

## はじめに

ファンタジーとは空想や想像、幻想のこと指しており、つまりは非現実的な事柄を表わしている。またそれは無限に作り出され、広がっていくものである。人間の頭に浮かんだこと、その無限に広がる空想の中からとりわけ非現実的で面白いものを取り出して、意味の通じる「かたち」に仕上げたものが、ファンタジーと位置づけられる。

そしてファンタジーは現代に至るまで様々なかたちとなって私たちの前に現れてきた。本論では、ファンタジーがどのようなかたちにして作り出され、社会に発信されてきた過程を多方面から分析していく。ファンタジーは自由自在に変形可能な「モノ」と化して、どのようにして人々の「視覚」に訴えかけてきたのか。また、高度な視覚化が進んだ現代までにどのようにして変容を遂げ、社会や人々に影響を与えているのか。本論では主にメディアに注目し、現在までに視覚化されてきたファンタジーを紹介していく。

第1章ではファンタジーの歴史を述べる。ファンタジーを確立したイギリスにおいて、子どもの価値が形成されるまでの社会背景と、ファンタジー文学が誕生するまでの過程をまとめる。

第2章では、ファンタジーの「視覚化」と「モノ化」について述べる。まずは視覚化の例として、ヨーロッパの児童文学やグリム童話を原作として作成されたディズニーアニメーションを比較し、特徴と問題点を指摘する。次にモノ化の例として、ディズニーランドについて考える。世代を問わずに、人々を惹き付けるファンタジー空間が形成される理由を検証していく。そして視覚化とモノ化の両方を持つ例として、日本のアニメとマンガを取り上げ、世界に広がる新たな日本の文化におけるファンタジーの視覚化とモノ化をまとめる。

第3章では、ハイパーリアル化されるファンタジーについて述べる。90年代以降の情報革命によって、デジタル化されていく数々のメディアに触れていく。そのひとつとしてコンピューターグラフィックが駆使された近年のファンタジー映画ブームの背景と、そこにおける利点と欠点を考える。さらに最新恋愛ゲームを例に、現実世界とファンタジー世界の同居現象を証明する。現実空間と異空間の共存による問題点と、現実世界の一部分に新しく作り出された空間の確立について、本来のファンタジーの目的と照らし合わせて考えていく。

## 第 1 章 ファンタジー文学の歴史

### 1-1 児童文学と子どもの価値形成

ファンタジーという一般的な概念が誕生・発展したのは、おそらく文学において、とりわけ児童文学という主に子ども向けの文学作品の中であり、イギリス文学が率先してファンタジーを用いていた。イギリスは数多くのファンタジー児童文学を生み出し、ファンタジーを文学に持ち込むという技術を発展させた国である。イギリスにおいて児童文学とみなされている作品が誕生し、社会に出回ったのは、1860年代頃からといわれている<sup>1</sup>。

イギリスにおいて、優れたファンタジー作品が生み出され発達した背景には幾つかの理由がある。16世紀のイギリスでは、新生児や幼児の生存率が低く、更にペストの流行やロンドンの大火によって、多くの子どもの命が奪われた。子どもを死ぬ前に悔い改めて、死後の世界での幸福を強く願うピューリタンによって、子どもが登場する、神への導きが主題とされる本が必要だと考えられ、宗教色が多く含まれる児童文学作品が沢山書かれた。しかし、ピューリタンにとって空想的な物語は虚偽だったため、子供たちが楽しんでいた妖精物語や空想物語は有害で愚かなものとみなされ、追放されてしまう<sup>2</sup>。

さらにイギリスは18世紀に産業革命を経験し、技術革新が進む一方で、自然破壊や、貧困、犯罪などの社会問題が急増した。厳しい社会状況のなかで子供たちは幼い頃から苛酷な労働を強いられてきた。このままでは子供たちの精神や人間性が触まれてしまうという懸念の声が高まり、文学においてロマン主義の復活、想像力に対する評価が主張されるようになった<sup>3</sup>。

そして19世紀になると「子ども」という観念に変化が生まれ、旧来の「未熟な大人」、「大人の小型版」という考えが捨てられ、「子ども時代」という独立した存在が認められるようになる。この「子ども時代」に、子どもを純粹・無垢な存在としてみなし、大人たちは子どもが子どもの世界で安心して過ごすことを願った。また、子どもこそ想像力な価値を象徴する存在であり、感受性が強く、想像力が豊かな「子ども時代」は人生で一番幸

<sup>1</sup> 桂宥子、高田賢一、成瀬俊一『英米児童文学の黄金時代』ミネルヴァ書房、2005年、3項。

<sup>2</sup> 同上、10~11項。

<sup>3</sup> 同上、11~12項。

せな時期だと尊重されるようになった<sup>4</sup>。

## 1-2 優れた文学作品の登場

この頃イギリスで鉄道旅行の流行によって、旅の間に読まれる本が求められるようになったことから、大衆向けの読み物が大量に出版された。また 19 世紀初めから子どもの価が尊重され始めたことで、それまでは大人向けが大半だった出版社業界でも性別や年齢も視野に入れた多彩な本作りの必要性が見直されるようになった<sup>5</sup>。

それによって、テーマが豊富に生み出され、現代でも読み継がれている本格的な児童文学が次々に発表されるようになる。この時代は家族愛を大切にするヴィクトリア女王一家を手本に、健全で穏やかで愛情に満ちあふれた家庭を理想とされ、ヴィクトリア時代の現実家庭を描く女性作家が活躍した。の家庭物語は 1850 年代にアメリカで全盛期を迎え、その代表作品であろうオルコット (Louisa May Alcott, 1832-88) の『若草物語』 (Little Woman, 1868) が発表された。南北戦争に従軍している父親不在の家庭をマーチ家の 4 人の娘と母親が守るという物語である。そして 1909 年には、20 世紀の傑作として評価の高いバーネット (Frances Hodgson Burnett, 1849-1924) の『秘密の花園』 (The Secret Garden, 1911) が発表される<sup>6</sup>。

同じ頃、イギリスの植民地支配が拡大するにつれて、植民地で働く人も増加し、海外への関心が高まり、未知の土地である外国は冒険物語や歴史物語の格好のテーマとなる。ステューブソン (Robert Louis Stevenson, 1850-94) の『宝島』 (Treasure Island, 1883) は個性豊かな登場人物の財宝をめぐる戦いが、格調高い文章で空想豊かに語られており、近代的な冒険小説の到来を告げる作品となった。一方アメリカではマーク・トウェイン (Mark Twain, 1835-1910) の『トム・ソーヤの冒険』 (The Adventures Of Tom Sawyer, 1876) が出版され、19 世紀の冒険物語の金字塔となる<sup>7</sup>。

さらに 19 世紀中ごろに、ヨーロッパで人気を博していたグリム童話とアンデルセン童話がイギリスに紹介されたことにより、17 世紀以前には非難されていた昔話や空想の世

<sup>4</sup> 桂宥子、高田賢一、成瀬俊一、前掲書、12 項。

<sup>5</sup> 同上、5 項。

<sup>6</sup> 同上、6~7 項。

<sup>7</sup> 同上、7 項。

界が再評価されるようになり、不思議な物語（フェアリー・テイル）が認められていく<sup>8</sup>。

### 1-3 ファンタジーの誕生

これまでの文学作品の流れに乗って、イギリス児童文学は「ファンタジー」という後世にも受け継がれる最大の効果を生み出し確立した。その効果が期待され、1860年にキングスリー(Charles Kingsley, 1819-75)の『水の子』(The Water-Babies, 1863)が出版されたが、空想豊かな物語の中にも巻末で「教訓」という章があることから、宗教的な要素を払拭してはいなかったため、完全なるファンタジーとはいえなかった。この本格ファンタジーの始まりはルイス・キャロル(Lewis Carroll, 1832-98)の『不思議の国のアリス』(Alice in wonderland,)からだといわれている。この作品はこれまでの作品にみられた宗教的、教訓的な要素を一切含まない、自由で独創的な、「楽しい物語」を純粹に子どもたちに提供しようという、児童文学の本来の目的に沿った最初の作品だった。この『不思議の国のアリス』を皮切りに、マクドナルド(George MacDonald, 1824-1905)の『北風の後ろの国』(At the Back of the North Wind, 1871)、E.ネズビット(Edith Nesbit, 1858-1924)の『砂の妖精』(Five Children and It, 1902)、ジェイムズ・M・バリ(James M. Barrie, 1860-1937)の『ピーター・パン』(Peter and Wendy, 1908)、現代でも名作として語り継がれるファンタジー作品が次々と発表された<sup>9</sup>。

英米児童文学はこの約半世紀の間に、家庭物語、歴史物語、冒険物語のどを経て、ファンタジーというジャンルを見事に立ち上げた。そして子供たちはフェアリー・テイルやファンタジーを含むバラエティーに富んだ作品を手にとることが可能になった。このファンタジーという効果が、イギリスの厳しい社会状況の中で子どもたちの豊かな想像力を擁護するために発展し、全世界に向かって確立していった。

さらにこのころ生み出された作品は150年近く経った現在でもその新鮮さを少しも失っていない。大人向の作品を子供が楽しむことはできないが、優れたファンタジーは大人になってもその輝きを失わない。優れたファンタジー作品は万人共通の文学であり財産となりえる。この時代のファンタジー作品は現在でも私たちの財産となって存在し続けている。

---

<sup>8</sup> 桂宥子、高田賢一、成瀬俊一、前掲書、16~17項。

<sup>9</sup> 同上、9~14項。

## 第2章 ファンタジーの「視覚化」と「モノ化」

### 2-1 視覚文化の発達

19世紀中葉から飛躍的に発展したファンタジーというジャンルは、文学に留まらず、視覚に訴えかけるようになる。19世紀後半から20世紀初頭は、印刷技術の進歩にともない、近代絵本と、それに先立つ児童書の挿絵が確立された画期的な時代であった。この進歩によって、絵入り新聞や週刊誌などの出版が急速に盛んになり、児童書の挿絵の質が飛躍的な向上した。また19世紀後半ごろには更なる印刷技術の進歩にともない大量印刷が可能となり、安くて良質な絵本を子どもたちが手にするようになる。彩色印刷方も発明され、本を「文字」だけではなく「絵」と共に楽しむようになる<sup>10</sup>。

さらに19世紀から20世紀にかけては、映像技術も急速に進歩する。その歴史を遡ると、まず1829年にE・レイノーによってテアトル・オプティクが開発される。それは静止画を連続投影することで動画的な映像を得られる装置であり、今日のフィルムを利用した映画の起源としても扱われている。その後、1894年にはリュミエール兄弟が、エジソンの発明したキネストコプという映画を見る機械を改良し、スクリーンに映像を投影するという今日の映画術の形式が整えられた。そして1906年に、J・S・ブラックトンが、黒板にチョークで少しずつ絵を書き、それをコマ撮りすることで、黒板上の絵が動くアニメーション技術を開発した。そこからペーパーアニメーションやセルアニメーションが登場し、1920年代には、多数の短編アニメーションが制作されるようになった<sup>11</sup>。

### 2-2 ディズニーアニメーションの誕生

そしてアニメーションという映画文化を今日のように成長させた立役者は、やはりディズニーであろう。W・ディズニー（Walt Disney 1901~66）は、広告映画会社でCMアニメーション制作の仕事に従事し、アニメーションの世界に入門することとなる。1927年にアニメーション作品としては世界初の音声がついた映画（トーキー）が導入され、ウォルト・ディズニーによって『蒸気船ウィリー』がアメリカで公開される。このアニメーション映画はアニメ界の金字塔ともいえる作品であり、ウォルト・ディズニーのアニメー

<sup>10</sup> 桂宥子、高田賢一、成瀬俊一、前掲書、16~17項。

<sup>11</sup> 津堅信之『アニメーション学入門』平凡社、2005年、32~33項。

ション分野における括弧たる地位が築かれた。さらにファンタジー文学のアニメーション化としては、1937年にディズニーが『白雪姫』で世界初のカラー長編アニメーション映画としてアメリカで公開される。この作品製作には莫大な労力と時間がかけられたが、見事に全世界大ヒットしたことで、それまで短編が主流とされてきたアニメーションにも、実写映画と同等の長編が一般的に受け入れられるようになった<sup>12</sup>。

この『白雪姫』の大ヒットから、ディズニー映画は、グリム童話、イギリスや他のヨーロッパの児童文学を原作にした作品が次々と公開するようになる。1940年の『ピノキオ』以降は、ほぼ年一本のペースで長編を発表し、1950年にはグリム童話で知られている『シンデレラ』、1951年には19世紀のイギリス児童文学の黄金期を作り上げた『不思議の国のアリス』、『ピーター・パン』が立て続けに公開される。すでにアメリカのアニメーション業界では敵なしと言って良いほどの人気を維持していたディズニーだけに、各映画はヒットをとばし、『シンデレラ』以降は、全米公開後3年以内には日本で公開されるほどにまで至り、ディズニーアニメーションは世界中から支持を集める存在へと成長していった<sup>13</sup>。

## 2-3 美化される原作

そしてディズニー映画に特徴的に見られる傾向は「ハッピーエンド」である。それは主に初期の作品から根付いたものだと考えられる。ディズニー映画最初の長編アニメーションである1931年の『白雪姫』から、1999年の『ターザン』まで、原作が存在する作品を積極的に映像化しており、37作品中27作品がそれに当たる<sup>14</sup>。そしてそれらの作品がハッピーエンドに至るまでには、例外もわずかに存在するが、大まかに2つのパターンに分類されることわかった。

### 1 王子様とお姫様が結ばれてハッピーエンド

代表作品：シンデレラ、白雪姫、眠れる森の美女、アラジン、美女と野獣

### ②ある困難を乗り越えてハッピーエンド

代表作品：ピノキオ、ピーター・パン、不思議の国のアリス、101匹わんちゃん

これらの作品は主にヨーロッパの文学作品を原作として、アニメーション映画を制作して

<sup>12</sup> 柳生すみまろ『映画100年のテクノグラフィー』、ジャストシステム、1995年、70~71項。

<sup>13</sup> 津堅信之、前掲書、195~196項。

<sup>14</sup> ディズニー <http://home.disney.co.jp/> (2009年11月23日閲覧)

いるが、必ずしも原作に忠実というわけではない。ハッピーエンドの作品のみを選んで、引っ張ってくるのではなく、例えその原作がハッピーエンドでなかったとしても、アニメーションにする際に「ディズニーらしい」ハッピーエンドに仕立て上げればいいのだ。

#### 【例Ⅰ：シンデレラ】

ではまず、①パターンから『シンデレラ』をディズニーアニメーションと原作で比較してみる。ディズニーが制作した『シンデレラ』では、義母と2人の義姉から粗末な扱いを受けている主人公のシンデレラという少女が、魔法使いのおばあさんによって美しく変身してパーティーに参加する。そこで落としたガラスの靴を頼りに、パーティーで一緒に踊った王子様がシンデレラを探し、見事にガラスの靴に足がぴったりはまったシンデレラを見つけ出し、その後、王子様とシンデレラは結ばれ、幸せに暮らすというのが一般的に広く知られているストーリーである。この「シンデレラ」の類話は世界中で約700を数えるが、ディズニーのアニメーション映画や絵本などで世界中から最も知られている「シンデレラ」物語は、数ある話からの「おいしいところどり」物語といっても過言ではないだろう。物語ごとに大まかな流れは共通しているが、繊細な内容は異なっている。1812年にグリム兄弟が発行したグリム童話の『千枚皮』では主人公の父親である王が王妃を亡くすが、数年後、王の一人娘である主人公は王妃そっくりの美貌に成長し、王に求婚され、逃げ惑った森のなかで別の国の王様と出会うといった内容が含まれている。同じくグリム童話の『灰かぶり姫』では王子が拾ったシンデレラの靴をはくために、2人の義姉は足を切り落としたり、かかとを削ったりして靴を履くという、なんともグロテスクな場面もみられる<sup>15</sup>。

このような内容は、言うまでもないが、ディズニーアニメーションの中では全く使用されていない。さらにグリム童話よりも前である1634 - 36年にかけて刊行されたイタリアの童話集『ペンタメローネ』に収められている「シンデレラ」の類話のひとつ「灰かぶり猫」の中では、魔術的な力が付与されているのはナツメの木である。その魔術的な力をより明確にするために、妖精の登場は後世の付加物となり、後の1967年に刊行されたフランスの『ペロー童話集』に収められている「サンドリヨンまたはガラスの小さな靴」のなかで魔法が行使できる名づけ親を、ディズニーは「魔法使いのおばあさん」とあてはめ

<sup>15</sup> 高橋義人『グリム童話の世界』岩波新書、2006年、37~38項。

たこともうかがえる<sup>16</sup>。このように、数あるシンデレラの世界の中から悲劇的な場面を取り除き、メルヘンチックな部分を「ディズニーらしく」再構築することによって、ディズニーらしいハッピーエンドで締めくくっている。

#### 【例Ⅱ：ピーター・パン】

続いてパターン②からは『ピーター・パン』を見てみる。ディズニーアニメーションでは、ロンドンに住むダズリン一家のウェンディーをはじめとする3兄弟にもとに、ある夜突然ピーター・パンという少年が訪れる。ピーター・パンに魔法をかけてもらった兄弟たちは空を飛び、ファンタジーの国ネバーランドにたどり着き、海賊たちと戦った末に、現実世界であるロンドンの家に戻って、以前のように家族で幸せに暮らすというストーリーである。しかし原作はここで終わらず、まだ続きが存在する。成長して大人になり、母となったウェンディーのもとに再び訪れたピーター・パンは、その現実を受け止められない。少年のまま時間がとまっているピーター・パンにとってウェンディーも永遠の少女であり、数十年前の出来事もほんの数日前のように感じているのだ。静止したそして必死に抵抗するウェンディーを振り払って、ウェンディーの子どもをネバーランドへと連れさらってしまう。そしてこのお話はウェンディーの子どもに受け継がれ、また次の子どもにも受け継がれて、永遠に続いていくというかたちで終わる。このように原作からは、決して途切れることがなく子供の夢続いていくという捉え方がある一方で、ピーター・パンの「人さらい」の要素が強く感じ取られ、この悪夢は幾世代にもわたって受け継がれていくといった薄気味悪い印象すらも受ける。ディズニーアニメーションにおいて、ピーター・パンは少年のような無邪気さを永遠に持ち続け、子供たちに夢を与えるヒーローといったイメージで表現されているが、原作では少年時代から抜け出せず、現実を受け入れられないわがままで自分勝手な存在として描写されている。さらに原作の中で、「体が大きくなりだしたなと思われる」と、それは規則に違反することですから、ピーターがその子たちを間引く<sup>17</sup>、「もうティンクは死んじゃって、いないんだろうな」<sup>18</sup>といった残酷な表現が多々見られる。これは永遠の少年であるピーター・パンが、自分もつ進まない時間軸に反するものは皆死ぬのが当たり前といった自己中の表現が目立つ。このように、『ピーター・パン』も『シンデレラ』と同様に、原作からファンタジックな部分を取り出し、魅

<sup>16</sup> 高橋義人、前掲書、32~36項。

<sup>17</sup> ジェイ・M・バリ『ピーター・パン』角川書店、2004年、102項。

<sup>18</sup> 同上、323項。



力的な物語を作り出した。そしてもちろんハッピーエンドで締めくくられている。

以上で紹介した作品以外の原作の中にも、恐らく映像化するべきでない内容が含まれている部分は多々存在するはずである。子どもに夢を与えるために作られているという側面から考えてみれば、原作の美化は仕方ないことかもしれない。しかし、今日までにアニメーションの地位を世界的に成長させたディズニーは、原作を飲み込んでしまうほどの強大な力を所持している。そのため、原作の内容よりも、ディズニーアニメーションのイメージのほうが先行してしまうケースが数多く発生してしまうのが現状である。アニメーションという視覚化の過程でハッピーエンドという画一的に押し込まれたファンタジー文学は、本来持ち合わせていた多様な要素を省かれて、人々の想像力の幅を狭めたことは否めないことだろう。

#### 2-4 ディズニーランドの誕生

そして、ディズニーはファンタジーの世界を完全なる視覚文化へ持ち込むだけでは留まらず、「モノ」にまでしてしまった。それが「ディズニーランド」である。

ディズニーランドは、ウォルト・ディズニーが、「遊園地で楽しいのは子どもだけで大人にはベンチ位しか居場所がなかった」という 1923 年の実体験から、大人と子どもの両方が楽しめる娯楽施設の建設を計画されたものである。1955 年にカルフォルニア・ディズニーランドがオープンし、1971 年にフロリダ・ウォルト・ディズニー・ワールド・リゾート、1983 年に東京ディズニーランド、1992 年に年ディズニーランド・パリ、2005 年に香港ディズニーランドがオープンした<sup>19</sup>。そして 2014 年には上海ディズニーランドがオープン予定である<sup>20</sup>。現在世界 5 箇所で展開し、いまだに開拓を続けているテーマパークである。そこには主に、これまで公開されてきたディズニー映画をテーマとしたアトラクションが繰り広げられており、そこはまるでディズニー映画内の世界がそのまま現実世界に飛び出してきたかのような夢の空間である。日本の千葉県にある『東京ディズニー

---

<sup>19</sup>JustDesner.com

<http://translate.google.co.jp/translate?hl=ja&sl=en&u=http://www.justdisney.com/&ei=bykiS4iKDJSXkQXlsNynAw&sa=X&oi=translate&ct=result&resnum=1&ved=0CA4Q7gEwAA&prev=/search%3Fq%3Djustdisney.com%26hl%3Dja%26lr%3D%26sa%3DG> (2009 年 12 月 1 日閲覧)

<sup>20</sup>産経ニュース <http://sankei.jp.msn.com/world/china/090814/chn0908142158007-n1.htm> (2009 年 11 月 21 日閲覧)

ランド』は 1983 年にオープンし、2008 年の年間入場者数は約 2722 万人と、過去最高の入場者数をたたき出し<sup>21</sup>、25 年経った現在でも、その人気は衰えることを知らず、日本のテーマパーク業界における括弧たる地位を築き上げている。

## 2-5 ファンタジー世界の創造

そしてディズニーランドでは、その「夢の世界」を作り上げるために惜しみない工夫がなされている。まず東京ディズニーランドを例に挙げてみると、園内に入ると、周りの壁によって外の景色が全くみえないようになっているのだ。そのため、入場者たちは一步ディズニーランドに足を踏み入れた瞬間からそこは夢の世界であって、それまでの日常生活を遮断してしまう。どうしてわざわざ外の風景をさえぎる必要があるかと言えば、外の風景を見ると現実に戻ってしまうからだ。日常の重さを一瞬にして忘れてここに来ているのだから、外の風景が見えてしまっはいけないのだ。ディズニーランドとはそのようなところまで徹底的に計算された人工の「夢」の世界なのだ<sup>22</sup>。

例えば「ゴミ」についての話を挙げると、ディズニーランドの清掃員はプロ集団であり、そしてゲストの前ではゴミのことを「星屑」と呼んでいる。「ディズニーランド」という夢の世界に、日常世界のもの、ましてや廃棄物が侵入してはいけないのだ。とてもたくさんの人が入場するわけだから、ごみの山ができて当然なのだが、ゴミがあるということすらできる限りの努力によって見せようとししないのだ。なぜならゴミの山を見ってしまうことは現実だと気づいてしまうことであり、「夢」から覚めてしまうことなのだ。

このようにして完璧なる夢の世界「ディズニーランド」が成り立っており、ゲストたちは瞬く間にこの夢の世界と銘打った異空間に入り込み、ファンタジー映画の登場人物になったかのような、もしくは、ファンタジーの世界に生きているかのような体験をすることができる。そしてディズニーランドが他のテーマパークと違っている点は、この「ファンタジー体験」が出来ることであろう。具体的なアトラクションで説明すると、東京ディズニーランドを代表する人気アトラクションのひとつ、「スペースマウンテン」がよい例であろう。内容を簡単に説明すると、暗闇のドームの中にいくつもの星が輝いており、そこを宇宙船型のジェットコースターが走り抜けるというアトラクションだ。建物の入ると、

<sup>21</sup> オリエンタルランド [http://www.olc.co.jp/news\\_parts/20090401\\_02.pdf](http://www.olc.co.jp/news_parts/20090401_02.pdf) (2009 年 11 月 21 日閲覧)

<sup>22</sup> 松本孝幸『遊園地の現在学』JICC 出版局、1992 年、35 項。

宇宙ステーションを思わせるような完璧な内装がなされており、建物に足を踏み入れた瞬間からゲストを夢の空間に誘うことができる。一般的なジェットコースターは今から落ちる、これから一回転するといったように、目を閉じない限りは先が見えるが、スペースマウンテンは暗闇に星が転々と輝いているだけなので、先が見えないのだ。次に何が起こるのか、どっち側に曲がるのか、全く予想できない。そのため、本当に宇宙空間に迷い込んだような感覚が生まれ、この宇宙船はどこに辿り行くのか、本当に宇宙空間に迷い込んだのか、月に着くのか・・・と自分なりのファンタジー世界を作り上げることができるのだ。

## 2-6 イメージ化される身体、モノ化されるファンタジー

遊園地において、アトラクションを体験する人はイメージの身体となって、遊園地の中のイメージの時間空間に参加する。現実の自然的身体としての自分は捨て去り、イメージにくるまれたみたいになって、心がふくらんだり、ドキドキしたりという感覚を感じている。この場所にいるとき、大人はイメージの身体として子どもの世界に参入している。実際に大人が子どもになることはできないが、イメージの世界で大人は「未知の子ども」になっているのだ<sup>23</sup>。

そのためディズニーランドでは、小さな子どもでも、中年のおじさんでも、お年寄りでも、誰もが平等に楽しむことができることが可能である。園内では、大人も子ども関係なくミッキーやミニーマウスの耳を模ったカチューシャをしていても不審な目で見られることもない。ディズニーランドの中では大人も子どもも関係はなく、日常空間から逸脱した他者と自分を、自然と容認してしまうようなファンタジー空間が成り立っていることがわかる。またディズニー映画をテーマとしたアトラクションも多く存在する。東京ディズニーランド内の「ファンタジーランド」という一区画では『ピーター・パン空の旅』、『アリスのティーパーティー』、『ピノキオの冒険旅行』といったディズニーがアニメーション映像化した作品のアトラクションが目立つ。これも、イメージの身体がディズニーのアニメーションのイメージに吸収されるような仕組みが成り立っている。このような策略は人々の心をわしづかみにし、ファンタジーの世界へ誘うことで、ディズニーランドはテーマパークの頂点に君臨する存在へと成長していった。

しかしここで問題となるのは、ファンタジーが完全なる「モノ」にされてしまっている

---

<sup>23</sup> 松本孝幸、前掲書、127項。

という点である。ディズニーランドでは、人工的なファンタジー世界がつけられているために、いくら園内アトラクションでファンタジー空間を体験し、想像を膨らませようと、結局それは人工的なファンタジーのなかにファンタジーを見ているに過ぎないのである。それは予め操作された、ある程度予測された範囲内の現象であり、また商業的な目的が含まれている。ファンタジーとは元来、夢や幻想、魔法の世界を指すものである。確かにそのような点で、ディズニーランドの狙いは的を射ているようにも感じるが、「ファンタジー」という非現実世界になければならないものが、現実世界に「モノ」として視覚的に完全移行されてしまっているのだ。この時点で本来のファンタジー性を失い、もはや現実でしかないその事実を覆い隠すかのように、ディズニーランドでは完璧なるファンタジー世界の演出によって、人々はしておとぎばなしの主人公になったかのような、異空間に足を踏み入れたような気分になり、ファンタジー世界の確立に成功している。ファンタジーがそのまま現実に飛び出してしまった世界はもはやファンタジーではないはずなのに、ディズニーランドの驚くほど綿密に構想された夢の演出には、大人も子供も日常生活を忘れ、その世界に瞬く間に魅了されてしまうようだ。

## 2-7 日本が生んだファンタジー

原作のファンタジーをもとに視覚化を進め、現実世界にファンタジーが足を踏み入れているという現象はディズニーに限定されたことでない。ファンタジー視覚化の流れはここ日本社会でも起きているように見受けられる。それは近年、国内のみならず海外でも急速に浸透しつつある日本の「マンガ」と「アニメ」である。英語圏にもイラストと文字で話を展開する冊子は存在するが、これらは一般的に「コミックブック」と言われているものであって、「マンガ」というと、それは日本のマンガを指すことになる。「マンガ」や「アニメ」という日本語は今や、英語の辞書にまで姿を現す単語となっている。マンガ（manga）を英和辞書で引くと、「（日本の）マンガ」と表示される。かつて海外において、日本の代表的な単語は、寿司（sushi）や侍（samurai）であったが、現在ではマンガやアニメもそれらと肩を並べるほどに知名度が高まり、1990年後半からは日本を代表する大衆文化として急速に注目されているのだ。国外の日本マンガの動きを、『週間少年ジャンプ<sup>24</sup>』を例に挙げて見てみると、ドイツでは2001年から2005年にかけて発行

<sup>24</sup> 集英社から週間で発行されている少年向けマンガ雑誌。

された『BANZAI!!』というマンガ雑誌の中では週間少年ジャンプの掲載作品が翻訳して連載されており、2002年からは米国で週間少年ジャンプが『SHONEN JUNP』として月刊誌で創刊され、現在でも発行を続けている。また台湾では『週間宝島少年』というかたちで同誌が発行されている<sup>25</sup>。このように、日本産マンガ日本国内だけではなく、近年では海外からの支持も熱いことがわかる

そして、この巨大化した日本の「マンガ・アニメ文化」もまた、ファンタジーの視覚化に拍車をかけている存在ではないだろうか。非現実的で幻想的な空間がファンタジーとして定義されているのならば、日本のマンガやアニメは、その無限な発想力、多種・多様に生み出される主題は、十分、ファンタジーとして分類されるに値するものと考えることができる。この日本が生み出した「マンガ」「アニメ」という新たなファンタジー分野が、日本のみならず世界をも巻き込んでしまった現在、それらは日本の新たな文化となり、同時に立派な産業のひとつとして成長している。戦後から何もかも欧米化してしまった日本に、近年やっと浸透した新しい文化としての歓迎と、その一方で、「ファンタジーの視覚化推進国」に進化を遂げつつあるという新たな課題が生じているように受け取れる。

## 2-8 マンガ・アニメ文化の歴史

では、まずどのようにして日本にマンガ・アニメ文化が誕生したのだろうか。その歴史を遡ると、日本におけるマンガ大革命の担い手となったのは、手塚治虫である。第二次世界大戦後、それまで10-20ページほどで描かれていた1本のマンガ作品だったが、彼は数百ページ、ときには数千ページのマンガ作品を作りだした。それは「映画的技法」というものを利用し、複数の視点を駆使し、視覚的効果をいろいろとあみだした。その結果、セリフの数が、米国やヨーロッパのコミックスと比べて減少し、その代わりに、ひとつのアクションやひとつの心理をあらわすために、以前よりもはるかに多くの細かいコマとページ数が費やされるようになったのだ。米国のコミックスと、日本のマンガの違いを言葉で表現するとしたら、前者は「絵入り物語」、後者は「絵で語る物語」と言えよう。この頃からすでに、日本のマンガはセリフを用いるよりも、視覚を利用して、事細かな状況を描写することを表現の手段として優先していった。このように、よりいっそうストーリーを

---

<sup>25</sup> 週間少年ジャンプ <http://www.shonenjump.com/j/index.html> (2009年11月15日閲覧)

発展させ、1コマ1コマにキャラクターの心理をさらに複雑に、感情をより深く描き出し、細かい部分にまで読者の注意を集中させることで、描かれたコマやページは、もはやひとつの「単語」と化し、マンガを読むことは日本語を読むことと大きな違いはなくなったのだ<sup>26</sup>。

また日本でマンガが発展した理由は他にもある。米国のコミックブックは、主に若い男性を読者の対象としているため、いまなおスーパーヒーローが主要テーマとして描かれる。スーパーマン、バッドマン、スパイダーマンなどの映画かされたヒーローものも全てアメリカンコミック出身である。それに対し、日本のマンガは、ストーリーとにかく多種・多様であり、ありとあらゆることが作品内で取り上げられている。それは誰にでもあった青春時代の恋を描いたものから、魔法でお姫様に変身してしまうといった非日常の世界まで、想像できる限りの物事は全て主題となり得るのだ。この多様性がマンガ特徴であり、日本のマンガは、若者だけではなく、どの世代にも受け入れられ、その自由な発想はやがて国内に留まらず海外にも進出することを可能としたのだろう。

## 2-9 巨大化するマーケット

さらにマンガ文化を支え、巨大産業にまで成長させたといっても過言ではないのは「オタク」の存在である。「オタク」とは一般的にマンガやアニメの熱狂的ファンを指す言葉で広まったが、近年では特定の物事に対して強い関心や深い知識を持ち合わせている人のことを指したりもする<sup>27</sup>。この一般的にいわれているマンガ・アニメに関するオタクだが、彼らは単に個人でその趣味を堪能するだけではなく、コミックマーケット（略してコミケット、コミケなどと呼ばれることもある）という、主にマンガやアニメのファンで定期的に運営され、同人誌の販売・購入、オリジナルグッズなどを展開する催しで触れ合っている。これは1995年からこのコミケが開催されるようになり、同人誌即売会など、小さなものも含めると現在では月に100件近く催されているようだ。コミックマーケットおよび同人誌即売会のホームページを開くと、そこは単なる趣味の集まりを越えて、ひとつの商業として成り立っているようにも見受けられる。このような場がかつてから設けられていたことで、オタクたちはお互いに情報を交換・共有し、そのコミュニティーを充実し

<sup>26</sup> フレデリック L. ショット、『ニッポンマンガ論』1998年、マール社、22~25項。

<sup>27</sup> 同上、40~41項。

増員させていくことに成功した。この強力な繋がりによって、マンガ・アニメ文化は広がりを見せ、現代の文化の発展に貢献したと考えられる。さらに彼らはその会合の場で自分が好きなキャラクターの衣装を着る、コスプレ（コスチュームプレイの略）という行為を通して、そのマンガ・アニメに対する並々ならぬ愛着と所属をアピールするのである。そしてこのコスプレ行為こそがマンガ・アニメ文化が生み出した最大の「ファンタジー視覚化・モノ化現象」ではなかろうか。

人気アニメを原作にアニメ化がなされるという構図の側面には、キャラクタービジネスが成り立っている。鉄腕アトム絵のプリントしたシールのおまけ付きチョコレートが大ヒットしたことから、このキャラクタービジネスは産声をあげた。このキャラクターグッズは「ウルトラマン」や「仮面ライダー」の特撮ヒーローの登場とともに玩具に移っていき、第二次ブームの際にはガンダムのプラモデル（ガンプラ）が爆発的に売れたことで、観客層が青年層にまで広がり、その後のブームのけん引役となった<sup>28</sup>。彼らはキャラクター作品の世界に強く感情移入し、さらにはキャラクターを動かしてみたいという動機につながり、表現手段が確立していったことで、現代ではキャラクターグッズを手に入れるだけに止まらず、同人誌やコミケ、そして自分自身がそのキャラクターになりきってしまうという「コスプレ」へと移行していったのである。これは「商品化＝モノ化」の衝動から「コスプレ＝視覚化」と捉えることができる。

このように、手塚治虫から始まったマンガ改革もまた、約半世紀を経て、読むものから見るものへ、そして自らが体験してしまうという、ファンタジー化の時代にまで到達してしまっただけでなく、そしてそれは日本の新たな文化として、日本のみならず世界から注目される存在にまで成長した。

### 第三章 ハイパーリアル化されるファンタジー

#### 3-1 情報革命と伝統文化

1990年以降、コンピューターの技術急速な発達をみせた。それは湾岸戦争からの経済不況から見事な立ち上がりを見せたアメリカから始まった。アメリカ全土の家庭で96パーセントの普及している電話ケーブルを利用した、ケーブルTV事業が始まり、デジタル

<sup>28</sup> 津堅信之、前掲書、182～183項。

技術や広帯域ネットワークによる新サービスが情報革命へとつながっていった。90年代半ばごろには情報の圧縮技術が登場し、衛星放送によって150ものチャンネルを可能にした。さらには windows95 が 95 年に発売されたことで、一気にコンピューターが一般家庭に広まった。このような情報革命から、様々なメディアはデジタル化を急速に推進するようになる<sup>29</sup>。

まず日本社会で例を挙げると、新聞業界では 90 年半ば頃にはインターネットによるニュース配信サービスが盛んに行われ、読売新聞は 1995 年、日本経済新聞は 1996 年に開始している。新聞を手にとりて読まずに、手軽にパソコンから新聞記事を読むことが可能となった。新聞を読む習慣がない人々にとっては容易に新聞記事を目にする良い機会であり、またニュースがリアルタイムで更新されるため、朝刊や夕刊が発刊されるよりも、迅速に情報入手できる。しかし日本新聞協会の調査によると、新聞の発行数部数の減少が目立つ。年間約 7 千 2 百部あった 1998 年に比べ、10 年後の 2008 年には約 6 千 7 百部と 500 部近くも部数が減少している。

また日本のテレビアニメ業界では、1990 年代前半まで、基本的にアニメは「セル画」と呼ばれる透明のシートに画像が描かれたものが利用され、セル画を重ね合わせて、動画を作り上げていた。それがコンピューターの登場によって、いとも簡単に動作を作り出すことが可能となり、継続中のアニメ作品が次々とデジタル化され、コンピューターによる製作に移行している。例を挙げると『ちびまる子ちゃん』が 1999 年、『ドラえもん』が 2000 年にいずれもデジタル化へ移行し、2009 年現在においてセル画を用いているアニメは『サザエさん』のみとなった。『サザエさん』は 1 話で約 1400 枚のセル画を使い撮影され、セル画作品はフィルムを回す過程でも微妙な揺れが生じ、味わいを深めるという。現在日本のテレビ局が導入しているハイビジョン映像は、精細な映像を表現できる半面、セル画との相性は良くないので、静電気で付いたチリが見えたり、厚みによる影で輪郭がぼやけたり、色のぼらつきが見えたりするという。さらに業界のデジタル化の中で、セル画を描ける人材も高齢化し、不足気味で現在、サザエさんの制作には約 120 人が携わるが、国内でまかなえず全体の 20~30% は中国で描かれているといった現状である<sup>30</sup>。

このように、新聞やアニメなど、昭和の時代から受け継いでいた日本の伝統的な習慣が、

<sup>29</sup> 柳生すみまろ、前掲書、268~269 項。

<sup>30</sup> Asahi.com(朝日新聞社)

<http://www.asahi.com/komimi/TKY200708290098.html>(2009 年 11 月 20 日閲覧)



情報革新というコンピューター技術の発達によって次々とデジタル化されてしまった。このデジタル化によってアナログでは表現し得なかったアニメキャラクターの繊細な色彩や、制作の大幅な時間短縮、新聞においては、新たな読者層の獲得、紙面には載せきることができないような些細な情報の提供が可能となるなど、利点は数え切れない。アナログ式を伝統文化だと考えるのならば、その文化は確実に消えつつある。利便性を追求した結果がデジタル化であり、また国際化が推し進められている現代社会では、情報の輸出入が必須とされるために、デジタル化は避けて通れない道だったのだろう。

### 3-2 ファンタジー映画ブーム

そして数あるメディアの中でも最もデジタル化が顕著なのは、映画ではないだろうか。映画もまた、米国は 90 年代からコンピューターグラフィック（以下 CG とする）を利用するようになった。1989 年にコダックが独自のデジタルフィルムシステムを開発し、合成シーンの作成や 1964 年制作の映画『マイ・フェア・レディ』のデジタル修復、そして 1937 年制作のディズニー映画『白雪姫』を全編デジタル化したことで注目された。そしてこのデジタル化によって空想と妄想の世界が創造されるようになった<sup>31</sup>。CG 技術を世に広めた有名な作品といえは 1991 年に公開された『ターミネーター 2』であろう。コンピューター技術の進歩に目を見張っていた監督のジェイムス・キャメロンの手によって最新のデジタル処理がなされ、CG による新しい世界、その無限の可能性を見事に示した作品であった。そして同作の制作に至るまでには 8~10 もの新しいコンピューターソフトを考え出したともいわれている<sup>32</sup>。この映画が後のデジタル映画への大きな前進を成し遂げたのも事実である。

情報革新から約 20 年が経過している今日でも、CG と映画は切っても切り離せない関係に至っている。その中でもとりわけ、効果的に利用されているジャンルはファンタジーであろう。近年はファンタジー映画のブームが起こっており、その火付け役となったのは『ハリー・ポッター』シリーズである。『ハリー・ポッター』はイギリスの作家 J.K. ローリング (Joanne Kathleen Rowling, 1965-) によるファンタジー小説であり、1997 年に第一作目の『ハリー・ポッターと賢者の石』（Harry Potter and the Philosopher's Stone,

<sup>31</sup> 柳生すみまろ、前掲書、172~175 項。

<sup>32</sup> 同上、198~199 項。

1997) が出版され、2007 年をもって全 7 巻で完結した。2001 年には映画化され、その第 1 作目となる『ハリー・ポッターと賢者の石』が全世界で公開されるやいなや、日本では興行収入 203 億円をたたきだし、2009 年現在でも日本公開映画の歴代興行収入 3 位に君臨している。このハリー・ポッターシリーズの大ヒットによってファンタジー映画が次々と劇場公開されるようになる。代表的な作品を挙げると、『ロード・オブ・ザ・リング』が同じく 2001 年に、2005 年には『ナルニア国物語』、2007 年には『ライラの冒険』が公開されている。これらはハリー・ポッター同様に、イギリスのファンタジー児童文学が原作となっており、いずれもヒットしている。『ロード・オブ・ザ・リング』の原作はイギリスの J・R・R・トールキン(John Ronald Reuel Tolkien, 1893-1973)の『指輪物語』(The Lord of the Rings)という作品で 1954 年から 1955 年にかけて全 3 巻本として出版され、『ナルニア国物語』(The Chronicles of Narnia)はイギリスの文学者 C.S. ルイス(Clive Staples Lewis, 1898-1963)によって、1950 年から 1956 年に発刊され、全 7 作からなっている。『ライラの冒険』はフィリップ・プルマン(Philip Nicholas Outram Pullman, 1964-)作の三部作のファンタジー小説で 1995 年から 2000 年にかけて出版された。これらは原作がファンタジー児童文学であると同時に、シリーズ化されていることも共通している。シリーズ化されている作品を映画化にすると続編の作成が可能なので、映画を大作に仕上げることができるという利点も考えられる。

### 3-3 CG とファンタジー

このように 2000 年代入ってから、ファンタジー児童文学を原作とする映画が多く制作されるようになった。CG の発達によって、以前までは主にアニメーションの中で生きていたファンタジー空間を、リアルに、より現実世界に近く表現することが可能になったのだ。実際の人間が生活している日常生活にファンタジーの世界を持ち込み、融合させることに成功したのである。では具体的に、近年の映画で、積極的に利用されている CG の手法をみてみよう。シリーズ第 1 作目の『ハリー・ポッターと賢者の石』の一般社会に住む主人公は魔法学校に入学するために、魔法の世界に入り込まなければならない。この映画で現実空間と異空間をつなぐのは駅のプラットフォームであり、壁を抜けると瞬時に異空間に飛び込むのである。これと同様に、『ナルニア国物語 ライオンと魔女』の始まりは、田舎の屋敷に預けられた兄弟が部屋にあったタンスの中から突然異空間に飛び込んでしま

う。どちらも日常生活から何らかのきっかけがあってファンタジーの世界に入り込むといった内容である。現実世界から非現実世界への移動するシーンがどちらもリアルに、また一瞬にしてスムーズに表現されているため、「もしかしたら私の家にあるタンスを抜けると異空間へつながっているのではないか」と子供たちが夢を膨らませてもおかしいことではないだろう。

このように、リアルな対象映像があることで、「あの映画のように」と、ファンタジー世界を現実世界に織り交ぜて見出すことができる。だが一方で、あまりにもファンタジーの世界がリアルに作られすぎているために、自ら考える力、自ら想像を膨らます力が失われるという懸念がある。近年のファンタジー映画作品は、CGとの共存が可能になったことで、「いつ、どこで、どのようにして」がはっきりわかるようになっている。表現をぼやかさなくても、いくらでもリアルに作り出すことが可能になった。そこは空間移動のからくりがはっきりと証明されており、曖昧な表現がないために、より一層リアリティーを増している。しかし、CGの発達によってあまりにも自然に現実空間へ異空間が入り込んでしまったことで、想像の余地が無くなってしまったようにも感じられる。発想を変えれば、この驚くほどのリアリティーによって想像する機会が奪われてしまったともいえる。児童文学やアニメーションに存在していた、現実的に出来すぎているファンタジー像こそが、人々、とりわけ子どもたちの想像力を育てていたのではないだろうか。完璧に作られたファンタジー映像では、個人的なファンタジー空間をその作品から見出すことは難しいように感じられる。

### 3-4 広がるターゲット層

そしてこのリアリティーの追求が積極的に行われている背景には、現代のファンタジー映画はもはや子どもたち向けではないということではないだろうか。大人も楽しめる作品に仕上げるためには、どこかに曖昧な表現が含まれる夢物語は、子供向けの作品と結び付けられる傾向にあったと考えられる。これが、ひとつの筋の通った作品であれば、「こども心」を持ち合わせていない大人でも楽しめるはずである。物語が同じ表面上で続くこと、どこかにある曖昧な表現が取り払われていることが、大人をもファンタジーの世界へ誘う手段となっているはずである。そのはっきりとした筋道を明確に表現するためにCGは利用され、「いつ、どこで、どのようにして」ファンタジーの世界が開かれるのかを表現す

る重要な手段となっているのだろう。

ほんの数十年前までは子どもむけであったファンタジー映画を、現代では大人も共有することができるようになった。または子供も大人も共有できるようなファンタジー作品を意図的に作成している。しかし、子どもと大人が同じものを享受してしまっても良いものだろうか。近年のファンタジー映画の傾向をみると、「子どもと一緒に大人も楽しめる作品」という子供主体という考え方よりは「全世代で楽しめるファンタジー作品」という観点で子どもはもちろん、大人もターゲットにしているように感じる。子どもターゲットに絞って映画を作成してするよりは、ファンタジーというジャンルを利用し、子どもの興味もそそる大人をターゲットにした作品のほうが、商業的にも成功するであろうという策略があったのだろう。だがここで覚えておきたいことは、原作は「児童文学」であるという点だ。本来の目的は、あくまでも子どもに読んでもらうため書かれた物語であって、誰もそれを大人と共有しようと作ったものではないはずである。子どもたちに夢と希望を与えることを目的に成長した児童文学は約1世紀を経て、その目的は最優先されるものではなくなってしまったようだ。大人よりもはるかに広大で柔軟な想像力、発想力を持つ子どもに、完璧に出来上がった、大人も楽しめるファンタジーを与えるのは、子どもの成長を妨げることにもつながってしまうかもしれない。もう一度、児童文学がもつ目的を見直すことが求められると感じる。

### 3-5 恋愛ゲームからみるファンタジー

これまで見てきたように、近年の急速なデジタル化によって、空想の世界があまりにもリアルに表現されているため、現実世界と非現実世界の境界線が曖昧になっていることがわかる。

人間が現実世界により近いリアルなファンタジーの世界を作り出すという時代から、現代ではその作り出されたリアルなファンタジーが、新たな世界を作り上げるという現象が起きている。視覚に対してあまりにもリアルを追求した結果、今日では現実世界と空想の世界が入り混じってしまった世界が構築され始める時代が到来した。その効果を生み出したのは2009年に発売された『ラブプラス<sup>33</sup>』という恋愛ゲームである。

---

<sup>33</sup> 2009年9月にコナミデジタルエンタテインメントから発売された恋愛シュミレーションゲーム。

現代の恋愛ゲームは、ゲーム機のみならず、パソコンや携帯電話からプレイできるものもある。恋愛ゲームは 1980 年代から登場し、デジタル化と共にその内容を充実させてきた。初期の頃は、男性向けの作品が目立っていたが、近年では女性向けのゲームも登場するようになった。

### 3-6 ファンタジーと同期する恋愛

このように、恋愛ゲームが発売されてから約 30 年が経過しようとしている現在に至って発売された『ラブプラス』だが、男性向け恋愛ゲームであり、基本的な設定はこれまでの恋愛ゲームとあまり違いは感じられない。しかし、これまでになかった現実の恋愛とゲーム内の恋愛を同居させることに成功したのだ。ゲーム雑誌『週刊ファミ通』のホームページでは以下のように紹介されている。

- ・ 365 日、ボクは彼女を持ち歩く

朝でも深夜でも、ニンテンドー DS を開けば、そこに彼女がいる幸せ！ 彼女と過ごすひとときは、現実の時間帯や季節とリンクしているので、会うたびにシチュエーションが変化する。しかも、彼女はプレイヤーにゾッコン・ラブ。『ラブプラス』は、そんな男の子の妄想夢を実現したニュータイプの恋愛ゲームだ。第一報では、情熱的な泣きボクロや無防備な唇、そしてドキリとさせるうなじでラブアタック仕掛けてくる、女の子 3 人を中心に、本作の魅力を紹介。

- ・ RTC (リアルタイムクロック)

本作は、生活密着型の恋愛コミュニケーションゲーム。起動したときの時間帯に応じて、起き抜けや学校内、はては夢の中など、現実の時間とリンクした状況で彼女に会えるぞ。また、この恋はエンドレス。誕生日やクリスマスといった、365 日の中、自分のペースで心ゆくまで愛を紡いでいけるのだ。でも、長い期間会わないでいると、彼女がすねちゃうなんてことも……!?<sup>34</sup>

以上のことを簡単に説明すると、『ラブプラス』はゲーム機に内蔵されている時計を利用した RTC という機能によって、現実の時間とゲーム内の時間を共有することに成功した。この点が今までの恋愛ゲームには存在しなかった機能であり、『ラブプラス』の最大

---

<sup>34</sup> ファミ通.com [http://www.famitsu.com/game/coming/1223376\\_1407.html](http://www.famitsu.com/game/coming/1223376_1407.html) (2009 年 12 月 2 日閲覧)

のセールスポイントでもある。さらに RTC の他にも音声認識機能が備わっており、自分の名前を入力すると愛称や名前でもらえるだけでなく、会話まで出来るしまう。

2009 年の 9 月に発売された同ゲームは、販売数が発売後約 2 カ月たった 11 月の時点で、15 万本を突破した。一般的に「恋愛ゲーム」といわれるジャンルでは、5 万～6 万本の販売本数が平均的といわれる中、『ラブプラス』は驚異的な数字を叩き出している<sup>35</sup>。

この RTC の効果によって、プレイヤーはヒロインのキャラクターと同じ時間を過ごしているように感じることができる。これまでも恋愛ゲームはプレイヤーが電源をつけることで、ゲーム内の時間を選択していたことになるが、『ラブプラス』ではその選択が出来ないために、ヒロインと同じ時間を過ごすことが半ば強要され、付き合っているという感覚が増すのではないだろうか。実際に生きている人間と同様に彼女の誕生日は 1 年に 1 回であるし、もし 3 日後デートの約束をしたら、3 日後ゲーム機の電源を入れて彼女に会わないと約束をすっぽかしたことになる、彼女はすねてしまう。そして、恋人としての生活を楽しむゲームであるため、永遠と終わりが無いのだ。さらに対象のゲーム機も持ち運べるサイズなので、いつでもどこでも一緒にいられるという感覚が生まれるのである。

またこれまでの恋愛ゲームは、現実世界に近い世界をゲーム内で設定し、プレイヤーにその中での行動する機能を選択させることで、プレイヤーをゲーム側に合わせるという手法だった。ゲーム内にリアルな設定を積み重ねることで非現実の中に現実を生んでいたのである。一方ラブプラスでは、RTC 機能、音声認識機能、ゲーム機の携帯性などを利用することによってゲームの世界を現実世界に持ち込むという手法が上手く利用されている。これによって、現実世界の一部に、ゲームの世界が入り込んで、現実でもバーチャルでもない、現実により近い擬似的な新しい世界が作られているのだ。こちらは設定をリアルの世界にあわせることで現実の中に非現実を生んだと考えられる。

このゲームによって作り出されたこの新たな擬似世界は見事に日常生活に入り込んだために、ゲーム機をひと時も離さない男性が増えてきているという。しかし彼らにとってそれはゲーム機ではなく、「恋人」なのである。実際に生きている女性と同じ感覚なのだろう。そして『ラブプラス』ヒットによって今後も同様のゲームが開発されていくだろう。だが、これはほんの序章にしか過ぎず、今まで私達が予想できなかったような機能が次々

---

<sup>35</sup> マイコミ <http://journal.mycom.co.jp/news/2009/11/11/043/index.html> (2009 年 12 月 2 日閲覧)

と登場していき、これから益々、現実とも架空ともつかない曖昧な世界が展開されていくことが予想される。そうすると、他人と一見同じ空間に存在していたとしても、そこには別の世界を持ち合わせている人が存在するかもしれないという状況が生み出されることになる。

### 3-7 作り出された新たな世界

現代の高度化したデジタル技術によって、現実世界に存在するものと、存在しないものの区別がつかないほどリアルに表現できるようになった。デジタル化が顕著ではなかった時代のアニメーション、映画、ゲームなどで映し出されていたファンタジー世界は、現実世界と非現実世界の境界線をはっきりと引く効果をもっていた。第二章で紹介したように、ファンタジーがモノ化してしまったディズニーランドやマンガの熱狂的オタクによるコスプレ行為でさえも、現実世界をさえぎる壁が存在していた。前者では、テーマパークという外の風景を一切遮断した空間、後者では用意されたイベント内という限られた空間内でのファンタジー世界が実現していた。しかし現代ではその外と内の世界を隔てる壁が取り払われ、その境目が曖昧となり、現実の世界と空想の世界が同居している新たな空間が、現実世界の一部分に形成された。

### 3-6 本来のファンタジー

このように、現代では特別な場を提供しなくても、ファンタジーが日常空間の一部に食い込みこむといった状態である。現実とファンタジーが同化してしまったが、まだファンタジーが視覚化されていなかった頃、つまりは現実の世界とファンタジーの世界の境界線をはっきりと引かれていた時代にファンタジーはどのような存在として機能していたのか。童話作家の佐藤さとる氏は自身の著書『ファンタジーの世界』において、以下のように述べている。

「子どものころ好きだったグリム童話の舞台も、ほとんどのこの按針塚（佐藤氏が幼少のころ育った土地）の周辺に当てはめて理解していた。深い森が話に出てくれば、ああ、あの山かげの森のようなところかと思い、小川が出てくればたぶんあのあたりの流れだろうと思う。その空想はいつ思いついた、というのではなく、いつの間にか育って言ったものだった。そうした私の空想の中にある様々な主人公たちは、当然ながら私の目には見えな

かったから、心の中でしだいに凝縮されていった。そんな小さな主人公たちが、すぐ裏の山のどこかに隠れ住んで活躍している場面を考えることが、私にひそかな楽しみだった」<sup>36</sup>

佐藤氏が述べているように、童話のなかには、読者ひとりひとりが自らの想像力を引き出し、独自の世界を作り出せるような要素がある。童話の世界を、自分が住んでいる空間に置き換えることで、自分オリジナルのファンタジーを見出し楽しむことが出来た。また小さく凝縮した主人公をその世界に配置することも出来た。それは内発的な唯一無二の世界であり、子どもたちは皆、それを持ち合わせていたはずである。さらに佐藤氏はこのように続けている。

「老人は昨日の出来事を忘れて、遠い昔の事をよく思い出す。やわらかい子どもの脳にしみこんだ記憶は、よほど深いシワになって刻み込まれているに違いない。空想の断片もまた同じである。いずれにしても、私がこうした幼少時代を持ったことは、私にとって大きな恵みだった。私には、豊かな子ども時代がなければ豊かなファンタジーは書けない」<sup>37</sup>

佐藤氏は 1882 年生まれだったことを考えると、彼の少年時代にはアニメーションはおろか、マンガすらもまだ手に入らなかったため、ファンタジー作品は児童書や童話などから得ていた。情報が少なく、空想を邪魔する余計なものが存在しないからこそ自由な発想、そしてファンタジーが次々と生み出されたのだろう。現代社会には日常生活を便利にするものが溢れており、テレビやパソコンはもはや生活の必需品となっている。このような電化製品の普及がファンタジーの視覚化を推進したとも考えられる。しかし佐藤氏が述べているように様々な発明品がない時代のほうが、むしろ豊かだったようも感じられる。自然環境はもちろんのこと、それにともなった精神状態も豊かにはぐくまれたのだろう。そして豊かなファンタジーはその豊かさによって生み出されるものであろう。児童文学を読んで、その中に登場する森や家、小人たちを、自分の生活空間に適応させることで、子供たちが空想を膨らませ、夢を持たせることが、元来ファンタジーの魅力であり目的でもあったはずである。

しかし社会の発展によって、自由な発想が育つ豊かさを失い、生活を多様に便利にする

<sup>36</sup> 佐藤さとる『ファンタジーの世界』講談社、1986年、9~10項。

<sup>37</sup> 佐藤さとる、同上、11項。



豊かさを得た。想像の余地を与えないリアルなファンタジーを受けた子どもたちには、高度な映像から同じファンタジー世界を共有することになってしまった。以前までは頭の中からあれやこれやと生み出される内発的なものだった「ファンタジー」は時代の進歩に伴い、発明品から全て発信されるものを受信するという外発的なものに変化していった。その結果、もっとも効果的な、「視覚」に訴えかけるかたちをとってファンタジーは変容していったのである。

## おわりに

私たちが頭の中で作り出した妄想は、意味をつないだ「ファンタジー」というまとまりとなって取り出され、文章に落とされたことで、この世に確立された。それからファンタジーは様々なメディアを通し、多方面から視覚にうったえられてきた。それは情報技術の発達によって、ファンタジーを現実世界により近づけようとする手法で仕上げられてきた。この動きの中で、ファンタジーを自ら作り出す力が失われていると指摘される反面、ファンタジーを作り出す必要がなくなったとも捉えることが出来るようになった。よりリアルに視覚化されることで、わざわざ自分の周りに置き換えることもなく、私たちはファンタジーを身近に感じられることが可能となったからだ。そしてはや生活の一部なり始めたファンタジーは、今後の更なる高度なデジタル化によって、今までよりも幅を広げて私たちの生活に入り組んでくることが予想される。その新しい世界に違和感を覚えなくなったときに、文学からファンタジーと取り込もうとする本来の動きに戻る日がくるかもしれない。