

『オデュッセイア』における ポリュペモス譚について

中務哲郎

1 比較研究のあゆみ

オデュッセウスの12の冒険の中で最も愛好され、最も論じられることも多いのは、おそらく『オデュッセイア』9歌で語られる一つ目の巨人ポリュペモスにまつわる物語であろう。それは、この物語がそれ自体として興味尽きぬものであるばかりでなく、民間伝承（素材）と叙事詩（完成品）の比較という方法を通じて、ホメロスの創作の秘密の一端を極めて具体的に開示してくれるからだと思われる。

世界大的に分布するポリュペモス譚の類話がすべてホメロスに淵源するのではなく、むしろ、ホメロスが当時流布していた民話を利用して『オデュッセイア』の一挿話とした、と考えるのが今日の通説となっている。それでは、民話を叙事詩化するにあたってのホメロスの創意はどこにあったのか。本論では、先人の研究の跡を辿りつつポリュペモス譚の成り立ちを再考することにより、この問題についても何がしかの考えを得たいと思う。

ポリュペモス譚と直接間接に関わる類話の蒐集と比較研究は、1857年にW. グリムが10話を紹介したのに始まり^{〔1〕}、ハックマン(1904年)の221話の蒐集と分析に極まったかに見えたが^{〔2〕}、その後もフレーザー(1921年)が36話を詳しく紹介し、新資料を加えた^{〔3〕}。類話のリストとしては、1918年までに報告された異伝のリストをボルテとポリフカが『グリム民話集』191a「泥棒と息子たち」への注釈中に掲げ^{〔4〕}、それはレーリヒによって大幅に増補された^{〔5〕}。アアルネ＝トムソンのタイプ・インデックスでは、「目を潰される人食い鬼（ポリュペモス）。羊の腹の下に隠れて脱出」という項目の下に273話が登録されている^{〔6〕}。類話の採集地もハックマンではヨーロッパのほぼ全域、ロシア、トルコ、アラビアに限られていたのが、

ボルテとポリフカでは韓国が、レーリヒではインド、アフリカ、アメリカが加わり、更に糊澤の研究では中国（蒙古族と漢族の2話）と日本（種子島で採集された「目一つ五郎」）も仲間入りするに至った⁷⁾。またこの間、異伝の比較という時には文献資料しか考慮されなかったことへの反省から、壺絵やレリーフ等の絵画資料をも集め、これと文献資料とを統一的な視野の下で考察する試みもなされてきた⁸⁾。

さて、ハックマンの『民間伝承におけるポリュペモス伝説』は、ユリウス・クローンとカールレ・クローンの父子が基礎を築き発展させた歴史地理的研究方法を忠実に実践した模範的研究であり、『オデュッセイア』成立以前にポリュペモス譚の主要特徴を含む民話が存在し、詩人がそこから材を汲みとったことを論証するものであるが⁹⁾、ハックマンはまず、関連する民話を三つのグループに分類する¹⁰⁾。

A グループ 124話。凶暴醜怪な巨人が遥かに弱いけれど賢い人間に負かされる話。三つのエピソードから成るが、Ⅲまでを含むものは48話のみ。

I. 巨人の眼つぶし a. 眠っているところを焼けた杭・串などで刺して。南西ヨーロッパに多い。または、b. 眼の治療と称して溶けた錫・鉛・ピッチなどを注ぎこんで。北東ヨーロッパに多い。

II. ヒーローの脱出 a. 羊・山羊・牛などの腹にしがみついて。または、b. 羊・山羊・牛などの毛皮を被って。aが本来の形と考えられる。

Ⅲ. 巨人の追跡 巨人が投げてよこした物言う（物を言わせる）指輪・くつついて離れぬ金の柄の斧などがヒーローを危機に陥れる。ロシアやイタリアに多く現れ、ギリシアにはない。

B グループ 50話。人間が妖精（悪魔・侏儒）に火傷を負わせるが、偽りの名を名乗って妖精仲間の復讐を免れる。北・中ヨーロッパに多く、南ヨーロッパにない。

IV. 名前のトリック a. Selbst, Ich Selbst 系統の名前、40例。

b. Niemand 系統の名前、1例。

C グループ 47話。I b と IV の後期的合体で、フィンランド、ラト

ヴィア、エストニアにのみ。

ハックマン自身の要約によると、(1)ホメロスのポリュペモス譚の元になった民間伝承の原型は I a (眠る巨人の眼つぶし) と II a (羊の腹にしがみついて脱出) を含み、IV (Niemand エピソード) は含まない。ホメロスに欠けている魔法の指輪のエピソードはその原型に既に含まれていたか、後の付加かのいずれかであり、(2) I b (眼の治療と称して熱い液体を注ぐ) は、独立した話として、あるいは「人間と悪魔」タイプの昔話の一部として、本来ポリュペモス譚とは別個に存在していた。(3)ホメロスのウーティス (Niemand, 誰でもない) エピソードは B グループの民話からの借用である、ということになる^{<11>}。

ポリュペモス譚の起源については古来さまざまな説が提示されてきたが、これを民話から汲み上げられ叙事詩に組みこまれたものとするわれわれにとっては、それらの試みはほとんどすべて無意味なものに思える。夙く W. グリムは、外なる自然の中の恐るべき力と隠れて静かに作用する力との対立、むきだしの暴力と俊敏な狡智との道徳的対立、巨人と小人の対立を示すことがポリュペモス譚の本源の意味であり、彼の額の真中の眼は「世界眼」、太陽であると考えたが、仮りに起源的にはそのような象徴的意義があつたとしても、『オデュッセイア』のポリュペモス譚とは何の関係もない、とするハックマンやフレーザーの批判の方が明らかに健全である^{<12>}。

この問題に関してはグレンが 20 種近い説を紹介してくれているが^{<13>}、ポリュペモスは 6 つの月を食う「冬の巨人」、オデュッセウスは夏の 6 カ月の助けでそれを退治する太陽神だとするもの、奇形児やあるいはゴリラから隻眼の巨人の像が作られたとするもの、怪物や人食い鬼の話はすべて夢魔から生じ、その恐ろしい力から解放されたいという願望が巨人の眼つぶしのお話を生んだとするもの、火鑢棒の発明と使用がこの話を作らせたとするもの、巨人の眼つぶしは邪視よけの迷信儀礼にほかならないとするもの、等いずれも荒唐無稽の説である。その中であってひとつ魅力的なのは、物語の舞台が日常世界を遠く離れた洞窟であること、そこで起こる食人・焼かれる杭・動物の腹の下への隠伏が加入儀礼における象徴的死（擬似食人）・火による試練・動物の真似と対応することなどから、雄羊を崇拝する結社への加入儀礼

にポリュペモス譚の起源を求めるジェルマンの説であるが、しかしこれも、加入儀礼とポリュペモス譚の双方から自説のために都合のよい特徴ばかりを取り上げている嫌いが無いでもない⁽¹⁴⁾。

グレン自身は、ポリュペモス譚はオイディプス・コンプレックスを扱うもう一つのギリシア神話の異版に他ならないと考える。即ち、ポリュペモス譚において、(1)ヒーローが人食い鬼によって洞窟に閉じこめられ、(2)そのカンニバリズムに脅かされ、(3)眠つぶしによって人食い鬼を征服するのは、ウラノス・クロノス・ゼウスの三代の王権交替の神話において、(1)息子が人食いの父親によって大地の中に幽閉され、(2)そのカンニバリズムに脅かされ、(3)去勢によって父親を征服するのと全く同じであるというのだが、百歩譲ってポリュペモスとオデュッセウスに父子の対立を想定したとしても、これと親子三代の葛藤とを対応させる操作は極めて恣意的であるし、精神分析学から借り来った眠つぶしと去勢の同一視も有効とは思えない。それにこの理論では、ギリシアの王権交替神話がオリエント神話の影響下にあるという事実をどのように考慮しているのか不明確である。

最近においても、ポリュペモスの島の様子と洞窟内での出来事の描写はすべて火山、それも特に多数の噴石丘を擁するヨーロッパ最大のエトナ火山の活動の正確な観察を写したものである、とする死火山の再噴火の如き説が現れているが⁽¹⁵⁾、起源論との関連で注目しておきたいのは、むしろノックスの指摘である。彼女は前3000年頃のメソポタミアの円筒印章の写真を掲げ、そこに2頭のライオンの後足をつかんでぶら下げる単眼の人物、囲い、棒を曲げているらしい奇怪な男などが見えることから、ここに檻の羊を脅かすライオンを退治するキュクロプスを見たい気がする、と述べている。円筒印章に何度か現れる一つ目の人物が、ポリュペモス譚の発生に関わる何らかの物語を描いたものであった可能性はある、というのである⁽¹⁶⁾。もしも一つ目の巨人キュクロプスがオリエント起源であることが実証されたとすれば、発生の場をギリシアに想定した空想的な起源論はその意味の大半を失ってしまう。但し、われわれとしても注意しておかなければならないのは、ノックスの示唆を好意的に受け入れるとしても、ハックマンの学説を支持する以上、オリエントのキュクロプス的存在を『オデュッセイア』のキュクロプス（ポ

リュペモス)の直接の先祖と認めるわけにはいかない、ということである。印章の図像にポリュペモス譚のシーンを見るのがもし正しいとしても、その図像が窮極の起源の地位にあるのではなく、当時の世にあった一つ目巨人譚の一異伝の図像化にすぎなかったと考えるべきだろう。

前3000年頃には既に一つ目巨人にまつわる民話が存在し、文書に記載されることはなかったものの、あるいは、それをとどめる文献は失われてしまったものの、辛うじて円筒印章の図像に刻まれて遺存した。前700年頃には『オデュッセイア』の詩人がこの民話を汲み上げて、ポリュペモス譚としては最も完全で最も芸術性に富んだ話を作った。近代に入り、ロマン派の文学運動の一環として民話の蒐集と研究が始まった時、そこで発見された最古のポリュペモス譚は、オート・セーユの学僧ジャン (Joannes de Alta Silva) が1184年頃に著した『ドロパトス王、または王と七賢人の物語』中に見える一挿話であり、それは明らかに『オデュッセイア』とは別の源に基くものであった¹⁷⁾ — ポリュペモス譚の生命をこのような時間尺度で想像してみるのは楽しいことである。

2 モチーフの分析

ブロンマーによると、ポリュペモス譚はギリシア絵画における最古の画題であり、『オデュッセイア』中のいかなる話よりも広い地域で描かれたテーマであるという。しかし、その絵はホメロスの記述と一致しないことが多く、例えば眼つぶしの場面は既に前7世紀以来多くの地域で描かれているが、ほとんど例外なく杭を水平に巨人の眼に突き刺しており、「上から体を預けてねじこんだ」(Od. 9. 383f.) というホメロスの記述と食い違っている。巨人の額の真中に一眼を描くものは漸く前410年頃の壺絵が最初であり、二眼や三眼の絵もある。脱出方法に関しても、『オデュッセイア』のように3頭の羊を繋ぎあわせている絵はない、という¹⁸⁾。このような事情であるから、ポリュペモス譚を語るに際してのホメロスの創意を考えるためには、近代に採集された類話だけではなく、ホメロスにより近い時代の絵画資料をも比較の材料にしなければならないのである。

しかしながら、ポリュペモス譚の分析は先人たちによって十分になされて、もはや言うべきことが残っていないと思えるほどである。ページはこの物語の中でも最も興味深い7つの要素、すなわち名前のトリック、酒で酔わせるモチーフ、魔法の指輪のモチーフ、眠つぶしの武器、生存者（籤引の意味）、脱出方法、一つ目か否か、について犀利な考察を行った⁽¹⁹⁾。レーリヒは、陸の話か島の話か、人間を生で食うのか料理するのか、一眼か二眼か、脱出方法、巨人への嘲笑、名前のトリック等々、20のツーク（モチーフと言うのにほぼ等しい）を列挙して、そこでは民話ヴァージョンと古代の壺絵がホメロスから離れることが多いことを示した⁽²⁰⁾。グレンもホメロスのポリュペモス譚を25の要素に分け（巨人に仲間があるかどうか、ヒーローの部下の数、ヒーローの好奇心、巨人の無神論、籤引、巨人の酩酊、ウーティスという名前のトリック、贈物のモチーフ等々）、それぞれに対する注釈の形でホメロスと類話との比較を行った⁽²¹⁾。従って本論では、すべての話題について絮説することは避け、ホメロスの創意を最もよく浮かびあがらせると思われる3つの要素に関してのみ考察を試み、最後にウーティスという名前の発生について考えてみる。

1. 酒で酔わせるモチーフ

ページは、巨人を酒で酔わせるエピソードはこの物語の民話ヴァージョンには見えないから、恐らく他の民話——魔物を酒で酔わせて捕らえ、何らかの知恵を教授させる話——から取りこまれポリュペモス譚に移された、と考えた⁽²²⁾。しかしながら、確かにヒーローが酒を持ちこんで巨人を酔わせる話は民話には見出されないものの、はじめから巨人の住処に酒があって、巨人の酩酊が何がしかの機能を持つ話は幾つか存在する(H1, 17, 124, F23, 26)。H1（アッティカで採話）は文学の影響を受けているかもしれぬとされる民話であるが、そこでは王子に一つ目を潰された人食い鬼の叫びに応じて仲間たちが駆けつけるけれど、洞窟の入口を塞ぐ大岩を動かすことができず、鬼の大將が酔っているのだと思って帰って行く。F26（ゴルテュニアのラストで採話された現代ギリシア語版）では、巨人の妻が巨人を酔わせてヒーローを逃がしてやるのである。ページのやや不正確な前提を再考して、ページとは違った解釈ができないであろうか。

『オデュッセイア』においては、ポリュペモスは人間を食らい、たらふく乳を飲んだ後で寝入ってしまうのであるから、ことさら酒で酔わせる必要はないようなものである。そこでグレンは、巨人を泥酔させるのは、駆けつけた仲間たちに対して「俺を殺そうとするのはウーティス（誰もない）だ」（9.408）と叫ばせ、よって救助のチャンスを自らつぶさせるためだ、と考えた。ポリュペモスも素面ならそんな偽名をやすやすと信じこんで叫ぶこともなかっただろう、というのである^{〔23〕}。

しかし筆者は、このエピソードのポイントは巨人の酩酊にではなく、オデュッセウスが酒を持ち込むことにこそあると考える。幾つかの民話ヴァージョンで巨人がはじめから酒を持っているように、ポリュペモスも酒を知っていた（「このキュクロプスの国でも、肥沃な土地とゼウスの雨に育まれて、見事な葡萄から酒がとれる」9.357f.）。にもかかわらず、元からある酒で酔うのではなくオデュッセウスの酒に酔うのにはそれなりの意味があるはずであり、それは事の経過から自ら明らかであると思われる。はじめオデュッセウスは、客としてもてなして貰えるか、あるいは客人が受けるにふさわしい贈物でも貰えるかと期待して（9.229, 267f.）、洞窟内に主の帰りを待つのだが、現れた巨人は「客人の守り神ゼウス」（9.270f.）を敬うどころか、オデュッセウスの部下を夕食に2人、翌日の朝食にまた2人、夕食に更に2人と食い殺す。ここでオデュッセウスはアポロンの神官マロンから贈られた美酒、20倍の水で割っても尚えもいえぬ芳香を発する奇（くす）しき酒をポリュペモスに飲ませる。無法者はその酒をまるで神々の飲食（おんじき）「アンブロシアとネクターのおこぼれ」（9.359）であるかの如く喜び、「客人への贈物をやるから、早く名前を言え」（9.355f.）と再度オデュッセウスを促す。初めて巨人と遭遇し、何者で何処から来たかと問われた時（9.252）には注意ぶかく名前を出さなかったオデュッセウスも、巨人に更に2杯の酒を飲ませた後、ようやく「私の名はウーティスだ」（9.366）と名乗る。これに対してポリュペモスは、「ウーティスを最後に食うことにしてやる。それがお前への贈物だ」（9.369f.）と語るのである。

すなわち、オデュッセウスが天下の美酒を洞窟に持ちこみ、それがポリュペモスを喜ばせたからこそ、巨人も「客人への贈物」をする気になったので

あり、贈物をするからには名前を知りたいと思うのも当然で、オデュッセウスも再度問われてウーティスなる偽名を出すことになるのである。このように見てくると、巨人を酒で酔わせるエピソードで真に重要なのは、酩酊の効果ではなく、美酒の提供が名前のトリックを導き出すことになる、その因果関係であることは明らかであろう。ポリュペモス譚の民話ヴァージョンには含まれていなかった酩酊のモチーフを、『オデュッセイア』の詩人は他の民話群から借用して組み込んだ、とページは考えたが、筆者はむしろ、民話ヴァージョンでは巨人が洞窟に元からあった酒で酔っていたのを、ホメロスはオデュッセウスの持ち込んだ酒で酔うように改変した、そしてその理由は、ギリシア語の可能性を極限まで活かして間然するところのないウーティスのトリックを導入するためであった、と考えたい。

このことに関連してポドレッキは、「客人への贈物」のモチーフと「ウーティス」のモチーフはきわめて緊密に関連するもので、前者は後者の導入を容易ならしめるとともに、それ自体また後者によって正当化される、と論じている⁽²⁴⁾。これは美酒の提供と名前のトリックの因果関係を重視する考えと近いのであるが、問題点がひとつあるように思われる。確かにオデュッセウスは、しばしば「客人への贈物」を期待し「客人の守り神ゼウス」への敬神を要求するけれども、そんなことを期待するとは「馬鹿者か遠方からきた者にちがいない」(9.273)とポリュペモスに一蹴されているように、物語の舞台はギリシア的倫理が有効な世界の外にあるのである。確かに贈物への期待がオデュッセウスを恐ろし気な洞窟に近づかせ、無謀な長居をさせるのだが、一方ではまた、オデュッセウスが酒を携行したのは「恐るべき力を具えた、正義も掟も弁えぬ野蛮人が現れることを予感して」(9.213ff.)であって、文化的な贈物の交換を予想して旅人の側からの手土産を準備したのでは決してなかった。もしかして危難に遭った場合の対抗手段として用意したのであった。つまり、オデュッセウスとポリュペモスの遭遇の場面では、ギリシア的倫理感に基づく異人歓待・客人への贈物という叙事詩に頻出するモチーフと、予想される危難への備え・復讐手段の準備という民話に由来するモチーフが混在しているのではないかと考えられるのである。

贈物のモチーフについては、ホメロスはこれにひと捻りを加えて、『イリ

アス』『オデュッセイア』中他に例を見ないほどピカレスクな味わいを出すことに成功した。オデュッセウスが6人の部下を食い殺された後に巨人に酒を差し出し、贈物の名の下に復讐の意図を秘めて「これはそなたへのお供えとして持参した酒だ」(9.349)と言え、ポリュペモス也大いに喜び、「最後に食うことにしてやる。それがお前への贈物だ」(9.369f.)と返し、キュクロプス流の主客の道を思い知らせるのである。ところが、オデュッセウスからの贈物が仮りに金銀の什器や青銅の鼎などであったなら、ポリュペモスも返礼に「食うのを最後にしてやる」ことを思いつきはしなかったであろう。霊妙な酒のみが主客の道を弁えぬポリュペモスを動かしたのである。こう考えると、ポリュペモスが喜び、相手の名前を問い、オデュッセウスが偽りの名を告げるという経過において、すべてのきっかけとなるのは単なる贈物ではなく、天下無二の美酒の贈物である、ということになる。民話においては恐らく巨人は元から洞窟にあった酒で酩酊したと思われるが、詩人はそれをオデュッセウスが持ちこんだというように改めた、と考えたい。小さな改変ではあるが、これによって後のウーティスのトリックが導き出されるとすれば、極めて意義ぶかい改変と言わねばならない。

2. 脱出方法

本論の初め、ハックマンの成果を要約したところで見たように、ポリュペモス譚の民話ヴァージョンにおいては、ヒーローが巨人の洞窟から脱出するには、a.羊・山羊・牛などの腹にしがみついて、あるいは腹の下に括りつけられて連れだしてもらう方法と、b.羊・山羊・牛などの毛皮を被り四つん這いになって巨人の手をすり抜けるやり方とがあった。絵画においても事情は同じで、前7世紀前半のアイギナ出土の壺を最古の例として（そこでは男たちが羊の腹の下に潜りこみ、しっかりと角をつかんでいる）、羊の腹の下にしがみつくもの、紐で括りつけられているもの、毛皮を被って頭だけ出しているもの、と3つのタイプが揃っているが、『オデュッセイア』の記述にあるような3頭の羊を結び合わせる絵は知られていない⁽²⁵⁾。

民話においては毛皮を被って脱出する話が圧倒的に多いが、『オデュッセイア』の詩人がむしろ珍しいやり方を選んだのはなぜか。ページはこれについて2つの理由を考えている。まず、毛皮を被って逃げるためには、洞窟内

に幸便にも毛皮が落ちているか、男たちが動物を殺して皮を剥ぐかしなければならないが、巨人の眼をつぶした後で巨人の警戒を逃れて動物の皮を剥ぐのは極めて困難であること。次に、羊に運ばれ羊と一緒に洞窟の外に出るのは、仲間の待つ船に食糧をもたらすという目的にも適うこと⁽²⁶⁾。しかし現行の『オデュッセイア』では、ポリュペモスの島に上陸する目的（の少なくともひとつ）が食糧調達であるとはどこにも書いていないし、食糧ならばすぐ近くの島で思うままに山羊を捕獲できる（9.116-160）のだから、ページのこの説は成立しがたい⁽²⁷⁾。

筆者はむしろ、『オデュッセイア』の詩人は民話に見える2つの方法の中、毛皮を被って逃げるやり方を消去したのではなく、『オデュッセイア』全体を考慮して、羊の腹の下にしがみついて逃げるやり方を積極的に選びとったのだと考えたい。それを選ばせたのは、ひと口に言えば作家としてのヴァリエーション志向であろう。例えば、ロトパゴイ（蓮の実食い）の島に上陸した時には、蓮の実を食して帰るを忘れた仲間をオデュッセウスが叱咤して船に押しこむのであるが（9.82ff.）、それに対してキルケの島では、何不自由ない飲み食いと女神との愛の日々に故郷を忘れ果てていたオデュッセウスを、部下たちが促して帰国へと向かわせる（10.466-475）。また、ロトパゴイの島やライストリュゴネス族の島に上陸する時には斥候と報告役の男が予め送り出される（9.88ff.; 10.100ff.）のに対して、キュクロプスの島ではオデュッセウス自身が先遣隊長となって住民の性質を探りに行くし（9.172ff.）、更にキルケの島の場合には、オデュッセウスがひとまず高みに登って島の輪郭をつかみ、それ以上の偵察は全員を2組に分けて、籤に当たった方の任務としているのである（10.144ff.）。

このような細部におけるヴァリエーションは、口誦詩の伝統とその厳格な約束事に縛られながらも『イリアス』や『オデュッセイア』の如き大叙事詩を語りえた詩人の偉大な創意からすれば、余りにも小さな工夫でしかないかもしれない。また、これらのヴァリエーションは、『オデュッセイア』の個々のエピソードの素材となったヴァージョンで既にそのように語られていただけかもしれないが、やはり筆者とすれば、すべての細部を一望の下に把握する『オデュッセイア』の詩人が意識して語り分けたものと考えたい。

問題のオデュッセウスらの脱出方法については、詩人はセイレン・エピソードとの変奏の効果を狙ったのではないか。知らずしてセイレンたちの島に近づき、玲瓏たるその歌声を聞いたものは、魅惑され、家郷の妻子も忘れてそこに朽ちて骨となる、と警告を受けたオデュッセウスは、部下たちの耳を蜜蠟で封じた上で全力で船を漕がせ、わが身はその歌声を聞きながら惹きよせられぬように帆柱に縛りつけさせ、こうして無事に魔の島を通過した(12.39ff., 154ff.). これと丁度反対に、ポリュペモスの洞窟を脱出する時のオデュッセウスは、部下のひとりひとりを3頭ひと組の牡羊の腹の下に括りつける一方、自らは縛られずに、特大の羊の腹の下に毛房をつかんでぶら下るのである(9.425ff.). オデュッセウスひとりが縛られる、オデュッセウスひとりが縛られない、この変奏の効果を出すために、詩人は民話に見える2つの方法の中の一つを選んだのではないであろうか。

ちなみに、ここで採用されなかった方法、つまり獣の毛皮を被って敵を欺くモチーフも、漂泊のメネラオスがアザラシの皮を被って海の老人プロテウスを捕まえ、帰国についての予言を聞き出すエピソード(4.435ff.)の中に見えるが、これがポリュペモス譚の捨てられた民話ヴァージョンがここで利用されたものか、それともまったく別の民話から汲み上げられたものか、それは確定できないであろう。

3. 魔法の指輪のモチーフ

『オデュッセイア』では、まんまと脱出に成功したオデュッセウスと生き残った6人は仲間の待つ船の所に帰り着き、即刻船を漕ぎ出すが、大声で叫べば聞こえるほどの距離まで離れた時、オデュッセウスがポリュペモスを嘲笑する。いよいよ怒った巨人が山の頂をちぎって投げつけ、大岩が舳先をかすめんばかりの所に落下したため、船は逆波に島の方へと押し戻される。浜に打ち上げられるのを辛うじて避け、先刻の2倍ほどの距離に逃れたところで、オデュッセウスは部下の諫めも聞かず再度ポリュペモスを挑発し、「お前の目を潰してやったのはオデュッセウスだ」と、初めて本名を名乗る。ポリュペモスは父神ポセイドンに祈ってオデュッセウスに呪いをかけ、再び巨岩を投げつけるが、今度はそれは船を先へ推し進めるばかりであった、と語られる(9.461-542).

民話では、ここで極めてメルヒェン的なモチーフが現れる。例えばルーマニアのトランシルヴァニア地方の類話（H21=F6）では、羊の毛皮に隠れて洞窟外に脱出したヒーローが巨人を嘲笑したところ、巨人は「記念に持って行け」と指輪を投げてよこす。しかしヒーローがそれを指にはめたとたん、指輪は「こっちだ、こっちだ」と叫び始め、巨人の追跡の手びきをする。水辺に追いつめられたヒーローが指輪もろとも指を切り水中に投ずると、目を潰された巨人は声を追って水に跳びこみ溺れ死ぬのである。指輪そのものがしゃべる、指輪をはめたヒーローが嫌でもしゃべり出す、指輪をしたとたんに引き戻される、指が石になって動けなくなる、指輪ならぬ金の柄の斧や杖に触れて離れられなくなる、等々、ヴァリエーションはあるが、巨人が魔法を用いて逃亡者を再度捕まえようとするという意味では同一のモチーフであり、ハックマンとフレーザーの類話蒐集について見ただけでも、約40話においてこのモチーフが見られるのである⁽²⁸⁾。

さて、『オデュッセイア』にこの魔法の指輪のモチーフが見られないことをめぐっていろいろな考えが提示されている。クックはごく控え目にではあるが、ポリュペモスが大岩を投げるところに民話の巨人の指輪投げの痕跡が認められないであろうか、と示唆している⁽²⁹⁾。ページは、オデュッセウスらを逃がしたうえ2度にわたって嘲笑されたポリュペモスが、「だがオデュッセウスよ、こっちへ来い、贈物をやるぞ」(9.517)と言うのが幾つかの民話ヴァージョンと酷似するところから、この言葉が民話の指輪エピソードの痕跡かもしれない、と考えた⁽³⁰⁾。独自の視点から斬新な説を立てたのはブラウンである。『オデュッセイア』では、ようやく敵の名前を知ったポリュペモスは父神ポセイドンにその名を訴え、オデュッセウスを苦しめぬいてくれるように祈る。この呪いのゆえにオデュッセウスは苦しい漂泊の日々を重ね、帰国を果たした後も危難にあわねばならなくなるのであるが、ブラウンは、民話ヴァージョンではヒーローが名を名乗るものは僅少で、更に名乗りが呪いを導き出す話になると皆無であることに着目して、民話の指輪は叙事詩における呪いに変容した、と考えた。巨人の指輪がヒーローを追いつめたように、ポリュペモスの呪いがオデュッセウスを永らく苦しめることになるので、いわば呪いそのものが指輪の叙事詩版なのだ、というのである⁽³¹⁾。

これらの説に対して、糊澤は鋭い批判を呈する。彼はポリュペモス譚を「鬼の目つぶし」の民話としてとらえ、フレーザーの集めた36話の他に、新たに500余冊の民話集から拾いあげた30の類話を加え、それらのモチーフ分析を図で示しながら次のように結論する。鬼の目つぶしの民話は、①巨人の目つぶし、②かけつける巨人の仲間、③羊の腹にしがみついての脱出、④物言う指輪、の4つの構成要素から成るが、②を含むヴァージョンには必ず④が欠け、④を含むヴァージョンには②が現れることはない。それは、声をあげて巨人にヒーローの居所を知らせることと巨人に代わって復讐しようとするところが物語の中で同じような機能を果たすため、④と②をだぶって出す必要がないからである。ところで、『オデュッセイア』のポリュペモス譚は①②③の要素から成るヴァージョンである。鬼の目つぶしの民話では必ず②か④かを二者択一しなければならず、『オデュッセイア』は②を選んだにすぎないのであるから、そこに「物言う指輪」のエピソードが欠けているからといって、その痕跡をどこかに認めようとするのはおかしいのである、と³²。

これは明快な議論であり、特に②と④の要素が共存しないという事実を初めて指摘したことは貴重で、今後類話の数がさらに増えても、恐らくこの規則に反する話は現れぬであろう。それにもかかわらず、ここでは糊澤の結論に従えぬように思う。それは、民話と叙事詩の相違という問題があるからである。

短く完結する民話では、三部構成の語りが極めて印象ぶかく効果的である。鬼の目つぶしの民話の場合、①②③の要素から成るタイプにしる（鬼の目をつぶし、鬼の仲間に捕らえられそうになるが、無事に洞窟から脱出する）、①③④を含むタイプにしる（鬼の目をつぶし、洞窟から逃げ出すが、再度捕らえられそうになる）、これで一旦完結するのであって、これが単純で形式を重んじる民話の本質によく適っている。これに対して叙事詩が民話を素材として利用する場合は、幾つものモチーフから取捨選択を行う一方、採用したモチーフはその内容を豊富にし、モチーフの二重化・三重化を行う。『オデュッセイア』では例えば、オリーブの丸太を見つけて武器に仕立てるところから目つぶしに至る描写が極めて詳しくなっているし、脱出方法

も、羊3頭の下に人間を縛りつけるものと手でしがみつくものの2本立てになっている。脱出後にヒーローが名を名乗り、あるいは勝ち誇り、あるいは巨人を嘲笑するモチーフはハックマンの蒐集では23話ほどにおいて見られるが⁽³³⁾、2度も嘲笑を繰り返す（モチーフの二重化）のは『オデュッセイア』のみである。

ポリュペモス譚のすべての類話の中で話の要素を最もたくさん備えたヴァージョンは、言うまでもなく『オデュッセイア』である。その詩人はポリュペモス譚に関連する民話の諸々のヴァリエーションを知っていたにちがいないく、それらをオデュッセウスの帰国物語の一齣に組みこむに当たっては、例えば三部構成といった民話に内在する法則に縛られることなく、モチーフを自由に拡大変容させたものと思われる。従って魔法の指輪を投げ与えるモチーフにしても、『オデュッセイア』で完全に欠けているのではなく、ポリュペモスが「だがオデュッセウスよ、こっちへ来い、贈物をやるぞ」（9.517）と言って前よりも遥かに大きな岩を投げる（9.573f.）ところに痕跡をとどめ、逃げたヒーローを更に追う条はオデュッセウスに対する呪いに変容している、とクック、ペイジ、ブラウンに従って考えたい。

3 ウーティスの発生

オデュッセウスに目を潰されたポリュペモスは大声で仲間を呼ぶが、洞窟の外から「誰かが企みでか暴力でか、お前を殺そうとでもしているのか」と尋ねられ、「企みでも暴力でも俺を殺そうとするのはウーティス（誰もいない）だ」と答えたため、仲間たちはそれでは仕方がないとばかりに立ち去ってしまう（9.395-413）。数ある冒険の中でもオデュッセウスの智慧がひとときわ輝きたつエピソードであるが、同時にこれは、民話においては最も類例を見出しにくい部分なのである。名前のトリックは本来巨人の目つぶしとは別の民話に属していた、というハックマンの説は上に見たが、ハックマンのBグループの民話では敵を欺く名前は Selbst, Ich Selbst（自分がやった）系統のものがほとんどである。糊澤は主人公が偽りの名前を名乗ったおかげで逃げのびる話から26種のトリッキーな名前を拾い出しているが⁽³⁴⁾、ポ

リュペモス譚との関連では、Niemand 系統の名前は次の4話でしか現れない。

ラップ人の類話 (H30. 恐らく F12 と同話)。4人のラップ人が人食い巨人の銀の館に迷いこむが、その1人が巨人の弱視を癒す代わりに14日間食うのを猶予されることになり、名は Alls ingen (Gar niemand) だと答える。巨人は両目に溶けた鉛を注がれ、隣の巨人の助けを呼ぶが、隣人は「Alls ingen がやった」と聞いてからかわれていると思い、怒って去る……。ハックマンは、本来のラップ人の話に文学からの要素が付加された話だと考えた⁽³⁵⁾。

フィンランドのサーリエルピでの採話 (H171)。2人の兄弟が巨人の城に囚われ、名前を問われて1人は Itse minä (ich selbst), もう1人は Eikukaan (niemand) と答える。2人は山羊を背に負って巨人の通せんぼを潜り抜け、その際、鉄の錐で巨人の耳を刺し貫いて動けなくする。叫び声に駆けつけた巨人たちが「誰がしたのか」と問うと、「Ich selbst, niemand」という答え。巨人たちはからかわれたと思い、相手をぶん殴る。ハックマンによると、これも純粹の民間伝承とは考えがたいという⁽³⁶⁾。

フランスのアンジュー地方の民話 (H128)。両親の留守中に家に来て赤ん坊の子守をしていた妖精が母親のいる時にも現れるようになったので、父親が母親に変装して待ちうける。妖精が変装に気づいて名を問うと、父親は Personne だと答える。妖精は彼の糸紡ぎの下手なのをからかったため、帰りがけに燃えた石炭をぶっかけられる。叫び声に他の妖精たちが駆けつけ、誰がやったのだと尋ねるが、「personne だ」と聞いて笑って立ち去る。

トルコのケラスンダ (黒海南岸、現ギレスン) での採話。船が難破して島に流れ着いた2人の男がキュクロプスに捕らえられ、名前を問われて一方は答え、一方は No Man だと名乗る。キュクロプスは名前を告げた男を串で焼いて食った後ひと眠りするが、生き残った男は焼いた串で巨人の一つ目を潰す。仲間たちから「誰がお前の目を潰した」と聞かれたキュクロプスは「No Man がやった」と答える……⁽³⁷⁾。

最後の例が純粹な口承伝承なのか文学の影響下に成るものなのか筆者には判断できないが、いずれにしても『オデュッセイア』のウーティスが非常に

孤立したものであることは間違いない。それでは、ウーティスはどこから来たのか、あるいはどのようにして創られたのであろうか。

オデュッセウス(Odysseus)という名前については叙事詩中で説明がなされている。アンティクレイアが男児を産んだ時、ちょうど実家の父アウトリュコスが来合わせたので孫の命名を頼んだところ、彼は「稔り豊かな地上で男にも女にも、多くの人間に憎まれて——あるいは、多くの人間を憎んで(odysamenos)——ここへ来た」(19.407f.)から、オデュッセウスと名づけるがよかろう、と答えたというのであるが、いわゆる通俗語源説で信ずるに足りない⁽³⁸⁾。シャントレーヌの如くその語源は不詳とするのが至当と思われるが⁽³⁹⁾、いずれにせよ、『オデュッセイア』の權威によりヘレニズム期以後には最も一般的となった Odysseus という語形は、壺絵などの刻文ではむしろ小数派なのである。オデュッセウスの表記法は、(1) -l 系統: Olysseus, Olyseus, Olyteus, Oliseus etc. (2) ラテン語形: Olyxes, Uluxe, Ulixes etc. (3) -d 系統: Odysseus, Odyseus, Odeusseus, Odisseus etc. (4) エトルリア語形: Utuze, Uthuze, Uthuste etc. の4種に整理される⁽⁴⁰⁾。この中、より古いのは -l 系統で、前7世紀後半にまで遡るが、アッティカでは前5世紀半ばまで、その他の地方でも前440年頃まで続いて姿を消す。-d 系統はカルキス式壺では前540年頃に初見、アッティカでは前480年頃に初めて現れるが、今では最も有名な Odysseus の形はアッティカの22の壺では1回しか現れない。エトルリア語形はすべて -d 系統に遡るが、前4世紀以前の証拠はない、という⁽⁴¹⁾。

このような名前の異型の存在を踏まえてウーティスという名の解釈を行ったのはツィーグラールである。彼は、オデュッセウスがポリュペモスに告げた名前は本来偽りの名前ではなく、本名をもじっただけだと考える。この話の作者は Utuse, Uthuze, Uthuste 等のエトルリア系の別形を知っていてこの言葉遊びを思いついたのであり、名を問われたオデュッセウスが「父母や友は私を ūtis と呼んでいる」(9.366f.)といわば愛称を伝えただけなのを、巨人が ūtis (no one, nobody) と誤解した、というのである⁽⁴²⁾。

一方、カーペンターは極めて特異なアプローチを試みる。彼は「熊の息子」とでも呼ぶべき民話タイプを想定するパンツァーに従いつつ、オデュッ

セウスも本源的には熊の息子であり、動物起源を示すニックネームを持っていたという。ギリシア語 *ōtis* は耳羽根の長い野雁、*ōtos* は木菟であるが、オデュッセウスが有名な本名のかわりに幼時の綽名 *ōtis* (大耳ちゃん) を名乗ったところ、ポリュペモスはそれを *ūtis* (nobody) と誤解した。古いアッティカ方言ではこの2語は表記発音ともに近かった、というのである⁽⁴³⁾。

オデュッセウスに欺く意図はなく、敵が本名を勝手に誤解したとするこれらの説は、トリックの面白さをわざわざ滅殺するようなものである。ツィーグラール説には、前4世紀以前には証拠を見出せないエルトリア語形をホメロスが利用しえたかという難点が残るし、カーペンター説も、二重三重の仮説の上に立つという弱さを持つ。それ以上に致命的なのは、ポリュペモスの口から「企みでも暴力でも俺を殺そうとするのはウーティス（誰もいない）だ」と聞いた仲間の巨人たちがなすすべなく立ち去った後、オデュッセウスがはっきりと「私の名前と完璧な智慧がまんまと騙しに成功したので、わが心は笑った」(9.413f.)と言っているのを、この両説が無視している点である。オデュッセウスには欺く意図があったし、『オデュッセイア』の詩人はそのようなものとしてこのエピソードを語ったのである。そして筆者は、全篇のひとつのハイライトともいえるウーティス・エピソードには詩人の創意がこめられているはずだと考えるので、詩人は民話から偽りの名前の着想を借りつつ、『オデュッセイア』のために特にウーティスという名前を案出した、と推測する。2章の1において、オデュッセウスによる美酒の提供が名前のトリックを導き出すことになる因果関係を見たが、原因の部分がもしもホメロスによる改変だとすれば、ウーティスなる名前もまたホメロスの創案になる可能性が高いのである。

民話の中で面白い働きをする *Selbst* 系統の名前をホメロスが知っていたとしても、それをそのまま使用するのは難しかった。ハックマンも言うように、民話と叙事詩では語り口が違う。「誰がお前にそんなことをしたのか」と聞かれた巨人が、短く「*Selbst* (自分だ)」とだけ答えるからこそトリックが成立するのであり、この答を説明的な叙事詩の文体で完全な文章にすると、たちまち不都合が生じる。即ち、「企みか暴力かで俺を殺そうとするの

は自分だ (autos me kteinō dolō ēe biēphin) 」とすると動詞は1人称たらざるをえず、これでは「Autos という他人がやった」という二重の意味は含みえない。逆に「autos me kteinei ……」と動詞を3人称にすると、「自分がやった」という意味が失われてしまう。これに対して主語をウーティスとすると (Ūtis me kteinei dolō ūde biēphin 9.408), 「ウーティスという男がやった」とも「やったのは誰もいない」ともとれて、トリックが見事に成功することになるのである⁴⁴。

『オデュッセイア』の詩人がウーティスという名前を創案したとして、詩人はどのようにしてこれを思いついたのか。もはや想像の域を出ないのであるが、筆者には2つの道筋が考えられる。ひとつは、「智慧豊かな (polymētis) 」と形容されるオデュッセウスの mētis (智慧) と mē tis (否定辞プラス不定代名詞) の洒落がまず詩人の頭にあって⁴⁵、そこから平叙文の否定辞プラス不定代名詞の ūtis が作られたのではないかと、ということ。今ひとつは、ポリュペモス譚のモデルとなった民話の精神を詩人がよく汲んで、ふさわしい名前としてウーティスを案出したのではないかと、ということ。この民話は元々人食い鬼や巨人を扱うのであるが、さらにハックマンの蒐集した類話の中では14例において、大人ではなく子供がヒーローになっており、強大な者と弱小な者の対立が際だたせられている⁴⁶。この民話には鬼の退治法や脱出方法など魅力的な細部がいろいろ含まれているが、何と云っても、小さな者が大きな者を倒す意外性こそこの民話の最大の面白さなのである。『オデュッセイア』においては、オデュッセウスに逃げられたうえ嘲笑を浴びせられて無念の叫びを上げるポリュペモスが、「武勇に通じた大きくて立派な男がやって来るものとずっと待ちうけていたのに、それがどうだ、ちっぽけで取るにたりぬ (ūtidanos) 力無しめが、酒で酔いつぶして俺の目を潰しおった」(9.513ff.) と驚きと口惜しさをあらわにしている。叙事詩のオデュッセウスはもとより知勇兼備の英雄であるが、その人を鬼の目つぶしの民話の主人公にするにあたって、ホメロスは民話の精神をよく留め、なおかつ叙事詩のギリシア語でトリックが成立する名前として、取るにたりぬ者、無に等しい者、誰もいない者——ウーティス——を創り出したのではないであろうか。民話を素材にしながらホメロスがそこにどのよう

な創意を加えたかを考察してきた筆者としては、ウーティスなる名前の発生に関しても、この第2の筋道がより可能性が高いのではないかと考えたい。

注

(1) W.Grimm, Die Sage von Polyphem, Abhandl. der Königl. Akad. der Wiss. zu Berlin, 1857. 但し, 筆者はこれは未見で, W.W.Merry, J.Riddell, Homer's Odyssey. Vol. I, Oxford 1886, 550-554 にある要約に依った。

(2) O.Hackman, Die Polyphemsage in der Volksüberlieferung, Helsingfors 1904.

(3) J.G.Frazer, Apollodorus, The Library. II, London 1921, Appendix X III Ulysses and Polyphemus. フレーザーはハックマンを見ることなく36話を集めたが, 同一の話が筆者の気づいた限りでは22乃至28ある。初めにハックマンによる番号, 括弧内にフレーザーの番号を記すと, 1(24), 2(25), 4(27), 8(22), 12(8), 17(21), 19(19), 20(1), 21(6), 23(2), 24(3), 25(17), 28(18), 44(16), 58(9), 88(15), 109(28), 115(35), 118(36), 122(29), 123(30), 124(31) が同じ民話集から採られた同一の話, 30(12), 63(10), 84(14), 104(13), 110(33), 113(34) は典拠は異なるが同話と認められるものである。以下においては, ハックマンの挙げる類話番号にはHを, フレーザーのそれにはFを付して示すことにする。

(4) J.Bolte, G.Polívká, Anmerkungen zu den Kinder- und Hausmärchen der Brüder Grimm. III, Leipzig 1918, 375ff.

(5) L.Röhrich, Die mittelalterlichen Redaktionen des Polyphem-Märchens (AT 1137) und ihr Verhältnis zur ausserhomerischen Tradition, Fabula 5(1962), 58ff.

(6) A.Aarne, S.Thompson, The Types of the Folktale, Helsinki 1961 (FF Communications No.184). 1137 The Ogre Blinded (Polyphemus).

Escape under the ram's belly.

(7) 棚澤厚生, ^{ウーティス}〈無人〉の誕生, 影書房 1989, 「^{ウーティス}〈誰でもない者〉の誕生 — 民話の層から」の章.

(8) L.Röhrich, op.cit., 48-71; F.Brommer, Odysseus. Die Taten und Leiden des Helden in antiker Kunst und Literatur, Darmstadt 1983, 57-68.

(9) O.Hackman, op.cit., 1.

(10) 以下の如くまとめるにあたっては, A.B.Cook, Zeus. A Study of Ancient Religion. II-2, New York 1965(1925), Appendix E The Kyklops in Folk-Tales が大いに参考になった.

(11) O.Hackman, op.cit., 220ff.

(12) O.Hackman, op.cit., 221; J.G.Frazer, op.cit., 455.

(13) J.Glenn, The Polyphemus Myth: Its Origin and Interpretation, G & R 25(1978), 141-155.

(14) G.Germain の説は原文未見で J.Glenn による要約によって知るばかりであるから, 最終的な評価は控えねばならない.

(15) A.Scarth, Volcanic Origins of the Polyphemus Story in the Odyssey: A Non-Classicist's Interpretation, CW 83-2(1989), 89-95.

(16) M.Knox, Polyphemos and his Near Eastern Relations, JHS 79 (1979), 164f.

(17) この話の梗概は Hackman, Nr.20; Frazer, No.1 に見える. ハックマンはこの話がロレーヌ (ロートリンゲン) 地方の民話から採られたと推測し, フレーザーも口承伝承を源と考えた.

(18) F.Brommer, op.cit., 57-68.

(19) D.L.Page, The Homeric Odyssey, Oxford 1955, 1-20.

(20) L.Rohrich, op.cit., 60-69.

(21) J.Glenn, The Polyphemus Folktale and Homer's Kyklôpeia, TAPA 102(1971), 133-181.

(22) D.L.Page, op.cit., 6f.

(23) J.Glenn, op.cit.(note 21), 162.

(24) A.J.Podlecki, Guest-Gifts and Nobodies in Odyssey 9, Phoenix 15(1961), 125-133.

(25) L.Röhrich, op.cit., 63; F.Brommer, op.cit., 65-67.

(26) D.L.Page, op.cit., 13f.

(27) cf. R.Merkelbach, Untersuchungen zur Odyssee, München 1951, 214. メルケルバッハは、『オデュッセイア』においては近くに山羊の島があるのだから危険を冒してまでキュクロプスの島に食糧を奪いに行く必要はないが、『オデュッセイア』の元になった古い「漂流の物語」ではそれが必要な設定になっていたのであろう、と考える。

(28) H 5, 6, 10, 11, 12, 13, 20, 21, 23, 26, 37, 46, 47, 48, 50, 53, 54, 58, 60, 61, 62, 63, 64, 66, 68, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 81, 83, 118, 121. フレーザーからはハックマンと重ならないもののみを挙げると, F 4, 5, 7.

(29) A.B.Cook, op.cit., 989 n.5.

(30) D.L.Page, op.cit., 19 n.15.

(31) C.S.Brown, Odysseus and Polyphemus: The Name and the Curse, Comparative Literature 18-3(1966), 193-202.

(32) 棚澤厚生, 前掲書, 70-77.

(33) H 5, 9, 10, 11, 16, 20, 21, 23, 26, 27, 29, 42, 44, 50, 58, 61, 62, 64, 77, 83, 107, 110, 113.

(34) 棚澤厚生, 前掲書, 59f.

(35) O.Hackman, op.cit., 36, 179.

(36) O.Hackman, op.cit., 131 Anm.

(37) R.M.Dawkins, More Greek Folktales, Oxford 1955, 19ff. No.4a.

(38) odyssamenos を受動の意味にとるか能動と解するかについて古來說が分かれていることと, ホメロスがこれに微妙な意味を含ませようとしていることについては, W.B.Stanford, The Homeric Etymology of the Name Odysseus, CPh 47-2(1952), 209-212 を参照.

(39) P.Chantraine, Dictionnaire étymologique de la langue grecque. Tome III, Paris 1974, s.v. Odysseus.

(40) J.Schmidt, Name und Wesen des Odysseus. in: Roscher

Lexikon III 1,645ff.; R.Enking, U t u s e, U t u s e, U θ u z e, U θ u s t e, U θ s t e. in: PW IXA, 1189ff.

(41) F.Brommer, op.cit., 18; id., Zur Schreibweise des Namens Odysseus, ZVS 96(1982/83), 88-92.

(42) K.Ziegler, Odysseus-Utuse-Utis, Gymnasium 69(1962), 396-398.

(43) R.Carpenter, Folk Tale, Fiction and Saga in the Homeric Epics, Berkeley and Los Angeles 1962, 139ff.

(44) O.Hackman, op.cit., 204f.

(45) 「まさか誰かが (mē tis) お前の家畜を奪って行くわけではあるまい。まさか誰かがお前を企みか暴力かで殺そうとしているわけでもあるまい」(9.405f.). 「独り住いのお前に暴力を揮う者がもしも誰もいない(mē tis) のならば」(9.410). : 「完璧な知恵 mētis amymōn がまんまと騙しに成功した」(9.414).

(46) O.Hackman, op.cit., 160.