

坂上秋成著 『Keyの軌跡』

大場, 健司
台湾国立国防大学語文中心 : 専任教師

<https://doi.org/10.15017/4113190>

出版情報 : 九大日文. 36, pp.71-74, 2020-10-01. 九州大学日本語文学会
バージョン :
権利関係 :

坂上秋成著『Key of the 軌跡』

大場 健司

かつて東浩紀（一九七二年―）は、村上春樹（一九四九年―）の小説や庵野秀明（一九六〇年―）のTVアニメ『新世紀エヴァンゲリオン』(GAINAX、一九九五年一〇月―一九九六年三月)、小説形式のアドベンチャー・ゲーム (ADV) であるビジュアルノベル (Visual Novel) を「セカイ系」として高く評価した。「セカイ系」という言葉は、日常的な恋愛と世界のカタストロフ (catastrophe) を、社会という中間項を媒介せずに結びつけたサブカルチャー (subculture) における一つのジャンルを指して用いられている。「セカイ系」の代表作としては、『ほしのこえ』（二〇〇二年二月）から『天気の子』（コミックス・ウェーブ・フィルム、二〇一九年七月）に至る新海誠（一九七三年―）のアニメ映画や高橋しん（一九六七年―）のマンガ『最終兵器彼女』（ビッグコミックスピリッツ）二〇〇〇年一月号―二〇〇一年一〇月号）などが挙げられることが多い。そして、東は村上春樹の長編小説『世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド』（新潮社、一九八五年六月）から舞城王太郎（一九七三年―）の長編小説『九十九』講談社ノベルス、二〇〇三年四月）に至る「セカイ系」的な文学を「寓話的で幻想的でメタ物語的なポストモダンの実存文学」と呼び、そこに「まっ

たく新しい日本文学史」の可能性を見いだした（東浩紀「世界を肯定すること」『ゲーム的リアリズムの誕生―動物化するポストモダン2』講談社、二〇〇七年三月）二八九頁。

このような東の「セカイ系」論に対して批判を行ったのが、宇野常寛（一九七八年―）であった。宇野は「セカイ系」的な戦闘美少女やトラウマを負った美少女への「萌え」を「レイプ・ファンタジー」と呼んで批判している（宇野常寛「肥大する母性のデイストピア―空転するマチズモと高橋留美子の「重力」」『ゼロ年代の想像力』早川書房、二〇一一年九月）二四二頁。宇野は「セカイ系」（引きこもり）に対して「サヴァイブ系」（決断主義）を主張し、「ゼロ年代の想像力」の可能性をアイドル・グループ AKB48 に見いだしているが、このような宇野の「セカイ系」批判に対しては村上春樹研究からの反論もあり、「なぜ宇野は女性アイドルという虚像と産業構造を肯定する自分自身の「レイプ・ファンタジー」には寛大なのだろうか」と批判されている（横道誠「村上春樹『世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド』の3つの論点―7つの翻訳（英訳、フランス語訳、2つの中国語訳、ドイツ語訳、イタリア語訳、スペイン語訳、ポップカルチャーの変質とセカイ系の現状（あるいは新しい文学史の希求）、大江健三郎の「ファン」としての村上―」(MURAKAMI REVIEW) 第0号（創刊準備号）、二〇一八年一〇月）四六頁）。

以上のような「セカイ系」をめぐる東／宇野の論争において、常に中心的な論点となっていたのが、ビジュアルノベルというゲーム・ジャンルであった。ビジュアルノベルとは、プレイヤ

ーがキャラクターのイラスト見て音楽を聴きながらシナリオを読むという小説のようなゲームのことで、「ノベルゲーム」(Novel Game)や「サウンドノベル」(Sound Novel)とも呼ばれている。物語のエンディングは複数用意されており、プレイヤーは選択肢を選びながらシナリオを読み進めることで、毎回異なる物語を楽しむことができる。このジャンルではスーパーファミコン (SFC) 用ゲーム『かまいたちの夜』(チンソフト、一九九四年一月)のシナリオを推理小説家の我孫子武丸(一九六二年)が担当しているなど、ロールプレイング・ゲーム (RPG) と並んで物語性が豊富で、小説家がシナリオに参加することもある。こういったビジュアルノベルの中でも、東らのポストモダン (Postmodern) なサブカルチャー論において特に議論の対象となつたのが、「泣きゲー」と呼ばれる、ゲーム・ブランド Key による感動的なビジュアルノベル、及びそのアニメであった。一九九〇年代後半以降、オタクたちの間では泣きながらゲームをプレイし、アニメを視て涙を流すのが流行してきたのである。Key とは、ゲーム会社ビジュアルアーツ (Visual Arts) 内にシナリオライター・作曲家の麻枝准(一九七五年)が中心となつて作つたゲーム・ブランドであり、作曲家の折戸伸治(一九七三年)などが在籍している。過去には、ビジュアルノベル『Kanon』(Key、一九九九年六月)のシナリオを麻枝と共に担当したシナリオライター・小説家の久弥直樹や、長編小説『青猫の街』(新潮社、一九九八年二月)で第一〇回ファンタジーノベル大賞優秀賞を受賞した小説家・シナリオライターの涼元悠一(一九六九

年)、イラストレーターの樋上いたるといった著名なスタッフが在籍していた。その Key の初期の代表作には、ビジュアルノベル『AIR』(二〇〇〇年九月)や『CLANNAD』(二〇〇四年四月)があり、これらの作品はゼロ年代に京都アニメーション(京アニ)によつてアニメ化され、高い評価を得てきた。

今回の書評で取り上げる坂上秋成(一九八四年)著『Keyの軌跡』(星海社、二〇一九年一月)は、そのような Key の全体像を描く試みになつていよう。著者の坂上氏は長編小説『惜日のアリス』(河出書房新社、二〇一三年四月)で知られる小説家で、ライトノベル (Light Novel) でも知られている。また坂上氏は本書と同じく星海社新書から『TYPE-MOON の軌跡』(星海社、二〇一七年一月)を発表し、ゲーム/アニメ『Fate』シリーズで知られる小説家・シナリオライターの奈須きのこ(一九七三年)やイラストレーターの武内崇(一九七三年)を論じており、本書はその Key ヴァージョンであることが窺える。星海社新書からは大塚英志(一九五八年)の『「おたく」の精神史——一九八〇年代論』(星海社、二〇一六年三月)などのサブカルチャー論が出版され、星海社文庫からは奈須きのこや竜騎士07(一九七三年)のライトノベルが出版されており、星海社のレーベルはサブカルチャーの一翼を担ってきたと言つてもよい。

それでは次に、本書のポイントを章ごとに挙げていきたい。本書の内容は関係者へのインタビューに基づいており、それだけで資料的価値がある。第一章では、麻枝准がシナリオライターになつた背景に、『マイコン BASIC マガジン』(一九八二年七

月号刊行（二〇〇三年五月号終刊）で紹介されていた栗本薫（一九五三—二〇〇九年）の『グイン・サーガ』シリーズ（ハヤカワ文庫、一九七九年九月）や、読者の選択で物語が変わる「ゲームブック」（Gamebook）の存在があったことは興味深い。更に、作曲家としての麻枝の原点には、PCを用いてTM NETWORKのバンドスコアを打ち込んだことがあったという。また、「鬼畜サイコ涙腺ゆるまし系」と呼ばれた『MOON.』(Travis、一九九七年一月)に、『新世紀エヴァンゲリオン』に代表されるオカルト・ブームが反映されていることは一九九〇年代のサブカルチャーを考察する上で面白い。『ONE ～輝く季節へ～』(Travis、一九九八年五月)については、村上春樹『世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド』の影響を受けつつも、村上とは違い、メタな世界（永遠の世界）／現実の世界が溶け合う世界観を提示したことが評価されている。

第二章では『Kanon』がインターネット黎明期にネット上の掲示板（葉っぱ）や二次創作をとおして人気を博したことが示されている。

第三章で扱われるのは『AIR』である。この作品はこれまで大澤真幸（一九五八年）によって、規範を保証する超越的な「第三者の審級」の「撤退」を表したものとして高く評価されている（大澤真幸「不可能性の時代」岩波書店、二〇〇八年四月）二〇二二—二〇六頁）。つまり、主人公がカラスへの変身を遂げることで物語に介入できなくなるのが批評的な実践となっているのだが、坂上氏はむしろ、そこにプレイヤーの介入が

見だしている。また、本書では『AIR』と新海誠の『天気の子』の類似性も指摘されており、アニメ研究にも示唆を与える。

第四章では『CLANNAD』が恋愛ものでありながらも、恋愛が成就した後の「人生」と「家族」を描いている点で、ジャンル自体が脱構築されていることが示される。更に、Steam上で発表された『CLANNAD』の英語版（二〇一五年一月）の海外での受容への言及も示唆に富む。

第五章では『リトルバスターズ』(Key、二〇〇七年七月)が扱われている。二〇〇〇年代後半には、京アニの『らき☆すた』（二〇〇七年四月—九月）や『けいおん』（二〇〇九年四月—二〇一〇年九月）に代表される「日常系」が流行しており、『リトルバスターズ!』もまた、その流れにあるという。また、この作品が男性性の弱い主人公の成長物語となっている点や、非血縁者による共同体（友情）の生成がテーマとなっていることが論じられている。

第六章では主にKey作品のアニメ化が論じられている。京アニは二〇〇〇年代後半に『AIR』や『CLANNAD』といったKey作品のアニメ版を発表しており、その圧倒的な質の高さは「京アニクオリティ」と呼ばれていた。本書では、石岡良治（一九七二年）のアニメ研究に触れながら、それが①アニメーター木上益治（一九五七—二〇一九年）の功績、②新海誠が用いたフォトリアルな手法の一般化、③京アニによるアニメーターの正社員化と労働環境の改善、という三点に由来することが示されている。また、ビジュアルノベルの物語はマルチエンディングと

なっているため、アニメへのアダプテーション (adaptation) は困難が伴うが、京アニは原作に忠実でありながらも、複数のルートとの密接な結びつきやキャラクターの関係性を極めて巧みに描くことで、アニメ化を成功させていたことが分析されている。

また、二〇一〇年代以降、麻枝准はオリジナルアニメ『Angel Beats!』(二〇一〇年四月六月)、『Charlotte』(二〇一五年七月九月)をアニメ会社 P.A.WORKS から発表している。この企画の背景には「鍵っ子」(Key 作品のファン)であるアニメレックスの鳥羽洋典プロデューサーの熱意があったという。

第七章では、『Rewrite』(Key、二〇一一年六月)のシナリオを担当した小説家・シナリオライターの田中ロミオ(一九七三年)について論じられている。『天気の子』のような「セカイ系」では一般的にヒロインとの恋愛が世界や社会よりも重視される。しかし、本書によれば、田中ロミオは恋愛やヒロインといった要素そのものを疑問視し、人類と地球の未来を選ぶ主人公を描いているのだという。

そして、第八章では、心臓の病によって死の淵に置かれながらも麻枝准が作詞作曲を続けたことや、その音楽とシナリオの結び付きが論じられている。

以上のように、本書ではゲーム／アニメブランド Key とその中心人物である麻枝准の活動の総体が扱われている。一九九〇年代以降のオタク文化やサブカルチャー、「セカイ系」、ライトノベルの流行を論じる際に、Key のビジュアルノベルやアニメ作品は欠かすことができない存在である。本書での議論をも

とにして、文学研究者や批評家は何かができるだろうか。例えば、①ビジュアルノベルという視聴覚メディアを含めた文学史の構築、②村上春樹のサブカルチャーへの影響、③麻枝准から新海誠への影響、④「セカイ系」の再考、⑤シナリオライターによるライトノベル執筆、⑥純文学への影響といった新たな研究／批評の可能性が開示されると思われる。

最後に、本書の目次を掲載しておく。

第一章「Key 前史——『MOON.』と『ONE ～輝く季節へ～』を巡って」

第二章「Key 始動——『Kanon』という奇跡」

第三章『AIR』——彼女が選んだ幸福の形」

第四章「奇跡の価値は——『CLANNAD』『智代アフター』『It's a

Wonderful Life ～』

第五章『リトルバスターズ!』——虚構の樂園とヒロエたち」

第六章「Key とアニメーション——京都アニメーションの美学、

『Angel Beats!』、『Charlotte』」

第七章『Rewrite』——進化への意志を不すもの」

第八章「Key の音楽——物語と音の結びつき」

終章「Key が目指した場所——『過酷な日々』の果てにあるもの」

(二〇一九年一月 星海社 三〇〇頁 一、一〇〇円十税)

(台湾・國立國防大學語文中心専任教師)