

## グリム童話の「森」の2つの世界

—— 異世界と日常の世界 ——

徳 田 菜 美\*

はじめに

日本の昔話には、山や森、海、川、竹林、島など、様々な場所が登場する。だがそれに対し、ドイツの有名なメルヘン集である『グリム童話』、正式なタイトルは『子供たちと家庭の童話 Kinder- und Hausmärchen』の「赤ずきん」や「ヘンゼルとグレーテル」、「白雪姫」などの有名なメルヘンを思い出した際に、頭に浮かぶ場所は森がほとんどではないだろうか。また、現在においてもドイツ人と森の関係は深いものであり、昔から現在に至るまで、ドイツ人あるいはドイツにとって「森」がとても重要な存在であることが分かる。

特に、グリム童話は現在のドイツやその周辺の民話を集めたものであり、それを編集したグリム兄弟もドイツ人である。そこには自分たちが過ごしている日常・考え方が反映されていると考えられる。西川智之はグリム童話における森について「時代の流れから、現実の世界から取り残された空間なのである<sup>1</sup>」と述べ、全てのメルヘンに当てはめることは危険だが、「森が物語全体の転換点になっている<sup>2</sup>」という分析をしていた。さらに、大野寿子は、グリム・メルヘンの森について「通過儀礼に見られる人間の精神的志向性を具現化したのがメルヘンであり、その志向性と不可分の関係にある『死』と『再生』の理念を象徴するのがメルヘンの森なのである<sup>3</sup>」と述べ、森と物語の関係について「森を通過することが、メルヘンの話の発端で何らかの不足状態にある主人公が充足状態へ移行するための必須条件である<sup>4</sup>」と述べている。グリム童話において、森は普段起こらないようなことが起きる、異質な場所であると両者は述べているのだ。

しかし、グリム童話の中には、例えば「つぐみひげの王様 (KHM 52<sup>5</sup>)」や「ヨリンデと

---

\* 東北学院大学教養学部 平成 27 年度総合研究

テーマ：欧米の文化と歴史

指導教員：吉用宣二

<sup>1</sup> 西川智之 2012, p. 9

<sup>2</sup> 同上, p. 11

<sup>3</sup> 大野寿子 1996, p. 55

<sup>4</sup> 同上, p. 48

<sup>5</sup> グリム童話のテキストは第二版を使用した。また、これ以下、グリム童話第二版で x 番目の話である

ヨリンゲル (KHM 69)』のように、森がただの通り道や、散歩や仕事場、二人きりで相談し合う場所など、日常生活に関わり、人々にとって身近な場所としても描かれている。グリム童話の森という場所は、異世界のような場所であるだけでなく、日常性、現実性も持っている場所ではないだろうか。先にあげた論文はどちらも、森の異質的な在り方について述べているが、日常性の面については目を向けていない。大野も『黒い森のグリム — ドイツ的なフォークロア』で、メルヒェンの森と現実の森を、類似していながらも異なるものとし、「現実的な世界とのつながりを保持しつつ、異質な世界の浸透を許す空間とみなされる KHM の森の特性」(p. 4) とプロローグで述べているが、その「現実的な世界とのつながり」があることについては詳しく言及していないのである。だが、グリム童話における「森」がどのようなものであるかを考えていくには、森が舞台として登場する際の日常性にも目を向けなければならないのではないだろうか。

以上のことから、本論では、グリム童話の森の役割を、異世界性の面だけでなく、日常性にも目を向けて考える。そして、ドイツあるいは周辺ヨーロッパの民話が元であり、それを編集したグリム兄弟もドイツ人であることから、グリム童話の森にはその人々が慣れ親しんだ現実の森が反映されていると考え、現実の森とグリム童話の森、両者の関わりを考えていきたい。

## 目 次

はじめに	1
目次	2
I メルヒェンの森と現実の森	3
II グリム童話に登場する森	5
2-1. 概観	5
2-2. 物語と森	5
2-3. 住処としての森	7
2-4. 魔法と森	10
2-5. 課題の場としての森	10
2-6. 登場人物と森	12
2-7. 森と日常生活	15
III 異世界性と現実性	19
3-1. 異世界性と「境界」	19

---

のかを、慣例に従い KHMx と表記する。

3-2. 日常性の意味	20
IV 人と童話と森	22
4-1. 人と森の歩み	22
4-2. 「森」という舞台	24
おわりに	27
グリム童話に登場する森	28
参考文献	33

## I メルヒェンの森と現実の森

グリム童話に登場する森は、空想の中だけの森ではない。現実が存在した森が反映されたものである。大野は、メルヒェンは現実と遊離しているのかという問いに対し、「メルヘンを最初に語り、耳を傾けた人々にとって、それは生きた現実に深く根ざしたもの<sup>6</sup>」と述べ、メルヒェンの根底に隠された現実性があるとした。ならば、森に関しても、そのメルヒェンの時代にあった森の在り方が深く根ざしており、人々の森との関わり方が隠されていると言える。

そこで本論文では、最初に語られたメルヒェンに近いものである、グリム童話の第二版を用い、森という舞台を探っていく。記者の小澤俊夫は、『完訳 グリム童話』の解説で第二版について、「口づたえされてきたメルヒェンらしい、素朴な語りかたが、1857年版<sup>7</sup>より、たもたれている<sup>8</sup>」と述べている。読みやすく、多くの人に愛読されるメルヒェンになっていった第七版よりも、本来の、口で伝えられてきたメルヒェンの姿を尊重している第二版のほうが、隠された現実性がある最初のメルヒェンに近いのだ。

また、第二版は、第一版に手をくわえたものであるが、その加筆修正に際し、兄弟は第二版の序文で、「うたがわしく思われるもの、すなわち、外国産の話とか、手を入れられて変造された可能性のある話は、すべて排除しました<sup>9</sup>」とし、第一版のメルヒェンをより良いもの、純粹で単純なものとするために手を入れたと述べている。兄弟による加筆修正部分は、彼らが勝手に創作したものではなく、言語学者・文献学者・民話収集者・文学者として、彼らの膨大な知識の中から、メルヒェンにより近いものを選び付け加えたものだ。例えば森に注目してみると、第一版には森が79話登場したが、第二版になるとそのうちの19話が削除

<sup>6</sup> 大野寿子 1996, p. 40

<sup>7</sup> 第七版のこと

<sup>8</sup> 小澤俊夫訳『完訳 グリム童話 ― 子どもと家庭のメルヒェン集 ― II』, p. 485

<sup>9</sup> 同上 p. 473

されて、60話が引き継がれ、さらに新しいメルヒェンが追加される。その変わらずに引き継がれた60話のうちの3話<sup>10</sup>で、第一版から第二版へと至る際に森が加筆されている<sup>11</sup>。そのうちのKHM46では、第二版にある「魔法使いの家が森の中にある」という記述が、第一版にはない。だが、この森の役割はグリム童話の他のメルヒェンでもよく登場する。また、3話のうちほかの2話の加筆も他のメルヒェンにみられる形で森が登場するようになっており、グリム兄弟の加筆によって新しいものが生み出されたわけではなく、「グリム童話の個々のメルヒェン同士で互に関わり合っている<sup>12</sup>」ように、兄弟が彼らの資料・知識から、より分かりやすく、矛盾のないように加筆していった。さらに、兄弟が序文で述べている「意図的な、あらゆるものにかけてにむすびつけ、にかわでくつつけるようなかつてな変造は、私たちの同意できないものです。」「<sup>13</sup>」ということからも、兄弟の加筆修正のポリシーが読み取れる。

グリム兄弟は、ロマン派的史料編集の立場だ。ロマン派史料編集とは、「文化的伝統における〈日常生活の世界〉を再現しようと試みた<sup>14</sup>」ものである。新たな想像の世界を築いていくのではなく、古くから伝わってきたメルヒェンに、古くからあった現実の人々の生き方を潜ませて多くの人に届けた。だからこそ、グリム童話の森を異世界性だけに注目して分析するのではなく、現実性にも注目して見ていくことで、兄弟の再現しなかった、〈日常生活の世界〉、そして、当時の人々の森との生活を見出すことができるのである。

## II グリム童話に登場する森

### 2-1. 概観

『グリム童話』第二版には161話のメルヒェンが収録されている。そのうち79話<sup>15</sup>、半分近くで森が舞台として登場する。方言で書かれたものを除き、ほぼ全ての森が「der Wald」あるいは、その複数形の「die Wälder<sup>16</sup>」と記述されており、同じ森を意味する「der Forst」の語は使われていない。方言で書かれているメルヒェンには、「Wold」や、「Holt」が森を意味する語として用いられている。また、「Wald」が複合語として用いられることもある。例

<sup>10</sup> KHM5「オオカミと七ひきの子ヤギ」、KHM29「三本の金髪を持った悪魔」、KHM46「フィッチャーの鳥」

<sup>11</sup> 大野寿子 2008, p. 246

<sup>12</sup> 同上, p.248

<sup>13</sup> 小澤俊夫訳『完訳グリム童話—子どもと家庭のメルヒェン集—II』, pp. 481-482

<sup>14</sup> ロバート・P・ハリスン 1996, p. 221

<sup>15</sup> KHM

1, 3, 8, 9, 11, 12, 13, 15, 17, 20, 22, 23, 26, 27, 28, 29, 31, 33, 36, 37, 38, 39, 40, 44, 45, 46, 48, 49, 51, 52, 53, 54, 55, 57, 59, 60, 62, 64, 65, 68, 69, 71, 73, 74, 75, 76, 80, 81, 85, 88, 90, 93, 97, 99, 100, 102, 103, 106, 108, 111, 113, 116, 121, 122, 123, 125, 127, 128, 132, 134, 136, 137, 138, 141, 142, 146, 147, 153, 157

<sup>16</sup> 複数形の「die Wälder」が登場するのはKHM121「何も怖がらない王子」とKHM134「六人の家来」の2話のみである

例えば、KHM55「ルンペルシュティルツヒェン」の「die Waldecke（森のすみっこ）」、KHM157「スズメと4羽の子スズメ」の「Wald- und Dorfvöglein（森や村の小鳥）」のように。

このように、森という場所は、ほぼ「Wald」という単語を用いて記述されているが、森という舞台は物語の登場人物達と多様な関わり方をする。次節からは、その多様さ、森が物語の中でどのように使われているのか、を大きく6つの観点に分け、そこからさらに分析していく。

## 2-2. 物語と森

まず、森という場所がメルヒェンにとってどのような立ち位置にあるのかという観点だ。舞台としての森、と言っても、物語と森との関わり方は、(1) 物語がそこで進んでいく場所、(2) 物語のきっかけとなる場所、(3) 物語が動き出す場所、の大きく3つに分けることができる。この分け方は、互いに関連し合っているものであり、1つのメルヒェンの中で親から子へなど、主人公ががらりと変わることもあることから、関わり方が2つに属するものもある。

### (1) 物語が展開する場所

これは、物語のほとんどが森の中で進んでいく、つまり、最初から最後まで主人公たちはほぼ森にいる、というメルヒェンと定義する。これこそが、森が舞台、といえるメルヒェンであろう。例えば、KHM15「ヘンゼルとグレーテル」やKHM26「赤ずきん」などである。どちらも日本でも有名なメルヒェンであり、物語が森の中で進行していくメルヒェンである。KHM15は、ヘンゼルとグレーテルの家族は森の入り口に住んでおり、森に捨てられ、彷徨っていると、パンでできた家に住む魔女に出会い、殺されかけるが、魔女を殺して宝を得て、家へ帰っていくという物語である。このメルヒェンでは、主人公たちははじめに「Vor einem großen Walde wohnte（大きな森の前に住む）」と記述されており、その後も、物語は森の奥深くで展開していく。KHM26では、赤ずきんは村に住んでいるが、村から30分ばかりかかる森の中に住む病気のおばあさんの所へ届け物をしに行く。森に入ってしまったところでオオカミに出会い、唆されて道草をしている間に、おばあさんはオオカミに丸飲みになれ、赤ずきんも食べられてしまうが、外を通りかかった狩人によって助け出される。これも、赤ずきんが住んでいるのは村だが、話は森の中で進行していった。

舞台が森となるメルヒェンによく見られるのは、森に住むものが主人公であるか、あるいは、森に住む誰かに会いに行くメルヒェンが多いということである。森に住むものは人間とは限らず、動物であることもある。例えば、KHM48「老犬ズルタン」というメルヒェンがある。これは、年を取り、もう役立たずと見なされている犬のズルタンが、飼い主に殺され

ないために、森に住む友人のオオカミの所に相談に行く。オオカミの計画のおかげで幸せに暮らせることになったズルタンに、オオカミは「おまえさんの主人の太ったヒツジを一頭くれ」と言うが、断られる。それをズルタンの冗談だと思い、オオカミが家畜小屋に行くと、主人に見つかり叩きのめされてしまい、オオカミはズルタンに森で仕返しをしようとする。しかし、ズルタンが連れてきた3本足の猫の姿を勘違いしたオオカミはすっかりこわがってしまい、ズルタンに仲直りをしようと言われると、素直にそれを受け入れた。このように、動物である主人公が友人のある動物に会いに森へ行く、というメルヒェンでは、その動物たちが村などの森以外の場所へ行くことは少なく、森の中で物語が閉じる。

このように、森に住むものが主人公であったり、森に住むものに会いに行ったりするメルヒェンでは森で事件が起こり、その場所で解決するという、物語が展開する場所として森が用いられる。

## (2) 物語のきっかけとなる場所

これは、物語がほぼ森で進行するという(1)とは異なり、起承転結の「起」にあたる部分が森で起こる、と読めるものである。主人公たちは森で物語のきっかけを得た後は、森から出ていく。森に行ったことで物語が進み始めるのだ。森が物語のきっかけとなっているメルヒェンは16話ある<sup>17</sup>。

話のきっかけとなる森に行く際、主人公が「なにか起こるだろう」と思い森に行くことは少ない。森が物語のきっかけとなっているメルヒェン16話のうち、何かを予感し、意図的に森へ行くメルヒェンは、王女を妻としてももらうために、大きく強いイノシシを倒しに森へ向かうことから物語が始まるKHM28「歌う骨」と、息子をペテン師にするためにペテンの上手な人を探しに森へ行くKHM68「ペテン師と大先生」の2話である。この2話は、ある目的のために森へ行くところから物語が始まり、目的と対峙すると、次は目的とは別の予期せぬ事件が起こり、それを森以外の場所で解決していくという展開で物語が進んでいくのだ。

他の14話は、仕事や遊び、通り道として森に入っていく。そして、先に述べた2話と同じように予期せぬ事件に会い、森の外で更に物語が進行していく。

この14話は生活の一部として、生活のための様々な目的で、極めて普通に森へ行くことで物語が進み始めるのだが、この中に同じ理由で森へ行くメルヒェンがある。KHM71「六人男、世界をのして歩く」とKHM100「悪魔の煤だらけの兄弟分」、そしてKHM116「青いランプ」である。この3話はすべて、軍隊を辞めさせられた男が金に困り、森へ入っていくところから物語が始まるのだ。そこで、現状を打開するための策を手に入れ、森の外へ出て

<sup>17</sup> KHM 1, 3, 23, 28, 31, 51, 54, 60, 68, 71, 100, 103, 113, 116, 122, 142

いく。森に入ってから3人の行動は全く異なるが、森へ来た理由は全員が軍隊にいれなくなり、金に困ったからである。この兵隊と森の関係について、ザイプスは「森は、兵士が悪魔の誘惑で試されるだけでなく、社会に認められるための平等のチャンスを与えられる場所だったのである<sup>18</sup>」と述べている。彼らにとって、森はどうしようもないくらいに困ったときに寄る場所である。仕事という役目や、居場所、財産がなくても、森という場所は平等に受け入れてくれる場所であり、人という存在の傍にある場所であったと考えられる。高橋久子は「ドイツ人はもともと森の民で、暮らしの中に森があった<sup>19</sup>」と述べているが、ドイツ人にとっての森との接し方が、この14話にもよく反映されている。

### (3) 話が動き出す場所

これは、物語の軸となる事件や事柄が森以外の場所で起こり、あるきっかけから森へ行くと転機が訪れる、という場所として森が登場するメルヒェンである。このようなメルヒェンは33話<sup>20</sup>ある。主人公たちは森に行く前までは困った状況にあるが、森で何かに遭遇することによってその状況を打開する鍵を手に入れる。

その際、主人公たちが森へ行く理由は例外であるKHM55を除くと、2つに分けることができる。まず1つは、主人公の命の危機に関わるものである。これは32話中13話で見られる。主人公は、殺されそうになり森へ逃げる(13話中9話)か、あるいは、処刑のために森へ連れて行かれる(13話中4話)。そして、なんとかしてその危機から逃れ、さらにその状況を打開する術を森で手に入れる。

2つめは、主人公が、意気揚々と、自ら進んで森へ入っていくものだ。何か目的のある旅をしている途中に通り道として森へ入ったり、木こりや狩人として自分の実力を認めてもらうために森へ行ったりする。これは32話中19話で見られる<sup>21</sup>。そして森で、その実力を認めてもらい褒美をもらったり、目的の前に立ち足かかる窮地を克服するためのヒントを得たりし、無事に目的を達成する。

KHM55「ルンベルシュティルツヒェン」ではどちらにも当てはまらない、特殊な森の使われ方がされるが、森のおかげで悩みが解決する。貧しい粉屋の美しい娘が、王様のもとで金を紡がねばならなくなる。そんなことはとてもできない娘は、小人に首飾りや腕輪と引き換えに金を紡いでもらい、ついに、女王になったら最初の娘を小人にやることを約束し、また紡いでもらう。娘が生まれ、どうしてもやめてくれ、と女王が小人に頼むと、三日以内に

<sup>18</sup> ジャック・ザイプス 1991, p. 85

<sup>19</sup> 高橋久子 1989, p. 150

<sup>20</sup> KHM 3, 9, 11, 12, 13, 17, 20, 22, 29, 31, 33, 37, 40, 44, 45, 49, 53, 55, 57, 60, 64, 65, 76, 81, 85, 106, 108, 111, 113, 125, 134, 146, 153

<sup>21</sup> 注6より、斜体になっているものがこれに当てはまる



自分の名前を言い当てることができたらやめてやる、と小人は言う。女王が必死に名前を探中、三日目に使いが戻り、森のすみっこの小さい家で、小人が名前を言っているのを聞いたと報告し、女王は無事に名前を言い当てられた、という物語である。このメルヒェンでは主人公の娘（女王）自らが森へ行くことはなく、森が登場するのも「森のすみっこの小さい家で小人が叫んでいる」という場面だけである。それでも、娘（女王）はずっと城にいるのに、小人の名前がわかるという、物語が動く重要な場面はわざわざ森で行われている。このメルヒェンには、西川が述べる「物語全体の転換点」としての森がよく表れているのだ。

### 2-3. 住処としての森

ここからは、メルヒェンの中で森がどのような要素を持っているのかを見ていく。

主人公が森に行くと、森に住んでいるものに会う場面や、森に住んでいるとは言えないが、森にいるものに出会う場面がある。森に何か（人間だけでなく、人間以外の存在も含む）がいるメルヒェンは、53話ある。どんなものがあるかと言うと、(1) 悪、(2) 善、そして(3) 人間ではないもの、に分けることができる。この3つが単体で出てくることが多いが、3つそれぞれが1つのメルヒェンに登場することもある。

#### (1) 「悪」の住処

森に人間が住んでいる場合、その多くは「悪」である。この「悪」というのは、主人公、あるいは地域などの共同体にとって害と見なされている人間だ。つまり、グリム童話、森と言われて思い浮かぶだろう魔女や、ならず者たちのことを指す。さらに、人間以外の悪魔などの「悪」も森に登場する。森が何かの住処になっているメルヒェン52話中、20話<sup>22</sup>で、「悪」とされるものが生活しているのだ。次の(2)で詳しく述べるが、「良いもの」とされるものが森に登場するメルヒェンが2話であるのに対し、「悪」としてのものが森に登場するのが20話というのは非常に多い。

具体的には、「der Räuber（盗賊）」8話、「die Hexe（魔女）」8話、「der Teufel（悪魔）」2話、「der Hexenmeister（魔術師）」1話、「der Geist（お化け）」1話、「die Spitzbuben（悪党）」が1話、そして、よくないものと言われる黒い王女のメルヒェン1話で、「悪」が森に住んでいる。そのうち、KHM85と123では魔女と盗賊がどちらも森に住むものとして登場する。

このように、「悪」が森に集まることについて、メルヒェンにおける森は「社会学的解釈において森は、社会不適合者（アウトサイダー）の住む『無政府』空間<sup>23</sup>とみなされるとされている。また、ハリソンは、グリム童話の森の役割について、「その森は、きまって日

<sup>22</sup> KHM 15, 22, 27, 29, 40, 45, 46, 49, 59, 60, 69, 85, 99, 100, 116, 122, 123, 125, 137, 142

<sup>23</sup> 大野寿子 2008, p. 4



常世界の垣根を超えた場所だ。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<sup>24</sup>と述べているが、主人公達だけでなく「悪」の人物たちにとっても、森という場所が（社会にとっての）日常生活から超えた場所であったのだと考えられる。

ただし、森に住む「悪」たちが、全てのメルヒェンの中で悪事を働くわけではない。KHM29「三本の金髪を持った悪魔」では、王によって「この手紙を持ってきた若者を殺して埋めてしまえ」と書かれた手紙を、何も知らない若者が女王へ届けようとする。その途中、森で迷った若者は盗賊の家に泊めてもらうが、その際に盗賊がその手紙を読み、それを破り捨て、「王女と若者を結婚させるように」という内容に書き換えるのだ。そして翌朝には、迷わないように若者に森の中の道を教える。KHM100「悪魔の煤だらけの兄弟分」では、生きていくための金すらなくなってしまう兵隊が、森で悪魔に出会い、彼と契約したことで金持ちになり、さらには国王にまでなる。このように、共同体にとっては「悪」であっても主人公にとっては窮地を救ってくれる存在になることもあるのだ。

## (2) 「善」の住処

森に住む「悪」が20話であるのに対し、森にいる「善」が描かれているメルヒェンは2話のみだ。さらに、森に住んでいる「善」の人間はおらず、主人公の前に現れるのみである。KHM3「マリアの子」では聖母マリアが、KHM31「手を切られた娘」では天使が、主人公が困り果てた状態で森へ行くと現れ、助けてくれる。KHM49「六羽の白鳥」には仙女が登場する。それは、小澤による翻訳では「森の仙女」と訳されているが、原文では「einer weisen Frau」としかなく、「森の」という記述はない。

数は少ないが森は「悪」の住処であるばかりか、天の使いなどの人々にとっての「善」も登場する場所だ。つまり、森は「悪」だけの領域ではないのだ。森を「悪」の住処として描くのではなく、「善」の使いも登場する森として描写することで、ハリスンの言う「日常世界の垣根を超えた場所」であることが強調されているように見える。

## (3) 「人間以外」の住処

森は、人間の登場する場所であるだけでなく、動物、巨人、魔法で姿を変えられた存在などの、特殊な、普通の人間の姿からは離れているものたちが登場する場所でもある。森はこのような者達が住み、現れる場所として多く使用される。

森が「人間以外」の住処になっているメルヒェンは37話<sup>25</sup>ある。その中身は、動物が21話、

<sup>24</sup> ロバート・P・ハリスン 1996, p. 227

<sup>25</sup> KHM 1, 8, 9, 11, 13, 17, 20, 26, 28, 38, 48, 49, 53, 55, 57, 60, 64, 69, 73, 74, 75, 76, 80, 85, 88, 93, 102, 106, 108, 111, 113, 122, 123, 127, 132, 147, 157

小人が5話、人とは言えないものが1話、巨人が3話、別のものに魔法をかけられた人間が10話である。

動物が登場するメルヒェンには2種類ある。1つは、人間の世界があり、動物が住んでいる森に人間が足を踏み入れるものだ。もう1つは、動物たちの世界がある、動物しか登場しないメルヒェンだ。後者はもちろんだが、前者でも、動物が普通に話すメルヒェンが多くある。そして、登場人物の人間は、人間の言葉を発する動物に驚きはしない。だがもちろん、狩りの対象や、物語の中で森という場所に彩りを与えるものとしての動物も登場する。動物たちが、現実とは異なる森を表す存在であったり、現実の森を想起させるような存在であったりと、動物は重要な役割を持っている。

巨人は人間を困らせる存在として3話中2話で描かれており、もう1話では森で迷った主人公を助けてくれる存在である。対して森に登場する小人は、5話すべてが主人公を手助けしてくれる存在だ。特に、5話中2話では、小人に冷たく接した者は呪いをかけられるが、主人公が優しく接することで運命が良い方向へ転がっていくという展開で物語が進む。

KHM108「ハンス・ハリネズミぼうや」では、上半身がハリネズミで下半身が男の子であるハンス・ハリネズミ坊やが父に疎まれ、森へ家畜たちを連れて行き数年そこで生活する。人間ということのできない存在が家から出て行く先が森というのは、森しか行く場所がなかったと取ることもできる。

また、魔法をかけられた人間たちは全員生き物に変身させられる。だが、彼らが街へ行くことない。魔法をかけられた者たちが、主人公に出会い森を出る描写があることから、彼らに森から出られないような魔法がかけられているわけではないメルヒェンもある。一方、自ら魔法を解きに出かけるようなメルヒェンはなく、森で自分にかけて魔法を主人公が解いてくれるのを待っているのだ。

#### 2-4. 魔法と森

グリム童話の森が、現実の森とかけ離れているように見える要素の1つは、魔法が使われる場所が森であるということである。主人公は森で、魔女に魔法（呪い）をかけられたり、この先うまくいくように小人に魔法をかけてもらったりするのだ。さらに、魔法の道具も森で授けられることが多い。森で魔法が使われていると確認できるメルヒェンは13話<sup>26</sup>ある。2-3(3)で挙げた魔法をかけられた者がいる森と合わせると18話で、森が登場するメルヒェンのうち約23%で魔法が森で使われているのだ。

<sup>26</sup> KHM 9, 11, 13, 49, 51, 54, 60, 69, 103, 116, 122, 123, 153

この18話の中で使われる魔法は、ほぼ変身魔法である。主人公が何か些細なことをしてしまったことがきっかけとなり、兄弟や恋人が鳥や鹿に変身してしまうもの(KHM 9, 49)や、魔法の領域に侵入してしまった罰として、小鳥にあるいは石に変身させられるもの(KHM60, 69)、さらに、殺されそうになった子供が森の中を様々なものに変身しながら逃げるもの(KHM51)などがある。この、森で変身魔法が使われるメルヒェンは、魔法をかけられた状態で登場する元人間も含めて、18話中12話で見られる。

それ以外の6話では、森で困っている主人公に贈り物をするために魔法が用いられたり、あるいは、魔法の道具が渡される。それは、幸運の贈り物(KHM13)や、ごちそうがでてくるテーブルクロス(KHM54)、「とまれ!」と言うまでおかゆが湧き続ける鍋(KHM103)などだ。これらを主人公は、小人や正体不明のおばさん、そして魔女から、森の中でもらい、物語を進めていく。

魔法が使われる場所としての森について、ザイプスは「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が通用しない場所だからである<sup>27</sup>」と述べている。ここでもまた、ハリスンの言う「日常世界の垣根を超えた場所」としての森の在り方を見ることができ、その後ハリスンは「グリム兄弟は、(中略)古いドイツの共同体を支えた土台の全てが森と密接に結びついていると確信し、文化の起源とドイツの森を結びつけた<sup>28</sup>」とも述べており、社会の因習が通用しない森だけではなく、文化の起源としての森という2つの対極の面が存在することが分かる。

## 2-5. 課題の場としての森

グリム童話の中での森は、これまで見てきたように主人公にとっての転機となるような事件が多く起こる場所である。西川の言うように、「森が物語全体の転換点」になっているメルヒェンは多く、多くの人がグリム童話の森のこの性質に注目している。転換点となる際、多くは主人公に課題が与えられ、それを乗り越えることで物語は転換していく。ここでは、2-2(3)で述べた「話が動き出す転機としての森」を深く掘り下げ、(1) 試練の場としての森、そして、(2) 3人兄弟の末子、の2つに注目して、課題の与えられる場所としての森を見ていく。

### (1) 試練の場

上で述べたように、転換点が主人公に訪れる際によく見られるのは、主人公が森で試練にぶつかり、それを乗り越えることで幸運が与えられたり、今後役に立つ物を得る、という展

<sup>27</sup> ジャック・ザイプス 1991, p. 71

<sup>28</sup> ロバート・P・ハリスン 1996, p. 233

開だ。これは、10話<sup>29</sup>のメルヒェンで見られる。

この10話のうち、5話は、主人公が何者かに頼まれたことを快く受け入れ、行うことで、その後に幸運が与えられる。つまり、頼まれたことを引き受けるかどうかを試練になっているのだ。その他の5話は次のような試練が森で主人公に課される。KHM17「白いへび」では困っているカラスを見かけ、助けたことで後に自分の助けとなり、KHM22「なぞなぞ」では偶然自分に降りかかった危機を払いのけたことで後の自分の助けとなり、KHM90「若い巨人」では強くなったかどうかの力試しとして森へ行き、木を引き抜いたことで力がついたらと認められる。さらに、KHM62「ミツバチの女王」とKHM113「ふたりの王子」では、魔法を解くため、あるいは、王女をもらうために出されるいくつかの試練のうちの1つとして、森で無理難題を解決することを要求されている。偶然、森が主人公にとっての試練の場になるだけではなく、命令として、試練を乗り越えるために森へ行くメルヒェンもあるのだ。

このように、森が試練の場になることについて、大野は、不足状態にある主人公が森へ行き、その中で何かを発見し、試練を克服したことによって、森を出る頃には充足状態になっているという、転換としての森の1つのパターンを挙げ、「メルヒェンにおける主人公の成長と主人公が成長の為に通過しなければならない森という構図<sup>30</sup>」について語る。そして、古代の、通過儀礼の中の加入礼が、森の奥深くの特別な家や小屋で秘密裏に行われ、その中で一時的な死と再生を伴うことで、子供から大人へと機能していったと主張している。先に述べたメルヒェンの構図とこの「未開社会での人間の成長と成人するために通過しなければならない森という構図<sup>30</sup>」が相似しており、「通過儀礼に見られる人間の精神的志向性を具現化したのがメルヘン<sup>31</sup>」であるとしている。大野の言うように、先ほど述べた試練の場としての森を描いた10話のうち、6話で主人公は森の中で命の危機に直面するか、自ら体を張って試練を通過して、新しい自分に再生している。例えば、KHM17では森に入るまでは、「Diener（召使い）」と書かれている主人公は、試練の森を出た後には一切その名詞は使われなくなる。KHM111「うでききの狩人」では錠前づくりをする若者だった主人公が、森を通過した後は立派な狩人になっている。このように、森は試練の場としての意味も持っており、古代の通過儀礼の場のように、主人公達は、試練を乗り越え森を出る頃には、新しい自分へと再生しているのだ。

## (2) 3人兄弟の末子

森が転換点や試練の場所となる時、しばしば見られるパターンのメルヒェンがある。それ

<sup>29</sup> KHM 17, 22, 45, 57, 62, 64, 90, 93, 111, 113

<sup>30</sup> 大野寿子 1996, p. 51

<sup>31</sup> 同上, p. 55

は、3人兄弟の末子のみが試練を乗り越えるというパターンである。これと同じようなパターンで進むメルヒェンは6話<sup>32</sup>ある。それは、1人の親方に従事する3人の弟子たちであることもあるが、3人兄弟がほとんどだ。そして、この3人兄弟の末子は、ほぼ全てのメルヒェンで、兄たちや親、親方から馬鹿にされ、間抜けだと思われる。

3人兄弟は、何かを得るため、あるいは旅の途中で森を通る。そこで「何か」、例えば小人や話す動物などとの出会い、頼まれごとをされる。頼まれごとというのは、食べ物を分けて欲しいというものや、「何か」からの質問に答えること、または、助言を素直に聞き入れることであつたりし、これが試練となる。そして、その試練に対し、長男は冷たくふるまい、その結果罰が与えられるか、何も手に入られないまま森を出る。次男も長男と同じように行動し同じ結果になるか、少しだけ「何か」に優しく接して、少しの幸運を得る。そして、間抜けと思われる末子は、誰からも期待されることなく、2人の兄と同じように森で試練に出会うが、末子は「何か」に対し忠実に、優しく接することで、幸運や、目的のものがあつた場合は最上級のそれを与えられる。そして、森を出ると、地位を獲得するのだ。

このようなパターンのメルヒェンについて、大野は「主人公とそれ以外の者とのこの対比は、そこに『やさしく思いやりをもたねばならない』という教訓が存在するとも言えはするが、むしろ、『失敗はゆるされない』、『必ず合格しなければならない』という（主人公の）前向きの方角性、すなわち主人公にとって『試験』と『合格』とが不可分の関係にあるということ」を強調するための『引き立て装置』と解釈できる<sup>33</sup>としている。

## 2-6. 登場人物と森

2-2では、物語の中で森がどのような立ち位置にあるのかを分析していったが、ここでは、グリム童話の登場人物にとって森がどのような場所であるかを、いくつかの共通点に分けて見ていく。メルヒェンが様々な物語を描いているのと同じく、森で登場人物は様々なことを行ったり、巻き込まれたりするが、それらにはいくつか共通点があるものもある。ここでは(1) 逃げる場所、(2) 迷う場所、(3) 殺人の場所、(4) 別れの場所、の4つに分けて詳しく見ていく。

### (1) 逃げる場所

森は、登場人物たちが何かから逃げる場所として使用されることがある。これは、12話<sup>34</sup>のメルヒェンで見られる。この12話全てで、主人公たちは、自身は何も罪を犯していない

<sup>32</sup> KHM 54, 57, 62, 64, 97, 106

<sup>33</sup> 大野寿子 1996, p. 49

<sup>34</sup> KHM 9, 11, 31, 49, 51, 53, 65, 97, 111, 136, 137, 141

のにもかかわらず、元の生活から逃げ出さなければいけなくなる。それは、多くの場合は殺されそうになったり、または、普通では考えられないようなことをさせられそうになるからだ。これまで見てきた様々なメルヒェンでは、人間だけではなく、動物や小人・巨人などによって主人公は事件に出会ってきたが、この主人公が逃げる理由になる発端はすべて人間から起こる。

逃げる理由は、発端となる人物が父である場合は、父の身勝手な判断のために殺されそうになることである。例えば子供が男しか生まれてこなかったため、次の子が女であった場合には、すべてをその子に継がせるために父が兄全員を殺そうとするもの (KHM9)、妻を失った王様が今度は娘と結婚しようとし、それを避けるために娘が逃げるもの (KHM65) などだ。それが母 (継母) の場合は、母は、自分より美しい娘や自分の子ではない娘に激しい妬みを抱き、そのために娘や継子は殺されそうになる。父や母以外に、兄たち、臣下、お手伝いの策略により殺されそうになる。

主人公たちは逃げた先の森で数日から数年間生活した後に、転機が訪れるというメルヒェンが多く、12話中8話で見られる。KHM141「子ヒツジと魚」では、逃げた先の森の小さな家でしあわせに暮らした、という所で物語が終わる。

大野は2-5で述べたようなメルヒェンと通過儀礼の関係を論じる際に、7つのメルヒェンを挙げて分析していた。その際に、その7つのメルヒェンの共通点として「主人公がまだ成人に達していない低年齢層の人物、つまり子供である<sup>35</sup>」ということを挙げている。そして、その子供たちが森を通過した後の充足状態になることのヴァリエーションの1つとして「結婚」をあげ、「彼らがこの話の進行中、『結婚』に適する状態にまで成長していなければならない<sup>36</sup>」と述べ、グリム童話の森での成長と、通過儀礼の成長の構図を相似しているとした。

ここで述べている逃げる場所としての森を訪れる主人公には、2つの類似点がある。1つは、逃げる主人公たちはほぼ子供であるということだ。12話中10話でしっかりと娘や息子と表記されている。2つ目は、その10話のうち、森に逃げたのが娘であった時は、その娘は多くの場合で、偶然森を訪れた王様と結婚する。この2つの類似性は大野の言う共通点と同じである。主人公は森へ逃げ、逃げた先の森で成長をし、森を出る時には逃げる前の自分とは異なる新しい自分になったことで、逃げた原因や困難に次は逃げずに立ち向かうことができるのではないか、ということが考えられる。

## (2) 迷いの場所

グリム童話に登場する森にかかる形容詞はあまり多くはないが、「groß (大きな)」や「wild

<sup>35</sup> 大野寿子 1996, p. 50

<sup>36</sup> 同上, p. 51



(野生の、荒れた)」、「dunkel (暗い)」が使用されていると大野は述べている<sup>37</sup>。このような、出るのに何日もかかる薄暗い森で、登場人物たちは迷うこともある。

登場人物が迷う場所としての森が描かれているメルヒェンは12話<sup>38</sup>あり、森が登場するメルヒェンのうち約15%で登場人物は迷う。さらに、実際に登場人物たちが迷うことはないが、KHM9「12人の兄弟」では、森へ逃げた子供たちのことを想い、母親が「きっと森の中をさまよい歩いていることでしょう」と言っているメルヒェンや、KHM40「盗賊の婿殿」では、娘が森の中の小屋へ行く際にエンドウ豆とササゲを落としながら進む描写があり、それをたどって無事に帰ってくることから、目印がなければ進むことができないメルヒェンもある。だが、森で迷った登場人物たちは必ず森から無事脱出している。

森で迷うものは必ず人間であり、その人物は大きく2つに分けられる。1つは物語の主人公達である。この主人公は、貧しい家計であることが多い。あるいは一般市民である。彼らは、旅の途中に通過するなど初めてその森に立ち入るか、自分の生活の身近にある森に行ったとしても、奥深くまで立ち入ってしまうことで迷ってしまう。そこで「何か」に出会うことで、実は森に入るまで抱えていた悩みを解決する転機が訪れ、物語は進んでいく。

もう1つの人物は王族である。彼らは主人公ではなく、物語を進める鍵として、12話中5話で前触れもなく登場し森で突然迷うのだ。物語や主人公とどのように関わっていくのかというと、5話中4話は、森の中にいる(迷ってはいない)主人公たちの転機となる存在になる。多くが、森の中にいる主人公(異性)と、迷った王族が出会い、主人公を助け、その後結婚する相手となる。残りの1話、KHM49では、王様が森で迷い魔女と出会うことが物語のきっかけとなり、主人公達はその運命に巻き込まれていくのだ。

森という場所は、「神学では森は物質そのものの無秩序を意味し、(中略)、神の光を奪われた暗闇の存在であった<sup>39</sup>」とハリスンは述べている。暗くて大きな森であるから迷う、ということ表現しているというより、いつも行く森でも奥深くに入ってしまったことで迷ってしまう描写もあることから、神学的考えである、神の威光の届かぬ場所であるから秩序ある道など存在しない、ということ表現しているのではないかと考えられる。

### (3) 殺人の場所

殺人を行う場所として森が使用されることもある。数は9話<sup>40</sup>と多いわけではないが、主に罪を犯した者に対する処刑が行われる街の中や城の中以外で、人が殺されるシーンが多く描かれているのが森だ。

<sup>37</sup> 大野寿子 2008, p. 18

<sup>38</sup> KHM 12, 15, 29, 33, 49, 53, 54, 60, 69, 108, 123, 127

<sup>39</sup> ロバート・P・ハリスン 1996, p. 90

<sup>40</sup> KHM 11, 15, 33, 40, 46, 53, 60, 97, 146



この殺人は2つに分けることができ、罪を犯した者に対する処刑の意味での人を殺すというものと、自分の目的を果たすためだけに殺人を犯すものに分けられる。1つめの、処刑の意味での人殺しを、街や城ではなく森の中で行うメルヒェンは4話ある。この4話では森にいるものを処刑するか、罪を犯したものを森へ連れて行き処刑しようとする。森にいるものとは魔女のことで、KHM60「二人の兄弟」では、主人公の弟を石に変えた森に住む魔女を、弟を救った後で、その場で焼き殺す。他の3話は、策略による勘違いも含めて、街や城ではなく森へ連れて行き処刑を実行しようとする。KHM11「兄と妹」では、兄妹に酷い行いをしてきた魔女の娘を森に連れて行き、野獣に引き裂かせて処刑する。KHM33「三つの言葉」も、動物の言葉の勉強を繰り返す伯爵の息子に対し、なぜ無駄なものを繰り返す学び、さらに自分の言うことを聞かないのかと激怒した伯爵が、息子を森へ連れ出して殺させようとする。KHM97「命の水」では、命の水を取ってきた弟を妬んだ兄たちが、その命の水を苦い海の水に変え、それを弟は知らないまま父である王様に渡してしまう。苦い海の水を飲んで病気が悪化した王様は、腹を立て、弟を森で狩人に処刑させようとするのだ。KHM33と97はどちらも、気の毒に思った処刑人が主人公を逃がしてくれる。この4話は、理不尽な罪もあるが、全て過ちを犯したことで処刑されたり、処刑されそうになったりするのだ。しかも、その場所は、わざわざ連れ出してまで森で行われる。

2つめの自分の為の殺人は5話あり、どれも、自分の欲の為に森で殺人が行われようとする。貧しい自分たちが生きていくために、森で息子たちを飢え死にさせようとするKHM15や、元から殺人者であった者が、新しい殺人を犯すために森へ娘を呼ぶKHM40と46、そして、自分がないものを持っていることへの妬みから相手を森で殺させようとするKHM53と146がある。

どちらも、KHM60以外は森へ人を連れて行き、殺したり殺そうとする。2-6(1)では命の危機であった主人公が逃げる場所であったのに対し、ここでは命の危機が訪れる場所になっているのだ。

#### (4) 別れの場所

森が別れの場所になることもある。別れというのは、自分の意志で森という場所で相手と別れることもあれば、子供を森に捨て、子供と生涯別れようとすることもある。相手と、自分の意志で別れるものは、森であったりそれ以外の場所であることもあるが、子供を捨て別れようとするメルヒェンでは、その捨て去る場所はほぼ森である。

まず、森が別れの場所となるメルヒェンは、2話で見られる。KHM3「マリアの子」では、貧しい木こりが、娘を聖母マリアに引き取ってもらうために森へ連れて行き、娘と別れる。KHM81「陽気な兵隊」では、陽気な兵隊と聖ペートルスが王様からもらった金貨を森で分

けた後、ケンカ別れをする。KHM3では父と娘がその後会うことはないが、KHM81では兵隊と聖ペートルスはその後何度も出会う。森は「彼岸」であるとされることが多く、『『森』は『彼岸』Jenseitsのヴァリエーションと見なされる<sup>41)</sup>』と大野も述べているが、だからといって、森で別れた者達は生涯会えないということでもないようだ。

そして、森に捨てられる、または、森に子供を捨てるメルヒェンは3話ある。KHM13「森の三人の小人」では継母が実子ではない娘を憎み、森へ冬にはならないイチゴを取りに行くように命令し、二度と帰ってこないことを望む。これは、直接継母が森へ捨ててに行くわけではないが、冬の森に、今は存在しないものを取りに行かせれば二度と帰ってこないだろうと思ひ命令することは、娘を捨てていることと同じである。KHM15「ヘンゼルとグレーテル」では、貧しい木こりの家庭がついに食料が買えなくなってしまったときに、妻に攻め立てられて二人の子供を二度も森へ捨てる。KHM60「二人の兄弟」では、狡賢い兄が、自分が手に入れようとしていた金の鳥の心臓と肝臓を食べた弟の息子たちを、悪魔に手はずけられていると言い、弟に自分の息子の兄弟を森へ捨てさせる。3つ全てが親によって子が森へ捨てられるメルヒェンだ。

このような森に捨てられる子供たちについて、『グリム童話を読む事典』によると、そのような昔話はヨーロッパに多く存在しているとされている。高木は、昔話、そして現実においても、ほとんどの場合、「子捨てをする原因となっているのは飢饉で、それによって両親は子供をもはやそれ以上養えなくなった<sup>42)</sup>」と述べている。そして、そのような捨てられた子供たちについて、ヤーコブ・グリムが『ドイツ伝説集』の中で、遺棄された子供たちの内、一番強い生命力を示した子供だけが救われたランゴバルトの伝説にも言及していることに注目し、「古い慣習に照らして言うと、彼らもやはり強い生命力を示して、生き残る権利を獲得したことになるのでしょうか<sup>43)</sup>」と述べている。グリム童話では先に挙げた3話のうち飢饉によって子を捨てるのはKHM15のみだ。だが、グリム童話に見られる子捨ての3話では、2話では生命力を示したことで、無事生き延び、困難を乗り越え幸運を得る。また1話では、生命力ではないが、社会で生きていくための適応能力ともとれる、他人との関わり方を心得ており、そのような生きるために必要な力を持っていたからこそ、森に捨てられた子供たちは無事に生きていくことができたのではないか。

<sup>41)</sup> 大野寿子 2008, p. 4

<sup>42)</sup> 高木昌史 2006, p. 271

<sup>43)</sup> 同上, p. 272

## 2-7. 森と日常生活

これまでは、現実にはなく、メルヒェンの中でしか見ることのできないような、特有の森をみてきた。しかし、ここでは、登場人物と森の関わりの中でも、現実の森に近く、不思議なことが起こるような森ではない、日常生活の場として描かれている森に注目していく。ただし、登場人物たちは、生活と密着した行為の為に森へ行き、行ったことで、不思議なことに出会い物語が進んでいくことが多いのだが、ここでは不思議なことに会う以前の、生活のための森に注目する。

### (1) 採集の森

グリム童話における日常生活の描写の中で、主人公、または登場人物が森を訪れる理由はほぼ全てが、「何か」を取得するためである。この「何か」というのは、2つあり、1つは、薪などの木、もう1つは動物だ。例外がいくつかあるが、グリム童話では、生活の為に森へ行く場合、森に人々はほぼ全てでこの2つを求め、取得しに行くのだ。

木を切りに森へ入っていくメルヒェンは9話<sup>44</sup>ある。そのうちの3話はその木を切りに行く人の職業が「Holzhacker (木こり)」であると明記されている。その他6話のメルヒェンでは、職業の明記されていない人物や、子供、百姓、粉屋など、たくさんの人が木を切りに森へ行く。その木は、多くが薪のための木であるが、糸巻きの手巻を作るための木であることもある。このように、木こりだけでなく、どの職業の人物、さらには子供であっても、木というものが生活必需品であり、木を取りに行く場所である森がいかに生活に密着した場所であったか、ということが分かる。

それに対し、動物を狩りに行くメルヒェンでは、全てで生活必需品として狩猟に行くわけではなく、王族による娯楽などの為であるものも多い。狩猟の為に森へ行くメルヒェンは12話<sup>45</sup>ある。そのうち、狩りを生業とする者である狩人が出てくるものは7話であるが、その狩人が王様に雇われて狩りに行くメルヒェンや、王様と一緒に狩りに行くメルヒェンはそのうち5話ある。その他には、王様が一人で森へ狩りに行くものが2話、王様に仕える庭師の息子が命令で狩りに行くものが1話あり、王様に関わり狩りが行われるものは全部で8話あるのだ。森の管理人や若者のような、狩人でないものが狩りに行く場合もあり、決して王族のためだけの娯楽として狩りがあったわけではなく、食料や皮など生活の為に狩りが行われることもメルヒェンの中ではある。

上記の2つ以外に、生活の為に森を訪れるのはKHM108だ。KHM108「ハンス・ハ

<sup>44</sup> KHM 3, 15, 23, 31, 37, 60, 64, 99, 128 (数字が斜体になっているものは、職業が木こりと明記されているメルヒェン)

<sup>45</sup> KHM 9, 11, 49, 51, 57, 60, 65, 76, 85, 111, 113, 122,

リネズミぼうや」では、家畜たちを連れて、森に放牧に行く場面がある。これは、実際の現実の生活でも行われていたことであり、冬には家畜の飼料が足りなくなるために、秋に春生まれの子豚を森へ連れて行き、ドングリを食べさせて丸々太らせた、ことがあったということも池上は述べている<sup>46</sup>。

このように、森には生活に必要なものがあり、生活とは切り離すことのできない場所であることが描かれている。森以外に生活に必要なものを取りに行くメルヒェンは少なく、海へ魚を釣りに行くものも1話であった。そして、森は狩人や木こりなどの特別な人間、あるいは、選ばれた人間だけが行ける場所ではなく、市民の身近にあった森だということが、このことから考えることができる。

## (2) 生活の場

2-3で「善」「悪」「人間以外」のものたちが住む場所としての森を見たが、極めて普通の人間も森で生活する物語がある。それは11話<sup>47</sup>のメルヒェンであり、物語の最初から森に住んでいる者や、2-6(1)のように逃げて来て森で生活を始める者、生贖的役割で森での生活を強いられる者がいる。

森で生活し始める理由は様々であり、メルヒェンであることを表すように、現実ではありえないような理由から森で生活する者もあるが、その生活はとても現実的なものが多い。生活の描写のあるメルヒェンでは、狩りで食料を調達し、葉やコケなどを敷き詰め寝床を用意し、日々過ごしていく。森へ逃げた者の前には、まるで神が助けたかのように小屋が現れ、そこで彼らは生活していく。この小屋というのは、ハーゼルが述べている、中世・1100年頃から人口圧力で森が開墾され、広がっていった生活圏が、その後、人口減少で再び森に飲み込まれ、その際に、かつて生活圏であった証拠である農村集落の家が森の中の廃屋となっていたというドイツ西部の開墾<sup>48</sup>の名残ではないかと考えられる。

このように、森に住むことについて大野は、「そのような状態は多くの場合、いずれ森へ『入る』という行為の前段階<sup>49</sup>」と述べている。確かに、KHM26「赤ずきん」のように、おばあさんが森に住んでいることによって赤ずきんが森へ入っていくことになったり、KHM31「手を切られたむすめ」のように、逃げて森で生活している妻を王様が探しに森へ入っていったりするものはある。だが、それは数は多くなく、そのまま森で生活するものや、森で生活した後には誰も森へ入らずに、住んでいた者も森から出ていくだけのメルヒェンも存在するため、住むという行為が「森へ『入る』という行為」のためにあるとは言い切れないのではないだ

<sup>46</sup> 池上俊一 2015, p. 21-22

<sup>47</sup> KHM 9, 11, 12, 26, 31, 49, 53, 88, 111, 123, 141

<sup>48</sup> カール・ハーゼル 1996, p.49

<sup>49</sup> 大野寿子 2008, p. 21-22

ろうか。

### (3) 話し合いの場

数は2話と少ないが、相談や話し合いのために森へ行くというメルヒェンがある。彼らは、何かのついでに森で話すのではなく、話し合いが目的で森へ行くのだ。その2話というのは、KHM44「名付け親になった死に神」とKHM69「ヨリンデとヨリンゲル」である。KHM44では名付け親となった死に神が、その名づけた子と森へ行き、二人きりで将来のことについて話す。KHM69は将来を約束している二人が、しみりと話し合うために、森へ散歩に行くのだ。どちらも、二人きりで話すことを目的としており、KHM44では「ふたりだけになると」話し始める、と書かれている。

森に話し合いに行った彼らは、森が二人きりになれる場所だと知っており、何も葛藤することなく、森へ行く。KHM44の死に神に名付けられた子は13人兄弟の末子であり、家で、誰もいないところで話し合うのは難しかったのではないだろうか。KHM69の二人は婚約中であって結婚をしているわけではない。彼らにも誰にも聞かれないような話をする場所はまだなかったのではないだろうか。このことについては、グリム童話には記されていないが、KHM69で物語の最初に魔女がいると記されているにも関わらず、二人がためらうことなく森へ入っていくのには、二人きりになれる場所がなかったからではないかと推測することができる。しかし、話し合いの場所として森を選び、入っていったにもかかわらず、KHM69ではその直後に迷ってしまう。森が気軽に入っていける場所ではあるが、安全ではなく、入ることに危険が伴う場所であることが読み取れる。

### (4) 通り道

KHM36, 52, 121, 122の4話は通り道としての森が描かれているメルヒェンだ。この4話は、目的地へ辿り着くために森へ入り、そして森を出るだけであり、事件にも巻き込まれることもなく、転換点としての森や、主人公の変化、大野の言う通過儀礼としての成長の場としての森でもない。登場人物は、ただ、森を通過する。何も起こることはないが、文中にはしっかりと森を通過したことは書かれている。

KHM52「つぐみ髭の王様」では、芸人と結婚させられた高慢な王女が、芸人の住む小屋に行く際に森を通りつぐみ髭の王様の城を見かける。物語の中で森が登場するのはこの場面のみだが、その芸人が本当はつぐみ髭の王様であり、王女が改心した後、二人は結婚式を挙げる。つまり、物語の後には王女がその森の中の城で生活するということが分かる。このように、今後の展開を暗示しているものもあるが、主人公にとって、物語の中では森は通過点に過ぎないのである。

この通り道としての森は、異世界や転換点としての森ではなく、現実と密着している場所

としての森として存在しているのだ。

### III 異世界性と現実性

#### 3-1. 異世界性と「境界」

II章で見てきたように、森では様々なことが起こり、その多くは、現実にはありえないようなことだ。つまり、多くの森は異世界として解釈されているのである。大野や西川はこれに注目して、「メルヒェンの基本構造は通過儀礼に立脚」し、「通過儀礼はしたがって、森に象徴的に表現されている<sup>50</sup>」と分析し、森が主人公達にとって物語の中で特別な場所、または「物語全体の転換点」となり、それを通して成長していくことを示している。このような、異世界的な、特別な場所である森は、2-2から5までが当てはまる。

これらに分類された森をよく見ると、普通ではない、異世界のような場所である、とまとめることはできるが、その中身は両極端である。例えば、2-3で見たように、森は「悪」の住処でもあるが、「善・聖」の住処でもあった。また、2-6では、逃げる場所としての森と殺人の場所としての森を挙げたが、逃げるということは生命を守るための行為であるが、殺人ということは生命を奪う場所にもなっている。これらは、グリム童話という1つのメルヒェン集に共存しているだけでなく、1つのメルヒェンの中に、両極端の性質が共存していることもあるのだ。

ところで、これほどまで多くの異世界性を持つ場所が、グリム童話では海などではなく、森という場所に集められているのだから、これらをまとめ、さらに手を加えたグリム兄弟には、森はただの場所ではないと感じとっていたのではないだろうか。大野は、グリム兄弟の森についての考え方を知る手掛かりとして、『Deutsches Wörterbuch von Jacob und Wilhelm Grimm (ヤーコブ・グリム, ヴィルヘルム・グリムによるドイツ語辞典)』の「Forst」の項を挙げている。兄弟が自ら執筆したのは、AからFの途中の「Frucht」までであり、「Wald」については兄弟ではない人物が執筆した。だが「Forst」の項目から、『森林』Forstではなく、『森』Waldという語の『辺境』および『境界』という含意を強く意識していたことは充分考えられる<sup>51</sup>と述べている。森が「境界」であることをよく示しているメルヒェンはKHM100「悪魔の煤だらけの兄弟分」だ。この中で主人公は、森から地獄へ行き、地獄から戻ってくる際には森へ出る。森が地獄と現世との境になっているからこそ、地獄から現世に戻ってきた際に森へ出る。KHM3「マリアの子」でも、天国にいる資格を失った娘が下界に

<sup>50</sup> 大野寿子 2008, p. 97

<sup>51</sup> 大野寿子 2002, p. 69



落とされる時、その落とされる先は森である。現実の森においても、ローマ帝国領であったドイツの時代から中世にいたるまで、「居住地となった地域の間には、いまだに広大な原生林があり、そこは中世にいたるまで人が居住することはなかった<sup>52)</sup>」と述べられており、居住地と居住地の間の境界が原生林であったことが分かる。

この「境界」としての役割を森が持っているからこそ、両極端の存在が共存できるのではないだろうか。森という場所が「境界」になっているのであれば、その「境界」の中では、どちらに属するものでも存在することができるのだ。さらに、ひとつの法のある共同体ともう1つの別の共同体の「境界」となる場所が森であると考えれば、どちらの法も通じない、あるいは及びにくい、森という「境界」であるから、魔女やならず者、盗賊といった共同体にとっての「悪」が住むことができると考えることができる。

そして、普段生活している日常圏を少し抜け、自分のいる社会とは違う社会に近い場所、または、両極端の存在が共存できる場所としての「境界」の森に、主人公が足を踏み入れた時に、主人公は、普段は出会えないものと出会う。そして、そこで起こる出来事は、彼らにとって慣れ親しんだ現実とはかけ離れたもの、異世界の出来事のように感じられるのだ。

さらに、森に入ることで、今まで主人公を繋いでいた、日常や社会での出来事や約束、法、さらには運命ですらも届かなくなる。「境界」である森には、主人公を縛る法も届かなくなってしまうのだ。KHM29「三本の金髪を持った悪魔」で、殺される運命にある若者が森を通ったことでその運命から逃れたり、2-6で紹介したように、森に捨てられた者が、新しい人生を得るように、多くのメルヒェンで森は転換点や物語のきっかけとなる。それは、「境界」の森に入ることで主人公をそれまで縛っていたものの力が届かなくなり、その瞬間に新しい自分や、アイデア、力を手に入れることができるのだ。このことについて、ザイプスは「森は、万人に属する特異な場所であり、あらゆる社会的差別をなくし、すべての人を平等にする。森は、主人公の変化をゆるし、その社会的タイプが頭角をあらわすのを可能にする<sup>53)</sup>」と述べ、森ではどの人もその地位やその人の背景をなくし、変化を許す場所であるとしている。

大野は、通過儀礼と森について論じる際に、「森を通過することが、メルヒェンの話の発端で何らかの不足状態にある主人公が、充足状態へ移行するための必須条件である<sup>54)</sup>」と述べている。森に入らなければ、マイナスの状態である主人公は、プラスに転じるきっかけですら掴めないのである。その森を通過するという象徴を、大野はメルヒェンの構造と通過儀

<sup>52)</sup> カール・ハーゼル 1996, p. 41

<sup>53)</sup> ジャック・ザイプス 1991, p. 82

<sup>54)</sup> 大野寿子 2008, p. 90



礼構造の類似から、森を通過することは通過儀礼と似た意味を持っているとしている。これも、今までの自分を縛っていた「子供の自分」が森に行くことでその縛りが届かなくなり、通過することで新しい「大人の自分」へと変化することができると思うことができる。さらに、2-2で述べたような、お金のない兵士たちが森に入り、その後お金を得る話のように、明らかに子供ではない人物も森に入ることによって変化が許される。ザイプスは「誰も森を支配することはできない<sup>55</sup>」と述べているが、誰も支配できないということは、どんな力も及ぶことはないのである。だからこそ、主人公は、森で今まで自分の悩みの種であったマイナスの状態を、森に行くことで変化させ、新しい自分、人生を得ることができようになると考えられる。

グリム童話の多くの森は変化を許す場所としての役割を持っている。このような、現実の森に行っただけでは起こりえないようなことを、グリム童話の森は描いており、だからこそ、森が異世界性を持つ場所と見える。そしてこの異世界性の背景には、歴史の中で、居住地と居住地の間の境界が原生林であったことなどの「境界」の森が関わっている。「境界」の性質が、両極端のものが共存できる場所や「異世界」としての森に関わっていたり、根底になっていたりするるのである。

### 3-2. 日常性の意味

しかし、これまで見てきたことから分かるように、グリム童話に登場する全ての森が3-1のような異世界性や「境界」としての森であるわけではない。2-7のような、日常生活のために用いられる森もあるのだ。だが、これについて、詳しく述べている人は少ない。

そのような中で、このように日常生活の一環として森に入ることについて、大野は次のように述べている。

自発的に森へ入る日課の裏側には、生命の維持のための食糧確保という内なる「命令」が潜み、(中略)その両極性は、「放置」もしくは、道の途中での森への「進入」に顕著に表れる。このように、意図されたものと意図されていないもの、あるいは自由意志と命令という、一見相反する動機が無数にちりばめられてはいるが、総じてKHMの森へ行くという行為とは、あくまでも森で何かが起こるためのお膳立てにすぎない<sup>56</sup>。

この中の日課にあたる部分は、本論の2-7(1)と(2)にあたると考えられる。これは、日常

<sup>55</sup> ジャック・ザイプス 1991, p. 69

<sup>56</sup> 大野寿子 2008, p. 28

生活の中に密着している日課ではあるが、それには「必然性」と「命令」が伴っており、そこから森へ行くのだ。それに対する、自由意志での森への進入は2-7(3)と(4)である。特に、(3)は話し合いの場として、主人公自らが他の場所ではなく、森を選択していると言える。そして、日常の出来事の一部として森へ行くと、非日常の森へと移っていくのである。たしかに、(1)から(3)の理由で森へ行くものは、それがきっかけとなって物語が展開していくものが多い。しかし、(4)の通り道としての森は、大野の言う日常生活の一環で行く森の役割には当てはまらないのである。通過しただけで、何も起こることはない。しかし、森を通ったという描写はしっかりとされているのである。つまり、日常の森へ行くことが、非日常の森へ行くことへのお膳立てになると言い切ることはできない。

昔から、ドイツ人の生活では、森の中での狩猟文化や木の実の活用など、森は欠かすことはできないものだった。古代のドイツの森と人の関わりについては、「古代ドイツの基本法によれば、森・牧草地・水はその地域（マルク共同体 *Markgenossen*）のすべての人々が自由に利用できるものだった<sup>57</sup>」と書かれている。つまり、ドイツ人の生活と共に森があるのは、古代からの慣習なのだ。グリム兄弟は、先に述べたように、古くから伝わってきたメルヒェンから古くからの生活を多くの人に届けようとした。これらのことから、古くからある日常の生活の一環としての森を伝えるための、日常の森なのではないか、と考えることができる。例えば、狩猟について、2-7(1)で述べたように、グリム童話には狩りに行く者が、王族に属さない人間であることもしばしばある。しかし、「中世が移りゆくなかで、動物の捕獲の自由を定めたゲルマン法は、フォルストへの布告によって破棄され封建的な狩猟法に道を譲っていった<sup>58</sup>」とハーゼルが述べているように、中世以降、狩猟は王侯貴族の文化となっていたのである。それにもかかわらず、KHM111「うでききの狩人」のように、錠前づくりの修行をしていた若者が突然狩人になりたいと思い、狩人になり、狩猟している。これは、中世以前の狩猟の姿だ。このように、メルヒェンの展開の中に、古の日常の中の森を潜ませて伝えようとしたからこそ、異世界性だけでなく日常性のある森が描かれていると考えられる。

## IV 人と童話と森

### 4-1. 人と森の歩み

グリム童話の舞台として登場する森が、伝統的な日常生活を伝えるものであるとすると、

<sup>57</sup> ジャック・ザイプス 1991, p. 91

<sup>58</sup> カール・ハーゼル 1996, p. 146

その森はいつの時代の現実の生活が根底にあるのだろうか。グリム兄弟の生きた時代である18, 19世紀の森は、鬱蒼とした豊かな森ではなかった。古代からあった森は、開墾や経済のためにその面積を減らし、森の植物そのものが転換させられたのだ。そこで、古代からグリム兄弟の生きた時代までの森とは、どのように移り変わっていったのか、それをカール・ハーゼルの『森が語るドイツの歴史』を参考にし、概観する。

### (1) 古代

古代、まだローマ化される以前のゲルマンの地は、ドイツの大地の3分の2、場所によっては4分の3が森に覆われていた。現在の森の割合は約30%であり対照的である。ここから、森と人間の歴史は開墾と森の進行の繰り返しとなる。ローマ帝国に支配されたゲルマンの国々でも、そうでない国々でも、居住地と居住地の間には原生林や大きな森があり、その一部は森での家畜の放牧や、木の伐採、道を切り開くためなど、徐々に開墾されていった。しかし、ゲルマン民族が南に大移動をしたことにより、開墾された土地は耕されなくなり、再び森へと戻っていった。このころから、森と人間の関係は、「人間が住み野生が支配しなくなったところでは、森は村落住民の『共同財産』であったか、『自由な』大農民一人ひとりの私的所有物<sup>59</sup>」であった。先に述べたように、古代ドイツの基本法によれば、森・牧草地・水はその地域のすべての人々が自由に利用できるものであったのだ。森を自由に利用できるのは権利だったのである。そして、この政治的な面の他に、ゲルマン人にとって信仰の面でも森は非常に重要であった。ゲルマン人は自然崇拜の多神教であり、森は様々な神や妖精がいる聖なる場所であり、崇拜の対象であったのだ。

### (2) 中世

中世から徐々に森と人間の関係は変化していく。ドイツ東部では開墾は行われず、のちにドイツの開拓者がやって来るまで原生林に覆われていた。ドイツの西部・南部では人口の増加に伴い、再び森に覆われてしまった場所の再開墾や原生林の一部の開拓が行われた。さらに、カロリング朝の時代には「森は文化を妨げるもの」と受け止められ、開墾はさらに進められた。しかし、その後放棄されることもあり、森と農地の境界線は流動的であった。その後、1100年代から再度の人口増加に伴う土地不足により、開墾の動きは原生林にも侵入していった。

しかし、中世後半には1300年ごろから17万か所もあった農村集落の4分の1が廃墟となり森へ還っていく。これは人口圧力が小さくなったことによるものだが、その背景にはペストの流行がある。この後、中世末期に再び開墾は行われたが、それでも森に還った面積より

<sup>59</sup> ヨースト・ヘルマント 1999, p. 32

も少ないものであった。人間との境界線が流動的であったこの時代の森は中小の領域支配者や修道院のものになり、人々にとっての「自由な森」は「共同の森」へとなり、「村落共同体や自由農民が所有する森は少なくなる一方であった<sup>60</sup>」。こうして、人の手が加わるようになっていった森に対して、「フォルスト条約」が制定され、森の荒廃や木材の伐採に関し経済からの干渉も始まった。

信仰面に関しても大きな変化がある。ゲルマンの信仰に対しキリスト教が入って来るのだ。森が聖なる場所であったゲルマン人の信仰に対しキリスト教はそのような森を「教会の神の定めた世界の裏側ともいえる森は異教信仰の最後の砦と思った<sup>61</sup>」と言われている。キリスト教にとっては、森は改宗しない野蛮人が異教の儀式を行い、魔法使いや錬金術師や改宗から逃れた異教徒がたくらみをしている場所なのだ。そのような森をキリスト教会は怪しみ、宣教師たちを先頭にして切り開いていった。そうして、神の光の届かない、暗い深い森の中にキリスト教の修道院を立て、異教徒を浄化し、悪魔の力を封印しようとしたのだという<sup>62</sup>。このようにして、ゲルマン人にとっての信仰の場所であった森が、キリスト教の考えにより神の光の届かない無秩序の場所とされ、そしてキリスト教による浄化によって再び聖なる場所とされていったのである。

さらに、中世末期から近代にかけて行われた魔女狩りの背景にも森が関わっていると言われている。森に生えているミズナラやブナのドングリでの豚の放牧を行うなど、木の実が生活に非常に重要であった。ハーゼルも「多くの農村共同体にとって木の実の豊作年は、ブドウの豊作年と同じような意味を持っていました<sup>63</sup>」と述べており、ワインのためのブドウと同じくらい木の実が重要であったことが分かる。しかし、その木の実が虫によって食われ中身が空になることも、人々にとっては重大な問題であった。その影響によって、森の近隣に住む女性を、悪魔と契約したり、虫を森に撒いたりして木の実を空にした魔女だとして断罪した。

### (3) 近世

近世においても、開墾による人間の進行と森の進行の繰り返しであった。1618年から1648年にかけて戦われた三十年戦争や1701年から1714年までに行われたスペイン王位継承戦争などの戦争によって、住民が集落や都市から逃げたことでその場所は荒廃していき、そこに再び森が進行した。しかし、戦争が終わると住民が戻り、森になってしまった場所は再び開墾され集落になり、さらに復興の為の木材の需要で森は伐採された。戦争に巻き込ま

<sup>60</sup> 同上, p. 33

<sup>61</sup> 浅井治海 2006, p. 108

<sup>62</sup> 同上, p. 113

<sup>63</sup> カール・ハーゼル 1996, p. 71

れた地域の森では、法や秩序が通用しなくなり、監視の目が弛んだことで、領主の森を農民たちは侵害していったという<sup>64</sup>。

そして、18世紀には、森にとって大きな変化が訪れる。この頃の啓蒙主義が好んだ思想の1つに「田園地帯に人をたくさん住ませる」というものがある。これによって、「たくさん人が住めば農地の手入れが行き届き、国の富は大きくなる<sup>65</sup>」と考えたのだと述べられている。また、ヘルマントも「もっぱら森と自然体でつきあってきたそれまでの森と人間の在り方を国家によってコントロールされた重商的な林業に置き換える<sup>66</sup>」ことで、森から利益を得ようとした、と述べているのだ。つまり、今までは開墾の対象や、権力者、農民にとっての所有の場所であった森が、ついに経済の対象となったのである。さらに、ジャガイモの普及により、豚の飼料が木の実からジャガイモへと移り変わったことも、木の実の重要性を低下させ、森の転換が起こる要素の1つになった。この影響により、ミズナラやブナなどの森は、「成長の早いトウヒやモミの造林地へと急速に転換された<sup>67</sup>」のである。こうして、開墾はされつつも17世紀まで守られてきた森は、経済的な森へと変化し、それに伴って、森の奥深くに住んでいた動物たちも追い出されたのだ<sup>68</sup>。

#### (4) 近代・グリム兄弟の時代

そして、グリム童話の初版が出版された1812年ごろには、アダム・スミスの自由主義の思想がドイツの経済学者たちに受け入れられ、その思想をもとに、森も管理や経営のための制約から自由になるべきだと主張された。これによって、森はさらに開かれ、減少していった。そして19世紀中ごろにようやく、農業危機や針葉樹の需要、放牧地への植樹などによって森は増加していくのである。

グリム兄弟は、18世紀中ごろから、19世紀中ごろまでの人物である。つまり、そのころの森は古代から伝わってきた豊かな森から経済的用途のための森へと変化し、さらにそれが減少していった時代である。兄弟が口伝えされてきたメルヒェンを集め始めた頃には、そのメルヒェンに登場するような森が、現実には少なかったと考えられる。

#### 4-2. 「森」という舞台

I章で述べたように、メルヒェンの根底には現実性があり、グリム童話のメルヒェンの森には現実の森が少しでも関わっている。次のようなものを、現実の森とグリム童話の森の関

<sup>64</sup> 同上, p. 61

<sup>65</sup> 同上, p. 63

<sup>66</sup> ヨースト・ヘルマント 1999, p. 34

<sup>67</sup> ヨースト・ヘルマント 1999, p. 35

<sup>68</sup> 以前は、中部ドイツの森はオオヤマネコや、熊、狼の住処であったという

わりの例として挙げることができる。

まず、キリスト教にとって異端の者が住む、神の光の届かない森という考え方は、悪が登場する場所や異世界の場所としてのグリム童話の森に繋がっていると考えられる。ザイプスは中世初期の森について、「新たに生まれた封建制度や宗教制度を土台に再構築されつつあった中世社会の秩序にとって、森は、すなわち〈外界〉であった。(中略)法と人間社会の外に出たものは森に入る。」と述べている(1996, p. 90)。キリスト教が中心となっていった中世社会に従わないものたちが入っていった場所としての森と、人間に悪影響を与え、害であるとされている、魔女やならず者が登場するグリム童話の森は、とても高い類似性を持っており、現実の考え方がメルヒェンに反映されていったと見ることができる。

また、グリム童話に登場する日常の場としての森も、古から続く、一般市民の森の権利の現れだと考えられる。古代では、4-1(1)で述べられているように、人々の傍に存在する森は、村民の共同財産であり、自由に利用できる場所であった。それは共同の森が少なくなった封建時代になっても変わることはなく、森の周辺に住む住民にとっては、「土地の権利がなくとも森林に何らかの慣行的権利を持っていた<sup>69)</sup>」とされている。慣行的な権利とは、放牧の権利や薪などの日常生活に必要な木を取る権利、木の実や動物などを取る権利などである。その後、法令などによってそういった慣行的権利が制限されるようになっても「森にたいしてはすべての人がある一定の権利を有している。たとえそれが、好きなときに散歩ができるというだけの権利だとしても<sup>70)</sup>」と述べられているように、段々と小さくなっていったとしても、森に対する権利は全ての人々が持っていたことが分かる。このように、ドイツの歴史は森への全ての人々の権利と共にある。このような歴史背景を考えると、グリム童話での何かを取りに行ったり、散歩に行ったり、その森を通過するという日常の描写も、それは古の慣習からは、普通のことであり、だからこそ、このような描写がなされているのだと考えることができる。

このような人々の森との付き合い方の歴史と、グリム童話の森の在り方を見ると、森という場所は、悪でも善でも普通の者でも、全ての者に自由に開かれた場所であり、さらに聖なる場所であったり、神の光の届かない無秩序の場所であったりと、様々な性質を持つことのできる場所であった。そして、グリム童話がこのような両極端な性質を持ち、または両極端なもの同士が同時に存在できる場所であることは、3-1でも述べたが、現実においても、森は同じような場所であったとハリスンは述べているのだ。キリスト教が森を異端の場であると敵意に満ちた目で見ていた一方で、隠者として生活し、神をごく身近に感じながら暮らし

<sup>69)</sup> 浅井治海 2006, p. 15

<sup>70)</sup> ジャック・ザイプス 1991, p. 91



た敬虔な魂の持ち主が、森の中に多くいたことを例に挙げ、ハリスンは、「言葉によって、森を想像上の対立概念の一方に置こうとすれば、森はその言葉をぐらつかせ、裏返しにしてしまう結果になる<sup>71</sup>」と言う。それは現実の森でも、両極端のものが存在でき、さらに、森という場所が、1つの概念に置かれることのない、どちらの性質も持ち合わせる場所であることを示している。

しかし、そのような現実の森は変化してしまう。森を取り巻く社会や考え方の変化ではなく、森そのものが新しい経済的な森へと変化してしまったのだ。大野が、グリム兄弟のメルヒェン収集のそもそもの目的が「古」の破片の収集と保存にあった<sup>72</sup>、と述べているように、グリム兄弟は、昔からの伝統的な伝承、慣習を残すために活動していた。そんな彼らは序文で次のように述べている。

ストーブの周り、台所のかまど、屋根裏部屋へのぼる階段、まだにぎわいのある祭日、静まり返った牧場と森、とりわけ、くもりのないファンタジーが生け垣となって、それらを守り、いく世代も通して伝えてきたのです。いまは、おそらく、これらのメルヒェンを文字として保持すべきでしょう。(小澤俊夫訳, p. 473)

家の中の場所や、街の中など、日常的な場所があげられる中に、「森」が混ざっている。海でも、山でもなく、「森」という自然界の中の場所が挙げられているのだ。つまり、グリム童話において森が物語の舞台として多く登場するのは、兄弟にとって森が、古から続いている重要な場所であり、その積み重ねが段々と失われつつあった時代であるからこそ、昔からの森の在り方をしっかりと保存し、伝えるためであったと考えることができる。それによって、グリム童話の森の役割を見つめた時に、実際あった歴史の流れとの類似性を見ることができるのだ。

これらのことから、グリム童話の「森」とは、転換点などの普段は起こりえないようなことが起こる異質な、異世界的な場所であり、そしてそれはメルヒェンの中だけの森だけではなく、歴史の中での現実の森への人々の考え方が根底となってできたものである。そして、森は、古から続く伝統的な生活と、様々な性質を持つことができた場所として、日常生活の一部として森に行く場面としても描かれているのだ。異世界性か日常性か、どちらか一方の面に比重を置かれることはなく、両方の性質が存在できることにより様々な役割を持つ舞台として登場人物たちの傍らにある場所が、グリム童話の「森」なのである。

<sup>71</sup> ロバート・P・ハリスン 1996, p. 91

<sup>72</sup> 大野寿子 2008, p. 6



## おわりに

グリム童話の舞台としての森は、1つの方向性があり、その方向に比重が置かれているわけではない。現実の森への人々の考え方の流れが反映された、異世界性と日常性、どちらの面も重要であり、どちらの顔も合わせ持つ複雑な場所として描かれているのである。つまり、グリム童話の森という舞台がどのようなものであるかを一言で言い表すことはできないのである。

森という場所は、ドイツの歴史の中でも特異な場所で、様々な考え方、社会の在り方に影響されつつも、それらをすべて受け入れてきた。しかし、それは人間からの森への観点が変化しただけで、森のあり方は変化しなかった。そのような森への様々な価値観をグリム童話に編集されている、今まで語り継がれてきたメルヒェンは表しているのだと考えることができる。つまり、グリム童話の舞台としての森の根底には、古からの現実の森があるのだ。そして、その現実の森が根底にあり、そこからメルヒェンらしい、現実ではありえないような空想的な出来事が付加されていったのかもしれない。また、異世界性と日常性、どちらの面も持つことのできるという、普通ではありえない場所と考えることもでき、それが森の異質さを生み出しているとも考えることができる。そして、森が段々と失われつつあった時代であるからこそ、昔からの森の在り方をしっかりと保存し、伝えるため、森が描かれたメルヒェンが多くグリム童話の中に登場するのである。

現代において、グリム童話の森という舞台に関して、何が起こるか分からない普通ではない森、魔法がかかっていたり、魔女がいたりするような、異世界としての森が注目されることが多い。それもグリム童話の森の役割であり、現実にはないような世界観がメルヒェンの魅力の1つにもなっている。しかし、グリム兄弟は森によって、これまで積み重ねてきた古からの伝統、慣習を表現しようともしている。ザイプスはこのことについて、グリム童話などによって「言語を通して、ドイツ民族を一つに結び付けている慣習・法律・規範への関心を呼び戻そう<sup>73</sup>」という計画があったとし、森の中で「ドイツ民族の表現であり象徴である本質的な真実を据えようとしていた<sup>74</sup>」と述べている。それゆえに、異世界の森だけでなく、日常生活の一部としての森にも注目することで、古の人々の考え方という新しい世界を見つけることができるのではないだろうか。そうすることで、さらにグリム童話の森という場所の不思議さ、おもしろさ、そしてグリム兄弟が後世に残したいとした伝統や慣習を感じることができるのではないかと私は考える。

<sup>73</sup> ジャック・ザイプス 1991, p. 72

<sup>74</sup> 同上

グリム童話に登場する森

KHM	タイトル	森での出来事の要約	物語にとって	森で起こること				
				住処	魔法	課題の場	主人公と森	日常生活
1	蛙の王様, または鉄のハイインリヒ	王様の娘が森の真ん中の泉へ遊びに行くとき、ボールを泉に落としてしまう。そこでカエルの王様と一緒に過ごすことを条件にボールを取ってもらう。	きっかけ	魔法によつて蛙に	変身	×	×	×
3	マリアの子	森の傍に貧しい木こりの夫婦が住んでいる。ついに食料も尽きた時に木こりが森で仕事をしていると、聖母マリアに出会う。天から娘が森に落とされ、そこで日々を送っていると王様に出会う。	きっかけ ・ きっかけ ・ 転換点	善・聖母マリア	×	×	父と娘の別れ	木こりが木を切りに行
8	不思議な旅芸人	旅芸人が森で暇つぶしにバイオリンを弾くと動物が集まってくるので次々騙していく。	舞台	動物たち	×	×	×	×
9	12人の兄弟	12人の息子たちが殺されぬように森へ逃げて10年過ごす。妹が訪ねてきて一緒に生活するが、魔法がかかっていた兄たちはカラスになり飛んで行ってしまふ。おばあさんに魔法の解き方を教えてもらい7年黙りながら森の中で生活していると、狩りに来た王様と妹が出会う。	転換点	魔法によつてカラスに	変身	×	父から殺されそうになり逃げる先	・ 王が狩りに行く ・ 逃げた先の森で生活している
11	兄と妹	継母に虐められる兄妹が森へ逃げると、魔法でたった継母がついてきて森の中で呪いをかける。兄は鹿になつてしまつたが、森の中の小屋で暮らしていると王に会い妹は結婚。その後兄妹への酷い行いに対する罰として魔法の娘は森に連れて行かれ、野獣に引き裂かれる。	転換点	魔法によつて鹿に	変身	×	・ 継母に虐められ逃げた先 ・ 魔法の娘が処刑される	・ 王が狩りに行く ・ 逃げた先の森で生活している
12	ラプンツェル	魔法の庭から父が勝手に手シヤ(レタス)を取っていったために娘が森の中の塔に閉じ込められ生活している」と王子と出会う。愛する娘が消えたことを悲しみ、王子が森をさまよう。	転換点	×	×	×	王子が迷う	罰として連れて行かれた娘が生活している
13	森の三人の小人	娘が継母に言われて冬の森へ行くと、3人の小人に出会い、親切にする。すると母と幸福をもらふ。継母の子は小人に冷たくしかせす呪いをかけられる。	転換点	小人	母と幸福を得る	×	継母が子を森へ行かせ二度と帰つてこないことを望む	×

15	ヘンゼルとグレーテル	森の傍に貧しい木こりの夫婦が住んでいる。ついに食料も尽きた時に妻に子2人を森へ捨てるよう言われ子供たちが捨てられる。魔女の住むパンでできた家に着くが魔女に食べられそうになる。しかし、魔女を殺して宝を得、アヒルに川を渡してもらい母の死んだ家へ帰る。	舞台	悪・魔女	×	×	×	・主人公が迷う・子が捨てられる	木こりが木を切りに行
17	白い蛇	召使いが旅の途中、森の中で鶴の子供たちを自分を犠牲にして助ける。	転換点	動物・カラス	×	×	×	×	×
20	勇敢な仕立て屋さん	仕立て屋が森の中で巨人や一角獣を出し抜いて退治し、王女と結婚する。	転換点	巨人・動物・一角獣	×	×	×	×	×
22	なぞなぞ	王女を手に入れるための旅の途中、商人と召使が森を抜ける。山賊に会うが毒入りパンで撃退。	転換点	悪・山賊	×	×	×	×	×
23	ネズミと鳥と焼ソーセージ	鳥が日課で森へ薪を取りに行く。ある日森で他の鳥に唆される。	きっかけ	×	×	×	×	×	鳥が薪を取りに行く
26	赤ずきん	赤ずきんが森の中へ住むおばあさんの所へ届け物に行く。言いつけを破り道草をしているとオオカミに出会い、オオカミに食べられてしまう。	舞台	動物・狼	×	×	×	×	おばあさんが生活している
27	ブレーメンの音楽隊	動物4匹がブレーメンへの旅の途中、森で一晚を過ごすとき近くに盗賊の家を見つけた。退治すると盗賊は森へ逃げる。	舞台	悪・盗賊	×	×	×	×	×
28	歌う骨	大きくて強いイノシシが森に住んでいて、弟は小人の助けで、イノシシを倒す。	きっかけ	動物・猪、小人	×	×	×	×	×
29	三本の金髪を持った悪魔	若者が王様の策略で手紙を届けることになり、途中の森で迷ってしまう。盗賊の住む小屋に泊めてもらい、殺すようにと書かれていた手紙を盗賊が書き換える。	転換点	悪・盗賊	×	×	×	主人公が迷う	×
31	手を切られた娘	貧しい粉屋が木を切りに森へ行くとき、悪魔と出会い、水車小屋の裏にあるもの（娘）と金を交換する約束をする。家を出て王の妃となった娘がああ悪魔によって息子ごと殺されそうになり、大きく荒れ果てた森へ逃げる。天使の助けでそこで生活し、後に王様が長い旅の末に見つけ出す。	・きっかけ ・転換点	善・天使	×	×	×	悪魔の策略により殺された妃が逃げた先	・粉屋が木を切りに行 ・逃げた先の森で生活している

グリム童話の「森」の2つの世界

33	3つの言葉	何かを学ばせに行っても動物の言葉しか学んでこない息子に怒り、父は家来に息子を森で殺せと命じる。気の毒に思われ逃がされ、森を彷徨う。	転換点	×	×	×	×	×	・主人公が彷徨う ・何も学んでこないことよって殺されそうになる	×
36	テーブル食事の支度、金ひりロバ、棍棒よ袋から飛び出す	さしもの師に弟子入りし食事の支度をしてくれるテーブルを得た長男が世の中を歩き回り、道中森を通ってそこで食事をする。	通るのみ	×	×	×	×	×	×	世の中を歩き回っている途中に森を通過する
37	親指太郎	親指太郎の父（百姓）が森へ木を切りに行く。何もできないうちで息子が馬車でやってきて、それを見ていた男たちが息子を買う。	転換点	×	×	×	×	×	×	百姓が木を切りに行く
38	狐の奥様	旦那を亡くした狐の奥様へ求婚しに森の動物が全部やってくる。	所在			動物たち			×	×
39	小人のビヒテルマ	「わしは、ヴェスターヴァールド（ドイツの山脈）ほど年を取っているんだが、たまごのからで、お湯を沸かすのは、見たことがない！」	比喩	×	×	×	×	×	×	×
40	盗賊の婚殿	いっけの男（人食いの人殺し、盗賊）が緑の暗い森の中に住んでいる。そこに呼ばれた娘は男の真実を知る。	転換点	×	×	悪・盗賊			人殺しが行う小屋がある	×
44	名付け親になった死神	名づけ親を頼まれた死神がその子が成長した時に会いに来て森へ連れて行き二人だけで話す。	転換点	×	×	×			×	将来の話し合いをする
45	親指小僧の旅修行	ゆうかんな親指小僧が旅へ出た際に森で盗賊の団に出会い、王様の宝物を盗む役を頼まれる。	転換点	×	×	悪・盗賊			世間を見に行った所、盗賊に頼まられる	×
46	フィッチャーの鳥	森に魔術師が住んでいて、美しい娘を捕まえてきては、扉を開けてはならないと約束をする。そして、約束を破った娘を殺している。	舞台	×	×	悪・魔術師			魔術師が娘たちを殺している	×
48	老犬ズルタン	老犬ズルタンの良き友のオオカミが森に住んでいて、今後の相談に行く。喧嘩したズルタンとオオカミが森で決着をつける。	舞台	×	×	動物・狼			×	×

49	6羽の白鳥	王様が森へ狩りに行き迷っていると魔女に会う。魔女の娘を嫁にする条件に道を教えてもらう。新しい妻が子供たちを虐めないように、子供たちを森の奥のさびしい城へ連れ去る。子供たちを編む娘の奥の盗賊の隠れ家で行ってしまつた兄たちと森の奥の盗賊の呪いを解くためにこの国の王と狩人がやうて求婚する。	転換点	・悪・魔法によつて白鳥に	変身	×	×	・継母が子供たちを虐めないように逃がす先・王が迷う	・王と狩人が狩りに行く・逃げた先の森で生活している
51	めっけ鳥	森の管理人が森へ狩りに行くとき、木の上で鳥に連れ去られてきた子供を拾い、自分の子と一緒に育てる。管理人の手伝い(魔女)が拾った子と一緒に行っているのを知り、子2人で森へ逃げ、変身魔法で乗り越える。	きっかけ	×	変身	×	×	お手伝いに殺されそうになり逃げる先	森の管理人が狩りに行く
52	つぐみ髭の王様	芸人と結婚させられた高慢な王女が、城を出され、新居へ向かう途中に大きな森を通るとそこにつぐみ髭の王様の城がある。	通るのみ	×	×	×	×	新しい住居までの通り	
53	白雪姫	白雪姫の美しさを妬んだ継母が森へ連れ出し殺すよう命じる。逃げた白雪姫は森の中の小さな小屋で休息を取り、小人と一緒に生活する。継母が3回殺しに来る。王子が森で迷い小人の小屋に泊めてもらいに来ると白雪姫の棺を見て一目惚れする。家来が藪に足を引っかけた拍子につつかえていたリングが取れる。	転換点	小人	×	×	×	・継母に殺されそうになり逃がす先・王子が迷う・継母の妬みにより殺されそうになる	逃げた先の森で生活している
54	はいのうと帽子と角笛	貧しい3人兄弟が旅に出た際森を通ると銀山を発見し、長男はこれで満足して帰る。三男は大きな森で飢え死にしかけるが、魔法のテュールクロス、はいのう、ぼうし、角笛を得る。	きっかけ	×	魔法道具(テュールクロス、はいのう、帽子、角笛)		三人兄弟	×	×
55	ルンベルシユエイルツヒエン	小人の名前を探している時に、「高い山の狐と兎がおやすみなさいを言っている森のすみっここの小さな小屋でおかしな小人が名前を言っていた」	転換点	小人	×	×	×	×	×

57	金の鳥	金の鳥を探しに行ったら息子たちが森の入り口でヒェントをくれる狐に会う。長男は追い払い、次男は助言は聞きたが断りきれず楽しい宿屋へ行く。三男は助言通りに進めたが最後にミスをする。森で泉に落ちてしまったところを狐が助けてくれる。再びあの森に行くと言われ狐が今度自分を守ろうと求める。	交換点	動物・狐	×	×	×	・狐からの忠告を受け入れると幸運が訪れる ・三人兄弟	×	王の命令で庭師が狩りに行く
59	フリーダーとカーターリースちゃん	金貨を取っていた商人達を追いかけ夫婦が森の中へ行き、獲物の分配を始めた商人たちを追治する。	所在	悪・悪党	×	×	×		×	×
60	ふたりの兄弟	弟がまさを集めに森へ行くと金の羽、卵、そして金の鳥を得る。金の鳥の心臓と肝臓を食べてしまった弟の双子の息子たちを悪魔に手なすけられたと兄は咬し、森へ捨てさせる。息子たちが森を彷徨っていると狩人に会い、育てられ、成長後、狩人は息子たちに森で腕試しをさせかける。認められた双子は旅に出て、森の中で飢え死にしかから殺さないでと頼む。子供も殺せず仲間にする。別れた後、王様になった双子の弟は不気味な森で狩りをし、白いめじかに出会い追いかけたところ、迷う。そこで魔法に会い石にされるが、弟の危機を知った双子の兄が魔法の森へ助けに行き、弟を助け、魔法を破る。王子を殺す。	きっかけ ・交換点	・悪・魔法 ・動物・雌鹿	変身	×	×	・主人公がまわつた後半に王とならもう一度迷う ・兄の策略で子たちが捨てられる	×	・子供が薪を集めに行く ・王となつた主人公が狩りに行く
62	ミツバチの女王	城の魔法を解くための課題1: 森の中のコケの下の女王の真珠千粒を一日で探し集める。	力を示す場	×	×	×	・城の魔法を解くための課題の1つ ・三人兄弟	×	×	×
64	金のガチヨウ	木を切りに森へ行く小人に会い食べ物を分けて欲しいと言われる。長男・次男はあけなかつたため木を切つてウをもちらう。三男が王様に難題を与えられ、助けを求めに小人に会い森へ行く小人が助けてくれる。	交換点	小人	×	×	・小人の願いを聞くと、その後小人が力になる ・三人兄弟	×	×	子供が木を切りに行く
65	千枚皮	父と結婚しそうになった娘が逃げて森に入る。千枚皮の服を着ている娘は狩人に発見されるが人だと思われず王様の城へ連れて行かれる。	交換点	×	×	×	×	父と結婚させられそうになったために逃げる先	×	王と狩人が狩りに行く

68	ベテレン師と大先生	息子を立て派なベテレン師にしようとして、森の小さな家に住むベテレンの大先生だと言われるおばあさんの息子に弟子入りさせる。	きっかけ	×	×	×	×	×	×	×
69	ヨリンデとヨリンゲル	大きく深い森の真ん中の古い城に魔法使いが住んでいる。将来を約束している2人がしがみつき話し合うために森へ行ったところ迷い、ヨリンデは魔法使いに捕まる。それをヨリンゲルが助ける。	舞台	悪・魔法使い 魔法によって鳥に	変身	×	×	×	×	しんみりと話し合いをする
71	6人男、世界をのして歩く	優秀な男が黄金と解屋に腹を立てて森へ入り、特徴を持った六人の男たちを仲間にする。	きっかけ	×	×	×	×	×	×	×
73	狼と狐	森に棲んでいるオオカミから逃げたいキツネが森を歩いている。オオカミが死に狐は喜び、森へ帰る。	舞台	動物・狼と狐	×	×	×	×	×	×
74	狐とおばさま	悪知恵でオオカミを陥れた狐が森の入り口でオオカミを待っている。	所在	動物・狼と狐	×	×	×	×	×	×
75	狐と猫	猫が森で狐に会い、親しげに話しかけると、狐に上から目線で馬鹿にされる。そこへ狩人がやってくる、猫はうまく逃げたが狐は捕まる。	舞台	動物・狐	×	×	×	×	×	×
76	ナデシコ	子供のころ攫われた王子が母を救うために、狩人として王に雇ってもらおう。森へ行き野獣の肉を手に入れる。	転換点	動物・野獣	×	×	×	×	×	王と狩人が狩りに行く
80	メンドリの死	クルミを食べて喉を押している森の中の動物たちがみんなついてくる。	所在	動物たち	×	×	×	×	×	×
81	陽気な兵隊	帰還兵が聖ペートルスにほどしをしようと一緒に来るよう言われる。子羊を得て、旅を続けて森で食事をするが、先に食べるなど言われていたのに心臓を食べしてしまう。城で手に入れた金貨を森で分けるが心臓を食べたことを白状させられる。喧嘩をし、別れる。	転換点	×	×	×	×	×	×	主人公とペートルスの喧嘩別れ
85	金色の子供たち	漁師の二人の金色の子どもが旅に出る。一人は引き返したがもう一人は進んで大きな森へ入る。盗賊がいると忠告されたため、熊の皮をかぶっていくと貧乏人だと相手にされず、素通りできる。結婚後、牡鹿を捕まえて森へ行くこと、小さな家に住む魔法女に出会い、石にされる。もう一人の兄弟が異変に気づき、森から帰る。	転換点	・悪・魔法女、盗賊・動物・牡鹿	×	×	×	×	×	夫が狩りに行く



88	さえずり、踊るヒバリ	三人の娘にお土産を約束した男が帰り道に森を通ると真ん中に立派な城があり、そこに三女の頼ったさえずり、踊るひばりを見つけた。召使に取らせようとするとライオンに怒られ、約束の結果、三女はライオンの住む森の城へ行くことになる。実はライオンは王子で、星間だけライオンの姿だったため、結婚し森で生活する。	舞台	魔法によってライオンに	変身	×	×	×	父親の約束により、三女が森で生きることになる
90	若い巨人	女巨人に連れ去られた親指太郎が、力試しとして森に行き一本の木を抜く。二年に1回森で力試しをし、4年後に修行が終わる。父のもとへ帰り仕事を手伝い、仕事後森に木を抜きに行く。	力を示す場	×	×	×	×	×	×
93	カラス	カラスになった娘が暗い森へ行く。男が通りかかり、自分を救ってほしいと頼む。試練の1つとして男は森の中の家へ行く。しかし遠坂できず、もう一度救うべく金の城を探して暗い森に入る。男が森を彷徨うと巨人の家にたどり着き、巨人に道案内をしてもらう。	舞台	巨人、魔法によってカラス	変身	×	×	×	×
97	命の水	兄たちの策略で末子に腹を立てた王様が末子を森で狩人に殺させようとすする。逃がしてもらった末子は、一年森で生活をする。	所在	×	×	×	×	×	・末子が逃がされる先 ・兄たちの策略によって王に殺される
99	瓶に詰められたお化け	貧しい木こりの父が働いている。息子が森で父を手伝う。息子の散歩の途中、森の中の木の下で瓶に詰められたお化けを発見し、出してやると殺されかけたのもう一度封印する。良いものをやると何度も言うので再び解放すると、一方がどんな傷でも治す、もう一方が鋼や鉄を鎖に変える布をもらう。	舞台	悪・お化け	×	×	×	×	木こりが木を切りに行
100	悪魔の煉だらけの兄弟分	軍隊をやめたハンズが金に困りながら森へ行くとき小人の悪魔に出会う。7年間自分のもとで働き一切体を掃除しないなら一生楽に暮らせると言われ、引き受けて地獄へ。	きっかけ	悪・悪魔	×	×	×	×	×

102	ミソサザイと熊	熊とオオカミが夏の森を散歩しているとかきねの王様・ミソサザイに会う。熊は宮殿が見たくなったが森へ行き宮殿を見るがその宮殿を馬鹿にする。ミソサザイと熊の戦争に発展する。	舞台	動物・熊、狼、ミソサザイ	×	×	×	×	×
103	おいしいおかゆ	信心深く貧しい母と子が食うものに困り、娘は森へ行くとおおはあさんに出会う。おかゆが湧き出てくる小さなお鍋をもらう。	きっかけ	×	魔法道具 (おかゆの湧き出る鍋)	×	×	×	×
106	かわいそうな粉屋の小僧と猫	美しい馬を探したものに水車小屋をやるということ、三人の小僧が探しに行く。まぬけと思われている三番目のハンスは、他二人に置いて行かれたので、森へ行くとも三毛猫に出会い、七年間忠実な下部であったらと見事な馬を上げると言われ承諾する。	転換点	魔法によつて三毛猫に	変身	×	三人兄弟	×	×
108	ハンス・ハリネズミ坊や	ハンス・はりねずみ坊やがオンドリと一緒に豚、ロバを連れて森へ放牧しに行き、何年もそこに留まる。森で迷子になった一人の王様が召使を介して、坊やに道を知り、城で最初に出会ったものをくれると署名する。坊やも最初は条件で道を教える。増えた豚で森がいっぱいになったところ、家へ帰る。	転換点	上半身ハリネズミ、下半身が男の子の坊や	×	×	王が迷う	×	×
111	腕利きの狩人	狩人になった若者が腕前を試しに旅をし、大きな森に差し掛かる。肉を食っている巨人たちに出会い、川の向こうの城に住んでいる王女を攫ってくるのを手伝うよう言われたが、巨人を罵るにはめ、その場を去る。助かった王女が醜い部隊長との結婚を避けるために森の中の小さな小屋で生活しているところ、そこに狩人が来る。巨人を倒したのは狩人だと知り、城へ帰る。	転換点	巨人	×	×	巨人が王女を攫うこととそれを阻止するよのを結ぶことと結婚できる	×	・狩人が狩りに行く ・逃げた先の森で生活している
113	ふたりの王子	16歳になったら牡鹿によって殺されるという予言を持つ王子が狩人と森へ行くことと王子の前に牡鹿が現れ、王女はそれを追って森の外へ行ってしまふ。王子は王女をもらうための王様の条件の1つとして1日で森を切り開くよう言われ、王女の力によって切り開く。	きっかけ ・転換点	動物・牡鹿	×	×	王女をもらうための条件の1つとして森を切り開く	×	王様と狩人が狩りに行く
116	青いランプ	年老いた兵隊がクビになり、どうしたらよいか分からず夜の森へ行くこと、小さな家に魔女が住んでいる。魔女の手伝いをすることと交換に泊めてもらうが、ある日、魔女にランプごと井戸に落とされる。井戸の中でランプの小人に助けられてもらい、魔女を倒し、宝物を得て、街へ行く。	きっかけ	悪・魔女	魔法道具 (魔法のランプ)	×	×	×	×

121	何も怖がらない王子	巨人に頼まれて王子がリングゴを取りに森を通っていく。	通るのみ	×	×	×	×	×	目的地道の通り道
122	キャベツロバ	狩人が獲物を待ち伏せしに森へ行くと醜いおばさんに出会い、お金をあげた。するとお礼に、魔法のマントと一羽の撃ち落とした鳥の心臓を食べることで金貨を毎日得られるようになる。 旅に出た狩人が大きな森を通る。	きっかけ	・悪・魔女・動物・鳥	魔法道具 魔法のマントと毎日 の金貨	×	×	×	・狩人が狩りに行く ・通り道
123	森のおばあさん	貧しいお手伝いさんと主人が車で大きな森を通ると盗賊の襲撃に会いお手伝いだけが生き残る。お手伝いが森で迷っているとカキをくわえた鳩に助けてもらい、森のものと暮らしている鳩に助けて欲しいと言われる。快諾し、小さな家に住む魔女から質素な指輪を取ってくる。すると、鳩だった王子が元の姿になる。	舞台	・悪・魔女、盗賊・魔法によって	変身	×	×	×	生き残ったお手伝いが森の木のもつとで生活する
125	悪魔とそのおばあさん	悪魔と契約してしまった3人の脱走兵が怯えているとおばあさんが助けてくれようとする。そのために森の小さな岩のもとへ1人が行くように言われ、3番目の朗らかな兵隊が行くと、悪魔のおばあさんがおり、隠れて悪魔の話を聞いておくように言われる。そして、無事なその答えを得る。	転換点	悪・悪魔	×	×	×	×	×
127	鉄のストーブ	魔女に呪いをかけられた王子が森の中の大きな鉄のストーブに閉じ込められている。森で迷った王女がストーブのもとへわつてきて、王子は道を教えるから、戻ってきて自分を救うように言う。王女は戻ってこず、代わりの水車小屋の娘、豚飼いの娘がやってくる。最後には王女が来て、王子は脱出。 王女が一度城へ帰ったが約束を破ってしまい、王子は飛んでいってしまう。王女が森へ戻ってきて何日も王子を探し、古い小屋でヒキガエルに助けてもらい、ガラス山へ行く。	舞台	魔法によってストーブに	変身	×	×	×	×
128	怠け者の糸紡ぎ女	夫が森へ行き糸巻きの棒を作るための木を取りに行くが、奥さんのいたすらで木を取れずに帰ってくる。	舞台	×	×	×	×	×	夫が糸巻きの棒のため木を取りに行く
132	狐と馬	年を取り追い出された馬が森へ行く。隠れ家を探している狐に出会い、相談すると力になると言われる。狐の策略でライオンを捕まえることができ、再び家に置いてもらう。	舞台	動物・狐	×	×	×	×	×

134	6人の家来	魔法使いの女の美しい娘を手に入れるために旅に出た若者が、森を通り抜ける時様々な特徴を持った男たちを見かけ、仲間にする。	転換点	×	×	×	×	×	×	×	
136	山男	領主に捕まった呪われた山男が、領主の息子をかついで森へ逃げる。	所在	×	×	×	×	×	×	領主に捕まった山男が隙を見て逃げる先	×
137	三人の黒い女	敵に捕まった漁師の息子が大きな森へ逃げると、呪いをかけられた城に入り、三人の黒い女王に救ってほしいと言われる。一度町に戻り事情をなんとか話すと、おふくろにそいつらは良いものではないと言われ、再び森へ行き、三人の女王に蠟を垂らす。すると呪いの言葉が消える。	舞台	×	×	×	×	×	×	漁師の息子が敵に捕まるとか逃げた先	×
138	クノイストと三人の息子のほら話	クノイストの三人の息子が大きな森へ入っていくと、とてつもなく大きな木の中にとつとつもなく大きな礼拝堂がある。そこで木の堂守と牧師が棍棒で聖水をふりかけている。	舞台	×	×	×	×	×	×	×	×
141	子ヒツジと魚	継母から呪いをかけられた兄妹が、コックと乳母だった百姓のおばさんに助けられ元の姿に戻り、大きな森の中の小さな家で生活する。	終着点	×	×	×	×	×	×	継母に殺された子たちが助けられて逃げる先	逃げた先の森で生活している
142	ジメリ山	貧乏な弟が森を通っていくと12人の盗賊たちが山を二つに分けて入っていくのを見る。	きっかけ	×	×	×	×	×	×	×	×
146	カブラ	巨大かぶらのおかげで弟は金持ちになったが、それを妬んだ兄が弟を殺し屋に殺せようとする。弟は袋に詰め込まれ、森の木の枝につるされる。弟はちよつと森を通りかかった学生を騙し、おろしてもらい、学生と立場を交換する。	転換点	×	×	×	×	×	×	兄の妬みにより殺されたそうになる	×
147	焼かれて若返った男	身ごもっていた二人の女がどちらも猿のような子を産み、その子たちが森へ出かけていく。	所在	×	×	×	×	×	×	×	×
153	星の金貨	負しいが優しい女の子が負しい人たちに服をあげていくと、夜の森にたどり着き、最後の肌着を小さな子にあげ、糞になつてしまふ。すると空からたくさん星の金貨が降ってきて、服も授けられる。	転換点	×	幸運 (金貨が降る)	×	×	×	×	×	×

157	スズメと4羽の子 スズメ	「神様は、村や森にあらゆる鳥をおつくりになった」	比喩	動物・鳥	×	×	×	×	×
-----	-----------------	--------------------------	----	------	---	---	---	---	---

参考文献

- Brüder Grimm *Kinder- und Hausmärchen* 2. Auflage, 1819  
小澤俊夫訳『完訳 グリム童話 — 子どもと家庭のメルヒェン集 — (I, II 巻)』(1985), ぎょうせい
- 浅井治海『森と樹木と人間の物語 — ヨーロッパなどに伝わる民話・神話を集めて —』(2006), フロンティア出版
- 池上俊一『森と山と川でたどるドイツ史』(2015), 岩波書店
- 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 —」(1996), 『九州ドイツ文学』第10号, p.38-58
- 大野寿子「グリム兄弟における理念としての『森』」(2002), 『九州ドイツ文学』第16号, p.63-83
- 大野寿子『黒い森のグリム — ドイツ的なフォークロア』(2008), 郁文堂
- カール・ハーゼル (山縣光晶訳)『森が語るドイツの歴史』(1996), 築地書館
- ジャック・ザイプス (鈴木晶訳)『グリム兄弟 — 魔法の森から現代の世界へ』(1991), 筑摩書房
- 高木昌史『グリム童話を読む事典』(2006), エス・ビー・ビー
- 高橋久子「『赤ずきん』絵本の再話過程における“配慮”のゆくえ」(1989), 『グリム童話研究』, p.148-151
- 吉原高志・吉原素子『グリム〈初版〉を読む』(1993), 白水社
- ヨースト・ヘルマント (山縣光晶訳)『森なしには生きられない — ヨーロッパ・自然美とエコロジーの文化史』(1999), 築地書館
- ロバート・P・ハリスン (金利光訳)『森の記憶 — ヨーロッパ文明の影 —』(1996), 工作舎
- 西川智之『メルヒェンの森 — KHM29 の一解釈』(2012), 2015/08/02 閲覧  
(<http://ir.nul.nagoya-u.ac.jp/jspui/bitstream/2237/7873/1/nishikawa.pdf>)