

動物が象徴する古代メソポタミアの精神世界

渡 辺 千香子

古代メソポタミアは、現在のイラクならびにシリア東部を含む領域に栄えた文明である。紀元前四千年紀後半の原文字時代（ウルク後期・ジェムデトナスル期）を経て、前3000年頃からは初期王朝時代と呼ばれ、この頃から楔形文字を使って粘土板に記録が残されるようになった。前三千年紀中頃には、イラク南部のシュメールに数多くの都市国家が形成され、各都市はそれぞれの神殿組織を中心に経済活動が営まれた。都市国家の長は「ルガル」、「エン」、「エンシ」等と呼ばれ、政治的な最高権威者であるとともに最高位の神官でもあり、支配者として都市国家の政治・宗教・祭儀において重要な役割を果たした。

メソポタミアの神々

メソポタミアの宗教は多神教であった。天、太陽、月、星等の天体や水、嵐、大気等の自然物が神格化されたほか、愛、戦争、豊穡、治癒などといった抽象的概念も神格化された。天体や自然物の神格化された神として、天の神アン（アッカド語名：アヌ）・太陽神ウトゥ（シャマシュ）・月神ナンナ（シン）・金星の女神イナンナ（イシュタル）・知恵と淡水の神エンキ（エア）・大気の神エンリルなどが挙げられる。抽象概念の神格化された神としては、戦争ならびに性愛の女神イナンナ・穀物の女神ニサバ・治癒の女神ニンイシナ（グラ）・書記の神ナブー・地母神ニンフルサグ・冥界の神エレキシュガルなどが挙げられる。

メソポタミアの神は、初めから人間の姿で表されたが、通常の人間と区別するために、神の頭部には神格を表す角冠が付された。角冠は牛の角をかたどったものであり、角が一對だけ頭部に付されていることもあれば、向かい合う一對の角が何層にも重なって頭部に載せられることもある。神の顔は多くの場合、側面観で描かれるが、角冠の描写は側面観の場合と正面観の場合があった。シュメールの神々は、古くから守護神として特定の都市国家と結びついており、各都市の主神殿に祀られていた。例えば、都市ウルにはナンナ神、都市ウルクにはアン神、都市エリドゥにはエンキ神、都市ニップルにはエンリル神、都市シッパルにはウトゥ神が守護神として祀られ、彼ら

は相互に血縁関係を結び、全体としてパンテオンを形成していた。

メソポタミアの神を描いたと考えられる最古の作例は、「ウルクの壺（ワルカの壺）」と呼ばれるアラバスター製の祭儀用容器に表現されている（田辺・松島 2000：23，図4-5）。壺の表面に表された浮彫り上段には、裸体姿の神官が籠に捧げ物を持って進み、その捧げ物を受け取る女神の姿が向かい合って描かれている。女神の背後には長い竿の先端に布地ないしは紐を結びつけた吹き流しのようなものが置かれ、これは女神イナンナの象徴と考えられている。従って、この女神像は都市ウルクの主神アンの娘であるイナンナ女神を表わすと考えられている。しかし残念ながら、女神の頭部の一部は破損して修復が施されているため、角冠が付されていたかどうかは判断できない。

神々の侍獣（動物アトリビュート）

人間の姿と角冠で表現される神は、個々の神格を表現するために特定のアトリビュートを伴って表現されることが多い。なかでも神とともに描かれる動物のアトリビュートについては、神の象徴動物や神獣と表現されることもあるが、『古代オリエント事典』（日本オリエント学会編 2004年 岩波書店）はこれに「侍獣^{しじゅう}」という造語を充てた。侍獣の例としては、イシュタル女神のライオン、月神シンの牡牛、太陽神シャマシュの牛男（人面牡牛）、治癒神グラの犬、イシュハラ女神のサソリ、マルドック神のムシュフッシュ（ヘビとライオンと猛禽類の合成獣）、英雄神ニムルタのアンズー（ライオンと猛禽類の合成獣）などがあり、神々と特定の動物・合成獣の結びつきは図像のみならず文献資料にも言及されている。

このような神と動物の特定の結びつきについて、神が人間の姿を取る以前の動物崇拜の名残ではないかと言われることもある。その論拠として言及されるのが、古代エジプトの神々である。エジプトでは、神はある特定の動物に宿ると信じられ、動物は聖なる存在として崇拜の対象となった。動物崇拜に基礎を置くエジプトの宗教観は、時代が下ってから動物と人間の合成として神の姿を表現することに特徴づけられる。例えば、ハヤブサの頭部をもつホルス神、ジャッカルの頭部をもつアヌビス神、ライオンの頭部を有したセクメト女神など、主要な神々の姿も、動物の頭部に人間の身体を合成する表現手法が取られた。古代エジプトの動物崇拜は、動物の死骸をミイラにする行為にも通じ、このような習慣はずっと後代まで続いた。しかしながら、メソポタミアの神の概念の形成はエジプトとは大きく異なり、神の侍獣を動物崇拜の名残とするのは根拠のない推測に過ぎない。メソポタミアに登場する人間と動物の合成は、神というよりも怪物ないしは精霊として位置づけられることが多く、パンテオン

の主要な神々の中で動物と合成された姿で表される神は存在しない。

メソポタミアの創造神話において、人間は神々に代わって農作業や運河の維持などの重労働を担うために造り出された存在だとされる。人間を創造する際のエピソードでは、人間は神々の姿に似せて粘土から作られたと言われる。したがって、神の姿は当初から人間のイメージで捉えられていたと考える方が自然である。メソポタミアの侍獣は、人間の姿をした神の特定の一面（神格の一部）を表すため、神の姿とともに描かれたと考えられる。一例を挙げれば、嵐の神イシュクル（アッカド語名：アダド）は、有翼のライオン・グリフィン（イムドゥグド：後のアンズー）を伴って表現され、イシュクル神はライオン・グリフィンに引かせた戦車に乗り、鞭をふるう姿で描写される。侍獣のライオン・グリフィンは、ライオンの頭部をやや下向きに垂れて口を大きく開き、地面に向かって何かを吐き出している。ライオン・グリフィンの前脚はライオン、後脚と下半身は猛禽類の姿をとり、鳥の尾を有する。ライオン・グリフィンが頭を垂れた姿勢は、野生のライオンが自分の縄張りを誇示するために行なう「咆哮」の際に見せる独特のポーズであり、口から出ているものは、咆哮に伴って身体の内部から吐き出されるライオンの息と考えられる。乾燥したサバンナでは、ライオンの咆哮に伴って周囲に砂埃が巻き上がるという。イシュクル神は嵐の神として、雷・雨雲・雨を司る。イシュクル神の戦車が天空を駆けることで生じるゴロゴロという地鳴りのような音、また天を駆けるライオン・グリフィンが発する咆哮の凄まじい音は、どちらも雷の高音響を表すための視覚的表現に他ならない。また野生のライオンの咆哮が吐き出す息で形成する砂埃の様子は、天にいるライオン・グリフィンの咆哮によって雷雲が巻き起こる様子に重ねられた可能性も高い。

また、このライオン・グリフィンは英雄神ニヌルタの神話に登場する怪鳥アンズーの姿に一致するが、両者の結びつきはニヌルタ神話のエピソードに由来する。前一千紀前半の新アッシリア時代には、浮彫りや円筒印章の図柄に、弓矢を手にしたニヌルタ神がアンズーを追う姿が表現された。ニヌルタ神話には、「天命の書板」を盗み出したアンズーをニヌルタ神が取り押さえ、アンズーから「天命の書板」を取り戻すエピソードが語られている。このように、メソポタミアの侍獣の役割は、神の力が司る事象の一部を担ったり、また神話のエピソードを想起させるための存在であり、古代エジプトのように動物崇拝に起因するものとは一線を画している。

「野生」と「文明」

古代メソポタミアの人々は、農耕牧畜を経て都市生活に至るまでの過程で、様々な動物との関わりをもった。動物を家畜化して資源や財産とするために、人間や家畜に

危害を与える危険な動物と戦い、そのプロセスの中で動物に多様な意味が付与された。動物は、人々が考えや観念を投影し、その操作を行なう対象として申し分ない存在であった。このことはレヴィ＝ストロースの言葉「動物は食べる対象としてだけでなく、考える対象としてもよい (Animals are not only good to eat but also good to think)」(Lévi-Strauss 1963) によく表されている。

初期王朝時代の円筒印章には、動物闘争文と呼ばれるモチーフが頻繁に表現された。これは、ライオンが牛などの家畜を襲う図柄が交互に繰り返される意匠であり、ライオンから家畜を守る人間の英雄の姿もモチーフに組み込まれる。英雄とライオンの格闘図は、初期王朝時代以降も動物闘争文から独立したモチーフとして表現され、英雄がライオンと組み合ってライオンの身体を持ち上げようとしている場面、あるいはライオンを頭上に持ち上げている場面が表現される。実は、ここに描かれているのは、今日まで続くレスリングの原型であり、古代メソポタミアのルールでは、相手の身体を浮かせれば勝負に勝ったことになる。

レスリングは、神話『ギルガメシュ叙事詩』の中でも重要な位置を占める。シュメールの都市国家ウルクの王であったギルガメシュは、ある時、荒野に「野人」が出没することを知る。その野人は全身が毛で覆われ、動物たちとともに草を食み、水辺でのどを潤すという。野人は強靱で力に満ちており、狩人がしかけた網を破り、掘った穴を埋めて動物たちを罫から解放する。狩人は野人が怖くて仕事ができないと、王に訴える。これを聞いた王ギルガメシュは、狩人に荒野へ娼婦を連れて行き、野人を誘惑させるように指示する。生まれて初めて人間の娼婦を目にした野人エンキドゥは、思わず動物たちの群れから離れ、そのまま娼婦と6日と7夜をともにする。7日目になって、ふと我に返った野人が動物たちに目を向けると、かつての仲間を彼を恐れて逃げまどう。動物たちの後を追いかけてやろうとするものの、もはや野人の膝はきかず、かつてのように速く走ることができない。すっかり力が弱ってしまった自分に落胆し、途方に暮れた野人は娼婦のもとへ戻る。すると娼婦は、一緒にウルクの町へ行こうと誘う。こうして野人エンキドゥは、ウルクへの旅路へとつき、その途上、初めて「パン」と「ビール」を口にすることになる。ウルクに到着したエンキドゥは、ギルガメシュと格闘を始めるが、その後ふたりは無二の親友となり、二人で杉の森へ遠征に出かけるエピソードや「天の牛」の殺害などといった、一連の冒険物語へと発展していく。

ここで興味深いのは、野生の存在であった野人エンキドゥが「野生」から「文明」へと取り込まれていくプロセスである。エンキドゥが野生の本性を失うまでに、二つのイニシエーションがあることがわかる。第一に、人間の女性との交わりであり、第

二にパンとビールという人の手を経て加工された食物を食べることである。実際、シュメール人は遊牧民のアムル人を「生の肉を食べ、死者の埋葬もしない」未開人として軽蔑している。パンとビールは、古代シュメールの人々が誇る文明的な食べ物であった。また、ギルガメシュとエンキドゥの「格闘」については、最終的に「ギルガメシュが片ひざを折り、もう一方の足を大地に置いた」とする記述があり、これはギルガメシュが相手の身体を地面から持ち上げた、決定的な勝利の体勢である（Oppenheim 1948）。すなわち、この二人はレスリングのルールに則った格闘をしたのであり、その結果「文明」を代表するギルガメシュの側に軍配が上がっている。ギルガメシュはエンキドゥに「もう一本どうか」と誘うが、エンキドゥはそれを辞退して、ギルガメシュの勝利をたたえる。この部分のエピソードは、野生を象徴するエンキドゥが文明を象徴するウルク王と対峙し、そこに取り込まれていく統合のプロセスであると解釈できる。エンキドゥがレスリングで負け、ギルガメシュと親交を結ぶプロセスは、文明のルールによってコントロールされた格闘を経て、野生が文明に飼いならされていく過程でもある。これは、野生動物を捕獲して文明の中に組み込む「家畜化」の思想にも通じる。

神話学者のカークは、『ギルガメシュ叙事詩』でギルガメシュとエンキドゥが杉の森へ冒険するエピソードを、「文明・文化」が「野生・山岳地帯」へと移行する動きとみなす（Kirk 1970）。叙事詩が書かれた頃の杉の森は、前三千年紀にはザグロス山脈、それ以降の時代はメソポタミアのはるか西方に位置するレパノン山地であると考えられている。いずれの山もメソポタミアという文明圏の外側に位置し、その森を守る番人フンババは、二人に容赦なく殺害される。すなわち、文明の枠組みから外れた地における「野生」は暴力的に殺害・排除されるべきものであり、飼いならされることで人間に有用な存在に転換される家畜とは、一線を画す。前述の英雄とライオンの格闘図においても、英雄は文明を代表する存在であり、ライオンは野生を代表するものと見なすことができる。

一方、人々が「野生（自然）」と「文明（文化）」の優劣関係をどう見なしたかについて、ヒトと動物の関係性を調査した文化人類学の研究は、3種類の興味深いモデルを提示する。スーダン南部のヌアー族の社会では、人間の住む社会は野生界と一定の距離を保ちながらも、ヒトの社会と野生界は「対等」とは見なされている。しかしコンゴのレレ族の社会は、森に依存し、村の共同体は道徳的に森に劣る存在と見なされている。一方、タンザニアのフィバ族では、村の共同体がそれを取り巻くブッシュ（森林）より優れたものと見なされ、周囲の自然に対して村の存在は支配的となる。このように、野生と文明の優劣関係について、レレ族は野生が文明より優位にあると考

え、フィバ族は文明を野生より優位に位置づけ、ヌアー族では両者は対等と考えられている (Douglas 1957; Willis 1974)。この3つの類型に照らし合わせて『ギルガメシュ叙事詩』に表された自然観を考えると、はじめ野生 (エンキドゥ) は文明とほぼ対等な存在としてあったが、文明 (ギルガメシュ) は野生 (エンキドゥ) を手なずけることによって支配領域を拡大する。手なずけることが難しい野生 (フンババ) に対しては、暴力的に克服することで従属させる。この意味で、ヌアー族とフィバ族の世界観の両面を兼ね備えている。このように、古代メソポタミアの自然観は人々がこの地の自然環境の利点を活用し、また時に対峙したり翻弄されたりする中で長い時間をかけて育まれた産物であり、動物に投影された象徴意義を読み解くことによって、彼らの精神世界の一端を垣間見ることができる。

参考文献

- Barnett, R. D. 1976. *Sculptures from the North Palace of Ashurbanipal at Nineveh (668-627 B.C.)*. London.
- Douglas, M. 1957. 'Animals in Lele religious symbolism', *Africa* 27, pp. 46-58.
- Heimpel, W. 1968. *Tierbilder in der sumerischen Literatur*, Rome.
- Kirk, G. S. 1970. *Myth: its meaning and functions in ancient and other cultures*, Cambridge.
- Lévi-Strauss, C. 1963. *Totemism*, translated by R. Needham, Boston.
- Oppenheim, A. L. 1948. 'Mesopotamian mythology II', *Orientalia* 17, 1948, pp. 17-58.
- Orthmann, Winfried. 1975. *Der alte Orient*. Propyläen Kunstgeschichte 14. Berlin.
- Strommenger, E. and Hirmer, M. 1964. *5000 years of the art of Mesopotamia*, New York, Harry N. Abrams Inc.
- Watanabe, C. E. 2002. *Animal symbolism in Mesopotamia: a contextual approach*, Wiener Offene Orientalistik Bd. 1, Vienna.
- Willis, R. 1974. *Man and beast*, London.
- 月本昭男訳 1996 『ギルガメシュ叙事詩』岩波書店。
- 岡田明子・小林登志子 1977 『シュメル神話の世界：粘土板に刻まれた最古のロマン』中公新書，中央公論新社。
- 佐藤洋一郎・谷口真人編 2013 『イエローベルトの環境史—サヘルからシルクロードへ』第1章「メソポタミアの環境史—自然観・歴史展開・文化の視点から」(渡辺千香子) 弘文堂, pp. 22-39.
- 田辺勝美・松島英子編 2000 『世界美術大全集 東洋編 第16巻西アジアの美術』小学館。
- ハロー、ウィリアム・W. 2015 『起源 古代オリエント文明：西欧近代生活の背景』(岡田明子訳) 青灯社。
- 渡辺千香子 1997 「神話的英雄としての王 —アッシリア帝王狩猟における王の役割—」『大阪

学院大学人文自然論叢』第35号, pp.1-12.

渡辺千香子 2004 「言語におけるメタファーと視覚芸術における象徴表現 —古代メソポタミアの「王」と「ライオン」—」『大阪学院大学人文自然論叢』第48号, pp.19-34.