

# 童話のヒロイズムに関する一考察

——グリム童話『六人男、世界を股にかける』の検討を中心に——

浜 野 兼 一

現代社会は、ヒーロー不在の時代などとも言われる。しかし、これはヒーローが必要でなくなったということを意味しているわけではない。なぜなら、人間が社会生活を営む中で、自己課題や目標の到達点に立つための動機づけは、優れた他者の行動様式に喚起されることが少なくないからである。つまり、人間は心のどこかでヒーローを求めているのである。ただし、そのヒーロー像とでもいうべきものは、分化・多様化してきているといえよう。例えば、アンチヒーローや裏ヒーローなどという言葉があることから、ヒーローの存在価値やその姿が変容してきていることがうかがえる。

ところで、童話というジャンルの読み物の中にも、ストーリーの展開を左右するような人物や動物などが登場し、童話におけるヒロイズムを形成してきたことは周知の通りである。とりわけ、本稿で取り上げるグリム童話は、時代を超えて現代においても世界中の多くの人々に親しまれており、ヒロイズムの典型ともいえる作品がいくつもある。

本稿でグリム童話を取り上げ、特に『六人男、世界を股にかける』のヒロイズムを考察する理由は、この物語が、グリム童話にみられるスタンダードなヒロイズムに一石を投じるようなストーリーの展開となっているからである。この点に目を向けつつ、異彩を放つストーリーの中に鑲められた登場人物の思いや動きの断片をつなぎ合わせていくことで、登場人物が場面の展開にどう位置づけられているのか、主人公はどのような動きをみせるのか、といった点を考察し『六人男、世界を股にかける』のヒロイズムの一端を明らかにする。

本稿の内容としては、まず、『六人男、世界を股にかける』という作品が、グリム童話の中にどう位置づけられるのかについて、作品の内容の概要の確認とともに、共通点が見いだせる他の主要作品との比較を通して検討する。次に、主要作品に登場する主人公の役割や、各場面における動きなどについての比較検討により、『六人男、世界を股にかける』のヒーロー像の特質を考察する。さらに、前節の検討を踏まえて、各作品にキャスティングされているヒーロー、ヒロインの行動を比較・分析することに

より、『六人男、世界を股にかける』におけるヒロイズムの特質の一端を明らかにする<sup>2</sup>。

## 1 グリム童話の中の『六人男、世界を股にかける』

作者独自のものの見方や空想の世界が繰り広げられる童話は、読み聞かせなどを通じて子どもの言語能力の成長・発達に様々な影響を与える。子どもが、ある特定の童話に興味をもつことを前提とするならば、その興味・関心が強ければ強いほど、表象機能の発達の促進が期待される。そしてその興味・関心は、ストーリーの中に登場するヒーローやヒロインの台詞や振る舞いを模倣するといったかたちで表に現れることも多い。

本稿で取り上げる『六人男、世界を股にかける』は、仕打ちや挫折という状況から、主人公が一念発起して立ち上がるという展開で場面が進んでゆく。物語の中には、現実離れた能力や技を持っている超人的な男が5人登場するが、主人公は特にこれという技をもっていない「勇士」である。この「勇士」を含む6人が世界を股にかけることを目指して旅に出る。

物語全体の展開からみた主人公を挙げるとすれば「勇士」になるが、この「勇士」の極めて個人的な思いや感情を満たすために大きな野望を掲げ、行く先々で超人にめぐり合い、しかもその超人たちが「勇士」の手や足となって活躍するという点が興味深い。次に、これらの点を踏まえながら、『六人男、世界を股にかける』の童話としての特徴をとらえるために、グリム童話のほかの作品との比較を試みる。グリム童話のうち、比較的知られている作品5編と『六人男、世界を股にかける』の概要を比較したものが表1である。

表1 主な作品の概要

書名	主な登場人物、動物	備考
『かえるの王様、または鉄のハインリヒ』	王、王女、蛙(王子)、ハインリヒ	ある王の一番下の王女が、遊び道具である金の玉をめぐって嫌いな蛙と関わることになる。
『シンデレラ』	シンデレラ(先妻の娘)、後妻とその娘2人、白い小鳥たち、白い鳩、王子	母親を失った娘が継母やその娘たちからの仕打ちを耐えぬき、やがて王子と出会う。

『つぐみのひげの王さま』	王、王女、バイオリン弾き(つぐみひげの王)	王に愛想を尽かされた王女が、城から追い出され生きていくことの厳しさと後悔の念に苛まれる。
『白雪姫』	白雪姫、後妻の後、7人の小人、王子	後妻の後は白雪姫の美しさを妬み殺害しようとするが、王子との出会いにより息を吹き返す。
『いばら姫』	王女、13人の賢女、老人、王子	王女が深い眠りについてから100年の年月が経とうとしているころひとりの王子が現れ、いばらに囲まれた城の中にいる王女を目覚めさせる。
『六人男、世界を股にかける』	勇士、超人的能力をもつ5人の男、王、王女	長期間にわたる王への忠誠を認めてもらえない主人公が奮起して世界を股にかけるための旅に出る。その旅の途中で心の汚れた王と王女に遭遇する。

上記に共通しているのは、登場人物の中に王や王子、王女が登場している点であろう。とりわけ、王子は『六人男、世界を股にかける』を除いて必ず登場している。なお、『つぐみのひげの王さま』に出てくるバイオリン弾きは『つぐみひげの王』であるが、最終的には王子という立場で王女と結婚することになる。

ここで、王子が登場しない『六人男、世界を股にかける』の内容に目を向けると、この物語に出てくる王と王女が表1に示した他の主要作品と異質の存在になっていることに気づく。なぜなら、「冒頭に出てくる王」は主人公を正当に評価しない怒りの対象、そのあとに登場する「ある国の王と王女」は、完全な悪者という役柄になっているからである。

以上を踏まえると、それぞれの作品に出てくる主人公がどのように設定され、ストーリーの展開にヒーローやヒロインの行動がどのような影響を与えているのか、といった部分が検討課題として浮かび上がる。次節ではこの点を明らかにする。

## 2 ヒーロー像の特質

本節では、『六人男、世界を股にかける』のヒーロー像の特質を明らかにするために、その他の主要作品に登場する主人公の位置づけや動きとの比較を行う。表2に各作品の主人公とヒーロー（ヒロイン）を示す。

表2 各作品の主人公とヒーロー（ヒロイン）

書名	主人公	ヒーロー／ヒロイン
『かえるの王様、または鉄のハインリヒ』	蛙	蛙(魔法により蛙の姿に変えられていた)
『シンデレラ』	シンデレラ	シンデレラ(先妻の娘)
『つぐみのひげの王さま』	つぐみひげの王	つぐみひげの王(バイオリン弾き)
『白雪姫』	白雪姫	白雪姫(先妻の後の娘)
『いばら姫』	いばら姫	いばら姫が眠りについてから100年後に現れる若者(王子)
『六人男、世界を股にかける』	勇士	勇士と5人の超人

上記の表2に示した主人公と各作品の場面の展開との関連を整理してみると、次のようになる。

#### 『かえるの王様、または鉄のハインリヒ』

蛙は王女がなくした金の玉を見つけ出すことで、ある約束をかわす。ストーリーの中で王女は、終始蛙との関わりを避けようとする動きをみせるが、王の放つ戒めの言葉により嫌悪感を抱きながら蛙と過ごす。結局、王女の蛙に対する怒りが蛙を魔法から解き放つことになる。魔法を解いて蛙から王子に戻せる力は蛙嫌いの王女にしか与えられていなかったのである。この作品では、王女が蛙を壁に思い切りたたきつけるという残酷な行為が、魔法の呪縛を解くことになる。

#### 『シンデレラ』

母親を失ったシンデレラが継母やその娘の執拗な仕打ちに耐える生活が続く中、王室が催す舞踏会に参加するという願いがかなう。この舞踏会が彼女の人生を変えることになる。シンデレラが困っているときに、彼女助けた鳩や小鳥たちの存在も見逃せない。この作品において、シンデレラは恵まれない境遇から成功を手に入れるヒロインとして描かれている。

#### 『つぐみのひげの王さま』

招かれた城で、一度は相手にされなかったつぐみひげの王であるが、心の貧しい王女が城から追い出されるという状況に乗じて再び王女と接触することになる。バイオリン弾きなどに変装したつぐみひげの王が、高慢な王女に罰を与え改心を試みるとい

う展開で場面が進んでゆく。この作品では、卑しい身分に落ちぶれた王女が、つぐみひげの王からすべてのことを打ち明けられることで自身の不誠実さを悔い改める。

#### 『白雪姫』

先妻の後の娘である白雪姫が、後妻の後に命を狙われるほどのひどい仕打を受ける。その仕打の根底には、白雪姫の美貌に対する後妻の嫉妬があった。白雪姫を支える7人の小人と姫の美貌に魅了される王子が登場する。この作品では、後妻の嫉妬な嫉妬と憎悪に苛まれる日々に耐える白雪姫が、ついには悲劇のヒロインになろうかというときに、救いの手を差し伸べた王子により現世の幸福を得ることになる。

#### 『いばら姫』

城の祭事における些細なことがきっかけで、身内の賢女から悪い魔法をかけられ長い眠りについたいばら姫。その期間は長期に及んだが、姫が眠りについてから100年後にひとりの若者(王子)が現れ、長い眠りから目覚めさせる。この作品では、突然止まった時間の中に存在し続ける王女が、運命ともいえる王子とのめぐりあいにより、心身ともに満たされた余生をおくる。

#### 『六人男、世界を股にかける』

長期間にわたる王への忠誠を認めてもらえない「勇士」が、現状を打ち破るために大きな野望を掲げる。その野望とは「世界を股にかける」というものであった。このとてつもない目的を実現するため旅に出ると、その旅の途中で、うまい具合に手助けをしてくれそうな超人たちに遭遇する。この作品では、「幸福」や「喜び」「満足」といったものが、王家に迎えられたり、結婚をするという状況ではなく、金銀、財宝を手に入れるところに求められている。

ところで、表2をみると、『かえるの王様、または鉄のハインリヒ』、『シンデレラ』、『つぐみのひげの王さま』、『白雪姫』の4作品は主人公とヒーロー、ヒロインが同じである。しかし、『いばら姫』と『六人男、世界を股にかける』は主人公とヒーロー、ヒロインを分けて考えなければならないストーリーの構成になっている。次節では、こうした点に目を向けつつ、ヒーロー、ヒロインの行動分析を試みる。

### 3 登場人物の行動からみたヒロイズム

本節では、各作品のヒーロー、ヒロインの行動を比較・検討する。「悪に対峙する英雄」という視点から導き出される行動の分析を通して、『六人男、世界を股にかける』におけるヒロイズムの特質を浮かび上がらせる。各作品の主要場面にみえるヒーロー、

ヒロインの重要な動きは、次の通りである。

『かえるの王様、または鉄のハインリヒ』では、王子が魔法により蛙の姿に変えられているという状況の中で、それを打ち破るための手段として一番下の王女との接触をはかる。これは、王女が困っているところを助けるという行動により具体化された。このとき、蛙が王女とかわした約束を実現するため、城に入ってゆくことが実現し、王女との関わりにより魔法がとけるのである。「王女が困っているところを助ける」「王子に戻って王女と結婚する」の二つにヒロイズムが表出している。

『シンデレラ』の場合は、理不尽な仕打を受けても、それに耐える姿が描かれている。また、苦しい状況に耐えるだけでなく自分の思いや願いを実現していこうとする意思、すなわち舞踏会に行くということを簡単にあきらめない姿勢を示している。「苦しさ」に耐え続ける精神力」と「願望をあきらめない信念」にヒロイズムがみえる。

『つぐみのひげの王さま』では、嘲りや人格否定といった攻撃を受けながらも、その張本人である王女を改心させようとするつぐみのひげの王が描かれている。バイオリン弾きとなり自分の素性を偽っても、高慢な王女を改心させようする「行動力」と「支配者としての倫理観」がヒロイズムといえるであろう。

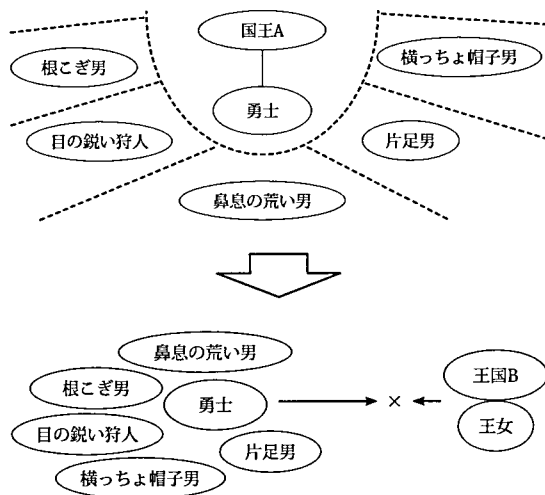
『白雪姫』においては、白雪姫殺害を断念した猟師、住居に侵入した白雪姫を追い出さなかった7人の小人、そして死亡した白雪姫を7人の小人たちから譲り受けた王子の三者に共通している要因がある。それは、誰もが認める白雪姫の美しさの影響である。生まれながらにして白雪姫が持ちあわせていた「美しさ」と、その美しさを支えている「清らかな心」がヒロイズムとして映し出されている。

『いばら姫』の場合は、意図せずして眠りについたいばら姫の目覚める時期が近付いていたところ、1人の若者(王子)が現れ、これがきっかけとなり姫は長い眠りから目覚める。この作品は、『白雪姫』と似ている部分があるが、王子の家来が引き起こした偶然の出来事で生き返る白雪姫と違い、王子の直接的行動(王子がいばら姫に触れる)が姫を蘇らせる点に特徴がみえる。このことから、老人の助言を振り切っていばら姫を救いに行くという行動力がこの作品のヒロイズムといえる。

上記5作品に対して、『六人男、世界を股にかける』においては、まず、勇士が掲げる野望とそれを成し遂げるための力となる仲間を集める行動力に注目すべきであろう。旅の途中で出会う5人の男が主人公である勇士に協力的で、それぞれの持つ超人的能力を駆使して、対峙する悪を打ち負かし目的を勝ち取るというところにヒロイズムが浮かび上がる。

この作品では、王の不当評価という仕打に対する主人公の反発が根底にあるが、作品のなかで対峙する悪は別の国の王と王女であるという点に注目すべきであろう。

図1 『六人男、世界を股にかける』における人間関係の展開



## おわりに

以上本稿では、童話におけるヒロイズムの一端を明らかにするため、グリム童話に着目し、『六人男、世界を股にかける』の検討を中心に、グリム童話関連諸作品との比較を通して考察してきた。

第1節では、グリム童話の主な作品と『六人男、世界を股にかける』の比較により、各作品の内容の概要の確認を行うとともに、グリム童話の中に『六人男、世界を股にかける』という作品がどう位置づけられるのかについて検討した。この結果、『六人男、世界を股にかける』という作品が、登場人物や役柄、場面の展開などにおいて異彩を放っている点が明らかとなった。

第2節においては、『六人男、世界を股にかける』のヒーロー像の特質を検討するために、他の主要作品に登場する主人公の役割や、各場面における動きなどを分析した。これにより、『六人男、世界を股にかける』については、主人公とヒーローを分けてとらえなければならないストーリーの構成になっている点を見いだすことができた。

第3節では、『六人男、世界を股にかける』におけるヒロイズムの特質を考察するために、各作品に登場するヒーロー、ヒロインの行動を比較・分析した。この結果、『六人男、世界を股にかける』で対決する悪の対象が、作品の冒頭で登場する不当評価をした王ではなく、旅の途中で遭遇する別の国の王であり、約束を守らない王という悪に立ち向かうという点にヒロイズムが映し出されていることが明かとなった。

今後の研究課題としては、まず、本稿で取り上げたグリム童話以外の作品について検証する必要がある。また、ヒロイズムに関して本稿で考察に至らなかったいくつかの論点についても検討しなければならない。なお、これらは、童話のみならず文学作品全体におけるヒロイズムの史的側面などをめぐる動向の中で考察したい。

#### 参考文献

J.グリム+W.グリム著、金田鬼一 訳『完訳グリム童話集』（一巻～五巻） 岩波文庫  
1979年11月。