



Title	現代日本ファンタジーにおける〈文化の盗用〉の問題 ：日本の実情に適合した理論構築の必要性について
Author(s)	エスカンド, ジェシ
Citation	待兼山論叢. 文学篇. 2022, 56, p. 113-132
Version Type	VoR
URL	https://hdl.handle.net/11094/94868
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

<https://ir.library.osaka-u.ac.jp/>

The University of Osaka

現代日本ファンタジーにおける 〈文化の盗用〉の問題

—日本の実情に適合した理論構築の必要性について—

エスカンド・ジェシ

キーワード：文化の盗用／ポップカルチャー／ファンタジー／宗教

始めに

80年代に成立し、流行し始めた日本独自のファンタジーの派生ジャンルの一つは、中世ヨーロッパを模範とする架空の世界が舞台となっており、登場するモチーフは世界各地の神話や民間伝承、宗教などに基づいている（エスカンド 2021）。一方、それらのモチーフの第一の起源が忘れ去られ、ファンタジー世界の存在として認識される。筆者はこの広範なデータベースで成り立っているジャンルを「データベースファンタジー」と定義した（同上）。

近年では、関連作品における極めて自由な異文化のモチーフの描写が問題視される事例も散見される¹⁾。外來の文化の再利用と再創造の場合、英語圏において盛んになった概念の cultural appropriation が緊密に関わってくる。しばしば〈文化の盗用〉²⁾と訳され、盗用という表現からして、否定的な捉え方に思えるし、英語圏においても、その意味合いで使うことが多々ある³⁾。しかし、先行研究に当たると、米国の問題に特化しており、文化の盗用論は主に原住民や人種的マイノリティを対象とし、日本ポップカルチャーに見られる問題に、単純に応用できない。だからと言って、日本ポップカルチャーにおいて文化の盗用に該当する事例が無いとは言い難い⁴⁾。については、文化の盗用論を英語圏以外の地域に適用する際の可能性と限界を見極めるために、日本の事情を踏まえた再考が急務であると思われる。

本研究の目的は、文化の盗用論の再考と並行して、日本独自のファンタジーの核心にある異文化受容の特質について考察を行うことにある。データベースファンタジーは、異文化の伝承、神話や宗教などに起源があるモチーフの採択と再創造を核心とするジャンルだからこそ、二つの課題が緊密に結びついている。現代日本ファンタジー作品における異文化受容を探究することは、ラジャン・ゼッドによる批判や伊達雅彦による問題提起¹⁾に応えることにもなるだろう。こうした理論的な整理は、とりわけ、日本ポップカルチャー市場に見られる〈異文化の商品化〉、つまり、芸術的な目的で行われる異文化受容ではなく、商業目的による新コンテンツ導入のための文化的略奪を勘案する際に必要となる。

学問の世界に限らず、ラジャン・ゼットの抗議がインドでは日本のアニメーションの放送中止にまで発展した(Hazra 2021)ことから明らかなように、もはやグローバル市場にまで影響を与えている問題だからである。近年、日本の企業などではコンプライアンス意識が高まってきているものの、社会全体の異文化に対する問題意識は極めて低いと言わざるを得ない⁵⁾。海外からの日本ポップカルチャー作品に対する問題視は、経済的な損失だけではなく、国際問題へと発展する要因にもなり、それらの作品を武器にソフトパワーの強化を目指す日本政府の戦略⁶⁾にも深刻な影響をもたらす恐れがある。つまり本研究は、日本社会における異文化理解や民間企業におけるコンプライアンスの改善、そして、文化政策といった観点からも、現代的意義があると言えるだろう⁷⁾。

まずは現代日本ポップカルチャーという領域における問題の位置づけに関して述べ、文化の盗用論という概念の歴史と理論的な傾向を紹介する。次に、これまで論じられてきた文化の盗用とその基準に関してまとめ、この枠組みを踏まえつつ、日本ファンタジーにおける文化の盗用の特質に関して考察する。その上で、理論的枠組みと研究対象の持つ独自性の問題や、探求の必要性について検証していきたい。

1 現代日本ポップカルチャーという背景

日本の場合、異文化のものを自文化のポップカルチャーにおいて極めて自由に再創造することは何ら新しい傾向ではない。和魂洋才の思想や日本料理などはもちろん、ポップカルチャーにおいても、異文化が着想元として利用されてきたが、近年では、主として宗教的な文脈から、海外で問題視されるほど、事態は深刻化しているのである。

一方、日本においては、海外の創作者による日本文化の盗用は寧ろありがたいものだと認識される傾向があり、文化の盗用であると抗議されるどころか、日本文化への賞賛として受け止められる⁸⁾。

海外から抗議を受ける恐れのある異文化受容を内包した日本の作品は、過去にも存在したが、ポップカルチャー市場の拡大とそのグローバル化がより際立たせた。中でも、ポップカルチャー市場を刺激したバブル経済と、それに伴う新技術・新メディアの発展がこうした傾向を助長した⁹⁾。その結果、膨大な数の異文化のコンテンツを再利用し、データベース化したため、個々のモチーフの持つ問題が大きく異なっている。管見の限りでは、このような現象は日本以外に類例を見ない。もはや信仰の対象ではなくなった神話的なモチーフとは違い、現存する伝統宗教由来のモチーフの場合、問題は深刻である。このようなコンテンツはしばらく、閉鎖的な日本ポップカルチャー市場に閉じ込められていたが、それらの海外進出が文化的な摩擦を引き起こしているのである¹⁰⁾。しかし、そもそも文化を盗用するとはどういうことを指すのだろうか。

2 文化の盗用という概念、その起源と進展

文化の盗用とは、人文学、とりわけ人類学や社会運動など、時代と分野によって捉え方が大きく異なる。そして、本稿において引用される芸術関連の

文化の盗用論のように、ある領域に特化した理論もある。人類学の世界では特に「グローバル化に関する議論において、盗用の理解は、被害者ではなく、アクターとしての原住民に向けている。この方針では、盗用は強者の行動ではなく、特定の弱者の戦略である」(Hahn 2008, 196)と考えられており、Hahn は続けて「ミシェル・ド・セルトー (1984) によれば、弱者は盗用を利用し、支配者の力を掘り崩せる」(同上)と述べていることから、現在の人文学や広く一般に流通している文化の盗用とは正反対のダイナミックスに着目しているわけである。

人類学以外の人文学の領域においては、より古くから、解釈学の問題であった。本来、19 世紀思想において、外的だったものを盗用することで自分の理解の地平線を広げること、つまり自己更新を行うことが、一つの大きな特徴であった (Hahn 2008, 195)¹¹⁾。現在、このような文化の盗用に対する理解は減多に見られない。英語圏ではしばしばネットの炎上やデモなどの社会運動の原因となり得る文化の盗用に対しては、人文学においても問題意識が極めて高い。それでは、現代の文化の盗用論における問題意識の根拠はいったい如何なるものか。

一般論であつたり、政治的な事情であつたりすると、国と時代、関わっているコミュニティごとに事情が大きく異なるため、ここでは網羅的な議論はおろか、十分に概観することも不可能である。しかしながら、目立った特徴の一つは、極めて強い文化本質主義を根拠とする倫理的批判である。つまり、自分が所属しない文化のものを利用すべきではないということである。英語圏の文脈では殆どの場合、ある種のコロニアリズムとして批判される。その妥当性は学問の世界において問われたが (Matthes 2016)、こうした傾向は未だに見受けられる。芸術における盗用に関しては、ジェームズ・O・ヤングのように疑問視する声もあれば、Erich Hatala Matthes のように、問題視する意見もある。¹²⁾ Matthes が述べるような誤認 (2016, 366) は、異文化に関する曲解だけに限らず、新たな問題として具体化されることも想定され、伊達が危険視したゴーレムの日本独自な表象はその一例である。

ゴーレムとは本来、動く土人形のことを指し、『創造の書』というユダヤ神秘主義の基本教典によって作り上げられ（箱崎 2019, 410-12）、中でもブラハのゲットーに居留するユダヤの民を迫害から守るために作られたものとされている（“Golem” 1901）。一方、「日本で見るゴーレムの多くはおそらくはオリジナルのゴーレム伝承を知らないこの「二次的ゴーレム」なのである」、そして「ゴーレムは現代日本のサブカルチャー世界では「特異」な存在ではなく、「一般的」な存在になっている」と述べている（伊達 2013, 221-22）。伊達が指摘した通り、日本におけるゴーレムは多くの場合、「悪者」として、または倒すべきモンスターとして再利用されており、「ゴーレムが「ユダヤ」や「カバラ神秘主義」等の用語とリンクするレベルに進むと「ユダヤ」と「敵キャラ」が関連を持ち始め、そこに否定的なイメージを与えてしまう」問題を孕んでいる（同上）。このような問題こそ、文化の盗用論を通じて考察する意義があると考えられる。既に述べた通り、盗用する側とされる側の間のコロニアリズムや迫害の歴史、または現在の明らかな権力関係を基準とする西洋の文化の盗用論は、こういった問題に柔軟に対応できていない。

3 文化の盗用の問題に関する判断基準

文化の盗用を議論する際の必須条件として、「文化の盗用は倫理的に好ましくない時は支配的な文化グループが疎外されているグループから盗用する場合のみであるという通説が成り立っている。」（Matthes 2016, 347）。明白な力関係にない場合、文化の盗用にならないという点は、文化の盗用論が帝国主義的国家において成立した結果であろう。本稿は、このような関係性に限って、この問題を議論すべきではないと結論付けるが、さしあたり、こうした前提を踏まえながら議論を進めていきたい。

ヤングは芸術における文化の盗用に関しては、実害が無いか、あっても少ないと主張し、多少あったとしても、作品の芸術的価値がそれを上回るた

め、大目に見るべきと主張している（2008, 112-13）。とはいえ、問題視すべき場合もあると論じ、根本的に文化の盗用を倫理的な問題と見なしている。その差異、その問題を検証するために、その性質を大別する。それは、損害（harm）と不快（offense）である。

ヤングは、損害とは、誰かの権益に支障が生じることだと定義し、不快は侮辱に、おぞましく、腹立たしく、無礼に感じることにして区別する（2005, 135）。不快を倫理学の視点から詳しく論じる一方、芸術家による大きな損害の可能性を疑問視する。¹³⁾ その中でも、深刻な不快は、文化の盗用を個人的には体験しなくても、存在していることを知るだけで不快と感じることを特徴とすると述べている（同上）。ゼッドによる批判はその一例であろう。

日本ポップカルチャーにおける文化の盗用なら、不快の問題が最も関係してくるが、伊達が指摘する民族像への悪影響のように、いずれ損害へ変わる恐れも残されている。そもそも、損害なら、文化の盗用の被害者に限らず、加害者にもありえる。つまり、日本ポップカルチャーに見られる制度的な文化の盗用の結果、盗用する側は異文化理解に致命的なバイアスが深まる一方となると、異文化理解をより困難にし、いずれは具体的な損害へと発展していく事態も考えられる。それだけではなく、盗用対象の描写がその文化の所属者に問題視され、経済的な損害も容易に予想される。ゼッドが批判したアニメーションが注目され、インドでは予定されていた放送が中止されたことはその一例である（Hazra 2021）。このように、一つの市場を丸ごと失う結果を招く場合もある。

先述したように、芸術作品において実害が無いか、多少はあったとしても、作品の芸術的価値がそれを上回るというヤングの「それほど才能がないのなら、大したオーディエンスはいないだろう」（2008, 112-13）との発言は、殆どファインアートの創作と鑑賞を基準としている。日本のような非常に活発なポップカルチャー市場の場合、ヤングが主張するような芸術的スタンダードに基づく鑑賞者による選考が成立するとは限らない。そして、日本ポップカルチャーの場合、ファンタジー世界の存在として再創造され、第一

の起源がしばしば忘れ去られることにより、消費者による盗用先の特定制も困難になっている。そのため、ヤングの第二の論拠も、本稿で取り上げる日本の事例では成立しないと考えられる。

4 日本ポップカルチャー作品における文化の盗用

狭義の意味での文化の盗用の場合、必ずしも問題があるとは限らないと述べたが、データベースファンタジーにおいては、どのようなモチーフを用いるかで主に二つの要因から問題が生じているものと思われる。一つは、借用されているものの第一の起源の性質である。例えば、登場するモンスターなどのキャラクターデザインにおいて、その模範が芸術、神話や伝承などの場合、問題になる可能性は低いが、例えば、まだ信仰対象とされているものの場合、その危険性が極めて高くなる。

二つ目は、一つ目の問題を増幅させる〈異文化の商品化〉である。つまり、物語に必要な世界構築のための描写など、芸術的な創作ではなく、利益を得るためのコンテンツを作り出すことを主な目的とする再利用である。

ヤングは芸術における文化の盗用を三つに分けて、第1は主体的盗用、つまり異文化に所属する人、またはその側面を盗用して、描写すること。原住民のキャラ化などである。第2は、コンテンツの盗用で、名前の通り異文化の文化的コンテンツを盗用することになる。第3は、物的盗用、つまり異文化の物、例えば像や遺跡の一部などを盗用すること(2005, 136)。西洋の美術館に展示されるものがよく問題視されている。ヤングは、芸術における文化の盗用に関して肯定的であるが、何もかも許してもいいとは述べておらず、芸術家が、可能な限り敬意を払うべきであり、対象が迫害されているマイノリティの場合は尚更であるが、それだけに限るとは主張していない(2005, 140)。いずれにせよ、それは芸術作品ゆえの寛容さである。

4.1 課金系モバイルゲームにおける異文化の商品化

一般に〈ソシャゲ〉と呼ばれる課金系モバイルゲームにおいて、物語や世界構築のための描写ではなく、商品となる新しいコンテンツの提供のためにありとあらゆる伝承、神話と宗教のものを再創造する。その大半がファンタジー系であることは決して偶然ではない。ファンタジーの極めて高い創造の可能性は、課金系ビデオゲーム経営で常に求められる新コンテンツの創作を容易にしている。中でも、異文化を基礎とするファンタジー世界のデータベースは宝箱のようなものである。異文化の伝承、神話や宗教を異世界のものにするだけで、容易に使えるコンテンツと化す。しかし、コンテンツが追加されればされるほど、新コンテンツが見つかりにくくなり、どんどんマイナーなモチーフを利用することになる。そのために、新しい情報源を求め、調査範囲を広げ、ファンタジー世界の常連ではないものを取り入れる。つまり、新コンテンツの追加は物語の進行や世界構築のためではなく、消費者が新しい商品を購入できるようにするためである¹⁴⁾。それは〈異文化の商品化〉と言えるだろう。

同じビデオゲームとはいえ、世界構築の細工が施され、しばしば脚本が長編小説より長く、文面でも、映像でも芸術性が高いRPG系ビデオゲームに比べると、課金系ビデオゲームにおける異文化受容の性質は大きく異なる。一つのモチーフを例に挙げると、『ファイナルファンタジーVII』におけるクジャタは、数多くの目と角が描かれるなど、第一の起源であるイスラム教からの影響が見られる (Escande 2022, 14)。同名シリーズ内の描写の殆どは、召喚獣というプレイヤーの味方となる超越的存在とされるし、作品の宇宙観に関わるものとして、世界構築の重要な一部となっている。一方、課金系ビデオゲームにおいては、その課金対象商品である描写をユーザー層にとってより魅力的に見せるために、性的アピールを強調する形で再創造された (同上)。そもそも性的描写がイスラム法学においてハラーム (禁忌) とされ、しかも牛の擬人化で女体化された聖なる存在のクジャタは、そうした視点に

立つと極めて問題であろう。このように、ユーザーの欲望を刺激するために異文化を再創造することこそ、〈異文化の商品化〉と暫定的に定義したい。

4.2 グローバルに際立つアニメーションにおける文化の盗用批判

日本ポップカルチャー市場に増え続けるこのようなコンテンツは、自己実現を目標とする美的探求と思えないし、作品制作以前に商品制作であるため、ヤングが主張するような寛容さの範囲に決して入らないものであろう。先述の世界ヒンドゥー教協会のラジャン・ゼッドによる批判の対象は、こういった異文化の商品化ではなく、物語性の強いゲームとアニメーションであり、芸術性という基準が極めて主観的である。

ゼッドは過去にも、『真・女神転生 IV FINAL』における「魔神クリシュナ」や、アニメーションの『終末のワルキューレ』における描写を問題視し、その結果、後者は Netflix India で配信されなかったとされる (Hazra 2021)。ゼッドが批判するのは、主に聖なる存在の世俗的利用である。『真・女神転生』シリーズにおける描写の場合、神である存在を〈悪魔〉や〈邪神〉と呼ぶことが批判のもう一つの根拠となっている (“Sega Pitched ...” 2021)。また、私利私欲に基づいた再利用であると批判する一方、エンターテインメント業界にヒンドゥー教が浸透することは歓迎しており、単なる商業目的ではなく真剣に敬意を持って描写する場合には、研究や調査に必要なリソースを喜んで提供すると述べている (“Upset Hindus ...”)。この姿勢は、借用と盗用の境界線を考察するに当たって手がかりになるだろう。なお、ゼッドとアメリカを拠点とする世界ヒンドゥー教協会はヒンドゥー・ディアスポラを中心に活動している。ヒンドゥー・ナショナリズムとの関係性や同様の過激さは確認できず、寧ろ、彼独自のヒンドゥー教観に基づいている (Zeiler 2018, 314-15)。

聖俗論を根拠とする日本ポップカルチャー作品を対象にした批判は、これに限らず、イスラム教における礼拝への呼び掛けであるアザーンが『鬼滅の刃』のアニメーションで部分的に利用され、ブルーレイおよび DVD の出荷

停止・回収に至るなど（「鬼滅の刃」イスラムへの不理解が招いた大失敗” 2019）、この問題の深刻さを物語っている。イスラム教徒による SNS 上の主な批判は、聖なるアザーンと、世俗的な音楽を組み合わせたことである（abdallah kamel [@kamel418] 2019）。こういった聖俗論は、ゼッドの批判の核にもなっているが、日本の一般思想においてその理解が欠けていると見受けられる。

異文化の商品化であれ、世界構築の一環で再利用される異文化由来のモチーフであれ、データベースファンタジーにおける問題は屢々、ヤングが論じる深刻な不快に至る文化の盗用の結果である。ヤングは文化の盗用における不快を三つの種類に大別して、第一、表示的不快はインサイダー（所属者）に侮辱的と受け止められる不実な描写である。第二、許可的不快は、インサイダーが許可を得る義務があると認識するが、それが求められなかった場合の盗用である。そして第三、侵害的不快は、私有的または神聖なものを誤用する作品に喚起されると説明する（2005, 145）。ゼッドやイスラム教徒による批判がその代表例である。

そもそも、文化の盗用の可能性とその問題に対する意識が高まらず、異文化を単なる資源として利用し続ける限り、こういった問題は起き続けるだろう。聖なるものの世俗的な使い方を主な根拠とする批判、関連する日本ポップカルチャー作品がグローバル市場に拡散されるにつれ、今後も増加することが予想される。来るべき批判にどう答えるかは不可避であるが、果たして芸術作品であることを理由に文化の盗用を許すべきなのだろうか。

ヤングが主張する美術の特別性は、不快の喚起を根拠とする批判に答える鍵となる。¹⁵⁾ 美術作品とそうでないもの境目は簡単に定まらない。仮に、物語性の強い作品において、とある文化の盗用が世界構築のために行われ、それがヤングの認める特別扱いの範囲内だとしても、異文化の商品化に該当する場合も少なくない。尚且つ、日本ポップカルチャー市場は非常に活発なため、その間のグラデーションが非常に豊かである。

5 文化の盗用論再考の必要性和その手がかり

日本ポップカルチャー、とりわけファンタジー作品において、異文化の神話、伝承、宗教のモチーフを採択し、自由に再創造することは真新しいことではなく、課金系ビデオゲームに限らず、必ずしも問題が生じるわけではない。それらの文化圏の所属者による具体的な問題提起がまだ少ないため、唯一の基準にすることはできない。つまり、問題の持つ性質を分析する必要がある。ヤングが論じた芸術作品における文化の盗用論において、それらに対して寛容に対応することが妥当な捉え方とされる。しかし、先述したように、日本ポップカルチャーにおいて、芸術作品と芸術性の低い商品の境界線が屢々曖昧なのである。

日本ポップカルチャー、とりわけデータベースファンタジーと文化の盗用論を組み合わせた結果、いくつかの限界が見えてきた。

1) 盗用する側とされる側の関係性。グローバル市場かつ情報社会において、従来の物理的な現地支配ではなく、情報上のみの力関係も現れ始めている。つまり、英語圏で論じられる問題的な文化の盗用は、権力関係において不利な側を対象にする場合でしか成立しないと論じられてきたが、そのようなインバランスの新しい形式を考察する必要がある。日本ポップカルチャーは、日本の文化的ソフトパワーの一部として、大規模の文化的略奪ができ、それを文化的影響力と経済力に変えている。文化の盗用論は、西洋に特化している他、ソフトパワー的な関係性に適応していないわけである。それに、盗用される側が声を上げ始めたが、コントロールできる物質性がないからこそ、直接防止する術がない。そのような関係性を、パワーインバランスを基準にして、文化の盗用が成立するには十分な新パラダイムなのではないかと提案したい。

2) 倫理的な問題。ヤングが論じる不快を感じる条件はそれぞれ文化で異なり、例えば日本における聖俗感と宗教的禁忌感は欧米とりわけアメリカに

比して敏感でないため、日本国内なら問題にならないような再利用が、多文化社会の場合、深刻な不快に至ることは、本稿の事例でも確認できた。ヤングは起源の声明（2005, 141）や許可の取得（145）など、倫理的な問題を緩和するためのいくつかの条件を述べるが、結局のところ、判別のための基準を提供しない。¹⁶⁾ 普遍的な倫理的判断は根本的に不可能であろうが、ヤングが述べるような考慮を日本において行う前に、その問題意識を高める必要がある。

3) 作品の性質、とりわけ、その芸術性。ヤングが主張する美術作品の特権が有効になるためには、ある作品の芸術性に対して価値判断せざるを得ない。言うまでもなく、それは難問である。しかし、異文化の商品化に当てはまる課金系ビデオゲームのように、十分な芸術性を伴わないし、ヤングがもう一つの寛容の理由として挙げる〈社会的意義〉（2005, 139）もない創作物は現代日本ポップカルチャーにおいて十分にある。しかし、そう簡単に判断できない創作物も多くあり、こうした日本の特殊事情に対応することが可能な理論の構築が急務だと考える。

終わりに

本稿において簡単に紹介したダイナミックスが極めて広範囲に及んでいるにもかかわらず、管見の限りでは、まだ学問的に注目されておらず、文化の盗用論が海外に比べて日本では殆ど未導入のままというのが現状である。日本ポップカルチャーにそのまま適用することはできず、理論の導入と再考、そして異文化の商品化など、課題は山積している。日本発のポップカルチャーがグローバル市場を席巻している現実を鑑みれば、コンプライアンスや、比較文化・比較テキスト論の視点からも、この問題について学術的に取り組む必要性が今後も高まっていくだろう。

これまで見てきたように、日本とアメリカは、異文化受容に対する姿勢が大きく異なり、アメリカに限らず、海外では民族的、或いは宗教的なアイデ

ンティティとも密接に関わるセンシティブな問題として、部外者によってデフォルメされた描写が抗議の対象となる一方、不思議なことに、日本では却って日本文化への好意的な評価として認識される。換言すれば、日本人の多くは日本ポップカルチャー、とりわけ、ファンタジー作品に見られる〈異文化理解に基づかない異文化受容〉が〈異文化の商品化〉という問題も孕んでいることには無頓着なのである。おそらく、これには二つの要因がある。

一つ目は、先ほど述べたように、自文化が盗用されることに対する肯定的な観点であり、二つ目は、日本の場合、異文化の宗教的禁忌と聖俗論に対する理解が不十分で、ポップカルチャーにおける再利用が数多くあり、実際とは異なるということが、そもそも意識されにくく、『鬼滅の刃』におけるアザーンの盗用のような事態を招いてしまうのである。言い換えれば、日本は歴史的な背景から、異文化に対する理解不足や、聖俗論という問題意識が低いため、異文化理解に基づかない異文化受容が発生しやすい状況にある。本稿で取り上げたような文化の盗用の恐れのある異文化受容は過去にも例があり、火種がくすぶっていたとも言えるだろう。つまり、日本ポップカルチャーのグローバルな流行によって市場が拡大し、一昔前はいわゆるオタク向けのコンテンツであったものが、盗用されている文化に属する人々の目にも晒されるようになったことで、国際問題にまで発展したのである。現時点では経済分野に留まっているが、文化の盗用であるとの批判も出始めており、日本のソフトパワー戦略にも悪影響を及ぼしかねない。

海外の事例を詳細に検討する必要があるが、ヤングが論じた「芸術作品ならではの寛容さ」(2005, 140)がある程度は日本のポップカルチャー作品にも当てはまる一方で、〈異文化の商品化〉がその範囲外となっており、日本の実情に合った文化の盗用論の理論構築が喫緊の課題となっている。

[注]

- 1) その一例として、ゲームソフト『真・女神転生 V』(2021)が発表された際、世界ヒンドゥー教協会のラジャン・ゼッド会長は、シリーズにおける宗教的モチーフ

の再利用に関して「ヒンドゥー教信者が崇拝する神々や女神を悪魔として登場させることは冒涇」であり、「他者の深い信仰を矮小化し、コミュニティ全体を嘲笑するようなビジネスを行うべきではない」と抗議した（“Upset Hindus …”）。ユダヤ教関連のモチーフについても問題のある文化受容が学問領域で議論された（伊達 2013）。

- 2) 数少ない日本語の先行研究においては、〈文化の流用〉や〈文化の借用〉という訳語も確認できるが、意味の違いや、異なる訳語に対する学術的な根拠は明記されていない。
- 3) 一般に普及する以前は、人文科学の分野においても、本来は人類学の専門用語として、「他文化のものを取り入れること」を指し、その借用が問題でなくとも〈盗用〉と呼ぶが、理論家や分野ごとに意味合いが異なっているため、本稿においてその経緯を概略する。

文化の盗用について議論する場合、そもそも文化とは誰のものか、それ以前に文化は誰かのものなのかという問題に直面する。盗用される側と盗用する側、またはそれらの関係性によって問題のある盗用であるかどうかの判断をしようとするたびに、文化本質主義の危険が迫りくる（Matthes 2016, 345）。文化の所有権は難問であり、しばしば議論の対象になる。アメリカにおいてボストン美術館の「キモノ試着イベント」で起きた一連の抗議運動はその好例であろう（村井 2022）。重要なのは、ある異文化のものの再利用が、文化の盗用であるか否かであり、そして、それが問題か否かである。

- 4) データベースファンタジーにおいて異文化受容が始まる以前の日本のポップカルチャーの場合でも、現在では批判の対象になり得る事例が散見される。第2章で詳述するユダヤ神秘主義由来のゴーレムを例に挙げると、漫画雑誌『コミックボンボン』に掲載された水木しげるの漫画『悪魔くん』（1988年12月号-1990年4月号）において、ユダヤ神秘主義的な要素が取り除かれるだけでなく、魔法陣によって召喚され、凶暴な悪魔と化すなど、オカルティックに描写されている。また、特撮番組において、しばしば敵の代名詞となっており、〈ゴーレム〉（鈴木 2006）や〈ゴーレムマイナソー〉（中澤 2019）〈ゴーレムメギド〉（柴崎 2020）など、この用語が濫用される傾向にある。
- 5) 日本の場合、自文化の異文化受容に対する姿勢が諸外国に比べて極めて異なっている。村井則子は「現代日本では消費しやすい自国の文化ナショナリズムとつながりやすく、現代アメリカでは、不均等な権力関係下で非白人の生んだ文化の産物を白人が自らの近代文化に取り入れてきた歴史という、日本を含む対アジアではオリエンタリズム批判、そして広くは自国における人種差別問題という、改善すべき社会問題につながりやすい」と主張する（2022, 257）。アメリカにおいて文化の盗用と抗議される行為に対して、日本では、再コンテキスト・再創造され

ることが好意的に受け止められ、寧ろ喜ばれる傾向が見られる。こうした認識のズレは、日本の作品が文化の盗用であると批判される事態を日本の創作者も消費者もまったく想定していない理由の一つではないかと思われる。

- 6) 「この背景には、言うまでもなく、二〇〇〇年代以降、日本政府が国策としてきた「文化芸術立国」、そして「クールジャパン戦略」がある。それにより日本文化というナショナル・ブランドの文化資本価値をグローバル市場で高め、アニメ、ゲーム、マンガといった日本発の文化コンテンツの収益を国内外で上げ、それらに惹かれて日本を訪れる海外観光客を増やし観光立国を推進し、日本の国力をソフトパワーで強化し、日本社会を盛り上げようという夢を政府は描いてきた。」(村井 2022, 265)
- 7) しかし、断っておきたいことがある。これから詳しく考察するが、文化の盗用論には、文化本質主義や言論の自由など、広範多岐に亘る問題が関わってくる。「現代日本ファンタジーの創作者はどうすべきか」というような何らかの規範となり得る結論を下すことは、本研究の目的ではない。さしあたって、学術的な現状分析と先行研究の整理を目標としている。創作の際に借用されるものの第一の起源である文化圏の所属者は、そのような再利用を如何に認識しているのか、どのように問題視(または評価)しているのか、海外受容への影響などを知った上で、創作者がどうしたいのかという最終的な判断は創作者自らが決断すべきであると筆者は考えている。本稿は創作者が現状を十分理解した上で意思決定をするための一助となるだろう。
- 8) 近年では、アメリカのゲーム開発企業 Sucker Punch Productions による *Ghost of Tsushima* (2020) という 13 世紀の長崎を舞台に侍が活躍するビデオゲームが世界的なヒットを記録したが、本作には黒澤明監督へのオマージュも含まれている。日本のゲーム業界においても「日本人以上に日本人の心をくすぐる」などと絶賛されたのは記憶に新しい(yoshimune 2020)。村井が主張しているように⁵⁾「ジャポニスムに現代の「クールジャパン」に通じるグローバルな日本ブームを見出し、「今も昔も日本のユニークな文化は世界を魅了してきた」というストーリーが紡ぎだすナショナリズム言説の興隆」が現代日本の一つの特徴であり(2022, 261-262)、この日本趣味的なビデオゲームの受容態度は、その一例と考えられる。
- 9) 80 年代頃から日本においてビデオゲームが新しいメディアとして登場し、異文化のコンテンツの導入のための架け橋となり、多メディア的なファンタジー・ジャンルを生み出した(エスカンド 2021)。
- 10) 日本のポップカルチャー作品は長い間、日本人によって、日本人だけをターゲットにして創作されてきた。こうした歴史的な背景も、多くの創作者と消費者が文化の盗用という問題に無自覚でいる理由の一つなのかもしれない。しかしながら、ここ 30 年で、日本のポップカルチャー市場は急速にグローバル化しているため、

それに伴う諸問題に対処していく必要がある。というのも、現代日本ファンタジーの一種であるデータベースファンタジーは異文化由来のモチーフの広範な借用によって成立しているからである。異文化受容に大きく基づいた作品が、世界へと進出し、ある種の逆輸入を生み出しているのが、その際に、盗用されたモチーフの起源である文化圏に属する人々の目に触れることで、絶賛されることもあれば、反対に問題視されていることもあるのが現状である。

- 11) ポール・リケールがその概念の再考と更なる探求を主張し、ハンス・ゲオルク・ガダマーの指摘を重視した(Hahn 2008, 195-96)。ガダマーによる「地平線の合同」のコンセプトを踏まえ、「外来のモノ、慣例、アイデアを自分の地平線に加えることは不適切である。その代わりに、appropriation の正しい理解は、開けた過程として、(理解の勢い)に重点を置くことを前提とし、それがアクターのアイデンティティの変化をもたらす。結果に完全なコントロールがないため、その過程は慣例やモノを盗用する者を巻き込む」のである(同上)。
- 12) 後者は、その基準となる文化所属の内外論を問題視しながら(2016, 355)、「文化の盗用への抗議の結果、その否定的な意味合いが間文化における評価と理解へ悪影響を及ぼすことがしばしば心配の対象となる。しかし、逆だと思う。[...]なぜなら、見てきた通り、文化の盗用と文化の不実な描写がしばしば持ち合わせられ、文化を重視する者ならばその点を問題視すべきであろう」と述べている(2016, 366)。
- 13) 「制限のない美術的表現の自由か、とある文化に所属する者の保安かの二択で選べなくてはならない。選ぶべき選択肢が分かる前に、実証的データが必要である。とある文化やその所属者に、その美学的様式やコンテンツの不器用な盗用によってどれ程の損害が加わるかを把握しないとイケない。このような盗用による迫害が相当なものと、いくつかの権威者が主張している。しかし私は、美術家が盗用した文化に大きな損害を与えられることに対して強い懐疑心を持っている。それほど能がないのなら、大したオーディエンスがいないだろう。能がないにもかかわらず、大きなオーディエンスがあるのなら、恐らくオーディエンスのメンバー達が盗用されている文化に関してそれほど悪く思っていないだろう。」(Young 2008, 112)
- 14) 徹底的な調査もせずに、文化の盗用を行う傾向が強く、自由に再利用することが可能な〈幻想世界の存在〉として認識されている。本来は神話に起源を持つモチーフではなく、『幻獣辞典』において、詩的な意図から、そう解説されただけで、実際はボルヘスの創作であり、著作権上の問題にも発展しかねない。ペリュトンの課金系モバイルゲームでの拡散はその好例であろう(Escande 2022, 11-14)。因みに、聖書まで幻想文学と同列に並べる「宗教的なもの＝幻想世界のもの」という考えが、東雅夫を筆頭とする戦後の幻想文学関係者の間で広く浸透しており、こ

のことも決して無関係ではないと思われるが、今後の研究課題としたい。

- 15) 「私の提案は、美術作品の創作がしばしば特権的な表現方法であるということだ。この結論の論拠は、とある個人の自己実現のために作品創作が肝心なことであるという前提から始まる。美術家はしばしば作品を通して、差し迫った重要性のある事柄を探求する。[...]その上で、芸術家は誠意を持って、やむを得ない事情に対応しつつ、自己実現を求め、そして無欲な探求の上で創作する際は、それが深刻な不快の原因になっても誤った行いにはならないと結論付ける。」(Young 2005, 140)。
- 16) 「所属者が文化の盗用に対して相応の不快感を覚える場合でも、行為自体が間違っているとは限らない。社会的意義、表現の自由、時間と場所などを考慮する必要があり、その結果、深刻な不快感が相当の場合でも、釣り合いで文化の盗用が間違っていない結論にもなる。」(Young 2005, 145-46)。

[参考文献]

- Escande, Jessy. "Foreign Yet Familiar: J. L. Borges' Book of Imaginary Beings and Other Cultural Ferryman in Japanese Fantasy Games." *Games and Culture*, March 4th 2022.
- "Golem." In *The Jewish Encyclopedia*, 6. (New York ; London: Funk and Wagnalls Company). 1901. 36-37.
- Hahn, Hans Peter. "Diffusionism, Appropriation, and Globalization. Some Remarks on Current Debates in Anthropology." *Anthropos* 103 (1): 2008, 191-202.
- Hazra, Adriana. 2021. "Netflix Removes Record of Ragnarok Anime in India." *Anime News Network*. June 27, 2021.
<https://web.archive.org/web/20211214061948/https://www.animenewsnetwork.com/news/2021-06-27/netflix-removes-record-of-ragnarok-anime-in-india/.174482>
- Matthes, Erich Hatala. "Cultural Appropriation Without Cultural Essentialism?" *Social Theory and Practice* 42 (2): 2016, 343-66.
- "Sega Pitched to Stop Depicting Deities as Demons." 2021. *India Post News Paper* (blog). December 9, 2021. <https://www.indiapost.com/sega-pitched-to-stop-depicting-deities-as-demons/>, <https://www.indiapost.com/sega-pitched-to-stop-depicting-deities-as-demons/>
- "Upset Hindus Urge Japanese Manga Comics Not to Trivialize Lord Shiva." n.d. *The Official Website of Rajan Zed* (blog). Accessed May 17, 2022. <https://www.rajanzed.com/upset-hindus-urge-japanese-manga-comics-not-to-trivialize-lord-shiva/>
- Yoshimune (2020)「『龍が如く』シリーズの名越稔洋氏が『Ghost of Tsushima』を絶賛、「クロサワモード」などを挙げ「日本人以上に日本人の心をくすぐる」」「電ファミ

- ニコゲーマー』2020年7月30日。https://news.denfaminicogamer.jp/news/200729e
- Young, James O. “Profound Offense and Cultural Appropriation.” *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 63 (2): 2005, 135-46.
- . *Cultural Appropriation and the Arts*. (Oxford, UK: Blackwell Publishing Ltd.). 2008.
- Zeiler, Xenia. “Digital Journalistic Uses of the Terms ‘Sacred’ and ‘Trivial’: Online Press Releases on Portrayals of Hindu Deities in the Usa.” *Journal of Religion, Media and Digital Culture* 7 (3): 2018, 300-319.
- عبدالله كامل abdallah kamel [@kamel418]. 2019. “يمنأ تاتسوأ ىدحإ يف #kimetsunoyaiba ... ثلثا ل موبل أ ل يف” Tweet. *Twitter*. https://twitter.com/kamel418/status/1197203320319938561
- エスカンド・ジェシ「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、2021年：71-93。
- 中澤祥次郎「大ピンチ！変身不能！」『騎士竜戦隊リュウソウジャー』第1話、2019年7月21日放送。
- 伊達雅彦「ゴーレム表象の軌跡」『ゴーレムの表象：ユダヤ文学・アニメ・映像』。(東京：南雲堂) 2013年、188-223。
- 村井則子「拡散するジャポニスム、模倣される《ラ・ジャポネーズ》—日米比較から見えること」『ジャポニスムを考える：日本文化表象をめぐる他者と自己』(京都：思文閣出版) 2022年、257-81。
- 柴崎貴行「第1章「はじめに、炎の剣士あり。」」『仮面ライダーセイバー』第1話、2020年9月6日放送。
- 箱崎総一『カバラ：ユダヤ神秘思想の系譜』(東京：青土社) (2019)。
- 鈴村展弘「危険な贈物」『轟轟戦隊ボウケンジャー』第43話、2006年12月24日放送。
- 「『鬼滅の刃』イスラムへの不理解が招いた大失敗」『東洋経済オンライン』2019年12月15日。https://toyokeizai.net/articles/-/319160

(人文学研究科招へい研究員)

SUMMARY

Questions of Cultural Appropriation in Japanese Fantasy:
On the Necessity of a Theoretical Framework Adapted to the Japanese Context

Jessy ESCANDE

This paper concerns itself with problematic cultural appropriation in contemporary Japanese fantasy. The study chiefly underscores how existing cultural appropriation theories cannot readily be applied to Japanese popular culture as a result of the framework's development around Western circumstances.

Meanwhile, a specific subgenre of Japanese fantasy that the author defined elsewhere as Database Fantasy revolves around a broad database of motifs widely borrowed from foreign folklores, mythologies, and religions. Despite the titles often using liberally reimagined European Middle Ages settings, the motifs used are originating in imaginaries and lores from across the globe. The bulk of such motifs being freely used and reimagined in Japanese popular culture is not overall problematic; however, some can be. In particular, the liberal appropriation of motifs from still practiced religions is starting to attract criticism from overseas, as well as being defined as potentially harmful by scholars. While the need for cultural appropriation theories to support scholarly explorations of the above increases, they are widely unintroduced to Japan and unapt to fit its cultural paradigm.

This study endeavors to demonstrate the need for serious academic consideration of the implications of such foreign culture reception in Japan. Especially, it showcases both 1), the claims of moral incorrectness by actors from the appropriated culture regarding specific instances of cultural appropriation in Japanese titles, and 2), how the trends of unilateral appropriation of sensitive cultural items widespread in Japanese fantasy hint at the nature of such foreign culture reception as a form of problematic cultural appropriation. Moreover, 3) the author defines an extreme but pervasive form as the "commodification of foreign cultures".

In this paper, the author claims the need to rethink and expand the framework of cultural appropriation theories to encompass a broader scope of global problematics. Through the case of Japanese popular culture, it will 1), provide

the groundwork for further examination through a short theoretical overview, 2) exemplify cultural appropriation theories' limitations when considering contemporary Japan's popular culture, and 3) provide suggestions regarding possible broadenings and reassessments of cultural appropriation theories for a better application out of the anglosphere, starting with Japan.