

## チェロキー族の球戯神話に関する比較と考察

松浪 登久馬

Tokuma Matsunami: Comparison and consideration concerning ball game myth of Cherokee

### Abstract

This study has aimed to compare the ball game myths that the age is different, and to find the change. It is "The Great Ball Game of the Birds and Animals (2002)" and "THE CHEROKEE BALL GAME: A STUDY IN SOUTHEASTERN ETHNOLOGY (1962))" to make to the object of the comparison. The distance of both is 40 years.

The conclusions of this study follow below.

1. The role is different even if there is a common appearance character.
2. The change is given to the end of the story by the talker as Fogelson says.
3. It was changeable in a new story as a female bird appears.
4. The challenge of the game became an opposite outcome. However, there was no change in the result of the game.

### I. 研究の意図と着眼点

コロンブスのアメリカ大陸到達はヨーロッパを中心とした考え方から「新大陸の発見」と呼ばれ、世界史における重要な事実として残されている。ここで発見され、ヨーロッパに持ち帰られたものは現代においても世界的にその姿を残している。それはタバコのように問題を提起しているものから、トマトのように生活の豊かさに欠かせないものまで我々の文化に浸透しているのである。冒頭に記したように「新大陸の発見」はヨーロッパ中心の考え方であり、グローバル社会である現代ではこのような表現は好ましいものではない。「アメリカ大陸到達」というような表現を用いるようになってきている。「インディアン」という表現もこの大陸を生涯、「インド」と信じたコロンブスに起因するのであり、「アメリカ先住民族」と表現する<sup>1)</sup>。

民族の対立は世界のいたる所で日常茶飯事に

起きているのであり<sup>2)</sup>、それは民族の「アイデンティティ」というものの重要性を逆説的に示している。民族のアイデンティティはヨーロッパというグローバルに従属し、一部を除いてほとんどが変革の様相を呈しているといえよう。アメリカもこうした状況を鑑み、アメリカ民族学局を設立している<sup>3)</sup>。チェロキー族もこうした状況から逃れることはできず、アメリカ人との同化を余儀なくされた結果<sup>4)</sup>、伝統的な球戯も変貌が見られるようになった。この伝統的な球戯は現在ではスティックボールと呼ばれ、かつては男性同士でおこなわれていたが、2000年には女性同士の試合もおこなわれている<sup>5)</sup>。

チェロキー族については既にキューリン<sup>6)</sup>、ムーニー<sup>7)</sup>、フォゲルソン<sup>8)</sup>、といった著名な研究者たちによって多角的に述べられてきた。サルベージ人類学と呼称されるように図や写真だけにとどまらず、詳細で明確なスケッチを豊富に記録してくれている。その中にはチェロキー族の伝統

的球戯についても試合の概要や周辺の儀式にはじまり、関連する用具の使い方から作り方にいたるまで細部にわたって記録しているのである。文字を持たない彼らの神話や伝説についてはリスニングをおこなって記録されているが、アードスとオルティスは共著の中でこうした伝承について、一部例外があると断りながらも「消し去られ、あるいは見分けもつかないほど歪曲され荒らされてしまった」<sup>9)</sup>と述べている。例外とされるのはヨーロッパを容易に受け入れず、激しく反抗をして自身の生活を保持したか、友好的に受け入れ、相手の価値観で主張をし、自身の生活を保持したと考えられる。あるいはヨーロッパの価値観では開拓に値しない土地で生活していたことで、自然と保持された場合もあるかもしれない。

チェロキー族は自身の文字を創り出した事実からも、ヨーロッパを受け入れることで自身の文化を守ってきた部族であるといえよう。フォゲルソンは当該球戯に関する神話について、1962年に提出した博士学位請求論文の中で1つの章を割いて論じている。ムーニーが神話を蒐集したのは1880年代後半のことで、約70年の時を経て、改めて当該球戯に関する神話に触れる折、「神話を再び文字に書き起こすことは価値があるものを証明することができるかもしれない」<sup>10)</sup>としている。この試みによって登場するキャラクターの一部が異なっていることと、結びの部分については、語り手の創造である可能性が示されている<sup>11)</sup>。

現代ではアメリカ先住民族の神話は子ども向けの絵本として出版される傾向にある。神話の構造を丁寧に分析し、そこから民族や部族の宇宙論を求めるといった役割は既に終えたと言えるかもしれない。一方で語り手によって変化する結末が現段階でどのように導かれ、登場キャラクターの価値を表しているのかに言及しているものはない。そこで本研究は、「The Great Ball Game of the Birds and Animals」をもとに球戯神話の現状を40年前のものと比較し、どのように変化が現れているのかを考察する。

## Ⅱ. 球戯神話の概要

### 1. 「The Great Ball Game of the Birds and Animals」の概要

本書はデボラ・デュヴァルによって記され、2002年に出版されている<sup>12)</sup>。デュヴァルは1952年にチェロキー・ネーション（オクラホマ州・ターレカ）に生まれ、シンガーソングライターとして生計を立てる傍ら、これまでにチェロキー族の歴史に関する書籍を2冊、著している。描画を担当したマーヴ・ジェイコブはデュヴァルの夫であり、受賞経験のあるパイプ職人である。またこれまでに60冊以上に挿絵を残している芸術家でもあり、彼の細かく入り込んだ絵は、チェロキー族文化の本質を表現していると評されている。二人は自身の子どもたちと現在もチェロキー・ネーションで生活をしている。

この物語の登場キャラクターは（四足の）動物とトリとに大別される。動物チームはクマ、シカ、カメ<sup>13)</sup>が、トリのチームにはワシ、アオカケス<sup>14)</sup>、ツバメ<sup>15)</sup>、カラス<sup>16)</sup>、タカ、コウモリ、モモンガが名を連ねている。スティックボールの試合は動物がトリにもちかけたものである。

毛に覆われたネズミより小さな動物は最初、動物チームへの参加をクマに表明するが、彼らの体があまりに小さいので断られてしまう。それでも試合への参加を諦められないこの小動物は、ワシにトリのチームに入れてくれるように嘆願する。しかし四足であることと、翼がないことを理由にワシは断ろうとする。それでもネズミが熱心に頼み込んでみると、そこにアオカケスがやってきて、翼をつくってやれば良いと言う。

夜になり、動物たちが試合前の必須儀式であるボール・ダンスを始めた<sup>17)</sup>。トリたちは知恵を結集して小動物の翼をつくり始める。アオカケスはボール・ダンスに用いるドラムに張られたウッドチャック<sup>18)</sup>の革を2片に切り取った。ツバメとカラスは川<sup>19)</sup>へ籐を切り取りに向かい、戻ってきて表皮を剥いて翼の添え木とした。これを小動物の前肢に固定し、同時にウッドチャック革を引き伸ばして取り付け付けた。この新しい動物をワ

シは「コウモリ」<sup>20)</sup>と名づけ、この日からそう呼ばれている。小動物はもう一匹いたが、ウッドチャックの革は使い果たしてしまっていた。するとアオカケスが小動物の脇腹の皮を足の方に引き伸ばせば飛べるようになるだろうと提案をする。小動物は3羽のトリによって押さえられ、皮が引き伸ばされると、四足を広げて飛べる動物となった。ワシはこの動物を「モモンガ」<sup>21)</sup>と命名した。

翌朝、試合球の寝ずの番をしていたタカが、試合の始まりに関わる合図を送った。トリたちが一度だけ応えると、川岸で待機していた動物たちがそれに応えた。試合場に到着するまでに両チームの間でこのやり取りが4回、繰り返された。

試合場の中央にはウサギが試合球を持って立っていた。試合の始まりは、ウサギに決定権が委ねられていた。ウサギはボールを宙に高く投げ上げ、自分は安全な場所へ逃げて行った。試合はコウモリとモモンガの活躍でトリのチームが勝利する。数日の間、トリたちは自分たちの勝利を祝った。トリたちはクマから勇敢にボールを守ったマーチンに家となるヒョウタンを与えた。モモンガは森の中に巣を構え、すぐ近くの洞窟には友人であるコウモリが住んでいる。動物とトリによるスティックボールの試合はアオカケスに言わせれば、これまでに最も良い試合であったとしている。

## 2. フォゲルソンが記録した球戯神話の概要

既に述べたようにフォゲルソンは自身の博士論文の第2章を「The Myth-Dream」とし、その中で「Ball Game between the Animals and Birds」という項を設けて球戯に関する神話を記録している<sup>22)</sup>。この論文についてブランチャードとチェスカは「この現象を広範にそして実証的に分析したものである。多くの点で彼の論文は、ムーニーのスポーツに関する初期の仕事と関心(1890)の間接的な産物とみることができる」<sup>23)</sup>と述べ、ムーニーの資料を用いながらもフィールドワークによって更に膨大な資料を集めている。「Ball Game between the Animals and Birds」の冒頭

で「この神話は(中略)宗教的な神話に属するものではなかった」<sup>24)</sup>としながらも、ロイド・セコイヤ<sup>25)</sup>の話す物語を録音している。

デュヴァルの著書と同様にここでも登場キャラクターは(四足の)動物とトリとに大別される。動物チームはクマ、カメ、シカ<sup>26)</sup>、ワニに対しトリはワシ、カラス、タカ、シギ、シチメンチョウ、コウモリが名を連ねる。ここでは試合をもちかけるのはトリの方からである。話の始まりはデュヴァルのものが唐突に始まるのに対し、より昔話調で始まる印象がある。

大昔は動物もトリも一緒に生活をしていた。カメとクマが力自慢をし、シカが足の速さを自慢する。そこに居合わせていたトリたちは何も自慢することをせず、辺りに座ってお喋りをしていた。そこにワシが現れて「試合をする機会が欲しい」申し出る。動物はこれを受諾し、早速それぞれの方法で球戯の練習をした。

試合前の必須儀式であるボール・ダンスをおこなう夜を決め、集まり、試合の時はトリたちをどのようにやっつけるかを話していた。その時とても小さなネズミたち<sup>27)</sup>が大きな動物たちに追いついて姿を現すが、何か話す以前にクマとカメに追い払われてしまう。ネズミたちはトリたちがボール・ダンスをやっている所に向かうが、ボスであるワシに「あなたたちに着せる羽がない」と言われてしまう。しかしワシは続けて「何かを創り、何とかして取り付けよう」とネズミたちが試合に参加できるように提案をした。

トリたちはダンス用のドラムに張られた革を切り取り、ネズミの手足に縫い付けて羽とした。この装着作業をしてくれたのはカラスである。カラスがその出来上がり具合を試すように言い、ワシがボールを放り投げると、上手に飛んで捕球してみせた。それを見たワシ、カラス、タカが試合中はコウモリにボールを運ぶ役目を与えることにする。ちなみにこの場には12種類のトリ(おそらくコウモリを含まない)がいた。

試合の前に動物チームが勝敗に「賭け」<sup>28)</sup>を持ちかける。クマとワシはそれぞれのチームを先導する立場にあったので、互いに強く意識し合っ

いた。試合が始まるとクマをワシが抑え、その他の動物をカラスが抑えた。トリのチームはなかなか動物チームからボールを奪えなかったが、12得点（勝利に必要な得点数）して勝負を決めた。10点はコウモリが記録した得点である<sup>29)</sup>。動物たちは負けを認め、賭けられたものは全てネズミ（コウモリ）に与えられた。

動物とトリは仲直りをして一緒に試合を祝うダンスを行うのである。7日後にその場所へウサギが現れ、「可愛い娘を揃えるから素晴らしい時間を過ごそう」と提案した。ここで嫉妬を理由に争いが起き、これが揉め事の起源のようである。嫉妬によるトラブルの発生はウサギの当初からの狙いであり、これによって動物とトリは別々になった。クマとウサギはこうして敗戦と賭けにまけた苛立ちを解消したのである。そしてこれは何時もヒトがとる方法でもあるとしている。

### Ⅲ. 登場キャラクターの分析

#### 1. デュヴァルによる神話

ブックカバーの折り込み部分でデュヴァルの物語について、困難に立ち向かう勇気、試合のスリル、勝利の喜びについて描かれていると紹介されている。創造力と決断という美德を教え、（トリを含めた）動物たちが話し、不思議なことが起きる神秘的な世界に読者を引き込む物語とも評されている。ここでは実際の球戯と照らし合わせていくために、物語の登場キャラクターと出来事について述べていくこととする。動物チームの登場キャラクターは以下のようになっている。

##### ①クマ

文中では度々、「偉大な」<sup>30)</sup>と表現される、動物チームのキャプテンである。丸太を持ち上げて投げるパフォーマンスから自身の力を示し、トリは自分からボールを奪うことはできないと豪語する。選手選抜の際、ネズミより小さな動物の申し出を断り、笑い飛ばして追い出した。試合中はボールを捕るためにジャンプするなど躍動するが、活躍することはなかった。

##### ②カメ

自身の強力な突きをトリに味あわせると宣言する。ボールへの執着心が強く、試合開始直後には味方であるクマを倒し、その背中を土台にボールに飛びつくという自己中心的なプレーをする。しかしボールはモモンガに奪われ、起き上がったクマには背中からふるい落とされ、試合場中央で無力な存在となる<sup>31)</sup>。

##### ③シカ

目にも止まらぬ速さで、自分より速い者はないと歌いながら豪語する。強力な角を持ち、ボールを捕球したコウモリを突いて落とそうとするが、かわされる。

##### ④ウサギ

詐欺師<sup>32)</sup>と表現されている。試合開始のためにボールを投げ上げる役を任されているが、投げるまでは自分の安全な逃げ道を探していた。実際、ボールを放り投げた後は安全な森へと一目散に逃げ出した。試合中はドラムを叩きながら声援を送っていた。

##### ⑤オオカミ

頭上でボールを奪われるだけの登場で物語中、大きな役割はない。

トリのチームの登場キャラクターは以下のようになっている。

##### ①ワシ

「強大な」や「偉大なトリ」と形容されるようにトリのチームのキャプテンを務める。小動物たちの申し出に戸惑いながらも受け入れる。コウモリとモモンガの命名をした。

##### ②アオカケス

物知りで<sup>33)</sup>コウモリとモモンガの加盟はアオカケスの提案が無ければ成立しなかった。試合の前にはルールの説明もするなど全てのトリの中で一番の世話焼き。試合中はコウモリからパスを受けてゴールに向かうが、ウサギの行為を見てボールを落としてしまう。

##### ③ツバメ

コウモリの翼の材料である籐を取りに行く。アオカケスが落としたボールを拾い、コウモリへパスをする。ルーズボールをクマから勇敢に守ったことが評価され、試合後に美しく彩色されたヒョ

ウタンを家として与えられる。

#### ④カラス

ツバメに同伴して籐を取りに行くが、その後は登場しない。

#### ⑤タカ

用意した試合球の見張り番。試合当日の朝に両チームに試合を始める合図を送る役割も果たす。

#### ⑥コウモリ

もともとは毛で覆われたネズミよりも小さな動物<sup>34)</sup>。トリたちの協力でコウモリとなり、試合に参加することができた。マーチンからパスを受け、決勝点を決める。試合後は洞窟に住んでいる。

#### ⑦モモンガ

もとはコウモリになる小動物と一緒に、トリのチームへの参加を願い出た小動物の片割れ。試合開始直後、クマとカメからボールを奪い去る。唯一、色についての表現があり、そこから茶色であることがわかる。

他に登場キャラクターとしてではないが以下の動物の名称が登場する。

#### ①スズメ

小動物を見たワシが、その小ささを表現する比較の対象とされている。

物語の中で代名詞から性別がわかるのはクマ、カメ、シカ、ワシ、アオカケス、タカ、ウサギ、コウモリ、モモンガ、ツバメである。ツバメを除けば後は全てオスであることがわかる。

## 2. フォゲルソンが記録した神話

対立を始めた動物とトリであったが、動物は敗戦を通じて驕っていた自身の態度を恥じ、トリと和解をする。しかしウサギによって再び争いがもたらされてしまう。一度は真摯な態度で負けを認めたクマであったが、ウサギの提案を受け入れるのである。物語の締めくくりはヒトを戒めるように終わっている。以下は動物チームの登場キャラクターについてである。

#### ①カメ

最初に自身の能力を自慢する。ボール・ダンスの時も如何に力持ちであるかを主張する。ネズミ

を追い払うようクマに提言した。試合に負けた後は自身のことを恥じるが、ヒトが球戯をする際には力を与えられると言う。しかしシチメンチョウに否定されてしまう。

#### ②クマ

カメ同様、自身の力を自慢する。切り株を持ち上げて放り投げるなどのパフォーマンスをする。ネズミの存在を軽視して追い払ってしまう。ワシに敵意を表すが、試合中は完封される。試合終了後には自身の血は捕球力を高める薬になると主張する。

#### ③シカ（トナカイ）

誰よりも足が速いと自慢をする。試合中はボールを持ったコウモリを追いかけるが、一度として捕まえられることはなかった。速さに関してシギに敵意を向ける。

#### ④ワニ

名前の登場だけで物語中では何かをしたかは述べられていない。

トリのチームの登場キャラクターは以下のようになっている。

#### ①ワシ

トリのチームのボスである。ネズミをチームに受け入れる。コウモリとシギが自由に動けるように対戦相手を封じ込める。自身を恥じるカメに追い討ちをかけて「ヒトが球戯をする時は私の羽を身につけるのだ」と言い放つ。

#### ②カラス

ネズミにドラムの革を着せた。試合中はワシと協力して動物からコウモリとシギを守る。方法としては体当たりのもので、その際は相手を少し引っ掻いているようである。

#### ③タカ

コウモリが羽を得て、その初めての飛行が巧みなことを見て、ワシとカラスと一緒に試合場の中央で戦うことを希望する。

#### ④シチメンチョウ

どんな険しい所でも走れると言う。対峙するカメに敵意をむき出している。試合後はカメの主張をあまり評価せず、逆に「私の骨を用いればより速く走れる」と返す。

## ⑤シギ

試合後のクマの主張に対して「私の羽を身につける方が良い」と言う。文中ではトナカイやキツネ、その他全てのキツネの類の動物より速いと表現されている。

## ⑥コウモリ

ももとは小さなネズミ。トリの協力でコウモリに姿を変えて試合で活躍する。これが評価されて持ち寄られた賭けを総取りするが、その中身については触れられていない。文中から複数いることがわかるが、その数が2匹であることはフォゲルソンの分析によって判断されている<sup>35)</sup>。

他に球戯自体には参加していない登場キャラクターとして以下の動物の名称が登場する。

## ①ウサギ

物語の中では利口と形容されているが、フォゲルソンの分析の中で「チェロキー族の中で悪名高いペテン師の象徴」<sup>36)</sup>とされている。トリに対して復讐計画を仕組み、成功させる。

こちらの物語では全てがオスのようである。

## IV. 結論

本稿は年代の異なるチェロキー族の球戯に関する神話を比較することで、経年変化の差異がどのようなになっているのか検討するものであった。よって以下の点が明らかになった(表1)。

1) 2つの神話で共通する動物の登場キャラクターは以下のとおりである。

## ①クマ

コウモリとなる動物を追い払うことは共通する事項。また、力を自慢することも共通している。

## ②カメ

力強さを主張することでは、いずれの物語においても一致している。

## ③シカ

足の速さを誇る点で共通している。

## ④ウサギ

行動は異なるが、ペテン師であることに間違いはない。

2) 2つの神話で共通するトリの登場キャラクター

ターは以下のとおりである。

## ①ワシ

デュヴァルの作品では「キャプテン」、フォゲルソンの記録では「ボス」と表現は異なるものの、いずれの場合でもチームのリーダーである。

## ②カラス

デュヴァルの作品では籐を取りに行くだけ。フォゲルソンの記録を通じて見ると、デュヴァル作品中のアオカケスの役割を部分的に果たしている。

## ③タカ

どちらの場合も出番は少ない。共通の事項も見受けられない。

## ④コウモリ

ももとの生き物の表現は異なるが、コウモリへ変貌を遂げ、試合で活躍する面で一致を見る。

3) 共通している登場キャラクターを上げると、動物とトリはいずれも4匹(羽)である。過去の登場キャラクターが全てオスであるのに対し、新しい方ではメス(ツバメ)が登場していることがわかっている。このことは従来、当該の球戯が男性だけでおこなわれてきたとされてきた一方、新世紀に入ってチェロキー族が球戯の復興に尽力したことに由来しているのかもしれない。

4) 動物とトリの試合の勝敗は、トリのチームが勝つことで共通している。しかし、どちらから試合を持ちかけたのか。これについては完全に真逆の方向性を辿っている。

5) クマに追い払われた動物は、いずれの場合も2匹のようだが、一方ではモモンガの存在がない。フォゲルソンは神話の分析の中で、ムーニーが報告する神話ではコウモリに加えてムササビの存在を取り上げている<sup>37)</sup>。

6) 結末に関しては一方が勝利したトリのチームに重点を置いてハッピーエンドになっているのに対し、もう一方では話をもとの状態に戻し、人間に対して戒めるように終わっている。読者の対象が違うことはもちろん加味すべきことだが、やはり結末は操作されている。

本稿で違う時代に表された2つの球戯に関する神話を比較し、その共通点と違いを見出すことが

## チェロキー族の球戯神話に関する比較と考察

できた。しかし最初の例であるムーニーの研究にまで言及することはできていない。コウモリとモモンガの存在から、文字で表されている新しいものはムーニーが記録したものを踏襲している可能性が考えられる。フォゲルソンが記録したものの内容が何を意味してくるのかをより明らかにする

には不十分だと考える。

今回、採り上げた文中には数字で表されているものがいくつかあるが、それらと当該球戯の関係性を探り、実証することも課題として残されている。

表1 登場キャラクターの対比表

	The Great Ball Game of Birds and Animals	Ball Game between the Animals and Birds
動物のチームの登場キャラクター		
クマ	動物チームのキャプテン 力に自信がある ネズミより小さな動物を追い払った	自身の血は捕球力を高めると言う 力に自信がある ネズミを追い払った
カメ	力に自身がある ボールへの執着心が強い 自己中心的な選手	力に自信がある ネズミを追い払うようクマに提言 ヒトに力を与えられると言う
シカ	スピードに自信がある	スピードに自信がある
ウサギ	詐欺師と表現される 試合開始のボール投げを任されている 試合中はドラムを叩きながら応援	物語中では「利口」と形容される 悪名高いペテン師の象徴とされる 試合後、復讐計画を実行する
オオカミ	試合中にボールを奪われるだけの登場	登場しない
ワニ	登場しない	名前だけの登場
トリのチームの登場キャラクター		
ワシ	トリのチームのキャプテン コウモリとモモンガを命名	トリのチームのボス ヒトは自身の羽を身に付けると言う
アオカケス	博学多識を有する存在 試合前に新戦力にルール説明をする	登場しない
ツバメ	コウモリの翼の材料を取りに行く 試合中はボールを勇敢に守った 試合後はヒョウタンの家を与えられる	登場しない
カラス	ツバメと一緒に材料を取りに行く	ネズミにドラムの革を着せた 試合中はシギとコウモリを守る
タカ	試合球の見張り番 試合当日の朝に試合を始める合図を送った	コウモリの動きを見て、ワシとカラスと試合場中心で戦うことを希望する
シチメンチョウ	登場しない	どんな険しいところでも走れると主張 自身の骨を用いれば速く走れると言う
シギ	登場しない	トナカイ、キツネ、その他全てのキツネ類の動物より速いと表現されている
コウモリ	ツバメからパスを受け、決勝点を決める 試合後は洞窟に住むことになった	試合では大活躍する 試合前に持ち寄られた賭けを総取りした
モモンガ	試合開始直後にクマとカメからボールを奪い去る 体毛は茶色	登場しない
その他の登場キャラクター		
スズメ	小動物を見たワシが、その小ささを表現する比較対象として登場	登場しない

## V. 注記及び引用・参考文献

- 1) 先住民族という呼称はアメリカ大陸に限らず広く受け入れられ、国連でも採用している。ジュリアン・バージャー著、綾部恒雄監修、やまもとくみこ他訳（1995）、図説 世界の先住民族、明石書店、pp.16-17
- 2) 北京オリンピックではロシアとグルジアの衝突が取り上げられている。  
松浪登久馬（2008）、今更ながらのスポーツ再考、近畿大学健康スポーツ教育センター研究紀要1（1）、pp.7-8
- 3) Bureau of American Ethnology スミソニアン研究所（Smithsonian Institution）内に1842年に設立された。目的はアメリカ先住民族文化の記録及び保存である。
- 4) アメリカ先住民の子どもは寄宿学校に入れられ、小さなうちからヨーロッパの教育を施して同化を進めた。  
アーリーン・ハ・シュフェルダー著、赤尾秀子、小野田和子訳、猿谷要監修（2002）、ネイティヴ・アメリカン写真で綴る北アメリカ先住民史一、BL出版、pp.128-131  
ロバート・A・トレナート Jr. 著、齊藤省三訳（2002）、アメリカ先住民アリゾナ・フェニックス・インディアン学校
- 5) Barbara R. Duncan and Brett H. Riggs（2003）、Cherokee Heritage Trails Guidebook, NC, p.107
- 6) Stewart Culin(1975), GAMES OF THE NORTH AMERICAN INDIANS (DOVER ed.), NY.
- 7) James Mooney(1995), Myths of the Cherokee (DOVER ed.), NY.
- 8) 本来は出版されていない博士学位請求論文（1962）である。  
Raymond D. Fogelson(1994), THE CHEROKEE BALL GAME: A STUDY IN SOUTHEASTERN ETHNOLOGY(UMI ed.), Penn(a).
- 9) リチャード・アードス、アルフォンソ・オーティス著、松浦俊輔他訳（2005）、アメリカ先住民の神話伝説（上）、青土社、pp.13-14
- 10) Fogelson, 上掲書, p.7
- 11) Fogelson, 上掲書, p.16
- 12) Story by Deborah L. Duvall and Drawings by Murv Jacob(2002),  
The Great Ball Game of the Birds and Animals, NM
- 13) 文中では turtle や tortoise ではなく、「Terrapin」とされている。ヌマガメや北米産の食用ガメであるダイヤモンドガメが直訳にあたる。両生であり、チェロキー族が分布していたアメリカ南東部には、カロリナクスイガメが生息している。
- 14) 文中では「Bluejay」とされているこの鳥は、MLBのトロントのチーム名になっているように、北米大陸では比較的、馴染み深い鳥類といえる。
- 15) 文中では「Martin」とされている。ツバメの対訳は swallow が一般的だが、martin も前に house がつければニシイワツバメ、sand がつければショウドウツバメと訳されることから、ここではツバメと訳すことにした。
- 16) 文中では「Raven」とされている。ワタリガラス、あるいはオオガラスのことだが、ここではカラスと訳すことにした。NFLのボルチモアのチーム名にもなっている。
- 17) ボール・ダンスは試合の前日に終夜、続けておこなわれる。  
Fogelson, 上掲書, p.92-96
- 18) 文中では「groundhog」とされている北米産のマーモットの一種。名称から連想できるように巣を地中に掘って生活する。
- 19) チェロキー族にとって川は神聖な存在である。彼ら自身が球戯を前に川で呪術的なトレーニングをおこなうのである。  
Fogelson, 上掲書, pp.61-67
- 20) チェロキー族の言語で「Tla-me-ha」と発音する。文字を持たないのでこれは発音にアルファベットをあてたものである。
- 21) チェロキー族の言語で「Te-wa」と発音す

る。文中でこれは「Flying Squirrel」と説明している。直訳にあたるのはモモンガとムササビだが、より小さいモモンガとした。また、ムササビは日本固有種という説明もある。

22) Fogelson, 上掲書, pp.10-14

23) ケンドール・ブランチャード, アリス・テイラー著, 大林太良監訳, 寒川恒夫訳 (1990), スポーツ人類学入門, 再版, 大修館書店, p.18

24) Fogelson, 上掲書, p.7

25) Fogelson, 上掲書, p.7

Lloyd Sequoyah は 1960 年 6 月 27 日の午後にテープレコーダーで英語での録音に同意している。フォゲルソンがフィールドワークをしている時は呪術師であったが、もともとは一流の選手だったとのことである。フォゲルソンのこの論文の中で主要な情報提供者であり、序章の一部 (p.6) でその協力に感謝の意が記されている。

Fogelson, 上掲書, p.6

26) 最初, 「Reindeer」と表されている。対訳はトナカイだが, 著者も南部でトナカイは繁殖していないので空想だと脚注で断っている。その後は「Deer」と表されるようになる。

Fogelson, 上掲書, p.11

27) 「little bitty Rats」であったり「Mouse」と表されたりする。大きさを強調したいときは前者を用いている印象がある。

28) 賭けは当該球戯を成立させる一要因である。

Fogelson, 上掲書, p.54

29) 原文では「Made twelve score (the number needed to win) that way. The bet was lost (for the animals) But (with ) the tenth score.」となっている。

Fogelson, 上掲書, p.13

ここで用いられている「But」はおそらく「Bat」のタイプミスだと考えられる。その理由は後続で神話の分析をおこなっているのだが, その中で「The game beginning and the bats easily carry home ten goals without hinderance from the ponderous animals.」と

述べているからである。ここで「hinderance」とあるが「hindrance」タイプミスだろう。

Fogelson, 上掲書, p.15

30) 「great」となっている。「巨大な」とも訳することができるが、絵本という性格上、読者を子ども対象にしていると考ええると大きさを表現するなら「big」が妥当と考え、ここでは「偉大な」という訳にした。

31) 物語に初めて登場した時は「great」とされていたが、クマの背中から放り出される際は「big turtle」と表現されている。turtle は広義でカメと訳せ、緩慢さの象徴でもある。無力化の意味は文中に具体的に記されていないが、おそらくひっくり返って役に立たなくなったものと思われる。

32) 「Trickster」は他に「手品師」、「ペテン師」とも訳せるが、動物チームの一員に選ばれたにも関わらず、実際は試合に参加していないことを裏切り行為と考え、ここでは詐欺師とした。

33) 度々「Bluejay, who knew everything」と表現される。知識に限らず、視野の広さも表現しているかもしれない。

34) コウモリもモモンガもその姿になるまでは「creature」と表現されるように、この試合において最初は期待されていない。

35) ここではネズミではなく「two rodents」という表現が用いられている。

Fogelson, 上掲書, p.15

36) Fogelson, 上掲書, p.15

37) Fogelson, 上掲書, p.15

平成 22 年 10 月 23 日受付

平成 23 年 1 月 26 日受理