

ファンタジーの世界と RPG ——新中世主義の観点から

岡本広毅

はじめに

「現代」を生きる我々にとって、「西洋中世」という時代は遙か遠い世界であろう。しかし、意外なことに中世のイメージや世界観は現代日本の日常風景に浸透している。地理も時間も大きな隔たりがあるにも関わらず、「異国」と「中世」は融合し、現代日本の文化シーンの一部となっている。例えば、中世はしばしば「ファンタジー」の世界と関連づけられる。書店の棚には「ファンタジー」のコーナーが設置され、絵本や児童書、小説や漫画が所狭しと並び、またテレビゲームやオンラインゲーム、スマートフォンアプリなどは、年代を問わず広く享受・消費されている。ファンタジーはあらゆる媒体を横断する驚異の文化事象である。ここで *The Oxford Companion to Children's Literature* (1984) を参照し、文学的観点からその意味を確認しておく。

Fantasy, a term used (in the context of children's literature) to describe works of fiction, written by specific author (i. e. not traditional) and usually novel-length, which involve the supernatural or some other unreal element. Fantasy is closely related to the traditional FAIRY STORY, and the birth of fantasy-writing in Britain coincided with the 19th-cent. revival of interest in, and admiration for, the orally transmitted fairy tale. (181)

ファンタジーは「超自然で非現実的要素を含みフィクション」とされている。イギリスでは19世紀から20世紀にかけて、『不思議の国のアリス』(1865年)、『ピーターパン』(1911)、『クマのプーさん』(1926)、『メアリー・ポピンズ』(1934)といった古典的名作が生まれている。こう見ると、ファンタジー文学は極めて現代的なジャンルに思われる。しかし、ここで記されているとおり、その誕生は「伝統的な妖精物語」への興味、その復興・賛美の運動と密に関係している。すなわち、現代のファンタジーの隆盛は本質的には古代からの伝承物語と切り離すことができないのである。

杉山洋子が述べるように、「ファンタジー文学とは、実は現実世界を覗く魔法の窓、ファンタジーの水脈を辿ることは歴史そのものを垣間見ること」(27)である。そして、西洋中世という時代は、とりわけその大きな源泉の一つとなるだろう。本稿では、歴史的な視点や中世文学とのかかわりを重視しつつ、現在、ファンタジーのイメージ形成の一端を担っているRPG(Role-playing Game)を取り上げる。日本のRPGの受容のあり方を概観し、「新中世主義」という知見を紹介しながら、RPGと中世世界との接点、あるいはその世界的展開の一端を検討したい。総じて、日本のファンタジー文化の源流と発展を大きな学術的系譜の中に位置づけて理解し、

学問領域と大衆文化の架橋に一石を投じることとする。

1. Role Playing Game と “Adventure”

2016年に開催された「ドラゴンクエスト・ミュージアム」(ドラゴンクエスト30周年特別企画)では、雪に覆われた山岳地帯を背景に、巨人と戦う勇者一行の姿を描いたイラストが展示されていた。それは、中世アーサー王物語の一光景を髣髴とさせるものであった。14世紀末にイングランドで書かれたアーサー王ロマンスの一つに *Sir Gawain and the Green Knight* 『ガウェイン卿と緑の騎士』という作品がある。本作では、アーサー王の甥ガウェインが、「緑の騎士」との約束(「首切りの一撃」を受ける)を果たすため、一人「緑の礼拝堂」と呼ばれる場所を目指し出立する。¹⁾道は険しく、多くの獣やモンスターが騎士の前に立ちはだかる。加えて、旅の「フィールド」は過酷な冬の雪に覆われた大地で、騎士の内面や心理状況を暗に映し出す情景となる。

Mony klyf he ouerclambe in contrayez straunge,
Fer floten fro his frendez fremedly he rydez.
At vche warþe oþer water þer þe wyȝe passed
He fonde a foo hym byfore, bot ferly hit were,
And þat so foule and so felle þat feȝt hym byhode.
So mony meruayl bi mount þer þe mon fyndez,
Hit were to tore for to telle of þe tenþe dole.
Sumwhyle wyth wormez he werrez, and with wolues als,
Sumwhyle wyth wodwos, þat woned in þe knarrez,
Boþe wyth bullez and berez, and borez oþerquyle,
And etayneȝ, þat hym aneledede of þe heȝe felle; (ll. 713-23)

ガウェインは未知なる国々を彷徨い、崖また崖を超えていった
親しい友から遠く離れ、ひたすら馬を進めた
彼は川や渡し場を通るたびに
敵の襲撃を受けたが、これは驚くに足らず
彼らは残虐で好戦的ゆえ、ガウェインは必死に戦うしかなかった
山では数多くの驚異に遭遇し
その十分の一さえ語ることは困難であろう
時に竜を相手にし、また狼とも一戦を交えた
時には岩山を棲処とする半人半獣とも
猛牛や巨大熊、大猪とも渡り合った
また崖の高みからは食人鬼がガウェイン卿を襲った

そしてガウェインは地方の居城に滞在し、後に緑の騎士との約束も果たし王都キャメロットへ

と無事帰還する。帰路は以下のように記される。

Wylde wayez in þe worlde Wowen now rydez
On Gryngolet, þat þe grace hade geten of his lyue;
Ofte he herbered in house and ofte al þeroute,
And mony aventure in vale, and venquyst ofte,
Pat I ne tyȝt at þis tyme in tale to remene. (ll. 2479-83)

神の恵みにより一命をとりとめたガウェインは、
今やグリーンゴレットに乗り、荒涼たる道をゆく
度々屋根の下、また戸外で野宿し、
道すがら数多くの冒険に遭い、勝利を得たのだ
今は逐一語ることはしないが。(下線筆者)

500年以上も前に書かれた中世文学の一光景——これが現代の Role-playing Game (RPG) のイラストと重なり合うことは単なる偶然ではない。帰路の描写に現れる“aventure”という語彙は、フランス語からの借用語“adventure”で、中世騎士物語の「冒険」に頻繁に用いられる。中世の英語では冒険に限らず「偶然の出来事、驚異、危険な旅」など、多くの意味合いを包摂していた。引用箇所語義に相当するのは、The *Oxford English Dictionary* (OED) の 4a に記されている以下の定義であろう。²⁾

4. a. A course of action which invites risk; a perilous or audacious undertaking the outcome of which is unknown; a daring feat or exploit.

「危険を伴う一連の行動で、結末の分からない危うく大胆な冒険」——ガウェインと緑の騎士の果し合いは紛れもなく最大の「リスク」を伴う試練(=死の旅)であった。“adventure”のこの語義の初例(初めて英語で用いられた例)は1300年と記されているが、4a, 4bに続いて、4cの語義は以下のように続く。

4. c. In a role-playing game (in later use frequently on a computer): a single continuous interactive story or narrative in which a player or players participate, usually with the aim of achieving a specific goal.

ここで、同じ語義区分において中世ロマンスの基調を成す“adventure”が、現代のコンピュータゲームのRPGへと連なることは特筆に値する。中世ロマンスのキーワード、文学的要素がRPGのルーツとして出てくるのが確認できる。

そもそもRPGとは何か。それは現代のコンピュータゲームにおけるジャンルの一つであり、「冒険」を基軸とする。主人公の勇者を筆頭に、戦士や魔法使いなど異なるスキルをもったキャラ

クターを組み合わせたグループ、いわゆる「パーティー」を組み、悪の権化である「ボス」打倒を目指す。途中、数々のモンスターが待ち構え、危険な罠が潜む迷宮やダンジョンを潜り抜け、財宝やアイテムを獲得し困難をクリアしていく。探索や戦闘、異なる種族（エルフ、ドワーフなど）との遭遇などを通して、仲間とともに成長する——こうした冒険・試練がRPGの典型例である。OEDでは複合語“role-playing”として項目が設けられ、以下のように記されている。

a game in which participants act out roles; (now usually) *spec.* a game in which players take on the roles of imaginary characters who engage in adventures, typically in a particular fantasy setting overseen by a referee; (also in later use) a computer game of this kind.

「特定のファンタジーの舞台で、プレイヤーが冒険に従事する想像上のキャラクターの役割を担うゲーム」——“imaginary characters”, “fantasy”という語が用いられているように、RPGはファンタジー領域と多く共通点をもっている。また、1954年を初出とするRPGの後に普及した言葉に“sword and sorcery”「剣と魔法」がある。このフレーズは1961年にSF・ファンタジー作家フリッツ・ライバー（1910-1992）によって命名され、その定義は“A genre of fiction characterized by heroic adventures and elements of fantasy; (also) a similar genre of role-playing games, cinema, etc.” (OED)である。「剣と魔法」も“heroic”「英雄の」「adventure」と“fantasy”の要素をもつフィクション・ジャンルで、RPGに代表される現代のゲームや映画の一領域を指し示すフレーズとして定着した。³⁾

ファンタジーとの高い親和性に関しては、RPGジャンルの誕生の経緯と関係がある。RPGの元祖は、「テーブルトークRPG」と呼ばれるボードゲームの一種で、代表作Dungeons & Dragons『ダンジョンズ & ドラゴンズ』は、J. R. R. トールキンのThe Lord of the Rings『指輪物語』を中心とする中世ヨーロッパ風ファンタジーの世界を土台とした。実際の人間同士が集い遊ぶ「テーブルトークRPG」は、後にコンピュータに移植・翻案され、それらが日本のテレビゲームの普及へと至った。⁴⁾ 1981年に出たコンピュータRPGの草分け的作品『ウィザードリィ』、『ウルティマ』は、ファンタジー風の世界観をベースとしたRPGとして雛形となった。⁵⁾ 日本のRPGはアメリカ発祥の中世風ゲームを取り入れることで生まれ、中でも『ドラゴンクエスト』シリーズ（第一作1986年）、『ファイナルファンタジー』シリーズ（第一作1987年）は世代を問わず人気を誇る国民的RPGとなっている。初期作品には中世ヨーロッパ風の雰囲気や世界観が色濃く映し出されている。『ドラクエ』に関しては、1988年に発売されたシリーズ三作目が爆発的なヒットを記録し、当時、その人気ぶりから学校を休む子どもだけでなく、会社を休む大人が続出し、国会でも取り上げられるほど一種の社会現象を引き起こした。荷宮は『ドラクエⅢ』の発売を契機に「『ファンタジー＝剣と魔法とドラゴンが出て来るお話』というコンセンサスが、日本人の間に出来上がった」(66)と指摘している。一方、『ファイナルファンタジー』シリーズも、CGアニメ、アニメでも展開、派生作品を含め多彩な世界観をもつ作品が多く発売されている。特にシリーズ初期のヴィジュアルデザインを担当した天野喜孝氏は、妖艶で幻想的な画風を特徴とし、本人もアーサー・ラッカム、グスタフ・クリムト、アルフォンス・ミュシャなどの影響を受けたことを明かしている。⁶⁾ イギリスの挿絵画家アーサー・ラッカム (Arthur

Rackham, 1867-1939) は神話や妖精物語、アーサー王物語に取材した作品を多く残している。天野氏のゲームイラストを通して、我々は西洋中世のイメージや息吹のようなものを間接的に享受しているといえよう。いずれにせよ、アメリカを経由して日本に広まった RPG と中世風ファンタジーは、ゲームメディアを介しての中で多種多様に派生し展開することとなった。⁷⁾

2. 中世, 中世主義, 新中世主義

そもそも RPG ジャンルに影響を及ぼす西洋の「中世」とはどのような時代なのか。OED は形容詞 “Medieval” を以下のように定義している。

1a. Of or relating to a period of time intervening between (periods designated as) ancient and modern; spec. of, relating to, or characteristic of the Middle Ages. Also, of art, religion, etc.: resembling or imitative of that of the Middle Ages.

...

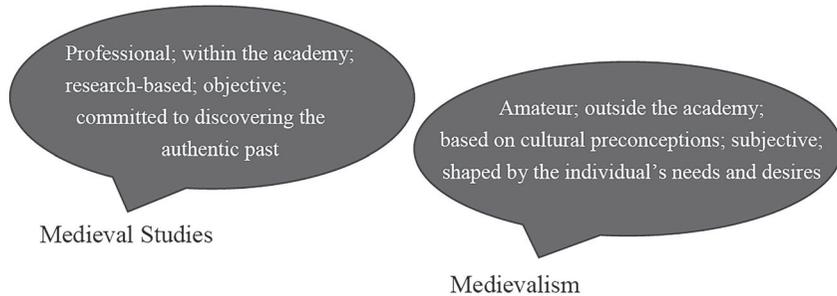
† 2. *humorous*. Of a person: middle-aged. *Obs. rare*.

3. *colloq.* a. Exhibiting the severity or illiberality ascribed to a former age; cruel, barbarous.⁸⁾

初出としてはそれぞれ、1a が 1817 年、2 が 1848 年、3 が 1883 年である。“Medieval” とは時代区分に関連する語で、“the Middle Ages” 「中世」とはおおよそ 5 世紀頃から 15 世紀頃を指す。それは「古代」と「現代」の間に “intervening” 「挟まった」時期として説明されている。さらに後続する語義が興味深い。2 では「中年の人」を指すユーモラスな意味、3 では「厳格さ」や「無教養」、さらには「残酷さ」や「野蛮さ」といった口語的な意味にまで言及される。こうした語義は、拷問、魔女狩り、戦乱、十字軍、疫病などのイメージ、いわゆる「暗黒の中世像」と無関係ではない。続く 1b の語義では、特にアメリカでの使用法として “to get medieval” とフレーズが記され、その意味は “to use violence or extreme measures on, to become aggressive” である。「中世的になる」とは暴力的になることを意味するのだ。これはクエンティン・タランティーノ監督による 1994 年公開の作品『パルプ・フィクション』(Pulp Fiction) を端緒とする。

現代、こうしたネガティブなイメージが付与された「中世」が、いかにして「ファンタジー」創造の土壌となったのか。これは非常に大きなテーマで、深く踏み入ることができないが、中世が前近代的価値や純粋さを保持していた時代として、美化され理想化されたという経緯がある。単に古代と近代に「挟まった」時期としてではなく、れっきとした自分たちのルーツ／アイデンティティとして再発掘・再評価されたのだ。すなわち、“medieval” という形容詞の初出が 19 世紀であることが示唆するように、中世とは中世以後に醸成された概念で、後世の人々の思想や願望を映し出す「鏡」となったのである。後世の人間からみた歴史感覚の反映——中世の時代の文学・芸術から刺激を受け、多角的な視点からそれらの再創造を試みる文化運動全般は、“medievalism” 「中世主義」と呼ばれる。「ポスト中世」のイメージや受容のあり方を通時的に、また学際的に考察するのが「中世主義研究」である。この研究領域は Leslie J. Workman によっ

て提唱され、1979年以降学術誌 *Studies in Medievalism* が発行されている（1986年からは medievalism の国際学会が毎年開催されている）。従来の“medieval studies”と“medievalism”の違いに関して、Clare A Simmons は以下のように明確化した上で、その住みわけの状況に疑問を呈している（12）。



同様に、David Matthews は“From Mediaeval to Mediaevalism: A New Semantic History”と題した論考の中で、「中世研究」が「中世主義研究」に包摂される概念であることを通時的に議論している。

一方、これに先立ち1970年代に、碩学 Umberto Eco は中世のイメージやモチーフ、キャラクターで溢れる状況を、特にポップカルチャーの文脈から“neomedievalism”「新中世主義」と表現した（*OED*にはまだ登録されていない）。最大の特徴は“bricolage”「ブリコラージュ」（フランス語の動詞“bricoler”に由来）、つまり、素材の寄せ集め修繕・加工の作業にあるという。⁹⁾同様の観点から、David Marshall は中世の素材が取り上げられる動機を“cut and paste mentality”（25）と評している。デジタルゲームは「ブリコラージュ」や「カット＆ペースト化」現象が生まれる最たる領域の一つとなっているのだ。¹⁰⁾こうした特徴こそが、「中世主義」と「新中世主義」を区別する要因であろう。とはいえ、Elizabeth Emery は、中世主義研究の創始者 Workman の定義にすでに「新中世主義」的含みがあり、冗語であると指摘する。

The term “neomedievalism” is, in fact, redundant with regard to Workman’s sense of medievalism, which posits medievalism as a constant evolution of the process of imagining the Middle Ages, yet “neomedievalism” has already gained cultural currency as a way of describing visions of the Middle Ages driven more by fantasy than by historical reality. (83-84)

Emery は「中世主義」と「新中世主義」を同義とみているが、一方で「新中世主義」という用語はすでに市民権を得ていることも事実である。¹¹⁾特徴として「歴史的リアリティ」よりも「ファンタジー」に動機づけられる点が挙げられている。中世の史実や文化から直接影響と受けるというよりは、実際は J. R. R. トールキン（『ホビット』『指輪物語』）や T. H. ホワイト（『永遠の王』）など“medievalist intermediary”「中世主義の媒介者」の翻案を通して創造される、ということだ。この点で、「新中世主義」は「中世主義」よりも歴史そのものへの関心が薄く、より多文化的で、近年のテクノロジーの発展と不可避に絡み合う現象ということができる（Grewell 40）。¹²⁾

翻って、元来、西洋中世の文化的素地を共有しない日本の RPG 領域では、この現象はますます加速化することが予想される。¹³⁾ 遙か遠くに位置するからこそ、逆説的にも「中世」はより魅力的な材源となるのである。やや違った角度からではあるが、Bruce Holsinger と Stephanie Trigg は中世を舞台とした歴史小説が人気を博す理由を以下のように記している。

The dramatic alterity of medieval dress, architecture, language and sensibility, and the apparent otherness of premodern social, religious and political structures, easily account for the popularity of medieval settings, especially as an antidote to or retreat from industrial or post-industrial modernity, or as a sufficiently distant destination to make the conceptual and cultural work of time travel worthwhile. (177)

中世の衣服、建築、言語、感性、あるいは前近代の社会、宗教、政治構造などが産業化や近代化への一種の解毒剤として機能する——中世の「劇的な他者性」あるいは「表面上の他者性」こそが、題材の流行を支える秘訣というわけである。時間的・地理的な隔たりをもつ現代日本ではその「劇的性格」はますます強められ、一層魅力的な対象となっているといえよう。

3. 『クロノ・トリガー』と中世ファンタジー

実際に RPG の中で、中世とファンタジーがどのように表現されているのだろうか。まず、1994 年に発行されたテレビゲームの批評雑誌『ゲーム批評』に注目してみたい。第 1 巻創刊記念号では、「ファンタジーは死んだのか」という幾分目を引く特集が組まれている。ゲーム業界での「ファンタジーの死」がフィーチャーされる背景に、ジャンルの氾濫による目新しさの欠如、従来の RPG への食傷気味な風潮が見て取れる。ゲームメーカー側も作りやすくユーザーも喜ぶものとして西洋中世風ファンタジーは定番の素材となっていたようだ。RPG 世界の変遷が振り返られる中、雑誌には以下のような文章が綴られる。

…『ドラクエ』の成功は様々な亜流を生み、数年で『ファンタジー RPG』とでも呼べるジャンルが生まれるほどだった。が、それらの大半は『ドラクエ』の影響下から抜けきっていないものが多かった。

しかし、数多く生まれたソフトの中には、次のステップのための実験を試みているものもある。ようやく『ドラクエ』からの脱却がなされつつあるように思える。(24)



『ゲーム批評』第1巻創刊記念号(1994)

『ファンタジー RPG』、『ドラクエ』からの脱却——1994 年の本分析を RPG 領域における転機の

兆しとして位置づけることができないだろうか。『ドラクエ』『ファイナル』の二大RPGでは、その後、『剣と魔法』を主題とする典型的なファンタジーRPGから緩やかな移行が見られ始めるようになる。

こうした中で、1995年に発売されたスーパーファミコンソフトRPG『クロノ・トリガー』(Chrono Trigger)に着目したい。本作は、「ドラクエ/ファイナル」両者の開発スタッフ(スクウェア・エニックス)が携わり制作され、漫画家の鳥山明氏もキャラクターデザインに加わり、当時「ドリーム・プロジェクト」と評され大きな話題となった。後に続編プレイステーション版の『クロノ・クロス』、2008年にニンテンドーDSへの移植版、2011年からは*i*アプリ>として配信など、様々なメディア媒体でリメイクされ、いまだに色褪せることのない不朽の名作として知られている。作品誕生秘話として、鳥嶋氏は、ファイナルの坂口氏が「『ウィザードリィ』と『ウルティマ』の良いところ取りをし、『ドラクエ』と『FF』の世界観を一緒にしたいと言いだした」とし、「剣と魔法があるけど、メカもある」という世界観が導入されたという。また、長く支持されている理由として「非常にオーソドックスな作りにしたのが勝因」と分析している。¹⁴⁾「剣と魔法」と「メカ」という言葉に集約されるように、『クロノ・トリガー』は当時のRPGの潮流を汲み取り、一方で伝統的な作りにもこだわった作品であったといえよう。

「中世ファンタジー」という観点からすると、『クロノ・トリガー』はそれまでのRPGのコンヴェンションを踏襲しつつも、いくつかの異変の兆しを見せている。¹⁵⁾物語を構成するのは、主人公の少年クロノとガルディア王国のお姫様マール、そして幼なじみで機械少女ルッカという現代を生きる若者たち。ルッカの発明した「テレポッド」という転送装置により、物語は時空を超え新たな歴史を作る壮大なタイムトラベルRPGとなる。「現代」から「原始」「古代」「中世」「未来」など様々な時代が存在し、それぞれの時代が相互に連動し、“chrono”「時」を“Trigger”「突き動かしていく」冒険である。最初にタイムスリップする先が「中世」、そこは西暦600年と明確に定められ、魔王率いる魔族やモンスターたちが全土を攻め立てる争乱の時期である。修道院や廃墟、巨人の洞窟など、ゴシック的雰囲気漂い、中世ロマンスの題材、トロープが多く盛り込まれている。公式サイトには、「剣と魔法の世界」と表現されている。¹⁶⁾どこか物悲しく切ないバックサウンド(「風の憧憬」)が流れる中、旅の「フィールド」は一面薄暗い霧に覆われている。¹⁷⁾これは現代から移動する最初の場所として実に印象的に映る。濃霧による暗さは、単に電気照明が発明される以前の世界に忠実であるという以上に、現代人の心象風景、つまり、ルネサンス以降の「暗黒の中世像」言説の反映としても解釈できるだろう。「剣と魔法」の世界と中世に対する「ポピュラーな」歴史的イメージが同居している例である。

『クロノ・トリガー』はスーパーファミコンRPGの円熟期の作品で、単にゲーム性のみならず、緻密なストーリー性やキャラクターの個性などが追求された。ゆえにRPGの慣例や定石をより意識的に用いているように思われる。例えば、「中世」で起こる最初のエピソードは、ガルディア王国王妃リーネの誘拐とその救出という典型的な「囚われの姫君」“Damsel in Distress”をモチーフとしている。初期の『ドラクエ』や『ファイナル』に共通するRPGの常套的展開が、『クロノ・トリガー』では作品冒頭で勃発し、たちまち解決をみる(Williams)。リーネ王妃の誘拐を聞き駆けつけるのがカエルであり、クロノらに助力する。このカエル(本名グレン)はガルディア王国のかつての騎士団長サイラスの同志・親友であった人物で、魔王討伐に向かうも敗れ、

呪いによって姿を変えられていた。忸怩たる思いから隠遁生活に入り、歴史の表舞台から姿を消していた往年の戦士は、クロノとの出会いをきっかけに、友の志と伝説の聖剣「グランドリオン」を受け継ぎ、今一度魔王打倒を決意する。ガルディア王やリーネ王妃とも旧知の仲で、密かに王妃を慕っているようである（実際にリーネとカエルが結婚するエンディングもある）。これはグィネヴィアと彼女を想う円卓最強の騎士ランスロットの構図、ひいては王妃救済の物語『ランスロまたは荷車の騎士』（12世紀後半、クレティアン・ド・トロワ作）を想起させる。また、魔王との戦いで半分に割れ、再度鍛えて作り直したカエルの剣グランドリオンも、アーサー王物語の「エクスカリバー」を彷彿とさせる。決戦直前、クロノは鍛造したグランドリオンを手渡さず、地面に突き刺し、それをカエルが引き抜くという演出が見られる。¹⁸⁾ カエルが戦士として覚醒する様子が鮮烈に印象づけられるのだ。カエルは国王の騎士団「ガルディア王国騎士団」を陰で支えているが、興味深いことに、本作の英語版でその騎士団は“Knights of the Square Table”と翻訳されている。ゲームの会社名「スクウェア」へのオマージュとともに、機知に富む「円卓の騎士」の振りにより、中世の時代はアーサー王物語の世界へと接近する。¹⁹⁾

騎士道物語に対峙する敵が不可欠であるが、『クロノ・トリガー』の中世に登場する魔王陣営の主要なボスキャラは、鳥山氏の作風も手伝い、悪の権化というよりは極めてコミカルなキャラとして描かれ、モンスターが後に人間界と共存・共生するエピソードも存在する。何より、モンスターのボス「魔王」は従来想起されるグロテスクな怪物的属性よりも、むしろクールでスタイリッシュな佇まいを兼ね備えている。通常、「ラスボス」として想起される魔王は本作では冒険の途に現れる「一ボス」に過ぎず、そればかりか物語の終盤、パーティーに加わり主軸を担うという意外な展開を迎える。勤善懲悪的な構図に収まりがちな RPG ストーリーの中、魔王の加入は「敵／味方」「自己／他者」といった構図を崩し、既存のパターンからの脱却を示唆している。これは、各キャラクターの個性や物語が尊重され、従来の「他者」にまで違った光が当てられるようになってきたといえよう（事実、『クロノ・トリガー』には時代ごとに数々の伏線的エピソードが張り巡らされており、RPG 史上初の「マルチエンディングシステム」と呼ばれるエンディングを導入され、ゲームクリアのタイミングに合わせて多彩なエンディングが用意されている）。本稿のはじめに触れた中英語ロマンス『ガウェイン卿と緑の騎士』に登場する「緑の騎士」も、通常のロマンス作品に登場する「他者」と比べると、実に興味深い存在である。中世ロマンスと『クロノ・トリガー』は、一見異なる創作形態ながらそれぞれの芸術領域の円熟期に生まれたものであり、両者はジャンルそのものに対する一種のメタ的視点を持ち合わせているように思われる。このように考えると、日本の RPG ジャンルの発展は、同様に「冒険」を基調とする中世ロマンスに対して意外な視座を与え、双方向的理解を深めることにつながるかもしれない。日本のゲーム領域における西洋中世の受容と進展は「新中世主義」の一つの表現形態であり、現行の議論に独自の視点を与えることになるだろう。²⁰⁾

おわりに

最後に、日本の新中世主義の興味深い派生としてドラクエシリーズの海外版に目を向けて終えることとする。1989年から2001年までに発売された北米版ドラゴンクエストシリーズは

“Dragon Warrior” という作品名で冠されていた。通常、「ロト三部作」と呼ばれる第一作から第三作で主人公の冒険の出発地となるのは、ラダトーム城と城下町である。この地名が北米版では“Tantegel”に変化している。この“Tantegel”は、ブリテン王アーサーが攻め入り、マーリンの策略によりアーサーを宿すこととなるコーンウォール公の居城「ティンタジェル」と酷似している。さらに、Dragon Warrior の攻略本 (“walkthrough”) を見てみると次のようなページがある。通常、RPG ははじめに主人公の名前を設定するが、海外版の「攻略本」には“Begin By Entering Your Name”として“Get into the spirit of the game with a medieval name like Lancelot”, すなわち、「ランスロット」のような「中世の名前」が薦められているのである。ともに、中世アーサー王物語の世界と結びつけられている例である。

また、「ロト・シリーズ」として構成される第一作から第三作の名も、英語版では“Erdric Trilogy”となっている。“Eldrick”ではなく“Erdrick”である。この語彙は、“Erd”と“rick”に分



けられ、“rick”は「領土、王国」を意味する古英語に由来し、現在も地名として残存している。一方で、“Erd”は「住むところ、場所、地域」を意味し、現代の“yard / garden”とも語源的に関連する語で、ロト・シリーズの舞台“Alefgard”「アレフガルド」に通底する。²¹⁾ただ“Alefgard”は北米版では変更されずそのまま採用されている。これは、元々「アスガルド」や「ミッドガルド」といった日本が取り入れた北欧神話の用語が「逆輸入」され、残存しているケースである。総じて、アメリカで生まれたゲームの日本流アレンジ作品が、歴史的・文化的素地をもつ海外で「ローカライズ」されるとき、アーサー王物語や北欧神話といった一般的に知名度の高い中世の物語に回帰する、という興味深い現象が起きているのだ。これらは単なる断片的な例に過ぎないが、「中世の息吹」を吸収した日本の作品が見せる世界的な派生・展開は、今後さらに注目を集める研究対象となるであろう。

Dragon Warrior の攻略本より

http://www.thealmightyguru.com/Wiki/images/d/d4/Dragon_Warrior_-_NES_-_Strategy_Guide.pdf (p.20)

注

- 1) 以下、『ガウエイン卿と緑の騎士』の原文はJ. R. R. Tolkien and E. V. Gordon, ed. *Sir Gawain and the Green Knight*, 2nd ed., rev. Norman Davis (Oxford Clarendon P, 1967)に依る。また物語の詳細に関しては、岡本参照。

- 2) 中英語の辞書 *Middle English Dictionary (MED)* では, “4. (a) A venture, an enterprise; a knightly quest” に相当し, 騎士の冒険として多用された。
- 3) 「剣と魔法」に関して森瀬は 126 参照。
- 4) Young はゲームにおけるトルキンの中つ国の有用性に関して “The game . . . is not attempting to reproduce J. R. R. Tolkien’s aesthetic and philosophical vision, rather it is a product of shifts in technology, commerce, and audience. Middle-earth is still a place people want to go not *just* because of the novels in which it first appeared to the public, but because the imagined world is both deep and flexible enough to encompass change” (19) と述べている。
- 5) さやわか, 「『指輪物語』から切り離された日本のファンタジー」(80) と表現しているが, 果たして完全に切り離されているかどうかについては, 再考の余地がないだろうか。80-85 頁参照。
- 6) 「天野喜孝展 - ファイナルファンタジーやタツノコの絵」<http://dswiipspwikips3.jp/ff15/news/yoshitaka-amano.html>. (参照 2019-2-3)
- 7) 多根は「『ドルアーガの塔』が与えたインパクトとしては, 『D & D』的な剣と魔法のファンタジー世界観を普及させたことも指摘できる」と述べている (118-19)。
- 8) † は廃用を意味し, *colloq* は “colloquial” 「話し言葉／口語的」を意味する。
- 9) *OED*, s. v. “bricolage,” “Construction or (esp. literary or artistic) creation from a diverse range of materials or sources. Hence: an object or concept so created; a miscellaneous collection, often (in *Art*) of found objects.” 初例は 1960 年。
- 10) Daniel Kline, “Contemporary” 93 を参照。また Shippey は「中世主義」を “Music medievalism / Movie medievalism (Popular medievalism) / Touristic medievalism / Iconic medievalism とカテゴライズし, 様々な形態へと裾野を広げる中世主義の諸相を論じている。46-47 参照。
- 11) Cory Lowell Grewell も, エーコ自身が両者を “interchangeably” に用いていると指摘する (36)。
- 12) Kaufman は “Neomedievalism is thus not a dream of the Middle Ages, but a dream of someone else’s medievalism. It is medievalism doubled up upon itself” (4) と的確に説明している。Marshall も “Neomedievalism . . . re-creates medievalism as a self-conscious collage of earlier medievalisms” (25) と記している。
- 13) 伊藤は, 「もし, ファンタジーを享受する日本の若者らが, 自分たちの遊ぶフィールドが, 実は大きな学究的な幹の上に宿りながら育ってきたことを知らないのならば, それこそ根無し草になってしまうのではないだろうか (196)」と警鐘を鳴らしている。この「根無し草」の状態こそが「新中世主義」の一つの大きな特性でもあるだろう。
- 14) 「伝説の漫画編集者マシリトはゲーム業界でも偉人だった！鳥嶋和彦が語る「DQ」「FF」「クロノ・トリガー」誕生秘話」<http://news.denfaminiogamer.jp/projectbook/torishima> (参照 2019-2-3)。
- 15) “This era gave gamers their first tastes of truly compelling gameplay and serious story development” (“history of RPG” 2) と指摘される。
- 16) <http://www.square-enix.co.jp/smart/chronotrigger/jp/world.html> 参照。
- 17) また, 中世の舞台には「風の憧憬」と題されるフィールド・サウンドが流れ, どこか物悲しく, 切なさやノスタルジーを誘う。
- 18) ブレイクステーション版で追加されたムービーアニメではそれがいかされていない。
- 19) 『クロノ・トリガー』の英語訳に関しては, Ted Woolsey が担当している。彼はスクウェアの RPG の翻訳家で, 大学で英文学, 大学院で日本文学を学んでいる。https://en.wikipedia.org/wiki/Ted_Woolsey (参照 2019-2-3) Williams の著書の中では Woolsey との対談が収録されており, 彼はカエルの話し方に中英語を用いたことを明かしている。
- 20) 中世的要素を様々に取り入れる方法として, 中世文学作品の翻訳の中から拝借するということが考えられる。例えば 1992 年に発売された『ドラゴンクエスト V 天空の花嫁』では, 「グレンデル」というモ

ンスターが登場する。グレンデルは、英語で書かれた最古叙事詩『ベオールフ』(8世紀頃)に登場する怪物であり、これ以外に候補が見当たらない。すると、その名前は発売から2年前に忍足欣四郎の日本語訳『ベオールフ—中世イギリス英雄叙事詩』(岩波文庫)出版によって認知され、取り入れられたであろうことが推測されるのだ。なお、ドラクエVは、モンスターが仲間になるというシリーズ上、画期的なシステムが導入されている。「グレンデル」は仲間にならないが、その可否は怪物の学術的評価とも関係したかもしれない。

21) *OED* は “yard” (古英語 “geard”) の語源について以下のように記している。

Etymology: Old English *geard* strong masculine fence, dwelling, house, region = Old Saxon *gard* enclosure, field, dwelling, Middle Dutch, Dutch *gaard* garden, Old High German *gart* circle, ring, Old Norse *garðr* garth *n.*¹, (Swedish *gård* yard, Danish *gard* yard, farm), Gothic *gards* house, with corresponding weak forms Old Frisian *garda* garden, Old Saxon *gardo*, Old High German *garto* (Middle High German *garte*, German *garten*) garden, Gothic *garda* enclosure, stall. (Old English *geard* is the second element of *middangeard* middenerd *n.*, *ortgeard* orchard *n.*, *wingearde* winyard *n.*)

Bibliography

- Carpenter, Humphrey and Mari Prichard, eds. *The Oxford Companion to Children's Literature*. OUP, 1984.
- Eco, Umberto. “Dreaming of the Middle Ages.” *Travels in Hyperreality*, translator. William Weaver. Harcourt Brace Jovanovich, 1973, pp. 61-72.
- Emery, Elizabeth. “Medievalism and the Middle Ages.” *Studies in Medievalism XVII*, editor. Karl Fugelso. D.S. Brewer, 2009, pp. 77-85.
- Grewell, Cory Lowell. “Neomedievalism: An Eleventh Little Middle Ages?” *Studies in Medievalism XIX*, editor. Karl Fugelso. D.S. Brewer, 2010, pp. 34-43.
- Holsinger, Bruce and Stephanie Trigg. “Novel Medievalisms.” *Postmedieval: A Journal of Medieval Cultural Studies*, vol. 7, 2016, pp. 175-180.
- Kaufman, Amy S. “Medieval Unmoored.” *Studies in Medievalism XIX*, editor. Karl Fugelso. D.S. Brewer, 2010, pp. 1-11.
- Kline, Daniel T. “Contemporary Neo-Medieval Digital Gaming: An Overview of Genre.” *Medieval Afterlives in Contemporary Culture*, editor. Gail Ashton. Bloomsbury Academic, 2015, pp. 93-102.
- . “Participatory Medievalism, Role-playing, and Digital Gaming.” *The Cambridge Companion to Medievalism*, editor. Louise D’Arcens. Cambridge UP, 2016, pp. 75-88.
- Marshall, David W. “Neomedievalism, Identification, and the Haze of Medievalisms.” *Studies in Medievalism XX*, editor. Karl Fugelso. D.S. Brewer, 2010, pp. 21-34.
- Matthews, David. “From Mediaeval to Mediaevalism: A New Semantic History.” *The Review of English Studies*, vol. 62, no. 257, 2011, pp. 695-715.
- Pugh, Tison and Angela Jane Weisl. *Medievalisms: Making the Past in the Present*. Routledge, 2013.
- Putter, Ad. “The Twelfth-century Arthur.” *The Cambridge Companion to the Arthurian Legend*, editors. Elizabeth Archibald and Ad Putter. Cambridge UP, 2009, pp. 36-52.
- Robinson, Carol L., and Pamela Clements. “Living with Neomedievalism.” *Studies in Medievalism XVIII*, editor. Karl Fugelso. D.S. Brewer, 2010, pp. 55-75.
- Shippiey, Tom. “Medievalisms and Why They Matter.” *Studies in Medievalism XVII*, editor. Karl Fugelso. D.S. Brewer, 2009, pp. 45-54.

- Simmons, Clare A, ed. *Medievalism and the Quest for the "Real" Middle Ages*. London: Frank Cass, 2001.
- Tolkien, J. R. R., and E. V. Gordon, editors. *Sir Gawain and the Green Knight*, 2nd ed., rev. Norman Davis. Clarendon P, 1967.
- Tresca, Michael J. *The Evolution of Fantasy Role-Playing Games*. McFarland, 2011.
- Wesley, David, and Gloria Barczak. *Innovation and Marketing in the Video Game Industry: Avoiding the Performance Trap*. Ashgate, 2010.
- Williams, Michael P. *Chrono Trigger*. Boss Fight Books, 2014.
- Young, Helen. "Digital Gaming and Tolkien, 1976-2015." *Journal of Tolkien Research*, vol. 3, no. 3, 2016, pp. 1-22.
- "Dragon Warrior: Starategy Guide"
http://www.thealmightyguru.com/Wiki/images/d/d4/Dragon_Warrior_-_NES_-_Strategy_Guide.pdf.
Accessed 3 Feb. 2019.
- 伊藤盡. 「トールキンのファンタジー：想像力の源泉としての中世英語・北欧語文献学」『探究するファンタジー：神話からメアリー・ポピンズまで』成蹊大学文学部学会編. 風間書房, 2010年, 181-225頁.
- 榎本眞理子. 『イギリス小説のモンスターたち 怪物・女・エイリアン』東京：彩流社, 2001.
- 岡部麒麟. 『二大 RPG の分岐点—ドラゴンクエスト ファイナルファンタジーの軌跡』講談社出版, 2007.
- 岡本広毅. 「中英語アーサー王ロマンス『ガウェイン卿と緑の騎士』」(国際アーサー王学会日本支部オフィシャルサイト「アーサー王伝説解説」2016) <http://arthuriana.jp/legend/sggk.php> (参照 2019-2-3).
- 忍足欣四郎. 『ベーオウルフ：中世イギリス英雄叙事詩』岩波書店, 1990.
- さやわか. 『文学としてのドラゴンクエスト—日本とドラクエの30年史』コアマガジン, 2016.
- 杉山洋子. 『ファンタジーの系譜—妖精物語から夢想小説へ』中教出版, 1979.
- 多根清史. 『教養としてのゲーム史』筑摩書房, 2011.
- 中川大地. 『現代ゲーム全史—文明からの遊戯史観』早川書房, 2016.
- 荷宮和子. 「団塊ジュニアはなぜファンタジーにはまるのか？」『大航海』49号, 2004, 65-75頁.
- 松田隆美・原田範行・高橋勇編. 『中世主義を超えて—イギリス中世の発明と受容』慶應義塾大学出版会, 2009.
- 森瀬綾 「一九八〇年代アキバ系サブカルチャーにおける「アーサー王物語」の受容」『いかにしてアーサー王は日本で受容されサブカルチャー界に君臨したか』岡本広毅・小宮真樹子編, みずき書林, 2019, 125-41頁.
- 「伝説の漫画編集者マシリトはゲーム業界でも偉人だった！鳥嶋和彦が語る「DQ」「FF」「クロノ・トリガー」誕生秘話」<http://news.denfaminiogamer.jp/projectbook/torishima> (参照 2019-2-3).
- 『ゲーム批評：ファンタジーは死んだのか』マイクロデザイン出版局, 1994.

