

ヴァルハラは理想か？

——現代日本のフィクションと北欧神話

松本 涼

1. はじめに

本稿の目的は、現代日本のフィクション作品における北欧神話や中世北欧の利用の特徴を明らかにすることである¹⁾。日本のマンガやゲームなどのフィクション作品については多くの研究蓄積があるが、北欧神話の受容に注目した研究は少ない。例外的に、2007年の『ユリイカ』「特集 北欧神話の世界」における伊藤の論考には日本における北欧神話の受容とマンガへの影響に関する試論がみられ、北欧神話はおそらくゲルマン神話として明治期の日本に受容されたという見解が示されている（伊藤 2007, 189）²⁾。また、個別の作品分析として、日本での長い滞在経験をもつアイスランド人文化人類学者のハルドル・ステファウンソンによる先駆的な研究がある。そこではアイスランド古典文学の日本における翻訳活動の概観に続き、北欧神話をモチーフとするマンガとして石ノ森章太郎『サイボーグ 009』「エッダ（北欧神話）編」とあずみ椋『緋色い剣』が分析され、元のモチーフが日本の文化・習慣に合わせて改変され使われていることが指摘された（Stefánsson 1993）。近年では、アイスランド大学文学教授ヨウン・カール・ヘルガソンの *Echoes of Valhalla* が欧米のサブカルチャーにおける北欧神話受容を分析する中で、日本のマンガやゲームについても言及している（Helgason 2017）³⁾。

以上のように、いくつかの事例はあるものの、日本のサブカルチャーにおける北欧神話受容の研究はまだ緒に就いたばかりといえる。そのような状況に対し、2017-18年度にかけて、北欧中世研究とマンガ研究との架橋をめざした科学研究費補助金挑戦的研究（萌芽）「日本のマンガにおける北欧神話受容史の萌芽研究」が行われた。研究代表者は英語・北欧語文献学の伊藤盡（信州大学）、研究分担者として筆者に加え、中世英文学の井口篤（慶應義塾大学）、カルチュラル・スタディーズの杉本パウエンス・ジェシカ（龍谷大学）、研究協力者として先述のヨウン・カール・ヘルガソン（アイスランド大学）が参加した。本研究は、日本で刊行されたマンガ作品の中で何らかの形で北欧神話を扱っているもののデータを収集し、分析の基盤を整えることを第一の目的としていた。本稿もその成果の一部であり、とくに中世アイスランド史を専攻する立場から日本のフィクション作品を分析するものである。

本論に入る前に、全体的な状況を概観したい。表1は収集したデータの一部であり、北欧神話を利用する日本のマンガ作品の一覧である。ここからはまず、1960年代という早い段階から日本のマンガが北欧神話に由来するモチーフを用いてきたことがわかる⁴⁾。また、ここでは全46作品を、モチーフをどのように用いているかによってa・b・cの3グループに分けた。最も作品数が多いのはc「名前の借用」で35作品が含まれる。これらは作品独自のストーリーや世界観の中で、北欧神話に登場する神々や道具の名前をキャラクターや武具などの名前に使用し

表1 北欧神話を利用する日本のマンガ作品（発行年順）

No.	著者名	作品名	発行年	出版社名	グループ
1	水野英子	星のたてごと	1960-1962	講談社	c
2	石ノ森章太郎	サイボーグ009:エッダ(北欧神話)編	1976	秋田書店	c
3	あしべゆうほ	クリスタル☆ドラゴン	1981-現在	秋田書店	a
4	竹宮恵子	イゾアローン伝説	1982-1987	小学館	c
5	宮崎駿	風の谷のナウシカ	1982-1994	徳間書店	c
6	あずみ棕	戦士の宴—ミッドガルド・サーガ—	1983	SG企画	a
7	あずみ棕	緋色い剣	1986-1993	SG企画	a
8	中山星花	妖精国(アルフヘイム)の騎士	1986-2006	秋田書店	c
9	あずみ棕	ディース...!	1987	新書館	a
10	出淵裕	機神幻想ルーンマスカ—	1988	富士見書房	c
11	車田正美	聖闘士星矢(アスガルド編) ¹⁾	1988	集英社	c
12	紫堂恭子	辺境警備	1988-1992	潮出版社	c
13	藤島康介	ああ、女神様っ	1988-2014	講談社	c
14	あずみ棕	ニーベルングの指環	1989-1991	SG企画	b
15	紫堂恭子	グラン・ローヴァ物語	1989-1993	潮出版社	c
16	三浦建太郎	ベルセルク	1989-現在	白泉社	c
17	増田晴彦	輝竜戦鬼ナ—ガス	1991-1994	エニックス	c
18	椎名高志	GS美神 極楽大作戦!!	1991-1999	小学館	c
19	渡辺道明	ハーメルンのバイオリン弾き	1991-2001	エニックス	c
20	堤抄子	聖戦記エルナサーガ	1993-1999	エニックス	c
21	樹なつみ	獣王星	1993-2003	白泉社	c
22	あずみ棕	獅子の如く	1994-2001	SG企画	a
23	あずみ棕	神の槍	1996	SG企画	a
24	高橋和希	遊☆戯☆王	1996-2004	集英社	c
25	天原ふおん	ミストルティンの魔法	1997	白泉社	c
26	尾田栄一郎	ONE PIECE	1997-現在	集英社	c
27	木下さくら	魔探偵ロキ	1999-2001	エニックス	c
28	池田理代子(原作・脚本・構成) 宮本えりか(作画)	ニーベルングの指輪	2001-2002	集英社	b
29	日渡早紀	GLOBAL GARDEN -アインシュタイン睡夢奇譚-	2001-2005	白泉社	c
30	木下さくら	魔探偵ロキ RAGNAROK	2002-2004	マッグガーデン	c
31	幸村誠	ヴァンランド・サガ	2005-現在	講談社	a
32	里中満智子	ニーベルングの指環(マンガ名作オペラ)	2006	中央公論社	b
33	中村光	聖☆おにいさん	2006-現在	講談社	c
34	吉永裕ノ介	ブレイク ブレイド	2006-現在	フレックスコミックス	c
35	高橋慶太郎	ヨルムンガンド	2006-2012	小学館	c
36	石川雅之	純潔のマリア	2008-2015	講談社	c
37	諫山創	進撃の巨人	2009-現在	講談社	c
38	木下さくら	魔探偵ロキ RAGNAROK ~新世界の神々~	2011-2015	マッグガーデン	c
39	久正人	エリア51	2011-2017	新潮社	c
40	岡本倫	極黒のブリュンヒルデ	2012-2016	集英社	c
41	渡辺道明	続 ハーメルンのバイオリン弾き	2013-現在	スタジオロードライト	c
42	土屋ガロン(原作) 和泉晴紀(作画)	ワルキューレ	2014-2015	KADOKAWA	b
43	大塚ヨウコ	月光戦譚 フォルモ—ント	2014-2018	徳間書店	c
44	武田すん	グレイブニル	2016-現在	講談社	c
45	三月薫	百年のワルキューレ	2017	講談社	c
46	石原ケイコ	偽りのフレイヤ	2017-現在	白泉社	c

¹⁾『聖闘士星矢』『アスガルド編』は1988年公開の映画版2作目のリメイクであり、アニメ版オリジナルストーリーで原作マンガには含まれない。この表には原則としてマンガ作品のみ挙げ、アニメ・オリジナル作品やゲームのコミカライズは除外したが、『聖闘士星矢』は原作の知名度の高さから表に加えた。

a 歴史的フィクション	7
b 『ニーベルングの指環』翻案	4
c 名前の借用	35
計	46

ているものである。借用の深度はさまざまで、元の神話でもつ意味や役割が生かされている場合もあれば、ほとんど関係がない場合もある。次に多いのは a「歴史的フィクション」で、北欧神話を生み出した古代・中世の北欧社会を舞台とした作品である。このような作品は7つだが、そのうち5つは同一作者（あずみ棕）による。最後に、bはワーグナーの楽劇『ニーベルングの指環』のマンガ化や翻案作品で、4作品が挙げられる。

以上の概観から、日本のマンガの中で北欧神話に言及する作品は少なくないものの、歴史上の北欧社会そのものを舞台に設定することは稀で、ほとんどの場合はグループ c のような名前やそれに付随する情報の借用に留まっているといえるだろう。とはいえ、少数だとしても、やはり北欧の神話や歴史を物語の舞台として使っている作品は、現代日本で中世北欧がどのようにイメージされるのかについて考察する糸口として適していると考ええる。本稿ではそのような作品の例として、コンピュータゲームの「ヴァルキリープロファイル」シリーズとマンガ『ヴィンランド・サガ』を取り上げる。そこにはヴァルハラ信仰について興味深い解釈が見られるからである。北欧神話における死後の世界ヴァルハラや、そこへの導き手となる女性神ヴァルキュリアというモチーフは現代のサブカルチャーでは非常によく利用されており、表1に挙げた46作品中どちらかに言及するものは半数以上の26作品に上る⁵⁾。そのため、以下ではこのヴァルハラを描き方に注目し、北欧神話が作品の中でどのように利用されているかを分析したい。現在流通しているヴァルハラ解釈は中世の想像力の延長線上にあるといえる。その上で、現代日本と中世北欧の解釈にどのような共通点・相違点があるのか、その背景には何があるのかを、とくに神々と人間、そして暴力・非暴力というテーマに注目し考察する。

2. ヴァルハラとは何か

まずは、北欧神話のヴァルハラがどのようなものかを確認したい。北欧神話に関する知識はさまざまな文献資料や考古資料、画像資料に基づいて再構成されているが、なかでも最重要資料といえるのが、13世紀のアイスランドで書かれたふたつの『エッダ』である。一方の『詩エッダ』（『古エッダ』『セームンドのエッダ』とも呼ばれる）は、1270年頃に作成された「王室写本」*Codex Regius*（GKS 2365 4to）に収められた詩の集成である。「王室写本」は29篇の詩を含むが、その大半はアイスランドが公式にキリスト教に改宗する999／1000年以前の異教時代に作られたと考えられている⁶⁾。他方の『散文エッダ』（『新エッダ』『スノッリのエッダ』）は、散文で書かれた詩学の解説書である。中世アイスランドの政治的有力者であり、詩人・歴史著述家でもあったスノッリ・ストゥルルソン（1179-1241年）が執筆した⁷⁾。

両『エッダ』において、古北欧語ヴァルホル（Valhöll）、英語名ヴァルハラとはまず最高神であるオージンの館を指す⁸⁾。Valhöllはvalr「戦死者」+höll「館、ホール」＝「戦死者の館」を意味し、ここには地上で戦死した人間の戦士たちが集められている。『詩エッダ』の「グリームニルの歌」によれば、「ヴァルハラには540の扉があるように思う。狼との戦いにおもむくときは、一つの扉から800人の戦士が一度にうって出るのだ」とされる（谷口1973, 53-54）⁹⁾。「狼との戦い」とは神々と巨人族との最終戦争、いわゆるラグナロクのことである。この戦いを経て世界は終末を迎えるが、最高神オージンはその際フェンリル狼に飲みこまれて最期を迎える

と予言されているため、「狼との戦い」がラグナロクを指す。つまり、オージンはやがて起こるこの最終戦争で兵士として用いるために、人間の英雄たちをヴァルハラに集めているのである。

とはいえ、ヴァルハラへは誰でも行けるわけではない。戦場で最期まで勇敢に戦い死んだ者だけが、オージンの使いである女性神ヴァルキュリアたちに選ばれ、ヴァルハラに迎え入れることになる。選ばれた戦士たちは「エインヘルヤル」と呼ばれ、ヴァルハラで毎日互いに戦い腕を磨き、その後には宴席で美しいヴァルキュリアを侍らせ、飲食を楽しむとされる¹⁰⁾。しかし、もし戦場で死ぬことができず病氣や寿命で死去すると、ヴァルハラには招かれない。かわりに、女王ヘルが支配する冥界へ行くことになる。ヘルの世界は冷たく暗く、退屈な場所なので、北欧の戦士たちはできるかぎりヘルの元ではなくヴァルハラに行くことを理想としていた¹¹⁾。

以上が『エッダ』の描くヴァルハラの詳細である。次章ではヴァルハラをモチーフとして利用するフィクション作品の中から、「ヴァルキリープロファイル」シリーズを取り上げる。

3. 「ヴァルキリープロファイル」における神々と人間

「ヴァルキリープロファイル」は1999年にエニックスから第1作が発売されたコンピュータゲームで、2019年1月現在までに4作品がリリースされている（表2）。

表2 「ヴァルキリープロファイル」シリーズ

タイトル	発売日	発売元	開発元	プラットフォーム	累計売上本数 (日本)	累計売上本数 (全世界)
ヴァルキリープロファイル	1999.12.22	エニックス	tri-Ace	PlayStation	63万	81万
ヴァルキリープロファイル2 -シルメリア-	2006.6.22	スクウェア・エニックス	tri-Ace	PS2	39万	47万
ヴァルキリープロファイル 咎を背負う者	2008.11.1	スクウェア・エニックス	tri-Ace	DS	16万	42万
ヴァルキリーアナトミア -ジ・オリジン-	2016.4.28	スクウェア・エニックス	ドキドキグルーヴワークス・セブンスコード	スマートフォン	350万ダウンロード以上	

注：移植版は除く。累計売上本数の出所はVGChartz (<http://www.vgchartz.com/>)。ただし、「ヴァルキリーアナトミア-ジ・オリジン-」のダウンロード数については以下の記事による。「スクエニ、『ヴァルキリーアナトミア』が350万DLを突破！「350万ダウンロード記念！最大6500秘石キャンペーン！」を本日より実施」『Social Game Info.』<https://gamebiz.jp/?p=213377> (2018年6月18日更新記事, 2019年1月12日閲覧)。

本シリーズは北欧神話を世界観や物語のベースとしており、とくに第1作はヴァルキュリアの一人が主人公で、来たるべきラグナロクに向けてヴァルハラへ迎える戦士を探すという、神話にかなり近い物語が基本的なストーリーとなっていた。人気マンガ『聖☆おにいさん』でも「北欧モチーフのRPG」として言及されるほど知名度も高い（中村光2015, 104）。

もちろん独自の設定も多いが、神話との比較で注目すべきは、シリーズが進むにつれて「人

間にとって、神々はいない方がよい」という主題が明確になる点である。4作品ともさまざまな形で人間と神々との対立がテーマとなっているが、象徴的な場面として第2作の『ヴァルキリープロファイル2-シルメリア』の一場面を検討したい。「Chapter 5 見えざる手」において、ヴァルハラ宮殿を舞台に主神オーディン（オージンの英語名）が連れ去られるという事件が起きる。そこで、ヴァルキュリアの一人であるアーリイというキャラクターが事件に対処するため、ヴァルハラに集う戦士たち（作中では「エインフェリア」と呼ばれているが、北欧神話のエインヘルヤルに当たる）を招集しようとする。しかし、エインフェリアたちはヴァルキュリアに従おうとせず、その中の一人アリュージェは以下のように言い放つ。

アーリイ「来い ー大事だ」

アリュージェ「…関係ねえな」

アーリイ「なんだと…」

アリュージェ「オーディンを助けに行くんだろ？ そんな仕事は真っ平だ」

アーリイ「…なぜ知っている」

アリュージェ「とっくに噂になってるぜ／人間にとっちゃ あんな奴 いない方がいいに決まってる…／違うか？」

最後のアリュージェのセリフは、神々の存在が人間にとって不利益だという考えを明確に表している。アリュージェは人間の戦士だったが、ヴァルキュリア・アーリイによって殺害され強制的にエインフェリアとされた。この第2作は主人公も人間であり、そのように神々の都合によって振り回される人間の立場から、神々の支配に抗おうとする奮闘が描かれている。

このような神々に対する不満の描写は、現代のフィクションに特有のものではない。中世北欧で書かれた物語においても、神々の都合によって地上で人間の英雄が戦死させられることへの不満や批判は表現されていた。たとえば、以下の引用は1200年頃デンマークで執筆された歴史書『デーン人の事績』の一節である。

さて、今は盲目で老齢になったハラルドは味方の悲しいつぶやきを耳にすると、幸運が敵にほほえんでいることを知った。…中略…ハラルドはこの者〔側近のブルーノ〕こそ実はオーディンであって、このかつては彼にとって親しかった神が、今は援助を与えたり、取り去ったりするために、姿をかえているのだと思いついた。そこでハラルドは、これまでも親切に援助してくれたデンマーク人に究極の勝利をあたえてくれるよう、最初と同じように最後にも好意を示してほしい、と熱心に懇願し、死者の霊はすべて彼に贈物として捧げると約束した。だがブルーノは彼の切願にすこしも動かされることなく、突然ハラルドを車から投げ出し、地面へ突き落とし、落ちるその手から奪った棍棒でその頭を殴り、彼自身の武器で殺した（谷口訳1993, 346-347, []内は松本による補足¹²⁾。

ここに登場するハラルドは伝説上のデンマーク王「戦齒のハラルド」である。『デーン人の事績』によれば、彼は生まれたときからオージンの加護を受けており、決して戦場で傷を負うことが

なかった。そうして戦勝を重ね老齢まで生きたものの、最期には引用部分にあるようにオージン自身によって殺されてしまう。このように、オージンは戦士に加護を与える一方で好きなきにそれを取り上げる、そのような神々の気紛れに人間は翻弄されているという考え方は中世の北欧でも生まれていた¹³⁾。とくに、14世紀以降に盛んに書かれた、伝説上の英雄を主人公とした「古代のサガ」と呼ばれるジャンルにはこのようなオージン像がよく現れる¹⁴⁾。

ただし、この『デーン人の書』は北欧の中でもいち早く、10世紀中頃に改宗したデンマーク¹⁵⁾で書かれたもので、キリスト教徒の立場から異教の神々を貶める意図の強い書物である。キリスト教改宗以前の北欧には文書を作成する習慣がなかった。例外としてルーン文字で書かれた碑文があるが、死者の顕彰を主な目的とするルーン石碑には神話・伝説はほとんど書き残されていない。つまり、両『エッダ』を含め、北欧神話に関して現在私たちが読むことのできる文献資料の大半は、キリスト教に改宗してから何世代も経た時代に書かれたものであり、異教徒自身の考えを必ずしも反映しないという点には留意する必要がある。

『デーン人の事績』の場合、そこに見られる否定的なオージンの描き方は、一神教であるキリスト教を信じる立場から多神教の神々の倫理的墮落を強調するためになされているといえる。一方、「ヴァルキリープロファイル」にはキリスト教は登場しない。では、どのような動機から神々に立ち向かうのか。図1は、スマホアプリとしてリリースされた最新作『ヴァルキリーアナトミア』の一場面である。左側のキャラクターはある帝国の君主であり、人間であるが、オージンを始めとする神々に対して戦争を仕掛けている最中である。なぜ神を殺そうとするのかという問いかけに対し、彼は「神がいなくなれば、人は強く生きられる」と答える（メインストーリー「ヘル攻防戦・1」）。このような描写からは、神々の支配を乗り越えた先に人間の自由意思や自立を求めているように見える¹⁶⁾。以上の分析から、『デーン人の事績』と「ヴァルキリープロファイル」には人間にとって神々はいない方がよいという共通の主題が見られるが、何のために神々と決別するのかという点に大きな違いがあるといえるだろう。



図1 『ヴァルキリーアナトミア -ジ・オリジン-』 (© 2016 - 2019 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.)

4. 『ヴィンランド・サガ』における暴力・非暴力

次に、幸村誠によるマンガ『ヴィンランド・サガ』の分析に移る。本作品は2005年4月に『週刊少年マガジン』で連載を開始し、同年12月に『月刊アフタヌーン』に移動した後月刊連載となり、2019年1月現在までに単行本22巻が刊行されている¹⁷⁾。11世紀初頭の北ヨーロッパを舞台とし、アイスランド出身の少年トルフィンの成長を描く物語である。タイトルの「ヴィンランド・サガ」とは、本来は13世紀のアイスランドで執筆されたふたつのサガ¹⁸⁾、「赤毛のエイリークルのサガ」と「グリーンランド人のサガ」を指す呼称である。これらは中世北欧において「ヴィンランド」（もしくは「ヴィーンランド」）¹⁹⁾と呼ばれた北米大陸への移住をめぐる物語であるため、まとめて「ヴィンランド・サガ」と呼ばれている。マンガ『ヴィンランド・サガ』はこの中世のサガに取材し、主人公のトルフィンもサガに出てくる移住団のリーダー、ソルフィンヌル・カルセヴニ Porfinnr Karlsefni をモデルとしている。ほかにもクヌート大王などの実在の人物が登場し、ストーリー自体はフィクションだが、11世紀の時代背景や生活環境を説得力をもって描き出している。本章では暴力と非暴力の描き方に注目し、このマンガが北歐神話や中世北歐社会をどのように利用しているかを考察する。

マンガ『ヴィンランド・サガ』には、対照的なふたつのヴァルハラ像が登場する。ひとつは、トルケル²⁰⁾というデンマーク出身のヴァイキングの首領とその仲間たちが抱くものである。11世紀は北欧のキリスト教への改宗期に当たるため、マンガの中でも住民の間にキリスト教徒が増えてきていることが言及されるが、トルケルたちは依然として北欧の神々を信じる異教徒である（第3巻、173-174）。図2に示した第21話「ヴァルハラ」の一場面では、トルケルがヴァルハラについて以下のように説明している。「神々の使者戦乙女たちは常に勇者の魂を求めている／神々の戦士と呼ぶに相応しい勇者をな／まさに戦い／まさに死んだ者だけが／虹の橋をわたり天界の戦士の館に住むことを許される」（第3巻、179-180）。また、彼の仲間たちも「あの世でオーディン神に胸を張れる／あのトルケルと決闘の末に死にました」ってな」と嬉々として語っている（第6巻、149）。彼らにとっては勇敢に戦い戦場で死ぬのが理想であり、「あたり前」の生き方なのである。ここには、まさに第2章で確認したような、『エッダ』が伝える戦士の楽園としてのヴァルハラ像が表現されているといえよう。

一方、主人公のトルフィンは幼い頃父親をヴァイキングの集団に殺され、復讐のため仇敵の船に乗り込み、6歳から17歳までヴァイキングの戦士として育った人物である。しかし、成長したトルフィンは紆余曲折の末、暴力との決別を決意する。トルフィンの固い意志は、第71話「誓い」における「オレはもう二度と人を傷つけない／もう今日で／暴力と決別するんだ」（第10巻、212）というセリフに表されているが、この宣言の少し前にトルフィンが見た夢の中にもヴァルハラが登場する。図3に示したように、ここに描かれるヴァルハラは『エッダ』やトルケルたちのイメージとは明らかに異なる。戦士たちが戦っている点は同じだが、地下の、おそらく血の海の中で朽ちかけた身体で殺し合う様子は、トルフィンの目には楽園とはほど遠いものとして映っている。このイメージの差は、何を表しているのだろうか。トルフィンの見るヴァルハラは、彼がヴァイキングの戦士社会の「あたり前」からはみ出した存在となったことを明確に表していると考えられる。暴力に疑問をもち始めたトルフィンにとって、死んでも戦い続けな

ければならないヴァルハラは、とても理想とは思えない。だからこそ、トルフィンとは幼い頃アイスランドで話に聞いた「ヴィンランド」という新天地に、戦争や奴隷制のない理想の国を作ろうとするのである（図4）。このマンガでは、暴力の続くヴァルハラに代わる楽園として、ヴィンランドが非暴力・平和を象徴する存在として描かれているといえるだろう²¹⁾。



図2 トルケルのヴァルハラ像
 (『ヴィンランド・サガ』第3巻, 179。©幸村誠/講談社)



図3 トルフィンのヴァルハラ像
 (『ヴィンランド・サガ』第10巻, 182。©幸村誠/講談社)



図4 トルフィンの語るヴィンランド (『ヴィンランド・サガ』第13巻, 170-171。©幸村誠/講談社)

このようなヴィンランド像は非常に現代的な解釈といえる。中世アイスランドのサガでもたしかに北米大陸は北欧の人々にとって魅力的な土地として描かれているが、それはアイスランドやグリーンランドよりも暖かく、肥沃な土地だからであり、いわば経済的な意味においてである。「赤毛のエイリークルのサガ」でカルルセヴニがヴィンランド移住を志すのも、「そこへ行けば肥沃な土地が入手できようと言われていたから」（清水訳 2001, 187）であった。また、サガの中のヴィンランドは、決して争いのない平和な土地ではない。グリーンランドからヴィンランドへの移住は何度か試みられるものの、最終的には現地住民と戦闘になり、平和が望めないため移住は諦めるというのがサガの結末である²²⁾。

それでは、上述のような『ヴィンランド・サガ』の「ヴァルハラ」や「ヴィンランド」の解釈は、なぜ生まれたのだろうか。作者は2017年に行われた立教大学での講演で、ヴァイキングという題材を選んだ理由について次のように言及している。

さて、なぜ現代日本の東京に住んでいる僕がヴァイキングを題材に漫画を描いているかという点を、もう少しお話しします。「この題材は売れそうだ」という下心から取材を続けていくうちに、当初思いもよらなかった発見がありました。ひとつにはヴァイキングの世界が暴力的である点です。僕の中で「暴力について少し描いてみる必要がある」と考えた時期があります。僕はもちろん暴力は嫌いなのです。僕自身弱いので、殴るのも殴られるのも痛いのも大嫌いです。でも、だからといって暴力を全く目に入れないままでも物事の正体は見えてこないの、「暴力について一生懸命描いてみようか」と思ったのです。ここが立脚点です。そして、その問題を描くための舞台を探しているときに、ヴァイキングたちの世界観に出会ったわけです（幸村誠、小澤実 2018, 48）。

また、単行本第12巻カバー袖のコメントには、ヴァイキングの社会について「実力主義の社会で最も弱い人間が奴隷になるのは当たり前。自由独立を守れないその弱さ、そいつ自身が悪い、という民族的共通認識です。強者が弱者を売り買いし、隷属させ、ときに殺すことに何の罪悪感も持たなくていいのです。そういう文化なんです。そういう文化の中で、心やさしい人々はどう過ごしていたのでしょうか」とも書かれている。これらの発言から、作者がヴァイキングの社会と暴力との結びつきを強く意識していることが明らかである。死んでも戦い続けるヴァルハラ信仰は、そのようなヴァイキングの世界観の象徴として描かれているといえるだろう。だからこそ、暴力を肯定するトルケルと、それと決別しようとするトルフィンでは見え方が異なるのである。

ただし、トルフィンのように非暴力を志す「心やさしい人々」は中世の北欧にもいなかったわけではない。一例として、以下ではスヴェインビョルンの息子フラヴンの事例を検討する。フラヴンは1200年前後のアイスランドに生きたキリスト教徒で、異教徒でもヴァイキングでもないため、トルフィンと比較するのは不適切かもしれない。しかし、アイスランドでは13世紀にも自分や家族の名誉を守るために暴力を肯定する考え方は残っていた。その点で、トルフィンが対峙するヴァイキングの社会に近いといえるだろう。フラヴンの生涯を語る「スヴェインビョルンの息子フラヴンのサガ」15章には、以下のような記述がある。

いまフラヴンはそうしたければ好機であるにもかかわらず、ソルヴァルドの一行を追うことも彼を殺すことも望まなかった。なぜならフラヴンは、人々の忠告はしばしばそうなりがちなのだが、わずかに数冬の名声を得るためにそれをするには望まず、むしろ神のために人々から不名誉な言葉を受け、全能の神の永遠の慈悲のために自分の命を危険にさらすことのほうを望んだからだった。(大塚ほか訳1994, 54)²³⁾。

この引用は、フラヴンと対立しているソルヴァルドという人物の一行がフラヴンの住む農場に火をつけ、フラヴン側がその攻撃を辛うじて防いだ直後の場面である。友人たちはフラヴンに、火をつけた時点で相手の殺意は明らかなのだからソルヴァルドを殺すべきだと助言する。このような対応は現代の視点からは暴力的に見えるかもしれないが、当時のアイスランドでは当然の行動だった。アイスランドは1262-64年にノルウェー王の支配下に入るが、それ以前には不法行為を取り締まる王や領主などの執行権力が発達しなかった。そのため、侮辱や暴力などの攻撃に対しては当事者自身が対抗措置を取る必要があり、その際の実力行使も認められていたのである²⁴⁾。しかし、フラヴンはソルヴァルドを見逃した。引用箇所が続く記述には多くの人々がフラヴンの行動を非難したとあり、それが当時の常識に反する行動だったことがわかる。そして懸念されたとおり、やがてフラヴンは別の機会を狙ったソルヴァルドの攻撃によって命を落とすことになる。

フラヴンの行動は、周囲の常識に反して暴力を避けるという点でマンガ『ヴィンランド・サガ』のトルフィンに似ている。しかし、その行動の動機は異なっている。フラヴンは非常に敬虔なキリスト教徒として描かれており、引用部分にも「神のために」とあるように、キリスト教徒としての倫理観に基づいて行動している²⁵⁾。つまり、中世北欧にも非暴力を理想とする考え方はあったが、それはキリスト教が提供するものとして現れた。教会人の主導により西欧で10世紀末から始まった、特定の場所や期間における戦闘行為を禁じる「神の平和」「神の休戦」運動はその代表的なものである。アイスランドではまさにフラヴンが生きた13世紀前半に、この平和運動が広まり始めていた²⁶⁾。

それに対し、『ヴィンランド・サガ』はキリスト教の理念の限界も描いている。最も顕著な例は、クヌートが神と決別する一連のエピソードであろう(第6巻, 第37-39話)²⁷⁾。また、第28話「夜間襲撃」では、イングランドで敬虔なキリスト教徒の家族と共に暮らす少女が、キリスト教の教えを重荷に感じていたところへヴァイキングの襲撃が起こる。異教徒であるヴァイキングたちはためらうことなく女性や子どもを含む村人を殺害するが、それを見た少女は神への恐れから解放されるばかりか、彼らの残虐な行為に魅了される(第4巻, 163-200)。主人公トルフィンが聖書に関心を示す場面も描かれているが(第12巻, 12-14)、改宗はしていない。すなわち、この作品においては、非暴力・平和はキリスト教を基盤とはしていないのである。

以上をまとめると、非暴力や平和の理念は中世にもあったが、その背景は現代とは異なるといえる。21世紀の日本社会にはキリスト教を始めとする一神教が根付いておらず、信仰が平和をもたらすという展開は説得力をもたない。マンガ『ヴィンランド・サガ』は、舞台としての中世北欧の環境や生活習慣を非常に丁寧に、リアリティをもって描き出す一方で、そこに登場する人物の行動や考え方には、現代日本の読者にとって説得力をもちうる価値観を投影してい

るといえるだろう²⁸⁾。

5. おわりに

以上、「ヴァルキリープロファイル」と『ヴィンランド・サガ』を事例とし、ヴァルハラ信仰の描き方とその背景について考察した。そこには神々の忌避や非暴力の理念など、中世との共通点も見出せる一方で、そのような描写が生まれる背景は異なることがわかった。とくに、中世にはキリスト教の影響力が大きかったのに対し、現代日本では人々の行動の動機として信仰や宗教ではなく、人間の自立や自由意志が求められる点が大きな相違点といえる。

ただ、そのような時代背景の違いがあるにせよ、過去の歴史や物語を同時代の価値観に合わせて再構成しているという点でも、現代のフィクションは中世の想像力の延長線上にあるといえるのではないだろうか。もちろん、現代日本で北欧神話の神々の実在を信じることはない。あくまで想像の産物として神話を消費している。それに対して、異教時代の人々は神話をフィクションとは考えていなかったし、中世アイスランドの人々もサガを先祖の時代に実際に起こった「真実」を語るものとみなしていたという点にも違いはある。それでも、現在のサガ研究では口頭伝承とサガとの関係について新たな光が当てられている。とくに注目を集めた「伝承の海」(Det muntliga havet / the open sea of orality) という理論によれば (Danielsson 2002; Sigurðsson 2004), 中世のアイスランドには書かれたテキストで直接は語られないものの、聴衆や読者には共有されている無数の伝承や物語があった。そのようないわば「伝承の海」の中から、サガの語り手・書き手は各自の関心にしがたって自由に伝承を選び出し、ひとつのストーリーを構成していた。その際、語り手・書き手の過去に対する解釈や、読み手・聞き手の関心が多かれ少なかれ反映されてゆき、物語は変化していったのではないか。そのように考えると、現代の日本で神話やサガを自由に解釈し、読者にとって説得力をもつよう再構成している「ヴァルキリープロファイル」や『ヴィンランド・サガ』のような作品もまた、「伝承の海」から生まれた現代におけるサガのひとつといえるのではないだろうか。時代特有の環境、思想、好みによって再構成の仕方が異なるとしたら、そのような違いを明らかにすることで、中世とはどのような時代だったのか、また翻って現代がどのような時代なのかを考える手がかりにもなるだろう。

注

- 1) 本稿は「国際言語文化研究所 萌芽的プロジェクト B3・ヴァナキュラー文化研究会共催」シンポジウム「日本のファンタジー文化における西洋中世のイメージの源泉と受容」(2018年11月10日、立命館大学)における発表原稿に加筆したものである。また、本研究はJSPS科研費17K18482の助成を受けている。
- 2) 初期の北欧神話の日本語訳としては、1878(明治11)年に刊行された蘭鑑訳『北欧鬼神誌』に『エッダ』の梗概が収められている。谷口1993, 143-162。
- 3) ヘルガソンは2015年に調査のため来日している。その際、マンガ『ヴィンランド・サガ』の作者である幸村誠にインタビューをしており、『ヴィンランド・サガ』についても登場人物たちがアイスランドのサガ・ヒーローだけでなく、日本のサムライを連想させると言及している。Helgason 2017, 194。
- 4) 1960-70年代にかけては、主要なサガや北欧神話の資料である『エッダ』の紹介・翻訳が進んだこと

- が背景にあると考えられる。日本の中世アイスランド研究の進展については、小澤ほか2007, 161-162。
- 5) ヴァルハラもしくはヴァルキューアへの言及が見られる作品は、表1のNo. 1, 3, 5, 6, 7, 9, 11, 13, 14, 16, 18, 19, 20, 22, 24, 28, 31, 32, 34, 36, 38, 39, 40, 41, 42, 45。『ニーベルングの指環』関連の作品、また「ワルキューレ」「ヴァルキリー」などの異なる読みも含む。
 - 6) 『詩エッダ』について、詳しくはグンネル2007。
 - 7) 『散文エッダ』について、詳しくは小澤ほか編著2016, 312-318。
 - 8) 原語に従えば「ヴァルホル」と表記すべきだが、現在の日本では「ヴァルハラ」という英語名がある程度浸透していると考え、本稿では「ヴァルハラ」を用いる。
 - 9) “Fimm hundruð dura oc um fiórom togom, svá hygg ec at Valhøllo vera; átta hundruð einheria ganga ór einom durom, þá er þeir fara at vitni at vega.” (Neckel & Kuhn 1983, 62)
 - 10) このようなヴァルハラにおけるエインヘルヤルのイメージは『詩エッダ』「ヴァフスルーズニルの歌」(谷口訳1973, 48)ならびに『散文エッダ』「ギュルヴィたぶらかし」38-41(谷口訳1973, 254-258)に端的に示されている。
 - 11) ヘルの世界(ニヴルヘイム)について最も詳しい描写は、『散文エッダ』「ギュルヴィたぶらかし」34(谷口訳1973, 249)。
 - 12) “At Haraldus, cum defectam lumine senectam ageret, triste suorum murmur exaudiens, intellexit superiorem hostibus arrisisse fortunam. ……Ad quod silente Brunone, subiit regem Othynum hunc esse, olimque familiare sibi numen impraesentiarum dandae vel subtrahendae opis gratia versiformi corporis habitu tegi. Cui mox supplicare obnixius coepit, uti Danis, quibus ante clementer affuerit, supremam quoque victoriam tribuat complementumque beneficii origini exaequaret, eidem se prostratorum manes muneris loco dedicaturum pollicitus. At Bruno, nihil obsecrantis precibus motus, repente excussum curru regem arietavit in terram ereptamque cadenti clavam in ipsius caput detorsit proprioque eum gestamine interfecit.” (Saxo Grammaticus, *Gesta Danorum*, Liber VIII. 4. 8-9)
 - 13) ほかに顕著な例としては、961年頃に作成されたとされる「ホーコンの歌」がある。この詩には戦死したノルウェー王ホーコンがヴァルハラへ迎えられるものの、人の世からは奪われてしまったことへの嘆きが表現されている。八亀訳1991, 195-199。「ホーコンの歌」の解釈ならびにヴァルハラ像の変遷については、Abram 2011, 81-121。
 - 14) 有名なものは竜殺しの英雄シグルズが登場する『ヴォルスンガ・サガ』である。19世紀にはワーグナーが『ニーベルングの指環』を作る際に参照した。このサガでは英雄王シグムンドの人生の最後にオージンが現れ、かつて自らが与えた剣を折り、シグムンドを戦死に追いこむ。菅原訳1979, 31。
 - 15) 北歐諸国のキリスト教への改宗は、デンマークが960年頃、アイスランドが999 / 1000年、ノルウェーが11世紀前半、スウェーデンが12世紀初頭とされる。百瀬ほか編1998, 51-57。
 - 16) 『ヴァルキリーアナトミア』はスマホアプリゲームという性質上ストーリーは未完で、本稿執筆時点ではメインストーリーは2019年1月7日配信の「嵐の夜咄」まで配信されている。
 - 17) 第1・2巻については少年マガジンコミックス版の単行本も存在するが、本稿ではアフタヌーンKC版(講談社, 2006年-)を分析に使用する。
 - 18) サガsagaとは12世紀から14世紀のアイスランドで作られた散文物語の総称で、大小合わせて200篇以上が現存する。詳しくは小澤ほか2016, 319-322。
 - 19) 北米大陸の呼称が「ヴィンランド vinland」か「ヴィーンランド vinland」かについては論争がある。現在では、その地が発見された1000年頃に付けられた本来の名はvinland「草原の地」で、vinland「葡萄酒の地」はsaga name = 伝承の過程で理想化された名とする考え方が主流である。Stefánsson 2003。
 - 20) トルケルのモデルは「のっぽのソルケル Þorkell inn hávi」と呼ばれた、1009-12年の南部イングランド襲撃を率いたヴァイキング。その後、エセルレッド2世やクヌート大王に仕えた。Sawyer 1997, 73-82, 168-172。

- 21) 第83話「償い」には、トルフィンが親友エイナルとの対話を通してヴァイキング社会の「あたり前」の生き方を見つめ直す中で、ヴィンランドのことを思い出す様子も描かれている（第12巻，103-119）。
- 22) 「いまやカルルスエヴニたちは、ここはたしかに肥沃な土地ではあるが、先に住んでいる者たちからの恐怖と衝突の危険性がつねにつきまとうということを、身にしみて感じた。」（清水訳2001，194）。マンガ『ヴィンランド・サガ』でも、既にヴィンランドの先住民と開拓団との争いは言及されている（第15巻，103）。
- 23) “Nú vildi hann eigi gera eftir þeim Þorvaldi né drepa hann, svá sem hann átti kost, ef hann vildi, því at hann vildi eigi vinna þat til fára vetra virðingar, sem oft kunnu manna ráð verða, heldr vildi Hrafn hafa svivirðing af mönnum í orðlagi fyrir guðs sakir ok hætta svá lífi sínu til eilífrar miskunnar almáttigs guðs.”（Helgadóttir ed. 1987, 32-33）ここで参照した「スヴェインビヨルンの息子フラヴンのサガ」（以下「フラヴンのサガ」）は『ストゥルルンガ・サガ』中の短縮版ではなく、独立版の方である。このサガの編纂は1230年頃と推定されている。
- 24) 中世アイスランドの社会構造については、バイヨック1991，松本2008。
- 25) Helgadóttir ed. 1987, xxi-xxv; Egilsdóttir 2004. フラヴンにはカンタベリ，サン・ジル，サンティアゴ・デ・コンポステラ，ローマへの巡礼の経験もあり，そのことも信仰心の基盤を成していた。
- 26) Jakobsson 2008. また、「フラヴンのサガ」17章には「聖ヤコブの祝日」（7/25）であるためソルヴァルドを攻撃しないというフラヴンの言葉も伝えられており（大塚ほか訳1994，58; Helgadóttir ed. 1987, 36），祝祭日の戦闘を禁じる「神の休戦」が認識されていた可能性もある。ただ，Jakobsson 2008, 212もあくまで例外のひとつとして1211年のこの出来事に言及しており，全体としてアイスランドには「神の休戦」の実践例は少ないとしている。「フラヴンのサガ」でもソルヴァルドはフラヴンを四句節に殺害する。
- 27) クヌートの神との決別については，Iguchi 2011, 7. この論文は『ヴィンランド・サガ』における西洋中世の表象を分析し，トルフィン，アシェラッド，クヌートといった登場人物たちが「ここではないどこか」を求めるという点に，「新しい中世」とも呼ばれる21世紀の現代との共通点を見出している。
- 28) この点は，同じくヴァイキング時代北欧を舞台とするあずみ椋『緋色い剣』の特徴としても指摘されている。Stefánsson 1993, 93-96.

引用文献

Primary Sources

Helgadóttir, Guðrún P. ed. *Hrafn's Saga Sveinbjarnarsonar*. Oxford, 1987.

Neckel, Gustav ed. & Kuhn, Hans rev. *Edda: Die Lieder Des Codex Regius Nebst Verwandten Denkmälern I: Text*. (5th edition). Heidelberg, 1983.

Saxo Grammaticus. *Gesta Danorum*, Det Kongelige Bibliotek. Digital texts based on Winkel Horn 1898 and J. Olrik 1908-12. <http://wayback-01.kb.dk/wayback/20100504150801/http://www2.kb.dk/elib/lit/dan/saxo/lat/or.dsr/> (2019年1月12日閲覧)

大塚光子・西田郁子・阪西紀子訳「スヴェインビヨルンの息子フラヴンのサガ」（後編）『相模英米文学』12, 1994年，46-67。

清水育男訳「〈赤毛〉のエイリークルのサガ」『アイスランドのサガ中篇集』東海大学出版会，2001年，165-198。

菅原邦城訳・解説『ゲルマン北欧の英雄伝説——ヴォルスンガ・サガ』東海大学出版会，1979年。

谷口幸男訳『エッダ——古代北欧歌謡集』新潮社，1973年。

谷口幸男訳『デンマーク人の事績』東海大学出版会，1993年。

中村光『聖☆おにいさん』第12巻，講談社，2015年。

八亀五三男訳「ハーコン善王のサガ」日本アイスランド学会編訳『サガ選集』東海大学出版会，1991年，161-201。

幸村誠『ヴィンランド・サガ』講談社，2005年-現在。

『ヴァルキリープロファイル2-シルメリア-』スクウェア・エニックス，プレイステーション2用ゲームソフト，2006年。

『ヴァルキリーアナトミア-ジ・オリジン-』スクウェア・エニックス，スマートフォンアプリ，2016年-現在。

Secondary Sources

Abram, Christopher. *Myths of the Pagan North: The Gods of the Norsemen*. London & New York, 2011.

Danielsson, Tommy. *Sagorna om Norges kungar: från Magnús góði till Magnús Erlingsson*. Östersund, 2002.

Egilsdóttir, Ásdís. "Hrafn Sveinbjarnarson, Pilgrim and Martyr". In *Sagas, Saints and Settlements*. Leiden & Boston, 2004, 29-40.

Helgason, Jón Karl. *Echoes of Valhalla: The Afterlife of the Eddas and Sagas*. London, 2017.

Iguchi, Atsushi. "Appropriating the Other on the Edge of the World: Representations of the Western Middle Ages in Modern Japanese Culture". *Journal of the Open University of Japan* 28 (2011), 63-69.

Jakobsson, Sverrir. "The Peace of God in Iceland in the Twelfth and Thirteenth Centuries". In *Sacri Canones Servandi Sunt. Ius Canonicum et Status Ecclesiae Saeculis XIII-XV*. Prague, 2008, 205-213.

Sawyer, Peter, ed. 1997. *The Oxford Illustrated History of the Vikings*. Oxford University Press.

Sigurðsson, Gísli. *The Medieval Icelandic Saga and Oral Tradition: A Discourse on Method*. Cambridge, Mass., 2004.

Stefánsson, Halldór. "Foreign myths and sagas in Japan - the academics and the cartoonists". In Gísli Pálsson ed., *Beyond Boundaries: Understanding, Translation and Anthropological Discourse*. Oxford, 1993, 75-99.

Stefánsson, Magnús. "Vinland or Vinland?". In Shannon Lewis-Simpson ed. *Vinland Revisited: the Norse World at the Turn of the First Millennium*. Quebec, 2003, 319-329.

VGChartz. <http://www.vgchartz.com/> (Retrieved 02/02/2019).

伊藤盡「北欧神話の世界とそのイメージの受容」『ユリイカ』39 (12), 2007年, 187-198。

小澤実, 松本涼, 成川岳大, 中丸禎子「〈特集〉中世アイスランド史学の新展開」『北欧史研究』24, 2007年, 151-212。

小澤実, 中丸禎子, 高橋美野梨編著『アイスランド・グリーンランド・北極を知るための65章』明石書店, 2016年。

グンネル, テリー「エッダ詩」『ユリイカ』39 (12), 2007年, 121-137。

谷口幸男「『北欧鬼神誌』について」『大阪学院大学国際学論集』4 (21), 1993年, 43-62。

バイヨック, J.L. 『サガの社会史——中世アイスランドの自由国家』東海大学出版会, 1991年。

松本涼「13世紀アイスランドにおける平和維持——ノルウェー王権受容に関する一考察」『史林』91 (4), 2008年, 72-105。

百瀬宏, 熊野聰, 村井誠人編『北欧史』山川出版社, 1998年。

幸村誠, 小澤実「公開講演会 漫画でつなぐ, 中世北欧と現代日本」『史苑』78 (2), 2018年, 43-62。