

Literature

アーサー王伝説 意外な解釈が生む 魅惑のストーリー

英米文学者
小宮真樹子 さん
Makiko Komiya

近畿大学文学部准教授。共著に「いかにしてアーサー王は日本で受容されたか サブカルチャー界に君臨したか」など。好きなサーヴァントはランスロット (パーサーカー)



COMMENTARY

Info

FGO学の賢者たち

サーヴァントや物語の世界観など数々の要素が、国内外の多くのファンを魅了するFGO。その魅力の秘密はどこにあるのか。「アーサー王伝説」「コンテンツ産業論」「ゲーム文化」「インド神話」を専門とする識者が、それぞれの角度からFGOを読み解いた。



World

多くの伏線、 海外ファンを わしづかみ

国際経営学者
中村彰憲 氏
Akinori Nakamura

立命館大学映像学部教授。専門はコンテンツ産業論。共著に「なぜ人はゲームにハマるのか」など。好きなサーヴァントはアルトリア・ペンドラゴン (セイバー)



FGOは海外でも高い人気を得ています。国別で見ると、日本に続いてユーザー数が多いのが中国で、その次が米国です。中国では、2011年からアニメ「Fate/Zero」が配信されていて、「Fateシリーズ」はFGOがリリースされる以前から好評を博していました。緻密な物語とクオリティの高さから、アニメシリーズは中国国内でも高い評価をもって受け入れられ、「Fate/Zero」と「Fate/stay night [Unlimited Blade Works]」(16年配信)の2作品は、記録的な視聴回数を獲得しました。

そんな人気の高まりを受け、日本での配信開始から1年遅れの16年に発表されたのがFGOです。「Zero→stay night→FGO」という物語の時系列に沿ったわかりやすい流れで展開されたこともあり、FGOのユーザー数は急拡大しました。中国で日本のコンテンツを展開する場合、現地の企業と合作したり、版權を許諾する「ライセンスアウト」という方法をとることが多いのですが、FGOはほぼ翻訳のみで公開できた、特異な例です。アニメシリーズのヒットによって、国内ですでにFate人気が確立されていたことが、FGOの中国展開をスムーズにしたと考えられます。

eスポーツのような対人対戦ゲームが主流の海外で、「物語を読む」ことに重きを置いたゲームが人気を集めたという点でも、FGOは意義深い作品です。その理由は、やはり世界観の深さや設定の緻密さにあるでしょう。

コンテンツ制作の手法のひとつに、「トランスメディアストーリーテリング (TMS)」というものがあります。物語の本筋は映画、主人公の成長物語はアニメ、悪役の裏話はマンガ、というふうには、複数のメディアで断片化した物語を提供する方法です。ディズニー製作の「スター・ウォーズ」や、「アイアンマン」「アベンジャーズ」シリーズに代表される「マーベル・シネマティック・ユニバース」の作品群などでこの手法が取られており、莫大な予算を投じて大きな世界観を作っています。監督や原作者とは別に、作品の時系列を管理し、メディアミックスの展開を確認する専門の部署があるほどのです。

TMSで作られた作品に多く触れてきた海外のファンは、複雑に広がる「伏線」という要素が非常に好きです。日本人が、作品間のつじつまが多少合わなくても許容するのに対し、欧米人は、時間軸、空間軸、さらには次元軸までもが繋がっているかを評価します。Fateシリーズを見ると、作品間で伏線が張られていたり、TYPE-MOON作品の「空の境界」「月姫」と世界観が繋がっていると推測できる描写があります。Fateシリーズは、アニメ、ゲームなど複数のメディアを設けた、TMS的な作り方がされていると言ってもよいでしょう。その点が、海外の伏線好きなファンの心をくすぐっているようです。予算規模を考えると、日本でTMS的な展開をするのは難しいのですが、Fateシリーズは可能な手法でそれを実現しています。奈須氏の先生を始めた作りの手帳がTMSを意図したのか、偶然そうだったのか。非常に興味深いですね。

日本の作品でアーサー王伝説を題材としているものは、私が確認しているだけでも200点以上あります。「Fateシリーズ」に登場する「アルトリア・ペンドラゴン」のほかにも、マンガやカードゲーム、ミュージカルなど多彩なジャンルのモチーフに選ばれています。特に剣にまつわるエピソードが有名で、石に刺さった剣を引き抜くシーンや「エクスカリバー」という固有名称をこぞご存じの方も多いのではないのでしょうか。

世界中に存在するアーサー王の伝説の中で、代表的なのが英国の騎士トマス・マロリーが15世紀に編纂した「アーサー王の死」です。アーサー少年が不思議な剣を引き抜いて王となり、国を繁栄させるものの裏切りによって凋落するまでを描いた物語です。円卓の騎士や聖杯の探求といった逸話も登場し、今なお多くの作品に影響を及ぼしています。ただし史実のアーサーは5世紀頃、サクソン人の侵略に抵抗したケルトの戦士とされており、伝説の多くの要素は後付け。中世の時点ですでに、フィクションの中で生きる存在だったのです。しかし実際のアーサーが謎多き人物だったからこそ、後世の文人たちは想像の翼をばたかせ、自分なりの物語を作り出したのでしょう。

そうした事情を考慮するとアーサー王にまつわる作品はすべて、伝説を書き換えることで生じる「現象」と捉えることができます。そしてFateシリーズもまた、現代日本における新たなアーサー王伝説の一つなのでしょう。特にアーサーを女性とする設定は、他の作品にも広く受け継がれました。こんな意外な解釈が人気を得たことは、Fateに中世ヨーロッパの文学とは違う魅力を感じた人が多かったからではないのでしょうか。近年の様々な作品で見られる「獅子王」という呼称も、Fateを通じて浸透したようです。今やFateは、アーサー王伝説の正典の一つと認識されつつあるのでしょう。

「偉人を美少女化するなんて」という批判も耳にしますが、エンターテインメントである以上、作者の解釈が入るのは当然です。また、とある「現象」を誤っていると断じることは不毛です。それよりもなぜそのような作品が生まれ、どのように受容されているかを分析するほうが興味深いです。とりわけFGO第1部第六章「神聖円卓領域キャメロット」が伝説のエッセンスを残しつつ、斬新な「円卓」の物語を生み出している点は称賛に値します。

研究者としては、こうした様々なアーサー王作品を「観測」しつつ、学問も娯楽と同じくらい盛り上げていくのが課題です。私はゲームがきっかけで研究者になったので、同じような人たちが増えてくれるよう、発信に力を入れていきたいですね。



「アーサー王の死 (アシェンデン版)」の挿絵 (近畿大学中央図書館蔵)

Culture

二次創作の 魔術体系

建築学者
森川嘉一郎 氏
Kaichiro Morikawa

明治大学国際日本学部准教授。専門は意匠論、現代日本文化。著書に「論初稿の誕生 萌える都市アキハバラ」など。好きなサーヴァントはアルトリア・ペンドラゴン (セイバー)



歴史や神話からキャラクターの題材を得る作品は古今東西に見られ、特に珍しいものではありません。「Fateシリーズ」を特徴づけているのは、個々のモチーフよりも、むしろ観念的手法です。

その象徴的存在が、「アーサー王が実は女性だった」という見立てで創出された「アルトリア・ペンドラゴン」——シリーズの起点となった「Fate/stay night」のヒロインの一人で、FGOのアプリアイコンにもなっているキャラクターです。

伝説的な英雄が、少女としての日常感覚を時折あらわにします。そこにはマンガやアニメ、とりわけコミックマーケットなどで長年にわたって培われてきたパロディ同人誌の手法や感性が、巧みに注入されています。そして、そのようにしてキャラクターに付与された新鮮な魅力が、女性のアーサー王を登場させる突拍子もない世界観に、強い説得力を持たせているわけです。

「Fate/stay night」以降、多数のメディアにまたがるメ

派生作品が、Fateシリーズとして生み出されました。ここでは多彩な作家やイラストレーターが、それぞれの持ち味で神話や歴史上の人物を大胆に作り変えることで、「二次創作の魔術体系」ともいうべき、しなやかな世界観が形作られてきました。Fate世界の拡張は、アルトリアというキャラクターの「発明」が強力なモデルとなり、許容されてきたと言ってもよいでしょう。

世界に目を向けると、後続作品の強靱な基盤を築くことになった作品の事例として、1950年代にJ・R・R・トールキンが著した「指輪物語」が挙げられます。

トールキンは、ヨーロッパの神話や伝承から多様な要素を採取し、人間とエルフやドワーフが混在し、剣士や魔法使いが活躍する、現代の「中世ファンタジー」の作品群の礎となる世界観を体系的に作り上げました。

その後、この作品世界をファンが味わう手段として「テーブルトーク・ロールプレイング・ゲーム (TRPG)」と呼ばれる桌上遊戯にその世界観が採用され、そこから「ドラゴンクエスト」シリーズなどで日本でも親しまれる、ロールプレイングゲーム (RPG) が生まれることになりました。

トールキンもたらした中世ファンタジーの世界観をゲームで楽しむ手段として見いだされたのがRPGであったとするなら、Fateの世界観の特質を幅広いプレイヤーが最も効果的に楽しめる形にしたのがFGOだと言えるかもしれません。

FGOでは、様々な神話や歴史上のキャラクターが混在する形で現れるだけでなく、プレイヤーもまた自ら時空を超え、歴史的出来事の舞台となった時代や場所に向かうこととなります。その歴史的シチュエーションにまで大胆な二次創作が施されており、架空戦記や歴史改変SFの趣も加えられています。

このような、機軸にもおよぶ二次創作の混成が破綻なく成立しているのも、そのしなやかな世界観と、数多の魅力的なキャラクターの賜物だと思います。

「アルジュナ」[カルナ]は、インド二大叙事詩のひとつ、「マハーバーラタ」に登場する人物で、FGOでもサーヴァントになっています。物語は、親族間の王位継承をめぐる争いを軸に展開します。アルジュナは神と人間の間に生まれた5兄弟の一人で、作中でも随一の英雄として描かれています。カルナはアルジュナたち5兄弟と対立する立場にあり、アルジュナの宿命のライバルとして登場します。マハーバーラタは、インドでは非常に人気が高い、国民的な神話です。1988年にテレビドラマ化された際は、最高視聴率が92%に上り、放映時間には「街から人が消えた」という逸話も残っています。

アルジュナとカルナは、FGOでもともに、第1部第5章「北米神話大戦 イ・ブルーリバス・ウナム」という、独立戦争時のアメリカを舞台とした物語に登場します。FGOでも原典にある宿敵関係はそのままで、カルナが主人公側、アルジュナが敵役と、マハーバーラタとは「善」と「悪」の立場が逆転しているのが特徴的です。

作中、アルジュナはカルナに対し、「貴様が善につくのならば私は悪につく」と言い放ち、一騎打ちの勝負となる場面があります。あえてカルナとは真逆の行動をとるように見えるアルジュナですが、実はこの二人の描き方には、両者の歴史的な因縁が隠されています。マハーバーラタで、アルジュナの父は雷雨の神、カルナの父は太陽神と描かれています。インド最古の宗教文獻「リグ・ヴェーダ」には、「雷雨の神が太陽神の戦車の車輪をくじいた」という記述があります。つまりFGOでは、マハーバー



二人は、「マハーバーラタ」のペルシア語訳本「ラズムナマ」の挿絵にも登場する

Mythology

姿を変えながら 現代に息づく 神話の世界

神話学者
沖田瑞穂 さん
Mizuho Okita

日本女子大学、白百合女子大学非常勤講師。専門はインド神話。著書に「マハーバーラタ入門」など。「神話の力」(仮称)が刊行予定。好きなサーヴァントはジャンヌ・ダルク [オルタ]



ラタよりもさらに古い「雷雲によって太陽が覆い隠された」という自然神話が、アルジュナとカルナの対決として再現されているのです。

FGOがリグ・ヴェーダに基づいているかはわかりませんが、このように、優れた創造者は無意識のうちに神話の世界に歩み寄り、神話を現代で再生産しています。そもそも神話は、時代や地域に合わせて姿を変えながらも、伝えたいことは同じテーマであることが多いものです。FGOでアルジュナたちが北米のサーヴァントと交流したように、別の神話や創作と混じりあい、様々な意図が加わりながら変化していくのは面白いことです。

人間は神話的なものを欲する存在です。古くから世界中で様々な神話が生まれ、語り継がれてきましたが、神話は人間の自然な営みです。現代の日本では、聖なる物語としての神話は存在していないように見えます。それゆえ私たちは神話の神々が多く登場するFGOに対して、憧れに似た気持ちで向き合っているのかもしれない。