

法政大学学術機関リポジトリ

HOSEI UNIVERSITY REPOSITORY

PDF issue: 2025-03-12

マルドゥク神のキャリア形成：叙事詩『エヌーマ・エリシュ』から

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)

5

(開始ページ / Start Page)

265

(終了ページ / End Page)

278

(発行年 / Year)

2008-03

(URL)

<https://doi.org/10.15002/00007334>

マルドゥク神のキャリア形成

—叙事詩『エヌーマ・エリシュ』から—

法政大学キャリアデザイン学部教授 松島英子

はじめに

メソポタミアの叙事詩文学の作品として、もっともよく知られたものの一つである『エヌーマ・エリシュ』は、慣例で創世叙事詩と呼ばれているものの、実際には「創世」を中心的なテーマとした作品ではないことは、しばしば指摘されているとおりである。それはともかくとして、少なくとも物語の冒頭に現れるのは、「上方に（まだ天という呼称がなかった）とき（*enūma eliš*）」という太古の混沌状態の記述である。そして原初の淡水アプスー（父）と原初の海水ティアマト（母）の交わりによって、最初の頃の神々が誕生する場面がこれに続く^①。

はじめのうちはその姿さえおぼつかない原初の神々の世界も、世代を重ねるたびに優秀な若い神々が生まれ、新しい世代の活動が活発となり空気がざわつくようになった。その結果起きたのが、二度に及ぶ新旧両世代の神々の間の対立である。父なるアプスーが自らの子孫である神々を滅ぼそうとした一度目の危機は、若きヒーロー、賢明なエアの対応によって難なく切り抜けることが出来た。だが母ティアマトが蜂起した二度目の危機は、はるかに深刻であった。これをを制したのが、エアの息子で若い勇者マルドゥクである。彼はその手柄により神々の王の地位を手に入れ、勢いに乗じて宇宙の枠組みを作り、人類を創造して世界全体の支配者、絶対君主となった。マルドゥクは、言わずと知れたバビロンの守護神である。

このように作品の主題となっているのは、メソポタミアの都バビロンの守護

神を神々の王と認めさせるための、プロパガンダである。そのためこのテキストの成立を、バビロンの勢力が伸張した時期、あるいは栄誉が回復した時期と結びつける解釈が一般的であった。前12世紀頃とするランバート W.G. Lambert の説がよく知られているが、異論がないわけではない⁽²⁾。いずれにせよ作品の制作に深く関わったのが、バビロンのマルドゥク神殿エサギラの神官たちであったことは間違いない。

メソポタミアの文献・文化史を学ぶ者の多くは、アッカド語習得のための教科書として、一度ならずこの叙事詩を読んでいる。一貫した主張のもとに構成されたテキストの論旨は明瞭である。あまりに単純明快すぎて、面白みに欠け余韻も感傷も残らない、と言ったほうが正直かもしれない。そのためか、作品が有名であるにしては、テキストに立ち入って様々な要素を詳細に検討する研究は、意外にも多いとは言えない⁽³⁾。

私は最近この作品のなかで、マルドゥクが最高神の地位に上り詰めていく様子を印象付けるために、「数字」という装置が巧みに利用されていることに気付き、論考にまとめてみた⁽⁴⁾。その作業を通じて、叙事詩の作者がマルドゥク昇進のプロセスを実に巧妙に構築し、説得的に提示していることを感じ取った。先の稿では、「数字」という物理的・機械的装置を特別に取り上げ、これが物語の展開のなかでどのような働きをし、どのように活用されているかを検討した。しかし作品を構成している主な要素はほかにもある。本稿ではそのうちから、マルドゥクが昇進していく過程を取り上げ、詳細をたどり分析・検討を加えたい。マルドゥクが神々の王となるために、どのように彼自身の「キャリア」を作っていったのか、そしてそれが「王者」としての資格や条件をどう満たしているのかを検討し、当時の世界における「望ましいリーダー像」を垣間見たいと考える。それは『エヌマ・エリシュ』の構成をよりよく理解することの一助となるのはもとより、当時の人々の社会観、人間観を知るための手掛かりを与えてくれよう。

I マルドゥク昇進の過程

まずは叙事詩『エヌマ・エリシュ』の筋を追いながら、主人公が誕生して

から神々の王の位に就くまでの間にどのような場面があったのか、キャリア形成に関わるエピソードを中心に抜き出してみよう。

1. マルドゥクの誕生

最初にマルドゥクの誕生時の様子を検討してみることにする。彼が初めて『エヌマ・エリシュ』に登場するのは、タブレット I の中ほど、79-80行である（以下本稿では I、79-80などと表記する）。

*ina ki-iš-ši NAM^{meš} at-ma-an GIŠ.HUR^{meš}
le-'ú le-'ú-ti NUN.ME DINGIR^{meš} d'EN i[t]-tar-he-e[ma]*

「運命」の聖堂、「企画」の祭殿のなかで、

有能者のうちの有能者、神々のアブカッル、主はもうけられた。

これに続いてその父エア、母ダムキナについての言及がある。さて女神たちの乳を吸い、恐ろしいほどの威厳を備えたマルドゥクは、

uṭ-ṭu-lat ši-ta-šu ga-šèr ul-tu ul-la
生まれながらにして成熟しており、すでに力が強かった。（I、88）

その様子は、

erba (IV) IGI.2-šú erba GEŠTU.2-šú
4つの眼、4つの耳、聞く力、見とおす力も倍（I、95）
la-biš mé-lam-me eš-ret DINGIR šá-qiš it-pur
pul-ḥa-a-tu ha-šat-si-na e-li-šú kám-ra
彼は神々10人分のメラナムを帯び神々しく身を包んだ。
50の畏怖が彼の上に積み重ねられた（I、103-104）

などと数字を使って形容されている。作者は数字を利用することによって、マルドゥクの優秀さを物理的に印象付けようとした。数字は、とりわけメソポタ

ミアにおいては、抽象性と同時に実質を兼ね備えている⁵⁾。

さて父祖の神々は素晴らしい姿と力量を兼ね備えたこの若い神の誕生を喜び、4つの風を玩具として与えた（I、105-109）。しかし彼がこの風をもてあそんだことが、ティアマトを中心とした二度目の騒乱を引き起こすもととなる。穿った見方をすれば、マルドゥクは自ら危機の下地を作り出した、とも言える。

いずれにせよ、マルドゥクの誕生時に関する記述は、もっぱらこの若い神のたぐい稀な力量を説明することに終始している。

2. 危機到来：旧世代の神々の蜂起

マルドゥクが玩具とした風は粉塵を巻き上げ竜巻を起こし、ティアマトと旧世代の神々を苛んだ。先にアプスーの企てを持ちかけられた際、冷淡な態度を取り夫を見殺しにした、と周囲から責められたティアマトは、蜂起を決意し、恐ろしい怪獣を次々と生み出した。雲行きは俄に怪しくなる。この事態に新世代の神々はただ狼狽するばかりで、エア、アヌが一応はティアマトに挑戦するため赴いたものの、いずれも怖気づきすぐさま退却してしまう。新世代の神々の長老格であるアンシャルは、溜息をつくばかりでなすすべを知らない。

このときエアは息子マルドゥクを呼び、アンシャルの許へ行くよう指示を与えた。この時点で、多分マルドゥクは事態を知ってはいるものの、一部始終は聞かされていないらしい。（II、129-134）

アンシャルはマルドゥクの姿を見るとたちまち喜びに包まれ、事態を詳しく説明した。マルドゥクは危機克服の役割を引き受けることを申し出るが、その代わり神々の集会（*puḥru*）の場で、自分に「最高の運命」を定めるよう要求した。

šum-ma-ma a-na-ku mu-tir gi-mil-li-ku-un
a-kam-me Ti-amāt-ma ú-bal-laṭ ka-a-šu-un
šuk-na-ma pu-uḥ-ra šu-te-ra i-ba-a šim-ti
ina UB.ŠU.UKIN.NA-ki mit-ḥa-riš ḥa-diš tiš-ba-ma
ep-šú pi-ia ki-ma ka-tu-nu-ma ši-ma-ta lu-šim-ma

la ut-tak-kar mim-mu-ú a-ban-nu-u a-na-ku

a-a i-tur a-a in-nin-na-a si-kar šap-ti-ia

もし私があなた方の「挑戦者」(*mutir gimilla*)となり、
 ティアマトを縛り上げ、あなた方の命を救うことになれば、
 集会を開いて私の運命を最高のものと宣言してください！
 あなた方がいずれも喜びに満ちて着席され、
 私が口を開きあなた方に代わり運命を定めることが出来るように！
 私が作り出すいかなるものも変えられる事がないように！
 私の言葉が無効になることも変えられる事もなきように！

(Ⅱ、157-163)

マルドゥクはここではっきりと交換条件を持ち出している。危機を乗り切るため自分に「最高の運命」を定めること、すなわち自分を最高司令官に任命すること、それを神々の「集会」の席で、全構成員の積極的な賛同のもとに行うことがその内容である。

叙事詩の中でこれからしばしば使われることになる *mutir gimilla* というアッカド語の表現を、私はとりあえず「挑戦者」と訳してみた。この言い回しには二つの意味がある。一つは「相手が自分に示した好意に対し報いる」、もう一つは「復讐者として敵に立ち向かう」である。『エヌーマ・エリシュ』において、どちらの意味がより文意に即しているのか判断するのは難しい。実際に、上に引用した文章を CAD G 74b では前者のニュアンスで⁶⁾、CAD M/II 299a では後者のニュアンスで訳している。自分に全権を預けてくれる神々の好意にこたえるため、英雄的な行動を起こそうという気持ちがマルドゥクに強い、と考えるならば前者となり、自分が困難な闘いに挑むのだから神々から全権を託されて当たり前、と彼が思うなら後者、ということになろう。

そのようなわけで、アンシャルは直ちに神々に使者を派遣して集会召集にとりかかった。

神々は集会 (*puhru*) に集まり (Ⅲ、132以降)、宴の席について十分腹を満たし、ビールを飲んで気をよくしたあげく、マルドゥクの要求どおり「運命を定める」こととなる。

^a*Marduk* (AMAR.UD) *at-ta-ma mu-tir-ru gi-mil-li-ni*
ni-id-din-ka ša-ru-tum kiš-šat kal gim-re-e-ti
ti-šab-ma ina UKKIN lu-ú Šá-qa-ta a-mat-ka

マルドゥクよ、御身は我々のための挑戦者！

我々は御身に全世界の王権を委ねよう！

集会のなかに座を占められよ！御身の言葉が崇高であるように！

(IV、13-15)

この後神々は「星座」を出現させ、マルドゥクが「言葉」によってそれを消したり再び出現させたりできるかどうか試そうとする。マルドゥクはたやすくこの「試験」を乗り切った (IV、19-26)。神々はこれを見て

iḥ-du-ú ik-ru-bu ^a*Marduk-ma šarru* (LUGAL)

(神々は) 喜び祝福した。「マルドゥクこそが王である！」 (IV、28)

マルドゥクの能力を確かめた神々は、彼に王の「神器」を与え全権を委譲し戦いに送り出した (IV、27-34)。叙事詩はこれに続いて、マルドゥクの戦いと勝利 (IV、35-104) の様子を叙述している。

いま一度要点を振り返ってみよう。神々の世界を襲った危機に、「救済の英雄」となることを自ら申し出たマルドゥクは、困難な仕事を引き受ける代わりに条件を、繰り返し提示している。自分に「最高の運命を定めること」、すなわち神々の中の最高位を自分に与えることを要求しているのである。しかも神々の集会を召集して「全会一致」で行うよう求めている。神々が集まった場には宴の席が設けられている。そこで簡単な「試験」、すなわちマルドゥクの言葉が星座を消したり、再出現させたりする実験が行われ、これを難なくこなした若い英雄に、全権が与えられることとなる。

3. 戦後処理

策略と力を駆使してティアマトとその軍団に対戦し勝利したマルドゥクは、

すぐさま新たな世界創りに着手した（Ⅳ、135以降）。倒したティアナトの屍骸をもとに天地の枠組みを造り、天をアプスーの複写として組み直し、é.šár.raを建設してアヌ、エンリル、エアの神殿を定めた（Ⅳ、141-46）。アヌ、エンリル、エアは、それまでの宗教界でパンテオンの最高位を占めた三大神である。とりわけエンリルは伝統的に神々の王」の地位にあった。アヌとエアとは既に『エヌーマ・エリシュ』に登場しているが、エンリルはまだ姿を見せていない。この神の名とその神殿エシラは、このとき初めて言及される。

叙事詩はマルドゥクによる天地の秩序作りについて、かなりの行数をさいている（Ⅴ、1以降）。天体とその動きを定めたマルドゥクは、天に自らの星木星の座とともに、エンリルとエアの座を定めた（Ⅴ、8）。彼はさらに様々な自然の要素を、次々と天地に配置した。マルドゥクの父祖に当たる神々は、この完璧な仕事振りを見て歓喜し、ついに絶対服従を誓約することとなる。

paḥ-ru-ma ⁴*I-gì-gì ka-li-šú-nu uš-kin-nu-uš*
⁴*A-nun-na-ki ma-la ba-šú-ú ú-na-áš-šá-qu šepi*^{mes-šú}
 [*in-nin-du-m*] *a pu-hur-su-nu la-ba-niš ap-pi*
 [] *iz-zi-zu ik-nu-šu an-na-ma šarru* (LUGAL)

イギギは集合し、皆で彼の足元に跪いた。

全てのアヌンナキが彼の足に口づけをした。

彼ら全体がそろって彼に服従の意を示した⁷⁾。

彼の前に直立し（次に）平伏して（言った）。「この方こそ王だ！」

（Ⅴ、85-88）

マルドゥクは王権を表徴する持ち物を身につけ（Ⅴ、93以降）、神々は重ねて服従を誓う。

pa-na-a-ma ⁴*Marduk ma-ru na-ram-ni*
i-nanna šar-ra-ku-un qí-bit-su qa-la

これまでマルドゥクは我々の愛する息子であった

今は我々の王である！かの御言葉に（皆）耳を傾けよ！

(V、109-10)

神々はこのように繰り返しマルドゥクに全面的な信頼を寄せることを誓い、マルドゥクは答えて、自分と神々のために聖堂を建造することを提案する（V、117以降）。バビロンという地名がこのくだりで初めて言及される（V、137）。神々は提案に喜んで賛成した。続く部分には、多分神々が自分たちを労働から解放する方策を検討してくれるよう、マルドゥクに要請したことが含まれるはずなのだが（V、131以降）、残念ながらこのあとはテキストの欠損部が多い。しかし次のタブレットに移ると、マルドゥクは神々の期待にこたえ「人間」を創造し、それまで神々が担っていた労働を人に転嫁した（VI、1-38）。

マルドゥクは神々を天に300、地下のアプスーに600配置し、こうして宇宙の枠組みが完成した（VI、36-48）。労働から解放され生活が保障された神々は、感謝のしるしとしてマルドゥクのため聖堂を建てることを決意し（VI、47-63）、作業に取り掛かった。聖堂完成後、それぞれの神がこのなかに自分の祭室を設けた（VI、67-69）。

マルドゥクは完成した聖堂エサギラに神々を招待し、宴を開催した（VI、70以降）。神々は再びマルドゥクに絶対服従を誓い、マルドゥクの王位就任を祝福して（VI、95-120）「50の名前」を贈呈することになる。テキストの最後を飾るのは、長々と続く50の名の列挙と説明である（VI、121以降最後まで）。

ここでいま一度以上の流れをまとめつつ分析してみよう。神々を襲った危機を解決し、最高の地位と権力を手に入れたたマルドゥクが行ったことは、世界の再構築であった。すなわち、自らが支配者として君臨するにあたっての枠組み作り、および組織作りである。権力を有効に行使し統治の実績を挙げるために、条件作りは欠かせない。彼は勝利の後、ただちにこの作業に着手した。

まず天地の枠組みを定めた。つまり「地盤固め」である。次に神々をそれぞれ適材適所に配置した。この場面で、それまでの宗教界で最高神の地位に居たエンリルの名が言及され、エンリルを含めた「三大神」の持ち場がまず定められたことに注目しておきたい。何よりも「長老」を厚遇すること、そのことによって世代間の権力継承がスムーズに移行することを、マルドゥクは知っていた。天体の運行など、自然の秩序をつかさどる要素も始動させた。こうした基

盤整備事業の出来栄によって神々を感嘆させたマルドゥクは、次に社会の構成員である神々の生活問題に取り組んだ。「人間」を創って世の中の労働をすべて担わせたことは、神々を労苦から解放したばかりでなく、生活物資の安定供給にもつながった。最高権力者は、権力を支える人々の生活を保障し、満足を与え喜ばれなければならない。マルドゥクは権力の仕組みをよく心得ていた。神々は感謝のうちに聖堂を立て、そこに自分たちも集って、盛大にマルドゥクの王位就任を祝ったのである。

II 主な要素とその働き

1. 危機・集会・権限委譲

まず指摘できることは、平凡な日常を襲った危機の到来が、権力者出現の土壌となったことである。『エヌマ・エリシュ』の場合、危機は二度訪れている。一度目の難局を制覇したヒーローであるエアは、敵の大將アブスーの屍の上に、自らの住処を構えた。後にマルドゥクも同様に、敵の屍骸を土台にして世界の枠組みを作った。このような説明はいかにも神話的であるが、人間世界の実情を反映しているのではなかろうか。新しい権力者が古い権力者の遺産の上に自分の基盤を築くのは、古今東西を問わず、政治の世界でしばしば見られる現象である。

『エヌマ・エリシュ』をはじめとする多くのメソポタミアの神話的叙事詩や宗教的記述を見ると、神々は重大な決定を下すために度々集会を催している。『エヌマ・エリシュ』の場合招集をかけているのは長老格の神だが、この長老が実権を握っているわけではない。人々の間でいわゆる合議制が機能していた、歴史の比較的早い時期の様相を反映した叙述と思われる。集会にしばしば飲食あるいは宴会が伴ったことも、叙事詩から分かる事実である。マルドゥクはこのような場に赴き、会場の空気を巧みに操って、神々の絶大な支持を取り付けた。交換条件の提示、参会者の賛同、能力を見せるためのパフォーマンス、支持の高まり、と繰り返すことによって、雰囲気はますます高揚していく。こうしてあらゆる権限がマルドゥク一人に集中していった。

アッカド語で *puḫru* (UKKIN) と呼ばれる集会は、動詞形 *paḫāru* (集まる・ま

とまりを作る)からも分かるように、全員が集まって相談をする場面を意味している。非宗教的な文脈においても言及されているが、神話的な内容を持つ叙事詩や、宗教的な文脈のもとに編まれたさまざまな文書の中に、しばしば登場する。神々の集会でとりわけ重要なのは「運命 (*šimtu*) を定める」ことである。エヌマ・エリシュにおいては、神々全員が集まった席で、マルドゥクに「最高の運命」が定められた。またこの若者が言葉によって星座を消し、次に再現させてその能力を証明したとき、神々は「マルドゥクこそが王である！」(Ⅶ、28)と叫び、王になる運命を彼に定めた。マルドゥクは高揚する雰囲気巧みに利用しながらも、一応は伝統的な手続きを踏んで、権力者の地位を獲得したのである。

*geritu*という「宴会」もこの際重要な役割を果たしている。会食の席に集い、満腹になり酔いがすすむと、通常はなかなか踏み切ることが出来ない大きな決断を容易に下せることがある。宴会はまた、権力者が配下の者を前にして鷹揚に振る舞い、惜し気なくもてなすことによって、自分の器量の大きさを見せる絶好の場でもあった。メソポタミアの王碑文には、王が臣下を招いて催した大規模な大宴会や会食について長々と述べたもの、多少なりとも言及したものがある。この地の人々は、様々な形で会食の機会を持った。彼らにとってそれは人々の絆を確かめるための重要な手段であった。エヌマ・エリシュでは、マルドゥクが最初に救済の旗手として躍り出る場面、最後に神々の王として絶賛される場面に宴会が組み込まれているが、これは当然のこと、というよりは、必要不可欠なことであった⁽⁸⁾。

2. 交換条件

これまで見てきたことで明らかなように、マルドゥクは自分に対する圧倒的な支持を取り付けようとする場面で、必ず交換条件を提示するか、あるいは前もって条件を整えている。

ティアマトとその一味に戦いを挑む前の段階では、自分が*mutir gimilla*の役割を引き受けると宣言した。本稿でとりあえず「挑戦者」と訳したこの用語のニュアンスについては、さきに述べたが、いずれにせよ皆がしり込みをする困難な役割を、敢えてマルドゥクが引き受ける、という事態の展開は、彼に対す

る支持をその分だけ大きく押し上げる力となっている。

戦いに勝利したこの英雄が、世界の枠組みと秩序を再構築し、「人間」を創ることによって神々を労働から解放し、なおかつ生活保障を確実にしたのであるから、否が応でも彼に対する支持は盛り上がった。生活の安定と引き換えに権力者に服従することは、歴史上人々がいく度となく繰り返してきたことである。マルドゥクもまた、これを利用して権力基盤を確保したのだった。

3. エンリルとの関係

既に述べたとおり『エヌマ・エリシュ』の主要なテーマはバビロンの守護神マルドゥクが、神々の王と認められる過程の叙述であり、この神が最高神の地位に就くことの正当性が、この作品によって論証されている。『エヌマ・エリシュ』が作られる以前の宗教界において、神々の王とされていたのは言うまでもなくエンリルであった。前二千年紀初めまでの宗教界で、エンリルとともに三大神の地位を占めていたアヌとエアが、ともに作品の中に姿を見せているのと対照的に、エンリルの名前はきわめて限定的にしか現れない。

まずは「戦後処理」の段階に入って一度、しかも「アヌ、エンリル、エア」という「常套句」の形で短く言及される（IV 146）。次にマルドゥクが天の星の位置を定めた際に、「エンリルとエアの座もこれとともに定めた」（V 8）とあっさり述べられるにすぎない。三度目に出てくるのは物語の最終場面である。既述のようにマルドゥクは自らの聖堂エサギラに神々を招待し宴を催し、その席で神々は彼に「50の名前」を贈呈するのだが、場面の最後は次の文章となる。

𒂗EN.KUR.KUR *šum-šu it-ta-bi a-bu 𒂗En-líl*

父エンリルは彼の（50番目の）名をこう呼んだ：“EN.KUR.KUR (= *bēl mātāti*)”。(VII 136)

EN.KUR.KUR (= *bēl mātāti*) は「全国の主」、すなわち全世界の王を意味する。もう一度、物語が終わり、書記が「あとがき」のような形で文章付け加えているのだが、そこに次の一行が含まれている。

la ig-gi-ma a-na *En-líl* DINGIR.DINGIR *Marduk*

神々の「エンリル；マルドゥクを粗末にはいけない！（Ⅶ 149）

実はこの*En-líl*が神名そのものなのか、「最高神」を意味する一般名詞扱いられたものなのか、判断するのは難しい⁽⁹⁾。だが、エンリルの姿が叙事詩の核心部では全く現れず、最後の締めくくりの部分でいかにも唐突に言及されていること自体が、この叙事詩の主題と深く関わっている。すなわち、「神々の王」がそれまでのエンリルから新しい時代の有力神マルドゥクへ入れ代わったことの、何よりの表れなのである。

『エヌーマ・エリシュ』はエンリルからマルドゥクへ「神々の王」の地位が継承されたことの正当性を、エピソードの積み重ねによって説明している作品である。この説得性を補強するために用いられている重要な装置がある。エンリルの「持ち数字」50である⁽¹⁰⁾。この問題については本稿冒頭でも述べたように、別の稿を用意しているため、繰り返すことは控えたい。しかしごく簡単に言うならば、この叙事詩が筋を大きく展開する際、要所々々で50という数字が言及され、それが物語の筋の展開をたくみに導いているのである。そして叙事詩の構成を総合的な視点から見ると、作品全体が「50」という枠の上に成り立つことが浮かび上がってくる。エンリルの数字と同じ50を上手く利用してクライマックスを作り出し、エンリルからマルドゥクへの地位の継承が当然の事象であるような印象を、作品の読み手、あるいは叙事詩が朗読されている場面ではその聞き手、に与える結果となっている。

おわりに

こうして、叙事詩『エヌーマ・エリシュ』の物語展開をエピソードを抽出しつつ追いかけて、さらには物語を構成する主要要素とその働きについて検討してきた。この文学作品は叙事詩の体裁をとりながらも、論旨は明快で一貫しており、それに基づいてテキストが構成されている。冒頭にも述べたように、あまりに単純明快すぎて余韻に乏しいという印象が残るくらいさえある。

しかしあらためて話の展開を分析してみると、実に巧に場面設定がなされ、

それぞれのエピソードとその位置づけが、合理的に組み合わせられていることが分かる。危機到来と集会、そのような場を絶好の機会として強権を手に入れる巧妙な指導者、交換条件を提示ししつと見返りに権力基盤を堅固にしていく利口な政治家、構成員の生活安定が権力者にとって必須の事柄であること、宴会のような場で雰囲気の盛り上がりにもまれ英雄崇拜に走る大衆（この場合神々ではあるが）の姿など、ふと気がつくといのわれわれの世界でも見られる様相が、随所にちりばめられているとは言えまいか？

マルドゥクは社会の空気やそのうねり、そして人々の心理を巧みに利用してキャリアを築き上げて行った。大胆であると同時に足元を固めることも怠らなかつた。『エヌマ・エリシュ』の時代の人々は、そのような指導者を求めたのであろう。しかしこのような「権力者」に絶対服従の姿勢を見せながらも、生活の保障と社会の安定を権力者に託し、「実をとる」生き方を選んだのかもしれない。

[注]

- (1) 『エヌマ・エリシュ』の写本はメソポタミアとその近隣の各地から発見されているが、ここでは慣例に従って、次の編纂テキストを原本とする。W. G. Lambert and S. Parker, *Enūma Eliš, The Babylonian Epic of Creation*, Oxford 1966). 日本語版の翻訳は刊行されていないが、現代語訳として比較的新しいのは次の作品である。B. R. Foster, *Before the Muses, An Anthology of Akkadian Literature*, vol. I, Bethesda, Maryland 1993, pp.351 ff.; J. Botté et S. N. Kramer, *Lorsque les dieux faisaient l'homme, mythologie mesopotamienne*, Paris 1989, p.602 ff. いずれの翻訳にも、適切な解説文が加えられている。とりわけ後者の場合、研究の視点からもかなり詳細かつ高度な解説となっている。なお、比較的最近 Philippe Talon, *The Standard Babylonian Creation Myth Enūma Eliš*, SAACT vol.IV, Helsinki 2005 が刊行された。これはアッカド語習得者向けの「読本」として編纂されたものであり、基本的に上記の W.G. Lambert の編纂を踏襲している。翻字と翻訳（フランス語）もつけられているが、基本的に教科書仕立てであり、特にテキストとして新しい様相を提示するものではない。

- (2) バビロンの町がメソポタミア世界の中心地になったのがバビロン第一王朝のハンムラビ王治世期であることから、『エヌマ・エリシュ』の原本成立の時期を古バビロニア時代に近く位置づけようとする見解は、何度か出されてきた。A. Annus, *The God Ninurta in the Mythology and Royal Ideology of Ancient Mesopotamia*, SAAS XIV, Helsinki 2002, pp.37-39参照。
- (3) 注1 前掲書二点参照。『エヌマ・エリシュ』に何らかの形で関わる論考は、これらのなかに参考文献として挙げられている。
- (4) 『マルドゥクの「50の名前」を巡る若干の考察』近日公刊予定。
- (5) 松島英子「古代メソポタミアにおける特定の数字の取り扱いについて」『法政大学キャリアデザイン学部紀要』4号、2007年3月、213-226頁。
- (6) *The Assyrian Dictionary of the Oriental Institute of the University of Chicago*.
- (7) *laban appi*「鼻を地にこすり付けて懇願する」はこの地でよく使われた服従の表現である。CAD L 11a参照。
- (8) 会食や宴会がメソポタミア世界で果たしていた役割とその重要性については、ジャン・ボテロ著、松島英子訳『最古の料理』、法政大学出版局2003年12月、171-89頁。特に187頁以降は目下取り上げている『エヌマ・エリシュ』の当該箇所と言及している。
- (9) *illil* (*EN.LÍLとしばしば表記する)は、「もっとも高い身分の神」を意味し、エンリル以外の神を形容して用いられることもある一般名詞である。CAD I 85b参照。
- (10) メソポタミアではかなり古い時期から、一部の神々に特定の数字を割り当て、とりわけ神の名を表記するとき、便宜的にそれぞれの「持ち数字」を使うことが行われた。いつごろからどのような理由でこのようなことになったのか定かではない。注5 前掲論文参照。