

## 『古事記』の語りの技術

——倭建命のヒーローズ・ジャーニー——

小林 真由美

### 一、「上古結繩」のことば

上古の昔、まだ文字がない時代に、人々は縄に結び目を作って情報伝達的手段とし、世を治めていたという。

上古は縄を結びて治まる（上古結繩而治）。後世、聖人、之を易これふるに書契を以てし、百官以て治まり、万民以て察あきらかなり。蓋し諸これを夬に取るなり。  
（『易経』繫辭下）

中国の文字の歴史は古い。殷墟から発掘された甲骨文字は、紀元前十三世紀頃のものであるという。『易経』

の「上古結繩而治」は、はるか昔、神話にも近い時代を想定した言説である。

古代の思想家は、文字もなかった太古の世は、人が人としてあるがままに、心満ち足りて生きていた時代であったと理想化していたようである。『莊子』に、昔は、文字の代わりに繩を結んで利用し、人々は衣食住に満ち足りて暮らしていた至徳の世であったと述べられており、『老子』にも類似文がある。

子は独り至徳の世を知らざるか。昔者、<sup>むかし</sup>容成氏・大庭氏・伯皇氏・中央氏・栗陸氏・驪畜氏・軒轅氏・赫胥氏・尊盧氏・祝融氏・伏羲氏・神農氏あり。是の時に当たりてや、民は繩を結びてこれを用い（民結繩而用之）、其の食を甘しとし、其の服を美とし、其の俗を楽しみて、其の居に安んぜり。

（『莊子』胠篋篇第十）

人をして復繩を結んで而うして之を用いしめ（使三人復結繩而用之）、其の食を甘しとし、その服を美とし、其の居に安んじ、其の俗を楽しましむ。隣国相望み、鶏犬の声相聞こえて、民は老死に至るまで、相往來せず。

（『老子』下篇、第八十章）

「上古結繩而治」（『易経』）は、よく知られた句であった。『古事記』序文の次の傍線部分も、『易経』をふまえた表現であろう。

然れども、上古の時<sup>は</sup>、言と意と並に朴にして、文を敷き句を構ふること、字に於ては即ち難し（然、上古之時、言意並朴、敷<sup>レ</sup>文構<sup>レ</sup>句、於<sup>レ</sup>字即難）。已に訓に因りて述べたるは、詞心に逮<sup>およ</sup>ばず。全く音を以て連ねたるは、事の趣更に長し（已因<sup>レ</sup>訓述者、詞不<sup>レ</sup>逮<sup>レ</sup>心。全以<sup>レ</sup>音連者、事趣更長）。是を以て、今、或るは一句の中に、音と訓とを交へ用ゐつ。或るは一事の内に、全く訓を以て録しつ。即ち、辞の理の見え<sup>がた</sup>巨きは、注を以て明し、意の況<sup>かたち</sup>の解り易きは更に注せず。

（『古事記』序文<sup>①</sup>）

『古事記』序文は、太安万侶が『古事記』を撰録し、元明天皇に奏上するときの上表文である。和銅四年（七一）九月十八日、元明天皇は太安万侶に「稗田阿礼が誦習するところの帝紀・旧辞を撰録せよ」という詔旨を下した。右の引用は、撰録に当たって、稗田阿礼が「誦習」した帝紀・旧辞を文章化することの難しさを述べている部分である。

傍線部の「上古之時」は『易経』をふまえた「上古の文字のない時代」の意で、「言意」は文字のないやまとことばをさすと解される。つまり、「上古之時、言意並朴」は「上古の文字のない時代の言語であるやまとことばは、言葉も意味も素朴である」ということである。

次の「敷文構句」は、句を構えて作成される漢文をさしている。『古事記』序文も対句を構えた駢儷文で執筆されており、それが太安万侶が考える正式の漢文であった。「上古之時、言意並朴、敷文構句、於字即難」において言・意（やまとことば）と文・句・字（漢字・漢文）が対照されており、「やまとことばはとても素朴なために、文字（漢字）に置き換えて文章（正格の漢文）として構成することは難しい」と述べているのである。

『古事記』編纂時（天武朝～元明朝）の日本の言語は、日本古来のやまとことば（口頭言語）と、外来語である漢語（文章語）が並存していた。やまとことばを写すための音仮名と訓仮名は普及していたが、固有名詞や歌謡に用いられる程度であった。中国において「上古結繩」の無文字時代は太古の神話的時代であったが、やまとことばの無文字時代は、七～八世紀まで続いていた。やまとことばが固有の文字を獲得するのは、片仮名と平仮名が成立する九世紀である。

つまり、日本において、「上古（結繩）之時」は、『古事記』編纂時期まで継続しているのである。そのため、「上古之時、言意並朴」は「いにしえの時代のままだに文字をもたないやまとことばは、言葉も意味も素朴で」などと補足して訳す必要があり、そうすることで、やまとことばと漢語（漢文）の対立的構造が浮かび上がる。

しかし、現代の注釈書において「上古」に注が付されることはほとんどなく、「上古においては、言葉もその意味とともに飾り気がなく」（『新編古典文学全集』）などと逐語的に現代語訳されている。<sup>(2)</sup>だがそれでは、阿礼の誦習した帝紀・旧辞が上古のままのものであったことになり、序文が述べるところと齟齬が生じる。<sup>(3)</sup>

## 二、『古事記』と口承文芸

稗田阿礼が「誦習」したことは、「上古之時」のままのやまとことばであったが、「誦習」された内容は上古のままではなかった。

『古事記』序文に記された天武天皇の詔によれば、諸家に伝えられた帝紀・本辞（旧辞）には虚偽が多い。そ

こで、偽りを削り、真実を定めて後世に伝えようとしたという。すなわち、稗田阿礼が誦習した帝紀・旧辞は、天武朝に手を加えられ整えられたものであり、「古より云伝たるまま」（『古事記伝』巻第二）の語りではない。

是に、天皇の詔ひしく、「朕聞く、諸の家の齋<sup>も</sup>て帝紀と本辞と、既に正実に違ひ、多く虚偽を加へたり。今の時に当りて其の失を改めずは、幾ばくの年も経ずして其の旨滅びなむと欲<sup>す</sup>。斯れ乃ち、邦家の経緯<sup>のちのよ</sup>にして、王化の鴻基なり。故惟みれば、帝紀を撰ひ録し、旧辞を討<sup>た</sup>ね竅<sup>なす</sup>め、偽を削り実を定めて、後葉<sup>のちのよ</sup>に流<sup>つた</sup>へむと欲ふ」とのりたまひき。時に舍人<sup>しよ</sup>有り。姓は稗田、名は阿礼、年は是廿八。為人<sup>ひと</sup>聡<sup>さとし</sup>く明<sup>あき</sup>くして、目を度<sup>わた</sup>れば口に誦み、耳に払<sup>ふ</sup>るれば心に勒<sup>しる</sup>す。即ち、阿礼に勅語して、帝皇日繼と先代旧辞とを誦み習はしめたまひき。然れども、運移<sup>とよ</sup>り世異<sup>か</sup>りて、未だ其の事を行ひたまはず。

（『古事記』序文）

天武天皇の詔勅が実現されないままに時が流れ、元明天皇は、正しい帝紀・旧辞を後世に伝えるために、太安万侶に「稗田阿礼が誦める勅語の旧辞を撰ひ録して献上<sup>たてまつ</sup>れ」と命じた。

第一節で引用した序文の部分は、太安万侶が帝紀・旧辞の撰録にあたつて、稗田阿礼が誦習した帝紀・旧辞を文字に置き換え、文章化することの難しさと工夫を述べた部分である。

稗田阿礼の「誦習」について、近來、何らかの原資料を「誦み習う（音読を繰り返す）」と解釈されることが多い。<sup>（4）</sup>しかし、太安万侶の序文によれば、稗田阿礼が「誦習」したものは漢文の文章ではない。拠りどころとする文字資料があつたにせよ、「誦習」は漢文の音読ではなく、やまとことば（口頭言語）によっておこなわれた



日神<sup>ひのかみ</sup>。此の三柱の神は、並に独神と成り坐して、身を隠しき。次に、国稚く浮ける脂の如くして、くらげなすただよへる時に、葦牙の如く萌え騰れる物に因りて成りし神の名は、宇摩志阿斯訶備比古遲神<sup>うましあしかびひこぢのかみ</sup>。次に、天之常立神<sup>あめのとこたちのかみ</sup>。此の二柱の神も亦、並に独神と成り坐して、身を隠しき。

天地初発之時、於高天原成神名、天之御中主神。調高下天云阿麻。下効此。次、高御産巢日神。次、神産巢

日神。此三柱神者、並独神成坐而、隱身也。次、国稚如浮脂而、久羅下那州多陀用弊流之時、流字以上十

字以音。如葦牙因萌騰之物而成神名、宇摩志阿斯訶備比古遲神。此神名以音。調常云登許。調次、天之常立神。

立云多知。此二柱神亦、並独神成坐而、隱身也。  
 (『古事記』上巻冒頭)

もちろん、口承文芸特有の音声表現や言い回しを、そのまま文字化することはできない。<sup>(6)</sup> 実際の語り手による物語<sup>ナラティブ</sup>(語り方、語り口)は失われる。しかし、物語<sup>ストーリー</sup>(筋書、内容)については、文章化することが可能である。

阿礼の語りは物語性<sup>ストーリー</sup>の高いものであったらしい。伊耶那伎命<sup>いざな</sup>の黄泉の国訪問。速須佐之男命<sup>はやすさのを</sup>の八咫遠呂知退治。大国主神の因幡の白兔。『古事記』の神話や伝説は発端から結末までほとんど語りきられ、文体の軽やかさが効果的に発揮されている。物語<sup>ストーリー</sup>を書きとめるのに確かに適した文体であったと思われる。

太安万侶が元明天皇の勅命から奏上までわずか四か月で『古事記』を書き上げることができたのは、稗田阿礼が「誦習<sup>ストーリー</sup>」した物語が、文章化するにあたってほとんど手を加える必要のない、完成度の高いものであったからと推測される。

序文によれば、稗田阿礼は天武朝の時に二十七歳。約三十年後の元明朝まで存命であった可能性がある。その

間、阿礼の「誦習」は「誦み習う」の語義通り、幾度となく聴衆の前で繰り返され、さらに磨かれていったもの<sup>(7)</sup>と思う。短命の時代であったため、太安万侶に語り聞かせたのは、阿礼自身ではなく次世代の継承者であった可能性もある。

『古事記』編纂期である天武朝から元明朝は、日本の古代律令制度の完成期である。飛鳥浄御原令、大宝律令が制定され、藤原京に続いて平城京が造営された。ちょうど『萬葉集』の時代区分の第二期にあたり、柿本人麻呂が活躍した時代である。人麻呂は、天武朝に『柿本人麻呂歌集』を編纂したことが知られている。『柿本人麻呂歌集』の文字表記は、略体歌（古体歌）から非略体歌（新体歌）への変遷が認められている。略体表記において、助詞や助動詞の表記を極力抑え、歌を訓で記すことが試みられている。非略体表記は助詞などの付属語の仮名表記を増やし、正確に訓み下せるように工夫されている。訓と音を組み合わせる表記法は、『古事記』本文の表記法と一致している。人麻呂や太安万侶らによって、日本における記載文学の黎明が告げられたのである。

しかし、記載文学の黎明が、ただちに口承文芸の終焉であったわけではない。記載文学の流行はひとにぎりの識字層によるものであったが、口承文芸は、歴史も享受層もはるかに厚い。歌や語りといった口承文芸は、伝統にのっとった儀礼や神事だけではなく、当世的な芸能や娯楽としても幅広く楽しまれていたと思われる。道路の整備や新京の造営による交易の活発化は、人々が集まる機会や場を提供したことであろう。『古事記』編纂時期は日本における記載文学の黎明期であったが、口承文芸においては興隆期、成熟期であったと想像することのできるのではないであろうか。

その中でも稗田阿礼が誦習した帝紀・旧辞は、朝廷によって整理され、当代随一の聡明な舎人が語り伝えた、

国家認定の最高水準の口承文芸である。

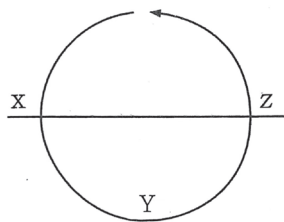
### 三、ヤマトタケル伝承 — J・キャンベルの英雄の旅 —

神話学者ジョーゼフ・キャンベル（一九〇四～一九八七）は、『千の顔を持つ英雄<sup>(8)</sup>』(*The Hero with a Thousand Face*)（一九四九）の中で、世界中の神話伝説には、すべてに共通する原型（モノミス、monomyth）がある」と述べている。英雄の神話的冒険がたどる道は、通過儀礼が示す定型（分離、イニシエーション、帰還）を拡大したもので、神話の原型の核を成す単位であるという。一つのモノミスが、神話伝説における物語の一つの単位となる。

英雄はごく日常の世界から、自然を超越した不思議の領域（X）へ冒険に出る。そこでは途方もない力に出会い、決定的な勝利を手にする（Y）。そして仲間（Z）に恵みをもたらす力を手に、この不可思議な冒険から戻ってくる。

（『千の顔を持つ英雄』プロローグ）

『古事記』の神話伝説もこのモノミスをたどって語られている。



伊耶那伎命は黄泉の国へ出かけ（X）、追手を振り払って脱出に成功し（Y）、禊をして三人の貴い神を得た（Z）。

速須佐之男命は高天原から地上に追放され（X）、八咫遠呂知を征伐し（Y）、花嫁と草那芸剣を手に入れ、草那芸剣を高天原の天照大御神に献上した（Z）。

『古事記』は、神話伝説の合間に系譜記事を挿入するという編成で、モノミスごとに物語を途切れずに書きとめている。口承の物語を保持する方針であったことが感じられる。『日本書紀』の巻第二以降が編年体のため、物語が年月で分断されているのと対照的である。

『古事記』において、もっとも広大なモノミスを描いているのは、中巻景行天皇の段における倭建命譚である。大和国から（X）熊曾国に到り（Y）帰還する（X）西征と、大和国（X）から東国を巡り（Y）帰還を果たせずに終わった（Z）東征の、二つのモノミスで構成されている。倭建命のこの二つの旅によって大和朝廷の全国平定が実現し、倭建命は古代史における至高の英雄である。

景行天皇の皇子である倭建命の名は「小碓命」、亦の名は「倭男具那命」であった。『古事記』景行天皇段の系譜記事に記された小碓命の事績は次の通りである。

故、若帶日子命（成務天皇）は、天の下を治めき。小碓命は、東西の荒ぶる神と伏はぬ人等を平げき。

（『古事記』中巻）

景行天皇の系譜記事の後に兄の大碓命の短い挿話があり、その後に倭建命の旅の物語が始まる。

景行天皇は小碓命に、朝夕の食膳に出仕しない兄・大碓命を「ねぎし教へ覚せ（泥疑教覚）」と命じた。天皇は「ねんごろに教え諭せ」と命令したのだが、小碓命は聞き違えて、「ねんごろに」兄を殺してしまった。天皇は小碓命の「建く荒き情（建荒之情）」を恐れて、西方の熊曾建兄弟の征討を命じた。

小碓命は叔母・倭比売命から御衣と御裳と剣を頂戴して、旅立った（X）。小碓命はその衣裳を着て童女の姿になって兄弟に近づき、熊曾建兄弟を討った。その時に、熊曾建より、「ヤマトタケル」の名が献上された（Y）。

「然れども、大倭国に、吾二人に益して、建き男は、坐しけり。是を以て、吾、御名を献らむ。今より以後は、倭建御子と称ふべし」

（『古事記』中巻）

倭建命は、その後、出雲建の征討も果たし、天皇に復命申し上げた（Z）。

ここで倭建命の旅は完了するはずであったが、父の拒絶によって、もう一つの旅が始まる。

倭建命は景行天皇に東国征討を命じられ、叔母・倭比売命の前で泣く。「父は私に休む間も与えず軍勢も付けずに征討に行けという。私に、死ねとおっしゃるのか」。倭比売命は、草那芸剣と一つの囊を授けた。倭建命は出立し（X）、尾張国で美夜受比売に出会い、東征を果たしたら結婚することを約束する。相模国で、国造の謀略によって焼き殺されそうになったが、草那芸剣で草を薙ぎ払い、囊の中にあった火打石で迎え火を焚いて、難を逃れた（焼津の火難）。その後走水の海の渡り（浦賀水道）では妻の弟橘比売の犠牲によって窮地を脱し、常

陸国から甲斐国に至り、火焚きの老人を東国造に任命する。東国平定を終えて尾張国に戻り、美夜受比売との結婚を果たす（Y）。美夜受比売のもとに草薙剣をおいて帰途につくが、伊吹山の神の怒りにあい、故郷に生きてたどり着くことはできなかった（Z）。

倭建命譚は、西征と東征の二つのモノミスが8の字を描くように連結されている。しかし、二つ目の旅は単純な続編ではない。一つ目の父の命令が、二つ目の旅の命令ではさらに厳しいものとなる。倭建命の嘆きも深まり、終盤の国<sup>くしのひうた</sup>謡歌の場面へと盛り上げられていく。巧みな物語構成がおこなわれ、二つの旅が一つの壮大な物語として編み上げられている。

ヤマトタケルの物語は、天武朝よりはるか前から語られてきたことであろう。ヤマトタケルの名が示す通り、大和の勇者たちの象徴的存在である。現実の勇者たちの事績はいつの間にかヤマトタケルの名のもとに一人の英雄皇子の伝説として集約され、繰り返して語られるうちに、歴史物語として壮大に成長し、洗練されていったものと思う。

#### 四、倭建命の英雄の旅 — C. ボグラのヒーローズ・ジャーニー —

キャンベルの『千の顔を持つ英雄』における研究成果は、神話学よりもむしろ、物語論や、映画や小説などの分野のクリエイターに大きな影響を与えたという。

アメリカの映画製作者ジョージ・ルーカスが、「スター・ウォーズ」初期三部作（一九七七～一九八三）のストーリーを『千の顔を持つ英雄』を参考にして製作したのは有名な話である。世界中の神話を分析して得られた法則を現代の創作に応用して、不滅のSF神話を創造したのである。

キャンベルは『千の顔を持つ英雄』第一部「英雄の旅」において、神話伝説の英雄（ヒーロー）が辿る旅の過程を、C・G・ユングが述べる死と再生（通過儀礼）の過程に沿って、次の三章に分けた。

## 第一章 分離

## 第二章 イニシエーション

## 第三章 帰還

前述のモノミスのXが「分離」、Yが「イニシエーション」、Zが「帰還」に該当する。この三章はさらに十七の場面に分けられ、それぞれの場面に心理学的な分析がほどこされている。

ハリウッド映画のストーリー・コンサルタントであるクリストファー・ボグラ（一九四九～）は、キャンベルの研究成果にもとづいてストーリー製作の理論を構築し、デイズニー映画『美女と野獣』（一九九一）、『ライオン・キング』（一九九四）などのストーリー開発に関わり、後進を育ててきた。二〇〇〇年に『神話の法則（*The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers*）』を執筆し、脚本や小説などのストーリー製作のための実用書、指南書として広く読まれ、活用されている。

ボグラは、キャンベル『千の顔を持つ英雄』における三章十七場面の「英雄の旅」を少し修正し、三幕12ステージの「ヒーローズ・ジャーニー」を考案した。<sup>(10)</sup>『神話の法則』において、「おそらく、『ヒーローズ・ジャーニー』の尽きることはない可能性を探求する最善の方法は、数々の物語や映画にそれを適用することである」(序文)と述べている。

前述のように、『古事記』倭建命譚は二つのモノミスからなる旅であるが、ボグラの「ヒーローズ・ジャーニー」にあてはめると、冒頭から終焉までを一つの旅として12のステージ通りの進行となる(一五頁〈表〉参照)。

第一幕「出立、離別」のステージ1「日常の世界」は、景行天皇の宮廷の日常から始まる。そこで、倭建命は父の命令を聞き間違えて、兄を惨殺してしまう。ステージ2「冒険への誘い」では、景行天皇は倭建命の凶暴さを恐れて、熊曾建討伐を命じる。

『日本書紀』の日本武尊譚に『古事記』のステージ1の日常の場面はない。日本武尊は、父・景行天皇の信頼を受けて、熊襲武征伐を命じられる。『日本書紀』において日本武尊は、非の打ちどころのない英雄皇子として描かれている。<sup>(11)</sup>

ボグラは、主人公(ヒーロー)の劇中の役割として、第一に「観客との一体感」を述べている。

ヒーローの劇中での役割とは、観客にヒーローの視点を与えることである。話を聞いたり、演劇や映画を見たりしている人々が、ストーリーの初期段階でヒーローに共感し、ヒーローの視点を通してストーリーに

| 第三幕 帰還        |                 |          | 第二幕 試練、通過儀礼 |               |                  |                | 第一幕 出立、離別 |         |          |        |            | ヒーローズ・ジャーニー（『神話の法則』） | 『古事記』倭建命譚 |
|---------------|-----------------|----------|-------------|---------------|------------------|----------------|-----------|---------|----------|--------|------------|----------------------|-----------|
| ステージ12        | ステージ11          | ステージ10   | ステージ9       | ステージ8         | ステージ7            | ステージ6          | ステージ5     | ステージ4   | ステージ3    | ステージ2  | ステージ1      |                      |           |
| 宝を持って帰還       | 復活（悲劇の場合は主人公の死） | 帰路       | 報酬          | 最大の試練         | 最も危険な場所への接近      | 試練、仲間、敵対者      | 第一関門突破    | 賢者との出会い | 冒険への拒絶   | 冒険への誘い | 日常の世界      | ヒーローズ・ジャーニー（『神話の法則』） | 『古事記』倭建命譚 |
| 全国平定の功績、御陵の造営 | 望郷の歌、死          | 伊吹山の神の怒り | 美夜受比売との結婚   | 焼津の火難、走水の神の妨害 | 父の命令、叔母の援助、東国へ出立 | 熊曾建と出雲建との格闘、復命 | 西国へ出立     | 叔母の援助   | 叔母のもとに行く | 父の命令   | 宮廷の食膳、兄の惨殺 |                      |           |

〈表〉ボグラーの「ヒーローズ・ジャーニー」と『古事記』倭建命譚

描かれている世界を見ることでストーリーに引き込まれていく。ストーリーテラーは、ヒーローに様々な性質の組み合わせや普遍的で個性的な特徴を混ぜ合わせた性格付けをすることで、聴衆を引きつけることができる。

（『神話の法則』第1章マップ3）

オープニングシーンでは、観客とヒーローの間に一体感、つまり共通点があるという感覚を創出すべきである。

（同、第2章ステージ1）

『古事記』の倭建命は、ステージ1・2において、欠点のあるヒーローとして紹介されている。父の命令を聞き違えるという失敗を犯し、父に疎まれることになる。読者（聴衆）は、倭建命の暴力性に度肝を抜かれながらも、父に愛されない皇子に同情や共感を覚えることで、ストーリーに引き込まれていく。ボグラーの指南通りのオープニングである。

ステージ3「冒険への拒絶」とステージ4「賢者との出会い」は、倭建命が、叔母の倭比売命から衣裳と剣を授けられる場面である。

此の時に当りて、其の御髪を額に結ひき。爾くして、小碓命、其の姨倭比売命の御衣・御裳を給はりて、剣を御懷に納れて、幸行しき。

（『古事記』中巻）

後半の東征の出立時に、倭建命が伊勢神宮に参り倭比売のもとで泣いたという記述があるため、西征出立時に

も倭建命がわざわざ伊勢神宮に出向いたこと、倭比売が倭建命の相談相手であったことが知られる。倭建命譚において、倭比売はメンター（賢者）と呼ばれる存在である。<sup>(12)</sup> ボグラーは、「メンターは、ヒーローのために守護し、導き、教え、試練を与え、訓練し、魔法の価値ある贈り物を与えといった多くのことを実行する人物である」（『神話の法則』第2章ステージ4）と述べている。倭比売は、倭建命の西征の旅でも東征の旅でも、倭建命の使命の達成に役立つ贈り物を授けている。

第二幕「試練、通過儀礼」は、前半が西征、後半が東征における冒険で、変化に富んだいくつもの山場が用意されている。

一五頁の〈表〉の通り、ステージ5「第一関門突破」では西国へ出立し、熊曾建の宴会に侵入する。ステージ6「試練、仲間、敵対者」は熊曾建と出雲建との格闘と勝利の場面である。倭建命は智慧と勇気でやすやすと朝廷にまつろわぬ者たちの征伐を遂げる。ステージ7「最も危険な場所への接近」では父の命令により東国へ出立することになり、叔母の援助を受ける。ステージ8「最大の試練」では、焼津と走水の海で命の危機が迫るが、倭比売命の贈り物と、弟橘比売命の自己犠牲によって旅の最大の困難を乗り越えた。ボグラーは、ステージ8はクライシス（重大局面）であって、クライマックスではないと述べている。

東国の蝦夷や荒ぶる神々を平らげて足柄の坂に登り立った倭建命は、弟橘比売命を思って三たび嘆き、「あづまはや（我が妻よ、ああ）」と言った。それで、その国を「あづま」というのであるという。倭建命譚の中の恋愛エピソードである。

ステージ9「報酬」では、東国平定を完遂した倭建命が、尾張国の美夜受比売のもとに戻り、約束をしていた

結婚をはたす。八岐大蛇神話のように、英雄の成功報酬は花嫁である場合が多い。

第三幕「帰還」では、倭建命は美夜受比売のもとに草薙剣を置いて別れ、帰路につく。

ステージ10「帰路」で、倭建命は伊吹山の神である大きな白猪に出会ったが、「神の使い」と間違った言挙げをしてしまう。そのために神の怒りに会い、大氷雨に打たれて前後不覚に陥ってしまふ。第一幕のステージ1では「聞き間違い」をしたが、ここでは「言い間違い」をする。早とちりは倭建命の致命的な欠点であった。倭建命は神の怒りによる氷雨に打たれ、衰弱して歩くこともままならないまま、故郷を目指す。

ステージ11は「復活」であるが、主人公の死である場合もあるという。ボグラーはこのように述べている。

いまヒーローとともにライターは、最も技巧にとんだ、最も挑戦しがいのある段階にさしかかっている。観客に完結したストーリーだと感じさせるには、ヒーローが死と再生のもう一つの瞬間を経験する必要がある。その瞬間はクライマックスと呼ばれ、最後にして最も危険な死と遭遇する場面だ。

ヒーローは、オーディナリー・ワールドに帰還する前に、最後の浄めと浄化を受けなくてはならない。

（『神話の法則』第2章ステージ11）

ボグラーの指南の通りに、倭建命譚はステージ11においてクライマックスにさしかかる。瀕死の倭建命はひたすら故郷を目指して進み、能<sup>の</sup>煩<sup>ほ</sup>野<sup>の</sup>に到った時に、倭建命は国<sup>し</sup>思<sup>の</sup>ひ歌を歌う。

倭<sup>やマト</sup>は 国の真<sup>ま</sup>秀<sup>は</sup>ろは たたなづく 青垣 山籠<sup>こも</sup>れる 倭<sup>うろ</sup>し麗<sup>は</sup>し

又、歌ひて曰はく、

命<sup>また</sup>の 全<sup>また</sup>けむ人は 暁<sup>たみこも</sup>薦<sup>へぐり</sup>の山の 熊白<sup>くまかし</sup>禰<sup>し</sup>が葉を 髻<sup>うず</sup>華<sup>ず</sup>に挿せ その子

此の歌は、思<sup>く</sup>国<sup>にしの</sup>歌<sup>ひうた</sup>ぞ。又、歌ひて曰はく、

愛<sup>は</sup>しけやし 我家<sup>わがへ</sup>の方<sup>へ</sup>よ 雲居<sup>うんこ</sup>立ち来<sup>く</sup>も

此は、片歌ぞ。この時に、御病、甚<sup>い</sup>急<sup>とこ</sup>かなり。爾くして、御歌に曰はく、

嬢<sup>をとめ</sup>子の 床の辺に 我が置<sup>お</sup>きし 剣<sup>つるぎ</sup>の大刀<sup>たち</sup> その大刀はや

歌ひ竟りて、即ち崩<sup>さ</sup>りましき。爾くして、駅<sup>はゆまのつかひ</sup>使<sup>たち</sup>を貢<sup>たてまつ</sup>上<sup>り</sup>りき。

（『古事記』中巻）

歌い終わるや、倭建命は亡くなった。ボグラーは、「典型的なパターンのヒーローは死との攻防を乗り越えて、復活を果たす」、しかし、「何人かの悲劇のヒーローは実際にこの時点で死に至る」と述べている。

しかしながら、これらすべての破滅型、もしくは悲劇のヒーローは自らの命を分け与えた生存者の記憶の中に生き続けるという意味でリシユアラクション（復活）を果たす。観客も生き残り、悲劇のヒーローが教えてくれた教訓を記憶にとどめる。

（『神話の法則』第2章ステージ11）

最後のステージ12「宝を持つての帰還」では、主人公は自分の属する共同体に、または観客と分かち合うため

のエリクサー（宝）を持ち帰り、ヒーローズ・ジャーニーは完結する。倭建命譚では、全国平定の功績と二つの御陵の造営ということになるであろう。

倭建命崩御の報せを聞いた后たちと御子たちは、能煩野に下つて来て、御陵を作り、這いまわって泣き悲しみ、歌をうたった。すると、倭建命は大きな白千鳥に化して天に飛び上がり、浜に向かって飛んで行った。后たちと御子たちは、篠で足を切り傷つけながら泣いて追いかけて、歌をうたった。白千鳥は河内国の志機に留まったのでその地にも御陵を作り、白鳥御陵と名付けた。しかしまた、鳥はその地からまた天高く飛び立っていった。

ここまで倭建命とともに旅をしてきた読者（聴衆）は、后や御子たちとともに、空に羽ばたいていく白い鳥を追ったのではないであろうか。リシユアラクション（復活）として、孤高の英雄・倭建命は人々の心に刻まれたのである。

以上のように、『古事記』倭建命譚はボグラの「ヒーローズ・ジャーニー」通りに進行した。挿入歌の数々は終盤に集中し、クライマックスを盛り上げる。倭建命譚が口承文芸の大作であったことを知ることができる。ボグラは、「ある種の映画は驚くべき興行的成功や、その印象深い内容によって文化的シーンに定着する」と述べ、『スター・ウォーズ』『未知との遭遇』『タイタニック』などの映画史に残る名作を挙げている。

こうした魅力的な映画は、本当に多くの観客の共感を得るような何かを表現しているのである。また、それは普遍的な感情を表現し、誰もが抱く願望を満たすものでなくてはならない。（『神話の法則』エピソード）

『古事記』の倭建命は、早とちりで暴力的という欠点があり、その欠点ゆえに父に疎まれるヒーローである。英雄皇子の全国平定という壮大なスペクトルでありながら、愛情に飢え、帰郷を果たせずに命尽きた悲しい皇子の物語として語られている。『日本書紀』の日本武尊譚は、父に愛される模範的な英雄皇子として描かれているが、『古事記』倭建命譚の方が圧倒的に人気があるのは、ボグラのいう「普遍的な感情」が表現され、多くの観客（聴衆・読者）の共感を得る何かを表現しているからであろう。

『古事記』の倭建命譚は、驚くほどボグラのストーリー製作理論にかなっている。起伏に富んだストーリー構成、よく練られた人物造型など、現代のエンターテインメント性の高い商業的作品にひけをとらない。それは、『古事記』の原拠となった「語り」が芸術的要素を多分に含んでいたことや、七世紀末から八世紀初頭頃の口承文芸の技術水準の高さを示唆しているといえよう。

## 五、結び

『萬葉集』に次の歌がある。

天皇の、志斐の姫に賜ひし御歌一首

否いなと言へど強しふる志斐しひのが強ひ語りこのころ聞かあずて朕恋あひにけり

志斐の姫の和し奉りし歌一首 姫、名未だ詳らかならず

否と言へど語れ語れと詔らせこそ志斐いは奏せ強ひ語りと言ふ

(卷第三、雜歌、二二六・二二七)

『萬葉集』卷第三の配列からみると、「天皇」は天武か文武か持統である。天皇が、志斐の姫が強いて聞かせる語り(しひ語り)をこのごろ聞かないので聞きたくなつたよと言ひ、姫は、語れ語れと仰せになるから語り申し上げているのに、強ひ語りと言うのですか、と答えた。

この歌が詠まれた天武朝から持統朝はまさに稗田阿礼が宮廷に仕えていた時代であり、この二首は宮中で「語り」がおこなわれていたことを伝えている。この歌の老語り部は天皇と軽口が叩き合えるような関係で、姫の語りは演芸的なものであつたと想像される。

日本に漢字漢文が伝来して以来数百年の間、口頭語のやまとことばの世界と、外来語である漢字漢文の文章語の世界が交わることは少なかったが、徐々に識字層が広がり、漢詩文の造詣が深まるにつれて、歌や語りの口承文芸も文学的に洗練されていったものと思われる。

奈良時代初頭は、口頭伝承を記録することが政策として積極的におこなわれたようである。和銅四年(七一二)の『古事記』撰録の詔の後、和銅六年に、いわゆる『風土記』撰進の詔が發布され、地名の起源や古老の伝承を記録することが命じられた。

五月甲子、畿内と七道との諸国の郡・郷の名は、好き字を着けしむ。その郡の内に生れる、銀・銅・彩

色・草・木・禽・獸・魚・虫等の物は、具に色目を録し、土地の沃瘠、山川原野の名号の所由、また、古老の相伝ふる旧聞・異事は、史籍に載して言上せしむ。  
(『続日本紀』卷第六、和銅六年五月二日)

『風土記』の古伝承が、歌謡以外はほとんど漢文体で記されているのに対して、『古事記』はもとの語りを写しとるための文体で書かれている。『古事記』が豊かな口承文芸の時代を最もよく伝える書物であることは間違いないであろう。

『古事記』『風土記』撰進の約百年後、大同二年(八〇七)に、『古語拾遺』が撰進された。序文において、文字のなかった上古の世と、現代の書契(文字)の世を比較し、口承文芸の衰退を嘆いている。

蓋し聞けらく、「上古の世に、未だ文字有らざるときに、貴賤老少、口々に相伝へ、前言往行、存して忘れず」ときけり。書契より以来、古を談ることを好まず。浮華競ひ興りて、還旧老を嗤ふ。遂に人をして世を歴て弥新に、事をして代を逐ひて変改せしむ。顧みて故実を問ふに、根源を識ること靡し。

(『古語拾遺』序)

弘仁三年(八一二)に『日本書紀』の講書が始められた。<sup>(13)</sup>日本の歴史が漢文の世界に完全に組み込まれ、稗田阿礼が帝紀・旧辞を誦習したのはまさに「上古結繩」の時代の出来事となってしまった。漢風賛美の趨勢の中

で、斎部広成は、歴史も口誦で語り伝えたという時代を懐古している。日本語史において、奈良時代末期から平安時代初期は激動の時代である。その渦中であつて、あまりにも早く失われていくものを惜しみ、嘆いているのである。

## 注

(1) 『古事記』本文及び読み下し文は、山口佳紀・神野志隆光校注・訳『新編日本古典文学全集1 古事記』（小学館、一九九七年）を用いる。

(2) 「しかしながら上古においては、ことばもその内容とともに素朴で」（次田真幸『古事記（上）』、講談社学術文庫、一九七七年）など。

(3) 本居宣長『古事記伝』は、稗田阿礼の語りが非常に古いもので、それ故に貴いと述べている。「上古（結繩）」という漢語の含意が汲み取られていないために、やまとことば＝漢文という対比ではなく、「上ツ代」——「当時<sup>ソノカミ</sup>」という時間的な対比に置き換えられている。「上古ノ之時云々、此文を以テ見れば、阿礼が誦<sup>ヨミ</sup>る語のいと古かりけむほど知られて貴し<sup>ウツクシ</sup>。（中略）上ツ代のことなれば、意も言も共にいと古くして、当時<sup>ソノカミ</sup>のとは異なるが多かるべければ、漢文にはかき取りがたかりけむこと宜<sup>カ</sup>なり」（『古事記伝』二之卷）。西郷信綱の『古事記注釈』は序文の注釈で『易経』を引きつつも、宣長と同様の解釈をしている。「なお「上古」は、今の世つまり後世とは秩序を異にする古い世をさすようである。「易」の「上古結繩而治。後世聖人、易レ之以「書契」」を念頭にもつてかくいうわけだが、「古語拾遺」にも「上古之世。未レ有「文字」、云々」とある。これも、文字がなく、文化の質の今とは違う古い世のこ

とを、「上古之時、言意並朴」とふり返っている（『古事記注釈』第二、一九七五年）。

（4）「誦習」の解釈は、「誦」については単に空で口誦暗誦するの意があるが、ここでは筆録物を中心とする「誦」の意、即ち文献の読誦（漢書劉向伝）、誦読（呉志闕沢伝）とみるべきであり、例は漢籍に多い。（中略）文献によって「誦」すること」の繰返が「誦習」である」（小島憲之『上代日本文学と中国文学』上、塙書房、一九六二年）、「この誦習・所誦の「誦」が単なる読解や暗誦でなく節をつけて読誦する意であろうことは、通説の言う通りである」（青木和夫他校注『日本思想大系1 古事記』補注、岩波書店、一九八二年）、「討竅」を経たものの読みを習うこと」（『新編日本古典文学全集1 古事記』頭注）など諸説がある。また、『古事記』序文の稗田阿礼についての「為人聴く明くして、目を度れば口に誦み、耳に払るれば心に勒す」という記述は、文献の読誦であったことを推測させるものであるが、この部分は稗田阿礼の聡明さを称える文辞であり、『古事記』編纂過程を述べているのではない。帝紀・旧辞のもとになる文字資料が存在していた可能性は否定しないが、太安万侶の撰録の経緯（序文）と、『古事記』本文の文体から、稗田阿礼の「誦習」が原則的に文字資料に頼らない口誦のものであったという立場を取りたい。三谷栄一は「〔誦〕に〔習う〕という繰り返しを意味する語が付いていることに注意すべきで、〔誦〕を繰り返したということは、文献を講読にしたにせよ、暗誦していたにせよ、それを口で何度も語り掛けることを意味しているに違いない。（中略）つまり古事記は後宮で繰り返し語られることを目的として編纂されたのであって、それは持統・文武朝においても行われたに違いない」（『古事記の成立―序文の解釈をめぐる―』、『日本文学研究資料叢書 古事記・日本書紀1』、有精堂出版、一九七〇年）と述べている。

（5）音訓交用の文章は漢字で日本語文を表したもので、太安万侶の考える正式の漢文ではなかった。「あのやうな様式の序文を書きえたヤスマロが、古事記の本文のやうな文章を書くことは、かなり、不本意であつたであらう。しか

らば、かの序文に述べるところは、その気持からの弁明をふくんであるであらう」（亀井孝「古事記はよめるか 散文の部分における字訓およびいはゆる訓読の問題」、『古事記大成』第三卷、平凡社、一九五七年）。

（6）口承文芸が文章化され、書物として編集されるにあたって、改変がともなうことは必然である。小川靖彦氏は、『古事記』の文章は漢字を用いた和文ですが、これも当時の口頭の日本語をそのまま写したのではなく、「書く」ために新たに創り出された、一種の文語文です。（中略）特に『古事記』は、口誦の神話・物語・伝説を、天皇による統治の必然性を示すものとして強力に組織化することによって、かえって、無機質な天皇神話に止まらない、人間の感情に富む神や、悲劇的英雄としてのヤマトタケルらが、生き生きと活動する「歴史書」となりました。（中略）このような『古事記』のあり方は、聖書や仏典などとともに、口誦の神話・物語・伝説が、記録され「書物」に編まれる時に生み出される〈文学性〉を説明する手がかりとなるものです。（小川靖彦「来たる「日本上代文学史」のために」、『リポート笠間』No.61 特集「理想の『日本文学史』」、二〇一六年）と述べている。

（7）帝紀・旧辞の「誦習」は、系譜記事については厳密な再現が必要であったと思われるが、神話伝説の物語部分にはある程度の改変や演出が許されていたものと想像される。アフリカの無文字社会の言語文化を研究した川田順造は、「テキストという点から、声と文字の文学の違いをみると、声の文学は原則として一回ごとの実演パフォーマンスとしてのみあり、正本ヴァージョンはないということがまず指摘されるべきであろう。無文字社会の声の伝承の中にも、私が長年研究した王の系譜語りのように、一言半句違えずに朗誦することを求められているようなものもあり、故八世桂文楽のように、練り上げられた少数の持ちネタについては、何度口演しても細部まで寸分違わないものもある。これらは声の言技の中でも文字テキストに近い層をなしているといえる」（「無文字社会の文学」、『コトバ・言葉・ことば——文字と日本語を考える』、青土社、二〇〇四年）と述べている。

- (8) Campbell, Joseph (1949). *The Hero with a Thousand Faces* の訳書は、倉田真紀・斎藤静代・関根光宏訳『千の顔を持つ英雄〔新訳版〕』（早川書房、二〇一五年）を用いる。
- (9) Vogler, Christopher (2007). *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers* の訳書は、岡田勲監訳『神話の法則 ライターズ・ジャーニー 夢を語る技術』（ストーリーアーツ＆サイエンス研究所、二〇〇二年）を用いる。
- (10) 原語は同じ *The Hero's Journey* であるが、それぞれの訳書（注8・9）の訳語に合わせて、ジョーゼフ・キャンベル『千の顔を持つ英雄』のコンセプトを「英雄の旅」とし、クリストファー・ボグラーが「英雄の旅」を修正したコンセプトを「ヒーローズ・ジャーニー」とする。
- (11) 『日本書紀』巻第七の日本武尊の人物造型については、拙稿『『日本書紀』の「武」について——国土をひらく英雄たち——』（小林真由美・鈴木正信編『日本書紀の成立と伝来』雄山閣、二〇二四年）において述べた。
- (12) ボグラーは『神話の法則』で、C・G・ユングの「アーキタイプ（原型）」という言葉を使って、ストーリーに有効な典型的なキャラクターには七つのアーキタイプ（ヒーロー、メンター、シュレスホルド・ガーディアン、ヘルド、シェイプシフター、シャドウ、トリックスター）があると説明している。父・景行天皇は、シャドウ（影／悪者）のアーキタイプに当てはまる。
- (13) 『釈日本紀』によれば、早くも養老五年（七二二）に『日本書紀』講書が行われたとあり、その後、弘仁・承和・元慶・延喜・承平・康保の計七回行われた（巻第一、日本紀講例）。

※本稿は、成城大学特別研究助成「古代の文学と語り」（二〇二二―二〇二三年度）の成果公表である。本稿の内容に合わせて、研究課題名とは異なる論文名とした。