

谷川流 『涼宮ハルヒの憂鬱』 シリーズにおける物語世界の構成

横濱 雄二

はじめに

現在、ライトノベル、マンガ、アニメを中心とするサブカルチャーにおいては、それらのほかにラジオドラマ、CD（音楽、ドラマ）、実写映画、コンピュータゲーム、関連書籍（資料集、スピンオフなど）、キャラクターグッズ（フィギュアなど）など、さまざまな商品展開が一つの作品に関して行われるメディアミックスが盛んである。

本稿は『涼宮ハルヒの憂鬱』に始まる谷川流のライトノベル「ハルヒ」シリーズのうち長編作品を題材とし、メディアミックスにおける作品のあり方を分析するために、その作品の物語世界に着目する方法を探究するものである。

メディアミックスにおける物語を捉える視座については大塚英志の提唱した「物語消費」が先駆的業績であり、東浩紀はそれを受けて「データベース消費」を提唱した（大塚二〇〇一、同二〇〇三、東二〇〇一、同二〇〇七）。近年、三原龍太郎は両者の議論を一般化し、「世界観アプローチ」として整理している（三原二〇一〇）。

このうち、『涼宮ハルヒの憂鬱』シリーズをとりあげた三原の理論のうち、本稿の関心と重なるものを紹介しておこう。三原によればサブカルチャーでは、さまざまな文化要素からなる「文化のグローバルデータベース」が想定される。このデータベースにはさまざまな「文化要素」が、「生来的・土着的に属していた人々の集団や一定の地理的地域からは切り離されて」（三原、七三頁）収められている。そして文化要素を組み合わせて、一つの作品について「世界観」「キャラクター」「設定」という三概念が形成される。さまざまなメディアで展開される個々のエピソードは全て、世界観など三幅

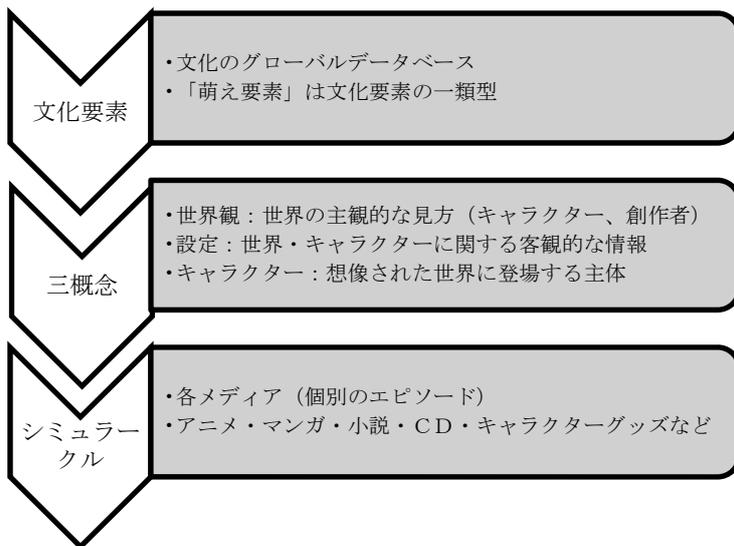


図1 世界観アプローチ（筆者による概念図）

対概念から派生すると捉えられる（図1）。この世界観アプローチの三概念について、三原は次のように規定する。

ここで「キャラクター」とは、創造された世界に登場する主体のことである。「設定」とは、キャラクターたちがその中でいき、活動する（主に客観的な）背景・舞台等を指す。「世界観」とは、すべてのキャラクターと設定

定がその下に統合されている世界のシステム全体、と定義できる。世界観はまた、その世界のクリエイターたちが当該プロジェクトを通じて表現しようとする主観的な意図やメッセージ（作者意図）も含む。（同七七頁）

この三概念は

文化産業における慣習や、自らも作り手である大塚英志の議論を参照しているが、設定と世界観の相違が明らかではなく、また、物語内容の水準である「世界のシステム全体」と、作りの手の水準にある「主観的な意図やメッセージ」が混在している。そこで本稿では、設定と世界観をひとつにまとめ、そのうち物語内容の水準における「世界のシステム全体」を、「物語世界」として把握する。

ここで、物語世界と物語内で具体的に提示される事物との関係を整理しておきたい。まず、アニメ『涼宮ハルヒの憂鬱』の演出を務めた山本寛は、インタビューの中で以下のように発言している。

山本…（略）そこにもうひとつの大きなコンセプトが浮上りまして。それが「超監督 涼宮ハルヒ」。もしハルヒが、この作品の監督だったらどうするだろう。そういうふうにはハルヒ様の御心を考えていくと……。〈コンプティーク二〇〇六、八三頁〉

三原はこれを踏まえ、「ハルヒ」の世界観の全体像を説明する「メタファア」的な『超監督涼宮ハルヒ』の存在を指摘している。

アニメ版「ハルヒ」の制作過程において、そのスタッフ

は「ハルヒ」の世界観の全体像を把握するために、それを一言で説明するメタファア的な「超監督涼宮ハルヒ」というキーフレーズを共有していたようである。彼らはメタテクスト的に涼宮ハルヒ本人がアニメ版「ハルヒ」の（超）監督であると仮定し、あたかもSOS団のメンバーが彼女の命令に従わなければならないように、「ハルヒ」制作スタッフは全員、涼宮ハルヒの指示に従って「ハルヒ」を制作しなければならない、と半ば本気で考えていたようだ。（三原、一三三頁）

三原は物語世界と作者意図を区分しておらず、ここでも両者は混在しているのだが、見るべきは「超監督涼宮ハルヒ」が物語世界を比喩的に表象するという観点である。

一方、大石和久はその北海道映画論のなかで、以下のように映画の表象について考察している。

要するに、「動く絵はがき」のような映画は「ポプラ並木、牧場、時計台」などの北海道に特徴的な部分を取り上げることで、それに北海道全体を代表させるのであるから、それは北海道の換喩的な（あるいはより厳密には提喩的な）表象である、と言えるのである。……中略……換喩的表象は、北海道の一部を取り上げるに過ぎないのだから、必然的にその他の部分は隠蔽される。とい

うことは、結局、北海道の全体的なあり方は、このような表象形態においては隠されてしまうのである。このように換喩的表象は隠蔽装置としても機能する。（大石、五〇頁）

映像には必ず枠がある。したがって映画の中の北海道は枠取られたもの、つまり枠によって切り取られたものにならざるをえない。北海道を撮影するということはその一部分を枠で切り取り、示すということではかありえないのである。であれば、北海道の表象が換喩的であることはむしろ必然である、と言わざるをえないだろう。（同五一頁）

換喩的表象は北海道をステレオタイプないメージに閉じ込めかねないが、新しい視角からの枠取りは、普段は見過ごされている北海道を開示する装置としても機能するのである（同五二―五三頁）

大石の指摘は北海道映画のみならず、文字やマンガなどサブカルチャーの他のメディアにも拡張可能と思われる。ここで三原に戻ると、涼宮ハルヒという登場人物は、「ハルヒ」シリーズの物語世界を換喩的に表象していることになるであろう。

さらに大石は映画の換喩的表象の隠蔽装置としての側面とその可能性とを指摘する。画面に映る具体的な事物(部分)は画面に映らない全体を想起させるが、その全体は覆い隠されている。全体から切り取る部分(換喩的表象)を別のものに変更すると、新しい全体のイメージを示すことができる。

いま述べたことは、以下の二点に要約しうる。第一に、物語の登場人物などの事物は、その属する物語世界を換喩的に表象しうる。第二に、その表象は物語世界の全体を提示するものではなく、一部が隠蔽されることになる。

ところで、筆者は上記の三原に先立ち、物語世界の原理について考察したことがある(横濱二〇〇九A、加藤編著二〇〇九所収)。その際は、マリー＝ロール・ライアンの考察(ライアン二〇〇六)に基づきつつ、合理性の原理とジャンルの想像力の原理の二つに整理した。このうち前者は、物語世界がその世界の成り立ちに対して合理的に、つまり調和するよう編成されるということである。『涼宮ハルヒの憂鬱』は現代日本の高校を舞台とした作品であり、特に作中で描かれていなければ、その世界は現代日本の私たちが生きている世界にごく近く、生活や事物を類推できることになる。もし魔法ファンタジーならば、異世界の原理が採用され、そのファンタジーの物語世界の地理や歴史、生態系は現代日本とは大きく異なるものの、それらの諸要素は互いに調和して物語世界を形成することになる。

後者のジャンル想像力の原理というのは、合理性原理の合理性の内容つまり物語世界の編成の配分は、ジャンルを基盤とする想像力の型に基づくということである。たとえばヤマグチノボルのライトノベル『ゼロの使い魔』(二〇〇四)、MF文庫J、メディアファクトリーの物語世界は、登場人物の幾人かの氏名が『三銃士』から採られているように、近世ヨーロッパを基盤としている。一方で強大な力を持つ指輪や魔法学園が存在するなど、『指輪物語』や『ハリー・ポッター』由来の要素も見てとれる。つまり、『ゼロの使い魔』のジャンルの想像力は、魔法を扱う学園もの、西欧の時代劇、魔法ファンタジーという複数のサブジャンルを包摂していると把握できる。このように、ジャンルの想像力の類型は、その作品の置かれるコンテキスト(この場合は日本のライトノベル、サブカルチャー)に大きく依存することになる²⁾。

先ほどの整理にこれを第三点として加えよう。物語世界はなるべくその内部の諸要素を調和するように編成されるが、その調和の配分は、物語そのものの属するジャンルの想像力によって決定される。

ところで、「ハルヒ」シリーズは、キャラクターとジャンルの関係を顕在化させた作品である。その意味で世界観モデルへの批評性も発揮しており、本稿で題材とするにふさわしい。実のところ、本稿の分析は二〇一〇年に行った筆者の口頭発表に基づいているのであるが、その後、雑誌『ユリイカ』の

総特集「涼宮ハルヒのユリイカ」において、池田純一が同様の指摘をしているため、ここで引いておこう。

SOS団の団員はいずれもSFジャンルのテーマを召喚するための対読者用インターフェースとしてある。長門は宇宙SF、朝比奈さんは未来(時間)SF、小泉は超能力SFのアーカイブの呼び出しキーである(ハルヒは創造神、キヨンは異世界人かもという見立ても含まれる)。背後には、普遍テーマとしてそれぞれのSFジャンルの物語的想像力が畳み込まれている。長門有希という名は登場人物名であると同時に、宇宙人の隠語として機能するという具合にだ。(池田、六〇頁)

最後の一文は表象の換喩的性質を指すと思われる、池田の右の整理は、「ハルヒ」シリーズの登場人物とジャンルとを端的に対応づけている。しかし残念なことに、これ以降の池田の分析は別方向へ向かい、キャラクター／ジャンルの対応関係が十分生かされているとはいえない。そのため、本稿では次章以降、改めて両者の関係を確認しつつ、「ハルヒ」シリーズの物語世界について考察しよう。

本シリーズは、キヨンというニックネームの男子高校生が、エキセントリックな女子高校生涼宮ハルヒの引き起こす騒動に巻き込まれてゆくというものである。第一作『憂鬱』では、高校入学直後の出会いが描かれる(以下、作品名として題末尾を略称する)。ハルヒはクラスの自己紹介で「ただの人間には興味ありません。この中に宇宙人、未来人、異世界人、超能力者がいたら、あたしのところに来なさい。」(『憂鬱』、一一頁)と公言し、キヨンのほか、長門有希、朝比奈みくる、古泉一樹の三人を半ば強引に勧誘して「SOS団」なる同好会を結成する。

ここで注目すべきは、長門たち三人がそれぞれの目的をもってハルヒに接近したことである。三人はそれを別々の機会に、ハルヒ本人ではなくキヨンに対して説明するのだが、その中に、彼らの属する物語世界のジャンルの想像力が織り込まれている。

まず、長門有希は「この銀河を統括する情報統合思念体によつて造られた対有機生命体コンタクト用ヒューマノイド・インターフェース」(同一一九頁)であり、一方ハルヒは「自分の都合の良いように周囲の環境情報を操作する力がある」(同一二三頁)という。これは宇宙を扱ったSFのサブジャンルに対応している。次に、朝比奈みくるは自分が未来人であり、ハルヒが起こした時空の歪みが原因で、ある時点から過去へ時間移動ができないと述べる(同一四五―一四七頁)。これは

時間を扱ったSF（タイムトラベルもの）に対応する。最後に、古泉一樹は超能力者であり、同様の超能力者たちとともにハルヒの無意識の抑圧が生み出す「閉鎖空間」という別世界で、「神人」と呼ぶ巨人と戦っている。小泉によれば、神人を倒さねば現在の世界は消滅するという（同一六三一―一六五頁）。これは超能力もののSFである。このように、三人の登場人物は三つのSFのサブジャンルの換喩として提示されている。なお、先の池田の論では換喩的機能を「対読者用インターフェース」、ジャンルの想像力を「アーカイブ」「SFジャンルの物語的想像力」と呼んでいると捉えられる。

一方、キョンとハルヒの物語世界は、基本的に高校生活を舞台とする学園もののジャンルの想像力に基づいている。日本のサブカルチャー作品に例を求めると、高校生活にSFとラブコメの融合としては高橋留美子『うる星やつら』（少年サンデーコミックス、小学館、一九七八―八七）が、同じくSFと高校での奇妙な部活動に着目するとゆうきまさみ『究極超人あくる』（同、同、一九八五―八七）が想起される。しかし、これらは「ハルヒ」シリーズとは異なり、SFと学園ものがそれぞれの作品固有の配分で一体化した一つのジャンルの想像力に基づく物語世界を形成しており、前者では宇宙人、後者では自我を持つロボットが高校生活に登場するものの、そのこと自体が物語の中心となることはない。一方、「ハルヒ」シリーズでは、高校生活からかけ離れたSF的な

事象をどのように扱うかが物語の中心である。この意味では、「ハルヒ」の方がより複雑な構成をとった作品といえる。

では、この学園ものの物語世界とSFの物語世界とを関係づけ、「ハルヒ」の物語を駆動する装置は何であろうか。長門、朝比奈、古泉三者の説明に共通するのは、ハルヒが彼らのSF的物語世界の中心的存在であるものの、ハルヒ自身はそれを認知していないことである。たとえば古泉は「彼女はまだ自覚的に神のごとき力を発揮出来はしない。無意識のうちに偶然その力を行使しているにすぎません。」（『憂鬱』、一六九頁）と説明している。一方、彼らはキョンに対して自らの来歴を語り、それを信じるように求める。キョンは三人の説明を吟味し、現実かどうか判断する立場に置かれる。物語は、ハルヒが引き起こした何らかの不思議な事象に対し、三人の登場人物がそれぞれ仮説を提起し、キョンがそれらをもとに解決をはかるといふ展開をたどる。これは謎に対して論理的解決を与えるという、ミステリの基本的構成と一致する。

仮説はありうべき世界の姿を示すことであり、論理的解決は仮説として提示された可能世界の一つと現実世界とが一致することと把握できる（横濱二〇―二三）。この可能世界―現実世界の関係を導入すると、ハルヒがもたらした謎に対して三つの可能世界が提示され、それらを踏まえキョンが学園ものの物語世界との合理性を保つ解説を与えることによつて、最終的な解決をはかることになる。このとき、謎の発生

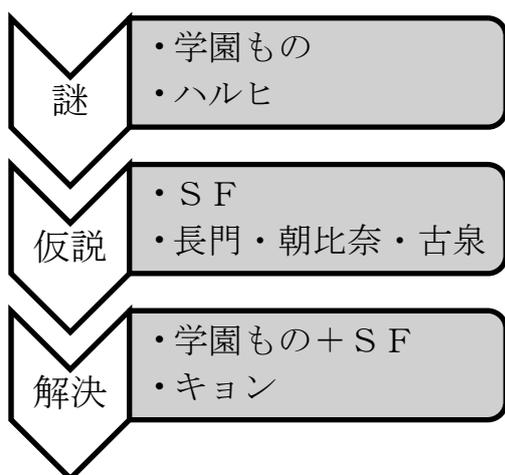


図2 『憂鬱』の物語世界の構成

撰した新たな物語世界が形成されるのである。そして、登場人物を行動させ、あるいは物語世界の一連の運動を促す駆動力として、「謎―解決」というミステリのジャンルの想像力が働いている(図2)。さらに付け加えると、ここでジャンルの想像

前と解決後の二つの物語世界は厳密には異なっている。学園ものの物語世界は、SFのジャンルの想像力を加えられ、両者を統合した新たな物語世界を形成しているのである。

このような見方に立つと、『憂鬱』は、物語世界を換喩的に表象する登場人物の言説と行動によって、学園ものとSF(のサブジャンル三つ)のジャンルの想像力を配分し、『憂鬱』固有の物語世界を形成するまでの物語と整理できる。登場人物で表せば、ハルヒの物語世界は、長門・朝比奈・古泉の物語世界を含みつつ、最終的にキョンの物語世界によって包摂される。第一に学園ものが存在し、次に三つのSFのサブジャンルが仮説として示され、最終的に学園ものを中心に三つのSFサブジャンルを緩やかに、つまり対立させずに包

力の原理は拡張されている。ある物語世界の内部に備えられる事物や人物について、ジャンルを基盤として推測できる力というのが、当初のジャンルの想像力の原理であった。しかし、「謎―解決」はミステリの典型的なジャンルの想像力の型であるものの、具体的な事物ではなく、物語の展開の方向を指示するものである。具体的な事物ではなく、物語の展開を規定するような想像力のあり方もまた、ジャンルの想像力の一種なのである。

三

第二作『涼宮ハルヒの溜息』では、ハルヒたちによる自主映画撮影の模様と、その背後でハルヒが無意識に引き起こす不思議な事象に翻弄されるキョンたちの姿が描かれる。この映画制作と事象との関係のなかに、いま考察した換喩的表象と物語世界の構築を見ることができると言える。

ハルヒは撮りたいものを撮るといふスタンスで映画制作を進めてゆくのであるが、これを具体的な描写やエピソードから出発し世界観へ至る手法と捉えることができるだろう。言い換えると、涼宮ハルヒの映画作法は、部分としての具体的な事物が換喩として指示するはずの全体(つまり物語世界)を後から構築あるいは変更することを示す。この事態を、作中で古泉が以下のように指摘している。

「おそらく涼宮さんは、今の状況が楽しくてしかたがないのですよ。想像力を駆使して自分だけの映画を撮るという行為がです。まさに神のように振る舞えますからね。……中略……映画の中では彼女の思う通りに物語は進みます。どんな設定であつても可能でしょう。涼宮さんは映画という媒介を利用して、一つの世界を再構築しようとしているのです」（『溜息』、一七六頁）

ここで古泉が問題としているのは、撮影中に監督のハルヒより目からビーム（光線兵器）を出すように命じられた朝比奈みくるが、映画の特殊効果としてではなく、兵器として十分な破壊力を有する不可視の光線を照射したことである（同一二七―一四三頁）。撮影の際、ハルヒは光線の存在に気付かなかつたものの、他の登場人物には衝撃的な事態であつたことが示されている。他にも、撮影場所である神社の境内にいる鳩がすべて白鳩に変わり、桜が狂い咲きや言葉話を話す猫など、ハルヒの気付かないところで映画制作に都合の良い事象が発生する。これらについて古泉は「涼宮さんの映画内設定が世界の常識として固定される恐れが出てきた」（同一二九頁）と説明している。つまり、ハルヒというキャラクターの持つ（超）能力が、彼女たちの制作している映画内の物語世界のジャンルの想像力と、映画外の物語世界のジャンルの

想像力とを交錯させているのである。

ここまでで明らかであるが、『溜息』は『憂鬱』を引き継ぎつつ、物語世界の操作可能性を明示した作品である。このことについても、作中で古泉が説明を加えている。

「では涼宮さんの映画がどのようなジャンルのものになるのか、それを決定づける必要がありますね」

さあ、またこいつはわけの解らないことを言い出すつもりだぞ。

「物語の構造は大まかに分けて三つに分類することが出来ます。物語世界の枠組みの中で進むか、枠組みを破壊して新たな枠組みを作り上げるか、破壊した枠組みをまた元通りに直してしまうか」（同一三二頁）

古泉は映画のジャンルが重要だと言い置いてから、物語の展開を、所与の物語世界にとどまる、新たな物語世界を構築する、物語世界が一度変化した後で所与のものに戻るという三種類に区分する。差しあたりこれらを順に物語世界の「保持」「変容」「回帰」と名付けよう。『溜息』の展開に即して考えると、光線の存在などの事象があるため、「保持」の余地はない。第二の「変容」として、喋る猫をどう捉えるかが古泉とキヨンの間で検討されている。古泉は「猫が喋るなんておかしなことですから、喋る猫の存在を現実化するには世界

「そのものの再構築が必要です。」と述べたうえで、その原理が「SF的な世界観」によるか「ファンタジーの論理」によるかを予想している（同二三四頁）。

第三の「回帰」の例として、古泉は本格ミステリと夢オチの二つを挙げている（同二三七―三三九頁）。このとき、本格ミステリではあらゆる信じがたい事象は全てトリックとして説明されるため「我々の現実は変容することはない」（同二三八頁）と古泉は指摘しているが、これは所与の物語世界のジャンルの想像力に合致した仮説のみを採用するという意味で、本格ミステリの論理的解決の一方策に過ぎない。つまり、信じがたい現象という謎に対して、一見すると超自然的な、言い換えれば第一の物語世界のジャンルの想像力に合致しない仮説が提起されたとしても、最終的に第一のジャンルの想像力で説明できれば、物語世界は「回帰」することになる。

さて、ここで古泉の説明を離れる必要がある。古泉は先の三分の前提として、「フィクション」（制作中の映画の物語世界）と「現実」（「ハルヒ」シリーズの物語世界）との差異を重視している（同二三二頁）。物語世界が変更されない「保持」か「回帰」の場合、その物語世界のジャンルの想像力と一致する事象・事象が「現実」であり、一致しないものは「フィクション」である。喋る猫はフィクションと現実の混同と

なり正当化できない一方、宇宙人などの存在は疑問視しないという古泉の見解は、当然ながら古泉自身の存在する物語世界のジャンルの想像力と一致している。しかし、ハルヒの認識によって書き換わってしまうという意味では、ここで言う「フィクション」と「現実」との差異は強固なものではない。

つまり重要であるのはある事象がその属する物語世界にとって虚構的か否かではなく、所与の物語世界のジャンルの想像力では包摂できない事象の処理のされ方である。事象 x を合理的に説明できる可能世界は、たとえばSFやファンタジーのように、A、B、Cといくつも想定できる。そして x がABCのいずれかにおいて「論理的解決」を得ると、所与の物語世界Mに可能世界Aのジャンルの想像力を加えた新たな物語世界Nが出現することになる。このことについて、古泉はキョンに対し、「あなたの現実認識は、一年前と今ではすでに違うものになっていくはずですよ」（同二三三―三三四頁）と指摘することで明らかにしている。

同じことを事象 x に着目して述べると、 x の説明としてAが採用された場合、そのAと所与の物語世界Mとの間で合理性の原理が発揮され、新たな一つのジャンルの想像力M・Aからなる物語世界Nが形成されることになる。これは x の処理によってMがNに変容することを示す。つまり、換喩的表象の操作によって、物語世界は変容するのである（図3）。

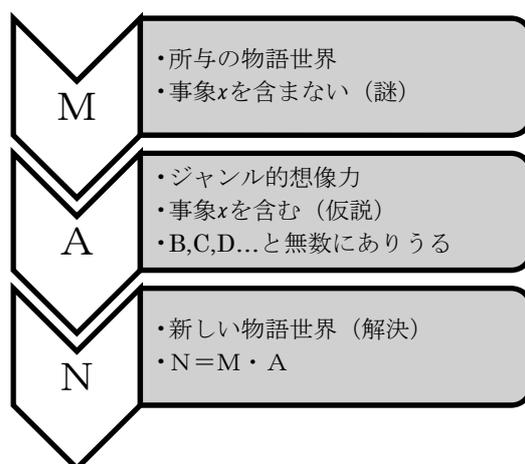


図3 物語世界の「変容」

画内の物語世界とを、古泉の区分に沿って「現実」と「フィクション」に振り分けるのである。

『この物語はフィクションであり実在する人物、団体、事件その他の固有名詞や現象などとは何の関係もありません。嘘っぱちです。どっか似ていたとしてもそれはたまたま偶然です。他人のそら似です。(中略)ねえ、キヨン。何でこんなこと言わないといけないのよ。あたりまえじゃないの』(同二六九頁)

ハルヒの「あたりまえ」という言葉は、物語世界の合理性

『溜息』では、『憂鬱』で構築された物語世界に新たなジャンルの想像力を付与するのではなく、映画制作以前の物語世界を「保持」すべく、キヨンや古泉たちが奔走する。具体的には、完成した映画の最後にハルヒが以下のナレーションを入れることで、自身自身の物語世界と映画内の物語世界とを、古泉の区分に沿って「現実」と「フィクション」に振り分けるのである。

『溜息』では、『憂鬱』で成立した「ハルヒ」シリーズ固有の物語世界にそのジャンルの想像力によって説明できない換喩的表象が現れ、その表象をどのようなジャンルの想像力によって解決させるかが物語の展開を促しているのであるが、最終的には『憂鬱』の物語世界を「保持」することとなる。一方、『憂鬱』は先述のとおり学園ものにSFが配分された固有のジャンルの想像力による物語世界を構築している。両作品とも、表象の意味づけを変更することによってジャンルの想像力の配分が変更され、物語世界もまたそれに応じて再構築されるという構造を露呈させているのである。

四

「ハルヒ」シリーズでは、特に『消失』以降の長編で、登場人物の心理的成長が取り上げられるようになる。『消失』では、長門有希が自分でも理解しかねるエラーのため世界を再構築し、SOS団の誰も特別な能力を持たない世界、すな

わち単純な学園ものの物語世界へとキョンを移動させる。

俺には解る。

長門が自分でも理解できない異常動作の引き金が何だったのか。積もり積もったエラーデータとやらが何なのか。

それは思いつきりベタなシロモノなんだ。プログラム通りにしか動けないはずの人工知能でも、そんな回路が入っていないロボットでも、時を経たらそいつを持つようになるのがパターンなんだ。お前には解るまい。だが俺には解ることだ。たぶんハルヒにも。

俺は長門の困惑した顔を心ゆくまで観察した。文芸部員の儂い女子生徒は、居心地が悪そうに立ちつくすのみだった。その今にも消え入りそうな姿に俺は心中で語りかける。

——それはな長門。感情ってヤツなんだよ。

(中略)

バグだと？ エラーだ？

うるせえ。そんなもんじゃねえ。

これは長門の望みだ。こういう普通の世界を、長門は望んだのだ。(『消失』、二〇八―二〇九頁)

引用のとおり、キョンはそのエラーを「感情」として肯定

的に捉えており、これ以降も長門のみならず他の登場人物の変化をも「成長」として肯定的に言及する。『消失』に続く長編『陰謀』では、たとえば以下のような述懐が見られる。

今の朝比奈さんがどこまで気づいたかは解らないが、古泉の言うとおり、SOS団の連中は全員が少しずつ変化しつつあるようだ。……中略……

——宇宙人、未来人、異世界人、超能力者がいたら、あたしのところまで来なさい。

——宇宙人や未来人や超能力者を探し出して一緒に遊ぶことよ！

まるで実現したと知っているかのようだ。

それもこれも全部まとめて成長なんだと思いたい。

もっとも、俺がどれだけ成長したかは自分では解らないが。(『陰謀』、七八―七九頁)

また、キョンは「たったの三日で俺は郷愁を覚えずにいられなくなるほどこの部屋に帰属意識を持つちまつて」(同一九六頁)おり、古泉もまた「僕の所属団体はいまや『機関』よりもあそこであると感情が訴えかけている」(同三七〇頁)と述べる。SOS団への帰属意識を持ち、その中で自分たちの成長を実感するということは、「宇宙人や未来人や超能力者を探し出して一緒に遊ぶ」という「ハルヒ」シリーズのジャン

ルの想像力の定着を示しており、そこに「成長」が加えられていると捉えられよう。「ハルヒ」シリーズの物語世界は、固有のジャンルの想像力として安定しつつ、さらに変化しているといえる。

一方、『憂鬱』において、学園ものの物語世界に帰着するためにはキヨンからハルヒにキスしなければならぬなど、恋愛もまた「ハルヒ」シリーズの一部と捉えられる。『陰謀』のストーリーラインのひとつが、バレンタインデーのチョコレートに関するものであることをこれに加えてもよいだろう。『陰謀』に続く長編の『分裂』では、キヨンの中学時代の親友である佐々木という少女が登場し、ハルヒは仲の良い二人を見て表面上平静を保つものの、内心の動揺が閉鎖空間の頻発として現われる。このように、明白なたちではないものの、恋愛もまた「ハルヒ」シリーズに含まれている。

もちろん、成長、恋愛ともに「ハルヒ」シリーズの固有のジャンルの想像力と排他的なものではない。むしろ、本稿の前半で言及した『うる星やつら』のように、学園ものと恋愛（ラブコメ）はよく見られる組み合わせであり、恋愛と人格的成長も同様であろう。「ハルヒ」シリーズは総じて、学園ものにSFを加えたジャンルの想像力に基づく物語世界を構築している。そして物語を展開させる駆動力として、個々のエピソードではミステリの「謎―解決」が採用されつつ、シリーズを通じて成長と恋愛が織り込まれているのである。

五

ところで、『分裂』と続編『驚愕』前後編は、 α と β という二つのパートに分けられており、両者は同じ時間軸でありながら、登場人物が異なる行動をとる別個の物語世界である。たとえば『分裂』の α で、キヨンは日曜日に「孤独を満喫してダラダラするうちに日が暮れていた」（同一七五頁）とあるが、 β では朝早くに起き出し、佐々木および彼女に接近した宇宙人、未来人、超能力者らと話し合いを持つ。その場で超能力者橋京子は「あたしたちは涼宮ハルヒさんではなく、この佐々木さんこそが本当の神的存在なのだと考えています」（同一八六頁）と宣言し、佐々木がハルヒと同様に世界を改変する能力を持つことが明かされる。

β の物語世界では、SOS団のジャンルの想像力と、佐々木たちのそれとが交錯しつつあるといえよう。また、先ほどの話し合いでは、SOS団と異なり、佐々木たちは良好な人間関係を構築していないことも描写されている。この点で、佐々木たちとハルヒたちとは、「成長」の前と後として対比しうる。

ここでこれまでの「ハルヒ」シリーズに即して『分裂』および『驚愕』の物語世界の動態を述べると、これまでの「ハルヒ」シリーズのジャンルの想像力に基づく α に対し、SF

世界として存在し、その後統合するというのが作品中の古泉の説明であるが、そこにあるのは $\alpha \cdot \beta$ という一個の物語世界であり、 α 、 β それぞれはもはや存在しないのである。

もう一つ注目すべきは、 $\alpha \cdot \beta$ という物語世界の複数性をキヨンが受け入れていることである。これまでの物語世界の「変容」「保持」とは異なり、キヨンは「謎―解決」の後にも、選択されなかった物語世界を、「本当にあった」現実世界として認識しているが、これは従来とは大きく異なる物語世界を提示しているのである。

というのも、「ハルヒ」シリーズは学園もののジャンルの想像力を基盤としており、学園ものは私たちが生きている生活世界と近接している。私たちには、同じ時間に全く異なる行動をとること、つまり同時に二つの世界を生きることとはできない。したがって、キヨンが逢着した物語世界 $\alpha \cdot \beta$ は、学園ものを基盤としつつも私たちの生活世界の合理性が及ばないような「奇怪な」ジャンルの想像力に基づくものとなる。このとき、生活世界からの類推という、これまでの「ハルヒ」シリーズで働いてきた合理性の原理は退けられ、可能世界論的なSFが前景化しているといえるのだが、その解決は既に見たとおり、矛盾する同時存在の記憶を保持するといふものである。

これは、換喩的表象と同様に、物語世界もまた操作可能な体系に属することを示しているのではないであろうか。「ハ

ルヒ」シリーズのキャラクターは、それぞれのジャンルの想像力を換喩的に表象する点において記号といえるが、物語世界もまた操作可能である点において記号的な存在といえる。私たちは自らの生活世界と同様に、物語世界もまた登場人物にとつての生活世界であると類推するが、それはそのような合理性の原理が適用される場合においてのみである。『驚愕』は、「ハルヒ」シリーズの固有性としての物語世界の動態を踏まえ、さらにそれを矛盾したまま成立させるといふ記号的操作が可能なものとして提示しているのである。

おわりに

メディアミックスの物語を捉えるとき、従来は世界観があり、そのなかでキャラクターが行動すると捉えられていた。背景としての世界観はメディアミックスを統御する装置として重要であるものの、データベース／世界観／エピソード相互の関係は階層秩序として規定されるのみであり、むしろ着目されたのは「リアリズム」という名で呼ばれるキャラクターの存立条件であった。世界観モデルは、メディアミックス全体を静止したものととして、外側から大きく眺めるものだったと言える。

本稿では、その世界観を物語世界としてとらえ、ジャンルの想像力とキャラクターの換喩的関係を軸として、個別の工

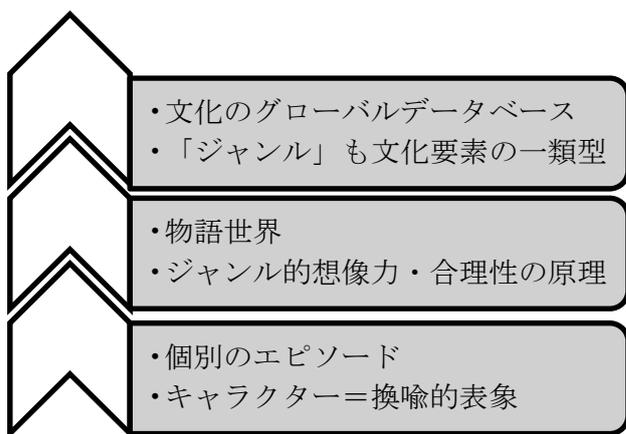


図5 物語世界モデル

ピソードにおける物語世界の動態を分析し、メディアミックスにおける個別のエピソードが世界観などの三幅対概念の単なるシミュラクルに留まらず、逆にそれらを書き換える可能性を示唆した(図5)。メディアミックスにおいては、個別のエピソードをキャラクターとジャンルの想像力に着目しながら分析することで、表象/物語世界/ジャンルという階層の相互関係を視野に入れることが可能になる。そして、ジャンルを参照することで、サブカルチャーのデータベースにおける文化要素相互の関係、つまりサブカルチャーのコンテキストあるいは歴史を、作品論と組み合わせる可能性が生

じるということでもある。このように、本稿で採用した「物語世界モデル」は、作品に対して微視的動態的にアプローチすることで、作品をより詳細に分析すると同時に、単に要素の集積としてのデータベースではなく、要素相互間の関連性を踏まえたコンテキストへと作品を開くものである。もちろん、本稿で積み

残した問題は数多く、「ハルヒ」シリーズを作品外のコンテキストと十分に関連づけるには至っていない。加えて、ジャンルの想像力は必然的に作品の置かれるコンテキストや受容の問題を引き込むことになる。たとえば、これらメディアミックス作品では「二次創作」と呼ばれる、ファンによる既存の世界観に基づいた新たな作品の創出が見られる。あるいは、作品の舞台となった地域を実際に訪問する「聖地巡礼」という観光行動も行われている。作品をとりまく文脈と受容のあり方とは別に、理論面の探究、たとえば文学研究における認知物語論など物語理論の成果とも関連づけてゆく必要があるであろう³⁾。これら多くの問題については、機会を改めて論じることとしたい。

参照・引用文献

- 谷川流(すべて角川スニーカー文庫、角川書店)
- 『涼宮ハルヒの憂鬱』二〇〇三・六(長編)
 - 『涼宮ハルヒの溜息』二〇〇三・一〇(長編)
 - 『涼宮ハルヒの退屈』二〇〇四・一(短編集)
 - 『涼宮ハルヒの消失』二〇〇四・八(長編)
 - 『涼宮ハルヒの暴走』二〇〇四・一〇(短編集)
 - 『涼宮ハルヒの動揺』二〇〇五・四(短編集)
 - 『涼宮ハルヒの陰謀』二〇〇五・九(長編)
 - 『涼宮ハルヒの憤慨』二〇〇六・五(短編集)

『涼宮ハルヒの分裂』二〇〇七・四（長編）

『涼宮ハルヒの驚愕』前後編、ともに二〇一一・五（長編）

テレビアニメ『涼宮ハルヒの憂鬱』（京都アニメーション制作、石原立也監督）

第一期 二〇〇六・四一七、全一四話

第二期 二〇〇九・四一一〇、全二八話（第一期再放送含む）

東浩紀『動物化するポストモダン』講談社、二〇〇一

東浩紀『ゲーム的リアリズムの誕生』講談社、二〇〇七

池田純一『情報統合思念体の驚愕』、『ユリイカ』二〇一一・七臨時

増刊号（第四三巻第七号）、二〇一一・六

井上優『可能世界を読み渡ること』、西田谷洋・浜田秀編『認知物語論の臨界領域』ひつじ書房、二〇一一

大石和久『北海道と映画』、『開発論集』北海道大学開発研究所、

第七五号、二〇〇五・三

大塚英志『定本物語消費論』角川書店、二〇〇一

大塚英志『キャラクター小説の作り方』講談社、二〇〇三

コンプティーク編『涼宮ハルヒの公式』角川書店、二〇〇六

西田谷洋『認知物語論とは何か？』ひつじ書房、二〇〇六

三原龍太郎『ハルヒGUSA』NTT出版、二〇一一

諸岡卓真『現代本格ミステリの研究』北海道大学出版会、二〇一一

ヤーコブソン、ローマン『言語の二つの面と失語症の二つのタイプ』、

同『一般言語学』みず書房、川本茂雄ほか訳、一九七三

横濱雄二『複数形で見ること』、加藤幹郎編著『アニメーションの映

画学』臨川書店、二〇〇九（A）

横濱雄二『ぬげだすからだ』、飯田祐子ほか編著『少女少年のポリテ

イクス』青弓社、二〇〇九（B）

横濱雄二『二つの物語世界の相克』、押野武志・諸岡卓真編著『偏光する日本探偵小説』北海道大学出版会、二〇一三（刊行予定）

ライアン、マリー・ロール（岩松正洋訳）『可能世界・人工知能・物語理論』水声社、二〇〇六

※ 本稿は日本近代文学会二〇一〇年度秋季大会（二〇一〇・一〇・

二四、三重大学）のパネル「ゼロ年代とメディアミックスの荒野

——固有名の彼方へ」（司会：柳廣孝、発表：飯倉義之、横濱雄二、大橋崇行、水川敬章）における発表「メディアミックスのとらえ

方——キャラクターとジャンルを視座に」に基づいている。

一 大石は提喻を換喻に含めたうえで、映画における換喻についてヤーコブソンの議論を検討している（ヤーコブソン一九七三参照）。

二 ここで三原の文化要素のデータベースを想起できるだろう。ライトノベルをはじめとするサブカルチャー作品にはさまざまなジャンル、サブジャンルがあり、先行する諸作品を参照しつつ、それら

諸ジャンルを生成あるいは変化させていると見ることができると

三 たとえば井上優二〇一一、西田谷洋二〇〇六の第三部など。