

# 現代表象文化論 (1)

## 『ハリー・ポッター』の秘密の部屋： オタク文化とハーマイオニの受容

森 有 礼

### 1. 序論：オタク文化における『ハリー・ポッター』受容の現在

J. K. ローリング (Joanne Kathleen Rowling) の児童向け幻想文学『ハリー・ポッター』シリーズは、1997年発表の第一作『ハリー・ポッターと賢者の石』(以下『賢者の石』)以降、現在までに『ハリー・ポッターと秘密の部屋』(以下『秘密の部屋』)、『ハリー・ポッターとアズカバンの囚人』(以下『アズカバン』)、『ハリー・ポッターと炎のゴブレット』(以下『炎のゴブレット』)、*Harry Potter and the Order of the Phoenix* (2003) の五作が発表されており、どの巻も世界的規模で人気を博している。七巻完結の構想の下魔法使いの少年ハリー・ポッターの活躍を描く本シリーズは、各巻が物語の舞台であるホグワーツ魔法学校での一年の出来事を描く形式になっており、第一作で11歳だったハリーは、物語の進行に合わせて今や15歳になり、同級生のロンやハーマイオニと共に、宿敵ヴォルデモートとの戦いを繰り広げつつ成長を続けている。また同シリーズの最初の二作はワーナーブラザーズによって実写映画化されており、2004年春の時点で第三作も製作中である。

本シリーズの受容を語るには、「ポッターリアン」と呼ばれるファンダムの存在が無視できない。例えばインターネット上では、ワーナーブラザーズが運営する公式ホームページを初めとして、無数の『ハリー・ポッター』関連のウェブサイトが見られる。そこでは多くのポッターリアンが情報や意見を交換すると共に、シリーズを素材としたイラストやSS(ショートストーリー、サイドストーリー)といった所謂二次創作を掲載している。無論彼等の活動はウェブサイト限定される訳ではない。個人或いは同好の士からなるサークル単位で俗に「ハリポタ本」と称される『ハリー・ポッター』関連の同人誌を編纂し、それらを「イベント」と呼ばれる同人誌即売会等で配布販売している。特に昨今はこれら同人誌や同人グッズを専門店で委託販売することすら頻繁に行われており、『ハリー・ポッター』に限らず今やファンダムの同人活動は、ファンを中心に一大市場を形成するに至っている。

こうした同人活動の主流はやはりSS創作である。特に日本においてはマンガという表現形式の普及とも相俟って、これらSSは圧倒的にマンガの形態を採っており、一般

に日本において二次創作関連の同人誌と言う際には原作のパロディ漫画を指している。

これらの二次創作SSにおいては、原作者が提供する言わば公式な『ハリー・ポッター』世界は、ファンダムの二次創作としばしば相互参照的關係にあり、前者は後者によって補完され精緻化される。こうした活動を通じて、原作を中心／基準として二次創作と原作とが織り成す一種の仮想現実としての『ハリー・ポッター』物語－世界が<sup>オフィシャル</sup>生み出されてゆく。この仮想空間を一定の世界観（Weltanschauung）の下に統合／把握／理解せんと試みるポッターリアンの欲望は、それに言わば応じる形で、作者ローリング自身が「hogwarts魔法学校指定教科書」を執筆した事実や、こうした世界観を精緻化する多くの『ハリー・ポッター』解説本（及びより多くの便乗本）が出版され続けている事実を見れば明らかである<sup>1</sup>。

だがファンダムの活動は、大塚英志が「物語消費」と呼ぶ、この種の虚構世界観を前提とした物語世界の神経症的補完を目指すものに限らない<sup>2</sup>。1980年代以降、日本の所謂サブカルチャーは、芸能アイドル、SFやホラー小説、マンガ、特撮映画やロボットアニメといった広範な「大衆文化」の膨大な作品群を対象として独自の発展を遂げてきた。こうした活動を続けてきたコアなマニア、所謂オタクの間では、『ハリー・ポッター』シリーズもこのサブカルチャー的文脈において受容されており、その内部で原作の物語世界やキャラクターは新たな意義や記号性を否応無く付与されることとなる<sup>3</sup>。

本論は『ハリー・ポッター』シリーズを、物語の額面通りに受容「しない」需要者／消費者であるこうしたオタクに焦点を当てて、彼等による『ハリー・ポッター』の言わばメタ受容とその背景について検証するものである。彼等もウェブページや同人誌といった二次創作を中心としてのファンダム活動を展開するが、その特徴は『ハリー・ポッター』の作品世界を所謂「魔法少女もの」と呼ばれるアニメ（これらは1960年代以降同工異曲の作品が多数制作されており、オタク文化の内部では一大ジャンルとして既得権を得ている）の文脈において『ハリー・ポッター』シリーズの世界観や登場人物をパロディ化する点にある<sup>4</sup>。この種の創作は高度に文脈依存的且つメタフィクショナル的である。即ち、一つの二次創作内で、登場人物のキャラクター的特徴を強調しつつ、それらを意識的に解体し、より大きなオタク文化の文脈において登場人物を再解釈し、原作の人物像や世界観から逸脱させてゆくのである。こうした二次創作の実践は、原作の「児童向け<sup>ファンタジー</sup>幻想文学」という枠組みを、サブカルチャー的文脈の方向へ強烈にずらしてゆくと共に、原作と二次創作との相互補完的關係に基づいて成立する一種の共同幻想としての『ハリー・ポッター』世界に過剰なまでに性的要素を加味することで、その物語幻想を徹底してパロディ化する。ここに日本のオタク文化による『ハリー・ポッター』受容の特徴的な側面が窺われる。

こうしたオタク文化の特異性は、例えば本シリーズのメインヒロインにして「魔女っ娘」である、hogwarts校の優等生ハーマイオニの受容に顕著に窺える。彼等の二次創作には、原作の挿絵やカバーイラストや、実写映画における子役の姿と言った言わばデフォルトとしてのヴィジュアルモデルとは全く異なる、オタク文化の記号的前提に則っ

たハーマイオニ像が厳然として存在しており、それは原作の一種理想化された現代的少女像をオタク的文脈の約束に従ってステレオタイプ化することで、図らずも原作の人種、階級、性差の各側面における限界を超越する別種のハーマイオニ像を創造する結果となっている<sup>5</sup>。

こうした事例は、上述したオタク文化における独自のセクシュアリティの記号化と循環／消費の状況を物語っている。同時に、この点を検証することなしには日本における『ハリー・ポッター』受容の特異性を論じることはできない。多彩なジャンルを持つ日本のサブカルチャーを形成／消費するオタクの間で、所謂「キャラ萌え」という言葉が定着して久しいが、架空のキャラクターに対する一種倒錯的なリビドー固着を表すこの用語は、『ハリー・ポッター』シリーズを扱う際の重要なキーワードとなる。以下ではこうした日本の特殊な事情について、まずオタク文化の特色と傾向について解説する。その上で、日本特有のパロディ形式として、猫や犬等の動物の擬人化及び人物キャラクターの動物マスコット化について、最近の同人誌業界及びウェブ上での事例を紹介すると共に、こうした文脈において受容される『ハリー・ポッター』シリーズと、その日本特有の受容と拡散の特質について、特に「キャラ萌え」の代表例としてハーマイオニを採り上げて考察してゆく。

## 2. オタクの虚構親和性と多重見当識

オタク文化における『ハリー・ポッター』シリーズの受容について論じる前に、まず、オタクという存在について少し解説しておく必要がある。1989年の連続幼女誘拐殺人事件や1990年代半ばのオウム真理教等のイメージもあり、オタクを、アニメやマンガに執着する、非社会的で空想と現実の区別が付かない、過度に自己の肥大した反社会的或いは犯罪性向のある人物と見做したり、若しくは所謂ネガティブな「ひきこもり」のイメージで捉えて、社会的に自立できない存在として理解したりする傾向は依然根強い。だが、オタク界の王様として「オタキング」を自称する、日本の代表的オタク文化評論家の一人である岡田斗司夫によれば、これはかなり大きな社会的誤解に基づく誤った人物類型であり（岡田 1996、8-10）、彼等は一般的に言って、かなり社会的で「健全」な常識人であるとされる。またオタクのセクシュアリティをテーマとした著作もあり、同時に現代文化の特徴として「ひきこもり」現象をも臨床的に扱う精神分析医の斎藤環は、オタクであることが即病的ではないことを繰り返し強調しつつ、その現実認識とセクシュアリティに関する特徴を指摘し、以下の四つの要件にしたがって、オタクを簡潔に定義する。

虚構コンテクストに親和性が高い人

愛の対象を「所有」するために、虚構化という手段に訴える人

二重見当識ならぬ多重見当識を生きる人

虚構それ自体に性的対象を見い出すことができる人（斎藤 2000、30）

要約すれば、オタクとは虚構を虚構として、現実と明確に区別して認識する一方で、こうした現実と虚構との乖離を前提として架空のキャラクターに対する強い愛着を持つ存在、つまり対象の虚構性に自意識的でありつつ、それを欲望の対象とする存在なのである。

今「見当識」という語を用いたが、斎藤はこの語を「自分の立場の理解」(2000、46)と簡潔に説明する。要するに自分が何者であり、どのような現実(或いは虚構)を生きているかについての認識である。多重見当識とオタク特有の虚構認識との関連については斎藤の議論に詳しいが(2000、38-47)、彼によれば、オタクは「虚構へのスタンスが独特であり、アニメ作品にしても、複数のレベルで楽しむことができる」、つまり作品を鑑賞する際に「『虚構コンテキスト』のレベルを自在に切り替えることができる」のである。この意味において、オタクは「『虚構と現実の混同』をすることは決してないが、『虚構と現実との対立』を、さほど重視しない。彼らはむしろ、虚構にも現実にもひとしくリアリティを見いだすことができるのである」(斎藤 2000、44)。そして、こうした「さまざまな虚構コンテキスト間を自在にジャンプし、また受けての立場から制作する立場にやすやすと入れ替わることができる」(斎藤 2000、46)という特性を、斎藤はオタクの多重見当識として定義する。

斎藤自身も言及しているが、多重見当識の特性を明快に例証するのは、岡田が言う「オタクの3つの眼」である。それは「自分独自の視点で作品中に美を発見し、作者の成長を見守り、楽しむ」「粋の眼」、「作品を論理的に分析し、構造を見抜く科学者の視点」であり、「同時に、技を盗もうと見抜く職人の視点」である「匠の眼」、そして「作品の中にかいま見える、作者の事情や作品のディティールを見抜く」となる「通の眼」からなる(岡田 1996、77-87)。これら3つの視線はそれぞれ異なる虚構コンテキストから作品を見るため、通常同時に二つ以上の審級で認識しようとする、どちらか、或いはすべての虚構性が損なわれるのだが、オタクの多重見当識は、本来相互に成立しないような複数の審級の虚構を同時に「俯瞰的に見渡」(斎藤 2000、47)しつつ、相互に齟齬を来さないような虚構世界の理解を可能にするのである。こうした特殊な理解の形式については後に「超平面性」の概念と関連付けて改めて言及するが、こうしたオタク独特の多重見当識の特性は、オタクを特にそのセクシュアリティの側面においても特徴付けていることを続いて確認してみよう。

### 3. 「キャラ萌え」と萌え要素

#### 3-1: 「萌え」の心理的メカニズム

序章で指摘したように、オタク的文脈において虚構のキャラクターはしばしば独特な性的含意を与えられる。こうした執着は俗に「キャラ萌え」と呼ばれるが、この基本的概念は、90年代後半には既に「記号萌え」という呼称で存在していた。それは、マンガやアニメの登場人物キャラクターを特徴付ける、主に視覚的記号に対する一種のリビドー固着を表

す（渡辺 41-42）。本論はキャラ萌えの定義について本論は先にも参照した斎藤環（2000、2003）や東浩紀（2000、2001、2003）、及び森川嘉一郎の論に多くを負うが、彼等のそれぞれが一定の共通要素の下に「キャラ萌え」を定義している。例えば東は資本主義社会におけるキャラクター消費という側面から、90年代以降の所謂「大きな物語」の凋落の必然的帰結（2000、39-62）としてこれを「原作の物語とは無関係に、その断片であるイラストや設定だけが単独で消費され、その断片に向けて消費者が自分で勝手に感情移入を強めていく、という別のタイプの消費行動」であり、「そこではオタクたちは、物語やメッセージとはほとんど関係なしに、作品の背後にある情報だけを淡々と消費している」（2000、58）と定義する。更に「キャラ萌えを触発する技法が過剰に発達」した結果、キャラクターが「近年のオタク系文化で有力な要素をサンプリングし、組み合わせることで作られている」（2000、65-66）とした上で、「消費者の萌えを効率よく刺激するために発達したこれらの記号」を「萌え要素」と呼ぶ。こうした萌え要素は記号萌えにおける記号に当たるが、東によればこれらは「ほとんどはグラフィカルなものだが、ほかにも、特定の口癖、設定、物語の類型的な展開、あるいはフィギュアの特定の曲線など、ジャンルに応じてさまざまなもの」（2000、67）が含まれる。

森川は、本来「草木が芽吹く様」（27）を表していた「萌え」という語が、東の指摘したようなオタク文化の文脈において「趣味嗜好の問題を指し示」す、「特定のキャラクターやキャラクターを構成する特定の部分的要素に惹かれ、好みに感じる」という「入れ込んで熱く燃えているようなイメージ」（28）が新たに加えられている点について指摘する。

斎藤は「萌え」における男女間でのセクシュアリティの非対称性を指摘しつつ、「男性おたくがアニメのヒロインに憧れることを『萌える』と称する」（2003、26-27）と簡潔に述べているが、彼の議論において特筆すべきは萌えの性的非対称性と共に、「自分がそのヒロインのファンであることを表明する際」に用いる「『私は（ヒロイン名）萌えですから』という表現」に「多分に自虐的トーンが含まれている」ことを強調し、「おたくの熱狂には、どこかしら熱狂しつつさめているという独特の視点が含まれており、その意味では演技的な側面もある」（27）とも述べ、オタクの一種乖離的な自己認識についても指摘している点だ<sup>6</sup>。

キャラ萌えの対象が主として所謂アニメ絵といわれる独特の絵柄からなる点に注目すれば、日本のアニメ絵をディズニーキャラクターとの対比で論じた森川の指摘は重要である。簡潔に要約すれば、ディズニー映画におけるセルアニメの技法は、極度に「人工的で清潔」（103）な「アメリカ白人人口の、宗教的風土と完全主義的なユートピア志向を土壌とした」プロテスタントイズムに根ざしており、「セルアニメの発明が、そうした宗教的道德観や価値観からディズニー趣味を生成させた」（104）一方、この種の技法は必然的に性的要素を抑圧することとなった。これに対し日本のアニメ絵は、特に手塚治虫によるリミテッド・アニメの技法を通じて、この抑圧された性的要素、暴力的なるものの回帰（或いは森川自身の表現によれば、「ディズニーへの性的暴力の注入」

[106]を齎した(94-116)<sup>7</sup>。因みにこうした欲望は、一部の少年キャラクター(所謂ショタキャラ)を除いて、当然ながら殆ど独占的にオタク=男性の側から虚構世界の女性キャラクターに対して向けられる<sup>8</sup>。

### 3-2: シニフィアンとしての「萌え要素」

以上の議論で、「キャラ萌え」は、キャラクターの持つ性的要素の視覚的記号(「萌え要素」)への還元/転移であることは了解できると思うが、ここで具体的な「萌え要素」についても少し確認しておきたい。東は萌え要素の多様性について、代表的オタク系検索エンジンである「TINAMI」を例に挙げて説明している(2000、67-70)。この検索エンジンは基本的にはアニメ・マンガ・小説・映画等を素材とした「クリエイター」達のウェブページや活動を中心とした総合情報サイトであり、検索に際しては「カテゴリー検索」として、そのクリエイターの活動形式による分類(同人活動、商業活動、参加型の三種類)、そして素材として用いられる作品による分類(格闘ゲーム、ギャルゲー、RPG、シミュレーション等計十種類)に加えて、ジャンルとも作品の特徴ともつかぬ項目による分類もなされている。具体的にはこの項目は、作品のジャンルについてはオリジナル、アニメ・マンガ、ゲーム、ノベル、芸能の五種類が、またその下位分類として、ファンタジー、SF、メカ、ホラーの四分業がある。更にこれに加えて、ねこみみ、どうぶつ、天使、制服、めがねという形態的特徴に基づく五範疇があるが、これらの外見的特徴が、典型的な「萌え要素」である。

この種の萌え要素には、例えばおさげ、ポニーテール、ツインテール、三つ編み、ボブカット、ショートカット、跳ねた毛先(アホ毛或いは触覚と呼ばれる)といった髪型の特徴、セーラー服、巫女姿、チャイナドレス、ニーソックス等のコスチューム上の特徴、ソバカス、垂れ目、八重歯、幼児体系[「ぶに系」と呼ばれる]や、逆に年齢に不相応に大人びた体型等が挙げられる。因みに「ショタ系」のジャンルでは、少年の「やわらかそうな髪、半ズボン、タンクトップ、体操服」や「けもショタ」と呼ばれる動物の耳や尻尾を持つ少年、(男子キャラの)「メガネっ子」、「忍者少年」等があることも併せて確認しておこう(渡辺 41-42)。

萌え要素を構成するのは、上述したような外見上の特徴だけではない。例えばキャラクターの出自や境遇(『小公子』や『小公女』の主人公のような令息令嬢、『フランダースの犬』や『家なき子』の主人公のように貧困に苦しむ孤児等)、性格的特徴(『秘密の花園』のメアリのよう意固地で我侷である、『赤毛のアン』のようにドジではあるが前向きな性格、或いは『ポリアンナ』のように無知に近い程の無垢、また意地っ張り素直になれない『若草物語』のジョーやエイミーと言った例や、或いは少女の無垢さを象徴する、所謂「よいこ」や「(病弱な)美少女」-『ハイジ』のクララや『アンクル・トムの小屋』のエヴァンジェリン等-)に関する、ある意味伝統的な児童文学のキャラクター造形の流れを汲むものから、キャラクターの口調(一人称が「ぼく」であったり、特定の口癖があったり、語尾に独特のアクセントがあったりするもの[例えば、しばし

ば関西弁や東北弁は萌え要素と見做される]、キャラクター設定（先述の「お嬢様」タイプを典型として、「委員長キャラ」と総括される真面目で融通が利かない女性、幼なじみ、義理の妹、ダウン系、アップ系、トラウマ系）、更には前述の「ケモミミ系（動物の耳と尻尾を持つ少女）」や、ヴァンパイア、魔女、幽霊、宇宙人、妖精、アンドロイド等の「人外系」までを含めて、キャラクター登場人物のキャラクター記号的特徴を定義するあらゆる属性が萌え要素とされる。これら萌え要素と、キャラクターの物語設定（学園もの、SF、ファンタジー、ホラー等といった作品のジャンルの要素）との組み合わせによって、東の指摘するように、殆ど無限にキャラクターが生み出されてゆく。

以上を総括した上で論者なりに「キャラ萌え」を定義するならば、それは自分が思い入れる登場人物の、「形態」及び「属性」といった記号的特徴（従って東の指摘にもあるように、個別の要素に還元されると共にその順列組み合わせによって無数のキャラクター造形が可能となる）に対する倒錯的なリビドー固着である。斎藤も指摘しているように（2000 51-55、2003 26-28）、それは（特に男性の）オタク特有と言ってよいセクシュアリティの様態であり、一旦脱性化されたキャラクターに、「萌え要素」としてのセクシュアリティをもう一度付与することが齎す感情である。従って、先の森川の「ディズニーへの性的暴力の注入」という視点から言えば、「萌え」とは性的なものの記号化とその対象の転移の実践に他ならない。

つまり萌え要素とは「萌え」という感情の言わば客観的相関物であり、あるキャラクターに「萌える」時、その契機となる萌え要素はセクシュアリティの過剰を示すと共に、そのセクシュアリティ自体を代理表象することで、キャラクターに対する実際のな性行為の禁止／不可能性の記号となっている（当然ながら、キャラクターとの性的関係はあくまで幻想でしかない）。キャラ萌えに必然的に伴うこの相矛盾する状態こそが、オタク文化における同人活動の特異性を説明する重要な要素であることを、ここで例を挙げて確認したい。

例えば図1は萌え要素の言わばデフォルトによって構成されたイラストであるが、アニメ絵としての特徴である大きな瞳と下膨れの幼乳的顔つきに加えて、三つ編みのお下げ髪とメガネ、そしてセーラー服が真面目で大人しめの性格設定を反映する一方、特徴的な猫耳が、愛玩動物的な可愛らしさを付与する一方、それによって現実的且つ直接的な性的関係性を抑圧すると共に、それを視覚的に表象している。図2は逆に人間でないものの擬人化の極端な例であるが、製菓会社のスナックが同様の「公式」に従って一種のマスコットキャラクターとして画像化されている。いずれもインターネットの画像掲示板に掲載されたものであるが、こうしたキャラクター造形を通じて、性的なものが記号化されて換喩的に表されているのが、同人誌やインターネットで一般的なキャラ萌えの実践の例である。

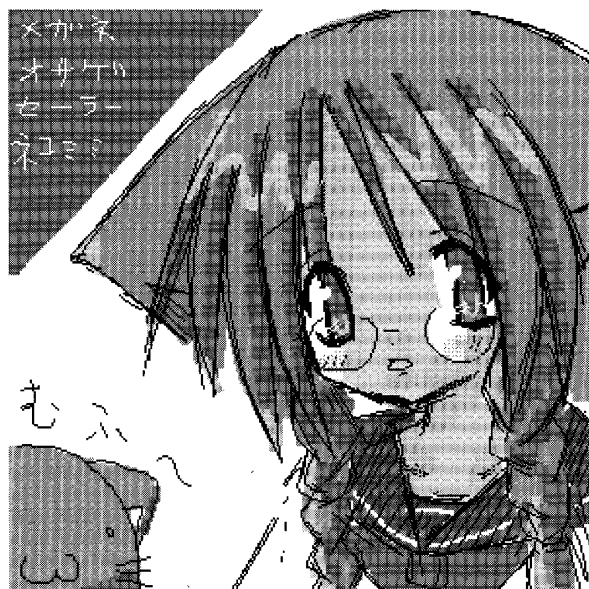


図1 典型的な萌えキャラの例。メガネ、オサゲ、セーラー服という「少女」を特徴付けるキャラクター要素に、更に愛玩動物的な「見立て」としてのネコミミが加味されている(2003. 6. 16、画像掲示板「ふたばちゃんねる」二次元裏板より)。



図2 東鳩製菓のスナック「暴君ハバネロ」の擬人化。このキャラクターの少女的な可愛らしさは、激辛スナックのマスコットキャラクター的要望を以て食欲に訴えかける独特の口唇的欲望という形で徹底的に脱性化された性的欲望の換喩的表現と言える(2004. 2. 12、画像掲示板「ふたばちゃんねる」お絵描き板より)。

#### 4. パロディ同人誌における『ハリー・ポッター』受容の二つの文脈

##### 4-1: データベースと二次創作

こうした「萌え要素」の組み合わせからなるキャラクター造形を前提とすると、『ハリー・ポッター』もまた単に一つの虚構<sup>フィクション</sup>／物語としてのみならず、東の言葉を借りれば、同人誌等の二次創作の素材としての言わば「データベース」的役割をも担う。ここで本論は、『ハリー・ポッター』関連の同人誌やウェブサイトに見られる二次創作の二つのタイプを検証し、そこに見られる素材としての原作と二次創作との関係の違いに着目し、「ハリポタ」ファンダムにおける原作の受容の二つの文脈を指摘して、両者の創作態度の相違を確認したい。

東によれば、90年代後半以降、同人業界を中心としてオリジナルとしての原作とコピーとしての二次創作との明確な線引きは失われ、原作自体を含めて、創作されたすべての作品が失われた原-作(「原作」の世界観に基づいた物語世界)のシミュラークルと化してしまった。その結果原作は専ら二次創作にその素材(物語の世界観及びキャラクター設定)を提供する一種のデータベースとしてしか機能せず、それに基づく二次創作作品も、こうしたデータベースから引用された設定や記号組み合わせの実践／実現に過ぎなくなった。かくして作品のオリジナリティは原作そのものではなくデータベースの水準で規定されており、二次創作として原作をパロディ化する作家も、それを受容する



オタクも、共にデータベースを原-作として参照し規範としている、という東の指摘は、80年代以降のアニメにおいて、作品内の虚構世界観の持つ虚構現実としてのリアリティが実際の現実を凌駕するリアリティを持ったという大塚英志の指摘と重ねてみると、非常に重要な意義を持つ。

東の理論的前提はジャン・ボードリヤールである。ある帝国とその地図との完璧な照応関係、つまり帝国の盛衰と地図の風化との抽象的同一性を描くボルヘスの寓話を引きつつ、彼はシミュラクルとシミュレーションとの今日的関係を次のように説明する。

領土が地図に先行するのでも、従うのでもない。今後、地図こそ領土に先行する—シミュラクルの先行—地図そのものが領土を生み出すのであり、仮に、あえて先のおとぎ話の続きを語るなら、いま広大な地図の上でゆっくりと腐敗しつつける残骸、それが領土なのだ。帝国の砂漠にあらすわれわれ自身の砂漠に点在する遺物とは、地図ではなく実在だ。実在の砂漠それ自体だ。(2)

ここで指摘された領土に対する地図の先行とは、畢竟シミュレーションによる「ハイパーリアル」に対する、想定されたあるべき世界モデルとしての「実在 (réel)」の先行に他ならない。ボードリヤールにとって決定的なのは、こうした現実の抽象化の過程で、モデルと現実とを一致させようとする意志の存在にも拘らず、その「抽象作用の魅力とも呼ぶべき、あるものと、もうひとつのものとの崇高な差異が消滅した」(2) という事実、つまりシミュラクルに基づくシミュレーションが、虚構と現実との差異の消失を齎す点である。

ボードリヤールのこの指摘は、一見東の言うシミュラクルとしての物語世界のデータベースとしての原作と、そのシミュレーションとしての二次創作という図式を裏打ちしているようである。実際、膨大な二次創作群と、そのデータベースとしての原作との間の差異の消失は、確固とした「現実」と、そのアウラを持たない、「現実」の複製としての仮想世界／虚構との間の差異の消失に照応しているかのように見える。だが注意すべきは、こうした図式自体が、ハイパーリアルとしてのシミュレーションにおけるシミュラクルの先行、つまりボードリヤールの言う「地図と領土を観念的に共存させようとする気違いじみた地図師たち」(2) の意志に支えられている事実である。物語のリアリティへの強迫的な執着なくしては、そもそもシミュラクル自体が存在し得ない。ポッターリアンのファンダム活動と強引に結び付けて論じるならば、それは二次創作が生み出されまた消費される際に無意識のうちに前提されている原作の物語的リアリティ、つまり個々のSSやイメージイラストが参照／指示する、失われた「原-作」としての『ハリー・ポッター』世界の实在性である。

確認すれば、ファンダムの生み出す二次創作群は基本的に原作が提供する「大きな物語」に言わば接木されるものであり、それらは個々に創作者各自の想像力が具現化されたものではあるものの、殆どの場合には原作のエピソードのリテリングか、或いは原作の設定や人物関係を補完する「小さな物語」である。これらのタイプの特徴は、『ハリー・ポッター』の原作な世界、つまり東が言う(失われた)「大きな物語」に結局は依拠し

ている点であり、その意味において彼等は、自らを創作者の立場に置きつつ、その過程で原・作を創造する原-著者<sup>オリジナル・オーサー</sup>の欲望に自らをヒステリー的に重ね合わせようとする。彼等が描くのは結局のところ自分自身にとっての『ハリー・ポッター』世界でありながら、同時にそれは「他者」（それが著者であれ、彼等自身の想像力であれ）によって予め設定された「原-作」というデータベースに依拠し、それを補完しているに過ぎない。こうしたデータベース補完型の「原-作」指向型の二次創作に対し、もう一つ別種の創作の持つ特異性を確認するのが本論の目的ではあるが、ここではまずこうした「原-作」指向型の特徴を確認しておく必要がある。

#### 4-2：失われた「原-作」を求めて一補完される『ハリー・ポッター』世界一

上述した「小さな物語」の典型例は、「ハリポタ本」においてはハリーを中心とした登場人物達の人間関係を巡るものである。この種のもは基本的にハリー、ロン、ハーマイオニ及び彼らと関係する人々を巡る友情や信頼、或いは愛情をテーマとして、作品の感動を再構築するようなものとなっている。例えばサークル「無考空間」の同人誌『stay with me』は、マグル（魔法使いの血を引かない純血の人間）でありながら Hogwarts 魔法学校で学ぶハーマイオニが、そのマグルの出自を、純血の魔法使いの家系である敵役ドラコ・マルフォイに侮辱される、という『秘密の部屋』での一エピソードを元に、マグル故のコンプレックスに悩むハーマイオニを、ハリーとロンが励まし勇気付けるといった典型的な友情譚を、ハーマイオニの視点から語り直す形でマンガ化している。また同人誌『コルリ』の中のエピソードは、『炎のゴブレット』中盤で見られる、ロンの嫉妬によるハリーとロンの諍いを題材に、ハリーを語りの焦点としていた原作を、ハリーから見たハーマイオニと言う視点をを用いて、両者の和解に関するハーマイオニの重要性を強調して再構成したものである。

以上の例は原作のエピソードを視点や構成を変えてリテリングする内容だが、原作の前後日譚を創造することで原作の物語的空白（或いは原-作のデータベース）を補完するものも数多く見受けられる。例えばサークル「殿様プディング」の『王様プディング』では、『賢者の石』の「みぞの鏡」の章のサイドストーリーとして、「みぞの鏡」のある隠し小部屋に、ハリーとロンがハーマイオニを連れてゆき、そこで三人の将来の友情が確認されるエピソードが描かれる。また『炎のゴブレット』で、レイクンブロー寮の女子学生チョウ・チャンに対するハリーの恋慕が紹介されたが、個人誌『Harry-Go-Round: Harry Potter Fan Book』は、二人の間の何気ない日常のエピソードを創作している。これは原作の設定を借りつつ、本編では決して描かれないような、ドラコ、チョウ、ハリーの三人のシチュエーション・コメディとなっているが、それは原作世界を知っている読者にとっては、小説本編では省略される Hogwarts でのハリー達の「日常」を埋めてゆく SS となっている。

これらの例は『ハリー・ポッター』を言わば共時的に補完するが、一方で『ハリー・ポッター』本編以前のエピソードを紹介することでそれを「歴史化」する役割を果たす

SS も存在する。特に『アズカバン』と『炎のゴブレット』でハリーの両親ジェイムズとリリーの世代が描かれて以降、二人を軸として、学生時代のスネイプ、シリウス、ルーピン達のホグワーツ時代の様子を描いたものが目立つ。例えば個人誌『father, mother, brother & sister』では、スネイプの回想を通じて学生時代の彼等の幸福な日々が描かれている。

いずれの SS も、原作だけではカバーし切れない物語世界の行間を補うことで、「原作」としての『ハリー・ポッター』世界という「大きな物語」、つまり「他者」の手による失われた「原-作」を構築／回復せんとする点において、徹底してこの「他者」の欲望に同一化しようとするヒステリー的な欲望を表している。無論この「他者」は原作者ローリングではない。寧ろそうした「現実」から乖離した、読者／二次創作者の「想像界」を引き受ける仮想的存在としての原-著者であり、従ってこの「他者」は「原-作」の回復不可能性の証左でありつつ、正にその不可能性によって逆説的に読者の「他者」への同一化の欲望を保証しているのだ。

こうした「原-作」回復の飽くなき試みとしての二次創作において欠落する（或いは抑圧される）のが性的要素である。無論『ハリー・ポッター』の原作自体、露骨な性的含意を持つ描写は殆ど無い。だが、元より幻想文学に纏わる不気味な死と神秘を支えるのはセクシュアリティである（Todorov 126-32）。そしてこうした「不気味なるものが[我々にとって] 密かに慣れ親しんだものであって、それが抑圧を受けてそこから回帰してきたもの」（Freud 368）であるならば、幻想文学の中核を成すのはやはり性的なものに他ならない。そしてこうした要素が過剰なまでに前面に押し出されるタイプの創作も、実際に存在するのである。

無論原作自体にも無数の性的含意を汲み取ることは出来る。各作品のクライマックスでハリーがヴォルデモートと対決する際の経験する精神的・肉体的苦痛に性的含意を認めることは難しいものではない。最も顕著な例は、『秘密の部屋』でハリーの腕を刺し貫く毒蛇バジリスクの牙が暗示するフェリックな暴力性だろう。この例に限らず、『ハリー・ポッター』では、死の脅威と苦痛は繰り返しハリーとその仲間に関わり掛かる。『秘密の部屋』で、ロンの妹ジニーはハリーへの思慕の余り彼を窮地に陥らせ、自身も死の淵を彷徨う。『アズカバン』でハリーを襲う吸魂鬼は文字通り死の恐怖の具現化したタナトス的存在であり、『炎のゴブレット』では、ハリーのライバルであるセドリックは彼の眼前で実際に息絶える。特にセドリックがハリーの初恋の相手チョウの恋人であるという設定は、ハリーの（性的）苦悩を強調し、この作品を陰鬱な終わり方で締め括る大きな要素ともなっている。

だが『ハリー・ポッター』の幻想冒険譚としての娯楽性（或いは読みの快樂）は、正に我々読者が、ハリーが味わうこの苦痛に自らを同一化するという、自己ヒステリー化の欲望に由来する。ハリーの苦悩は、正に彼がハリー・ポッターであるという逃れようの無い事実が、自分や仲間に関わり生死を左右する程の苦境を齎す点にあると共に、この事実を彼が肅々と受容することで自身の運命を生きる主体的存在となることが、大団円の契

機となっている。だが、享楽と言う語がこうしたハリーの絶え間ない苦悩を指すのならば、読者はハリーの立場に立つことで彼の剰余享楽を得ているのだ。この過程には性的含意や性行為に直接関連する要素は存在せず、寧ろ徹底して禁欲的であるものの、それ故に読者の得る読みの快樂は純粹に性的である。この意味において、『ハリー・ポッター』原作とそれを補完する二次創作における性的要素の欠如は、そのまま性的なものの抑圧と、別の審級におけるその回帰とを指示している。それはそれ自体決して性的なものとしては表象／認知され得ないという正にその点において、読みを通じたハリーの欲望へのヒステリーの同一化の実践なのだ。先に挙げた「原作」指示型の二次創作は、この物語的リアリティを補完せんとする点において、それが徹底的であり、「原作」世界に相応しいものであればあるほど、同時に<sup>オリジナル</sup>原作の性的抑圧と回帰の構造を忠実に反復再生産／欲望することとなっただろうか。

一見この性的なるものの抑圧と回帰の構造は、「萌え」におけるセクシュアリティの過剰とその禁止の図式に対応するかに見える。だが前者が性的抑圧を前提としているが故に、自身の性的欲望について無意識的である（ヒステリーとは「他者」の欲望への同一化の試みであると同時に、自身の性的抑圧の症候である）のに対し、「萌え」は逆に記号化されたセクシュアリティの過剰とその禁止という倒錯的状况に徹底して自意識的である点で決定的に異なっている。こうしたオタク特有の自意識のあり方が、次に紹介するもう一つの二次創作の型であるクロスジャンルのパロディの特徴をなしている。

#### 4-3：多重見当識とクロスジャンナーハリポタ本における「超平面的」パロディー

既に述べたように、原作の行間を埋めるように展開する数多の「ハリポタ本」は、一定のジャンル別分類が可能である。一つは今まで見てきたように、物語の世界観やキャラクター像を補完する形のものであり、他方では、キャラクターを意図的に原作とは異なった物語的文脈に取り込むことで、原作をパロディ化するものである。この種の二次創作作品の特徴は、ジャンル及び虚構審級の横断若しくは侵犯が齎す滑稽さにあり、その意図されたパロディ的意味を理解するためには、本論第二節で見た多重見当識に基づく認識、つまり東が「超平面的」と呼ぶ概念に基づく物語世界（観）認識が必須となる。

再び東の定義を借りて簡単にこの概念を説明するならば、それは多重見当識に基づく様々な認識の審級が極度に視覚化されて並列的に認知される状況である。彼はそれをコンピュータースクリーン上に複数のウインドウが並置された、「平面でありながら、同時に越えるものも並列して並べてしまう」（2001、154）という状況を例に引きつつ次のように説明する。基本的には電磁データに過ぎないある画像ファイルは、同時にデータファイルとしても HTML ファイルとしても解釈＝提示可能である。現代のポストモダンの世界像は、こうしたデータベースとして表象される世界の深層が、その解釈としてのシミュラクル、即ち表層に並列的に展開するテキストやイメージと言う多様な表現形式を採って、俯瞰的に同一平面上に（つまり「超平面的」に）存在すると考えることができる（東 2001、154-57）。

更に東はこの種の並列的認識を「過視的」という独自の語で定義する。先程のデータベースとしての深層とそのシミュラクルとしての表層との関係をなぞりつつ、彼はそこに「見えないものをどこまでも見えるようにしようとし、しかもその試みが止まることがないという泥沼の状況」(2001 158)を見出す。そこには、可視的な「(小さな物語=シミュラクル)から」大きな物語を求めて深層のデータベースへと「遡行しようと試みながら、しかし果たされないままに小さな物語の水準を横滑りしてゆく…不発の構造」(2001、158)がある<sup>10</sup>。

同人誌を中心とした二次創作、殊にメタフィクショナルなパロディを展開するタイプの作品には、東の言う「過視」的世界観を前提としたものが非常に多い。ここでは、本来一つの物語審級においてしか認識できない虚構世界の現実が、別の審級と共に複眼的且つ同時的に認識されるという状況が展開する。そこに生じるパロディ的笑いは、所謂原作と二次創作との伝統的な「主従」関係を意図的に解体し、新たに同時多元的にキャラクターを再配置するという徹底した「超平面的」パロディ行為を通じて経験されるのである。

二次創作におけるこうしたパロディ化は、キャラクターの虚構性に多分に自意識的であり、その虚構性、特にその性的幻想の側面を前景化しつつ、<sup>オリジナル</sup>原作の 아우ラ を徹底して脱神話化する。この過程を通じてキャラクター達は、原作の世界観を脱臼させる記号的存在として創作者・読者双方の欲望を引き受ける。こうしたパロディには、例えばマンガ『ドラゴンボール』の世界観に基づいて、『炎のゴブレット』編で落命したセドリックを蘇らせようとドラゴンボールを求めて旅をするハリー達をギャグマンガとして描くサークル「動山社」の『ハリー・ポッター第5章 [不死鳥の氣志團編]』や、『秘密の部屋』の予告ムービーを題材に、その登場人物を少女向け小説『 MARIA様がみている』のキャラクターに置き換えた「ユミー・ポッターと山百合の部屋」(『ほわいと・がーでん』所収)等が挙げられる。前者では、セドリックの死はしもべ妖精ドビーの見当違いの旅案内のうちに忘れ去られ、クライマックスではハリーは現れた<sup>シェンロン</sup>神龍に世界征服を祈り、ヴォルデモートに取って代わる。後者(図3参照)では『ハリー・ポッター』におけるハリー、ロン、ハーマイオニの主要キャラ三名が、『 MARIA様がみている』の類似の人間関係(三人は共に同学年の親友同士で、学内の騒動を巡って行動しつつも強い信頼感で結ばれている)に基づいて置き換えられる。共に異なる複数の原作の虚構世界を強引に同一物語内に再構成し、読者に両方の物語世界を俯瞰的に認識させ、そこに存在する原作とパロディ作品との乖離によって笑いをとるという、読者の多重見当識を前提とした言わば「超平面的」パロディである。

この種のパロディ作品はジャンル依存型/解体型とでも呼ぶことの出来る、原作と二次創作(或いは二次創作内で適用されるネタ作品同士)の世界観のギャップを前提としている。更にこの種の作品は、先に述べた「原-作」指向型とでも呼ぶべきSS群とは大きく異なり、過剰なまでに性的要素を強調することで原作から乖離してゆく所謂「エロパロ本」であることが多い。それらはキャラクター同士の(しばしば性的描写を伴う)



図3 「ユミー・ポッターと山百合の部屋」扉ページ。ハリーが福沢祐巳に、ロンが島津由乃に、ハーマイオニが藤堂志摩子に、それぞれ置き換えられている。キャラクター間の人間関係を反映しつつ、別のキャラクター世界を重ね合わせたもの。

恋愛関係を主題とするが、そこで優先されるのは原作の世界観よりもキャラクター相互の関係性である<sup>11</sup>。

この種の創作は、結果としてパロディを規定する作品のジャンルキャラクターに、原作世界を従属させることとなる。同人誌の市場での分類は、例えば「ハリポタ本」とか「あずまんが大王本」というようにしばしば題材とする原作によって区分されるが、それ以上に一般的なのは、どんなジャンル（例えば「18禁もの」、「全年齢もの」、「やおい」等）の、どんなキャラクターのものであるか（例えば「ハリポタ本」の内、「ハーマイオニ本」とか、「シリ×ハリ本 [この場合シリウス・ブラックとハリー・ポッターのカップリング本を指す]」）によって区分されることである。無論こうしたキャラクターによる区分としては、先に挙げた萌え要素に基づいた、「猫耳本」とか「メイド本」等という範疇分けも存在する。

こうしたジャンル優先型のパロディにおいて、登場人物はその記号的特徴に基づいて原作世界から強引にオタク文化の文脈に引き込まれ、再定義される。そして『ハリー・ポッター』関連の二次創作においてこの種の脱文脈化／再文脈化を集中的に受ける代表的登場人物が、メインヒロインのハーマイオニである。本論の結論として、最後に彼女を巡るキャラ萌えの具体例を参照しつつ、オタク文化の性的過剰性について検証してみたい。

## 5. 結論：虚構的リアリティと萌え —— オタク文化におけるハーマイオニの嘆き ——

「ハリポタ本」におけるハーマイオニの需要／受容は圧倒的である。「萌え」の観点から見れば、マグルとして魔法学校に入学するというハーマイオニの一種反転した異端性は、「人間界に修行にやってくるヒロイン」という「魔女っ娘もの」の典型的設定と重なる。また彼女の外見上のデザインは言うまでもなくエマ・ワトソンに負う所が大きい。豊かなブロンド、生意気な表情や物言い（これも「萌え要素」の一つとなる）は、同人誌等でアニメ的にデフォルメされたキャラクターを形成する。更に言えば、原作において描かれる彼女の優等生ぶり、意固地で素直になれない性格、知性と誠実さ、内に秘めた傷つき易さや、時々見せる心根の優しさも、二次創作においてしばしば強調される萌え要素である。

これらによって特徴付けられる際のハーマイオニは、原作に基づきつつもそこから逸脱して、「は一たん」と呼ばれる萌えキャラとしてキャラクター化され、オタク文化の膨大なデータベースを参照する（図4）。この文脈において彼女キャラクターは過剰なまでにその性的側面を強調され、読者／作者の性的幻想を掻き立てる存在へと描き換えられる<sup>12</sup>。

こうした事例を最も反映するのが、『秘密の部屋』におけるポリジュース薬調合の失敗による、ハーマイオニの猫少女への変身をエロティックにパロディ化する同人誌である。魔法が失敗してもとの姿に戻れなくなった主人公を描く魔法少女物のアニメは数多くあるが、『秘密の部屋』のこのエピソードがパロディ化されるのもこの文脈においてである。第三章でも見たように、萌えキャラの設定の一つに、動物の耳と尻尾を少女に付加することによる擬人化乃至少女キャラの愛玩動物化がある。これについては大島弓子の『綿の国星』における擬人化された「チビ猫」像以降連綿と続く「型」であり、日本のマンガ表現における記号萌えの典型例でもある。この「型」に基づく猫化したハーマイオニは、例えば図5のようにアニメ絵で表現されるが、ここでは原作によるハーマイオニの描写（"Her face was covered in black fur. Her eyes had gone yellow and there were long pointed ears poking through her hair.... 'Wait till everyone finds out you've got a tail!" [168-69]）や、映画版『秘密の部屋』で実際に黒猫のメイクをしたエマ・ワトソンという規範的事例にも拘らず、キャラ萌えにおける「猫耳娘」の原則に基づく表現が優先されている。

こうして萌えの文脈に強引に回収されたハーマイオニ像は、優等生という原作の正統性に対する言わば陰画として、過剰な性的含意を持つ。この種の二次創作では、例えばサークル「宇宙墓場」の『Cookie』、ありまなつぼんの『EDEN01』等のように、しばしば猫化したハーマイオニが発情するというエロティックなSSが描かれる。こうして魔女っ娘と猫耳娘という二つの文脈で、ハーマイオニがオタク文化内部で「は一たん」として新たな解釈の元に再構成される時、彼女はポッターリアンのファンダムが前提とす



図4 サークル「Doujin Hoops」発行のハーマイオニ本『魔法使いは一たん』表紙。原作及び映画の俳優のイメージを継承しつつも、萌えキャラとしてアニメ的画風でデフォルメされると共に、コケティッシュな雰囲気を加えられた同人誌的表現によるハーマイオニ=「は一たん」像の典型例。



図5 猫に変身したハーマイオニ（2002. 12. 12、画像掲示板「ふたばちゃんねる」二次元裏板より）の萌えキャラ的表現例。原作の描写には従わず、寧ろ耳と尻尾によって特徴付けられる日本的な動物擬人化のパターンを踏襲して、ハーマイオニのアニメ絵的表現を可能な限り損わず形象化する。

る原作の（そしてまたあるべき「原作」としての）物語的審級を超越する<sup>13</sup>。

この横断は以下の形で二重に実践される。一つは言うまでも無く、「児童向けファンタジー幻想文学」という原作の枠組み、そして、データベースとしての「原作」世界からの逸脱である。この種の二次創作において、猫になったハーマイオニは「原作」においては決して表象され得ないであろう抑圧された性的なものを、露骨な性的描写を通じて顕在化させる。換言すれば、「児童向けファンタジー幻想文学」というジャンルから排除／抑圧された性的なものは、二次創作において正に「それ自体」として回帰するのであり、裏を返せば『ハリー・ポッター』世界という「大きな物語」とは、そうした性的要素の欠落を抱えることでしか成立しないという意味においてそもそも「あり得ない（従ってそれは正に読者の幻想でしかない）」という身も蓋もない現実を、しかし物語の誘惑に逆らって提示していると言える。

だが更に徹底しているのは、萌えキャラとしてのハーマイオニが性的要素の表象であると同時に、実際的な性的行為を禁止／不可能ならしめている点だ。図6は、ポリジュース薬による変身失敗後どうしても耳と尻尾が消えないと苛立つハーマイオニのパロディイラストである。先述のエロパロ同人誌の場合とは全く逆に、ここで猫耳を生やした彼女の困惑した姿に萌えるのは、彼女のセクシュアリティが耳と尻尾という記号を通じてしか（と言うか、そういう形式を採って脱性化されてしか）表象されていないからであり、この意味で彼女はオタク文化の内部で性的含意を伴って記号化されると同時に、直





図6 猫に変身したハーマイオニ (2003. 7. 31、画像掲示板「ふたばちゃんねる」二次元裏板より)。この次元において、ハーマイオニの苛立ちや嘆きは、物語審級を越えて、このイラストの消費者と作者に直接向けられている。

接的で生々しい性的現実から乖離しているからである。換言すれば、彼女の変身が解けないのは、彼女が「ネコミミ」キャラと言う記号によって萌えの対象として特定され且つ視覚化されることで、現実の性的関係を連想させる要素とは無縁の虚構性を保ち続けられるからなのだ。

紙数はもう尽きたが、萌えの虚構性を巡るこうした逆説について結論付けるためには、日本のアニメヒロインの一つである戦う美少女に対する関する斎藤の論を見ておく必要がある。斎藤はまず、日本の大衆文化の一大特徴である「虚構の自律的リアリティ」についてこう述べる。虚構と現実との照応を前提とする西欧のミメシスの空間とは異なり、

日本的空間では…リアルな虚構が「現実という担保」をかならずしも必要としない。指示では虚構が現実を模倣する必要は全く無い。虚構は自前で、独自のリアリティ空間をその周囲に拓くことが出来る。たとえば描かれた少女の可憐さは、こうしたリアリティをもたらすための大切な要因のひとつだ。そう、そこでは虚構は虚構なりにセクシュアリティの論理を確保せねばならない。なぜなら日本的空間において、リアリティを支えるもっとも重要な要因がセクシュアリティであるからだ。(2001、256)

こうした虚構空間の自律的リアリティーセクシュアリティの相互保証的關係を前提として、斎藤は戦闘少女のセクシュアリティについて次のように論じる。通常の恋愛とはその対象のヒステリー化、つまり女性の「可視的な表層」の奥にある彼女の「不可視な本質」と見做される「外傷にこそ魅惑される」(2000、264) ことに他ならない。一方で虚構空間の「戦闘美少女」とは、こうした外傷を持たない「フェリック (男根的) ・ガー

ル」、つまり享樂のシニフィアンである。無論彼女も「欲望の視線によってヒステリー化を被る」が、この欲望を支えるのは虚構的存在である「彼女の非-実在性にほかならない」(2000、265)。それ故戦闘美少女が生み出す享樂は、この空間を享受する者達に、日常的現実から完全に切断された日本的虚構空間としてのリアリティを齎す。この享樂を戦闘美少女のセクシュアリティと「混同すること」(2000、274)による対象のヒステリー化、つまり現実と虚構との徹底した乖離に基づく欲望が、斎藤によれば「萌え」である(2000、255-74)。

話を猫耳ハーマイオニ萌えに戻せば、原作の文脈から離れ、正にこうした日本的虚構空間であるオタク文化の文脈に再回収されることで「はーたん」となった彼女は、その過程で戦闘少女と同様の「非-実在性」を帯びると共に、「猫耳魔法少女」としての新たなセクシュアリティを顕在化させられることで、徹底して想像的な存在としての性的リアリティを体現する。ここに萌えが極めて強い性的含意を持ちつつ、二次元上のイラストやSSと言った視覚的表現に特化すると共に、その際に写實的リアリティとは程遠い記号的表現の組み合わせからなるアニメ絵の絵柄に偏向する理由がある。それは萌え絵の創作者と受容者の間で共有される、斎藤の言う虚構の自律的リアリティを示す默契的前提である。

こうした何重もの虚構的リアリティを超平面的に把握することで、萌えキャラを徹底して現実世界の日常性から乖離させつつ、その多層的な文脈において捕捉し所有することが萌えの本質なのだ。再び図6を参照すれば、そこに窺えるハーマイオニの苛立ちや嘆きが生み出されると共に、そこに虚構キャラクターであるハーマイオニからのメッセージ性を付与／看取することで、彼女との間に一種の応答可能性が成立する。こうして虚構<sup>フィクション</sup>が虚構<sup>フィクション</sup>であるが故に、そこに純粹に享樂可能な仮想的リアリティが生成する時、我々は「あるべき原作」という虚構の限界を超えた、過視化された空間を認識するオタク的主体を獲得する。

無論ハーマイオニをこのような存在として受容するオタクのセクシュアリティがジェンダー的観点から見て明確に非対称的であることは言うまでもない。また、こうした虚構キャラクターの受容が、その記号的分類がいかに多様化しようとも、結局のところ一定の性的含意の下にステレオタイプ化=理想化された虚構<sup>フィクション</sup>としての少女像を再強化することに過ぎないこともまた確認しておかねばならない。だが先述したように、ディズニーの「脱性化された少女像」というイデオロギー的束縛のパロディとして、それを脱臼させる「キャラ萌え」が機能しているのならば、繰り返されるパロディの中で絶え間なくヒステリー化されるハーマイオニの嘆きそのものが、極度に衛生化された「現実」という「あり得ない」虚構世界に、新たな世界観の可能性を以って対峙するオタク文化のリアルな「生」の感覚を裏打ちしているのかも知れない。

※本論は、日本イギリス児童文学学会第33回研究大会ラウンドテーブルB室「ハーマイオニの嘆き：『ハリー・ポッター』シリーズをまじめに考える」(2003年11月16日於愛知産業大学)

での発表に基づくものである。本論は同ラウンドテーブルにおける戸田山みどり氏、森野聡子氏、菱田信彦氏の発題に多大な示唆を受けており、またそれに際する事前の意見交換に多くを負うものである。

## 註

<sup>1</sup>『ハリー・ポッター』の著者ローリング自身になるファンダム向け副読本としては、 Hogwarts魔法学校指摘教科書という体裁で発行された『幻の動物とその生息地』及び『クィディッチ今昔』が挙げられる。前者は Newt Scamander、後者は Kennilworthy Whisp という架空の著者になるという設定で、しかも『幻の動物』は Hogwarts校長のアルバス・ダンブルドアの前書きと署名のお墨付きである。更に凝ったことに、同書はハリー・ポッターが実際に使っている教科書という設定で、中には所有者であるハリーの署名に加え、友人ロンとハーマイオニが、教科書の至る所にあれこれと落書きや書き込みをしており、これは日本語版でも手書きテキストで忠実に再現されている。

これらの本自体『ハリー・ポッター』世界のリアリティの共同幻想を強く補完する要素であるが、その他にも同シリーズの解説本や便乗本は枚挙に暇が無い。例えばアラン・ゾラ・クロンゼックとエリザベス・クロンゼックの『ハリー・ポッターの魔法世界ガイド』は言わば『ハリー・ポッター』シリーズのソースブックと言った趣で、シリーズ四巻までの魔法世界の設定やキャラクターについて、歴史学、民俗学的見地からそのソース紹介を行うものである。またデイヴィッド・コルバートの『ハリー・ポッターの魔法の世界』も、同様の趣旨で物語世界及び原作者ローリングと作品との関連について解説を加えている。

より包括的に『ハリー・ポッター』シリーズを分析する学術的研究書の代表としては、最近出版されたパウル・ビュルヴェニヒの『小説「ハリー・ポッター」探求』等を挙げることが出来る。また、P. グレゴリー著とされる『邪悪の石：本当は恐ろしいハリー・ポッター』は、キリスト教原理主義的見地から徹底して『ハリー・ポッター』の悪魔的側面を非難するが、これ等も見方によっては『ハリー・ポッター』大きな影響力の傍証と言えよう。

<sup>2</sup>大塚は1989年の著書で、当時特徴的となりつつあった新たな消費形態として、この商品のみでなく、その商品が依拠参照する「大きな物語」をも包含した世界観を前提として商品が流通する状況を、「物語消費」と名付けて定義する。大塚によれば、このパターンにおいて「消費されているのは、一つ一つの〈ドラマ〉や〈モノ〉で歯なく、その背後に隠されていたはずのシステムそのものなのである。しかしシステム (=大きな物語) そのものを売るわけにはいかないの、その一つの断面である [アニメの世界観のうちの] 一話分のドラマや一つの断片としての〈モノ〉を見せかけに消費してもらう」ことで、代替的に商品の一つ一つが参照する大きな物語を所有させるタイプの消費が、物語消費である。

ついでに言えば、大塚はこうした「システム」としての虚構物語世界観（登場人物の設定やその物語世界における歴史的設定）だけが援用されるパロディ同人誌の出現もやはり80年代であることを指摘し、この時代を境として、現実から虚構内リアリティへと、アニメやマンガの消費者の関心が大きく移行していったことを指摘し、本論が扱うアニパロ同人活動の黎明期の状況を詳細に解説している（大塚 1989、2004 209-328）。

<sup>3</sup>「オタク」という呼称は、中森明夫が『漫画ブリッコ』1983年6月号に掲載した『「おたく」の研究』というコラムで、同人誌即売会の参加者やアイドルの追っかけ、コアな映画ファ

ン等を「おたく」（平仮名表記）と呼ぶ当時の慣習を紹介したことに端を発すると言われる（128-48 及び『「おたく」の誕生!』全編を参照）。ただし、「オタク」岡田斗司夫の著書等を筆頭に、最近では「オタク」（片仮名表記）が一般化しているため、本論も一貫してこの表記を用いるものとする。

‘所謂「魔法少女もの」作品の日本における嚆矢は、1964年のアメリカ実写コメディ『奥さまは魔女』や『可愛い魔女ジニー』等にヒントを得たとされる、横山光輝の『魔法使いサリー』（1966）である（別冊宝島編 2002、170）。その後70年代にかけて、日本では「魔法少女もの」がアニメ、実写を問わず多数制作される。幾つか例を挙げれば、1967年の『コメットさん』、1969年の『ひみつのアッコちゃん』、1970年の『魔法のマコちゃん』、1972年の『魔法使いチャッピー』、1975年の『魔女っ子メグちゃん』（余談ではあるが、この作品が「魔女っ子」という呼称が正式に用いられた最初の作品である）等が創成期の魔法少女ものの代表例である。これらは1980年代に『魔法のプリンセス ミンキーモモ』（1982）や『魔法の天使 クリィミーマミ』（1984）、『魔法のアイドル パステルユーミ』等のシリーズを通じてそのテーマはより現実的になるものの、『花の魔法使いマリーベル』、『姫ちゃんのリボン』（1992）、『魔法戦士レイアース』（1994）、『魔法少女プリティサミー』（1996）、『夢のクレヨン王国』（1997）、『おジャ魔女どれみ』（1999）、『東京ミュウミュウ』（2002）、『ふたりはプリキュア』（2004）と、現在に至るまで常に一定数が放送されている。

これらの魔法少女ものの基本的設定は貴種流離譚のそれであり、'80年代以降ヒロインは普通の人間でありながら特別に選ばれて魔法のアイドル若しくは戦士となる、という展開もしばしば見られるものの、その典型は魔法の国のお姫様が、正体を隠して地上に修行にやってきて人々に夢や希望を与えると言うものである。またこの種の物語では、ヒロインは魔法の力で様々な姿に変身して活躍するという「お約束」があり、この二つの特徴（貴種流離譚と変身）を持つ少女が主人公となる物語パターンは、日本のアニメでは極端に多く、バリエーションとして変身して戦うヒロインとなる、というパターンの物語をこの中に含めると、日本の少女向けアニメの殆どがこの類型に分類されることは興味深い。

『ハリー・ポッター』における人種、性差、階級的問題は、その背景である英国の社会的、文化的文脈との関連において看過できない。これについては、日本イギリス児童文学会第33回研究大会ラウンドテーブルB室「ハーマイオニーの嘆き：『ハリー・ポッター』シリーズをまじめに考える」（2003年11月16日於愛知産業大学）での戸田山みどり氏、森野聡子氏、菱田信彦氏の発題に多大な示唆を受けている。例えば戸田山氏からは、「子供の社会化装置としての学校」というシステムから排除されるハーマイオニーを通じて、魔法社会を相対化する視点が『ハリー・ポッター』に導入されているという指摘を受けた。

森野氏は、『ハリー・ポッター』における性役割の固定化と再強化を通じて、19世紀の中産階級の女性像／母親像がハーマイオニーを通じて再生産されると共に、ハリー達男性キャラクターの性的優位が表象されていると主張した。

一方菱田氏は、ハーマイオニーと19世紀の奴隷解放運動との関連を指摘しつつ、彼女が白人中心主義の英国階級社会における性的・階級的抑圧に対する異議を申し立てる存在として、魔法世界の秩序と対立してゆく可能性について論じた。

これらの議論は、総体としてステレオタイプとしての人種、性別、階級を問い直す重要な意義を持っており、こうした議論を背景として本論は成立している。

<sup>6</sup>アニメ絵と呼ばれる、萌え要素に富んだキャラクター造形とオタクのセクシュアリティとの関連については斎藤 2000、47-55 及び 219-82、及び森川 81-128 に基づいている。

<sup>7</sup>同様の指摘は斎藤の以下の指摘も興味深い。性の図像表現に関する西欧の徹底した検閲的態度を指摘しつつ、ディズニー特有の表現形式の意義について彼はこう述べる。

大衆文化の西欧的空間においては、「可憐な美少女」も「エロティックなヌード」も図像として描かれることはめったにない。西欧的空間において「描かれたもの」には無意識の検閲が働き、リアリティは一定の限度内に制限される。ディズニー・アニメに顕著なデフォルメについては、「抑制のための誇張」の技術であるとみなすことも十分に可能だ。この空間においては、「描かれたもの」が自律的リアリティを獲得することを周到に妨げるための配慮が、つねにはたらいっている。言い換えるなら、描かれたものは、常に現実的対象を代替する仮象の地位に留め置かれる。(2000、255-56)

斎藤はこうした西欧的な虚構に対する現実の優位に対し、日本的リアリティにおいては両者が完全に独立して成立し得ることを指摘して、日本アニメにおける「性的暴力の注入」の必然性について議論している(斎藤 2000)。

<sup>8</sup>「萌え」については強い性的非対称性が指摘されているが、その差異が典型的に現れるのが、所謂エロパロ同人誌における男性オタクの「キャラ萌え」と、女性オタクの「位相萌え」であると斎藤は指摘する(2003、23-44)。キャラクター単体への思い入れが可能な「キャラ萌え」に対し、ショタコン(男性の特に少年キャラクター同士の同性愛的関係に萌えること)である女性の「位相萌え」は、常にキャラクター同士の関係性を前提とし、その「カップリング」に思い入れるのである。ここでは男性キャラ同士の性的関係も前提とされるが、この際両者がどういう「性役割」を担うのか(所謂「受け」と「攻め」)までが厳格に規定される点において、「位相萌え」は「キャラ萌え」と大きく異なる。こうした「ショタ」を巡る心理分析については、註 11 でも触れる野火ノビタ(榎本ナリコ)の論、及び彼女と斎藤との対談が非常に示唆に富んでいる。詳しくは野火 223-321(斎藤との対談、及び斎藤による榎本の著書についての解説を含む)を参照。

<sup>9</sup>この点については、大塚 1989 及び 2004 における物語消費論と虚構世界の持つ歴史的リアリティとの関連性についての議論を参照。また、東の言うデータベース消費も、基本的概念を大塚の物語消費論に負う。無論本論も、これらの概念的諸前提については大塚、東及び斎藤の理論に多くを負うものであり、その学術的先行性は彼等にある。

<sup>10</sup>東は「過視的」及び「超平面的」という用語について、村上隆の「スーパーフラット」という用語に影響を受けていると断っている(2001 185)。村上と東の対談では、「スーパーフラット」と言う概念は、プロレス・ジャーナリズムにおける「文脈読み」として説明されており、またそれは作品を取り巻く監督や演出家を参照した解釈を前提としたオタク向けアニメとの関連においても捉えられている。この対談での東の説明によれば、「スーパーフラット」とは「すべてに同時にピントが合った画像、裏返すとカメラアイがなくて、もはや奥行きのない 2D の画像」(2000、87)と説明されている。村上、東の両名とも、こうした「文脈読み」を日本の「オタク」独特のものと言う理解を示しているが、本論でも、「文脈読み」乃至「文脈」という用語はこうしたタイプの認識を指す用語として用いる(東 2000、83-116)。

<sup>11</sup>特にそうした傾向は所謂「やおい」或いは「ボーイズラブ」系同人誌に顕著である。斎

藤環はこうした関係性に対するリビドー固着を、野火ノビタ（榎本ナリコ）の定義に従って「位相萌え」と呼ぶが（2003 27）、この種の二次創作においてキャラクター達は、読者／作者の好みによって半ば強引に「攻め（男役）」と「受け（女役）」という役割を振られ、男性同士でカップリングされる。野火はやおいマンガにおける「位相（男性同士の関係性）」への執着の理由を、「攻め」と「受け」の双方に同一化して同時に恋愛相手を愛し愛されたいという女性作家／読者側の欲望のあり方に見出す。このような物語の設定や世界観よりもキャラクターの関係性を優先させるこの種の創作は、結果として「やおい」というジャンルとそこに採り上げられるキャラクターの下位に作品世界を従属させることとなる。

<sup>12</sup>オタクがキャラ萌えの対象を「～たん」という語尾を付けて呼ぶ慣習は、1998年の魔法少女アニメ『カードキャプターさくら』の主人公を「桜たん」と舌足らずに呼ぶことから始まった。今や特定のキャラが「～たん」と呼称されることはそれが萌えキャラであることを意味しているに等しい程この表現は一般化した。こうした表現を、キャラクターを受容するオタク（この場合は勿論男性）が敢えて用いることは、対象である少女に感情移入するのみならず、仮想的にその少女性（幼女性）に自らを同一化することでもあるようだ。再び東と村上の対談から引用すれば、「ショタコンものの読者は犯している大人の側からではなく、寧ろ犯されている男の子のほうに同一化しているらしい。そこから逆に見えてくるのは、オタクたちはロリコンものを読むときも、女の子の方に感情移入していた」（2000、94）という指摘は示唆的である。本論にはこうした対象への感情移入と同一化の欲望について論じる紙数の余裕はないが、極めて意義深い指摘である。

<sup>13</sup>余談ではあるが、エロパロ系「ハリポタ本」の中には、例えばサークル「しぐにゃん」による、ずばり『猫耳魔法少女』と言うタイトルのものがある。猫耳と魔法少女が、萌えの典型的要素としてキャラクターを特徴付ける極めて明快な例であるが、これも猫化したハーマイオニが発情するというSSを掲載している。同作では、こうしたパロディ本においてキャラクターよりもジャンルのコードが徹底して優先されるという特徴についても意識的である。ハーマイオニの発情のエピソードをハリーの夢オチとする、同誌冒頭のSSでは、ハリーが「夢にしても【ハーマイオニの】キャラ違いすぎだよ…」と述べており、この種の二次創作に対する自己言及的コメントとなっている。

## 引用文献

### 1. 図書

- 東浩紀『動物化するポストモダン：オタクから見た日本社会』東京：講談社、2001。  
 ---、『不過視なものの世界』東京：朝日新聞、2000。  
 大塚英志『「おたく」の精神史：一九八〇年代論』講談社現代新書、東京：講談社、2004。  
 ---、『物語消費論：「ビックリマン」の神話学』東京：新曜社、1989。  
 岡田斗司夫『オタク学入門』東京：太田出版、1996。  
 グレゴリー、P.『邪悪の石：本当は恐ろしいハリー・ポッター』渋谷幸雄訳、東京：同朋社、2002。  
 クロンゼック、アラン・ゾラ & エリザベス・クロンゼック『ハリー・ポッターの魔法世界ガイド』東京：早川書房、2001。  
 コルバート、デイヴィッド『ハリー・ポッターの魔法の世界』田辺千幸訳、東京：角川書店、

2001.

斎藤 環『博士の奇妙な思春期』東京：日本評論社、2003.

---. 『戦闘美少女の精神分析』東京：太田出版、2000.

中森明夫「僕が『おたく』の名付け親になった事情」別冊宝島編集部編『「おたく」の誕生!』、128-48.

野火ノビタ『大人は判ってくれない——野火ノビタ批評集成』東京：日本評論社、2003.

ビュルヴェニヒ、パウル. 『小説「ハリー・ポッター」探求』谷口伊兵衛訳、2001、東京：而立書房、2004.

別冊宝島編集部編『「おたく」の誕生!』1989、宝島社発行の別冊宝島104号『おたくの本』の改題再発行、東京：宝島社、2000.

---. 『日本のアニメ』別冊宝島638号、東京：宝島社、2002.

ボードリヤール、ジャン『シミュラクルとシミュレーション』1981、竹原あき子訳、東京：法政大学出版会、1984.

森川嘉一郎『趣都の誕生：萌える都市アキハバラ』東京：幻冬社、2003.

ローリング、J. K. 『クィディッチ今昔』東京：静山社、2001.

---. 『ハリー・ポッターとアズカバンの囚人』1999、松岡佑子訳、東京：静山社、2001.

---. 『ハリー・ポッターと賢者の石』1997、松岡佑子訳、東京：静山社、1999.

---. 『ハリー・ポッターと秘密の部屋』1998、松岡佑子訳、東京：静山社、2000.

---. 『ハリー・ポッターと炎のゴブレット』2000、松岡佑子訳、東京：静山社、2002.

---. 『幻の動物とその生息地』東京：静山社、2001.

渡辺由美子「ショタの研究」岡田斗司夫編『国際おたく大学：一九九八年 最前線からの研究報告』東京：光文社、1998. 31-55.

Freud, Sigmund. *The 'Uncanny.'* 1919. James Strachey, general Ed. *Sigmund Freud: Art and Literature.* Penguin Freud Library vol. 14. London: Penguin, 1985.

Rowling, J. K. *Harry Potter and the Chamber of Secrets.* London: Bloomsbury, 1998.

---. *Harry Potter and the Order of the Phoenix.* London: Bloomsbury, 2003.

Todorov, Tzvetan. *The Fantastic: A Structural Approach to a Literary Genre.* Trans. Richard Howard. 1970. Ithaca: Cournell UP, 1975.

## 2. 同人誌

『Cookie』宇宙墓場、2003. 8. 17.

『EDEN01』ありまなつぼん、2002. 12. 31.

『father, mother, brother & sister』美樹本るを、2003. 6.

『Harry-Go-Round: Harry Potter Fan Book』美樹本るを、2002. 12. 28.

『stay with me』無考空間、2003. 6. 29.

『王様ブディング』殿様ブディング、2003. 3. 2.

『コルリ』個人誌 (MAKO TATEKAWA & SETSU YUENA)、2002. 12. 28.

『猫耳魔法少女』しぐにゃん、2003. 3. 9.

『パリーホッター第5章 [不死鳥の氣志團 編]』動山社、2003. 8. 15.

『ほわいと・がーでん』UGO、2003. 4. 29.

『魔法使いは一たん』 Doujin Hoops. 2003. 8. 10.

3. ホームページ

TINAMI. 2004. 2. 20. <<http://www.tinami.com/>>

ふたばちゃんねる 2004. 2. 22. <<http://www.2chan.net/>>