



HOKKAIDO UNIVERSITY

Title	『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
Author(s)	石川, 克知; 高橋, 吉文
Citation	メディア・コミュニケーション研究, 66, 1-57
Issue Date	2014-03-31
Doc URL	https://hdl.handle.net/2115/55144
Rights(URL)	https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.1/jp/
Type	departmental bulletin paper
File Information	01_ISHIKAWA.pdf



『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

石 川 克 知 高 橋 吉 文

《要約》

本論は、グリム兄弟が『グリム童話集 (KHM)』の個々のメルヘンを彫琢するに際して、数字もまた重要な役割をはたしていたのではないかと考え、それを作品内在論理解析方法と、デジタルデータの検索方法とを結合して、考察しようとしたものである。

第一章は、数字3と数字2が要となっている KHM 中の名高いメルヘン KHM55「ルンペルシュティルツヒェン」と KHM21「灰かぶり」の2篇を、作品内在分析によって構造解析し、その内在論理と数字との緊密な関係を証明する。

第二章は、一転して KHM の全ての版（草稿から第七版まで）における数字使用頻度を、それ用に特別に作成した KHM 全版のファイルに基づいてコンピュータによって検索し、その一覧を作成した。その検索結果の中で特に注目すべきは、数字3の総体的減数と、それと反比例する数字2の圧倒的多数状況および版改訂に伴いふくれあがっていく数字2の激増事実である。

続く第三章は、数字2の覇権への動きというその検索結果を、KHM 中最も分量が多くかつグリムたちの最自信作であり、メルヘン史上およびグリムたちにとって『グリム童話集』の要といえるメルヘンで、題名にも数字2を冠しつつも、各種の数字が入り乱れるため数字的意味等の解説の著しく困難な KHM60「二人兄弟」において、内在分析の側から検証する。

だが、そこに現れる全ての数字と数字的事象（明示されないが、数字が意識されている現象）を順次列挙していく時、内在分析からは、数字2が諸数の乱数表的状態という森の中を冥界として経巡り、最終的には数字1へ、正確には2にして1である[2・1融合状態]へと収斂かつ帰還し蘇る、という「V字プロセス」（高橋）軌道の潜在が析出されてきた。

この時、第二章での KHM 全体へのデジタル数字検索結果（数字2の覇権と拡大への傾向）と、第三章での詳細な内在分析が明らかにした数字2の冥府行およびその1との融合経緯とは、みごとな対応関係を見せる。その対応事実の確認からはさらに、KHM 全体において、またその双子たちのように親密なグリム兄弟やドイツ・ロマン派自身にとって、数字2に秘かに託されていた深甚な遍歴と融合の機能の潜在もまた、浮かびあがってくるように思われるのである。

目 次

- 第一章 グリム童話と数字——作品のアナログ的内在分析
 - 0 本研究について
 - 1 数秘学伝統
 - 2 グリム兄弟と数
 - 3 方法論——データのコンピュータ処理と内在分析
 - 4 数字3の反復——KHM55「ルンペルシュティルツヒェン」
 - 5 数字2の反復——KHM21「灰かぶり」
- 第二章 『グリム童話集』における数字出現頻度一覧——コンピュータによる検索
 - 1 検索方法と使用素材
 - 2 検証結果——数字出現頻度一覧とその特徴
- 第三章 KHM60「二人兄弟」——アナログ、デジタル両結果の統合的検証
 - 1 デジタル検索結果と、作品のアナログ的内在論理との関係
 - 2 数字2の乱れ打ち——KHM60「二人兄弟」
 - 3 KHM60の全体構成と各部分の詳細構造
 - 4 作品の構成意図
 - 5 全数字事象の列挙
 - 6 数字2の優位性
 - 7 数字2のV字プロセス冒険
- 第四章 総括——本研究の結果と意義

第一章 グリム童話と数字——作品のアナログ的内在分析

0 本研究について

本論は、『子供と家庭のための童話集』（KHM と略す）いわゆる『グリム童話集』における数字使用の実態に関して、個々のメルヘンでの内在論理と数字との関係を考察するアナログ的な分析と、草稿から第七版にいたる8つの版すべての数字使用頻度をコンピュータによって検索するデジタル的アプローチとの両面から、重層的に迫ろうとするものである^{#1}。

『グリム童話集』には草稿と初版から第七版まで計8つの版がある。グリム兄弟が刊行するたびに次々と改訂していったからである。それゆえ、各版の間には、掲載されている作品数や作品そのものに関して大きな違いがある。また、同じ作品ではあっても、初版等で大幅な加筆がなされることも多く、それもまたずれを拡大する。最終版の第七版にいたるまでひとつとして同じものはない。ほとんど移動の見られない第六版と第七版の間にさえいくつかの変更があり、したがって、草稿と初版との間におけるある数字の使用頻度を比較するとはいっても、異なる

土俵で使用頻度を比較しているといってもよく、例えば作品数の少ない草稿が数字頻度において初版を下回るのは当然といえば当然のことといえる。しかしながら、生きた現象を扱う人文系の研究にあって同じ条件下での比較の可能性などはまずもって望みえない話ともいえ、また意味もない。むしろそうした異なる条件下（所収作品数等）にありながら、総体として使用頻度数はどのような変化をみせていくのか、基本的な数字（整数）がそこではどのような様相を呈しているのか、を総体として展望することの方に意味はある。少なくとも、それを起点としないことには何ものもはじまらないのである。そして、事実また、そのような曖昧さを満載したかにみえる本研究の比較一覧結果からは、驚くなかれ、グリム童話（KHM）に対するこれまでの常識を大きく打ち破る新事実が姿を現すことになる。

検索可能な『グリム童話集』8つの版のデータはネットにおいて公開されており、簡単に入手することができる。しかしながら、そのすべての版を統合し、一括して一挙に検索しうるソフトはなく、私たちの協同研究は、まずはその一括検索を可能にする統一的基盤としての新たなソフトを創りだす必要があった。その統一的基盤づくり（プログラミング作業）と並行して、あるいは検索作業に先立ち、どのような数字や数字表現の検索が必要であるのかを網羅的に検討し、その上で必要かつ妥当であると判断した数字に関する諸語彙を選択し決定する必要がある。これは執筆者の一人である高橋によるグリム研究での知見を基本として確定した。統一的に検索すべき語彙と数字の確定後、本研究の責任者である石川が一括検索のためのデザインを行い、プログラミングを設定、それに基づいて数字検索の作業を行った。その結果は第二章において示される。

それに先立つ第一章と、それに続く第三章では、数字の使用に関わるグリム童話分析の実例を提示する。第一章は、理解しやすいと判断されたメルヘンを2篇ランダムに選び、一般的なレベルでの導入を行っている。それに対して、第三章は、第二章での異質なアプローチ結果（デジタルによる検索結果）を承けて、その結果に深く関わるかにみえながら、実際にはそれとの対応ないしは照応関係を確定することがひどく困難であると想定される、『グリム童話集』中屈指の重要メルヘンにおいて数字使用の実態を追い、両アプローチの対応ないしは相関関係の可否を検証する。

1 数秘学伝統

洋の東西を問わず、人は数に異常な関心を示し、そこに特別な意味を賦与しようとしてきた。西洋の数秘学 numerology、東洋の陰陽道やタオ等はその典型的なものである（フランツ・カール・エンドレス著、アンネマリー・シンメル編『数の神秘』畔上司訳、現代出版、1986。Franz Carl Endres, Annemarie Schimmel, Das Mysterium der Zahl: Zahlensymbolik im Kulturvergleich, Diederichs 1984）。旧石器時代のホモサピエンスが、月の満ち欠け（新月から13日目に満月）に関わる数13にこだわりをいっていた驚くべき事実も、バイソンらしき角に刻みこま

れた13本の刻み目から浮かび上がる（中沢新一『カイエ・ソバージュⅢ 愛と経済のロゴス』講談社選書メチエ、講談社、2003、pp.86-94）。約三万年前とされる「五五本の刻み目が入ったオオカミの骨（二五本と三〇本の列に分かれ、前者の列は五本ごとにまとまっていた）」（同、p.33）が、チェコスロヴァキアで発見されている（cf. マリオ・リヴィオ『黄金分割はすべてを美しくするか？』斉藤隆史訳、ハヤカワ・ノンフィクション文庫、2012、pp.33-34）。数学と西洋思想のある意味起源ともいえるピタゴラスやプラトンたちの数学への異常な情熱は、数と人間の思考との関係が、たんに実用的、今でいう科学的な実用性をはるかに超えた、神秘的な性格を帯びていたことを如実に物語る（キティ・ファーガソン『ピュタゴラスの音楽』柴田裕之訳、白水社、2011。vgl. J. C. Cooper, *Illustriertes Lexikon der traditionellen Symbole*, Drei Lillien Verlag, 1978, 「Zahlen」の項。同邦訳の『世界シンボル辞典』岩崎宗治、鈴木繁夫訳、三省堂、1992では「数」の項。ゲルト・ハインツ＝モーア『西洋シンボル事典——キリスト教美術の記号とイメージ』野村太郎・小林頼子監修、内田俊一、佐藤茂樹、宮川尚理訳、八坂書房、2007、「数」の項。Werner Danckert, *Tonreich und Symbolzahl in Hochkulturen und in der Primitivenwelt. Abhandlungen zur Kunst-, Musik- und Literaturwissenschaft*, Band 35, H. Bouvier u. CO. Verlag Bonn, 1966）。

フランスの神話学者デュメジルは、祭祀階級、戦士階級、生産階級というその著名なる神話の3体系を、インド・ヨーロッパ語族の神話や伝承のうちに透視したが、それは、いわゆる“アーリア系”すなわち古代のインド・ヨーロッパ語族においては、3という数字が特別の意味を与えられていたためである（ジョルジュ・デュメジル『デュメジル・コレクション3 ローマの誕生』ちくま学芸文庫、2001等）。事実、地理的にはほど遠いはずのインドとヨーロッパの民話における3への執着ぶりは、いかにも異常とさえいえるものではある。七つの封印のように聖書に乱出する数字7へのこだわりも同様である。現存する最古の叙事詩である古代メソポタミア、シュメールにおける『ギルガメシュ叙事詩』からして数字の3と7が執拗に反復されている。

しかし、そうした数字への執着が一体何に、どこに由来するものなのか、なにゆえそれほどまでに偏愛されなければならないのかとなると、その由来や所以をあれこれと贅言する数の起源を論じた諸著をひもといてみても、その理由は結局のところ依然謎のままである。人は数字としては1（自己）と2（相手）のみを認知し、それ以外の他者たちすなわち三人称は有象無象として3に一括されたためか、古代の諸民族において数は3までしか数えられないことが多い（スタニスラス・ドゥアンヌ『数覚とは何か？——心が数を創り、操る仕組み』長谷川眞理子、小林哲生訳、早川書房、2010）。いわば3に限界（マージン）が設定されている。

限界といえば、事物の列挙や瞬間的な理解、そして短期記憶（ワーキングメモリー）は、1950年代にジョージ・ミラーによって「通常 7 ± 2 項目」、つまり7つが限界として確定されている（ジョナサン・K・フォスター『記憶』星和書店、2013、p.61。cf. 「ワーキングメモリの一般的

な容量は、 7 ± 2 の事項を30秒から数分記憶させる程度だという。」岩田誠監修『プロが教える脳のすべてがわかる本』ナツメ社、2013、p.140)。ということは、各文化にはそれぞれ特有の文化的遺伝子というものがあることはいうまでもないとしても、認知科学が斬新に解明しつつある脳の働きや数覚概念が教示してくれるように、3と7への拘泥も、三位一体や恒星が7つといった類いの人為的な象徴的設定や外在的事象に由来や根拠が潜んでいるのではなく、ヒトの脳内に3や7への認知的設定が生得的になされていたためではないか、と推論することの方が、今のところはより納得のいく考え方であるように思える。

自然による生態の設計すなわち生命進化は、ヒトの脳内に3や7といったマージン(限界閾)らしきものを何か優位性なす特別の理由があって優先的に設定したのか、それともそのような限界設定は進化上よくある偶然の賜物であったにすぎないのか、といったことの真相は、依然謎のままのようではあるが、しかしいずれにせよ、古今東西を問わず、つまり東洋であれ西洋であれ、そうした3や7、あるいは1や2、5等をはじめとする数字には、歴史上、ある特別の象徴的なほとんど神秘的な意味が負荷され、それぞれの文化的遺伝子によって繰り返し顕勢化され、神秘的胚珠を発動させる光景は、依然として途絶える気配はないようである。

例えば、西洋中世後期ないしはルネッサンスの黎明期にあたる14世紀初頭イタリアの大詩人ダンテは、その怪物的な叙事詩『神曲』において、3という数字をキリスト教の三位一体に引き寄せ、地獄、煉獄、天国の三界を歴巡する地獄めぐりの叙事詩の隅々に徹底的に織り込んだ。1歌(序)+33歌(地獄篇)+33(煉獄篇)+33(天国篇)=計100歌となり、その各33歌も、キリストの三位一体の3に十全の成就である10を組み合わせたもので、しかも各歌 canto は、3行の韻律詩型で整然と進行される壮麗な数学的建造物となっていた。数学的に構成されるということが、そこでは絶対に不可欠な要諦として追求され、狂気のように彫琢される。絶望に陥っていた精神の神秘的な浄化は、数字の神秘的なアーチ群をくぐり抜けることによって初めて達成されえたからである。

このような数秘学への尋常ならぬ執着は、ダンテよりも1世紀後の15世紀ベルギー、フランドル派の代表的な作曲家オケゲムが、超絶の対位法技法を追究してみせたといわれるミサ曲『ミサ・エツェ・アルチルラ・ドミニ Missa Ecce ancilla Domini (われは主のはしためなり)』にも踏襲されている。「この曲の場合、全体の構成から、テーマの音数、テーマの登場回数、音符や休符の長さ、その他ありとあらゆる要素が、ガブリエルがマリアに告げる言葉、〈Ave Maria Gratia plena〉の、前半の Ave Maria と、後半の Gratia plena のアルファベット番号の総和の比率(=2:3)をベースにして構築されている」(「バッハの源流への旅・番外編〜オケゲム、再び」、ブログ「♪バッハ・カンタータ日記 〜カンタータのある生活〜」2007/07/26、2013.8.25閲覧)という、ピタゴラスもダンテも真っ青の「音楽の数理的原理」が全開されている。そして、ダンテもオケゲムも、こうした数字による大伽藍建造にこだわればこだわるほど、その原理にのっとり創出された芸術作品は崇高に輝く不思議さをみせる。そのような狂気を目

のあたりにする時、自然という混沌（カオス）を理性的に理解し制御しようとする人間の、とりわけ西洋文明の願望には、そもその始まりから、このような熱くたぎる数字による混沌制御衝動がその最重要の要素として内包されており、彼らの偉業とは、実は人間にとりついたそうした本質的衝動のいわば狂気じみた開示ではなかったかとも思われてくる。

この基本構図は、中世後期やルネッサンスにとどまるものではなく、例えば18世紀前半のバッシュハシかり、18世紀末のゲーテしかり、20世紀のトーマス・マンしかりである。キリスト教ともやや異なるユダヤ密教のカバラであれ、またイスラム神秘学であれ、遠く離れた東洋のタオ（道）であれ、ユングであれ、いずれにおいても事情は同様である（cf. 中野美代子『西遊記の秘密：タオと煉丹術のシンボリズム』福武文庫、福武書店、1995。カール・グスタフ・ユング『心理学と錬金術Ⅰ、Ⅱ』池田紘一、鎌田道生訳、人文書院、1976、1983等）。

2 グリム兄弟と数

ゲーテ晩年の同時代人であり、先ほどのデュメジルやそのデュメジルを批判する歴史学者ギンズブルグたちがともに範とするドイツ・ロマン派の神話学者・言語学者グリム兄弟の兄ヤーコプも、西洋文化の古典やゲルマン文化の源流にさかのぼらんとした偉大な探求者のひとりとして、当然のことながら、西洋の根幹的思考である数（数秘学）にこだわりをもつ。『ドイツ語文法』（第二版、1822）によって比較言語学を確立させたと評されるヤーコプ・グリムは、「言語について、三が好きで、Trilogie（「三の理論」または das trilogische Gesetz（「三の法則」）を信じ」（風間喜代三『言語学の誕生——比較言語学小史——』岩波新書、岩波書店、1978、p.105）、万象を正反合の3段階に分節しようとした同時代人ヘーゲルと同様、3分節の鋳型に依拠して思索しようとした（vgl. Jacob Grimm, Deutsche Rechtsalterthümer, Band I, CAP. V Zahlen, Akademie-Verlag Berlin, 1956, S.285-310）。

当初はその兄ヤーコプが、後には弟ヴィルヘルムが主導して改筆を進めていったとされる『子供と家庭のための童話集』いわゆる『グリム童話集』（Kinder- und Hausmärchen 略して KHM という。1812年に初版第1巻、1815年に初版第2巻刊行。エーレンベルク草稿から1857年の最終第七版まで計8つの版がある）においても、数字3の多さ、その覇権ぶりは明確である。数字7の多用も看過しがたい。この『グリム童話集』は、当初156篇のメルヘン等をおさめるにすぎなかったが、その後版を改訂するたびに次第にその数も増えて、1850年の第6版からは200篇（KHM1-200）に固定される。実際には200篇を超えていても、その場合は例えば abc として、むりやり200篇の枠内にまとめられていく。つまりは、200という数字が、何か区切りのよいものとして、そこでは特別の重みをもたされたのである。

その名誉ある KHM 1 番には、金の鞴が転がって森という異界を開き、かえるとともにグロテスクな異界が、王女のお城の日常（食卓）や性的領域（ベッド）の中へとずかずかと入りこんでくる「かえるの王様」が、そして最後の KHM200番には、雪の中に埋もれていた一本の黄金

の鍵がこれまた雪の下の鉄の小箱を開く「黄金の鍵」という、ほとんどメルヘンともいいがたい断片的な掌編が配置されている。冒頭の KHM 1 とは逆に、メルヘン・ファンタジーの異世界から、今度はその外の日常という現実世界へと出て行く予感の中で、そのための扉の鍵と鍵穴が発見される。それは、「ついにそれが (eins=鍵穴を指すと同時に、数字の 1 をも意味している) 発見され endlich entdeckte er eins」、鍵がぐるり回されようとしている瞬間である。鍵穴にして 1 であるものの発見である (括弧内の補足は著者)。そして、「どんなすてきなものがその小函には入っているのか知ることになるでしょう」という一文で期待をにおわせ、『グリム童話集』全 200 話が結ばれる。

いいかえるならば、KHM200 とは、KHM 冒頭の 1 (eins) がふたたび発見された瞬間ともいえ、失われていた 1 への回帰がそこにおいて生じている。200 ($2 \times 1 \times 10$) において、『グリム童話集』という閉じた小宇宙の彼方に、1 eins という新たな統一的光景が今や開示されようとしている。鍵と鍵穴 (小函) だけという、異界への扉を開くことそれのみをあらわに語るだけのこの掌編 KHM200 は、第 6 版以降、KHM200 という番号を独占的に冠することとなる。『グリム童話集』とは、畢竟、1 にはじまり 200 にして 1 である何かに到達し、そこからいずこかへと脱出する巧妙な構成となっているものなのである^{註2}。その意味では、表だっては見えないが、1 と 2 への関心がどこか底光りしているかのようなメルヘン集である。

その 1 や 2 と同様、数字 3 もまた、古来より聖数として崇められてきたものである。グリム童話においても、数字の 3 が圧倒的な厚遇をうけ、不動の地位を確立していることは、『グリム童話集』をひもといたことのある者であれば、誰もが納得するに違いない。数字 3 への執着は、とりわけ 3 度反復という語り方の多さに顕著にみとれる。「3 度反復」というのは、ある行為や出来事がさらに 2 度反復される現象で、同じことが計 3 度語られているものである。同じように 1 度のみ反復され計 2 度となるケースは「2 度反復」ということになる。2 度反復等もあるとはいえ、『グリム童話集』といえば、非常に高い確率で 3 度反復の語りが連想される。事実、グリム兄弟は、近隣の若い女性たちや知人から、あるいは書物等から採話した当初の段階では実は 1 度のみ、2 度反復のみ、ないしは 4 度反復等であったりしたものすら、3 度反復に変更し整備する強い傾向にある (例えば、KHM 1 「かえるの王様」、KHM29 「三本の金の毛のある悪魔」等)。

民話やメルヘンという口承文芸は、それが口頭で伝承される過程において、その時の記憶や気まぐれ、好みに応じて変幻自在、いくらでも変形されていくものである。その可変性や断片性は、その話型や民謡が民衆の間で生きて受容されているという慶事を意味しているものではある。だが、そこに発生するのは、めまいのするような断片や変形の渦まく光景でしかない。それゆえ、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。しかしながら、口承文芸というほとんど姿の定かならぬ^{ぬえ}鰯か、絶望的な荒海にも等しい、神話や民謡、伝説やメルヘン等が乱舞する未聞の領域での探索を行うに際し、ある種の羅針盤にもとづく成形・復元が仮定されていなければ、そもそも口承文芸なるもの、昔話なるもの、すなわち価値のないきわめて卑俗なものとして軽侮されてきた民衆的ジャンルが、社会を支配する文化パラダイムの側から、研究に値すべきジャンルとして認知されたはずもない。そして、問題は多々あれ、グリムたちのつくりだした羅針盤は、非常に感度鋭く正確で、断片入り乱れる口承文芸の混沌の闇を暗中模索する際の、実に有効な指針や探照灯となったのである。

3 方法論——データのコンピュータ処理と内在分析

その『グリム童話集』において数字が多用され、時に異様に繰り返されている事実は、これまでも幾度となく指摘されてきた。そもそも民衆の数字に対する呪術的信仰は、民間信仰関係の書物を開けばそれこそいたるところでお目にかかるものではある (Leopold Schmidt, Volksglaube und Volksbrauch: Gestalten • Gebilde • Gebärden, Erich Schmidt Verlag, 1966, S.165u.a.)。民衆の語りにおいても数字に対するそうした民俗学的な俗信の残照は、当然のこと頻繁に現れる。例えば、『ドイツ俗信事典』(Handwörterbuch des deutschen Aberglaubens, hrsg. v. Hanns Bächtold-Stäubli, Walter de Gruyter, 1987)を初めとする俗信事典の類をひもとくならば、数字と呪文や俗信との奇想天外で根強い繋がりが随所に散見される (vgl. Walter Gerlach, Das neue Lexikon des Aberglaubens, Eichborn, 1998, 「Zahlen 数字」の項等)。

1921年、ベーレントゾーンは、聖数3に先行する淵源として2極性や2部構造等をつくりだす聖数2を想定して、当時としては先見的ながら、実態としてはかなり稚拙なたちで、そうした数字のもつ意味を明らかにしようと試みた (Walter A. Berendsohn, Grundformen volkstümlicher Erzählkunst in den Kinder- und Hausmärchen der Brüder Grimm: Ein stilkritischer Versuch, Zweite, durch einen Anhang ergänzte Ausgabe, Sändig Reprint Verlag, 1993, S.75ff.)。メルヘンを様式(形式)の側面から文学の領域へと引き寄せ理論化しようとしたマックス・リュートィも、1947年刊行の『ヨーロッパの民衆メルヘン——形態と本質』の中で、数字2と3等の際立つ顕出や繰り返しを指摘した上で、それもまたつまるところ、メルヘンに独自の抽象性(一次元性)を創り出す基本的な手法のひとつ、つまり「純粋な様式形態」として理解しようとした (Max Lüthi, Das europäische Volksmärchen: Form und Wesen, Achte Auflage, Francke Verlag Tübingen 1985 (1947), S.33f.)。

それに対して、オーベナウアーは、1959年刊行の『メルヘン——創作と解釈』(Karl Justus Obenauer, Das Märchen: Dichtung und Deutung, Vittorio Klostermann, 1959, S.81ff.)において、数字に象徴的意味が織り込まれた歴史を広く紹介し、メルヘンの重要要素のひとつとし

ての数字の象徴的機能に着目した。象徴的意味といえ、ユングは、例えば、数字1（統一）から数字2に分裂し、また1が回復されるプロセスと考え、夢やメルヘンにそうした展開を確認しようとしていたが（C・G・ユング『心理学と錬金術Ⅰ、Ⅱ』）、メルヘン研究者ヘートヴィヒ・フォン・バイトは、その浩瀚な3巻本の『メルヘン象徴法』（Hedwig von Beit, Symbolik des Märchens, Francke Bern, 1980-83）において、そのユング心理学に依拠して『グリム童話集』等のメルヘンのうちに心理学的象徴的な意味を読みこもうと試みた。同じくユング派の臨床医であった河合隼雄も、そうしたユングの象徴的思考に基づいてグリム童話を解析し、『昔話の深層』（福音館書店、1986、p.101）第五章では、例えばKHM60「二人兄弟」に顕著な数字2の強調を、そうした人格の分裂と統合の過程として考察しようとしている。一方は、数字のうちに意味なき形態形成機能のみをみてとり、他方は、逆に数字が喚起する象徴機能や意味にこそ刮目する。前者は作品の形態的側面に関心を示して意味次元には関わらず、後者は形態的機能ではなく意味の方に特に深入りしていく。このように、KHMにおける数字についての考察は、形態か意味かに大きく分かれるといってもよい。この傾向は現代でも同様で、ネットを検索してみれば、『グリム童話集』における数字の3や7、12等についてそのいずれかで、特に心理学の観点から論じるテキストには、それこそうんざりするほど巡り会うことができる。

コンピュータが深く浸透した現代は、しかしまた、コンピュータによる検索一般も花盛りであり、『グリム童話集』の数字その他の語彙出現頻度の検索も、前者系列の延長線上で行われている（vgl. Junko Nakayama, Märchen und Sage: Eine statistische Analyse der “Kinder- und Hausmärchen” und der “Deutschen Sagen” von Jacob und Wilhelm Grimm, In: The Ryukoku Journal of Humanities and Sciences, Vol 16 No.1, August 1990, S.63-71. 野口芳子「グリム童話における7の数字について——不運な7の出現を巡って——」、阪神ドイツ文学会編『ドイツ文学論攷』53号、2011、pp.7-29）。

しかしながら、ヨーロッパの数秘学的伝統や、キリスト教の数字イデオロギーや民間伝承、ユング派心理学に依拠して『グリム童話集』の中の数字を解釈しようとする意味偏重的ないしは人生訓的な読解は、実際には、多彩な数字模様の中の一部のみをとりあげて解説するにとどまり、一方、数の反復等をメルヘンをメルヘンたらしめる様式化手法のひとつとみなすリユーティ等の読解等も、デジタル的に使用頻度を検索し数量的に確認するアプローチと同様に、数字を形式面において処理ないしは評価するにとどまり、多様な意味を内包する作品を全体として把握するにはほど遠い。いずれのアプローチも、意味にのみ形式面にのみという違いはあれ一極に偏っていて、両側面が交流、照応しあうには難がある。それは、KHMを構成し推進させるものとしてグリムたちが秘かに装填した見えない内在論理をきちんと追求し、数字や数字的現象その他をその内在論理との密接なネットワークの中において理解する基本に想到しえなかったがためである。

すでにのべたように、『グリム童話集』は、たんに口承の話を採話して記した民話集ではなく、

グリム兄弟たちが、未だ山の物とも海の物ともわからぬ民話伝承の断片群をつなぎあわせて、メルヘンの原型のようなものを推論的に再構成したものである。それには、理念や青写真ともいべきある一定の物語論理というものがなくてはならない。あるメルヘンという作品の中に内在して、物語を内から推進させていくもの、それが内在論理である。その内在論理が、みずからをかたちづくるために要請するものとして、具体的な細部や諸エピソードの集積や展開がくる。各々のメルヘンには、少なくともグリム童話と呼ばれているメルヘンのうちには、実はそうした青写真が秘かに内包されているのである。そこにおける表現は、極論すれば一字一句にいたるまで、その青写真に添った機能や意味を委託されているといってもよい。奇矯なまでに頻出する多くの数字群も例外ではなく、その他の具体的な諸要素や語彙等と同様に、その当該メルヘンの形成に不可欠な形態的かつ意味的な動きを担う細胞のひとつとして積極的に動員され、用意周到に配置されている。実際また、執筆者の一人高橋吉文によるグリム童話研究によって、数字への特殊な意味の賦与、その意図的配置と隠蔽、形式への関与事実等がすでに指摘、確認されている（高橋吉文『グリム童話 冥府への旅』白水社、1996等）。

本論は、コンピュータによる検索を『グリム童話集』の諸版すべてに対して行い、そこに隠されている内在論理と数字との関係を検討し、『グリム童話集』における数字使用の実相を見晴らし、その本格的な考究への手がかりを準備しようとするものである。だが、グリム童話では数字がどのようににもちいられているのか、まずはその具体的な事例からはいることにしよう。

4 数字3の反復——KHM55「ルンペルシュティルツヒェン」

『グリム童話集』における数字といった場合、即連想されるのは、3度反復や2度反復といった同じ行為の繰り返しである。ここでは、加筆変形例の典型的なものとして、妖精（こびと）の名前を当てるという謎解きが愉快的なKHM55「ルンペルシュティルツヒェン Rumpelstilzchen」を取りあげてみる。話型 AaTh500 に属するこのグリム童話は、残念ながら日本ではそう人口に親炙しているとはいえないものではあるが、欧米では各地に伝わる著名な話で、子供たちにもとても人気の高いメルヘンである。イギリスの「トム・ティット・トット」と同じ話型に属する。日本民話では「大工と鬼六」がそれにあたる（この民話は、しかしスウェーデンでの類話等の西洋伝承から借用、翻案されたものであることが、確認されている）。しかしながら、こびとが親切的な前半と、それとは一変して今度はヒロインを脅迫するにいたる後半との対称的対比、形式上の完成度の高さ、体を股裂きする結末の奇想天外さは、類話の中でも傑出している。

このメルヘンの構成は、他の多くのグリム童話や他の諸メルヘンと同様、前半と後半の二部に分かれている。前半部分で危機（－）が襲い、それをクリアすると、そのクリアしたそのことが後半部分のよりレベルアップした危機（－）を招来するが、主人公はその最大の危機をも打破して、ハッピーエンド（＋）にいたる。これは、一般にグリム童話、さらには多くのメル

ヘンが、前半に予選を、後半に決勝となる事件を配置する二段階構成をとる基本原理に対応しているがためである。そのような二部構成には、前半が死の領域（－）への下降、後半がその下限（－）から新生領域（＋）への上昇・蘇りというV字状の「V字プロセス」（高橋）が含意されていたからである（cf. 高橋吉文『グリム童話 冥府への旅』）。そして、このKHM55「ルンペルシュティルツヒェン」もまた、そのような前半と後半とが対称的に配置された定石的な二段階構成をとっている（vgl. Yoshifumi Takahashi, Die Wiederholung bei den Grimmschen Märchen als der in die tiefere Erzählschicht führende Hermes. In: Language and Culture, Vol.35, Institute of Language and Culture Studies, Hokkaido University, Sapporo, 1999, pp. 27-47）。その構成を以下の図表1で見よう。

ことあるごとに3度反復が多用され、それによってメルヘン全体が整然と構成されていることが、この図からも容易に推察できるかと思う。結末も奇矯で比類ない。しかし、1808年にグリムたちがHessen地方でこの①メルヘンをじかに聴いて採話し、それを採択した1810年の初稿（エーレンペルク草稿）段階では、こびとはシャモジに乗って窓から去る結末になっていた（異なるソースを明示するべく、①②③④の数字を付記している）。ところが、

- a) 1812年の初版では、②ドルトヒェンからの話（ヴィルヘルムの妻）に、③マリー・ハッセンフルークから聞いた別の類話（妹の嫁ぎ先の女性）をそれに合成し、
- b) 1819年の第2版ではさらに、④リゼッティ（妻の実家の女性）から聞いた別の類話をもとにして、このメルヘンの中の歌や結末を劇的に変形した。

図表1 KHM55の構成

I 前半 王による難題（－）			
vs		→ 水車小屋の娘に「藁を金の糸に変えてみよ」	
突如姿を見せたこびとの助力（＋）			
(1)首飾り（首輪）をよこせば、やってやる	→	1.2.3	→ 金の糸に変える
(2)指輪をよこせば…	→	1.2.3	→ 金の糸へ
(3)(未来の) 赤ん坊をよこせば	→	1.2.3	→ 金の糸へ →王妃となる
↓			
II 後半 こびとによる難題（－）			
vs		→ 王妃に「赤ん坊が惜しけりゃ俺さまの名を当てよ」	
王妃と家臣による名前探索（－）			
(1)国内の名をすべていう	1)	2)	3)
(2)近隣諸国から奇名、珍名をすべていう	1)	2)	3)
(3)盗み聞きして、小人の名前を当てる	1) クンツ	2) ハイנטツ	3) <u>ルンペルシュティルツヒェン</u>
→ こびと、怒りから自らを股裂きする			

つまり、今私たちが見る愉快的結末も、整然としたその全体構成も、実は、グリム兄弟（特に弟ヴィルヘルム）が、①②③④ 4 つの話を、3 度反復を駆使しつつ巧みに混成・接合して魅力的なかたちへと完成させようとしたその熟考の結果なのである。その他、水車小屋（回転）の番人（娘の父親）、首飾り（首輪・回転）、指輪（回転）、たき火を周回する小人の片足ケンケン踊り（回転）、こびとの自己股裂き（ドイツ圏において最も一般的な処刑であった車裂き刑→回転する車輪）等の、草稿段階からすでに言及されていた糸車や紡錘と同様に、“回転運動”と、回転が帰趨しゆく恐怖の車裂き刑を暗示する多様な表現が、初版（1812）では兄ヤーコブ・グリムによって、また第二版（1819）以降は主に弟のヴィルヘルムによって意図的に組みこまれていく。娘の自律を脅かす災厄、すなわち父・夫である国王・こびとという一連の男たちを、数々の“回転運動”表現において不気味に予告されていた車裂き刑に向けて徐々に追いこみ、最終的に一人にして三人である父たちを処刑しきれいに清算することで、ついに真の名と命（王妃の嬰兒にして、王妃自身の生命）とを獲得するにいたる娘の自律のプロセスが展開されていく。表からは見えがたいものの、このメルヘンのうちには、ある一定の内的な物語論理や青写真が作動していることは明らかである。そして、1・2・3 という 3 度反復に則った形式上の整備も、たんに形式的なレベルにとどまらず、1・2・3 とリズムよく回転する紡錘という不気味な刑具（車裂きの車輪）づくりという、その隠されていた内的論理とも秘かで親密な関係におかれていたと考えざるをえないのである。

それに加えて、3 度反復には特別の機能がある。反復（繰り返し）は、インド・ヨーロッパ語族偏愛の特別御用達というにとどまらず、口から耳への伝達を命とする口承文芸一般にあっても、伝達を確実にするために不可欠な語りの重要な技法のひとつでもあった。例えば、ある重要な表現や行為が物語のクライマックスで提示されたとしても、それが正確に相手に伝達され、興味深く理解されたかは定かではない。それゆえ、もう一度繰り返して相手の脳内にそれをしかと定着させる必要がある。そして、そのような濃厚な定着があって初めて、その表現や行為をもとにした次のステップへの劇的なひねりや転回が印象的に語られうるのである。その転換点に向けて物語を繰り返すことによってドラマチックに盛りあげる語りとしてのさらなる効果も、もちろん無視できない。その意味で 3 度反復は、コミュニケーションと語りにおける基本中の基本ということができるのである。

5 数字 2 の反復 —— KHM21 「灰かぶり」

しかしながら、『グリム童話集』では、数字の 3 や 3 度反復ばかりが重宝されていたわけではない。3 度反復が圧倒的に多いグリム童話において、同じく 3 度反復に設定したとしても何ら不思議ではないケースでありながら、しかしなぜか 2 度反復にあえて変更されているメルヘンもまたいくつも散見される。例えば、KHM15 「ヘンゼルとグレーテル」や KHM21 「灰かぶり（＝シンデレラ）」等はその典型的な例である。「灰かぶり Aschenputtel」で三女の灰かぶり（シ

ンデレラ)に押しつけられた意地悪な難題(前半部分)は、最終的には2度反復となっているが、1812年の初版段階では実は3度反復であったものが1819年の第二版で2度反復へと減数されたものである。

前半 難題の2度反復: 小鳥たちによる豆^{つば}琢み
変身の3度反復 → 舞踏会へ
後半 靴はきテストと小鳥の警告の各3度反復

メルヘンのハイライトをなす後半部分の靴はきテストの場面が、王道の3度反復を遵守しているのに対して、前半の中のさらなる前半部分に見られるこの2度反復は、形式的にいてお世辞にもバランスがいいとはいえない。そうしたアンバランスを招くこととなる不要な変更を、グリムたちはなぜあえて行う必要があったのか、やや理解に苦しむところではある。というのも、もとの3度反復のままであっても、物語的には何ら問題はないようにみえるからである。

実はここに数字における二進法がからむ。ローマ数字の5すなわちVは、五本の指を開いた手の形から来ており、ローマ数字の10すなわちXも、両手がつくるVを上下に結合させたものであるといわれている。身体の形態が十進法を規定している。しかしながら、その十進法にしても、人間の手の左右対称性といった身体の左右均斉・左右対称性に決定的に規定されている。ドイツ等が採用している通貨の2、20、200、2000という単位やテニス等でのスコア(「スコア」scoreの古代ノルド語における元の意味は「20」)等からも見てとれるように、人間の両手両足、両耳、鼻の穴、乳房や肺、双眼等の身体に顕著な双性や対称性から発想された二進法は、西洋世界ではとても重要な発想法のひとつであった。

グリム童話の場合、その数字2の双性は、双眼・双眸に深く関わってくる。なぜなら、『グリム童話集』全体を背後で律している最強の双壁存在は、古代ギリシアやラテン系譜の文化、つまり古典古代、ルネッサンス、フランス文明の知的政治的覇権を、原初的で野性的な力で蹂躪してくれるとグリムたちによって秘かに祈願、勧請された古代ゲルマン神話の嵐と怒りの名をもつ主神ヴォーダン Wodan (オーディン) と、それ以上に破壊的な古代ギリシア神話最大の怪物メドゥーサ Medusa とであったからである。

覇権もつ文明国に対する後進国側からの森幻想による叛乱の歴史の悲喜劇を縦横に描くサイモン・シャーマの大著『風景と記憶』(高山宏・梅正行訳、河出書房新社、2005)には、ヘルダーやグリム兄弟たちがゲルマンの野蛮(野性と森)を御旗にして、貧相なドイツ文化の称揚に血眼になっているさまが示されているが(2章)、その兄ヤーコプ・グリムは1835年刊行の大著『ドイツ神話学』(Jacob Grimm, Deutsche Mythologie I. Band, Ullstein Materialien, 1981)のVII章「Wuotan」においてヴォータンをそのゲルマン神話中最強最高の主神と評し、ハンス・プリシュケも、その博士論文「ドイツ民族における幽鬼軍勢伝説」(Hans Plischke, Die Sage vom

wilden Heere im deutschen Volk, Druck von C. W. Offenhauer in Eilenburg, 1914) 中の章「Charakteristik der Erscheinung」(S.4f.)において、ヤーコプ・グリムはそのヴォーダンを、恐怖の幽鬼軍勢すなわちワイルド・ハント das wilde Heer を率いる首魁、人が決して見てはいけない天空を疾駆する最も危険な魑魅魍魎たちの牽引者と考えていた、と指摘している。メドゥーサ同様に、その行軍を見てしまった者は即破滅する恐怖そのもの、それがヴォーダンである。マルティーン・ニンクによって1935年に書かれたヴォーダン論の集大成的著作には、その恐怖によるヴォーダンの覇権やメドゥーサとの意味深なつながり等が示唆されている(Martin Ninck, Wodan und germanischer Schicksalsglaube, Eugen Diederichs Verlag Jena, 1935, S.176ff.)。

実際また、KHM20「勇敢なちびの仕立屋さん」では、ちびの主人公は臆病の権化である仕立屋さんからその対極なす恐怖の神(幽鬼軍勢)へと瞬時にして変身し、KHM32「りこうなハンス」、KHM34「賢いエルザ」、KHM77「賢いグレーテル」といった一見ばかばかしい笑話群も、よく見てみるならば、おめでたいKHM83「幸福のハンス」と同様に、こざかしい地上的な知の属性を悉く放棄した末に透明で不気味な“無”的な存在(不在的存在)へ、すなわちヴォーダンと幽鬼軍勢のあの直視不能の(＝見えない)恐怖そのものへと変容していく戦慄的な経緯を秘かに語らんとしていたものであることがわかってくる。その他の多くのグリム童話の楽しさの底にも、地上性を破砕するゲルマンの幽鬼軍勢(ワイルド・ハント)とそれを率いる無敵のヴォーダンの黒々とした姿なき姿が潜められている。メドゥーサも同様である(cf. 高橋『グリム童話——冥府への旅』第四章、第一章)。

そして、奇妙なことに、アルプス以南と以北とを代表するその恐怖の神々のいずれもが、眼と失明に深く関わる。ゲルマンの主神ヴォーダンは、母なる女神たちの泉に自身の片眼を捧げることによって、先行する古き大地の母たちの叡智を手に入れる。一方のメドゥーサも、その危険な眼光により、メドゥーサを直視した、ないしはメドゥーサに直視された者たちを瞬時に石化させてしまう。人はメドゥーサを決して見てはいけないのである(＝不可視)。だが、そのことによってギリシア神話の怪物メドゥーサは、太陽の白い閃光を反転させた黒い闇の閃光として、失明・盲目のモチーフをそこに発生させていくこととなる。この眼の喪失つまり失明と開眼のモチーフは、グリム童話では多彩かつ韜晦的に表現されていくことになるが、その韜晦手法の一つこそ、ここに挙げた数字2やその奇妙な反復なのである。なぜなら、すでに記したように、眼は双性2の代表的な事例であったからである。

例えば、先ほどのKHM21「灰かぶり」前半(予選・下降部分)では、ばらまかれた多くの豆を選別する難題が末娘の灰かぶり(シンデレラ)に課せられるが、母の化身ともいべき小鳥たちの群れがやってきて、灰かぶりのかわりに嘴でレンズ豆(＝眼球)等を啄み選別してくれる。それが2度反復される。グリムたちの手によって3度反復から2度反復に変更された、と先に指摘したあの箇所である。だが、なぜ2度に減数、変更されたのか。それは、レンズ豆(ヒ

ラマメ) Linse (=ずばり眼球の「水晶体」や「レンズ」の意味でもある) をも含め、豆は、その形象から人に眼球を生々しく連想させたからである。KHM40「強盗のお婿さん」でも、眼球の喪失を象徴的に示すものとして、レンズ豆やエンドウ豆が森の中の道に落とされていく。灰かぶりのレンズ豆ならぬ眼球が、鳥たちによって啄まれ、その嘴によってえぐりだされていく。灰かぶりのために小鳥たちが豆を啄んでくれた、いかにもメルヘンチックなその場面は、実は、少女の眼から今光が奪われて失明し、光の世界から死の闇世界へと転落していく凄絶な瞬間を、象徴的に、また視覚映像的にも極めてリアルに、しかしまた韜晦的に隠蔽して表現するものとなっているのである。

その牧歌的場面は、しかし、隠された眼球えぐりという物語深層での出来事に正確に呼応して、目に見える形式的レベルにおいても、採話当初の3度反復ではなく、双性の2度反復にこそ変更、整合されなければならなかった(図表2)。それだけではない、メルヘン後半の末尾では、前半とは逆に、姉たちの眼球が二羽の鳩たちによって啄まれえぐり出される。そのグロテスクな光景が、前半の豆啄みにシンメトリー的に対応すべきものとして配置されていることはいうまでもない。ちなみに、この姉たちの眼球えぐりの場面は、3度反復が2度反復に変更された、その同じ第二版で新規に追加されたものである。

日本でも人気のあるグリム童話 KHM12「ラプンツェル」では、塔から墜落し、いばらに眼を刺されて失明した王子の、悲惨な彷徨と、2つの涙による開眼の奇蹟のくだり等に2度反復が導入されているが、それもまた同じく「双眸(眼球双性)=数字2」の眼球譚原理に基づくものであることはいうまでもない。『グリム童話集』では、数字2が偶然にではなく、きわめて意識的に布置されているのである。このように、個々のメルヘン作品を、その物語を内的に駆動させている内在論理とそれに呼応した構成に着目して見ていく時、数字3や数字2には、たんに形式上、様式上の添え物とも異なる、といってまた形式とは縁のない心理的、象徴的な意味の器とも異なった、特別の物語機能が託されていることがわかる。

だが、数字に刮目し、数字の側面からなされるそうした個々の分析だけでは、やはり限界があるのも事実である。数字を負荷されてはいるものの、奥に隠されている意味や機能を解明す

図表2 KHM63「灰かぶり」の反復配置図とV字対称図

前半 難題 2度反復: 小鳥たちによる豆の啄み

変身 3度反復 舞踏会へ

後半 靴はきテストと小鳥による警告 3度反復

2羽の鳩による、姉二人の両眼(2個)えぐり 2度反復

前 半		後 半	
小鳥による豆啄み(=両眼えぐり)	2度反復	2度反復	鳩による姉たち両眼えぐり
変身と舞踏会	3度反復	3度反復	靴はきテストと警告

るそうしたアナログ的な方法も、個別のケースないしはそれとゆるやかにつながるいくつかのメルヘン群という射程を大きく超えるものではないからである。『グリム童話集』全体における数字の意味とはいっても、限定したいくつかのケースでの推論に終わる危険性がある。それゆえ、数字に依拠した個別でのメルヘン解説にまといつくそのような呪わしい限定性を補うものとして、『グリム童話集』全体における数字使用頻度のデジタルによる量的比較が要請されることになる。『グリム童話集』全体で、さらにはすべての版全体で、それぞれの数字はどのような設定で使用されているのかを、漠たる趨勢という曖昧なかたちではあれ、しかしまた数量というある意味明確な統計的データによってある種鮮明な見晴らしを得ることが期待されうるからである。

そこで次の第二章では、そうした第一章の個々のメルヘンに対する内在分析へのいわば反証として、各版での数字使用頻度数と、8つの版全体におけるその増減一覧とを浮かびあがらせるデジタル検索結果を呈示する。

第二章 『グリム童話集』における数字出現頻度一覧——コンピュータによる検索

1 検索方法と使用素材

『グリム童話集』における数字を検索するにあたり、まずその基本的方法ならびに使用する素材について簡単にのべておく。

文学研究や解釈とコンピュータによる検索は、アナログとデジタルという対立概念からも想像されるように、これまでは対立する研究方法と一般には考えられているところがある。しかしながら、コンピュータのデジタルデータはすべてを数値に置き換えられるので、本研究のように、メルヘンのような文学の枠にはいるものにおける数字の使用頻度検索やその解釈にコンピュータの検索処理が招来されるのは、異質な両分野の共同作業の例というだけでなく、当該研究課題に取り組むにおいてまさに恰好の研究方法だといえる。

しかしながら、従来の活字文化とITのデジタル世界とは、その常識を大きく異にする。活字とは違い、デジタルの世界には固定したかたちなるものは基本的にありえないからである。文学データは、コンピュータではデジタルの文字コードに置き換えられるが、その文字コードは、実際は単に文字に恣意的に割り振った数値にすぎない。例えば、Aには65という数値が割り振られているが、文字は順番にふられるので、それに1を加えた66はBということになる。コンピュータでは、データの文字処理をテキスト処理というが、この場合テキストとは、本来英語から作られた処理コマンド、つまり copy などという言葉が対象になる。つまり、それは、キーボードから入力された信号がどういうコマンドなのかを調べるための処理である。copy コマンドのテキスト（文字データ）はあらかじめシステムに記憶されており、キーボードから入力された信号が copy と同じかどうかを判断するが、その時テキストは数値であるため、引き算をし

て答えがゼロであれば同じものと判断する。「copy-copy=0」それゆえ、コンピュータによるテキスト処理の基本は、総じて検索であるといえる。

コンピュータのコマンド処理は、たいがい複数の単語を使う。copy file1 file2 (file1 を file2 へ複写せよ) というようにパラメーターを持つ場合は、コンピュータはその入力信号を単語 (トークン) に分けなければならない。つまり区切り文字として半角スペース記号を使う。だが、例えば、「copy/file1/file2」がそうであるように、コンピュータのトークン解析処理は、コマンドがそもそも英単語とほぼ同じものであることから、人間の文章の処理にも応用されるようになった。つまり、テキスト処理の対象が、たんにコンピュータのコマンド (プログラミング言語) だけではなく、人間の自然言語にまで拡大されたのである。

人間の言葉を理解できないコンピュータと、デジタル信号である二進数を理解できない人間が意思疎通をはかるには、とにかくテキスト処理が不可欠である。コンピュータのデータはすべてデジタル信号なので、それを人間が理解できる言葉に変換し検索するのが、コンピュータ処理の中心的基礎動作であるといえる。「検索」が如何に重要かは、Web 検索プログラムで世界の覇者になった Google をその好例として挙げれば十分であろう。

さて、検索処理をする場合、先ず検索語を入力するが、デジタルデータは一切の例外を許さないで、検索指定語は一つに限られる。しかし、ドイツ語のような場合、文頭に置かれた単語はすべて大文字となる。それどころか、語尾変化があるので、同じ単語でも、使用する格により語尾が違って来る。そうなると、検索する場合は、それらをすべて一つずつ入力しなければならなくなる。これは大変煩瑣な作業である。ところが、コンピュータ処理においては「条件分岐」という方法が利用できる。例えば、数字の 2 を意味する Zwei か zwei かは、[Zz] wei と一つにまとめることができる。すなわち [] で囲んだ中の文字は、「Z または z」という複数の場合を設定できるのである。こういう仕組みを「正規表現」と言い、正規表現をうまく応用すると、アナログ世界では全く想像もできない、コンピュータ独自の便利な処理が可能になる。

コンピュータの処理の神髄は、何より「繰り返し」にある。条件が許せば、コンピュータは無限の反復作業をいとわない。[電気ある／なし]のデジタル信号も、それが天文学的数量になると、現実世界をシミュレートできるほどになる。あたかも、原子が無数に集まると有機生命体が生じてくると、これはほとんど同じである。その上、テキストデータのデータ量は、動画データなどと比べるとほんのわずかなものなので、正規表現を使った検索作業に基づくテキスト処理は、瞬時に実行できる簡単な処理であるといえる。この反復処理の結果、コンピュータは、デジタル信号を自然言語にシミュレートする。一見そりの合わない文学とコンピュータの世界も、つまりこのようなテキスト処理という作業を通じて、互いに有益な接点を見つけることができるわけである。

本論では、その共同作業を、グリム童話の数字検索として実践する。だが、その検索の不可欠の前提となるのは、「信頼できるデジタルデータ」である。使用するデータが、すべて同じ条

件で作成されていなければ、正確なテキスト処理は不可能である。幸い、最近の書籍デジタル化の反映か、グリム童話のような「古典作品」は、特にヨーロッパにおいては、フリーコンテンツのデータとしてインターネットに公開、提供されている。

本研究の『グリム童話集』における数字出現頻度の検索に際して使用する素材すなわち検索対象は、エーレンベルグ草稿 Ölenberger Handschrift と第一版（初版）から最終第七版までの 8 つの版である。第一版（初版）から最終第七版までは、主としてフリーコンテンツの Wikisource (http://de.wikisource.org/wiki/Kinder-_und_Hausm%C3%A4rchen) と Projekt Gutenberg のデータを利用し、それらを石川が本研究の検索をより機能的になしうよう独自に加工したものを使用した。というのも、世界にまたがる Projekt Gutenberg の KHM (『グリム童話集』) のファイルは初版のみでしかなく、それとてもおそらくは個人の入力作業に負うた不安定なものでしかない。それに対して、集合知の原理に基づく Wikipedia の Wikisource の KHM のデータファイルは、よりシステムのチームが組まれ、入力に対するそのチェック体制も含めより信頼性をもつと考えられるものである。エーレンベルグ草稿以外は、KHM の版すべてがフリーで公開されている。その典拠となった KHM 諸版は以下に記すが、しかし、それらグリム存命当時の諸版そのものには多くの植字ミス等があり、そうした曖昧な箇所等に関して他の KHM 刊行物、例えば第七版であれば最も信頼にたれるレレケ校訂のレクラム文庫のものを参照にして修正する等の作業が必要とされた、と推測されうる。さもなければ、検索しうる適切なテキストとして公開することは妥当ではないからである。そして、上にも記したように、活字とは異なり、デジタルの世界に固定したかたちというのはいない。公開されているあるファイルを、第三者が利用する場合、その特別の目的仕様に独自にデザインし直さなければならない。公開されているそれらフリーのファイルそのものも、典拠とした KHM の諸版本とはまったく異なる世界に、まったく異なるものとして、見えているように見えながら実際には見ることのできない姿なきものとしてデザインされているものである。それをダウンロードして本研究特別仕様にデザインされた私たちの検索用 KHM ファイルは、その意味で、当初の定形なき状態をさらに倍乗したものといっても過言ではない。しかも、このデザインは、元のかたちをほとんどとどめないほどに徹底的に換骨奪胎されている。したがって、以下に記する典拠、および注釈に感謝をこめて記する諸サイト、アドレスも、そのような限定づきのものであることをあらかじめお断りしておきたい。

1. Auflage 1812/15, Berlin: Realschulbuchhandlung Band 1・Band 2
2. Auflage 1819, Berlin: G. Reimer Band 1・Band 2
3. Auflage 1837, Göttingen: Verlag der Dieterichschen Buchhandlung Band 1・Band 2
4. Auflage 1840, Göttingen: Verlag der Dieterichschen Buchhandlung Band 1・Band 2
5. Auflage 1843, Göttingen: Verlag der Dieterichschen Buchhandlung Band 1・Band 2

6. Auflage 1850, Göttingen: Verlag der Dieterichschen Buchhandlung Band 1・Band 2

7. Auflage 1857, Göttingen: Verlag der Dieterichschen Buchhandlung Band 1・Band 2

Wikisource では公開されていないエーレンベルク草稿については、岐阜経済大学経営学部山田善久氏のデータをいただいたものを下敷きになっている^{注3}。

ところで、文学作品のテキスト処理をする場合、コンピュータでは、例えば「文字コード」の問題がある。つまり、同じ文字でも、利用する環境の文字コード（表の割り付け順番）により、対応の仕方が違ってくる。例えば、英語の環境では、日本語の表示ができないし、ドイツ語は、外字という特殊な記号としてしか日本語と共存できない。そもそもコンピュータの文字データには、人間が視覚で理解できる書式、つまりフォントがないのである。日本語フォントのない英語環境では、日本語を表示できないゆえんである。それ故、以前は日本語環境でグリム童話を取り扱うには、ドイツ文字を日本語と正しく共存させるために、ドイツ語フォントが表示できるワープロ形式へと変換しなければならなかった。しかし、ワープロも OS 等によっては互換性がないので、世界共通のデータベースとしては十分ではなかった。

ところが、最近はこの文字コードの差をなくすためにユニコードというシステムが採用され、現在では完全に定着したと言える状況になった。Web の世界はすべてユニコードの一種UTF-8 が共通文字コードとなりつつあり、テキストデータ表示専門のブラウザや、コンピュータコマンド（プログラミング言語）を書くためのエディタだけではなく、多くのワープロでもUTF-8 を利用できるようになっている。今回利用した『グリム童話集』の全版の全作品は、それに基づいて石川克知がすべて独自にUTF-8 のテキストファイルに変換したものである。テキスト処理がしやすいよう、邪魔になるコード（例えば、検索には不要な注釈等にかかわるコード）等もすべて削除しなければならない。作成したデータベースは、エーレンベルク草稿を 0 版とし、第 7 版まで、それぞれ、個別の作品群と、版ごとに一つに合わせたものを作成したものである^{注4}。

この比較にはただし、ひとつ問題がある。例えば初版と第二版の間にはおびただしい作品の出し入れがあり、同じ作品数、同じ作品という条件下で使用頻度が比較されているわけではないからである。これはすべての版にあてはまる。これまですべての版を一括して検索する試みが積極的になされてこなかった背景には、このような事情への躊躇もあったのではと考えられる。とはいえ、今をときめくビッグデータが、対等な諸条件下での均一な比較とは逆の、めくるめくように輻輳するカオス的データのうちにある種の傾向や動勢を浮かびあがらせようとしているように、不均等に算出された出現頻度の盛衰変化状況においてこそ人文的な実相は生々しく垣間見られうるものである。収められているメルヘン数に複雑な屈折やずれがあった上で、諸版間における数字使用の実態から何らかの有意な変化や傾向、特徴があらわれてくるものなのか、それともただの雑ばくな意味なき混乱だけであるのか。私たちは、数字使用の考

察における意味ある検索の第一歩として、全 8 版の一括検索の実験は不可避のプロセスであると判断した。

さて、本研究の検索作業では、数字を取り扱うわけであるが、そこにも実は問題がある。同じ数字でも、文頭の大文字の場合だけではなく、ドイツ語の場合、序数になった時の格語尾などに対する処理の問題がそれである。特に語尾の問題や同音異義語等には曖昧な場合もあるので、語尾の曖昧部分はすべてのバリエーションを検索し、個別に区分した。特に同音異義語などの場合、どのようにカウントするかが問題となるが、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。それゆえ、例えば、数字 2 *zwei* であれば機械的に 2 *zwei* のみを検索するという従来の処理方式ではなく、例えば *zweit* はもちろんのこと、それ自体に 2 が含まれている *halb* (半分の) のような種々のバリエーションもまた採択している。さらには *beide* (両方の、ふたつの) もその 2 の変奏のひとつと判定し、それらをまとめた場合の数値も数字 2 の検索結果の下に参考データとして付記している。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 の派生形は考慮される必要はないが、グリム兄弟が幻視していた意味の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』を読む時には、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、そのような数字の派生事態もまた、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。

ちなみにテキスト処理といえば、従来は UNIX 起源のフィルター処理ツール、つまり検索の Grep (グレップ) 等を、テキストファイルを対象にコマンドラインから処理するのが定番であったが、現在は、代表的なエディタソフトに正規表現が使えるものもあり、ウィンドウズのグラフィックスユーザーインターフェイス GUI でも利用できるようになっている。私たちは、最初、ウィンドウズの「秀丸」エディタの Grep を使う予定であったが、最近、Microsoft の Word で正規表現が使えることがわかった。正規表現も利用する環境によりいわゆる「方言」が生ずるが、Word の場合は、「置換」メニューのオプションで「ワイルドカードを使用」という (ほとんど隠し) オプションがある。正規表現を、自らワイルドカードといい変えるくらいなので、一般的なテキスト処理の正規表現とは少し違いがあるが、本研究で使うには十分な機能がある。さらに、Word の検索の優れた所は、検索結果が左サイドウィンドウに、リンク付きのヒットページのサムネイルとヒット件数、メインウィンドウには、検索語にマーキングをした検索テキスト全文が表示されることである。Grep ではヒット行のみが出力され、ヒット件数も瞬時の表示で確認が難しい。別のスクリプトがプログラムを追加しないと利用しにくい環境である。こうした諸事情を鑑みた上で、私たちは、今回、Microsoft 社の Word Ver.2010 をテキスト処

理に利用することとした^{註5}。

2 検証結果——数字の出現頻度一覧とその特徴

上記の方法によって使用素材を検索処理した『グリム童話集』全版の全作品（聖譚も含む）における数字出現頻度の検索結果一覧表は、以下の表（図表3）のようになる。そこでは、表示する図表のスペース、見やすさを考慮して、この章に限り、これまでの第二版等といった通常の言い方ではなく、草稿となるエーレンベルク版を0版、初版を1版、以下第二版は2版、最終第七版は7版というように略記している。検索した数字は左欄に縦に並べてある。7版から0版までの横の欄には、各々の数字の検索にヒットした数値を載せている。右端の欄外には、補足すべき項目が書かれている。

次頁掲載の数字分布結果の表（図表3）をみると、まず一般的な印象として、たんにグリム童話だけではなく、人間の言語活動において数字がどのように使われているかが、この分布図から垣間見ることができるようになる。古来より聖数とされる数字2と3が多いのはもちろん、数字0、7、4、12が突出した頻度数を示している事実は、数字がアトランダムにもちいられているのではなく、メルヘンを伝えてきた人々が、あるいはもしかするとグリム兄弟たちが、それら限られた数字に明らかに偏重して、そこに何らかの含意や機能を持たせようとしているであろうことを示唆するものである。その含意とは、西洋文化の中で聖なる数であった伝統による惰性的使用という次元にすぎないのか（かつての聖なる数が多用されている事実に形式的機能のみを見るリュートイ等も、この見方に属するといつてよい）、それとも、たんに機械的な踏襲とは異なる特別の意味や機能が賦与されているということであるのか。その含意の有無やその実情の分析に関しては、次の第三章の内在論理分析による検証に譲ることとしたいが、リュートイ、ペーレントゾーン等による数字2頻出への指摘を知っていたとはいえ、検索処理前の段階では私たちとしても、これほどまでに極端な傾向や偏りが現れてくるであろうとは予想していなかった、と正直に告白しておきたい。

この検索結果は、いくつかの実に興味深い予想外の事態を明らかにしてくれる。だが、それに踏み込む前に、基本的なことがらの確認と、意想外の実の両面を順次、以下に箇条書きにして列挙してみよう。

- 1) 一桁の整数は、概してその頻度数が0版から7版に向けて増大している。収容したメルヘンの数が版を重ねるごとに次第に増えていった事実に、これは対応するものと考えることができる。
- 2) しかし、例えば従来から最も多いとされてきた数字3の場合、増数の点で見ると、そう大きな増ではない。収容数の少なめな1版や2版等と、211編（+聖譚）にふくまれている7版との間には、数字3に関しても本来もっと大きな増数が見られても

図表3 KHM 全版の数字出現頻度の検索結果一覧表

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	0	0	
10000	1	1	0	0	0	0	0	0	
100000	1	1	1	0	0	0	2	0	

不思議はない。そのことを含むと、数字3はほぼ横ばい状態というだけではなく、むしろ実質的には減数している奇妙な実態が明らかとなる。

- 3) 数字3の場合、1版と2版との間でも増減が逆転している。これは、2版で掲載メルヘンのかなりの移動があったためと考えられる。つまり、作品を外す、入れるといった出し入れが比較的あったため、それによるずれが生じている。純粋に版を比較する難しさがここからも見えてくる。
- 4) わかりやすくするために7版内に限ってみると、0と2と3が突出して多く、4と7はそれらの3分の1程度に頻度は落ちる。聖数等として喧伝されることの多い7がこれほどに少ないのもやや意外ではある。

0が多くなっているのは、0を意味する派生形として nichts（無、何も…ない）をも算入して処理したためである。グリム兄弟は、地上存在抹消（ゼロ）というきわめて重要な意味を帯びる現象を、その nichts に託すことがある。例えば、KHM32「りこうなハンス Der gescheite Hans」の中でそのハンスくんが告げる「Nichts gebracht, gegeben hat（何にもさ＝“無”をおみやげにしたさ）」（KHM, Bd.1, Reclam, S.184）という卓越した二重表現がそうであるように、“無”の韜晦は、特にファルス（笑話）において目につく不気味な現象といえる。とはいえ、7版での0出現回数490のうち何と454回が nichts で、ほぼその9割を占め、数字0そのものは一割にも満たない。つまり nichts の算入によって0の検索がある意味歪んだともいえなくもないが、しかし、この nichts 表現の多さについては、いずれ深く立ち入って考察する必要があるかもしれない。

- 5) 数字1と5と6がつつましい。特に重要な5が意外と少なかったことも驚きではある。神秘主義、数秘学等において、ペンタグラム（5つの三角形、五芒星形☆）としてこの5の重要性は尋常のレベルではないからである。神秘主義と民間信仰との間にはずれがあるようである。
- 6) 数字4や7も多いとはいえない。特に7は暗い事態や忍耐期間を示すものとして『グリム童話集』ではかなり目につくものであり、また数字7が明示的に（7人の小人や7つの山等）、あるいは非明示に（壁の鏡に対する7度の問いかけ等）ひしめく KHM53「白雪姫」のように、3と並んで頻出する印象が強い数であっただけに、この少なさはやや拍子抜けの感がある。7は1版から7版までほぼ横ばい状態で、版の改訂とともに新たに加えられていったわけではないこと、それどころかメルヘンの総数が増加していく中でこの横ばい状態は、逆に削減されていることを示唆するものである（vgl. 数字7の冥界とのつながりに関しては、W. Dancckert, S.308-310）。
- 7) 数字4も、7と同じようにほぼ横ばいに近い。それなりの頻度ではあるものの、多いとも、しかし少ないともいいがたい。それもあってか、数秘学では地上の完全性等を

意味する重要な数字4も、ここ KHM にあっては4そのものに自律性があるのではなく、 2×2 の4として実際にはむしろ数字2の引力圏内で周回するその変奏派生形態のようにもみえる。

- 8) 数字8は低空の横ばいである。これも、数字4と同様、むしろ4以上に、 $2 \times 2 \times 2$ として数字2の変奏派生形態に近いのではないだろうか。
- 9) 9を高貴とする中国等とは異なり、数字9は西洋のメルヘンではあまり見かけないものではある。『グリム童話集』では、 3×3 としてほとんど数字3の磁力圏に仕えるものとなっていると考えてよい。
- 10) 注目すべきは、一桁の整数をのぞいた中での数字12の健闘ぶりかもしれない。指関節の総計に由来するのではと推測されている数字12は、民衆ではたいそう好まれている数字のひとつとしてグリム童話研究者たちにより挙げられることの多いものである。12使徒や時計の12進法等から、キリスト教文化圏のメルヘンとしてある程度の頻度をもつであろうとは、なるほど予想はしえたものの、7版だけでも112回という頻度結果はその想定をすら大きくこえている。4の133回、7の143回にほぼ迫る数である。数字の象徴機能や意味にやや頁を割いているゲルト・ハインツ＝モーアの『西洋シンボル事典』（八坂書房、2008）でも、一桁の整数以外では10、11、12、14、15、24、33、40、50が取りあげられているが、なかでも数字12については、「聖書の中心的な思想の1つをなしている」（同、p.68）としてその重要性がつとに強調されていた。

だが、上記の4と8が数字2の変奏派生形態として機能しているに近い実情を考慮にいれる時、12というその表記そのものが数字2を明示的に示していること、また $2 \times 2 \times 3 = 12$ ということの2点から、数字12もまた『グリム童話集』では数字2の圏内に組み入れられた派生形として積極的に動員されていた可能性も排除できない。2をふたつ並べた22や、やはり2を含む24、 2×7 の14、 $2 \times 2 \times 10$ の40も、やはり数字2の引力圏内に引き寄せられた派生形という印象を強く受ける。

- 11) 二桁以上では、100の28回以外特に有意と思えるものは少ないが、それとても多いといえるものではない。
- 12) 特記すべきは、本研究のための参考データとして数多く行った検索のうちのひとつ、数字2のヴァリエーションと見なしうる ein Paar（一対の）やその韜晦変奏形 ein paar（いくらかの）の7版における頻度検索の総数102回である。1版の51回と比較すると、これは倍増となっている。これは、上記の数字12の7版での112回にほぼ等しく、また7版での数字7の143回にもやや迫る。

この検索を行ったのは、見えない物語深層において見えない内在論理を創りながら、その潜在を韜晦して隠すことを基本とするグリム兄弟の場合、ein paar（いくらかの）が、その起源を同じくし発音も等しい ein Paar（一対の）の変奏派生形態として巧み

に使われることはよくあることだからである。beide（両者の）が数字2の変奏形（7版では何と234回）であるのと同様、一見異なる意味を示すかにみえる ein paar もまた、数字2の派生形であるその正体を巧妙に隠蔽しているからくりであることを見逃してはならない。

- 13) さて、コンピュータによる上記の数字頻度の検索結果において最も驚くべき点は、数字2の7版での使用頻度の多さ（これにさらに上の beide も含むとすれば、数字3よりも多く、最多頻度とさえなる）と、1版から7版までの使用頻度総数の異常な多さ、および1版から7版に進むにつれて確認しうるその著しい激増事実である。7版では beide を算入しない場合520回で、7版の数字3の593回の方がやや多いが、その場合であっても、数字2の頻度の多さが驚きであることには変わりがない。実際に読んでいる場合には、これほどの頻度を有するとは感じにくいからである。そして、意想外の数字2のそうした風靡ぶりに、beide（7版で234回）や、数字4、6、8、12、20、24、40、60（ $2 \times 3 \times 10$ ）、200が、派生形として数字2を衛星のように従順に周回する光景を加える時、数字2の覇権とその風靡状況は、さらにその激しさを増すかにみえる。数字2が驚くべきことに『グリム童話集』全体を支配しているかにみえるのである。

以上、『グリム童話集』全ての版における数字使用頻度の検索結果総数一覧（図表3）が示すいくつかの事態について、長短13項目にわたり列举してみたが、そこにおいて驚愕すべき事実は、何といても、圧倒的多数かと予測された数字3の出現頻度に迫る、ないしはそれを凌駕する数字2の異様なまでの出現頻度の多さ、高さである。たった49話からなるエーレンベルク草稿での数字2の頻度が56回と極度に低いのは当然としても、その56回から1版（初版）の354回への激増は尋常ではなく、またその1版354回から最終第七版（7版）の520回との間にも、4割強の増現象が確認されるのも、尋常ではない。beide を加えた場合には、1版で407回、7版では754回とすらなる。

『グリム童話集』において非常に愛好されていることに間違いはない3度反復では、反復の3度目が数字として明言されていないケースも多く、それもまた数字3（7版では593回で、頻度総数としては1位）が、総体としてはある意味数字2の後塵を拝する一因となったといえなくもない。このように、デジタルデータというのは、文脈や非明示的提示をすら柔軟に読みとるアナログ的な作業で補われなければ、基本的にはひどく危ういものなのである。とはいえ、そうした算入判定の危うい実態は、実は2度反復においてもほぼ同じともいえて、デジタルによる検索結果に対して私たちは、ある種の留保をつけて対する必要がある。にもかかわらず、ここに示された検索結果から、グリム兄弟たちが偏愛する数字3のみならず、数字2にもまたなぜか強い関心をいだいていた奇怪な実態が浮かびあがってくることは動かない。とするならば、ではなぜ『グリム童話集』における秤は、版が改まるにともない数字3の方ではなく、

あるいはその3に劣らず、数字2の方へと予想を超えるほどに大きく傾いていったのだろうか。

だが、数字2の激増と覇権というこの奇妙な謎は、いうまでもなく、このコンピュータによる数字出現頻度の全体検索それ自体からは決して解明されえないものである。デジタル検索は、畢竟、数量的なデータを示すだけであり、またそれに付すデータ解釈といってもせいぜいのところ箇条書き風に記した上記の印象的推論程度以上のものを示すことはむずかしいからである。『グリム童話集』が示す統計的結果の賜物である数字2への強い全体的傾斜という事実が、『グリム童話集』そのものにおいて、またそれを編纂したグリム兄弟たち自身にとっていかなる意味を帯びていたのか、なぜまたそのような2への偏愛がそこに発生せざるをえなかったのか、といった個別的具体的な意味により深く関わる重要な謎への答えは、本来意味なきを旨とするそうしたデジタル・データからでは、残念ながら導きだすことはできないのである。

デジタルによる漠たる抽象的俯瞰（統計）から浮上した謎への答えを導きだすための手がかりがもしもありうるとするならば、それは唯一、先の第一章でデモンストレーションしたように、個別メルヘンの具体的な分析に立ち返って、その内在する物語論理と数字2の実相に照準を絞り、そこに展開されている両者（数字2と内在論理）の動的な関係を、できるだけ詳細かつ細密に解析することにしかありえない。統計の宿痾である非身体的空疎なる呪いは、個別メルヘンの生きた身体的具体性によってのみかろうじて鎮撫されうる。個別のメルヘンの生々しい脈動と変態実相に執着する分析が、統計のみが開示しうる総景に意味という新たな光を照射しうる、と期待されるのである。それゆえ、ここからは、第二章で獲得されたデジタルによる検索結果を、具体的なグリム・メルヘンの分析次元にもう一度フィードバックさせ、それとの相関関係の有無を内在分析の側から逆に検証することを試みる。

第二章で得られた数字使用頻度のデジタル検索結果、すなわち数字2の優位性と激増事実が、第三章でなされる内在論理と数字との関係の解明結果とはたして重なりうるのか、それとも、両者は結局のところやはり噛みあわぬまますれ違ってしまふのかを判定する難題が、その検証作業には課せられている。だが、両アプローチの間には深い、ほとんど絶望的なともいえる暗鬱な溝が走っている。その溝に架橋しうる某かの相関性や照応関係を見いだすことはできるのだろうか。数字2の覇権状況の析出とともに裸出してきた先の謎への答えが私たちの眼前に浮かびあがってくることがありうるとすれば、それは、架橋可能性を手さぐりするその検証が十全に果たされた時であるにちがいない。

第三章 KHM60「二人兄弟」—— アナログ、デジタル両結果の統合的検証

1 デジタル検索結果と、作品のアナログ的内在論理との関係

ここ第三章では、第二章でえられた『グリム童話集』全8版での鳥瞰的なデジタル検索結果を、具体的なグリム童話をサンプルとして選び出し、数字にのみ刮目した内在論的解析を行い、

デジタル結果の妥当性ないしは、デジタル、アナログ両結果の相関関係の有無を検証する。つまり、第一章で呈示された個々の作品における内在論理の解析とある数字との緊密な繋がりの有無ないしはその可能性は、内在論理解析とは対極なデジタル検索の第二章での全体俯瞰から、基本的な特定の数字使用への明らかな偏りといえる事実が確認されたことによって、漠然とながら検証されえたといえるとするれば、その第二章のデジタル的検索結果そのものもまた、ここ第三章における作品の本格的な個別的内在論理解析によって逆に検証しなおされるのである。

だが、同じ作品内在論理解析とはいえ、第一章と第三章との間には違いがある。第一章での内在分析が、数字一般と内在論理との緊密な関係の有無という漠たるレベルでの考察であったのに対して、ここ第三章での内在分析は、第二章の結果を承けて、その考察ははっきりと数字2の特異性の有無に照準がしぼられ、数字2と、数字2の特異性事実に対する反証可能性を強く有すると考えられる個別メルヘン（サンプル）との対応関係の有無が問われることになる。

第三章における解析の課題は、それゆえ2つである。ひとつは、反証可能性へ向けてサンプルとして選びだされたメルヘンにおいて、何がどのように語られているのかを内在論理の次元で明らかにすること、ふたつ目は、メルヘンを内から推進させている物語の内在論理を、さらに数字2との関わりに特に注目して、『グリム童話集』では数字2に対してどのような意味と機能が賦与されているのか、つまり数字2の物語機能の隠されている実態の存否を、『グリム童話集』の中でも要をなす最重要作品において問うことである。その可否の検証は、本来、グリム童話全話において細密に検討されるべきものではある。しかし、その膨大な困難な作業に先立ち、それへの指針としうる特定サンプルにおける実験が不可避である。諸々の数字群が、実際のメルヘンの中でどのように、どのような箇所において、何のためにもちいられているのか、そのリアルだが隠されている創作のエンジン部分を裸出させた上で、1) デジタル検索による全体俯瞰というややラフな統計的な見晴らしと、2) アナログ的分析による内在論理の緻密な抽出、およびそれに基づく数字使用の厳格な実態の確認とが、相補的なものとして統合されるものか、その認証可能性を見るのである。本研究の特異性は、つまり、異質な研究による各結果間の相関性の有無の検証を、相関性がありそうな近いところではなく、サンプルをあえてそれが最も遠いとみられる対極へと遠ざけた上で行うところにある。

さて、数字2覇権状況を検証（反証）するに最もふさわしい具体的なサンプルとして、私たちは、日本ではほとんど知られているとはいいがたい代表的なグリム童話 KHM60「二人兄弟 Die zwei Brüder」（内容に即して「双子の兄弟」と訳されることもある）を取りあげる。このメルヘンを選んだのには、4つ理由がある。

- (1)第1の理由は、その題名（「二人兄弟」）からもおわかりのように、数字2があからさまに顕出しており、グリムたちが数字2をどのように配置し、どのような機能をそれに賦与し

ようとしていたかを、じかに見ることができると想定されうるからである。

(2)第2の理由は、KHM60が、200篇、実際には211話ある『グリム童話集』中「最も分量の多い(=最長の)メルヘンである」からである(Hans-Jörg Uther, Handbuch zu den »Kinder- und Hausmärchen« der Brüder Grimm, Walter de Gruyter 2008, S.147、括弧内の補足は高橋)。尋常でなく長尺である。だが、長尺であるということは、そこに数字がもちいられる場合、例えば『ヘンゼルとグレーテル』の2度反復のように、たんに2だけ3だけといった単純な使用に限定することは極めてむずかしい、さまざまな数字をあこれ用いらざるをえないということでもある。

(3)第3の理由は、上の第2の理由にさらに加えて、このKHM60が、人気の高いドラゴン退治をその中核に擁している『グリム童話集』中屈指の最重要メルヘンだからである。時間軸を垂直に最古へとさかのぼり、水平的な方向への流布度も著しい、素材的にも極めて人気の高い格別のメルヘンである。そして、人気の高いということは、口承として生きて伝承される話であるため当然のこと時に可変的ではありうるとはいえ、7つの首等として反復される数字7等の定石をも含め、伝統的に語りの型が厳しく定められているに近いということでもある。グリム兄弟たちが自己の理念にしたがい、数字群を恣意的に操作しようとしても、伝統による縛りが強く加わることとなり、問題の数字2の専制への操作はきわめてむずかしいものとなると考えられるのである。

(4)第4の理由は、グリム兄弟自身に関わる。それはさらに2つ挙げることができる。

a) その1つは、父兄弟の相克を双子の兄弟が、その相克の置換と投影である七つの頭をもつドラゴンや魔女等と格闘して、それらを最終的には双子の力によって超克し、双子的兄弟愛を称揚するという、このメルヘンの内容そのものが、実際のグリム兄弟たち自身の存在意義を問いかける物語になっていることである。そこにおいて数字の2は、たんなる数字でもなく、古より伝承される聖数2や口承での形式的使用という抽象的ないしは一般的な次元をも超えて、彼ら自身の存在様態と存在意義に生々しく関わるものでもあった。その意義は、そのグリム兄弟たちをすら超えて、存在の足場が激しくぐらつくドイツ・ロマン派の時代において、芸術家たちが問いかけていた存在基盤一般への問いにも直接関わるものでもあった。

b) そして、このメルヘンを最終的に彫琢した弟ヴィルヘルムは、このメルヘンを「最も完全な内容と、最も一定した(バランスのとれた)叙述を有するメルヘンの一つといえます。」(Hans-Jörg Uther, Handbuch zu den »Kinder- und Hausmärchen« der Brüder Grimm, S.147、括弧内補足は高橋。尚、括弧記号《は原著に基づく》)とみずから誇らかに語り、その完成度の高さにはっきりとした自信を表明していた。だが、このメルヘンは、後述するように、複雑なパッチワークからなっており、それを行ったのはグリムたち自身である。最たる完成度の誇示と、グリムたちによる激しいパッチワークというこ

の2つの事実を念頭にいれる時、このメルヘンの構成や理念、内在論理がグリムたち自身の意図に極めて近いものであることが推測される。

(2)第2の理由として挙げた「最も分量の多いメルヘン」という事実と、(4)第4の理由であるb)「最も完全な内容と、最も一定した(バランスのとれた)叙述を有するメルヘンの一つ」という自己賛美とが、KHM60に確認されかつそれに捧げられているのも、おそらく偶然ではありえない。KHM60は、語り方次第でははるかに短い話になりえたとも考えることも十分である。すべては、グリム兄弟たちの思い入れの深さとその卓越した御業とに起因する。たださえ傑出した重要性を帯びていたこのメルヘンを、グリムたちは、さらに特別の思い入れに導かれて、長大にして、要中の要ともいいうる重要メルヘンへと形成していったのでは、と推測されるのである。もちろん、二人兄弟、それもそっくりの双子の兄弟の話であることから、数字の2が多用されるであろうことは容易に推定できるとはいえ、尋常ではなく長尺の分量から否応なく生じる数字の混在や、ドラゴン退治等での伝統的な定石の遵守という障害は想像以上でもあり、そこにおいて数字2がはたして有意な機能を賦与されているのか、そしてもしもそのように有意の機能が賦与されている場合、どのような機能が数字2に託されることになるのか、それらの形成およびその秘められたからくりを明らかにすることは、かなりの難題といわざるをえない。つまり、私たちが、第二章の検索結果(数字2の覇権と激増傾向)を検証・反証するためにKHM60を選択したのは、そのメルヘンが『グリム童話集』における要中の要的な作品であったがため、検索結果との相関性を是認しうるような結果を導くには、あまりにもやっかいな条件下におかれている最もやっかいなるメルヘンであったからなのである。

例えば「灰かぶり」の2度反復構造において確認しえた眼球譚と数字2との隠微な、だが明快な結びつきに類した、内在論理に則した数字の意図的な配置戦略とでもいえるべきものが、このKHM60においても見いだすことができるのか、恣意的処理のはなはだ困難な長丁場の語りのうちにも、数字への、とりわけ数字2への意識がはたして確認されうるのか、それとも、数字2への強いこだわりかともみえた先のデジタル結果は、畢竟、数字への格別の意識とは何ら関わりのない、たんなる偶然やお決まり表現のようなものにすぎなかったのかが、より明確に判断しやすくなるのである。最も遠いもの同士における相関関係の確認こそ、架橋の可能性を最も濃厚に確証しうるものである。かくして、異例の分量を有し最も扱いにくいKHM60「二人兄弟」こそ、『グリム童話集』の奥に想定された数字戦略意図なるものの有無に関する鑑定には最も適切なサンプルである、と私たちは考えたのである。

事実また、この長大なメルヘンは、多彩な数字が入り乱れる乱数表的数字模様を描き出すものである。それはまったく意味のないただの乱数表なのか、それとも、特別の意味を負荷された数字群の意味ある意図的な配置や編集に規定されていたものであったのか。採話・採録したグリム兄弟たちは、どのような目算とビジョンに基づいて、数字その他を個々のメルヘン内に

投入し、内在論理を配線しようとしたのだろうか。いいかえるならば、「二人兄弟」という物語を、彼らはどのような方向へと編集し組み立てることによって、「最も完全な内容と、最も一定した（バランスのとれた）叙述を有するメルヘンの一つ」へと彫琢していくことができたのか。その論理を垣間見ることができた時、私たちは、『グリム童話集』とグリム兄弟たちの隠された真意に大きく一步近づくことになるにちがいない。

この「二人兄弟」というメルヘン・話型 AaTh303は、ヨーロッパ全域はもちろん、アフリカ等にも広く流布しているメルヘン史上最も重要なメルヘンのひとつである（「最も多く語られたメルヘンのひとつ」 Ranke, S.914）。この話型を調査したクルト・ランケに拠れば、その研究が公刊された1934年段階ですでに770もの類話が確認されていたという（Kurt Ranke, *Brüder: die zwei B., Enzyklopädie des Märchens, Band2, 1999, S.911-919.*）。兄弟ないしは二者間での葛藤とその解消というその中心主題そのものには、そうした水平的な広がりに加えて、古代エジプトのパピルスから発見された、現在確認するものの中では世界最古の紀元前1300年頃の「Bata-Märchen バタ・メルヘン」や、紀元前12世紀頃の古代エジプトのメルヘン「嘘と真実」との遙かなつながりすら感じさせるものがある。古代ギリシア神話の王女アンドロメダを救出したペルセウスの冒険とのつながりも濃厚である。このメルヘンの通時的遡及レベルでの奥行きは、それこそ他に類をみない凄まじさといわざるをえない。つまり、共時的広がりと同時的奥行きという二重のレベルで、このメルヘンは、メルヘン史上途轍もない重要性を有するメルヘンなのである。

それだけではない、同時代レベルでのアクチュアリティも明確で、「二人兄弟」が主題としてある兄弟愛の可否への問いや、兄弟愛や親友間でのこうした友情や情感への賛美こそは、ドイツ・ロマン派の詩人であるアルニムとブレンターノの、あるいは新婚旅行にさえも親友を伴った画家 C. D. フリードリヒたちの過剰な友情がそうであるように、『グリム童話集』が刊行された19世紀初頭のドイツ・ロマン派の時期、ほとんど常軌を逸した濃厚なレベルにおいて知識人たちに取りついていた情感的（感傷的）観念でもあった。その意味では、KHM60の彫琢には、グリム兄弟たち自身の、その時代の、ドイツ・ロマン派のいわば存在意義そのものの定義がかかっていた、とさえいっても過言ではない。KHM60に託されたとおぼしきこのような種々の深甚な意義に留意する時、自己自身の存在様態をずばり体現するかのような数字2（二人兄弟）を主題とする最古の物語「二人兄弟」を、グリム兄弟たちは一体どのように混成しようとしたのかは、実に興味深いことがらとなる。

とはいえ、そのたった一個のメルヘンの分析だけで、第二章の検索が示唆した KHM 全体における趨勢への説明と根拠づけがはたして可能でありうるのだろうか。それはほとんど一種の愚かな賭のようなものにさえみえる。だが、上に挙げた諸条件そのものが、その証明が最大級の難事であるとともに、そのたった一個のメルヘン分析が KHM そのものにとって何か決定的なものでありうること、『グリム童話集』全体の構成意図にも決定的に関わる重要な結論ないし

は瞥見を引き出すに十分足るものであることを強く暗示している。

2 数字2の乱れ打ち —— KHM60「二人兄弟」

グリム童話 KHM60「二人兄弟」の中心となる筋は、双子の兄弟のひとり（狩人）が動物たちとの遍歴の途中、ドラゴンを退治して王女を救うが、寝ている間に侍従長がその狩人の首を斬って手柄を横取り、王にドラゴンの七つの首を示して王女との結婚を求める。しかし、動物たちの活躍でよみがえった狩人は、1年後の結婚式の日、ドラゴンから切り取っておいた証拠の舌を見せて侍従長の不正を暴き、晴れて王女と結婚するにいたるというものである（このメルヘンについて、またそこからの引用等は、Brüder Grimm, Kinder- und Hausmärchen, Hrsg. v. Heinz Rölleke, Band 1, Reclam Universal-Bibliothek Nr.3191, 1980 つまり、1857年の第七版最終版に拠る）。このドラゴン退治の話型は、上でもふれた古代ギリシアのペルセウスによる王女アンドロメダ救出にはじまり、キリスト教中世の聖ゲオルギウス（聖ジョージ）によるドラゴン退治を経て、中世後期に誕生したと考えられるケルト系アーサー王伝承圏に属する韻文ロマンのひとつ『トリスタン』のトマ系、ベルール系いずれものアイルランド篇（第二ブロック（マルケ王の求婚の物語））にもその変奏型がみられるとされるものである（石川栄作『トリスタン伝説とワーグナー』平凡社新書、2013、第一章）。メルヘン研究の第一人者クルト・ランケによれば、二人兄弟メルヘンは、そのドラゴン退治を本質的な構成要素として14世紀にフランスで誕生したものようである（Kurt Ranke, S.916-917. vgl. Wilhelm Scherf, Das Lexikon des Märchens, Band2, C.H. Beck, 1995, S.1457）。その発祥の地については異論も多いようではあるが、少なくともこのメルヘンがヨーロッパの地で誕生したことには間違いがないようである。

しかしながら、神話や中世後期誕生のロマンならばいざ知らず、民衆の口承メルヘンとして見た場合、グリム童話の「二人兄弟」は、分量的にもかなりの長編であるというだけではなく、その内容や構成もきわめて複雑な様相を呈している。上でも指摘したように、弟ヴィルヘルムは、スイスのゲルマニスト、ヴァッカーナーゲルに宛てた書簡の中で、「このメルヘンは最も完全な内容と、最も一定した（バランスのとれた）叙述を有するメルヘンの一つといえます。」

（Uther, Handbuch zu den »Kinder- und Hausmärchen« der Brüder Grimm, S.147）としてこの KHM60を自賛したとされ、また現代のメルヘン研究者においても「巧みにつなげられ、ダイナミックさに満ちた筋」（Uther, S.147）をもつといったように手放しで賛美されることの多いものではあるが、しかし、例えば、アフリカ・ヨルバ族の類話「双子の兄弟」（山室静編著『新編世界むかし話集 9 —— アフリカ編 ——』現代教養文庫、社会思想社、1976）の非常に明快な語りと比べてみると、グリム童話 KHM60「二人兄弟」の冗長さやわかりにくさは明らかで、同じグリム童話の中で比べてみても、一般に名高い「ヘンゼルとグレーテル」等のような爽快な明快さにはほど遠い。そのせいもあってか、ドイツでも必ずしも人気が高いとはいえず、いわ

んや日本ではほとんど認知されていないに等しいグリム・メルヘンのひとつにとどまっている。

グリム童話「二人兄弟」が、そのように見通しのよくない複雑な語りの様相を呈するにいたった主因は、グリム兄弟たちが、中核となる本来の話であるドラゴン退治の前後に、さらに、双子にからむ導入的（プロローグ的）エピソードや、結び的（エピローグ的）エピソードをあれこれと付随させ、物語の展開を屈折させていったためである。事実、この KHM60「二人兄弟」（話型分類は AaTh303）は、次のように、4 つの（ないしはそれ以上の）類話をグリムたちが混成して（kontaminieren という）完成されたものであった（Brüder Grimm, Kinder- und Hausmärchen, Band 3, Reclam Universal-Bibliothek. 尚、ここでは、KHM60のソースとなったと推測される諸断片には、わかりやすいように①～⑧の数字記号を付している）。

- ①パーダーボルン Paderborn のハクストハウゼン Haxthausen 家の娘たちから聞いた非常にシンプルな話を、第二版から Nr.60として KHM に組み入れる。
- ②金の鳥と箒づくり人の子供たちについて語るメルヘン導入部分に、実はヘッセン地方に多様なバリエーションをもって伝わる断片を利用する。
- ③ヘッセン地方のシュヴァルム Schwalm 村から採った、二人の子供たちを引き取る森林官（狩人）の話（Ferdinand Siebert による採話と推測される）を、それらに新たに接合させる。

その他、グリム自身による注釈において言及されている諸断片や類話も（vgl.上記 Band3）、その混成に際して利用されたのではないかと推測されている。

- ④1822年以前に入手された経路不明のネズミの塔 Mäuseturm の話
- ⑤1810年初稿の Nr.44の断片「煙突掃除人の二人の息子 Die zwei Schornsteinfegers Jungen」これは、ドルトヒェン・ヴィルト Dortchen Wild から聞いたもので、当初は「金の卵 Das Goldei」と題された断片であったものである。
- ⑥1812年初版 Nr.74の「ヴァッサーシュプリング兄弟 Die Brüder Wassersprung」これは、1810年の初稿 Nr.48として配置されていたもので、アレンドルフ Allendorf の類話として、フリーデリケ・マネル Friederike Mannel によってグリムのもとにもたらされた話である。
- ⑦ツヴェールン Zwehrn 地方の話、つまりドロテア・フィーマン Dorothea Viehmann 夫人による「第6のヘッセン地方の類話」
- ⑧経路その他不明の「第5のヘッセン地方の類話」

グリム童話として一般に広く読まれているメルヘン群は、時に採話した時のかたちそのまま

でということもあるものの、その多くは、この KHM60のように、当初は断片にすぎなかったものの、あまりにもシンプルで物語の体をなしていない諸原石を、グリムたちが磨き混成することで創りあげられていったものである。諸断片が、モザイクのように、パッチワークのように混成されて現行のスタイルになったのである。それゆえ、そうした恣意的ともみえる改編や加筆に対しては、第一章でもすでにのべたように、現代、さまざまな批判が集中しているが、時にはやりすぎ、恣意的な勇み足があるとはいえ、断片が渦まくにも似た口承というカオスの荒海の中から、ある種普遍的な民話の話型や物語の展開を見いだす彼ら二人の嗅覚の鋭さ、話を組み立てていくに際して指針とした羅針盤の正確さにはまことに驚くべきものがある。

だが、そうしたパッチワークを行うには、行き当たりばったりのプリコラージュ(器用仕事)にやや近いとはいえ、それでも当然のこと、それを実行する上でのある種明確な編集意図なるものが各々のメルヘンにはなければならない。混成を行うに際してグリムたちは一体何をめざし、いかなる編集意図(青写真)に導かれて、最終的には『グリム童話集』という魅力的な星雲を作りあげていったのだろうか。

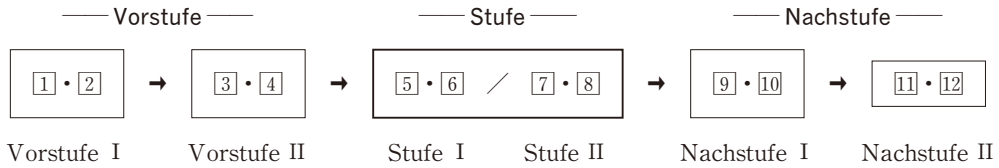
3 KHM60の全体構成と各部分の詳細構造

KHM60「二人兄弟」は、大きく3つの部分からできている。導入にあたる部分(序曲 Vorstufe)、本体部分(Stufe)、そしてエピローグにあたる部分(Nachstufe)の3つである。しかし、それら3つの部分もそれぞれ、さらに2つの部分から構成されている。例えば、本体部分となる Stufe はもう一度2分割されて Stufe I、II となるという具合である。かくして、このメルヘン全体は、Vorstufe I、Vorstufe II、Stufe I、Stufe II、Nachstufe I、Nachstufe II という $3 \times 2 = 6$ の6部構造となっている。ちなみに、中核部分^{シュトゥーフエ}を Stufe (中核ステージ)、それを挟む前部分を Vorstufe^{フォアシュトゥーフエ} (前ステージ)、後後部分を Nachstufe^{ナーハシュトゥーフエ} (後ろステージ) とする命名は、石川、高橋による。

だが、内容上のまとまりから、その Stufe I、Stufe II といった6部分そのものもさらに2分割される。Vorstufe I も [1] と [2] に、Vorstufe II も [3] と [4] に分節でき、Nachstufe I も [9] [10] に、Nachstufe II もやや短めではあるものの、やはり [11] と [12] に分節するのが自然である。メルヘン全体の中心をなしドラゴン退治がなされている本来の核となる部分の前半(その後半は Stufe II である)をなし、かつまた量的にも最も多い Stufe I も [5] と [6] に、それと対なすドラゴン退治後半の Stufe II も [7] と [8] に分節することができる。つまり、KHM60「二人兄弟」は、3つの上位部分、6つの中位部分、[1] から [12] という12個の下位部分・モジュール群から構成されているということができるのである(図表4)。

明晰な分節はそれにとどまらない。『グリム童話集』最長編となる「二人兄弟」においても、前半(予選・転落)と後半(決勝・蘇り)の二部構成をとろうとするグリム童話の定石にのっとり(cf. 高橋吉文『グリム童話 冥府への旅』白水社、1996)、おなじみの二部構成がゆるぎな

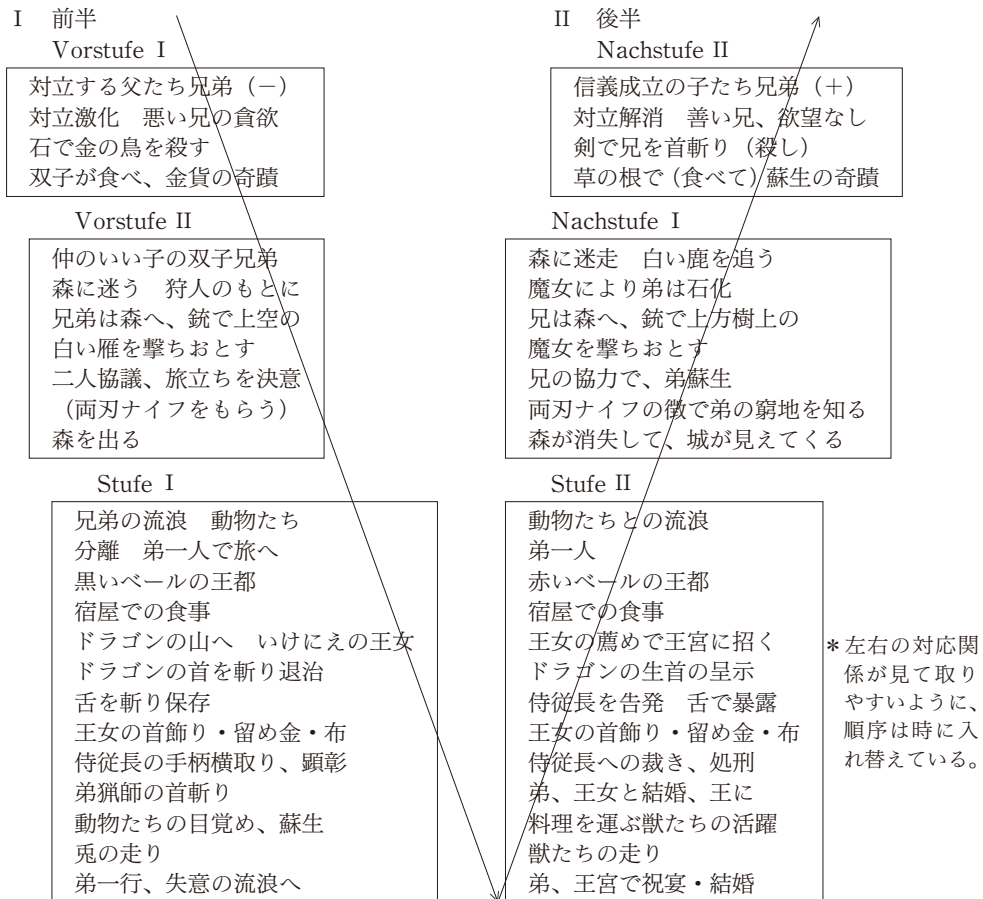
図表4 KHM60「二人兄弟」エピソードとモジュールの分節一覧



く踏襲されているのである。そして、メルヘンの展開がその分量に応じていかに複雑に入り組んでいようと、物語軌道は、例によって[下降(∨)と上行(∧)]という明らかに対称的(シンメトリー的)な二部構造を示している(図表5)。

上の時系列的な各モジュール群の配列図式は、執筆者の一人である高橋吉文の提唱する「V字プロセス」つまり下降・上行のV字構造、V字状の物語軌道にあてはめて図示してみると、そこに意図されていたシンメトリー性がよりはっきりと際立ってくる(図表5)。

図表5 KHM60V字全体図



つまり、ただ並べただけではほとんどわからない、それゆえにまったく理解されずにきた異質とみえたモジュールおよび個々の奇妙な諸要素や表現、記号（コード）も、このようにV字形状に並べて対照させてみるだけで、互いが鏡像的なシンメトリー原理にもとづいて、厳密にないしはゆるやかに配置されている関係としてくっきりと見えてくるのである。

例えば、このメルヘンの最重要主題は、兄弟（双子）の確執・諍いであるということが出来るが、冒頭 Vorstufe I では対立し上下関係におかれていた兄弟の信義関係の欠落が、最終末尾の Nachstufe II にいたるや、不動の篤い信義関係（*treu*）、すなわち 2（対立・分裂）にして 1（融和・信義）である奇蹟的な関係の成就へとたどりつく。プロップ的にいえば、信義関係の《欠如》が、最終時点において《解消》（＝《回復》）され、めでたしめでたしとなっているわけである。

Vorstufe I II は、おのおののエピソード内では、同じく下降と上行を繰り返しつつも、『神曲』のダンテたちが地獄（インフェルノ）のすり鉢状の勾配をステージ順に下降していったのと同じように、破滅（－）への転落度を順次深めていく機能を与えられている。逆に Nachstufe I II は、それに対するシンメトリーとして、蘇り（＋）に向かう徐々なる上行プロセスをあらわしている。Vorstufe I（兄弟間の軋轢と信義疑義という問題提起）と Nachstufe II（兄弟間の軋轢解消と信義成立という問題解決）との対称関係についてはすでに触れたが、森へすてられて森の奥へと迷走し、銃で殺戮する狩人（それゆえ、実は死刑執行人の機能を帯びていると考えることができる）に遭遇した後に、上方に飛来する雪のように白い冬雁 Schneegans を銃で撃つ射撃試験が語られる Vorstufe II に対しても、Nachstufe I がシンメトリー的に配置されている。Nachstufe I の若い王（双子の弟）は、雪のように白い schneeweiß 鹿を撃とうとして、やはりここでも森の奥へと迷走し、結果、森の奥で夜、上方の樹上にすわる危険な魔女（養父の狩人同様、これまた弟を殺すずばり死刑執行人の機能を帯びている）によって石に変えられる（＝殺される）。

けれども、凶兆をつげる魔法の両刃のナイフで弟の危難を知った双子の兄によって、ここでもやはり魔女は雁同様に銃撃され、弟は石から蘇える。だが、この不思議な両刃のナイフがこの兄弟たちに贈与されたのは Vorstufe II の終わらないしは Stufe I 冒頭で、そして、その両刃のナイフが魔法を発揮するのは Nachstufe I においてであった。獵師として射撃の腕前が披露されるのも、Vorstufe II と Nachstufe I というシンメトリーなすべアにおいてである。V字図上での対称的配置は、このようにまことだてではないのである。

メルヘン本体部分となる Stufe I と Stufe II は、双子の弟一人によるドラゴン退治とその後の経緯を語るものである。Stufe I はドラゴンを退治したものの、侍従長に寝首をかかれ、手柄と王女を横取りされる。Stufe I は、「V字プロセス」において破滅と失意の下限点への降下を示すものである。対する Stufe II は、侍従長の嘘を暴き王女との結婚権利を回復、王女と結婚して王となるにいたる、その失意の下限点（彷徨）から反転して、いかにもメルヘン的な上行顛

末を明るく語ろうとするものとなっている。つまり Stufe I 前半 [5] は二人兄弟の彷徨の苦難（一）を、続く [6] は、二人が別れてからの、第一人によるドラゴン退治と首斬り（と蘇生、しかし実相は死の領域への蘇生すなわち死者化の確定にほかならない）であり、メルヘンはここにおいて、最も深い絶望の地点へと到達する。それゆえ、この転落を先取りして、この王都には喪をあらわす黒いベールがかけられていたのである。

ところが、一転して上行モードに切り替わった Stufe II [7] では、蘇りの曙光を先取りする赤いベールが王都にかけられ、Stufe I と同じ宿屋（KHM 4「恐怖を習いに旅に出た男の話」や KHM22「謎」がその典型であるように、メルヘンにおいて、またグリム童話において、宿屋とほぼ危険に満ちる悪所つまり下限の闇地帯である）から遙か上方に輝く王宮に向けて上行する経緯が、まずは大いに食べ飲む宴のための料理調達の可否として、続く [8] では、王宮という最高のステージに登っての、侍従長に対する告発と審判、その処刑執行、そして王宮でのこれまた食べ飲む宴として、ここでもシンメトリー構成がやむ気配はない。

そのドラゴン退治(Stufe)前後の小さな付随部分(グリム兄弟がそれらを多彩に付加してパッチワークを行ったことについては、すでにのべたとおりである)のうちにも、またこのメルヘンの本体となる Stufe 部分にも入れ子的に、そして何よりもこのメルヘン全体においても下降(∨)と上行(∧)とによる「V字プロセス」(高橋)が執拗に装填される。ミクロ、マクロのレベルを問わず、入れ子的反復が無限になされていくあのフラクタル構造が、グリム兄弟によってきわめて意図的に民衆の昔話(『グリム童話集』)のうちに組みこまれ、複雑かつ明快にメルヘンが構成されているのである。

4 作品の構成意図

では、そのような周到な構築と編集は、何をめざしてなされているのだろうか。そこに、題名(二人兄弟)にも含まれていたあの数字2が深く関与してくる。先ほどの全体構成図式が、少なくとも3つのレベルにおける(i)メルヘン全体での(ii)Vorstufe IとII間での(iii)Vorstufe Iそれ自体の中でのV字形なす[前半・後半]の対称性関係(対称性は、すなわち数字2の原理に拠っている)や、筋が推進されるステージ数(Vorstufe、Stufe、Nachstufeの3部分)との合成からなっていることは、容易にみてとれるかと思う(2分節×3部分=6×2分割=12のモジュール)。金持ちの兄と貧乏な弟という格差と、強欲な兄による悪意、追放・見捨てられる無力な子供の双子たち等、序曲部分(Vorstufe I II)のマイナス的状况(一)が、Nachstufe IIとIでは、2にして1である両刃の剣や、同じ王服をまとったうり二つの双子という不可分な鏡像的關係の、2にして1でもある源(銀による鏡本体)が前景化され是認されることによって、冒頭の分裂性2は今、分身的融和性の1へと逢着する。

その時に浮上してくるのが、「灰かぶり」の鳩や豆に指摘された数字2(双性)と眼球(双性)との隠微な象徴的対応関係である。双眸の2は、眼で見えるということから明視性・可視性(+)

と失明・不可視性（一）との相反する両極へと連想的につながっていくものである。そこに石がからみ、斬首や生首、さらには鏡や剣が付随してくると、これはもう「メドゥーサ・モチーフ」のあからさまな開頭となる。事実、Nachstufe Iにおいて、人を小枝で打ち石に変えてしまう妖術をつかうキルケー的老魔女が登場するが、石化ということから、これは明らかにメドゥーサ・モチーフであることがわかる。続く Nachstufe IIにはさらに、嫉妬した弟による兄への斬首がなされている。信義ある2にして1という理想的状態をその成就直前にて大きく妨げるもの、コンピュータ・ゲームでいえばボスキャラ（最強最後の敵）的障害として、失明と石化を引き起こす最大の怪物メドゥーサが、グリム兄弟によって意図的に登場させられているのである。

なるほど、Stufe I IIにおける第一人によるドラゴン退治の冒険は、一見権利回復、王女との結婚、王位継承という慶事におわってはいる。実際また、他の類話の展開から判断する限り、このメルヘン「二人兄弟」自体も、ここで終わっても基本的に問題はない。しかしながら、グリム兄弟たちは、なぜかここから「メドゥーサ・モチーフ」による新しい物語を繰り広げようとしていった。それは、二人兄弟が体现する数字2による分裂性が、ドラゴン退治と王女との結婚後も、依然解決されずに残されていたからである。人は、一人だけでは生き延びることができない。一人だけでは、魔女（メドゥーサ）の罠に陥れられ、破滅する。それを打破しうるもの、それがNachstufe Iでの双子の兄による救済行動である。鏡を発生させる素材の「銀」（ボタン）を3つ弾丸として装填し、魔女に対して発射することで、兄は、つまりうり二つの双子（たち）は、英雄ペルセウスが掲げた最強の武器であるあの「鏡」を動員し、ある意味「鏡」そのものに変容して（鏡像関係の双子である！）、悪しき原理の権化、コンピュータ・ゲームでいえばボスキャラ（最大の敵）となるメドゥーサを退治するのである（魔女+石化+斬首+鏡=Medusa）。

だが、KHM60「二人兄弟」というこのメルヘンの奥底に織り込まれ、物語を秘かに牽引する内在論理、すなわち、斬首を反復せざるをえない兄弟間の角逐と和解という内在論理と、前章第二章で提示したKHM（『グリム童話集』）における数字の分布や数字使用頻度の総体的な検索結果とは、一体どのような関係にあるのだろうか。

5 全数字事象の列挙

「二人兄弟」における数字は、メルヘンとしては異例なその分量からも十分に想像しうるように、決して一律的、画一的に配分されているわけではなく、さまざまな数字がそれぞれ入り乱れるように駆使されているまことにやっかいな状態にある。だが、そうした数字表現には、あからさまに数字が言及されている明示的なケースと、3度反復等のように数字が強く意識されてはいるものの、必ずしも数字としてはっきりと言及されることのない非明示的なケースとがある。halb（半分）や beide（両方の）、ein paar（いくつかの、しかし、これは ein Paar（ペ

アの)の韜晦的変奏)のような、物語の進行次第でその数字性が明示的ないしは非明示的となる数字的事象もまた、グリム兄弟では意識して織り込まれている。数字と物語論理との関わりを考えようとする場合、こうした派生形態を無視することは賢明とはいえない。グリム・メルヘン「二人兄弟」の数字的事象の実態を確認しようとする場合においても、したがって、明示的な数字のみで機械的に検索するのではなく、明示的、非明示的な両ケースでの数字を同等に扱い、その上でそのメルヘンにおける数字の意味を考えなくては不十分なものとなる。

図表 6 KHM60における数字使用全ケース

—丸囲み数字、例えば②は2度反復を示している

Vorstufe I	二人兄弟 (父たち) — 2、双子の子供 — 2 金の鳥に投石 — 3度反復 (1)羽根1枚、2)卵1個、3)金の鳥) — ③ 太い枝二、三本 ein paar (← Paar ペア) — 2 二人の子供 — 2、串を2、3度 ein paar — 2、小さなもの2つ — 2 小さなもの2つ、金貨2枚、毎朝2枚 金貨1枚 — 2 2 2 1 二人の子供をすてる — 2 悪魔 der Böse の3度反復 — ③
Vorstufe II	二人の子供 — 2、2人、金貨1枚 — 2 1 獣一匹も来ず — 0 三角形△に飛ぶ冬雁の群れ — 3 両隅の1羽ずつを射撃 — 2、1 数字2の形で飛ぶ雁 — 2 同上 1羽ずつを射撃 — 2、1
Stufe I	狩人からの贈り物3種 (銃、犬、金貨) — 3 両刃のナイフ — 2 森の中2日彷徨 — 2 5種の獣 (5度反復) — ⑤: 1匹撃ちかけ → 2匹もらう — 1 2 小計8頭になる — 8 獣たちを分ける verteilen — 2 両刃ナイフを木に刺す — 2 分かれ道 — 2 兄は東へ・弟は西へ — 2 1)獣を分ける、2)兄弟愛を誓う、3)ナイフを分かれ道に刺す — 3 2 穴1つ — 1 餌1)キャベツ、2)めんどり+おんどり、 3)雌牛 — 3度反復か? — ③か? 4か?、1か? ドラゴンの山の上の教会内に3つの杯 — 3 1)飲まず → 剣を抜けない / 2)飲むと → 剣を入手 — 2度反復 — ② 7つの頭のドラゴン — 7 7つの口から炎 — 7 戦闘: 1)3つの頭斬首 — 3 2)3つの頭斬首 — 3 3)尻尾切断 — 3度反復 — ③ 王女による報償: 1)首輪を獣たちに 2)ライオンに留め金 3)弟猟師にハンカチを与える — 3度反復 — ③ 7つの頭の舌をきり — 7 ↓ 疲れて眠る 二人 (王女と猟師) — 2 獣たちの眠りの5度反復 — ⑤ 蜂がウサギを3度刺して目覚の3度反復 — ③

獣が獣を起こす 4 度反復－④

獣が獣を非難の 4 度反復－④

蘇りの草の根の山は200時間の遠方－ 2

24時間以内にもってこい－ 2 24時間以内に持ち帰る－ 2

1) 狼師の首接合→ が、前後逆さゆえ 2) 首ひきちぎり、再度接合の 2 度反復－②

Stufe II

1 年後－ 1、金貨100枚賭ける－ 1

王宮から料理をとってこいの 5 度反復－⑤

ウサギ、王女の足をかく 3 度反復－③

ウサギと狐、王女の足をかく 2 度反復－②

熊、兵士等を二三発張る ein paar－ 2

王女、狼と熊の侵入時に振り返る 2 度反復－ 2

ライオン、ワイン蔵へ降り、一気に試飲の 3 度反復－ 3

半マース halb－ 2 の 3 度反復－③

瓶 6 本－ 6

金貨100枚勝利（成就その 1）－ 1

飲んだり、食べたりした－ 2（繰り返される対表現ゆえ算入）

金貨1000枚の賭け－ 1

七枚の舌入りハンカチ－ 7

王による王女への問いかけ 3 度反復－③

6 頭立て馬車と従者－ 6（ $= 2 \times 3$ ）→ 2 の変奏か？

（但し、3 も含んでいるので 2 に算入してはいない）

7 つの頭－ 7 7 つの頭－ 7

7 つの口を開き－ 7 7 つの舌はどこか－ 7

弟狼師の問い（侍従長へ 1、王女へ 2 度反復）－ 2

狼師、1) 獣から首輪、2) ライオンから証拠の留め金はずす－ 2

12 人の相談役（裁判官）による判決－ 2（ $2 \times 2 \times 3$ ゆえ）

4 頭の馬で処刑－ 4（ $= 2 \times 2$ ）→ 事実上は 2 か？

実父と養父－ 2

1000 枚の金貨を亭主に－ 1（成就その 2）

Nachstufe I 一頭の雪白の鹿－ 1

魔女と弟の対応 3 段階－ 3？→石化（メドゥーサ・モチーフ）

両刃のナイフ：halb（半分）が錆び halb（半分）が光る－ 2 2 2

そっくりの兄－ 2 にして 1（ $2 \cdot 1$ ）

添い寝時の両刃の剣－ 2

弟王、ein paar 二、三日不在－ 2

兄、ein paar 二、三日城に滞在－ 2

兄と魔女との対応（拒みあい）3 度反復－③

兄狼師の射撃：1) 鉛弾で失敗→ 2) 銀ボタン弾で打破－ 2 度反復－②

銀ボタン 3 個－ 3

双子同士のキス－ 2 にして 1（半ば合体）（**成就その 3**）

Nachstufe II 兄への嫉妬・兄を斬首、蘇生させ、反目解消－ 1（**成就その 4**？）

（cf. Stufe I では、弟が斬首で死体化（＝石化）と、蘇生の 2 度反復であった。）

Nachstufe I II では、弟が石化、兄が斬首され、+双子＝鏡像・鏡→ Medusa）

家路 1 (途上で)+家路 2 (城へ)－2 度反復－②
 そっくり－1 別々の城門から入城－2
 反対の方向から 2 人の兄弟－2 二人そろって登る－2
 見分けられない－1 (成就その 5)
 食欲充足：食べたり飲んだり－2
 性欲充足：寝台に両刃の剣の件を聞き、信義成就－2 にして 1 (成就その 6)

以下に示すのは、「二人兄弟」のうちに現れてくる数字と数字的事象とを、上の基本的な考え方に基づいて、物語の展開に則し順次列举し、それに負荷されていると判断された数字の判定結果をすべて記したものである(図表 6)。ハイフン(－)の後に、判定されたその数字を記している。正直いって曖昧さゆえに判定に悩むケースも時にあり、その場合はその旨を記してある。

異例の大長編メルヘンということもあってか、そこに姿をみせる数字も実に多様で、かなり入り乱れており、何らかの法則性がここにあるかのようににはまったく見えない。

6 数字 2 の優位性

だが、この乱数表的状态も、V 字状図形での対称性に基づいて各部分を対照させ、その判定結果としての数字のみを並べてみると、ある種の傾向が浮かび上がってくるように思われる(図表 7)。

この図表 7 でまず目につくのが、前半・下降(∨)時に、Stufe I の時点では一見 1 が 10 回、後半・上行(∧)時 1 は 9 回とその方向が逆になっていながら、ほぼ同じになっていることである。対称的な反転配置になっているようにみえるからである。図表 6 と 7 から、さらに対称

図表 7 KHM60 の出現数字一覧

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)

図表 8 KHM60 数字 1 の機能一覧

Vorstufe I	金貨一枚	(1 は 1 回)
Vorstufe II	金貨一枚 一羽ずつ射撃 (2 度)	(1 は 3 回)
Stufe I	獣たち 1 匹が 2 匹に	(1 は 6 回)
Stufe II	1 年後、金貨 100 枚 (1 × 100) 2 度、金貨 1000 枚の賭け	(1 は 4 回)
Nachstufe I	一頭の白鹿を追う 双子のキス (反目解消)	(1 は 1 回)
Nachstufe II	正反対の城門から帰還するそっくりの双子 王妃にすら見分けがつかない双子 差異や亀裂の 2 状態から極力 1 に、 <u>2 にして 1 なる融合状態の成就</u>	(1 は 3 回)

的配置を示すその数字 1 ののみを取り出してみると、次の図表 8 のようになる。

前半の導入部分 Vorstufe I II で 1 が 4 回ある。しかし、1 が 5 度反復される Stufe I にしても、1 であるもの (親の獣 1 匹) から 2 (獣の子 2 匹) が発生するというもので、統合や融合である 1 が 2 に分裂した凶現象を示すものとなっている。前半では呪いの事象が示されている。それに対して、後半の 1 の 7 回の方は、凶兆でしかない 2 が徐々に融和や信義の 1 を志向して、その可能性レベルを強め (100 → 1000 等)、ついには双子間のキスという身体的次元での融合 (2 にして 1) や、両者の分離不可を示すうり二つ (1 or 2・1 か) のモチーフ反復の後、心的なレベルにおける揺るがない信義 (treu) の成就にいたり、2 にしてすでに 1 でもあるという融合状態へと収斂していく経緯が語られている。

図表 7 に依拠して、数字 2 も見てみよう。前半 Vorstufe I では 11 回、II では 5 回の小計 16 回、さらに Stufe I が 16 回 (2 → 1 の 5 度反復を算入) (+ 2 度反復 2 回) で、総計して 32 回 (+ 2 度反復 2 回) と数字の 2 がひしめいている。Stufe II では 3 回と一見少ないが、2 度反復が何と 2 回もある。

では数字 3 の方はどうか。Vorstufe I は 3 が 1 回、3 度反復が 2 回、Vorstufe II では 3 が 1 回のみである。しかもこの後者の Vorstufe II の場合、その 1 回きりの 3 ですら 2 に移行するととれる書き方になっている。

Stufe I での数字 3 はどうか。ここはドラゴン退治という、このメルヘン話型のいわばハイライト部分ともいえる箇所である。3 は 4 回と少な目にみえるが、さらに 3 度反復が 6 回でメインをなし、2 の 16 回に + 2 度反復 2 回と拮抗している。2 度、3 度反復というのは、たんに数字が言及されているといった事態よりも格段にまさる重さ、2 倍、3 倍にも匹敵する重みをもっていると理解されうるからである。但し、4 度反復が 2 回あり、4 は 2×2 ということから 2 の変奏形態ともいえ、また 8 も $2 \times 2 \times 2$ でやはり 2 の圈内ないしは延長上にあり、これらをも加えるならば、2 はさらに増すことになる。

Vorstufe I IIと Stufe I からなる前半全体のみをまとめて見るならば、2 は32回+ 2 度反復 2 回に対するに、3 のみは 5 回と極端に少ないものの、3 度反復は 7 回というように重要な反復に関しては負けてはいない。加うるに、メルヘンのメインである Stufe I では、5 度反復が 2 回、7 が 3 回、8 (これも $2 \times 2 \times 2$ で、つまりは 2 の変奏) が 1 回現れる。1、2、3、4、5、7、8 が混在してはいるものの、2 へのこだわりははっきりとしている。数字 3 と 7 をグリム童話等における定石や王道とするならば、このグリム童話「二人兄弟」は、定石を尊重、柔軟に組み込みながらも、しかしデジタル検索結果同様、なぜか 2 の君臨ぶりは異様に際だっているようにみえるのである。

後半ではどうだろうか。Stufe II では、先ほどふれた 1 の 4 回のほか、2 が 13 回、3 が 3 回、4 が 1 回、6 (2×3) が 2 回、そして 7 が 5 回登場する。重要な反復のみに限っていえば、2 度反復 5 回、3 度反復 3 回、5 度反復 1 回という布陣である。3 度反復が 3 度と多めなのは、このメルヘン「二人兄弟」が口承の話を踏襲したため、とりあえずの断片的「原典」の内容を遵守したためではとも推測されるが、2 度反復も 5 回と目だっており、3、5、6、7、8 を含みあちこちに散らしつつも、数字の 3 等から数字の 2 へ、そしてその 2 から 1 へと移行していかうとするこのメルヘンに内在されているベクトルや方向は、あからさまであろうかと思われる。

続く Nachstufe ではどうか。Nachstufe I では、3 が 1 回、3 度反復が 2 回というように、やや異質な動きをみせてはいるが、その揺らぎを承けた最終エピソードとなる物語全体の総括部分 Nachstufe II になるや、数字の 3 は完全に消失する。3 は本命ではないのである。

それとは逆に、Nachstufe I では、2 が 8 回、2 度反復が 1 回、特殊な 1 が 1 回、2 にして 1 なる $2 \cdot 1$ が 2 回というように、2 への傾斜は露わである。そして、それに続く Nachstufe II ともなると、特殊事態であるその 1 の 3 回、2 にして 1 でもある $2 \cdot 1$ の 1 回をのぞけば、2 が 3 回、2 度反復が 1 回のみである。つまりこのメルヘン KHM60「二人兄弟」の結末部分では、畢竟、2 と 1 のみが、より正確に言えば 2 の 1 への変容、ないしは 2 が 2 にしてかつ 1 でもある奇蹟的な状態の $2 \cdot 1$ のみがいわば 展覧されている、といっても過言ではない。このように、KHM60「二人兄弟」は、数字の明示数やあからさまな反復数の流れと変化に注目して追尾、解析してみると、定石の 3 や 7 をも含みつつも、全体はひたすら 2 こそをめぐり、そして最終的には $2 \cdot 1$ 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。

その配置と流れは、このメルヘン全体における数字出現とその傾向を、数字 2 を軸として中位の 6 部分毎に分節した一覧にしてみると、より鮮明となる。その圧倒的な重要性を担わされていたという数字 2 は、このメルヘン内のどの部分において特に顕出し特に退潮しているのか。数字の頻出回数にのみ限定してメルヘン全体を圧縮し、数字 2 と他数字との比較を要約したものが、次の図表 9 である。

図表 9 KHM60各モジュールでの数字出現特徴

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

Vorstufe I IIでは2が圧倒的に多い。だが、続く前半の終わり、すなわちV字プロセスの最下限となる Stufe I になると、2は依然として多いものの、3、5、7もあり、全体的に分散気味である。5頭のけものたち、7つの頭を有するドラゴンといったこの話型のみならず、西洋の神話やロマンス(騎士物語等)、民間に広く流布している昔話等の伝承では、人びとが変形を容認しない不動のパターンを有するものがあり、その場合、固定したパターンでの数(例えばドラゴンの七つの頭や舌等)を、ある編集上の意図から恣意的に変更することは基本的にむずかしく、この系統の話に伝統的に定着していた数字3、5、7が、グリム版にあってもそのまま踏襲されたのではないかと推測される。そのように考えてみると、Stufe I では、なるほど王道の3と7等が強く混在するかにみえながら、このメルヘン(「二人兄弟」)の主題は、やはりここ Stufe I においてすら最多頻度を誇る2にこそあるということになる。

後半の Stufe II は、このメルヘンのまさにハイライトをなす部分である。グリム童話一般が採用する3度反復が3回、2度反復が5回、5度反復1回で、とりわけ獣たちが城に侵入して、王の料理を最上層の王宮からは最も遠い都市最底辺に位置するいかかわしい宿屋の食卓へと運ばせる5度反復箇所は、いかにもメルヘンらしい活気を帯びた語りとなっているところではある。にもかかわらず、弟猟師が、ドラゴン退治という手柄を横取りした侍従長の不正を告発するどんでん返しの裁判部分は、不思議なことに2度反復が中心となっている。つまり、時に3度反復へと大きく傾くかにみえながら、あるいは伝承の5度反復をしかと踏襲しながらも、語りの羅針盤と操舵は2度反復の方へ、ないしはその変奏形である2×2の4度反復や中間的な2×3の6へとずらされていく。Stufe IIでは2が3回、2度反復が5回である。だが、分量的にみてその Stufe II よりもはるかに短い Nachstufe I に2が7回、2度反復1回、Nachstufe

IIでも2が4回、2度反復1回も出現する。これはかなりの比率であり、最終部分における数字2の優位性は明らかである。すでに繰り返し指摘したように、その結論部分 Nachteil IIでは完全に2と1、2・1のみが支配している。グリムたちが数字2に特別の意味を託していたのではと推論することは、かくして避けられない。

つまり検証サンプルとして取り上げたメルヘン KHM60に対する内在論理とからめた数字使用の分析においても、先のデジタル検索結果（数字2の覇権）とある意味正確に対応するかのよう、数字2が特殊な癖と明らかなこだわりとをもってグリムたちにより配置されている事実が確認されるのである。

7 数字2のV字プロセス冒険

KHM60が数字一般への、そして数字2への強いこだわりを内包しているという、そのことひとつをとってみても十分に驚きに値するが、図表9が開示する事実は、しかしながら、それにとどまらない。Vorstufe I II等の各中位部分における数字出現特徴だけを、物語の進行にあわせてもう一度順次列举してみよう。

図表10 数字2の有為転変 ▶印は下行／上行の切れ目

中位部分	座標相	数字群の全体的特徴
Vorstufe I	転落	2がやや強く羅列ぎみである
Vorstufe II		2がほぼ圧倒的である
▶ Stufe I	冥界	諸数が混在する 2が埋没している
Stufe II		諸数混在の中、2が少し優位化しはじめる
Nachstufe I	蘇り	2の優位性が明確化しつつある
Nachstufe II		完全に2と1のみが支配する

数字2は、本来双性、分裂、諍いを象徴する。冒頭の Vorstufe I IIでは、2のそうした分裂性が段階的に深められていく経緯が語られている。数字2は、しかしまた、「灰かぶり」がそうであったように、その双性という本質から眼球譚を招き寄せる。失明と開眼に関わる眼球譚は、直視禁止の（＝失明と盲目性の）メドゥーサ Medusa モチーフにおのずと連環する。それゆえ、物語本体部分 Stufe を挟む対称的な2つの部分、すなわち Vorstufe（転落：光の喪失、失明）と Nachstufe（蘇り：光の獲得、開眼）は、メドゥーサ・モチーフにおける対称関係へと置換されていく。Nachstufe I の老魔女が、双子の弟を森の中で石化させるという、いかにもメドゥーサを連想させるキャラクター設定にされていたのも、その意味では当然といえば当然のことであったのである。

その対称的な2つの部分で数字2がともに強い優位性を示すのも、同じように当然のこと

もある。前述した兄によるそのメドゥーサ的老魔女退治が、メドゥーサを退治した英雄ペルセウス Perseus の奥の手である鏡（輝く盾の表面）を暗示する鏡面の原料となる銀からつくられた弾丸をなぜか用い、その鏡の成就を示唆する鏡像すなわちうり二つの双子（鏡像的分身）が繰り返して強調されるのも、メドゥーサを意識しているからである。メドゥーサ退治の代名詞ともいうべき斬首も、もちろん欠けてはいない。弟が嫉妬から剣を一閃、兄の首を斬り落とす斬首場面や、その生首の胴体への接続場面が織りこまれていくのも、前半 Stufe I におけるドラゴンや弟自身の斬首との対応からであることはいうまでもないとしても、もうひとつ、ペルセウスによる神話的なメドゥーサ退治における基本的諸コード（石化、鏡、鏡像、分身、剣、斬首、生首）が、音楽における分散和音のように、物語表層では分散しつつも物語深層では緊密な和音を秘かに奏するためであった。

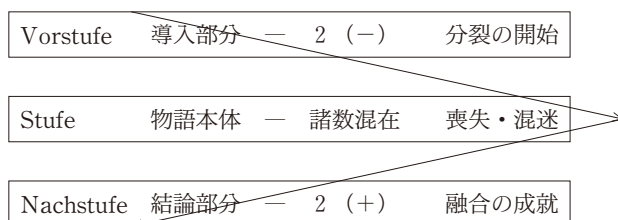
そう、Vorstufe と Nachstufe を領するこのメドゥーサ・眼球モチーフは、物語表層と物語深層との二重語りという西洋の秘儀的大原則、西洋文学の王道に則して、あからさまには語られないが、しかしそれと同時に物語の深層では明快に語られなければならない。その韜晦的かつ明快にという難解な両義的表現を物語表層において分与かつ委託され、それを千両役者の如くに演じている立役者こそ、双性と眼球譚の数字の2である。Vorstufe であれば——この場合は、眼球の喪失すなわちメドゥーサによる敗北が表現される——、2枚の金貨、数字2の陣形で飛行する雁たち、その隅の雁を1羽ずつ2度ずつ射落とす射撃試験、不思議な両刃の剣、2頭ずつの動物たち等のように、双性と数字2が手を変え品を変え強調され、そのことによってメドゥーサ的呪いは深まっていく。ところが、物語の展開が終わりに入る Nachstufe になると、物語のベクトルは光（開眼）と蘇りめざして上行し、双性と眼球を象徴する数字2の帯びる意味もまた、それに呼応して失明（－）から開眼（＋）へと反転する。分裂のみを示していたはずの2が、鏡像・分身たち同士が協力し融合する $2 \cdot 1$ へとその帯びる意味極性を豹変させたのである。数字2が、ここではいわゆるたんなる数字であることを大きく超えて、生きた作中人物さながらに変容し、Vorstufe と Nachstufe という対称的局面において、その各々に対応した対称的な性格づけが明確になされているのである。それは端的に数字2そのものの歷程というものでさえある。だが、歷程というならば、では数字2はどこを歷程していたのだろうか。ほかならない、数字2以外の数字たちが渦巻く乱数表的迷宮のうちをである。数字2なる主人公が、自己の命運を危うくしながら、神話的に、ゲーム的に魑魅魍魎の乱舞するダンジョン（牢獄迷宮）をさ迷う試練の旅を行っているのである。では、その乱数表的迷宮・冥界は、どこに現前していたか。いうまでもない、物語本体である Stufe I II においてであった。

Stufe I II は、「二人兄弟」のドラゴン退治という古くからの伝承であり、グリムたちは、その部分の5や6、7等の数字は動かさずにそのまま踏襲している。そのドラゴン退治の部分は、14世紀における「二人兄弟」メルヘン誕生時からすでにその本質的部分をなしていたからである。しかし、この「二人兄弟」というメルヘンの奥に隠されているとグリムたちが推定した内

在論理——つまり、二人の兄弟の分裂と融合の可能性模索——を十全に展開しうるには、まだいくつかピースが足りない。そこでグリムたちは、類話の諸断片を繋ぎあわせて混成、編集する。つまり、核となるドラゴン退治伝承の前後に、Vorstufe I II、Nachstufe I IIを対称的に配置して、分裂と融合の相をダンテ風により段階的にしたのである。

だが、このメルヘンの内在論理がすでにのべたように、2による分裂（落下）から1への融合（上昇）であるとするならば、分裂（= 2）が主題となる導入部分 Vorstufe では、物語の内容に照応するかたちで数字2が多出し、また逆に数字2の1への融合が模索され推し進められる結論部分 Nachstufe でも数字2が中心をなすことは想像にかたくない。但し、同じ2の多出とはいっても、メルヘン全体を構造的に見ていく時、導入部分となる Vorstufe での2には、前半・下降のマイナス性（-）つまり分裂と諍いが機能として負荷されているのに対して、Nachstufe には、後半・上昇（蘇り）の物語軌道が帯びるプラス性（+）つまり分裂から融合（数字1）へと志向する動勢（ベクトル）が負荷されている、という決定的な違いもまた浮かびあがってくる。すると、このメルヘン全体は次のようなV字軌道を描くことになる（図表11）。

図表11 メルヘンと数字2のV字軌道



それは、諸数混在の物語本体（Stufe I II）が導入部分（数字2多出）と結論部分（数字2の独占）という数字2が優位性を示す相反する部分によってサンドイッチ状態で挟まれた構図である。だが、V字軌道すなわち「V字プロセス」の中央に配置された Stufe I IIは、全的喪失を具現した冥界として意味づけられていたものである。その冥界において数字2は、自己をほぼ失い、乱数表的カオスの中を迷走し、そしてほぼそこに埋没していた。したがって、その Stufe に続く Nachstufe においてふたたび確認しうる数字2の多出現象は、数字2が今やその当初の呪わしい分裂性（-）から清浄され、数字2（双性）が担う両義的意味を肯定的な特性（+）へと転換しつつあることを告げるサインとして理解することができる。乱数表が妖しく渦巻く黒々とした海底から、今や数字2が喘ぎつつ、しかしまた新生への希望に満ちて、はるか上方の水面にほのみえる光めざして浮きあがろうと激しくもがいている。呪わしい双性（分裂と諍い）が善なる扶助的融合へと変容しつつある、いわば錬金術的過程を巡歴するものとして、数字2が配置されているといってもよい。この驚くべき事実の析出から明らかになるのは、第一に数字と内在論理との緊密な関係である。数字2が使われているある特定の箇所、その数字

には個別的には一体どのような象徴的意味や機能が賦与されているのかといった単純なレベルにのみとどまらず、その当該メルヘン全体の総覧図内で、つまりそのネットワークの中でその数字が配置されている布陣（ここではサンドイッチ状態）そのものもまた、グリム兄弟にあっては明らかに意図的になされている（図表11）。明らかになる第2は、そうした数字の中でも数字2がそれ自体として、いわば双子たちのように冒険をしているという衝撃的な事実である。数字2がVorstufeにおいて失明・転落、Stufe（ドラゴン退治）の暗黒迷宮歴巡の後、Nachstufeにおいて明確に上行を模索、蘇りへの出口にあって冥界からの離脱を阻むボスキャラとしてのメドゥーサ（老魔女）、すなわち自己（数字2）の分裂性を退治・清算して、最終的に1的な数字2（2・1）へと変身する。数字2が、分裂の2として旅に出（《欠如》）、1へと融合しうる相互扶助としての数字2へと帰着するのである（《回復》）。分裂の2の、相互扶助と信義充実する2にして1なる2・1への錬金の完成である。

メルヘンにおいて数字2が使われている場合、それに対する態度は一般的に2つ、実質的には3つ考えられる。その1：数字2はたんに機械的な、意味なき使用にすぎないとするもの。その2：結局のところ上のその1と同じことではあるが、『グリム童話集』等によくみられる数字2のあからさまな反復は、メルヘンという非現実的・抽象的な枠組みを捻出す発句や結句と同様で、メルヘンをメルヘンたらしめる様式化のための文芸的手段にすぎず、そこでは特別の意味賦与は行われていないとするものである。その2者に対するのがその3で、数字2には、森や池、獅子、他の数字等と同様、何か特別の、例えば象徴的、心理学的、俗信的、文化的意味が含意されているとする立場である。

だが、『グリム童話集』とは、蒐集されたヨーロッパ諸民族の口承文芸というだけではなく、グリム兄弟が、彼らだけが抱懷したある隠された青写真をもって諸断片を寄せ集め創出した一種のパッチワークでもあって、どのメルヘンの奥にも、そのメルヘン独自のある設計図や運動が内在論理として装填されているものである（cf. 高橋吉文『グリム童話 冥府への旅』）。数字もまた、そして異常に反復されて使用される数字こそは、第一章で示したように、その謎めく不可視の内在論理と緊密な関係におかれ、当該メルヘンの動きを形づくりかつ制御していく生きた創造的な機能と意味とを担っているものである。したがって、数字は、それが出現するその個々の箇所においてどのような意味を帯びるか帯びないかといった個別次元での検討や考察にとどまらず、その数字、例えば数字の2は、そのメルヘンのどのような文脈の中で配置され、他の数字群とどのような全体的関係におかれていたのか、といった当該メルヘンにおける数字の全体的なネットワークそのものからも解読されなくてはならない。つまり、個別ケースでの数字の意味の有無とともに、当該メルヘンの全体座標（全体的ネットワーク）内での位置価もまた、同時に顧慮されなければならないのである。

改筆するに際して、グリムたちはまず伝統的な伝承を尊重したうえで、実際には断片的ともいえる多くの伝承群を原石として、そのうちに胚珠されてはいるものの、未だ十全に開花して

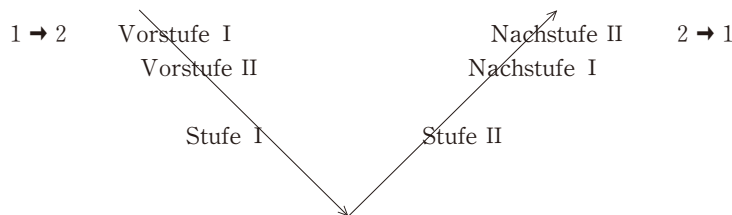
はいない物語の内在論理を引き出し、それを十全に展開させるべく、それら諸断片を連環させる混成作業を積極的に行っていく。混成するには、先にのべたように、ある編集意図、青写真とでもいうべきものがなくてはならない。本論第三章において行った「二人兄弟」における、数字を手がかりとしたメルヘンの内在論理の解析結果は、まず第1に数字と内在論理とが連動しているその隠れた編集意図の存在を私たちに垣間見せてくれるものとなった。グリムたちにおいて数字は常套的なものではなく、ある種の意味負荷を重くかけられた重要な要素としてそこに動員されていたと考えざるをえないのである。『グリム童話集』における数字の頻繁な投入は、口承文芸としてのメルヘンが数字を伝統的に愛好していたことからたまたま踏襲されただけといったレベルをはるかに超えて、作品そのものの内在論理に敏感に照応した意味深きアイテムとして周到に配置されていたのである。

だが、あからさまにはではない。数字2の変奏とも読みうる halb や beide、ein paar のような変則形態も随処で駆使され、数字への意味付与が読者には容易に露見しえないよう、隠蔽の工夫もまた巧みに凝らされている。KHM21「灰かぶり」での眼球譚ゆえの2度反復設定のように、ある行為の2度反復、3度反復等は、聴き手や読者たちにはほとんど見えない秘密のコード(暗号)のようなものであり、見える者には見えるが、多くの読者たちには予想だにしない高度な秘密の配線のようなものとなっている。しかしながら、そのように見えない語りを内部に含みつつ、同時にそれを韜晦する方法を採用していたのは、グリムたちだけの奇矯な癖なのではなく、ここでは立ち入ってふれることはしないが、西洋文学が古代から現代まで一貫して継承している王道の語り方(V字プロセス、表層と深層の二重語り、西洋文学の象徴体系)に依拠していたがためにほかならない(図表12)⁴⁶。

「二人兄弟」は、『グリム童話集』KHM 中最も長いメルヘンである。さらに名高いドラゴン退治伝承をも継承しているため、数字群を恣意的に変更することの不可能性もまたこの物語にはなかば随伴しており、くりかえし指摘しているように、グリムたちがそのメルヘンの奥の見えない内在論理と目に見える数字との間に新規の意味関係を恣意的に設定することはむずかしい。

にもかかわらず、あるいは、それがゆえに、この KHM60「二人兄弟」は、総体として数字2をあからさまに含んだその題名にはじまり、数字2がもちいられる各箇所の細部とその全体構

図表12 KHM60 V字図



成との両面において、数字2への象徴的意味付加が明確に確認されうるものとなっている。「それがゆえに」と記したのは、諸数入り乱れるカオス状態が、逆に数字2に対して厳しい試練を与える暗い森の冥界や暗黒迷宮としての物語機能を賦与されていたからである。この双子の物語を時系列で追尾していく時、数字2は、双子たちとともにいつしか数字の3や数字の5、数字の7等が入り乱れる乱数表的森にはいりこみ、その蜘蛛の巣にも似た数字たちの複雑な網の目の中をゆっくりと経巡りながら、しかし、ついにはその異界的カオス状態から徐々に抜け出して、数字2が海面へと浮上し、最終的には2にして1となる数字1へと変貌していく。第一人者の冒険が、つまるところボスキャラである老魔女の呪力の前にあっけなく敗退せざるをえなかったエピソードからも容易に推察しうるように、1は1であることそれだけでは十全たりえず、むしろ兄の助力を得た2による相互扶助的融和（2・1）においてこそ、十全な1（うり二つの1）たりうる事が可能となる。2は同時に1でもあるという数字2を肯定する最終結末に向けて物語を駆動させている内的なからくり（内在論理）が、数字使用を圧縮した先の全体図（図表11）から明確に見えてくるのである。

このように考えていく時、内在論理と数字との結びつきの潜在にもはや疑いはなく、そして、数字2の占める意想外な特権的位置を明らかにしたデジタル分析の結果もまた、今や十分なる信憑性を帯びてくる。このメルヘンの内在論理が、主人公たち自身（双子）を、その命を脅かしかつ実際に失わせる危険なドラゴンや老魔女（メドゥーサ）の支配する異界（冥界）へと繰り返し誘い突き落としていったように、グリムたちは、数字2そのものにも、数字の3や5や7が鬱蒼とひしめくいわば数字のカオス的冥界の中を雄々しく潜りゆく厳しい歷程をあえて強いていたからである。数字2こそがすべての要をなしているのである。この驚異の事実は、KHM60「二人兄弟」の枠内にのみとどめうるものではない。特段に重要な地位を占めると考えられるこのKHM60「二人兄弟」に対する、グリムたちによる熱い混成原理と隠された意図の発見と、デジタルとアナログにより重層的になされたそのことの確認は、このメルヘン「二人兄弟」の傑出した重要性のゆえに、『グリム童話集』全体へと波及しうる衝撃力と可能性とを十分に秘めているからである。数字2が冥府行を行うこの奇怪な設定の解明のうちに、グリムたちによる『グリム童話集』全体への混成（kontaminieren）の真意がはからずも顔をのぞかせている。

『グリム童話集』そのものも、その2で新たに考え直す必要が生じてくる。2（200）において1 einsが姿を見せる『グリム童話集』最後のメルヘン KHM200「黄金の鍵」もまた、同じように悪しき分裂現状（2）の彼方に、融和した新しいユートピア的未来（すなわち1）を予感的にはあるが望みさせていたものである。だが、そのような通景のもとにグリム兄弟のメルヘン活動を捉えなおす時、『グリム童話集』そのものがその相貌を一変させる。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）としての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。

この新しい断層の露出が私たちに垣間見せる鮮烈な光景による衝撃は、『グリム童話集』内でのそれにとどまらない。数字2の重い意味と機能の潜在事実の発見は、私たちの推論をさらに先へと推し進めさせる。2にして1なる状態をもたらす友情、他者でありながら非常に親密な du（親しい you）との不即不離で濃厚な友情関係は、18世紀末から19世紀初頭のロマン派の知識人たちに取り憑いていたものである。その原因は簡単で、2011年の東日本大震災にも匹敵する1755年のリスボン大地震が露呈させた大自然の恣意と強大さ、そしてその大自然と人間・精神との間に走る深い亀裂への恐怖から、理性から感情（情感）へとシフトし、自分たちのはかない精神を庇護するバリアをその情感の共同体 Gemeinschaft に祈願したためである。ドイツ・ロマン派の感傷的だが、ひどく切実でもあるその情感というバリア幻想に色濃く染まっていたグリム兄弟たちは、自分たち兄弟と酷似した双子たち、二人兄弟がたどる一見複雑だが、しかしひどくシンプルでもある冥府めぐりの旅と相關的に動く“数字2”の冒険の経緯に、リスボン大地震が人々に突きつけた宇宙的恐怖の中で自分たちがおかれていた存在様態を、肯定しうる意味の探求を投影しようと企図したのである^{註7}。

第四章 総括——本研究の結果と意義

本論は、数字に意味が含まれている可能性を濃厚にもつ『グリム童話集』における数字の意味や機能を、メルヘンのアナログ的内在論理分析と、コンピュータによるデジタル的な数字検索作業との両面から重層的に考察しようと試みたものである。その結果は予想を大きく裏切るもので、第二章でのデジタル検索からは『グリム童話集』における数字2の際立つ重要性和拡大傾向を、また第三章でのサンプルによる内在論理分析からは、数字2そのものが、メルヘンの主人公さながら、乱数表的な数の冥界の中を雄々しく巡歴する冥府行の潜在を、1サンプルでの検証実験という限定的なものではあれ、しっかりと確認することができた。数字2が、意味および形式的機能の両面において『グリム童話集』とグリム兄弟自身たちにとって要となる位置を占めている、という想定外の可能性がそこからはっきりと浮上してきたのである。

民間伝承の俗信に依拠した素朴な読解であれ、キリスト教と古典古代からの伝統を承けて西洋世界に重厚に蓄積された数秘学的な読解であれ、『グリム童話集』にあからさまな数字への着目は、実はグリム研究にあっては基本中の基本のような自明なるものではある。古の時代における数字の聖なる起源にこだわりつつも、数字をむしろメルヘンの重要な形式原理として理解しようとしたオーベナウアーのように（Obenauer, Das Märchen, 1959）、数字に着目する研究は早くから存在してはいた。しかし、数字の呪力や聖性については頻繁に語られはするものの、グリム兄弟によって育まれた内在論理への洞察の欠如が災いして、個々のメルヘンの中で、あるいはまたメルヘン間で数字のネットワークが形成されていた事態への洞察は未だ決定的に欠

落しているといわざるをえない。依然として人気の高い人生訓的読解や、90年代に席捲したジェンダーによる批判、グリムたちの近代小市民体質を批判する見方等においても、数字のそのような機能は関心外のことであり、またあったとしても ein paar や halb 等を数字 2 の派生形として読むことすら覚束ないレベルでしかない。

なるほどユング派の臨床心理学の場合は、その創始者ユングが 1 の 2 への分裂、その 1 や 3 での統合や古代中国の八卦における数字の偶然性とシンクロニシティ（共振性）の研究にとりつかれていたこともあり、数秘学的思考の残影は濃厚ではある。しかしながら、双子間の葛藤とその解消を物語る KHM60「二人兄弟」の解読が例えばそうであるように、ユング派は影や分身等といったテーマに好んで食指を動かす傾向にはあるものの、数字そのものの機能については特にそれ以上に進むようにはみえない（vgl. Hedwig von Beit, Symbolik des Märchens. Uwe Steffen, Drachenkampf: Der Mythos vom Bösen, Buchreihe Symbole, Dieter Breitsohl AG 1984）。数に関しては、フロイト派も似たような状況にある（cf. ブルーノ・ベッテルハイム『昔話の魔力』評論社、1999）。社会学的、歴史学的な各種考察ともなると、物語の内在論理や数字の秘かなネットワークの中に数字等を配置して、それらが帯びる座標値においてこそ把握しようとする発想は、いずれにおいてもまずは皆無といってもよい。

それに対して、語彙や数字の頻度検索を活用した研究は、現在、様々な文学作品や諸テキストにおいてさかんに試みられている。しかしながら、数字や語彙の出現頻度を機械的に列挙した形式的データが意味をもちうるのは、それを解読しうる人間の「人間的な、あまりにも人間的な」眼があつてのことであり、アナログ的アプローチに導かれなければ、動くことも判断することもできない。だが、そのことは、デジタル的アプローチそのものに意義がないということではなく、逆にその非一人間性こそは、「人間的な、あまりにも人間的な」文化や理解にまといつく狭隘さを無慈悲に蹂躪しうるその強烈な相対化力によって、人間が関わりうる領域と人間的な意味理解に対するパースペクティブ（通景）を、それこそ想定外の方へと大きく広げてくれる極めて有意義なるものでこそある。アナログ、デジタルによるアプローチは水と油のようなもので、その間には架橋困難な溝が深く長く走っている。だが、架橋困難な溝ということはいいかえるならば相互に極めて批判的であるということでもある。それは、しかし、大きな利点でもある。内在論理分析とコンピュータ検索との協同研究である本研究は、そこでその相互に批判的でありうる溝の帯びる逆説的な生産性に着目し、『グリム童話集』における数字使用の意味とメカニズムの探求を、コンピュータによる数字頻度のデジタル検索および作品内在論理解析というように全く別個に試み、その相関可能性の可否を調べてみようかと企てた。つまり、そもそも水と油である両者を近くに寄せあうのではなく、あえて水と油的な対立する両極へと引き離れた上で、どれほどの、どのような懸隔や不連続性があらわになりうるかを確認しようと試みた。相互の反証可能性をできるだけ拡大した上で、相互対峙という際だつマイナス性の上に立って、それでももしかするとありうるかもしれない両方法の融合の可能性の存否をいさ

さかさぐろうと考えたのである。いいかえるならば、そのような極度に都合の悪い状況下でも両方法の結果間には何らかの対応や照応等の相関関係が見いだしうるものなのか、つまり水と油の悪条件下にあっても、デジタルとアナログの分析結果はなにがしかの対応関係を見せうるのかを亀裂や溝を活用して、万が一の相関可能性を逆説的にさぐろうとしたのである。

一般的に行われているようなアナログ、デジタルという異質な方法論を素朴に融合、接近させるのではなく、双方をあえて批判的に交錯させるそのような、半ば倒錯したかのような研究がこれまで見られなかったのは想像にかたくない。しかしながら、この実験においては、数字一般の意味付加の潜在（第一章）がまず、第二章のデジタル検証において総体として、というやや曖昧なレベルでではあれ、認証された。そして、第二章のそのデジタル結果（数字2の覇権と拡大）もまた、サンプルとして選ばれたメルヘンに対する第三章における内在分析によってその妥当性が認証されるという驚くべき結果となった。その認証は、もちろんたった一個のサンプルによる限定的、暫定的なる是認であって、全面的な証明というにはほど遠いが、『グリム童話集』において最も重要な要であるメルヘン KHM60「二人兄弟」での数字と内在論理との呼応関係の確認という深甚なレベルでの認証であることは否定しえず、それゆえ、グリム童話研究における数字考察にとつての重要な突破口となりうるものが期待されうるはずのものである。そこに本研究の意義はある。

本研究の場合、コンピュータ検索対象は数字にのみ限定されていたが、検索対象を例えば、色、動物等の他の表現や語彙群に広げていくならば、さらに興味深い傾向が発見できるのではないかと思う。『グリム童話集』に限らず、すべての情報がデジタル化され、XML データとして Web データベースに保存される時代となった現代、XML データにせよ HTML データにせよ、Web のデータはすべてテキストファイルであり、今後も正規表現を使った検索処理がデジタルメディア時代の根本的な処理の中核であり続けることにはかわりはない。デジタルデータの本質は単なる電気信号の連続にしか過ぎないが、人間の文化的思考の枠組みや意味賦与への模索は、その無機的な「検索」を有意化する。全ては人の意味から、そしてその意味の相対化から始まるのである。

注

- 1 本研究は、北海道大学大学院メディア・コミュニケーション研究院における学術研究助成基金助成金、挑戦的萌芽研究、機関番号10101、「グリム童話集における数字使用のコンピュータ検索と、その偏差の意味考察」（平成23年度～平成25年度、課題番号23652067、研究代表者30142665メディア・コミュニケーション研究院石川克知、研究分担者20091473メディア・コミュニケーション研究院高橋吉文、但し高橋は平成25年度3月で退職している）に対する研究総括論文である。
- 2 本論では、『グリム童話集』からの引用は以下のレクラム文庫のものを使用する。

Brüder Grimm, Kinder- und Hausmärchen Band1-3, hsg.v. Heinz Rölleke, Reclam Universal-Bibliothek 1980

これは第七版であるが、それ以前の諸版についての検討は、第二章の検索時以外は煩瑣になるためまた別の機会にゆだねることとし、本論ではあえて扱わないことをお断りしておく。

KHM60等の KHM 中のメルヘンについての諸データは、主に下記の書に基づいている。

Brüder Grimm, Kinder- und Hausmärchen Band3, hsg.v. Heinz Rölleke, Reclam Universal-Bibliothek 1980

Johannes Bolte・Georg Polivka, Anmerkungen zu den Kinder- und Hausmärchen der Brüder Grimm, Erster Band, Georg Olms Verlag 1982

Hans-Jörg Uther, Handbuch zu den »Kinder- und Hausmärchen« der Brüder Grimm, Walter de Gruyter 2008

Walter Scherf, Das Märchen Lexikon, Band1, 2, G.H. Beck 1995

- 3 0 版エーレンベルク草稿 Ölenberger Handschrift のデータファイルは、岐阜経済大学経営学部山田善久教授から直接ご提供いただいたものを参照させていただいた。山田氏のデジタルデータは、「山田善久ソフトウェア研究工房」において現在オンラインでも公開されており、入手可能である (<http://kaken.nii.ac.jp/d/r/50192406>, 2013.5.閲覧)。データ使用を快くお認めくださった山田善久氏のご厚意には深く感謝申し上げます次第である。

- 4 KHM 検索で使用した Wikisource のアドレスと、それが依拠したとして挙げられている各版の典拠、そして参考にした諸データのアドレスを下に記す。

しかし、本文中にも記したように、印刷物からデジタル信号に変換されたデータは、メディアの性質が違うので、厳密な意味では同一物とはもはやいえない。それ故、本研究のために特別な加工をして作成されたデータファイルも、また、参照先のオリジナルデータと同じものでないことは、あらためてお断りしておきたい。

Wikisource Kinder- und Hausmärchen

URL : http://de.wikisource.org/wiki/Kinder-_und_Hausm%C3%A4rchen

1. Auflage 1812/15, Berlin: Realschulbuchhandlung Band 1・Band 2
2. Auflage 1819, Berlin: G. Reimer Band 1・Band 2
3. Auflage 1837, Göttingen: Verlag der Dieterichschen Buchhandlung Band 1・Band 2
4. Auflage 1840, Göttingen: Verlag der Dieterichschen Buchhandlung Band 1・Band 2
5. Auflage 1843, Göttingen: Verlag der Dieterichschen Buchhandlung Band 1・Band 2
6. Auflage 1850, Göttingen: Verlag der Dieterichschen Buchhandlung Band 1・Band 2
7. Auflage 1857, Göttingen: Verlag der Dieterichschen Buchhandlung Band 1・Band 2

Projekt Gutenberg.de

pfad /grimm/khmaerch/khmaerch.xml

type fairy

author Jacob und Wilhelm Grimm

title Kinder- und Hausmärchen

publisher Verlag von Otto Hendel

firstpub 1812

corrector reuters@abc.de

sender www.gaga.net

created 20130314

projectid

- 5 本論では、数字に焦点を合わせた処理のみを行ったが、上記科研での大きな目的として、グリムの UNICODE (UTF-8) によるテキスト処理に最適化されたデータベース構築がある。現在、すでに『グリム童話集』すべての版のデータベースが完成している。

電子書籍が本格化した現在、Web でも様々な文学テキストがフリーコンテンツとして利用可能になったが、その場合の利用形態はもっぱら「閲覧」が中心である。本研究のようなデジタルデータ処理を行うためには、それらの HTML ファイルからテキストファイルに変換するなどの加工が不可欠になる。

今回独自に作成したグリム童話データベースは、UTF-8 のテキストデータであり、数字検索以外にも様々な利用が考えられる。

- 6 冥府行や二重語りについては、以下を参照のこと。

高橋吉文「西洋文学における冥府行」、『北大時報』第400号、北海道大学、1987、pp.53-56

高橋吉文「新〈起承転結〉考Ⅰ」、『メディア・コミュニケーション研究』第55号、北海道大学大学院メディア・コミュニケーション研究院、北海道大学、2009、pp.39-118

高橋吉文「隠喩論Ⅴ：ブルーメンベルク『世界の読解可能性』における絶対的隠喩」、『メディア・コミュニケーション研究』第58号、北海道大学大学院メディア・コミュニケーション研究院、北海道大学、2010、pp.108-116

- 7 西洋世界におけるリスボン大地震による恐怖の決定的な意味については、以下の市民対象の講演等において披瀝かつ展開されている。

波の音会 教養シリーズⅠ ドイツ文学者から見た音楽のお話

高橋吉文「疾風怒濤 Sturm und Drang—— 荒れ狂うゲーテ」配布文書

2012年12月9日、札幌市生涯学習センターちえりあ、2階大研修室

波の音会 教養シリーズⅡ ドイツ文学者から見た音楽のお話

高橋吉文「疾風怒濤の風立ちぬ、いざ生きめやも Sturm und DrangⅡ」配布文書

2013年12月15日、札幌エルプラザ（札幌市男女共同参画センター）、4階大研修室

(2013年11月9日原稿提出、2014年1月14日受理)

《SUMMARY》

Der Gebrauch der Zahlen in den “Kinder- und Hausmärchen”
der Brüder Grimm:
—— In Form der Computer-Suche und der
werkimmanenten Analyse ——

Katsutomo ISHIKAWA Yoshifumi TAKAHASHI

Die Abhandlung versucht, die Zahlenfunktion in den “Kinder- und Hausmärchen”, KHM, der Brüder Grimm von den sehr unterschiedlichen zwei Gesichtspunkten der werkimmanenten Analyse und der Computer-Suche aus zu betrachten.

Zahlen spielen in der europäischen Kultur eine große Rolle. Das trifft auch für die KHM zu. Im ersten Kapitel wird die starke Anteilnahme und Entsprechung der Zahlen zur immanenten Erzähllogik der KHM bestätigt, indem im Folgenden sowohl die Bestimmungsfunktion der Struktur durch die Dreizahl am KHM55 “Rumpelstilzchen” als auch die Augen-Funktion der Zweizahl bei KHM21 “Aschenputtel” beispielhaft gezeigt werden soll. Bei “Aschenputtel” wird die Wiederholung der Bohnenszene demgemäß in der 2. Ausgabe von dreimal zu zweimal geändert, während das Herausschneiden der Augen durch Tauben auch in derselben 2. Ausgabe hinzugefügt ist. Den beiden Szenen liegt die Assoziationsgleichheit der [Augen=Zahl 2=Linsen und Bohnen] zugrunde, die beim Untergang in die Finsternis herausgenommen werden, und zwar symmetrisch im ersten wie im zweiten Teil des Märchens. Diese Zweizahlhaftigkeit der Augen zwingt nämlich seine immanente Erzähllogik dazu, die Wiederholung dementsprechend von dreimal zu zweimal zu ändern. Beide Beispiele zeugen von der geheimen intimen Verbindung der Zahlen mit der immanenten Erzähllogik, nach der die Brüder Grimm jedes Märchen gestalten.

Im zweiten Kapitel wird die Computer-Suche im Hinblick auf die Häufigkeit des Zahlengebrauchs in allen Ausgaben der KHM vom Ölenberger Manuskript bis zur 7. Ausgabe ausgeführt. Die Originalität dieser Suche liegt darin, erstens dass alle Ausgaben der KHM im Großen nachgeschlagen werden können, zweitens dass man hier nicht nur Zahlen als solche wie 3, 5, 8, sondern auch ihre Ableitungen wie “halb” bei der Zweizahl hineinrechnet, weil bei den Brüdern Grimm, die auch Sprachforscher waren, verschiedenen Variationen oft dieselbe Bedeutung und Funktion insgeheim zuerkannt werden.

Das Ergebnis der digitalen Suche ist überraschend. Im Verlauf der Ausgabebearbeitungen nimmt die Häufigkeit der Dreizahl in Wirklichkeit ab, während die Zweizahl im Gegensatz dazu stark zunimmt, ja, in einem Sinne sie sogar übertrifft. Falls man auch 4, 6, 8, 12, 20, 22, 24, 40 und 200 für Ableitungsformen der Zweizahl halten könnte, dürfte man hier fast von der Herrschaft der Zweizahl sprechen.

Woher kommen aber die rätselhaften Phänomene der Hegemonie und der starken Vermehrung der Zweizahl? Die Antwort darauf findet sich aber nicht in der statistisch überblickenden Computer-Suche, sondern nur in der werkimmanenten Analyse der einzelnen konkreten Märchen, die sich als einzige mit dem realen Zusammenhang der geheimen Erzähllogik mit Zahlen genau zu beschäftigen vermag. Um die Richtigkeit des Ergebnisses durch die Computer-Suche genau zu prüfen, wird im dritten Kapitel das Märchen "Die zwei Brüder" (KHM60) aufgenommen und der immanenten Logik nach ausführlich analysiert: Es gibt drei Gründe dafür. Erstens: Das Märchen hat im Titel die problematische Zweizahl. Zweitens: Es enthält das beliebteste Drachenunterwerfungsmotiv in sich, in dem man dem traditionellen Gebrauch der Zahlen 5 oder 7 treu bleiben muss. Drittens: KHM60 ist das umfangreichste Märchen der KHM, dessen Länge und Umfang die Vorliebe für eine bestimmte Zahl verhindert und zum Mischmasch der Zahlen zwingt. Im KHM60 "Die zwei Brüder" entwickelt sich denn auch eine schwer zu kontrollierende chaotische Zufallszahlentabelle.

Im KHM60 geht es um Zwiespalt und Versöhnung zwischen zwei Brüdern. Die Handlung besteht, wie bei anderen KHM, aus zwei Teilen, der ersten Hälfte, die den Untergang ins Totenreich, und der zweiten, die umgekehrt den Aufgang und die Auferstehung ins Leben ausmacht. Auf diesem ursprünglichen Schema basierend, ist das Ganze in drei Stufen gegliedert; Vorstufe I II, Stufe I II und Nachstufe I II. Jede Stufe ist aber wieder in zwei Episoden-Modulen I II geteilt. Zwischen den Stufen I und II läuft ein zwischen Untergang und Aufgang unterscheidender tiefer Riss. Die Zwietracht der Brüder am Anfang wird erst nach der Höllenfahrt durch die Kämpfe gegen den Drachen und die Hexe am Schluss des Märchens gelöst, indem das Märchen sich auf der Bahn des "V-figurierten Prozesses" (Y. Takahashi) bewegt.

Aber wie sehen Zahlen dort aus? In den ersten Vorstufen I II (Untergangstufe) erscheint die Zweizahl sehr häufig, aber nur im negativen Sinne. Nicht nur das, im Kernteil des Märchens, d.h. der Stufe I, gerät die Zweizahl sogar in ein Durcheinander der bunten Zahlen und spielt jetzt fast keine Rolle. Aber in den letzten Erzählmodulen, Nachstufen I II, findet man wieder die Häufigkeit der Zweizahl, die am Ende des

Märchens zur Vereinbarung als “ $2 \cdot 1$ ” führt, welche gleichzeitig 2 und 1 sein könnte. Mit dem Gewinn der Hegemonie der Zweizahl gelangt die Handlung schließlich zur “ $2 \cdot 1$ ”-Eintracht der Zwillinge.

Es handelt sich nämlich beim KHM60 um die Abenteuer und das Umherwandern von der Zweizahl als einer in die Zwietracht Gebannten im dunklen Wald der Multi-Zahlen, die Befreiung daraus und die Ankunft am “eins”, was man aber merkwürdigerweise ebenfalls beim KHM 200 erfahren sollte. Jenseits der KHM schwebt den Brüdern Grimm das gesuchte “eins” vor. Die echte Absicht der KHM ist, wie es scheint, der Höllenfahrt der Zahl 2 anvertraut worden. Und mit dieser Bestätigung der Hegemonie der Zweizahl bei den KHM dürfte auch unsere Zusammenarbeit der immanenten Analyse und der Computer-Suche glücklich in brüderlicher Eintracht aufgehen.

The Use of Numbers in Grimm’s Fairy Tales:

—— A Joint Research of the Computer Search and the Immanente Analysis