

シンポジウム

ポップ・アーサリアーナ：サブカルチャーにおけるアーサー王物語の受容と変容

序論

小路 邦子（英文、慶應義塾大学非常勤講師）

近年アーサー王物語に対する国内外での関心の高まりには目を見張るものがある。映画にドラマ、ファンタジーやゲームは言うまでもなく、演劇・ミュージカルといった分野でも広くアーサー王物語が取り上げられている。こうした現象は欧米ではある程度理解もできるが、文化的伝統としてこれを持たない日本ではとりわけ異様なほどである。しかも、ゲームとアニメにおいてはモチーフの使用にとどまらず、独自の進化を遂げつつあると言ってもいいかもしれない。なにしろ、Fate ではアーサーが「女体化」しているのだ。そこで、本シンポジウムでは各発表者の関心に応じて、現在のサブカルチャーにおけるアーサー王物語の取り上げ方について論じてみることにしたい。

1. Role-Playing Game における中世主義とモンスター表象：日本における受容のあり方を巡って

岡本 広毅（英文、立命館大学准教授）

現代の日本において、西洋中世はしばしば＜ファンタジーの世界＞と結びつけられ、漫画やアニメ、映画など広く大衆文化の一部を担っている。ゲーム産業に目を向けると、ドラゴン・クエスト(Dragon Quest)、ファイナル・ファンタジー(Final Fantasy) という日本を代表する二大 RPG (Role-Playing Game) は、中世のイメージ形成において実に大きな影響を及ぼしている。しかし、RPG における“Medievalism”（中世主義）の要素が指摘される一方で、日本への受容とその多様な広がりに関してはまだまだ十分な検討がなされていない。本発表では、1995 年、二大 RPG 両者の開発スタッフが携わることで注目を集め発売されたスーパーファミコンソフト『クロノ・トリガー』(Chrono Trigger) を中心に、RPG における中世主義の系譜と日本におけるその受容の一端を考察したい。アーサー王物語のモチーフや興味深いモンスター表象が見られる本作では、RPG における中世主義を考える上で重要な視座を与えてくれる。

2. アーサー王物語の登場人物の諸相：中世と現代の人物描写イメージを比較して

滝口 秀人（仏文、自由ヶ丘学園高等学校教諭、立教大学スポット講師）

最近、ゲームやアニメでアーサー王と円卓の騎士は大人気。アーサー王は女性になったり、マーリンは若くイケメンであったり。ケシカランと思う方々もいらっしゃるかも知れませんが、そもそも中世の物語で騎士はどのような見た目で設定されていたのでしょうか。そして、何を参考に現代のイラスト・アニメーション作家は彼らのイメージをデザインしたのでしょうか。特に研究者の方々にはなじみが薄いと思われる、現代のアーサー王と円卓の騎士のイメージ（キャラクターデザイン）を、実例を挙げて紹介しながら、なぜそのデザインやキャラクター設定になったのかを考察します。あわせて彼らが中世の物語ではどう描写されていたのかと比較検討することで、この考察は、中世人と現代人の美的感覚の違いや、反対に共通する点を見出す一つの試みとなるでしょう。

### 3. そして伝説へ：『ドラゴンクエスト11』における騎士道とアーサー王

小宮 真樹子（英文、近畿大学准教授）

現代のゲームにはアーサー王伝説の影響が数多く見受けられるが、『ドラゴンクエスト11』でも特別な剣が物語の鍵となる。また、（故人ではあるが）アーサーという名の王が存在し、騎士道にも焦点が当てられている。

けれども「きしどう」スキルを扱う仲間シルビアは、流浪の旅芸人にしてトランスジェンダーという異色の経歴を持つ。『ドラゴンクエスト8』が史実を踏まえて聖堂騎士団を描いた一方で、11では中世騎士道をパロディ化するような記述が多く見受けられるのである。

このように、歴史的事実拘泥せず騎士を描いている点は実に興味深い。アーサー王物語も時代ごとに様々な解釈が生み出され、新たな伝説として容認されていった。同様に『ドラゴンクエスト11』も大胆に騎士像を改変しているのである。本発表では中世の文献と比較しながら『ドラゴンクエスト11』の騎士を分析することで、現代日本におけるアーサー王受容を考察したい。

### 4. 『キング・アーサー』（2017）に見る中世のモチーフとその変容

小路 邦子（英文、慶應義塾大学非常勤講師）

本年6月に日本公開されたガイ・リッチー監督の『キング・アーサー』は、これまでのアーサーもの映画とは異なり、ヴォーティガンという人物を中心に据えてアーサーが王位につくまでの物語を展開している。一見すると現代的で、設定も『ブリタニア列王史』やマロリーなどで知られてきた物語からはかけ離れて見える。だがよく見てみると、中世のモチーフをうまく取り入れ、それを変容させていることがわかる。これらのモチーフを作品中でどのように扱っているのかを見ていきたい。

## 研究発表

### 研究発表 (1) Vinaver, E. K. Chambers, C. S. Lewis : 微妙な関係

高宮 利行 (慶應義塾大学名誉教授)

Eugène Vinaver, E. K. Chambers, C. S. Lewis は、それぞれ Oxford で占めた位置は異なるものの、*Le Morte Darthur* に強い関心をもっていた。Vinaver は Winchester MS の 3 巻本の校訂版を 1947 年に Clarendon Press から出版し、Chambers は *Oxford History of English Literature*, vol. 2: *At the Close of the Middle Ages* (Clarendon, 1945) に Malory に関する一章を加えた。Lewis は Vinaver, ed., *Works of Sir Thomas Malory* を書評し、その改訂版は J. A. W. Bennett, ed., *Essays on Malory* (Clarendon, 1963) にも掲載された。発表者は OUP Archive の中に、Vinaver の D.Litt. 申請に対して Lewis が報告した否定的なコメントがあることを発見した。本発表では Vinaver をめぐる微妙な関係を探る。

※当日は Chambers, *At the Close of the Middle Ages* をお持ちの方、図書館から借りられる方はぜひご持参ください。

### 研究発表 (2) 『新版ルナール』と『アーサー王の死』における運命の女神

高名 康文 (成城大学教授)

『新版ルナール』(13 世紀後半) は、王に反旗を翻したルナールが、最終的に和平をした後、詐術を評価されて聖俗の権力者に迎えられ、悪の化身としてこの世に君臨するという結末をもつ。最終部に運命の輪のモチーフが出現するが、車輪に登ることを躊躇するルナールを、車輪が回らないように支えておく、と運命女神が励ます点に伝統の転覆が認められる。ところで、『新版ルナール』には、『狐物語』の中でも特に第 XI 枝篇「皇帝ルナール」の王への反逆の影響が強く認められるが、これは『アーサー王の死』でのモルドレのアーサー王への反逆のパロディーだという説がある。先のアーサー王学会での発表では、このようなテキストの影響関係を踏まえて、『新版ルナール』の作者は『アーサー王の死』の運命の輪のエピソードを意識していたと推測できると述べた。運命の輪は他にも多く現れる以上、これは可能性の一つに留まるが、他の作品に現れる運命の輪との比較と、テキストの分析を通して、我々の説の蓋然性を高めることが今回の発表の目的である。

### 研究発表 (3)

ゴットフリート版『トリスタン』におけるマルケ王の人物像：アーサー王との比較を通じて

田中 一嘉 (一橋大学大学院 言語社会研究科 特別研究員)

1200 年代初頭に書かれたゴットフリート・フォン・シュトラースブルクの『トリスタン』におけるマルケ王は、主人公トリスタンの伯父であり、主君でもあり、恋人金髪のイゾルデの夫でもある。こうしてみるとマルケは物語においてかなり重要な人物であるように思われる。実際、そうなのであるが、彼の「人物像」について見てみると、必ずしも一貫した性格を有した人物とは言えないようである。トリスタンが騎士として、マルケ王の正統の継承者として宮廷に迎え入れられる以前、マルケ王は権勢高き王者として讃えられている。しかし、金髪のイゾルデを妻に迎えてからというもの、トリスタンとの恋仲を疑う、優柔不断で猜疑心の強い否定的な人物として描かれている。本発表では、このような一見すると矛盾する人物像について、アーサー王との比較を試みつつ、考察してみたいと思う。