

## 記 録

『ヴィンランド・サガ』の世界を語る！ 歴史とサガとエンターテイメント！

—— せんだい歴史学カフェ座談会 幸村誠氏を囲んで ——

大谷 哲・幸村 誠・小澤 実・松本 涼・伊藤 盡・中丸 禎子

*Vinland Saga & Its Vicinities: A Round-Table Talk with YUKIMURA Makoto at  
Sendai Historians' Cafe*

OHTANI Satoshi, YUKIMURA Makoto, OZAWA Minoru, MATSUMOTO Sayaka,  
ITO Tsukusu, NAKAMARU Teiko

せんだい歴史学カフェは、東北大学出身者を中心とした、若手西洋史学研究者有志らによるインターネット番組である。毎回テーマを定め、歴史学に関するトピックを視聴者に紹介するとともに、分野の専門家を招待して座談会形式で放送している〔大谷哲「インターネット歴史学コンテンツと社会への発信―「せんだい歴史学カフェ」の活動より―」『史苑』79巻2号、2019年5月、164-172頁〕。

第86回放映では、漫画『ヴィンランド・サガ』のテレビアニメ化（NHK総合、2019年7月7日放映開始）を記念して、原作者と北欧学研究者をゲストに迎え、『ヴィンランド・サガ』と北欧中世に関する話題をツイキャスで配信した。配信中は、せんだい歴史学カフェのスタッフが参考画像・映像、補足説明、専門用語をツイッターに投稿した。

第86回せんだい歴史学カフェ配信時点で、テレビアニメ版は第3話までが放映されていた。以下は当日の内容を文字に起こし、適宜編集を加えたものである。

配信日： 2019年7月19日 19:00～21:00 第86回せんだい歴史学カフェ

ゲスト： 幸村 誠 漫画家。『ヴィンランド・サガ』（月刊アフタヌーン、講談社）連載中。

小澤 実 立教大学。西洋中世史、特に北欧ヴァイキング史を研究。

松本 涼 福井県立大学。中世アイスランドの歴史研究（福井からネット中継で参加）。

伊藤 盡 信州大学。北欧神話・文学・アングロサクソン文学研究（20:30頃から参加）。

中丸 禎子 東京理科大学。ドイツ語、スウェーデン近代文学研究。

スタッフ：大谷 哲 東海大学。古代ローマ時代のキリスト教、クマの文化史研究。

小坂俊介（日本学術振興会特別研究員PD）、永本哲也（東海大学非常勤講師）

## はじめに

大谷:全く思わぬことでしたが、昨日、京都で大変深刻な、残念な出来事が起こりました〔2019年7月18日に京都府京都市伏見区で発生した放火事件。アニメ制作会社京都アニメーション(株)第1スタジオに男が侵入してガソリンを撒いて放火したことで、同社社員のうち36人が死亡した〕。私たちは今まで、漫画とアニメーションに敬意を持って楽しませていただいていた。京都アニメーションで起きた非常に残念な事件に対してお悔やみの言葉を述べて、短い時間ではありますが黙祷をささげて、放送を始めたいと思います。放送をご覧の皆さんも、お時間を頂戴して申し訳ありませんが、短い時間ですが黙祷をささげていただきたいと思います。それでは、黙祷。

ご協力ありがとうございました。この事件を受け、いつにも増して、漫画もアニメも歴史も文学も、本当に面白くて素晴らしいものだということをお伝えできるように頑張っていきたいと思えます。よろしくお願ひします。

幸村:よろしくお願ひいたします。

中丸:それではよろしくお願ひします。まずは、今日のコンセプトを簡単にお話しします。

幸村さんには、これまで、『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)で、「アイスランドを越えて、世界の果ての、その果てへ」というコラムを書いていただき、立教大学史学科の授業の一環で「漫画でつなぐ、中世北歐と現代日本」と題した講演をしていただきました〔2017年5月。講演記録は、幸村誠「漫画でつなぐ、中世北歐と現代日本」『史苑』第78巻第2号、2018年4月、43-62頁〕。こうした場で、作品に込めた思いやテーマに関して多くをうかがうことができました。

今日は歴史関連の配信ということで、少し視点を変えて、『ヴィンランド・サガ』の舞台になっている時代と地域に関する話題を中心にお話いただければと思います。といっても、作品の内容やテーマについて語ってはいけないということではありません。それらについて直にはなく、舞台となる時代や地域について語り合うことで、作品の魅力に迫ればと思っています。

時代と地域について基礎的なことを説明します。アニメ第2話の最初に、デーン人が入浴中にイングランド人が襲撃するシーンがあります。この事件は西暦1002年に起こっています。1000年前後の北歐は、ヴァイキングたちが多神教の土着信仰から、キリスト教に改宗した時期です。宗教の変化に伴い、社会背景も大きく変わりました。

物語はアイスランドで始まり、アニメ第3話で主人公トルフィンたちはフェロー諸島に向かいます。具体的な描写はありませんが、レイフ・エリクソンの活動拠点として、グリーンランドという地名もあがっています。今日の配信では、これらの地域をまとめて「北大西洋地域」と呼びます。北大西洋地域は、ヨーロッパの地図で見るとかなり端っこにありますが、北極を中心にした地図で見ると、すぐそばにアメリカがあり、われわれが慣れ親しんだのとは大きく違う世界があります。今日は、『ヴィンランド・サガ』の舞台となる1000年前後の北大西洋地域について、幸村さんと専門家にお話をうかがいます。

それでは、お待たせしました。ここからインタビューを始めます。最初のトピックとして、大谷さんから幸村さんに質問を一つお願ひします。

大谷：ちょっと配信設定でどたばたしております。すみません。

幸村：たぶん、今、妻と子がこの番組を見ています。（画面に向かって）出ているよ～。

## アニメと漫画の違い

大谷：アニメーション化の作業は、幸村先生やスタッフさんではなく、他の人がなさっているとうかがいました。ご自身で描かれている漫画と、現在のアニメーションの最も違うところはどこですか。というのも、僕たちは歴史学研究者なのですが、昔のことを語るに際して、映像はすごい力を持っていると思うんです。人に何かを伝えるときに、漫画という表現も、アニメとは違う力を持っています。漫画ではこういったところが得意で、あるいはアニメでこういったところが違うところについて、お考えをお伺いしたいです。

幸村：やっぱり動きがあるのが最大の違いですよね。アニメは動きがあり、物語を進めるスピードを制作者側が決めます。胸先三寸ではありませんけれども、制作者側に多分に、物語、スピード、時間を支配する権利があるわけです。

漫画の場合は、自分で本を開いて能動的にページをめくらない限り、物語は進まないわけです。読み手側が物語の進む速度を決められる。ここが漫画とアニメで大きく違うところかなと思います。物語作りにもどうしたって、強く影響が出ると思います。

大谷：音はどうでしょう。先生がご覧になった時の印象を含めてお聞きしたいです。

幸村：音ってすごいんです。音のない状態の画も僕は見ているわけですが、そこに、効果音や音楽、声優さんの声が入ります。特に効果音が入ると全く印象が変わるんですね。不思議なことです。

ヴァイキングがふたり、剣で切り結んでいるようなシーンでも、カキーンという音が入ると急に、質感というかパワーというか、そういうものが出てくるんですね。ご家庭で録画した『ヴィンランド・サガ』1話から3話がもしありましたら、ぜひ一度、音声を消してご覧になってみて、次にまた、音声を出してご覧になると、「ああ、音声って偉大な」というのがすごく分かります。うらやましいです。音が欲しいですね、漫画にも。

大谷：先生は連載している漫画や単行本で、多くの場合白黒で描かれていますけれども、アニメはずっとカラーで構成されています。その辺の印象はどうでしょう。

幸村：正気の沙汰じゃないですね（笑）。

大谷：というのは？

幸村：もう本当に全てに色を付ける。漫画家で同じようなことをやった人は数人ぐらしか知らない。とんでもない仕事量。でも、アニメはそれがデフォルトなわけですから、ご苦労は計り知れない。

カラーで、動いて、音と声がある。本当に基本的なことを申し上げています。ここ数年、アニメの制作を間近で見せていただきました。ほんの少ししか拝見していませんが、それでさえ、われわれの仕事などはるかに凌駕する<sup>りょうが</sup>とんでもない作業量です。大変な仕事だと……蒸し返しますけれども、そんなすごい仕事をしている現場にとんでもない無体を働くような、逆ギレという、そのことに昨日から大変な怒りを禁じ得ません。

……『ヴィンランド・サガ』は、本当にもう、アニメーションになって良かったなど。

大谷：松本さんは幸村さんと一緒にアイスランドに行かれたそうです。配信に当たっての打ち合わせの中で、松本さんが、現地にいらした方としておっしゃっていたのは、本当にあちらの風景が、色が付いたことでそのままに描かれた感じがする、吹雪が本当に寒そう。気候の厳しさが出ていると。

松本先生は今、中継中です。聞こえますか。

松本：はい。こちらの音声は入りますか。

大谷：われわれのほうに音声がかうまく届かない。放送上は声が届いている。ここでは聞こえないのですが、イヤホンがあれば聞こえるので、幸村さんに聞いていただきます。〔中継時に松本の画像は配信されたが音声がか聞こえにくかったため、以降、松本は画面での事物の提示、コメント欄への書き込みなどで参加〕

松本さんはアイスランドへの留学経験があります。アニメの風景や吹雪の描写などについて、ご感想をおうかがいしたいです。

松本：はい、分かりました。先ほど話が出たので、まず吹雪の話からすると、子どもたちが吹雪の中を歩いて帰っているシーンのところ、すごく寒そうでした。留学中にアイスランドの大学から吹雪の中、帰っていたなど思い出しました。先ほどからおっしゃっていたように、音も聞こえることでもすごく寒そうな感じが出ていると思います。

あと、色についてはアイスランドの雪山の感じが出ているところ。色だけじゃなくて山の形とかも、たぶんスタッフの方が写真や映像を見て再現されていると思うんですけども、本当に現地の山を見ているようで、アイスランドの雰囲気や再現してくださったなどと感動しました。

幸村：そうですね。（松本の音声がか聞こえない配信メンバーに向かい）アイスランドの現地の雰囲気やをすごく再現していて素晴らしいというコメントをいただきました。通訳をしているみたいだな。

中丸：ゲストに通訳をさせるという。

大谷：幸村さんどうもありがとうございました。

## アイスランド訪問

中丸：幸村さんご自身は、連載開始前の2003年2月に取材で、2018年8月に学会関連の行事でアイスランドにいらしたとうかがっています。アニメでは、漫画に比べてアイスランドでの暮らしの描写が長くなっていましたが、ご自身が現地にいらした時の体験と、アニメで再現された色付き、音付きのアイスランドを比べたときにどう思われましたか。あるいは、アイスランドでなさった体験そのもののお話もいただければと思います。

幸村：そうか、そんなに前になるのか、初めてアイスランドに行ったのは。もう15～16年昔になりますね。やっぱり思い込みってあるなというのがよく分かりました。何せ「アイスランド」じゃないですか。寒いに決まっているという思い込みが強くありました。それが、私が初めてレイキャビクの空港に降り立った時は2月だったんですけども、気温が7度。

大谷：そんなにすごく寒くはない。

幸村：2月で7度という。東京のほうが寒かったですね。暖かいと思いました。本当にやっぱり行かなければ分からない。もちろん、今は情報のある時代ですから、調べればアイスランドは何月に何度ということが分かります。でもやはり、先入観や思い込みを打ち砕くには体験するのが一番だなと何度も思いました。行かれた方はお分かりかと思えますけれども。

大谷：小澤先生はいかがですか。

小澤：私も最初にアイスランドに行ったのは2002年、次に行ったのが実は去年なんです。2回しかまだ行ったことがないんです。

幸村：去年は（小澤さんは学会滞在のために）お部屋を借りて。

小澤：はい。当時は政府と大学からイギリスに1年間派遣されていたんですけども、8月半ばにアイスランドで学会とイベントがあり、家族と一緒に滞在しました。

大谷：学会やイベントはどういったものでしたか。

小澤：「国際サガ学会」が3年に1度開かれているんですけども、たまたま去年は久しぶりにレイキャビクで、サガの故郷であるアイスランドで大会がありました。そこで、日本から、松本さんと伊藤先生、そして私も研究報告をするためにアイスランドに行きました。他方で、われわれの友人でアイスランド大学にお勤めのヨウン・カール・ヘルガソンさんから、どうしてもこの時に『ヴィンランド・サガ』の作者である幸村さんをお呼びしたいという要望がありました。2年ほどかけて調整を行い、現地で二つのイベントを企画しました。ひとつは幸村さんの講演会、もうひとつは現地の人たちと一緒に漫画を描いてみるというイベントです。大変な人の入りで、幸村さん、サインの行列がすごかったですねえ。

幸村：本当に楽しかったですけれども、終わりのないサイン会でした。

中丸：何人ぐらいにサインしたんですか。

幸村：ちゃんとは分かりません。何せ英語が全然なので、申し訳ないのですが松本さんにずっと通訳をお願いしていました。「ごめんなさい、僕は英語がちょっと」と言ったら、相手の子がドイツ語だったりとかして、おや？って。まあ国際的な催しでしたね。本当に各国の方がいらしてくださったんです。講談社さんのご尽力で、ヨーロッパ各国で『ヴィンランド・サガ』の翻訳が出ているので、読んでくださった方がいるんですね。

大谷：こちらにドイツ語版の『ヴィンランド・サガ』があります。

中丸：2013年にドイツに行ったとき、ちょうど5巻のドイツ語訳が出たところで、わたしは5巻だけ持っているんです。

幸村：ドイツ語の描き文字がかっこいい。「バザム！」[BAZAMM: Makoto Yukimura: *Vinland Saga*. übers. v. Hirofumi Yamada. Hamburg (Carlsen Verlag) 2013, S. 132]。

大谷：当然ですけども、やっぱり効果音もアルファベットなんですね。

中丸：漫画によって違って、効果音がひらがな・カタカナのままの漫画もありますが、『ヴィンランド・サガ』ドイツ語版は効果音や手書きの台詞も全部訳してあるんです。

幸村：（ドイツ語版を視聴者に見せるには）カメラが遠いな。

中丸：アイスランド語訳も出ているんですか。

幸村：いや、アイスランド語訳はないですね。

中丸：じゃ、アイスランドの方たちは英語版とかドイツ語版で楽しまれているんですね。

幸村：講談社はたぶん。商売の臭い。アイスランド語を読める人数と、ビジネスを天秤にかけたに違いない（笑）。

大谷：ちなみに画面の向こうでは松本さんが英語版の装丁本を手をしている。

幸村：ありがとうございます、松本さん。そんな本です。

ちょっと鈍器になるような。硬くて重い。

中丸：サイズも日本の漫画のサイズより大きいんですか。

幸村：そうですね、少し大きくできています。

小澤：アイスランドの人は英語が達者なので問題なく読めると思うんですね。アイスランド大学には日本語学科があり、そこの先生らとお話すると、日本の漫画、アニメがすごく人気で、当然『ヴィンランド・サガ』も幸村さんの名前も知っていて、それで皆さんが集まってきたと思うんです。

大谷：じゃ、もうアイスランドにファンがいっぱいいる。

小澤：そうですね。遠く離れた日本の漫画家が自分たちの祖先であるヴァイキングの話を描いてくれる、しかもリアリティを持って描いてくれるというのは、ある意味すごく新鮮というか、そうそうないことだと思うんです。

幸村：自分で描いていても不思議なことをしているなと思いますね。アイスランドの方がお待さんの漫画を描いていたら、やっぱり「何？」って思いますよね。それに近いことだと思います。

小澤：なんか、鮭もらってませんでしたっけ。

幸村：鮭、ええ、きました。

大谷：向こうのサイン会は鮭が出てくる。

幸村：はい。わらしべ長者のように、僕がサインをしてあげたら、鮭になって……。

大谷：それは新巻鮭みたいなどーんという感じ？

幸村：はい。そのまま現地で取ってきて……

中丸：買ったものではないんですね。

幸村：その方のお父さまが鮭漁をしていらっしゃるそうで、これがとてもおいしくて。

大谷：召し上がったんですか。

幸村：そうです。持って帰って。

大谷：それはすごい。

幸村：本当にうれしいですね。（日本の漫画家がアイスランドの漫画を描くのは）賭けだなと思ったんですよ。現地の方々が勝手なことをするなおっしゃってるかと思ったら、喜んでいただいて。まあ、（賭けの結果は）いいほうに出ましたね。ありがたいことです。

小澤：本当に皆さん喜んで、最新刊の英訳が出るのを待っているみたいでしたね。

大谷：そうか、タイムラグもありますもんね。日本語から翻訳が出るには。

小澤：はい。英語版は何巻かを1つにまとめて本を出していましたね。

幸村：日本語版の2巻分が一括にまとめられてハードカバーで単行本に。本当にすてきな装丁の本にしてくださって。

大谷：次のトピックに参りましょうか。

中丸：そうですね。講演会をされた後で、アイスランドを旅されたんですよね。

幸村：1週間ほど時間を頂いて。

中丸：連載を開始する前にいらしたときと、連載中の昨年で印象が変わったことはありましたか。

幸村：描く前に1度、アイスランドにはうかがっていたので、それほど大きな印象の差はありませんでした。1度目と2度目の間の長いブランクで何が変わったかといえば、連載前に行った時は、こういっては何ですが、私のことなど誰も知らない。アジアのどこかから来た観光客だったんですけれども、2度目はいろんな催し物をさせていただいたり、良くしていただいたりして、それが一番変わりました。アイスランドの方々優しいということを知りましたね。本当にヴァイキングの<sup>まつえい</sup>末裔かしらと。

中丸：優しさを実感されたようなエピソードがありましたら教えてください。

幸村：本当にいろんな所にお招きくださったり。

小澤：ヨウン・カール・ヘルガソンさんが幸村さんを連れてきてくれと強くおっしゃっていたのですが、行ったら歓待、歓待で、ヨウンさんの家のホームパーティーであるとか、彼自身が車を出してくれて、なかなか観光客が行かないような自然風景——地獄谷のような硫黄がぼこぼこ湧いている所とか、普通の観光コースには載っていないような所に1日かけて連れていって来て、最後は彼の別荘で食事等を摂って……

幸村：かわいらしい別荘でした。

## 紀元1000年前後の世界認識

大谷：では、どうでしょう。「紀元1000年」のほうにいきましょうか。

中丸：そうですね。アイスランドという場所についてお話しいただいたので、後半戦として、西暦1000年前後という時代に関してうかがいたいです。

小澤実さんはアニメ版『ヴァインランド・サガ』の時代考証をしていて、第3話に出てきた地図の資料を提供されたということです。物語の中でも、「ヴァインランド」に行ってきたというレイフ・エリクソンに、トルフィンの村の子どもたちが「西にはヨルムンガンド〔北欧神話に登場する大蛇。「ミズガルズオルム」とも呼ばれる〕がいてその先は何もないんだ」と反論する場面があります。当時の人たちの一般的な世界観と、西の果ての先にも世界があるというレイフ・エリクソンの世界観、対立する二つの世界観が出てきました。時代考証で提供された情報と、その結果アニメで出てきた地図を中心に、当時の地理認識や世界認識について、お二人にお話をうかがいたいです。

小澤：アニメの話が出てくるに当たって、幸村さんのほうから、アニメ化で情報が欲しい場合は私のほうに問い合わせてくださいという……

幸村：すいません、押し付けたような形で。

小澤：いえいえ(笑)。情報提供をしてほしいというお話をいただきまして、WIT STUDIOさんからいろいろな質問を頂戴しました。漫画からアニメに移行するに当たって、漫画の中では描かれていないけれども動きを出すために必要な情報を、非常に細かいことまで含めてスタッフの

方は必要とされていました。質問をいただいたことに対して私が答える形を取っております。

まだ3話までしか放映されていませんので、先のことは言えないんですけども、ひとつ大きな話としては、第3話に、ヴァイキングたちが考えていた世界の地図が出てきたんですけども、実際には残っていないんです。ものとして現在には伝わっていないし、恐らくヴァイキングたち自身もあえて地図は作っていなかっただろうと思うんです。他方で、彼らは自分たちがこの海を渡って、最終的にはヴィンランドやロシアまで移動しなければならなかった。この海のどこに岩礁があるとか、この島からあの島まで何日で行けるとか、この季節には嵐が多かったとか、そういった情報はヴァイキングたちの頭の中で恐らく共有されていたと思うんです。ヨーロッパ大陸の人たちは、自分の住んでいる世界の空間の情報くらいしかなかったんですけども、ヴァイキングたちはそれ以上に広い世界の情報をみんなでも共有していた。なのでアニメで使われている地図のようなものが彼らの頭の中にはあったらこうということで、WIT STUDIOさんのほうからどうでしょうか、と言われた時に、これでいけるんじゃないですかと、地名も含めてお答えをしたのが私の仕事のひとつでもあります。

幸村：今アニメでやっているところよりだいぶ先のところ——漫画では世界中を旅しているという設定のレイフ・エリクソンが、北欧、スカンジナビアや北大西洋の地図を砂浜に棒で描いていくシーンがあります。あれ、正確過ぎますよね（笑）。すごい空間把握能力だなと、後で、自分で見返して思いました。〔漫画『ヴィンランド・サガ』15巻136頁。以下、漫画『ヴィンランド・サガ』の引用・参照は、巻数・頁数のみ記載〕

小澤：でもあながち間違いじゃないと思うんですよね。彼らは船乗りですから、海岸線だとか、そういったことに対する敏感さが必要でした。生死に関わることでですから、大陸の中に住んでいる人たちよりははるかに、共同体の中に情報が蓄積されていたはずなんです。

幸村：何かの本で読んだんですけども、スカンジナビア半島というのは、ヨーロッパの大陸のほうの人たちからしてみると、島だったと思われていた。

小澤：ローマ時代以来、北のほうは「スカンザ」と呼ばれていたりするんですけども、島だと認識されていたんですね。行ってみればそうじゃないということは分かるんですけども、でもヨーロッパの中のほうの人たちは、本当に後の時代になるまで、北欧は島だと考えて、ずっとその状態で記述し続けてきたんです。

大谷：言われてみれば、今期、僕がゼミで読んでいたもの〔タキトゥス『ゲルマニア』1節、44節。国原吉之助訳『ゲルマニア・アグリコラ』、筑摩書房、1996年、18頁の注4、100～101頁を参照〕で、ローマ人は完全に「あの先は島だ」と考えていますね。

幸村：本当に北まで行かないと、スカンジナビアは大陸とつながっているって分からないですもんね。地形。

小澤：ちょうどここ〔配信を行っていた部屋〕に地図があります。

大谷：カメラ的にはちょっと映りは悪いんですけども、上のほう、北のほうはつながっている。

小澤：これは16世紀に描かれたものです。初めて北欧全体を描いたものとして知られているオラウス・マグヌスの海図、ラテン語で「カルタ・マリーナ」(Carta Marina)と呼ばれる世界図です。実際にこの地図がつけられた頃——16世紀に至るまで、北欧の地形はヨーロッパでは



正確に理解されていなかった地域でもあるわけです。でもヴァイキングたちは恐らく正確に理解していたと思うんです。

大谷：なるほど、アニメ化に当たっては、やっぱり別の形の知識の補い方が必要になってくるのがあるんですね。研究して貢献すべきところがまた別に出てくるんですね。

## 剣

大谷：ありがとうございます。事前に打ち合わせしていた内容で、資料に関していろいろと教えていただきたいことがあります。これは中丸さんからお聞きしていただいてもいいのかな。まだ到着していない人〔伊藤氏〕の話題を入れてしまうのはちょっと心苦しいんですけども。

中丸：事前打ち合わせはたたき台として作ったもので、同じ進行でなくても大丈夫です。ここまでの話を踏まえ、むしろ幸村さんが小澤さんに……

幸村：フランクなヴァイキング・トークをするとか。

中丸：はい、フランクなヴァイキング・トークをしましょう。幸村さんから今の段階で、中世北欧史の専門家である小澤さん、松本さんに聞いてみたいことはありますか。

幸村：はい。実はもう長らく、どっちなんだろうなと思っていたことがあります。ヴァイキングの剣についてです。

剣、主に刀身はドイツやフランスの物が用いられているとうかがっています。ドイツの刀剣に、「ウルフバート」「ウルフベルフト」(WULFBERHT)という今でいうブランドものに相当する剣があったと。あの剣には、鋼が用いられていたのではないかという話を聞いたことがあります。でも、鋼鉄の製錬はもうちょっと後だったような気がするんです。

小澤：鋼鉄と言っていいのかどうか、まだはっきりとは分からなくて、それを調べるためには遺跡から出てきた当時の剣の成分分析をしないといけないんですけども、まだそこまではっきりとした分析っておそらく出ていないと思うんですね。

鋼鉄であったかどうかはちょっと分からないんですけども、確かに幸村さんがおっしゃったように、ドイツのライン川流域「ラインラント」の剣はブランドものとして使われておりました。もちろん北欧で鉄が取れないわけではないので、ヴァイキングたち自身も剣は作るんですけども、自前の剣よりも良いものとして「ウルフベルフトの剣」という名前前で流通していたラインラント産の剣はあります。

他方で、フランクの王様たちは、自分たちの領域の中から剣を外に売ってはいけないという法律も出しているんですね。敵であるヴァイキングに売って被害を受けるのは自分たちですから。そういったこともあって、武器にする制限条項みたいなのは今でも確認できる資料にあります。

大谷：輸出制限とか、現代社会みたいですね。ウルフベルフトの剣をヴァイキングと呼ばれる北の人たちが持っているのは、相当難しいことなんですか。お金を積むなり何なりしないと。

小澤：法律がきちんと通用していたかどうかは、また別の問題ではあるんですけども、ただやっぱりブランドものを手に入れるためには、それ相応のお金を積む。ヴァイキングたちの商売って、毛皮だとか、奴隷だとかを売って外貨を稼いで、自分たちの欲しいものも買っていくんですけども、剣というのは彼らがとても欲しいもの。やっぱり戦士ですからね。自分たちをい

かに強く見せるかということも含めて、ブランドものが欲しかったのは間違いないと思います。

大谷：アニメではまだですよ、ケティル。

中丸：漫画版のだいぶ後の方に出てくる、ユトランド半島の領主ケティルがウルフベルフトの剣を持っています。〔13巻 56 頁。「漫画でつなぐ、中世北欧と現代日本」61 頁～でも言及〕

幸村：大金持ちの男が持っています。大金持ちならブランドものだろうというつもりなのかどうかは知りませんが。

小澤：でもあながち間違いじゃないと思うんですよ。当然あり得たことですし、誰でもが持てるものではなかったはずなんです。

幸村：問題というか、長らく迷っていたのが、剣の折れ方です。「ぐにゃっ」と折れるのか、「ぼきっ」と二つになってしまうのか。それが、どんな鉄を使っていたかによると思うんです。これは、歴史学というよりは冶金学とか、全然また違う畑の話になるのかもしれないですけども。

小澤：現在残っている剣の多くは、ヴァイキングの墓に埋まっていたものです。ある意味きれいな状態で出てきているので、そういった意味では分かりません。ただ、近年、「実験考古学」といって、たとえば船を再現したり、武器を再現したりして、実際にどれくらいの効果があったのかといったことをやる研究が割合、はやっています。ですので、実際にその剣を作り直してみても——そのためには成分分析をしなきゃいけないけれども——幸村さんが言ったようなことを試してみる研究者が出てきてもおかしくないです。私も金があればやってもいい。

幸村：折るためにですか。

小澤：折るために作ってもいい。

大谷：僕は古代ローマ史専門ですけども、ギリシア時代の青銅の武器や農具が鉄に比べていかに壊れやすいかみたいなことをやってる人って確かにいます。日本の学術界には、ぜひそのための予算をお願いしたいと思います。

ご報告です。後から出演予定の伊藤盡先生がコメントをくださっています。こちらに向かいつつも放送にコメントがございまして。

幸村：便利な時代だな。

大谷：「ウルフベルフト印の剣だと、ヒルダ・デイヴィッドソンの研究書〔H.R. エリス・デイヴィッドソン『北欧神話』、青土社、1992 年〕が入門的」とご紹介をいただきました。

幸村：ヒルダ・デイヴィッドソン、了解いたしました。ありがとうございます、伊藤先生。

大谷：あと「埋蔵された副葬品の剣だと曲がっているものがある」。〔伊藤追記：2019 年 10 月 25 - 26 日のボン大学の学会で、同大学の考古学者 Laszek Gardela から、曲げられた埋葬品の剣は、曲げて鍛直したものだという説明を受けた。つまり見た目は「ぐにゃ」だけれど、実は「ぼき」なのだそう〕

幸村：ぐにゃっと。

大谷：なんですかね。「ぼき」ではなく「ぐにゃ」のほうが。

幸村：やっぱりそうですね。鉄の種類としては、「ぐにゃ」だろうかな、とは。これ、私はずっと迷いながら描いておまして。でも「ぐにゃ」だろうなと思いつつも、漫画としては「ぼきっ」といつてくれたほうが気持ちがいいシーンもあるわけですね。そういうときは「ぼきっ」と描い

ちゃう。

大谷：伊藤先生からは「そんなこと考えたことなかった」というコメントが来ています。

幸村：やっぱりこの辺が漫画、アニメをやっていて、いちいち困難になってくるよなと思って。「どうなるの、これ」と考え出すとキリがない。

## 実際にやってみると

幸村：僕の大好きな漫画に『ゴールデンカムイ』というのがあるのですが……

小澤：われわれもたぶん大好きですよ。

幸村：大正ですか、明治終期ぐらいの頃ですか。

中丸：日露戦争の後なので明治の終わりごろですね。

幸村：日露戦争の頃を舞台にした北海道で、荒くれ者たちが金塊を巡る壮絶な奪い合いをする話なんですけれども、時代考証が非常にすばらしいんです。先日、私、(『ゴールデンカムイ』原作者の)野田サトル先生と対談をしたんです。野田先生も当時のドアノブ、こうやってキャラクターが何気なく……。われわれはまずネームという設計図のようなものを描いて、そこでは「ドアノブ」って鉛筆で適当に描くんですけども、じゃ、いざ本番、絵にしようとしたとき、果たしてキャラクターがつかむドアの取っ手はどんな形をしていたのか。丸いのか。押し下げるものなのか、地域性があるのか、素材が何か——そういうことを考え出すとキリがないんですが、考えざるを得ないんですね。でないと、どんな形の手を描いていいのかも分からない。恐らく今、アニメを描かれている皆さんは、そこら辺ですごく大変な思いをして作っていらっしゃるだろうと思います。本当に。研究というのとはまた違います。ただ、もうどうしようもない、調べても出てこないことのほうが多いですね。出てこないけれども、絵にするにはどうしても調べなきゃいけない。

小澤：われわれ研究者は、データがないと、「分からんな」ということで、とりあえず終わらせてしまうんですけども、アニメにせよ漫画にせよ、アップの絵を見せるためには、われわれのように「分からんな」で終わるわけにもいかないんですね。

幸村：かぶとを脱ぐじゃないですか。「中はどうなっているの」という。仕方ないんですけども、アングルによってはかぶとの内側が絵に入るときもありまして。「え？」っていう。裏張りが何かしてあるのか。クッションがなければ、ガン、なんて攻撃を受けたときに、鉄板とはいえ、直接こん棒で殴られた衝撃になってしまいますよね。コイフ(頭巾)のような厚手の布をかぶった上からヘルメットをかぶるのも分かるんですけども、ヘルメット自体にどんな加工がしてあるのか、あるいは加工がなかったのか。これが調べても出ないんですね。

[追記：後日確認したところ、以下の記述を発見：考古学的には完全に証明できていないものの、恐らく羊の皮など、吸湿性の良い革をクッションとして使った可能性がある。そのような革をリベット(後述)でヘルメットの裏に貼っていたと推測される。リベットの穴が考古学的遺物から見つかっている事がその根拠(William R. Short, *Viking Weapons and Combat Techniques* (Westholme, 2009), p.49)]。

大谷：そういうのを気にしたことないな、確かに。

幸村：不思議なんですけれども。でも、リベット一つにしてもそうですね。

大谷：「リベット」は専門用語なので、少しご説明をお願いします。

幸村：はい。「リベット」というのは、2枚の金属をつなぎ合わせるときに使う部品なんですけれども、両方の金属に穴を開けて、穴同士を重ね合わせて、そこに鉄の棒——キノコのような形の棒を差し込み、ガンガンガンガン！！とたたくと両側がつぶれて2枚の金属板がしっかり固定されます。現代でも使われるものです。船には鉚が打ってありますよね。横からどうやって打ったのかよく分からないところにリベットが打ってある。打つからには、片方からハンマーで叩き、片方はハンマーの衝撃を受ける必要があるんです。ハンマーで叩くほうはいいとして、ハンマーの衝撃を真っ向から受ける側がどう考えても無理というような場所にリベットが並んでいたりすることがあります。何度考えてもどうやって作ってるのか全く分からない。もしくは釘、金属部品を全く使わずに木と木の接続をする技術を持っている。今の技術を使えば付きもするだろうけれども、当時はどうやって、片方の木の穴を片方の木の穴に差し込む部分を掘ったのか、分からない。穴一つ取っても、どうやってこんな所にこんな穴を開けたのか。

僕がうっかり漫画のネームで船を造るシーンを描いてしまったりしますよね。そうするともう地獄を見ますね、僕とスタッフさんは。もうどうしようか、昔の自分を呪わなきゃいけない。設計図（ネーム）上では、「ここは船を造る場所」なんて簡単に書いてある。本当に呪いますよね、本当に自分が嫌いになる。

小澤：今回のアニメは、ツールズが海の中に潜って、船を下から見るシーンもありましたね。

幸村：ありましたね。

小澤：漫画ではそういうシーンは……

幸村：ほぼないと思います。

小澤：「ヒョルンガバードの戦い」でそういったシーンを描いていたわけです。言ってみればアニメオリジナルということになりますけれども、なかなか大変な作業だと思うんですよ、海の中から見たヴァイキング船の在り方を再現するのは。

幸村：「どぼん」「どぼん」と上から兵士たちが落ちてくる場面も。

大谷：漫画版の第1巻に、アシェラッドの手下たちが船を担いで走るシーンがありました。ヴァイキング船は喫水が浅くて、川をさかのぼっていけると聞いたことがあるのですが、言葉をあまり使わずに船の特徴がすぐ出ているなどと思って、感動した記憶がある。

幸村：ありがとうございます。船体をやっぱり見せたいと思っていました。あと、非常に軽くて、丈夫で、こんな常識外れなことが可能なのかという驚きを出したかったですけれども、30人ぐらいで担ぐことは不可能でしょうね（笑）。今だから言いますが——今でも言っているのかどうか分かりませんが、「嘘くせえなあ」と思いながら、自分でも描いているところがありました。ただ、やはり派手です。とてもかっこいい。そして用に足りるわけですね。ヴァイキングの船とはこのような形をしているということを開きにして見せることができる。必要であれば、少女のうそは許していただけるかなと、研究者のお二人に言うのもあれですけども。

多くの場合、私の漫画は「面白かったらいいじゃんか」というぐらいの気持ちで、大うそをついていますので、信用なさらないように、皆さん、本当に。

## 歴史資料の使い方

大谷：一方で、『ヴィンランド・サガ』はアニメ、漫画ともに資料に非常に忠実に作られています。松本先生からうかがった「ヒョルンガバークの雹」のことは、打ち合わせの時にすごく感動したエピソードです。アニメの第1話でトールズとトルケルが登場するシーンです。これに触れてみてもいいかなと思うんです。松本先生から、冒頭で雹が降ってくるシーン、何がすごいのかをぜひ聞きたいんですけれども。

小坂：松本先生の音声聞きづらいですね。解説をこちらでしたほうがよろしいですか。

中丸：じゃ、打ち合わせの時にうかがったことをわたしからお話しします。

アニメのオリジナルシーンとして、第1話冒頭にトールズが戦う描写が出てきます。NHKでは時や場所の指定はありませんでしたが、Amazonプライムで見られる拡大版では「西暦987年 ヒョルンガバーク」という字幕が出ています。「サガ」と呼ばれる資料『ヨームスヴィーキングのサガ』にも、ヒョルンガバークの戦いについての記述があります。32章から33章に、ホーコン侯がわが子を犠牲にささげたことで、女神が雹の嵐を起すシーンがあるそうで、アニメでは船の上にばらっと落ちてくるのが、よく見ると雨や雪ではなくて雹です。松本さんはそこに非常に感心した、という話をたぶんしたかったと思います。

大谷：雹が降るシーンで、僕は単に「寒いだな」って（笑）。専門の研究者である松本先生からそういったことを語っているサガがあるのだと聞いて、「あ、すごいな」と。

幸村：すごいな。存じ上げておりましたけれども、でも僕は、アニメの方々とそのことについてお話をしたことは全然ありません。だからよくお調べになっていらっしゃるだろうと。

大谷：僕はサガの世界を知らないのですが、「寒いのかな」で終わりましたけれども、知る人ぞ知る楽しみ方ができる作成をしているんだなと思いました。このエピソードを松本先生に聞いて本当に良かったと思ったので、ぜひこの番組でも取り上げたいなと思っていました。

幸村：監督をはじめ、アニメ制作の皆さんは僕より詳しいんですね。僕より『ヴィンランド・サガ』に詳しいかというのが、生まれ得るのかと。「そうなんですか」と僕が聞いていることの方が多。「なるほど」「あれ、（自分が「なるほど」というのは）おかしいな」なんて、本当にありがたいですね。そのぐらい、北欧のこと、『ヴィンランド・サガ』のことをよく読み込んで調べてくださった上で、アニメが作られているんですね。本当に何でこんなに良くしてもらっているんでしょうね、僕は。

中丸：内容が面白いから。

幸村：ありがとうございます。言わせたいような感じですね。

大谷：本当にアニメも漫画もどちらも、もう楽しませていただいております。

幸村：アニメが今3話、この7月19日の時点で3話まで放送されていますけれども、でも……いやいや、もう。

中丸：もう、どきどきしますね。

幸村：もう4話がねえ、もう4話目が！！

大谷：ちょっと第1、2、3話までの放送とタイムラグができてしまうんですが。

幸村：そうなんです。誰も悪くはないんです、どうしようもなかったんです。でも、すみませ

ん、2週間おいて3週目に4話という感じですけども、7月26日、日曜日の深夜。日付としては月曜に入ってすぐの0時10分から第4話、『ヴィンランド・サガ』4話が開始になります。

本当に何てひどい物語を。原作が悪いんですね。悲しい話で。

大谷：急展開することを予告されていますけれども。

幸村：あ（笑）。〔口を慌ててふさぐ動作〕……お楽しみください。

大谷：お楽しみに。

中丸：（視聴者に向かい）7月24日から第1話から第3話までの再放送があります。

幸村：本当にありがとうございます。宣伝を。

## 実際に作ってみると

中丸：打ち合わせでは、「アニメでは、幼少期のトルフィンの暮らしの場が長くなったことで、アイスランドの暮らしがとても丁寧に描かれているね」という話も出ました。たとえば、アイスランドには木があまりないので、燃料は木ではなくて泥炭を使っていました。漫画でもちゃんと描かれているのですが、アニメでは、泥炭が燃えるシーンや泥炭を切るシーンが色や動きがついた状態で見られてよかったです。

「描くのが難しい」とおっしゃった際に、「剣がどうやって折れるのか」「かぶとの内側はどうなっているのか」といった武具関連の描写の難しさを挙げておられましたが、逆に資料があったのでうまくいったことはありますか。先ほど副葬品（遺跡から出土する剣）が話題になりましたが、打ち合わせでは「副葬品にはサイコロやチェスもあり、それらも『ヴィンランド・サガ』に登場している」というトピックも出てきました。暮らしについてでも、あるいは人体の動きについてでも。

幸村：現地へ行って、目に付いた物で買える物は買って、持ち帰りました。その中に当時のチェスがありました。「ネファタル」と呼ばれるもの。ルールは非常にシンプルですが、今のチェスは「ポーン」とか「ナイト」などいろんな駒の種類がありますけれども、当時のチェスは、王様と兵隊の違いぐらいですかね。それで陣取り合戦といいますか、王様を囲んだら勝ち、敵の王様を囲んだほうが勝ちという、ごくごくシンプルなものです。これが本当に、物があって助かりました。二人の人物がチェスをしている絵を描きたいわけです。チェスの盤面を画面に出さなければならぬ。そのときに、たとえその物を知っていても、自分のところに本物のチェスがあって実際にやってみないことには、チェスが今、どういう局面に差し掛かっているのかは描けないわけです。「あと二手で王様が詰まれる」とか、そのぐらいの局面を再現しないことにはどうしようもなくて。取材で一番思ったことは、体で分かることが大事で、触れる物は触ってみるし、食べられる物は食べてみる。手に入る物は買うし、手に入らなければ自分で作って見た。

中丸：作って見たんですね。

幸村：はい、僕はヴァイキングたちの使っていた物を結構いろいろ作っています。よくイベントなんかを持ち込んでいる斧なんか僕が作りました。斧とか、盾とか、マントとか。必要なものはやっぱり作っています。取材を通じて本当に思ったことは、体で分かっていくことの大事さ。もちろんインターネットも素晴らしい、取材を助けてくれるツールですし、本を読むこともとて

も大事ですけども、体験というものが非常に大きく、漫画を描く上で自分に多くの情報を与えてくれていると思いました。

だから、うちは意外とアナログです。おもちゃみたいに僕が作ったお手製のヴァイキングのいろんな品物が仕事場にあふれています。だからずいぶんハンドメイド技術が上がりました。革細工や木工とかの。

中丸：作って難しかったものは何ですか。描くのではなくて、作るのが難しかったものです。

幸村：船ですかね。

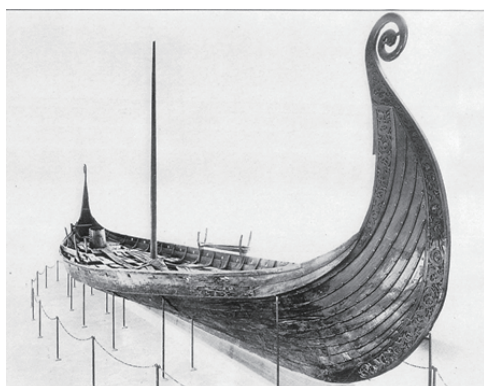


写真1 オーセベリ船全体図 (Thorleif Sjøvold, *The Viking Ships in Oslo*, Oslo, 1985 p. 19)

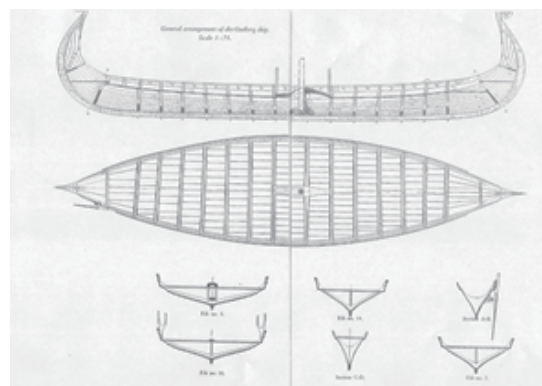


写真2 オーセベリ船の構造 (Thorleif Sjøvold, *The Viking Ships in Oslo*, Oslo, 1985 pp. 16-17)

中丸：船も作られたんですか！！ヴァイキング船を？！？

幸村：はい。現地に行くと、ヴァイキングシップの模型を売っておりまして、まさにそれが欲しかったんです。こんな大きな船をこつこつやれば、ちゃんと再現できるんです。

中丸：木製の竜骨を作るところから始めるんですか。

幸村：そう。僕が持っているのはオーセベリシップを原型としたものです。ノルウェーにはオーサという高貴な女性が支配した時代があったという伝承があるんですけども、そのオーサが、戦争というよりは楽しげな感じ、つまり船遊びをするために造ったという説もある大きな優雅な船がありまして、これが大変状態のいい出土をしまして、今、ノルウェーの博物館に飾ら



写真3 オーセベリ船の彫刻部分

れているんですけども。

大谷：博物館の代表的な展示物としてよく写真で公開されている。

幸村：よく写真に撮られている。船首がくるくるくるんってゼンマイみたいになってる。

大谷：模型は木製なんですか。

幸村：模型は木製です。木を火であぶって曲げたりなんかして、それを一枚一枚貼り合わせたりして。スタッフみんなで、ああでもないこうでもないで作ったんです。スタッフと一緒に船を作る。2隻作ったんですけども、2隻作ったということが、非常にありがたかったです。漫画制作に取り掛かる前にそれができたおかげで、みんなで船を描くことができました。大変、精巧な模型で、キールが通っていて、底になるほど、横から梁（はり）が伸びているから丈夫なんだとか、そういうことが分かって。「でもこれだと、いつかは水が入って浸水するんじゃない？」なんて思うわけです。構造の弱さも分かるわけですから。するとやっぱりそうなんです。僕は漫画には描写していませんが、実際のところ、ヴァイキング船は頻繁に浸水していて、手桶で水をくみ出しながら使ったらしいです。さもありませんというのも、自分で模型とはいえ船を作っていると分かる。

大谷：どうやって輸入されたんですか。木製って結構、重たいんじゃない。

幸村：そうですね、重たくて大きかったですけれども、妻と一緒に（2003年にアイスランドとノルウェーに）行ったんですけども、新婚旅行代わりに。

大谷：奥さまに……

幸村：はい、船を。

大谷：担がせ。

幸村：妻に船2隻を担いでもらって。（画面に向かい）ありがとうね。ほんとあの2隻分はね。ご迷惑をお掛けしました。

『ガンバの冒険』〔斉藤敦夫『冒険者たち』（岩波書店）を原作とするアニメ。シリーズディレクター：出崎統、東京ムービー。1975年4月7日から9月29日まで日本テレビ系列で放映〕でネズミの忠太<sup>ちゆうた</sup>というのが、後ろになんかでっかい紙——大きい紙筒状の地図をしょっているんですが、あんな感じ。モビルスーツみたいな感じ。

大谷：2隻とおっしゃってましたね。奥さまが2隻担いだのですか。

幸村：2隻担いでました。

大谷：先生は？

幸村：僕は、〔両手で2つのスーツケースの柄を持つ仕草をしながら〕スーツケースをこう。

大谷：分担していた。

幸村：それにもいろんなおみやげが。

大谷：なるほど。

小澤：ちょっと船についてコメントをしておきますと、ヴァイキング船の特徴として、真ん中に一本木の竜骨、キールがあって、底の下は「クリンカービルド」といって重ね張りをするんです。そういうふうに通ることによって横からの波の衝撃をクッションのように吸収することができるんです。水漏れしないようにクリンカービルドとクリンカービルドの間におがくずみたい



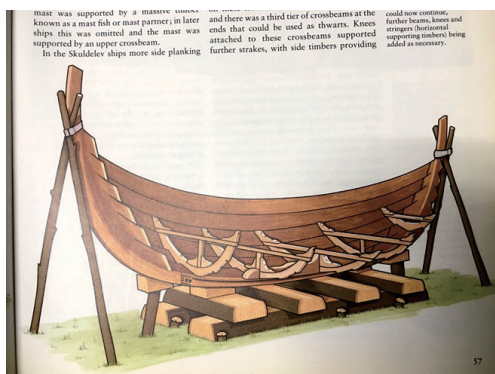
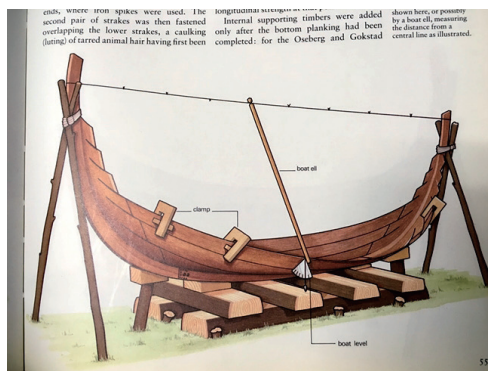
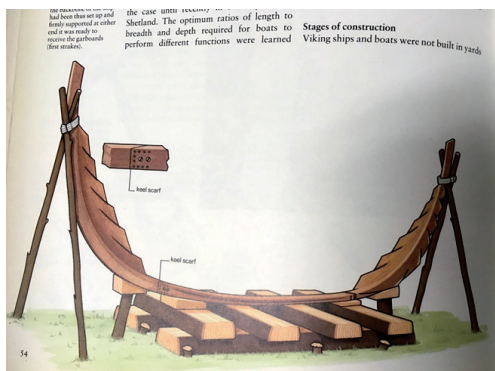


写真4、5、6 制作過程の想像図  
James Graham-Campbell, *The Viking World* (London: Frances Lincoln, 1980), pp.54-57

なものを詰めていくんですけども、やっぱり船が航海しているときに、そういったものは取れちゃったりとかする。

柔軟性を重視してそういう構造にしているんですけども、航海中もメンテナンスをしなければいけないですね。

幸村: がっちりと接着固定すると、波なんかにもまれて船がねじれたりしたときに、ぽきーんって。

小澤: そういうことなんですよ。

幸村: ある程度しなるように考慮すると、多少の浸水は仕方がないと。

小澤: そうですね。もうひとつ、先ほどオーセベリ船の彫刻の話をされていましたが、ヴァイキングって当時の水準でいうと工芸能力がヨーロッパの中では相当高いものに入っているんですね。ヴァイキングって一般的に「野蛮だ、野蛮だ」と言われますけれども、残っている石碑の絵、工芸品、ブローチ、武器などを見ると、非常に高い水準の手の技術とある種の美的感覚を残していたように思います。

幸村: 本当に優美な。あれも不思議ですね。つたの絡み合う模様、あれは、全くもって北欧のみ発展した素晴らしい美しい抽象画のようで。なぜ、誰が始めたんだろうというのがすごく不思議です。

## 斧を振り回してみると

大谷: ようやくもう一人のゲストが到着いたしました。どうぞこちらにお掛けになって。片側

少し傾けて。

幸村：ご無沙汰しております。（伊藤氏が兜をかぶり、斧を持って登場したのを受け）面白いものを。

伊藤：授業で解説するときこういう格好で出られるように仕入れておりました。

大谷：それでは、もう一人のゲストをご紹介しますと思います。自己紹介をお願いしてもよろしいでしょうか。

伊藤：信州大学で北欧神話の研究をしております伊藤と申します。どこに向かって。

幸村：あちらが。

伊藤：あちらがカメラですね。聞こえますか。北欧神話の研究をしている伊藤盡と申します。こんなもの（斧）を振り上げて、なんという乱暴もの。

幸村：お顔がほぼ分らないですね。

伊藤：マスクをしようかと思ったんですけども、それだと…

小澤：大学に入れなないかもしれませんね。不審者と思われて。

伊藤：ヨームのヴァイキングと思われてしまう。

幸村：立派な研究者でいらっしゃる。

伊藤：おひさしぶりです。〔幸村と伊藤は 2018 年 8 月にアイスランドで会って以来の再会〕

幸村：ありがとうございます。

伊藤：面白い話をしていらして、早くお仲間に入りたかったです。

伊藤：この兜と斧は、今日、立教の英米文学専攻の授業で身につけてみたんですが、学生が大変喜んでくれました。この配信も受講生が聞いてくれるかもしれないので宣伝しました。『ヴィンランド・サガ』のアニメもちろん宣伝。

幸村：ありがとうございます。

伊藤：何であんなに面白いのでしょうか？

幸村：はい、大変僕が得をする内容の話を番組〔せんだい歴史学カフェ〕で、本当に申し訳ございません。

伊藤：オーセベリ船のほかに、武器なども作られたんですか。

幸村：ウレタン製というか、発泡スチロールの丈夫なやつで作りました。斧もそうですね……作ってみると分かることってありますね。ちょっと拝借していいですか。

伊藤：どうぞ。〔伊藤、幸村に斧を渡す〕

幸村：斧。これは両側に刃のついたもので、ヴァイキングたちにはちょっと見掛けないタイプなんです。たいていヴァイキングのものって片方だけ。

中丸：こういうのですか。〔その場にあったヴァイキング人形の斧を見せる〕

幸村：そう。こんな形。

斧の、この二つのとんがりのうち、こっち側が切れていることがあるのを、よく見掛けるんですよね。何でだろうなと思ったんですけども、実際に自分で斧を作ってみて、「わーい」って振り回しているうちに分かってきたんです。「わーい、わーい」と言いながら。

小澤：どこで振り回すんや。

幸村：斧を担いでみたときに分かりました。とがっていると背中に刺さるんですね。なるほど。そのためにここを切っているんですね、ヴァイキングたちは。PL法に基づいて（笑）。

はい、返します。ありがとうございました。

伊藤：分かりやすい解説をありがとうございました。

幸村：先ほど、取材は、体験が大事だと話しておりました。

伊藤：ちょうど先ほどコメントを投稿したんですけども、アイスランドで幸村先生と一緒にしばらくお散歩したことがありました。あの時、すごくそれを感じました。何ていうか、体全体で空気とか風とか歩いたときの感触とかを、すごく取材なさっていると思わせられました。

幸村：ありがとうございます。質問攻めにして申し訳ございません、あの時は。

伊藤：いえいえ、楽しかった。

幸村：一緒にアイスランドに行った時に、何を聞いてもお答えくださったのが、伊藤先生という

方です。レイキャビクのこと、歩いたところについておうかがいしましたがけれども、市内にトルフィン・カルルセヴニ通りという道があると。私はそれをうかがって、あれから時間の許す限り市内を歩き回ったんです。何としてもトルフィン・カルルセヴニと書いてある看板〔レイキャビクでは、すべての通りに固有名がついており、通りごとに名前を書いた看板が立っている〕の写真を撮りたかったんですけども、ついに見つけることができなかった。どこだったんでしょう。レイフ・エリクソン通りは見つけたんですけども。

伊藤：その近くだったんです。ご案内できれば良かったんですけども、ごめんなさい、学会の用事に忙しく、御案内できずに申し訳ありませんでした。

幸村：見つけるべきなのは僕でした。育った場所に名前がある人物、アイスランドの方々に知れ渡っている有名な人物を好き勝手に描いていることで、時々、「大丈夫かな」と冷や汗をかいたりするんです。私が確信犯でやった一番まずいことの1つに——レイキャビクの主要な教会、何て言うのかな。

伊藤：ハルグリームスキルキヤ〔Hallgrímskirkja〕。

幸村：ハルグリームス教会。その前にレイフ・エリクソンの銅像があります。あんなに立派な、ヴァイキング然とした、美しい、威風堂々たるレイフ。あの銅像を見ておきながら、小柄なひげおやじに描いているっていう。資料を見て、資料を使わないだったら取材なんかしなきゃいいんだと、僕は本当に……。



写真7 「ソルフィン（トルフィン）通り」（「カルルセヴニ」とは書いていない）。レイフ通りのすぐそばなので恐らくヴィンランドに行ったトルフィンの通り。

撮影：伊藤盡

小澤：ただ、あれも 19 世紀の想像物ですからね。幸村さんのほうが正しいかもしれませんよ。

幸村：実際のところそうなんです。活躍した人物って、たいていサガなんかの記述によると美しく力強くて体が大きくて、というような描写がよくされていると思うんですね。本当かな？というのがちょっと。

## 言 語

中丸：今日のゲストのうち、小澤さんと松本さんは歴史の研究者で、今いらっしゃった伊藤さんは、文学や言語学を専門にしています。幸村さんから伊藤さんにぜひこの場で聞きたいということがありましたら聞いていただき、その後、視聴者の方からの質問をできるだけ受けていただければ。

幸村：文学ではないですけども。

小澤：言葉とか、言語。

幸村：言語。

中丸：伊藤さんは特にアングロ・サクソンがご専門です。

幸村：そうですね。ちょうどイングランドの。

伊藤：原作当時は、古英語の時代だということでワクワクしながら読みました。特に、僕の専門がまさにヴァイキングというか、北欧の入植者たちがイングランドの半分以上を占拠していく時代なので、もうそれをそのままですね。

幸村：デーンロー時代ですね。あの頃に、今の英語の基礎となる単語が北欧からイングランドに輸入されたと聞いております。

伊藤：「呼ぶ」callとか、「取る」takeとか、基本的な動詞は多いです。

幸村：どれが北欧語由来で、どれがアングロサクソン時代かというのはちょっと分からないんですけども。

伊藤：目安は、「sk」という音が入ること。skが入るとだいたい、北欧系です。スカートとかスキルとか、それから叫び(scream)とか。

幸村：そういえばそうですね。

伊藤：「sh」になるのが、アングロサクソン系。シャツ(shirt)とか。あとは、ガギゲゴ、「ギー」という音が、アングロサクソン人は発音できなかったという。

幸村：アングロサクソン人たち。不思議。

伊藤：南部の人たちですけども。スウェーデンも南部は「ギ」、「ゲ」って発音できないですよ。

中丸：言われてみれば。

伊藤：それと同じで、南部のイングランド人たちは「ゲ」を「イェ」、「ギ」を「イィ」と発音していた。だから「ギヴ アンド テイク」というフレーズは北欧語ばかりということに。そういうのがいっぱいあって、方言が入り交じっている時代だったと思うんですね。

幸村：面白いですね。シャツがアングロサクソンのもので、スカートが北欧のものというのは。

伊藤：それを今度、僕は本に書こうと思うんですけどもね。面白いんですよ。僕が思うに、

スカートはたぶん下から見える部分だけの呼び名。要するにシャツと重ね着すると、ワンピースの足まで隠れる部分だけ呼んだ。その上にアングロサクソン人たちの伝統的なシャツを着ている。上はシャツ。腰から下はスカート。

幸村：腰巻きのような感じ。

伊藤：そう見えますよね。そういうふうにしたんじゃないか、って言ったら、ある英語史の先生に、「面白いけれども証明できませんね」と言われた。それで溜息。個人的には、証明できなくてもいいじゃないかと。

## 証明できないことを漫画に描く

幸村：証明できないことでも、漫画だったら描いてもいいんです。

研究者の皆さんの、「制約」ではないんでしょうけれども、「確実な段階まで調査が進んだことでない」と書けない」という慎重さには本当に頭が下がります。われわれにはまねできない根気のお仕事だなと思います。でないですか？

小澤：どうですかね。つらいといえばつらいかもしれませんね。やっぱり幸村さんの漫画を読むと、僕は論文には書けないけれども、可能性はあり得るなということを描かれたりするわけなんですよ。

幸村：クヌートが毒殺までやるとか。〔11 巻 16～23 頁、99 頁〕

小澤：可能性はゼロではないんです。でも資料には書いてないから、われわれはそう述べるわけにはいかないです。だけれども、可能性としてはもちろんあり得るわけなんですよ。そういうところを非常にうまくストーリーの中に落とし込んでいるのが『ヴィンランド・サガ』ですね。

伊藤：アングロ・サクソンを研究する人間からすると、幸村さんがエドマンド王〔イングランド王。?-1016〕 Ironside の異名を持つ〕をなぜに描かなかったのかとか、聞きたいことがほとんどはいろいろあるんです。クヌートル〔『ヴィンランド・サガ』での表記は「クヌート」〕とエドマンドがいろいろなやりとりをしたのが、年代記に記録されています。それがストーリーの中にもしあったらどんなだったんだろうなというのがいまでも気になります。

幸村：面目ない。

伊藤：少しだけそういう思いはありましたけれど。そういう取捨選択は連載のスピードに関係があるんですか。

幸村：そうですね。やはり物語の運びが優先されます。全てを描くわけにはいなくて、テーマというものがあります。そのテーマを十分に表現する上で、必要な情報、今はいらぬ情報という区別はありますからね。

伊藤：僕はスヴェイン〔『ヴィンランド・サガ』での表記は「スヴェン」〕が死ぬところに感銘を受けました。話の最高潮、クライマックスでもありますが、アシェラッドとのやりとりからウェールズをどういうふうにしたのかということまで。たぶん歴史学的に見ても面白い解釈だと思うんですけど、その発想はどこから来たのですか。

幸村：そもそもウェールズに関して想像を膨らませ過ぎているというか。かつてブリタニアに勢力を持ったローマ人たちが、民族的にはケルトですけどもローマ文化を受け継いで、なお

ウェールズに根強く暮らしているという部分からして、もう僕のファンタジーがありますよね。

その前提ですから、アシェラッドの話は全くの空想です。ただ、「もしそうだったら面白いな」ということですね。ローマが全て失われたわけではなかった。そのスピリットを継承した者がいて、その男から見ると、ヴァイキングたちが非常に野蛮で愚か者に見えてしょうがない。「何て文明を知らないやつらなんだ」と、心の奥底ですずっと軽蔑している。軽蔑しながらもスパイのように彼らの中で潜んで暮らしている。で、国政に参加するところまで持っていく。その話ですよ。

本当に僕が想像を膨らませただけですけど、ローマの存在自体がちょっとわくわくするじゃないですか。ローマ時代に比べて中世のイングランドは、明らかに文化的に劣っていますよね。そもそも文字記録の数がぐっと減ったんです。何でローマ人ってあんなに何でもかんでも記録したんでしょう、すごいですよね。かつて隆盛を極めた古代文明のようなものに対して憧れがあるんです。イングランドとウェールズ、そして襲ってきたヴァイキングたちの中で、「われわれよりも進んだ文明がかつてあった」というシチュエーションが作れるなど思っちゃったんですよ。面白いなど思っちゃったせいで、うそをつき続け、つき続け、うそがうそを呼び、最終的にはだれとも知れぬ男にスヴェン王が首をはねられる。あの話は、うそにうそを重ねた結果だった。万事そうですね。

伊藤：新しい。北欧のことをよく調べておられる。特にアシェラッドという名前は北欧の民話にいっぱい出てくるアスケラデン〔北欧の民話に登場する妖精で、名前の意味は「灰の子」、シンデレラ〔フランス語で「灰かぶり」の意〕ですよ。みんなから迫害される。それをちゃんとストーリーに生かし込んでいらして、一体、幸村先生はどこまで取材なさったんだろうと。

幸村：いやあ、専門家の方にそんな言われるのは恐縮ですね。

伊藤：すごい、いくらでも語れます。幸村さんを。

小澤：今、研究の世界でも、元々あったローマの文明を周辺の人たちが——イングランド人やヴァイキングも含めて、どういうふうを受け継いできたのかという研究が、すごく盛んになっているんです。

だからある意味、幸村さんの描く世界は、研究に先行する形で日本に紹介されていると思うんです。ローマ文明が失われた時代の人たちが、「いにしへの古代文明のローマ」をどう感じていたのかは、学問的にも大事な問題なんです。

だから、それを、漫画の形で——かなり極端な形ではありますけれども、描いたのがアシェラッドという人物でもある。自分らではなかなかそういうことは書けないかもしれませんが、面白いなど思いました。あり得る。当時、そういうふう考えた人がいたって、おかしくないわけです。だからこそ「アーサー王物語」も中世に伝わって行って、後の時代にヨーロッパ中で受容されていった。

幸村：アーサー王は人種的にはケルトなんですよね。

伊藤：そうですね。

幸村：でも恐らく、名前等からしてもローマ文化を受け継いでる。おおもとの原型はローマにあるんでしょう。その伝説がこんなに世界中に広まっているわけですからね。

小澤：情報が少なければそれだけ、想像する余地が大きいと思います。中世に花開いた「アー

サー王伝説』にはいろいろなタイプがありますが、その原点だと思うんですよ。情報が何でもありゃいいというものじゃなくて、少ないからこそいろいろ想像もできるし、話を広げることもできる。

幸村さんの漫画もそうかもしれませんけれども、つないだ中から話が見えてくることはあるのかもしれないですね。

幸村：点をやっとなぎ合わせてという感じでした。本当に困ったのが、トルケルという男が、どう活動していたのかという資料が全くないんです。

伊藤：トルケルは、アングロサクソン年代記や特許状——証文に王の証人としてしょっちゅう名前が出てくる。ある時期特定なんですけれども。そういうところから彼の人間像が見えてきます。歴史的な文献には出てくるんですけれども、文学的な作品にはほとんど出てこないですね。[後日追記：ただ、トルケルの出自については『ヨームスヴィーキングのサガ』などのサガ文学に記述があるが、伝說的要素が強く、事実は不明]

中丸：「のっぽのトルケル」という名前は、資料の中にあるものではないんですか。

小澤：はい、資料の中に確認できます。われわれが使える現存する資料の中に残っているトルケルは、ヴァイキング——クヌートの宮廷でかなり高い地位にいたのは分かるんです。イングランド側に付いたり、ヴァイキング側に付いたりして、結構行ったり来たりしていることも確実に資料から証明できることなんです。でもそこまでなんですよね。

幸村：逆に言えば、本当にこれは好きに描いていいのかなという。

小澤：われわれの側から見ても、魅力的な人物です。ヴァイキングって集団の性質やいろいろな事情によって、一人の人に仕えるのではなく、自由意志であっちに行ったり、こっちに行ったり。お金を出してくれれば敵が味方になったりということを普通にやっているのを、資料上確認できます。『ヴィンランド・サガ』では、敵か味方かじゃなくて、トルケルのような姿も含め、いろんなタイプのヴァイキングがいるのを描いているのはすごいなと思いました。

幸村：ありがとうございます。

## おわりに

大谷：大変申し訳ありません。最初、私たちがどたばたして放送開始が遅れてしまい、結構お時間を頂戴してしまっただけなんですけれども、そろそろまとめに入っていかなければいけないお時間になってまいりました。永遠に聴いていたいような気がするんですけれども、すみません。

伊藤：松本さんから何か聞けませんか。

大谷：松本さんからは皆さんの発言に関して、補足のコメントをいっぱいいただきました。あと、「主人公のモデルになったソルフィン・カルルセヴニも、逆にサガの中には前半生が書かれていない。でもこんなふうだったら面白いなという世界が漫画にはあるので非常にわくわくする」ということです。

幸村：ありがとうございます。勝手にトルケルと親戚にしちゃったりして。

大谷：なるほどそういったところも。

幸村：はい。描いていて文献がない。「よし、しめしめ」と。そういう感じですね。

大谷：視聴者の方からの質問を幾つかピックアップしようかと思ったんですが、質問はあんまり多くありません。一つあったのはチェスですね。中世北欧のチェスと呼ぶべき。

中丸：ネファタルですね。

大谷：発音については、伊藤先生は何ておっしゃっていましたか？

伊藤：フネヴァタプル。

大谷：フネヴァタプル、あるいはネファタル〔作中ではネファタル／14巻87頁ほか〕は、「どこから来ているものですか」という質問がありました。1000年紀の北欧に生まれたものなのか、それともよそから来たのか。

小澤：元々はインドですかね。イスラムを経てヨーロッパに入ったものだと思うんですけども。

伊藤：言語的にもフネヴァタプルの現代アイスランド語風発音の「タプル」というのは（古北欧語の「タフル (tafl)」で）語源はたぶんタビュラ、あるいはタブルス、テーブルになるわけなんです。

大谷：テーブル、机ですか。

伊藤：ボードというんですかね。「タプル」がついているので、ネファタルはボードゲームだと思います。外国から入ってきた文化です。言語学的にも由緒についてはわかんない。

幸村：カスピ海経由の文化なんかでしょうかね。

小澤：かもしれないし、イスラム圏だとスペインを経て、さらに北のほうに行った……

伊藤：地中海のほうから。

小澤：はい。かもしれないですけども。でも実際、チェスの元になったものが、西に行くともチェスになりますけれども、東に行くともわかれわかれが知っている将棋のような形になってくるわけで、非常に世界的な広がりをもつ遊びでもあるわけです。

幸村：インド原型。

小澤：が、最初じゃないかな。インドに原型となるゲームがあったんじゃないのかなとはいわれています。

幸村：算数得意な人たちですよ。知的なゲームが発生しやすい感じがしますね。

伊藤：根拠としては、要するに東側の将棋関連と西側のチェス間で系統がちよっと分かれるので、その間がインドかなということになるんですかね。

小澤：僕も正確にそこまで調べているわけではないんですけども。

幸村：面白いですよ。ユーラシアの広大な世界で、そんなに距離があるのにどうして共通点があるんだろうということがたくさんありますよね。

大谷：あともう一つだけ質問が。デーン人たちの「土曜日はお風呂」について。アニメ冒頭に、イングランド人がデーン人を襲うのに「お風呂の日」を狙ったシーンがありました。そういった描写は資料にあるんでしょうか。

小澤：1002年11月13日にイングランド人がデーン人を襲ったという事実は『アングロサクソン年代記』に記されていますが、「お風呂の日」を狙ったかどうかまではわかりません。

伊藤：土曜日の水浴びの件は、ジョン・オヴ・ウォリングフォードの年代記に記述がありまし



た。聖ブライスの日の虐殺との関連で書かれていますね。毎週土曜日に体を洗うと。だから体を洗う無防備なところをイングランド人に襲われたという解釈になるわけです。土曜日に湯浴みをするのは、アイスランド人の風習としてずっと残されていました。その風習と、『アングロサクソン年代記』の記述を突き合わせると土曜日にお風呂に入る習慣を狙ったとも考えられるということになるわけです。アイスランド語で「土曜日」のことを「ロイガルダーグル」(Laugardagr)と言うけれども、それは「泉に入る日」「泉の日」。

大谷：松本先生から「現代アイスランド語の授業で『洗濯する日』と習った」とのことです。

伊藤：泉なので、体も洗えば服も洗います。

幸村：独り暮らししている時は洗濯とお風呂が一緒でしたね。お金のない若い頃。

中丸：漫画だとツールズと一緒に出ていく若者に、お母さんが「土曜日はちゃんと体を洗うのよ」と声をかけるシーンがありますよね。〔第2巻49頁〕

幸村：何せかわいいですよ。ごつい、髭面の男が「土曜日にはお風呂に入ろう」みたいなので。

中丸：他にいかがですか。

大谷：質問はそのくらいなんですけれども、視聴者の方から、まるでわれわれ研究者側の気持ちを代弁するかのように、「分からないところは分からないで止めておくのが研究者のスタイルだけれども、幸村先生が夢を見させてくれるからもっと調べたいと思うこともあるかもね」と。

幸村：恐縮でございます。

大谷：何でしょうね、われわれの回し者みたいな視聴者の方がいらっしゃるんですね。

幸村：皆さまが、想像の領域に差し掛かってしまう部分に関して請け負いました。

大谷：では、まとめということで、今日の感想をゲストの皆さんにいただいてまとめたいと思います。松本先生は音声的に難しいので、ご感想を書き込んでいただければと思います。その間に、小澤先生からよろしいですか。

小澤：はい。幸村さんとのご縁は2014年にTBSのラジオに出演した時が最初だったんですね。その時は、幸村さんと直接会ったわけじゃなくて、幸村さんは電話で出演されていました。たまたまその後、幸村さんにご連絡を取る機会があって、いろいろなお仕事もしてもらう機会がありました。

私がこういう研究をやっていないければ、幸村さんって、偉大な漫画家の一人——鳥山明とか井上雄彦とか、われわれが子どもの頃、憧れを持って見ていた人の一人だったんですけれども、こういう形でお話をさせていただいて、非常にありがたいご縁だと思っています。幸村さんのおかげで実際に、「幸村さんの漫画を読んでヴァイキングに興味を持ちました」「立教大学に小澤先生がいるので来ました」という学生もいたりするんですね。本当にありがたいことですね。

幸村：何かお役に立てているのかどうか怪しいと思っておりましたら。

大谷：じゃ、中丸さんも一言よろしいですか。

中丸：はい。わたしはこの時代を研究しているわけではないのですが、北歐文学の研究をしているおかげで参加させていただいて良かったです。制作の第一線にいらっしゃる方に直にお話をうかがえて刺激になりました。資料をどうやって使うのかということも興味深かったのですが、体験してみる、特にいろいろ作ってみたお話が非常に楽しかったです。ありがとうございました。

大谷：じゃ、伊藤先生、一言だけよろしいですか。

伊藤：遅れてきまして、本当に申し訳ございません。僕にとって幸村先生は本当に憧れの漫画家ですので、隣にこうやって座っていること自体が、天にも昇る気持ちなんですけど、さらに制作裏話までうかがうことができた、こうしていろいろな質問を投げることができたのは、研究者としても個人としてもありがたいお話です。アニメ化という機会があったからこそなので、アニメに携わる方々にも本当に厚くお礼を言いたい気持ちでいっぱいになりました。アニメ関連の悲劇が起ってしまった翌日でもありますので、この放送は今の時代にとってより意義深いものになったと思います。ここに同席をさせていただくことにありがたみを感じます。

幸村：ありがとうございます。

松本：とても楽しかったです。幸村さんのお話をたくさん聞けましたし、電やアイスランドの話もできて満足です。

大谷：幸村先生、最後にお一言、よろしいでしょうか。

幸村：はい。いつも困ったときにさまざまな質問にお答えいただきまして、本当に研究者の皆さまの成果の果実をむさぼり食べて、いいところで漫画を書いているという、本当に申し訳ない思いをいつもしているんですけども、皆さまに受け入れられて身に余る光栄だと思っています。僕の役割が資料に忠実であることよりも、想像力をより飛躍させることにあることを再認識いたしましたので、「どんどんうそを描くぞ」「これで安心してうそが描ける」という気持ちでおります。「面白ければいいじゃん」という感じのエピソードを、まだたくさん用意しております。

本当に今日はお招きいただきありがとうございます。ご視聴ありがとうございました。

大谷：どうもありがとうございました。第66回せんだい歴史学カフェは、幸村誠先生と、小澤実先生、中丸禎子先生、松本涼先生、そして伊藤盡先生にゲストとしてご来場いただきました。

本当に貴重な機会をいただきまして、私たち一同、大変感動しております。名残惜しくはあるんですけども、この辺で終了したいと思います。本日はどうもありがとうございました。

一同：ありがとうございました。

大谷：カメラに向かって手を振っていただけると大変感激です。

幸村：子どもたちは寝たかな。

協力者：永本哲也・小坂俊介