

通過儀礼とライトノベル作品分析

06K030 名古屋桂子

はじめに

近代以前の日本社会で通過儀礼は重要な意義を持ち、また機能していたと考えられている。共同体の側からすれば成員の確保や運営に直接的に関係するものであるし、個人の側から見ても目に見える形で共同体に参入できる事で節目を安全に通過し、新たな段階への移行を容易なものとしていた。しかし現代において、イニシエーションとしての通過儀礼はその機能を失っている。

それは社会状況の変化に伴って引き起こされた現象であるが、社会状況の変動と人が「成熟」に至ろうとする意志は連動しているわけではない。では、現代においての「成熟」への意志、それから生じる現代の通過儀礼は人々にどの様に内在し、またどう表現されているのだろうか。

過去において通過儀礼は民俗社会が主体となり営まれていた。民俗社会は共同体の中で保持されている宗教的な世界観と社会性を持った役割を用いて、過渡期にある人間を安定した形で成熟へと導いていた。そして、こうした民俗的な世界観を支える一因として、神話、昔話、伝説に代表される物語群が存在する。

物語群はその中に世界観を色濃く保有するものでありまた世界観それ自体を構成する要素でもある。こうした物語群の中でも昔話は構造の中に通過儀礼的な要素を持たせる事で、読み手或いは聞き手に擬似的な通過儀礼の経験を持たせる役割を担っていると考えられてきた。この様な考え方は、過去において物語群の分析研究によって得られたものである。こうした考え方に従えば物語の中にはそれを生み出す社会の意図、民俗的世界観が流入するものであると言う事が出来る。そして、こうした考え方は社会と言う大きな単位の意図を、物語の分析により得られる可能性を示していると言えるのではないだろうか。

この論考の目的は、現代において生み出される物語であるライトノベルを民俗学的な視点を通して分析する事で、物語にした現代社会の意図としての通過・成熟の概念を見出そうと言うものである。

通過儀礼の主体となっていた民俗社会とは、ムラと言う共同体で構成された社会だと言う事が出来るだろう。しかし時の流れと共に、ムラ的な社会は都市的な社会に移り変わってゆき、この変化と共に通過儀礼は機能しなくなった。この社会状況の変化は、生み出される作品の一部物語構造をムラ的な物語から都市的な物語に移行させることにも関係し、この移行に伴っての変化が顕著な物語がサブカルチャーにおけるライトノベルだと考えられる。ライトノベルは都市化した社会の構造と、そうした社会における人々の要求を作品の中に持っている様に思う。その中でも、「セカイ系」と呼ばれるライトノベルの分野は、特徴的な物語構造の中に極端化した形の通過儀礼の要素を持っているのではないだろうか。

「セカイ系」での通過儀礼的な要素は、強調された非日常空間と日常空間の二極化と言う物語構造に表れていると考えられるが、これらの相反するカテゴリーはやがてセカイとして混濁し、儀礼的な空間の象徴であるかのごとく表現されている。こうした通過儀礼の領域の上に形成された物語が「セカイ系」の作品群の1つの側面であると言えるだろう。この儀礼的な非日常空間と不可分に構成される物語の構造は、物語の作り手が無意識に作品に潜ませる現代の通過儀礼への意識ひいては物語に流入する社会の意図であると言えるのではないだろうか。また、こうした通過儀礼的構造を潜ませた作品を、過渡時期にある人々が好んで読むと言う事は、読み手の側も無意識的に成熟へと至る道を模索しているようにも考えられはしないだろうか。

ライトノベル「セカイ系」作品の通過儀礼的要素は、物語の構造を分析する事で得られると考えられる。その分析を行うために、一章では通過儀礼と物語の関わりを、二章においては昔話とライトノベルを論じ、三章でライトノベル作品の物語構造の分析へと繋げてゆく事にする。

第一章 通過儀礼と物語の関わり

過去において子供が共同体の成員となるには、定められた儀礼を経る必要があった。それは通過儀礼と呼ばれる儀礼であり、共同体の維持においても重要な役割を果たすものだった。しかし今日においては、通過儀礼と言う言葉のみが残され儀礼が果たしていた役割は認識しがたいものになっている。

子供から大人への移行は、共同体の成員と言う社会的地位、或いは肉体的な成熟のみの問題ではなく各個人においての精神的な成熟とも密接に関わるものである。しかし、通過儀礼のみが精神的な成熟を促すとは考えにくく、あくまで通過儀礼の場が認識や心理をそれまでの状態から切り替える1つの指針となるのであり、人の精神的な成熟の過程はむしろ儀礼の外で培われるものであると考えられる。

儀礼は認識できないものを人が認識し易くするために人為的に作り出す非日常であり、日常生活とは切り離されたものである。日常生活と切り離される事で、目には見えない概念を儀礼が人々に認識させる事を可能にしていたと推察する事が出来る。

儀礼がその機能に意義を見出すためには、それが行われる集団の人々の間に共通の認識が必要不可欠になる。共有される認識として比較的簡単に思いつくものとして宗教や民俗文化を挙げる事が出来る。これらそれぞれの宗教や民俗文化は、視覚的には見る事の出来ない事柄を認識させる手段としての世界観を有している。人は物事を認識・判断する時にこの世界観の影響を知らず知らずのうちに受けていると考えられる。共同体が保有する世界観は通過儀礼だけではなく儀礼と呼ばれるもの多くを機能させる因子でもある。こうした重要な役割を果たす世界観は、人の生きる過程において徐々に浸透してゆくものである。そのため、一時的な期間のみ表層に現れる儀礼と違い日常・非日常を問わずに存在している。

宗教や民俗文化が持つ世界観は様々な伝達の仕方をするが、とりわけ特徴的なのが神話等に代表される物語による伝達である。物語による伝達は口伝や書物或いは絵画等、物語の聞き手が理解しやすい形で伝達される。そのため、共通した認識を生み出す事が比較的容易であると言う特徴を持っている。

1. 通過儀礼とは

通過儀礼とは、オランダ出身の民俗学者A・ファン・ヘネップ (A.van.Gennep) により用いられるようになった概念である¹。

A・ファン・ヘネップの提唱する通過儀礼の概念は、それまで各宗教・民俗文化において独自に行われていた様々な儀礼から3つの型、「分離儀礼」「過渡儀礼」「統合儀礼」を見出した。これらは、それまでの研究方法のように一つの儀礼のみを分析するのではなく、儀礼全体を俯瞰する手法により得られたものである。

通過儀礼の概念はとりわけ、ある状態から別な状態への移行と密接に関わっており、そのため移行儀礼とも言い表される。移行とは人や物の実質的な通過のみならず、人の人生においての役割や環境、ひいては季節や時間、天体等の極めて広範囲な事象を含むものである。通過・移行の儀礼を通過儀礼と定義した時、その儀礼を構成している概念が「分離」「過渡」「統合」であると考えられ、それぞれの概念がより強く表れた儀礼が「分離儀礼」「過渡儀礼」「統合儀礼」と呼ばれる。

A・ファン・ヘネップの通過儀礼の概念を指し示す典型的な例として挙げられるのが、人生儀礼である。人生儀礼は一生と不可分な出来事である出産、若者集団への加入、成人、結婚、葬式等と密接に関わる儀礼を指す。

人は生きてゆく過程において、様々な社会的地位の変化や環境の変動、果たすべき役割の変化を経験することになる。この様な出来事は一般的には「節目」と呼ばれる。過去においては、儀礼を行う事で人生における節目（移行期）を安全に通過しようと試みていた。節目とは境界を指す。この境界は明確な形で存在するのではなく、人々が共有した認識によって作り出したものである。またこれらの節目・境界は、視覚的に観測される類のものではなく明確な区分をつける事は出来ない。

そのため、節目に近い時期は曖昧かつ不安定な状態を生み出す。事象としての節目や境界については共同体の中での地位や役割の曖昧さは人間にとって不安をもたらすものであり、その回避の意味も込めて通過儀礼が行われていた。そして、この様な時に行われる儀礼の中に「分離儀礼」「過渡儀礼」「統合儀礼」を顕著に見る事が出来る。

移行以前に属していた状態・集団からの離別を目的とした「分離儀礼」。境界の上にあり、共同体とは切り離された特殊な状態になり過ぐす「過渡儀礼」。新たな状態や地位になり、共同体に吸収される「統合儀礼」。これらの儀礼そのもの或いは、この三つの儀礼が1つの儀礼の形式を取ったものが通過儀礼と呼ばれるのである。

過去に営まれていた通過儀礼を現代において見出そうと考えた時、儀礼という形式を取ってはいないが学校を思い浮かべないだろうか。例えば学校への入学は、学生と言う身分の獲得と入学以前の生活からの「分離」。学生として学ぶ間はその生活自体が日常となるが、学生として学校と言う共同体の中で独自の生活を行う事になる。そのためこの期間を「過渡」。そして、卒業を持って新たな地位や役割を得て社会へと「統合」される。この様に現代社会においても人は、「分離」「過渡」「統合」を繰り返すことによって新たな段階への移行を受け入れ易い様にしていると考えられる。

通過儀礼は「節目」において通過を円滑に行うためだけではなく、その他の副次的な効能をも目的としている。まず、儀礼を通過する事で地位や役割に変化が生じた人々に新しい認識を持たせる。更に通過儀礼を行う事によって、儀礼に参加した人々つまり共同体の連帯を強固なものにする。これらの副次的な効果は、儀礼後の生活を視野に入れた重要なものであると言えるだろう。

上記の事から通過儀礼とは、「節目」や「境界」と言う異質な時期をより安全に移行させようと言う心理が働いており、それは宗教的・民俗的な効果を求める事を目的とした儀礼としてだけではなく、共同体を運営してゆくための社会的な効能をももたらす行為であると考えられる事が出来る。

2. 通過儀礼の条件

通過儀礼は「通過」つまり移行と密接な儀礼である。曖昧な変化の時期である「移行期」の中に過程を作り出し、「移行期」それ自体を「節目」とし儀礼を行う事で本来不安定な時期を安定した状態で通過させるための装置としての役割を持っている。

通過儀礼がその役割を果たすには、当然のことながら「儀礼」が成立する状態が必要不可欠になる。では、「儀礼」とは一体何を指すのか、また、どのような条件で成立するのだろうか。

「儀礼」と聞くと、それは無条件に宗教的な行為であるという印象を受ける。しかし、儀礼のもたらす効果として集団内の親和性質を考慮に入れると、宗教的な行為であると言いきる事は出来ない。確かに、宗教的な形としての儀礼が一番見る機会が多い事は事実である。だが、認識し易いものだけが儀礼ではない。宗教的な目的を持った行為である場合であっても、全体的に儀礼を考察した時、ある一定の社会

共同体・集団内での効果を目的としているからである。つまり、儀礼とは狭義には宗教的な行為であると言えるかもしれないが、広義にみた場合、行為を行う主体が人でそれが集団で共有される以上、社会的な行為である要素を少なからず持ち合わせていると言える。

そのため、儀礼を成立させる条件とは、神聖性を帯びた宗教的なものや行為だけではなく、世俗的で社会的な機能・事柄をも含む事になる。

S・F・ムーアとB・G・マイヤー・ホフ (S.F.Moore, B.F.Myerhoff) は、集団的な行為である儀礼には6つの特性があると分析している²。

1. 単発的なものではなく(過程、内容、手順の面で) 繰り返し行われる。
2. 意識的に行われ決められた役割を果たす、演ぜられた行為であること。
3. 特別な行動形式を行う。
4. 秩序に持って執り行われる。
5. 儀礼の目的、或いはそれ自体が人の様々な意識を呼び起こす行為である。
6. 社会的にも意義を持つ「集会的」な行動である。

1. は形式や内容の同じ動作や行為を繰り返す事によって、それらに意味と機能を生じさせ、なおかつこれを行う事で、集団内の連帯をも持たせる行為である。2. 及び3. は、儀礼が突発的に発生する行為では無い事を示し、通常営まれている日常とは違う非日常を強く認識させる役目を持っている。4. は、個人的に行われる行為では無く、組織的な行動を行うために必要になる「秩序」、そしてそれによって設定された過程が有されている事を表す。この時の「秩序」は、それぞれの宗教や民俗文化が要素となったものであり、日常の常識に束縛されない独自かつ明示的なものである。5. 日常の連続の中で行われる儀礼が、共有される非日常であるが故に、集団の内部的な人間の精神と感情に対し喚起的で顕示的である。6. は言うまでも無く、一般的に儀礼が行われる時が集団的な行為であることを指し示す³。

集団的な行為である儀礼とは、共同体の中で共有され重要なメッセージを伝達するための行為であり、集団の中で形成された意図を個人へと媒介するものであると言える。

儀礼で媒介されるメッセージとは、その共同体が組織を維持してゆくために必要であるものが発せられる。各集団の特性によって宗教的、社会的といった差異は存在するが、儀礼ではその共同体を形作る世界観がより明確な形で表面化する事になる。と言う事は、集団を構成させている繋ぎを世界観が担っていると言え、更に儀礼を成立させる条件とは共同体の中で共有される認識である「世界観」が存在しかつ共同体の中で機能した状態であると考えられる事が出来る。

世界観とは、人が世界を把握する時に基準とする一定の解釈である。共同体の中(民族内)に生じ、共同体全体とそれを構成する各個人に共有された認識方法を持たせる。世界観は共同体集団にとって重要な機能を果たすが、多くの場合明確な形で言語化する事は出来ず、潜在的に共同体や人々の意識の中に根付いている。そのため、潜在的な世界観に従っての行動は、行動した本人であっても原理を述べる事が出来ない場合が多い。

以上の事から、「儀礼」とは共有された潜在的「世界観」を軸とした集団的な行為であると言う事が出来るだろう。つまり、通過儀礼が機能する際にも「世界観」が必要となると言う事になる。そこで、過去の社会において成立していた通過儀礼は、どの様な意図を持ちどの様な共同体の内で機能していたのか考察してみる。

3. ムラと昔話

近代以前の日本社会で通過儀礼は、共同体で行う重要な儀礼の1つとされていた。出産、若者集団への加入、成人、結婚、葬式はその主たるものであり、これらの儀礼は村全体の構成員の増減や生産力及び統治と直接関わってくるために、歪みの無いように秩序を持って行われた。

儀礼においては、共有された「世界観」がその軸となる概念である事は先に述べた。そして「世界観」を軸とした儀礼は、共同体の中で社会・集団的な行動として顕現したものでもある。儀礼が社会集団において重要な意義を成立させていた時代において、通過儀礼を実質的に運営していたのはほとんどの場合村社会であった。では、「村」とはどのような共同体を指し示すだろうか。

「村」とは、これと類縁の語である集落と密接な関わりを持っている。しかし、集落が共同生活を営むための住居の集合状態にもとづく、地理学的な意味合いが強い事に対し、「村」はあくまで社会的・文化的な意識を共有する組織である⁴。更に言うならば、村を作り出す事で生活を形成させていた時代の人々にとっての帰属すべき共同体の存在が「村」であると言う事が出来る。

民俗学者、福田アジオは「村」についての認識として2つの意味を挙げている。まず第一に「村」を行政機構から見た時の地方自治体としての村であり、他方が、日常生活を維持してゆくための共同集団としての「ムラ」である⁵。この2つの「村」の認識方法で、通過儀礼と繋がっているのは後者のムラである。日本の民俗学は、このムラの中で保持されていた世界観である民俗事象を研究対象にして来た。

ムラは各個人が直接的に構成しているのではなく、一定の家が長い世代にわたり定住している事によって形成された共有される認識を持った共同体として構成される。長期的な定住は、世界観・民俗文化的な習慣儀礼の継承を、現代と比べて比較的容易なものとしていた。こうして継承されて来た「世界観」は、ムラの存続、連帯の象徴として儀礼をはじめとした諸慣行に表面化するが、それだけではなくこれらの運営は構成単位である各家々や或いは各個人への統制へと作用する事になる。

長い世代にわたる共同体の継承は、それと共に共有された民俗事象やその運営方法をも存続させ、その関わりの中で個人の役割を明瞭な形に表面化させている。ムラの共同体としての構造は、明確な形に定義する事が困難である「世界観」を、その運営として実質的な役割を持たせる事で明快なものとしている。この役割を成立させた明瞭さは、各個人とそれを取り巻く世界との関係性から自己を見出すことを可能にしている。更に付け加えれば実質的な面、目に見える分野において「村境」を設定しそれに関する儀礼を機能させる事で、社会的な共同体としてのムラを明確にしている⁶。

「村境」によって視覚的にも明瞭な形に区切られたムラは、「世界観」によって統合された社会的な共同体を内側とし、「村境」より外側は異なる世界セケン（世間）として分けて認識していた。ムラの外は、共同体内部の秩序は適用されない、つまり曖昧で定義されることの難しいものや、自己集団とは異なる認識・秩序を持つ共同体の存在する異なる世界として認識されていた。しかし、自己集団とは違う共同体との交流は日常生活上に不可避であった。そのため、ムラの内側と外の世界との交雑の場としての役割も「村境」は持っていた。

儀礼を意義あるものとして成立させていた「世界観」は、把握する事の容易な形での集団内での役割や「村境」をめぐる諸慣行により各ムラの中で補完されていた。こう言った構造は過去において各村々で見られた、そのため各ムラを俯瞰的に見た時に帰一的な性質を持っていると言う事が出来るだろう。

しかし、近代から現代に至るまでにムラは、こうした「世界観」の共同体内部での保有の構造を崩す事になった。その要因は、ムラの構成員の都市部への流出、金銭的に各家々が独自に生活する事が可能になったためムラと言う共同体の連帯が薄れたため等、様々な事柄が関係しており一言に言う事は出来ないがとにかく、小規模ながらも色濃い形で機能していた「世界観」は薄れて行く事になった。結果、その概念

を根底において機能していた儀礼、つまり通過儀礼も有効に機能する事が難しいものとなった。特に子供から大人への過程、社会の成員となるための通過儀礼は集団的な儀礼が持つ精神的な作用を失い、共同体の中での儀礼を通じて自己存在を認知される形での成熟から個人的な問題へと移り変わっていったのではないかと考えられる。

「世界観」は人が生きて行く過程において、住んでいる土地、交流する人々等を代表として、多様に媒介されたものの影響を受けて獲得されてゆくものである。それは、集団的にも個人的にも反映されるものであると言える。媒介の性質を持つ触媒の1つとして挙げられるのが、神話、昔話、伝説に代表される物語群である。こう言った物語群は、口承文芸、記録文芸を問わず、民俗的或いは宗教的「世界観」を知るための重要な研究対象とされて来た。特に昔話は、神話や伝説と言った神聖な性質を持つ、超越的で非日常的な物語とは異なり、比較的に理解し易い人間や動物が主人公である事が多く、物語のモチーフとして使用される題材も日常的なものが多い。そのため読者が親近感或いは共感を得る事も可能であり、このような背景から成熟を目的とした通過儀礼と昔話との関係は過去において昔話や儀礼の分析を通じての研究で指摘されている。

昔話の分析の目的の1つは、それが伝承された「世界観」ひいては儀礼を物語の中から見出す事であった。現代社会はもはや集合的な次元での物語を紡ぐ事は無いと思われるが、個人の作品としての物語の作成は現在も文化活動として営まれている。個人的な作品とは言え、現代社会を構成する成員が作り出した物語は、その中に薄れつつはあるが確かに存在する「世界観」を含むと予想される。そのため現代の物語であるライトノベル作品を分析する事で、通過儀礼との関わり的一端を見出したいと思う。

第二章 昔話とライトノベル

現代において創作される物語は、視覚映像的な分野や文学分野等、様々な形を取り媒介される。そして、新たに作り出される物語として“小説”作品を外す事は出来ない。

日本の民俗社会において昔話は、社会共同体の成員である“大人”によっていずれ成員となりうる過渡の段階にある“子供”へと語られたものであり、子供もまた昔話を好んで聞いていた。物語を分析する事で通過儀礼との関わりを見出そうとした時、過渡期にある若者との親和性を無視する事は出来ない。2000年代に入り新たに「ライトノベル」と言う小説作品の分野がにわかに注目を集めるようになった。「ライトノベル」作品は、若者層を中心に幅広く支持を集めており、「ライトノベル」専門のレーベルも存在する。

昔話とは、物語を通じて人、特に子供と、擬似的な空想的世界観とを出会わせる役目を持っている。現代の若者層に支持されている「ライトノベル」もこうした昔話に近い擬似的な世界観に通じた物語である。物語はそれ自体が、独自の世界観を持っているが、昔話はその構造の中に儀礼的な象徴を持つように、過渡期の年代である子供たちが嗜好する「ライトノベル」の中にも儀礼的な側面があると考えられる。「ライトノベル」を分析する事で通過儀礼との関わりを探るが、まず「ライトノベル」とはどう言った小説作品を指し、またその分析をどの様な姿勢で行うか触れてゆきたい。

1. ライトノベルとは

ライトノベルとは日本のサブカルチャーに含まれる1つの領域に区分される小説を指す。2000年に入り“オタク文化”と言われるアニメ、ゲーム、漫画に代表されるサブカルチャーの分野が社会的に注目を集めた。その原因の一端は、こう言った文化のメディアへの進出や高い経済効果を出したオタク市場への関心の高まりが、その背景にあると考えられる。この様な関心の高まりと共にサブカルチャー分野に含まれ

る「ライトノベル」も注目を集めるようになった。しかし「ライトノベル」という言葉は、若い世代を中心に広く展開されているにも関わらず、それがどういった形式のものを指すかと言う事は明確に定義されているわけでは無い。もちろん、大まかな指針は存在する。一般的に「ライトノベル」と言えば、小説作品にイラストが織り込まれたものであり、文庫サイズで販売されている書籍を指す。では、小説作品にイラストが組み込まれた文庫が、全て「ライトノベル」であるかと言えばそうとは言えない。ライトノベル作品の分析を行うために、まずは「ライトノベル」とは一体どう言ったものを指すのかについて論じてみる。

「ライトノベル」と言う言葉それ自体は、少なくとも1990年末までに、当時のパソコン通信の大手である「ニフティサーブ（通称ニフティ）」で誕生した言葉だと言われている⁷。

これは、出版業界の一部のレーベルが今までの若い世代向けの作品分類である「ジュニア小説」「ジュブナイル小説」「ヤングアダルト小説」として分類する事に違和感を持った作品を出版するようになったために、新たな分類を作り出す必要に迫られたためだとされている。この違和感の切っ掛けになった「ライトノベル」の特徴の1つが、小説と共に用いられたイラストにある。

「ジュニア小説」「ジュブナイル小説」「ヤングアダルト小説」これらの分野では「ライトノベル」が行うよりも早くイラストを小説に組み込む方法を採用していた。しかし、今までの先駆的な分野で使われていたイラストと「ライトノベル」で使われるようになったイラストは大きく異なる。「ライトノベル」で使用されるイラストは、人物の表現や構図の取り方と言った技術面を含めて、アニメや漫画の影響を強く受けたものであった。このアニメ、漫画的なイラストの採用は小説作品を好まない若者層にも視覚・感覚的な効果から、受け入れられるようになっていった。

宗教や民俗文化的な「世界観」も言葉にする事は困難を極めるが、絵画等に代表される視覚面からのアプローチは、それに馴染みの無い人々にもある程度の効能を持たせる事が出来ていたと予想される。こう言った「ライトノベル」イラストは若い世代の読者層を中心に支持を拡大してゆき1988年以降、角川スニーカー文庫⁸、富士見ファンタジア文庫⁹、電撃文庫¹⁰等に代表される「ライトノベル」系レーベルを誕生させる要因となった。

「ライトノベル」においてイラストが、この分野を確立させた重要な要因になったと言う事は先に触れた。では物語、小説としての「ライトノベル」とは一体どう言ったものか。それを考えるために、「ライトノベル」の起源について触れなければならない。

「ライトノベル」の起源は複数あると言われている。先述した「ジュニア小説」「ジュブナイル小説」「ヤングアダルト小説」、「テーブルトーク・ロール・プレイング・ゲーム（TRPG）」「RPGゲーム」、「アニメ」「漫画」等を挙げる事が出来る¹¹。

購入読者層から言えば「ライトノベル」は「ジュブナイル小説」「ヤングアダルト小説」分類する事が出来るが、日本の出版業界はそれらに区分する事はなく結果として「ライトノベル」と言う言葉を作り出した。

「ジュブナイル小説」「ヤングアダルト小説」と言った区分は、もとを辿れば英語圏での小説の分類方法から来ている。簡易的にこれらを説明すると、ジュブナイルとは「少年期（juvenile）」を意味し、その年代以前の分類である「児童文学（Children's Literature）」よりも進んだ印象を受ける作品を指す。ヤングアダルトとは「若者」向けの文学、特に「悩み始めている未成年」（思春期以降の子供）を意識した作品である¹²。この様に説明すると「ヤングアダルト小説」が「ライトノベル」を分類する際に年齢区的に相応しい様に思える。しかし、「ヤングアダルト小説」が「日常的」な感覚である悩みに重点を置いた物語である事に対し、「ライトノベル」は「非日常」を楽しむ事に重点を置いており必ずしも日常的な感覚が当てはまるものではない物語である。そのため「ライトノベル」においては、SFを始めとしたジャンルフィクショ

ン、ミステリやファンタジーと言った“非日常”的なジャンルは選択され易いものであり、「ライトノベル」の中に混在している。楽しむ事、面白さに要点を置く傾向は、「ライトノベル」の起源の1つと言われている「テーブルトーク・ロール・プレイング・ゲーム (TRPG)」とも繋がるものである。

「テーブルトーク・ロール・プレイング・ゲーム (以下TRPGと略記)」とは外国、特にアメリカで盛んに行われているゲームで簡略に説明すると、複数人が想像上の世界観を設定し、その中で空想上の登場人物を作り出し (または空想上の人物になりきり)、冒険等に代表される遊戯を対話によって成立させて楽しむ遊びを指す¹³。このゲームで参加者は、各ゲームごとに定められた世界ごとに、自身の定義した登場人物 (キャラクター) を作り出し、日常とはかけ離れた“役割を演じる事を楽しむ”事を目的の一つとしている。

更に「TRPG」の大きな特徴として挙げられるのは、ゲームマスター (以下GMと略記) の存在である。GM以外の参加者は、自分が考え出したキャラクターを世界観の許す限りにおいて自由に動かすが、GMとは世界観そのもの或いはその中で定められたルールとして機能する人物を指す。つまり、GMは各ゲームの世界観や大まかな形のメインプロットを提示する役割を担い、その中での秩序となる。そして、ゲームジャッジや司会進行と共に他の参加者を楽しませるために必要な、敵対者を始めとした演技されない登場人物を動かす役目も行ふ事になる。「TRPG」では、GMが敵対の役割を演じたとしてもGM対参加者としての構図は取らず、あくまでGMが用意した世界観を使用して参加者全員が“ゲーム”を楽しむと言う姿勢を取り、それ自体を目的としている。この様な姿勢が「ライトノベル」に継承されている。

「ライトノベル」の初期作品の中には、「TRPG」においてのGMと参加者のゲーム中の会話のやり取りを脚色した作品も出版されている¹⁴。「TRPG」では、同一の世界観や設定を行ったゲームであっても、参加者によって結末が異なる。それは、参加する人々の思考の方向性によって物語が選択されるためだが、小説・物語としての「ライトノベル」においてもこれに類した傾向を見る事が出来る。「ライトノベル」作品は「TRPG」とは違い複数人で物語を構成するわけでは無く、作者が単独で創り上げた物語である。しかし、書き手である作者が登場人物に選択させた物語以外の話の方向・可能性が意図的に組み込まれている。作り手の作者による“物語の結末”は作品として出版される以上当然書かれてはいるが、読み手がそれ以外の物語の結末を望んだ場合の選択の余地が大きく残されている。

例えば、作者が作り上げた物語Aがあり、作品AはBと言う結末を迎えたとする。しかし、AからBへの過程の中には、結末CやDへと続く伏線が意図的に設置してあり、読み手の主観によって無数にあるどの結末を選択してもよい様に作られている。そのため、余地から発生したあり得たかもしれない可能性の選択肢を無限に構成する事が可能になり、こう言った選択肢を読み手に選ばせる特徴を持つ作品が「ライトノベル」であると定義する事も可能である。

ライトノベル作品以外の物語も、読み手に想像の選択余地を作る事もある。しかしライトノベル作品は、この余地の部分から更に二次的な展開としての物語がつくられる事もあり¹⁵、読み手が持つ想像の選択肢を他の物語よりも意識して書かれていると考える事が出来る。こうした作品形態を取る物語では、登場人物の物語中でなされる判断は確定的なものではなく、読み手の判断によって変動する可能性を持つ事になる。

「ライトノベル」作品を分析するためには、上記の様な「ライトノベル」特有の性質を考慮しなければならない。「ライトノベル」作品では、主要な登場人物の選択した結果以外の物語の可能性が主となる物語と等価である以上、登場人物・キャラクターの行動や人格のみの分析を行う事は出来ず、作品全体の持つ世界観を含めた構造の分析が必要になる。ライトノベルを通過儀礼と言う民俗学的視点から分析するためには文学的な分析手法ではなく、物語の構造を把握するために実際に民俗学において物語の分析に用いられた手法で分析を行う事にする。

2. 昔話の分析とその手法

「ライトノベル」作品の構造を分析するために、どのような方法を取るかについては、民俗学者小松和彦の昔話研究を参考にする。小松の物語分析手法の特徴は、物語の登場人物の心理状態の分析や物語テキストの分析のみを行うと言ったものではない。物語のテキストから得られた「主題」から、その「主題」を生み出すに至った民俗社会の意思を導き出すための分析である。「ライトノベル」が物語として確定した結末を持っているとは言えない以上、登場人物の行動分析のみでは全体を把握することは出来ない。そのため、小松の行う物語テキストからより上位の「主題」を分析方法が必要になる。以下は、小松和彦「最後に笑う者―「物くさ太郎」にみる笑いとユーモア」¹⁶の要約である。要約を記述するにあたって、「物くさ太郎」の物語のあらすじも表記しておく。

「物くさ太郎」

信濃の国の物くさ太郎ひぢかすが、道ばたの竹の四本柱のこもたれの小屋に寝そべってくらしている。人がめぐんでくれた餅を取りそこなって通りかかる人を3日も待ち、やっと通りかかった地頭の行列に拾ってくれと言う。地頭はそのものぐさぶりに驚嘆し、3年の間養うことにする。3年目に村に京の長夫役¹⁷がかかってきたが、人々はそれをきらって物くさ太郎におしつける。京に上った物くさ太郎は、まめまめしく働き、歌を詠みかけて強引に美しい妻を得る。みかどから甲斐と信濃の国を賜り、後にはおたが大明神とあがめられるという筋。

(稲田浩二 代表編、『縮刷版』日本昔話事典¹⁸)

「物くさ太郎」は今まで『本地譚』¹⁹として捉えられて来た。しかし、形態論的な分析からはその様に考える事は出来ない。結末に至って初めて、太郎が天皇の孫である事が明かされるが、物語冒頭で太郎は乞食である。物語は乞食から貴族へと話が展開するため「物くさ太郎」を『本地譚』として分析する事は出来ない。

本地譚は主人公が高い地位を喪失するという特徴を持っている。そのため物語は悲劇性の強いものであるとも言える。

悲劇の中の主人公は、不幸をもたらす世界(=宇宙)に抵抗する存在である。しかし、最終的にはそれに屈服する事で終わる。悲劇とは宇宙を前にした人間の弱さであり、その中で強調されるのは、宇宙に挑む人間の努力であり克服する事の出来ない宇宙の姿である。

一方、悲劇の対である喜劇も、人間とそれに対する宇宙という構造をみせるが、喜劇の主人公は悲劇の主人公とは違う結果をもたらす。喜劇が強調するのは、宇宙に挑む人間の強さや不滅性である。

悲劇は主人公が高い構造的立場を持つ事で成立している。と言う事は、地位を持たない者は悲劇の主人公足り得ない。「物くさ太郎」の主人公である太郎は、名もなく社会的地位はもとより共同体の成員としての資格すら持っていない。彼は自分の命を所有してはいるが、社会の側から見れば生きている状態とは言えない。「物くさ太郎」の物語は太郎が、社会的〈死〉から社会的〈生〉へと移行する話であると言える。

太郎は彼が持つ出自不明により、悲劇の主人公の属性を持つ事が出来ない。悲劇は主人公が過去を背負う事で書き出される物語であり、過去とは地位であり出自であり名声である。悲劇には始まりがあり終わるための目標が存在する。太郎が持つ属性とは、こうした悲劇性よりもむしろ喜劇性が高いものだという事が出来る。

喜劇には原理的にいえば、始まりもなければ到達すべき結末もない。喜劇において重要なのは、登場人物の台詞であり身振りである。登場人物に期待されるのは、その瞬間の中で過去にも未来にも影響されな

いなり方だ。そのため、主人公が過去や名前を所有する必要はない。「物くさ太郎」の主人公は〈物くさ〉＋〈太郎〉という名前を持っはいる。しかしそれは、彼の身ぶりに由来した名前であり彼の過去を語るものではない。主人公が正しい名前を発見し身に付けた時、彼の喜劇の主人公としての役割は終わる。

出自を知るという事は過去を背負う事であり、社会構造へも組み込まれる事を意味する。事実、物語も太郎が名前を知り社会構造へ編入される事で結末を迎える。「物くさ太郎」が本地譚ではなく喜劇として捉えなければならない理由は、物語の本質的部分である太郎の出自不詳性に見る事が出来るのだ。

この物語の中で太郎は笑われる存在である。彼が笑われなくなる時にこの物語は終わる。

何故、太郎は笑いを誘うのか、それは太郎が読者の位相から外れているからである。太郎は出自不明の乞食であり社会構造から分離した存在である。読者は〈まめ〉である社会側から眺めるからこそ彼を笑う事が出来る。

喜劇的な物語は、相反する二つのカテゴリーを破壊し統合させたり或いは引き離したり再組織化する事で構成される。笑う側である読者は日常的秩序からの観測者であり、相反するカテゴリーは対立するものだと決めてかかっている。しかし、日常的秩序から分離した存在である太郎はそうした常識に囚われる事無く、相反するカテゴリーの統合すら行う事が出来る。笑いの喚起者は社会的な枠組みを超え、人間の生命を形象化した存在である。そのため、日常世界に予想外の展開を引き起こす事が可能になる。こうした太郎の反秩序的属性の原型を日本文化に求めるならばそれは「鳥獣の者」にあると言う事が出来る。

太郎は美しい妻を得る場面で、〈辻捕り〉と言う犯罪的な行為を行う。〈物くさ〉として潜在的な悪をイメージとして持つ太郎は、〈辻捕り〉として顕在的悪のイメージを表面化させる。こうした悪としての太郎の行動は、日常に属する人々の持つ反社会的欲望が投影されたものであると言える。また、社会的な背景の投影はそれだけではない。〈物くさ〉である太郎を笑う事は彼の持つ「悪」を笑う事に繋がる。この「悪」としての属性を持つ太郎を共同体の異物とし共同体の連帯意識の中から外す事で、共同体内の秩序を守ると言う社会構造のしくみを投影したものであると考える事が出来る。共同体の異物として太郎を認識する事には、最終的には共同体から異物として“外”に出されると言う事へと繋がる。過去においての共同体からの放逐は死を意味する。物語をこうして考える視点から見た時、信濃から京への追放は、共同体の供犠として選び出され殺害されているように見える。皮肉な事に太郎は共同体から追放されると言う社会・擬似的な死を経る事で、更に物語の主人公としての特性を強める事になる。

「道化」たる太郎を笑う事で共同体から見た「悪」は殺害されるが、作者は太郎をただ殺害されるものとして表現していたのだろうか。ここで再び太郎の出自不詳性を想起しなければならない。出自不詳性は社会秩序に属する属性・権利の喪失を表すが、それ故に彼がこの先、何者にもなり得る可能性を有している事へと繋がる。この物語は読者の笑いを喚起するために、道化として太郎を登場させる。必然的に読者は太郎を笑う。だが、太郎は自由で抑圧されない人間の形象でもある。

笑いは、それを共有する者同士の連帯を深め、彼らの秩序を守る作用を及ぼす。それと共に、笑う対象を彼らの秩序から分離させ格を下げる作用も引き起こす。それだけではなく、最終的には笑う側の守る世界が、笑われる側の世界よりも陳腐なものであるという発想さえ抱かせるに至る。そして、「物くさ太郎」の作者が狙う意図とはここにある。〈辻捕り〉から結婚に至り太郎が愚者から知者へ変化するのは、笑う側と笑われる側の逆転を起こすための仕掛けである。知者となり結婚を経る事で、太郎は反秩序性を喪失させる。そして、太郎を笑っていた読者の行為は読者自身に降りかかる事になり、物語の終盤には太郎の出自が明らかになる。

作者は物語前半において、読者が属する社会領域から太郎を笑う事を許す。しかし後半、笑われる異端者としての役割から太郎を救い出し、太郎を読者よりも上位の存在として転換することで、読者を笑われ

る側へと変化させる。

体制の中でしか生きる事の出来ない読者こそが、笑われる存在であると作者は告発しているのだ。「物くさ太郎」は悲劇的な道筋を辿る本地譚ではない。本地譚をパロディとした喜劇でありユーモア小説である。読者は太郎を笑うが、作者は太郎を笑わない。作者が笑うのは太郎を笑う読者のほうである。

笑いはその機能の一つとして、排除と優越性を持っている。ユーモアは笑いと密接に繋がっているが、その実対極にある現象でもある。ユーモアは異なるもの、対立した世界において両者を出会わせる。「物くさ太郎」の中で、日常的なものと非日常的なものは交差する。そこで、読者を無秩序で不安定な空間へ誘い出す。そして、そこで自分の世界と対する者を笑った時、対する世界からこちら側も笑われているのである。

これが小松和彦の昔話分析の要約である。この分析方法を考察してみると、通常の昔話分析とは異なる印象を持つ。通常昔話の構造を分析した文章には、必ずと言っていいほど「主題」という文字が出てくる。これは物語分析で最も多用されている言葉と言っても過言ではない。しかし、小松の分析には「主題」という言葉はほとんど使用されていない。それにもかかわらず、分析の最後には物語に隠された主題が語りだされているのである。一体どの様にそれを導き出しているのか。

まず、小松が「主題」をどの様に捉えているかを「猿轡への殺意―昔話における民俗社会」²⁰を参考に考えてみる。

学術的に使用されている「主題」という用語は、その実明確な概念規定が成された言葉ではない。この用語は日常的に使用される意味の延長上に使用されている。

一般的な昔話分析の際に使用される「主題」とは、物語のテキスト上から抽出されたものであり、つまり物語とテキストに重点をおいたものである。一方、小松はテキストにも重点を置くが、それ以上に「昔話」を継承している民俗社会の意図に重要性を見出している。

昔話は個人としての作者が存在するわけではなく、民俗社会が物語を伝承する過程で形成された物語である。伝承という形式を取るために、語られた時の民俗社会を反映したコピーが出現する。そうして出来た作品をメタ的に分析する事で、小松は物語の中で語られる民俗社会の意図「主題」を抽出している。これは昔話の主題＝民俗社会の意図を成立させる試みでもある。また、この様な物語のメタ的な分析は、より広い視野・分野での研究を可能にするものであるとも言える。

上記でテキストのみの分析で「主題」を見つける事は不可能だと述べた。しかし、物語の底にある民俗社会の意図を見るためには、表層のテキストの構造分析がやはり必要になる。

小松の具体的な分析の手法とは、テキストから得られる下位的な「主題」から上位的な「主題」を導き出す事である。

小松は昔話の「主題」分析について述べた論文²¹において、「主題」とはテキストから抽出された下位的主題をメタ言語化する行為であり、メタ言語化したものが民俗社会の意図＝「主題」であるとしている。分析したテキストから得られる下位的主題を篩にかけける事が小松和彦の昔話分析の手法であると言える。

三章では小松の物語分析を念頭に入れ、実際に「ライトノベル」と言う物語の分析を試みる事にする。

第三章 ライトノベル作品分析

ライトノベルは、その物語の中の非日常を強調し、「世界観」を分かり易い形にしている。物語は少なからず日常とは異なる状態で構成されているが、従来の物語が作者や、物語を形成する社会の意図の影響を受け始まり収束してゆく事に対し、ライトノベルはそれまでただ物語を受容する側であった、読み手の選

択権という概念をその性質に持っていると考えられる。

ライトノベルを物語として分析するにあたってのライトノベル固有の性質、つまり読み手の物語の選択権から派生する物語の可能性の重複は分析を困難にする要素になる。また、ライトノベル分野の定義は、いまだに曖昧な領域を広く持っている。ライトノベルは定義されていない部分が多い事で領域を変動させ、多くの読者を獲得していると考えられるが、こうした特性もまたこの分野の分析を困難なものにしている。そのため分析する対象を、ライトノベル分野の中でも、より独自の特徴を持ったジャンルに絞り込む事で、分析を理解し易いものになるように努めたいと思う。

ライトノベルの特徴的なジャンルとして「セカイ系」と呼ばれる作品群がある。この作品群では、日常と非日常を極端に二極化した「セカイ」が物語の軸としての「場」となる。

こうした相反するカテゴリーの二極化の図式は、儀礼の中での「聖」と「俗」の分離にも見る事が出来る。儀礼においては、儀礼それ自体或いは儀礼を通じて「聖」と「俗」と言った二極化されたカテゴリーが混ざり合った「場」が作り出される事になり、その中での行為は「世界観」に裏打ちされて意味を持つ事になる。通過に関する儀礼もまた、この様な「場」儀礼的な空間を経ることになる。

「セカイ系」における「セカイ」は、範囲や効能は薄いものではあるが、儀礼における「場」と同種の構造を持っていると考えられる。そのため、第三章では「セカイ系」における「セカイ」と言う物語構造に着目しつつ、実際に「セカイ系」作品の分析を行い結論へと繋げてゆく事にする。

1. ライトノベルの分類、「セカイ系」

ライトノベルは、主な読者層である若者の嗜好するジャンルやモチーフを常に取り入れつつ形成されている。そのため、必然的に若者間での流行の影響を受け作品の中にいくつものジャンルやモチーフが流入し、また表れる事になる。こうした多様なジャンルやモチーフが混ざって構成されているライトノベルの傾向の分類は、最終的には読み手の主観に左右されるものになる。また、インターネット上或いは不特定の個人の発言から生まれた分類も存在するが、そうして生まれた新しい分類は、明確な形で定義されているわけではなく、定義の解釈自体が定まっていない場合もある。しかし、この曖昧かつ不安定で、明確な定義を拒むと言うライトノベルの特性はこの領域には必要不可欠な性質であり、この性質が広い分野の手法や考え方を導入し易い状態にしているとも考えられる。

ライトノベルの物語から通過儀礼を見出すにあたって、第二章において構造の分析が必要であると述べた。しかし、ライトノベル全体の構造を一度に把握する事は極めて難しい。そのため、物語の構造をなるべく明瞭な形で把握するために、ライトノベルの分野において特徴的な系統を分析する事で、ライトノベルの物語構造を把握したいと思う。

2000年代に入り、ライトノベルを含むオタク系サブカルチャーの分野に、「セカイ系」と呼ばれる作品群が表面化する事になった。こうした特徴的な作品群自体は、2000年以前より存在していたが、「セカイ系」という呼び名は、その特徴的な物語の構造を示す用語として、2000年頃を契機にインターネットを通じて広まり使用されるようになった。

「セカイ系」作品を、簡単に説明する事は難しいが、一般的には「物語の主人公（ぼく）と、彼が思いを寄せるヒロイン（きみ）の二者関係を中心とした小さな日常性（きみとぼく）の問題と、『世界の危機』『この世の終わり』といった抽象的かつ非日常的な大問題とが、一切の具体的（社会的）な文脈（中間項）を挟む事無く素朴に直結している作品群」²² であると言われている。その典型として名指しされることの多い作品が、高橋しん『最終兵器彼女』²³、秋山瑞人『イリヤの空、UFOの夏』²⁴、新海誠『ほしのこえ』²⁵ である。

小森健太郎は「〈セカイ系〉作品の進化と頹落」²⁶ の中でこの「セカイ系」としての3作品の類似点につ

いて述べている。それによると、物語のヒロインに世界の存亡がかかっているが、主人公はその戦いには参加しない。世界の存亡と主人公達の動向は直結したものであるが、中間である社会領域については作品中で触れられず、主人公とヒロインの主観のみの物語が展開される事になる。物語の進行に従って、世界は破滅（もしくは破滅に近い状態）に陥る。こうしたストーリーの類似がこの3作品から読み取る事が出来、こうしたストーリーを持つ作品群が「セカイ系」とであるとしている。更に小森は、こう言った作品群の中では従来から共通の価値観とされた概念の一部が共有されなくなっていると述べている。共通の価値観のずれは、物語が日常の延長或いは共感を持てるものとしての性質を変動させている部分がある事と関連しているかもしれない。

個人の問題が世界と直結しており、その中間にある社会領域が意図的に排除されているとも見える「セカイ系」作品群は、この独自の性質を持つ事により社会からの逃避であり自堕落な欲望の形態であるとの分析や、成熟に伴う責任の拒絶の物語であるとも論じられた。しかし、「セカイ系」独自の物語構造や「世界観」は、潜在的な欲望の発露であるという論とは逆に、象徴として特化した物語であると考えられる事もある。

特徴的な物語である「セカイ系」を、探偵小説の分野から論じたのは笠井潔である。笠井はライトノベルから流入した「セカイ系」が、探偵小説の分野にもたらしたものについて言及した『探偵小説は「セカイ」と遭遇した』²⁷の中で、「セカイ系」の定義について新しく論じている。笠井の定義以前の「セカイ系」の構造とは、「きみとぼくの世界」とも表現される超私的な世界観と、それと直結する形で起こる「世界の破滅」という図式であった。

この図式の中で展開される物語は個人的かつ社会領域を欠いたものであり、こうした「セカイ系」物語の中の主人公の行動は、危機的状況の中で個人的な事柄を優先させる傾向があるために自己中心的で責任を放棄していると評された。しかし、笠井はそうした「セカイ系」物語群を別な切り口から論じている。

笠井が「セカイ系」に属する物語群から読みと取る構造とは、結果として社会領域が消失した逃避としての物語では無く、作者が恣意的に社会領域を消失させる事で物語を構成する物語構造にある。

この定義は、個人の認識の基準となる「世界観」には、必ずしも「社会領域」がリアルに浸透していない現代においての意識の比重の置き方へと繋がり、これは現実において「社会領域」の影響力が失調し不全な状態であると言いかえる事が出来る。そして笠井は、「セカイ系」と言う物語表現が、現代の象徴としての物語構造の選択肢の1つであるとしている²⁸。笠井のこうした考え方は、批判の対象としての「セカイ系」物語構造の認識の方向性を変えるものであり、その広がりと共に「恣意的に社会領域を消去」した物語としての「セカイ系」の定義は、作品の解釈範囲をも広げる事になった。

「セカイ系」とは社会領域を消去した物語である。では、社会領域を消去した「セカイ系」において「セカイ」とは何を指しているのか。一般的な認識で考えれば、自身が所属している共同体・社会の影響範囲が世界であると言う事が出来る。しかし、「セカイ系」における「セカイ」とは「きみとぼく」の関わりの上に構成される、極めて狭い「場」を指す。この「場」は現実的な日常空間と、世界の存亡をかけた闘争空間である非日常の上に存在する。そしてこの領域は既知の認識や常識に依存した世界ではなく、日常と非日常と言った相反する次元の境を混濁させたものである。この形成された「場」が「セカイ」であり、その構造を持つ物語が「セカイ系」とであると言える。

通過儀礼を構成する要素である、「分離」「過渡」「統合」と言った物語構造を持つ、通過儀礼的な昔話では、儀礼の一部として主人公が非日常的な空間である異界で「過渡」を過ごす事は少なくない。「セカイ系」においての「セカイ」は特殊な性質を持っており、昔話における異界を象徴しているとも考える事が出来る。

「セカイ系」が通過儀礼的な物語であると、現時点で断言する事は出来ない。しかし、通過儀礼的な要素は十分持っていると考えられる。「セカイ系」は通過儀礼における主要な目的である、社会への統合を物語構造として持っていない。それは、恣意的に社会領域を消失させているからだ、この消失は潜在的な形で成熟を拒否する意識、その意識の顕現であるとも考える事が出来るのではないだろうか。「統合」されるべき社会領域の意識的な消去は、通過儀礼・成熟へと至る道を閉ざすことである。こうした性質を持つにも関わらず、物語構造として極端化された儀礼的な場を有している作品群が普及している背景には、消極的な形で通過儀礼への意識が現れているのではないだろうか。こうした事を念頭に置きながら、実際に「セカイ系」作品の分析を行う事にする。

2. 「セカイ系」物語分析

ライトノベルの中で、有名な「セカイ系」作品として例に挙げられるのは、秋山瑞人『イリヤの空、U.F.Oの夏』である。この作品は、「世界の二極化」と「きみとぼく」と言う典型的な「セカイ」の構図を見る事が出来る。そのため、「セカイ系」を端的に表す作品として有名であると言えるが、この作品以外にライトノベル作品の「セカイ系」の型として言われている作品が存在する。それが、上遠野浩平の『ブギーポップは笑わない』²⁹である。

『ブギーポップは笑わない』が「セカイ系」として広く認知されるに至ったのは、元長柊木「パブリック・エナミー・ナンバーワン」³⁰で論じられた影響が大きい。この中で元長は、「セカイ系」に直接繋がる原点として綾辻行人を代表とする「新本格」の台頭を挙げている。「新本格」とは、ミステリ小説の分野における本格探偵小説への復興運動として評されることもあるが、元長が着目した「新本格」に見る原点とはその特徴にある。

元長が着目した「新本格」の特徴とは、叙述トリックにある。叙述トリックとは、物語上の人物が行うトリックではなく、作者が読者に対して仕掛けるトリックであり前提条件となる文章を使い読者の認識を変換させるトリックを指す。叙述トリックは、物語の前提となる情報に制限が設けてあり、この制限から読者の誤読・誤認を誘う手法である。この手法は物語の「世界観」に繋がる文章に直接的に関与する事で行われている。「世界観」とは物語においてもその基盤となる概念であり、通常の物語においてはこの概念の上に物語が形成されるために、この基盤が表現される地の文は前提条件として認識される。叙述トリックはこうした前提条件を覆す事で「世界観」認識の変換を行う。ライトノベルにおいても「世界観」の変換の手法は使用されており、それは叙述トリックや既存社会の認識を作品中で変換させる方法で表現されている。

この物語の前提自体を揺るがす手法から元長は、「セカイ系」の根幹にある概念とは「世界がコントロール可能である」と言う時代背景があるとし、それに加えて物語中の登場人物の行動傾向から得られる「成長という観念への拒絶の意志」が「セカイ系」作品群を構成するものであるとした。そして、ライトノベルにおける「セカイ系」を代表する作品が『ブギーポップは笑わない』であると述べている。

元長の論による「セカイ系」の概念、「世界がコントロール可能である」「成長という観念への拒絶の意志」は通過儀礼とは正反対を選択するものである。過渡期にある若者が好むライトノベルと言う作品群に、この様な要素を含んだ「セカイ系」が存在すると言う事は、少なからず「セカイ系」作品を求める読者の背景が関係していると考えられるだろう。しかしだからと言って、「セカイ系」ひいてはライトノベル作品群が、通過儀礼とそれがもたらす成熟を完全に否定するものであると考えるのは早計である。

通過や成熟の概念を拒絶するためには、通過や成熟に対する認識が備わっていなければならない。そのため例え「セカイ系」が通過儀礼を拒絶する物語であったとしても、反成熟的な構造を持つ物語の分析を通して、現代の通過儀礼の観念を物語と構造の中から見出す事が可能であると考えられる。そこで、先

程から書名の出ている『ブギーポップは笑わない』の物語の分析によってそれを明らかにしてみたい。分析に先立って、まずは物語の概要について触れる事にする。

物語の登場人物はほとんどが高校生であり、彼らの通う深陽学園と言う高校が物語の舞台になる。物語はこの学校で生徒が失踪する事件が起こっている所から始まる。物語の進行と共にこの生徒の失踪事件は、実は人類に敵対する生物が起こしているものであり、それは最終的に人類（世界）の敵（危機）対ブギーポップを始めとする秩序の回復者の戦いへと発展してゆく。そして結果として、敵は取り除かれ物語は終幕を迎える、と言う筋になっている。ここでの人類の敵とは、既存の人間へのなり済ましや洗脳・操作の能力を持った、マンティコアと呼ばれる生物である。また、こうした危機的状況を取り除くために存在するのが、ブギーポップ（不気味な泡）と呼ばれる人格・登場人物である。この物語の中でブギーポップとは、周囲に危機を察した際に一定の人物から自動的に浮かび上がる人格とされ³¹、ある種の状態回復の装置であるかの様な描写をされる。状態の回復後は、非日常から日常へ変換が行われるが、その変換は日常領域に属する人物が行うのではなく非日常に属する人物と超常的な力によってもたらされる事になる。

この作品の簡単な概要は以上の様なものだが、物語自体は始まりから終わりまで順を追って構成されているわけでは無い。『ブギーポップは笑わない』は5つの物語から構成されており、それぞれが別な人物の視点から失踪事件について見た物語になっている。ここで注意したい事は、5つの物語は確かに事件を主軸として1つの作品を形成しているが、各物語自体は視点的な主体又は中心となっている人物のものであり、1つの物語のみでは主軸の物語を形成する事が出来ない。この様な物語の構造は、群像劇³²と類似していると言える。

しかし群像劇とは異なり、各物語は時間軸を共有しておらず、物語ごとに固有な時間が流れている。更に言えば、群像劇は作品中に特定の主人公が存在せずに、視点人物が次々に入れ替わるが、この作品を構成する5つの物語では各物語の中での視点の移り変わりはほとんど起こらない。そのため、作品全体の構成を見ると群像劇である様な印象を受けるが、実際は各物語の視点人物の私的な物語が結合する事で、1つの作品を形成している作品であると言える。

一章を振り返ってみよう。儀礼が可能な社会とは「世界観」によって統制された、明瞭な共同体つまり「ムラ」的な社会を指す。そして、その社会が共同体としての意図を根底に置いて語り出した物語が昔話であるならば、現代において創作される物語にもその時代の社会・共同体の意思が少なからず混入している事になる。とりわけ過渡期の若者向けに作られ、またその層に好まれている作品には、精神的な成熟に繋がる概念が少なからず含まれると考えられる。

個人的な物語の集合が1つの物語作品に繋がると言う構造は、どの様な社会的な意図を含んでいるのか知るために、儀礼が可能な社会・物語構造と比較してみる事にする。通過儀礼的な昔話はその背景にある社会・「世界観」の影響を受け「分離」「過渡」「統合」と言った秩序に従った手順を踏みながら、日常から非日常そしてまた日常へと収束してゆくものである。それに比べて、個人的な物語の集合により構築されたこの作品では、昔話の様に共有された「世界観」による認識ではなく、主軸となる失踪事件によって1つの物語として繋がれているが、あくまで個人的な「世界観」による別個の物語が展開されることになる。こうした物語の構造は、「世界観」を共有しない個人の集合による社会である「都市」的な社会構造と対応した構造であると考えられる。

「都市」は共同体としての「世界観」の共有は限りなく薄く、「世界観」は個人の人生において個別に形成され保持されている。「都市」としての共同体全体を繋いでいるのは、現実的な行政機関であり、精神的な「世界観」の共有は個人的な範囲に留められる。こうした「都市」の構図は、私的で個別的な物語の集合で形成されている物語と類似したものであると言えるのではないだろうか。

『ブギーポップは笑わない』の物語構造が「都市」的なものである事には触れた、では現代的な社会である「都市」の物語にとっての通過、精神的な成熟とはどの様に扱われるものであるのか。

儀礼は、連続的に続く日常の中に非日常を作り出す事で、つまり日常からの「分離」で始まる。この作品で日常からの「分離」を表すのは、物語を繋ぐ役目を果たしている生徒の失踪事件である。この事件を境に日常状態から非日常状態への移行が行われるが、そう言った状況の変化の中にあっても、主観となる各物語の主人公は非日常状態の中で自身を主体とした日常を過ごしている。

多くの物語は、主人公や登場人物による、日常が崩れた後の非日常からの回復の過程で構成される。物語の一連の過程は通過の儀礼と重なり合う部分が多く、またそれを意図して書かれている場合も存在する。しかし、この物語においては、非日常から日常への回復を担う人物が視点的役割としての主人公として描かれる事はなく、日常への状態回復の役割は日常的な認識の外に置かれる。

原状回復の役割を果たす登場人物は非日常に属す人物であり、彼らは日常世界から乖離した異世界の人物である。つまり物語の中には、日常からの「分離」「過渡」「統合」と言う通過儀礼的な要素は確かに存在することになる。しかしそれは、表層的で個別的な物語に明確に表現される事は無く、通過儀礼的な一連の流れは私的で個別的な物語の下に潜在的に存在するに留まるものである。

『ブギーポップは笑わない』の作品中では、通過儀礼的な領域に居ながら、ほとんどの視点人物である過渡期の若者達は、私的な物語の領域に留まり続ける。例外的に儀礼の領域内に入った若者も存在するが、彼らには「統合」の儀礼を行う術がなくそのまま物語の終わりを迎える事になる。『ブギーポップは笑わない』やそれに連なる作品群は、通過儀礼つまり成熟に至る可能性を下地に構成された物語ではあるが、下地の上にある物語が「都市」的な物語であるために「統合」されるべき社会を見失ったまま収束してしまう。

通過儀礼的要素と隣り合わせて構成される物語構造は、「都市」的な物語の隣に通過儀礼の空間を置いていると言う事である。こうした儀礼を可能にする空間と、読み手の物語の選択権の同居は、統合されるべき社会領域を消失させた終了しない通過儀礼の物語を完了させる可能性を持っている。この物語が通過儀礼的要素と不可分な構造部分に、逆に成熟に対する憧憬或いは成熟に向ける意識が存在していると考えられる。

過渡時期にある人々に、反社会構造としてのサブカルチャーが爆発的に普及また、必要とされている現実、その中に境界性、それが作り出す異世界、非日常を求めているからだと言えるだろう。そこに、失われた通過儀礼、成熟のためのプロセスを求める心理が、無意識的にあるのかもしれない。

サブカルチャー、とりわけ「セカイ系」と呼ばれているカテゴリーは、境界性や非日常に作品中の大部分を割いている。そしてそれは過渡時期にある人々にとって非常に魅力的にうつる。ライトノベルに通底している世界観の中から読者は、儀礼的な象徴を読み取り、その中にある象徴を使い自分自身の物語を構成していると言える。儀礼的な象徴とは、世界観の中に配置されたキャラクターであり、それらは便宜的な内面を持った役割としても機能する。このライトノベルと言う物語と、役割としてのキャラクターと言う儀礼的性質が、過渡にある人々に好まれる要因と考えられる。

「セカイ系」を含むライトノベルの領域は、通過儀礼的な下地を持つ物語の中に儀礼的な象徴としての場を提供してくれる、がしかし従来の物語とは違いこの領域は、物語の読み手の選択権も重要なものとしている。そのため、従来の物語とは違い作り手（社会的な領域）からの読み手に対する牽引は最小限のものとなり、いかに通過儀礼的な物語構造を持っていたとしてもそれに至る工程は全て読者の側に一任・還元され個人の担うべき問題になる。

通過儀礼から成熟に至るまでの過程が、読者の側に一任されているライトノベルの物語構造の背景に

は、やはり社会の体制の変化が関係していると考えられる。共有された世界観を有していた「ムラ」的な社会と、個人を尊重する「都市」的な社会では、必然的に作り出される物語も異なった性質を持つ事になるだろう。「都市」的な社会はライトノベルと言う物語を生み、ライトノベル作品は物語の読み手である個人にその物語の結末への選択権を引き渡す。その選択権と共に、成熟に至る物語の選択も読者の側に渡されているとも言える事が出るのではないだろうか。

現代における通過儀礼的な物語の1つの物語として「セカイ系」と言うジャンルが存在する。しかしこの物語は、共有された世界観の中で成熟へと導く従来の「ムラ」社会による通過儀礼的な物語とは違い、通過儀礼的な場を物語の中に作りそれ以外の道筋は読者である個人が選ぶものである。そしてこう言った物語構造は、現代の「都市」化した社会における、通過儀礼に対する1つの姿勢であると分析する事が出来るのではないだろうか。

おわりに

通過儀礼が機能していた近代以前、個人にとっての社会とはムラ内の共同体を指し、村境より外は未知の領域であった。未知の領域、各ムラで保持される世界観またそれに基づいて営まれる儀礼に利用されていた。通過儀礼も世界観を軸として取り行われるためにこの領域を必要とした。しかし、近代以降の社会とはムラ的な社会から都市的な社会へと、共同体の大部分が移行し発展した時代である。都市的な社会の発展は、共同体と外の領域を隔てる概念を消し去る事によってもたらされるものであった。

各共同体が保有していた世界観は、境界性の変化と共に喪失してゆき、世界観の喪失は儀礼が作り出す非日常を遠いものとしてしまった。ムラ的な共同体の崩壊は人々が共有していた認識を希薄にし、各個人としての集団つまり群衆となり都市へ収斂されてゆく結果となった。

都市化した社会に生きる群衆は、極めて不安定な状態にある。ホップズは群衆状態にある各個人を、自然状態（戦争状態）であると定義していた。もちろん都市の中においても、社会を構成する規範は機能している。しかし精神的、心理的領域においてはその限りではない。そうした不安定さを解消させるためにはムラ的な世界観、つまり共有される認識に近い概念を必要とするだろう。

ライトノベルを含むサブカルチャーの分野は、面白さや娯楽と言った、人にとって興味を持ちやすい概念を貪欲に習合する性質を持つ。これは、宗教や民俗の概念が持つシンクレティズムと同質のものであり、なおかつシンクレティズムよりも遥かに際限を持たないものである。こうして、面白さや興味へ比重を置いた方向に特化していった為に、作品の中では非日常が強調され非日常から日常への回帰が全くないか、またはかなり印象が薄いものとなってしまっている。

こう言ったサブカルチャー作品は、通過儀礼過程における「分離」「過渡」「統合」の内、「分離」「過渡」を強く印象付けることでそれを求める人々の潜在的な意識に強く訴えかけるが、「統合」の存在が曖昧なために、それに触れた人々を非日常に置き去りにしてしまう。結果、心理的に魅力的である場に居続けると言う事が起きるのかもしれない。

だからと言って、移行期にサブカルチャー作品に触れることが好ましく無いと言えるかというとそうではない様に思う。サブカルチャーの分野は、現実社会が喪失した非日常を提供してくれる可能性のある分野であり、こうしたサブカルチャーのコミュニティ内では、作品を通じた形での世界観の共有が比較的容易く行われている様に見える、ある意味において「過渡」を過ごす場として機能しているとも考えられる。ただ、日常生活的な社会共同体への「統合」のプロセスを認識しなければならない。このプロセスの認識は、もはやサブカルチャーの問題では無く「統合」を受け入れる社会が、個人の「世界観」にどれだけ影響・浸透出来るかの問題になる。

ライトノベル「セカイ系」の分析から、以上の考察について論じた。しかし、サブカルチャーの分野は、明確な分類を拒む程の速さで広範囲に細分化してきた。そのためこの分野の分析は、全体を把握するために更に細分化された分析が必要になる。またそれと共に、こうした現代の思想に至る転換点を見出す事も、通過儀礼的な観点から現代における成熟の過程を知るために必要になると考えられる。今後は、そう言った思想と社会的な視点からの分析が課題だと言える。

註

- 1 A・ファン・ヘネップ、『通過儀礼』、綾部恒雄・綾部裕子 訳、弘文堂、1977年
- 2 S.F.moore and B.G.Myerhoff, The Secular Ritual, Von Gorcum, 1977 (青木保、『儀礼の象徴性』、岩波書店、1998年、〔特装版〕岩波現代選書) より)
- 3 青木保前掲書 (p.23参照) 儀礼を個人で行う場合もあり得るが、それはあくまで個人の内面においてのみ有意義性を持つものであり、その行為が他者にとって意味を持つかは集団的な次元の問題になる。
- 4 石川栄吉 (代表編者)、『〔縮刷版〕文化人類学事典』、弘文堂、1994年、(村落) p440
- 5 福田アジオ、「民俗の母体としてのムラ」、『日本民俗文化大系〔普及版〕第八巻 村と村人』、著者代表 坪井洋文、小学館、1984年、p34
- 6 福田アジオ前掲書 (p45-50) 「村境」に関する儀礼とは、道切り行事や道祖神にまつわる諸慣行を指す。日本のムラは、村落の周囲に堀や土塁、石垣、特に門を作ると言う事をあまり行わなかった。そのかわりに、疫病やその他の概念的な災厄の侵入を防ぐ、或いはすでに侵入したものをムラの境目から外へ出し、再侵入を拒むための実質的で呪物的な「村境」を作り出し機能させる事でムラの内と外を区分した。
- 7 新城カズマ、『ライトノベル「超」入門』、ソフトバンククリエイティブ、2006年、p17
- 8 角川書店から刊行されているライトノベル系レーベル。
- 9 富士見書房から刊行されているライトノベル系レーベル。
- 10 アスキー・メディアワークスから刊行されているライトノベル系レーベル。
- 11 一柳廣孝・久米依子 編著、『ライトノベル研究序説』、青弓社、2009年、p14
- 12 新城カズマ前掲書、p41-42
- 13 中村亮、「ライトノベルの源流―執筆されるテーブルトーク」、一柳廣孝・久米依子前掲書、p104-106
- 14 こう言った「TRPG」系のリブレイと呼ばれる文庫を主として扱っているレーベルが存在した。例としては、角川スニーカーG文庫 (角川書店、1994-1997)、旧・電撃ゲーム文庫 (メディアワークス、1994-1997) 等を挙げる事が出来る。
- 15 ライトノベル作品は読者に人気が出た場合、外伝的小説の発行、アニメやゲーム等に展開される場合が多い。こうした世界観を利用した二次的な展開は、場合によっては個人的なものにまで及ぶ場合がある (この場合は、二次創作や同人活動等と呼ばれる)。
- 16 小松和彦、「最後に笑う者―『物くさ太郎』にみる笑いとユーモア」、『神々の精神史』、北斗出版、1985年、p116-150
- 17 長夫役とは、長期的に課せられる夫役 (被支配者への強制労働) を指す。
- 18 稲田浩二 (代表編者)、『〔縮刷版〕日本昔話事典』、弘文堂、1994年、(物くさ太郎) p961
- 19 小松和彦前掲書 (P122) 本地譚とは、高い身分の人物がある不幸によりその地位を失う。しかし、受難・放浪の果てに元の地位に復帰する話。フランスの記号学者C・ブルモンの用語に従うならば、転落のプロセス+改善のプロセスから構成された物語。
- 20 小松和彦、「猿轡への殺意―昔話における民俗社会」、福田晃編、『日本昔話研究集成4 昔話の形態』、名著出版、1984年、p33-58
- 21 小松和彦 前掲書2、「猿轡への殺意―昔話における民俗社会」

- 22 限界小説研究会 編、「序文「セカイ状」化する世界に向けて」、『社会は存在しないーセカイ系文化論』、南雲堂、2009年、p6
- 23 高橋しん、『最終兵器彼女』（全7巻）、小学館、2000－2001年
- 24 秋山瑞人、『イリヤの空、UFOの夏』（全4巻）、メディアワークス、2001－2003年
- 25 新海誠が制作し2002年に公開されたアニメーション映画
- 26 小森健太郎、〈セカイ系〉作品の進化と頹落」、限界小説研究会 編、『社会は存在しないーセカイ系文化論』、南雲堂、2009年、p147－168
- 27 笠井潔、『探偵小説は「セカイ」と遭遇した』、南雲堂、2008年
- 28 笠井潔 前掲書、p57－58
- 29 上遠野浩平、『ブギーポップは笑わない』、メディアワークス、1998年
- 30 元長柁木、「パブリック・エナミー・ナンバーワン」、『ファウストVol.5』、講談社、2005年
- 31 ブギーポップ（不気味な泡）は、周囲に異変を感じた際に、もともと個人として存在する人物の人格から自動的に浮かび上がってくる人格を指し、その宿主には感知されない人格である。そして、ブギーポップ（不気味な泡）と言う呼び名は、そうした自身の特性から自分で名乗っている名前である。
- 32 群像劇とは、複数人の登場人物の別個の物語によって構成・進行される作品の総称。いくつかのタイプが存在するが、多くの場合特定の主人公の視点により物語が進行するのではなく、視点となる人物が複数人存在するという特徴を持つ。

（卒業論文指導教員 神田より子）