

アプレイウス『変身物語』とプラトンのテキスト

野津 寛

本稿は、アプレイウスが『変身物語』でプラトンのテキストを利用したのは、何よりもアプレイウスが著者として——他の哲学的な著作や翻訳でそうだったようにプラトン哲学への導入や啓発という教育的・教訓的な意図があったかどうかはさておき——自身の文学的な博識と技量の誇示によって同時代の教養ある読者たちを楽しませるためであった、とひとまず想定した上で、アプレイウスが『変身物語』の主要なテーマ「人間がロバになること」との関連で利用したと思われるプラトンのテキストを提示しながら、小説の著者アプレイウスの文学的な手法と工夫について考察するものである。

1. アプレイウス『変身物語』とプラトンの対話篇のプロローグの比較: アプレイウスがプラトンを文学的な模範として利用したこと.

『変身物語』のプロローグ (Apul. Met.1.1) は小説全体のプログラムを提示し、同時にその文学的な模範が何であるかを示しているように見える。その模範が具体的に何であったかについては、研究者たちによってすでに多くの可能性が指摘されている。それらの中でも、De Jong が指摘した「プラトンの対話篇のプロローグ」が最有力候補であると思われる。なぜなら、後で引用する幾つかのプラトンの対話篇の冒頭のように、『変身物語』のプロローグは何の前置きもなく語り手 *ego* が対話者 *tibi* に語りかけるという特異な形式で始まっているからである (Apul. Met. 1.1)。プロローグの語り手 *ego* は聞き手 *tibi* に娯楽的な物語を予告する (*ures ... tuas beniuolas lepido susurro permulceam, ... ut mireris ... Lector intende: laetaberis*) と共に、物語の主題が「変身」であること、ならびに自分自身の経歴を簡潔に示した上で「ギリシア風の物語 *Fabula Graecanica*」を始めると宣言し、実際に主人公ルキウスの物語を始めている (Met. 1.2)。このプロローグについて、この語り手 *ego* が誰なのかという問題を巡ってはすでに夥しい議論が行われたが、研究者たちの間でいまだ満足の行く合意があるわけではない。しかし、冒頭の *At ego* から判断する限り、このプロローグ冒頭の発話そのもの以前に何らかの対話が始まっており、何者かからこの *ego* へと話者の変更があったと想定して読むことが期待されていることは、自明とまでは言えないにしても、十分に認めて良いと思われる。また、話者 *ego* は対話者 *tibi* の「その (= あなたの) ミレトス風の語り方でさまざまな物語を織り合わせ

ましよう *sermone isto Milesio uarias fabulas conseram*」と宣言し、どうやら対話者 *tibi* に対抗して同趣向のある別の物語を始めようとしているようなので、これはプラトンの『饗宴』における「演説の競演」と同じような対話の状況設定であると言える。

すでに進行中の対話の途中から始めるという手法は、例えば、プラトンの以下に引用する4つの対話篇の冒頭に見いだされる (cf. De Jong 2001, 201-204). 『クラテュロス』の冒頭 (*Cra.* 383a-383b) では、不変化詞 *οὐν* と定冠詞+名詞 *τὸν λόγον* によって、対話者どうしの間ではそれが何であるか了解された議論 (あるいは対話) がこの冒頭の発話以前にすでに始まっており、この場に登場したばかりのソクラテスはそれ以前に行われていた「その議論 *τὸν λόγον*」にまだ参加していなかったことが理解される。次に、『ピレボス』の冒頭を見てみよう (*Phlb.* 11a-11b). ここでは、命令法 + *δή* という不変化詞の用法、定冠詞+名詞句 *τὸν παρ' ἡμῖν*, 「要点をまとめて説明しましょう (*συγκεφαλαιωσόμεθα*)」という表現、およびこの後に続く部分を読めば、この冒頭場面でソクラテスが話し始める以前に対話が始まっており、その対話の中でピレボスが自説を論じたが、自分の議論を放棄したか譲ったかした結果、別の対話者プロタルコスがピレボスの論を引き継ぐことになった次第が理解される。次に、『小ヒッピアス』の冒頭を見てみよう (*Hp. mi.* 363a). 最初の不変化詞 *δὲ* はこれ以前に誰かが話をしていたことを示しており、「ヒッピアースがこれほどの演説を披露したのに *Ἰππίου τοσαῦτα ἐπιδειξαμένου*」, 「(あなたは) 語られたことを何か一緒に称賛する *συνεπαινεῖς τι τῶν εἰρημένων*」という表現から、この場面以前に対話が始まっており、その中でヒッピアースが演説を行って、かつ誰かがヒッピアースの演説の称賛を行っていたことが分かる。最後に、アプレイウス『変身物語』の冒頭の平行として最も重要な『饗宴』の冒頭部分を見てみよう (*Symp.* 172a). 『饗宴』の冒頭の *πυνθάνεσθε* は直接法現在で書かれているが、2人称複数で示された対話者たちは、語り手アポドロソスの最初の発話行為より前の時点から「聞きたがっている」と想定されることは明らかである。

2. 『変身物語』のプロローグに続くアリストメネスの挿話 (*Met.* 1.5-19) の導入部分 (*Met.* 1.2-4) と『饗宴』の冒頭部分にも、共通の構造化の手法が使われていること。

というわけで、アプレイウス『変身物語』のプロローグは、すでに進行中と想定される対話の途中から最初の場面が始まるという意味で、これらプラトンの4対話篇の冒頭と同様の手法を使って書かれていると言える。しかし、以上の比較だけでアプレイウスがプラトンの手法を「意図的」に利用したとまで断言できるだろうか? というのも、すでに進行中の対話の途中から最初の場面を始めているのはプラトンの対話篇だけではないし、このプロローグのモデルはむしろローマ喜劇のプロローグだったという指摘もあるからである。それでもやはり、アプレイウスがプラトンの対話篇の冒頭を「意図的」に利用した

と考えられる理由は以下の通りである。(1) 語り手 *ego* が対話者 *tibi* に「貴方がナイル川の葦の鋭いペン先によって記されたエジプトのパピルスを読みすることがお嫌でなければですが *modo si papyrus Aegyptiam argutia Nilotici calami inscriptam non spreueris inspicere*」と言って『パイドロス』 (*Phdr.* 274b-275b) における反文字的・反書物的な議論を揶揄していること。(2) プロローグの直後で「ミレトス風の物語」であるアリストメネスの挿話を導入するための「第2のプロローグ」 (*Met.* 1.2-4) が設けられているが、ここにもプラトン風の手法が用いられていること (*Met.* 1.2-4)。(3) この「第2のプロローグ」の後、このアリストメネスの挿話を主人公ルキウスと一緒に歩きながら聞き、この話を聞き終わる頃に目的地ヒュパタに到着するが (*Met.* 1.20-21)、この歩きながらの語り聞かせというモチーフは、プラトン『饗宴』を利用して作られたものだと考えられるからである (*Symp.* 172a-173b)。『饗宴』の語り手アポロドーロス是对話篇の冒頭で「君たちが尋ねていること（聴きたがっていること）」を語るための準備が出来ている理由として、かつて自分がパレロンからアテナイの街へと向かっていた時、偶然グラウコンという男に呼び止められ、その男からソクラテスたちの饗宴の様子を語るようせがまれ、街に向かって一緒に歩きながら語り聞かせたことがあったからだと説明している。つまり、『変身物語』のプロローグは、最初の場面を進行中の対話の途中から始めるという手法だけではなく、「歩きながら語られた物語」という『饗宴』の手法を利用して作られている。「エジプトのパピルス」という表現によって『パイドロス』への揶揄が行われていること、および「第2のプロローグ」もプラトンの手法に類似していることを考慮に入れるならば、やはりアプレイウスは『変身物語』の冒頭でプラウトゥスの喜劇よりもむしろプラトンの対話篇を、特に『饗宴』の冒頭の形式と手法を繰り返し模倣して利用することによって、自身の文学的な模範が何であるかを小説の冒頭で「意図的」に明示したのと考えられるべきであろう。

3. アリストメネスの挿話の内部でも、『変身物語』第10巻の終わりの部分でロバのルキウスが「哲学する」場面 (*Met.* 10.33) でも、アモールとプシュケの挿話 (*Met.* 4.28-6.24) でも『饗宴』のテキストが利用されていること。それによって主人公ルキウスの物語の全体が『饗宴』のテキストによって構造化されていること。

さらに注目すべきなのは、上記のとおり『饗宴』でアポロドーロスがグラウコンのためにアテナイまで一緒に歩きながらソクラテスの物語を語ったのと同様に、『変身物語』では、アリストメネスがルキウスのためにヒュパタまで一緒に歩きながらソクラテスの物語を語っている点である。両者の間で、「AのためにBへ到着するまで一緒に歩きながらCを語る」という語りの形式だけではなく、語られる内容が「ソクラテス」であるという点までが一致しており、偶然の一致であるとは考えられない。明らかにアプレイウスは『饗

宴』のテキストから取り入れた語りの形式の中にプラトンの内容（ソクラテス）を流し込んでいる。もっとも、物語の登場人物の名前は共通だが、『饗宴』本文とアリストメネスの挿話の間で「ソクラテス」そのものが異なっている。行き先がアテーナイかヒュパタかという違いも強烈な対照である。アリストメネスが語る挿話 (*Met.* 1.5-19) によれば、かつてアリストメネスは行方不明になっていた旧友ソクラテスにテッサリアで偶然出会い、顔色も青ざめやつれ果てほとんど別人のようになった旧友の世話をしてやるが、ソクラテスは魔女メロエと性的関係を結ぶ仲になった後、彼女によって虐げられ、この魔女メロエのことが恐ろしくなり、彼女のもとから逃げてきていたと告白する。アリストメネスはソクラテスと一緒に魔女メロエから逃れようとする。ところが、彼ら2人が宿泊所で寝ていると、真夜中、魔女メロエが復讐のため別の魔女パンティアと一緒にやって来て、眠っているソクラテスの喉を引き裂き、心臓を取り出し、ソクラテスにはスポンジの詰め物をして、アリストメネスには小便をかけて去っていった。その時ソクラテスはてっきり魔女メロエによって惨殺されたものと思われたが、ソクラテスは生きていた。ところが、2人で宿泊所から逃げだし、とある川べりにやって来て食事をしたとき、突然ソクラテスの顔色が悪くなり、ソクラテスは川にスポンジの詰め物を吐き出し、死んでしまったのだという。確かに、このソクラテスは名前こそ同一であるが、少なくともこのアリストメネスの挿話を素直に読む限り、プラトンのテキストに現れる「本物の」ソクラテスとは似ても似つかない人物である。例えば、プラトンのソクラテスはクリトンからテッサリアへの逃亡を勧められても決してそこへは行かなかったし、その禁欲的な態度はよく知られていた。見世物に対する好奇心や魔女の色香に惑わされるソクラテス (*Met.* 1.7-8) など想像も出来ない。酒に酔いつぶれること (*Met.* 1. 11) もソクラテスらしくない。しかし、このアリストメネスの挿話のソクラテスがプラトンのソクラテスであることに変わりはない。たとえば、旧友に再会したとき、このソクラテスはある特徴的な態度を示している (*Met.* 1.6) : 「縫い合わせたボロ布で、さっきからずっと恥ずかしさのために紅潮した自分の顔を覆っていた *sutili centunculo faciem suam iam dudum punicantem prae pudore obtexit*」。これは明らかに『パイドロス』におけるあのソクラテスの仕草に対するパロディである。『パイドロス』のソクラテスはリュシアスの「恋をしていないものに身を任せるべきである」というテーマで演説を行うときそのことを恥ずかしがって、ぜひとも頭を隠して演説を行いたいと言った (*Phdr.* 237a)。さらに、その演説を途中でやめてしまうと、*παλωφδία* と称して全く反対のことを論じる第2の演説を行う際にもこう言っている (*Phdr.* 243b)。アプレイウスの教養ある読者たちにはアリストメネスの挿話のソクラテスが恥じて頭を隠す仕草から『パイドロス』のソクラテスの仕草を想起したに違いない。しかし、アプレイウスは上の引用部分に以下のフレーズを加えて悪ふざけをしている：「そのせいで、へソから陰部まで他の部分をむき出しにした *ita ut ab umbilico pube tenus cetera corporis renudaret*」。また、多くの研究者たちが指摘するように、アリストメネスの挿話におけるソクラテスの死の場面も『パイドロス』のあの有名な場面を使って作

られている。最初に『変身物語』の問題の箇所を見てみよう (*Met.* 1.18-1.19)。次に、『パイドロス』の箇所を見てみよう (*Phdr.* 228e-229b, 230b)。アプレイウスのソクラテスの死体を残してスポンジだけが川を渡って行ったのは、ダイモンの合図がひきとめたからではなく、魔女によってスポンジにかけられた呪いのせいだった。プラタナスの木の下を流れる川は『パイドロス』のイリソス川だが、『パイドロス』の長閑な田園風景はアプレイウスの悪ふざけによってソクラテスの死と埋葬の場と化している。アプレイウスがプラトンのテキストを模範としたことは明らかだが、プラトンのテキストをこのような仕方でも模倣して利用すること自体には、何か真剣な哲学的な意図が隠されているというより、プラトンのテキストを読んだことのある教養ある読者が『変身物語』を読んだ時にプラトンのテキストを思い出し、自分自身の知識に満足すると同時に、プラトンのテキストに照らして考える限り「あり得ない」ソクラテスのことを、むしろアリストメネスの『雲』のソクラテスを笑うように笑うことが期待されていたに違いない。それゆえ、これはある種のエンターテインメントと考えるのが適切であるように思われる。

このアリストメネスの挿話におけるソクラテスのグロテスクな死のエピソードは、上述のパロディーの要素を除けば、単に魔女が登場する通俗的な「怪談」の一種に過ぎないようにも見えるが、それでもやはり、『変身物語』全体の構造を考える上では重要な機能を有している。なぜなら、この挿話は『変身物語』の全体がそれによって構造化されているプラトンの2世界論の図式を最初に提示する挿話であると考えられるからである。アプレイウスの『変身物語』においては、女神フォルトゥーナの支配下にあつて絶えず変化して定まらない肉体と感覚の領域に対して、第11巻で女神イシスが媒介する変化しない真実在（の認識）の領域が対置され、前者の領域に対応する肉体的な欲望と後者の領域に対応する真実在の認識を求める高次の欲望が鋭く対照されている。アリストメネスの挿話のソクラテスは、彼自身が発する最初の台詞が示しているように、真実在の認識を欲する高次の欲望に相応しい名誉ある哲学的な名前にも関わらず、魔女に対する肉体的な欲望によって女神フォルトゥーナの犠牲になった者として提示されている。この2世界論的な対立図式は、主にプラトンの諸々のテキストに由来するものだろう。確かに、後2世紀の一般的な読者がアリストメネスの挿話を楽しむためにプラトンのテキストを読んでいる必要はなかった。しかし、上に述べた『饗宴』や『パイドロス』の箇所のパロディー的な利用を著者アプレイウスと同じ視点に立って味わうためには、いくらかプラトンのテキストの知識が必要だったに違いない。

さて、主人公ルクウスが女神イシスのおかげでロバから人間の姿に戻るまでの物語の最終ステージ、つまり、コリントスの円形闘技場から逃げ出し、ケンクレイアイの海岸へ到着する直前の場面 (*Met.* 10.33) で、ふたたび「ソクラテス」に対する言及が行われている点は注目に値する。というのも、『変身物語』では、上記のアリストメネスの挿話とここ以外で「ソクラテス」に対する言及が全く見当たらないからである。このことを考慮に入れるならば、『変身物語』の構造を理解する上で、ロバになったルクウスの物語の両

端に置かれたこの 2 つの箇所間の照応関係は無視できない。盛大な剣闘士の見世物の準備のためテッサリアに来ていたローマの高官でコリントスの大金持ちティアスに売却されたことで、ロバのルキウスの境遇は一転した (*Met.* 10.13-22)。ロバのルキウスはこのティアスの奴隷で仕出し係を務める兄弟のもとで主人ティアスの饗宴のご馳走の残飯をこっそり食べるという幸せを享受していたが、その密かな楽しみをこの兄弟に見つかってしまう。ロバのルキウスはこの兄弟によって、まるで人間のようにご馳走を食べるロバとして見世物に供される。そのことで、ロバのルキウスは世間の注目を集め、一躍有名となり、主人ティアスの名誉ある共食者に選ばれる。テーブルマナーや人間の言葉、レスリングやダンスを学び、主人がテッサリアからコリントスへ帰還する際には主人の乗物となる栄誉を与えられ、コリントスでは動物性愛者である貴婦人に見初められ、ロバの姿のままその貴婦人との性愛を幾夜も楽しむ。しかし、この貴婦人との性交を主人に知られたがため、ロバのルキウスの運命は逆転する (*Met.* 10. 23)。剣闘士の見世物の前座として、連続殺人の罪で死刑囚となっていた別の女 (cf. *Met.* 10. 23-28) と競技場で性交を強制されることになったのである。その見世物が挙行される当日、ロバのルキウスは自分自身が出場するその獣姦の見世物に先立って上演された「パリスの審判」のパフォーマンスで 3 女神が審判者パリスを買収した次第を述べ伝えるうちに (*Met.* 10. 29-32)、同時代の裁判の腐敗の有様を思い起こし、太古の昔から現代に至るまで裁判が人間の欲望ゆえに腐敗していたことに憤慨する。ロバのルキウスは、人間の欲望ゆえに腐敗した裁判の犠牲者としてパラメデス、アイアス、ソクラテスを列挙して、ソクラテスを称賛する演説を行おうとするが、読者に対して「ロバが哲学するのを聴くのは耐え難い」として (*Ecce nunc patiemur philosophantem nobis asinum?*)、この哲学的な演説を中断している (*Met.* 10. 33)。

この箇所で言及された「ソクラテス」は、明らかに本物のすなわちプラトンのソクラテスである。小説全体の構造を考察する研究者たちは、この箇所のソクラテスに対する言及をアリストメネスの挿話のソクラテスに関係づけている。第 1 巻の最初と第 10 巻の最後の場面だけに同じ「ソクラテス」への言及がある以上、これら 2 つの箇所を『変身物語』全体を構造化する要素と見なすことは適切であると思われる。しかし、アプレイウスがこの箇所で *asinus philosophans* というフレーズを用いた時、彼の念頭にあったのは『饗宴』でアルキビアデスがソクラテスを称賛したあの有名な場面だろうと思われる (*Symp.* 221e-222a)。アプレイウスは『変身物語』におけるこの *asinus philosophans* というテーマを、『饗宴』のアルキビアデスの言葉 (sc. Sokrates) ὄνους ... λέγει の反転 (目的語と主語の入れ替え) によって導き出したに違いない。つまり、後 2 世紀の教養ある読者がこの『変身物語』のこの箇所を読んだとき、反転の手法に気づき『饗宴』のアルキビアデスを想起することが期待されていた。この反転によって作られた一種のパロディーによってどんな意味が生まれるだろうか？ 例えば：「ロバがソクラテスを語ることは確かに馬鹿げたことではあるが、(アルキビアデスが主張するように)馬鹿げたことの中にも隠された真面目な意味が潜んでいる」ということになるのか？ 著者アプレイウスはここでロバのルキ

ウスに本気で真面目な哲学的な議論をさせようとしていたのだろうか？ いや、この「哲学的な演説」も、ロバのルキウスが語る限り、真面目な、教訓的なメッセージによって教えられるというより、ロバが哲学するという滑稽な事態に対して、何よりも先ず笑いによって反応することが期待されていたと考えるべきである。なぜなら、著者アプレイウスは、ロバのルキウスという語り手の口を借りてこの小説の著者の別の顔である“Philosophus Platonicus”を開示するならば、それによって崩壊したであろう物語の *dramatic illusion* を事前に修復し、いち早くもとの空想的な物語に戻ることに努めているからである。

しかし、この滑稽な哲学のパロディーについても、主人公ルキウスの物語全体の中で有する機能が理解されなければならない。この『饗宴』のアルキビアデスが語ったソクラテスに対するパロディーを認めるならば、主人公ルキウスの物語全体のうち、ルキウスの改心と女神イシスによる救済に捧げられた第 11 巻を除く「ロバのルキウスの物語」全 10 巻の最初の部分と最後の部分に「ソクラテス」という名前の人物が、いずれもプラトンの『饗宴』のテキストに基づいて、いずれも一種の「反転」の手続きによって歪められた形で用いられていることになる。『変身物語』全体の構造化の工夫を考察するために、次の点も注目に値する。すなわち、この一連の物語の最初と最後に置かれた『饗宴』の両パロディーによって枠に入れられた部分の真中に、有名なアモールとプシュケの挿話 (*Met.* 4.28-6.24) が置かれていることである。このアモールとプシュケの挿話もやはり、一種のパロディーの手法により、『饗宴』のディオティマを思わせる老婆が語る「おとぎ話」になっており、その冒頭は小説全体のプロローグと非常によく似た言い回しで始められている：*Sed ego te narrationibus lepidis anilibusque fabulis protinus auocabo, et incipit (Met. 4.28)*。これは意図的に作られた照応関係であると思えない。強烈なコントラストによって、一方のソクラテスはプラトンの本物のソクラテスへの言及であるが、もう片方は完全に転倒された偽物のソクラテスであった。同様に強烈なコントラストの手法によって、『饗宴』のディオティマには、「アモールとプシュケ」の語り手として自堕落な酔っぱらいの老婆 (cf. *Met.* 4.7) が対置されている。主人公ルキウスはアリストメネスが語った転倒されたソクラテスの行為とその悲惨な結末の物語を「歩きながら」、つまり『饗宴』の冒頭に聞き手として言及されたグラウコンと同じ仕方でも関わらず、何も学ぶことはなかった。ルキウスにとってアリストメネスの挿話の転倒されたソクラテスは「警告」「反面教師」として役立つべきだった。しかし、ルキウスはアリストメネスの挿話の転倒されたソクラテスと同じ過ちを犯し、ロバに変身する。挿話の中のソクラテスと同様の運命をたどり、残酷なフォルトゥーナの犠牲者となる。さらに、すでにロバの姿になった者としてルキウスは、ディオティマとは対照的な老婆が語る「アモールとプシュケ」の「おとぎ話」を聴くことになる。この挿話は（一見したところ）主人公プシュケのハッピーエンドで終わっており、（一見したところ）ルキウス物語のハッピーエンドを予告しているようにも見える（が実は必ずしもそうではない）。転倒された惨めなソクラテスの

運命もプシュケの運命も『変身物語』の中では主人公ルキウスの運命の範例（パラダイム）になっており、それ自体が魔女の物語や「おとぎ話」であっても、これらの挿話は全体との関連で通俗的なジャンルを超えた意味を担わされていることが理解される。ところで、『変身物語』において主人公ルキウスがこのようにアリストメネスの挿話のソクラテスと同様の理由で不幸の連鎖（フォルトゥーナの支配領域）に陥るといふ物語のプロットは、主人公ルキウスが「ロバになる」という形で実現するが、プラトンの対話篇に登場した「本物の」ソクラテスがプラトンのテキストのどこかで、アリストメネスの挿話の「偽物の」ソクラテスと同様の理由で、ルキウスのような人間がロバになるという事態をすでに予告していなかっただろうか？

4. 『変身物語』では「人間がロバになる」という通俗的な変身のモチーフが哲学的・宗教的モチーフに結び付けられているが、この「結び付け」そのものを可能にしたのもプラトンのテキストであること。

『変身物語』の主要テーマはプロローグにおいて *figuras fortunasque hominum in alias imagines conuersas et in se rursus mutuo nexu reffectas* (Met. 1.1) と予告されている。この言葉遣いは、『パイドロス』(Phdr. 249b) の *ἐνθα καὶ εἰς θηρίου βίον ἀνθρωπίνῃ ψυχῇ ἀφικνεῖται, καὶ ἐκ θηρίου ὅς ποτε ἄνθρωπος ἦν πάλιν εἰς ἄνθρωπον* と良く似ている。しかし、『パイドロス』では変身というよりはむしろ魂の転生のことが語られており、アプレイウス『変身物語』にとって決定的な、「人間がロバになる」という変身後（あるいは再生の後）に魂が入る動物の種別に関する特定がなされていない。アプレイウス『変身物語』を特徴づけているのは、生身の人間がロバに変身した後もその意識を保ち、数多くの苦しい経験を重ねるといふ民話的・魔術的な（通俗的で、猥褻な内容を含むこともある）主題であるが、これはアプレイウスが自身の「ロバ物語」である『変身物語』を制作する際に利用したギリシア語の失われた原作『変身物語』から直接受け継いだものであり、アプレイウス自身の独創ではなかった。ところが反対に、この失われたギリシア語の原作の方には、アプレイウスの『変身物語』を特徴づける哲学的・宗教的なモチーフ（例えば、ソクラテス、アモールとプシュケ、特にプシュケの神格化、第 11 巻の女神イシスによる主人公ルキウスの救済、ルキウスの改心）の形跡が見当たらない。そこで、アプレイウスが「人間がロバになる」といふ通俗的な変身の主題を自分の『変身物語』において哲学的・宗教的なモチーフに結び付けるために、何らかの拠り所が必要であったと思われる。拠り所として役立つかもしれないフレーズを、プラトンのテキストから見つけなければならぬとすれば、それはおそらく『パイドン』のあの箇所であろうと思われる (Phd. 81e) : 「たとえば、大食いや、ほしいままな行いや、暴飲などをつつしまず、それらをつねの習いとしてしまった者たちは、驢馬とか、そういう獣の種族に入り込むのが、とうぜんと

されよう Οἶον τοὺς μὲν γαστριμαργίας τε καὶ ὕβρεις καὶ φιλοποσίας μεμελετηκότας καὶ μὴ διηλαβημένους εἰς τὰ τῶν ὄνων γένη καὶ τῶν τοιούτων θηρίων εἰκὸς ἐνδύεσθαι」。この『パイドン』のフレーズは、上に引用した『パイドロス』の箇所と同じく、ソクラテスが魂の転生について語る場面から取られたものである。『パイドン』の箇所が重要なのは、肉体の死後に魂が入り込む動物の種別として具体的に「ロバ」の名前が挙げられ、合わせて人間がロバになる原因が述べられている点である。転生によって「人間がロバになる」とはっきり言われているのは、プラトンのテキストでは『パイドン』のこの箇所だけであると思われる。ところで、主人公ルキウスが鳥に変身したかったにも関わらず、プラトンのソクラテスが『パイドン』で言った通りロバの姿に変身したのは、ソクラテスが『パイドン』で述べた種類の行為の見返りとしてだったことは、主人公ルキウスが物語の中で(1) ロバに変身する以前に行った行為から、(2) ロバに変身した後に行った行為から、また後に(3) 主人公ルキウスが女神イシスによってロバから人間へと再び変身させられたときイシスの司祭がルキウスに説明した言葉から明らかである (*Met.*11.15)。実際、アプレイウスが『パイドン』の翻訳を行ったことは知られており、アプレイウスが自身の『変身物語』を制作したとき、『パイドン』でソクラテスが「人間がロバになる」ことに言及し、合わせてその理由も述べたことを忘れてしまっていたとは考えにくい。確かに、一方はこの世における一個人の変身という「小さな物語」であり、他方は来世における人間一般の生まれ変わりという「大きな物語」ではあるが、いずれも「人間がロバになる」という意味では「変身」であり、少なくとも「変身 / 転生」の理由は両者で共通である。『パイドン』でソクラテスによって「ロバになる」とされている者も、アプレイウス『変身物語』において実際に「ロバになる」者も、現在の人生でいわば「ロバ的な」生き方をした魂 (psyche) である。アプレイウスは、通常の変身物語では神の力や魔術というその場限りの都合によって実現するロバへの変身に対して、哲学的・宗教的なレベルで「理論的な」根拠を付与する拠り所を少なくとも『パイドン』の上記の箇所に見出したと考えることが自然であるように思われる。プラトンによれば数千年はかかるであろう人間から動物、動物から人間という転生のプロセスを、アプレイウス『変身物語』では魔術と神の力によって一年のうちに実現するというところに可笑しさがあるのかもしれない。

こうして、アプレイウスがギリシア語の原作に基づき翻案と改作の作業を行ったとき、お手本には存在しなかった（と考えられる）哲学的・宗教的なモチーフを、プラトンのテキストから通俗的な変身物語のテキストへと借用し、一方の「小さな物語」の中に他方の「大きな物語」の要素を張り合わせたと想定することができる。アプレイウスは『変身物語』において、(1) 「人間がロバになる」という通常はあくまでも民話的・魔術的な変身という通俗的な主題に、(2) 魂が動物（ここではロバ）の中に入るという哲学的・宗教的（つまり、ピタゴラス・オルフェイズム・プラトンの）なモチーフを重ね合わせ、両者を敷き写しにすることにより、主人公ルキウスがこの世において「ロバになる」という（そして再び人間の姿に戻るという）通俗的な物語の世界を語りながらも、物語の解

積の可能性を一方では通俗的なものへと、他方では哲学的・宗教的なものへと2重化するという文学的な工夫を試みた。同時代の教養ある読者たちがその2重化に基づき、通俗的な変身物語の中に何か哲学的・宗教的な要素や参照されるべきテキストを見出すことを楽しむ工夫を施された装置、一種の玩具、として『変身物語』を仕上げた。もっとも、こうした2重の解釈が可能な文学的な装置も、あくまでも小説全体を構造化するための手段、または読者が楽しむための手段であり、プラトン哲学へと読者を導入する、案内するという教育的・啓蒙的な意図であるとは必ずしも言えない種類のものであると思われる。

通常、変身物語という通俗的な文学ジャンルでは、(変身による魂の失墜の後に得られる)魂の救済のモチーフが強調されることは稀である。アプレイウス『変身物語』でも、主人公ルキウスの場合を除くと、魔術によって変身した人間たちについて魂の救済はまったく語られていない。モデルとなったギリシア語のロバ物語にもこうした魂の救済のモチーフの痕跡は見当たらないように思われる。失われたギリシア語の原作の短縮版とされる伝ルキアノスの『ロバ (“Ovos)』』に主人公の「救済」があるとすれば、それは単にロバの姿からもとの人間の姿に戻るだけのことである。オウィディウスの『変身物語』においても、変身は大抵のばあい事実上の死を意味しており、変身してしまった人間の魂の救済は、例えばイオーの物語のように変身によって最終的に神格化される場合であろう (cf. *Ov. Met.* 1.568-750)。アプレイウスがオウィディウス『変身物語』のイオーのテキストを直接知っていたことは間違いない。なぜなら、ルキウスがロバに変身する場面の描写のみならず、ロバから人間に再変身する場面が、まさしくオウィディウス『変身物語』に現れる幾つもの特徴的な表現を用いて作られているからである (*Ov. Met.* 1.738-746; *Apul. Met.* 11.13-14)。研究者たちが指摘したように、アプレイウスはいくつもの特徴的な表現をオウィディウスから借用している(女神の介入、言葉を発することへの躊躇、4つ足動物の身体的特徴の発生/消失)。こうした表現は伝ルキアノスの『ロバ』には存在しない以上、失われたギリシア語の原作にもおそらく存在しなかったと想定されるので、これらはオウィディウスのテキストに基づくアプレイウスによる追加に違いない。アプレイウスはオウィディウス『変身物語』のアクタエオンの鹿への変身のテーマを利用することも怠ってはいないが、とりわけオウィディウスのイオーの物語は、イオーが牛に変身した後も人間の意識を保ち続け、長く苦しい放浪の末エジプトにたどり着き、そこで女神イシスに「変身」する(神格化される)という点で、アプレイウスにとって特別な意味を持っていたと思われる。注目すべきことに、オウィディウスのイオーの物語はアプレイウス『変身物語』のルキウスの物語と同様、テッサリアから始まり (cf. *Ov. Met.* 1.568: “Est nemus Haemoniae ...”), エジプトの女神イシスで終わる物語である。アプレイウス『変身物語』では、主人公ルキウス自身がエジプトの神になるわけではないが、他ならぬエジプトの女神イシスによって救済される。アプレイウスはもっぱらこのイオーの救済の物語をプシュケの、ひいてはルキウスの物語の模範として利用したと思われる。ルキウスの場合について言えば、イオーの物語の範例に従って、ひとりの人間が動物に変身することに

よって失墜した後も人間の意識を維持し、(イオーとプシュケのように) 様々な苦難を経験した後にその魂が救済されるという物語として主人公ルキウスの変身の物語を構築するためには、最後の重要な要素が欠けていた。なぜなら、原作の縮約版と見なされる伝ルキアノスの『ロバ (Ῥοβος)』には(つまり、失われたオリジナルの「ロバ物語」に)イオーの神格化に相当する救済の要素が見当たらないからである。アプレイウスがルキウスの物語の最後の要素をエジプトの神に求めたのは、やはりオウィディウスのイオーの変身の物語に倣ってのことだったとすれば、どうしてアプレイウスはあえてイオーを範例に選んだのか？

ギリシア語の原作の『変身物語』に、女神イシス(とオシリス)というエジプトの神々のモチーフも存在しなかったならば、おそらく哲学的・宗教的な魂の救済というモチーフも存在しなかっただろう。従って、エジプトという要素もアプレイウスが自己の『変身物語』を制作した際に魂の救済のモチーフとして新たに追加した要素と解釈すべきであろう。実際、ひとたび主人公ルキウスがオウィディウス『変身物語』のイオーのようにエジプト神話の領域にたどり着くという設定を創作しさえすれば、アプレイウスにはプルタルコスの『イシスとオシリス』が用意されていた。つまり、ロバのルキウスの物語をイシスによる救済によって哲学的・宗教的に終わらせるためには、すでにプルタルコスによってプラトンのように解釈されたエジプト神話に関する知識があった。逆に言えば、プルタルコスの『イシスとオシリス』があったからこそ、そこへ繋げるためにアプレイウスがオウィディウスのイオーの物語を見出した時に彼の『変身物語』のプロットは確定したのかもしれない。このように、アプレイウス『変身物語』においてロバに変身した主人公ルキウスの魂の失墜が伝ルキアノスの『ロバ』のようにたんなる喜劇的なハッピーエンド(小さな物語)に終わることなく、魂の哲学・宗教的な救済の物語(大きな物語)として解釈され得る可能性が付与された背景には、第1に、プラトンの『パイドン』のテキストがあり、第2に、プルタルコスの『イシスとオシリス』から得られたエジプト神話がルキウスのイシスによる救済という形で追加された背景には、オウィディウス『変身物語』のイオーの物語のテキストがあった(あるいは反対に、イオーの物語のテキストが利用された背景には、プルタルコスの『イシスとオシリス』のエジプトの神話という背景があった)と解釈することが適切であろう。こうして、ロバに変身した人間の物語は、この世において死滅する(さもなくば、この世でもういちど人間の姿に戻るのみ)という通俗的な物語の結末で終わることなく、人間の姿に戻った後の主人公ルキウスの魂の哲学・宗教的な救済の物語として延長された。特に、『変身物語』の教養ある読者たちのために、そうした哲学的・宗教的な諸要素をプラトン哲学的な2元論の図式に則して、プラトンのテキストを思い出して、解釈するという楽しみが付与された。次に、ギリシア語の原作の『変身物語』には存在せず、アプレイウスが自分の『変身物語』を制作した際に追加した部分の中でも、プラトンの2世界論の図式に則して2重に解釈できるよう工夫された部分として、やはり「アモールとプシュケ」の挿話を取り上げなければならない。

5. アリストメネスの挿話、アモールとプシュケの挿話、主人公ルキウスの物語を束ねる共通モチーフである *curiositas* が「人間がロバになる」という主要なテーマに結び付けられた背景にも、やはりプラトンの特定のテキストが存在すること。

小説の中央に置かれた、最も長く、最も重要な挿話である「アモールとプシュケ」(Met. 4.28-6.24)の主人公プシュケの「ハッピーエンド」のモデルのひとつは、上に述べたように、オウィディウスのイオーの物語だったかもしれない。なぜなら「アモールとプシュケ」はある人間の少女プシュケの運命を語るにあたり変身物語の形式を踏襲しており、この挿話の結末において死すべき人間の少女プシュケはアモール (Amor=Cupido=Eros) と正式に結婚することによって、オウィディウスのイオーのように神格化され、普通名詞の「不死なる *psyche* (“p” は小文字)」に変身するからである (cf. Met. 6.23)。普通名詞の(不死なる) *psyche* (魂)に変身するまでは、この少女はあくまでも *Psyche* という固有名詞を持つ一人の人間だった。その意味で、プシュケの物語は通俗的な変身物語(例えばオウィディウス『変身物語』のダプネー、アラクネー、エコー、ナルキッソス、等)をモデルにしていると言える。つまり、プラトン哲学の原理の一つである「魂は全て不死である *ψυχή πάντα ἀθάνατος* (Phdr. 245c)」がどうして成立したのかという問に対する答えを提供する神聖な物語が、ここではアプレイウスによって、一方で哲学的・宗教的な起源譚として、他方で通俗的な変身物語としても解釈されうる物語へと作り直されたと考えることが出来る。ロバのルキウスは、すでに盗賊たちのものとなっていたが、あるときその盗賊たちによってカリテという名前の少女が彼女の婚礼の日に誘拐され、身代金を獲得するための人質として連れてこられた。老婆が泣き悲しむ少女カリテを慰めるために「アモールとプシュケ」を「おとぎ話」として語る時、ロバのルキウスもこの物語をカリテと一緒に聴く。物語の解釈の2重化は聞き手の2重化に対応している(同時代の教養ある読者とルキウスには哲学的な解釈が、普通の読者及びカリテには通俗的な「おとぎ話」的な解釈が期待された)。すでに述べたように、この老婆が『変身物語』全体のプロローグ (Met.1.1)の冒頭と同様の言葉遣い (Met. 4.27)で物語を始めることから、語り手の老婆は『饗宴』のディオティマのパロディーと考えても良いだろう。これもすでに述べたように、老婆の語る「アモールとプシュケ」の物語は『変身物語』全体のルキウスの物語に対してパラレルな関係にある、つまり範例になっている。多くの研究者が指摘した通り、一方でこの挿話は民話的な要素によって構成されているが、他方でプラトンの概念のアレゴリーを含む神聖な物語である。「アモールとプシュケ」というタイトルは後代のものと思われるが、2人の名前は本文の中に明示されている。その主題は(人間の魂と解釈される)プシュケと(プラトンのエロスと解釈される)アモールの結婚であり、プシュケの神格化であるが、この物語には、プラトン『饗宴』の中でパウサニ阿斯が論じている2種類のアプロディテ (cf. Symp. 180c-180e)に対応する2種類のウェヌスが登場する。この『饗宴』の箇所をアプレイウスが知っていたことは、アプレイウスの

『弁明』でアプレイウス自身が語っている言葉から明らかである (Apul. *Apol.*12). アモールとプシュケの挿話においても、ウェヌス (= アプロディテ) に聖俗の 2 種類があるように、当然アモールにも聖俗の 2 種類がある。プシュケは天上のアモールのものとなり、地上のウェヌスから解放されるが、同様に主人公ルキウスの物語においてルキウスは天上のウェヌスと同一視されたイシス (cf. *Met.* 11.2, 11.5) に救われ、フォルトゥーナから解放される。ここでは『饗宴』と「アモールとプシュケ」の間のモチーフの類似点の全てを網羅的に論じることは試みないが、この 2 世界論的図式がプラトンのものと解釈されていることは言うまでもない。ところで、「アモールとプシュケ」の挿話は「(失墜した) 魂が不死を求める」というアレゴリー的な物語としてプラトンのように解釈できると考えられているが、このタイプの物語はアプレイウスの時代に近い時代に書かれたと思われる哲学的・宗教的な文献にもいくつも見いだされる。

上述の通り「アモールとプシュケ」の挿話は小説全体の構造の真ん中に挿入されているが、いわばアレクサンドリア文学的な仕方で作品全体と有機的に関係づけて解釈されるべき「脱線」と考えるべきだろう。実際、ルキウスの物語とプシュケの物語はいずれも主人公が様々な試練を経た後、最終的には変身によって救済されるという物語であるだけでなく、両主人公の性格に関しても、行動パターンに関しても、各々の物語の構造に関しても、いくつかの共通性を有している。アモールとプシュケの物語は枠構造の中にあって、外枠になっているルキウスの物語に対する範例として機能している。「アモールとプシュケ」は、盗賊の隠れ家である洞窟 (cf. *Met.* 4.6) でこの物語を劇中劇として聴いたカリテとロバのルキウスの未来を暗示すると共に、これらの主人公たちによる何らかの学習 (ないし非学習) が期待される。ところで、プシュケが夫クピドに禁止されたにも関わらずその姿をランプで照らして見てしまったとき、クピドはプシュケのもとから飛び去っていく (*Met.* 5.24)。この場面において、プシュケは飛んでいくクピドにすがりつくが、プシュケは力尽きて空中から地面へ墜落する。このプシュケの墜落について、多くの研究者たちが参照しているプラトンのテキストは『パイドロス』における魂の墜落である (*Phdr.* 248c)。しかし、両箇所を読み比べて見ても、「psyche の墜落」という点を除けば、この 2 つのテキストはそれほど似ているようには思えない。確かに『パイドロス』における「魂」もアプレイウス『変身物語』における「Psyche = 魂」も墜落するが、そもそも『変身物語』のプシュケには翼がない (!)。

さて、『変身物語』全体 (特にルキウスの物語) との関連においてプシュケの性格を最も良く特徴づけているのは、何と言っても *curiositas* である。通常、この言葉は「好奇心」と訳される。挿話の主人公プシュケが、夫のクピドによって再三の警告を受けながら、その禁止を犯してまでクピドの姿を見てしまったのは、彼女の *curiositas* が原因だったとされている (cf. *Met.* 5.6, 5.19, 5.23)。また、継母のようなウェヌスがクピドを求めるプシュケに対して様々な試練を課すが、それらの試練のなかでも最後の試練において、プシュケがプロセルピーナの「美」が入った箱を開けてしまい、それまでの努力がすべて

無駄になってしまうが、これも彼女の *curiositas* のせいであったとされている (cf. *Met.* 6.20, 6.21). 『変身物語』ではこの *curiositas* のテーマが「アモールとプシュケ」においてプシュケの性格として滑稽なまでに強調されているのみならず、アリストメネスの挿話とロバのルキウスの物語に浸透し、『変身物語』全体を統一する不可欠のライトモチーフとなっている。*curiositas* は、その危険性がすでにソクラテスを主人公とするアリストメネスの挿話を通じて、また、伯母のビュラエナの屋敷で語り手ルキウスが克明に描写した女神ディアーナとアクタエオンの彫刻群を見ることによって、主人公ルキウスに繰り返し明示されていた。それにも関わらず、ルキウスはそれらの警告から何も学ばず、魔女パンピレの魔術の実践をこっそり覗き見すること (*curiositas* のテーマ) を通じて鳥に変身しようと試みるが、誤ってロバに変身する。同じ *curiositas* がロバに変身した後のルキウスの不幸の原因にも、また時には慰めの理由にさえなっている。さらに *curiositas* は、上に述べた通り、ルキウスがイシスによってロバから人間の姿に戻った後、イシスの神官ミトラによってルキウスの受難の原因として指摘されたものの1つである。このように *curiositas* はルキウスがイシスによって救済されるという物語の最終段階に至るまで、ルキウスには克服できない性質である。いや、イシスによる救済の後でもルキウスがこの *curiositas* を克服できたかどうか定かではない。

このように物語全体を統一するモチーフになっている *curiositas* に関しても、以下に述べる通り、プラトンのテキストが非常に有力な解釈の鍵を与えてくれることは注目に値する。そもそも、この「好奇心」と訳される *curiositas* という単語はラテン文学の歴史の中では、アプレイウスがほとんど初めて導入したとも言えそうな、非常にまれな単語である。アプレイウス以前にはたった一度しか使われていないにも関わらず、アプレイウス『変身物語』では12回(形容詞形の *curiosus* も含めると24回)も現れる。すでに多くの研究者が指摘した通り、この *curiositas* はギリシア語の *πολυπραγμοσύνη* (あるいは *περιεργία*) の訳語として理解されるべきである。そこで、ルキウスの失墜の原因を説明したイシスの神官のあの言葉をもう一度思い出してみよう (*Met.* 11.15) :

Nec tibi natales ac ne dignitas quidem, uel ipsa, qua flores, usquam doctrina profuit, sed lubrico uirentis aetatulae ad seruiles delapsus uoluptates curiositatis inprosperae sinistrum praemium reportasti.

お前の生まれも品位も花と咲き誇る学識すら、お前には何の役にも立たなかった。それどころか、血気盛りの年頃によくありがちな誘惑に負け、みじめにも快樂に耽り、お前のその好奇心から不幸な報酬を受けたというわけだ。

ここでは *curiositas* を「好奇心」と訳してみたが、確かに『変身物語』の *curiositas* は(見ること、知ることがタブーであるものも含め)あらゆるものを知りたがるという意味で「好奇心」と訳しただけでは不十分である(伝ルキアノス『ロバ』のルキオスの失敗の

原因の *περιεργία* であれば [cf. Ps. Luc. *Asin.* 15, 45, 56], 「好奇心」で十分だったかもしれない). すでに引用した『パイドン』のソクラテスによれば「人間がロバになる」のは「大食いや、ほしいままな行いや、暴飲などをつつしまず、それらをつねの習いとしてしまった者たち」だった (*Phd.* 81e). ソクラテスは明らかに「人間がロバになる」という不幸を *uoluptas* に関連づけている. イシスの神官の説明においても *curiositas* は *uoluptas* と密接に関係づけられている. これは、以下に述べる通り、プラトンの特定のテキストに基づくプラトンの説明であると言えるかもしれない. なぜなら、—— 以下 DeFilippo の論を援用する —— プラトン『国家』第 4 巻でソクラテスが国家における正義の定義 *τὸ τὰ αὐτοῦ πράττειν καὶ μὴ πολυπραγμονεῖν δικαιοσύνη ἐστὶ* (*Resp.* 433a) を個人の正義の定義に適用したとき、魂の 3 部分 (理知的部分, 気概の部分, 欲望的部分) の「自分自身の中の各々のものに他者の仕事をするを許さず、魂のなかにある種族に互いに余計な手出しをするを許さないこと *μὴ ἐάσαντα τὰλλότρια πράττειν ἕκαστον ἐν αὐτῷ μηδὲ πολυπραγμονεῖν πρὸς ἄλληλα τὰ ἐν τῇ ψυχῇ γένη* (*Res.* 443c-d)」としている、つまり魂の欲望的部分や気概的部分が理知的部分に余計な手出しをし、その役割を侵害することを *πολυπραγμοσύνη* と呼んでおり、それによって魂は不正義の状態に陥るといった考えが示されているからである. さらに、プラトン『国家』第 9 巻 (*Res.* 588c) では、上記の魂の 3 部分 (理知的部分, 気概の部分, 欲望的部分) がそれぞれ人間, ライオン, 多頭の怪物 (*μίαν ... ἰδέαν θηρίου ποικίλου καὶ πολυκεφάλου*) に例えられており、この魂の理知的部分の働きを妨害する多頭の怪物に例えられた欲望的部分が『パイドロス』では「テュポン」と見なされている (*Phdr.* 229e-230). さらに、この肥大化した魂の欲望的部分のテュポンのイメージが、プルタルコスによってロバに関連付けられているのである. プルタルコスの『イシスとオシリス』によれば、エジプト人たちはセトとテュポンを同一視している (*Plut. De Is. et Os.* 41, 367d; 49, 371e; 62, 376a; cf. 50, 371c). 同じくプルタルコスによれば、テュポン (= セト) はエジプトの宗教儀礼においてロバとして表象される. あるいはロバに似ていると言われている (*Plut. De Is. et Os.* 30-31, 362e-363e; cf. 50, 371c). 実際、アプレイウスの『変身物語』でも、エジプトの神セト (= テュポン) とロバの類似は女神イシス自身がルキウスに語った言葉からも知ることが出来る (*Met.* 11.6: *mihique iam dudum detestabilis beluae istius corio te protinus exue*). つまり、主人公ルキウスが持ち前の *curiositas* (*πολυπραγμοσύνη*) のせいでロバに変身したのは、プラトンによってテュポンと同一視された魂の欲望的部分が、魂の理知的部分に余計な手出しをして、その役割を侵害したためだとすれば、ルキウスはまさにプラトンの図式に従ってロバに変身したことになる. なぜなら、プラトンのテキストによれば、魂の肥大化した欲望的部分が *πολυπραγμοσύνη* (= *curiositas*) によって他の部分に余計な手出ししたために、理知的部分の役割が損なわれた結果こそが、『パイドン』のソクラテスが語った「人間がロバになること」の原因、すなわちイシスの神官の言うところの *seruiles uoluptates* だからである. また、魂の肥大化した欲望的部分のイメージは、プルタルコスによってエジプト人たちが

ロバに似ていると考えたテュポン (=セト) だからである。従って、プラトン (及びプルトアルコス) のテキストに親しんでいる教養ある読者たちは、『変身物語』において *curiositas* (= *πολυπραγμοσύνη*) がアリストメネスの挿話のソクラテスの破滅、「アモールとプシュケ」のプシュケの失墜、物語全体の主人公ルキウスのロバへの変身の原因として繰り返し言及されるたびに、プラトンのテキストの具体的な箇所を「これはあのことだ」と思い出したものと思われる。アプレイウスが『変身物語』を制作した際に、上に引用したプラトンの『国家』、『パイドロス』、『パイドン』の特定のテキストを利用したとすれば、それは、主人公ルキウスがその持ち前の *curiositas* に起因する *uoluptas* ゆえにロバになり、様々な不幸な経験を経た後に、女神イシスによって人間の姿に戻され、イシスとオシリスの宗教に入信するというプロットの構造の中で、*curioistas* という言葉に、一方で通俗的な意味 (好奇心) を、他方でプラトン哲学的な意味 (魂の理知的部分が欲望的部分に支配された状態) を与えるという機能を有していたからであろう。こうして、通常の読者は伝ルキアノスの『ロバ』のルキオスの場合のように *curiositas* を単に *περιεργία* (好奇心) ないし *πολυπραγμοσύνη* (他者に対する干渉, おせっかい, 余計な手出しをすること) のラテン語訳と理解したと思われるが、プラトンのテキストに親しんでいる教養ある読者には具体的なプラトンのテキストの箇所を思い出し、そのことを楽しむことが期待されていたのであろう。

参考文献

- De Jong 2001: I. J. De Jong, “The Prologue as a Pseudo-Dialogue and the Identity of its (Main) Speaker” = Kahane-Laird 2001, 201-212.
- DeFilippo 1990: J. G. DeFilippo, “Curiositas and the Platonism of Apuleius’ Golden Ass”, *The American Journal of Philology* 111, 471-492.
- Dowden 1982: K. Dowden, “Psyche on the Rock”, *Latomus* 41, 336-352.
- Dowden 1998: K. Dowden, “Cupid and Psyche. A Question of the Vision of Apuleius”, B. L. Hijmans Jr. and R. Th. van der Paardt (eds.), *A Collection of Original Papers, Aspects of Apuleius’ Golden Ass, Volume II: Cupid and Psyche*, Groningen.
- GCA: *Groningen Commentaries on Apuleius*.
- GCN: *Groningen Colloquia on the Novel*.
- Griffiths 1970: J. Gwyn Griffiths, *Plutarch’s De Iside et Osiride*, Cardiff, University of Wales Press.
- Grimal 1963: Pierre Grimal, *Apulei Metamorphoseis: (IV, 28-VI, 24), le Conte d’Amour et Psyché. Édition, introduction et commentaire*, Presses universitaires de France.
- Harrison 2000: S. J. Harrison, *Apuleius: a Latin sophist*, Oxford Univ. Press.

- Hunter 2012: R. Hunter, *Plato and the Traditions of Ancient Literature: the Silent Stream*, Cambridge et New York, Cambridge Univ. Press.
- Janson 1964: Tore Janson, *Latin Prose Prefaces: Studies in Literary Conventions* (Studia Latina Stockholmensia xiii), Stockholm, Almqvist & Wiksell.
- Kahane-Laird 2001: A. Kahane & A. Laird (eds.), *A Companion to the Prologue of Apuleius' Metamorphoses*, Oxford Univ. Press.
- Kenney 1990: E. J. Kenney, "Psyche and her Mysterious Husband", D. A. Russell (ed.) *Antonine Literature*, Oxford, 175-198.
- Keulen 2003: W. H. Keulen, "Comic Invention and Superstitious Frenzy in Apuleius' Metamorphoses: The Figure of Socrates as an Icon of Satirical Self-Exposure", *The American Journal of Philology* 124, 107-135.
- Kirichenko 2008: A. Kirichenko, "*Asinus philosophans*: Platonic Philosophy and the Prologue to Apuleius' *Golden Ass*", *Mnemosyne* 61, 89-107.
- Leigh 2013: Matthew Leigh, *From Polypragmon to Curiosus: Ancient Concepts of Curious and Meddlesome*, Oxford University Press.
- May 2006: Regine May, *Apuleius and Drama: The Ass on Stage*, Oxford Univ. Press.
- May 2013: Regine May, *Apuleius: Metamorphoses: Book I*, Aris and Phillips Classical Texts.
- Moreschini 2015: C. Moreschini, *Apuleius and the Metamorphoses of Platonism*, Brepolis.
- Roskam 2017: Geert Roskam, "Cupid's Swan from the Academy (*De Plat.* 1.1, 183): Apuleius' Reception of Plato", 156–170, IN: Harold Tarrant, François Renaud, Dirk Baltzly, and Danielle A. Layne (eds.), *Brill's Companion to the Reception of Plato in Antiquity*, Brill.
- Schlam 1970: Carl Schlam, "Platonica in the Metamorphoses of Apuleius", *Transactions and Proceedings of the American Philological Association* 101, 477-487.
- Tommasi Moreschini 2013: Chiara O. Tommasi Moreschini, "Gnostic Variations on the Tale of Cupid and Psyche", in M. P. Futre Pinheiro, A. Bierl, R. Beck (eds.), *Intende, Lector – Echoes of Myth, Religion and Ritual in the Ancient Novel*, De Gruyter, Berlin 2013, pp. 123-144.
- Walsh 1981: P. G. Walsh, "Apuleius and Plutarch", In A. H. Armstrong, H. J. Blumenthal & R. A. Markus (eds.), *Neoplatonism and Early Christian Thought: Essays in Honour of A.H. Armstrong*, Variorum Publications, London.
- Wlosok 1969: Antoine Wlosok, "Zur Einheit der Metamorphosen des Apuleius", *Philologus* 113: 68-84.