

『メルヒェン・フォークロア・ファンタジー』

——近代の完成とモダン・ファンタジーの誕生

長 澤 唯 史

本発表では、近年流行しているファンタジーというジャンルについて、その歴史的コンテクストやジャンルの特質について、簡単な見取り図を描きながら考察した。

そもそもファンタジーの定義はいまだ確定しているとはいえない。ファンタジーとはそもそも「空想」を意味する言葉であり、あらゆる物語は「空想」であるから何らかの形で「ファンタジー」であるという言い方も可能である。現在ファンタジーの学術的な研究家として最も高く評価されているのは Brian Attebery であろう。そのアトベリーの *Strategies of Fantasy* (1992. 邦訳『ファンタジー文学入門』) は、ジャンルとしてのファンタジー論を目指しており、たとえば「ジャンル」と「様式 (モード)」と「形式 (フォーミュラ)」の区別から、改めてファンタジーを定義し直そうとしている。

アトベリーに従えば「形式」とは、型どおりの人物や型どおりの道具立て (魔法使い、ドラゴン、魔法の剣など)、数の少ない善が、圧倒する数の悪に打ち勝つという型どおりの物語 (予定調和) など、目に見える表面的な特徴である。だがこの「形式」論だけでは、魔法使いや妖精が登場する物語だけがファンタジーになってしまう。つぎに「様式」は物語を語る語り方 (非写実性) やその物語を支える思考形態 (異質な価値観)、世界の解釈 (現実の一義的な解釈の不可能性) などを尺度とするものである。だがこれではあまりに広すぎる定義となる危険性がある。

様式ほど漠然としすぎず、形式ほど瑣末に過ぎず、なおかつシェークスピアには当てはまらないような定義として「ジャンル」がある、とアトベリーは言う。「ジャンル」としてのファンタジーとは幻想的な文学様式に、一定の枠組み (形式) を与えていった結果誕生したものである。だがこの「ジャンル」の具体的な定義となると、アトベリーは悪しき経験主義に堕してしまう。ファンタジーとは何かという判断基準が『指輪物語』のような作品、あるいは『指輪物語』にどれだけ近い (あるいは遠い) かであるといい、ではなぜその『指輪物語』がなぜモデルになるのかということ、それは『指輪物語』がいちばん「ファンタジーっぽい」からという。アトベリーの議論は循環論法に陥っている。

アトベリーのジャンルを巡る議論の混乱は裏を返せば、ジャンルの定義を巡る困難さである。Northrop Frye は *Anatomy of Criticism* (1957, 邦訳『批評の解剖』) で様式やジャンルの定義を試みたが、その後の Tzvetan Todorov の *The Fantastic* (1975, 邦訳『幻想文学論序説』) や Christine Brooke-Rose の *The Rhetoric of the Unreal* (1981) なども含め、ジャンルを巡る議論においてはその周辺や境界線上に位置するような作品の扱いに困難が生じる。そ

うした境界的な作品についての考察から、理論と経験を折衷した新たなファンタジーの定義や姿が明らかになるだろう。

19世紀半ば以降、近代的科学的思考と合理主義精神の普及が、近代的リアリズム文学の成立を促したことは文学史的常識であるが、小谷真理はファンタジーを反近代・反合理主義の産物として、近代合理主義のネガとしての超自然現象、幻想を拠り所とするジャンルと考えている。だがその一方、前提は非現実的、超自然的でも、その世界の中では筋が通っている世界を描くのが、モダン・ファンタジーである、たとえて言えば、その世界では魔法が使えるという意味で非現実的だが、その魔法はその世界内のある一定のルールに則って働く、という意味で筋が通ってはいなくてはならないのである。

ここで見られる、現実とは異なる規則を挿入することを、SF批評では「外挿法」(extrapolation)と呼ぶ。そしてこの外挿の結果、どんなに非現実的であろうとも論理的に導き出される結論を「論理的外延」(logical extension)と言う。この「外挿」と「論理的外延」の二つの操作によって構築された異世界こそが、モダン・ファンタジーの特徴である。このような異世界を舞台としたファンタジーを「ハイ・ファンタジー」、あるいは異世界ファンタジーと呼ぶ。

ファンタジーとSFと同じ構造を持っているのだが、近代の科学的世界観をとりあえず信頼する振りをして、その限界を暴こうとするのがSF、一方科学的思考や近代によって抑圧されたものを呼び起こそうとするのがファンタジーと言える。

ただし、近代によって抑圧されたものを描くのであれば、それはメルヘンやゴシックと同じものとなる。メルヘンの成立は、近代の形成過程で非合理的なものやグロテスクなものなどが抑圧されていくプロセスと軌を一にしている。モダン・ファンタジーも近代の完成、抑圧の上に成立したジャンルであるが、モダン・ファンタジーは思考様式や世界観の上で近代の枠組みが完成し、それが当たり前のものとなった時代の産物である。別の言葉でいいかえると、非合理性や前近代性を抑圧していることする意識しなくなった時代、前近代の抑圧の上に近代が成立していることを誰も意識しなくなった時代である。近代的現実が確固たるもの、揺らぎないものになったからこそ、そこからの逃避、脱出の手段としての空想的、非現実的世界を必要とするようになったのである。『指輪』や『ゲド戦記』のような「ハイ・ファンタジー」は作品という「異世界」を読者の「現実世界」と対峙させるものであり、その「現実世界」が作品内に登場するかどうかは二次的な問題であるといえる。モダン・ファンタジーとは近代人が近代を内面化して初めて成立したジャンルなのである。