

# サブカルチャー妖精学

高畑吉男

Fate/  
Grand Order  
ツイステッド  
ワンダーランド  
女神転生  
魔法使いの嫁

あの名作の核心を

# 妖精学

が解き明かす!

妖精学 × サブカルチャーの

かつてない日本文化論



サブカルチャー  
妖精学

高畑吉男

星海社

275





はじめに  
ドラえもんも妖精の仲間？

「妖精ってどんな見た目をしている？」

そう訊きかれたら何を思い浮かべるだろうか。

蝶々やトンボの羽を背負った、手のひらに乗るほどの小人だろうか。

それとも尖とがった耳のエルフの精霊使だろうか。

確かにそれらは妖精である。

しかし、妖精はファンタジー作品だけに出てくる存在とは限らない。実は、アニメや漫画、ゲームなどで日頃我々が親しんでいる数多くの作品で、さまざまな種類の妖精が活躍しているのだ。

ドラえもんも妖精と言えるかもしれない、と言ってあなたは納得するだろうか。

驚くなかれ、妖精の学術的な定義に照らし合わせると、ドラえもんも妖精としての条件

を備えている、と言えるかもしれないのだ。

そもそも妖精とは何だろうか。

英語で言えばフェアリー、そしてエルフ。中にはピクシーやドワーフを挙げる人もいるだろう。

アニメやゲームなどのコンテンツにおいて妖精は「デミヒューマン 亜人」または「自然霊などの自然の化身」として描かれることが多い。

例えば『異世界食堂』に登場するフェアリーの長であるティアナ・シルバリオ16世は、手のひらに乗るほどの人型で蝶の羽を生やした、まさしく妖精という姿をしていて、花の国を治める女王である。

また和製ファンタジーの金字塔『ロードス島戦記』に登場するハイ・エルフのデイドリットは、帰らずの森出身の森の妖精族という設定だ。

愛らしい姿で花々に囲まれる女王や、神秘の森からやって来たハイ・エルフというのは、まさに妖精そのものと言って良いだろう。

しかしなぜ、我々は彼女たちを「まさに妖精」と感じるのだろうか。

確かに2人とも、自然との関わり合いが深い。

しかし、自然と関わり合いが深ければ妖精なのか。

そもそも「妖精」とはどういう存在なのだろうか。

民俗学の一分野である妖精学では、妖精はどのように定義されているのだろうか。

妖精学？ そんな学問初めて聞いた！ という方も多いだろう。妖精を研究しているなんて、と驚くかもしれないが、例えば岡山の大学が桃太郎の研究をしているとか、東北の大学が河童かわづむねの研究をしているようなものだと例えば、納得していただけるのではないだろうか。

同じように、妖精（譚）もまたアイルランドやイギリスでは立派な研究対象なのだ。

そんな妖精学が提示する妖精の定義、その一例は次のようなものだ。

• 自然霊

• 自然の擬人化

• いにしえの神々

• 墮天使

• 死者の魂

これは妖精学の大家である井村君江氏の提示した妖精の分類なのだが「そうだね」というものから「ええ？」と言いたくなるものまで含まれている。

自然霊、自然の擬人化の2つは、そのまま妖精と言って差し支えがないだろうが、いしへの神々、なにより墮天使、死者の魂と範疇が広がると、首を傾げかしたくなってくる。

しかし、妖精学では、それらも立派に妖精に数えられる。

じゃあ、妖精ってなに？

未来から来たネコ型ロボットがどうして妖精の仲間入りする可能性があるの？

『となりのトトロ』のトトロは妖精？

『ツイステッドワンダーランド』でディアソムニア寮の寮長を務めるマレウス・ドラコニ

アは？

振り返ってみれば、アニメ、ゲーム、ライトノベルと、多くのコンテンツに妖精が登場



する。

これらの作品は、それだけで充分魅力的で、私たちの日常を彩り、ワクワクさせてくれる。だが、妖精という非常に魅力的で神秘的な存在を知ればもっと楽しめる。

『Fate/Grand Order』のオベロンはどうして蟲むしなのか？

『魔法使いの嫁』でエリアスがチセに渡した穴あき石のペンダントは妖精とどういう関わりがあるのか。

私は長年、民話や伝承、いわゆる妖精譚といわれる物語群と共に過ごし、それを語ることを生業としてきた。

竖琴を爪弾き、土地の匂いのする「お話」を通して、彼らのことを知ってもらうために、アイルランドなどの妖精譚の故郷を訪ね歩き、その土地に根ざした物語も書き留めてきた。

ここでは漫画やアニメ、ゲームといったコンテンツを土壌として広がる妖精たちの姿を語ってみようと思う。

決して私は学者ではないけれど、今まで耳にし、触れてきた物語たちと、少なからず学んできた民俗学の一分野である妖精学を織り交ぜて解説していきたい。

この本を読み終える頃に、そういった妖精についての秘密が明かされ、あなたの好きな作品、好きなキャラクターについて、前より少しでも深くご理解いただけていたら「妖精譚の語り部」としてこれほど嬉しいことはない。

では、妖精たちの世界に旅立ってみよう。

はじめに ドラえもんも妖精の仲間？ 3

第一章 妖精たちが回す運命 Fate/Grand Order 17

「妖精円卓領域 アヴァロン・ル・フェ」の原型となる出来事が実在した？ 19

元の妖精譚より優しくなった妖精國女王モルガン 24

統治者として描かれる妖精女王 26

妖精譚よりも騎士物語の影響が強いオベロン 28

FGOが妖精を人間らしく描く理由 32

「妖精円卓領域」の外で登場するクー・フーリン、フィン・マツクール、デイルムッド 34

ねじ曲がった学園 44

人魚たちのシマ 46

なぜ人魚は人を誘惑するのか 48

女王イヴの失敗とスターバックスのシンボルマーク 51

嵐の誘惑者セイレーン 54

マレウスIIドラゴンの妖精!? 56

妖精の王は夜の王 58

茨と妖精の深い関係 61

妖精王を取り巻くさまざまな妖精たち 62

第4章

茨と夜の愛し仔の行く末

魔法使いの嫁 91

電子とリアルの世界を駆け巡る悪魔たち 70

悪魔を掛け合わせる邪法 73

妖精は堕ちた神霊 75

悪魔合体と半神 77

悪魔進化ならぬ妖精進化は実際にある 82

ペルソナシリーズの妖精たちの空騒ぎ 87

茨の魔法使いと夜の愛し仔 92

誘惑する妖精たち 94

妖精に好かれる性質 95

見えない存在であることが、幸運も不幸ももたらす 98

見られることを嫌う妖精たち 100

巨大メカと小さな妖精

聖戦士ダンバイン・重戦機エルガイムと美少女アニメ

まほよめに登場する様々な妖精たち 103

まほよめの妖精の元となった古き神々 104

妖精譚の2つの形 106

翻訳者としての主人公 109

魔法使いの嫁のリアルさと妖精譚のリアル 111

小妖精たちの源流をアニメに探る 116

妖精と日本アニメとの出会い 117

妖精と80年代アニメの美少女ブーム 122

エロスと妖精 125

第6章 三角帽子を被った妖精たち

とんがり帽子のメモル、銀曜日のおとぎばなし……  
女兒向け作品における妖精愛

らしく優しい世界の妖精 132

作品に見え隠れする妖精の恐ろしい本質 133

小人妖精は異星人？ 136

妖精がもたらすもの 139

第7章 草木百花に見え隠れする物語 スタジオジブリ作品 143

息を潜めて暮らす彼ら 144

伝統的妖精譚でもよく行われている「借りる」という行為 146

草木百花の陰にひそむ自然霊 148

精霊信仰と妖精 151

精霊たちに寄り添うジブリ作品 153

第8章 世界を席卷する妖精譚たち デイズニーアニメ 161

ティンカー・ベルの仕事とは？ 162

なぜアリエルはブラジャーをつけているのか 166

新しい妖精譚としてのデイズニー 171

第9章 森からやって来た魔法戦士 TRPGの妖精たち 175

テーブルトークRPGの花形・エルフ 176

エルフの源流はサンタのお供？ 177

様々なエルフたち 179



ホビットから指輪物語・トールキンの世界 181

盤上で活躍するエルフたち 186

漆黒の邪妖精ダークエルフ 189

2つの軍勢に分かれる妖精たち 191

帰らずの森の妖精 194

精霊と妖精 197

## 第10章 ドラえもんはなぜ妖精と言えるのか

プリキュアシリーズ、魔女っ子シリーズ、  
ドラえもん

日常の中の妖精譚 202

変身させる妖精 203

変幻自在のその姿 204

妖精の条件は特殊能力と帰る世界を持つこと 206

妖精の本質と託された役目 211

魔法少女ものと妖精 215

魔法少女まどか☆マギカ 219

ドラえもんの妖精的側面と妖精を育む土壌 222

## 終章 これからも広がる妖精郷 229

妖精も跋扈する 230

浦島太郎伝説と妖精伝承 232

ヨーロッパと日本の信仰心と宗教 235

宗教に影響される物語 238

日本での妖精人気を宗教史から考える 244

刀剣乱舞と精霊とキャラクター文化 245

妖精たちの未来 249

第1章 妖精たちが回す運命

# Fate/GrandOrder

妖精たちが華やかに活躍するコンテンツと言えば、まずはゲームが思い浮かぶだろう。ゲームセンターや家庭用ゲーム機も忘れてはならないが、今はスマートフォン向けアプリゲームが最も多くのユーザーを抱えている。ポケットに収まる画面が物語の入口であり、同時に妖精郷への扉になっている。

その中でまず紹介したいのが、アニプレックスが配信する『Fate/Grand Order』（以下FGO）である。

TYPE-MOONが手がける伝奇ファンタジー『Fate』シリーズの一作であるFGOは、シリーズの他作品と同じく、万能の願望機である聖杯をめぐる魔術師たちが争う聖杯戦争がベースとなっている。Fateシリーズは、魔術師たちが歴史上の英雄や神々などの「英霊」を「サーヴァント」として召喚し、使役して戦うストーリーで人気を博し、第1作『Fate/stay night』の発表以来、2023年現在に至るまでファンを魅了している。

骨太な展開、時に露悪的とさえ言える人物描写など、人を惹きつける要素が盛り込まれたFateシリーズだが、やはり目玉はサーヴァントの存在だろう。アーサー王や、イスカンダル、ギルガメッシュ王など錚々たる英雄が登場し、彼らが行ったとされる偉業や逸話な

どを特殊能力として身につけ、「宝具」という切り札を振るう。

名の知られた英雄たちが、どんな姿で召喚され、またFateの世界でどう活躍するかを眺めるだけでも充分に楽しい。

そのシリーズの中で、もっとも多くの英霊が登場するのが本章で取り上げるFGOである。

人類史の存亡をかけた聖杯戦争が、全シリーズ中最大規模で展開されてゆく。

500万字を超えるという膨大なテキストと、一歩間違えば人類が消滅してしまうという際どいストーリーは2023年8月現在で26章が配信されている。

そんなFGOにおける妖精の描かれ方を知ること、Fateシリーズの面白さがより深められるのだ。さっそく見ていこう。

## 「妖精円卓領域アヴァロン・ル・フェ」の

### 原型となる出来事が実在した？

FGOの中でも特に妖精が活躍するのは、2021年6月11日から配信がスタートした

「第2部第6章 妖精円卓領域 アヴァロン・ル・フェ」だろう。まずは、この章のストーリーが妖精伝説を下敷きに行っていることを見ていこう。

第1部で、ある大魔術師が企てた人類史滅亡を阻止した主人公たち、人理継続保障機関 フィニス・カルデア（以下カルデア）のメンバーたちは、第1・5部を経て、第2部 *Cosmos in the Lostbelt* に至る。

第2部は異聞帯ロストベルトを舞台とする。

——生命に競争があるように、歴史にも勝敗がある。

“現在”とは正しい選択、正しい繁栄による勝者の歴史。

これを汎人類史と呼び、過った選択、過った繁栄による敗者の歴史。

“不要なもの”として中断され、並行世界論にすら切り捨てられた “行き止まりの人類

史”——これを、異聞帯と呼ぶ。

（ゲーム内より引用）

カルデアのメンバーたちは異聞帯のブリテンが非常事態にあることを知る。

異聞帯ブリテン。そこが崩壊すれば、地球も消滅するという。

彼らが向かった先の妖精國ブリテンは女王モルガンが支配する国だった。

作中では、ブリテンが滅ぶとドミノ倒しのようにこちらの世界も崩壊すると語られている。が、正直たまったものではない。

異聞帯とはそういうモノだから仕方がない、虚構の世界だからね、と言われたらそれままで、実は現実にも妖精の国が人間界を窮地に追い込んだことがあった——少なくとも、そう伝えられている。

### 「ジャガイモ飢饉」

世界史を学んだ人ならば聞いたことがあるだろう。

19世紀、アイルランドを襲った大飢饉。アイルランドの主食であったジャガイモが疫病にかかり、未曾有の食糧難が起こったのだ。総死者数約100万を出したこの飢饉をきっかけに、アメリカなど海外への移住を含め、50年で人口の約50%が減少したというのだから、その凄まじさは想像に難くない。

もちろんこの原因としては、当時アイルランドを支配下においていたイギリスの失策な

ど様々な現実的要因があるのだが、当時のアイルランドでは、妖精にその理由があると囁か  
れていた。

妖精たちの国での不和が、現実のアイルランドに飢饉をもたらしたと言うのだ。それにはアイルランドの成り立ちの神話が関わっている。

もともとアイルランドという国はアイルランド人のものではなく、妖精たち、ダーナ神族の末裔まつえいのものだと信じられてきた。その後、スペインから北上してきた人間のミレー族に神々は敗れてしまう。このミレー族というのが今のアイルランド人の直接の祖先だと言われている。

一方で人間に敗れ去った神々は、自らの領域を波の底、塚の下に移したという。

波の底とは、湖や海の底。塚の下というのは、アイルランドに幾万も点在する古代の遺跡、古墳のこと。つまり古き神々は水底や地下世界に住んでいるのだ。

彼らは長い歲月の間忘れ去られ、捧げ物もされなくなり、徐々に縮んでいった。

いつしか彼らの影は薄れ去り、幽界の存在として、また文字通り小人となって、ついには私たちが「妖精」と呼ぶ存在となったのだ。



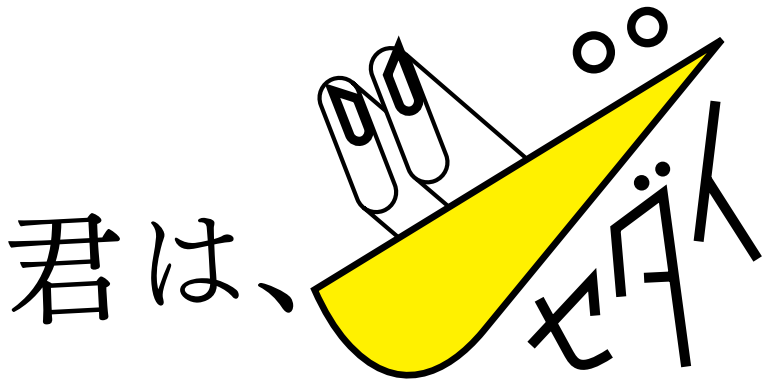
けれど、本来は神霊である彼らは、人智を超えた力を持ち、家畜や農作物、とりわけ天候などを左右する力を持ち合わせている。

人々は彼らの機嫌を損ねないように暮らし、土地の真の持ち主は彼らである事を心に留めていた。

古の神々——妖精たちが平和であれば、こちら側も安寧である。彼らの機嫌が良ければ、<sup>いじしえ</sup>自ずと豊作豊漁に恵まれるというのだ。しかし、一度彼らが暴れ出すと……。

前述のジャガイモ飢饉の折には、妖精たちが空飛ぶ馬に跨がり戦う姿が度々見られたと、人類学者ウォルター・エヴァンスは伝えている。妖精界の戦争が人間界の飢饉を生んだのだ。妖精たちが戦争をするだけで、国1つを滅ぼしかねない飢饉が起きるのだ。なるほど確かに、妖精國ブリテン全土が崩壊すれば、地球も崩壊の危機だろう。

FGOが妖精の伝承をストーリーにうまく取り入れていることが、この例ひとつで分かるだろう。



君は、

ジセダイ

何と闘うか？

<https://ji-sedai.jp>

「ジセダイ」は、20代以下の若者に向けた、**行動機会提案サイト**です。読む→考える→行動する。このサイクルを、困難な時代にあっても前向きに自分の人生を切り開いていこうとする次世代の人間に向けて提供し続けます。

**メインコンテンツ**  
**ジセダイイベント**

著者に会える、同世代と話せるイベントを毎月開催中！ 行動機会提案サイトの真骨頂です！

**ジセダイ総研**

若手専門家による、事実に基いた、論点の明確な読み物を。「議論の始点」を供給するシンクタンク設立！

**星海社新書試し読み**

既刊・新刊を含む、すべての星海社新書が試し読み可能！

マーカー部分をクリックして、「ジセダイ」をチェック!!!

**行動せよ!!!**