

# 物語の意味論

——「怖がることを習いに出かけた若者の話」をめぐって——



## I プロップからグレマスへ

1958年に『昔話の形態学』の英語圏に紹介され、その存在が研究者の間に広く知られるようになってから、プロップの仕事は大きくって二つの方向で受け継がれていったように思う。すなわち、その一つはアラン・ダンダスやドニーズ・ポールムによって代表されるものである。彼等は、プロップの形態学をよりシンプルな形に整理して、ロシアをはじめとするヨーロッパの魔法昔話ばかりではなく、アメリカ・インディアンやブラック・アフリカの昔話にも適用可能なものとした。これらの仕事は、昔話や神話を含む口承文芸内部の出来事であり、限られた範囲ではあったが着実な成果をあげた。

これに対して第二の方向は、主として「コミュニケーション」の8号を皮きりにロラン・バルト、ウンベルト・エーコ、クロード・ブレモンなどによって始められた記号学的な試みである。彼等もまた、形態学を整理し分析の道具として磨きあげていったのだが、それはむしろ口承文芸という狭い領域をつきぬけて、物語あるいは意味作用一般の秘密を説き明かす鍵を見出すためであったといつてよい。彼等の仕事はその対象があまりに多岐に亘るために、完全な基礎理論研究に終わることが多く、仮に具体的な分析に立ち入る場合にも出発点にあったプロップの仕事がほとんど見えなくなってしまうことが少なくなかった。

ここで取り上げるA. J. グレマスは、そもそも言語学の研究者であり、この第二の流れの中心的存在である。彼の関心は、もっとも基礎的な意味作用の生成に関わるものであり、物語の研究は一つの応用問題にすぎない。彼は意味素の矛盾・反対・前提といった関係から出発して、物語を深層のレベル、媒介のレベル、表層のレベルの重層構造としてとらえ、その生成の仕掛けを説き明かしていく。しかしここで興味深いのは、物語が深層としての意味論のレベルを越えて、語りとして紡ぎ出されて行くときには、意味論的な内容は、資格をそなえ機能を満たす行為者モデルに従って、行為者という形で人間化されるということである。つまり物語には物語の文法があり、その文法はまさにプロップによって用意されたあの形態学の手順を踏んでゆくということなのだ。

もちろんグレマスは、プロップの理論をそのまま踏襲してゆくわけではない。彼もまた二つの方向で形態学を修正した。しかしその修正は、プロップの理論の中核にあった大きな二つのパラダイムにそったものであり、プロップを問題にする者なら誰でも避けてとおることの出来ない点であったと言つてよいだろう。(注1)

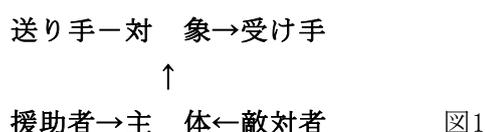
## 1 登場人物の組み替えと行為者モデルの構築

周知のように、プロップはロシアの魔法昔話100話の分析から出発して、魔法昔話を構成する恒常的な要素として「機能」を発見した。魔法昔話は31の機能からなり、その機能は一定の順序で展開されるというのである。

しかしこの大きな発見のほかに、『昔話の形態学』にはもう一つ大切な視点が含まれていた。それは①加害者②贈与者③援助者④王と王女⑤委任者⑥主人公⑦ニセの主人公という魔法昔話を構成する登場人物の類型化である。機能分析の場合と同じく、昔話にこれらの人物がすべて登場することは稀であるが、これによって魔法昔話は「七人の登場人物によって構成される物語」として定義された。

この類型は、昔話の構造と生成を考える上できわめて重要である。しかし機能分析の場合に比べて、この作業は慎重さを欠いていたといつてよいだろう。プロップは、この七人の登場人物のそれぞれに機能を割り当てているのだが、その相関関係をほとんど考えていないように思われる。(注2)

グレマスは、この登場人物を整理し、互いに相関させながら①送り手②対象③受け手④援助者⑤主体⑥敵対者の六人の行為者(actant)からなる、次のような行為者のモデルを作り上げた。(注3)



これら六人の行為者は、プロップの七人の登場人物とほぼ一致する。これをプロップの用語に置き換えると、「送り手」は王と委任者であり、「対象」は王女、「受け手」は主人公、「援助者」は援助者と贈与者、「主体」は主人公、「敵対者」は加害者とニセの主人公である。そこには、主人公の「主体」「受け手」への二極分解と王=委任者、援助者=贈与者の極融合が見られはするが、基本的な構成要素は変わらない。(注4)

しかし、このモデルがプロップの場合と根本的に異なるのは、それが登場人物と機能の単なる一覧表に止まらず、六人の行為者が三つの軸によって相互に緊密に関係づけられていることである。その三つの軸とは①欲望 *désir* の軸 (=主体は対象を欲望する) ②交換 *communication* の軸 (=送り手は受け手に対象を約束する) ③補助的投影 *projection* の軸 (=主体は敵対者に反対され、援助者に助けられる) である。この相互関係の構造は、明らかにローマン・ヤコブソンのコミュニケーションのモデルを下敷きにしているのだが、これは言語学や記号学の研究者以外には少し分かりづらいので、次に簡単に説明してみよう。

### ①主体→対象；欲望の軸

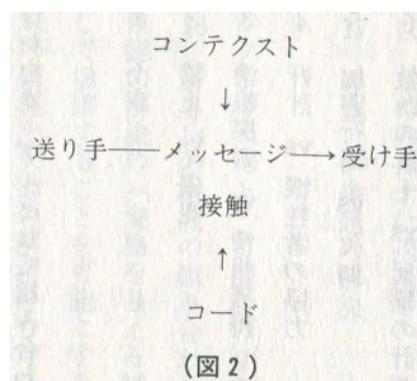
グレマスの三つの相関関係のうち最もわかりやすいのが、この「欲望」の関係である。すでにプロップによって見事に図式化されたように、魔法昔話の主人公はかならず何かを

求めて探求の旅にでる。それは、たとえば竜によって奪われた王女であってもよいし、地下世界や地の果てに隠された魔法の宝であってもよい。グレマスがここで言う主体とは、この探求の主体、つまり主人公であり、対象とは主人公によって求められる王女や宝である。(この主人公と対象の間に成立する「欲望」の関係は、たとえば「聖杯物語」のような中世の武勲詩やハーレイ・クイン・ロマンのような恋愛小説を考えてみると、もっとはっきりしてくる。)

### ②送り手—対象→受け手；交換の軸

グレマスは、ここではヤコブソンとレヴィ＝ストロースの理論を援用して、プロップの図式を積極的に組み替えたように思われる。周知のとおりヤコブソンは、次のような図式によってコミュニケーションの仕組みを見事に説明してくれた。(注5)

グレマスがここで「送り手」「受け手」としているのは、もちろんこの図式を踏まえてのことである。しかし、ヤコブソンの場合には送り手と受け手の間に交わされるのは、メッセージ＝情報・知識であるのに対して、魔法昔話の場合には王(送り手)は主人公(受け手)にたいして王女を送る。このように人間を物=objetとしてやり取りすることは、物語の表層のレベルに止まるかぎり受け入れがたいことである。(もちろん、ある種の神話やスパイ小説の場合には、主人公は王女ではなく、不死の秘密や軍事機密をもとめており、送り手と受け手の間に純粹の「情報」が交換されることがある。また魔法昔話の場合にも、主人公に王女ではなく、宝や幸せな生活という「物」が与えられることもある。)



しかし、いったん交換(コミュニケーション)の本質について考え、深層のレベルにおいてみると、もっとも分かりやすい形であるレヴィストロースの交換のモデルが見えてくる。人はかつて今も、メラネシアの人々がクラにおいて宝貝や腕輪を交換したように、女たちを交換してきたのである。魔法昔話の世界でも、多くの場合、この交換によって物語の冒頭に提示された世界の根本に関わる矛盾や対立が媒介され、解消されて、物語は一挙に終結にむかうのである。

### ③援助者→主体←敵対者；補助的投影の軸

この第三の関係軸は、第一、第二の軸のいわば補助として設定されている。援助者あるいは敵対者は、主体が対象を手に入れようとしたとき、送り手が受け手に対象を与えたりする行為を、助けたり妨害したりする。しかし彼等は、決して独立した存在ではない。援助者も敵対者も、いわば主体の行動に向かう意志やそれに対する抵抗の投影にすぎないのであって、主体の欲望との関係によって敵とも味方ともなるのである。(注6)

## 2 機能の構造的変換

グレマスは、行為者モデルを構築することによって、登場人物の緊密な相関関係を解明

した。これは、ちょうどマルチネのような言語学者が、言葉をまずモネームに分け、さらにフォネームという最小単位に解体していった手口とよくにている。この手続きによって、物語は整合的な相関をもつわずか六つの単位からなることが示されたのである。しかし、物語は物語であるかぎり、時間の軸にそってディアクロニックに展開されなければいけない。もちろん行為者同志の関係は本質的にディアクロニックなものだが、これを物語に紡いでいくためにはもう一度プロップの「機能」にたちもどって、物語の時間軸上の展開構造を考えてみる必要がある。

しかし、ここでも問題になるのは機能間の整合的な相関関係なのである。プロップの提示した31の機能は、登場人物の場合ほどではないにせよ、多くの重複する要素をもっている。グレマスは、まずこれらの機能のいくつかをカップルとして組み合わせることによって、つぎの20の単位に整理する。(注7)

- |                           |                        |
|---------------------------|------------------------|
| 1 不在                      | 11 闘争 vs 勝利            |
| 2 禁止 vs 侵犯                | 12 烙印                  |
| 3 情報探索 vs 情報獲得            | 13 欠如の解消 [加害行為の回復]     |
| 4 奸計 vs 犠牲者の協力            | 14 帰還                  |
| 5 加害行為 vs 欠如              | 15 追跡 vs 脱出            |
| 6 救助の訴え vs 反撃の計画 [主人公の受諾] | 16 気づかれずに帰還            |
| 7 出発                      | 17 難題 vs 難題の解決         |
| 8 贈与者の最初の機能 vs 主人公の反応     | 18 認知                  |
| 9 魔法の手段の獲得                | 19 ニセの主人公の発覚 vs 主人公の発覚 |
| 10 もう一つの王国への移動            | 20 ニセの主人公の処罰 vs 主人公の結婚 |

しかし、グレマスにとってはこのリストはまだ長すぎるし、多くの重複する要素が含まれている。たとえば8と9、11と13、17と18の組み合わせは、主人公が次々と体験する三つの試練である。すなわち8と9は主人公に闘いや難題の解決の「資格を与える試練」であり、贈与者の最初の機能が魔法の手段の獲得をもたらし、さらに主人公として活躍することを可能にする。11と13は物語の「中心となる試練」であり、加害者に対する闘争の勝利が加害行為の回復と欠如の解消をもたらす。17と18は物語の最後を飾る「栄誉の試練」である。難題とその解決は結果として主人公の認知をもたらし、物語を終結に導く。

この三つの試練を中心に物語の展開を考えてみると、試練はさらに①送り手と受け手の間の「契約」②主体と敵対者の間の「闘い」③試練の「結果」という三つの要素から構成され、さらに「契約」はa送り手の「呼びかけ」とb受けての「受諾」からなり、「闘い」はa主体と敵対者の「対決」とb主体の「成功」から構成される。

グレマスはこの過程を次のような図で示した。

図式	資格を与える試練	中心となる試練	栄誉の試練
契約 a 呼びかけ	贈与者の最初の機能	救助の訴え	難題
b 受諾	主人公の反応	主人公の受諾	
闘い a 対決		闘争	
b 成功		勝利	難題の解決
結果	魔法の手段の獲得	欠如の解消	認知

この試練の構造とプロップの機能とを比較してみると、さらに二つの大きな問題がのこされていることに気づく。それは①プロップがギリシャ文字で示した物語の導入部の8つの機能と結末部の結婚、②矢印で示した主人公の出発C↑と主人公の帰還↓の二つである。グレマスはこれを、まず物語を「一連の契約の締結とその成就」と考えることによって構造の中に組み込んでゆく。すでに見たように、「試練」の中には三つのタイプの契約が含まれていた。特に機能6の救助の訴えと反撃の計画[主人公の受諾]の組み合わせは、物語のいわば中核となる契約である。これをモデルとして変換を行うと、導入部の機能2にあたる禁止とその侵犯はいわば「契約の違反」であり、結末部の結婚はじつは「結婚の呼びかけ」と「その受諾」という組み合わせからなる「新しい契約の締結」として理解される。こうしたパラダイムによって物語をもう一度整理すると、

#### 契約の違反→試練→新しい契約の締結 図4

という大きな時間系列の流れが見えてくる。(注8・A→Aの変換について)

そして、さらに導入部を細かくみると、そこには機能3の「敵対者による情報の探索 vs 情報の獲得」と機能4の「敵対者の奸計と犠牲者の協力」が見られる。これに機能5の加害行為と欠如の組み合わせを加えて構造化すると、そこに見られるのは送り手から受け手にむかう交換のネガティブな形(=強奪)の系列である。すなわち機能3は「敵対者による情報の強奪」、機能4は「主体の英雄的性格、つまり力強さの強奪」、機能5は「欲望の対象の強奪」である。これら三つのネガティブな交換の系列は、物語の終わりにあらわれる三つのポジティブな交換の系列と見事に一致する。それはまず機能12+18の「主人公についての正しい情報の認知」であり、つぎに機能19の「主人公の英雄的性格の回復」、機能20の「欲望の対象の獲得」である。このことを含めてもう一度図4を再編成すると、

#### 契約の侵犯→ネガティブな交換→試練→ポジティブな交換→新しい契約の締結 (図5)

となる。

さて、ここで最後に残された問題は、プロップが矢印で示した移動の機能である。魔法昔話のクライマックスは、プロップの指摘をまつまでもなく、主人公と加害者との闘いにあるのだが、この闘いは主人公の住む村や王の治める城からは遠く離れた場所で行われる。この闘いの場は、もちろん魔物の領域であり、王の支配や秩序のおよばぬ他界である。

この主人公の「他界への出発↑」と「他界からの帰還↓」という二つの機能の間には、グレマスの整理に従っても、8 贈与者の最初の機能 vs 主人公の反応、9 魔法の手段の獲得、10 もう一つの王国への移動、11 闘争 vs 勝利、12 烙印、13 欠如の解消 [加害行為の回復] という多数の機能を含む長いシーケンスが挟まれている。

しかも、これをさらに詳しく見ると機能7の「出発」に対応するのは機能14の「帰還」ではなく、機能16の「気づかれずに帰還」であることが分かるだろう。というのは、機能15の「追跡 vs 脱出」もまた他界での出来事であり、日常世界でのことではないからである。

このことを組み込んで、図#をもう一度整理しなおしてみよう。(注9)

**契約の違反→ネガティブな交換→出発→資格を与える試練→中心となる試練→帰還→  
栄誉の試練→ポジティブな交換→新しい契約の締結 (図6)**

さて、問題はどのように組み替えられた構造をどのように解釈するかということである。グレマスは、この構造をかなり強引に設定した「神話」の枠組みで読み解いてゆくように思われる。

この図式からまず読み取れることは、当然のことながら「魔法昔話が契約の違反にはじまり新しい契約の締結に終わる」ということだ。

物語の冒頭におかれた契約の違反はその結果としてネガティブな交換を引き起こす。

このネガティブな交換は細かく見ると、機能3の「敵対者による情報の強奪」、機能4の「主体の英雄的性格(力強さ)の強奪」、機能5の「欲望の対象の強奪」からなっている。これを物語のメッセージのレベルに還元してみると、「情報の強奪」は知識 *savoir* の強奪であり、「英雄的性格(力強さ)の強奪」は能力 *pouvoir* の強奪、「欲望の対象の強奪」は欲望 *vouloir* の強奪を意味している。この知識、能力、欲望という三つの要素は、人間の価値の基本であり普遍的な性格を有している。

この視点からみると、魔法昔話のプロローグは、主人公やその世界が契約の違反によって人間的な諸価値をすべて失う「喪失あるいは疎外 *aliénation* の過程」として理解されるといってよいだろう。

しかし、この疎外の過程は、試練の克服を経て、次々に回復される。それはまず機能12と18の「正しい情報の認知」の回復(知識 *savoir* の回復)であり、つぎに機能19の「英雄的性格の回復」(能力 *pouvoir* の回復)、機能20の「欲望の対象の獲得」(欲望 *vouloir* の回復)である。これは、疎外あるいは人間的諸価値の回復の過程と考えることができるだろう。そしてそこにはさらに、主人公の結婚によって新しい契約が生み出されるのである。

これをグレマスに従って要約すると、「契約の不在には契約の存在が対応し、疎外は人間的諸価値の享受が対応する」、あるいは「掟のない世界では、価値が転倒する。価値の再編が掟への復帰を可能にする」ということになる。(注10)つまり、社会には掟が存在し、

人は掟を破ることによって疎外されるが、交換によって個人的な諸価値をとりもどし、享受することができるというのである。これは、いわば人類の基本にかかわるメッセージであり、およそ社会というものが存在するかぎり不可欠のきまりである。人は、祭をはじめとする様々な儀礼や教育を通して、折りあるごとにこのメッセージを繰り返す。魔法昔話も、いわばその繰り返しの一つの形式であると考えられる。

しかし、ここにもう一つきわめて人間的な真実がある。それは契約あるいは掟によって支配された社会は、個人にとって窮屈でやりきれないということだ。だから、魔法昔話の最初におかれた「契約あるいは掟の不在」は、人間にとって危機であると同時に個人のまったき自由の肯定でもあると言えよう。この掟と個人の自由の相剋は、ちょうどレヴィ＝ストロースが神話のレベルで明らかにしたような人間にとっての根源的な矛盾である。

グレマスは、この神話学的な解釈の枠組みで魔法昔話をこう読み返す。

「この神話的な矛盾は次のように定式化されるだろう。すなわち、個人の自由はその必然の結果として疎外をもたらす。諸価値の再編成のためには秩序が打ち立てられなければならないが、それは個人の自由の放棄を意味することになる」(注11・p.210)

魔法昔話は、神話や儀礼とおなじように、この、いわば社会と個人、歴史と普遍、構造と行動の間におかれた根源的な矛盾を媒介する機能をもつ。

このことから出発して、グレマスは魔法昔話を大きく二つのタイプに分類できると考えた。それは、すなわち①現秩序を受け入れる話と②現秩序を拒否する話である。

まず、現秩序を受け入れる話の場合には、物語のはじめに人間の力をこえる自然的あるいは社会的秩序が確認されており、この秩序を正当化することが必要とされている。この秩序とは、たとえば夜と昼、男と女、若者と老人、農耕民と牧畜民の区別といった様々なものであるが、いずれにせよ人間のレベルで説明されなければいけないから、主人公の探求や試練はそれぞれの秩序を打ち立てる人間の行動として語られる。「物語の媒介は『世界を人間化する』ことにあり、そこに個人的かつ出来事的な次元を与えることである。世界は人間によって正当化され、人間は世界に組み込まれる」

これに対して、現秩序を拒否する話の場合は、世界は「欠如」の状態にあり、現行の秩序は不完全なものだと考えられている。人間は疎外されていて、状況は堪え難い。このタイプは、物語の媒介の原型であり、救済の約束として提示される。人間すなわち個人は、世界の運命をにない、一連の闘いと試練によって世界を変革しなければならない。

### 3 まとめ

このようなグレマスの問題提起に対しては様々な批判が可能であるが、まず目につくのは、グレマスが魔法昔話をあまりに神話にひきつけて考えすぎているということだろう。ことに魔法昔話を①現秩序を受け入れる話と②現秩序を拒否する話とに類型化する仕方は、にわかには承認しがたい。①の現秩序を受け入れる話の定義は、ほとんど神話そのものであるといえるだろう。これは、グレマスがレヴィ＝ストロース神話学のパラダイムをきわめて忠実でありすぎた結果であると思われる。

実際の魔法昔話は、たしかに数多くの神話的テーマを含んでいる。その点ではプロップもまた同じ考えで、たとえば『魔法昔話の起源』のなかで熱心にその問題を探求している。しかし問題は、おそらくもっと複雑であり微妙である。

プロップの31の機能は、果たしてそれが魔法昔話の分析にどのような有効性を持つのかまだ疑問の点が多い。このモデルが、AT300の「竜退治」を中心とした神話的昔話の分析には向いていても、その他のタイプの分析には不向きであることはよく知られている。ところがグレマスはプロップの理論を未検討のまま丸ごと受け入れて、整理することから初めてしまったのである。そしてさらにその整理の方向は、すでにレヴィ＝ストロースの神話学によって準備されていた。したがって、その整理はきわめて強引であり、ほぼ最初から予測されていた結果にもとずいて、プロップの機能の切り張り細工をしたにすぎないとすら言えるだろう。(注13)

しかしその一方で、この強引な図式化が魔法昔話を支配する物語の論理を説き明かし、さらに昔話というジャンルを越えて、グレマスが「神話的な小宇宙 *micro-univers mythique*」と呼ぶ「神話」の意味作用の仕掛けを分かり易く示したことも否定できない。(注14)

そこで次に、グレマス自身のおこなったほぼ唯一の魔法昔話の分析を紹介し、もう一度その理論の射程を考えてみよう。

## II 「怖がることの探求」の分析

グレマスがこの分析の対象としているのは、AT326のリトアニアの33話の類話である。この話は、『グリム童話集』のなかで「怖がることを習いに出かけた若者の話」として大変よく知られ、フランス各地でも多くの類話が記録されている。グレマスの分析は、①語りのモデルについての問題を掘り下げる、②民俗学と神話学の関係の解明に寄与するという二つの目的に沿ったものだが、33の類話のうちどれ一つとしてテキストを紹介することもなく行われたいわばラフ・スケッチである。対象とされた話はごく小さなエピソードやモチーフを除いてグリムの話と酷似しているものと思われる。もちろん物語の細部の異同は、分析の上で時としてきわめて重要な意味をもつのだが、この話の場合には通常ほとんど問題にならないので、ここでは必要のないかぎりグリムの話の傍らにおいて参考にしながら話をすすめてゆこう。(注15)

### 1 魔法昔話の語りの構造

#### A 初めの状況

グレマスはまず、魔法昔話一般の初めの状況をつぎの三点に要約する。

- ①年齢集団の区別と年長者の権威の承認に基づく社会的秩序の存在が確認される。
- ②初めの状況は（主人公自身ではない）若い世代の代表者の反抗に起因する秩序の破壊と相次ぐ社会的不幸と疎外の出現によって特徴づけられる。

③疎外の出現を契機に社会を離れた個人、つまり主人公の役割は、この疎外を解消し、動揺した社会秩序を回復することを目的とした使命を引き受けることにある。

つまり、魔法昔話は社会的な秩序回復の物語とすることができる。(注16)

ところが、「怖がることの探求」はこれとは少し違った特徴をもっている。これを上に挙げた三つの点に従って整理すると、

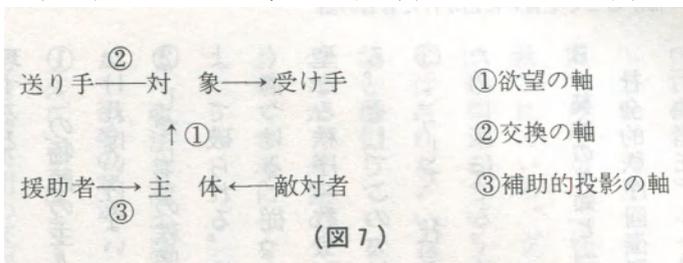
①この物語の主人公の属する共同体には、「父親に代表される年長者に従い、教会に代表される聖なるものを恐れなければいけない」という広い意味での権威にもとづく社会的秩序の認識がある。

②しかしこの秩序は、若い世代の代表者の反抗によってではなく、何ものをも恐れない主人公自身の特異な行動によって破られる。「怖がることを知らない主人公の反社会的な性格はきわだっている。彼は父親や教会の権威をいたく傷つける。従って、この場合の疎外は社会的なレベルにではなく、個人のレベルにある。世俗的(父親)かつ聖的(教会)な秩序を承認できないことは、主人公にとって欠如(プロップの機能a)あるいは疎外として認識される。そしてこの欠如が主人公を探求に導く物語のバネになっているのである。

③こうして、社会的な機能をもたぬ主人公は、「権威に対する恐れを知らない」という自分自身の疎外を解消するために旅にでる。彼は、自分を組み込むことのできる新しい秩序を求めているのである。

## B 契約の欠如と「送り手」の冒険

社会的秩序回復型の魔法昔話は、普通は次の二つの意味論の軸の上に展開する。ここでもう一度念のために、あの行為者モデルを思い出しておこう。



一般的な魔法昔話は、①欲望の軸②交換の軸③補助的投影の軸の三つの意味論の軸に従って、次のように物語を展開する。

1 社会的な権威である送り手が、主人公になんらかの救済の使命を受け、主人公を受け手として契約を結ぶ。つまり、その使命が遂行されたあかつきには、主人公にたとえば王女のような何かの報奨が与えられる(送り手—対象→受け手という交換の軸が形成される)。  
2 さらにこの契約によって、「主人公(主体)が対象を求める」欲望(探求)の軸がかたちづくられる。契約は、従って欲望と交換の二つの軸にかかわり、物語の形通りの展開を解き明すのである。

ところが、「恐怖の探求」はこの点でも魔法昔話のスタンダードから外れている。

1 この物語の主人公は、自分から進んで出発するか、使命をもたず村を追い出される。この物語には主人公に特別の使命を受ける「送り手」が存在しないから、主人公は「受け手」

になることが出来ないし、送り手は主人公に探求をうながすことができない。

その意味で主人公はいわば主体→対象という欲望の軸にそった純粹の行動の自由と意志の権化になる。

**2** 交換の軸の欠如は、行為者モデルに大きな変更をもたらし、行為者間のさまざまなシンク্রেティスム（融合）を引き起こす。

a 主体と送り手の融合；主人公は、村をでて怖がることを習う旅に出るのだが、そこには送り手と受け手の契約がないから、主人公はこの探求によって報いを受けることが出来ない。というより、むしろ主人公は何処か恐ろしいもののある所を教えてくれた人に御礼をするくらいだから、そこには主体と送り手の融合が見られるといえる。

b 対象と送り手の融合；その上、主人公の求めるものは「恐怖」であると同時に「恐怖を与えてくれる人」でもあるから、主体によって求められている対象は恐怖の「送り手」ということになり、対象と送り手の融合が引き起こされる。

c 主体と受け手の融合；送り手を求めるということは、主体が自ら受け手になるということをも前提にしてのことである。したがってここで主人公が試練を通して求めているのは、送り手→対象→受け手という交換の軸の三つの要素のすべてである。つまり、主体が求めている探求の対象は、契約と交換の軸そのものであるということになる。

### C 試練

試練は魔法昔話の中核をなすシーケンスである。主人公は冒険に出かけると、さまざまな試練に出会い、闘いに勝利し、欠如していた対象を手に入れる。すでに見たように、グレマスはこれを資格を与える試練、中心となる試練、栄誉の試練の三つに分け、さらにそれぞれを契約→闘い→結果の過程に分けて示した。

この物語の場合にもこの試練は存在する。主人公は「怖がること」という対象を求めて旅に出て、試練を受ける。この対象に対する欲望は、主人公を闘いに導き、勝利を求めさせる。魔法昔話の真の主人公は、勝つことを望み、必ず勝たなければいけない。

ところがこの物語の主人公が求めるものは恐怖であるから、「敵対者」が同時にその「送り手」になる。

そこで主人公は、

**a** 主人公であるかぎり、敵には勝たなければいけない。しかし勝つと欲望の対象（恐怖）を手に入れることができない。

**b** 主人公の使命を果たすためには（怖がることを知る）為には、敵に負けなければいけない。しかし、負けると主人公ではいられなくなる。

というディレンマに陥ることになる。

これは、二つの物語の論理の相剋である。行為者モデルによるかぎり、主人公は必ず敵に勝つというヒロイックな性格を持たなければいけない。ところが機能展開の構造から考えれば、主人公は欠如した対象を手に入れ、物語を終結しなければいけない。

この矛盾を回避するために、語り手は物語を大きくねじ曲げる。つまり主人公のヒロイックな性格を保ちながら、しかも物語を終結させるために、最初の「怖がること」という

欲望の対象を「王女」というもっと一般的で魅力的な対象にすりかえてしまうのである。この擦り替えの効果は圧倒的で、グレマスによれば、リトアニアの33の類話のうち「主人公が最後に怖がることをやっと教えられる」という結末をもつ話は、わずか6話にすぎない。

#### D 物語の二つの場所

魔法昔話には、日常的な秩序の場（社会・共同体）と非日常的な主人公の冒険の場（他界）とが登場する。これもすでに見た通り、魔法昔話の中心には、主人公と敵対者との闘いがあるのだが、この闘いは主人公の住む村や王の治める城からは遠く離れた場所で行われる。この闘いの場は、「社会的なこちら側 *ici* 」とは違った「主人公を孤立させ、価値の変換を可能にさせるあちら側 *ailleurs* 」である。主人公は、この他界で戦い、価値の変換をとげて最初の共同体に帰還する。

ところが、この物語では主人公は、最初の共同体にもどらない。グレマスは、この構造が、主人公が最初の共同体の世俗的な価値（父親の権威宗教的な価値（司祭の権威）も否定して村を出たことと整合すると考える。

主人公が村を出ると、物語は「怖がることの探求」という最初のテーマとは関係ない「呪われた城とその解放」というもう一つの物語を生み出してゆく。しかし、この2番目の物語も、こうした事情のために物語本来の機能展開ができない。主人公の行為は、非連続的でバラバラであり、主人公の無償の行為として呈示される。

このことから、グレマスは、この物語の主人公が昔話よりもむしろ神話的であり、「この閉じられた物語の空間は、既製の価値を否定し、もう一つの別の価値体系の可能性を示す使命をおびた〔神話的〕主人公の人間社会への短い滞在の空間なのではないだろうか」、と考える。（注17）

この物語は、物語以前に存在した神話の要素を含んでおり、その神話の要素が物語の論理と整合しないのだというのである。

グレマスはこの仮説を深化するために、物語をリトアニアの文化のコンテクストにおきかえすことによって、そこに見られる神話の要素を洗い出すことを試みる。

## 2 神話宇宙の再構築

### A 神話的空間

リトアニア神話には、生と死をめぐる三つのカテゴリーがあり、①生者の世界②死者の世界③生ける死者の世界という三つのタイプの世界がある。この三分割自体は、とりたてて変わったものではない。しかし、この「生ける死者」はリトアニアでは「ヴェレ」と呼ばれ、生者と同じような生活をおくり、身体を有している。そしてヴェレのほかに、キリスト教の悪魔とよく混同されるヴェルニエがいる。このヴェルニエの主人がヴェルニアである。

この世界の存在の分類は、形式的なもので必然的なものではない。魔法の力によって、生者は、生ける死者の仲間に入るし、生ける死者は死者にもなる。また死者も生ける死者

になる。つまり、生者・生ける死者・死者は、この三つの世界を通行する。だが、その通行はそれぞれの存在の思いのままにはなるといわけではない。この通行を支配しているのは、ヴェルニエの主人であるヴェルニアと物語の主人公の二人だけである。

生者の世界と死者の世界を分かち境界線は、時間（昼と夜）・空間（上＝地上と下＝地下）あるいはその組み合わせによって引かれる。しかし、この境界は相対的なものであり、たとえば昼ひなかに見知らぬ男にであっても、それが果たして普通の人なのか、ヴェレなのかヴェルニアなのかは分からない。この二つを分かち唯一の違いは、生者が死者を恐れるということなのだ。ところが、主人公はこの恐れ＝境界を知らない。

この点からみると、恐れを知らぬ主人公は、生者のカテゴリーに属さない。その上彼は、死者と生者の区別を積極的に否定する。その行動は、死者に対しても生者に対しても変わらない。

こうした主人公の行動は、19世紀のリトアニアの民間信仰における死生観と一致する。かつて、ヴェレは日常生活の中に生きていたし、たとえば聖木曜日と復活祭の間に生まれた「見者」は特別の力を持ち、この彼岸の世界をよく知っていた。昔話の不思議な世界は、神話的な現実と完全に混同される。だから、この物語がそれと少し違うのは、主人公がこの神話的世界に分け入ることができるという事によってではなく、彼が恐ろしい力を発揮する事にある。この力は、異常誕生などによって、あらかじめ予測されたものではない。彼の能力は、「見者」のような人間のものではなく神話のレベルのものである。

## B ヴェルニアと主人公

「怖がることの探求」の物語はキリスト教以前の生と死の二元論的対立のない世界で展開される。

この意味で、主人公とヴェルニアの出会いは大変おもしろい特徴をそなえている。グレマスはそれを次の5つの点に要約している。

- ①ヴェルニアは、キリスト教の影響を受けた悪魔たちとはまったく違った姿をしている。彼は背の高い老人である。時には巨人ですらある。ひざまで長い白髭をたらしめている。
- ②二人の闘い（試練）は、地下の鍛冶場であって、主人公がそれまで控えていた魔法にかけられた城ではない。対決には、日常から完全に切り離された本当の他界が必要とされている。
- ③闘う二人の間には契約が交わされる。主人公は負ければ、主人公は恐怖がなんであるかを知ることができる。ただし、その時は命を失う。しかし、もちろん主人公はその為に負けることを望むわけではない。またヴェルニアも死によって生まれる恐怖が、自分の管轄外であることを知っている。
- ④闘いは、力くらべである。ただし、その闘いは、鎚（または斧）と鉄床という道具によって媒介されている。そして、多くの類話のなかで主人公は鍛冶屋とされている。だから闘いの方法は、二人にとって公平であるだけでなく、この二人が実は同じ仕事と力量をもっていることを示している。
- ⑤主人公の勝利は、単に力において勝り、鉄床をヴェルニアよりも地面に深く埋め込んだ

だけではなく、その白い髭を鉄床の割れ目に挟み込んでしまったことによる。つまりこれは力だけではなく、技術の勝利なのである。(注18)

### C 文化英雄

ヴェルニアと主人公のこうした技術の闘いは、実は三晩目の闘いにだけ現れたわけではない。その前の二晩のヴェルニエを相手にした主人公の行動も、力による闘いというよりは技術の披露という性格のほうがはっきりしている。その展開は類話によって異なるが、夜を過ごすために主人公が選ぶ道具(援助者)は、常に変わらない。それらは①火②指物の仕事台③やすりの三つである。

行為者モデルにおける援助者の機能は、主人公の奥深い本性を物や存在の形を通して明らかに示すことである。この場合の道具は、職人の技術を示す道具であり、主人公の文化の世界における力はこの道具を通して明らかにされるといってよい。

まず最初の夜には、ヴェルニアの手下の猫たちが現れて、カルタの勝負を挑むが、主人公はその前に仕事台で猫の足を挟み込み、爪を切り、つかまえて殺して池に投げ込んでしまう。この場合の仕事台は猫を捕える罠であり、主人公はこれを用いて巧みに猫の野生の力を奪ってしまう。

二番目の夜には、主人公はヴェルニエを相手にボーリングをするが、そのボールの変わりになるドクロを磨くのにやすりを使う。ここでも主人公は、遊びに加わる前にドクロという「自然」を道具に作り替え、「文化」の中に取り入れてしまう。リトアニアの民間信仰では、頭はヴェレの生命の宿る場所である。ヴェレをやすめ、死者の国に返すためには、ヴェレの頭を切ってビールの中に入れて足の上に置かなくてはならない。そうしないと、頭は夜に墓場をうろつきまわるといわれる。この場合、コンテキストははっきりしないが、主人公はこうしてヴェルニエに捕まっていたヴェレの頭を取り返し、休息を与えてやったのではないだろうか。

火もまた二番目の夜に用いられる。主人公は火を用いて死者を蘇生させる。この場合、火が炉の火であることも注目に値する。火はまず料理の火である。死者の体が落ちてくるのは、ちょうど主人公が夜の食事のために肉を焼いている時なのだが、そこでは主人公の食事(=料理された肉)とヴェルニエの食事(=生の肉)が区別されるといってよいだろう。そしてまた、熱としての火は、死者の甦りに役立つ。主人公は、ばらばらの死体をつないでから、火であたため蘇生させようとするのである。

このように道具=援助者は、自然=野生を文化にかえる手段であり、主人公の技術者としての腕前を示し、非一人間的な世界に働きかけ、世界を人間化する役割を果たすのだ。

### D 生と死の主

こうした道具の文化としての役割に加えて、主人公の行為自体も文化のシルシとしての技術の披露として表れる。主人公は、ヴェルニたちにカルタやボーリングを挑まれても、多くの昔話がそうであるように、そこで命をかけて闘うわけではない。主人公はむしろカルタやボーリングでは負けてしまうが、そのことによって命を失うわけではない。対決はむしろその前の段階にあるといってよい。主人公は道具によってヴェルニエたちの自然を

文化にかえてしまうのである。

主人公のうける三度の試練とヴェルニアとの対決は、同一軸上に展開され、主人公が生と死の主であることを明らかにする。この軸は、登場人物が生者・生ける死者・死者という存在形態によってクラス分けされた意味論の軸である。主人公はこの軸を支配するメタ・サブジェクトであって、この存在形態を横断し変換させる力をもっている。主人公は、まずヴェルニアの手下(=援助者)である猫を完全な死の世界(否定的な極)へ送り込む。つぎにおそらくはヴェレに捕らえられていた頭に死という休息を与える。これは、生ける死者を完全な死者に変える行為である。そしてまたバラバラにされていたり、棺桶に入っていた死者を甦らせて、ヴェレにする。そして最後に、城をヴェルニアの魔法から解き放つことは、それまでヴェレの状態に置かれていた城の人達を生の世界(肯定的な極)へ連れ戻すことである。

## E 英雄か神か

グレマスが、ここで詳しく主人公の性格や行為を分析したのは、リトアニアの神話的コンテキストのなかでは、敵であるヴェレニアについては実によく知られているのに、主人公にはその身分を明らかにする名前がなく、行為だけがその本質を知らせる唯一の手掛かりであるからだ。しかし二人の最後の対決は、二人の関係をより明確に呈示するように思われる。二人は、ほぼ互角の力を持ち、存在のヒエラルキーの中では同等の地位を占めているのである。

この二人は、ともに生と死を支配する至高の力を持つが、二人の力は性格を異にする。主人公の技術とヴェレニアの魔術が対決するのである。彼等は互いに異なった二つの領域を支配する。一つは、生の世界であり、光の世界である。あと一つは、死後の世界であり、夜と地下の世界である。しかし、この二人は互いにこの二つの世界を通行し、侵しあうので、闘には果てがない。

リトアニアの神話的宇宙のなかで、ヴェルニアに対立してこのように戦い続けているのは、光の神ペルクナである。主人公の性格がこのように明らかになったとき、彼にはたしてペルクナという神話上の神の名を与えてもよいかもしれないと、グレマスは考える。

## 3 エピローグの意味

### A 契約に先立つ報償

すでに述べたように、この話の類話の多くは物語の初めの状況を忘れてしまい、主人公のヴェルニアに対する勝利によって話を締めくくる。主人公は王女を娶り、王国の摂政となるのである。しかし6つの類話には、話の本筋とは関係のないいわば後日談として、結末のエピソードが付け加えられている。

グリムの「怖がることを習いに出かけた若者の話」の場合には、あまりいつまでも「ゾッとしたい、ゾッとしたい」と言い続ける主人公に王女が手を焼いていると、賢い召使女が主人公の眠っているベットに雑魚の一杯詰まった冷たい水をふりかける。すると、主人公がやっと「ああ、ゾッとする。うん、これで分かった」というのである。グレマスの援

用するリトアニアの類話の場合にもほぼこれと同じだが、王女に忠告を与えるのが女乞食である点だけが違うようだ。女乞食はリトアニアの文化のコンテクストでは、放浪者であり特別の力をそなえている。

このエピローグをどう解釈するか。もちろん、これを昔話によく見られる諧謔的な合理化と考えることも可能だが、グレマスは物語のもう一つの部分の残滓と考えて、リトアニアの神話的コンテクストにあてはめて考える。ヴェルニアとペルクナの二つの神格に加えて、構造の観点から第三の神格を想定するのである。

ヴェルニア、ペルクナ、第三の神格という整合てきな三項対立には、①生者、②生きている死者、③死者という人間の三つの存在様態、①欲望Vouloir ②能力pouvoir ③知識savoirという三つの力、①光、火、天空、②大地、地下、③水という三つの世界が論理的に対応する。(注19)

この仮説によって分析を進めると、まず主人公の結婚によって結ばれた契約には、あいかわらず「送り手」が欠如している。王女は、主人公に契約によって与えられた「対象」であり、いわば送り手のメトニミックな代表である。送り手は、本来ならば主人公に恐れを与える王であり、主人公は本当に契約を果たし、自分の王国を治めるためには、この神話的な王の権威を認めなければならない。ところが主人公は、あいかわらず恐れを求め続けている。そのために王女は行動に移る。(注20)

王の娘は、女乞食（見者＝放浪者）の忠告に従う。乞食は他界の神秘を見通す不思議な力savoirをもっている。これは主人公の欲望＝Vouloir（主人公は対象を欲望する）とヴェルニアの能力＝pouvoir（魔法の力）に対して、送り手が所有するはずの知識＝savoirと同じ性質のものである。

主人公がこの時受ける試練は、ベットに横たわり眠っているうちに行われる。これは主人公の本来の性格である行動を禁じられた状態である。「横になって、眠る」ことは生きている者の世界では、死と同じく休息を意味する。そして主人公とヴェルニアは、すでに生者の世界と生きている死者の世界を分割統治しているのだから、送り手に残されたのは死者の世界である。送り手は、三分割の構造上、死者の王となる。

主人公	=Vouloir	=生者の世界	
ヴェルニア	=pouvoir	=生きている死者の世界	
第三の神格	=savoir	=死者の世界	図8

さらに、ヴェルニアは夜になると生者の世界を侵した。ところが送り手は、ここで眠っている主人公の中に入りこんで来る。周知の通り、眠りは夢と結び付いており、リトアニアの民間信仰では見者の知savoirは夢によってもたらされる。

眠っている主人公をおびやかす冷たい水も、送り手の領域である。水の冷たさは、死の冷たさに対応する。この水の中にうごめく小魚やおたまじゃくしは、生の象徴である。死者の冷たさは生者の熱と対立する。そして大地と地下の世界はすでにヴェルニアに帰属し、

主人公のペルクナ天空を支配し火の主人であるのだから、送り手に残されているのは、水の世界だけである。

主人公	=Vouloir	=生者の世界	=天空・火	
ヴェルニア	=pouvoir	=生きている死者の世界	=地下・大地	
第三の神格	=savoir	=死者の世界	=水	図9

主人公は、小魚の入った冷たい水を浴びて、はじめて恐れを学びとる。この恐れは、水=死者の王の前で感じられる畏怖である。こうして送り手が承認され、契約が正規のものとなり主人公は、生者の国を治める者となる。聖なる権力は、人間の三つの状態と対応する三つの機能の上に成立する。「主人公のこの物語は、こうして神的であると同時に人間的な聖なる秩序の確立の物語となるのである」(注21)

#### 4 まとめ

「怖がることの探求」についてのグレマスの分析は、大きく二つの部分に分かれるといっておくだろう。まず最初の部分はⅡ-1で紹介した通り、魔法昔話の語りの構造の一般モデルと個別の話の間に存在するズレの問題である。これは「語りのモデルについて問題を掘り下げる」というこの論考の第一の目的に沿っている。

ここでまず、グレマスは魔法昔話を「社会的秩序回復の物語」として定義し、自らの個人的疎外を回復するために旅にでる主人公を特殊なパターンとして位置づけている。

しかし「怖がることの探求」は、ここで言われるほど特殊なタイプの話ではない。実際に語りの世界をのぞいてみれば、主人公はつねに特別なシルシをもっており、その特異性が社会に受け入れられる方がむしろ稀である。たとえば「熊のジャン」のような異類婚姻や異常誕生の話、「シンデレラ」のような継子話、「長靴をはいた猫」のような末っ子の苦勞話を考えてみればすぐに分かる。彼等はみな特異な存在であり、そのままでは社会に受け入れられない。そこでひとまず共同体を離れて、自分自身の問題を解決するために試練や冒険を重ねるのである。

グレマスの第二の指摘は「怖がることの探求」には送り手→対象→受け手という交換の軸が欠如しているということである。これもまた奇妙な指摘である。グレマスが具体的な話を挙げていないので、代わりにグリムの類話を例にとれば、まず物語の初めに父親と寺男がそれぞれ主人公に恐怖を与えようとして失敗する。これは、明らかに「交換の失敗」なのだが、それでも父親と寺男は送り手であり、恐怖は対象であり、主人公は受け手である。そして物語の途中に「絞首台の下で一晩過ごす」、「呪われた城で三晩過ごす」という「交換の失敗」が二度繰り返されて、やっと最後に成功する。この最後の場合の送り手は王女であり、受け手は主人公である。

もちろん、恐怖を求めて歩く若者に、あらかじめ探求の対象を約束する契約は明示されてはいない。しかし、昔話の世界では契約が明示されていることなどはめったにない。た

たとえば「ヘンゼルとグレーテル」や「ジャックと豆の木」の主人公にいったいどんな契約が明示されていたらう。彼等はいわば偶然に宝や幸せを手に入れるのである。契約はむしろ常に物語の深層に潜んでいるのではないだろうか。魔法昔話の主人公は、たいがい慎重しくて、対象をあからさまに「欲望」することさえしないのである。

これに対して、グレマスの第三の指摘は物語の論理を見事についている。この物語の主人公の探求はたしかに矛盾をはらんでいるように思われる。語り手はこの矛盾を回避し、主人公のヒロイックな性格を守るために物語のなかにもう一つの物語を挿入せざるを得ない。そこでは、二つの交換の軸が働き、一方の送り手（ヴェルニア）→対象（恐怖）→受け手（主人公）は失敗するが、送り手（王）→対象（王女）→受け手（主人公）の方は成功する。そして第二の軸の成功は、しばしば第一の軸の失敗を覆いかくし、物語をここで終結してしまう。

しかしグレマスは、ここで主人公と物語のもつ矛盾と逸脱については正確に語っているのに、この交換軸の二重性の仕掛けについては触れようとしめない。この点は理解に苦しむ。このように、物語の中にもう一つの物語が挟まれることは、魔法昔話にとっては決して珍しいことではない。

グレマスの第四の指摘は、共同体と他界という二つの場所の分離の問題であり、これも大変興味深いのだが、やはりその結論は妥当とは思われない。

魔法昔話の主人公は、社会的あるいは個人的疎外を克服するために、自らの属する共同体を出発する。この場合の基本パターンは、確かにグレマスのいうように「共同体→他界→共同体」という回帰型である。しかし最初の共同体を離れた主人公がもう一つ別の共同体にたどりつき、そのまま居着いてしまうことは、ちっとも珍しくはない。むしろ主人公は村をでて、城にたどりつき、王の課す試練や探求に成功すると、最初の村には帰らずそのまま王になってしまうケースの方が多い。

しかしここで忘れてならないのは、主人公が闘いの場として共同体の外の他界に出掛けても、必ずそこから帰還するということである。グレマスのいうように他界にとどまり続けることは魔法昔話にはありえない。「怖がることの探求」の場合にも、主人公は呪われた城という他界で闘うが、最後には城を呪いから解放する。呪いを解かれた城は、主人公の村と規模は多少違うかもしれないが、やはり他界ではないのだ。この意味で、主人公がたとえ最初の村に帰らなくても、物語の構造は「共同体→他界→共同体」という回帰型なのである。

だから、グレマスがここから他界にとどまる主人公を想定して、物語の神話的性格を導こうと考えるとすれば、これは完全な誤解である。主人公がもとの村の父親のもとに帰らないということは、魔法昔話のトポロジックな基本構造をなにひとつ傷つけることはない。

「怖がることの探求」の分析で、グレマスの行った第二の試みは、物語をリトアニアの神話あるいは民間信仰のコンテクストに送り返し、解釈を行うことである。これは「民俗学と神話学の関係の解明に寄与する」という論考の第二の目的に沿ったものである。これは彼も認める通り「デリケートで困難な問題」である。（注22）

グレマスは、ここで物語と神話の宇宙を①生者の世界、②生きている死者の世界、③死者の世界の三つに整理して、主人公の敵をヴェルニアを頂点とする生きている死者たちとして、主人公の城での闘いを「城を彼等の呪いから解き放つこと」とする。この視点は、物語をキリスト教以前の民間信仰のコンテクストに送り返すことであり、従来の民俗学の試みと一致する。ことに主人公とヴェルニアとの地下世界での闘いを、二人の同等の力をもった超自然的存在の技比べと規定した分析は見事である。主人公は昼の力である技術を用い、ヴェルニアは夜の力である魔術を駆使する。

主人公は、また①火②指物の仕事台③やすりという三つの道具を用いて生きている死者たちの「野生」あるいは「自然」の力を「文化」に換えてしまう。

このように不思議な力を持った主人公を、グレマスはまず文化英雄として規定する。彼は、もちろん普通の人間ではない。生と死と生きている死という三つの世界を自由に通行だけでなく、死者をヴェレに、ヴェレを死者に換えてみせたように、その通行を支配する。ただし、彼はその力の代償として、「恐れること」を知らない。この物語はしたがって、トリックスター的な文化英雄が、試練を通じて自らのウイークポイントを克服し、真の支配者としての王になる話として読めば、きわめて豊かな地平がひらかれそうだ。そこにはちょうど山口昌男が『アフリカの神話的世界』で示したような、見事な神話学と民俗学の交差が見られるだろう。

ところが、グレマスがこの主人公をさらに一步神話の世界に送り込み、ペルクナという神格に結び付けるとき、推論は空転しはじめるように思われる。

グレマスは、おそらくデュメジルの構造論と自らの意味論のモデルとを繋ぎ合わせて、物語の宇宙の構成要素をきれいに三つに切り分け、①生者、②生きている死者、③死者という人間の三つの存在様態、①欲望Vouloir ②能力pouvoir ③知識savoirという三つの力、①光、火、天空、②大地、地下、③水という三つの世界を、主人公（ペルクナ）とヴェルニアとリトアニア神話の第三の神格に対応させる。

ここでまず疑問なのは、果たしてリトアニアの神々の体系のうちこの第三の神格が存在するか否かという手続き上の問題である。グレマスの推論にはこの前提が欠如している。ここは、もちろんデュメジルの構造論の是非を論じる場ではないし、おそらくリトアニアを含む広大なインド・ヨーロッパ文化圏に三つの機能を有した神格を認めることはそれほど難しくはないだろう。しかし問題は、もっと深いところにありはしないだろうか。

リトアニアにせよ、フランスにせよ、日本にせよ、一国あるいは一地域の文化は常に重層した構造をもっており、魔法昔話のような物語の世界にはしばしばその痕跡が複数の層を貫いて見られるのである。だから、魔法昔話をたとえば三機能の神話体系のようなたったひとつの構造の視点から切るのには、無理がある。物語世界には、重層した文化が重なり合い、ひしめき合って、一つの意味の宇宙を創り上げているのである。そこには、いかなる意味でも特権的な視点はありえない。(注23)

グレマスが主人公の求める「恐れ」が実は「死の恐怖」であると見抜いたのは卓見であるように思われる。主人公は、物語のはじめに生と死との区別を知らぬカオスの中に生き

ていた。この無知は人並みはずれた力を生み出し、主人公を呪いからの解放者として、城の王にすることができた。しかし若者はまだカオスのうちにあり、人間社会の死によって画された聖と俗の秩序の意味を認めることができない。王女は、女乞食や召使といった周縁的存在の助けを借りて、この知識を主人公に授け、彼を真のコスモスの王にする。この視点は、物語を王権神話として読むことを可能にする。

だがここで、この死の領域を第三の神格にあてはめ、知識や水をふりわけてゆくことには無理がある。たしかにグレマスの言う通り、主人公は常に対象を希求し探求を続ける存在であるから、欲望をその行動の中核とする。しかし彼は同時に文化英雄であり、鍛冶の技術を知り（知識）、ヴェルニアを倒す力をもっている。彼はまた死と生の通行を支配するヴェルニアそこのけの魔術（能力）の持ち主である。もちろんこれと同じことがヴェルニアについても言えるはずである。

物語のなかでただ一つ分かっていないのは、第三の神格のことだけなのだ。彼は、グレマスによれば、水を支配するのだそうだが、水はどうして死の領域なのだろう。水は魔法昔話のなかでは、しばしば「復活の水」であり「生命の水」であり、生の象徴である。もしこれを死に結びつけたければ、リトアニア神話の象徴体系をもっとはっきり明らかにしなければいけない。

主人公の支配するという光、火、天空という領域や、ヴェルニアの大地や地下についても疑問が残る。主人公はヴェルニアとの闘いに勝利して、とりあえず不十分ながら王になる。この時彼が預かるのは生きている人間の領域であり、地下や天という他界をのぞいた生活世界である。そこには火も水も大地も含まれている。ここで大切なことは、主人公がヴェルニアに対する勝利の結果、城や夜という日常世界にある特別な場所や時間をヴェルニアという生と死の間にある汚れから解放して、日常生活領域（つまりは王の支配圏）に組み込んだということである。（注24）

グレマスは、この物語をアプリオリな神話や意味論の三項対立に組み込むことによって、ほかにもおそらくは可能なはずの読み取りの可能性を排除してしまった。

このようにグレマスを批判することは、もちろん彼の理論を否定するためでもないし、またその理論から生まれてくるはずの豊かな読み取りの可能性を否定するものでもない。グレマスのこの読解の試みは、おそらくはエディプス神話を相手にしたレヴィ＝ストロースの営為とよく似ているのかもしれない。グレマスがこの論文の冒頭で注意深く指摘しているように、これは「分析以前の試み *pré-analyse*」でありちょっとした助言や仮説にすぎないのである。（注25）ここでグレマスが試みたことは、「怖がることの探求」というよく知られた物語を素材ににして、自らの方法の具体的な応用例をしめしたにすぎないのであろう。それはすぐれて啓蒙的な試みであり、読者はおおいに啓発されたと言うべきなのだろうか。

## 注

注1) 本稿は、グレマスの二つの時期にわたる仕事を昔話の研究という視点から紹介し、

その射程を測ることを目的としている。その際参考にしたのは、主としてグレマスの以下の四つの論考である。

Algirdas Julien GREIMAS,

1. *Réflexions sur les modèles actantiels*, in *Sémantique structurale*, 1966, Paris, Larousse.
2. *A la recherche des modèles de transformation*, in *Sémantique structurale*, 1966, Paris, Larousse.
3. *La quête de la peur*, in *Du sens*, 1970, Paris, Le Seuil.
4. *La structure des actants du récit*, in *Du sens*, 1970, Paris, Le Seuil.

この他に、Michèle SIMONSENS, *Le conte populaire français*, Collection Que sais-je? No1906 (邦訳『フランスの民話』白水社 1987年) のグレマスに関する事項を適宜参考にした。

注2) プロップが七人の登場人物に割り当てた機能は以下の通りである。

①敵 (加害行為A、主人公との闘争H、追跡Pr) ②贈与者 (魔法の手段の譲渡の準備D、魔法の手段の譲渡F) ③援助者 (主人公の空間移動G、加害行為または欠落の回復K、追跡途中での救出Rs、難題の解決N、主人公の変身T) ④王と王女 (難題解決の要請M、印) を与えるI、ニセの主人公の発覚Q、第二の敵の処罰U、結婚W) ⑤委任者 (主人公の派遣B) ⑥主人公 (探索のための出発C、贈与者の試練に答えるE、結婚W) ⑦ニセの主人公 (探索のための出発C、贈与者の試練に答えるE、うその主張L)

この表を一目みて分かるように、登場人物の分析に関するプロップの仕事は、整合性を欠いている。登場人物の類型化はともかく、そこに分け与えられた機能の分類の基準はほとんど理解に苦しむものばかりである。

注3) ここで注意しなければいけないのは、「行為者actant」と「登場人物acteur」の区別である。登場人物は、いわば話ごとに変化するが、行為者はその上位概念であって、魔法昔話全体を通じて変わることがない。

注4) グレマスの行為者モデルのうち、主人公の「主体」と「受け手」への二極分解は少し分かりづらい。なぜなら、魔法昔話はほぼ例外なく、主体と受け手という二つの行為者の融合を引き起こす特殊な物語のジャンルなのである。魔法昔話以外の物語の場合には、主体が自分以外の存在のために探求を行うことは少なくない。(たとえば、プロメテウス [=主体] は人類 [=受け手] のために火をもたらし、シュヴァイツァー [=主体] は、アフリカ黒人 [=受け手] に医療をもたらす。)

注5) ヤコブソン

注6) 行為者モデルを分かりやすく説明するために、グレマスは次の二つの例を挙げている。(Cf. *Sémantique structurale*, 1966, Paris, Larousse, p181)

A 古典時代の哲学者の場合

①主体 (哲学者) ②対象 (世界) ③送り手 (神) ④受け手 (人類) ⑤敵対者 (物質) ⑥援助者 (精神)

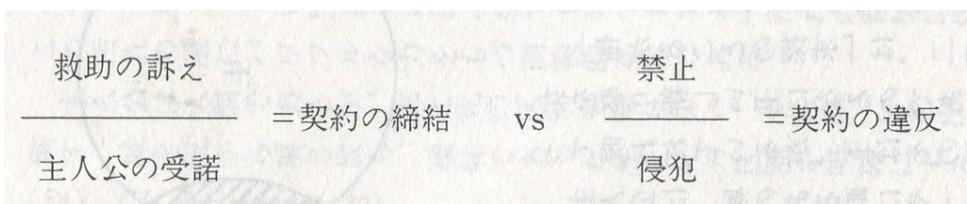
B活動家にとってのマルクス主義のイデオロギー

①主体（人間）②対象（階級のない社会）③送り手（歴史）④受け手（人類）⑤敵対者（ブルジョア階級）⑥援助者（労働者階級）

いささか単純すぎてうんざりするが、確かに分かりやすい。

注7) グレマスは、プロップの機能を示すために、アメリカ版のテキストからの翻訳を用いているが、本書では 混乱を避けるためフランス語訳の用語にならって統一をはかった。

注8) グレマスによれば、「禁止 prohibition」は「呼びかけ injonction」つまり「救助の訴え」否定的な変換であり、「侵犯」は「受諾」の否定である。これを図式化すると、



となる。

注9) グレマスによれば、主人公の他界への出発に始まり、他界からの帰還に終わる一連のシーケンスは、主人公の日常世界での「不在」として位置づけられる。この他界への移動と帰還には、常に急速な位置の移動 *déplacement rapide* がともなう。この移動は、グレマスによれば「主体」の欲望の強さを示すもので機能ではないが、主人公の日常世界からの孤立と他界への滞在を示す役割を果たす。

注10) Cf. *Sémantique structurale, 1966, Paris, Larousse*, p. 208.

注11) *Ibid.*, p. 210

注12) *Ibid.*, p. 213.

注13) グレマスの整理した機能の図式には、プロップの機能のうち例えば「変身T」が入って組み込まれていない。これはいわば「榮譽の試練」の結果の「認知」の一部をなすのだろうが、独立の機能としては見られない。これは「水戸黄門」や「仮面ライダー」で嫌というほどその神話的効果に付き合わされている日本の読者には意外な欠落である。

同じく、行為者モデルのなかで援助者と敵対者を主体や対象などの他の行為者に比べて二次的な位置に置いたことも納得できない。「援助者と敵対者は、主体自身の行動の意志や抵抗の想像上の投影にすぎず、主体の欲望との関係によって援助とも呪いとも判断されるのである」(Cf. *Sémantique structurale*, p. 180)

確かに、魔法昔話の世界では援助者と敵対者は両義的であり、どちらにも入れ代わる。たとえば、ロシアの昔話のバーバ・ヤガーはその典型だろう。彼女は援助者であり敵対者である。しかし、その両義性は、主体の欲望の投影というような精神分析のタームで手軽にかたづけられるものではない。ことに敵対者は、補助的な投影どころか物語の展開の要であり、時には主人公よりはるかに魅力的である。

注14) グレマスが、ここで行為者モデルや語りの文法が適用できると考えている「神話的小宇宙」は、ちょうどロラン・バルトの「神話学」のようにきわめて広い領域にわたるものである。

注15) 『意味についてDu sens』に収められた「物語の行為者の構造 La structure des actants du récit」という論文は、「怖がることの探求」の主人公の出発までの最初のエピソードを分析したものであり、そこには33の類話のうちの11の類話のかなり詳しい紹介がある。それを見るかぎり、類話のモチーフ構成にはかなりのバラつきがある。グレマスがその中でスタンダードとしている話は、おどろくほどグリムの話に似た類話であると言えるだろう。

注16) グレマスは、この話が現実の秩序を受け入れる話なのか拒否する話なのか明確には述べていない。しかし、これをグレマスの分析の流れに従って、主人公による「怖がることの探求の物語」と読めば、現実の秩序を受け入れる話のタイプに組み入れることができるだろう。

主人公は、人間の社会秩序の一つの基本的なきまり（＝人間には生者と死者の区別があり、生者は死者を恐れる）を受け入れることが出来ない。そのために、社会に受け入れられず、その疎外の克服のために旅に出るといっているのである。

しかし、これを主人公による「呪われた城の解放の物語」と読めば、現秩序を拒否する話となる。

主人公は、城のある町にやってくる。その城はヴェレニア（＝王に対立する魔法の持ち主）によって呪われているが、王はその呪いを解く力がない。主人公は、王にかわって城の呪いを解き、王女を娶り新しい王になるのである。

「怖がることの探求」は、二つのタイプの組み合わせから出来ている。しかも、魔法昔話には、こうした組み合わせは少なくない。

注17) Cf. Du sens, p. 237.

注18) 主人公とヴェルニアとの闘いは、この物語の文字通りクライマックスをなすのだが、この闘いは細部までグリムの場合と一致している。ことに主人公の敵であるヴェルニアの特徴はグリムの場合とそっくりであり、グレマスの指摘でグリムの主人公に欠けている資格は鍛冶屋ではないということくらいであろう。

主人公が鍛冶屋であるというのは、もちろん魅力的な特徴だが、リトアニアの類話の全てに共通しているわけではない。

この一致は、グレマスも指摘しているように、キリスト教以前のインド・ヨーロッパ世界に共通であった信仰の存在を思わせる。

注19) グレマスは、この第三の神格に具体的な名前を与えていないので、おそらく分析のこの段階では推論上の存在にすぎなかったのではあるまいか。

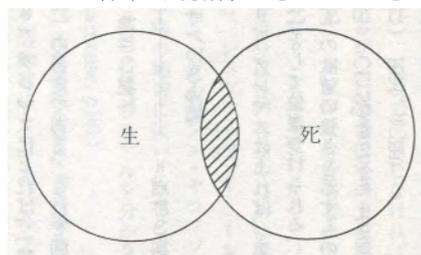
注20) 呪われた城の解放と主人公の結婚を軸に考えると、王女は契約によって主人公に与えられる「対象」である。しかしこの場合の王は、城を解放する力を既に失った無力な

「送り手」であって、けっしていかなる意味でも主人公に恐怖を与えることはできない。「王女の送り手」と「恐怖の送り手」とを重ね合わせ、「対象」である王女を「恐怖の送り手」のメトニミーとするのは、あまりに強引な読み方で筋が通らないように思われる。注 2 1) Cf. *Du sens*, p247.

注 2 2) Cf. *Du sens*, p231.

注 2 3) 物語を読み取る視点は、もちろん無限ではない。それはむしろ、類型化の可能なものであろう。しかし、そこには物語の意味を豊かに開示するものもあれば、ほんの僅かしか明らかにすることのできないものもあるのである。ここで、グレマスが選んだものは必ずしも最良のものではないように思われる。

注 2 4) ここでまた、もう一度あのリーチの汚れについての有名な議論にもどるべきなのだろうか。図の示すように、ヴェルニアは「生でも死でもない」あるいは「生でも死でもある」汚れの領域に住み、城をこの呪いの領域に組み込む。ヴェルニアは、汚れているが、この汚れの故にパワフルな力をもつ両義的存在である。



主人公は人間であるが、生と死の区別を知らない。それ故、村を出なければならぬが、ヴェルニアの領域に平気で踏み込み、これを倒す。城を呪いから解き放ち、曖昧であった生と死の区別を明確にするのである。

注 2 5) Cf. *Du sens*, p231.

これは、「専修人文論集・44号」(1989年9月)に収められた「怖がることを習いに出かけた若者の話」に加筆したものです。