

再記号過程としての異文化受容 ——日本におけるデータベース・ファンタジーを事例に——

エスカンド・ジェシ

Cultural Reception as Re-semiosis: The Case of Database Fantasy in Japan

ESCANDE, Jessy

Abstract

This paper explores the re-semiosis processes involved in Japan's reception of foreign cultural symbols, particularly in the context of the unique genre of "database fantasy" that has developed since the 1980s. Database fantasy refers to the reuse and re-contextualization of foreign motifs—such as creatures from various mythologies—in new, distinctly Japanese fantasy worlds, where their original meanings are often significantly reimaged. These imported symbols are absorbed into a shared semiotic "database" understood by Japanese creators and consumers, without requiring knowledge of the motifs' origins, and where they undergo further transformations. Using Umberto Eco's theories of cultural units and encyclopedic knowledge, the paper argues that database fantasy showcases a form of cultural appropriation, in its neutral sense, where symbols from various global traditions are internalized and transformed within Japanese pop culture. The study further analyzes how these signs become detached from their historical or mythological roots, acquiring new layers of meaning that resonate with contemporary audiences in Japan. The work provides a semiotic framework for understanding the transformation of fantasy genres globally, while situating Japan's database fantasy as a key case study in the dynamics of cross-cultural symbol reception and transformation.

はじめに

本論文では1980年代以降に発展した、複数のメディアを横断する日本独自のファンタジー・ジャンルを検討の対象とし、当該ジャンルをめぐる異文化受容に付随する再創造の問題を考察の俎上に載せる。近年、世界的に流行してきた当該ジャンルに特徴的な点は、創作者と鑑賞者に内在化された外来記号のデータベース⁽¹⁾と、特定のジャンルに限定されないその広範な利用・消費に認められる。かつて筆者は、このジャンルにおける作品群を「データベース・ファンタジー」と名付け、以下のように暫定的に定義してきた。

データベース・ファンタジーは、モチーフが第一の起源（伝承や神話など）の文脈で理解されず、作品での再文脈化がなされることでそのルーツから切り離され、「日本ファンタジー」という新たな文脈で第二の起源が生まれるという特徴を持つ。多くの消費者は第一の起源に関する知識は乏しいが、変容したモチーフには詳しく、それを基に創作することが一般的である（エスカンド 2021a: 80）。つまりモチーフの起源よりもファンタジー世界での文脈が前提となり、かつ、日本ファンタジー独自の色に染まる。（エスカンド 2021b, 1-2）

(1) データベースという言葉に関して、主な活動分野の影響か、違和感を覚える人もいる。言うまでもなくここではデータベースとは、計算機科学などにおけるフォーマルなデータセットとその管理システムのことではなく、その比喩表現である。それは、ある程度固定化された記号群で、作品群に通底的でありながら、ジャンルに関する予備知識の一部として、消費者層の脳内にあるデータベースだと言えよう。

この「再文脈化」によって「ルーツから切り離され、(…) 第二の起源が生まれる」のは、再記号過程である。もちろん当該ジャンル以外でも、特定の対象をめぐり社会的認識が変容し、その記号の具体的な意味内容が変質を遂げることはごく自然な現象である。物事の捉え方が時代とともに、あるいは地理的移動とともに変わっていくのは当然であり、いわば記号の宿命ともいえる。しかし、当該ジャンルにおいて、そこに関連する記号は異文化の伝承や神話などに由来するものであり、時間的・空間的に遠い存在であるだけでなく、そもそも架空の存在である。そのため、自然界との関係性が希薄⁽²⁾、かつ物質的な指示対象がないため、その性質が大幅な再記号過程を容易とする。つまり架空であり、また、文化圏的にもルーツから切断されていることが、悪く言えば「曲解」、良く言えば「歴史的背景に縛られない」奇抜な再創造を可能とするのである。本稿において本現象を再考するために、鑑賞者の持つ先行知識が文芸作品鑑賞に及ぼす影響について論じたエーコの言説を参照しつつ、彼による〈文化的単位〉や〈百科事典〉の概念を援用する。中でも、「知識がその機能規則を示し、記号の解釈と生成の条件を確立する空間」(Desogus 2012, 502)である〈百科事典〉概念を重視しながら、データベース・ファンタジーにおける記号の外来性と鑑賞者の関係性に着目する。

日本のポップカルチャーにおいて再コンテクスト化された本ジャンルの記号群は、本来のコンテクストから逸脱するにつれていかに変容、もしくは「再記号過程」を遂げたのだろうか。先行研究ではこの問題が、おもに文化史的視点から検証されている(Shimokusu 2016; 伊達 2013; エスカンド 2021a; 2021b; 2022a; 2022c)。記号論は、当該ジャンルを取り巻く特殊な異文化受容を検証するために、より精密な分析方法を提供し得る。そこで本稿では、他分野の先行研究を記号論の視点から再考し、異文化受容における外来記号の帰化にともなう変容過程の傾向について考察を展開したい。

本研究では、上記の理論的枠組みを通して、データベース・ファンタジーにおける異文化受容を再考することで、その現象の理解を深める。まず、データベース・ファンタジーやその周辺の先行研究において指摘された異文化受容のダイナミクスに、日本特有の再記号過程が認められることを確認する。その独自性は、ファンタジー世界での再コンテクスト化、つまり記号の記号過程を定める際に参照される解釈項を、例えば〈ある伝承の存在〉から〈ファンタジー世界の存在〉に変換するという点にはない。それはデータベース・ファンタジーに影響を及ぼした欧米のファンタジー作品で既に行われていたことである。しかし、欧米のファンタジー作品の場合、着想源となっているのは周辺の文化圏(主としてヨーロッパ)のもの、つまりある程度馴染みのある記号の再記号過程である。一方、データベース・ファンタジーの場合、「遠い外国の神話、民話、宗教を自国のファンタジーの基礎にするのは、日本特有である」(Escande 2023, 65)。日本独自とされたその現象を記号論的に検証することで、いかなる記号過程が発生しているのかが明らかになる。データベース・ファンタジーにおける日本独自の再記号過程は、史実的解釈項には束縛されない。むしろ史実的解釈項を知っていれば、つまりそれが個人の百科事典に入っていればあり得ない再創造⁽³⁾ともいえる。すなわち、新しい特徴(解釈項)を採用した大胆な再創造(=再記号過程)を実現するわけだが、他方で消費者はそれを抵抗なく受容し、このモチーフに関しての通説的理解が成立するのである。

その抵抗感の欠如は、文化的距離が要因の一つである。欧米では、同じ指示対象を共有するものを、ファンタジー世界のモチーフとして更新された記号と、例えば伝承のものとしての記号とに選別して理解する。場合によっては、例えばファンタジー系のロールプレイング・ゲームのために、意図的な選別をする必要もあった(Peterson 2012, locs. 4450–4465) わけだが、それが順次、複数のメディアのファンタジー作品にも影響を与えていったのである

(2) もちろん、怪物の場合でも、自然界に着想の源があるケースも存在する。それは、クロード・レヴィ＝ストロースによるブリコラージュ論(1976)で詳述されている現象である。人間が架空の存在を創造するにあたり、実在の動物に着想を得ることが、民俗学でも注目されている(山中 2019, 8–9)。

(3) 日本ファンタジーの海外受容は盛んであり、日本独自の再創造が好意的に受け入れられる傾向にあるが、特定のモチーフ、とりわけ宗教的なものに対しては問題視する声もあり、「文化の盗用」と抗議されることもある(エスカンド 2022d)。

(Escande 2023)。

一方で日本においては、ファンタジー世界のみで理解される傾向がある。つまり自国におけるファンタジーの世界観の構築は、海外伝承に大きく依拠すると同時に、その起源に関しては理解が乏しいという、日本に特有の記号群との関係性があるからこそ可能なのである。本稿では、その具体的な記号過程を示すことになる。

再記号過程としての異文化受容、とりわけ現代日本ファンタジーにおけるその現象を研究するにあたって、本研究はその中間的な段階を提示するに過ぎない。本稿で紹介する上記現象の詳細を踏まえつつ、欧米のファンタジーにおける再記号過程、およびデータベース・ファンタジー以外の日本ファンタジーにおける再記号過程との比較対照的な研究が望ましいが、これについては今後の課題としたい。現代日本における国産ファンタジーの流行が収まる兆しのない一方、学術的な探索はまだ少ない。これは複数のメディアにわたる現象であり、なおかつ学際的な領域でもあるが、他方で課題も多く残されている。本稿でなされる本現象の記号論的分析がその一つの礎になることを願う。

1. 本研究の領域

本論文で検討の対象となるのは特定のジャンル、すなわちデータベース・ファンタジーである。それは、近年流行している「異世界もの」などのサブジャンル⁽⁴⁾を包含する⁽⁵⁾が、決してそれに限らない。データベース・ファンタジーには、剣と魔法の世界、英雄や冒険者を主人公とする作品群、つまりヒロイック・ファンタジー⁽⁶⁾と重なる作品が数多く包含される。しかし、ヒロイック・ファンタジーのような、共通の世界観で成り立つ作品群と比べれば、データベース・ファンタジーには世界観が付随して

いない。それはむしろ、共通のモチーフ群で成り立つジャンルであるといえる。

特異とはいえ、データベース・ファンタジーはマイナーな領域ではない。現在のところ、小説、漫画、アニメーション、ビデオゲームの多くが当該ジャンルに分類され、非常に流行している。なお、当該ジャンルの核心的特徴の一つは、数多くのモチーフを収録しているデータベースの集中的再利用および再創造といえるだろう。しかしそれだけなら、データベース・ファンタジー以外のジャンルにも認められる現象である。一例をあげるならば、日本におけるいわゆる妖怪文化もそれに該当するであろう。妖怪文化は、各地域に起源をもつ妖怪(鈴木 2009, 56–57; 小松 2017, 305)、すなわち本来的には伝承や信仰の対象だったものを娯楽作品(Foster 2009)として創作へと転換し、結果的に、一定のモチーフ群によって構築されたデータベースが成立した。そしてその一連の過程において、データベース化に基づいて、収録されたモチーフの単純化(香川 2015, 139)が施されたのである。これは、データベース・ファンタジーと同様だといえる。

妖怪文化とデータベース・ファンタジーとの重要な差異は、データベースが利用される領域の性質にある。妖怪文化は「娯楽としての妖怪」に依拠するものだとしても、我々の世界の文脈を前提としている。我々の世界に根付いた伝承由来のもので、ある種の「歴史的な縛り」が残存している。妖怪はそのデータベース化によって本来の多様性が縮減され、「[流通可能]な存在」となった(香川 2015, 139)と考えられるが、しかしデータベース・ファンタジーのように、ファンタジー世界(つまり異世界)に再コンテクスト化されることはなかった。妖怪文化には、外来のモチーフがデータベースに収録され、日本のものと認識されてきたものはあるが、

(4) サブジャンルとは、読んで字のごとく、より包含的な区分の中の細目である。ジャンルとサブジャンルの関係性をどれほど詳細に、どのような基準で区分するかなどにより、その内実は大きく異なる。あくまでもサブジャンルとしての位置付けは、より包含的な作品群との関係性において相対的である。見方によっては、サブジャンルはジャンルでもある。文脈や論じ方によって、その名称は異なる。

(5) 「異世界もの」におけるモチーフのデータベース消費はすでに指摘されている(Levy 2021)。

(6) それらのサブジャンルは、研究者や評論家によって定義が多少異なるが、ほぼ重複している。ハイ・ファンタジー(英: High Fantasy)の場合、舞台が「異世界とりわけ第二世界に設定され、それらの世界の運命に関わるファンタジー」と定義されている(Clute and Grant 1999, 466)。一方、ソード・アンド・ソーサリー(英: Sword and Sorcery)は「魔法と剣術を盛り込む冒険にまつわるファンタジーのサブジャンル」とされる(同上, 916)。ヒロイック・ファンタジー(英: Heroic Fantasy)と前者の区別の基準は「未だに誰も挙げていない」と指摘され(同上, 464)、双方を類語として扱っている。

データベース・ファンタジーにおける〈ファンタジー世界の存在〉としての内面化とは性質が異なる。データベース・ファンタジーでは、ゴブリンはヨーロッパ起源、ゴーレムはユダヤ神秘主義起源、ラミアは古代ギリシア起源などといった出自が忘却され、同じファンタジー世界の要素として並列的に認識されている。

ジャンル論的な位置付けは第2章で整理するが、データベース・ファンタジーの特異性は、記号の広汎性と、特定のサブジャンルを越境するデータベース化にある。例えば、第二世界（第一世界、つまり現実世界と異なる異世界）の描写を前提とするヒロイック・ファンタジー的な作品に限らず、データベース・ファンタジーには現代日本を舞台とする作品も含まれる。サブジャンルとしては、近年のいわゆる「人外もの」がその一例であり、登場するモチーフ、たとえばラミア（古代ギリシア由来）やデュラハン（アイルランド伝承由来）なども人外キャラクターに数えられる（Escande 2022b）。データベース・ファンタジーとはサブジャンルを越境する、共通のデータベースにかかわるジャンルなのである。このジャンルの作品において、時代的背景も文化的背景も大幅に異なる、ありとあらゆる世界観により構成される記号群が成立した点は注目に値するといえるだろう。

こういったデータベース化に着目するために、時空を越境する受動的な文化の変容だけではなく、日本側のエージェントによる能動的な再記号過程の営為が重要となる。芸術作品の創作者による再創造や、参照された資料の性質⁽⁷⁾が、多くの外来モチーフを対象とする、日本にしか見受けられない独自の再記号過程の結果として、データベース・ファンタジーが成立したわけである。さらにいえば、データベース・ファンタジーの特異性は、ほとんど体系的ともいえる外来記号の内面化にあることを指摘しておこう。この内面化とは、もともとは海外に由来する記号であったにもかかわらず、それが日本独自の変容を遂げ、日本固有のものとして認識されていく、というプロセスを意味している。そしてそれ以降、外

来記号の「外来性」は意識されなくなり、データベース・ファンタジーの創作と鑑賞の両次元において、在り来たりの記号、いわば「在来種」のように機能する。例えば先行研究では、ゴーレムをめぐる現象が一例として論及されている。

ゴーレムが登場するのは、主として戦闘系RPG（ロール・プレイング・ゲーム）であり、シリーズ化されている定番の人気ゲーム『ドラゴンクエスト』などがその代表例であろう。（…）通常、このゲームにおいてゴーレムは「倒されるべきモンスター」の役目を負った「常連」である。多少の差異はあるが、どのゲームでも類型化したデザインであり、固定化した特性の中に置かれている。（伊達 2013, 199-200）

本稿の第3章ではその現象をより精緻に検証するため、エーコによる解釈的記号論の枠組みを援用しつつ、上記の現象を「外来記号の百科事典への追加」として考察する。そして、同様の意味で「内在化」を論じる先行研究として、ユダヤ神秘主義を起源とするゴーレムの事例研究を取り上げる。そのゴーレムに関する先行研究は、いかにモチーフの理解が異なっているのかを指摘しており（伊達 2013）、また、筆者も以前、具体的にどのような仲介の機能によりそれが変容したかを指摘している（エスカンド 2022c）。しかしながら、本稿ではそれらの議論を踏襲しつつも、それ以外の側面として、記号過程の詳細をより明確に分析することが目的となる。

当該ジャンルの核心にある「記号のデータベース」は、ほとんど外来の記号により構築されている。国際交流に関する記号論（Carlson 2008）や、幻想作品における存在の記号論（Nikolajeva 2009）など、あらゆる方面にデータベース・ファンタジーに関係する先行研究がある。そして、記号論の枠外とはいえ、実質上、具体的な再記号過程を指摘した先行研究もある（Shimokusu 2016; 伊達 2013; エスカンド 2021a; 2021b; 2022a; 2022c）。それらの事例研究を

(7) 例えば、海外の神話や伝承に関しては日本語資料がまだ少なく、なおかつ、研究者以外がアクセスしにくかった時代においては、アメリカ産のファンタジーゲーム、とりわけTRPG^(*10)関連資料が参考され、データベース・ファンタジーが形成されていった（Escande 2023）。

俯瞰してみると、日本ファンタジー作品では外来記号を外来的なものとして受容（もしくは消費）するよりも、むしろ、当該作品群を好む日本の消費者にとって、関連データベースのものとして内在化されている点が、極めて強い傾向として認められる。筆者はその特徴をデータベース・ファンタジー論すでに指摘しているが（エスカンド 2021a）、それ以外にも、同様の術語を使わずともそれに関連する現象として、ヨーロッパ趣味的新中世主義⁽⁸⁾を指摘した先行研究（岡本 2019）もある。しかし、その記号過程としての性質に関しては、未だに十分な議論が展開されてきたとは言い難い。1編の論文では到底説明しきれない問題だが、それを解き明かす第一歩として、本研究ではジャンル論と記号論を照らし合わせてみたい。

2. ジャンル論的位置付け

ファンタジーをジャンルとして定義することは困難であり、諸説あるため、論争も長年にわたって続いている。本稿では、その分類に議論の余地があることを考慮しつつ、ファンタジーとそれに隣接するジャンル、例えばサイエンスフィクションと区別するために有用な先行研究を引用する。ファンタジーに関するジャンル論では、現実と幻想、自然と超自然がしばしば基準として用いられるものの、その境界線は文化的背景に依存して相対化されることを認識する必要がある。そのため、本稿で引用する先行研究は、普遍的な枠組みとして使用できない点をあらかじめ明記しておく。ただし、データベース・ファンタジーにおいては明白な幻想性が際立っており、ファンタジーの基礎的かつ暫定的な定義としては十分である。

まず、ファンタジーの広義的な定義であるが、W・R・アーウィンによると、それは「一般に可能性として受け入れられているものに対するあからさ

まな違反に基づき、それによって支配される物語」（Irwin 1976, 9）であるとされる。また、キャサリン・ヒュームはファンタジーを「コンセンサスとなった現実からの逸脱」（Hume 1984, 21）と簡潔に定義しているが、この定義はネイピアによって、「コンセンサスとなった現実からの意識的な逸脱」（Napier 1996, 9）として妥当なかたちで修正されている。これらの定義に従って本稿では、神話的・歴史的テキストは除外することにした。

データベース・ファンタジーの特異性に加え、それがいかに外来記号の受容に依存しているのかを論じるためには、ひとまず、そのジャンル論的位置付けを明らかにする必要がある。日本におけるファンタジー作品は豊富にあるが、幻想文学、和製ファンタジー、データベース・ファンタジー、異世界もの、いわゆるナローロッパ⁽⁹⁾系など、ありとあらゆるジャンル規定の基準により、ありとあらゆる名称が付与されている。ジャンルに包含されるサブジャンルの位置付けは、よりいっそう全体図を掴みにくくする。東洋的なファンタジーは本稿には関係しないが、日本における東洋的なファンタジーも多様である。本章では、その整理と位置付けを行うにあたり、データベース・ファンタジーの位置を順番に、広義のファンタジー・ジャンル（the fantasy genre）、それに包含されるジャンル・ファンタジー（genre fantasy）と先行ジャンルである和製ファンタジーと対照しながら考える。広義には、データベース・ファンタジーはジャンル・ファンタジーの一種とも区分できるが、上記の特異性を根拠として、個別のジャンル（あるいは、ジャンル・ファンタジーのサブジャンル）として規定すべきだと考えられる。

(8) 新中世主義の定義に関しては議論が続いており、本稿ではそれを俯瞰的に紹介することはできないが、応用性の高い定義を提供したマシューズは中世主義の実用モデルを規定し、忠実な描写に挑む〈あったのまま〉の中世時代（The Middle Ages “as it was.”）、歴史性を援用しない〈あったかもしれない〉中世時代（The Middle Ages “as it might have been.”）とモチーフだけを借りる幻想的な〈なかった〉中世時代（The Middle Ages “as it never was.”）という三つの基本モードを規定する。そして、新中世主義を定義する代わりに、「ちなみに第二区分の多く、そして第三区分の全体はいくつかの学者が現在、新中世主義と称するものに相当する」と説明する（Matthews 2017, 37-39）。

(9) 「ナローロッパ」とはライトノベルの文脈で、「小説家になろう」という人気サイトとヨーロッパを組み合わせたかばん語であり、ウェブ小説に氾濫する「中世ヨーロッパを基盤とする設定」を指す。

これから紹介する関係性の全体図は、図1に示す通りである。言うまでもなく網羅的ではないが、本図ではジャンルのオーバーラップとジャンル・サブジャンルの入れ子関係が可視化されている。ファンタジーはSFに包含されるなど、ジャンル論において諸説あるが、以下の図表は本稿における位置付けを反映している。

2.1 和製ファンタジーとデータベース・ファンタジー

先述した広義のファンタジーであれば、夏目漱石の『幻影の盾』(1905)のような、アーサー王受容に基づく日本の初期ファンタジーを挙げるができる。しかし第二世界、つまり幻想的な描写でも、我々の世界ではなく、現実世界と異なる完全架空の異世界をめぐるファンタジーが日本において登場するのは、第二次世界大戦後のことである。

比較として名高い作品を取り上げるなら、まず欧

米のファンタジー作品の受容として、J・R・R・トールキンによる画期的な作品である『指輪物語』が瀬田貞二訳で、1972年から1975年にかけて出版されている。1970年代から、国産のファンタジー小説も創作されはじめたが、基本的には欧米ファンタジーの模倣であり、文化的オリジナリティが乏しく(Escande 2023, 69)、1980年代後半までの日本ファンタジーは「欧米のファンタジーの単なる焼き直し」に過ぎなかった(高橋 2004, 32-33)。それ以降、独自性をみせる「第二の波」は「一九八〇年代の後半から九〇年代はじめにやってくる」と指摘されており(高橋 2004, 32)、データベース・ファンタジーのジャンル成立(エスカンド 2021a)の時期とも重なっている。高橋は第一の波と第二の波をともに「和製ファンタジー」と位置づけるが、1980年代末を「外来の影響を消化し、日本独自のコンテンツを創造する時期」として把握し、「焼き直し」から、独自の雰囲気構築しようとするタイトルへと、日

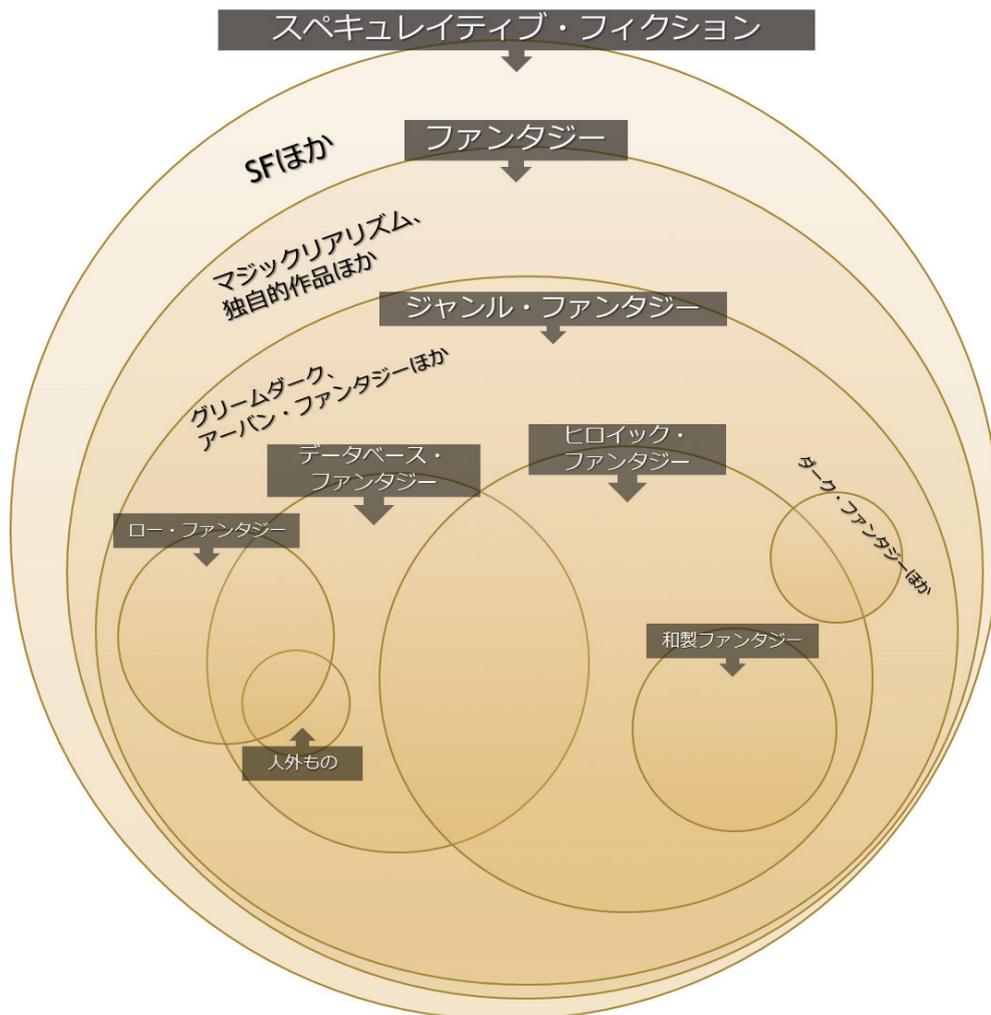


図1 ジャンル論的位置付け

本のファンタジーの形式や雰囲気の独自性が高まっていった時期として理解するのである（高橋 2004, 32-33）。高橋は、1970年代から1980年代にかけて変容した日本のファンタジー作品について、それ以降の作品もまとめて「和製ファンタジー」と一括りにしている。しかしながら高橋の議論では、「第二の波」など、時間的な位置付け以外の面では、精密にジャンル規定がなされていない。そのために「和製ファンタジー」と「データベース・ファンタジー」の関係性が示しにくい。少なくとも、「和製ファンタジー」の「第二の波」におけるオリジナリティの増加が、日本人の創作者・オーディエンスの欧米的架空世界の内在化の観点からみると、データベース・ファンタジーの先駆けだったとは言えそうである。とはいえ、きわめて王道的なジャンル・ファンタジーで構築されていた「和製ファンタジー」と、ジャンルを越える記号のデータベースを中心とする「データベース・ファンタジー」の性質はまるで異なっている。

また、和製ファンタジーという名称の応用は、根本的にトランスメディア的であるデータベース・ファンタジーとは異なり、和製ファンタジーの代表作である『ゲイン・サーガ』（栗本 1979-2009）はもちろん、忘れられがちな『虚空の剣：真・エクスカリバー伝説』（上原と杉山 1989）のような作品など、ほとんどが小説に限られる。そのメディア領域の違いが重要であるが、それは両ジャンルを区別することの必要性に関わってくる。高橋によると、第二の波は「一九八〇年代の後半から九〇年代はじめにやってくる」（高橋 2004, 32）と指摘されている。その時期には、『ザ・ブラックオニキス』（BPS 1984）、『リザード』（リバーヒルソフト 1984）、『ドルアーガの塔』（ナムコ 1984）のような初期の国産RPGに続き、今まで知名度が高いままに続く同ジャンルのフランチャイズである『ドラゴンクエスト』（チュンソフト 1986）や『ファイナルファンタジー』（スクウェア A チーム 1987）がリリースされ、国産RPGの開発が加速し、他メディアにも影響を与えはじめた時期でもある。

1989年にはダークファンタジー漫画『ベルセルク』（三浦 1989）の連載が始まり、ファンタジー・ジャンルの新しいメディアへの浸透が顕著になった。同じ小説でも、高橋自身が指摘するように、異文化受容の延長線上にある単なる焼き直しではな

く、日本的特色を示す小説、例えば雑誌連載から始まった『スレイヤーズ』（神坂一（著）とあらいずみるい（イラスト）1989～）が第二の波を構築した。同じ性質を示唆するような、同じジャンルの第二の波というよりも、感性や媒体が異なる新種のファンタジー・ジャンルとして、つまりデータベース・ファンタジーとして取り扱うべきことは、本稿において引用されているデータベース・ファンタジー論に通底する論説である。

データベース・ファンタジーにおいては、世界観の構築に利用される記号群が和製ファンタジーと比べて、原典からより乖離している。和製ファンタジーであれば創作者が意識した欧米ファンタジーの直接的影響がみられるのに対し、データベース・ファンタジーにおいては、モチーフの歴史性や外来性が後景へと追いやられ、日本的要素が増え、ハイブリッド化される。データベース・ファンタジーがジャンルとして成立し、創作者と消費者の間に、帰化したモチーフ群への理解が共有されるのである。例えば、世界各国のあらゆる伝承や神話に起源のあるモチーフは異文化のものではなく、ファンタジー世界の生き物として再文脈化される（Escande 2021a, 82）ことで、データベース・ファンタジーという日本独自のジャンルが確立したことは、すでに拙論のなかで指摘している（Escande 2023, 69）。その中で筆者は、仲介としての「ファンタジー辞典」が果たした役割についても検証を行っている（Escande 2023）。つまり、和製ファンタジーからデータベース・ファンタジーへの変容は、世界観を重視した作品から、ジャンルレベルの記号群を重視した作品へのシフトを軸としているのである。もちろん、データベース・ファンタジーの萌芽には、ある程度、関連する記号群の導入が不可欠であった。その契機は、1980年代の日本におけるゲーム受容であった。

データベース・ファンタジーにゲーム的な要素が多くなったのは、発表媒体の違いが大きい。和製ファンタジーは欧米の小説を影響元としていたが、その一方で、日本においては文学作品、とりわけ人気のライトノベルを含めて、今日的なファンタジーのトランスメディア的発展がゲームで成り立っている（Kamm 2020, 50; 高橋 2004, 33-34）。西洋における初期のコンピューターロールプレイングゲーム（CRPG）は、テーブルトップロールプレイングゲー

ム (TRPG)¹⁰⁾に依拠しており、また、ジャパニーズ
 ロールプレイングゲーム (JRPG) は、西洋の TRPG
 と初期 CRPG から強い影響を受けていたことがゲーム
 史では通説となっている。中でも、『ドラゴンク
 エスト』の生みの親である堀井雄二が Macworld
 Expo にて、『ウィザードリィ』 (Wizardry, 1981) と
 いう開拓的な初期西洋 CRPG に触れ、そこから強い
 影響を受けたことが知られている (Zagal and
 Deterding 2018, 117) が、『ウルティマ』 (1981) を
 はじめとする同名のシリーズの影響も強い (Addams
 1990, 3-5; “Richard Garriott’s Handwritten DND #1
 Design Notes” 2015)。同様に、それら二つの定番と
 なったフランチャイズは、『ファイナルファンタ
 ジー』シリーズの生みの親である坂口博信にも大き
 な影響を与えた (Barder 2017; Hoey 2015, 4-5;
 Lucas 2017, chap. Coder le RPG)。以降の JRPG に
 影響を与え続けた 1985 年発売の『ドルアーガの塔』
 においても、D&D と『ウィザードリィ』からの影
 響が確認されており (cakes 編集部 2015; 石田
 2008)、もう一つの架け橋的存在ともいえる重要な
 作品であった。紙媒体のゲームから、ビデオゲーム

の発展に至るまで、ゲームは各時代・各国の伝承や
 神話など、異なる百科事典の記号を収集し、その過
 程で生まれた新たな百科事典を拡散させる役割を果
 たした。

TRPG の間接的な影響の媒体であったゲームブッ
 クの他にも、後にアニメ化された人気小説『ロード
 ス島戦記』シリーズは、元来は TRPG セッション
 の記録であり、その発表元であったゲーム専門雑誌
 『コンプティーク』も重要な媒体だったが、「ビデオ」
 に限らずとも、ゲームはデータベース・ファンタ
 ジーの発展に欠かせない存在だった。筆者はかつ
 て、日本で内在化に至った再創造にまつわる異文化
 受容現象の鍵として、ゲーム関連資料をはじめ、日
 本で役割が拡大したファンタジー辞典を検討しなが
 ら、(記号論をもちいたものではないが) それらの
 資料がいかにか海外からの記号を運搬する媒体とし
 て重要性を有していたのかを検証した (Escande
 2023)。なお、データベース・ファンタジーのジャ
 ンル発展にまつわるダイナミクスは、以下の図 2 の
 通りである。この資料はメディアのコンテンツ拡散
 を表すと同時に、記号の流通チャンネルをも示して

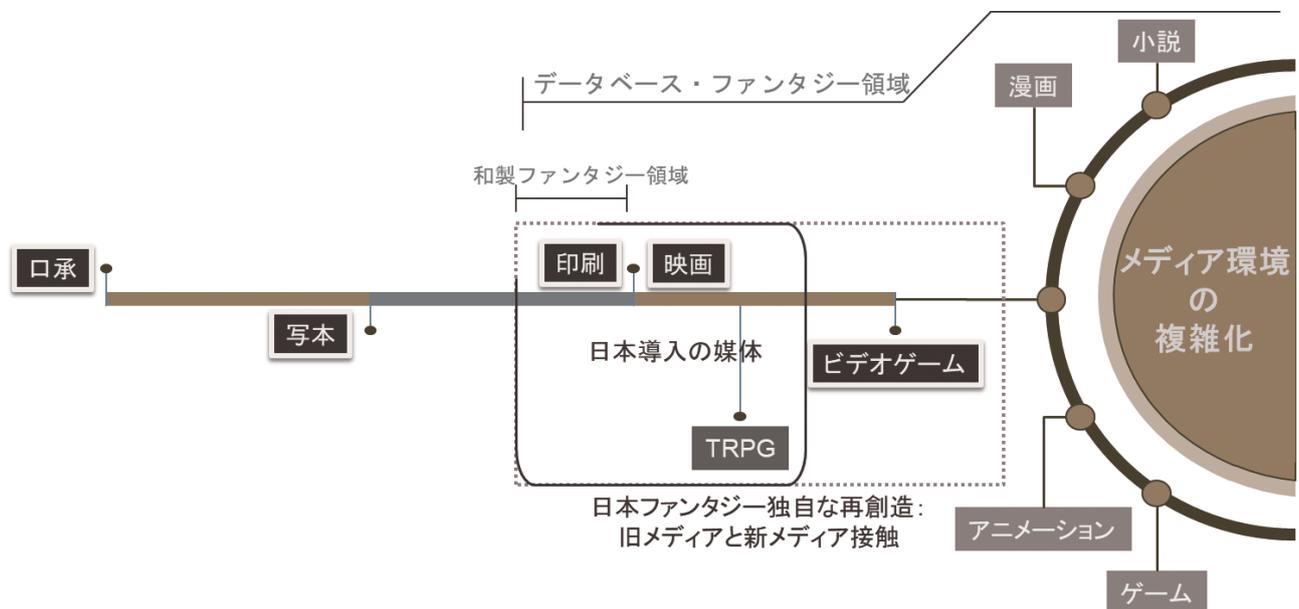


図2 海外コンテンツの多メディア的拡散

10) 「日本において TRPG の通称はテーブルトークロールプレイングゲームだが、名前の通り、殆どが円卓で行われるロールプレイングである。演技はするが、変装はせず、必要な時だけキャラクターになりきるもので、ボードゲームと即興的演技が合わさったものと言えるだろう」(エスカンド 2022c, 119)。トーク (talk) は日本において一般的な表記であるが、これは意図的に口頭要素を強調したものなのか、それとも英語表記の省略に対する誤解から広まったものなのかを検証するのは困難である。日本における TRPG 活動を和製英語で示すことに異論はなくとも、この文脈で TRPG として省略されているのは海外のゲームであるため、本来の英語表記を使用する。

いる。

2.2 ジャンル・ファンタジーとデータベース・ファンタジー

英語圏で発展したジャンル・ファンタジーも、ジャンルの性質が一定の記号群に依存するが、それはあくまで特定のサブジャンルにまつわるデータベースである。このジャンル・ファンタジーは以下のように定義されている。

これは規定が大変困難な用語である。軽蔑的なニュアンスを避けながらでは尚更である。ジャンル・ファンタジーはほとんど常にハイ・ファンタジー、ヒロイック・ファンタジーやソード・アンド・ソーサリーであり、主な特徴は、未読の本でも読者が分かる、つまり、以前に体験し、その本が導く世界に馴染みがあるということだ。すなわち、ファンタジーランドである。キャラクターも恐らくお馴染みのものである。(Clute and Grant 1999, 396)

つまり、ジャンル・ファンタジーはパターン性の強さが特徴であり、モチーフ・決まり・世界観などを読者が知り、それを特定のサブジャンルに期待することで機能する (Perper and Cornog 2011, 62)。そのサブジャンルの枠内では、モチーフが作品レベルのものではなく、同じサブジャンルに共通しているが、そのモチーフはあくまでも世界観に縛られ、特定のサブジャンルからは脱出しない⁽¹¹⁾。その一方でデータベース・ファンタジーでは、同じモチーフは一貫性を持ちながら、あらゆるサブジャンルに登場する。つまり、ジャンル・ファンタジーの特異性はサブジャンル性にある一方で、データベース・ファンタジーの特異性はサブジャンルの越境にある

のだ。パターン性が機能する点では共通だが、記号群が機能しうる範囲に違いがある。

英語圏の作品において、エルフやドラゴンが堂々と現代的な設定で登場したら、それはその作品自体の特色になる。そもそもジャンル・ファンタジーの認識が創作者と鑑賞者に共有されているために、それを意外な形で崩すことで特異性が生じるのである。日本のデータベース・ファンタジーにおいては、例外なく、数多くの作品にモチーフのサブジャンルの越境という特徴が見受けられる。データベース・ファンタジーでは、ヒロイック・ファンタジーのモチーフを第一世界、つまり我々が生活しているはずの現実世界を舞台に使うことや、サイバーパンクとヒロイック・ファンタジー、西部劇とヒロイック・ファンタジー、またはヒロイック・ファンタジーと、相容れないはずの現代的要素の組み合わせが散見される⁽¹²⁾。つまり端的に言えば、「ジャンル意識」よりも「モチーフ意識」が高いのである⁽¹³⁾。それは、一定のジャンルのアイデンティティと感性に縛られていないからであり、より広く、〈ファンタジー世界の存在〉と認識されているからだと考えられる。異文化の伝承、神話、宗教やポップカルチャーにある第一の起源が忘れ去られても、日本ポップカルチャーに拡散されたゴブリン、ゴーレム、スライム、デュラハンなどのモチーフが、日本の消費者に記号として内在化されている。

比較の視点からいえば、データベース・ファンタジーを先取りしていた和製ファンタジーは、異文化受容を基盤としていたが、むしろ原典には忠実で、日本的な独自性に乏しかった⁽¹⁴⁾。つまり、日本的な独自性を生み出す再記号過程が介在していなかったのである。他方、データベース・ファンタジーにおいて外来の記号は、作品や特定のサブジャンルを越境し、再記号過程の進展とともにファンタジー世界

(11) もちろん、例外はある。しかし、ジャンル・ファンタジーの境界線を破壊することで評価されるチャイナ・ミエヴィルでさえ、このダイナミクスからは逃れられない。何故なら、境界線を破壊する特徴は、境界線が認識されているからこそ成り立つものであり、ティモシー・ペルパー (Timothy Perper) とマーサ・コルノグ (Martha Cornog) が指摘するパラダイムに位置付けられるからだ。

(12) 現代日本を舞台にした作品に、西洋趣味的かつ新中世主義的なファンタジー世界の存在が登場することはしばしばある。その中でも、国際交流の比喩として人外キャラと人間のキャラクターの交際の描写に重点を置く〈人外もの〉(Escande 2022b) が最も過激なサブジャンルかもしれない。

(13) 外来モチーフの一種が単なる商材 (コモディティ) として再利用される日本のアニメーションに着目したドゥウインターの先行研究については後述予定である (deWinter 2012)。

の存在として共通の理解を獲得するに至っている。こうした観点からデータベース・ファンタジーのデータベースとしての機能を〈記号のカタログ〉と見做すことができるだろう。なおかつ、カタログとしての一貫性を保ちながら、その内容は更新されていく。それはエーコの記号論で換言すれば、内在化された記号群、つまり当該ジャンルの鑑賞者に特化した一つの〈百科事典〉でもある。なぜなら、オーディエンスが異文化由来のモチーフの歴史的な背景までは知らなくても、定番のモチーフとしての共通理解があり、創作者はオーディエンスの先行知識、つまり記号としての認識を前提に創作を展開しているからである。つまり、一つの作品やサブジャンル独自のモチーフではなく、広義のファンタジー的存在として内在化されているのだ。かくして異文化由来の記号の集積により、データベース・ファンタジーのデータベースが構築されるのである。

3. エーコによる解釈的記号論の観点から

先述した概念だが、エーコの記号論における最も重要な貢献とされる (Proni 2015, 22) 〈百科事典^{encyclopedia}〉は、以下の引用で示されるように〈辞書^{dictionary}〉とは異なる。

辞書と百科事典の対立は、現代の意味成分論の枠組みで広く議論されているが、依然としてその定義はやや曖昧である。しかしながら、大まかに言えば、辞書的な表象は純粋に言語的能力に関するものであるのに対し、百科事典的な表象は、いわゆる「世界知識」の全体を考慮に入れるものであるといえるだろう。百科事典が提供する世界知識は、我々が見るような、直接的で物理的、あるいはしばしば個人的な経験とは関係がない。それどころか、それは他の記号現象、相互テクスト的知識、解釈項の連鎖と深く結びついている。(Eco 1984, 255)

つまり、〈百科事典〉と〈辞書〉も、物質的なものではなく、読者（よりも広く鑑賞者や消費者まで含む）が持つ予備知識である。〈辞書〉はある意味、コンテキストに応じた解釈によって更新される以前に機能するフレームワークともいえるだろう。

読者は辞書的形態の語彙集に依拠し、表現の基本的意味単位を特定する。この下位レベルで、記号内容の最小限の諸公準、あるいは含意の諸規則が機能する。たとえば、「むかしむかし、あるところに白雪姫という王女さまが住んでいました」という文を読めば、「王女」について統辞論的には単数・女性、意味論的には〈人間で生命ある〉存在ということになる。その他の特性はまだ顕在化されない。(Eco 1993, 119–20)

エーコにとっては、ある記号の意味とは、個人レベルの現象ではなく、共通の知識を通じた結果である。記号の制作と解釈には、多次的な知識体系に属する幅広い規範と情報が含まれ、解釈者と発生者はコミュニケーション実践の中でそれらを共有し、更新していくのである。それを〈百科事典〉と規定する。

3.1 百科事典論から考えるデータベース・ファンタジー

エーコの長年にわたる研究活動において、その細部は変化したが、比較的最近のものでは、〈百科事典〉の種類とそれらの関係性について、彼が論じた以下の言説を参照することもできるだろう。

『カントとカモノハシ』では、核的内容 (NC) (素人も自然主義者もネズミという言葉が喚起する性質に同意できる解釈者の集合であり、どちらも「キッチンにネズミがいる」という文を同じように理解する) とモル内容 (MC)、つまり自然主義者がネズミについて持ちうる専門

14) その結果、スーザン・J・ネイピアは1990年代半ばまでの作品を対象に「明らかに、日本ファンタジーにおいては、いくつかのテーマとイメージが西洋に比べてより強調されているが、本研究は日本独自のテーマを一つも発見できなかった」と結論付けていた (1996, 223)。高橋も、1989年から独自性を見せる作品が現れ始めたと指摘し、それ以前は「欧米のファンタジーの単なる焼き直し」と呼ぶ (高橋 2004, 32–33)。高橋が定義する独自性を見せる「第二の波」は「一九八〇年代の後半から九〇年代はじめにやってくる」と指摘し (高橋 2004, 32)、データベース・ファンタジーと重なっていると見受けられる。

知識の違いについて述べた。そして、博物学者と一般的なネイティブ・スピーカーが共有する〈k〉があり、他方には、管理しきれないほど多くの〈専門百科事典〉があり、その全集が達成不可能な〈マキシマル百科事典〉を構成すると考えるのが妥当である。したがって、パットナムが言語の社会的分業と呼ぶものの状態（あるいは層）を想像するには、一種の太陽系（マキシマル百科事典）を仮定して、その中で多数の専門百科事典が中心の核（マキシマル百科事典）を中心に、さまざまな周回軌道を描いているが、その核の中心には、各個人の百科的知識を多様かつ予見できない形で表す〈個別百科事典〉も群れていると想像しなければならない。（Eco 2014, 72）

ネズミの比喻も流石というべきか、エーコらしく分かりやすいが、本研究の対象を基準に表現し直してみよう。データベース・ファンタジーにまつわる百科事典は言うまでもなく〈専門百科事典〉である。とはいえ、ファンタジーのあまりの人気によって、ファンタジー世界関連の記号は、ジャンルの熱狂的な消費者以外にも部分的に理解され、その一部はより広く日本ポップカルチャーと化し（例えば誰もが何となくでも、ドラゴンを知り、スライムを知っている）、〈メディアン百科事典〉に収録されている部分もある。ちなみに、エーコによると「その範囲を測定することは難しいが、メディアン百科事典は、ある文化のコンテンツと同一視される」（Eco 2014, 73）という。

データベース・ファンタジーの〈専門百科事典〉は、あらゆる〈専門百科事典〉と〈メディアン百科事典〉から記号を採択して構築されている。事情を複雑化させる要素は、必ずしもそれらの百科事典からの直接な導入ではなく、むしろ、仲介を挟んで導入された場合が多かったことを、筆者自身は過去に検証している（エスカンド 2021a; Escande 2023）。つまり、本来はある文化の〈メディアン百科事典〉に収録されているものとはいえ、多くの場合、データベース・ファンタジーへの導入がそれを既に部分的に採択していた〈専門百科事典〉を通して行われていた。あくまでもモデル読者レベルの話だが、〈メディアン百科事典〉（自文化の伝承など）を持つ西洋の（モデル）鑑賞者なら、それらのモチーフの歴

史的背景を知っているが、日本の（モデル）鑑賞者が持つのが歴史性を排除した〈専門百科事典〉だからこそ、ファンタジー世界の存在として認識されているわけである。しかし、先述の通り、こういった日本におけるファンタジー世界の〈専門百科事典〉によって、いわゆるオタク領域のマニアックなコンテンツであったモチーフ群が大衆化し、より広範な日本ポップカルチャーへと拡散され、現代日本人の〈メディアン百科事典〉に広がったことは注目に値する。百科事典は、単なる記号のレポジトリーではないからである。

記号過程を支配する記号論的ルールの源でもある。百科事典は知識がその機能規則を示し、記号の解釈と生成の条件を確立する空間である。その意味で、百科事典は、それを形成する要素によって機能する多次元的なシステムである。エーコ自身が主張するように、記号過程はそれ自体でそれ自体を説明するプロセスである。（Desogus 2012, 502）

つまり、記号過程のパラダイムを規定するデータベース・ファンタジーの場合では、サブジャンルに関係なく一貫性を持つ記号群、つまりデータベースの理解が期待されている。作品内において、記号はその作品の世界観で更新されない。つまり、再記号過程はデータベースに追加される段階で行われるわけだが、作品鑑賞のレベルでは最低限になる。データベース・ファンタジーで機能する以上の解釈項、例えば歴史的な背景などは不要なものと考えられる。もちろん、データベース・ファンタジーに登場する外来記号の史実に関して詳しい鑑賞者もいるだろう。それは、創作者に前提として意識されているモデル読者の範囲ではなく、ジャンルの性質には関係しない。むしろ、創作者をも凌駕する予備知識は、創作者が想定した鑑賞の妨害にもなりうる。いずれにせよ、この程度の例外性は、エーコが述べる〈個別百科事典〉に含まれるものといえよう。

データベース・ファンタジーにおける「データベース」を、エーコが規定した百科事典の一種として明確に区分することは困難である。エーコ自身が認めているように、メディアン百科事典の範囲を正確に測定することは難しく（Eco 2014, 73）、また、データベース・ファンタジーがどの程度「ある文化

のコンテンツ」(同上)として機能しているかについては、本稿で十分に考察する余裕がない重要な課題である。

さらに、データベース・ファンタジーを専門百科事典の一種と捉えた場合、それは特定のジャンルに限定されず、エーコが考えた狭義の百科事典の範囲にも該当しないと考えられる。ここでは一旦、データベース・ファンタジーにおけるデータベースの性質を、以下の要素によって特徴づけられるものとして捉える。すなわち、21世紀における新メディアの普及と情報拡散スピードの増加、日本独自のメディアミックスを超えたトランスメディア的ダイナミクス、さらに本稿が扱う文化仲介者としてのゲームの役割を通じた再記号化過程としての異文化受容である。

これらの背景を踏まえ、データベース・ファンタジーにおける「データベース」は、極めて高いトランスメディア性とトランスナショナル性を有する〈横断百科事典〉として定義することが可能であると考えられる。つまり、〈メディアン百科事典〉よりも範囲は狭いが、〈専門百科事典〉ほど限定されたものではなく、あらゆるサブジャンルに応用可能な範囲を持つと言える。ジャンル論の観点から見れば、データベース・ファンタジーがメタジャンルであるとするなら、そのデータベースは記号論の観点においても、同様にあらゆるジャンルを横断して参照可能な百科事典として機能するであろう。

ただし、この定義はあくまでデータベース・ファンタジーにおける「データベース」の特異性を示唆するための暫定的なものであり、現時点では十分な検証が行われていない。したがって、これは今後の研究課題として位置づける。

3.2 外来記号の内在化

上述したように、他ジャンルにおける百科事典に比べてデータベース・ファンタジーが独自である理由は、外来の記号で成り立っている性質にある。文化史的視点から行われた研究においては仲介の役割について細かく指摘されている(Shimokusu 2016; Escande 2023; 2022a)が、文化史的詳細を省略して、それらの先行研究を記号論から再考して、その論旨を示したい。先ほども例示したゴーレムを取り上げよう。文化移転における再記号過程の中で最も顕著な現象は、拒絶も追加も含めた解釈項の更新である。

データベース・ファンタジーにおけるゴーレムは、ユダヤ神秘主義まで遡ることができる(伊達 2013; エスカンド 2022c)とはいえ、直接的に採択されたわけではない。ユダヤ神秘主義関連の書籍や、海外映画からの受容により、既に日本では知る人ぞ知る存在ではあったが、西洋ファンタジー、とりわけTRPG『ダンジョンズ&ドラゴンズ』(初版1974年)を仲介として、異文化受容の新しい道筋で日本へと再導入されたのである(エスカンド 2022c)。その結果、日本では現在、ゴーレムという記号は詳細(つまり連想可能な解釈項)が異なった状態で、いくつかの〈専門百科事典〉に収録されている。本稿で取り上げられている記号は文化的単位でもあるため、同じように見える〈ユダヤ神秘主義〉関連の〈専門百科事典〉でも、海外のユダヤ人が持つ〈メディアン百科事典〉と、オカルト趣味で〈専門百科事典〉で把握している日本人、あるいはファンタジー作品を愛好し、ゴーレムに限らず、しばしばユダヤ神秘主義に登場するモチーフの背景を知りたくて調べた日本人とも異なる〈専門百科事典〉が共存する。エーコのシステムで考えるそれらは〈マキシマル百科事典〉に包含されており、〈個別百科事典〉もその実証的な詳細を規定している。

西洋ファンタジーにおいて、ファンタジー世界での再コンテクスト化の段階で拒絶された要素もある。このような架け橋の影響と並行して、文化的距離の結果、データベース・ファンタジーにおいて新たな喪失も見受けられる。この文化的距離とは、文化的単位である記号の異文化受容においては極めて重要な側面と思われるが、エーコはこれまで、ポップカルチャーに長年着目してきたにもかかわらず、データベース・ファンタジーの背景にあるような大規模な異文化受容については、管見に入る限り論じられたことがない。この空白を埋めるには、日本ポップカルチャーと新中世主義の関係性を論じたジェニファー・ドゥウインターの指摘が手がかりになると考えられる。

西洋人にとって、ヨーロッパの中世はしばしば文化的・歴史的意義を帯び、郷愁や懐古的な感情によって彩られる。一方で、日本人にとってのヨーロッパ中世は、エキゾチックな場所として、アニメーションの物語に再構成可能な豊かな表象を提供するものである。言い換えれば、

日本人にとって西洋中世は、そもそも実在する「指示対象」として経験されたことがなく、シミュラクルの異なる秩序を経ることがなかった。そのため、中世は日本において、表象および商品として常に新中世主義的な遊びの対象として開かれていたと考えられる。「実在」が存在しなかった以上、アニメは「実在」に忠実である必要はなく、自由な創造の場を得ている。さらに、西洋中世の表象がジーンズやレザージャケット、ヘヴィメタル音楽といった他のグローバルな商品と同様、グローバル経済の中で輸入され、消費されていることを考えると、この現象はむしろ自然な帰結であると言えるだろう。(deWinter 2012, 76-77)

ドゥウインターの主張をエーコの記号論で解釈すると、原文化圏の〈メディア百科事典〉という前提を共有しない日本人は、新中世主義（主にファンタジー世界）の〈専門百科事典〉でしか西洋的中世関連記号を知らず、史実の縛り（つまりユダヤ神秘主義という歴史的〈専門百科事典〉）がなく、自由に改変可能な「対象なき記号」として、作品創作の際に使用しうる。このような感覚が、近年、問題視されるような描写を生み出し、日本ポップカル

チャーの海外受容において文化摩擦まで引き起こしている⁽³⁾。先述の通り、図3で可視化されたように、記号の導入が西洋ファンタジー作品を仲介とし、記号過程がそれにつれて進行したことは、ドゥウインターが指摘する文化的距離・断絶の一つの理由であろう。

ドゥウインターは日本のアニメーションに着目しているが、それはこのメディアに限った話ではない。それは、データベース・ファンタジー全体に対しても同じことが言える。シミュラクラでもない中世モドキは（例えば「ナローロッパ」と呼ばれるものがその好例だが）その全体の中の個別のモチーフもそれぞれ記号として独立している。それらも、本来の対象から逸脱しているのである。それらの史実から逃れた記号が、再創造（再記号過程）を制限または誘導したりする「縛り」（歴史的解釈項）を欠いた結果として、特定の作品やサブジャンルを越境した記号と化して存続することは別段驚くに当たらない。

本稿で確認してきたように、^{cultural broker}文化仲介者としてのゲーム（TRPGをはじめとする）は、重要かつ中心的な役割を果たした。しかし、それ以降、現象全体はその仲介的役割には依存しなくなっている。デュラハンの事例が示すように、そういった海外ファン

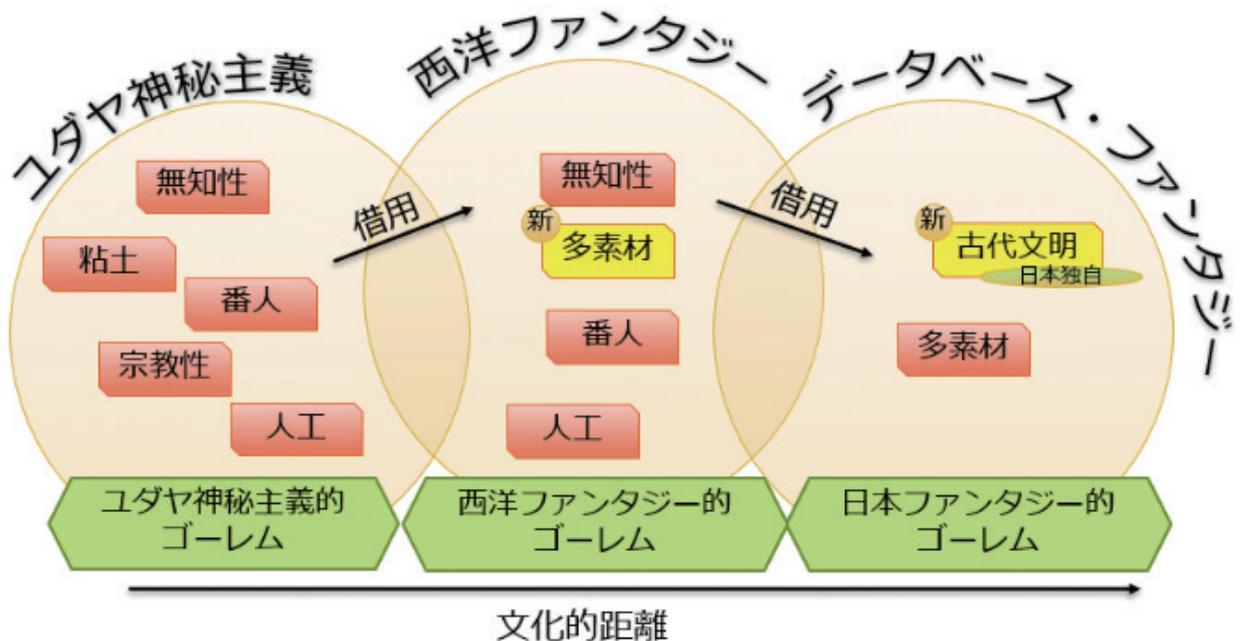


図3 ゴレムのトランスナショナル的再記号過程
備考：(伊達 2013; エスカンド 2022c)

タジーでの再コンテキスト化が行われなくても、日本での受容の段階で同じ性質の再記号過程が見受けられる (Escande 2023, 66; Shimokusu 2016)。アイルランド伝承を第一の起源とする、不吉で死神のような存在であるデュラハンの場合、例外的に TRPG など、海外ファンタジー作品の仲介がなかったことで、単純化というより、詳細に同レベルの再記号過程が行われた。

図4に示されているように、第一の起源としてのデュラハン像とは大きく異なり、データベース・ファンタジーにおけるデュラハンは、いくつかの要素(解釈項)の入れ替えや追加を通じて再創造過程(再記号過程)を経ており、第二の起源を獲得した。それらは互いによく重なり合い、「アンデッドの騎士」「首なしアンデッド」「首なしアンデッドの騎士」「女性騎士」「首なし女性」など、本来のコンテキストでは想定され得なかった表象がデータベース・ファンタジーでは確認される。

データベース・ファンタジー論の事例研究で取り上げた特徴をさらに可視化すると、いかにして新たな解釈項がより広範な再創造において位置付けられるかが示される。一つ目のカトブレパスは日本独自の再創造 (Escande 2021b)、つまり〈専門百科事典〉の更新にともなう再記号過程をめぐる、もう一つの事例となる。

一つ目という日本独自の解釈項と、細長い首という珍しい解釈項がとりわけ注目に値する。カトブレパスとは元来エチオピアの牛羚羊とされる幻獣で、古代ローマの博物誌や中世の動物寓意譚において、その目を見た者は即死すると説明されてきた。フランスの小説家ギュスターヴ・フローベール (Gustave Flaubert, 1821-1880) が『聖アントワヌの誘惑』(La Tentation de saint Antoine, 1874) でカトブレパスを再話化し、本作を引用したホルヘ・ルイス・ボルヘスも『幻獣辞典』(El libro de los seres imaginarios, 1967) で紹介を行い、TRPGの『ダンジョンズ&ドラゴンズ』(1974) で初めてカトブレパスが欧米のファンタジー作品に導入された (Escande 2022a, 10-13)。日本において、細長い首という本来は一人の小説家に独自の描写がむしろ、記号過程の中心に置かれた。そして、一つ目という日本以外に確認されない解釈項は、日本語資料に伝わった読解の問題に起源があると確認された (Escande 2021b, 9-10)。

図3、4、5で可視化されたような記号の単純化(解釈項の減少)と、データベース・ファンタジーを特色付けるような、むしろ原典と無関係な解釈項の追加が、当該ジャンルにおける異文化受容に基づく再記号過程の二つのメカニズムとして際立つ。それらの事例の再記号過程の方針は、場合によって解

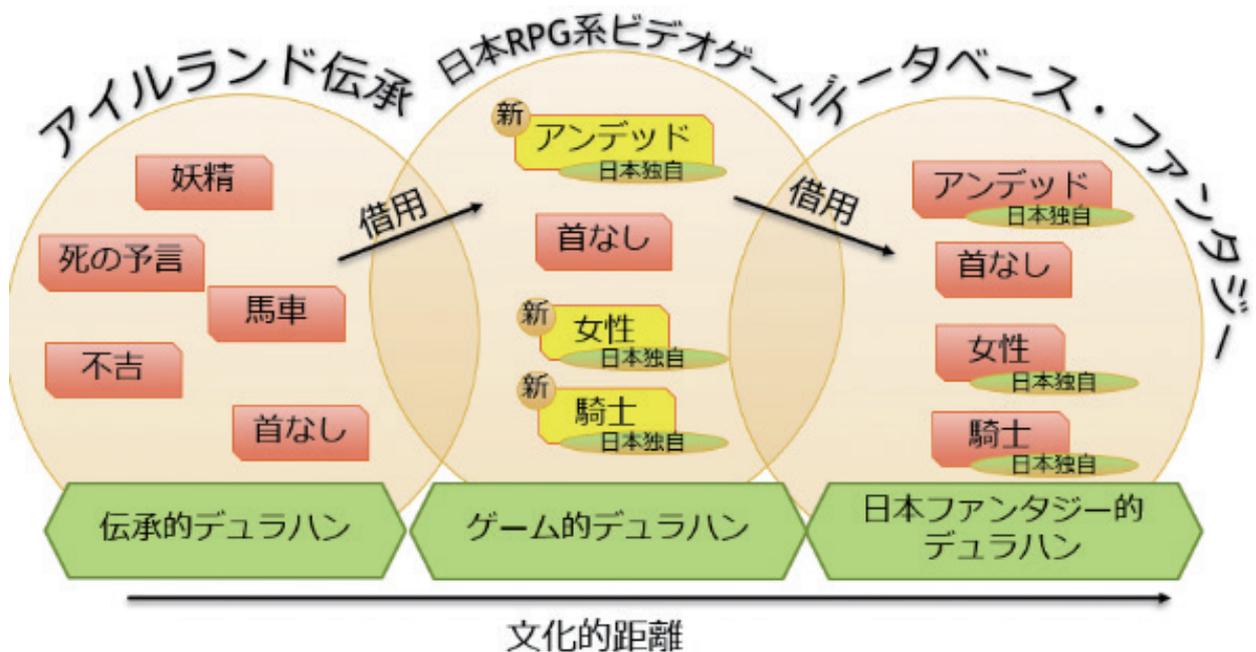


図4 デュラハンの再記号過程
備考：(Shimokusu 2016; Escande 2023)

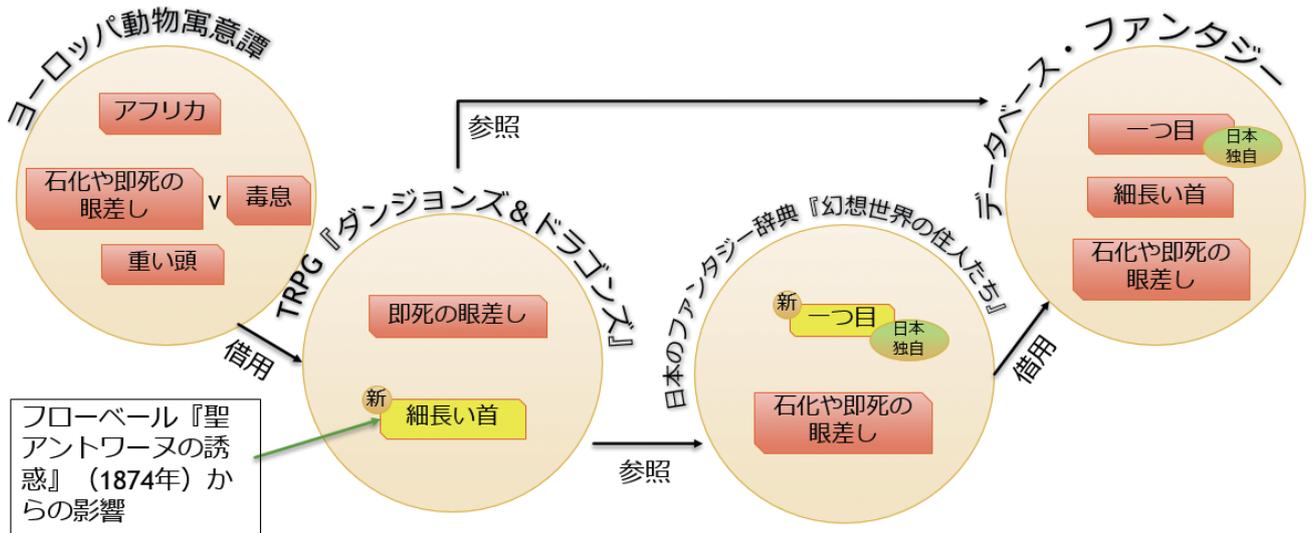


図5 カトブレパスの再記号過程
備考：(エスカンド 2021b)

積項の拒絶を中心に（ゴーレム、図3）、あるいは解釈項の追加を中心に（デュラハン、図4）、あるいは双方を同レベル（カトブレパス、図5）に行われている。しかしそのいずれにも、能動的な解釈項の変換が認められるわけで、その過程こそがデータベース・ファンタジーの記号論的特徴だともいえる。

最後に

記号論をもちいて考察した結果、データベース・ファンタジーの特徴は、第一段階、すなわち大規模な海外由来の記号導入と、第二段階、すなわちその日本独自の再創造にあることが明らかになった。1980年代初期から集中的にあらゆる異文化の百科事典を部分的に採用し、日本ファンタジー制作のための〈専門百科事典〉として再構築され、そしてその〈専門百科事典〉が21世紀から日本独自の複雑化を遂げた。1980年代から鑑賞者の好奇心に応えるため、あるいは、海外の史実をある程度紹介するため（つまり海外の〈メディア百科事典〉と〈専門百科事典〉と日本の〈専門百科事典〉を架橋するために）、ファンタジー辞典という紙媒体の事典が具体化され、それらの資料は次第にデータベース・ファンタジーに強い影響を及ぼすことになった（Escande 2023）。

図3、4と5のように、日本での受容が進むにつれ、外来記号は単純化や複雑化にともない再創造され、拡散され、内在化され、日本ファンタジーの新しいコンテクスト、つまり文化単位に適応すること

で、「新しい解釈項」が「失われた解釈項」に入れ替えられる。その結果として、日本的な特色を獲得するに至ったが、この特色こそ、データベース・ファンタジーがグローバルに流行している理由の一つなのかもしれない。こういった文化移転現象の分析に記号論を援用することで、モチーフの変容の詳細を明確化することができ、また、ポップカルチャーにおける記号の流通に関してもより正確な指摘を行うことができる。

本稿では、データベース・ファンタジーの記号論的再考を実践するなかで、エーコの記号論に依拠しつつ、データベース・ファンタジーを構築する外来記号導入とそれらの再記号過程の性質を可視化した。それはつまり、記号の作品独自の利用というよりも、テキストを越境し、ジャンルレベルの強い共通性を提示する外来記号の消費であり、それにとともなう独自の再記号過程の傾向として把握することができよう。その上で、ジャンル・ファンタジーの鑑賞において機能するような、サブジャンルに付随する〈専門百科事典〉というよりは、むしろデータベース・ファンタジーでは、より越境的で、より広範な〈百科事典〉が参照されることを示した。外来モチーフの起源が知られずとも記号として把握され、〈専門百科事典〉より広範であるこの〈百科事典〉が、日本ポップカルチャーの一部として浸透し続ける過程で、日本文化に所属する〈メディア百科事典〉と化しつつある。ほとんど外来記号で構築されている〈百科事典〉としての性質、とりわけ、

上記の再記号過程の方針も提示することができた。

データベース・ファンタジーの〈百科事典〉の内容であるが、モデル読者にとっては、ファンタジー世界の存在としてしか記号過程が行われぬ記号群だからこそ、他ジャンルより記号のデータベース消費が可能となる。ドゥウインターが指摘した外来コンテンツの商材扱いもその一環として理解することができる。内在化されるにつれ、歴史的背景（歴史的解釈項）とともに外来性までもが忘却されるという特徴も重要である。つまり、現代日本社会における外来記号の独自の消費パターンがあり、データベース・ファンタジーで過激に具体化されていると見てとることもできる。

その消費パターンはより広くポストモダンの文脈に置かれているため、このような外来記号の極端な再記号過程がデータベース・ファンタジー独自であるとはいえ、その具体的な過程は欧米ファンタジーにおける再記号過程といかに異なるかをより精密に検証する必要がある。この問題も含めて、記号論的検証の可能性とその意義を示した本研究の成果を踏まえ、外来記号導入と再記号過程としての異文化受容のより詳細な検証には引き続き記号論的探求が必要なため、今後の課題としたい。

引用文献

- Addams, Shay. 1990. *The Official Book of Ultima*. Greensboro, N.C: Compute! Books.
- Barder, Ollie. 2017. "Hironobu Sakaguchi Talks About His Admiration For 'Dragon Quest' And Upcoming Projects." *Forbes*. January 29, 2017.
<https://www.forbes.com/sites/olliebarder/2017/06/29/hironobu-sakaguchi-talks-about-his-admiration-for-dragon-quest-and-upcoming-projects/>
- BPS. 1984. 『ザ・ブラックオニキス』 PC-8801. BPS.
- cakes編集部. 2015. 「遠藤雅伸「ゲーム技術の黎明期に、中二病全開でつくったら『ゼビウス』ができた』」. 『cakes (ケイクス)』. August 6, 2015.
<https://web.archive.org/web/20210225190840/https://cakes.mu/posts/10449>
- Carlson, Marvin. 2008. "Intercultural Theory, Postcolonial Theory, and Semiotics: The Road Not (yet) Taken." *Semiotica* 2008 (168).
- Clute, John, and John Grant, eds. 1999. *The Encyclopedia of Fantasy*. London: Orbit.
- Desogus, Paolo. 2012. "The Encyclopedia in Umberto Eco's Semiotics." *Semiotica* 2012 (192).
- deWinter, Jennifer. 2012. "Neo-Bushido: Neomedieval Anime and Japanese Essence." In *Neomedievalism in the Media: Essays on Film, Television, and Electronic Games*, 69–87. Lewiston: The Edwin Mellen Press.
- Eco, Umberto. 1984. "Metaphor, Dictionary, and Encyclopedia". *New Literary History*, 15(2), 255–271.
- . 1993. 『物語における読者』 篠原資明訳. 東京：青土社.
- . 2014. *From the Tree to the Labyrinth: Historical Studies on the Sign and Interpretation*. Anthony Oldcorn, Trans. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.
- Escande, Jessy. 2022a. "Foreign Yet Familiar: J. L. Borges' Book of Imaginary Beings and Other Cultural Ferryman in Japanese Fantasy Games." *Games and Culture*, 18(1), 3-26.
- . 2022b. "Jingai Characters in Japanese Popular Culture and Their Function as Proxies for Representing and Questioning Otherness." In *Proceedings of International Seminar 2021: Coping with the "New Normal" and the Promotion of International Exchange*. Osaka University: International Affairs Office, School of Letters/Graduate School of Humanities.
- . 2023. "Compiling, Connecting, Transforming: The Role of Fantasy Bestiaries in the Transmedial Diffusion and Appropriation of Foreign Imaginaries in Japan." *Replaying Japan* (5), 65–79.
- Foster, Michael Dylan. 2009. *Pandemonium and Parade: Japanese Monsters and the Culture of Yōkai*. Berkeley: University of California Press.
- Hoey, Patrick. 2015. *Mastering LibGDX Game Development: Leverage the Power of LibGDX to Create a Fully Functional, Customizable RPG Game for Your Own Commercial Title*. Birmingham: Packt Publishing.
- Hume, Kathryn. 1984. *Fantasy and Mimesis: Responses to Reality in Western Literature*. New York: Methuen.
- Irwin, W. R. 1976. *The Game of the Impossible: A Rhetoric of Fantasy*. Urbana: University of Illinois Press.
- Kamm, Björn-Ole. 2020. *Role-Playing Games of Japan: Transcultural Dynamics and Orderings*. Cham, Switzerland: Palgrave Macmillan.
- Lévi-Straus, Claude. 1976. 『野生の思考』 大橋保夫訳. みすず書房.
- Lucas, Raphaël. 2017. *La Légende Final Fantasy I, II & III: Genèse et coulisses d'un jeu culte*. Cork: Primento Digital Publishing.
<https://public.ebookcentral.proquest.com/choice/publicfullrecord.aspx?p=5164892>
- Matthews, David. 2017. *Medievalism: A Critical History*. Paperback edition. Medievalism, Volume 6. Cambridge: D.S. Brewer.
- Napier, Susan Jolliffe. 1996. *The Fantastic in Modern Japanese Literature: The Subversion of Modernity*. The Nissan Institute/Routledge Japanese Studies Series. London: Routledge.
- Nikolajeva, Maria. 2009. "Devils, Demons, Familiars, Friends: Toward a Semiotics of Literary Cats." *Marvels & Tales* 23 (2): 248–67.
- Perper, Timothy, and Martha Cornog, eds. 2011. *Mangatopia: Essays on Manga and Anime in the Modern World*. Santa Barbara, Calif: Libraries Unlimited.

- Peterson, Jon. 2012. *Playing at the World: A History of Simulating Wars, People and Fantastic Adventures, from Chess to Role-Playing Games*. EBook. San Diego: Unreason Press.
- Proni, Giampaolo. 2015. "Umberto Eco and Charles Peirce: A Slow and Respectful Convergence," *Semiotica*, 2015 (206): 13–35.
- "Richard Garriott's Handwritten DND #1 Design Notes." 2015. The Origin Gallery. November 24, 2015. <https://web.archive.org/web/20200617071025/http://gallery.ultimadex.com/richard-garriotts-handwritten-dnd1-notes/>
- Shimokusu, Masaya. 2016. "An Anime Dullahan." Kindle eBook. In *The Supernatural Revamped: From Timeworn Legends to Twenty-First-Century Chic*, edited by Barbara Brodman and James E. Doan, 132–43. Madison: Fairleigh Dickinson University Press.
- Zagal, José Pablo, and Sebastian Deterding, eds. 2018. *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations*.
- 石田賀津男. 2008. 「立命館大学、「ドルアーガの塔」のセミナーを実施。遠藤氏が企画初期の流れを披露。ゴンゾ橋本氏はアニメの狙いを語る」『Game Watch』. May 12, 2008.
<https://web.archive.org/web/20190803200533/https://game.watch.impress.co.jp/docs/20080512/dru.htm>
- 上原尚子, 杉山東夜美 (原作). 1989. 『虚空の剣：真・エクスカリバー伝説』 富士見ファンタジア文庫. 富士見書房.
<https://ndlsearch.ndl.go.jp/books/R100000002-I000002023215>
- エスカンド・ジェシ. 2021a. 「現代日本ファンタジー文芸作品におけるモチーフの文化移転：テーブルトップ・ロールプレイング・ゲーム (TRPG) の媒体としての役割を中心に」『社会文化研究』 23: 71–93.
- . 2021b. 「カトブレパスの変貌：日本ポップカルチャーにおける文化移転的変容の事例研究として」『比較文化研究』 145: 1–13.
- . 2022a. 「ゲールの放浪：古代アラビアから現代日本への文化移転を追跡して」『比較文化研究』 146: 1–14.
- . 2022b. 「異世界ものにおけるゲーム的世界の考察：テキストに見られる現代日本社会批判を巡って」『人文×社会』 2 (7): 39–53.
- . 2022c. 「現代日本ポップカルチャーにおけるゴレムについて：ゲームにおけるモンスター化から多メディアへの拡散まで」『比較文化研究』 149: 107–21.
- . 2022d. 「現代日本ファンタジーにおける〈文化の盗用〉の問題—日本の実情に適合した理論構築の必要性について—」『待兼山論叢』 56 文学編: 113–32.
- 岡本広毅. 2019. 「ファンタジーの世界と RPG：新中世主義の観点から」『立命館言語文化研究』 31 (1): 175–87.
- 香川雅信. 2015. 「江戸の三大改革と妖怪文化」『怪異・妖怪文化の伝統と創造：ウチとソトの視点から』小松和彦編, 45: 137–43. 国際シンポジウム. 国際日本文化研究センター.
- 神坂一 (著), とあらいずみるい (イラスト). 1989. 「スレイヤーズ 白魔術都市の王子」『月刊ドラゴンマガジン』, 10 月号, 94–102.
- 小松和彦. 2017. 『進化する妖怪文化研究』 妖怪文化叢書. せりか書房.
- スクウェア A チーム. 1987. 『ファイナルファンタジー』ファミリーコンピュータ. スクウェア.
- 鈴木貞美. 2009. 「妖怪の文化交流史の方へ：田中貢太郎のことなど」『妖怪文化研究の最前線』, 編集者：小松和彦, 56–66. 妖怪文化叢書. せりか書房.
- チュンソフト. 1986. 『ドラゴンクエスト』ファミリーコンピュータ. エニックス.
- 高橋準. 2004. 『ファンタジーとジェンダー』 東京：青弓社.
- ナムコ. 1985. 『ドルアーガの塔』 FC; MZ15: ナムコ.
- 伊達雅彦. 2013. 「ゴレム表象の軌跡」『ゴレムの表象：ユダヤ文学・アニメ・映像』 188–223. 東京：南雲堂.
- 三浦建太郎. 1989. 「ベルセルク」第 37 巻まで『ジェットコミックス』, 第 38 巻から『ヤングアニマルコミックス』.
- 山中由里子 (編), 国立民族学博物館 (監修). 2019. 『驚異と怪異—想像界の生きものたち』 東京：河出書房新社.
- リバーヒルソフト. 1984. 『リザード』 PC-8801/SR. クリスタルソフト.

謝辞

本論文の執筆にあたり、貴重なご助言と日本語校正において多大なご支援を賜りました獨協大学外国語学部の松本健太郎教授に、深く感謝申し上げます。松本先生の的確なご指摘と温かいご支援が、本論文の完成に大いに寄与いたしました。

また、本研究は JSPS 科研費 JP23K18626 と早稲田大学特定課題研究助成費（課題番号 2021C-263）の助成を受けたものです。