

---

# 東北芸術工科大学 紀要

## BULLETIN OF TOHOKU UNIVERSITY OF ART AND DESIGN

第31号 2024年3月

ディストピア／ポストアポカリプス作品からみる日常とエンターテインメント  
Everyday Life and Entertainment in Dystopian/Post-Apocalypse Works

玉井 建也 | TAMAI Tatsuya

## 【論文】

---

# ディストピア／ポストアポカリプス作品からみる日常とエンターテインメント Everyday Life and Entertainment in Dystopian/Post-Apocalypse Works

玉井 建也 | TAMAI Tatsuya

---

Dystopia and post-apocalypse are two sides of the same coin. In "Rebuild World," post-apocalyptic elements are necessary for the protagonist's development, and dystopian elements are also necessary to obtain cheat-like assistance. However, dystopian elements are moderately selected and depicted for the protagonist's actions.

In previous studies, it has been pointed out that the number of works depicting dystopia and post-apocalypse is increasing and that everyday life tends not to be depicted in such works. "Shojo Shumatsu Ryokou" is not a special story, but a story about the daily lives of the two main characters, and only they recognize each other as the world. This point can also be glimpsed in the post-apocalypse section of "Tengoku Daimakyo. In order to form the everyday in the post-apocalypse, the two protagonists must be free from any relationship with social power. In order for this situation to be established, dystopian elements become distant.

The situation in which dystopia is distanced and portrayed in a gradual manner is by no means a phenomenon only in works that depict dystopia or post-apocalypse head-on. In "Lycoris Recoil," the protagonist affirms a gradual dystopia, and considers only the everyday life that comes into his own field of vision to be important. This is also the case in novels published on novel submission sites, where detailed information about the characters is made visible and accepted

---

by the community of readers in order to establish a game-like world.

Keywords:

ディストピア、ポストアポカリプス、ライトノベル、アニメ、マンガ、日常  
Dystopia, Post-Apocalypse, Light-Novel, Anime, Manga, Everyday Life

---

## 1 はじめに

---

ポスト・トゥルースという言葉が特にSNSを中心に数多く使用され、またネットメディアだけではなく新聞やテレビなどのマスメディアにおいてもフェイクニュースに対する言説が登場するようになってきている。多くの場合、トランプ政権の誕生やイギリスのブレグジットなどを例に挙げながら、世界の保守化と全体主義傾向の加速が指摘され、そのうえでジョージ・オーウェルの『一九八四年』（オーウェル1949）がリバイバルブームになったことが指摘されている。このような状況下で創作に関する動向について樋口恭介氏は「SF——その中でも特に「ディストピア」や「ポストアポカリプス」と区分されるサブジャンル——がふたたび注目／評価されている」（樋口2019:232）と述べている。そして日本のコンテンツに関しては「二〇〇〇年代を代表する「日常系」から二〇一〇年代の「ディストピア／ポストアポカリプス」へと移行している」（樋口2019:233）としている。つまり社会的な動向を踏まえつつ、2010年代以降、マンガ、アニメ、ゲーム、小説などにおいてディストピアとポストアポカリプスが描かれる傾向にあるとされている。

このような状況は確かに伊藤計劃氏によるディストピア小説『虐殺器官』（伊藤2007）および『ハーモニー』（伊藤2008）がヒットし、コミカライズ、アニメ化をされ、伊藤自身の死後に円城塔氏により手掛けられた『屍者の帝国』（伊藤・円城2012）がコミカライズ・劇場アニメ化された点が象徴的ではある。それだけではなくディストピアを描いたアニメ作品である『魔法少女まどか☆マギカ』（2011年放送）が放送10年を経て、新シリーズの制作が行われ、またポストアポカリプスを描いたアニメ作品である『けものフレンズ』（2017年放送）もまた放送後にもスマートフォンゲームの制作・運用が続いている。これらのことから樋口が指摘するようにディストピアやポストアポカリプスを描いた作品が一定の評価を得て、一つのムーブメントになっていると言えるであろう。

この点に関しては鴻巣友季子氏も「この二十年近く、緩急ありながら“ブーム”が継続しているのが、独裁的な管理監視社会を描くディストピア小説である」（鴻巣2022:4）とし、村田沙耶香氏の『消滅世界』（村田2015）や川上弘美氏の『大きな鳥にさらわれないよう』（川上2016）、遠野遙氏の『教育』（遠野2022）などを取り上げて「これは文学の「傾向」の問題ではなく、現実がディストピア化しているから、フィクションのほうが日常に近づかざるを得ないところが

---

ある」（鴻巣2022:34）と評価している。

ディストピアやポストアポカリプスを概観した研究が多いなか、森年恵氏はたつき氏が原作・脚本・監督を担当した『ケムリクサ』（2019年放送）を取り上げて、「終末が訪れた時代自体がすでに過去のものであり、現在は、その過去を知らない主人公たちが過去の終末とは別の関心ごとで行動している」ために「ポスト・ポスト黙示録的」と定義づけている（森2023:245）。

以上のような研究状況を踏まえつつ、ディストピア／ポストアポカリプスを描いた日本のコンテンツを取り上げ、実際に日常系から移行しているのか。またディストピアやポストアポカリプスの描き方は一様であるのか、その特徴を解き明かしていく。

---

## 2 ディストピア／ポストアポカリプスとは

---

まず根本的にディストピアやポストアポカリプスは何を意味しているのか。またなぜ並列されてしまうのかを取り上げていく。この二つの概念に関して樋口恭介氏は「両者は似て非なる概念であるものの、簡易な区分が可能かと言えばそうではなく、混同されても仕方ない」（樋口2019:233）とし、「「大きすぎる政府／社会」に焦点を当てた作品がディストピア的であり、「小さすぎる政府／社会（または政府／社会がない）」ことに焦点を当てた作品がポストアポカリプス的である」（樋口2019:234）としている。樋口氏自身が「ゆるやかな傾向としてならば」、「かすかな線を引くことができる」（樋口2019:234）と述べているように、非常に観念的であり厳密には区分することが難しいと言える。

ディストピアは辞書的にはトーマス・モアが提示した理想郷を意味する「ユートピア」（モア1516）を起源としている。そこでは少数者による管理のなかで労働時間は6時間とされ、食事の時間が決められ、奴隷制度が導入されている。自由さは端々で見られるが、基本的には管理者による厳格な規律が定められた社会になっている。現代から見ると疑問を持たざるを得ない理想郷であるが、この対極にディストピアは位置するのではなく延長線上に存在していることになる。

ディストピアに関して鴻巣友季子氏は「徹底した管理監視社会、全体主義社会」、「寡頭独裁政治」、「統制がきびしいため表向きは秩序だった平穏な生活」（鴻巣2022:20・

---

21)の3つの特徴を提示している。この点は円堂都司昭氏も「身体、言葉、人間関係の支配」(円堂2019:20)を特徴として挙げており、概ね過度な管理統制が行われる点では共通している。

ポストアポカリプスについては新約聖書に取り入れられた『ヨハネの黙示録』が一つの起源とされており、「この世が終わりに向かっていていること、あるいはむしろ終わりは間近に迫っていることである。「すぐにでも起こるはずのこと」とは、まさしく世界の終末と新しい世の到来にほかならない」(岡田2019:8)という点が強調されている。ポストアポカリプス(ポスト黙示録)となると「終末へのカウントダウンが始まっているどころか、すでに終末は訪れてしまっている、という認識が暗黙の前提になって」(岡田2019:9)おり、それにより「恐怖や不安をことさらに煽るものだが、同時に希望や救いを求める」(岡田2019:11)ことが特徴であるとしている。要は「世界が滅びたあとの物語」(森2023:238)を意味する。

すでに樋口氏が指摘しているようにディストピアとポストアポカリプスは「同じ出自を持つ兄弟のような関係性」(樋口2019:238)であって、ディストピアは過度な管理社会(もしくは管理する政府組織)が描かれ、社会・政府に対する反発心を物語世界内だけではなく読者を含めた広がりの中で覚えていく。その反発心は岡田氏が指摘する恐怖・不安であり、同時に希望や救いを意味し、特に戦争や天災、事故など未曾有の出来事を起因とする変化による政府・社会の問題点を浮かび上がらせている。対してポストアポカリプスは社会もしくは政府が崩壊したあとの世界が描かれており、ディストピアでは物語内の社会・政府につながる天災、戦争などはすでに起こっており、それにより政府・社会が崩壊してしまっている。つまり概念としては違う様相を描いているようでありつつも、表裏一体の状況にあると言える。

---

### 3 表裏一体のディストピアとポストアポカリプス

---

ディストピアとポストアポカリプスが同工異曲的であり表裏一体となった概念であるというのは、実際の作品を検討した場合、どのような表象として立ち現れているのであろうか。そのためにまずはナフセによる小説『リビルドワールド』を具体的に上げていくことにする。『リビルドワールド』はナフセが小説投稿サイトに2017年から連載を始め、2019年から書籍化され、2023年9月段階で12巻が刊行されて

---

いる。さらには2019年にはコミカライズがスタートし、2023年にはアニメ化の計画も発表された作品である。

『リビルドワールド』は小説投稿サイトにて、読者のポイントを得ながら、そして読者とのやり取りや反応を踏まえて、物語が紡がれていったことになる。既存の研究においても、旧来の小説を出版社所属の編集者とともに作り上げていく状況とは違う、アマチュアでありながらも読者と対峙しながら読者の反応を踏まえて作品を作り上げていく点が指摘されている(玉井2018、山中2021、團2021)。もちろん作品は作者自身が書きたいものを書いていく傾向にはあるが、それと同時に読者の反応がポイントや感想として直接的に反映されていくシステムで発表している以上は、読者の存在を無視しえない。そのため『リビルドワールド』もまた読者との共同体のなかで生み出されていった作品と言える。

この作品は旧世界と呼ばれる高度な文明が後退した世界を舞台としており、廃墟と化したビル群などが遺跡として存在するも、遺伝子操作されたモンスターたちが徘徊する危険な場所でもあった。遺跡に存在する旧世界の遺物は多くが、高額な取引の対象となり、それを持ち帰るのを生業にしているのがハンターという職業である。スラム街育ちの主人公アキラが新米ハンターとして安物の銃装備で近場の遺跡に挑むも、能力の低さで失敗しかけていた。そのとき拡張現実の存在であるアルファの助力があつて危機を切り抜けて、その後、彼女と契約をし、ハンターとして成長していく物語である。

ポストアポカリプスの要素は、この作品の世界構築を下支えしており、「かつて世界を席卷していた高度な文明が滅び、半壊した都市の跡、原型を失いつつある建造物、壊れて動かなくなった道具などから、かつての英知と栄華を想像するのが困難になるほどの長い年月が流れた」(ナフセ2019:18)と書かれているように、高度な文明が滅んだあと、旧ビル群を遺跡と呼び、そのなかで主人公は活動している。遺跡から拾ってくるものは多数あるが、「材料不明の瓦礫の山。半分崩壊したまま宙に浮かぶ高層ビル群。服用するだけで四肢の欠損すら治療する薬。そして、人を殺すには余りにも過剰な威力の兵器群。他にも様々なものが、その文明が滅んだ後も、世界中に散らばっている」(ナフセ2019:18)と多様なものが遺跡には存在し、文明が後退している物語内の人間社会にとってはどれでも多額の金銭で取り引きされており、主人公はアルファと契約したあと遺跡で手に入れた遺物を売り払うことで生活をし、装備を整える

ようになっていく。つまりポストアポカリプスの要素により主人公のアキラは生かされているし、生きる糧を得ていることになる。

アルファの存在は「脳が視覚と聴覚を処理する過程に外部から追加の情報を送り込むことで、アキラにアルファが実在するように認識させ」(ナフセ2019:22)ることでアキラの眼前のみに存在しているように見せる拡張現実となっている。もちろん拡張現実の姿であり人間ではないため性別はないであろうが、常に女性の姿をしている。その彼女は「私の姿は一種の拡張現実だって説明したわよね? 旧世界の施設にはその手の拡張情報を発信しているところも多いの。そして私はその送受信システムに介入して拡張現実を広域に発信しているわ」(ナフセ2019:76)というセリフの通り、存在はしないが情報としては存在していることになる。そして彼女が得た位置情報や地理情報、旧世界の情報などをアキラに伝えることで、モンスターなどの敵に対峙したとき、細かい行動すら指示するサポートを行うことで難敵を切り抜けることに成功している。さらにアルファはアキラの視界すら操作しており、「私のサポートでアキラの視界に拡張機能を追加したのよ」(ナフセ2019:132)と述べているように、銃撃戦に必要な情報を視界に表示することができている。この点は単に視界だけの操作にとどまらず、物語が進むとアキラの身体全体すらも操作が可能になっているのがわかる。

物語世界において主人公はハンターとして生活をしているわけだが、自由気ままに取り組んでいるわけではない。高度な文明が減んだとて人間社会は形成されており、スラム街だけではなく、都市も成立している。そのなかで主人公はハンターとして活動しており、ハンターオフィスからライセンスを発行してもらってのことになる。そこで主人公は当初、読み書きが不自由であったため自らの名前を間違えて登録されてしまった。それに対し日ごろ出入りしているハンターオフィス支店の人間から「データベースにはそう登録されてるんだがな。間違えて登録されたのか。誰が登録処理したのか知らんが適当な仕事をしやがって。手続きで直せるからとっと言ってこい」(ナフセ2019:180)と言われて、ハンターオフィス支部に行くことになる。そこで名前の変更が行われるのだが、「ハンターオフィスはハンターにハンターランクと呼ばれる評価基準を設定している」(ナフセ2019:182)と説明され、「名前は、ハンターオフィスが貴方様を識別する要素であり、貴方様個人を説明、認識、確認する固有要素でもあります。対象が属する血族、土地、国、文化、階級など

を含める場合もございます」(ナフセ2019:184)と解説される。名前の変更は特に問題なく進むのだが、この段階でハンターライセンスを発行することは、ハンターオフィスに様々な属性を把握されることを主人公も読者も把握する。

このように主人公だけではなく登場人物たちの様々な情報を把握されるのは、決してこの作品特有のものではない。特に小説投稿サイトで公開され、書籍化された小説の場合、ゲーム的世界観を背景にしていると指摘されており(ジェシ2022)、そこで主人公を中心とした登場人物たちの個別の能力が数値化され、身につけているスキルは可視化されていることが多い(玉井2020)。その可視化は読者に対してのみならず主人公に対してでもあり、完全にゲームのようにすべてが数値化された世界であることを物語世界すべてが普遍的なものとして受け入れている。この状況は読者との共同体のなかで生み出された作品だからこそ出現するものであり、読者に対して過度な説明をしなくても理解してもらえるものであり、小説投稿サイトで毎日のように更新していくなかで文字数を多く費やすことへの忌避感も働いているであろう。

またスラム街で育ち、きちんとした装備も準備することなく遺跡に挑んでいた主人公が、ハンターとして活動できているのはアルファの助力によるところが大きい。アルファは敵の位置情報や旧世界の遺物の解説を担当しているだけではなく、アキラの身体そのものの操作も可能であり、かなりの部分をアルファに依存している状況になっている。この状況もまた必ずしもこの作品特有のものではない。特に主人公の能力を大幅に上昇させるスキルであったり、道具や武具を付与されたりするのは「チート」と呼ばれており、小説投稿サイトで発表された作品の多くで見られるものではある(勝俣2020)。この点について勝俣涼氏は「宿命主義」の愚直な是認を意味するだろう」(勝俣2020:37)と述べており、主人公の宿命を成就するために必要な能力が異世界転生した段階から付与されている、逆に言えば生まれ持った能力によりこの先の人生が決まってくることを意味している。

『リビルドワールド』はディストピアとポストアポカリプスを背景として描かれた作品ではあるが、それ以前の構造的な背景として小説投稿サイトで発表された作品である。そのプラットフォームで発表しているために、プラットフォームの読者との共同体内で共通認識とされているものは自明として描かれ、そして受け入れられていく。登場人物たちの様々な情報が可視化され、把握されている状況およびアルファ

による過度な助力は、ゲーム的世界とチートの価値観を背景化したうえで描かれていることになる。

しかしディストピアとはいえ生活習慣や社会風習、思想や言語まで管理された社会かという決してそうではない。この物語内で描かれるディストピア的要素は、小説投稿サイトで発表されるがゆえに読者共同体内で流通するために必要な要素に限定されていることになる。つまりゲーム的世界とチートの価値観を維持するために、緩やかなディストピアを成立させている。そしてディストピアを緩やかにするためには、完全な管理社会を構築するだけのインフラや科学技術が存在していると当然ながら管理統制が行われてしまう。その管理統制を成立させないために、文明が崩壊したポストアポカリプスの要素が必要になってくる。

#### 4 日常と緩やかなディストピア

既述のように樋口氏は「二〇〇〇年代を代表する『日常系』から二〇一〇年代の『ディストピア／ポストアポカリプス』へと移行している」(樋口2019:233)と述べている。『リビルドワールド』を例として挙げると主人公のアキラは遺跡を探索し、モンスターと戦い、遺物を持って帰るといった基本的なルーティーンに取り組んでおり、遺跡に行かない日でも戦闘訓練を行っており、常時戦闘状態のなかで生活しているといえる。確かに日常を描いた作品とは言い難い。しかしながらディストピアやポストアポカリプスを描いた作品が、常に戦闘状態であり続けるのであろうか。

つくみず氏により描かれたマンガ作品である『少女終末旅行』は、新潮社が運営するウェブサイト『くらげパンチ』で連載され、単行本6冊が発売された。また2017年にはアニメ化され、2019年に星雲賞のコミック部門を受賞している。内容としては文明が崩壊してしまった世界のなかで二人きりになってしまったチトとユーリは食料を求めて、ドイツで開発された半装軌車ケットクラートに乗って旅をする物語である。基本的には多層構造である巨大な廃墟都市を旅し続け、食料を得たり、文明の残滓を確認したり、生き残った数少ない人間と交流したりしつつ、最上階にたどり着く話となっている。

この物語についてアニメの監督を担当した尾崎隆晴氏は「女の子二人のゆったりとした日常が感じられて、なおかつ彼女たちの純粋な目線で身近にあるものの価値を再発見

するようなものを目指しています」(『少女終末旅行』製作委員会・つくみず2018:82)、「作中の荒廃した世界は不幸そのものに見えますが、彼女たちはあの世界しか知らないし、そこで日常を生きることが普通なんです。だとすると廃墟の風景も場所によってはきれいに見えたりするでしょう」(『少女終末旅行』製作委員会・つくみず2018:88)と述べており、主人公たちにとってはポストアポカリプスの世界は日常であり、主人公の目線でアニメを描いていることがわかる。

この点は作中でも謎の白い物体であるエリングが「我々は熱的に不安定な物質を取り込み、体内で分解してより静かな状態に安定させる。この処理が終わったとき地球は生命の永い営みを終えて、再び眠りにつくだろう。…そのとき我々も眠る。この都市での活動はほとんど終えた。やがて都市はゆっくり停止してゆくだろう」(つくみず2016:148・149)と自らの活動について主人公たちに説明をしている。それを受けて二人は「ねえ、ちーちゃん、地球終わるんだって」「…うん」「まあ…どうでもいいことだろう…」(つくみず2016:153・154)という会話をしているところからも、地球や彼女たちがいる都市機構もすべて機能停止に陥っても、それに対する大きな危機感を覚えてはいない。

当然ながら彼女たちも不安を感じる。最終目標であった多層構造の都市の一番上へとたどり着いたとき、そこには何もなく外の風景が広がっているだけであった。それに対してチトはユーリに対して、自分自身の不安を最後に吐露する。「「…ねえ。私たちこれで正しかったのかな」「正しかったって…?」「もっと早く引き返した方がよかったんじゃないかとか。もっと別の場所に進んだ方がよかったんじゃないかとか…そしたらもっと暖かくて食べ物もある場所に行けたんじゃないかとか…そしたらもっと…」「わかんないよ! どうするのがよかったのかも、どうしてこんな世界に二人っきりなのかも……何もわかんないけど…生きるのは最高だったよね…」」(つくみず2018:128-132)、「「…私不安だったんだ。こんなに世界は広いのに…何も知らずに自分が消えてしまうのが…だけあの暗い階段を登りながらユーの手を握ってたら、自分と世界がひとつになった気がして…それで思った…見て触って感じられることが世界のすべてなんだって…」」(つくみず2018:134)という二人の会話からも、世界のなかで二人きりである心細さを抱えながらも、それをすべて肯定するという過程がわかる。さらに彼女たちの世界は都市構造としての広さですらなく、二人を中心として視界に入るものを認識していることが理解できる。

ただし主人公たちが認識する日常を描くことは、ほかの作品でも取り組まれている。石黒正数氏によるマンガ『天国大魔境』は2018年から『月刊アフタヌーン』で連載が開始し、2023年9月段階で単行本は9巻まで発行されている。また2023年にはアニメ放送も行われた。作品としては天国編と魔境編が交互に描かれる形式になっており、天国編では外界との関係が閉ざされた閉鎖空間の施設で子供たちが生活し、ロボットによる教育や健康管理が行われている様子が描かれる。魔境編では大災害により文明が崩壊した日本を舞台に、主人公は「天国という場所で、自分と同じ顔をした人に薬を打て」と命じられ、旅をしながら「天国」を探していく物語になっている。つまりこの作品は明確に、ディストピアとポストアポカリプスを両輪として並行しながら物語を進めていることになる。

この作品について作者は「ずっと妄想していたというのに近いかな。散歩が趣味なんですけど、どこを歩いている、滅びた世界を妄想しているんですよ。その想像が、どんどん形になっていった気がします」(石黒・講談社2022:110)、「どのシーンを描くときにも、そこに自分がいて、どうするかを妄想するんです。適当には描けないですね。(中略)川に入ったら濡れるだろうから、あらかじめ着替えておいた描写とか、こういうことを一緒に妄想して、一緒に旅してもらいたいな、という思いがあります」(石黒・講談社2022:114)と述べているように、作者自身が歩いた目線から作品を描いていることがわかる。つまり『少女終末旅行』と同じく旅をする人の目線で、視界に入る事物を描いている状況といえる。

しかしながら『天国大魔境』はディストピアを描いた天国編も並行して描かれており、必ずしも主人公目線での日常のみを取り上げているわけではない。この点について作者は「連載を始めた頃の日本に漠然とした不安があったんですよ。2017～2018年くらいだと思いますが、東京オリンピックを前にして日本中が運営のアラ探しに躍起になっていた頃ですね。その嫌な平和感に既視感があった。前に「スカスカおせち」が大騒ぎになった事があったじゃないですか。注文したおせちが見本と全然違って、マスコミを筆頭に連日販売店をヒステリックに叩いていた。そのすぐ後です。東日本大震災で日常がひっくり返ったのは。あの時と似た空気を感じていたんです。平和の臨界点だなど。このままだとんでもないことになりますよ、っていう危機感を漫画にしたかったんです」(石黒・講談社2022:111)と述べており、「平和の臨界点」としての「日常」が転覆してしまい、そこか

らポストアポカリプスとしての「日常」が描かれていく状況が把握できる。

『少女終末旅行』も『天国大魔境』も両方ともにディストピアが崩壊したあとのポストアポカリプスが描かれている。そして両作品ともに主人公二人が旅をしながら、世界を見ていくことになる。生活は個人的な生活と社会的な生活が構造化され、結びついていき、固定化したところで日常として認識されるようになる(大久保2013)。しかしながらポストアポカリプスの状況ということは、主人公の日常を構成するうえでの社会的要請が存在しない。『少女終末旅行』で主人公二人が多層構造の一番上を目指すのは、彼女たちの育ての親に言われたからであって、社会的な問題・生活、仕事のために動いているわけではない。また『天国大魔境』では里親ともいえるべき存在に、「天国に行き、同じ顔をした人に薬を打て」と言われたのであり、こちらも社会的な要請により動いているわけではない。この2作品で描かれる旅は主人公たちにとっては日常ではあるが、社会的生活を重ねるわけではなく、一過性の場所や人間、事物に接していることになる。日常を変化させ、揺れ動かせ、日常の幅を広げていくことにはつながらず、主人公2人の関係性だけが変化をしていく。つまり日常ものと言いつつも変化を重ねていく作品群(玉井2021)とは違い、変化をするのは日常ではなく彼らの旅における目先の目標や2人の関係性になる。もちろん彼らの旅において2人の関係性は日常を成り立たせる構造の一部である。しかし個人的な生活に依拠しており、社会的な関係性を築き上げているわけではない。

そしてこの日常を貫き通すにはディストピア的な要素はそれほど必要ではない。『少女終末旅行』では文明は崩壊しており、旅中に出会う人間も数少ない。科学技術が発展していた時代の管理システムやAIなどが機能している場所もピンポイントで存在しているが、それらが主人公たちの旅へと影響を与えていく様子はない。同じく『天国大魔境』でも大災害により人間たちは社会生活を維持するのが難しくなっており、旧都市のなかで少数の人びとが集まって活動しているくらいである。やはり都市をこえた情報交換や管理システムは崩壊しており、そうであるがゆえに主人公たちは目的地を探すために自分の足で旅するしかないのである。つまり日常を描くためにはディストピアの緩さは加速していることになる。

彼らは社会とのつながりを求めつつも、内面的には社会性をそこまで希求しているわけではない。権力の管理下か

ら逃れており、社会性も空虚であり、無縁としての存在といえる。この状況に置かれた人が集団化している、もしくは場所が固定化されているのであれば、アジールの空間と呼ぶことができるかもしれない。アジールの空間とは一般的には権力の及ばない自由な場として位置づけられ、無縁という自由と平和の空間として考えられている(網野1978)。アジールは権力に対して無縁の空間と考えられているが、やはり集団化されているがゆえに生じる社会性やアジール空間内の権力性からは逸脱することができない(伊藤2020)。

特に『少女終末旅行』の場合は、旅する彼ら2人だけの関係性に終始しており、そこには社会性は存在していない。したがって無縁であり続けることは、彼らが旅し続ける多層構造の都市は彼らにとって箱庭であり、究極のアジールの空間として巨視的にとらえることができる。そのためには彼らが無縁状態から離脱させるディストピア的要素は遠景化し、緩やかに描かれなければならないし、文明が崩壊し社会性が失われたポストアポカリプスでなければならないのである。

## 5 加速するディストピアの緩やかさ

既述のような緩やかなディストピアは、必ずしもディストピアやポストアポカリプスを真正面から描いた作品にのみ立ち現れてくるわけではない。2022年に放送されたアニメ『リコリス・リコイル』(監督:足立慎吾)はアニメ作品として大ヒットし、Crunchyroll Anime Award 2023ではBest Original Animeを、同年のAnime Trending AwardsではBest in Character Designを受賞している。また第17回声優アワードでは錦木千東の声を担当した安済知佳氏が主演声優賞を、井ノ上たきな役の若山詩音氏が新人声優賞を受賞している。また複数のコミカライズが行われ、ストーリー原案を担当したアサウラ氏によるノベライズも発行され、アニメ2期の制作も決定している。この『リコリス・リコイル』13話で千東が敵対する真島との最後の戦闘前に交わした会話は次の通りである。

千東「今のままでも好きなものはたくさん。大きな町が動き出す前の静けさが好き。先生と作ったお店。コーヒーの匂い。お客さん。町の人。美味しいものとかきれいな場所。仲

間。一生懸命な友達。それが私の全部。世界がどうとか知らんわ」

真島「ちっせえな。てめえ志はねえのかよ」

千東「ありますよ。私を必要としてくれる人にできることをしてあげたい。そしたらその人の記憶の中に私が残るかもしれないでしょ。いなくなったあとに」

(略)

真島「日本のバランスを取り戻すやつと現状を維持するやつ。正義のヒーローはどっちだ」

引用部分の会話からわかるように千東は自らの視界に入ったものを大切にすることを志向している。そして世界がどうなっていくのか、その行く末には興味がないことを明言している。

彼女自身はDAと呼ばれる政府の秘密組織に所属している。DAは社会の治安維持のため犯罪者たちを極秘に暗殺・抹殺し、一般市民には把握されないように隠蔽作業も行っている。その組織のなかで主人公の千東は人を殺さないことを信条としており改造したゴム弾を使っているわけだが、非殺傷だとしても、そして物語上の理由があれども暗殺集団に身を置いていることは事実である。それに対し真島は秘密裡に行われているDAによる暗殺や隠蔽を、社会に向けて明らかにしようとしている。当然ながら真島はDAの問題点を暴力でもって解き明かそうとしているために、行動自体は首肯しがたい。しかしながらDAによる暴力で維持されている見せかけの平和を崩そうという意志自体を否定するのは難しいとも言える。

つまり見方によっては主人公でありながらも、千東はDAによる犯罪者の管理を受け入れていることになり、ディストピアの肯定につながっている。もちろん全人類の管理統制をDAは行っているわけではないし犯罪者に対してのみではあるが、カテゴライズされた中においての限定されたディストピアを受け入れ、彼女自身の視界に入る日常の維持を希求する。一見すると暴力を行使し、テロを行っている真島が一方的に断罪されるべきように考えられるが(当然ながら彼は無罪ではない)、犯罪者への管理統制を必ずしも否定しない千東は緩やかにディストピアを肯定してしまっている。

このように何かしらの存在に管理されることを忌避しない状況は、必ずしも『リコリス・リコイル』だけではない。既述のように小説投稿サイトで発表された小説の多くはゲーム的世界を背景としており、そこにおいて主人公だけではなく登



場人物たちの性別・年齢・個々の能力の数値・スキルなどがすべて可視化される傾向にある(玉井2020、ジェシ2022)。これは物語世界内で、誰かが情報を数値化し、スキルを明文化し、端末もしくは特定のスキルを使うことで情報として可視化するように設定していることになる。何も存在しないところに急に情報だけが登場することは本来はありえないはずだ。しかし、この状況を主人公も登場人物たちも、作者と読者で作られた共同体においても、多くの場合、疑義を提示することなく受け入れられていく。

## 6 おわりに

以上のように見てきた内容をここで概観する。ディストピアとポストアポカリプスは表裏一体であり、同工異曲のといえる。ナフセ氏の『リビルドワールド』を見ると、ディストピアとポストアポカリプスを共存させて描いていることがわかる。主人公による資金稼ぎと成長のためにポストアポカリプスの要素が必要になり、ハンターとしての成長とアルファの助力を得るためにはディストピア的な要素も必要になってくる。しかし完全な規律統制状態では主人公の行動に規制がかかるために、ポストアポカリプスの要素が適度に選択されて描かれている。

それに対しディストピアとポストアポカリプスを描く作品が増えている場合、日常は描かれないのだろうか。つくみず氏の『少女終末旅行』と石黒正数氏の『天国大魔境』を取り上げて考えると、『少女終末旅行』では少女二人が文明の滅びたポストアポカリプスのなかを旅する話であるが、そこで描かれる目線は必ずしも特殊な状況下に置かれたものではない。ポストアポカリプスの要素は不幸でも特殊を助長するものではなく、彼女たちにとっては日常であり、地球や都市の崩壊もまた彼女たちにとっては重要ではない。彼女たちにとっては二人の関係性および視界に入るものが世界である。この点は『天国大魔境』のポストアポカリプス部分では垣間見られる要素ではある。このポストアポカリプスに対しディストピア的要素はほとんど適応されることはない。日常を構成する個人的な生活が旅のなかで繰り返され、社会的な要請は薄い状況である。このポストアポカリプスのなかの日常を形成するためには、主人公たち2人が社会的権力との関係が無縁である必要がある。旅をすることもその一つの指標で場所性と集団から解き放たれたアジールを内

包していると言える。そしてこの二人だけが旅をする状況を成立させるために、ディストピア的要素は遠景化していく。

ディストピアが遠景化し、緩やかに描かれていく状況は、決してディストピアやポストアポカリプスを真正面から描いた作品のみの現象ではない。『リコリス・リコイル』のように現代を舞台にしたガンアクション作品でも垣間見られ、主人公は緩やかなディストピアを肯定し、自らの視界に入る日常だけを重要視していく。この傾向は小説投稿サイトから発刊された小説でも同様に見られ、ゲーム的世界を成立させるために登場人物たちの能力や属性を含めた細かい情報が読者も含めた多方面に可視化され、読者共同体にて受け入れられていく。

先行研究で指摘されているように日本のコンテンツは日常系からディストピアとポストアポカリプスへと移行しているのかという、決してそのように単純化はできない。ポストアポカリプスの状況下で日常の価値観が変容し、緩やかなディストピアを受け入れざるを得ない様子が描かれている。それはディストピアが遠景化するほど人類は社会性を失っているわけだが、登場人物たちの関係性だけに注視するような視野の狭さを指摘することもできる。しかしその状況自体をマイナスだととらえずに登場人物たちにとっての日常であり、まさに今現在を反映した日常とも言える。日常とディストピア・ポストアポカリプスが対立関係にはならず、モザイク状に散りばめられながら有機的に結合して作品は成立している。

このように見てきたが課題を提示すると、日常を描いた作品の系譜のなかでは、今回のポストアポカリプスはどう位置づけられるのか、根本的にコージーカタストロフィーと呼ばれる作品群との関係性も含めて考える必要がある。

### [参考文献]

- (1) 網野善彦『無縁・公界・楽』平凡社選書、1978年
- (2) 石黒正数・講談社『天国大魔境公式コミックガイド「天国」の秘密と「魔境」の歩き方』講談社、2022年
- (3) 伊藤計劃『虐殺器官』早川書房、2007年(文庫版は2010年)
- (4) 伊藤計劃『ハーモニー』早川書房、2008年(文庫版は2010年)
- (5) 伊藤計劃・円城塔『屍者の帝国』河出書房新社、2012年(文庫版は2014年)
- (6) 伊藤正敏『アジールと国家』筑摩書房、2020年
- (7) 円堂都司昭『ディストピア・フィクション論』作品社、2019年
- (8) ジョージ・オーウェル『一九八四年』早川書房、2009年(原著は1949年)
- (9) 大久保孝治『日常生活の探求 ライフスタイルの社会学』(左右社、2013年)

- 
- (10) 岡田温司『映画と黙示録』みすず書房、2019年
- (11) 勝俣涼「『異世界もの』の「教室」 なるう系・キャラ・ゲーム」  
（『武蔵野美術大学研究紀要』51号、2020年）
- (12) 川上弘美『大きな鳥にさらわれないよう』講談社、2016年（文庫版は2019年）
- (13) 鴻巣友季子『文学は予言する』新潮社、2022年
- (14) エスカンド・ジェシ「異世界ものにおけるゲーム的世界の考察」  
（『人文×社会』2巻7号、2022年）
- (15) 「少女終末旅行」製作委員会・つくみず監修『TVアニメ少女終末旅行公式設定資料集』KADOKAWA、2018年
- (16) 玉井建也「物語・ゲーム・ライトノベル ウェブ小説と物語論の関係」  
（『東北芸術工科大学紀要』25号、2018年）
- (17) 玉井建也「ウェブ小説に見る物語構造と虚構性 『転生したらスライムだった件』を事例として」  
（『東北芸術工科大学紀要』27号、2020年）
- (18) 玉井建也「物語世界と日常 『ふらいんぐういつち』を事例として」  
（『東北芸術工科大学紀要』28号、2021年）
- (19) 團康晃「可視化される読者共同体 オンライン小説投稿サイトにおける感想欄の相互行為分析」  
（秋谷直矩・團康晃・松井広志編『楽しみの技法 趣味実践の社会学』ナカニシヤ出版、2021年）
- (20) つくみず『少女終末旅行』4巻、新潮社、2016年
- (21) つくみず『少女終末旅行』6巻、新潮社、2018年
- (22) 遠野遙『教育』河出書房新社、2022年
- (23) 樋口恭介「ディストピア／ポストアポカリプス」  
（『現代思想』47巻5号、2019年）
- (24) 村田沙耶香『消滅世界』河出書房新社、2015年（文庫版は2018年）
- (25) トーマス・モア『ユートピア』岩波文庫、1957年（原著は1516年）
- (26) ナフセ『リビルドワールドI〈上〉誘う亡霊』KADOKAWA、2019年
- (27) 森年恵「終わりのあとのロードムービーアニメ 『ケムリクサ』読解レポート」  
（森茂起・川口茂雄編『〈戦い〉と〈トラウマ〉のアニメ表象史』日本評論社、2023年）
- (28) 山中智省「小説投稿サイトがひらいた読書・創作・コミュニケーション」  
（松井広志・岡本健編『ソーシャルメディア・スタディーズ』北樹出版、2021年）

（2023年9月29日 原稿受理、2024年1月18日 採用決定）