

0. 始めに

今よりも遥か昔、人々は神々と共に日々の営みを行ってきた。世の万物万象は全て、神々の御業だと、誰もが信じて疑わなかったのだ。だが時が経つにつれ、物理学や化学の発展により、ほぼ全ての事象が解明されてしまった。すると人々は神々への信仰を忘れ、科学技術へその対象を変え、神々は忘れ去られていった。筆者はその現状を見て、どうにかまた神々の魅力を知って貰えないかと、最初はそのような思いで探求を始めた。筆者自身神話が好きなものもあるが、やはり知られていないのは悲しいと思ったからだ。この探究は、人々に神々がいた時代を知ってもらい、今なお生き続けていることを伝えるというテーマの探究になるはずだった。

1. 序論

だかを開始してすぐ、あることがわかった。それは神話について知られていない訳では無く、何らかの形で、今の人々も神々を知っているということだ。それを知って新たなる疑問が生まれた。「今身近にどれほど神話があるのか?」というものだ。調べてみてわかったが、Panic、Music、June、へべれけなど様々な言の葉の中に神々は隠れているのだ*1*3。だが筆者を含め、その事実を知っている者は少なかった。ここで筆者は、新たにテーマを「先人が神話及び神話由来の言葉、物に込めた思いを知り、未来へ繋げる」というものに定めた。

2. 本論

序論において筆者は、「人々は何らかの形で神話を知っていた」としたが、今の人々はどのように神を知ったのだろうか? 調査の結果、調査対象のほとんどがアニメやマンガといったメディアで神話を知ったという答えだった。メディアの発展により人々の様々な解釈が生まれ、その分メディアによる神話の消費も増えていった。だがそこにも問題はある。解釈が広がりすぎたせいか、オリジナルの神話から懸け離れたキャラクター造形をされた神々が出てくる作品も登場するようになったことだ。

例を挙げよう。ギリシア神話をモチーフにしたゲーム作品である「ゴッド・オブ・ウォー®」は、ギリシア神話群の神々を架空の戦士「クレイトス」が、復讐を目的に蹂躪していく作品である。古代ギリシアの人々が見れば発狂してしまいそうな世界観の本作だが、ギリシア神話だけでなく、続編にあたる作品ではケルト神話の神に牙を向けている。さらに本作では、神々の人格、もとい神格が自己中心的、卑劣といった、とてもギリシヤ・ケルト神話の主神達とは思えないような性格なのである。神話上ではそのような特性の神も存在するが、「ゴッド・オブ・ウォー」の場合、どの神も本来の性格と異なり、の性格と異なり、罾、嘘、裏切りを当たり前のように行なっている。他の作品にはどれほど神話が使われているのだろうか。そこで、先行研究を元に北欧神話の事例について確認してみる。松本涼氏の2019年の論文「ヴァルハラは理想か?」*2における同氏の調査によると、「漫画媒体」にて神々が利用されている事例は「北欧神話」だけに搾っても次のようになる。

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	イズメロン伝説	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	あずみ楳	戦士の宴—ミッドガルド・サーガ—	1983	SG企画	a
7	あずみ楳	緋色い剣	1986-1993	SG企画	a
8	中山星花	妖精団（アルフヘイム）の騎士	1986-2006	秋田書店	c
9	あずみ楳	デイス…！	1987	新書館	a
10	出淵裕	機神幻想ルーナスマカー	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	あずみ楳	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	輝竜戦鬼ナーガス	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	聖闘記エルナサーガ	1993-1999	エニックス	c
21	樹なつみ	獣王星	1993-2003	白泉社	c
22	あずみ楳	獅子の如く	1994-2001	SG企画	a
23	あずみ楳	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	ミステリンの魔法	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	目渡早紀	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	ヴィンランド・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 歴史的アクション	7
b 「ニーベルングの指環」翻案	4
c 名前の借用	35
計	46

<図1>

この表を見てわかるように、名前を借りたものも含め、これほどまでの数の作品に登場している。それほどまでに神話の影響力が強いのも事実であるが、やはりこれだけ、特に神話由来のキャラクターが登場する作品となると、各作品を比較してみると、その設定がバラバラになっている。だが大まかな部分は共通する。例えば北欧神話の主神オーディンであれば、神槍グングニル(グングニルとも)を携え、片目を閉じている(若しくは眼帯をつけている)。このような根本的な設定は、ある種のテンプレート、キャラクターが「オーディン」と名乗るのに必要な絶対条件と化している。それにより、所謂擬人化(或いは萌え擬人化*4)などにおいて「オーディン」という存在が大量に存在していても、我々は「オーディン」と認識できるのである。(図2-5)



Gungho®

図2(左) スウェーデンの画家 ゲオルク・フォン・ローゼン作のオーディン(1886)
図3(右)ガンホー社のゲーム『Puzzle & Dragons』より「覚醒オーディン」



Disney®



App

SquareEnix®

図4(左)Disney社Marvelスタジオの作品群『ソー』シリーズにおけるオーディン
図5(右)スクエアエニックス社のゲーム『乖離性ミリオンアーサー』のキャラクター「神話型オーディン」

よって、今街中で人々に「オーディン」と聞いてみると、少なくとも3~5種類ほどの別種の「オーディン」がでてくるであろう。だがその中に、本当の意味で北欧神話由来のオーディンを知っている人は果たして存在するのだろうか。このように今のメディア・サブカルチャー界隈では神話のメディア消費といった現象が起こっているのだ。

では、今のメディア大戦国時代において、オリジナルの神話を伝えることがどのようなメリットを産むだろうか。それについて筆者は、二つのメリットがあると考えます。まず一つ目は、作品の制作側の解像度、もとい理解度をあげることにより、元になった神話に由来したキャラクター、及びキャラクター以外のものに更なる深みを与えること、二つ目はキャラクター経由で神話をさらにプレイヤーに伝えることにより、日本であれば特に日本神話への興味や関心を駆り立て、ある種の地域創生に繋がることである。例えば、江口夏実氏の漫画シリーズ『鬼灯の冷徹』においては、日本の地獄やそれにまつわる様々な神々が登場する。その神々は、作者自らが神社や博物館などに調査に赴き、様々な説話がある神々を面白おかしく、かつ具体的なエピソードを上手く調律させ絶妙なバランスの元で読者に興味を持たせる描き方をしている。そのエピソードの場面の中で、実際の神社や寺などに存在するその神々由来のものをしっかりと描写することにより、読者がその地に興味を持ち、実際の神社や寺などに行く人が増えているという実態もある。いわゆる「聖地巡礼」という行為である。他にもオリジナルの神話や神について知ること、神仏由来の

ものが展示されている博物館に赴く人が増え、それにより、博物館周辺の街で経済的効果が期待でき、活気を生み出せるのではないかと筆者は考えた。

3.結論

具体的に伝えるにはどうすればいいか。筆者の考えは2つある。ひとつはメディア経由でオリジナルの神話にかなり近い作品を作る。だがこれではいまいちインパクトにかけろ。ヒットすれば万々歳であるが、国民的なヒットを叩き出すのはほぼ不可能であると考えられるうえ、そもそも既にメディア展開がされている神話もある。そこでもう一つの案を提示したい。これは伊勢神宮横のおかげ横丁という商店街の施設を参考にしたものだ。紙人形などを使い立体的に神話の場面を再現し、来場者にナビゲーター付きで案内するというものだ。神話の館という施設にて実施されているこの案だが、筆者が神話好きになった理由の一端もここにある。登場神物の神々一つ一つにリアルな表情が付けられ、かつ立体的になっていることで神話の場面に躍動感を与え、今を生きる人々と神話を繋げる物語性のある展示の仕方は、筆者を神話の世界に引き込む大きな要因となった。これを発展させることで世界中に通用するものができるのではないかと筆者は構想している。ギリシャ神話などの有名なものはもちろんのこと、所謂マイナーな神話、情報だけが残ってしまい信者がいなくなってしまう神話などにも適応できるため、幅広く、場所を選ばず、原典などさえあればできる利便性から、この案は世界でも通じるのではと筆者は思った。この案が成功すれば、神話を広く伝えられるだけでなく、神話由来の場所への観光客の増加、及びその周辺地域の活性化が見込まれるだろう。

4.さいごに

神話と共に生きてきた私たちの祖先。その思いが今形を変えて生き続けているのは喜ばしいことである。だが変えすぎると、本来伝えたかったものが伝わらなくなってしまう。なので、私たちは知る必要があるのだ。先人たちが何を残したかったか。何を神話に託し、未来へ届けようとしたのかを。それはきっと難しいことだが、いつかまた、オリジナルの神話が日の目を浴びることになって欲しい。

出典

*1 <https://wedder.net/kotoba/greek.html> 著者:KOJI UEDA「ギリシャからの言霊たち」2001© 11/4/Fri/22

*2 https://www.ritsumeai.ac.jp/file.jsp?research/iilcs/15_lcs_31_1_matsumoto.pdf 著:松本涼「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」2019-07 11/4/Fri/22

*3 http://futaba-gr.co.jp/publics/index/86/detail=1/b_id=235/r_id=997/「へべれけ」著:株式会社グローバルリーフ2016-5 11/4/Fri/22

*4 萌え擬人化とは