

# 民話の構造と反義性

清 海 節 子

## 1. はじめに

本稿は、民話(昔話)<sup>1)</sup>の構造に於ける反義性について考察する。清海(2011)では、世界のなぞなぞ<sup>2)</sup>に関して、反義語が使用されている例を検討した。反義語がなぞなぞの中でどのような働きをして、どのように表現されるかについて考察し、反義語は「矛盾」だけでなく、「比喻」を表現するためにも多く利用されていることが分かった。清海(2012)では、日英のなぞを反義語に注目して比較検討した。サンプルとした158の日本の二段なぞと130の英語の意味解きなぞの中で見つけられた反義語ペアを分類し調査した。その結果、日本のなぞなぞには、総数53例が、英語のなぞなぞには、総数40例の反義語ペアが確認された。言い換えると、日本のなぞのサンプル中、33.5%が、英語のサンプルでは、全体の30.8%に、反義語のペアが含まれていた。この結果から、日英語に限って言えば、なぞなぞの3割には、反義語が含まれていると言える。また、この結果は、他の言語のなぞにも、3割近く反義語が使用されている可能性があることを示唆している。

なぞなぞというジャンルで、反義語が頻繁に用いられていることが確認されたことから、同じ口承文芸として、テキストで表現される民話にも反義的要素が重要な役割を果たしていると思像できる。そこで、本稿では、なぞなぞに於ける反義語と同質的なものが民話にも存在することを前提に、民話の構造に注目し、機能の中で反義的な属性を特定し、その意義を探ることが目的である。

次の第2節では、民話と伝説の違いについて、Lüthi(1968)を参考に確認する。3節では、民話の構造について、パイオニア的研究として Propp の *Morfologija skázki* (1928) を概観し民話を成立させている機能について考察する。4節では、Bremond(1964)と Greimas(1966)が主張する Propp の機能についての修正案を見る。5節では、民話の機能に於ける反義的な要素と役割を探る。6節は、ロシア民話以外の民話の構造と関連する反義性を考察する。最後の7節では結論が述べられる。

## 2. 民話と伝説

民話の特徴とは何であろうか。Lüthi (1968) を参考に考えることにする。Lüthi (1968) によると、民話に関する特徴には「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」があると主張している。以下これら5点について、伝説と対比しながら説明していく。

「一次元性」に関して、Lüthi は、民話に登場する世界を現実の世界と別の世界に二分化している。現実の世界とは、人間界や動植物世界の日常的世界である。それに対する、別の世界とは、妖精、こびと、巨人、魔法使いなどの住む超越的世界である。そして、伝説では、この別の世界に住む者の間には、精神的断絶があり、魔人が現れれば出会った人は興奮しうろたえる。しかし、民話では、主人公であれ、普通の人間であれ、別世界の生き物をあたかも違いがまったくないように扱うのである。つまり、距離的に離れている世界が本質的には、隔たりがないのである。例えば、民話では、主人公が遠くはなれたところで、森の精、魔法使い、話す動物などに会っても、彼らの異様さを気にせず、彼らが主人公に何をするかだけが重要であり、彼らがどこから来て、どこに消えていくのかなどは、何も知らない。

次に、「平面性」であるが、民話には、本質的に、奥行きがないと言える。登場人物の記述は、深さがなく、実質がなく内面性がなく、過去、未来に関する時間に関する状況の言及がない。それに対して、伝説では、人や物の記述は、写実的であり、立体的である。3番目の特徴は、「抽象的様式」である。上で説明したように平面的である民話は、写実的でない故に、独特の性質をもつ世界を創造する。従って、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。その点、伝説では、特定のものを詳しく描写するので、鋭い輪郭は与えられない。

4番目の特徴は「孤立性と普遍的結合の可能性」である。民話の一次元性は、日常世界と別世界の距離を驚く程感じさせない。それは、平面性と呼応するが、平面性は、昔話が抽象的である一面だけを成しているだけであり、抽象的様式の主要な特徴は、孤立性の要素である。例えば、登場人物は対人関係が孤立している等、人物、モノ、話の筋も孤立している。だからこそ、何とでも関連をもつことができる。つまり、外的にも内的にも関連していないので、何とでも結合したり、離れたりすることができるのである。逆に、伝説は個々の要素が絡み合っているため、新しい結合が不可能である。

「純化と含世界性」という特徴は、民話の純化作用が世界すべてを包含する能力と

の関連を表している。民話は、魔術的なものも含めすべてのモチーフがあるが、中身がないものになっている。モノも人物も個性をなくし、重みのない透明なものに変化する。伝説とは違って、民話は実質を取り出すのであり、その作用が純化と呼ばれる。モチーフの純化作用は、良い面と悪い面があり、具体性やニュアンス等は無くなるが、表現上の明確さが得られるのである。民話には、この純化力があるから、世界を内包することができる。

以上のように、Lüthi (1968) は、民話の特徴をあげた上で、その本質について言及している。民話は、世界を描いている通りに世界を見つめている。恐ろしいものも除外していない。他のすべてのものと同じくそれらにも特定の場所が割り当てられて、すべてが整然としている。この意味でのみ、民話は、願望充足の表現形式であると述べている。

### 3. Propp (1928)

前節では、簡潔に、民話で表現される内容の特徴について、伝説と比較し、確認した。次に、この節では、民話の構造に関して、Propp (1928) の提案する機能を概観するが、以下、英語版の Propp (1968) を参照する。最初に、民話と構造の関係を扱い、次に機能の原理を説明する。その後、発見された機能の一覧を確認する。また、分類と属性について考え、最後は、民話に於ける話の展開の型である「場」を取り上げる。

#### 3.1 民話と構造

Propp の *Morfologija skázki* (1928) は、民話を構造という観点から分析された最初の本であると言えよう。それまでは、それぞれの学者が民話を自分の基準で分類していたので、体系的な研究がされていなかった。この著書は1928年に書かれてはいたが、1958年に英語に翻訳されるまで、欧米のほとんどの学者には知られていなかった。Propp は、Afanás've (アフアナシェフ) のコレクションの中で、100の *fairy tales* (魔法民話= 本格昔話)<sup>3)</sup> をサンプルとして分析し、民話は連続する31の機能から成立し、構造的に同質であることを主張している。Propp は、民俗学者であったが、分析に於いては、言語学的方法を採用している点が注目される。Propp の著作のタイトルは、英訳では、*Morphology of the Folktales* とされている。‘Morphology’は、和訳では、「形態論」となるだろうが、少々わかりにくい。彼は、植物学の研究からこの語を選んだと次のように述べている。

The word “morphology” means the study of forms. In botany, the term “morphology” means the study of the component parts of a plant, of their relationship to each other and to the whole— in other words, the structure. (Propp, 1968: xxxv)

『形態論』という語は、形の研究をするという意味である。植物学では、『形態論』というのは、植物の構成要素の研究、また、要素間の関係、また要素の全体に対する関連性、言い換えると、構造を研究することである。(訳：清海)

次に、‘folktales’ の和訳は、「民話」となるだろうが、彼が実際にこの著作で取り組んだ話は、‘fairy tales’ (魔法民話) であることが上に挙げた説明に続く以下の文から分かる。

But what about a “morphology of the folktale”? Scarcely anyone has thought about the possibility of such a concept. Nevertheless, it is possible to make an examination of the forms of the tale which will be as exact as the morphology of organic formations. If this cannot be affirmed for the tale as a whole, in its full extent, it can be affirmed in any case for the so-called fairy tales, that is, tales in the strictest sense of the word. It is to these tales that this work is devoted. (Propp, 1968: xxxv)

しかし『民話の形態論』についてはどうだろうか。ほとんどの人々はそのような概念が可能であるとは思ったことがないだろう。しかしながら、話の型は、生物構成の形態学と同じ正確さで調査することが可能である。たとえ、話の型が、民話すべてという範囲には、認められないとしても、厳密に魔法民話と呼ばれる話に限って言えば、認められるのである。そして、本研究が取り上げるのは、まさにその魔法民話なのである。(訳：清海)

また、興味深いことに、以下で示すように Propp が言語の性質に喩えて、民話の構造研究の重要性を強調している。

... A living language is a concrete fact – grammar is its abstract substratum. These substrata lie at the basis of a great many phenomena of life, and it is precisely to this that science turns its attention. Not a single concrete fact can be explained without the study of these abstract bases. (Propp, 1968: 15)

現在使われている言語は具体的な事実であり、文法は抽象的な基層となっている。これらの基層は生物のおびただしい数の現象の基盤となり、まさに科学が注意を向けるのは、この点にある。これらの抽象的基盤の研究なしに、具体的な事実を一つも説明することはできない。(訳：清海)

### 3.2 民話の機能の原理

言語が文法という抽象的な枠組みがありながら、実際には、無限の文を生産することが可能であるように、民話にも、抽象的な不変項（‘constants’）と、実際に現れる具体的な変項（‘variables’）があるとことを説明するために、以下4つの出来事があげられている（Propp, 1968: 19-20）。

- (1) (i) 王様が主人公に驚を与える。その驚は、主人公を別の王国へ運んで行く。
- (ii) 一人の老人がスチェンコに馬を与える。その馬は、スチェンコを別の王国へ運んで行く。
- (iii) 魔法使いがイワンに小さい舟を与える。その舟は、イワンを別の王国へ連れて行く。
- (iv) 王女様がイワンに指輪を与える。その指輪から現れる若い男達がイワンを別の王国へ運んで行く。

上の出来事には、不変項と変項が存在する。登場人物や所有物は変わるので、変項（‘variables’）であるが、行動（＝機能）は、「魔法の力の授受」と「移動」の2つであり、上の4つの出来事に共通している不変項（‘constants’）である。このように民話では、同一の機能が様々な人物によって行われることが推測される。機能の数は非常に少ないが、登場人物は極めて多いのである。つまり民話は、相反する2つの性質から成立している。一方で、素晴らしい多種多様さ、生き生きとした描写、色彩に溢れているが、他方で、驚くべき一定不変性と反復性が備わっているので

ある。

従って、登場人物の行動（機能）を研究することが重要で、登場人物や行動の方法等は、付随物でしかないと Propp は述べている。これを言語の観点から考えれば、例えば、‘Mary sings beautifully’ という文では、動詞の ‘sings’ が重要で、名詞の ‘Mary’ や、副詞の ‘beautifully’ は研究対象外になるのである。Hawkes (1977, 51-52) は、Propp の研究成果を音声学と音韻論との比較を用いて以下のように説明している。

‘... the major breakthrough represented in his work derives from his insistence that in the fairy tale the all-important and unifying element is found, not on a quasi-‘phonetic’ level, within the ‘characters’ who appear in the story, but on a ‘phonemic’ level, in the characters’ *function*; the part they play in the *plot*. (Hawkes, 1977: 51-52)

彼の研究で述べられている飛躍的な発見は、彼の次の主張に由来する。彼は、魔法民話の中で、大いに重要な統一する要素が見つけれられるのが、「音声」レベルに準ずるような、話に現れる登場人物の内部ではなく、「音素」レベル、つまり、登場人物の機能（話の筋で人物が行う役割）の中であると主張している。（訳：清海）

また、行動（機能）は、話の流れの位置から離れて定義してはならないと考えている。その理由は、同様の行為が違った意味を持つこともあるからである。例えば、結婚という行為は同じでも、イワンが王の娘と結婚することと、父親が二人の娘の未亡人と結婚することは、全く異なる意味合いを持つ。また、主人公が100ルーブルを父親からもらって、そのお金で賢いネコを買う行為と、話の終わりで、主人公が勇敢な行いを成し遂げて、お金を褒美にもらうことは、金銭の譲渡という同一の行為であるにもかかわらず、機能的には、違った要素になるのである。そこで、Propp は、‘function’（機能）の定義を以下のように説明している。

(2) Function is understood as an act of a character, defined from the point of view of its significance for the course of the action. (Propp, 1968: 21)

「機能は、登場人物の行いとして理解され、行動の経過にとって意味のある視点

から定義されるものである。」

Propp は、分析の結果から、以下の4つ基本原理を主張している (Propp, 1968: 21-23)。

- (3) (i) 「登場人物の機能は、どのような方法で、誰に遂行されたかに関係なく、話の中の安定した不変の要素として働く。機能は、話の基盤をなす構成要素である。」
- (ii) 「魔法民話に認められる機能の数は、限られている。」
- (iii) 「機能の順序は常に同一である。」
- (iv) 「すべての魔法民話は、構造に関して一つの型から成る。」

上の (iii) は、言語になぞらえて説明することができる。例えば、英語では、「主語-述語-目的語」という一定の順序で文が作られる。Propp は、総ての機能が一つの話に出現するわけではなく、また順序がたまに逆になることもあると言う。つまり、英語の場合、主語が省略されると、命令文になり、また、強調で語順が入れ替わることもある。Propp は、ある機能が存在しないことは民話の構造には影響を与えないと主張しているが、同様のことが言語にも当てはまる。

### 3.3 機能の一覧

Propp が提案した31の機能 ('function') について、記号と定義、その基本的な要素の概要を列挙することにする。最初に  $\alpha$  があるが、機能とはみなされない。また、最初の7つの機能は、導入的部分であり、8番目から本格的に始まると考えられる。

- (4) [ $\alpha$ : initial situation (最初の状況) --- 家族が紹介される。または主人公になるものの名前か地位が示される。]
- 1.  $\beta$  : Absentation (不在) --- 家族の内一人が家からいなくなる。
- 2.  $\gamma$  : Interdiction (禁止) --- 主人公に禁止が言い渡される。
- 3.  $\delta$  : Violation (違反) --- 禁止が違反される。
- 4.  $\epsilon$  : Reconnaissance (偵察) --- 悪者が偵察を試みる。
- 5.  $\zeta$  : Delivery (情報譲与) --- 悪者が犠牲者の情報を得る。

6.  $\eta$  : Trickery (策略) --- 悪者が犠牲者または、犠牲者の付属物を手に入れるために犠牲者を欺く。
7.  $\theta$  : Complicity (共謀) --- 犠牲者は欺きに従うことで、うっかりと敵を助けてしまう。
8. A : Villainy (悪事) --- 悪者は家族の一人に害を与えるか、負傷させる。  
[ 8a. : Lack (欠乏) --- 家族の一人が、何か欠如している、または、何かを得たいと切望する。 ]
9. B : Mediation, the Connective Incident (仲裁, 結びつける出来事)  
--- 不幸や欠乏が知られ、主人公は、依頼か命令で話が持ちかけられて行くことを許可されるか、すぐに送り出される。
10. C : Beginning Counteraction (阻止開始) --- 探索者は、阻止することを同意するか決心する。
11.  $\uparrow$  : Departure (出発) --- 主人公は家を出る。
12. D : First Function of Donor (贈与者の最初の役割) --- 主人公が試されたり、尋問されたり、襲われたりして、魔法の力を持つものや援助者を得る方法のための準備をする。
13. E : Hero's Reaction (主人公の反応) --- 主人公が将来の贈与者の行為に反応する。
14. F : Provision or Receipt of Magical Agent (魔法の力を持つものの用意または授受) --- 主人公は魔法の力をもつものを手に入れる。
15. G : Spatial Transference between Two Kingdoms (2つの王国間の空間的移動)  
--- 主人公は搜索しているものがある場所へ、空中または、地上を移動させられるか、または導かれる。
16. H : Struggle (戦い) --- 主人公と悪者は直接の戦いに参加する。
17. J : Branding, Marking (烙印, マーキング) --- 主人公は烙印を押される。
18. I : Victory (勝利) --- 悪者は打ち負かされる。
19. K : Liquidation of Misfortune or Lack<sup>4)</sup> (不幸または欠乏の解消) --- 最初の不幸や欠乏が除かれる。
20.  $\downarrow$  : Return (帰還) --- 主人公が戻る。
21. Pr : Pursuit (追跡) --- 主人公は追跡される。
22. Rs : Rescue (救助) --- 追跡から主人公を救助する。
23. o : Unrecognized Arrival (気づかれない到着) --- 主人公は気づかれないで、

帰宅するか別の国に到着する。

24. L : **Unfounded Claims** (事実無根の訴え) --- 偽りの主人公が事実無根の主張をする。
25. M : **Difficult Task** (困難な課題) --- 困難な課題が主人公に課される。
26. N : **Solution** (解決) --- 課題が解決される。
27. Q : **Recognition** (認知) --- 主人公が本人であると認知される。
28. Ex: **Exposure** (暴露) --- 偽りの主人公または悪者が暴露される。
29. T : **Transfiguration** (変身) --- 主人公の外見が一新される。
30. U : **Punishment** (処罰) --- 悪者が処罰される。
31. W : **Wedding** (結婚) --- 主人公は結婚して王座に上る。

### 3.4 機能の分類と属性

機能は下位分類されているが体系化はされていなく、具体的な例が上げられているだけである。下位には、3種類の変種（‘variant’）がある。強化形、弱化形、逆転形である。強化形の例は、 $\beta$ (不在)の下位に分類されている $\beta^2$ 「親の死」が上げられる。また、D（贈与者の最初の役割）は、基本的には、主人公が試されるのだが、下位の $D^2$ では、贈与者が主人公に挨拶して質問をしてあげるなので、弱化形の例とされる。逆転形の例として上げられているのは、 $\epsilon$ (偵察)の下位の $\epsilon^2$ で、犠牲者になる者が、悪者に質問をしてしまう行為である。

また、E（主人公の反応）の大部分では、主人公の反応が肯定的であるか、否定的であるかのどちらかで、もし、主人公が否定的な反応をした場合には、F（魔法の力を持つものの供給または授受）が、F neg.（魔法の力を授受できない）または、F contr.（残酷な報復を受ける）のどちらかになる。

さらに、Propp (1968:78-79)は、登場人物の間でどのように機能が分布されているかについて言及している。論理的に、多くの機能がグループで現れる‘sphere’（領域）があるが、それらは、そこに現れる登場人物と対応している。例えば、悪者の行動領域は、(A)(H)(Pr)，贈与者の行動領域は、(D)(F)，また主人公は、(C↑)(E)(W)が行動領域である。

すべての機能を同質と捉えるべきではないだろう。なぜなら、Proppによると、ペアとして成立する機能や、3つ以上のグループを成して話を展開する機能も存在するからである。グループとして捉えられるべき機能は、ABC ↑（悪事、仲裁、阻止、出発）と、DEF（贈与者の最初の役割、主人公の反応、魔法の力を持つもの

の供給または授受)があげられている。また, **Propp** は明確に提示してはいないが, ペアとして成立していると思われ, 機能同士の間隔がほとんどないものを以下に示す。

- (5) 2.  $\gamma$  (禁止)  $\leftrightarrow$  3.  $\delta$  (違反)  
 4.  $\epsilon$  (偵察)  $\leftrightarrow$  5.  $\zeta$  (情報譲与)  
 6.  $\eta$  (策略)  $\leftrightarrow$  7.  $\theta$  (共謀)  
 16. **H** (戦い)  $\leftrightarrow$  18. **I** (勝利)  
 21. **Pr** (追跡)  $\leftrightarrow$  22. **Rs** (救助)  
 25. **M** (課題)  $\leftrightarrow$  26. **N** (解決)  
 27. **Q** (認識)  $\leftrightarrow$  28. **Ex** (暴露)

ペアの片方だけ現れる場合があるが, 最初の機能が省略され, 2番目の機能だけ見つかることがある。例えば, 禁止なしの違反であったり, 偵察なしの情報譲与である。

もう一つペアを成す重要な機能がある。それは, 2つの機能間に間隔があり, 間に他の機能が組み込まれるのは, 以下の組み合わせである。

- (6) 8. **A** (悪事), **a** (欠乏)  $\leftrightarrow$  19. **K** (不幸または欠乏の解消)

**Propp** は, 8番目の機能(‘**A** / **a**’)は際立って重要であり, 物語が事実上進展するのはこの機能によってであると主張している(**Propp**, 1968: 30)。また, この機能とペアを成す19番目の機能(‘**K**’)は, 物語の中での山場であると説明している(**Propp**, 1968: 53)。さらに, **Dundes** (1964: 52-52) は, ヨーロッパ系の民話では, ‘**A** / **a**’ と ‘**K**’ の間に話の展開があるのが普通だが, それに比べると, 北米インディアンの民話では, 間隔が少ないのが特徴であると述べている。

### 3.5 「場」について

最後に指摘すべき民話の構造の特徴がある。それは, 昔話に於ける話の展開の型についてであり, **Propp** (1968: 93-94) が, ロシア語で ‘**xod**’ (英語訳で ‘**move**’ (場))と呼んでいる。それは, **A** から中間の機能を通して, **W** または, 終了する機能までの展開を指す。1つの話に幾つかの場を含むこともあり, 6種類の話の展開

があると紹介している。この「場」に関連して、ペアを成す‘H-I’と‘M-N’が一つの場では排除する関係にあることが分かったと述べている。ただ、彼が「機能は、お互いに排除し合うような軸に分布されることはない (Propp, 1968: 22)」と述べているが、それには矛盾しない。なぜなら、二つの場がある話では、ほとんどの例で、最初の場に、‘H-I’ (戦い-勝利) が、次の場に、‘M-N’ (課題-解決) が現れることが分かったからである。そこで、彼のサンプルで、すべての魔法民話の構造に当てはまるような図式は以下のように表すことができる (Propp, 1968: 105)。

(7)

$$A B C \uparrow D E F G \frac{H J I K \downarrow \text{Pr-Rs } o L}{L M J N K \downarrow \text{Pr-Rs}} Q \text{ Ex T U W}^*$$

この図の解釈の仕方は、4通りある。第一に、‘H-I’ (戦い-勝利) が含まれる話で、左から真中の上段だけを通して、右の機能へ向かう場合である。第二には、‘M-N’ (課題-解決) がみられる話で、上の機能の図式では、真中の下段を通る場合である。3番目の可能性は、‘H-I’と‘M-N’が含まれる話で、場が2つあり、上の図式では、左の機能から2段の上段へ行き、次の場になり下段に移り、右の機能に行く。最後の可能性は、‘H-I’と‘M-N’のペアのどちらも含まれない話であり、これらのペアの機能を無視して左から右へ進めばよいのである。

Propp (1968: 128) は、‘M-N’がなく、‘H-I’だけが現れる短い話の例を次のようにあげている。皇帝と娘3人 ( $\alpha$ )。娘が庭に散歩に行く ( $\beta^3$ )。庭に長くいる ( $\delta^1$ )。竜が彼らをさらう ( $A^1$ )。救助の呼びかけ ( $B^1$ )。3人の主人公の探索 ( $C \uparrow$ )。竜との3回の戦い ( $H^1-I^1$ )、そして、娘の救助 ( $K^4$ )。帰還 ( $\downarrow$ )、そして、報償 ( $w^0$ )。話の構造を文字だけで表すと、次のカッコ内のようになる:  $\{\beta^3 \delta^1 A^1 B^1 C \uparrow H^1-I^1 K^4 \downarrow w^0\}$ 。

#### 4. Propp の機能に対する修正案

前節では、Propp が提案した民話の構造について論じた。Propp が主張する民話を成立させている機能をいろいろな角度から観察した。この節では、Propp の機能を批判し改善策を提案した、Bremond (1964) と、Greimas (1966) を扱う。以下関連する議論を簡潔にまとめる。

#### 4.1 Bremond (1964)

Bremond (1964) は, Propp の31機能のリストに軸となる分布や二者選択がないことを指摘している。つまり, ロシア民話は, いつも同じ道を通る旅人と同じだと批判している。例えば, Propp の機能の順序が常に同じであるという原理が提出されているが, それに従うと, 悪者は, 悪事を行って罪を受けるというだけでなく, 罪を受けるために悪事を行うことになる。つまり C は, D を登場させる為に, 出され, B は, C を登場される為に, 出されるのである。H (戦い) は, I (勝利) の為だけにあるので, もし, 登場人物が王女を助け出すことができずに, 竜に幽閉されてしまうと, H ではなく, A (悪事) か, F *contr.* (主人公が残酷な報復を受ける) になる。なぜなら, H は必ず I を前提にしているからである。

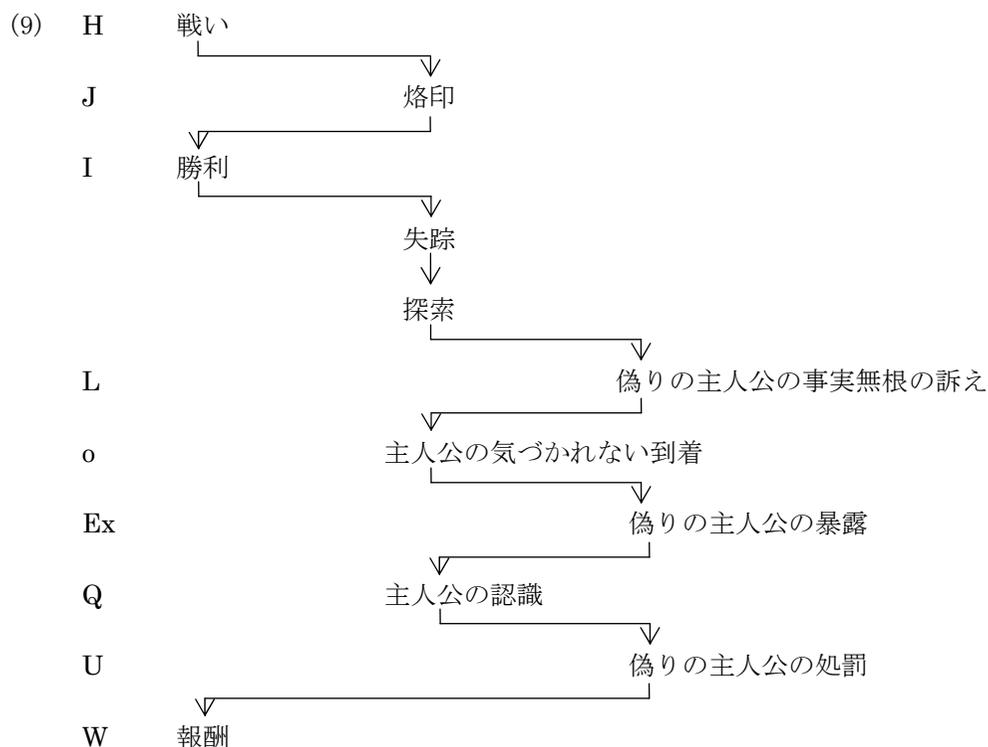
次に Bremond は, 機能間の依存度について検討する。機能によっては, 結びつきが強いものから, また, 蓋然性が高いと言うだけで, その順に現れる機能があると指摘する。DEF は, 非常に強い依存度があるが, その前に来る機能との間には, 依存関係がない。また, J は, H と I の間にあるが, どちらの機能に対しても依存度が低く, 話の展開上, その位置に便宜的にあると考えられる。従って, Bremond は, 機能には, 2つのタイプがあると述べている。一つは, 「到着」に「移動」が必要であり, 「移動」に「出発」が必然であるように, 論理的にお互いになければならない機能である。このような機能は, 省略したり置換することはできない。もう一つは, 単なる蓋然的なつながりがある機能で, 例えば, 「処罰」と「救助」の関係がそうであり, このような機能は省略や置換が可能である。例えば, 王女を救助してから, 悪者を処罰してもよいし, 悪者を処罰してから王女を助けても問題は生じない。

Bremond は, Propp が提案する一続きに還元した機能は, 本来は, 異なった線上に分布された機能であると考ええる。即ち, 以下のように, Propp が一本の線で表している機能は, 異なった線上に分割されて存在すると主張している。

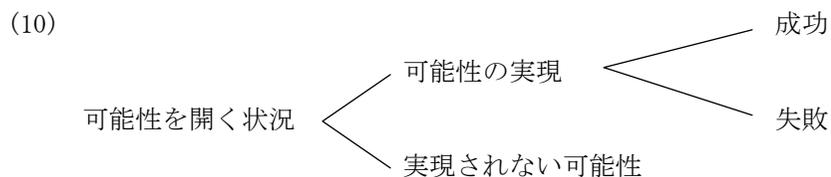
(8) Propp : A...B...C...D...E...F...G...H...I→  
 Bremond : A...B.....G.....→  
           .....C.....F.....H....→  
           .....D...E.....I→

そして, Bremond は, Propp の 'H' から 'W' までを以下のように概略的にそれ

それぞれの楽器が演奏する音符を記した楽譜のように分けて書き表している。<sup>5)</sup>



また、Bremond は、以下に示す連鎖を ‘séquence élémentaire’ (基本的連続) と呼び、この基本的連鎖が色々な方法で結びつき合いながら物語がつくられると述べている。



Bremond は、上の連鎖を使って Propp の原理をさらに抽象化して、物語一般に当てはまる体系を模索した。

## 4.2 Greimas (1966)

Greimas (1966) は、神話を構造分析した Lévi-Strauss<sup>6)</sup>に影響を受けた。Propp は、時間軸に沿って統合的な (syntagmatic) 構造を提案しているが、Lévi-Strauss は、範列的 (paradigmatic) な関係も入れて、構造を明らかにしようとした。Greimas は、言語に、抽象的な体系としての langue (ラング) とそれが生み出す実際のことばである parole (パロール) という二つの側面があるという Saussure の考えや、Jacobson の 2 項対立の概念を由来とする言語モデルに基づいて、Propp の理論を手直しして、物語のためのより抽象的なモデルを提示することを試みた。<sup>7)</sup> Greimas の意味論での中心的モデルの一つは、四角形の基本構造である。下の図のように、意味作用を4項から構成されるモデルとして定義している。<sup>8)</sup>

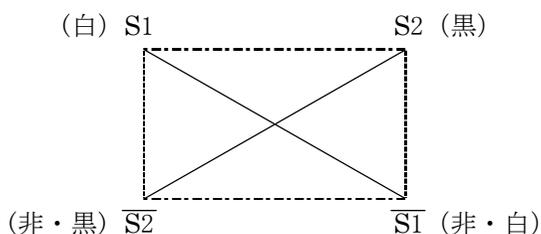


図 1: Greimas の記号論四角形

上の図に表されている関係に関して、—— は矛盾の関係で、----- は、反対の関係であり、----- は前提の関係である。例えば、「S1」が「白」という語だとすると、「S2」は、反対の関係の「黒」になり、「S1-bar」は「非・白」を指し、「S2-bar」は「非・黒」を指す。従って、「白」と「黒」は反対の関係となり、「白」と「非・白」、また、「黒」と「非・黒」は矛盾を表す。また、「非・黒」と「白」、「非・白」と「黒」は、前提の関係になる。

まず、Greimas は、Propp が発見した31の機能の中で、2つの機能を合わせてペアになる11組を提案し、機能の総数を20まで減らした。以下に挙げる11ペアの組み合わせは、二つの機能間での結果または含意の関係を基にしている。<sup>9)</sup> アラビア数字は、Proppの機能の順を示している。<sup>10)</sup>

(11) 1 不在

2 禁止 - 3 違反

- 4 偵察 - 5 情報譲与
- 6 策略 - 7 共謀
- 8 悪事 - 8a 欠乏
- 9 仲裁 - 10 阻止開始
- 11 出発
- 12 贈与者の最初の役割 - 13 主人公の反応
- 14 魔法の力を持つものの用意または授受
- 15 2つの王国間の空間的移動
- 16 戦い - 18 勝利
- 17 烙印
- 19 不幸または欠乏の解消
- 20 帰還
- 21 追跡 - 22 救助
- 23 気づかれない到着
- 25 困難な課題 - 26 解決
- 27 (主人公の) 認識
- 28 (偽りの主人公の) 暴露 - 29 (主人公の) 変身
- 30 (偽りの主人公の) 処罰 - 31 (主人公の) 結婚

Greimas は、上のリストには、まだ重複している機能があると述べて、さらに整理していく。<sup>11)</sup> 9 (仲裁) - 10 (阻止開始) の組み合わせは、契約の成立と考えられ、それとは逆に、2 (禁止) - 3 (違反) は、契約の破棄と言える。また、リストで、12 (贈与者の最初の役割) - 13 (主人公の反応) と 14 (魔法の力を持つものの用意または授受)、16 (戦い) - 18 (勝利) と 19 (不幸または欠乏の解消)、25 (困難な課題) - 26 (解決) と 27 (主人公の認識) は、それぞれ「試練」としての組み合わせになると分析している。これら3つの「試練」は、A (契約)、F (対決)、非 c (結果) という共通項で表すことができると提案している。さらに、4 (偵察) - 5 (情報譲与)、6 (策略) - 7 (共謀)、8 (悪事) - 8a (欠乏) の3組のペアは、不幸を表す「負」の系列で、4-5 ペアが「メッセージの強奪」、次の 6-7 が、「主人公の力強さの強奪」、8-8a が、「欲望対象の強奪」となり、これらは、負の交換 (C̄) として分析される。これらに対応する正の交換 (C) がある。即ち、17 (烙印) と 27 (認識) が「メッセージの受容」として、ペアの 28 (偽りの主人公の暴露) - 29 (主

人公の変身)が「主人公の力強さの回復」として、最後のペアの30(偽りの主人公の処罰) - 31(主人公の結婚)が「欲望対象の獲得」として対応する。また、主人公が存在するかどうか、さらに、急いで移動するかどうかという点も考慮に入れ、最終的には、5つのカテゴリー(A:「契約」、F:「闘争」、C:「伝達」、p:「存在」、d:「急速な移動」)を用いて、Proppの機能を還元化した図式を提示している。

#### 4.3 まとめ

この節では、Proppの機能に対するBremond(1964)とGreimas(1966)の議論を簡潔にまとめた。彼らは物語全般の構造をより抽象的なレベルで体系化した。Proppと同じレベルで提案された彼らの考えを比較してみよう。Bremondは、Proppの機能を一線上でなく、機能の関連性から複数に分割して異なった線上に表すべきであると主張する。Greimasは、(11)で説明したように、最初の段階では、Proppの31の機能の内、11組をペアにして総数を20にした。関連ある機能をまとめると言う点では、Bremondと同じ考えであるが、Greimasは、最初の段階では、近接する機能でペアを組ませた点が異なっている。

### 5. 機能の反義的要素

3節と4節で、Proppの理論とBremondとGreimasによる修正案を見た。Proppが主張するレベルで、反義的な機能を特定すると、2つのペアが上げられる。それらは、11番と20番の機能のペア(「出発」、「帰還」と、8番と19番の機能のペア(「悪事 / 欠乏」、「不幸または欠乏の解消」)である。これらは、Bremondの考えに従うと、同じレベルとして現れることが想像される。一方、Greimasは、(11)で示された通り、最初の段階では、これら二つともにペアにされていない。しかし、最終段階では、11番と20番は「存在」という同じカテゴリーとして扱われている。ただし、11番と対立する機能は、23番の「気づかれない到着」であると考えられている。また、8番「悪事 / 欠乏」は、30-31のペアと対立し、19番は、16-18 ペアの結果と捉えられている。

#### 5.1 「出発」‘↑’、「帰還」‘↓’

「出発」と「帰還」は、反義語の辞典<sup>12)</sup>には、ペアの例として記載されていない。「出発」という語の反義語は、「到着」が一般的であり、「帰還」の反義語は、「出征 / 出陣」である。しかし、Proppの「出発-帰還」は、話の中では、主人公が家から

出る、つまり「出掛ける」こと、そして、家に「戻る / 帰り着く」ことを指している。実際の話では、「家を出発—（別の場所に到着—別の場所を出発）—家に到着」の丸括弧で表されている部分に‘G’（2つの王国間の空間的移動）が含まれることがある。反義的要素としては、最初の「出発」と最後の「到着」が問題になる。本稿では、便宜上「出発」と「帰還」という語を使ったが、実際には、「出発」は家を出ることで、「帰還」は、家に戻ることであるので、この機能は、より平易に、「行き-戻り」（「出掛ける-戻る」）または、「行き-帰り」と言い換えることができる。これらは、反義語辞典にも記載されている。

「出発」は Propp の11番目の機能で、‘↑’で表されている。Propp は、B（不在）とは違い、「出発」は、不在が一時的なものでなく、主人公が家から出ることでありと述べている。また、Propp は、主人公には、‘seeker-hero’（探索者としての主人公）と‘victim-hero’（犠牲者としての主人公）の2通りあると考え、前者にとって、出発は、探索が目的で、今後さまざまな冒険が待ち構えている。一方、犠牲者としての主人公にとっては、出発は探索なしの単なる旅の始まりを示すだけである。もし少女が誘拐されて、探索者が追跡する場合には、2人が家を出たことになるが、話の中での道のりや行動が展開されていくのは、探索者の道のりに沿ってである。もし少女が追放されても探索者がいない場合は、犠牲者としての主人公の道のりに沿って物語が展開されるのである。従って、Proppは、主人公が、探索者であっても犠牲者であっても、それに関係なしに、「出発」が‘↑’で表されると説明している。

Proppは、話によっては、主人公が空間的に移動することがなく、一つの場所ですべての行為が行われることがあると述べている。実際に、Propp が調査した中の45話に関する構造分析の一覧表（1968：136-143）で確認すると、‘↑’は、45話中41話に現れている。この頻度は、すべての話に現れる機能である‘A/a’の次に高いものである。

次に、「帰還」‘↓’についてPropp の説明を検討する。一般的には「到着」と同じ方法で遂行される。「出発」の時は、馬、ワシなど役割を果たす動物が与えられ、空中を飛ぶ等の手段で旅に出る。それに対して、「帰り」は、空間をすでに越えてやって来ているので、「出発」のように、後に特別な機能が続く必要がない。つまり、「帰り」は突然現れる行為で、「到着」と同じ形で現れることが多い。ここで、「帰還」と関連があると考えられる Propp の23番目の機能‘o’「気づかれない到着」についての説明をみることにする。次の2通りの可能性があげられている：(i) 家に到着

し、主人公が金細工師、仕立て屋、靴屋などの職人の所に滞在する。(ii) どこかの王様の宮殿に到着し、料理人か聾として仕える。Propp の一覧表 (1968:136-143) で確認すると、‘o’ は、45 話中 5話のみに現れている。さらに、その内 1 例は、「出発」と「帰還」のどちらも含まれない話に現れるのである。

それでは、‘↑’ と ‘↓’ の役割を知る為に、頻度を調べてみよう。Propp の一覧表 (1968: 136-143) を参照すると ‘↓’ は、45 話中 36話に現れている。「出発」‘↑’ は41例に現れているが、「出発」も「帰還」も現れない話が 2 話ある。「出発」と「帰還」の 2つの機能が現れるのは、45 例中 34例であり、少ない印象を与えるが、45例中 43例には、「出発」か「帰還」が現れている。「出発」か「帰還」のどちらかしか現れない場合は、片方が省略されたとみなされる。また、両方とも現れない 2 例のうちの 1 例では、頻度が極めて低い ‘o’ 「気づかれない到着」が現れるので「帰還」と似た機能が含まれると考えられる。つまり、45 話に限ってではあるが、9 割程が反義的な機能を含んでいることが分かった。この高い頻度から、反義性が認められる機能は、民話にとって、なぞなぞと同様に、話者と聞き手のための重要な役割を果たしている。

## 5.2 「悪事」‘A’ / 「欠乏」‘a’ – 「不幸または欠乏の解消」‘K’

最初に「悪事」(‘A’) と「欠乏」(‘a’) を検討してから、「不幸または欠乏の解消」(‘K’) について考えていく。「悪事」‘A’ も「欠乏」として捉えられることを提案する。また、‘A/a’ を「欠乏」と考えることで、‘K’ も「不幸または欠乏の解消」でなく、「充足」と捉えることにする。そうすることで、反義語の辞典で記載されている「欠乏-充足」という組み合わせで整理されることができからである。この捉え方は、6.2 で紹介する Dundes が提案する主要な機能のペア ‘Lack – Lack Liquidated’ (「欠乏-欠乏の解消」と似た考え方である。

### 5.2.1 「悪事」‘A’, 「欠乏」‘a’

‘A’ 「悪事」は、23の下位区分があり、‘a’ 「欠乏」は、6つに下位区分されている。Propp (1968: 30-34, 150) を参考にして、以下に説明を記号とともに列挙する。以下の説明の動作主(‘agent’)は、A<sup>vii</sup> (例外的に主人公が動作主になっている) 以外は、「悪者」(‘villain’)であるので、下のすべての例の説明では省略している。まず、‘A’ についてみることにするが、いかに「悪事」が「欠乏」と考えられるであろうか。

- (12) A<sup>1</sup> ----- 人を誘拐する。  
A<sup>2</sup> ----- 魔法の力をもつものまたは、援助者をつかまえる。  
A<sup>ii</sup> ----- 魔法の力のある援助者を力でつかまえる。  
A<sup>3</sup> ----- 穀物を強奪するかだめにする。  
A<sup>4</sup> ----- 昼の光を盗む。  
A<sup>5</sup> ----- 他の形で略奪する。  
A<sup>6</sup> ----- 体を傷つける。  
A<sup>7</sup> ----- 突然消失させる。  
A<sup>vii</sup>----- 花嫁が忘れられる (no. 219: 王子が魔法のキスで花嫁を忘れてしまう)  
A<sup>8</sup> ----- 犠牲者の引き渡しを要求するか誘惑する。  
A<sup>9</sup> ----- 誰かを追放する。  
A<sup>10</sup> ----- 誰かを海に投げ入れるように命令する。  
A<sup>11</sup> ----- 誰かまたは、何かに呪文をかける。  
A<sup>12</sup> ----- 偽りの代理を立てる。  
A<sup>13</sup> ----- 殺人を命令する。  
A<sup>14</sup> ----- 殺人を犯す。  
A<sup>15</sup> ----- 誰かを投獄または、拘留する。  
A<sup>16</sup> ----- 強制された結婚のおどしをかける。  
A<sup>xvi</sup> ----- 親類間での強制された結婚のおどしをかける。  
A<sup>17</sup> ----- 人食いのおどしをかける。  
A<sup>xvii</sup>----- 親類間で人食いのおどしをかける。  
A<sup>18</sup> ----- 夜ひどく苦しめる (吸血行為)。  
A<sup>19</sup> ----- 戦争の宣言をする。

上にみられる下位分類では、さまざまな内容があるようだが、一番多いのは、悪者が、人または、モノを取ったり、人を消したり、食べたり殺したりすることである。即ち一般化すると、悪人によって、人やモノの存在が失われるということに集約できるので、「欠乏」という語で捉えることができる。

それ以外の例は、どうであろうか。例えば「体を傷つける」や「夜ひどく苦しめる (吸血行為)」は、健康が損なわれると解釈できるので、健康の「欠乏」として考

えられる。また、「花嫁であることを忘れられる」と「呪文をかける」はもとの自分を失うことであり、また「偽りの代理」も別人が自分の立場になってしまうので、これらすべては、「アイデンティティの喪失」となり、「欠乏」の一種と考えられる。「引き渡すまたは、誘惑」も何らかを悪者に渡すことになるので、「欠乏」と考えてよいだろう。「追放」と「海に投げ入れる」も存在がなくなるので、欠乏とみなすことができる。「投獄、拘留」は、自由を喪失することであるし、「強制された結婚のおどし」も無理矢理結婚させられることが、自分の意志の自由を奪われることになるので、これらは、自由の「欠乏」と考えられる。最後の「戦争の宣言」も、平和(=幸せ)を失うことになるので、「欠乏」ととらえられる。また、弱化形とみなされるものがある。例えば、「人食いのおどし」などの「…のおどし」や、「戦争の宣言」の「…の宣言」は、行為が実行されずに言われるだけであるので、弱められた機能と考えられる。

次に、Propp が ‘a’ 「欠乏」の下位分類に上げている例をみることにする。

- (13) a<sup>1</sup> ----- 花嫁、またはある人物が欠乏している。  
 a<sup>2</sup> ----- 援助者、または、魔法の力をもったものが欠乏している。  
 a<sup>3</sup> ----- 不思議な物が欠乏している。  
 a<sup>4</sup> ----- 死の(愛の)卵が欠乏している。  
 a<sup>5</sup> ----- 金銭、または生活の手段等が欠乏している。  
 a<sup>6</sup> ----- 他の種々の形の欠乏。

‘A’ と比べると、‘a’ の例は、欠乏しているものが異なるだけで、何かが不足していることは明らかである。先に述べたが、Propp が、「悪事’(A)’ とみなす下位分類をすべて「欠乏’(a)’ の下位分類とすることを提案する。つまり、‘A’ と ‘a’ のすべての例を2分類せずに「欠乏」という機能の下位分類とみなすのである。そうすることで、‘K’ との反義的關係をより明確にすることができる。

### 5.2.2 「不幸または欠乏の解消」 ‘K’

Propp (1968: 53) は、「不幸または欠乏の解消」‘K’ という機能で、話のピークが来ると述べている。この機能は、11に下位分類され、Propp (1968: 53-55, 153) を参考にすると、以下のようになる。

- (14) K<sup>1</sup> ----- 力か才気を使うことで、探しているものを獲得する。  
 K<sup>i</sup> ----- 上と同様の方法だが、一人が別の者に獲得させる。  
 K<sup>2</sup> ----- 一度に数人の人物によって探しているものを取り戻す。  
 K<sup>3</sup> ----- 誘惑、誘引物の助けで探しているものを獲得する。  
 K<sup>4</sup> ----- 前の行為の直接の結果として探しているものを獲得する。  
 K<sup>5</sup> ----- 魔法の力を使用することで、直ちに探しているものを獲得する。  
 K<sup>6</sup> ----- 魔法の力を使用することで貧困でなくなる。  
 K<sup>7</sup> ----- 捜索しているものが捕まえられる。  
 K<sup>8</sup> ----- まじないを解かれる (A<sup>11</sup> (魔法をかける) のための機能である)。  
 K<sup>9</sup> ----- 殺された人が生き返る。  
 K<sup>ix</sup> ----- 「命の水」を手に入れてからの生き返り。  
 K<sup>10</sup> ----- 監禁から解放される。  
 KF ----- F (魔法の力をもつものの用意または授受) という型での受け取り：  
     KF<sup>1</sup> ----- 探している物が渡される。  
     KF<sup>2</sup> ----- 探している物が指し示される。

‘K’ の下位分類の説明をみると、‘A/a’ 「欠乏」を満たす機能を果たしていると理解できる。そこで、‘K’ は、「不幸または欠乏の解消」としてではなく、「充足」として捉えることを提案する。

### 5.2.3 ‘A /a-K’ の役割

それでは、‘A/a-K’ (‘欠乏-充足’) という反義的屬性であるペア機能の頻度を調べてみよう。Propp (1968: 36) は、一般的に言って、‘A’ または ‘a’ が、それぞれの民話には、必要とされていると述べている。しかし、機能は一つの話に総てが見つかる訳ではなく、ペア機能といっても、どちらか一方が省略されることもある。Propp の 45 話に関する構造分析の一覧表 (1968: 136-143) では、45 の話すべてに、‘A’ または ‘a’ が見られるので、必須の機能であると言える。しかし、‘K’ は、45 話中 34 話だけにしか現れていない。

‘K’ が不在の民話はどのような話であろうか。Propp の説明の中から 2 例をあげることにする。まず、247 番の話<sup>13)</sup> は、悪者が両親で、息子ワシーリーの予言に悲しみ、6 歳の息子を小舟で追い出すのである。この行為は、‘A<sup>10</sup>’ である。ワシーリーは、船に出会い、その船長に息子のように育てられることになるが、その後、難題

を解決し、王の息子になりその王女と結婚する話である。興味深いことに、ワシーリーを助けた船長の行為は、‘K’とされていない。Propp の考えでは、‘K’の行為をするに十分な資格がないからであろう。船長は、ワシーリーを捜索したわけではなく、偶然出会っただけであり、積極的に助けたわけでもない。その上、力、知恵、魔法を使ったのでもなく、船長が助けた場面が話のピークにもなっていない。さらに、船長はワシーリーが御殿へ行くまでしか登場しない。次に、244番の話では、姉が弟を殺す(A<sup>14</sup>)。墓から葦が生え、羊飼いがそれで笛を作り演奏すると、殺人の歌が聞こえ、ばれてしまい、姉は両親に追放される。この話では、最後の機能は、「処罰」(U)で、‘K’は現れない。

上でみたように、‘A/a-K’は、反義的属性をもつペア機能だといっても、‘K’が必ず現れるわけではない。しかし、‘A/a’は、民話には、欠かせない機能である。反義的要素を含んだペア機能ではあるが、2番目の機能は、省略可能であることを思い出すべきである。つまり、民話は「最初の不幸、欠乏」がなければ始まらないが、話の最後に、それが解消されるとは言えない。不幸や欠乏はそのままで話が終了することもある。しかし、本稿では、反義語がなぞなぞで重要な役割を果たしているように、民話でも反義的要素が少なからず意義のある役割を果たしていると期待しているのである。その点について提案できることは、‘K’がない場合は、他の機能に‘K’が取って代わられたと考えることである。上の244番の話だと、‘K’は‘U’（処罰）として現れたとみなしてよいのではないか。殺された弟は、生き返らないので、‘K’ではないが、殺人犯の姉を追放することで、弟の敵討ちをしたことになり、ある程度の不幸が解消されたと考えられる。そこで、弱化形の‘K’を表すために、‘k’と小文字にしたら良いかもしれない。そうすれば、‘U=k’と表すこともできる。また、247番の話では、ワシーリーが親に海に流されることが、息子でなくなったことになる。最後に、王の息子になって王女と結婚することになり、最初の「不幸」（または、息子でなくなったという「欠乏」）が解消されると解釈することもできるので、‘W\*=k’と表すことが可能になる。このように仮定すれば、ほとんどすべての話に‘K’の要素が含まれると考えられる。反義性を帯びた機能は、一対で現れることが求められるので、話の内容をある程度予期することを助ける役目を担うと考えられる。従って、‘A/a-K’という最も頻度の高いペア機能の反義的要素は、なぞなぞと同様に民話に於いても、語り手や聞き手に役立つ機能を果たしていると推測できる。

## 6. 反義的機能の役割

前節で、Propp のロシア民話の機能に於ける反義的なペアを特定し、その役割を考察した。この節では、他の文化の民話で反義的な機能を見つけ、その役割について検討する。以下、イギリス、北米インディアン、そして、最後に日本の民話の例を取り上げる。

### 6.1 *Beowulf*の構造

*Beowulf* は、古英語で書かれている最古の叙事詩である。Barnes (1970) は、*Beowulf* をPropp の提案する機能に沿って、分析を試みた。その結果、3場から成立する機能に構造分析された。民話の構造に当てはまることから、*Beowulf* はもとは民話であったという可能性が考えられる。Barnes は、下位分類を明確にしていないので、以下に、アラビア数字なしの、機能だけを並べる。

- (15) Move I. ζ θ A B C D E H I K Pr  
 Move II. A B C ↑ F G H I K ↓ o Q T  
 Move III. β γ δ ζ A B C ↑ G H J I K ↓ T

民話であったと考えると、上の構造には、反義的要素である‘↑’「出発」と‘↓’「帰還」が2と3場に、また、‘A’「悪事」と‘K’「不幸または欠乏の解消」がすべての場に現れているのは注目に値する。

### 6.2 北米インディアンの民話の構造

Dundes (1964)は、Propp の用語の‘function’の代わりに、Kenneth L. Pike が提案した‘motifeme’ (モチーフ素)、また、その下位分類に入る具体例を‘allomotif’ (異化モチーフ) という用語を用いて、北米インディアンの民話を構造分析した。「モチーフ素」は、基本的に、Propp の提案した「機能」と同じ概念であると言えよう。また、彼は基本的な構造として以下の3種類を提示している (丸括弧内は省略記号である)。

- (16) i) Lack — Lack Liquidated 「欠乏-欠乏の解消」 (L-LL)  
 ii) Interdiction — Violation — Consequence — Attempted Escape  
 「禁止-違反-結果-企てられた脱出」 (Int-Viol-Conseq-AE)

iii) Lack – Lack Liquidated – Interdiction – Violation – Consequence  
– Attempted Escape (L-LL-Int-Viol-Conseq-AE)

一番目の構造 (L-LL) は, Propp の8番目 (A/a (悪事/欠乏)) と19番目 (K) に相当する機能である。この構造は, とても短い, が, 北米インディアンの民話では, 中核となるモチーフ素の連鎖であると Dundes は述べている。例えば, マレシート族の「貯められた水の放出」という話では, すべての水が怪物に止められている (L)。主人公が怪物を殺し, 水が放出される (LL)。また, 次のウィシュラム族の話にもこの構造がみられる。人々には, 目も口もなかった (L)。そこで, コヨーテが彼らの目と口を開けてあげる (LL)。Dundes は, 大多数の話には, ‘L-LL’ という二つのモチーフ素の間に以下の三つの組み合わせがみられると述べている。

- |                               |                       |
|-------------------------------|-----------------------|
| (17) Task – Task Accomplished | 「課題-成し遂げられた課題」(T-TA)  |
| Interdiction – Violation      | 「禁止-違反」(Int-Viol)     |
| Deceit – Deception            | 「策略-策略にはまる」(Dct-Dcpn) |

上のモチーフ素は, Proppの機能に対応し, ‘T-TA’ が, 25と26 (M-N), ‘Int-Viol’ は, 2と3 (γ-δ), ‘Dct-Dcpn’ は, 6と7 (η-θ) に相当する。実際に, ‘L-LL’ の間に, Proppの Deceit-Deception が組み込まれる ‘L-Dct-Dcpn-LL’ という構造を表す良い例は, トリックスターが獲物を捕まえるために死んだふりをする話で, 次のダコタ族の話が紹介されている。トリックスターのアライグマは, ザリガニを捕まえたい (L)。アライグマは死んだふりをする (Dct)。ザリガニは, アライグマが死んでいるとだまされる (Dcpn)。アライグマはザリガニに襲いかかり大半を捕まえる (LL)。

二番目の基本構造 (Int-Viol-Conseq-AE) から成り立つ例として, スワンピークリー族の話があげられている。幼い男の子が姉から水のそばでリスを射るなど言われる (Int)。しかし, 水のそばでリスを射る (Viol)。男の子は, 水の中に落ちた矢を捜している間に魚に呑み込まれてしまう (Conseq)。姉は, 魚を捕まえて, 弟を助ける (AE)。

三番目の基本構造は, 短いモチーフ素の組み合わせから成り立つパターンで, その組み合わせの中で, 最も一般的な連鎖が ‘L-LL-Int-Viol-Conseq-AE’ である。例えば, ラシック族の短い話には, 6つのモチーフ素が現れている。人々はシカを捕

まえるために罌を仕掛ける(L)。5頭のシカが捕らえられる(LL)。家に最初に帰った犬は、話すことが禁じられている(Int) のだが、何頭捕えたか聞かれたので、家の人々に話してしまう(Viol)。聞いた人々が死ぬ(Conseq)。下にもぐりこんで助かった人を除いては(AE)。

Dundesは、上で説明した基本的な三つの構造の中で、(16i)が非常に多くの北米インディアンの民話に当てはまるが、これは、過剰、または欠乏の状態である不均衡から、均衡の状態になる1場で表される話である。Dundesは、ヨーロッパの民話と北米インディアンの民話の違いは、構造分析から明らかにされたと考える。つまり、Proppの分析では、8番(A/a(悪事/欠乏))と19番(K(不幸または欠乏の解消))の間には、一番多い場合には、10機能が生じる可能性があるが、Dundesの分析する北米インディアン民話の構造は、L(欠乏)とLL(欠乏の解消)がすぐに続く話が多い上に、可能性として、L-LLの間には、最大でも二つのモチーフ素しか介在せずに、(17)に示される三つの組み合わせの内のどれかである。Dundesは、この違いを‘motifemic depth’「モチーフ素の奥行き」という表現を使ってヨーロッパと北米インディアンの民話間の構造的な違いを、以下のように述べている。

The number of intervening motifemes may be considered as an indication of what may be termed the ‘motifemic depth’ of folktales. American Indian tales have far less motifemic depth than European folktales. In the latter, Lack (Propp function 8a) and Lack Liquidated (Propp function 19) are widely separated whereas in American Indian tales a lack is liquidated soon after it is stated. (Dundes, 1963:127)

介在するモチーフ素の数は、民話の「モチーフ素の奥行き」とでも呼べるような指標として考えられるかもしれない。北米インディアンの民話は、ヨーロッパの民話と比べて「モチーフ素の奥行き」が遙かにない。ヨーロッパの民話は、欠乏(Proppの機能8a)と欠乏の解消(Proppの機能19)がかなり離れて位置しているが、一方で、北米インディアンの民話は、欠乏は、述べられた後すぐに解消されるのである。(訳：清海)

Dundesがヨーロッパの民話はモチーフ素(機能)の奥行きがあると考えているのは理解しやすい。ヨーロッパの民話では、何らかの不幸があれば、その情報が知ら

され、主人公が登場して、目的地へ赴き、魔法の力を授かるための試練があって、どうにか不思議な力を得てから、悪者と戦うなどして勝利を納め、その結果やっと不幸が解消されるのである。つまり最初の不幸は、いろいろな行為が展開して初めて解決される。一方、北米インディアンの民話では、不幸は、あっけない程簡単に解消されてしまうことが多く、奥行きがあるとは言えないのである。

以上のような北米インディアンの民話の構造から、反義性について何が言えるだろうか。唯一、‘L-LL’「欠乏-欠乏の解消」の組み合わせが、Propp の ‘A/a-K’ に対応し、反義的である。Dundes によれば、機能に相当するモチーフ素は、6種類のみである。つまり、Propp の機能で特定した反義的要素である ‘↑’「出発」と ‘↓’「帰還」のペアが現れないことが北米インディアンの民話の特徴であるかもしれない。もしくは、‘L-LL’「欠乏-欠乏の解消」が反義的役割を果たしているといえるが、本質的に、Propp の ‘A/a-K’ とは、異なるという点に注目しよう。Propp のロシア民話サンプルでは、すべての話に ‘A/a’ が含まれているのである。その対の ‘K’ は、省略されることもあるが、ほとんどの場合に共存していると考えられる。しかし、北米インディアンの民話では、基本的な構造の中に、(16ii)で示されている ‘Int-Viol-Conseq-AE’ があり、「欠乏」が入っていない。従って、北米インディアンの民話は、ロシア民話と比較すると、機能にかんしては、反義性の役割が弱いのではないかと考えられる。

### 6.3 日本の民話の構造

次に、日本の民話の構造について考える。ここでは、Ikegami (1978)と、池上(1982)が構造分析した沖縄の民話を取り上げ、反義的要素を検討していく。分析された三つの話は、「夕鶴」「浦島太郎」「羽衣」の類話であり、タイプとしては、第一と第三話が、「異類女房」、第二話が「異郷」という部類に入ると池上は述べている。以下は、Propp と同じレベルに抽象化された話の筋と機能である(池上, 1982: 388-389)。

(18) 第一話：

- 傷ついた千鳥 (困っている女主人公)
- 老漁夫に助けられる。(救われた主人公)
- 千鳥は老漁夫の家へ連れていかれる。(住まいを訪ねる)
- 自分の素性をあかさないという約束をする。(禁止)

娘として老漁夫のために家事を手伝う。(幸福な生活の始まり)  
しかしある酒の席で老漁夫は娘の素性を明かす。(違反)  
娘は千鳥の姿になって去る。(住まいを去る)  
老漁夫も病になって死ぬ。(幸福な生活の終わり)

(19) 第二話：

乙姫はかもじをなくす。(困っている女主人公)  
漁夫から拾ったかもじを返してもらう。(救われた女主人公)  
若い漁夫は乙姫の案内で竜宮を訪れる。(住まいを訪れる)  
楽しい毎日を過ごす。(幸福な生活の始まり)  
三日経って漁夫は暇を乞う。(住まいを去る)  
乙姫は玉手箱を開けるなど言う。(禁止)  
故郷戻った漁夫は、すべてが変わっているのに心細くなり玉手箱を開ける。(違反)  
漁夫はたちまち歳をとり、死ぬ。(幸福な生活の終わり)

(20) 第三話：

水浴していた羽衣を通りすがりの農夫が見つけて隠す。(困っている女主人公)  
農夫は探してやることを約束する。(救われた女主人公)  
そして自分の家につれて帰る。(住まいを訪れる)  
羽衣は納屋に隠しておく。(女に対しては見つけてはならないという暗黙の禁止)  
天女を妻にして子供もできる。(幸福な生活)  
しかしある日羽衣は、女によって見つけられる。(されてはいけないことがされたという意味で違反)  
天女は羽衣をまもって、去る。(住まいを去る)  
農夫は取り残される。(幸福な生活の終わり)

池上は、以上の話の機能を次のようにまとめている(池上, 1982: 391-392)。

表 1 : 第一話から第三話までの機能

第一話	第二話	第三話
<ul style="list-style-type: none"> <li>┌ 困っている女主人公</li> <li>└ 救われた女主人公</li> <li>┌ 住居を訪れる</li> <li>└ 禁止</li> <li>┌ 幸福な生活の始まり</li> <li>└ 違反</li> <li>┌ 住居を去る</li> <li>└ 幸福な生活の終わり</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>┌ 困っている女主人公</li> <li>└ 救われた女主人公</li> <li>┌ 住居を訪れる</li> <li>└ 幸福な生活の始まり</li> <li>┌ 住居を去る</li> <li>└ 禁止</li> <li>┌ 違反</li> <li>└ 幸福な生活の終わり</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>┌ 困っている女主人公</li> <li>└ 救われた女主人公</li> <li>┌ 住居を訪れる</li> <li>└ 禁止</li> <li>┌ 幸福な生活の始まり</li> <li>└ 違反</li> <li>┌ 住居を去る</li> <li>└ 幸福な生活の終わり</li> </ul>

表 1 から分かるように、話によって少し順序が違うが、機能はいずれも 8つあり、きれいに対になっている。池上は、さらに抽象度を高めているが、本稿では立ち入らないで、上の分析レベルで検討することにする。この中で、反義的な機能として捉えられるのは、次の 3 ペアである:「困っている女主人公」-「救われた女主人公」, 「住居を訪れる」-「住居を去る」, 「幸福な生活の始まり」-「幸福な生活の終わり」。唯一, 「禁止」-「違反」に、反義的要素が含まれない。

まず、「困っている女主人公」を「欠乏」と考えることを提案する。第二話と第三話は、それぞれ、かもじと羽衣が失われている。第一話では、モノが失われたわけではなく、主人公が傷ついているので、5.2.1でも提案したように「健康」が欠乏していると解釈できる。そして、「救われた女主人公」は「充足」と考えてはどうだろうか。失われた「健康」, 「かもじ」, 「羽衣」が取り戻されるので「充足」されたと考えられる。このように考えると、5.2 で提案した「欠乏」-「充足」と捉えることができ、反義性が明確になる。ただ、「羽衣」は、主人公がすぐに取り戻せず、口約束だけなので、「充足」という機能は弱められているとみなす。次に「住居を訪れる」-「住居を去る」は、Propp の 11 番「出発」と 20 番「帰還」に相当する。また、「幸福な生活の始まり」-「幸福な生活の終わり」の 2 つのペアは、「幸福」-「不幸」とすると、反義性がより明確になるであろう。このように、日本の民話では、4 ペアの機能のうち 3 ペアが反義的だと分かった。三話だけに限った分析なので、日本の民話全体の傾向と言うことはできない。しかし、日本の民話は、反義的な機能が

大きな役割を担っているのではないかと想像できる。また、ロシア民話と北米インディアン民話と比較することも興味深い。サンプル数が少ないので正確とは言えないが、日本の民話の「欠乏」－「充足」で、「充足」が話のクライマックスではない上に、ペアの間に奥行きがないのは、北米インディアン民話に似ていると言えるであろう。しかし「出発」と「帰還」のペア機能が含まれるのは、ロシア民話と共通する特徴である。

## 7. 結論

本稿の目的は、民話の構造に於ける機能の中で反義的な属性を特定し、その意義を探ることであった。まず、第2節で、民話と伝説の違いについて説明した。3節では、民話の構造について、Proppの *Morfologija skázki* (1928) を概観した。最初に、民話と構造、機能の原理、機能の一覧を確認した後、機能の分類と属性を考え、最後に「場」について説明した。4節は、Bremond (1964) と Greimas (1966) の修正案を紹介した。5節で、民話の機能に於ける反義性の要素を、二組のペア機能である11番と20番（「出発」－「帰還」）と、8番と19番（「悪事 / 欠乏」－「不幸または欠乏の解消」）に特定し、その反義的な属性と役割を検討した。その結果、二組とも、他の機能より頻度が極めて高いと認められ、その反義的要素が民話の伝達と理解のために、語り手と聞き手にとって意義のある役割を果たしていると推測した。最後の6節では、主に北米インディアンと日本の民話の構造と機能の反義性について考察し、それぞれの民話の構造が異なり、同時に、反義性の役割も異なっていることを明らかにした。

### 注：

- 1) 本稿では、「民話」は、英語の 'folktale' に相当し、伝説 ('legend') とは区別されるべきであると考え。また、「民話」は日本でよく使用される「昔話」とほぼ同義語であると考えことにする。伝統的に、日本では、「民話」という語はあまり用いられずに、「昔話」の方が一般的に使われているようである。例えば、稲田（編）(2004) では、「昔話」(folktale) は、「民話（民間説話）」(folk-narrative) に含まれるとしている。文字によらない口承文芸には、民話、民謡、語り物、唱えごと、ことわざ、なぞなぞ等があるが、その中の民話は、民間説話の略称で、口承によって伝えられた3種類の散文形式の物語、即ち、(i) 昔話

(folktale), (ii) 伝説 (legend), (iii) 世間話 (gossip) の総称であるとする。また、昔話が伝説や世間話と異なる点として、「むかしむかし」や、「昔あったとき」などの発端句や、「どっとはらい」「いちごさかえた」などのような締めくくりの結末句が用いられる様式性を備えていることがあげられている。さらに、具体的な事実として語られる伝説、世間話とは違って、昔話は虚構性を重視する特徴があると説明されている。

- 2) 東京福音館書店編集部 (編) (1982) のなぞなぞを取り扱った。
- 3) Aarne-Thompson (アールネ=トンプソン) の昔話の型では、AT 300-749の民話に匹敵する (Aarne and Thompson, 1961)。
- 4) 理由は分からないが、テキストの中で、Propp (1968: 53)は、この機能だけ定義を与えていない。その代わりに、機能‘K’は、‘A’とペアが成立すること、また、物語のピークはこの機能で達すると述べている。ここでは、巻末のリスト (Propp 1968: 153) に使われている定義を挙げた。
- 5) Bremond (1973)は、Proppの機能の16番目から31番目までの部分だけ扱い、全体の話の図を表していない。これに関して、Adam (1984)は、本格的に話が始まる8番目から、最後の31番目までの機能には、6つのレベルが区別されるべきであると主張している。そのレベル(A)～(F)とそこに属す機能は、以下の通りである：(A)「移動」… 11, 15, 20, 23；(B)「話の基礎」… 8, 19, 31；(C)「主人公の発端、中心、結末での試練」… 9, 10, 14, 16, 18, 25, 26；(D)「魔術を使う援助者に結びつく試練」… 12, 13, (21), 22；(E)「主人公の認識」… 17, 27, 29；(F)「偽りの主人公の認識」… 21, 24, 28, 30。
- 6) Lévi-Strauss (1984)はProppに対する批判を展開している。専ら神話を研究していたLévi-Straussの批判に対して、Proppが昔話と神話の関係について触れている箇所がある。Propp (1984: 79)は、両者の違いは形式ではなく、昔話の特質の一つが、芸術的虚構に根ざした「作り話」である一方で、神話は儀礼的な性質の物語で、現実性が信じられており、民衆の聖なる信仰を表すと述べている。Proppは、主人公が名前をなくし、宗教的な特徴をなくす時に、神話や伝説は昔話になると主張している。しかし、Lévi-Straussの意見は異なり、神話が民話より古いものではなく、神話と民話は共存できるものであり、まさに今日まで共存していると考えている。

また、翻訳されたフランス語にも問題があるとProppは指摘している。例えば、主人公がある人物に試され褒美として、魔法の力を与えられる。この人物

を機能と合致した「贈与者」(daritel' [ダリーチェリ])を英語では‘donor [ドナー]’としているが、Propp は、英語の訳の方が的確だとしている。その理由は、贈与が必ずしも自発的でないからである。一方、Lévi-Strauss は、フランス語で‘bienfaiteur’ (恩人) [ビアンフェターール]と訳しているが、この訳では、あまりにも抽象的なので、意味をなしていないと批判している。

- 7) Hawkes (1977: 69) を参照した。
- 8) Simonsens (1981) の日本語訳『フランスの話』(1987: 139) を参考にした。
- 9) どのような理由があるのか分からないが、Proppの24番目の機能(「事実無根の訴え」)が含まれていない。
- 10) A. J. グレマス(田島, 鳥居訳)の『構造意味論—方法の探求』(1988: 255-256) では、Greimas に還元された Proppの目録は以下のような和訳とフランス語で示されている。

- 1 不在 (absence)
- 2 禁止 (prohibition) vs 違反 (violation)
- 3 調査 (enquête) vs 情報 (renseignement)
- 4 欺瞞 (déceotion) vs 屈服 (soumission)
- 5 裏切り行為 (traîtrise) vs 欠落 (manque)
- 6 命令 (mandement) vs 主人公の決心 (decision du héros)
- 7 出発 (départ)
- 8 試練の割当 (assignation d'une épreuve) vs 試練との直面 (affrontement de l'épreuve)
- 9 補助者の受け入れ (reception de l'adjuvant)
- 10 空間的移転 (transfert saptial)
- 11 戦闘 (combat) vs 勝利 (victoire)
- 12 標識 (marque)
- 13 欠落の除去 (liquidation du manque)
- 14 帰還 (retour)
- 15 迫害 (persécution) vs 救出 (délivrance)
- 16 気づかれない到着 (arrivée incognito)
- 17 任務の割当て (assination d'une tâche)
- 18 判別 (reconnaissance)

- 19 裏切り者の暴露 (revelation du traître) vs 主人公の暴露 (revelation du héros)
- 20 罰 (punition) vs 結婚 (mariage)
- 11) Simonsens (1981) (ミッシェル・シモンセン, 『フランスの話』 (1987)) の説明を参考にした。
- 12) 参照した辞典は、『活用自在反対語対照語辞典』 (1998), 『反対語対照語辞典』 (1989), 『反対語便覧』 (1996) である。
- 13) 内田 (編・訳) (2002) では, 「小鳥のことば」という題名に訳されている。

### 参考文献

- 池上嘉彦 1982 (1997<sup>6</sup>). 『ことばの詩学』 岩波書店, 東京.
- 稲田浩二 (編) 2004 (2011<sup>2</sup>). 『世界昔話ハンドブック』 三省堂, 東京.
- 内田莉沙子 (編・訳) 2002. 『ロシアの昔話』 福音館書店, 東京.
- 清海節子 2011. 「なぞなぞに使用される反義語の考察」『駿河台大学論叢』 42: 87-107.
- 清海節子 2012. 「日本と英語のなぞなぞ比較 (1): 反義語の用法を中心に」『駿河台大学論叢』 44: 87-110.
- 東京福音館書店編集部 (編) 1982. 『なぞなぞの本』 福音館日曜日文庫, 東京.
- Aarne, Antti and Stith Thompson. 1961. *The Types of the Folktale: A Classification and Bibliography*. FF communications No. 184. Helsinki: Academia Scientiarum Fennica.
- Adam, Jean-Michel. 1984. *Le récit*. 《Collection Que sais-je? 》 N° 2149, Paris: PUF. (ジャン＝ミシェル・アダン, 『物語論』 末松壽／佐藤正年訳, 白水社, 2004)
- Barnes, Daniel, R. 1970. 'Folktale Morphology and the Structure of Beowulf.' *Speculum* 45: 416-434.
- Bremond, Claude. 1964. 'Le Message du Narratif.' *Communications* 4: 4-32. (クロード・ブレモン, 『物語のメッセージ』 阪上脩訳, 審美社, 1975)
- Dundes, Alan. 1963. 'Structural Typology in North American Indian Folktales.' *Southwestern Journal of Anthropology*, 19: 121-130.

- Dundes, Alan. 1964. *The Morphology of North American Indian Folktales*. FF Communications No. 195. Helsinki: Academia Scientiarum Fennica. (アラン・ダンデス, 池上嘉彦他訳『民話の構造』大修館書店, 1980)
- Greimas, A. Julien. 1966. *Sémantique Structurale*, Paris: Larousse. (A. J. グレマス, 田島宏, 鳥居正文訳『構造意味論—方法の探求』紀伊国屋書店, 1988)
- Hawkes, Terence. 1977. *Structuralism and Semiotics*, 2nd edn. London: Methuen and Co. Ltd. (テレンス・ホークス, 池上嘉彦訳『構造主義と記号学』紀伊国屋書店(復刻版), 2002)
- Ikegami, Yoshihiko. 1978. 'A Linguistic Model for Narrative Analysis.' In Marvin D. Loflin and James Silverberg (eds.), *Discourse and Inference in Cognitive Anthropology: An Approach to Psychic Unity and Enculturation*, 111-134. The Hague: Mouton Publishers.
- Lévi-Strauss, Claude. 1984. 'Structure and Form: Reflections on a Work by Vladimir Propp'. In V. Propp, *Theory and History of Folklore*, 167-188.
- Lüthi, Max. 1968. *Das Europäische Volksmärchen: Form und Wesen*. Utb Fuer Wissenschaft (Luthi Max, 1986. *The European Folktale: Form and Nature* (Folklore Studies in Translation), trans. John D. Niles. 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)
- Propp, Vladímir. 1928. *Morfológija skázki*, Leningrad: Academia. English version: *Morphology of the Folktale* (2nd ed.) (American Folklore Society Bibliographical and Special Series, Volume 9), trans. Laurence Scott. 1968 (2011<sup>21</sup>) Austin: University of Texas Press.
- Propp, Vladímir. 1984 (1997<sup>4</sup>). *Theory and History of Folklore* (Theory and History of Literature, Volume 5), trans. Ariadna Y. Martin and Richard P. Martin and several others. Minneapolis: University of Minnesota Press. (ウラジーミル・プロップ, 『魔法昔話の研究: 口承文芸学とは何か』, 2009. 齋藤君子訳 講談社学術文庫)
- Simonsens, Michèl 1981. *Le Conte Populaire Français*. 《Collection Que sais-je?》 N° 1906, Paris: PUF. (ミッシェル・シモンセン, 訳: 樋口淳, 樋口仁枝『フランスの民話』, 1987. 白水社(文庫クセジュ))

**辞典**

『活用自在反対語対照語辞典』 第4版 反対語対照語辞典編纂委員会(編) 1998  
(2006<sup>4</sup>). 柏書房.

『反対語対照語辞典』 第6版 北原保雄・東郷吉男(編) 1989 (1998<sup>6</sup>). 東京  
堂出版.

『反対語便覧』 三省堂編修所(編) 1996. 三省堂.