



「童話化」について(一)

本田和子

一、「童話化」ということ

「童話化」とは、文字通りに「童話に化する」ということである。本来は成人を対象とした様々の物語が、児童を対象とした物語に変化していく現象を指している。

最近の児童文学界には、この「童話化」の傾向が著しい。更に、童話伝承の長い歴史においては、成人の世界の文芸は断えず童話と化して児童を潤していた。

それでは、こうして成人の世界から子供の世界へと関門を通過していく物語はどんな性質をもっているであろうか。数多い文芸作品の中から幾つかが選ばれて童話化している事実をみると、それらの作品が何らかの点で子供に受け入れられ易い特質をもっていたと考えられる。この性質をつかむことができるならば、子供

にアピールする物語の特徴を知る上に非常に役立つのではないかと思われる。

更に、本来成人を対象とした文芸が、質的に異なる対象、すなわち児童のために作り変えられる場合、そこにはどのような変化が生じるであろうか。この変化の実態を把握することは、子供のための作品の特質を規定する上に重要であるばかりでなく、物語を与える実際場面で、与える成人の意図と受け取る子供の受容内容との間にずれを生じさせないためにも重要である。

そして、これらの考察の結果「童話化」の過程にみられる共通の要素、すなわち「童話化の法則」とでも云うべきものが引き出せるとすれば、それは物語を与える実際の場面に役立てることが出来る。児童に物語を与える場合に、取材の範囲を単に既成の童話だけに限らず、様々な種類のいい物語を作り変えて児童に話す

ことを可能にするからである。

このような観点から、私は成人を対象として生れながら、子供の世界に浸透している物語について、「どのような作品か」「どのように変化して童話となっているか」を考えてみた。

一、どんな物語が「童話化」されているか(その一)

現在までに「童話化」されている作品の数は少くない。所謂、お伽噺とよばれる伝承童話の殆んどが、低級文化民族の間に発生した神話・伝説・民話等の「童話化」されたものである。更に、幼児・児童に広く親しまれている「イソップ物語」とか「ガリバー旅行記」等も、本来は童話ではないものが、幼児・児童向けに姿を変えているに外ならない。

これらの物語は、「どんな内容を持ち、どんな形で組み立てられているか、それを先ず分析してみよう。

最初に、神話を例にとる。神話は低級文化民族が超自然的存在態を自分達に有利に動かそうとし、或いは超自然的存在態そのものの活動の結果を知ろうとし、更に、超自然的存在態の生活行動を、畏敬・価値観念の重圧や知的究明の窮屈さから解放されて、のびやかに想像を馳せながら描いていこうとする心理から生れてゐる。

それ故に、神話はその性質として、超自然性・人格化性・不合理性を持ち、時間的にも空間的にも現実の制限を超越して人類の到達し得ぬ世界を描いている。

次に引く例はギリシャ神話の「童話化」作品である「メセミア

の物語」である。

——昔、笛の巧みな羊飼いが居た。水の精がその美しい笛の音に憧れて、ある夜羊飼いを自分の家に連れて行き、彼に笛を吹かせて一晩中舞い続けた。羊飼いは恍惚とその舞姿に見とれていると空が白んでくる。鶏の声と共に水の精の姿は消えてしまった。羊飼いは今一度彼女達をみようとする老婆の教えにしたがい、夜になると水の精の国を訪れた。そして、夜明けと共に、立ち去ろうとする水の精の一人の肩をしっかりとつかまえた。肩ぎれには不思議な力が潜んでいて、これを奪われると水の精は姿をかくすことが出来ない。そこで彼女は獅子となって吠えたが羊飼いは固くつかんで放さず、蛇となって沼を吐いても尚しっかりと握りつけていると、遂に水の精はもとの姿になって、羊飼いと共に暮すことに同意した。——

この物語を組み立てているのは、次の諸要素である。

1、主人公が得難いもの(ここでは水の精の愛)を得ようとす

る。

2、賢い助言者の教えにしたがって、目的を遂げようとする。

3、目的を遂げるためには、様々の危険や困難に遭遇する。

4、不思議な魔力を持つ肩ぎれを利用して目的を成就する。

これだけの骨組が、羊飼いの微妙な笛の音と、水の精の美しい舞姿とが織りなす幻想的な舞台上に繰り広げられている。そして、物語の展開は目的に対して極めて迅速であり、ゴールに向かって一直線に進行している。すなわち老婆に教えを乞うや否や一瞬の躊躇もなく羊飼いは水の精を訪れる。水の精を手に入れるためには単刀直入に彼女の肩ぎれを掴めばよい。

このような物語の展開のスピードさが、特徴として挙げられ

るように思われる。

次に伝説について考えよう。ここに引用したのは、前の例と同じくギリシャ童話の一つであるが、その源をギリシャの古伝説に発しているものである。

——昔、人類中の最強者と謳われた一人の王が住んでいた。彼の力は胸に生えた三筋の毛の中に潜んでいたが、隣国の王がこれを知り、妃に賄してその毛を剪らせてしまった。そこで王は勇力がおとろえ、遂に捕われの身となつてしまつた。然し胸毛が伸びると力がまた湧いてきたので、隣国の王は恐れて王を深い穴の中に投じた。すると王は穴の底で鷲の羽を集め、それを体にくつつけて天に飛び立つた。然し大雨に會つて翼を流され海に墜ち、海神の呪いによつて海豚となつたが、美しい王女を暴風雨の海で救つたことにより呪文が解けて王者の姿にかへつた。

この物語は、毛髮に潜んだ怪力のために末長く勇名を馳せている伝説の主人公「サムソン」と、鳥の翼をつけて空を飛んだ「デダロスとイカロス」の伝説が、結び合わされ「童話化」されたものである。

この物語を組立てているのは次の要素である。

- 1、異常な能力を持った主人公が危機に陥る。
 - 2、彼の力は毛髮に潜み、それは彼の秘密であったが、その秘密を知られたことによつて彼の不幸がはじまる。
 - 3、鳥の翼で空を飛ぶが、海に陥る。
 - 4、魔力によつて、再び危機に陥る。
 - 5、美しい姫の出現で救われる。
- ここにみられるように、この物語は、甚だしく優れた能力を持つ

つ英雄が主人公であり、彼の危機の克服が主題である。そして一つの事件が発生すると、それを克服し、更に新しい事件が発生すると、それをも克服するというように、物語の進行は一方向に一直線であり、時間の推移と共に主人公の行動が展開されている。

伝説の起源は低級文化民族の間であつて、民衆によつて實際に経験されたと信じられる顯著異常な現象とか事実とかの記述にある。そのために、伝説の性質は神話とは異り、場面は現実世界にとられ歴史的となつてくる。主人公は神ではなく人間として甚だしく優れた英雄であり、その英雄が大事業を成し遂げるとか、危険に直面してそれを解決することが主題となつている。

英雄が事件を処理する力強さ、その行動のためらいのない快活さが、児童の心を把える原因と思われるが、更に今一つ、我が國の伝説を例にとらう。

——牛若丸という少年が、五条の橋の上で弁慶という悪僧に襲われる。弁慶は怪力の持ち主で都人士を恐れさせている。牛若丸は弁慶の半分にも充たない体軀であるがよく戦つて彼をしりぞけ、遂に勝利を得る。弁慶は、彼の家臣となつて末長く忠実に仕えた。

- これは、先の例より以上に単純である。すなわち、
- 1、牛若丸なる実在の人物が主人公となつている。
 - 2、彼が危機に遭遇する。
 - 3、よく危機をしりぞけて輝かしい勝利を得る。

右の要素から組み立てられている。主人公が少年であるだけに子供達には一入親しみ深く、その英雄的な活躍振りに驚歎の眼を見張るのである。鮮かに危機をしりぞける主人公と、その場で

家米になってしまう弁慶というように、この物語の展開も快いばかりにスピーディである。

伝説は、これらの例のように、その筋・主題の単純さ・明快さ・展開のスピーディさに伴い、その英雄的・伝奇的な興味が子供達を魅して、「童話化」の過程をたどるものと思われる。

次いで民間説話を例にとろう。民話も低級文化民族の間に生れ、これらの旧い民衆の中に伝承されてきたものである。これは神話や伝説と異り、真实性を持っていない。話の内容そのものを樂しむために民衆の娯楽交換である社交行爲として行われたものである。それ故に、民話は神話や伝説よりもより興味的に娯樂的に描かれるのを常とする。そこに、子供達にとって一層の親しみ易さと取り入れ易さがあったのかもしれない。現在伝承童話として子供達に与えられている物語の大半は、その源を殆んどこの古い民話の中に求めることが出来るのである。

次に掲げる例は、現在「一本の藁」という童話として子供の世界に広く流布しているものである。これは、「今昔物語」にも「宇治拾遺物語」にも採録されているが、ここに引いたのは「宇治拾遺物語」採録のものである。

——「今は昔、父母も主もなく、妻も子もなくして唯一人ある青侍ありけり」。さてその青侍が生活に困窮し果て、長谷観音に参籠する。三十七日目にお告げがあつて手に触れたものは何でも捨てず持っていくと云ふこと。門を出る時こゝろんで藁を一本つかむ。それであぶをしぼつていくと、女車の中の稚児に望まれて柑子と換える。次にこれを湯を訴へている女房に与えて、白布三反をお礼に貰う。やがて道路

に倒れて死んでいる馬に行き会い、布一反と交換し、「馬を助け給え」と観音に念ずると馬は直ちに生き返る。やがて九条の辺で旅立ちの仕度をして家に馬を売り、田三町を得、更に家まであづけられる。「二月ばかりのことなりければ、その得たりける田を半分は人に作らせ、今半分は我料に作らせたりけるが、人の方もよけれども、それは世の常に、おのれが分として作りたるは殊の外多く出て来たければ、稲多く刈り置きて、それよりうちはじめ風の吹きつくるように徳つきて、いみじき徳人にてぞありける。その家あるじも音せずになりければ、その家も我物にして、子孫など出で来て、殊の外に栄えたりけるとか。」——

この物語は殆んどそのまま童話となっている。これは「長谷寺参籠の男利生にあずかること」という題辭の示すように主題は極めて単純であるが、つまらない藁一筋から思いがけぬ幸運をつかむ次第が段々話の形式で面白く物語られている。一本の藁が次々と姿を変えて雪だるま式にふとっていく所に興味の中心があるのであつて、このような段々話の形式は、グリムやペローの説話にも見られ、広く流布していた説話の型と思われる。

この形式では、順を追って發展する場面の転換が主人公に有利に、しかも極めてスムーズに行われ、相重なる僥倖が次に訪れるものを期待させるのである。時間の進行は物語の進行と同一歩調であり、聴き手の知的努力をいささかも必要としない。そのため、この型の物語は低級文化民の間に拡がり、更に童話の世界に浸透してきたものであろう。

今一つの例を矢張り「宇治拾遺物語」から引こう。巻の一に「鬼に瘤取らるること」がある。これは筋を述べるまでもなく

「こぶとりじいさん」として有名な物語である。

舞いの巧みさを賞でられて厄介な瘤を始末出来る翁が主人公であり、それを真似た隣の翁が失敗するという単純な物真似失敗譚であるが、鬼という異形なものの出現に翁が危機に臨まされることによって一寸緊張感を盛り上げたり、その鬼に舞わせたり、頬の瘤を約束の質にとあずからせたりして緊張を和げ滑稽味を添えている。人力でいかんともなし難かった頬の瘤を「アッ」という間に鬼が取ってしまうあたり、いかにも子供の興味をそそる物語である。

この物語にも類似のものが多く、朝鮮にも殆んど同一のものが見られるし、グリムにも同型のものが採録されているが、現在はいずれも「童話化」してしまっている。

以上に掲げた幾つかの例は、古く民間に語りつかれて、現在は子供達の間にも命脈を保っている物語である。これらを見ると、物語の組立ては極めて単純であり、一人の主人公のまわりに起る事件を追って出来上っている。物語の組立てが複雑でその展開が余りにも多方向・多様であることは幼い聴衆を混乱させるであろう。

更に、主題も単純で明快である。恋愛感情でさえも、丁度宝物を求めるのと同様に、得難いもの・美しいものを求める冒険の物語として表現されている。

然し、主題や筋が単純であるというのも、全体を始めから終りまで客観的に見た場合であって、聴いている当事者にとっては興味を引くに足る様な事件の連続である。常に聴取者に把握され

ながら、聴取者を飽きさせないように適度の緊張をもった筋立てを、「よく企てられた筋」とよぶとすれば、先の例は全てよく企てられた筋と活き活きした場面を持つていた。

更に、物語の進行が極めてスピーディであるのも特徴である。余計な廻り道や描写がなく、時間の進行には逆行しない。

結局は、五例とも主人公に有利に展開していて、悲劇的結末ではない。

これらの物語は、いずれも低級文化民族の間に発生して、口から耳への長い伝承の過程を経、その途上に「童話化」したものである。神話・伝説・民間話と、各々異った発生動機を持ち、異った目的の下に語られた物語でありながら、これらの例にみられるように共通な特性が少なからず見受けられること、そしてこれらの物語が始んどそのままの形で「童話化」されていることを考え合わせると、子供の世界に入り込む物語の特徴がおぼろ気ながら浮かび上ってきほしなものであろうか。そして、それらの特性が、童話の兼ね備えるべき条件になると云えるのではなからうか。

この点を明らかにするため、「童話化」されている諸作品の中から、ここで考察したような伝承文芸を除いて、それ以外の例、すなわち近代以降に創作された「成人を対象とする小説・戯曲」などの「童話化」作品を選び出し、次にその特性を考えていくことにしよう。(つづく)

(尚絢女学院講師)