



## アニメ『電脳コイル』を通してみる現代の異界の様相

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2021-05-07 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 勝見, 祐光 メールアドレス: 所属:
URL	<a href="https://doi.org/10.24729/00017390">https://doi.org/10.24729/00017390</a>

# アニメ『電脳コイル』を通してみる現代の異界の様相

勝見 祐光

## I. 問題と目的

異界とは私たちの生きているこの世とは異なる世界、異質な世界のことを言う。今も昔も異界を題材にした物語作品は多く、古くには日本最古の歴史書と言われる古事記の中でも異界と呼べるような世界が展開されている。さらに近年では異界を題材にしたアニメやライトノベルなどが10代の若者を中心に人気を博していたことで、物語の分類として「異世界系物語」という名称も良く聞くようになってきた。異界とはどこまでも広がりをもった概念であるからこそ、人間の想像力によって様々な形で表現され続けているのだろう。しかし、異界とはこのような想像上のものだけではなく、古くには確かに存在するものとして感じられるものもあった。例えば、山や海の深い領域には容易に人の手が届かないからこそ異界のイメージが投影されやすく、そこにはこちら側の世界とは違う何かがあると人々には確かに感じられていた。他にも人々の生活の場から少し離れた村境や辻などには道祖神が置かれてあり、それはその先の異界から邪悪なものの侵入を防ぐ役割があった。現代のように人の技術によってあらゆるものが解明されていく以前の時代には、境界を挟んで地続きで繋がっていると感じられる、不気味さがリアルに感じられるような異界が確かにあったのだ。

そもそも異界の概念とはその意味の通り「この世とは異なる」世界であるからこそ、境界を設けてこちら側の世界が発生することと同時に発生する外部の世界であると言える。ここでは異界が異質なものの居場所として外部に位置づけられることで、こちら側の世界の秩序を守る役割も果たしていたと考えられる。例えば古事記に登場する黄泉の国では、死後の世界という異界を認識することで、こちら側である生の世界がより際立って感じられるのではないだろうか。それ故に、人間がコミュニティの中で生きていく上では異界とは必要不可欠な概念であったのだろうと考えられる。しかし、近代社会では科学技術の進歩によって様々な事象が解明されていき、証明のできないものは実在しないものであるとされるようになってきたことで、異界も実在するものではなくフィクションの世界であるという認識が人々の常識とされるようになって

きた。非近代社会において自明のものとして存在していたリアルな異界は徐々に感じられなくなっていき、異界とは想像上のものであるという認識が主流となっていったのだろう。

では、時代と共に人々の異界観が変化していくなかでこれまでの異界が担っていた役割もまたその表れ方が変化していったとすると、それはどのような形で存在しているのだろうか。本稿では異界をテーマにした現代の物語作品を詳細にみていくことで、異界の持つ本質的な役割が現代ではどのような様相を呈しているのかを明らかにすることを目的とした。異界をテーマにした物語作品としては2007年にNHKテレビにて放送されていたテレビアニメ『電脳コイル』を取り上げることとする。今回題材としてアニメ『電脳コイル』を取り上げた理由のひとつには、文化庁メディア芸術祭アニメーション部門優秀賞や第7回東京アニメアワードテレビ部門優秀賞、第29回日本SF大賞など数々の賞を受賞したという事実から、当時多くの人々の関心を集めるような作品であったと考えられることが挙げられる。さらに物語の内容においても、異界と関わる中で子どもたちの心が動いていく様子や、異界を通じて映し出される心の世界が丁寧に描かれているため、異界という視点から人の心を考える上で示唆を得られるのではないかと感じ、今回取り上げることとした。

## II. 異界という言葉の意味について

そもそも異界という言葉が一般的に普及し始めたのはいつ頃からなのだろうか。門脇（1992）によると、異界という言葉は1990年代になってようやく一般的に使用され始めた言葉であり、それ以前には同様の意味を持つものとして主に民俗学において「他界」という言葉が使用されていたという。この言葉の変遷に関して、門脇は「民俗学の「他界」とは、「現世」に対する概念で、日常の生活世界を生きる常民たちとは異質の人間や生き物や神や死人の棲む世界のことである。しかし、「異界」を好んで使っている人たちは、内容をもっとひろげ、民俗学者や歴史学者がいう「公界」や「辺界」や「悪所」はもちろん、人間が心に描いている心象風景までも含めて使っているようだ。」

(門脇, 1992: ii) と述べている。さらに民俗学者である小松 (2015) は異界と他界の違いに関して「「他界」が「死後の世界」, 「あの世」という性格を強く帯びているのに対して, 「異界」の方はもっと空間的かつ身近な世界というニュアンスが含まれている。」(小松, 2015:10) と述べており, 微妙なニュアンスの違いが存在しているものとしている。つまり, それまでは異界の中でも死後の世界という性質を強く含む他界という言葉で事足りていたものが, 現代においてはそれだけでは通用しなくなっていったということが考えられる。時代の変遷と共にさらに広い意味を含んだ概念で語る必要性が増えていったということなのだろう。このことには, かつて外的世界に位置づけられていた死の世界や異質なものの世界というのが居場所を追いやられたために, より広義の概念の中の存在として見出されていく必要が出てきたのではないかということが考えられる。そのため, 死の世界が重要な位置を占めていたということも踏まえた上で異界として現代でのその様相を追っていきたい。

### Ⅲ. アニメ『電脳コイル』(2007年制作)における異界

アニメ『電脳コイル』とは2007年にNHK教育テレビにて放送されていた全26話のアニメ作品である。本作品は, その舞台を電脳化の技術が発達した近未来の世界としながらも, 物語の大筋の展開が「あっちの世界」という都市伝説の中でしか語られていなかった異界を巡って進められていく点に特徴がある。電脳コイルの舞台となるのは, 「電脳メガネ」の普及によってあらゆるものがバーチャルな世界でできるようになり, もはやそれが普通のこととして大人にも子どもにも馴染んでいる状態の世界である。電脳コイルに登場する電脳メガネとは, 使用すると見え方は実際の現実世界と全く変わらないが, 現実世界と重なる形で電脳空間が見えるようになるため, 例えば目の前の空間がそのまま画面となって指で操作できるようになったり, 指を受話器のような形にして耳に当てることですぐに電話をかけることなどが可能になる。それはパソコンやスマートフォンのような物を介した通信とは異なり, もはや自身を取り巻く空間自体が通信媒体となっている世界なのであった。そして, この電脳空間を体感させてくれる電脳メガネはその手軽さから子どもたちの間で爆発的に流行していた。それは子ども同士の些細なケンカでさえも, 電脳空間でのウイルスの送りあいになるといった具合に生活に溶け込んだ, 無くてはならない今時の遊び道具となっていたのだった。

電脳メガネを使用すると現れる電脳空間とは, 時が

経つに連れて新しいバージョンへと日々更新されていく必要があり, その中には古いまま放置されている空間も存在する。そのような古いバージョンのまま放置されている空間は物語の中では古い空間と呼ばれており, それはその奥にある隠された異界へと繋がる通路にもなっていた。古い空間のさらに奥にある異界はあっちの世界と呼ばれており, それは人々には都市伝説の中の架空の世界であると考えられていた。しかし, 物語の中では子どもたちがあっちの世界の所在を追求するなかで, それが実在するということが判明する。そして, あっちの世界とは, 古い空間の中でとある条件を満たすことによって, 通路が発生するとされていることが徐々にわかっていく。つまり, 古い空間に入るだけであっちの世界へ辿りつけるわけではなく, そこでさらにある条件を満たして通路を開き, そこへ入っていくことであっちの世界へ到達する, というように, 現実世界からあっちの世界までの道は容易に開かれるものではなかった。

電脳空間にはこのように古い空間やあっちの世界と呼ばれる不思議な電脳空間が続いており, それらは現実世界から続くグラデーションのようになっていく。それは古事記において黄泉比良坂がこちら側の世界から黄泉の世界へと続く境界領域となっているように, 古い空間があっちの世界という異界へ続く境界領域としての役割を担っているとも考えられるだろう。

#### 1. 「古い空間」と「あっちの世界」

本作品は古い空間の奥にあるあっちの世界を中心とした形で物語が展開していく。この古い空間及びあっちの世界とは, 人々にはどのような世界として考えられていたのだろうか。まず古い空間とは, そこでは最新の電脳空間のバージョンとのズレが生じているためにバグが生じやすい回線の不安定な空間として描かれている。そのような不安定さからか, 古い空間にはメタバグと呼ばれる宝石の原石に似た特殊な石が落ちており, 通常の空間では見られないという希少性から子どもたちの間では通貨のようになっていた。さらにここではイリーガルと呼ばれるバグのような全身が真っ黒の姿をした違法電脳物質も生息しており, それはドメインが認められていないために通常の電脳空間へ入ることができず, 古い空間へ生息しているのであった。このように古い空間とはただバージョンが古いまま放置されているだけの電脳空間ではなく, 最新のバージョンの電脳空間では存在できない不思議なものがたくさん存在している空間であるからこそ, 子どもたちの好奇心がそえられる遊び場のひとつにもなっ

いた。

そしてこの古い空間のさらに奥から繋がるあっちの世界とは、物語の序盤では子どもたちの間で語られている都市伝説の中のひとつとして登場していた。それは私たちの良く知っている「トイレの花子さん」のように「あっちのミチコさん」として呼ばれ、子どもたちの間で語られている。その中でミチコさんは、電腦メガネをかけたまま交通事故に遭い、肉体を現実世界に残したまま電腦体のみがあっちの世界に連れ去られてしまったとされている。そして、そのミチコさんの姿を見た者はあっちの世界に引きずり込まれてしまう、という内容のものが典型的な展開となっていた。このように都市伝説の中でさえ電腦メガネや電腦空間が登場することからも、それらが一般的になった近未来の世界であるということがより想像される。しかしそこには昔話の怪談によく似た話が展開されており、そこに登場するあっちの世界という異界のイメージも昔話に登場するものと同様である。ここでのあっちの世界とは一般的には存在しないものとされており、大人からするとそれは子どもたちの間で語られる都市伝説のひとつでしかなかった。しかし、都市伝説としてでしか語られてこなかったこのあっちの世界は、物語が進むにつれて実在するものとして子どもたちの前に現れていくのであった。

物語の登場人物は小学6年生の子どもたちがメインであり、子どもたちが小学生最後の夏休み真只中にある自由研究としてあっちの世界を研究することをきっかけに、あっちの世界へと惹き寄せられていく姿や、それぞれの心の動きが繊細に描かれている。次節では主人公の一人である小此木優子（あだ名はヤサコ）とあっちの世界との関わりを、物語に沿って詳細に見ていくこととする。

## 2. ヤサコの物語

電腦コイルには二人の主人公が登場する。引越しのため金沢市から大黒市へやってきた小学6年生の小此木優子と、その翌日に同じクラスへ転入してきた天沢勇子である。優子は同じクラスで仲良くなったフミエに、その名前の漢字から「ヤサコ」とあだ名がつけられ、勇子は同様に「イサコ」と名付けられる。ヤサコはその名の通り穏やかで気の優しい性格をしているが、イサコは転入した初日から強気な態度で友だちを作ろうとせず、「イサコ」と呼ばれることも嫌がっていた。同じ「ユウコ」でありながらも性格が対称的な二人は、「あっちの世界」と関わるなかでそれぞれ特別な体験をする。二人の異界体験は複雑に絡み合っ

たりそれが物語の中心となっているが、本節ではヤサコの体験に焦点を当てて物語を追っていくこととする。

ヤサコは幼少期から電腦メガネが身近にある生活をしてきた。ある時ヤサコは亡くなる直前の祖父から電腦ベットの犬を譲り受ける。その犬は「デンスケ」と名付けられ、妹の京子と共に、大切に愛情を注いで飼っていた。デンスケは電腦ベットであるため電腦メガネを通してでしか視認できず、もちろん触れることもできない。しかしヤサコたちはデンスケを本物の犬と変わらないように、家族であるかのようにかわいがっていたのだった。第2話でヤサコはデンスケに触れながら次のように話している。

ヤサコ「電腦ベットにも触った感触があればいいのになあ。フカフカなのかなあ…壊れたら痛いのかな、電腦ベットも…。小さい頃、デンスケが舐めてくれたら、不思議と痛みが消えたなあ…」

触れることはできなくとも、ヤサコは深い次元でデンスケとの繋がりを強く感じていた。デンスケもまた、物語の中でヤサコがピンチに陥ると自身を顧みずに助けに行くことが度々あり、デンスケの中にも不思議とヤサコへの信頼、愛情の心が存在しているようであった。

しかし、物語の終盤ではそんなデンスケとヤサコの別れがやってきてしまう。物語の第23話では、あっちの世界へと続く通路を開くことに成功するが、ヤサコはあっちの世界の住人である「ヌル」と呼ばれる違法連脳物質によって、そのままあっちの世界へと連れていかれそうになってしまう。人間があっちの世界でヌルに触れると、人間の体が「電腦体」と「生身の身体」とに分離してしまい、肉体は現実世界に置いたまま精神を伴った電腦体があっちの世界へと入りこんでしまうのだった。しかしその瞬間、間一髪でデンスケがヤサコを庇い、ヤサコの代わりにデンスケがあっちの世界へと連れていかれてしまうのだった。その後、ヤサコはデンスケを失ってしまった事実には現実感が持たず、ただ茫然とするのだった。デンスケは元々電腦空間の物質であるため、一般的にはただデータが消えただけのことに過ぎない。しかし、これまで共に暮らした日々の中で、ヤサコはデンスケとの心の繋がりを確かに感じていた。それは確かに存在したはずだったが、デンスケがいなくなってしまった今は、もはや心の中でしかその存在の実感を見つけないのだった。

一連の出来事に茫然としているヤサコに対して、ヤサコの母親はヤサコを抱きしめながら次のように諭すのだった。

母 「お母さんの身体、あったかい？」  
ヤサコ 「うん…」  
母 「やわらかい？」  
ヤサコ 「うん…」  
母 「ちょっと痛い？」  
ヤサコ 「うん…」  
母 「分かる？ ゆうちゃん。こうして触れるものが、あったかいものが、信じられるものなの。ギュッとやると、ちょっとくすぐたくて、ちょっと痛いの。…分かる？」  
ヤサコ 「お母さん…」  
母 「ゆうちゃん。それが生きてるってことなの。メガネの世界は、それがなくてしょ？ ゆうちゃん。……戻ってきなさい。生きている世界に。あったかい世界に。」  
ヤサコ 「お母さん…」  
母 「だから、メガネはもうおしまい。代わりに携帯買ってあげる。退屈したら、一緒に遊んであげる。だから……だから、メガネはもうおしまい」

大人からすると電脳メガネというのは子どもの遊び道具に過ぎないものである。ヤサコの母親もまた電脳メガネには疎く、ヤサコとデンスケの絆がどこまでのものか知らず、デンスケを見たことすらない。そういう背景もあって、ヤサコの母親は、電脳メガネで見える世界は生の実感を伴わない世界なのだとヤサコに諭すのだった。そして、ヤサコは母親の言うように、電脳ベットであるデンスケは現実世界の確かに触れられる生き物ではなかったからこそ、この心の中に存在している感情も本物ではないのだと考えようとする。ただデータが消えただけなのだと思いますようにする。しかし、常識的に考えればただそれだけのことなのに、それでもヤサコはデンスケのことを割り切ることができずに、ベッドで一人横になり考えこんでしまうのだった。そして、ヤサコは自問自答を繰り返すうちに、胸の奥に確かな痛みが存在していることを感じ始めるのだった。

ヤサコ 「この世界はみな、手で触れるもので出来ている。手で触ると、サラサラだったり、フカフカだったり…。これからは、手で触れるものだけ

を信じて生きていこう。手で触れられないものはまやかし。だから、この悲しい気持ちも、きっとまやかし…本当は悲しくなんかじゃない。こんなつらい気持ちも、きっとすぐに忘れる。だって、まやかしなんだもの。……………本当に？ ……本物って何？ ……手で触れられるものが本物の？ 手で触れられないものは、本物じゃないの？ ……今、本当にここにあるものは何？ 間違いなく今、ここにあるものって…何？ ……………胸の痛み……今ここに本当にあるものは…この胸の痛み……これはまやかしなんかじゃない……手で触れられないけど、今信じられるのは、この痛みだけ……この痛みを感じる方向に…本当の何かがある！」

自身の胸の奥に、確かな痛みがあることに気づいたヤサコ。何が本物かは分からなくとも、胸の奥に感じる痛みだけは確かに信じられるからこそ痛みの先に答えがあると感じたヤサコは、家を飛び出し痛みに導かれるように歩みを進める。そしてヤサコは胸の痛みを頼りに古い空間を見つけ出し、その先に「あっちの世界」へと繋がる通路を見つけるのだった。

あっちの世界への通路を見つけたヤサコは自ら電脳コイル現象を引き起こさせ肉体と分離して電脳体となり、ただ胸の痛みに導かれるがまま奥へと入っていく。その奥でヤサコは連れていかれたイサコの電脳体を見つけ出し、連れ戻そうとするのだが、イサコの抵抗によりそれは失敗に終わってしまう。ヤサコ自身の帰還も危うくなる中、ヤサコはふと小さなイリーガルを見つけ、二人の目が合う。走り去っていくそのイリーガルを追いかけていくと、次第に暗闇の中で白く光る出口が見え始める。イリーガルに導かれるままに出口を超えると、その先は一面真っ白の不思議な空間になっていた。案内をしてくれたイリーガルに目をやると、そこには消えたはずのデンスケがいるのであった。

ヤサコ 「イリーガル…じゃない……デンスケ？ ……デンスケ！！」

デンスケに手を差し伸べ、泣きながら触れ合うヤサコ。  
デンスケも嬉しそうにじゃれつく。

ヤサコ 「デンスケ…会いたかった…」  
ヤサコ 「あったかい……。デンスケの毛並み、ふさふさだったんだね。あったかい。」

ふとヤサコの体から離れるダンスケ。

ヤサコ 「…ダンスケ？ ……ダンスケ， お別れ…なの…？」

ヤサコ 「ダンスケ， ありがとう…今まで， 本当ありがとう…さようなら……ダンスケ……」

涙を流しながらお別れを告げるヤサコ。ダンスケは元いたあっちの世界へと消えていく。それと同時にヤサコの電腦体は生身の身体へと戻り， 元の世界で意識を取り戻すのだった。ここでヤサコは， 痛みの先に辿りついたあっちの世界を通じてダンスケとの再会を果たした。母親には， 手で触れられない， 現実世界にないものの存在を否定されていたヤサコだったが， ここでは今まで触れることのできなかつたダンスケに不思議と触れることができ， ヤサコはダンスケの存在を実感するのだった。

身近な存在を喪失することによって生じる痛みは， その痛みと向き合うことで乗り越えられる道が開く。しかし子どもであると特に， 喪失の痛みと向き合うことや心に収めることは難しい作業である。恐らくそんな時に異界の存在が重要になってくるのではないだろうか。異界とは「現実世界とは異なる世界」という意味であり， それはnot Aの定義であるからこそどこまでも続く広がりを持った世界概念である。だからこそ現実世界に居場所を失ったヤサコの胸の痛みは， あっちの世界という異界を志向していたのだろう。そしてヤサコは辿り着いた異界で， 現実世界にはなくても心の中には大切な繋がりが確かにあるのだということを実感することができたのだった。

また， 最終話のエンディング後のCパートでは翌年の春の様子として， 中学生になったヤサコたちが描かれている。そこでは， 子どもたちの誰もが電腦メガネを額にかけているだけで， 装着はしていない。登校中のヤサコと妹の京子は桜の花が風に舞うのを見ると同時に， 一瞬ダンスケの姿を見つける。ヤサコは京子に「見えた？」と尋ねると京子が静かに頷く。電腦メガネを通してでしか見えていなかったダンスケを初めて現実世界で見ることができたシーンであり， 電腦コイルはここで幕を閉じている。このシーンでは， 心の中にダンスケとの繋がりを感じられるようになったという二人の心の成長を象徴的に表しているのだろう。

### 3. 「あっちの世界」という異界の真相

電腦コイルで描かれている世界は今よりも科学技術が発展した近未来の世界であり， それは妖怪や異界，

怪しいものは証明できないために存在しないものとして切り捨てられてしまうような現代の延長線上の世界である。そこでは空想上の世界だったはずのあっちの世界の存在がカギとなって話が展開するが， 実はこのあっちの世界とは人間の心から生み出された世界であるということが終盤では明らかにされている。というのも， 電腦メガネには元々人間の心から電腦物質を生み出す機能が備わっていたのだった。それは例えば心の中で思っただけで電腦空間を操作できるような， 心と電腦空間とが直結した状態である。電腦メガネの開発段階で技師たちはこの機能を活かして， 人間の心の一部を電腦化することで治療を行うという電腦医療による精神療法を確立させようと研究を続けていた。その研究では用意された実験電腦空間に患者の電腦体を反映させ， 患者の心が電腦空間に具現化された状態で人の心を内側から治すという作業が行われていた。しかし， そこでは人間の無意識的な想いや強い感情もが電腦物質化されてしまったことで空間が暴走してしまい， 人間のコントロールの範疇を超えために実験は失敗に終わったのだった。そしてこの時使用された実験用の電腦空間は封印され， この空間は人知れず変容を遂げていき， いつしか「あっちの世界」と呼ばれるようになっていったのだった。

以上のようにあっちの世界とは元々電腦空間に人の心を電腦物質として映しだすために作られた世界であるからこそ， 心の中にある強い感情や無意識的なものが表れてくる世界だった。そしてこのことはヤサコとダンスケの再会のシーンからも読み取れる。ダンスケを失ったヤサコは胸の痛みに導かれた先でダンスケとの再会を果たしたが， ここでダンスケを追って辿り着いた場所は， あっちの世界を通じて映し出された心の中の空間だったのだろう。ここでのヤサコとダンスケの再会は作中では“心の道を通じて繋がった”と表現されている。つまり， ヤサコの心の中に存在していたダンスケとの心の繋がりが異界を通すことで表現されたのだろう。そしてヤサコはそこで初めてダンスケの毛並みや温もりに触れ， 心の中にはダンスケとの繋がりがあるのだという実感を得られるのだった。このように電腦コイルにおいて表現されているあっちの世界という異界は心の中を映し出す世界でもあったからこそ， 破壊的であり人の手でコントロールできるものではなかったのだった。

### 4. 異界における死のイメージの役割

異界には死の世界が重要な要素として存在している。死の世界とは生の世界を反証する存在であるが，

それは人間の心の次元でみていくと、この世の秩序だけでは説明がつかず心の中に収めきれないような喪失の痛みや死者への想いが向けられる世界でもあった。それはつまり死の世界という異界の存在を感じることで、心の中に死者との繋がりを感ずることでもあると言えるだろう。現代ではそのような死の世界のイメージは根付いていないが、電脳コイルのなかではヤサコが胸に感じた喪失の痛みがあっちの世界を志向していたように、あっちの世界という異界がその代わりとして役割を担っていたと考えられる。ここではヤサコの亡くなったダンスケへの想いがそこに向けられていたのだ。

しかしここでのあっちの世界は、これまで見てきたように心の中の世界でもあった。つまり、外的世界のものとして確かに感じられていたこれまでの死の世界というのは、心の中にある死のイメージとして内部に集約されてしまったのではないかということが言える。この点に昔と今の死の世界の違いが見て取れるだろう。つまり、昔は外部に死の世界のイメージが定着して存在していたため、そこへ死者への想いが向けられることで心の中に収めていく作業をしていたが、現代では初めから心の中にその想いの居場所を見つけ出さなくてはならなくなったということではないだろうか。さらにそれは死の世界としての形をとるものだけではなく、それぞれがそれぞれに死者との繋がりを感ずられる形で心の中に見出す必要があるのではないだろうか。それは電脳コイルのヤサコの場合では、あっちの世界でダンスケと触れ合い実感を得るという形で表されており、そのことがヤサコにとっては心の中に収めきれないものを収めていく作業となっていたのだと考えられる。

#### IV. まとめと考察

ヤサコをはじめとして登場する子どもたちは、当初は都市伝説の中で語られるようなあっちの世界という異界に恐怖を感じながらも惹かれ、そこに死者の姿をうつす死の世界としてのイメージも投影していた。さらにあっちの世界とは条件を満たすことで実際に電脳空間上に道が開かれるものであったからこそ、子どもたちにはあっちの世界が実際に存在するものとしてリアリティをもって感じられていただろう。そして物語の中では、あっちの世界を通して死者との繋がりを感ずることによって喪失の痛みを乗り越え、心の中に収めていくという過程が見られた。本稿ではヤサコの物語に焦点をあてていたため触れていないが、他にも登場する子どもたちがそれぞれの背景から死者をあっち

の世界に求め、そこで特別な体験をして自身の心の中に収めていく物語が展開されている。それは心に収まりきれない感情が行く先を求めてのことであり、それが物理原則に従った現実ではなく都市伝説だとしても存在するかもしれないあっちの世界という異界を志向するのは自然な流れであった。さらにあっちの世界が実は心の中を映し出す世界であったということからは、心に収まりきれない感情はもはや直接心の中へ収めることを求められているという、現代の異界の在り様が反映されているかのようにも感じられた。

これまで異界に対して向けられていたものの居場所を直接心の中に見出していくことは、どうして難しいことなのだろうか。このことには恐らく、それまでの外的世界の異界が現実のものとして人々には感じられていたように、異界が実感を持って感じられるということが重要な要素となっているのだと思われる。それは、異界を志向しているものが喪失や、死者との繋がりのような心の奥深くに位置するもの、異質なものなど心への影響力が強いものであるからこそ重大であり、確かに感じられるような異界である必要があったのではないだろうか。それらは心の中には収めきれないので外部にある異界を求めていたのであるが、これまで述べてきたように現代では自身の心の中という内部に異界を直接見出していかなくてはならない。そして心の中に見出される異界は外的世界にあるような客観的なものではなく主観的なものであるからこそ実感が得づらく、オリジナルの異界となる。それ故に心の中に異界を探し求めることは一層難しい作業となるのではないだろうか。

恐らく、異界とはこの世と隔てられていながらも、同時に繋がりが感じられる存在でなければならない。そこでは、隔てられていながらもこちら側からはその存在を確かに認めているというそのことに意味があると思われる。現代では異界との繋がりが見えづらくなってしまっているからこそ、特に心に様々な感情が渦巻く変化の時期にある思春期の子どもたちは、異界との繋がりを模索しているのではないだろうか。子どもたちは、例えば物語やそこに登場する人物に、またはゲーム、そしてアイドルの追っかけという行為の中でも、自身の心が共鳴するような体験をし、そこに異界との繋がりに近いものを見いだしているのではないだろうか。思春期の子どもたちが物語やゲームに熱中することには、心の中に異界の視点を持つ方法としてそれぞれが繋がりの矛先を探しているということのひとつの表れなのかもしれない。そしてこのような異界との繋がりが感じられるものには心理臨床現場におけ

る在り方もひとつとして挙げられる。例えばクライアントの呈する精神的な症状や苦悩などは、日常生活の中では不適応とされるからこそ異界としての機能を果たす面接現場の中に居場所が見出され、セラピストとクライアントとの繋がりの中に抱えられていくだろう。このような面接という異界での体験を通してクライアントは自身の心の中に独自の異界の視点を持ち、心の中に取めていく作業を行っていると言えるのではないだろうか。不気味さや異様な雰囲気をもとって確かに感じられていた異界はなくなってしまったが、それは客観的な在り方から主観的な在り方へと姿を変えて、人々に求められ続けているのだろう。

## V. 今後の課題

本稿ではアニメ『電脳コイル』を通して異界の在り方を見てきたが、アニメが制作された2007年から既に14年が経過している点は指摘しておかなければならない。2000年代と2020年代とでは異界の在り方に変化が生じているだろう。また、近年では異世界物形の物語の流行のなかでみられるように、「異界」や「異世界」という言葉が都合のいい意味合いのみ抽出されたイメージとして、特に若い世代を中心に一般的に認識されているのではないだろうか。そのため、これまでのようなりアリティをもった異界とはもはや異界という言葉のみで表現するには古く、別の表現をする必要があるのかもしれない。しかし、人の心はそれ自体が無意識というブラックボックスの世界を持っているからこそ、異界は絶えず立ち現れてくるだろうと思われる。異界はこれから形を変えてどのような姿として感じられるようになるのだろうか。今後の課題として考えていきたい。

## 引用文献

門脇厚司 (1992) 『子供と若者の<異界>』東洋館出版社。  
小松和彦 (2015) 『異界と日本人』角川ソフィア文庫。

## 映像資料

磯 光雄 (2007) 「電脳コイル」(テレビアニメーション) マッドハウス。

(2021年1月12日受稿, 2021年2月1日受理)