

「禁じられた部屋」と好奇心

—ヨーロッパの昔話における異界との関わり方に関する試論 (3)—

細 谷 瑞 枝

「禁じられた部屋」と好奇心について、筆者はすでにATU311「妹による救出」¹及びATU710「聖母の子」²を論じてきたが、これらはいずれも主人公が女性である。そこで本稿では同じく「禁じられた部屋」のモチーフを持ち、主人公が男性であるATU314「金髪の男 Goldener」をとりあげ、好奇心を手掛かりに、ヨーロッパの昔話における異界との関わり方の特徴についてさらに論考を続けることとする。

1. ATU314「金髪の男 Goldener」の構造

ハンス＝イェルク・ウターの『国際昔話話型カタログ』のよると、ATU314は、以下のようにより、導入部と主要部の2部からなり、導入部はさらに3つのサブタイプに分けられる³。

【導入部】

- (1) ある少年が（しばしば魔術的な妊娠のお礼に）悪魔（鬼，巨人）に渡される約束をされている、または、少年が自主的に悪魔の家の召使になる。悪魔は彼に2種類の（グループの）動物の世話をいいつける、一方にはえさをやり、もう一方は放っておくようにと。少年は指示を無視し、このようにして虐待された動物（魔法の馬）と友だちになる。悪魔の禁止に逆らって、彼は禁じられた部屋に入る。不服従のしるしとして髪が金色になる。少年と魔法の馬は、呪的逃走で悪魔の元から逃げる。
- (2) 少年（通常支配者の息子）と仔馬は親友。母親（継母）が少年を殺したいと思う。仔馬が少年に母親の秘密の殺害計画を警告する。最後に母親は少年と仔馬のいずれかが殺害されることを望む。少年は、承諾するふりをして最後にもう一度仔馬に乗ることを父親に頼む。乗馬の最中に仔馬は少年と共に飛び去る。
- (3) 魔術的な妊娠のお礼に、少年を悪魔に渡す約束がなされる。悪魔の家への道すがら、少年は警告される（悪魔を殺す方法、または逃走する方法の指示を与えられる）。悪魔の家の部屋の中で、少年は囚われた人または死体を見つける（彼の髪が金色になる）。少年は悪魔を殺し逃げる。

【主要部】

若者は、疥癬だと偽って金髪を被い、王宮で庭師になる。（彼は「知りません」としか言わない）。しかし、末の王女が彼の本当の姿（金髪の騎士として3回庭を破壊してはまた修復するの）を見る。彼女は金髪の男に恋をし、黄金のりんごを投げて彼を夫に選ぶ。彼らは結婚するが、怒った王は2人をみじめな小屋へ追いやる。

王は、婿に手助けを命じる。金髪の男は、みすばらしい装備しか持っておらず、あ

ざけられる。魔法の馬の助けで、彼は色々な英雄的行為をやったのける：盲目になった王のために魔法の薬（小鳥の乳、命の水）を手に入れる、竜を殺す、変装して3回敵軍を負かす。彼は傷を負い、王に包帯を巻かれる。彼は、3度退き、ばかにされる。

彼の正体が明らかになり（包帯ややけどによって）、真の地位が認められる。馬は首を刎ねてくれと頼み、王子（王女、またはほかの人物）になる。

以上の構成から明らかなように、ATU314においては「禁じられた部屋」のモチーフは、3種類ある導入部のひとつに現れるにすぎない。今まで取り上げてきたATU311「姉妹による救出」とATU312「娘殺し」では、「禁じられた部屋」がまさに話の要であったし、ATU710「聖母の子」でも、主人公に部屋を見ることを禁じるのが「聖母」と「黒い女」の2通りあるにせよ、いずれの場合でも「禁じられた部屋」のモチーフと違反がなければ、後半の展開がなされ得ない。一方、ATU710では、主人公が天国や黒い女の住居という「異界」で「禁じられた部屋」を覗く前半のあと、「現実界」に戻され王妃となった主人公が部屋を覗いた事実を告白するか否かをめぐって展開される後半が続く。この「禁じられた部屋」のエピソードを挟んでの二部構成は、ATU314の二部構成と重なる。

そこで、本稿ではATU314のうちでも「禁じられた部屋」のモチーフを含む(1)の導入部を持つ話群（以後、サブタイプ1とする）とATU710を比較することによって、今まで取り上げた話では見られなかった異界の一面を明らかにし、次に「禁じられた部屋」が登場しない導入部(2)、(3)の話群（以後、サブタイプ2、3とする）を合わせてヨーロッパの昔話における「異界」の特性について考察する。

2. 「金髪の男」と「聖母の子」

ATU314に分類される昔話は、広く知られているグリムの昔話集には収録されていないので、例としてノルウェーの「寡婦の息子」の要約を挙げる。

「寡婦の息子」⁴（要約）

【導入部】

あるとても貧しい寡婦の一人息子が、働き口を探しに家を出て、途中で出会った男の話し相手に雇われる。他に誰もいない男の家で、若者は不自由なく暮らす。

ある時、主人が1週間旅に出ることになり、留守中、4つの部屋に入ったら命はないと言ひ渡される。しかし、若者は自分を抑えきれずにひとつの部屋にはいると、茨のムチがあるだけで、拍子抜けする。帰宅した主人に若者は部屋には入らなかったと言うが、主人は即座に入った部屋まで言い当て、若者を殺さねばならないという。若者は泣いて頼んで、命は助かるが、さんざんに殴られる。しかし、その後は以前と同じような友だちに戻る。

しばらくすると主人が2週間の旅に出る。以前に入ってしまった部屋以外の3室に入ることが禁じられるが、若者がまた1室に入ると今度は、畑の石と水さしがある。主人が帰宅すると、前回と同じことが繰り返される。

またしばらくすると、主人は3週間の旅に出る。若者が入った3番目の部屋には何

もないが、床のあげ蓋を開けて降りていくと、大きな銅鍋が炎もないのに煮えたぎっている。不思議に思って指を入れると金色に染まり落ちないので、ぼろきれて巻いて隠す。今度は3日寝付くほどに殴られるが、地下の部屋にあった壺の軟膏を塗るとすぐに元気になり、またも命は奪われない。

再び主人は1ヶ月の旅に出る。若者が入った4番目の部屋には、大きな馬がいて、頭の方に肥桶、尾の方に飼い葉桶が置いてある。おかしいと思った若者が桶の場所を換えてやると、馬は、主人がトロルであることを教え、若者が殺されないように逃げる方法を教えてくれる。若者は言われた通り、あえて一番錆びた甲冑、剣、鞍を選び出し、3番目の部屋にあった大鍋に入って、強くたくましい美男子になる。馬に鞍を置き、甲冑を来た若者は、それぞれの部屋にあった、茨のムチ、石、水さし、軟膏を持って逃げると、トロル達が追いかけてくる。馬の指示で、ムチを投げると生い茂った大きな茨の森が、石からは大きな高い岩山が現れてトロル達の追跡を遅らせる。最後に水差しの水から出現した湖を飲み干そうとしてトロル達ははじける。

【主要部】

長い旅のあと、若者と馬は森の中の草地にやってくる。馬に言われて、若者は甲冑をぼろに着替え、頭にもみの苔で作ったかつらをかぶって身をやつし、馬と離れて、森のそばにある王城に雇われる。苔のかつらを脱ごうとしないみじめな様子の若者は、庭師のもとで働くが、誰も一緒に部屋で寝たがらないので、園亭の外階段の下で1人寝ることになる。早朝、若者がかつらを取り、体を洗っているところを王女が見、その美しさに一目ぼれし、2人は毎夜、王女の部屋で眠るようになる。それを知った王は、激怒し、若者を塔に、王女を部屋に監禁する。

しばらくして戦争がおこり、王は戦いにいく。若者も戦争に参加すること願うと、笑いのものにしようと、ガラクタの装備と3本脚の老いぼれ馬が与えられる。途中、湿原に馬ごと脚を取られたと見せかけて、王の軍隊をやり過ぐすと、若者は森に行き、馬を呼び寄せ、正体不明の立派な騎士として王のために戦う。若者はいち早く戦場から去り、湿地の老いぼれ馬のところに帰るが、皆は彼が一日中そこにいたと思い、馬鹿にして笑う。

翌日、同じことが繰り返される。帰り道、また湿地で老いぼれ馬に乗っている若者に1人が射った矢が脚にあたる。騒ぎ立てる若者に王がハンカチを投げ与え、彼はそれで自分の傷をしぼる。

3日目、若者が扮した騎士が敵方の王を倒して戦争は終わる。ハンカチを見て騎士の正体に気がついた王は、共に城へ戻る。若者はトロルの軟膏で自分と負傷者の傷を治し、王女を妻とすることになる。

結婚式当日、馬に頼まれて、やむなく馬の頭を切り落とすと、そこに立派な王子が立っている。この王子は、若者が倒した隣国の王によって馬にされ、トロルに売り払われていたのだが、今や元の姿に戻り、再び隣国の王となる。この後、2人の王は友だちとして長く平和に暮らした。

この「寡婦の息子」は、サブタイプ1の要素をほとんどすべて具えているが、昔話の常として、類話のすべてがこのように展開するわけではない。別表にあるように、私たちが注目する「禁じられた部屋」のモチーフを持つもの（別表1）とそれに類する「何らかの禁止」がある話（別表2）の他に、何も禁止がない話（別表3）もある。しかし、その違いを超えて、ATU710「聖母の子」との共通点を確認したい。

既に述べたようにATU314とATU710は、「禁じられた部屋」への侵入をはさんで前半と後半の二部構成という共通点を持つが、詳細に見ると、話の舞台の移行の仕方も対応している。話が始まる時点で主人公は親元という「現実界」にいる。そこから、彼(女)は、貧しさゆえに、あるいは超自然的な存在との取り決めによって、天国や超自然的な存在の住居という「異界」に移動する。異界に滞在する間、主人公に何らかの仕事が課されることもあるが、それは取りたてて困難な課題ではない。しかし、「禁じられた部屋」を覗いたり（ATU710, AUT314）、「馬にふさわしくないえさを与えよ」（ATU314）という指示に背いたことにより、主人公は「異界」を離れることになる。主人公がまず落ち着くのは、「現実界」と「異界」の境界の場、すなわち森である。その後、舞台は王の城という現実界の中心部へ移る。ただし、「聖母の子」の場合は、王に見染められた王妃として一気に中心の中心に移行するが、「金髪の男」では、城の庭師の手伝いという中心の周縁部にとどまる。最後に現実界での試練が課され、「聖母の子」は死の瀬戸際で難を遁れ王妃であり続け、「金髪の男」も戦場での活躍などにより真の姿を現し、王にも認められ、王国を継ぐ者となる。つまり、どちらの話でも「現実界」→「異界」（「禁じられた部屋」）→「境界」→「現実界」（「試練」）→「幸せな結末」となるのである。この展開とともに主人公は親の庇護下にいる子どもから、試練を経て、自分の家庭を持つ大人へと成長する。

しかし、「禁じられた部屋」がある異界において主人公に指図をする超自然的な存在と部屋の中にあった（いた）ものに関しては、それぞれが異なった特性を見せる。

【禁じる者】

ATU710においては、禁じるのは聖母や黒い女である（以後、「女主人」とする）が、その厳格さは圧倒的である。彼女らが禁じるのは、あるひとつの部屋に入ることだけに特定されており⁵、しばしばその部屋には鍵がかかっていて、部屋に入った証拠に指が金色や黒色に染まったりもする。証拠があっても、彼女らは主人公（以後、ATU710の主人公の娘を「ヒロイン」とする）に「部屋に入ったかどうか」、「部屋で何を見たのか」を敢えて尋ね、虚偽の返答に対して直ちにことばを奪い、現実界に追放する、というように情け容赦がない。

ATU314における超自然的な存在は、トロールやデーモン、悪魔であって、男性であることがほとんどである（以後、「男主人」とする）が、彼らはATU710の女主人たちほどには厳格でない。まず、部屋に鍵をかけてあるのはわずかに3話だけで、他の場合の禁止はことばだけによる。立ち入り禁止の部屋も含めて、何らかの禁止事項がある15話のうち9話で、男主人は、主人公の禁令違反を少なくとも1回は赦してやっている。それはまた、彼らがいくつかのことを主人公に命じることとも関連している。ノルウェイの「寡婦の息子（1-1）」では、禁じられている部屋の数に4つもあるし、「池に近づかない。奥の部屋に

入らない」(「ふしぎな白馬 (1-4)」), 「白馬に死肉を, ロバに干し草をやる。泉を覗かない。ある部屋に入らない」(「金髪のフリートリヒ (1-3)」) など複数の課題, あるいは「今まで入ったことのない部屋には入ってはいけない」(「寡婦の息子 (1-2)」) というあいまいな禁止など, 「たった1つの部屋にだけは決して入ってはいけない」という明確極まりない女主人たちの指示とは対照的である。

また, 女主人たちは, ヒロインの禁令違反に対して, ことばを奪うという罰を与え, その状態は現実界でも長く続く。男主人たちは, 繰り返される禁令違反に対し殴打などを加えはしても, 結局, その都度許してやり, 拳句の果てに最後には禁令違反の現場を押さえられず, 主人公に逃走を許すことになる。呪的逃走では, 3度目に海や湖など水が出現することが多い。水は, しばしば異界と現実界の境界を意味し, 結局, 彼らは水の此岸, 現実界にまではやってくることができず, あきらめて戻っていく。出現した森の木を切るための道具を家に取りにもどり, また片付けに帰って時間を費やす, 水を飲み干そうとして破裂してしまうなど, 逃走の場面では愚鈍さ, 滑稽さも感じられる。彼らは, 主人公が異界に到着したときには主人であったかもしれないが, 主人公が異界を去るときにはもはやそれほどの力はない。彼らの領域は異界に限定されており, 現実界に戻った主人公の前には, ATU710の女主人たちとは異なって, 二度と出現しない。

【部屋の中にあるもの】

主人公の異界からの逃走を可能にしたのは, もちろん, 「禁じられた部屋」(既の場合もある) 中にいる馬である⁶。だが, ATU710とは異なって, 「部屋」を開け, 馬を見ただけで即座に何かが起こるわけではない。ここにもうひとつ, 「逆さまのえさ」のモチーフが入ってくる。馬のえさに肉, 熊のえさが干し草というように本来とは逆のえさが置かれていたり, 馬の後ろに飼料葉桶があるのを目にすると, 主人公はおかしい, またはかわいそうに思い, 置き場所を換えてやる。すると, その好意に対して馬が一連の助言を与えてくれることになる。「部屋」に入るなという主人の言いつけに背く原動力は, もちろん好奇心である。部屋に入らなければ, 馬には会えない。しかし, それだけでは不十分であり, 自発的になす親切な行為があってこそ, 援助が得られる。男主人が「逆さまのえさ」を与えるように命じた場合は, 馬の存在自体は隠されていないので, 好奇心は問題にならず, 主人の命令に背いて馬にふさわしいえさを与えることが馬の助言を得ることにつながる。

禁止事項がない話群も含めて, 一旦得られた馬の援助は, 舞台が現実界に移ってもずっと続いて行く。金髪を隠すこと, 王の城で働くこと, 戦いに赴く装備, すべて馬の助言と支援によるものである。

ATU710のヒロインは, 部屋の中にあるものを見るだけで, それ以上関与することはないし, 部屋の中にあったものがヒロインのその後の人生に直接的に関わることもない。この部屋の中にあるものは, 誰もが見られるものではなく, 見るのが幸せなのかもわからない, 異界という領域の秘密なのであり, だからこそ, 鍵が掛けられ, 厳重に隔離されている。「たったひとつ禁じられた部屋」という形象は非常にはっきりしているのに, その中にあるものは三位一体から読書する黒い女の姿まで様々で, 意味を特定することも難しいのは, それが異界の最深部にある秘密をなんとか表現しようとしているからではないだろうか。

それに対して、ATU314の禁止は、焦点が定まらない。場所も「部屋」とは限らず、禁止事項もいくつかあり、そもそも禁止事項がない話もある。だが、部屋の中にあるもの、すなわち馬に関しては、主人公の関与と関係の継続性がどの話でも一貫している。ATU710においては「禁じられた部屋」自体が重要であるのに対し、ATU314では援助者としての「馬の獲得」の方に重きが置かれているといえよう。

ウラジミール・プロップは、魔法昔話の中に性的成熟期に達した青年の加入礼の痕跡があることを指摘し⁷、その文脈で「禁じられた物置」の中にいる動物の援助者についても言及している⁸。プロップが例にだす「ふしぎなシャツ」という昔話の主人公は、「禁じられた物置」を覗いて扉の向こうに馬を見るが、そのタブー違反のためにまる1年間「こんこんと眠り続ける」。これが3回繰り返された後、主人公は馬を贈られ、この馬が主人公の援助者になる。この話では、禁止を犯して部屋を覗いてもさしたる罰が与えられないことが興味深いとしたプロップは、部屋の中にいた馬が最終的に主人公に渡されることに関して、「援助者に関するタブーは一定の時まで、すなわち『こんこんとした眠り』まで効力を持っていたにすぎず、その後は新加入者に対してタブーとされていたことが許されるようになる」と書いている。「禁じられた部屋」のモチーフを持つATU314は、基本的にこのパターンに当てはまる。馬は、加入礼を無事に通過したものが得る新たな能力の象徴なのである。主人公の異界滞在を性的成熟期の加入礼と解釈すれば、馬が王女との結婚、王位の継承へと主人公を導くことも無理なく理解できる。

「禁じられた部屋」に関連する現象として、金色に染まることについてもここで考えておきたい。禁令を犯したために主人公の指や髪が金色になることの意味も、ATU710とATU314では異なっていると考えられるからである。

ATU710の場合、金色の指は禁令違反の証拠でしかなく、ヒロインは多くの場合、罰としてことばを奪われる。また、彼女が金髪になることがあっても、それは美しさのひとつの表象であって、王に見染められて妃になってからは特には問題にならない。

ATU314の場合は、後半の展開を合わせ見ると、指よりも髪が金色に染まることに重点が置かれているといえる。指は、ATU710と同じように、やってはいけないことをしたときに期せずして金色になってしまうのだが、髪に関して言えば、グリムの「鉄のハンス(KHM136)」のようにうっかり泉に浸してしまうのは、「金髪の王子(1-6)」だけで、ほとんどの場合、馬などに言われて意図的に髪を泉に浸す、あるいは馬と話しているうちに自然に金髪になってしまう。

さらに、金髪は必ずしも男主人の目を盗んで獲得するものでもない。「盲目のデフと職工の弟子(2-6)」では、主人公と盲目のデフは友好的な関係にあり、主人公は黄金の泉の水でまずデフの目を見えるようにし、そののち自分も髪を泉に浸して金髪になり、現実界へ戻る。「金髪(3-5)」でも、主人公は、同じく友好的な関係にある老人(ここでもまた盲目である)に連れていかれた泉の水で髪を洗って金髪になってから、現実界に戻る。また、「金髪の男(2-5)」では、言いつけを守らなかったことに怒った老婆が鍋を投げつけ追い出しているが、結果として主人公は金髪になっている。

いずれにしても、主人公の金髪は、現実界ではあたかも魔法のように王女を魅了する。帽子の陰からのぞく一房の巻き毛、1本の金髪を見ただけで、彼女は恋に落ち、父王に結

婚の意思を告げる勇気をだし、身分を捨て、女中に身をやつし、どんなにあざ笑われても主人公への愛を持続ける。ATU710のヒロインの金色に染まった指は、女主人に対する不服従のしるしであるが、ATU314の主人公の金髪は、あたかも呪宝のように作用するのである。

以上、ATU710とATU314を比較してきたことをまとめると、「好奇心」と「禁じられた部屋」なしでは話が成立しないATU710の方が、当然ながら、話の中でこのモチーフが重要な意味を持つ。ATU710が表現しているのは、自然やカミに対する畏敬の念が現代とは比べ物にならないほど強かった時代の「ヌミノースな体験」である。この体験が肯定的に結実するには時間を要する。ヒロインは、ことばを失うという罰を与えられ、森で孤独に耐え、王妃となったのちもなお赤子を奪われ、自らの命さえ危うくなる。この一連の過程を経て初めて異界での「禁じられた部屋」の出来事は彼女の幸せへと昇華する⁹。

ATU314においては、「好奇心」と「禁じられた部屋」の比重が軽くなり、主人公は異界から肯定的なものののみを持ちかえる。異界に滞在し、首尾よく現実界に帰りついたことで彼の試練の大半は既に終了しているので、ヒロインのように長く森に滞在する必要はない。疥癬頭と疎んじられても、それは自ら選んだ仮の姿であり、王女以外は主人公の真価を見抜けないにすぎない。主人公の異界滞在は、死と再生を（疑似）体験する加入礼の経過をなぞり、結果として得られる金髪は王女を魅了する性的魅力の証であり、馬によって主人公の社会化過程が援助され、完了する。ATU314の異界は、「成長の場」としてATU710とは違う相貌を見せている。

別表1：サブタイプ1（「禁じられた部屋」あり）

タイトル	発 端	(進れ去る) 場 所	指 示	部屋の中	助言と逃走	主 要 部	馬のその後	採録地
寡婦の息子 Der Sohn der Wittwe	貧しい寡婦の息子が、働 き口を探しに家を出る。 途中であつた男（トロ ル）の話し相手として雇 われる。	他に誰もいない 男の家	男の留守中、 4つの部屋の どれにも立ち 入り禁止。	1番目の部屋には某の鞭がある だけ。戻つた男に渡られるが、 赦される。4回繰り返す。2つ 目の部屋には、煙の石と水さし し。3番目の部屋は床下に炭な して煮えたぎる大鍋があり、指 を入れると金色になる。4番目 の部屋には大きな馬がいて、干 し草と汚物の桶の場所を換えて やると、馬が助言し始める。	錆びた武器を選んでか つ、大鍋に近づき、た くましく美男子にな る。鞭、石、水さし、 軟膏を持って馬に乗 って逃走。	菩提樹のうろに武器を隠し、苦のかつらを 被つて、城の庭番になる。若いと思われ、 人、戸外を暮らす。王女がかつらを取つた姿を 見、ふたたびは恋仲になる。怒つた王は、主人 公を塔に、騎士姿で参加し、素早く立ち去る。 人公は、騎士姿で参加し、王が授けたハンカチで 縛る。3日目、ハンカチで主人公が騎士であ ることに王が気づき、一緒に帰る。軟膏で傷 を治し、王女と結婚。	馬の首を刎ね ると、王子が 現れる。彼 は、戦争を仕 掛けてきた王 の魔法で馬に なり、トロル に売られてい た。	ノルウェー
寡婦の息子	貧しい寡婦の一人息子が 自活するために家を出 て、老人（トロル）に雇 われる。	森の中の老人の 家	入ったことの ない部屋に入 らない。	部屋に入ると、棚の上に杖がある だけ。帰宅した老人に渡られ し。二部屋目には石、三部屋目 には棚と馬。馬に床の代わりに 干し草をあたえる。馬と話して いるうちに、金髪になる。	馬の助言で、一緒に逃 走。杖、石、棚から森、 山、湖がでる。トロル たちは、水を飲み干そ うとして張り裂ける。	馬の助言で、城で働く。すぐ戦いになり、馬 と参戦し勝利をもたらす。王は喜んで国王の 半分と王女を与える。	首を刎ねる と、馬は隣国 の王子にな る。トロルの 魔法にかけら れていた。	スウェーデン
金髪のフリー トリヒ Friedrich Goldhaar	貧しい男の一人息子フ リートリヒは、ちうど 16才の誕生日に、頭立て の馬車で来た高貴な騎士 の下男になる。7年間家 に帰らずややくどいさ れ条件で結婚は前払いされ る。	3つの豪華な城 を訪れたあとに 着いたみすぼら しい城。3つの 門にいるライオ ン、熊、猪に、 肉を与えて城へ 入ると、灰色の 小男（トロル） が現れる。	城にいる白馬 に豚肉を、ロ バに干し草を 与える。中庭 の檻がしてあ い。ひとつの 部屋の前を聞 けない。	馬と逃走。熊、フ ラ ン、猪の森、大海が現 れる。 海、トロルはあきらめ る。	白馬に言われたように城の台所で働くことに なるが、疫病ハンズとからかわれる。馬から もらった3袋の種をまき庭師になる。王女 が金髪を見て、主人公に恋をし、結婚すると 宣言。王は王女を城から追い出す。戦争がある として参戦し、勝利をもたらずが、正体を明 かさず立ち去る。翌日もう1度同じことの繰 り返し。	白馬の首を刎 ねると王の 妹が現れる。 一緒に城に 行って、真相 を王に告げ、 王女との結婚 式を挙げる。	白馬の首を刎 ねると王の 妹が現れる。 一緒に城に 行って、真相 を王に告げ、 王女との結婚 式を挙げる。	ドイツ
ふしぎな白馬	貧しい男が、金貨と引き 換えに9年後に息子フェ ルディナントを嫁の侍人 に渡す約束をする。	見知らぬ地の狩 人の宮殿	茂みに開まれ た池に近づか ない。一番奥 の部屋に入ら ない。	祖父に言われた通り、 白馬に乗って逃げる。 もらったブランシ、熊、 池、ガラスの山が現 れ、逃げ切る。	城に庭師として雇われる。王女がフェルディ ナントの歌中にひかれる。王が病気になる。王女 を与えよう約束する。フェルディナントは、 白馬と出かける手に入れる。泊った王は金で解 決したがるが、王女の直談判で結婚となる。	白馬の願いで 頭を切る。白 馬が飛び出 す。	白馬の願いで 頭を切る。白 馬が飛び出 す。	オーストリア
3つのお金の りんご	貧しい夫婦が、9歳の息 子を家から出す。馬車で 通りかかった白ずくめの 婦人（＝悪魔）に頼んで 乗せてもらおう。	婦人の家	不自由のない 暮らしだが、 ひとつの部屋 に入ることは 厳禁される。	好奇心から部屋に入ると、扉が 自然に閉まる。部屋の4隅に死 体。婦人に見つかると、赦され る。再度閉じ込められ、部屋の 隅から扉へ行く。そこには馬、 らば、馬に換えられた男3人 がいる。	馬からたらてがみ3本と、 新と桶とブランシをもら う。話していきながら、 金髪になり、常に帽子 を被って髪を見せない ように言われる。1人、森で 逃げ切る。	城の庭師になり、たてがみの力で庭を完成さ せる。金髪を見た未婚は、主人公と結婚す る。未婚2人と共に王位継承者決定のための 金のりんごを王から授けられる。戦争、たて がみの力で勝つが、手帳を未婚たちに押取り される。王が金髪になる。森と未婚と結婚 した者の各のりんごを交換する。翁の再婚。尻 に印の傷とつけることと森の交換。3 つのりんごのことと傷跡で真相判明。主人公が王位 継承する。	言葉なし	スイス

別表2：サブタイプ1（「禁止事項」あり）

	タイトル	発 端	場 所	指 示	禁台侵犯の結果	助言と逃走	主 要 部	馬のその後	採録地
2-1	大男と小さな少年 Der Riesen und der kleine Junge	大男が羊飼いの少年を下男にする。大男は少年が自分をしのぐ力持ちだと思ひ込む。	大男の住まい	厩と家畜小屋に入らないように（忠告）。	厩の馬に言われたように、納屋にいた牛の心臓（＝大男の命）を切って、大男を殺す。	伍、短剣、硫黄と火打石、細を持。馬に乗って逃げる。生き返った大男の追跡を木、山、森で阻み、最後に大男は谷に落ちて死ぬ。続いて、細の森にさしかかる。枝を折るなどという馬の禁止に背く。馬別の大男が出現する。馬が戦いに勝ち、細の甲冑と帽子を得る。細の森、金の森でも同じことが繰り返される。	馬は城外に残り、少年は城で雇われる。見えないようにしていた金の帽子を木の王女が見て、夫に還る。細の王女たちの婚約者と背に行き、婚約の品と宝物を交換する。	馬の頭を切り落とすと青年になり、結婚式に同席する。	ラップランド
2-2	悪魔と馬と雄やぎ	子どものいない夫婦のところへ、20歳になったら返す約束で紳士（悪魔）が少年を連れてくる。ヤンと名付けられた少年は、司祭になるため紳士に校へ通う。20歳の誕生日に2頭の黒い馬にひかれた馬車で連れ去られる。	大きな城	居間にある鍋の下の水をでくするだけ強くなる。おこしながら、鍋の中は覗かない。	鍋から聞こえるうめき声に負けて、ふたを開けると何もない。悪魔に見つかると、敵とされる。馬に干し草をやるように命じられ、馬にも干し草と水をやる。馬が逃げるように助言する。	刀、馬用鞭、スポンジ、鏡を持って馬に乗って逃げる。細からバスター、スポンジから水、鏡からガラスを出して逃げ切る。	大きな城に着く。馬の世話話は自分ですること。夜中じゅう眠らず、どんなことがあっても振り向かないように馬に言われる。「助けよう」といって、14. 5人を助けたことになる。その後、主人公は家に戻って司祭になる。	翌日、馬に頼まれて馬の頭を切り落とすと、紳士になる。	オランダ
2-3	伯爵の息子の別の話 Ein anderes Märchen von einem Grafensohn	子どものいない伯爵夫妻に、灰色の小男が14年後に返す約束で男の子を授ける。	朽ちた城。	留守中、厩と庭の奥には近づかない。	厩を覗きに、馬とライオンに会ったが、次に白馬に言われて、奥に潜り込んで、敵を倒す。馬が逃げるように言う。	馬の助言に従い、奥で髪を洗って金髪になり、馬用鞭、ぼうし、馬と逃げる。灰の巨、森、湖を出して灰色の小男から逃れる。	髪を隠して王の庭師手伝いになる。元々金髪で、金髪を隠して結婚を望む。怒った王が主人公を塔に幽閉する。間もなく戦争がおこり、塔から抜け出した主人公は、馬のところで装飾を整え、王を赦から救い出す。その功績で王女との結婚が認められる。	3年後、忘れかけていた馬のどこへ行く。頼まれて、馬の頭を切るととても美しい王女になる。灰色の男は彼女の父、ライオンは兄であって、主人公が言いつけを守れば皆魔法から救われたのに、と告げ、永遠に去る。	ドイツ・ザクセン地方
2-4	狩頭 Grindkopf	貧しい農夫。それと知らずして、14年後に息子と渡す約束で見知らぬ男（黒魔術師）から富を得る。	森の中の城	城の前の木たまりに入らない。厩のライオンには自分と同じ食べ物を、白馬には干し草をやる。	一度目は主人の指示に従ったが、次に白馬に言われて、奥に潜り込んで、敵を倒す。馬が逃げるように言う。	打撃場の門の後ろの袋を持。白馬に乗って逃げる。袋を投げると厩師はあきあきめる。	馬は森の奥に残り、主人公は山上の城で働く。金髪を隠して結婚と偽って庭師になる。金髪を見せた末の王女と恋仲になる。王は怒って2人を奥小屋に仕込まれる。戦争が起きる。白馬にもらった武器を盗む。王の名前入りの布で手当てをされる。白馬の語しを得て見せた金髪と布が盗めずとなり、主人公は王に認められ、後に王位を継ぐ。	主人公の母親が着飾って、城に現れる。母親は黒魔術師によって、白馬に姿を変えられていたが、白馬のおかげで救済された。	オーストリア（ドイツ語圏チロル）

金髪の男 Goldener 2-5	とても貧しい少年の話を聞いて、森で出会った老婆が同情し雇ってくれる。	森の中の大きな美しい大理石の家	鏡の水を燃やし続ける。鍋を覗かない。箱を開けない。	箱の中にあった魔法の本をポケットに入れた途端、突然老婆が現れ怒りにまかせて、鍋を投げつけ、追いつく。少年は金髪になる。	老婆による追跡はない。主人公は、金髪が失われるように髪を樹皮で被う。	王の城で最初は見番。次に庭師に昇格する。主人公の働きぶりにひかれていた王女が金髪を見て、並々好きになり、ついに結婚相手にする。戦争がおこり、主人公も参加を求められ、笑い飛ばされる。魔法の本で立派な装備を出し、勝利をもたらすが、正体を知ろうとした王の剣先がかかどに残る。それらもとで、真相が発覚し、王女とめでたく結婚する。	言及なし	オーストリア (ドイツ語圏チロル)
2-6	貧しい夫婦の一人息子が、職工の弟子になるが、怠け者で追い出され、盲目のデフと暮らすことになる。	魔神デフの家	黒い山、赤い山、白い山、森に行かない。	黒い山の羊飼いと賭けをして、羊を押やす。デフは喜ぶ。赤、城の山でも同じことの繰り返し。森では、老婆の魔法使いとその姉を殺して命の水を奪い、それと金の泉の水でデフの視力は回復する。主人公は和泉の水で金髪になる。	デフの助言に従って、3頭の馬をつれ、デフと分かれる。	羊の膀胱で髪を隠して、王のガチョウ番になる。金髪を見た王の王女が恋をし、結婚相手に選ぶ。王は怒り、二人はガチョウ小屋で生活することになる。女工が病になり、薬となる泉の水・命のぶどうを馬の手助けで手に入れた主人公は、それらを義兄の耳たぶと背中のあざと交換してやる。戦争がおこり、戦場でけがをした主人公は、王に包庇を懇いてもう、それがもとで、事実が明るみに出、彼は王位を継ぐことになる。	言及なし	コーカサス

(出典)

- 2-1 : Poestion, J. C.: Lappländische Märchen, Volkssagen, Rätsel und Sprichwörter, in Uther, Hans-Jörg (hrsg.): Europäische Märchen und Sagen [Elektronische Ressource], Berlin, 2004
- 2-2 : 小澤俊太郎編：世界の民話 26 オランダ・ベルギー ぎょうせい, 1986
- 2-3 : Sommer, E.: Sagen, Märchen und Gebräuche aus Sachsen und Thüringen 1, in Uther, Hans-Jörg (hrsg.): Europäische Märchen und Sagen [Elektronische Ressource], Berlin, 2004
- 2-4 : Zingerle, I. u.J.: Kinder- und Hausmärchen aus Süddeutschland, in Uther, Hans-Jörg (hrsg.): Europäische Märchen und Sagen [Elektronische Ressource], Berlin, 2004
- 2-5 : Zingerle, I. u.J.: Kinder- und Hausmärchen aus Tirol, in Uther, Hans-Jörg (hrsg.): Europäische Märchen und Sagen [Elektronische Ressource], Berlin, 2004
- 2-6 : 小澤俊太郎編：新装 世界の民話 20 コーカサス ぎょうせい, 1999

別表3：サブタイプ1（禁止事項なし）

	タイトル	発 端	異界とそこから脱出	その後の経過	馬のその後	採録地
3-1	サタンの元で働いて、王さまを地獄から解放した王子について Von dem Prinzen, der bei dem Satan in Diensten stand und den König aus der Hölle befreite.	狩に行つて道に迷つた王子が、深い森の真ん中にある宮殿で、老人（サタン）に雇われる。仕事は、かまどの火をかきたくること、薪を取ってくることに、賦にしている馬の世話をすること。	世話をしていると馬が話します。言われた通り、軟膏を髪に塗るとダイヤモンドのように輝く。馬と逃げた。馬と逃げて、鞍を投げ追跡を拒み、最後に老人は水を飲みすぎて破滅する。	馬は岸辺の地下の王城にとどまる。馬に言われたように髪を隠した王子は、王の庭師になり、毎日馬に自分の食事を残して運ぶ。3人の王女の婚選びが行われ、末の王女のダイヤのりんごが王子の元に乗かってくる。馬が言う。王子は自分の馬に乗って王軍に勝利をもたらすが、正体を明かさずに去る。同じことが繰り返されるが、3度目の戦いで負った傷を王が自分のハンカチで縛る。第七夜、妻が寝床から輝く髪を見、ハンカチのことを縛る。妻が驚き、真相が発覚し、王子はこの国の王位継ぐ。	馬は、サタンにさらわれ馬にされた王女で、王子が地獄から彼を解放した。地下にあった城も地上へ戻る。	リトニア
3-2	ガラス頭のヘンズヒエン Hänschen Glasköpfchen	貧しい老人の一人息子が、餅賣口を求めて家を出る。	森で出会った魔法使いの老女が、どんな所も聞くことのできるユリを1本くれ、近くの城で働くようにと勧める。	城の下男になる。城で見つけたガラスの液体を顔につけて金髪になる。ただし、帽子でいっつも髪を隠しておかなくてはならない。王女が主人公の金髪を偶然見て、2人はお互いに好きになる。主人公は2人を古い城に追いやる。魔法使いの老女がやってきて、主人公に3本のユリを渡し、それで森の木を聞き、馬と武器を取り出し、戦争へ行くようにいう。戦場で活躍した主人公は、王から帝冠宝珠を褒美にもらうが、そのまま立ち去る。同じことの繰り返し。3度目の戦いのときは、騎士姿で家に戻り、3つの宝珠と共に真実が分かり、王位を継ぐことになる。	言及なし	ドイツ
3-3	疥癬ハンズェル Der Grimdhanseel	貧しい家族が、それと知らずして、金と引き換えに子どもを悪魔に渡す約束をする。	生まれた男の子が少し大きくなると、悪魔に吸われた腕に連れられていられる。腕にいるロバの1頭が顔と反対方向を向いてやるので、直してやる。ロバが話し始め、中庭の泉に髪を浸せば、金髪になるが、それは隠しておくようにという。ロバと一緒に7つの珠を湖に投げ、悪魔がそれを持っていく間に時間を稼いで逃げ切る。	ロバに命じられて、その顔を削ねると、指輪が出てくる。指輪をまわすと望んだものを引き出す。指輪が現れる。王の殿で雇われる。顔を隠しててゐるのを伯爵からと云つたため「疥癬ハンズェル」と呼ばれる。突然、王女が父親知らずの子どものを主む。父親を探し、結婚式の場で、子供が花束をハンズェルに渡す。彼は、指輪をまわして望みのものをすべて手に入れ、結婚式が挙げられる。	言及なし	ドイツ
3-4	金髪の庭師の若者 Der goldhaarige Gärtnerbursche	貧しい男の長男ハンズは13歳で独り立ちし、知らずして悪魔の附屋の馬丁になる。無理難題を課されシ、布、馬用鞍を投げながら逃げる。	馬はハンズを晩の庭（妖精国）に連れていく。そこは太陽の泉の水で金髪のとくましい美青年になる。また、黄金のりんごを3つ取る	スベインの城に着く。馬の言うように、髪を隠し、顔を汚して、城の庭師になる。黄金のりんご3個をそれぞれキス3回で末の王女に譲る。2人は恋に落ちる。ハンズを夫に選んだ末の王女は王の怒りを買い、2人は貧しく暮らす。ある時、なんにでも命を与える魔法の鉄砲を見つけた。ハンズは義兄たちと狩に行き、動物を渡す代わりに義兄たちの背中に烙印を押す。プロイセンとの戦争。馬に用意してもらった黄金の騎兵隊と勝利を取めるが、最後に怪我をし、王が自分のスカーフで縛ってくれる。それに末の王女が気づき、父王に伝え、真相が明らかになる。ハンズは王位を継ぐことになり、義兄たちは追放され、盛大な結婚式が挙げられる。	言及なし	ハンガリー
3-5	金髪 Goldhaar	とても貧しい男が一人息子を養いきれず、森に置き去りにする。	少年は、森の奥で盲目の老人と暮らすことになる。山手の森をしながら、12年が過ぎる。ある日、銅の森の道を老人からもらった剣で倒し、銅のくつわを持ちかえる。銀の森、金の森でも同様。老人に剣を返し、主人公は世の中に出ることになるが、その前に泉で髪を洗ひ、金髪になる。	老人に言われた通り、髪を隠して、王の料理番になる。末の王女が主人公を好きになり、結婚を望む。王は王女を塔に閉じ込めて、間もなく戦争になる。銅のくつわから現れた銅の軍勢を率いて。主人公が勝利を導くが、正体を明かさずに去る。2度目は銀の軍勢。3度目は金の軍勢で、金髪を見せながら戦う。勝利の暈、意表を叩けない末娘と帽子をかぶったまま給仕する主人公に腹を立てて。王が帽子を脱ぎ取ると、真相が発覚。結婚式。主人公たちは金髪の城に住み、義兄たちに銅と銀の城を譲る。老人のことは探しても見つからない。	言及なし	ルーマニア（トランシルバニア地方）

3-6	守り神にかぼちゃ半分	散財して兄の下男になった弟は、森に木を切る道具を忘れ、取りに戻る。	森で兄の守り神に出会い、ジプシーに抱えられている自分の守り神の救いだし方を教わる。人食いジャプシートの下男になる。信頼を得て、森を渡され、ジプシーの留守に閉じ込められた自分の守り神を救出。熊、蛇、せっけんから現れた、森、海、沼の世の裏側の大きな穴をとおってこ	守り神が主人公に助言しているのを王の末の王女が偶然聞き、嫉妬のりんごを主人公に投げる。王の怒りを買い、殺されそうになる。その時、戦争がおこり、主人公も死ぬ格好で出かける。戦場に着くと、守り神の力で金の馬に乗り、金銀珠の衣装をまとう菜摘らしい安になり、勝利を収める。帰路、王女の姉婿たちと頼まれて、戦争の手柄を譲る代わりに、彼らの背中にハンコの印をつける。王の前で、それを暴露し、主人公は王の王女と結婚し、王の跡継ぎとなる。	言及なし	アルパニア
3-7	58 (無タイトル)	子供のいない猫の王。1番目の王子を渡す約束で、デーモンが化けたエジプト人から薬をもらって、三人の王子を殺か	デーモンは1番上の王子を、地下深くの別世界にある宮殿に連れていく。王子は本を渡され、20日以内に完全に読めるよう命じられる。本を読むことによつて、変身できるようになる。悪から抜け出した顔に親になつてくるモグラの王子を助ける。逆になつて、三人の王子を殺か	王子たちは別れ、猫の王子は、ある村の老婆に厄介になる。動物に変身して金を儲け、風呂小屋に化け、デーモンを誘う。王子は鷹になつてデーモンの目を潰し、岩の割れ目に突き落とす。老婆に別れを告げる。(この後、まったく異なる話が続く)	主人公たちを地上に運んだあと地下に戻る。	シリア

(出典)

- 3-1 : Leskien, A./Brugman, K.: Litauische Volkslieder und Märchen. Aus dem preussischen und dem russischen Litauen., in Uther, Hans-Jörg (hrsg.): Europäische Märchen und Sagen [Elektronische Ressource]. Berlin, 2004
- 3-2 : Schanbach, G./Müller, W.: Niedersächsische Sagen und Märchen. in Uther, Hans-Jörg (hrsg.): Deutsche Märchen und Sagen [Elektronische Ressource]. Berlin, 2004
- 3-3 : Spiegel, K.: Märchen aus Bayern., in Uther, Hans-Jörg (hrsg.): Deutsche Märchen und Sagen [Elektronische Ressource]. Berlin, 2004
- 3-4 : Sklarek, E.: Ungarische Volksmärchen., in Uther, Hans-Jörg (hrsg.): Europäische Märchen und Sagen [Elektronische Ressource]. Berlin, 2004
- 3-5 : Hattrich, J.: Deutsche Volksmärchen aus dem Sachsenlande in Siebenbürgen., in Uther, Hans-Jörg (hrsg.): Europäische Märchen und Sagen [Elektronische Ressource]. Berlin, 2004
- 3-6 : 小沢俊夫編：新装 世界の民話 16 アルパニア・クロアチア きょうせい, 1999
- 3-7 : Prym, E./Sozin, A.: Syrische Sagen und Märchen aus dem Volksmunde., in Uther, Hans-Jörg (hrsg.): Märchen der Welt [Elektronische Ressource]. Berlin, 2006

3. 「金髪の男」における「異界」

最後に、ATU314「金髪の男」のサブタイプ1とサブタイプ2を比べることによって、ヨーロッパの昔話に現れる「禁じられた部屋」のモチーフおよび異界の意味について考えてい。

前節で明らかにしたように、ATU314において「好奇心」の比重は軽い。サブタイプ1の話群に限っても「禁じられた部屋」がいつも登場するわけではないし、そもそもATU314にはサブタイプ2、3という「禁じられた部屋」のモチーフを全く持たない別の導入部がある。ダムマンによると、ATU314という話型のもっとも古い形はサブタイプ2に見られ、このサブタイプ2は、ヒマラヤの西から、一方はシベリア南部まで、もう一方ではイラン、地中海東岸のアラブ諸国を経てバルカン半島、シチリア、ハンガリーあたりまでに分布している。サブタイプ1の分布は、北、中央、西、南ヨーロッパで、東はバルチック-バルカン半島を結んだラインまでということであるから、おおむね、サブタイプ1はヨーロッパ、サブタイプ2は西アジアのものといえる¹⁰。サブタイプ3の分布は、ギリシア、トルコ、コーカサスなどサブタイプ2の北限に接しているというが、筆者は1話しか入手できなかったため、本稿では、もっとも古いとされるサブタイプ2との比較に限定する。

サブタイプ2（別表4）では、主人公と同じ時に生まれた馬が援助者になる。馬は最初から主人公と共に現実界に暮らしている。主人公が生家から逃走するのは、（継）母のためである。継母は義理の息子に寄せる邪な思いを拒まれて逆恨みし、実の母は不倫の事実が息子の口から洩れることを恐れて、主人公を殺そうとする。サブタイプ1の導入部とは全く異なるが、ここに描かれているのは、主人公が母親の女性としての一面を目の当たりにする体験であり、主人公が成人男性として伴侶を獲得する主要部と呼応していることが認められる。

また、このサブタイプでは分布地域の民族的な要因もあろうが、主人公の髪が話の展開の中で金色に変わることが少ない。「気高く賢い騎士（4-3）」の主人公は元々金髪であるし、そもそも髪にはあまり言及がなされず、代わりに父王や馬から得たきらびやかな衣装を身につけた主人公の華麗な騎乗姿が王女を惹きつける。

要するに、サブタイプ2では「禁じられた部屋」どころか異界そのものが全く登場しないし、特別な援助者を持つ者に輝く金髪という印がつけられることもない。主人公に（継）母の悪だくみに警告し、一緒に逃走した後も支援を重ねる馬の超越的な能力は、主人公と同時（期）に生まれたということからだけ導き出される。超自然的な馬の存在をそのままに受け止め、力の由来をそれ以上には詮索せず、主人公の方に印をつけて特別に際立たせることもしない。

それに対して、サブタイプ1の主人公は馬を手に入れるために、まず異界に赴かねばならない。超自然的な馬が、現実界の普通の馬小屋にいるはずはないという意識のなせる技であろう。ヨーロッパの昔話に共通の特徴だと思われるが、ここでも主人公は自らの意思によってではなく、貧しさや親と悪魔の契約という外的な強制によって異界に足を踏み入れる。さらに、異界に行きさえすれば、馬が手に入るのではなく、課題が出される。自分の判断で馬のえさを取りかえる（禁止事項がない場合）、男主人のいいつけに背いてえさを

取りかえる（逆さまのえさを与えるように命じられている場合）、禁じられた部屋に入って、えさを取りかえる（部屋への立ち入りを禁じられている場合）というように、課題の難易度は話によって差があるが、やっと馬を手に入れたあとの帰還も、馬の援助があるとはいえ、またひとつの試練である。サブタイプ1の中にも呪的逃走の要素を持たない話はあるが、ルーマニア（「金髪（3-5）」）、シリア（「58（3-7）」）、コーカサス（「盲目のデフと職工の弟子（2-6）」）などこのサブタイプの分布地域の周縁部、サブタイプ2、3との接触地域で採録されていることから、このモチーフがヨーロッパで特に好まれていることがうかがえる。いずれにしてもヨーロッパの昔話では異界への往路も帰路も簡単ではない。西アジアの主人公が生まれた時から持っているものを、ヨーロッパの主人公は、異界にまで取りに行き逃げ帰らなければならないのである。

もう一点、結末部で馬の願いを聞き入れて主人公が馬の首を刎ねると魔法が解けて馬が人間に戻るというモチーフについて書き添えたい。これは、サブタイプ1に多く、サブタイプ2ではまれとされる¹¹。

馬が魔法にかけられた王子や王女であった、という結末のつけ方は、異類婚姻譚の異類が実は人間であった、というのと同じことではないだろうか。主人公と同時（期）に生まれた馬は、それだけで特別で、主人公を常に助けてくれることを当然、とまではいかなくとも自然に受け入れるサブタイプ2の分布地域では、馬の正体は詮索されない。ところが、キリスト教文化の色濃いサブタイプ1の分布地域では、馬の特別な能力を理由なく認めることができず、まず馬を異界という特別な領域に移し、さらには「禁じられた部屋」に閉じ込め、主人公に課題や禁令を課し、それでも馬の正体を実は人間だったとしたい心性があるのではないだろうか。

主人公を援助する超自然的な馬が登場する昔話があるのは、ヨーロッパに限らない。だが、この馬の超自然的な力を異世界由来のものと理由づけ、馬の獲得にさらなる課題を加え、その課題を解いた者を金髪でいわば聖別するという点に、異界をことさらに特別なものとするヨーロッパの昔話固有の傾向が読み取れるのである。

別表 4 : サブタイプ 2

	タイトル	発 端	主 要 部	結 末	馬のその後	採録地
4 - 1	忠実な仔馬 Das treue Füllchen	王子と仔馬が同じ時に生まれる。父王が戦争に出ている7年の間に、妃がユダヤ人と不貞。王子の口から事実が露呈することを恐れて、2回毒殺を試みながら馬の警告で失敗。取柄の薬として妃は王子の舌を要求するが、王は馬の舌で代替することにする。王子は馬に乗って逃げる。	3つの国を超え、4つ目の王国で城の馬の世話係として6年過ごしたあと、庭師にとりたてらる。人目につかないようにして庭を馬で駆ける騎士が庭師の若者であることに王女が気づき、恋仲になる。王女が父王に結婚の許可を求めると、王は怒って、結婚は許すが、2人は鶏小屋に住んで働くことになる。	戦争になる。王は、主人公を辱めるために、みじめな装束を与え、主人公は自分の馬に乗り、素晴らしい騎士姿で参戦するが、足にけがを相が明かす、主人公は元々王子である身分を明かし、王の娘に対する仕打ちを非難し、妻と去る。	馬の願いにより、首を刎ねると、王国が出現し、主人公はその支配者になり、幸せに暮らす。	ドイツ
4 - 2	忠実なハンゼル Der treue Hansel	長いこと妻がならなかったりんごの木にやっとなった1頭のりんごを雌馬と馬が半分ずつ食べ、男の子と仔馬が同時に生まれる。男の子はヨハンと名付けられて、仔馬ととも仲良く育つ。魔法は、学校へ行くようになるとヨハンを殺さしようとするが、仔馬の警告で2度失敗に終わる。そこで馬を殺させようとして父親を脱得する。ヨハンは馬と共に逃げる。	家から離れ、木陰の泉で水浴びをする。ヨハンは金髪に育ち、馬を膝の距離で覗いて関す。母は馬の調子を馬が肩代わりしてくれて、領主の城の庭師に雇われる。末の娘は自分の金髪で事なれた素晴らしい花嫁を獲す。偶然、末の娘がヨハンの金髪を目撃する。結婚相手を決めるために3人の娘たちが授けた指輪は、すべて愛馬にのったヨハンが受け取るが、そのまま立ち去る。末の王女が何としても庭師のヨハンと結婚したいと父親に直談判。王は最終的には結婚を認めるが、婚資なしで朽ちかけた旅籠に追い出す。	隣りの領主との戦争が起こる。愛馬に乗って駆けつけヨハンは、勝利をもたらして姿を消す。3度目の戦いのときに足にけがをし、領主自らスカーフを縛って手当てする。そのスカーフで正体が判明し、ヨハンに国を譲る。	数年後頼まれ、馬の首を刎ねると、ヨハンの首が現れる。3人で幸せに暮らす。	シュレージエン地方
4 - 3	気高く賢い騎士	父の死で、ある城主の下僕に身をやつした伯爵の息子。城主が主人公を殺そうとするが、愛馬の警告のおかげで助かる。3度目のときに馬と逃げる。	馬の助言で、頭に包帯を巻き、かさぶた頭ということにして、別の城で働く。城の一人娘が主人公の金髪を見て、結婚を父に願うが赦されない。	戦争になり、主人公も愛馬で参戦し、勝利に導くが姿を消す。3日目の戦いで、かつての主人公は身分を明かし、かつての主人は退散する。城の一人娘と結婚して、あとを継ぐ。	言及なし。	ローリンゲン
4 - 4	ガチョウ番 Von Papararello	未亡人になった妃が自分が王位につくために、王位を継いだ若王を殺そうと画策する。人食いガチ王を殺し、死体を馬にくくりつけ森に放つが、この馬が魔法の馬で、王子を狡猾の城へ連れていく。若王があまりに美しいので、狡猾な妃は彼を生き返らせ、一番年長の狡猾が彼と結婚する。	若王は世の中を見え人間界に戻り、ある王国で身をやつし、城のガチョウ番に雇われる。わざと朽らしい格好をする。王国のハン不足を狡猾の妻のおさげの力で解消する。王はガチョウ番(若王)の魔法の力の秘密を探ろうとして、かねてからのお触れ通り、王女と結婚させる。王女は嫌がる。	戦争がおこる。正体不明の立派な騎士として戦場で勝利をもたらしたガチョウ番は、援助のお礼に、1日目は、王の指を、2日目は耳を、3日目は鼻を要求する。その後、ガチョウ番妾にもどり、主に対して、自分は汚くても小指も耳も目もあると自慢し、正体を明かす。この国の王の指、耳、鼻を元通りにし、自分は狡猾の妻の元に戻って幸せに暮らす。	言及なし。	イタリア・シチリア
4 - 5	王子と仔馬 Vom Prinzen und seinen Fohlen	子どもがいけないことを悲嘆していた妃が、ユダヤ人にもたらしたりんごで王子を出産。りんごの皮を食べた雌馬の仔馬と一緒に育つ。王が戦争で長期留守にしている間にユダヤ人と不貞をした妃は、12歳になった王子を邪魔にして殺害を試みる。(3回)が、仔馬の警告で失敗。窮乏しい王子の計謀が案になると帰国した王に訴え、聞き入れられる。王子は、大、春、海を横断し、意を遂げる。	馬と別れて、別の王の庭番になる。早朝馬に乗っているところを末の王女が見て、庭番は王子だと気づく。3人の王女の結婚相手選びの際に、末の王女は金のりんごを庭番に授ける。3頭の結婚式が挙げられるが、王子はいがしにされる。	盲目になった王のために、3人の婿たちは命の水を探しに行く。王子は、自分の馬に乗って手に入れた命の水と交換すると偽って義理たちの背中にあなをつけ、普通の水を渡す。王子が持ちかえり、義兄たちは追放され、王子が王国を継ぐ。	言及なし。	ギリシア
4 - 6	20 (タイトルなし)	継母が先妻の一人息子に暴力をふるう。若者、なんでも願いがかなう指輪を父親から盗んで家を出る。途中、山羊飼いと服を交換し、女から獣の腸を盗む。	タスマスカスの宰相の庭仕事に雇われる。腸の皮を頭に被り、「腹の所願頭」と名乗る。人目がないときに指輪に頼んで立派な馬、きらびやかな衣装を出してもらい、庭を駆けているのを宰相の娘が見て、気に入る。それまで誰と結婚したことがなかった娘が、夫選びで3度縁結して「腹の所願頭」に金のりんごを授け与える。宰相は結婚させるが、人々から嘲笑される。娘は家から追い出され、2人は館の門の小部屋に住む。	宰相が戦争に巻き込まれる。所願頭は、脚差しの老馬で出かけるが、途中で指輪から立派な馬と装束をだし、敵を蹴散らす。手に負った馬を、宰相が自分のハンカチで縛る。翌日、ハンカチで所願頭の活躍を認め、以後幸せに暮らす。	言及なし。	シリア・マブール

ろば皮	サルタンの一人息子が織屋に言い寄られるが、かわす。遂根無し左衛門がサルタンに機言し、国外追放となる。荒野でジンの娘と義きようだいに成る。援助を約束される。	るばの皮を身にまとい、頭を頭巾で覆って、馬は乗り捨て、町に入る。人目を避けて池で水浴びをしている姿をサルタンの末娘が見て一目ぼれ。サルタンは娘たち7人の婿選びの集まりを催す。末娘は、「ろば皮」(王子)にりんごを投げて犬に運ぶ。サルタンは翻意を促すが、結局は結婚を計す、しかし、2人を馬小屋に仕まわせる。	大サルタンの戦争がおこる。ジンの娘が王子に馬、武器を出してくれ、先に戦場に参った王子は、大サルタンの軍勢をたおし、立ち去る。正体不明の騎士を見つけるために、サルタンが馬上試合を開催、騎士姿で活躍する王子に胸をつける。それが印となって、「ろば皮」の正体が分かり、国を継ぐ。	言及なし。	イエメン
4-7					

(出典)

- 3-1 : Leskien, A./Brugman, K.: Litauische Volkslieder und Märchen. Aus dem preussischen und dem russischen Litauen., in Uther, Hans-Jörg (hrsg.): Europäische Märchen und Sagen [Elektronische Ressource], Berlin, 2004
- 4-1 : Wolf, Johann Wilhelm: Deutsche Hausmärchen., in Uther, Hans-Jörg (hrsg.): Deutsche Märchen und Sagen [Elektronische Ressource], Berlin, 2004
- 4-2 : Peter, A: Volkstümliches aus Österreichisch-Schlesien, Troppau 1867
- 4-3 : 小沢俊夫編：新装 世界の民話 14 ロートリンゲン ゼットウゼイ 1999
- 4-4 : Gonzenbach, Laura: Sicilianische Märchen., in Uther, Hans-Jörg (hrsg.): Europäische Märchen und Sagen [Elektronische Ressource] Berlin 2004
- 4-5 : Hahn, J. G. v.: Griechische und Albanische Märchen., in Uther, Hans-Jörg (hrsg.): Europäische Märchen und Sagen [Elektronische Ressource], Berlin, 2004
- 4-6 : Benardisauer, G. (Hg.): Neuarabische Märchen und andere Texte aus Malta., in Uther, Hans-Jörg (hrsg.): Märchen der Welt [Elektronische Ressource], Berlin, 2006
- 4-7 : 小澤俊夫編：世界の民話 35 イエメン ゼットウゼイ 1986

註

- 1 細谷瑞枝 (2012)「禁じられた部屋と好奇心」－異界とのかかわり方に関する試論(1)－言語文化研究紀要 第18号 茨城キリスト教大学言語文化研究所, 41－51頁
- 2 細谷瑞枝 (2014)「禁じられた部屋と好奇心」－ヨーロッパの昔話における異界とのかかわり方に関する試論(2)－ 茨城キリスト教大学紀要 第48号, 133－146頁
- 3 Uther, Hans-Jörg(2011): The Types of International Folktales. A Classification and Bibliography. Helsinki
- 4 Asbjørnsen, Peter Christen/ Moe, Jörgen: Gesammelte Norwegische Volksmärchen(Kindle Edition 2014; Norwegische Volksmärchen Berlin: Hans Bondy, [1908]. Vollständige Neuauflage. hrg. von Karl-Maria Guth. Berlin 2013)
- 5 祭壇を覗く, 窓の外を見るなどの変形はある。詳細は, 拙稿 (2014) を参照のこと。
- 6 なかには「部屋」の中には主人公の祖父がいてその指示で既に行く話 (「ふしぎな白馬 (1-4)」や, 「部屋」の中にいた乙女を馬に変える話 (「先生と弟子 (1-7)」, あるいは金髪に変える泉がある (「金髪のフリートリヒ (1-3)」) こともある。
- 7 プロップ, ウラジミール (1985): 『魔法昔話の起源』 せりか書房, 54頁
- 8 プロップ (同上): VI-18 「禁じられた物置」 (140 - 141頁)
- 9 拙稿 (2014)
- 10 Enzyklopädie des Märchens 5(1987) S.1372-1383(G.Dammann)
- 11 ibid.

„Die verbotene Kammer und die Neugier“
— Über das Verhältnis zur unirdischen Welt in europäischen Märchen

Mizue Hosoya

In diesem Aufsatz wird das Verhältnis zur unirdischen Welt in europäischen Märchen mit dem Vergleich zwischen den Märchentypen ATU 710 “Our Lady’s Child” und ATU314 “Goldner” behandelt. Die beiden Märchen haben das Motiv der ‚verbotenen Kammer‘ und die gleiche Konstruktion; Die Hauptfigur muss ihr Elternhaus verlassen und einem übernatürlichen Wesen wie der Gottesmutter oder dem Dämon dienen. Sie übertritt dessen Verbot, in eine Kammer einzutreten, und muss deshalb diese unirdische Welt verlassen. In der irdischen realen Welt beweist sie im Schloss bei einem König ihre Fähigkeit, besteht eine Probe und lebt als König(in) glücklich.

Trotz dieser Gemeinsamkeit kann man das Erlebnis in der verbotenen Kammer beim Märchen ATU710 als ein numinoses Erlebnis, und das beim ATU314 als eine Initiation interpretieren. Das magische Pferd, das die Hauptfigur von ATU314 in der verbotenen Kammer gesehen hat, symbolisiert, dass sie die Probe der Initiation erfolgreich bestanden hat. Und es ist ein Merkmal der europäischen Variante von ATU314, dass das Pferd tief in der unirdischen Welt, sogar in der verbotenen Kammer eingeschlossen ist, während das Pferd von der asiatischen Variante zwar magisch, aber wie gewöhnlich im Stall auf der irdischen Welt ist.