Osaka University Knowledge Archive

Title	神々の動詞,英雄の動詞 : 北欧神話データベースの分析
Author(s)	堀井, 祐介
Citation	大阪大学, 1998, 博士論文
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.11501/3151065
rights	
Note	

Osaka University Knowledge Archive : OUKA

https://ir.library.osaka-u.ac.jp/

Osaka University

【 1 】

氏　　名	堀　井　祐　介（ほり い ゆう すけ）
博士の専攻分野の名称	博　　士（言語文化）
学 位 記 番 号	第　14185　号
学位授与年月日	平成10年10月26日
学位授与の要件	学位規則第4条第1項該当 言語文化研究科　言語文化学専攻
学 位 論 文 名	**神々の動詞，英雄の動詞** **―北欧神話データベースの分析―**
論 文 審 査 委 員	（主査） 教 授　今井　光規 （副査） 教 授　木村　健治　　教 授　渡辺　秀樹

論 文 内 容 の 要 旨

この論文の目的は，現在残されている神話的題材を扱った文献資料を分析対象として，北欧地域の古代ゲルマン人（古代北欧人）がキリスト教を受け入れる以前に持っていた彼ら独自の世界観をどのように描き出していたのかを調べることである。神話の形で語られるたびに，その世界観は聞き手の中に再現されるものである。そのため実際に語られた神話を分析すれば古代北欧人の世界観，神々や英雄に対する表現上の特徴などを明らかにすることが出来ると思われる。

対象とする文献資料は古西ノルド語で書かれている北欧神話分析の第一次資料とされる「エッダ詩集」，中世北欧を代表する文人であるスノッリ・ストゥルルソン（Snorri　Sturluson，1179-1241）の書いた「ギュルヴィの惑わし」(Gylfaginning)，「ユングリンガ・サガ」(Ynglingasaga）である。これらは顕著に神話的要素を含んでおり，これらに匹敵するほどまとまった北欧神話文献資料は他には見当たらない。

E.O.G. Turville-Petre (1964)，Anders Bæksted (1984) などを始めとする北欧神話の先行研究においてもこれら三つの文献資料は重要なものとして位置付けられ，神話世界の特徴を述べる出発点として利用されている。しかし，それらの研究では神話全体を見ることに重点が置かれているため，文献資料は神話の特徴を物語る一部分が引用されているに過ぎず，それぞれの資料に見られるモチーフ（その資料がどのような内容を扱っているのか）について考察が加えられているだけである。また個別の語のレベルでは主に古西ノルド語に特徴的な heiti，kenning と呼ばれる名詞の言い替え表現に注目し，その意味や語源を分析するに留まっている。

本論文では文献資料に出てくる動詞に注目し，コンピュータを用いて網羅的に動詞のデータベースを作成し，神々や英雄がどのような動詞を用いて描かれているのかをテキストに忠実に分析していく。そしてこの分析結果をもとにして，動詞の用法から古代北欧ゲルマン人の神話に対する意識を探り，上述の先行研究では見落とされていた点を補うため神話研究と文献資料分析とを結びつけ，これまでの神話研究の成果を用いて神話学的視点から文献資料を分析し，その文献資料分析の成果を神話研究の手掛かりとすることを目指す。全く新しい試みであるので厳密な意味での先行研究はない。

実際の作業手順としては，刊本に基づいて文献資料をテキストデータとしてコンピュータに入力し，コンコーダンスを作成した。それをもとに主語，目的語，意味，時制など個々の動詞についての情報を資料に忠実に加えた動詞データベースを完成させた。分析データの総数は15,426例であった。この動詞データベースに対して数値的な傾向や作品(群)別の分析，神々や英雄といった個別の主語を対象として分析を行った。なお今回の分析では動詞を以下のような構造を持つものと定義する。

動詞＝語（ENTRY）十意味（MEANING）

- 語(ENTRY)とは分析対象となる動詞を作品中での出現形に関わらず扱えるようにするための指標とした，その動詞の不定詞形。
- 意味（MEANING）とはその語を文脈に即して日本語に訳したもの。（一つの語（ENTRY）が複数の異なる種類の意味を持っ場合がある）

先ず初めにデータベースの各フィールドを数値的に分析して作品（群）別傾向を調べた結果，韻文作品である「エッダ詩集」の方がスノッリの2つの散文作品に比べて，より多くの固有の語(ENTRY)が見られることや，韻文作品（群）では主語（SUBJECT）としてek（一人称単数），þú（二人称単数）が出現数では上位に来ており，対話形式が多いことがうかがえ，散文作品ではhann（三人称男性単数）が出現数が一番多く，物語作品としての特徴が見られることなどの作品（群）としての傾向が読み取れた。

次に作品（群）別の分析では，「ギュルヴィの惑わし」において王ギュルヴィとそれに対して神々の世界について答える3人の神々についてスノッリが動詞を使い分けているのかについて調べたが，両者とも特殊な存在として描かれており，特に動詞の用法に違いは見られなかった。続いて「ギュルヴィの惑わし」で神々に関する知識についてスノッリが散文で書いている部分と，「エッダ詩集」などの韻文作品から引用している部分で動詞の用法に違いがあるのかについて調べて見た。その結果，スノッリが神々，侏儒，巨人を特別に意識して散文部分では異なる動詞を用いた可能性がうかがわれた。「ユングリンガ・サガ」についても神々と同じ名前を持つとされる王たちとその他の王たちとで動詞の用法に違いがあるのかを調べて見たが，全体として動詞の用法に際立った差異は認められなかった。

次に神々や英雄といった存在を主語として取る個別の動詞について「エッダ詩集」，「ギュルヴィの惑わし」，「ユングリンガ・サガ」の作品（群）別に，語（ENTRY）がその主語に対してのみ用いられている場合，意味（MEANING）がその主語に対してのみ用いられている場合，語（ENTRY）と意味（MEANING）の組み合わせがその主語に対してのみ用いられている場合の三つのレベルにおいて固有の動詞を抽出し，それらの動詞が作品上，文脈上重要な場面で用いられているか，またはそれらの動詞の主語となっている存在の特徴とされることに関わっているのかどうかについて調べて見た。その結果，固有の動詞に神々や英雄の存在を際立たせるキーワード的な動詞が存在することが明らかになった。

神々については，「戦い，死，知恵，ルーン，魔術」を司る神とされているオージンを主語とする固有の動詞として，これらの特徴と関わるルーンを獲得するために「ぶら下がる（hanga）」，そして自らを「傷つける（unda）」，「魔法を使う（síða）」，（詩芸を獲得するため）自分の頭を「危険にさらす（hætta ～ til）」，親族の間に「災いを引き起こす（bera sakrúnar）」，戦場で倒れたものを「連れて来る（skipa）」などがある。また王オージンが登場する「ユングリンガ・サガ」においても固有の動詞として王オージンが秘密の知識をミーミルに語らせるために薬草を「塗り込む（smyrja）」，言葉で炎を「消す（sløkkva）」，その死後も大きな戦いの前には「現れる（vitrast）」といった神オージンの特徴をうかがわせるものや，王として特別の存在であることを示すものが見られた。

ソールに固有の動詞としてはロキをミョッルニルで「脅す（hœta）」，ウートガルザ・ロキとの勝負で猫の姿をしたミズガルズ蛇を「持ち上げる（lypta）」，東方で巨人を「退治する（berja）」，ミョッルニルを「振り上げる（reiða fram）」，ミズガルズ蛇を捕まえる際にアースの力を「使う（fœrast í ～）」など直接的な行動で相手と関わる表現が見られ，「神々の守り手，巨人を退治する神」として知られるソールには特徴的であると考えられる。

ロキは神々とも巨人ともされる曖昧な存在で，ずるがしこい知恵で常に神々の間に不和をもたらしている。ロキに固有の動詞にもまた神々に対して「悪口を言う（rœgja）」，神々を「怒らせる（gremja）」のようなロキのトリックス

ター的性格と一致するものやトリックスターの文化英雄的側面と関わりを示す「(紐の) 結び目を結ぶ (ríða ræxna)」(これが現在の魚網のもとになったとされる) ものがあった。

次に英雄についても同様に固有の動詞を抜き出し，それぞれの主語の特徴や作品との関わり方について調べた。英雄とされるものは当時の最も上流階級である王や貴族たちであり，彼らにとっては親族のつながり，勇気，名誉，運命が大きな意味を持っている。それらに注目しながら英雄に固有の動詞を分析した結果，英雄にとって重要とされる要素と関わりの深い戦闘，勇気，復讐，誓い，裏切り，婚姻についての例が多く見られた。例としてはシグルズがファーヴニを「殺す (benja)」，ヘルギが兵士を「上陸させる (fœra ～ at landi)」，シグルズがオージンを「恐れる (hrœðast)」ことなくブリュンヒルドの眠りを破る，グズルーンが復讐のためにアトリと自分との間の息子を「殺す (snýta，lyfja ～ elli)」，そして頭を「切り落とす (hnafa ～ af)」，グンナルはかつてはシグルズに対して「誓う (halda eiðom við)」が，ブリュンヒルドにシグルズを殺すように頼まれホグニを「内密の話に呼ぶ (heita sér ～ at rúnom)」，ブリュンヒルドがグンナルと「結婚する (gefast)」などがあげられる。その他にもシグルズがファーヴニを殺した後で財宝を馬グラニに「乗せる (klyfja ～ með)」のように財宝との関わりを表す場合にも固有の動詞が用いられている。シグルズがファーヴニの心臓が焼けたかどうか「調べる (skynja)」，その結果「火傷をする (brenna)」，そして鳥の話していることがわかるようになりレギンの企みを知るなど主人公にとっての転機となる場面でも固有の動詞が用いられている。

また神々，英雄以外で重要な役割を果たす存在についても神々や英雄と同様に特徴的と思われる固有の動詞がいくつか存在することが明らかになった。邪悪な侏儒レギンに固有の動詞としては，シグルズを「育てる (veita)」，「愛する (elska)」，そして自分の兄ファーヴニを殺させる，しかしその後シグルズを「裏切る (ráða)」。これらの相反する意味を持つ動詞によってレギンの邪悪さが一層際立つものと思われる。

神々にとって最大の敵のひとつであるフェンリル狼に固有の動詞は，神々に最後に丈夫な鎖をかけられ縛り上げられた際に，その鎖を壊そうと「転げ回る (brjótast um)」，鎖をかけられた時にチュールの片手を「噛み切る (slíta)」，ラグナロクで神々に向かって進んで来るときに「大きく口を開ける (gapa)」などがあげられ，これら固有の動詞が使われることによってフェンリル狼の作品での役割がより鮮やかに描き出されているのではないだろうか。

このように作品 (群) において神々や英雄などにとっての固有の動詞を抽出し，それらの動詞とこれまでの研究ですでに言われている神々，英雄などの特徴や作品上重要な場面との関係について調べた結果，それぞれの神々，英雄などに対して固有に用いられ，かつ文脈上でも重要な場面で用いられている動詞がいくつか存在することが明らかになった。このことから逆に「神々，英雄などの存在にとって特徴的な行動・状態や作品での重要な役割を描写している動詞は他の存在を主語としては取らない」という当たり前のように思えることが実証されたことになる。つまり私たちが文献資料から神々，英雄などのイメージを作り上げる際には動詞が大きな役割を果たしているのである。

従って，他の主語とは結びつかないそれらの動詞によって，神話の聞き手・読者は神々や英雄などの特徴をより一層理解し，認識出来たのではないだろうか。すなわちそれらの動詞は神々，英雄などの特殊な存在の特徴を浮き立たせ，私たちにその特徴をより一層鮮やかに印象づけるキーワードとして働いているのである。

なお韻文作品で用いられている動詞については韻律の影響も調べた。その結果，語 (ENTRY) レベルで抽出した固有の動詞に関しては，神々，英雄ともにかなり高い確率で韻律の影響がうかがえるため，それらの動詞が神々や英雄の特徴を意識してというよりは韻律を考慮して選択されている可能性がある。しかし韻律を考慮して選択された語が固有のデータとして抽出されていても，個々のデータ分析において先にも述べたように，その動詞が表現している内容と主語の特徴とを検討してその主語にとって特徴的なものと判断しており，今回の分析において重要であることには変わりがないと考えられる。また，意味 (MEANING) のレベルや語 (ENTRY) と意味 (MEANING) の組み合わせレベルで抽出した固有の動詞では韻律の影響を受けているデータの比率が低くなり，単純に韻律だけでその動詞が選択されたとは言えないことが明らかになった。

北欧神話の第一次文献資料から神々を初めとする特殊な存在を主語とする動詞の中から，その主語に固有の動詞すなわち他の主語を取らない，その主語にしか用いられていない動詞を抜き出し，これまでの研究で言われているその

主語の特徴や作品における重要な場面との関係を調べてきた。その結果，韻律の影響がうかがえるものの，神々や英雄その他特殊な存在を主語とする動詞にはその主語に固有であり，かつその主語の特徴や重要な場面と密接な関係のある動詞がいくつか存在することが確認出来た。先行研究で明らかにされている神々や英雄の特徴が，本論文で取り組んだ文献資料に見られる動詞の網羅的なデータベースを作成し，それに対して分析を加えるという新しい試みによっても裏付けられたと言える。

このことから北欧神話文献資料においては，固有の動詞を抽出することにより，その主語の特徴やその動詞が用いられている場面の重要性が見えて来ると考えられる。言い換えれば動詞を手がかりに，つまり動詞をキーワードとして文献資料を分析出来る可能性が開けてきたのではないだろうか。北欧神話文献資料分析においてこれまでの名詞研究に加えて動詞研究の重要性が認識出来たと思われる。

神々や英雄それぞれに対してのみ用いられ，聞き手・読者が神々や英雄のイメージを作り上げる際に大きな役割を果たす動詞，すなわち神々の動詞，英雄の動詞と呼べるような動詞が存在することを認めることが出来るのである。

論文審査の結果の要旨

この論文は，北欧地域の古代ゲルマン人（古代北欧人）がどのような世界観を持っていたかを探るための基礎研究として，古ノルド語で書かれた顕著に神話的要素を含むと見なし得る文献を分析対象として取りあげ，独自に作成した電子テクストから動詞の用法に関するデータベースを築き，それを分析することによって，北欧神話に登場する神々と英雄のイメージが動詞の用法にどのように特徴的に反映されているかを調査しようとしたものである。

この論文は9章から構成されている。

第1章「序」では，本論文の目的，北欧神話及び本論文で取り扱う神話資料，先行研究，及び本論文で動詞に注目する理由などについて説明している。

第2章「資料分析について」では，「エッダ詩集」，スノッリ・ストゥルルソンの「ギュルヴィの惑わし」，「ユングリンガ・ザガ」など，本論文で分析対象とした文献の解説及びそれらを対象とすることの意味を検討するとともに，動詞データベースのフオーマット及び資料分析の手順を説明している。

第3章から第8章までは，分析結果を提示し検討している。

まず，第3章「作品（群）別分析」では，個々の作品を分析し，データベース上の各フィールドごとの傾向，各作品別の分析結果を検討している。

第4章「個別分析の方法」では，文の主語として現れる個々の神々や英雄について，動詞の用法を主語別に調査するために必要な，データ抽出の方法，分析の基準，個別のデータ分析における表記や記号などについて説明している。

続いて第5章から第7章までは，神々を主語とする動詞の個別分析，英雄を主語とする動詞の個別分析，その他の重要な役割を果たす存在（巨人や怪物など）を主語とする動詞の分析結果を提示し，検討している。

第8章では，韻文作品における韻律の影響に触れている。

第9章は，本論文の結論を述べた部分である。

総数15,426例にのぼるデータの分析に基づく本論文の主張の主要点は，次の通りである。

まず，作品別分析では，韻文作品である「エッダ詩集」が，スノッリの散文作品に比べて，より多くの固有の動詞を使用していること，韻文作品では主語としてek（1人称単数），tu（2人称単数）の出現頻度が高く対話形式が多いこと，また散文作品ではhann（3人称男性単数）の頻度が高く，物語作品としての特徴が見られること，さらに，「ギュルヴィの惑わし」では，ギュルヴィ王と3人の神々の間で動詞の用法に大きな違いは見られないが，「エッダ詩集」などの韻文作品からの引用部分では，他の部分とは異なる動詞が用いられている可能性があることなどを観察してい

る。

神々，英雄，さらに，重要な役割を果たすその他の存在を主語として取る個別の動詞については，作品別に，1）動詞がその主語に対してのみ用いられている場合，2）動詞の特定の意味がその主語に対してのみ用いられている場合，3）動詞と動詞の意味の組み合わせがその主語に対してのみ用いられている場合，の三つのレベルについて，固有の動詞を抽出し，それらが文脈上どのような重要な場面で用いられているか，またはそれらが，主語となっているものの特徴を表す動詞といえるかどうかを分析し，1）それらの固有の動詞の中に，神々や英雄の存在を際立たせる役割を果たす，いわばキーワード的な動詞が存在すること，また2）その事実により，先行研究で指摘されてきた神々や英雄の特徴が，本論文で取りあげた資料の新しい視点からの網羅的な調査によって裏付けられたこと，を指摘している。

本研究はこのように，北欧神話文献資料分析において，動詞をキーワードとして文献資料を分析する方法が有効であり，これまでの名詞研究に加えて動詞研究の重要性を認識する必要性を主張している。精密で網羅的なデータの分析に基づく上記の観察，指摘，主張は何れも独創的であり，高く評価できるものである。

本論文の方法論については，さらに改善あるいは検討を要する点を指摘することができる。まず，本研究では，データベース作成の段階で，動詞の意味の分類を行っているが，基本的には日本語について分析された動詞の意味分類を採用している。それを用いる利点も認められなくはないが，欧米の言語についての意味分類を参照しない積極的な理由は認められない。

本論文ではまた，韻律の影響を議論するために1章を設けているが，韻律に関する考察は不十分である。ほとんど実質的な分析を行わないまま「韻律の影響がうかがえる」という単純な記述がしばしば用いられている。同じような意味を表し得るどのような動詞が存在し，特定の箇所で選択されなかった特定の動詞がそこではなぜ使用されなかったのかについての検討は，本研究のために作成されたデータベースを活用すれば，不可能ではなかった筈である。主語との関連で固有の動詞を抽出し，その動詞の重要性を専ら個々の文脈中での分析により考察するだけでなく，データベースに収められている動詞の意味に係わるフィールドを検索することにより，動詞の同意語群をまとめ，そのようなグループの中での文脈の比較を行うことが必要である。

このように本論文には，方法論的に若干検討の余地を残した点がある。しかしながら，総体的に見れば，本研究のもつ意義は明らかである。北欧神話の言語に関する従来の研究は，本論文が述べているとおり，本論文が取りあげた作品を研究資料として重視してきたが，本研究のようにそれらを網羅的に分析したものはかつて存在しなかった。本研究では，研究対象の文献を電子テクスト化し，精密なコンコーダンスを編纂のうえ，動詞を中心に網羅的なデータベースを作成して，それを元にすべての分析を行っている。また，従来の研究では，語のレベルでは主に古ノルド語に特徴的なheiti，kenningと呼ばれる名詞の言い替え表現に注目し，その意味や語源を分析するに留まっている。本論文は，動詞に焦点を当てそれを網羅的に調査している点で，独創的な発想をもつ研究であるといえる。この論文では動詞の定形を扱っているが，調査の範囲をさらに広げ，動詞の分詞形や動詞から派生した名詞なども体系的に組み入れれば，この分野の研究にさらに大きく貢献することができるであろう。

なお，本論文は最終的には，北欧神話の特質の解明を目指すものであるから，分析対象の作品を北欧神話の作品に限定することなく，ラテン語その他広く印欧諸語で書かれたものをも含め，それらとの比較を行うことも，今後の課題であろう。

この論文は，上に述べた意味で，今後の研究のために一つの重要な基礎を作ったといえる。以上の諸点から，この論文は，博士（言語文化学）の学位請求論文として十分に価値のあるものと認められる。