DOI 10.18995/24344710.16.99

研究ノート

パネル討論「日本漫画における古代ギリシャ・ローマ ―西洋古典の表現とグローバルな時代への貢献―」を踏まえた問題提起と考察

中村るい・カルディ＝ルチャーナ[1]

Questions and Reflections Arising from the Panel Discussion “Ancient Greece and Rome in Japanese Manga: Representations of the Western Classics and Their Contribution to the Age of Globalization”

NAKAMURA Rui and CARDI Luciana

Abstract

This panel discussion, titled “Ancient Greece and Rome in Japanese Manga: Representations of the Western Classics and Their Contribution to the Age of Globalization”, was held on January 13, 2025, at the Italian Cultural Institute in Tokyo as part of the international research project “Reception of Western Classics in Japan: From the Early Modern Period to the Age of Globalization”. This interdisciplinary event featured two leading manga artists, Satonaka Machiko and Yamazaki Mari whose works engage with Mediterranean antiquity, alongside Nakamura (Tokai University), an art historian and archaeologist. The discussion was moderated by Cardi (Kansai University), a specialist in comparative literature. Addressing themes such as the depiction of gods and heroes, the portrayal of ancient ruins, and the visualization of ancient narratives, the discussion provided new perspectives for future research on the reception of Greco-Roman antiquity in Japan.

1. 序

本パネル討論「日本漫画における古代ギリシャ・ローマ―西洋古典の表現とグローバルな時代への貢献―」は、「日本における西洋古典受容に関する国際共同研究：近世からグローバル化の時代へ」（科研プロジェクト 24K00054）の一環として、2025 年 1 月 13 日にイタリア文化会館（東京）にて行われた[2]。

この科研プロジェクトは、歴史、演劇、美術、音楽、科学、思想、ポップカルチャー、翻訳など多岐にわたる領域で、日本における西洋古典受容の全体像を概観するものであり、2025 年 1 月 11～12 日に国際シンポジウム『Receptions of Greek and Roman Antiquity in Japan』（於慶應義塾大学）を開催した。翌 13 日に、一般公開のパネル討論として企画されたのが、本討論である。パネリストとして、日本を代表する漫画家で、西洋古代をテーマに取り上げてい

る、里中満智子氏（『オリンピアの詩』、『マンガギリシア神話』などの著者。以下、里中と表記する）と、ヤマザキマリ氏（『テルマエ・ロマエ』、『続テルマエ・ロマエ』、『オリンピア・キュクロス』などの著者。以下、ヤマザキと表記する）をお招きし、美術史・考古学の立場から中村（東海大学）が参加した。全体の進行役を比較文学研究者のカルディ（関西大学）がつとめた【図 1】。パネル討論は、東京、市ヶ谷のイタリア文化会館の大ホールで行われ、定員を超える申し込みがあった。漫画家二人の登壇と、「西洋古典文化の受容」のテーマに注目が集まった結果と思われる。

パネル討論の準備段階で、カルディから、近年、イタリアをはじめヨーロッパの若者たちが、日本の漫画を通して、自国の古代文化を再発見しているという現象の説明があった。日本の漫画が、古代文化を知る、いわば触媒的な役割を果たしているといえるだろう。外国人の目を通して、あらためて自国の文化を再発見する、それは、非常に興味深いことに思われる。日本の漫画家の二人は、どのような姿勢で西洋古典文化と向き合ってきたのだろうか。

以下は、当日の内容を文字に起こし、内容に応じてテーマ別にセクションを設け、適宜、編集を加え、討論で提起された問題について考察をまとめたものである。



図 1　パネル討論（2025 年 1 月 13 日　於イタリア文化会館）

2. パネル討論

2-1　古代ギリシャや古代ローマに興味を持ったきっかけ

カルディ：　里中先生もヤマザキ先生も、それぞれ古代ギリシャや古代ローマを舞台にした作

品を描かれています。里中先生の『マンガギリシア神話』や『オリンピアの詩』は古代ギリシャ、ヤマザキ先生の『テルマエ・ロマエ』や『プリニウス』は古代ローマ、そして『オリンピア・キュクロス』は古代ギリシャが舞台ですね。お二人が古代ギリシャや古代ローマに興味を持ったきっかけについて、お話していただけますか。

里中：　小さい頃から色々な物語を読むことが好きで、自然に子供向けのギリシャ・ローマ神話物語を読んでいました。手塚治虫先生の『火の鳥　少女クラブ版』のギリシャ編では、トロイア戦争が舞台になっていました。そこで、世界一美しい女性ヘレネが出てくるのですが、この「美しい」ということを絵にするのはすごく難しいです。ヘレネ以外にも少女が登場しますが、その少女とヘレネの美しさをどう描き分けるかということに、子供心にすごく興味がありました。中学生になると、ギリシャ神話という物語があるのではなく、色々なエピソードが劇作家や詩人によって語られているということがわかりました。私は 15 歳の時に描いた作品がデビュー作として 16 歳の時に本に載って、高校に通いながら、週刊誌連載をやっていました。その当時、50 個くらい物語を作っていたのですが、自分が作った物語は全てが採用されるわけではないので、すぐネタ切れになると思ってすごく焦りました。その頃、たまたま高校の図書室で見た『ギリシア悲劇全集』を借りて読むと、小さい頃からよく馴染んでいたトロイア戦争などのギリシャ神話物語が題材になっていました。「知っている話じゃないか。オリジナルではないのだ」と思いながら読んで、次の日はまた別の作者のギリシャ悲劇全集を借りました。そしたら昨日借りたものと同じネタで戯曲が描かれていました。「どうしてみんな同じネタで書くの」と思ったら、驚いたことに、同じネタなのに作者によって全然雰囲気が違いました。「ドラマというのはこういうことなのか」と思って、目から鱗が落ちたのがそのギリシャの戯曲集です。私は悲劇作家エウリピデスが気に入りました。高校生の頃って生意気ですよね。わかった気になって、「これは私の生涯の友になる本だわ」と思って頑張って買いました。大人になって読み返すと、小難しくて、よくわかったつもりでいたなと思いました。だから、歳をとることは素敵なことで、若い時にわかったつもりでいたことが、いかにわかっていなかったのかということに気づきます。要するに、物語のネタというのはもう紀元前５世紀に出尽くしていて、あとはどう見せるかという演出だなと思いました。だから、私にとって漫画家生活を送る上で支えになってくれた大きな柱は、ギリシャ神話の物語の数々です。

カルディ：　素敵ですね。

ヤマザキ：　私の場合は、ギリシャというより、どちらかといえばローマの方の影響が強いと思います。私の家族はもともとカトリックなのですが、私は幼児洗礼を受けていて、子供の頃から教会に連れて行かれました。そうすると、キリストの受難の絵がかけられています。ローマ人がキリストを酷い目にあわせているのを見て、「ローマ人って悪者なんだな」というのがローマ人に関心を持った最初のきっかけだったと思います。ラテン語に関しては、私はピアノが弾けたこともあり、日曜の礼拝では毎回讃美歌のオルガン伴奏担当でした。讃美歌はラテン語

のタイトルのものも多いですし、歌詞にもラテン語が出てきます。だからラテン語に対する馴染みはその頃からありました。でも、決定的なのは、14 歳の時に音楽家の母親にいきなり「ヨーロッパに行ってこい」と言われて、フランスとドイツを一人旅したことだと思います。ケルンからブリュッセルで列車をパリ行きに乗り換えた時に、ホームで怪しいおじいさんに後をつけられました。どうやら目をつけられているようだと思って、当時はコンパートメント式の 6 人ずつの部屋に分かれていた列車に乗ると、そのおじいさんも駆け込んできて、私を見るなり、「お前は家出してきたのか」と言いました。私が 14 歳の時なので、1981 年です。当時の私のヘアスタイルは松田聖子ちゃんみたいな感じでどう見ても 10 歳くらいにしか見えなかったと思います。そのおじいさんに、「いや違います、家出ではなくうちの母親から行けと言われて旅をしています」と言うと、「そんな嘘が俺に通用すると思っているのか。どこにお前みたいな子供を一人で旅行に行かせる親がこの世にいるのだ」って言われました。当時の私は、絵の道に進みたいけれども、進路指導の先生に「絵など経済生産性もなければ社会貢献度もないようなことをする意味はない」と言われて、非常に落ち込んでいました。それを知った母は、娘を一人でヨーロッパに行かせることにしたわけです。ルーヴル美術館を訪ねることで、先生に言われたことが本当かどうか、自分の目で確かめてこいということだったのかなと思います。コンパートメントのおじいさんには、とりあえずその旅ではドイツとフランスを訪れたと告げたところ、いきなり「１ヶ月もかけてヨーロッパにきて、フランスとドイツにしか行かずに、イタリアに来ていないのは間違っている」と怒り出しました。彼はイタリア人の陶芸家だったのです。「今すぐにノートに、すべての道はローマに通ずると書きなさい」と言われて、その通りの文言を英語で書きました。それから何十年かあとになって、私とローマと深い縁を持つことになるとは思ってもいませんでした。ちなみに、私の今の夫はその時出会ったおじいさんの孫です。そういうオチもついております。あんまり関係ない話になってしまいましたが、こんな感じです。長くなりました。

カルディ：　そのような裏話が面白いですね。中村先生は古代ギリシャが専門ですが、どのように古代ギリシャに興味を持ちましたか。

中村：　私は、お二人が中学生や高校生の時にギリシャに出会ったと聞いて、すごいなと今思っていました。大学 1 年生の時に、授業でギリシャを知りました。ギリシャ美術を教えてくださった先生がすごく魅力的で、授業の後に必ず質問に行きたくなるような先生でした。もちろん内容も素敵で、この先生が一生かけてやっていることなのだなと思いました。大学 1 年の時です。

2-2　西洋古典と日本読者との距離を縮める工夫とは

カルディ：　日本人読者にとって、古代ギリシャや古代ローマは馴染みの薄い、遠い世界と感じられることが多いと思います。そうした読者に受け入れられやすくするために、ギリシャ神

話の人物を少女漫画らしく描いたり、日本人とローマ人のお風呂文化の共通点を強調したりして、ご自身の漫画を通じて西洋古典との距離を縮める工夫をされたと考えられます。具体的にこのような工夫についてお話していただけますか。

里中：　漫画は、生身の人間が演じるのとは違って、画面上で国籍不明の顔をしていても読者が受け入れてくれる世界です。それなので、これはどこの国の物語であるということに、そんなに気を遣って表現しなくても、すんなり入ってきてくれるというのがあるので、やりやすいです。むしろ、作者としてこれで何を描きたいのかということの方が大事です。最終的に、読者に物語に入り込んでもらうことによって、他の人の生き方に共感してもらうということです。これは他の国が舞台だろうが、自国が舞台だろうが、登場人物は自分以外の人ですよね。その自分以外の人がどう生きたか、どう生きたいと思ったか、どうしたいと思ったかということを、読者がどう受け止めてくれるのかということが基本ですから、そんなに細かくは考えないです。ただ、ギリシャ神話を描く場合は、元の物語があるので、長年にわたってヨーロッパの人々がこの物語をどのように受け止めてきたのかと想像することはありますね。何を美しいと思うか、何を卑怯だと思うか、何が男らしいか、とか国によって、色々な美学がありますよね。それに触れるのが国際化と言いますか、そこの国、そこの人を理解する第一歩だと思います。民族が大事にしてきた物語には、その民族の美学が色濃く現れているので、まずそれを知ることが、外国を知る第一歩だと思っています。だから、子供達には読んでほしいなと思いますね。

カルディ：　そうですね。先生がおっしゃったように、物語を通して、その民族が大切にしてきた美学や価値観に触れることが、異文化を理解する第一歩になるというお考え、とても印象的でした。その意味では、里中先生が古代ギリシャの人物を少女漫画らしく描かれていることも、日本の読者が神話の世界に入り込み、登場人物に共感するための工夫の一つなのかなと感じました。たとえば、メドゥーサといえば、イタリア人の私は、まずカラヴァッジョの《メドゥーサの首》のような、恐ろしく醜い姿を思い浮かべます。しかし、先生の作品では、とても魅力的な美少女として描かれていますよね。また、神話に含まれる人間的でドラマチックな側面を強調することも、読者を物語の世界へ引き込むための工夫の一つなのかなと思います。たとえば、『マンガギリシア神話』では、ピューラモスとティスベーの悲恋が描かれ、その物語がシェイクスピアの『ロミオとジュリエット』の原型の一つとされていることも紹介されています。先生は、このように神話を描かれるとき、元の物語を大切にしながらも、現代の読者が登場人物の気持ちに寄り添えるように、人物の描き方や物語の見せ方を意識されているのでしょうか。

里中：　いくらでも少女漫画風に描けますね。シェイクスピアはロミオとジュリエットをイタリアのヴェローナであった本当の話ですと書いてお芝居を盛り上げました。ヴェローナでそんな事件はなく、昔からギリシャ神話の中で語られているお話を、ヴェローナであった悲劇的な恋人同士の実話物語とすることで、お客さんをその気にさせました。だから、見せ方という面

でも勉強にはなりました。メドゥーサに関しても、「彼氏に、私の髪の毛、素敵でしょ、アテナ様よりも素敵よ」と軽々しく自慢してしまったために女神の怒りを買って、髪の毛がヘビに変わりメドゥーサを見た人は石になってしまいます。だから、若い時って軽口叩いたりすることがあるのに、「それすら許さない神の怒りってなんだ。酷すぎるじゃないか」と思い、ついメドゥーサには肩入れしてしまい、なるべく可愛く描きたいと思いました【図 2】。



図 2　里中満智子「メドゥーサ」（『マンガギリシア神話』第 2 巻第 11 章より）
©里中満智子/中央公論新社

ヤマザキ：　私の場合は、17 歳からフィレンツェで美術の勉強のために暮らし始めました。専攻は一応、油絵と美術史ですが、ルネサンス史をやると、必然的に古代ローマの歴史も学ぶことになります。そうしているうちに、私的には古代ローマの方が気になって仕方なくなりました。もちろん、その時は実際に自分が古代ローマに携わる仕事をすることになるとは思っていません。ちなみに私がそのころ自分の油絵の参考にしていたのは、大体 1400 年代初頭から半ばにかけてのフランドル絵画やフランドルからの影響を受けたシチリアの画家、アントネロ・ダ・メッシーナでした。私は、ヤン・ファン・エイクや彼の描いていたような肖像画をたくさん描いていました。当時、画家はまだ個人の技量が称賛されるレベルではなく、職人という扱いです。この頃の画家たちの工房は、じつはとても日本の漫画家の工房に似ています。名の売れた師匠がいて、弟子たちがいる。漫画家の先生とアシスタントの関係と同じです。で、はっ

きり言って、契約問題などについては、当時のほうがしっかりしていました。作品の依頼が発生する時点で必ず公証人が立ち会い、契約内容をきちんと最初の段階で決める。このシステムが当時は確立されていました。画家や彫刻家より公証人の数の方が多いと言われていたほどです。そこは現在の出版社と漫画家の関係より、ずっとしっかりしていたと言っていいかもしれません。フィレンツェでの留学から 20 年後、私は、エジプトのカイロで、さっき言ったおじいさんの孫と結婚しました。夫は比較文学者で当時はアラビア文学の研究のためにエジプトに住んでいました。そのあとは当時とても平和だったシリアのダマスカスに 2、3 年暮らしていました。そんな中東での暮らしの中で、古代ローマ遺跡が普通に野晒しの状態であちこちにあることを知って驚きました。とあるシリア北部の遺跡では、訪ねてみると、古代ローマ神殿の柱頭の間に旗のようなものがはためいているのが見えるわけです。近寄ってみると、なんと洗濯物でした。何これと思ったら、中からベドウィンのおじさんが出てきて「わしの家になんか用か」と聞かれたので「この地域はロンリープラネット[旅行ガイドブック]に世界遺産と記されていますよ」と答えるも、おじさんには世界遺産がなんだかわからないのですよ。時間や物事の評価の価値観が共有できないということも一つの新たな気づきでした。あの時、ものすごく猛烈なタイムスリップ感みたいなものがあって、ローマの世界に一瞬紛れ込んでしまった、ビザンチンの世界に紛れ込んでしまったかのような気持ちになりました。その長きにわたるヨーロッパでの暮らしの中で、私を一番悩ませていたことは、浴槽のある家に暮らせないということでした。どの家を選んでもシャワーしかついてないか、バスタブはついているけれど、穴が塞げない。子供の頃から無類の風呂好きだった私としては、悔しくてなりませんでした。でも、遺跡に行けば大体 1 区画に一つは、ローマ時代のお風呂が残っているわけです。遺跡に行く度に悔しくて。「なんで古代ローマ時代はこれだけあった風呂が今は一つものこっていないの！」という怒りや憤りが止められませんでした。そういうものが積もり積もって生まれた枯渇感がどこかで結晶化して現れたものが、昭和の時代に私がよく行っていた銭湯にローマ人が現れるというシーンだったわけです。なぜローマ時代、人々にとって欠かせなかった入浴が、現代のイタリアではその必要性が継続しなかったのかという疑問が生まれました。ローマ人にとって浴場など安息とか快楽を与えてくれる施設は、コロシアムのようなエンタメ施設と同様、巨大な社会を統括するための、大事なコンテンツだったわけです。それがキリスト教の国教化によって禁欲主義が広がり、そこに蛮族の襲来も重なって、お風呂文化は途絶えてしまうわけです。ちなみに、コロシアムも、本来はギリシャの半円劇場や円形劇場から影響を受けたものです。ギリシャでは人々の道徳や倫理を養うための悲劇や喜劇を演じるための建造物を、ローマ人たちのセンスでもっと激しくわかりやすいエンタメ性の強いものとして進化させる。我々日本人にとって、昔の和式便所は扉を開けると暗黒世界が外に広がっているような恐怖の場所でした。しかし現代のトイレは、凄まじい変化を遂げました。ショールームなんかに行くと、布団を敷いて寝られるくらい綺麗です。西洋由来のものを、日本人は勤勉に研究して、より斬新なものに進化させるのが得意です。新幹線なんかもそうですよね。じつはローマ人たちも同じセンスと実行力を持っていました。ギリシャやカルタゴなど色々なところから得た文明を、商業化して経済に変えていく。そこがどことなく高度経済成長期の日本に重なるわけです。そのほか、

細長い国土の災害大国であること、多神教であること、時代も場所も違うのに、古代ローマと日本って似ているなという発想を、どうやって日本の人に伝えたらいいかなと思った時に、「一般の人には受け入れ難い古代ローマだけれど、敷居をお風呂にしたらきっともっと親しみを感じてくれるはずだ」と思って描いたのが、『テルマエ・ロマエ』になるわけです。ポルトガルにいた時に描いたのですが、当時住んでいた家は築 80 年で、「浴槽を置きたい」と言ったら大家さんに「底が抜けるからやめてくれ」と言われ、仕方がないので IKEA でベビーバスを購入し、そこにお湯をためて腰湯で我慢していました。そういう精神面での逼迫感や枯渇感のようなものが、表現への必然に繋がるのではないかという気がしております。またしても長くなって申し訳ありません。

里中：　やっぱり人は満たされない方が、何かを発見して頑張るのかな。

ヤマザキ：　そんな感じがしますよね。

里中：　何が一番欲しいかということは、色々なくすとわかるわけで。「欲しいものは何もないわ」という人はきっと、満たされすぎているのでしょうね。

ヤマザキ：　そうかもしれませんね。満たされていると別に何か表現として発信しなきゃなんて思いませんよね。漫画を描くのって、そもそも大変じゃないですか。

里中：　大変ですね。

ヤマザキ：　[日本民話の]『鶴の恩返し』みたいに、羽をもぎって、それを使って織物を作るような気持ちになってやっていることがたくさんあると思います。

【調べることの楽しさ】

里中：　世間の人は誤解していて、少女漫画描いていると、レースのカーテンの部屋で優雅にアフタヌーンティーでもしながら、「あら出来たわ」なんて言っていると思っているけれど。

ヤマザキ：　みんな思っていますよね。

里中：　とんでもないですよね。かつて、ジャージ上下の姿で、私は職務質問をされたことがあります。徹夜明けで、まだ仕事が片付かないから外の空気を吸おうと思ってジャージ姿のまま外に出ると、お巡りさんがいて、声をかけられました。公園でも「お仕事をお探しですか」と声をかけられたことがあります。でも、紀元前でも、人は食べていくために色々な仕事をしていたわけですよね。だからいろいろと昔のことを調べていると、何を食べていたかということや、給料を今のお金に換算したらどれくらいかということなどがすごく面白いと思います。

ギリシャについて私がショックだったのは、よく民主主義発祥の地と言われますが、夫が「離婚だ」と言ったらそれで成立するわけです。嫁に来た時に持ってきたものだけ持ってすぐ出ないといけない[3]。オリンピックも、最初男性しか見られないということに、現代的な感覚で憤ってしまいました。いろいろ調べると面白くて、オリンピックは神様に肉体の力を捧げるイベントで、選手は男だけで、女は見てはいけませんでした。唯一見ていい戦車競走の馬主の女性だけは、女神役として許されていました。ところが、夫や特に息子が出るとなると、お母さんは見たいですよね。それで、男装して見るのですが、もし見つかると、神様との約束を破ったということで、オリンピアの競技場の近くにある崖から突き落とされるという死刑でした[4]。それで、そういうことは嫌だから、男装ができない裸で見ようということになりました。いろいろ工夫した上で、長くオリンピックが続いたのだなという話はすごく面白かったですね。

カルディ：　先生のお話は、漫画『オリンピアの詩』にもつながっていますね。主人公の女性は、オリンピックの競技を見たいという思いから男装して競技場に入り、見つかれば死刑になる危険を冒します。そして最後には、優勝者が彼女に勝利を捧げたため、その年の優勝者の名前は記録に残らなかった、というお話でしたね。

里中：　繋がっていますね。漫画にする時は、私は少女漫画として描きましたが、優勝者の記録が残ってない年を選びました。この競技はどこそこの誰々が優勝者とか、色々な記録があります。その隙間をぬって、記録のない年に架空の人物を優勝させるのであれば問題ないだろうと思いました。物語と直接関係なくても、一応調べていると担当者に「無駄な時間を使って。そんなことしている間に早く描いてよ」と言われますけど。でも、自分の気持ちとしては調べてしまいます。調べていることは楽しいですよね。

ヤマザキ：　私は漫画を描いている時より、調べごとをしている時の方が楽しいですね。もう漫画を描かないでこのままずっと調べごとで終わればいいのになって思います。

2-3　神々や英雄の描写について

【神々の描写】

カルディ：　古代ギリシャと古代ローマを題材にする場合、神々についていろいろ調べたことがあると思います。

中村：　神々を描写する時にどんなふうにしたのかなということを、ぜひ伺いたいと思っていました。ギリシャ神話の中で、神々は元々目に見えない不可視の存在ですが、それを目に見えるように可視化することを古代のアーティストは行ってきました。里中先生もヤマザキ先生も、やり方は違いますが、神々について描かれていますね。里中先生の『マンガギリシア神話』の第一巻の神々の誕生の場面で、女神アルテミスと神アポロンが登場します。里中先生は、ショ

ートカットでかっこいいボーイッシュなアルテミスを描いています【図 3】。

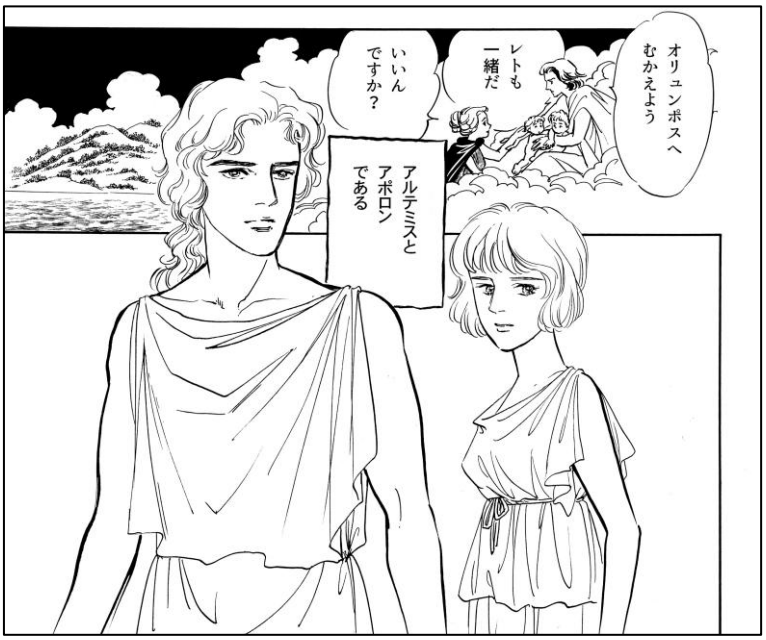


図 3　里中満智子「アルテミスとアポロン」（『マンガギリシア神話』第 1 巻第 4 章より）
©里中満智子/中央公論新社





［左から］図 4A　アッティカ赤像式陶器、「パーンの画家」作「アルテミスとアクティオン」前 490 年頃
ボストン美術館所蔵（出典：ポリット『ギリシャ美術史―芸術と経験』、ブリュッケ社、2003）
図 4B　同陶器の細部（出典：Robertson, *Greek Painting*, Skira, 1959）

私は、アルテミスといってまず思い浮かべるのが、こちらの紀元前5世紀の狩人アクティオンを射殺するアルテミスというイメージです【図 4A】。拡大すると、この画家は少し古風なところもありますが、このようにアルテミスを描きます【図 4B】。アルテミスは、小さな目をしていて口元も小さく、肩に鹿の皮を羽織っています。こういう古代のイメージがありますね。里中先生は、「いくらでも少女漫画風に描ける」とおっしゃっていましたけれども、アルテミスをイメージした時はどんなふうに工夫したのですか。

里中：　アルテミスはあまり男性を寄せ付けないというエピソードが多いですね。自分の周りで世話してくれる女性たちにも男性と付き合うなというように、非常にお堅いです。はっきり言わないけれど、もしかしたら異性愛にあまり興味がないタイプかなと思い、ボーイッシュな感じにしてみました。本当は分かりませんけれども、ただ少女漫画風にというのは、ヤマザキ先生みたいに絵が上手な人は、どんな顔でも描けるのだけれども、私は少女漫画の絵しか描けないので、読者が見たときに、凛々しいなとか、綺麗だなとかがわかるように、描いています。一応、ギリシャ神話のいろんなエピソードを読むと、どの神様が出てきても、大体美しいと書いてあります。そんなことを言われても、困りますよね。だから、こちらの約束事としては、狩猟生活をやっているかのような衣装ですね。でも、私の場合は、ミュージカルといっても通用しそうな軽やかな衣装にしたいなと思いました。

中村：　こんなふうにアルテミスを表現できるのだなとすごく新鮮に思いました。それが漫画の力なのかな、漫画だからこそできるのかなと思いました。神々の描写について、ヤマザキさんにもお尋ねしたいことがあります。ヤマザキさんはあえて、神々を出しませんね。

ヤマザキ：　そうです。

中村：　ただ、『オリンピア・キュクロス』の第1話で、彫像としてゼウス像を出されています【図 5】。



図 5　ヤマザキマリ「ゼウス像」（『オリンピア・キュクロス』第1巻第1話より）©ヤマザキマリ/集英社

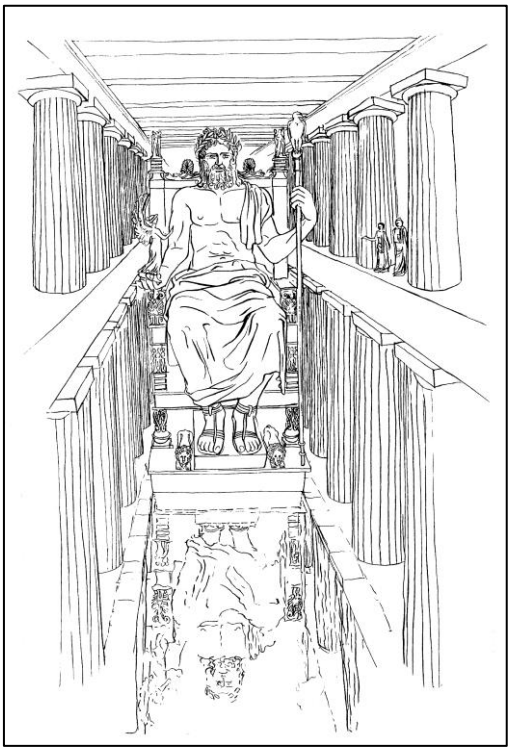


図 6「オリュンピアの黄金象牙製ゼウス像、想像復元図」前 5 世紀後半
（出典：Swaddling, *The Ancient Olympic Games*, The British Museum Press, 1980, 2010）［ゼウスの巨像の前には、オリーブ油をたたえた水盤が設置され、像の象牙の乾燥を防いだと伝わる。想像復元図ではこの水盤に映るゼウス像も描写されている］

中村： こちらは、古代の七不思議の一つと言われていた、ゼウス像です【図 6】。オリュンピアのゼウス神殿の本尊として、制作されました。ヤマザキさんはどんなふうに神を表現しようかと思ったのですか。

【ギリシャ神話の八百万の神】

ヤマザキ： まあ、この巨大彫刻は要するに偶像崇拝ですよね。神の可視化として作られた彫像を、人類学的な目で見たときに、どんな形として表されていたのか、ということを強調したかったというのがあります。ギリシャも日本も多神教の神々は民間的というか、神なんだけど皆どこか欠陥があり、人間のサンプル的要素が強い。そうか、いくら神様でも浮気をしたら正妻にいびられるんだな、みたいな。だけど、神殿のように人々が集まる場所では、社会を統括できる威厳を放たなければならないですからね、フェイディアスはそこを上手に表現できるひとだったのでしょう。

里中： 神は何かとても崇高な存在と思うけれど、おっしゃったようにサンプルですね。

ヤマザキ： そうですね。

里中： どこにでもいるおじさん・おばさん・不良少年の何か代表的な人格がそこに神としているのですね。神よりも別の言い方があればいいですけれども、一神教の神も、精神的な拠り

所となる神も、多神教の人類サンプル的な神も、みんな神と言うからややこしくなってしまうので、ギリシャ・ローマ神話の神々は神ではなく、「昔からこういう人っていたよね」というような存在かもしれないなと思います。子供の頃、「神様なのに何をやっているの」と混乱したこともあります。

ヤマザキ：　神という言葉はなかなか多元的かつ流動的ですよね。かつてフランスで漫画『プリニウス』が翻訳された時に、有名なフランスの週刊誌からインタビューを受けました。「あなたは古代ローマと全く血の繋がりのない日本人で、なぜ我々の祖先の話ばかり描くのでしょうか」と問われたことがあります。その時わたしは「それは私たち日本人の方があなた方よりも古代ローマとの共通点が多いからです」と答えました。「あなたたちは一神教を信じる文化に育っていますが、我々日本人は未だに宗教的拘束のない社会で生きています。入浴施設に行って入浴するという習慣についても今のヨーロッパ社会では途絶えていますが、日本人は未だに温泉旅館に行ったり入浴施設に行くのが当たり前ですから」と言ったら、すごく嫌な顔で黙られました。だけど、多分そういうことも里中先生がギリシャに関心を持たれたり、私が古代ローマを描いてみようと思ったりしたことの根底にあると思います。宗教的な一神教の拘束がないということは、結構リベラルな発想を許してくれるところがあると思います。

里中：　私はほとんどそんな経験ないですが、一神教の社会と多神教の社会とではすごく違いを感じます。多神教は、それがだらしないって言われればそれまでだけれども、ゆるくて心地よい、いい加減さがあります。何を信じるかは人それぞれだけれども、物語の人物のサンプルもそうですし、物語としての見本もギリシャ・ローマ神話や、もう少し古いエジプト神話にもあります。そういう人類が何をよしとしてきたのかということは面白いですよね。

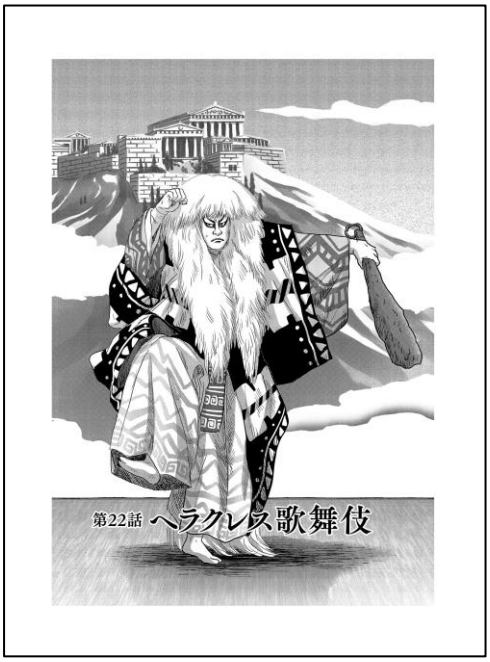
ヤマザキ：　水木しげるさんなどが描かれる、「このようなことすると、このような妖怪が現れて、酷い目に遭わされる」という見えないものからの制裁を気にしながら生きるスタイルにも共通しますね。日本の民間信仰もヤオロズの神と繋がっていますが、そこはまたギリシャ・ローマの多神教のものに近しいものを感じます。

【英雄ヘラクレス】

カルディ：　今のお話を伺っていて、改めて感じたのですが、イタリア人をはじめとするヨーロッパの漫画家にはなかなか思いつかないような視点から古代ギリシャ・ローマの世界を描かれているからこそ、お二人の漫画は面白いのだと思います。神々に限らず、英雄たちの描き方にも、そのような視点が表れているように思います。例えば、お二人ともヘラクレスを描かれています。里中さんは『マンガギリシア神話』の『英雄ヘラクレス伝説』の巻では、ヘラクレスを金髪の美青年として描いています【図 7】。そして、最後にヘラクレスを『古事記』の英雄ヤマトタケルと関連付けています。ヤマザキさんは『オリンピア・キュクロス』（第 5 巻、第 22 話）でヘラクレスの物語を歌舞伎の形で表現しています【図 8】。この歌舞伎の舞台にはギリシ

ャの神々の像が飾られており、通常はライオンの毛皮を身に着けて描かれるヘラクレスが、ここでは白いかつらを付けた歌舞伎役者として、連獅子の役を演じる姿で表現されています。





(左から)図 7 里中満智子「英雄ヘラクレス」(『マンガギリシア神話』第 5 巻第 5 章より)
©里中満智子/中央公論新社

図 8 ヤマザキマリ「ヘラクレス歌舞伎」(『オリンピア・キュクロス』第 5 巻第 22 話より)
©ヤマザキマリ/集英社

ヤマザキ： お風呂に枯渇していたポルトガル時代、『テルマエ・ロマエ』もまだ１話しか描いてない時に、歌舞伎役者の[十八代目]中村勘三郎さんが奥様と友人夫婦でポルトガルに旅行でいらしていた時に、波野さんと言う実名でお会いしました。私が自己紹介がわりに、やっと雑誌に掲載されることの決まった『テルマエ』のゲラを持っていったんですが、それを見た勘三郎さんに「あんた頭大丈夫？そんなに風呂に入りたいの。でもおもしろいね。俺もやりたいな、ギリシャ・ローマ歌舞伎。やるならヘラクレスだな」と仰っていました。それから、私の漫画がヒットして映画化された時にもう一度お会いした時にはもうヘラクレス歌舞伎をやる気満々になっていらして。残念ながら、その年に亡くなってしまいました。その後、息子さん[六代目中村勘九郎]とお会いした時に、「僕もお父さんのあの意思を継いでぜひやってみたい」とおっしゃっていて、私は『オリンピア・キュクロス』と言う漫画をやる予定なので、そこでまず２次元のヘラクレス歌舞伎を描いていいですかと尋ねたところ快諾してくださったので、描いてみました。勘三郎さんがおやりになられなかったので私が描いたということです。

カルディ：　実際のご経験が作品の発想につながっていたことがよく分かりました。本当に興味深いお話でした。人物だけでなく、ヤマザキ先生の作品では古代の世界や遺跡も生き生きとよみがえっています。それでは、この点について中村先生からお話を伺いたいと思います。

2-4　古代遺跡の描写と再生について

中村：　ヤマザキさんにお聞きしたいと思っていたのですが、ヤマザキさんの漫画のなかで実際の遺跡が出てきますね。例えば、ティヴォリの「ハドリアヌス帝の別荘」です【図 9】。こちらの遺跡は、実際はこのような感じです。「カノプス」という大きな池[エジプトの都市アレクサンドリアとカノプスという町をつなぐナイル河の運河を模してつくられた池]ですが、漫画の中にワニがいますね。実際行ってみると、「ハドリアヌス帝の別荘」にはワニの彫刻が設置されています【図 10】。ヤマザキさんの漫画で面白いなと思ったことは、ハドリアヌスが実は彫像だけでは物足りなくなって、ワニを飼ってみたという話が出てくることです。

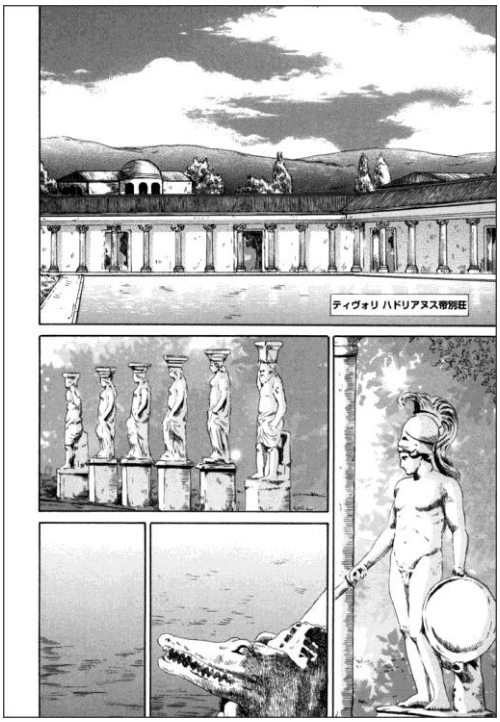




図 9　ヤマザキマリ「ハドリアヌス帝別荘」(『テルマエ・ロマエ』第 2 巻第 8 話より)
©ヤマザキマリ/KADOKAWA

図 10　「ハドリアヌス帝別荘、カノプス」紀元後 130 年頃、(出典：*Villa D'Este, Tivoli, Villa Adriana,* Editrice Lozzi, n.d.)

ヤマザキ：　愛人アンティノウスはナイルでのクルーズ中にワニに食べられて亡くなったこと

になっていますよね。エジプトではワニに食べられた人間は神格化するので、アンティノウスの化身として、ワニをナイル河から連れてきたという設定です。

中村：　漫画を読んでいて、「ハドリアヌス帝の別荘」にワニがいた可能性があるかもと思いました。

ヤマザキ：　わからないですが、コロシアムにあれだけアフリカの動物を連れてくることができたのだから、全然ありかな。そもそもあの運河は、エジプトのナイル河を再現しようと思って作ったものですよね。だから、できることならナイルの肥沃な自然を全部ここに彼は実現したかったかもしれない。だとしたらワニの飼育もありですよね。伊豆の熱川温泉に行った時に、ワニが温泉に入っているのを見て、「ああこれだ！」と繋がりました。攻撃性も何もない、抱きしめられるくらいのワニが、本当にゆっくりくつろいでいて、見ているとほっこりします。

中村：　そこでタイムスリップするのですね。

ヤマザキ：　そうです。熱川温泉のバナナワニ園からローマに行って、そこの温泉にワニをつからせます。

中村：　遺跡が生きているという感じで、それがいいなと思いました。

ヤマザキ：　でも、里中先生にも聞きたいのですが、こういう背景はほとんど現存していないので、考え出したり、再現図を描いたりするのは大変ではないですか。

里中：　だいたい世界のどこに行ってもまず買うのが本だったのです。観光地に行くと、下手な絵でも、昔のこの辺りという画集みたいなのがあります。そういうものを持てる限り買ってきます。だから昔は、どこかに行くと「それいつ描くの」と言われながら、とにかく手に入る時には買っておこうと思って買いました。もう 40 年以上前、世界のどこに行っても、「この本綺麗にできているな」と思うと、「printed in Japan」と書いてありました。だけど、それは日本では売っていなくて、現地だけで売っているものなので、そのような資料をありったけ買っていました。だから、読者には伝わらなくても一生懸命調べるわけですね。

2-5　古代の物語の視覚化（ビジュアル・アダプテーション）について

中村：　いろいろ本などに当たって考えられたということですね。もう一つお聞きしたいことがあって、『マンガギリシア神話』の第八巻にオデュッセウスが、10 年間のトロイア戦争ののち、さらに 10 年間かかって、20 年後にようやく郷里に帰ってくるという場面についてです。オデュッセウスはもうボロボロになっているのですが、イタケの王宮に着いたとき、素性を明

かさずにいました。その頃、王妃ペネロペは、たくさんの求婚者から再婚を迫られていて、その時に王妃がある提案をしました。それがこの場面です。自分の夫は、かつて十二本の斧を一列に並べて射通すことができた。それができる人がいれば、その人と再婚するというのです。十二本の斧とはどういうものなのかは、研究上、未解決の箇所で、さまざまな復元案が提案されています【図 11】。里中さんは、この場面を両刃の斧を木材にセットして、ボロボロの格好のオデュッセウスが、弓に弦を張り、射通すというように表現していますね【図 12】。

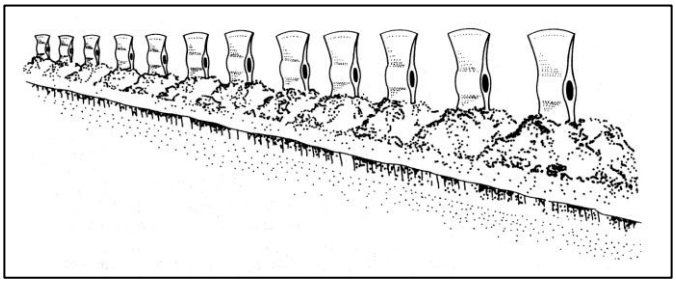


図 11「『オデュッセイア』第 21 書　12 本の頭に穴の開いた鉄斧の想像復元図」
（出典 : J. Russo et al, *A Commentary on Homer's Odyssey, Vol. III, Books XVII-XXIV*, Clarendon Press, Oxford, 1992）

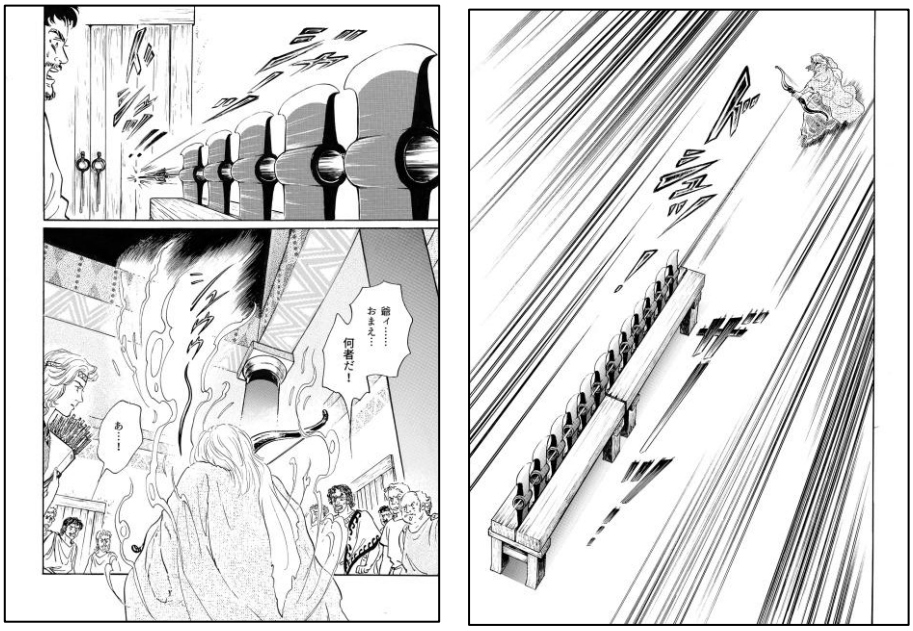


図 12 里中満智子「オデュッセウス、弓置きの段」（『マンガギリシア神話』第 8 巻第 6 章より）［右図から左図へと進む］　©里中満智子/中央公論新社

中村：里中さんの漫画を見た時に、斧を木材に設置するというアイディアをどうやって考案したのだろうと思いました。論文を調べたのかなとか、本を調べたのかなと思ったのですが、どのように思いついたのですか。

里中：　どういう形が一番難しいかというと、穴は閉じていて、その中に矢を通すということです。だけど、穴そのものがオープンになっているような表現の絵もあちこちであります。まず、すごく矢の引きが強くて、矢をきちんとセッティングすることにも力が必要です。それで、斧を立てる場所が、砂みたいなところだと動いてしまうかもしれないので、しっかりと立ってくれるとなると、木の上に打ち付けているのがいいだろうと考えました。実は、論文とまではいかないですけれども、昔からこの場面が描写されている映画などを見ました。オデュッセウスの人生についての映画は結構あって、古いものでいうとハリウッド映画の『ユリシーズ』がありました。どの映像を見ても様々で、決まった形がないです。決まった形がないということは、みんな調べてなんとかしようとしているのだけれども、決まった形がわからないのだなと考え、私も自由に描こうと思い、一番通すのに難しそうで、だけどしっかりと立ってくれているということで、この形にしました。

2-6　現代日本との関連性について

カルディ：今のお話を伺っていて、お二人が史料を丁寧に読み解きながら、そこに漫画家としての想像力や解釈を加えて作品を描いていらっしゃることがよく分かりました。そこで最後に、お二人にお伺いしたいと思います。西洋古典に馴染みの少ない日本人読者に対して、現代の漫画で、古代ギリシャや古代ローマを取り入れる意味や価値は何だと考えていますか。

里中:漫画のキャラクターはリアルな絵と違って民族性や人種特有の顔から解放されています。そのため読者は自分にひきつけて物語に入りやすい効果があると思います。ギリシャ・ローマ神話のエピソードは、人間の心のあり方の総合カタログのようなものです。「かつて語られた物語」のはずだったのに、何千年経っても変わらない人間の心を現代人に見せつけてくれます。「人間の本質は変わらない。何千年も前の人々が悩んだ同じことで私も悩んでいる。人の心の醜さや自分勝手な思い上がりも全て今に始まったことではない」と思い知ることで、謙虚になったり納得したり、人生の幅が広がります。ヘンに教訓めいた物語よりも、理不尽な不運の物語の方が多い気がするのは「世の中甘く見ちゃいけないよ」と言われてるみたいで気が引き締まります。

ヤマザキ：　人類の歴史には未来を生きるためのヒントが溢れています。人類という自負と知恵によって生み出された様々な文明や、そこから発生する業や貪欲さによってどんな惨事を起こしてきたのか、またはそうした混沌の中からどんな思想や哲学や表現というものが生まれてきたのか。古代の歴史には全てそれが残されています。学術という堅苦しい分野だけではなく、

それなので私は、漫画のようなエンタメで歴史を表現していくことも、とても大事なことだと感じています。ローマ人たちが今も現存していたら、きっと同じ発想をしたことでしょう。堅苦しいギリシャ風じゃだめだ、多くの人に知ってもらいたいのなら、エンタメにしなきゃ、という考えになっていたと思います。

カルディ：　貴重なご意見をありがとうございました。みなさんお忙しい中お越しくださって、ありがとうございました。古代ギリシャ・ローマと漫画についていろいろとお話しいただき、大変勉強になりました。

3.　考察

本討論は、「日本における西洋古典受容に関する国際共同研究：近世からグローバル化の時代へ」の一部として、2025 年に実施されたことを冒頭で述べたが、ここ二十年程、ヨーロッパでは、「西洋古典受容に関する研究」がさまざまな形で展開しており、近年は、研究対象を東アジア地域に特定した「西洋古典の受容」にも高い関心が寄せられている。2013 年 7 月、ベルリン大学の主催で、国際シンポジウム「Receptions of Greek and Roman Antiquity in East Asia」が開催され、カルディと中村は、この国際シンポジウムで口頭発表を行い、このテーマの重要性を実感した[5]。その後、2024 年度から「日本における西洋古典受容に関する国際共同研究：近世からグローバル化の時代へ」（科研プロジェクト、研究代表カルディ）を開始した。2025 年 1 月に国際シンポジウム『Receptions of Greek and Roman Antiquity in Japan』を主催したことは序文で述べたが、その後、2026 年 3 月には、ナポリ東洋大学および、古典学アカデミア（Academia Vivarium Novum）（フラスカーティ市）にて国際シンポジウムを開催した[6]。このように「西洋古典の受容」に高い関心が寄せられるなかで、本パネル討論は、一般公開の形で実施された。研究成果の社会への還元の意味でも重要な一歩となったように考える。

日本の漫画は、現在、グローバルな視点からの考察が行われており、2019 年に大英博物館で『マンガ展』が開催され、大好評を博したことが記憶に新しい。本展覧会には、古代ギリシャの壷絵などにおける表現と現代漫画の表現との共通性をテーマとしたヤマザキ氏の『オリンピア・キュクロス』の作品も展示され、漫画が西洋古典と現代の読者をつなぐ媒体となりうることが示された。この展覧会を監修した N・ルマニエール氏は、「社会におけるマンガ」「拡張するマンガ」の章を設け、漫画の果たしてきた役割などにも光をあてた点が特筆に値する[7]。そしてポップカルチャーにおいて、とくにギリシャ神話のテーマは過去と現在を自由に行き来し、縦横に拡がり、その継承と影響の様相は今後さらに探求されるべきであろう[8]。

パネル討論によって提起された重要な問題について、ここで考察を深めたい。討論の冒頭で、里中氏とヤマザキ氏に、漫画制作において、古代ギリシャや古代ローマを題材にしたきっかけをたずねたところ、作家の個人的背景が明らかにされた。里中氏の場合は、「ギリシア悲劇全集」との出会いがある[9]。ヤマザキ氏の場合は、10 代半ばでのヨーロッパ旅行の原体験が、結果的に、その後のキャリアへとつながった。アーティストと、西洋古典文化の出会いは、制作活動

の模索段階ですでに存在していたといえるだろう。

そして、「西洋古典と日本の読者の距離」という問題へ討論は移行し、里中氏は、漫画が国籍不明の側面を持っている点から、ヨーロッパの伝統的なものの見方や価値観に配慮しながら、普遍的な人間の姿を描くという方法をとることを明らかにした。ヤマザキ氏は、フィレンツェでの美術留学を通して、ルネッサンスと日本の漫画工房の類似を認識し、ダマスカスやエジプトなどに点在する古代ローマ遺跡との遭遇が、新たな発想へとつながり、自ずと「西洋古典と日本の読者の距離」を縮める過程を体験しておられた[10]。これらの討論において、古代ギリシャの女性の結婚・離婚の事情や、オリンピックで女性の観戦が不可能であったこと等、ジェンダーの問題が土俵にあがった[11]。二人の漫画家の創作過程が具体例によって明らかになったことは、貴重な成果であると考える。

現在のジェンダー意識が古代の物語を読み替え、新たな共感や批判的視点を生み出しているという問題提起は、非常に興味深い。ギリシャ神話の女性像にはさまざまな否定的イメージを付与された女性が登場する。たとえば、自慢の髪を蛇に変えられたメドゥーサは、古い大地女神に起源をもつとする説もあり[12]、家父長制的なジェンダー秩序のもとで、邪悪な怪物へと異化されたとも考えられている[13]。ギリシャ文化のこのようなジェンダー的解釈の研究は、今後も進められていくべき方向性の一つと考える。

続いて、「神々や英雄の描写」について討論を行った。里中氏はギリシャ神話の「神々の描写」と「漫画というメディア」の要素を融合して、たとえば、女神アルテミスを、少年風の特徴を備える女神として新たに創造している。それに対し、ヤマザキ氏は、神を神殿内に設置された彫像として、象徴的に登場させる。漫画における「キャラクター造形」と「象徴的表現」は、表現手法の多様性を際立たせると考えられる。

さらに、「古代遺跡の描写」（遺跡の再現）について討論を行った。ヤマザキ氏は漫画の登場人物を遺跡において自由に行動させることで、遺跡に生命を吹き込むことを試みている。具体例として、ティヴォリの「ハドリアヌス帝の別荘」において、皇帝ハドリアヌスの振る舞いや、ワニの存在、そこからのタイムスリップなどが挙げられるが、これは日本人の漫画家が大胆に再解釈した、西洋文化の一側面といえる[14]。ヤマザキ氏が描く遺跡（「ハドリアヌス帝の別荘」）で、皇帝と技師が言葉を交わす場面や、技師が現代日本へ轟然とタイムスリップする一瞬は、漫画という表現世界において、遺跡を豊かで広がりのある世界へと創り変えるのである。これは、単なる西洋古典古代文化の再紹介や翻案ではなく、日本の文化的・視覚的文脈を通した独創的解釈といえよう。

「古代の物語の視覚化（ビジュアル・アダプテーション）」は、前項で述べた、「遺跡の再現」とも関連する事柄である。テキスト（たとえば、ホメロスの叙事詩『オデュッセイア』の一場面）を、イメージとして漫画で再現する場合、「イメージとテキスト」の観点が問題となる。これは漫画に限定される問題ではなく、西洋美術史学では、基幹となるテーマである[15]。テキストに記された内容を、いかに視覚化するかという問題は、古代以来、アーティストの主要課題の一つであった。討論で俎上に上がった『オデュッセイア』第 21 書の、通称「弓置きの段」は、英雄オデュッセウスが、王妃ペネロペの置いた弓で、12 本の鉄斧（頭に穴のあいた斧）の眼を

見事に射通す場面である。これらの 12 本の鉄斧の形状や置き方は、研究上、さまざまな復元が出され、未だ定説がない [16]。里中氏は、映像等も参照した上で、木材に斧を設置するという独自の再現を行った。納得できる復元例がない場合の、アーティストとしての一種の飛躍が浮き彫りとなった。里中氏とヤマザキ氏は、繰り返し、調べることの楽しさや重要性を語っており、史料の欠落と漫画家の創造性の自由度の問題が提起された。史料調査と漫画家の想像力は対立するものでなく、むしろ史料の空白や不確定性こそが、新機軸の解釈を生み出す契機となったことが示されたといえよう。

4. 結語

漫画というメディアで、日本人の漫画家が、古代の歴史に挑んだこと、それがグローバルな人気を通じて、西洋古典の発祥地であるヨーロッパに帰還し、若い世代の読者に、古典への新たな関心を喚起する現象は、漫画の国際的役割を提示するものだろう。西洋古典の受容とは、決して単なる翻案ではなく、日本の文化的文脈を通した創造的な再解釈である。本パネル討論は、比較文学研究のカルディによって提案された、学際的な試みである。ポップカルチャーにおける西洋古代の受容と変化の検討は、現代の側からのギリシャ神話の再評価という側面もあり、今後継続して取り組む課題だろう。今回の漫画家と比較文学研究者と美術史研究者の対話は、これからの「日本における西洋古典受容の研究」の基礎研究として、新たな視座を提供するものといえよう。

註

[1] 関西大学

[2] イタリア文化会館のシルヴァーナ・デマイオ館長（当時）のご配慮により、同館のホールがパネル討論の会場として提供された。また討論当日、イタリア大使館のジャンルイジ・ベネデッティ大使（当時）が会場に駆けつけてくださった。デマイオ館長およびベネデッティ大使に深い謝意を表したい。

[3] 古代ギリシャの結婚及び離婚について、桜井万里子氏の『古代ギリシアの女たちーアテナイの現実と夢―』を参照すると、アテネでは結婚に際しては、妻が現金その他（ときには貴金属や不動産など）を持参することが慣行だった。これは、「持参金」と訳される場合もあるが、歴史学では「嫁資」の語が使われる。結婚の継続が困難となり、離婚の手続きが執られる場合、夫は全額を妻の実家に返還する必要があった。全額返済するまでは、利子（年 18 パーセント）を支払うことが定められており、嫁資は、妻の立場を守る役割を果たしていたと推定できる。桜井、2010、p. 116.

[4] 古典期のオリンピア競技祭では、競技への参加は成人男性に限られ、観戦についても女性には制限が設けられていたとされる。女性がオリンピックの会場で見つかった場合、崖から突き落とされたことを、旅行家パウサニアスが伝えている（『ギリシャ案内記』第 5 書 6 章 7 節）。

ただし、観戦が認められた女性として、デメテル・カミュネ女神の神域に仕える女神官がいた。競技場の審判席に向き合うように、デメテル・カミュネ女神の祭壇が設けられており、女神官はここで競技を観戦した。デメテル女神は農業を司る女神で、豊作の儀式に関わる女神であり、女神官の観戦

は、オリンピックがゼウスに捧げられる以前の、太古の儀礼に由来するものだと考えられる。師尾, 2004, pp. 92–94; スワドリング、1994, pp. 57–58.

[5] 2013 年の国際シンポジウムの報告書は、2018 年に刊行された。Almut-Barbara Renger and Xin Fan, eds, *Receptions of Greek and Roman Antiquity in East Asia*, Brill, 2018.

[6] 2025 年 1 月のシンポジウム報告書は、Brill 社からの刊行を予定しており、また、2026 年 3 月のシンポジウム報告書はナポリ東洋大学の電子ジャーナル『Il Giappone』で、2027～2028 年に刊行を準備中である。

[7] ルマニエール、松葉涼子編、2019.

[8] 庄子、2018.

[9] 里中氏の「ギリシャ悲劇全集」との出会いは、自伝『漫画を描く』の冒頭部分でも、創作のための大切な経験となったことが、語られている。里中、2024、pp. 2–4.

[10] ヤマザキ氏は、『テルマエ・ロマエ』のモティーフの発想について、枯渇感と関連づけて語っている。ヤマザキ、2023, p. 201. その他、企画展『テルマエ：お風呂でつながる古代ローマと日本』（2023～2024 年、山梨県立美術館、パナソニック汐留美術館ほか）が開催され、古代ローマの浴場文化と日本の入浴文化の比較検討も行われている。青柳正規・芳賀京子監修、2023.

[11] 註 3 及び註 4 を参照のこと。

[12] 高津春繁『ギリシア・ローマ神話辞典』「ゴルゴン、メドゥーサ」の項参照。

[13] 西村、2001, pp. 227–228. 家父長制的社会と、家父長制の成立以前の社会（母権制社会とも称される）の関係には複雑な問題が絡んでおり、古来の女神をどう位置づけるかという問題も、解釈には幅がある。以下の論考が問題点を整理しており、参考となる。庄子、2011.

[14] 古代ローマの入浴事情について、ローマ史研究者の立場から、新保良明氏がまとめており、『テルマエ・ロマエ』の主人公のタイムスリップについて考察している。古代ローマ的な入浴文化は紀元後 4～6 世紀のカトリック教会によって否定されることになり、古代ローマと近代のローマの入浴スタイルには断絶がある。それゆえ、『テルマエ・ロマエ』の主人公が、入浴文化で共通点のある、現代日本へタイムスリップすることは、理にかなっていると新保氏は説明する。新保、2019、pp. 2–6. タイムスリップは、古代と近現代を並置して語ることを可能とした、ヤマザキ氏独自の興味深い手法といえるだろう。

[15] 研究誌『西洋美術研究』に、「イメージとテキスト」のテーマが特集として組まれており、研究の概要を把握できる。特集中、とくに加藤哲弘「イメージとテキスト：物語絵画と解釈の問題」（pp. 141–154）は研究方法論として参考となる。また、ホメロスの叙事詩とギリシャ美術の関係について、中村が論考をまとめている。中村、2007.

[16] J. Russo, M. Fernández-Galiano, A. Heubeck,1992, pp.140-147［鉄斧とその配置について、6 点の想像復元図が提示されている］.

参考文献

青柳正規・芳賀京子監修『テルマエ：お風呂でつながる古代ローマと日本』［2023～2024 年にパナソニック汐留美術館他で開催された展覧会の図録］、朝日新聞社、2023.

高津春繁『ギリシア・ローマ神話辞典』岩波書店、1960;1993.

桜井万里子『古代ギリシアの女たち―アテナイの現実と夢―』中公文庫、2010（『古代ギリシアの女たち―アテナイの現実と夢―』中公新書 1992 年版に「補章」が加わり、原著の刊行以降 18 年間のあらたな研究成果などに言及あり）。

里中満智子『オリンピアの詩』講談社、1981.

――――『マンガギリシア神話』１～８、中央公論新社、1999-2001.

――――『漫画を描く―凛としたヒロインは美しい―』中央公論新社、2024.

庄子大亮「古代ギリシアにおける女神の重要性：アテナ・アルテミス・デメテルを例に」『西洋古代史研究』［京都大学大学院文学研究科］11(2011), pp. 11-63.

――――「神話の今を問う試み―ギリシア神話とポップカルチャー」『アジア遊学』217(2018), pp. 216-231.

新保良明「『テルマエ・ロマエ』の主人公が現代日本にタイムスリップするのはなぜか」『地歴最新資料』23(2019), pp. 2-6.

J. スワドリング『古代オリンピック』穂積八洲雄訳、NHK 出版、1994.

高橋幸一「古代世界における女性とスポーツ」『体育学研究』56(2011), pp. 19-30.

中村るい「ホメロスとギリシャ美術」『イメージとテキスト―美術史を学ぶための 13 章』稲本万里子・池上英洋編、ブリュッケ社、2007、pp. 159-176.

西村賀子「ギリシア神話を読みなおす」『マンガギリシア神話』(里中満智子、既出) 第 8 巻の解説、2001、pp. 220-229.

――――『ギリシア神話―神々と英雄に出会う』中公新書、2005.

橋場弦・村田奈々子編『学問としてのオリンピック』山川出版社、2016.

J. J. ポリット『ギリシャ美術史―芸術と経験』(中村るい訳)、ブリュッケ社、2003.

増井洋介「日本のポピュラーカルチャーにおける「古代ギリシア」」第 8 回パブリックヒストリー研究会、2020 年 9 月 16 日（オンライン研究会）。

師尾晶子「競技者・審判・観客―オリンピックに集う人びと」『古代オリンピック』桜井万里子・橋場 弦編、岩波新書 2004, pp. 90-106.

ヤマザキマリ『テルマエ・ロマエ』１～６、エンターブレイン、2009-2013.

――――『続テルマエ・ロマエ』1～2、集英社、2024-（刊行中）.

――――『オリンピア・キュクロス』１～７、集英社、2018-2022.

――――『人類三千年の幸福論―ニコル・クーリッジ・ルマニエールとの対話―』集英社、2023.

N. C. ルマニエール、松葉涼子編『マンガ！』［大英博物館漫画展図録］三省堂、2019 ［2019 年 5 月 23 日～8 月 26 日、大英博物館で開催された Citi 漫画展の図録の邦訳］。

M. Robertson, *Greek Painting*, Skira, 1959.

J. Russo, M. Fernández-Galiano, A. Heubeck, *A Commentary on Homer's Odyssey, Vol. III, Books XVII-XXIV*, Clarendon Press, Oxford, 1992.

J. Swaddling, *The Ancient Olympic Games*, The British Museum Press, 1980, 2010.