

## グリム童話からみる日独文化比較

英語班: 中井 みらの、金沢 日和、澤田 柚奈、田中 杏苗、西谷 明桜

### Abstract

We used Grimm's Fairy Tales and Japanese folktales to compare Japanese and German culture. We compared villains from three main perspectives. We divided them into three main groups: the able-bodied, the human, and the animal. We hypothesized that the two stories were based on religion, ideology, and culture.

The results showed that this was true and that the two stories could be read into the lifestyle of the time. However, the moral principles of a country change over time, so there are also moral principles unique to today. My future vision is to use country-specific stories to conduct research that will lead to a more contemporary understanding of different cultures.

### 要約

私たちはグリム童話と日本昔ばなしを使って日独文化比較をした。悪役を主に3つの観点から比較した。能力者、人間、動物に分けた。私たちは2つの物語は宗教、思想、文化に基づいて作られているのではないかと仮説を立てた。結果はその通りで2つの物語から当時の文化が読み取れることがわかった。しかし時代と共に国の価値観は変化するので今ならではの価値観も存在する。今後の展望としては国特有の物語を使ってより現代にあった異文化理解に繋がる研究をすることだ。

### 1. はじめに

私たちは新規性と独自性に重点を置いて研究をするため、子どものころから慣れ親しんできたグリム童話と日本昔ばなしを比較することで話に含まれている教訓を読み取り、ドイツと日本の思考や文化の違いについての傾向を考察することにした。

### 2. 研究方法

#### 《調査1》

口承文芸学者の小澤俊夫著「グリム童話集二〇〇歳～日本昔話との比較～」を先行研究にしてグリム童話と日本昔話について比較し仮説を立てた。

例としてこの先行研究に書かれている、おとぎ話によくある「動物から人間に姿をかえる」という物語設定に焦点を当てた。

先行研究をもとにした例から、おとぎ話の内容はその国の宗教や文化や国民の思考や性質が大きく関係していることがわかった。そこで私達は「悪役」は国の宗教上の悪とされるもの、また国民の思考や性質から悪とされるものもとなり「悪役」をつくっているのではないかと仮説を立てた。ここでいう国の宗教上の悪の例は先行研究に出てきたようにキリスト教でいう魔女や魔法使いのことで、国民の思考や性質から悪とされるものの例は日本でいうところの「犯罪は悪だ」のような国民が悪とみなす一般的な思考とする。

#### 《調査2》

私達は物語に出てくる「悪役」に注目して研究を進めた。「悪役」とはグリム童話でいうところの「赤ずきん」に登場する「オオカミ」や、日本昔話でいうところの「さるかに合戦」に登場する「さる」などを指す。今回は悪役に焦点を当てて似ている悪役ごとに分野に分けて研究した。下記の作品を自分たちで読み比べた。

比べる悪役	能力者	人間	動物
グリム童話	白雪姫	シンデレラ	赤ずきん
日本昔話	三枚のお札	舌切り雀	さるかに合戦

### 3. 結果

#### 《調査1》

グリム童話では動物は`魔法`によって人間に姿を変えるとされていた。これはグリム童話発祥の地、ドイツでエホバ以外の神を魔女や魔法使いとし、それらを悪と考えるキリスト教信仰が盛んであることが大きな背景となっていた。日本昔話では動物は自分の力で人間に姿を変えるとされており、魔法は一切関与しない。これは自然のあらゆるところに神が宿っているという日本人の考えを反映している。動物にも神が宿っているから自分で姿を変えることができると信じられているのだ。このように宗教と文化と国民の思考や性質の違いから大きな相違点が見られる。

#### 《調査2》

能力者	白雪姫での魔女は罰として真っ赤になるまで熱せられた鉄の靴を履かせられる罰を受ける最後、三枚のお札で和尚さんに渡されたお札でやまんばが追い込まれた最後が読み取れた。
人間	シンデレラは動物たちに優しく接したため、幸せな結末が訪れ、舌切り雀では動物を残酷に扱ったため、不幸な結末が訪れた。
動物	どちらの話でも悪役がはじめは善人を装って主人公に接近し、最後には主人公を騙して自分が利益を得る悪役像が読み取れた。またこのような悪役は苦痛を味わう結果となる。

### 4. 考察

能力者	白雪姫での魔女の罰がキリスト教の魔女狩りを連想させ、三枚のお札でやまんばの撃退法で和尚さんからのお札が役立ったことから仏教思想が連想出来る。
人間	動物に対する扱いの違いで結末が変わることがわかった。
動物	さるかに合戦と赤ずきんの悪役像から日本でもドイツでも利己的で他人を欺く行動をした者は悪とされるという教訓があることがわかった。

今回私たちは悪役に焦点を当てて研究を行い、物語の悪人の人物像、善人の人物像は両方に共通しており、そこに宗教などその国固有の要素が加わることでそれぞれの昔話が誕生したのではないかと考えた。

### 5. 結論

グリム童話と日本昔話の研究を行い、物語から当時の文化の様子が読み取れることが分かった。そのことから、昔話は異文化理解を深めるための手段になるのではないかと私たちは考えた。しかし、グリム童話、日本昔話が作られたのはだいぶ以前のことだ。当然昔と今の状況は全然違う。しかしグリム童話や日本昔話は今まで長い間語り継がれ教育にも取り入れられてきた。2つの物語にはそれぞれの国の文化が反映されたそれぞれの理想の子供像があり、だから研究結果でも違いが生まれたのだと考える。しかし道徳性を育むといった目的はどちらにも共通することだと考察した。今後の展望は、グリム童話や日本昔話など国特有の物語を使って、より現代の異文化理解に繋がる方法を研究することである。

### 6. 参考文献ならびに参考Webページ

『はじめて学ぶドイツの歴史と文化』ミネルヴァ書房 南直人等著  
『グリム童話集200歳』小澤昔ばなし研究所 小澤俊夫著