

日本のモンゴル学紀要	<i>Bulletin of The Japan Association for Mongolian Studies</i>  <i>Японы Монголч Эрдэмтний Нийгэмлэгийн Мэдээ</i>	日本モンゴル学会紀要
-------------------	--	-------------------

No. 21 (1990)

ハルハ英雄叙事詩のプロット構造の 複雑化について

上 村 明
（東京外国語大学大学院）

On Complication of Plot-Structure in the Khalkha-Mongolian Heroic Epic

KAMIMURA, Akira
Graduate School, Tokyo University of Foreign Studies

0. はじめに

口頭伝承が、それを伝える民族の様々な意識を反映したものであることは言うまでもない。この了解のもとに、口頭伝承は採録されてきたし現在でもその作業は続けられている。だが、その本格的な研究となると、ほとんどなされていないと言ってよい。その第一の理由は、近代化等によって口頭伝承が消滅しつつある中で、それをまず採録することが重要とされたからである。第二に、研究方法、分析方法が十分開拓されていなかったためだと言える。口頭伝承の含む情報量はあまりに多い。それをいくつかの側面に分け、分析のレベルと方法を設定し、それぞれの側面について記述することが必要となる。そういった自覚的な研究方法が存在しなかったのである。

しかし、近年主に言語学の問題意識を受け、口頭伝承を言語活動あるいはコミュニケーションとしてとらえ、その研究方法を応用しようという傾向が出て来ている。特に、形態論的研究、機能論的研究、パフォーマンスにおける相互作用論的研究などがあげられる。本稿も、この中の形態論的アプローチの延長線上にある。形態論的な研究は、その最近の成果がモンゴルの口頭伝承研究に適用されることはなかったし、モンゴル口頭伝承の蓄積された文字記録資料を整理する上でも、有効な手段となるだろう。

本稿では、ハルハ・モンゴルの「英雄叙事詩」¹⁾のプロット²⁾がどのように構成されるかという問題を採り上げる。まずプロット構造を記述し、特に、複雑な構造のプロットがどのように作り出されるかについて考察する。事例とするのは、夢を物語の発端とする4つの叙事詩とそのうちの2つのバリエーションである。

1. プロット構造の分析モデル

まず、これまでのモンゴル英雄叙事詩と物語一般に対するプロット構造の分析モデルを検討し、ハルハ英雄叙事詩のプロット構成の分析の方法について考えてみよう。

モンゴルの英雄叙事詩のプロット構造に関する研究は、多くのモンゴル学者によって行なわれ、それを記述するモデルも提示されてきた³⁾。

特にハイシヒ博士は近年、モンゴルの「英雄叙事詩」の研究を精力的に進めている。彼は、プロット構造を①時②主人公の素性③主人公の故国④主人公(外見、宮殿、財産)⑤主人公の愛馬⑥出陣⑦協力者、同盟者⑧危機⑨敵⑩敵との遭遇、戦闘⑪主人公の機知と魔力⑫求婚⑬婚礼⑭帰還という14の大きな部分にまず分け、つぎにそれを下位分類し、さらにより具体的な韻文の定型句(決まり文句)に則してそれを下位分類し、プロットを構成する全部で300以上もの要素のリストを作るとともに、それらにコード番号を打っている⁴⁾。

彼は、プロット構造を、B. Я. プロップのロシア魔法民話における31の「機能」のように、これらの要素がこの順で現われる静的な構造としてとらえているらしい。しかし、示された分析例からも分かるとおり、実際の叙事詩においては必ずしもその順番通りには現われない⁵⁾。ハイシヒは、これについて何の説明も与えていない。彼のモデルは構成要素の目録を提示するだけで、その間の関係、分布、階層関係を示すモデルを含んでいない。

ハイシヒの関心は、これら要素がいかに構成されているかというプロットそのものにあるのではなく、叙事詩間や他のジャンルに現われる共通の構成要素を通じての比較研究にあることは明らかである。この構成要素の目録は、その目的のための「実際に役立つ便覧として重要なものであり、そうした便覧としては、これは、はかりしれず大きな意義をもつ」⁶⁾ものといえる。

ポッペは、自著『ハルハ英雄叙事詩』の中で、そのプロット構造について一章を割いて論じている。彼は、ハルハの「英雄叙事詩」を、単「往復」(тип)型と複「往復」型のふたつに分類する⁷⁾。そして、複「往復」型の物語の構造を、

- A マンガス、敵との戦い、勝利。A-1負けて殺される。A-2身内の裏切りで負け逃走。
 - B 求婚と3つの競技の勝利。B-1勝利の後、難題を解決する。B-2天馬を奪い返す。
 - C 天女による主人公の蘇生。
 - D マンガスに囚われていた妻から生まれた息子と会う。息子の援助でマンガス退治。
- という4つの「往復」とそのバリエーションの並列的組合せとして記述する⁸⁾。

ポッペの「往復」(тип)は、一個の物語を構成しうる複数の出来事を単位プロットとしてまとめたものと考えられる。このように単位プロットによってプロットの構造を記述しようとした点は評価できる。また、サンジエフの示唆するとおり⁹⁾、ポッペの「往復」はプロップの「行程」(xон) ¹⁰⁾ に拠るものであるが、プロップのように一種類の単位プロットによってではなく、4つの異なる単位プロットの組合せによって、プロットの構造を記述しようとしたことも評価できる点である。

しかし、基づく例があまりに少なく、しかもプロップの「機能」にあたる、「往復」を構

成する単位を持たず、「往復」の組合せも並列だけでとらえられているので、複雑な構造の記述は不可能である。

フランスの民俗学者ブレモンは、物語が「機能」より大きく「行程」より小さい単位から成り立っていることを示す。彼によれば、物語はすべてこの「基本的な連続」が様々に結びついてできているのである。

ブレモンは、

(論理的拘束によって)三つの機能の集りが、基本的連続を生み出す。この三つは、あらゆる経過もっている三つの相に対応する。

(a) 取られるべき行動とか予想される事件などの形をとって、経過の可能性を開く機能、

(b) それらの潜在性を、行動や事件の形のもとに実現する機能、

(c) その経過を、達成された結果という形のもとに、閉じる機能、である。また、プロップとは違って、これらの機能はいずれも、連続のなかでつぎに続く機能を必要としていない。逆に、連続をつくり出す機能が設定されたとき、話者は、それを実現する自由と潜在状態においておく自由をつねに保有している(ブレモン1975、66ページ)と述べる。

イスラエルの民俗学者H. ジェイスンは、ブレモンにおける「論理的拘束」をその文化の「価値体系」と置き換え、「基本的連続」を「動き(MOVE)」という分析概念に作りかえる。こうして、プロップ、ブレモンの概念を分析の手段としてとらえなおし、物語の形態論的構造の分析・記述のモデルを提示する¹¹⁾。

ジェイスンは、まず、1つの「動作」と登場人物の2つの「役割」によって「機能」が形成されるとする。2つの「役割」とは、〈主人公〉と〈与え手〉である。

3つの「機能」が組になって、「動き」が形成される。それらは、「動き」のなかで「機能」A: 刺激(試練)、「機能」B: 反応、「機能」C: 結果(償い)という価値を割り当てられている。これはブレモンの基本的連続とほぼ同じ概念である。

もうひとつの単位として、〈つなぎ〉がある。これは、〈情報つなぎ〉と〈移動つなぎ〉に分けられる。〈情報つなぎ〉には、さらに1. 登場人物間で(物語世界内部で)情報が与えられるもの、2. 語り手から聞き手に(物語世界外部で)情報が与えられるものに分けられる。〈移動つなぎ〉は、1. 状態 2. 時間 3. 空間に関するものの3つに分けられる。

「動き」の組み立て、組込みには、つぎのような種類がある。1) 連結 a) 一つの「動き」が完了して、〈つなぎ〉によって次の「動き」に連結される。b) 一つの「動き」のC(結果)が、次の「動き」のA(刺激)になる。2) はめ込み a) 一つの「動き」の途中で、別の独立しえる「動き」が語られ、それが語られた後もその「動き」に戻る。b) 一つの「動き」の中でその「動き」のある役割を受持つ別の「動き」がはめ込まれること。3) 重複 ある「動き」、「機能」、〈つなぎ〉が、それぞれ別の「動き」、「機能」、〈つなぎ〉を含むことである。また「役割」や「機能」が省略されることもある。省略された「役割」や「機能」はコンテキストによって補うことができる¹²⁾。

ジェイスンのこのモデルは、特に「動き」の組込み、絡み合いを記述するのに十分な手段を提供しているといえる。本稿でも、このモデルにしたがって、ハルハ「英雄叙事詩」のプロット構造を記述することにする。

しかし、テキストのどの部分にプロット上価値を持つ「機能」を割り当てたらよいのか、「動き」を構成する「機能」と「機能」の関係はどうやって発見したらよいのかという基本的な問題は残ったままである。ジェイスンは、「機能」を構成する「役割」と「動作」は、抽象的単位で文化的制約を受けないが、それを満たす具体的単位はそれぞれの文化によって制約される¹³⁾、「動き」の「機能」の結びつきの論理も、分析モデルとしては文化的制約は受けないものの、それぞれの文化、より厳密にはジャンルの価値体系によって意味をもつ¹⁴⁾と述べる。ジェイスンのモデルは、記述レベルのモデルであり、何が「機能」を担うのかといった記述されるレベルの情報を含んではない。一般的モデルになる代償として、プロップらのモデルが含んでいたジャンルに固有の情報をふり落としてしまったからである。

しかし、次のことを確認しておこう。まず、プロット分析の出発点となるのは「動き」である。「機能」は逆に「動き」を構成するかどうかで決定される。ジェイスンの「動き」は、より抽象的にいえば、因果関係と、ある登場人物の対象への作用という2つの軸によって構成される単位である。しかしこのように構成されるすべてが「動き」ではなく、「動き」は一個の物語の核となりえる単位プロットでなければならない。ジェイスンのいう「ジャンルの価値体系」は、より明確には、そのジャンルにおいて単位プロットになりえるかどうかの基準と言い換えなければならない。

1. 1 ハルハ「英雄叙事詩」の2つの「基本的な『動き』」

ハルハ「英雄叙事詩」というジャンルに即して「動き」について考えてみよう。

「動き」が、あるジャンルの物語の中で具体的なかたちをとるとき、そのジャンルに優勢な傾向が存在することは予想できる。

ポッベは、ハルハ「英雄叙事詩」が1つの「往復」からなる場合、「マンガス、敵との闘い、勝利」か「求婚と3つの競技の勝利」のいずれかの「往復」の物語になるという¹⁵⁾。モンゴル「英雄叙事詩」一般においても、この2つのプロットが基本プロットになることは、これまでの研究で指摘されてきた。ふつう前者は(敵が奪った物を取り返す)「奪回」モチーフ、後者は「求婚」モチーフといわれている¹⁶⁾。

一方、ジェイスンは「ある“深層”において、すべての物語は原則としてひとつの『動き』として、あるいは対立する価値をもつ2つの『動き』の並列として始まる。……表層に“上昇”する途中、このひとつの『動き』は、もっと多くの『動き』に展開される。基本的あるいは枠組みとなるこの『動き』の機能のそれぞれは、すべてののはめ込まれた『動き』へと展開されるのである。」¹⁷⁾と述べる。

ポッベの2つのタイプの「往復」をジェイスンのいう「基本的あるいは枠組みとなる『動き』」と見なすことにしよう。

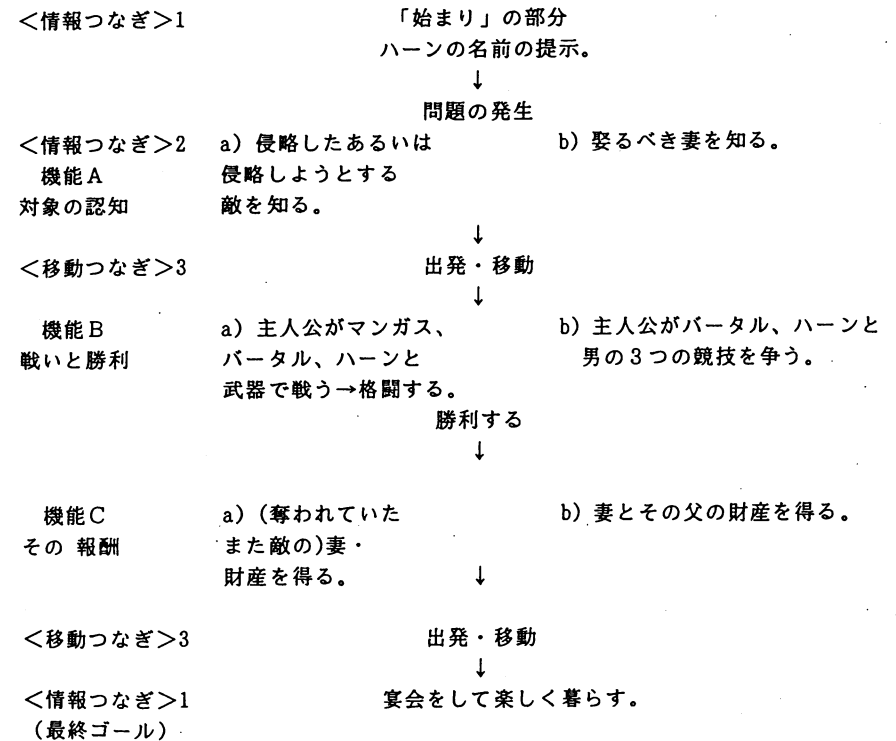
しかし、この「基本的な『動き』」は、それ自体結合させることができる。

ジェイスンのいう「枠組みとなる」のは、叙事詩の「始まり」の部分と「終わり」の部分

である。前者は「悪い時代の終わり、良い時代の始まりに」という「決まり文句」で始まり、主人公のハーンや彼の宮殿、妃、家畜を称える描写が続く、始源のかつ理想となる状態を提示し、物語をふつうの会話と区切る役目もする部分である。叙事詩によっては、単に「むかしむかし」だけで始まるものもある。「終わり」の部分は「60日の楽しみを尽くし、80日の宴を開いた」という「決まり文句」で終わる。

[図1]

—ハルハ「英雄叙事詩」の基本構造モデル—



[(a)の系列は「奪回」、(b)は「求婚」の叙事詩。]

ハルハ「英雄叙事詩」の理念型としての基本構造モデルを図示すると、図1のようになる。ここでの主人公の動きは他人の土地に行って戻るといった水平方向の移動である。

2つのタイプの「基本的な『動き』」を構成する3つの「機能」は、図1の中で示したように割り当てることとする。

これによってまず、物語の中での「基本的な『動き』」の分布を見ることにする。

この「基本的な『動き』」に、主人公が「基本的な『動き』」の課題を果たすための前試験や、主人公以外の登場人物がその部分の中心人物、視点の中心となって、この主人公を援助したり妨害したりする「動き」がはめ込まれる。これらはめ込まれた「動き」については、繰り返してでくるストーリー展開のボタンを持つもの、一般に「動き」と認められそうなものだけを扱う。

1. 2 ストーリー展開のボタンと「移植」、「乗り換え」

つぎに「動き」のはめ込みの仕方について、ハルハ「英雄叙事詩」によく現われるものをとりあげ、分析の過程で検証されるものとして概念化しておく。

「基本的『動き』」は、各部がより具体的な部分に分化していく。例えば、「闘い」の部分には「闘いの場所への出発」、「敵の発見」、「名乗り」などの部分に分化していく。さらにこの中の「出発」の部分は、「武器を身につける」、「馬に鞍を置く」などのより細かな部分に分化する¹⁸⁾。この分化の仕方の範囲はジャンルによって限られており、こうして出来上がった「出来事」、「状況」の連鎖は文化、ジャンルに特有のボタンを持っている。そして最終的には、言語的材料としての語彙や(特に核となるものは)そのブロック化された「決まり文句」に結びつくことになる。

特に闘いの場面では、決まったストーリー展開のボタンが見られる。まず名乗りを上げ、何で闘うか、どちらが先に仕掛けるか決める。最初は武器、つまり弓矢か剣で闘う。先に仕掛けた方が例外なく弱い方である。武器で決着がつかなければ格闘をする。表現のレベルでも「決まり文句」がこれら各場面には多く出てくる。

しかし、展開された「出来事」、「状況」がすべて「機能」であったり「つながり」であったりする必要はない。この点、ジェイスンの分析例は、単なる質問応答を「動き」ととり、物語の細部にまで「動き」を読み取ろうと無駄な努力をしているように思われる。

このような「基本的なストーリー展開」はしかし、予想される展開であって、そのまま展開されるということはまずない。その中には岐路が仕掛けられていて、主人公は闘いに負け財産を敵に奪われたり、闘いの前に逃げ出したりする。こうして予想をはぐらかす脇道が「基本的な『動き』」に別の「動き」をはめ込むことによって開かれる。そしてプロットはより複雑なものになる。

「基本的『動き』」にこうしてはめ込まれる「動き」は、一般に基本的なストーリー展開のボタンとは異なった展開をすると考えられる。ところが、ハルハの「英雄叙事詩」では、「基本的な『動き』」の登場人物の配置だけを置き換えた「動き」が挿入され、プロットが複雑になることがよくある。そのストーリー展開には、基本的なストーリー展開のボタンがそのままコピーされて使われている¹⁹⁾。これを「基本的な『動き』」へのその登場人物の「移植」と呼ぶことにする。また、「移植」によって登場人物の配置の変化や物語の中心、視点の移動が起こったまま、「基本的な『動き』」の登場人物の元の配置に戻らないことも

ハルハ「英雄叙事詩」ではよく見られる。「移植」のされた「動き」は、もともと組込まれた脇道の「動き」だが、「基本的な『動き』」の課題を引き継いで、それ自身が「基本的な『動き』」に成りかわってしまう。これを「乗り換え」と呼ぶことにする。

以上、ハルハ「英雄叙事詩」のプロット構造を分析する手段はそろった。実際の分析に移ることにしよう。

2. ハルハ「英雄叙事詩」6つの例のプロット構造

ここで採り上げた叙事詩は、ナラントヤーの目録(Нарантуяа 1988)のインデックスの括弧の中の番号(登録された叙事詩の通し番号)が51から189までの「ハルハで語られる複数のバリエーションをもつ民話的叙事詩」のうち、括弧の外の登録番号が2つの数字で表わされている主なバリエーションである。

未公開のものは、筆者のモンゴル留学中(1987年10月-89年9月)の1989年6月から8月の間に、モンゴル科学アカデミー言語文学研究所の口承文芸コレクションの資料を筆写したノートによる²⁰⁾。

以下、つぎの要領で各資料についての情報を提示しよう。

I Нарантуяа 1988による登録番号

II Iに登録された題名(これと異なる場合はテキストにある題名)

III 採録された場所、採録年

IV 語り手の年齢、性別等

V モンゴル科学アカデミー言語文学研究所の口承文芸コレクションの整理番号[xはファイル番号、тдは索引番号、хнは個々の資料に付けられた保存単位番号の略である。]、その記録の方法

VI. 公刊されているものはその文献

次に、その他の情報、主な登場人物の名前、あらすじ、ジェイスンのモデルによるプロットの分析例をあげる。左右に向いた矢印で示したのは「乗り換え」である。基本的ストーリー展開のボタンを持ち、HあるいはH'が主人公である「動き」は、数字で1の「動き」、2の「動き」というように、その他の「動き」はその部分の中心的登場人物の略号で、Qの「動き」、Sの「動き」のように表わした。主な登場人物は、物語全体で果た役割によって次のように分類できる。本論の中で用いる略号とともに以下に示す。

H : 主人公 Q : ハトン、主人公の妻

H' : 主人公の息子 S : 主人公の馬

M : マングス(怪物) B : パータル、敵

M' : マングスの息子 B' : パータルの息子

ローマ字の後の数字で?人めを示す。例えば、M2'とあれば、2人目に登場したマングスの息子を示す。

例1 叙事詩〈A〉“Агайн улаан хаан” (以下〈A〉とする。)

I (51) 4. 1.

II Агайн улаан хаан

III Дорноговь аймаг Сайхандулаан сум,
1940年代

IV Доржийн Найдан. 1897年生. 男. ハルハ.

V x2, тд26, хн10

VI Банди 1966:84-103

Өлзийхутаг 1982:5-18

採録年は特定できないが、ザグドスレンが15篇のジャンガル物語について、語り手、採録の場所などを記録している中に、これと同じ語り手、同じ採録者によるジャンガル物語の1篇、“Үйзэн замбал хаан”があり、「ドルノゴビ・アイマク、サイハンドラン・ソムのД. ナイダンから、彼の息子の博士候補ダンガースレンが採録した」としている。15篇が年代順に並べられていることから、もしこのジャンガル物語と本叙事詩が同じ年代に記録されたものなら、1940年代に記録されたことになる²¹⁾。この15篇を実際に収録しているジャンガル物語のアンソロジーには、彼の簡単な略歴が記されている²²⁾。出版された形は、全文韻文で、Банди 1966には、メロディーを採譜した楽譜が付けられている。

H : Агайн улаан хаан

Q : Уран гуа хатан

S : Хурдан хонгор морь

M : Арван таван толгойтой

Атигар хар мангас

M' : Ган төмөр биетэй хүү (Mの息子)

—あらすじ—

Qはある夜、Mがやってくる夢を見る。Hは古いでそれを確かめ、宮殿の上からMの土煙を認めると、馬を呼びMを迎え討ちに出陣する。Mが先に剣でHを切りつけるが、Hの身体が弾き返すのでMは逃げ出す。Mは捕まり、命乞いをする。Hはそれを許さず、バラバラに切り殺す。

Mを葬ったHがMのゲルに蹴破って入ると、腹の大きなMの妻が、Mと間違え迎える。Hが、その腹を蹴破るとM'が出てきて格闘になる。3日3晩闘ってやっとのことで組み伏す。M'は命乞いの代りに「10ヵ月が満ちて生まれたら、乳を飲んでいたら、あんたなんかに負けなかったらうに、父のかたきを取れたらうに。」というセリフを吐く。Hは許さず、バラバラに切り殺す。Mの財産を持ち帰ったHは盛大な宴会を開く。

1 A Q、ある夜夢を見る。「Mが来る。」
1 A' H、宮殿の上からMを発見する。
1 A" H、山の上からMを発見する。
1 B H、Mと戦い殺す。
2 A ← M'、Mの妻の中から出てくる。
2 B H、M'と戦い殺す。
1 C 2 C H、Mの全財産を持ち帰る。

<つなぎ> 宴会。

1の「動き」：HがMを倒して、財産を持ち帰る。

2の「動き」：HがM'を倒して、財産を持ち帰る。

〈A〉の1の「動き」のストーリー展開は、以下の叙事詩の基本的なボタンとなる。

2の「動き」は、1の「動き」のMを倒す部分を、MをM'に置き換えて焼き直した「移植」が起こっている。表現のレベルでも、Hが敵を殺す前の「決まり文句」²³⁾と、敵の身体をバラバラにして葬る場面の描写の「決まり文句」²⁴⁾が、そのまま同じ価値を持つものとして繰り返されている。また、M'の言い残すセリフ²⁵⁾も、Mの命乞いのセリフ²⁶⁾と同じ価値をもっている。

例2 叙事詩〈B〉“Эрийн сайн хар нүдэн Цэвээн хүү” (以下〈B〉とする。)

I (186) 20. 1

II Эрийн сайн хар нүдэн

Цэвээн хүү

III Улаанбаатар хот, Сүхбаатарын район,
27-р хороо 1967

IV Должавын Маналжав, ард

V なし

VI Хорлоо 1969:108-116

Цэрэнсодном 1982:152-159

語り手の年齢、性別、出身地については不明である。ツェレンソドノムによれば、この叙事詩は、「Эрийн сайн Хан Харанхуйの弟が主人公である“Гурван настай Гунаан улаан баатар”という民話と、主人公が系統的に関係のある民話」であり、ジャンガルやゲセルに見られるような物語のいわゆる「サイクル」が、ハンハランゴイの物語を中心として、主人公同士が系譜的に結びつけられた形で、存在していた²⁷⁾。同じアンソロジーの中には、その「サイクル」に含まれるとされる“Ганц үстэй Галзуу шар баатар”と“Гурван

настай Гунан улаан баатар” (本稿の叙事詩〈E〉)も収録されている。出版された形は、「始まり」の部分だけが大部分韻文になっている。

H : Эрийн сайн хар нүдэн
Цэвээн хүү
H' : Гурван настай
Гунан улаан баатар (Hの息子)
Q : Сарангуа хатан
Q2 : Арван таван настай
Мойл хар нүдтэй
Янгир Молон хатан (Mの妻→H'の妻)
S : Алтан шарга морь
S2 : Мөнгөн шарга морь
M : Баруун урд төвийн
Цаад талыг эзлэнхэн төрсөн
Эрдэнэ чулуун цээжтэй
Индэр чулуун бөгстэй
Идэр хар мангас
M2 : Баруун хойд төвийг эзлэнхэн төрсөн
Хорин таван толгойтой
Хотгоолжин хар мангас
M3 : Арван таван толгойтой
Атгаалжин хар мангас (M2の同類)

—あらすじ—

Hは、Qの夢によってMが来ることを知り、山の上からMの姿を確認してMに立ち向かって行く。Hは身なりを変え、Mのテントに着き中に入ると頭と胸の異常に長いMが横になっている。〈A〉と同じく、格闘して倒したMの命乞いを聞き入れず、Mを殺す。Mを殺して腹を割いてみると、中から飲み込まれていたたくさんの人間がぞろぞろと出て来る。HがMのゲルに行くと、Mの妻は馬にくくり付けたMの首を見て失神する。Hは、撫でて目を覚ませ、そのまま去ろうとするが、Q2に呼び止められるので、Mの財産をまとめて後から追ってくるようにと言いつけて先に故郷に向かう。

Hは故郷に戻るが、異変を察知した馬は動こうとしない。Hが茫然ときせるを吹かして無人の故郷を眺めていると、鳥が手紙を掘り出してHに投げる。このQの手紙で、M2、M3に略奪されたことを知る。山に登ると、Qの手紙に書いてあったとおりMたちの手を逃れていたS2に会う。S2はHを主人と分からず、Hは大声を出すという小試験で主人と分かてもらう。S2に乗ってMたちのところに出発する。

HはM2の家に入り、M2の首を切ろうとするが、命乞いをする。今度は、Hは命乞いを

聞き入れ、弓矢で決着をつけることにする。Mが先に射る。Hは胸をはだけで、「約束の丘」(Болзоотын бор толгой) (以下BBT)の上に座る。飛んで来た矢をはだけた胸で受け、弾き返す。マンガスのところに行き、M2とM3の首を切って殺す。1の「動き」と同様に今度もHは奪われていた財産、マンガスの財産をQに託して、先に帰る。

Hは狩りをしながら故郷に向かい移動している。ある時、獲物を射ろうとすると男の子が現われ、矢筒や矢に張り付いてHのじゃまをする。投げ飛ばすと、馬に乗ったまま着地して、Hに名乗りを上げる。Qがマンガスの所で生んだ自分の息子と分かり、HはH'を連れてQと合流し、故郷に着く。そこにはすでにQ2が到着していて、HはH'にQ2を与え、宴を開く。

	<つなぎ>	H、ある日狩りから帰ってくる。
1 A		Q、Hに夢の話をする。「Mが来る。」
1 A'		H、山の上からMを発見する。
1 B		H、Mと戦い殺す。
1 C		H、Q2に全財産を持ち帰らす。
	<つなぎ>	故郷には誰もいない。
2 A		H、Qの手紙を発見する。「M2とM3が来た」
2 B		H、M2とM3と戦い殺す。
2 C		H、QにM2とM3の全財産を持ち帰らす。
	<つなぎ>	H、狩りをしながら帰る。
3 A		H、H'に会う。
3 B		H'、HにH'と分からせる。
3 C		H、Q2をH'の妻にする。
	<つなぎ>	宴会。
1の「動き」		HがMを倒して、財産とQ2を手に入れる。
2の「動き」		HがM2、M3を倒して、奪われたQと財産を持ち帰る。
3の「動き」		H'がQ2を妻にする。

この1の「動き」は、〈A〉の1の「動き」と同じ展開である。ただし〈A〉では、Mの妻の腹から息子が出て来てまた格闘が始まるが、〈B〉では、Mを殺して腹を割いてみると、中から飲み込まれていたたくさんの人間がぞろぞろと出て来る。

この1の「動き」の間のHの不在が原因で別のマンガスにQと財産を奪われてしまい、これを「奪回」しに2の「動き」が始まる。

このように2つの「動き」が結びつけられる場合、最初の「動き」が「求婚」の「動き」になることが多い。例えば、“Арван гурван настай Алтай Сүмбэ хүү”²⁸⁾、“Зүүн хойт тивийг эзлэн төрсөн Живэр Мижид хааны Живэр Мижид хүү”²⁹⁾、“Эрхийдээ эрдэмтэй Хамбуудай мэргэн хаан”³⁰⁾、

“Эрийн сайн Рэнцэн мэргэн”³¹⁾、“Шилэн хааны Шилэн Галзуу баатар”³²⁾ などである。これらの叙事詩は、奪われた財産を「奪回」する後半の「動き」の、特に道中の出来事の展開に共通するところが多い。

“Алтай Сүмбэ хүү”では、異変を狼と狐が教える。ゲルのあったところに手紙を発見して財産が奪われてしまったことを知る。「求婚」の「動き」で娶った妻が到着して3日宴を開く。「奪回」しに出発し敵にまみえるまでに、まず敵の手を逃れて山にいた妹に会う。最初は兄と認めなかったが、ほくろを見せると兄と分かる。奴隷にされていた両親に会い、やはりほくろを見せる。

“Живэр Мижид хүү”でも、手紙を見つけ、敵と会うまでに、まず馬飼いにされた父に会い、ほくろを見せると息子と分かる。アルガル(獣糞)拾いになった母に会い、またほくろを見せる。マンガスの妻になった妹に会い、マンガスの弱点を聞く。

“Шилэн хааны Шилэн Галзуу баатар”では、家来が書いた手紙を見つけ、途中羊飼いになった父に会うが、息子と分からず、自分が死んだと言って先に進む、アルガル拾いになった母に会いマンガスのことを知る。マンガスの妻になっていた姉に会いマンガスの魂を殺し、マンガスを退治する。姉からマンガスの子が生まれ格闘する。

の場合、物語の始めからQがいて、財産と一緒に連れ去られて行くので、マンガスの妻にされるHの姉妹がQに置き換えられる。また、Hのため食料などを隠し手紙を書き残すのもQの役目である。QはHに情報を伝える役目であることが多い。

2の「動き」では、1の「動き」のQの夢の中のマンガスの侵略が現実化され、Qの夢が手紙に置き換わっているといえる。

3の「動き」は、このような基本的ストーリー展開のボタンを踏襲しているとは言い難いが、基本的な「動き」の変形されたものとする2とおりの解釈ができる。ひとつは、H'がMを倒すかわりに「Hに自分を認めさせる」という試練を経てQ2を獲得するという「動き」と考え、主人公をH'に置き換え、「闘い」を「息子と認めさせる」行為に、相手をMからHに置き換えた、H'が主人公の1の「動き」のバリエーションと解釈することである。もうひとつは、M'をH'に置き換え、狩りのじゃまをするH'を殺さず息子と認めて、離れ離れになったQと財産を再び獲得するという<A>の2の「動き」のバリエーションと解釈することである。いずれにしても、この3の「動き」には、登場人物とその息子という系譜関係によって物語を延長していくという、ハルハ「英雄叙事詩」のプロット展開の顕著な傾向が現れている。

例3 叙事詩<C> “Цэвээн хар нүдэн хүү” (以下<C>とする。)とほぼ同名の叙事詩。

I (187) 20. 2.

II Цэвээн хар нүдэн хүү

III Aršant, 1900. 8. 23

IV 不明

V なし

VI Ramstedt & Halén 1973: 177-201

この当時ラムステッドは、Ramstedt & Halén 1973 に記載のある採録年月日、場所から推測できるように、ウルガ西北350キロにあるハンドドルジの所領にいた。Aršantというのは、その地名である。ラムステッドはここで他にも多くのフォークローアを採録している。語り手は「名も知らぬ俗人」とだけ註にある。出版された形は全文韻文である。

H : Баруун хойд төвийг

эзлэнхэн төрсөн

Цэвээн хар нүдэн хүү

Q : Замбал цэцэг хатан

S : Алтан шарга морь

S2 : Мөнгөн шарга морь

B : Баруун төвийг

эзлэнхэн төрсөн

Улаадай мэргэнの息子(хар хүү)

B2 : Урд төвийг

эзлэнхэн төрсөн

Улаадай мэргэн

B2' : Эрхийн чинээ

Хүрэл хүү (B2の息子)

一あらすじ一

物語は、夢の部分はなく、HがSを呼んで馬具をつけ、弓矢を持ち、Sに乗って山に登るところから始まる。きせるを吹かして四方を見る。狩りの途中Bに出会い、闘うことになる。Bが先に射た矢を、Hははだけた胸で弾き返す。Hが矢を射ると、Bはあっけなく殺されてしまう。

家に帰ると、B2がQと財産を奪って行った後で、何も無い。Qの手紙を見つけて、留守中の出来事を知る。B2の手から逃れたS2に乗り出発する。

熱い海に着く。Sの助言でSの背から皮をはぎ取り、それで馬と自分を縛って海を飛び越える。

さらに先に行き、今度は穴に落ちてしまう。S1とS2が相談し、牛飼のおさげの長い娘を連れてくることになる。S1が娘のところに行き、娘を乗せるとそのまま穴に連れて来てしまう。S1は娘に訳を話し、長いおさげを切って穴の底にたらし、Hを助け上げる。Hは先に進み、アルガル拾いになった母に出会う。B2の領地に入るとB2の妻になったQがいる。

HはB2の家に行き、蝶に変身して隠れる。夜、B2が横になると、Qは魂の場所を聞く。

B 2 は始めは答えがないが、ついに3つある魂の場所を教える。それを聞くと、Hはみな退治してしまう。

魂を殺されたB 2 は次の朝気分が悪くなる。矢をつがえたHは、B 2 を呼び、家から出てきたところを射殺す。

財産をまとめて故郷に出発するが、途中QからB 2 の息子が生まれ、Hと格闘になる。B 2' は、Hに殺される前に〈A〉のM' と同じ言葉を言って殺される。

また財産をまとめて出発し、牛飼いの娘を連れ帰って、故郷に戻り、娘の父をノヨン(領主)にして宴会を開く。

〈つなぎ〉		H、山に登る。
1 A		H、Bを発見する。
1 B		H、Bと戦い殺す。
〈つなぎ〉		故郷には誰もいない。
2 A		H、Qの手紙を発見する。「B 2 が来た」
	S-A	H、穴に落ちる。
	S-B	G-A S、髪の長い娘を連れてくる。
	S-C	G-B S、娘にHを助けて貰う。
〈つなぎ〉		H、蝶に変身する。
	Q-A	H、QにB 2 の魂の在りかを聞く。
	Q-B	Q、B 2 から魂の在りかを聞きだす。
2 B 2' A	Q-C	B 2、魂の在りかを言う。
↓ 2' B		H、B 2 の魂を殺す。
2 B		H、B 2 を射殺す。
2 C		H、B 2 の全財産を持ち帰る。
	3 A←	B 2'、Qから生まれる。
	3 B	H、B 2' と戦い殺す。
2 C' 3 C		H、B 2 の全財産を持ち帰る。
	G-C	H、娘の父をノヨンにする。
〈つなぎ〉		宴会。

- 1の「動き」 : HがBを倒す。
 2の「動き」 : HがB 2 を倒して、奪われたQと財産を持ち帰る。
 2'の「動き」 : HがB 2 の魂を殺す。
 3の「動き」 : HがB 2' を倒す。
 Sの「動き」 : Sが穴に落ちたHを娘の助けで救出する。
 Gの「動き」 : 娘がHを助けて、父親がノヨンになる。
 Qの「動き」 : QがB 2 から魂の在りかを聞きだして、Hに教える。

〈C〉は、〈B〉と同じ名の主人公を持つ物語で、大まかな構造やHの2匹の馬の名も共通である。

1の「動き」は、「夢」の部分と敵の財産を持ち帰る部分がないが、〈B〉の2の「動き」と矢を射る部分など展開が一致する。また、1の「動き」と2の「動き」の結合のしかたも、〈B〉の1の「動き」と2の「動き」の結合のしかたと同じである。

2の「動き」には、HがB 2 を殺すまでに、S 2 に会い、母と会うという、略奪されたものを「奪回」する「動き」によくある道中でのエピソードが挿入されている。また、穴に落ちたHをSがおさげの長い娘を連れてきて救出するSの「動き」、QがB 2 の魂の在りかを聞き出すQの「動き」、それによってHがB 2 の魂を殺す2'の「動き」がはめ込まれている。また、Sの「機能」B、「機能」CがGの「機能」A、機能Bに重複する形で、Gの「動き」が2の「動き」にからんでいる。

〈C〉では、「Hが、QがMのところで産んだH'に出会う」という〈B〉の3の「動き」が、「HがQから生まれたB 2 の息子のB 2'を倒す」という「動き」に置き換えられ、〈C〉の2の「動き」に連続している。この〈C〉の2の「動き」と3の「動き」の関係は、〈A〉の1の「動き」と2の「動き」の関係と同じである。

Sの「動き」、穴に落ちるモチーフと同様のものは、“Эрийн сайн Ягаандар”³³⁾にも見られる。Hは襲来したマンガスを迎え討つが、負けて一切を奪われ、自分は穴の中に落とされ、大きな岩で蓋をされてしまう。3年経って、Hの馬が青龍王(хөх лусын хаан)のところにいき、素晴らしい脚捌き“жороо”を見せる。龍王の3人娘がそれを見に来ると、末娘を乗せて連れ帰ってしまう。末娘に訳を話し、Hを撫でて生気を与えてもらい、おさげを網代りにしてHを穴から脱出させる。龍王の末娘は帰り、HはQの手紙を見つけて、Qの腹に自分の息子がいるのを知る。そして「自分の後を追わず、龍王の末娘を娶れ」という妻の言葉どおりに、助けてもらった龍王の末娘を娶りに出発する。3つのナーダムに勝利して、龍王からもらった財産を娶った末娘に託して、自分は先に帰る。ハンガイに着き、山に上り香をあげ、狩りをしていると、やはり皮の服を着た男の子が現われて、射た狐を奪う。射殺そうとして近づいて、名乗りを交わすと自分の息子である。2人でマンガスのところに行き、Qに出会い、父子協力してマンガスを倒す。すると、マンガス自身の腹から息子が現われこれも協力して倒す。故郷に戻り、龍王の末娘を息子に与える。

この物語では、Hは敵に負けて穴に入れられてしまう(こちらの方がよくあるパターンである)。穴から助け出された後、「奪回」の「動き」が始まるが、それがいったん中断して、その「手紙」の後にはじまる「道中」の部分だけを引き継いだ形で、「求婚」の動きが始まり、娘をもらってからの帰郷の途中に、〈B〉ではマンガス退治の後に来た「息子に出会う」モチーフが入り、次にマンガス退治の「奪回」の「動き」が再開するという入り組んだ構成をしている。この構成で父子2人でマンガスとマンガスの息子を協力して倒すことが可能になっている。自分の連れてきた娘を息子に与えるのは〈B〉と同様である。

例4 叙事詩〈D〉“Гурван настай

Гунан улаан баатар” (以下〈D〉とする。)

I (105) 9. 3.

II Гурван настай

Гунан улаан баатар

III Хөвсгөл аймаг, Бүрэнхан сум, 1960

IV 50, 女性, хотгойд

V х2. тд52. хн15, モンゴル文字, 手書き, 9ページ

VI なし

モンゴル科学アカデミー言語文学研究所の口承文芸コレクションにある資料。語り手はハルハでなくホトゴイトだが、語っている内容はハルハのものである。Шинэхүүという学生が採録した。彼の注記によれば、語り手イチンホルローはこの物語の他に“Хааны хүү дайны түрүүнд явдаг Хүрэл мэргэн баатар”という物語も語る。採録者はこの物語が「決まり文句」が省略されて語られたと思い、語り手に確認するが、習った通りで省略付加はないと答えている³⁴⁾。

モンゴル文字で記録されており、途中からくずし字体“татлага бичиг”になっている。また、正書法から逸脱している部分が多い³⁵⁾。

H : Гурван настай

Гунан улаан баатар

H' : Шинэ долоон настай

Шил галзуу баатар хүү (Hの息子)

Q : Ногоон дархийн хувилгаан

Номон даруу хатан

S1 : Дайнд унадаг

Дархан хул

S2 : Адуун сүргийнх ахлагч азрага

M : Төмөр бүстэй мангас

M2 : Үдээрийн их зудын

Муухай амьтан

—あらすじ—

物語はマンガスが夢を見るところから始まる。Mは、Hを殺しQを奪っている夢のある夜見る。翌朝、弓矢を身につけ馬に乗って出発する。Hの土地は文殊の化身が守っていて入れないので、Mは山の上に登る。S2がそれに気づき、山の上に登って行くとMは眠っている。S2、縛ってあったMの黒い馬の脚を蹴り折る。Mは、金の投げ縄をS2の首に投入し捕らえようとするが、逆にS2に引きずり回される。金の投げ縄が切れて、Mはやつとでこのことで脚の折れた馬に乗り戻って行く。

S2、Hのところに来てMを追い払ったことを知らせる。Hは、S1に乗り、出発する。そして、Mに迫り武器で戦うが決着がつかない。素手で格闘する。H、Mを倒す。Mは命乞いをするが、Hは聞き入れない。H、Mを殺して財産を持ち帰る。宴会を開く。

男の子が生まれて、シル・ガルゾー・バータル・フーと名付ける。

Q、M2が来てHを殺しQを奪っている夢を見る。Q、朝早くHに話すが、信じない。H、次の日の夜同じ夢を見る。寺院の上に登ると、M2が来るのが見える。Hは狼狽して、H'に知らせる。H'はS1に乗り鞭を手に出発する。M2と格闘して倒し、殺し、M2の財産を持ち帰って宴を開く。

M-A	M、ある夜夢に見る。「Hを殺し、Qを奪う。」
<つなぎ>	M、山の上に出る。
S-A	S2、Mに気が付く。
M-B S-B	M、S2にかけた投げ縄で引きずり回される。
M-B S-C	M、S2に追い返される。
1 A	S2、HにMの来たことを知らせる。
1 B	H、Mと戦い殺す。
1 C	H、Mの全財産を持ち帰る。
<つなぎ>	宴会。
<つなぎ>	H'、生まれ、名を付ける。
2 A	Q、夢を見る。「M2が来る。」
2 A'	H、寺院の上からM2を見る。
2 B →	H、うろたえる。
<つなぎ> 3 A	Q、H'に知らせる。
3 B	H'、M2と戦い殺す。
3 C	H'、M2の全財産を持ち帰る。
<つなぎ>	宴会。

1の「動き」：HがMを倒して、財産を持ち帰る。

2の「動き」：HがM2が来たことを知り、狼狽える。

3の「動き」：H'がM2を倒して、財産を持ち帰る。

Mの「動き」：MがHに攻撃を仕掛けるが、失敗する。

Sの「動き」：S2がMのやってきたことを知り、追い返す。

〈D〉は、Mの「動き」から始まる。〈A〉や〈B〉の1の「動き」は、Qの夢、Hが山や宮殿に上り敵の姿を発見し、闘いになるという展開であった。それに対し、このMの「動き」の最初の部分は、Mの夢、出発、山に上り、S2との対決と展開する。ここには「移植」が起こっている。〈A〉や〈B〉の1の「動き」の展開のボタンが、Qの夢をMの夢に、HをMに置き換え、Mとの対決がS2との対決に置き換えられて、繰り返されているのである。

Qの夢の中のMの侵略がMの側から描写される。表現のレベルにおいても、〈A〉の1の「動き」、同じ〈D〉中の3の「動き」のQの夢の共通する部分が、Mの夢の部分に使われている³⁶⁾。また、MのS2の首に投げ縄を投入する部分にも、〈F〉のHが競馬で自分の馬を捕らえる場面と同様の「決まり文句」の簡縮した形³⁷⁾が用いられている。

Mの「動き」は、S2が登場すると、対立するSの「動き」と結びつく。〈A〉、〈B〉、〈C〉とは違って、Mは主人公の近くまで来るが、HもQも気づかず、S2が気づいてHのかわりに迎え討つ。ただ、S2は馬だからHの決まり文句は移植できない。S2がMを追いついた後、Hに知らせ、基本的なパタンの1の「動き」が始まる。

1の「動き」は、Mが来たことをS2から知ることは異なるが、〈A〉の1の「動き」の基本的なストーリー展開のパタンそのままである。Mを退治したHは、Mの財産を持ち帰って宴会を開く。物語はここで完結してもよさそうだが、息子が誕生し、2の「動き」が始まる。1の「動き」と2の「動き」の間には、〈B〉と〈C〉の1の「動き」と2の「動き」のような関係はない。

2の「動き」の始まりは、〈A〉と〈B〉の1の「動き」の始まりと同様だが、HはM2の姿を見ると怖気づき、H'がHの代わりにM2と闘う3の「動き」に「乗り換え」られる。その後、Hは登場しなくなる。この3の「動き」も基本的な展開のバリエーションと考えられる。

Mが夢を見る部分は、“Шилэн Галзуу баатар хүү”³⁸⁾にも同じ部分がある。そこでは、Mが夢を見て、占いで確かめ、女の化け物(шulam)を自分の代わりにHの弟妹をさらわせに行かせる。これは〈A〉の1の「動き」の夢の部分と、登場人物が置換されているが、全く同じである。また“Авай Шилэн Галзуу баатар”³⁹⁾では、Qの代わりにH自身が夢を見る〈A〉の1の「動き」の展開と同様の展開が見られる。このように、ハルハの各「英雄叙事詩」は、緊密な連想のネットワークを形成している。したがって、3の「動き」は〈D〉の前半の展開から当然連想されるШилэн Галзуу баатарをHの息子にして登場させた「動き」とも解釈できる。

例5 叙事詩〈E〉“Гурван настай
гунан улаан баатар” (以下〈E〉とする。)

I (100) 9. 1.

II Гурван настай гунан улаан баатар

III Urga, 1909

IV Altan-Gerel

V なし

VI. Ramstedt & Halén 1973: 250-258

Цэрэнсодном 1982: 166-173

ラムステッドが、ウルガ滞在中アルタン・ゲレルという人物から採録している。この人物

自身も、ある侍従がヘルレン川方面に出張中、彼から聞き覚えたハレーンの註にある。出版された形では、全文が韻文である。

H : Гунан улаан баатар

H' : Иштэй мэргэн баатар (Hの息子)

Q : Даруу цэцэн хатан

Q2 : Гэрэл гуа хатан

Q3 : Наран дагина

S : Эрдэнийн Чон хүрэн морь

S2 : Наян найман шанхтай

Нарийн хул халзан азарга

B : Хатан хар баатар

B' : Хүйтэн зориг хөх төмөр бүст (B1の弟)

M : Ерэн таван толгойтой

Индэрваа хар мангас

M2 : Дөчин таван толгойтой

Дөнөн хар мангас

M3 : Гучин таван толгойтой

Гунан хар мангас

M' : Хожгор Хоохой хүү (Mの息子)

M4 : Зүүн төвийг эзэлсэн

Жөнжөө хар мангас

一あらすじ一

Hは、ある日Sに乗り狩りに行く。場面はBの土地に移り、BがB2に「HとQを奪ってくるように。」と命じている。B2は出発し、山に登ってきせるをふかして、Hの土地を見る。それに気づいたS2は、Qに報告して、B2のところに行く。B2は、S2に投げ縄をかける。S2は、B2を馬もろとも引っ張る。縄が切れて、S2はQに報告する。B2は死にかけた馬を背負って故郷に帰り死んでしまう。

Hが狩りから帰ると、Sが先に進まないで異変を知る。Hは出発しようとするが、賢者が待てというので、Qが酒を飲ませて一年間眠らせる。眠りから覚めたHはMのところに行き、次の朝Bが先に矢を射ることになる。Hのはだけた胸に矢が当たり折れる。Hの射る番になり引き絞って矢を放つ。矢は命中するがBがまだ生きているので、Hが切りかかるとBの魂が馬の口に入り逃げる。Sが追いかける。魂が姿を変え逃げるのを、Sも姿を変え追いかけて、ついに魂を捕まえて殺す。HはBを焼いて葬る。Bの家に戻るとBの妻が、Hに乳を与えて「敵をやっつけたか」と言う。HはBの財産をBの妻に託して先に帰る。

Hが山に登りきせるをふかして故郷を眺めると誰もいない。きつねがHに異変を知らせる。H、家に着いてQの手紙を見つけ、MたちがQたちを連れ去って行ったこと、息子とS3は

洞穴に置き去りにしたことを知る。途中、馬飼いの老人に会う。HをMと間違えるので、Hは言われた通り弓を射て見せる。S2がやって来てHにMの魂の在りかを教える。Mのところに着いたHは、らくだを捜していると嘘をつき、Mのアルガル拾いになっている自分の母のところで寝る。母はHと気づかないが、召使いの娘は気づく。Mを騙したHは奪われていた自分の黒馬に乗ってMの魂を殺して来る。するとM2は死んでしまう。

M'が父の敵を取りにくる。M'を殺してMの財産を持って帰り、Hは宴会を開く。

Hは、H'に名を付け、「妻を娶って来い」と言ってSを与える。H'は出発し、大きな鉄の建物がある日見つける。Sに聞くと「あれはM4の家だ。その娘を娶れ。」と答える。建物の中に入ると、眉毛の膝まで垂れた老人(M4)がいる。M4は「格闘して勝ったら娘をやろう」という。H'はM4と格闘し倒し、Q3と財産を故郷に持って帰って宴会を開く。

	<つなぎ>	H、狩りに行く。
	B-A	B、B'に命じる。「Hを殺し、Qを奪う。」
	S2-A	S2、B'に気が付く。
	B-B	S2-B B'、S2にかけた投げ縄で引きずり回される
	B-B'	S2-C B'、S2に追い返され、死ぬ。
1 A		S、HにB'の来たことを知らせる。
	Q-A	賢者、行つてはならないと禁止する。
	Q-B	Q、酒をHに飲ませる。
	Q-C	H、一年間眠る。
1 B		H、Bと戦う。
	S-A	B、変身して逃げる。
	S-B	S、変身して追う。
	S-C	S、Bを捕らえる。
↓		
1 B		H、Bを殺す。
1 C		H、Q2に全財産を持ち帰らす。
	<つなぎ>	故郷には誰もいない。
2 A		H、Qの手紙を発見する。
	2' A	S2、HにMの魂の在りかを教える。
	2' B	H、Mの魂を殺す。
2 B		M、死ぬ。
	3 A←	M'、やって来る。
	3 B	H、M'と戦い殺す。
2 C	3 C	H、Mの全財産を持ち帰る。
	<つなぎ>	宴会。
4 A		H、H'に名を与え、妻を娶らせに行かせる。
4 A'		S、H'にM4を教える。
4 B		H'、M4と戦い殺す。

4 C
<つなぎ>

H'、Q3とM4の全財産を持って帰る。
宴会。

- 1の「動き」 : HがBを倒して、Q2と財産を手に入れる。
2の「動き」 : HがMを倒して、奪われたQと財産を持ち帰る。
2'の「動き」 : HがMの魂を殺す。
3の「動き」 : HがM'を倒して、財産を持ち帰る。
4の「動き」 : H'がM4を倒して、Q3と財産を持ち帰る。
Bの「動き」 : B'がHに攻撃を仕掛けて、殺される。
S2の「動き」 : S2がB'のやってきたことを知り追いつく。
Qの「動き」 : Qが賢者に言われて、Hの出発を遅らせる。
Sの「動き」 : SがBの魂を殺す。

<D>と同じ名をもつ叙事詩である。したがってプロットの構造も類似している。

<E>のBの「動き」は、ほとんど<D>のMの「動き」と同じである。異なるところは、まずBの「動き」がHの不在中に起こったことになっていること、夢のモチーフはなく、先に述べた“Шилэн Галзуу баатар хүү”のマンガスをBに、шуламをB2に置き換えて、「Bが自分の弟B2をHを襲いに行かせB2は死んでしまう」という展開になっていることである。これに続いて1の「動き」が始まる。

この1の「動き」は、基本的な「動き」とほぼ共通している。ただ、Qが酒を飲ませてHの出発を延期させるQの「動き」と、Bの魂が姿を変えて逃げるのをSも変身しながら追いかけて殺すSの「動き」がはめ込まれている。

1の「動き」と2の「動き」との関係は、と<C>の1の「動き」と2の「動き」の関係と同じであり、2の「動き」もこれら2の「動き」と同じ展開をする。

この2の「動き」に、<A>の2の「動き」や<C>の3の「動き」と共通する、敵の息子を倒す3の「動き」が続く。しかしM'は腹からは出てこない。この3の「動き」で、物語は一段落つく。そして<D>の2の「動き」と同じ連続のしかたで、4の「動き」が続く。

この4の「動き」は、の2の「動き」の後に来る「父と対決してQ2を得る」半独立の3の「動き」を、H'を主人公にして「求婚」の「動き」として独立させたものといえる。の3の「動き」の位置には、<C>と同様M'の登場する3の「動き」が入るので、これと位置が重ならないように独立している。

例6 叙事詩<F>

“Ар гурван хангайг эзэлсэн
Атгаадын мэргэн хаан” (以下<F>とする。)
(Ар гурван хангай)
I (95) 8. 1.
II Ар гурван хангайг эзэлсэн

Атгаадын мэргэн хаан
(Ар гурван хангай)
III Баянхонгор аймаг, Галуут сум, 1979
IV 75, 男性
V х5. тд45. хн00, キリル文字, 手書き, 38ページ
VI なし

モンゴル科学アカデミー言語文学研究所の口承文芸コレクションにある資料。テキストに附された覚書によれば、語り手 Рагнаа は父の Дондог からこの叙事詩を習い覚えたという。Дондогは“Ар гурван хангай”の他、“Эрийн сайн Гунаан хар”、“Ганц наст Жана гурав”、“Хэвтээгээрээ байдаг Бадамдорж хаан”という“үлгэр”を語ることができたが、1953年に73歳で亡くなったという。この叙事詩は、大部分キリル文字で記録されているが、IPAで記録されている箇所もある。

H : Гурван хангайг эзлэн төрсөн
Атгаадын мэргэн хаан
H' : Алтан туухай хүү (Hの息子)
Q : Нарийн цагаан хатан
Q2 : Алтан дагина авхай
S1 : Наян найман сэтэртэй
Нарийн борлог морь
S2 : Наян найман шидтэй
Нарийн цэнхэр морь
B1 : Ажилын хар баатар
B2 : Тэнгэрийн төмөр үст хүү

一あらすじ一

QはBがやって来る夢を見る。起きてお茶を沸して座っていると、HがQに訳を聞く。Bの来ることを知ったHは、起きてお茶を飲みタバコを吹かし服を着て馬のところに行く。S1に馬具を付けサン(香)をあげる。山に登り四方を見る。Bが軍隊と勇者を引き連れてやってくるのが見える。HがS1に助言を求めるとS1は逃げようと言う。Hは逃げる。

B、山に登り四方を見てHを見つけると、S1を射る。H、転落する。B、Hのところへやってくる。B、「3ナーダムをやろう。勝った方が相手の財産を取ろう。」と言う。馬のないHは歩いてナーダムの場所に行く。Bは馬を縛りたばこを吸って待っている。Hが先に仕掛けることになる。次の朝BはBBTの上で胸をはだけて座る。Hが先に射る。B、矢の傷を薬で治す。H、胸をはだけて座る。B、次に射る。H、矢傷を薬で治す。決着がつかないので素手で格闘になる。HはBに圧倒され負けようとしている。

死にそうなS1が2匹のからすにH'に父を助けにくるように伝言させる。からすは、S2のところに行って何とかS1の伝言をS2に伝える。S2、Qのところに行ってS1の伝言をQに伝える。Q、H'に伝言を教えないが、H'はQの指を絞めつけて聞き出す。H'、Qから服、剣を出して貰う。H'はS2を捕らえに行く。S2が従わないので、自分が主人であることをH'は認めさせる。H'、Qから馬具、武器を貰う。武器を身に着け出発しようとするが、QがS2にまだ子供だから遠くに行くなと命令する。S2、Qの命令に従うが、H'怒ってS2の頭を打つ。Q、仕方なくH'を出発させる。

H'、Bのところに着き、名乗りを交す。武器で戦うことになる。H'、胸をはだけて座る。B、射る。H'、矢傷を薬で治す。B、胸をはだけて座る。H'、矢を射る。B、傷を薬で治す。決着がつかないので素手で格闘になる。H'、先にBに技をかけさせる。B、技を決めることができず、H'がBに技をかける。しまい、H'がBを倒し殺して馬を焼いて食べてしまう。

H'、Hのところに行くが、HはH'が分からない。ほくろを見せると、Hが、H'が息子と分かって抱き合って気絶する。S2、おしっこでHとH'を起こす。馬をなくしたHに、H'がS2のしっぽの毛から馬を作り、Hを乗せる。S1のところに行く。馬の足を作る者は、天の2人のダギナ(天女)だとH'が言うので、S2が天に飛んで行く。天の2人のダギナのところに行って、素晴らしい脚使い“жороо”を見せる。ダギナ、S2の尻の上に馬乳酒の入った椀を置いてもこぼさないで、ダギナはS2に乗る。S2、ダギナを乗せて下界に下る。H'、訳を話すとダギナはS1の脚を治してやる。S1、ダギナを天に送り届ける。HとH'、家に帰り宴会を開く。

H'ある日HとQに自分の運命の妻はどこかと聞く。Q2のことを聞かれ、H'は遠い道のりを出発するが、すぐ戻ってくる。仏に祈る。H'、出発するが、すぐ戻って、Qの乳を飲む。H'、出発して進むと、一万頭のらくだを追っているじいさんに会う。H'に言う。「これはB2のQ2への結納だ。」H'、先に進む。H'は、一万頭の牛を追っているじいさん、一万頭の羊を追っているじいさんにも会うが、みな同じことを言う。先に進むと宮殿が見える。H'、はなたれ小僧に変身する。H'は、あるばあさんのところに立ち寄って、B2とQ2の婚礼用の馬乳酒をみんな飲んでしまう。妃(ハトン)のところに行く。H'ハーンのところに行き、らくだを捜していると言う。ハーンにはQ2を乗せる鞍の重さにたえる馬がない。H'、S2を貸す。ハーン、鞍を付ける人がいない。H'、鞍を付けてやる。S2、素晴らしい脚捌きを見せて、人々を驚かせる。B2とQ2、出発する。H'もS2と一緒にいて行くことになる。B2、先に帰る。H'、鼻から宝を出し人々が拾い集めている間に、Q2を奪っていなくなる。H'は湖の岸に着き本来の姿に戻る。H'、2年間眠っている間に、ハーンとB2が追い付いて来る。Q2、H'を起こしハーンの乗っているろばの蹄を射させる。ハーン、命乞いをする。

H'とB2とハーン、男の3の競技をして勝った方がQ2を貰うことになる。競馬が行なわれる。B2とハーン、先に馬を出発させてしまうが、H'は酒を飲んで馬のことを忘れてしまう。S2、Q2のところに行って召使いの娘に頼んで馬に乗ってもらう。Q2、食料を用意する。H'、召し使いの娘に馬の言う通りにするよう頼む。

召し使いの娘出発するが、B2とハーンの家来に毒を盛られて殺され、S2は針金で脚を縛られてしまう。S2のなき声にダギナが気づき、からすを見に行かせる。ダギナ、今度はおうむに聖水とやすりを持って行かせる。おうむが聖水で娘を生返らせ、娘がS2をやすりで解放する。

娘、食料を食べ砂を載せ出発する。S2、B2の馬に追い抜き砂をこぼす。H'、ハーンに望遠鏡を借りて自分の馬がやって来るのを見るが、望遠鏡を返そうとして壊してしまう。H'、金の投げ縄をハーンに借りる。S2に投げ縄をかけやっ止める。H'とB2、弓で争う。H'が射た矢で火事が起こる。H'が消す。H'とB2、今度は相撲で闘う。H'、B2に勝つ。3つの競技すべてに勝ち、Q2を連れて故郷に帰ることになる。ハーンから財産を分けて貰い出発する。H'財産をQ2に任せて、先に帰る。H'、宴会をして待っているが、Q2は来ない。H'、山に登り狩りをしている男の子を見つける。H'、息子と分かる。H'、迷っていたQ2を連れて戻り、宴会をする。

1 A		Q、夢を見る。「Bが来る。」
1 A'		H、山の上からBを発見する。
1 B		H、逃げる。
	B-A	B、山の上からHを発見する。
	B-B	S-A B、Sの脚を射る。
1 B'	B-B'	B、Hと3つの競技をする。
	<つなぎ>	S、Qに伝える。
→ 2 A		H'、Qから無理やり聞きだす。
	Q-A	Q、S2に遠くに行くなと命令する。
	Q-B	H'、S2の頭を殴る。
	Q-C	Q、あきれてH'を行かす。
2 B		H'、Bと戦い殺す。
2 C		HとH'、会う。
	S-B	S2、天のダギナを連れてくる。
	S-C	ダギナ、Sの脚を治す。
	<つなぎ>	宴会。
3 A		H'、妻を娶ろう思い、娶るべきQ2を知る。
3' A		H'、らくだを追うじいさんに会う。
		「B2がQ2を貰おうとしている。」
		H'、牛を追うじいさんに会う。
		「B2がQ2を貰おうとしている。」
		H'、山羊を追うじいさんに会う。
		「B2がQ2を貰おうとしている。」
↓		
3' A		H'、羊を追うのじいさんに会う。

3' B		「B2がQ2を貰おうとしている。」
		H'、ばあさんのところの婚礼用の馬乳酒を飲んでしまう。
3' C		H'、B2がQ2を連れていく時、騙しとる。
	<つなぎ>	H'、元の姿に戻る。
	H' A	ハーンとB2、攻めてくる。
	H' B	H'、ハーンのろばの脚を射る。
3 B	H' C	H'、ハーンとB2と3つの競技を始める。
	S2-A	馬に乗った娘、殺される。
	S2-B	S2、ダギナを呼ぶ。
	S2-C	ダギナ、娘を生返らす。
↓		
3 B		H'、3つの競技に勝利する。
3 C		H'、Q2に財産を持ち帰らす。
	<つなぎ>	H'、Q2より先に帰る。
4 A		H'、狩りをしている男の子を見つける。
4 B		H'、息子と分かる。
4 C		H'、迷っていたQ2を見つける。
	<つなぎ>	宴会。

1の「動き」 : HがBから逃げる。
 2の「動き」 : H'がBを倒して、Hを救う。
 3の「動き」 : H'がB2と3つの競技をして勝ち、Q2と財産を持ち帰る。
 3'の「動き」 : H'がB2とQ2の結婚を知り、騙してQ2を奪う。
 4の「動き」 : 先に帰ったH'が息子を見つけ迷っていたQ2を連れて帰る。
 H'の「動き」 : H'が攻めてきたB2らに3つの競技で決着を付けることにさせる。
 Bの「動き」 : BがHを圧倒する。
 Qの「動き」 : QがH'を行かせまいとするが失敗する。
 Sの「動き」 : S2がダギナにSの脚を治させる。
 S2の「動き」 : S2がダギナに、騎手になってもらった娘を生き返らせてもらう。

1の「動き」は〈A〉〈B〉〈D〉と同様の始まりだが、Hは途中で逃げ出してしまい、Bの「動き」に「乗り換え」られる。このBの「動き」では、山で四方を眺め、Hの射る矢をBが先に受けることなど、「基本的な『動き』」にBが「移植」され一時的な主人公になっていることが分かる。一方HはMの役を割り当てられている。

2の「動き」の中心は今度はBからH'になる。Bの「動き」の主人公がBからH'に、相手がHからBに入れ替わる。そして1の「動き」と全く同じく展開する。ただ、〈E〉の1の「動き」と同様、QがHの出発を延期させるQの「動き」と、〈C〉のSの「動き」の牛飼いの娘を天女に、助ける対象をS1に置き換えたSの「動き」がはめ込まれている。こ

ここで、物語は一段落し、H'の「求婚」の3の「動き」が始まる。

3の「動き」にはめ込まれた「ハーンの乗っているろばの蹄を射る」Hの「動き」は、BがHのS1を射たのと同じボタンである。そして、S2の「動き」は、天女に助けってもらう対象を騎手の娘に置き換えた〈F〉のSの「動き」と言うことができる。最後の4の「動き」も、〈B〉の3の「動き」と同じボタンである。

3の「動き」のナーダムの部分と類似する部分は、これまで採り上げた他の叙事詩の中にもある。“Живэр Мижил хүү”では、娘に乗って貰う代りに老人に頼み、老人は途中で眠ってしまう。また砂だけでなく、くし、ほうきを投げ捨て、それが形を変え、後続の馬の障害物になる。“Ягаандар”でも乗り手が眠り、Hの射た矢で火事が起こる。

3. プロット構造の複雑化

以上で述べた6つの叙事詩のプロット構成において、プロットがどのように複雑化されているかをまとめる前に、プロット全体の構造を分かりやすく表で表わして見よう。

$$\begin{array}{lll}
 \langle A \rangle : (1 \leftarrow 2) & \langle B \rangle : 1 + 2 + 3' & \langle C \rangle : 1 + (2 \leftarrow 3) \\
 & & S \\
 \langle D \rangle : (M \rightarrow 1) - (2 \rightarrow 3') & & \\
 \langle E \rangle : (B \rightarrow 1) + (2 \leftarrow 3) - 4' & \langle F \rangle : (1 \rightarrow B \rightarrow 2') - 3' + 4'' \\
 Q \quad S & Q \quad S \quad S
 \end{array}$$

ただし、これは数式でないので、必ず左から右へと読まなければならない。

ここで丸かっちは、いくつかの「動き」が「動き」の課題の同一性によってひとつの「動き」にまとめられることを示す。+は、〈B〉のように前の「動き」が原因となって後を惹起する関係の「連結」、-は〈D〉のようにそのような関係がない「連結」を示す。左右に向いた矢印は「乗り換え」を示す。半角数字の「動き」は「息子と出会う」半独立的「動き」を示す。また、数字に付いた「'」は息子が主人公の「動き」を示す。

はじめに、「基本的な『動き』」そのものの構造がどう複雑にされるか、つぎにその結合のしかたについて見る。

3. 1 「基本的な『動き』」にはめ込まれる「動き」

「基本的な『動き』」にはめ込まれる「動き」は、「基本的な『動き』」のストーリー展開のボタンを持つものと、そうでないものに分けられる。

3. 1. 1 「基本的な『動き』」のストーリー展開のボタンを持つ「動き」

前者は、「移植」による「動き」がはめ込まれる場合である。

「基本的な『動き』」は、HがM(またはB)を倒す「動き」である。この「基本的な『動き』」におけるHとMの登場人物の配置を、 $H > M$ と表わすことにする。

「移植」によってこの左右の項に入りうる登場人物の種類は限られている。物語全体で果す役割がH、H'、M(またはB)、M'(またはB')の登場人物だけである。これらの登場人物が「基本的『動き』」のストーリー展開を担いものである。この4種類の登場人物による組合せは、 $H > M$ も含めて、12通りになる。そのうち、HとH'あるいはMとM'といった味方同士の組合せは、〈B〉の3の「動き」と〈F〉の4の「動き」がHとH'の対決に解釈できる可能性はあるものの、現われまいと言える。また、 $M > H'$ や $M' > H'$ の組合せも、少なくとも最後の「動き」としては、ハッピーエンドにならないので存在しない。

$M' > H$ と $H' > M'$ という「移植」が存在する可能性は、筆者は今のところ見つけていないが、十分ありえる。その場合、 $H > M \sim M' > H \sim H' > M'$ という「乗り換え」の系列の中で現われる。つまり、「HがMを倒したのち、M'と対決するが敗れて、そのかたきをH'が取る」というストーリー展開の中で現われるはずである。

ここで採り上げた6つの叙事詩の中に現われる組合せは、 $H > M$ の他、〈A〉の2の「動き」と〈C〉の3の「動き」と〈E〉の3の「動き」では $H > M'$ 、〈D〉のMの「動き」と〈E〉のBの「動き」と〈F〉のBの「動き」では $M > H$ 、〈D〉の3の「動き」と〈F〉の2の「動き」では $H' > M$ である。これらの「移植」は、次のような「乗り換え」の系列として現われていることが分かる。まず〈A〉の2の「動き」と〈C〉の3の「動き」と〈E〉の3の「動き」では、 $H > M \sim H > M'$ という「乗り換え」として、〈D〉のMの「動き」と〈E〉のBの「動き」と〈F〉のBの「動き」、2の「動き」では、最終的に $H' > M$ の「動き」で終わる($H > M \sim M > H \sim H' > M$)という「乗り換え」の系列として現われる。「乗り換え」の系列は、 $H > M$ 、 $H > M'$ 、 $H' > M$ 、 $H' > M'$ のいずれかの「動き」で終わるのであれば、どんな系列も可能である。

$M > H$ という「移植」が可能なのは、「基本的な『動き』」の核となる対立がHとMの対立であることにあらためて気づかせる。しかし、簡単な構造の叙事詩ではこういった「移植」は起こらない。Hはあくまでも勇敢であり、MやBは臆病かあるいは恐ろしい形相をした怪物として対照的に描写される。そして、Hは決してM、Bに負けることはない。「移植」はこのような「英雄叙事詩」のストーリー展開のいわば「イデオロギー」の原則を一時的に犠牲にして、プロットを複雑化する。こういった「イデオロギー」の浸食は、「始まり」の部分で提示されたハーンが別の英雄に負けてしまう物語“Эрэнцэн мэргэн”⁴⁰⁾や“Гунан Бодон хүү”⁴¹⁾などにも現われている。これらは、もちろんハルハ「英雄叙事詩」のストーリー展開のボタンを持っている。

$H' > M$ 、 $H' > M'$ という「移植」が可能なのは、もちろんH'がHの息子であるからで、系譜関係によってHとH'が同一視できるからだ。 $M > H \sim H' > M$ という「乗り換え」は、HよりMが強くそれよりH'がさらに強いという、H'の強さを印象づける効果を持つ。Mに負けたHのかたきはH'がとる。あるいは、Hの狩りの途中突然出会わせる。ハ

ルハ「英雄叙事詩」には、主人公の息子をどのような形にせよ登場させようとする傾向が見られる。H>M'の「動き」はそのネガティブな形である。「連結」ーで結合される「動き」の多くが息子が主役の「動き」であることは、さらにその傾向を証明するものといえる。この系譜性による物語の延長の傾向は、単に物語の効果やプロット構成上の問題を越えて、Hが敗北してさらに強いH'の生まれかわるという一種の再生儀礼と結びつけて解釈する可能性を示唆している。

3. 1. 2 「基本的な『動き』」のストーリー展開のボタンを持たない「動き」

後者には、主人公のかわりに敵に立ち向かう<C>と<D>におけるSの「動き」、主人公が課題を遂行するのを直接助ける<C>におけるQの「動き」、<E>におけるSの「動き」、窮地におちいった主人公を救出したり、間接的に助ける<C>におけるSの「動き」、<F>におけるSの「動き」、S2の「動き」などがある。これらの「動き」から、それぞれの「動き」の主人公たちの物語全体での役割を知ることができる。Qは情報の提供者であり、Sは直接敵に対抗でき、かつ情報の提供者でもありえる。また、Hを援助する「動き」だけでなく、Hの課題の遂行を妨害する「動き」がはめ込まれることもある。例えば、主人公の出発をQが妨害する<E>と<F>におけるQの「動き」などである。

これらの「動き」は、「基本的な『動き』」のストーリー展開のボタンと全く異なったボタンを生み出す。特に、Sが娘を連れて来てHを助ける<C>のS「動き」、<F>のS、S2の「動き」は、ストーリー展開がボタン化されているだけでなく、Sの脚運びを描写する「決まり文句」など、表現のレベルにおいてもボタン化されている。ここにも登場人物の置換つまり「移植」が見られる。

しかし、このようなストーリー展開のボタンを持つ「動き」が、独立して一篇の「英雄叙事詩」を構成することはできない。もしそうになったら、その物語は「英雄叙事詩」とは別のジャンルの物語と認識されるだろう。

3. 2 「連結」と物語全体のストーリー展開のボタン

次にこうして複雑になる「基本的な『動き』」がどのように結合されるか見てみよう。

「基本的な『動き』」の結合の種類は「連結」+の2種類といつてよい。「連結」+の場合、前の「動き」が主人公の「不在」という後の「動き」の原因と見なされる。つまり、そこには複数の「動き」を因果関係によって全体としてひとつの「動き」にまとめようという「物語の論理」が働いている。この場合、後に来る「動き」の始めの部分には、「手紙」、「母との再会」など、道中の一連の出来事の展開がボタン化している。また前の「動き」が「求婚」の場合、後の「動き」にはマンガスの息子退治の「動き」が、「奪回」の場合、Hの息子の「動き」が附属することが多いなど、物語全体のストーリー展開と関わっている。「連結」-の場合、先に来る「動き」が「宴会」でいったん完結し、後の「動き」とは主人公の同一性または系譜性だけで結びつく。後の「動き」は主人公の息子が主役の「動き」になることが多い。「連結」+は物語の論理によって、「連結」-はそれ以外の、それに優先される論理によって「動き」を結びつける。また「連結」のタイプはそれ以降の物語のストーリー展開を規制する。

実際、ある物語全体のストーリー展開のボタンが、他の叙事詩の全体のプロット構成に影響を与えているのが分かる。

と<C>の物語全体のストーリー展開の共通性はもちろんのことだが、<E>でも、<D>全体のボタン、つまり<E>の前半と同様のボタンを持つ一連の「動き」が、「連結」-で後半のH'が主役の「動き」と結ばれているボタンを残しながら、、<C>の「連結」+で結ばれるストーリー全体のボタンをも埋め込んでいる。<F>では、<D>全体を濃縮したような前半に、<E>の4の「動き」と連結のボタンそのままに3の「動き」を連結し、そこにの後半の2+3のボタンを埋め込んでいる。このように物語全体のストーリー展開のボタンが重層的に組み合わせられていると言ってよい。

ハルハ「英雄叙事詩」のプロットが複雑になるのは、はめ込まれる「動き」の登場人物の配置が置き換えられること、「基本的な『動き』」にそれ自身のストーリー展開のボタンあるいは別のボタンを持つ「動き」がはめ込まれることの他に、物語全体のストーリー展開のボタンがさまざまに重ね合わされ「基本的な『動き』」が結合されることの3つのレベルでの操作によっていえる。

4. おわりに

6つの叙事詩のそれぞれのプロットの分析によって、叙事詩がお互いのストーリー展開のボタンを複写したり、切り取ったり、「移植」したり、新しいボタンをはめ込んだりすることが、多様性に富んだまた複雑なプロットを生み出す手段となっていることが分かった。これらプロットを構成する要素は、音素や形態素といった言語的単位のように分離できない、むしろ物語が共有する「筋」であり、それらは語り手や聞き手の記憶の中に連想のネットワークとして存在していると考えることができる。そのうちのいくつかの「筋」については本稿でも示すことができたし、それらが絡み合って一篇の叙事詩になることは、さらに詳しく論じたつもりである。未公開の資料を見るとハルハの「英雄叙事詩」には、前後のつじつまの合わないものが多い。出版されたものは、論理的な不整合性のあるものを排除しているといつてもよい。これは連想を物語の一貫性に優先してしまうからである。

ポッペは、ハルハでは貴族層を抱える職業的な語り手が存在しなくなったので、「英雄叙事詩」は発達をやめ、物語の多様性は生まれるべくもなかったと述べている⁴²⁾。たしかに、ハルハの「英雄叙事詩」は見えてきたとおりストーリー展開のボタンの数も少なく、また韻文の優れた表現が多いわけでもない。プロットの複雑な叙事詩ほど、「決まり文句」も使われなくなる。しかし、「決まり文句」が少ないのはそれが表現する英雄的行為に聞き手が興味を持たなくなり、むしろプロットそのものに興味を持つようになったからだといえるのではないだろうか。プロットの巧妙さを、少ないストーリー展開のボタンから生み出す、このようなハルハの民衆の生産性をこそ評価するべきであろう。ポッペのプロット構造の記述方法ではそれが表現できなかったのである。

註

- 1) “баатарлаг тууль”という用語の検討はここではしない。ここで「英雄叙事詩」という語を使っているのは、これまでの慣例に従っている。モンゴル人民共和国の学者によれば、ここでとりあげられたような物語は、ハルハでは一般には、“үлгэр”(民話)と呼ばれている(Ринченсамбуу 1960, 3-р тал. Цолоо 1967, 3-р тал. Хорлоо 1969, 1-р тал.)。
- 用語の妥当性についての議論は、Неклюдов 1984, стр. 81-83. を参照。
- 2) プロット(plot)の定義は、Prince 1987 の、“The arrangement of incidents; the situations and events as presented to the receiver.” にしたがう。この語は、ロシア・フォルマリズムの用語“сюжет”と同義で、出来事の集合であるストーリー“фабула”と区別される。また、ストーリー展開と本稿でいうときには、出来事、状況が空間的に配列されるのではなく、時間という方向性を持って配列されることを指す。これを記述したのが「あらすじ」である。プロット構造という場合は、各構成要素の価値とその分布・組み込みで、形態論的構造と同義である。プロット構成とは、出来事、状況を語り手がプロットにしたがって配列することをいう。
- 3) モンゴル英雄叙事詩のプロット構造を扱った研究については、ネクリュードフがまとめている。(Неклюдов, там же, стр. 86-89.)
- 4) Heissig 1979. またそれを用いた最近の研究としては、Heissig 1988. がある。
- 5) Heissig 1979, pp. 22-23.
- 6) プロップのアアルネのモチーフ・インデクスに対する批判。プロップ 1987, 20 ページ。
- 7) Поппе 1937, стр. 74.
- 8) Там же, стр. 82-84.
- 9) プロップは、ロシア魔法昔話がすべて、31 の「機能(プロットの中で果すある価値を持った登場人物の行為)」が一定の順に並んだ潜在的構造を持つそれ自体独立し得る「基本的昔話」(行程“ход”)を含んでいるとする。またこの“ход”がいくつか結びつくことによって複雑な形態を持つ一篇の魔法昔話が構成されると考え、その結合の仕方について考察している(プロップ 1987, 147 ページから 150 ページ)。
- 10) Санжеев 1936, стр. 17.
- 11) Jason 1977.
- 12) 訳語は、小松 1987 (52 ページから 56 ページ) に拠る。
- 13) Jason, op. cit., pp. 106-107.
- 14) Ibid., p. 110.
- 15) Поппе, стр. 77.
- 16) ハイシヒは (Heissig 1979, p. 12)、これは長くヨーロッパの叙事詩の区分であり、ジルムンスキーとボウラによって (V. Schirmunski, Vergleichende Epenforschungen I, Berlin 1961, 38ff; C. M. Bowra, Heldendichtung, Stuttgart 1964)、中央アジアの英雄叙事詩にも転用されたとする。
- 17) Jason, op. cit., pp. 129-130.
- 18) バルト 1979, 26-30 ページ参照。
- 19) ネクリュードフは、「プロットのコピーつまり最初の『行程(ход)』に含まれていた同一の主題の核を焼き直すことによって、物語が複雑化されたり延長されたりすることがある。」として、求婚の試練・結婚という筋が敵に囚われた妻の奪還に、敵との闘いがその息子や弟、父親との闘いに焼き直される例をあげる。(Неклюдов, там же, стр. 84.)
- 20) Нарантуяа 1988 には、モンゴル「英雄叙事詩」の主なバリエーションのストーリーがそれぞれ大きく分けられ簡単な記述がつけられている。この目録によって、特にモンゴル科学アカ

デミー言語文学研究所の口承文芸コレクションの概要をつかむことができる。筆者は留学中、このコレクションから、複数のバリエーションを持つハルハの叙事詩の中の主だったバリエーション、約 30 篇を筆写することが出来た。これによって、ハルハの「英雄叙事詩」とよばれている物語群の全体が、目の荒い網ではあるが捉えられたように思う。ただし、本稿では採録の年代、地域による叙事詩の違いについて細かく検討をしていない。ナラントヤー女史からは、留学中、モンゴルの英雄叙事詩について様々なご教示を戴いた。ここに記して感謝申し上げる。また筆者の資料の閲覧を可能したのは、この目録と「改革」運動の高まりである。

21) Загдсүрэн 1977, 31-р тал. 生年が 1987 年となっているのはもちろん誤植で 1897 年の間違いである (Загдсүрэн, мөн тэнд, 220-р тал.)。

22) Загдсүрэн 1968, 187-р тал.

23) 原文は次のとおり。

Аавын түүхэнд үзэсэн
Алалгүй горьгүй гээд
Алж нэгэн орхив гэнэ
Ээжийн түүхэнд үзэсэн
Эвдөлгүй горигүй гээд

24) 原文は次のとおり。

Элэг бөөрийг зүсэж
Эрэг жалганд хаялж гэнэ
Нуруу бүгдий нь нугачиж
Нуга жалганд хаялж гэнэ
Хавирга бүгдий нь хадаж
Хад жалганд хаялж гэнэ。

25) 原文は次のとおり。

Арван сараа би
Гүйцэж гараад
Ангир шар уургаа
Амссан бол
Ах гуайдаа дийлэгдэх ч
Үгүй юмсан。

Аавынхаа өшийг
Нэхэж чадах юмсан

26) 原文は次のとおり。

Ороо морины чинь
Уурга хуйв больё
Догшин морины чинь
Чөдөр тушаа больё
Үнсний чинь гаргая
Аргалы чинь гаргая
Авгай хүүхдийн чинь
Аль муу албат боол больё
Амий минь аварч аль
Энэ үгийг гуйв гэнэ。

27) Цэрэнсодном 1982, 336-р тал. 彼はこの物語を民話に分類している。

- 28) ナラントヤー目録番号(82) 5. 1 (x2 тд53 хн32)
 29) 同(122) 11. 1 (x5 тд25 хн6)
 30) 同(149) 14. 2 (x2 тд51 хн35)
 31) 同(161) 17. 2 (x5 тд13 хн28)
 32) 同(183) 18. 5 (x2 тд53 хн61)
 33) 同(99) 8. 2. 1、Поппе 1932, стр.144-156. ポッペがウランバートル郊外ソングノで1927年に採録したもの。(стр.165.)
 34) トールケンによれば、語り手は、聞き手がいなくてテーブ・レコーダーに向かって語る時、登場人物と出来事の概略しか語らない(Toelken 1976, pp.154-155.)。これは、ロードがいうように(Lord 1960, Chapter 5.)、基本的な物語(THE SONG)があり、それを語り手は語りの時々で構成し直すからである。
 35) 筆者は留学中“татлага бичиг”の手ほどきをモンゴル科学アカデミー言語文学研究所のГ. Гантуктホ氏から受けた。また資料の不明点については、帰国後ロブサンジャブ教授のご教示を戴いた。記して感謝申し上げる。
 36) <A>のQの、夢を見る描写。
 Хаан таныг ална гэнэ
 Хатан намайг авна гэнэ
 <D>のMの、夢を見る描写。
 Хаан ноёныг алж
 Хатан авгайг нь аваачиж байна
 <D>のQ、夢を見る描写。
 Хаан ноёны минь алж
 Хатан намайг аваачиж байна。
 37) <D>のMの、投げ縄をS2の首に投入れる描写。
 Алтан сайхан цалмаа
 Аман хүзүү
 Хатан хүзүү хоёрын нь завсараар хийжээ。
 <F>のH'の投げ縄をS2の首に投入れ引っ張られる描写。
 Аман хүзүү хатан хүзүү нь заагаад(?)
 Цаламдачхаж
 Хойшоо хотгойд
 Урагшаа урианхай хүртэл зүтгэж....
 38) Цэрэнсодном 1959. “Энх Болд хаан” (Poppe 1928.) また“Хилэн галзуу баатар” (Намнандорж 1960.) も同じ。
 39) ナラントヤー目録番号(180) 18. 4 (x2 тд23 хн4)、またブリアートのダワーから採録した“Авай Хилэн Галзуу баатар” (Жамцарано, Руднев 1908, стр. LVVXII-LXXXIII.) も同じ。(夢の箇所стр. LXX)
 40) “Эрийн сайн Эринчин мэргэн хүү”. Хорлоо 1967, 85-115-р тал (ナラントヤー目録番号(154) 17. 1).
 41) “Гунан Бодон хүү”. Загдсүрэн 1977: 83-107 (ナラントヤー目録番号(22) 2. 5)
 42) Поппэ, там же, стр. 84.

略号表

AF - Asiatische Forschungen.

MSFO - Mémoires de la Société Finno-ougrienne.

SF - Studia folclorica Instituti linguae et litteraturum Academiae scientiarum Republicae Populi Mongolici.

ТИБАН - Труды Института востоковедения АН СССР.

参考文献

Heissig, Walther. 1979. "Gedanken zu einer strukturellen Motiv-Typologie des mongolischen Epos."

Die mongolischen Epen, (AF, Bd 68), pp. 9-27. Wiesbaden, Otto Harrassowitz.——— 1988. Erzählstoffe rezenter mongolischer Heldendichtung, Teil I-II (AF, Bd 100).

Wiesbaden, Otto Harrassowitz.

Jason, Heda. 1977. "A Model for Narrative Structure in Oral Literature." in Patterns in Oral Literature

(H. Jason and D. Segel, eds.), pp. 99-139. The Hague, Mouton.

Lord, Albert B. 1960. The Singer of Tales. Harvard Studies in Comparative Literature, 24. Cambridge, MA,

Harvard University Press.

Poppe, Nikolaus. 1928. "Zum khalkhamongolischen Heldenepos." Asia Major, vol. 5, pp. 183-213.Prince, Gerald. 1987. A dictionary of Narratology. Lincoln & London, University of Nebraska Press.Ramstedt, & Halén. 1973. Nordmongolische Folksdichtung. Bearbeitet, übersetzt und herausgegeben von H. Halén. Bd. 1.

(MSFO, VOL 153). Helsinki.

Toelken, Barre. 1976. "The 'Pretty Languages' of Yellowman: Genre, Mode, and Texture in Navaho Coyote Narratives."

Folklore Genres (Dan Ben-Amos, ed.), pp. 145-170. Austin, University of Texas Press.

(ベア・トールケン「イエローマンの「美しい言葉」—ナヴァホ族のコヨーテ説話」川森博司訳『ユリイカ』1986-7:

226-243ページ 青土社)

Жамцарано Ц. Ж., Руднев А. Д. (ред.) 1908. Образцы монгольской литературы. Вып. 1. Халхаское наречие. СПб.Неклюдов, С. Ю. 1984. Героический эпос монгольских народов. М.Поппе, Н. Н. (собрал). 1932. Произведения народной словесностихалха-монголов. Северо-халхаское наречие (Образцы

народной словесности монголов. Т3). Л.

——1937 (1971). Халх-монгольский героический эпос

(ТИВАН. Т. 26). М. —Л. Наук. (rpt. Gregg International Publishers.)

Санжеев, Г. Д. 1937. Монгольская повесть о Хан Харангуй.

(ТИВАН. Т. 22). М. —Л. Наук.

Банди, Ө. 1966. Монгол ардын үлгэрүүд. Уб.

Загдсүрэн, У. 1968. Жангарын туульс. SF. Т. VI. F. 15. Уб.

——1977. Аянан алдарт Аялган Хонгор. SF. Т. XI. F. 1. Уб.

Намнандорж, О. 1960. "Хилэн галзуу баатар." SF. Т. I. F. 9. Уб.

Нарантуяа, Р. 1988. "Монгол туулийн бүртгэл." SF. Т. XVII. F. 6. Уб.

Өлзийхутаг, Ц. 1982. Монгол ардын тууль. Уб.

Ринченсамбуу, Г. 1960. Монгол ардын баатарлаг туульс. SF. Т. I
F. 7. Уб.

Хорлоо, П. 1967. Халх ардын тууль. Уб.

——1969a. Монгол ардын үлгэр. Уб.

——1969b. "Халх ардын тууль ба түүний онцлог." SF. Т. VII. F. 2.
Уб.

Цолоо, Ж. 1967. "Оршил", Хорлоо 1967-д.

Цэрэнсодном, Д. 1959. "Шилэн Галзуу баатар хүү гэдэг тууль."

Цог. 1959, no. 5. 98-124-р тал. Уб.

——1982. Монгол ардын үлгэр. Уб.

小松和彦. 1987. 『説話の宇宙』人文書院.

バルト. 1979. 『物語の構造分析』(花輪光訳) みすず書房.

(Barthes, Roland. 1961. Introduction a L'analyse structurale des recits. Paris, Editions Seuil.)

ブレモン. 1975. 『物語のメッセージ』(阪上脩訳) 審美社.

(Bremond, Cl., 1964. "Le message narratif." Communications 4, pp. 4-32.

——1966. "La logique des possibles narratifs." Communications 8, pp. 67-82)

ブロップ. 1987. 『昔話の形態学』(北岡誠司・福田美智代訳) 白馬書房.

(Пропп, В. Я. 1969. Морфология сказки. Изд. 2е, М., Наука.)