

昔話を通して見る世界の文化 —日本昔話、グリム童話、アラビアンナイトの比較を通して— K,S<福祉・国際異文化・政治経済ゼミ②>

1.はじめに

「文化を正式に定義すれば、ある集団のメンバーによって幾世代にもわたって獲得され、蓄積された知識、経験、信念、価値観、態度、社会階層、宗教、役割、時間、空間関係、宇宙観、物質所有観といった諸相の集大成であるといえよう。」(阿部1987)つまり、文化は人間の生活様式全体を指すといえる。グローバル化により様々な文化が混在、融合する現代社会では、文化の境目がなくなり、個々の国の文化が見失われているように感じる。おそらく文化の融合は止めることはできず、これからさらに進んでいくだろう。そのため、私たちはその変化をただ見ているだけでなく、それに合わせて、生活していく中で持つ周りの人の価値観に対する違和感を受け入れることのできる心を持つべきである。そこで、今回は昔話に焦点を当てた。何年も前から形成されてきた昔話は各国の文化をよく表していると思ったからである。よって、歴史ある昔話を比較することで各国の本質的な価値観を見出し、文化の違いの理解を深めることを目標に探究した。

2. 調査方法と仮説

2.1対象選定(およびその理由)、調査方法

今回は、文化の一つである価値観の中から動物観を選び調査していく。動物観を選んだ理由としては、昔話には動物が出てくるものが多いため比較しやすいからである。また、調査方法は、自分で「アラビアン・ナイト」を読んだ見解と、「日本昔話」と「グリム童話」を比較した二つの先行研究(江藤2016)(太田2012)を参考にしまとめた特徴を比較していく。この三つの昔話の選定理由は、2.2仮説において詳述する。

2.2仮説

この三つの昔話は、宗教の観点から考えると一神教と多神教に分けることができる。ゆえに、一神教と多神教で動物観の特徴が違うのではないかと仮説を立てた。つまり、一神教であるキリスト教が普及しているドイツで編纂されたメルヒェン集である「グリム童話」と、一神教であるイスラム教が普及していたアッバース朝を舞台にして語り継がれてきた説話集である「アラビアン・ナイト」の特徴が似ており、多神教である仏教や神道が普及している日本で語り継がれてきた民話である「日本昔話」がそれらと違う特徴を持っているということである。

3. 調査結果

3.1動物観について

3.1.1「日本昔話」

江藤(2016)は『鶴の恩返し』や『舌切り雀』を例に挙げている。『鶴の恩返し』では、罾にかかって傷ついた鶴を助けたお爺さんの家に女の姿に変身した鶴が恩返しとして美しい布を織りに来るが、ある日お爺さんに正体がばれてしまい、女は鶴の姿に戻り飛び去って行く。『舌切り雀』では、雀は心優しいお爺さんには大判小判のつづらを与え、動物に対して残虐で強欲なお婆さんには虫や蛇が入ったつづらを与える。

3.1.2「グリム童話」

江藤(2016)は『カエルの王さま、あるいは鉄のハインリヒ』や『兄と妹』を例に挙げている。『カエルの王さま、あるいは鉄のハインリヒ』では、金の鞵を池に落としてしまった王女が「友達になり、寝食を共にする」という約束のもとカエルに鞵を拾ってもらいが、王女は約束を破り一人で城に帰ってしまう。翌日カエルは約束を果たしてもらうために城を訪ねるが、王女はカエルを気持ち悪がり、壁に叩きつけて殺そうとする。その瞬間にカエルの魔法が解け、本来の王子の姿となり、二人は結婚する。『兄と妹』では、意地悪な魔女である継母に虐待されていた兄妹が家出をする。その道中で兄は、継母が「この水を飲んだものは鹿になる」という魔法をかけた小川の水を飲み、鹿になってしまい、二人

は悲しみ嘆く。それから二人は森の奥に住むようになり、最終的に、妹はその国の王様と結婚し、兄は魔法が解けて本来の人間の姿に戻り、ハッピーエンドとなる。

3.1.3「アラビアン・ナイト」

ここでは『鳥獣と人間との物語』と『ネズミとイタチとの物語』を例に挙げる。『鳥獣と人間との物語』では、各々の理由で人間を恨み、恐れている鴨、若獅子、ロバ、馬、ラクダが偶然出会い話しているところに人間である工匠がやってくる。初めて人間を見た若獅子は工匠と話し始めるが、工匠がヒョウよりも自分を優先しないことが面白くないと感じ、ひとつからかってやろうと工匠に前足で一撃を与え気絶させる。悔しくてたまらない工匠は若獅子を騙し懲らしめる。『ネズミとイタチとの物語』では、同じ人間の家に住み着いていたネズミとイタチがいた。ある日、おかみさんがこしらえた胡麻を見つけたイタチはそれを何往復もして自分の巣にほとんど持って行ってしまった。胡麻がなくなっていることに気づいたおかみさんが原因を突き止めようと思張っているのに危機感を覚えたイタチは、今度はあたかも誰かの隠し場所から人間のために胡麻を持ってきたかのように何往復もして胡麻を元に戻す。そして、ネズミにおかみさんが胡麻をくると嘘をつき、騙されたネズミはおかみさんが見張っているのに構わず胡麻をほおぼり始め、おかみさんに殺される。

3.2変身に焦点を当てて

昔話には動物が出てくるものが多いと前述したが、変身の話も多く出てくる。動物や人間、植物、物など、変身の形体は様々だが、ここでは、人間の動物観を比較するために、動物から人間への変身と人間から動物への変身に注目する。

3.2.1「日本昔話」

太田(2012)によると、動物から人間に変身する話が非常に多い。また、その変身は魔術や呪いによるものではなく、本来の動物がごく自然に人間になり、しかも本当の人間になる。ところが、本当の人間になったにもかかわらず、また元の動物に戻ることが多い。時には人間と子供をもうける場合もある。また、人間から動物に変身する話での主な原因は、悪いことをした人への神罰である場合と、悲しみや辛さ、疲れ、驚愕、慙愧、羨望などの深い感情から神様がその人を変身させる場合の二つがある。

3.2.2「グリム童話」

太田(2012)によると、動物から人間に変身する話は一つしか見られない。また、人間と結婚するものはない。人間から動物に変身する話では、ほぼ全てが魔法や魔術、呪いなど、異界がらみである。

3.2.3「アラビアン・ナイト」

変身の物語は少なく、動物たちが登場する物語から教訓を見出す寓話がほとんどであり、最終的には神への信仰を促す内容となっている。

3.3「狼と狐」について

三種類の昔話の一つに『狼と狐』という同じ題名の話がそれぞれ存在したため、同じ種類の動物の話でも違いがあるのか比較していく。

3.3.1「日本昔話」『狼と狐』

お腹を空かせた狼と狐の二匹は民家に忍び込んで牡丹餅を食べる。出入りできるのが狭い格子しかないことに気づいていた狐はばたもちを少し食べた後どンドン外に持ち出していく。一方、狼は何も気にせず物凄い勢いで食べていく。やがて人間に見つかるが、逃げる準備をしていた狐はすぐに逃げ、牡丹餅の食べ過ぎでお腹が張ってい

る狼は逃げ遅れて人間に懲らしめられ、最終的に民家の扉を体当たりで突き破り逃げる。

3.3.2「グリム童話」『狼と狐』

狐を従えている狼はいつも何か食べ物を取ってこい、と狐をこき使っていた。狼は食いしん坊であり、もっと食べ物を手に入れるために狐の真似をするが、毎回失敗して人間に懲らしめられてしまう。ある日、いつものように狐は狼に食料を求められ、二匹は人間が樽に塩漬けの肉を置いているという地下室に向かった。そこで二匹は肉を食べ始めたが、狐は人間が戻ってきていないかあたりを見回したり、自分の体が出入りの穴にもぐりこめるほどまだ細いかどうか確かめたりした。一方、狼は樽が空になる勢いで食べていた。やがて人間に見つかるが、狐はすぐに逃げていき、狼は穴を通り抜けられないほどに太っていたため逃げ遅れて人間にこんぼうで殺された。

3.3.3「アラビアン・ナイト」『狼と狐の物語』

同じ穴に住む二匹だったが、狼が威張り、狐がごまをすって生きていた。ある日狐は葡萄畑に人間が落とし穴を作っているのを見つける。そこで、葡萄がたくさんなっているからと言って狼に葡萄畑に行くように仕向け、狼を落とし穴に落とす。助けを乞う狼と狐は口論が始めるが、最終的に狐は人間に狼を殺させ、安穩に過ごす。

4. 考察

4.1動物観について

昔話	例	動物観
日本昔話	『鶴の恩返し』 『舌切り雀』	動物は神のような存在
グリム童話	『カエルの王さま、あるいは鉄のハインリヒ』 『兄と妹』	動物に対して軽蔑の姿勢
アラビアン・ナイト	『鳥獣と人間との物語』 『ネズミとイタチとの物語』	その動物の行動で対応変化

江藤(2016)によると、「日本昔話」では、自身が変身する能力を持っている鶴や、〈善い人間〉に褒美を与え〈悪い人間〉に罰を下す雀は、ただの生き物ではなく神性を持ったものであると考えられる。江藤(2016)によると、「グリム童話」では、王女は明らかにカエルを気持ち悪がっており、作中では『醜いカエル』という表現をしたり、カエルを壁に叩きつけていたりすることから、動物に対して軽蔑の印象を受ける。また、魔法で鹿になってしまった兄を見て妹は嘆き悲しんでいることから、魔法をかけられた人間は〈不幸な人間〉として描かれていることがわかる。「アラビアン・ナイト」では、初めは対等に話していた工匠と若獅子だったが、若獅子が工匠を攻撃したことで立場に差が生まれたことや、善い行いをしているふりをするイタチは人間から認められ、イタチに騙され悪い役回りをさせられたネズミは人間に殺されたことから、動物に対する人間の対応はその動物の行動によって変化していることがわかる。

4.2変身に焦点を当てて

太田(2012)によると、「日本昔話」では、神罰による変身の場合、罰当たりとしてその動物になるということは動物に対するまなざしが冷たいといえる。また、他の場合による変身は、人間と動物の間を隔てる境界がほとんどないことや、人間と動物が近い存在であることが窺えるため、動物に対するまなざしは温かいといえる。太田(2012)によると、「グリム童話」では、変身した人間はそのことを悲しみ、辛い思いと被害者意識を抱いていることから、動物を下に見ているといえる。「アラビアン・ナイト」では、寓話の内容での動物の失敗の描写については、その動物を下に見ている可能性はあるが、最終的には神への信仰を促すための寓話であるため、動物間で格差があるというよりも、神の存在が際立っているといえる。

4.3「狼と狐」について

三つの物語の内容は詳細には異なるが、狼は〈強い/頭がわるい/不器用〉という描写がされており、狐は〈弱い/(悪)賢い/世渡り上手〉という描写がされている。また、最初は狼が威張っていたが、最終的に狐にやり返されるという話の流れは同じである。このことから、異なる地域で作られた昔話であるのに、動物に対して同じような印象を持っているといえる。このような人間の動物観は、貿易による人々の交流で広まった可能性、または人間と動物の関わりで、狼は自分の持つ力に任せて行動し畏にかかりやすく、狐は賢くて人間から盗みを働いたり畏にかかりにくかったりしたなど、地域が違っても狼と狐の性格は似ていた可能性が考えられる。

5. 結論と課題

昔話	根底の考え		動物観
日本昔話	八百万の神 輪廻転生		・神(森羅万象) >人間 ・人間≧他の生物
グリム童話	人間中心主義	動物と同じ関わり方をする面	神>人間>他の生物
アラビアン・ナイト	神の絶対的権力		神>人間≧他の生物

「日本昔話」からは、世の中に存在する全てのものに神が宿ると考える八百万の神や、人は死ぬと新しい生命に生まれ変わると考える輪廻転生が根底にあることで、森羅万象が神であり、人間はその下位に位置するという考え方と、人間は他の生物よりも上位に、もしくは対等な関係に位置するという考え方の二つがあると考えられる。「グリム童話」からは、人間が他の生き物や自然を自由に支配してよいと考える人間中心主義が根底にあることで、人間を創った神は人間よりも上位に存在し、他の生物は下位に存在するという考え方があると考えられる。「アラビアン・ナイト」からは、何事にも神の絶対的権力があり、アッラーを褒め称えることで救われるという考えが根底にあることで、神は常に絶対的権力により最上位に存在し、他の生物は全て対等であるという考え方と、人間の方が他の生物よりも上位であるという考え方の二つがあると考えられる。また、動物観が異なっている、特定の動物と同じような関わり方をする面も存在する。つまり、結果としては同じ一神教でも動物観は異なっていた。一神教で動物観が異なる原因としては、神の存在の大きさの違いがあると考えられる。イスラム教の神の絶対的権力は成立当初のままである一方で、キリスト教では、ヨーロッパへ広がっていく中で〈人間〉という“我”が出てきた可能性がある。

本探究の課題として、比較対象が少ないため動物観の違いを一概には言えないことが挙げられる。今後は、アフリカ圏やアメリカ圏、アジア圏などの昔話を加えて比較するなど、比較対象を広げていきたい。

6. 参考文献

江藤愛実(2016)「グリム童話と日本昔話における動物観の違い：古代に遡るその文化的背景」,上智大学

江村裕文(2003)「文化の定義のための党書：文化その1」,法政大学

太田伸広(2012)「グリム童話と『日本の昔ばなし』の比較－変身について－」,人文論叢(三重大学)第29号

前嶋信次(1972)『アラビアン・ナイト 6』,東洋文庫