

「灰羽連盟」を見る

吉本 たいまつ

はじめに

0-1 作品データ

アニメ「灰羽連盟」は、2002年10月11日～12月19日、フジテレビ水曜日深夜(木曜日早朝)に放送された。主なスタッフは次の通りである。

原作：安倍吉俊（～オールドホームの灰羽達～）

監督：ところともかず

脚本・シリーズ構成：安倍吉俊

キャラクターデザイン：高田晃

助監督・設定補佐：大森貴弘

美術監督：片平真司

音楽：大谷幸

全13話であるが、6話以降は2話ずつの放送であったために、2ヶ月間の放送であった。また放送時間も午前2時28分からと、非常に「見づらい」時間帯であった。結果として、熱心なファンはついたものの、大きな注目を浴びることはなかった作品といえるだろう。

現在ではDVDとビデオが出ている。ジェネオン・エンタテインメントから、全5巻で発売されており、2005年8月現在でも入手することが可能である。(巻末の参考資料を参照)

0-2 この冊子を発行する理由

筆者は、この作品を、埋もれさせるには

非常に惜しい作品だと考えている。絵柄の繊細さ。雰囲気良さ。描かれている世界の豊穡さ。登場人物に対する優しい視線。この作品が多くの人に知られていないことはあまりにももったいない。

それだけではない。この作品は、いくつかの点で、非常に画期的で、卓越した作品だと考えている。

第一に、アニメとして「奇跡的」な出来であることが挙げられる。現在のアニメをめぐる状況においては、リスクを軽減するためにオリジナル作品は現れにくい状況にある。しかしこの作品は、同人誌を原作としていることになっているが、実質的にはオリジナル作品であり、しかも非常にオリジナリティの高い作品になっている。また、1クール13話と、テレビで放送されたアニメとしては最小限の話数であり、作品としては「小さい」作品であるにも関わらず、この作品は「広がり」を持っている。そしてなにより、安倍吉俊という一人のクリエイターが、脚本を書き、キャラクターを描き、世界の基本設定を作り、基本的なビジュアルデザインをして、非常に作家性の強い作品になっているにもかかわらず、独りよがりでもわかりにくい作品になっていないことである。

第二に、倫理的、哲学的な問いを伴い、思想史においても特別な位置にあることである。

第三に、現在われわれが直面する、世界の閉塞感の問題を解決する可能性を持っていることである。「セカイ系」と呼ばれる作品群が背景としている閉塞感に対して、一定の回答を与えるのである。

この冊子では、まず「灰羽連盟」という作品自体について、詳細に分析を進めていく。次に、この作品が作られる上で重要な背景となっている、村上春樹の小説「世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド」を読み、連続面と非連続面を明らかにする。第三に、この作品に現れる、物語を通じたメッセージと、様々なメタファーを通じたメッセージを読んでいき、それが示す現代的な問題を明らかにしていく。そして最後にこれらの読みを踏まえたうえで、上に示したような卓越性それぞれを考察し、この作品が現在の文化状況において占めている位置を明らかにしていく。

0-3 凡例

文章中アニメの台詞、画像などに触れている場合は、入手性を考慮して、すべてDVD版に拠っている。

また考察部分でDVDの解説書に拠っている場合は「白書1～5」（それぞれDVD1巻～5巻の解説書）と示している。示していない考察は、すべて筆者によるものである。

また第2章では、村上春樹「世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド」について触れているが、これは2005年9月に発行された新版ではなく、文庫版（新潮社、1988、上下巻）に拠っている。ページ数の前に上巻か下巻かを示している。

いうまでもないが、テレビ放送版とDVD版は少々内容が異なっている。5話は通常のエンディングがなく、本編に平行してスタッフロールが流れる。また作画の直しも多々見られる。巻末に挙げたWebページ「罪憑きの巣」では、非常に詳細な

作画の修正情報が掲載されている。台詞の直しはない。

最大の違いは、DVD版ではすべての回にオープニングとエンディングがついているが、テレビ放送は6話以降2話ずつの放送であったために、オープニングとエンディングが省略されている回があるところである。6話、8話、10話、12話にはエンディングがなく、スタッフロールは本編に挿入されている。7話、9話、11話、13話にはオープニングがない。放送後半は次回予告も2回分まとめて行われている。次回予告の後に挿入される「次回をお楽しみに」の画像には、作品に登場する小道具を紹介する「ヒカリえもんの灰羽小道具の世界」が付属しているが、当然これは一日の放送につき1回分しか放送されない。DVD5巻に、13話分の「ヒカリえもんの灰羽小道具の世界」が収録されているが、「次回をお楽しみに」の画像の下半分に、「さあ、キックオフだ！」などの文章が書いてあるものとなないものがある。文章が書いてないものは、テレビでは放送されなかったものである。

ちなみにこの文章は単体で読むと意味が分からないが、「灰羽連盟」のあと、ものすごく遅い時間に放送されていた、高橋陽一原作のサッカーアニメ「ハンガリーハート」を茶化したものである。サッカーボールが描いてあるのはそのためである。

第1章 設定と世界のしくみ

ではまず、「灰羽連盟」という作品自体を、細かく分析していくことにしよう。物語の根幹を理解するのに重要な、舞台となる街の設定と、「灰羽」という存在については、特に詳細に分析していくことにする。

1-1 作品の成立…同人誌からアニメへ

この作品は、安倍吉俊の同人誌を原作としていることがクレジットされている。原作「オールドホームの灰羽たち」は、2001年8月の夏のコミックマーケット60と、12月の冬のコミックマーケット61に、同人誌として刊行されたものである。漫画部分は1巻で15ページ、2巻で14ページのわずか29ページしかない。アニメでは1話と、2話の冒頭にあたる分量でしかない。

その前身となるのが、1998年冬に刊行された同人誌「灰羽連盟」である。この同人誌で描かれているのは、天使としては半人前の、光輪と羽を持った少女たちのおまぬけな姿である。安倍の大傑作漫画「NieA_7 (ニア・アンダーセブン)」に通じるギャグ作品で、もともとは、人間とも天使ともつかない、はんば天使のドタバタものが企図されていたことがわかる。巻頭にはこう記されている。

「今回は天使ちゃん本です。女の子のバリエーションをちょっと増やしてみよう、楽な安易な発想で描き始めたため、天使



ちゃんたちはのきなみダメっぽい空気を漂わせ、羽も灰色です。もちろんへんな力も使えません。というよりむしろ飛ばません。世のため人のためにもなりません。がっかりです。でも個人的にはそのへんに魅力を感じます。みなさんはどうでしょう？」

この同人誌のサブタイトルは「Charcoal feather federation」である。Charcoal = Dark grayなので、このときの灰羽の色はもっと暗い灰色とされていた。しかし、服に翼を通す穴がある、羽袋を防寒/ファッションとして使っている、飛ばない、光輪は頭に「くっついて」いるなど、アニメの設定の原型となっている要素がかなり見られる。またこのはんば天使ちゃんたちのおまぬけっぷりは、作品の各所に現れる微笑ましいギャグとして、しっかりと受け継がれていることが分かる。

2001年冬に、「オールドホームの灰羽たち」の2冊目が出た時には、すでにア

アニメ化が決定し、安倍と上田プロデューサー（パイオニアLDC・当時）を中心として企画作業に着手していた。「少ない原作しかない状態でアニメ化に着手した」ことは事実ではあるが、実際は「これから同人誌で展開しようと考えていた物語を直接アニメで展開した」という方がふさわしい（白書1、白書5）。同人誌が原作である、という表現があまりあてはまらず、実質的にオリジナル作品であったことがわかるだろう。ただ、同人誌が原作となっているアニメは他に例がなく、特異な地位を占めることには変わりがない。

ちなみに、このほかに灰羽関係の同人誌は刊行され続けている。アニメ制作に絡んで作られた同人誌が2冊ある。2002年夏のコミックマーケット62で発行された「灰羽せいかつ日記」と、2002年冬のコミックマーケット63で発行された「オールドホームの灰羽たち 番外編」である。いずれもアニメ制作スケジュールの合間を縫って制作されたものである。前者は「ニア」に通じるような、しょぼい生活感にあふれた作品で、古物しか使えない灰羽たちの悲哀をギャグタッチで描いている。後者は13話に登場するレキの回想シーンを、より詳細に漫画として描いたものである。

また、安倍は現在、「灰羽連盟脚本集」を同人誌として刊行し続けている。2004年夏のコミックマーケット66で第1話、2004年冬のコミックマーケット67で2話と3話分の脚本を刊行し、現在も続刊中である。

1-2 登場人物

この作品には、次のような人物が登場する。



ラッカ（声：広橋涼）

本作品の主人公。最も新しく灰羽として誕生した新生子。おっとりとした性格。ヒカリのいたずらのせいで静電気体質となっているようで、いつも髪の毛が跳ねている。基本的には前向きな性格だが、繭の中で見た夢をきちんと思い出せないところがある。



レキ（声：野田順子）

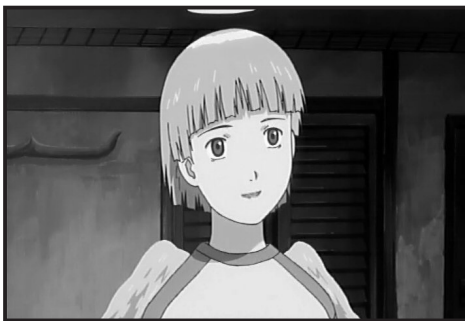
ネムに続いて二番目に灰羽として長く存在している（7年間）。普段はオールドホームで灰羽の子どもたち（年少組）の世話をしている。灰羽に関する言い伝えに詳しく、しきたりにも厳格。不幸な誕生の状況や、庇護してくれていたクラモリが消えてしまったことにより、ぐれてオールドホームを抜け出し、ヒョコと駆け落ちしたという過去を持つ。オールドホームの灰羽たちのお姉さん格として皆の面倒

を見るが、どこか暗い面を持つ。登場する灰羽では唯一の喫煙者で、イムコ製によく似たライターを愛用している。絵を描くことが趣味。年少組の世話をすることが仕事になっている。



ネム（声：村井かずさ）

オールドホームの灰羽のなかでは一番の年長者（9年間）。レキとの付き合いが最も長く、かつては大げんかでしたが、現在はレキの良き理解者である。繭の中で見た夢が眠っている夢だったということから「ネム」という名前を持つが、その名の通り居眠りが多く、信頼されてはいるがちょっと頼りない面がある。図書館司書の仕事を持つ。



クウ（声：矢島晶子）

年長組最年少（灰羽歴2年）で、天真爛漫、純真無垢、中性的な外見を持つ。街のカフェ「かるちえ」で手伝いをしているが、マスター

からは少年と間違われている。以前は背伸びをすることもあったが、最近は見違えるほどしっかりしてきている。



カナ（声：宮島依里）

ショートカットでパンツルック、さっぱりとした性格。ボーイッシュ、という表現は少し当てはまらず、合理的な判断をさっさとしていくタイプ。結構やんちゃでもある。街の時計屋で働いており、頑固者の親方とはいいコンビとなっている。機械いじりは得意だが、他の灰羽と違って、裁縫は苦手。



ヒカリ（声：折笠富美子）

町で最も古いパン屋で働いている。メガネという外見にふさわしく、勉強熱心で工夫が得意。ただ神聖な、光輪をつくる鋳型でパンケーキを焼くなど、いたずらっぽい面もあり、かなりのドジっ子でもあるらしい。灰羽の中では萌え担当だが、物語後半

では非常にしっかりした面を見せるようになる。



ヒヨコ（声：鈴木千尋）

ヒヨコは通称で、本当の名はヒョウコ（氷湖）。作品中に登場する数少ない成長した男性の灰羽。廃工場の灰羽で、かつてレキと駆け落ちした過去を持つ。灰羽であることを隠したが、光輪や翼は帽子やリュックでいつも隠している。オールドホームの灰羽たちがいる地区に立ち入ることを禁じられているが、現在でもレキのことをずっと気にしている。不器用でぶっきらぼうだが面倒見はよい。



ミドリ（声：水野愛日）

廃工場の灰羽のひとり。レキがオールドホームを抜け出した時、妹分として行動を共にする。現在はどこかはっきりしないヒヨコをリードする立場になっている。レキに対して反発と愛情がない交ぜになっ

た、複雑な感情を抱いている。



クラモリ（声：久川綾）

かつてオールドホームにいた灰羽で、最年長として灰羽たちを庇護する存在だった。病弱だったが、危険をおして献身的に、心が傷ついたレキの世話をする。しかしレキが立ち直る前に消えてしまう。



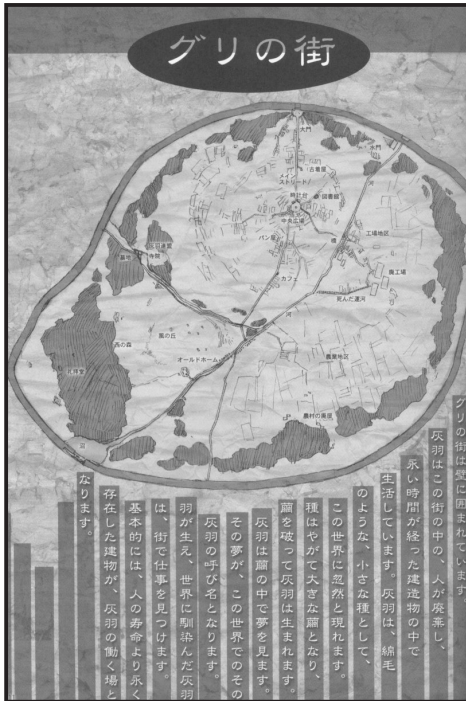
話師（声：大木民夫）

灰羽連盟に属する老人。トーガとの交易に携わる一方、灰羽連盟で灰羽たちの支援活動を行なう。灰羽の健やかな巣立ちを願い、灰羽たちに示唆を与える。

1-3 全体の設定

1-3-1 グリの街

まず、この作品の舞台となる、グリの街の設定を見ていこう。他の作品とは異なった特徴を持ち、設定の量も多いため、かなり詳細に見ていくことにする。



● 所在と地理

グリの街は、われわれが住む世界とは別の世界にある、壁に囲まれた街である。普通の人間と灰羽が共に暮らしている。北西－南東方向に少し扁平な楕円形をしており、大きさは北西－南東に 2.5 km、北東－南西方向に 5 km である（白書 4）。市街地、農地、工業用地をすべて含み込んでいる。市街地は北部に偏っており、工業用地は北東にある。東部一帯は農業用地として利用されている。西部、南西部は人が少なく、西の森に近づくことは危険とされている。西の森の奥には灰羽にまつわる遺跡がある（白書 1、「灰羽せいかつ日記」）。市街地には川が流れているが、川は街の外部から流れてくる。流れてくる源は滝になっており、その横に灰羽連盟の寺院がある。市街地の北端は壁に接しており、そこには外に通じる大門がある。かつてはこの大門は開かれ

ることもあったようだが、現在門は固く閉ざされている。外の世界からの来訪者であるトーガ（後述）は、大門の脇にある通用口を通して街に出入りすることになる。

本作品の主な舞台となるオールドホームは、南部地区の、市街地から少し離れた丘の上にある。もうひとつの灰羽の巣である廃工場は、東部地区の工業地区にある。

● 気候

植生を考えると、グリの街は温帯に属していると考えられる。ただし季節は夏と冬しかないと言っても過言ではなく、季節の移行は一月ほどで急速に行われる。夏は温暖である。

暗雲が立ちこめて雨が降り始めるのが冬の始まりであり、雪が降り始めることによって本格的な冬となる。冬は突然来るので、初めてグリの街に来た灰羽の多くは風邪をひくという（6 話、クウの台詞）。また他の地域に比べても冬の訪れは早いらしい（8 話、古着屋の台詞）。

● 街の景観

グリの街は全体的に、日本風、東洋風ではない、ヨーロッパの街に近い雰囲気を持っている。

街の建物は基本的に石造りであり、中央には広場と時計台がある。時計台は街で一



番高い建物であるが、街全体がすりばちの底にあるような状況なので、壁の外を見ることはできない。実際に壁の外がどうなっているかは、一切描かれることはない。街の地面は石畳で覆われており、ヨーロッパの城塞都市に似ている。

南部地区、オールドホームの近くには多数の風車が建っており、風の丘と呼ばれ、独特の景観を作り出している。

南東部の農業地帯は、ヨーロッパの田園地帯のような景観を持っている。

● 生活様式

人間たち、そして灰羽たちの生活様式は、基本的にわれわれの社会とそう大きく変わるわけではない。灰羽は、後述する様々な規制に従わなくてはならないが、人間たちにはそうした制限はない。また、テクノロジー的にも、現在のわれわれとそう変わるわけではない。

ネットやテレビは作品中に登場しないが、ラジオ放送は行われている（2話）。

街が壁に囲まれているために自動車は登場しないが、内燃機関はあり、トラクターやスクーターは存在する。また自転車やスケートボードなどの個人用乗り物も存在する。

ファッションは現在のわれわれと変わりが無い。古着屋が一定の人気を保っているのも、われわれの世界と同様である（2話、8話）

カフェがあり、レストランがあり、パン屋があり…というように、食生活もわれわれと変わりが無い。ヨーロッパ風の街なので、純粋に洋風の食事だけかと思えばそうではなく、米のおにぎりも存在する（5話）。また気候を考えると、とても採れないと思

われるレモンが登場したり（12話）、桃の缶詰が登場したり（11話）と、結構アウトである。

現在のわれわれの生活様式は、様々な文化交流と大規模な貿易によって成り立っている。われわれのような大規模な貿易を行っていないグリの街で、われわれと変わらない生活様式が営まれるのは、不自然と言えれば不自然である。どこから入手しているか分からないものが多すぎるのである。穀物、畜産物などの基本的な食料が自給できるのは理解できるとしても、石油や金属などの、近代的な生活を支える品物が採取できるとは思えない。また衣類や音楽、趣味などの文化的産物についても、完全に自給することは難しいと考えられるものである。細かく論理的に考えていくと、無理がある設定だといえるだろう。ただそれを細かく指摘するのは野暮というもの。グリの街は、基本的に現在のわれわれの生活と大きく変わることはなく、少しゆったりした生活が営まれていると設定されている街なのである。

● 人々のライフコース

街に住む人間のほとんどは、この街で生まれ、この街で死ぬ。基本的な成長過程は現在のわれわれと大きな違いがあるわけではなく、生まれ、学校に通い、就職し、結婚し、老いて死ぬ。街の外に出ることはきびしく戒められている（後述）が、そもそも街の外に出ようという人は少ない。5話に登場する司書のスミカは、若いとき街の外に出ようと思ったことがあるというが、結局は街の中での幸福な結婚を選ぶ。住人はわれわれと近いメンタリティを持っているので、未知の世界を知りたくなったり、

しきたりや慣習に反発することもあるだろう。しかし制度的にきびしく戒められ、罰則がきびしいこと、そして街の中での生活が非常に安定したものであるために、実際に外に出ようというインセンティブは弱いと考えられる。現在のわれわれの生活に比べると、刺激や娯楽は少ないかもしれないが、街の人にとっては、街の中で暮らすことが幸せなことなのである。人間と共に暮らす灰羽にとってもそれは同様である。

● 生産、消費、経済

基本的な食料品に関しては、自給自足が成り立っている。また金属を使った機械類、スクーターやトラクターなども、街の中で生産しているようである。街の中で必要とされている物資は、基本的にすべて街の中で生産されていると考えられる。現在のわれわれの、大量生産・大量消費社会とは異なり、基本的にものは大切にされ、廃棄物は少なく、生産量も少ないと考えられる。その割にはイムコのライターやレキのスクーターなど、量産を前提としているアイテムが登場するが、これまた深く詮索するのは野暮というものである。

このような少量生産・少量消費社会は、そもそも街全体の生産量が少ないために成立していると考えられるが、高度なリユースシステムもそれを支えている。後述するが、灰羽は人間が使ったものを引き継ぐ役目がある。また街の人は灰羽を大切にしており、灰羽が引き継ぐであろうものを粗末に使うことは考えにくい。そのためグリの街ではリユースを前提とした、ものを大切にす文化が育ち、少ない生産量でも生活が成り立っているといえるだろう（白書3）。

こうした街の成り立ちは、江戸時代の都市とよく似ている。江戸時代の都市では生産量が少ないため、少ない物資を徹底的にリユース・リサイクルした。布は端切れになるまで使ったし、紙も漉き返して使ったし、糞尿さえも近隣の農家に肥料として売り渡し再利用していた。都市は基本的に閉ざされた空間だったが、街道や海運を通じて物資や情報の流通も行なわれた。そして、人々の生活も非常にゆったりとしていた。グリの街は、江戸時代ののんびりした都市に似ているといえるだろう。

経済については、貨幣経済が存在し、ごく小規模な資本主義社会になっている（白書2）。貨幣は、資本の蓄積というよりは労働の対価をあらわす単位としての役割が強い。壁の外の他の街と貨幣を交換することができないため、よりその傾向は強まる。近年急速に増加している、ボランティアなどの労働を、他のサービスと交換することができる「地域通貨」に近いものだといえるだろう。後述するが、灰羽が行う経済活動は、地域通貨の仕組みとかなり似通っている。ギスギスした、資本の論理を背景とした経済システムではなく、サービス提供や善意を交換するという「互酬的」な経済システム（白書2）であるため、非常にゆったりとした経済活動が行われている。閉ざされた小さな街では資本主義は成り立たないように思えるが、そもそも基礎としている仕組みが異なるのである。

● エネルギー

グリの街の基本的なエネルギーは電気であり、水力発電と風力発電によってまかなわれている。風力は不安定なエネルギー源

だが、水力発電がバックアップするので、停電することは少ないという（白書1）。風車の存在は、グリの街の景観を大きく決定づけている。

石油は内燃機関や石油ストーブが存在するため、この世界に存在していることは分かる。しかしわれわれの世界ほど大量には使用されていないようである。

灰羽を介したリユース／リサイクルシステムが発達していることもあり、グリの街は非常にエコロジカルな街であることがうかがえる。

● 外部との交流

街は閉ざされているが、時折「トーガ」と呼ばれる一団が訪れ、交易を行う。作品内で描かれる限りでは、トーガが交易するのは工業製品、工業原料、食料品ではなく、工芸品であるようだ（2話）。また本は多くが交易品であるという（5話）。

街の外にはどんな街があって、どれだけの人が住み…といった、他の街の具体的な情報は入ってこないようである。しかし人々はグリの街の外にも世界が広がっており、街があり、そこで人々が生活し、何かを作っていることを知っている。直接の情報のやりとりはないが、世界にある街は緩やかにつながっている。それを可能にしているのがトーガという存在なのだ。



● 統治構造、公的施設、治安

グリの街の政体がどうなっているかは不明である。気になるころではあるが、作品内では描かれない。大きな政庁や王宮は地図には描かれていないので、君主制ではない、ということが推察される程度である。

公的施設としては広場、時計台、図書館が登場する。公的機関は揃っているようであり、政治は安定している。

治安維持には自警団が当たることになっている（白書1）。大門を管理し、トーガの来訪を管理することは、自警団の重要な仕事のひとつである（2話、白書4）。壁に触れることは罪であり、壁に触れた者を捕縛し処罰することも自警団の仕事である（13話）。治安はかなりよく、自警団が出動することはまれであるという（白書1）。

● 風習

街の人にとって、鳥は特別な意味を持っている。この世界で壁を越えることができるのは、トーガと鳥だけである。人間にとって壁を越えることは難しく、きびしく禁じられていることだが、鳥にとってはわけもないことである。鳥は街の外にも世界が広がっていることを身近に実感させるし、われわれの世界の鳥とは大きく異なった特別な意味を持っている（「灰羽せいかつ日記」）。

街でもっとも大きな祭りが、年越しの際に行なわれる「過ぎ越しの祭」である。この祭りで重要な役割を果たすのが「鈴の実」である。鈴の実は、中に硬い実の入った果実で、振るとからから音がする。皮が厚くて、振ると乾いた音がするのがいい実であるという（12話、ヒカリの台詞）。育



てる土に鉄や緑青を混ぜると実の色が変わり、5色の実になる。祭りにおいては、鈴の実を贈りあうことで、気持ちを伝えるのだ。そして実の色によって伝えるメッセージが異なる。赤い実は「お世話になりました」、白い実は「ありがとう／さようなら」、黄色い実は「愛しています」、緑の実は「おめでとう」、茶色い実は「ごめんなさい」の実であるという（白書5）。

夜7時になると最初の鐘が鳴り、人々は街に繰り出す。2回目の鐘が鳴ると、静寂が求められる。次の鐘が鳴るまでの間は、言葉を発することが戒められる。そこで鈴の実が活躍するのだ。この時間は、鈴の実を贈りあうことによる、気持ちを伝える時間なのだ。3回目の鐘が鳴ると、一気に騒がしい無礼講の時間となる。そして午前0時になると4回目の鐘が鳴り、人々は口を閉ざし、壁を見る。すると壁が青白く光り出し、ささやき声のような音が聞こえてくる。「壁が一年間受け止めた人々の気持ちを天に返す」のであるという。その後は用意してあったごちそうをみんなで食べて、楽しむ時間となる。なお、一般に「過ぎ越しの祭り」といえば、われわれの世界で、春分の頃行われるユダヤの春の祭りであるが、それとはまったく異なるので注意する必要がある。新年を迎える祭りという点では共通しているのだが。

この街でもっとも特徴的な風習は、人間と灰羽とが共存していることであろう。このことについては次に述べる。

● 灰羽の存在

グリの街は「灰羽たちのための街」といわれており、街の人たちもそれを自認している。灰羽の側は「人の住む町に灰羽が居候している」と考えているが（2話）。街の人は灰羽に違和感を感じることはなく、灰羽も街にとけ込んでいる。それだけ歴史的・制度的に灰羽はしっかり根を下ろしていることがわかる（白書2）。加えて街の人は、灰羽に対しては優しく接すべきであるという強い共通認識がある。古着屋はなにかとラッカにサービスするし、それは親から教えられたものであるという（8話）。

しかし灰羽の人口は、町の全人口に比べればまれであるらしい（8話、「灰羽ちゃんだ！」と喜ぶ女の子の描写）し、街の人たちと灰羽たちの間にはそれとない距離がある。灰羽と共に仕事をする人には、強い結びつきを持つものがいるが（4話の時計屋の親方、5話の図書館司書のスミカ）、灰羽はいつか確実にいなくなる存在であるために、あまり深く関わるべきではないという考えもある（8話、カフェのマスター）。深い関わりを持つ人は、灰羽のあり方に対して、さびしさと悲しみを抱いている。

街にとどまり続ける灰羽もいるというが、そうした存在はもはや灰羽とは呼ばれず、人間との接触も断たれる（11話）。そのため街の人々にとって灰羽は「必ずいなくなる存在」であることには変わりがない。このことが、街の人の灰羽に対する態度を決定しているのだ。

● 壁

グリの街が、われわれの住む町と決定的に異なっている点は、街全体が壁に囲まれていることである。壁の高さは、最低で20メートル、最高で27メートルである(白書4)。この高さは、街の最高点に立っても、外をうかがうことができない高さである。街の住人は誰一人、外がどうなっているか知らないのである。

街の住人は、壁を越えて外に出ることが禁じられている。万一街の外に出た場合は、街に帰ってくるのが禁じられる。壁を越えて外の世界と行き来できるのは、トーガと鳥だけである。

壁は「悪いものから灰羽を守る」ものとされている。冬は壁の力が弱くなるため、灰羽は悪いものの影響を受けやすくなるとされている。

壁に近づくことは、街の住人にとって重大なタブーとなっている。特に灰羽にとって制裁は厳しい(後述)。

また年越しの祭りである「過ぎ越しの祭」の際、壁は「すべての人の思いを空に返す」として、全体が光を放つ(12話)。

壁は神秘的なもので、科学やテクノロジーでは解釈できない面を持っている。しかし壁に関するタブーや壁の特殊性は、単なる迷信や言い伝えのレベルではなく、「現実」のものであり、実効性のあるものなのだ。

● 注目すべき点

このように、「灰羽連盟」という作品では、舞台となる街を考察していくだけで、これだけの分量が必要となる。この設定の細かさに注目する必要がある。

異世界を舞台とする作品はおしなべて、描こうとする世界を詳しく説明する。世界観や世界のルールの提示なくしては、受け手が物語を理解できない可能性が出てくるからである。

「灰羽連盟」においては、世界の説明が非常に丁寧に行われている。定量的に比較することはできないが、異世界の街を舞台とした他の作品に比べると、世界の紹介は、質的にも量的にも、格段に多く感じられる。また、細かい点を挙げていけば矛盾する部分もありはするが、全体的に非常に整合性の取れた設定となっている。

このことは何を意味するのだろうか。それは作品にリアリティを付与することにつながる。特に「そこで生活が行われている」という実感、生活感を表現することにつながっている。他の作品に比べても、感じられる生活感は非常に強いことに注目しなければならない。この生活感が、「灰羽連盟」という作品がもたらす感想に、非常に大きな影響を与えているのであるから。

1-3-2 灰羽

次に、この作品の最大の特徴である、「灰羽」という存在について見ていこう。

● 外見

灰羽とは、人間とほとんど同じ姿をしているが、羽(=翼)と光輪を持った存在である。

生まれたばかりの灰羽は、まったく人間と同じ姿をしている。しかし生まれて数日のうちに背中から皮膚を突き破って羽が生える。羽の色は灰色であり(作品中はかなり白っぽく見える)、それが「灰羽」の名前の由来となっている。自分の意志で翼を

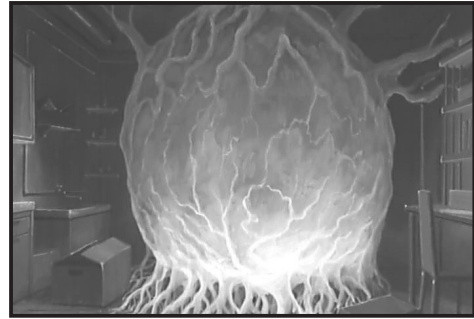
動かすことはできるが、羽ばたかせて飛ぶことはできない。また羽には感覚がある。寒い冬には防寒用の羽袋を着用するし、小羽根を抜かれると痛みを感じる。

光輪は天使の輪のように頭の上に浮かび、光を放っている。鋳型によって鋳造され、先輩の灰羽から、新たに灰羽になった者に授けられる。鋳型から出してすぐは熱いが、すぐに落ち着いて、触れるようになる。光輪は、頭と何らかの物理的な力によって「くっついて」いる。光輪をつかんで動かすと、頭の方も動く（4話）。光輪を支える力は強く、光輪の上にもものを載せることもできる（13話）。生まれたばかりの灰羽は、光輪が安定しないことがあり、その場合は補助をつけて安定させる（1話、2話）。光輪と頭はくっついてはいるが、光輪と頭の間空間に、手や物を入れることはできる。髪をとかしたり拭いたりもできるのである。

ただ灰羽は、羽と光輪を持っている以外は、超能力などの何か特別な能力を持っているわけではない。生物学的にも人間となんら変わらない。風邪をひくこともあるし、けがをすることもできるのである。劇中では描かれませんが、灰羽は外傷や病気などによって死ぬこともある。

● 生まれ

灰羽は、どこか別の世界からグリの街にやってくる。種の形でやってきて灰羽の巣に根付き、繭となって成長する。最初はタンポポの綿毛くらいの大きさで、植物のように双葉をはやして成長する。繭の大きさは生まれてくる灰羽の大きさによって異なるが、ラッカのときは部屋いっぱいの大きさであった。時が満ちると繭は破れ、人間



の姿で誕生する。人間と違って赤ん坊として生まれるのではなく、生まれるときの年齢は灰羽によって様々である。

灰羽は大きく分けて、0歳から9歳くらいの「年少組」と、10代～20代の「年長組」に分かれている。作品中には30代より上に見える灰羽は登場しないし、おそらくそもそもそうした灰羽は存在しない（後述）。年少組は庇護される存在であるのに対し、年長組は保護されながらも仕事を得て、自律的な生活を営まなくてはならないとされている。灰羽は人間同様歳を取り成長するが、年少組から年長組に移る灰羽は少ないようである（白書5）。年少組と年長組の間には、生まれや巣立ち（後述）に関する、何らかの違いがあることがうかがえる。

● 名前と記憶

灰羽は、繭から生まれる際に夢を見る。その夢がグリの街での灰羽の名前の由来となる。しかし中には、繭の夢を明確に思い出せない者もあり、その不明確さは灰羽の不安と罪悪感の源となる（夢の記憶が曖昧なのはすべての灰羽がそうなのかもしれない。後述）。灰羽は別の世界から来るとされているが、グリの街では前の世界＝前世の名前を捨てることを求められる。そもそも灰羽は前世での名前を覚えていないが、明示的に新たな名前を受け取るのだ。

また、生活の仕方や言葉といった基本的な知識はあるが、前世における自分の名前、親や兄弟、友達、住んでいた場所などの記憶は、選択的にすべて失われている。加えて、もしも同じ世界に前世での知り合いがいたとしても、その人は灰羽を自分の知り合いだとは認識しないだろうという（1話）。外見も前世とは変わるのであり、前世との繋がりや、きれいに断ち切られるのだ。ただし、自分がどこか別の世界から来たこと、グリムの街が以前住んでいた世界と異なることは、明確に認識できる。加えて、自我や自意識の核になる部分が変わるわけではない。

鳥は、「灰羽が繭に入るときに忘れた忘れ物を運ぶ」という言い伝えがある（4話）。前世との繋がりや断ち切られてしまうが、鳥が何らかのメッセージを運ぶ可能性がある、と考えられているのだ。

● 住居

灰羽たちは、街のあちこちで共同生活をしている。作品中に登場するのは、レキやラッカたちが生活する「オールドホーム」と、ヒョコやミドリたちが生活する「廃工場」である。企画段階ではもう一つ灰羽の巣があったとされているが、作品中には登場しない（白書3）。灰羽の巣になるには、「古くて、人が使わなくなった場所」であるという条件がある。人が使わなくなった場所に繭が生まれるようになり、いつしかそこが灰羽の巣になるのだ。

オールドホームの灰羽と、廃工場の灰羽の間には、過去のいきさつから距離が存在しているが、灰羽たちは互いに顔と名前を知り合っている知り合いといった関係である。また年少組を育てる施設はオールド

ホームにしかないため、廃工場の年少組はオールドホームに預けられている。預けられている年少組の灰羽は、ある程度大きくなると、半年に一度、半月程度廃工場に里帰りする（10話、11話）。

● 制約

灰羽たちの生活には、様々な規制と制約がある。

まず灰羽たちは「よく生きる」ことを求められる。新しく生まれた灰羽は、灰羽連盟より「自分のため、お前の同志のため、幼き同志のため、お前はよい灰羽でなければならぬ」と告げられる。「よく生きる」ことの内容は、われわれの世界と同様曖昧であるが、法に触れないだけでなく、倫理的にも「よく」あることが求められる。多くの灰羽は、別にこのことに疑問を感じるわけではない。周囲に適応し、普通に生活することは、ほとんどの場合「よく生きる」ことになるのだから。しかし人間の中にも「よく生きる」ことに反発する者がいるように、灰羽の中にも反発する者はいる。

次に、灰羽たちはおろしたてのものを使うことができず、必ず普通の人間が使った後のお下がりを使わなければならないとされている。「人が使わなくなったものを引き継ぐのが、灰羽の務め」なのである（2話、カナの台詞）。その制約は衣類、日用品など、ほとんどのものに課される。そのため古着屋や古物商が灰羽にとって重要となる（2話、8話）。特に深刻なのは衣類で、背中に羽を通すための羽袖をつけなければならないこともあって、灰羽たちはみな裁縫が上手くなるという（2話、7話）。この制約は食料品やレキの煙草、スクーターの燃料などの純粋な消耗品には課されていない

いようである。

また灰羽たちは、金銭を直接使うことが許されていない。灰羽の経済活動については、次項で説明する。

そして灰羽は壁に近寄ることを厳しく戒められている。壁に近づきすぎた灰羽は、体調の悪化という形で罰を受ける（10話のクラモリ、10話のラッカ）。特に西の壁や沼地の壁は危険だとされている（9話、レキの台詞）。壁を越えようとしたり、壁に触れたりすると、さらに強い罰を受けるだけでなく、制度的な罰も受ける。ラッカは壁に触れたことにより、罰を与えるとして灰羽連盟から呼び出しを受ける（9話）。また壁に楔を打ったヒョコは落雷を受け、生死の境をさまよう（10話）。レキは壁に触れたこと、その他の行動により、自警団に捕縛され、廃工場のある東地区に入ること禁じられている（5話）。壁に近づくことは、灰羽にとって非常に危険なことであるだけでなく、制度的にも許されていないことなのである。

こうした制約がある一方、灰羽たちはグリの街で保護された存在である（後述）。保護があるために、制約があると考えられるのだ。

● 仕事と経済活動

年長組の灰羽たちは、仕事に就くことを求められる。灰羽が労働できる場所は厳密に定められており、「非常に古いこと」が重要な条件となっている（3話、白書2）。労働には様々なものがあるが、商店の手伝いなどの補助的な仕事や、公的サービスに関わるものが多いようである。働くことは、「よい灰羽」の基本条件でもある。

灰羽たちの労働の対価は、金銭として直接灰羽に支払われるのではなく、後述する灰羽連盟に支払われ、プールされる。灰羽連盟は灰羽たちに「灰羽手帳」を発行し、灰羽たちは自分たちの買い物を、灰羽手帳のページを破いて渡すことによって行う。手帳のページを受け取った店主は、灰羽連盟にそれを示すことによって、金銭を受け取る。つまり灰羽手帳は、小切手のような役割を果たすのである。なぜこうした複雑なシステムがあるかといえば、「灰羽は金銭を直接扱ってはならない」という制約があるためである。一方、灰羽たちから見れば、灰羽手帳は自分が費やした労働力の証であり、金銭を使わなくとも買い物ができる「オルタナティブな通貨」であるといえる。前述したが、善意やボランティアの労働力を記録し、流通させるためのシステムとして「地域通貨」が盛んになってきているが、灰羽手帳は一種の地域通貨であるといえる。すでに述べたようにこのシステムは、グリの街に見られる互酬的経済システムの基本となっている。

● 祝福と保護

グリの街において、灰羽たちは手厚く「護られて」いる。灰羽は祝福された存在だと考えられている。羽と光輪は、この世界で償うべき罪がないことを意味する（9話）。街の人も灰羽を手厚く扱うものだという共通認識がある。灰羽と関わる人たちは、灰羽に辛く当たることはなく、実に暖かい態度で接している。灰羽は幸福のシンボルであるとも考えられている（8話）。

壁は悪いものから灰羽を護るものだと考えられている。また制度的にも灰羽は厚く

保護されている。金銭を使わないことは制約でもあるが、俗世の汚さに触れさせないという意味もある。金銭がからむと、欲望が端的に表出されやすくなるために、どうしてもトラブルや「悪さ」が現れてくる。そうした「悪くなる可能性」から灰羽を遠ざけている、とも考えられる。

また灰羽が巣立つ時、よい灰羽には祝福があり、導きがあるという（次項）。

● 巣立ち

灰羽はグリの街にとどまり続けるのではなく、いつか町はずれの遺跡から壁を越え、街の外へと消えていく。それは「巣立ち」と呼ばれている。よい灰羽には祝福があり、巣立ちの際に導きがあるという。

巣立ちの時期は、巣立つ者本人には、神秘的な何らかの方法で明確に分かっているが、他の者には分からない。グリの街にとどまる期間もまちまちのようである。最年長のネムは9年灰羽として存在しているし、レキは7年である。一方、非常に短い期間で巣立っていく灰羽もいる。灰羽は、誰にも分からないようにひっそりと消えていくのがしきたりとなっている。

灰羽には、ある程度の年齢になると、必ず巣立ちの時が訪れる。しかしまれに巣立ちがあっても消えずに、グリの街に住み続ける者がいる。そうした存在はもはや灰羽とは呼ばれないという（10話、11話）。

● 罪憑き

灰羽の中には時折、先天的、または後天的に羽に黒いシミが現れるものがあり、彼らは「罪憑き」と呼ばれる。

灰羽連盟は、「罪憑き」に対する対症療法を持っている。西の森の壁の近くに生え

る雪鱗木（ねじくれているので「老人の木」とも呼ばれる）から取れる染料を使えば、黒いシミを目立たなくすることができるのだ。しかしこれは対症療法に過ぎず、「罪憑き」を根本的に治療することはできない。「罪憑き」については、各エピソードの解説、およびメタファーの解説において詳しく考察していく。

● 注目すべき点

グリの街の設定と同じく、灰羽の設定にも注目すべき点が見られる。

それは、灰羽という存在は、普通の人間と異なり、「有徴化」された存在であることだ。羽と光輪という「徴＝しるし」をもち、一般の人間とは区別されている。制度的にも人間と灰羽とは異なった枠組みに基づいている。そして基本的に、灰羽は「よい」ものであり、祝福された存在と考えられている。

しかし、灰羽の内面は、実は普通の人間と変わらない。しるしづけられており、よく行動することを望まれているにもかかわらず、過ちを犯したり、思いこみにとらわれることもある。このギャップが、「灰羽連盟」というドラマの重要な根幹を成していることに注目する必要がある。

1-3-3 灰羽連盟

「灰羽連盟」とはこの作品のタイトルでもあるが、作品中においては、灰羽たちの生活を支えるサポート機関として登場する。

灰羽連盟の拠点、街の西側にある寺院である。寺院に行くための道は狭く、俗世間から隔離された印象を与える。そこには話師と呼ばれる老人と、そのほかの連盟員がおり、灰羽のための仕事を行っている。

灰羽連盟に属する人は、顔を仮面で隠し、羽袋のついた無彩色の服を着ている。

灰羽連盟の最大の仕事が、グリの街に住む灰羽たちを見守り、その巣立ちを支援することである。具体的な業務は、第一に灰羽の身分の証である灰羽手帳を発行することである。第二に、灰羽の頭上にある光輪の制作にあたることである。第三に、灰羽手帳を通じて、灰羽の労働や買い物の決算を行うことである(白書2)。このほか、迷った灰羽に助言を与えたり、病気になった灰羽のための薬草を栽培したりしている(10話)。また灰羽の「真の名」を授けるなどの業務を行っている。街の人には知られていないが、壁を管理しているのも実は灰羽連盟である(10話)。

連盟のもう一つの重要な仕事として、壁の外から街に訪れる人々「トーガ」と接触することがある。彼らは手話でトーガと会話し、交易したものを街の仲買人に売り渡す。そこで生じる収益が、灰羽連盟の運営資金として活用される。灰羽の買い物の代金は、この資金を使って灰羽連盟から支払われる。また、オールドホームや廃工場の光熱費、オールドホームの年少組灰羽の養育費、オールドホームの寮母の賃金も、この資金から支払われている。また交易品の取捨選択も行なう。街にとって望ましくない情報や交易品は、彼らによって取引を拒否されるという。

彼らは中間搾取をしているかといえばそうではなく、西部にある寺院で、非常につましい自給自足の生活をしている。そのため彼らは、外部との取引に欠かせない存在であることもあって、街の人たちからは敬意を払われる存在となっている(2話、白書2)。

灰羽連盟を訪れる灰羽は、特別な許しがない限り、言葉を発することを禁じられる。独特の手話(手話は視聴者によって解析されている)を使って会話し、Yes/Noの意思表示は、翼に取り付けた鈴で行なう。

彼らの正体はよく分からないが、何らかの理由で街にとどまり続けた灰羽であることが、強く示唆されている(11話)。

1-3-4 トーガ

街の外からやってきて、交易を行う人々。鳥以外では、壁を越えることを許された唯一の存在である。灰羽連盟の人々と同様、顔をマスクで隠し、無彩色の服を着ている。一切しゃべることはなく、コミュニケーションは話師との手話のみで行う。交易が行われている期間街に滞在し、情報収集を行っていると考えられている(白書2)。ただし町の人と交流を持つことは一切ない。9話で井戸に落ちたラッカを救うが、それはきわめて例外的なことである。

グリの街では生活必需品はおおむね自給自足できているので、彼らがもたらすものは主に文化的産物である。彼らがもたらす本は図書館に収蔵され、街の人の目に触れる(読めないものも多いが)。また彼らがもたらすものの収益は、灰羽連盟の運営資金に充てられる。

彼らが何者であるかは、作品中では一切示されることはない。ただ、何らかの理由で街を出た者ではないかと示唆されている(白書2)。町を出た者は再び戻ることを禁じられるが、トーガという形で、街の者とコミュニケーションを禁じられた状態で、戻ってくるのではないかとという。

トーガは、この作品の世界が閉じているのではなく、外部とのつながりを持ち、「開

いて」いることを示す存在であるといえるだろう。

1-3-5 オールドホーム

この作品の主な舞台となっているのは、丘の上に建つ古ぼけた大きな建物、オールドホームである。

オールドホームは、もともとは学校の寄宿舎のような場所だったらしい。年を経て誰も使わなくなったあと、灰羽が住み着くようになり、今や廃工場と並ぶ灰羽の巣となっている。管轄は灰羽連盟であり、維持管理費は灰羽連盟が負担している。北棟、西棟、東棟、南棟と大きな四つの建物から成っている。

南棟は広い平屋の建物で、年少組の教室と宿舎がある。東棟には時計塔があり、ヒカリとネムの部屋がある。北棟にはカナが独りで住んでいる。西棟には灰羽たちが集まるゲストルームがあり、ラッカ、レキ、クウの部屋がある。ゲストルームは広く、キッチンが隣にあり、ベッドも備え付けられているので、集まるには非常に都合のよい場所になっている。

全体として非常に広く、ほとんど空き部屋である。電気がともる部屋も半分ほどしかなく、ランプや懐中電灯が必需品である。灰羽のいない部屋は荒れ果てていたり、汚れていたりするので、「まるでお化け屋敷」(6話)である。住んでいるのはオールドホームの灰羽たちと、年少組の子どもたち、そして年少組の世話をする寮母のおばさんである(2話、白書3)。

第2章 作品を見る

それでは、実際のアニメの内容を見てみよう。方法としては、アニメの内容を全体的に見ていき、重要そうな部分をピックアップしていく。そして解釈できる範囲で解釈を加えていく。

2-1 導入編

この作品は全体で3つのパートに分けられる。物語の導入部であり、世界の説明を行なう「導入編」(1～5話)、罪憑きとなったラッカの救済を描いた「ラッカ編」(6～9話)、巣立つレキの魂の救済を描いた「レキ編」(10～13話)である。

まずはグリの街を紹介した「導入編」を見てみることにしよう。

2-1-1 第1話 繭 空を落ちる夢 オールドホーム

絵コンテ/演出：ところともかず

物語は空を落ちていくラッカから始まる。落ちていくラッカに対し、一羽のカラスがともに飛んでいる。「私のこと、心配してくれるの? ここ、どこなんだろう ふわふわして、あたたかくて、でも、胸がちりちりする 怖くないけど 心臓が冷たい」しかしカラスはラッカの落ちていく速

