

メディア芸術と反復

——「ループ表象」について——

小 川 真 人
基礎教育課程

Media Arts and Repetition
—Towards Analysis of “Loop-images” in Media Arts—

OGAWA Masato

Division of Liberal Arts and Science

(Received November 7, 2008 ; Accepted January 10, 2009)

本稿は、近年の「メディア芸術」(Media Arts)を「反復」の観点から考察するものである。写真、映像、印刷等を含む「メディア芸術」は「反復」というよりは、むしろ「複製」の観点から、オリジナルとコピーの関連等でしばしば論じられるが¹⁾、最近の表現動向をみると、**「メディア芸術」は「複製」の芸術だけでなく、「反復」の芸術としても十分に考察しうると思われる。**

もとより「反復」は芸術学において様々に語られうる。伝統的な美術や音楽だけでなく、現代芸術でも「反復」は論議される。モダンデザインにも植物や昆虫等のオーガニックな形態が反復され図案を形成する手法がある²⁾。しかし今日の「メディア芸術」ではコンピュータ技術の導入等が著しく、反復の表現もまた独自の相貌を示すように思われる。例えば「平成15年度文化庁メディア芸術祭」アート部門大賞受賞のクワクボリョウタ『デジタルガジェット6、8、9』には、プログラミングでループが生まれ、一定のリズムを無限に繰り返すものがある。ここには反復それ自体だけでなく、ループに陥って抜け出せないものを高みから見物するような面白みもある。こうした<ループ>は、デジタルアートだけでなく、「メディア芸術」の物語世界にも見いだされる。それは、世界設定として客観的に妥当する場合もあれば、所与の物語世界内で行為する人物が主観的に抱く世界観である場合もある³⁾。ここでわれわれは「メディア芸術」に見られるこうした「反復」表現の諸相をひろく「ループ表象」(Loop-images)と呼んでみたい。繰り返しや回転、循環等の反復表現が領域横断的に確認されるとすれば、それは今日の「メディア芸術」を汎通する世界観にかかわるものと言えないだろうか。本稿はこうした見通しに従いつつ、最近の「メディア芸術」から五つの作例を取り上げ、「ループ表象」という概念の具体的叙述を試み

るものである。なお、ここで取り上げる作例はそれぞれ内容豊富で、言及すべき多くの事柄を含んでおり、「ループ表象」だけでその主題を語り尽くせないとしても本稿はこれらに含まれる「ループ表象」の検討に専念し、個々の作家研究もしくは作品論の詳述は他日を期したい。

1. 仮想世界と反復

まず、押井守監督の映画『イノセンス』(2004)をみる。『イノセンス』は周知の通り士郎正宗のSFマンガ『攻殻機動隊』(1989)を元にする。士郎正宗の原作マンガの中に既に「ループ表象」の表現が見られるのだが⁴⁾、押井守の『イノセンス』は彼独自の表現を試み、われわれの「ループ表象」の考察にとって重要な分析対象を提供している⁵⁾。『攻殻機動隊』は2030年前後の日本を舞台とし、登場人物の多くが「電腦化」を施されたサイボーグであって、彼らは、目も意識も、ネットと繋がったコンピュータと直結した状態で活動する。ここではサイボーグの心象風景も「電腦」というコンピュータを介したデジタル・イメージとして描写される。前作の『攻殻機動隊 Ghost in the Shell』(1995)の物語から三年ほどが経過したある日、「草薙素子」が失踪中の状況下で、『イノセンス』の物語は動き出す。「公安9課」は、急増する女性型アンドロイド暴走事故の捜査にあたっていた。「ロクス・ソルス」社製タイプ2052「ハダリ」が所有者殺害後に自壊、電腦が初期化されているという。「公安9課」のメンバーである「バトー」と「トグサ」は所轄の鑑識課へ赴き、女性の検死官に面会する。その帰り際、検死官は「音声バッファにファイルが残っていた」と言い、これを再生すると、少女の声で「たすけて」の音声反復される(19:10-19:40)⁶⁾。13回目の「たす……」

で「バトー」が再生を強制終了し、検死官はループから救出されて我に返ったような表情をする。これが『イノセンス』の序盤で印象的に提示される「ループ表象」である。ここで「バトー」はループを断ち切る者である。

その後「ハダリ」暴走事故の捜査は、「バトー」と「トグサ」専従となり、彼らは製造元の「ロクス・ソルス」本社のある「択捉経済特区」に向かう。二人は祭礼にわく「北端」の街を歩き、ハッカーの「キム」を捜すが、饅頭を頬張る「トグサ」の目に、壁に刻まれた以下の言葉が入る。

「生死去来 棚頭傀儡 一線断時 落落磊磊」⁷⁾

この言葉自体が『イノセンス』の随所で反復されて提示されるが、これは世阿弥『花鏡』の「万能縮一心事」の節に由来し、その大意は「棚車の上のあやつり人形が、糸が切れるとがらがらと崩れ落ちるように、生と死は行き来する」ことと解される。『花鏡翻刻』ではさらに、「是は、生死にりんゑ（輪廻）する人間の有様をたとへ也」と言われる⁸⁾。この「りんゑ」に格段の注目をおくならば、世阿弥に由来するこの言葉は『イノセンス』の表現する「ループ表象」を象徴する文言と思われる。

そして「キム」の館に到着したところから、尺的に本作中最大規模のループが開始する（54:52-68:42）。これは、種明かしの描写（68:42-75:15）も含めれば20分を超える。「幸運が三度姿を現すように、不運もまた三度兆候を示す」という「バトー」の言葉通り、ここでのループは三回繰り返す。「キム」の館の前には広漠とした水上庭園がひろがり、そこに巨大なヒトの左脚のジャンクアートの野外彫刻が設置される。これがいわばスタート地点である。「バトー」と「トグサ」は「キム」の館へ続く長い歩道に行く。上空には、嵐の接近を暗示するように足早に流れゆく黒い雲が見えるのに、地上は無風なのか、庭園の池に風景が明晰に鏡映する。玄関の扉が鳴咽にも似た重苦しい音を立てて開くと、オルゴールがこの世ならぬ響きの楽曲を奏で始める。玄関ロビーはタイルで豪華に装飾され、表面が磨き込まれているのか、周囲の事物がくっきり映り込んでいる。左右に分かれて伸びる階段の間には巨大なオルゴール、その前には犬と少女の姿がある。少女の視線の落ちる先に見える「aem aeth」の語は、ユダヤの伝承にいう「ゴーレム」の泥人形の逸話と関係する。見上げれば、鳥を模したようなオブジェが吊され、これを映像はゆっくりと右に回転するカメラの視点でとらえる。この「回転」のイメージを、オルゴールの内部でまわる巨大な真鍮製ディスクの動きが継承する。「バトー」は階段を上がり、トリックアートの装飾された回廊、そして、ホログラフィの炎の燃え上がる食卓で人形たちが午後のお茶を楽しんでいる食

堂、そして、窓の方へ走り去る少女の影のある廊下を通過して、最後は中庭のような場所に出る。そこには六つのレイヤーに分割された鳥の飛翔のホログラフィ、二本の大きな枯れ木、氷結したように水の動きが静止した噴水、そして天井には雲の流れる青空の絵がみえる。そのとき「トグサ」が「最上階の書斎だ」と「バトー」を呼ぶ。再度オルゴール前の階段を駆け上り書斎にくと、電腦を焼かれた成人男性の半裸の義体が横たわっているのを気味悪そうに見つめる「トグサ」が立っている。「キム」のメッセージにバトーが怒り、椅子ごと義体をひっくり返すと、禅問答じみたやりとりが開始する。頭頂部が急須の蓋ようになった子供のからくり人形が、客人であろう「バトー」と「トグサ」を紅茶でもてなす。「トグサ」はカップをとり紅茶にミルクを落とすと、落とされたミルクがゆっくりと回転軌道を描く。このミルクの回転は「キム」の電腦侵犯（ハッキング）で「トグサ」が既にループに陥っていることを示唆する。お茶くみ人形は「バトー」にも紅茶をすすめるが、彼はカップをとらない。「バトー」と「キム」の間答を遮り、「トグサ」は「そろそろ仕事の話、しないか」と言い、床置き of 巨大な地球儀を右手で叩いて回転させる。すると、地球儀には動物の顔が、羊、ウサギ、人間の子供、チンパンジー、鳩、犬、ライオン、羊、ウサギ、チンパンジー、鳩、犬、ライオン、羊、ウサギ、チンパンジー、鳩、最後に犬で静止するまで、回転する地球儀に像が映し出される。この像の連鎖は、反復を輪廻転生の世界観に結びつける。「トグサ」が右手で壁際の書棚をふれると、館の縮尺模型が飛び出し、その模型の庭の井戸をのぞき込むや場面は一気に転換、二人が元いた、巨大な左脚の野外彫刻の庭園に戻る。これが一回目である（54:52-63:00）。

二度目もやはり庭園の野外彫刻の場所から、あたかもゲームが振り出しに戻ったかのように、スタートする。視聴者の記憶に残る一度目との比較から、反復は同一性というよりは差異を印象づけていく。まず、庭園の水面には雲の流れる青空が映る。館の玄関ロビーで上を見上げれば、鳥でなく、首のない天使のオブジェが中身の部品を動かしつつ吊されている。オルゴールの前の少女は床に、「aemaeth」から冒頭の「ae」を外し、「maeth」（死）の語を示す。それを見つめる「バトー」を「トグサ」が上の書斎によぶが、今度は「トグサ」の姿をした義体が横たわる。「バトー」が「キム」のメッセージに怒り、義体を再びひっくり返すところから、また問答が、しかし今回は生命論で、始まる。「神は永遠に幾何学する」と呟き、「バトー」の顔が「カチッカチッ」と音を立てつつ左へ回転してバースト、「トグサ」の悲鳴と共

に、場面はまたまた最初の水上市庭園にもどる（63:00-67:37）。

三度目は、銃声になり、「バトー」の「行くぞ」の声で二人が館へ走っていくところから開始する。BGMのテンポも徐々に速くなる。玄関ロビーにいくと、吊されているのは鳥の剥製のようなオブジェである。巨大なオルゴールの前には少女も犬もいないが、「2501」という、前作で「バトー」と「素子」が再会の約束にした暗号が示される。「トグサ」が「バトー」を上階に呼ぶと、今度は「バトー」の姿をした義体が横たわる。そこへ砲弾が飛来して炸裂、水上の巡洋艦「リットラルクルーザー」から5インチ砲の主砲六門斉射の艦砲射撃がなされ、書斎は館ごと倒壊する。必死に避難する「トグサ」は、左胸を打たれ、仰向けに倒れるとチェストバスターが起き、彼は断末魔の悲鳴を上げる。次の瞬間、場面は転換し、風水ステンドグラスを背景に、顔に脂汗をしたたり落として佇む「トグサ」の横顔が映し出される。「トグサ」の背後には、彼の首の後ろに電腦鍵を差し込んで、ループを強制終了させた「バトー」が立ち、「トグサ」は悪夢から目覚めたような表情で我に返る。「バトー」はここでもループを断ち切る者である。書斎の奥の、風水ステンドグラスの窓の外で跳ぶ鳥の群れは、二人が「キム」の組んだ「疑似体験の迷路」から抜けだせたことを示唆するようである。狼狽する「キム」は、「これがまだ疑似信号の作り出す現実の続きでないと言い切る自信がお前にあるのか」と問い、「人間もまた生命という夢を織りなす素材に過ぎない。夢も知覚も、いやゴーストさえも、均一なマトリクスに生じた裂け目や歪みなのだとしたら……」と言いかけるが、「バトー」に電腦鍵を打ち込まれ、「キム」の組んだループの罠は崩される（67:37-71:42）⁹⁾。

2. 夢想と反復

以上のような『イノセンス』での「反復」表現との関連を含む「反復」表現を押井は既に『うる星やつら2 ビューティフル・ドリーマー』（1984）（以下『BD』と略記）でも発表しており、次にこれを考察したい¹⁰⁾。『BD』は冒頭で、荒廃した世界で明るい太陽の日差しを浴びながら青春を謳歌する若者たちの姿を描いたのち、破壊された時計塔をクローズアップするが、そのアナログ時計には針がなく、にもかかわらず、時を告げる鐘の音が鳴っており、この世界の時間的秩序にただならぬ異変の起きていることが察知される（『BD』1:50）。針のない壊れたアナログ時計は『イノセンス』でも、「キム」の館でのループの場面に先立ち、「北端」の街の描写でちらりと示される（『イノセンス』51:23）。この『BD』

の舞台は、1984年「友引祭」の準備に追われる学園祭前日の「友引高校」である。「ループ表象」が前景化するのには、友引高校二年四組担任教師の「温泉マーク」が保健の「サクラ」先生とかわす会話（『BD』18:26-23:40）である。ここで「温泉マーク」は近頃自分がデジャヴを体験すると言い、「昨日も一昨日も、いや、それ以前から、ずうっとずうっと以前から、気の遠くなるくらい前から、私ら、学園祭前日という同じ一日の同じドタバタを繰り返しとるんじゃないかなろうかと。そして明日も……」と言う。さらに彼は、「同じ一日を繰り返しているのが、友引高校だけでないとしたら。友引町全体が、いや、世界全体が同じ一日を繰り返しているとしたら」と言い出す。ここに見られる「ループ表象」とは、世界の時間の進み行きがループにはまり込み、学園祭前日という同じ一日が無限に反復するというものである。この反復のイメージは、二人が面談する喫茶店の名前が、繰り返しを意味する音楽用語の *da capo* を振ったと推定される「DA CARPO」であること、そして、カメラが水平方向へ右に回転しつつパンが徐々に早くなる映像によって、さらに強調される。異変を察知した二人の教師は、泊まり込みで学園祭準備をする生徒全員を帰宅させるが、生徒たちは帰ろうにも一定範囲から外に行けず、帰宅難民となる。時間のループする世界は、今や「閉鎖空間」と化す。

『BD』での学園祭前日の無限ループはその後、終末論的世界観の横溢する荒廃した世界に取って代わられるが、結局このように世界をループに陥らせていたのは「夢邪鬼」という男の仕業であった。彼は人々に夢を見させて人心を操る能力の持ち主であり、ここに夢想と反復が結びつく。この「夢邪鬼」は、同じくループを仕組む者として、『イノセンス』の「キム」と比較可能である。「夢邪鬼」が、「夢を操り、人々に邪悪の種を植えては悦んでいる悪しき鬼」（『BD』69:58）なら、「キム」は「罠を仕掛けて疑似体験を注入して追い払う」者である（『イノセンス』62:39）。しかし『BD』で興味深いのは、「夢邪鬼」が人びとに夢を見させてもその夢が必ず悪夢となるという「同じ事の繰り返し」（『BD』72:15）をやっていることで、ループを仕組む者自身が別のループに陥っていたことである。そのために彼は疲れてしまい、「引退しようかな」と思っているとき、「ラム」に出会い、悪しきループを断ち切るべく、「仕事納め」に「ラム」の夢を作ろうとしたと述懐する（同72:20-74:30）。夢は「何遍でも繰り返せる」（同77:35）世界、つまり無限に反復可能な世界であるとして、「夢邪鬼」は「諸星あたる」を誘惑するが、ここでループを断ち切る者こそ「あたる」と彼の現実復帰の意志である。このとき、ループを断ち切ることは夢想から現実への帰還を意味する。先

の喫茶店での会話で「ループ表象」が話題になるときにみえる一羽の蝶も（同18:35及び19:54）、後段の「夢羅鬼」の言葉を考慮すれば（同87:00-88:35）、「胡蝶の夢」（莊子）への参照指示を含むイメージと解され、『BD』における「ループ表象」は「夢想」との関連をいよいよ明確なものにする。

このように『BD』における「ループ表象」は、夢想と現実とを対比させつつ混合させ、独特の反復表現を実現させる所に特色を示すものである。この『BD』の発表は『イノセンス』の20年ほど前であり、この間の映像制作環境の変化には、CG技術の発展をはじめ、大きなものがあり、先端技術を導入した『イノセンス』の表現世界は、『BD』の視聴経験との時代的差異を際立たせてさえいる。こうした『イノセンス』と『BD』の対比を「ループ表象」の問題に関連させるなら、『イノセンス』の「キムの館」の場面に確認された「ループ表象」が、電腦化されたサイボーグの主観的意識内で提示されることは見逃し得ない。『イノセンス』でハッキングを仕掛けられループに陥ったサイボーグの意識状態の描写は、デジタル表象世界それ自体の呈示に関わるものと解されるからである。これに対して『BD』では、「友引町」を含む客観的世界がまるごとループに陥っている。主観と客観、意識と世界というように、両作品の「ループ表象」には多くの際だった差異が指摘しうる。しかし、様々な相違にもかかわらず、両作品で押井が「ループ表象」に寄せるこだわりにはむしろ一貫したものがあるように思われる。これは、「ループ表象」が「メディア芸術」に占める意義をよく示す例と言えよう。

3. 連続から反復へ

以上にわれわれは「ループ表象」を、押井作品を例に確認した。近年のメディア芸術表現を見直してみれば、数多くのコンテンツに様々な「ループ表象」の表現があるのに気づかされる。ここでは、サウンドノベル・ゲームの『ひぐらしのなく頃に』（2002-）（以下『ひぐらし』と略記）をみる。『ひぐらし』は、既にアニメーションや実写映画、小説、マンガ等、様々なメディアで発表されているが、本稿ではゲーム原作、つまり出題編四話の『鬼隠し編』（2002夏）『綿流し編』（2002冬）『祟殺し編』（2003夏）『暇潰し編』（2004夏）と、解答編四話の『目明し編』（2004冬）『罪滅し編』（2005夏）『皆殺し編』（2005冬）『祭囃し編』（2006夏）の八話を検討する。これにより、ここでの考察対象は、ゲームコンテンツでの「ループ表象」となる。一般にゲームコンテンツが選択肢などのインタラクティブな機構によるプレイヤーの作品世界への介入可能性やリセット可能性を特色とする双

方向性によるものであり、これに対して映像作品が基本的にノン・インタラクティブな視聴に基づく一方向性によるものだとすれば、「ループ表象」はゲームコンテンツなどのインタラクティブ・メディアでこそはっきり自覚されるものと言えよう。ところが、件の『ひぐらし』を実見すれば分かるように、このゲームには選択肢が存在せず¹¹⁾、BGMや効果音を聴きイラストを見つつテキストを読むのは、さながらサウンド付きのCG絵本をPC上でみるが如きである。にもかかわらず、『ひぐらし』には独特の「ループ表象」が確認されるが、ここでは『ひぐらし』を、連続から反復への世界観的な転回という視点から検討したい¹²⁾。

物語は、前日譚に相当する『暇潰し編』が昭和53年6月であるのを除けば、いずれも昭和58年6月の「雛見沢村」を舞台とする。「雛見沢村」という架空の寒村ではそれまで事件が毎年発生していた。昭和54年6月の「綿流し」祭りの日、ダム建設現場監督が作業員と口論となり撲殺され遺体を切断されるという事件が発生する。殺人に関与した6名の内の一人が自首して事件発覚に至ったものの、主犯格の男一名の行方が不明となる。昭和55年6月のやはり「綿流し」祭りの日、「北条沙都子」の両親は旅行で訪れた「白川自然公園」で展望台から転落、父が死亡、母が行方不明となる。昭和56年6月は、その「綿流し」祭りの日、「古手神社」の神主の妻が失踪、その日に神主も病死する。昭和57年6月の「綿流し」祭りの日は主婦の「北条玉枝」が撲殺され、事件後に甥の「北条崇史」が失踪する。毎年同じ時期に殺人事件と失踪事件がおこっているという＜連続＞の表象のもと、昭和58年6月、物語は歩み出す。ランダムに起きたと言えなくもないこれらの事件や事故は、毎年「綿流し」のお祭りの夜に一人が死亡し一人が行方不明となる等の法則性の発見により＜連続＞とみなされ、「雛見沢村連続怪死事件」と称される。五年目の今年もこの＜連続＞が途切れることなく、「綿流し」祭りの日に誰かが死んで、誰かが失踪するのではないかという推測が、村で囁かれている。案の定「富竹ジロウ」が怪死し、「鷹野三四」が失踪するのだが、その後の展開は一様でない。例えば『鬼隠し編』では「前原圭一」が疑心暗鬼に捕らわれ「竜宮レナ」と「園崎魅音」を撲殺し、自ら喉を掻ききって自殺し、『綿流し編』では「園崎魅音」が暴走して凶行にはしり、『祟殺し編』では「北条沙都子」が窮地に追い込まれる中で「北条鉄平」が失踪し「入江所長」が死ぬ。展開は異なるが、どれも悲惨なバッド・エンドである。

しかし、解答編の『罪滅し編』は、それまで＜連続＞という前提から展開するパラレルワールドのようであっ

た各ストーリーを、＜反復＞という新たなコンセプトから再編成する視点を獲得する。ここでは、登場人物たちが実感した「既視感」などがきっかけとなり、別のストーリーの出来事が徐々に想起され、確認されていく。例えば「前原圭一」が、「他の世界のわずかなカケラを偶然に知覚」し、「竜宮レナ」は「古手梨花」との会話で、目の前にいるのが「外見は梨花ちゃんであっても」、「私の友達の梨花ちゃんじゃない」ことに気づく。やがて物語は「“この” 竜宮レナ」と「“次の” 竜宮レナ」の区別、さらには「“この” 雛見沢」と「“次の” 雛見沢」の違いに明示的に言及することで、「昭和58年6月の雛見沢」を包み込む「ループ表象」を顕在化させる。実は「古手梨花」は、「昭和58年6月の雛見沢」を気が遠くなるほど何度も繰り返し生き、「昭和58年6月を永遠に生きる魔女」と化していたのである。そしてこのループを作り出していた異世界人こそ「羽入」であり、「羽入」は「古手梨花」が殺害され「雛見沢」が崩壊するたびに時間を巻き戻してリセットをはかるも、また悲惨な結末に逢着し、結果的として「昭和58年6月の雛見沢」のループが、悪意なく、生じていたのである。こうしてみれば、あたかもパラレルワールドのように並存するかに見えた『ひぐらし』の各ストーリーも、ループする世界から脱出しようとする「古手梨花」というヒロインの絶望的挑戦の＜反復＞の過程と言うべき相貌を帯びる。

つづく『皆殺し編』はこのゲーム世界の根本構造を解き明かして、「特定されないランダムな人物が疑心暗鬼に取り憑かれ凶行に誘われる」という「ルールX」、「毎年綿流しの夜に富竹ジロウと鷹野三四が殺される」という「ルールY」、そして「全てを園崎本家が黒幕であると信じてしまうルールZ」という、「雛見沢という舞台を支配する不可視の三つの法則」を見いだし、「たった三つしかないルールがシンプルに干渉し合い、雛見沢というたった一つの舞台の上で、まるで万華鏡のように異なる世界を繰り返す」ことを指摘する。この三つの「ルール」こそ、「古手梨花を永遠に昭和58年6月に幽閉する三つの錠前」にほかならず、これを打ち破り、「昭和58年6月」の先にある未来へと「古手梨花」は導かれるべきなのだが、何度繰り返しても目標は達成できず、物語世界は無限ループに陥っている。希望の垣間見えた『皆殺し編』も題名通り最終的には登場人物が皆そろって殺害される。しかし、『祭囃し編』では、運命を打破する強い意志をもった「前原圭一」がループを断ち切る者として先頭に立ち、「赤坂衛」の劇的な登場なども加わって、物語は惨劇を回避し、ようやくにして幸福な結末を迎える。

このように『ひぐらし』は、各ストーリーが同じ「昭和

58年6月の雛見沢」で繰り返され、反復的な世界観の強調により「ループ表象」が醸成されることに特色がある。悲惨な結末を迎え、バッド・エンドを繰り返すたびに、プレイヤーは、あたかも自分たちがゲーム中のどこかで選択肢を誤ったがために、「梨花」たちに無残な死をもたらしてしまったかのように思うかもしれない。上述のように、このゲーム原作には選択肢と呼ぶものが存在せず、小説を読むのと大差ないと言えるかもしれない。にもかかわらず、あたかもこの悲劇の罪の主たる部分が選択肢を選ぶプレイヤー自身の判断ミスにあったかのように思わせられてしまうことこそ、プレイヤーが物語世界の展開に介入できるというゲームコンテンツのインタラクティブ性の構造をうまく利用した原作者「竜騎士07」の卓抜な仕掛けにほかならないと言えよう。プレイヤーの心理とすれば、愛すべき登場人物たちが惨殺され、美しい自然に満ちた「雛見沢」という理想郷が崩壊し、バッド・エンドを経験するたびに、よし、もう一回やってやろう、今度こそは「梨花」たちに幸福な結末を見せてやろう、と思うのが人情というものであろう。このようなプレイヤーの心理やコンテンツの双方向的な機構は、『ひぐらし』の「ループ表象」の成立基盤であるだけでなく、近年の様々なメディア芸術表現にも確認しうるとすれば、反復は今日の「メディア芸術」の省察にとって大きな意味をもつ主題と考える必要がある。

4. 無限ループからの脱出

つづいてサンライズ製作『ゼーガペイン』（2006）を「ループ表象」との関連で検討する¹³⁾。

「2022年」頃、「舞浜市」にある「舞浜南高校」の水泳部員「キョウ」は、「シズノ」という少女との出会いをきっかけに、巨大ロボットでの戦闘に巻き込まれていく。その戦闘は、舞浜市の子供たちが皆やっている人気ゲーム「ペイン・オブ・ゼーガ」と酷似したものであった。日常生活とロボット戦闘活動とのあいだを往還するなかで、物語は、ゲームの仮想世界と思われていた戦闘活動こそ実は真実在の世界であることを明らかにする。動揺する「キョウ」に「シズノ」は、紛れもない現実と思われていた「舞浜市」が本当は「量子コンピュータに保存された仮想空間」であり、現に生きていると思っていた自分たち人間も、「量子サーバーの中で生きるデータ人格記憶体」すなわち「幻体」であることを教え、「もはや地球上には生物としての人間は一人もいない。私たちは機械の中の幻の街で暮らす滅亡した人類の記憶なのよ」と告知する（DVD 第3巻20:40-21:15）。さらには、この日常生活経験全体のデータも150日を過ぎたところで保存のためにリセットされねばならない。このリセットの

経過を描く「第15話」は、アナログ時計をうつす映像がノイズで乱れる様子をアバンで提示し、世界の時間的秩序に変調が発生したことを暗示する（DVD 第6巻1:40-1:51）。そして「ルーシェン」という青年が「キョウ」に「人も記憶も環境も、この舞浜の世界すべてが五ヶ月前に戻るんだ」と説明し、さらに「シズノ」が「キョウ、あなたはもう舞浜の夏を100回以上生きているのよ」と明かす（同19:28-21:09）。つづく「第16話」は、すべてがリセットされる「8月31日」を描く。憂鬱そうな面持ちの「キョウ」が「舞浜サーバーは今夜零時に全データがリセットされる。街も人も、人の記憶も、149日前に戻っちゃう」と言うと、「シマ」は「同じ時が繰り返しループし、舞浜に二学期は、九月一日の朝は、来ない」と返す（同24:54-26:09）。このデータのリセットに際して、「セブレラント」と呼ばれる覚醒者は、例外的にリセットのルールから外れ、過去の記憶を引き継ぐため、同じ人生の繰り返しを味わっているとされるが、これは上述の『ひぐらし』で「古手梨花」と「羽入」が100年以上もループを経験してきたのに比較できる。何れにせよ、「キョウ」は何とか敵軍との戦いに勝利し、無限ループからの脱出をはかろうと決意する。

この物語世界でループが起きるのは、「舞浜サーバー」のデータ保存のためにリセットが必要だという事情によるが、その責任は畢竟、「第23話」に登場する「ナーガ」という人物にある。このとき「キョウ」がループを断ち切る者であるなら、ループを仕組む者は「ナーガ」だと言えよう。「ナーガ」は無限にループする世界を「神の国」と呼び（DVD 第8巻65:38）、「永遠なる完全、無限なる秩序。加速された時間と制御された揺らぎの中でわれわれの進化は効率的に進む」（同65:58-66:08）と言う。量子コンピュータの開発者である彼は、科学者らしく「進化」と「効率」を重視する合理的性格の持ち主だが、元の人間が生まれつき痛覚を持たず、痛みというものを生来理解できない人物だった。これに対し「キョウ」たちは、痛みこそ真に大切なものであることを強調し、「ナーガ」の誘いを断り、無限ループからの脱出を決意する。

このとき興味深いのは、無限ループからの脱出を目指す「キョウ」に対して、無限ループからの脱出をあえて拒む「クロシオ」という青年が「第21話」で対置されるところであろう。「クロシオ」は、搭乗員として「キョウ」の前任者だが、長く苦しい戦闘で心身ともに疲労し、「ぼくはこのままでいい。いまさら肉体を取り戻して何になるんだ。ぼくはいまのままでいい」（DVD 第8巻5:08-5:25）と述べ、さらには、「どう思われようと僕は外の世界に出る気はない。ループする世界にいとだんだ

ん干からびてはいくけど、でも、死ぬよりはましだ」（同10:41-10:55）と発言する。無限ループからの脱出を目指す「キョウ」と、これをむしろ拒む「クロシオ」の二人は、視聴者に提示される一種の選択肢と言えなくもない。そして「第24話」で、「キョウ」が実体化し現実世界でロボットに搭乗すると、仮想世界と現実世界の対立が止揚され、物語は世界の存立をかけた最終戦争に突き進む。そこで辛勝した「キョウ」たちは、「幻体」としてデータ保存された人々を再度実体化し、無限ループから脱出させる手がかりを得る。無限ループからの脱出を拒み永遠の命を望んでいた「クロシオ」も、「命に限りがあるからこそ、人はこの世のすべてを愛おしく大切に思える。今という一瞬を愛せるのかもしれない」と考えるようになる（DVD 第9巻64:15-64:30）。結局、無限ループからの脱出は果たされていない。ただし、戦闘最終でサーバーに容量的余裕が生まれ、ループは一年周期となり、舞浜は9月1日を迎え、舞浜高校には二学期が訪れる。物語は、「キョウ」が人類復活へ努力を重ねるなか、希望の光の中での幕引きとなる。このような『ゼーガペイン』の物語にわれわれは無限ループからの脱出を軸とする「ループ表象」の一例を確認することができる。

5. 時間の跳躍

最後に細田守監督作品の『時をかける少女』（2006）を考察する¹⁰。周知のように『時をかける少女』は、筒井康隆が1965年に雑誌「中学三年コース」に連載した小説を原作とし、その後、大林宣彦監督の映画（1983）をはじめ、様々に映像化されてきた。しかし今回の細田守監督作品は、物語の舞台をその約20年後とし、ヒロインも「芳山和子」でなく、その姪にあたる「紺野真琴」にするなど、大胆に変更が加えられ、まさに現代的なく時をかける少女>となっている。新ヒロインの「真琴」は東京の下町の高校で「津田功介」や「間宮千昭」と高校生活を送っていたが、ある日理科室で不思議な体験をする（7:30-10:45）。その後、帰宅途中で坂を下った踏切で「真琴」は乗っていた自転車のブレーキが故障し、電車の通過中の踏切に突っ込み死にかけたと思った瞬間、時間の流れが停止、その直前に時間が巻き戻される。説明困難な経験をした真琴は、「魔女おばさん」こと「芳山和子」を訪ね、「タイム・リープ」（時間の跳躍）の話をきく（15:30-17:35）。夕暮れの河川敷で「真琴」は、最初の意識的な「跳び」を成功させ、時をかける能力を得たことを確認する（20:05-22:50）。これに気をよくした彼女は、時をかける能力を好きなように使い始める。朝は寝坊せず、学校も遅刻せず、テストも時間内にしっかり書き終わり、調理実習での火災も「高瀬君」に身代

わりとなってもらい、校庭でもプロレスごっこを巻き添えにならず、テストは100点をもらう。カラオケに行ったら、終了五分前だと言われても時間を巻き戻して歌いまくり、「真琴」は何度も「タイム・リープ」を行使し、楽しいひとときを反復して満喫する（23:20-26:50）。このように、細田守版『時をかける少女』では、楽曲冒頭に戻るようなループではないが、「真琴」が「跳び」を成功させ、時間を巻き戻すことにより、結果的に「ループ表象」と呼ぶうる反復が物語世界に成立しているとみることができる。

ところで原作者の筒井は、この細田守版『時をかける少女』を特集するNHKのTV番組に出演し、上述の反復表現をとりあげつつ、「繰り返しは今、文学的にも重要なテーマになりうるんじゃないか」と発言している¹⁵⁾。そのさい筒井は、細田守版『時をかける少女』において「真琴」が「何度も同じことをやるという行動」をとることに注目し、その「行動原理がゲーム的である」と指摘する。その上で筒井は自分が最近「繰り返しばっかりの作品」を書いていると言う。その作品とは筒井の最近作『ダンシング・ヴァニティ』（2007）であり、上記の筒井の発言を考慮すれば、これは細田守や東浩紀といった若い世代の映像や思想とも関連する最先端の表現と言える¹⁶⁾。

筒井の小説『ダンシング・ヴァニティ』は、美術評論家と思しき「おれ」の身の回りで発生する奇妙な出来事を、二度三度と繰り返しつつ物語る。これにより、文書データの誤出力でないかと思わせられる程に大胆で実験的、しかし実に楽しく面白い小説が誕生した。作品は、「ねえ。誰かが家の前で喧嘩してるよ」という「浴衣姿の妹」の声から始まる¹⁷⁾。やがて、やくざと体育会系の大学生の喧嘩に発展し、また「ねえ。誰かが家の前で喧嘩してるよ」という「妹」の言葉があり、今度は別組織のやくざ同士の喧嘩が起きる¹⁸⁾。そしてまたまた「ねえ。誰かが家の前で喧嘩してるよ」という妹の言葉があり、今回は「浴衣姿の相撲取が格闘」するのを目にすることになる¹⁹⁾。こうして小説は、反復を織り込みながら徐々にストーリーを進めていく。これを読むとき、最近の筒井が寄せる反復への関心がいかに大きなものかわかる。筒井はこのTV出演のさい、反復の問題をさらに掘り下げ、すべてをなかったことにできる「リセット」に関して、とりわけ無制限に「リセット」の可能な世界における「死」の問題の重要性を指摘し、大略以下の趣旨の発言をする。

「リセット。これが文学になるためにはどうすればいいか。例えば、ゲームをやっていて、ゲームオーバーになる。そしてリセットする。するとまた生き

返るわけだ。すると、死というものがない。死というものがないというのが文学になりうるか、という議論がある。そのとき僕は、逆にそれは文学性があると思う。」²⁰⁾

こうして筒井は、現代のリアルとして「ゲーム的リアリズム」（東浩紀）に言及し、反復の主題性を強調する。

ここで再度この細田守版『時をかける少女』を見直すとき、反復にも、重要な主題性があることに気づかされる。反復は、まずは、当の「真琴」を通して理解される。「真琴」は、その反復を通じて徐々に世界を理解するうち、身の回りにいる人々のこと、反復することで迷惑をかけてしまった「高瀬君」のこと、そして自分を好きだと告白してくれた「千昭」のこと等々を次第に頭の中で整理していく。「千昭」の告白は、それまでの「真琴」と「千昭」と「功介」による楽しい三者関係の瓦解を意味するので、「真琴」は狼狽してリセットをかけてしまうが、何度もループを経験するうち、最後は「あたし、千昭のこと好きだ」と親友の「早川友梨」に告げる（81:50）。このようにして、「真琴」の心は反復の中で成長をとげる。「真琴」の心の成長に視聴者がしっかり歩調を合わせ、それを「真琴」とともに実感できるのは、この作品では、反復の仕組みによってであると考えられる。

このような細田守版『時をかける少女』における反復の問題をさらに掘り下げれば、ここには以下に示す三つの位相があるように思われる。第一に、この作品は「タイム・リープ」というSF的設定との関連で、一方向へ等速に流れる時間の不可逆性から離脱して日常的出来事の反復の可能性を提示する。第二に、この反復可能性を軸に展開するストーリーは、やがて反復不可能なものの意味と価値を観客に考えさせる。このとき、反復不可能なものとは、一回限りで取り返しがたく過ぎ去っていくもののことである。作中で繰り返し引用される“Time waits for no one”の文言も、人生がまさにそうした反復不可能なものであることを示唆するものと解される。「真琴」にとって反復不可能性の最たるものとは、ほかならぬ「千昭」との出会いと別れであろう。別れのときに「真琴」がながす涙は、今しも過ぎ去ろうとしている反復不可能なものがいかに大切かを「真琴」自身が自覚した証しであろう（89:47-90:15）。このとき細田守版『時をかける少女』は、反復の表現と「ループ表象」の明瞭化により、反復とは真逆のもの、つまり、反復不可能なもののかげがえのなさを訴えているように思われる。反復不可能なものの意味と価値が、ほかならぬ反復の経過を通じて強調されるからである。そして第三の位相とは、結果的にこの作品が、世の中がいかに移り変わろうとも、反復不可能なもののかけがえのなさに人が寄せる

想いは時代を超えて変わることがないということを観客に伝えていることである。反復不可能なものが、時をかけても変わることのない意味充実として、世代から世代へと繰り返し、いわば反復的に体験され了解されていくであろうというビジョンを、例えば「和子」が修復する古美術の絵のエピソード（48:10-48:45及び68:30-69:35）などを通じて、この映画はわれわれに示しているように思われる。このように、細田守版『時をかける少女』において反復は、反復可能性を手に入れた人物の物語を通して反復不可能なものの価値を認識させ、その上で、反復不可能なものの了解の反復可能性を考えさせるという重層的構造にそくして扱われていると解される。何れにせよ、反復は、この映画でわれわれが体験する深い感動の内実にも重要な寄与を果たすものと考えられる。

結 語

以上にわれわれは、近年の「メディア芸術」から例をとりつつ「ループ表象」概念の具体的叙述を行った。じっさい、本稿で検討した作例だけでなく、「ループ表象」を含む作品は近年ますます多く発表されつつある。これらは「ループもの」などと呼ばれ、とりわけその反復的な物語構造を特色とするものである。このような近年の「メディア芸術」に見られるループやりセットの表現は、伝統的な美術や音楽に見られる反復表現との違いを、とりわけのそのデジタルな所作により、明らかにするものと思われる。あらためて強調するまでもなく、「メディア芸術」は、メディアと芸術表現が創造的に交流するところに成立する文化的営為であり、そのメディアが複製だけでなく反復をも難なく作り出してしまう機構を具備するシステムとしてわれわれの生活に、ますます身近なところで、浸透しつつあるとすれば、「ループ表象」はデジタル社会と言われる現代を根本的な部分で性格規定する事柄とも言えよう。しかし、本稿で検討した今日の「メディア芸術」から確認されたように、反復的構造を特色の一つとする今日の「メディア芸術」の作例をよくみてみれば、反復の愛好だけでなく、反復から脱出しようとする意志や、反復不可能なものへの想いもやはり重要な主題として含まれていることがわかる。われわれは、反復を容易に作り出してしまうメディア技術に依存した文明の中にありながらも、これに対峙しようとする意志もあることに気づかされる。こうした論点は、具体的な事例にそくしつつ、さらに慎重に検討していかなければならない問題ではあるが、本稿は、近年のメディア芸術表現に例をとりつつ、メディア芸術と反復との関連で「ループ表象」概念の具体的叙述を行ったことに、所期の課題の達成をみなければならない。

註

- 1) いわゆる「複製芸術論」の一例としては、ベンヤミン（Walter Benjamin, 1892-1940）の論文『複製技術時代の芸術作品』（“Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit” 1939）をあげる。
- 2) 例えば、モリス（William Morris, 1834-96）による壁紙の装飾図案等を想起されたい。
- 3) 「メディア芸術」における「世界観」とはいかなるものかに関しては大塚英志と東浩紀の指摘を参照した。まず、大塚英志は2003年に出版した著書『キャラクター小説の作り方』で次のように述べる。「世界観とは……「世界」の「観」方です。作中のキャラクターが「世界」をどのように「観」て、受けとめるかということがキャラクター作りにおいて不可欠であり、同時に「世界観」作りにおいて最も見落とされている点でもあるのです。「設定」とかつて呼ばれていたものを敢えて「世界観」と呼び換えたことの意味は多分、そこにあります。「世界観」とは読者がキャラクターの目を通じて「観」る「世界」でなくてはなりません」（『キャラクター小説の作り方』角川文庫版[2006]205頁）。

これに対して東浩紀は2007年に刊行した『ゲーム的リアリズムの誕生 動物化するポストモダン2』で次のように述べる。「ライトノベルのキャラクターは、個々の物語を超えたデータベースのなかに存在している。少なくともそう想像されている。したがって、彼らは、ひとつの人生を歩み、ひとつの物語のなかで描かれる人間というよりも、さまざまな物語や状況のなかで外面化する潜在的な行動様式の束として想像される。……これは、裏を返せば、ひとりのキャラクター＝行動様式の束を軸として、さまざまな物語や状況が展開可能であることを意味している。……ライトノベルの想像力は、脱物語的でメタ物語的なキャラクターを支点として組み上げられている以上、必然的にジャンルを逸脱してしまう。」（『ゲーム的リアリズムの誕生』講談社現代新書46-7頁）これを受けて東浩紀は次のようにまとめている。「ライトノベルの作家は、物語の様式を規定するジャンルの規範意識ではなく、その下位に位置する脱ジャンルのあるいはメタジャンルのデータベースに依拠して小説を記している。」（『ゲーム的リアリズムの誕生』48頁）

両者はこのように「メディア芸術」における「世界観」の考え方に関して異なる見方をとっているが、この見解の相違の背景には、大塚がアニメやマンガの表現に依拠して考察するのに対して、東がいわゆるライトノベルやPCゲームの表現を手がかりに、「二次創作」の問題なども視野にいれつつ、考察を展開させているという基本的な立場の違いがあることも見逃せない。

本稿では、前者の大塚の考え方を＜作中のキャラクターの世界観＞とし、後者の東浩紀の考え方を＜「データベース」としての世界観＞と呼ぶことにするが、「世界観」概念の定義論争にはこれ以上は立ち入らず、個々の作品の具体的表現にそくして考察をすすめている。

- 4) 士郎正宗『攻殻機動隊2 MAN MACHINE INTERFACE』（講談社2001年刊）の第四部「FLY BY ORBIT」では、RPGのような仮想世界内で「クロマ」と戦闘する三人の男性プレイヤーがループに陥り、「いかん 循環してる！」と慌てふためく場面が描写されている。これは仮想世界と反復の関連からマンガ・メディアでの「ループ表象」の表現にアプローチする例として理解される。
- 5) 押井守に関する論述にあたっては次の雑誌の特集を参照した。「ユリイカ 詩と批評 特集＊押井守 映像のイノセンス」青

土社2004年刊

- 6) 映像の参照指示に関しては、市販の DVD ソフト『イノセンス』（ブエナ・ビスタ・ホーム・エンターテインメント2004）による。なお、引用される台詞の文言は、DVD 視聴のさいの聴き取りに基づくものである。
- 7) 『花鏡 謡秘伝抄』（早稲田大学演劇博物館編、飛鳥書房1975年刊）
- 8) 同書315頁
- 9) 以上の論述にさいしては次の文献を参照した。『イノセンス Methods 押井守演出ノート』（角川書店2005年刊）
- 10) 映像の参照箇所に関しては、DVD ソフト『うる星やつら 2 ビューティフル・ドリーマー』（東宝1984）による。
- 11) なおブレイクステーション 2 版（『ひぐらしのなく頃に 祭』アルケミスト2007年発売）には選択肢が存在し、選択の相違によりストーリーも異なる展開を示す。
- 12) 以下、台詞等の引用はゲーム原作の CD-ROM からである。
- 13) 以下の映像の参照箇所については、市販の DVD ソフト『ゼーガペイン』（バンダイビジュアル2006）による。
- 14) 以下の映像の参照箇所については、市販の DVD ソフト『時をかける少女』（角川エンターテインメント2006）による。
- 15) 以下に引用する筒井の発言は、NHK の「BS アニメ夜話」（2007年 6 月28日放映）に出演したときのものである。
- 16) 筒井康隆『ダンシング・ヴァニティ』「第一部」（『新潮』2007年 2 月号）、「第二部」（『新潮』2007年 5 月号）、「第三部」（『新潮』2007年 8 月号）、「最終回」（『新潮』2007年 9 月号）。本稿での引用は雑誌版による。なおその後、右の単行本が刊行された。筒井康隆『ダンシング・ヴァニティ』（新潮社2008年刊）。
- 17) 雑誌「新潮」2007年 2 月号 6 頁
- 18) 同 8 頁
- 19) 同 9 頁
- 20) NHK「BS アニメ夜話」（2007年 6 月28日放映）