

記号論から見たデータベースファンタジー

エスカンド・ジェシ（大阪大学大学院）

記号輸入としての異文化受容

近年、日本ファンタジー作品は、漫画、アニメ、小説、ビデオゲームなど多様なメディアにおけるアダプテーションによって、誇張してもしすぎることはないほどの人気を得た。それがどれほどの市場規模であるかは、多くのアダプテーションとフランチャイズの原作であるライトノベルや漫画の売上ランキングで確認できよう。その中でも注目すべき傾向は、西洋新中世主義的要素（Matthews 2017）を含む作品が大半であることである。日本ファンタジーにおける西洋新中世主義や個別のモチーフの受容は学術的にも注目された。これらの作品に共通されているのは、数多くのモチーフのデータベース消費における体系的再利用と再創造である。発表者は、その当該ジャンルを〈データベースファンタジー〉として規定した（エスカンド 2021）。

当該ジャンルにおいて、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。作品を越境し、ファンタジー世界の存在として共通の理解を得たそれらは、伊藤剛が初めて論じ、東がデータベース消費論で援用した〈キャラの自律化〉（伊藤 2005, 95-96）とも関連してくる。しかし、このデータベース機能の理解を深めるために、記号のデータベースとして再考することは有意義である。

本発表では、ウンベルト・エーコの記号論（Eco 1985, ほか）を中心にその再考を試みる。日本ポップカルチャーに再コンテクスト化されたそれら記号は、本来のコンテクストからの脱出につれて如何に変容したか、つまり再セミオーシス化したかを考察し、外来記号の異文化における内在化過程の傾向を考える。その上で、データベースファンタジー独自の現象の理解を深めるだけではなく、ポップカルチャーにおける消費と創作のダイナミックスに関しても取り上げる。

参考文献

Eco, Umberto. 1985. *Lector in fabula: ou la coopération interprétative dans les textes narratifs*.

E-reader version. *Figures*. Paris: Grasset.

Matthews, David. 2017. *Medievalism: A Critical History*. *Medievalism*, Volume 6. Cambridge: D.S. Brewer.

エスカンド・ジェシ（2021）「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』第 23 号（6 月）: 71-93.

伊藤剛（2005）『テヅカ・イズ・デッド：ひらかれたマンガ表現論へ』東京: NTT 出版.