

メソポタミアにおける文字と思考についての一考察

MATSUSHIMA, Eiko / 松島, 英子

(出版者 / Publisher)

法政大学キャリアデザイン学部

(雑誌名 / Journal or Publication Title)

法政大学キャリアデザイン学部紀要 / 法政大学キャリアデザイン学部紀要

(巻 / Volume)

3

(開始ページ / Start Page)

257

(終了ページ / End Page)

275

(発行年 / Year)

2006-03

(URL)

<https://doi.org/10.15002/00003232>

メソポタミアにおける文字と 思考についての一考察

法政大学キャリアデザイン学部教授 松島英子

概要と問題提起

1 はじめに

今日の日本に住むわれわれは、ざっと見渡しただけでも仮名（ひらがなとカタカナ）、漢字、西洋文字アルファベットという三種類の文字のシステムに取り囲まれている。だが、最近ではコンピューターや携帯電話のメールで、様々な「記号・顔文字」が使われるようになった。これらが厳密な意味で「文字」と呼べるかどうかはともかく、日常生活のなかに頻出するようになり、われわれの言語表現の方式に、少なからぬ影響を及ぼし始めていることは事実であろう。

そればかりではない。これまでのような「自分の手で文字を書く」習慣は、大きく変わりつつある。かつてワープロが普及し始めた頃、ようやく日本でも西洋式タイプライターに相当するものが使えるようになり、便利な時代になったと喜んだものだった。しかしそうこうして自分の手で筆記する機会と時間が減るにつれ、難しい漢字の書き方に戸惑ったり、覚えているはずの字が思い出せなくなったりした経験は、誰しも持ち合わせているだろう。さらには、メールで連絡することが日常と化した今日、通信の文体は大きく変わりつつある。かつてのような美しい手紙文に接する機会は、確かに減った。文章を書き、手直しし、推敲を重ねる作業に費やした時間の中で培った思考経路が、質的变化を起こしているように、私には思えてならない。文字を通じて人が何を表し考え獲得してきたのか、今ここで立ち止まり検討してみることは、現代に生きるわれわれにとって、避けて通れない重い課題ではあるまいか。

本稿は「文字の発生と発達」の観点から、より具体的には人類最古の文字が出現したメソポタミアとその文字文化に関心を寄せる者の立場から、この問題に触れてみようとするものである。

2 文字の種類：機能的観点から

冒頭に述べたように、われわれは日常の生活の中で仮名（ひらがなとカタカナ）、漢字、西洋文字アルファベットを使い分けている。このうち仮名は音節を表す文字、漢字は主として表意的に用いられる文字である。西洋アルファベット文字は、日本語の表記に日常的に使用されることは少ないが、いわゆる「ローマ字表記」として外国人向けの地名表示などに使われるほか、造形デザイン上の効果を狙い意図的に利用されることがある。アルファベットはひとつの文字が一母音または一子音に対応するため、文字としてはもっとも機能が簡素化されたものだが、音と意味の観点から分類するなら、仮名とアルファベットが表音文字であり、漢字は原則的には表意文字ということになる。

表音文字の場合、ひとつの字はひとつの音に対応する。一対一のこの関係は機械的で無機質であり、両者の間に思考や感情が入り込むことはない。文字の役割は、発音された瞬間のみ存在する不定の現実性を持つ語を、物理的に定着させることである。文字は言葉に、時間の流れに耐える物質性を付与する。しかし言葉と切り離しては何物にもなり得ないし、物質性と耐久性以外には、言葉に何も付加することはできない。

たとえば英語やフランス語の場合、綴りのなかに実際には発音されない文字が混じって出てくることがある。しかしそれらの多くは過去の発音の名残であり、言葉を物理的に定着させる機能以外の有機的要素を含み持つわけではない。仮名表記の「てふてふ＝蝶々」の場合も事情は同様である。

しかしわれわれが常用する漢字の場合は、話が違ってくる。第一、ひとつの文字がただひとつの音にのみ対応することは稀である。もちろん、中国大陸で使われた言語を表記するための文字をかつての人々が採り入れ、現在に至るまで日本語の中で使っていることに大きな要因があるのだが、しかしそれだけではない。ひとつの文字がしばしば複数の意味を持つのである。これは「表意文字」に特有の性格である。さらに留意しておきたいのは、われわれが漢字を見

ながらもまず第一に頭の中に思い浮かべているのは、それぞれの文字の音ではなく、「意味」ではなかろうか、ということである。われわれは視覚的に漢字の形を捉え、直ちにその意味を理解し、思考に結び付けている。いくつかの難しい文字や熟語について、「意味は分かるが正しい読みは知らない」という現象が起こるのは、そのためである。われわれは漢字と仮名の混じった文章表記を目の当たりにして、「音と意味」、「耳と目」の両方の感覚を、無意識のうちに働かせているのである。

3 古代メソポタミアの文字事情

古代メソポタミアにおける文字事情は、文字使用の観点から言えば、われわれの場合と似たようなところがある。この土地における文明・文化の担い手は、主としてシュメール人とセム系アッカド人であった。それぞれの民族はまったく系統の異なる別々の言語、すなわちシュメール語とアッカド語を話していた。アッカド人は、シュメール語表記のために作り出された文字を、アッカド語の表記に借用した。ちょうど日本語表記のために、漢字を借用したのと同様のことである。

ところで漢字がいわゆる「象形文字」を前身としていることは周知の事実であり、「六書」のような、漢字の形成や機能の進展を説明する文書もよく知られている。だが目下のところわれわれが確実に知る最古の漢字は「甲骨文字」であり、占いという特別の場面に使われたものである。そのため文字と言葉とのかかわりを、機能の観点から細かにたどることは容易ではない。一方メソポタミアにおける文字発生の事情や過程、そしてその発展のありさまは、ほかの地域の場合と比べてもかなりよく後追いつることが可能である。ここでメソポタミアを引き合いに出すことは、ほかの様々な文字について考察するうえでも、決して無意味ではあるまい。

さて、今から5000年以上前にメソポタミアの地で人々が文字を発明した契機が、彼らの生活の場であった都市に集積した物資の記録や管理に起因していたことは、紛れもない事実である。彼らが最初に工夫したのは、具体物の外形を描いた簡単なデッサンすなわち絵文字であったが、これは元来「もの」を表しており、発音された「語」を表しているわけではない。極端なことを言えば、

異なった言語を使う者どうしにも理解が可能な、具象的なしるしであった。その一方で、当該の「もの」についての認識が、発信者と受信者の間で必ずしも一致するとは限らなかった。つまり、文脈が伝わらないおそれを、最初から含み持っていたわけである⁽¹⁾。

やがてデッサンは、筆記を簡便にする必要上、より抽象的な形を持つ記号へと変わっていった。また、限られた数の記号を、現実の言葉に対応させ文脈をより正確に伝えるため、ひとつのデッサンが当初持っていた意味やその語の発音のみならず、この記号の本来の意味とは無関係だが、発音が同じ語をその記号に結びつけるという、物理的な工夫が加えられるようになった。こうしてある文字に、発音される一群の音——メソポタミアの文字の場合一般的には単音節——が割り当てられることとなった⁽²⁾。これが表音化である。その結果として、ある文字が表意的にも表音的にも使われるという、いささかややこしい現象が生じるようになった。このややこしさは、日常的に当該の言葉を使いこなしている人々にとっては、十分乗り越えられるものであったろうし、またある文字を見て直ちにその意味を思い浮かべるといふ、別の効果を期待できるものでもあった。事実として、表音化が実現した後も楔形文字の使い手たちは、一方で文字を表意的に用いることを決してやめようとはしなかった。

もうひとつ、事柄をさらに複雑にする歴史的事情があった。メソポタミアにおいて「文字」を発明したのが、前三千年紀半ば過ぎまで南部で優勢であったシュメール人であることは、ほぼ間違いない。つまり、シュメール語を表記するために文字が発明されたわけである。しかし同じ頃、メソポタミア北部にはセム系アッカド人が居住していた。ふたつの民族はいわゆる「住み分け」状態で共存していたから、当然様々な場面で接触することになる。やがてセム人のほうが人口分布の面から優勢になり、彼らの言葉アッカド語が日用語として広い地域で使われるようになった。シュメール系の人々はアッカド世界に呑み込まれていったと考えられる。この頃、シュメール語表記のために工夫された文字は、すでに元来の絵文字の形態をすっかり失い、抽象的な外形を持つ「楔形文字」となっていた。この楔形文字を、人々はアッカド語の表記に流用した。シュメール語とアッカド語はまったく異なる文法構造を持っているわけだから、アッカド語の使い手は、原則的には文字の「音価」を利用した。しかし当

時の書記たちは、多くの場合は文字を表音的に使いながら、時に表意的に用いることもした。われわれが日本語の表記に、漢字と仮名を任意に使いこなすのと同様のことをしたのである。そして彼らは、かつて日本の教養人が漢文をたしなんでいたように、日常で使わないシュメール語を教養・文芸・宗教の場面で適宜利用した。そのようなわけで彼らはシュメール文字の扱いに長けていた。時代・地域・書記が所属するグループの伝統などによって、いわゆる「伝統」「習慣」「風潮」が存在していた。だがいずれにせよ書記たちには、ある文字を見ると直ちにその「意味」を思い出す、すなわち文字が元来意味していた「もの」を思い起こすという習慣が、深く身に染み付いており、決してそれを捨てようとはしなかった。表音的に文字を使う場合でも、常にその元来の意味を意識したに違いない。おそらく「スイッチの切り替え」を日常的に行いつつ、筆記の仕事を行っていたのであろう。使い分けを容易にするための技術的な工夫も編み出された⁽³⁾。

そのような世界に身をおいていたメソポタミアの人々——少なくとも文字を読み書きすることを心得ていた人々——の目には、ひとつひとつの文字が本質的に具体的で実在的なものと映っていたはずである。書き記したものの、それは一義的には決して発音された「語」ではなく、「もの」それ自体であった。その「もの」には「名前」がある。この「名前」は「もの」と切り離すことができないばかりでなく、「もの」と一体化している。そうであればこの書かれた「名前」には「もの」と同様の実質があり、具体的で中身の詰まったものでなければならない。このような文字とそれが表す「もの」そして「名前」との密接なつながりは、漢字を知るわれわれにとっては、十分理解可能なことであろう。

メソポタミアの書記たちの多くは、もっぱら注文に応じて実務的な文書を書き記す仕事をこなしていたが、一部の書記は、書き写す・書き記す・文書を編纂するという仕事を通じて、高度な教養を身につけていった。彼らがただ機械的に「書く」ことだけでなく、文字そのものについてさまざまに思いをめぐらせるようになったのは、当然の成り行きであった。メソポタミアでは、その歴史を通じて膨大な量の「辞書」「文字や語彙のリスト」、さらには「百科全書」の類が作成され、編纂された。これらのテキストは、当時文字を読み書きする

ことができた人々の、知的関心のありようと、その程度の高さを今日のわれわれに伝えてくれる。

先に述べたように、この地の人々の目には、文字が根源的に具体的で実在的なものと映っていた。そして、「文字」と「語」とはもともと一体のものであって、文字は元来それが意味する「もの」を表していた、いや、「もの」それ自体であったのだから、「もの」と「語」と「文字」は等価ということになる。そうであれば、あるものについて考え理解しようとするときに、そのもの自体を吟味するばかりでなく、「語」を利用することも可能となる。語や文字を検討し、分析し、要素に分解することによって、それが保有しているあらゆる要素ないしは側面を引き出し、語が元来表していた「もの」の実態を理解することができると考えられた。「語」や「文字」を、物事を考えるときの手段に利用しようとする心理的作用がここから生じたとしても、なんら不思議なことではない。

こうした意識と頭脳の作用は、人々の分析・検討・認識の能力を進展させた。さらにはある同じシュメール文字が、近接する様々な意味に移行することを可能にした。そしてこれらの意味の集積は、主体にかかわる認識を膨らませていった。文字に実在性があると信ずる視点に立つからこそ、このような知性の作用に合理性を認めることができる。あるサインが複数価（多義性）をもつという現象と認識とは、絵文字の時代にさかのぼる。同時に、それぞれのサインの周囲に、「もの」それ自体ばかりでなく、現実もしくは想像上の相関関係に基づく「意味群」を形成しなければならないという責務感を、当時の人々が持っていたことにも起因するといえる。

個々の文字と個々の「もの」とがとりわけ強く結びついていた古拙期から時間が経過し、前二千年紀に入り文字がアッカド語の表記に日常的に用いられ、より抽象的で簡便な意思伝達の手段となってからも、一部の教養人たちの間には、「ものの文字」の思い出と意識が残った。かれらは文字が持つ元来の実体性、文字の具体的で多義的な性質がもたらす可能性に頼り続け、それは時代が下るにつれ、より念入りなものになっていった。楔形文字が持っていた具体的・多義的な性質は、同じひとつのサインを通じて、ひとつの「もの」からべつつの「もの」へと転移し、思いがけない実態を引き出した。「ものの文字」で

書かれた名前を分析することによって、その「もの」についての知識が豊富になる。楔形文字が持つ表意機能と表音機能を自在に使い分け、文字や言葉を任意に、あるいは恣意的に利用して、物事の「説明」や「理屈」を組み立てるといふ現象が、やがて現れることとなった。

古バビロニア時代以降の王碑文や文学作品のなかに、この任意の、あるいは恣意的な文字の活用、あるいは文字を利用した「説明」「理屈」の展開が見られることがある。いわゆる「屁理屈」「こじつけ」の類に相当するものではあるが、それは「文字が持つ実質性」、そして楔形文字が併行して持っていた表意・表音の機能から導き出されたものであり、それなりの論理の回路を通っている。こうした事例を拾い集め、その様相を眺め分析することは、当時の人々が文字を通して物事を考え、思考や認識を進展させた道をたどることでもある。このような意図のもと、メソポタミアの文字資料から目下私が目の当たりにしている具体例を以下に紹介し、検討してみたい。

具体例の検討

それでは「音と文字」について、これまで私が集めた例を列挙することにしよう。

I 文学作品に見られる例

1 『アトラ・ハシース叙事詩』に出てくる人間awiluの構成について

バビロニアに伝わるアッカド語の『アトラ・ハシース叙事詩』（以下この項目内では『叙事詩』とする）は、その前半で「人類」創造の経緯を、後半で「大洪水伝説」を扱っていることで有名だが、古くから伝わるいくつかの伝承をもとにひとつの作品として編纂されたのが、古バビロニア時代であることは間違いない。現存する最古の写本の奥書が記されたのがおよそ前1635年であるから、成立年代は大凡の見当がつく⁽⁴⁾。注目したいのは、この時点にあってすでにある種の「語の組み合わせ」が、要旨の展開に利用されていることである。

『叙事詩』によれば、日々の生活を支えるため辛い労働にあえいでいた下級の神々の肩代わりとして、ただ働くだけの存在「人間」を作ることとなった。

この存在の肉体の原材料に選ばれたのは土で、これにウェー (wê) という名の一人の神の血を混ぜ、神々と同じ姿が成形された。このウェーが神iluであること、そのため神が本来備えている「精神」*ṭemu*を持っていることは、文中に明記されている。

we-e-i-la ša i-šu-ú te₁-e-ma / i-na pu-úḫ-ri-šu-nu iṭ-ṭa-ab-ḫu

「精神を持ち合わせた神wêを彼らは集まりのなかで殺した」

その結果として

wê + ilu → (a)wêlu → awilu (アッカド語で「人間」に相当する名詞)

となった。人はwêという殺された神を通じて、その能力の一部である「精神」つまり知的能力を与えられている。それゆえ神々には遥かに及ばないものの、人は「知恵」を備え自分の意思で行動できるわけである。

さて、この人間は、生きている間はアウィールと呼ばれるが、神々とは違っていずれは死ななければならない。『叙事詩』にはこれ以上の説明はないが、後世のバビロニアの文字資料の中に、人間の死後の姿について言及した文章を見つけ出すことができる。それらによれば、人の死後肉体はもとの土に還るが、神からごくわずかだけ受け継いだ「精神」は残ることになる。これはふわふわとした影のような「魂」で、死後「幽霊」の姿をとるもので、ウェツェム *wetemmu* (we + *ṭemmu*)、後に語頭のwが落ちてエツェムと呼ばれた。生きている間は「肉体」に包まれて外からは見えないが、肉体が朽ち果てることによって内側から浮き出す、人間が生まれながらにして神から僅かに受け継いだ要素である。神の特権である不死性が、こうして幽霊となって永遠に彷徨う死後の人間の中に、仄かな名残としてとどまることとなった⁽⁵⁾。

この事例は一見ただの「語呂合わせ」のように思われるが、それにしても見事な組み合わせではなからうか。ウェーという名の神はバビロニアのパンテオンでは知られていないし、この『叙事詩』の中でも、人類創造の場面では言及されていない。ということは、ストーリーの展開にあわせこの場に限ってわざわざ登場させた神、すなわち作者によって捏造された神である可能性が十分ある。いずれにせよ「ものの名前」が「語」であり、それゆえ語に実質性があるという意識が働かない限り、このような「語呂合わせ」は成立しないだろうし、また『叙事詩』を読む者または聞く者を納得させることもできないだろう。

文字が直接利用されているわけではないが、語の持つ実質性を理解するには格好の例であるので、ここに言及しておきたい。

2 「エヌーマ・エリシュ（創世叙事詩）」タブレットⅥ 123行目からタブレットⅧ（最後のタブレット）ほぼ全体を占める「マルドゥクの50の名前」に見られる修辭的説明法

バビロンにハンムラビ王（前1792-1750年）が登場し統一国家の形成に成功して以来、この町はメソポタミアの政治・文化の中心地となり、その守護神マルドゥクは、次第にパンテオンにおける最高神すなわち神々の王の地位を獲得していった。彼の王権の正当性を説明する神話『エヌーマ・エリシュ』、現在しばしば『創世叙事詩』と呼ばれている作品の制作年代については、前二千年紀後半のかなり下った時期とする見解が有力であったが、もっと早い時期を想定する意見も出されている⁽⁶⁾。それはともかく、物語の展開はいたって単純である。神々の世界が反乱者の攻撃にあい窮地に陥ったとき、若い英雄マルドゥクが出て敵を倒し危機を救う、というものだが、そのマルドゥクに王権を委ねた神々は、彼の勝利と栄誉をたたえるため「50の名」を贈ることにした。この場面が作品の最後を飾るクライマックスとなる。50の名前はマルドゥクに付与された特段の権威の様々な側面を表現するもので、その大半はシュメール語の短い文章またはシュメール文字の「熟語」である。ところで叙事詩全体の構成の観点からこの場面を理解しその意味を読み解くためには、次の点を踏まえておかなければならない。

① この地の文字文化における恒常的なシュメール語・アッカド語の二語併用性：これはメソポタミアにおける「常識」だが、この「50の名前」を扱うときほど二語併用性について考えさせられることはない。この点については後述する。

② 作品の意図と構成の観点から：『エヌーマ・エリシュ』は、多分それまで流布していた若干の神話的伝承を下敷きに、適宜合成して作られたものであろう。だがほかのどの神話と比べても、物語の意図がひときわ明快であり、筋は綿密な計算の下に展開されている。そうしたなかで神々からマルドゥクに「50」の名が贈られたことには、重要な意味がある。通常50は、前二千年紀前

半までのメソポタミア世界で神々の王の地位を占めていたエンリル神に、あてがわれる数字である。しかも、この叙事詩のタブレット I 103-104行では、生まれたばかりのマルドゥクを次のように形容している。

la-biš mé-lam-mé eš-ret ili šá-qiš it-pur

pul-ḫa-a-tu ḫa-šat-si-na e-li-šú kámra

「彼は神々10人分のメランム⁽⁷⁾を身に帯び神々しく装った。50の畏怖がその上に積み上げられた」

主人公であるマルドゥクが始めて登場する時点において、すでに50の数字が姿を見せている。そして作品最後のクライマックスに「50の名前」というかたちでこの数字が再び現れる。つまり主人公マルドゥク像は、この叙事詩の初めと終わりにおいて、「エンリルの数字」という縁で囲まれているわけである。古いパンテオンでエンリルが占めていた「神々の王」の地位が新しい英雄によって正当に継承される姿を、『エヌーマ・エリシュ』を聞く者または読む者に強く印象付けるための巧妙な仕掛けが、こうして組み込まれた。そして「数字」が単なる抽象的な数詞ではなく、固有の実体と特有の意味を持っていたことを、この仕掛けが物語っている。

3 さて、『エヌーマ・エリシュ』タブレット VI 123行以降は、この「50の名前」の提示と、それぞれについての解説である。50のうちの大多数はシュメール語からなり、それに続くアッカド語の文章が具体的な説明となっている。後に実例を示すが、『エヌーマ・エリシュ』本文における説明はほとんどが形容または叙述の文章であり、論理的観点からの理由説明にはなっていない。ところがこの説明に「正当な理由」があることを論証する「注釈書」が、『エヌーマ・エリシュ』とは別に作られた。成立の時期や事情など詳しいことは不明だが、現在次のような一群の文書が知られている。

(A) STC II, 51, 52, 53, 54, 55 + CT 19, 6 + RA 17 (1920) 169

(B) STC II, 56-58, 59, 60⁽⁸⁾

これは『エヌーマ・エリシュ』タブレット VII 1行以降についての「注釈書」である。つまり50の名前のうち第10番目以降を対象とした書物で、第1から第9の名前については言及されていない。意図的に一部を無視したのか、単に

文書の一部が欠損または未発見だからなのか不明であるが、ここではその問題に深入りしない。さて「注釈書」とはいうものの、難しい語や珍しい語の意味を検討したり、類似の用例を引用したり、ことなつた解釈を提示するといった類の通常の注釈ではない。ここに見られるのは、マルドゥクに贈られた名前を表記するシュメール文字を利用して、それぞれに相当するアッカド語の語彙を列挙する方式である。シュメール文字はそのまま使うこともあるが、多くの場合、いくつかの音節に区切って扱われる。この「区切り」は、かなり恣意的に行われている。J.ボテロ著『メソポタミア』で紹介されている例が分かりやすいので、ここで敢えて要点を引用してみることにしよう。これは【エヌマ・エリシュ】タブレットⅦ冒頭に出てくる10番目の名前の場合である（なお、以下のアルファベット翻字において、大文字表記はシュメール語の読み、小文字表記はアッカド語の読みを意味する）。

ASAR. RI šarik mērešti ša iṣrata ukinnu

banû še'am u qê mušeššu urqīti

「アサルリ、農耕を授けるお方、(耕作地の)区画を定めるお方、穀物と麻の創造主、(あらゆる)緑を発芽させるお方」

SARは「緑のもの」「畑・果樹園」を意味する。ここから意味の近似性の回路を通してmēreštu「農耕」とurqītu「緑のもの」が導き出され、さらには植物である「穀物」「麻」が引き出される。またSARという文字は別の音価も併せ持ち、その一つがMA（通常はMA₁と表記される）で、これはアッカド語の動詞ašû「出る・出す」に対応するため、二行目のmušeššu（動詞ašûの派生形）が導き出される。

Aは「水」の意味だが、メソポタミアでは水路・溝が農耕地の境界をなしたことから、iṣratuを引き出す。

RIは音節の母音を無視してRAまたはRUと読み換えるとRU = šarakuとなり、一方でRAの音を持つ別の文字RÁがDUの文字と同形であることからDÙ = banûとなり、二行目冒頭の語に対応する。こうしてアッカド語の文章に出てくる要素はASAR. RIのなかに全て見出されることになる⁽⁹⁾。

4 ここでマルドゥクの50の名前のうち、上記の「注釈書」が扱っていないも

のについて、「注釈書」の手法を参考に分析を試みてみよう。すべてを取り上げることは紙幅の関係上無理でありまた極めて困難な作業であるため、別の機会に譲り、ここではごく一部を紹介するにとどめたい。第一番目の名前 MARDUKはどうであろうか。

MARDUK：ここでは最も一般的なシュメール文字表記すなわち^dAMAR + UDが用いられている。この名前に『エヌマ・エリシュ』タブレット VI 124、125、127各行は次のような解説を加えている。

(124行) šakin miriti u mašqiti muṭaḥḥidu urî-šin

「牧草地と水場を確保するお方、その家畜小屋を富ますお方」

MARDUKを適当に音節に分解してみるとどうなるだろうか。ここでは MAR + U + DU + UK(U) と分解している。

MARという字には別の読み方もあり、そのうちのひとつがGAR₇である。単に音の観点から見ればGARと読める字はほかにもあり、そのうちのひとつGARは、アッカド語のšakānuを意味して使われる。音と意味を恣意的に結びつけば、GAR₇ → GAR → šakinとこじつけることが可能となる。

そのようなわけで124行の解説文に出てくるアッカド語の語彙に、何らかのかわりがあるシュメール文字を当てはめてみると、次のようになる。

miritu = Ú. KU：「放牧地」。これはUK(U)の音に対応する。

mašqitu = Ú. A：「水場」。これはUとAの音に対応する。

muṭaḥḥiduは動詞ṭaḥādu「富む」の派生形であり、ṭaḥāduに対応するシュメール文字はDU₈で、ここからDUの音が導き出される。

urûについては、語彙に関するテキストのなかに、次のような記述が見つかる。

GÚ. TAR. ANŠE = u-re-e si-si-i (VAT 10270, v. 56 etc.)

つまりG/KUの音を強引にurûに結びつけることができる。

こうしてかなり無理をした結果ではあるが、解説文の中に、MARDUKに対応するすべての要素を見い出すことが可能になってくる。

(125行) ša ina kakkī-šu abūbi ikmū šapūti

「洪水というその武器で敵を縛り上げるお方」

これは以下のような語彙集からの引用によって、比較的容易に対応させること

ができる。

kakkū = TUKUL : 「武器」

abūbu = A.MA.RU : 「洪水」 (AHw 8a)

(A)MARU + TUKU(L) → MARDUK

(127行) lū māru ^dŠamši ša ilāni nibū šuma

「そのお方はまさに御子、太陽、その御名を神々はこう呼んだ！」

^dŠamšuは太陽をシンボルとする神であり、シュメール文字では^dUDと表記される。

(a)māru (「息子」) + ud → Mardu(k)

5 『エッラとイシュム』の冒頭の神名の説明

『エッラとイシュム』あるいは『エッラ叙事詩』の名で知られる作品は、前9世紀頃の成立と考えられている。冥界の王ネルガル神の別称であるエッラがバビロニアの諸都市を破壊するため出立するが、賢い司令官イシュムに諭され、心を鎮めるまでを物語る叙事詩である。メソポタミアの神話としては、知られている限り最も新しい作品ではなかろうか。この叙事詩の冒頭で物語に登場する主要な神々の紹介が行われているが、そのなかに修辭的な説明が見られる。

(2行) ^dḤENDUR. SAG. GÁ DUMU. NÍTA ^dEnlil reštû

(3行) naš ḥaṭṭu širti nāqid šalmat qaqqadi (SAG.DU) re'û [tēnešēti
(?)]

「ヘンドゥルサッガ、エンリルの第一の継子、崇高なる王杖、人類の番人、
[]の牧者」

字形の上からḤENDUR = PAであり、これはアッカド語のḥaṭṭu (王杖) に相当する。

širu (筆頭の、抜きん出た) は、二行目のSAG、アッカド語でreštûと同義である。さらにnāqiduとre'ûは同義でいずれも「牧人」を意味する。

našû = ÍLだが、この字形はGAとṬUを合成したもので、字形に含まれるGA = GÁと読み替えれば、ḤENDUR. SAG. GÁのなかにnaš ḥaṭṭuが完全に含まれることになる。こうしてみると3行目は2行目をほぼそのまま言い換えたことになる。もし欠損部 [] 内にtenēšētiが入っていたと仮定すれば、これ

は「人類」を意味し *šalmat qaqqadi* と同義になるから、言い換えはさらに完璧となろう。

(4行) ^dIšum ṭabiḥ nādu ša ana našê ^{gis}kakki (TUKUL) ezzūti
qāti (ŠU.2)-šu asma

「イシュム、恐れ多き殺戮者、その両手は猛り狂う武器を高く掲げるにふさわしい」

I = nādu, ŠUM = ṭabāḥu だから、イシュムの名に続く形容句は、修辭的にこの神の名の言い換えになっている。

3から5に引用した例は、「エヌマ・エリシュ」とその「注釈書」、そして「エツラとイシュム」に見られる修辭的説明の実例の一部である。これらが「文字のトリック」を最大限に活用していることは明らかであろう。このような注釈に関しては、当然のことながらさらに多くの例を集め詳細にわたって分析・検討する必要がある。しかし現時点で気付いた特色や問題点を、とりあえず列挙してみることは無意味ではあるまい。

① 名前を構成するシュメール文字それぞれに、相当するアッカド語の語彙を割り当てて説明がなされている。これは2の①で言及した文字文化におけるシュメール・アッカド二語併用性に由来する。当該の文字が短音節文字でない場合、多くは短い音節に区切り、各々の音節を取り出して検討の対象としている。その際の音節の区切りはしばしば恣意的である。しかも実際の発音に必ずしも正確に相当しないことがある（たとえば *ugu* を *ug* とするなど）。これは次にも述べるように、母音を副次的に扱う習性に起因する。

② セム系言語のひとつであるアッカド語は、子音を重視し母音を副次的なものとして捉える傾向を持っているが、その結果として、ある文字が母音は違っても子音が同じ文字へ横滑りする現象が現れることがある（例えば *ru* と *ra* など）。また有音子音と無音子音がしばしば混同される（たとえば *du* と *tu* など）。

③ シュメール文字では、ひとつの文字が複数の音価を持つことが一般的である。それゆえある読みの文字を別の読みに置き換え、そこから本来の読みの意味になかった意味を引き出すことが可能となる。

④ 一方でシュメール語には同音意義文字が多い。それゆえある読みを、読

みは同じだがまったく異なる意味を持つ文字に横滑りさせ、その文字の意味に置き換えるという操作がしばしば行われる。

⑤ シュメール文字とそれに対応するアッカド語の語彙とのつながりは、当時の書記にとっての一般常識の範囲で行われた（たとえばDINDIR = ilu, DÙ = banû, I = nâdu）ばかりでなく、何らかの文献的根拠さえあればそれを利用して行われた。メソポタミアの長い歴史の中で、さまざまな「文字リスト」「辞書」「辞典」の類が編纂された。多くの教養を身につけた知識人たちは、これらを自在に活用したと思われる。

⑥ しかしシュメール文字とアッカド語の語彙の対応関係には、①から⑤の説明のどれをもってしても理解できないものが含まれている。そのなかには「理由」がある程度推測可能なものがある。そのうちのひとつが、「意味の近似性」あるいは「近似性をきっかけとした意味の展開」であり、その展開はかなり広範囲に及んだ。

⑦ 意味論の観点からどのように検討しても全く理解不可能な対応関係がある。たとえば今回は取り上げなかったマルドゥクの第11の名前について「注釈書」が与える説明のなかに、SA = bi-i-tu とあるが⁽¹⁰⁾、これには目下のところ文献的根拠も合理的理由もまったく見当たらない。しかしbitu「家」に相当するシュメール文字Ēの字形は、古拙期においてはSAの字形とほぼ同じであり、これが想像しうる唯一の理由ということになる。もしこの推測が的を射ているとすれば、文字の意味だけでなく、「形」も一定の意義を認められていたことになる。

II メソポタミアの王碑文に散見する特定の数字の取り扱い

これまで文学作品に見られる「文字のトリック」と修辭的説明を見てきたが、このような手法は、政治的な文脈の中で成立した文書、とりわけ有力な王のプロパガンダの表明である「王碑文」のなかにも散見する。場合によっては「文字のトリック」が政治的な説明に利用されることがあり、文字を利用した「理屈」がたんなる修辭的な楽しみ領域を超え、いっそう大きな力を得ていたと推測される。若干の事例を見てみよう。

1 新アッシリアの王、エサルハドン（前680-669年）がバビロン復興事業

に着手した際の口実

父である先王が行った大規模な破壊からバビロンの町と守護神マルドゥクの神殿を復興するにあたって、先代の王の行為をあからさまに批判することなく、しかし方針を大きく転換する根拠を、エサルハドンは次のように説明した。

「マルドゥクは（バビロンの民に対して怒り）町を見捨てる期間を70年と（運命のタブレットに）記した。（だが）慈しみ深いマルドゥクは心を和ませ文字を入れ替えて、11年目に町に帰ることにした」⁽¹¹⁾。

楔形文字システムでは六十進法と十進法が併用されているため、数字の60と1とは同じ文字になる。こうして60+10を入れ替えれた1+10年目に復興事業が着手されることとなった。なお、マルドゥクが当初バビロンを見捨てる期間とした「70」という数字自体も、後に述べる数字7とのかかわりを考えると意味深長である⁽¹²⁾。

2 これに先立つ新アッシリアの王サルゴン2世（前721-705年）は、自ら新しい都ドゥル・シャルキンを造営するに際して、町を取り囲む周壁の長さを、「私の名前への呼び方である16,280キュビットに定めた」

と宣言している。この数字とサルゴンの名前との対応関係については解明しきれておらず、研究者の間ではいまだ議論が続いている⁽¹³⁾。楔形文字で「サルゴン」と書く際に用いられる文字使いのうちのひとつが持つ「字画数」から、この数字16,280が導かれたと解釈する説もあるが、十分な説得力があると認知されているわけではない。だが重要なことは、王の名前とある特定の数字の間に、「合理的な関わり」があると明言されていることである。この「合理性」は、われわれの合理性をもって理解できるものではないかもしれない。だが少なくとも「屁理屈」には属するものであり、それなりの説明が可能だということになる。ここにもまた、「語」または「文字」を利用した独自の理屈の組み立てが見られる。

3 前9世紀のアッシリア王アッシュルナシルパル2世（前883-859年）が、新都カルフを造営しそれまでの都から遷ったとき、新しい王宮に大勢の人々を招き大宴会を催した。その様子を叙述した王碑文によれば、10日間に及んだ披

露目の宴の食卓には、有り余るほどのご馳走が並べられ、材料に用いた品々は全部で74種類に及んだ。宴会に招かれた人々は領土内のあらゆる地域から47,074人、これに外国からの招待客5,000人、カルフの市民16,000人、廷臣15,000人を合わせると、総計で69,574人となる⁽¹⁴⁾。ここで目に付くのは、74という数字である⁽¹⁵⁾。むしろ、国内からの招待客の数47,074を見るならば、7と4という数字に注目したほうがよいのかもしれない。

このうち4は四方（東西南北すなわち全世界）を象徴する数字として、メソポタミアでは頻繁に使われている。また双数2の倍数でもあり、たとえば「エヌマ・エリシュ」においても、「マルドゥクは生まれながらにして、二倍（すなわち4）の眼と二倍（すなわち4）の耳を供えていた」と記述されているほど⁽¹⁶⁾、意味深い数字である。一方7は、メソポタミアのみならず古今東西の多くの社会において、「神聖視」されてきた数字である。先に言及した「エッラとイシュム」をはじめとするメソポタミアの神話あるいは宗教的な文脈を含む文書のなかに、シビッティ（=7）と呼ばれる不思議な7人組の超自然の存在が登場することがある。ほかにも7が特別の数字であることが推測される例があり⁽¹⁷⁾、このように考えると、ここに4および7が出てくることは、それなりの理由があるといえる。ほぼ間違いなく4と7という数字が持つ象徴的な意味に直結しているのであろう。

結語

「文字と言葉の象徴性」について、いくつかの例を取り上げ検討してきた。この問題については、私自身かねてからさまざまな場面で事例に遭遇し興味を抱いてはいたが、実際のところ多少とも本腰を入れて取り組み始めてからまだ日が浅い。今回の小論では問題提起と、若干の実例紹介、ならびにそれらから引き出される特色の列記にとどめた。今後さらに多くの例を集め分析し、「文字のトリック」の実態を少しずつ浮き上がらせていきたいと考えている。

しかしここであらためて実感するのは、「文字が持つ実質性」、そして楔形文字が併行して持っていた表意・表音の機能を最大限に利用して、人々が「論理」を展開し、思考を進展させていたことである。それはときに政治的決断の理由

付けにも活用された。文字は単に「書かれたもの」ではなく、それ自身実体をもち固有の性質と意義を保有していた。それゆえ一見無機質なものに見える「数字」でさえ、その実体を利用されたのである。このことは、『アトラ・ハシース叙事詩』の例を見ても分かるように、「語」そのものに実質を見出す発想法と表裏一体であった。言葉と文字と思考の密接なつながりについて、われわれがメソポタミアに学ぶことは少なくない。それは冒頭に述べたような環境に身をおくわれわれに、多くのことを考えさせてくれるだろう。

(本稿は2004年度の法政大学特別研究助成金を得ての研究成果である。ここに明記し謝意を表したい)

[注]

- (1) たとえば具体物と行為を表す記号がいくつか並んでいた場合、そのうちのどの記号が行為の主体に相当し、どれが客体に相当するのか、能動的行為であるのか受動的行為であるのか、事情に精通する者以外にはまったく分からないことになる。
- (2) たとえばメソポタミアでは、「足」の形から発生したシュメール文字が、「歩く」「直立する」「しっかり安定する」の意味で用いられ、それぞれの語に相当する読み、すなわちdu, gub, ginと読むことができた。
- (3) メソポタミア世界において識字率がどの程度であったのか、推測するすべはない。確かなことは、「書記」という専門職が早い時期から成立していたこと、書記になるためには「学校」に入り長い訓練期間を経なければならなかったことである。
- (4) 3枚のタブレットとも見習い書記のク・アヤの手になるもので、うち第1、第2のタブレットが、バビロン第一王朝の10代目の王アンミツァドウカの11～12年に書写されている。W.G.Lambert, *Atra-ḫasis, The Babylonian Story of the Flood*, Oxford, 1969, p. 31ff.
- (5) J. ボテロ著、松島英子訳、『最古の宗教』、法政大学出版局、2001年9月、160頁。
- (6) A. Anus, *The God Ninurta* (SAAS XIV), Helsinki 2002, pp. 35-36参照。
- (7) メランムmelammuの正確な意味を理解することは難しいが、通常は神または王に特有な、相手に畏怖を感じさせるような強い光輝を指す語とされ

ている。

The Assyrian Dictionary of the Oriental Institute of the University of Chicago, M II, p. 9 ff.

- (8) STC II = L. W. King, *The Seven Tablets of Creation*, vol. II. London 1902.
CT = *Cuneiform Texts from Babylonian Tablets in the British Museum*,
RA = *Revue d'Assyriologie*
- (9) J. ボテロ、松島英子訳「メソポタミア」、法政大学出版局、1998年8月、
135-147頁参照。なお同じ著者が発表した学術論文、“Les noms de Mar-
duk, l'écriture et la “logique” en Mesopotamie ancienne”, *Essays on the
Ancient Near East in Memory of J. J. Finkelstein*, Cunneticut 1977がこの説
明の「原本」であり、今回の小論にもさまざまな示唆を与えてくれた。
- (10) STC II, pl. 51, I 12
- (11) R. Borger, *Die Inschriften Asarhaddons Königs von Assyrien*. Graz 1956,
11, episode 10ほか。
- (12) Marco De Odorico, *The Use of Numbers and Quantifications in the
Assyrian Royal Inscriptions* (SAAS III), Helsinki 1995, p. 140. note 111.
なお本引用書は、アッシリアの王碑文に出てくる数字（兵士の数、戦利
品の集計数など）の信憑性を吟味することを主な内容としており、数字
の象徴性についてはごく僅かしか言及していないが（pp. 140-2）、メソポ
タミアの文書に出てくる「数」を対象とした研究に本格的に取り組んだ
意義は大きい。
- (13) Marco De Odorico, *op.cit.*, p. 140-1, notes 112-120.
- (14) D. Wiseman, *Iraq 14* = A. K. Grayson, *Assyrian Rulers of the Early First
Millenium BC*, I, (RIMA 2), Toronto 1991, p. 288 ff.
- (15) Marco De Odorico, *op. cit.* pp. 141-2.
- (16) タブレットI, 95行。
- (17) *The Assyrian Dictionary of the Oriental Institute of the University of
Chicago*, S, pp. 231-2 (sibittu), 205-6 (sebe) 参照。

Scripts and Thinking in Ancient Mesopotamia

Eiko MATSUSHIMA

Today in Japan, we use three different types of script. First *kana* (*hiragana* and *katakana*), phonetic-syllabic scripts, second kanji, used as ideographs and logographs, and lastly the European alphabet which is phonemic in origin. In our daily life, we switch among these scripts according to circumstances, unconsciously discerning which is appropriate.

In Ancient Mesopotamia, where the oldest script in the world was born, the situation was rather similar to that in Japan today. The Sumerian people who had invented an ideographic system in order to represent their language, moved to the second stage of script, namely the phonemic. They already used a kind of double system of writing. Speakers of the Akkadian language later became preponderant, and borrowed the Sumerian writing system for their own language. As a rule they used phonography, but eventually employed ideography. This is the main feature of their cuneiform writing system. Thus, the scribes used phonograms and ideograms at the same time according to tradition and circumstances.

Born as a pictogram, later an ideogram, one cuneiform character was identified with one object. Thus a character could have a kind of substance. The name of the object in question was also identified in the character, and thus could have a kind of substance. Some Mesopotamian scholars took

advantage of this complication in order to well understand the object itself, represented by writings, as well as to develop knowledge of it.

We actually have a certain number of documents concerning this phenomenon, which convey to us the efforts of scholars. These are :

- An episode of the Creation of Man in the “Atra-hasis” epic and the nomination of the phantom
- The 50 names of Marduk in “Enuma Elis” epic
- Commentaries on these 50 names
- Some tricky devices in writings on these 50 names
- Several initial lines of the epic “Erra and Isum”
- Three episodes in Assyrian royal inscriptions (number symbolism)

If we analyze these examples in detail, we will be able to follow the development of the thinking and wisdom in ancient Mesopotamia, which is a source of human civilization.
