

現代日本のマンガにおける中近世ドイツ

林 祐一郎¹、吉田 瞳¹、中村 徳仁²

京都大学大学院 文学研究科¹、人間・環境学研究科²

Medieval and Early Modern Germany in Contemporary Japanese Manga

Yuichiro Hayashi¹, Hitomi Yoshida¹ and Norihito Nakamura²

Graduate School of Literature, Kyoto University¹

Graduate School of Human & Environmental Studies, Kyoto University²

Abstract

In Japan there are many subcultural contents about premodern figures and events. Especially the amount of manga and computer games which depict premodern German motives, “reformation” or “inquisition” for example, is not small. Hence it seems that more young Japanese will be influenced not by historical educations in schools and universities, but subcultures. Then this article features three Japanese manga which stages premodern Germany (Holly Roman Empire); The Maidens' War (乙女戦争, by Koichi Onishi), I'll protect witches (魔女をまもる。 , by Ebishi Maki) and Schwester in the Limbo (辺獄のシュヴェスタ, by Minoru Takeyoshi). These works contain middle and early modern European elements; Christianity, magic and confessional conflicts. We referred these works and interviewed writers. This article observes how the products of historical research reflects the expressions of manga and with which motivation the writers work on their creations. These three works which we surveyed, make use of historical science and distinction between facts and fictions. On the other hand, the functions of historical facts in these works depend on each work and scene.

はじめに

2018年に文部科学省から発表された『高等学校学習指導要領解説』では、「現代的な諸課題」の理解が重視され、歴史教育の重点が近現代史に置かれることとなった¹。このため、同学習指導要領が実施に移される2022年以降、中高生が学校教育のなかで前近代の歴史に触れる機会が減少すると予想される²。他方、近代以前の人物や事件を題材とするマンガやゲームは依然として多く、特に「魔女狩り」や「宗教戦争」など、前近代ドイツをモチーフとするコンテンツは枚挙に暇がない。以上より、日本の若者が前近代ドイツに対して抱くイメージが、高校や大学を通じた歴史教育ではなく、マンガ、アニメ、ゲームといったサブカルチャーによって左右される事態が想定される。

そこで本稿では、「前近代ドイツ」を扱った日本のマンガを対象に、歴史学とサブカルチャーの関係を考察したい。その際の主な関心は以下の三点である。

1. 作品の舞台に前近代ドイツを選んだ経緯：現代日本から見た前近代ドイツは、時間・空間の面で二重の他者といえる。結果、調査コストも相対的に大きくなると思われるが、二重の他者である時空間を、作品舞台に選んだ積極的な理由とは何か。
2. 時代考証の方法：歴史マンガを描くためには、相応の調査や時代考証が必要だと思われる。漫画家が過去の世界を描く際、参考とする情報源は何か、そこに歴史学の知見はどれほど活かされ得るのか。
3. 歴史コンテンツとの付き合い方：歴史コンテンツの読者には、作品に描かれた事象をそのまま「史実」と考える人がいる。歴史マンガの制作陣は「史実」を踏まえて作品を生み出す行為、および、その結果生まれた歴史マンガをどう位置づけているのか。

具体的には、以下の三作品の漫画家、あるいは編集者・監修者にインタビューを行った。すなわち、15世紀の宗教戦争を描いた大西巷一の『乙女戦争』、16世紀の魔女狩りを描いた槇えびしの『魔女をまもる。』、同じく16世紀の修道院を舞台とした竹良実の『辺獄のシュヴェスタ』である。これらの作品は、漫画家の研究歴の有無や、監修の有無などの点で、制作陣の出自や構成を異にしている。そのため歴史学との関わり方が、作品に及ぼす影響の比較考察に適していると考えた。更に、三作品とも2010年以降に連載が始まっている点で、現況の考察にも適うと言えよう。以下、インタビューへの回答を、作品毎に前述の三つの観点からまとめる。それを踏まえ、歴史学が以下に歴史コンテンツに関わり得るかを考えてみたい。

1. 大西巷一『乙女戦争』

大西巷一の『乙女戦争』では、15世紀のフス戦争が描かれる³。物語はフス派の少女シャルカが、カトリックの迫害を受けるところから始まる。孤児となり行き場を失ったシャルカは、フス派の貴族ヤン・ジシュカ (Jan Žižka, 1374-1424) が率いる軍隊に合流し、境遇を同じくする子供たちと協力しつつ、銃士としてヨーロッパ各地を転戦する。前出のジシュカをはじめとして、皇帝ジギスムントなど、実在の人物も多数登場し、更に非力な少年少女が銃を持って戦闘に参加する場面など、当時の技術革新を踏まえた表現もなされる。

フス戦争は日本では有名な事件とは言えない。何故大西は中世ヨーロッパ、それもフス戦争を主題としたマンガを描いたのだろうか。大西と中世ヨーロッパの出会い、彼の少年時代に遡る。大西は卓上ロールプレイングゲームを通じ、ゲームの中の「中世ヨーロッパ」に興味を持つようになった。その後、大学に進学した大西は歴史学を専攻し、中世史の学生として大学院に進学することとなる。そして漫画家としてデビューした後は、自らが長らく関心を持続けたトピック、すなわち歴史をもとにマンガを描くようになった。大西は作品の題材に、現代人にとって他者性の強い事件・人物を選ぶという。その時に格好の題材となったのが、中世後期においても分裂状態にあった神聖ローマ帝国、そしてその一部で起きたフス戦争だったのだ。

時代考証について大西は、自身の素養を活かすと共に、薩摩秀登など中世チェコ史家の意見を参考にしたという。ここでは大西の「史実」を踏まえた作品の演出方法に言及したい。大西は「史実」の改変を通し「チェコ民族対ドイツ民族」という対立構造の強調に成功している⁴。その端的な例が、カトリック派の軍人ヴィルヘルム・フォン・シュヴァルツの存在だと言えよ

う。ヴィルヘルムは金髪碧眼の美しい容姿を持つ、忠誠心厚い人物として描かれる。カトリック貴族でドイツ騎士団に属し、堅物としか言いようのない性格のヴィルヘルムは、まさに日本人が想像するところの「ドイツ人」の一典型だろう。

しかし、このヴィルヘルムのモデルは、ザヴィシヤ・チャルニ (Zawisza Czarny, 1379-1428) というポーランド騎士である⁵。実在のチャルニも、ヴィルヘルムと同様「理想の騎士」として、カトリック派に付いてフス戦争に参加している。何故ポーランド人であるはずの「黒騎士」は、ドイツ貴族として描かれたのだろうか。大西は「フス派を信仰する貧しいチェコ人」を強調するため、彼らの敵として「カトリック精神を体現する裕福なドイツ人」すなわちヴィルヘルムを配したのである。さらに、フス戦争期のチェコ人の服装は、現実にはドイツやフランス人のそれと大差無かったはずだが、大西は意図的に「東欧」民族衣装風の意匠を導入している。これも前述の対立軸を強調する演出だと言えよう。『乙女戦争』において「史実」の改変は常に明確な必要性をもってなされているのである。なお、本作の特徴には、戦時性暴力や売買春の仔細な描写も挙げられる。これらの描写は、通常の歴史コンテンツにおいて、省略ないしデフォルメされがちだが、大西はその語られにくい歴史の暗部も積極的に作品に盛り込んでいるのだ。

大西曰く、マンガはあくまで娯楽である。歴史学の探求とマンガの創作は、目的を異にする全く別の営みであり、漫画家が「自分のマンガこそ歴史だ」と主張するのは御法度だという。確かにマンガで描かれる「リアリティ」とは「ビリーヴァビリティ」(らしさ)だとも言えよう。しかし大西は同時に、マンガとは「歴史の総合的な表現」を可能にするメディアだとも言う。マンガであれば過去の世界の生活や空気感を、キャラクターの悲喜交々に乗せて表現できる。そこには読者にも共感可能な感情や経験が描かれるだろう。歴史マンガは、過去の「史実」と現代日本を近づける回路となり得るのだ。

2. 榎えびし『魔女をまもる。』

榎えびし『魔女をまもる。』では、宗教改革期の医師兼悪魔博士の活躍が描かれる。主人公であるヨハン・ヴァイヤー (Johann Weyer, 1515-88) は、迷信に基づく魔女迫害を批判し「魔女」と疑われた人々の無実を「科学的」に証明しようとする。しかし異端審問全盛期において、魔女を庇うことは我が身を危険に晒すことと同義だった。この作品を貫くテーマは、魔女狩りを巡る「迷信」と「科学」の相克と言えるだろう。

何故悪魔博士を主人公にしたのか。ヴァイヤーは、対象三作品に登場する主人公のうち唯一実在の人物である。ヴァイヤー自身は悪魔や魔術の存在を信じていたが、彼の「科学的」実践は後に心理学の先駆けとされた⁶。そのため、歴史上の個人に強い関心を持ち、学生時代から精神分析などの本を読んできた榎の関心を引いたのだ。榎によると、16世紀とは、まさに「現代的」な感性が生まれてくる時代だという。榎は同作を通して、現代人の「常識」が生まれてくる様子を「現代人」である読者に向けて描いているのである。

本作の企画が持ち上がった当初、榎はオカルト系の作品を志向していたという。しかし榎は調査を進める中で、ヴァイヤーが「英雄的」な人物ではなかったことを知り、歴史マンガへと軌道修正を図ったという。では、この調査とはどんなものだったのだろうか。時代考証として

槇が最初に参照したのは日本語の文献だった。しかし、ヴァイヤーは日本でほぼ無名である。そこで槇は、海外版のオンライン百科事典や、ウェブ公開されている論文などを参照した。収集したデータに当たりを付け、ドイツ語の翻訳サービスなども利用しながら調査を進めたという。更には学際魔女研究会など、研究者主催の会にも参加し、黒川正剛などの魔女研究者からも助言を得た。

槇によると「現代の読み手はリアリティ重視」だという。読み手の希望に応えるため、作品の情報量も増やさざるを得ないという。とはいえ、槇曰く「歴史マンガは教科書ではない」。場合によっては、無理に「史実」を反映させず、作品の円滑な展開を優先することもあるという。槇は真田幸村を描いた前作『朱黒の仁』カバー裏にて、作中で意図的に「史実」を改変した箇所について言及している。しかし、いずれの作品においても槇が作品内で必要以上の「史実」の解説を行うことは無い。歴史に関心を抱く契機としてマンガを活用するのは良い。槇自身も、マンガの中に広めたい「史実」、例えば「魔女狩りは中世ではなく近世の出来事」だという「史実」を織り込んでいるという。しかし、大西と同じく槇も、歴史マンガはやはり娯楽であり「史実」ではないと考えているのだ。

3. 竹良実『辺獄のシュヴェスタ』

竹良実の『辺獄のシュヴェスタ』では、16世紀半ばの修道院を舞台とした復讐劇が描かれる。魔女狩りで母親を奪われた主人公の少女エラは、「魔女の子」として、山奥にあるクラウストルム修道院に收容される。そこでは「再教育」として、修道女たちによる「魔女の子」たちへの虐待が行われていた。命の危険に晒されながらもエラは、同じ境遇の仲間たちと協力し、母を処刑した修道院長・エーデルガルトへの復讐を目指す。以上が本作のあらすじである。

それでは何故、竹良はこうした空間（修道院）と時代（16世紀半ば）を選んだのか。物語の主な舞台である架空の修道院「クラウストルム修道院」は、ライン川とマイン川が交わる地域の山奥にある、一種の「閉鎖空間」である。こうした背景が選ばれた理由として、竹良は「閉鎖空間で逆境に立ち向かう主人公」を描きたかったという。当初は舞台の候補として「寄宿学校」なども挙がっていたが、16世紀という時代の一種の「遠さ」と「新しさ」が決め手となり、修道院が選ばれたようだ。ここでの「遠さ」と「新しさ」とは何だろうか。竹良はまず、この時代には特に印刷技術が発達したことに注目し、それによって人びとの間で考えや意見がいつそう伝達されやすくなった代わりに、異なる価値観同士の衝突も大きくなったのではないかと推察した。そういう意味で、この時代はそれ以前の時代と比べて「新しい」わけだが、例えば第二次世界大戦期を扱うことと比べると、やはり現代とは「地続きではない」ことも竹良は強調する。以上より、竹良にとって16世紀という時代がどうして魅力的だったのかというと、それが「距離をもって見ることが出来る時代」であったからだと言える。

次に、本作はどのような時代考証を経て制作されたのか。この点について編集者の山内菜緒子が言うには、制作以前の下調べや取材などの上で、たとえ歴史を題材にするからといって、他のジャンルとの特別な違いがあるわけではないそうだ。竹良もその点に同意し、そもそも如何なる作品も全てがフィクションであることは有り得ず、たとえ近未来を題材にしようとして

も、その内容は何かしらの「史実」と関係しているはずだと強調した。こうして、歴史を題材にするか否かで、制作過程上の差異はあまり無いことが確認されたが、ただし、ユダヤ人たちがロマなど、当時差別対象であった人々を題材にする場合には、読者の差別意識を助長するような表現が無いように一層配慮することが必要であることも山内は指摘した。

次なる論点は、歴史学の本作との関わりである。連載を始める際、作者と編集者は実際にドイツへ足を運び、現地の教会や郷土資料館などを見て回ったという。しかし、そうして得られた「史実」の全てを作品に反映できるわけではない。そこで、「史実」とフィクションの均衡を考えるために必要とされるのが監修者なのではないかと、インタビューの中では話に上がった。なお本作は、シトー会を研究する中世史家の大貫俊夫が監修を務めていることから、本稿で対象にした三つの作品の中でもとりわけ、歴史学との関係が強いといえる。実際に大貫は人文学とエンターテインメントの連携を重視しており、2017年から当時の所属先である岡山大学で一般向けのイベントを三度に亘って開催したが、本作については2018年に『『辺獄のシュヴェスタ』で人文学とエンターテインメントの連携を考える』と題する公開イベントが開催された⁷。同会の目的としては「歴史修正主義の台頭によって、社会が安定した歴史観を共有できなくなった時代において、歴史学が社会に対して果たしうる役割とは何かを考える」ことが挙げられており、これらの活動は、マンガを含めたサブカルチャーと歴史学の間を繋ぐ重要な実践例であるといえよう。

おわりに

最後にインタビューの結果を比較しよう。まずはテーマ設定の経緯について。今回扱った三作品では、漫画家が歴史マンガを描くに至った経緯は全て異なっていた。とくに、元々歴史コンテンツに興味を持ち、特定の事件・人物への関心から制作に至った大西と槇に対し、竹良はシチュエーションと時代性を重視して、過去の時空間を作品舞台に選んでいた。前節では割愛したが、竹良には元々「夜中に修道院を抜け出して、胃の中のを吐き出し、代わりに虫を食べる」シーンのイメージがあったという。このような「描きたい場面が設定に先行する」感覚は、実作者ではないプロジェクト・スタッフには新鮮だった。歴史学では初めに、史料が残っていそうな特定トピックをテーマに立てる。作品テーマに調査コストが高そうなものを立てるということは、それだけそのテーマへの思い入れが強いのだろう、と考えていたが、まったく別の発想が見られたわけである。

次に時代考証について。対象三作品いずれにおいても、歴史学の論考が参照されており、専門の歴史学者による助言も取り入れられていた。しかし同時に、調べた知見を敢えて反映しない、あえて改変する、という姿勢も三者に共通していた。そもそも、作品に登場するキャラクターたちは、あくまで過去の世界の人物であり、現代の「常識」では測れない存在である。更に、物語に臨場感を持たせるためには、当時の人々の心性に基づいた演出も必要とされる。歴史マンガには歴史学の「実証性」とは、別種の「リアリティ」が求められているのである。

最後に、歴史マンガとの付き合い方について。槇は『魔女をまもる。』で、当時の常識に従い、「魔術」を実在するものとして描いている。その際、読者に、ファンタジー作品と混同されな

いよう、諸々の工夫を行うという。もっとも、魔術を実在の事象を考える現代人は恐らく少数だろう。しかし、歴史マンガでは「史実」の細やかな改変も多くなされる。明確な意図の下で演出された作品世界を「史実」と考える読者が現れたとしたらどうなるか。この問題に対しても、三作品の制作陣は同じような態度を示していると思われる。曰く「歴史マンガはエンタメであり「史実」とは異なる」と。

もちろん、この問題はもとより読者側のリテラシーの問題である⁸。では、研究者に出来ることはないのだろうか。当プロジェクトのインタビューを通し、漫画家による「史実」の改変は、効果的な演出に結び付いていることが判った。現在、歴史マンガと人文学の連携を考えるイベントは、監修に携わった研究者が主催する形で度々行われている。大貫が実践したような漫画家・編集者による公開イベントや、2019年に行われたヴァイキング漫画『ヴィンランド・サガ』のトークセッションなどである⁹。

これらのイベントは基本的に、制作陣ないし研究者の講演を、オーディエンスが聴くという形式を取っている。しかし、「トマジヤガ警察」「メガネ警察」というネットミームの存在からも判るように、歴史コンテンツの愛好者の多くは評論好きでもある。何故このような演出がなされているのか、改変の意図は何か。その点について、漫画家や研究者に加え、読者/オーディエンスも議論に加わることのできるような参加型のイベントが可能ではないだろうか。歴史学と歴史マンガはそれぞれ目的を異にする営みだが¹⁰、こうしたイベントで可能となるパブリック・ヒストリーとしての歴史マンガの可能性を指摘して筆を置きたい。

¹ 文部科学省，2018，『【地理歴史編】高等学校学習指導要領（平成30年告示）解説』，23。

² むしろ高校世界史の必修化が、多くの知識を要求する「世界史」という科目への忌避感をもたらしたという指摘もある。以下参照。矢部正明，2018，「高等学校の現場から見た世界史教科書—教科書採択の実態」長谷川修一・小澤実編『歴史学者と読む高校世界史』勁草書房，241-243。

³ フス戦争の主戦場は神聖ローマ帝国東部にあったボヘミア王国だが、当時の同王国は帝国の領邦の一つだったため、本稿ではフス戦争も「前近代ドイツ」における出来事に含めた。

⁴ フス派運動とフス戦争がフス派を支持した人々の民族意識と連関するものであったことは、学術研究においても確認されている。以下参照。薩摩秀登，1998，『プラハの異端者たち—中世チェコのフス派にみる宗教改革—』現代書館，93-94,96-97,163-164。

⁵ これについては以下も参照。大西巷一，2014，「黒騎士ヴィルヘルムについて」（2020年3月5日取得，http://blog.livedoor.jp/koichi0024/archives/55599988.html?fbclid=IwAR3ciR0NYWZQKfi-2sUpLVXBrCgFcSKRV_pW_yAhqld1sXo3Gxi8ADR-k-c）。

⁶ 槇の助言者となった黒川の説明によれば、ヴァイヤーらは、「魔女」と呼ばれた人々は精神異常を起こし、悪魔に騙されて幻を現実と誤認したのであり、自白は事実ではないから放免すべきだと主張することで、魔女裁判を批判していたという。彼らの主張において「魔女」は「メランコリーに冒された老女」と読み替えられているが、だが、これは「老人でない・男性・健常者・キリスト者・現実の世界のみに生きる者」という条件を揃えた「真の人間」に対置されたものであり、彼らの魔女裁判批判はむしろ「魔女」の「非人間性」を医学的に裏付け、逆説的に魔女迫害を推進してしまったという。以下参照。黒川正剛，2012，『魔女とメランコリー』新評論，105。

⁷ 『『辺獄のシュヴェスタ』で人文学とエンターテインメントの連携を考える』（2020年3月13日取得，<http://www.let.okayama-u.ac.jp/news/2018/01/1631/>）。

⁸ この課題に関しては以下が参考になる。松原宏之，2019，「人は「歴史」する、ゲームでもアニメでも」『史苑』77(2)，1-8。玉井建也，2019，「歴史コンテンツとメディアとしての小説」『東北芸術工科大学紀要』26，1-10。岡本広毅，2019，「ファンタジーの世界とRPG新中世主義の観点から」

『立命館言語文化研究』31(1), 175-187.

⁹ 「『ヴィンランド・サガ』からみたアイスランド」(2020年3月13日取得, <https://www.rikkyo.ac.jp/news/2019/10/mknpps0000010w5p.html>) .

¹⁰ 例えば有馬学は「歴史学が提示する歴史」と「市民が消費する物語としての歴史」という二種類の歴史を挙げ、この二つの乖離への応答を歴史学が軽視してきたと指摘している。以下参照。有馬学, 2019, 「歴史は何種類あるのか?—物語と歴史の間—」『七隈史学』21, 16-18. この二種類を設定するのであれば、消費される物語の創作者の主体性も無視されてはならず、これらには「創作者によって表現された歴史」と呼ぶべきものも付け加えられなければならないだろう。

主要文献リスト

<一次資料>

大西巷一, 2014-19, 『乙女戦争』1-12, 双葉社.

竹良実, 2015-17, 『辺獄のシュヴェスタ』1-6, 小学館.

槇えびし, 2017-19, 「魔女をまもる。」『Nemuki+』2017(5)-2019(7), 朝日新聞出版.

文部科学省, 2018, 『【地理歴史編】高等学校学習指導要領(平成30年告示)解説』.

<研究文献>

有馬学, 2019, 「歴史は何種類あるのか?—物語と歴史の間—」『七隈史学』第21号, 15-26.

岡本広毅, 2019, 「ファンタジーの世界とRPG 新中世主義の観点から」『立命館言語文化研究』31(1), 175-187.

黒川正剛, 2012, 『魔女とメランコリー』新評論.

薩摩秀登, 1998, 『プラハの異端者たち—中世チェコのフス派にみる宗教改革—』現代書館.

玉井建也, 2019, 「歴史コンテンツとメディアとしての小説」『東北芸術工科大学紀要』26, 1-10.

長谷川修一・小澤実編, 2018, 『歴史学者と読む高校世界史』勁草書房.

松原宏之, 2019, 「人は「歴史」する、ゲームでもアニメでも」『史苑』77(2), 1-8.