

日本の昔話とその研究

楊 海燕 (ヨウ・カイエン)

0. はじめに

日本では、経済が発展するにつれて、全国にテレビ、ネットワークなどが非常に普及してきた。生活が豊かになることで、生活の楽しみ方も豊富になった。都会でも、田舎でもお年寄りが子供たちに「むかし」を語ることが極めて少なくなってしまうている。一方、全国を調査する地味な努力のおかげで、お年寄りに語ってもらったままの資料集がかなり豊富に出版され、今や日本は、総類話数で八万話とも言う昔話資料大国でもある。現在では、子供向けに再話されたり、絵本化されたり、テレビ番組になったりし、いろんな形で子供たちに知られているものもある。これが、日本の昔話が現在おかれている状況である。

1. 語り口のおもしろさ

昔話は長い年月、常に変化しながら、伝えられてきた。でも、あらゆる変化は口で伝えるという行為の枠の中で起きる変化だった。しかし、現在子供向けの出版物の中には、口伝えのよさが削られたものが多くあるように見受けられる。昔話に独特の語り口は昔話の本質とおもしろさを表している。これが昔話が長い年月を経てきても、伝え続けられている秘密でもあると思う。ここで、その独特な語り口を紹介する。

ここで使う考え方は、1947年ヨーロッパの昔話研究を一つの頂点にまで持って行った学者マックス・リュッテイの理論に基づいたものである。彼の理論はヨーロッパの昔話の研究を通して、分ってきたものだが、かなりの部分が日本の昔話にも言えることがすでに確認された。だから、ここで、日本の昔話以外に、ヨーロッパの代表的なお話『白雪姫』も例にする。

昔話の大事な特徴

(1) 「くりかえし」

まず、みんながよく知っている『白雪姫』(注1)について述べたいと思う。この物語の中で、継母は自分より美しい白雪姫を殺すために、さんざん悪知恵を働かせる。一度目は紐を持って、二度目は櫛で、三度目は毒りんごを持って、白雪姫を殺しに行った。物語の中では、同じような言葉を三回も繰り返す。そのくりかえしが語りの性格をよく示している。つまり、一言で言ってしまうと、語りというのはある種の決まった形を持っているということである。短くはしょって、語ることはできない。出来事のくりかえしが三回あったなら、三回とも言葉を節約しないで、全部繰り返さなければ、語りにならないわけである。言葉を節約すると、物語のおもしろさも、十分感じられない。

日本の昔話のなかに、『馬方山老』という話がある。その中に、山老が一度目は甘酒を作ったのに、馬方に飲まれ、二度目にはもちを取られ、三度目にはうまくだまされて木のからどに入ってしまう。そして、三度目は致命傷につながるので、最も重みがある。比べながら読むと、ヨーロッパでも、日本でも、昔話の繰り返しは、ほとんどが三回であることに気づく。そして、その中では三回目が必ず最も重要な役目を持っている。白雪姫は三度目に毒りんごで殺され、生き返らなくなったからこそ、最後に王子と結婚することになる。

写実的な文学なら、このように同じ言葉を使って繰り返すと、単純すぎる、何の変哲もない言葉を言い重ねている、などの非難を受けるところだが、昔話は逆に同じ場面には同じ言葉で繰り返すことを生命としている。そうすることによって、聞き手の頭の中に結ばれたイメージははっきりしたものになり、昔話が明確な姿で受け取られる。音楽と同じく、昔話は時間にのった芸術である。本に書かれた芸術ではないので、聞き手にとっては、読み返しができない。だから、昔話を聞き手に鮮明にイメージとして与えるためには、同じ場面を同じ言葉で繰り返し述べる必要があるのである。

(2) 昔話の中の色彩

昔話は、原色を好む。『白雪姫』の場合には、こんな語りがあった。「それからまもなく、女王は女の子を産みました。その子は、雪のように白く、血のように赤く、黒檀のように黒い髪をしていたので、白雪姫と名づけられました」と語られている。昔話は中間色をほとんど持っていない。日本の昔話によく出てくる鬼も、赤鬼、青鬼、黒鬼というふうに言うが、えんじ色の鬼とは言わない。さらに、『白鳥の姉』(注2)という話はタイトルを見ただけ、白という文字に気づく。白という色は、特に昔話の中でよく使われているような気がする。神秘的な雰囲気をもたらし、読者に想像の余地を与えてくれるからだろう。

(3) エピソードの孤立性

昔話では、それぞれのエピソードはいわばカプセルのなかに閉じ込められていて、お互いに関連がない。

継母に家を追い出され、殺されそうになった白雪姫は、山の中で七人の小人の家にかくまわれて暮らしているが、そのうちに物売りに変装してきた継母から、きれいな紐を買い取り、その紐で首を絞められて殺されてしまう。

幸いなことに、夕方帰ってきた小人たちが紐を切ってくれたので生き返るのだが、またしばらくして物売りが櫛を売りに来たとき、白雪姫はまたもやその櫛を買ってしまう。そして、その櫛を使うと毒が回って、また死んでしまう。再び小人たちに救われるが、三度目は物売りが来てりんごを買わないかと言われ、白雪姫はそのりんごを買い、食べて死んでしまう。

常識からいえば、あるいは写実的な文学として考えれば、一度物売りに殺されそうになった人間は、二度目には決して一人でいるとき、物売りからものを買うことはないだろう。しかも、三度も繰り返すことはありえない。それなのに、このかわいい白雪姫は、三度も死んでしまうのだ。どうして、このようなことが昔話の中では可能なのだろうか。紐を買って殺されること、櫛を買って殺されること、りんごを買って殺されること、それぞれは関係を持っていないということである。つまり、昔話の登場人物たちは、一度目の経験を二度目に生かすことはできない、というわけである。いわば、昔話には経験知がない、といえる。

(4) 状況に対する行動

昔話の主人公たちがどんな風に行動しているかといえば、主人公たちはそのときに自分が置かれた状態の中で、その時引き起こされた出来事に合わせて行動している。

白雪姫の例で言えば、白雪姫は、物売りのおばあさんが売りに来た紐を見て、きれいだと思ってすぐ買ってしまう。そして、そのために死ぬのだが、それを繰り返していくうちに、結局最後には死んでいたために王子に発見され、めでたく結婚し、幸せになる。

昔話の主人公のこうした対応の仕方は、人生の真実の姿ではないだろうか。人間は、それぞれがおかれた状況の中で、その時その時の出来事に対応していく。よく考えれば、それはその人の人生にとって、必然的な流れであるわけだ。人間は、人生でそれぞれの立場に応じて、主体的に行動してきたつもりでも、世界を動かしている力、キリスト教徒から見れば神の意志、キリスト教徒でなければ、運命の意志というかもしれないが、世界を統治している、目に見えない、巨大なある意志、というものに結局は動かされているものなのだろう。

(5) 探せば、必ず発見できる

昔話では、話の筋の展開に重要なことはすべてぴったりと合う、という大きな特徴がある。『白雪姫』では、自分より千倍美しい白雪姫が七人の小人の家で暮らしていることを知った継母は、その家を探して山の中へ入っていくのだが、このとき、継母はすぐ簡単に白雪姫の家を発見する。「継母は山の中を探し回ったけれど、ついに白雪姫の家を発見することができず、疲れた足を引きずってむなしくお城にもどりました」などと語る昔話はないといえる。なぜか分からないがぴったりと命中するとでも言えるような正確な出合い方が、実は昔話のもう一つの特徴である。『鬼が笑う』(注3)という話では、鬼にさらわれた娘を探しているうちに日がくれた。その時「ちょうど」向こうに小さなお堂があり、そのの尼さんにとめてもらった。翌朝、教えられたとおりに川縁へきたら、また「ちょうど」大きな犬、こま犬がいねむりしている。というふうに語られている。

なにもかもがちょうどまい具合につながっていくという昔話の構成は、もしそれが創作文学であるならば、不器用といわれるだろう。人間の世の中を写実的に描こうとする文

学にとっては、このようになにもかもがちょうど結びついていたり、すれすれのところで、結びついていたりすることはありえない。けれども、「ちょうど」とか、「すれすれ」という構成の仕方が、昔話のあちこちに見られる。

(6) 一次元性

伝説では、超自然的存在と人間が出くわす場所は村の中が多く、人間はそのとき驚き、恐ろしさに震える。その体験こそが伝説の話題の中心として伝えられるのだが、昔話では、超自然的存在はほとんどの場合、人間の住む世界から遠いところに住んでいる。しかも、人間がそこに到達できないことは絶対でない。白雪姫の場合は、七人の小人の住んでいる森のことを考えればよく分かる。つまり、普通の世界と超自然的な世界との間に精神的な断絶がないということである。昔話にとって、地理的に遠いことは、別世界のものを表現する唯一の正しい手段であるといえる。昔話は、精神的に区別されたものを、一本の線の上に投影し、内的な隔たりを外的な距離によって暗示するのである。

浦島太郎(注2)は、竜宮に着いたとき、その美しさ、豪華さに感嘆するが、乙姫や魚たちが日本語をしゃべって歓迎してくれること自体は不思議に思っていない。このことは『猿婿入り』、『ねずみ浄土』などについても言える。

(7) 昔話の平面性

昔話では、肉体を立体として扱わず、一つの平面のように扱う。平面的に描かれている人物は、一つの「図形」なのである。図形としての人物には、心の奥行きがない。これは、日本に伝えられている『手無し娘』(注4)を見れば、明らかである。継母のイジメによって、嫁は両手を切り取られるのだが、その時、血が飛び散ったり、肉が盛り上がったりは述べられない。そして、手を切られた娘は、別に気を失って倒れるでもなく、子供を背負って家から出て行くのである。ここでは、嫁は切り紙細工のような図形として描かれているにすぎない。

それに、肉体の回復も一瞬にして行われる。『手無し娘』の場合には、主人公は同じように手を切られた子供を背負って家を追い出される。暑い日だったので、のどが渇き、子供を背負ったまま、かがんで水を飲もうとすると、子供が水の中におちそうになる。すると、落ちようとするその瞬間に、親の腕がぱっと回復して子供をつかまえる。つまり、切られた両腕が回復するためには、ある条件が満たされなければならないのだが、その条件さえ満たされれば腕の回復は一瞬にして行われる。しかも、いったん回復してしまえば、腕に傷跡などは決して残らない。両腕が次第に伸びてきて、何ヶ月かのちには指も生えてきた、というような語りは、昔話には決してない。回復するとすれば、それは一瞬にして終わる。回復した腕にしばらく包帯を巻いていたとか、切られた後時々傷口がいたんだ、などと語られることも決してない。いったん回復した腕は、もう以前とまったく同じに完全な腕になるのである。

昔話の登場人物には、時間も関係なければ、周囲の世界もなく、肉体は切り紙細工のように図形として語られている。だからこそ、腕がすっぱりと切り取られたかと思うと、またぴったりとくっつくことができるのである。そして、その性質や感情は話の筋によって表現される。つまり、感情や性質は一つの平面に投影され、その同一平面にほかのすべてのものも投影されているのである。そして、時間も昔話の中では点としてしか存在せず、「徐々に」という時間の経過はない(注5)。

実は、『手無し娘』とそっくりの話がヨーロッパにもある。悪魔に金持ちにしてもらうために、父親が実の娘の手を切った。娘は父親の引止める手を振り払って、家を出た。そして、王様と出会うと結婚した。そして、戦争に出た王様との手紙のやり取りで、悪魔の介入によって誤解が生じ、娘は家を出なくてはならなくなるが、彼女の信心のおかげで、手が元通りになる。そして、戦争から帰ってきた王様と再会し、生涯幸福に暮らすことができた、という話である。日本の話と大筋においてはよく似ているが、比べてみたら、細かいところに違いがあることに気づく。特に人間関係の違いが西ヨーロッパと日本の家庭、社会の違いの一面も反映している。一番大きな違いは、ヨーロッパの話では、母親より父親のほうが大きな役割を持っていることである。日本の場合は、主人公の背後に存在するプロモーター的な存在が母性である。母親は主人公に大きな影響を与える。

もう一つおもしろいことがある。日本の類話はほとんど継母と娘の話であり、そのほかの話型が存在しない。これは注目すべきことと思う。そのような話型が日本人に(むしろ、アジア地域、特に中国や韓国にも)もっともびったり合うので、受け入れられたのだろう。ここで、日本の昔話における継母の意味について、考えて見よう。「日本の昔話大成」で継子関係に分類されたお話を通観して、気づくのは、そのほとんどが継母、娘関係であるという事実だ。現実を見てみれば、実は母親が子供を殺したり、捨てたりしても別に不思議ではないのだが、社会によって、一般に承認される意識のようなものを考えると、母親は絶対に肯定的なものとされ、その否定的な面はもっぱら、継母というイメージに集約される。このため、昔話に出てくる継母は、実際より、はるかに悪いイメージを背負わされることになる。継母、娘の関係はシンデレラの物語に典型的に示されているが、日本のお話の特徴は、娘の結婚話が生じるまでは、継母による娘への迫害がまったく語られず、結婚の相手も簡単に決まってしまうところにある。だが、シンデレラにおいても、日本の昔話、『手無し娘』でも、娘が継母によって、苦勞させられることが必ず語られる。男性に見出されるまでのいろいろな経過や時には結婚後も続く継母による妨害などが述べられる。深く考えれば、継母と娘の関係は、母と娘の結合が以前のように一体ではなく、娘が母親の否定的な面を意識していることを示しているのかもしれない。人間は他の者との一体性を破り自立しようとするとき、まず、相手の否定的な面を意識する必要がある。これは、多くの思春期の女性が母親に対して、急に批判的になったり、実際よりはるかに母親を低く評価したり、時には嫌ったりする現象として現れる。彼女たちは、時に自分の母親は、

ほんとうの母親だろうかと疑ったりもする。このような時期を経てこそ、女性は母から自立することができるのである（注6）。

2. 昔話と子供

昔話はよく作り話と言われる。確かに、昔話の中に起きた出来事は虚構である。だが、昔話は、誰でも作れる、内容はどうでもいいと言うような価値のないウソの話ではない。昔話は一種の文芸である。それに、その話の一つ一つには歴史そのものが秘められている。日本人の古い信仰の名残とその変化も見られる。『猿婿—水乞い』は、田に水を入れてもらうために、サルに娘をやるという話である。田の神様としては蛇がよく知られているが、サルも田の神として尊敬を受けていることが日本民族学の成果として認められている。だから、この話の中に出てくる動物は、猫でも、犬でもなんでもかまわないというわけではない。昔話となりきった話では、わかりにくい部分があるが、そのような古い日本の信仰が背景にある話であることはたしかである。

昔話の大切さをこの例を通して少しは理解してもらえよう。民俗学以外には、文学、宗教、心理学など、いろんな角度から、昔話の研究が行われている。だから、昔話には、子供の成長にとって大事な要素が含まれているといえるのではないだろうか。

3. 昔話は子供に与える喜び

昔話は一種の冒険物語でもある。次々と新しい事件がおき、主人公は新しい体験を重ねていく。「これから、主人公の運命はどうなっていくのだろう」「困難にあったら、うまく乗り越えるのだろうか」「援助者にどんな方法を教えてもらえるのだろうか」と聞き手は聞いている間、緊張しながら、主人公と一緒に冒険しているような気分になる。この「未知のものと出会う喜び」が子供に満足感を感じさせる。

前にも述べたように、昔話には「くりかえし」という非常に大事な特徴がある。しかも、同じ場面は同じ言葉で語られている。聞き手を文芸的にあるいは音楽的に楽しませるときに、この形は楽しんでもらいやすいだろう。子供にとって一度聞いたことをまた聞くというのは「既知のものと再会の喜び」といえる。緊張に満ちた冒険の中に繰り返しを加えることによって、人に一種の安心感を与えることができるのではないだろうか。昔話は、長い口伝えの歴史の中でそうした語り口になってきたのである。考えてみれば、人の一生も、この二つの喜びに貫かれているといえるだろう。若いときは、誰でも未知のものへの好奇心が強い。好奇心を持っていたら、常に新しいことを知りたい、挑戦したいと思うようになるのではないだろうか。それで、勉強したり、体験したり、教えてもらったり、これから先の未知のものを探るように少しずつ技術とかを身につけるのである。この過程は、子供を楽しませて、成長にも役立つはずだ。外国旅行をして、毎日珍しい風景を見たり、ごちそうを食べたりすると、もちろん満足するのだが、国に帰ってきて、たとえ簡単な食

事でも、今まで、味わえなかった味がすることもあるのではないだろうか。再会の喜びは、心に安らぎを与えてくれる。

子供は聞いている間、単純に話を受け入れているのではない。実は、ストーリーの流れにしたがって考えているのである。つまり、子供は聞くことでも育つのである。聞いていると、「それで」「それから」「つぎは」と話の先を求める心がわいてくる。そして、話の展開を頭の中で想像しているのだ。自分の想像したものがもとの話と合ったり合わなかったりすると、もっと子供の興味をそそる。これも、また一つの喜びになる。

昔話には、主人公が困難にあったとき、必ず、ヒントを教えてくれる援助する者、あるいは忠告する者がでてくる。主人公はその意見を聞き入れて、成功に向かっていく。現在は、もちろん日本も含めて、核家族化している。それに、近所付き合いも薄くなった。他人事に口を出さない、面倒なことにかかわらないようにする世の中である。これらが原因で子供に忠告してくれる人は少なくなっている。一方、かわいがられて、わがままになった子も少なくないのではないだろうか。忠告しても、耳を貸さない子はよくいると思う。しかし、他人からの忠告、助言というのは、人生において、とても大きな意味を持っている。気づかない自分の短所を教えてもらうことによって、自分をもっと成長できたり、時に成功に結びつくのではないだろうか。忠告してくれる人のことばは、感謝の気持ちを持って素直に受け入れるべきである。昔話は、こういうことの大切さを子供たちに教えているのだ。それに、昔話は、忠告者の話を聞くだけで、成功できるとは教えていないこともとても大事だと思う。昔話の主人公は成功にたどりつくまで、自分で一つ一つの困難を乗り越え、化け物などと向き合えないと決して成功できないのである。昔話の主人公は英雄でも、幸運な人間でもない。こういう話を聞いている子供たちの意識に現れてくるのは、自分のこれからの人生の道である。この道は決して、平らで順調な道ではないことがわかってくる。自分の未来は自分で切り開かなければいけないのである。

4. 昔話の残酷性

昔話には、残酷な場面がたくさんある。昔話を語るには不可欠なものともいえるだろう。しかし、この残酷性を子供たちに語るのはよくないと心配する人もいる。このような場面をカットしたり、内容を変更したりすることもよく見られる。だが、そのようなことをする必要はないのではないだろうか。ここで、この残酷性について考えてみよう。

子供はこわいお話が好き

子供にどんな話が好きかと聞いたら、こわい話が好きと答える子供が多いのではないだろうか。長年子供たちに昔話を語ってきた研究者によると、子供が好きな話には、「残酷な場面は語るけれども、描写しない」という共通点がある。なぜ、子供がこわい話が好きなのだろうか。大人になった私たちの事を考えてみよう。

大人は、変哲のない平凡な生活を送る中で、刺激を求めているだろうか。穏やかな毎日には満足できず、いろんなことに挑戦したりするのである。危険を感じながら、喜びも沸いてくる。危険な目に会おうとすることによって、解放されたり、生きがいを感じたりする人は決して少なくない。子供も、同じような思いを抱いていると思う。こわい話を聞くことによって、慣れ親しんだ現実の世界とはぜんぜん違うところに行って冒険をしている気分になれるのではないだろうか。お話に登場する狼でもそうだし、手を切られた娘の状況を想像して、自分のことのようにこわがって困ったりする。このようなことがいつかほんとうに起こってしまうかもしれないと待ち望んでもいる。それに、子供は、単純なように見えるのだが、実は子供でも自分なりの悩みや不安を抱いている。大きくなることへの不安、世の中へ出て行くことへの不安、これから自分に降りかかる困難や恐怖やあるいは苦痛に自分がどれだけ耐えられるか、乗り越えられるのだろうかという不安である。子供は、こわいお話を聞くことで、その話の主人公に自分の姿を重ねて、これらと出会う心の準備、それらを乗り越える練習をするのである。

5. 自分の経験

昔話の残酷性を考えたとき、最初に頭に浮かんだのは『白雪姫』である。自分の国のお話ではないのだが、子どものときから、よく知っているお話なので、印象に残っている。この話はどの様な感じの話かと言うと、困難がいろいろあったけど、愛し合う二人はちゃんと結婚して、幸せに暮らせるという美しい話だと思っている人は多いと思う。しかし、もう一度残酷性という視点から考えてみれば、継母の白雪姫に対する行為は「殺人」だろう。なのに、この話がこわいとだれかから聞いたことはないだろう。なぜかと言うと、幸せな結婚にいたるまでに、迫害や邪魔があるというのは子供にとっても受け入れやすいパターンだからである。むしろ、邪魔があるからこそ、この結婚は幸せな結婚と思われるのである。残酷な場面は子供を乐しませるために不可欠な要素といえるのではないだろうか。もちろん、楽しませるだけではない。子供たちに現実を教えているのである。戦争のことを考えて見よう。現在はもう平和な時代なのだから、戦時中に起こったさまざまな忌まわしい出来事、悲惨な出来事は、子供の目に触れないように、教科書に事実をありのままに載せないようにしようと思う人もいるだろう。また、政治的な意図で教科書を書き変えたことで問題も起きている。親は、そのような語りにくいことをどうやって子供に教えたらいいのだろうか。ちゃんと子供に理解してもらえるかとか、心配することもあると思う。だが、事実を隠せば、うそをつくのと同じになる。事実を隠せば、もう同じようなことは起こらないと考えるのはおろかである。戦争を例に考えれば、人間の持つ残酷性を隠すことのほうがほんとうは恐ろしいことだろう。もっと身近なことで考えるなら、イジメはどうだろうか。小学校や中学校で実際に起きているのは誰の眼にも明らかだが、学校は責任を負わないために、公開せず、処理しないので、ますます事態が深刻になってきた。イジメによる自殺が相次ぎ、ほんとうに心が痛む。イジメをやっている子供がこわい。子供たちにとって、最初に出会う社会、集団

は学校、クラスである。ここで人間関係を作る経験を積んでいく。いやなことに会ったとき、付き合いがうまくいかないとき、どうやって処理すればいいか少しずつ習うのである。親や親戚のように自分のことを中心に考えてはくれないことが分かってきて、生きているうちに必ず会おういやなことにもなれていく。隠せば隠すほど、深刻になる。隠すより、分かってもらおう、これは当たり前のことだが、一番難しいことでもあるのだろう。

6. 昔話の工夫

先に、『手無し娘』についての説明でも述べたように、昔話には、平面性という特徴がある。つまり、肉体を平面として扱う。だから、残酷な場面は語るのだが、生々しく描写しない。これも、また昔話に独特の語り口のひとつになる。たとえば、『白鳥の姉』という話で、嫁入りの前日に、継母が娘を殺すという時、このような会話がある。

大なべに湯を沸かしている時に、継母は

「さあ、玉のちゅ(娘の名前)この上で湯を浴びなさい」

「いやです、お母さん。煮えたぎっている湯に落ちると煮えてしまいます」

「あんな立派な殿様の嫁になる女がこの上で湯があびられぬということがありますか」

そういって玉のちゅを捉えて、湯の中に投げ込みました。玉のちゅは煮えて、死んでしまいました。

お湯に投げ込まれて死んでしまうというのは、とても残酷だが、昔話は決して細かく描写しない。ぐつぐつと音がするなべとか、血まみれで、肉はどうなったとか、このような場面を描写しないことも、昔話の工夫の一つである。昔話のこの特徴を知らないで、昔話は残酷で、子供にふさわしくない話と非難するのは間違いだ。

7. おわりに- 子供はこわい話を通して育つ

昔話の残酷な場面も子供にとっては大切である。日本の昔話の中には、かなり残酷な話がある。たとえば『かちかち山』はその代表的な話である。あらすじを紹介しておく(注7)。

昔ある所に畑を耕して生活している老夫婦がいた。

老夫婦の夫が畑を耕していると、毎日性悪のタヌキがやってきて不作を望むような囃子歌を歌ってからかうえ、せっかくまいた種や芋をほじくり返して食べてしまうので、業を煮やした老人は罾でタヌキを捕まえて、老婆に狸汁にするよう言い置いて畑に戻った。ところがタヌキは、家事を手伝うと言って老婆をだまし、縄を解かせると殴り殺し(ただ老婆を怪我させただけというのが今は一般的)、老婆に化けて老人に老婆の肉を煮た料理を食べさせた上で正体を現し、嘲り笑って山に帰った。

老夫婦と親しかったウサギは老人から顛末を聞き、意気消沈した老人に代わってタヌキを成敗する決心をしてタヌキの巣穴に向かう。ウサギは親しげにタヌキに近づき金儲けを口実に柴刈りに誘い出す。ウサギはタヌキの後を

歩き、タヌキの背負う柴の束に火打ち石で火をつけて大やけどを負わせる。ウサギが背後で火打ち石を打つ音を聞いたタヌキが「かちかち言うのは何だ？」と聞き、ウサギが「かちかち山のかちかち鳥だ」と答えたのがこの題名の由来である。

次に見舞いの振りをしてタヌキの元に向かい、やけどの薬と偽って芥子を渡すと、それを塗ったタヌキは痛みに転げまわり、散々に苦しんだ。

最後にウサギはタヌキの食い意地を利用して漁に誘い出し、自分は木の舟に乗りタヌキを泥でできた舟に乗せて湖に出る。泥舟はたちまち沈み、ウサギは必死に浮かび上がろうとするタヌキを櫓で殴って沈め、溺死させ、老婆の仇を討つ。（この部分は、狸が改心して、ウサギや老夫婦とも仲直りをして暮らすと変更されたものが多い）

この話を『日本の昔話』に取り入れ、また絵本でも伝承の内容のまま、書き変えずに、『かちかち山』を出している小澤俊夫は、あとがきに次のように述べている。

「昔話はしばしば、残酷であるといわれて排除されたり、そのような場面をカットされたり、変更されたりすることがあります。しかしよく考えてみると、このエピソードは、自然に囲まれて暮らしていた人間が同じ自然の中に生きている動物とまず土地の支配権争いをし、その上、食うか食われるかの、自分の存在をかけた戦いをしていく物語なのです。人間は自分の生命を維持するためには、ほかの生物の命をもらわなければなりません。ところが、人間も動物の一種なので、ほかの動物に生命を奪われることだってありうるわけです。『かちかち山』はそういう厳しい生活の中で生まれた、シリアスなものがたりなのです。つまり、生命はどうやって成り立っているか、という根本問題を語っているといえます。

こうして、生命の真相を語る昔話は現在の日本のように、豊かで清潔な暮らしの中で育つ子供たちには、特に必要だと思います。自分たちがほかの動物の生命をもらって生きているのだということが豊かさのために見えなくなっているからです。

人間を含めて動物の生命は、愛を育てたり、美を産んだりする反面、残酷な面も持っているということを恐れずかたっているところに、昔話の一つの大きな価値があります。そこによく言われる「昔話の荒々しさ」「荒々しい魅力」がひそんでいるのではないのでしょうか。」

『かちかち山』は、自然のありのままの姿、人間と動物との、また動物同士との戦いの歴史を語っている。このありのままの姿は、ありのままの話として、子供たちに聞かせてあげべきではないだろうか。こういう話を聞くことによって、子供は人間世界の悪と善について考え始めると思う。自分がどのような姿で生きていくのか、悪い心はこわいから、絶対うつされないようにしようとか、悪い人間に出会ったら、どうすればいいのか、……。昔話を聞かせることは、子供たちに人生の課題を与えることになる。答えはすぐ出ないかもしれないのだが、考えること自体が子供にとって何より大切ではないだろうか。昔話の残酷な部分は、子供には必要な要素である。書き換えたり、消したりしてはいけない。（了）

参考文献

- 『昔ばなしとは何か』 小澤俊夫 編著
『昔話入門』 小澤俊夫 著
『昔話と日本人の心』 河合隼雄 著
『昔話とところの自立』 松井友 著
『昔話の時代』 稲田浩二 著

注

- (1) 『完訳グリム童話(全三巻)』 グリム兄弟 著
関敬吾・川端豊彦 訳 角川文庫
- (2) 『一寸法師』 関敬吾 編 岩波文庫
- (3) 『桃太郎 舌きり雀 花さか爺—日本の昔ばなし』 関敬吾 編 岩波文庫
- (4) 『一寸法師』 関敬吾 編 岩波文庫より
- 『手無し娘』は 岩手県、新潟県、山梨県にはそれぞれ伝えられているものがあり、大筋においてよく似ているが、細かいところに違いが見られる。

参照：『日本昔話集成(全六巻)』 関敬吾著 角川書店 1950-

本文に述べたようにヨーロッパにも 同じような物語がある。

参照：『完訳グリム童話集(全五巻)』 J.グリム+W.グリム著、金田鬼一 訳 岩波文庫 1979.

『完訳グリム童話(全三巻)』 グリム兄弟著、関敬吾・川端豊彦訳 角川文庫

- (5) 参考 『昔ばなしとは何か』第二章2 リュッテイの理論のまとめ
- (6) 参考 『昔話と日本人の心』第四章 姉の死、p.109
- (7) 出典: フリー百科事典『ウィキペディア (Wikipedia)』

この話は、もとはウサギがタヌキを散々いじめる後半部だけの内容で、同じような動物説話は世界各地に見られる。江戸時代になって、前半部である、タヌキが悪事を働く部分が付け加えられ、ウサギの行為を正当化する、いわば仇討ちの物語になった。これが勸善懲悪や忠義を重んずる江戸時代の人々に受け入れられ、広まったと考えられる。(あらすじは地方によって細部に違いあり)