

妖精物語、幻想文学、SF、ファンタジーにおける危機の表現 (誌上シンポジウム 危機と人間)

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2015-11-13 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 田中, 柊子 メールアドレス: 所属:
URL	<a href="https://doi.org/10.14945/00009226">https://doi.org/10.14945/00009226</a>

# 妖精物語、幻想文学、SF、ファンタジー における危機の表現

Expressions of Crisis in Fairy Tales, *Fantastique* Literature, SF and Fantasy

田中柊子

Shuko TANAKA

静岡大学大学院情報学研究科・講師

shuko.tnk@inf.shizuoka.ac.jp

どのような物語作品にも、変わらない日々の営みを中断させたり、心の均衡を脅かしたりするような危機、日常生活にほんのさざ波をたてる程度のものから日常を完全に転覆してしまう嵐のようなものまで様々だが、当事者をそれ以前のあり様から引き離し、変化に向き合わざるを得ない状況へと導いていく契機としての危機が描かれている。こうした危機の出現とそれ以前の平常との対照、危機に際した人間の心理と行動、その結果が物語として語られる。読者は、虚構の世界の人間の危機がどんなにありふれたものであっても、面白く語られているのであれば注意を傾け、言葉による危機の表現に心を動かしたり、頭を働かせたりしながら読み進めていく。自分の身に起きたことや十分起きうることを扱った作品においてですら、読者は日常の中にいながら非日常を体験したという余韻に浸ることができるが、それならば、非日常的な、現実には起こりえない出来事を描いた作品であればなおいっそう危機の強烈な感覚が得られるのだろうか。

妖精物語、幻想文学、SF、ファンタジーは隣接し重なり合う部分はあるものの、それぞれ成立背景も時代も内容も異なるジャンルだが、どれも現実にはありえない不思議な出来事、つま

り超常現象を描いている。この中でも、起きたこと、起きていることの「ありえなさ」に対する恐怖や不安を描く怪奇小説やゴシック小説を含む幻想文学が最も危機を直接的に扱っているというのが筆者の考えだが、本論ではこれを仮説とし、他のジャンルにおける危機の表現との違いを比較しながら論証していく。

一般的に妖精や魔法使いは怖くないのに、なぜ幽霊や吸血鬼は恐怖の対象となるのだろうか。同じ非現実なものでも、ゴーレムなどの怪物が得体の知れない「不気味なもの」であるのに対し、なぜ未来のロボットやアンドロイドは謎めいていないのか。その理由は、こうした架空の存在自体の違いではなく、彼らが登場する作品のジャンル、さらに言えば特定のジャンルにおける彼らの描かれ方の違いによるものである。危機もまたどのジャンルにも重要な要素として存在しながらも、その存在の仕方や役割は異なっている。

妖精や魔法使いが出てくるのは「昔々あるところに…」と始まるペローやグリムの童話に代表される妖精物語である<sup>1</sup>。おとぎの国では不思議な出来事に事欠かないが、誰も因果関係を追究しようとはしない、調和のとれた矛盾のない世界がある。魔法を使ったり呪いをかけたり

することは普通の人間にはできないことだという認識は妖精物語の世界にもあるのだが、読む者にとっては、妖精物語での驚異や奇跡はありうることに素朴にそのまま受け入れられる。一方、近代に入って科学が発達し、合理主義的なものの見方が確立した時代の幻想文学や怪奇小説では、奇跡や超自然は、現実世界の秩序に亀裂を生じさせる、あつてはならないものとして描かれる<sup>2</sup>。幽霊や吸血鬼が登場するのはこのジャンルで、それらを見た人物は恐怖し、周囲はその者の精神錯乱を疑い、読者も戦慄する。デュ・デファン夫人の「私は幽霊を信じないけれど、幽霊が怖い<sup>3</sup>」という言葉は、当時の（現代にも通じる）恐怖を感じる心理を的確に表している。妖精物語の魔法も、幻想文学の枠組みの中では怪しげな魔術として読者の不安をかきたてる。一方、幻想文学の吸血鬼は妖精物語の中で描かれてしまうと、主人公を脅かす悪者に違いないにしても、怖くなくなってしまう。

同じように危機、あるいは危機と思われる状況は、幻想文学では過剰なまでに執拗に恐怖や不安を煽るように最後まで神秘性を保ったまま描かれるのに対し、妖精物語では一文で済んでしまうような淡泊さで描かれる。「眠れる森の美女」の百年の眠りの呪いには一切の悲劇性も危機感もなく、「ラプンツェル」の王子が塔から落ちて失明し嘆きながら野を彷徨う場面の描写も極めて素っ気ない。眠れる森の美女は王子が訪ねてくるのを待って、美しいまま目覚め、ラプンツェルの場合は、王子と再会し、その喜びの涙が二しづく王子の目を濡らすと王子の目が再び見えるようになる。恐らくこのような夢物語や奇跡譚が、民衆の楽しみとして普及していた背景には、その内容と裏腹の厳しい現実、飢饉や戦争、疫病で生きることもままならない危機的状況があったと考えられる。言い換えれば、現実が過酷であるからこそ、物語では危機よりもそれを一気に打開するような夢や奇跡や驚異が際立つように表現されているのだろう<sup>4</sup>。妖精物語は危機を乗り越えるための慰めであっ

たと言える。

幻想文学においては、危機は中心的な位置を占めていると言える。例えばハインリヒ・フォン・クライストの怪奇短編「ロカルノの女乞食」では、夜になると、ある女乞食が無下にあしらわれて死んだ館の一角から、まるで何者かが存在しているかのような奇怪な音がして、そこで寝泊まりする者を恐怖に陥れるのだが、館の主人はその話を信じようとしない。実際に自分が夜を過ごしてみることで初めて事の恐ろしさを認識する。E・T・A・ホフマンの『砂男』にしてもブラム・ストーカーの『吸血鬼ドラキュラ』にしても、恐怖に陥っている者以外は誰もその超常的な存在をまともに受け取ろうとしない。当事者ですら恐怖の中で自分の目や感覚を疑ってみたりするのだが、それでも見えてはいけないものが見えてしまう。当事者のみが論理的説明で解明することのできない異様な事態を前にした不安、さらにその事態を客観的に証明することのできない焦りに苦しむ。こうした感覚は解決が先延ばしになるほど強まり、それは読者も同じである。幻想文学は超常現象を体験している人物の錯乱、幻覚、心理的、精神的な混乱を描いているが、その主役は幻想に支配された危機的状況にある人間の様子ではなく、人間を恐怖させ、不安を煽りながらもお惹きつける危機の、めまいを起こしそうな不可思議な力なのである。

幻想文学の後に続くSFでは、現実にある科学技術では作り出せないもの、将来的には可能と思われる人造人間やロボットのような「未知の存在」が登場する。得体のしれない怪物と異なるのは、作品内で彼らの存在の科学的で合理的な説明がなされている点だ。吸血鬼が妖精物語で存在可能なものとして描かれると怖さが半減するのと同様に、人工の生物兵器のように描かれればその怪奇性は失われる。幻想文学に登場する自動人形やゴーレムは、自由意思を持たず人間の命令通りに動くという基本的機能の点ではSFのロボットと変わりなくとも、生命を

持たない物体が動く原因が半ば魔術的、秘教的であるがゆえに怪奇性を帯びている。

SF 作品では私たち読者が生きる現実とは異なるものの、断絶してはいない世界、いわば私たちの世界の延長線上に実現しうるかもしれない世界が描かれている。たいてい人間の未来は絶望的である。核戦争や宇宙侵略、遺伝子操作や記憶の書き換えなど生物学上の諸発見や、高度な技術革新によって人類は人間性の喪失という危機に瀕している。幻想文学同様、危機が物語の重要な要素として描かれているのは確かだが、SF 作品では個人の閉ざされた空間における危機ではなく、人類全体に共通するよりスケールの大きな危機が問題となっており、さらに言えば SF 作品で描かれる人類の危機はその作品の世界観を規定する中心的な要素として機能しているように思われる。

例えば、フィリップ・K・ディックの『アンドロイドは電気羊の夢を見るか』が私たちに見せるのは、最終戦争後、放射能灰の降り注ぐ地球を舞台に人間が人間らしさを保ち、自分が人間であることを信じるために機械に頼る世界である。多くの人間が他の惑星に移住し、地球には少数の自発的残留者と、人類という種の存続上不適合であると判断された身体的・精神的障害者である特殊者（スペシャル）が住んでいる。そこで人々は情調（ムード）オルガンでその時々によってなりたい気分をダイヤルで調節し、共感（エンパシー）ボックスで受難する「教祖」マーサー老人に融合し、他の信者とともに痛みを体感し、感情を共有する。希少価値となった生きた動物を飼うことがステータスだが、人間たちにはもはや模造動物と本物の動物の区別がつかない。精巧に作られたアンドロイドに対しても感情移入度測定法を利用して何とか人間との判別を行い、また多くの人間が実はアンドロイドであるバスターというコメディアントークを日々の楽しみにしている。危機はすでに存在している。幻想文学のように秩序だった日常の平穏さを打ち破る危機とは違う。SF 作品に

おいては、危機は突発的な出来事としてではなく、慢性的に世界の一部としてあり、その危機にさらされながら生きる人間の生活が描かれているのではないだろうか。また幻想文学とのもう一つの違いとして、SF 作品にはモラル的な傾向があることを挙げられるだろう。SF には私たちのいる現実ではまだ起きていないが起きうる可能性を孕んだ危機的な状況を描き、問題を投げかけ、現実のあり方を見直すよう警告を発しているようなところがある。これはいかなる未知や危機に対しても、理性的に立ち向かうとする科学的な態度が SF の基本にあるからだと考えられる。幻想文学にあるような、未知を前にした理性の非力さを暴き、内面や精神の神秘性、狂気と戯れる病的な傾向とは異なる。

それでは今日の娯楽性の強いファンタジーのジャンルを見てみよう。ファンタジーには、妖精、魔法使い、吸血鬼、幽霊、ロボットのすべてが登場し、舞台設定も、妖精物語の現実を束の間忘れ、夢を与える魔法世界でありながら、幻想文学の成立背景にある物事の合理的な因果関係が前提としてあり、SF 作品のように世界観を詳細に構築している。ファンタジーは、それまでのジャンルを折衷したものであるとも言えるだろう。ファンタジーの中でもいろいろと細かな分類があるため、一概には言えないが、近代科学や技術が発達していない空想の世界で、人間が妖精やドワーフを仲間にし、モンスターを退治し、魔王に立ち向かうというのがよくある一般的なファンタジーの冒険のパターンである。日本のライトノベルやアニメ、欧米のヒロイックファンタジー、映画、MMORPG などのヒットを見る限り、ファンタジー人気に陰りはなく、むしろ今日ほどファンタジー世界の中で時間を過ごし、ファンタジーを消費する時代はないのではないかと。

ファンタジーの特徴は、出来事や事件そのものよりも、それらに関わる人間の感情や言動、他者との関係が詳細かつ重点的に描かれている点だ。ファンタジーは恋愛、友情、裏切り、孤独、

成長といったキーワードでまとめうるようなごくありきたりのドラマを空想世界で再現しているとも言える。グリム童話をもとにしたホラー・サスペンス調の映画『赤ずきん』（2011年）は、狼が老婆に化けて待ち受ける場面よりも、ヒロインと危険な香りのする幼馴染とのハラハラする恋愛模様がメインのファンタジー作品となっている。『トワイライト』シリーズも、不気味なヴァンパイアの話というよりも種族を越えた許されない恋の話で、『ハリー・ポッター』シリーズは、学園ドラマを魔法世界に置き換えたものである。ファンタジーでは、男は強く、女は美しく、すべてが冒険で、現実の煩雑な問題は一切ない<sup>5</sup>。ファンタジーは、大がかりな日常の脚色なのだ。自分の戦う姿、悩む姿を、美しく壮大な世界の中で光をあてて見たいというナルシズムが満たされる現実逃避とも言える。その意味では、どんなにハードボイルドで、ヴァイオレントなファンタジーも甘く心地よい夢なのかもしれない。したがって危機という観点からしても、主題であるよりは、物語をいっそうドラマティックに感動的に仕立てるための道具として使われていると言える。幻想文学にあるような戦慄、SF作品が鳴らす警鐘のような喚起がないわけではないが、ファンタジーにおいては恐怖も危機感も娯楽としての刺激のひとつとして消費され、戦争や災害といった危機的状況もそれがどんなに深刻なものであれ大規模なものであれ、そこに生きる人間のドラマや日常を際立たせる背景として使用されていることが多い。この背景としての危機は、どんなに趣向を凝らした描写をもって美しく壮大に綴られていても、表面的なものにすぎない。この点では、宇宙戦争を舞台に最先端の技術の応用が見られるSF風の作品もファンタジーの一種であると言える。

以上、妖精物語、幻想文学、SF、ファンタジーという四つのジャンルの違いを分析しながら、それぞれのジャンルあるいは時代における危機との関わりの変遷を見ていった。厳しい現実の

危機的状況を背景に語り継がれてきた妖精物語では、危機よりも危機を不思議な力で一気に解決してくれる夢が描かれ、幻想文学は近代社会の整合性を拒むかのように理性ではとらえきれない超常現象の存在を危機として取り上げている。SFは、私たちの生きる現在から見れば危機的と思われる状況を、生きる人間の生の一つの仮説的なイメージとして私たちに提示し、そしてファンタジーは危機をスペクタクルとして演出する。どのジャンルにも危機は存在すると言えるが、危機が主題としての存在感をもって表現されているのは幻想文学であろう。最後に、現代の危機感を本論にからめて考えてみると次のことが言えるのではないだろうか。一人の人間の過度の想像力が見えないはずのものを見て、存在しえないものの存在を感じてしまうという幻想が、当時の人々の危機感の表れとして幻想文学において描かれているとすれば、ファンタジーの中で雰囲気作りの要素として楽しめる危機の表現は、現代の読者の危機に対する想像力の麻痺を暗に示しているのかもしれない。

## 注

1. どの地域にもそれぞれの妖精物語やそれに類するものがあると考えられるが、ここでは西洋の妖精物語、メルヘン、メルヴェイユと呼ばれるような民話を対象とする。
2. ロジェ・カイヨワは中世のファブリオー（諷刺小唄）『三つの願い』とW・W・ジェイコブスの『猿の手』の比較（どちらも三つの願いが叶うという設定だが、前者が仙女の奇跡により無条件で願いが叶うのに対し、後者は猿の手という恐ろしいアイテムによって願いが何らかの犠牲を条件に叶えられる）を通して、幻想文学が妖精物語の後にくるものであり、「諸現象の合理的かつ必然的秩序という科学的概念が勝利を収め、因果の連累に厳密な決定論が認知さ

れていなければ、幻想小説はあらわれない」と述べている。〔「妖精物語からSFへ」、東雅夫編集『幻想文学入門』所収、ちくま文庫、2012年、274頁。〕

3. 幻想文学が成立した時代の精神を端的に表す言葉として多くの幻想文学についての研究、エッセーで引用されている。
4. 高橋義人、『グリム童話の世界 —ヨーロッパ文化の深層へ』、岩波新書、2012年を参照。
5. ロバート・E・ハワード作『英雄コナン』のエースブック社版（1967）に寄せたL・スプレイグ・デイ・キャンプの序文参照。

（受付日：2013年9月25日）