

CHAPTER TWO: SETTING—THE MEDIEVAL FANTASY GENRE 第2章：背景設定  
——中世ファンタジーの遺伝子

**【要約】** ガイギャックスのボードゲーム『アレキサンダー大王』（1971）をマクラとして、オリジナル D&D (OD&D) の序文に、ディ・キャンプ&プラットの『ハロルド・シェイ』、フリッツ・ライバーの《ファファード&グレイ・マウザー》といった作品がインスピレーションの源泉として明記されていたことから、D&D の設定が下敷きにしたファンタジー要素を総覧していく章。とにかく細かい。新しい発見というよりも通説を総覧するような内容で、わかりきったような記述もあり、その意味で教科書的だが、本文や注釈にははっとするような指摘が紛れているのがあなどれない。邦訳されるファンタジー文学系の本では、紹介者に RPG 関連の知識がなく、珍妙な文章がそのまま出版されることも少なくないので、RPG 側からファンタジー史を総覧するという試みは、実は貴重。

**【発表者が考える、背景を理解するために読んでおいた方がいい本（邦訳があるもの）】**

- ・リン・カーター『ファンタジーの歴史』Imaginary Worlds 1973（2004、東京創元社、本文でも言及される本。60年代のファンタジーブームの「仕掛人」の証言。できれば『トルキンの世界』と『クトゥルー神話全書』と併読されたい）
- ・中村融訳『新訂版コナン全集』（2006～2013、創元推理文庫、解説がめちゃくちゃ充実）
- ・那智史郎&宮壁定雄『ウィアード・テールズ 別巻』（1988、国書刊行会、「ウィアード・テールズ」とラヴクラフト・サークルをめぐる出版状況）
- ・S・T・ヨシ『H・P・ラヴクラフト大事典』（2012、エンターブレイン、クトゥルー神話ではなく作家としてのラヴクラフトとその周辺状況）
- ・オージェ・ル・ダノワ「幻想の国（ファンタシィ・ワールド）へ」（「ドラゴンマガジン」Vol.2、1986年、新和、AD&D とファンタジー小説の関係を論じたコラム）
- ・トム・シッピー『J.R.R. トールキン—世紀の作家』（2015、評論社、トルキンの後継者と目されているオックスフォードの学者。トルキンの発送元をたどるのが巧い）
- ・マイク・アシュリー『SF 雑誌の歴史』シリーズ（2005、2015、東京創元社、パルプマガジンについての総覧）
- ・なお、80年代後半から日本語で書かれてきたコラム、ファンタジーと RPG を絡めたコラム『摩由璃の本棚』、『クロちゃんの RPG 千夜一夜』、『幻想世界の住人たち』等と、本書を併読するといっそう味わい深い。

**2.1 THE EVOLUTION OF FANTASY ファンタジー文学の進歩**

1970年代までのファンタジー文学には、ヨーロッパ北部の神話や民話、グリム童話が「遺伝子」として内在していた。その意味で『オデュッセイア』や『ニーベルングの指環』と

OD&Dは無関係ではないが、アカデミズムでピーター・ペンゾルトやツヴェタン・トドロフの仕事では、幻想的な要素は広範に受け止められるが、OD&Dが直接影響を受けた、ハーワードの《英雄コナン》シリーズや、ライバーの小説はジャンルを形成する要素が、より明確なものだった。

### 2.1.1 FANTASY AS POPULAR ADVENTURE FICTION 大衆冒険小説としてのファンタジー

「アンノウン」誌で発表されるパルプ・ファンタジーの前史として、スティーヴンソンの『宝島』(1883)、H・R・ハガードの『ソロモン王の洞窟』(1885)、ポオの「モルグ街の殺人」(1841)から「ストランド」誌に発表されたシャーロック・ホームズもの(ドイルについては『失われた世界』(1912)やコティングリー妖精事件等の言及もあり)、E・R・バロウズの《火星》や《ターザン》シリーズ、A・M・メリットの『イシュタルの船』(1923)等、アメリカン・パルプの歴史を辿ってヒューゴー・ガーンズバックに至る。ロード・ダンセイニについての言及もある。

### 2.1.2 “SCIENTIFICTION” AND THE UNSCIENTIFIC パルプ小説の黄金時代

ヒューゴー・ガーンズバックが編集長をつとめた「アメージング・ストーリーズ」、SFファンダムについて、J・C・ヘネバーガーが創刊した「ウィアード・テールズ」、ラヴクラフトとアマチュア・ジャーナリズム、それに代表作。そしてロバート・E・ハーワードのデビューから活躍と自死までの概説。イギリスではトルキン、ジョージ・マクドナルドの活動についても指摘。そして「アンノウン」とフリッツ・ライバーと《ファファード&グレイ・マウザー》、ディ・キャンプ&プラット《ハロルド・シェイ》の設定とあらすじ。

### 2.1.3 FANTASY AFTER THE PULPS パルプ雑誌以後のファンタジー

ジャック・ヴァンスの『終末期の赤き地球』や、ポール・アンダースン『魔界の紋章』の出現。パルプ雑誌の停滞から、ノーム・プレスによるハーワード作品集刊行。1965年、ドナルド・A・ウォルハイムによるエース・ブックス創刊と『指輪物語』のペーパーバック版刊行。ディ・キャンプとリン・カーターによるコナン模作。マイクル・ムアコックの《エルリック》シリーズやロジャー・ゼラズニィ《真世界(アンバー)》シリーズといったニューウェーブ的なスタイリッシュなファンタジーの登場。スタン・リー画のコミック《ドクター・ストレンジ》。

## 2.2 WAR AND ITS OPPONENTS ヴェトナム戦争とファンタジー

1960年代後半にヴェトナム反戦運動がカウンターカルチャーとして盛り上がりを見せると、ウォーゲーマーの多くはそうした潮流に反発した。しかしながら、ガイギャックスは戦争反対を公言し、「ぼくは兵士じゃないことが嬉しい」という詩まで発表した。【この節

は、従来のゲーム史で触れてこられなかった分野なので、この章の白眉と言える。いずれ、より細かく検討したい】

## 2.3 THE INFLUENCE OF TOLKIEN トールキンの影響

『指輪物語』が社会に与えた広範囲の影響についてまとめている。創造的アナクロニズム協会、『レッド・ツェッペリンII』（1969）収録曲「Ramble On」への影響、トム・シッピー *The Road to Middle-Earth*（2003）や『ホビットの冒険』詳注版という最新の研究動向、さらにはガイギャックスの『指輪物語』に対するアンビバレントな想い。

## 2.4 THE VISITATION THEME ファンタジーとカウンターカルチャー

2.3 をふまえて 2.2 を再考していく内容。本章で特に重要なのは、実はこの 2 章。

## 2.5 ON DUNGEONS AND ON DRAGONS D&D の元ネタ考察

### 2.5.1 MAZES WITH MONSTERS ダンジョンの起源と歴史

「ダンジョン」という言葉の起源。アーンソンの「Blackmoor」に対するコナンの影響。ダンジョンというモチーフにおいて、むしろトールキンの『ホビットの冒険』が呼び戻される。

### 2.5.2 DRACO HORRIBILIS 恐るべきドラゴンについて

『ベーオウルフ』、『ホビットの冒険』のスマウグ、聖ジョージの竜退治、『失われた世界』の恐竜、ティアマト、『魔界の紋章』やエルリックの「夢見る都」のドラゴン。

## 2.6 FANTASTIC PEOPLE AND CREATURES デミ・ヒューマンとモンスター

ドワーフ（グリム童話）、エルフ（シェイクスピア）、ホビットやエント（トールキン）というデミ・ヒューマンの起源から、ナズグルやマンティコア、メデューサといったモンスターが考察される。神話由来のモチーフが多いので、パルプ雑誌の歴史から、『狂えるオランダ』やギリシア・ローマ神話から、一気に博物学的なコラムに。ここでアーサリアン・ファンタジー《永遠の王》で知られる T・H・ホワイトの名前が出てきてビックリ。

## 2.7 CLASSES キャラクター・クラスの起源

『チェインメール』では「タイプ」だったが、D&D では「クラス」になった。

### 2.7.1 FIGHTING-MEN ファイター

《火星》シリーズのジョン・カーターからコナンへ。『魔界の紋章』のオージェ・ル・ダノワ。

### 2.7.2 MAGIC-USERS マジックユーザー

魔法使い表象の起源は多様で難しい。シェイクスピアの『あらし』やチャョーサーから、コミックのマイティ・ソーが用いるライトニング・ボルトまで。コンタクト・ハイアー・プレーンや、ディメンジョン・ドアの呪文から多元世界の考察。

### 2.7.3 CLERICS クレリック

《ファファード&グレイ・マウザー》、ポール・アンダースンの『大魔王作戦』、バイユ어의タペストリーの影響。

## 2.8 ALIGNMENT AND PARTIES 属性 (アラインメント) とパーティ

本書ではむしろ『魔界の紋章』とトルキン『旅の仲間』が強調される。

### 2.9.1 CONVENTIONAL EQUIPMENT 伝統的な装備

金貨 (Gold Pieces) が規準となるのは、『宝島』等のトレジャーハンティング文学の影響で、それが《コナン》経由で D&D に入った。

### 2.9.2 MAGIC ITEMS マジック・アイテム

魔法のアイテムの多くは、神話からそのまま輸入されるか、コミックで機能が可視化されたものが取り入れられている。

## 2.10 BEYOND DUNGEONS AND DRAGONS D&D を超えて

パルプ・ファンタジーが D&D に導入され、そこから拡散を遂げたという指摘。

(岡和田晃、2015.12.27、なお本稿は読解補助のために私的に作成したノートで、内容の正確さを保証するものではなく、また随時アップデートされます)