

## アイヌ英雄叙事詩における敵対者の復活 —なぜ「童子たち」は一度しか現れないのか—<sup>1</sup>

遠藤志保

キーワード：アイヌ文学、英雄叙事詩、「虎杖丸の曲」、怪物退治

### 1. はじめに

アイヌ英雄叙事詩における敵対者は、一度殺されても、同じストーリーのなかで何度も復活・再登場を果たす。そうした敵対者の再登場の規則について、「虎杖丸の曲」のヴァリエントの比較から検討する。

さらに「虎杖丸の曲」のヴァリエントを見ると、ストーリーにおいていくつかの相違が見られるように、再登場する敵対者の種類や数においても違いが見られる。このような揺れは口承文学においては当然のことではあるが、「ケチャウ童子」「ケチャウ童女」「メヨイ童子」「メヨイ童女」という敵対者は、すべてのヴァリエントにおいて再登場しない。この共通性の理由についても考察する。

### 2. 使用テキスト「虎杖丸の曲」

本稿で取り上げる「虎杖丸の曲 (kutune sirka)」はアイヌ英雄叙事詩 (yukar) のひとつである。金田一京助が『アイヌ叙事詩 ユーカラの研究』(1931) で紹介したことによって、アイヌ英雄叙事詩のなかでは最も名が知られるようになったテキストである。

アイヌ英雄叙事詩のなかでは、ヴァリエントが最も多いテキストでもあり、現在、以下の5種のテキストが採録・筆録によって残されていることがわかっている<sup>2</sup>。

①鍋沢ワカルパ翁 (平取町紫雲古津、1863～1913) による語り、1913年採録。金田一 (1931、1993a) 所収。金田一 (1977) に和訳のみ所収。

②金成マツ (イメカヌ) 姫 (登別市幌別、1875～1961) による語り、1927年夏採録。金田一

<sup>1</sup> 本稿は、2014年5月29日開催の第4回東方ユーラシア国際シンポジウム「ユーラシアの叙事詩と言語」にて行った研究発表「アイヌ英雄叙事詩における再登場する敵対者—なぜ「童子たち」は一度しか現れないのか—」に基づき、改題の上、大幅に加筆修正したものである。論文としてまとめるにあたっては、発表に際して頂戴した質問・意見を参考にした。御指摘・御助言をくださった諸先生に御礼申し上げる。

<sup>2</sup> この他に、財団法人アイヌ文化振興・研究推進機構 (2004) に沙流郡平取町紫雲古津の鍋沢菊市氏による「虎杖丸の曲」の筆録テキストも掲載されているが、内容・表現が鍋沢ワカルパによるテキストと酷似していることから、鍋沢菊市氏が自らの伝承を筆録したテキストではなく、金田一 (1931) のテキストを書き写したものである可能性が高いと考えている。また途中までとなっていることもあり、本稿では取り上げなかった。

(1931、1993b) 所収。

③平賀ヤヤシ翁（新平賀村（旧門別町福満）<sup>3</sup>、生没年未詳）による語り、1932年採録。北海道教育庁社会教育部文化課（1987-1991）所収。

④鍋沢元蔵（モトアンレク）翁（平取町紫雲古津生まれ→旧門別町富川、1886～1967）による1962年筆録。門別町郷土史研究会（1965）所収。

⑤平賀エテノア媼（新平賀村（旧門別町福満）、1880～1960）による語り、1932年採録。未公刊<sup>4</sup>。

本稿では主に上記のテキストのうち、公刊されている①～④のテキストを用いる。

さらに、上記テキスト番号①③④⑤と同じく沙流地方で採録された各英雄叙事詩のテキストも適宜参照する。具体的には、鍋沢元蔵氏の筆録による『アイヌの叙事詩』（門別町郷土史研究会、1969）所収の「鷲鑑」「ニタイパカイエ(昭和40年版)」「水なしに育つ、火なしに育つ」「魔竜退治」と国立民族学博物館所蔵鍋沢元蔵氏筆録ノート（未公刊）所収の「ニタイパカイエ（昭和29年版）」「ボンソヤウンマツ」「三兄弟」<sup>5</sup>の各英雄叙事詩、ならびに『萱野茂のアイヌ神話集成』（萱野、1998）所収の「魔性の村」「戦が終わった戦いも終わった」「カッコウ鳥の絵のある小袖」「自分の憑き神と戦う」、『ユーカラ集Ⅷ』（金田一、1968）所収「蘆丸の曲」、『ユーカラ集Ⅸ』（金田一、1975）所収「草人形」「八串の肉串いくさ物語」、『英雄の物語』（アイヌ無形文化伝承保存会、1982）所収「シヌタブカ人の妹の自叙」である。

### 3. 「虎杖丸の曲」における敵対者の復活・再登場

アイヌ英雄叙事詩は、主人公ならびにその仲間たちと敵対者たちとの戦いを主軸とした物語である。その典型的な展開は、「超人の主人公が超人の敵を相手に戦って、その敵を倒すと、それよりもっと強い奴がその後ろにいる」というもので、強い敵との戦いが次々に展開するような「冒険活劇譚」（中川、2010：P21）である。

アイヌ英雄叙事詩のひとつ「虎杖丸の曲」において主人公が戦う相手には、大きく分けて2種類ある。超人的な勇士たちと、超人的な能力を持たない村人たちである。前者の「勇士」とは、主に地名

<sup>3</sup> Philippi (1979) で久保寺のインフォーマントのひとりとして ”Yayashi, a male of Shin-Piraka” (P20) とあげられていることによる。

<sup>4</sup> テキスト自体は北海道立アイヌ民族文化研究センター所蔵資料（資料番号 KD5301）、北海道立図書館所蔵久保寺逸彦資料（マイクロ資料）（請求番号 M / 390）に収められている。

<sup>5</sup> 「ポイソヤウンマツ」は昭和34年筆録ノートに所収。鍋沢氏によるタイトルは「ポイソヤウンマツイワンロクンテウ ウコエタイエ（ポイソヤウンマツが6隻の戦艦と引っ張り合う）」だが、略して「ポイソヤウンマツ」と記す。「三兄弟」は昭和3年筆録ノートに所収。タイトルは書かれていないため、筆者が便宜的につけた。

+ウンクル「～の人」あるいは地名+ウンマツ「～の女」という形式の名称で指示される登場人物である。彼らは戦闘において非常な強さを発揮するばかりではなく、「空を飛び、宙を駆ける。自らのすがたを霧に隠し、遠くの出来事を手にとるように見透かし、腹を裂かれてはらわたを引きずりながら戦っても死なない」（中川、1997：P138）というように体力面でも巫術の面でも超人的である。

一方、後者の「村人たち」は、敵の勇士たちの村に住む人々である。彼らは、敵の村が戦いの場となる際に、村ごと殲滅させられる群衆である。「多数の者ども／今はすでに／少数になり／人々の一団のみ／となる。（中略）斬り倒し／ただ下人ども／斬り終る」（門別町郷土史研究会、1965：P155）と語られるように、大人数で登場するが、主人公に斬り殺されて全滅してしまう。何もせずただ殺されるだけではなく、主人公に弓を引く場合もあるが、それはうまくいかず主人公に傷を負わせるには至らない。アイヌ英雄叙事詩で描かれる戦いにおいて、このような群衆を殲滅する戦い方というのは多くみられるものの、群衆たちは主人公あるいはストーリーに影響を及ぼすような行動を起こすわけではない。この点で勇士たちとは大きく異なっているため、本稿では「敵対者」という語を用いる際に群衆は含めず、勇士などの固有の名称のある登場人物を指すものとする。

この敵対者との戦いは、敵対者が死ぬ、あるいは逃げてしまうというように、敵対者が何らかの形で排除されることによって終わる。敵対者に逃げられてしまう例は少なく、敵対者が死ぬ場合が典型的なパターンである。しかし、死んだはずの敵対者が次の場面以降で復活・再登場することは多く見られる。たとえば、カネサンタ村での酒宴の様子を主人公が覗いた際に「最前／私に殺されたと／思った者／カネペトウンクル／シララペトウンクル／凶悪なオニども／ポンチュブカウンクルと／サムタウンクルも／向きあっています」（北海道教育庁社会教育部、1989：P65-66）と語られる。このように主人公が敵対者を殺した後、別の敵対者の村に向かうと、そこには前に殺したはずの敵対者が復活して姿を見せることは当然のことに語られる。ただし、すべての敵対者が必ず復活するわけではない。死んで肉体から離れる際に、魂が東に飛んでいけば復活できるが、魂が西に飛んでいってしまうと生き返ることができない（アイヌ語では *sianray* 「完全に死ぬ」）と語られる。

### 3. 1. 敵対者の再登場時パターン

敵対者が再登場する際、復活する前と変わった点があるとは語られない。だが、多くの場合は、初登場時に主人公を苦戦させるような強敵であっても、再登場時には簡単に倒されてしまう。たとえば、フレマウポという綽名で呼称される敵対者は、初登場時には主人公と何度もの戦いを行い、主人公も瀕死の重傷を負うほどである。だが再登場時には「刀の返しざまに／フレマウポの／逃げる途中に／斬った屍を／みな散らし」（門別町郷土史研究会、1965：P210）と、一撃で殺されてしまう。フレマウポが再登場する場面では、主人公にとっての新たな敵対者（＝フレマウポの弟）との戦いが中心に語られ、再登場したフレマウポとの戦いはごく簡単に描かれるのみである。

このように主人公を苦戦させるわけでもなく、見せ場もないまま殺されるだけにもかかわらず、敵対者が弱体化するような形で再登場する理由は、戦闘場面における主人公の強さや活躍の描き方に関わってくると考えられる。

前述のようにアイヌ英雄叙事詩は「超人の主人公が超人の敵を相手に戦って、その敵を倒すと、それよりもっと強い奴がその後ろにいる」（中川、2010：P21）という展開の物語である。そのため、主人公が戦う敵は、常に前よりも「もっと強い」相手であることから、戦闘場面における鉄則は「強い敵と戦って主人公が勝つ」だと言える。

敵対者の強さは、「虎杖丸の曲」におけるシララペトウシクルのように主人公の仲間たちを次々に殺してしまうことや、戦った主人公が死にかけるとほど苦戦することなどによって描かれる。また、前に戦った敵のことを「勇敢なり」と思っていたのに、新たな敵と対峙したら前のやつは「赤子のやう」（金田一、1993a：P316）だと思えるほどに新たな敵は強い、と語られることも多い。そして、それほど強い敵にすら勝つということによって、最終的に示されるのは主人公の強さである。

しかし、このように「強い敵と戦って主人公が勝つ」という戦いばかりではない。「多数の敵を主人公がたった一人で倒す」という戦い方によって主人公の強さを描くことも、戦闘場面には多く見られる。この場合、敵対者は「鎧武者の群が／跳び重なる」様子が虫の群にたとえられる（門別町郷土史研究会、1965：P213）のように多くの列や群をなしている。いわば敵は、質より量によって主人公を圧倒しようとするのである。対照的に主人公は「ただの一人ゆえ／早く斬ってしまえ」（同：P214）と敵から言われるように、一人きりであることが強調される。このように、たった一人であるにもかかわらず、多くの敵を殺しつくし、敵村の群衆を殲滅させるという戦い方も、主人公の活躍や強さを描くパターンのひとつであり、戦闘場面においては多く見られる。

敵対者は初登場時には「強い敵と戦って主人公が勝つ」というパターンの敵対者として現れるが、主人公に敗れてしまう。かといって（たとえば何かしらの呪具を得るなどして）再登場時に何かしらのパワーアップが図られているわけでもない。そのため、再戦における勝敗は初戦同様に主人公が勝つものとわかってしまうため、再登場した敵対者は主人公と一対一で戦う「強い敵」としては力不足である。明らかに主人公に負けるとわかっている相手ではなく、主人公と互角、あるいはそれ以上に強いと語られるような敵との戦いを描くのが「強い敵と戦って主人公が勝つ」というパターンの基本だからである。

そこで、一度主人公に負けて再登場する敵対者は一対一の戦いではなく、「多数の敵を主人公がたった一人で倒す」というパターンにおける敵として登場することになる。すでに一度敗北している敵対者も含め、敵が多くいれば多くいるほど、彼らを一掃する主人公の強さが際立つためである。そして、「多数の敵を主人公がたった一人で倒す」パターンの戦い方においては、敵の強さは強調されないためあって、主人公は一太刀で敵を斬り殺す。

したがって、いわば単なる斬られ役のような形で、特に活躍もしないにもかかわらず敵対者が再登場するのは、一度敗れてしまった以上、主人公と対一の戦いをするほどの強さはないものの、「多数の敵を主人公がたった一人で倒す」戦いにおいては数が多くいるほど場面が盛り上がるため、このパターンの戦いのために再登場しているのである。

しかし、わずかながら再登場時に強敵として主人公と相対し、一撃では殺されない場合もある。たとえば、鍋沢ワカルパならびに鍋沢元蔵両氏による「虎杖丸の曲」において、カネサンタでの戦いで再登場するポンモシルンクルは主人公と「太刀の戦い」や「組み討ちの戦い」（門別町郷土史研究会、1965：P160）といった対一の戦いを繰り広げ、同じくカネサンタの戦いで再登場するウカンペシカウクルは刀を突き刺そうとしても逃げられてしまい、一撃で仕留められなかった主人公は「いまいましい気持ち」になる（同：P168）。

これらの敵対者の初登場時を見てみると、ポンモシルンクルは初登場時に主人公に追いかけられるものの逃げおおせている。また、ウカンペシカウクルは「太刀で払って／打ってゆくと、／わが太刀の先に／手ごたえあがり」（同：P79）のように一撃で死んでしまう。ウカンペシカウクルは「その勇名は……及ぶものがない」（同：P70）のために彼が参戦したら主人公も危うい（同：P72）などのように強さが強調されている敵対者であるにもかかわらず、一太刀ですぐに殺されてしまうという、いささかあっけない終わりとなっている。そのため、彼らの初回登場時には、「強い敵と戦って主人公が勝つ」という戦いにおける基本的なパターンから外れてしまっていると言える。ポンモシルンクルの場合は「主人公が勝つ」という決着が曖昧になってしまい、ウカンペシカウクルは「強い敵」とは言い難い描き方になってしまっているためである。そこで、再登場時に主人公との対一の戦いの場が設定されることで、この「強い敵と戦って主人公が勝つ」というパターンに当てはまるように調整されているのであろう。

このほかに、戦闘を主題としない場面において再登場する場合にも、主人公が振った刀から逃げるなどして、一撃で殺されないこともある。これは上述の「強い敵と戦って主人公が勝つ」「多数の敵を主人公がたった一人で倒す」がいずれも戦いの描き方であるため、戦闘場面以外では、そもそもこのパターンが適用されないためであろう。ただし、戦闘をメインとしない場面であるため、一撃で倒されないとは言っても、「刀から逃げる」という程度の抵抗に留まり、主人公を追い込むほどの戦いをするわけではない。

たとえば、主人公が海上を移動する際に、主人公を殺そうと女勇士たちの再登場する際には、1人目の敵対者に対しては、「刀を振りました。／こわいと泣きながら／振り向こうとするのを／八つ割きに／切りさいなみました」（北海道教育庁社会教育部、1990：P103）と刀を振るうや否や、すぐさま敵を斬り殺している。だが2人目の敵対者に対しては、「刀を振ると／刀の切っ先を／もやのように／飛び回ります」（同）と、同じように刀を振るっても一撃では仕留められず、そこから逃げ

ている様子が語られる。しかしこの逃走も長くは続かず、直後に「逃げる先に／私は刀を掛けました」(同：P104)と主人公が敵対者を斬り殺すことに成功している。

したがって、敵対者が戦闘場面に再登場する際には、一対一の戦いの相手としてではなく、「多数の敵を主人公がたった一人で倒す」という戦い方において頭数を増やすために現れる。しかし、初回登場時だけでは「強い敵と戦って主人公が勝つ」という戦いにおける基本的なパターンを描ききれない場合には、このパターンに当てはまるように強い敵として再登場時に調整される場合もある。いずれの場合も、「強い敵と戦って主人公が勝つ」「多数の敵を主人公がたった一人で倒す」という、戦闘場面の描き方における基本的な2つのパターンに沿ったものとなっている。

### 3. 2. 再登場の有無

前節のように、敵対者の復活・再登場は多く見られる。だが、すべての敵対者が必ずしも再登場するわけではない。この再登場をする場合としない場合とは、どのような違いがあるのだろうか。

それを見るために、公刊されている「虎杖丸の曲」の各テキストにおいて現れる敵対者を再登場するか否かに着目して列挙すると、以下のようになる<sup>6</sup>。

なお、ここでは、チワシペトウンクルとニシポクンクルのように、テキストによって名称は異なるものの物語における役割が同一となっている登場人物は統合して示している。また、登場人物名の後にある括弧内の丸数字は2節で提示した各テキストをそれぞれ表す。

#### (A) 登場するすべてのテキストで復活・再登場する敵対者

チュプカウンクル (①③④)、レプンシルンクル (①③④)、ポンモシルンクル (①③④)、ウカンペシカの下人 (①④)、チワシペトウンクル/ ニシポクンクル (兄) (①②③④)

#### (B) テキストによって復活・再登場する場合としない場合とがある敵対者

シララペトウンクル (再登場：①③、再登場せず：④)、カネペトウンクル/ ルカニアイヌ・ルカニメノコ (再登場：①③、再登場せず：②④)、イシカルンマツ / アトウイヤウンマツ<sup>7</sup> (再登場：①②③、再登場せず：④)、チュプカウンマツ (再登場：④、再登場せず：①)、ウカンペシカウンクル / ニソルンサンタウンクル (再登場：①③④、再登場せず：②)、カネサンタウンマツ / サンタウンマツ / エサンノトウンマツ (再登場：②③、再登場せず：①④)、カネサンタウンクル / サンタウ

<sup>6</sup> テキストごとの一覧は、論文末の付属資料を参照。

<sup>7</sup> イシカルンマツとアトウイヤウンマツはすべての役割が一致するわけではなく、物語冒頭の「金のラッコ」をめぐる争いでは、すべてのテキストにおいてイシカルンマツが敵として現れる。ここでは、山にシカを狩りに行った主人公を殺すために再登場するという役割が、テキストによってイシカルンマツであったりアトウイヤウンマツであったりしていることから、両者を並記した。

ンクル（再登場：③、再登場せず：①④）

（C）登場するすべてのテキストで復活・再登場しない敵対者

（C1）再登場の機会がない敵対者（最後の戦闘場面で初めて登場する）

メナシサムンクル兄弟（①③④）、アトウイサルンクル兄弟（①）、アトウイサルンマツ（①）、ペストウルンマツ（①）、メナシサムンクルの憑神たち（③）、タライカウンクル（④）、マウカウンクル（④）、チンナイウンクル（④）

（C2）再登場の機会はあるが復活・再登場はしない敵対者

チワシペトウンクル / ニシポクンクル（弟）（①②③④）、チワシペトウンマツ / ニシポクンマツ（①②③④）、ポンモシルンマツ（④）、メヨイ童子・メヨイ童女（①③④）、ケチャウ童子・ケチャウ童女（①③④）

再登場する機会がない（C1）のグループを除くと、まったく再登場しない敵対者（C2）はチワシペトウンクル（ニシポクンクル）の弟、チワシペトウンマツ（ニシポクンマツ）、ポンモシルンマツ、メヨイ童子・メヨイ童女、ケチャウ童子・ケチャウ童女の5組のみで、ほとんどの敵対者は再登場するということが全体的な傾向としては言えるだろう。

また、再登場する場合もしない場合もある（B）ように、敵対者が再登場するか否かに揺れが見られるが、これは伝承者によって戦闘場面の語り方の特徴が異なることに起因すると考えられる。

伝承者によって戦闘場面の語り口は様々な点で異なるが、そのひとつとして「多数の敵を主人公がたった一人で倒す」という「量」を捌く戦いが多く語られるテキストと、そのような戦い方を多くは語らないテキストという違いもある。再登場する敵対者は、「多数の敵を主人公がたった一人で倒す」ような戦いにおいて必要となってくるため、そのような語り方を好むテキストには多くの敵対者が再登場する。一方、「量」よりも、一対一の戦いである「強い敵と戦って主人公が勝つ」という戦い方の描写をしっかりと描くことを好む場合は、それぞれの戦闘場面で初めて登場する敵対者との戦いをメインに描く。このようなテキストでは、全体を通して再登場する人物が少なくなる。たとえば、平賀ヤヤシのテキストは「多数の敵を主人公がたった一人で倒す」ような戦いが比較的多く、再登場する敵対者は、のべ21人に及ぶ。一方、鍋沢元蔵氏のテキストでは、敵対者が登場する場面の数が平賀ヤヤシのそれと大きく変わらないにもかかわらず、再登場する敵対者は、のべ8人であり、両者では倍以上も違っている。

次に、A群の「必ず再登場する人物」ならびに、B群のうち再登場するテキストのほうが多い人物を見ていくと、主人公が瀕死の重傷を負わされる（チワシペトウンクル / ニシポクンクル（兄）、シ

ララペトウンクル)、非常に強いと評判である(ウカンペシカウンクル / ニソルンサンタウンクル、ウカンペシカの下人)といった、名実それぞれの面で、その強さを特に強調して描かれる登場人物が多い。典型的な沙流地方のアイヌ英雄叙事詩においては、戦いを中心に描いているため、戦いで勝利やそれにとまなう名声の維持が主人公の目的となっている。そのため、より強い敵というのは、主人公にとっての「願望の実現……に反対して、障害を作り出すもの」(グレマス、1988 : P232) という敵対者 (opposant) としての役割が、より明確な登場人物だと言える。また、イシカルンマツは戦いそのものでは主人公を苦しめることはないが、この物語の発端となる「金のラッコ」をめぐる戦いはイシカルンマツが原因となっている<sup>8</sup>ため、彼女もまた、主人公の「障害」という敵対者としての性質を特に強く有する登場人物だと言えるだろう。このような敵対者らしい敵対者であるほど再登場しやすい傾向にあると言える。

一方、さほど力が強いようには語られないチュブカウンクル、レプンシルンクル、ポンモンシルンクルもまた、すべてのテキストで再登場する。主人公が最初に戦う敵だという点では、彼らもまた敵対者としての性質を強く有すると言えるかもしれない。だが、それ以上に初登場時から一貫して3人組のように語られることが、これらの人物の特徴である。たとえば、「金のラッコ」捕獲への挑戦をそれぞれが行い、その様子は3人分くり返して語られる。また、主人公が捕ったラッコを盗もうと挑む際も、やはり3人分くり返し語られる。このように、3人セットとして語られることから、主人公と一対一で戦う強敵というより、敵の村の群衆に近いような性質をもっている。そのため、彼らの場合は、敵対者として際だっているためではなく、「多数の敵を主人公がたった一人で倒す」パターンにおける敵としては使い勝手がいいため、このパターンにおいて多く現れるのであろう。

逆に、いずれのテキストでも再登場しない敵対者 (C2) は、「童子」「童女」を除くと、兄妹 / 兄弟のうち、兄と比べて敵対者としての性質が明確ではない人物だと言える。

チワシペトウンクル (ニシポクンクル) 3兄弟は、フレマウボ (赤禿げ) と渾名される長兄が主人公の妻をさらおうとして主人公と戦う。そこでの主人公との一対一の戦いでは主人公が瀕死の重傷を負っている。しかし、弟であるチワシペトウンクル (ニシポクンクル) や妹のチワシペトウンマツ (ニシポクンマツ) は一撃で倒されることもあり、兄・フレマウボほど強敵としては描かれない。このチワシペトウンクル (ニシポクンクル) 兄弟は、名称が「地名+ウンクル」という同じ形式になるために「～の兄の方」「～の弟の方」とわざわざ付加する煩雑さを避けることもあって、初回登場時以外はどちらか一方しか登場しないという理由もあるだろう。その際に、弟ではなく兄のみが再登場する理由としては、主人公を苦戦させる「障害」だという敵対者としての性格がより明確なのが兄の方だからである。

---

<sup>8</sup> 彼女の兄 (イシカルンクル) が「金のラッコを捕まえた者には妹を嫁にやる」と言い出すため、正確にはイシカルンクル兄妹ということになるのだが、兄はほとんど姿を現さない。ラッコを捕まえに来た人物を見て笑うなど、敵対者としての行動はイシカルンマツのほうが多く行っている。

また、ポンモシルンマツは他の女性敵対者のように巫術に長けているという特徴もないため、そもそも敵対者として目立つ存在ではない。これは、そもそも彼女の存在が明確に表現されているテキストが鍋沢元蔵氏のテキストのみであることからからも伺える<sup>9</sup>。

以上をまとめると次のようになる。敵対者は基本的に再登場するが、必須というわけではない。「多数の敵を主人公がたった一人で倒す」という戦い方を戦闘場面においてどれほど用いるかという違いによって、多くの敵対者が再登場するテキストもあれば、数が少ないテキストもある。その際、敵対者によって再登場しやすい人物と、しにくい人物という違いはあり、初回登場時に主人公を苦戦させた強敵のように、敵対者として主人公の「障害」であるという特徴が明確である人物は再登場しやすい。一方、そうした特徴が明確ではない人物は再登場しないことも多い。

ただし、上記の考察では、再登場しない敵対者(C2)のうち「メヨイ童子・童女」「ケチャウ童子・童女」については除外している。彼らは、チワシペトゥンクル兄妹のように対になる登場人物がいるわけではないので、復活・再登場するテキストがあってもよさそうなものだが、それはない。また、「童子」「童女」の名称や姿形が、その他の敵の勇士たちとは異なることから、再登場しない理由は、また別の要因に基づくのではないかと考えられる。

#### 4. なぜ「童子たち」は一度しか現れないのか

「ケチャウ童子」「ケチャウ童女」「メヨイ童子」「メヨイ童女」(以下、まとめて「童子たち」と称する)は、ヒロイン(主人公の妻)をさらおうとする「女泥棒(mat-eikkap)」に加勢するような形で現れる。前節で見たように、「童子たち」は、現れるすべてのテキストにおいて1度だけしか現れず、その後復活・再登場することはない。戦闘場面で現れているわけではないことから、「女泥棒」の場面に特有の登場人物だとは考えられるが、「女泥棒」のモチーフが複数回現れるテキストにおいても初回にのみ現れ、再登場することはない。では、なぜ「童子たち」は復活・再登場しないのだろうか。

##### 4. 1. 「童子たち」の描かれ方

まず、童子たちとはどのような敵対者なのか、その特徴ごとにまとめると、以下のようになる。(括弧内の数字は、2節であげたテキストの番号)

###### (1) 名称

---

<sup>9</sup> 敵味方を問わず、アイヌ英雄叙事詩に出てくる勇士たちは「地名+ウンクル」「地名+ウンマツ」という兄妹のセットで出てくることが多いため、ポンモシルンマツという名称が明言されないテキストにおいても、名前が現れていないだけで、たとえば「女たち」という語句に含まれているなどの形で存在しているという可能性も考えられる。

- ・ kecaw hekattar / meyoy hekattar (「ケチャウ子」「メヨイ子」) (③)
- ・ kecaw hekaci / kecaw matkaci / meyo hekaci / meyoy matkaci  
(「ケチャウの少年」「ケチャウの少女」<sup>10</sup>「メヨイの少年」「メヨイの少女」) (④)

(2) 姿

- ・ メヨイ小袖／ケチャウ小袖をそれぞれ着ている (①③)
- ・ 6人の童子・童女 (①④)
- ・ ケチャウ子・メヨイ子がそれぞれ6人の兄弟姉妹を連れる (③)

(3) 登場

- ・ 隠れた伏兵 (cinuyna nusa / cinuyya cipa) として、女泥棒が排除された後に登場 (①③④)

(4) 行動

- ・ メヨイの歌／ケチャウの歌を歌う (③④)
- ・ 斬られた傷に手をあてると、傷が治り、傷跡もなくなる (③④)
- ・ 主人公の小袖を切り落とす (④)

(5) 殺され方

- ・ ヒロインが「類ひなき巫女」であるため、「一人殺され／二人殺され／する」(①)
- ・ 頭だけ持つ(＝斬り落とした首だけを持っている) (③)
- ・ 棒を振り回して叩き殺す。(④)

「メヨイ小袖」「ケチャウ小袖」をそれぞれ着ているために「ケチャウ童子」「メヨイ童子」と呼ばれる彼らだが、それ以上の情報はない。そのため、どこから来た者で、なぜ女泥棒の場面で登場して敵対者に荷担するのかは、一切不明である。また、メヨイ、ケチャウの語義も「今はこの意を知るものなし」(金田一、1993a : P292) とあるように、それぞれ不詳であるため、それを着ているということが何を表すかも不明である。

③のみ兄弟姉妹とされているが、それぞれ、ケチャウ童子、ケチャウ童女、メヨイ童子、メヨイ童女が6人ずつだと語られている点では共通している。ただし、これは実数というよりも、多数であることを示す数として常套的に使われる数字「iwan 6」である。

登場の仕方はいずれのテキストにおいても共通で、「女泥棒」が倒された後に「隠れた伏兵」として出てくる。しかし、前述のように、その登場意図などについては語られない。「女泥棒」であるチワシペトゥンクルやボンモシルンクルらが出てくる他の場面には出てこず、「女泥棒」を行う場面のみ登場することから「主人公の妻がさらわれる」というモチーフに密接に関わるとは考えられる。

<sup>10</sup> 門別町郷土史研究会(1965)では kecaw にあたる訳語は「ケサウ」だが、これは「ca チャ」を「サ」あるいは「ザ」で記すという鍋沢元蔵氏の表記の癖が反映されたものと解釈し、本稿ではローマ字表記や他のテキストにおける表記に従って「ケチャウ」とカナ表記する。

そして、「童子たち」の戦い方は多くは語られない。「虎杖丸の曲」をはじめ、アイヌ英雄叙事詩に出てくる多くの敵対者は刀を振るって主人公に向かってくるが、「童子たち」はそのような戦い方はしない。テキスト④では主人公の小袖が「切り落とされ (otukon ni ki / aikoranke)」たとあるが、それも刀によるものなのか否かは不明である。むしろ、「メヨイの歌 (meyoy sinotca)」「ケチャウの歌 (kecaw sinotca)」を歌う、手を当てると傷が治るといっていることから、刀を振るうという物理的な攻撃よりも巫術を使えることが特徴となる登場人物のようである。

「童子たち」が治す傷というのは、主人公が切ったところ (a=tuypa uske) であるため、主人公が彼らに向けて刀を振っていることがわかる。また、テキスト③では sapa takupi / aampa kane / koyaisshikarun / aki ruwe ne 「頭だけを／持ちながら／正気にもどったりする／のでした」(北海道教育庁社会教育部、1989 : P44) とあり、斬り落とした頭の部分だけを持っていると解釈できることから、主人公が刀を振るって「童子たち」の首を落とすという戦い方を行ったことはうかがえる。

しかし、こうした刀による戦いばかりではない。テキスト①では「童子たち」が殺された理由として、ヒロインが「類ひなき巫女 (sisak nupurmat)」であることがあげられていることから、刀によってではなく、巫力によった戦いで決着がついたものと考えられる。

殺すにいたるまでの過程が最も詳しくはっきりしているのはテキスト④である。ここでは木の枝を棒にして、それで叩いて殺すとしている。「虎杖丸の曲」以外の英雄叙事詩でこのような殺し方をする場合を見てみると、敵対者が魔竜サクソモアイェブ（「魔竜退治」）、魔神トゥムンチカムイ（「鷲鎧」）、怪鳥フリ（「ニタイパカイェ」）、魔鳥トゥムンチチカブ（「カッコウ鳥の絵のある小袖」）と戦って殺す際にのみ見られる。一方、勇士たちのような人間の敵対者に対しては、

「aetametoko / sennatara 我が太刀さきに／ズバと音をたてて」(金田一、1993a : P413) などのように刀で斬り殺すことが圧倒的に多い。斬殺以外にも、頭をつかんで首を折る(門別町郷土史研究会、1965 : P165) などの殺し方も見られるが、いずれにしても「木の棒で叩く」のは、上記のような魔神 (tumunci kamuy) や怪物 (kamiasi)<sup>11</sup>、すなわち人間以外の敵対者に限られる。また、この場合には「金のフリ 60 匹、ただのフリ 60 匹」(「ニタイパカイェ (昭和 29 年版)」) のように、怪物が 1 体だけではなく多数であることも多い。「童子たち」が「6 人」という多数で登場していることと、この点においても共通している。

したがって、「童子たち」はメヨイ小袖・ケチャウ小袖を着ているという特徴が語られるのみで、異形の姿であるようには描かれていないが、木の棒で殺されているという描き方から、物語における扱いとしては、人間の童子・童女や勇士というより、怪物に近い存在だと言える。

この点に関しては、金田一京助が注釈において「ケチャウ小袖、メヨイ小袖の妖怪ども」(金田一、

<sup>11</sup> kamiasi の訳語としては、中川 (1995) や萱野 (1996) にある「化け物」、田村 (1996) にある「魔物」などが使われることが多い。また、実態としても「化け物」が適切だとも考えられるが、本稿では、後述の「怪物退治モチーフ」という神話学の用語との統一の便宜のため、「怪物」と記す。

1993a : P291、下線は引用者による)とも書いており、これが金田一自身の解釈なのか、伝承者から聞いたものか、あるいは言葉の綾なのか、意図するところは不明ではあるが、「妖怪」のような存在<sup>12</sup>であると捉えていた節はうかがえる。

#### 4. 2. アイヌ英雄叙事詩における敵対者の種類

ここで「怪物」という語を用いたが、英雄叙事詩における「怪物」の特徴や、通常の敵対者である勇士たちとの違いを明確にするためにも、アイヌ英雄叙事詩における敵対者の種類を確認しておきたい。

しかし、「虎杖丸の曲」は人間の勇士同士の戦いを中心とする物語であり、ほとんどの敵対者が人間の勇士である。そこで、「童子たち」が登場するテキストと同じく、沙流地域で採録された英雄叙事詩テキストに範囲を広げてみると、そこではおよそ次のような敵対者がみられる。

- (1) 人間 (勇士)
- (2) 異形の人間
- (3) 神 (kamuy)
- (4) 怪物 (kamiasi)
- (5) 魔神 (tumunci kamuy)

(1)の「人間 (勇士)」は、3節で取り上げたような「地名+ウンクル」「地名+ウンマツ」で呼称される敵対者である。沙流地方の英雄叙事詩では「虎杖丸の曲」をはじめ、この「人間の勇士」が敵対者としては大きな比重を占めている<sup>13</sup>。超人的な力を持つものの、地上 (aynu mosir「人間の世界」)に住む「人間」である。そして、その姿形も美醜や衣装について語られる以外は特筆されることもなく、通常の間人として描かれる。戦い方は、「太刀の戦い emus ukoyki」という刀の応酬が基本だが、そこから「組み討ちの戦い (kiror ukoyki)」や「肝の刺し合い」などの戦い方に発展することもある。

(2)の「異形の人間」には、「虎杖丸の曲」におけるシララペトウンクルやカネペトウンクル、「蘆丸の曲」に登場するエトゥラチチなどがある。エトゥラチチが「鼻といえば／逆様に懸かった山鼻／さながら、／鼻孔なるものは／二つ並んだ洞穴／そっくり、／顔といえば／崩れおちた崖／そっくり」(金田一、1968 : P26-27)で、「小山が／手を生やし／脚を生やす／にことならぬ／ような大

<sup>12</sup> もちろん、ここでの「妖怪」は「化け物の言い換え」(京極、2007 : P228)に近い意味であって、「童子たち」を民俗学的な意味での妖怪の一種と捉えていたわけではないだろう。

<sup>13</sup> ただし、これは沙流地方の伝承においてであり、敵対者ならびに主人公の性質には地域差による違いが大きいことが、奥田 (2009) で指摘されている。

男」(同:P40)と描写されるように、生来、異常な見た目をしている場合もある。一方、シララペトウクルらは、「岩の鎧」「金の鎧」が「毒液の岩とげ／いがいがと立」つ(門別町郷土史研究会、1965:P98-99)のような特殊な鎧を着ていることが、異形である要因となっている。このような鎧などの装束品も含め、見た目が通常の間人とは思えない姿をしていることが特徴である。しかし、エトウチチが普通の間人夫婦の息子として育ち、「こんな間人が／居たものだろうか」(金田一、1968:P153)と言われ、シララペトウクルらが repunkur「沖に住む人」(門別町郷土史研究会、1965:P94)という間人の勇士を指すのと同じ語で呼ばれていることから、姿形が異形であっても、彼らはあくまでも間人として扱われているものと分類しておく。

(3)の「神」としては、「ニタイパカイエ」の雷の神(kanna kamuy)の弟、「戦も終わった」のパウチ神(pawci tonon)の一人息子、「自分の憑き神と戦う」に出てくる雷の神(sikanna kamuy)や主人公の憑き神(後に天の国の狼神とわかる)などがいる。間人(勇士)との大きな違いは、天の国に住むという点である。その姿は、特殊な鎧を着ているために「川舟の体の／ように／体のさきを／くねくねとして／うころ(マ)を高く／立てている」(門別町郷土史研究会、1969:P194)という竜のような異形の姿として登場する場合もあるが、その鎧の中から出てくるのは「全く単衣だけ／身につけた者／懐刀を体にさした」「若い人」(同:P200)である。したがって、正体そのものは立派な若者の姿で、間人に近い。また、鎧を着ておらず、最初から「目付きといえ／小さい星が／二つ並んだ／それと同じ」(萱野、1998a:P94-95)のような立派な美青年として登場する場合もある。いずれにしても立派な若者の姿が基本だと言える。竜の姿をしているときには火や氷を降らせるといった戦い方もするが、間人の姿の際には、間人の勇士と同様に、主人公と刀の応酬を行う。

(4)の「怪物」は魔竜サクソモアイエブ(「魔竜退治」)、怪鳥フリ(「ニタイパカイエ」「水なしに育つ、火なしに育つ」)、クルイセイ鳥(「八串の肉串いくさ物語」)、魔鳥トウモンチチカブ(「カッコウ鳥の絵のある小袖」)などがいる。こうした個々の名称のほか、arkamiasi「化け物」やwen kamuy「悪神」と呼ばれることもある。wen kamuy「悪神」という呼称にはkamuy「神」という語が含まれているものの、単に「悪い神」というわけではなく、天上(神の世界)ではなく地上(間人の世界)を居住地としている場合が多い点が、(3)の「神」とは異なる。また、姿形も「神」とは違って間人に近い姿形ではない。巨大な鳥であったり「丸木舟のような」姿であったり(「魔竜退治」という、異形な風体そのものが本来の姿として語られる。こうした異形性は強調されるものの、そうした異形性を活かした主人公への攻撃が語られることは少ない。たとえば、サクソモアイエブは「毒のにおいの風(sakusa mawe)」(門別町郷土史研究会、1969:P341)を伴うのでそれに対抗できる呪具(神の薬)が用意されるものの、実際の戦いのなかで主人公が「毒のにおいの風」に苦しむ様子は語られていない。そして、主人公が一方的に攻撃し、怪物は逃げるか殺されるというパターンが多い。

(5)の「魔神 (tumunci kamuy)」は、「神」と「怪物」の中間的な存在のようで、両者の性質を持っている。もともとは「神」と同じく天の国にいたと語られることも多いが、物語の時点では人間の世界である地上で暮らしていることが多い<sup>14</sup>。また、「海獣の皮と／陸獣の皮を／縫い合わせた」鎧や「毒液の光が／光り輝いて／見える」杖(門別町郷土史研究会、1969:P 220-221)などの特殊な衣装を身につけているという異形性が強調される描写が多い。異形である点は怪物と共通するが、姿形は動物ではなく人間に近い。そのためか、戦い方は人間の勇士や神と同様に、刀での応酬であり、主人公と互角に戦うことも少なくない。対して、魔神は刀で斬られて絶命する場合もあるが、鎧に刃が通らないなどの理由から、主人公が木の棒で打つという攻撃をすることもある。これが致命傷となることもあれば、鎧を壊すだけのこともあるが、このように木の棒によって攻撃されるのは「魔神」と「怪物」に限られている。

#### 4. 3. 人間以外の敵対者の再登場

次に、アイヌ英雄叙事詩において、人間以外の存在が敵対者となる場合、彼らの再登場がどのように語られるかを見ていく。

沙流地方のアイヌ英雄叙事詩において、怪物・魔神・神が敵対者である場合、再登場するか否かをまとめると、次のように分類できる。

##### (A) 敵対者が殺されない場合

###### (A 1) 再登場する

神：主人公の憑き神(「自分の憑き神と戦う」)

###### (A 2) 再登場の機会がない敵対者(=物語の最後で初めて登場する)

怪物：フリ(「魔性の村」)

###### (A 3) 再登場の機会はあるが再登場しない敵対者

怪物：人食い巨人<sup>15</sup>(「魔竜退治」)

##### (B) 敵対者が殺される場合

###### (B 1) 復活・再登場する敵対者

なし

###### (B 2) 再登場の機会がない敵対者(=最後の戦闘場面で初めて登場する)

---

<sup>14</sup> ただし、同じ魔神 (tumunci kamuy) であっても敵対者ではなく援助者(呪具の授与者)として登場する場合は地下の国など人間世界(地上)以外の異界に住んでいる場合が多い。

<sup>15</sup> この登場人物は、テキスト中では wen kamuy「悪神」、arkamiasi「化け物」といった名称でしか呼ばれない。「人食い巨人」は行動・姿の特徴から筆者が便宜的につけた名称。

怪物：サクソモアイエブ（「魔竜退治」、トイクンチクル（「水なしに育つ、火なしに育つ」）、クルイセイ鳥（「八串の肉串いくさ物語」）、フリ（「ニタイパカイエ（昭和29年版）」<sup>16</sup>）、コシンプ（「シヌタフカ人の妹の自叙」）

魔神：トゥムンチおばさん（「ポインソヤウンマツ」）

神：カンナカムイの弟（「ニタイパカイエ（昭和40年版）」）、パウチ神の仲間たち（「戦が終わった戦いも終わった」）、カンナカムイの兄の方（「カッコウ鳥の絵のある小袖」）

（B3）再登場の機会はあるが復活・再登場はしない敵対者

怪物：フリニッネヒ（「水なしに育つ、火なしに育つ」）、化け物鳥（トゥムンチチカブ）（「カッコウ鳥の絵のある小袖」）

魔神：ニシポク村の魔神（「鷲鎧」）、ホロカペツ村を守る魔神兄妹（「草人形」）、ニタイパカイエ（「ニタイパカイエ」）

神：カンナカムイの弟（「ニタイパカイエ（昭和29年版）」、「自分の憑き神と戦う」）、スマサムピウカ村に住む神女（「魔性の村」）、パウチ神の息子（「戦が終わった戦いも終わった」）

（A1）「敵対者が殺されない場合」の、「自分の憑き神と戦う」に登場する憑き神は、タイトルどおりに敵対者として登場するが、同時に主人公を導く援助者としての役割も果たしている。そのため、敵対者としての振る舞いを考えるにあたって、ここでは除外して考えたい。

（A2）「再登場の機会がない敵対者」にあたる「魔性の村」のフリは、ストーリーの最後で「さらに強い敵がいる」と名前が挙がるだけの存在で、実際に姿を現すわけではない。そのため、殺されもしないが戦うわけでもない。このような展開は敵対者が人間の勇士の場合にも見られるが、次の（A3）「再登場の機会はあるが再登場しない敵対者」は、人間の勇士の場合とは異なる展開となっている。

これは初回登場時に主人公の攻撃から逃げきってしまう敵対者である。勇士の場合、同様に初回登場時に逃げおおせた敵対者は、前述（3節）のように、「強い敵と戦って主人公が勝つ」というパターンに沿うように再登場し、主人公と戦い殺される。しかし、「魔竜退治」の人食い巨人が主人公から逃げて「山の奥へ／走り去る」（門別町郷土史研究会、1969：P340）と、ストーリーは人食い巨人を追いかけて行った先で出会う別の怪物との戦いに移行してしまい、人食い巨人は再登場しない。巨人がその後、どうなったのかも一切語られないまま終わる。

しかし、このように敵対者が殺されない場合というのは少なく、敵対者が主人公に殺される、言い換えれば主人公が敵対者に勝利するという場合が圧倒的に多い。主人公が敵対者に勝利し、敵対者が

<sup>16</sup> 「ニタイパカイエ」のテキストとしては、門別町郷土史研究会（1969）所収のテキスト（昭和40年筆録）以外に、国立民族学博物館所蔵の鍋沢元蔵氏筆録ノートによる昭和29年筆録のテキストがある（未公刊）が、最後の「フリ」との戦いが語られるのは、後者のテキストのみ。

死ぬというパターンが基本となっていることは、人間の勇士が敵対者である場合と同様である。

この中には、それぞれのストーリーにおける最後の敵対者ではないもの、すなわち再登場の機会がある登場人物も半分程度はいるが、そのいずれも再登場することはない。そのため、(A3) も含め、人間以外の敵対者は再登場しないと言える。

ただし、これは敵対者の性質というより、「虎杖丸の曲」が他のストーリーと比べて長く、戦闘場面も多いため、再登場の機会も多くなるという物語の構成が影響しているとも考えられる。しかし、「虎杖丸の曲」以外のテキストにおいても、たとえば、「三兄弟」では酒宴の最中に主人公の兄によって斬り殺されたレプイシルンクルという敵対者が「私は殺されたが／憑き神の強い者が／私だったから／すぐに／生き返った」と言って、後に再登場している。そのため、復活・再登場は「虎杖丸の曲」に限った特徴ではなく、人間の勇士であれば再登場するのである。<sup>17</sup>

人間の勇士は、先に見たように基本的に再登場を果たすが、それ以外の敵対者は、怪物・魔神・神の違いに限らず、再登場することはないとまとめることができる。

したがって、「虎杖丸の曲」における「童子たち」についても、彼らが人間の勇士ではなく、人間以外の敵対者として扱われていることが、再登場しない理由であると考えられる。

このような復活のシステムについては、

「私自身は神であるゆえ／六回までは／斬り殺されても／生き返ることが／できるけれども  
／貴男の場合は／普通の人間 (atanan aynu) ／貴男なので／一回斬られると／生き返ることが  
／まったくできない人／貴男なのだ」(萱野、1998b : P38-39)

と登場人物のひとりが語っている個所がある。これに従えば、むしろ神であるほうが生き返ることができるということになる。また、先に挙げた「三兄弟」で復活を果たす敵対者が「憑き神の強い者が／私だったから」生き返ることができたと言っているように、巫力を含めて力が強いことが復活には必要だという観念が通底しているようである。さらに、たとえば戦いが激しいことを言う際に「人間の戦い」とは思えず「神(同士)の戦い」のように思える、という表現があるように、巫力も含めて人間より神のほうが強力であるという基本的な強弱関係がアイヌ英雄叙事詩の世界観にはあるものとうかがえる。それに従うと、人間よりも力が強いからこそ神であれば生き返る (yayakkarire) ことができるというシステムは理屈がとおるものだが、これまでに見たとおり、実際のストーリーにおいて復活できるのは神ではなくむしろ人間の勇士たちという齟齬が見られる。

それでは、何故アイヌ英雄叙事詩において、人間である勇士が復活・再登場することができるにもかかわらず、怪物など人間以外の登場人物は再登場しないのだろうか。

---

<sup>17</sup> また、「ニタイパカイェ」では主人公の味方(おじ)にあたるサンプトゥンクルという勇士が復活・再登場するため、敵味方を問わず、人間の勇士は再登場すると言える。

## 5. 怪物はなぜ復活しないのか

神・魔神・怪物といった人間以外の敵対者はまったく復活・再登場をしないが、人間の勇士だからといって、すべての敵対者が復活・再登場を果たすわけではない。死ぬ際に魂が身体から離れ、その魂が音を立てて飛んでいくというのが、アイヌ英雄叙事詩における死の場面において常套的に語られる表現であるが、この魂が東へ飛んで行けば生き返り、西へ飛んでいけば復活できないと語られる。この魂が東へ行くか西へ行くかの基準について、テキスト中では明示されないが、西に魂が飛んでいく人間の勇士も存在する。たとえば、チワシペトゥンクルの弟のほうが死ぬ際に、彼の魂は「さしもの勇者も／全く死にてしまふべく／真西の方へ／音低く／沈み行」く（金田一、1993a : P227）と語られる。

怪物などとの戦いにおいても、死にゆく際には「arwen kamuy / sianray kamuy / siahun cupopk / kohumerawta / rorpa kane 魔神の／即死する神は／西の入る真西へ／音を低くして／沈んでゆく」（門別町郷土史研究会、1969 : P349）のように魂が飛んでいくと語られる。ここで用いられている表現は、人間の勇士が死ぬ場合とまったく同じ常套表現である。さらに、こうした魂が飛んでいくという表現は、刀で斬り殺される場合にも木の棒で打ち殺される場合も見られ、殺し方の違いによる差異はない。

復活を阻止するような処理の仕方というのは、散文説話において、怪物や人間に仇なす動物が死んだ際に語られることはある。その場合は、怪物などの死体を「ぶつぶつ刻んでくれてやる」ことで「魔物の魂をその腐れ木のカムイに押さえさせてしまう」（中川、2001 : P92）などのようにする。これは死んで肉体から離れた怪物の魂が神の世界に戻り、さらには再び人間世界にやってくるという魂の循環を阻止するために、倒れ木・腐れ木に怪物の魂を「押さえさせて」そこに留めておくのである。しかし、英雄叙事詩においては、このような復活を阻止するための措置を怪物に対して施している様子はまったく語られない。

そこで、怪物の復活の問題は、殺し方のようにテキストにおいて語られる表層的な点よりも、怪物との戦いにおいては「怪物退治」モチーフと相通ずるところがあり、それが人間同士の「戦い」とは異なるためではないかと考えられる。

怪物退治とは、『古事記』のササノヲによるヲロチ退治のような「竜やその他の怪物との闘い」のことであり、「最も英雄的な功業の一つとして数えられ」（松前、1981 : P107）るモチーフのことである。神話学において、英雄譚（英雄説話）における骨子となるモチーフのひとつ（西條、1997 : 78-79）だとされる。

小松（1977）は、『御伽草子』中の「《怪物退治》をテーマとする一群の物語」（P1）のひとつである「酒呑童子」の構造分析を行い、その特徴として、「起点状況において、里に住む人間たちは鬼の横行に苦しんでいるが、終点状況ではそれが克服される」といった「《欠損》→《充足》（欠損の改修）というプロセス」があるとしている（P2）。そして「《欠損》と《充足》の関係を逆転させる」のが「物

語の展開の中心的役割を演じている」「英雄たち」である（P5）とも述べている。小松による構造分析は「酒呑童子」に限られているが、それ以外の怪物退治モチーフにおいても同様に、単に怪物と戦う過程や勝利そのものの描写を目的としているのではなく、人間を脅かしている存在の討伐・排除によって、人間が「《充足》」するという構造を有していると言えるだろう。この構造の話では、「《欠損》」は怪物の存在によってもたらされているため、「欠損の改修」のためには怪物が復活・再登場することなく、排除される必要がある。そのため、怪物退治モチーフにおいては、怪物は復活・再登場することはない。

アイヌ英雄叙事詩のなかでも「魔竜退治」や「水なしに育つ、火なしに育つ」の後半は怪物退治をモチーフとする物語である。「魔竜退治」では怪物に食われそうになっている人間を主人公が救い、「水なしに育つ、火なしに育つ」では怪物が嫁を所望し、断ったら彼女の村に危害を加えると言うので主人公が女を助ける。いずれも「起点状況」における怪物による人間への危害（「《欠損》」）があり、そこに主人公が介入することによって、危機が排除（「欠損の改修」）されるというシークエンスが見られる。この怪物退治モチーフに特有の構造を有しているために、「欠損の改修」をする必要から、アイヌ英雄叙事詩においても怪物は排除され、復活・再登場はしないのである。

また、怪物退治モチーフにおける怪物のうち、「魔竜退治」の人食い巨人は「山の奥へ／走り去る」（門別町郷土史研究会、1969：P340）と語られ、殺されない。殺されはしないものの、この人食い巨人もまた「山の奥」へ追い払っていることから、人間の村からの追放には成功していると言える。人食い巨人が、その後主人公たちの前に姿をあらわすことはないのも、追放という形での排除がなされているためだと解釈できる。

一方、怪物が敵対者となるにもかかわらず、怪物退治モチーフの基本構造である「《欠損》→《充足》（欠損の改修）」というプロセスを欠く物語も少なからずみられる。たとえば、「魔性の村」における怪鳥フリに関するエピソードにおいて、主人公がフリと戦おうと考える動機は、この怪鳥に襲われたら生きていられないと聞いたから、襲われる前に倒しに行くことにしたというものである。このフリは「通るものを見張っている」（萱野、1998a：P48-49）とは語られるものの、人間の生活を脅かしているとまでは語られない。そのため、このエピソードの「起点状況」における「《欠損》」がそもそもない状態である。

むしろ、このような「より強いものがあると聞かされたから、そいつと戦いに行く」という動機によって次の戦いが始まるという展開は、敵対者が魔神の場合（「鷲鎧」）にも見られるが、人間の勇士の場合（「虎杖丸の曲」など）に多く語られ、アイヌ英雄叙事詩における戦いの動機として多くみられるパターンである。

人間の勇士との戦いは、基本的な構造において怪物退治モチーフとは大きく異なり、敵対者の排除そのものを目的とはしていない。物語の「起点状況」において敵対者によって生活が脅かされている

といった意味での「《欠損》」は語られず、「欠損の改修」も必要とはしない。そこで語られるのは、次々に展開する戦いそのものであり、そこにおける主人公の活躍である。そのため、同じ敵対者が何度も復活・再登場しても、戦いを描くという目的に何ら影響を与えない。「欠損の改修」はすなわち敵対者の排除で達成されるが、「欠損の改修」が必要ないのであれば敵対者を排除する必然性もないためである。むしろ、このような戦い＝敵対者を倒すことそのものを目的とする場合には、「多くの敵をたったひとりで倒す」という描き方によって、戦いにおける主人公の強さを強調できるため、敵対者が多く再登場するのは前述のとおりである。

アイヌ英雄叙事詩における怪物との戦いの物語には、前述のように怪物退治モチーフもある。しかし、怪物また魔神や神が敵対者となる物語のなかには、怪物退治の物語ではなく、人間の勇士との戦いと同様に戦いを中心に展開する物語も見られる。後者は、沙流地方における典型的な英雄叙事詩のストーリー展開そのままであり、敵対者を人間の勇士から人間以外の存在に置換したタイプだと言えるだろう。

このようにアイヌ英雄叙事詩における怪物との戦いには、2つのタイプがある。怪物退治において、怪物は排除するべきものであるため、復活・再登場はしないという規則が最優先される。本来、これは怪物退治モチーフにおける規則であるため、怪物退治モチーフ以外のストーリーにおいては適用されなくとも構わないはずである。しかし、怪物退治においては当然のことながら敵対者が怪物だという共通点があるために、「怪物あるいは魔神・神といった人間の勇士以外が敵対者となる場合には復活・再登場はしない」という形で規則が拡大適用されているのではないだろうか。以上のように、物語の展開に怪物退治モチーフが含まれていない場合も含めて、怪物退治モチーフにおける規則の影響から、人間以外の敵対者は再登場しないのである。

## 6. まとめ

アイヌ英雄叙事詩において、一度殺された（あるいは戦闘から逃げて姿を消した）敵対者が復活・再登場することは多くみられる。しかし、それは人間の勇士の場合に限られ、人間以外の神・魔神・怪物は復活・再登場することはない。

敵対者が人間の勇士である場合、主人公が敵対者と戦って勝利する冒険譚というアイヌ英雄叙事詩の典型的な内容に沿うような形で再登場する。すなわち、敵の村を殲滅する際に「多数の敵を主人公がたった一人で倒す」ための要員としての再登場するのが基本だが、「強い敵と戦って主人公が勝つ」というパターンが語りきれていない場合は、その鉄則に沿うような形で、強敵として主人公と対峙することになる。

一方、敵対者が人間以外の場合には、「戦いが次々に起こり主人公がそれに勝利を続ける」という上記と同じパターンの場合であるか、怪物退治モチーフであるかにかかわらず、敵対者は復活・再登

場しない。それは、「怪物退治における敵対者が復活・再登場できない」という規則が、「人間以外の敵対者は復活・再登場できない」という形に変容したうえで適用されているためであろう。

敵対者の復活・再登場には以上のような原則が見られる。「虎杖丸の曲」の各ヴァリエントにおいて、ストーリーに様々なモチーフの変動が見られるにもかかわらず、「童子たち」についてはすべてのテキストで1回しか現れないが、それもこうしたルールに則っていると考えることで説明できる。

「童子たち」は、棒で打ち殺されるという魔神・怪物に特有の倒され方をしていることから、怪物と同じ扱いだと言える。そして、人間の勇士以外は復活・再登場できないというルールのために、すべてのヴァリエントにおいて、再登場しないのである。

本稿では、敵対者の再登場に端を発し、アイヌ英雄叙事詩においては、次々と起こる戦いを中心とする冒険譚のほかに、怪物退治モチーフも含まれることに触れた。これを、敵対者側からではなく主人公の性質と絡めてみると、アイヌ英雄叙事詩には、怪物退治という主人公の英雄性が強調される物語も、そうした英雄性には頓着せずに純粹に戦いを描く冒険譚も、含まれていると言える。そのため、こうしたモチーフの相違から主人公の性質、特に英雄性を考えることも重要であろうが、その考察にかんしては今後の課題として、稿を改めたい。

#### <テキスト・参考文献>

- アイヌ無形文化伝承保存会（編・発行）、1982『アイヌ無形民俗文化財記録 第2輯 英雄の物語』  
奥田統己、2009「アイヌの英雄叙事詩における英雄像の地域差」『千葉大学ユーラシア言語文化論集 11』千葉大学文学部ユーラシア言語文化論講座
- 萱野茂、1996（2002）『萱野茂のアイヌ語辞典〔増補版〕』三省堂
- 萱野茂、1998a『萱野茂のアイヌ神話集成 7巻 ユカラ編Ⅰ』ビクターエンタテインメント
- 萱野茂、1998b『萱野茂のアイヌ神話集成 8巻 ユカラ編Ⅱ』ビクターエンタテインメント
- 萱野茂、1998c『萱野茂のアイヌ神話集成 9巻 ユカラ編Ⅲ』ビクターエンタテインメント
- 京極夏彦、2007『妖怪の理 妖怪の檻』角川書店
- 金田一京助、1931『アイヌ叙事詩ユーカラの研究』東洋文庫
- 金田一京助（筆録・訳注）、1968（1993）『覆刻 アイヌ叙事詩 ユカラ集Ⅷ SHUPNE SHIRKA（蘆丸の曲）』三省堂
- 金田一京助（筆録・訳注）、1975（1993）『覆刻 アイヌ叙事詩 ユカラ集Ⅸ KINA CHISHINAP MUN CHISHINAP（草人形） TUPESAN KAMIMANIT OTUMIOSHMA（八串の肉串いくさ物語）』三省堂
- 金田一京助、1977『アイヌ叙事詩 ユカラ』岩波文庫

- 金田一京助（著）、金田一京助全集編集委員会（編）、1993a『金田一京助全集 第9巻 アイヌ文学Ⅱ』三省堂
- 金田一京助（著）、金田一京助全集編集委員会（編）、1993b『金田一京助全集 第10巻 アイヌ文学Ⅲ』三省堂
- A・J・グレマス（著）、田島宏・鳥居正文（訳）、1988『構造意味論』紀伊國屋書店
- 小松和彦、1977「怪物退治と異類婚姻——『御伽草子』の構造分析」『日本文学 26(2)』日本文学協会
- 西條勉、1997「英雄」大林太良・吉田敦彦（監修）『日本神話事典』大和書房
- 財団法人アイヌ文化振興・研究推進機構（編・発行）、2004『アイヌ関連総合研究等助成事業研究報告第3号』
- 田村すず子、1996『アイヌ語沙流方言辞典』草風館
- 中川裕、1995『アイヌ語千歳方言辞典』草風館
- 中川裕、1997『アイヌの物語世界』平凡社ライブラリー
- 中川裕（採録・訳・註）、2001「アイヌ口承文芸テキスト集2 白沢ナベ口述 主人を助けられなかった犬」『千葉大学ユーラシア言語文化論集4』千葉大学文学部ユーラシア言語文化論講座
- 中川裕、2010「アイヌ文学の基礎知識」本田優子（編）『札幌大学附属総合研究所 研究叢書1 伝承から探るアイヌの歴史』札幌大学附属総合研究所
- 北海道教育庁社会教育部 / 生涯学習部文化課（編）、1986-1990『アイヌ民俗文化財口承文芸シリーズ 久保寺逸彦ノート（全5冊）』北海道教育委員会／北海道文化財保護協会
- 松前健、1981「英雄譚の世界的範型と日本文学」1988『古代信仰と神話文学——その民俗論理』弘文堂
- 門別町郷土史研究会（編・発行）、1965『アイヌ叙事詩 クドネシリカ』
- 門別町郷土史研究会（編）、鍋沢元蔵（筆録）、扇谷昌康（訳注）1969『アイヌの叙事詩』門別町郷土史研究会
- Philippi, Donald L. , 1979 "Songs of gods, songs of humans : the epic tradition of the Ainu" University of Tokyo Press

（えんどう しほ・千葉大学大学院人文社会科学研究所）

付属資料：「虎杖丸の曲」の各テキストにおける敵対者

(下線はメインとなって戦う人物、太字は再登場する人物)

章段と戦い	鍋沢ワカルパ (①)	平賀ヤヤシ (③)	鍋沢元蔵 (④)	金成マツ (②)
①シヌタブ カへ敵襲	イシカルンクルの軍勢	イシカルンクルの軍勢	イシカルンクルの軍勢	—
①ラッコ泥 棒	チュプカウンクル レブンシルンクル <u>ポンモシルンクル</u>	チュプカウンクル  ポンモシルンクル	チュプカウンクル レブンシルンクル <u>ポンモシルンクル</u>	—
①オマンペ シの戦い	イシカルンマツ チュプカウンマツ ウカンペシカウンクル ウカンペシカの下人	イシカルンマツ サントウンマツ ウカンペシカウンクル	イシカルンマツ チュプカウンマツ ウカンペシカウンクル ウカンペシカの下人	—
②シララペ トウンクル らとの戦い	<u>シララペトウンクル</u> <u>カネペトウンクル</u>	<u>シララペトウンクル</u> <u>カネペトウンクル</u>	<u>シララペトウンクル</u> <u>カネペトウンクル</u>	毒男 (ルカニアイヌ) 毒女 (ルカニメノコ)
③女泥棒と の戦い	—	ポンモシルンクル ケチャウ童子・童女 メヨイ童子・童女	ポンモシルンクル ケチャウ童子・童女 メヨイ童子・童女	—
④カネサン タの戦い	<u>ポンモシルンクル</u> <u>ウカンペシカウンクル</u> <u>カネサンタウンクル</u> チュプカウンクル レブンシルンクル ウカンペシカの下人 イシカルンマツ カネサンタウンマツ	ポンモシルンクル ウカンペシカウンクル カネサンタウンクル チュプカウンクル カネペトウンクル シララペトウンクル	<u>ポンモシルンクル</u> <u>ウカンペシカウンクル</u> <u>カネサンタウンクル</u> チュプカウンクル レブンシルンクル ウカンペシカの下人 チュプカウンマツ ポンモシルンマツ カネサンタウンマツ	ニソルンサンタウ ンクル (エサンノトウン マツ アトウイヤウンマ ツ)
⑤暗殺未遂	—	イシカルンマツ サントウンマツ	—	アトウイヤウンマ ツ

				エサンノトウンマツ
⑤女泥棒との戦い	チワシペトウンクル (兄)	レプンシルンクル ニシポクンクル (兄)	チワシペトウンクル (兄)	ニシポクンクル (兄)
	メヨイ童子・童女 ケチャウ童子・童女			
⑥女泥棒の村 (チワシペツ / ニシポク) での戦い	チワシペトウンクル (兄)	ニシポクンクル (兄) ニシポクンクル (弟)	チワシペトウンクル (兄)	ニシポクンクル (兄)  ニシポクンクル (弟) ニシポクンマツ
	チワシペトウンクル (弟)	ニシポクンマツ シララペトウンクル	チワシペトウンクル (弟)	
	チワシペトウンマツ	カネペトウンクル	チワシペトウンマツ	
⑥海上	—	イシカルンマツ サントウンマツ	—	—
⑦メナシサム村の戦い	メナシサムンクル (兄) 弟 チュブカウンクル レプンシルンクル ポンモシルンクル カネペトウンクル シララペトウンクル カネサントウンクル ウカンペシカウンクル ウカンペシカの下人	メナシサムンクル ニシポクンクル <sup>18</sup> チュブカウンクル レプンシルンクル ポンモシルンクル カネペトウンクル シララペトウンクル サントウンクル ウカンペシカウンクル メナシサムンクルの憑 神たち (=岩の男女)	(メナシサムンクル タライカウンクル マウカウンクル チンナイウンクル)	—
⑧アトウイサラ兄妹との戦い	アトウイサルンクル兄 弟 アトウイサルンマツ ペストウルンマツ	—	—	—

18 ニシポクンクル兄弟のうち、どちらなのかは明記されていないが、このテキストでは弟を指す場合には「ポンニシポクンクル」と言っていることと、「ニシポクンクルとポンモシルンクルが向き合い」(北海道教育庁社会教育部、1990 : P109) という酒宴における座席によるとニシポクンクル兄弟が2人とも来ているとは考えがたいことから、これは兄であろう。

About The Re-appeared of the Opponents in Ainu Heroic Epic  
—Why did the boys and the girls appear only once—

ENDO Shiho

Summary:

The opponents who appear in Ainu heroic epic revive and re-appear, even if they are killed once. This work set out to investigate the rules of the re-appearance of opponents, as compared the valiant texts of "*kutune sirka*".

It is more common that the opponents revive and re-appear in Ainu heroic epic. And the opponents re-appear in accordance with the typical contents of Ainu heroic epic which the hero wins the battle with the formidable enemy.

However, it is limited in the case of warriors of human. The gods(*kamuy*), the demons(*tumunci kamuy*) or the monsters(*kamias*) don't revive and re-appear. And the opponents called "*kecaw hekaci*", "*kecaw matkaci*", "*meyoy hekaci*" and "*meyoy matkaci*" are treated as demons or monsters, so that they doesn't re-appeared in valiant all.