

民話に於ける数の種類と役割 (1)

——先行研究と日本民話に於ける数の用法——

清海節子

1. はじめに

民間の口承文芸¹⁾としてのなぞなぞは、「数」²⁾が効果的に使われていることが観察されている(清海 2013, 2014)。清海(2015)では、「数」は単なる数量詞として捉えるべきではなく、質的な意味を表現するという可能性を裏付けするために、日本と英語の民間伝承のなぞなぞとことわざを比較し、どのような数が用いられているかについて検討した。調査から、両言語で「1」が数詞の中で最も頻度が高く、単独で現れるだけでなく、2種類以上の数詞が用いられる時にも、しばしば [1-2], [1-4], [1-100] のように対比の軸として頻出していることが明らかにされた。また、英語のなぞなぞで「4」の頻度が高かった以外は、日英間での数詞の傾向がある程度似ていた。しかしながら、ことわざでは、「1」の頻度が高い共通点がみられたが、日英間で出現する数詞の種類がかなり異なっていることが観察された。このように、ジャンルが違くと数の使われ方が異なることから、口承文芸を一括りに捉えることは適切ではなく、研究対象の範囲はなぞなぞ・ことわざだけに留められるべきではない。

本稿では、口頭によって伝承される民話³⁾に於ける数の種類と役割について明らかにしていくことが目標である。まず先行研究をみて、民話に於ける数へのアプローチ方法を把握することが必要である。それらを参考にしながら、今回は、データとして、『日本昔話百選(改訂新版)』(2003)を対象にして数を扱い、日本民話では、どの数がより頻繁に、またどのような用法で表現される傾向があるかについて調査する。

次の2節では、先行する民話に於ける数の研究から、Lüthi(1968)、河合(1977)、新妻(1996)、石川・高橋(2014)を紹介する。3節では、まず今回選んだ日本民話の説明と調査の基準にした事項を述べた後、結果の一覧表を提示する。次に調査結果から導き出された特徴を列挙する。4節では、今回の調査結果を先行研究と比較して考察する。さらに共通点を探し出し、その根拠を検討する。5節では結論が述べられる。

2. 先行研究

民話を読めば、数にかんして誰でも気づくような表現や形式があることから、民話に於ける特定の数(例:「3」、「7」等)の言及が頻繁にされているのは事実である。しかしながら、民話に用いられる数だけに焦点を当てて綿密に考察された研究は多いとは言えないだろう。以下、先行研究として参考すべき研究の紹介をする。文芸学的な立場から数を考えた Lüthi (1968)、心理学視点から数を検討している河合 (1977) を紹介した後、限定された民話にかんする二つの研究を取り上げる。一つは、シリア民話から数を考えた新妻 (1996) で、もう一つは、最近の詳細な研究であり、『グリム童話集』に出現する数の使用頻度をデジタル検索した石川・高橋 (2014) である。

2.1 Lüthi (1968)⁴⁾

民話に関する特徴として、Lüthi (1968) は、「一次元性」「平面性」「抽象的様式」「孤立性と普遍的結合の可能性」「純化と含世界性」の5点をあげているが、「抽象的様式」が数に関連しているため、最初の2点を説明する必要がある。「一次元性」とは、民話に登場する現実の世界と別の世界に断絶がなく、主人公であれ、普通の人間であれ、別世界の生き物をまるで違いがないように同等に扱うことである。「平面性」とは、登場人物の記述には、深さや、実質、内面性がなく、また、過去、未来に関する時間に関する状況の言及もないことを示す。

次に数が言及される「抽象的様式」とは、民話が平面的で、写実的ではない理由から、独特の性質をもつ世界を創造し、描写が抽象的であるからこそ、自動的に物や人物を単純で固定されたイメージに変え、はっきりした輪郭を与えることである。ここで、固定化された公式の一つに、好まれる5種類の数、「1」「2」「3」「7」「12」があげられている。これらの数字は、確固として限定されたものであり、元来、魔術的な意義と力が備わっていると述べている。登場人物に関して、主人公は、一人であるか、または、三人兄弟の最後の人物である。だから、主人公が二人で現れることはあまりない。別世界同様に、現世界での援助者や敵は、一人だけであるか、3人、7人、または、12人の集団である。また、「7」、「12」、「100」は、公式に似た厳格さで複数の原理を組み入れる様式的な公式であると述べている。それに対して、ペアと3つ組は構造上の機能もある。例えば、二部構成の民話で、後半で失われた配偶者が、再発見されることになる。しかしながら、三つの仕事を立て続けて遂行されたり、援助者が3回仲裁したり、敵手が3回現れたりするように、特に挿話(エピソード)

ソード)の展開には、3組が支配的な役割を果たしているのである。同様に、主人公に与えられる贈り物は一つのエピソードにつき、一つということになっているので、民話では、3つの贈り物が普通で、7個や、12個の贈り物は好まれない。現実世界では数が多様で任意であるが、民話では抽象的で確実な数が用いられる。そこで、好まれる数である「1」「2」「3」「7」「12」「100」などの公式的な整数は、民話に固定した性質を与えていると Lüthi は述べている。さらに、このような確実性は、数以外では、例えば、民話での繰り返しの様式にも反映されていると説明している。同じ出来事が繰り返される時、語り手は、文全体や長い段落を変化させることなしに、一語一語繰り返す傾向があるが、それは、能力がないからではなく、民話の「抽象的様式」に従っているからである。このように厳格に再現されるのは、文章全体だけでなく、文の中での一語の繰り返しも起こりうる。例えば、一つの形容詞が、一つの文で4度繰り返されると、我々聞き手にとって、確実な内容把握ができるのである。しかし、もし語り手がほぼ同じ意味を表す異なる四種類の形容詞を用いて表現すると、明瞭さに欠けてしまうのである。⁵⁾ つまり、本来文字に頼らない口承文芸である民話は、単純に思える同じ語の繰り返し(同音反復)の方が、意味の繰り返し(複数の同義語)より、聞き手の理解力向上に貢献することは想像に難くない。

2.2 河合 (1977)

河合 (1977) は、ユング心理学の視点から、グリム童話の中から10話の分析を試みている。ユングの提唱する普遍的無意識や元型という考えから民話の解明をしているのであるが、以下では、数に言及している部分を取り上げ、その説明をまとめることにする。⁶⁾

はじめに、「3」という数の意味について「ものぐさ三人むすこ」の話から検討されている。日本の民話でも「三年寝太郎」があるが、グリム童話の題からでも、「3」という数が圧倒的に多いことが認められると述べている。従来、「3」の象徴的意味は、キリスト教の三位一体の象徴と絡んで、対立するものを統合という考えが生まれ、精神的な統一を示すことが強調されたのであった。しかし、ユング心理学では、無意識から生み出される象徴として、「4」が完全統一を表すと考え、「3」はその手前の力動的状態であるとみなされる。「三年寝太郎」では、三年間という期間が女性を探すための準備期間として適切であるし、「ものぐさ三人むすこ」では、次に王位に上り、王妃を獲得する前段階と考えられるので、河合は、ユング心理学の捉え方が正しいのではないかと述べている。

次に「2」については「二人兄弟」という「2」が強調された話で説明されている。この話は題名に「2」があるだけでなく、登場する動物の数も二匹である。ユング心理学では、人にとって最初の数を「1」ではなく、「2」であると提案している。その理由は、「1」の概念は、それだけでは意識されず、分割、対立、並置など、「2」の意識が生じてはじめて、「1」も意識されるからである。また、「2」は、分裂と対立を前提にするので、葛藤と関連づけられやすく、影の問題と結びつく数であると考えられている。また、2.1でLüthiが説明していたように、「二人兄弟」にも繰り返しが多い。双子の兄弟間だけでなく、動物との間や、また兄弟と魔女との間でも様々な繰り返しが見られる。そして、河合は、心理学的見地から見ても、同じようなことが言えると主張している。それは、相談者の一生の出来事を聞いている時に、何度も事故にあったり、損ばかりしていたりする人がいて、ときには、その繰り返しが親子に渡る場合があるという。俗に、このような事実から因縁とか民間信仰が生まれるのであろうが、人間の無意識には、繰り返しを強いる傾向⁷⁾があると述べている。ユングは、世界中の昔話や神話に共通する典型的なイメージがあることから、人間の無意識の深層に全人類に共通する元型 (archetype) の存在を提唱した。そこで、河合は、繰り返しの理由を次のように推測している。「…われわれのこころの底にある元型がなんらかの意味で活性化され、それが意識に影響を及ぼすとき、個人の意識がその意味を明確に把握しないかぎり、それは繰り返されるのではないだろうか」(河合 1977: 103)。

最後に「いばら姫」の話での「12」の意味について河合の考えを紹介するが、その前に、この話で数に関連した部分を含む内容を要約すると次のようになる。子供のいない王様と王妃に、蛙の予言から、美しい姫が誕生した。祝いの宴には、国には、13人の仙女がいたが、ご馳走のための金の皿が12枚しかなかったので、1人だけ招かれなかった。宴が終わり、招かれた12人が、姫に贈り物を授けることになり、11番目の仙女まですんだ時、招かれなかった仙女が突然来て、仕返しとして姫が15歳でつむ(糸巻きの針)に刺されて亡くなることを予言して出て行く。みんなは悲しんだが、12番目の仙女が贈り物として、姫が死ぬ代わりに100年眠り込むようにする。15歳の時、つむに触ってしまい、城全体が100年間の眠りに入り込んでしまい、城のまわりにいばらの垣が茂って、すべてを囲ってしまった。ちょうど100年たったとき、勇敢な王子がいばら姫に会うために城に入り、全員が目を覚まし、めでたく二人は結婚する。⁸⁾

以上が話の内容であり、仙女の数が13であることに注目しよう。招かれなかった

仙女は一人であることは変わらないが、招かれた仙女の数は、14世紀ごろのフランスの類話では、3人であり、ペローの童話では、7人であるという。河合は、グリム童話での13という数は、示唆的であると述べ、その理由は、12という数が天道の12宮などとして、完全数の意味合いが強いが、それに異質的な1が加わり、真の完成が獲得されると解釈できるからなのである。言い換えると、13番目の仙女の悪意に満ちた行いから話が展開し完結するのであり、その意味で、12の善と1の悪から、ひとつの完全なるものが得られると理解することができる。河合は、この13番目の仙女は、キリスト教文化での忘れられた母なる女神の一面を表しているのではないかと述べている。

2.3 新妻 (1996)

新妻 (1996) は、世界最古の町ダマスカスに伝わるシリアの民話の一つで、題が「13」という話を紹介しているが、それに関連して、数詞の意味について論じ、次にピュタゴラスの数の解釈を説明している。まず、数詞の意味を考えるためにアラビア語の特徴について述べられている。この言語では、語根が意味を決定する重要な役割を果たし、その語根から派生した語の意味を決定する。原則的にすべての単語は、3つの子音に分解できる。例えば、'ktb' という子音の組み合わせは「書く」という概念を表し、'Kataba' だと「彼は書いた」、'Kātib' は「書く人、書いている」を意味する。ところが、数詞の意味は、語根からは明白ではないので、ヘブライ語やアラム語などや、以前ハム系言語といわれた言語にみられる数詞との比較から推論されるアラビア語の1から10までの数詞の意味を紹介している。⁹⁾ 以下は、それをまとめたものである。

- (1) 「1」: 「限界を設けること」「分離すること」「区別すること」
- 「2」: 「折る、曲げる、倍にする」
- 「3」: 「土を盛り上げたもの、丘、多数」
- 「4」: 「伸ばす、広げる」
- 「5」: 「手、土踏まず、つかむこと」
- 「6」: 語根は「3」に関連している。
- 「7」: 「完璧、満足、十分であること」
- 「8」: 不明
- 「9」: 不明

「10」：「含むこと，集めること，多いこと」

次に，新妻は数詞の役割に関して，ピュタゴラスの数の概念を論じている。ピュタゴラス学派は，数が抽象物でなく，量や空間を占める存在であると捉えた。つまり，数があらゆる存在要素の構成要素であり，数が物事を限定して，万物に内在する原理であると考えた。「10」は「1」から「4」までの整数の合計 ($1+2+3+4=10$) であり，数のすべての本性を包含するという説を唱えたという。紀元前6世紀に活躍したピュタゴラスの業績がシリア文明史の中に位置づけることから，数の概念と解釈論がシリア文明から人類にもたらされたと考えるシリアの学者のバッシュールの説が取り上げられ，ピュタゴラスの数の説明が以下のように略述されている。ただし「4」の説明は見つからなかったと新妻は断っている。

- (2) 「1」：永遠なる男性である神の象徴。
- 「2」：存在の二つの原因である男性と女性の象徴。
- 「3」：完全な数。三つの次元を持つ場に一致し，理性において具現化した真実，精神における美德，そして肉体における清廉さの象徴
精神と肉体と理性，そして美と力と知恵という三位一体の象徴でもある。
- 「4」：(説明なし)
- 「5」：洞察力のある自由な知恵(判断) 五つ星が東方へと導く正しい方向に一致する。
- 「6」：湿気。
- 「7」：理性と光と健康がその中にある人生の象徴，肉体の四要素は精神の三要素と一体化する。また七つの惑星，一週間の日々，色や音階，寺院の柱，人間の顔にある穴などの象徴。
- 「8」：愛と友情の象徴
- 「9」：ミューズ(ゼウスの九人の娘たち，詩や音楽，その他学芸の神)の象徴
- 「10」：完全な数。神的性格を持った数。すべてを包含している存在(宇宙)の構造に一致する。

新妻は，調査した三つのシリアの民話集では，タイトルで用いられている数字に，「3」が圧倒的に多いと述べている。そして，参考のために，『千夜一夜物語』を調査すると，多く登場する5種類の数は，「3」「10」「4」「40」「7」の順であることが

示されている。具体的には、「3」と「7」は、日数、回数、人数として、また、「10」と「40」は集団の人数を表すために使用されていることが分かったと報告している。そして、「3」「4」「7」「10」が神聖さ、完璧さを表現することから、これらの数が多く使われているのではないかと推測している。さらに、「5」「7」「15」の意味について次のように指摘されている。「5」は魔術的な性質があり、指を伸ばした手は、悪意の目から身を守ると考えられ、家の扉に広げられた手が描かれていることもある。「7」は、アラブにとって特別な意味を持ち、非常に好まれる数であり、例えばメッカのカアバ（神殿）を7回まわる行い（タワーフ）や、天国の七つの門などにみられる。「15」は、四角形に区切られた魔法陣（ワフク）の数であり、災難から身を守るために、各四角に文字や数字を書き入れて護符とする。

次に、シリアの民話で、題が「13」というやや長い話を紹介している。この話は、主人公で、兄弟の13番目に生まれて「13」と名付けられた男の子が、兄弟との確執が原因で、魔人との間でさまざまな困難に直面するが、その度、どうにか乗り越えて、最後には魔人を殺し、王様になる内容である。この話で重要な役割を果たす数字は、主人公の名前以外では、「3時間」「7日」「10万」「30万」等で、『千夜一夜物語』で頻繁にみられる数も含まれる。最後に、新妻は、シリアの民話での数字の象徴的意味、またアラビア数詞の語源の意味との関連性については、さらに資料を充実させた上で、分析を行う必要があることと述べている。

2.4 石川・高橋 (2014)

石川・高橋 (2014) は、『グリム童話集 (KHM)』での数字の役割について、作品の内在論理解析と、デジタルデータの検索という二方向の方法論を結合して考察している。『グリム童話集 (KHM)』はグリム兄弟が刊行するごとに改訂したために、草稿から第七版までの8つの版がある。その中で、数字の「7」も多用されているが、「3」が極めて多く使用されていることが明確であると石川・高橋は述べている。童話集は最初156篇だったのが、第六版からは、200篇に固定していった。実際には、それ以上の数があっても、abcにして、200篇の枠内に納めていったことから、「200」が区切るのに良い特別な数だったのであろうと指摘している。

『グリム童話集』における数字の考察は、形態と意味からのアプローチに二分され、前者は、形態形成機能に注目し、後者は、数字が喚起する意味や象徴機能を扱っていると指摘している。前者の一例として、Lüthi が数字「2」「3」の際立つ顕出をメルヘンの一次元性を創出する一つの手法、即ち「純粋な様式形態」として理

解されていることが挙げられている。また、後者の例では、ユング心理学に依拠して、抽象的な意味を読み取ろうとする試みが挙げられている。例えば、2.2でみたように河合(1977)は「二人兄弟」を分析し、「2」を人格の分裂と統合の過程という視点から捉えている。これら二つのアプローチ、即ち、形式からと意味からの各手法は、あまりにも偏り過ぎているので、照応しあうことが難しいとの批判がされている。そこで、石川・高橋は、コンピュータを使って、『グリム童話集』全版に於いての数字の検索を行い、物語の内在論理と数字との関係を検討することにしたのである。

作品の内在論理解析として、『グリム童話集』から2篇における内在分析を行っている。扱っている話は、KHM55「ルンペルシュティルツヒェン」とKHM21「灰かぶり」で、二種の数字である「2」「3」に関して検討している。グリムの童話は、2度の反復もあるが、3度反復(同じことが3度語られる)が顕著であると言う。石川・高橋によると、グリム兄弟が知人や書物などから採集した時は、1度か2度、または、4度繰り返されていた部分を彼らが3度反復に変更する傾向があったという。石川・高橋(2014: 7-8)は、「…グリムたちは、採話段階では多様な、場合によっては断片的でしかなかったものを、パッチワークのように接合・補足し、彼らが想定した原初の原型なるものへと推論的に遡及し、その神話的の原型への成形・復元を試みようとした。その加筆姿勢と加筆実態に対しては、それゆえ、現代、特に1980年代以降、おびただしい非難が投げかけられてきた」と説明している。つまり、『グリム童話集』は、口承された話をそのまま記したのではなく、グリム兄弟が断片をメルヘンの原型を推論して再構成したものであり、ある一定の物語論理があると述べている。高橋は、メルヘンに内在して物語を推進させるものを内在論理と呼び、『グリム童話集』には、そのような青写真が内包されていると主張している。

KHM55「ルンペルシュティルツヒェン」は、前半と後半の二部から構成され、前半で主人公が危機(-)に襲われ、それを克服すると、また別の危機(-)を招き、それも克服してハッピーエンド(+)を迎えることになる。高橋は、多くのグリム童話やメルヘンがこの構成であり、前半が死の領域(-)への下降、後半はそこから(-)の上昇(+)という「V字のプロセス」が含意されていると提唱している。そして、この話には、3度の反復が多用されているが、実際には、グリム兄弟は、3度反復を駆使することで、巧妙に4つの類話を継ぎ合わせて完成させていったと説明している。

KHM21「灰かぶり」では、初版では、3度反復されていた難題が、最終的には、

2度反復にされたと述べている。何故 3度からバランスの悪い 2度に変更されたのであろうか。その理由として、数字の「2」が双眼と深く関連があり、古代ゲルマン神話の主人 Wodan (オーディン) が率いる幽鬼軍勢で、人が見てしまうと即破滅する恐怖そのものとの関連を示唆している。つまり、灰かぶり (シンデレラ) がレンズ豆を選別する難題を与えられ、小鳥の群れが代わりに選別してくれる場面が本来 3度繰り返されていたのをグリムが 2度に減らしたのは、レンズ豆 ‘Linse’ が「水晶体」「レンズ」の意味でもあり、その上、豆の形が眼球を連想させるので、レンズ豆を小鳥が啄む場面はシンデレラの眼から光が失われ、死の闇世界へ転落することを象徴的に表しているからであると主張している。また、後半では、姉たちが二羽の鳩によって 2度眼を抉り出されている。このように整合された内在分析を図1で示している。要するに、「2」は偶然ではなく、眼球双性に基づく意識的なものなのである。以上のように、内在論理とそれに関連して構成を考えることで、数字の「2」や「3」には、特別な物語機能が託されていることが分かり、形式的なものとして、または心理的、象徴的な意味として捉えることとは異なると述べている。

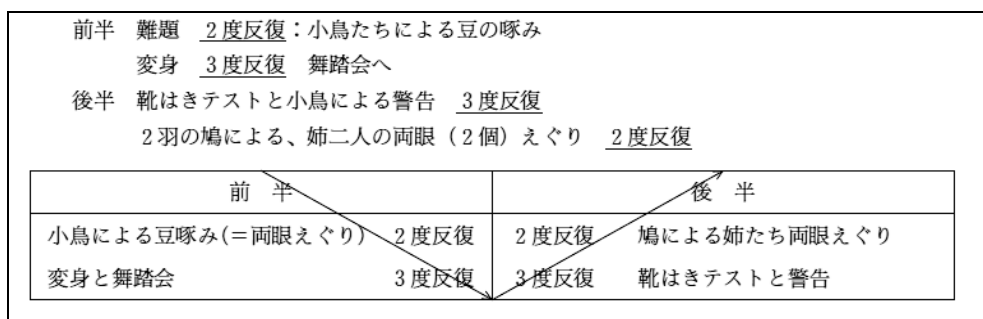


図1 KHM 63「灰かぶり」の反復配置図とV字対称図 (石川・高橋, 2014:15)

次に、石川・高橋は、『グリム童話集』に関して、機能的な検索のために独自に加工した草稿から第七版までの8つの版のファイルを基に、数字の使用頻度をデジタル検索した。草稿のエーレンベルク版を0版として、初版を1版として最終版を7版としている。一覧表の数字の欄には「0」があるが、‘nichts’ (無, 何も…ない) も算入したということである。しかも数字の「0」の比率は、7版では、1割にも満たず、‘nichts’ が出現回数490の中で、454回もあった。また、「2」は、実際3種類あるが、数詞の「2」(‘zwei’)が一番上、次は右の欄外に補足説明があるように、‘beide’ (両方, 二人とも) であり、3種類目は、‘ein paar, ein Paar’ (ペア) で

ある。このように、数詞だけでなく、数の意味が含意されている語も考慮されている。従って「2」のバリエーションの一つとしての 'halb' (半分の) 等も考慮されていると述べている。¹⁰⁾ つまり、石川・高橋にとっての「数字」は、数そのものと数の概念を含む語から成立していると理解できる。次の表1がその一覧表である。

民話に於ける数の種類と役割 (1)
 ー先行研究と日本民話に於ける数の用法ー

表1 KHM 全版の数字出現頻度の検索結果一覧表 (石川・高橋, 2014: 22)

数字	7版	6版	5版	4版	3版	2版	1版	0版	0版は Ölenberg 稿
0	490	489	450	406	395	362	285	29	
1	73	73	66	63	54	56	49	5	
2	520	509	499	457	453	438	354	32	beide, ein paar 算入せず
2	234	237	220	197	192	163	143	24	beideのみ
ein paar, ein Paar	102	102	98	87	80	74	51	3	
3	593	590	563	521	509	500	527	57	
4	133	117	118	105	106	97	72	6	
5	34	33	34	27	27	26	10	1	
6	61	60	61	56	56	59	60	3	
7	143	141	137	131	131	126	122	14	
8	88	88	79	71	68	65	60	6	
9	25	25	26	20	20	18	14	0	
10	11	11	11	7	4	5	7	0	
11	23	19	19	16	15	14	14	2	
12	112	105	105	97	94	96	78	19	
13	7	7	7	7	7	9	7	4	
14	11	11	11	11	8	7	3	1	
15	4	4	4	2	2	2	2	2	
16	1	1	1	1	1	1	1	0	
17	0	0	0	0	0	0	0	0	
18	4	4	4	1	1	1	1	0	
19	0	0	0	0	0	0	0	0	
20	11	12	11	10	10	8	8	1	
24	1	1	1	1	1	1	0	0	
30	7	7	7	5	0	0	0	0	
40	0	1	1	1	0	0	0	0	
50	7	7	6	6	6	5	0	0	
60	5	5	4	3	3	2	4	0	
70	1	1	1	1	0	0	0	0	
72	0	0	0	0	0	0	0	0	
80	0	0	0	0	0	0	0	0	
90	2	0	0	0	0	0	0	0	
100	28	28	27	25	24	19	16	9	
200	8	5	5	5	5	5	2	0	
300	16	16	16	15	15	15	6	0	
365	0	0	0	0	0	0	0	0	
400	1	1	1	1	1	1	0	0	
500	4	4	3	3	3	3	0	0	
600	0	0	0	0	0	0	0	0	
666	0	0	0	0	0	0	0	0	
700	0	0	0	0	0	0	0	0	
800	0	0	0	0	0	0	0	0	
900	0	0	0	0	0	0	0	0	
3000	2	2	2	2	2	2	2	0	
5000	1	1	1	1	1	1	1	0	
7000	1	1	1	1	1	1	1	0	
10000	1	1	0	0	0	0	0	0	
100000	1	1	1	0	0	0	2	0	

この検索結果から確認される13の事項について列挙されているが、それを短くまとめると以下ようになる。

- (3) (i) 一桁の整数は頻度が0版から7版にかけて増えている。
- (ii) 従来最も多いとされている数の「3」は、期待に反して、版が増すにつれて、実質的に減っている。
- (iii) 「3」は、2版で掲載メルヘンの移動があったため1版より少なくなっている。
- (iv) 7版に限って言えることは、「0」「2」「3」の頻度が非常に高く、「4」「7」はその3分の1程である。聖数とされる「7」が少ないのは意外である。
- (v) 「1」「5」「6」があまり多くない。特に神秘主義等で重要な「5」が少ないのは驚きである。
- (vi) 「4」や「7」も多くない。「7」は1版から7版まで横ばいである。
- (vii) 「4」も横ばいであり多くはないが、少ないとも言えない。2x2の4として、「2」の変装派生形態に近いのではないか。
- (viii) 「8」の頻度も低い、2x2x2として「2」の変装派生形態に近いのではないか。
- (ix) 「9」の頻度が低いのは、3x3として「3」の磁力圏に仕えているからである。
- (x) 一桁の整数以外では「12」の頻度は予想外に高く、「4」や「7」の頻度に迫っている。
- (xi) 二桁以上では「100」だけが有意と思える頻度であるが、28回で多くはない。
- (xii) 「2」のヴァリエーションで、「一対の」を意味する‘ein Paar’(‘ein paar’も含む¹¹⁾)が、1版では、51回だが、7版では倍増し102回になり、7版での「12」や「7」に迫る検索総数である。
- (xiii) 最も驚くべき点は、7版に於ける「2」の頻度(520回)の多さである。「3」の頻度は、593回でやや上回っているが、「2」のヴァリエーションである、‘beide’や、「2」の派生形として「4」「6」「8」「12」「20」「24」「40」「60」「200」も考慮に入れると、数字「2」が『グリム童話集』を支配しているように思われる。

上の13点の事項の最後に示されているように、出現頻度の圧倒的な高さが予測された「3」に近い「2」の意外な多さが注目され、グリム兄弟が「3」だけでなく、「2」にも強い関心があったことは確かであると述べられている。なぜ『グリム童話集』

の版が改まるにつれて、「2」が予想を超える以上の頻度になっていったのかという疑問に答えるためには、個別メルヘンを具体的に分析し、「2」と内在する物語論理の動的な関係を詳細で綿密に考察することが必要であると提案される。そのために、石川・高橋は、題名に「2」を含み、最長のメルヘンで数字が多用されている KHM60 「二人兄弟」を選び、その物語のアナログとデジタルからの両結果を総合的に検証している。この話は、導入部にあたる ‘Vorstufe’, 本体部分 ‘Stufe’, エピローグ部分の ‘Nachstufe’ の三部構成で、それぞれ I と II に分割されると考えている。物語の順序に沿って、派生形態を含むすべての数字・数字事象を列挙した後、V 字状図形で対照させて数を並べた一覧表は次のように示されている。

表2 KHM60 出現数字一覧 (石川・高橋, 2014: 40)

括弧 () 内の数字は、補足説明
 丸で囲みの数字は反復を示す (例、②は2度反復)

Vorstufe I	2、2、③、2、2 2、2、2、2、2、2、1 2 → ③悪魔 der Böse	Nachstufe II	1、②、1、2、2、2、1、2、2・1
Vorstufe II	2、2、1、0、△3、2、1 z2、2、1 (△は三角形)	Nachstufe I	1、③?、2、2、2、2・1、2、2、2、 ③、②、3、2・1
Stufe I	③(1)2)3)、2、2 ⑤(1、1、1、1、1、2、2、2、2、2) 8(=2×2×2) 2、2、2、2、③、2 1、③、3 ②、7、7、③(3、3、3) ③1)2)3)、7、2、⑤、③、④、 ④、2(200)、2(24=2×2×2×)、 2(24)、②	Stufe II	1、1(100)、⑤、③、② 2、②、③、②、2、2、2、6(=2×3) 1(100)、2 1(1000)、7、③、6(=2×3)、7、7 7、7、②、②、 12(=2×2×3)、4(=2×2)、2 1(1000)

上の結果から、このメルヘンの内在理論は、「2」による分裂（落下）から「1」への融合（上昇）であるとし、「…定石の3や7をも含みつつ、全体はひたすら2こそをめぐり、そして最終的には、2・1という1の変奏形へと帰趨する、きわめて意識的な配置となっているからくりが見えてくるのである」（石川・高橋（2014: 42））と述べている。さらに、「2」の出現の流れを鮮明にするために、次の表で「2」と他の数との比較が要約されている。

表3 KHM60 各モジュールでの数字出現特徴 (石川・高橋, 2014: 43)

Vorstufe I Vorstufe II (転落)	2 (11回) / 3 (0回) + 3度反復 2回 : 2がやや強く羅列ぎみである 2 (5回) / 3 (1回) : 2がほぼ圧倒的である
Stufe I (冥界1)	2 (16回) + 2度反復 (2回) : 1 → 2 (5回) / 3 (4回) + 3度反復 (6回) / 4度反復 (2回) / 5 (2回) / 7 (3回) / 8 (1回) : 諸数が混在する
Stufe II (冥界2)	1 (5回) / 2 (3回) + 2度反復 (5回) / 3度反復 (3回) / 4 (1回) / 5度 反復 (1回) / 6 (2回) / 7 (4回) : 諸数混在の中、2が少し優位化しはじめる
Nachstufe I Nachstufe II (甦り)	1 (1回)、2・1 (2回) / 2 (7回) + 2度反復 (1回) / 3 (1回) + 3度反 復 (2回?) : 2の優位性は明確化しつつある 1 (3回) + 2・1 (1回) / 2 (4回) + 2度反復 1回 / 3 (0回) : 完全に2と1のみが支配する

このメルヘンの内在論理である「2」の分裂から「1」への融合に沿って考えると、導入部分では「2」（下降するのでマイナスイ性 (-））が頻出し、結論部分でも「2」（上昇するのでプラス性 (+））が中心をなす。従って、KHM60全体の V 字軌道が図2のように描かれている。

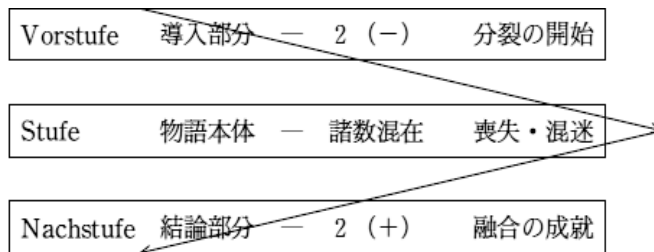


図2 メルヘンと数字2のV字軌道 (石川・高橋, 2014: 46)

以上のアナログとデジタルの融合された考察から、内在理論と数字の結びつきがあることが明らかになり、数字の「2」の重要な意味と機能が認められた。そして、この発見は KHM60「二人兄弟」だけに留めるべきでなく、『グリム童話集』全体を「2」の視点から捉え直すべきであると提言している。つまり、新たに考え直すことで、「KHM (『グリム童話集』) というメルヘンの集合体それ自体は、たんなる子供への読み聞かせ素材集から、現状 (分裂の 2) を 1 (eins) へと変換させる黄金の

装置（鍵と錠前）としてその隠された意味と機能を露見させることになるのである」（石川・高橋，2014：49-50）と主張している。

2.5 まとめ

2.1から2.4まで、先行研究を概観したが、主にヨーロッパの民話に於ける数の研究であり、日本の民話についての数の言及はない。次節では、日本に民話に見られる数にかんする調査の結果を論じ、先行研究との比較を行う。そこで、紹介した研究を見直し、重要な働きをしている数の確認をすることにしよう。

Lüthi (1968) は民話で好まれる5種類の数、「1」「2」「3」「7」「12」をあげている。主人公は、一人か、三人兄弟の最後の人物で、援助者や敵は一人か、3人、7人、12人の集団である。また、「7」、「12」、「100」は、様式的な公式である一方、「2」「3」はエピソードの繰り返しなど構造上の機能も果たし、これらの公式的な整数は、民話に固定した性質を与えている。

河合 (1977) は、「3」が対立するものを統合し、キリスト教の三位一体の象徴と結びつき、精神的統一を表す数とされていたが、ユング心理学では「4」が完全統一を表し「3」は手前の力動的状態であると考え。また「2」は、最初の数であると提案され、分裂と対立を前提にするので、葛藤とも関連づけられやすい。さらに「2」と関連して民話には繰り返しが多いが、人間の無意識には、繰り返しを強いる傾向があると述べている。さらに、「いばら姫」の仙女が13人であることにかんして、「12」は天道の12宮などとして、完全数の意味合いが強いが、それに異質的な1が加わり、真の完成が獲得されると解釈している。

新妻 (1996) は、アラビア語の1から10までの数詞を語源に基づき、その意味を紹介している（例：「1」-「区別すること」；「2」-「倍にする」；「3」-「多数」；「7」-「完璧」；「10」-「含むこと」）。その上で、シリア文明史の中に位置づけるピュタゴラスの数の概念が説明されている（例：「1」-「永遠なる男性である神の象徴」；「2」-「男性と女性の象徴」；「3」-「完全な数」；「7」-「理性と光と健康がその中にある人生の象徴」；「10」-「完全な数」）。シリアの民話集のタイトルには「3」が圧倒的に多く、また『千夜一夜物語』に多く登場する数は、「3」「10」「4」「40」「7」の順で、「3」と「7」は、日数、回数、人数として、また、「10」と「40」は集団の人数を表すために使用されている。シリアの民話で題が「13」という話では、主人公の名前を除くと、「3時間」「7日」「10万」「30万」等で重要な数が用いられている。

石川・高橋(2014)は、草稿から第七版までの8つの版がある『グリム童話集(KHM)』に限定して、内在論理解析と、デジタルデータの検索という二方向の方法論を結合して考察している。作品の内在論理解析として、KHM55「ルンペルシュティルツヒェン」とKHM21「灰かぶり」を対象に、数字の「2」と「3」を検討し、特別な物語機能が託されていることを明らかにした。次に数字の使用頻度をデジタル検索し、「2」(バリエーションとして‘halb’[半分の]など数の意味が含意されている語も含む)の出現頻度が意外に多いことが注目された。なぜ「2」が増えたかという疑問に答えるためKHM60「二人兄弟」を選び、アナログとデジタルからの結果を総合的に検証した。このメルヘンの内在理論は「2」による分裂(落下)から「1」への融合(上昇)であることが示され、内在理論と数字の結びつきがあることが明らかになり、数字の「2」の重要な意味と機能が認められた。

上で要約した4つの研究の中で論じられている数は、少ない方からあげると「1」「2」「3」「4」「7」「10」「12」「13」「40」「100」である。数の頻度についての記述を通してみると、「3」が多用されている傾向があると言えよう。また「2」もユング心理学の捉え方や『グリム童話』のデジタル検索の結果から、重要な数とみなされるかもしれない。同様に、完全な数としての「7」「10」「12」も忘れるべきではない。

3. 『日本昔話百選(改訂新版)』(2003)に於ける数の調査結果

今回の調査データとして、『日本昔話百選(改訂新版)』(2003)の100話を選んだ。その理由は、編者の稲田・稲田が、採集された民話をわかりやすい共通語に書き換えてはいるが、原語の語りを尊重していると述べているからである。¹²⁾ 2.4で、石川・高橋(2014)が検討したグリム兄弟の改編・加筆した『グリム童話集』とは違って、民話で原型が保持されている『日本昔話百選(改訂新版)』を調査対象とすることで、実際の語り手が如何に数を用いているかについての正確な考察が可能になると思われる。100話は、北国(北海道・東北)、中国(関東・中部・近畿)、西国(中国・四国・九州)に三分類された上で配列されている。それぞれ「北国の昔」(27話)、「中国のむかし」(33話)、「西国の昔話」(40話)というタイトルが付けられている。しかし、各話の語り手の名前は数例を除いて書かれていない。

以下に調査結果の一覧表を提示するが、その前に、扱った民話100話での数の調査にかんする基準と表記法について説明する。数が含まれている語彙で、除外した例は、普通名詞で、数の意味が意識されない語彙(「百姓」,「一生懸命」,「一緒」など)である。同様に「七夕」のように、漢字では数で表される語であるが、発音は

/tanabata/で、「七(しち, なな)」と異なるので、考慮に入れていない。一方で、普通名詞でも「三毛猫」や「五葉の松」など、数との関連性が認識されやすい語や、「鬼六」「千田林」など、人物の名前や地名などの固有名詞は考慮に入れた。「次郎」と表記されている名前は、「二郎」と同じ発音なので「2」を表すとみなした。上でみたように、石川・高橋(2014)は、数を含意する語彙(例: 'nichts', 'beide', 'ein paar' 等)を考慮に入れていたが、本研究では、数だけに留意することにして、例えば「兩人」や「両方」が「2」を表すとは考えなかった。その理由の一つとしては、もし数を含意する語彙まで含めると、「多い/多く」とか「少ない/少なく」という量を表す形容詞、副詞など、関連する語・語句をデータの対象にすべきであるが、そうすると、数本来の用法が明らかにならない恐れがあると思われるからである。別の理由として、石川・高橋は、「0」を表す派生形として 'nichts' も考慮に入れたが、日本語でそれに相当する表現である「何も…ない」は、必ず否定文で表さなければならないため、文レベルで扱うことになり、他の数と同等に検討することができなくなるからである。具体例で示すと、「1」以上の数は、「一つ食べた」「一つも食べなかった」や、「三人で旅した」「三人は旅に出なかった」等と肯定文にでも否定文にでも現れうるのである。

以下に調査結果の一覧表を提示する。一番左の欄には、話の番号が書かれ、左から2番目の欄には、題名、そして下の{ }の中に、その話全体に出現する数の種類を低い数から順で記入した。また、もし否定が含まれていれば、その横に, [neg] ('negative'の略)も示されている。左から3番目の欄には、物語の展開に沿って現れた数から成る語または語句を順次列挙し、原文通りの書き方(漢字または、ひらがな)に倣って記した。数が含まれる語(語句)が目的語として用いられている時は、その語(語句)だけの表記に留め、それ以外で、主語、副詞的用法、形容詞的用法等として用いられている時は、前後の語句や助詞等を添えるよう心掛けた。また、「一軒の魚屋」のように、数と助数詞(「一軒」)の近くに、それを指す名詞(「魚屋」)がある場合に限り、その名詞も記した。さらに「一人も…でない」のように、数が否定の意味に使われている時には、実例の前に [neg] を付けた。語・語句が他の数に挟まれずに、繰り返されている時には, [...]x2と表記し、カッコ内の語・語句が2回繰り返されていることを示す。同様に, [...]x3はカッコ内の語・語句が3回反復されていることになるが、このような表記では、助詞を省かざるを得ないこともあった。一番右の欄には、各民話の採集された場所が書かれている。

表4『日本昔話百選（改訂新版）』（2003）の中に見られる数の一覧表

No.	北国の昔コ	数が用いられている語・語句	採集地
1	尻尾の釣 {1}	魚が一匹ずつ来て	岩手県遠野市
2	うぐいすの里 {1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 13}	五文ずつ、ひとり、十二座敷だ、二月の、三月の、五人ばやしだ、四月の、五月の、六月の、七月の、五色金銀の、十三日は、八月で、九月の、十三夜は、十月の	山形県最上郡
3	犬ッコと猫とうろこ玉 {1, 2, 3, 5, 6} [neg]	三毛猫、一人歩き、一人前、五葉の松（＝五葉松）、もう一度、黄金の粒が一つ、一人の若者、元の兵六（＝愚か者）一尾、[neg]干し菜飯のひとかけ…もない、二匹は、[neg]一匹のこらず、一大事、一族、三匹は、一軒の魚屋、一家	岩手県稗貫郡
4	うば百合のたたり {1, 2} [neg]	[neg]一匹も取ることができず、二人とも、一枚きり、二人で、一人のアイヌ	北海道旭川市
5	猿神退治 {1, 10000}	一人が、一年に一人ずつ、万貫長者（貫＝江戸時代の通貨）	福島県南会津郡
6	尻鳴りべら {1, 2, 3, 100}	百度参り、百回目の夜、一つ落ちて、一つ試して、村一番の、二人で、三軒ずつ、一人娘が、二人きりに、	宮城県登米郡
7	三人兄弟 {1, 2, 3, 4, 1000, 2000} [neg]	三人、一番目の兄、次郎（＝二郎）、三郎、一番人が良かった、三人、一年前、一年、三人連れ、三本の枝道、四月二日、次郎（＝二郎）、三郎、一年、四月二日、一年、穴一つ、ほころび一つ、一つくれた、三本の枝道、次郎（＝二郎）、三郎、三人連れ立って、次郎（＝二郎）、三郎、ただ一つの、次郎（＝二郎）、三郎、[千両箱]x4、千両箱を二つも、二千両、[neg]もう二度と…手を出さねえ	岩手県北上市
8	さとのりけ物	なし	福島県南会津郡
9	猿地藏 {1, 2} [neg]	[neg]一匹もいなくなった、二人で、	山形県北村山郡
10	瓜姫コ {2, 7}	二人で、七ひろ ¹³⁾ 、二人は、	秋田県平鹿郡・仙北郡
11	なら梨とり {1, 2, 3} [neg]	三人兄弟、日一日と、[neg]だれ一人、一番上の三本の別れ道、三本立っている、三股道、三本立って、二郎、三番目の三郎、刀を一振り、三股の別れ道、三郎が一番真ん中の、三郎が、三郎が、三郎は、三郎の、三郎を、三郎は、三郎やあい、三郎が、三郎は、二人に、二人は、	岩手県稗貫郡
12	鶴女房 {1, 2, 3, 7, 100} [neg]	一羽、矢が一本、三度ばかり、「カウ」と一声、一日いっぱい、二人が食べる米、二人の暮らし、一つ建てて、[neg]機織場一つない、七日の間、七日の間、七日が、一反織りあげ、[百両]x2、一羽白い、	岩手県北上市
13	かちかち山 {1, 2, 3, 1000, 2000}	二人して、豆を三粒、一粒の豆、一升ぐらい、二人は、一粒に、一粒の、千粒に、一粒の、一粒に、一粒まいたら、千粒に、二粒まいたら、二千粒に、一粒まいたら、一粒に、二粒まいたら、二粒に、二人して、一足あと	宮城県本吉郡
14	たにし長者 {1, 2, 3, 4, 7, 8, 20, 40}	四十を越した、一人欲しい、一番ありがたい、一人授けて、二十歳、三匹の馬、一人前の声、二人の娘を、長持ちが七さおずつ、7匹の馬に、三拍子も四拍子も、四月八日、一の鳥居まで、一人押んで、四月であれば、一つ一つ拾い上げて、一番よい	岩手県遠野市

民話に於ける数の種類と役割 (1)
 一先行研究と日本民話に於ける数の用法一

15	猿婿入り {1, 2, 3, 7, 8}	三人の娘, 一面はえて, 三人のむすめ, 一人嫁コに, いったときに七畝(せ)も八畝も, 一番娘, [二番娘]x2, 一人きり, いっぱし ¹⁴⁾ , 二人は, 一枝折って, 一番良い一生	青森県三戸郡
16	地藏浄土 {1, 2} [neg]	笠を一つ, [neg]一匹や二匹ではない, 二本角の, 一本角の, 二本角の, 一本角の, 一匹の	秋田県雄勝郡
17	力太郎 {1, 2, 3, 100} [neg]	二人には, [neg]二人とも…なかった, 一杯食わせれば, 一杯だけ, 二杯食わせれば, 二杯だけ, 一度に, [百貫目の]x3, 百人も, ひとりで, 百貫目の, 天下一の, プーンと一振り, 一の家来に, 二人連れて, 一人の, 一つ, 一息ふっかけた, [天下一]x2, 二の家来, 三人連れだって, [neg]人影一つない, 町一番の, ひとりいて, 一日(ついたち)になると, 一人ずつ, 百貫目の, 一石釜に ¹⁵⁾ , 三人で, 一番娘, 二番娘, 三番娘, 一生安楽に	岩手県和賀郡
18	魚女房 {1, 2, 4, 5}	今夜一晚, 四つも五つも泊まって, 二階に	山形県西置賜郡
19	てんぼ競べ {1, 3}	ひとつ諸国を回って, 線香三本, こ糠三合, 三日ばかり,	福島県平市・相馬郡
20	塩吹き白 {1, 2, 3, 5, 7}	一本立ちに, 二人が, 一升貸して, 一年一回の, 一本の萱に, 二つとない, 小人の一人が, 一斗も二斗も, 二匹も三匹も, 五三の ¹⁶⁾ , 七匹,	岩手県遠野市
21	三昧の札コ {1, 2, 3}	札コ三枚, 角を二本も, 一枚おいて, もう一枚札コ, 二つに,	秋田県仙北郡
22	ねずみ浄土 {1, 2, 3, 100, 200}	二, 三匹, ねずみが一匹, 百になっても二百になっても, 一番おっかねえ, 火種コ一つ, 百になっても二百になっても, 一番おっかねえ	青森県三戸郡
23	狐と狼 {1, 2, 3} [neg]	一つ取って, 魚屋二人は, 二人で, 二人して, 魚屋二人は, [neg]二度もだまされねえ, 一箱落とした, 二, 三枚, [二人で]x2	山形県西置賜郡
24	江戸の蛙と京の蛙 {1, 2}	[一人前に]x2, 二匹の蛙, [二匹は]x2, 二本足で, 二匹の蛙は,	宮城県本吉郡
25	大工と鬼六 {1, 6}	一番名高い, 鬼六, 一番しまいに, 鬼六,	岩手県胆沢郡
26	こぶとり爺 {1, 2, 5, 6} [neg]	二人も, 二人は, 一の鳥居の, 五, 六人も, 六尺ほど, 天狗の一人, 一人のじいさま, 三べん, 天狗の一人, もう一人のじいさま, [neg]二度と見たくねえ, また一つ大きな	岩手県北上市
27	おどる骸骨 {2, 3, 7}	[七兵衛]x2, 二人の男が, 二人は, [七兵衛]x3, 三年経った, [七兵衛]x2, 二人で, [七兵衛]x9, 三年前, [七兵衛]x6, 二人して, 七兵衛は,	岩手県遠野市

No.	中の国のむかし	数が用いられている語・語句	採集地
28	鳥呑爺 {1}	日本一の	新潟県南魚沼郡
29	天狗と隠れ蓑 {1}	一番奥に, ふんどし一貫に, さいころ一つ	福井県小浜市
30	あぶの夢 {1, 2, 3, 7, 10}	二人して, あぶが一匹, 二人で, もう一人の, かなめが三つ, 十のうち, 三つ掘った, かなめが七つ, 一生	新潟県岩船郡
31	手なし娘 {1, 2, 3}	娘が二人いる, 一人連れて, 三つばかりの男の子	新潟県長岡市

32	天福地福 {1, 2}	ひとつあった, 二日の晩	新潟県中 魚沼郡
33	聞耳頭巾 {1, 2}	頭巾がひとつ, [一羽]x2, 二羽の, [蛇が一びき] x2, 一生安楽に	新潟県長 岡市
34	黄金の瓜 {1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 12} [neg]	一そうの丸木舟, 二人には, [neg]虫気一つなしに, 七, 八つまで, 二羽揃うて, ふた親ある, 十二后, 十二人の, 一番若かった, 一番器量も良かった, 一朱金を二枚, 一 朱金を一枚, 一人で, ひとつ黄金のなる瓜, [neg] [一 度も]x2, お前一人, 三崎の四所五所桜 ¹⁷⁾	新潟県佐 渡郡
35	猿の生き肝	なし	新潟県古 志郡
36	はなたれ小僧さま	なし	新潟県長 岡市
37	親捨て山 (1) (2) {1, 3, 60}	(1) 六十になった, 一番奥の山, 三度の飯, 三つ目の難 題, 三つとも (2) なし	(1) 岐 阜 県吉城郡 (2) 静 岡 県賀茂郡
38	糠福と米福 {1, 2, 8}	二人の姉妹, 二人は, 一足先に, 一晚泊めて, 八斗桶, 福槌一つ, [一袋出る] x2, 栗が一袋, 一人息子が, 一 人の娘, 一目見る,	山梨県西 八代郡
39	花咲翁 {1}	も一度, [もう一つ]x2, 一本植えて, 一抱えもある木, 一面花に, ひとつ撒いて	岐阜県吉 城郡
40	とび不孝	なし	静岡県小 笠郡
41	風の神と子ども {1}	[ひと風吹かせて]x2	新潟県古 志郡
42	ぼたもち蛙 {1, 5}	五つばかり, ひとりで,	新潟県西 蒲原郡
43	猫と狩人 {1, 2, 13, 20}	一匹飼って, 二十年も, ひとつひとつ, [一つ鑄れば … 一つ頭を]x2, 数は十三, 一発打って, もう一発, 二発 目も, 十三の弾丸が, 一発放して, ただの一発で, 十三 だと	山梨県西 八代郡
44	味噌買橋 {1, 2, 3, 4, 5}	一日立ちつくす, 二日, 三日, 四日とずっと立って, 五 日目に, もう五日に, いっぺんに	岐阜県大 野郡
45	鶴と亀の旅 {1}	一本の棒を	新潟県古 志郡
46	蟹の仇討 {1, 2, 5}	二人で, むすびが一つ, 種を一つ拾った, 一つ取って, 柿を一つ, 五升入り白どのは, ただ一人, [五升入り白 ど]x2	山梨県西 八代郡
47	水乞い鳥	なし	山梨県西 八代郡
48	粗忽惣兵衛 {1, 2, 3} [neg]	二文しか, 三文だ, 二文しか, 二文の銭, 一番大きい, [neg]一文足りん, 一つどついた	長野県上 伊那郡
49	豆と炭とわら {1, 2, 3}	一粒だけ, たった一つだ, 一本のわら, 一本ばかり, 三 人で, 一番長い, 二人で	静岡県浜 松市
50	蟹問答 {1, 2, 8}	一夜の宿, 八足, 二足,	埼玉県川 越市
51	おりゅう柳 {1, 2, 8, 33}	峠を一つ越した, [三十三間堂]x2, 八丈 ¹⁸⁾ , 一日や二 日で, 一晚たって, 三十三間堂が	兵庫県美 方郡

民話に於ける数の種類と役割 (1)
 一先行研究と日本民話に於ける数の用法一

52	大歳の火 {1, 2, 3, 6, 7}	一かけらも, 六, 七人, 火種を一つ, 一つやる, 仲間の一人が, 三日たった, [二階に]x2, 三日の日は, [七福神]x2	京都府船井郡
53	団子髯	なし	滋賀県伊香郡
54	からすの鋏	なし	滋賀県蒲生郡
55	蛇髯入り {1, 2, 3}	三人持った, 三人ある, 一人を, 一番上の, 一人やる, 一番娘は, 二番娘が, 一人やる, 二番娘も, 一番末娘が, 一人やる, 縫針一合と, 二人で, [一つ沈めりゃ]x2, 一つに一本ずつ, 一合の針, 三年前に	兵庫県美方郡
56	へやの起こり {1, 2, 10, 15}	ひとり息子が, 十日たち, 十五日が, 一日に一つは, 一つなら, 商人が二人, 二人は, ひとつも, 一つ残らず, 一年や二年は,	京都府与謝郡
57	ほととぎすと兄弟 {2, 5, 6}	二人の兄弟が, 五月か六月ぐらい,	大阪府泉南郡
58	おいとけ堀 {1, 2, 3} [neg]	[neg]ひとつも, [三左衛門]x3, 瓜二つの, 三左衛門も	京都府船井郡
59	子育て幽霊 {1, 2, 5, 6, 10, 20}	二人して, 一人娘さんが, 一文一つ, 一文がとこ ¹⁹⁾ , 五つ晩も六晩も, 暮六つ, [一枚]x2, 十日続き二十日続き, [いっぺん]x2, 六文の銭が一つも, 一文ずつ	京都府船井郡
60	舌切雀 {1, 2, 3}	三人暮らしが, 一口ねぶった, [三ばい飲んだ]x4, 箱を二つ, 二人して, 一分小判やら,	兵庫県美方郡

No.	西国の昔話	数が用いられている語・語句	採集地
61	古屋のむる {1, 2}	一軒家に, 二人おって, 一匹飼っ取られた, 二人で, 二人来とる, 一番きょうてえ ²⁰⁾ , 一番きょうとい, 一人は	鳥取県東伯郡
62	猫と南瓜 {2}	二度ほど	島根県隠岐郡
63	竹伐り爺 {1}	[日本一の … ひとつ …ひとつ] x2,	広島県比婆郡
64	桃太郎 {1, 2, 3, 4, 1000}	[もう一つ流れえ]x2, 二人で, 二つに, 四日目に, 日本一の, 三つ, [日本一の … 一つ私に … 一つは] x2, 四人は, 日本一の, 千人力ほど	岡山県川上郡・阿哲郡
65	えび・たこ・ふぐとからす {1, 2, 3}	ひとつ, 三夜の三日月さん, 三日月さま, 一本ひっかけて, 二度とふたたび,	鳥取県東伯郡
66	馬子どんと山んばばあ {1, 2, 3}	ぶりを一つ, 二つの目, [一匹]x2, もう一つ, ぶりの一山ぐらい, [一本]x2, 三本足で, 一本, 一軒, 餅でもひとつ, ひとりごと, も一つ,	岡山県真庭郡
67	狼女房 {1, 3, 4, 6, 15}	ひとり者だった, 一人食う, [六部 ²¹⁾]x2, 一匹, 六部が, 一番しまいに, 一番上に, [六部]x2, 十五日だ, 一面の, 三倍も四倍も	鳥取県東伯郡
68	猿とひき蛙の餅争い {1, 2}	ひとつめおい ²²⁾ , 二升ほど, ひとりで,	岡山県真庭郡
69	あとかくしの雪 {1, 12, 23}	一軒の, ひとつわたしに飯, もう一軒の, 一晚泊めて, 十二月二十三日, 二十三日	広島県比婆郡

70	分別才兵衛 {1, 12, 100}	十二月も、ひとつ隠れとって、[一軒屋]x3, [ひとつ]x2, 一軒屋で、ひとしきり、百貫 ²³⁾	岡山県真庭郡
71	似せ本尊 {1, 2}	一番若い、ひとつ持った、たった一つ、おひとりだった、二人に	兵庫県美方郡
72	食わず女房 {1, 3}	山鳥を三羽、木を三本、[一つ入れては…一杯うつし]x2, 山鳥を三羽に木が三本、[一つ]x2, 一休みして、一番きょうとい ²⁴⁾	鳥取県東伯郡
73	ねずみ経 {1} [neg]	[neg]口ごたえ一つせんで、[neg]一口も覚えることをせん、[neg]ひとつも難しうなかった	鳥取県日野郡
74	取り付こうか、引付付こうか {1, 2} [neg]	ひとつ、二人で、[neg]一枚でも落としちゃあならん、	山口県長門市
75	絵姿女房 {1, 1000}	[千田林]x2, 一人で、千田、一代ええ暮らし	鳥取県日野郡
76	猫檀家 {1, 3, 5, 6, 10}	一人で、三毛の、[三毛猫]x2, 咳ばらい一つ、[三毛]x3, 一升飯、[三毛]x2, 十日ばかり、五日も六日も、一同困り果て、三毛猫が	広島県比婆郡
77	朝日長者と夕日長者 {1, 2, 3}	村一番の、子が二人できる、三度目の、一宿(いっしゅく)、一人前の、お嬢さんがひとり、一番じゃ、一心で、一言、も一度、	鳥取県東伯郡
78	狼の眉毛 {1}	一生暮らした	広島県双三郡
79	五分次郎 {1, 2, 3, 5, 3721}	三七、二十一日拝んだ、五分ぐらい ²⁵⁾ 、[五分次郎(二郎)]x3, 二十年たった、五分次郎は、二人、三文、いわしを三びき、三人おった、五分次郎が、お嬢さんを一人、娘二人は、[五分次郎]x4, 二度と、二人で、[五分次郎]x3, 一人でも、五分次郎が、二人そろって、一軒家が、一晚泊めて、[五分次郎]x3, 五尺三寸の、五分次郎は、五尺三寸の、二人は、	岡山県真庭郡
80	文福茶釜 {2, 3}	二人おって、三両には売れる、二人は、三両です、三両を	鳥取県東伯郡
81	嘘つきこん平 {1, 2, 4, 5, 7}	下男二人に、[男二人は]x2, 二人は、七日からに、二人の下男は、一番深い、二人は、四、五年も、一ぺん連れて、五年ぶりに、一つも無い、二つ、七日ばかり、一生過ごさせて	広島県比婆郡
82	隣の寝太郎 {1, 3}	もう一つ、三次へ ²⁶⁾	広島県比婆郡
83	鴨とりごんべえ {1, 2, 3, 6, 7} [neg]	ひとつ行って、鴨が六つも七つも、一発ドン撃ちゃ、[neg]一羽しか取れん、一番手前の、三羽も、七羽が七羽とも、一升ばかりもぐり、一発のたまで、七羽に、どじょうが一升、二人連れて、	岡山県久米郡
84	ぐずの使い {1, 2}	もう一ぺん、[二階]x2	徳島県名西郡、美馬郡
85	炭焼長者 {1, 2, 3, 4, 5}	[小五郎]x2, 三里も四里も、[小五郎]x2, ひとりで、[小五郎]x3, 一日泊まり二日泊まり、[小五郎]x5	高知県幡多郡
86	鼻きき五右衛門 {1, 4, 5, 100}	[五右衛門]x3, 百里近うも離れ、[五右衛門]x14, ひと休み、五右衛門、四つ足の、[五右衛門]x2	香川県仲多度郡、左柳島・本島

民話に於ける数の種類と役割 (1)
 一先行研究と日本民話に於ける数の用法一

87	天人女房 {1, 2, 3, 999, 1000}	一番先の、一枚取る、娘がひとり、もう一枚、二人の間、三つの年、[千足]x3、九百九十九足、[一足]x2、二階で、千足に一足たらない、[二階]x2、[一度]x4	香川県三豊郡
88	貧乏神 {1, 2, 8}	一本もない、八年になる、二人は、一度だけ、一分(いちぶ)や小判が	香川県仲多度郡志々島
89	吉吾どんの天昇り	なし	大分県東国東郡
90	天とうさん金の鎖 {1, 2, 3, 5}	子供が五人あって、二番子が、一番上の、一本くれ、一番上の、[三人]x2、二番子が、一番上の子が、二番子が、三人の子どもは、三人の子が、三人の子どもは、三つ星様に	大分県東国東郡
91	和尚と小僧さん {1, 2, 3}	ひとりで、二、三日たって、一つしきゃない ²⁷⁾	大分県宇佐郡
92	笠地藏 {1, 2, 3, 4, 6, 7}	二人は、七体のお地藏さん、おじぎを一つ、一人だけ、六人は、[六つ]x2、一つずつ、お魚の一匹も、二人は、お地藏さんが七人、三つも四つも、二人は	大分県東国東郡
93	源五郎の天昇り {1, 2, 5, 7} [neg]	[源五郎]x3、一人連れて、[源五郎]x4、二人きりに、源五郎どんは、七日も、[源五郎]x3、[neg]もう一本たらないで、[源五郎どん]x4、一息いれて、[源五郎どん]x5、源五郎ぶな	長崎県南高木郡
94	宝化け物 {1, 2, 3}	三声呼んだ、二人で、二人とも、三声言う、二人で、三度目には、三声言うて、二人で、三声言う、もう一ぺん、団子三つ	大分県臼杵市
95	腰折れ雀 {1, 5, 6}	雀が一羽、ひと月ばかりたって、一粒ぼろんと、五つ六つは、一生を、ひと月ばかりもたって、	熊本県鹿本郡
96	運定めの話 {1, 2}	一人かど、二人じゃった、杖一本、[塩一升]x2、二人の子は、一家で一日に塩一升使う、杖一本で、二人の一生は、	鹿児島県薩摩郡甕島
97	隠れ里 {1, 2, 何千, 何万}	何万何千という蟻が、男がひとりいた、村一番の金持ち、二人連れて、	鹿児島県大島郡
98	旅人馬 {1, 2, 4, 5, 6, 7}	二人は、一つ食べた、二つ目、一番仲よしの、一反畑に、一本の茄子から七つの実を、一反畑に、一本の木に七つなつた茄子、四つなつた、七つなつた、一反畑、五つなつた、七つもなつた、六つなつた、七つなつた、一本の木に七つなつた茄子、七つの茄子、四つまで、一つずつ、[一つ食って]x2、七つ、二人が、一日の、二つに、一つ分を、二人とも	鹿児島県大島郡喜界島
99	龍宮女房 {1, 2, 3, 7, 8, 10, 77, 699, 700, 何百, 1000} [neg]	一家が、二人は、[neg]一人も、一息です、二人は、七人の、三日が、一番ほしか物、一人娘だ、三日と、三年の、鞭で一撫で、二度撫で三度撫で、三人で、三年の、三人で、一振り、人とまえ ²⁸⁾ 、十とまえ、三度目に、千石の、何百という、何百頭もの、もう一度、[千尋(せんひろ)の縄 ²⁹⁾]x3、六百九十九人の、七十七壺、七百人の、一番下役の、人一倍、一目見た、一度に、七百人の、いっとき、一番上座に、七十七壺の、何百人という、	鹿児島県大島郡喜界島
100	きりなし話(1)(2) {1}	(1) 一本あつた、[ひとつ]x2 (2) もひとつ昔、[もひとつ流れえ]x3、	鳥取県倉吉市

本研究では、特定の数の延べ数には関係なく、各話にその数が出現したかどうかについて検討する。つまり、特定の数が各話で実際に何度使用されていたかには触れずに、一回でも複数回出現しても差別することなしに、使用されている事実に注目して考察した。従って、各話で使用されている数の頻度は扱わず、全データ100話の中で各数が出現した割合に焦点を当て考察する。この視点から、上の一覧表を参考に、数の出現に関連して分かった点を以下に列挙する。

- (4) (i) 100話の中で、数がまったく使われていないのは、8話である。つまり、データ全体の92%は、少なくとも1種類の数が用いられていることが分かった。
- (ii) 一桁では、「1」「2」「3」までの使用頻度が、他の数を引き離して多く、「1」は、87話に、「2」は68話に、「3」は45話に使われている。言い換えると、「1」はデータ全体の8割強、「2」は7割弱に用いられている。
- (iii) 「4」「5」「6」「7」「8」は、およそ1割から2割の間で使われている。
- (iv) 一桁の中で、「9」の出現率が一番低く、1話だけにしか使われていない。
- (v) 二桁の数で見つかったのは、「10」「12」「13」「15」「20」「23」「33」「40」「60」「77」の10種で、すべて1割以下の頻度である。「10」が6話に、「12」が4話に、「15」が2話に、「20」が3話に出現しているが、その他は1話だけにしか現れていない。
- (vi) 三桁の数は次のように、6種類が見つかった：「100」「200」「699」「700」「999」「何百」。この中で、「100」だけが6話に使用されていたが、他の数はそれぞれ、1話だけに限って用いられていた。
- (vii) 四桁の数に関しては、「1000」「2000」「3721」「何千」が見つかり、「1000」は、6話に、「2000」は2話に使用され、残りの2種は1話のみであった。
- (viii) 五桁の数は「10000」と「何万」の2種だけで、それぞれ1話だけに使用されている。
- (ix) 100話の中で、数の種類が最も多く使用されているのは12種類 (No. 2) であり、次に多いのは11種類 (No. 99) である。
- 1) No. 2「うぐいすの里」では、12の座敷が1月から12月の部屋になっている話で、正月、霜月、師走以外の2月から10月までを表すために、数が使われている。「13」は、9月の座敷での13夜に使われている。

即ち、「11」を除く1から13までの近接する数が用いられている。

2) No. 99「龍宮女房」では、一桁から四桁までの数が使われている(「1」「2」「3」「7」「8」「10」「77」「699」「700」「何百」「1000」)。

(x) 最も数の種類が少ないのは、1種類であり、11話に観察された。また、11話中1話は「2」のみが使われているが、残りの10話は「1」のみが用いられているので、1種類だけが使用される場合は「1」になる傾向があると言える。

(xi) 数の種類について興味深い特徴は、3種類が一番多くの話で使用されていることであり、データの約四分の一の24話で観察される。それに続くのが、2種類で21話、5種類が15話、4種類が13話である。それ以上の種類に関しては、6種類が4話に、8種類が2話に、11種類と12種類が各一話に見つかった。

(xii) 数が否定に使われているのは、18話で観察され、「1」「2」に限られていることは注目すべきである。つまり、「一人も来なかった」や「二度と行かなかった」のように否定を強調するためだけに数が使われている。また、以下に示すように「1」の否定が圧倒的に多い。

「1」の例：「ひとかけ…もない」「一匹のこらず」「一匹も取ることができず」「一匹もいなくなった」「だれ一人」「機織場一つない」「一匹や二匹ではない」「人影一つない」「虫気一つなしに」「一度も」「一文足りん」「ひとつも」「口ごたえ一つせんで」「一口も覚えることをせん」「ひとつも難しうなかった」「一枚でも落としちゃあならん」「一羽しか取れん」「もう一本たらんで」「一人も」

「2」の例：「もう二度と…手を出さねえ」「一匹や二匹ではない」「二人とも…なかった」「二度もだまされねえ」「二度と見たくねえ」

(xiii) 複数の数が使用されていて、三桁以上の数が含まれている話は、15話あるが、そこから観察されるのは、大きい数は、他の数に対して反義的に用いられているということである。例えば、No. 5「猿神退治」では、「1」と「10000」という数だけが対立的に使われている。しかし大きい数が含まれている多くの話には、「1」「2」「3」が使われ、「50」や「80」など二桁の数は見つからずに、三桁の「100」や四桁「1000」が用いられている。その例として、No. 13「かちかち山」に使われている数は、「1」「2」「3」と「1000」「2000」というように、一桁の数と四桁の数の対立

が観察される。実際、三桁以上の数を含む 15例中 10例には「1」「2」「3」が用いられ、14例には、二桁の数が使われていない。

4. 日本民話の中の数の考察

民話に於ける数に関して、2節ではヨーロッパの民話（特にグリム童話）とシリアの民話を扱った先行研究を見た後、前節では100の日本民話の数の種類と用法を調査した。4.1では、日本民話の調査結果を確認して、先行研究で注目された数と比較し共通点を特定する。また、それに関連して原初的な数詞体系を参考にする。次に、4.2では日本の民話で頻出する数の「1」についての意味を考えることにする。

4.1 日本民話と先行研究との比較

前節で、『日本昔話百選（改訂新版）』（2003）の100話を調査し、その結果から、9割以上に少なくとも一種類の数が用いられていることが分かった。また一桁の数では、「1」「2」「3」までの使用頻度が、他の数より多く、二桁では、「10」が6話に使用され一番多かった。三桁の数の中で「100」の頻度が高く、6話に使用されていた。四桁の数の中では、「1000」の出現が一番多く、6話に使われていた。五桁の数は「10000」と「何万」の二種だけであった。数の種類が一番多いのは12種類であり、一桁と二桁の数が使用されていた。数の種類が一番少ないのは、1種類であり、11話に観察され、10話は「1」のみが用いられていた。また3種類の数が一番多くの話で使用されていて、データの約4分の1に相当する24話にみられる。数が否定に使われているのは、18話で、「1」「2」に限られて「1」の例が「2」の約4倍あった。三桁以上の数が含まれている15話は、一桁の数と三桁または四桁の数の対立が観察された。

それでは、2で紹介した先行研究から重要とされる数と比較してみよう。2.5で指摘したように、注目される数は、「1」「2」「3」「4」「7」「10」「12」「13」「40」「100」であり、「3」が多用され、「2」が重要な数と捉えられ、「7」「10」「12」は完全な数とされていた。これらの数と比較すると、日本民話で注目されなかった数は、「4」「7」「12」「13」「40」である。一桁では「7」がやや多い16話に見られたが、「4」は13話である。二桁が全体に少ない中で「12」は4話に使われているが、「13」と「40」は共に1話のみに見つかっただけである。従って、今回の調査結果を踏まえて、先行研究が提示する数との共通点は、「1」「2」「3」が多用されていることであろう。

先行研究だけでなく日本民話でも「1」「2」「3」という最初の数がきわめて重要な

役割を果たしていることが分かったが、何故これら3種の数が選ばれるのだろうか。この疑問に関連して、松本(2006: 308-9)が説明する数の成り立ちを参考にしてみよう。松本は、原初の数詞体系として2つか3つしかないという言語があると述べ、コエ語(Khoe)、ジルバル語(Dyirbal)、バム語(Bam)から例をあげている。南アフリカのカラハリ砂漠に住むブッシュマンの一言語であるコエ語では、「1」を意味する‘uni’と「2」を意味する‘am’だけが厳密に数詞であり、‘x’oa’「3」と‘thia’「4」は、状態動詞で「少し」や「多い」を表す。また、オーストラリアの原住民の言語であるジルバル語では、数詞は、広義の数量詞に属し、「1」は‘yunggul’、「2」は‘bulay’であるが、「3」または、「少し」を表す‘gaRbu’、次は「いくらか多い(4から50ぐらい)」を意味する‘mundi’、そして「たくさん(100以上)」の意味の‘munga’の序列になっている。バム語はニューギニアのモロベ地区で話されて、次のような単純な「2進法」での数詞体系である: 「1」‘bara’ 「2」‘yara’ 「3」‘yara bat’ 「4」‘yara yara’ 「5」‘yara yara bat’ 「6」‘yara yara yara’。以上の説明から推測すると、原初の数詞として、一桁は基本的には、「1」と「2」だけであり、「3」は独立した数というより、少量であることを表し、「4」は少なくともは、多くもないことを表現する傾向がありそうである。従って、民話でも基本的で理解しやすい数である「1」と「2」が多いのは当然であると言えよう。しかし、石川・高橋(2014)の研究を振り返って、グリム童話の数字をデジタル検索した使用頻度数(2.4の表1)を見ると、「2」と「3」の頻度に比べ、「1」のそれはかなり低いのである。例えば、7版では「1」が73例、「2」(‘beide’は除く)が520例、「3」が593例である。一方、日本の民話は、(4ii)で示されている通り、100話の中で86話に「1」が使用され、次の「2」は68話、「3」は45話に見つかっている。石川・高橋の研究では対象の規模が大きく、また童話全体での使用頻度をデータとしたので、今回調査した日本民話(100話だけであるし、延べ数を考慮に入れなかった)と単純に比較することはできない。しかし、ある程度、傾向としての理解に留めるとしても、日本民話での「1」という数の頻度の高さは注目すべきではないだろうか。実際には、話の中で助数詞を伴って「一人」「一つ」「一番」などが多く使われている印象がある。「一人」「一つ」は、人やモノを指すので、頻度が高いことは不思議ではないが、「一番」は、序数(例:「一番目の兄」)というより、最上級を表すため(例:「一番長い」「一番名高い」)により多く使われているようである。また、数が否定される時は、「1」(例:「誰一人」「一度も」)が多いことも指摘した。このように、日本民話では、「1」は、数量として使用されるだけでなく、最上級や否定を表現する用法でも

現れるのである。

4.2 「1」が意味するもの

「1」は数量以外に何を表現しているのだろうか。民話に限定せずに、その意味する範囲を少し考えてみたい。まず、『イメージ・シンボル事典』を参照すると、‘one (1)’の最初に挙げられている説明は、「統合，神秘の中心」で、さらに、ピタゴラスでは「本質，理性」，カバラでは、「全能の神ヤハウエ」，キリスト教では「神」，また心理学では「夢の中にめったに現れない」「善悪が分かれる以前の両者を併せ持つ楽園の統一を表す」などの意味も挙げられている。これらの意味は2節でみたものもある。

野崎 (1998) は、日本語で「1」が幅広い意味を持っている理由について、具体的な例を観察して意味の分化を探っている。彼は、まず「1」を、序数の「1」と基数の「1」に分類している。序数 (例：一番，日本一，第一歩) の基本的な意味は、「最初」で、派生的な意味は、「ある順序で一位 ---- 最高・最上，最悪・最低など」「第一歩 ---- すぐに出てくること，ものごとの初歩」としている。一方，基数の「1」は、「一枚」「一因」などで、「一」で始まる辞書の見出し語の中でも非常に多く，次の2種類が認められると述べている (野崎 1998: 68)。

- (5) (i) 数える ----- 個数あるいは回数の一 例：「一枚」「一組」
 (ii) 数えない ----- ある (或る) 不特定のもの 例：「一因」「一案」

この基数「1」は基本的な言葉であるので、長年頻繁に使用されている間に、ある面が強調されて、さまざまなニュアンスをもつようになったのではないかと推測されている。それらの派生的意味は次のように分類されている (野崎 1998: 69-70)。

- (6) (i) 単一性の強調
 a) ひとつしかない。わずかな，取るに足りない。 例：「一個人」
 b) ひとつに限る。まじりけがない。 例：「一途」
 c) 一つ (一回) で十分。いっぺんに，ひとたび 例：「一触即発」
 (ii) 全体性の強調
 a) ひとつまるごと。全体。 例：「関東一円」
 b) ひとつ残らず。すべて。 例：「一々」

(iii) 特殊性の強調

- a) 注目に値するひとつ。すぐれた。 例：「一人物」
b) 特定のひとつ。独自のもの。 例：「彼一流の皮肉」

(iv) その他

- 字の形から「まっすぐ」など。 例「真一文字」

野崎は、派生的意味として上の4種類を同等に扱っているが、最も「1」から離れた意味であるとみなされる(5iii)は、区別されるべきであると提案したい。なぜなら、上の分類をよく観察すると、(5i)と(5ii)は、数量の「1」との関連性が強く、また(5iv)は、メタ言語として「1」を捉えている。これらは、「1」の基の意味から連想しやすい意味である。これらの意味に対して、(5iii)は、「1の特殊性」から派生しているため、数の概念から連想し難い「すぐれた、独自の」という性質を表現する。従って、筆者の意見は、この意味を数量から離れた「1」と捉え、質にかんする派生的意味を表すとして、別個に扱われるべきであると提案する。

「1」の派生的意味を含む興味深い例である「一人前^{いちにんまえ}」は量と質ともに表す。まず、「うなぎ一人前」、などと言うと、分量を表すが、「君も一人前になったね」と言うとき、褒めていることになり、「立派な大人」または、「何らかの技能を十分に習得している」といった意味になる。『広辞苑 第六版』では、「一人前」に次の3種類の意味をあげている：〔① 一人に割り当てるべき分量 ② おとなとなること。また、おとなとして扱われること。「言うことだけは一だ」 ③ 人並みに技芸などを習得したこと。〕例えば「一人前の職人になる」には、「技能を習得した職人」というような分量以外の意味があるが、それ以上の数(例：「二人前」「三人前」「四人前」…)は、分量だけを示している。また、広辞苑によると、「ひとかど(一角・一廉)」も数量と同様に、優れていることも意味する：〔① ある一つのことから ② ひときわすぐれたこと ③ 一人前であること(『広辞苑 第六版』)。〕

また、丁寧表現で用いられる「おひとつ」も、一つとは限らないが、少量であることを暗示すると同時に「すぐれたもの」という二重の意味が含意されていると想像できる。例えば、相手に軽く感謝を込めて、高級な煎餅を7枚差し出すとしよう。その場合、「どうぞ、*おななつ」とは言わずに、「どうぞ、おひとつ」と言って渡す。この場合の「おひとつ」は、「量として少しであるが、提供するのに十分優れた品物だ」という意味が込められているのではないだろうか。このように、丁寧さを表現するとき「ひとつ」で表すように具体的な数で表すのは、日本語特有であるかも

しれない。また極端な例は、「何もありませんが、どうぞ召し上がってください」と、食べ物を客などに提供する時に「何も…ない」と「0」に相当する表現をすることさえある。英語では「これはつまらない贈り物ですが」を‘This is a small present for you.’や‘This isn’t much.’などと具体的な数量でなく、容量を低くして表現することもあるが、日本語のように「1」を使うことはない。このように「1」を用いて、数量以外の意味を表すことは、日本語固有の特徴である可能性が考えられる。

5. 結論

本稿では、日本の民話に於ける数の種類と役割について明らかにした。まず異なる角度から数を扱っている先行研究を見た。文芸学的な立場から数を考えた Lüthi (1968)、心理学視点から数を検討している河合 (1977)、シリア民話から数を考えた新妻 (1996)、最後に『グリム童話集』に出現する数を内在論理解析と、デジタルデータの検索という二方向から詳細に考察している石川・高橋 (2014) を取り上げた。これらの研究の中で重要な数として扱われていたのは「1」「2」「3」「4」「7」「10」「12」「13」「40」「100」であった。次に、『日本昔話百選 (改訂新版)』(2003) をデータとして、日本の100の民話を対象に数の調査を行った。その結果、データの9割以上に数が用いられ、特に「1」「2」「3」までの使用頻度が高いことが分かった。「1」「2」「3」が多用されることは先行研究でも論じられ、共通した特徴である。日本民話で特に注目されるのは、「1」がデータ全体の8割強も用いられている点である。また、一話に使用される数が一番多いのは12種類であったが、平均して多かったのは、3種類の数で、データの約4分の1の話に用いられていた。数が否定に使われているのは、「1」と「2」に限られ、しかも「1」の例の方が多かった。また、一桁の数と三桁・四桁の数の対立が観察された。今回の日本民話の調査結果から「1」の頻出の高さが明確になり、日本の口承文芸に於ける「1」の重要性を支持する根拠とみなしてよいだろう。最後に「1」の意味について触れ、「優れた」というような数量から離れた意味を表すことが日本語固有の特徴である可能性も指摘した。

注

- 1) 稲田・稲田 (編) (2010: 241) では、「口承文芸」という用語は、文字からでなく、口から耳へ伝えられた文芸の総称とされ、昔話、伝説、世間話から成立する民間説話をはじめ、民謡、語りもの、唱えごと、ことわざ、なぞなぞ等があると考えられる。
- 2) 松本 (2006: 303) によると、数は「数字」と「数詞」とに分けられ、アラビア数字のように、数を直接符号化したものが「数字」である。他方、数えたりするときに使う「数」が日常言語で形式化されたものが「数詞」で、語彙体系で固有の位置を占め、文法的に独自の振舞いをすることが多い。両者の間には、言語によって一定の対応関係があり、例えば「7」は、日本語の固有数詞の「ナナ」、または、中国語からの借用した漢数詞「シチ」と読まれる。日本語の助数詞については清水 (1999) を参照のこと。
- 3) 本稿では、「民話」は、伝説や世間話とは区別され、「昔話」とほぼ同義語として用いている。
- 4) 特に、Lüthi Max (1986: 32-33) を参照した。
- 5) 例として、あげられているのは、Giuseppe Pitrè ed. *Novella popolari Toscane*, I (Rome: Soc. Editrice del Libro Italiano, 1941), 3からで、11行の中で、‘bellissimo’ (とても美しい) が次のように4回繰り返されている: ‘un bellissimo cavallo’ (とても美しい馬), ‘un bellissimo prato’ (とても美しい草原), ‘un bellissimo giardino’ (とても美しい庭), ‘un bellissimo prato’ (とても美しい草原)。
- 6) ユング心理学での数に関する考察は、Franz (1974) が詳しく、「1」から「4」までを次のように規定している (大沼 1984: 331)。

「1」: 「一なる連続体 (太乙)」

「2」: 「一なる連続体」のリズム、それによって均衡と観察可能な事態が生じる。

「3」: 人間の意識と物質領域に前進的に事態を現実化するリズムカルな形。

「4」: 人間の意識の比較的閉じた構造と肉体の中に現れた「一なる連続体」の全体性のモデル。

また、ユングは、「3」と「4」との関係が魂の錬金術的構造を象徴的に表すと考えたが、それに関連する「マリアの公式」については、大沼 (1984) を参照のこと。

- 7) フロイトは、この無意識で繰り返しを強いる傾向を「反復強迫」と名付けた。
- 8) 稲田（編）（2004: 146-8）によると、ペローの「眠れる森の美女」では、二人が結婚した後のエピソードが続く。それは、王子の母親が人食いで、嫁（眠っていた王女）と二人の子供たちを食べようとし、最後は王子が母を殺し王女と子供を助ける話である。イタリア17世紀のバジーレの『ペンタローネ』の中の「太陽と月とターリア」を含め、民間に伝わる類話では、前半より後半のエピソードが主であるかのように、ほとんどが後半を伴っているという。グリムは後半の残酷な部分を削除したと想像される。また、この話は、イタリアのバジーレ、フランスのペロー、ドイツのグリムという作家で知られているが、口伝は少なく、イタリアが比較的多いとのことだが、興味深いことに、王女が眠る期間が100年であると決められた話はないそうである。バジーレの「太陽と月とターリア」と、ペローの「眠れる森の美女」の詳細については、工藤（2013）を参照のこと。
- 9) 新妻は、アニース・フライハが著した『歴史研究』の中の「曜日と数詞の名前とその意味」という論稿を参照していると断っている。
- 10) 石川・高橋（2014）は、「2」を‘zwei’だけでなく、‘halb’（半分の）や‘beide’（両方、ふたつの）のような数詞以外の語彙も考慮に入れた理由を以下のように説明している。

… いわゆるグリムと呼ばれるドイツ語辞典の編纂を立ち上げた言語の専門家グリム兄弟においては、本来数詞ではない言葉にも、語源等から数字の意味を含意させている可能性も排除できない。… 機械的な検索レベルのみで良しとするならば、そのような2の派生形が考慮される必要はないが、グリム兄弟が幻視していたネットワークの中に置いて数字を深いレベルで解読しようと試みる場合、そうした素朴すぎる禁欲的姿勢は意味をなさない。『グリム童話集』を読むときには、卓越した言語学者であったグリムたちの表現には意味なく投入された言葉は原則ありえないと考え、そのような数字の発生事態もまた、数字的事象（明示されないが、数字が意識されている現象）として数字本体（一桁の整数等）に劣らぬ重要性が与えられる必要がある、と判断したのである。（石川・高橋，2014: 20）

- 11) 一見意味が異なるが、‘ein paar’（「いくらかの」）は、‘ein Paar’（「一対の」）と起源も発音も同じなので、グリム兄弟によって変奏派生形態として巧みに使われていたと石川・高橋（2014: 24-5）は推測している。
- 12) 稲田・稲田（編）（2003: 1-3）を参照のこと。

- 13) 「ひろ (尋)」は、『広辞苑 第六版』によると、1) 「広 (ひろ)」の意で、両手を左右に広げた時の両手先の間の距離、または、2) 縄・水深などをはかる長さの単位。1尋は5尺 (1.515メートル) または6尺 (1.818メートル) で、漁業・釣りでは、1.5メートルとしている。
- 14) 「いっぱし」とは、「一人前に」の意味として使われている。
- 15) 「一石」は「百升 (十斗=約180リットル)」を表す。
- 16) 「五三」は「五間と三間」の意。
- 17) 新潟県佐渡の民謡 (佐渡おけさ) の一部である。
- 18) 「八丈」は、およそ24メートルの長さである。
- 19) 「一文がとこ」は「一文分だけ」の意味である。
- 20) 「きょうてえ」と、次の例の「きょうとい」ともに「怖い」という意味である。
- 21) 「六部」は、「巡礼者」を表すと考えられる。
- 22) 「めおい」とは、「共同飲食」の意味である。
- 23) 百貫は、銭百貫を指す。
- 24) 「きょうとい」は、「怖い」の意味である。
- 25) 「五分ぐらい」は、約15ミリである。
- 26) 三次 (みよし) は広島県北部に位置する市である。
- 27) 「一つしきゃない」は、「一つだけある」の意味なので、否定とは考えない。
- 28) 「とまえ」とは、土蔵の数を数える助数詞である。
- 29) 「千尋の縄」は、非常に長い縄のことを意味するのであろう。

参考文献

- 石川克知・高橋吉文 2014. 「『グリム童話集』における数字使用：コンピュータ検索と作品内在分析の連携」『メディア・コミュニケーション研究』(北海道大学大学院メディア・コミュニケーション研究院) 66: 1-57
- 稲田浩二 (編) 2004 (2011²). 『世界昔話ハンドブック』三省堂、東京.
- 稲田浩二・稲田和子 (編) 2003. 『日本昔話百選 (改訂新版)』三省堂、東京.
- 稲田浩二・稲田和子 (編) 2010. 『日本昔話ハンドブック新版』三省堂、東京.
- 大沼忠弘 1984 (1990³). 「数の深層：マリアの公式をめぐって」馬場健一・福島章・小川捷之・山中康裕 (編) 『夢と象徴の深層：日本人の深層分析 (5)』317-342, 有斐閣、東京.
- 河合隼雄 1977 (1978²). 『昔話の深層』福音館書店、東京.

- 清海節子 2013. 「日本と英語のなぞなぞ比較(3)」『駿河台大学論叢』47: 109-141.
- 清海節子 2014. 「個人名となぞなぞに探る日本語に於ける『1』の属性と用法」『比較文化研究』(日本比較文化学会) 113: 86-99.
- 清海節子 2015. 「『数』の背後にある意味: 「なぞなぞ」と「ことわざ」から考える数詞の日英比較」『駿河台大学論叢』49: 125-159.
- 工藤庸子 2013. 『いま読むペロー「昔話」』羽島書店, 東京.
- 清水康行 1999. 「日本語の数表現」『言語』28(10): 42-47.
- 新妻仁一 1996. 「アラビア語の数詞の意味と『13』の物語: ダマスカスの民話から」『東と西』(亜細亜大学言語・文化研究所) 14: 72-100.
- 野崎昭弘 1998. 『一(一語の辞典)』三省堂, 東京.
- 松本克己 2006. 『世界言語への視座』三省堂, 東京.
- Franz, Maria-Louise von. 1974. *Number and Time: Reflections Leading Toward a Unification of Depth Psychology and Physics*, trans. Andrea Dykes. Evanston: Northwestern University Press.
- Lüthi, Max. 1968. *Das Europäische Volksmärchen: Form und Wesen*. Utb Fuer Wissenschaft. English version: *The European Folktale: Form and Nature* (Folklore Studies in Translation), trans. John D. Niles. 1986. Bloomington: Indiana University Press. (マックス・リュティ, 小澤俊夫訳 『ヨーロッパの昔話』(民俗民芸双書37) 岩崎美術社, 1969)

辞典

- 『イメージ・シンボル事典』 フリース, アト・ド (Vries, Ad de) 著, 山下主一郎 他訳 1984 (1999²²). 大修館書店.
- 『広辞苑 第六版』(電子版) 新村出(編) 2008. 岩波出版.