

グリムメルヒェンのモチーフを探る (7)

—「眠り」の分析とその効果—

満足 忍

Studies on the motives in Grimm's Märchen (7)

—Analysis and effects of “Sleep”—

Shinobu Manzoku

はじめに

グリム兄弟が収集した「子どもと家庭のための童話集」(以下 KHM と略す)の決定版である第 7 版には、最後に付加されている聖者伝説 10 話を除くと 200 話が収められている。初版以来、特に弟ウィルヘルムによるおよそ半世紀にも及ぶ増補・改訂によって、表現やモチーフが文体として整備され、断片的な複数の話が統合されたことなどにより、口承されてきた話は揺るぎない詩文学として高く評価されるに至った。本稿で取り上げている眠りのモチーフも、彼によって大幅な加筆・脚色がなされ、それぞれの話の構成上で重要な要素となっている。

本稿では、KHM の全話から眠りに関わるモチーフを抽出・分類し、それらが話の中で、如何なる役割を演じているかを検証しながら、彼がどのような文学的表現で眠りを描写しているのかを類例をあげながら紹介する。なお、KHM のすべての話の表題には国際的に使用されている番号が付記されているので、本稿もこれに準拠し、その番号を用いている。なお、和文タイトルは、概ね『グリム童話全集 I～III』(1976, 高橋健二訳, 小学館)に従い、また、引用した KHM の訳文も主に同書に基づいている。

「眠り」の概説

KHM に見られる眠りは、石化や塔の中に閉じ込めてしまうモチーフと同列に置いて解釈することができる。それは眠りに陥る対象者の行動を抑制し、一時的、あるいは相当の時間隔離する意味を持っている。眠りの対象者、その期間や状況などは、その目的や役割がそれぞれの話の中で異なっているため、KHM における眠りのモチーフは非常に多様多彩である。また、眠りの行為とは反対に、眠りに堪える課題への挑戦も、口を利いてはならない、食べ物を口にしてはならないなどの課題と並んで、メルヒェン効果を高める大切なモチーフとして好まれ、再三使用されている。

眠りが話の進展や展開に関わっている話は KHM 200 話中 45 話、49 例にも及んでいる(同じ眠りの形態が同一の話の中で繰り返し用いられている場合でも 1 例とし、眠りの行為があっても、それが話の進展などに全く関わっていない場合は対象外とした)。KHM のおよそ 4 分の 1 の話に眠りのモチーフが登場しており、単一のモチーフとしては、「魔法」や「変身」「不思議な力を備える道具」などに匹敵するほどに愛好されており、話の進行・展開上で必要なモチーフといえる。

眠りが取り扱われている 45 話の KHM 番号と
和文タイトル(部分的に著者が変更)は以下のと
おりである。

KHM3 マリアの子ども
KHM4 怖がることを習いに、旅に出た男の話
KHM5 狼と 7 匹の子山羊
KHM16 3 枚の蛇の葉
KHM20 勇ましいちびの仕立屋
KHM26 赤ずきん
KHM29 金の毛が 3 本ある鬼
KHM31 手なし娘
KHM36 「テーブルよ、食事の用意」と「金貨は
はきだすロバ」と「こん棒よ、袋から」
KHM38 親指小僧
KHM39 こびと
KHM40 盗賊のお婿さん
KHM42 名付け親
KHM49 6 羽の白鳥
KHM50 いばら姫
KHM53 白雪姫
KHM54 はいのうと帽子と角笛
KHM56 恋人ローラント
KHM57 金の鳥
KHM58 犬と雀
KHM60 2 人兄弟
KHM69 ヨリンデとヨリンゲル
KHM71 6 人男、世界を歩く
KHM76 なでしこ
KHM85 金の子どもたち
KHM92 金の山の王様
KHM93 からす
KHM97 生命の水
KHM111 腕利きの猟師
KHM113 王様の 2 人の子ども
KHM116 青いランプ
KHM120 3 人の職人
KHM122 キャベツロバ
KHM126 正直フェルナントと腹黒フェルナント

KHM133 踊ってすり切れた靴
KHM134 6 人の家来
KHM163 ガラスの棺
KHM165 怪鳥グライフ
KHM169 森の中の家
KHM171 ミソサザイ
KHM181 池の中の水の精
KHM186 本当の花嫁
KHM192 泥棒の名人
KHM193 太鼓打ち
KHM195 土まんじゅう

眠りに関わっている対象者別の分類

1. 主人公…27 話 (男性 19, 女性 8)

KHM3(木こりの娘), KHM4(のろまな次男),
KHM16(貧しい若者), KHM29(貧しい福の子),
KHM37(農夫の息子), KHM42(貧しい男), KHM
49(若い妃), KHM50(姫), KHM53(姫), KHM54(貧
しい末弟), KHM56(魔女の継子), KHM57(王子),
KHM69(若い男), KHM60(若い猟師とお伴の動物
たち), KHM76(王子), KHM92(商人の息子), KHM
93(若い男), KHM97(末の王子), KHM113(王子),
KHM122(若い猟師), KHM133(元兵隊), KHM
134(王子), KHM169(木こりの末娘), KHM181(村
の娘), KHM186(若い娘), KHM193(太鼓打ち),
KHM195(男)

2. 主人公・準主人公と行動を共にする者、あ るいは援助者… 6 話

KHM58(主人公である雀の友の犬), KHM71(主
人公のお伴の男), KHM76(主人公の母である
妃), KHM85(漁師である主人公の兄), KHM
163(準主人公である伯爵の娘)

3. 主人公の行く手を阻む者… 9 話

KHM5(主人公たちを呑み込んだ狼), KHM
20(悪事を働く 2 人の大男), KHM26(主人公たち
を呑み込んだ狼), KHM40(悪い盗賊たち), KHM
57(城の番人たち), KHM111(城の中の人たち),
KHM169(親切心を欠く木こりの 2 人の姉), KHM

171(主人公の小鳥を見張る梟), KHM192(馬番たち)

4. 主人公と直接利害関係のない者…7話

KHM29(金の毛の鬼), KHM31(王様の使い), KHM39(靴屋の夫婦), KHM116(姫), KHM120(金持ちの商人), KHM126(姫), KHM165(怪鳥)

長期の眠り

KHMにおける眠りといえば、第一に百年の眠りに陥ったいばら姫(KHM50)の様子や7人のこびとに見守られてガラスの棺に納められている白雪姫(KHM53)の姿を思い浮かべるであろう。しかし、このような長い期間にわたる眠りは、実はKHMでは極めて稀であって、他に、魔法使いによってガラスの棺に納められている娘(KHM163)の計3つの話にしか見られない。微睡みのようなほんの一瞬の眠りを含めた短い期間の眠りが42話で、KHMの大部分を占めている。

上記の長い眠りに共通している特徴は、対象が3人とも主人公あるいは準主人公の身分の高い若い娘であり、眠りに陥る以前に、彼女たちが主人公としての役割をすでに終了していることである。しかし、彼女たちは活動を休止した眠った状態の存在として、話の展開や筋の進展にとって必要なのである。既に主人公としての役割を終えた彼女たちはハッピーエンドを迎える準備の態勢にあり、やがて出現し、迎える最適な夫を待つことになる。

KHM50では、眠りに陥った状態が話の展開の主体ではなく、糸車の針を刺して眠りに至るまでのヒロインの過程がその中心となっている。誕生祝いに招かれなかった12番目の古い女の腹いせが15年後の姫の死を予言し、13番目の古い女が彼女の百年の眠りを予言している。眠りから覚めるのも王子の接吻によるものではなく、ちょうどその時に彼女が予言の期限を迎えたからである。とりわけ、この話を特徴づけているのは、眠りに陥る、また、眠りから覚める

様子を表現している写実的で、立体的な、ウィルヘルムの卓越した描写の技法である。

[この眠りは、城全体に広がりました。ちょうど帰ってきて広間に入った王様とお妃も、ぐっすり眠り始めました。それと一緒に、家来たちもみんな眠り始めました。馬小屋の馬も、中庭の犬も、屋根の鳩も、壁のハエも、ゆらゆらと燃えていたかまどの火も、じっと動かなくなり、眠ってしまいました。焼き肉はジュと音をたてるのをやめました。料理人は、台所の手伝いの子どもが何かしくじったので、子どもの髪の毛を引っ張ろうとしていましたが、子どもを離して眠りました。風もおさまり、お城の前の木立では、もう葉っぱ一枚動かなくなりました。]そしてちょうど百年が経過し、城を訪れた王子が姫に接吻をして姫に触れるのを契機に、城全体の魔法が解け、眠りから覚めるのである。その状況は次のように描かれている。[いばら姫は眠りから覚め、目を開き、ほんとうに懐かしそうに王子を見つめました。……中庭の馬は起き上がり、身体を揺すりました。猟犬は飛び上がり、尾を振り、屋根の上の鳩は羽の下から小さな頭を出して、あたりを見回し、野原に飛んでいきました。壁のハエも先に這って行きました。台所の火も燃え上がって、ゆらゆら炎をたて、食べ物が煮えました。焼き肉は、またジュと音をたて始めました。料理人は、男の子の頬を打ったので、子どもは泣き出しました。女中は、にわたりの毛をむしり終えました。]このような無駄のない、効率的な繰り返しの技法によって、聞き手の緊張感や期待感を高めるメルヒェン効果は、鮮明な画像として特色付けられている。聞き手の誰もが休止していた画像が再び動き出した映像を目の当たりにすることができ、また、詩文学としての描写の素晴らしさを伺うことができる。(KHM53の眠りに関しては、著者は、本誌33号『白雪姫』における極性の効果一の中で報告している)

KHM163 では、ガラスの棺に閉じ込められた公爵の娘(著者は救済する仕立屋を主人公に、娘を準主人公と捉えている)と城全体が魔法使いの男によって眠りに陥っており、話の主体は、主人公が娘を救済する冒険の過程にあると解釈できる。魔力による眠りから開放される様は次のように描写されている。[少女は眠ってでもいるように、横になっていました。……目はかたく閉じられていましたが、顔の色は、生き生きとしていましたし、息のために、リボンが右左に揺れるので、少女が活着ていることは、確かでした。……突然、少女は目を開けました。「ああ、神様、私はいよいよ救われます！早く、早く、私を牢屋から救い出してください。このガラスの棺のかんぬきをはずしてさえくたされれば、私は助かるの!と、少女は叫びました。]

このようにこの3つの話の眠りの形態は同型と捉えることができる。彼女たちが陥る長い眠りは、自らは次に展開する話の筋には直接関与していないながらも、ひとつの生命体の単なる長い休止期間ではなく、救済者の登場を予期させると同時に、この間に彼女たちが迎えるハッピーエンドに備えて発育しているのである。生命力の増強、少女から一人の大人の女性への成長や成熟がなされ、彼女たちにとっても大切な期間であると解釈できる。

特定の期間の眠り、短い眠り

短い眠りは、主人公であれ、主人公の行く手を阻む者であれ、その人にとっては、くつろぎや疲労回復の一時である。同時に、緊張の緩み、注意力の欠如、油断をもたらすものでもある。そのため、眠りの間に物を盗まれたり、失敗したり、命を落としたり、また反対にその間に救済があったり、与えられた課題が解決されたりと、非常に多くの事柄が起こることが想定される。一方、眠りに耐える行為には、大きな身体的苦痛が伴うものである。このように、眠りは、

肯定的な結果を導くものであれ、否定的な結果を導くものであれ、筋を進展させたり、話の方向性を変えたりする上で、とても重要で便利なモチーフである。

眠り等の形態とその描写

1. 眠っている間の盗み…13話

(1)鬼の毛(KHM29)、怪鳥の羽(KHM165)を盗む 2話

KHM29では、姫との結婚を条件に王様から出された鬼の金の毛を抜いてくる課題に対して、福の子(主人公)に代わり、鬼のおばさんが鬼の眠っている間に課題を実行する(6. 援助者による課題の代行にも分類できる)。KHM165でも、姫との結婚を条件に王様から出された怪鳥の羽を取ってくる課題に、怪鳥の妻が手助けをしている。[怪鳥の妻は……「お前はあれのベッドの下に寝ていなさい。夜中に、あれがぐすり眠り込んだら、手を伸ばして、羽を1枚しゃばから抜き取るがよい。……」といました。]

(2)不思議な力の道具を盗む(KHM54, KHM92, KHM122; KHM36) 4話

最初の3話では、主人公の男が眠っている間に、その妻または恋人が彼の手に入れた不思議な力を備える道具を盗む。

KHM54では、食事の用意をする布、兵隊が現れ出るはいのう、大砲が出る帽子、何でも吹き飛ばす角笛を手に入れた主人公が姫と結婚するが、身分の低い者との結婚に不満な姫に、この不思議な道具が盗まれる。彼は仲直りを装った妻に、[古い帽子が自分のものであるかぎり、自分に対しては何もできないだろう、と打ち明けました。彼女はその秘密を知ると、彼が眠り込むのを待って、帽子を奪って、道に投げ捨てさせました。]最後に彼は角笛ですべてを取り戻し、王様と裏切った妻を殺害する。KHM92では、主人公は願い事を叶える指輪を、魔法から

救った妃からもらうが、指輪の使途で彼女との約束を違えたため、彼女は指輪を抜き取り、子どもを連れて去って行く。[彼は彼女の膝に頭を乗せると、彼女がちょっとしらみを取っているうちに、眠り込みました。彼が眠り込むと、彼女はまず指輪を彼の指から抜き取り、彼の身体の下から足を引っ込めて、上靴だけを残しました。そして子どもを抱き上げ、自分の王国に帰りたい、と願いました。]ここで描写されている、女性の膝枕でしらみを取ってもらう行為は、この他にも KHM29, KHM113 にも見られ、眠りの事象と好んで併用されている。例えば KHM29 では [食べて飲んでしまうと、鬼はくたびれて、おばさんの膝に頭を乗せ、少ししらみを取ってくれ、といました。]と記されている。

KHM122 では、主人公が眠っている間に、願えば何処へでも行けるマントと宝石が魔法の娘に盗まれる。その描写を KHM92 と比較してみると極めて類似している。[おばあさんが魔術を使って、獵師の目が重くなるようにしておいたので、獵師は娘にむかって、「少し腰を降ろして休もう。私はくたびれて立ってられない」といました。2人は腰を降ろし、彼は頭を娘の膝に乗せて、眠り込みました。彼がぐったり眠ってしまうと、娘は彼の肩からマントをはずして、自分の肩にかけ、ざくろ石や宝石を拾い上げて、家へ帰りたいと願いました。獵師はぐっすり眠って目を覚ますと、愛していた娘から騙され、ものすごい山の上に独りぼっちにされたことを知りました。]

KHM36 では、主人公の2人の兄たちがそれぞれ睡眠中に、食事の出るテーブルと金貨を吐き出すロバを宿屋の悪い主人に盗まれる。最後に弟(主人公)がこん棒が出る袋で兄たちが奪われたすべの物を取り戻す。

- (3) 乳児(KHM49, KHM76)や姫(KHM116, KHM126), 馬(KHM192)を盗む 5話
妃が眠っている間に生まれた子どもを盗み、

その罪を妃にきせる2つの話を比較すると、その形態と描写法は次に示すとおり概ね同じである。KHM49 では、継母によって白鳥に変えられた兄たちの救済の課題として、口を開くことを禁じられている娘(主人公)が結婚して子どもを産む。すると王様の母親は、[お妃が眠っている間にその口に血を塗り付けました。そして王様のところに行き、「あれは人食い女だよ」といいつけました。]彼女は妃が3度子どもを産む度に同様の手口で子どもを奪うが、妃の口が開ける時が訪れ、事実が判明する。一方、KHM76 では、妃が、願い事を叶える能力を持つ男児(主人公)を出産すると、その子は妃の睡眠中に連れ去られる。[あるときのこと、お子様を膝に抱いたままお妃は眠り込んでしまいました。そこへ年取った料理人がきました。彼は、王子が願い事を遂げる力を持っていることを知っていて、王子を盗みました。そして、にわとりをつかまえて、引き裂き、その血を妃の前掛けと服にたらしめました。……そして自分は王様のところに駆けつけ、王子が獣に盗まれるのを許したのは妃だと、訴えました。]

眠っている姫を起こすことなく盗み出す課題に挑むのは2話共主人公である。KHM116 の盗みの理由は、王様にひどい扱いを受けた兵隊の復讐であり、青いランプから出現する小人の手助けで眠っている姫を城から連れ出し、自分のところで下働きをさせる。一方 KHM126 では、愛する人を眠っている間に連れ出してほしいと願う王様の課題を、主人公が白馬の指示に従い3人の大男に実行させる。後に姫は心変わりして王様を殺害し、主人公と結婚する。

KHM192 では、泥棒の腕前を試すために、王様は主人公に、自分の愛馬を盗み出させるなどの3つの課題を与える。課題実行にあたり、眠り薬が効いて眠り込む馬番たちの様子が巧妙な表現で描写されている。[ひとりは手綱を手から落とし、ぼったり倒れていびきをかきました。

もうひとりは一しっぽを離して、横になってもっと大きなびきをかきました。鞍にまたがっているものの、頭を馬の首の辺まで曲げて眠り、鍛冶屋のフィゴのように口で息を吹いていました。外にいる兵隊たちはもうとっくに眠り込んで、地面にのびて、石にでもなったように身動きしませんでした。]

(4)手柄の横取り (KHM60, KHM97) 2 話

2 話共に、主人公とそのお伴のものたちが眠り込んでいる間に、手柄が横取りされる。

KHM60 では、殺害のモチーフも加わっており、竜退治で生け贄になっている姫を救済した猟師(主人公)と彼の援助者である同行の動物たちが竜退治で疲れて眠り込んだすきに、主人公は悪い宮内大臣に首をはねられ、竜退治と姫救済の手柄を横取りされる。主人公がライオンに、ライオンは熊に、熊は狼に、狼はキツネに、キツネはうさぎに順次見張りを命じ、結局は全員が眠り込んでしまった結果、彼らは被害に遭う。また、眠りから覚める段になっては、上述した逆の流れでその状況が明確に繰り返して描かれている。一行が順次眠り込んでいく様子、ならびに眠りから順次覚めていく様子がとても詳細に、そしてユーモラスに描写されている。この描写法は、本稿の冒頭で示したいばら姫(KHM50)の眠りの描写と共に、メルヒェン効果を高める繰り返しの技法が顕著に用いられている話のひとつである。動物たちが目覚め、死んだ主人公は不思議な根で再生し、竜退治の証拠に切り取っておいた竜の舌で事実が判明し、宮内大臣は死刑に処せられる。

KHM97 では、末の王子(主人公)が手に入れた生命の水と呪われた姫の救済の手柄を、眠っている間に2人の兄が横取りして、父親に自分たちの手柄として提供する。[あるとき、弟がぐっすり寝込んでしまうのを待って、兄たちは生命の水を、弟のコップからあけて、自分たちのものにしました。そして、弟のコップには、辛

い海の水をつぎ込んでおきました。「なるほど、お前は生命の水を見つけたが、骨折り損、というやつで、儲けはこっちが頂戴した。お前は、もっと利口になって、目を開いていればよかったのに、お前が海の上で眠っている間に、生命の水を、おれたちが取ってしまったのだ。]

2. 眠っている間の殺害・殺害計画…7 話

(1)主人公を殺害(KHM16, KHM60) 2 話

2 話共、眠っている間に殺害された主人公は後に不思議な薬草で再生する。

KHM16 では、命を救ってくれた夫(主人公)への愛情が薄れた妻が、夫が眠り込んだすきを見て殺害する。[妻は、夫の示してくれた真心と大きな愛情のお陰で死から救われたことを忘れて、船頭によこしまな思いを寄せました。そして、若い王が横になって眠っていたとき、彼女は船頭を呼び寄せ、自分は夫の頭をつかみ、船頭には両足をつかませ、夫を海の中に投げ込みました。] 忠実な召使いが殺害された主人を3枚の蛇の葉を用いて再生させ、後に妻の悪事が判明して、王様によって穴だらけの船で船頭と共に流される。(KHM60における眠りの間の殺害は、1-(4)手柄の横取りの項に分類した)

(2)準主人公を殺害(KHM58) 1 話

雀(主人公)と仲良しの犬が、疲れて国道で眠っている間に馬車に轢き殺される。友達を殺された雀が御者に仕返しを企て、御者の口に止まった雀を斧で打ち落とすつもりが、誤って自分の夫を打ち殺してしまう。

(3)悪い男たちを殺害(KHM20) 1 話

仕立屋(主人公)が、王様の提示した課題達成の行く手を阻む2人の強盗の大男の眠っている間に木の上に隠れ、石をぶつけて仲違いさせた結果、2人は争って共に死ぬ。

(4)無関係の人を殺害(KHM120) 1 話

裕福な旅人が悪い宿屋の主人によって睡眠中に殺害され、金品を奪われる。その罪が悪魔と口を利いてはいけない約束をした3人の職人

(主人公) にきせられる。[真夜中になって、みんな眠ったと思うと、主人はおかみさんと一緒に、薪割りを持って行き、お金持ちの商人を打ち殺しました。人殺しをしてから、2人はまた床に入って眠りました。]

(5)主人公殺害計画(KHM56, KHM76) 2話

KHM56では、魔女の継子である娘が殺害される危機に直面するが、魔女は誤って実の娘を殺害する。[「……あの子はとっくに死んでしまっ
てよかったんだよ。今夜あの子が眠ったら、私
がいて首をちょん切ってやる。お前は寢床の
後ろの方に寝るように気をつけるんだよ。そし
てあの子を前の方に押し出さない。」……け
れども、妹が眠り込んでしまうと、継子はそ
と妹を前に押し出して、自分は壁際に寝ました。
夜中に魔女が忍び込んできて、……自分の子
どもの首を切って落としました。]継子はその後、
魔女から奪った魔法の杖の力で、恋人と共に魔
女の家から逃走する。KHM76では、悪い料理人
が娘に、眠っている間に王子(主人公)の殺害を
強要するが、娘の良心で失敗する。[料理人は、
いつか王子が父のところに行きたいと願って、
自分をひどく困らせはしないかと考えるよう
になりました。それで、彼は出かけ、女の子をわ
きに連れて行き、「今夜、男の子が眠ったら、寢
床に近づいて、ナイフを胸に刺し、心臓と舌を
切り取って持っておいで。そうしないとお前の
命はないぞ」といいました。]料理人の悪事は
王子と娘によって暴かれる。この話にはこの他
に、1-(3)眠っている間の盗みのモチーフも用
いられている。

3. 寝ずの番… 6話

(1)与えられた課題の遂行(KHM4, KHM93, KHM
113, KHM134) 4話

KHM4では、怖がることを経験するために旅
に出た若者が、妖怪や死体が現れる城で3晩眠
らずに過ごすという王様の課題を成し遂げ、姫
と結婚する。KHM93では、魔法でカラスに変え

られた姫を3日間寝ずに待つ救済方法を姫自身
から聞いた若者が、その課題の解決に3度挑む
がことごとく失敗する。その後金の山で姫の救
出を成し得る。この場合、主人公に科せられた
眠りの課題の失敗は話の導入部であり、不思議
な力を持つ様々な道具を使って金の山に辿り着
き姫を救済する話の主要部の行動に主人公を
駆り立てている。KHM113では、[「お前は晩
の9時から朝の6時まで寝ずの番をしなければ
ならない。鐘がなるごとに、わしは自分で行っ
て呼ぶ、その時お前が返事をしなかったら、明
日殺される。その度ごとに返事をしたら、お前
に娘を妻として与える。]という王様からの3
晩にわたる課題を、聖クリストフォスの石像が
代わりに行き、主人公の特別な努力なしに成功
する。つまり、この話もKHM93と同様に、眠り
の部分は、次に展開する事象を予測させる話の
導入の役割をしている。その後改めて王様から
出される3つの課題への挑戦とその克服が話
の主要部である。KHM134では、魔女が自分の娘
を与える条件として王子(主人公)に出した多く
の課題の一つが、眠りに耐えることである。
[「今晚、私は娘をお前の部屋に連れていくか
ら、お前は娘をしっかりと抱いているのだよ。2
人で一緒にいるとき、眠り込まないように気
をつけるのだよ。12時ちょうどに私が行く。もし
そのとき、娘がお前の腕の中になかったら、
お前の負けだよ」といいました。]魔女の魔法
によって一行は寝込んでしまうが、制限時間寸
前で、6人の家来の助けを得て娘を連れ戻し、
課題を成し遂げ、王子は娘と結婚する。

(2)事実の確認の目的(KHM39) 1話

この眠らない行為は、自分たちのために夜中
に靴を裁つ小人を確認する目的で行われ、靴屋
の夫婦の好意的で自主的な行動である。

(3)約束の遂行(KHM195) 1話

生前にある男の人と交わした約束を遂行する
主人公が墓で3晩、土饅頭の寝ずの番をする。

死人を連れ去るために現れた悪魔から金貨を騙し取って追返し、墓を守り、死者との約束を果たす。

4. 眠っている間の救出と逃走… 5 話

(1) 救出(KHM5, KHM26, KHM111) 3 話

眠りに陥るのは、主人公たちに危害を加え、進路を妨害する者たちで、自然の眠りである。

KHM5 と KHM26 における眠りと救済方法に関しては、子山羊と赤ずきんとの違いはあるものの、母親の注意の呼びかけにもかかわらず狼に吞まれてしまう導入部分、狼の睡眠中に腹を切り開いての主人公たちの救済、狼の腹に石を詰めて縫合、狼の死の一連の描写もほぼ同じように展開しており、全く同型の話に分類できる。KHM111 では、城の中のすべてが眠っている間に、猟師(主人公)が、姫を奪おうと企てる 3 人の大男を斬り殺すことで城全体が救われる。

(2) 逃走(KHM40, KHM171) 2 話

KHM40 では、人殺しの隠れ家のおばあさんが、ワインに眠り薬を入れて盗賊たちを眠らす間に、盗賊と婚礼の約束をした娘(主人公)と逃走する。KHM171 では、鼠の穴に逃げ込んだミソサザエ(主人公)が、番をしている梟の寝込んだすきを見て脱出に成功する。梟の側から見れば、3. 寝ずの番にも分類可能である。

5. 夢に従った行動… 4 話

(1) 課題の解決へと導く(KHM42, KHM69, KHM181) 3 話

夢の中で主人公にその後の行動の契機を提供することで、彼の実際の行動が明示され、援助者に引き合わせ、話の展開が規定されている。

KHM42 では、名付け親になる人が見つからずに困った貧しい男(主人公)は、[どうしたらいいか分からなくて、悲しい気持ちで横になり眠り込みました。すると、町の門の外に行き、出会う最初の人に頼んで、名付け親になってもらうがよい、という夢を見ました。] 男は夢に従い、出会った人から与えられた病人を治す水

で名誉と財を手に入れる。KHM69 では、主人公は、[ある夜、真ん中に美しい大きな真珠のある真っ赤な花を見つけた夢を見ました。その花を折り取り、それを持って城に行きました。その花で触れると、なんでもみんな魔法が解かれました。それでヨリンデを取り戻した夢を見ました。]夢に従い、鳥に変えられた恋人の救済に成功する。KHM181 では、水の精に奪われた夫を捜し疲れた妻が、池の辺で眠り込んだ際に見た夢を実現すると、山の上で出会った魔法使いから金の櫛、金の笛と金のつむぎ車を使った救済方法を聞き、夫の奪取に成功する。

(2) 不幸に導く(KHM85) 1 話

この話では、何の罪もない者が夢に見たとおりの行動をしたことで災難に遭う。主人公の兄が夢に見た鹿が現実に現れ、鹿を追い求めた彼は魔女の家に導かれ石化される。この不幸の発生が、弟(主人公)を兄救済の冒険の旅へと駆り立てるのに必要な要素となっている。

6. 眠りの間に援助者が課題を代行… 4 話

4 話とも眠るのは主人公で、その間に、援助者が主人公に科せられた困難な課題を全面的に代行している。この場合の課題は主人公の能力や努力では全く及ぶ範疇のものではないため、課題解決に対する主人公の関与は見受けられず、眠りから覚めた時には、魔法などを使った援助者の作業は完璧に終了している(KHM57, KHM113, KHM186, KHM193)。しかし、これらの場合、課題解決以前の主人公の善行や親切心が前提となっている。

KHM57 では、王子(主人公)は、命を救ったキツネの忠告を無視したため、金の鳥や金の馬の獲得の際に、また、金の城から姫を救出する際に、眠っていた番人たちが目を覚まして課題に失敗する。最後に命を代替に科せられた、城の前の山をどける課題をキツネが代行して、彼は金の城、姫、金の馬、金の鳥の全てを手に入れる。[キツネが現れて、「あなたは私の世話にな

るしかありません。行って眠っていなさい。私があなたに代わって仕事をします」といいました。あくる朝、彼は目を覚まして、窓から外を見ると、山は消えていました。] KHM113では、石像の助けで寝ずの番を成し遂げた王子に王様から次に出された、1日で森を切り拓く課題に困っていると、姫は「[「ちょっとしらみを取ってあげましょう。そうすれば、別な考えが湧きますよ」]」といいました。お姫様がしらみを取っていると、王子は疲れが出て、眠り込みました。] その間に、姫は結び目を作ったタオルで土を叩いて土の中の小人たちを呼び集め、彼らが課題を完了させる。続いて出される2回の課題に対しても、上記の表現が繰り返されており、王子が眠っている間に3つの課題すべてが達成される。KHM186では、あるおばあさんが、一晩で大量の羽をむしる、さじで池の水を汲み出す、何一つ不足しない城を築く3つの継母の課題を娘に代わり実行する。[「心配しないでいいよ。ゆっくり休みなさい。その間、私がお前の仕事を片付けてあげる」] といいました。] 全ての課題に成功した娘はやがて現れる王子と結婚する。KHM193では、太鼓打ち(主人公)に魔女から出された、指ぬきで池の水を汲む、森を切り倒し薪にする、その薪を燃やす3つの課題を、魔女の家の娘が不思議な力を持つ指輪を使って実行する。[「私がお前の難儀を救ってあげるわ。あなたは疲れていらっしゃるから、頭を私の膝に乗せて眠りなさい。目を覚ましたとき、仕事は済んでいますよ。」] 娘の手助けで彼は課題である姫の救済に成功する。

7. 眠っている間の手紙の差し替え…2話

本来の手紙の内容が、全く逆のことを伝える手紙に差し替えられる。KHM29では、福の子(主人公)の殺害を命じる王様の手紙を読んだ鬼は、同情心から主人公が眠っている間に、姫との結婚を承諾する手紙に書き換える。また、KHM31では、妃の出産を王様に伝える手紙を届ける使

いの者が、長い旅の疲れで眠り込んでしまうと、以前に妃を手に入れることに失敗した悪魔がすり替える。[信心深い妃に害を加えてやろうと絶えずねらっていた悪魔がやってきて、別な手紙とすり替えました。別な手紙には、妃はお化けのような子を産んだ、と書いてありました。] また、妃を大事にして面倒を見るようにとの王様からの返事も、再び使いの者が眠っている間に、妃を子ども共々殺害せよとの内容に書き換えられる。妃と子どもは最後に神から送られてきた天使によって救済される。

8. 眠っている間の処罰…2話

嘘に対する神の罰(KHM3) 1話、不親切に対する老人の罰(KHM169) 1話

KHM3では、天国で神が禁じた13番目の部屋に入り、その事実を隠した娘(主人公)は、眠っている間に神の罰を受け、地上に戻される。[「マリアさまは、お前は、私の言う事を聞かなかった。その上、嘘をついた。お前はもう天国にいる資格がない」] といいました。すると少女は深い眠りにしずみました。目を覚ますと、下界の土の上に寝ていました。荒野の真ん中でした。少女は叫ぼうと思いましたが、声も出すことができませんでした。] 彼女は、人食いの罪で火あぶりの刑に処せられる寸前に罪を認め、神の許しを得る。KHM169では、木こりの上の2人の娘は、老人と動物に対する不親切心のために、老人によって眠っている間にそれぞれ地下室に閉じ込められる。一方、末娘(主人公)の親切な行為によって、彼女が眠っている間に家のすべての魔法が解け、老人は王子に、動物たちは家来に家は王宮に戻る。

9. 眠りに関わるその他の話…3話

(1) 眠っている間の偶然の災い(KHM37) 1話

農夫の息子である親指小僧の冒険をユーモラスに描いた笑い話的メルヒェンであり、様々な冒険を終えた主人公が、家路につく話の後半部の導入として眠りが用いられている。親指小僧

が眠っていた干し草を、女中が餌として牛に与える。[それがちょうど、可愛そうな親指小僧が横になって眠っていた干し草でした。ところが、ぐっすり眠り込んでいたので、何も気がつかず、目を覚ましたときは、雌牛の口の中に入っていました。] 雌牛の胃袋から狼の腹の中を経て、彼は無事に親元に辿り着く。

(2)競走中の眠り(KHM71) 1話

異なった才能を持つ6人の大男が主人公の課題遂行に力を貸す類話はKHM134にも見られる。KHM71では、離れた地から水を速く汲んでくる競争が姫との間で行われ、家来の助けで主人公が勝利し国を手に入れる。馬の頭蓋骨を枕に一寝入りする大男の描写は、何とも写実的でユーモラスである。[(足の速い家来が) 帰り道、くたびれたので壺を置いて横になり、眠り込みました。地面にころがっていた馬のしゃれこべを枕にしました。固いものを枕にして、すぐまた目が覚めるようにしたのです。……相手の走り手が横になって眠っているのを見ると、お姫様は喜んで「敵はこっちのものだ」といい、敵の壺を空っぽにして、先に飛びました。]

(3)眠ったふりをして課題解決(KHM133) 1話

王様から出された、娘たちが夜毎に城を抜け出して踊りに行く場所を探り出してほしい、との課題に、兵隊(主人公)が挑み、おばあさんの助言と手助けで成し遂げ、一番上の姫と結婚する。[「お前さんは、晩方出されるワインを飲んじゃならないし、ぐっすり眠り込んでいるようなふりをしなくちゃいけない」……そして小さいマントを兵隊にやって、「これを羽織ると、お前さんは姿が人に見えなくなり、12人の後にこっそりついて行ける」と、おばあさんはいいました。]

おわりに

眠りの効果は、精神と身体を癒し、回復させるものであるが、一方では精神的にも身体的に

も無防備なこの期間に、失敗したり、盗難にあったり、極端な場合には命さえも奪われるのは当世においても変わらない。眠りのモチーフが用いられているKHMの45話の中で、眠り薬を使って相手を意図的に眠らせるのが3話(KHM40, KHM133, KHM192)、魔法を使って眠らせるのが6話(KHM50, KHM57, KHM93, KHM122, KHM134, KHM163)ある。つまり、KHMにおける眠りの大部分は、夜の睡眠や疲れによる一時的な眠りや微睡眠であり、私たちでも常に遭遇・体験しているごく身近で自然な生理的な眠りなのである。この身近なモチーフをKHMの中でウィルヘルムが、時には空想的に、時には写實的に、また、時にはユーモラスに描写した効果は、話の聞き手との親近感を深め、聞き手の事象に対する違和感を埋める大きな役割となっている。本稿では紙面の関係で、眠りのモチーフの描写を断片的にしか紹介できなかったが、いくつかの類例をとおして彼の傑出した技法、文学的才能を伺い知ることができ得ると思う。

本稿の分類で示したとおり、KHMでは主人公が眠りに関わっている場合が極めて多い。このことは、話の筋の展開・進展を特色とするメルヒェン形態に、眠りが深く関わっていることを意味している。眠りを主人公に用いることによって、一見ハッピーエンドで終わる話に、眠りから覚めた後に、新しい話の展開が挿入可能となる。あるいは、複数の話を一つに結合する役割を担っている場合もある。眠りをとおして話や主人公の進む方向を変えることは、聞き手の好奇心と注意力を常に惹き付け、メルヒェン効果を高める大変重要なモチーフであり、ウィルヘルムの繊細で卓越した描写の技法でもある。