

Mukashi mukashi ...

Eine Analyse des Spektrums des Bösen im japanischen Märchen

Dissertation

zur

Erlangung des akademischen Grades

Doktor der Philosophie

in der Philosophischen Fakultät

der Eberhard Karls Universität Tübingen

vorgelegt von

Juliane Neumann

aus Zehdenick

2024

**Gedruckt mit der Genehmigung der Philosophischen Fakultät der
Eberhard Karls Universität Tübingen**

Dekan: Prof. Dr. Jürgen Leonhardt

Hauptberichterstatter: Prof. Dr. Klaus Antoni

Mitberichterstatterin: Prof. Dr. Viktoria Eschbach-Szabo

Tag der mündlichen Prüfung: 17. Dezember 2021

Universitätsbibliothek Tübingen: TOBIAS-lib

Für meinen Opa

Vorwort

Vor langer, langer Zeit begann ich diese Arbeit zu schreiben. In der Zeit wurde ich oft gefragt, warum ich mich mit dem Bösen und mit Märchenforschung befasse. Ich hatte bereits meine Magisterarbeit zu einem Märchentema geschrieben. Und auch damals schon hatte ich des Öfteren gehört, dass Märchen grausam sind. Das war natürlich nicht das erste Mal, dass ich diesen Kritikpunkt höre. Aber gerade weil ich es so oft gehört habe, hat sich das Böse mit dem gesamten Spektrum im Märchen als Thema angeboten. Ich wollte die Kritik genauer untersuchen, vor allem, weil es für mich nie das Vorherrschende im Märchen war.

An dieser Stelle möchte ich einigen Leuten danken, die mich bei dem Projekt begleitet haben. Zu allererst meinem Betreuer Prof. Dr. Klaus Antoni für die jahrelange Unterstützung, das Vertrauen in diese Arbeit und das hilfreiche Feedback.

Dank gilt auch meiner Zweitbetreuerin Prof. Dr. Viktoria Eschbach-Szabo für ihre Unterstützung und Anmerkungen.

Für die inspirierende und konstruktive Diskussion sowie die wertvollen Anregungen bei der Verteidigung danke ich auch Prof. Dr. Achim Mittag, Prof. Dr. Robert Horres und Prof. Dr. Ingrid Hotz-Davies.

Außerdem danke ich ebenfalls für anregende Gespräche und Hinweise: Herrn Kanesaki Takaaki, Frau Kunimitsu Keiko, Herrn Maruyama Akihito, Herrn Murakami Shingo, Herrn Ozawa Toshio, Frau Nakamura Chie sowie allen Personen, die an der freiwilligen Umfrage teilgenommen haben, welche Teil dieser Arbeit war.

Dank gilt auch allen weiteren Personen, die sich die Zeit genommen haben, mit mir das Projekt zu diskutieren, mit technischen Fragen zu helfen oder mich anderweitig unterstützt haben; wie sagt man so schön: *you know who you are*.

Einen sehr großen Dank verdienen an dieser Stelle auch meine Freunde für so viel Support, Hilfe und Tipps. Besonders danken möchte ich Dr. Elke Diedrichsen, die nicht nur alles von vorne bis hinten Korrektur gelesen hat, sondern mir auch zahlreiche Tipps und sehr wertvolles Feedback für die Dissertation und Verteidigung gegeben hat. Dr. Karl O'Dwyer, dessen LaTeX-Hilfe zahlreiche Frustramente zwischen mir und meinem Laptop löste. Und Sarah Böhmler, M.A., die wahrscheinlich die meisten Nachrichten zu jeder Tag- und Nachtzeit bekommen hat wegen der Dissertation und nie daran gezweifelt hat, dass ich diese Arbeit fertigschreiben werde. Sollten sich noch Fehler in dieser Arbeit finden lassen, dann liegen sie in meiner Verantwortung.

Der größte Dank geht jedoch an meine Familie, von der ich nicht nur meine Leidenschaft für Märchen habe, sondern deren Unterstützung all das ermöglicht hat.

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	i
Abbildungsverzeichnis	
Tabellenverzeichnis	
1 Einleitung	1
1.1 Struktur der Arbeit	5
1.2 Methodik	6
1.3 Forschungsstand	7
1.4 Begriffserläuterungen	20
2 Kurze Einführung in das Märchen	22
3 Einführung in das japanische Märchen	31
3.1 Charakteristika des japanischen Märchens	34
3.2 Besonderheit des japanischen Märchens	38
3.3 Japanische Märchenforschung	42
3.3.1 Yanagita Kunio	44
3.3.2 Seki Keigo	46
3.3.3 Ozawa Toshio	48
3.3.4 Ikeda Hiroko	50
3.4 Japanische Märchensammlungen und -indexe	51
3.5 Englische und deutsche Märchensammlungen	53

4 Die dunkle Seite	57
4.1 Terminologie	58
4.2 Theoretische Grundlagen	64
4.2.1 Definitionen aus der Philosophie	65
4.2.1.1 Robert Arp und Benjamin W. McCraw	65
4.2.1.2 Immanuel Kant	66
4.2.1.3 Paul Formosa	67
4.2.1.4 Marcus G. Singer	67
4.2.2 Definitionen aus der Psychologie	68
4.2.2.1 Roy F. Baumeister	68
4.2.2.2 Laurent Bègue	71
4.2.2.3 Leonard Berkowitz	71
4.2.3 Weitere Definitionen	73
4.2.3.1 Theologie: Ingolf U. Dalferth	73
4.2.3.2 Populärwissenschaft: Lucy Jones	74
4.2.4 Ein kurzer Ausflug ins Gute	75
4.2.4.1 Philosophie: Ralph Wedgwood	75
4.2.4.2 Philosophie & Theologie: Kevin Kinghorn	76
4.2.4.3 Theologie: Ingolf U. Dalferth	77
4.2.4.4 Was sagt das Gute über das Böse aus?	77
4.2.4.5 Richtig und falsch – gut und böse	78
4.3 Definition des Bösen in dieser Arbeit	79
4.4 Stufen des Bösen	80
5 Konzeptionen des Bösen in Japan	89
5.1 Moral und Ethik in Japan	90
5.1.1 Shintō	95
5.1.2 Buddhismus	97
5.1.3 Konfuzianismus	103
5.1.4 Resümee	105
5.2 Umfrage	106
5.2.1 Ziel der Umfrage	107

5.2.2	Methode	107
5.2.3	Probleme	109
5.2.3.1	Sprache	109
5.2.3.2	Pre-Test	110
5.2.4	Aufbau der Umfrage	111
5.2.5	Auswertung der Umfrage	112
5.2.6	Resümee	118
6	Das Böse im Märchen	120
6.1	Funktion des Bösen im Märchen	123
6.2	Auftreten und Formen	127
6.3	Eigenschaften	129
6.3.1	Entwirklichung und Gefühle	129
6.3.2	Handlungsbeweger und Extreme	131
6.3.3	Sprache	132
6.3.4	Vielschichtigkeit und Gründe	142
6.4	Umgang mit dem Bösen	144
6.5	Strafen	146
6.6	Röhrichs Charakteristika für Grausamkeiten	147
6.7	Resümee	159
7	Das Böse im japanischen Märchen	161
7.1	Ausgewählte Märchen	163
7.1.1	Die goldene Kette des Himmels	164
7.1.2	Katzentanz	165
7.1.3	Kachi Kachi Yama	165
7.1.4	Die Schlangenfrau	166
7.1.5	Das Mädchen, das ein Baby isst	167
7.2	Struktur des Bösen im japanischen Märchen nach Ozawa	169
7.3	Kreislauf des Bösen im japanischen Märchen	171
7.3.1	Struktur nach Sano und Thomson	174
7.4	Funktionen des Bösen im japanischen Märchen	178

INHALTSVERZEICHNIS

7.5	Sprache im japanischen Märchen unter dem Aspekt des Bösen . . .	182
7.5.1	<i>Attitude</i> im Text – Sprache nach Sano und Thomson	184
7.5.2	Onomatopoeia im japanischen Märchen	187
7.5.3	Textebene im japanischen Märchen in Bezug auf das Böse anhand von <i>Das Mädchen, das ein Baby isst</i>	192
7.6	Eigenschaften des Bösen im japanischen Märchen	196
7.7	Rezeption des Bösen im japanischen Märchen	197
7.8	Übersicht der Charakteristika des Bösen im japanischen Märchen	202
7.8.1	Zur Methodik der Kategorisierung des Bösen im japani- schen Märchen	203
7.8.1.1	Auswahl der Eigenschaften	206
7.8.1.2	Zeitliche und kulturelle Betrachtung	209
7.8.1.3	Tiere als Täter	210
7.8.2	Index von Ikeda Hiroko	212
7.8.3	Märchentypen von Seki Keigo	213
7.9	Übersicht des Bösen im japanischen Märchen	217
7.10	Das Böse im japanischen Märchen im Praxistest	226
7.11	Resümee	238
8	Schluss	241
9	Ausblick	249
10	English summary	251
11	Glossar	259
12	Anhang	264
12.1	Kopie der durchgeführten Umfrage	264
12.2	Übersicht der Charakteristika des Bösen im japanischen Märchen mit Beispielmärchen	278
12.3	Märchentext und -übersetzung von <i>Kachi Kachi Yama</i>	284

12.4 Märchentext und -übersetzung von <i>Die goldene Kette des Himmels-</i> <i>gottes</i>	290
12.5 Märchentext und -übersetzung von <i>Katzentanz</i>	293
12.6 Märchentext und -übersetzung von <i>Die Schlangenfrau</i>	294
12.7 Märchentext und -übersetzung von <i>Das Mädchen, das ein Baby isst</i>	298

13 Literaturverzeichnis **302**

Abbildungsverzeichnis

4.1 Daten von Google Books Ngram Viewer, abgerufen am 26. Februar 2018, http://bit.ly/2BSTiqf	61
4.2 Daten von Google Books Ngram Viewer, abgerufen am 26. Februar 2018, http://bit.ly/2CLJquZ	61
4.3 Daten von Google Books Ngram Viewer, abgerufen am 26. Februar 2018, http://bit.ly/2BRJKM4	62
4.4 Daten über DWDS, abgerufen am 27. Februar 2018, http://bit.ly/2oxlLJx	62
4.5 Stufen des Bösen – Handlungsebene	87
5.1 Religion, Ethik und Staat in Japan aus Antoni 2001:122	94
5.2 Bewertung der bösen Taten	117
6.1 Übersicht Handlungs- und Textebene	142
7.1 Kreislauf des Bösen in <i>Kachi Kachi Yama</i>	173
7.2 Kreislauf des Bösen in <i>Kachi Kachi Yama</i> ergänzt durch die Struktur von Sano und Thomson (2008:4)	177
7.3 Was macht japanische Märchen grausam?	183
7.4 Ausdruck von Attitude (aus Sano und Thomson 2008:6)	185

7.5	Zusammenfassung Sprache in Bezug auf das Böse	191
7.6	Rezeption des Bösen in japanischen Märchen	198
7.7	Bewertung von fünf japanischen Märchen	201
7.8	Übersicht: Charakteristika des Bösen im japanischen Märchen	219
7.9	Stufen des Bösen im japanischen Märchen	224
7.10	Bewertung der bösen Taten	225
7.11	Stufen des Bösen in <i>Kachi Kachi Yama</i>	226
7.12	Beschreibungen der Charaktere in <i>Kachi Kachi Yama</i>	227
7.13	Beschreibungen der Charaktere in <i>Katzentanz</i>	229
7.14	Stufen des Bösen in <i>Katzentanz</i>	230
7.15	Beschreibung der <i>yamauba</i> in <i>Die goldene Kette des Himmelsgottes</i>	231
7.16	Stufen des Bösen in <i>Die goldene Kette des Himmelsgottes</i>	232
7.17	Charaktere in <i>Das Mädchen, das ein Baby isst</i>	233
7.18	Stufen des Bösen in <i>Das Mädchen, das ein Baby isst</i>	234
7.19	Charaktere in <i>Die Schlangenfrau – Teil 1</i>	236
7.20	Charaktere in <i>Die Schlangenfrau – Teil 2</i>	236
7.21	Stufen des Bösen in <i>Die Schlangenfrau</i>	237
10.1	Cycle of evil in <i>Kachi Kachi Yama</i> , extended with the structure described by Sano and Thomson (2008:4)	255
10.2	Text and action level	256
10.3	Overview of evil in Japanese fairy tales	257

Tabellenverzeichnis

5.1	Antworten zu „Woran denken Sie, wenn Sie das Wort ‚böse‘ hören?“	113
5.2	Antworten zu „Woran denken Sie, wenn Sie das Wort ‚grausam‘ hören?“	115

5.3	Konzeption des Bösen in Japan anhand von 3 Religionen	118
5.4	Konzeption des Bösen in Japan anhand der Umfrageergebnisse	119
6.1	Beispiele für Märchensprache im Hinblick auf das Böse	138
6.2	Auszug aus <i>Die sechs Schwäne</i> von Robinson 2010:9-10	140
6.3	Gegenüberstellung von Röhrichs Charakteristika für Grausamkeit im Märchen mit der eigenen Überarbeitung dieser Charakteristika	157
7.1	Vergleich einer Märchenzusammenfassung bei Seki, Ikeda und im <i>Tsūkan</i>	216
7.2	Übersicht der verbotenen und negativen Taten gemäß japanischer Religionen	220
7.3	Charaktereigenschaften, die in japanischen Märchen als negativ in Erscheinung treten	222
7.4	Gegenüberstellung der Taten von <i>yamauba</i> und den Kindern in <i>Die goldene Kette des Himmelsgottes</i>	232
12.1	Übersicht der Charakteristika des Bösen im japanischen Märchen mit Beispielmärchen	283

1 | Einleitung

[Märchen] halfen mir, weil sie das Böse kannten, weil sie nicht verkleinerten und beschönigten, und weil sie dennoch Kräfte dagegenzusetzen wußten [sic], die stärker waren als das Böse [...].

— Ingrid Riedel, aus: „Das Böse im Märchen“
(1978:7)

Es bedarf nur dreier Worte, und Leser sowie Zuhörer werden in eine andere Welt versetzt: *Es war einmal* Sobald man diese Worte hört, haben viele Schlösser, Prinzen und Prinzessinnen vor Augen. Aber das Märchen verfügt über mehr als nur die schönen Seiten. Riesen, böse Zauberer ... oder auch *yamauba*, die Berghexe des japanischen Märchens. Eine einprägsame Eingangsfloskel ist nicht nur im europäischen Märchen der Weg in die Märchenwelt, sondern auch im japanischen, welches einen mit *mukashi mukashi* in eine längst vergangene Zeit versetzt.

Märchen sind in den letzten Jahrzehnten immer beliebter geworden – sie haben eine wahre Renaissance erlebt. So sind beispielsweise die Grimm'schen Märchen immer noch das meist gedruckte und übersetzte deutsche Buch (Röhrich 2002:1). Märchen üben eine ungetrübte Faszinationskraft auf Kinder aus (Dieckmann 1967:298). Und auch wenn wir in einem sehr frühen Alter mit Märchen in Berührung kommen, sind Märchen von Haus aus keine Kindergeschichten, sie sind Erzählgut von Erwachsenen (Röhrich 2002:1). Wichtig ist hierbei auch, dass „Märchen“ im Rahmen dieser Arbeit Volksmärchen und keine Kunst-

märchen meint; es sind also Märchen, die auf einer mündlichen Tradition basieren.

Neben all den schönen und märchenhaften Idealen, die in den Geschichten erzählt werden, gibt es die schon erwähnte andere Seite des Märchens – eine grausame Seite, die zu zahlreicher Kritik geführt hat. Diese Grausamkeiten wurden bereits häufig diskutiert, da „in keiner anderen Erzählgattung so viel geköpft, zerhackt, gehängt, verbrannt oder ertränkt [wird] wie im Märchen“ (Röhrich 2002:206). Wie Dieckmann sagt, sind selbst „in dem ältesten uns bekannten Märchen unseres Kulturkreises, dem altägyptischen Brüdermärchen aus der 19. Dynastie, [...] um 1200 vor Christi [...], Mord, Selbstkastration, Schlachtung und Zerstückelung als Motive enthalten“ (Dieckmann 1967:298). In den Kinder- und Hausmärchen finden sich bereits Taten wie: Kinder werden schikanös gepeinigt, ausgesetzt, verstoßen, ermordet (Kinder- und Hausmärchen (KHM) 21, 130, 13, 15, 53), Kannibalismus (KHM 15, 47) und Menschenopfer (KHM 6), eine Mutter, die im Kindbett erstickt wird (KHM 11), oder Bruder- (KHM 28, 60) und Gattenmord (KHM 16, 126) (Röhrich 2002:206-207). Allein diese doch recht kurze Liste gibt einen Einblick in die Punkte, die man wahrlich als grausam bezeichnen und kritisieren möchte.

Die Debatte um die Grausamkeit im Märchen entzündete sich besonders nach dem Zweiten Weltkrieg „in der Befürchtung von Pädagogen, der Geist faschistischer Inhumanität und Bestialität könne seine Wurzeln unter anderem in der durch die Märchenrezeption geprägten Erziehungspraxis deutscher Kinderstuben haben“ (Röhrich 2002:208). Der Schwerpunkt der Diskussion verlagerte sich im Laufe der Zeit auf Fragen der kindlichen Psyche und der Märchengrausamkeiten sowie Auswirkungen davon auf das Sozialverhalten von Kindern (ibid.). Zahlreiche Bücher und Studien wurden dazu verfasst, u. a. Bruno Bettelheims Buch *Kinder brauchen Märchen*, was eine gewisse Wende auslöste. Dennoch ist die Kritik an den Taten im Märchen nie ganz verstummt (ibid.). Diese Debatte ist auch gerade deswegen so intensiv geworden, da Märchen heutzutage als Kinderliteratur angesehen werden (Röhrich 2002:210). Bücher mit Titeln wie *Böses kommt aus Kinderbüchern* (Gmelin 1972) zeigen dies besonders gut

(vgl. Röhrich 2002:208).

Auch wenn die Debatte nach dem Krieg wieder entfachte, ganz so neu ist sie dennoch nicht, da sich selbst die Grimms schon mit der Kritik an der Grausamkeit an den Märchen auseinandersetzen mussten. Achim von Arnim hat die Roheit einiger Grimm'scher Märchen kritisiert, v. a. in der Erstausgabe das Märchen Nummer 22 „Wie die Kinder Schlachtens miteinander gespielt haben“ und „Das Märchen von dem Machandelboom“ (KHM 47). Die Grimms verteidigten sich damals und beriefen sich auf die Überlieferung und sagten, dass die grausamen Züge eine wichtige Seite der Volksüberlieferung darstellten (Röhrich 1964:124). Maria Tatar (1987) sagt dazu, dass die Grimms nur gelegentlich die Darstellungen von brutalen Strafen gegenüber der Bösewichte abgeschwächt oder Schmerz und Leid aus ihren Geschichten genommen hätten. Sie taten dies dann auch eher auf Drängen von Freunden oder Kollegen hin, aber nicht aus ihrem eigenen Willen (Tatar 1987:5).

Dabei sollte jedoch angemerkt werden, dass das Böse im Märchen kein rein europäisches Phänomen ist. Märchengrausamkeiten finden sich in zahlreichen anderen Märchen aus unterschiedlichen Ländern wie Frankreich oder Russland ebenfalls wieder und lassen sich nicht auf bestimmte Nationalcharaktere festlegen (Röhrich 2002:208-209). So ist es auch der Fall für das japanische Märchen, das sich ebenfalls der Kritik gegen die Grausamkeiten ausgesetzt sah. Dies begann ca. 1980 (vgl. Ozawa 2009a:158-159). Auch wenn die Kritik später einsetzte als in Deutschland, sind die eigentlichen Kritikpunkte ähnlich.

Dieser kleiner Exkurs in die Debatte und seine Entwicklungen zeigen jedoch einen besonderen Aspekt: eine Differenzierung der Taten und der Analyse fehlt – es wird von Grausamkeiten der schlimmsten Art gesprochen und schwerpunktmäßig die Wirkung auf Kinder betrachtet. Röhrich sagt sogar, dass niemand so detailliert die Scheußlichkeiten zusammengetragen hat wie Carl-Heinz Mallet (Röhrich 2002:207). Die Wahl des Wortes ‚Scheußlichkeiten‘ drückt bereits viel aus und geht sogar noch einen Schritt weiter als das Wort ‚Grausamkeiten‘. Auch wenn Röhrich allerdings direkt klarstellt, dass Märchen nicht verallgemeinert als grausam oder brutal angesehen werden sollten (Röhrich 2002:209), soll-

ten noch weitere Aspekte bedacht werden. Es ist auch nachvollziehbar, dass die Kritik hauptsächlich im Zusammenhang mit Kindern gesehen wird, da sich das Märchen zu Geschichten für Kinder entwickelt hat. Dies war sowohl beim deutschen als auch beim japanischen Märchen so. Das Märchen kennt jedoch nicht nur Taten wie Mord und Totschlag. Es befasst sich mit einem ganzen Spektrum an negativen und bösen Taten und diese Tatsache scheint häufig ausgelassen oder nur wenig beachtet zu werden. Es scheint an einer übersichtlichen Studie und umfassenden Analyse des Bösen im Märchen zu fehlen.

Ziel dieser Arbeit ist es, an dieser Stelle anzusetzen und eine Analyse des Bösen im japanischen Märchen vorzunehmen sowie eine Liste zum Spektrum des Bösen zu erstellen. Bisher ist noch keine Analyse dieser Art unternommen worden, die die Handlungen des gesamten Spektrums des Bösen hervorhebt. Röhrich hat eine Untersuchung der Grausamkeiten im Märchen vorgenommen und elf Charakteristika herausgearbeitet. Allerdings stellt dies nur einen Teil des Bösen dar. Ozawa hat für das japanische Märchen eine Strukturanalyse erarbeitet, aber auch diese geht nur auf bestimmte Aspekte ein, wie sich im Verlauf dieser Arbeit zeigen wird. Die vorliegende Arbeit hat es sich zum Ziel gesetzt, sich von dem Fokus auf die Grausamkeiten zu entfernen und sich eher darauf zu konzentrieren, dass neben schrecklichen Taten auch andere böse Taten im Märchen Erwähnung finden. Die Untersuchung soll eine Grundlage bilden, die das Böse im Märchen genauer strukturiert und somit zeigen, dass das Märchen nicht nur Grausamkeiten schildert, sondern das gesamte Spektrum des Bösen abdeckt. Ferner soll diese Analyse dazu dienen, zu zeigen, dass das Spektrum des Bösen ein fester Teil der Gattung Märchen ist und die Funktionen des Bösen im Märchen zeigen. Darüber hinaus soll die erarbeitete Liste des Bösen ein Ausgangspunkt für weitere Analysen zum Bösen im Märchen aus anderen Ländern darstellen.

Diese Liste soll jedoch nicht dazu verwendet werden, um die Kritik an Märchen wieder anzuheizen. Es ist nicht Ziel der Arbeit zu erörtern, ob oder inwiefern Märchen grausam sind. Es soll eine strukturelle Grundlage erstellt werden, die das Märchenböse klassifiziert und zeigt, dass es eine Varianz in den Taten

gibt.

1.1 Struktur der Arbeit

Im zweiten Kapitel wird eine kurze Einführung in das Thema Märchen allgemein gegeben, um die Grundlagen des (Volks-)Märchens festzuhalten und das Märchen als solches zu definieren und kategorisieren. Dabei wird besonders auf Max Lüthi und die von ihm festgelegten Merkmale eingegangen. Danach folgt in Kapitel 3 ein Einblick in das japanische Märchen sowie die japanische Märchenforschung mit einem Fokus auf die Märchenforscher Yanagita Kunio, Seki Keigo, Ozawa Toshio und Ikeda Hiroko. Ferner wird auf die Merkmale und Besonderheiten des japanischen Märchens eingegangen, die zeigen, wo es Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen dem europäischen und japanischen Märchen gibt, um so ein grundsätzliches Märchenverständnis zu schaffen.

In Kapitel 4 dieser Arbeit werden zunächst verschiedene Definitionen sowie Analysen zum Bösen aus verschiedenen Disziplinen wie z. B. Psychologie und Theologie betrachtet, um die Kernpunkte des Konzepts des Bösen herauszuarbeiten und eine Definition für die vorliegende Arbeit zu finden. Diese Definition ist der Leitfaden für die Untersuchung der negativen Taten im Märchen. Ferner wird auf die Stufen des Bösen eingegangen, da das Konzept des Bösen nicht nur über ein Level verfügt, sondern das Böse so komplex und vielseitig ist wie es Definitionsversuche dazu gibt. Um dieses Spektrum zu verdeutlichen, wird eine Skala mit drei Stufen eingeführt.

Im nachfolgenden fünften Kapitel werden die Konzeptionen des Bösen in Japan untersucht. Dies wird mit einem Einblick in die drei Hauptreligionen Japans erreicht, um so Ethik und Moral in Japan besser zu verstehen. Die erarbeiteten Ausführungen dazu geben einen Einblick darin, was in Japan als böse angesehen wird. Diese Ergebnisse fließen in die Analyse des Bösen im japanischen Märchen ein, um ein komplettes Bild und möglichst auch den Blick „von innen“, also aus japanischer Sichtweise, auf die Thematik zu bekommen.

Im darauffolgenden Kapitel geht es um das Böse im Märchen. Dabei wird

auf die Formen, das Auftreten sowie Gründe, die Funktionen und die Sprache des Bösen im Märchen eingegangen. Wichtig ist hierbei, dass es nicht darum geht, zu zeigen, ob oder wie böse Märchen sind – der Fokus liegt dabei auf den Eigenschaften und der Untersuchung des Bösen.

Kapitel 7 setzt sich mit dem Bösen im japanischen Märchen auseinander. Im ersten Teil wird beschrieben, welche Märchenquellen hierfür herangezogen wurden und warum genau diese ausgewählt wurden. Im weiteren Verlauf des Kapitels wird darauf eingegangen, wie das Böse im japanischen Märchen auftritt und welche Struktur analysiert werden kann bzw. bereits analysiert wurde. Darüber hinaus wird auf die sprachlichen Mittel eingegangen, die das Böse im japanischen Märchen darstellen sowie der Kreislauf des Bösen gezeigt. In Abschnitt 7.8 findet sich die Übersicht der Charakteristika des Bösen, die für japanische Märchen erarbeitet wurden. Abschließend wird ein Fazit gezogen und ein Ausblick für weitere Forschungsmöglichkeiten gegeben.

1.2 Methodik

Um das Böse im Märchen zu verstehen, muss vorab eine Grundlage für das Verständnis des Bösen allgemein gelegt und in den japanischen Kontext gesetzt werden. Die dafür erarbeitete Definition zieht sich durch die verschiedenen Kapitel dieser Arbeit. Darüber hinaus wird für den Märchenfokus dieser Arbeit eine Ansatzkombination gewählt: Ausgehend von den von Röhrich herausgearbeiteten elf Charakteristika der Märchengrausamkeit wird eine anfängliche Liste erstellt. Diese Liste wurde genauer betrachtet und überarbeitet, da sich nicht alle Charakteristika als einsetzbar für die finale Liste erwiesen haben. Zusätzlich wurde Röhrichs Ausarbeitung mit weiteren Eigenschaften kombiniert, die von Böttcher erarbeitet wurden. Diese Liste dient für die Eigenschaften westlicher Märchen und stellt somit die Ausgangssituation der Eigenschaften dar. Neben den Eigenschaften werden ebenfalls die von Scherf analysierten Funktionen der Märchengrausamkeiten in Betracht gezogen. Um die Analyse des Bösen jedoch genauer durchführen zu können, wird das Thema anhand japanischer Märchen-

indexe untersucht und eine umfassendere Liste erstellt. Diese Liste und der japanische Kontext stellen den Kern der Arbeit dar. Die Analyse des Bösen im japanischen Märchen erfolgt auf zwei Ebenen. Für den großen Überblick und die Erstellung der Liste werden zwei Märchenindexe, einmal von Seki Keigo und einmal von Ikeda Hiroko, verwendet. Diese Märchenindexe verfügen über eine breite Fülle an Märchen, die kurz zusammengefasst und klassifiziert werden. Zusätzlich wurden fünf japanische Märchen als Primärtexte ausgewählt und für diese Arbeit übersetzt, um die untersuchten Eigenschaften wie beispielsweise sprachliche Stilmittel oder den Kreislauf des Bösen direkt am Beispiel zu zeigen. Durch die Wahl dieses kombinierten Ansatzes von Märchenindexen sowie bestimmten Beispielmärchen ist es möglich, eine wahrlich große Anzahl an Märchenmotiven und -taten einzubeziehen, die dann durch die ausgewählten Volltextmärchen konkretisiert werden können. Es ist also möglich, die Quantität der Indexe vorteilhaft zu nutzen, um diese dann mit bestimmten Details der fünf Märchen zu unterstützen und zu belegen. Dieser Ansatz wird in Kapitel 7.8.1. detailliert aufgezeigt.

1.3 Forschungsstand

Sowohl das Böse als auch Grausamkeiten im Märchen wurden in der Forschung von verschiedenen Blickwinkeln untersucht. Darüber hinaus scheint es ein Thema zu sein, was immer wieder auftritt. Wie Röhrich zeigte, begann die Kritik in den 1960er Jahren. Walter Scherf hat sich mit diesem Thema beispielsweise in seinem Aufsatz „Was bedeutet dem Kind die Grausamkeit der Volksmärchen? – Zur aktuellen Polemik gegen das Volksmärchen“ (1960) und später im Buch *Die Herausforderung des Dämons: Form und Funktion grausiger Kindermärchen: eine volkswissenschaftliche und tiefenpsychologische Darstellung der Struktur, Motive und Rezeption von 27 untereinander verwandten Erzähltypen* (1987) befasst. Scherf hat darüber hinaus einen Versuch unternommen, die Märchengrausamkeiten zu gliedern. Aber auch 2020 ist das Thema immer noch in neuen Veröffentlichungen zu finden, wie z. B. in einem Kapitel in *Challenging Evil* von Johannes Schlegel

1.3. FORSCHUNGSSTAND

und Brita Hansen.

Scherf stellt in seinem Aufsatz (1960) drei Funktionen von Grausamkeit im Märchen vor: isolierende Elemente, prüfende Elemente und heilmachende Elemente. Sein Ansatz ist hilfreich, weil er damit der Grausamkeit im Märchen einen Zweck zuschreibt. Somit wird gezeigt, dass die Grausamkeit nicht nur grundlos im Märchen vorkommt, sondern tatsächlich etwas bewirkt.

Lutz Röhrich (1964) hat in *Märchen und Wirklichkeit* elf Motive von Märchengrausamkeit zusammengestellt und diese genauer untersucht. Dazu zählen u. a. Kannibalismus, Menschenopfer oder auch das Zerstücklungsmotiv aus *Der Machandelboom*. Diese Untersuchung ist ein wichtiger Ausgangspunkt für die vorliegende Arbeit, denn Röhrich geht dabei auf die Motive ein und versucht so, eine Art Klassifizierung zu erstellen. Eine Klassifizierung ist äußerst hilfreich für das Thema, das so viel Kritik ausgesetzt ist. Was bei Röhrichs elf Motiven jedoch stark auffällt, ist, dass er ausschließlich extrem grausame Eigenschaften untersucht. Er lässt „mildere böse Taten“ gänzlich unerwähnt. Ausgehend von dieser Grundlage wird die Klassifizierung des Bösen im Märchen in der Arbeit weiter vorangetrieben und der Versuch unternommen, dem Bösen eine Struktur zu verleihen. Darüber hinaus sind auch weitere Werke von Röhrich eine umfassende Wissensquelle auf dem Gebiet des Märchens, seiner Form, Merkmale sowie Geschichte. Dazu zählen beispielsweise „*und weil sie nicht gestorben sind-*“: *Anthropologie, Kulturgeschichte und Deutung von Märchen* (2002).

Was sowohl bei Scherf als auch bei Röhrich auffällt, ist, dass sie beide eine Art Motivliste erstellt haben. Damit kann die Grausamkeit im Märchen besser klassifiziert und verstanden werden. Denn diese Listen zeigen, dass das Böse im Märchen ein Teil der Geschichte ist und nicht einfach nur der Unterhaltung dient.

Carl-Heinz Mallet (1985) hat sich ebenfalls intensiv mit der Grausamkeit im Märchen in seinem Buch *Kopf ab!: Gewalt im Märchen* befasst. In dem Buch analysiert er Gewaltszenen und bringt Aspekte wie Spaß an Gewalt und subtile Gewalt mit an. Interessant ist, dass er direkt feststellt, dass Märchen trotz aller Anfeindungen über Jahrhunderte hinweg überlebt haben (Mallet 1985:9). Diese

Aussage ist v. a. unter dem Aspekt der Märchenkritik in Zusammenhang mit der Grausamkeit interessant: Die Kritik ist sowohl zu Grimms Zeiten als auch zur aktuellen Zeit vorhanden, aber wie Mallet sagt, Märchen haben dennoch überlebt. Mallet sieht gerade die dunkle Seite des Märchens als einer der Gründe dafür (ibid.). Mallet sagt zwar, dass „in kaum irgendwelchen anderen Geschichten so viel geköpft, zerhackt, gehängt oder ertränkt [...] wird wie im Märchen“ (Mallet 1985:13), aber er zeigt ebenfalls auf, dass es in anderen Texten wie z. B. Mythen nicht anders ist: „Gewalt und immer wieder Gewalt“ (Mallet 1985:15). Diese Aussage ist wahrlich interessant: Ja, Märchen haben viel Gewalt in sich, aber es ist eben nicht die einzige alte Textgattung, die Gewalt in den Geschichten verwendet. Märchen haben ein allgemeingültiges Anliegen und handeln selten von Außenseitern oder Ausnahmen (Mallet 1985:23). Ein weiterer wichtiger Punkt bei Mallet ist, dass Märchen Menschen zeigen, wie sie sind – auch in Bezug auf Gewalttätigkeit. Märchen trennen dafür aber in gut und böse (Mallet 1985:25). Dieser Punkt der Dualität sowie der Realitätsnähe des Märchens wird im Laufe dieser Arbeit immer deutlicher. Mallet fasst ferner zusammen, dass „weil der Märchenheldin nie etwas passiert und man dies weiß und weil dies eine unschuldig anmutende Kindergeschichte ist, macht das Märchen Grausamkeit und Gewalt für jung und alt [...] konsumierbar“ (Mallet 1985:169). Es fällt auf, dass Mallet Grausamkeit und Gewalt mehr oder weniger gleichsetzt im Märchenkontext, allerdings ist es auch eine wichtige Aussage, dass das Happy End des Märchens und die Ansicht, Märchen seien Kindergeschichten, die Grausamkeit „konsumierbar“ machen. Hierbei wirken also die Gattung des Märchens sowie die Märchenstruktur in Form eines glücklichen Endes auf die Grausamkeit ein.

Maria Tatar hat sich ebenfalls mit dem Thema der Märchengrausamkeiten befasst. In ihrem Buch *The Hard Facts of Grimm's Fairy Tales* gruppiert sie die Kapitel nach drei Untergruppen: Kinderliteratur, Helden und Bösewichte (vgl. Tatar 1987). Diese Kategorisierung zeigt ebenfalls die Themen, die in der Diskussion zum Märchen und in diesem Kapitel mehrfach aufkamen. Ein wichtiger Aspekt, der bei Tatar erwähnt wird, zeigt sich im Laufe dieser Arbeit und in Diskussio-

1.3. FORSCHUNGSSTAND

nen zum Märchen ebenfalls häufiger: „The more Hansel, Gretel, Cinderella, and Snow White are victimized by the powers of evil, the more sympathy they elicit and the more captivating they are for children“ (Tatar 1987:21). Je stärker und extremer sich das Böse auf die Held:innen auswirkt, desto mehr Sympathie wird für die Guten hervorgerufen. In einem weiteren Artikel fasst Tatar die Wirkung von Märchen im Zusammenspiel mit dem vorhandenen Bösen passend zusammen:

„That is, no matter how horrible that monster is, how frightening, the hero survives. The hero will battle that monster —figure out a way to outwit it —to get behind it and push it into the oven, rather than being devoured. So the fact that there is a way out I think is, you know, one of the great strengths of these fairy tales and a reason why we can also read them to children or tell them to children, without having deep anxieties about how it will damage them in one way or another“ (Tatar in Tippett 2013)¹.

Es ist also nicht nur die Sympathie, die für die Held:innen aufgrund von dem Bösen geweckt wird, sondern auch das Wissen, dass die Held:innen am Ende überleben, was das Märchen auszeichnet. Es lässt sich also bereits an diesen Aussagen erkennen, dass es ein Zusammenspiel von den guten und bösen Charakteren und Handlungen gibt und es für beide eine festgesetzte Funktion im Märchen gibt.

Prinz et al (2013) haben eine interessante Betrachtung zum Thema herausgebracht: *Es war einmal... Grausamkeit und Gewalt in Märchen*. In verschiedenen Beiträgen werden die Grausamkeit im Märchen insgesamt (Kerstin Prinz/Jeannine Richter), aber auch bestimmte Motive wie Kannibalismus (Paolo Parisi) sowie Grausamkeit und die Wirkung auf Kinder (Ina Böttcher/Claudio Seipel) behandelt. Somit stellt das Buch einen guten Einblick in die Thematik dar.

Bei Kerstin Prinz wird im Abschnitt „Grausamkeit im Märchen“ vor allem deutlich, dass die Grausamkeit ein Grundbestandteil des Märchens ist (Prinz

¹<https://onbeing.org/programs/maria-tatar-the-great-cauldron-of-story-why-fairy-tales-are-for-adults-again/>

2013:8). Prinz zeigt ferner, dass Grausamkeit im Märchen nicht auf die Geschichten der Gebrüder Grimm beschränkt ist, da auch im „Verzeichnis von Märchentypen“ von Antti Aarne Motive wie Brüdertötung, Kannibalismus oder Einmauern vorkommen (ibid.). Laut Prinz gibt es drei verschiedene Betrachtungsweisen der Thematik: die didaktische Märchenforschung, die die pädagogische Funktion und die Vertretbarkeit der dargestellten Grausamkeit unter soziologischen und psychoanalytischen Aspekten untersucht; die volkskundliche Märchenforschung, die sich neben psychologischen auch auf kulturhistorische und rechtshistorische Punkte konzentriert, wie z. B. der Wirklichkeitsbezug der Grausamkeit; und die literaturwissenschaftliche Herangehensweise, die Märchen auf die formalen und inhaltlichen Eigenschaften untersucht, z. B. die strukturelle Bedingtheit und erzählerische Besonderheiten (Prinz 2013:9). Eine interessante Aussage bei Prinz ist außerdem, dass grausame Handlungen nicht allein an den Helden und Heldinnen verübt werden – das Märchen ahndet Verbrechen und entledigt sich der Täter (Prinz 2013:13). Was an dieser Aussage so wertvoll ist, ist die Tatsache, dass sich mit diesem Gedanken ein Kreislauf bilden lässt, der zeigt, wie die Grausamkeit im Märchen die Geschichte vorantreibt (vgl. Kapitel 7.3). Ferner wird deutlich, dass die strikte Trennung von Gut und Böse, die Vernichtung der bösen Gegenspieler sowie die Erhöhung des Helden und der Heldin das Wesen des Märchens bestimmen und die grausamen Handlungen mit epischen Spannungsformeln rechtfertigt (Prinz 2013:20-21).

Auch Jeannine Richter bestätigt in ihrem Aufsatz die Aussage, dass die Grausamkeit ein entscheidendes Merkmal des Märchens ist und diese durch fehlende Gefühle nicht wirklichkeitsnah erzählt werden (Richter 2013:29). Die Grausamkeit löst den Konflikt aus, wodurch sie aus dem Märchen nicht wegzudenken ist (Richter 2013:42). Ferner nimmt die Grausamkeit eine besondere Funktion innerhalb des Märchens ein, da es sowohl das Gute als auch das Böse nur in Extremen gibt (ibid).

Paolo Parisi geht in seiner Ausführung zum Kannibalismus im Märchen auf die Grundlage ein, dass Kannibalismus als Tabu angesehen wird, da es in der menschlichen Kultur normalerweise nicht üblich ist (Parisi 2013:46). Er bezieht

1.3. FORSCHUNGSSTAND

für seine Untersuchungen nur Märchen mit ein, in denen vorsätzlich Kannibalismus praktiziert wird, nicht solche Fälle, in denen einem unbewusst „Menschenfleisch aufgetischt wird“ (ibid.). Dieser Ansatz ist sicherlich nachvollziehbar, aber für eine komplette Übersicht der bösen Taten im Märchen sollte auch die unbewusste Form des Kannibalismus berücksichtigt werden. In seiner Ausarbeitung stellt Parisi verschiedene Kategorien von Kannibalismus vor:

1. Kannibalismus in Ausnahmesituationen (z. B. zum Überleben bei Hungersnot)
2. Kannibalismus institutionalisiert in Kultur (z. B. als ritualisierte Form)
3. Kannibalismus als Metapher (in der Vorstellungswelt der Märchen und Sagen) (Parisi 2013:47-49).

Als Beispiel für die erste Gruppe liefert Parisi das Märchen von Hänsel und Gretel, die sich in einer Hungersnot befinden. In dem Märchen will die Hexe die beiden Kinder fressen (vgl. Parisi 2013:49-50). Für den institutionalisierten Kannibalismus unterscheidet Parisi zwischen Endokannibalismus und Exokannibalismus. Endokannibalismus bezeichnet „das ganze oder teilweise Verspeisen von Verwandten als Teil des Totenrituals“ (qtd. in Parisi 2013:47). Beispiele dafür finden sich in einer ägyptischen mündlichen Überlieferung, in dem es in einem Land keine Gräber gibt und der Scheich einem Neuankömmling Körperteile seiner verstorbenen Frau zum Essen anbietet (Parisi 2013:50). Exokannibalismus ist hingegen mit Aggression und Gewalt verbunden und bezeichnet „das teilweise oder ganze Verspeisen von Feinden, Gefangenen oder Sklaven“ (Parisi 2013:48). Als Märchenbeispiel für diesen Typ gibt Parisi eine Erzählung aus Südafrika an, in der ein Kannibalen-Stamm eine Bedrohung für den eigenen Stamm darzustellen scheint (Parisi 2013:51). Weitere Beispiele zu Kannibalen, die nicht Teil eines Stammes sind, finden sich bei Räubergeschichten oder auch Riesen (vgl. Parisi 2013:51-52). Ferner hält Parisi fest, dass der psychologische Aspekt bei Märchen, die Kannibalismus erwähnen, eine Rolle spielt. Er kann als Störfaktor betrachtet werden, welcher Einfluss auf das Innere der menschlichen Psyche nimmt (Parisi 2013:57). In Verbindung damit wird ebenfalls gesagt, dass er die

Absicht darstellt, jemanden verletzen zu wollen (Parisi 2013:58). Diese Aussage ist äußerst interessant, da zum einen die Ausarbeitung in Kapitel 4 darauf eingeht, was als böse verstanden wird – (das Zufügen von Leid gehört dazu). Allerdings ist auch die Verwendung des Wortes *Absicht* bei Parisi interessant, da gerade für das Märchen die Frage zu stellen ist, ob man von Absicht ausgehen kann oder nicht, wenn es im Märchen keine Gefühle oder ein Gewissen gibt.

Ina Böttcher geht in ihrem Teil auf die Grausamkeiten im Märchen und die Wirkung auf Kinder ein. Sie sagt dabei, dass „das Phänomen der Grausamkeit im Märchen [...] bislang nicht mit der nötigen Ernsthaftigkeit und Gründlichkeit untersucht worden zu sein [scheint], denn es erweist sich als äußerst schwierig, auf geeignete Definitionen [...] zu stoßen“ (Böttcher 2013:74). Was bei Böttcher besonders hilfreich ist, ist ihre Ausarbeitung der Beispiele zu physischen und psychischen Grausamkeiten im Volksmärchen, denn wie man bei Röhrich gesehen hat, fehlten diese gänzlich in seinen Motiven. Zu den physischen Grausamkeiten erwähnt sie das Verbrennen (Hänsel und Gretel) und sagt, dass physische Grausamkeiten in fast jedem Grimm'schen Märchen zu finden sind (Böttcher 2013:76). Bei den psychischen Grausamkeiten kommen Beleidigungen, strafende Beschuldigungen und Drohungen vor (Böttcher 2013:77). Böttcher geht des Weiteren auf den Aspekt der Kinder und Grausamkeit im Märchen ein, der an dieser Stelle jedoch nicht detailliert ausgeführt werden soll, sondern nur kurz angerissen wird. Böttcher kommt zu der Schlussfolgerung, dass die grausamen Szenen im Märchen Kindern keinen Schaden zufügen, da das Märchen gut endet (Böttcher 2013:108).

Als letzten Beitrag in Prinz et al findet sich Claudio Seipels Ausarbeitung zum Thema. Da sein Schwerpunkt ebenfalls die Wirkung auf Kinder ist, wird hier nur kurz auf den Artikel eingegangen. Bei Seipel ist jedoch eine spannende Betrachtung zu finden. Bisher wurde bereits gezeigt, dass das gute Ende im Märchen die Grausamkeit weniger grausam wirken lässt. Seipel führt dies mit weiteren Beispielen an, z. B. dass Tote wieder auferstehen können oder ein schweres Unheil wieder rückgängig gemacht werden kann (Seipel 2013:131). Hieran lässt sich also erkennen, dass böse Taten im Märchen nicht für immer sind. In seiner per-

1.3. FORSCHUNGSSTAND

sönlichen Definition zu Grausamkeit geht Seipel stark auf das Leid ein, das das Opfer erfährt, sowie die Zeit, die das Opfer braucht, um das Leid zu verarbeiten (Seipel 2013:130-131). Der Aspekt der Verarbeitung ist interessant und man könnte sich für das Märchen fragen, ob eine Verarbeitung in dem Sinne tatsächlich stattfindet, wenn, wie bereits angesprochen, Grausamkeiten ohne Gefühle geschildert werden im Märchen. Wenn die geschilderte Grausamkeit nicht wirklichkeitsnah erfahren wird, dann sollte es mit der Verarbeitung danach gleich sein, d. h. es kommt eher selten zu einer bewussten Verarbeitung.

In der Forschung ist bereits eine Tendenz zu erkennen, das Böse für das Märchen zu untersuchen und sich nicht ausschließlich auf die Grausamkeiten zu konzentrieren. So hat Harlinda Lox 2007 ein Buch mit Beiträgen zum Thema eines Kongresses der Europäischen Märchengestellschaft herausgebracht. *Dunkle Mächte im Märchen und was sie bannt* behandelt Themen wie Angst und Angstbewältigung, Dunkelheit und Licht im Märchen, Todesstrafe oder auch zerstörende und heilende Kräfte im Märchen. Wie man bereits am Titel erkennt, ist hier nicht der Fokus explizit auf die grausamen Taten gelegt, sondern mehr auf das Dunkle und Böse.

Ein weiteres interessantes und sehr informatives Buch ist *Das Böse im Märchen* (1978) von Mario Jacoby, Verena Kast und Ingrid Riedel. In diesem Buch werden verschiedene Aspekte des Bösen angesprochen sowie der Umgang mit dem Bösen im Märchen untersucht. Tiefenpsychologische Aspekte werden behandelt genauso wie Textbeispiele. Eine der Kernaussagen bei Kast ist, dass die Hauptstruktur des Märchens dem Bösen eine besondere Funktion im Wandlungsprozess der Psyche gibt, den der Erzählverlauf schildert (Kast 1978a:24). Hier tritt nun wieder die Fragestellung der Funktion des Bösen auf, die auch Scherf in seinem Artikel untersucht hat. Ferner definiert Kast „böse“ als „das, was dem Märchen-Helden, seinem Willen, seinen Absichten hemmend entgegenstellt, oder was seine vorgegebene Situation stört“ (Kast 1978a:26). Zwei Aspekte fallen hierbei deutlich auf: der Störungsfaktor, der immer wieder im Zusammenhang mit dem Bösen genannt wird, sowie die Tatsache, dass auch Kast (wie beispielsweise Scherf) die Thematik aus Sicht des Helden bzw. der Hel-

din betrachtet. Dieses Böse kann beispielsweise eine Mangelsituation sein. Der Schluss des Märchens zeigt dann häufig sehr deutlich, woran es gemangelt hat. Allerdings sagt Kast, dass der Schluss des Märchens selten einfach nur die Ausgangssituation wiederherstellt; stattdessen findet eine Entwicklung statt (Kast 1978a:27). Dies ist für Kast die allgemeine erste Märchenstruktur (ibid.). Es gibt noch eine zweite Märchenstruktur, in der es nicht zu einer Entwicklung kommt, sondern alles dafür getan werden muss, dass man aus der misslichen Lage wieder herauskommt (Kast 1978a:28). Kast hinterfragt zudem, ob man bereits bei der ersten Struktur wirklich von „böse“ sprechen kann oder es eher so erlebt wird, weil Veränderungen nicht einfach sind. Bei der zweiten Struktur sieht sie eher ein echtes Böses in Form einer destruktiven Macht (Kast 1978a:31-32). Durch die Verwendung von verschiedenen Strukturen bei Kast lässt sich eine Art Kreislauf erkennen, bei dem das Böse eine starke Rolle spielt.

Auch Marie-Louise von Franz hat sich mit dem Bösen im Märchen aus psychologischer Sicht befasst: In *Shadow and Evil in Fairy Tales* (1995) geht sie auf Tabus, kaltes und heißes Böse, Ebenen des Bösen oder auch Besessenheit durch das Böse ein. Laut von Franz ist das heiße Böse sowohl in Dämonen als auch in Menschen und wird durch einen ungestillten emotionalen Affekt getragen (von Franz 1995:218). Diese Form eines unterdrückten Affekts ist hoch ansteckend und stellt dadurch eine große Gefahr dar und ist für eine große Menge an Bösem verantwortlich (ibid.). Kälte als Gegenteil zum Heißen stellt den Höhepunkt eines emotionalen Zustands dar, in dem es zu Kälte und Starre wird – man kann vor Wut heiß anlaufen und wenn sich dies intensiviert, dann fühlt man gar nichts mehr, die Emotion verschwindet und man wird eiskalt (von Franz 1978:247).

Der bereits angeführte kurze Einblick in die Diskussion um die Grausamkeit im Märchen hat bereits einen der Forschungsschwerpunkte aufgezeigt: die Wirkung auf Kinder, was in zahlreichen Studien untersucht wurde, so z. B. von Bruno Bettelheim (1978) oder auch in dem Werk von Prinz et al (2013), um nur einige zu nennen. Bettelheim beschreibt den Wert von Märchen für Kinder wie folgt:

1.3. FORSCHUNGSSTAND

„It is here that fairy tales have unequaled value, because they offer new dimensions to the child's imagination which would be impossible for him discover as truly on his own. Even more important, the form and structure of fairy tales suggest images to the child by which he can structure his daydreams and with them give better direction to his life“ (Bettelheim 1978:7).

Darüber hinaus sagt Bettelheim, dass Märchen Kinder mit grundlegenden menschlichen misslichen Lagen konfrontieren (Bettelheim 1978:8). Das Märchen legt ein existentielles Dilemma dar, und das erlaubt es dem Kind, sich mit dem Problem in seiner essentiellsten Form auseinanderzusetzen (ibid.). Im Gegensatz zu modernen Kindergeschichten, so Bettelheim, ist das Böse so präsent wie die Tugend (ibid.). Durch die Dualität des Märchens, gut und böse, fleißig und faul etc., kann das Kind den Unterschied zwischen den Eigenschaften einfach verstehen (Bettelheim 1978:9).

Was jedoch auch in der Forschung erkennbar ist, ist, dass das Böse ebenfalls als Konzept untersucht und dabei aus verschiedenen Gesichtspunkten betrachtet wird. Die vorliegende Arbeit geht jedoch, wie bereits erwähnt, von dem Schwerpunkt der Grausamkeit weg und befasst sich mit einer allgemeinen Analyse und Struktur des Gesamtspektrums des Bösen, was bisher so in diesem Umfang noch nicht in der Forschung auffindbar ist. Anfänge wurden bereits gemacht, so beispielsweise durch Walter Scherf (1960), der sich intensiv mit der Funktion von Märchengrausamkeiten befasst hat. Jedoch fehlt bisher die Betrachtung des Spektrums des Bösen. Außerdem soll die Entfernung vom Stigma der Grausamkeiten im Märchen weitergeführt werden.

In anderen Textgattungen ist das Böse bereits als Motiv untersucht worden, so beispielsweise von Sarah Naglik für die phantastische Kinder- und Jugendliteratur (2014). Ihre Verwendung des Begriffs des *Bösen* zeigt darauf, dass auch hier ein allgemeines Konzept angewandt wird. Naglik geht dabei auf verschiedene phantastische Werke ein und untersucht beispielsweise Figuren, die eindeutig als gut oder böse zu klassifizieren sind (vgl. Naglik 2014). Innerhalb der untersuchten Werke geht sie ferner auf Merkmale des Guten und Bösen ein

(vgl. *ibid.*). Naglik arbeitet dabei mit semantischen Räumen, die ein „semantisch-ideologisches Teilsystem der dargestellten Welt dar[stellen] und [...] aus einer bestimmten Merkmalsmenge [bestehen][...], wobei diese Merkmale an einen topographischen Raum der dargestellten Welt gebunden sind“ (Naglik 2014:61).

Ebenfalls für eine andere Textgattung wurde das Böse von Robert Ellwood (2009) in *Tales of Darkness: The Mythology of Evil* behandelt. In seinem Buch geht er dabei sowohl auf *evil* als auch auf *myth* ein. Auch wenn Ellwood einen interessanten Ansatz verfolgt, ist sein Werk für die vorliegende Arbeit nicht sehr relevant, da er seinen Schwerpunkt nicht auf Märchen legt.

Auch in der japanischen Märchenforschung ist Märchengrausamkeit ein Thema. Ozawa Toshio hat sich mehrfach zu dem Thema in seinen Büchern oder auch im Podcast geäußert. Eine Grundlage zur Analyse bildet sein Aufsatz von 1975 日本昔ばなしの「残酷さ」の構造 (*Die Struktur der Grausamkeit japanischer Märchen*), in dem er versucht hat, eine Struktur der Märchengrausamkeit in Form einer Case Study zu klassifizieren. Bis zu diesem Zeitpunkt wurde von Forschungsseiten noch keine theoretische Erklärung bzw. Darlegung in dieser Form unternommen (vgl. Ozawa 1975:14). Für seine Klassifizierung hat er 34 relevante Szenen erkannt und daraus drei Obergruppen gebildet: grausame Handlungen gegen den Helden, grausame Handlungen, die vom Helden ausgeübt werden, sowie grausame Handlungen, die von einem Dritten als Rache gegen den Helden verübt werden (Ozawa 1975:14-25).

Da Ozawa sich des Öfteren zum Thema Grausamkeit im Märchen geäußert hat, sind seine Arbeiten eine starke Grundlage für den japanischen Teil dieser Arbeit. Ein wichtiger Aspekt bei Ozawa ist, dass er mehrfach sagt, dass die Grausamkeit im Märchen nicht realistisch beschrieben wird und somit Raum für Fantasie bleibt (Naito 2001)². Im Märchen wird zwar gesagt, dass der Wolf den Jungen gefressen hat, aber es wird dabei nie von einer Blutlache gesprochen (*ibid.*). Zu diesem Aspekt, dass Märchen nicht grausam erzählt werden, sagt Ozawa ferner, dass dies der Teil ist, bei dem Märchen am meisten missverstanden werden – und wegen dieses Missverständnisses gelten Märchen als grausam (Ozawa

²<https://www.japantimes.co.jp/news/2001/06/17/national/folklore-researcher-advocates-power-of-story-telling-for-kids/#.Xtvls54zYWr>

1.3. FORSCHUNGSSTAND

2009a:30).

In der japanischen Forschung zum Thema wird sich ebenfalls mit der Wirkung der Grausamkeit auf Kinder befasst. Das Buch *昔話と昔話絵本の世界 (Die Welt von illustrierten Märchenbüchern und Märchen)* (2005) von Fujimoto Tomomi verfügt über ein Kapitel zur Grausamkeit – einer der Unterpunkte in diesem Kapitel ist „Grausamkeit und Kinder“. Das Buch stellt eine gute Quelle dar, da es sich dem Thema aus verschiedenen Blickwinkeln her widmet und sowohl japanische als auch europäische Märchen miteinbezieht. Es wird als Tatsache festgehalten, dass es viel Grausamkeit im Märchen gibt (Fujimoto 2005:196). Aber dennoch muss man sich nicht sorgen, dass die grausame Seite einen schlechten Einfluss auf Kinder hat (ibid.). Ferner wird festgehalten, dass das Leben selbst auch hart und grausam ist und Märchen genau diese Themen nutzen (Fujimoto 2005:199). Diese Aussage ist also ähnlich wie die bei Mallet – es wird das dargestellt, was in der Welt existiert. Die grausamen Szenen in Märchen, so Fujimoto, erhöhen die Spannung (Fujimoto 2005:200). Bei Fujimoto lassen sich also bereits zwei Funktionen erkennen: Darstellung der Realität sowie Spannungssteigerung.

Das Buch *童話ってホントは残酷 (Märchen sind wirklich grausam)* (1999) von Miura Sukeyuki legt sowohl beim Titel als auch beim Inhalt den Fokus direkt auf die Märchengrausamkeiten. Das Buch befasst sich dabei nicht nur mit europäischen Märchen, sondern auch mit japanischen Märchen und geht für beide auf grausame Märcheninhalte anhand von Beispielen ein. Eine der Aussagen aus dem Buch, was diese Arbeit unterstützt, ist, dass der gemeine alte Mann die Realität und die Beziehungen der Gesellschaft besser darstellt als der unrealistische freundliche Mann (Miura 1999:3). Dies geht also in die Richtung, die auch bei Fujimoto angesprochen wird. Spannend an diesen Aussagen ist nämlich, dass im Laufe dieser Arbeit immer deutlicher wird, dass das Böse zum Märchen dazu gehört und ein Teil dessen ist. Auch wenn der Titel einen Aspekt der Märchenkritik unterstützt, findet sich in dieser Aussage ein Teil der Begründung dazu, warum es das Böse im Märchen gibt: weil es realer ist als die schöne, heile Welt.

Auch Ozawa hat sich zur Grausamkeit in Bezug auf Kinder geäußert. Erwachsene stellen sich Aussagen wie „ein Arm wurde abgeschnitten“ auf verschiedene Weise vor, in denen beispielsweise viel Blut fließt oder die Menschen leiden. Es gibt hier jedoch Unterschiede zwischen Kindern und Erwachsenen bei der Empfindsamkeit. Kinder warten auf das glückliche Ende für den Helden und denken nicht an jede einzelne Szene (Ozawa 2009a:154-155).

Man erkennt bei den japanischen Forschungsbeiträgen, dass der Konsens darauf hinausläuft, dass es zwar grausame Märchen in Japan gibt, aber die Grausamkeit die Realität darstellt und auf Kinder anders wirkt als auf Erwachsene. Es fällt jedoch eben auch auf, dass, wie Ozawa sagt, bisher noch keine Strukturanalyse vorgenommen wurde. Ozawas eigene Analyse dazu ist ein guter Ausgangspunkt, aber es fehlt dennoch eine allgemeine Übersicht, die von dem Kern der Grausamkeit weggeht und das gesamte Böse im japanischen Märchen betrachtet.

Zusammenfassend lässt sich nun sagen, dass das Thema des Bösen und der Märchengrausamkeit von verschiedenen Forschern und Blickpunkten behandelt wurde. Wie Katalin Horn sagt: „Die Wichtigkeit des Themas zeigen auch die vielfältigen Annäherungen an: Rechtsgeschichtliche, pädagogische, (tiefen-)psychologische, literarische und strukturalistische Interpretationen beschäftigen sich mit ihm“ (Schweizerische Märchengesellschaft (SMG) - Horn 2011)³.

Für die vorliegende Arbeit waren noch weitere Werke enorm hilfreich, um nicht nur das Märchenböse, sondern auch das Böse an sich zu verstehen und besser untersuchen zu können. Eines dieser Werke ist dabei *Evil: Inside Human Violence and Cruelty* (2001) von Roy F. Baumeister. Baumeister beschäftigt sich intensiv mit der Frage nach dem Bösen, was es ist, die Wurzeln des Bösen, Opfer und Täter. Verschiedene Aspekte und Beispiele geben einen tiefen Einblick in das Konzept des Bösen. Bei Baumeister gehen zwei Kernaspekte hervor: das Schädigen einer Person durch eine andere sowie Chaos, d. h. das Stören der geordneten Welt (Baumeister 2001:5). Dieser Aspekt ist für die vorliegende Arbeit sehr wichtig, da er sich in großen Teilen bei der Analyse des Bösen wiederfindet.

³http://www.maerchengesellschaft.ch/documents/maerchen_grausamkeiten.pdf

1.4. BEGRIFFSERLÄUTERUNGEN

Darüber hinaus geht Baumeister auf den Mythos des reinen Bösen ein, was beispielsweise besagt, dass das Böse im Auge des Betrachters liegt, nur im Zusammenhang mit dem Guten gesehen werden kann oder auch von dem Wunsch geleitet wird, anderen Schaden zuzufügen. Baumeister geht bei diesem Mythos ebenfalls auf Gefühle wie Wut und Zorn ein, die böse Personen nur schwer unterdrücken können (Baumeister 2001:72-74). Der letzte Punkt zu Wut und Zorn klingt also ähnlich wie das heiße Böse bei von Franz.

Ingolf Dalferth hat ebenfalls viel zur Untersuchung des Bösen beigetragen. Seine Werke *Das Böse: Essay über die kulturelle Denkform des Unbegreiflichen* (2006) und *Malum: theologische Hermeneutik des Bösen* (2008) liefern zahlreiche hilfreiche Einblicke und gehen genauer auf terminologische Aspekte wie z. B. das Böse und das Übel ein. Dalferth untersucht das Thema des Bösen aus theologischer Sicht und geht dabei detailliert auf die Unterschiede und Begriffserklärungen ein (vgl. Kapitel 4.1). Er hält fest, dass das Böse Schaden und Zerstörung zufügt und die Ordnungen und Sinnstrukturen des Lebens unterbricht (Dalferth 2006:3). Hier erkennt man wieder das bereits angesprochene Chaos, das vom Bösen verursacht wird. Dalferth geht ferner darauf ein, dass das Böse ein Kontrastphänomen ist (ibid.). Auch dieser Aspekt ist bereits bei den Märchen in etwas anderer Form angesprochen worden, wo es hieß, dass Märchen Figuren zeigen, die entweder gut oder böse, fleißig oder faul sind. Auch dabei wird mit Kontrasten gearbeitet.

1.4 Begriffserläuterungen

Bislang sind wohl die beiden Wörter *das Böse* und *Grausamkeit* die am häufigsten verwendeten in diesem Kapitel. Um das Thema des Bösen im Märchen genauer untersuchen zu können, kommt man nicht an *grausam* vorbei, was, wie der Forschungsstand zeigt, einer der großen Märchenkritikpunkte ist. Ziel dieser Arbeit ist es jedoch, das Böse als Spektrum darzustellen, weswegen auch vermehrt von dem *Bösen* gesprochen wird. Dieser Begriff ruft, wie Kruhoffer ebenfalls feststellt, eine Bedeutungsvielfalt mit einer „Spannbreite von Krankheit,

Moral und teuflischem Machtbereich“ hervor (Kruhöffner 2002:4). *Grausamkeit* fällt unter die Oberkategorie und diese Spannbreite des Bösen, sie sind jedoch nicht immer gleichzustellen. Das Böse stellt das große, komplexe Konzept dar – es ist in Abstufungen vorhanden, wovon Grausamkeit nur eine ist. Gerade weil diese Arbeit den Fokus auf das Gesamtspektrum legt, wird der Begriff des Bösen verwendet. Dennoch ist es auch auf Grundlage der bisherigen Forschung nicht möglich, komplett vom Grausamkeitsbegriff wegzukommen. Im Zusammenhang mit Grausamkeit wird auch in der Forschung gelegentlich von Gewalt gesprochen. Auch dafür gilt, dass es nicht komplett ohne diesen Begriff geht. Das bedeutet also für die vorliegende Arbeit, dass alle drei Begriffe vorkommen werden, der Ober- und bevorzugte Begriff jedoch das Böse ist. Zusätzlich zum Ziel dieser Arbeit kann die Spektrumsanalyse möglicherweise noch einen Beitrag zur begrifflichen Differenzierung leisten, sodass auch in der Märchenforschung vermehrt vom Bösen und weniger vom Grausamen gesprochen wird, wovon man bereits die Anfänge gesehen hat.

Für die japanische Terminologie wurde sich an die Begriffe, die Ozawa (2010) verwendet, gehalten. Dort wird für *Grausamkeit* 残酷さ (*zankokusa*) verwendet. In der japanischen Forschung gibt es auch Werke, die *böse* als Terminologie verwenden, wie beispielsweise 昔話にみる悪と欲望 *Mukashibanashi ni miru aku to yokubō* (Das Böse und Begierden im Märchen) (Miura 1992). Allerdings liegt in der japanischen Forschung wie bereits gesehen der begriffliche Fokus generell eher bei der Grausamkeit. Da dies der vorherrschende Begriff ist, wird dieser für das japanische Kapitel häufiger verwendet. Bei der Erstellung der Liste der Charakteristika wird terminologisch jedoch bei dem Bösen geblieben, um den Fokus der Arbeit und der Zielstellung beizubehalten.

2 | Kurze Einführung in das Märchen

Märchen sind zeitgemäß [...]. Sie weisen wesentliche erzieherische Aspekte auf. [...] Hier werden alle menschlichen Konflikte dargestellt, vor allem familiäre. [...] Das Märchen kennt keine Zwischentöne, es ist verhaftet im Schwarz-Weiß-Denken.

— Hans-Jörg Uther, Artikel von Claudia Becker (2010) welt.de

Was genau macht eigentlich ein (Volks-)Märchen zu einem solchem und wodurch zeichnet es sich aus? Dieses Kapitel soll einen kurzen und knappen Einblick in die Gattung Märchen im europäischen Kontext bieten und zeigen, welche Eigenschaften und Merkmale ein Märchen definieren. Weitere Informationen zu den angesprochenen Aspekten finden sich ausführlich z. B. bei Lüthi (1998), Röhrich (1964 und 2002) und in der Enzyklopädie des Märchens (1977-2015, online 2016), um nur einige zu nennen, daher soll hier nur ein kurzer Einblick folgen.

Das Wort Märchen geht zurück auf den Ausdruck *Märe* und bedeutet *Erzählung* oder *Bericht, Kunde* oder auch *Gerücht* (Gutter 1968:93). Das Märchen richtig abzugrenzen, erweist sich als etwas schwierig, da sich in den Märchensammlungen neben eigentlichen Märchen auch verschiedene Textsorten wie Schwänke, Sagen, Legenden oder Tierfabeln finden (Gutter 1968:64).

Im Großen und Ganzen lässt sich zwischen zwei Formen an Märchen unterscheiden: Kunst- und Volksmärchen. Volksmärchen sind Märchen, die nicht von einem Berufserzähler umgeformt worden sind und im Volke erhalten sowie sehr bodenständig sind. Kunstmärchen hingegen wurden von Berufserzählern und Schriftstellern bearbeitet und verfeinert (Ashiya 1939:7).

Neuhaus (2017) relativiert die mündliche Tradierung etwas und sagt, dass dieses Definitionsmerkmal heute nicht mehr haltbar sei: „Alle Märchen haben einen Autor, selbst wenn sich dieser heute nicht mehr feststellen lässt. Dass Autoren voneinander abgeschrieben haben, ist nichts Neues und schon gar kein Grund, eine Überlieferung durch das ‚Volk‘ [...] anzunehmen“ (Neuhaus 2017:5). Das mündliche Erzählen hat zweifelsohne Veränderungen vorgenommen, die sich gehalten haben oder die Grundlage für weitere Veränderungen gebildet, da bis ins 18. Jahrhundert schriftliche Zeugnisse fehlten bzw. schwer zugänglich waren oder eher Analphabeten zu den Märcheninteressierten zählten (Neuhaus 2017:6).⁴

Man sieht an diesem kleinen Auszug der Definition und Diskussion schon, dass es zwar mehrere Ansichten gibt, aber der Kern dennoch eine mündliche Überlieferung ist, bevor die Märchen schriftlich fixiert wurden. Wenn in dieser Arbeit von Märchen gesprochen wird, dann sind damit Volks- und keine Kunstmärchen gemeint.

Ursprünglich sind Märchen keine Geschichten für Kinder gewesen, sondern „Erzählgut von Erwachsenen, insbesondere in analphabetischen Gesellschaf-

⁴Im Laufe dieser terminologischen Debatte hat Lothar Blum die Bezeichnung „Buchmärchen“ stark gemacht, die schriftlich fixierte und in der Regel literarisierte Erzählungen meint, die dem an ‚Volksmärchen‘ herangetragenem Erwartungshorizont entsprechen (Neuhaus 2017:6.). Dieser Begriff scheint sich jedoch noch nicht durchgesetzt zu haben (ibid.). Die Enzyklopädie des Märchens geht auf die Diskussion der literarischen Einflüsse auf das mündliche Erzählgut ein und gibt als Erläuterung für den Begriff „Buchmärchen“ Folgendes: „Ist vom B[uchmärchen] die Rede, so sind damit im allg. nicht einzelne literar. Varianten einzelner Erzählungen gemeint; der Begriff zielt vielmehr auf eine grundsätzliche Transsubstantiation, eine Verwandlungsform des Märchens. Er ist meistens bezogen auf Märchen und Märchensammlungen, die als solche präsentiert werden (also ein folkloristisches oder pädagogisches Interesse am Märchen voraussetzen) und die nicht in erster Linie mit literar. Anspruch auftreten, folglich nicht als Kunstmärchen verstanden werden“ (Bausinger 2016). Es gibt keine Zweifel an der Qualität oder Funktion des Buchmärchens, sagt Bausinger, jedoch ist das Verhältnis zur mündlichen Erzählüberlieferung nicht völlig eindeutig und einseitig (ibid.).

ten“ (Röhrich 2002:1). Wie Röhrich feststellt, ersetzen diese Geschichten den Menschen Bücher, Zeitungen, Fernsehen und befriedigte so das Informations- und Unterhaltungsbedürfnis. Erst im 18. Jahrhundert wurde das Märchen zu einer Geschichte für Kinder, als es „von der Aufklärung als ‚Ammengeschichte‘ diskriminiert wurde“ (ibid.). Zu diesem Zeitpunkt war der Begriff des Volksmärchens noch ungebräuchlich. Das Interesse an Märchen kam erst durch Übersetzungen französischer Märchensammlungen und den Märchen von „Tausendundeiner Nacht“ auf (Röhrich 2002:359).

Für das europäische Volksmärchen gibt es gemeinsame Züge, die „über die nationalen, zeitlichen und individuellen Verschiedenheiten hinweg“ eine Art Idealtyp bilden (Rötzer 1982:43). Ein bestimmtes Personal, Requisitenbestand und Handlungsablauf kennzeichnen das europäische Volksmärchen. Beim Handlungsablauf ist das allgemeinste Schema „Schwierigkeiten und ihre Überwindung“, „Kampf/Sieg“ und „Aufgabe/Lösung“. Der gute Ausgang ist eins der Merkmale des Märchens (ibid.). Im Märchen geht es um „elementare menschliche Beziehungskonflikte. Das Märchen gibt Antworten zu allen Fragen des Lebens, zu Geburt, Sexualität und Tod, zu religiösen Problemen und Jenseitsvorstellungen“ (Röhrich 2002:5). Sie stellen nicht immer nur eine heile Welt dar, sondern geben auch Gewalt und Ängste wieder (ibid.). Der Held oder die Heldin sind Hauptträger der Handlung. Weitere Figuren können dazukommen: Auftraggeber, Helfer, Kontrastgestalten sowie vom Held bzw. der Heldin erlöste/gerettete/befreite Personen – alle wichtigen Figuren sind also auf die Held:innen bezogen (Rötzer 1982:45). Personen und Dinge sind im Allgemeinen nicht individuell gekennzeichnet; Namen wie Hans oder Iwan (beliebte und häufige Namen) deuten auf eine allgemeine Figur hin und keine Persönlichkeit oder Typus (Rötzer 1982:45-46.). Die Figuren unterscheiden sich scharf in gut und böse, schön und hässlich, groß und klein, vornehm und niedrig. Es werden die wesentlichen Erscheinungen der menschlichen Welt abgedeckt (Rötzer 1982:46). Das Märchen wird als handlungsfreudig mit einem schnellen Fortschreiten beschrieben. Beschreibungen zur Umwelt oder Innenwelt der Charaktere sind eher selten (Rötzer 1982:47).

Das Märchen verfügt über eine Formelhaftigkeit, die sich nicht nur in Anfangs- und Schlussformeln äußert, sondern auch Verse, wiederholte direkte Rede oder auch die Dreizahl⁵ miteinbezieht (Rötzer 1982:48). Märchen werden sehr selten in eine bestimmte Zeit gesetzt, d. h. es werden keine Jahreszahlen oder Jahrhunderte genannt (Ranke 2016⁶). Formeln wie „Es war einmal“ oder „Vor langer Zeit“ sind typisch und temporal vage (ibid.). Das Märchen kennt ferner keine örtliche Festlegung. Oft beginnen Märchen mit Sätzen wie „In einem Dorf lebte(n)“. Auch Aussagen wie „irgendwo“ kommen in Anfangsformeln vor (ibid.). Neben den Eingangsformeln gehören die Schlussformeln zu den wichtigsten formalen Erzählelementen (Kiliánová 2016⁷). Sie schließen die Erzählung ab und sind nicht eigentlicher Bestandteil der Erzählung selbst. Sie können als Regieformeln bezeichnet werden, Bemerkungen zum Handlungsverlauf enthalten oder die Zuhörer einbeziehen (ibid.). Zu den wichtigsten Aufgaben der Schlussformeln gehört es, die Zuhörer:innen aus der Märchenwelt wieder zurück in die Wirklichkeit zu führen (ibid.). Die einfachste Form der Schlussformel drückt aus, dass die Geschichte vorbei ist, z. B. mit der Verwendung der Wörter „Ende“ oder „Aus“ (z. B. „Jetzt ist die Geschichte aus und geht ins Haus“). Eine sehr bekannte Version ist „Und wenn sie nicht gestorben sind, so leben sie noch heute“ (ibid.).

Das Märchen⁸ zeichnet sich durch weitere Wesensmerkmale aus, welche von Max Lüthi festgelegt wurden:

⁵Die Dreizahl kommt in Erzählungen weltweit vor, ist jedoch in europäischen Volkserzählungen besonders häufig (Lüthi Online-Version der Enzyklopädie des Märchens 2016c). So kommen im Märchen beispielsweise 3 Brüder, 3 Städte oder auch 3 Tage etc. vor (vgl. ibid.).

⁶Enzyklopädie des Märchens Online <https://db.degruyter.com/view/EMO/emo.3.210>

⁷Enzyklopädie des Märchens Online <https://db.degruyter.com/view/EMO/emo.12.019>

⁸Kunstmärchen zeichnen sich durch andere, meist gegenteilige Merkmale aus, wie z. B. eine nicht lineare Handlung, Nebenhandlungen und zeitliche Rückblenden kommen vor. Sprachlich weisen sie einen komplizierten Satzbau aus und schwierige Vokabeln sind ebenfalls möglich. Zusätzlich kommen Orts- und Zeitangaben vor. Außerdem werden die wichtigsten Figuren psychologisiert, sodass der Held oder die Heldin eine Entwicklung durchmacht. Wie das Volksmärchen gibt es auch beim Kunstmärchen einen Mangel als Ausgangssituation. Ironie wird häufig im Kunstmärchen eingesetzt. Außerdem wird kein geschlossenes Weltbild geschildert, sondern eine fragmentarisch erfahrbare, problematische Welt. Das Wunderbare ist kein Bestandteil der Wahrnehmung aller Figuren und oftmals kommen zwei Handlungs- bzw. Wahrnehmungsebenen vor (Neuhaus 2017:10-11).

-
1. **Flächenhaftigkeit:** Die Flächenhaftigkeit zeigt sich im Märchen bei den Charakteren – sie sind geradezu wie Papier; man kann ihnen Körperteile abschneiden und es fließt kein Blut, körperliche oder seelische Qualen werden nicht angedeutet. Ferner gibt es keine Seelentiefe der Figuren ohne eine komplette Persönlichkeit. Das Märchen hat die Tendenz, Inneres in Äußeres zu übersetzen und alles auf die gleiche Ebene zu projizieren (Lüthi 2016e⁹). Handlungen werden verwendet, um Eigenschaften auszudrücken; Gaben für Beziehungen. Das Märchen erwähnt keine inneren Gewissenskämpfe, Ängste oder subtile Gefühlsregungen (ibid.). Abweichungen und Ausnahmen sind möglich, dennoch ist die Tendenz zur Flächenhaftigkeit im Märchen so stark, dass „sie einen wesentlichen Beitrag zur Formierung des Märchenstils leistet. Sie ist nicht ein Mangel, sondern ein Bestandteil der Sublimation, welche dem Märchen Schwerelosigkeit schenkt. Wie Magisches und Numinoses im Gesamtgefüge des Märchens sich verflüchtigen, so wird Räumliches gewissermaßen abgesaugt“ (ibid.). Die Flächenhaftigkeit gehört zu den Komponenten des abstrakten Stils, der dem Märchen Klarheit, Transparenz, spielerische Leichtigkeit verleiht (ibid.).
 2. **Eindimensionalität:** Lüthi hat den Begriff der Eindimensionalität 1943 eingeführt und für das Märchen besonders im Bezug auf die Sage abgetrennt, in der eine scharfe Zweidimensionalität¹⁰ zu finden ist (Lüthi 2016b)¹¹.

„Die Märchenfiguren [...] empfinden sog. jenseitige Figuren (sprechende Tiere, zauberkräftige Unbekannte, Personen mit übermenschlichem Wissen und Können) nicht als einer andern Dimension zugehörig, ebensowenig Lebkuchenhäuser, Tischlein-

⁹Enzyklopädie des Märchens Online <https://db.degruyter.com/view/EMO/emo.4.154>

¹⁰In der Sage, so Lüthi, „sind die ‚Jenseitigen‘ den Menschen oft räumlich nah, wesensmäßig aber gehören sie einer anderen Dimension an“ (Lüthi 2016b).

¹¹Enzyklopädie des Märchens Online <https://db.degruyter.com/document/database/EMO/entry/emo.3.208/html>

deckdichs und andere phantastische Dinge, Lebewesen oder Vorgänge“ (Lüthi 2016b).

Lüthi (2016b) führt diesen Punkt weiter aus: „Der Märchendiesseitige hat nicht das Gefühl, im Jenseitigen einer andern Dimension zu begegnen“. Dimension ist geistig, nicht räumlich zu verstehen. In der Sage sind die ‚Jenseitigen‘ den Menschen oft räumlich nah, wesensmäßig aber gehören sie einer anderen Dimension an; im Märchen wird die innere Ferne gern durch eine örtliche gleichsam ersetzt, die jedoch von den Märchenfiguren nicht als etwas ‚Ganz Anderes‘ erlebt wird“ (ibid.). Eindimensionalität deutet „eine Integrierung der außermenschlichen in die menschliche Welt“ an (ibid.). Auch die anderen Merkmale stehen mit der Eindimensionalität in Zusammenhang:

„Sublimation, Flächenhaftigkeit und Isolation ermöglichen nicht nur Beweglichkeit, Leichtigkeit, Beziehung, sondern eben auch Begegnung auf derselben Ebene, die Abwesenheit von Staunen, Grübeln, Philosophieren und von phil. Neugierde, von Fragen nach Ursprüngen und Zusammenhängen: Die Handlungsträger des Märchens sind Figuren, nicht vielschichtige, reich differenzierte Individualitäten“ (ibid.).

3. **Abstraktheit:** Lüthi sieht in der Abstraktheit die Eigenschaft, die den Märchenstil am umfassendsten darstellt: Dazu gehören u. a. die bloße Benennung, scharfe Konturen der Requisiten, schmale und entschiedene Handlungslinien, die Neigung zu extremen Kontrasten und Extremen ganz allgemein, die Formelhaftigkeit des Märchens sowie die weiteren Eigenschaften der Sublimierung, der Isolation und Flächenhaftigkeit (Lüthi 2016a)¹². Abstraktheit bedeutet jedoch nicht Unanschaulichkeit, sondern eher das Gegenteil – eine hohe Bildhaftigkeit, die beispielsweise Flächenhaftes prägnanter und fassbarer macht (ibid.).

¹²Enzyklopädie des Märchens Online <https://db.degruyter.com/view/EMO/emo.1.015>

-
4. **Isolation:** Für Lüthi ist die Isolation das beherrschende Merkmal des abstrakten Stils (Rötzer 1982:51). Sie steht nicht im Widerspruch zu der Eindimensionalität, da diese additiv ist und die Bezugsgrößen nicht mit einander verbunden sind. Figuren, Dinge und Episoden stehen also isoliert nebeneinander (ibid.). Figuren im Märchen lernen nichts und machen keine Erfahrungen, aber diese Isolation hat für Lüthi eine Entsprechung in der Allverbundenheit – sie besitzen eine allseitige Beziehungsfähigkeit, gerade weil Personen und Handlungen nicht im einmaligen Kontext eingebettet sind: „Nicht trotz ihrer Isolierung ist die Märchenfigur kontaktfähig mit allem und jedem, sondern wegen ihrer Isolierung“ (ibid.). Das heißt, Isolation bedeutet nicht gleich Einsamkeit der Figuren (Horn 2016b)¹³.
5. **Sublimierung:** Isolation und Sublimierung sind eng mit einander verbunden (Rötzer 1982:51). „Dinge wie Personen verlieren ihre individuelle Wesensart und werden zu schwerelosen, transparenten Figuren. Das gilt auch für Handlungsmotive“ (ibid.). Das Märchen ist durch diese Entgrenzung „grundsätzlich für alles offen; es ist welthaltig“ (ibid.). Lüthi hat diesen Begriff aus der Psychoanalyse entnommen (Horn 2016c¹⁴).

„Weil das Volksmärchen als Dichtung trotz seiner relativen Kürze seinem Wesen nach welthaltig ist, müssen dessen Erzähler die numinosen, magischen, mythischen, gefühlsmäßigen und erotischen, ja die alltäglich-profanen Motive ihrer inhaltlichen Details, d. h. ihrer Erdschwere entleeren. Diese Entleerung bedeutet Verlust und Gewinn zugleich. Verloren geht vieles von der Realität mit ihrer Erlebnis- und Beziehungstiefe, gewonnen werden ‚Formbestimmtheit und Formhelligkeit‘: die Entleerung ist daher zugleich Sublimierung“ (Horn 2016c).

Abstraktheit, Eindimensionalität und Flächenhaftigkeit sind Bestandteile des sublimierenden Märchenstils (ibid.).

¹³Enzyklopädie des Märchens Online <https://db.degruyter.com/view/EMO/emo.7.045>

¹⁴Enzyklopädie des Märchens Online <https://db.degruyter.com/view/EMO/emo.12.316>

Was bei Lüthi's Wesensmerkmalen des Märchens auffällt, ist die Tatsache, dass die Merkmale miteinander in Verbindung stehen. Zusammen machen sie ein Märchen zu einem Märchen und geben ihm den typischen Stil; sie stehen also nicht nur einzeln für sich als Merkmal, sondern stehen im Zusammenhang als Bestandteil der Merkmale.

Folgende Merkmale lassen sich zusammenfassend für Volksmärchen festhalten. Diese Merkmale sind von Neuhaus aufgelistet worden und ergänzen die von Lüthi erwähnten Wesensmerkmale bzw. zeigen sie in weiteren Kategorien auf (vgl. Neuhaus 2017:12):

1. ort- und zeitlos
2. einfache Sprache
3. einsträngige Handlung
4. stereotype Handlung
5. stereotype Schauplätze
6. eindimensionale Charaktere, Typen
7. keine Psychologisierung der Figuren
8. Figuren sind gut oder böse
9. Happy-End
10. formelhafter Anfang und Schluss
11. einfaches Weltbild
12. Held:in muss Aufgabe lösen
13. magische Requisiten
14. Zahlen- und Natursymbolik
15. Tiere können sprechen/animistische Weltsicht

16. Verbindung zum Mythos/Transzendenz

17. symbolisches Verhandeln und Bewältigen alltäglicher Probleme (aus: Neuhaus 2017:12).

3 | Einführung in das japanische Märchen

Obwohl das japanische Märchen stilistisch einen gemeinsamen Grundcharakter mit dem europäischen Märchen hat [...], muß [sic] sich darin eine andere Welt auf tun.

— Ozawa Toshio, *Japanische Märchen* (1974:8)

Im alten Japan wurden mündliche Überlieferungen, d. h. Sagen, Mythen und Märchen, durch die sogenannten *kataribe* 語り部 verbreitet. Fritz Rumpf (1938) sowie Horst Hammitzsch¹⁵ (1969) geben in ihren Märchenbüchern einen sehr guten und detaillierten Überblick über die Geschichte des japanischen Märchens, der hier nur kurz wiedergegeben wird. Die *kataribe*, dessen alleiniger Beruf das Vortragen dieser Erzählungen war, hielten sich nur bis ins 8. Jahrhundert (Rumpf 1938:6). Sie haben allerdings die „Kunst mündlicher Überlieferung zu seltener Vollkommenheit“ entwickelt (Hammitzsch 1969:305). Diese Kunstfertigkeit ging verloren, nachdem die Japaner die chinesische Schrift übernommen hatten und sich dann ihre eigenen Silbenalphabete schafften (ibid.). Noch bis ins 15. Jahrhundert jedoch gab es Berufserzähler, die von einem Dorf ins andere gegangen sind und dort als Märchenerzähler auftraten, häufig waren dies beispielsweise Schmiede (Rumpf 1938:6). Darüber hinaus wurden Märchen „im Kreise der Familie von der älteren Generation oder bei dörflichen Zusammen-

¹⁵Das Nachwort bei der Ausgabe von Hammitzsch zu japanischen Märchen basiert stark auf den Informationen von Rumpf, s. hierzu Kapitel 3.5.

künften von reisenden Händlern, Künstlern oder Wahrsagern weitergegeben“ (Chei 2015:172). Der Ort, der für die Tradition des Geschichtenerzählens eine wichtige Rolle spielt, ist die Feuerstelle (Petrova 2004:29). Geschichten wurden abends im Winter dort versammelt erzählt (ibid.). Besonders bei Tätigkeiten, die häufig im Winter ausgeübt wurden, wie dem Weben von Stroh- oder Bambusprodukten, Kleidung oder dem Spinnen und Nähen wurden viele Geschichten erzählt, da sie im Sitzen und um die Feuerstelle herum ausgeübt wurden und dadurch eine gute Gelegenheit geschaffen wurde, Geschichten zu erzählen und Unterhaltung in die repetitive Handarbeit gebracht wurde (Adams 1967:106).

Schon in der ältesten japanischen Literatur lassen sich Märchenstoffe finden. Aus den Märchen in diesen Texten lässt sich jedoch laut Fritz Rumpf erkennen, dass die Märchen weitaus älter sind als die Bücher, in denen sie erscheinen (Rumpf 1938:6). Das älteste japanische Buch, das *Kojiki* 古事記, wurde im Jahr 710-712 durch Ō no Yasumaro nach den Erzählungen von Hieda no Are, ein *katari*, niedergeschrieben (Rumpf 1938:6-7). Auch das 720 von Prinz Toneri und Ō no Yasumaro fertiggeschriebene *Nihon shoki* 日本書紀 geht zum einen teilweise auf Hieda no Are zurück und weist zum anderen ebenfalls Märchenstoffe auf (Rumpf 1938:7).

Weitere Märchenstoffe finden sich dann in den zwischen 713 und 733 verfassten *Fudoki* 風土記, Berichte über die Provinzen des Landes (ibid.)¹⁶. Im Jahr 713 (Wadō 和銅 6) wurde auf Befehl der Regierungsbehörde mit diesen Berichten begonnen (Kawai 1994:280). Folgende Informationen und Angaben sollten dafür gesammelt werden:

1. Namen von Bezirken und Landkreisen/Ortsnamen
2. Erzeugnisse aus dem Bezirk/natürliche Ressourcen und
3. Fruchtbarkeit des Landes
4. Herkunft der geographischen Namen wie Berge und Flüsse

¹⁶Heutzutage sind die *Fudoki* nur noch teilweise erhalten, z. B. das Izumo-Fudoki (Rumpf 1938:7).

5. von alten Leuten überlieferte Geschichten (Legenden) (ibid.).

Märchenfragmente sowie ganze Märchentexte finden sich ferner in dem 760 verfassten *Man'yōshū* (万葉集) (Rumpf 1938:7). Märchenartige Legenden, die buddhistisch gefärbt, aber reinen japanischen Ursprungs sind, kamen 822 oder 823 in Form des *Nihon-koku genbō zen'aku rei'iki* (日本国現報善悪靈異記¹⁷). Im 10. Jahrhundert wurde das Kunstmärchen *Taketori Monogatari* 竹取物語 verfasst, was zeigt, dass Märchenstoffe¹⁸ schon frühzeitig Eingang in die erzählende Literatur Japans gefunden haben (Hammitzsch 1969:307). Als reines Volksmärchen ohne jegliche Stilisierung gilt das *Amewakahiko-monogatari* 天稚彦物語 (Hammitzsch 1969:307). Die erste wirkliche Märchensammlung, so Rumpf, ist das *Uji Dainagon Monogatari* 宇治大納言物語 aus dem Jahr 1060 (Rumpf 1938:7). Die Sammlung umfasst 31 Bände und enthält „an 1150 indische, chinesische und japanische Sagen, Fabeln, Märchen, Legenden und Anekdoten“ (ibid.). Wie Rumpf sagt, handelt es sich bei den japanischen Geschichten nicht um Erfindungen des Verfassers, Minamoto no Takakuni (1004-1077 n. Chr.), sondern um Geschichten, die alle auf Volkstraditionen zurückgehen (Rumpf 1938:7). Bei den chinesischen und indischen Geschichten handelt es sich um Übertragungen (Rumpf 1938:8). Später im 15. und 16. Jahrhundert waren die *Otogizōshi*¹⁹ 御伽草子 reich an Märchen- und Sagenstoffen (Hammitzsch 1969:308). Diese wurden hauptsächlich von Frauen und Kindern gelesen (ibid.). Genau wie Märchen sind sie nicht real und die Erzählung spielt an einem fiktiven Ort. Die Charaktere empfinden übernatürliche und unwirkliche Ereignisse als normal (Okuhara 2000:188). Die *Otogizōshi* fanden in der Tokugawa-Zeit (1603-1868)

¹⁷*Rei'iki* kann auch *Ryō'iki* gelesen werden. Der vollständige Titel wird häufig als *Nihon Ryō'iki* abgekürzt (vgl. Hammitzsch 1969:306).

¹⁸Weitere Motive wie z. B. das Stiefkindmotiv finden sich in dem um das Jahr 1000 herum entstandene *Ochikubo-monogatari* 落窪物語 (Hammitzsch 1969:307).

¹⁹Shibukawa Seiemon hat den Begriff *Otogizōshi* festgelegt, als er die Geschichten in der Kyōhō-Periode 享保 (1716-1736) sammelte und in einem Werk mit 23 Geschichten veröffentlichte (Ridgely 2015:321). Die *Otogizōshi* konzentrieren sich auf die Geburt und das Heranwachsen der Hauptfigur sowie ihrer Aktivitäten und eine glückliche Ehe am Ende (Petrova 2004:22). Sie wurden laut Okuhara (2000) in einer Zeit des Krieges geschrieben und – sowohl für Erwachsene und Kinder als Unterhaltung und Hoffnung für die einfachen Leute, die unter dem Druck des Krieges lebten (Okuhara 2000:188).

3.1. CHARAKTERISTIKA DES JAPANISCHEN MÄRCHENS

„ihre Fortsetzung in den billigen Volksdrucken der reich bebilderten *Akahon* 赤本, Rotbücher²⁰, die den Kindern ihre Märchenstoffe darboten“ (Hammitzsch 1969:308). Die erste wissenschaftliche Arbeit zum Volksmärchen war ein Kapitel im 1809 erschienenen *Enseki Zasshi* 燕石雑誌 von Kyokutei Bakin (1767-1848) (Rumpf 1938:9). Die erste Standardisierung der Märchen fand in der Meiji-Zeit (明治時代 *Meiji jidai* 1868-1912) mit den einheitlichen Schulversionen, die auf den *Akahon* basierten, statt (Petrova 2004:22).

3.1 Charakteristika des japanischen Märchens

Märchen heißt auf Japanisch *mukashi banashi*²¹ 昔話, Erzählung aus alter Zeit (Hammitzsch 1969:310). Für „Volksmärchen“ wurde im Japanischen außerdem das Wort *minwa* 民話 gebildet. Das *min* (Volk) im Wort hat allerdings eine ideologische Assoziation in den Nachkriegsjahren angenommen, weswegen die meisten Folkloristen dieses Wort nicht verwenden (Mayer 1973:38). Mayer sagt ferner, dass dieses Wort nicht viel bedeutet für die Älteren, die die Geschichten wirklich kennen und vortragen (ibid.). Mayer (1973) sagt, dass Yanagita sich für das Wort *mukashi banashi* entschieden hat, da *mukashi* ein altes Wort mit einer klaren Bedeutung ist (ibid.). Der Name geht auf die Anfangsformel japanischer Märchen zurück, die zwar feststehend ist, aber in verschiedenen Abwandlungen²² vorkommt: *mukashi mukashi* 昔々 (in alter, alter Zeit/es war einmal) (ibid.). Die Anfangsformeln japanischer Märchen geben zwei Aspekte wieder: Zum einen wie eben am Namen gesehen, dass die Geschichte vor langer Zeit spielte, und zum anderen, dass der Erzähler nur wiedergibt, was er gehört hat und es keinerlei Anspruch auf Wahrheit gibt (Mayer 1986:320). Allerdings sind sowohl die Zeit (*mukashi mukashi*) als auch der Ort der Handlung (*aru tokoro*

²⁰Der Name kam durch die Farbe des Umschlags. Der Farbe Rot sagte man „eine Abwehrkraft gegen die Blattern“ nach (Rumpf 1938:9).

²¹Der Begriff im heutigen Sinn wurde erst um 1930 von Yanagita Kunio mit dem Beginn der Volksmärchenforschung verwendet – undefiniert existierte er jedoch schon länger (Noguchi 1977:89). Laut Noguchi stand in zwei verschiedenen deutsch-japanischen Wörterbüchern von 1873 keine Übersetzung für das Wort „Märchen“ (ibid.).

²²Weitere Formen lauten beispielsweise *mukashi wa atta sōna*, *mukashi aru tokoro ni*, *mukashi attaji*, *mukashi atta ten gana* (Hammitzsch 1969:310).

3.1. CHARAKTERISTIKA DES JAPANISCHEN MÄRCHENS

ni – an einem Ort) unbestimmt (Ozawa 2018)²³. Zum ersten Mal findet sich die Eingangsformel *ima wa mukashi* (Heut' ist es schon lange her) im *Taketori Monogatari* (Rumpf 1938:13). Neben den Anfangsformeln gibt es auch Schlussformeln. Diese sind beispielsweise *Medetashi, medetashi* (Und wir wünschen viel Glück dazu). Häufig verwendet der Erzähler auch die Worte der Marktschreier *Dondon harai! Korede dondon hare!* (Völliger Ausverkauf! Alles ist verkauft!) (Rumpf 1938:14). Weitere Schlussworte sind z. B. *sore bakkari* (Das ist alles.) (Seki 1966:8). Die Schlussformeln lassen sich in fünf Typen unterteilen:

1. Sätze, die aussagen, dass der/die Held:in glücklich ist
2. Aussagen über den Wohlstand der Kinder der Hauptfigur
3. das Ende der Geschichte
4. eine moralische oder lehrreiche Lektion
5. eine Erklärung für den Ursprung einer Spezies oder die Form eines Tiers oder einer Pflanze (Seki 1966:3).

Im Volk verbreitete, alte Stoffe sind die Themen, die Märchen ausmachen. Diese wurden erhalten und weitergegeben, vor allem unter der ländlichen Bevölkerung. Inhaltlich decken sich japanische *mukashi banashi* nicht im engeren Sinne mit den deutschen Märchen, da in Japan anderes Erzählgut wie z. B. Sagen, Legenden und auch Tiergeschichten unter dem Begriff zusammengefasst werden. Daher wird häufig der Begriff *minwa* 民話 (Volkserzählung) in der japanischen Forschung verwendet (Hammitzsch 1969:310). Für diesen Begriff wurde jedoch schon gezeigt, dass dieser auch nicht frei von Problemen ist. Die japanische Volkskunde unterscheidet durchaus zwischen *mukashi banashi* und *densetsu* (Legenden), allerdings geht es dabei in erster Linie nicht um den Inhalt oder die Form, sondern mehr um den Wahrheitsgehalt (Chei 2015:172). *Densetsu* geben wundersame Begebenheiten wieder, die laut Volksglauben tatsächlich passiert sind. Die *mukashi banashi* hingegen gelten als erfunden (ibid.).

²³https://fmfukuoka.co.jp/blog-archives/a/mukashi/podcast/20180105_mukashi.mp3

3.1. CHARAKTERISTIKA DES JAPANISCHEN MÄRCHENS

Weitere Bezeichnungen für japanische Märchen sind *Warawa banashi* (*Dōwa* (童話 Kindergeschichten) oder *Otogi banashi*²⁴ (お伽話 Ammenerzählungen) (Rumpf 1938:13). *Dōwa* bedeutet Kindergeschichten und bezieht sich eher auf Kindergeschichten moderner Autoren (Seki 1966:2).

Ashiya beschreibt japanische Märchen als meist leicht, gutmütig, heiter und einfach – wie die Bevölkerung. Sie kennen die tiefe Religiösität der indischen Märchen nicht, sind nicht so farbenreich wie die arabischen und besitzen auch nicht das Heldenhafte der deutschen Märchen. Sie spiegeln das Bauernleben in Japan wider (Ashiya 1939:9). Die Dorfgemeinschaft spielt eine wichtige Rolle bei japanischen Märchen: Sie ist der Träger der Geschichten und die Charaktere sind alle mit ihr verbunden (Petrova 2004:30). Sie wird auch in den Märchen dargestellt – in den Tiermärchen zeigt sich ihre Grundstruktur, in den „echten Märchen“ reflektiert sie die menschlichen Beziehungen und in den humoristischen Erzählungen drehen die Fehler, die zum Lachen anregen, die Moral der Dorfgemeinschaft um (ibid).

Japanische Märchen werden in verschiedene Gruppen eingeteilt (Rumpf 1938:10):

1. Naturmärchen (*Tennen densetsu* 天然伝説) – das sind solche Märchen, die am Ende aussagen, warum in der Natur etwas so ist, wie es ist, z. B. „Daher kommt es, dass der Affe so ein rotes Gesicht hat.“
2. Einfache Tiermärchen oder Märchen, in denen Tiere und Menschen handeln – wie auch in Europa können Tiere in japanischen Märchen sprechen und handeln wie Menschen.
3. Stiefmuttermärchen *Mamako hanashi* 継子噺 und Hexenmärchen bilden eine besondere Gruppe.
4. Schwänke²⁵ – sie zählen in China und Japan zu den Märchen.

²⁴Das *Togi* in *Otogi banashi* meinte ursprünglich ein nächtliches Zusammentreffen von Leuten, die die gleichen shintoistischen bzw. buddhistischen Gottheiten anbeteten. Auch wenn nicht alle Geschichten bei so einer Zusammenkunft Märchen waren, kam es doch dazu, dass *Otogi banashi* für Folklore-Erzählungen verwendet wurde (Seki 1966:2)

²⁵Schwänke bzw. Schwankmärchen machen über ein Drittel der japanischen Märchen aus (Chei 2015:171).

3.1. CHARAKTERISTIKA DES JAPANISCHEN MÄRCHENS

5. Legendenartige Märchen – in ihnen spielt ein berühmter Heiliger die Hauptrolle.

Die Struktur der *mukashi banashi* lässt sich in zwei Formen aufteilen – eine einfache und eine komplexe. Bei der einfachen Form wird nur von einem Geschehen berichtet und bei der komplexen von mehreren (Hammitzsch 1969:311). Tiermärchen fallen häufig unter die einfache Form. Bei den komplexen Märchen geht es häufig um den Menschen und „sein Wirken in der menschlichen Gesellschaft“ (ibid.). Eine Sondergruppe bilden Rätselgeschichten oder *mukashi banashi* mit komischen Missverständnissen. Diese Geschichten haben häufig Priester, Blinde oder Toren als handelnde Figuren und lassen sich auf buddhistische Einflüsse zurückführen (ibid.).

Japanische Märchen sind reich an Gegensätzen: der Reiche gegen den Armen, Herr und Diener, Herrscher und Untertan, Eltern und Kind, ältere und jüngere Geschwister. Auch Eigenschaften stehen sich gegenüber: Ehrlichkeit und Unehrlichkeit, Aufrichtigkeit und Lügenhaftigkeit, Wohlwollen und Übelwollen (ibid.). Die Themen japanischer Märchen unterscheiden sich nicht besonders stark von denen anderer Märchen: Stieftöchter gegen die Stiefmutter, Brüder kämpfen um die Hand der schönen Frau, Söhne müssen Herausforderungen als Wettbewerb um den besten Erben bestehen usw. (Petrova 2004:33).

Zu den Hauptfiguren japanischer Märchen zählen u. a. das alte Ehepaar mit „Väterchen und Mütterchen“²⁶ *jiji to baba* [爺と婆], der reiche Edelmann oder Großgrundbesitzer *chōja* [長者], die Stiefschwester, der pietätvolle Sohn, der ränkevolle Pferdetreiber, der Schalksnarr Kichigo, der Geizkragen, der dumme Schwiegersohn, [...] die dumme Schwiegertochter, der törichte Ladenbursche [...]“ oder auch die *yamauba*, die wilde Bergfrau (Hammitzsch 1969:312-313). Laut Rumpf sind das also „alle die Personen, die wir auch aus den Märchen anderer Völker kennen“ (Rumpf 1938:13). Als tierische Charaktere kommen häufig Affe, Hund und Schlange vor (Hammitzsch 1969:313). Dadurch vermitteln die

²⁶Rumpf gibt hier den Hinweis, dass Väterchen und Mütterchen nicht immer wörtlich zu verstehen sind, da in Japan oft Leute damit angesprochen werden, die nach unserem Verständnis „in den besten Jahren“ sind (Rumpf 1938:13). Wie schon bei der Zeit und dem Ort der Handlungen sind auch die Namen des Väterchens und Mütterchens nicht bekannt (Ozawa 2018).

3.2. BESONDERHEIT DES JAPANISCHEN MÄRCHENS

mukashi banashi nicht nur ein farbenfrohes Bild, sondern geben auch einen Einblick in das Leben und Denken des japanischen Volkes (ibid.). Die Charaktere in den Märchen sind häufig Bauern bzw. Leute, bei denen der Beruf nicht erwähnt wird. Weitere sind Fischer, Bettler und reiche Leute sowie der Greis und die Greisin (Ashiya 1939:9-10).

Ozawa Toshio hat die bereits angesprochene Theorie von Max Lüthi über den Stil des europäischen Volksmärchens (Eindimensionalität, Flächenhaftigkeit, abstrakter Stil, Isolation und Allverbundenheit, Sublimation und Welthaltigkeit, s. Kapitel 2) für das japanische Märchen untersucht und ist sich sicher, dass die Theorie ebenfalls auf japanische Märchen anwendbar ist (mit einigen wenigen Ausnahmen) (Ozawa 1981:431). Ozawa hält fest, dass sich der Stil nicht nur in Märchentypen sehen lässt, die Parallelen mit den europäischen haben, sondern auch bei denen, die keine Parallelen zu Typen in Europa haben. Er geht davon aus, dass dies durch die mündliche Überlieferung entstanden ist (ibid.).

3.2 Besonderheit des japanischen Märchens

Die japanische Volkskundeforschung sammelte Märchen hauptsächlich „als Zeugnisse originär japanischer Überlieferung, mit dem eigentlichen Ziel einer Abgrenzung der japanischen Volkskultur von allem Außerjapanischen“ (Antoni 1989: 174). Das japanische Märchen zeigt, dass „die zugrunde liegende Volkstradition eingebettet ist in einen großen Kontext oft weltweit verbreiteter Stoffe und Motive. Das zweifellos *Besondere* der japanischen Überlieferung deutet demnach nicht auf deren *Isolation*“ (Antoni 1989:183). Im Vorwort zu Kawai Hayaos Buch *The Japanese Psyche* geht Gary Snyder ebenfalls auf dieses Thema ein: „Japanese folktales prove to be very much part of the world-wide body of folklore, with motifs that we instantly recognize, coming to them through our own acquaintance with, say the Grimm collection, or an Indian anthology like the *Panca Tantra*“ (Snyder in Kawai 1997:viii). Diese beiden Feststellungen sind äußerst wichtig, da das japanische Märchen durchaus einen Vergleich mit anderen Märchen zulässt – und dennoch Aspekte aufweist, die es von anderen unterscheiden. Kawai Ha-

3.2. BESONDERHEIT DES JAPANISCHEN MÄRCHENS

yao fasst das sehr gut zusammen: „While fairy tales have a universal nature, they concurrently manifest culture-bound characteristics“ (Kawai 1997:3).

Japanische Märchen unterscheiden sich beispielsweise bei Tierehen deutlich von europäischen Märchen. Im europäischen Märchen sind die Tiere eigentlich Menschen und verwandeln sich am Ende der Geschichte wieder in einen Menschen und heiraten dann (Ozawa 1981:432). Im japanischen Märchen sind die Tiere tatsächlich Tiere „und werden als solche vom Menschen getötet, oder, wenn sie als Menschen Ehe schließen, wird ihr Wesen doch schließlich von ihnen erspäht und sie werden verfolgt. In dem Sinne sind die japanischen Märchen der deutschen Sage²⁷ näher“ (ibid.). Auch das Ende eines japanischen Märchens ist anders. Wie Ozawa zeigt, können japanische Märchen „einen solchen Schluss [der Mann verliert am Ende in *Die Kranichfrau*²⁸ seine Frau und sein Glück, da er das Verbot gebrochen hat] haben [und erscheinen so] für Europäer den europäischen Sagen näher“ (Ozawa 1981:434). Dieser Aspekt des Verbotsbruchs ist ebenfalls ein Punkt, in dem sich japanische Märchen von europäischen unterscheiden. Im japanischen Märchen wird der, der das Verbot bzw. Tabu auferlegt hat, unglücklicher als der, der das Tabu gebrochen hat (Kawai 1997:11). Laut Kawai wird derjenige, der das Tabu bricht, nicht bestraft. Derjenige, der das Tabu auferlegt, verschwindet²⁹ (ibid.). Hier stellt sich dann jedoch die Frage, ob nicht Einsamkeit die Strafe wäre für den Tabubruch. Kawai sagt jedoch „That the happiness which the hero might have obtained vanishes without a trace could possibly be interpreted as a kind of penalty, but if so, then surely not as punishment of a direct kind“ (ibid.). Gerade im Beispiel *Die Kranichfrau* geht es weniger

²⁷Ozawa belegt in seinem Aufsatz, wieso die japanischen Märchen der Tierehe dennoch als Märchen und nicht als Sage gelten: Sie haben eine Anfangs- und eine Schlussformel; der Ort, die Zeit und die Personen sind unbestimmt; das Märchen wird nicht geglaubt; das Märchen hat fast den gleichen Stil wie von Max Lüthi erarbeitet; der einzelne Typus hat in Japan verschiedene Fassungen (Ozawa 1981:436).

²⁸In *Die Kranichfrau*, Ikeda 413A, rettet ein Mann das Leben eines Kranichs. Später kommt eine schöne Frau zu dem Mann und die beiden heiraten. Die Frau kann gut weben und bringt Wohlstand ins Haus. Jedoch darf niemand in ihr Webzimmer schauen. Der Mann bricht das Tabu und schaut in das Zimmer, während seine Frau webt und findet so heraus, dass sie der Kranich ist. Nachdem das Tabu gebrochen wurde, verlässt die Frau den Mann (vgl. Ikeda 1971:105-106).

²⁹Kawai erwähnt jedoch auch, dass dies ein typisches Ende für die Tierfrau ist. Im Falle eines Tiermannes wird dieser häufig getötet (Kawai 1997:117).

3.2. BESONDERHEIT DES JAPANISCHEN MÄRCHENS

um die Schuld des Tabubruches und mehr um die Schande, enttarnt worden zu sein (Kawai 1997:23).

Eine weitere Besonderheit führt Ozawa in Bezug auf die Sprache an: In einigen Märchen werden Dinge mit großer Selbstverständlichkeit beim Namen genannt, die in deutschen Märchen nicht wirklich denkbar wären. Ozawa gibt dafür zwei Beispiele: In *Der Regentropfen durch das Dach* steckt der Wolf sein Glied in den hohlen Baumstamm, um das Ungeheuer, was sich darin versteckt, zu erschrecken. In *Der Sperling, dem die Zunge abgeschnitten wurde* sollen der gute alte Mann und seine böse Frau Kuhmist essen. Daran lässt sich erkennen, wie sehr das japanische Märchen mit dem einfachen Landleben verbunden ist, „wo Zimperlichkeiten gegenüber dem Fäkal- oder auch dem Sexualbereich keinen Platz haben“ (Ozawa 1974:10). Kuhmist wird hier als Teil des normalen Alltags gesehen und nicht als etwas Stinkendes oder Unangenehmes. Ozawa sieht darin eine Nivellierung, in den Worten Lüthis³⁰ eine Sublimation (ibid.).

Kawai führt gerade im Hinblick auf das Böse an: Man kann zwar entkommen, aber das Böse kann nie beseitigt werden.

„Though in some versions Yama-uba is killed, the basic theme for all is that she is driven away. [...] The preference for driving away rather than killing is based on the idea that we can at best escape from the harm of evil as we cannot eradicate it. We can escape as long as we continue our efforts, but the evil is never abolished. This idea is one of the unique characteristics of Japanese fairy tales when compared with European ones (Kawai 1997:40).

Auch beim Ende gibt es Unterschiede zwischen japanischen und europäischen Märchen. Märchen müssen für Japaner nicht immer mit einer Ehe oder einer Wiedervereinigung enden (Kawai 1997:13). Das Märchen *Die Kranichfrau* endet³¹

³⁰Ozawa bezieht sich dabei auf Lüthi „Das europäische Volksmärchen. Form und Wesen“ 1968 (Ozawa 1974:8).

³¹Nachdem die Tieridentität entdeckt wird, ist es klar, dass der Mensch dem Tier es auf keinen Fall erlaubt, beim Menschen zu bleiben. Wird das Tier als gefährlich angesehen, wird es sogar getötet (Kawamori 2003:249).

3.2. BESONDERHEIT DES JAPANISCHEN MÄRCHENS

mit einem traurigen Mann, aber „die Verbindung von Traurigkeit mit dem geheimnisvollen Schönen als Nachklang kann ein japanisches Märchen ruhig existieren lassen“ (Ozawa 1981:434). Die glückliche Ehe ist in Japan kein typisches Märchenmotiv laut Kawai, dennoch gibt es schon auch Märchen in Japan, in denen dies ein Thema ist (Kawai 1997:13). Das von Ozawa angesprochene Schöne ist dabei ein wichtiger Aspekt des japanischen Märchens, wie man bei Kawai nachlesen kann: „In Japan, especially in ancient times, aesthetic value and ethical value were inseparable. Beauty is probably the most important element in understanding Japanese culture. In fairy tales, too, beauty plays a great role in the construction of the stories“ (Kawai 1995:99). Eine Szene natürlicher Schönheit ist für Japaner wünschenswerter als ein glückliches Ende bei der Geschichte (Kawai 1995:103). Kawai geht sogar weiter und sagt: „The Japanese fairy tales tell us that the world is beautiful and that beauty is completed only if we accept the existence of death“ (Kawai 1995:121). Diese Aussage fasst das Ende in japanischen Märchen ziemlich gut zusammen, da es eben, wie bereits gezeigt, anders ist als das Ende, welches man aus europäischen Märchen kennt.

Strukturell gesehen gibt es noch weitere Unterschiede zwischen japanischen und europäischen Märchen, die auch mit dem Ende zu tun haben:

„Making a comparative structural study of Japanese and European folktales Ozawa comes to the two opposite schemes of the two traditions – the European scheme of the plot leads to a final, a conclusion, the plot develops linear – from a beginning through a climax to an end, while the Japanese scheme is a circle and returns to the starting point, there is no beginning and end, the end implies a new beginning. Kawai calls this phenomenon "the result of nothingness", but he supposes that even if the tale finishes the way it has started, this result of nothingness speaks much to the Japanese reader, saying in an ambiguous way everything and explains the phenomenon through various psychological processes“ (Petrova 2004:33).

Für das japanische Märchen lässt sich also eine zirkuläre Struktur erkennen statt einer linearen, wie es beim europäischen Märchen vorliegt. Das Ende ist also

3.3. JAPANISCHE MÄRCHENFORSCHUNG

nicht wirklich eine Ende, sondern, wie das Zitat zeigt, ein neuer Anfang.

Zusammenfassend lassen sich also drei Hauptgruppen feststellen, die japanische Märchen von anderen unterscheiden:

1. das Ende und somit auch der Umgang mit dem Bösen am Ende der Geschichte
2. Tierehen und dazuzählend der Tabubruch sowie
3. die Struktur an sich (linear vs. zirkulär).

3.3 Japanische Märchenforschung

Märchen gehören zusammen mit Mythen und Legenden zu den drei Hauptgruppen von Folklore (Stein 2015:202). Die Geschichte der japanischen Folkloreforschung wurde bereits sehr gut in anderen Werken erarbeitet, sodass hier dazu nur ein kurzer Überblick gegeben wird und vier der japanischen Folklore- und Märchenforscher vorgestellt werden, die sowohl für die Forschung allgemein als auch diese Arbeit von Bedeutung sind: Yanagita Kunio, Seki Keigo, Ikeda Hiroko und Ozawa Toshio.

Folklore legt den Schwerpunkt auf die „Bedeutung auf volksläufiges Wissen, im Besonderen auf volkstümliche Erzählungen und religiöse Anschauungen“ (Yanagita 1944:22). Auf Japanisch wird dies mit *minkan denshō* (民間傳承) zusammengefasst. Folklore als Wissenschaft heißt auf Japanisch *minzokugaku* (民俗學), die „Wissenschaft von den Sitten des Volkes“³² (Yanagita 1944:22-23).

³²Diese japanischen Ausdrücke waren allerdings nicht von Beginn an festgelegt. Ueda Bin 上田敏, einer der ersten, der die Folklore-Wissenschaft in Japan und darüber hinaus die Geschichte der Märchenforschung der westlichen Ländern in Japan bekannt machte, bezeichnete sie als *zokusetsugaku* (俗説学), d. h. die „Wissenschaft von den volkstümlichen Erzählungen“ (Yanagita 1944:25-26). Dazu zählte nicht nur das Studium der *hanashi* (Geschichten) und der *monogatari* (Erzählungen), „sondern [...] die Erforschung aller mündlichen Überlieferungen (*iitsutae*), die in den Herzen eines bestimmten Volkes zu einer bestimmten Zeit vorhanden sind“ (Yanagita 1944:25). Minakata Kumakusu 南方熊楠 sprach von *ridengaku* (俚傳學), der „Wissenschaft von den ländlichen Überlieferungen“. Ferner wurde auch die Bezeichnung *dozokugaku* (土俗學), die „Wissenschaft von den lokalen Bräuchen“ angewandt (Yanagita 1944:23).

3.3. JAPANISCHE MÄRCHENFORSCHUNG

Die Entstehung der japanischen Folkloreforschung als Wissenschaft datiert Naoe Hiroji auf ca. 1910 mit dem Entstehen von Sammelaktivitäten und komparativen Studien. Im Vergleich zu anderen Ländern wird dies als relativ spät angesehen (Naoe 1949:277). Yanagita Kunio unterscheidet hier zwischen der Zeit vor und nach der „Verselbstständigung“, d. h. die Verwendung „eigener volkskundlicher Methoden“ (Yanagita 1944:5). In der Edo-Zeit³³ (江戸時代 *Edo jidai* 1603-1868) legte man viel Wert auf das geschriebene Wort, d. h. das, was in Büchern geschrieben stand, galt als Beweis. Das hatte zur Folge, dass man nicht über eine Beschreibung hinaus kam und Äußerungen (sowie auch mögliche Fehler) einfach anerkannt wurden (Yanagita 1944:5-6). Diese Literaturverbundenheit bezieht Yanagita auf die Landesverhältnisse Japans, weil sich hier die Volks- und Landesgeschichte deckt. Allerdings hatte man noch Hemmungen, sich im geschichtlichen Denken von der Literatur zu lösen (Yanagita 1944:72). Darüber hinaus hatte die Chinawissenschaft einen hohen Stellenwert; auch bei japanischen Themen griff man auf chinesische Quellen zurück (Yanagita 1944:6). Die neue Wissenschaft begann in der Edo-Zeit mit der Frage-Antwort-Methode auf dem Gebiet der Erzählungen und Sitten (ibid.). Neben Reiseberichten, die wichtig für die Erforschung lokaler Gegebenheiten waren, gewannen in der Edo-Zeit die *Meisho zukai* (名所圖會 Bilder berühmter Orte) und *Fudoki* Zuwachs. Kurz gesagt waren die *Meisho zukai* eine Art „Führer zu historischen Stätten“, die doch gelegentlich auch volkskundliches Material enthalten haben (Yanagita 1944:10).

Die Veränderungen der Meiji-Zeit³⁴ hatten auch einen Einfluss auf die Wissenschaft – mit der fortlaufenden Einführung der westlichen Wissenschaft veränderte sich die Wissenschaft Japans. Zu den damals eingeführten Wissenschaften zählte die Ethnologie, die einen neuen Ausgangspunkt für die volkskundlichen Studien Japans bildete (Yanagita 1944:15-16).

³³Yanagita verwendet die Bezeichnung Tokugawa-Zeit 徳川時代 *Tokugawa jidai* (ibid.).

³⁴In der Meiji-Zeit hat die Regierung versucht, eine gemeinsame nationale Kultur zu festigen. Dies geschah z. B. mit der neuen Verfassung, Regulierungen und Zivilgesetzen. Diese nationale Integration wurde durch außenpolitische Ereignisse, wie z. B. dem sino-japanischen Krieg und dem russo-japanischen Krieg, verstärkt. Diese Integration auf nationaler Ebene verlief allerdings auf Kosten lokaler Traditionen und Dialekte. Volksglauben wurden ferner durch neue Ideen aus anderen, fortgeschrittenen Ländern ersetzt (Yoneyama 1988:45).

3.3. JAPANISCHE MÄRCHENFORSCHUNG

Das Werk, das in Japan „der Volkskunde die Augen geöffnet hat“ sind die „Erzählungen aus Tonō“ (*Tonō monogatari* 遠野物語 – 1910, Meiji 43) (Yanagita 1944:33). Sasaki Kizen³⁵ hat in diesem Werk Berichte aus dem Dorf Tonō über Dorfgötter, Hausgötter, Berggötter und -geister sowie über Märchen und anderes niedergeschrieben (ibid.). Als das Buch erschien, bekam es bereits Anerkennung. 1937 (Shōwa 12) hat Yanagita Kunio das Buch überarbeitet und 299 Erzählungen hinzugefügt (ibid.). Yoneyama beschreibt den Wert dieses Werkes wie folgt:

It seems to me that the remarkable achievement of the book is in its quality as a record of oral traditions that were almost forgotten with the passing time. Yanagita was the first to excavate the rock of Japanese oral tradition that is deposited in the subliminal world of Japanese, and it seems to me that his own great contribution was the conscious effort to 'write down' an oral tradition (Yoneyama 1988:39).

Einige Folkloreforscher wurden bereits angesprochen. Im Folgenden soll auf vier Forscher, deren Arbeit einen großen Einfluss auf die japanische Märchenforschung hatte, eingegangen werden.

3.3.1 Yanagita Kunio

Yanagita Kunio³⁶ spielte eine große Rolle für die japanische Volkskunde. Ōbayashi sagt sogar, dass diese beiden so eng miteinander verbunden sind, dass die Geschichte der japanischen Volkskunde sich mit dem Lebenslauf Yanagitas deckt (Ōbayashi 1968:738) und er gilt als Begründer der japanischen Folklore-Forschung (Takayanagi 1974:329).

Er wurde 1875 in der Präfektur Hyōgo als fünfter Sohn von Matsuoka Misao geboren. Yanagita studierte an der kaiserlichen Universität in Tōkyō und trat

³⁵Sasaki Kizen (佐々木喜善) gilt als Pionier der japanischen Märchenforschung. Neben dem *Tonō monogatari* hat er sich später auch um Märchensammlungen bemüht und herausgegeben, so z. B. auch *Kikimi zōshi* (Yanagita 1944:70).

³⁶Yanagita wurde als Matsuoka Kunio geboren. 1901 (Meiji 34) wurde er von der Familie Yanagita adoptiert. Zur damaligen Zeit, war es üblich, für bestimmte Klassen, vielversprechende junge Männer als *Yōshi* zu adoptieren, indem man ihnen ein Mädchen der Familie als Partner stellt, um somit die Erblinie zu bewahren (Yoneyama 1988:36-37).

1900 in den staatlichen Dienst. Später ging er zur Presse und schrieb für die Asahi Shimbun. Ab 1924 war er an unterschiedlichen Hochschulen als Lehrbeauftragter für Volkskunde tätig. Um 1910 begann er dann mit den eigentlichen volkskundlichen Untersuchungen (Ōbayashi 1968:738). Seine Forschung zeichnet sich dadurch aus, dass er versuchte, die japanischen Aspekte des Volksglaubens durch die Erforschung der Folklore zu untersuchen. Dazu schrieb Yanagita:

There are many foreign researchers who do not know that each ethnic group often had its own independent folk beliefs hidden within folktales, and that such beliefs had been preserved until quite recently. Since folktales do not have conditions like place, time and particular narrator, they must be clearly distinguished from pure myths. In any case, it was until quite recently that folktales with strong religious elements were maintained and handed down from generation to generation. It appears to me that this is the reason why the distinction between myths and folktales is somewhat unclear in my country. Also, viewed from another perspective, this means that Japanese folktales have a higher value as sources of religious history compared to folktales found in other countries (qtd. Kawamori 2003:238).

Yanagita selbst betrachtete die Volkskunde anfangs im Rahmen der Ethnologie oder Social Anthropology. Jedoch trat bei ihm das Bewusstsein immer mehr in den Vordergrund, dass die Volkskunde eine nationale oder eine Selbsterkenntnis des japanischen Volkes sei. Nach 1935 behandelte er dann die Volkskunde mehr im Rahmen japanischer Geschichte als im Rahmen der anthropologischen Disziplinen. Dabei schenkte er allerdings auch den neueren Fortschritten der anthropologischen Wissenschaften nicht mehr die gebührende Betrachtung, wie er es vorher tat (Ōbayashi 1968:743).

Die Feldforschung war für Yanagita ein Mittel, um das noch vorhandene Material zu sammeln oder zu retten (Ōbayashi 1968:739). Unter seiner Leitung ließ er viele Dörfer in ganz Japan systematisch mit einem standardisierten Fragebogen von seinen Schülern untersuchen (Ōbayashi 1968:739-740). Darüber hinaus

3.3. JAPANISCHE MÄRCHENFORSCHUNG

wollte Yanagita tiefer in die japanische Mentalität eindringen, wofür er das Leben in den Dörfern untersuchte, wo das traditionelle Leben noch vorhanden war. Ihm war es wichtig, auf dieses Wissen zuzugreifen, bevor die Modernisierung ihren Einfluss auf das ländliche Leben nehmen würde (vgl. Takayanagi 1974:333-334). Die Forschungen Yanagitas berühren fast alle Gebiete der Volkskunde, insbesondere Religion, Soziologie, Märchen und Legenden (Ōbayashi 1968:740). Er unterschied drei Gebiete der Volkskunde:

1. Technik bzw. materielle Kultur und Feste – etwas, das hauptsächlich durch Beobachtungen studiert werden kann,
2. Mündliche Überlieferungen – etwas, das hauptsächlich durch Hören studiert werden kann, und
3. Gefühl, Gedanke, Glaube (Ōbayashi 1968:740). Vor allem in diesem Bereich sah er eine große Bedeutung „als Basis zur Bildung der Volkskunde als nationale Wissenschaft“ (ibid.).

Yanagitas Feldforschung rettete wertvolles Material für weitere Untersuchungen (Ōbayashi 1968:744). Er verstand den Sinn der Folklore auch darin, Fragen über die Gegenwart zu beantworten und nicht über die Vergangenheit (Yamashita 1988:55).

3.3.2 Seki Keigo

Seki Keigo (1899-1990) ist wie auch Yanagita Kunio eng mit der Entwicklung der japanischen Märchenforschung verbunden.

Er studierte zwischen 1920-24 an der Tōyō Universität und wurde 1924 Bibliothekar an der staatlichen Tōkyō Universität (Ozawa 2016a³⁷). Er führte nach 1945 als Mitglied des Civilian Information and Education Service volkskundliche Feldforschung durch. Seit 1952 war er Dozent für Soziologie an der Gakugei-Universität in Tōkyō und wurde 1956 dort zum Professor (ibid.).

³⁷Enzyklopädie des Märchens Online <https://www.degruyter.com/document/database/EMO/entry/emo.12.119/html>

3.3. JAPANISCHE MÄRCHENFORSCHUNG

Seki publizierte unter dem Pseudonym Sakakibara Bin zwischen 1928 und 1933 Sagen seiner Heimat in der Zeitschrift *Tabi to densetsu* (Reise und Sagen). Er war Mitglied in der von Yanagita gegründeten *Minkandenshō no kai* (Arbeitsgruppe für Volksüberlieferungen) und weitete dort seine Sammeltätigkeit aus (ibid.). 1936 veröffentlichte er zusammen mit Yanagita *Mukashibanashi saishū techō* (Einführung in das Sammeln von Märchen), in dem 100 japanische Märchentypen mit kurzen Zusammenfassungen beschrieben wurden (ibid.).

Zu Sekis Hauptinteressen zählte die Katalogisierung japanischer Märchen sowie die Erforschung der Ähnlichkeiten zwischen japanischen Märchen und Märchen aus anderen Ländern sowie ihre Wanderwege nach Japan (Ozawa 2016a)³⁸. Mori bezeichnet ihn sogar als ersten Wissenschaftler, der ein Interesse an der komparativen Erforschung von Volksmärchen hat (Mori 2012:216).

Ozawa bezeichnet Sekis Studie *Nihon no mukashibanashi – hikakukenyū jōsetu* (Japanische Volksmärchen – Einführung in die vergleichende Forschung) aus dem Jahr 1977 als sein „theoretisch wichtigstes Werk“ (Ozawa 2016a). Diese Studie weist ihn als Anhänger der geographisch-historischen Methode³⁹ aus. Er fand Parallelen zu europäischen, nah- und mittelöstlichen, indischen und chinesischen Märchen und dokumentierte diese in einem breit angelegten Überblick (ibid.). Außerdem machte Seki das japanische Märchen in anderen Ländern bekannt (ibid.).

Seki Keigo wurde stark von Yanagita beeinflusst, aber er hat die japanische Folklore-Forschung auf eine neue Ebene gebracht (Kawamori 2003:241). Er brachte die Sammlung *Nihon mukashi banashi shūsei* 日本昔話集成 heraus und fasste verschiedene Kategorien der japanischen Märchen zusammen (Kawamori 2003:241). Zu den Unterschieden zwischen Seki und Yanagita gibt Petrova ei-

³⁸<https://www.degruyter.com/document/database/EMO/entry/emo.12.119/html>

³⁹Details zur Methode finden sich im Beitrag in der Enzyklopädie des Märchens. Kurz gesagt ist die geographisch-historische Methode „eine Methode der vergleichenden Erzähl- und Liedforschung, nach der alle Varianten eines bestimmten Erzählungs- oder Liedtypus textlich Zug um Zug verglichen und aus der Analyse das Alter, das Ursprungsland, die verschiedenen landschaftlichen Redaktionen und die Verbreitung des Stoffes erschlossen werden“ (qtd. Röhrich 2016b Enzyklopädie des Märchens Online). Die Methode geht davon aus, dass „die Geschichte des Märchens als Gattung nicht geschrieben werden könne, bevor nicht die Geschichte jedes einzelnen Märchentyps erforscht sei“ (ibid.).

3.3. JAPANISCHE MÄRCHENFORSCHUNG

ne Ausführung von Takeda Tadashi wieder:

„On the surface the researchers of Yanagida [sic] and Seki do not differ, as they both are the guiding spirits of Japanese folktale study. Basing his study on national resources, Yanagida [sic] believes that folktales are one of the tools to understand the folk customs in every-day life of Japanese people and sees the base of Japanese life in folk beliefs. Seki, on the contrary, searches for the essence of Japanese folktales within the world, asking himself in which way the customs are reflected in folktales and what is the place of Japanese folktales in the life of Japanese people [...]“ (qtd. Petrova 2004:25).

Als Höhepunkt von Sekis Arbeit kann sicherlich die Erstellung seiner Märchensammlungen, erst dem *Shūsei*, welche später dann zum *Taisei* vergrößert wurde, gesehen werden (Petrova 2004:25).

3.3.3 Ozawa Toshio

Ozawa Toshio (geb. 1930) ist „ein bedeutender Vermittler zwischen japanischer und deutscher Forschung“ (Röhrich 2016a:114). Diese Aussage von Lutz Röhrich zeigt bereits, was Ozawa für die Märchenforschung erreicht hat. In seinen Forschungsschwerpunkten lässt sich dies ebenfalls erkennen. So liegt sein Schwerpunkt zum einen bei der Erforschung der Entstehungsgeschichte und den textlichen Veränderungen der Grimm'schen Märchen und zum anderen bei den japanischen Volksmärchen (Uther 2007:43). Besonders gilt sein Interesse der Struktur und den Handlungsträgern von Märchen (ibid.). Er hat in Deutschland studiert und hat das europäische und besonders das deutsche Märchen in Japan durch zahlreiche Veröffentlichungen bekannt gemacht (Röhrich 2016a:114). Ein weiterer wichtiger Aspekt seiner Laufbahn sind seine Übersetzungen, so z. B. die erste japanische Übersetzung der zweiten Auflage der Kinder- und Hausmärchen (Uther 2007:44). Zusätzlich hat er auch japanische Märchen in Deutschland bekannt gemacht (Röhrich 2016a:115). Ozawa hat Max Lüthis Werk zum europäischen Volksmärchen auf Japanisch übersetzt und seine Stil Kategorien

3.3. JAPANISCHE MÄRCHENFORSCHUNG

auf das ostasiatische Märchen angewendet (ibid). 1992 hat Ozawa die Japanische Märchen-Akademie gegründet. Hier können interessierte Laien Wissen über Märchen erwerben und ausbauen, z. B. zu Erzählstilen oder auch Märchenstrukturen. Das Hauptziel der Akademie liegt im Bekanntmachen von überlieferten Erzählgesetzen und Erzählwissen sowie dem Ausbilden von Erzählern bzw. Erzählerinnen (Ozawa 2009b:458-459). Zusätzlich veranstaltet die Märchen-Akademie jährlich eine Exkursion nach Deutschland „Auf den Spuren der Brüder Grimm“ (Ozawa 2009b:461). Außerdem hat er nicht nur zahlreiche Bücher und Aufsätze verfasst, sondern hat auch einen Podcast bei FM Fukuoka zum Thema⁴⁰. In seinem Podcast⁴¹ befasst er sich mit zahlreichen Themen rund um das Märchen, wie z. B. Grimms Märchen, weitere europäische Märchen, Geschichten aus Okinawa, aber auch Märchenaspekte und Fragen wie „Warum sind Märchen wichtig?“ sowie auch Podcast-Folgen zur Grausamkeit im Märchen. All das stärkt auch die von Röhrich angesprochene Vermittlerrolle.

Ozawa hat sich intensiv mit der Einzigartigkeit des japanischen Märchens befasst, indem er sie mit Märchen aus anderen Ländern verglichen hat, besonders in Bezug auf die Tierehen (Kawamori 2003:247):

The reason why I decided to research marriage between humans and animals is that I believe that each ethnic group's idea toward folktales is summarized in them. In other words, I wish to find out how humans think about an animal spouse, and how the narrator accepts this idea and narrates the tale. I believe that the answers to these questions show how the world of folktales has been created.... In the case of either folktales or legends, the fact that these stories have been transmitted over generations show that there must be a particular ideology that has been accepted by the particular group of people. The stories must have survived only because they were acceptable to the people. So these stories must contain a basic ideology of which the group itself is not conscious, relating to the way

⁴⁰ <https://fmfukuoka.co.jp/blog-archives/a/mukashi/index.html>

⁴¹ Aktuell gibt es 564 Folgen des Podcasts (Stand Dezember 2020).

3.3. JAPANISCHE MÄRCHENFORSCHUNG

they perceive animals or nature [...] (qtd. Kawamori 2003:247-248).

Ozawa sieht die Entwicklung der japanischen Folkloreforschung nach Yanagita wie folgt:

Research after Yanagita Kunio in Japan has mainly been about exploring the origins of folk belief and the relation between literature and folktales. However, there needs to be research conducted on the narration of folktales.... What I have attempted is one way of analyzing the narration in detail. Through this, I have explored the consciousness found in the actions of main characters, or the consciousness which made those actions occur. Analysis of narration means analysis of the narrator's consciousness at the same time. From this, we can see how the narrator is talking about the relationship between the main characters and their spouses (qtd. Kawamori 2003:248).

Kawamori fasst den Beitrag Ozawas zur Märchenforschung zusammen: „[...] Ozawa's research tried to position the characteristic of Japanese folktales objectively through reading materials from an extremely open perspective. His research is valuable because it is based on solid comparative research“ (Kawamori 2003:249). Als Teil dieses komparatistischen Ansatzes ist auch Ozawas hervorragende Kenntnis des europäischen Märchens sehr wertvoll. Gerade auch für die vorliegende Arbeit ist es eine hilfreiche Grundlage, dass er die Stilcharakteristika Lüthis für das japanische Märchen belegt hat.

3.3.4 Ikeda Hiroko

Ikeda Hiroko (geb. 1914) studierte Anglistik und war unter anderem eine Schülerin von Yanagita Kunio, „unter dessen Leitung sie sich mit Märchenforschung beschäftigte und bei der Herausgabe der japanischen Märchensammlungen sowie der Klassifizierung mitarbeitete“ (Takehara 2016)⁴². Sie studierte dann zusätzlich

⁴²<https://db.degruyter.com/view/EMO/emo.7.009>

noch weiter bei Stith Thompson ⁴³ und promovierte mit dem Typenkatalog des japanischen Volksmärchens. Als erweiterte Fassung ihrer Dissertation brachte sie *A Type and Motif-Index of Japanese Folk-Literature* heraus. Dieser Typenkatalog befasst sich mit den mündlichen Überlieferungen des modernen Japans, zieht aber auch schriftliche Überlieferungen des alten Japan in Betracht, und basiert hauptsächlich auf der Märchensammlung von Seki Keigo. Ikeda klassifiziert die japanischen Märchen möglichst nach dem AaTh-Index. Wie Takehara ausführt, gelingt es ihr dadurch zwar nicht, alle japanischen Varianten zu berücksichtigen, „aber sie leistet einen wichtigen Beitrag dazu, die japanische Volksliteratur der internationalen Komparatistik zu erschließen“ (Takehara 2016).

3.4 Japanische Märchensammlungen und -indexe

Nach der Pionierarbeit von Yanagita Kunio und Seki Keigo stieg das Interesse an Märchen (Kawamori 2003:250). Auch in der Nachkriegszeit wurde viel in Japan zum Thema Märchen und Folklore veröffentlicht. Araki führt eine Liste in *Current State of Studies in Oral Tradition in Japan* (1992) an, die darlegt, wie viel auch in den letzten Jahrzehnten zum Thema geforscht wurde. Ebenso wurden zahlreiche Märchensammlungen im Land veröffentlicht (vgl. Araki 1992:375-377).

Als gute Quellen japanischer Märchen zählen *Nihon mukashi banashi mei'i* 日本昔話名彙 von Yanagita Kunio, *Nihon mukashi banashi shūsei* 日本昔話集成 und *Nihon mukashi banashi taisei* 日本昔話大成 von Seki Keigo sowie *Nihon mukashi banashi tsūkan* 日本昔話通観 von Inada Kōji und Ozawa Toshio (Petrova 2004:25).

Yanagitas *Mei'i* war der erste Versuch, japanische Märchen zu klassifizieren. Es enthält 344 Erzähltypen und eine Unterteilung in zwei Gruppen – vollständige Erzählungen (*kankei mukashibanashi* 完形昔話)⁴⁴ und abgeleitete Erzählun-

⁴³Nordamerikanischer Anglist und Folklorist; seine Indizes zur Erzählüberlieferung (The Types of the Folktale, Motif-Index of Folk-Literature) gehören zu den zentralen Nachschlagewerken der historisch-vergleichenden Erzählforschung (Goldberg 2016 Enzyklopädie des Märchens Online).

⁴⁴Vollständige Märchen zeigen das Leben und die Taten der Held:innen auf (Ozawa 1993:486).

3.4. JAPANISCHE MÄRCHENSAMMLUNGEN UND -INDEXE

gen (*hasei mukashibanashi* 派生昔話)⁴⁵. Danach folgen Geschichten über Vögel, Tiere, Bäume und Pflanzen, humoristische Erzählungen und Formelmärchen, gefolgt von nicht-klassifizierten Erzählungen (ibid.). Yanagita vertrat jedoch die Ansicht, dass es noch zu früh für die junge japanische Folkloreschule sei, einen Typen-Index zu verfassen. Daher sah er das Werk eher als eine thematische Gruppierung an (Petrova 2004:25-26).

Sekis *Shūsei* ist eine sechsbändige Sammlung und dem Typen-Index von Antti Aarne (AaTh) angelehnt. Es finden sich hier nicht nur eine Originalversion der Geschichte, die vom Erzähler vorgetragen wurde, sondern auch Verbreitungsangaben und ähnliche Versionen der Geschichte von benachbarten Ländern. Das *Shūsei* ist in Tiermärchen, Zaubermärchen („eigentliche Märchen“) und humoristische Erzählungen gegliedert. Diese Gruppierung ist allerdings schwer zu verwirklichen, da die Geschichten des Öfteren auch in mehrere Kategorien übergehen. Ein Beispiel dafür ist *Kachi Kachi Yama*; es beginnt wie ein „echtes Märchen“, geht dann aber in ein Tiermärchen über (Petrova 2004:27). Eine Erweiterung des *Shūsei* bildet das 12-bändige *Taisei*. Der Ansatz blieb der Gleiche, wurde aber ausgebaut. Das *Taisei* weist 78 Typen mehr auf als das *Shūsei*: 104 Typen bei Tiermärchen, 233 echte Märchen, 368 humoristische Erzählungen/Witze und 38 andere (Petrova 2004:26-27).

Das *Tsūkan* stellt die neueste Sammlung dar, die von Yanagitas Arbeit, so viele Märchen wie möglich aus dem ganzen Land zu sammeln, inspiriert wurde. Die Geschichten sind erst nach Region und dann nach Thema sortiert. Dennoch folgt es dem AaTh-Index. Das Werk besteht aus 29 Bänden, wobei die Bände 1-26 die Erzählungen je nach Präfektur enthalten. Band 27 ist eine repräsentative Sammlung der Geschichten aus dem ganzen Land, Band 28 enthält eine Referenztafel und Band 29 einen Typen-Index-Tabelle. Im *Tsūkan* finden sich 1211 Typen (Petrova 2004:27-28). Für den Vergleich der Geschichten innerhalb des Landes ist das *Tsūkan* sehr wertvoll (Petrova 2004:28).

Ikeda Hiroko hat Sekis Versuch, einen Index zur komparatistischen Studie zu erstellen, mehr oder weniger mit ihrem *A Type and Motif Index of Japanese Folk-*

⁴⁵Zu den abgeleiteten Märchen zählte Yanagita selbstständig weiterentwickelte Stücke des Mythos Tiermärchen und Schwänke (Ozawa 1993:486).

Literature vollendet (Petrova 2004:27). Einer der Gründe für dieses Projekt war die Tatsache, dass es kaum japanisches Quellenmaterial auf Englisch gab (Ikeda 1971:7). Dieser Index wurde laut Petrova in Japan jedoch nicht besonders gut aufgenommen – zum einem liegt es wohl daran, dass sich Ikeda danach nicht mehr der Folkloreforschung gewidmet hatte und auch nicht mehr nach Japan zurückgekehrt ist und zum anderen basiert das Buch auf Sekis *Shūsei*, welches in Japan laut Petrova nur wenig akzeptiert wurde (Petrova 2004:27). Ikeda fügt ihrem Index eine Karte über die Verbreitung in Japan bei, ein Glossar sowie einen Themenindex und bietet dadurch eine hilfreiche Quelle (ibid). Petrova gibt zwar Kritikpunkte für Ikedas Index an, diese sind jedoch nicht zwangsweise auf den Inhalt bezogen. Man sollte daher Ikedas Typenindex nicht direkt vernachlässigen, denn er bietet in der Tat eine sehr gute Übersicht über die vorhandenen Geschichten in Japan und ist von Anfang an als Index angedacht. Hierbei sollte man auch die Unterschiede in den Zielsetzungen beachten: Zum *Tsūkan* wird beispielsweise gesagt, es ist besonders hilfreich für den Vergleich innerhalb des Landes. Ikedas Index jedoch ist für den allgemeinen komparatistischen Ansatz ausgelegt, was man auch am Aufbau erkennt. Daher sollte man den Index auch unter diesen Aspekten betrachten.

3.5 Englische und deutsche Märchensammlungen

Es gibt mittlerweile zahlreiche Märchensammlungen und -bücher für japanische Märchen. Natürlich kann hier nicht jede Ausgabe erwähnt werden, aber ein kurzer Überblick zu einigen davon wird als kleine Einführung gegeben. Darüber hinaus findet sich ein sehr guter Einblick in die Geschichte der europäischen Sammlungen japanischer Märchen vor allem in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts in „Fritz Rumpf und das japanische Volksmärchen“ von Klaus Antoni (in: *Du verstehst unsere Herzen gut*, 1989).

Gegen Ende des 19. Jahrhunderts erschienen die ersten internationalen Sammlungen japanischer Märchen von Lord Redesdale, Dautremer, Griffis und Chamberlain (Petrova 2004:22). 1871 wurde *Tales of Old Japan* (zwei Bände) von Mit-

3.5. ENGLISCHE UND DEUTSCHE MÄRCHENSAMMLUNGEN

ford (Lord Redesdale) veröffentlicht. Darin finden sich zum einen Märchen und Erzählungen sowie zum anderen auch Schilderungen zum Aberglauben, Predigten und über Sitten (vgl. Mitford 1871). In dem Werk „The Folk-Lore Record Part 1“ (1878) finden sich bereits ebenfalls einige japanische Erzählungen wie beispielsweise *The Bewitched Tea-Kettle* oder auch *Momotarō*, zusammengetragen von C. Pfoundes (Pfoundes 1878:118-135). 1885 wurden japanische Märchen aus dem Japanischen ins Englische unter dem Titel „Japanese Fairy Tales Series“ in 23 Bänden⁴⁶ übersetzt (Noguchi 1977:42). Verschiedene Übersetzer waren dabei involviert (DeCou 2019⁴⁸): Der erste Band (*Momotarō* bzw. *Little Peachling*) wurde von David Thomson übersetzt (Noguchi 1977:42). Weitere Übersetzer für die ersten Teile der Serie waren Basil H. Chamberlain und Kate James (DeCou 2019). Bei dem zweiten Teil der Serie war Lafcadio Hearn als Übersetzer dabei – Hearn war bereits ein bekannter Schreiber sowie Kenner Japans (ibid.).

Im selben Jahr übersetzte der deutsche Alfred Groot einige japanische Märchen (ibid.). Ebenfalls im Jahr 1885 wurde eine japanische Märchen- und Sagensammlung von David Brauns veröffentlicht. Brauns hat seine Sammlung in verschiedene Bereiche unterteilt: Märchen, Fabeln, Göttersagen, Heldensagen, geschichtliche Sagen, Legenden, Lokalsagen sowie Gespenstersagen und Verwandtes. Der Märchenabschnitt umfasst jedoch nur 22 Geschichten (vgl. Brauns 1885).

Fritz Rumpf hat 1938 eine Sammlung japanischer Märchen herausgebracht, die nicht nur die bekanntesten Märchen „aus dem Schrifttum älterer Zeit“ umfasst, sondern darüber hinaus viele Märchen des japanischen Bauerntums der damaligen Gegenwart (Ashiya 1939:8). Zu Rumpfs Quellen zählten das *Kojiki*, das *Nihongi* sowie das *Uji Dainagon Monogatari* und einige neuere Märchensammlungen (ibid.). Ashiya bezeichnet Rumpfs Märchensammlung als „Mustersammlung [...], weil es eine derartige bisher überhaupt nicht gab“ (Ashiya 1939:8). Die Kritik an früheren Sammlungen war, dass diese zu einseitig gehalten waren und

⁴⁶Ursprünglich wurden diese Märchen für Japaner übersetzt, die Fremdsprachen lernen wollten, aber diese Zielgruppe änderte sich schnell und das Interesse wuchs bei Ausländern, die mehr über die japanische Kultur erfahren wollten (Bull 2019⁴⁷).

⁴⁸<https://publicdomainreview.org/essay/woodblocks-in-wonderland-the-japanese-fairy-tale-series>

3.5. ENGLISCHE UND DEUTSCHE MÄRCHENSAMMLUNGEN

kaum Märchen aufführten, die aus der bäuerlichen Erzähltradition kommen, sondern eher bearbeitete, stilisierte Erzählungen darstellen (ibid.). Ein weiterer Aspekt, der Rumpfs Sammlung positiv von anderen abgrenzt, ist die Tatsache, dass mit ihm die wissenschaftliche Behandlung japanischer Volksüberlieferungen außerhalb Japans begonnen hat. Alle anderen Sammlungen vorher hatten nur einen unterhaltenden Zweck (Antoni 1989:175). In Rumpfs Band finden sich 131 Geschichten, darunter auch Märchen der Ainu und aus Seiban und Formosa (Vgl. Rumpf 1938). Er ordnete die Märchen in Gruppen für eine komparatistische Erzählforschung ein, was zuvor kaum für das japanische Märchen angewandt worden war (Antoni 1989:168). Rumpf kritisierte an Mitfords Sammlung, dass er seine Quellen nicht offen dargelegt und keine Originaldrucke übersetzt habe, sondern dass er lediglich die Texte Bakins aus dem zehnten Band der *Enseki Zasshi* verwendet habe (Rumpf 1938:5). Diese Kritik war nur teilweise berechtigt, da Mitford dem Leser sehr wohl sagte, welche Texte er übersetzt hatte und seine Sammlung nur zum Teil mit den Märchen aus den *Enseki Zasshi* übereinstimmte (Antoni 1989:170). Fritz Rumpf wird ebenfalls als Übersetzer für der Ausgabe *Japanische Volksmärchen* (1964 und mit verschiedenen Neudrucken), herausgegeben von Horst Hammitzsch, genannt. Hier sei jedoch angemerkt, dass Rumpf der eigentliche Urheber ist, was sich auch im Nachwort zeigt, welches sehr auf Rumpfs Arbeit basiert (Antoni 1989:168-169). Die Ausgabe von 1969 der Hammitzschens Sammlung verfügt über 110 Geschichten und bezieht ebenfalls Ainu-Märchen mit ein (Vgl. Hammitzsch 1969).

1907 kam bereits ein weitere deutsche Sammlung heraus – Hans Haas hat seine *Japanische Erzählungen und Märchen* in drei Abschnitte unterteilt. Den Anfang macht „Die fünf bekanntesten Märchen Japans“, gefolgt von Teil zwei „Die fünf großen Märchen Japans“, welcher Erzählungen Bakins in neuer Bearbeitung umfasst. Teil drei beinhaltet „Andere Erzählungen und Lesestücke“. Auch diese Sammlung bezieht nicht ausschließlich Märchen mit ein (Vgl. Haas 1907).

Eine nach Yanagitas Märchen übersetzte Sammlung, *Japanese Folk Tales: A Revised Selection*, ist 1972 von Fanny Hagin Mayer⁴⁹ veröffentlicht worden. Zu-

⁴⁹Mayer hat eng mit Yanagita zusammengearbeitet (Immoos und Knecht 1991:345). Zu ihren

3.5. ENGLISCHE UND DEUTSCHE MÄRCHENSAMMLUNGEN

sätzlich zu den 106 Märchen verfügt diese Ausgabe über eine Karte zur Verbreitung der Geschichten sowie über die Übersetzung von Yanagitas Vorwort zur japanischen Ausgabe (vgl. Yanagita 1972, übersetzt von Mayer).

Weitere Sammlungen auf Deutsch sind beispielsweise die Märchensammlung von Ozawa Toshio (1974), die mit 68 Geschichten kürzer ist als viele anderen Sammlungen, aber ein sehr informatives Vorwort bietet (vgl. Ozawa 1974). Ozawas Sammlung zeichnet sich vor allem durch kurze Geschichten aus, was daran liegt, dass er ausschließlich mündlich überlieferte Geschichten gewählt hat, die in der Regel kürzer sind (Ozawa 1974:8).

1991 kam eine Sammlung von Asaoka Yasuko heraus, in der 125 Märchen zu finden sind (s. Asaoka 1991). In der Sammlung finden sich zahlreiche verschiedene Märchen wie *Kachi Kachi Yama*, *Der Affenbräutigam* oder auch *Die Bambusprinzessin*. Im Anhang gibt es außerdem noch ein Glossar sowie allgemeine Erläuterungen und Erläuterungen zum Text (vgl. *ibid.*).

Werken gehören *Japanese Folk Tales, About Our Ancestors*, eine Übersetzung von Yanagitas Werk, sowie auch *Introducing the Japanese Folk Tales*, um nur einige davon zu nennen (vgl. *ibid.*) Sie kann also wahrlich als Expertin auf dem Gebiet und zu Yanagitas Werken gezählt werden.

4 | Die dunkle Seite

Was es ist, lässt sich nur schwer sagen, aber dass es ist, kann kaum ernsthaft bestritten werden.

— Ingolf Dalferth, *Das Böse : Essay über die kulturelle Denkform des Unbegreiflichen* (2006:3)

Die Rede in dem einführenden Zitat ist vom Bösen und es zeigt genau das Problem, dem man beim Bösen gegenüber steht: Was ist es wirklich? Die Existenz des Bösen wird für diese Arbeit vorausgesetzt und als gegeben hingenommen. Dieses Kapitel hat es sich zur Aufgabe gemacht, das Schwer-zu-Sagende zu sagen: Was bedeutet „böse“? Dafür werden verschiedene Theorien betrachtet, die zeigen, was alles hinter der Konzeption des Bösen steht. Es ist nicht Ziel dieser Arbeit, zu sagen, wo das Böse herkommt, warum es das Böse in der Welt überhaupt gibt oder wie der Mensch böse wird bzw. ob Menschen von Natur aus gut oder böse sind. Es geht ausschließlich um das Konzept selbst – mit seinen Facetten und Abstufungen. Ein Paradox des Bösen ist, dass eine Person in einer Situation bzw. gegenüber einer anderen Person böse sein kann, aber nicht in anderen Situationen bzw. gegenüber anderen Personen (Singer 2004:197). Das Böse ist weder einfach zu verstehen, noch einfach gestrickt – es ist ein komplexes Phänomen, mit dem sich schon die verschiedensten Fachbereiche beschäftigt haben: Philosophen, Religionswissenschaftler, Sozialwissenschaftler, Psychologen und noch viele mehr. Allerdings soll die hier entstehende Definition so neutral wie möglich erfolgen, d. h. sie soll nicht von einem bestimmten Fachbereich dominiert werden. Moral und das Verständnis von Böse sind für eine Definition ebenfalls notwendig. Wie Singer beispielsweise sagt: „In order to

understand evil as evil, one must already have a moral sense“ (Singer 2004:196). Bevor das Böse definiert wird, folgt zunächst eine terminologische Betrachtung des Wortes.

4.1 Terminologie

Dalferth verwendet bewusst *malum*, „um die im Deutschen üblich gewordene, aber übervereinfachende Unterscheidung von Bösem und Übeln zunächst zu vermeiden und die Rede vom Bösen nicht vorschnell auf das moralisch Böse, also das böse Handeln aus bösen Absichten, einzuschränken“ (Dalferth 2008:15). Immanuel Kant hat sich ebenfalls schon mit der Unterscheidung zwischen *übel* und *böse* beschäftigt:

„Die deutsche Sprache hat das Glück, die Ausdrücke zu besitzen, welche diese Verschiedenheit nicht übersehen lassen. Für das, was die Lateiner mit einem einzigen Worte *bonum* benennen hat sie zwar sehr verschiedene Begriffe und auch eben so verschiedene Ausdrücke, für *bonum* das Gute und das Wohl, für *malum* das Böse und das Übel (oder Weh), so daß (sic) es zwei ganz verschiedene Beurtheilungen (sic) sind, ob wir bei einer Handlung das Gute und Böse derselben, oder unser Wohl und Weh (Übel) in Betrachtung ziehen. ... Das Wohl oder Übel bedeutet immer nur eine Beziehung auf unseren Zustand der Annehmlichkeit oder Unannehmlichkeit, des Vergnügens und Schmerzens, und wenn wir darum ein Object (sic) begehren oder verabscheuen, so geschieht es nur, so fern es auf unsere Sinnlichkeit und das Gefühl der Lust und Unlust, das es bewirkt, bezogen wird. Das Gute oder Böse bedeutet aber jederzeit eine Beziehung auf den Willen, so fern dieser durchs Vernunftgesetz bestimmt wird, sich etwas zu seinem Objecte (sic) zu machen; wie er denn durch das Object (sic) und dessen Vorstellung niemals unmittelbar bestimmt wird, sondern ein Vermögen ist, sich eine Regel der Vernunft zur Bewegursache einer Handlung (dadurch ein Object

(sic) wirklich werden kann) zu machen. Das Gute oder Böse wird also eigentlich auf Handlungen, nicht auf den Empfindungszustand der Person bezogen, und sollte etwas schlechthin (und in aller Absicht und ohne weitere Bedingung) gut oder böse sein oder dafür gehalten werden, so würde es nur die Handlungsart, die Maxime des Willens und mithin die handelnde Person selbst als guter oder böser Mensch, nicht aber eine Sache sein, die so genannt werden könnte“ (Kant 1913:105-106).

Bei Kant werden also zwei Aspekte deutlich: die Unterscheidung der Sinneswahrnehmung (= Übel) im Vergleich zur moralischen Kategorie böse. Darüber hinaus sagt er, dass „böse ist, was aus bösen bzw. nicht guten Absichten getan wird“ (Dalferth 2008:16). Diese beiden Aspekte sind jedoch problematisch, weil nicht „nur das als Böses erfahren [wird], was einem aus bösen oder nicht guten Absichten angetan wird“ und die „Unterscheidung moralischer und nichtmoralischer Fragen notwendigerweise [nicht] mit der kantischen Unterscheidung von Sinnlichkeit und Verstand bzw. Vernunft zu verknüpfen [ist]“ (ibid). Aus diesen Gründen stimmt Dalferth nicht mit Kant überein. Er merkt ferner – meiner Meinung nach richtigerweise – an, dass „böse“ eine Bestimmung aus der Sicht der Opfer und nicht der Täter ist. Bei Kant liegt böse aber in den Taten der Täter. Er nutzt daher „Böses“ als Leitkategorie und „Übel“ als Konkretionsgestalt des Bösen im weiten Sinn des lateinischen *malum*⁵⁰ oder griechischen *κακον*, die nicht auf moralische Phänomene beschränkt sind. Er macht sich außerdem die semiotische Unterscheidung von *type* und *token* zunutze, um zwischen *dem Bösen* (type) und *einem Bösen* (token) zu unterscheiden, welches er auch als *ein Übel* bezeichnet und um ferner in entsprechender Weise *Übel einer bestimmten Art* (type) von *einzelnen Fällen eines solchen Übels* (token) zu unterscheiden (Dalferth 2008:16-17). Auch wenn Dalferths Einwurf – wie im nachfolgenden Teil zu sehen sein wird, – gerechtfertigt ist, dass „böse“ eine Beurteilung aus Sicht

⁵⁰Malum, bzw. Übel, ist „der allgemeinste Überbegriff für alle Erscheinungen und Verbindungen des Bösen, des Schlechten, Schlimmen, Schrecklichen [...], Lasterhaften [...], des Leids [...]“ (Höck 2016:108).

4.1. TERMINOLOGIE

der Opfer und nicht Täter ist, ist dennoch die Unterscheidung zwischen Handlung und Empfindung wie bei Kant nicht komplett von der Hand zu weisen. Die Schlussfolgerung zur Verwendung und Unterscheidung beider Wörter bei Dalferth erscheint durchaus schlüssig. Dennoch wird für diese Arbeit das Wort „böse“ verwendet und nicht zwischen „böse“ und „übel“ unterschieden. Der zeitgenössische Sprachgebrauch beeinflusst diese Verwendung, sodass „böse“ sowohl eine Handlung als eine Empfindung ausdrücken kann – vgl. dazu die Beispiele im Duden „eine böse Tat“ und „böse Erfahrungen machen“ (Duden 1)⁵¹. Die Veränderung im Sprachgebrauch von „böse“ und „übel“ wird schon im Wörterbuch der Gebrüder Grimm deutlich: „Man sieht, die alte Sprache setzte dem Guten in diesem Sinne entgegen das Üble, wo wir heute sagen das Böse“ (Grimm DWB)⁵². Dalferth hat das Verschwinden des Wortes „übel“ bereits angesprochen. Die Veränderung in der Häufigkeit beider Wörter lässt sich zusätzlich über den Google Books Ngram Viewer und das Digitale Wörterbuch der deutschen Sprache (DWDS) (s. Abbildungen 1-4) zeigen. Es sei hier jedoch angemerkt, dass die Daten keine Bedeutungsunterschiede bei den Wörtern erlauben und demnach hier auch nur zum Aufzeigen einer Tendenz, nicht jedoch für eine exakte statistische Aussage verwendet werden. Der erste Graph zeigt die Wörter „übel“ und „böse“ in ihrer kleingeschriebenen Form ohne eine Unterscheidung zwischen Groß- und Kleinschreibung. Der zweite Graph nimmt diese Unterscheidung mit auf. Beide Graphen zeigen, dass „böse“ häufiger verwendet wird. Der dritte Graph zeigt die Verwendung von „böse“ und „übel“ mit ihren möglichen syntaktischen Formen. Hier ist interessant, dass „böse“ als Adjektiv am häufigsten auftritt. Die Verwendung von „übel“ als Nomen tritt im Korpus nur im 18. Jahrhundert auf und verschwindet dann. Allerdings scheint „böse“ als Nomen überhaupt nicht im Korpus, der bei den verwendeten Seiten überprüft wird, aufzutreten. Gründe dafür können zum einen in Verbindung mit der Vergabe

⁵¹ Es sei an dieser Stelle angemerkt, dass *böse* auch eine nicht-moralische Verwendung kennt, beispielsweise in der Bedeutung von *schlecht/schlimm/übel*. Der Duden führt dazu Beispiele wie *ein böser Traum*, *böse Erfahrungen machen* oder auch *eine böse Krankheit* an (Duden 1). Umgangssprachlich wird *böse* auch im Sinne von *wütend* oder *zornig* verwendet (ibid.).

⁵²http://woerterbuchnetz.de/cgi-bin/WBNetz/wbgui_py?sigle=DWB&mode=Vernetzung&lemid=GB10095#XGB10095

4.1. TERMINOLOGIE

der Wortart oder mit dem Korpus stehen. Der vierte Graph zeigt die Verwendung von „böse“ und „übel“ jeweils in der Groß- und Kleinschreibung über das DWDS.



Abbildung 4.1: Daten von Google Books Ngram Viewer, abgerufen am 26. Februar 2018, <http://bit.ly/2BSTiqf>

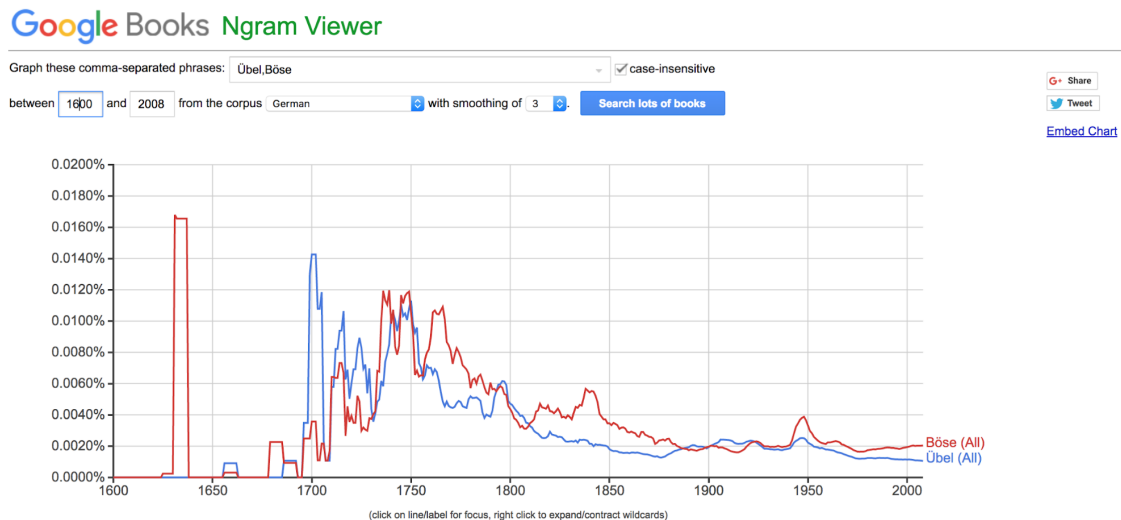


Abbildung 4.2: Daten von Google Books Ngram Viewer, abgerufen am 26. Februar 2018, <http://bit.ly/2CLJquZ>

4.1. TERMINOLOGIE

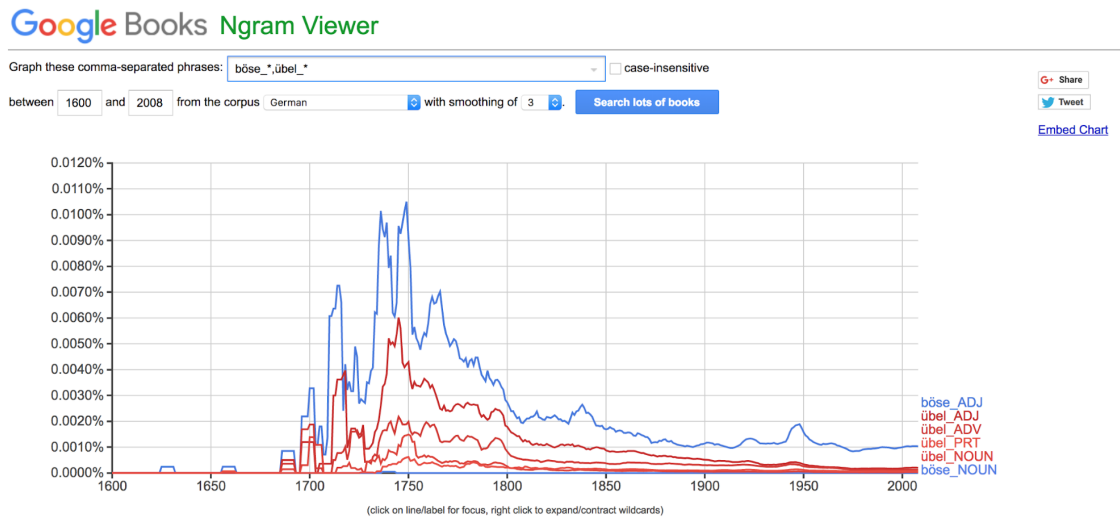


Abbildung 4.3: Daten von Google Books Ngram Viewer, abgerufen am 26. Februar 2018, <http://bit.ly/2BRJKM4>

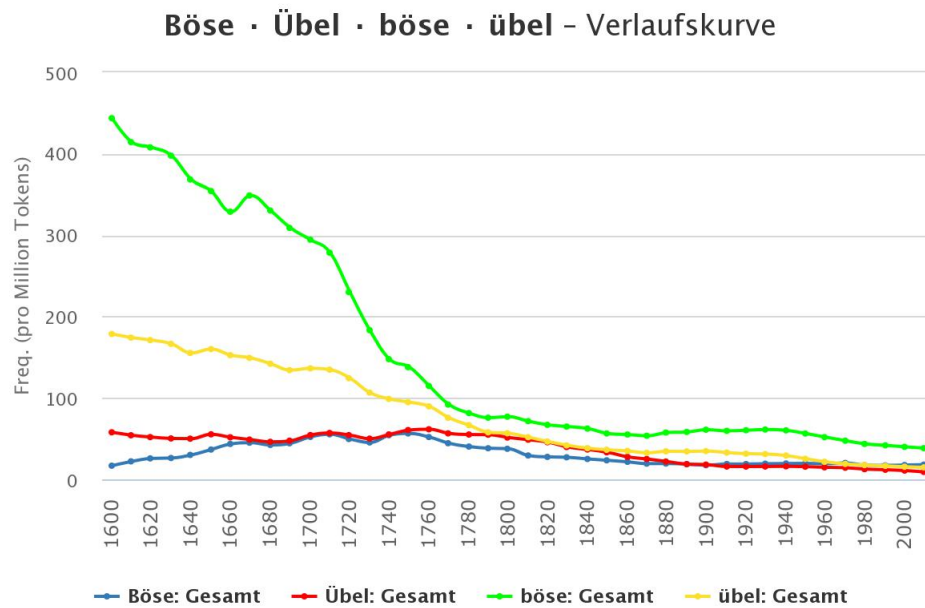


Abbildung 4.4: Daten über DWDS, abgerufen am 27. Februar 2018, <http://bit.ly/2oxILJx>

In der englischen Literatur wird für das Konzept von Böse *evil* verwendet. Bö-

se und *evil* sind nicht immer notwendigerweise das Gleiche bzw. haben nicht immer die gleiche Konnotation. Diesen Unterschied erkennt man bereits, wenn man sich beide Wörter in Wörterbüchern anschaut. Der Duden definiert „böse“ als moralisch schlecht, verwerflich, schlecht, schlimm, übel (Duden 1)⁵³. Interessanterweise gibt es im Duden nur das Adjektiv böse und nicht das Böse als Substantiv (ibid). Das Wörterbuch Merriam Webster⁵⁴ definiert *evil* für Englisch wie folgt:

Adjektiv:

1. a) morally reprehensible : sinful, wicked
 - an evil impulse
- b) arising from actual or imputed bad character or conduct
 - a person of evil reputation
2. a) archaic : inferior
- b) causing discomfort or repulsion : offensive
 - an evil odor
- c) disagreeable
 - woke late and in an evil temper
3. a) causing harm : pernicious
 - the evil institution of slavery
- b) marked by misfortune : unlucky

⁵³Hinzu kommen jedoch weitere Bedeutungen wie z. B. ärgerlich, zornig, unartig, entzündet sowie sehr bzw. überaus.

⁵⁴<https://www.merriam-webster.com/dictionary/evil>

4.2. THEORETISCHE GRUNDLAGEN

Nomen:

1. the fact of suffering, misfortune, and wrongdoing; a cosmic evil force
2. something that brings sorrow, distress, or calamity

In den Oxford Dictionaries Online (2020) findet sich zusätzlich zum Punkt *immoral* und *wicked* noch der Unterpunkt „(of a force or spirit) embodying or associated with the forces of the devil“ (Oxford University Press 2020)⁵⁵. Wenn man die englischen Wörterbucheinträge mit dem Eintrag aus dem Duden vergleicht, sieht man sofort, dass bei dem englischen Wort sehr viel mehr Bedeutungen und (negative) Konnotationen mitschwingen. Wörter wie „schlecht“ und „falsch“ werden viel zu weit gefasst und geben ggfs. auch nicht genau die moralische Abneigung wieder, die bei *evil* mitschwingt (Berkowitz 1999:247). Im Deutschen gibt es allerdings kein Wort im aktuell gängigen Sprachgebrauch, welches genau das Gleiche wiedergibt. „Böse“ kommt dem allerdings sehr nah. Beide Wörterbücher – deutsch und englisch – sagen zuerst, dass es um etwas moralisch Schlechtes geht. Aber was genau bedeutet „böse“ als Konzept und nicht nur als Wort?

4.2 Theoretische Grundlagen

Es gibt keinen genauen Konsens bezüglich der Definition, was sich anhand der Fülle der Theorien und möglichen Ansätze zeigt (vgl. Berkowitz 1999:247), von denen nur eine gewisse Auswahl im Laufe dieses Abschnittes und sortiert nach Disziplin vorgestellt werden können.

Eine Standardaussage über das Böse ist, dass „böse“ das Gegenteil von „gut“ ist. Das mag zwar der Fall sein, ist aber eine Übergeneralisierung (vgl. Singer 2004:185).

In diesem Kapitel werden verschiedene Theorien und Sichtweisen vorgestellt, um am Ende eine eigenständige Definition auf Grundlage der vorhandenen Ansätze zu erhalten.

⁵⁵<https://www.lexico.com/definition/evil>

Es wird zwischen verschiedenen Typen⁵⁶ unterschieden: natürliches bzw. physisches Böse⁵⁷ und moralisches bzw. menschliches Böse (vgl. Arp und McCraw 2016:3). Zum natürlichen Bösen zählen Ereignisse wie Naturkatastrophen, Krankheiten und Handlungen von nicht-menschlichen Tieren. Das moralische Böse wird vom Menschen, der über Geist und Willen verfügt, verursacht. Der Unterschied zwischen diesen beiden Typen liegt im Ursprung – kommt es aus der Wahl eines freien moralischen Handelnden oder nicht (ibid.). Diese Arbeit beschäftigt sich nur mit dem moralischen Bösen.

Es gibt drei Arten, das Böse genauer zu betrachten: aus Sicht der Opfer (Fokus auf dem Schaden, den das Opfer erleidet), aus Sicht der Täter (Fokus auf der Ursache (Motiv), Affekt und Reaktion (z. B. Reue, Freude)) oder eine Kombination aus beiden Ansätzen (vgl. Formosa 2007:58). Für die vorliegende Arbeit wird der kombinierte Ansatz verwendet.

4.2.1 Definitionen aus der Philosophie

4.2.1.1 Robert Arp und Benjamin W. McCraw

In der westlichen Philosophie unterscheidet man zwei Konzepte des Bösen: *nothing evil* und *something evil*. *Nothing evil* wird von Philosophen wie Augustinus von Hippo, Anselm von Canterbury und Thomas von Aquin vertreten. Die beiden Konzepte können wie folgt verstanden werden: „Whereas negative, nothing evil can be thought of as a moral or metaphysical *hole in* reality, positive, something evil can be thought of as a moral or metaphysical *blotch on* reality“ (Arp und McCraw 2016:2-3). Dieses Loch, welches beim *nothing evil* erwähnt wird, entsteht, wenn das Gute oder das Vorhandensein entfernt wird. Anders gesagt:

⁵⁶*Malum* lässt sich in drei Typen unterteilen: *malum physicum* (= die Vernichtung von Seiendem, z. B. Naturkatastrophen, Krankheiten, Schmerzen), *malum morale* (= der Überbegriff für das Böse, welches vom Menschen und seinem Handeln ausgelöst wird) und *malum metaphysicum* (= die Fehlerhaftigkeit der Welt und des Menschen, resultierend aus unserer Endlichkeit und Begrenztheit; das Grundübel, das nicht behoben werden kann) (Höck 2016:109).

⁵⁷Einige Ereignisse des natürlichen Bösen, z. B. Wirbelstürme oder manche Krebsarten, basieren auf menschlichen Handlungen und Entscheidungen. Der Unterschied zwischen beiden Typen wird somit viel feiner. Aber im Allgemeinen ist der Unterschied dennoch klar (Arp und McCraw 2016:4).

4.2. THEORETISCHE GRUNDLAGEN

„To say that something is evil is another way of saying it either lacks goodness or being, or is a lower order of goodness or being than what should have been or should be“ (Arp und McCraw 2016:2). Laut Häring (2012) lassen sich für ein noch besseres Verständnis ein ontologischer, ein konkret funktionaler und ein allgemeiner Ordnungsaspekt unterscheiden (Häring 2012:89). Der ontologische Aspekt besagt, dass das Böse kein eigenes Sein hat; es ist ein Nichts ohne positive Qualität. Der funktionale Aspekt geht auf den bereits erwähnten Mangel an Gutem ein und der allgemeine Ordnungsaspekt sieht

„das Böse als (begrenzt) Chaos, das zu bewältigen ist, oder als einen Funktionsmangel, der sich von einem höheren Standpunkt aus als sinnvoll erweisen kann. So kann Schmerz Lebensschutz und Krankheit Stärkung der Gesundheit bedeuten. Dieser Standpunktwechsel verflüssigt wertende Urteile und zeigt, wie unlösbar Gutes und Böses in einer endlichen Welt miteinander verquickt sind“ (Häring 2012:89-90).

Im Gegensatz dazu sagt *something evil* aus, dass das Böse ein Etwas ist: „[...] we normally think of evil as a metaphysically "positive", something like a state of affairs that results in physical or psychological pain, suffering, distress, destruction, corruption, and/or deterioration of some kind. States like this [...] really *are* elements of reality“ (Hervorhebung aus dem Original) (Arp und McCraw 2016:3).

4.2.1.2 Immanuel Kant

Wie schon zu Beginn des Kapitels betrachtet, ist für Kant das Böse eine Beurteilung einer Handlung mit Bezug auf den Willen. Darüber hinaus hat sich Kant mit dem radikalen Bösen beschäftigt, „dem natürlichen Hang zum Bösen“ (Wyrtwich (Kant-Lexikon) 2015:305). Wie schon vorab gesagt, ist es nicht Ziel dieser Arbeit, herauszufinden, ob der Mensch gut oder böse ist bzw. handelt oder warum das Böse existiert, sondern zu erfahren, was böse bedeutet. Deswegen wird hier auch nicht weiter auf Kants Theorien zum radikalen Bösen eingegangen. Darüber hinaus findet sich bei Kant die folgende Erläuterung, die besagt,

dass das Böse „begrifflich eine Negation des gesetzlich Gesollten“ ist und es ist „nicht „teuflich“ um des Bösen willen, sondern immer nur zugunsten des motivationalen Vorzugs einer sinnlichen Triebfeder begehrt werde“ (Wyrwich (Kant-Lexikon) 2015:306). Zum moralisch Bösen sagt er ferner: „Das moralische Böse besteht in der Abweichung von der moralischen Grundregel für gutes Handeln, die der kategorische Imperativ⁵⁸ dem Menschen gibt“ (Yasui 2006:91-92). Man sieht also auch hier wieder das Böse als Gegensatz zu dem Guten bzw. für Kant im Gegenspiel mit der Moral, die die Grundregel für gute Taten bestimmt. Wichtig ist außerdem der Aspekt, dass das Böse das Gesollte negiert.

4.2.1.3 Paul Formosa

Bei Formosa geht hervor, dass böse mehr ist als einfach nur falsch. Böse ist demnach also etwas Schreckliches, das auch moralisch gewertet wird.

„The term ‘evil’ can be used in either an *axiological* sense, to refer to things or states that lack value or have disvalue [...] or in a *moral* sense, to refer to acts which are not merely wrong, but evil. [...] Moral evil is thus conceptually a subset of moral wrong and refers to those acts, such as sadistically torturing and killing children, which are beyond the pale of ‘normal’ wrongdoing“ (Formosa 2007:58).

Formosa zeigt ferner, dass *evil* eine höhere Stufe des moralischen Bösen einnimmt und schlimmer ist als ‚normales Fehlverhalten‘.

4.2.1.4 Marcus G. Singer

Laut Singer beinhaltet eine Äußerung zu bösen Taten einer Person eine Äußerung über diese Person, über ihre Motive und auch über ihren Charakter. Jedoch soll das nicht heißen, dass die Person eine böse Person ist – für eine solche Aussage spielen zahlreiche weitere Faktoren eine Rolle (Singer 2004:190). Auch hier

⁵⁸Der kategorische Imperativ macht „die objektive Handlungsgrundregel für alle vernünftigen Wesen“ aus (Yasui 2006:92).

4.2. THEORETISCHE GRUNDLAGEN

klings wieder die wertende Funktion von böse an, die schon in den vorangegangenen Theorien erwähnt wurde. Singer bietet in seinem Artikel *The Concept of Evil* verschiedene Definitionen und Aspekte an:

1. „Evil acts are acts that are horrendously wrong, that cause immense suffering, and are done from an evil motive - the motive to do something horrendously wrong, causing immense suffering. The evil motive makes the act even worse, even more horrendous“ (Singer 2004:193).
2. An evil action is one so bad, so awful, so horrendous that no ordinary decent reasonable human being can conceive of himself (or herself) doing such a thing. And an evil person or organization is one who knowingly performs, wills, or orders such actions, or remains indifferent to them when performed by another in a situation where one could do something to stop or prevent them. The term „evil“ consequently lies at the end point of a scale of badness (Singer 2004:196).
3. If it is evil, it is because of the intentions of the agent, and it is then these intentions and motives that are evil (Singer 2004:204).

Bei Singers Definition fällt besonders auf, dass er *evil* als *horrendous* bezeichnet. Es geht also um die schlimmsten Taten. Dies geht demnach in die gleiche Richtung wie bei Formosa. Ein weiterer interessanter Aspekt bei ihm ist das Motiv. Durch das Motiv wird die Tat noch schlimmer, es sind verschiedene Stufen möglich. Ferner geht er ebenfalls auf eine „scale of badness“ ein, was das bereits angesprochene Spektrum des Bösen zeigt.

4.2.2 Definitionen aus der Psychologie

4.2.2.1 Roy F. Baumeister

Baumeister betrachtet in seinem Werk *Evil: Inside Human Violence and Cruelty* (2001) das Böse aus der Sicht der Täter und unterdrückt dafür auch die Sicht der Opfer und moralische Urteile, um das Böse besser verstehen zu können (Baumeister 2001:386-387). Er hält zwei Kernaspekte des Bösen fest: erstens

das Schädigen einer Person durch eine andere Person und zweitens Chaos, d. h. das Verletzen und Missachten bzw. Stören der wohlwollenden, geordneten und verständlichen Welt (Baumeister 2001:5). Wichtig ist allerdings auch, dass das Böse vor allem im Auge des Betrachters liegt. Gäbe es keine Opfer, gäbe es das Böse nicht (Baumeister 2001:1)⁵⁹. Diese Bewertung durch andere ist grundlegend im Verständnis des Bösen (Baumeister 2001:6). Ferner geht es beim (menschlichen)⁶⁰ Bösen darum, dass Taten ausgeübt werden, die bewusst andere Menschen schädigen (Baumeister 2001:8).

Baumeister verweist außerdem auf Jeffrey Burton Russell (1988), der sich mit dem Bösen in der christlichen Religion beschäftigt hat. Russell kommt zu dem Entschluss, dass

„cultures all over the world have arrived at "remarkably similar" versions of evil figures and forces. Essentially, evil is seen as the adversary of the good. Evil is defined in relation to good, as its opposite. Evil does not exist by itself — there must be some positive forces of good, some conceptions of what is right and desirable, so that evil can emerge as the opposite“ (qtd. Baumeister 2001:66-67).

Interessant ist hierbei, wie sehr gut und böse mit einander verbunden sind. Es bestätigt also den Aspekt, dass es das Böse nicht ohne das Gute geben kann.

Wie die Menschen das Böse sehen und wie es in Wirklichkeit ist, unterscheidet sich in einigen Bereichen. Diese Sichtweise nennt Baumeister den Mythos des reinen Bösen (*the myth of pure evil*). Was macht das reine Böse aus?

1. Das Böse liegt, wie schon erwähnt, im Auge des Betrachters – und der Betrachter, oft das Opfer, sieht es häufig als eine vorsätzliche Handlung, jemanden zu schädigen.

⁵⁹Baumeister weist natürlich auch darauf hin, dass es Verbrechen ohne Opfer gibt, jedoch sind diese eher eine Randkategorie in dem großen Feld des Bösen (Baumeister 2001:1).

⁶⁰Baumeister hat sich in dem Buch mit dem Bösen von Menschen beschäftigt und Taten von nicht-menschlichen Agenten nur verwendet, sofern es notwendig war, um menschliche Täter zu beleuchten (Baumeister 2001:7)

4.2. THEORETISCHE GRUNDLAGEN

2. Das Böse wird von dem Wunsch geleitet, anderen Schaden zuzufügen, weil es einem Spaß bereitet. Es ist grundlos.
3. Das Opfer ist unschuldig und gut.
4. Das Böse ist das andere, der Feind, der Außenseiter. Das Böse existiert nicht alleine und kann in der Beziehung mit dem Gutem gesehen werden; es ist also Gut gegen Böse.
5. Das Böse existiert in dieser Form seit jeher.
6. Das Böse ist die Antithese von Ordnung, Frieden und Stabilität. Die normale (gute) Welt ist vorhersehbar und stabil. Das Böse stellt daher ein Eindringen in die gängigen Muster dar. Es ist somit mehr als nur Schaden, es ist Chaos und Irrationalität.
7. Böse Persönlichkeiten sind oft egoistisch und haben viel Selbstbewusstsein.
8. Böse Personen können Gefühle wie z. B. Wut und Zorn nur schwer kontrollieren (Baumeister 2001:72-74).

Der Mythos des reinen Bösen hatte ursprünglich zum Ziel, das Böse besser zu verstehen, jedoch handelt es sich dabei eher um stereotype Aussagen zum Bösen, die sogar die echte Wahrnehmung des Bösen erschweren können. Der Mythos wird aus der Sicht der Opfer geschildert und die Ansichten der Opfer unterscheiden sich stark von denen der Täter (Baumeister 2001:379).

Baumeisters Definition lässt sich wie folgt zusammenfassen:

Evil requires the **deliberate actions** of one person, the **suffering** of another, and the **perception** or **judgment** of either the second person or an observer. Very few people see their own actions as evil, and hardly any acts are regarded as evil if they do not bring harm, pain, or suffering to someone. [...] **Victimization** is generally essential to evil (Baumeister 2001:375) (Anmerkung: Hervorhebungen durch J.N.).

4.2.2.2 Laurent Bègue

Bègue (2016) sagt zur Verwendung der Begriffe „gut“ und „böse“:

„[...] we use the registers of good and evil and of right and wrong, most of the time likening them to each other, to give an opinion about to what extent other people's behaviors meet social expectations, and that we apply those same criteria to ourselves as well, albeit selectively. We adhere to occasionally very constraining systems of norms, often out of mere unconscious mimicry, sometimes at the expense of great efforts and bitter sacrifices, in order to quench our moral aspirations, which express our quest for social recognition and our bandless search for social integration“ (Begué 2016:xi).

Begué verbindet hier „gut“ und „böse“ mit „richtig“ und „falsch“. Ferner wird bei ihm deutlich, dass die Kategorien von der Gesellschaft zu einem gewissen Grad vorgegeben werden und mit dem Einhalten dieser Regeln auch die Integration in die Gesellschaft verbunden ist. Außerdem wird durch die Begriffe eine Meinung wiedergegeben.

4.2.2.3 Leonard Berkowitz

Berkowitz fasst das Böse wie folgt zusammen: „*Evil* is usually seen as the intentional, planned, and morally unjustified injury of others. However, there is no such consensus as to whether the word should be applied only to especially egregious wrongdoing and/or to acts that do very great harm [...]“ (Berkowitz 1999:246). Berkowitz nimmt die Vorsätzlichkeit der Handlung in seine Definition mit auf. Was ebenfalls bei Berkowitz auffällt, ist die Überlegung, ob *evil* für alle Taten verwendet werden kann oder nur für die schlimmsten – das wäre dann ein ähnlicher Ansatz wie bei Formosa und Singer. Es ist daher ziemlich deutlich, dass es Abstufungen beim Bösen gibt und böse nicht gleich böse ist. Ferner sagt Berkowitz: „To start, for most persons in technologically advanced societies, an evil action obviously is behavior they regard as morally wrong, a

4.2. THEORETISCHE GRUNDLAGEN

clear intentional violation of their moral norms. It is quite possible that they base their judgment on their assessment of both the action and its assumed goal“ (Berkowitz 1999:251). Hieraus geht also hervor, dass die Bewertung, die vorgenommen wird, wenn man etwas als böse bezeichnet, auf den moralischen Normen in seiner Gesellschaft basiert bzw. davon beeinflusst wird. Ergo: „The evil act is, of course, a sharp, even [...] egregiously excessive, departure from the onlookers' norms. One of these qualities leading observers to judge that some occurrence greatly violates their moral standards has to do with the victims' helplessness“ (ibid.).

4.2.3 Weitere Definitionen

4.2.3.1 Theologie: Ingolf U. Dalferth

Das Böse tritt in unzähligen Varianten im Leben auf, aber

„stets schädigt und zerstört es Leben auf sinnlose und sinnwidrige Weise. Es unterbricht vertraute Gewohnheiten, Kontinuitäten, Ordnungen und Sinnstrukturen des Lebens, ohne dass Neuanfänge angebahnt oder weiterführende Anschlüsse ermöglicht würden. Es tritt also nicht nur negativ als das Andere des Gewöhnlichen, Vertrauten, Geordneten und Sinnvollen in Erscheinung, sondern destruktiv als negierende Negation ohne Verstehens- und Zukunftshorizonte“ (Dalferth 2006:3).

Böses ist jedoch mehr als nur eine moralische Kategorie und mehr als böses Handeln (Dalferth 2006:2)⁶¹. Es lässt sich im Leiden der Betroffenen erkennen. Alles Leiden ist aber nicht gleich böse, das Böse zeigt sich jedoch immer im Leiden (ibid.).

Das Böse ist ein Kontrastphänomen (Dalferth 2006:3). Will man also die eine Seite des Kontrastes verstehen, dann muss man gleichzeitig auch die andere Seite beachten, d. h. wird eine Seite als schlimm bzw. böse bewertet, wird die andere Seite zugleich als gut, in Ordnung und richtig bestimmt (Dalferth 2006:76). Das Böse wird daher „als eine fundamental und qualitativ differenzierende Unterbrechung und Störung des gewohnten Lebensgangs erlebt“ (Dalferth 2006:75). Die Kontrastlinie zwischen Gut und Böse ist veränderlich, dynamisch und wird innerhalb einer sozialen Gruppe nicht völlig homogen gesehen (Dalferth 2006:77).

Kurz gesagt ist für Dalferth das Böse keine negative Wirklichkeit, aber auch mehr als nur das Fehlen einer guten Wirklichkeit. Es markiert eine konkrete Be-

⁶¹ Böses kann auch erlitten werden, wenn nicht gehandelt wird. Und genau so gut kann Leben geschädigt, beeinträchtigt oder zerstört werden, wenn man gut handelt. Die bösen Absichten sind also keine Voraussetzung für Böses und gut handeln alleine reicht nicht aus, um es zu vermeiden (Dalferth 2006:2).

4.2. THEORETISCHE GRUNDLAGEN

einträchtigung, Verhinderung bzw. Beraubung sowie eine konkrete Vernichtung oder Destruktion eines Guten. Deshalb ist Böses nur im Kontrast zum Guten zu sehen (Dalferth 2006:134-135). Es ist ferner eine Bewertungskategorie und kein empirisches Phänomen. Gut und böse bewerten und beurteilen solche Phänomene (Dalferth 2006:12-13). Sie sind normative Urteile und sagen aus, dass etwas Bestimmtes für die Person⁶² gut oder böse ist und das Leben so sein sollte (gut) bzw. nicht so sein sollte (böse), weil es ohne dieses Etwas besser wäre (Dalferth 2006:13). Es muss aber festgehalten werden, dass es ohne das Böse keinen Fortschritt im Menschen zum Besseren gäbe, das Böse als ein „Motor zum Erreichen des Guten“ zu verstehen ist (Dalferth 2006:54-56).

4.2.3.2 Populärwissenschaft: Lucy Jones

Die Journalistin Lucy Jones definiert das Böse folgendermaßen:

„These days, the word ‘evil’ has religious connotations. It’s tied up with morality and transgressions against the will of a divine being. But in its original Old English it meant anything that was simply bad, vicious or cruel. [...] There are many different definitions of the ‘nature of evil’ but we will define it as acts that cause intentional suffering, destructions or damage to B for the benefit of A“ (Jones 2016)⁶³.

Laut ihrer Definition ist B der einzige Geschädigte, wenn A etwas Böses tut. In einem Podcast der BBC⁶⁴ mit Melvyn Bragg, Jones Erwin, Stephen Mulhall und Margaret Atkins wurde jedoch interessanterweise angemerkt, dass „doing evil is a matter of damaging yourself as well as damaging other people“ (Bragg 2001). Dieser Aspekt sollte nicht übersehen werden bei der Betrachtung des Bösen.

Jones hebt allerdings einen wichtigen Punkt hervor, der im Laufe dieses Kapitels sehr deutlich wurde: Es gibt zahlreiche Definitionen von „böse“. Genau deswegen werden hier verschiedene Ansichten beleuchtet, um eine passende

⁶²Man muss zwischen der Bewertung des Betroffenen und von anderen unterscheiden, da sich diese beiden Urteile nicht decken müssen (Dalferth 2006:14).

⁶³<http://www.bbc.com/earth/story/20160401-how-did-evil-evolve-and-why-did-it-persist>

⁶⁴<http://www.bbc.co.uk/programmes/p00547g3>

Definition für die vorliegende Arbeit zu finden. Interessant ist bei ihr auch, dass sie sagt, es sei *intentional suffering, destructions or damage* – hier wird ganz deutlich von der Absicht hinter der Tat gesprochen.

4.2.4 Ein kurzer Ausflug ins Gute

Wie Dalferth zeigt, muss das Böse immer im Gegensatz zum Guten gesehen werden und man kann die eine Seite nur verstehen, wenn man die andere betrachtet. Daher folgt hier ein kleiner Exkurs in die Welt des Guten. Jedoch ist dieser Exkurs bei Weitem kein Versuch, das Gute ausführlich oder gar komplett zu betrachten. Es ist eher der Versuch, dem Guten ein Arbeitsverständnis zu verschaffen, um dem Konzept des Guten etwas mehr Substanz zu geben. Viele Wissenschaftler haben sich schon mit der Frage „Was bedeutet gut?“ befasst. Es gibt einige Philosophen, die das Gute als ein Basiskonzept sehen, welches nicht analysiert werden kann; andere wiederum denken, dass man es doch analysieren kann (Kinghorn 2016:16). Hier folgt nur ein sehr kleiner Ausschnitt dieser Debatte.

4.2.4.1 Philosophie: Ralph Wedgwood

Es gibt unterschiedliche Formen⁶⁵ von „gut“:

- etwas kann gut für jemanden oder etwas sein, d. h. es ist vorteilhaft bzw. förderlich
- etwas ist gut für ein Ziel oder einen Zweck, d. h. nützlich
- etwas gut können, d. h. geschickt bzw. effizient.

Die ersten beiden Gruppen zählen zum instrumentellen Guten und die letzte Gruppe zählt zum technischen Guten (Wedgwood 2009:501). Wedgwood bezeichnet diese Gruppen als relatives Gutes, da gut in diesen Zusammenhängen

⁶⁵Wedgwood sagt ferner, dass diese Liste an Bedeutungen von „gut“ nicht notwendigerweise komplett ist und es sicherlich auch noch weitere Bedeutungen gibt (Wedgwood 2009:502). Dennoch gibt dieser Artikel einen guten Einblick in die Thematik und ist interessant für diejenigen, die eine detaillierte Betrachtung von „gut“ und „richtig“ möchten.

4.2. THEORETISCHE GRUNDLAGEN

indirekt oder direkt relativiert wird. Im Gegensatz dazu gibt es auch das absolut Gute (ibid.).

4.2.4.2 Philosophie & Theologie: Kevin Kinghorn

Kurz zusammengefasst ist Kinghorn der Ansicht: „we understand the distinction between the concepts "good" and "bad" by relating it to our contrasting experience of flourishing⁶⁶ and failing to flourish“ (Kinghorn 2016:16). Das soll jedoch nicht heißen, dass man „gut“ mit *flourishing*, sprich dem (Auf-)Blühen und Gedeihen, also dem Weiterkommen bzw. der Entwicklung einer Person, gleichsetzen oder austauschbar machen kann (Kinghorn 2016:43). Das Konzept Entwicklung (*flourishing*) besteht aus verschiedenen Aspekten, wovon nur einige ebenfalls vom Konzept „gut“ vertreten werden. Deswegen sind diese beiden Konzepte nicht komplett gleichzusetzen (ibid.). Es kann Meinungsverschiedenheiten in Bezug darauf geben, welche Erlebnisse diese Entwicklung bzw. dieses Gedeihen fördern (Kinghorn 2016:15). Ferner bewerten wir schon einmal Dinge als „gut“, auch wenn sie nicht unser eigenes Vorankommen fördern. Es ist dennoch so, dass wir „gut“ anhand unseres vorangehenden Verständnisses, das wir von unserem eigenen Gedeihen haben, verstehen (Kinghorn 2016:16). Unsere positive Haltung⁶⁷ gegenüber unserer eigenen Entwicklung kann auf andere projiziert werden (Kinghorn 2016:17). Das heißt also, was man für sich selbst als „gut“ sieht, kann auch als „gut“ für andere bewertet werden. Wenn Kinghorn davon spricht, dass wir Dinge als „gut“ bewerten, ist das nicht immer ein bewusster Prozess: Reaktionen auf Objekte und Ereignisse können ganz spontan und nicht-inferentiell sein (ibid.). Darüber hinaus stellt Kinghorn eine Verbindung zwischen „gut“ und „answering to someone’s interests“ her (Kinghorn 2016:25).

⁶⁶*flourishing* bedeutet hier das Fördern eigener Interessen sowie das Gedeihen des Lebens im weitesten Sinne (Kinghorn 2016:44; 15)

⁶⁷Kinghorn definiert diese positive Haltung wie folgt: „As we consider the thing, we have certain mental experiences. If the mental experiences are positive ones - that is, ones we would associate with our own flourishing - then we come to have a pro-attitude toward the object“ (Kinghorn 2016:26).

Aus der Definition des Guten lässt sich für das Böse schließen, dass das Böse die Entwicklung einer Person stört bzw. gar verhindert, da das Gute Gedeihen fördert. Darüber hinaus ist auch das Gute eine Einschätzung basierend auf eigenen Erfahrungen.

4.2.4.3 Theologie: Ingolf U. Dalferth

Dalferth beschäftigt sich neben dem Bösen auch mit den verschiedenen Aspekten des Guten. Einer dieser Aspekte ist die Destruktivität des Bösen und wie das Gute daraufhin zu sehen ist:

„Wenn Böses Destruktion ist, dann ist Gutes das, was von Bösem destruiert, verhindert oder vernichtet wird. [...] Auch Gutes muss dann nicht nur als Kontrast, sondern als *aktiver* Kontrast, als *Widerstand* gegen die Destruktion des Bösen gedacht werden. *Gut* ist nicht nur das, was von Bösem destruiert wird (negativer Sinn), sondern was sich dieser Destruktion widersetzt (positiver Sinn), sei es, weil das Böse an ihm nicht zu seinem Ziel kommt [...], sei es, indem es die Destruktion des Bösen [...] ihrerseits destruiert [...]. Ist Böses Vernichtung von Gutem, dann ist Gutes (im positiv-potenzierten Sinn) Vernichtung von Bösem, nämlich Vernichtung der Vernichtung, die Böses zum Bösen macht“ (Dalferth 2006:135).

4.2.4.4 Was sagt das Gute über das Böse aus?

Wie das Böse, so ist auch das Gute komplex und vielschichtig. Es fällt schwer, eine genaue Definition festzulegen. Gut ist förderlich und hilfreich. Im Gegenzug ist das Böse das, was den förderlichen Aspekt unterbricht – es behindert also. Beide Konzepte sind eine Bewertung aus der Sicht des Betrachters. Bei den Theorien zum Bösen ist es ebenfalls schon hervorgegangen und wurde durch das Gute noch verdeutlicht: Man kann nur das eine verstehen, wenn man das andere kennt, d. h. „böse“ lässt sich erst verstehen, weil es „gut“ gibt. Im Gegenzug erkennt man das Gute erst durch das Böse.

4.2.4.5 Richtig und falsch – gut und böse

Neben den Konzepten von „gut“ und „böse“ gibt es allerdings noch „richtig“ und „falsch“. „Richtig“ und „falsch“ unterscheiden sich in einigen Punkten von „gut“ und „böse“. Die Konzepte „richtig“ und „falsch“ lassen sich im Gegensatz zu „gut“ und „böse“ nicht in der gleichen Form von Abstufungen festhalten (Kinghorn 2016:139). Die Stufen des Bösen werden im folgenden Unterkapitel noch behandelt; sie sind allerdings bereits in den verschiedenen Betrachtungen des Bösen angeklungen. Ein weiterer Indikator dafür, dass „gut“/„böse“ nicht das Gleiche sind wie „richtig“/„falsch“ ist die Tatsache, dass diese Konzepte mit anderen Konzepten in Verbindung stehen. So steht „richtig“ z. B. in Verbindung mit Unschuld, Schuldlosigkeit und Verpflichtungen; „etwas falsch machen“ steht in Verbindung mit Schuld und Bestrafung (Kinghorn 2016:139-140). Kinghorn zitiert J. S. Mill, um das Verständnis von „richtig“ und „falsch“ noch zu stärken: „We do not call anything wrong, unless we mean to imply that a person ought to be punished in some way or other for doing it; if not by law, by the opinion of his fellow-creatures; if not by opinion, by the reproaches of his own conscience“ (qtd. Kinghorn 2016:141). Ferner wird von „richtig“ gesprochen, wenn es einer Norm folgt (ibid.). Für Kinghorn ist diese Norm aber eher eine Art Erwartung von einer Gruppe bzw. einer Person. Diese Erwartung wiederum kann in Form einer Richtlinie oder als Regel wiedergegeben werden (ibid.). Darüber hinaus ist „gut“ eine Folge von „richtig“ (Beiswanger 1950:112). Diese Auffassung wird aber nicht von allen Wissenschaftlern vertreten – Wedgwood zum Beispiel vertritt die Meinung, dass keines der beiden Konzepte vor dem anderen steht, sondern sie beide gleich sind (Wedgwood 2009:512). Bei „gut“ und „richtig“ ist die Überlegung aber vielleicht sogar noch eine andere. Wenn man Beiswangers Aussage, dass „richtig“ zu „gut“ führt, auf das Böse anwendet, scheint es weitaus weniger Konflikte zu geben – „falsch“ als erster Schritt zum Bösen erscheint durchaus logisch. Allerdings sollte es in diesem Fall eher eine kann-Option sein – „falsch“ *kann* zu „böse“ führen, muss es aber nicht.

Wichtig ist auch, dass Philosophen zwischen zwei fundamentalen Konzepten unterscheiden: normativen Konzepten und evaluativen Konzepten. „Gut“

zählt zu den evaluativen und „richtig“ zu den normativen Konzepten (Wedgwood 2009:499).

Wie man sieht, sind die Unterschiede zwischen „gut“/„böse“ und „richtig“/„falsch“ nicht besonders deutlich ausgeprägt bzw. es kann immer wieder Fragen aufwerfen. Vor allem die Verbindung zu Schuld/Bestrafung scheint nicht nur bei „falsch“ eine Rolle zu spielen. Der Unterschied, der jedoch am deutlichsten hervorgeht, betrifft die Konzeptart: normativ oder evaluativ. Wie bereits in den anderen Theorien zum Bösen gesehen wurde, ist „böse“ oft eine Bewertung, d. h. evaluativ.

4.3 Definition des Bösen in dieser Arbeit

Die verschiedenen Definitionen in diesem Kapitel haben bestimmte Gemeinsamkeiten gezeigt. Daraus lässt sich schließen, dass diese den Kern der Definition des Bösen bilden. Darauf aufbauend habe ich für die vorliegende Arbeit folgende Definition gebildet:

Das Böse ist eine **Bewertung** aus **subjektiver** Sicht. Es ist Teil des **Kontrastphänomens** „Gut“ und „Böse“. Somit steht „böse“ in Verbindung mit „gut“. Das Böse ist **vielseitig** und umfasst mehr als nur illegale Taten, Straftaten und Moral – es umfasst „kleine“ und „große“ Taten, d. h. Taten, die schlimmer als andere angesehen werden. Das Böse lässt sich auf bewusste sowie unbewusste Taten als Einstufung anwenden. Es stört den Fluss von dem, was sein sollte; es fügt anderen **Leid** zu. Demnach ist das Böse eine **Verhinderung** und **Unterbrechung** für die, die es erfahren.

Auffällig ist, dass diese Definition keinerlei Erwähnung des Motivs oder der Intention des Handelnden einbringt. Einige der Wissenschaftler haben dies als Teil des Bösen gesehen. Jedoch gibt es zwei Gründe, warum es kein Kernbestandteil für diese Arbeit ist. Zum einen ist es, wie bei Singer (2004) hervorgeht, ein Marker zur Verstärkung, demnach ist es also ein Teil der Stufen des Bösen

4.4. STUFEN DES BÖSEN

(vgl. Singer 2004:193). Zum anderen befasst sich diese Arbeit mit dem Bösen im Märchen. Wie bereits bei Lüthi gezeigt (vgl. Kapitel 2), gibt es keine Psychologisierung der Charaktere, d. h. die Intention kann nicht beurteilt werden, wenn Gefühle oder auch Gedanken nicht geäußert werden. Natürlich gibt es Ausnahmen dazu. So kann man an die böse Königin in Schneewittchen denken, die Schneewittchen aus Neid und Eifersucht töten möchte, um die Schönste im Land zu sein. Aber auch in einem solchen Fall wäre der Grund ein Verstärker und würde die Tat schlimmer wirken lassen. Daher folgt im folgenden Abschnitt eine Betrachtung der Stufen des Bösen.

4.4 Stufen des Bösen

Wie in den Definitionen und der voranstehenden Ausführung bereits gesehen, ist das Vorkommen des Bösen sehr unterschiedlich, d. h. es gibt mehr als eine Stufe des Bösen – manches Böse ist demnach schlimmer als anderes Böse. Wie Speak sagt:

„With respect to our problem, however, the word 'evil' doesn't apply only to particularly heinous or intensely morally disturbing events. The problem of evil, as we will be thinking of it, could also be called the problem of bad things, since it is the occurrence of anything less than good – from petty theft and the common cold all the way up to, and including, strategic genocide and the Lisbon earthquake – that generates it“ (Speak 2015:5).

Speak fasst in diesem Zitat sehr gut zusammen, dass das Böse mehr als nur eine gewisse Gruppe von Handlungen ist. Das Böse ist vielseitig und vielschichtig und genau dieser Punkt, was Singer *the problem of bad things* nennt, ist Gegenstand dieser Arbeit, weswegen es eine äußerst wichtige Grundlage für die Analyse des Spektrums des Bösen im Märchen ist. Dieses weite Spektrum lässt sich auch gut bei Meister und Moser sehen:

„Moral evils are brought about by the intentions or negligence of moral agents. Some moral evils are horrible, such as the previous examples from ISIS, Gacy, and the Holocaust. The evils of human trafficking, economic exploitation, and animal and human torture are further examples of horrible moral evils. Other cases of moral evil are less severe, such as speaking ill of another person or neglecting to recycle one's plastic garbage. In addition, certain character defects also can be moral evils, such as selfishness, excess vanity, and dishonesty“ (Meister und Moser 2017:2).

Meister und Moser zeigen in dem Zitat, dass das Spektrum die verschiedensten Taten umfassen kann – sie alle fallen unter den Begriff „böse“, aber wie er auch sagt, einige davon, wie z. B. schlecht über einen anderen zu reden oder Egoismus, sind weniger schlimm als andere Taten.

Berkowitz hält dem Leser in seinem Artikel noch einmal vor Augen, dass man nicht alle bösen Taten zusammenfassen kann oder sollte:

„In so doing [= failure to establish a conception of evil that differentiates among categories of wrongdoing J. N.], there is a danger of trivializing terrible actions. In not distinguishing conceptually between truly egregious injustices, such as the Nazis' Final Solution [...], and somewhat lesser misdeeds – [...] we basically place all of these behaviors in the same psychological category and thus run the risk of regarding all of them as equally bad“ (Berkowitz 1999:250).

Aber was genau bestimmt die Stufe des Bösen? Kann man diese Unterscheidung an bestimmten Faktoren festmachen? Diese und weitere Fragen werden in diesem Teil genauer beleuchtet.

Hillel Steiner arbeitet in dem Artikel *Calibrating Evil* (2002) die Eigenschaften vom Bösen heraus und welchen Einfluss diese auf die Stufe des Bösen haben. Steiner geht davon aus, dass „evil acts are wrong acts that are pleasurable for their doers, while supererogatory acts are right acts that are painful to perform“

4.4. STUFEN DES BÖSEN

(Steiner 2002:189). Besonders interessant und relevant für die vorliegende Arbeit ist die Skala, mit der Steiner die Abstufung des Bösen misst:

„[...] is that any such scale needs to be combined with something like a felicific calculus, in order to assess how evil an evil act is. That is, the scale of evilness is a *compound* scale. Like the metric for measuring the density of a substance (weight/volume), the scale for the measurement of evil would thus be one combining the scale for wrongness with that for pleasure. An obvious implication of such a scale is that there can be acts which are very wrong but not very - if at all - evil. And conversely, some highly evil acts, though they must be very wrong ones, may be only marginally so“ (Steiner 2002:190).

Steiner testet seine Hypothese an einem Beispiel mit zwei Ärzten in Auschwitz, die Experimente an den Insassen durchführen. In dem Beispiel empfindet einer der Ärzte wenig Vergnügen bei dem, was er macht. Der andere Arzt verspürt viel Vergnügen dabei. Die Taten, die beide Ärzte vollziehen, sind gleichermaßen falsch. Der Unterschied hier liegt dann also nicht in der Tat, sondern darin, dass einer der Ärzte mehr Vergnügen bei dieser schrecklichen Tat verspürt (Steiner 2002:190).

Steiners Ansatz, eine komplexe Skala zu verwenden, wird für diese Arbeit übernommen, da das Böse nicht nur ein einfaches Konzept ist. Allerdings scheinen weitere Faktoren – neben der Tat selbst – eine Rolle dabei zu spielen, wie böse diese Tat empfunden wird.

Singer unterscheidet zwischen sechs Stufen des Bösen. Wenn jemand etwas Böses tut, sollte darauf geachtet werden, ob es getan wird mit dem Wissen, dass:

- (a) knowing it to be evil, and because it is evil, or
- (b) knowing it to be evil, but not caring, or
- (c) judging it to be evil if inflicted on them or on people they are concerned about (such as those who worship the same God or are members of the

- same tribe), but not regarding it as evil if it is inflicted on others, or inflicted by themselves, or
- (d) knowing it to be evil, but for other reasons, such as their own convenience, or
- (e) knowing it to be 'evil', or at least bad, but, in the light of a fair and full consideration of all the factors reasonably knowable, for the sake of some greater good to be achieved, or
- (f) not believing it to be evil, but judging it to be good (Singer 2004:205)⁶⁸.

Singer setzt also auf Wissen. Man kann dieses Wissen m. E. auch zu Motivation bei der Abstufung für das Böse erweitern. Motivation geht somit wieder auf einige der vorangehenden Theorien zurück, da z. B. Jones (2016)⁶⁹ (*intentional suffering*) und Berkowitz (1999:246) (*intentional, planned, and morally unjustified injury*) Motivation als ein Attribut des Bösen gesehen haben. Singer (2004) selbst sagt dies ebenfalls explizit: „The evil motive makes the act even worse, even more horrendous“ (Singer 2004:193). Sowohl Vergnügen als Faktor bei Steiner als auch Wissen und Motivation lassen sich als äußere Umstände zusammenfassen, da sie alle in eine ähnliche Richtung gehen. Das Motiv oder das Vergnügen sind Aspekte, die von außerhalb auf die Tat einwirken und die Wirkung der bösen Tat somit beeinflussen. Die äußeren Umstände können die Skala in beide Richtungen – also nach oben und nach unten – beeinflussen. Die Tat selbst bleibt dabei unverändert, für wie böse sie jedoch empfunden wird, ist variabel. Hat der Täter wissentlich gehandelt oder sich an seiner Tat erfreut, so wird die Tat als schlimmer empfunden, d. h. die Tat wäre auf einer höheren Stufe des Bösen. Zeigt der Täter allerdings Reue, so wird diese Achse der Skala – zumindest zu einem gewissen Grad⁷⁰ – nach unten verschoben.

⁶⁸Die letzten zwei Punkte gehören laut Singer nicht genau zum Bösen, auch wenn es danach aussieht (Singer 2004:205).

⁶⁹<http://www.bbc.com/earth/story/20160401-how-did-evil-evolve-and-why-did-it-persist>

⁷⁰Zu den Fällen, bei denen die Skala aufgrund der äußeren Umstände nach unten verschoben wird, zählt ein Beispiel, das bei Calder erwähnt wird. Er schildert folgenden Fall (von Bernard Williams): Jim kommt zufällig an 20 unschuldigen Dorfbewohnern vorbei, die an einer Wand auf-

4.4. STUFEN DES BÖSEN

Arp und McCraw sagen Folgendes zum Grad des Bösen: „Not only can we say that different *types* of evils occur but we can also distinguish the *extent* or *depth* of evils. Suppose we associate evil (in general) as suffering. It's obvious that „suffering“ comes in degrees running from minor inconvenience to life-destroying atrocity“ (Arp und McCraw 2016:5). In dem Abschnitt zur Definition des Bösen wurde bereits festgestellt, dass das Böse Schaden zufügt. Dieser Schaden verursacht Leid und genau das Leid ist bei Arp und McCraw einer der Faktoren, der sich in unterschiedlichen Stufen äußert. Unterstützung für diese These findet sich auch bei Russell (2007), die Calder (2013) ausführlich behandelt. Russell behauptet in Bezug auf Steiners Theorie, dass ein einfacher Ladendiebstahl laut Steiner immer noch *evil* wäre, wenn der Dieb Vergnügen dabei empfindet. Deswegen verändert er den Ansatz insoweit, dass er sagt: „[...] evil actions are those *extremely harmful* wrong actions in which the agent takes pleasure“ (qtd. in Calder 2013:180). Das Leid bzw. der Schaden bei bösen Handlungen geht jedoch nicht nur gegen das Opfer, sondern man schadet sich auch selbst (Bragg 2001)⁷¹. Daraus lässt sich schlussfolgern, dass Schaden bzw. Leid einer der Faktoren für die Stufe des Bösen darstellt. Die Frage ist darüber hinaus noch, inwieweit Schaden und Leid des Täters und des Opfers einen Einfluss auf diese Stufe haben, d. h. sind es zwei verschiedene Faktoren oder nur ein Faktor?

Verbindet man nun also den Ansatz bei Arp und McCraw mit den vorherigen Faktoren, zeigt sich, dass das Leid bzw. der Schaden des Täters zur Kategorie der äußeren Umstände gesetzt werden kann. Das Leid des Opfers jedoch bildet eine eigene Kategorie auf der Skala. Das Böse wurde als etwas definiert, das die Entwicklung stört. Das Leid des Opfers hängt daher mit dieser Störung dessen,

gestellt wurden und von Soldaten einer tyrannischen Regierung getötet werden sollen. Wenn Jim einen dieser Dorfbewohner erschießt, werden die anderen 19 freigelassen. Wenn er dies nicht tut, werden alle getötet. Wenn Jim also einen dieser Dorfbewohner tötet und damit 19 andere rettet, fällt das nicht unter *evil*. Calder sagt, dass dafür die Motivation, etwas Böses tun zu wollen, fehlt (Calder 2013:187). In diesem Fall sind es also die äußeren Umstände, die die Tat bestimmen und somit auch die Bewertung der Tat. Calder sagt zwar, dass es rein an der Motivation liegt, aber man kann die Umstände als solches auch weiter als nur die Motivation fassen, denn zum einen hat Jim nicht die Absicht, jemanden zu töten, aber zum anderen kann er mit seiner Tat auch 19 Menschen retten. Das zeigt daher, dass die Umstände und Bedingungen eine Tat „erforderlich“ machen können und dadurch die Stufen des Bösen beeinflusst werden.

⁷¹<http://www.bbc.co.uk/programmes/p00547g3>

was eigentlich sein soll, zusammen. Steiner erwähnt in seinem Artikel etwas, das ebenfalls in diese Richtung zeigt: „The wrongness of an assault increases with the extent of the injury intended and/or inflicted and, beyond a certain amount of injury, that assault becomes evil“ (Steiner 2002:184). Deswegen ist der Grad, wie viel ge- bzw. zerstört wird durch die Tat, ein weiterer Faktor auf der Skala des Bösen.

Todd Calder kritisiert Steiners Theorie und behauptet, dass man auch schreckliche Taten ohne Vergnügen ausüben kann (Calder 2013:182). Dies legt nahe, dass die äußeren Umstände weniger Einfluss auf die Stufe des Bösen haben als die anderen beiden Attribute. Calder erwähnt ebenfalls den Grad der Zerstörung, wenn auch anders benannt:

„There are two factors that make for a greater wrong. First, the more our use of someone else’s humanity as a mere means is a hindrance to the attainment of her own permissible ends, the greater is our wrong. Second, the more our action, or inaction, diminishes a person’s rational choice-making capacities, the greater is our wrong“ (Calder 2013:187).

Calder selbst vertritt diesen Ansatz jedoch nicht (vgl. Calder 2013:186-187). Seiner Ansicht nach gibt es zwei Attribute beim Bösen:

1. Significant harm, and
2. What I Calder call an e-motivation. By an e-motivation I mean an inexcusable intention to bring about, allow, or witness, the significant harm of (1) for an unworthy goal⁷² (Calder 2013:188).

Der große Unterschied bei Calder ist, dass er von einer qualitativen und nicht nur einer quantitativen Unterscheidung zwischen *evil* und *wrongdoing* ausgeht (Calder 2013:194):

„The essential properties of evil are not plausibly the essential properties of wrongdoing since many wrongful actions do not involve

⁷²Beispiele dafür sind Reichtum, Vergnügen oder Macht (Calder 2013:190).

4.4. STUFEN DES BÖSEN

an intention to bring about, allow, or witness harm, e.g. lying and cheating are wrong even if these actions are performed without an intention to bring about, allow, or witness harm“ (ibid.).

Calder hat insofern Recht, dass *evil* mehr ist als nur einfach falsch. Jedoch verändert dies nicht die Skala des Bösen, da mehrere Faktoren bei der Bewertung eine Rolle spielen. Nimmt man Calders Beispiel aus dem oben stehenden Zitat, dann ist Lügen am unteren Ende der Skala. Das hängt allerdings nicht nur mit der Motivation zusammen, die dahinter steht oder ggfs. auch nicht vorhanden ist, sondern auch mit der Tat selbst. Ein weiterer Einwand von Calder ist, dass Mord immer am schlimmsten Ende der Skala ist, wenn man von den beiden Faktoren von vorher ausgeht: *hindrance to the attainment of her own permissible ends* sowie *diminishing a person's rational choice-making capacities* (Calder 2013:187). Calder sagt jedoch, dass Mord immer falsch, jedoch nicht immer *evil* ist. Die für diese Arbeit verwendete Definition von „böse“ zeigt jedoch darauf, dass Mord – aus welchen Motiven auch immer – böse ist⁷³. Für die Bewertung auf der Skala kommen jedoch noch weitere Faktoren hinzu.

Wie Calder geht auch Garrard (2002) von einem qualitativen Unterschied aus: „The implication here is that there is a qualitative, and not merely quantitative, difference between evil acts and other wrongful ones; evil acts are not just very bad or wrongful acts, but rather ones possessing some specially horrific quality“ (Garrard 2002:321). Aber gerade weil das komplette Spektrum des Bösen im Märchen betrachtet werden soll – von den weniger bösen bis hin zu den schrecklichen Taten, kann hier mit einer dreigliedrigen Skala gearbeitet werden, die sich wie folgt zusammensetzt:

1. die Tat selbst
2. der Grad der Zerstörung
3. äußere Umstände

⁷³Ausnahmen sind natürlich trotzdem möglich, so wie beispielsweise bei dem Beispiel bei Calder mit den 19 anderen Menschen (vgl. Calder 2013:187).

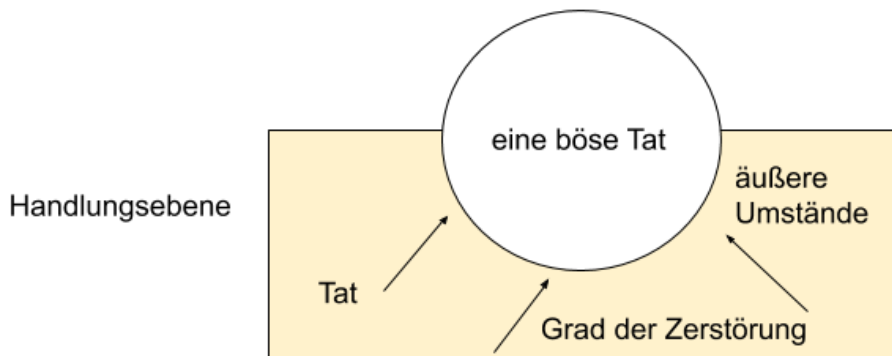


Abbildung 4.5: Stufen des Bösen – Handlungsebene

Mit dieser Skala wird der kombinierte Ansatz von der Betrachtungsweise des Bösen wieder aufgegriffen: der Grad der Zerstörung ist Teil der Opferperspektive und die äußeren Umstände gehören auf die Seite des Täters.

Darüber hinaus spielt es eine wichtige Rolle, dass es in dieser Arbeit um das Böse im Märchen geht. Calder (2013) und Garrard (2002) sagen, dass ein bestimmtes Attribut (z. B. Motivation, s. Calder) eine Tat böse macht. Im nachfolgenden Kapitel zum Bösen wird jedoch gezeigt, dass sich das Böse im Märchen anders verhält als in der realen Welt. Deswegen kann man die Skala in dieser Arbeit verwenden, egal, ob man von einem qualitativen oder quantitativen Unterschied ausgeht.

Inwieweit beeinflussen diese drei Faktoren die Skala? Sind alle drei Faktoren gleichwertig oder ist einer der Faktoren mehr für die Stufe des Bösen verant-

4.4. STUFEN DES BÖSEN

wortlich als der Rest?

Steiner (2002) erwähnt eine Skala in seiner Ausarbeitung der komplexen Skala. Diese Skala ist wie eine Intervallskala, um Temperaturen zu messen. Es gibt also Punkte auf der Skala, die kalt oder sehr kalt sind und Punkte, die heiß oder sehr heiß sind. Und dazwischen gibt es dann noch Punkte, die weder kalt noch heiß sind (vgl. Steiner 2002:185). Auch wenn er diese Skala nicht verwendet, ist sie dennoch brauchbar – und zwar für die Tat an sich. In den Beispielen bei Meister und Moser (2017) kommt durch, dass schlecht über jemanden zu reden weniger schlimm ist als Menschenhandel (Meister und Moser 2017:2). Wenn man die Taten also isoliert betrachtet, kann man sie auf einer solchen einfachen Skala festhalten.

Der Grad der Zerstörung ist ein integraler Teil der Definition des Bösen. Darüber hinaus kann dieser auch im Zusammenhang mit der Tat stehen, denn die Tat ist der Auslöser für die Zerstörung. Daraus lässt sich also schließen, dass sowohl die Tat als auch der Zerstörungsgrad einen großen Einfluss auf die Bewertung auf der Skala haben. Die äußeren Umstände sind variabel. Daher ist ihr Einfluss auf die Skala anders zu gewichten. Meiner Meinung nach ist der Einfluss in der Regel geringer als bei den anderen beiden Faktoren. Allerdings sollte nicht vergessen werden, dass diese Umstände die Skala in beide Richtungen beeinflussen können – es ist der einzige Faktor, der eine Tat weniger böse machen kann. Im nachfolgenden Kapitel werden die Konzeptionen des Bösen in Japan behandelt und gezeigt, was dort als böse angesehen wird, um dann darauf aufbauend das Böse im japanischen Märchen genauer zu untersuchen.

5 | Konzeptionen des Bösen in Japan

Gut und Böse, wir fahnden vergeblich nach diesen Kategorien im altjapanischen Denken. Nach Gerechtigkeit wird weder in dieser noch in der Welt der Toten gefragt; was immer menschliches Tun in dieser Welt, ob gut, ob böse, auf den Toten warten weder Lohn noch Strafe. Auch hier oblag es dem Buddhismus, ein neues Denken einzuführen.

— Nelly Naumann, *aus: Gut und Böse in den Mythen und in der frühen Geschichte Japans* (1997:196)

Die Frage nach dem Bösen stellt sich nicht nur vor einem allgemeinen Hintergrund, sondern auch für den spezifischen Fall und wie bereits das Eingangszitat zeigt, ist das Böse im japanischen Denken ein eingeführtes Konzept. Was das Zitat jedoch auch zeigt, sind die verschiedenen Einflüsse, die zu diesem Konzept beitragen, wie z. B. der Buddhismus. Im folgenden Kapitel wird näher auf das Denken sowie die verschiedenen Akteure eingegangen, denn wie schon beim Märchen, welches in seinen kulturellen Kreis gesetzt werden muss, muss auch die Frage nach der Konzeption des Bösen in Japan in ihr kulturelles Umfeld gebracht werden: Was also bedeutet „böse“ in Japan?

Im Unterschied zum Deutschen, das zwischen den Wörtern „das Übel“, „das

5.1. MORAL UND ETHIK IN JAPAN

Böse“, „das Falsche“, „das Schlechte“ etc. unterscheidet, kann der japanische Begriff *aku* 悪 sowie Verbindungen damit all „diese und ähnliche Varianten der Negation einschließen“ (Laube 2012:263). Dadurch, dass *aku* fast das ganze Bedeutungsspektrum abdeckt, wird „der Zusammenhang zwischen den Erfahrungen des *physischen Übels*, des *moralischen Bösen* und des *religiösen Unheils* besonders betont“ (Laube 2012:277).

Das Wort *aku* mit seinen Unterschieden zum Deutschen gibt bereits einen ersten Einblick in das Böse in Japan und die dazugehörige Komplexität, aber die Frage an sich lässt sich nicht so leicht beantworten. Wie Robert E. Carter so passend ausführt: „The ideas and ideals which I describe in this exploration of Japanese ethics are not always evident in modern Japan, just as brotherly love and the patience of turning the other cheek are not always evident in countries under a decidedly Christian influence“ (Carter 2001:1). Um die Frage nach dem Bösen in Japan dennoch angehen zu können, werden zunächst das Böse und die Tugenden der drei großen Religionen⁷⁴ – Buddhismus, Shintō und Konfuzianismus – in Japan betrachtet. Tugenden werden in diesem Kapitel verwendet, um daraus im Umkehrschluss das Böse bzw. das Tugendlose zu verstehen. Somit ist dieser Ansatz eine Kombination aus den Verboten der Religionen sowie der Aspekte, die als gut bzw. tugendhaft angesehen werden. Die Grundsätze der Religionen Japans bieten eine gute Grundlage, um das Böse in Japan und im weiteren Verlauf der Arbeit das Böse im japanischen Märchen besser zu verstehen.

5.1 Moral und Ethik in Japan

In Japan gibt es drei Denkrichtungen für Moralerziehung: Die erste Option, *tokumokushugi* („Tugend-ismus“), bringt bestimmte Tugenden voran, die als moralisch gut angesehen werden, wie z. B. *shōjiki* (Ehrlichkeit), *kinben* (Fleiß), *sessei*

⁷⁴Für alle drei Glaubenslehren Japans wird in dieser Arbeit verallgemeinert das Wort Religion verwendet. Es ist jedoch anzumerken, dass „Religion“ als Wort mit dieser Bedeutung in Japan bis zur Ankunft der Amerikaner [Commodore Perry, J. N.] 1853 nicht existierte (Josephson 2012:1). Das japanische Wort für Religion *shūkyō* 宗教 wurde in den 1870er Jahren als Übersetzung von dem europäisch-amerikanischen Begriff *religion* geprägt (Josephson 2012:7).

(Mäßigkeit) und *yūkan* (Mut). Unter dieser Richtung werden einem Kind moralische Tugenden von einer Autorität gegeben. Die Moralerziehung erfolgt somit von oben nach unten (Khan 1997:127). Die zweite Variante ist *kachishugi* („Wertschätzungs-ismus“), die auf dem Konzept basiert, dass Moralischsein bedeutet, sozial anerkannte Werte zu lernen und gemäß diesen zu handeln (Khan 1997:128). Diese ersten beiden Typen konzentrieren sich auf das Gute. Die dritte Denkrichtung legt den Fokus auf das Erlernen moralischer Eigenschaften, sog. Trait-Building. Dabei wird davon ausgegangen, dass es eine universelle Regel gibt, die in den Entwicklungsstadien agiert. Hat ein Kind eine gewisse Entwicklungsstufe erreicht, kann es dazugehörige moralische Eigenschaften erlernen. Die Anregung, die diese Entwicklung verstärkt, wird als Moralerziehung angesehen (ibid.).

Dieser kurze Exkurs in die japanische Moralerziehung bei Khan bietet bereits einige Einblicke in das Thema: Zum einen werden typische Tugenden genannt, die in Japan vorkommen. Eine tiefere Betrachtung japanischer Tugenden laut der drei Religionen wird weitere Eigenschaften hervorbringen. Wichtig ist hierbei jedoch der Fokus dieses Kapitels: die Frage nach dem Bösen Japans und nicht die Untersuchung der Fragestellung, welche Eigenschaften als typisch japanisch gelten.

Bei der Betrachtung der japanischen Religionen muss man sich zunächst einmal seines eigenen Standortes bewusst werden, um daraus die Bedingungen der eigenen Urteilsbildung ableiten zu können (Antoni 2001:119). Ferner kommt es bei der Betrachtung fremder Religionen häufig zur Problematik, „die oft unbewusste Tendenz, bei der Darstellung und Beurteilung des Glaubenslebens außereuropäischer Völker sich von der Vertrautheit europäisch-abendländischer Auffassungen leiten zu lassen. Dies kann aber leicht zu falschen Interpretationen einer fremden Religion führen und von ihr ein verzerrtes Bild geben“ (qtd. Antoni 2001:119). Josephson merkt im Hinblick auf diese Problematik richtigerweise an, dass Menschen oft davon ausgehen, dass die gleichen konzeptuellen Strukturen impliziert sind, wenn sie einen Begriff [in diesem Fall *Religion*, J. N.] über verschiedene historische Zeiträume sehen (Josephson 2012:1). Das bedeu-

5.1. MORAL UND ETHIK IN JAPAN

tet für die vorliegende Arbeit, dass zwar der Begriff „Religion“ für den japanischen Kontext verwendet wird, diese jedoch nicht notwendigerweise zu einem westlichen Konzept werden.

Im Hinblick auf japanische Moral haben viele verschiedene Einflüsse sie zu dem gemacht, was sie heute ist:

„The Japanese take pride in their openness to outside influences, for it demonstrates psychological flexibility, and a willingness to take in the best in cultural, intellectual, religious, scientific, and technological achievements from any source. [...] But while it has seemed necessary to protect Japan from undue outside influence at least periodically, the array of such cultural influences in Japan include their own “*kami*-cults” (which became Shintōism at a much later date), Confucianism, Taoism, Buddhism, Ch’an Buddhism (which became Zen Buddhism), and, of course, more recent Western influences. Japan’s cultural history is not a simple fabric, for it is woven of numerous colors and strands. Nevertheless, in spite of the variety and inherent differences of these influences, there are a surprising number of similarities, and these similarities, taken together, have taken on an unmistakable Japanese texture (Carter 2001:6).

Carter spricht die verschiedenen Religionen und Einflüsse an. Anesaki jedoch beschreibt ihr Zusammenwirken:

„Confucianism, the ethical system of the northern Chinese, came into Japan and gave impetus to the further development of her national life. Its teaching furnished materials for social institutions, political organization, the systemization of moral precepts. Early Shinto had no clear conception of loyalty or filial piety, the virtues which played so important a part in the moral life of the people. The very names for these were supplied by Confucianism, giving a systematic teaching of morality and supplying the methods of instruction. [...] In addition to these influences, Buddhism served to consummate and

give vitality to the religious life of the Japanese by stimulating universal ideals and refining their religious and aesthetic sentiments“ (Anesaki 1964:7).

Beide Zitate zeigen, dass Ethik und Moral in Japan durch die verschiedenen religiösen Einflüsse entstanden sind. Die Verbindung zwischen den drei Systemen wird ferner bei Antoni (2001) dargestellt. Shintō, Buddhismus und Konfuzianismus sind in „nahezu allen religiösen und ethischen Vorstellungswelten jeweils mehr oder weniger produktiv“ und nehmen innerhalb des Wertesystems japanischer Kultur bestimmte Funktionen ein (Antoni 2001:121). Der Shintō verbindet Religion und Staat (insbesondere mit dem Tennō), der Buddhismus Religion und Ethik und der Konfuzianismus verbindet Ethik und Staat (ibid. nachfolgende Abbildung aus: Antoni 2001:122).

5.1. MORAL UND ETHIK IN JAPAN

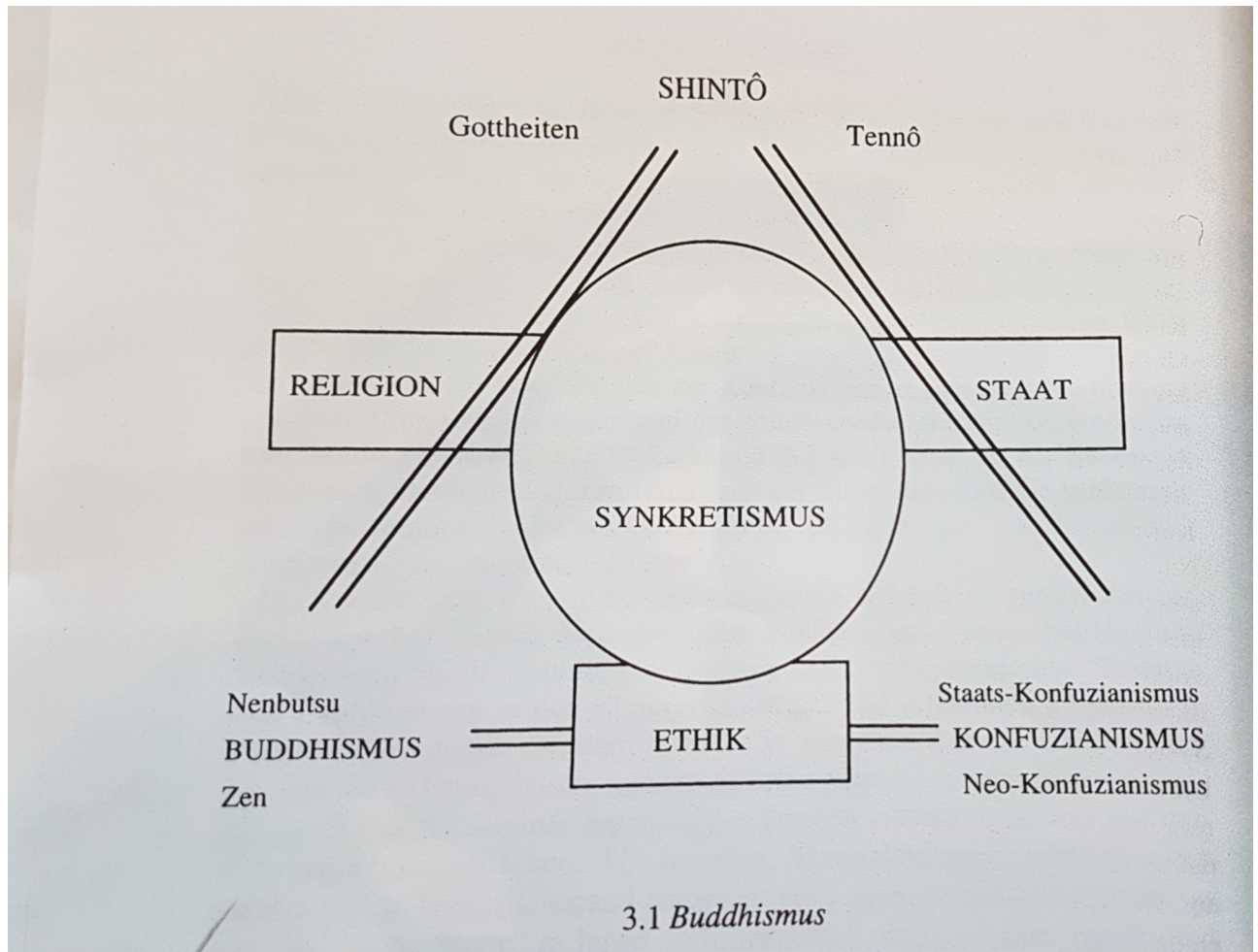


Abbildung 5.1: Religion, Ethik und Staat in Japan aus Antoni 2001:122

Die drei religiösen Systeme zeichnen sich alle jeweils durch bemerkenswerte Heterogenität und Vielfalt mit einem Neben- und Miteinander aus, weswegen es in Japan auch kaum religiösen Fanatismus gibt (Antoni 2001:120)⁷⁵. Japans Religionen bilden daher einen Synkretismus (ibid.). Der Grundgedanke dabei ist, dass „auf einer höheren Ebene alles miteinander in wechselseitiger Beziehung stehe und untereinander oftmals austauschbar sei“ (Antoni 2001:121).

⁷⁵In der Geschichte Japans kam es nur selten zu „Phasen religiöser Unduldsamkeit“, so zum Beispiel im Mittelalter bei bestimmten buddhistischen Sekten oder in der Moderne „mit der gewaltsamen ‚Trennung von Göttern und Buddhas‘ (*shinbutsu bunri* 神仏分離) und dem dogmatischen Staatshintô der Meiji-Zeit“ (Antoni 2001:120).

5.1.1 Shintō

Ethik und Moral im Shintō basieren nicht auf bestimmten Geboten oder Gesetzen, sondern darauf, dass man dem Willen der *kami* (Gottheit) folgt (Ethics in Shinto BBC 2009)⁷⁶. Regeln sind im Shintō zwar nicht formal festgehalten, aber es kennt dennoch Moral und besitzt Werte, wie z. B. Ehrlichkeit und Aufrichtigkeit (Picken 1994:xxiii). Die moralischen Werte im Shintō werden durch Imitation und nicht durch Memorierung erworben (Picken 1994:343). Wargo führt dazu ferner aus: „The distinction between good and evil, proper and improper action, would be made by the soul (*tamashii*) of man on the basis of intuition, which could be strengthened and sharpened with the help of the *kami*“ (Wargo 1990:505).

Im Zentrum der ethischen Vorstellungen im Shintō liegt die Reinheit. Krankheit und Tod gelten als unrein und unterliegen daher den Meidungsvorschriften. Deswegen konnte das Thema Tod kein Gegenstand des Shintō werden und wird vom Buddhismus thematisiert (Antoni 2001:125). Weitere Taten und Aktionen, die mit der Reinheit brechen, sind neben Tod und Krankheit Geburt und Blut. Wer mit diesen Kontakt hatte, musste sich wieder reinigen, z. B. durch das Baden in einem Fluss, gefolgt von Fasten. Unfreiwillige Zuwiderhandlungen gegen die Reinheit wurden gewaschen; wurde jedoch unter Vorbehalt gehandelt, so wurde durch Buße oder Strafen, die an die Gemeinschaft in der Gegenwart eines heiligen Geistes gezahlt wurden, gesühnt. Ferner kam es im Falle von Zivil- und Straftaten zur „göttlichen Bestrafung“, häufig in Form von Verbannung (Anesaki 1964:35-36). Interessant ist hierbei die Erwähnung von „Vorbehalt“, was in eine ähnliche Richtung geht wie bei den allgemeinen Definitionen zum Bösen aus dem vorangegangenen Kapitel. Außerdem lässt sich hier bereits erkennen, dass es unterschiedliche Stufen gibt und bestraft wird die Stufe, die den Vorbehalt der Tat hatte. Diese eben angesprochene Reinigung nennt man *harai*⁷⁷. Ziel ist es, *tsumi* und *kegare* zu entfernen und seinen reinen Status wiederzuer-

⁷⁶<http://www.bbc.co.uk/religion/religions/shinto/shintoethics/ethics.shtml>

⁷⁷Eine gute Ausführung zu *harai* (= *harae*), *kegare* und *tsumi* in japanischen Mythen mit Beispielen findet sich bei Naumann 1997 „Gut und Böse in den Mythen und in der frühen Geschichte Japans“.

5.1. MORAL UND ETHIK IN JAPAN

langen. *tsumi* bezeichnet die Unreinheit und *kegare* ist die Unreinheit, die durch verschiedene menschliche Bedingungen verursacht wird (Picken 2011:82). *tsumi* bezeichnet ursprünglich eine ‚Schuld‘ bzw. ein ‚Verbrechen‘, für die eine Buße erfolgen musste. Daraus entwickelte sich *tsumi* zur Sünde, „von der man sich durch Abwischen befreien konnte“ (Naumann 1997:189). *kegare* wird ferner als Befleckung bzw. kultische Unreinheit gesehen (Naumann 1997:190).

Zu den Werten im Shintō zählen *makoto* (Aufrichtigkeit), *junsui*⁷⁸ (Reinheit), *kansha*⁷⁹ (Dankbarkeit), *tsui-shin* (harte Arbeit/Fleiß) (Picken 1994:346-347). Picken fasst Ethik im Shintō passend zusammen: „That is the task of Shinto: not indeed a system of ethics that arises from a moral theology, but from a kind of universal moral sense believed to be the property of all human beings“ (Picken 2011:83).

Zusätzlich zu diesen vier Tugenden gibt es auch Handlungen, die im Shintō als schlecht angesehen werden:

1. „things which disturb kami
2. things which disturb the worship of kami
3. things which disrupt the harmony of the world
4. things which disrupt the natural world
5. things which disrupt the social order
6. things which disrupt the group of which one is a member“ (Ethics in Shinto BBC)

Bei diesen „schlechten Handlungen“ fällt auf, dass diese die Grundsätze des Shintō – Reinheit und Harmonie – stören. Außerdem sieht man, dass sie äußerst allgemein gehalten sind und in der Tat keine Art von Gebot oder Verhaltensregel

⁷⁸*junsui* bezieht sich auf ein reines Herz, aber auch auf rein im Sinne von einfach, ehrlich und unverdorben von der Welt (Picken 2011:82).

⁷⁹*kansha* ist weitverbreitet im japanischen Sprachgebrauch, aber besonders im Shintō, um Dankbarkeit auszudrücken. *kansha* sollte auch ausgedrückt werden, wenn etwas schiefgeht, um weiterhin positiv nach vorne zu schauen (Picken 2011:82).

darstellen. Sie geben eher eine Richtung an, dass man ein gutes Leben führt, überlassen die Ausführung und vielleicht sogar Interpretation dem Handelnden selbst.

Es lässt sich hier jedoch eine Verbindung zu den vorangegangenen Theorien zum Bösen ziehen. Dort war einer der Kernpunkte die Zerstörung. Das gleiche Thema findet sich hier in anderer Form wieder: das Stören der sozialen Ordnung sowie der Gruppe, zu der man gehört.

5.1.2 Buddhismus

Der Buddhismus⁸⁰ kam im 6. Jahrhundert nach Japan (Laube 2012:272). Dadurch, dass Japan geografisch gesehen am Ende der Seidenstraße liegt, konnten dort viele Aspekte des Buddhismus erhalten werden, als sie in anderen Ländern wie Indien verschwanden oder in Zentralasien unterdrückt wurden (Singh 2017:13). Der japanische Buddhismus verfügt über keine einheitliche Lehre (Antoni 2001:122). Er hat sich seit jeher durch eine Vielschichtigkeit ausgezeichnet und verschiedene Richtungen des Hinayana (Kleines Fahrzeug), Mahayana (Großes Fahrzeug), der Esoterik und des Nembutsu (Glaubensbuddhismus) sind seit langer Zeit in Japan vorhanden (Antoni 1998:26). Der Hinayana-Buddhismus nimmt heute noch in Sri Lanka, Myanmar (Birma) und Thailand eine wichtige Stellung ein. In Japan, Korea, China, Tibet und Gebieten Zentralasiens hingegen ist es der Mahayana-Buddhismus (vgl. Immoos 1990:80-83). Japan hat jedoch nicht nur einfach Neues aufgenommen, sondern neutralisierte Extreme und hat so im Falle des Buddhismus ihn seinen eigenen Bedürfnissen angepasst (vgl. Anesaki 1964:8).

Der Buddhismus fand auch im kulturellen Leben eine große Bedeutung. Japanische buddhistische Kunst war sehr reichhaltig zwischen dem 8. und 13. Jahrhundert, also in der Nara-Zeit⁸¹, Heian-Zeit⁸² und in der Kamakura-Zeit⁸³

⁸⁰Die Geschichte des Buddhismus begann im 6. Jahrhundert v. Chr. mit Buddha Siddhartha Gautama. Dadurch ist es eine der ältesten Religionen, die seitdem viele Entwicklungen durchlebt hat (Singh 2017:4).

⁸¹*Nara jidai* 奈良時代 710-794

⁸²*Heian jidai* 平安時代 794-1185

⁸³*Kamakura jidai* 鎌倉時代 1183-1333

5.1. MORAL UND ETHIK IN JAPAN

(Singh 2017:13). Diese Auswirkungen fasst Wargo passend zusammen:

„The cultural life of the Heian period, especially among the aristocrats was heavily indebted to Buddhism, especially in the arts. There can be little doubt that, as Umehara Takeshi asserts, Buddhism brought about an ethical, psychological, and literary deepening of the Japanese intellectual and cultural tradition through the introduction of its systematic philosophical exploration of the human condition“ (Wargo 1990:501).

Das Böse spielt „in den meisten Texten der Ordensregeln und Lehrreden des buddhistischen Kanons eine Rolle“ (Laube 2012:273). Das japanische Wort *aku* umfasst im Mahayana-Buddhismus „alle Arten der Negation des buddhistischen Ziels, d. h. alles, was der vollkommenen Befreiung, dem vollkommenen Erwachen [...] im Wege steht“ (Laube 2012:265). Das vollkommene Erwachen beinhaltet Folgendes:

Zum Inhalt des vollkommenen Erwachens gehört nach mahayanistischer Deutung in jedem Fall die Einsicht in die Substanzleere des eigenen Selbst, ja aller Phänomene [...] und die Einsicht in ihre wechselseitige Abhängigkeit im unablässigen Entstehen und Vergehen [...]. Das impliziert aber, dass eine die (individual- und sozial-)moralische Bedeutung transzendierende religiöse Bedeutung des Terminus *aku* vorherrscht, nämlich „das Böse“ als nicht zu vermeidender, mit jedem Akt des Selbst immer mehr verfestigter „Wahn“ [...], allerdings stets auch mit Auswirkungen auf die Strebungs- und Handlungsweisen des Menschen als „verblendetes und darum verkehrtes Handeln“ (Laube 2012:263).

Der Mahayana-Buddhismus sieht die drei Aspekte des Bösen (moralisch, physisch und metaphysisch) in einem gesetzmäßigen Zusammenhang. Wie Laube (2012) ferner sagt, versteht diese Art des Buddhismus das Böse nicht notwendigerweise als moralisch, sondern mehr soteriologisch. Weitere Aspekte, „die in

westlichen „subjektzentrischen“ Moralsystemen eher ausgeklammert werden", werden hier mit einbezogen, wie z. B. „die Formen des transindividuellen Bösen wie die „böse Welt“, das „böse Zeitalter“, in deren Rahmen man gar nicht anders als „böse“ handeln kann (Laube 2012:339).

Im Hōkukyō/Dhammapada steht nicht genau, was Böse ist, aber „aus dem Gegensatz zwischen „Böses tun“ und „reinigen“ oder „läutern“ lässt sich erschließen, was gemeint ist: sich reinigen von den „Verunreinigungen“, die durch die selbstsüchtigen Tätigkeiten des menschlichen Geistes entstehen“ [...] (Laube 2012:275). Hier tauchen Wortpaare auf, die in buddhistischen Texten oft im Zusammenhang mit dem Bösen erwähnt werden: rein und unrein, wahr und falsch, gut und böse, freudvoll und leidvoll (Laube 2012:276).

Zum eigentlichen Bösen werden auch die „Leidenschaften“ gezählt. Es gibt drei primäre Leidenschaften: Begehren/Begierde/Gier, Abscheu/Zorn/Wut/Hass, Torheit/Verblendung/Blindheit/Verstocktheit/falsche Sicht vom Selbst (Laube 2012:279).

Das Dhammapada unterscheidet drei Gruppen an „bösen Taten: die des leiblichen Handelns, die des Redens, die der Geistestätigkeiten“ (ibid.).

In der buddhistischen Überlieferung gibt es „die drei Hindernisse für die rechte Praxis“:

1. „die blinden Leidenschaften, die aus Begierde, Zorn und Torheit hervorgehen“
2. „das negative Karma, das man selbst verursacht, wenn man eine [der im Folgenden aufgeführten] fünf bösen Taten oder eine der zehn bösen Taten begeht“
3. „die Vergeltung für Taten aus der Vergangenheit auf den drei bösen Lebenswegen (Welt der Höllen, Welt der hungrigen Geister, Welt der wilden Tiere)“ (Laube 2012:281).

5.1. MORAL UND ETHIK IN JAPAN

Besonders interessant für das vorliegende Kapitel sind die von Laube angesprochenen fünf bzw. zehn bösen Taten.

Die fünf bösen Taten:

1. Töten
2. Stehlen
3. Unzucht
4. Lüge
5. Trunksucht

Die zehn bösen Taten:

1. drei böse Taten des Leibes: a) Töten b) Stehlen c) Unzucht
2. vier böse Taten des Redens: a) Lüge b) Doppelzüngigkeit c) Verleumdung d) Schmeichelei
3. drei böse Taten des Geistes: a) Begierde b) Zorn c) verkehrte Sicht bzw. Torheit (Laube 2012:281).

Vergleicht man die fünf bösen Taten mit den zehn bösen Taten, fällt auf, dass es nicht nur eine Erweiterung um fünf Taten ist, sondern dass nur vier der fünf bösen Taten bei den zehn vorkommen – Trunksucht ist nicht mehr auf der Liste (vgl. Arai 2017:79). Trunksucht bezieht sich hier nicht nur auf das Trinken selbst, sondern eher auf die Kontrolle von Begierden (ibid.). Arai führt ferner aus, dass Taten, die das Leben verstärken und erstrahlen lassen, gute Taten sind. Taten, die dem Leben schaden, sind schlecht (ibid.) Töten zerstört das Leben direkt. Stehlen ist das Entwenden von Eigentum eines anderen, d. h. ein Teil des Lebens eines anderen (ibid.). Eine Lüge bringt den Geist und das Leben eines anderen durcheinander und schädigt merkbar die Würde von einem selbst und anderen (ibid.). In Kapitel 4 gab es eine ähnliche Definition: Etwas, das böse ist, schadet einem anderen. Auch hier wird wieder auf den Zerstörungsaspekt eingegangen.

Es lässt sich also eine Verbindung zur allgemeinen Definition des Bösen erkennen, da auch beim Buddhismus auf den Zerstörungsgrad eingegangen wird.

Im Lotus-Sutra wird von den fünf Begierden gesprochen. Dazu zählen das Streben nach

1. Reichtum
2. sexueller Liebe
3. Essen
4. Trinken
5. gesellschaftlichem Ruhm (Laube 2012:284).

Eine weitere Gruppe beinhaltet das Streben, das entsteht, „wenn Gegenstände der Außenwelt die fünf Sinne berühren“ (ibid.). Die fünf Verbrechen sind

1. Vätermord
2. Muttermord
3. Tötung eines Arhat
4. Verletzung eines Buddha
5. Spaltung der Gemeinschaft der Gläubigen (Laube 2012:286).

Im Mahayana-Buddhismus gibt es zehn schwere Verbote⁸⁴:

1. Verbot zu töten
2. Verbot zu stehlen
3. Verbot Unzucht zu treiben
4. Verbot zu lügen

⁸⁴Darüber hinaus gibt es 48 leichte Regeln, die sich auf Bereiche wie Essen und Trinken, Töten von Tieren, Menschenhandel u. a. beziehen (Laube 2012:294).

5.1. MORAL UND ETHIK IN JAPAN

5. Verbot sich zu berauschen
6. Verbot, die Fehler der anderen zu verraten
7. Verbot sich zu loben und die anderen zu tadeln
8. Verbot, mit den eigenen materiellen und geistigen Gütern zu geizen und die Hilfsbedürftigen zu beschämen
9. Verbot zu grollen über Undank
10. Verbot, die „Drei Schätze“ des Buddhismus (Buddha, Dharma, Sangha) zu schmähen (Laube 2012:294).

Man sieht, dass diese Verbote sehr ähnlich zu den bereits erwähnten bösen Taten sind. Neben diesen Verboten gibt es im Buddhismus ferner den „edlen achtfachen Pfad“, der zum Ende des Leidens führt und als „practical guide of ethics, mental rehabilitation and mind deconditioning“ bezeichnet werden kann (Singh 2017:214). Die acht Elemente lassen sich in die drei Gruppen Weisheit, Sittlichkeit und mentale Disziplin unterteilen:

1. die rechte Einsicht⁸⁵
2. die rechte Absicht⁸⁶
3. die rechte Rede⁸⁷
4. das rechte Handeln⁸⁸

⁸⁵Die rechte Einsicht kann auch als rechte Perspektive bezeichnet werden. Dieser Aspekt bezieht sich auf die vier edlen Wahrheiten, welche komplett verstanden werden müssen (Singh 2017:215).

⁸⁶Hierbei geht es um die Gründe des Gläubigen, seine Religion auszuüben (Singh 2017:216).

⁸⁷Die rechte Rede bezieht auf die richtige Art und Weise, in die der Buddhist seine Worte verwendet, d. h. nicht lügen, nicht polarisieren, keine beleidigenden Worte sprechen und nicht schwatzen (Singh 2017:216).

⁸⁸Das rechte Handeln befasst sich, wie der Name schon sagt, mit dem Verhalten des Buddhisten im Alltag. Dazu zählen nicht töten, nicht stehlen und keine Unzucht betreiben (Anmerkung J.N. vgl. die fünf bösen Taten) (Singh 2017:217).

5. der rechte Lebensunterhalt⁸⁹
6. das rechte Bestreben⁹⁰
7. die rechte Achtsamkeit⁹¹
8. die rechte Konzentration⁹² (Singh 2017:214).

Zusammenfassend lässt sich hervorheben, dass der Buddhismus genaue Vorstellungen hat, was böse ist. Die Verbote sowie der edle achtfache Pfad zeigen genau, welche Taten schlecht sind. Darunter finden sich schwere Verbrechen wie Mord, allerdings auch Taten, die auf Disziplin/Kontrolle und Sittlichkeit eingehen. Genau das ist es, was das Spektrum und die Stufen des Bösen aus Kapitel 4 hervorhebt. Man sieht daher, dass es zum einen kein lokales Phänomen ist und zum anderen unterstützt es die These, diese Varianz auch bei der dunklen Seite des Märchens zu beleuchten, da sie eindeutig ein Teil der Konzeption des Bösen allgemein und des spezifischen Falls Japans ist.

5.1.3 Konfuzianismus

Der Konfuzianismus⁹³ in Japan lässt sich in zwei Epochen unterteilen. Der „Staatskonfuzianismus“ im Altertum und der „Neo-Konfuzianismus“ im Mittelalter und in der Neuzeit (Antoni 2001:124). Wie auch schon beim Shintō und beim Buddhismus hat beim Konfuzianismus eine Mischform „das geistige und ethische

⁸⁹Der rechte Lebensunterhalt befasst sich mit dem Grundsatz, dass kein Schaden zugefügt wird. So soll der Buddhist keine Arbeit ausführen, die direkt oder indirekt zu Schaden bei anderen Lebewesen führt, wie z. B. das Handeln mit Waffen, berauschenden Getränken, Giften oder auch dem Töten von Tieren (Singh 2017:217).

⁹⁰Das rechte Bestreben beinhaltet die kontinuierliche Bemühung des Buddhisten, seine Gedanken frei von anderen Elementen zu halten, die die Umsetzung der anderen Aspekte des achtfachen Pfades beeinträchtigen würden, wie z. B. einem anderen etwas Schlechtes wünschen (Singh 2017:218).

⁹¹Achtsamkeit hier befasst sich mit Meditation, sodass sein Geist immer wachsam ist (Singh 2017:218).

⁹²Die rechte Konzentration – wie auch die rechte Achtsamkeit – umfasst weitgehend die buddhistische Meditation (Singh 2017:219).

⁹³Konfuzius wurde 552 v. Chr. geboren und starb 479 v. Chr. Sein Name war K'ung Ch'in Chung-ni. Später wurde er K'ung Fu Tse genannt, wobei Fu Tse „Meister“ bedeutet (Confucius 1915:xiii).

5.1. MORAL UND ETHIK IN JAPAN

Leben Japans bestimmt“ (ibid.). Obwohl das moderne Japan offiziell vom konfuzianischen Kontext abgerückt ist, spielt das konfuzianische Wertesystem auch im aktuellen Japan noch eine wichtige Rolle (Antoni 1998:27).

Im Fokus des Staatskonfuzianismus des Altertums standen die „Modernisierung der staatlichen Institutionen und die Einrichtung eines zentralistischen Staatswesens“ (Antoni 1998:28). Nachdem das konfuzianische Denken eine Zeit lang einen Niedergang erlebte, kam es in der Edo-Zeit zu einer Renaissance. Der Neo-Konfuzianismus und seine ethischen Normen bestimmten größtenteils die Sozialordnung. Bereits in der Edo-Zeit kam es zu einer engen Verbindung aus Konfuzianismus und Shintō; diese Verbindung wurde nach 1868 unauflöslich, „sodass schließlich die eigentlich konfuzianische Basis der Sittenlehre in den Hintergrund rückte und schließlich allgemein in Vergessenheit zu geraten drohte“. Die heutigen Tugenden Japans – Ordnung, Fleiß, Hierarchie und Harmonie – entstammen dem „konfuzianischen Denken, das erst von der Meiji-Regierung mit so nachhaltigem Erfolg japanisiert [...] und in den nationalen Diskurs implementiert wurde“ (Antoni 1998:28-29).

Im Konfuzianismus gibt es fünf soziale Beziehungen: Herrscher und Untertan, Vater und Sohn, älterer Bruder und jüngerer Bruder, Ehemann und Ehefrau sowie Freund und Freund. Die fünf moralischen Konstanten im Konfuzianismus sind: Liebe, Gerechtigkeit, Ritual, Weisheit und Aufrichtigkeit (Confucius 1915:301). Interessant ist hierbei die Ähnlichkeit, die man bei den Charakteren und Beziehungen im japanischen Märchen (vgl. Kapitel 3) sieht. Dort waren es ebenfalls Gegensätze wie ältere und jüngere Geschwister oder auch Heerscher und Untertan. Das rechte Leben wird im Li Ki wie folgt beschrieben:

“What are the things which men consider right? Kindness in a father, filial piety in a son; gentleness in an elder brother, obedience in a younger; righteousness in a husband, submission in a wife; kindness in elders, deference in juniors; benevolence in a ruler, loyalty in a minister. These ten are things which men consider right. To speak the truth and work for harmony are what are called things advantageous to men. To quarrel, plunder, and murder are things disastrous

to men" (Confucius 1915:73).

Auffällig ist an dieser Stelle die Ausdrucksweise mit *advantageous* und *disastrous*, denn erneut erkennt man den Zerstörungsaspekt, der eine zentrale Rolle beim Bösen spielt.

Konfuzius befasste sich außerdem mit der perfekten Tugend. Als er danach gefragt wurde, antwortete er, dass es fünf Praktiken gibt, die als vollkommene Tugend angesehen werden: respektvolles Auftreten, Großzügigkeit, Glaubwürdigkeit, Aufmerksamkeit und Güte (Confucius 1915:79-80 + Du 2008:5). „Respektvoll – so wird man auch nicht beschämt; großzügig – so gewinnt man die Unterstützung der Massen; glaubwürdig – so gewinnt man das Vertrauen anderer; aufmerksam – so wird die Arbeit effizienter; gütig – dann hat man erst die Berechtigung, andere Menschen zur Arbeit einzusetzen“ (Du 2008:5).

Diese Aussagen zeigen, dass gute Taten vorteilhaft und schlechte Taten zerstörend und nachteilhaft sind. Interessant ist, dass es in den Aussagen so klingt, als seien die Vorteile sehr stark auf die eigene Person bezogen: z. B. „so gewinnt man das Vertrauen anderer“ oder auch „so wird man auch nicht beschämt“. Noch deutlicher ist dies in der englischen Version zu erkennen: people will repose trust in **you** oder **you** will accomplish much (Hervorhebung durch J.N.). Trotzdem fällt auf, dass sich der Aspekt des Zerstörens von der allgemeinen Definition des Bösen bis hin zu den drei verschiedenen japanischen Religionen durchzieht. Ferner tauchen bestimmte Eigenschaften, wie z. B. Ehrlichkeit, hier wieder auf, die bereits am Anfang des Kapitels genannt wurden.

5.1.4 Resümee

Japan hat seit den 1870er Jahren versucht, westliche Werte anzunehmen, jedoch ist es immer wieder zum traditionellen konfuzianischen Denken zurückgekehrt (Khan 1997:204). Khan stellt außerdem fest, dass die heutige *dōtoku*-Bildung (Moralbildung) sehr ähnlich zur *shūshin*-Bildung (Moralunterricht) aus der Vorkriegszeit ist. Einige Eigenschaften tauchen dabei auf, z. B. *omoiyari* (Rücksichtnahme), *keiken* (Pietät), *futō* (-*fukutsu*) (Unerschütterlichkeit), *kenkyo* (Bescheiden-

5.2. UMFRAGE

heit), *seijitsu* (Ehrlichkeit/ Aufrichtigkeit) oder auch *yūki* (Mut) (Khan 1997:204). Hierbei fällt auf, dass einige dieser Eigenschaften bereits in den drei Religionen vorkommen. Das validiert die Ausgangsaussage, dass Konfuzianismus, Shintō und Buddhismus jeweils Einfluss auf die Ethik Japans genommen haben. Ferner wird dadurch der Ansatz bestätigt, die Tugenden dieser Religionen im Umkehrschluss sowie ihre Verbote zu nehmen, um auf das Böse einzugehen.

Darüber hinaus lassen sich gewisse Gemeinsamkeiten erkennen. So kommt Reinheit als Konzept im Shintō und im Buddhismus vor. Ferner geht der Konfuzianismus auf Eigenschaften ein, die Khan ebenfalls erwähnt hat, wie z. B. Ehrlichkeit. Außerdem werden bei allen drei Religionen auf ihre eigene Weise die Themen der sozialen Ordnung und Harmonie deutlich.

Dadurch, dass sowohl Shintō, Buddhismus als auch Konfuzianismus die Moral Japans beeinflussen, ergibt sich ein umfangreiches Bild. Dieses Bild soll durch eine Umfrage unter Japanern noch weiter beleuchtet werden, sodass im Folgenden eine Liste an bösen Eigenschaften im japanischen Kontext erstellt werden kann.

5.2 Umfrage

Im Rahmen dieser Arbeit wurde eine Umfrage entworfen und durchgeführt, um der Frage nach dem Bösen in Japan „von innen her“, also aus dem japanischen Verständnis her, nachzugehen und die Ansichten besser zu verstehen. Die Umfrage lief online vom 25. November 2019 bis zum 31. Dezember 2019 (zur Untersuchungsmethode s. 5.2.2). Insgesamt gab es 94 Antworten. Zwei Antworten wurden jedoch disqualifiziert, da es zwei Voraussetzungen für die Teilnahme gab: 1) Die Teilnehmenden müssen japanisch sein. 2) Sie müssen in Japan aufgewachsen sein (wer mittlerweile außerhalb Japans wohnt, konnte antworten, solange er/sie in Japan groß geworden ist). Die Bedingungen wurden gewählt, um vorauszusetzen, dass die Teilnehmenden den japanischen Hintergrund sowie Ansichten zum Thema kennen und teilen können, da es spezifisch um Japan geht. Eine Teilnehmerin hat doppelt geantwortet, sodass insgesamt noch

91 Antworten für die Auswertung vorliegen. Eine Kopie der Umfrage mit allen Fragen befindet sich im Anhang unter 11.1.

5.2.1 Ziel der Umfrage

Die Umfrage hatte zwei Ziele. Zum einen ging es um das Verständnis des Bösen in Japan. Die Literatur, die für dieses Kapitel verwendet wurde, lieferte gute Einblicke. Dennoch ist es wichtig, nicht nur „von außen“, also in diesem Falle mit einem europäischen Blick, auf ein anderes Land zu schauen, sondern auch „von innen“. Gerade bei der Frage nach dem Bösen gibt es Taten wie z. B. Mord, die international als böse angesehen werden. Das heißt aber nicht, dass es bei allen Taten so ist oder dass die gleiche Stufe des Bösen vergeben wird. Genau diese Frage sollte untersucht und die Abstufung der unterschiedlichen Taten verstanden werden, da sich diese Arbeit sowohl mit den sehr grausamen als auch mit den Taten am unteren Ende des Spektrums befasst.

Das zweite Ziel der Umfrage war ein genaueres Verständnis von Böse im japanischen Märchen, vor allem die Frage, ob japanische Märchen in Japan überhaupt als böse bzw. grausam angesehen werden oder nicht – gerade auch, weil es Kritik am europäischen sowie am japanischen Märchen in Hinblick auf die Grausamkeit gibt. Auf dieses Ziel gehe ich im nachfolgenden Kapitel noch genauer ein. Wichtig ist hier noch der Aspekt, dass die Umfrage nicht zum Ziel hatte repräsentativ zu sein, sondern Tendenzen und Meinungen zu erkennen. Die vorhandenen Antworten liefern einen guten Einblick in das Verständnis des Bösen im kulturspezifischen Kontext.

5.2.2 Methode

Für die Durchführung der Umfrage wurde ein quantitativer Ansatz gewählt, um eine Fülle an Antworten zu bekommen und dann daraus weitere Erkenntnisse zum Bösen zu erhalten. Die Umfrage wurde auf Japanisch erstellt und mit wertvoller Hilfe von Nakamura Chie, Kanasaki Takaaki und Maruyama Akihito unterstützt. Die Umfrage wurde online als Formular über Google Forms ver-

5.2. UMFRAGE

schickt, um so viele Nutzer:innen wie möglich zu erreichen. Google Forms erwies sich für den vorgesehenen Zweck im Umfang dieser Arbeit als nützlichstes Tool, da viele Funktionen in der allgemein verfügbaren Version enthalten sind. Für diese Umfrage wurden Freunde, Bekannte sowie eine kleine Anzahl an japanischen Organisationen angeschrieben mit der Bitte, diese Umfrage auszufüllen und ggf. weiterzuleiten. Hier erwiesen sich vor allem soziale Netzwerke als ein gutes Mittel, weil der Link schnell mit einem großen Netzwerk geteilt werden konnte. Bei der Verteilung der Umfrage als Online-Link gibt es jedoch keinerlei Informationen darüber, wie viele Leute die Umfrage erhalten, aufgemacht und möglicherweise abgebrochen haben. Das stellt für den Rahmen dieser Arbeit kein Problem dar, da auch mit den vorhandenen Antworten die Tendenzen gesehen werden können, die das Ziel der Umfrage waren. Somit ist nur die Anzahl an Antworten bekannt (insgesamt 94, minus zwei Disqualifizierungen und einer doppelten Antwort, s. 5.2).

Die Mehrheit der Teilnehmenden (73 %) war weiblich. Es gab Teilnehmende der verschiedenen Altersgruppen und aus den unterschiedlichen Präfekturen Japans. Die Altersgruppen wurden in Abständen von 10 Jahren gruppiert, von „unter 20 Jahre“ bis hin zu „71-80“. Die größte Teilnehmergruppe war aus dem Bereich „31-40 Jahre“, dicht gefolgt von „41-50 Jahre“. Die drei häufigsten Präfekturen bei der Herkunft der Teilnehmenden waren Ōsaka, Kyōto und Wakayama. Zu Beginn der Umfrage wurden noch weitere Hintergrundinformationen zu den Teilnehmenden abgefragt. Diese wurden jedoch für die Auswertung nicht weiter verwendet, da sich die Auswertung eher auf bestimmte Aspekte konzentriert hat und Angaben zu Bildung oder auch zum Thema, wie die Befragten Märchen kennengelernt haben, nicht weiter eingesetzt wurden.

Bei den Fragen gab es eine Mischung aus Freitextfeldern, wo die Teilnehmenden selbst ihre Antworten eintragen konnten, Bewertungsaufgaben sowie Fragen mit vorgegebenen Antwortmöglichkeiten. Bei allen Fragen waren Mehrfachantworten möglich mit Ausnahme von der Bewertungsaufgabe Nummer 18.

5.2.3 Probleme

Bei der Umfragenerstellung traten einige Herausforderungen auf, die den Aufbau und die Fragestellungen beeinflusst haben. Beide Problemfelder, Sprache und Pre-Test, sind etwas, das man in einer größer angelegten Studie auf jeden Fall noch ausbessern müsste bzw. durch diese Informationen hier bereits besser umgehen kann. Würde man die Umfrage in einem größeren Kontext wiederholen, wäre hier sicherlich Feldforschung in Japan eine Option. Außerdem wäre es interessant, wenn man für eine Neuauflage der Umfrage zusammen mit einem:einer japanischen Märchenforscher:in arbeitet. Trotz dieser beiden Herausforderungen sind die Ergebnisse sehr wertvoll und erfüllen die Zielsetzung der Umfrage.

5.2.3.1 Sprache

Das Thema des Bösen an sich ist schon recht komplex und abstrakt. Die Untersuchung des Bösen im Märchen mit bestimmten Eigenschaften macht das Thema noch komplexer. Hinzu kommt noch, dass das Wort nicht immer besonders einfach zu übersetzen ist. Wie Laube (2003) bereits anmerkt, wird im Japanischen nicht zwischen dem Böse, dem Übel etc. unterschieden. Der Begriff *aku* 悪 und Komposita damit decken das gesamte Spektrum ab. Bei der Erstellung der Umfrage war die Unterstützung von japanischen Muttersprachlern sehr hilfreich, um die Fragen auf Japanisch so deutlich, korrekt und verständlich wie möglich zu stellen sowie um die Umfrage vor dem Versand zu testen. Jedoch gab es häufiger das Feedback, dass *aku* zu stark sei. Deswegen wurde dann ein Kompositum mit *aku* verwendet, nämlich *akushitsu* 悪質. Die einzige Ausnahme hierbei ist die Frage „Was verstehen Sie unter ‚böse‘“ – hier wurde tatsächlich *aku* gewählt, um den Begriff noch genauer zu verstehen. Sprachlich gesehen gibt es zwei Probleme: zum einen natürlich die Begrifflichkeiten, aber man darf den kulturellen Kontext nicht unterschätzen, der bei bestimmten Wörtern oder Konzepten mitschwingt.

Auch wenn hier in der Arbeit bevorzugt von „böse“ gesprochen wird und

5.2. UMFRAGE

„grausam“ nur in bestimmten Fällen verwendet wird, wurde in der Umfrage beides abgefragt. Der Grund hierfür ist, dass festgestellt werden sollte, ob sich die Antworten tatsächlich unterscheiden. Unter dem Gesichtspunkt, dass „böse“ bereits einige Probleme aufwarf, ist es sicherlich hilfreich, hier noch einen anderen Begriff abzufragen. Außerdem hilft es für die Abstufungen der Taten im Märchenkontext. Da auch in der japanischen Forschung vermehrt das Wort „grausam“ verwendet wird, lässt sich auch bei den Antworten der Umfrage sehen, inwiefern die Unterschiede in den Begriffen erkennbar sind.

5.2.3.2 Pre-Test

Die Umfrage wurde vorab schon bei der Erstellung von den bereits genannten japanischen Muttersprachlern gelesen, getestet und ihre sprachlichen Anmerkungen eingearbeitet. Dennoch gab es beim Heraussenden der Umfrage gemischtes Feedback, was dazu führte, dass die Umfrage nach den ersten 17 Antworten sowohl sprachlich als auch inhaltlich überarbeitet wurde. Hierbei spielt sicherlich auch der Aspekt eine Rolle, dass die Fragen besonders in der ersten Version der Umfrage recht spezifisch auf manche Charakteristika von Röhrich (1964) eingingen (vgl. Kapitel 6.6), die an sich schon nicht besonders einfach verständlich sind, vor allem ohne Kontext im Rahmen einer Umfrage. Mit der Übersetzung ins Japanische wurden diese Fragen dann noch problematischer und es stellte sich heraus, dass es nicht besonders hilfreich ist, Röhrichs Charakteristika ohne Kontext abzufragen. Dies könnte dazu beigetragen haben, dass manche Punkte bei der Umfrage nicht verständlich waren. Deswegen stellen die ersten 17 Antworten den Pre-Test der Umfrage dar. Dieser Pre-Test erwies sich im Nachhinein als sehr hilfreich, weil mit diesem Feedback drei Fragestellungen angepasst wurden, um die Umfrage für alle weiteren Teilnehmenden deutlicher und somit verständlicher und ergebnisreicher zu machen. Für die Auswertung bedeutet das, dass im ersten Teil diese 17 Antworten beibehalten werden konnten, allerdings für die Fragen, die bearbeitet wurden, diese 17 Antworten fehlen. Jedoch war der Pre-Test äußerst nützlich, um noch mehr Gehalt aus den Fragen zu ziehen. Der Unterschied in der Gesamtanzahl der Fragen soll die Auswertung

der Umfrage jedoch nicht beeinflussen, da die Fragen unabhängig voneinander sind und alle Teilnehmenden die Option hatten, Fragen nicht zu beantworten. Somit sind trotz der anfänglichen Herausforderungen und Änderungen Tendenzen in den Antworten zu erkennen und das Ziel der Umfrage wurde erfüllt, aus der interessante Erkenntnisse gezogen werden können.

5.2.4 Aufbau der Umfrage

Die Umfrage bestand aus vier Abschnitten und insgesamt 28 Fragen. Die Umfrage kann im Anhang 11.1 eingesehen werden. Der erste Teil der Umfrage klärte die Voraussetzungen: Sind Sie Japaner:in? Sind Sie in Japan aufgewachsen? Danach folgte ein Abschnitt zu den demografischen Angaben:

1. Geschlecht
2. Alter
3. Herkunftspräfektur
4. Aktueller Wohnort
5. Schulabschluss (optional)

Teil 3 der Umfrage befasste sich mit Märchen, z. B. welche Märchen kennen Sie, sind Sie mit Märchen groß geworden. Auch wenn diese Fragen in der Auswertung nicht weiter erwähnt werden, war dieser Teil als eine Art Einführung ins Thema gedacht und um zu sehen, wie sehr die Umfrageteilnehmenden mit Märchen (japanische oder auch aus anderen Ländern) vertraut sind. Im letzten Abschnitt ging es dann um das Böse allgemein und um das Böse im Märchen:

1. Woran denken Sie, wenn Sie das Wort ‚böse‘ hören? – Bei dieser Frage wurde bewusst nicht auf die Gegenwart oder die Zeit der Märchen in der Fragestellung eingegangen, um die Teilnehmenden nicht in eine bestimmte Richtung zu leiten.
2. Woran denken Sie, wenn Sie das Wort ‚grausam‘ hören?

5.2. UMFRAGE

3. Bitte bewerten Sie die folgenden Taten. – Für die Frage gab es eine Liste von 21 schlechten Taten, die zum einen aus den Verboten und negativen Taten der Religionen sowie aus den bisherigen Märchencharakteristika gewählt wurden. Allerdings erlaubte es der Rahmen nicht, jede einzelne Tat in der Umfrage aufzuführen, da diese sonst zu lang geworden wäre.
4. Denken Sie, dass japanischen Märchen grausam sind? Warum bzw. warum nicht?
5. Was macht japanische Märchen grausam? – Für diese Frage hatten die Umfrageteilnehmenden verschiedene Optionen zur Auswahl. Sie konnten auch mehrere Optionen auswählen.
6. Sind japanische Märchen gerecht?
7. Bitte bewerten Sie folgendes Märchen. – Für die Abschlussfrage wurden die fünf Märchen, die als Primärquelle für diese Arbeit ausgewählt und übersetzt wurden, aufgezählt und die Teilnehmenden sollten dem Märchen ein Adjektiv zuweisen, z. B. gut, böse, nützlich/lehrreich. Mehrfachantworten waren möglich.

5.2.5 Auswertung der Umfrage

Bei der Frage nach **Woran denken Sie, wenn Sie das Wort ‚böse‘ hören?** ließen sich einige Tendenzen ablesen. Da es sich um eine sehr allgemeine Frage mit einem Freitextfeld handelt, wurden die Antworten bei der Auswertung gruppiert, um so die häufigsten gemeinsamen Unterthemen zu finden. In der nachfolgenden Tabelle sind die häufigsten Antworten mit jeweiligen Unterpunkten (sofern vorhanden) aufgeführt. Die Tabelle gibt nicht jede einzelne Antwort wieder, sondern konzentriert sich auf gemeinsame Themen, um Übereinstimmungen zu finden.

Oberthema (Häufigkeit)	Genannte Unterpunkte
Mord (8)	
Illegal (13)	falsch etwas, was man nicht tun sollte unsozial abweichen von der Gesellschafts- norm schlechte Sache nicht gut
Diebstahl (7)	
Lügen (10)	Betrug andere täuschen andere hintergehen
Böse Menschen	
Eigennutz (7)	Profit nur für sich selbst erzielen egoistisch keine Rücksicht auf andere Gier
Kriminalität (6)	Yakuza Gangster
Dämon (15)	im Märchen Dämon
Schaden für andere (2)	
Boshaftigkeit (5)	grausam gewaltsam

Tabelle 5.1: Antworten zu „Woran denken Sie, wenn Sie das Wort ‚böse‘ hören?“

Es fällt auf, dass die Antworten die verschiedenen Stufen des Bösen abdecken, die bereits in den vorangegangenen Kapiteln besprochen wurden. So variieren die Antworten von Gier, Lügen, Stehlen und Betrug bis hin zu Kriminalität und Mord. Außerdem wird deutlich, dass andere zu Schaden kommen, was ebenfalls in Kapitel 4 hervorgehoben wurde.

Interessanterweise wurde 15-mal unter den Antworten Oni, ein Dämon, genannt. Somit hat das Böse ein Gesicht bekommen und wurde personalisiert. Es kann natürlich sein, dass Oni so häufig genannt wurden, weil es bei der Umfrage um Märchen und das Böse ging und die Teilnehmenden daher schon auf das Thema „geprimed“ waren. Dennoch ist es auffällig, dass andere böse Cha-

5.2. UMFRAGE

raktere, z. B. Hexe, weitaus weniger häufig genannt wurden. In den Antworten wurde ebenfalls erwähnt, dass es Unterschiede zwischen der damaligen Zeit und heute sowie Märchen und Realität gibt.

Für die Frage **Woran denken Sie, wenn Sie das Wort ‚grausam‘ hören?** gab es wieder eine Vielfalt an Antworten. Im Unterschied zur vorangehenden Frage lässt sich jedoch erkennen, dass die Antworten weitaus brutalere Aspekte erwähnen. Wohingegen bei der Frage nach dem Bösen noch die Varianz zwischen den unterschiedlichen Taten deutlich wurde, ist es in diesem Fall nicht mehr so. Die Mehrheit der Antworten befasst sich mit Mord und wirklich grausamen Handlungen wie Folter, Hinrichtung, dem wahllosen Töten. Jedoch wird wie auch schon bei der ersten Frage deutlich, dass es gegen andere gerichtet ist und Leid zufügt. Interessanterweise haben nur zwei Teilnehmende gesagt, dass „grausam“ eine ähnliche Bedeutung wie „böse“ hat. Obwohl unter „böse“ Oni ziemlich häufig genannt wurde, ist dies bei „grausam“ nicht mehr der Fall. Der Unterschied in den Antworten zwischen „böse“ und „grausam“ zeigt ferner darauf, dass auch bei der allgemeinen Terminologie für das Märchen unterschieden werden sollte. Wie bereits in Kapitel 1 erwähnt, ist das Böse ein Spektrum, wovon Grausamkeit ein Teilaspekt ist. Die Antworten in der Umfrage gehen also in eine ähnliche Richtung und unterstützen den Ansatz, hier von einem Gesamtspektrum auszugehen.

Oberthema (Häufigkeit)	Genannte Unterpunkte
Mord (20)	wahlloses Töten
Leid (9)	anderen Schmerz zufügen anderen Schaden zufügen bzw. Schaden erleiden rücksichtsloses bzw. gefühlskaltes Verhalten gegenüber anderen
Quälen (9)	Folter Körperteile abschneiden verletzen
Tod (8)	
Brutal (5)	gewaltsam
Hinrichtung (4)	Enthauptung
Misshandlung (4)	
Bestrafung (4)	
Krieg (2)	
Ähnliche Bedeutung wie „böse“ (2)	
Wille von anderen nicht beachten (2)	
bemitleidenswert (2)	

Tabelle 5.2: Antworten zu „Woran denken Sie, wenn Sie das Wort ‚grausam‘ hören?“

Die dritte Frage in diesem Abschnitt der Umfrage hatte zum Ziel, die Abstufung der eigentlichen Taten aus Sicht der teilnehmenden Japaner:innen besser zu verstehen sowie eine ausgewählte Anzahl der bösen Taten, die in Kapitel 5 vorgestellt wurden, einzuordnen. Diese Taten beziehen sich auf verschiedene Verbote und Richtlinien von Shintō, Buddhismus und Konfuzianismus sowie einige der Märchencharakteristika von Röhrich (1964) und Böttcher (2013). Diese Frage war für die vorliegende Arbeit von großem Interesse, um die Ansichten der Japaner:innen in Bezug auf böse Taten noch besser zu verstehen. Bei dieser Aufgabe wurde bewusst die Rating-Variante bevorzugt, da die Teilnehmenden die jeweiligen Taten nicht gegeneinander abwägen, sondern jede Tat für sich bewerten sollten. Die Stufen, die für diese Aufgabe zur Auswahl standen, waren *nicht böse* 悪質ではない – *ein wenig böse* 少し悪質 – *böse* 悪質 – *sehr böse* とても悪質. Für die Teilnehmenden ist dies ebenfalls ein Vorteil, da solche Rating-Aufgaben we-

5.2. UMFRAGE

niger anstrengend und zeitsparender im Vergleich zu Ranking-Aufgaben⁹⁴ sind (Klein und Arzheimer, 1999:552-553). Darüber hinaus ist der Informationsgehalt höher, weil so die absolute Wichtigkeit gemessen wird (ibid.). Es besteht jedoch die Gefahr, dass Teilnehmende dazu tendieren, immer die letzte Option auszuwählen (ibid.) Dies ist in der vorliegenden Umfrage allerdings nicht der Fall gewesen. Wie Abbildung 5.2 zeigt, wurden die verschiedenen Stufen des Bösen unterschiedlich vergeben. Was besonders interessant ist, ist, dass z. B. Diebstahl ziemlich häufig der höchsten Kategorie zugeordnet wurde. Das geht jedoch einher mit den Antworten, die die Teilnehmenden auf die Frage „Woran denken Sie, wenn Sie das Wort *böse* hören?“, gaben. Auch dort wurde mehrfach Diebstahl erwähnt. Nicht überraschend ist hingegen, dass Mord als schlechteste Tat bewertet wurde. Betrachtet man die Grafik, kann man dazu neigen, zu sagen, dass eine Tat schlimmer ist als die andere. Jedoch muss man sich hier wieder bewusst sein, dass es um die Frage nach dem Bösen geht. Es ist daher nur eine Bewertung unter dem Aspekt „böse“ und sagt nicht aus, wie schlimm die jeweilige Tat ist. So ist es beispielsweise auch im Fall von Einsamkeit. Diese Option wurde eingefügt, da es ein typisches Phänomen japanischer Märchen ist (vgl. Kapitel 3). Die Tat an sich wurde häufig mit „nicht böse“ bewertet, was aber nicht heißen muss, dass diejenigen, die in Einsamkeit leben, es nicht doch als schlimm (was anders ist als böse) werten könnten. Hier zeigt sich ebenso wieder der Unterschied in der Wirkung zwischen Opfer, Zuschauer und Täter. Alle drei Gruppen können eine andere Wertung für die gleichen Taten haben (vgl. Kapitel 4).

⁹⁴Bei Ranking-Fragen werden die Werteindikatoren „nach Maßgabe ihrer Wünschbarkeit“ in eine Rangordnung gebracht. Bei Rating-Fragen werden die Indikatoren in ihrer Wichtigkeit beurteilt (Klein und Arzheimer 1999:550).

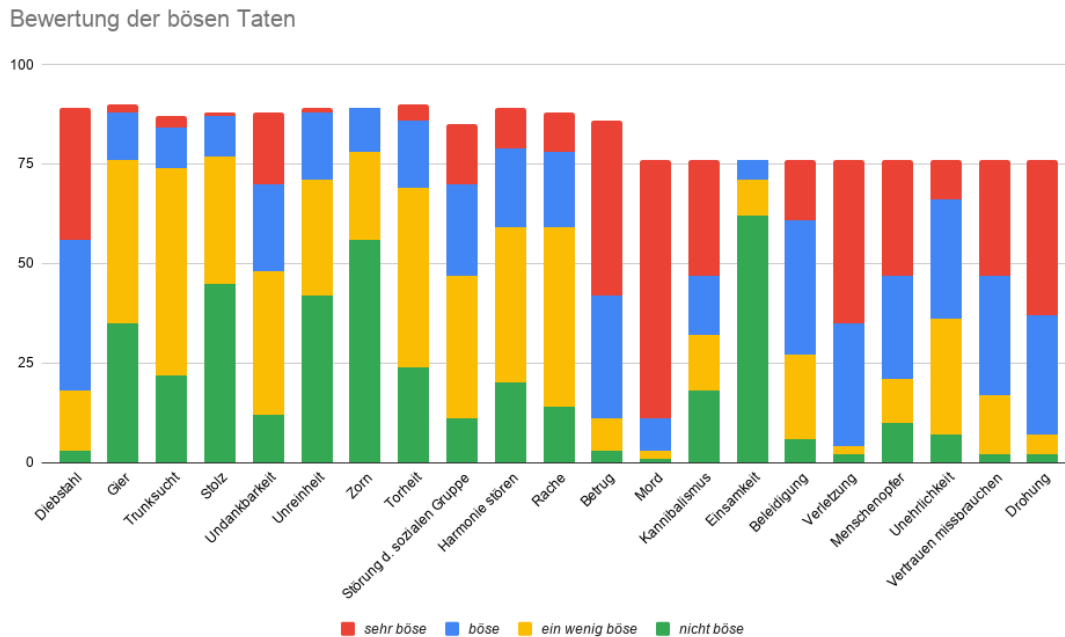


Abbildung 5.2: Bewertung der bösen Taten

Was bei der Bewertung der Handlungen, die aus den Verboten und Tugenden der drei japanischen Religionen ausgewählt wurden, auffällt, ist, dass diese in der Tat in den meisten Fällen als „böse“ in unterschiedlichen Graden angesehen werden. Dazu zählen Diebstahl, Trunksucht, Stolz, Undankbarkeit, Torheit, Störung der sozialen Gruppe und der Harmonie, Rache, Betrug, Mord, Unehrlichkeit sowie Vertrauensmissbrauch. Im Falle von Unreinheit (Shintō), Gier (Buddhismus), Zorn (Buddhismus) oder auch Stolz zeigt sich, dass diese häufig mit *nicht böse* bewertet wurden, aber auch einen gewissen Anteil an *ein bisschen böse* als Antworten haben. Es zeigt sich dadurch, dass die theoretische Grundlage immer noch Anwendung findet und die Ansichten über diese Handlungen sich nicht stark verändert haben. Hierbei könnte es auch Auswirkungen haben, dass diese Optionen eher Charaktereigenschaften sind (mit Ausnahme von Unreinheit) und keine Handlungen in dem Sinne wie z. B. Betrug und Mord. Außerdem kann hier ebenso auf den Grad der Zerstörung eingegangen werden, der bei Charaktereigenschaften weniger hoch ist als bei tatsächlichen Handlungen.

5.2.6 Resümee

Um die Konzeptionen des Bösen in Japan besser zu verstehen, wurden für diese Arbeit zwei verschiedene Quellen eingesetzt. Zum einen über Sekundärliteratur der japanischen Religionen – Shintō, Buddhismus, Konfuzianismus –, die einen großen Einfluss auf Ethik und Werte in Japan haben. Um einen noch besseren Zugang zu den japanischen Ansichten dieser Problematik zu bekommen, wurde eine Umfrage unter Japaner:innen durchgeführt. Aus beiden Quellen zusammen ergeben sich so bestimmte Themenpunkte, die die Konzeption des Bösen in Japan aufzeigen. Aus dem Abschnitt zur Religion ergab sich Folgendes:

Unehrllichkeit	Unaufrichtigkeit
Stören der Harmonie	Störung der <i>kami</i> und der Anbetung der <i>kami</i>
Störung der sozialen Ordnung	Störung der natürlichen Welt
Gier und Begierde	Zorn und Hass
Töten	Stehlen
Lügen	Trunksucht
Verleumdung	Schmeichelei
Sich loben und andere tadeln	Geiz und Hilfsbedürftige zu beschämen
Unfreundlichkeit	Unreinheit
Störung der Gruppe	Torheit
Unzucht	Doppelzüngigkeit
Fehler anderer verraten	Undank

Tabelle 5.3: Konzeption des Bösen in Japan anhand von 3 Religionen

In der Umfrage wurden bei den Fragen die folgenden Taten genannt:

Mord	Abweichen der Norm und unsoziales Verhalten
Diebstahl	Betrug und Täuschung
Eigennutz und Egoismus andere schädigen	Kriminalität

Tabelle 5.4: Konzeption des Bösen in Japan anhand der Umfrageergebnisse

Daraus ergibt sich ein ziemlich deutliches Bild, denn die Ergebnisse aus beiden Untersuchungen (Sekundärliteratur zur Religion und die durchgeführte Umfrage) haben einige Gemeinsamkeiten und nennen ähnliche Faktoren. Die Gemeinsamkeit all dieser Handlungen ist außerdem, dass sie anderen einen Schaden – in unterschiedlichem Ausmaß – zufügen. „Schaden“ und „Leid“ waren wichtige Aspekte bei der allgemeinen Definition zum Bösen aus Kapitel 4. Diese Punkte finden sich nun in der kulturspezifischen Untersuchung zum Verständnis des Bösen wieder. Auffällig ist, dass sowohl in den Religionen als auch in der Umfrage Handlungen genannt wurden, die auf unterschiedliche Stufen des Bösen gesetzt werden können. Es zeigt sich also deutlich, dass das Verständnis von Böse auch im kulturspezifischen Kontext vielfältig ist. Im nachfolgenden Kapitel wird anhand der hier erarbeiteten Handlungen zusammen mit den Charakteristika der Grausamkeiten das Böse im Märchen allgemein sowie spezifisch im japanischen Märchen detailliert untersucht.

6 | Das Böse im Märchen

Schließlich wird in kaum irgendwelchen anderen Geschichten so viel geköpft, zerhackt, gehängt oder ertränkt und in Nagelfässern zu Tode geschleift wie im Märchen.

— Carl-Heinz Mallet,

aus: Kopf ab!: Gewalt im Märchen (1985:13)

Das Märchen kennt in der Tat viel Grausamkeit. Aber wie genau sieht das Böse im Märchen insgesamt aus? Mallet gibt in seinem Zitat zwar einen Einblick, aber es ist weitaus mehr als nur das. Dieses Kapitel wird sich dieser Fragestellung genauer widmen. Wie bereits im vorangehenden Kapitel zum Bösen gesehen wurde, gibt es verschiedene Stufen des Bösen. Das, was Mallet anspricht, befindet sich eher auf den oberen Stufen des Bösen (d. h. auf der Seite, die als grausamer und böser angesehen wird); jedoch gibt es noch weitere Taten und Stufen im Märchen. Betrachtet man Gentrys Definition (1975), mit der er die Grausamkeiten (bzw. bei Gentry *acts of aggression*) in Märchen untersucht hat, zeigt sich genau dieses Spektrum. Bei ihm heißt es: „In all cases, an act of aggression was defined as behavior which was transitive in nature (interpersonal between two human characters) and which involved the delivery of noxious stimuli, insult, threat, pain, injury, death, or destruction“ (Gentry 1975:896). Die vorliegende Arbeit beschränkt sich beim Bösen im Märchen allerdings nicht nur auf das Böse zwischen zwei menschlichen Figuren, sondern bezieht alle Märchenfiguren mit ein. Gentrys Ansatz unterstützt die für diese Arbeit verwendete Definition vom Bösen, die sich nicht ausschließlich auf Grausamkeiten der schlimmsten

Art bezieht, sondern das ganze Spektrum an bösen Handlungen betrachtet.

Gewalt im Märchen wurde erst zum Thema, als Märchen ab dem 17. Jahrhundert in Europa und in von Europa beeinflussten Kulturen verschriftlicht wurden und sich somit zu Geschichten für Kinder und nicht mehr für Erwachsenen entwickelten. Durch diese Veränderung fanden viele Schriftsteller und Aufzeichner von Märchen, dass Gewalt nicht mehr willkürlich oder unmotiviert sein kann und stattdessen jungen Leser:innen und Hörer:innen eine Moral lehren sollte (Martin 2016:1084)⁹⁵.

„Die Krone der Polemik“, wie Scherf es nennt, gab es dann in der Zeit nach dem zweiten Weltkrieg, „als man voll Bestürzung und in tiefer Unruhe nach den Ursachen der Unmenschlichkeiten suchte, die sich auf unserem Boden und in unserem Volk zugetragen hatten“ (Scherf 1960:496). Unter den Begründungen gab es auch solche, die das Märchen sowie die Vorliebe der Deutschen für Märchen als Ursache ansahen (ibid.). Scherf zeigt die Entwicklung dieser Debatte sehr gut auf, die sogar darin gründete, dass der Neudruck von Märchenbüchern zeitweise verboten wurde (ibid.). Politische Akzentuierungen ließen mit der Zeit nach und die Angriffe wurden wieder vermehrt allgemeiner, die aussagten, dass das, was im Märchen berichtet wird, real sei. 1952 untersuchte Lutz Röhrich jedoch den „eigentlichen Wirklichkeitsgehalt der Volksmärchen“ und Röhrichs Analyse verweist mit Nachdruck auf das Verständnis der Herkunft und die Anklänge im Brauchtum sowie im Aberglauben (Scherf 1960:496-497). Allein an diesem sehr kurzen Ausflug in die Entwicklung der Debatte um das Märchen⁹⁶ sieht man, dass es ein vielseitiges Thema war und ist, das in unterschiedlichen Zusammenhängen verwendet wurde und bereits weit in der Vergangenheit seinen Ursprung hat. Wie an der Literatur zu sehen ist (vgl. Kapitel 1), befasst sich auch in den letzten Jahren ein großer Teil der Texte damit, wie Märchen und vor allem die darin enthaltenen Grausamkeiten auf Kinder wirken. Diese Fragestellung ist jedoch nicht Schwerpunkt der vorliegenden Arbeit.

⁹⁵Dabei lag der Fokus zwar auf Gewalt, dennoch lässt sich diese Aussage auf das Böse übertragen.

⁹⁶Eine detailliertere Übersicht zu der Diskussion der 1940er und 1950er Jahre findet sich bei Scherf 1960.

Grausamkeit gehört laut Kerstin Prinz wesentlich zum Grundbestand des Erzähltyps Märchen und wurde deswegen z. B. nicht aus den Sammlungen der Gebrüder Grimm entfernt (Prinz 2013:8). Röhrich (1964) führt diesen Punkt ebenfalls auf: „Trotz mancher Glättung im Äußeren waren zahlreiche Züge der Grausamkeit nicht aus der Sammlung [der Grimm, J.N.] zu verbannen, weil sie wesentlich zum Grundbestand der Erzählungstypen gehören“ (Röhrich 1964:124). In den Grimm'schen Märchen kommt Gewalt jedoch häufig als Strafe vor (Martin 2016:1084). Gewalt wurde bei den Grimms abgeschwächt und manchmal entfernt, aber sie blieb dem Märchen erhalten, wenn sie eine didaktische und warnende⁹⁷ Funktion⁹⁸ hatte (ibid.). Märchen werden „für den Ernstfall des Lebens erzählt: aus Grenzsituationen heraus, in denen es um äußerste Gefahr, um das Bestehen härtester Proben geht, um die Wandlung der ganzen Person in Tod und Wiedergeburt“ (Riedel 1978:7). Der Aspekt, dass Märchen aus dem Leben heraus erzählt wurden, spielt auch eine wichtige Rolle. Kast beispielsweise sieht das Böse als eine Selbstverständlichkeit im Märchen, welche jedoch auch immer Hoffnung mit sich bringt (Kast 1978a:45). Es scheint sich also mittlerweile zu einem echten Märchenmerkmal entwickelt zu haben. Ferner war Gewalt schon immer ein Teil des Märchens. Wenn man Märchen als einen Zeitvertreib, eine Möglichkeit Neuigkeiten zu übermitteln und auch eine Art, Erlebtes künstlerisch zu erzählen bei Völkern ohne Schrift sieht, ist es nicht überraschend, dass Gewalt in den Geschichten vorkommt, weil Gewalt Teil des Lebens ist (Martin 2016:1084).

„Die strikte Trennung von gut und böse, die Erhöhung der guten Heldenfiguren und die Vernichtung der bösen Gegenspieler bestimmen das Wesen des Märchens und rechtfertigen seine grausamen Hand-

⁹⁷Von den Warnmärchen, also solchen Märchen, die eine Moral predigen, gibt es weniger als man annehmen mag. Die Gründe dafür sind laut Mallet (1985) zum einen, dass Märchen nicht ursprünglich für Kinder geschrieben wurden und somit die Notwendigkeit dafür überhaupt nicht da war und zum anderen, dass moralische Lehren weniger Reiz hätten und somit nicht jahrhundertlang bestehen hätten können (Mallet 1985:98).

⁹⁸Obwohl die Brüder Grimm und andere Gewalt immer mit einer Straftat verbinden wollten, um Kindern zu zeigen, dass die Welt gerecht ist, resultierte es eher darin, dass die Welt grausam erschien, wo auch über kleine Sünden auf extreme und brutale Weise geurteilt wird (Martin 2016:1084.)

lungen mit Hilfe epischer Spannungsformen, deren Ursprung teilweise in der Menschheitsgeschichte begründet liegt (Prinz 2013:20-21).“

Das Märchen scheint dieser Trennung von gut und böse laut Bausinger am eindeutigsten verpflichtet. Die Abstraktheit und der figurale Stil (vgl. Lüthi, Kapitel 3) des Märchens erlauben diese Polarisierung problemlos (Bausinger 1990:318). Im Märchen werden gut und böse im Interesse der Held:innen gesehen und bewertet, d. h. selbst wenn der/die Held:in zeitweise vom Guten abweicht, wird den Held:innen nicht die Gefolgschaft verweigert (Bausinger 1990:321). Das hängt jedoch damit zusammen, dass die epischen Gesetze im Märchen stärker sind als die ethischen (ibid.).

Die Grausamkeiten im Märchen haben verschiedene Ursprünge und Ursachen – sie reichen von Stoff- und Motivgeschichten über reine Kompositionszwänge bis hin zu offensichtlichen Bruchstellen bei der Überlagerung verschiedener Erzähltraditionen (Rötzer 1982:94-95). Teil der Stilmittel des Märchens ist es, „das Böse mit allen Mitteln zu bekämpfen“, aber im Gegensatz dazu können Tote wieder auferstehen und schwere Unheile können rückgängig gemacht werden (Seipel 2013:131).

Märchen müssen in den ethnischen und kulturellen Rahmen ihres Ursprungs gesetzt werden. Heute gelten andere Werte und die heutigen Maßstäbe reichen zur Bewertung nicht mehr aus. Die Grausamkeit wird dadurch laut Richter (2013) erst zur Grausamkeit, weil man ihre ursprüngliche Bedeutung nicht mehr versteht (Richter 2013:41-42).

6.1 Funktion des Bösen im Märchen

Die Funktion von Gewalt im Märchen ist eine fortlaufende Diskussion (Martin 2016:1085). Neben dem Ansatz, Kinder mit Angst vermeintlich zum Gutsein⁹⁹ zu bringen, gibt es auch die motivierende Aussage, dass, egal welche Not

⁹⁹Dieser Ansatz ist jedoch nicht immer erfolgreich, da sich Kinder nicht ausschließlich mit dem bestraften Kind identifizieren, sondern auch mit der Märchenfigur, die ohne Strafe davon-

6.1. FUNKTION DES BÖSEN IM MÄRCHEN

man durchlebt, man überlebt. Somit ist der Versuch des 19. Jahrhunderts, die Gewalt zu rationalisieren, unangebracht, da Volksweisheiten wussten, wie man die Erfolgsgeschichte des Kindes oder des „Underdogs“ in der schweren Welt darstellt. Demnach ist die Gewalt nicht dazu da, eine Moral zu lehren, sondern Erlebtes darzustellen (ibid.). Martin bezieht sich hier zwar auf Gewalt im Märchen, aber dieser Ansatz lässt sich auf das gesamte Böse im Märchen ausweiten.

Die Funktion des Bösen im Märchen wird durch die Struktur der Geschichten bestimmt; sie gibt dem Bösen „eine besondere Funktion im Wandlungsprozess (sic) der Psyche, den der Erzählverlauf schildert“ (Kast 1978a:24). Dazu gibt es noch eine zweite Struktur, in der es, d. h. das Böse, nicht verwandelt werden kann. Märchen zeigen außerdem, wie und wann auf welche Art mit dem Bösen umgegangen werden kann (ibid.).

Das Böse übernimmt im Märchen jedoch noch eine weitere Funktion – die der Überwindung und Entwicklung.

„Der Weg zwischen der Ausgangssituation im Märchen, zwischen der Mangelsituation und der Behebung dieser Mangelsituation auf einer anderen Entwicklungsstufe geht nur über die Auseinandersetzung mit dem Bösen. Das Böse wird, sobald einmal eine Entwicklung stagniert, manifest und dadurch Anreiz zur Entfaltung, zur Auseinandersetzung, zur Aktualisierung aller Kräfte – entweder man setzt sich dann durch, oder man ist kein „Held“ im Sinne des Märchens“ (Kast 1978a:27).

Man sieht hier, dass das Böse notwendig ist, um der Märchenfigur zur nächsten Stufe des Selbst zu helfen – ohne die Überwindung des Bösen gäbe es keine Entwicklung der Figur. Daneben gibt es die bereits erwähnte zweite Struktur, in der die Entwicklung nicht wie eben bereits genannt stattfindet. Die Ausgangssituation, eine Mangelsituation, ist die gleiche, jedoch geht es hier darum, überhaupt wieder aus der schlechten Situation herauszukommen (Kast 1978a:28).

gekommen ist (Martin 2016:1085).

Märchen zeigen uns, dass es zu einer Wandlung kommt, wenn man sich mit dem Bösen auseinandersetzt: „Sie wandelt den Helden, sie wandelt das Böse selber, sie wandelt die ganze Lebenssituation, in der der Held steht“ (Kast 1978a:44). „Das Bewältigen von Schwierigkeiten gibt dem Menschen die Kraft, zum Ziel des Menschseins heranzureifen“ (Bockemühl 2008:14). Die Krisen und Probleme, die aktiv und passiv durchlitten und überwunden werden müssen, sind „Bausteine zur Weiterentwicklung“ (Studer-Frangi 2008:16).

Scherf gliedert das Böse in drei Kategorien, alle in Bezug auf die Held:innen. Er kritisiert außerdem, dass in vergangenen Darstellungen lediglich eine Art Katalog aufgeführt wurde, die seiner Ansicht nach aus „künstlich isolierenden Einzelzügen bestanden und die losgelöst von ihren Bedeutungszusammenhängen ein Panoptikum des Schreckens bildeten“ (Scherf 1960:504-505). Er ging also mit dem Ansatz heran, die Motive zu ihren Bedeutungen zuzufügen (Scherf 1960:505). Er gliedert die Eigenschaften nach ihrer Funktion im Gesamtgeschehen, d. h. ob sie zu Beginn die Held:innen isolieren, sie im Verlauf der Geschichte prüfen oder ob sie am Ende die Ordnung, die verletzt wurde, wiederherstellen (ibid.).

1. **Isolierende Elemente:** Scherf hält fest, dass der/die Held:in sich aus seinen/ihren Bindungen lösen muss (d. h. Isolation), um zu wachsen und zu reifen. Diese Isolation zeigt sich in unterschiedlichen Märchen, auf unterschiedliche Art und Weise, z. B.: ausgesetzt/verstoßen/verkauft werden (KHM 15, 60, 29) (vgl. Scherf 1960:505). Er führt ferner aus, dass all diese Erlebnisse dazu führen, auf sich alleine gestellt zu sein, und dass es eine Erfahrung ist, die der Mensch im Leben schubweise macht. Diese zeigen sich durch das erste trotziges Aufbegehren gegen die Mutter, das Weglaufen aus dem Elternhaus, die Ängste der Vorpubertät bis hin zum „Schock, den die Isolation beim Eingehen der Ehe bringen kann“ und zur Angst bei jungen Müttern, „wenn sie sich mit ihrem zweiten Kind um ein merkliches Stück vom Erstgeborenen trennen und dies gewissermaßen ‚aussetzen‘“ müssen (ibid.).

6.1. FUNKTION DES BÖSEN IM MÄRCHEN

2. **Prüfende Elemente:** Prüfende Elemente betonen, dass der/die Held:in „des Sieges wert“ ist, da er/sie auch bei extremen Gefährdungen das Vertrauen nicht verliert und nicht aufgibt, auch wenn seine/ihre Vorgänger angeblich überwältigt wurden (Scherf 1960:505). Diese Schrecken sind als epische Spannungsformeln aufzufassen (ibid.). Beispiele umfassen: von Hexen gemästet werden (KHM 15), zerstückelt werden (KHM 47), mit Entauptung bedroht werden (KHM 133), auf dem Scheiterhaufen stehen (KHM 3, 9, 49) (Scherf 1960:505-506).
3. **Heilmachende Elemente:** Wenn die Weltordnung für eine bestimmte Zeit geändert wird, so wird doch am Ende der Geschichte wieder alles bereinigt. Durch manche Strafen und Zurechtordnungen wird die Welt wieder heile gemacht (Scherf 1960:506). Scherf zählt beispielsweise auf: in einem Sack ertränkt werden (KHM 28), in ein Fass mit siedendem Öl geworfen werden (KHM 9) oder auch zu Tode geschleift/gevierteilt werden (KHM 76/111) (ibid.).

Darüber hinaus fasst Rötzer (1982) zusammen, dass es bei Grausamkeit nicht um die Darstellung der Grausamkeit selbst geht, sondern um die Überwindung von Ängsten und den glücklichen Ausgang (Rötzer 1982:108). **Zusammenfassend lassen sich daher insgesamt sieben Funktionen festhalten:**

1. Darstellung von Erlebtem
2. Entwicklung der Held:innen
3. Wandlung der Lebenssituation
4. Isolierend
5. Prüfend
6. Heilend
7. Überwindung von Ängsten

Der Konsens scheint bei den verschiedenen Quellen jedoch darauf hinauszugehen, dass das Böse dazu dient, die Held:innen weiterzubringen und die Ausgangssituation wiederherzustellen. Vor allem die Funktion der Darstellung erscheint eher eine übergeordnete Funktion zu sein. Die anderen Funktionen lassen sich an bestimmten Beispielen festhalten, wie beispielsweise bei Scherf (1960) gezeigt. Die Darstellung von Erlebtem lässt sich nicht nur an bestimmten grausamen Handlungen festmachen, es ist eher eine allgemeine Funktion für das Gesamtkonzept des Bösen im Märchen.

Dennoch darf man nicht vergessen, dass die Grausamkeit [und damit auch das Böse, J. N.] im Märchen nicht im Mittelpunkt steht. Sie ist meistens lediglich ein Handlungsbeweger (Röhrich 1990:102). Das Märchen hat nämlich nicht das Destruktive, sondern das Konstruktive zum Thema (Knoch 2013:96).

6.2 Auftreten und Formen

Grausamkeiten erfahren nicht nur die Märchenhelden und -heldinnen – oft werden im Märchen Taten geahndet und die Täter grausam bestraft (Prinz 2013:13). Tatsächlich wurde Gewalt in der Volkstradition auf unterschiedliche Art und Weise eingesetzt – je nachdem, wer der Erzähler und das Publikum waren. Humor, der oft in Verbindung mit Gewalt steht, kann auf jeden abgezielt sein (Martin 2016:1085).

Das Böse im Märchen lässt sich unterschiedlich kategorisieren. An den Untertypen des Märchenbösen lassen sich Verbindungen zu der allgemeinen Definition des Bösen mit den Abstufungen des Bösen aus Kapitel 4.4 erkennen.

Diese verschiedenen Stufen sieht man ebenfalls daran, dass nicht alle Grausamkeiten im Märchen sofort erkennbar sind, manche sind subtil. In der Literatur findet man häufig die eindeutigen Beispiele als Grausamkeiten im Märchen, wie z. B. Köpfen oder Zerhacken. Zu den subtilen Grausamkeiten zählen hingegen Taten, durch die das Opfer leidet, was aber nicht sofort erkennbar ist. Dazu zählen u. a. verbale Grausamkeiten wie Beleidigungen und Denunzierungen (Seipel 2013:132).

6.2. AUFTRETEN UND FORMEN

Seipel führt ferner noch kontextabhängige Grausamkeiten auf, die den Leser:innen bzw. Hörer:innen erst bewusst werden, wenn das Opfer eine Leidensreaktion zeigt. Als Beispiel nennt Seipel Hänsel und Gretel. Die Reaktion von Hänsel, als er eingesperrt wurde, war, dass er schrie und schrie, aber es nichts half. Als Gretel dann von der Hexe aufgeweckt wurde, um Essen für ihren Bruder zu kochen, damit er zunimmt, fing sie bitterlich an zu weinen. Diese Reaktionen, schreien und weinen, machen den Leser:innen und Hörer:innen das Leid deutlich (Seipel 2013:133). Diese Art Grausamkeit geht Hand in Hand mit der in Kapitel 4 dargestellten Definition von Böse – die Bewertung des Opfers bzw. anderer spielt hier eine Rolle. In diesem Fall geht es sogar so weit, dass das Opfer erst erkennbar leiden muss, bis Außenstehende das Böse ebenfalls erkennen.

Von Franz (1995) unterscheidet darüber hinaus zwischen kaltem und heißem Bösen:

„The one who can control his emotions is the more conscious personality of the two, but we must look a bit deeper, for in other stories there is, so to speak, a "cold" kind of evil and a "hot" kind of evil. The hot evil is carried, no matter whether by demons or by human beings, by an unquenched emotional affect underneath, like a suffocated fire burning and smoldering all the time, and this kind of repressed affect is highly infectious. It can be seen in cases of explosions or destructiveness in families or nations, or in other social situations“ (von Franz 1995:218).

Kaltes Böses wiederum ist das Böse, das nicht fühlt, eine Art Kaltherkigkeit. Für das kalte Böse braucht man andere Wege zum Überleben, Zurückhalten oder Besiegen (Crawford 2018)¹⁰⁰. Wenn Emotionen ins Spiel kommen, rücken Objektivität und eine menschliche Haltung in den Hintergrund (ibid.). Auch wenn die vorliegende Arbeit mit einer anderen Definition bzw. Aufteilung des Bösen arbeitet, kann man von Franz' Unterscheidung des kalten und heißen Bösen dennoch im Hinterkopf behalten. Einer der Gründe, von der Definition von Louise

¹⁰⁰<https://whatashrinkthinks.com/tag/marie-louise-von-franz/>

von Franz abzuweichen, ist der Fokus auf Emotionen, da Gefühle im Märchen, wie im folgenden Abschnitt zu sehen sein wird, anders gehandhabt werden.

Ferner können auch sado-masochistische Verhaltensweisen, das Quälen und Gequält-Werden, welche mit einem nicht-sexuellen Lusterleben verbunden sind, im Märchen auftauchen (Kast 1978c:79). Man erkennt hier also zu einem gewissen Grad die Ebene der Freude, des Spaßes, die Hiller bei den Abstufungen des Bösen als Faktor angegeben hat (vgl. Kapitel 4).

6.3 Eigenschaften

Wie bereits angesprochen sind Grausamkeiten oft nicht der Mittelpunkt der Geschichte, sondern eher ein Handlungsbeweger (Prinz 2013:15). Ferner wirken sie als „epische Spannungselemente“ – die Taten der Held:innen wirken mächtiger, je größer die Gefahr ist, die sie überwinden mussten, und die Strafe mit ihren Extremen wirkt enorm abschreckend (Prinz 2013:15). Hier spielt wieder in einer anderen Form einer der Faktoren der Abstufungen des Bösen eine Rolle – das, was zerstört wird, lässt die böse Tat schlimmer wirken. Für die Held:innen heißt es laut Prinz jedoch, dass je größer die Gefahr ist, desto mehr hätte zerstört werden können, desto größer ist die eigentliche böse Tat, die hätte geschehen können. Hier ist es daher die Tat, deren Bedeutung durch den Faktor (möglicher) Zerstörungsgrad beeinflusst wird. Die bereits erwähnten sado-masochistischen Züge beeinflussen aber nicht direkt die Tat, sondern den Täter. Es zeigen sich hier die verschiedenen Ebenen des Bösen.

6.3.1 Entwirklichung und Gefühle

Nach Röhrich gibt es im Märchen keine Gefühle. Das gilt sowohl bei Grausamkeiten als auch bei der Hochzeit (Röhrich 1964:152). Vielleicht sollte man jedoch eher festhalten, dass Gefühle im Märchen anders dargestellt werden und nicht wie Röhrich sagt, überhaupt nicht existieren. Grausamkeiten sind im Märchen nicht körperlich fühlbar und man beklagt sich nicht über die erfahrenen Taten

6.3. EIGENSCHAFTEN

(Prinz 2013:16). Prinz (2013) sagt ferner, dass Märchengestalten wie Papierfiguren¹⁰¹ zu sein scheinen, bei denen man beliebig Teile wegschneiden kann – weder körperlicher noch seelischer Schmerz wird im Märchen geäußert (Prinz 2013:17). Diese Eigenschaft führt auch Lüthi (vgl. Kapitel 3) bei seinen Wesensmerkmalen des Märchens auf. Dennoch gehört es zu den Merkmalen eines Märchens, entwirklicht zu werden. Gefühle würden Märchen viel realer erscheinen lassen. Wie Röhrich sagt, erfährt man nichts über die Schmerzen. Wenn im Märchen beispielsweise Fersen abgeschlagen werden, so sagt er, geschieht das ohne Blutvergießen und ohne Schmerz (Röhrich 1964:152). Es scheint jedoch ein wenig angebrachter zu sein, zu sagen, dass es Gefühle sehr begrenzt und nur auf eine bestimmte Art gibt. Röhrich hat Recht mit seiner Aussage, dass es Schmerz nicht gibt im Märchen. Allerdings ist Leid nicht komplett abwesend in den Geschichten. In der Originalfassung von Schneewittchen steht beispielsweise geschrieben: „Als die sieben Zwerge aber heim kehrten, so konnten sie nicht mehr helfen, u. waren sehr traurig und führten auch ein großes Leid“ (Grimm 2007:78). Man sieht an dieser Stelle also, dass es Leid und Trauer auf eine bestimmte Art gibt – sie werden erwähnt, aber nicht weiter ausgeschmückt. Fest steht aber auch, dass diese einfache Schilderung immer noch zur Entwirklichung führt, da es mehr eine Schilderung als eine wahre Gefühlsbekundung ist. Wie Horn ebenfalls darlegt, gibt es laut Lüthi ein gar weites Spektrum an Märchengefühlen: Entbehrung, Sehnsucht, Freude, Hoffnung oder auch Rachsucht (Horn 2016a)¹⁰². Allerdings unterstützt dies eher die These, dass es bestimmte Gefühle doch gibt und vielleicht auch eher nur auf eine gewisse schlichte Art – der Schmerz beim Abhacken der Ferse gehört allerdings im Normalfall nicht dazu¹⁰³. Ein weiterer interessanter Aspekt der Gefühlswelt ist das Gewissen: Die Täter haben weder vor noch nach ihrer Tat ein schlechtes Gewissen (Mal-

¹⁰¹Bei Märchenfiguren handelt es sich nicht um echte Menschen, sprich „lebensvolle Personen“. Es sind eher Figuren, die als Symbolträger angesehen werden können. Sie sind Symbole und besitzen einen symbolischen Stellenwert (Jacoby 1978a:16).

¹⁰²Enzyklopädie des Märchens Online <https://db.degruyter.com/view/EMO/emo.5.126>

¹⁰³Horn führt aber dennoch an, dass das natürlich nicht verabsolutiert werden kann, da es auch Beispiele für schmerzvolle Züchtigung im Märchen gibt (Horn 2016a (Enzyklopädie des Märchens Online)).

let 1985:60). Diese Tatsache ist äußerst relevant, wenn man die verschiedenen Definitionen des Bösen in Kapitel 4 betrachtet. Dies wäre eigentlich ein Faktor, der die Stufe des Bösen beeinflussen könnte. Aber genau diese Aussage hier zeigt, warum Intention nicht für diese Arbeit mit aufgenommen wurde als Teil der Kerndefinition. Es handeln im Märchen Figuren – keine Gefühle, kein Gewissen und auch keine Intention. Mögliche Gründe oder andere Aspekte, die zur Tat führen oder diese beeinflussen, können auch für das Märchen unter Punkt 3 der Skala bei den Stufen des Bösen fallen: die äußeren Umstände. Ferner ist gegen den Bösewicht jedes Mittel recht, weswegen es für sie auch keine Barmherzigkeit gibt (Röhrich 1990:103). Man kann also festhalten, dass sich das Märchen allein auf die Handlungen konzentriert und Gefühle der Figuren oft nicht erwähnt werden. Somit ist eine emotionale Tiefe nicht möglich. Durch dieses Fehlen von Gefühlen werden Grausamkeiten in den Kinder- und Hausmärchen der Brüder Grimm nicht wirklichkeitsnah beschrieben, da sie sich ohne Schmerz vollziehen (Richter 2013:29).

6.3.2 Handlungsbeweger und Extreme

Eine weitere Eigenschaft des Bösen lässt sich in der Grausamkeit und ihrer Funktion erkennen: Die Grausamkeit dient – wie bereits angesprochen – der Handlung und ist entscheidendes Merkmal des Märchens (Richter 2013:29). Darüber hinaus gibt es die vorab erwähnten Extreme nicht nur beim Bösen, sondern auch beim Guten, was eine weitere Funktion darstellt: „die schonungslose Vernichtung des Bösen [wird geradezu verlangt], um den Helden oder die Heldin des Märchens am Ende im Kontrast dazu zu erhöhen“ (Richter 2013:42). Es liegt ein Zusammenspiel der Aspekte (Extreme und Handlungsbeweger) vor. „Die Grausamkeit löst den Konflikt auf, wodurch sie aus dem Märchen nicht wegzu-denken ist. Die oft schon übertriebene Grausamkeit wirkt nicht real und wiegt somit nicht so schwer wie tatsächliche Gewalt. Und hier reiht sich die un-reale Grausamkeit in die fiktive Märchenwelt ein“ (Richter 2013:42). Der Weg zum Guten führt demnach über die Auseinandersetzung mit dem Bösen (Bockemühl 2008:12) und steht somit „in existentiell-em Zusammenhang mit den vorange-

gangenen Schwierigkeiten“ (Studer-Frangi 2008:16). Die Schilderung der grausamen Taten im Märchen unterliegt epischen Gesetzen – „nur was handlungswichtig ist, wird erwähnt, nichts um seiner selbst willen; nichts wird ausgemalt“ (qtd. Prinz 2013:16). Diese epischen Gesetze sind laut Röhrich häufig stärker als die ethischen (Röhrich 1964:150). Durch die Extreme im Märchen kommt es wieder zu einer Entwirklichung – die ins Extreme gesteigerten Grausamkeiten sind weniger real als die tatsächlichen (ibid.). Daran lässt sich deutlich erkennen, wie sehr die verschiedenen Aspekte des Märchenbösen zusammenhängen. Ebenso wie bei Lüthi's Wesensmerkmalen (vgl. Kapitel 2) des Märchens, die miteinander in Beziehung stehen, ist es bei den Merkmalen des Märchenbösen. Ferner zeigt sich, dass es insbesondere die Extreme sind, die die Grausamkeit unreal wirken lassen, und es das Böse ist, das die Geschichte vorantreibt.

6.3.3 Sprache

Sprachlich gesehen lassen sich einige Aspekte festhalten, die das Böse im Märchen hervorbringen oder auch verstärken. Märchensprache ist ein Aspekt für sich, der hier im Rahmen dieser Arbeit nicht als Ganzes analysiert werden kann. Dennoch lässt sich ein kleiner Ausschnitt der Märchensprache aufzeigen, um hervorzuheben, dass bestimmte sprachliche Mittel einen Einfluss auf die Wirkung des Bösen im Märchen haben und das Böse beschreiben bzw. von den Held:innen der Geschichte abgrenzen.

Alessandra Levorato befasst sich in ihrem Buch *Language and Gender in the Fairy Tale Tradition – A Linguistic Analysis of Old and New Story Telling* (2003) mit Sprache und Gender im Märchen, am Beispiel von verschiedenen Rotkäppchen-Geschichten (Levorato 2003). Ein für die vorliegende Arbeit interessanter Ansatz, den sie auf Arbeiten von Stubbs gründet, ist zu schauen, welche Wörter in welchen Verbindungen, d. h. Kollokationen, verwendet werden (Levorato 2003:14). Darüber hinaus geht sie auf semantische Prosodie ein, d. h. Wörter, die mit bestimmten positiven oder negativen Aspekten in Verbindung gebracht werden (ibid.). Wenn bestimmte Wörter häufig in Verbindung auftreten, kann der Verfasser des Textes beeinflussen, wie die Leser:innen über etwas denken

(Levorato 2003:14-15). Sie fasst zusammen: „In other words, meaning is seldom, if ever, fixed or independent of its use in text, which, by changing the way words are used, can determine changes in their meaning as well“ (Levorato 2003:15). Sie untersucht die lexikalischen und grammatikalischen Muster in den Texten, um die Unterschiede in den Wortbedeutungen hervorzubringen. Levoratos Herangehensweise soll in dieser Arbeit für eine erweiterte Betrachtung als Ausgangspunkt verwendet werden, um die Sprache bezüglich des Bösen im Märchen zu untersuchen, ob bzw. inwieweit bestimmte Wörter alleine oder in Verbindung gebraucht werden, um entweder das Böse explizit zu benennen oder das Gefühl vom Bösen zu vermitteln. Ziel ist es, zu erkennen, inwieweit Sprache die Wirkung des Bösen im Märchen beeinflusst. Bisher wurde im Laufe dieses Kapitels gezeigt, welche Funktionen das Böse im Märchen einnimmt und durch welche Eigenschaften es sich kennzeichnet. Nun wird darüber hinaus auf textliche Einflüsse auf das Böse eingegangen. Anders als bei Levorato wird hier nicht die Wortbedeutung betrachtet, die man bei den „bösen Wörtern“ erwartet bzw. die realisiert wird durch die Verbindungen. Es wird dennoch auf die eigentliche Wortwahl eingegangen, um zu zeigen, welche Wörter für böse Figuren in den Märchen verwendet werden. Als Beispiele dienen hierfür die Märchen „Rapunzel“¹⁰⁴, „Sneewittchen“¹⁰⁵ sowie „Das Mädchen ohne Hände“¹⁰⁶, jeweils aus der Fassung in Grimms 7. Auflage (alle online unter khm.li).

Aus den Beispieltexten gehen folgende Kategorien hervor, die in der nachfolgenden Tabelle mit genauen Textauszügen belegt werden:

1. **Adjektive:**

Adjektive kommen im Märchen in einer bestimmten Weise vor: Es fällt nämlich auf, dass für böse Charaktere andere Adjektive verwendet werden als für den Helden oder Heldin. Zu einer ähnlichen Schlussfolgerung kommt auch Levorato (vgl. Levorato 2003:24). In den hier ausgewählten Beispielen werden negative Adjektive wie zornig, böse und boshaft für Charaktere wie die Zauberin, Stiefmutter oder den Teufel verwendet. Durch

¹⁰⁴<https://khm.li/Rapunzel>

¹⁰⁵<https://khm.li/Sneewittchen>

¹⁰⁶<https://khm.li/Das-Maedchen-ohne-Haende>

diese zweigeteilte Verwendung der Adjektive für gute und böse Märchenfiguren wird der Kontrast zwischen gut und böse noch stärker. Geschieht dem Helden oder Heldin etwas, wird er/sie beispielsweise als „das arme Kind“ bezeichnet. Als jedoch beispielsweise die Stiefmutter von Sneewittchen sich zu Tode tanzen musste in den glühenden Schuhen, wechseln die Adjektive nicht – die Stiefmutter wird also nicht zur armen Stiefmutter. Ferner sind nicht alle Adjektive rein dekorative Elemente, wie Lüthi (2016) zeigt, sie können auch Handlungsbedeutung besitzen. Wird eine Prinzessin oder ein Mädchen im Märchen als „schön“ bezeichnet, „so ist die Schönheit ein Handlungsferment, um ihretwillen bewirbt man sich um die Frau“. Wird ein Wald beispielweise als „dunkel“ oder „finster“ bezeichnet, so bedeutet das wiederum, dass man sich dort verlaufen kann (Lüthi 2016d)¹⁰⁷. Man erkennt daran deutlich, dass die verwendeten Adjektive eine bestimmte Funktion übernehmen, genau wie bei der Verwendung von „böse“, um die Personen wie die Stiefmutter zu beschreiben und somit die Märchenfiguren zu klassifizieren und den Kontrast zwischen „gut“ oder „böse“ zu verfestigen. Diese Festigung dient demnach als eine Art Rechtfertigung für Handlungen gegen die bösen Figuren wie in dem erwähnten Beispiel von der bösen Stiefmutter, die sich zu Tode tanzen soll.

2. **Substantive:**

Auch bei der Wahl der Substantive fällt auf, dass das Böse mit bestimmten Wörtern betitelt wird, die die negative Wirkung fördern. So wird beispielsweise die Stiefmutter bei „Sneewittchen“ als „böses Weib“ betitelt. Auch wenn „Weib“ in der aktuellen Zeit eine negative Konnotation hat (vgl. Duden 2)¹⁰⁸, lässt sich nicht sicher sagen, dass die Grimms das Wort deswegen verwendet haben. „Weib“ war gerade zur damaligen Zeit ein allgemeiner Ausdruck für eine Frau (vgl. Grimm DWB)¹⁰⁹. Darüber hinaus sollte festgehalten werden, dass die Stiefmutter hier mit einem generischen Be-

¹⁰⁷Enzyklopädie des Märchens Online <https://db.degruyter.com/view/EMO/emo.3.083>

¹⁰⁸<https://www.duden.de/rechtschreibung/Weib>

¹⁰⁹<https://woerterbuchnetz.de/?sigle=DWB&mode=Vernetzung&lemid=GB10095#3>

griff betitelt wird. Zum gleichen Ergebnis kam Levorato bei ihrer Arbeit zu Rotkäppchen, wenn es um den Wolf ging:

„In the case of the wolf, concordance lines show that most versions use the expression ‘the wolf’ without further qualifications. The determinate article (immediately followed by the indeterminate) is by far the most frequent collocate with ‘wolf’, they are all rather predictable and do not conflict with what readers may expect of a wild animal (for example, ‘wicked’ and ‘big’)“ (Levorato 2003:22).

Wenn man sich die zahlenmäßige Verteilung in „Sneewittchen“ anschaut, in der über die Stiefmutter gesprochen wird, fällt ebenfalls auf, dass sie häufig nur als „die Königin“ oder „das Weib“ betitelt wird – mit dem von Levorato angesprochenem Artikel. Bei der Verwendung mit Adjektiv fällt die Wahl, wie bereits erwähnt, auf negative Adjektive. Zählt man die Verwendung der Wörter aus, liegt das Verhältnis ungefähr bei 4:1 (Substantiv mit Artikel : Adjektiv mit Substantiv (ausgezählt wurde die Online-Version von „Sneewittchen“ in der 7. Ausgabe¹¹⁰). Lüthi sagt dazu in der Enzyklopädie des Märchens, dass das Märchen „das beiwortlose Substantiv liebt“. Er führt weiter aus, dass diese sparsame Verwendung nicht nur einen schnellen Erzählungsablauf ermöglicht, sondern dem Märchen auch Klarheit und Eleganz gibt (Lüthi 2016d)¹¹¹. Daran lässt sich erneut eines von Lüthis Wesensmerkmalen erkennen, denn der abstrakte Stil zusammen mit der Flächenhaftigkeit fügt Klarheit hinzu (vgl. Kapitel 2).

3. Lautmalerei:

Lautmalerei wird verwendet, um bei den Hörer:innen innere Bilder entstehen zu lassen, das Gesagte wird visualisiert (Gerndt 2016)¹¹². Solche Onomatopoeia involvieren die Zuhörer:innen (Schwitalla 2006:159). Wenn in

¹¹⁰<https://khm.li/Sneewittchen>

¹¹¹<https://db.degruyter.com/view/EMO/emo.3.083>

¹¹²Enzyklopädie des Märchens Online <https://db.degruyter.com/view/EMO/emo.14.051>

Rapunzel ihr Haar *ritsch ratsch* abgeschnitten wird, dann wird dadurch eine sehr deutliche Vorstellung bei den Hörer:innen gebildet. Die Handlung ist also mehr als nur eine Schilderung, sie ist vorstellbar, als Zuhörer:in identifiziert man sich mit der Situation.

4. **Bildliche Sprache:**

Metaphern und Vergleiche gehören zu den dekorativen Zügen im Märchen. Metaphern kommen dabei eher seltener vor, Vergleiche jedoch häufiger (Lüthi:2016d)¹¹³. Der Vergleich ist einfach und klar und dadurch genau passend für das Märchen (ibid.). Auch für das Böse werden solche Vergleiche eingesetzt und stellen das Geschehen dadurch noch verständlicher dar, z. B. „Und der Neid und Hochmut wuchsen wie ein Unkraut in ihrem Herzen immer höher“ (s. nachfolgende Tabelle). Dieser bewusste Einsatz verdeutlicht den Neid und Hochmut und zeichnet so ein klares Bild der bösen Stiefmutter.

5. **Kontraste:**

Bei der genaueren Analyse der Sprache in den Märchen fallen die Kontraste¹¹⁴ und die unterschiedliche Verwendung der Sprache bei „gut“ und „böse“ besonders auf. Zwar ist dieser Aspekt bereits in den vorherigen Beispielen angeschnitten worden, dennoch sollte dieser Punkt eigenständig in der Liste der sprachlichen Merkmale auftreten. Wie bereits in der Definition von „böse“ angesprochen, ist es ein Kontrastphänomen. Gutes erkennt man nur durch Böses und umgekehrt. Dieser Aspekt lässt sich bei der Sprache erkennen. Wie bei den Beispielen in der Tabelle gesehen werden kann, werden negative Taten von „guten Charakteren“ nüchterner geschildert als bei „bösen Charakteren“. Diese Tatsache tritt ebenfalls bei der Verwendung von Substantiven und Bezeichnungen für die jeweiligen Charaktere auf. Diese kontrastierende Sprache zieht sich demnach durch

¹¹³Enzyklopädie des Märchens Online <https://db.degruyter.com/view/EMO/emo.3.083>

¹¹⁴Levorato schaut sich ebenfalls die Kontraste an, jedoch mit einem anderen Schwerpunkt (vgl. Levorato 2003). Sie geht beispielsweise auf kontrastierende Wörter wie „aber“ ein (Levorato 2003:127ff.) oder auch die unterschiedliche Verwendung von transitiven und intransitiven Verben (Levorato 2003:92).

die gesamte Geschichte und vermittelt dadurch eine bestimmte Wirkung, sodass das Böse auch jenseits der vollzogenen Taten als Böses erkannt und markiert wird.

Tabelle 6.1: Beispiele für Märchensprache im Hinblick auf das Böse

Märchen	Kategorie	Textpassage	Kommentar
Rapunzel	Explizite Gefühlsnung	... weil er einer Zauberin gehörte, die große Macht hatte und von aller Welt gefürchtet ward .	In dem Satz wird explizit gesagt, dass sich die Welt vor der Zauberin fürchtet. Somit wird den Leser:innen eine bestimmte Meinung vermittelt und beeinflusst.
Rapunzel	Explizite Gefühlsnung	Er machte sich also in der Abenddämmerung wieder hinab, als er aber die Mauer herabgeklettert war, erschrock er gewaltig, denn er sah die Zauberin vor sich stehen. »Wie kannst du es wagen,« sprach sie mit zornigem Blick , »in meinen Garten zu steigen und wie ein Dieb mir meine Rapunzeln zu stehlen? das soll dir schlecht bekommen.«	1. Gefühl wird vermittelt (erschrock) 2. Wut der Zauberin benannt (mit zornigem Blick), als sie die Drohung ausspricht (das wird dir schlecht bekommen)
Rapunzel	Lautmalerei + Kontraste	In ihrem Zorne packte sie die schönen Haare der Rapunzel, schlug sie ein paar mal um ihre linke Hand, griff eine Scheere mit der rechten, und ritsch, ratsch , waren sie abgeschnitten und die schönen Flechten lagen auf der Erde. Und sie war so unbarmherzig daß sie die arme Rapunzel in eine Wüstenei brachte, wo sie in großem Jammer und Elend leben mußte.	<i>Ritschratsch</i> (Lautmalerei) wirkt als Untermalung der Handlung. Ferner werden der Zorn der Zauberin und das Elend von Rapunzel explizit genannt, sodass man dies als eine Art Höhepunkt der Handlung verstehen und mitfühlen kann. Zusätzlich sieht man hier die Kontraste zwischen Gut (Rapunzel mit ihrem schönen Haar) und Böse (die zornige und unbarmherzige Zauberin).

Märchen	Kategorie	Textpassage	Kommentar
Sneewittchen	Bildliche Sprache	Da erschrock die Königin, und ward gelb und grün vor Neid . Von Stund an, wenn sie Sneewittchen erblickte, kehrte sich ihr das Herz im Leibe herum, so haßte sie das Mädchen. Und der Neid und Hochmuth wuchsen wie ein Unkraut in ihrem Herzen immer höher , daß sie Tag und Nacht keine Ruhe mehr hatte.	Dieses Beispiel untermalt mit der bildlichen Sprache den neidvollen Charakter der Königin, v. a. durch den Vergleich mit dem Unkraut kann man es sich noch besser vorstellen.
Sneewittchen	Adjektiv	Das böse Weib aber, als es nach Haus gekommen war, gieng vor den Spiegel und fragte »Spieglein, Spieglein an der Wand, wer ist die schönste im ganzen Land?«	Durch den Einsatz bestimmter negativer Adjektive wird die Boshaf-tigkeit der Königin noch deutlicher hervorgehoben.
Das Mädchen ohne Hände	Kontrast	Da konnte er ihr wiederum nicht na-hen und sprach wüthend zu dem Mül-ler »hau ihr die Hände ab, sonst kann ich ihr nichts anhaben.« Der Müller entsetzte sich und antwortete »wie könnt ich meinem eigenen Kinde die Hände abhauen!« Da drohte ihm der Böse und sprach »wo du es nicht thust, so bist du mein, und ich hole dich selber.« Dem Vater ward angst, und er versprach ihm zu gehorchen. Da gienger zu dem Mädchen und sag-te »mein Kind, wenn ich dir nicht bei-de Hände abhaue, so führt mich der Teufel fort, und in der Angst hab ich es ihm versprochen. Hilf mir doch in meiner Noth und verzeihe mir was ich böses an dir thue.«	Obwohl es um dieselbe Handlung geht (das Abschlagen der Hände), merkt man einen Unterschied in der Art und Weise, wie die Handlung vom Teufel (wütend) gesagt wird und vom Vater (ohne Wertung beim Sprechen, aber mit der Bitte um Verzeihung, aber mit dem Wis-sen, dass es böse ist).

6.3. EIGENSCHAFTEN

Neben diesen Kategorien gibt es noch ein weiteres sprachliches Merkmal – direkte und indirekte Rede. Die Grimms haben im Laufe der Bearbeitung der Hausmärchen des Öfteren indirekte mit direkter Rede ersetzt (vgl. Robinson 2010:9). Robinson erwähnt folgendes Beispiel:

<p>1. Ausgabe der KHM</p> <p>...da kam er endlich zu einer Hexe, die bat er, sie mögte ihn wieder heraus leiten. Die Hexe aber antwortete, das geschähe nimmermehr, er müsse darin bleiben und sein Leben verlieren, und nur das eine können ihn erretten, dass er ihre Tochter heirate.</p>	<p>7. Ausgabe der KHM</p> <p>Da sah er eine alte Frau mit wackelndem Kopfe, die auf ihn zukam; das war aber eine Hexe. „Liebe Frau,“ sprach er zu ihr, „könnt Ihr mir nicht den Weg durch den Wald zeigen?“ „O ja, Herr König,“ antwortete sie, „das kann ich wohl, aber es ist eine Bedingung dabei, wenn Ihr die nicht erfüllt, so kommt Ihr Nimmermehr aus dem Wald und müßt (sic) darin Hungers sterben.“ „Was ist das für eine Bedingung?“ fragte der König. „Ich habe eine Tochter,“ sagte die Alte, „die so schön ist, wie Ihr eine auf der Welt finden könnt, und wohl verdient, Eure Gemahlin zu werden, wollt Ihr die zur Frau Königin machen, so zeige ich Euch den Weg aus dem Walde.“ (Robinson 2010:9-10).</p>
--	--

Tabelle 6.2: Auszug aus *Die sechs Schwäne* von Robinson 2010:9-10

Diese Änderung von indirekter zu direkter Rede¹¹⁵ erzeugt eine interessante Wirkung, v. a. weil hier in diesem Beispiel das Böse, die Hexe, direkt angespro-

¹¹⁵Ruth Bottigheimer hat eine interessante Untersuchung von direkter und indirekter Rede am Cinderella-Märchen durchgeführt und stellt fest, dasss die Grimms in ihren Versionen Sprache dazu verwendet haben, um die Figuren zu definieren (Bottigheimer 1987:60). Allerdings wurde nicht bei allen Charakteren direkte Sprache häufiger eingesetzt als indirekte. Sie bringt eine Analyse der verschiedenen Versionen an und zeigt, dass in diesem Beispiel die direkte Rede von guten Charakteren stärker reduziert wurde als von bösen weiblichen Charakteren. Die direkte Rede von Cinderellas Vater und dem Prinzen wurde allerdings zahlenmäßig erhöht (Bottigheimer 1987:59). Ihr Ergebnis ist dennoch passend zu dem Beispiel von Robinson, da es auch hier um eine männliche Figur und die böse Hexe in der Geschichte geht. Bottigheimer kommt ferner zu der Schlussfolgerung, dass Sprechen verwendet wird, um auf die inneren Ei-

chen wird. Im weiteren Verlauf der Interaktion reagiert das Böse ebenfalls direkt. Man ist dadurch näher an der Geschichte als man es mit einer indirekten Schilderung wäre. Das Böse bekommt dadurch eine eigene Stimme.

Wie man sieht, werden das Gute und das Böse im Märchen bereits durch die Sprache gekennzeichnet und hervorgehoben. Das unterstützt die in diesem Kapitel erwähnten Aussagen, dass das Böse zum Märchen dazu gehört. Die Leser:innen bzw. Hörer:innen werden bereits in die Richtung von gut gegen böse gelenkt, da die Märchen bestimmte Stilmittel, Wörter oder sprachliche Muster verwenden, die über die eigentlichen Handlungen hinausgehen. Das bedeutet ferner, dass die böse Handlung von einer Textebene her, aber auch von einer Handlungsebene (s. Kapitel 4.4) beeinflusst wird.

enschaften von gut und böse hinzuweisen (Bottigheimer 1987:70). Eine ausführliche Analyse der Sprachmuster findet sich zudem in Bottigheimers Anhang (vgl. Bottigheimer 1987:177-192).

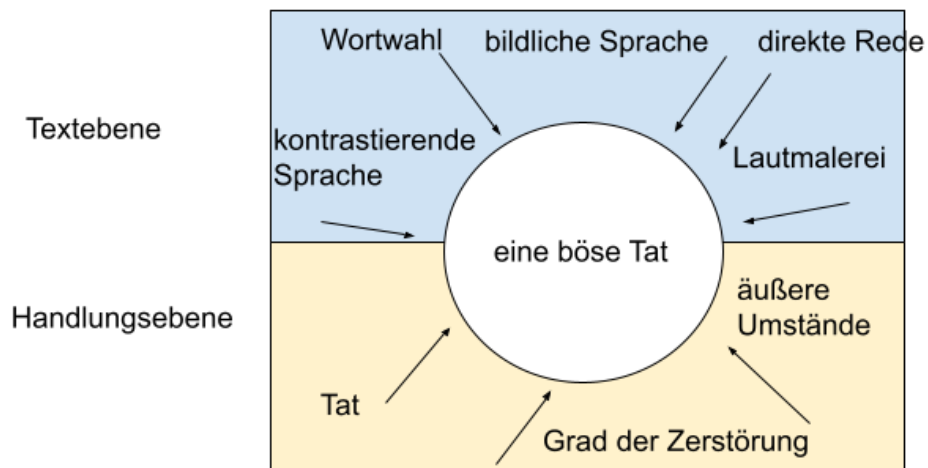


Abbildung 6.1: Übersicht Handlungs- und Textebene

6.3.4 Vielschichtigkeit und Gründe

Im Märchen können Figuren und auch Dinge gut und böse zugleich sein – „böse“ ist also nicht einfach „böse“ (Kast 1978a:25)¹¹⁶. Der gleiche Aspekt ist auch einer der Kernpunkte bei der Definition des Bösen (Kapitel 4). Das Böse an sich ist vielseitig, was sich im Märchen wiederfindet.

Neid ist einer der Gründe, warum im Märchen Böses geschieht. Bei Mallet wird dies an einem spezifischen Beispiel gezeigt, aber die Aussicht auf Macht, Ansehen und Reichtum ist wohl eher allgemeingültig (vgl. Mallet 1985:61 und Mallet 1985:158). Weitere Gründe, die im Märchen große Strafen nach sich zie-

¹¹⁶Natürlich gibt es auch Figuren, die nie gut sein können, wie z. B. Blaubart (KHM 62a, vgl. Abschnitt zu Röhrichs Charakteristika) oder Dämonen (Kast 1978a:26).

hen, sind Neugierde, Hochmut und andere Verhaltensweisen, die als unsozial angesehen werden, wie z. B. Ungeduld, Gleichgültigkeit oder auch Trägheit (vgl. Böttcher 2013:79). Auch hier gibt es wieder Parallelen zu der allgemeinen Definition von „böse“, da Meister und Moser (2017) moralisches Böses und bestimmte Charaktereigenschaften wie Egoismus oder Eitelkeit angesprochen haben. Die von Böttcher (2013) erwähnten Punkte befinden sich ebenfalls in der Kategorie von moralischem Bösen bzw. Charaktereigenschaften.

Darüber hinaus gibt es Spaß an Gewalt, aber zu einem solchen Spaß mag man sich laut Mallet (1985) nicht ohne weiteres bekennen, also schafft das Märchen Voraussetzungen, die die Gewalt legitimieren (Mallet 1985:17). An diesem Aspekt sieht man ebenfalls wieder Steiners (2002) Faktor für die Stufen des Bösen – Spaß (vgl. Kapitel 4). Interessanterweise schafft das Märchen mit seiner Legitimierung jedoch eher das Gegenteil bzw. eine Abschwächung davon. Wenn der Spaß an Gewalt bei Steiner (2002) das Böse schlimmer wirken lässt, wirkt es im Märchen durch die geschilderte Notwendigkeit weniger schlimm. Jedoch stellt sich die Frage, inwiefern beim Märchen Spaß wirklich eine Rolle spielt. Wie bereits gesehen, kommen Gewalt und das Böse insgesamt als Teil des Lebens ins Märchen. Der Spaßfaktor ist natürlich nicht komplett von der Hand zu weisen, jedoch scheint er nicht die überwiegende Kraft zu sein. Mallet liefert dafür das Beispiel von *Tischlein deck' dich* (KHM 36) (vgl. Mallet 1985:17-19). Allerdings sollte die Frage hier eher sein, ob der Spaß ein Mittel ist, die Geschichte unterhaltsamer zu erzählen oder wirklich, wie Mallet behauptet, den Spaß an der Gewalt zu untermalen. Er sagt dazu: „Der Halunke von Wirt hat die Prügel wahrlich verdient, und darum kann jeder die Szene genießen, ohne dabei ein schlechtes Gewissen zu haben. Man darf dem Dieb und Betrüger Pein und Schmerzen von Herzen gönnen, denn Gewalt für die Gerechtigkeit und gegen das Böse war und ist legitim“ (Mallet 1985:19). In der ursprünglichen Fassung dieses Märchens gab es diese Legitimierung, oder wie Mallet es nennt „moralische Absicherung“, nicht. Sie wurde von den Grimms hinzugefügt (ibid). Ohne legitimen Grund für die Prügel erscheint die ganze Geschichte weitaus brutaler. Mallet hat insofern Recht, dass die Legitimierung der Gewalt die Szene abschwächt oder in seinen

Worten „genießbarer“ macht. Dennoch bleibt die Frage, ob das wirklich Spaß an Gewalt per se ist, offen, da die Untersuchung dieser Frage über den Rahmen dieser Arbeit gehen würde.

6.4 Umgang mit dem Bösen

Das Märchen zeigt verschiedene Arten im Umgang mit dem Bösen auf: respektieren, annehmen (liebepoll und wütend), leugnen, kämpfen, listig sein, fliehen.

1. **Das Respektieren:** Dieser Typus liegt allen anderen Formen zugrunde und ist somit die Voraussetzung, um mit dem Bösen umzugehen. Mit dem Respekt drückt sich auch eine berechtigte Angst vor dem Bösen aus (Kast 1978a:32).
2. **Das Annehmen** kann sowohl liebepoll als auch wütend erfolgen. Die liebepolle Annahme kann bewirken, dass das Böse, häufig ein Zauber, erlöst wird (Kast 1978a:33). Die Annahme des Bösen setzt Wissen und Bewusstsein desselbigen voraus (ibid.). Wissen war auch bei Singer (2004) in Kapitel 4 einer der Aspekte, die die Stufen des Bösen beeinflussen. Somit lässt sich dieser Aspekt hier verbinden, da das Wissen nicht nur die Stufen beeinflusst, sondern auch die Tat als solche als böse kennzeichnet. In der Kategorie kann man sich auch an die positiven Aspekte des Bösen wenden – man entdeckt die destruktiven Züge, aber man spricht sie nicht an (Kast 1978a:44).
3. **Das Leugnen** betrifft die Märchen, in denen eine böse Tat geleugnet und verheimlicht wird. Beim Leugnen spielt ebenfalls „das Wissen um das Destruktive“ eine Rolle (Kast 1978a:34). Durch das Leugnen wird eine Distanz zum Dunklen geschaffen (Kast 1978a:36).
4. **Der Kampf** ist die aktive Auseinandersetzung mit dem Bösen (Kast 1978a:37). Zu diesem Aspekt sollte auch Notwehr zählen. Mallet erwähnt Notwehr als etwas, das im Märchen erlaubt ist und was Gewalt rechtfertigt (Mallet 1985:19).

5. **Die List** ist laut Kast (1978a) im Gegensatz zur Gewalt das häufigere Mittel, um mit dem Bösen umzugehen (Kast 1978a:38). Im Fall der List muss man häufig gescheiter sein als der Böse, was wiederum „eine Fantasie für das Böse“ darstellt und somit eine andere Form des Akzeptierens ist (Kast 1978a:39). Die List setzt ein Verständnis für das Gegenüber, die Person bzw. das Wesen, welches überlistet werden soll, voraus. Diese Einsicht bekommt man durch seine eigene Schattenseite, „so daß (sic) man das Böse nicht mehr einfach nur in der Projektion erlebt, erkennt und bekämpft“ (Kast 1978a:40). Man muss sich in den anderen hineinversetzen, um seinen bösen Taten zuvorzukommen (Kast 1978b:59).

6. **Die Flucht:** Wenn weder List noch Gewalt helfen, dann kommt es zur (magischen) Flucht, welche oft auch Elemente der List beinhaltet (Kast 1978a:40). Bei der magischen Flucht flieht man immer vor einer Hexe, einem bösen Zauberer oder vor dem Teufel. Dabei hat man eine elementare Bedrohung zu überstehen. Man flieht aber nicht nur, sondern wirft auch zurück und opfert, was der Verfolger haben möchte, was (zu) ihm gehört bzw. was einen mit ihm verbindet, um so den Angriffspunkt zu vernichten (Kast 1978a:41). Eine weitere Art der magischen Flucht ist die Verwandlungsflucht – hier treten anstelle der Gegenstände, die man wirft, Verwandlungen in unterschiedliche Gestalten (ibid.).

Verdrängen sollte man das Böse im Märchen jedoch nicht (Jacoby 1978b:185). Im Umgang mit dem Bösen muss die Situation klar gesehen werden, die Möglichkeiten und die Grenzen müssen richtig eingeschätzt werden (Kast 1978a:43). Keine der Lösungen ist die bessere, es kommt auf die Situation und die Möglichkeiten an, die in dieser bestimmten Situation am sinnvollsten bzw. zweckmäßigsten erscheinen (Kast 1978a:45).

6.5 Strafen

Fast jedes Märchen endet damit, dass das Gute¹¹⁷ belohnt und das Böse bestraft wird (Jacoby 1978:13). Märchen werden ausschließlich aus der Sicht der Held:innen erzählt. Wenn er oder sie am Ende belohnt wird – auch auf Kosten eines anderen – wird es als etwas Gutes angesehen (Ashliman 2016:828).

Gegen den Bösewicht ist im Märchen jedes Mittel recht – die grausamste Vernichtung ist immer auch die wirkungsvollste (Prinz 2013:17). Diese Wirkung wird noch verstärkt, indem der zu Bestrafende seine Strafe selbst ausspricht – jedoch ohne zu wissen, wessen Urteil er in dem Moment fällt. Spannung und Wirkung werden hier durch die doppelte Erwähnung noch verstärkt: die Strafe wird ausgesprochen und vollzogen (Prinz 2013:17). Spricht der Täter seine Strafe selbst aus, entlastet das gleichzeitig die Held:innen, die dafür keine Verantwortung übernehmen müssen (Röhrich 1964:148). Manchmal werden die Strafen auch von Tieren vollzogen, sodass es die Märchenheld:innen nicht machen müssen (ibid.). Die Held:innen werden idealisiert, weshalb sie von der Verantwortung für die grausamen Strafen entlastet werden müssen (ibid.). Die Grausamkeit, die man bei den Strafen im Märchen sieht, befriedigt laut Mallet ein menschliches Bedürfnis: die Faszination von Gewalt (Mallet 1985:61). Der Mensch ist nicht nur von Gewalt fasziniert, sondern er fürchtet sich auch vor ihr. Zum einen führt diese Angst „zur Bezähmung eigener unzufriedener Gefühle“ und zum anderen dazu, dass man für den Ernstfall gerüstet ist (ibid.). Strafen im Märchen werden oft ins Extreme gezogen und stehen meist in keinem Verhältnis zur begangenen Tat. Kleinere Vergehen, z. B. Neugier, werden im Märchen stark bestraft, so z. B. in *Fitschers Vogel*, wo neugierige Mädchen eine verbotene Kammer betreten und zur Strafe zerstückelt werden (Prinz 2013:15). Ferner scheint es im Märchen bei Strafen nach „Auge um Auge, Zahn um Zahn“ zu gehen – manche Strafen mögen vielleicht juristisch begründet sein, aber das trifft nicht auf alle zu; sie folgen eher epischen Gesetzen (Böttcher 2013:78).

¹¹⁷Eigentlich ist es nicht das Gute per se, das siegt, sondern die Held:innen. Die Held:innen sind jedoch nicht nur gut (Kast 1978a:43).

Die grausamen Hinrichtungen sind „größtenteils Erinnerungen an die reale Rechts-handhabung vergangener Zeit“ (Prinz 2013:18). Die Strafen der KHM beispielsweise erscheinen heute als übermäßig grausam, waren früher jedoch Realität und sind somit eine Widerspiegelung der Rechtsbräuche der damaligen Zeit (Böttcher 2013:78). Die Täter, denen diese Strafen angetan werden, sind aber keine echten Menschen: „They are archetypal figures which in a purely destructive way destroy our humanity, and against these forces absolute cruel harshness is needed“ (von Franz 1995:55).

Unter den Strafen bei den Gebrüdern Grimm gibt es kaum halbe Strafen, Abstufungen oder Besserungsversuche. Nur selten enden die Strafen nicht im Tod (Richter 2013:35-36). Auch Röhrich merkt an, dass es unter den Strafen fast nur die Todesstrafe gibt (Röhrich 1964:146).

Strafen heben außerdem eine der Funktionen des Bösen hervor: die Wiederherstellung der alten Ordnung (vgl. Rötzer 1982:100) (s. Scherfs heilende Funktion in Kapitel 6.1.). Rötzer gibt Walter Scherfs Ausarbeitung wieder, in der steht: „Eine Hexe ist ein unheimliches, schadenbringendes Wesen, das ganz und gar und ohne Spur zu hinterlassen vernichtet werden muß (sic), schon allein, damit die alte Ordnung wiederhergestellt und der von der Hexe angerichtete Schadenzauber wieder restlos zurückgenommen werden kann [...]“ (qtd. ibid.). Man kann dieses Attribut jedoch von der Hexe auf eine allgemeine Funktion erweitern. Böse Taten werden im Märchen mit grausamen Strafen geahndet – die erste böse Tat bzw. die ersten Probleme lassen die Handlung beginnen, sie kann aber erst ihren Abschluss finden, wenn das Böse besiegt und die alte Ordnung (so weit es geht) wiederhergestellt wurde.

6.6 Röhrichs Charakteristika für Grausamkeiten

Lutz Röhrich hat in seinem Buch *Märchen und Wirklichkeit* (1964) elf Charakteristika für Grausamkeiten im Märchen aufgestellt. Im folgenden Abschnitt werden diese elf Charakteristika, wie sie bei Röhrich vorkommen, vorgestellt und erläutert. Zusätzlich werden sie unter dem Aspekt der allgemeinen Frage nach dem

6.6. RÖHRICHS CHARAKTERISTIKA FÜR GRAUSAMKEITEN

Bösen im Märchen in Anbetracht der Definition von Böse aus dem vorherigen Kapitel untersucht.

1. **Rotkäppchen und das Blut der Großmutter:** In KHM 26 frisst der Wolf¹¹⁸ das Rotkäppchen und seine Großmutter, aber beide werden vom Jäger gerettet. In den französischen Rotkäppchen-Varianten aus dem 19. und 20. Jahrhundert frisst der Wolf die Großmutter, jedoch nicht komplett, sondern „er legt das, was von ihr übrig geblieben war, in den Schrank und das Blut stellt er in einer Schüssel auf den Tisch. Als das Rotkäppchen nun in das Haus der Großmutter tritt, bietet ihr der Wolf das Fleisch und das Blut seiner eigenen Großmutter an.“ Rotkäppchen isst und trinkt seine Großmutter und wird danach selbst vom Wolf gefressen. Diese Variante des Märchens endet mit dem Tod der beiden (Röhrich 1964:126). Röhrich führt noch weitere Varianten auf, die diese Szene noch grausamer aufzeigen, indem das Rotkäppchen erst das dick gemachte Blut der Großmutter in Butter schmort und die Zähne der Großmutter als Bohnen oder als Reis isst. Die Knochen der Großmutter liegen als Feuerholz unter dem Bett und die Därme sind an der Tür als Verschluss. Marianne Rumpf konnte nachweisen, dass diese Züge an Grausamkeiten in drei Vierteln der französischen und zusätzlich noch in den italienischen und Tiroler Fassungen vorkommen und somit zur Normalform des Rotkäppchen-Märchens gehören (ibid.). Hier sieht man, dass in Märchen, die „von Märchenpflegern der Bürgerschicht aufgenommen und schriftlich fixiert“ wurden, die Grausamkeiten und in diesem Fall auch der Kannibalismus beseitigt wurden, wie in den Fassungen von Perrault und den Gebrüdern Grimm (Röhrich 1964:126-127).

2. **Blaubart und seine Blutkammer:** Blaubart ist der Frauenmörder schlechthin. Die vielen literarischen Bearbeitungen des Blaubartmotivs entfernen sich jedoch von den volkserzählerischen Grundlagen, in denen nicht der

¹¹⁸Rotkäppchen zählt zu den Warnmärchen und war dazu gedacht, vor den Gefahren des Waldes zu warnen. Interessanterweise scheint es möglich, dass der Wolf ursprünglich ein Werwolf war (Röhrich 1964:127).

Reiz des Sexualverbrechens spürbar ist. Das Märchen nimmt das Schicksal der Heldin in den Mittelpunkt. Dennoch ist auch das Märchen grausam genug, wenn es von dem Becken voller Blut erzählt, in dem zerhackte Menschen liegen. Den Hörer:innen bzw. Leser:innen des Märchen wird eine gewisse Distanz zu den Geschehnissen ermöglicht, indem die Heldin nicht das Schicksal der anderen Frauen teilt: „die Ermordung durch den Blaubart wird nicht als *reales*, sondern nur als *mögliches* Schicksal der Heldin empfunden“ (Röhrich 1964:127-128). Das Märchen wendet sich durch die Überlistung des Blaubarts zum Guten (Röhrich 1964:128).

3. **Menschenopfer:** Menschenopfer, bei denen eine Königstochter dem Drachen oder einem anderen Ungeheuer geopfert wird, sind nicht selten im Märchen (Röhrich 1964:129). Solche Menschenopfer sind mittlerweile epische Spannungsformeln im Märchen: die Aufopferung der Prinzessin ist die Voraussetzung für die spätere Befreiung oder die Erlösung des verzauberten Prinzen, der zu einem Ungeheuer wurde (ibid.). Wie auch beim Blaubartmotiv bleiben die Menschenopfer hier nur eine Möglichkeit für die Held:innen und werden nie Wirklichkeit (vgl. Röhrich 1964:130). Menschenopfer zählen zu den grausamen Merkmalen im Märchen, die ihren Hintergrund in magischen Vorstellungen oder rituellen Taten haben und die Erinnerungen an tatsächliche Opfertaten bewahren (Röhrich 1990:101).
4. **Kannibalismus:** Grundsätzlich sollte man bei Kannibalismus im Märchen zwischen profanem Kannibalismus und magischem Kannibalismus unterscheiden. Magischer Kannibalismus lässt sich vor allem bei Naturvölkern finden. Diese Art des Kannibalismus ist nicht mit dem Maß an Grausamkeit zu messen, das in unseren Kulturen vorkommt. Beispiele hierfür sind der Verzehr von Menschenfleisch, um sich Kräfte und Fähigkeiten anzueignen oder als Medizin oder Nahrung. Profaner Kannibalismus hingegen findet sich in einem russischen Märchen, in dem die Eltern nichts mehr zu essen haben und das eigene Kind schlachten und dessen Fleisch in die Vorratskammer stellen (Röhrich 1964:131). Jedoch sind solche Fälle im

6.6. RÖHRICHS CHARAKTERISTIKA FÜR GRAUSAMKEITEN

europäischen Märchen eher die Ausnahme statt die Regel. Ferner ist es wichtig zu beachten, welche Charaktere im Märchen Menschenfleisch verzehren. Überall in den hiesigen Volkserzählungen wird von Kannibalismus mit Abscheu gesprochen und er „wird eigentlich nur dämonischen Wesen zugetraut“, wie z. B. dem Teufel, Zauberern, Hexen oder Riesen. (ibid.). Märchenheld:innen werden in einigen Geschichten des Kannibalismus angeklagt, was dazu führt, dass sie ohne Prüfung als Hexe verurteilt werden (ibid.).

Kannibalismus im Märchen erfüllt aber auch eine epische Funktion: Spannungsaufbau. Bei Hänsel und Gretel beispielsweise wird das Schicksal noch dramatischer, als die Hexe ihre Absichten deutlich macht (Röhrich 1964:132). Kannibalismus ist etwas Negatives und Böses im Märchen, aber Röhrich führt weiter aus: „[...] so darf daraus noch nicht gefolgert werden, der Kannibalismus zeige keine Verbindung zu den ethnographischen Parallelen, in denen die Menschenfresserei ja nichts ethisch Verwerfliches ist“ (Röhrich 1964:132).

Laut Röhrich handelt es sich bei der Hexe, die Menschenfleisch frisst, um Reste des magischen Kannibalismus (ibid.). Interessanterweise heißt es weiter, dass magischer Kannibalismus nicht zwangsweise an prähistorische Zeiten gebunden ist. In Einzelfällen findet er sich noch im Volksglauben im 19. und 20. Jahrhundert (Röhrich 1964:133).

5. **Der Machandelboom und die Zerstückelungsmotive:** KHM 47, *Von dem Machandelboom*, erzählt davon, wie ein kleiner Junge von seiner Stiefmutter geköpft und danach in Stücke zerhackt, gekocht und dem Vater als Mahlzeit vorgesetzt wird (Röhrich 1964:133). Die Zerstückelung eines Menschen war ursprünglich jedoch kein Motiv einer grausamen Ermordung, sondern für die Erhaltung des Lebens als Wiederbelebung aus den Knochen (Röhrich 1964:135).
6. **Erlösung durch nochmaliges Töten:** Im Märchen finden sich eine Reihe verschiedener Erlösungspraktiken, die auf den ersten Blick grausam er-

scheinen. Häufig kommt es durch Enthaupten, Erstechen oder Erschlagen zur Erlösung (Röhrich 1964:136). Diese Form der Erlösung geht auf eine altertümliche Form des Verwandlungsglaubens zurück – darauf, dass man seine Verwandlung zeitweise ablegen kann (Röhrich 1964:136-137): „Die fälschlich so genannte ‚Erlösung durch nochmaliges Töten‘ ist darum primär nicht grausam, sondern erst als grausam empfunden worden, als der ursprüngliche Sinn nicht mehr verstanden wurde“ (Röhrich 1964:137).

7. **Die zwölf Brüder und ihr Schicksal:** Röhrich nennt dieses Beispiel „eines der unverständlichsten Beispiele von Grausamkeit“ (Röhrich 1964:137). Ein König und eine Königin haben zwölf Söhne. Eines Tages sagt der König zu seiner Frau, dass, wenn sie ein 13. Kind zur Welt bringen und es ein Mädchen sein wird, alle zwölf Söhne getötet werden, damit der Reichtum des Mädchens groß wird und das Königreich ihr alleine gehört. Ein Mädchen wird geboren, aber die Tötung wird nicht vollzogen, weil die Söhne vorher flüchten können. Hier erfüllt die Drohung eine epische Rolle: die Trennung der Geschwister lässt die Handlung erst richtig beginnen (ibid.).
8. **Der Unibos und die sog. ‚Sitte der Altentötung‘:** In der Unibos-Geschichte passiert Folgendes: Der Bauer Einochs beschmiert seine Frau mit Blut, die sich daraufhin totstellen soll. Er behauptet dann, er habe ein Mittel, sie wieder zum Leben zu bringen und bläst in eine Weidenflöte. Die Frau erhebt sich daraufhin und scheint schöner zu sein als zuvor. Seine Gegner glauben ihm, kaufen die Flöte und töten daraufhin ihre Frauen, die aber nicht wieder lebendig werden. Hierbei handelt es sich um ein Schwankmärchen, bei dem Betrug und Lüge des Helden das Entscheidende sind. Die Tötung der anderen Frauen ist nicht ernst zu nehmen, sondern nur ein Beispiel der Verblendung der Gegner und eine Verderbung des Verjüngungsmotivs (Röhrich 1964:139). Röhrich sieht die Verbindung zwischen dem Unibos-Märchen und der Altentötung als absurd an (ibid.). Auch in den neueren Varianten dieses Schwankes gibt es keine Verbindung zur Altentötung. Eine weitere Variante der Geschichte beinhaltet die Möglich-

6.6. RÖHRICHS CHARAKTERISTIKA FÜR GRAUSAMKEITEN

keit, dass die schon tote Mutter (oder Großmutter) des Helden erneut „getötet und vom vermeintlichen Mörder bezahlt werden“ muss (Röhrich 1964:140). Jacob Grimm zum Thema Alte Leute in seinem Werk *Deutsche Rechtsaltertümer*:

„Dem heidenthum schien das leben nichts ohne gesundheit des leibs und vollen gebrauch aller glieder; darum galt es für recht, schwächliche kinder auszusetzen, unheilbare kranke durch den tod ihrer qual zu erledigen und aus diesem grundsatz folgte auch eine geringschätzung des gebrechlichen alters, die uns noch barbarischer dünken müste, wenn sich nicht ergäbe, dass sie mit dem willen und der sinnesart der greise selbst, die als opfer fielen, übereinstimmte“ (Grimm 1922:669, Rechtschreibung und Zeichensetzung sind aus dem Original übernommen).

Zum Brauch der Altentötung wurde intensiv geforscht, aber es wird davor gewarnt, diesen Brauch als „speziell urtümliches oder gemeinmenschliches Verhalten anzusehen“ (Moser-Rath 1977:389). Ranke sieht dies ebenfalls als gelegentliche Maßnahme an und nicht als gängigen Brauch (ibid.).

9. **Die grausame Königstochter und ihre Freier:** Bei diesem Motiv geht es um eine stolze Königstochter, die zahlreichen Freiern den Kopf abschlagen lässt, weil sie entweder ihr Rätsel nicht lösen oder sie sich nicht verstecken können. Der historische Grund scheint zu sein, dass „nur der Adlige durch das Schwert, der unterlegene Freier niederer Abkunft dagegen durch den Strang sein Leben verliert“ (Röhrich 1964:140). Das Märchen hört nicht bei den Grausamkeiten des Köpfens auf: Die aufgespießten Köpfe werden zu abschreckendem Palisadenschmuck (Röhrich 1964:140-141). Auch in diesem Märchen erfüllt die Grausamkeit wieder epische Gesetze (Röhrich 1964:142). Es gibt auch eine Version dieses Märchens, in der die Männer, die sich nicht verstecken können, entmannt werden (Röhrich 1964:142-143).

10. **Grausame Strafen:**

„Das Register der im Märchen vorkommenden verschiedenen Hinrichtungsformen ist fast noch umfangreicher als das der Vergehen selbst. Neben dem eigentlichen Vollzug der Todesstrafe gibt es da vor allem noch gräßliche (sic) Verstümmelungen, zum Teil nur als quälende Vorstufe der eigentlichen Hinrichtung“ (Röhrich 1964:143).

Die Beispiele bei Röhrich für Strafen reichen von Gevierteltwerden über das Abhacken der Finger, den Täter in Öl werfen und braten, bis hin zu Ins-Wasser-Geworfen-Werden in einem mit Nägeln besetzten und Löchern versehenen Fass (ibid.). Neben diesen körperlich grausamen Strafen erwähnt Röhrich auch noch das Aussetzen „untreuer Frauen in einem steuerlosen oder lecken Schiff“ (Röhrich 1964:144). Wie bereits erwähnt, gehen viele dieser Strafen auf historische Strafen zurück (vgl. Röhrich 1964:144). Belegt sind Strafen wie Verstümmelungen aller Art, Blenden, Vierteilen, zu-Tode-Schleifen oder Ertränken (ibid.). All diese Strafen sind grausam, aber nicht im heutigen Sinne, denn sie wurden nicht dazu verhängt, um das Opfer zu quälen – man musste sich von dem Verbrecher reinigen und das ging am besten mit Wasser und Feuer (Röhrich 1964:145). Abgesehen von diesen extremen Strafen gibt es im Märchen auch häufig Strafen, bei denen dem Täter das Gleiche angetan wird wie das, was er verbrochen hat oder verbrechen wollte, wie z. B. bei Hänsel und Gretel, als die Hexe selbst in den Ofen geschoben wird (Röhrich 1964:147). Epische Gesetze treffen auch bei den Strafen zu – Strafen, die an den Held:innen ausgeübt werden sollen, müssen rückgängig gemacht werden können. So steht zum Beispiel die Frau schon auf dem Scheiterhaufen, kann aber von dort wieder heruntergeholt werden (Röhrich 1964:149).

11. **Der unmoralische Held:** Das Märchen bemüht sich zwar, seine Held:innen gut zu halten, aber es gibt dennoch Held:innen, die unmoralisch handeln: ganz nach dem Motto, dass jedes Mittel recht sei, um zum Ziel zu gelan-

gen (Röhrich 1964:150). Wenn sich die Held:innen durchsetzen, wird nicht mehr nach den Mitteln gefragt. Das Unmoralische wird nur aus der Sicht der Held:innen gesehen, sprich: Es ist Grausamkeit, wenn sie ihnen zugefügt wird und nicht, wenn sie sie zufügen (Röhrich 1964:151). Die Frage des Standpunktes sieht man auch bei der allgemeinen Definition des Bösen – es kommt darauf an, aus wessen Perspektive man die Tat sieht. Dass beim Märchen die unmoralischen Taten der Held:innen nicht angemerkt werden, hängt mit den Sympathien der Erzähler:innen und der Hörer:innen zusammen. Es herrscht eine enge psychologische Beziehung und stillschweigende Analogie zwischen Held:in und Erzähler-Ich. Deswegen wird alles aus der Sicht der Held:innen bewertet (ibid.).

Bewertung und Überarbeitung der elf Charakteristika von Röhrich

Bei den von Röhrich aufgestellten Charakteristika fällt vorweg auf, dass sie größtenteils sehr speziell sind und damit keine allgemeinen Eigenschaften darstellen. Er scheint sich ferner nur auf eine kleine Auswahl von Märchen und grausamen Taten zu beziehen. Es ist jedoch möglich, Röhrichs Merkmale zu verallgemeinern und dadurch eine Liste zu erstellen, die für Märchen allgemein brauchbar ist.

Um diese Anmerkungen übersichtlich darzustellen, werden Röhrichs Merkmale nachfolgend in einer Gegenüberstellung mit den neuen, hier in dieser Analyse überarbeiteten allgemeinen Merkmalen tabellarisch dargestellt. Folgende Überlegungen fließen in die Überarbeitung von Röhrichs Liste mit ein:

1. Bei dem Rotkäppchen-Motiv von Röhrich geht es an sich um eine unbewusste Art des Kannibalismus – Rotkäppchen weiß nicht, dass sie ihre Großmutter isst, dennoch ist es eine Art Kannibalismus, weswegen diese Kategorie beide Formen – bewusst und unbewusst – beinhaltet. Somit wird Röhrichs Nummer 4 (Kannibalismus) hier in einem Merkmal zusammengefasst.

6.6. RÖHRICHS CHARAKTERISTIKA FÜR GRAUSAMKEITEN

2. Bei Blaubart geht es an sich um Frauenmord. Man kann dieses Merkmal allerdings als Mord zusammenfassen.
3. Die Kategorie der Menschenopfer bleibt gleich.
4. Das Zerstückelungsmotiv des Machandelboom-Märchens fällt weg, weil es sich hierbei nicht um eine grausame Zerstücklung handelt, die zur Folter angewandt wird, sondern Wiederbelebung zum Ziel hat. Es ist also keine eigentliche Zerstücklung, sondern der Kernpunkt liegt in der Zielsetzung der Tat. Das Gleiche gilt auch für die Erlösung durch nochmaliges Töten. Diese beiden Charakteristika weichen von den restlichen Eigenschaften ab, da Röhrich hier das Motiv mit zur Tat zählt. Würde man die Motive vernachlässigen, wären es andere Kategorien (Folter/Zerstückelung und Mord). Aus diesem Grund sind beide Kategorien in der nachfolgenden Tabelle kursiv markiert, um sie von den eigentlichen bösen Handlungen abzugrenzen.
5. Die Geschichte der 12 Brüder stellt eine völlig neue Kategorie dar, die bei Röhrich gänzlich unbeachtet blieb: Drohungen. In der Geschichte wird der Mord angedroht und genau diese Drohung ist es, die das weitere Geschehen auslöst. Hätte der König seine Söhne getötet, wäre es in der neuen Kategorie 2 zu finden.
6. Da die Altentötung bei der Unibos-Geschichte nichts mit der eigentlichen Sitte zu tun hat, kann man hier keine eigene Kategorie bilden. Es stellt sich aber die Frage, ob Schwankmärchen wie dieses generell in die Kategorie des unmoralischen Helden fallen. Natürlich ist nicht jedes Schwankmärchen so grausam wie das hier erwähnte, man muss bei den Märchen jedoch schauen, welche Art Grausamkeit erzählt wird und welche Kategorie das ist. Sie bilden keine eigene Kategorie.
7. Die grausame Königstochter wird in der Überarbeitung als Körperverletzung aufgenommen. Körperverletzung gilt hier jedoch für alles, was eine Form der Verletzung und Verstümmelung darstellt, also sowohl einfache

6.6. RÖHRICHS CHARAKTERISTIKA FÜR GRAUSAMKEITEN

als auch gefährliche und schwere Körperverletzung. Je nachdem, welche Form der Körperverletzung angewandt wird, nimmt sie eine andere Stufe des Bösen ein.

8. Es stellt sich die Frage, warum Röhrich die grausamen Strafen als Extrakategorie verwendet hat. Man könnte behaupten, er hat dies getan, weil die Strafen im Märchen eine besondere Stellung einnehmen. Sie sind so grausam und so markant für das Märchen, dass sie eine eigene Kategorie bilden. Es ist ebenfalls möglich, zu argumentieren, dass sich die Strafen, die angewandt werden, auf die anderen Kategorien wie Mord und Körperverletzung aufteilen lassen. In Anbetracht der Tatsache, dass sich diese Arbeit mit dem Bösen im Märchen befasst, werden Strafen nicht als Sonderkategorie aufgenommen. Die Strafen werden stattdessen den anderen passenden Kategorien zugeordnet. Andernfalls fallen viele Taten in diese Kategorie, bieten dabei keine genaue Übersicht, da „Strafen“ an sich zu allgemein ist.
9. Beim unmoralischen Helden stellen sich die gleichen Fragen wie bei den grausamen Strafen. Warum hat Röhrich hier eine eigene Kategorie gebildet? Es hängt sicherlich von der Zielsetzung ab, die man bei dem Bösen des Märchens untersuchen will. Für Röhrichs Tabelle ist diese Kategorie sinnvoll, weil die Held:innen im Märchen besonders sind. In der vorliegenden Arbeit tritt der/die Held:in in den Hintergrund und die Tat in den Vordergrund. Für die Bewertung des Bösen der eigentlichen Tat kommt der Täter dann wieder mit ins Spiel, aber für die eigentliche Kategorisierung des Bösen im Märchen nicht.

6.6. RÖHRICHS CHARAKTERISTIKA FÜR GRAUSAMKEITEN

Liste nach Röhrich	Überarbeitete Liste
Rotkäppchen und das Blut der Großmutter	Kannibalismus a) unbewusst b) bewusst
Blaubart und seine Blutkammer	Mord
Menschenopfer	Menschenopfer
Kannibalismus	(entfällt, da es unter Punkt 1 gefasst wurde)
Der Machandelboom und die Zerstückelungsmotive	<i>Zerstückelung</i>
Erlösung durch nochmaliges Töten	<i>Erlösung durch nochmaliges Töten</i>
Die zwölf Brüder und ihr Schicksal	Drohung
Der Unibos und die sog. ‚Sitte der Altentötung‘	(entfällt)
Die grausame Königstochter und ihre Freier	Körperverletzung
Grausame Strafen	(entfällt)
Der unmoralische Held	(entfällt)

Tabelle 6.3: Gegenüberstellung von Röhrichs Charakteristika für Grausamkeit im Märchen mit der eigenen Überarbeitung dieser Charakteristika

Es fällt auf, dass Röhrich nur die extremen Merkmale wie Mord oder Kannibalismus in die Liste der Grausamkeiten aufgenommen hat. Wenn man an die Stufen des Bösen zurückdenkt, fehlt die „harmlosere“ Seite komplett. Bei Motiv Nummer 9 beispielsweise werden nur Märchen erwähnt, in denen die Freier getötet oder entmannt werden. Jedoch gibt es im Märchen vom König Drosselbart (KHM 52)¹¹⁹ ebenfalls eine stolze Königstochter, die ihre Freier bestraft – nur eben mit Beleidigungen und somit auf psychologischer Ebene grausam ist. Diese Stufen dürfen aber nicht vernachlässigt werden, da auch sie eine Rolle im Märchen spielen, wie Seipel (2013) anhand der subtilen und kontextabhängigen Grausamkeiten gezeigt hat. Wie Ina Böttcher darlegt, existiert das Substantiv „Grausamkeit“ seit dem 15. Jahrhundert und „umfasst auch Formen abstrakter, psychischer Grausamkeit“ (Böttcher 2013:75). Böttcher unterscheidet die Grausamkeiten in den Märchen der Brüder Grimm nach körperlicher und seelischer

¹¹⁹<https://khm.li/Koenig-Drosselbart>

6.6. RÖHRICHS CHARAKTERISTIKA FÜR GRAUSAMKEITEN

Gewalt und merkt an, dass es in diesen Märchen keine psychische Gewalt gibt, die nicht in physischer Gewalt endet (Böttcher 2013:76). Auf den ersten Blick ist psychische Gewalt nicht immer zu erkennen, da das Opfer nicht sichtbar leidet (Böttcher 2013:77). Diese Gewalt steht in Verbindung mit der subtilen Gewalt von Seipel (2013).

Nach Böttcher kommen folgende Zusatzkategorien hinzu (Böttcher 2013:77):

1. Beleidigungen
2. Strafbende Beschuldigungen
3. Drohungen (Hinweis: Diese Kategorie wurde ebenfalls durch die Überarbeitung von Röhrichs Charakteristika hinzugefügt.)

Daraus ergibt sich folgende Liste¹²⁰ als erste Stufe, um das Böse im Märchen zu analysieren:

1. Kannibalismus (bewusst & unbewusst)
2. Mord
3. Menschenopfer
4. Körperverletzung
5. Beleidigungen
6. Strafbende Beschuldigungen
7. Drohungen

Es fällt bereits auf, dass durch die Verallgemeinerung von Röhrichs Charakteristika trotz der neuen Kategorien von Böttcher insgesamt weniger Taten auf der Liste stehen. Ebenfalls wurden für die finale Liste die beiden Sonderfälle (Zerstückelung und Erlösung durch nochmaliges Töten) von Röhrich nicht mehr

¹²⁰Die Reihenfolge der Liste ist wahllos und spiegelt keine Gewichtung der Eigenschaften wider.

erwähnt, da diese mit dem Motiv verbunden waren und somit nicht zur eigentlichen Aufzählung passen. Genau hier soll die Analyse japanischer Märchen ansetzen, um das Spektrum böser Taten genauer aufzuzeigen.

6.7 Resümee

Dass Märchen die böse Seite thematisieren, ist bekannt. Was sie jedoch im Hinblick auf das Thema Gewalt und im größeren Kontext ebenso das Böse von Mythen unterscheidet, schildert Mallet sehr gut:

„Selbst heute noch halten viele Märchenfreunde die Märchen für ein Spiegelbild einer schönen, heilen Welt. Dieser Meinung sind auch etliche Märchengegner, und eben darum wollen sie Kindern die Märchen vorenthalten. Kinder sollen nicht durch Märchenzauber und Märchenidylle der Wirklichkeit entfremdet werden. Daraufhin habe ich mich der Gewalt in Mythen zugewandt [...]. Gewalt und immer wieder Gewalt: So in den Mythen und Sagen, im Alten wie im Neuen Testament und nicht anders in der Realität der menschlichen Geschichte. Nach der nachweisbaren Erkenntnis, dass Gewalt seit Urzeiten mit dem Leben der Menschen verknüpft ist, bin ich reumütig zu den Märchen zurückgekehrt. Sie ermöglichen wenigstens Distanz zum bedrückenden Thema Gewalt, spielen sich doch in ihnen die Gewaltszenen im Märchenhaft-Unwirklichen ab. Allerdings gibt es dabei keine Beschränkungen, ist praktisch alles erlaubt. Was man kaum zu denken wagt – die Märchen stellen es ungeniert und mit größter Unbefangenheit dar. In plastischen und nicht selten drastischen Bildern und Szenen zeigen sie die ganze Palette menschlicher Gewaltmöglichkeiten, von indirekten und subtilen Formen von Gewalt bis hin zu mitleidlos brutalen Morden. Dabei kehren sich die Märchen nicht an Moral, gesellschaftliche Normen, christliche Maximen oder ans Strafgesetzbuch. Gewalt wird weder verteufelt noch gepriesen, sie findet lediglich statt [...].“ (Mallet 1985:14-16).

Mallet fasst in diesem Zitat sehr gut die Punkte zusammen, die in diesem Kapitel aufgeführt wurden. Das Märchen ist eine – überspitzte – Darstellung der Realität, was dazu führt, dass Gewalt zum einen vorkommt und zum anderen übertrieben dargestellt wird. Der große Unterschied zur Realität ist allerdings, dass Märchenfiguren kein Mitleid und keine Schmerzen empfinden. Dadurch wird Gewalt entwirklicht. Wie Mallet sagt: Das Märchen schafft Distanz zum Thema Gewalt. Wichtig ist auch, dass Märchen die gesamte Bandbreite der Stufen des Bösen darstellen, es geht eben nicht nur um Mord im Märchen, auch wenn es die wohl einprägsamsten Gewalttaten sind, es finden sich auch zahlreiche weitere bösen Taten im Märchen.

Auffällig ist auch, dass die Gewalt im Märchen erst durch die schriftliche Fixierung zum Thema und später sogar abgeändert wurde. Man erkennt hier die Veränderungen und den Wandlungsprozess, den Märchen erfahren haben.

Wie Mallet sagt, zeigt das Märchen Gewalt und Grausamkeit in einer sehr ungenierten Form. Man sollte aber nicht vergessen, dass das Böse nicht der Mittelpunkt der Geschichten ist, sondern epischen Gesetzen unterliegt und häufig Handlungsbeweger ist oder auch zum Spannungsaufbau sowie zur Wiederherstellung der alten Ordnung dient. Diese epischen Gesetze sind stärker als ethische. Das Böse gehört zu den Merkmalen, die ein Märchen ausmachen. Wie von Franz (1995) sagt, zieht das Böse immer eine Reaktion mit sich: „One cannot look at evil without something in oneself being aroused in response to it, because evil is an archetype, and every archetype has an infectious impact upon people. To look at it means to become infected by it“ (von Franz 1995:322-323). Das Böse verbreitet sich und gerade weil sie ein Teil der Geschichten ist, hat sich das Böse im Märchen trotz des angesprochenen Wandlungsprozesses gehalten – ein Grund dafür ist sicherlich auch die Tatsache, dass es im Märchen um mehr geht als nur um das Böse.

Das folgende Kapitel geht auf das Böse und seine Funktionen sowie Eigenschaften im japanischen Märchen ein. Darüber hinaus wird der Kreislauf des Bösen untersucht und analysiert, welche Charakteristika im Vergleich zur Röhrich-Böttcher-Liste in japanischen Märchen herausgearbeitet werden können.

7 | Das Böse im japanischen Märchen

Life-or-death issues, which often appear in old tales, sound harsh sometimes, but that's life, as it is.

— Ozawa Toshio, *Interview mit der Japan Times* (Naito Yosuke) „Folklore researcher advocates power of story-telling for kids“ (2001)

Wenn man das Wort *Grausamkeit* auf Japanisch übersetzen möchte, findet man verschiedene Wörter im Wörterbuch. Für diese Arbeit wird jedoch die Terminologie, die auch Ozawa Toshio verwendet, benutzt. Wie bereits in Kapitel 1 dargelegt, wird gerade in diesem Zusammenhang wieder vermehrt von Grausamkeit gesprochen, weil auch die japanische Literatur dazu verstärkt diesen Begriff verwendet. Die Grausamkeit im japanischen Märchen ist eine bestimmte Art Grausamkeit: *zankoku* 残酷. Ozawa Toshio betont diesen Aspekt mehrfach, denn es handelt sich nicht um *zangyaku* 殘虐 (Ozawa 2010 + Ozawa 2016b)¹²¹. In dem Online-Wörterbuch Pixiv wird zu *zangyaku* gesagt, dass es ähnlich ist wie „Herzlosigkeit“ und es wird ferner als rücksichtslos beschrieben (Online-Enzyklopädie Pixiv¹²²). Beispiele für *zankoku* sind grundlegende Verben wie *töten*, *schneiden* und *fressen*. Hier geht es eben auch darum, wie die Grausamkeiten erzählt wer-

¹²¹ <https://fmfukuoka.co.jp/mukashi/archives/2010/05/post-40.php> und <https://fmfukuoka.co.jp/mukashi/archives/2016/04/post-372.php>

¹²² <https://dic.pixiv.net/a/%E6%AE%8B%E8%99%90>

den. Wichtig ist ferner, dass sie nicht real erzählt werden (Ozawa 2010)¹²³. Das *Nihon kokugo daijiten* gibt noch einen genaueren Einblick in die Bedeutung von *zangyaku*: Mit Gleichgültigkeit Menschen oder Tiere quälen und grausam behandeln (Shōgakukan 2006). Der Zusatz von „mit Gleichgültigkeit“ gibt einen wichtigen Anhaltspunkt, um die Unterschiede zwischen den beiden Wörtern noch besser nachvollziehen zu können. Ein weiterer wichtiger Punkt wurde bei Ozawa genannt, der die Erzählweise in den Mittelpunkt stellt, da mit *zankoku* nicht real erzählt wird.

Ein weiterer Aspekt bei der Betrachtung des Bösen im japanischen Märchen ist der Standpunkt der Hörer:innen und Erzähler:innen. Ozawa (1985) hält dazu Folgendes fest: Ob Hörer:innen oder Erzähler:innen das Gefühl haben, dass Handlungen im Märchen grausam sind, hängt davon ab, wo sich die Erzähler:innen und Hörer:innen selbst platzieren und das Märchen erleben (Ozawa 1985:256). Die Frage ist daher, mit wem identifiziert man sich und was ist sein eigener Standpunkt bezüglich der Geschichte.

Interessant ist außerdem, dass die Ansicht, dass Märchen grausam seien, erst um 1980¹²⁴ auftauchte. Wie Ozawa Toshio schreibt, fing er 1952 mit der Märchenforschung an, und zu dieser Zeit gab es diese Meinung noch nicht. Das war zur Zeit der sogenannten Bubble Economy. Die japanische Wirtschaft der Nachkriegszeit erlebte einen raschen Aufschwung und das Leben der Japaner wurde rasant sauberer und bequemer. Die bisherigen Toiletten wurden mit Spültoiletten ersetzt. Der Dünger vom Feld veränderte sich von Kompost zu Chemiedünger. Ozawa sieht einen Teil des Grundes für das Aufkommen solcher Auffassungen, dass Märchen grausam seien, in der Veränderung, dass das Leben sauberer und schöner wurde (Ozawa 2009a:158-159). Obwohl diese Ansicht in den 1980er Jahren zunahm, sieht Ozawa Märchen als wertvoll an, eben genau, weil sie alt sind (ibid.). Märchen zeigen uns, wie das Leben früher war, die Arbeit und das Essen von damals. Der Grund dafür ist, dass alte Lebensweisen und Essen beispielsweise eng mit der Natur verbunden sind. Wenn der Mensch sich von der Natur trennt, kann er nicht leben. Märchen erzählen von den fun-

¹²³<https://fmfukuoka.co.jp/mukashi/archives/2010/05/post-40.php>

¹²⁴Dies ist ein wenig später als es beim europäischen Märchen der Fall war.

damentalen Problemen des Menschen (ibid.). Ozawa zeigt an noch einem weiteren Beispiel die Veränderung der Sichtweise darüber, was grausam ist und was nicht: Früher war es selbstverständlich, Hühner zu schlachten. Mittlerweile ist es jedoch nicht mehr so normal, seine eigenen Hühner zu töten (Ozawa 2011)¹²⁵. Auch wenn dies ein relativ alltägliches Beispiel ist, zeigt es dennoch, dass die Sensibilisierung für grausame Themen im Laufe der Zeit, auch im Laufe der Modernisierung, anders und stärker ausgeprägt ist.

7.1 Ausgewählte Märchen

Um die verschiedenen Charakteristika des Bösen im japanischen Märchen anhand von Beispielen zu untersuchen, dienen für diese Arbeit fünf japanische Märchen als Primärtexte, die von Versionen aus Sekis *Shūsei* übersetzt wurden (Seki Keigo. *Nihon mukashibanashi shūsei* 日本昔話集 1958, Band 1, 2.1 sowie 2.3). Für die Übersetzung wurden das dreibändige *Nihonkokugo daijiten* von Shōgakukan sowie gängige Online-Wörterbücher wie z. B. Wadoku und Weblio zu Rate gezogen sowie die sprachliche Unterstützung von den Muttersprachler:innen Murakami Shingo, Maruyama Akihito, Kunimitsu Keiko sowie Kanasaki Takaaki. Bei der Auswahl der Märchen wurde auf Varianz geachtet, sodass die Beispielmärchen die Vielfalt des Bösen im japanischen Märchen zeigen können. Dies wird besonders im Praxistest (vgl. Kapitel 7.10) deutlich, denn die Märchen verfügen über verschiedene böse Taten und zeigen die Stufen des Bösen auf. Sie zeigen ferner die verschiedenen Eigenschaften und Funktionen des Bösen im Märchen. Außerdem wurde dabei nicht nur auf sehr bekannte Märchen wie *Kachi Kachi Yama* zurückgegriffen, sondern auch auf unbekanntere (vgl. dazu Abbildung 7.7). Das liegt daran, dass der Inhalt der Märchen ausschlaggebend war und nicht ihr Bekanntheitsgrad. Zusammenfassend waren die leitenden Fragen für die Auswahl der Märchen daher:

¹²⁵<https://fmfukuoka.co.jp/mukashi/archives/2011/03/post-81.php>

7.1. AUSGEWÄHLTE MÄRCHEN

1. Ist eine böse Tat enthalten?
2. Zeigt das Märchen die Vielfalt des Bösen?
3. Welche Stufen des Bösen sind enthalten?
4. Welche Eigenschaften des Bösen weist das Märchen auf?

Es war jedoch keine Voraussetzung, dass ein Märchen alle Eigenschaften oder böse Taten aufzeigen muss. Es ist eher das Zusammenspiel der fünf Märchen – sie belegen die hier erarbeiteten Ausführungen und unterstützen den Ansatz des Bösen als Gesamtspektrum, denn sie zeigen, dass die verschiedensten Formen des Bösen bereits in einer kleinen Auswahl stecken können. Es sei an dieser Stelle angemerkt, dass nicht jedes japanische Märchen eine böse Tat enthält.

Bevor das Böse im japanischen Märchen genauer untersucht wird, folgt eine kurze Zusammenfassung der jeweiligen Geschichten sowie ein paar Informationen zum Märchen. Die Übersetzungen der jeweiligen Märchen sowie die Originaltexte befinden sich im Anhang (11.3-11.7).

7.1.1 Die goldene Kette des Himmels

In *Die goldene Kette des Himmels*¹²⁶ (*Tentōsan kin no kusari* 天道さん金の鎖) frisst *yamauba* (Berghexe) die Mutter von drei Söhnen auf, als diese nachts auf dem Weg nach Hause ist, und verkleidet sich als die Mutter. Sie will sich so Zugang zum Haus verschaffen. Nach mehreren Versuchen wird sie tatsächlich ins Haus gelassen, weil sie vortäuscht, die Mutter zu sein. *yamauba* frisst den jüngsten Sohn, und die anderen beiden Kinder gehen mit einem Vorwand nach draußen und fliehen auf einen Baum, wo die goldene Kette des Himmels heruntergelassen wird. Als *yamauba* ebenfalls nach der Kette ruft, bekommt sie nur ein verrottetes Seil, das reißt. *yamauba* fällt zu Boden und stirbt. Diese Geschichte wird ebenfalls bei Ikeda erwähnt (Nummer 333A) und verfügt über 73 Versionen (Ikeda 1971:91).

¹²⁶aus: Seki Keigo. „Tentōsan kin no kusari 天道さん金の鎖. In *Honkaku mukashibanashi* 本格昔話, 2.3:1170–1171. *Nihon mukashibanashi shūsei* 日本昔話集成. Tōkyō: Kadokawa Shoten 角川書, 1958.

7.1.2 Katzentanz

Das Märchen vom Katzentanz¹²⁷ (*Neko no odori* 猫の踊) gibt es in 14 verschiedenen Versionen (Ikeda 1971:51). Es gibt zwei grundlegende Typen von diesem Märchen: *Die singende Katze* und *Katzentanz*. Es kann ebenfalls vorkommen, dass die beiden Typen verbunden werden (ibid.). So wie in der ausgewählten Version aus dem *Nihon mukashibanashi shūsei*. Die vorliegende Geschichte geht wie folgt: Eine Frau ist tagtäglich alleine zu Hause, wenn ihr Mann arbeitet. Sie hat eine Katze, und eines Tages beginnt die Katze zu singen. Die Frau muss der Katze jedoch versprechen, dass sie nicht verrät, wer singt, ansonsten wird die Katze die Frau töten. Der Mann vermutet, dass seine Frau ihn betrügt und will wissen, wessen Stimme er hört. Die Frau zögert, aber zeigt mit dem Kinn auf die Katze und indes springt die Katze der Frau an den Hals und tötet sie.

7.1.3 Kachi Kachi Yama

Eins der wohl bekanntesten japanischen Märchen ist *Kachi Kachi Yama*¹²⁸ (Der klackende Berg 勝々山), auch weil es in Schulbüchern verwendet wird (vgl. Ikeda 1971:43). *Kachi Kachi Yama* gehört zu den fünf großen Märchen¹²⁹ Japans (Kotobank)¹³⁰. Von diesem Märchen gibt es 89 Versionen (Ikeda 1960:230). All diese Versionen sind unterschiedlich lang und enden demnach auf verschiedene Art und Weise. Es gibt beispielsweise vier Varianten, in der der Tanuki¹³¹

¹²⁷aus: Seki 關 Keigo 敬吾. „Neko no odori 猫の踊“. In *Honkaku mukashibanashi* 本格昔話, 2.3:1247–1248. *Nihon mukashibanashi shūsei* 日本昔話集. Tōkyō: Kadokawa Shoten 角川書, 1958.

¹²⁸aus: Seki 關 Keigo 敬吾. „Kachi Kachi Yama 勝々山. In *Dōbutsu mukashibanashi* 動物昔話, 1:182–186. *Nihon mukashibanashi shūsei* 日本昔話集. Tōkyō: Kadokawa Shoten 角川書, 1958.

¹²⁹Zu den fünf großen Märchen Japans 日本五大御伽噺 (*Nihon godai otogibanashi*) gehören neben *Kachi Kachi Yama* außerdem *Momotarō* (桃太郎), Der Kampf zwischen dem Affen und der Krabbe (猿蟹合戦 *Saru Kani Gassen*), Der Sperling, dem die Zunge abgeschnitten wurde (舌切り雀 *Shita kiri suzume*) sowie Der neidische Nachbar (花咲爺 *Hanasaka Jiji*) (Nakagawa 1977:344).

¹³⁰<https://kotobank.jp/word/%E3%81%8B%E3%81%A1%E3%81%8B%E3%81%A1%E5%B1%B1-45064>

¹³¹Ein Tanuki ist ein dachsähnliches Tier, was bereits seit im 18. Jahrhundert zu einem festen Bestandteil japanischer Folklore-Tradition geworden ist. Er hat ein waschbärartiges Gesicht in seiner natürlichen Form, kann aber verschiedene Gestalten annehmen. In der Folklore kann er eine von drei Rollen einnehmen: rachesüchtiger Gestaltwandler, dankbarer Freund oder Schelm

7.1. AUSGEWÄHLTE MÄRCHEN

sich über den Mann im Feld lustig macht, zum Haus des alten Mannes gebracht wird und zu Suppe verarbeitet werden soll (Ikeda 1960:231). In elf Versionen redet er auf die Frau des Mannes ein, kann sich so befreien und tötet die alte Frau (ibid.). Im Laufe der Geschichte taucht der Hase auf, der die Rache für den Mann übernimmt. Sobald dies geschieht, ist der alte Mann mehr oder weniger vergessen und der Hase wird zum Hauptcharakter (Ikeda 1960:232). Es folgen Episoden, in denen Tanuki von dem Hasen ausgetrickst wird und zu Schaden kommt. Das häufigste Ende besteht darin, dass Tanuki sieht, dass der Hase ein Boot baut und dabei mitmachen möchte. Das Boot vom Hasen ist aus Holz, aber Tanuki baut sich ein Boot aus Matsch und geht damit im Wasser unter (vgl. Ikeda 1960:234).

In der hier vorliegenden Version verspottet der Tanuki den alten Mann im Feld. Das passiert mehrmals und der Alte wird wütend, fängt den Tanuki und bringt ihn nach Hause, um Suppe aus ihm zu machen. Der Tanuki kann sich jedoch befreien, tötet die Frau des Mannes, verkleidet sich als sie und macht aus ihr Suppe, die er dann dem Mann, als er nach Hause kommt, vorsetzt. Der Hase rächt den Mann und geht mit dem Tanuki Schilf suchen. Tanuki ist gierig und will am liebsten noch mehr Schilf tragen. Der Hase lässt ihn und zündet dann das Schilf auf dem Rücken des Tanuki an. Statt Medizin auf die Wunde zu schmieren, fügt er dem Tanuki noch mehr Schmerzen zu, bringt ihn zum Haus des Alten und dann wird Tanuki zu Suppe verarbeitet.

7.1.4 Die Schlangenfrau

In dem Märchen der *Schlangenfrau*¹³² (*Hebi nyōbō* 蛇女房) trifft ein einsamer Mann eine Frau, die ihn heiraten möchte. Die beiden heiraten und die Frau wird schwanger. Der Mann soll seiner Frau versprechen, bei der Geburt nicht in das Zimmer zu schauen. Während der Geburt verwandelt sich die Frau in eine große Schlange. Der Mann hat sich allerdings nicht an sein Versprechen gehalten und

(Harada 1976:1-2).

¹³²aus: Seki 關 Keigo 敬吾. „Hebi nyōbō 蛇女房. In *Honkaku mukashibanashi* 本格昔話. 2.1:111–113. *Nihon mukashibanashi shūsei* 日本昔話集, Tōkyō: Kadokawa Shoten 角川書, 1958.

hat ins Zimmer geschaut. Da nun das Geheimnis der Frau gelüftet ist, kann sie nicht länger bei ihm leben (vgl. Kapitel 3.2.). Sie nimmt sich ein Auge heraus, dass der Mann als Nahrung für ihren Sohn nehmen soll. Eines Tages geht der Mann zum Teich und will eine der Enten für seinen Sohn holen. Dabei wirft er gedankenlos das Auge in den Teich. Die Schlange kommt aus dem Teich hervor und gibt ihm auch das zweite Auge für den Sohn mit. Dieses soll er ins *Tokonomo*¹³³ legen. Er hält sich daran und die Familie wird sehr wohlhabend. Die Leute im Dorf sind aber so neidisch, dass sie wissen wollen, wieso der Mann plötzlich wohlhabend ist. Sie stehlen das Auge aus dem Haus und die Schlange wird deswegen so wütend und überflutet¹³⁴ das gesamte Dorf aus Rache.

7.1.5 Das Mädchen, das ein Baby isst

Von dem Märchen *Das Mädchen, das ein Baby isst*¹³⁵ (*Bokko kui musume* ぼっこ食ひ娘) gibt es 14 Versionen (Ikeda 1971:196). Die hier vorliegende Version geht wie folgt: Ein *Chōja* suchte nach einem Mann für seine Tochter. Drei Freier kamen vorbei und sollten als Test das Feld bestellen. Alle drei waren jedoch gleich gut. Daher wurde ihnen angeboten, eine Weile im Haus des *Chōja* zu bleiben. Eines Nachts wollten die Männer einen Blick der Tochter erhaschen, da sie sie immer noch nicht gesehen haben. Sie schlichen sich in das Zimmer und sahen, wie eine Frau in weißer Kleidung etwas, das aussah wie ein Sarg, hatte. Aus dem Sarg nahm sie ein totes Baby und aß es. Sie bot den Arm den beiden Männern an und sie rannten vor Angst davon. Der dritte Mann wagte ebenfalls einen Blick in das Zimmer der Tochter. Er sah genau das, was seine Vorgänger auch sahen, und war zwar geschockt, aber schaute etwas genauer hin und erkannte, dass es sich nicht um ein echtes totes Baby handelte, sondern nur um einen Kuchen, der so aussah. Da er nicht weglief, sondern sogar nach einem Bein vom Kuchen

¹³³Schmuck- und Bildernische im japanischen Haus (Speidel in Taut 2011:14).

¹³⁴Die riesige Schlange ist mit einem Drachen gleichzusetzen. Als Wassergottheit hat sie die Kontrolle über die Wasserversorgung (Ikeda 1971:107).

¹³⁵aus: Seki 關 Keigo 敬吾. „Bokko kui musume ぼっこ食ひ娘. In *Honkaku mukashibanashi* 本格昔話, 2.1:228–230. *Nihon mukashibanashi shūsei* 日本昔話集. Tōkyō: Kadokawa Shoten 角川書, 1958. Für die Übersetzung war auch eine zweite Version sehr hilfreich: https://minwa.fujjapan.co.jp/area/iwate_048/.

7.1. AUSGEWÄHLTE MÄRCHEN

fragte, wurde er auserwählt, ihr Mann zu werden, da er mutiger als die anderen war¹³⁶.

¹³⁶Interessanterweise findet sich dieses Motiv des Baby-Essens auch in einer anderen Geschichte, die bei Antony Cummins in *The Dark Side of Japan* (2017) erwähnt wird. In seiner Version geht es um eine Frau, die ihren eigenen Mann aussuchen darf. Sie sagt, sie würde den Samurai heiraten, der ihren Test besteht. Die Samurai dürften aber das Geheimnis des Tests nicht verraten. Viele mutige und reiche Samurai stellten sich dem Test, konnten ihn aber nicht bestehen, bis ein armer Samurai von niedrigem Status kam. Er sollte die Frau nachts auf dem Friedhof treffen. Dort erwartete sie ihn, in Weiß gekleidet und sie war dabei, den Leichnam eines Kindes auszugraben. Sie aß den Arm des toten Kindes und bot dem Samurai den anderen an – er aß ihn und hat somit den Test bestanden. Als der Samurai den Arm aß, schmeckte dieser überraschenderweise süßlich (Cummins 2017:154-155). Bei dieser Geschichte wird zumindest nicht explizit darauf hingewiesen, dass es sich nicht um einen echten Leichnam handelt, aber mit dem Verweis auf den süßlich schmeckenden Arm lässt sich das vielleicht hineininterpretieren. Das Überraschende an diesem Motiv ist wohl, dass es eben kein Monster ist, das den (vorge-täuschten) Kannibalismus durchführt, sondern die Hauptfigur der Geschichte.

7.2 Struktur des Bösen im japanischen Märchen nach Ozawa

Ozawa hat 1975 in seinem Artikel 日本の昔ばなしの「残酷さ」の構造 (Nihon no mukashibanashi no zankokuksa no kōzō *Die Struktur von Grausamkeit von japanischen Märchen*) den Versuch unternommen, die Grausamkeiten im japanischen Märchen zu klassifizieren. Märchen, so sagt er, sind weitverbreitet als Kinderliteratur angesehen, aber die Grausamkeiten im Märchen sollen nicht von Kindern gehört werden, weswegen sie aus dem Text entfernt werden (Ozawa 1975:14). Jedoch wurde von Forschern bis zu diesem Zeitpunkt noch keine theoretische Erklärung zur Märchengrausamkeit vorgenommen, weswegen Ozawa den Versuch einer solchen Strukturanalyse in Form einer Case Study unternommen hat (ibid.). In seiner Analyse verwendet er grausame Szenen¹³⁷ aus sogenannten „eigentlichen Märchen“¹³⁸ (ibid.). Er erkennt 34 relevante Szenen, die er wie folgt klassifiziert:

A: grausame Handlungen gegen den Helden

- als Ausgangspunkt (z. B. in *Das Mädchen ohne Hände* oder *Kachi Kachi Yama*)
- als Andeutung des Schicksals des Helden (z. B. 物言う骨 *Mono iu hone* – Der sprechende Knochen)

¹³⁷Seine verwendeten Quellen sind: 1. Maruyama Hisako, 佐渡国仲の昔話 *Sado kuninaka no mukashibanashi* – Märchen aus Sado; 2. Araki Hiroyuki, 甌島の昔話 *Koshiki shima no mukashibanashi* Märchen von der Insel Koshiki; 3. Ishikawa Jun'nichirō, 河童火やろう *Kappabiyarō*; 4. *Kokugakuindaigaku minzoku bungaku kenkyūkai, denshō bungei dai 11 gō - Tanba chihō mukashibanashi shū* Märchen aus der Provinz Tanba (Ozawa 1975:14).

¹³⁸Eigentliche Märchen, jap. 本格昔話 *honkaku mukashibanashi* bezeichnet eine Klassifizierung von Märchen. Antti Arne hat 1910 in seinem *Verzeichnis der Märchentypen* drei Typen festgelegt: Tiermärchen, Schwänke und als Kern des Märchens die eigentlichen Märchen. Arne unterteilte die eigentlichen Märchen in: Zaubermärchen, legendenartige Märchen, novellenartige Märchen und Märchen vom dummen Teufel. Seki Keigo hat den Begriff ebenfalls in seiner Einteilung des *Shūsei* verwendet, auch wenn der Inhalt nicht immer mit dem von Arne übereinstimmt (Fukuda 1977:857).

7.2. STRUKTUR DES BÖSEN IM JAPANISCHEN MÄRCHEN NACH OZAWA

- falls es keine Rettung/Erlösung gibt (z. B. 瓜子織姫 *Urikohime* – Die Melonenprinzessin)
- Neid gegenüber dem erfolgreichen Helden/der Heldin (z. B. 猿神退治 (*Sarugami taiji*) Die Vernichtung des Affenkönigs)
- Teil der Schikane des Stiefkinds (z. B. 姉と妹のむかし – Die Geschichte von der jüngeren und der älteren Schwester)

B: grausame Handlungen, die vom Helden ausgeübt werden

- einen guten Affen in den Fluss werfen
 - a) auf einen Kirschbaum klettern lassen (z. B. 猿聳入 *Saru muko'iro* – Der Affenbräutigam)
 - b) beim Überqueren einer Brücke (z. B. 猿聳入 *Saru muko'iro* – Der Affenbräutigam)
- eine gute Schlange töten (z. B. 姥皮 *Uba kawa* – Die Haut der alten Frau)
- Verhalten gegenüber eines Sperlings (z. B. (舌切り雀 *Shita kiri suzume* – Der Sperling, dem die Zunge abgeschnitten wurde)
- diejenigen, die den Helden/die Heldin bedrohen (z. B. 馬方山姥 *Umakata yamauba* – Der Pferdetreiber und die Yamauba)
- gegen die, die nicht im Interesse des Helden/der Heldin sind (z. B. 聴耳 *Kiki mimi* – Die Hörkappe)

C: grausame Handlungen, die von einem Dritten als Rache gegen den Helden verübt werden

- unter diese Kategorie fallen 12 Gruppen, die nicht alle einzeln von Ozawa zusammengefasst wurden, ein Beispiel für diese Gruppe ist *Kachi Kachi Yama* (vgl. Ozawa 1975:14-25).

Ozawa hat mit seiner Einteilung bereits einen ersten wichtigen Schritt gemacht, um die Grausamkeit im japanischen Märchen auf theoretischer Basis anhand von Beispielen zu strukturieren. Seine Einteilung ist zwar keine Basis für die hier vorliegende Arbeit, da er seine Klassifizierung aus einem anderen Blickwinkel betrachtet, aber dennoch sollte sie nicht unerwähnt bleiben, da, wie Ozawa auch sagt, es bisher noch keine strukturelle Klassifizierung gab. Während in der hier vorliegenden Arbeit auf die eigentlichen Taten eingegangen wird, um das Spektrum des Bösen insgesamt im Märchen herauszuarbeiten, legt er, wenn man sich seine Klassifizierung anschaut, eher Wert auf den Auslöser bzw. Handelnden. Wie bereits in den vorherigen Kapiteln gesehen, wird das Märchen hauptsächlich in Bezug auf die Held:innen betrachtet. Die gleiche Herangehensweise ist hier zu sehen. Die unter A genannten Handlungen und ihre Unterpunkte sind darüber hinaus ein guter Hinweis auf die Funktion von Grausamkeit im Märchen. Es lassen sich beispielsweise Gemeinsamkeiten zu Scherf (1960) erkennen, wie z. B. die isolierenden Elemente. Vor allem die Punkte zum Ausgangspunkt der Geschichte oder auch als Andeutung des Schicksals der Held:innen zeigen genau, wozu die Grausamkeit im Märchen in bestimmten Fällen eingesetzt wird. Die unter B aufgeführten Optionen erscheinen auch sehr speziell bzw. sehr eingegrenzt, da sie sich nur auf einige wenige Möglichkeiten beziehen. Wenn man sich beispielsweise den Kreislauf von *Kachi Kachi Yama* im nachfolgenden Abschnitt anschaut, sieht man, dass dort noch andere böse Handlungen vorkommen – von beiden Seiten (der Alte und der Tanuki). Dies kann jedoch auch an der Betrachtungsgrundlage liegen – Ozawa spricht von Grausamkeiten. Möglicherweise ist hier eine Eingrenzung vorgenommen worden, die bei dem Spektrum des Bösen weiter gefasst ist und somit andere Beispiele mit einbezieht.

7.3 Kreislauf des Bösen im japanischen Märchen

Prinz sagt, dass grausame Handlungen nicht allein an Märchenhelden und -heldinnen vollzogen werden, sondern Verbrechen oft im Märchen geahndet

7.3. KREISLAUF DES BÖSEN IM JAPANISCHEN MÄRCHEN

werden (Prinz 2013:13). Diese Aussage bietet einen sehr guten Ausgangspunkt, denn basierend auf dieser Aussage als Ansatz lässt sich eine Art Kreislauf des Bösen bilden, der für die vorliegende Arbeit erarbeitet wurde und besonders gut am Beispiel von *Kachi Kachi Yama* zu erkennen ist. Jede böse Tat wird in der Geschichte mit einer weiteren Tat geahndet. Wie in Kapitel 6 gezeigt, gibt es beim Bösen im Märchen viele Extreme, die man sehr gut am Beispiel von *Kachi Kachi Yama* sehen kann. Morellato (2016) beschreibt die gewaltsamen Handlungen in *Kachi Kachi Yama* „violation-punishment structure featuring a violent retaliation to justify a vendetta, which seems the ideological end of the story. In this tale, however, violence stops being an accessory to the narration and becomes its protagonist in an excessive, festive way for a gruesomely comic effect“ (Morellato 2016:23). Es stellt sich hier die Frage, ob die Gewalt wirklich Hauptakteur der Geschichte wird, wie es Morellato behauptet. Wie anhand der folgenden Grafik gesehen werden kann, wird aus einer vermeintlich leichteren bösen Tat die ganze Geschichte aufgezogen und jede Rache wird schärfer als die Tat, die sie verursacht hat. Was an dem Kreislauf ebenfalls gut zu sehen ist, sind die unterschiedlichen Stufen des Bösen. Hier erkennt man sehr gut, dass Taten wie Beschimpfungen und Beleidigungen ebenfalls in die Liste des Märchenbösen gehören müssen. Wie man sieht, geht am Ende alles zurück zum Tanuki, der mit seinem Necken und dem Verspotten die Handlung ausgelöst hat. Daran lässt sich sehen, dass jede böse Handlung im Märchen seine Konsequenzen hat. Bei Morellatos Aussage wäre es eher passender zu sagen, dass die Rache-Struktur, d. h. der Kreislauf des Bösen, in den Vordergrund der Handlung tritt und nicht die Gewalt der Protagonist wird. Diese Aussage grenzt das Böse zu stark ein und bezieht den Kreislauf-Ansatz nicht ausreichend mit ein.

7.3. KREISLAUF DES BÖSEN IM JAPANISCHEN MÄRCHEN

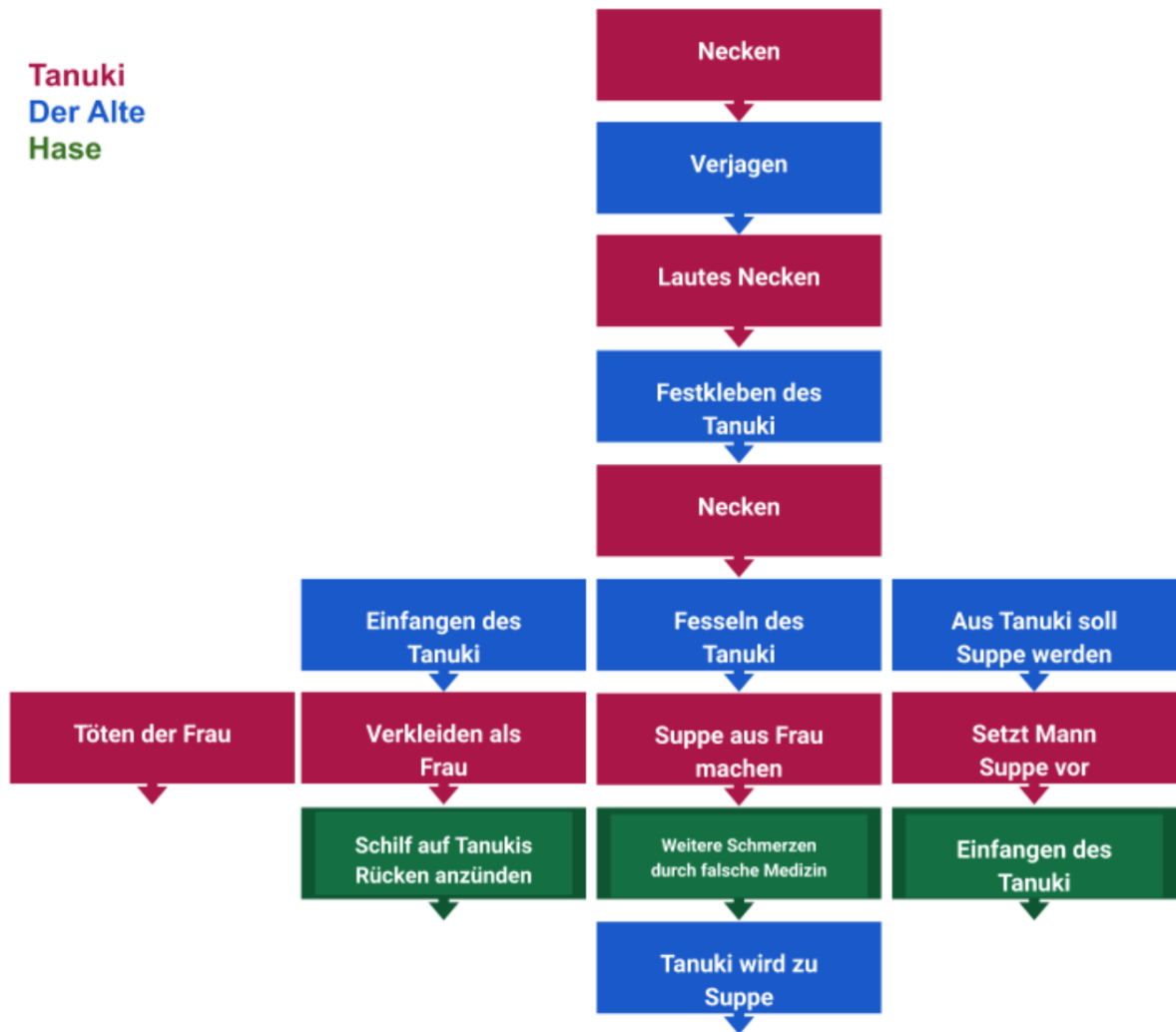


Abbildung 7.1: Kreislauf des Bösen in *Kachi Kachi Yama*

Laut Kawai Hayao sind japanische Märchen nicht linear; sie haben keinen bestimmten Anfangs- und Endpunkt (vgl. Kapitel 3). Vielmehr gehen sie am Ende wieder zum Anfang zurück. Sano und Thomson (2008) gehen dabei auf Tosu ein, wo dieser Aspekt noch weiter ausgeführt wird mit folgender Struktur: etwas fehlt, das Fehlen wird beseitigt, etwas fehlt wieder, wodurch man wieder bei der Ausgangssituation angekommen ist (Sano und Thomson 2008:2). Bei *Kachi Ka-*

7.3. KREISLAUF DES BÖSEN IM JAPANISCHEN MÄRCHEN

chi Yama lässt sich diese Struktur nur zu einem gewissen Grad erkennen, aber auch hier sieht man diesen Kreislauf: Es beginnt mit dem Alten und dem Tanuki und am Ende geht alles auf den Tanuki zurück, der dann getötet wird als Verursacher der Taten. Am Ende bleibt dann nur der Alte. Auch wenn die Ausgangssituation nicht hundertprozentig wiederhergestellt werden konnte, dadurch das beispielsweise die Frau des Alten getötet wurde und der Mann sich somit in einer anderen Situation befindet, erkennt man dennoch die grobe Struktur und kann sagen, welche Handlungen und Charaktere primär (Tanuki und der Alte) und welche eher sekundär (die Frau und der Hase) sind. Was sich allerdings auch beim Kreislauf des Bösen an diesem Beispiel hier erkennen lässt, ist das, was Singer als ein Paradox des Bösen bezeichnet hat (vgl. Kapitel 4): Eine Person kann in einer Situation bzw. gegenüber einer anderen Person böse sein, aber in anderen Situationen oder gegenüber anderen Personen nicht. Dies sieht man in *Kachi Kachi Yama* besonders gut beim Hasen. Der Hase an sich ist keine böse Figur in dem Märchen. Er rächt die Taten, die Tanuki unternommen hat. Gegenüber dem alten Mann ist der Hase jedoch freundlich und lieb. Außerdem lässt sich am Hasen ein weiterer Punkt erkennen: Der Held übt nicht immer alle bösen Taten aus. Der Alte rächt sich zu einem gewissen Grad am Tanuki, aber der, der die schlimmeren Taten am Tanuki vollzieht, ist der Hase. Der Alte gibt somit in gewisserweise die „Verantwortung“ ab und überlässt die restlichen bösen Taten dem Hasen.

7.3.1 Struktur nach Sano und Thomson

Mit dieser Handlungsstruktur aus *Kachi Kachi Yama* im Hinterkopf wird noch weiter auf Sano und Thomson (2008) eingegangen, die Hasans Struktur von englischen Kindergeschichten auf japanische Märchen angewendet haben. Bei Hasan (1984) wurde der Ansatz des Generic Structure Potential (GSP) aufgeführt (Sano und Thomson 2008:4). Dies ist ein Ansatz, der mögliche Variationen der Textstruktur innerhalb eines bestimmten Situationstyps oder innerhalb einer bestimmten kontextuellen Konfiguration beschreibt (ibid.). Der GSP-Ansatz zeigt potentielle Variationen, indem Folgendes spezifiziert wird:

7.3. KREISLAUF DES BÖSEN IM JAPANISCHEN MÄRCHEN

1. alle Strukturelemente, deren Vorhandensein obligatorisch ist, wenn der Text [...] als vollständige Instanz eines bestimmten Genres angesehen werden soll
2. alle Elemente, deren Vorhandensein optional ist, so dass die Tatsache ihres Vorhandenseins oder Abwesenheit zwar die tatsächliche strukturelle Form eines bestimmten Textes beeinflusst, aber nicht den generischen Status des Textes beeinträchtigt
3. die obligatorische und optionale Anordnung der Elemente zueinander, einschließlich der Möglichkeit der Iteration (Sano und Thomson 2008:4).

Thomson hat anhanddessen zwei japanische Märchen (*Momotarō* und *Urihimeko*) untersucht und folgende GSP vorgeschlagen:

$$(< P >)InitiatingEvent^{(< P >)}SequentEvent^{*}(< P >)FinalEvent[({Finale})\Delta(Moral)]$$

(Sano und Thomson 2008:4).

Thomson hat sechs Elemente für die Struktur japanischer Geschichten gewählt:

1. *Placement (P)* – das Element mit der obligatorischen semantischen Eigenschaft zur Personendarstellung. *Placement* kann außerdem assoziierte semantische Eigenschaften zur Unpersönlichkeit und temporale Distanz beinhalten. Darunter fallen beispielsweise die Eingangsformeln japanischer Märchen wie *mukashi mukashi*. In diesem Fall spiegelt *mukashi mukashi* die temporale Distanz wider. *Placement* ist ein optionales Element, weswegen es in Klammern gesetzt ist in der oben stehenden Formel. Es kann innerhalb des *Initiating Events*, *Sequent Events* oder *Final Events* stattfinden.
2. Das *Initiating Event* besteht normalerweise aus drei Teilen: dem Rahmen, dem Hauptakt und der Fortsetzung. Der Rahmen bietet den Hintergrund zum Hauptereignis, welches einmalig stattfindet und so die Geschichte in Bewegung setzt. Die Fortsetzung macht die Erwartungen, die durch das

7.3. KREISLAUF DES BÖSEN IM JAPANISCHEN MÄRCHEN

Hauptereignis gestellt wurden, zunichte. Das *Initiating Event* ist verpflichtend und kommt vor dem bzw. den *Sequent Event(s)*.

3. Das *Sequent Event* baut das *Final Event* auf. Es ist obligatorisch und iterativ. Es folgt entweder dem *Initiating Event* oder dem *Placement* und kommt vor dem *Final Event*.
4. Das *Final Event* ist der Höhepunkt der Ereignisse und der Geschichte. Es ist ein verpflichtendes Element und folgt entweder dem *Sequent Event* oder dem *Placement*. Es kann das letzte Element in der Struktur der Geschichte sein. Die Geschichten können aber dennoch mit anderen Elementen aufhören, z. B. dem Finale und der Moral (beide sind optional).
5. Das Finale ist ein Element in der Struktur, in dem das Dasein des Protagonisten zu einem geänderten Ruhezustand (*state of altered rest*) zurückkommt. Dieser Zustand kann dann wiederum als ein neues *Placement* für eine nachfolgende Geschichte dienen.
6. Das Moralelement lehrt und plädiert für gesellschaftlich geschätzte Verhaltensweisen und kulturelle Werte (Sano und Thomson 2008:4-5).

Diese Struktur, die von Sano und Thomson herausgearbeitet wurde, lässt sich sehr gut auf den hier bereits erarbeiteten Kreislauf des Bösen im Märchen *Kachi Kachi Yama* anwenden. Um dies zu verbildlichen, wurde hierfür der Kreislauf um die Sano-Thomson-Struktur (2008:4) ergänzt:

7.3. KREISLAUF DES BÖSEN IM JAPANISCHEN MÄRCHEN

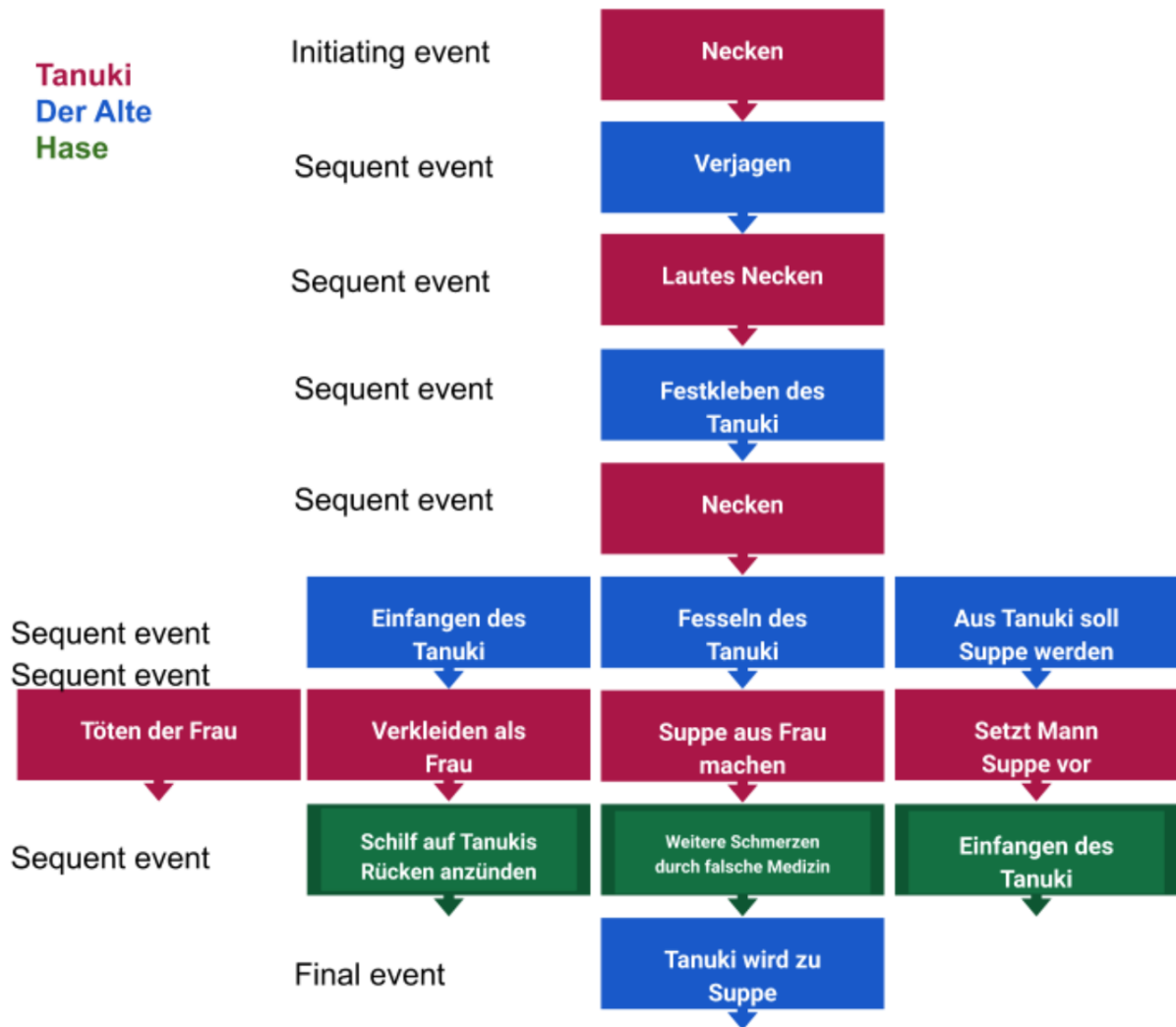


Abbildung 7.2: Kreislauf des Bösen in *Kachi Kachi Yama* ergänzt durch die Struktur von Sano und Thomson (2008:4)

Daraus lassen sich einige zusammenfassende Schlüsse ziehen, die u. a. die bereits genannten Aussagen zur Grafik 7.1 bestätigen:

1. Die etwas unscheinbare Tat des Neckens und Verspottens ist der Auslöser der Geschichte. Das heißt also, dass für das Böse im Märchen durchaus

7.4. FUNKTIONEN DES BÖSEN IM JAPANISCHEN MÄRCHEN

auch solche Taten betrachtet werden sollten und nicht wie bei Röhrich nur die schlimmsten der schlimmen Taten. Denn wie hier in beiden Grafiken zu sehen ist, würde die Entwicklung der Geschichte ohne diese Tat auf der unteren Seite der Bösheits-Skala (vgl. Kapitel 4.4) nie passieren.

2. Der Kreislauf des Bösen besteht aus mehreren Elementen, die wieder zur Ausgangsperson oder -situation zurückführen. In diesem Fall geht alles auf Tanuki zurück und der Alte ist wieder zu Hause. Die Ausgangssituation hier konnte nicht hundertprozentig wiederhergestellt werden.
3. Die iterativen *Sequent Events* bauen zur großen Finalhandlung auf – das Töten des Tanuki, um schlussendlich Rache zu nehmen und wieder in einen Zustand der geänderten Ruhe zu finden.
4. Die Stellung der Taten ist unabhängig von ihrem Grad des Bösen. Wie bereits gesehen, werden Taten immer grausamer bzw. schärfer im Laufe der Geschichte. Aber durch diese Struktur wird gezeigt, dass die Stufe des Bösen keine Auswirkung auf die eigentliche Märchenstruktur hat. Die Taten sind mehr oder weniger gleichrangig, es wird nur zwischen der Funktion, d. h. *Initiating*, *Sequent* und *Final*, unterschieden.
5. Das *Placement* taucht in der Grafik nicht auf, da dieses optionale Element nicht für die Analyse der bösen Taten relevant ist.

7.4 Funktionen des Bösen im japanischen Märchen

In Kapitel 6 wurden sieben Funktionen des Bösen im Märchen erarbeitet. Es stellt sich nun die Frage, ob diese ebenfalls für das japanische Märchen gelten oder ob sich noch weitere Funktionen in den japanischen Primärtexten finden lassen.

1. **Darstellung von Erlebtem:** Den Aspekt der Darstellung von Erlebtem sollte man für die hier ausgewählten Märchen etwas rationalisieren. Teil die-

ses Aspekts war die Darstellung des „Underdogs“ in der Welt, dass man überlebt, auch wenn es schwer wird. Für die vorliegenden Fälle ist es eher angebracht, sich darauf zu fokussieren, dass das Böse ein Teil des Lebens ist. Insofern ist es eher die Darstellung von Realität. Kawai Hayao sagt ebenfalls, dass die Grausamkeit, die im Märchen erzählt wird, im Alltag passiert (Kawai 1994:208). Miura (1992) sagt ebenso, dass es eine unzweifelhafte Realität ist, dass die Welt und das Leben, die nicht nur mit Freundlichkeit und Wärme erklärt werden können, als ein anderer Aspekt im Märchen existieren (Miura 1992:5). Gerade im Fall von *Kachi Kachi Yama* lässt sich dies gut erkennen: Spott und Rache sind keine Faktoren, die nur in Märchen passieren, sondern auch im Alltag vorkommen und das Märchen bietet dadurch mit seiner Erzählweise trotz Extremen einen Blick auf die Welt und das Leben.

2. **Entwicklung des Helden:** Wenn es um die Entwicklung der Held:innen geht, finden sich in den hier vorliegenden fünf Beispielen keine Texte, die darauf passen würden. Allerdings führt Seki in seiner Liste der Märchenzusammenfassungen¹³⁹ (1966) ein Beispiel auf, das zu diesem Funktionstyp passt: *Das Kind, das von einem Adler aufgezogen wurde*¹⁴⁰. In der Geschichte wird ein Baby der Mutter von einem Adler weggenommen. Ein Priester findet das Baby und zieht es auf und so wird das Baby zu einem berühmten Priester. Obwohl die Entwendung des Babys drastisch und grausam ist, gibt es am Ende eine positive Entwicklung des Kindes. Es ist jedoch anzumerken, dass der japanische Märchenindex für diesen Funktionstyp eine zweite Unterkategorie bietet – und zwar ist die Entwicklung nicht immer positiv. Beispiele dafür finden sich vor allem in den Tiergeschichten, z. B. *Der Frosch und die Schlange*¹⁴¹. In dieser Geschichte geht es um ei-

¹³⁹s. Kapitel 7.8.3

¹⁴⁰Aus Seki 1966:87: „While a mother is working in the fields, her child which is lying on the ground by the field is taken away by an eagle. A Buddhist priest discovers the child which is looked after by an eagle in a tree on the compound of his temple. He takes the child and brings him up as a priest. When he becomes a noted priest, he meets his mother who has been wandering around in search of her lost child.“

¹⁴¹Aus Seki 1966:22: „God decides what each creature should eat. Frog is told to eat insects.

7.4. FUNKTIONEN DES BÖSEN IM JAPANISCHEN MÄRCHEN

ne permanente Strafe, die bestimmte Abläufe in der Welt begründet: Gott entscheidet darüber, was welches Tier essen kann und als der Frosch die Schlange auslacht, erlaubt Gott, dass die Schlange den Frosch essen kann. Somit wird die negative Tat (das Auslachen) der Grund, warum Frösche zu Futter werden. Es ist hier eine Art Entwicklung bzw. Begründung für eine Entwicklung, die stattgefunden hat, allerdings keine positive Entwicklung im Sinne des Helden.

3. **Wandlung der Lebenssituation:** Diese Funktion lässt sich in den ausgewählten fünf Märchen nur schlecht nachweisen. Allerdings findet sich im Märchenindex die Geschichte vom Stiefkind¹⁴², welches im Winter Erdbeeren sammeln soll (Ikeda 403B, Seki 218). Zu Beginn der Geschichte wird die Tochter nicht gut von ihrer Stiefmutter behandelt. Ihre Lebenssituation ändert sich allerdings, nachdem sie beim Sammeln der Erdbeeren im Winter auf einen alten Mann im Wald trifft. Am Ende der Geschichte wird die Stiefmutter bestraft und das Stiefkind wird glücklich.
4. **Isolierend:** Das isolierende Element lässt sich im Märchen *Die Schlangenfrau* erkennen: Der Tabubruch ist letztendlich das, was die Isolation hervorruft. Hätte der Mann sein Versprechen nicht gebrochen, dann wäre er nicht von der Frau verlassen worden. In dem vorliegenden Fall hat er noch seinen Sohn, der ihm von der Schlangenfrau geboren wurde, aber in *Die Fischfrau* (Ikeda 413B) beispielsweise verlässt die Frau den Mann und es ist kein Kind da, sodass der Mann komplett alleine ist. Es sei hier auch anzumerken, dass Scherf (1960) dieses Element eher als Wachstumselement für den Helden versteht (vgl. Kapitel 6). Daher ist die Isolation am Ende von *Die Schlangenfrau* eine andere. Im Fall der Tier-Mensch-Heirat im japanischen Märchen ist es eine langfristige Isolation. Es lässt sich hier

Because frog laughed at snake's slowness on coming to god, god allows snake to swallow frog."

¹⁴²Aus Seki 1966:117: „A mother sends her step-daughter to pick strawberries in the winter. (a) A white-haired old man gives her strawberries, or (b) leads her to the place where the strawberries are ripe. The mother and her real daughter go to the woods to get strawberries, too, but (a) they are frozen to death, or (b) perish from eating the strawberries. Afterwards the step-daughter marries a man and becomes happy.“

allerdings auch eine Art Isolation zu Beginn der Geschichte erkennen – der Mann ist alleine und demnach hat die Isolation schon stattgefunden. Diese zweifache Isolation zeigt ebenfalls die zirkuläre Struktur des japanischen Märchens – sowohl am Anfang als auch am Ende der Geschichte ist der Mann alleine, wenn auch der komplette Originalzustand durch die Geburt des Kindes nicht wiederhergestellt wurde, aber der Mann erfährt dennoch eine Isolation. Interessant ist ferner, dass die beiden Arten der Isolation doch etwas anders sind. Die anfängliche Isolation ist ein Zustand für den Mann – hier wird jedoch nicht gesagt, ob er es als gut oder schlecht empfindet. Da er ein guter Mensch ist, will die Frau ihn heiraten und seine Einsamkeit beenden. Die zweite Isolation ist jedoch sein Verschulden, da er das Tabu gebrochen hat.

5. **Prüfend:** Scherf (1960) hat das prüfende Element eigentlich aus der Sicht der Held:innen definiert. Allerdings sieht man den Prüfungsaspekt in *Das Mädchen, das ein Baby isst* – nur eben nicht direkt für die Heldin, sondern die Hauptfigur (die Tochter) ist diejenige, die die Prüfung stellt und damit den Mut ihrer Freier testet. Nachdem sie diesen Test überstanden haben, ist der Weg frei für ein Happy End.
6. **Heilend:** Betrachtet man den Aspekt der Heilung in den vorhandenen Märchen, fällt auf, dass sie kein Happy End haben – das Böse scheint eine gar endgültige Wirkung zu haben. In *Die goldene Kette des Himmels* werden die Mutter und der jüngste Sohn, die *Yamauba* gefressen hat, nicht wieder lebendig. Im *Katzentanz* muss die Frau ihr Geheimnis preisgeben und wird dafür am Ende der Geschichte getötet. Ebenso tritt dieser Fall in *Die Schlangenfrau* auf – am Ende der Geschichte zerstört sie aus Wut das gesamte Dorf. In *Kachi Kachi Yama* allerdings ist der Alte am Ende der Geschichte zwar glücklich, aber nur darüber, dass Tanuki tot ist. Seine Frau hat er nicht zurückbekommen. Man kann ein heilmachendes Element nur darin erkennen, dass Tanuki als Auslöser der Handlung getötet wird und somit die Ordnung zu einem gewissen Grad hergestellt wurde, allerdings

7.5. SPRACHE IM JAPANISCHEN MÄRCHEN UNTER DEM ASPEKT DES BÖSEN

nicht komplett.

7. **Überwindung von Ängsten:** Wie bereits schon beim prüfenden Element erkennt man die Überwindung von Ängsten in *Das Mädchen, das ein Baby isst* nicht direkt bei der Hauptfigur (der Tochter), sondern bei den Freiern, die sie heiraten möchten. Nur derjenige, der seine Angst überwindet und genau hinschaut, erkennt, dass der vermeintliche Kannibalismus keiner war und kann dadurch die Frau heiraten.

Was bei dieser Betrachtung der Funktionen des Bösen im japanischen Märchen besonders auffällt, ist der Aspekt, dass das Böse sehr häufig der Handlungsbe-
weiger ist. Außerdem wird nicht garantiert, dass das Böse bestraft wird, wie z. B. im *Katzentanz*. Das spiegelt wider, was in Kapitel 6 gezeigt wurde: das Böse ist ein Teil des Lebens. Allerdings hat sich auch gezeigt, dass selbst wenn die Funk-
tionen im japanischen Märchen zu finden sind, sie nicht immer in der gleichen Art und Weise vorkommen (s. Entwicklung des Helden) und auch nicht immer nur auf die Held:innen der Geschichte fokussiert sein müssen. Man sollte da-
bei jedoch nicht außer Acht lassen, dass das Böse immer im Zusammenhang mit dem Guten steht, wie Miura (1992) es auch zeigt: Nettigkeit wird zusammen mit Habgier gesehen (Miura 1992:5). Dies geht auf den Aspekt des Kontrastphä-
nomens aus Kapitel 4 ein, was wiederum die Realitätsaspekt zeigt: auch in der echten Welt gibt es immer beides und das Gute lässt sich nur durch das Böse erkennen und andersrum.

7.5 Sprache im japanischen Märchen unter dem Aspekt des Bösen

Um herauszufinden, was japanische Märchen grausam wirken lassen kann und welche Rolle Sprache dabei spielt, enthielt die für diese Arbeit durchgeführte Umfrage folgende Frage: Was macht Ihrer Meinung nach japanische Märchen grausam?

7.5. SPRACHE IM JAPANISCHEN MÄRCHEN UNTER DEM ASPEKT DES BÖSEN

Was macht Ihrer Meinung nach japanische Märchen grausam?

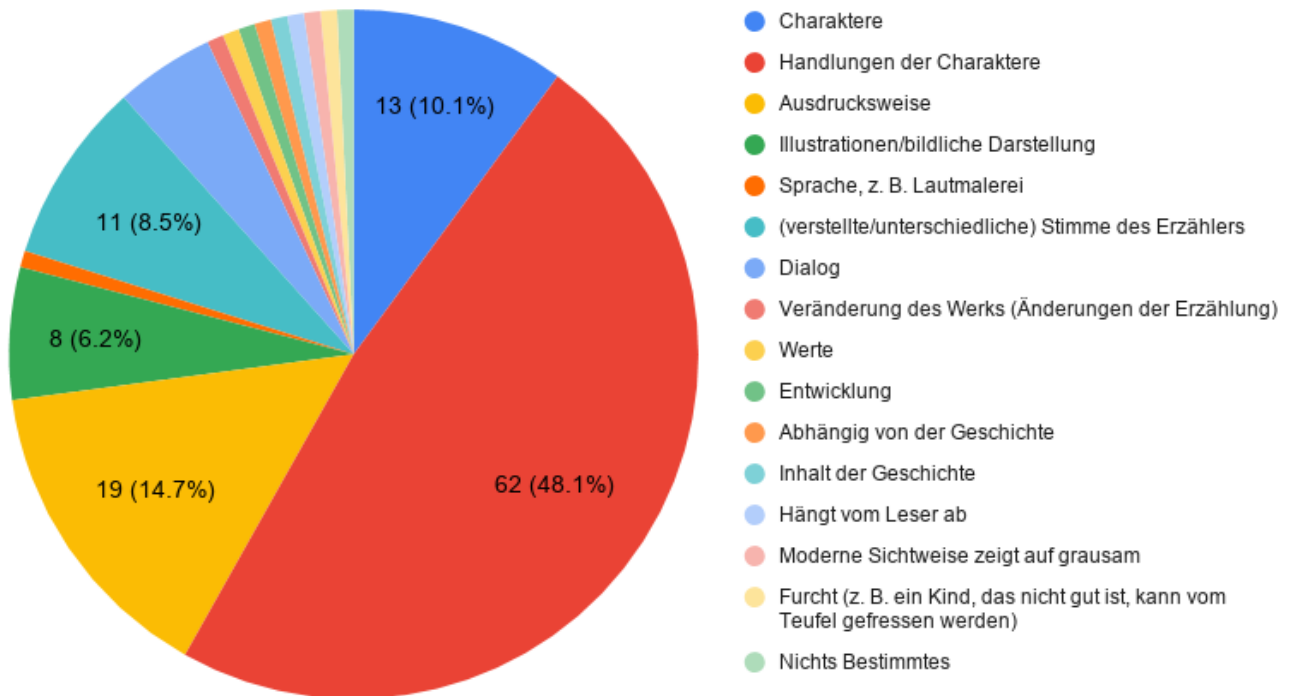


Abbildung 7.3: Was macht japanische Märchen grausam?

Wie man auf der Grafik erkennen kann, entschied sich die Mehrheit (Mehrfachantworten waren möglich) für die Option „Handlungen, die in den Geschichten vorkommen“. Gleich dahinter folgten jedoch die Ausdrucksweise und die Charaktere. Wenn man zur Ausdrucksweise noch die Antworten für Dialog und Sprache (z. B. Onomatopoeia) hinzuzählt, wird diese Gruppe sogar noch größer. Das heißt also, dass neben den Taten an sich, die im Laufe dieses Kapitels noch genauer betrachtet werden, die Sprache der Märchen eine ausschlaggebende Funktion bei der Wirkung des Bösen im Märchen hat.

Zusätzlich zu den Punkten, die auf der Grafik abgebildet sind, gibt es noch weitere Aspekte, die die Wirkung der Märchen sprachlich beeinflussen: das Hervorrufen einer bestimmten Einstellung (Attitude) und die bereits erwähnten Onomatopoeia.

7.5.1 *Attitude* im Text – Sprache nach Sano und Thomson

Die Elemente, die bei der Struktur nach Hasan (1996) bei Sano und Thomson vorgestellt wurden, d. h. *Placement, Initiating Event, Sequent Events, Final Event* und *Finale*, setzen semantische Attribute um, die wiederum durch das Unterscheiden von lexikogrammatikalischen Mustern realisiert werden (Sano und Thomson 2008:5).

Sano und Thomson (2008) verwenden die Klassifizierung von Martin und White (2005), um *Attitude* (Einstellung) auszudrücken (Sano und Thomson 2008:6). *Attitude* wird durch abstufbare Mittel ausgedrückt, die explizit oder implizit eine positive oder negative Bewertung angeben (Sano und Thomson 2008:6). Die Klassifizierung wird in Abbildung 7.4 wiedergegeben. Ursprünglich wurde sie für Englisch erstellt, jedoch hat Sano (2006) nachgewiesen, dass sie sehr gut auf das Japanische übertragen werden kann (ibid). Unter dem Gesichtspunkt des Bösen im japanischen Märchen ist diese Herangehensweise besonders interessant, da mit dieser Analyse gesehen werden kann, ob und inwiefern den bösen Charakteren in den Märchen schon von der Erzählung her eine gewisse Rolle und somit eine Wirkung auf die Leser:innen bzw. Zuhörer:innen vermittelt wird (Abbildung qtd. Sano und Thomson 2008:6).

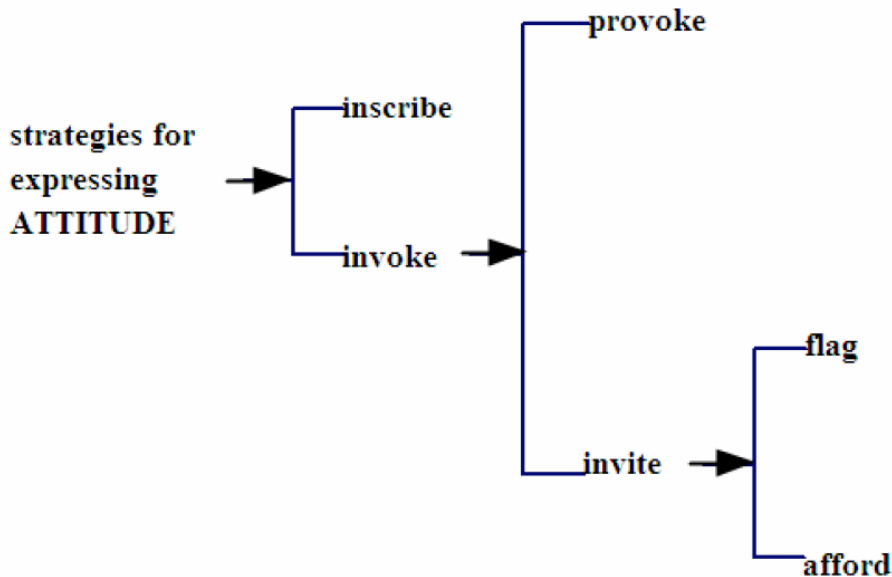


Abbildung 7.4: Ausdruck von Attitude (aus Sano und Thomson 2008:6)

Diese Klassifizierung unterteilt *Attitude* in *zuschreiben* (*inscribe*) und *aufrufen* (*invoke*). *Zuschreiben* bedeutet hierbei, dass die Ressourcen explizit ausdrücken, welche Gefühle der Begutachter, d. h. derjenige, der bewertet, seinen Leser:innen über den Begutachteten vermitteln möchte, d. h. welche Gefühle sie ihm gegenüber haben sollen (*ibid*). Der Begutachtete ist das Zielobjekt der Bewertung. Nach White und Martin (2005) heißt es: „An inscribed attitude ‘launches and subsequently reinforces a prosody which directs readers in their evaluation of non-attitudinal ideational material under its scope’“ (*qtd.* Sano und Thomson 2008:6). Sano und Thomson beziehen dieses Attribut auf von ihnen ausgewählte japanische Märchen und halten fest, dass sich dies durch Worte wie *shinpai shite* 心配して (*in Sorge*), *shoojiki* 正直 (*Ehrlichkeit*), *kirei-na* 綺麗な (*schön*) und *nangi* 難儀 (*Schwierigkeit*) widerspiegelt (*ibid.*)

Das Aufrufen ist eine eher indirekte Art, den Leser:innen zu vermitteln, wie er über den Begutachteten denken soll. Diese Kategorie unterteilt sich in *auslösen* (*provoke*) und *einladen* (*invite*). Auf indirekte Weise kann durch das Aufrufen eine Bewertung provoziert werden durch das Verbinden oder den Vergleich des

7.5. SPRACHE IM JAPANISCHEN MÄRCHEN UNTER DEM ASPEKT DES BÖSEN

Begutachteten mit einer Entität, einer Handlung oder einem Phänomen, das einen positiven oder negativen Eindruck bei den Leser:innen hinterlassen kann (Sano und Thomson 2008:7). Als Beispiel bringen Sano und Thomson einen Text mit einer Hexe an, in dem die Angst des Protagonisten vor seiner Frau, der Hexe, durch den Ausdruck *kimo-o tsubushite* 肝をつぶして (idiomatisch: verblüfft sein, wie vom Donner getroffen sein, in Erstaunen versetzt werden, wörtlich: die Leber zerquetschen) ausgedrückt wird. Durch diese bildliche Darstellung kann eine Bewertung ausgelöst werden (ibid.). Eine ähnliche bildliche Darstellung kam bereits in Kapitel 6 vor und zeigt auch hier wieder, dass den Leser:innen eine bestimmte Haltung vermittelt wird, was letzten Endes die Meinung über gut und böse im Märchen beeinflusst.

Der Unterpunkt des Einladens ruft eine Bewertung hervor, ohne einstellungsbezogene Lexik oder lexikalische Metaphern zu verwenden, und lässt sich ebenfalls in zwei Aspekte unterteilen: *kennzeichnen* (flag) und *zulassen* (afford). Die Kennzeichnung (flag) erfolgt durch lexikogrammatikalische Mittel, wie z. B. Gegen-Erwartung und Intensivierung (Sano und Thomson 2008:7). Für das Flagging spielen im Märchen Onomatopoeia eine wichtige Rolle, um die Wirkung der Handlungen zu verstärken (Sano und Thomson 2008:7-8).

Das zweite Feature, *zulassen*, bezieht sich auf die Strategie, die die Bewertung des Begutachters durch eine bestimmte, bewusste Auswahl an erfahrungsbezogenen Informationen hervorruft (Sano und Thomson 2008:8). Als Beispiel bringen Sano und Thomson die Geschichte *Uguisu no sato* うぐいすの里 (Die Heimat der Nachtigall) an. Der Vertrauensbruch, der in der Geschichte vorkommt und direkt angesprochen wird, indem die Frau zu dem Protagonisten die Worte sagt „Du hast dein Versprechen mir gegenüber gebrochen“, kann durch die erfahrungsbezogene Information eine negative Bewertung sozialer Sanktionen hervorrufen (Sano und Thomson 2008:8).

Man sieht also, dass bestimmte sprachliche Konstruktionen, die sowohl bei Sano und Thomson als auch in der Tabelle zur Sprache in Kapitel 6 vorhanden sind, ebenfalls im japanischen Märchen auftauchen und die Charaktere und deren Wirkung bereits im Text markieren.

7.5.2 Onomatopoeia im japanischen Märchen

Im Japanischen gibt es zahlreiche Onomatopoeia¹⁴³, die generell in drei Gruppen unterteilt werden können:

1. *giongo* + *giseigo* 擬音語 + 擬声語: Phonomime, die Nachahmung von Lauten (Hasada 1998:83). Beispiele dafür sind *wauwau* oder *puff* (Eschbach-Szabo 1992:43)
2. *gitaigo* 擬態語: Phänomime, die Bezug auf das Aussehen, den Zustand und die Bedingungen der externen Welt nehmen (Hasada 1998:83). Es sind Wörter, die nicht-akustische Begebenheiten lautlich nachahmen, wie z. B. *zickzack* (Eschbach-Szabo 1992:43).
3. *gijōgo* 擬情語: Psychomime, um Gefühle oder einen mentalen Zustand zu beschreiben (Hasada 1998:83). Zu den Beispielen für diese Kategorie zählt *wischiwaschi* (Eschbach-Szabo 1992:43).

Onomatopoeia verwenden häufig eine Dopplung: ding dong oder *betabeta* べたべた¹⁴⁴ im Japanischen. Interessanterweise werden bestimmte Laute für bestimmte semantische Bereiche verwendet, z. B. Frikative kommen häufig bei schnellen, hörbaren Bewegungen vor (Sasamoto 2019:19).

Onomatopoeia nehmen im Japanischen einen unentbehrlichen¹⁴⁵ Platz in der Sprache ein und liefern minutiöse und anschauliche Beschreibungen verschiedener Handlungen oder physischer sowie psychischer Zustände (Hasada

¹⁴³Sasamoto Ryoko (2019) gibt in *Onomatopoeia and Relevance* einen interessanten Einblick in die Diskussion zur Verwendung der Begriffe *mimetics* und *Onomatopoeia* für das Japanische. In der vorliegenden Arbeit wird jedoch nicht auf diesen Diskurs eingegangen und verallgemeinernd der Begriff Onomatopoeia verwendet.

¹⁴⁴klebig; feucht; über und über; wild flirtend (Online-Wörterbuch Wadoku1)

¹⁴⁵Die Obergrenze der japanischen Onomatopoeia lässt sich nur schwer zusammenzählen, da es in Lexika immer wieder neue gibt und in der Praxis zudem immer wieder Neubildungen gibt, die noch nicht lexikalisiert sind (Eschbach-Szabo 1992:45). Bei Eschbach-Szabo (1992) geht hervor, dass es einen Schätzwert von ca. 3500-4000 ergeben könnte, wenn man die Einträge dazu aus mehreren Lexika zusammenzählt (ibid.). Jedoch kann dies nicht die endgültige Zahl sein, da man „die Varianten einzeln zählt und in ihren Beziehungen zu anderen sinnverwandten Wörtern aus anderen Wortklassen als Interjektionen und Adverbia nicht dazuzählt“ (ibid.).

7.5. SPRACHE IM JAPANISCHEN MÄRCHEN UNTER DEM ASPEKT DES BÖSEN

1998:85). Hasada fasst die Wirkung der reichen japanischen Onomatopoesie ideal zusammen:

„While Japanese has a relatively small variety of adjectives or verbs for emotional expression, one can convey various emotions and sensations by a developed set of sound symbolic words. This is because sound symbolic words carry with them concrete images, and this concreteness helps Japanese people, who generally prefer concrete expressions over abstract ones, to capture the abstract nature of the meaning of emotions“ (Hasada 1998:83).

Aber nicht nur, dass ein konkretes Bild durch die Verwendung von Onomatopoeia erzeugt wird; wie bei Sasamoto steht, sind es „vivid ‘images’ of an experience, full of affect“ (qtd. Sasamoto 2019:3). Der interessante Punkt hierbei ist, dass es ein Bild einer Erfahrung ist – somit wirkt dieses Bild noch deutlicher und vermutlich auch stärker.

Onomatopoeia rufen also konkrete Bilder bei japanischen Zuhörer:innen hervor. Psychomime beispielsweise sind am schwierigsten zu verstehen. Zweisprachige Wörterbücher (Englisch - Japanisch) können laut Hasada nie ihr gesamtes Bedeutungs- und Nutzungsspektrum abdecken, da sie vage Äquivalente englischer Gefühlswörter oder Phrasen angeben (Hasada 2001:218). Was heißt das dann für (nicht-japanische) Leser:innen japanischer Märchen? Da diese lautmalerischen Ausdrücke konkrete Bilder hervorrufen, geht ein gewisser Teil der Wirkung des Märchens verloren, wenn man mit den Onomatopoeia nicht vertraut ist. Bei der Übersetzung japanischer Onomatopoeia in (westliche) Sprachen geht ferner „deren reicher persönlicher Geschmack, die imaginative Tiefe und sogar ihre betörende Vagheit verloren“ (Eschbach-Szabo 1992:43). Eschbach-Szabo liefert in ihrem Aufsatz den direkten Vergleich mit drei Beispielen auf Japanisch und Deutsch (vgl. Eschbach-Szabo 1992:47). Dabei wird beispielsweise *zāzā* für den akustischen Eindruck des Regens auf Deutsch mit *in Strömen regnen* wiedergegeben. *batān to*, ein Adverb, wird mit *knallen* ausgedrückt, um das Schließen der Tür darzustellen (ibid). Dass sich hier die Wortart in der Übertragung verändert, ist nicht überraschend (ibid). Man erkennt hier jedoch auch,

7.5. SPRACHE IM JAPANISCHEN MÄRCHEN UNTER DEM ASPEKT DES BÖSEN

dass ein akustischer Ausdruck für den Regen „synästhetisch verwandelt“ wurde und bei dem Tür-Beispiel sowohl das Japanische als auch das Deutsche mit einem akustischen Ausdruck arbeitet (ibid.). Man sieht hier daher, dass es in diesen Fällen möglich ist, die lautmalerischen Ausdrücke, wenn auch mit Veränderungen¹⁴⁶ wiederzugeben.

Neben der Wirkung gibt es noch bestimmte weitere Funktionen von Lautmalerei. Einen Einblick darin liefert Sasamoto mit einem Beitrag zu Manga und Onomatopoeia. Märchen und Manga sind sicherlich nicht immer vergleichbar und Onomatopoeia in Manga anders eingesetzt als im Märchen. Die Geschichte wird laut Sasamoto (2019) im Manga sowohl verbal als auch visuell wiedergegeben und Onomatopoeia sind ein integraler Teil im Manga (Sasamoto 2019:152-153)¹⁴⁷, die nicht immer bei Märchen vorhanden sind, ist es dennoch einen Exkurs wert. Onomatopoeia in Manga haben vier Funktionen:

1. mimetisch, um den Realismus zu erhöhen
2. als mimetische Funktion, die über eine realistische Beschreibung hinausgeht
3. als psychologische und symbolische Nachahmung
4. als humorvolle Nachahmung“ (Sasamoto 2019:155).

¹⁴⁶Eschbach-Szabo führt noch einen Zeitungsartikel aus der *Shūkan yomiuri* an, bei dem es um die Verlobung von Prinz Ayanomiya mit der bürgerlichen Kawashima Kiko geht, in dem in der Übersetzung mehr verändert oder weggelassen werden müsste, „um nicht kindisch oder sensationsheischend zu wirken“ (Eschbach-Szabo 1992:48). Es sei jedoch ebenfalls erwähnt, dass es auch Onomatopoeia gibt, die relativ einfach zu übersetzen sind. Dazu zählen beispielweise Tierstimmen (Eschbach-Szabo 1992:47).

¹⁴⁷Sell geht ebenfalls auf Manga und Onomatopoeia ein und ferner auch das Zusammenspiel von Bild und Text in Manga: „Because comics and manga combine images and texts, their translation encounters a range of problems. Translators confront combinations of pictorial and linguistic elements that work together to tell the story, such as reading direction, page layout, speech balloon shape, and onomatopoeia. Images both complement and accommodate the source language on every level. The interaction and interdependence of image and text create difficulties for translators that differ greatly from purely linguistic translation, such as the translation of a novel, and yet translating manga is also very different from translating audiovisual media.“ (Sell 2011:93). Auch wenn hierbei die Probleme für Übersetzer erwähnt werden, erkennt man deutlich, dass es ein Zusammenspiel verschiedener Elemente ist.

7.5. SPRACHE IM JAPANISCHEN MÄRCHEN UNTER DEM ASPEKT DES BÖSEN

Besonders interessant hierbei ist Funktion 1 – das Verstärken von Realismus. Diese Funktion geht Hand in Hand mit der bereits angesprochenen Wirkung von Onomatopoeia – das Hervorrufen eines konkreten Bildes. Wenn dieses Bild die Geschichte realistischer erscheinen lässt, dann geht dem Märchen ein wenig von seiner Entwirklichung verloren. Das heißt also wiederum, dass die Zuhörer:innen sich die Handlung genauer vorstellen können und somit sollte dann auch die Wirkung der bösen Taten stärker sein, wenn sie durch Lautmalerei unterstützt wird. Man könnte ferner überlegen, dass der sonst recht neutrale Erzählstil der Handlungen diese bösen Taten wieder etwas abschwächt – sich Onomatopoeia und der neutrale Stil der restlichen Geschichte demnach ausgleichen im Märchen. In den Primärtexten kommen beispielsweise folgende Onomatopoeia vor: *Die goldene Kette des Himmelsgottes* – Als die Kinder entdecken, dass *yamauba* den jüngsten Bruder gefressen hat, hören sie vorher ein Geräusch: *pokipoki* ほきほき – mit einem Knack zerbrechend, leicht zerbrechlich (Online-Wörterbuch Wadoku2). Sie gehen hinunter und sehen, wie *yamauba* die Knochen des Kindes frisst – man kann sich also vorstellen, was nun *pokipoki* gemacht hat. Allein dieses Geräusch, wenn auch nur in der Übersetzung, gibt der Szene eine ganz andere Wirkung, als wenn dort nur gestanden hätte, dass *yamauba* das Kind gefressen hat. Aber hier sieht man auch das Gegenspiel von Lautmalerei und dem restlichen Erzählstil: Nur das Geräusch, das die Kinder hören, wird mit einem lautmalerischen Begriff verziert und realistischer gemacht. Die Handlung selbst, das Gefressenwerden durch *yamauba*, wird einfach als Aussage geschrieben. Die Verwendung von Lautmalerei scheint somit eine bewusste Entscheidung zu sein. Die Wirkung wäre eine andere, wenn das Fressen selbst mit einem lautmalerischen Ausdruck versehen worden wäre, wenn man also genau beschrieben bekommt, wie *yamauba* das Kind frisst. Allerdings wäre dies wiederum nicht passend zu dem Stil eines Märchens, denn dadurch ginge die Entwirklichung endgültig verloren. Diese wäre ferner das, was Ozawa am Unterschied zwischen *zankoku* und *zangyaku* zeigt. Hier liegt ein unreales Fressen vor, *zankoku*.

Die Grafik zur Textebene aus Kapitel 6 sollte demnach um einen weiteren

7.5. SPRACHE IM JAPANISCHEN MÄRCHEN UNTER DEM ASPEKT DES BÖSEN

Punkt ergänzt werden: *Attitude*. Es fällt dabei auf, dass *Attitude* eng mit dem Punkt der kontrastierenden Sprache zusammenhängt. Es lassen sich hier starke Gemeinsamkeiten in der Verwendung bestimmter sprachlicher Mittel in Bezug auf das Böse erkennen, sodass es sinnvoll erscheint, die Liste mit allgemeineren Oberkategorien zu versehen. Lautmalerei bzw. Onomatopoesie war bereits auf der Liste vorhanden und dafür erscheint nun die Oberkategorie „sprachliche Stilmittel“ auf der Grafik, um sowohl die direkte Rede als auch die bildliche Sprache darunter als Übersicht erfassen zu können. Ferner fällt auf, dass *Attitude* mit den anderen drei Kategorien in Verbindung steht, da die *Attitude* z. B. durch bestimmte Stilmittel oder auch durch die kontrastierende Sprache ausgedrückt werden kann. Zusammenfassend für die Sprache im Märchen in Bezug auf das Böse sieht die Grafik wie folgt aus:

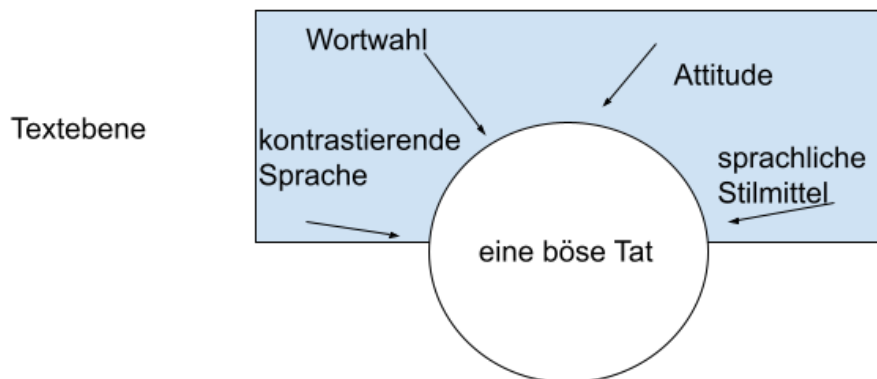


Abbildung 7.5: Zusammenfassung Sprache in Bezug auf das Böse

7.5.3 Textebene im japanischen Märchen in Bezug auf das Böse anhand von *Das Mädchen, das ein Baby isst*

Im Laufe dieses Kapitels wurde gezeigt, wie Sprache und textliche Eigenschaften das Märchen und die Einstellung zum Bösem im Märchen leiten können. Anhand von *Das Mädchen, das ein Baby isst* soll zusammenfassend gezeigt werden, wie der Text auf das Böse, in diesem Fall auf den vermeintlichen Kannibalismus, eingeht und dadurch Einfluss auf die Leser:innen und Hörer:innen nehmen kann.

1. **Attitude:** Laut Sano und Thomson (2008) wird *Attitude* durch abstufbare Mittel ausgedrückt, die eine positive oder auch negative Bewertung sowohl explizit als auch implizit angeben (Sano und Thomson 2008:6). **Zuschreiben** als Unterkategorie, d. h. die Gefühle, die der Begutachter explizit den Leser:innen vermitteln möchte (vgl. Sano und Thomson 2008:6), findet sich auch in *Das Mädchen, das ein Baby isst*: In Bezug auf das Böse in der Geschichte lässt sich die Kategorie daran erkennen, dass sich die Männer unwohl fühlten, weil sie die Frau nur sehr selten und wenn, dann nur für einen kurzen Augenblick von hinten gesehen haben. Dadurch wird den Leser:innen bzw. Hör:innen bereits eine Stimmung vorgegeben. **Aufrufen** geschieht eher indirekt, beispielsweise durch das Verbinden oder einen Vergleich, der dann wiederum einen positiven oder negativen Eindruck hinterlässt. Eine indirekte, bildliche Darstellung lässt sich in der Beschreibung der Frau erkennen: es wird erwähnt, dass sie wirres Haar hat und weiße Kleidung trägt. Diese Beschreibung kann als eine Art indirekte bildliche Darstellung verstanden werden, denn weiße Kleidung kommt in Japan bei Beerdigungen vor (Kodansha 1993:430). Chamberlain schreibt in *ABC der japanischen Kultur* (1990), dass man eine Shintō-Beerdigung im Vergleich zu einer buddhistischen u. a. an der schlichten weißen Kleidung der Sargträger erkennen kann (Chamberlain 1990:400). Interessant ist dabei besonders, dass bei Chamberlain die Sargträger erwähnt werden – denn im Märchen wird gesagt, dass die Frau etwas, das wie ein hölzerner Sarg

7.5. SPRACHE IM JAPANISCHEN MÄRCHEN UNTER DEM ASPEKT DES BÖSEN

aussieht, aus dem Boden hebt (vgl. Anhang 11.7). Dies stärkt somit das Bild einer Beerdigung noch weiter. Mit dem Wissen erscheint die Situation anders und man bekommt indirekt ein anderes, negatives Gefühl vermittelt. Durch den Vergleich und ihr Erscheinungsbild wird ebenfalls Spannung aufgebaut. Ferner ist die Verwendung von 息は殺して interessant. Die Männer haben bereits in das Zimmer geschaut, als der Ausdruck für „den Atem anhalten“ verwendet wird. Dabei ist jedoch auffällig, dass dabei eine Variante mit 殺す (töten) verwendet wird. Dadurch erscheint die Situation noch stärker und man könnte denken, dass die Männer vermuten, dass die Frau das Baby getötet hat. **Zulassen** bezieht sich laut Sano und Thomson (2008) auf die Strategie, die die Bewertung durch eine bestimmte, bewusste Auswahl an erfahrungsbezogenen Informationen hervorruft (Sano und Thomson 2008:8). Diese bewusste Preisgabe an Informationen lässt sich beispielsweise daran erkennen, dass die Männer die Frau nur äußerst selten zu Gesicht bekommen. Dadurch, dass ebenfalls erwähnt wird, dass sie sie maximal von hinten sehen und das auch nur sehr kurz, fragt man sich als Leser:in bzw. Hörer:in natürlich, warum und bekommt das Gefühl, dass etwas nicht stimmt. Dieses Gefühl wird durch Beispiel 1 unter *Zuschreiben* noch verstärkt. Die Flucht der Männer noch in derselben Nacht fügt der bösen Szene noch mehr hinzu, da die Männer eine solche Angst vor der Frau und ihren Taten bekommen haben, dass sie dort nicht länger bleiben können.

2. **Onomatopoeia:** Lautmalerei wird hier getrennt behandelt und nicht als Teil von *Attitude*, weil Lautmalerei, wie bereits gezeigt, einen großen Platz in japanischen Märchen einnimmt. Auch in *Das Mädchen, das ein Baby isst* kommen Onomatopoeia zum Einsatz. So zum Beispiel bei der Szene mit dem vermeintlichen toten Baby und dem Sarg. Dabei wird für die Beschreibung der Frau und ihrer Handlung beispielsweise zweimal ein lautmalender Ausdruck für grinsen verwendet (にかにかと笑う und にたにた). Die Verwendung von *grinsen* bei dieser Handlung hinterlässt bei den Leser:innen und Hörer:innen schon einen negativen Beigeschmack, aber

7.5. SPRACHE IM JAPANISCHEN MÄRCHEN UNTER DEM ASPEKT DES BÖSEN

durch die Verwendung eines lautmalerischen Ausdrucks erscheint dieser noch bildlicher. Es ist nicht einfach nur eine Schilderung von *sie grinste*, sondern das Grinsen wird durch die Beschreibung mit にかにか näher und deutlicher vermittelt. Zu diesem Eindruck kommt ferner hinzu, dass にたにた laut dem Onomatopoeia-Wörterbuch einen leicht negativen Eindruck hat (Hida 2002:350). Dies verstärkt somit den negativen Eindruck der Handlung und der Frau zu diesem Zeitpunkt in der Geschichte. Auch als sie beginnt, das vermeintliche Baby zu essen, kommt eine lautmalerische Beschreibung zum Einsatz: ぱりぱり: knusprig, knackend, geräuschvoll kauen/knirschen (Online-Wörterbuch Wadoku 3 + Online Wörterbuch JapanDict). Auch dieser Ausdruck hat einen leicht negativen Eindruck und drückt etwas Gewaltsames aus (Hida 2002:422). Diese Wirkung in der Situation zusammen mit *grinsen* und *essen* und der Vermutung, dass die Frau ein totes Baby isst, wird demnach bestärkt. Es fällt außerdem auf, dass die Verwendung sehr bewusst eingesetzt wurde, da gerade zu diesem Zeitpunkt in der Geschichte die Frau noch als böse und mysteriös dargestellt wird.

3. **Weitere sprachliche Mittel:** In dem Märchen werden nur einige wenige Beschreibungen vorgenommen, aber diese wirken umso stärker. Wie bisher in dem Kapitel beschrieben, ist 残酷 (*zankoku*) keine bildliche Gewalt. Hier in dem Märchen wird jedoch beschrieben, dass der Kopf und Arm, den die Frau isst, blutet. Das ist ziemlich deutlich und auch etwas ungewöhnlich für das Böse im Märchen. Allerdings wird es danach direkt aufgelöst, sodass alle Leser:innen und Hörer:innen wissen, dass es in Wirklichkeit kein Blut war. Außerdem fällt auf, dass man keine Namen erfährt – sowohl von den Männern als auch der Frau nicht. Die Frau wird dann jedoch in einer Szene als Teufelin betitelt – das wiederum ist typisch für Bezeichnungen gegenüber vom Bösen im Märchen, wie bereits in der Tabelle in Kapitel 6 gesehen wurde. Außerdem wird der Ort, an dem die Frau lebt, explizit als *schrecklich* bezeichnet, somit wird hier eine sehr direkte Beschreibung verwendet, die zusammen mit der Szene keinen Zweifel an

7.5. SPRACHE IM JAPANISCHEN MÄRCHEN UNTER DEM ASPEKT DES BÖSEN

dem Bösen lässt.

4. **Kontrastierende Sprache:** Die wechselnde kontrastierende Sprachen zwischen „guten“ und „bösen“ Charakteren ist besonders bei der Frau erkennbar. Zu Beginn erfährt man wenig über die Frau – es wird Spannung erzeugt. Als sie einen vermeintlichen Kannibalismus vollzieht, wird sie als Teufelin bezeichnet und ihr Erscheinungsbild wird zusätzlich negativ dargestellt. Dann jedoch, als die Auflösung kommt und erkannt wird, dass es in Wahrheit gar kein totes Baby ist, das sie isst, wird sie als schöne Frau erkannt, nachdem sie die Maske abgenommen hat. Daran zeigt sich, dass gute Charaktere im Märchen „gute“ Eigenschaften wie *schön* bekommen, aber böse Charaktere werden mit „bösen“ bzw. negativen Eigenschaften beschrieben.

Anhand dieses Beispiels erkennt man sehr deutlich, wie die Sprache im Märchen Einfluss auf das Böse nimmt und gewisse Ereignisse und Figuren böse erscheinen lässt. Beschreibungen und sprachliche Mittel werden sparsam verwendet, aber sie wirken dadurch noch stärker. Die Ausführungen zu *Attitude* haben gezeigt, wie gerade Leser:innen und Hörer:innen durch den gezielten Einsatz von kleinen Informationen, Gefühlsbekundungen sowie der Reaktion der Männer geleitet werden, um die Frau böse erscheinen zu lassen. Besonders gut lässt sich hier auch der Wechsel zwischen gut und böse und der unterschiedlichen sprachlichen Behandlung sehen, als die eigentliche Tat im Märchen aufgelöst wird und erkannt wird, dass es in Wirklichkeit nicht so ist, wie es erschien. Durch die sprachlichen Markierungen sowie durch die Handlungen erkennt man in dieser Geschichte auch eine der Funktionen des Bösen: das Aufbauen von Spannung und Leiten der Handlung. Erst durch genauerem Hinschauen von dem dritten Mann wird erkannt, dass es sich hierbei nicht um etwas Böses handelt – es war ein Test der Frau, die erst nach Bestehen ihr wahres Gesicht gezeigt hat.

7.6 Eigenschaften des Bösen im japanischen Märchen

Märchen

Einige der Eigenschaften des Bösen im japanischen Märchen werden bereits durch die Sprache markiert bzw. besonders hervorgehoben, aber an dieser Stelle soll noch einmal eine kleine Zusammenfassung der Eigenschaften folgen:

1. Zum einen werden die Grausamkeit und das Böse nicht real erzählt – es ist eher eine unwirkliche Darstellung des Geschehens. Wie bereits in Kapitel 6 gezeigt, ist die **Entwirklichung** eines der Hauptaspekte, die ein Märchen ausmachen. Gerade in den hier verwendeten Märchenbeispielen fällt auf, dass grausame Taten ziemlich neutral oder eher nüchtern erwähnt werden – es wird nicht hinterfragt, es wird einfach gemacht und die Handlung geht weiter.
2. Auch **Schmerzen kommen nicht vor**. Die einzige Ausnahme hierbei bildet wohl die Version von *Kachi kachi Yama*, als Tanuki tränenüberströmt um Hilfe bittet. In dieser Szene ist es eindeutig, dass Tanuki Schmerzen hat, aber in den anderen Beispielen wird kein Schmerz o. ä. erwähnt oder angedeutet. Dadurch fehlt den Charakteren Tiefe.
3. Grausamkeiten sind nicht auf die bösen Charaktere im Märchen beschränkt – **jeder kann böse handeln**, wie man in *Kachi Kachi Yama* besonders gut sieht: sowohl Tanuki, als auch der Alte und der Hase führen Grausamkeiten aus. Man sieht daran aber auch, dass besonders böse Taten häufig von anderen Charakteren übernommen werden, sodass der Held nicht derjenige ist, der sie ausüben muss.
4. Besonders deutlich wurde die Tatsache, dass das Böse im Märchen ein **Handlungsbeweger** ist – ohne das Böse wäre die Geschichte schnell vorbei. Das Böse im Märchen leitet die Geschichte. Am Ende wird das Böse besiegt (auch hier gibt es Ausnahmen, in den die Geschichte mit dem Bösen endet bei *Der Katzentanz*).

5. Auch vor **Extremen** scheut sich das japanische Märchen nicht. Wie man in *Kachi Kachi Yama* sieht, wird jede Tat mit einer größeren, böseren Tat geahndet. Für den Spott wird Tanuki am Baum festgeklebt und gefangen. Außerdem soll aus ihm Suppe gemacht werden. Tanuki rächt sich direkt mit dem Mord an der Frau des Alten. Man sieht hier also, dass die Größe der Tat nicht in Zusammenhang mit dem steht, wofür man sich rächt.

Diese Liste zeigt ziemlich deutlich, dass die Eigenschaften des Bösen im japanischen Märchen mit denen des europäischen Märchens (Kapitel 6) übereinstimmen.

7.7 Rezeption des Bösen im japanischen Märchen

Wie das Kapitel bereits zeigt, gibt es unterschiedliche Stimmen zur Grausamkeit im Märchen – Ozawa (vgl. z. B. 2016b und 2010b:31) findet, dass Märchen an sich nicht grausam sind und hat auch gute Gründe für seine Aussage. Wie er aber selbst sagt, sind in den 1980er Jahren solche Stimmen laut geworden, die meinen, Märchen seien grausam. Wie der Forschungsstand aus Kapitel 1 zeigt, sind solche Meinungen auch in Europa vorhanden. Um der Frage etwas mehr auf den Grund zu gehen und zu erfahren, wie Japaner:innen die Märchen des Landes sehen, war die Frage „Denken Sie, dass japanische Märchen grausam sind?“ in der Umfrage (vgl. Kapitel 5) enthalten. Das Ergebnis war insofern überraschend, dass zwar die Mehrheit für Nein gestimmt hat, aber dennoch ca. ein Drittel der Teilnehmer Ja gesagt haben. Die Frage ist jedoch nicht leicht zu beantworten, da Märchen verschiedene Facetten haben und es darauf ankommt, welche Märchen man kennt.

7.7. REZEPTION DES BÖSEN IM JAPANISCHEN MÄRCHEN

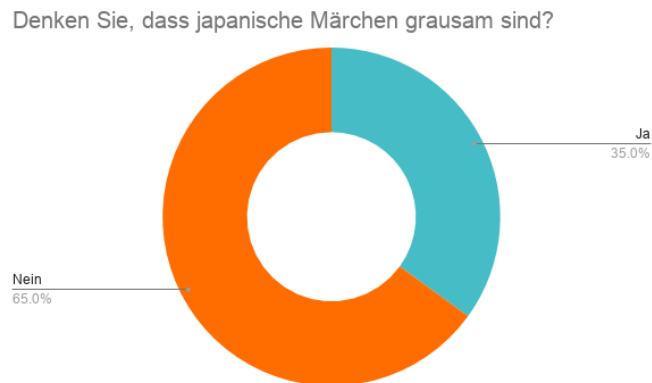


Abbildung 7.6: Rezeption des Bösen in japanischen Märchen

Zu den meistgenannten Gründen der Nein-Gruppe zählen die folgenden Faktoren:

1. Man hat nicht das Gefühl, dass die Märchen grausam sind bzw. erschienen sie einem nicht grausam
2. das Gute wird belohnt, das Böse wird bestraft
3. im Großen und Ganzen gibt es viele gute Geschichten
4. kennen keine grausamen Geschichten bzw. es fallen ihnen keine ein
5. grausame Aspekte in den Geschichten, aber Märchen insgesamt sind nicht grausam

Diese fünf Unterpunkte wurden von knapp einem Drittel der Teilnehmenden, die bei der Frage mit Nein geantwortet haben, erwähnt. Allerdings hat ein Teilnehmer auch gesagt, dass Grausamkeit etwas Subjektives ist. Das ist durchaus richtig und ein sehr valides Argument. Man sieht an den Antworten ebenfalls, dass sich viele auf ihre Erinnerungen oder das Gefühl verlassen. Das ist hierbei sicherlich ein ausschlaggebender Punkt, denn wenn man die bösen Taten isoliert im Märchen betrachtet, kann das die Wirkung der Geschichte an sich verändern, aber für die meisten Umfrageteilnehmenden überwiegt das Positive an den Märchen.

7.7. REZEPTION DES BÖSEN IM JAPANISCHEN MÄRCHEN

Unter den Umfrageteilnehmenden, die in ihrer Freitextantwort einen Bezug auf Märchen aus anderen Ländern genommen haben, haben sechs davon ihre Antwort entweder in Relation zu anderen Märchen gesetzt bzw. gesagt, dass Grimms Märchen grausamer sind oder dass es auch in anderen Märchen Grausamkeiten gibt, nicht nur in den japanischen.

Auf der Gegenseite wurde zum einen vermehrt erwähnt, dass es viele Tode in den Geschichten gibt und zum anderen auf bestimmte Beispiele und grausame Taten sowie die (Art und Weise der) Bestrafungen für die bösen Charaktere eingegangen. Eine interessante Aussage bei der Ja-Gruppe war ferner, dass die Bestrafung gegenüber dem Bösen real ist. Hieran erkennt man erneut die Frage nach dem Standpunkt: Betrachtet man das Böse aus Sicht der Held:innen (wie es häufig im Falle von Märchen geschieht) oder wie bei der vorliegenden Antwort aus Sicht des Bösen. Daher bietet diese Frage einen sehr wertvollen Einblick: Man muss sich seines Standpunktes bei der Betrachtung des Bösen bewusst sein. Das ist ferner etwas, was bereits bei der Definition des Bösen gesehen wurde in Kapitel 4 – aus Sicht der Opfer ist die Wirkung eine andere.

Im Zusammenhang mit dieser Frage wurde bei den Antworten ebenfalls erwähnt, dass es in letzter Zeit vorkommt, dass die Grausamkeit in Bilderbüchern verborgen wird. Diese Entwicklung lässt wieder an die Diskussion erinnern, die bereits die Brüder Grimm führen mussten: Sie hatten sich jedoch dafür entschieden, die Grausamkeiten in den Geschichten zu lassen (vgl. Kapitel 1). Der/Die Teilnehmer:in für diese Antwort sagte ferner dazu, dass es auch in der Welt Grausamkeit gibt und sie deswegen gut ist, eine Simulation von Grausamkeit in den Märchen zu haben.

Wie man sieht, haben beide Seiten in der Umfrage wertvolle Einblicke und Argumente im Hinblick auf die Rezeption von Grausamkeit im Märchen gebracht. Ähnlich wie bei den Umfrageteilnehmenden ist auch Ozawas Standpunkt, dass das Gute am Ende überwiegt und der/die Held:in in den meisten Fällen glücklich ist. Er unterteilt dieses Glück für den Helden in drei Optionen (die auch in Kombination auftreten können, z. B. Option 2 und 3):

7.7. REZEPTION DES BÖSEN IM JAPANISCHEN MÄRCHEN

1. die Sicherheit des Helden/der Heldin
2. der/die Held:in wird reich
3. der/die Held:in heiratet (Ozawa 2009a:154-155).

Wenn Erwachsene hören, dass im Märchen ein Arm abgeschnitten wurde, dann stellen sie sich das sehr blutig vor und so kommt es dann dazu, dass Märchen als grausam bezeichnet werden (ibid.). Es soll hier nur kurz erwähnt werden, dass Kinder und Erwachsene solche Märchenakte unterschiedlich auffassen (vgl. ibid.). Die Literatur hat sich schon ausgiebig mit dieser Frage beschäftigt (s. Kapitel 1).

Wie bereits in den Antworten aus der Umfrage deutlich wurde, unterscheidet sich die Rezeption nach gut und böse bzw. grausam je nach Geschichte. Daher wurden die Umfrageteilnehmer gebeten, die fünf Märchen, die für die vorliegende Arbeit ausgesucht und übersetzt wurden, (sofern bekannt) zu bewerten. Folgende Antwortmöglichkeiten standen zur Verfügung: *amüsant/unterhaltsam, grausam, lehrreich, gut, böse, ich kenne die Geschichte nicht*. Für diese Frage waren Mehrfachantworten möglich.

7.7. REZEPTION DES BÖSEN IM JAPANISCHEN MÄRCHEN

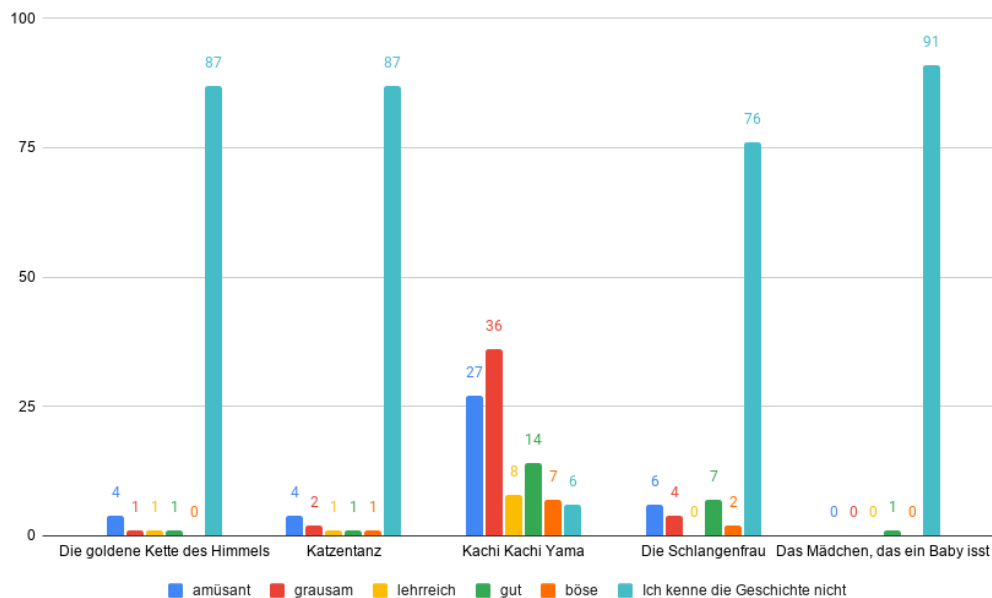


Abbildung 7.7: Bewertung von fünf japanischen Märchen

Sofern die Märchen bekannt waren, fällt auf, dass keine der Geschichten nur einer Kategorie zugeordnet werden kann. In den folgenden Abschnitten dieses Kapitels wird noch genauer auf die einzelnen Taten eingegangen, aber es lässt sich bereits schlussfolgern, dass die jeweiligen Taten nicht das Gesamtbild des Märchens ausmachen und ein Märchen sehr wohl zu den verschiedenen Kategorien gehören kann. Bei dem bekannten Märchen *Kachi Kachi Yama* sieht man es besonders deutlich. Ein Großteil hat „grausam“ angegeben, aber die anderen positiveren Kategorien wurden ebenfalls zahlreich vergeben. Auch bei den etwas weniger bekannten Geschichten ist diese Tendenz zu erkennen. So ist beispielsweise das Märchen „Katzentanz“ in allen Kategorien vertreten. Auch wenn „amüsant/unterhaltsam“ überwiegt, ist „grausam“ an zweiter Stelle zu finden. Dieses Ergebnis unterstützt die Auswertung zur Rezeption des Märchens: Ein Märchen kann als gut oder als böse empfunden werden. Wie auch bei der Rezeption überwiegt hier die positive Einstellung gegenüber den Märchen. Überraschend war bei dieser Frage, dass es bei *Kachi Kachi Yama* einen deutlichen Unterschied zwischen *grausam* und *böse* bei den Antworten gab.

7.8. ÜBERSICHT DER CHARAKTERISTIKA DES BÖSEN IM JAPANISCHEN MÄRCHEN

Eine ähnliche Tendenz lässt sich auch bei dem Märchen *Die Schlangenfrau* erkennen: Als häufigste Antwort wurde hier *amüsant/unterhaltend* gewählt. Aber beim Vergleich der Antworten *grausam* und *böse* überwiegt auch hier *grausam*. Bei den anderen drei Märchen ist der Unterschied, sofern denn beide Kategorien vergeben wurden, nicht so stark ausgeprägt. Das hängt sicherlich auch mit dem Bekanntheitsgrad der Geschichten zusammen. Dennoch sieht man hierbei deutlich, dass *grausam* und *böse* anders aufgefasst werden. Für *Kachi Kachi Yama* und *Die Schlangenfrau* lässt sich schlussfolgern, dass die Taten in den Geschichten grausam sind, die Geschichte aber dennoch nicht böse ist. Betrachtet man dieses Ergebnis unter dem Aspekt der bisherigen Forschungsliteratur (Kapitel 1) und der damit verbundenen Wortwahl, fällt auf, dass wie in der Literatur die Bezeichnung *grausam* überwiegt. Was allerdings außerdem deutlich wird, ist, dass das Böse ebenfalls vorkommt und sich beide Begriffe bezüglich des Verständnisses und der Rezeption unterscheiden. Für diese Arbeit ist dieses Ergebnis wertvoll, da es die Ausgangsüberlegung unterstützt: In Märchen kommen nicht nur grausame Taten vor, sondern ein breites Spektrum an bösen Taten. Verbindet man die Ergebnisse dieser Frage mit dem Kreislauf des Bösen, lässt sich feststellen, dass das Böse die Handlung des Märchens vorantreibt, aber die Wirkung des Märchens insgesamt wird davon nicht definiert, d. h. ein Märchen kann trotz der grausamen und bösen Taten immer noch als amüsant bzw. unterhaltsam und gut empfunden werden. Im nachfolgenden Abschnitt soll gezielt auf diese bösen Taten eingegangen werden, um herauszufinden, wie groß das angesprochene Spektrum des Bösen im japanischen Märchen ist.

7.8 Übersicht der Charakteristika des Bösen im japanischen Märchen

Als Arbeitsgrundlage für die Charakteristika im Märchen diente bislang für diese Arbeit die Überarbeitung der Liste von Röhrich (1964) mit Ergänzungen durch Böttcher (2013), sodass noch sieben Eigenschaften vorhanden waren (vgl. Kapitel 6):

7.8. ÜBERSICHT DER CHARAKTERISTIKA DES BÖSEN IM JAPANISCHEN MÄRCHEN

1. Kannibalismus (bewusst & unbewusst)
2. Mord
3. Menschenopfer
4. Körperverletzung
5. Beleidigungen
6. Strafende Beschuldigungen
7. Drohungen

Wie bereits erläutert ist diese Liste allerdings nicht besonders umfangreich und stellt nur einen kleinen Ausschnitt davon dar, was an bösen Taten im Märchen vorkommen kann. Um eine umfangreiche Übersicht zu erstellen, die das gesamte Spektrum des Bösen im Märchen beleuchtet, dienen die japanischen Märchen als Untersuchungsgrundlage.

7.8.1 Zur Methodik der Kategorisierung des Bösen im japanischen Märchen

Zunächst einmal wurden für die Erstellung einer umfangreichen Übersicht über die bösen Handlungen im japanischen Märchen verschiedene Quellen herangezogen und verbunden. Zum einen wurden der Märchenindex von Ikeda Hiroko (1971) sowie die Zusammenfassungen japanischer Märchen von Seki Keigo (1966) verwendet, um eine Liste zu erstellen, die die erwähnten negativen Taten in den Zusammenfassungen aufzählt. Die Wahl für einen quantitativen Ansatz mit dem Index und der Zusammenfassungen ist für diese Arbeit sinnvoll und hilfreich, da dadurch ein äußerst breites Spektrum an Geschichten gegeben ist. Es wird sowohl bei Seki (1966) als auch Ikeda (1971) eine Fülle an Geschichten geboten, die es möglich macht, den Fokus auf den bösen Taten zu lassen und tatsächlich eine Übersicht des Bösen im japanischen Märchen zu erstellen.

7.8. ÜBERSICHT DER CHARAKTERISTIKA DES BÖSEN IM JAPANISCHEN MÄRCHEN

Beide Kataloge wurden zwar im Original auf Englisch erstellt, allerdings von japanischen Folkloreforschern. Beide hatten es zum Ziel, das japanische Material einem globalen Publikum zugänglich zu machen. Seki Keigo ist wie bereits gezeigt einer der Forscher, die einen sehr großen Beitrag zur Märchenforschung geleistet haben. Zudem war eines seiner Hauptinteressen die Katalogisierung von Märchen sowie ihre Vergleichbarkeit mit anderen Märchen (vgl. Kapitel 3). Durch die Verwendung zweier verschiedener Zusammenfassungskataloge ist es außerdem möglich, potenzielle Unterschiede bei der Zusammensetzung der Indexe auszugleichen, da natürlich nicht jede Zusammenfassung in den beiden Katalogen identisch ist. Außerdem existieren viele Märchen in zahlreichen Versionen. Durch die Verwendung eines Indexes können verschiedene Versionen betrachtet werden und es kann sichergestellt werden, dass die wichtigen Punkte erhalten bleiben, d. h. die Zusammenfassungen beleuchten nur die Kernpunkte der Märchen. Das heißt also für das Vorgehen dieser Arbeit, dass, wenn das Böse in der Zusammenfassung erwähnt wird, es ein fester Bestandteil der Geschichte ist und nicht in einer bestimmten Ausgabe hinzugefügt wurde. Die Indexe bieten daher genau das, was für diese Untersuchung notwendig war: eine gute Übersicht, umfassendes Material sowie eine gute Struktur, mit der eine umfangreiche Betrachtung des Bösen im japanischen Märchen vorgenommen werden kann.

Ein Beispiel des Vorgehens für die Erstellung der Übersicht anhand der Indexe (Nummer 2K aus dem Ikeda-Index) zeigt die Methode:

2K Unjust Host . . . Ten Maburi Chi Maburi; Kawauso to Kitsune Distribution : Dists. 1 , 2, 7/2, 1 5, 22, 40 (7 versions : Shusei, I, 75-78) .
I. The Otter's Fish Dinner. A fox and an otter decide to take turns in inviting each other to a feast: ' First the otter is the host and the fox enjoys a fine fish dinner. II. The Deception. **When the otter goes to the fox's house for dinner, the fox is staring at the ceiling intently, and says that he has been assigned the office of guarding the sky (J 1577). On the following night the fox has again not prepared the dinner and is watching the ground (KI 25 1 . 1 . I) . The**

7.8. ÜBERSICHT DER CHARAKTERISTIKA DES BÖSEN IM JAPANISCHEN MÄRCHEN

otter realizes that he has been cheated. III. The Tail-Fisher (Type 2 ; Kl 02 1). When the fox asks the otter how to fish, **the otter tells him to fish with his tail in the river or on the beach. His tail freezes fast,** and **he is beaten to death by villagers the next morning, or he is drowned by the otter who has dived into the water and dragged him into it by the tail (J1565).** In the version from Dist. 1 5, the monkey is the animal who loses his tail in the end (A2 3 78.4.6). Each time the otter comes, the monkey is covering his mouth, eyes and ears, and does not speak a word. Later he explains his behavior as pious practice for the religious festival of the god, Koshin. It is evident that this is a later retouch of the motif Kl 25 1 . I . I above. Cf. Type 2, 1 (2) (Ikeda 1971:13-14).

Aus dem vorangehenden Beispiel gehen unterschiedliche Taten hervor (fett hervorgehoben): Täuschung (der Fuchs gibt vor, etwas zu sein, was er nicht ist, um aus dem Kochen herauszukommen), List (der Otter sagt dem Fuchs, wie er zu fischen hat und der Fuchs kommt dabei zu Schaden – als Rache aus der Trickserei vom Fuchs), Mord (der Fuchs wird entweder von den Dorfbewohnern erschlagen oder vom Otter ertränkt). Die hervorgehobenen Taten qualifizieren sich also für die Gesamtübersicht. Wie man an dem Beispiel hier sieht, werden einige Taten explizit genannt und andere eher beschrieben.

Zusätzlich zu den beiden Indexen werden die für die vorliegende Arbeit übersetzten fünf Märchen als Primärquellen verwendet, um eine Art „Praxistest“ für die herausgearbeiteten Charakteristika vorzunehmen und außerdem, um die angesprochenen Eigenschaften und Merkmale mit einem Beispiel unterstützen zu können. Für die fünf übersetzten Märchen wurden verschiedene Geschichten ausgewählt – zum einen eines der bekanntesten japanischen Märchen (*Kachi Kachi Yama*) und dann zusätzlich weniger verbreitete Märchen. Hier lag der Fokus auf dem Inhalt der Geschichten und nicht auf ihrer Bekanntheit oder dem Verbreitungsgrad. All die Primärtexte wurden aus Sekis *Shūsei*¹⁴⁸ genommen. Somit

¹⁴⁸Seki 關, Keigo 敬吾. *Nihon mukashibanashi shūsei* 日本昔話集成. Tōkyō: Kadokawa Shoten 角川書店, 6 Bände. 1958.

7.8. ÜBERSICHT DER CHARAKTERISTIKA DES BÖSEN IM JAPANISCHEN MÄRCHEN

liegt hier ein Quellenmix vor, der zum einen eine Fülle an Märchen und -motiven bietet und zum anderen werden die betrachteten Punkte an festen Beispielen mit den Primärtexten gezeigt.

Bevor die Indexe im Detail vorgestellt werden, soll zunächst noch auf die Probleme eingegangen werden, die sich bei der Kategorisierung ergeben haben:

7.8.1.1 Auswahl der Eigenschaften

Noch vor Auswahl der Eigenschaften muss folgende Frage geklärt werden: Was zählt als Eigenschaft für die Liste, die das Spektrum des Bösen im japanischen Märchen aufzeigt? Da diese Liste von den Zusammenfassungen, die bei Seki (1966) und Ikeda (1971) aufgeführt werden, abhängig ist, ist der Kontext der jeweiligen Handlungen begrenzt. Das kann zum einen problematisch sein, zum anderen aber auch einen Vorteil darstellen: Denn, wenn die Tat in der Zusammenfassung erwähnt wird, ist sie a) bedeutend genug für die Geschichte und b) kann man die Taten um einiges isolierter betrachten. Und gerade die Isolation der Taten ist hier hilfreich: Wie bereits in Kapitel 6 gezeigt, dürfen Märchenheld:innen böse Handlungen durchführen, ohne dafür zur Verantwortung gezogen zu werden. Die Gegenspieler werden jedoch für solche Taten bestraft. Diese isolierte Schilderung der Taten begrenzt ebenfalls die Rechtfertigung solcher – man erfährt vielleicht gegebenenfalls, was die Tat bewegt hat, z. B. Wut, dennoch sind die Zusammenfassungen auf das Nötigste begrenzt. Der Fokus liegt daher bei dem, was wirklich für die Geschichte ausschlaggebend ist. Somit kann wirklich die Tat als solche für die Liste gewertet werden. Die Grundlage der Bewertung wird durch die Definition vorgegeben, die zu Anfang dieser Arbeit vorgestellt wurde und hier zur besseren Übersicht noch einmal aufgeführt ist:

Das Böse ist eine Bewertung aus subjektiver Sicht. Es ist Teil des Kontrastphänomens „Gut“ und „Böse“. Somit steht „böse“ in Verbindung mit „gut“. Das Böse ist vielseitig und umfasst mehr als nur illegale Taten, Straftaten und Moral – es umfasst „kleine“ und „große“ Taten, d. h. Taten, die schlimmer als andere angesehen werden. Das Bö-

7.8. ÜBERSICHT DER CHARAKTERISTIKA DES BÖSEN IM JAPANISCHEN MÄRCHEN

se lässt sich auf bewusste sowie unbewusste Taten als Einstufung anwenden. Es stört den Fluss von dem, was sein sollte; es fügt anderen Leid zu. Demnach ist das Böse eine Verhinderung und Unterbrechung für die, die es erfahren

Es sei hier noch einmal betont, dass es um alle Stufen des Bösen geht, die einem anderen Leid zufügen. Es spielt außerdem keine Rolle, ob der Täter bewusst oder unbewusst gehandelt hat. Auch dafür ist die isolierte Schilderungsweise der Zusammenfassungen hilfreich. Hier zeigt sich also der in Kapitel 4 angesprochene kombinierte Ansatz. Die Taten werden nicht nur aus Sicht der Opfer und nicht nur aus Sicht der Täter betrachtet.

Gerade die Eingrenzung in der Definition, dass anderen Leid zugefügt werden muss, damit die Tat für diese Arbeit als „böse“ gilt, ist ein wichtiges Leitmotiv bei der Herausarbeitung gewesen. In Märchen kommen auch Selbstmord oder Selbstverstümmelung vor. Diese bilden jedoch keine eigenständigen Kategorien in der Liste, da sie gegen den Handelnden selbst gerichtet sind und nicht gegen andere Märchencharaktere. Das Märchen Nummer 403B in Ikeda dient als Beispiel für diesen Aspekt:

403B Strawberries Under the Snow . . . Mamako no Ichigo-tori

I. Strawberries in Winter. A cruel stepmother (S31) sends her stepdaughter (L55) to the mountains in winter to pick strawberries (H1020 ;H1023.3). The girl is made to wear thin summer clothes (H934.3) .

II An Old Man Helper. While the stepdaughter is shivering with cold, an old man appears (N825.2). (1) He shows her where red strawberries are growing. (2) He takes her home where he has twelve sons who are the twelve months of the year (Z122.3). He orders the son, June, to produce strawberries, which he does. She picks them and goes home.

III. The Second Try. (1) The stepdaughter is sent back to pick some more. This time the old man shows where purple strawberries are growing. The stepmother and her own daughter eat them and

7.8. ÜBERSICHT DER CHARAKTERISTIKA DES BÖSEN IM JAPANISCHEN MÄRCHEN

die (Dist. 15). (2) **This time the mother and her own daughter go to the mountains looking for more strawberries and freeze to death (J2420). (Ikeda 1971:98-99)**

Hier sieht man in der zweiten Variante, dass die Mutter und ihre leibliche Tochter ohne fremdes Einwirken gestorben sind. Für solche Fälle gibt es keine Kategorie auf der Liste. In Fällen, in denen jemand durch Zuwirken von anderen gestorben ist, wurde dies allgemein unter der Kategorie Mord einsortiert.

Ein weiteres Problem stellten die eher implizierten bösen Taten dar. Nicht immer wird explizit gesagt, dass jemand böse handelt. Was die Definition jedoch auch deutlich macht, ist, dass es sich immer um eine subjektive Sicht handelt. Um diese jedoch so weit es geht zu begründen, spielen auch die Konsequenzen eine Rolle, wie das folgende Beispiel zeigt (Ikeda, Nummer 91):

Monkey Who Left His Liver at Home . . . Saru no Iki-gimo). Kurage Hone-nashi

I. Turtle Sent to Capture a Monkey. To cure the illness of the sea god's daughter or wife (H936), a monkey's liver has to be acquired as remedy (K96 I. I). A turtle deceives a monkey into coming to the Sea Palace. II. Secret Learned. **A jellyfish tells the monkey why he has been invited to the submarine world.** The monkey now tells the turtle that he has washed his liver and left it on a tree to dry; (K544). He is accompanied back to the land and escapes. III. The Sequels. (1) Upon reaching the land the monkey hurls the turtle on a rock, hence the cracks on the shell (A2312. I). (2) **The turtle reports to the sea god how the monkey has learned the secret. The jellyfish is boned as punishment (A2367. I.5).** (Ikeda 1971:27-28)

Aus dieser Zusammenfassung geht nicht hervor, warum die Qualle dem Affen verraten hat, wozu er wirklich eingeladen wurde. Es kann natürlich sein, dass die Qualle den Affen retten wollte. Da das nicht bekannt ist, ist hier ausschlaggebend, dass die Qualle für ihre Handlungen bestraft wurde. Denn hätte die Qualle alles richtig gemacht, wäre sie ohne Strafe davon gekommen. Das heißt

7.8. ÜBERSICHT DER CHARAKTERISTIKA DES BÖSEN IM JAPANISCHEN MÄRCHEN

somit für die Kategorisierung ebenfalls, dass eine Strafe ein Hinweis dafür ist, dass die Tat in der Wertevorstellung des Märchens böse war. Nur für die Bewertung der eigentlichen Tat werden die Konsequenzen betrachtet, denn die Resultate werden nicht untersucht, d. h. wenn nun eine negative Tat am Ende dennoch ein gutes Ergebnis hat, wird die Tat als solche trotzdem in die Liste aufgenommen. Grundlage hierfür ist Röhrichs Liste (1964) aus Kapitel 6. In seiner Liste hatte er ebenfalls die Kategorie „Erlösung durch nochmaliges Töten“. Auf den ersten Blick erscheint diese Kategorie zwar grausam, ist sie jedoch nicht. Eine solche Wertung der Resultate nach der grausamen Tat wird hier nicht vorgenommen – es wird nur die Tat als solche betrachtet. Das bedeutet jedoch auch, dass Taten auf der unteren Stufe der Liste nicht nach der Schwere ihres Ergebnisses bewertet werden. Das heißt, dass in der Kategorisierung nur Lüge als solches vorkommt und nicht unterschieden wird, ob eine Lüge am Ende des Märchens zu einem Tod führt. Das würde über die Untersuchungsrahmen dieser Arbeit hinaus gehen.

7.8.1.2 Zeitliche und kulturelle Betrachtung

Was die Definition von Böse allerdings nicht komplett lösen kann, ist das zeitliche und kulturelle Problem. Wie Röhrich sagt: „In jedem Fall darf Grausamkeit im Märchen nicht nur mit neuzeitlich-humanitären Maßstäben gemessen werden, sondern sie hat vielfache Bezüge zu historischen Glaubensvorstellungen und Bräuchen. Grausamkeit ist darum stets historisch zu relativieren“ (Röhrich 1990:101). So werden in den Märchen beispielsweise Töchter einem Partner als Frau versprochen, meist ohne ihr Einverständnis. Betrachtet man dies mit der heutigen, europäischen Wertevorstellung, fällt es unter die Kategorie des Märchenbösen, da ein gewisser Teil des Lebens der Frau gestört wird – und zwar die freie Entscheidung, wen sie heiratet. Zur damaligen Zeit war es jedoch nicht unnormal, jemandem versprochen zu werden. Somit ist dies ein Problem, was erst aus moderner Sicht zu einem solchen wird. Dennoch erscheint das Beispiel in den nachfolgenden Listen, weil einerseits die Frauen häufig versuchen zu entkommen (z. B. Ikeda Nummer 312A) und andererseits, weil erst nach dem

7.8. ÜBERSICHT DER CHARAKTERISTIKA DES BÖSEN IM JAPANISCHEN MÄRCHEN

Versprechen die Einwilligung der Frau eingeholt wird. Da die Thematik um das Bild der Frau im Märchen außerhalb des Rahmen dieser Arbeit liegt, kann nicht im Detail darauf eingegangen werden. Es soll hier dennoch angemerkt werden, dass solche Aspekte berücksichtigt wurden. Da für die Kategorisierung nicht nur die Aufzählung der einzelnen Taten eine Rolle spielt, sondern im späteren Teil des Kapitels auch auf die angesprochenen Stufen des Bösen eingegangen wird, wird hier beides in Betracht gezogen: die Handlung erscheint auf der Liste, wird aber bei der Stufeneinteilung eine geringere Stufe einnehmen, da die Unterbrechung und Verhinderung nur zu einem bestimmten Grad vorkommt.

7.8.1.3 Tiere als Täter

Ein weiteres Problem bei der Kategorisierung von Märchentaten sind die Täter. Im Märchen gibt es nicht nur Menschen, die handeln, sondern auch Tiere. Am Beispiel von *Kachi Kachi Yama* sieht man diesen Fall besonders gut. Der Alte – eine menschliche Figur – will aus dem Tanuki – einem Tier – Suppe machen. Der Tanuki tötet jedoch die Frau des Alten und macht aus ihr Suppe. Hier stellt sich also die Frage, ob beide handelnden Figuren – der Alte und Tanuki – komplett gleich betrachtet werden können oder ob es Unterschiede zwischen ihnen gibt. Ist der Mord an der Alten durch Tanuki also gleich schlimm oder schlimmer als der (versuchte) Mord an Tanuki durch den Alten? Ein Grund für diese Frage ist die Tatsache, dass das Töten und Essen von Tieren ziemlich normal in der Gesellschaft ist. Im Gegensatz dazu kann man jedoch argumentieren, dass Tanuki kein normales Tier in dem Sinne ist – es spricht und agiert wie ein Mensch. Diese Problematik nimmt jedoch noch weitere Stufen an. Dem Alten wird die Suppe mit seiner Frau als Zutat vorgesetzt. Somit liegt hier ein unbewusster Kannibalismus als Handlung vor. Wenn man Tanuki als Tier behandelt, wäre der Kannibalismus kein Thema mehr, wenn es um die Suppe mit dem Tanuki als Zutat geht. Aber würde das automatisch bedeuten, dass der Mord an dem Tanuki weniger böse ist? Um dieser Frage auf den Grund zu gehen, werden die Eigenschaften von Tiermärchen sowie Fabeln herangezogen. Auch wenn Fabeln eine andere Textart darstellen, sind handelnde Tiere (neben Pflanzen oder Dingen) charakte-

7.8. ÜBERSICHT DER CHARAKTERISTIKA DES BÖSEN IM JAPANISCHEN MÄRCHEN

ristisch für Fabeln (vgl. Leibfried 1982:1). Laut Steinhöwel (vgl. Leibfried 1982) ist einer der wichtigen Punkte, dass nicht-menschliche Figuren so handeln würden, als seien sie Menschen; sie werden also anthropomorphisiert (Leibfried 1982:3). Genau dieser Fall liegt ebenfalls bei *Kachi Kachi Yama* u. a. vor. Jakob Grimm sieht es ebenfalls so, dass das Tier in der Fabel geradewegs zum Menschen wird (Leibfried 1982:8). Seiner Sicht nach nähert sich die Fabel dem Tiermärchen oder der Tiersage an (ibid). Es gibt keine exakte Definition für Tiermärchen (Bies 2016)¹⁴⁹. Und auch bei der Fabel gibt es Definitionsschwierigkeiten, „da sich jede definitorische Bestimmung an einzelnen Autoren, Epochen oder Typen der Fabel orientiert“ (Dithmar 2016)¹⁵⁰. Feststeht jedoch, dass die handelnden Akteure Tiere (oder auch Pflanzen) sind (Leibfried 1982:17). Interessant ist der Punkt Lessings, den Dithmar in seiner Ausführung zur Fabel in der Enzyklopädie des Märchens anbringt, dass „durch die Darstellung von Tieren Mitleid in geringerem Maße geweckt wird, als es bei Menschen der Fall wäre“ (Dithmar 2016)¹⁵¹. Eine ähnliche Überlegung liegt für die vorliegende Arbeit ebenfalls vor. Ob das aber wirklich so ist, lässt sich hier sicherlich nicht endgültig klären. Dennoch liegt hier ein Unterschied vor: Es sind eben nicht nur ausschließlich Tiere, die mit- und untereinander agieren, sondern Tiere und Menschen gemischt – und diese Tiere erscheinen menschenähnlich. Brednich (2016) bringt einen weiteren interessanten Punkt auf – die gleiche Sprache zwischen Tier und Mensch: „Da in primitiven Kulturen meist kein grundlegender psychologischer Unterschied zwischen Mensch und Tier besteht, begegnen sich in Märchen aus dem naturvölkischen Bereich Mensch und Tier noch auf einer Ebene und sprechen die gleiche Sprache“ (Brednich 2016)¹⁵². Wie man sieht, gibt es zahlreiche Überlegungen zum Thema, aber für den Zweck dieser Arbeit scheint es am sinnvollsten, nicht zwischen anthropomorphisierten Tieren und Menschen zu unterscheiden, da die Unterschiede zwischen beiden Akteuren nicht groß genug sind, d. h. der Mord von Tanuki an der Alten wiegt genau so schwer wie der Mord an Tanuki. Wich-

¹⁴⁹Enzyklopädie des Märchens Online <https://db.degruyter.com/view/EMO/emo.13.142>

¹⁵⁰Enzyklopädie des Märchens Online <https://db.degruyter.com/view/EMO/emo.4.085>

¹⁵¹Enzyklopädie des Märchens Online <https://db.degruyter.com/view/EMO/emo.4.085>

¹⁵²Enzyklopädie des Märchens Online <https://www.degruyter.com/document/database/EMO/entry/emo.1.136/html>

7.8. ÜBERSICHT DER CHARAKTERISTIKA DES BÖSEN IM JAPANISCHEN MÄRCHEN

tig dabei ist das Wort *anthropomorphisiert*, denn Tiere, die in den Märchen nicht anthropomorphisiert sind, werden normal als Tiere behandelt.

Im Folgenden wird noch genauer auf den Aufbau der beiden verwendeten Werke eingegangen, bevor die herausgearbeiteten Charakteristika vorgestellt werden.

7.8.2 Index von Ikeda Hiroko

Ikedas Typen- und Motivindex für japanische Märchen wurde 1971 veröffentlicht und umfasst 439 Typen, die zusätzlich den Nummern aus dem Aarne-Thompson-Index zugewiesen werden. Der Index verfügt über rund 1800 Motive sowie 439 Typen. Darüber hinaus hat Ikeda noch einen allgemeinen Index, der eine Art Themenindex darstellt, sowie ein Glossar und einen japanischen Index mit japanischen Titeln und Wörtern angefügt (Ikeda 1971:8-9). Neben den Märchenzusammenfassungen erhält man somit noch einen weiteren Überblick über Motive und Themen.

Ikeda begann bereits 1950 mit dem Projekt, einen Katalog japanischer Geschichten zu verfassen, damals noch für ihre Master-Arbeit. Einer der Gründe dafür war, dass es nicht viel japanisches Quellenmaterial auf Englisch gab (Ikeda 1971:7). In ihrem Index finden sich ebenfalls Motive, die auch in anderen Sammlungen vorkommen, so z. B. von den 1050 existierenden Geschichten und Anekdoten aus dem *Konjaku Monogatari* sind 60 Einträge analog zu den Typen in Ikedas Werk (Ikeda 1971:9).

Die Einträge sind wie folgt aufgebaut: Jede Beschreibung beginnt mit der geographischen Verbreitung und der Gesamtzahl an bekannten Versionen mit den Quellen. Danach folgen die Zusammenfassung der Handlung in einem ähnlichen Stil wie im Aa-Th-Index sowie Motivnummern in Klammern und Kommentaren mit Referenzen zu Quellen. Sofern vorhanden gibt es Anmerkungen zu Versionen aus Gegenden in der Nähe von Japan. Eine grundlegende Quelle für Ikeda war Sekis *Shūsei* (ibid.) (s. auch Kapitel 3.4.).

Ikeda hat zusätzlich eine Referenztablette angelegt, um ihre Arbeit auf Sekis Typenindex, der ebenfalls für die vorliegende Arbeit verwendet wurde, beziehen

zu können. Ebenfalls in der Liste zu finden sind die Aa-Th-Nummern (ibid.).

7.8.3 Märchentypen von Seki Keigo

Die hier verwendeten Märchenzusammenfassungen von Seki Keigo wurden 1966 als „Types of Japanese Folktales“ in englischer Sprache in *Asian Folklore Studies* veröffentlicht. Seki listet in dem Artikel 470 Geschichten auf.

Ziel dieser Sammlung war es, japanische Materialien für europäische Forscher verfügbar zu machen, da diese Materialien häufig nicht übersetzt wurden und somit kaum in der vergleichenden Forschung berücksichtigt wurden (Seki 1966:2). Für seine Sammlung hat er Geschichten genommen, die immer noch aktiv sind in Japan. Dazu zählen nicht nur Märchen, sondern auch Fabeln, Anekdoten, einige wenige Legenden sowie Witze. Das liegt daran, dass japanische Volksmärchen häufig Motive verwenden, die auch in anderen Geschichten vorkommen, d. h. manche Motive, die man in den Märchen findet, lassen sich beispielsweise auch in Legenden finden (ibid.). Die für Sekis Zusammenfassung verwendeten Geschichten sind sämtliche moderne Versionen, die auf mündlicher Überlieferung basieren. Sie wurden in Büchern mit geringer Stückzahl, Heftchen, Vervielfältigungen, regionalen Zeitschriften und Zeitungen sowie Ortsbeschreibungen veröffentlicht. Zusätzlich kommen noch einige unveröffentlichte Manuskripte dazu (Seki 1966:3). Seki hat seine Klassifizierung nicht komplett auf das System von Antti Aarne basiert. Nicht jeder Geschichtentyp ist in Motive unterteilt. Er hat eher versucht, die Charakteristiken eines jeden Types anzugeben (Seki 1966:7). Neben der Zusammenfassung führt Seki auch noch die bibliographischen Quellenangaben alphabetisch nach Präfektur an. Bei Typen, die mittlerweile eine große Anzahl an Varianten haben, wurden nicht alle Quellen erwähnt (ibid.).

Die Geschichten wurden in die folgenden Typen unterteilt:

1. Origin of animals
2. Animal tales
3. Man and animal

7.8. ÜBERSICHT DER CHARAKTERISTIKA DES BÖSEN IM JAPANISCHEN MÄRCHEN

- Escape from ogre
- Stupid animals
- Grateful animals
- 4. Supernatural wives and husbands
 - Supernatural husband
 - Supernatural wives
- 5. Supernatural birth
- 6. Man and water spirits
- 7. Magic object
- 8. Tales of fate
- 9. Human marriage
- 10. Acquisition of riches
- 11. Conflicts
 - Parent and child
 - Brothers (or sisters)
 - Neighbors
- 12. The clever man
- 13. Jokes
- 14. Contest
- 15. Oshō and Kozō (Priest and his acolyte)
- 16. Lucky accidents

7.8. ÜBERSICHT DER CHARAKTERISTIKA DES BÖSEN IM JAPANISCHEN MÄRCHEN

17. Fools and numskulls

Fools

Blunderer

Village of numskulls

Foolish son-in-law

Foolish daughter-in-law

18. Formular tales

Supplement (unclassified)

Wie man also sieht, bilden beide Indexe eine gute Quellenbasis für die vorliegende Arbeit. In Kapitel 3 wurde mit dem *Tsūkan* noch ein weiterer Index erwähnt, der ebenso Erwähnung finden soll in diesem Abschnitt. Der mehrbändige, japanische Index ist eine wahrlich gute Quelle für japanische Märchen. Im 28. Band des *Tsūkan*¹⁵³ wird ein Typenindex aufgeführt, der die aufgeführten Märchen ebenfalls kurz zusammenfasst. Ein kleiner Vergleich anhand der Beschreibung der bereits erwähnten Geschichte mit der Quelle bei allen drei Indexen zeigt, warum letzten Endes die Wahl auf die Werke von Seki und Ikeda gefallen ist:

¹⁵³Inada, Kōji 稲田浩二 und Ozawa, Toshio 小澤俊夫, Hrsg. *Nihon mukashibanashi tsūkan* =: *General survey and analysis of Japanese folktales* 日本昔話通 Bd. 28. Tōkyō: Dōchōsha, 1988.

7.8. ÜBERSICHT DER CHARAKTERISTIKA DES BÖSEN IM JAPANISCHEN MÄRCHEN

Seki (Nummer 61, 1966:36)	Ikeda (Nummer 91, 1971:27-28)	<i>Tsūkan</i> (Nummer 577, 1988:476-477)
<p><i>Otohime</i>, princess who lives in dragon palace under the sea, becomes ill. Turtle (globefish or dog) is sent to bring a monkey back so that its liver can be used for ailing princess. Jellyfish (or octopus) tells monkey the purpose of turtle's visit. Then monkey says he has forgotten to bring his liver. So he is sent back to get it. He runs away as soon as he is taken back to land. Turtle's shell becomes cracked, and jellyfish loses his bones as punishment.</p>	<p>I. Turtle Sent to Capture a Monkey. To cure the illness of the sea god's daughter or wife (H936), a monkey's liver has to be acquired as remedy (K96 I. I). A turtle deceives a monkey into coming to the Sea Palace. II. Secret Learned. A jellyfish tells the monkey why he has been invited to the submarine world. The monkey now tells the turtle that he has washed his liver and left it on a tree to dry; (K 544). He is accompanied back to the land and escapes. III. The Sequels. (1) Upon reaching the land the monkey hurls the turtle on a rock, hence the cracks on the shell (A2312. I). (2) The turtle reports to the sea god how the monkey has learned the secret. The jellyfish is boned as punishment (A2367. I.5).</p>	<p>1) 竜宮の乙姫の病気に猿の生き肝を薬にさることになり、亀が猿を連れてくる使いにやられる。2) 亀が、竜宮に招待したい、と猿をあざむいて背に乗せて連れてくると、門番のくらががうっかり本音を漏らす。3) 猿が、肝は木に掛けている、と言うので、亀は猿を地上へ連れもどす。4) 猿が亀の背に石をぶつけ、亀の甲羅にひびが入る。5) くらはげは魚たちに叩きのめされ、骨なしになる。(Übersetzung durch J. N.) 1) Für die Krankheit der Prinzessin (Otohime) des Palasts des Drachenkönigs wird die Leber des Affen als Medizin verwendet. Die Schildkröte wird genommen, um den Affen zu holen. 2) Als die Schildkröte den Affen täuscht, um ihn zum Palast des Drachenkönigs einzuladen, nimmt sie ihn auf dem Rücken mit und die Qualle des Pförtners verrät aus Gedankenlosigkeit die wahren Absichten. 3) Da der Affe sagt, dass seine Leber an einem Baum hängt, bringt die Schildkröte ihn wieder an Land. 4) Der Affe wirft einen Stein auf den Rücken der Schildkröte und der Panzer der Schildkröte bekommt einen Riss. 5) Die Qualle wird von den Fischen niedergeschlagen und wird knochenlos.</p>

Tabelle 7.1: Vergleich einer Märchenzusammenfassung bei Seki, Ikeda und im *Tsūkan*

Man sieht an dieser Gegenüberstellung der Quallengeschichte sehr deutlich, dass die Inhalte übereinstimmen. Das für diese Arbeit wichtige Detail, jedoch, das explizit aussagt, dass die Qualle als Strafe (Hervorhebung in der Tabelle durch J. N.) ihre Knochen verloren hat, wird im *Tsūkan* nur impliziert. Dies ist jedoch ein wichtiges Kriterium, um die Liste der bösen Eigenschaften im japanischen Märchen herauszuarbeiten, da die Strafe anzeigt, dass es in der Tat eine böse Handlung war (vgl. Abschnitt 7.8.1.1). Aus diesem Grund werden für diese Arbeit die Indexe von Seki und Ikeda verwendet.

7.9 Übersicht des Bösen im japanischen Märchen

In der nachfolgenden Tabelle sind alle aus den Indexen identifizierten bösen Handlungen, die anderen Charakteren Schaden zufügen, aufgezählt – ohne eine bestimmte Reihenfolge oder Angabe der Stufe des Bösen. Um die Liste übersichtlich genug zu gestalten, wurden Kategorien so weit möglich zusammengelegt. Da, wo es erforderlich war, findet sich ebenfalls ein kleiner Kommentar an der Kategorie, z. B. um zu zeigen, was alles darunter fallen kann oder Beispiele zu nennen. Das heißt ferner, dass beispielsweise nicht alle in den Märchen vorkommenden Wege, jemanden zu töten, gesondert aufgezählt werden. Diese fallen unter die Oberkategorie Mord und nur einige Beispiele sind im Kommentarfeld zu finden. In Anhang 11.2 ist eine Tabelle zu finden, in der jede dieser Kategorien auf der nachfolgenden Liste einem Märchen aus dem Ikeda- oder Seki-Index zugewiesen wurde.

7.9. ÜBERSICHT DES BÖSEN IM JAPANISCHEN MÄRCHEN

Körperverletzung

- z. B. bewusst Schmerzen hinzufügen
- auspeitschen

Diebstahl

Täuschung

- inkl. vorgeben, jmd. anderes zu sein

Fallen legen

Lügen

(versuchter) Mord

- z. B. Enthauptung
- gekocht/ertränkt werden
- Kindes-/Elternmord

Verleumdung

Schmeichelei

Drohungen

Töten von
(Haus-)tieren

- Haustiere, keine anthropomorphisierten Tiere

Spott

Entführung

Versprechen
brechen

falsche Be-
schuldigungen

Kannibalismus

List & Trickerei

- inkl. Streiche spielen

Brandstiftung

Manipulation

- jmd. einreden, jmd. getötet zu haben

Folter

jmd. gefan-
gen nehmen

Verbannung &
vertrieben werden

7.9. ÜBERSICHT DES BÖSEN IM JAPANISCHEN MÄRCHEN

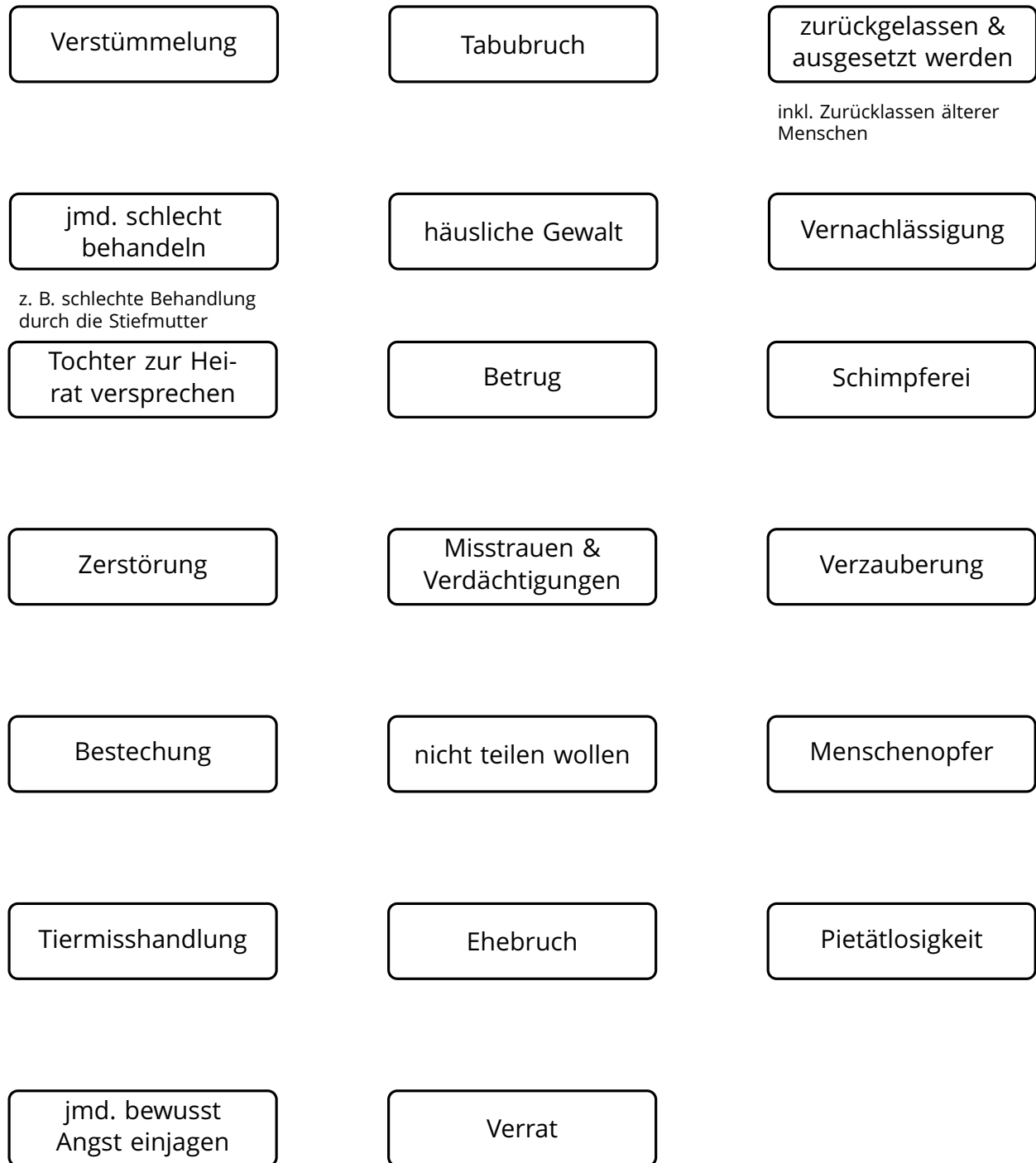


Abbildung 7.8: Übersicht: Charakteristika des Bösen im japanischen Märchen

7.9. ÜBERSICHT DES BÖSEN IM JAPANISCHEN MÄRCHEN

Diese Übersicht zeigt, welche Handlungen in japanischen Märchen unter das Spektrum der bösen Taten fallen. Diese Liste hier umfasst nun weitaus mehr Eigenschaften als die überarbeitete Liste, die basierend auf Röhrich (1964) und Böttcher (2013) aufgestellt wurde. Allerdings sieht man auch, dass fast alle Motive hier enthalten sind. Die einzigen beiden, die sich hier nicht wiederfinden, sind Röhrichs Sonderformen „Erlösung durch nochmaliges Töten“ und „Zerstückelung zur Wiederbelebung“. Da diese Eigenschaften auch bei Röhrich ein wenig abweichen durch die Nennung des Motivs und in der finalen Tabelle nicht mehr gesondert aufgezählt wurden, ist es nicht verwunderlich. Würde man das Motiv weggelassen, wären die Taten Mord (Töten) und Verstümmelung (Zerstückelung) und diese würden sich wiederum auf der japanischen Liste wiederfinden.

Vergleicht man nun diese Liste mit den verbotenen bzw. negativen Taten, die anhand der japanischen Religionen in Kapitel 5 erarbeitet wurden, fällt auf, dass sich einige davon hier wiederfinden lassen. Im Kapitel zu den Religionen wurden folgende Taten ausgearbeitet:

Unehrlichkeit	Unaufrichtigkeit
Stören der Harmonie	Störung der <i>kami</i> und der Anbetung der <i>kami</i>
Störung der sozialen Ordnung	Störung der natürlichen Welt
Gier und Begierde	Zorn und Hass
Töten	Stehlen
Lügen	Trunksucht
Verleumdung	Schmeichelei
Sich loben und andere tadeln	Geiz und Hilfsbedürftige zu beschämen
Unfreundlichkeit	Unreinheit
Störung der Gruppe	Torheit
Unzucht	Doppelzüngigkeit
Fehler anderer verraten	Undank

Tabelle 7.2: Übersicht der verbotenen und negativen Taten gemäß japanischer Religionen

Betrachtet man die Liste genauer, sieht man, dass sie sowohl Taten als auch Charaktereigenschaften enthält. Charaktereigenschaften oder bestimmte Verhaltensweisen, wie z. B. Unaufrichtigkeit oder Gier, sind in der oben genannten

7.9. ÜBERSICHT DES BÖSEN IM JAPANISCHEN MÄRCHEN

Märchenliste nicht vorhanden, da diese keine Taten gegenüber anderen darstellen. Sowohl auf der Liste der Religionen als auch auf der Märchenliste finden sich Töten, Lügen, Verleumdung, Stehlen und Schmeichelei. Zum einen lässt sich dadurch ablesen, dass ein bestimmtes Moralverhalten in Japan nicht nur in den drei Glaubensvorstellungen verankert ist, sondern auch in den Märchen enthalten und somit verbreitet wird. Diese Liste spiegelt somit Wertevorstellungen im japanischen Märchenkontext wider. Die Eigenschaften, die basierend auf dem Shintō erarbeitet wurden, sind eher weniger in der Übersicht vertreten. Das liegt allerdings daran, dass diese sehr allgemein gehalten wurde. Natürlich lassen sich bestimmte Märchenabläufe beispielsweise als Störung der Harmonie (z. B. Tanukis Necken in *Kachi Kachi Yama*) interpretieren, allerdings ist es für diese Arbeit hilfreicher, sich genauer auf die Taten zu fokussieren, weswegen der Spott eine eigene spezifischere Kategorie bildet.

Diese Liste ist zwar auf japanischen Märchen begründet, dennoch lässt sie sich sehr gut als eine Art Leitfaden für jegliche Märchen auf der Welt nutzen, um das Böse im Märchen abzugleichen bzw. weiter zu untersuchen. Wie bereits dargelegt wurde, lässt sich die europäische Märchenforschung auf japanische Märchen anwenden. Ozawa hatte dies bereits belegt (vgl. Röhrich 2016a:115). Außerdem ließ sich im Laufe der Arbeit bereits erkennen, dass es viele Gemeinsamkeiten zwischen dem Bösen im europäischen und dem japanischen Märchen gibt. Daher sollte der umgekehrte Ansatz ebenso möglich sein, d. h. die Liste, die auf japanischen Märchen basiert, kann als Ausgangspunkt für andere Märchen eingesetzt werden, um zu erforschen, ob die Taten ebenso dort vorkommen. Hierbei sollte dennoch darauf hingewiesen werden, dass nicht jede Kategorie von der Liste notwendigerweise in jedem Märchenkontext dieser Welt als böse angesehen werden muss. Dieser Leitfaden ist also der Beginn für weitere Forschung und dient als eine Art Vergleichsgrundlage.

Da der leitende Faktor bei der Erstellung dieser Übersicht der Aspekt des Schadenhinzufügens war, sind einige Motive nicht in der Endversion der Liste erschienen. Dennoch sollten sie genannt werden, um zu zeigen, dass auch als negativ angesehene Charaktereigenschaften im Märchen vorkommen. Inter-

7.9. ÜBERSICHT DES BÖSEN IM JAPANISCHEN MÄRCHEN

essant ist auch, dass sie häufig die Treiber einer der negativen Taten aus dem Märchen sind, d. h. aus Neid oder Zorn wurde beispielweise gehandelt. Aus den Märchen ergaben sich noch folgende Kategorien:

1. Undank
2. Ungehorsam
3. Missgunst, Neid & Eifersucht
4. Lieblosigkeit & Hartherzigkeit
5. Freude am Leid anderer
6. Faulheit
7. Habgier
8. Eitelkeit
9. Zorn
10. Hass
11. Redseligkeit
12. Prahlen

Tabelle 7.3: Charaktereigenschaften, die in japanischen Märchen als negativ in Erscheinung treten

7.9. ÜBERSICHT DES BÖSEN IM JAPANISCHEN MÄRCHEN

Auch diese Kategorien lassen sich in gewisser Weise in den Tugenden der japanischen Religionen erkennen, so z. B. Zorn als Teil der drei bösen Taten des Geistes im Buddhismus oder auch Gier als eine der primären Leidenschaften.

Wie bereits in Kapitel 4 erläutert, gibt es bestimmte Stufen des Bösen. Drei Faktoren wirken auf diese Stufen auf der Handlungsebene ein: die Tat selbst, der Grad der Zerstörung und die äußeren Umstände. Um die vorhandene Übersicht als Stufen des Bösen für das Märchen darzustellen, können nur zwei der drei Faktoren für die allgemeine Liste beachtet werden. Die äußeren Umstände sind in dieser allgemeinen Liste nicht erkennbar, werden aber im Praxistest betrachtet. Es wird von drei Stufen ausgegangen: die niedrigste Stufe beinhaltet Taten, die negativ sind, allerdings nur begrenzt das Leben der anderen (zer-)stören. Auf der mittleren Stufe ist der Grad der Zerstörung bereits höher. Die letzte Stufe beinhaltet den höchsten Grad der Zerstörung. Zwischenstufen sind auch möglich. Was bei dieser stufenhaften Gruppierung der Taten allerdings auffällt, ist der Aspekt, der Teil der Definition des Bösen ist: Es ist eine subjektive Betrachtung. Um diese Subjektivität abzuschwächen, gilt der Grad der Zerstörung als Leitkategorie. Das bedeutet, dass je mehr durch die Handlung zerstört wird, desto höher ist die Stufe, auf der die Tat steht. Als Beispiel: Ein einfacher Diebstahl bezieht sich im Normalfall auf Eigentum, das heißt, das Leben des Bestohlenen wird nur begrenzt gestört. Ein Tabubruch oder ein Betrug hingegen stören das Leben der Person, gegen die die Tat vollzogen wird schon mehr. Als höchste Stufe werden dann die Taten angesehen, die das Leben komplett (zer-)stören, wie Mord und Kannibalismus.

7.9. ÜBERSICHT DES BÖSEN IM JAPANISCHEN MÄRCHEN



Abbildung 7.9: Stufen des Bösen im japanischen Märchen

In der Grafik sieht man, dass Schmeichelei eine Position noch außerhalb der unteren Stufe einnimmt. Das liegt daran, dass Schmeichelei an sich zwar eine negative Tat in der Wertevorstellung des japanischen Märchens ist, aber der Grad der Zerstörung ist bei der Betrachtung der Tat an sich nicht gegeben. Daher fällt es für die allgemeine Liste in eine Art Sonderkategorie. Man könnte argumentieren, dass Schmeichelei eine Form von Täuschung ist. Im japanischen Märchen gilt sie jedoch als eine negative Tat und lässt sich nicht komplett als Untergruppe von Täuschung sehen. Daher wird hier für diese Graphik eine Sonderkategorie eingeführt. An der Übersicht lässt sich ebenfalls erkennen, dass es zahlreiche Taten im Märchen gibt, die zur mittleren oder höchsten Stufe gehören. Dabei sollte man nicht vergessen, dass das nicht bedeutet, dass Märchen im Ganzen böse sind. An dieser Stelle soll noch einmal auf die Umfrage und Grafik aus dieser Arbeit eingegangen werden.

7.9. ÜBERSICHT DES BÖSEN IM JAPANISCHEN MÄRCHEN

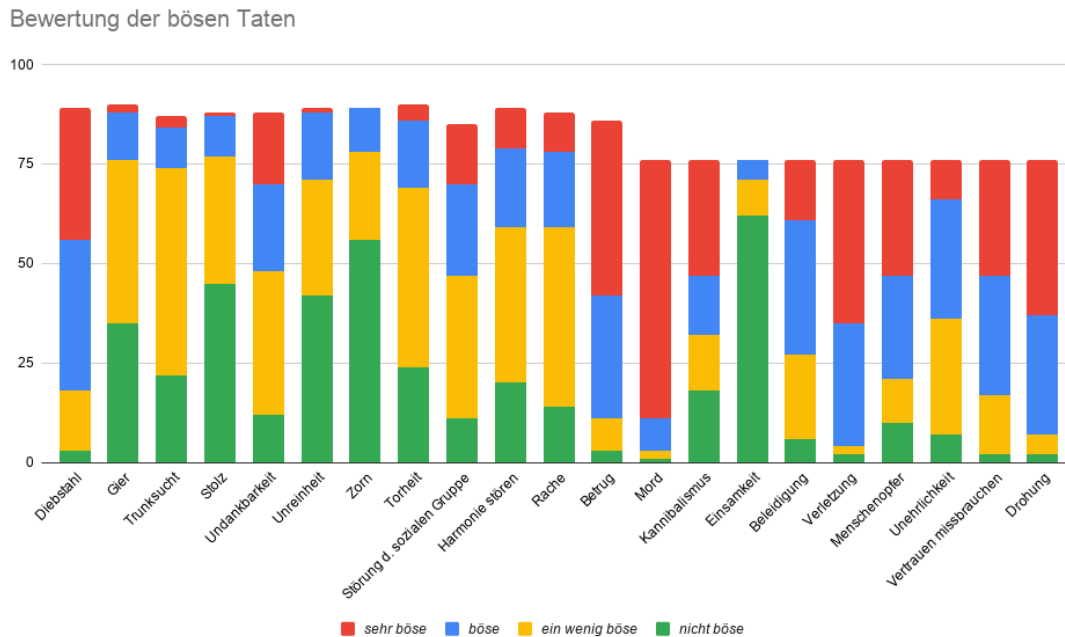


Abbildung 7.10: Bewertung der bösen Taten

Stellt man nämlich die Stufen der Bewertung der bösen Taten gegenüber, fällt auf, dass einige Taten in der Umfrage anders bewertet wurden. Daran lässt sich deutlich erkennen, wie sehr das Böse und die Bewertung der Taten vom Kontext und der Sichtweise der jeweiligen Personen abhängt. Es ist daher variabel. Mit der Gesamtübersicht der Stufenaufteilung wurde versucht, so allgemein und kontextunabhängig wie möglich eine Bewertung vorzunehmen – basierend auf dem Grad der Zerstörung der jeweiligen Tat, da dies ein wichtiger Faktor bei der Definition des Bösen (s. Kapitel 4) ist. Allerdings soll im nachfolgenden Abschnitt der allgemeine Ansatz auf einige Märchen direkt angewandt und somit im Praxistest gezeigt werden, wie sich die Stufen in verschiedenen Märchen ändern können.

7.10 Das Böse im japanischen Märchen im Praxistest

Um die allgemeinen Kategorien und Stufen des Bösen im Märchen am Beispiel zu zeigen, werden hier noch einmal die bösen Taten aus den Märchen *Kachi Kachi Yama*, *Katzentanz*, *Die goldene Kette des Himmelsgottes*, *Die Schlangenfrau* und *Das Mädchen, das ein Baby isst* aufgeführt und dazu jeweils eine Grafik mit den Stufen angefügt. Für den kontextbezogenen Ansatz lassen sich auch die äußeren Umstände betrachten, die die Wirkung der einzelnen Taten beeinflussen können.

In *Kachi Kachi Yama* kommen die folgenden Taten vor:

Spott (Neckerei, mehrfach)	vertreiben (verjagen)
Trickserei (Streiche spielen)	gefangen nehmen
Drohung (aus Tanuki soll Suppe gemacht werden)	Mord
Täuschung (Tanuki gibt vor, die alte Frau zu sein)	Kannibalismus
Körperverletzung	Lügen

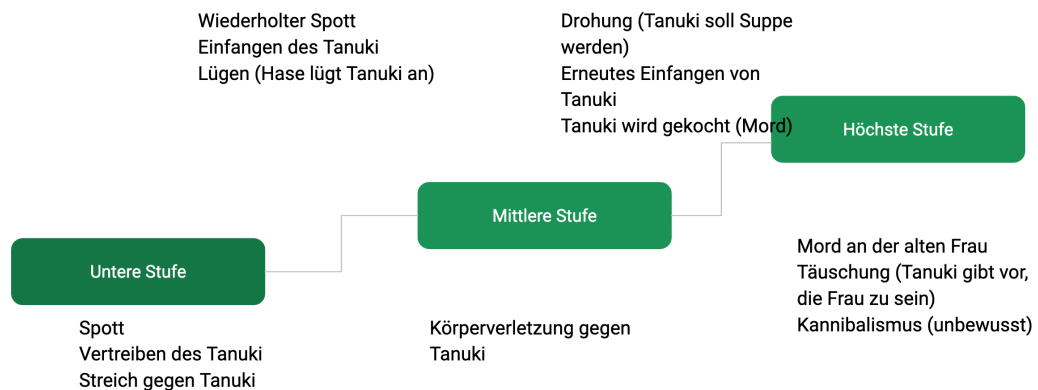


Abbildung 7.11: Stufen des Bösen in *Kachi Kachi Yama*

7.10. DAS BÖSE IM JAPANISCHEN MÄRCHEN IM PRAXISTEST

Die Stufen des Bösen haben in *Kachi Kachi Yama* nun ihren Grad verändert. Zum einen ist der erste Spott von Tanuki noch auf der unteren Stufe, wandert aber im Laufe der Geschichte auf das Zwischenlevel, da Tanuki den Alten wiederholt verspottet und neckt. Auch das erste Vertreiben wirkt an sich nicht schlimm, denn der Alte rächt sich für den Spott. Im Laufe der Geschichte wird Tanuki für seine Taten vom Hasen bestraft – und das auf keine milde Art und Weise. Aber dennoch findet man die Körperverletzung des Tanukis hier „nur“ auf der mittleren Stufe. Das liegt zum einen daran, dass Tanuki die Rache im Kontext des Märchens aufgrund seiner Taten „verdient hatte“. Zum anderen wirkt hier die Sprache des Märchens auf die Rezeption des Bösen und der jeweiligen Charaktere ein. Die beiden Hauptfiguren, der Alte und Tanuki, werden ganz bewusst anders beschrieben, sodass man mit dem Alten leidet und Tanuki für seine Handlungen bestraft werden muss:

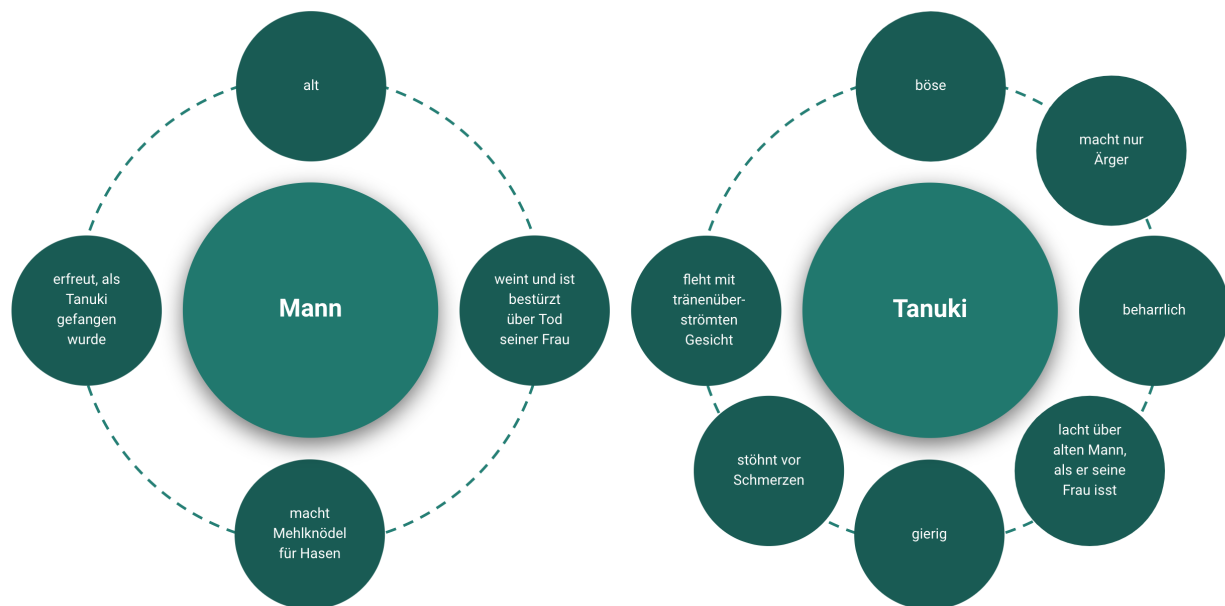


Abbildung 7.12: Beschreibungen der Charaktere in *Kachi Kachi Yama*

Es lässt sich also erkennen, dass hier die äußeren Umstände (d. h. die Handlungsebene) und das Märchen auf der Textebene auf die Stufen des Bösen ih-

7.10. DAS BÖSE IM JAPANISCHEN MÄRCHEN IM PRAXISTEST

ren Einfluss nehmen (vgl. Abbildung 6.1 und 7.5). Denn selbst als Tanuki mit tränenüberströmtem Gesicht beim Hasen jammert, wird ihm keine Gnade gegeben – und den Leser:innen wird bereits vorher mit bestimmten sprachlichen Verwendungen gesagt, warum dies so kommen wird. Genau so gut wundert sich am Ende der Geschichte niemand, dass der alte Mann darüber erfreut ist, dass Tanuki gefangen und zu Suppe verarbeitet wird. Er isst die Tanuki-Suppe genüsslich auf und auch das wirkt sich nicht negativ auf die Rezeption des Alten aus. Solche Rezeptionen sind natürlich äußerst subjektiv, dennoch gibt es genug Hinweise, welche Rezeption das Märchen hier von seinen Leser:innen bzw. Hörer:innen haben möchte.

Interessant sind auch die Stufen der Taten im Katzentanz-Märchen, denn hier ist der Unterschied, dass die äußeren Umstände kaum in Bezug auf die Katze genannt werden. Die Geschichte beschreibt die Frau als einsam, aber die Katze wird nicht mit Eigenschaften beschrieben, nur, dass sie eine schöne Stimme hat. Mehr über ihrer Persönlichkeit erfährt man durch ihre eigenen Worte:

7.10. DAS BÖSE IM JAPANISCHEN MÄRCHEN IM PRAXISTEST

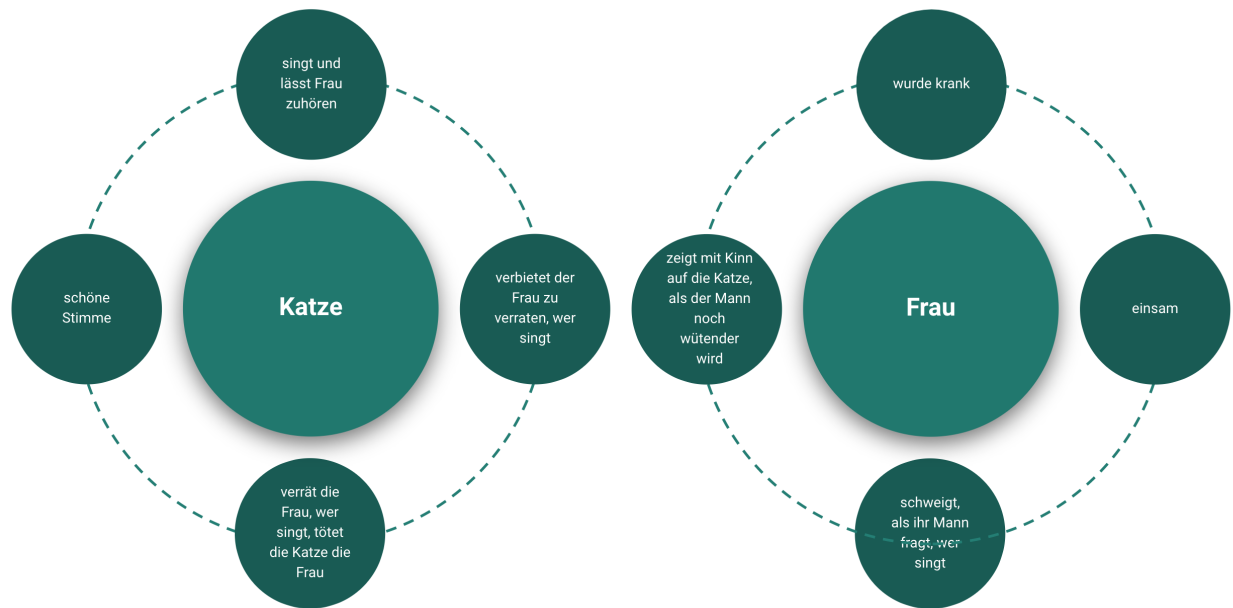


Abbildung 7.13: Beschreibungen der Charaktere in *Katzentanz*

In dieser Geschichte fällt besonders auf, dass es nur wenige böse Taten gibt, dafür aber wirkt der Mord an der Frau umso stärker. Im Gegensatz zu *Kachi Kachi Yama* gibt es hier keinen großen Kreislauf mit einer bösen Tat als Rache für die anderen bösen Taten. Hier sagt die Katze von vornherein, dass die Frau nicht verraten darf, wer singt und sollte sie es doch tun, so wird die Frau getötet. Es erscheint geradezu grundlos. Als die Frau aber beschuldigt wird, ihren Mann zu betrügen und dieser immer wütender wird, gibt sie das Geheimnis preis – und wird dafür getötet. Auch wenn sie zwar ihr Versprechen gebrochen hat, so zeigt die Geschichte eher darauf, dass sie keine andere Wahl hatte. Dadurch wirkt die Tat noch grausamer, vor allem, weil die Katze sofort an den Hals der Frau springt.

7.10. DAS BÖSE IM JAPANISCHEN MÄRCHEN IM PRAXISTEST

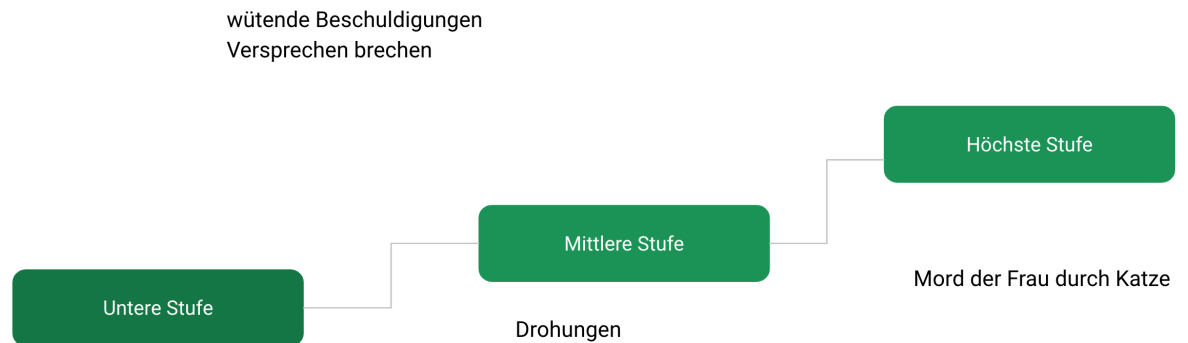


Abbildung 7.14: Stufen des Bösen in *Katzentanz*

Als drittes Beispiel für die Wirkung und Stufen des Bösen im Märchen dient *Die goldene Kette des Himmelsgottes*. In diesem Märchen ist es vor allem ausschlaggebend, dass man bereits zu Beginn erfährt, dass *yamauba* der eigentliche Gegenspieler ist, d. h. dadurch wird bereits eine gewisse Erwartungshaltung bei den Leser:innen bzw. Zuhörer:innen geweckt. Das liegt auch daran, dass *yamauba* in ganz Japan verbreitet ist und in zahlreichen Märchen und Volksüberlieferungen sowie mittelalterlichen Legenden und Nō-Stücken vorkommt (Formanek 2005:145). *yamauba*¹⁵⁴ tritt im Märchen häufig als alte Frau auf, „die allein in Bergen und Wäldern haust und Menschen, die sich dorthin verirrt haben, zusetzt und sie zu verschlingen droht, jenen aber, die ihre Proben bestehen, Glück, Reichtum und Erfolg beschert“ (ibid.). Optisch kennt man sie eher so: „lange, wirre Haare, sofern sie nicht überhaupt am ganzen Körper behaart ist, übermenschliche Statur, ein Mund, den sie von einem Ohr zum anderen öffnen, und ein Kopf, den sie nach oben aufklappen kann“ (ibid.). Sie verfügt ferner über besondere Fähigkeiten wie z. B. eine außerordentliche Schnelligkeit (ibid.). Durch den Bekanntheitsgrad der *yamauba*-Figur¹⁵⁵ muss sie in der Geschichte

¹⁵⁴*yamauba* als Bezeichnung kam in der Muromachi-Zeit 室町時代 (1336–1573) auf. Doch bereits im *Konjaku Monogatari* gab es eine *yamauba*-Figur, die in der Geschichte jedoch als *Oni* bezeichnet wurde, aber alle Kriterien einer *yamauba* erfüllte (Reider 2010:62-63).

¹⁵⁵Obwohl *yamauba* in der hier vorliegenden Geschichte eindeutig die Rolle der alten Hexe einnimmt, sollte dennoch angemerkt werden, dass dies nicht ausschließlich so ist. Von der japanischen Volkskunde wird sie ferner „als eine Erscheinungsform der Berggottheit gedeutet“, die

7.10. DAS BÖSE IM JAPANISCHEN MÄRCHEN IM PRAXISTEST

nicht stark beschrieben werden. Man sieht ebenfalls an der Grafik, dass sie eher durch ihre Handlungen gekennzeichnet wird.

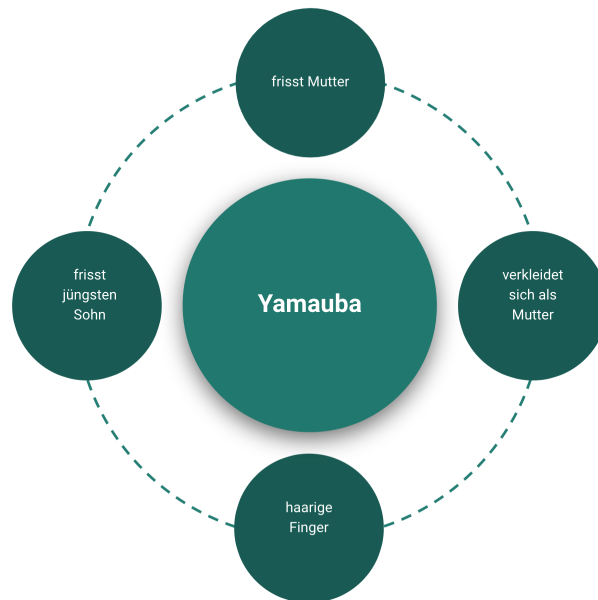


Abbildung 7.15: Beschreibung der *yamauba* in *Die goldene Kette des Himmelsgottes*

Wie die folgende Gegenüberstellung zeigt, ist *yamauba* die Figur in dem Märchen, die die meisten der bösen Taten ausführt:

zum einen als Schutzgottheit für Dörfer und Felder dient und zum anderen aber auch bestraft, sollte jemand in ihren Bereich eindringen und nicht würdig sein. Zusätzlich dazu wird sie als Ahnengeist gesehen (Formanek 2005:146). Darüber hinaus erwies sie sich „zum Teil bis ins Mittelalter als Repräsentantin einer explizit weiblichen Macht, die eine ebenso zerstörerische wie Segen bringende Natur hatte“ (Formanek 2005:148).

7.10. DAS BÖSE IM JAPANISCHEN MÄRCHEN IM PRAXISTEST

<i>yamauba</i>	Kinder
Kannibalismus (Mutter) Täuschung Lügen Kannibalismus (Sohn) Drohungen	Lügen

Tabelle 7.4: Gegenüberstellung der Taten von *yamauba* und den Kindern in *Die goldene Kette des Himmelsgottes*

Auch hier sieht man wieder, dass die äußeren Umstände die Stufen des Bösen beeinflussen. Da *yamauba* in der Geschichte zuerst die Mutter frisst¹⁵⁶ und sich dann als sie verkleidet und somit vorgibt, die Mutter zu sein, um noch die Kinder zu bekommen, wiegt Täuschung hier auf einer höheren Stufe als noch auf der allgemeinen Grafik. Ebenso ist das bei den Drohungen, da *yamauba* damit droht, die Kinder zu fressen. In diesem Fall ist es auch keine leere Drohung, da *yamauba* bereits die Mutter und den jüngsten Sohn gefressen hat:

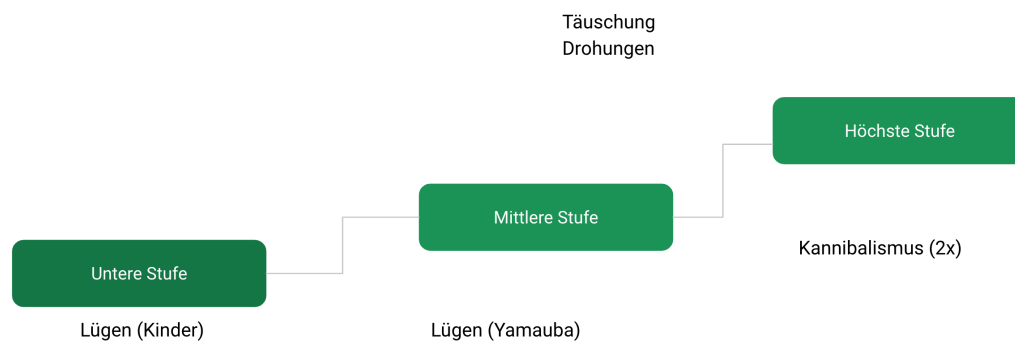


Abbildung 7.16: Stufen des Bösen in *Die goldene Kette des Himmelsgottes*

Außerdem sieht man auf der Grafik, dass das Lügen der Kinder anders gewichtet wurde als das Lügen der *yamauba*. Von den drei Faktoren, die einen Einfluss

¹⁵⁶An dieser Stelle fällt die bloße Schilderung der Tat auf. Es heißt: 森のそばから山姥が出て食ってしまった Aus dem Wald kam *yamauba* und fraß [die Mutter] auf (vgl. Anhang 11.4 Text plus Übersetzung). Der Text beschreibt also kein grausames Fressen, sondern schildert die Tatsache ohne jegliche Ausschmückung.

7.10. DAS BÖSE IM JAPANISCHEN MÄRCHEN IM PRAXISTEST

auf die Stufe habe, verändern nur die äußeren Umstände (Faktor 3) die Einteilung. Die Tat (Faktor 1) ist gleich. Faktor 2 ist der Zerstörungsgrad. In dem Fall von Lügen ist dieser eher begrenzt, weswegen Lügen in der allgemeinen Übersicht auf der unteren Stufe zu finden ist. Ausschlaggebend hier ist dann eindeutig Faktor 3: *yamauba* lügt, um ihre Täuschung fortzuführen und am Ende die Kinder fressen zu können. Die Kinder lügen, um vor *yamauba* fliehen zu können. Somit bleibt die Lüge der Kinder auf der unteren Stufe, die von *yamauba* wird allerdings höher gewertet mit der mittleren Stufe.

Für das vierte Beispiel im Praxistest, *Das Mädchen, das ein Baby isst*, wurde bereits gesehen, wie stark der textliche Einfluss auf die Geschichte ist (vgl. Kapitel 7.5.3). Gerade deswegen ist es interessant, sich für die Stufen des Bösen auf die Handlungen zu konzentrieren, ohne vom Text in eine bestimmte Richtung geleitet zu werden. Dabei fällt auf, dass die bösen Taten zahlenmäßig gering ausfallen, vor allem, wenn man die textlichen Beschreibungen im direkten Verhältnis zu den Handlungen sieht. Auf der folgenden Grafik werden die Handlungen in Grün dargestellt und Beispiele der textlichen Attribute in Blau:

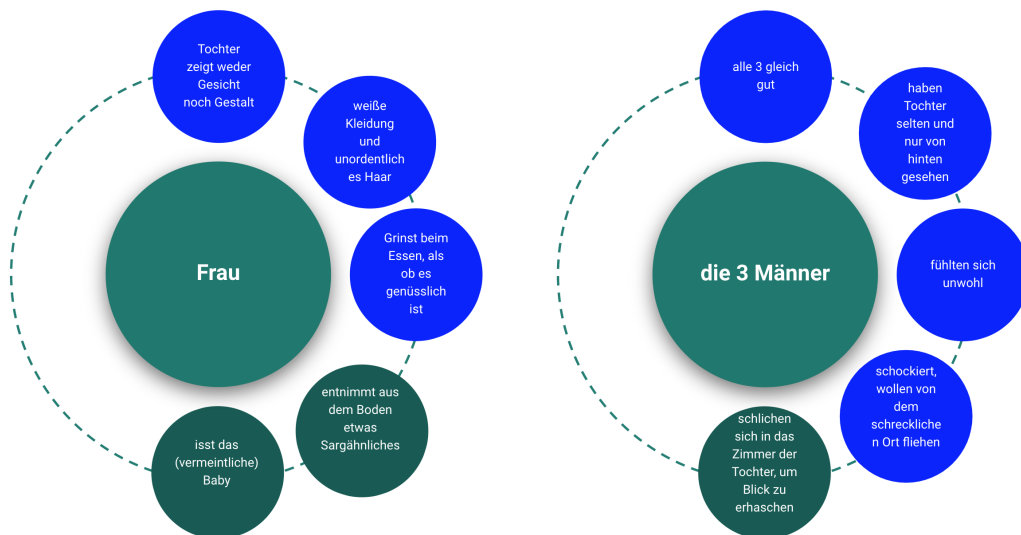


Abbildung 7.17: Charaktere in *Das Mädchen, das ein Baby isst*

7.10. DAS BÖSE IM JAPANISCHEN MÄRCHEN IM PRAXISTEST

Was bei der Grafik besonders gut auffällt, ist, dass es eigentlich nur zwei Taten gibt, die bei der Tochter unter den Begriff „böse“ fallen können: Sie hebt in dem Zimmer einen Sarg von einem Baby raus und isst das (vermeintliche) Baby. Bei den drei Männern ist es sogar nur eine Tat, die als böse angesehen werden kann: Sie schleichen sich in das Zimmer, um einen Blick der Frau zu erhaschen. Die textliche Ebene fügt dabei den Rest hinzu. Die blauen Beispiele sind nur Auszüge dessen, was der Text dabei macht, da die Textebene ausführlich für dieses Märchen in Kapitel 7.5.3 beschrieben wurde und im Praxistest der Fokus auf den Handlungen liegt. Die für diese Grafik ausgewählten Textbeispiele sind die, die einen großen Einfluss auf die vermeintliche böse Tat der Frau haben und dabei auch jeweils in Verbindung mit einander stehen. Das, was bei der Frau beschrieben wird, hat einen direkten Einfluss auf die Männer, wie sie sich fühlen und wie sie handeln. Diese Beziehung ist gerade in der Gegenüberstellung gut zu erkennen. So ist beispielsweise die Tatsache, dass die Frau sich nicht oft zeigt, der Grund dafür, dass die Männer sich in das Zimmer schleichen. Will man nun die drei negativen Taten in dieser Geschichte auf eine bestimmte Stufe bringen, würde es wie folgt aussehen:

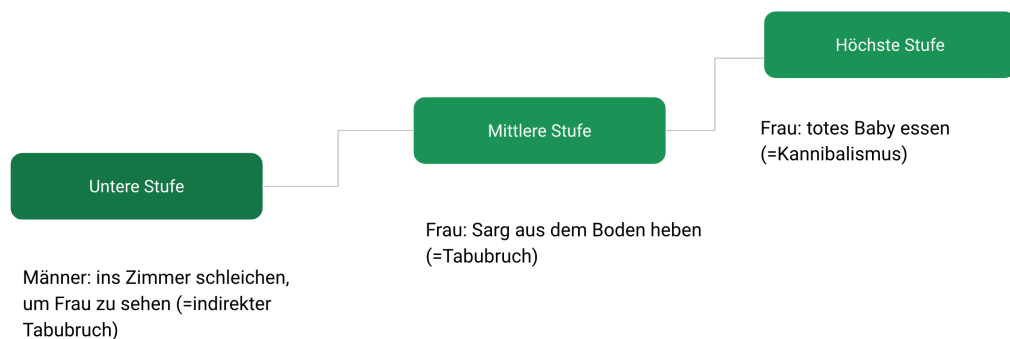


Abbildung 7.18: Stufen des Bösen in *Das Mädchen, das ein Baby isst*

Es lässt sich erkennen, dass die einzige böse Tat der Männer es war, sich in das Zimmer zu schleichen, um die Frau zu sehen. Dies wird im Rahmen dieser Ar-

beit als negativ gewertet, weil die Frau sich bewusst nicht oft gezeigt hat und die Männer sich ins Zimmer schleichen müssen – daran erkennt man also, dass es nicht gewollt ist von der Frau, gesehen zu werden. Bei der Frau wiederum gibt es zwei Taten, die für diese Arbeit gewertet werden: den Sarg aus dem Boden heben sowie das Essen des Babys. Es ist sicherlich fraglich, ob alleine das Hervorheben eines Sargs eine böse Tat ist, jedoch kann dies als soziales Tabu gewertet werden und die Reaktion der Männer (sie hielten den Atem an) deutet ebenfalls auf eine negative Tat hin. Das Essen eines Babys wird als böse Tat auf der höchsten Stufe gewertet, weil dies wahrlich ein großes Tabu ist und Kannibalismus darstellen würde, wenn es denn ein echtes Baby gewesen wäre. In der Geschichte treten noch weitere Taten auf, allerdings können diese im Rahmen dieser Arbeit nicht als böse gewertet werden, so z. B. die Tatsache, dass die Frau den Männern auch ein Stück von dem Baby anbietet. Grund hierfür ist die Definition, die dieser Arbeit zugrunde liegt: Das bloße Anbieten von Essen fügt kein Leid zu, vor allem auch, weil das Gegenteil – nicht teilen wollen – auf der Liste der 41 Charakteristiken steht. Hier kommt wieder die Textebene ins Spiel, die sehr deutlich beschreibt, wie dieses Essen aussah. Zusammenfassend sei erneut darauf hingewiesen, dass die Textebene in diesem Märchen mehr Einfluss auf das Böse hat als die eigentliche Handlungsebene.

In der Geschichte um die Schlangenfrau gibt es eine große Haupttat – der Tabubruch. Dieses Märchen verläuft ähnlich wie die in Kapitel 3.2 angesprochenen Märchen mit der Tierehe. Der Mann bricht das Tabu, seiner Frau nicht bei der Geburt ihres Sohnes zuzuschauen. Jedoch gibt er vor, an diesem Tag weit weg zu gehen und schleicht sich dann zurück, um ins Haus zu blicken. Dabei sieht er, dass seine Frau eigentlich eine große Schlange ist. Durch den Bruch des Tabus verlässt die Frau den Mann und er muss nun das Kind alleine großziehen. Allerdings gibt die Schlange dem Mann ihr Auge, sodass er das Kind damit ernähren kann. Hierbei liegt also eine Art Selbstverstümmelung vor. Sie erscheint in der Grafik (in Rot), zählt jedoch nicht als böse Tat an sich, weil die Schlange dadurch keinem anderen Leid oder Schaden zufügt. Auf der Grafik fällt außerdem auf, dass der Mann aus Nachlässigkeit das Auge verliert und sie sich somit das zwei-

7.10. DAS BÖSE IM JAPANISCHEN MÄRCHEN IM PRAXISTEST

te Auge auch noch herausnimmt. Die Dorfbewohner stehlen jedoch aus Neid das Auge und dies führt zur einzigen bösen Tat der Schlange, die dann das Dorf überflutet.

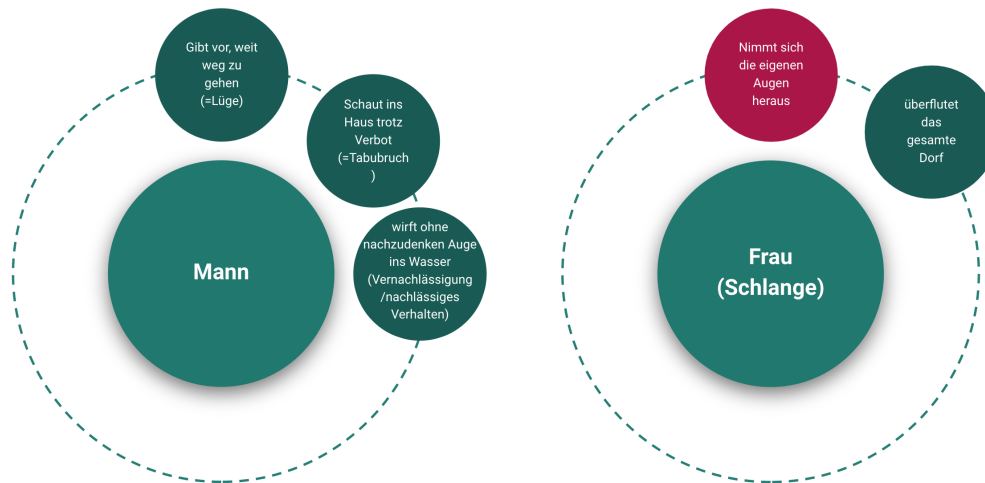


Abbildung 7.19: Charaktere in *Die Schlangenfrau* – Teil 1

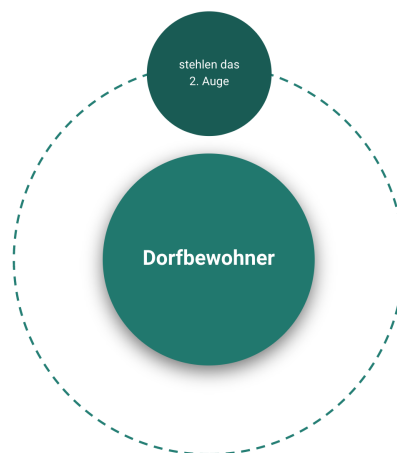


Abbildung 7.20: Charaktere in *Die Schlangenfrau* – Teil 2

7.10. DAS BÖSE IM JAPANISCHEN MÄRCHEN IM PRAXISTEST

Überträgt man diese Taten auf die Stufentabelle des Bösen, fällt auf, dass der Diebstahl seine Stufe verändert. In der allgemeinen Übersicht der Stufen der herausgearbeiteten 41 Charakteristika war Diebstahl auf der unteren Stufe. Mit dem Kontext des vorliegenden Märchens steigt diese Tat jedoch auf die mittlere Stufe auf, da das Auge der Grund ist, dass der Mann sein Kind ernähren kann. Durch den Diebstahl wird also die Lebensgrundlage des Kindes entfernt und sein Leben somit stark gestört. Aus dem gleichen Grund ist auch die Nachlässigkeit des Mannes auf der mittleren Stufe zu finden. Vernachlässigung war in der allgemeinen Übersicht auf einer Zwischenstufe zwischen der unteren und der mittleren Stufe. Hier allerdings riskiert der Mann durch sein Verhalten den Gegenstand, der sein Kind ernährt.

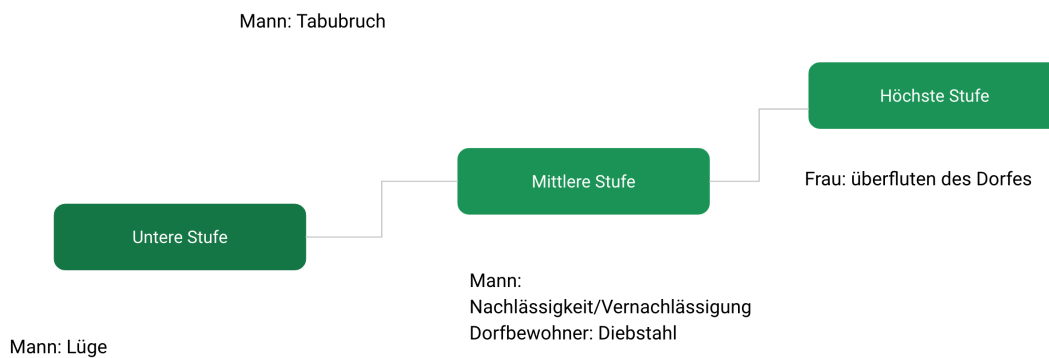


Abbildung 7.21: Stufen des Bösen in *Die Schlangenfrau*

Der Praxistest zeigt, dass bereits in nur diesen fünf Märchen ein großer Teil des Spektrums des Bösen im Märchen abgedeckt wird. Außerdem lässt sich sehr gut erkennen, dass das Böse in verschiedenen Stufen auftritt. Was bei jedem dieser fünf Praxisbeispiele auffällt, ist, dass die Handlungsebene stark von der Textebene beeinflusst wird, insoweit, dass die kontextlosen Stufen des Bösen durch den Kontext der Geschichte auf eine andere Stufe wechseln. Grundlage für die kontextlose Beurteilung ist der Schaden und das Leid, das einem anderen durch die böse Tat zugefügt wird. Sobald der Kontext hinzukommt, wird

diese Tat entweder verstärkt oder verringert. Es lässt sich auch erkennen, dass die gleiche Tat nicht auf der gleichen Stufe stehen muss, wie es bei den Lügen in *Die goldene Kette des Himmelsgottes* zu sehen war. Es liegt hier also ein starkes Zusammenspiel von Text- und Handlungsebene vor, dass das Böse im Märchen bildet und die Stufen des Bösen beeinflusst.

7.11 Resümee

Das Böse im japanischen Märchen lässt sich strukturell mit einem Kreislauf des Bösen festhalten. Wie der Kreislauf für *Kachi Kachi Yama* gezeigt hat, sind es nicht nur grausame Taten wie Mord und Kannibalismus, die vorkommen, sondern auch negative Taten wie verspotten. In diesem Beispiel sind es sogar diese weniger bösen Taten, die die ganze Handlung auslösen. Somit lässt sich anhand der Struktur, die durch den Kreislauf entsteht und mit der Struktur von Sano und Thomson (2008) ergänzt wurde, die These des Spektrums des Bösen belegen. Diese Struktur bezieht sich auf die Handlungsebene des Märchens, da sie durch die bösen Taten geleitet wird. Sie zeigt, dass das Böse ein Handlungsbezug ist und dass jede böse Tat, egal wie schlimm, seine Auswirkungen auf die Geschichte hat. Durch die Betrachtung des Kreislaufs des Bösen wird der Fokus auf die eigentlichen Handlungen gelegt und nicht wie bei Ozawa (1975) auf die Held:innen. Ozawa hat eine erste Struktur von Grausamkeit im japanischen Märchen ausgearbeitet. Bei seiner Arbeit hat er sich jedoch auf den Täter und den Helden bzw. die Heldin konzentriert und die Grausamkeiten anhand dessen untersucht. Bei dieser Vorgangsweise lässt sich jedoch feststellen, dass die eigentlichen Handlungen in den Hintergrund rücken und keine Gesamtübersicht der bösen Taten möglich ist.

Neben der Handlungsebene wirkt auch die Textebene auf das Böse im japanischen Märchen ein. Sprachliche Stilmittel wie z. B. Onomatopoeia und *Attitude* lassen die bösen Charaktere im Märchen böse wirken bzw. leiten die Leser:innen und Hörer:innen in die Richtung, die das Märchen möchte: eine negative Einstellung gegenüber den bösen Märchenfiguren, sodass am Ende das

Gute das Böse problemslos besiegen kann. Auf der Textebene ist auch die Tatsache, dass das Böse im japanischen Märchen nicht real dargestellt wird, ein wichtiger Punkt. Sie fallen somit unter die Bezeichnung *zankoku* und nicht *zangyaku*, da beispielsweise kein Blut im Märchen fließt.

Für die Handlungsebene des Märchens sind die eigentlichen negativen Handlungen ausschlaggebend. Basierend auf japanischen Märchenindexen von Seki und Ikeda wurden 41 böse Taten herausgearbeitet. Diese Taten umfassen das Spektrum des Bösen im japanischen Märchen, dessen Existenz bereits durch den Kreislauf belegt wurde. Diese Existenz ist äußerst relevant, denn wie der Forschungsstand gezeigt hat, wurde sich stark mit Grausamkeiten im Märchen befasst und das Märchen als Genre dafür kritisiert – das Märchen enthält aber eben nicht nur Grausamkeiten der schlimmsten Art. Die ursprüngliche Liste der Märchengrausamkeiten, die Röhrich (1964) erstellt hatte, umfasste nur elf Charakteristika. Nach der Überarbeitung und Kombination mit den Eigenschaften, die bei Böttcher (2013) erwähnt wurden, waren es nur noch sieben. Dieser eindeutige Unterschied bei der Fülle der Eigenschaften zeigt, dass das Böse in seiner Gesamtheit bislang nicht ausreichend kategorisiert wurde. Außerdem zeigt die Untersuchung des japanischen Märchens, dass der bisherige Fokus auf die Grausamkeiten eher auf das Böse gerichtet werden sollte, um es als Ganzes zu untersuchen. Bei der Betrachtung als Ganzes wird ferner deutlich, dass die Rezeption der Märchen trotz der enthaltenen bösen Taten überwiegend positiv ist: Die Mehrheit der Befragten (65 %) bei der Umfrage gaben an, dass sie nicht denken, dass japanische Märchen grausam sind. Verbindet man diese Rezeption mit den Aspekten der Textebene und Handlungsebene, die auf das Böse im Märchen einwirken, lässt sich feststellen, dass trotz oder gerade wegen dieses Einflusses japanische Märchen nicht als grausame Geschichten verstanden werden. Am Ende zählt das gute Ende des Märchens und durch die Einflüsse der Textebene identifizieren sich Leser:innen und Hörer:innen mit den Held:innen und nicht mit den bösen Figuren.

Die Definition des Bösen aus Kapitel 4 hat die Ausarbeitung der Charakteristika geleitet. Bei der Erstellung der Definition war jedoch ein wichtiger Aspekt,

7.11. RESÜMEE

dass das Böse in mehreren Stufen auftritt, d. h. eine böse Tat kann schlimmer sein als eine andere. Die erarbeiteten 41 Charakteristika wurden daher auf drei Stufen aufgeteilt – basierend auf dem Grad der Zerstörung, den sie anrichten. Das wiederum unterstützt die These des Spektrums des Bösen im Märchen. Um die Charakteristika und die Stufen des Bösen jedoch nicht nur allgemein, d. h. kontextfrei ohne Betrachtung der äußeren Umstände in der jeweiligen Geschichte, darzustellen, wurde ein Praxistest mit fünf japanischen Märchen durchgeführt. Der Praxistest hat gezeigt, dass der Kontext der Geschichte die Wirkung der bösen Taten im Märchen beeinflussen kann. Neben den Stufen des Bösen und den kontextlichen Veränderungen fällt außerdem auf, dass in den fünf Märchen bereits 14 der herausgearbeiteten Eigenschaften vorkommen. Das sind also 34 % der Gesamtzahl, d. h. dass in nur fünf Geschichten bereits fast ein Drittel der bösen Taten zu sehen ist. In der Fülle an japanischen Märchen, die hier als Index verwendet wurden, gibt es natürlich zahlreiche Geschichten, die keinerlei Böses in sich haben. Dennoch ist es erwähnenswert, dass die fünf Primärbeispiele ein Drittel der Übersicht abdecken und somit einen sehr guten Praxistest darstellen. Es hat sich daher gezeigt, dass die Kombination aus Quantität (die Märchenindexe) und den Primärquellen als Beleg ein sehr guter Ansatz für diese Arbeit war, um das gesamte Spektrum des Bösen im japanischen Märchen zu kategorisieren und die Stufen des Bösen aufzuzeigen.

8 | Schluss

Fairy tales also face up to the facts of life: nothing is sacred or taboo. Meanwhile they glitter with beauty.

— Maria Tartar, *Harvard Magazine: The Horror and the Beauty* (Craig Lambert 2007)

Im Zentrum dieser Arbeit stand die Untersuchung des Bösen im japanischen Märchen. Dabei gab es zwei Hauptschwerpunkte: die Analyse des Bösen, die eine Liste der in japanischen Märchen vorkommenden Charakteristika aufzeigt, sowie die Betrachtung der Stufen des Bösen im Märchenkontext. Ferner galt es zu belegen, dass das Märchen mehr als nur die schlimmsten Grausamkeiten kennt und somit das Vorhaben, das gesamte Spektrum des Bösen im japanischen Märchen zu zeigen.

Um diese Fragestellungen genauer zu untersuchen, hat die vorliegende Arbeit mit verschiedenen Grundlagen gearbeitet. So begann die Arbeit mit einer Betrachtung des europäischen und japanischen Märchens, um die Eigenschaften der Gattung Volksmärchen herauszuarbeiten. Zum einen zeigte sich hierbei, dass die Volksmärchen aus beiden Ländern viele Ähnlichkeiten bei den Merkmalen aufweisen. Zum anderen wurde auch gezeigt, dass trotz der Gemeinsamkeiten bestimmte Eigenschaften das japanische Märchen unterscheiden, so z. B. beim Ende oder bei den Tieren. Danach wurde das Böse genauer untersucht. Durch die Betrachtung verschiedener Ansätze aus Bereichen wie Philosophie, Psychologie oder auch Populärwissenschaften wurde die Definition des Bösen hergeleitet:

Das Böse ist eine **Bewertung** aus **subjektiver** Sicht. Es ist Teil des **Kontrastphänomens** „Gut“ und „Böse“. Somit steht „böse“ in Verbindung mit „gut“. Das Böse ist **vielseitig** und umfasst mehr als nur illegale Taten, Straftaten und Moral – es umfasst „kleine“ und „große“ Taten, d. h. Taten, die schlimmer als andere angesehen werden. Das Böse lässt sich auf bewusste sowie unbewusste Taten als Einstufung anwenden. Es stört den Fluss von dem, was sein sollte; es fügt anderen **Leid** zu. Demnach ist das Böse eine **Verhinderung** und **Unterbrechung** für die, die es erfahren.

Diese Definition wurde in den nachfolgenden Kapiteln als wichtiger und leitender Aspekt verwendet, um zu verstehen, was als „böse“ für diese Arbeit verwendet werden kann. Zusätzlich wurden die Konzeptionen des Bösen im japanischen Kontext basierend auf den japanischen Religionen Shintō, Buddhismus und Konfuzianismus untersucht. Dabei war das Ziel, zu erfahren, wie das Böse in Japan gesehen wird. Dieser Teil war wichtig, um weiter auf die Eigenschaften des Bösen einzugehen und sie in den passenden regionalen Kontext zu setzen. Dafür wurde außerdem eine Umfrage durchgeführt, um neben der Betrachtung „von außen“ auch ein Verständnis der Thematik „von innen“ zu bekommen.

Als weiterer Ansatz dieser Arbeit wurde das Böse im Märchen im europäischen Kontext untersucht. Hier haben bereits der Forschungsstand und die Geschichte der Thematik gezeigt, dass zum einen Grausamkeiten im Märchen bisher schon ein untersuchtes und vielermaßen kritisiertes Thema sind – sowohl in Europa als auch in Japan. Dazu kommt noch, dass das Thema häufig unter dem Aspekt der Kinder untersucht wurde. Abgesehen von diesem Schwerpunkt in der Forschung sind zwei Untersuchungen führend und immens wichtig für diese Arbeit gewesen: Zum einen sind das die Charakteristika der Märchengrausamkeit von Röhrich (1964) sowie zum anderen die Funktionen von Grausamkeit im Märchen von Scherf (1960). Letzterer stellte eine wichtige Ergänzung in der Untersuchungen der Funktionen des Bösen dar. Eine weitere wichtige Erkenntnis war die Untersuchung der Funktionen des Bösen im Märchen. Es ließen sich sieben verschiedene Funktionen aus der bisherigen Forschung erkennen:

die Darstellung von Erlebtem, die Entwicklung des Helden, die Wandlung der Lebenssituation, eine isolierende, prüfende und heilende Funktion sowie die Überwindung von Ängsten. Was sich daraus ebenfalls ergibt, ist die Festigung einer bestimmten Oberfunktion: Das Böse im Märchen ist ein Handlungsbeweger. Wie sich gezeigt hat, gibt es einen Kreislauf des Bösen, was besonders gut beim Märchen *Kachi Kachi Yama* zu sehen war: Auf eine böse Tat – egal, auf welcher Stufe des Bösen sie steht, wird mit einer weiteren erwidert. Somit nimmt die Handlung im Märchen ihren Lauf und das Böse leitet die Handlung, bis am Ende das Gute siegt. Das stimmt mit einem Punkt bei Dalferth (2006) im allgemeinen Teil zur Untersuchung des Bösen überein: Ohne das Böse gibt es keinen Fortschritt im Menschen zum Besseren; das Böse lässt sich als eine Art Motor zum Erreichen des Guten verstehen (Dalferth 2006:54-56). Hierbei sieht man also die Verbindung vom allgemeinen Bösen mit den Funktionen des Bösen im Märchen. Der für diese Arbeit angefertigte Kreislauf unterstützt ferner eine weitere Aussage: Grausamkeit, wie Prinz (2013) sagt, ist ein wesentlicher Grundbestandteil des Märchens (Prinz 2013:8). Genau das wurde durch die Struktur und die Funktion als Handlungsbeweger gesehen.

Im Laufe dieser Untersuchung kamen noch weitere Aspekte zum Vorschein. So wurde beispielsweise deutlich, dass die verwendete Sprache im Märchen einen Einfluss auf die Wirkung des Bösen hat, d. h. die verwendeten Stilmittel (z. B. Onomatopoeia), *Attitude* oder auch eine kontrastierende Sprache wirken auf die Leser:innen bzw. Hörer:innen ein und kennzeichnen die Märchenfiguren als gut oder böse.

Röhrichs Charakteristika (1964) stellen eine der Hauptgrundlagen dieser Arbeit dar. Jedoch stellte sich bei der Betrachtung seiner Untersuchung heraus, dass nicht alle Charakteristika in dieser Form übernommen werden können. Zum einen lag es daran, da Röhrich nur einen bestimmten Teil des Gesamtspektrums des Bösen betrachtet hatte. Seine Liste war auf die Grausamkeiten fokussiert und ließ Taten auf den unteren Stufen des Bösen außer Acht, das heißt Taten wie lügen oder Täuschung, die als weniger grausam gelten. Hinzu kam noch, dass seine Charakteristika ziemlich speziell gefasst wurden. Natürlich

ist der Ansatz mit bestimmten Beispielen, wie z. B. Blaubart oder Rotkäppchen, hilfreich, reichte jedoch für die Zielsetzung dieser Arbeit nicht aus, da durch diese bestimmten Beispiele das Spektrum zu sehr eingegrenzt wurde. Nach einer gewissen Überarbeitung der elf Charakteristika blieben am Ende noch sieben übrig, die es galt, im japanischen Märchen genauer zu untersuchen und zu sehen, ob diese ebenfalls vorkommen.

Im Hinblick auf die Struktur und Funktionen vom Bösen im japanischen Märchen haben die Analysen von Ozawa Toshio einen großen Beitrag geleistet. Er hat eine Strukturanalyse des Bösen (1975) vorgenommen und gezeigt, welche Typen von Handlungen in Bezug auf den Helden im japanischen Märchen vorkommen. Auch wenn seine Analyse nicht das Spektrum des Bösen mit einbezieht, ist sie dennoch ein wichtiger Ansatzpunkt, um die Funktionen des Bösen im Märchen genauer zu betrachten. Dabei ließen sich Gemeinsamkeiten zwischen Ozawa und Scherf (1960) erkennen.

Ein weiterer Ansatz war die Struktur nach Sano und Thomson (2008), die angewendet auf den Kreislauf von *Kachi Kachi Yama* belegt hat, dass Taten auf der unteren Stufe des Bösen auf jeden Fall als Teil des Spektrums gesehen werden müssen. Das Beispiel hat gezeigt, dass die Verspottung des Tanuki die Geschichte ausgelöst hat. Verspottung als Handlung an sich steht auf der unteren Stufe des Bösen, da die verursachte Zerstörung der Tat begrenzt ist, was eines der Hauptkriterien für die Stufen des Bösen ist. Das wiederum zeigt, dass Grausamkeit im Märchen als einer der Schwerpunkte in der Forschung zu eng gefasst wurde, da dadurch nur ein bestimmter Teil der Märchenhandlungen untersucht wurde. Durch die Strukturanalyse von Sano und Thomson in Verbindung mit dem Kreislauf konnte jedoch gezeigt werden, dass auch diese „weniger grausamen“ Taten eine wahrlich große Funktion und Wirkung haben können. Ferner konnte durch diese Analyse gezeigt werden, dass es am Ende der Geschichte wieder zur Ausgangsperson zurückgeht; auch wenn die Ausgangssituation in dem Beispiel nicht hundertprozentig wiederhergestellt werden konnte, ist es dennoch ein Kreislauf. An dieser Stelle verbindet sich dann Sano/Thomson (2008) mit einer Aussage von Kawai Hayao (vgl. Petrova 2004:33), der sagte, dass

japanische Märchen eine zirkuläre Struktur haben, d. h. das Ende ist eigentlich ein neuer Beginn. Ebenfalls wurde durch diese Strukturanalyse deutlich, dass die Stellung der Taten in keiner Verbindung mit der Stufe des Bösen steht. Das Böse wurde in drei Stufen unterteilt, um die verschiedenen Taten zu gruppieren und zu zeigen, dass einige Taten mehr oder weniger böse sind als andere. In *Kachi Kachi Yama* werden die Taten zwar immer grausamer im Laufe der Geschichte, aber die Stufe des Bösen hat keine Auswirkung auf die eigentliche Märchenstruktur, d. h. eine weniger böse Tat muss nicht notwendigerweise am Anfang der Geschichte stehen und die grausamste Tat am Ende. Wie im Kreislauf zu sehen war, fängt es mit einer weniger schlimmen Tat (Verspottung) an, wird aber durch die ständigen Racheattacken von Tanuki und dem Alten sehr schnell auf sehr grausame Taten wie Mord erhöht – damit endet die Geschichte jedoch nicht sofort, weil es danach weitere böse Taten als Rache gibt. Daraus lässt sich schließen, dass eine böse Tat unabhängig von ihrer Stufe des Bösen an verschiedenen Stellen in der Struktur des Märchens auftauchen kann.

Um das Böse im japanischen Märchen im Sinne von Handlungen erschließen zu können, wurden zwei Übersichten mit Märchenzusammenfassungen, einmal von Ikeda Hiroko (1971) und einmal von Seki Keigo (1966), herangezogen. Beide Werke wurden von japanischen Märchenforschern auf Englisch angefertigt, um sie für ein breites Publikum in der Forschung verfügbar zu machen. Durch diese beiden Übersichten war es möglich, eine Fülle an Märchenzusammenfassungen zu untersuchen und für die Arbeit zu verwenden. Der Vorteil an Indexen mit Zusammenfassungen liegt darin, dass somit nur die relevanten bösen Taten verwendet werden, die in der Zusammenfassung vorkommen und somit einen Kernaspekt der Geschichte bilden. Die Verwendung von zwei verschiedenen Indexen hatte zum Ziel, mögliche unterschiedliche Zusammenfassungen auszugleichen bzw. abzugleichen. Um jedoch die aus den Indexen herausgearbeiteten Eigenschaften zu belegen, haben japanische Märchen, die für diese Arbeit übersetzt wurden, als Praxistext gedient. Es wurden hierfür die japanischen Versionen von Seikis *Shūsei* (1958) verwendet, um basierend auf der originalen Textgrundlage die Belege für die erarbeiteten Punkte zu liefern. Diese

Primärtexte hatten es zur Aufgabe, die Untersuchung der Aspekte von Sprache, Funktion und den Stufen des Bösen zu unterstützen. Somit lag für die Analyse der japanischen Märchen ein kombinierter Ansatz von Quantität (zahlreiche Märchenzusammenfassungen in den Indexen) und Beweis (die Primärtexte) vor.

Aus den japanischen Märchenzusammenfassungen ließen sich 41 Charakteristika des Bösen erschließen. Hierbei lag der Fokus darauf, Taten zu finden, die als böse angesehen wurden, basierend auf den Untersuchungen aus den japanischen Religionen sowie aus der allgemeinen Definition des Bösen, die in Kapitel 4 erarbeitet wurde, d. h. anderen Leid zufügen und den Lauf von dem, was sein soll, stören. Im Vergleich zu Röhrichs Liste ist die japanische weitaus länger, eben genau deswegen, weil das gesamte Spektrum des Bösen untersucht wurde. Zusätzlich hat sich herausgestellt, dass die Eigenschaften, die in den vorangegangenen Kapiteln anhand der drei Hauptreligionen Japans erarbeitet wurden, sich ebenfalls in den Märchen finden lassen. Dabei muss jedoch angemerkt werden, dass Tabus wie beispielsweise Störung der Gruppe oder Undank nicht als separate Eigenschaften vorzufinden sind. Das liegt vor allem daran, dass die Eigenschaften für die Liste unter bestimmten Kriterien ausgesucht wurden; der Hauptfaktor dabei lag in der Definition des Bösen. Zum anderen sind einige Tabus zu allgemein gehalten, sodass sie für die Liste nicht zielführend gewesen wären. Es ließ sich ferner erkennen, dass Tabus, die auf Emotionen wie beispielsweise Zorn basieren, häufig ein Auslöser der Handlung ist. Somit lässt sich also eine Unterteilung zwischen Treiber und Handlungen herstellen.

Unter diesen 41 Charakteristika finden sich die verschiedensten Handlungen: von Lügen über Betrug bis hin zu Kannibalismus und Mord. Hierbei war es ebenfalls wichtig, die Kategorien so weit es geht zusammenzufassen, um immer noch eine übersichtliche Liste zu erhalten, die nicht jede einzelne mögliche Form von Mord oder Körperverletzung auflistet. Diese Taten zeigen das Spektrum, welches auf verschiedenen Stufen des Bösen zu finden ist. Diese Stufen wurden für die Arbeit in drei Gruppen unterteilt. Ausschlaggebend für die verschiedene Kategorisierung sind drei Faktoren: die Tat selbst, der Grad der Zerstörung und die äußeren Umstände. Diese drei Faktoren können entweder eine

niedrigere oder höhere Stufe auslösen. Besonders viel Wirkung bei der Veränderung der Stufe haben dabei die äußeren Umstände, denn wie sich im Praxistext gezeigt hat, kann selbst die gleiche Tat in einer Geschichte unterschiedlich gewertet werden, so wie es der Fall mit den Lügen in *Die goldene Kette des Himmelsgottes* war. Die Tat war gleich, dennoch wurden beide Fälle aufgrund der äußeren Umstände, in diesem Fall der Versuch des Entkommens bei den Kindern und die Fortsetzung der Täuschung von *yamauba*, anders bewertet. Wie der Praxistext außerdem gezeigt hat, sind die Stufen des Bösen im Märchen variabel; sie verschieben sich je nach den Umständen, die auf die Charakteristika einwirken. Die Handlungen stehen zwar fest, aber das Märchen bestimmt deren Einstufung und Wirkung.

Für diese Arbeit wurde die europäische Forschung mit der japanischen Forschung und japanischen Märchen kombiniert. Das funktionierte zum einen besonders gut, weil Ozawa Toshio erarbeitet hat, dass die Merkmale des Märchens, die von Lüthi herausgearbeitet wurden, auch auf das japanische Märchen anwendbar sind (vgl. Röhrich 2016a:115). Zum anderen hat sich in der Untersuchung des Bösen im japanischen Märchen gezeigt, dass nicht nur die Merkmale des Märchens, sondern auch die Merkmale und Funktionen des Bösen im Märchen zahlreiche Gemeinsamkeiten zwischen denen des japanischen Märchens und dem europäischen Märchen haben. Auch wenn der Fokus der Arbeit nicht der komparatistische Ansatz war, ist dies dennoch ein äußerst interessantes Ergebnis. Denn somit kann die Analyse des Bösen im japanischen Märchen mit seinen Charakteristika als Ausgangsbasis für weitere Untersuchungen anderer Märchen verwendet werden.

Eine weitere Erkenntnis, die sich in dem Eingangszitat für dieses Kapitel zeigt, ist die Tatsache, die bereits auch schon im Laufe der Arbeit angesprochen wurde: Märchen spiegeln das Leben wider. Und genau deshalb ist es wichtig, das gesamte Spektrum des Bösen zu untersuchen. Märchen zeigen nicht nur die schöne Welt, sondern geben einen Einblick in die andere Seite, die dunkle Seite. Märchen machen dies auf ihre eigene Weise, d. h. mit Extremen, ohne Gefühle oder Schmerz, mit einer gewissen Abstraktheit. Lüthi's Merkmale wie Eindimen-

sionalität und Flächenhaftigkeit zeigen sich nicht nur im Märchen allgemein, sondern auch im konkreten Fall beim Bösen.

Als weitere Überlegung dieser Arbeit, wenn auch keine direkte Zielsetzung, war der Versuch, den Fokus der Märchenforschung von dem Grausamkeitsschwerpunkt wegzulenken und mehr auf das Böse als Gesamtspektrum zu bringen. Das Böse umfasst alle negativen sowie auch grausamen Taten. Genau das lässt sich auch im Märchen finden. Es ist eben nicht nur Grausamkeit, wie es bei einigen Märchenkritikern begrifflich eingegrenzt wird. Die Verlagerung des Schwerpunkts sollte sowohl inhaltlich als auch sprachlich erfolgen. Es ist natürlich nicht möglich, komplett auf den Begriff *Grausamkeit* zu verzichten, denn in dieser Untersuchung konnte gezeigt werden, dass Grausamkeit ein Teil des Spektrums ist. Deshalb sollte sie in der Forschung berücksichtigt werden, allerdings als Teil des Bösen. Dadurch kann die Forschung die bereits gesehene Tendenz zur Untersuchung des Bösen in anderen Forschungsbeiträgen weiterführen.

9 | **Ausblick**

Diese Arbeit hat gezeigt, dass das Böse im Märchen eine bestimmte Funktion übernimmt und die kritisierten Grausamkeiten nur ein Aspekt des Ganzen sind. Das Böse im Märchen ist Handlungsbeweger, es hat sich als fester Bestandteil des Märchens herausgestellt, der die Märchenheld:innen fordert und fördert. Ferner hat man gesehen, dass das Böse im Märchen vom allgemeinen Kontext basierend auf der europäischen Forschung Gemeinsamkeiten mit dem Bösen im japanischen Märchen hat, welches am Spezialfall untersucht wurde. In beiden Märchenkontexten wird das Böse ohne Schmerz vollzogen, ohne grausame Beschreibungen. Die vollzogenen Handlungen werden geschildert, aber nicht grausam dargestellt. Die Untersuchung am japanischen Beispiel hat jedoch auch gezeigt, dass es eine Fülle an Handlungen im Märchen gibt, die für die finale Liste des Bösen in Betracht gezogen werden sollten. Es wurden 41 Charakteristika des Bösen erarbeitet. Diese Ergebnisse bieten Raum für weitere Forschungsbeiträge. So kann zum einen das Böse in anderen Märchenkontexten und -ländern, wie z. B. andere asiatische, afrikanische Märchen oder Märchen von Indianervölkern, weiter untersucht werden, um zu schauen, ob sich der hier erstellte Leitfaden mit den 41 Charakteristika dort wiederfinden lässt. Dadurch könnten noch weitergreifende Vergleiche der Darstellung des Bösen im Märchen der verschiedenen Länder erarbeitet werden, um darauf aufbauend eine allgemeingültige Übersicht des Bösen im Märchen allgemein zu erarbeiten.

Darüber hinaus hat die für diese Arbeit durchgeführte Umfrage gezeigt, dass auch an dieser Stelle noch geforscht werden kann und beispielsweise eine er-

weiterte und größere Umfrage zur japanischen Konzeption des Bösen sowie zur Rezeption der Märchen in Bezug auf das Böse durchgeführt werden kann. In der Umfrage wurde zwischen *böse* und *grausam* unterschieden. In einer neuen Umfrage könnte der Fokus dann ebenfalls nur auf das Böse gelegt werden, um den Forschungsschwerpunkt von der Grausamkeit weg und hin zum Gesamtspektrum des Bösen zu lenken und zu festigen.

Zusätzlich bietet die hier aufgeführte Untersuchung zur Sprache im Märchen in Bezug auf das Böse weitere Forschungsmöglichkeiten in diesem Bereich. Die vorliegende Arbeit hat gezeigt, dass das Böse von der Textebene durch sprachliche Stilmittel beeinflusst wird. Es wäre interessant zu sehen, ob dies ebenfalls der Fall in anderen Märchenländern ist. Möglicherweise gehört dies auch zu den Grundbestandteilen eines Märchens wie das Böse an sich.

Es bietet sich außerdem an, die verschiedenen Märchenmedien in Bezug auf das Böse zu untersuchen: Erscheint das Böse im Märchen anders, wenn man die Geschichte hört, selbst liest oder in einem Film oder eine Serie sieht? Zusätzlich könnte man die Schilderung/Darstellung in den verschiedenen Medien vergleichen. Darüber hinaus könnte man verschiedene Ausgaben von Märchentexten untersuchen, um herauszufinden, ob sich das Böse in den Versionen verändert, z. B. kommt es häufiger oder seltener vor, werden zusätzliche sprachliche Änderungen vorgenommen?

Der Untersuchung des Bösen im Märchen wurde in der vorliegenden Untersuchung eine Basis geschaffen, die noch weiter untersucht und in anderen Märchenländern oder -kontexten getestet werden kann.

10 | English summary

Most people know the famous fairy tale ending *And they lived happily ever after* or a similar version of it. But before any fairy and/or folk tale can get to a happy ending, the characters, especially the hero(es) of the story, have to face many hurdles, challenges, and even evil encounters.

Evil in fairy tales is as ubiquitous as it is in real life, and it is a popular theme that keeps reappearing. In Europe as well as in Japan, the evil and dark side of fairy tales has been one of the points of criticism against fairy tales. However: One aspect that becomes apparent in all of this is that there is no overview of the kinds of evil appearing in the stories, and the actions associated with these types of evil.

This thesis aims to establish an overview of a set of actions in Japanese fairy tales that can be found to encompass the entire spectrum of evil. It is imperative to keep in mind that this is a rather wide-ranging spectrum since the research available in relation to the evil portrayed in fairy tales is broad and versatile. However, the research that is currently available does not look at evil as a concept that includes less gruesome actions as well as the truly evil ones. That is why this thesis is taking all kinds of evil actions into consideration, i.e., cruel and less cruel actions, to reflect all aspects of the concept of evil. Furthermore, the thesis aims to demonstrate that evil is, in fact, a part of the fairy tale and that the text itself takes sides by creating the distinction between good and evil in the story.

To achieve this, the thesis starts with a definition of what evil means. For this definition, I consulted various articles and books on evil from different areas of

research such as theology, philosophy, psychology, and popular science. This led me to the following definition (see p. 79):

Evil is a subjective evaluation. It is part of the **dichotomy** "good" and "evil". Therefore, "evil" is related to "good". Evil is **multi-faceted** and includes more than just illegal acts, crimes, and morality – it includes "small" and "big" acts, i.e., acts that are considered worse than others. Evil can be applied to conscious as well as unconscious acts and can be used as a classification. It disturbs the flow of what should be; it inflicts **suffering** on others. Thus, evil is a **hindrance** and **disruption** for those who experience it.

Some acts are universally considered evil. However, their evaluation is still dependent on a point of view and therefore subjective. Moreover, societal norms influence what is considered evil. Another key aspect of the definition is the fact that the evil act leads to suffering. This is especially important when looking at evil in fairy tales in order to decide if an act should be considered evil or not.

Many folklore researchers have touched upon the topic of evil and cruelty in fairy tales. One of these researchers is Lutz Röhrich (1964), who specified 11 such characteristics. However, he focused on the truly gruesome acts like cannibalism, murder, or human sacrifices. Moreover, his list includes characteristics like disenchantment through killing again. That means, Röhrich connects an evil deed (killing or rather killing again) to a direct –and good– result (disenchantment), i.e., he doesn't focus purely on the act, but in this case also on the outcome.

Although there are various extremes in fairy tales, the stories don't merely concentrate on evil. Ina Böttcher (2013) shows in her work on cruelty in fairy tales and their effect on children that there are acts like insults or threats. However, both of these works only look at a certain part of the spectrum of evil and not at the diverse and variable severity of evil deeds in their entirety.

In addition to this theoretical foundation, it was important to understand evil in the Japanese context. To do that I used two approaches: On the one

hand, I looked into virtues and interdictions in the three major religions of Japan (Shintō, Buddhism, and Confucianism). Moreover, I conducted a survey with Japanese respondents to understand what is considered evil in Japan.

The next chapter looks at the evil in fairy tales overall. Given the existing research, it is not possible to completely avoid the terms *violence* and *cruelty*, but for the overall concept and spectrum of evil and the dark side, *evil* is the preferred term to highlight the entire spectrum of evil and not solely focus on the truly gruesome and violent aspects.

To create the overview list of evil deeds in Japanese fairy tales, I made use of the fairy tale indices by Seki Keigo (1966) and Ikeda Hiroko (1971). The indices include summaries of all the stories mentioned, including their different versions. The indices were useful for creating an overview of evil deeds in Japanese fairy tales – especially considering that if the summary includes an evil deed, it must be a core part of the story. Therefore, this approach was used for this thesis in order to cover a great number of fairy tales and identify the characteristics that play a role in the story.

The above-mentioned definition of evil was also a guiding factor in creating the list of evil deeds. To understand an act as evil in the context of fairy tales, I also considered acts that resulted in some form of punishment if the act wasn't already described as evil, bad, or the like in the text itself.

In addition to the fairy tale indices, I translated a selection of five Japanese fairy tales and used them as a tool to understand how these acts shift on the scale of evil. The effect of an isolated act might not be the same as when considering the same act within the text and circumstances of the story. For the aim of this thesis, five stories were sufficient as they covered 1/3 of the characteristics, as well as demonstrating a variety of deeds and their diverse levels of evil.

The fact that evil in fairy tales is a spectrum is evident when using the text structure that was described by Sano and Thomson (2008) and then applying that general structure to the story of *Kachi Kachi Yama*. In said story, *tanuki* (a raccoon dog) taunts and mocks the old man. At first, the old man chases *tanuki* away, but when *tanuki* doesn't stop mocking the old man, he puts glue on the

tree stump where *tanuki* was sitting a day before, which results in *tanuki* being stuck on the tree stump. These two characters are basically always acting in response to what the other one did: It is a pattern of mockery, revenge, more mockery, more revenge. It all culminates with the old man capturing *tanuki* to turn it into soup. He brings *tanuki* to his house, ties it to a tree, and tells his wife to prepare everything. However, *tanuki* can talk itself out of its "confinement" and kills the old woman, makes soup out of her, and pretends to be her. When the old man comes home, he is served the soup that was made out of his wife. To seek revenge on *tanuki* for killing his wife, the old man gets help from the rabbit. The rabbit uses *tanuki's* greed and they go to get grass together. The rabbit sets the grass on fire that *tanuki* is carrying on its back and inflicts even more pain on *tanuki* with a fake remedy. At the end of this version used here, the rabbit brings *tanuki* to the house of the old man and they make soup out of *tanuki*.

The following image shows how the different elements initiating event, sequent event, and final event (see also Sano and Thomson 2008) are applied to the story of *Kachi Kachi Yama*. It is clear that the mockery—which is an act on the lower level of evil—is causing the following action and it leads to more evil acts like murder and unconscious cannibalism. This furthermore shows that every level of evil has to be considered in regard to fairy tales since the actual story would have never happened without the "smaller act", i.e., less evil. Moreover, this is also one of the functions of evil in fairy tales.

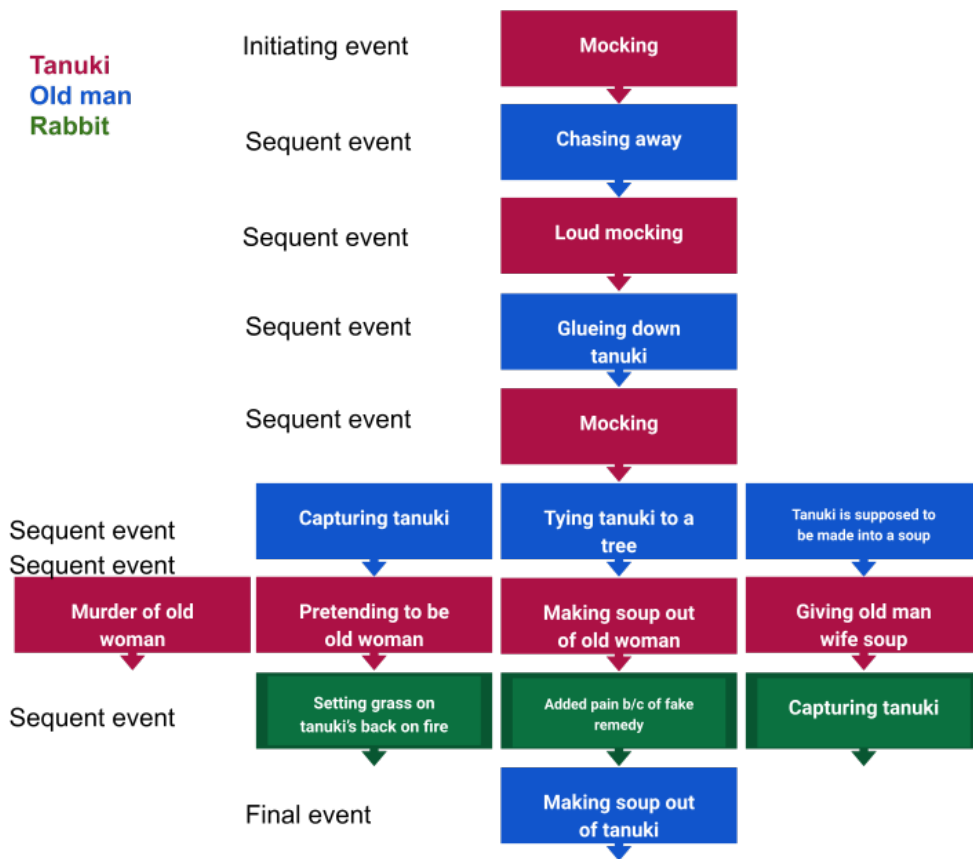


Figure 10.1: Cycle of evil in *Kachi Kachi Yama*, extended with the structure described by Sano and Thomson (2008:4)

Another rather interesting aspect is seeing how language affects the perception of evil in fairy tales. This means that there is another layer to evil in the stories besides the acts themselves. Therefore, evil in fairy tales can be split between the text level, i.e., language, and the action level.

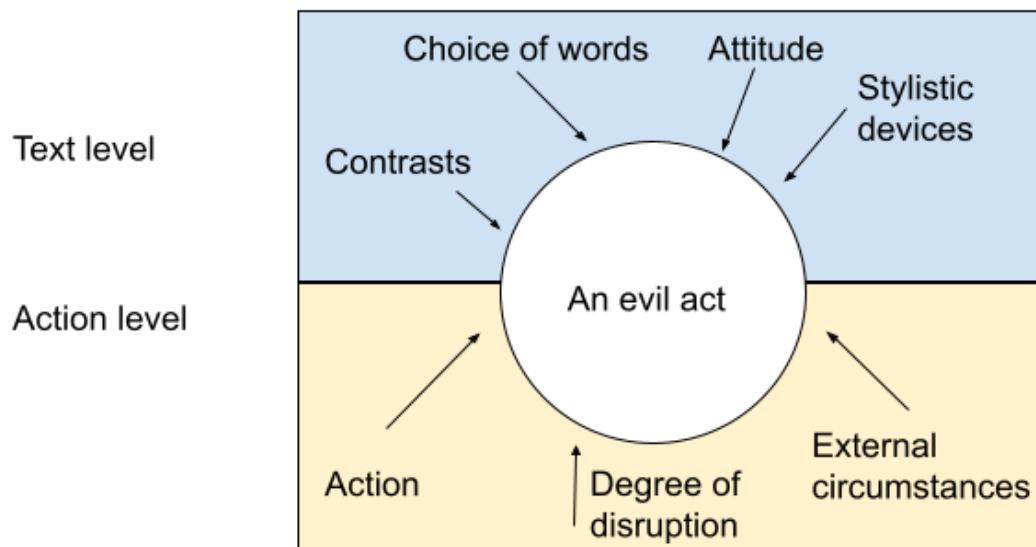


Figure 10.2: Text and action level

Several stylistic devices affect the readers and listeners of fairy tales to make them favor the story's hero or heroine and set them up against the villains. *Attitude* (described by Sano and Thomson 2008) refers to words, phrases, etc. that implicitly or explicitly add a positive or negative evaluation. Among the other stylistic devices is also the conscious use of adjectives: Heroes and heroines are described with positive adjectives, whereas villains get negative ones. The actions are depicted rather neutrally without much embellishment. So when a description or other stylistic devices are then used, their effect is even stronger. This can also lead to distinguishing good and evil even more. In Japanese fairy

tales, onomatopoeia is used to paint a clearer picture of the action and bring the experience closer to the reader, but it can also have a negative effect when, for example, onomatopoeia is used to recreate the sound of bones cracking or breaking when *yamauba* eats one of the children or to describe the various facets of grinning that could also have a negative connotation.

When creating the list of actions on the entire spectrum of evil in Japanese fairy tales, 41 actions are on the final list—on different levels of the scale of evil.

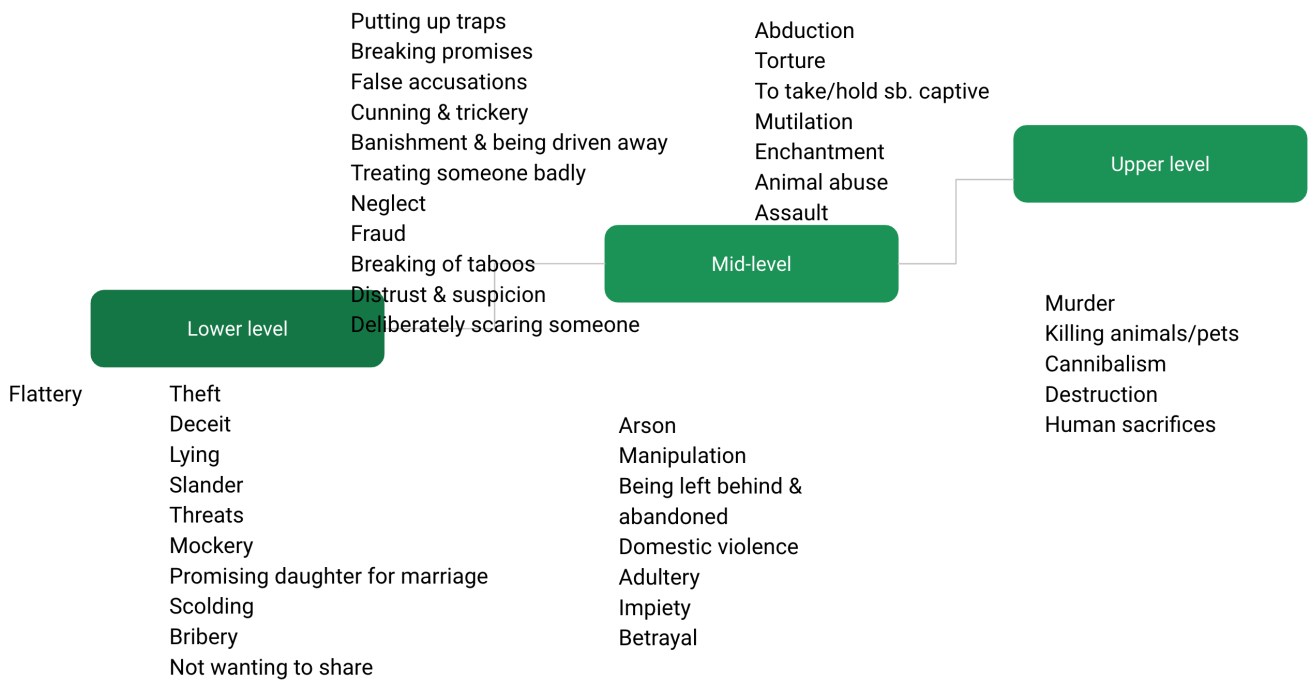


Figure 10.3: Overview of evil in Japanese fairy tales

As can be seen on the chart, every level of evil is represented, which shows that it truly is a spectrum. For this thesis, I chose to use only three main levels, but also allowed for intermediate levels. The levels are connected to the degree of destruction and disruption of the action and thus are only looking at the action level and not at the text level here. That means that the more an action destroys or disrupts, the higher it will be on the scale of evil. For example: Regular

theft is normally connected to property or belongings, meaning that the life of the owner is only mildly disrupted. However, the breaking of taboos or fraud disrupts the life of the person against whom these are done more. The highest level on the scale is the one that sees the life of the victim fully destroyed or disrupted, e.g., murder or cannibalism. It is important to point out that only 12 actions can be found on the upper levels of evil, which furthermore proves that the existing research up until now only looked at a small fraction of evil in fairy tales and folklore.

As an overall result, it can be noted that evil in fairy tales is a wide spectrum; it includes smaller actions, but also truly gruesome ones. Often, actions on the lower levels of evil lead to other actions that are on the upper level of evil, e.g., *Kachi Kachi Yama* where mockery led to murder. This shows that evil is part of the story and sets it in motion. In the example of *Kachi Kachi Yama*, the story would have never been triggered if it hadn't been for tanuki's mockery of the old man.

Moreover, fairy tales clearly distinguish between good and evil and mark them as such by making use of language and stylistic devices, e.g., onomatopoeia, contrasts, or the deliberate use of adjectives.

The thesis furthermore shows that the Japanese fairy tale has similarities with fairy tales from other countries and their depiction of evil. Therefore, it can be used in a comparative analysis. The overview created here with 41 actions, distributed across several levels of evil, can be used for further research on the topic of evil in fairy tales within and across cultures.

11 | Glossar

Aa-Th-Index:	Aarne-Thompson-Index
Abstraktheit:	Wesensmerkmal des Märchens, von Max Lüthi festgelegt. Dieses Merkmal bezeichnet z. B. die reine Benennung, die Neigung zu Extremen oder auch die Formelhaftigkeit im Märchen.
Akahon 赤本:	sog. Rotbücher mit Märchenstoffen für Kinder
Aku 悪:	das Böse, das Übel, das Schlechte, das Falsche, deckt das Bedeutungsspektrum ab.
Amewakahiko Monogatari 天稚彦物語:	ein reines Volksmärchen.
Attitude:	sprachliches Stilmittel, wird durch abstufbare Mittel ausgedrückt, die explizit oder implizit eine positive oder negative Bewertung angeben.
Bonum:	das Gute, das Wohl.
Buchmärchen:	Schriftlich fixierte Erzählungen.
Chōja 長者:	Großgrundbesitzer, reicher Mann im japanischen Märchen.
Densetsu 伝説:	Legenden.
Dondon harai! Korede don- don hare:	mgl. Schlussformel eines japanischen Märchens.
Dōwa 童話:	Kindergeschichten.

Eindimensionalität:	Wesensmerkmal des Märchens, von Max Lüthi festgelegt. Für Märchenfiguren gehören jenseitige Figuren wie z. B. sprechende Tiere nicht zu einer anderen Dimension. Nach Lüthi wird das außermenschliche in die menschliche Welt integriert.
Enzeki Zasshi 燕石雜誌:	Aufsatzsammlung von Bakin, enthielt die erste wissenschaftliche Arbeit zum Volksmärchen.
Flächenhaftigkeit:	Wesensmerkmal des Märchens, von Max Lüthi festgelegt. Flächenhaftigkeit äußert sich im Märchen durch Charaktere, die ohne Seelentiefe und komplette Persönlichkeit sind; sie sind wie Papier.
Formelhaftigkeit:	Merkmale des Märchens wie z. B. Anfangs- und Schlussformeln, Verse, wiederholte direkte Rede, Dreizahl.
Fudoki 風土記:	Berichte über Provinzen Japans, zwischen 713-733 verfasst.
Fünf Begierden:	aus dem Buddhismus: Streben nach Reichtum, sexueller Liebe, Essen, Trinken, gesellschaftlichem Ruhm.
Fünf böse Taten:	aus dem Buddhismus: töten, stehlen, Unzucht, Lüge, Trunksucht.
Fünf moralische Konstan- ten:	aus dem Konfuzianismus: Liebe, Gerechtigkeit, Ritual, Weisheit, Aufrichtigkeit.
Fünf Praktiken der perfek- ten Tugend:	aus dem Konfuzianismus: respektvolles Auftreten, Großzügigkeit, Glaubwürdigkeit, Aufmerksamkeit, Güte.
Fünf soziale Beziehungen:	aus dem Konfuzianismus: Herrscher und Untertan, Vater und Sohn, älterer Bruder und jüngerer Bruder, Ehemann und Ehefrau, Freund und Freund.
Fünf Verbrechen:	aus dem Buddhismus: Vatemord, Muttermord, Tötung eines Arhat, Verletzung eines Buddha, Spaltung der Gemeinschaft der Gläubigen.
Gijōgo 擬情語:	Lautmalerei. Psychomime, beschreiben Gefühle oder einen mentalen Zustand.
Giongo 擬音語:	Phonome, Nachahmung von Lauten.

Giseigo 擬声語:	Phonomine, Nachahmung von Lauten.
Gitaigo 擬態語:	Lautmalerei. Phänomine, nehmen Bezug auf das Aussehen, den Zustand und die Bedingungen der externen Welt.
GSP:	Generic Structure Potential; Ansatz, der mögliche Variationen der Textstruktur innerhalb eines bestimmten Situationstyps oder einer bestimmten kontextuellen Konfiguration beschreibt.
Harai 祓い:	aus dem Shintō, Reinigung.
Hasei mukashibanashi 派生昔話:	abgeleitete Erzählungen.
Isolation:	Wesensmerkmal des Märchens, von Max Lüthi festgelegt. Figuren, Dinge und Episoden stehen isoliert nebeneinander; Figuren machen keine Erfahrungen, sie lernen nicht dazu.
Jiji to baba 爺と婆:	Väterchen und Mütterchen.
Kachishugi:	Wertschätzungs-ismus.
Kami 神:	Gottheit.
Kankei mukashibanashi 完形昔話:	vollständige Erzählungen
Kataribe 語り部:	K. trugen mündliche Überlieferungen im alten Japan weiter.
Kegare 汚れ/穢れ:	aus dem Shintō, Unreinheit, die durch menschliche Bedingungen verursacht wird.
KHM:	Kinder- und Hausmärchen.
Kojiki 古事記:	ältestes Buch Japans, geschrieben im Jahr 710-712.
Kunstmärchen:	Märchen, die von Berufserzählern oder Schriftstellern bearbeitet wurden.
Malum:	das Böse, das Übel.
Mamako hanashi 継子噺:	Stiefmuttermärchen.
Man'yōshū 万葉集:	japanische Gedichtsammlung, 760 verfasst.
Medetashi medetashi:	mgl. Schlussformel eines japanischen Märchens.

Meisho zukai 名所圖會:	Bilder berühmter Orte.
Minkan denshō 民間傳承:	Folklore.
Minwa 民話:	gebildetes Wort für „Volksmärchen“.
Minzokugaku 民俗学:	Folklore (als Wissenschaft).
Mukashibanashi 昔話:	Märchen.
Mukashi mukashi 昔々:	Anfangsformel japanischer Märchen.
Nihon godai mukashibanashi 日本五代昔話:	die fünf großen Märchen Japans: Kachi Kachi Yama, Momotarō, Der Kampf zwischen dem Affen und der Krabbe, Der Sperling, dem die Zunge abgeschnitten wurde, Der neidische Nachbar.
Nihon mukashibanashi mei'i 日本昔話名彙:	Märchenindex von Yanagita Kunio.
Nihon mukashibanashi shūsei 日本昔話集成:	kurz: Shūsei. Japanische Märchensammlung von Seki Keigo, 6 Bände. 1950-1958.
Nihon mukashibanashi tai-sei 日本昔話大成:	kurz: Taisei. Japanische Märchensammlung von Seki Keigo, 12 Bände. 1978-1980.
Nihon mukashibanashi tsūkan 日本昔話通観:	Märchenkatalog von Inada Kōji und Ozawa Toshio. 29 Bände. 1977-1990.
Nihon ryō'iki 日本靈異記:	oder: Nihon-koku genbō zen'aku rei'iki. Um 822 niedergeschrieben. Enthält märchenartige Legenden, die buddhistisch gefärbt, aber reinen japanischen Ursprungs sind.
Nihon shoki 日本書紀:	Reichschronik. 720 geschrieben.
Otogi banashi お伽話:	Ammenerzählungen.
Otogizōshi 御伽草子:	Unterhaltungsbücher aus dem 15. und 16. Jhd.
Sore bakkari :	mgl. Schlussformel eines japanischen Märchens.
Sublimierung :	Wesensmerkmal des Märchens, von Max Lüthi festgelegt. Dieses Merkmal ist eng verbunden mit Isolation.
Taketori Monogatari 竹取物語:	Kunstmärchen, im 10. Jhd. verfasst.

Tanuki 狸:	dachsähnliches Tier und fester Bestandteil der japanischen Folklore-Tradition, kann verschiedene Gestalten annehmen. Nimmt verschiedene Rollen ein: rachesüchtiger Gestaltwandler, dankbarer Freund, Schelm.
Tennen densetsu 天然伝説:	Naturmärchen.
Tokumokushugi 徳目主義:	Tugend-ismus.
Tonō monogatari 遠野物語:	Erzählungen aus Tonō aus dem Jahr 1910 von Yanagita Kunio.
Tsumi 罪:	aus dem Shintō, Unreinheit.
Uji Dainagon Monogatari 宇治大納言物語:	erste wirkliche Märchensammlung, aus dem Jahr 1060.
Volksmärchen:	Märchen, die nicht von einem Berufserzähler umgeformt wurden und im Volke erhalten sind.
Warawa banashi:	weitere Bezeichnung für „Märchen“.
Yamauba 山姥:	Berghexe im japanischen Märchen.
Zangyaku 殘虐:	Grausamkeit, jedoch grafischer. Diese Form von Grausamkeit wird nicht im japanischen Märchen verwendet.
Zankoku 残酷:	Grausamkeit, diese Art der Grausamkeit kommt im japanischen Märchen vor und wird nicht realistisch erzählt.
Zehn böse Taten:	aus dem Buddhismus: töten, stehlen, Unzucht, Lüge, Doppelzüngigkeit, Verleumdung, Schmeichelei, Begierde, Zorn, verkehrte Sicht bzw. Torheit.
Zehn schwere Verbote:	aus dem Buddhismus: Verbot zu töten, zu stehlen, Unzucht zu treiben, zu lügen, sich zu berauschen, die Fehler der anderen zu verraten, sich zu loben und andere zu tadeln, mit den eigenen materiellen und geistigen Gütern zu geizen und die Hilfsbedürftigen zu beschämen sowie das Verbot zu grollen über Undank und das Verbot, die „Drei Schätze“ des Buddhismus zu schmähen.

12 | Anhang

12.1 Kopie der durchgeführten Umfrage

Die Umfrage wurde mit Google Forms erstellt und lief zwischen dem 25. November 2019 und dem 31. Dezember 2019 online. Die Umfrage wurde als Link versandt, weswegen die genaue Empfängerzahl unbekannt ist. Es gab insgesamt 94 Antworten. Weitere Details zur Durchführung, Methode und zur Umfrage finden sich in Kapitel 5.2.

日本の昔話

今回、博士課程の卒業論文のテーマを（日本の昔話の暗い部分）にしました。
其の上で、日本人の皆様の意見をお伺いしたいと思いアンケートを作らせて頂きました。
アンケートに協力して頂ければ嬉しいです。

Page 1 of 5

Next

Never submit passwords through Google Forms.

This content is neither created nor endorsed by Google. [Report Abuse](#) - [Terms of Service](#) - [Privacy Policy](#).

Google Forms



日本の昔話

国籍

日本人ですか？

- はい
- いいえ

日本で育ちましたか？

- はい
- いいえ

Page 2 of 5

Back

Next

Never submit passwords through Google Forms.

This content is neither created nor endorsed by Google. [Report Abuse](#) - [Terms of Service](#) - [Privacy Policy](#)

Google Forms



日本の昔話

個人情報

性別は何ですか？

男性

女性

何歳ですか？

Choose ▼

どこで育ちましたか？

Choose ▼

今、どこに住んでいますか？

Choose ▼



最終学歴は何ですか？ (任意)

中学校

高校

専修学校

短期大学

大学

大学院

Other: _____

Page 3 of 5

Back

Next

Never submit passwords through Google Forms.

This content is neither created nor endorsed by Google. [Report Abuse](#) - [Terms of Service](#) - [Privacy Policy](#)

Google Forms



日本の昔話

昔話

昔話を聞いて育ちましたか？

- はい
- いいえ

どんな昔話を聞いて育ちましたか？

- 日本の昔話
- ドイツの昔話
- アメリカの昔話
- 朝鮮の昔話
- 中国の昔話
- インドの昔話
- Other: _____

どんな昔話を知ってますか？

Your answer _____



どのように昔話と出会いましたか？

- 誰かに読んでもらったり、誰かに読んであげた
- 家
- ディズニー
- 学校教育
- テレビ
- 漫画
- Other: _____

日本の昔話の中に日本人の価値観を見出しますか？

- はい
- いいえ

日本の昔話の中に日本人の価値観を見出しますか？はいの回答の場合は、日本のどのような価値観を、いいえの回答の場合はその理由を書いてください。

Your answer _____

日本の昔話は日本の社会を反映していますか？

- はい
- いいえ



日本の昔話は日本の社会を反映していますか？ はいの回答の場合は、どのようなところですか？ いいえの回答の場合は、どうして反映していないと思われますか？

Your answer

Page 4 of 5

Back

Next

Never submit passwords through Google Forms.

This content is neither created nor endorsed by Google. [Report Abuse](#) - [Terms of Service](#) - [Privacy Policy](#)

Google Forms



日本の昔話

* Required

昔話に見られる残酷さ

「悪」という言葉を聞くと、どんなことを思い浮かべますか？

Your answer _____

「残酷」という言葉を聞くと、どんなことを思い浮かべますか？

Your answer _____



次の行いに等級をつけてください。*

	悪質ではない	少し悪質	悪質	とても悪質
盗み	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
多欲	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
飲酒癖	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
尊大さ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
恩知らず	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
穢れ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
怒り	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
愚行	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
社会集団の妨害	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
調和の妨害	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
仕返し	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
詐欺	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
殺害	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
共食い	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
孤独	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
侮辱	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
傷害	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



人柱

不正直さ

信用を裏切る行為

脅迫

日本の昔話は残酷だと思いますか？

はい

いいえ

日本の昔話は残酷ですか。残酷ではないですか。そう思われる理由を書いてください。

Your answer _____

日本の昔話を残酷なものにするのは何だと思いますか？

作中人物

(作中人物)の行為

表現方法

挿し絵

言語(例えばオノマトペア)

演者や語り手の声や声色

台詞

Other: _____



日本の昔話には社会正義がありますか？

- はい
- いいえ

『天道さん金の鎖』という話を知っていますか？知っている場合、どう思われますか？以下のなかから回答をお選び下さい。

- 面白い
- 残酷だ
- 有益だ
- 良い
- 悪質だ
- その昔話を知りません。

『猫の踊』という話を知っていますか？知っている場合、どう思われますか？以下のなかから回答をお選び下さい。

- 面白い
- 残酷だ
- 有益だ
- 良い
- 悪質だ
- その昔話を知りません。



『カチカチ山』という話を知っていますか？知っている場合、どう思われますか？以下のなかから回答をお選び下さい。

- 面白い
- 残酷だ
- 有益だ
- 良い
- 悪質だ
- その昔話を知りません。

『蛇女房』という話を知っていますか？知っている場合、どう思われますか？以下のなかから回答をお選び下さい。

- 面白い
- 残酷だ
- 有益だ
- 良い
- 悪質だ
- その昔話を知りません。

『馬の皮占』という話を知っていますか？知っている場合、どう思われますか？以下のなかから回答をお選び下さい。

- 面白い
- 残酷だ
- 有益だ
- 良い
- 悪質だ
- その昔話を知りません。



『ぼっこ食ひ娘』という話を知っていますか？知っている場合、どう思われますか？以下のなかから回答をお選び下さい。

- 面白い
- 残酷だ
- 有益だ
- 良い
- 悪質だ
- その昔話を知りません。

Page 5 of 5

Back

Submit

Never submit passwords through Google Forms.

This content is neither created nor endorsed by Google. [Report Abuse](#) - [Terms of Service](#) - [Privacy Policy](#)

Google Forms



12.2 Übersicht der Charakteristika des Bösen im japanischen Märchen mit Beispielmärchen

Diese Übersicht gibt für jedes herausgearbeitete Charakteristikum ein Beispielmärchen aus einem der verwendeten Märchenindexe (Ikeda 1971 oder Seki 1966).

Charakteristikum	Märchenbeispiel	Märchenquelle
Körperverletzung	The Boaster's Head Shaven - <i>Kamisori Kitsune</i> - rasieren des Kopfes mit unscharfem Messer (fügt Schmerzen hinzu)	145B in Ikeda 1971:34-35
Diebstahl	Theft of <i>Mochi Mochi Doroboo</i> ; <i>Mochi Korogashi</i> - Affe und Frosch stehlen <i>Mochi</i>	9D in Ikeda 1971:16-17
Täuschung	The Mistake of Right and Left - <i>Katame Chigai</i> - Fuchs verwandelt sich und täuscht vor, ein Mann zu sein	66C in Ikeda 1971:25
Fallen legen	The Fox Jeers at the Fox-Trap - <i>Tsuri-gitsune</i> ; <i>Konkwai</i> ; <i>Hakuzoosu</i> - Mann legt Fallen, um Fuchs zu fangen	68 in Ikeda 1971:26
Lügen	The Origin of the Animal Calendar - <i>Juunishi no Yurairai</i> - Katze vergisst das Datum, um 12 Tiere dem Tierkalender zuzuweisen. Ratte lügt Katze an und nennt ein falsches Datum	174A in Ikeda 1971:41

12.2. ÜBERSICHT DER CHARAKTERISTIKA DES BÖSEN IM JAPANISCHEN
MÄRCHEN MIT BEISPIELMÄRCHEN

Charakteristikum	Märchenbeispiel	Märchenquelle
(versuchter) Mord	The Step-child and the Bird – Stiefmutter tötet Stief- töchter	221 in Seki 1966:118
Verleumdung	The Ungrateful Human Being – Mann verbreitet Gerücht über Arzt, dass dieser ein böser Zauberer sei	127 in Seki 1966:66
Schmeichelei	The Captor Releases the Victim – <i>Tanishi to Karasu no Uta Mondoo</i> – Schne- cke schmeichelt der Krähe, als diese die Schnecke fres- sen will und entkommt da- durch	6 in Ikeda 1971:15
Drohungen	The Red-Thrasher's Song – <i>Gyoo-gyoo-shi to Zoori</i> – als Strafe für einen verlorenen Schuh wird mit Enthaupt- ung gedroht	249H in Ikeda 1971:60
Töten von (Haus-)tieren	The Faithful Dog – Hund wird von Besitzer erschos- sen, aus Angst, dass der Hund ihm Schaden zufü- gen will	128 in Seki 1966:67
Spott	Kachi-Kachi Mountain – <i>Kachi-Kachi Yama</i> – Tanuki verspottet alten Mann, der auf dem Feld arbeitet	176 in Ikeda 1971:42
Entführung	The Badger as Fortune- Teller – <i>Tanuki no Uranai</i> – Affe entführt Tochter (oder Frau) des Jägers	66A in Ikeda 1971:23

12.2. ÜBERSICHT DER CHARAKTERISTIKA DES BÖSEN IM JAPANISCHEN MÄRCHEN MIT BEISPIELMÄRCHEN

Charakteristikum	Märchenbeispiel	Märchenquelle
Versprechen brechen	Promises to an Animal Rescuer Broken – <i>Hito Booon</i> – Jäger wird von Bären gerettet und verspricht, nie den Aufenthaltsort der Bären zu verraten; Jäger bricht Versprechen (oder geht zu den Bären, um diese zu töten)	161B in Ikeda 1971:40
falsche Beschuldigungen	Grateful Animals ; Ungrateful Man – <i>Hito wa Onshirazu</i> ; <i>Ningen Mujoo</i> – Neidischer Mann beschuldigt Retter des Diebstahls	160 in Ikeda 1971:39
Kannibalismus	Melon Princess – <i>Uriko Hime</i> – Prinzessin wird gekocht und den Eltern als Mahlzeit vorgesetzt	408B in Ikeda 1971:100
List & Trickserei	Tricked into Becoming a Small Object – <i>Oni o Hitokuchi</i> – bei einem Verwandlungswettbewerb wird der Fuchs dazu gebracht, sich in ein kleines Objekt zu verwandeln und wird gegessen	334B in Ikeda 1971:95
Brandstiftung	Pretending Sooth-sayer – jemand zündet das Haus des Mannes an	261 in Seki 1966:140
Manipulation	Fortelling by horse-skin – Mann lässt andere glauben, dass sie seine Mutter getötet haben	254 in Seki 1966:136
Folter	What is Most Dreadful – Mann quält einen <i>Tengu</i> mit Stacheln	354 in Seki 1966:172

12.2. ÜBERSICHT DER CHARAKTERISTIKA DES BÖSEN IM JAPANISCHEN
MÄRCHEN MIT BEISPIELMÄRCHEN

Charakteristikum	Märchenbeispiel	Märchenquelle
jmd. gefangen nehmen	Kachi-Kachi Mountain – <i>Kachi-Kachi Yama</i> – Mann nimmt Tanuki gefangen, um Suppe aus ihm zu machen	176 in Ikeda 1971:42
Verbannung & vertrieben werden	The Gold Bearing Plant – <i>Kin no Nasu ; Kane no Naru Ki</i> – Frau wird verbannt/mit Boot ausgesetzt	707 in Ikeda 1971:165
Verstümmelung	The Girl without Hands – Stiefmutter lässt Hände der Stieftochter abschneiden	213 in Seki 1966:113-114
Tabubruch	The Crane Wife – Frau (verwandelter Kranich) verbietet ihrem Mann, ihr beim Weben zuzuschauen, Mann bricht das Tabu und erkennt, dass seine Frau eigentlich ein Kranich ist	146 in Seki 1966:77-78
zurückgelassen & ausgesetzt werden	Why the Silkworm Sleeps Four Times – <i>Kaiko no Yurari</i> – Prinzessin wird in den Bergen ausgesetzt	721 in Ikeda 1971:167-168
jmd. schlecht behandeln	Komebuku and Awabuku – Stiefmutter behandelt Stieftochter schlecht und bevorzugt leibliche Tochter	210 in Ikeda 1971:111-112
häusliche Gewalt	Dango (dumplings) Son-in-Law – Mann schlägt seine Frau	437 in Seki 1966:203
Vernachlässigung	The Neglectful Turtledove – Kind spielt auf dem Weg zum Vater, der auf dem Feld arbeitet, Vater ist vor Hunger gestorben, als das Kind beim Feld ankommt	7 in Seki 1966:17

12.2. ÜBERSICHT DER CHARAKTERISTIKA DES BÖSEN IM JAPANISCHEN MÄRCHEN MIT BEISPIELMÄRCHEN

Charakteristikum	Märchenbeispiel	Märchenquelle
Tochter zur Heirat versprechen	Snake Husband Killed – <i>Hebi Muko</i> – Vater verspricht Tochter zur Hochzeit mit einer Schlange	312B in Ikeda 1971:74-75
Betrug	One-eyed Cow – Mann verkauft Kuh mit Pflaster auf dem Auge als einäugige Kuh, mit der Zeit verkauft er so viele Kühe mit Pflastern auf dem schlechten Auge	264 in Seki 1966:141
Schimpferei	The Singing Bone – <i>Utai Gaikotsu; Karehone Hoon; Nozarashi</i> – Magd wird ausgeschimpft, weil sie eine Schüssel zerbrochen hat	780 in Ikeda 1971:183-185
Zerstörung	Snake Wife – <i>Hebi Nyoobo</i> – Schlange zerstört das Dorf aus Rache	413C in Ikeda 1971:106-107
Misstrauen & Verdächtigungen	Hototogisu Brothers – älterer Bruder verdächtigt den jüngeren Bruder, ihm das schlechtere Essen gegeben zu haben und sticht den Bruder deswegen in den Magen (bzw. jüngerer Bruder schneidet sich selbst den Bauch auf)	1 in Seki 1966:15
Verzauberung	The Seven Swans – Stiefmutter verzaubert Stiefsöhne in sieben weiße Vögel	219 in Seki 1966:117
Bestechung	Chastity Wager – <i>Kao o Miru Kake</i> – jmd. besticht die alte Krankenschwester der Frau, um ein Foto von der Frau zu erhalten (für eine Wette)	882 in Ikeda 1971:197

12.2. ÜBERSICHT DER CHARAKTERISTIKA DES BÖSEN IM JAPANISCHEN
MÄRCHEN MIT BEISPIELMÄRCHEN

Charakteristikum	Märchenbeispiel	Märchenquelle
nicht teilen wollen	May the Cakes Turn to Frogs – <i>Hito ga Mitara Kaeru</i> – Frau will Essen nicht mit Schwiegertochter teilen	834C in Ikeda 1971:192
Menschenopfer	Destroying the Monkey Demon – Mädchen wird als Opfergabe zum Schrein/der Dorfgottheit gegeben	91 in Seki 1966:52
Tiermisshandlung	The Horse, Dog, Cat, and Cock Travel together – Tiere werden schlecht vom Besitzer behandelt	57 in Seki 1966:35
Ehebruch	Pretending Sooth-sayer – Frau betrügt Mann	261 in Seki 1966:140
Pietätlosigkeit	The Cuckoo Mother and Child – Kind gehorcht nicht dem Wunsch der Mutter, Mutter stirbt	5 in Seki 1966:17
jmd. bewusst Angst einjagen	Miraculous Adhesion of the Mask – <i>Niku-tsuki no Men</i> – Schwiegermutter setzt sich Dämonenmaske auf, um Schwiegertochter zu erschrecken (Schwiegertochter hat keine Angst)	831 in Ikeda 1971:190
Verrat	Death Tricked – <i>Shinigami; Homare no Taiko</i> – Mann begeht Verrat an dem Tod, indem er das Bett der schönen Tochter umdreht, sodass der Tod sie nicht holen kann	332 in Ikeda 1971:90-91

Tabelle 12.1: Übersicht der Charakteristika des Bösen im japanischen Märchen mit Beispielmärchen

12.3 Märchentext und -übersetzung von *Kachi*

Kachi Yama

Übersetzt aus: Seki 關, Keigo 敬吾. „Kachi Kachi Yama 勝々山“. In *Dōbutsu mukashibanashi 動物昔話*, 1:182-186. Nihon mukashibanashi shūsei 日本昔話集成. Tōkyō: Kadokawa Shoten 角川書店, 1958.

勝々山

昔はあつたづもな。爺さまと婆さまとあつたづも。爺さま、山畑さ行つて、畑打はし
てるづと、けづなく悪い>狸がではてきて、休み石さ坐てけづがつて<腰掛ける意>
爺那の右鋤こあ、でんぐりほ

爺那の左鋤こあ、でんぐりほ

と、あらがつた<からかつた>。「この碌でなし狸あ、人さ隙だればり、かげる」と
爺さまあごせ焼いて<腹立てて>鋤もつて追つかけた。狸あ、「ほれや、爺那尻もち
搦いで、でんぐりほ」と、尻こたゞぎ叩ぎ山ん中さ、逃げてしもた。そんつぎの日
も、爺さま山畑打つてられは、狸あ出はてきて、「爺那の右鋤こあ」と、こ切なぐ<
うるさく>からんでくる。なじよにも<どうにも>ならないので爺さまは、そんまた
つぎの日は、休み石さ躑は、べらりとくつつけで置いた。狸はそれども知らねで、今
日もまた休み石さふんねまつて、

爺那の蒔く種あ 千粒あ一粒

晩げになったら 元無しだ

と、爺さまが、なんだかやらの種子下してるのを見て、躑かした。「ほれ、この狸
あ、また今日も居がつたか。いつもかづも、けづつ奴だ」と、藤蔓つかんで、爺さま
は、としゃゝど追つかげできた。狸あ、逃げべとしたとも躑がくつついでるもんだか
ら、なじよにもかじよにも<どうにもかうにも>ならなかつた。「狸は尻べだ、根が
生えた。晩げにあ、狸汁で元無しだ」と、爺さまは、藤蔓で、ぐるゞ巻きにして、家
さもつてかへり、「婆な婆な、晩げなは、狸汁にしもさえ」と戸の口さ吊して置い
た。婆さま、庭前で、粉こは搦いてるづと、狸あ戸の口から、「お婆さまー、お婆さ
まー、なんぼ粉こ搦ぎ申すどす」と、聲こ掛けだ。婆さまは、「三白三はんぎり<は
んぎりは粉を入れる桶に似たもの>三がさね」と言ふと、「あや、ことけだやなく気
の毒な>。そんであ、おらも搦いてすける<手傳ふ>はんて、この藤蔓ばちよつとこ

まく少しの間>解いて呉でござい」と、もちかげてきた。「爺さまに怒られるから、おら厭んか」「なに怒られべしや。粉こ搗き終つたらば、元のやうに吊されるはんで。。。」と、どうにも小うるさいので、氣の好え婆さまはそんではと、解いてやつた。「婆さまし、おら搗くはんで、婆さまあ手合せしてがんせ」と粉ば搗くふりして、いきなり、杵で婆さまのひたえこびく額>ごきんとぶつくらせで拍き殺してしまつた。そして、婆さまの皮は、ひつぺがしかぶり、婆さま汁ばこさへて、爺さまのかへるの待つてみた。晚げ方になると、爺さまは山がら、「婆な婆な、腹減つたであ。婆な婆な、狸汁あ出来たどが」と、もとつてきた。「あやや、爺さまし、遅がつたなす。狸汁あ煮えでるはんで、食つてごせ」と、婆さまに化けた狸は、婆汁をすゝめだ。爺さまは、これは御馳走だと、ひと口たべてみると、なんともひよんたな（奇妙な）味がする。「婆な、婆な、なんたら可笑しな味このする狸汁だべ」と、小頸こ傾げると、「狸あ、煮られるづき、苦しつ屁こたれでらけがら、その味だべます」と、狸婆さまはおそ知らぬふりしてみた。「ひよんただども、美味がった。美味がった。」と、爺さまそれでも三膳三椀食べた。食べだのを見るづと、

婆奥齒こさ ひつついだ

婆汁食つて 可笑しぢえやい

と、狸あ、婆皮べえらりひんぬいで、ほんぼり、ほんぼり奥山さ馳せで行つてしまつた。「あや、口惜しぢえ、えんゝ。婆さま食せられたが、えんゝ」と、爺さまは吃驚にして、泣いでるづと、そこさ、「爺さまし、なに泣いでるとす」と、兎どのが、ちよこたり、ちよこたりやつてきた。「なにもかにもないもす。兎どのや、よく聴いで呉申さい」と、爺さまは泣ぐ泣ぐ、深山のわる狸に婆さま殺されで煮て食せられた話をした。「爺さまし、泣き申さな。おれが仇討つて呉るはんで」と、兎は爺さま精をつけて呉だ。兎は爺さまから、粉團子こさへてもらつて、深山さ行き、去年の立萱刈るふりばして、

立萱一本 千把刈り

明日は長者の ふき替へだ（屋根替へ）

と、唄つてると、慾の皮の突ばつた狸は、ほんだらおらも萱刈つて長者どのさ賣りつけて来んべと、「や、や、兎もらひな、おらも仲間に加でて下ない」と、のそゝ出はてきた。しめたと思つたが、兎は「あ、好どもえども、づつぱり（澤山）刈つてござい」と、何食はぬふりして、仲間に加でだ。さて、萱もづつぱり刈れたので、狸あほくゝもんで、「兎もらひあ、まだがな、長者どんさ賣つて来べもす」と、動きもとれない程背負ごんだ。兎は、小こばり背負つて、狸の後さついで出掛けだ。少し行くと兎は、「あゝ、重で萱だごど。こゝさ捨ちやつてぐべがな」と云ふと、狸は、

「あや、折角の萱こ勿體ねであ。そんでは俺もさ乗せで呉ろ」と慾濃ぐ、兎の分まで貰つて背負つた。兎は、身軽るになつたで、狸の後から、かちつゝと火打石は鳴らした。「あれや、兎もらひな、かちつかちつてのあ、なんの音だべな」と、狸は、それを聞きとかめできいだ。「なにし、あれはかちゝ山のかつちり鳴だべ」と、兎は、おそ知らね振りして答へだ。そのうち狸の萱に火打石の火がついたもんで、ほうゝ燃えだした。「ありやつゝ兎もらひな、ほうゝづのあ、なんでござる」と狸はまた氣にしだしたので、「なに、ほうほう山のほうゝ鳴だべ」と、兎はびつくじやがたり、やいほいと逃げてしまった。さて、逃げた兎は先廻りして、藤蔓こたんきゝと切つてみると、狸は、大火傷して、うんうん唸りながらやつてきた。「やあ、狸どのな、なに唸つてるとす」と、兎は、白切つて呼びかけた。「なにもかにもあるかな。よぐも俺は計つたな」と狸は眞赤になると、兎は全く存知もないと云ふ顔つきで、「はでな、狸もらひは何怒やぐとす。萱山の兎は、萱山の兎、藤山の兎は何知るべさ」と、とほんとうすつ呆けた。「あ、それもそんだ」と狸は氣を直して、「兎もらひな、それもそんだが、なじよにもかじよにも火ぶぐれが痛くてならぬ。なんとか癒す工夫こ、ながべか」と泣き面して頼んだ。「あ、それならば譯ねども。おらの採つてる藤蔓こで呪ねことすれば、すぐ治る」と、だまくらがした。狸は、なんでも治して貰ひたいの一心なので、兎の云ひなり放題になつてると、とうとう藤蔓で、ぐるゝ巻きにされてしまった。「兎もらひな、なにするでえ。痛でじえ、痛でじえ」と、狸は大泣き立てだ。「おらの藥こあ、少ゝ利ぐども、なに直ぐなほるはんて、我慢してれござい。俺あ背負つてあげるすけに。。。」と、兎は泣き叫ぶ狸は、げえらりひつちよつて、ほんぼら麓の爺さま家さ、駈けつけた。そして、「お爺さまし、お爺さまし、狸は、生捕つてき申したぜ」と、藤蔓巻きのわる狸、どつたりと下した。「やあゝ兎どのな。手柄でござるもす。兎どのな、ござれ」と、爺さまは途方もない喜びで、早速狸汁ばして兎ともゝ、あや嬉しんじえ、ぱつくりこ、あや本望だじえ、ぱつくりこ、と、ひつぱりおつぱり食べてしまったとさ。どんと拂え。

Kachi Kachi Yama – Der klackende Berg

Es waren einmal ein alter Mann und eine alte Frau. Der alte Mann ging zu einem Bergfeld, als beim Pflügen ein böser Tanuki auftauchte und sich auf den Pausenstein setzte.

Alter Mann, deine Hacke fällt nach rechts¹⁵⁷.

¹⁵⁷でんぐりぼ ist etwas unklar, aber es scheint hier ひっくり返る zu bedeuten (vgl. Weblio: <https://www.weblio.jp/content/%E3%81%A7%E3%82%93%E3%81%90%E3%82%8A%E3%81%92%E3%81%99>).

12.3. MÄRCHENTEXT UND -ÜBERSETZUNG VON *KACHI KACHI YAMA*

Alter Mann, deine Hacke fällt nach links.

neckte er ihn. „Dieser nichtsnutzige Tanuki! Du machst einem nur Ärger!“, sagte der alte Mann wütend, nahm seine Hacke und jagte den Tanuki. Darauf sagte der Tanuki: „Ha, pass auf, alter Mann, du fällst sonst noch auf deinen Hintern“, schlug sich auf den Po und floh in das Innere der Berge. Auch am folgenden Tag ging der alte Mann zum Bergfeld. Und als er so pflügte, tauchte der Tanuki wieder auf und neckte ihn lautstark: Alter Mann, deine Hacke fällt nach rechts“. Da dies zu nichts führte, strich der alte Mann am darauffolgenden Tag Vogelleim auf den Stein, auf dem sich der Tanuki ausruhte. Nichtsahnend setzte sich der Tanuki auch an diesem Tag wieder auf den Pausenstein und sagte:

Der alte Mann sät Samen aus; aus 1000 wird einer

Und wenn es Abend wird, sind sie weg

Er sah, wie der alte Mann die Saat heftig ausstreute und verhöhnte ihn „Ah, dieser Tanuki sitzt heute wieder hier! Ständig bist du böse!“ [sprach er] und griff eine Glyzinenranke. Der alte Mann stürmte zu dem Tanuki. Er wollte fliehen, aber da er am Leim festklebte, ging es überhaupt nicht mehr. „Unter dem Po des Tanuki ist eine Wurzel gewachsen. Heute Abend wirst du in der Tanuki-Suppe enden¹⁵⁸“, sprach der alte Mann, wickelte die Ranke um den Tanuki herum und brachte ihn nach Hause. „Mütterchen, Mütterchen¹⁵⁹, bereite heute Abend bitte Tanuki-Suppe zu“, rief er und hing den Tanuki an die Tür. Die alte Frau stampfte im Garten Mehl als der Tanuki von der Tür aus rief: „Mütterchen, Mütterchen, wie viel Mehl mahlst du?“ Die alte Frau sagte: „Drei Mörser und drei Eimer voll.“ „Ah, das ist bedauerlich. Aber in diesem Fall könnte ich dir dabei behilflich sein. Löse die Ranke doch ein wenig,“ schlug der Tanuki vor. „Das würde das Väterchen zornig machen. Lieber nicht.“ „Nicht doch. Wieso sollte er zornig werden? Wenn das Mehl fertig gemahlen ist, kannst du mich genau so wieder aufhängen“, und weil der Tanuki so beharrlich war, löste das gutmütige Mütterchen den Strick. „Mütterchen, ich mahle das Mehl und du hilfst“. Er täuschte vor, Mehl zu zerstoßen und schlug plötzlich mit dem Stößel auf den Kopf der alten Frau und tötete sie. Daraufhin zog er

Dies erscheint sinnvoll, da der Tanuki den alten Mann ärgern möchte. Eine ähnliche Übersetzung findet man auch bei Adams, der schreibt „Old man, you're hoeing crooked on the right, Old man, you're hoeing crooked on the left.“ (Adams in Seki 1963:7)

¹⁵⁸Der alte Mann verwendet hier das gleiche Wort (元無し) wie der Tanuki in seinem Spruch am Anfang der Geschichte, was sich jedoch nur begrenzt in der Übersetzung wiedergeben lässt.

¹⁵⁹Der alte Mann spricht seine Frau mit 婆な婆な an, also „(alte) Frau, (alte) Frau“. Daher wurde für die Übersetzung die liebevolle Anrede „Mütterchen“ verwendet.

12.3. MÄRCHENTEXT UND -ÜBERSETZUNG VON *KACHI KACHI YAMA*

der alten Frau die Haut ab und zog sich diese über. Aus dem Mütterchen machte der Tanuki Suppe und wartete darauf, dass der alte Mann nach Hause kommt. Am Abend kam der alte Mann vom Berg zurück: „Mütterchen, Mütterchen, ich bin hungrig. Mütterchen, Mütterchen, ist die Tanuki-Suppe fertig?“ „Ah, Väterchen. Du kommst spät. Die Suppe ist gekocht. Nun iss bitte“, sagte der als Frau verwandelte Tanuki und gab ihm die Suppe. Was für eine Köstlichkeit! Als der Mann einen Bissen probierte, schmeckte es sonderbar. „Mütterchen, Mütterchen, irgendwie schmeckt die Tanuki-Suppe etwas sonderbar“, sagte er und neigte seinen Kopf ein wenig. „Als der Tanuki gekocht wurde, hatte er Schmerzen und Darmwinde. Daher kommt wohl dieser Geschmack“, sagte die Tanukifrau und tat so, als ob sie von nichts wisse. „Trotzdem war es lecker! Lecker!“, sagte der alte Mann und aß drei Schüsselchen und drei Schälchen davon. Als der Tanuki dies sah, sagte er:

Es kleben die Zähne der Alten daran!

Mütterchensuppe hast du gegessen! Ist das nicht komisch?

Der Tanuki zog die Frauenhaut aus, und kaum sichtbar verschwand er ins Innere der Berge. „Oh, wie schmerzlich“, klagte er. „Ich musste meine Frau essen,“ klagte er. Der alte Mann war bestürzt und weinte. In diesem Augenblick kam der Hase hüpfend vorbei und fragte: „Väterchen, warum weinst du?“ „Es bleibt mir nichts. Hase, hör' mir gut zu,“ sagte der alte Mann und weinte und weinte. Er erzählte, dass der böse Tanuki aus dem Inneren der Berge die alte Frau getötet und gekocht hat und er sie dann essen musste. „Väterchen, weine nicht. Ich werde dich rächen,“ sagte der Hase ermutigend. Der Hase bekam von dem alten Mann einen Mehlknödel gemacht und ging in das Innere der Berge. Dort tat er so, als ob er das Schilfrohr vom letzten Jahr schneiden würde.

Ein Schilfrohr, Tausend Bündel geerntet

Morgen decke ich das Dach des Chōja neu,

sang der Hase. Der habgierige Tanuki dachte sich, dann schneide ich auch Schilfrohr und verkaufe es dem Chōja. „Guter Hase, darf ich bitte auch mitmachen?“ fragte er und kam langsam hervor. „Wunderbar“, dachte der Hase und sagte: „Gut. Mein Guter, schneide ruhig viel ab.“ Er machte eine unschuldige Miene und ließ ihn mitmachen. Weil der Tanuki nun aber so viel Schilf schnitt, freute er sich und sprach: „Guter Hase, noch mehr? Lass uns doch zum Chōja gehen und es verkaufen.“ Er packte so viel auf seinen

12.3. MÄRCHENTEXT UND -ÜBERSETZUNG VON *KACHI KACHI YAMA*

Rücken, dass er sich kaum noch bewegen konnte. Der Hase packte aber nur wenig auf seinen Rücken und lief hinter dem Tanuki. Nachdem sie ein wenig gelaufen sind, sagte der Hase: „Oh, das Schilf ist so schwer. Ich will es einfach hier hinwerfen.“ Der Tanuki sprach gierig: „Ah, das hart erarbeitete Schilf ist zu schade. Ich kann das doch tragen.“ So bekam er auch noch den Anteil vom Hasen. Der Hase wurde nun leicht und flink. Hinter dem Tanuki ließ er einen Feuerstein „klack klack“ ertönen. „Ach, guter Hase, was ist dieses „Klack Klack“ für ein Geräusch?“, argwohnte der Tanuki, als er es hörte. „Was? Ach das ist das „Klack Klack“ vom Klack-klack-Berg,“ antwortete der Hase unwissend. Unterdessen entzündete sich das Schilf vom Tanuki und brannte lichterloh. „Ahh, guter Hase, warum brenne ich lichterloh?“ fragte der Tanuki, da er langsam begann, sich Sorgen zu machen. „Ach, das ist das Lichterloh vom Lichterloh-Berg,“ schwindelte¹⁶⁰ der Hase und hüpfte davon. Nun kam ihm der geflohene Hase zuvor und schnitt ratzfatz eine Glyzinienranke ab. Der Tanuki hat sich schwer verbrannt und während er vor Schmerzen stöhnte, kam er heran. „Nun, Tanuki, wieso stöhnst du denn so?“, rief der Hase unwissend. „Ich wurde richtig hereingelegt!“, sprach der Tanuki und wurde bis über die Ohren rot. Der Hase schaute so, als ob er von nichts wüsste und sprach: „Nun. Warum bist du denn so zornig, guter Tanuki? Das war der Hase vom Schilfberg! Der Hase vom Schilfberg! Ich bin der Hase vom Rankenberg und weiß von nichts,“ schwindelte er ihn komplett an. „Ah...wenn das nun so ist...“, sprach der Tanuki, dessen Stimmung sich besserte. „Guter Hase, das kann zwar sein, aber die Verbrennungen tun so schrecklich weh. Gibt es denn gar kein Heilmittel?“ flehte er mit tränenüberströmten Gesicht. „Du brauchst nichts weiter zu sagen...“ Wenn ich dich mit meiner gepflückten Glyzinienranke verwünsche, wirst du sofort wieder genesen“, führte er den Tanuki hinters Licht. Da der Tanuki auf jeden Fall geheilt werden wollte, folgte er dem Hasen blind und ließ sich schnell mit der Ranke umwickeln. „Guter Hase, was machst du? Aua“ Das tut weh!“, jammerte der Tanuki. „Auch wenn meine Medizin ein wenig schmerzt, musst du dich noch gedulden, um schnell zu heilen. Ich trage dich jetzt auf meinem Rücken ...,“ sagte der Hase und eilte den schreienden Tanuki¹⁶¹ zum Fuße des Berges des alten Mannes. Daraufhin rief er „Alter Mann, alter Mann, ich habe den Tanuki lebend gefangen“ und legte den bösen, in einer Glyzinienranke eingewickelten Tanuki schwerfällig ab. „Oh, Hase. Eine wahre Leistung. Hierher bitte, Hase“, sagte der alte Mann und war außerordentlich

¹⁶⁰Der Begriff びっくじゃかたり ist etwas unklar. Wahrscheinlich ist es ein Wort, dass „sagen“ ausdrückt. Vom Kontext her passt „schwindeln“.

¹⁶¹Die Passage mit げえらりひっちよって、ほんぼら ist unklar.

12.4. MÄRCHENTEXT UND -ÜBERSETZUNG VON *DIE GOLDENE KETTE DES HIMMELSGOTTES*

erfreut. Unverzüglich setzte er die Tanuki-Suppe auf zusammen mit dem Hasen. Sie waren erfreut und aßen mit vollen Backen. Sie waren mit Glück erfüllt und aßen mit vollen Backen¹⁶². Es blieb nichts übrig. Nun ist die Geschichte aus.

12.4 Märchentext und -übersetzung von *Die goldene Kette des Himmelsgottes*

Übersetzt aus: Seki 關, Keigo 敬吾. Tentōsan kin no kusari 天道さん金の鎖“. In *Honkaku mukashibanashi* 本格昔話, 2.3:1170-1171. *Nihon mukashibanashi shūsei* 日本昔話集成. Tōkyō: Kadokawa Shoten 角川書店, 1958.

天道さん金の鎖

貧乏な後家さんが男の子三人と暮してゐた。後家さんは子供三人を留守させて隣村に白磨りのかせいに行つて夜ふけてかへつてみると、森のそばから山姥が出て食つてしまつた。山姥は後家さんの着てゐた着物をきて、後家さんに化けてかへつて來た。子供たちや、今かへつたよ。子供たちは喜んで戸をあけようとしたが、二番目の子供が、あれはお母あゝの聲と違ふ、お母さんはもつといい聲だと言つて、戸をあけなかつた。すると山姥は、こん夜はいそいだので風呂にもいらず咽喉に何かつまつて聲が出らと言つた。そこで男の子は、それで戸の節穴から指を出して見なされと言つたので、山姥は毛の生えた指を出した。違ふ々々、お母さんの指には毛なんかなくですべ々々してる。山姥はしまつたと思つて、毛ではない、いがかがついてゐるのぢや、どれ洗つて來うといつて、山姥は山麓<ツワ>の葉を指に巻いて出すと子供は安心して戸をあけて中に入れた。すると、山姥は末の子をつれて納戸に入り、二人の子に早くねろと言つた。上の二人がねてみると納戸からほき々々といふ音がするのでのぞいて見ると、山姥が末の子の骨を食つてゐた。二人はびつくりしてにげ出す相談をした。暫くして二番目の子供が、お母あゝ、しつこがしたいけ、兄ちゃんに見てもらふよといふと、山姥はすぐかへつて來いといつたので、兄弟はそつと家を出て、池の畔の大きな梨の木に上つた。いつまでたつても子供がかへつて來ないので山姥が外に出ると、池の中に兄弟の姿がうつつてゐたので、山姥はいつまで池の中にある、早く上つて來い

¹⁶² ... ひっぱりおっぱり食べてしまったとき。ひっぱりおっぱり ist unklar, aber im Satz steht, dass alles aufgeessen wurde.

12.4. MÄRCHENTEXT UND -ÜBERSETZUNG VON *DIE GOLDENE KETTE DES HIMMELSGOTTES*

とどなった。それでも子供が動かないので、山姥は池の中にはいつて二人をつかまへようとした。木の上の二人は大声で笑った。山姥は二人が木の上にもると気がついて、どうして登ったと言ふと、弟が足に油をぬつて登ったと教へた。山姥は油得利の油を足にぬつて登ったが、すべつて登れないので、ほんとのことを言はぬと食ふぞとおどしたので、兄が鉈で木にきずをつけて登ればよいと教へてしまった。山姥はその通りにして兄弟に近づいて、もうすぐ山姥の手が二人にとどきさうになった。兄弟は聲をそろへて、天の神様ようい、鐵の鎖を降して下さいよういと祈ると、鎖が降りて來たので、それにつかまつて天へ上つた。山姥はくやしがつて兄弟のやうに祈ると、鎖が降りて來たが、それは腐れた繩だったので、途中できれて山姥は蕎麦の莖は山姥の血に染つたので赤い色をしてゐる。兄弟は天にのほり天帝につかへて兄弟星になつてかがやいてゐるといふ。

Die goldene Kette des Himmelsgottes

Eine arme Witwe hatte drei Söhne zu ernähren. Die Witwe ließ die drei Kinder alleine, um im Nachbardorf beim Reiszermahlen¹⁶³ zu helfen. Als sie nachts wieder nach Hause ging, tauchte Yamauba aus dem Wald auf und fraß sie auf. Daraufhin zog sich Yamauba die Kleider der Witwe über und verkleidete sich als sie. „Kinder, ich komme nach Hause!“ Als die Kinder die Stimme hörten, sprach der mittlere Sohn: „Das ist nicht Mutter¹⁶⁴. Mutter hat eine viel schönere Stimme.“ Und sie haben die Tür nicht aufgemacht. Daraufhin sprach Yamauba: „Ich war heute Abend so in Eile und konnte kein Bad nehmen. Ich habe auch etwas im Hals und kann deswegen keinen Laut machen.“ Daraufhin sprach der Sohn, dass sie ihren Finger durch das Loch in der Tür stecken solle. Und so steckte Yamauba ihren haarigen Finger durch das Loch. „Nein, nein¹⁶⁵, Mutter hat keine Haare auf den Fingern, sondern ganz glatte!“ Yamauba dachte sich: „Oh, nein!“ Sie sagte dann: „Das sind keine Haare, das ist eine stachelige Schale [an meinem Finger].“ Dann sagte sie, dass sie es kurz abwaschen würde, aber stattdessen wickelte sich Yamauba ein Blatt¹⁶⁶ um den Finger. Die Kinder fühlten sich also sicher und öffneten

¹⁶³Wörtlich: 白磨り Essen zermahlen, zerkleinern

¹⁶⁴Wörtlich: Das ist unterschiedlich von Mutters Stimme.

¹⁶⁵Wörtlich: Anders sein/sich unterscheiden

¹⁶⁶Wörtlich: Blatt von der Tsuwabuki (Farfugium japonicum). Für die Übersetzung wurde bewusst der Pflanzename ausgelassen und nur allgemein geschrieben, dass sie sich ein Blatt um den Finger gewickelt hat.

12.4. MÄRCHENTEXT UND -ÜBERSETZUNG VON *DIE GOLDENE KETTE DES HIMMELSGOTTES*

daraufhin die Tür und ließen sie hinein. Dann ging Yamauba mit dem jüngsten Kind in die Kammer und sagte zu den anderen beiden, dass sie bald schlafen gehen sollen. Als die beiden oben schliefen, hörten sie ein Knacken und eilten sofort, um nachzusehen. Dort sahen sie, wie Yamauba die Knochen des Jüngsten aß. Die beiden erschrecken und überlegten, wie sie entkommen können. Nach einer Weile sprach der Mittlere: „Mutter, ich muss mal, aber der Bruder muss mitkommen.“ Yamauba sagte: „Gut, aber kommt schnell zurück.“ So verließen die Brüder leise das Haus und kletterten auf einen hohen Birnenbaum am Feldrain vom Teich. Da die Kinder eine ganze Zeit lang nicht zurückgekommen sind, ging Yamauba nach draußen und sah die Gestalt der Brüder in der Mitte des Teiches. Yamauba rief: „Wie lange seid ihr noch im Teich? Kommt sofort zurück!“ Da sich die Brüder immer noch nicht bewegten, ging Yamauba in den Teich, um die beiden zu fangen. Oben auf dem Baum lachten die beiden mit lauter Stimme. Yamauba sah die beiden oben im Baum und fragte, wie sie denn dort hinaufgekommen seien. Der jüngere Bruder erzählte ihr, dass sie sich Öl auf die Füße gerieben hätten und dann hochgeklettert seien. Yamauba rieb das Öl aus der Ölkanne¹⁶⁷ auf ihre Füße und versuchte, ebenfalls hochzuklettern, aber sie kam einfach nicht hoch. „Wenn ihr gelogen habt,“ so droht Yamauba, „werde ich euch fressen.“ Der ältere Bruder sprach schließlich „Wenn du mit dem Beil einen Riss in den Baum machst, ist es einfacher, hochzuklettern.“ Yamauba näherte sich mit dieser Methode den Brüdern und bald reichte die Hand von Yamauba bis zu den Brüdern. Die Brüder baten gleichzeitig: „Himmelsgott, lass bitte die eiserne Kette hinunter!“ Und als die Kette hinunterkam, kletterten sie an ihr in den Himmel hinauf. Yamauba ärgerte sich und sprach die gleiche Bitte aus wie die Brüder. Die Kette, die hinuntergelassen wurde, war aber ein verrottetes Seil. Auf dem Weg nach oben riss es und das Blut der Yamauba färbte die Stiele der Soba-Pflanze rot. Man sagt sich, dass die Brüder in den Himmel geklettert sind und zu Geschwistersternen gemacht wurden und dem Himmelskaiser dienen.

¹⁶⁷Ölkanne wurde hier basierend auf der Online-Version als Übersetzung verwendet: Video von Suzakatsuki auf <https://www.youtube.com/watch?v=NSGqnV6jooU>

12.5 Märchentext und -übersetzung von *Katzentanz*

Übersetzt aus: Seki 關, Keigo 敬吾. „Neko no odori 猫の踊“. In *Honkaku mukashibanashi* 本格昔話, 2.3:1247-1248. Nihon mukashibanashi shūsei 日本昔話集成. Tōkyō: Kadokawa Shoten 角川書店, 1958.

猫の踊

昔、どこじやいくとこだかに、夫婦者の住んどらしたげなたいた。御亭どんな毎日山仕事へ出て行かすもんぢやけん、嫁ごん一人で留守しとらつさにやんぢやつたげなたいた。そつで寂しかもんぢやけん、猫は一匹飼ふとらしたげなもんあた。ある日ん事へ、何日もんごと、御亭どんの山仕事へ出て行かした後で、嫁ごん一人で留守しとらすと、嫁ご向側や坐つとつた猫ん、俺が唄ばうとち聞かするけん、誰んでん決して言一ぢやならんばな、言一とあんたば食ひ殺すばなてち言一ぢ、ほんに善が聲で歌ち聞かせたげなたいた。そりからは毎日御亭どんの留守にや、猫ん歌ち聞かせよつたげなもんぢやけん、御亭どんのそれ気の附かしたげなもんあた、御亭どんな是あきつと嬢が、留守い姦夫しよつとはいてち思ち、ある日山さん行くふりして裏ん方にかくれとらすと、若か善聲で歌う聲んして來たげなもんあた、そつで自分ん中さん走り込しじ見らすと、嫁ごと猫ん外にや誰もをらんぢやつたげなたいた、そりばつてん御亭どんな、姦夫ばどけかくいたか言一ぢ、嫁ごば火の附つごつ叱らすげなもんあた。嫁ごは初めは黙つとらしたげなばつてん、御亭どんの餘り叱らすもんぢやけん言一事あ出來んけん、顎で向側ん猫ば指して見しゆでちさしたげなたいた。そすとそぎやん仕様ちさし許つて、猫ん喉さん飛び附いち來て、嫁ごば食ひ殺たげなもんあた、是あ、ほんな事えあつた話げなたいた。

Katzentanz

Damals war es, irgendwo, dort lebten ein Mann und eine Frau. Der Ehemann ging jeden Tag zur Arbeit in den Bergen und die Frau blieb alleine zu Hause und wurde krank. Weil sie sich einsam fühlte, entschied sie sich, eine Katze zu halten. Eines Tages, nachdem der Ehemann zur Arbeit in den Bergen ging und die Frau alleine zu Hause war,

12.6. MÄRCHENTEXT UND -ÜBERSETZUNG VON *DIE SCHLANGENFRAU*

lag die Katze gegenüber von der Frau und sprach: „Ich singe ein Lied und lasse dich zuhören. Aber du darfst auf keinem Fall darfst jemandem davon erzählen. Solltest du es doch erzählen, werde ich dich auffressen¹⁶⁸.“ Und dann sang sie wahrhaftig ein Lied mit schöner Stimme und ließ die Frau zuhören. Ab dann sang die Katze jeden Tag für sie¹⁶⁹, wenn der Ehemann nicht zu Hause war. Der Ehemann ahnte etwas. Der Mann dachte, was für eine Frau betrügt ihren Mann, wenn er nicht zu Hause ist. Eines Tages ging der Mann in die Berge, aber versteckte sich bei der Hintertür¹⁷⁰. Dann hörte er eine schöne, junge Stimme ein Lied singen und rannte ins Haus, um sich umzuschauen. Jedoch sah er nur seine Frau und die Katze und niemand sonst. Der Ehemann war wütend¹⁷¹ und schrie¹⁷²: „Wo hast du den Mann versteckt, mit dem du mich betrügst?“ Zunächst schwieg die Frau, aber der Mann wurde noch wütender und schimpfte noch mehr. Statt etwas zu sagen, zeigte die Frau mit dem Kinn auf die gegenüberliegende Katze. Nachdem sie diese Sache tat, sprang die Katze der Frau sofort an den Hals der Frau und biss sie tot. So lautet die Geschichte.

12.6 Märchentext und -übersetzung von *Die Schlangenfrau*

Übersetzt aus: Seki 關, Keigo 敬吾. „Hebi nyōbō 蛇女房“. In *Honkaku mukashibanashi* 本格昔話, 2.1:111–113. *Nihon mukashibanashi shūsei* 日本昔話集成. Tōkyō: Kadokawa Shoten 角川書店, 1958.

蛇女房

昔あたる事には、貧乏な己れ獨り暮しの男があつて、ある日たとへば浦原の村から川嶺の村へ用事に行かうと思つて、坂道を登つて行きをつたら、坂の上でつまりく非常に美しい女に行逢つた。女がどこへぞ行かれると訊くので、自分は川嶺の村へ用が

¹⁶⁸Wörtlich: totbeißen, verschlingen, auffressen

¹⁶⁹Wörtlich: sang und ließ sie zuhören

¹⁷⁰Wörtlich eher: „hinten“. Es wird nicht genau gesagt, wo er sich versteckt, Rückseiten, hinten.

¹⁷¹Wörtlich eher: Er war so wütend wie ein aufflammendes Feuer und schimpfte.

¹⁷²Durch „die feurige Wut“ und „das Schimpfen“ wird für die Übersetzung „schreien“ verwendet.

あつて行くのだが、あはたはまたどこへぞ行かれるといふと、私はこれからあなたの處へ行くところです。あなたのやうな心の良い人を、いつまでも一人暮しさせるは氣の毒だから、ぜひ一緒に暮しをしたいと思つて訪ねて行くところですよといふ。男が愕いて、あーいあーい、くいや、あなたのような立派な女はごとき貧乏な男には似合はぬから、それ女はやめて貰ひたいといふと、さういはるゝな、ぜひ妻にして下さいと無理に頼むので男はそれ以上斷はりもならず、二人は刀自夫の道で暮す事になつた。さうして暮してゐるうちに妻が孕なだ。子を生む前になると妻は私が子を生むところは如何な事、見ては呉れるなよと夫にいふ。ところが男の方では、今迄に時々妻と寝てゐると、たゞの一息の間肉のほひがして二息嗅いで試すといふにほひは失せてない事があつて、ふしぎに思つてゐたところだつたので、これはきつと妻に何か秘し事があるに違ひないと思つて、ある日自分はこれから遠方へ行つて来るから、夜になつても待つなよといつて家を出た。そして暫くして引返して来て、ようり家の中を覗いて見ると、夫が歸らないと聞いて氣が樂になつたか妻は大蛇といふものになつて、三枚疊一ぱいに身體をはたげて、立派な男の子を生んだあつた。妻は夫に見られた事に氣がついて、も早隠し通す事が出来ず、實は私は川嶺池の大蛇である。お前の心が立派なので、跡取りを一人拵へて上よと思つて人間の姿になつて夫婦の道で暮したが、素性の知れたからにはここにゐる事はならない。就てはこの赤子を男一人の手で育て、行く事はなましかな事ではないから、私が片方の眼を抜取つて置くから、それを毎日子供にしやぶらせて育て、下さいといつて、じぶんの目の玉を抜いて夫の取らせ、名残惜しけに出て行つた。男は妻にいはれた通り、その玉を子供に呉れて乳の心配もなく育て、みたが、ある日灣の村へ買物に行つてその歸り、川嶺の溜池の端まで來たら、池の上に鴨が澤山下りてゐるので、打殺して子供に與へようと思つて、子供の持つてゐた玉を覚えなしに投げつけたところが、玉は鴨には當らず池の底に沈んでしまつた。さあつまらん事をした、覚えなしに玉を投げてしまつたが、これからの先はどうして子供を育てようかやーと心配してゐると、急に池の中から大蛇があらはれて、あの玉は自分の方眼を抜いて上げたほどのものだから、そのやうな事をして呉れては困ります。しかし子供の命は大事だから、残りの目の玉を抜いで上げませう。この玉はきつと大切ににして、子供が成長したら床の間に飾つて置いて下さいとて、とうゝ諸目を抜いて男に取らせた。子供が成長したので、男は貰つた玉を大切に床の間に飾りつた。ところがその後この家は知らずゝの間に金が溜つて、村一番の金持殿になつた。それを村の人達が妬んで、あの者の金の溜りやうは尋常ではない。何かわけのある事に違ひないといつて、大勢寄つて男の家へ押かけて來た。來て見ると床の間に立派な玉が飾つてあるので、この玉のゆわりぢやといつて、皆で無理に奪んばい取

つて行ってしまった。妻が諸目を抜いで呉れたほどのたつたえな寶物の奪られて、男は非常に氣の毒して、溜池へ行つてその話をすると、大蛇は怒つてよし、村の人達覺えて居れよといつて、たちまちに溜池の水を氾濫させて、下の村をそつこい流してしまつたといふ事である。

Die Schlangenfrau

Es war einmal ein armer, alleinlebener Mann. Eines Tages ging er vom Dorf Furahara zum Dorf Kawamine. Als er den Weg an einem Hang hinauf ging, traf er oben auf dem Hügel eine wunderschöne Frau. Sie fragte ihn, wohin er geht. Er sagte, dass er ins Dorf Kawamine geht, um Sachen zu erledigen. Dann fragte er sie ebenfalls, wohin sie gehe. Sie sagte, dass sie auf dem Weg zu ihm ist. Du bist so ein guter Mensch und ich bedauere, dass du alleine lebst. Ich werde mit dir zusammenwohnen, sagte sie. Der Mann war überrascht und sagte nein: „Du bist so eine wunderbare Frau. Du passt nicht zu einem armen Mann wie mir. Tu es nicht.“ „Sag sowas nicht. Heirate mich bitte“, bat die Frau eindringlichst. Der Mann konnte dies nicht länger verweigern und die beiden begannen, zusammenzuleben. Daraufhin wurde sie schwanger. Bevor das Kind zur Welt kam sagte die Frau: „Schau bitte nicht dabei zu, wenn ich das Kind zur Welt bringe.“ Jedoch hatte der Mann bisher hin und wieder das Gefühl, dass er Fleisch riecht, wenn sie abends im gleichen Bett schlafen; doch dann verschwindet es wieder. Er wunderte sich, was das wohl sei. Die Frau hielt sicherlich etwas geheim. Eines Tages sagte er, er geht weit weit weg. Sie solle nicht auf ihn warten. Und so verließ er das Haus. Nun kam er nach einer Weile zurück und schaute ins Haus. Da der Mann nicht zurückkam, war die Frau erleichtert und verwandelte sich in eine große Schlange. So groß wie drei Tatami-Matten. Und sie brachte einen prächtigen Jungen zur Welt. Sie bemerkte, dass sie von ihrem Mann beobachtet wurde. Nun kann sie es nicht mehr verbergen und gab zu, dass sie wahrlich die große Schlange aus dem Teich von Kawamine ist. „Du hast so ein gutes Herz und deswegen wollte ich einen Nachfolger erzeugen. Deswegen wurde ich zu einem Menschen und lebte mit dir als Mann und Frau. Nun, dass du aber meine wahre Gestalt kennst, kann ich nicht länger hier bleiben.“ „Ich denke, du kannst das Baby nicht alleine großziehen. Daher nehme ich eines meiner Augen heraus und lasse es hier. Lass den Jungen jeden Tag daran saugen.“ Daraufhin nahm sie sich das Auge

12.6. MÄRCHENTEXT UND -ÜBERSETZUNG VON *DIE SCHLANGENFRAU*

heraus, gab es ihrem Mann und verließ schmerzlich¹⁷³ das Haus. Der Mann tat, wie es ihm von der Frau aufgetragen¹⁷⁴ wurde, und gab dem Kind das Auge¹⁷⁵. Er zog das Kind ohne Sorgen für Nahrung¹⁷⁶ groß. Eines Tages ging er in das Dorf bei der Bucht, um Einkäufe zu erledigen. Er kam zum Teich von Kawamine und dort kamen viele Enten vom Teich. Er wollte eine davon für sein Kind holen. Ohne nachzudenken, warf er das Auge, das dem Kind gegeben wurde, zu den Enten. Aber das Auge traf die Enten nicht und fiel¹⁷⁷ hinunter in den Teich. Er sorgte sich: „Oh nein, was für eine dumme Tat das war. Ich habe gedankenlos das Auge geworfen. Wie soll ich jetzt mein Kind großziehen?“ Plötzlich kam die große Schlange aus dem Teich hervor und sagte: „Das war eines meiner Augen. Du hättest das nicht tun sollen. Aber das Leben des Kindes ist wichtig. Ich werde auch mein anderes Auge herausnehmen und dir geben. Achte dieses Auge und wenn der Junge groß ist, lege es ins *Tokonoma*¹⁷⁸. Sie nahm sich schließlich auch dieses Auge heraus. Das Kind wuchs heran und der Mann legte das Auge ins Zimmer. Daraufhin wurden sie unbewusst reich und wurden sogar die reichsten im Dorf. Die Leute im Dorf waren neidisch; es sei nicht normal, wie er so reich¹⁷⁹ werden konnte. Dafür muss es doch sicherlich einen Grund geben. Daraufhin gingen sie zum Haus des Mannes. Sie fanden diese wunderbare Kugel¹⁸⁰ im *Tokonoma*. Sie dachten, dass diese Kugel etwas damit zu tun hat¹⁸¹ und sie nahmen ihm die Kugel weg. Der Mann bedauerte zutiefst, dass ihm diese Kostbarkeit, die seine Frau aus ihren Augen entfernt hatte, gestohlen wurde. Als er zum Teich ging und darüber sprach, wurde die große Schlange zornig und wollte die Leute aus dem Dorf daran erinnern. Plötzlich ließ sie das Wasser des Teiches überschwemmen und hat das obenliegende Dorf weggespült.

¹⁷³Wörtlich eher „bedauern“

¹⁷⁴Oder: „gesagt wurde“

¹⁷⁵Wörtlich: Augapfel

¹⁷⁶Wörtlich: Muttermilch bzw. Milch

¹⁷⁷Wörtlich eher „versinken“

¹⁷⁸Das *Tokonoma* bezeichnet die Schmuck- und Bildernische im japanischen Haus (Speidel in Taut 2011: 14). Der Boden des *Tokonoma* ist erhöht und bildet ein Podium (ibid.). Das *Tokonoma* ist der Ort im Raum für Kunstwerke oder auch der besondere Ort im Raum (ibid.).

¹⁷⁹Wörtlich eher „ansammeln, anhäufen, gespart werden“

¹⁸⁰Der Text verwendet hier das gleiche Wort für „Augapfel“ wie zuvor, jedoch wurde für die Übersetzung eine weitere Bezeichnung des Kanji verwendet, um darzustellen, dass die Dorfbewohner nicht wissen, dass es sich bei dieser Kugel in Wahrheit um ein Auge handelt.

¹⁸¹Oder: der Grund ist

12.7 Märchentext und -übersetzung von *Das Mädchen, das ein Baby isst*

Übersetzt aus: Seki 關, Keigo 敬吾. „Bokko kui musume ほっこ食ひ娘“. In *Honkaku mukashibanashi* 本格昔話, 2.1:228–230. *Nihon mukashibanashi shūsei* 日本昔話集成. Tōkyō: Kadokawa Shoten 角川書店, 1958.

ほっこ食ひ娘

むかし、三人の若い者だちが道中に出がげだ。野を越え山越えで行くが行くが行くづと、大きな門構への長者どのの家の前さ出はた。見るづと三國一の聳どのがほしいといふ聳探しの高札が立でであつた。はてこれは耳よりな話だ、おらたちも所望して見べやといふわけで談じ込んでみた。長者どのは三人は並べでみて、これはいづれも勝り劣りもない若者たちだ。それではまづ、東の田千刈、西の田千刈、前の田千刈あるから、三人で田打ばしてみでけろ、その上で決めるからと申渡した。おれこそ長者どのの聳になつて呉ませうといふわけで、三十人鍋さ飯一はい炊いでもちつて、それは三人でけろげろと平らげ、それぞれ持場さめで、東千刈、西千刈、前千刈の田打ちはした。ところがつねの人達だらは十日もかゝる千刈田を、この若いものだちは三本鍬右左の手さ二つもつて、ほつほつとほつくり返していぐので、ただの一日でわつぱが仕事〈請負仕事〉みだいに仕上げでしました。そのはかかりも同じごとで、三人が三人どつちが早い、どつちが遅いともきまりがつかかなかつた。さでさで、今日の働ぎには膳が抜け申した。みんないづれ劣らぬ人たちで、負け勝ちのきめがつき申さない。ついでは今しばらくの間、この家にとまつてつとめでみでは呉まいかと長者どのに云はれで、三人は二つ返事でひとまづこの家の下男に住み込むごととなつた。ところが日數がたつても、この家の娘といふものは人に顔も姿もみせだごとかない。たまにちらつと見えでもそれは後姿ばり。若者たちもこれには氣がもめでならなかつた。ある晩のごと一番目と二番目の若者がなじよにかして、娘この姿は見だいものだと思つて、謀し合せで奥さこそつと忍び込んで娘この部屋覗てみると、白装束にちらし髪の娘こが部屋の隅この床板一枚上げで、中がらどうやら白木の棺桶らしいものは取り出してみだ。はて何するだべと、怖もの見ださで息は殺してゐるづと、娘こはにかにかと笑ひながらその棺桶から生れだばりの嬰兒の屍とり出して、腕のつけねがら庖丁でだぎんと切り、にたにたどさもうまいといふやうに食べ始めた。そしてそごに隅

12.7. MÄRCHENTEXT UND -ÜBERSETZUNG VON *DAS MÄDCHEN, DAS EIN BABY ISST*

こ見しておどる殿方にも上げ申すべが・・・・と、血のたれでる片腕にゆつとつぎ出された。どでにしたのなんのつてたまとはした二人は、聳どごろがおらこんたな怖かねどころにみられねどほりその夜のうちに逃げでしました。さで釜の火焚きはしてだ三番目の若者だが、それはきくと、よしよし、それでは俺が見届けて呉ませうと、娘この部屋は覗いでみると、白装束からし髪的女鬼が血のしたたる童の頭からばりばりと食べでる最中だつた。三番目の若者は初めはどでにしたとも、よぐよぐ見れば鬼でも蛇でもなく、鬼の面こかぶつた娘こが餅でこさへだ人形は食べでるのであつた。血と思つたのも紅殻で、なにこれならば俺にも食へると、あねさまし、あねさまし、おらにもその片足かせで呉で・・・・と、あひの襖ばがらつと開げで手を出した。それはきぐとあねこは、あら、よくぞ申して下さつた。今まで幾たりも幾たりも聳になりだといふ人がきたとも、私の姿は一目見るとどでにして逃げるばり、一人としてじぐのある人がながつた。あなださまこそ私のとどさまになる人だますと、面こと白装束をとれば、目もさめるやうなあねさまぶりだつた。長者どのも大喜びで、親類縁者小者までよばり、三國一の花髻花嫁ひろめの大振舞ひばした。さて、その後はほつこもでき、孫子末代まで榮えだどさ。とんと拂え。

Das Mädchen, das ein Baby isst

Es war einmal, als drei junge Männer auf Reisen waren. Sie liefen über Felder und Berge und liefen und liefen, bis sie zu einem großen Tor dem Haus des *Chōja* kamen. Man suche nach dem besten Bräutigam aus den drei Ländern, was sie auf dem Anschlagbrett sahen. Nun, das ist eine gute Nachricht, warum bitten wir nicht darum, es zu versuchen, und die Drei diskutierten. Der *Chōja* verglich die Drei miteinander und sie waren alle junge Männer, keiner von ihnen war besser oder schlechter. So sagte der *Chōja*: „Nun ... wir haben ein großes Feld im Osten, eins im Westen und ein vorderes Feld. Ihr Drei sollt zunächst das Feld bestellen und dann werde ich entscheiden.“ „Ich werde der Bräutigam für [die Tochter des] *Chōja*“, dachte sich jeder, und deswegen baten sie darum, Essen für 30 Leute gekocht zu bekommen. Die drei aßen alles auf und dann machte sich jeder für sich an seinen Posten und sie bestellten das Feld im Osten, im Westen und das vordere Feld. Ein gewöhnlicher Mensch würde 10 Tage brauchen, um das Feld zu bestellen. Aber die jungen Männer haben links und rechts eine Hacke mit drei Krallen in der Hand und sie graben und graben und haben die Arbeit innerhalb eines Tages erledigt. Da sie danach gleich waren, konnten sie immer noch nicht entscheiden, wer

12.7. MÄRCHENTEXT UND -ÜBERSETZUNG VON *DAS MÄDCHEN, DAS EIN BABY ISST*

unter den Dreien der schnellste oder langsamste war. Nun, die Qualität der heutigen Arbeit war überraschend. Keiner von ihnen war schlechter und man kann nicht sagen, wer von ihnen gewonnen oder verloren hat. Daraufhin bot der *Chōja* an, dass sie für eine Weile in dem Haus bleiben und arbeiten können. Die drei jungen Männer antworteten sofort, dass sie vorläufig bei den Dienern des Hauses wohnen. Jedoch gingen einige Tage vorbei und die Tochter des Hauses hat weder Gesicht noch Gestalt gezeigt. Und wenn sie sie selten sahen, dann nur für einen kurzen Augenblick von hinten. Die drei jungen Männer fühlten sich deswegen unwohl. Eines Nachts dachten sich der erste und der zweite der jungen Männer, dass sie auf alle Fälle die Tochter sehen möchten. Sie fassten einen Plan und schlichen sich in das Zimmer der Tochter, um einen kurzen Blick zu erhaschen. Ein Mädchen in weißer Kleidung und wirrem, unordentlichem Haar war in der Ecke des Zimmers dabei, eine Diele vom Boden hochzuheben. Daraus entnahm sie etwas, das wie ein hölzerner Sarg aussah. Was wird sie nun machen, fragten sie sich. Sie hielten den Atem an und schauten weiter zu. Die Tochter grinste, während sie aus dem Sarg ein totes Baby holte und schnitt den Oberarm am Gelenk mit einem großen Küchenmesser ab. Sie grinste und begann zu essen, so als ob es sehr genüsslich war. Dann sprach sie, sie solle es auch den Herren geben, die in der Ecke zuschauen Und plötzlich bot sie den blutigen Arm an. Die beiden waren entsetzt, schockiert. Wir können nicht der Bräutigam werden. Wir können an so einem schrecklichen Ort nicht bleiben. Sie flohen noch in dieser Nacht. Der dritte der jungen Männer war beim Feuer vom Kochtopf, als er dies hörte. „Gut, in diesem Fall werde ich auch schauen“, und er schaute ins Zimmer der Tochter. Da war die Teufelin in weißer Kleidung und zerstreutem Haar und aß wie wild den Kopf des Kindes, der blutig tropfte. Der dritte der jungen Männer war zunächst überrascht, doch dann schaute er genauer hin und sah, dass es kein Teufel oder eine Schlange ist, sondern die Tochter, die eine Teufelsmaske trägt und sie aß einen Reiskuchen in Menschenform. Das, was als Blut vermutet wurde, war nur rote Farbe. „Dann kann ich das auch essen“. „Junge Frau, junge Frau, kann ich auch etwas von dem Bein haben?“, fragte er und öffnete die Schiebetür. „Oh, vielen Dank dafür“, sprach die Frau. „Bis jetzt waren so viele Männer hier, die mein Bräutigam werden wollten, aber alle rannten bei dem ersten Blick auf meine Gestalt davon. Keiner von ihnen hatte Mut. Du sollst mein Ehemann werden.“ Als sie die Maske und die weiße Kleidung wegnahm, erschien eine sehr schöne Frau. Der *Chōja* war sehr erfreut und lud alle Verwandten ein. Sie hatten eine große Hochzeit für die Bekanntmachung der Braut

12.7. MÄRCHENTEXT UND -ÜBERSETZUNG VON *DAS MÄDCHEN, DAS EIN BABY
ISST*

und des Bräutigams. Danach hatten sie Kinder und Enkelkinder und gedeihten für viele Generationen. Nun ist die Geschichte aus.

13 | Literaturverzeichnis

Primärliteratur

- [1] Grimm, Jacob und Wilhelm. „Das Mädchen ohne Hände“. *Kinder- und Hausmärchen der Brüder Grimm - Alle Märchen der Brüder Grimm online lesen!*, 1857. <https://khm.li/Das-Maedchen-ohne-Haende>. Zuletzt aufgerufen: 19. April 2020.
- [2] ———. Grimm, Jacob und Wilhelm. „König Drosselbart“. *Kinder- und Hausmärchen der Brüder Grimm - Alle Märchen der Brüder Grimm online lesen!*, 1857. <https://khm.li/Koenig-Drosselbart>. Zuletzt aufgerufen: 24. September 2021.
- [3] ———. „Rapunzel“. *Kinder- und Hausmärchen der Brüder Grimm - Alle Märchen der Brüder Grimm online lesen!*, 1857. <https://khm.li/Rapunzel>. Zuletzt aufgerufen: 17. April 2020.
- [4] ———. „Sneewittchen“. *Kinder- und Hausmärchen der Brüder Grimm - Alle Märchen der Brüder Grimm online lesen!*, 1857. <https://khm.li/Sneewittchen>. Zuletzt aufgerufen: 19. April 2020.
- [5] Rokuto, Kuni'aki 六渡邦昭, Neuerzählung 再話. „Bokko kui ane ぼっこ食い姉“. Anbieter: Fujipan Kabushikikaisha フジパン株式会社. Zugegriffen 2. Mai 2021. https://minwa.fujipan.co.jp/area/iwate_048/.
- [6] Seki 關, Keigo 敬吾. „Bokko kui musume ぼっこ食ひ娘“. In *Honkaku mukashibanashi 本格昔話*, 2.1:228–230. Nihon mukashibanashi shūsei 日本昔話集成. Tōkyō: Kadokawa Shoten 角川書店, 1958.

-
- [7] ———. „Hebi nyōbō 蛇女房“. In *Honkaku mukashibanashi* 本格昔話, 2.1:111–113. Nihon mukashibanashi shūsei 日本昔話集成. Tōkyō: Kadokawa Shoten 角川書店, 1958.
- [8] ———. „Kachi Kachi Yama 勝々山“. In *Dōbutsu mukashibanashi* 動物昔話, 1:182–186. Nihon mukashibanashi shūsei 日本昔話集成. Tōkyō: Kadokawa Shoten 角川書店, 1958.
- [9] ———. „Neko no odori 猫の踊“. In *Honkaku mukashibanashi* 本格昔話, 2.3:1247–1248. Nihon mukashibanashi shūsei 日本昔話集成. Tōkyō: Kadokawa Shoten 角川書店, 1958.
- [10] ———. „Tentōsan kin no kusari 天道さん金の鎖“. In *Honkaku mukashibanashi* 本格昔話, 2.3:1170–1171. Nihon mukashibanashi shūsei 日本昔話集成. Tōkyō: Kadokawa Shoten 角川書店, 1958.

Sekundärliteratur

- [1] Adams, Robert J. „Folktale Telling and Storytellers in Japan“. *Asian Folklore Studies* 26, Nr. 1 (1967): 99–118. <https://doi.org/10.2307/1177701>.
- [2] Anesaki, Masahuru. *History of Japanese religion; with special reference to the social and moral life of the nation*. Rutland: Tuttle, 1964.
- [3] Antoni, Klaus. „Fritz Rumpf und das japanische Volksmärchen“. In *Du verstehst unsere Herzen gut: Fritz Rumpf (1888-1949) im Spannungsfeld der deutsch-japanischen Kulturbeziehungen*, 168–185. Japanisch-Deutsches Zentrum Berlin. Weinheim: VCH, Acta humaniora, 1989.
- [4] ———. „Shintō“. In *Grundriß der Japanologie*, herausgegeben von Klaus Kracht und Markus Rüttermann. Izumi 7. Wiesbaden: Harrassowitz, 2001.
- [5] ———. *Shintō und die Konzeption des japanischen Nationalwesens (kokutai): der religiöse Traditionalismus in Neuzeit und Moderne Japans*. Handbuch der Orientalistik. Fünfte Abteilung, Japan, Handbook of Oriental studies, 8. Bd. =. Leiden; Boston: Brill, 1998.

-
- [6] Arai, Toshikazu 新井俊一. „Bukkyō ni okeru zen to aku 仏教における善と悪“, *Shūkyō to rinri 宗教と倫理*, Nr. 17 (November 2017): 76–89.
- [7] Araki, Hiroyuki. „Current State of Studies in Oral Tradition in Japan“. *Oral Tradition* 7, Nr. 2 (1992).
- [8] Arp, Robert, und Benjamin McCraw. „Introduction“. In *The problem of evil: new philosophical directions*, 1–22. Lanham: Lexington Books, 2016.
- [9] Asaoka, Yasuko, Hrsg. *Japanische Märchen*. 1. Aufl. Frankfurt am Main: Insel-Verl, 1991.
- [10] Ashiya, Mizuyo. *Japanische und Deutsche Tiermärchen, besonders Fuchsmärchen, in ihrem Wesen und nach ihrer volkstumskundlichen Grundlage*. Köln: Orthen, 1939.
- [11] Ashliman, D. L. „Punishment and reward“. In *Folktales and fairy tales: traditions and texts from around the world*, Volume 3: P-Z: 828–831. Santa Barbara, California; Denver, Colorado: Greenwood, an Imprint of ABC-CLIO, 2016.
- [12] Baumeister, Roy F. *Evil: Inside Human Violence and Cruelty*. New York: Holt Comp, 2001.
- [13] Bausinger, Hermann. „Gut und böse“. In *Enzyklopädie des Märchens: Handwörterbuch zur historischen und vergleichenden Erzählforschung* / Hrsg. Rudolf Wilhelm Brednich; Hermann Bausinger; Wolfgang Brückner; Lutz Röhrich; Rudolf Schenda, Bd. 6: Gott und Teufel auf Wanderschaft-Hyltén-Cavallius:316–323. Berlin [u.a.]: de Gruyter, 1990.
- [14] ———. „Buchmärchen“. In *Enzyklopädie des Märchens Online*. Hrsg.: Kurt Ranke; Hermann Bausinger; Wolfgang Brückner; Max Lüthi; Lutz Röhrich; Rudolf Schenda. Band 2: Bearbeitung-Christusbild. Berlin; New York: De Gruyter, 2016. Enzyklopädie des Märchens. <https://db.degruyter.com/view/EMO/emo.2.197>. Zuletzt aufgerufen: 08. Januar 2021.
- [15] Becker, Claudia. „Und wenn sie nicht gestorben sind ...“, 21. Dezember 2010. https://www.welt.de/print/welt_kompakt/print_politik/article11756383/Und-wenn-sie-nicht-gestorben-sind.html. Zuletzt aufgerufen: 22. Januar 2021.

-
- [16] Bègue, Laurent. *The Psychology of Good and Evil*. Oxford; New York: Oxford University Press, 2016.
- [17] Beiswanger, George. „Right Against Good“. *Ethics* 60, Nr. 2 (1950): 112–119.
- [18] Berkowitz, Leonard. „Evil Is More Than Banal: Situationism and the Concept of Evil“. *Personality and Social Psychology Review* 3, Nr. 3 (1. August 1999): 246–253. https://doi.org/10.1207/s15327957pspr0303_7.
- [19] Bettelheim, Bruno. *The uses of enchantment: the meaning and importance of fairy tales*. Harmondsworth: Penguin Books, 1978.
- [20] Bies, Werner. „Tiermärchen“. In *Enzyklopädie des Märchens Online*. Hrsg. Rolf Wilhelm Brednich, Heidrun Alzheimer, Hermann Bausinger, Wolfgang Brückner, Daniel Drascek, Helge Gerndt, Ines Köhler-Zülch, Klaus Roth und Hans-Jörg Uther. Bd. Band 13: Suchen-Verführung. Berlin [u.a.]: de Gruyter, 2016. <https://db.degruyter.com/view/EMO/emo.13.142>. Zuletzt aufgerufen: 24. September 2020.
- [21] Bockemühl, Almut. „Einführung“. In *Verstoßen, verschlungen, erschlagen: über Grausamkeit im Märchen*, 7–14. Stuttgart: Verl. Freies Geistesleben, 2008.
- [22] Böttcher, Ina. „Grausamkeiten im Märchen – Welche Wirkung haben sie auf Kinder? Eine Analyse des deutschen Volksmärchens Hänsel und Gretel“. In *Es war einmal... Grausamkeit und Gewalt in Märchen*, von Kerstin Prinz, Claudio Seipel, Ina Böttcher, Jeannine Richter und Paolo Parisi, 63–120. München: ScienceFactory, 2013.
- [23] Bottigheimer, Ruth B. *Grimms' bad girls bold boys: the moral social vision of the Tales*. New Haven: Yale University Press, 1987.
- [24] Bragg, Melvyn. „Evil“, 3. Mai 2001. <http://www.bbc.co.uk/programmes/p00547g3>. Zuletzt aufgerufen: 6. Januar 2018.
- [25] Brauns, David August. *Japanische Märchen und Sagen*. Leipzig: Friedrich, 1885.
- [26] Brednich, Rolf Wilhelm. „Anthropomorphisierung“. In *Enzyklopädie des Märchens Online*. Hrsg. Rolf Wilhelm Brednich, Heidrun Alzheimer, Hermann Bausinger, Wolfgang Brückner, Daniel Drascek, Helge Gerndt, Ines Köhler-Zülch, Klaus Roth und Hans-Jörg Uther. Band 1: Aarne-Bayerischer Hiasl. Berlin [u.a.]: de Gruyter, 2016.

-
- <https://www.degruyter.com/document/database/EMO/entry/emo.1.136/html>. Zuletzt aufgerufen: 24. September 2020.
- [27] Bull, David. *David's Choice*, 2019. <https://www.youtube.com/watch?v=KjSy-jgTgLQ>. Zuletzt aufgerufen: 24. Januar 2021.
- [28] Calder, Todd. „Is evil just very wrong?“ *Philosophical Studies: An International Journal for Philosophy in the Analytic Tradition* 163, Nr. 1 (2013): 177–196.
- [29] Carter, Robert Edgar. *Encounter with enlightenment: a study of Japanese ethics*. Albany, NY: State University of New York Press, 2001.
- [30] Chamberlain, Basil Hall. *ABC der japanischen Kultur: ein historisches Wörterbuch*. Aus dem Englischen von Bernhard Kellermann. 2. Aufl. Manesse Bibliothek der Weltgeschichte. Zürich: Manesse-Verl, 1990.
- [31] Chei, Woon-Jung, Hrsg. *Märchen aus Japan: Märchen der Welt*. 1. Aufl. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch, 2015.
- [32] Confucius. *The Ethics of Confucius. The Sayings of the Master and his Disciples upon the Conduct of "The Superior Man"*. New York: G.P. Putnam's Sons, 1915. <http://oll.libertyfund.org/titles/confucius-the-ethics-of-confucius>. Zuletzt aufgerufen: 9. Dezember 2018.
- [33] Crawford, Martha. „The Harder They Fall“. *What a Shrink Things - A psychotherapist's journal*, 15. Januar 2018. <https://whatashrinkthinks.com/tag/marie-louise-von-franz/>. Zuletzt aufgerufen: 20. Mai 2018.
- [34] Cummins, Antony. *The Dark Side of Japan: Ancient Black Magic, Folklore, Ritual*, Stroud: Amberley Publishing, 2017.
- [35] Dalferth, Ingolf U. *Das Böse: Essay über die kulturelle Denkform des Unbegreiflichen*. Tübingen: Mohr Siebeck, 2006.
- [36] ———. *Malum: theologische Hermeneutik des Bösen*. Tübingen: Mohr Siebeck, 2008.
- [37] DeCou, Christopher. „Woodblocks in Wonderland – The Japanese Fairy Tale Series“, 3. September 2019. <https://publicdomainreview.org/essay/woodblocks-in-wonderland-the-japanese-fairy-tale-series>. Zuletzt aufgerufen: 24. Januar 2021.

-
- [38] Dieckmann, Hans. „Zum Aspekt des Grausamen im Märchen“. *Praxis der Kinderpsychologie und Kinderpsychiatrie* 16, Nr. 8 (1967): 298–306.
- [39] Dithmar, Reinhard. „Fabel“. In *Enzyklopädie des Märchens Online*. Hrsg. Rolf Wilhelm Brednich, Heidrun Alzheimer, Hermann Bausinger, Wolfgang Brückner, Daniel Drascek, Helge Gerndt, Ines Köhler-Zülch, Klaus Roth und Hans-Jörg Uther. Berlin Band 4: Ente-Förster. Berlin [u.a.]: de Gruyter, 2016. <https://db.degruyter.com/view/EMO/emo.4.085>. Zuletzt aufgerufen: 24. September 2020.
- [40] Du, Lun. „Konfuzianismus in der Aschenzeit: Lehre der Menschlichkeit“, 2008. <https://www.uni-due.de/III/docs/Vortraege/Konfuzianismus.pdf>. Zuletzt aufgerufen: 11. Mai 2021.
- [41] Duden 1. „böse“. Zugegriffen 26. Februar 2018. <https://www.duden.de/rechtschreibung/boese>.
- [42] Duden 2. „Weib“. Zugegriffen 18. Februar 2021. <https://www.duden.de/rechtschreibung/Weib>.
- [43] DWDS. Digitale Wörterbuch der deutschen Sprache. *DWDS-Wortverlaufskurve für „Böse“, „Übel“, „böse“, „übel“ erstellt durch das Digitale Wörterbuch der deutschen Sprache*. Zugegriffen 27. Februar 2018. <http://bit.ly/2oxlLjx>.
- [44] Ellwood, Robert S. *Tales of darkness: the mythology of evil*. London; New York: Continuum, 2009.
- [45] Eschbach-Szabo, Viktoria. „Onomatopoetika im Japanischen“. In *Nenrin-Jahresringe: Festgabe für Hans A. Dettmer*, herausgegeben von Klaus Müller, Wolfram Naumann, und Hans Adalbert Dettmer. Wiesbaden: Harassowitz, 43-56. 1992.
- [46] Ethics in Shinto BBC. „Ethics in Shinto“, 10. Oktober 2018. <http://www.bbc.co.uk/religion/religions/shinto/shintoethics/ethics.shtml>.
- [47] Formanek, Susanne. *Die „böse Alte“ in der japanischen Populärkultur der Edo-Zeit: die Feindvalenz und ihr soziales Umfeld. Beiträge zur Kultur- und Geistesgeschichte Asiens*, Nr. 47. Wien: Verlag der Österreichischen Akademie der Wissenschaften, 2005.
- [48] Formosa, Paul. „Understanding Evil Acts“. *Human Studies* 30, Nr. 2 (2007): 57–77.

-
- 3B%2Cc0%3B%2Cs0%3B%3B%C3%BCbel_ADJ%3B%2Cc0%3B%3B%C3%BCbel_ADV%
3B%2Cc0%3B%3B%C3%BCbel_NOUN%3B%2Cc0%3B%3B%C3%BCbel_PRT%3B%2Cc0t2.
- [58] ———. Daten zu übel, böse. Zugegriffen 26. Februar 2018. https://books.google.com/ngrams/graph?content=%C3%BCbel%2C+b%C3%B6se&year_start=1600&year_end=2018&corpus=20&smoothing=3&direct_url=t1%3B%2C%C3%BCbel%3B%2Cc0%3B.t1%3B%2Cb%C3%B6se%3B%2Cc0t1#t1%3B%2C%C3%BCbel%3B%2Cc0%3B.t1%3B%2Cb%C3%B6se%3B%2Cc0t0.
- [59] ———. Daten zu Übel, Böse. Zugegriffen 26. Februar 2018. https://books.google.com/ngrams/graph?content=%C3%9Cbel%2CB%C3%B6se&case_insensitive=on&year_start=1600&year_end=2018&corpus=20&smoothing=3&direct_url=t4%3B%2C%C3%9Cbel%3B%2Cc0%3B%2Cs0%3B%3B%C3%BCbel%3B%2Cc0%3B%3B%C3%9Cbel%3B%2Cc0%3B.t4%3B%2CB%C3%B6se%3B%2Cc0%3B%2Cs0%3B%3Bb%C3%B6se%3B%2Cc0%3B%3BB%C3%B6se%3B%2Cc0t4.
- [60] Grimm DWB, Jacob und Wilhelm. „Böse“. In *Deutsches Wörterbuch von Jacob Grimm und Wilhelm Grimm, digitalisierte Fassung im Wörterbuchnetz des Trier Center for Digital Humanities, Version 01/21*,. http://woerterbuchnetz.de/cgi-bin/WBNetz/wbgui_py?sigle=DWB&mode=Vernetzung&lemid=GB10095#XGB10095. Zuletzt aufgerufen: 26. Februar 2018.
- [61] ———. „Weib“. In *Deutsches Wörterbuch von Jacob Grimm und Wilhelm Grimm, digitalisierte Fassung im Wörterbuchnetz des Trier Center for Digital Humanities, Version 01/21*,. <https://woerterbuchnetz.de/?sigle=DWB&mode=Vernetzung&lemid=GB10095#3>. Zuletzt aufgerufen: 18. Februar 2021.
- [62] Grimm, Jacob. *Deutsche Rechtsalterthümer*. 4. Aufl. Leipzig: Mayer & Müller, 1922.
- [63] Grimm, Jacob, Wilhelm Grimm, und Heinz Rölleke. *Kinder- und Hausmärchen: die handschriftliche Urfassung von 1810*. Reclams Universal-Bibliothek 18520. Stuttgart: Reclam, 2007.
- [64] Gutter, Agnes. *Märchen und Märe*. Solothurn/Schweiz: Antonius-Verlag, 1968.
- [65] Haas, Hans. *Japanische Erzählungen und Märchen*. Berlin: Deutsche Bücherei, 1907.
- [66] Hammitzsch, Horst (Hrsg.). *Japanische Volksmärchen*. Übersetzt von Ingrid Schuster und Fritz Rumpf. Düsseldorf, Köln: Diederich, 1969.

-
- [67] Harada, Violet H. „The Badger in Japanese Folklore“. *Asian Folklore Studies* 35, Nr. 1 (1976): 1–6. <https://doi.org/10.2307/1177646>.
- [68] Häring, Hermann. „Das Böse in der christlichen Tradition“. In *Das Böse in den Weltreligionen*, herausgegeben von Johannes Laube, 63–130. Darmstadt: wbg Academic, 2012. <https://ebookcentral-1proquest-1com-1008deatl02f8.erf.sbb.spk-berlin.de/lib/staatsbibliothek-berlin/detail.action?docID=945313>.
- [69] Hasada, Rie. „Sound symbolic emotion words in Japanese“. In *Speaking of emotions: conceptualisation and expression*, herausgegeben von Angeliki Athanasiadou und Elżbieta Tabakowska, 83–98. Cognitive linguistics research 10. Berlin; New York: Mouton de Gruyter, 1998.
- [70] ———. „Meanings of Japanese sound-symbolic emotion words“. In *Emotions in crosslinguistic perspective*, herausgegeben von Jean Harkins und Anna Wierzbicka, 217–253. Cognitive linguistics research 17. Berlin; New York: Mouton de Gruyter, 2001.
- [71] Hida 飛田, Yoshifumi 良文, und Asada 浅田 Hideko 秀子. „ばりばり (つ)“. In: *Gendai giongo gitaigo yōhō jiten* 現代擬音語擬態語用法辞典. Tōkyō 東京: Tōkyōdō Shuppan 東京堂出版, 2002.
- [72] ———. „にたにた (つ)“. In: *Gendai giongo gitaigo yōhō jiten* 現代擬音語擬態語用法辞典. Tōkyō 東京: Tōkyōdō Shuppan 東京堂出版, 2002.
- [73] Höck, Dorothea. „„Den Bösen sind sie los, die Bösen sind geblieben.“ (Mephisto) - Ein kurzer Gang durch einige Erklärungsversuche der Philosophiegeschichte“. In *Das Böse: Gedeutet von Märchen, Philosophie und Religion: Forschungsbeiträge aus der Welt der Märchen*, herausgegeben von Europäische Märchengesellschaft, Harlinde Lox, und Angelika-Benedicta Hirsch, Originalausgabe., 105–130. Veröffentlichungen der Europäischen Märchengesellschaft, Band 41. Krummwisch bei Kiel: Königsfurt-Urania Verlag, 2016.
- [74] Horn, Katalin. „Sind Märchen (zu) grausam? – Märchenfachleute nehmen Stellung zu dieser oft gestellten Frage“, 2011. http://www.maerchengesellschaft.ch/documents/maerchen_grausamkeiten.pdf. Zuletzt aufgerufen: 9. Januar 2021.

-
- [75] ———. „Gefühle“. In *Enzyklopädie des Märchens Online*. Bd. Band 5: Fortuna-Gott ist auferstanden. Berlin [u.a.]: de Gruyter, 2016a. <https://db.degruyter.com/view/EMO/emo.5.126>. Zuletzt aufgerufen: 3. Oktober 2020.
- [76] ———. „Isolation“. In *Enzyklopädie des Märchens Online*. Bd. Band 7: Ibn al-Ğauzō-Kleines Volk. Berlin; New York: De Gruyter, 2016b. <https://db.degruyter.com/view/EMO/emo.7.045>. Zuletzt aufgerufen: 5. Januar 2021.
- [77] ———. „Sublimierung“. In *Enzyklopädie des Märchens Online*. Bd. Band 12: Schinden, Schinder-Sublimierung. Berlin; New York: De Gruyter, 2016c. <https://db.degruyter.com/view/EMO/emo.12.316>. Zuletzt aufgerufen: 5. Januar 2021.
- [78] Ikeda, Hiroko. „Kachi-Kachi Mountain: An Animal Tale Cycle“. In *Humaniora: Essays in Literature, Folklore, Bibliography - Honoring Archer Taylor on His Seventeenth Birthday*. Ed. Wayland D. Hand, Gustave O. Arlt., 229–238. New York: J. J. Augustin, 1960.
- [79] ———. *A type and motif index of Japanese folk-literature*. Helsinki: Suomalainen Tiedeakatemia, 1971.
- [80] Immoos, Thomas. *Ein bunter Teppich: die Religionen Japans*. Graz Wien Köln: Verl. Styria, 1990.
- [81] Immoos, Thomas und Peter Knecht. „In Memoriam: Fanny Hagin Mayer: 1899–1990“. *Asian Folklore Studies* 50, Nr. 2 (1991): 343–348.
- [82] Inada, Kōji 稲田浩二 und Ozawa, Toshio 小澤俊夫, Hrsg. *Nihon mukashibanashi tsūkan* =: *General survey and analysis of Japanese folktales* 日本昔話通観. Bd. 28. Tōkyō: Dōchōsha, 1988.
- [83] Jacoby, Mario. „Märcheninterpretation aus der Sicht C. G. Jungs“. In *Das Böse im Märchen*, herausgegeben von Mario Jacoby, Verena Kast, und Ingrid Riedel, 12–23. Psychologisch gesehen; 33. Fellbach: Bonz, 1978a.
- [84] ———. „Dornröschen und die böse Fee“. In *Das Böse im Märchen*, herausgegeben von Mario Jacoby, Verena Kast, und Ingrid Riedel, 175–194. Psychologisch gesehen; 33. Fellbach: Bonz, 1978b.

-
- [85] Jones, Lucy. „How did evil evolve, and why did it persist?“, 4. April 2016. <http://www.bbc.com/earth/story/20160401-how-did-evil-evolve-and-why-did-it-persist>.
- [86] Josephson, Jason Ānanda. *The invention of religion in Japan*. Chicago; London: The University of Chicago Press, 2012.
- [87] Kant, Immanuel. „Kant's gesammelte Schriften“. In *Kritik der praktischen Vernunft*, herausgegeben von der Königlich Preußischen Akademie der Wissenschaften, Bd. Band 5. Berlin: Druck und Verlag von Georg Reimer, 1913. <https://www.gutenberg.org/files/49543/49543-h/49543-h.htm>. Zuletzt aufgerufen: 26. Februar 2018.
- [88] Kast, Verena. „Zum Umgang der Märchen mit dem Bösen“. In *Das Böse im Märchen*, herausgegeben von Mario Jacoby, Verena Kast, und Ingrid Riedel, 24–45. *Psychologisch gesehen*; 33. Fellbach: Bonz, 1978a.
- [89] ———. „Der Dreißiger“. In *Das Böse im Märchen*, herausgegeben von Mario Jacoby, Verena Kast, und Ingrid Riedel, 52–66. *Psychologisch gesehen*; 33. Fellbach: Bonz, 1978b.
- [90] ———. „Die verwünschte Prinzessin“. In *Das Böse im Märchen*, herausgegeben von Mario Jacoby, Verena Kast, und Ingrid Riedel, 67–89. *Psychologisch gesehen*; 33. Fellbach: Bonz, 1978c.
- [91] Kawai, Hayao. *Dreams, Myths and Fairy Tales in Japan*. Einsiedeln, Switzerland: Daimon, 1995.
- [92] ———. *The Japanese psyche: major motifs in the fairy tales of Japan*. Woodstock, Conn.: Spring Publ., 1997.
- [93] Kawai, Hayao 河合隼雄. *Mukashibanashi no sekai 昔話の世界*. Tōkyō: Iwanami Shoten 岩波書店, 1994.
- [94] Kawamori, Hiroshi. „Folktale Research after Yanagita: Development and Related Issues“. *Asian Folklore Studies* 62, Nr. 2 (2003): 237–56.
- [95] Khan, Yoshimitsu. *Japanese moral education past and present*. Madison, [N.J.]: Fairleigh Dickinson University Press, 1997.

-
- [96] Kiliánová, Gabriela. „Schlußformel(n)/Formeln“. In *Enzyklopädie des Märchens Online*. Rolf Wilhelm Brednich, Heidrun Alzheimer, Hermann Bausinger, Wolfgang Brückner, Daniel Drascek, Helge Gerndt, Ines Köhler-Zülch, Klaus Roth und Hans-Jörg Uther. Band 12: Schinden, Schinder-Sublimierung. Berlin; New York: De Gruyter, 2016. Enzyklopädie des Märchens. <https://db.degruyter.com/view/EMO/emo.12.019>. Zuletzt aufgerufen: 5. Januar 2021.
- [97] Kinghorn, Kevin Paul. *A framework for the good*. Notre Dame, Indiana: University of Notre Dame Press, 2016.
- [98] Klein, Markus und Kai Arzheimer. „Ranking- und Rating-Verfahren zur Messung von Werteorientierungen, untersucht am Beispiel des Inglehart-Index. Empirische Befunde eines Methodenexperiments“. *Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie*, 1999. pp. 550-564.
- [99] Knoch, Linde. *Praxisbuch Märchen: Verstehen - Deuten - Umsetzen*. 5. Aufl. Gütersloh: Gütersloher Verl.-Haus, 2013.
- [100] Kodansha. „Funerals“ In *Japan: an illustrated encyclopedia*. Tokyo: New York, N.Y. Kodansha ; Distributed by Kodansha America. 1993.
- [101] Kotobank. „Kachi Kachi Yama かちかち山“. In *Kotobank*. Asahi Shimbun. <https://kotobank.jp/word/%E3%81%8B%E3%81%A1%E3%81%8B%E3%81%A1%E5%B1%B1-45064>. Zuletzt aufgerufen: 10. Januar 2021.
- [102] Kruhoffer, Bettina. *Reflexionen über „das Böse“: sprachliche Differenzierungen in Auseinandersetzung mit der Theologie Wolfhart Pannenberg*s. Studien zur systematischen Theologie und Ethik, Bd. 31. Münster: Lit, 2002.
- [103] Lambert, Craig. „The Horror and the Beauty – Maria Tatar explores the dazzle and the ‚dark side‘ in fairy tales—and why we read them.“ *Harvard Magazine*. <https://www.harvardmagazine.com/2007/11/the-horror-and-the-beaut.html>. Zuletzt aufgerufen: 31. Januar 2021.
- [104] Laube, Johannes. „Das Böse in der buddhistischen Tradition“. In *Das Böse in den Weltreligionen*, herausgegeben von Johannes Laube, 259–361. Darmstadt: wbg Academic, 2012. <https://ebookcentral-1proquest-1com-1008deatl02f8.erf.sbb.spk-berlin.de/lib/staatsbibliothek-berlin/detail.action?docID=945313>.

-
- [105] Leibfried, Erwin und Wolfgang Laade. *Fabel*. 4., durchges. und erg. Aufl. Sammlung Metzler Abteilung E, Realien zur Literatur Poetik 66. Stuttgart: Metzler, 1982.
- [106] Levorato, Alessandra. *Language and gender in the fairy tale tradition: a linguistic analysis of old and new story telling*. Houndmills, Basingstoke, Hampshire; New York: Palgrave Macmillan, 2003.
- [107] Lox, Harlinda, Hrsg. *Dunkle Mächte im Märchen und was sie bannt*. Orig.-Ausg. Veröffentlichungen der Europäischen Märchengesellschaft 32. Krummwisch bei Kiel: Königsfurt, 2007.
- [108] Lüthi, Max. „Abstraktheit/Figurenstil“. In *Enzyklopädie des Märchens Online*. Hrsg. Rolf Wilhelm Brednich, Heidrun Alzheimer, Hermann Bausinger, Wolfgang Brückner, Daniel Drascek, Helge Gerndt, Ines Köhler-Zülch, Klaus Roth und Hans-Jörg Uther. Band 1: Aarne-Bayerischer Hiasl. Berlin; New York: De Gruyter, 2016a. <https://db.degruyter.com/view/EMO/emo.1.015>. Zuletzt aufgerufen: 4. Januar 2021.
- [109] ———. „Eindimensionalität“. In *Enzyklopädie des Märchens Online*. Hrsg. Rolf Wilhelm Brednich, Heidrun Alzheimer, Hermann Bausinger, Wolfgang Brückner, Daniel Drascek, Helge Gerndt, Ines Köhler-Zülch, Klaus Roth und Hans-Jörg Uther. Band 3: Chronikliteratur-England. Berlin; New York: De Gruyter, 2016b. <https://db.degruyter.com/document/database/EMO/entry/emo.3.208/html>. Zuletzt aufgerufen: 5. Januar 2021.
- [110] ———. „Drei, Dreizahl“. In *Enzyklopädie des Märchens Online*. Hrsg. Rolf Wilhelm Brednich, Heidrun Alzheimer, Hermann Bausinger, Wolfgang Brückner, Daniel Drascek, Helge Gerndt, Ines Köhler-Zülch, Klaus Roth, und Hans-Jörg Uther. De Gruyter, 2016c. <https://www.degruyter.com/document/database/EMO/entry/emo.3.152/html>. Zuletzt aufgerufen: 7. März 2021.
- [111] ———. „Dekorative Züge“. In *Enzyklopädie des Märchens Online*, herausgegeben von Kurt Ranke, Hermann Bausinger, Wolfgang Brückner, Max Lüthi, Lutz Röhrich, und Rudolf Schenda. Band 3: Chronikliteratur-England. Berlin, Boston: De Gruyter, 2016d. <https://db.degruyter.com/view/EMO/emo.3.083>. Zuletzt aufgerufen: 8. August 2020.

-
- [112] ———. „Flächenhaftigkeit/Figurenstil“. In *Enzyklopädie des Märchens Online*. Hrsg. Rolf Wilhelm Brednich, Heidrun Alzheimer, Hermann Bausinger, Wolfgang Brückner, Daniel Drascek, Helge Gerndt, Ines Köhler-Zülch, Klaus Roth und Hans-Jörg Uther. Band 4: Ente-Förster. Berlin; New York: De Gruyter, 2016e. <https://db.degruyter.com/view/EMO/emo.4.154>. Zuletzt aufgerufen: 4. Januar 2021.
- [113] ———. *Es war einmal: vom Wesen des Volksmärchens*. 8., neu Bearb. Aufl. Kleine Reihe V & R 4006. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 1998.
- [114] Mallet, Carl-Heinz. *Kopf ab!: Gewalt im Märchen*. Hamburg [u.a.] Rasch u. Röhring, 1985.
- [115] Martin, Laura. „Violence“. In *Folktales and fairy tales: traditions and texts from around the world*, Volume 3: P-Z:1084–1085. Santa Barbara, California; Denver, Colorado: Greenwood, an Imprint of ABC-CLIO, 2016.
- [116] Mayer, Fanny Hagin. *Introducing the Japanese folk tales*. Taipei: Orient Cultural Service, 1973.
- [117] ———. *The Yanagita Kunio Guide to the Japanese Folk Tale*. Bloomington: Indiana University Press, 1986. <http://nirc.nanzan-u.ac.jp/en/files/2012/05/AFS-Monograph-9.pdf>.
- [118] Meister, Chad V. und Paul K. Moser, Hrsg. „Introduction“. In *The Cambridge companion to the problem of evil*, 1–10. Cambridge companions to religion. New York: Cambridge University Press, 2017.
- [119] Merriam-Webster. (n.d.). „Evil [online]“. In *Merriam-Webster.com dictionary*. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/evil>. Zuletzt aufgerufen: 8. März 2021.
- [120] Mitford, Algernon Bertram Freeman Redesdale. *Tales of old Japan*. London: Macmillan, 1871.
- [121] Miura, Sukeyuki 三浦佑之. *Mukashibanashi ni miru aku to yokubō: mamako, shōnen eiyū, tonari no jii* 昔話にみる悪と欲望: 継子・少年英雄・隣のじい. Nomado sōsho. Tōkyō: Shinyōsha 新曜社, 1992.

-
- [122] ———. *Dōwatte honto wa zankoku: Gurimu [Grimm] dōwa kara nihonmukashibanashi made 38 wa* 童話ってホントは残酷: グリム童話から日本昔話まで38話. Tōkyō: Futami Shobō 二見書房, 1999.
- [123] Morellato, Lucrezia. „Symbolic Violence in Contemporary Japanese Children’s Literature - Case study of a Japanese folktale in its twenty-first century picture books renditions“, 2016. <http://lup.lub.lu.se/luur/download?func=downloadFile&recordId=8893414&fileId=8893415>. Zuletzt aufgerufen: 4. März 2018.
- [124] Mori, Akiko. „Japan“. In *A companion to folklore*, herausgegeben von Regina Bendix und Galit Hasan-Rokem, 211–233. Blackwell Companions to Anthropology. Malden, MA: Wiley-Blackwell, 2012.
- [125] Moser-Rath, Elfriede. „Altentötung“. In *Enzyklopädie des Märchens: Handwörterbuch zur historischen und vergleichenden Erzählforschung / begr. von Kurt Ranke*. Hrsg. von Rolf Wilhelm Brednich zusammen mit Hermann Bausinger ... Red. Ines Köhler ..., Bd. 1: A-Ba: [Aarne-Bayerischer Hiasl]:388–395. Berlin [u.a.]: de Gruyter, 1977.
- [126] Naglik, Sarah. *Das wiederkehrende Motiv des Bösen in phantastischer Kinder- und Jugendliteratur*. Hamburg: Diplomica, 2014.
- [127] Naito, Yosuke. Folklore researcher advocates power of story-telling for kids, 17. Juni 2001 <https://www.japantimes.co.jp/news/2001/06/17/national/folklore-researcher-advocates-power-of-story-telling-for-kids/>.
- [128] Nakagawa 中川, Masafumi 正文. „Godai otogibanashi 五代御伽噺“. In *Nihonmukashibanashi jiten* 日本昔話事典, herausgegeben von Inada Kōji 稲田浩二. Tōkyō: Kōbundō 弘文堂. 344-345. 1977.
- [129] Naoe, Hiroji. „Post-War Folklore Research Work in Japan“. *Folklore Studies* 8 (1949): 277–284. <https://doi.org/10.2307/1177426>.
- [130] Naumann, Nelly. „Gut und Böse in den Mythen und in der frühen Geschichte Japans“. *Sonderdrucke aus der Albert-Ludwigs-Universität Freiburg* Originalbeitrag erschienen in: *Horin: vergleichende Studien zur japanischen Kultur* 4 (1997), S. 187-196 (1997). <https://freidok.uni-freiburg.de/fedora/objects/freidok:4852/datastreams/FILE1/content>. Zuletzt aufgerufen: 15. Dezember 2019.

-
- [131] Neuhaus, Stefan. *Märchen*. 2., überarbeitete Auflage. UTB Literaturwissenschaft 2693. Tübingen: A. Francke Verlag, 2017.
- [132] Noguchi, Yoshiko. *Rezeption der Kinder- und Hausmärchen der Brüder Grimm in Japan*. Marburg: Univ., Fachbereich Gesellschaftswiss., Diss., 1977.
- [133] Ōbayashi, Taryō. „Zur Geschichte der japanischen Volkskunde“. *Anthropos* 63/64, Nr. 5/6 (1968): 738–744.
- [134] Okuhara, Rieko. „„Deja lu or deja entendu?: Comparing a Japanese Fairy Tale with European Tales“. *The Lion and the Unicorn*, April 2000.
- [135] Online Wörterbuch JapanDict. „Baribari ばりばり“. In *Japan Dictionary*. <https://www.japandict.com/%E3%81%B0%E3%82%8A%E3%81%B0%E3%82%8A?lang=eng>. Zuletzt aufgerufen: 4. Mai 2021.
- [136] Online Wörterbuch Wadoku1. „Betabeta ベタベタ“. In *Wadoku*. <https://www.wadoku.de/search/%E3%83%99%E3%82%BF%E3%83%99%E3%82%BF>. Zuletzt aufgerufen: 2. Oktober 2020.
- [137] Online Wörterbuch Wadoku2. „Pokipoki ほきほき“. In *Wadoku*. <https://www.wadoku.de/search/%E3%81%BD%E3%81%8D%E3%81%BD%E3%81%8D>. Zuletzt aufgerufen: 2. Oktober 2020.
- [138] Online Wörterbuch Wadoku3. „Baribari ばりばり“. In *Wadoku*. <https://www.wadoku.de/search/%E3%81%B0%E3%82%8A%E3%81%B0%E3%82%8A>. Zuletzt aufgerufen: 4. Mai 2021.
- [139] Online-Wörterbuch Pixiv. „Zangyaku 残虐“. In *Pixiv Hyakkajisho* ピクシブ百科辞書. <https://dic.pixiv.net/a/%E6%AE%8B%E8%99%90>. Zuletzt aufgerufen: 29. März 2021.
- [140] Oxford University Press (OUP). „Evil [online]“, 2020. <https://www.lexico.com/definition/evil>. Zuletzt aufgerufen: 8. März 2021.
- [141] Ozawa, Toshio 小澤俊夫. *Japanische Märchen*. Frankfurt am Main: Fischer-Taschenbuch-Verl., 1974.

-
- [142] ———. „Nihon no mukashibanashi no zankokusa no kōsō 日本の昔ばなしの『残酷さ』の構造“. In *Mukashibanashi densetsu kenkyū* 昔話伝説研究, 14–26. 5. Tōkyō: Mukashibanashi densetsu kenkyūkai 昔話伝説研究会, 1975.
- [143] ———. „Vergleichende Märchenforschung – Ehe zwischen Menschen und Tieren“. In *Erzählung und Erzählforschung im 20. Jahrhundert: Tagungsbeiträge eines Symposiums der Alexander von Humboldt-Stiftung Bonn-Bad Godesberg veranstaltet vom 9. bis 14. September 1980 in Ludwigsburg*, herausgegeben von Rolf Kloepfer, Gisela Dillner, und Alexander von Humboldt-Stiftung, 431–439. Internationale Fachgespräche. Stuttgart: Kohlhammer, 1981.
- [144] ———. „Nihon mukashibanashi no zankokusei 日本昔話の残酷性“. In *Mukashibanashi kenkyū no kadai* 昔話研究の課題, herausgegeben von Komatsu Kazuhiko 小松和彦, Shohan 初版, 255–74. Nihon mukashibanashi kenkyū shūsei 1 日本昔話研究集成. Tōkyō: Meicho Shuppan 名著出版, 1985.
- [145] ———. „Japan“. In *Enzyklopädie des Märchens*, herausgegeben von Rolf Wilhelm Brednich, Hermann Bausinger, Wolfgang Brückner, Röhrich, Lutz, Klaus Roth, und Rudolf Schenda. Bd. Band 7: Ibn al-Ġauzī-Kleines Volk. Berlin, Boston: De Gruyter, 1993. 480-496.
- [146] ———. *Kon'nichi wa, mukashibanashi desu* こんにちは、昔話です. Kawasaki: Ozawa mukashibanashi kenkyūjo 小澤昔ばなし研究所, 2009a.
- [147] ———. „Grimm in Japan“. In *Zwischen Identität und Image: die Popularität der Brüder Grimm in Hessen*, herausgegeben von Harm-Peer Zimmermann, Hessische Vereinigung für Volkskunde, Philipps-Universität Marburg und Hesse (Germany), 456–464. Hessische Blätter für Volks- und Kulturforschung, Bd. 44/45. Marburg: Jonas, 2009b.
- [148] ———. „Mukashibanashi wa zankoku to iwareruga ... 1昔話は残酷と言われるが... 1“. *Ozawa Toshio - Mukashibanashi he no goshōtai* 小澤俊夫 - 昔話へのご招待, Mai 2010. <https://fmfukuoka.co.jp/mukashi/archives/2010/05/post-40.php>.
- [149] ———. „Mukashibanashi no zankokusa wo dono yōni kangaeru beki ka? 2 昔話の残酷さを、どのように考えるべきか? 2“. *Ozawa Toshio - Mukashibanashi*

he no goshōtai 小澤俊夫 - 昔話へのご招待, März 2011. <https://fmfukuoka.co.jp/mukashi/archives/2011/03/post-81.php>.

- [150] ———. „Seki, Keigo“. In *Enzyklopädie des Märchens Online*. Herausgegeben von Rolf Wilhelm Brednich, Heidrun Alzheimer, Hermann Bausinger, Wolfgang Brückner, Daniel Drascek, Helge Gerndt, Ines Köhler-Zülch, Klaus Roth, und Hans-Jörg Uther. De Gruyter, 2016a. <https://www.degruyter.com/document/database/EMO/entry/emo.12.119/html>. Zuletzt aufgerufen. 7. Februar 2021.
- [151] ———. „Mukashibanashi to wa 2 (mukashibanashi wa zankoku ka? & mukashibanashi ni komerareta messeji [message]) 昔話とは 2 (昔話は残酷か? & 昔話に込められたメッセージ)“. *Ozawa Toshio - Mukashibanashi he no goshōtai* 小澤俊夫 - 昔話へのご招待, 8. April 2016b. <https://fmfukuoka.co.jp/mukashi/archives/2016/04/post-372.php>.
- [152] ———. „Mukashibanashi no yōgo (densetsu, dōwa, minwa, otogibanashi, shinwa no chigai) 昔話の用語 (伝説、童話、民話、おとぎ話、神話の違い)“. *Ozawa Toshio - Mukashibanashi he no goshōtai* 小澤俊夫 - 昔話へのご招待, 5. Januar 2018. https://fmfukuoka.co.jp/blog-archives/a/mukashi/podcast/20180105_mukashi.mp3.
- [153] Parisi, Paolo. „Kannibalismus in Märchen und Sagen“. In *Es war einmal... Grausamkeit und Gewalt in Märchen*, von Kerstin Prinz, Claudio Seipel, Ina Böttcher, Jeannine Richter, und Paolo Parisi, 45–62. München: ScienceFactory, 2013.
- [154] Petrova, Gergana. *Male characters in the Japanese fairy tale: classification and analysis*. Zürich: Univ., Diss., 2004.
- [155] Pfoundes, C. „Some Japan Folk-Tales“. In: *The Folk-Lore Record, Part 1*, herausgegeben von The Folk-Lore Society. London, 1878.
- [156] Picken, Stuart D. B. *Essentials of Shinto: an analytical guide to principal teachings. Resources in Asian philosophy and religion*. Westport, Conn: Greenwood Press, 1994.
- [157] ———. *Historical dictionary of Shinto*. 2nd ed. Historical dictionaries of religions, philosophies, and movements, no. 104. Lanham, Md: Scarecrow Press, 2011.

-
- [158] Prinz, Kerstin. „Grausamkeit im Märchen“. In *Es war einmal... Grausamkeit und Gewalt in Märchen*, von Kerstin Prinz, Jeannine Richter, Paolo Parisi, Ina Böttcher und Claudio Seipel, 7–22. München: ScienceFactory, 2013.
- [159] Ranke, Kurt. „Eingangsformel(n)/Tekerleme/Formeln“. In *Enzyklopädie des Märchens Online*. Bd. Band 3: Chronikliteratur-England. Berlin; New York: De Gruyter, 2016. Enzyklopädie des Märchens. <https://db.degruyter.com/view/EMO/emo.3.210>. Zuletzt aufgerufen: 5. Januar 2021.
- [160] Reider, Noriko T. *Japanese demon lore: Oni, from ancient times to the present*. Logan, Utah: Utah State University Press, 2010.
- [161] Richter, Jeannine. „Grausamkeit in den Kinder- und Hausmärchen der Brüder Grimm – Der Tanz in den rotglühenden Schuhen“. In *Es war einmal... Grausamkeit und Gewalt in Märchen*, von Kerstin Prinz, Claudio Seipel, Ina Böttcher, Jeannine Richter und Paolo Parisi, 23–44. München: ScienceFactory, 2013.
- [162] Ridgely, Steven C. „Japan, fairy tales in“. In *The Oxford companion to fairy tales*, herausgegeben von Jack Zipes. Oxford, United Kingdom; New York, NY: Oxford University Press, 2015.
- [163] Riedel, Ingrid. „Vorwort“. In *Das Böse im Märchen*, herausgegeben von Mario Jacoby und Verena Kast, 7–10. Psychologisch gesehen; 33. Fellbach: Bonz, 1978.
- [164] Robinson, Orrin W. *Grimm language: grammar, gender and genuineness in the fairy tales*. Linguistic approaches to literature, v. 10. Philadelphia: John Benjamins Pub. Company, 2010.
- [165] Röhrich, Lutz. *Märchen und Wirklichkeit*. Wiesbaden: Steiner, 1964.
- [166] ———. „Grausamkeit“. In *Enzyklopädie des Märchens: Handwörterbuch zur historischen und vergleichenden Erzählforschung / begr. von Kurt Ranke*. Hrsg. von Rolf Wilhelm Brednich zusammen mit Hermann Bausinger ... Red. Ines Köhler ..., Bd. 6: Gott und Teufel auf Wanderschaft-Hyltén-Cavallius:98–110. Berlin [u.a.]: de Gruyter, 1990.
- [167] ———. „und weil sie nicht gestorben sind-“: *Anthropologie, Kulturgeschichte und Deutung von Märchen*. Köln: Böhlau, 2002.

-
- [168] ———. *Begegnungen: Erinnerungen an meinen Kollegen- und Freundeskreis*. Herausgegeben von Wolfgang Mieder. Rostocker Beiträge zur Volkskunde und Kulturgeschichte, Band 7. Münster New York: Waxmann, 2016a.
- [169] ———. „Geographisch-historische Methode (Vergleichende Erzählforschung Finnische Schule Kartographie Methoden der Erzählforschung)“, In *Enzyklopädie des Märchens Online*. Hrsg. Rolf Wilhelm Brednich, Heidrun Alzheimer, Hermann Bausinger, Wolfgang Brückner, Daniel Drascek, Helge Gerndt, Ines Köhler-Zülch, Klaus Roth und Hans-Jörg Uther. 2016b. <https://db.degruyter.com/view/EMO/emo.5.153>. Zuletzt aufgerufen: 4. Dezember 2020.
- [170] Rötzer, Hans Gerd. *Märchen*. 1. Aufl. Themen, Texte, Interpretationen, Bd. 1. Bamberg: C.C. Buchner, 1982.
- [171] Rumpf, Fritz. *Japanische Volksmärchen*. Herausgegeben von Friedrich von der Leyen. Jena: Diederichs. 1938.
- [172] Sano, Motoki und Elizabeth A. Thomson. „Japanese Folk Tales: text structure and evaluative expressions“. Herausgegeben von C. B. Cloran und M. Zappavigna. *Bridging Discourses: ASFLA 2007 Online Proceedings*, 2008, 1–17.
- [173] Sasamoto, Ryoko. *Onomatopoeia and Relevance: Communication of Impressions via Sound*, Cham, Switzerland: Palgrave Macmillan. 2019.
- [174] Scherf, Walter. „Was bedeutet dem Kind die Grausamkeit der Volksmärchen? – Zur aktuellen Polemik gegen das Volksmärchen“. *Jugendliteratur*, Nr. 6 (1960): 496–514.
- [175] Scherf, Walter und Elisabeth Scherf. *Die Herausforderung des Dämons: Form und Funktion grausiger Kindermärchen: eine volkskundliche und tiefenpsychologische Darstellung der Struktur, Motive und Rezeption von 27 untereinander verwandten Erzähltypen*. München; New York: K.G. Saur, 1987.
- [176] Schlegel, Johannes, und Brita Hansen. *Challenging Evil*. Boston: BRILL, 2020. <https://brill-1com-100897dlo05ac.erf.sbb.spk-berlin.de/view/title/54874>.
- [177] Schwitalla, Johannes. *Gesprochenes Deutsch: eine Einführung*. 3., neu Bearb. Aufl. Grundlagen der Germanistik 33. Berlin: E. Schmidt, 2006.

-
- [178] Seipel, Claudio. „Grausamkeiten in Märchen. Wie gehen Kinder damit um? – Eine Fallstudie“. In *Es war einmal... Grausamkeit und Gewalt in Märchen*, von Kerstin Prinz, Claudio Seipel, Ina Böttcher, Jeannine Richter und Paolo Parisi, 121–247. München: ScienceFactory, 2013.
- [179] Seki, Keigo. *Folktales of Japan*. Übersetzt von Robert J. Adams. Chicago: Univ. of Chicago Pr., 1963.
- [180] ———. „Types of Japanese Folktales“. *Asian Folklore Studies*, Nanzan University 25 (1966): 1–220.
- [181] Sell, Cathy. „Manga Translation and Interculture“. *Mechademia* 6 (2011): 93–108.
- [182] Shōgakukan小学館, Hrsg. *Nihon kokugo daijiten* 日本国語大辞典. Seisenban 精選版, Shohan初版. 3 Bde. Tōkyō: Shōgakukan, 2006.
- [183] Shōgakukan小学館, Hrsg. „zangyaku“ ざんぎゃく (残虐) In: *Nihon kokugo daijiten* 日本国語大辞典. Seisenban 精選版, Shohan初版. 3 Bde. Tōkyō: Shōgakukan, 2006b. S. 161.
- [184] Singer, Marcus G. „The Concept of Evil“. *Philosophy* 79, Nr. 308 (2004): 185–214.
- [185] Singh, Indra Narain. *Violence in Buddhism*. Delhi: Prashant Publishing House, 2017.
- [186] Speak, Daniel. *The Problem of Evil*. Cambridge, UK: Polity, 2015.
- [187] Stein, Mary Beth. „Folklore and fairy tales“. In *The Oxford companion to fairy tales*, herausgegeben von Jack Zipes. Oxford, United Kingdom; New York, NY: Oxford University Press, 2015.
- [188] Steiner, Hillel. „Calibrating Evil“. *The Monist* 85, Nr. 2 (2002): 183–193.
- [189] Studer-Frangi, Silvia. „Bedrohliches bestehen“. In *Verstoßen, verschlungen, erschlagen: über Grausamkeit im Märchen*, herausgegeben von Almut Bockemühl, 15–26. Stuttgart: Verl. Freies Geistesleben, 2008.
- [190] Suzakatsuki 栖坂月. ささずんと昔話講座 第12話 【天道さん金の鎖】 (*Susuzan-to mukashibanashi kōza dai 12 wa „Tentōsan kin no kusari“*), 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=NSGqnV6jooU>.

-
- [191] Takayanagi, Shun'ichi. „Yanagita Kunio“. *Monumenta Nipponica* 29, Nr. 3 (1974): 329–335. <https://doi.org/10.2307/2383671>.
- [192] Takehara, Takeshige. „Ikeda, Hiroko“, In *Enzyklopädie des Märchens Online*. Hrsg. Rolf Wilhelm Brednich, Heidrun Alzheimer, Hermann Bausinger, Wolfgang Brückner, Daniel Drascek, Helge Gerndt, Ines Köhler-Zülch, Klaus Roth und Hans-Jörg Uther. 2016. <https://db.degruyter.com/view/EMO/emo.7.009>. Zuletzt aufgerufen: 4. Dezember 2020.
- [193] Tatar, Maria. *The hard facts of the Grimms' fairy tales*. Princeton, N.J.: Princeton University Press, 1987.
- [194] Taut, Bruno und Manfred Speidel. *Japans Kunst mit europäischen Augen gesehen*. Berlin: Gebr. Mann Verlag, 2011.
- [195] Tippett, Krista. „Maria Tatar: The Great Cauldron of Story: Why Fairy Tales Are for Adults Again“. On Being. Ausstrahlungsdatum: 13. März 2013 (Update: 8. Mai 2014). Zuletzt aufgerufen: 19. September 2021. <https://onbeing.org/programs/maria-tatar-the-great-cauldron-of-story-why-fairy-tales-are-for-adults-again/>.
- [196] Uther, Hans-Jörg. „Laudatio auf Toshio Ozawa“. *Märchenspiegel*, November 2007.
- [197] Wargo, Robert J. J. „Japanese Ethics: Beyond Good and Evil“. *Philosophy East and West* 40, Nr. 4 (1990): 499–509. <https://doi.org/10.2307/1399354>.
- [198] Weblio Kokugo jiten Weblio国語辞典 . GRAS Group, Inc. <https://www.weblio.jp/>
- [199] Wedgwood, Ralph. „The ‚good‘ and the ‚right‘ revisited“. *Philosophical Perspectives* 23 (2009): 499–519.
- [200] Wyrwich, Thomas. „Böses, radikales“. In *Kant-Lexikon*, herausgegeben von Marcus Willaschek, Jürgen Stolzenberg, Georg Mohr, Stefano Bacin, Thomas Höwing, und Eckart Förster. Berlin Boston: De Gruyter, 2015. <https://doi.org/10.1515/9783110443998-005>. Zuletzt aufgerufen: 26. Februar 2018.
- [201] Yamashita, Shinji. „Ritual and ‚Unconscious Tradition‘: A Note on About Our Ancestors“. In *International Perspectives on Yanagita Kunio and Japanese Folklore Studies*, herausgegeben von Julian Victor Koschmann, 2. print., 55–64. Cornell University East Asia Papers 37. Ithaca, N.Y., 1988.

-
- [202] Yanagita, Kunio. „Die japanische Volkskunde: Ihre Vorgeschichte, Entwicklung und gegenwärtige Lage (The Science of Japanese Folklore. Its Origin, Development and Present Condition) / 日本民俗學“. Übersetzt von Matthias Eder. *Folklore Studies* 3, Nr. 2 (1944): 1–76. <https://doi.org/10.2307/3182913>.
- [203] ———. *Japanese Folk Tales: A Revised Selection*. Übersetzt von Fanny Hagin Mayer, Taipei: The Orient Cultural Service. 1972.
- [204] Yasui, Masahiro. „Kant über das Böse. Ein anderes Konzept von der menschlichen Freiheit“. In 7. *Deutsch-japanisches Stipendiatenseminar*, herausgegeben von Inge Hoppner, Band 55:90–101. Veröffentlichungen des Japanisch-Deutschen Zentrums Berlin. Berlin: JDZB, 2006.
- [205] Yoneyama, Toshinao. „Yanagita and His Work“. In *International Perspectives on Yanagita Kunio and Japanese Folklore Studies*, herausgegeben von Julian Victor Koschmann, 2. print., 29–52. Cornell University East Asia Papers 37. Ithaca, N.Y, 1988.