、相互に密接に関連しあっている。」(ウラジーミル・プロップ『魔法昔話の起源』(せりか書房)58頁)このプロップの指摘は、まさに29話の森の機能にもあてはまるであろう。
- 28) 大野寿子は「グリム兄弟における理念としての『森』」(『九州ドイツ文学』16(2002))の中でグリムの森のとらえ方について分析している。また、この論文によると、KHM200話中96話に森が登場しているとのことである。

