

発話行為と語り

—— 覚一本『平家物語』の合戦場面における作中人物の話法について ——

ククリンスキ アンドレア

(Andrea Kuklinski)

(一) 問題提起

本研究は、欧米の口承文芸論における考察を『平家物語』の語り論に適用する試みである。こうした試みは、従来の研究においてはパリー・ロードによるオーラル・ポエトリ理論⁽¹⁾を『平家物語』に⁽²⁾応用しようとしたケネス・バトラ⁽³⁾及び犬井善壽の例⁽³⁾しかなく、こうした状況に鑑みるに、これまでオーラル・ポエトリ理論は『平家物語』の語り論に対して刺激的ではなかったといわざるを得ない。ただし、パリー・ロードが研究した無文字社会における即興詩と、すでに数百年間の文字化された物語伝統を背景に生まれた、「多様を⁽⁴⁾きわめる諸本を有する」『平家物語』の成立条件がその根本において異なるということは、一見しても明らかである。そのため、バトラと犬井に提起した議論が一時的な試みでしかなかったということ

は、むしろ当然の結果であろう。

ところで、中世時代の物語文学の成立を究明しようとする際、パリー・ロードによる説があまり有効ではないという点では、『平家物語』の研究が欧米における中世物語文学研究と共通していることが興味深い。欧米についていえば、パリー・ロードによる研究成果は本来、いわゆる口承文芸論の設立に関して最も画期的な説であったとはいえるが、中世ヨーロッパに成立した文学の実態を直接解明できないということも、もはや定説となっている。例えば中世ドイツの物語文学だけを取り上げても、それは『平家物語』と同様に複雑な書承的影響のもとに作り出されたということに対しては、すでに反論の余地がないだろう。そのため欧米の口承文芸論が設立してか

らまもなく、議論の中心はパリー・ロードの提唱した文学の創作面から作品の受容面に再転してきた。こうした動きの端緒となった最も重要な研究は、エリック・ハウロック⁽⁵⁾によるものである。ハウロックは古代ギリシアの社会を対象とし、物語がいかなる方法によって創作されても、耳によって受容されると前提するならば、聴覚を通しての受容に適した表現法が用いられるべきだという命題を提起している。つまり、ハウロックは議論の視点を作者から受容者に置き変え、それによって中世ヨーロッパの文学に関しても有効になりうる説を立て、後の口承文芸論の基盤を築いたのである。

これに関連して興味深いのは、『平家物語』の語り論においても、上記の欧米口承文芸論に見られる視点の変化と同様な動きが見られることである。近年の語り論を概観した志立正知⁽⁶⁾によると、語りという行為は、本文の形成や成長そのものに関してはむしろ直接的な影響を及ぼしていないということが、諸本研究の進展とともに明らかになりつつあるのである。そのため、現在、『平家物語』の「語り論・語り本論はやや低調となっている」と、志立は述べている。この問題を超えるために志立は、中世時代の受容者にとって諸本に見られるテキストの異同があまり問題視されていなかったことを指摘し、語りを受容面から解釈しようとする認識を示している⁽⁸⁾。

要約すると、日本の語り論および欧米口承文芸論の双方において、それぞれの研究対象（具体的な文学作品）が異なっても、等しいアプローチが得られているといえる。そこで、本研究は『平家物

語』に見られる現象を改めて欧米研究において発展してきた概念や言説の枠組内で議論する試みを行う。その結果として、『平家物語』は世界各国の〈語り物〉、すなわち口承的な影響をも受けながら成立した物語文学——欧米の概念でいうと〈叙事詩〉——と比較可能な作品であるのではないか、という問題提起を行いたい。

(二) オラリテイ 口承と作品の受容——「声の文化」論について

『平家物語』の受容面に着目し、作品の語りとの関わりを欧米における口承文芸論から辿る際、ドイツ人の中世英文学者であるウルズラ・シェーファーによる「声の文化 (Vokalität)」論⁽⁹⁾が有益だと考えられる。以下その要点を示す。

シェーファーの出発点は、ハウロックに提起された「口誦的な精神状態 (oral state of mind)⁽¹⁰⁾」という概念である。ハウロックによると、古代ギリシアに見られるような、文字の使用があまり普及されていない社会（ハウロックにいう「半識字文化 (semi-literacy)」⁽¹¹⁾）では、知識の全体は人間の記憶にしか保存できないために、知識のすべてが記憶しやすい形によって表現されなければならず、本来はまさにそうした効果を目指して韻文や韻律、決まり文句や叙事詩などが生まれたとされる。いかえれば、「半識字文化」においては、人々の一般的な思考や常識までもが、容易に記憶できる形式、すなわち詩的な形式を取る必要がある。その意味で、古代ギリシア人の

精神状態は口承的であるということである。

なおシェーファーは、ヨーロッパ中世における口承文化から文字文化までの極めて長期に渡る移行過程のなかにおいても、そうした口承的な精神状態の存在を推定し、ハウロックと同様に、それをまさに文学の受容面からとらえられるべき問題とする。つまり、シェーファーはヨーロッパ中世において文学は書くことによって成立する場合があるとしても、その受容は唱詠や誦読のみによっていたことに注目している⁽¹²⁾。そこから、文字の使用がまだ特別な事情および少数の人々に限定されたヨーロッパ社会においては、文学は一般に人々に文字によるテキストとしてではなく、発声される声として意識されたことが窺われる。そこでシェーファーは「口承文化」と「文字文化」という対立的な言い方よりも、中世における「声の文化」(Vokalität)⁽¹³⁾という概念を提示している。

シェーファーの論を検討すると、さらに興味深いのは声の文化における文字テキストの意味についての論述である。シェーファーによれば、声の文化においては、作品が文字テキストとして書かれたとしても、唱詠や誦読によってのみ知覚されるために、聴衆はその作品を先行する文字テキストとしてではなく、「言語行為」(Kommunikationsakt)⁽¹⁴⁾として意識する。すなわち、聴衆にとって作品の文字テキストは存在しない。作品が発話という行為 (Äußerung/utterance) としてしか実現化しないというわけである⁽¹⁵⁾。

そこから改めて『平家物語』に目を向けると、兵藤裕己⁽¹⁶⁾が中世に

発話行為と語り

における『平家物語』の文字テキストに関する認識について指摘したことが注目される。兵藤は、中世以降の〈平曲〉や〈平家語り〉についての資料を検討し、その結果、現在では『平家物語』が一般に書かれたテキストと等価とされるが、中世における〈平家語り〉や〈平曲〉の理解では「平家物語」という〈書かれた〉テキストがあったのではない。テキストは語る行為のなかで、不断に流動的である⁽¹⁷⁾、とする。また、「本文が先行するかたちで、それを啓蒙的立場で聴き手に読み聞かせる」という意味での「ヨム行為⁽¹⁸⁾」としての受容は、作品が版本として読まれる受容が一般化した江戸時代以降の理解であるというのが兵藤の論点である。そうした中世における平家語りの理解は、シェーファーが指摘する〈発話〉という言語行為の理解とほぼ同様なものだと考えられる。そして、『平家物語』という作品が、中世において発話として意識されたと仮定するならば、受容過程において作品が具体的にどのような受けとめられたかという問題が浮上する。

(三) 「声の文化」と行為^{パフォーマンス}

文学作品は、そのテキストが声を発することによって意識されると仮定される場合、受容者にとっては〈音〉としてしか存在しないことが重要視されるべきである。こうした〈音〉として受容される文学については、口承文化をその「心理力学 (psychodynamics)」

(三)

から究明するウォルター・オンク⁽¹⁹⁾が明らかにしている。オンクによれば、文学が文字テキストという物質的な存在を持たない場合は、書かれた文字すなわち具体的なモノとしての言葉に対し、受容の際に意識される言葉は発声というオコナイである。「ことばは、事件でありできごとなのである。」⁽²⁰⁾ところで、「できごと」である音の場合、聴衆は聞く際にそれをとどめること、保存することが不可能である。音は発生した途端に消滅してしまう。口承文化において、言語とは、単に思考を表現する記号ではなく、行動の様式であると、オンクは指摘する。人が発話することは、すなわち人が行動することを意味する。その一方で、言葉は発生した途端に消滅するため、口承文芸において作品が〈現在〉するか否かは、人々が記憶を呼び戻すことができるかどうかにかかっている。「知っているというのは、思い出せるということである。」⁽²¹⁾そして聞いた情報を記憶するのを容易にするために、その情報は例えば直前にいわれたことの繰り返しを多く含む言い回しや、具体的な印象深い話の形態などによって伝えられなければならない。これはオンクが、文字との出会いのない、ゆえに文字テキストという概念が未だ存在しない言語芸術に対して指摘したことであるが、シェーファーのいう「声の文化」における文学についても、その受容面における特徴に鑑みれば適用可能であると考えられる。

そこで、本稿においては以下の本文分析を通して、語りというオコナイと文字テキストにおける表現構造との関係について検討して

いきたい。なお、本文分析の対象としては覚一本を用い、主に第七巻から第十一巻までにおける合戦場面——広義で合戦と関連する場面——を扱うことにした。これは、『平家物語』における語り方や表現構造は場面ごとにかなり相違しており、作中人物の話法も、一方は合戦場面、他方は貴族や女性についての物語等の場面とは、かなり異なった使用がなされていることによる。『平家物語』全体において叙述の話法は統一されたものではなく、異なる種類の場面において相違する。⁽²³⁾そして本研究は、『平家物語』の他国の叙事文芸との比較をも念頭に置きながら、視点を武士の行動に絞り、歴史的動きにおける武士の自己理解について考察することを目的の一つとする。

(四) 覚一本『平家物語』に見られる直接話法とその行為

遂行性

本文分析に入る前に、そのキーワードである〈語り手〉という用語に内在する概念を、事前に整理する必要がある。松尾葦江⁽²⁴⁾に〈語り手〉という概念について指摘したことと同等の問題であるが、『平家物語』研究においては〈語り手〉という用語の場合でも、その概念が内包する多様な意味を見分けていない研究事例が著しく多い。それらの意味を整理すると、語り物における〈語り手〉とは、基本的に以下の三つの相異なる概念を同時に表現できる。

・ 作品を作った人物すなわち作者

・ テキスト内部に設定された架空の存在としての語り手

・ 語り物が演じられる時、その具体的なパフォーマンス

本論では前記の三つの概念の混同を避けるために、「語り手」という用語をテキストに内在する架空の存在としての語り手という意味に限定して用いることにする。それに対し、物語（の文字テキスト）を作った人々を指す用語としては、一貫して「作者」を使う。また、物語を聴衆の前で具体的に演じる役割は、原則として「パフォーマンス」と呼称する。

さて、覚一本『平家物語』の合戦場面を一見すると、戦士たちの肉体的な動きや最も激しい戦闘が描かれている場面において、作中人物の直接話法が非常に多いことに気づく。つまり、物語が戦いなどの「行為」を描くことに重点を置く場面では、作中人物の「発話行為」が多く描かれる。また、その話法の効果により作中人物がむしろ直接登場するような印象が与えられている。作中人物が直接語る言葉が非常に多く見られるようになるとともに、地の文がト書きのように主に人物の肉体的な行動を提示している。さらに、セリフの大部分はあまり冗長ではなく、短くて自然な音声言語による言葉として描かれており、その意味で真に迫るものであり、なかでも二人以上の対話場面はひとときわ精彩を放っている。⁽²⁵⁾ 全体的に、戦いの行動を描写する場面における作中人物による発言の比率は非常に高いが、セリフが最も多くて鮮やかに使用される場面は「宇治川先陣」

発話行為と語り

「木曾最期」「二之懸」「二度之懸」「敦盛最期」（第九卷）、「嗣信最期」（第十一卷）、さらに源義経が登場するすべての場面（例えば「老馬」（第九卷）、「逆櫓」「鶏合壇浦合戦」（第十一卷）など）のなかに見られる。

なお、演劇の場合と異なり、語り物では作中人物ごとに語り手が振り分けられることはなく、物語のすべては一人の語り手（パフォーマンス）の場合にはさらにパフォーマンス）によって行われる。そこで、以下、まず『平家物語』における話法について、作中人物と語り手との関係をまず取り上げ、この点から検討を始めたい。

（ア）直接話法と語り手

『平家物語』における発話行為を見ると、発話場面を明示する表現が目立つ。

（一） 木曾、「さらば」とて、粟津の松原へぞかけたまふ。（第九卷「木曾最期」一三三頁）

（二） 御曹司、「あれはなにものぞ」と問たまへば、「此山の獵師で候」と申す。（第九卷「老馬」一五二頁）

（三） 梶原平三是を聞き、「世にあらんと思ふも子供がため、源太討たせて、命いきても何かはせん。かへせや」とて、とつてかへす。（第九卷「二度之懸」一六二頁）

（四） 梶原申けるは、「今度の合戦には、舟に逆櫓をたて候ばや」。判官、「さかろとはなんぞ」。梶原、「馬はかけんと思へば、

（五）

弓手へも馬手へもまはしやすし。舟はきつとをしもどすが
 大事候。ともへに櫓をたてちがへ、わいかちを入れて、ど
 なたへもやすうをすやうにし候ばや」と申ければ、(後略)

(第十一卷「逆櫓」二六一頁)

(五) 「こ、をばいづくと言ふぞ」とはれければ、「かつ浦と申

候」。 (第十一卷「勝浦付大坂越」二六五頁)

『平家物語』では全般的に、作中人物の発語行為自体が語り手のレ
 ベルにおいて明示されている(傍線の箇所)。つまり、かなりの頻度
 で、発言直後において「:とて」や「:と申す」など(引用一〜五)
 のような、発言そのものを指示する表現、または発言直前において
 話者を指示する表現(名前など、引用一〜四)が見られる。また多
 くの場合、引用一、三におけるように、これらの表現が両方同時に
 使用されるが、特に生き生きした対話の場面では引用二、四、五に
 見られるように、どちらか一方の表現法によって話者の交替が明ら
 かにされる。その場合は文脈を知らないと話者が誰かが明確になら
 ないことが多いが(引用二、五)⁽²⁶⁾、直接話法そのものの存在はほとん
 ど例外なしに、どの箇所においても地の文によって明らかになって
 いる。

ところで、作中人物の発言を地の文において明示すれば、必然的
 に作品の演劇的直接性は失われ、語り手がテキスト表層の上では、
 むしろどこにおいても仲介者として前面に出てしまう。しかしその
 一方で、以上のような発話場面を明示する表現は定型的であり、作

品全体に渡って決まり文句のように使用されていることが注目され
 る。すなわち、対話の場面において語りの声の持ち主として姿を現
 す語り手は同時に、むしろ定型的な表現のなかに解消され、その結
 果、語り手の存在そのものも背景に退いていく印象を与えるのであ
 る。

このような傾向を最も強く感じさせるのは、作中人物の発言が語
 り手の注釈を加えられることなく相次いで述べられている個所であ
 る。

(六) 「たそ」ととへば、「重親」とこたふ。「いかに大串か」「さ
 ン候」。 (第九卷「宇治川先陣」一二四頁)

(七) 木曾大に悦んで、「此勢あらば、などか最後のいくさせざる
 べき。こ、にしぐらうで見ゆるは、たが手やらん」。「甲斐
 の一条次郎殿とこそ承候へ」。「勢はいくらほどあるやら
 ん」。「六千余騎とこそ聞え候へ」。「さてはよい敵ござんな
 れ。おなじう死なば、よからう敵にかけあふて、大勢の中
 でこそ打死をもせめ」とて、まっさきにこそす、みけれ。

(第九卷「木曾最期」一三〇〜一三二頁)

(八) 梶原申けるは、「けふの先陣をば、景時にたび候へ」。判官、
 「義経がなくはこそ」。「まさなう候。殿は大將軍にてこそ
 ましませ候へ」。判官、「思ひもよらず、鎌倉殿こそ大將軍
 よ。義経は奉行をうけ給つたる身なれば、たゞ殿原とおな
 じ事ぞ」との給へば、梶原先陣を所望しかねて、「天性この

殿は、侍の主にはなり難し」とぞつぶやきける。(第十一卷「鶏合壇浦合戦」二八五―二八六頁)

作中人物の言葉を区分する語り上の表現を用いない例は、最も多くの場合、引用六、七に見られるような簡単な問答の形を取り、普通は引用六と同じように問と答えそれぞれが一つしかない⁽²⁷⁾。セリフが相次いで述べられる場合は、受容者が作中人物の言葉を容易に区別できるかという問題が起こる。『平家物語』の写本には引用符「」がまだ用いられていないことを考慮に入れれば、それは作品を聴覚する場合よりも、黙読する場合に問題となる。だが、問答の例においては、話者の交替は発言の内容や表現自体から認識可能である。

また引用八では義経に対する梶原の敬語表現や呼びかけ(「殿は大将軍にて」)によって、話者の交替が明らかになる。要するに語り手の媒介がない場合、話者の交替はどの箇所においても発言された言葉自体によって明白になり、それは聴覚的受容の場合でも黙読の場合でも同様である。もつとも、パフォーマンスにおいて話者の交替は、発言された言葉そのもの以外にも、パフォーマンスの音声表現や仕草、表情といった要素により、より明確な形で表現され得る。そのため、これらのような例の場合、耳によって受容されるといっそう分かりやすいと考えられる。

作中人物の語る言葉との関連で、『平家物語』における人物の(内的)独白場面もまた注目される。その例を挙げよう。

(九) あッばれ、みかたには、かねつけたる人はないものを。平

発言行為と語り

家の君達でおはするにこそと思ひ、をし並べてむずとくむ。

(第九卷「忠教最期」一七〇―一七一頁)

(二〇) いくさやぶれにければ、熊谷次郎直実、「平家の君達、たすけ舟に乗らんと汀の方へぞ落ちたまふらむ。あッばれよからう大將軍にくまばや」とて、磯の方へあゆますところに、(後略)(第九卷「敦盛最期」一七四頁)

これらの例のなかでは引用一〇は、声を出しながらの独白であり、それに対して九は明らかに内的独白を示している。引用九は、平忠度(「忠教」とも)が敵である岡部の六野太忠純をあざむき、自分が味方であるとするのに対し、忠純が相手の歯黒を見て考える場面であり、忠度には聞こえるはずのない忠純の考えを示している。この点に関連して重要なのは、物語の次元において発声されたとは考えられ得ない内的独白が、テキストの受容面では人物の声によるものとして受け取られるということである。例えば引用九における「あッばれ」は、引用一〇と同様、音声言語による感動詞であり、単語としての意味内容はあまり重要ではない。むしろ、この表現が伝える独特な感動は、話者がこの語を発声する行為そのものによって受容者に伝達される。そして、パフォーマンスにおいてこれらの発言はパフォーマンスの声を借りて実際に発声される。『平家物語』では、作中人物の内的考えさえも、通常は直接的に発話されるのであり、人物の内心の状態が明らかになる箇所においても、語り手は背景に退き作中人物の声を直接登場させるのである。

(七)

以上の考察をまとめれば、覚一本『平家物語』における発話場面では、作中人物それぞれの発言を見分けるための表現の仕組みが用いられ、それは発話行為そのものを語りのレベルにおいて明確化させる効果を持つ。これは明らかに語り手を媒介とした効果であり、書記文芸に適切な語り方を深く意識した作者を前提とする。他方、表現の定型的な性格により、語り手の姿は同時に物語の表層から消滅する傾向がある。また、作中人物が語る言葉そのものを見れば、それは口語的な音声言語と近い文章であることが注意を引く。例えば、覚一本には「さらば」、「あはや」、「あっぱれ」、「かへせかへせ」、「何者ぞ」、「えいえい」などの表現が頻出して自然な音声言語の面影を強める効果を持つ。

なお、以上考察してきた表現構造に内在する可能性は、作品が上演されないとは完全には発揮され得ないと考えられる。作品中の発話場面においては、語り手が作中人物の述べた言葉について語るのではなく、作中人物の生の声を直接登場させるように語り出すと考えるのが妥当であろう。いいかえれば、セリフの部分においては作中人物が実際に登場し発声し、すなわち行動しているかのように受容されうると思われる。

(イ) 〈行動する話法〉——話法の行為遂行性について

次に、発話場面は物語においていかなる役割を果たしているのかという問題を、記号論的見地から取り上げる。この視点からの考察

においては、パフォーマンスを通して受容される劇の場合、観衆が作中人物の言葉を〈行動〉として受けとめていることが重要である。つまり、観衆にとつて、作中人物は俳優の姿で具体的に登場し、直接発声して行動しているように知覚される。発話行為論において劇における話法は、そのすべてが遂行的(performative)であると認められて⁽²⁸⁾いる。それは、劇の話法において、「「」・オースティンが指摘する、行動の最も基本的な条件が例外なく効力を発揮するからである。「人が言葉を発する瞬間には、言葉を発している人物によつて行われる何かがある。」⁽²⁹⁾すなわち、劇における作中人物は、発話する時に〈発話する〉という行為を行う。

ところで、同様なことは語り物のパフォーマンスの場合にも妥当する。その場合、作中人物はパフォーマンスの口を通して実際に声を発していると聴衆に認知され、作中人物が声を上げている間、語り手は彼らの背後に隠れるのである。特に『平家物語』は、中世における聴衆が〈文字テキスト〉という意識を持たなかった可能性を考慮に入れれば、パフォーマンスを通して受容した場合、受容者はセリフの部分において作中人物が発話していると認識したと考えられる。すなわち、記号論上、発話場面はオコナイとして受容されたのである。

以上のいわば抽象的な考察の真偽を、具体的な例を対象にして検討しよう。

(一一) 御前に候はせ給ふ女房達、二位殿・丹後殿以下一人もは

たらき給はず。「いかにや、いかに」と申されけれ共、「われこそ御ゆくゑ知りまいらせたれ」と申さる、人一人もおはせず。皆あきれたるやうなりけり。(第七卷「主上都落」四一頁)

(一二) (瀬尾兼康は)聞ゆる甲の者、大ぢからなりければ、木曾殿、「あつたらおのこをうしなふべきか」とてきらず。(第八卷「瀬尾最期」九三―九四頁)

(一三) (木曾)「思ふに何程の事かあるべき。追懸て討て」とぞのたまひける。今井四郎、「まづ下ッて見候はん」とて、三千余騎で馳下る。(第八卷「瀬尾最期」九六頁)

(一四) 其後打物抜いて、あれにはせあひ、これに馳あひきつてまはるに、面をあはするものぞなき。分どりあまたしたりけり。只、「射とれや」とて、中にとりこめ、雨の降るやうに射けれども、鎧よければうらか、ず、あき間を射ねば手も負はず。(第九卷「木曾最期」一二四頁)

引用一は、密かに京から落ちた後白河院の行方を誰も知らないという場面である。こうした情報を伝えるために、語り手は直接話法を用いているが、極めて興味深いことに、ここで語られる発言は、物語のなかではどの人物によっても実際には発声されないはずのものである。にもかかわらず、その発言は物語が上演される場合、パフォーマンスの声によって発声され、またそのように受容される。つまり、パフォーマンスにおいて、本格的な語りの部分、すなわち「院

の行方を誰も知らなかった」という描写は、パフォーマンスの声を通して実際の発話として受け取られることになる。また、引用一四でも実際には語り手が行っている戦いの描写において、瞬間的に人物(今井兼平と戦う敵達)の叫び声が聞こえる興味深い場面が見られる。それは明らかに、語り手の媒介を部分的に否定して戦いの臨場感を強く与えることを目指したものであり、記号論の見地からすれば、語り手が作中人物の発話を受容者(聴衆)の眼前で展開させ、効果を挙げる手法であると解釈される。こうした語り方は、合戦場面において圧倒的に多く見受けられる。すなわち、戦などのオコナイを語る場面では、同時に(テキスト)記号論的な意味でもまた、発話というオコナイが成就すると考えられるのである。例えば引用一二で瀬尾兼康という人物が処刑されない理由でも、彼が剛毅で力のある人であるという事実ではなく、「彼を殺すのが惜しい」と述べた木曾義仲の発話行為そのものに依拠する。すなわち、義仲の言葉はテキストの内部で行為遂行的作用を発揮しているのである。また、引用一三では、今井兼平が義仲の命令に従って行動することを、彼の同意が直接発声されることによって明白に伝えている。引用一二と一三は、合戦場面で頻繁に使用される「:とて、:をする」という行動表現によって引き結ばれる発話場面の代表的な事例であるとともに、受容面では、発言の内容による情報よりも、声を発すること自体がより有効に働くとして解釈される。これに引用一一と一四を加えるならば、これらの話法は、語り手が何らかの内容を伝えよう

とするためよりも、作中人物に発話という行為を行わせしめることを目的として使用された表現形式であると考えられ、その意味で、強い行為遂行性を帯びている。

これに関連して興味深いのが、杉山康彦による「(前略)平家物語では「と思す」というような内心表現は極めてまれである。内心を表現する場合には多く会話として外部に提示される(後略)」³⁰⁾ことが一般的であるとの指摘である。以下にそのような例を挙げる。

(二五) 木曾殿、「おのれはとうとう、女なれば、いづちへもゆけ。

我は打死にせんと思ふなり。もし人手にかゝらば、自害をせんずれば、木曾殿の最後のいくさに、女を具せられたりけりなんど言はれん事もしかるべからず」とのたまひけれども、なを落ちもゆかざりけるが、(後略)(第九卷「木曾最期」一三二頁)

(二六) 兵どもうしろへとツてかへすべきやうもなし。又さきへ落すべしとも見えず。「こゝぞ最後」と申て、あきれてひかへたるところに(後略)(第九卷「坂落」一六五頁)

(二七) 能登殿やがてつゝゐて攻め給へば、一日一夜ふせきた、かひ、安摩の六郎、園辺兵衛かなはじとや思ひけん、家子・朗等に防矢射させ、身がらにはげて京へのぼる。(第九卷

「六ヶ度軍」一四二頁)

(二八) 能登守教経は、度々のいくさに一度も不覚せぬ人の、今度はいかゞ思はれけん、うす黒といふ馬に乗り、西をさい

てぞ落たまふ。(第九卷「坂落」一六六―一六七頁)

(二九) 阿波民部重能は、この三がねんがあひだ、平家によくよく忠をつくし、度々の合戦に命ををしまずふせきた、かひけるが、子息田内左衛門をいけどりにせられて、いかにもかなはじとや思ひけん、たちまちに心がはりして、源氏に同心してんげり。(第一卷「遠矢」二九二頁)

引用一五では義仲が最期を遂げようとする戦場から、彼が巴を送り帰す理由が、また引用一六では坂を下る兵士たちの恐怖が、それぞれ作中人物が直接話法で述べる言葉によつて明らかにされている。そうした語りの手法は合戦場面において頻繁に用いられ、例えば身分の高い敵と戦いたいという熊谷直実の望み(「敦盛最期」、引用一〇参照)などを表現するためにも用いられる。また、引用一七―一九は作中人物が自分の内心について述べない限り、語り手も彼らの態度について明確な叙述ができないという興味深い例である。つまり、常套句的な「とや思ひけん」などの表現によつて示されるように、語り手は作中人物の肉体的動きからしか内心にある動機を推測できない。引用一五―一九に見られるような事例から明白になるのは、基本的に語り手が作中人物の内心について自由に描写することはできず、ただ作中人物に対し何らかの行動――それは発話行為であっても肉体的動きであっても――を行わせることによつて物語を語っていることである。つまり、覚一本における話法においては、語り手は作中人物に直接、発話という行為を行わせることによつ

て語りを構築しており、その意味で覚一本『平家物語』の発話場面は真の〈行動する話法〉なのだといえる。

なお、記号論上における話法の遂行的性格はさらに次のような事例においても明らかである。

(二〇) 佐々木、あぶみふんばり立ちあがり、大音声をあけて名のりけるは、「宇多天皇より九代の後胤、佐々木三郎秀義が四男、佐々木四郎高綱、宇治河の先陣ぞや。われと思はん人々は、高綱にくめや」とておめいてかく。(第九卷「宇治川先陣」一二三頁)

引用二〇は、『平家物語』によく見られる、戦いの前に名乗りを上げる場面のものである。傍線を引いた箇所は、名乗りの場面で頻繁に用いられる決まり文句であり、残りの大部分もトボスのような定型的な表現である。なかでも重要なのは、高綱の発言そのものが物語の展開上あまり意味を持たないことである。つまり、ここで物語られる武士の名乗りそのものは、発話直前の「大音声をあげて名のりける」という言い方によってすでに完遂され、彼の直接話法に至らなくとも物語は十分に叙述されているといえる。いかえれば、物語の展開上、高綱の直接話法は余分な反復だといわざるを得ない。名乗り場面の発言が果たす役割はむしろ、地の文で述べられている名乗りという行為を実際に行わせることであり、それは読書の場合よりもパフォーマンスのなかでより効果的な表現形式であることはいうまでもない。

発話行為と語り

さて、本節の考察をまとめるならば、まず、覚一本『平家物語』において重要なのは、直接話法が物語の筋を展開させる上で大きな役割を果たしている一方、受容面では作中人物による発話が具体的なオコナイとして認識されるという点である。確かに『平家物語』は演劇性が弱く、語り手の姿も明確な形を取っていない。しかしその他方では、語り手が作中人物に声を発させるべく直接話法を多用している。すなわち、覚一本『平家物語』の語り手が知り得るのは作中人物の発話行為を含めた外部の動きのみであって、作中人物の内面を自らの言葉で語ることはなく、またこのような語り手の語りを受容される過程において、受容者は作中人物が声を発しているものとして受けとめるのである。そうした語り方は、パフォーマンスの可能性を強く意識した作者により構築されたはずの表現形式である。覚一本『平家物語』において極めて多用されている直接話法は、物語の次元においてプロットを展開させるためだけでなく、記号論の見地からも、受容過程において発話による作品の行為遂行性を強く働かせるために、効果的に用いられている表現形式なのである。

(ウ) 話法に見られる特徴的な描かれ方

『平家物語』における直接話法ではさらに、引用二一のような、話者が匿名の作中人物である事例が見受けられる。

(二一) 薩摩守忠教は、いづくよりやかへられたりけん、侍五騎、童一人、わが身ともに七騎取って返し、五条の三位俊成卿

の宿所におはして見給へば、門戸をとちて開かず。「忠教」
と名のり給へば、「おちうと帰りました」とて、その内さは
ぎあへり。(第七卷「忠教都落」四八頁)

話者が匿名である事例は、場面の臨場感を強め、語り手の仲介を
隠す効果をもたらす。引用二一は京を落ちていく平忠度らが俊成の
屋敷に着いた場面であるが、この場面において、匿名の作中人物が
語り手の口を通して突然声を上げ、あたかもその者が直接語りの場
に居合わせるかのような効果をもたらす。つまり、この場面では、
匿名の人物について何の解説も施さないために、語り手が仲介者と
して顕在化しない。匿名の作中人物は語り手という媒介がないかの
ように自ずから発話を行い、それによって物語の行為遂行性を強め
るように機能している。

ただし、前記のような、匿名の話者が登場する事例は少数である。
それに対し頻繁に用いられるのは、次のような、複数の人々が一緒
に声を上げて一人の人物であるかのように直接発話する事例であ
る。

(二二) 平家の方には、「よし、をとませそ。敵に馬の足をつから
かさせよ。矢だねを射尽させよ」とて、あひしらふものも
なかりけり。(第九卷「二二之懸」一五五頁)

こうした集団的な直接話法は、複数の人々の自然な発声ではなく
強く様式化された表現法であり、その意味で語り手の媒介が最も明
瞭となる表現の手法であるともいえる。しかしその一方、極めて興

味深いことに、こうした語り方によって語り手は、複数の人々につ
いて物語るというよりも彼ら自身に発話させ、パフォーマーの声を
通して聴衆の前に実際に彼らを登場させる。つまり、個々の作中人
物、さらに匿名の話者の場合と同様に、語り手は語られる多数の人々
と同化して、語り手自身は背景に退き、その意味で媒介としての語
りが部分的に姿を消すのである。

引用二二のなかでも、特に「よし」という語は注目される。すで
に引用九と一〇における「あっぱれ」に関して指摘したのと同様に、
「よし」も音声言語による感動詞であり、その点で表現としての意
味は話者の感動を伝えることにある。だが、その感動は語の意味内
容よりも、この語が具体的に発声される行為そのものによって受容
者に伝達される。つまり、物語における一人の声を聞いて多数の人々
に直接発言させるといふ語り方からは、それらが聴衆の前で直接唱
詠されることを前提として成立したものであることが窺えるのであ
る。

複数の人物が一斉に声を上げるという語り方により、極めて多様
で広大な諸物語を内在させている『平家物語』の語り手は、自身の
介在を部分的に隠し、作中人物たちをして直接聴衆に対して声を上
げさせるのである。このように複数の物語を一つの発話場面と関連
させている例として、次のような直接話法の用い方も注目に値する。

(二三) 木曾左馬頭、平家の方へ使者を奉て、「京こへ御のほり候
へ。ひとつになつて東国攻めむ」と申たれば、大臣殿はよ

ろこばれけれども、平大納言・新中納言、「さこそ世すゑにて候とも、義仲にかたらはれて、宮こへ帰り入らせ給はん事、しかるべうも候はず。十善帝王、三種神器を帯してわたらせ給へば、甲を脱ぎ、弓をはづいて降人に是へ参れとは仰候べし」と申されければ、此様を御返事ありしかども、木曾もちる奉らず。(第八卷「法住寺合戦」一一二頁)

この引用において、複雑な物語を直接の発話場面に帰する手法としては三つのもが認められる。まず、「平大納言、新中納言」の話者(平時忠・知盛)によって、前述した複数の人物による話法と重なるものが用いられる(傍線の箇所を参照)。それに加えて重要なものは、最初の義仲による発言は直接義仲その人の口から発言されるように描写されるにもかかわらず、物語の内部においてはむしろ義仲に派遣された使者の声を通して伝えられた内容を示していることである(波線の箇所を参照)。作中人物のセリフを通して場所が離れている会話の相手に直接声を上げさせるというこの手法は『平家物語』にかなり多く用いられており、ここでの発言も受容過程において、聴衆より義仲自身の声によるものとして認識される。しかも極めて興味深いことに、平時忠・知盛がともに口にする言葉のなかに、もう一つの直接話法として彼らに語られ、表現される一文が含まれているのが認められる(点線の箇所を参照)。つまり、時忠、知盛両者は、宗盛(大臣殿)が発言すべきであると考える言葉を、まさに宗盛が直接語っているかのように表現するのであり、その後、宗盛が

発話行為と語り

そのように返事したと語り手の説明がある。このように、覚一本『平家物語』においては作中人物が自分の発言のなかで他の人物に帰されるべきセリフを述べる事例もかなり多く見られ、ここでは作中人物が語り手と同様に表現主体の役割を果たすことになる⁽³¹⁾。極めて様式化された表現構造であるが、他の作中人物の発言を間接的に描写するのではなく、それらを直接発声させる形として伝えることにより、作者は明らかにパフォーマンス的な効果を狙っているといえよう。

また、『平家物語』では手紙、院旨や宣旨などの仰せ、歌などといった、書記的な文章も、語り手がこれらを引用することにより、次の引用のように語りの地の文章が突然発話行為の様相を帯びる。

(二四) 宮よりも又常は御をとづれありけり。「旅の空のありさ

ま、おぼしめしやるこそ心ぐるしけれ。宮こもいまだしづまらず」などあそばさばひて、おくには一首の歌ぞありける。人知れずそなたをしのぶこゝろをばかたぶく月にたくへてぞやる

(第九卷「三草勢揃」一四五頁)

(二五) 「今井・樋口・楯・禰井とて、木曾が四天王の、そのひとつなり。これらをなだめられむは、養虎の愁あるべし」とて、殊に沙汰あつて、誅られけるとぞ聞えし。(第九卷「樋口被討罰」一三八頁)

引用二四においては、梶井の宮という人物が直接登場するわけで

はなく、語り手は梶井の宮が書いた手紙と歌を引用しているにすぎない。しかし、『平家物語』が中世における受容者に文字テキストとしてではなく発話行為として認識されていたという可能性を考慮に入れれば、そこでパフォーマーの声と書かれた手紙をもとに媒介として、むしろ梶井の宮その人の声が直接発せられるように受容されたと推測される。同じことは引用二五における、後白河院による仰せの描写にも見られる。源範頼と義経の兄弟が、院に樋口次郎兼光を助命してくれるよう申し出たところ、院に拒まれてしまったという場面であるが、ここには源兄弟と後白河院は直接登場していない。語り手は地の文中で院の仰せの文章を引用しているにすぎないのだが、そのような語り手による叙述のなかで、突然仰せの部分が院の直接話法に変わっている。いくなれば聴衆は、彼らが手紙と歌および仰せを、文字テキストというモノとして受け取るのではなく、むしろ梶井の宮が全真に対して直接発言するオコナイ、歌の朗詠をするオコナイ、院が命令するオコナイとして目の前でなされているように受容するのである。

以上の考察を要約すると、覚一本『平家物語』では物語自体を直接の言語行為として受容させるべく語り手の媒介を隠すため、個々の作中人物によるセリフに加え、匿名の話者や、とりわけ複数の話者による集団的な直接話法を活用している。また、極めて複雑で幅の広い物語を語る『平家物語』では、作中人物の声が物語内部において使者の口上や手紙などを媒介とする表現法も見受けられるが、

それらは語りというパフォーマンスの場での受容において、あたかも作中人物の声そのもののごとく受けとめられることになる。こうした作品の話法における表現構造を見れば、覚一本『平家物語』がパフォーマンスを念頭において書かれたものであることは明らかである。

(五) おわり

これまでの考察をまとめると、まず明らかなのは、覚一本『平家物語』で極めて頻繁に用いられている直接話法において、語り手が語りのなかでの自分自身の介在を隠そうとしつつ、物語そのものを聴衆の目前で直接的に生起させることを目指しているという点である。『平家物語』は物語的叙述の多様性に優れており、そのため語り手の存在も明瞭であるが、語り手による地の語り部分においても、引用などを用い作中人物そのものが直接受容者（聴衆）に対して声を発し、働きかけるような効果を持つ表現技法が目立つ。

それに対応して、作品における直接話法は言語記号論という行為遂行的な意味を持つ。つまり、発話場面において語り手は、作中人物をしてあたかも発話させるように語り、何らかのテキストではなく、発声というオコナイの伝達を達成するのである。その意味において覚一本『平家物語』は、シェーファーが指摘した「声の文化」における文学——作品は文字テキストとしてではなく、発話という

行為として受容される——に適した表現構造を有効に働かせている。

こうした語り方の受容者への作用について考えるならば、まず、作品が語り手の介在を経ない具体的なオコナイとして受容される過程において、作品は人々の知的理解よりも、彼らの情緒に訴えるものとなる。また、最も重要なのは、受容者が物語中で語られる事件について聴くという中立的立場を離れ、実際に事件が起こる様子を目撃するかのように、語りを受け取る点である。語り手はその物語について語るのではなく、パフォーマーの発声する声を通して物語そのものを生起させるのであり、また、受容者は自ら物語の遂行を体験するのである。このような作品受容のあり方は、社会の自己理解と深く関わっている歴史的語りの場合、極めて意義深い。つまり、ある社会に生きている人々は語りにおいてその社会の歴史のなかで起こった事件の遂行を「目撃」し、それによって歴史的イベントそのものもまた証明され得ることになる。語り手によって語られる事件は実際に起こった事件ではなく、その語りが生まれた時代に、人間の社会が歴史的イベントとしてイメージしたものである。そうした社会においては、人々の意識のなかで生きている「歴史」のイメージが語りを通して呼び出されることにより、社会は自分自身についての理解を繰り返して肯定する。つまり語りは、物語を受容者の前で生起させることによって「歴史」として意識されている事件を受容者である聴衆に再び体験させようとするのである。

発話行為と語り

そうした語りと「歴史」の関係は、『平家物語』の名乗り場面において極めて明瞭に現れている。名乗り場面におけるセリフについては、それらが物語展開上あまり意味を持たず、むしろ名乗りという行為を実際に行わせる役割を果たす点はすでに述べた通りである。ちなみに、こうした語りが生まれた武士社会において、合戦の場合名乗りを上げるのは、武功を表明して武士としての名声を要求することを意味していた。そうした役割は、なかでも相手の首を取った後に名乗りを上げる場面から明らかになる。

(二二六) おきあがらんとする所に、猪俣うへにむすと乗りかゝり、やがて越中前司が腰の刀を抜き、鎧の草摺ひきあげて、つかもこぶしもとをれをれと、三刀さいて頸をとる。さる程に、人見の四郎、落ちあふたり。か様の時は論ずる事もありと思ひ、太刀のさきにつらぬき、たかくさしあげ、大声をあげて、「この日来鬼神と聞えつる平家の侍、越中前司盛俊をば、猪俣の小平六則綱が討つたるぞや」と名のつて、其日の高名の一の筆にぞ付にける。(第九卷「越中前司最期」一六九―一七〇頁)

人見の四郎という味方が近づこうとした時に、敵(平盛俊)の首を取った猪俣の小平六則綱が、後に四郎が盛俊を討ち取ったかのように主張することを避けるために自分の武功を名乗り、さらに、則綱の戦功が名乗った通りに合戦の記録に入るようになったという場面である。この描写からは、武功を認めてもらうためには証拠を上

げることがあり、そのために名乗りによって人々に自分の戦功を目撃させ、承認させたことが分かる。なお、物語の上演において、則綱の武功の名乗りがパフォーマーの声を通して聴衆の眼前で繰り返して行われることによって、歴史上の事実として伝えられてきた則綱の武功は改めて承認される。つまり、パフォーマンスにおいて、社会の集団意識の担い手である聴衆は伝承されている出来事を自身自身で目撃することになり、それによって伝承はまさに「真実」として受容者の意識に刻みつけられる。このような過程を通し『平家物語』は、社会がイメージする歴史上の出来事を過去の真実、すなわち「歴史」として肯定させる効果をも持つのである。

しかもこれは、個々の受容者の個人的な歴史意識に訴える効果ではなく、受容者が社会の成員として集団的に意識する歴史のイメージに訴える効果である。過去の伝承が史実として承認されるためには、社会の全体（あるいはある社会の権力を保持する集団）に承認される必要がある。その点で、『平家物語』がパフォーマンスのなかで集団的に受容されていたことは注目に値する。パフォーマンスを通して集団的に体験された事件や感情は、いかえれば、共有された体験であり、動かすことのできない「真実」となる。『平家物語』は物語を、パフォーマンスのなかで直接起こったかのような出来事として聴衆に共同体的な形で追体験させることによって、とりわけ受容者の集団としての自己理解を目的として語るのである。作品が出来事を受容者に発話行為を通して集団的に体験させるとい

ことは、作品が成立当時の社会集団の自己理解と深く関わっていたことを窺わせる。

以上、欧米における口承文芸論の見地から、覚一本『平家物語』の合戦場面に見られる発話行為について論じてきたが、今後の課題の枠組についても簡潔に述べたい。まず、本論の分析結果は、『平家物語』をドイツの中世叙事詩である「ニーベルンゲンの歌」(Nibelungenlied)と対照した研究結果(未発表)の一部でもある³²⁾。そうした研究の最も一般的な目的は、『平家物語』を世界各国の叙事詩伝統と比較することによって、この日本の物語伝統も、国際的に行われている叙事詩・口承文芸を課題とする研究の対象になりうるのを証明することであり、その点で『平家物語』研究の国際化に貢献する試みである。それは、日本における軍記物語研究の国際化が求められている現在、やりがいのあるアプローチであるのではないだろうか。確かに、『平家物語』を、例えば古代ギリシアのホメロス作品や中世ヨーロッパの叙事詩と対比し詳細に分析すればするほど、これらの作品の間にある相違点がなおさら明らかになるはずである。しかし、そうした事実とは他方、『平家物語』が日本特有の物語伝統の典型であり、他国の物語伝統と比較不可能であることを意味しているのではない。中世ヨーロッパの叙事詩と古代ギリシアのホメロス作品を比較しても、両者の間には『平家物語』とヨーロッパの叙事詩の間に見られるほどの異質性が明らかになることも事実である。それにもかかわらず、これらの作品のすべては、口承と書承^{オーラル・ライティング・リテラシー}という媒体が並

存して互いに刺激を与え合う状態において成立していたという点で、共通の作品成立基盤の上に立っていることもまた真である。具体的な経過はそれぞれの文化において異なっているが、口承文芸論のように、様々な相異なる物語伝統を比較対照することによって、各国の物語の媒体としての本質における普遍的な条件や原則の究明が期待されるのである。その具体例を取り上げることが、今後の課題である。

注

- (1) Lord, Albert Bates: „The Singer of Tales.“ Cambridge/Massachusetts, London/England: Harvard University Press 2000 (1960).
- (2) Butler, Kenneth Dean: „The *Heike Monogatari* and Theories of Oral Epic Literature.“ 『成蹊大学文学部紀要』2、一九六六年、三七～五四頁。„The Textual Evolution of the *Heike Monogatari*.“ *Harvard Journal of Asiatic Studies* 26, 1966, pp. 5-51.
- (3) 犬井善壽「『平家物語』の成立基盤——その書承的側面」『平家物語の成立』あなたが読む平家物語1。栃木孝惟(編)。東京・有精堂一九九三年、一三七～二六四頁。
- (4) 山下弘明『琵琶法師の「平家物語」と能』東京・塙書房二〇〇六年、六頁。
- (5) Havelock, Eric A.: „Preface to Plato.“ Cambridge/Mass., London/

England: The Belknap Press of Harvard University Press 1963.

日本語訳・エリック・A・ハヴロック『プラトン序説』村岡晋一(訳)。東京・新書館一九九七年。

(6) 志立正知『『平家物語』語り本の方法と位相』東京・汲古書院二〇〇四年、なかでも三二～二四頁を参照。

(7) 同、三頁。

(8) 同、一〇頁を参照。

(9) Schaefer, Ursula: „Vokalität. Altenglische Dichtung zwischen Mündlichkeit und Schriftlichkeit.“ Tübingen: Narr 1992.

(10) Havelock (注5)、四二頁(日本語訳五九頁)。ちなみに、ハヴロックの日本語訳者村岡晋一は、「口承的」ではなく「口誦的」と翻訳しており、ハヴロックの著作に関しては村岡の訳に倣う。その場合以外、本研究ではoralという語に対し、一貫して「口承的」という訳語を用いる。

(11) Havelock(注5)、四〇頁(翻訳は筆者)。つまり、村岡晋一訳では「半・読み書き能力」(五八頁)とされているが、ハヴロックがいう „literacy“ あるいは „semi-literacy“ とは人々が読み書きをなし得る力という意味を含めながらも、むしろある社会の文化的状況を概念化する表現であり、より広範な意味を含むのである。

(12) 「(前略)発信者側には書かれた物が存在するのだが、それは受信者の側には聴覚的に受容される。」(„[...] das auf der Sendersseite Schriftliches vorliegt, das auf der Empfängersseite hörend aufgenommen

- wird.) Schaefer (注6)、四三頁(強調はシェーファー)。
- (13) シェーファーの「声の文化 (Vokalität)」とは、ウォルター・J・オングのいう「Orality」の訳語としても使われている「声の文化」と混同しないように注意する必要がある (Ong, Walter J.: „Orality and Literacy. The Technologizing of the Word.“ London, New York: Routledge 2002 (1982). 日本語訳・ウォルター・J・オング『声の文化と文字の文化』桜井直文・林正寛・糟谷啓介(訳)。東京・藤原書店一九九一年)。本稿では「声の文化」という概念をただ「Vokalität/vocalityを意味するもの」として扱って「Orality/oralityは「口承文化」と訳すことにする。
- (14) Schaefer (注6)、五四頁(強調はシェーファー)。同、四三〜五八頁をも参照。
- (15) 同、四三頁。
- (16) 兵藤裕巳「座頭琵琶の語り物伝承についての研究(一)」『埼玉大学紀要・教養学部』第二六巻、一九九〇年、(一三〜六〇頁) 一三〜一四頁・『物語・オーラリティ・共同体——新語り物序説』東京・ひつじ書房二〇〇二年、一七〜二六頁をも参照。
- (17) 兵藤二〇〇二年(注16)、二二頁。
- (18) 同、二六頁。
- (19) Ong (注13)、三二〜七六頁を参照。
- (20) „They [words] are occurrences, events.“ 同、三二頁(日本語訳七三頁)。
- (21) „You know what you can recall.“ 同、二三頁(日本語訳七六頁)。
- (22) 『平家物語 上・下』新日本古典文学大系四四・四五。梶原正昭・山下宏明(校注)。東京・岩波書店一九九一・一九九三年。本稿の引用はすべて『下』の巻による。
- (23) この特徴は従来から注目されており、一般には作品形成の基盤にある資料の多様性・拡散性に基づくと説明されている(例えば小西甚一「平家物語」の原態と古態——本文批判と作品批評の接点」『日本文学の特質』平川祐弘・鶴田欣也(編)。東京・明治書院一九九一年(一九三〜二一六頁)、二〇三〜二〇八頁・梶原正昭「平家物語、語り本に見る原態のおもかげ」『国文学——解釈と教材の研究』第四十巻五号、特集「平家物語——語りのテキスト」。一九九五年、六一〜三三頁、等を参照)。
- (24) 松尾葦江「語りとは何か——軍記物語研究における「語り」の意味」『日本文学史を読む』III・中世。東京・有精堂一九九二年、七六〜一〇三頁。
- (25) 石母田正によると、「敵対する人間」の生き生きした、演劇的な対話は王朝の物語には見られず、『平家物語』において初めて文学化された(石母田正『平家物語』東京・岩波書店一九五七年、一九二〜一九四頁を参照)。
- (26) 引用二は義経と、彼に連れてこられた匿名の老人、引用五は義経と坂西の近藤六親家の対話場面であり、両場面の場合会話の相手は当該箇所以前から明らかである。

- (27) 最も長い場面は「勝浦付大坂越」(第十一巻)に見られ、七つの発言が相次ぐ。その次は引用七に見られる場面である。ちなみに、語り手の媒介のない対話場面は、特に義経が登場する場面で顕著に見られる(例えば「老馬」一七四～一七五頁(第九巻)、「勝浦付大坂越」四三頁、四八～四九頁、「遠矢」一四一頁(第十一巻))。
- (28) Pfister, Manfred: „Das Drama. Theorie und Analyse.“ München: Fink 1994 (1988), 一四頁を参照。
- (29) „There is something which is *at the moment of uttering being done by the person uttering.*“ Austin, J.L.: „How to do Things with Words. The William James Lectures delivered at Harvard University in 1955.“ Oxford: Oxford University Press 1980 (1975), 六〇頁(強調はオースティン)。
- (30) 杉山康彦「平家物語の語りの主体」『散文表現の機構』物語と諸説への接近。東京・三一書房一九七四年、(六六～八一頁) 七九頁。
- (31) 第七巻「願書」の場面に見られるように、直接話法のなかで述べられる他の人物のセリフは、後にその人物によりまったく同じ言葉によって直接述べられることになる場合もある(第七巻「願書」一二三頁)。村上学に「同文」と呼ばれる表現法である(村上学『語り物文学の表現構造——軍記物語・幸若舞・古浄瑠璃を通じて』東京・風間書房二〇〇〇年)。
- (32) 紙数の関係上、本論では『ニーベルンゲンの歌』に関する分析を省略した。

Erzählte Sprechakte: Die Figurenrede in den Kampfszenen des *Heike Monogatari*

Andrea Kuklinski

Das japanische *Heike Monogatari* ist in unserer Vorstellung heute in erster Linie als geschriebener Text verankert, der uns in zahlreichen Versionen und einer unglaublichen Fülle an Handschriften und Drucken überliefert ist und von uns lesend oder auch im rezitativen Vortrag rezipiert werden kann. Für die meisten Menschen des Mittelalters spielten geschriebene Texte bei der Rezeption des Werkes jedoch kaum eine Rolle. Sie nahmen das Werk fast nur in der lebendigen Performance durch blinde Lautenspieler, die *biwa hōshi*, wahr. Ob und inwieweit deren Vortrag bereits an feste Textformen gebunden war, ist eine Frage, über die bis heute viel gestritten wird. Es dürfte jedoch einleuchten, dass der Vortrag sich den besonderen Bedingungen mündlicher Rezeption anzupassen hatte, um den an zahlreichen Performance-Gattungen geschulten Ansprüchen des mittelalterlichen japanischen Publikums zu genügen.

Vor diesem Hintergrund geht die vorliegende Abhandlung der Frage nach, inwieweit die mündliche Rezeption des Werkes Spuren in der Verschriftlichung des Textes (*Kakuichi*-Fassung) hinterlassen hat. Bei der Erörterung dieser Frage bietet sich ein Blick auf die westliche Mündlichkeitsforschung an, die sich etwa in Bezug auf die mittelalterliche europäische Epenliteratur vor ähnlichen Fragestellungen sieht. So lässt sich Ursula Schäfers Begriff der *Vokalität* mit Einschränkung auch auf das japanische Mittelalter übertragen. Mit *Vokalität* bezeichnet Schäfer die kommunikative Situation in Gesellschaften, in denen literarische Texte zwar schriftlich produziert, aber nur oder weitgehend ausschließlich in der Vermittlung durch die menschliche Stimme, also vokal, rezipiert werden. In diesem Fall werden die vorgetragenen Werke von den Menschen nicht als physisch greifbare, weil schriftlich vorhandene Texte, sondern als vergängliche Handlungen im Sinne von Äußerungen=Sprechakten wahrgenommen.

Ausgehend von dieser Theorie untersucht die vorliegende Abhandlung die Sprechakte der Figuren in den Kampfszenen des *Heike Monogatari*. Dabei fällt sofort auf, dass sich die Häufigkeit direkter Figurenrede reziprok zu der Häufigkeit erzählter Handlungsakte verhält: überall dort, wo echte Handlung, z.B. Kampffaktion, im Vordergrund steht, treten auch die Protagonisten gehäuft direkt als Sprecher auf. Der Erzähler beschränkt seine eigene Rolle in

diesen Szenen auf die eines reinen Vermittlers, der die einzelnen Figuren-Statements erzählend fein säuberlich voneinander trennt – eine Technik, die eine hohe Literalität des Verfassers voraussetzt –, ansonsten die Protagonisten aber selbst auftreten lässt. Dieser Effekt zielt deutlich auf die darstellerischen Möglichkeiten des Vortragenden in der Performance ab, der die verschiedenen Protagonisten ganz konkret verkörpern kann.

Einen deutlich performativen Charakter haben außerdem solche Redeszenen, bei denen der geäußerte Inhalt der Statements auf der Erzählebene im Grunde redundant ist. Dies gilt vor allem für die auffälligen Namensnennungen der Krieger vor und nach einer Attacke. Der Sinn dieser Statements liegt in der Regel darin, die Identität eines Kämpfenden, der zugleich auch Sieger oder Besiegter ist (bzw. sein wird), deutlich zu machen. Dazu genügen im Grunde die Kommentare des Erzählers, der die Identitäten in jedem Fall klärt. Dass er die Protagonisten in ihren häufig sehr wortreichen Namensnennungen zusätzlich selbst auftreten lässt, dürfte dem Wunsch entsprechen, vor dem mittelalterlichen Publikum Fakten zu schaffen. So war es für die mittelalterlichen Krieger von großer Bedeutung, dass ihre Kampfleistungen von den Autoritäten anerkannt wurden. Konkret gesprochen brauchte ein Krieger für seine Heldenleistungen Zeugen. Indem das *Heike Monogatari* die Krieger auftreten und ihre Heldentaten selbst verkünden lässt, schafft es diese Zeugen quer durch die Jahrhunderte in den Zuhörenden beständig selbst, und es schafft sie kollektiv, da das Werk kollektiv rezipiert wurde. Mit dieser Darstellungsweise appelliert das *Heike Monogatari* an die Erinnerungskultur einer mündlichen Gesellschaft, in der Geschichte immer die Geschichte dessen ist, was kollektiv erinnert wird.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die Sprechakte in den Kampfszenen des *Heike Monogatari* in ihrem performativen Charakter auf eine mündliche Rezeption abzielen, in der die Protagonisten, vermittelt durch die verkörpernde Darstellung des Vortragenden, vor den Augen des Publikums quasi direkt auftreten. Dass der Erzähler auf der textlichen Ebene dennoch beständig präsent bleibt und die Sprechakte formell nicht darstellt, sondern erzählt, zeugt zugleich von der hohen Bewusstheit des Werkes für die Gesetze schriftlichen Erzählens. In diesem Sinne kann man das *Heike Monogatari* als eine Art schriftlich entstandenes Performance-Epos definieren. Es wäre interessant, diesen besonderen medialen Charakter des *Heike Monogatari* mit den europäischen mittelalterlichen Epen, z.B. dem deutschen *Nibelungenlied*, zu vergleichen.