

KANSAI GAIDAI UNIVERSITY

グリム童話の女性たち： 魔法や超人的な力を行使する女性たちの役割と位置づけ

メタデータ	言語: Japanese 出版者: 関西外国語大学・関西外国語大学短期大学部 公開日: 2016-09-05 キーワード (Ja): グリム童話, 魔女, 魔法使いの女, 賢女 キーワード (En): 作成者: 榎本, 浩司 メールアドレス: 所属: 関西外国語大学大学院博士課程後期修了
URL	https://doi.org/10.18956/00006089

グリム童話の女性たち

—魔法や超人的な力を行使する女性たちの役割と位置づけ—

榎 本 浩 司

要 旨

グリム兄弟の『*Kinder- und Hausmärchen* (子供と家庭の童話集)』は世界各国で読み親しまれているメルヘンであり、そこに登場する「魔女」はよく知られた存在である。しかし、グリム童話集には魔女以外にも魔法や魔術、超人的な力を持つ女性たちが登場する。「魔法使いの女」や「賢女」がそうである。彼女たちは魔女と一括りにされがちな存在だが、メルヘンの中でそれぞれどのような役割を演じ、主人公や他の登場人物との関係性はいかなるものか、また彼女たちに差異はあるのか。本稿では、グリム童話に登場する魔法や超人的な力を行使する女性たちの特徴や行為、容姿を比較し分析することにより、彼女たちのメルヘンでの役割と位置づけを論じる。

キーワード：グリム童話、魔女、魔法使いの女、賢女

1. はじめに

兄ヤーコブと弟ヴィルヘルムのグリム兄弟による『*Kinder- und Hausmärchen* (子供と家庭の童話集)』は、ドイツ語圏や日本だけでなく世界中で翻訳され、今日でもなお数多くの人々に読み親しまれている。グリム童話集は1812年に初版第1巻、1815年に第2巻が出版されて以降約40年に亘り改訂され、1857年に第7版(決定版)第1巻(86話)、第2巻(114話)の200話と聖者伝説10話の計210話¹⁾が収められ出版された。グリム童話集の原形は、グリム兄弟が19世紀の初めに、古くから口承で伝わるドイツの昔話を編纂した昔話集であることはよく知られている。

今日の日本の学生に知っているグリム童話を挙げてもらおうと返ってくる答えは決まって、「白雪姫」、「ヘンゼルとグレーテル」、「赤ずきん」、「ブレーメンの音楽隊」、「いばら姫」、「ラプンツェル」などである。では、登場人物やイメージはと尋ねると、「魔女」、「意地悪な継母」、「小人」、「残酷なストーリー」、「ハッピーエンド」といった答えが返ってくる。これは絵本やアニメ、マンガ化されている童話に大きく関係している。それに加え、主人公は女性が多いという認識があるようだ。しかし実際にはグリム童話集全210話のうち、男性が主人公の作品は117

話、女性が主人公の作品は63話と女性が主人公の作品は男性に比べると圧倒的に少ない。最近では2011年にディズニー映画で「塔の上のラプンツェル」、ハリウッドで「赤ずきん」、2012年には「スノーホワイト」や「白雪姫と鏡の女王」がグリム童話をモチーフに斬新な切り口で映画化された。グリム童話の「白雪姫」では、主人公の白雪姫が悪い継母の手から逃れ王子の救いを待つという受動的立場で描かれているのに対し、映画「スノーホワイト」では、それとは逆に武器を手に継母と闘う白雪姫という能動的な姿が描き出されている。最近注目された作品をとっても主人公は全て女性である。実際グリム童話に登場する主人公は男性の方が多いにもかかわらず、なぜグリム童話の登場人物に女性が多いというイメージが強いのか。それは彼女たちが個性的で強烈な人格の持ち主である点が大きいの。「魔女 (Hexe)」、「魔法使いの女 (Zauberin)」、「賢女 (weise Frau)」など、魔法や超人的な力を使う登場人物はグリム童話を色彩豊かにし、彼女たち無しではグリム童話を語るができないといっても過言ではない登場人物である。では、魔女と魔法使いの女に違いはあるのか。彼女たちは似たような力を持ちながら、メルヒェンの中でそれぞれどのような役割を演じ、また主人公や他の登場人物との関係性はいかなるものか。一括りにされてしまいがちな彼女たちであるが、本当はどうなのか。グリム童話の魔女像や、賢女、妖精や魔女の書き換えの視点からの研究は数多くなされているが、今回本稿で試みる観点からのアプローチは少ない。本稿では、グリム童話に登場する魔法や超人的な力を行使する女性たちのメルヒェンでの役割と位置づけを論じる。

2. 「魔法」や「魔術」を使う者が登場する作品

グリム童話集全210話の中で「魔女 (Hexe)」が現れるのは20話²⁾で、登場回数は69回と全体の約1割にしかすぎない。一方、Hexenmeister (妖術使い) は5話³⁾に10回登場する。HexeとHexenmeisterを単純に比較すると、Hexeの登場が全体の8割以上占めているのに対して、Hexenmeisterの登場は2割弱と少ない。⁴⁾ また、魔法や魔術、神通力のような不思議な力を持つ者は魔女だけに限らず、Zauberinは4話⁵⁾に22回、Zauberer (魔法使いの男) は5話⁶⁾に8回登場する。他にも、Zauber、Zauberei、Hexenkunst、Zauberkunst、Zauberkraftを操ることが出来る人物や、eine alte Frau (老婆)⁷⁾ やStiefmutter (継母) が不思議な力を発揮することもある。更に超人的な力を持つ「賢女 (weise Frau)」や、同じような力を持つ「小人」や「妖精 (Fee)・水の精 (Nix)」も登場する。

「悪」の存在である魔女と類似するTeufel (悪魔) は表題にも4話⁸⁾に登場する。小人に関しては計21話⁹⁾に登場し、表題にも5話¹⁰⁾に小人¹¹⁾という文字が現れる。悪魔や小人は表題に挙がっているにもかかわらず、HexeあるいはHexenmeisterや、これらを示す要素の表現は驚くことに1話もない。更に魔女が登場人物として実際に現れる話は15話で、主人公や登場

人物の話の中で、あるいは既に魔女の魔法にかかっていて実際には登場しない話が4話¹²⁾、話の中で登場人物がお前は魔女だと言って現れる話が1話¹³⁾ある。

3. 「魔女 (Hexe)」の描写

グリム童話に登場する魔法や超人的な力を使う女性のモチーフと役割を比較分析するに当たり、メルヒェンの中で「魔女」、「魔法使いの女」、「賢女」について描写されている部分を詳細に挙げ、そこから明確な彼女たちの像を考察していく。一般に人が思い浮かべるステレオタイプの魔女は、悪い存在で醜い容姿をしている。ではグリム童話に登場する魔法や超人的な力を使う女性たちの実態はどのようなのか、またどのような相違点があるのか。グリム童話では彼女たちをどのように描写し、どのような役割を演じさせているか明確にするため、以下にそれぞれの容姿、修飾する語句、住居、家族構成、職業や身分、能力と行為、末路、殺害者、主人公との遭遇場所、ストーリー展開と登場場面の10の項目について検証する。

a. 容姿

- 老婆 (KHM22、51、60、85、116、122、123、127、135)
- 石のように歳を取った婆さん (KHM15、179)
- 赤い目 (KHM15、22、193)
- 赤い目で遠くが見えないが、動物のように鼻が利く (KHM15)
- 枯れ枝のような手で、撞木杖に申し掛けて虫の這うように歩く (KHM15)
- 頭をガクガク動かしながら歩き、顔は洪紙色で、目の赤い婆さん (KHM49)
- 長い鼻に眼鏡をかけ眼光が鋭い (KHM49)
- 枯れ枝のような指 (KHM193)

b. 修飾する形容詞

- 形容する語無し 計43回¹⁴⁾
- alt (年老いた) 計13回¹⁵⁾
- böse (悪い) 計7回¹⁶⁾
- gottlos (神を恐れない) 計1回 (KHM15 : 1回)
- schwarz (邪悪な) 計1回 (KHM135)
- recht (真の、本物の) 計1回 (KHM56)

c. 住居

- 森 (KHM15、22、60、85、116、127)
- 大きな森 (KHM85、123)
- 山上の平地 (KHM193)
- 古い石の家 (KHM193)
- 小さな家 (KHM22、49、85、123)
- 草原にある大きな立派な御殿 (KHM122)

d. 家族構成

- 1人暮らし (KHM15、43、85、123)
- 同居人の記述なし (KHM60、116、193)
- 継母の魔女と娘 (KHM22)
- 魔女と絶世の美人の娘 (KHM49)
- 魔女とその娘 (KHM11、122)
- 魔女と娘と継子 (KHM56、135)
- 顔も醜く不良少女の実の娘と、器量がよく気質も申し分ない継子 (KHM56)
- 魔女と目の覚めるような美しい娘 (KHM122)
- 犬を飼っている (KHM85)

e. 職業や身分

- 料理人 (KHM65)
- 記述なし (KHM1、11、15、22、27、43、49、51、56、60、85、116、122、123、127、135、169、179、193)

f. 能力と行為

- 魔法で王子を蛙に変える (KHM1)
- 足音がしない様に歩く (KHM11)
- 森の中の泉に「泉の水を飲むと狼や鹿になるという」魔法をかける (KHM11)
- 継子を妬み地獄のように熱した湯船に押し込み殺す (KHM11)
- 森で子供たちをパンやケーキの家で待ち伏せし、殺し、煮て、食べる (KHM15)
- 小さな深鍋でグツグツ煮込み、毒の飲み物を作る (KHM22)
- 毒が馬にかかると、馬はすぐ倒れて死ぬ (KHM22)
- 丸太棒に変え火に入れる (KHM43)
- 沸騰した釜で子供をグツグツ煮る (KHM51)

- 池の上へ橋のように腹ばいになり、池を飲み干そうとする (KHM51)
- 斧でめった打ちにし、実娘の首をちょん切る (KHM56)
- 魔法の杖を持ち、気ちがいのようになり、窓際に跳んで行く (KHM56)
- どんな遠方でも見え、一里靴を履き、1股に1里ずつ歩く (KHM56)
- 魔法の杖で湖や胡弓を弾く人、そして鴨や美しい花や赤い石に化ける (KHM56)
- 魔女が小枝を王様に渡し、王様がそれで動物たちを叩くと石に変わる (KHM60)
- 小枝を王様の体に触れさせて、石にしてしまう (KHM60)
- 鉛の弾丸で打たれても平気だが、銀のボタンの弾丸は魔女には効果がある (KHM60)
- 魔女が動物や人間を石に変えていた石を、木の小枝で触ると元の姿に戻る。(KHM60)
- 黄金の子を石に変え、その石を指で触ると元の人間に戻る (KHM85)
- 牡山猫の背中に馬乗りで、恐ろしい声を発しながら風のような速さで駆ける (KHM116)
- 煎薬を調合し火にかけ、それを狩人の酒杯に入れて飲ませる (KHM122)
- 魔法を使って狩人の目を重くして眠らせる (KHM122)
- 魔法の力で王子を立ち木にし、毎日2・3時間だけ白い鳩にする (KHM123)
- 指輪が魔女の手の内にある間は、人間の姿には戻れない (KHM123)
- 魔法で王子を鉄のストーブに閉じ込める (KHM127)
- 魔法で目をくらませ、王様を醜い娘の虜にする (KHM135)
- 魔法で王子を老人に、召使は、雌鶏、雄鶏、牡牛に変えられる (KHM169)
- 魔法で王の娘をガラスの山の上に封じ込める (KHM193)

g. 末路

- 火の中に寝かされむごたらしく焼け死ぬ (KHM11)
- 魔女の娘は森の中へ連れ込まれ、群がる猛獣に八つ裂きにされる (KHM11)
- パン焼き釜でむごたらしく焼け死ぬ (KHM15)
- 毒で死ぬ (KHM22)
- 火炙りの木に縛り付けられ、焼き殺されて灰になる (KHM49)
- 鴨がくちばしで魔女の頭をくわえて水の中に引っ張り込み溺れ死ぬ (KHM51)
- 枳の刺で血だらけ傷だらけになりながら死ぬまで踊らされる (KHM56)
- 縛り上げられ、火で焼かれる (KHM60)
- 首吊りの刑 (KHM116)
- ロバにされ、殴られ食べ物も与えられず死ぬ (KHM122)
- 裸にされ釘を打った樽に入れられ、馬で世界中を引かれる (KHM135)
- 両手で押さえつけ、持ち上げて焰の中に放り投げられる (KHM193)

- 結末の記述なし (KHM43、KHM85)
- 殺されない (KHM43)

h. 殺害者

- 主人公に殺される (KHM15、56、60、193)
- 主人公の友人 (KHM51)
- 第三者に殺される (KHM11、49、122、135)
- 裁判官の所に連れて行かれ処刑される (KHM116)
- 自分の毒で死ぬ (KHM22)

i. 主人公との遭遇場所

- 森 (KHM11、15、49、60、85、116、123、193)
- 会話に登場 (KHM167)
- 継母の魔女と同居 (KHM56、135)
- 料理人として住み込んでいる (KHM51)

j. ストーリー展開と登場場面

KHM1「蛙の王様あるいは鉄のハインリヒ」前半は魔女に関する描写はなく、最後の場面で王子が姫に「自分は魔女の魔法にかかっていたこと、姫以外だれも自分を泉から救い出せる者がいなかったこと、明日2人で国へ帰るつもりだった」と打ち明ける。王様の言いつけを守り蛙を受け入れることにより魔法がとけ、姫は王子と結婚しハッピーエンドに。

KHM11「兄と妹」継母は実は悪い魔女で、継子を殴る蹴るの暴行の毎日。継子の妹は美人で、魔女の実の娘は醜く悪い。兄と妹は魔女から逃げるが、森の泉で魔女の魔法にかかり兄が鹿になるが、一緒に森で暮らすことを妹は決意する。苦境に陥っている時に王様来て妹を見初め森で暮らす状況から救い出す。更なる魔女の悪巧みで妹は一度は殺されてしまうが、悪事が露見し最終的には魔女と悪事に荷担した魔女の実の娘が処刑される。

KHM15「ヘンゼルとグレーテル」ヘンゼルとグレーテルは飢饉により継母に森に捨てられる。空腹の2人はお菓子の家を発見し、それに飛びつく。その家の老婆は子供を食べる魔女で、兄を太らせ、妹は家事に使う。魔女は妹を窯で焼いて食べようとするが、気付いたグレーテルは逆に魔女を釜に。彼らは魔女の家の宝石を持ち帰りハッピーエンドに。

KHM22「謎」 主人公である王子が魔女の家に泊り毒の飲み物で殺されそうになるが、魔女の継娘からの忠告を守った王子はその危険から回避する。殺害が失敗に終わった魔女は自分の作った毒で死ぬ。

KHM43「トルーデおばさん」 両親からの禁止事項を守らなかった娘が、魔女のトルーデおばさんに殺される。この話は魔女が登場してくる話の中で、唯一ハッピーエンドではない。親の忠告や制止を聞かずに自分勝手な行動をすると不幸な結末になってしまう。

KHM51「めっけ鳥」 料理人である魔女が主人公を煮て食べようとするが、主人公が企みに気付き自らが鴨に変身して魔女を撃退する。

KHM56「恋人ローラント」 醜い実娘と美人の継娘を持つ魔女が、継娘を殺そうと試みるが失敗し、誤って実娘を殺害。継娘は、魔女の魔法の杖を持ち出し恋人と逃げる。その杖を使い継娘は花に、恋人（ローラント）を胡弓弾きに変身させ魔女を退治する。恋人が婚礼の準備をする間、継娘は赤い石になって待つが、待てども恋人が戻ってこないで継娘は花に化ける。そこに来た羊飼いがその花を持ち帰る。それから羊飼いの家では全ての家事が片付けられている。気味悪く思い賢女に相談。それは魔法の力であることと、魔法の力を抑える方法を教わる。その結果、美しい継娘に戻ることができ二人は無事結ばれる。

KHM60「二人兄弟」 魔法の森に迷い込んだ主人公が、魔女の罠にはまり石にされる。弟を助けようとする兄がその森に行き、同じ魔女の罠にははまらず、弟を助け、魔女を縛り上げ火炙りにする。

KHM85「黄金の子供たち」 主人公の兄が森で鹿を追っているうちに魔女の家に辿り着く。彼が魔女の飼い犬を叱ると魔女に石にされてしまう。弟は兄を助けに森に行く。魔女は弟にも魔法をかけようとするが回避し、弟は魔女を脅し兄を助ける。

KHM116「青いランプ」 兵隊が森で魔女の家を見つけ一宿一飯を頼む。兵隊は井戸から青い明かりを取り出す仕事を命じられる。魔女の魂胆を見抜いた兵隊が魔女に逆らい、井戸に突き落とされる。その青い明かりでパイプに火をつけタバコを吸うと小人が現れ彼を救い出し、兵隊の命令で小人は魔女を裁判官の所に連れて行き首吊りの刑に処せられる。

KHM127「鉄のストーブ」 話の始めから、王子は魔女により森の中の鉄のストーブに閉じ込

められている。王女が森で道に迷い、この王子を助け結婚するという条件で道を教わる。王女は、2回は約束を守らないのだが3回目に約束を守り王子は助け出される。

KHM193「太鼓たたき」太鼓たたきが、魔女によってガラスの山に封じ込められている王女を救出に行く。救う方法は、ガラスの山に行き魔女の術を解くことである。主人公は魔女の出す課題を達成し、王女を救出、魔女を炎の中に投げ込んで殺す。

4. 「魔法使いの女 (Zauberin)」の描写

a. 容姿

- 老婆 (KHM69)
- 腰の曲った老婆 (KHM69)
- 老婆は黄色く痩せ、大きな赤い目で、鷲鼻は尖った頤まで届いている。¹⁷⁾ (KHM69)
- 歳を取った女王 (KHM134)
- 老齡 (KHM197)
- 記述なし (KHM12)

b. 修飾する形容詞

- 形容する語なし 計20回
- alt (年老いた) 計1回 (KHM134 : 1回)
- erz- [接頭辞] (最大・最悪・第一) 計1回 (KHM69 : 1回)

c. 住居

- 森の古城 (KHM69)
- 都の城 (KHM134)
- 記述なし (KHM12, 197)

d. 家族構成

- 1人暮らし (KHM69)
- 太陽が照らす下にいる一番美しい娘 (KHM134)
- 3人の息子 (KHM197)
- 記述なし (KHM12)

e. 職業や身分

- お妃 (KHM134)
- 母親 (KHM197)
- 記述なし (KHM12、69)

f. 能力と行為

- 超自然的な力を持ち、世間中の人々から恐れられている (KHM12)
- 美しい花やハーブがいっぱいに咲いている素晴らしい庭を持っている (KHM12)
- 森の中にある梯子を使用しなければ出入りできない塔に閉じ込める (KHM12)
- 約束を破ったラプンツェルの髪を切り落とし、荒野に一人置き去りにする (KHM12)
- 日中は自分の姿を猫やフクロウに変え、夜は人間の姿に戻る (KHM69)
- 野獣や鳥を誘き寄せるのが得意で、獲物を屠殺して煮たり焼いたりする (KHM69)
- 城の百歩側に近付くと、魔法使いの女の許可がないと動くことができない (KHM69)
- 貞潔な乙女が城の百歩側に入ると、鳥に変身させ籠の中に閉じ込める (KHM69)
- 人間を変身させた鳥の入った籠を七千も城の中に持っている (KHM69)
- 小夜鳴鳥に変身させる (KHM69)
- 腹を立てて、毒や胆汁を吐きかける (KHM69)
- 石のように立たせ、泣くことも話すことも手足を動かすこともできなくする (KHM69)
- 情け容赦なく、否応なしに地べたに膝を着かせられ首を切られる (KHM134)
- 11時になると魔法で眠らせ、12時15分前になると魔力が消え覚める (KHM134)
- 魔法使いの女の長男を鷲に、次男を鯨に変身させる (KHM197)

g. 末路

- 記述なし (KHM12、69、134、197)

h. 殺害者

- 結末の記述がないため殺害者なし。(KHM12、69、134、197)

i. 主人公との遭遇場所

- 森の中の塔 (KHM12)
- 森の中の魔法使いの女の城の周辺 (KHM69)
- 都の城 (KHM134)
- 記述なし (KHM197)

j. ストーリー展開と登場場面

KHM12「ラプンツェル」 妊娠した妻が、魔法使いの女の庭のラプンツェル（野苧苧）が食べたくなる。夫は盗みに入るが彼女に見つかり、生まれる子供と交換でラプンツェルを入手。魔法使いはその子にラプンツェルと名付け、彼女が12歳になると森の塔に閉じ込める。しかし、王子がラプンツェルの歌声を聴き塔に登ってくる。魔法使いは自分の目を盗み王子と逢っていたことに気づき、彼女を荒野に置き去りにする。魔法使いは王子を誘き寄せラプンツェルがいないと話すと、彼は塔から飛び降り茨の棘で失明する。彼は数年後ラプンツェルと出会い、彼女の涙で目が見えるようになり、二人は幸せに暮らす。

KHM69「ヨリンデとヨリンゲル」 森の古城に、乙女を鳥に変え連れ去るという老婆の魔法使いの女が住んでいる。古城に近づいたヨリンデとヨリンゲルは、魔法でヨリンデは小夜鳴鳥に変身させられ、ヨリンゲルは金縛りにあう。ヨリンゲルはヨリンデを返してと頼むが断られる。しかたなく彼は城を離れ暮らしていると、ヨリンデが元の姿に戻る夢を見る。ヨリンゲルは夢で見た通りに行動し、魔法使いの女から攻撃されるも回避し、ヨリンデと他にも捕らえられていた乙女を解放し二人は幸せに暮らす。

KHM134「六人の家来」 魔法使いの女は年寄りの王女で、美人の娘に求婚する男達に課題を出し、成功すれば娘をあげる代わりに、失敗すれば男達の首を刎ね命を奪う。ある王子が娘に求婚し、全ての課題を成し遂げる。魔法使いの女は約束通り娘を王子にやるが、娘に「自分の好きな男を夫に出来ず恥だ」と耳打ちする。高慢になった娘は新たな課題を出す、それも王子は達成。王子と娘の結婚が決まり、教会への道中に魔法使いの女は兵隊を差し向け奪還を図るが返り討ちにあう。結婚後、王子は本当は豚飼いだと偽り、娘に世話をさせる。娘は自分の高慢さに気付いた時に、王子は真実を話しハッピーエンドに。

KHM197「水晶の玉」 3人の息子を持つ魔法使いの女は彼らを信用せず、いつか自分の力を奪われると、長男を鷹、次男を鯨に変身させるが、三男は気づき逃げる。三男は城の姫を魔法から助ける旅に出る。森で大男がかぶると何処へでも行ける魔法の帽子をめぐり喧嘩をしている。三男はその帽子で城に行き姫に会うが、彼女は魔法で醜い老婆の姿をしている。元の姿に戻すには水晶の玉が必要である。鷹と鯨に変身した兄の助けをへて水晶玉を入手。それを魔法使いの男に見せると、兄達と姫の魔法が解け元に姿に戻り、三男は姫と喜び合い指輪を交換しハッピーエンドに。

5. 「賢女 (weise Frau)」の描写

a. 容姿

- みっともない顔の婆さん (KHM122)
- 白髪の婆さん (KHM181)
- 記述なし (KHM49、50、130、141、179)

b. 修飾する形容詞

- 形容する語なし (KHM49、50、130、141、179、181)

c. 住居

- 森 (KHM122)
- 草原の一軒家 (KHM181)
- 記述なし (KHM49、50、141、179)

d. 家族構成

- 王様の国に13人 (KHM50)
- 記述なし (KHM49、122、130、141、179、181)

e. 職業や身分

- 記述なし (KHM49、50、122、130、141、179、181)

f. 能力と行為

- 道案内をしてくれる不思議な力のより糸をくれる (KHM49)
- 呪文を唱え、美德、美しさ、富やこの世で願わしいものを与えてくれる (KHM50)
- お姫様は15歳になると紡錘に刺されて死ぬと呪いをかける (KHM50)
- お姫様は死ぬのではなく、百年の間死んだように眠り続ける (KHM50)
- 魔法の力をくい止める方法を教えてくれる (KHM56)
- 施しのお礼に、毎朝枕の下に金貨が1枚ひろえる方法を教えてくれる (KHM122)
- 御馳走が出る呪文や、運が良くなる方法を教えてくれる (KHM130)
- 魔法で小魚と子羊にされていた人間を神に祈ることで元の人間に戻す (KHM141)
- 黄金の櫛、笛、糸車を授ける (KHM181)
- 人を蛙に変える (KHM181)

g. 末路

- 記述なし (KHM49、50、56、122、130、141、179、181)

h. 殺害者

- 結末の記述がないため殺害者なし (KHM40、50、56、122、141、179、181)

i. 主人公との 遭遇場所

- 記述なし (KHM49、50、56、141)

j. ストーリー展開と登場場面

KHM50「いばら姫」 子供のいない王様と妃について姫が誕生。王様は祝宴を開き12人の賢女を招く。賢女たちは姫に美や富の贈り物をするが、招かれなかった賢女が現れ、姫が15歳で紡錘に刺されて死ぬと叫ぶ。そこに12人目の賢女が現れて、姫は死なずに百年間眠り続けると言う。15年経った時、姫は紡錘に刺さり深い眠りにつく。王様や妃、城中も眠りに陥る。いばらが城の周りに生え、城を覆い、眠り姫の伝説が広まり、王子たちが助けに来るが城には入れない。ある王子が来た時、百年が過ぎていたのでいばらの垣根が開き姫にキスをする、姫は目を覚まし城中が目覚め、彼らは結婚し幸せに暮らす。

KHM130「1つ目、2つ目、3つ目」 長女は「1つ目」、次女は「2つ目」、三女は「3つ目」という名でそれぞれの名前通りの目の数を持っている。次女が普通の目をしていたので長女と三女と母親はろくな食べ物もあげずに、次女を苛める。2つ目が野原で山羊の番をして泣いている所に賢女が来て、助け幸せに導いてくれる。

KHM141「子羊と小魚」 継母は腹を立て魔術で兄を小魚に、妹を子羊に変身させる。継母は料理番に客が来るから子羊（妹）を殺し料理するよう命じる。料理番が子羊を料理しようとする、小魚（兄）が近くまで来て、殺される悲しみを訴える。驚いた料理番は別の子羊を料理し彼らの命を助ける。料理番は彼らを叔母の所に連れて行く。彼女は乳母だったので正体を見抜き、二人を賢女の所に連れて行き元の姿を取り戻し幸せに暮らす。

KHM179「泉のそばのがちょう番の娘」 伯爵が老婆の重い果物を家まで運ぶ。家では醜いががちょう番の娘が待っている。礼に老婆から翠玉の小篋を貰い、伯爵は帰るが知らない都に辿り着く。彼は王様と妃と会い、老婆から貰った小篋を妃に渡す。妃には娘がいて末娘は真珠の涙をこぼす美人であったが、王様に森に捨てられてしまう。妃はその真珠を見て末娘であること

に気付く。伯爵と王様と妃で、末娘を探していると老婆の所にいたがちょう番の娘と出会う伯爵たちは老婆の家に行き、娘と和解し、娘は伯爵と幸せに暮らす。

KHM181「池の中の水の精」 財産を全て失った粉ひきは水の妖精と出会い、金持ちにする代わりに子を欲しいと言われ応じる。裕福になったが妖精に息子を奪われたくない粉ひきは、息子に水辺に近づかないよう指示。息子は成長し狩人になり結婚。ある日、狩人は森で手を洗おうとした時、妖精に池の中に引き込まれる。妻は狩人を探しに行くが見つからず、疲れて眠り込み夢を見る。夢の通り婆さん（賢女）に会い、狩人を助けたいと訴え、黄金の櫛や笛を貰うが失敗。3度目に黄金の糸車を貰い、狩人を助け出すことに成功するが、池の水が溢れ出し二人を襲う。妻が賢女に再度助けを求め命は助かり元の姿に戻ることができる。しかし二人は離れ離れになるが、後に再会しお互いに気付き幸せに過ごす。

6. 魔法や超人的な力を使う女性たちの特徴

「赤目の近視で嗅覚が動物のように発達し、枯れ枝のような手を持ち、石のように歳を取った老婆で、しゅもく杖に伸しかり虫のように歩く」、このKHM15「ヘンゼルとグレーテル」の記述はグリム童話の中で最も長く詳細な魔女の描写である。その他の魔女に関しては、このような具体的な記述はない。グリム童話の魔女は、どれもステレオタイプの魔女であるイメージが強いが、実際はほとんど詳細は書かれていない。魔女を修飾する語では、単に魔女として書かれている場合が多いが、やはり「年老いた」、「悪い」、「神をも恐れない邪悪な」といったマイナスイメージを連想させる表現が特徴的である。住居や家族構成に着目すると、主人公が住んでいる場所から離れた森や山奥に1人でひっそり住んでいる。「森」は、主人公が生活する「町」や「村」の対極にあるといえる。したがってグリム童話に描写されている「森」は、普段日常生活する場所とは異なる「異界」として描かれ、町＝日常（善）、森＝異界（悪）という二元論の重要な役割を担い、明確な対比構造になっている。その異界である森に現れる魔女は、最も恐ろしい存在であるということを強く印象付け、より効果的に善悪の対比を物語の中で表現している。家族構成においては、魔女が登場する話の約半数が1人暮らしで、それ以外は、魔女は実の娘と継娘と生活し、実の娘は醜く継娘は美人であるという傾向がみられる。魔女の職業や身分に関する描写が全くないところも注目すべき点であり、魔女の職業は魔女といえよう。能力や行為に関しては、魔女は魔法で人を蛙や鹿などの動物に、また石や木などの物質に変え、またそれを元通りにできる力を持っている。子供を食べようと企てたり、主人公の殺害を様々な方法で試みる。他にも薬草を煮込み毒物を作り、魔法で檻やストーブに閉じ込めたりする。このように魔女は、たいてい主人公や主な登場人物に危害を与えることを主とし、

主人公に有益になることは一切行わない。グリム童話に登場する魔女はもっぱら主人公を脅かす悪を担う存在なのである。末路の描写では、20話中12話に魔女の死に関する記述があり、半分以上の作品の魔女が非常に残酷な死を迎える。その内の6話に登場する魔女は「火」に関係する手段で殺されている。むごたらしく、血だらけ傷だらけになりながら死ぬという残酷な結末であるが、苦しんだりもがいたりする描写は全くなく、淡々と機械的に魔女の死を描いている。それを見ている周囲の人々の反応も書かれていない。結果だけを見ると非常に残忍な行為であるが、刑の実施や死の場面、残酷な行為の記述から恐怖感は伝わってこないし、精神的な苦痛や恐怖心が全く描写されていない。KHM43「トルーデおばさん」とKHM56「恋人ローラント」を除き、全て魔女の犯罪行為は未遂に終わる。それにもかかわらず、魔女は主人公や救世主に逆に殺されてしまう。魔女の死はストーリーの展開の上で主人公が次の段階へと進むステップとしての、もしくは魔女の罠から逃れるための手段としての死の描写である。主人公が死を覚悟し、課題の解決や苦境からの脱出を試みる時、主人公がこの状況を打破するために魔女に直接手を下す。しかしその行為は、魔女から逃れるという課題達成のための手段である。それ以外では、主人公を助けようとする兄弟、王様や裁判官が魔女を始末する。残忍な行為は、現状の打開、主人公の魔法からの解放や救済のための重要な手段の1つである。残酷な行為があった後も、何事もなかったかのように、話は次の展開へと進んでいく。ストーリーの展開の進行のための、アクセントを与えるためのもので、「結婚していつまでも幸せに暮らしました」というハッピーエンドのためのモチーフとして扱われている。魔女を「悪」とすれば、「善」は主人公であり、魔女に苛められたり、窮地に追いやられたり変身させられた人物がそうである。主人公や魔女の敵対者＝「善」、魔女＝「悪」という善悪二元論の構造により話の展開が際立ち、「善」と「悪」のコントラストを作ることによってグリム童話の中での役割分担が明確になっている。

魔法使いの女はどうだろう。大部分は容姿に関する記述がないが、注目すべきはKHM69「ヨリンデとヨリンゲル」の魔法使いの女である。「腰の曲がった老婆で、黄色く痩せ、大きな赤い目をし、鷲鼻は尖った頤の先まで届いている」この特徴はKHM15「ヘンゼルとグレーテル」における魔女の詳細な記述¹⁸⁾に酷似している。全体的に容姿の記述も、付加語もほとんどなくマイナスイメージや恐怖・不気味さを与える表現もあまり見られない。しかし、verwünschtやböseといった悪い印象を与える形容詞も少ない回数ではあるが使われている。魔術を使うのは魔法使いの女だけに限らず、継母が魔術を使う場合もある。継母はグリム童話210話中14話¹⁹⁾に登場する。なかでも継母＝魔女という図式で語られている作品²⁰⁾や、書き換えの過程で継母が魔女に修正された話もあるが、継母は決まって継子を徹底的に苛める極悪人として描写されている。KHM141「子羊と小魚」では、継母が腹を立て魔術を使い継子を小魚や子羊に変身させ、殺して料理するよう命じる恐ろしい存在として描写されている。この継

母は、魔女でも魔法使いの女でもないが、彼女たちと同じ魔術を使うことができる。KHM53「白雪姫」では継母を修飾する *gottlos* という形容は、KHM15「ヘンゼルとグレーテル」に登場する魔女に対する修飾と同じ表現である。魔法使いの女は魔女とは違い森に住んでいるという描写は1話だけで、同居人や家族がおり、職業や身分も、お妃・王様・継母と何らかの設定がある。魔法使いの女は、超自然的な力を持ち、世間から恐れられ、自ら動物に変身し、また相手を魚や動物に変身させる能力がある。魔術を使う登場人物はいずれも継母で、妬みから自分の継子を殺すよう依頼したり、自分で殺そうと試みる。魔法使いの女は、主な登場人物に危害を与えたり、障害になることを主とし、登場人物に有益になることは一切行わない。彼女たちも魔女と同様に彼女たちと関わった人物を脅かす存在として描写されていることが読み取ることができる。行為においては残忍・残虐性はあまり見られないが、KHM134「六人の家来」では、魔法使いの女の娘の求婚者に無理難題を与え、その課題を達成できなければ首を刎ねて殺してしまう。魔法使いの女の末路の記述も殺害者に関する記述もなく、その後どうなったのかという描写もない。魔女裁判やグリム童話の魔女に見られた「火」に関する処刑法もない。ストーリー一面での特徴として、魔法使いの女は、主人公や主たる登場人物を窮地に追いよったり、無理難題を吹っ掛ける役割として登場する。ストーリーを展開していく上で「魔女」の記述方法と大きく異なる点は、次の点にある。本稿では取り上げなかった魔法使いの男の描写を見てみると、KHM149「うつぱり」は短い作品であるが、文頭で *Es war einmal ein Zauberer, ...* という記述で始まり、次にこの主人公を表す記述が *Hexenmeister* となり最後には、*Zauberer* に戻る。すなわち *Hexenmeister* = *Zauberer* で、両者に違いはないということになる。例えば、KHM12では「*Zauberin*」を「*die Alte*」「*die alte Frau Gothel*」「*Frau Gothel*」、またKHM69では「*Zauberin*」を「*eine alte Frau*」「*Erzzauberin*」「*eine alte krumme Frau*」「*das Weib*」「*die Alte*」「*das alte Weib*」と登場するたびに表現を変える場合もある。しかし、*Hexe* が *Zauberin* で代用されているケースは1度もなく、またその反対も1度もない。従って *Hexe* ≠ *Zauberin* となり、魔女と魔法使いの女は別物であると区別できる。魔女の場合、善悪の対局の構造が明確であったが、魔法使いの女ではその対極の構図は少なからず見られるものの、魔女が登場する話と比べるとかなり薄れている。しかし、彼女たちもやはり悪者として登場し、彼女たちと敵対する登場人物が、試練や障害を乗り越えハッピーエンドという話の展開は変わっていない。

最後に賢女について見てみよう。容姿に関する記述はほとんど見られないが、2話に老婆として登場する。職業や身分、家族構成や末路の描写も全く見られないのが特徴的である。魔女や魔法使いの女が複数登場する物語が無かったのに対し、KHM50「いばら姫」では賢女が13人も登場するのが注目すべき点である。人間を破滅させる悪の極致として登場したのが魔女、その対極に位置するのが主人公を救う賢女である。グリムは「賢女 (*weise Frau*)」について、

『*Deutsche Mythologie*』²¹⁾の中で、「人間たちに治癒するか否か、勝利か死かを告知する使命」及び、「人間の錯綜した運命の舵をとり、それを処理、解決し、危害を警告し、不確かな状況にある時、助言する」存在だと記している。²²⁾ 賢女は、魔女や魔法使いの女とは違い、主人公が窮地や苦難に陥った時、助けやそこから切り抜ける方法を教えてくれる存在である。「いばら姫」の賢女も一見すると祝宴に招かれなかった腹いせに主人公が死ぬという不吉な言葉を投げつけたように感じられるが、実は主人公が「15歳になると紡錘に刺さって死にますよ」と注意を促す予言と捉えることもできる。グリム兄弟が脚色や加筆を加えていないエーレンベルク稿（1810年）では、13人の「賢女（weise Frau）」が「妖精（Fee）」で登場する。「妖精」からの書き換えは、KHM12「ラプンツェル」では、ラプンツェルの敵対者が初版では「妖精（Fee）」だが、第2版以降では全て「魔法使いの女（Zauberin）」に書き換えられている。グリムは行為や役割に応じてFeeからweise FrauやZauberinと人格を分類した過程がうかがえる。Feeの語源は、悪い「魔女（Hexe）」とは対照的に、「預言者」を意味するラテン語のfatuaに遡る。後の俗ラテン語fataは「運命の女神」を意味し、「仙女」Fata Morganaにその名をとどめると『グリム童話を読む事典』²³⁾にあるように、エーレンベルク稿では、Feeは預言者である。祝宴に招かれなかった妖精の行為に注目すると、so kam die dreizehnte Fee und sprach: »Ihr habt mich nicht gebeten und ich verkündige euch, daß eure Tochter in ihrem fünfzehnten Jahr sich an einer Spindel in den Finger stechen und daran sterben wird.«²⁴⁾（13番目の妖精が来て「おまへたちは私を招待しなかったから、おまへたちの娘は15歳の時に指に紡錘が刺さって死ぬと予言する」と言った）と描写されている。初稿では、verkündigen（予言する、＜神の教えなどを＞告知する）が使われ、妖精が予言していることが分かる。版の改定を重ね、グリムがrächen（報復・仕返しをする）などを付け加え脚色し、それぞれの登場人物に個性を与えたのである。魔女や魔法使いの女は自分の私利私欲のために力を使い、また主人公や登場人物を窮地に追い込んだり殺したりするために魔法や超人的な力を使うが、賢女は追い込まれた登場人物を助けるために力を使う。しかし、助言や力を貸してくれるだけで賢女が魔女や魔法使いの女と直接対決することはない。窮地に陥っている人物が、賢女の助けを借りて自分自身の力でその苦難から脱出しなければならない。

7. おわりに

本稿では、グリム童話集に登場する魔法や超人的な力を使う女性たちのメルヒェンでの役割とそれぞれの差異について論じてきた。グリム童話の魔女を総括すると、顔は褐色で鋭い赤目、長い鼻に眼鏡をかけ、歩く時は頭をグラグラ動かし、魔法の杖を持ち、人を木や石や動物に変え、また自分も動物などに変身することができる老婆である。そして、魔法の靴や牡猫の背に

乗り迅速に行動し、もっぱら人に危害を与えることを旨とし、人に益することはしない。美しい若い女の子には妬み深い性格で、深い森の古い小屋に1人で住み、植物の扱いに長けている。魔女に関する描写を統合するとこのような全体像になるが、グリム童話に登場してくる全ての魔女にこのような詳細な描写がなされているわけではない。単に魔女とだけ書かれている表現が最も多く、魔女の年齢や容姿に関する描写が全くない話もある。しかしながら、大部分の魔女は悪人で、最後にはオープンに突き落とされたり、火炙りにされたりと非業の死を迎える。魔女が怖く恐ろしい存在として認識されるのは、böseやaltなどの修飾語が魔女をより悪く印象付け、魔女の容貌と魔法の力や人を食べようとする行為によるものである。しかし、殺人に関する詳細な描写はなく、ただ象徴的に表現されているだけである。グリム童話に登場する魔女を総合的に見た場合、我々が抱く像とその差異が全くないことが解かる。しかし、グリム童話集の中にこのようなステレオタイプの魔女は1話にも登場してこない。従って、一連のステレオタイプ化された魔女像は、グリム童話のそれぞれの話の中に登場してくる魔女の特徴的で残忍な部分を総合してできたものであると結論付けられる。グリム童話集全210話中、詳細な魔女の描写は若い番号の作品に集中しており、それ以降に登場する魔女すべてにその魔女像を想起させている結果である。

魔法使いの女に関しては、ほとんどが老婆として描かれ、修飾詞もネガティブなイメージを印象付ける表現もみられる。能力や行為に関しては、動物に変身が可能で、また相手を変身させることもできる。さらに野獣や鳥を誘き寄せるのが得意で葉草にも詳しい。魔法使いの女も、主人公や主な登場人物に危害を与えることを旨とし、決して彼らに加担することはない。更に無理難題を吹っ掛け、彼らの前に立ちはだかるのである。ここまでは魔女の特徴に類似する点は多いが、決定的に違う点は彼女たちの末路である。魔女は登場する半分の作品で非常に残酷無残な死を迎えたが、魔法使いの女はどの作品にも末路が描写されていない。しかし、ストーリー展開は主人公や主な登場人物が魔法使いの女の無理難題や障害に打ち勝ち最後には幸せになるという構図はここでもみられる。グリム童話に現れた魔女や魔法使いの女は老婆で醜いというのが特徴的であったが、KHM53「白雪姫」に登場するお后は美人である。しかし性格は高慢で嫉妬深く、彼女もまた自分の欲求を満たすためだけに力を使う。「魔法 (Hexenkunst)」を使う登場人物は全て継母であるという点にも注目しなければならない。お后は白雪姫を殺害し、自分が世界で一番の美人になろうとするが、失敗し最後には死に至る。グリム童話集には魔女の処罰や、魔法使いの女の残忍な行為が頻繁に描写されているが、これらのモチーフは単に主人公をハッピーエンドに導くための手段として用いられているだけではない。残酷な描写は、ストーリー展開の上で主人公が魔法から解放や救済されるため、または逆境からの逆転のための重要な手段の1つとして用いられている。その苦難や窮地を乗り越えられなければ主人公たちはハッピーエンドには至らないのである。そのためグリム童話における残忍な行為

は、ほとんどの場合その場限りのものであり、詳細かつ具体的な表現や苦痛や恐怖心といった描写もなされていない。グリム童話集に登場する魔女や魔法使いの女は、多少の差異があるにしろ悪役を演じる登場人物として現れ、ストーリー面では善悪二元論の対極の対比で話を明確にさせ、ハッピーエンドへと話を進めるためには必要不可欠な共演者であるといえる。魔法使いの女は、魔女ほど非常に恐ろしい存在であるという強調は少ないにしても、ところどころに見られる悪のイメージが残っているため、どうしても魔女に近い輪郭を想像してしまう。「魔法」や「魔術」を操る登場人物は、魔女の特徴の一部分だけを彼女たちは持っている。魔法使いの女には職業や身分があり、魔法や魔術を使う行為や行動によって魔女とは区別され、非常に似ている存在であるが魔女と魔法使いの女は別物であることが明らかになった。彼女たちの性格やストーリー面での「善」と「悪」という対立構造はこれらの作品でも見られ、魔女と比較すると魔法使いの女の悪役振りにはインパクトに欠けるが善悪二元論の対極の対比で話を明確にさせ、ストーリーをハッピーエンドに導くための必要不可欠な存在である。しかし彼女たちとは対照的に賢女は、主人公が魔女や魔法使いの女によって仕向けられた窮地から自分の力ではどうしようもなくなった時の救いとして現れ、主人公に助言や打開策を与えてくれる。「善」の存在として登場する賢女も、魔女や魔法使いの女と類似した魔法や超人的な力を持ちながらその力を「悪」である魔女や魔法使いの女に直接向けるのではなく、主人公たちを救うためだけに使う。従って、主人公たちは自分の力で悪に立ち向かい、悪を打ち負かさなければ幸せな結末に辿り着けないのである。

以上の考察から、グリム童話の魔女や魔法使いの女は、多少の違いや差異はあるものの主人公たちを苦しめ、試練を与えるための「悪」の役割を演じる登場人物にしかすぎず、一様に彼女たちに「悪」を演じさせ、主人公や登場人物がその「悪」に打ち勝ち幸せに暮らすという構図を作るための「悪」モチーフとして表現され、賢女は魔女や魔法使いの女と対極の存在でも、彼女たちを直接退治する「善」としてでもなく、主人公たちに助力する登場人物であると結論づけられる。

註

- 1) グリム童話集の番号KHMは聖者伝説10話を含め210番だが、KHM151の作品が「KHM 151：三人の怠け者」と「KHM 151：十二人の怠け者の下男」と2話ある。
- 2) KHM1, 11, 15, 22, 27, 43, 49, 51, 56, 60, 65, 85, 116, 122, 123, 127, 135, 169, 179, 193.
- 3) KHM46, 68, 92, 149, 183.
- 4) 野口芳子「グリムのメルヒェンと魔女－魔女狩りの史実を見据えて」『ドイツ文学語学研究』36号、1994年、93頁。
- 5) KHM12, 69, 134, 197.
- 6) KHM88, 149, 163, 197.
- 7) eine alte Frau:KHM9, 24, 96, 103, 125, 133, 181, 186.
- 8) KHM100, 125, 148, 189.
- 9) KHM13, 25, 39, 53, 55, 62, 64, 68, 91, 92, 97, 100, 110, 113, 116, 161, 163, 165, 166, 175, 182.
- 10) KHM13, 39, 55, 91, 182.
- 11) Zwerg, Wicht, Männlein, Erdmänneken, Däumling, Daumesdick.
- 12) KHM1, 123, 127, 169.
- 13) KHM16.
- 14) KHM11: 3回, KHM15: 2回, KHM22: 2回, KHM43: 1回, KHM49: 1回, KHM56: 3回, KHM60: 5回, KHM65: 1回, KHM85: 2回, KHM116: 6回, KHM122: 4回, KHM179: 4回, KHM193: 9回.
- 15) KHM11: 1回, KHM15: 1回, KHM51: 1回, KHM56: 1回, KHM60: 1回, KHM85: 1回, KHM116: 1回, KHM122: 1回, KHM127: 1回, KHM135: 2回, KHM179: 1回, KHM193: 1回.
- 16) KHM1: 1回, KHM11: 1回, KHM15: 2回, KHM22: 1回, KHM123: 1回, KHM169: 1回.
- 17) Nun war die Sonne unter; die Eule folg in einen Strauch, und gleich darauf kam eine alte krumme Frau aus diesem hervor, gelb und mager: große rote Augen, krumme Nase, die mit der Spitze ans Kinn reichte.
- 18) Die Hexen haben rote Augen und können nicht weit sehen, aber sie haben eine feine Witterung, wie die Tiere, und merken's, wenn Menschen herankommen.
- 19) KHM9, 11, 13, 15, 21, 22, 24, 47, 49, 53, 56, 135, 141, 186.
- 20) Vgl. Brüder Grimm. (1985), *Kinder- und Hausmärchen*, Deutscher Klassiker Verl., Frankfurt Main. S. 69. KHM11 „Die böse Stiefmutter aber war eine Hexe, ...“.
- 21) Grimm, Jacob, *Deutsche Mythologie*, Frankfurt a. M. (Keip) 1985, S.225 f.
- 22) 奈倉洋子「グリムの魔女像をめぐる－書き換えの過程における魔女像の変化について」『ドイツ文学研究』26号、1994年、37頁。
- 23) 高木昌史『グリム童話を読む事典』三交社、2002年、254頁。
- 24) Her. Heinz Rölleke, (2003), *Die wahren Märchen der Brüder Grimm*, Fischer Taschenbuch Verlag, S.18

参考文献

- Brüder Grimm. 1985. *Kinder- und Hausmärchen*, Deutscher Klassiker Verl., Frankfurt Main.
- . 1996. *Kinder- und Hausmärchen*, Herausgegeben von Hans-Jörg Uther in 4 Bänden, Eugen Diederichs Verlag, München.
- Dingeldein, Heinrich J.. 1985. >Hexe<UND MÄRCHEN Überlegungen zum Hexenbild in den *Kinder- und Hausmärchen*, in *Die Frau im Märchen*, hrsg.von Sigrid früh u. Rainer Wehse.
- Kaminski, Winferd. 1997. *Vom Zauber der Märchen:Ein pädagogischer Leitfaden zu den sammlungen der Brüder Grimm*, Matthias-Grünewald-Verlag, Mainz.
- Lox, Hartlinde. 2002. *Mann und Frau in Märchen, Forschungsberichte aus der Welt der Märchen*, Im Auftr. Europäischen Märchengesellschaft, Hartlinde Lox, Kreuzlingen.
- Rölleke, Heinz. (Hrsg.). 2003. *Die wahren Märchen der Brüder Grimm*. S.Fischer Verlag GmbH., Frankfurt am Main.
- 金田鬼一 (訳) 『完訳グリム童話集』第1巻～第5巻 岩波文庫、1998年。
- 高木昌史 『グリム童話を読む事典』三交社、2002年。
- 野口芳子 『グリムのメルヒェン—その夢と現実』勁草書房、1996年。

(えのもと・こうじ 本学大学院博士課程後期修了)