

《書評》

『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：変容する中世騎士道物語』

岡本広毅*・小宮真樹子**編、みずき書林、2019年

小川真理†

海外の文学に関心がなくとも、「アーサー王」という名前ならば耳にしたことのある向きが多いと思われる。高等学校の世界史でも『アーサー王物語』の名を学ぶことがあるだろう（但し、『アーサー王物語』という特定の一冊の書物が存在するわけではない）。それでも、アーサー王文学に、邦訳を通じてであれ、親しんだ読者は多くはないであろうし、スター・ウォーズシリーズ等の映画や、J.R.R. トールキン著『指輪物語』やハリー・ポッターシリーズを始めとする現代のファンタジー文学、各種のゲーム等にアーサー王伝説や、他の騎士道物語の要素が存在することは、必ずしも広く認識されてはいない可能性がある。何らかの作品やゲーム等に接していくうちに知らずしてアーサー王物語の要素に触れている、というケースも多いだろう。

本書は、アーサー王伝説が日本におけるサブカルチャー界においてこれまでにどのように受容されてきたかを追う一冊である。研究者を中心としつつも、漫画家等の幅広い執筆陣を迎えての論考が一堂に会し、日本のアーサー王伝説受容に対して多角的な視座を提供すると共に、ともすれば接点のなくなりがちで、学術的な世界と一般の娯楽世界との架け橋になることをねらいとするものである。

実体としての書籍自体の造りも特筆に値する。表紙は、山田南平氏描き下ろしによる、王と著名な円卓の騎士たちを描いた三種がある。書籍内部も、目次に概略を付し、装飾大文字を使用し、固有名詞を赤字にするなど、トマス・マロリー作『アーサー王の死』が残るウィンチェスター写本や、キャクストンによる同書の印刷版（共に15世紀）を想起させる。頁を繰る現代の読者は、さながら中世当時のアーサー王伝説の本を自ら繙き、伝説の世界に踏み入っていくかのような心持になれるだろう。ただ、外観に凝るあまり、視認性の点で難がある箇所もみられるのは、ユニバーサルデザインの観点から言えば好ましくない。

本書は12本の論考を中心に構成される。日本では早くも1905年に夏目漱石が、アーサー王伝説を題材とした小説「薙露行」を出版している。漱石は言うまでもなく日本で広く知られた作家であるが、『吾輩は猫である』等の他の作品に比して、「薙露行」の知名度は高くないと思われる。不破

* 立命館大学文学部准教授

** 近畿大学文芸学部准教授

† 明治大学兼任講師

m-ogawa@s7.dion.ne.jp

有理氏による一章を中心に、複数の章において本作が扱われていることは、日本に於けるアーサー王受容史が、かなり前の時代に遡ることを広く知らしめる契機となるだろう。山田攻氏は「薙露行」以外にも、明治・大正期に当時なりの翻訳が多く導入され、様々な挿絵も描かれてきたことを紹介する。アーサー王伝説は、19世紀日本において想像以上に盛んに受容されたようである。

アーサー王伝説がその後、現代のアニメーションやゲーム等の世界に影響を与えていくさまは、本書の核たるべき第二部「サブカルチャーへの浸透」で語られる。例えば本邦初のアーサー王もののアニメーション『円卓の騎士物語 燃えろアーサー』については塩田信之氏が、「アキバ系」のゲームやファンタジー解説本にみるアーサー王に関しては森瀬繚氏が、そしてロールプレイングゲームの『ドラゴンクエスト XI』を編者の小宮真樹子氏が、それぞれ一章を割いて論じている。さらに、「女体化」したアーサーを登場させる斬新なゲーム・アニメ、『Fate』シリーズも滝口秀人氏によって取り上げられる。『円卓の騎士物語 燃えろアーサー』は民放のゴールデンタイムに放映され、視聴者の子供たちにアーサー王伝説を広めたし、マニアの楽しむゲームや書籍には、アーサー王関連のモチーフがところどころで活用された。『ドラゴンクエスト』では、本来男性騎士たちが掲げた騎士道の理想が、トランスジェンダーにして周縁的な要素を兼ね備えたゲームキャラクター独自の「きしどう」スキルとして受け継がれる。また、アーサー王の英霊を受け継ぐ少女を主人公とする『Fate』シリーズは、『ベルサイユのばら』等の、「戦う少女」モチーフの伝統を有する日本の文化的背景を下地に隆盛をみる。このように、いわばアーサー王物語の本場ではない日本でも、サブカルチャー界の多くの領域にアーサー王伝説が進出した。

このように本書は、アーサー王伝説が日本の娯楽の各所へ進出した例を多くの文脈で紹介している。巻末には中世のものを含む文学作品の抜粋を始めとして補遺も充実し、本書をきっかけにさらにアーサー王伝説の世界に触れてみたいという読者には有用な情報が満載されている。出版社が開設したツイッターアカウントによる「#いかアサ」の宣伝も功を奏してか、刊行以来本書は人気を博したようである。美しい装幀・本文デザインと、装幀やボリュームに比して良心的な価格設定、気軽なコラムや対談も含めた親しみやすい内容も相俟って、幅広い読者にとって手に取りやすい本となったのではないかと。本書が広く読まれることで、読者の抱く「アーサー王」の漠然とした印象がより具体化し、各々が日常楽しむ趣味や娯楽の背後にある、豊かな中世ヨーロッパ文学の世界に対する関心が高まることも期待される。逆に研究者にとっても本書は、時代、文化、宗教、言語の違いを越えてアニメーションに、漫画に、ゲームにと様々に形を変えながら未だ息づく、アーサー王物語のまた別の世界を知る契機となる。サブカルチャー界のアーサー王も、文学作品の受容・翻案の一つの形態に他ならない。本書は、何が、アーサー王伝説の要素をここまで活用せしめるのかを考察する良いヒントを与えてくれる。本書の出版によって、学术界と娯楽界の一層の協働が促進されれば、こうした新しい試みの一冊を世に問うた目的が達成されるというものである。

但し、結果的にアーサー王伝説の受容が、日本では本書の表題が示唆するほど大きくなかったという印象は拭えない。明治・大正期に存外多くの作品制作や翻訳が為されたにも関わらず、アーサー王伝説は日本の文学や芸能に深く根を下ろすことはなかった。例えば、アニメーション『円卓の騎士物語 燃えろアーサー』も、早々に打ち切りとなり、多くの子供たちに長年親しまれる作品にはならなかった。ゲームにしても、アーサー王伝説のモチーフは、森瀬繚氏も指摘するように、時々見聞きする程度のものでしかなかった。また、最後にアーサー王研究の泰斗の一人であるアラン・ルパック氏による一章で、英米における長く豊かな受容史が紹介されることで、肝心の第二部の印

象が弱まってしまう。まずは本場の例の紹介として、本章は冒頭に置いた方が良かったかもしれない。今後、スマートフォンの普及に伴って新しいゲームが生まれるなどする中で、アーサー王伝説の受容はむしろ数の上では広がる可能性があるが、個人個人がスマートフォン等のデバイスの世界に埋没する時代には、「アーサー王」の浸透は、これまで以上に個人レベルでの限定的なものになってゆくかもしれない。

また、本書では「サブカルチャー」の定義に関する考察に紙幅が割かれていないため、どこまでを「サブカルチャー」の範疇に含めるかが曖昧である。何を「正典」とし、何を「サブカルチャー」と捉えるか、絶対的な線引きは困難ではあるが、一般に「正典」と考えられる作品を論じた章も少なくないだけに、一冊を通じての統一した見解が示されれば尚良いであろう。

無論、日本では文学作品からゲームに至るまで、さまざまな分野でアーサー王伝説やそのモチーフが取り入れられてきた。その際の、利用・受容・変容の度合いや為され方、好まれてきた側面といったことを更に分析し、英米の例と比較すれば、本書の内容はさらに日本文化論にまで発展する可能性も含んでいる。アーサー王というキーワードを軸にして、そこから日本文化の特性、日本人の心性の一端を垣間見ることにもできるだろう。今後の研究を活性化することも期待される一冊である。