HOKKAIDO UNIVERSITY

| | |
|---|---|
| Title | 偶有性の感覚と「生の技法」 : 「環境分析的読解」の可能性について |
| Author(s) | 酒井, 駿太郎 |
| Citation | 層 : 映像と表現, 12, 129-148 |
| Issue Date | 2020-03-10 |
| DOI | https://doi.org/10.14943/92305 |
| Doc URL | https://hdl.handle.net/2115/76904 |
| Type | departmental bulletin paper |
| File Information | Guuyuusei.pdf |

Hokkaido University Collection of Scholarly and Academic Papers : HUSCAP

# 偶有性の感覚と「生の技法」
## ――「環境分析的読解」の可能性について

酒井　駿太郎

### 一　はじめに

本論は、コミュニケーション志向メディアの時代における作品読解の一方法論、「環境分析的読解」について、そのそもそもの有効性・射程と、それを今現在用いることの意義、の検討を目的とするものである。

環境分析的読解について説明するためには、まず「コミュニケーション志向メディア」という概念に触れておかなければならない。コミュニケーション志向メディアとは、東浩紀が『ゲーム的リアリズムの誕生――動物化するポストモダン2』（講談社、二〇〇七）において提出した造語である。SNSやゲームなど、まずアーキテクチャとコミュニティとがあり、その中から物語が立ち上がってくるメディアのことを指す。作者も読者も同じコミュニティの存在であることによるメタ物語性、読者が作者に容易に変質する双方向性を持ち、著者が一方的に物語を発信する形式が主である、従来の出版のようなメディア、「コンテンツ志向メディア」と対置される。二〇〇七年時点で、コミュニケーション志向メディアは既に一定以上の影響力を発揮し、オタクの作品受容に影響を与えていた。このような、環境変化による、受容の在り方の大きな変化への理解を前提として行う作品読解を東は「環境分析的読解」と呼び、変化がポストモダンという状況を反映しているために、現代において重要

な読解方法であると主張した[1]。その主張はどこまで有効だと考えられるのか。

また、『ゲーム的リアリズムの誕生』刊行から十年以上が経過した現在、コミュニケーション志向メディアの影響力は更に増加し、ウェブ小説[2]のような、コミュニケーション志向メディア初出の作品が出版流通に乗ることも一般的となった[3]。「環境分析的読解」は、そのような現況においても東の主張するような意義を持つのだろうか。東は「ループ構造」を持つライトノベルや、ループに近い鑑賞体験を与える自己のメディア性を重んじたメタノベルゲーム、といった特殊な作品を具体的な分析対象としていたが、今やその対象は無数に膨らみ、氾濫状態にある。

そして、仮に「環境分析的読解」に意義を見出し、作品を論じるとするならば、それはどのような視点を持つことになるのか。それを思考するためには、前提として、更新された「環境」について知る必要があるだろう。

以上三点を検討するためのキーワードとして、本論では二つの概念に注目したい。一つは東がポストモダンに特有の態度として述べた「生の技法」、もう一つはより広く共有されてきた問題のタームとしての「偶有性の感覚」である。偶有性の感覚とは、千田洋幸の表現を借りれば「自分がいま・ここにあることの意味をたえず動揺させる感覚」[4]であり、大きな物語の失墜以後特に深刻な、自己を揺さぶるものとして問題視されてきた。東は「ゲーム的リアリズム」という言葉で、オタク（第三世代オタク）、ひいてはポストモダンの生一般、が共有する感覚を描くためのリアリズムを名指し、環境分析的読解を通して「オタクたちの文学」の存在を提唱した。このオタク≒ポストモダンの生一般が実践しているとされるのが「生の技法」であり、偶有性の感覚と深く関わるものであると考えられるが、この概念が提出された『動物化するポストモダン　オタクから見た日本社会』（講談社、二〇〇一）では詳しく触れられていない。本論ではそれがどのようなものであるのかを分析しつつ、偶有性の感覚の問題系から「生の技法」と「オタクたちの文学」を捉え直し、もって環境分析的読解の有効性と射程、及び現環境の分析へと繋げたい。

## 二　「偶有性の感覚」の等閑視と「生の技法」

東浩紀は『動物化するポストモダン』において、所謂オタクを三つの世代に分けて論じた。『宇宙戦艦ヤマト』『機動戦士ガンダム』を一〇代で視聴した六〇年前後生まれを第一世代、その後の文化の爛熟期を享受した第二世代、八〇年前後生まれで

『新世紀エヴァンゲリオン』を一〇代で視聴した（またインターネットへの親和性も獲得した）第三世代[5]とした三区分である。

このオタク論の中では、特に第二世代と第三世代以降との差異が注目される。大きな物語の代替を虚構に求め、瑕疵をシニシズムによって「敢えて」無視する第二世代オタクと、もはやそういった態度すら必要とせず、作品の読解を通して（オタクの）データベースというコードを取得し、大きな非物語の解釈を行う[6]ことで、それを大きな物語の代替としている第三世代オタク、という見方を取るためである。この第三世代以降のオタクが、東によれば、ポストモダンの生一般に見られる諸特徴を顕著に表した世代と言うことになる。では、彼らは偶有性の感覚に対してどのような態度を取っているか。

大きな非物語に対する第三世代オタクの解釈とは、この問題に関して言えば「ひと振りのサイコロの結果」[7]という言葉に集約される。すなわち人間には制御できない偶然が自己の存立（存亡）に関わり、またその偶然性のために、他者との交換可能性が容易に見出される、というような解釈である。その意味では、彼らは一面で、偶有性の感覚を強く意識している集団と見ることができる。サイコロの謂はもとより、〝選択肢が一つ変わればルートが変わってしまう〟という歯車のずれに対する意識、制御の意識が及ばないほど僅かな偶然で、未来が全く変わってしまう、という認識を保有しているからだ。二〇〇一年時点での東はオタク＝ノベルゲーム（分岐が存在し、複数の展開と結末が存在する物語）のプレイヤーとしたが、その強調がなくとも、二次創作、n次創作が投稿サイトやSNS上などに日常的に横溢している現在では、ifの物語を想像する感覚はオタクに一般的であると述べてよいだろう。

しかし、ここには「解離的」と東が表現する矛盾した様態が見られるとされる。すなわち、ノベルゲームの分岐を理解すること、主人公が辿った「運命」が偶然により幾らでも他の展開に辿り着き得る、という、偶有性に対する理解がある一方で、個別の分岐を必然的で交換不可能なたった一つの結末と信じて感情移入する、偶有性の無視とも言える態度が同時に存在するとされる[8]。この二つの発想は「バラバラに共存」しており、両者が一つの理解として合流することはないという。つまり、第三世代のオタクは偶有性の感覚を意識すると同時に無視している、ある物語（人生）、ある自己の在り方が一つに決まる必然性を第二世代オタクとは異なる形で信じているということになる。この、偶有性の感覚の意識と無視が、ポストモダンの「生の技法」に見られる（近代のそれとの）特徴的な差異だと東は述べる[9]。

では、偶有性の感覚への「解離的」な態度がポストモダンの「生の技法」なのだとして、この矛盾する技法は当の感覚に対してどのように機能しているのか。

ここで見ておきたいのは、第三世代オタクにとっての二次創作、二次創作的想像力の位置づけである。オタクたちにとって、二次創作を行うことと作品を受容することは極めて親近な関係にある。二つの行為はいずれも、データベースの整備（コードの充実）行為であるという点、ひいては大きな非物語解釈に影響を及ぼすという点で共通している。またそれはすなわち、解釈の結果引き出される偶有性の感覚と、それに対処する方法としての「生の技法」の在り方を見る上で重要な要素だということでもある。

前述の『動物化するポストモダン』では、シミュラークルとデータベース、という二項対立を通して、二次創作と作品、〝一次創作〟の垣根のなさが説明された。これらはいずれも、主にキャラクターのデータベースからの組み合わせの妙を競うシミュラークルであると言われる。このような状況における「作家性」について、福嶋亮太は次のように述べている。

> 要するに、コードはありきたりでも、それが適切な局面にプロットされれば、何がしかのサスペンスや固有性が十分に与えられるのだ。現代の作家というのは、まさにこの「局面」（出発点）を探査するのにうってつけのエージェントである。これは、コードやパターンの種床として作家を活用することと言い換えてもよい。ネットワークやゲームにとって好ましいのは、ちょっとしたチャンスや局面も利用し具体化してくれる明敏な「作家」（プレイヤー）なのだ。そこでは、出発点（偶然）を探すことと、それをコード（必然）によって物語化することは、まったく別の階層の問題として切り離すことができる[10]。

かつて作家性とは、大きな物語に連なる問題系を扱い、ツリー状に意識されるそれを読者に遡行させるものとして一般読者に捉えられた。それが第三世代オタクでは、データベースの充実・更新と、それを用いた大きな非物語の解釈という作業に資するものとして捉え直されている。ここに引用した福嶋の言を当てはめるならば、この二つの作業を進行させるにあたって、コードによる大きな非物語解釈が成立する「固有」な接点――「局面（出発点）」を示してみせるのが現在の作家である、ということになる。作家は作品の中で、あるコードを用い、「出発点」から一つの物語を展開してみせるが、それは読者に

とって「サイコロのひと振り」の一例に過ぎず、大きな物語への遡行には繋がらない。最も注目されるのは、有意味なサイコロの投擲を可能にする局面（出発点）が何処かを、読者が把握することである[11]。この時収集された「サイコロのひと振り」は、ツリーには結実しないまま、ある限局された場面において特定の価値観（コード）が機能するという〝局面のコレクション〟として保存されることになる。各個人は自身の偶有性を意識しつつも、局面の到来を現実の生に幻視しながら生きていくということになる。

この意味では、〝一次創作〟と二次創作の垣根はある点では存在し、ある点では存在しない。原作の有無に関わらず、それが固有の「出発点」を生み出しているなら、そこに福嶋の言う作家性は確認されることになる。その場合、読者にとってその二次創作作品は一次創作作品と同列に扱われ得る。一方、既存の「出発点」からコードを用いて物語を展開することの多い（例外は無論あるにせよ、二次創作とは原作の固有性への愛好から生じるファン活動である）二次創作では、福嶋の言う作家性は頻度としては確認されがたいことになるだろう。

そしてここで重要なのは、そのような作家性概念の温存にも関わらず、（福嶋の分類では）作家性皆無と言える、ただ欲望に基づいて恣意的に設定された出発点からの物語展開もまた、オタクに広く愛好されているという点である。この点はしばしばオタクが行う〝消費〟の醜悪な面として捉えられる。その例としては、宇野常寛による次のような状況認識が挙げられる。

> たとえば現在において、多くの創作物のキャラクターは、消費者たちによって二次創作という形で消費される。二次創作とは同人誌やウェブサイト、あるいは動画共有サイトなどを中心に展開される一種のパロディであり、一次著作に登場するキャラクターがユーザーによって別の物語を与えられる。そこでは一次著作物の中では結ばれなかった恋人たちが結ばれたり、壮絶な死闘を演じていたはずの戦士たちが他愛もない日常生活を楽しんだり、ポルノグラフィとして機能すべくヒロインが陵辱されたりする。
>
> つまり一次著作物のキャラクターに対する欲望が、二次創作という「読みたい物語を（自ら生成して）読む」という行為を駆動するという回路が既に定着しているのだ[12]。

「読みたい物語を（自ら生成して）[13]読む」とは、コードによる非物語の解釈、「局面」の発見を重視する態度とは真逆の

姿勢である。非物語（言語化、物語化を拒むもの）が横溢する現実を前提とし、その内部に「局面」を発見しようとするのではなく、所有しているコードの正当化（強化）に比重を置き、現実の方を等閑視する態度だと言える。いわば局面の捏造、幻視とはなり得ない（現実に持ち込めない）局面への耽溺であり、これをもって宇野はオタクの共同体の閉鎖性を批判する。ここで宇野が指弾するような、〝常に非現実に逃避して何の差し支えも感じない〟オタク像の実在を想定するのは流石に極端だとしても、二次創作が一面には、こうした「読みたい物語を読む」欲求によって駆動されているのは確かである。ここでは先ほどの福嶋が提示した作家性とはかけ離れた意義が見出されているように思われる。

この点を理解するに当たっては、大澤真幸の分析が参考になる。大澤は、二次創作を含む、オタクたちが行う作品受容、データベースの整備行為が、偶有性の感覚への対処という側面を持っているとする。

> オタクたちは、新しいキャラクターが産み出されると、直ちに、それを萌え要素に分解し、特定のカテゴリーへと分類する。もし適当なカテゴリーがなければ、新しい萌え要素やカテゴリーが追加される。これは偶有性が——偶有性のうちに含意されている未規定性が——残存することを決して許さない方法である。それは、積極的な記述に、つまりデータベース内のいずれかの位置に、解消されていく。
>
> […] 振り返ってみれば、オタクたちが好む、パロディや引用、書き換えなどの原作の二次創作は、原作に随伴していた偶有性を明示し、その未規定性を解消していく努力であったと解することもできる。[…]
>
> 偶有的であるということ、つまり「他でありうる」ということは、本来、未規定で、無内容な消極的条件である。オタクたちの集団的な作業は、しかし、次のことを示している。すなわち、物語が偶有的であるとするならば、この物語に対して存在している、この物語ならざる「他なるそれ」がいったい「何」であるのかを、積極的・顕在的に規定し尽くしてしまうことへの執念に、オタクたちが取り憑かれている、ということである。「現在」を特徴づけているのは、オタクたちにおいて極限化するこの執念ではないか[14]。

オタクのデータベース（キャラクターのデータベース）は、偶有性が内包する「未規定性」の残存を許容しないようなコー

ドであり、二次創作とは、未規定性の解消という側面を持っている行為である。ここでは問題の芯が、偶有性の感覚のうち、特に未規定性に見出されている。

「方法」「極限化」という表現から伺える通り、未規定性の完全な排除を「執念」をもって目指すかどうか（多くは曖昧に、気の障らない範囲までの排除を行い、自身を誤魔化すだろう）は個々人によると捉えると、ここからは二つの態度を取り出すことが出来る。すなわち、現実（大きな非物語）の側に軸足を置き、コードが通用する局面（に類似したもの）を見出し生きようとする姿勢と、コードの側に軸足を置き、それをもって現実の未規定箇所を積極的に規定、極限においては網羅、していこうとする姿勢である。

前者においては、個々人の生は未規定性（偶有性の感覚）に取り囲まれており、そこでは収集された「局面」との類似の感覚と、その応用による挑戦、そして挫折と成功とが、ライフヒストリーを積極的に形作る材料となる。後者においては、個々人の生はコードが部分的に解消した（と信じた）未規定性の消去痕、その明確な線または点によって、予め多少の見晴らしが利いている（そのライフコースを自らが辿ることが出来るかは別として）。そして未規定性の排除は、二次創作に対する宇野常寛の非難が示すように、しばしば欲望の充足、非現実的なライフコースの夢想という欲望に優先順位を左右されつつ着手・推進される。

前者は福嶋が述べたような作家性を評価（手がかりと）するような生の在り方であり、後者は大澤・宇野が述べたような、未規定性を排除しようと努め、欲望裏に選択されたコードの正当化（強化）を計るような態度である。どちらも未規定性（偶有性の感覚）を巡る態度であり、その点でコインの裏表であるということが出来る。またこの二つの態度は、それぞれ、偶有性の感覚に対する「生の技法」の二姿勢と重ね合わせることが出来る。一方では、オタクは偶有性の感覚を受け入れ、認識し、未規定な生を生きるための参考となる「局面」のサンプルを収集する。他方では、オタクはある種の必然、物語を欲望裏に想定し、（その物語を主体的に生きるか、ただ眺めるばかりかはおくとして）未規定性を排除し、偶有性の感覚に自らが取り囲まれていることを等閑視する。この二つの態度は、「解離的に共存」しうる。多くのオタクは、物語のような人生を主体的に送ることを諦めている。言い換えれば、〝理想と現実の区別が付いている〟。この限りにおいて、自身の生を手探りで模索しながら、ある必然の下に成り立つ理想的な生を夢想することは、表面上特段に矛盾しない。自分の周囲ではないどこかに必然の実在を夢想している時点で、実際には自身を取り巻く偶有性の

感覚から遠ざかっているのだが、それを意識せずに生きることが可能となる。このような、等閑視、感覚麻痺を引き起こす共存姿勢が、偶有性の感覚という視点から見た、東の言う「生の技法」であると考えられる。

このような「技法」を用いて偶有性の感覚に対峙しようとする態度は、無論問題含みであり、一つの陥穽に落ち込んだ状態であると言える。そもそも、この矛盾した「共存」はキャラクターというコード、未規定性を残存させないデータベースに依拠していることで成り立っている。キャラクターとは、類型的な特徴で構成された「可能性の束」（新城カズマ）、ある局面において特定の行動を取ることが予測可能な登場人物である。そのキャラクターたちによって展開される物語は、そのためにノベルゲームのように、無数であるとはいえ現実のそれよりは限局された〝ルート〟として想像可能なものとしてある。未規定性の解消（極端には、または最終的には、起こりうる未来の網羅）という目標はこの前提のもとで生まれてくるが、当然ながらそのような目標は達成不可能である。現実と文字通り解離しているこのコードに対する嫌悪感から、かつては庵野秀明監督『新世紀エヴァンゲリオン』のようなオタク批判が提出され、オタクたち自身もまたコードを維持するために物理的な蝟集、コードに基づいて制作された同人誌の流通などを必要としたが、現在は電子メディアの発達により、それらを全て携帯端末の使用で賄えるようになった。コード維持の難度が下がると共に、「共存」もまた容易に起こりうる状況が整ったのが現在だと言える。実際、かつてマイナスのイメージで捉えられていた「オタク」は今や一種の市民権を獲得し、岡田斗司夫の「オタク・イズ・デッド」という言葉に象徴されるように、非社交的なマニアと同義語だった時代は過ぎ去り、ライト層を含む非常に広汎な人々を指す単語へと変化している。キャラクターというコードは版図を広げ、解離的共存を生きる「オタク」（或いは東の主張ではポストモダンの生一般）という問題は深刻化していると言える。

現状が東の見立て通りであったかはさておき、解離的共存という陥穽から抜け出るための方策として、東は『ゲーム的リアリズムの誕生』で「オタクたちの文学」を提唱した。「環境分析的読解」とは、解離的共存の在り方を踏まえた上で、その解消のために行われる作品読解のことであったと言える。

では、それはどのようなものであっただろうか。

## 三　「オタクたちの文学」

『ゲーム的リアリズムの誕生』で「オタクたちの文学」とし

て語られたのは、解離的共存が陥っている陥穽を踏まえた上で、何らかの形でその認識を未規定的な地点に差し戻し、網羅の発想、偶有性の感覚を麻痺させるような態度の是非を問う物語であった。本論の文脈で言えば、キャラクターというコードが促す、未規定性の予めの解消という行動を何らか批判的に取り扱うことが、「オタクたちの文学」の意義だったということになる。この作業には「陥穽を踏まえる」、つまりオタクがデータベースを充実させようとする妄執への理解が必要である一方で、そのコードを用いたライフコースの想像が何らか対象化されるような、出発点とコードの組み合わせが必要になる。ループ構造を持つライトノベル（登場人物が「キャラクター」であることを東はライトノベルの定義としている）や、複数のルートを一人のプレイヤーが攻略することを前提にシナリオが構築されたメタ・ノベルゲームは、東によれば、その条件を満たす「思考実験」を内包した作品であった。以下、本論の関心に沿ってごく簡単に東が論じた作品について触れる。

桜坂洋『All You Need Is Kill』は少年兵のキリヤというキャラクターに、偶然が作り出したある局面から、起こりうるifを多重に経験させるという物語展開を取っている。そこではオタクの網羅の欲望は先取りされることでまず封じられる。そしてその上で、ループの最後を不完全で一回的なものとして描く（最後のループで誰が死ぬかは根本的な部分で制御不能であり、網羅は未来を制御する手段としては不十分であると示される）。つまり、プレイヤー＝読者を未規定的な地点に差し戻し、陥穽へ続く道を封じる。オタクは「キリヤ」というキャラクターを用いては、二次創作を行い、欠けるところのない未来を仮想することが（少なくとも容易には）できない。ここで読者は再び、偶有性の感覚に直面することとなる。tactics制作『ONE』では、〝主人公とはノベルゲームプレイヤーの謂である〟という前提がメタ物語的な詐術[15]によって形成された上で、一つのルートを選択することで失うものが多く存在することを強調する。この強調は、網羅の欲望のその先にある〝未来を制御し、望ましい結末に辿り着く〟という目的自体が不完全にしか達成できないことを示し、陥穽そのものの微温的な心地よさを破壊する効果を持つ。『ひぐらしのなく頃に』『Ever17』は逆に、未来が奇跡的に望ましく制御できる可能性を描いており、この文脈では網羅の欲望を強化する方向の作品となる。

本論で特に注目したいのは、舞城王太郎『九十九十九』の結末についての東の読解である。『九十九十九』論で東は、終盤に登場する三人の九十九十九（タイムスリップする度コピーが生じる）が選ぶ三つの結末の内、三人目が選ぶ結末に重きを置いている。『九十九十九』の主人公である九十九十九は、本編

中では絶世の美青年だが、実際は非常に醜い人物で、本編とはその醜い九十九十九の空想の世界ではないかと推測されている。三人の九十九十九の内、一人は「完璧な働きぶり」で構築されている空想の世界から出ることを選択し、一人は残ることを選択し、三人目は、空想の世界からいつか出ることを決めつつも、今目の前で展開されている空想上の生活を肯定し、楽しむ。東によれば、それは逃避ではなく、選択（未来の網羅、または十分に望ましい未来、を諦めた選択）の必要性を理解した上で選ぶ第三の選択肢であるという。

それがどのようなものであるかについて、東は次のように述べる。

> 三人目は、現実に帰るのでも虚構に留まるのでもなく、現実と虚構が混在し、物語とメタ物語が混在し、キャラクターとプレイヤーが混在した、彼の世界そのものを肯定しようとしている。［…］
>
> 桜坂はキリヤを、メタ物語的な宙づりを捨て、これから残酷な選択を行うように誘導していた。その描写と対比して言えば、舞城はここで九十九十九を、これからの選択に対してでではなく、むしろ彼がすでにひとつの物語を選んでしまっていること、その責任の自覚へと導こうとしているように見える。
>
> 『九十九十九』の最後の段落は、「だからとりあえず僕は今、この一瞬を永遠のものにしてみせる」という一文から始まっている。「この一瞬」の強調は、そこで舞城が問題にしているのが、もはやトゥルーエンド（現実への脱出）でもバッドエンド（虚構への自閉）でもないことを示している。［…］三人目は、現実でも虚構でも、物語でもメタ物語でもなく、その現在の選択の事実だけを信じる[16]。

ここで「キャラクター」「プレイヤー」とはそれぞれ、コードによる大きな非物語の網羅的解読を信じる個人と、大きな非物語に対するコードの無力さを意識し、未規定性の中を生きようとする個人のことを指す。東は『九十九十九』論をもって『ゲーム的リアリズムの誕生』における「オタクたちの文学」にひとまずの結論を出している。「トゥルーエンド」は「プレイヤー」としての生き方に相当し、「バッドエンド」は「キャラクター」としての生き方に相当する。どちらでもない「三人目」の九十九十九の生き方とは、自分がそのどちらであったかを判定することをやめ、これまでのライフヒストリーを足がかりに未規定性に向き合おうとする態度であるといえる。

東の言う「オタクたちの文学」について一通りの確認を終えたところで、その有効性の検討に入ろう。まず前提として東が、偶有性の感覚と個人の関係を極端なものとして捉えている点は留意されるべきであろう。前節で述べたように、「解離的共存」は、コードを優先して「局面」を捏造・夢想し、ある必然のライフコースを想像しこそするが、自身がそれを歩むことを断念した段階において可能となる。東は個人の在り方を「キャラクター（動物）」、「プレイヤー（人間）」のどちらかとして鑑別するが、本論は解離的共存――「生の技法」を用いる個人を、その両態の中間態、両極の作るグラデーション間に存在するものとして解釈している。

このことは東が取り上げた「文学」の有効射程にも関係する。東は『All You Need Is Kill』のような作品を、「キャラクター」的個人に「網羅」の不可能性を宣告するものとして捉えているが、前節で確認したように、網羅の欲望とはある「極限」としてコードの解読性を完全に信じようとした場合に出現するものである。言い換えれば、コードを用いて主体的に未来を制御しようとしている、またはいずれそうなることを目標とする極端な人間に対してしか、その宣告は響かない。また、仮にそういった極端な個人にそのようなメッセージが送付されたとして、彼らはそれを受け入れるだろうか。

千田洋幸は『新世紀エヴァンゲリオン』劇場版において庵野秀明がオタクたちに提示したとされる「現実に帰れ」というメッセージは有効性を持たなかったとする。

> 「引きこもり」が、「外部」＝他者に対する過敏な認識なしにはあり得ないように、「外部」が厳然として存在していること、自分に対し「気持ち悪い」と言い放つかもしれない他者が存在すること――は、誰もがすでに解っていたことなのではないか。「外部」が存在することは折込み済みの上で、「外部」への欲望を作り出す意志を放棄し、「内部」にとどまることを選択した者たちにとって、庵野のメッセージはたんなる抑圧でしかなかっただろう[17]。

ここで取り上げられている『エヴァ』に熱狂した〝オタク〟たちは、「キャラクター」的個人としての色合いを濃く持っていた層だと言えるだろう。しかし彼らにしても、コードの全能性を盲信するようなナイーヴさを持っていた訳ではなかった。東の言葉で言い換えれば、彼らは消極的な理由から「キャラクター」となった、「プレイヤー」でありたい個人だったということになる。この点で、『All You』の「文学」としての有効性は薄いと言わざるを得ないだろう。では、『九十九十九』の方

はどうか。

『九十九十九』論では東は、「キャラクター」と「プレイヤー」、「虚構」と「現実」の区別に拘泥せず、既に自分が一つの生を歩んできているという事実に重心を移す、という選択を評価している。東の別著『存在論的、郵便的』（新潮社、一九九八）におけるデリダ解釈を補助線として用いると、恐らくはこの評価をより掘り下げて捉えることが出来る。

東はデリダが用いる「責任」の語を「可能世界の記憶」と言い換え、過去に起こったかもしれないが後世に伝わらなかったことや、これから未来において起こるかもしれないことを考慮するものとして、デリダの政治的姿勢を捉え、そうした可能性の問題を等閑視する相対主義や、リオタール、ボルタンスキーのアウシュヴィッツに対する姿勢を批判している[18]。

この点を踏まえると、「既に自分が一つの生を歩んできているという事実」を重んじるという態度は、単なるライフヒストリーの重視以上の意味を持っていると言える。『存在論的、郵便的』では、自己同一性（アイデンティティ）を構成する様々な出来事の情報伝達における不確かさ、そして偶有性を意識するデリダの態度が重視されている。これは「責任」に向き合う姿勢と同根であろう。

「現実と虚構が混在し、物語とメタ物語が混在し、キャラクターとプレイヤーが混在した、彼の世界そのものを肯定」する、という一文は、そのような文脈の下で解することが出来る。前掲引用部前後の以下のような文章も、そのような解釈を裏付けている。

> 三人目の九十九十九は、一人目や二人目と異なり、あるいは「ゲームのような小説」を否定した大塚と異なり、世界の多数性の認識がこの世界の肯定を妨げるとは考えない[19]。

> 私たちは、メタ物語的でゲーム的な世界に生きている。そこで、ゲームの外に出るのではなく（なぜならばゲームの外など存在しないから）、かといってゲームの内に居直るのでもなく（なぜならばそれは絶対的なものではないから）、それがゲームであることを知りつつ、そしてほかの物語の展開があることを知りつつ、しかしその物語の「一瞬」を現実として肯定せよ、これが、筆者が読むかぎりでの、『九十九十九』のひとつの結論である[20]。

このような東の『九十九十九』論を本論の文脈からまとめるなら、およそ次のようになるだろう。すなわち、①自身の依拠するキャラクターというコードを相対化し、コードが形成する

ヒエラルキーをも相対化しつつ、②そこに肯定的な意味を与え、ライフヒストリーを礎として生成し、③その上で「一瞬」、類似候補として複数の「局面」が出現してくるかもしれず、或いは一つの「局面」も浮上してこないかもしれない眼前の現況に向き合うこと、つまり偶有性の感覚に向き合うこと、である。①はデリダの政治的姿勢を踏襲し、②はデリダ的自己同一性の不安を反転させたものである。この反転（伝達の不確かさに抗して自己を打ち立てる）のために、③は「一瞬」の「選択の事実」に意識を集中させるという限定が付いている。以上をどう評価すべきか。

東が提示した「生の技法」における課題は、キャラクターというコードの持つ特性のために、コードの正当性強化を第一とする、転倒した大きな非物語解釈（究極には「網羅」）の誘惑が付きまとう点にあった。『九十九十九』論はある点ではその誘惑を退ける結論となっており、『動物化するポストモダン』で不完全に言及された「生の技法」を更新する作品論と見なすことが出来る。しかし一方で、別の点では、転倒した解釈をむしろ促進してしまいかねない問題点も孕んでいる。それは大澤と東の差異、「オタクのデータベース」（キャラクターのデータベース）を他のデータベースと峻別するか否かという一点を巡って溝を成している。どういうことか。

『九十九十九』論はコードの相対性を強調する。これは個人が陥っている、コードと大きな非物語との転倒した関係に修復を促し、また他者との交渉の可能性を開く。しかし一方で『九十九十九』論は、コードの特性を無内容化している。それは「自然主義的リアリズム」と「まんが・アニメ的リアリズム」を、同じ〝虚構〟、網羅不可能な現実を解釈するための道具として、「公共性」（効率的なコミュニケーションに資するかどうか）の観点から並置してしまう態度にも現れている[21]。ポストモダンの生一般の特徴が、仮にオタクの中に先鋭化して見られるのだとしても、それをもって、キャラクターというオタクのコードの特徴を、その他のコードと同一であるかのように扱うことは許されない。この無内容化は、大澤が指摘したような、可能性の束として〝分解し、分類する〟キャラクターのコードが強く持つ誘惑の引力を無視している。それは多様性を肯定しつつも、キャラクターというコードを用いて生きていくだろう個人が陥る陥穽について、言及が不足していることを意味している。

これは少なくとも、「生の技法」を論じるに当たって、補完されるべき論点である。『存在論的、郵便的』の時点で、東はジジェクのイデオロギー論が個々のイデオロギーを無内容化し、「一種の政治（否定）神学」[22]となってしまっていることを批

判していた。そのような視点が、『ゲーム的リアリズムの誕生』では、オタク分析がポストモダンの生一般の分析に資する、との立場を強調する過程で、等閑視されてしまっている。これも、『All You』論における「キャラクター」「プレイヤー」の二元論と同じく、極端化した見方がもたらした弊害であるように思われる。このような点を踏まえると、『ゲーム的リアリズムの誕生』自体の結末部に配置された『九十九十九』論もまた、手放しで評価されるべきではないという結論になる。

では、少なくとも『ゲーム的リアリズムの誕生』で取り上げられた限りにおいて、「オタクたちの文学」、「環境分析的読解」には見るべきものはないのであろうか。

『九十九十九』論を別角度から見直してみたい。東は『九十九十九』の三人目が行う選択について、次のように述べている。

> そこで三人目は、選択の根拠づけを断念し、とりあえずは目の前の世界を肯定することを選ぶ。[…]それは虚構への自閉に見えるが、多香子シナリオに執着した二人目の選択とは異なっている。なぜなら、彼は「西暁[引用者注：作中での現実の謂]に帰ると決めている」からである[23]。

このくだりには、「生の技法」が持つ問題点について、ある種の折衷案が露出している。コード優先の転倒した大きな非物語解釈が、ここでは意識されつつも、ひとまず肯定されている。そしてその上で、「西暁に帰ると決めている」点が評価されている。

この箇所における三人目の九十九十九の選択は、既に一度陥穽に落ち込んでしまっている自身を自覚し、偶有性の感覚に対して麻痺状態にある自身を自覚し、その感覚に対していずれ向き合う必要性を感じつつも、麻痺により苦痛への応急対処を行っている現状を肯定するものであると言える。『All You』では、網羅の欲望、逃避の経路は封じられ、未規定の地点、偶有性の感覚と向き合わされる地点へと差し戻された。それを積極的に偶有性の感覚に向き合うことであるとするならば、『九十九十九』では、偶有性の感覚と消極的に向き合うこと、積極的な解消の瞬間に向けて待機すること、或いは、積極的な対峙と消極的な逃避（対峙が必要であることを意識しつつ避難する）との間を往還する態度が見出されている。

この点を踏まえて「生の技法」、解離的な共存の在り方を考えるならば、ここには二つの段階が見出せるということになるだろう。第一段階では、オタクは偶有性の感覚に対して、コード強化のための大きな非物語解釈という、転倒した行為に引き

つけられている。そこでは「サイコロのひと振り」の結果を規定する要素は膨大かつ把握不可能であることが感覚として了解されているにも関わらず、偶然が生み出すある局面（出発点）に限定した場合、コードとの掛け合わせによって好ましい未来の存在があると信じられる（キャラクターのコードの特性）。そこでは偶有性の感覚は（自分自身がそれを成せるかどうかは別として）克服可能性を持つものと解釈され、等閑視される。第二段階では、オタクは偶有性の感覚に関して意識しつつ、麻痺により一時的にその感覚から逃れている自分自身をも自覚し、かつ現状を肯定する。ここに偶有性の感覚を積極的に解消する手立てはないが、解離しているとされた感覚の「バラバラ」度合いは縮減され、コインの表裏はより入れ替わりが容易な状態へと変化している。根本的な解決ではないにせよ、対峙すべき感覚と避難所とがいずれも意識されるのが、「生の技法」の第二段階である。偶有性の感覚に脅かされる状況からの積極的な脱却に向けて、一つの準備が終えられている状況と言える。

この第二段階への移行が『九十九十九』の解答だとするならば、東の「環境分析的読解」、「オタクたちの文学」を見出そうとする試みは、意義のある読解を提出できていたことになる。キャラクターというコードの特異性について問題を抱えているとしても、その点は評価すべきであろう。

## 四　コミュニケーション志向メディアの時代における「環境」の変化

さて、東は、キャラクターという特殊な登場人物が持つ不死性・無時間性を活かし思考実験的な物語を展開することができるという点で、キャラクター小説（ライトノベル）を評価していた[24]。そして、そのような物語がキャラクター小説において生じる源泉として、キャラクターのデータベースの広汎な共有と、コミュニケーション志向メディアの台頭を挙げていた[25]。

この状況はその後も継続し、キャラクターのデータベースとコミュニケーション志向メディアの掛け合わせから生み出される複数的な物語の生成は、二〇一〇年代に入っても隆盛を続けた。濱野智史がn次創作と名付けたような連鎖的な作品生成や、村上裕一が「ゴースト」と名付けたような、データベースの中から生じてくる、作者不在でそれ故に再帰的・累積的にキャラクター像が膨らんでいくようなキャラクターの出現は、その代表的な例と呼ぶことが出来よう。ウェブ小説もそのような環境下で生じたものである。元々は個人の投稿がウェブページ上に掲載されるだけだったものが、書籍化による商業流通が拡大・一般化したことを受けて知名度が高まり、現在は出版社と投稿サイトの間で本格的な連携が結ばれ、ライトノベル（或いはラ

イト文芸）の新たな発表窓口としての立ち位置を獲得している。

以上のような状況から、主としてライトノベル論、コミュニケーション志向メディアに侵食されつつも未だコンテンツ志向メディア（一方向的な作品発信を行う出版等の既存メディア）から提出された作品を論じていた『ゲーム的リアリズムの誕生』の時期とは、環境に大きな変化が生じたということが出来る。その変化の詳細についてくまなく言及することは不可能だが、一つには読者がアクセス可能な作品数が飽和している状況を挙げることができる。流行に応じて類似の作品が大量に生み出されるのは商業娯楽小説であるライトノベルの特徴であったが、ウェブ小説にも同様のことが言える（アクセス数が即座にランキングとして可視化され、また無料で閲覧可能な点で、読者にとってはそれ以上であるとすら言える）。また、ここには母体となったメタ物語的な想像力――ある興味を惹く出発点にコードを掛け合わせ物語（パターン）を取り出す回路、n次創作的な回路が働いてもいる。例えば現代日本に暮らす主人公が事故により死亡し、異世界に転生し第二の人生を送るという筋書きの「異世界転生もの」では、まず転生先としてハイファンタジーの世界が選択されたもの、JRPG的なローファンタジーの世界が選択されたもの、作中のノベルゲームの世界が選択されたもの、等のマイナーチェンジが大量に現れ、またその後には、「「異世界転生もの」を読んでおりそのお約束を知っている主人公が転生する」という更新された前提のもと、予測される「お約束」をどう外していくか、という点に焦点が当てられた作品が大量に執筆された。その結果、類似した内容の作品、ある出発点から連なったn次創作が横溢し、また読者も好んでそれを網羅的に読むという状況が生じる[26]。

では、このような状況、環境が本論の関心にどのように関係しているのか。

## 五　「環境分析的読解」の可能性

ある一つの出発点から様々なコードの掛け合わせによる物語（パターン）が生じ、それが横溢するという状況は、網羅を最終目標とする二次創作の欲望にとっては非常に好適な環境である。

また、コミュニケーション志向メディアとしての働きのために、投稿サイトにアクセスする集団のメタ的な認知が迅速かつ強烈に作品に反映されてしまう状況も問題である。先ほど述べたように、例えば異世界転生ものであれば、異世界に転生するという物語を既に読んでいる人間が主人公になるということが生じる。メタ的な認知を持つキャラクターが物語世界内に投入されるという状況は、疑似的なループ環境を物語に生み出す。

『ゲーム的リアリズム』においては主人公キャラクターがループ構造に巻き込まれることによりメタ的な認知を獲得し、他のキャラクターと差別化され、プレイヤー＝読者と同等の位置に立つという仕掛けがなされた。しかし、ウェブ小説においては初めから主人公がメタ的な認知を獲得した状態で転生を開始するため、大がかりな思考実験的要素は不要となる。

この二点が混淆する地点では、『All You』で桜坂が取ったような戦略は無効化されてしまう。また『九十九十九』的な、現実との対峙と、耽溺による感覚麻痺とを往還するような態度も若干の修正を迫られることにもなろう。九十九十九において現実の謂として語られた場所である「西暁」は、今や耽溺の地である非現実からの侵食により多孔化している[27]。

以上のような理由から、東が二〇〇七年時点で提示した「オタクたちの文学」は現環境では十分に機能しなくなっていると判断することができる。では現在のこのような環境下における「オタクたちの文学」の在り方にはどのようなものが考えられるだろうか。

一つには、網羅される未来の中に「ぱっとしない」未来を盛り込み、結末から眺める世界解釈を汚染するという手段が考えられる。過去拙稿において論じた理不尽な孫の手『無職転生』は、制御不可能な未来に対する選択の意義を強調する手段として、「別の選択をしていたらどうなったか」を暗に示し、またそれを劇的なものではなく、ごく平凡なものとして描くことによって、「つまらない未来に辿り着いたif」を物語中に取り込んだ[28]。このつまらない未来は同形の「制御不可能な未来に挑戦する物語」にも同様の可能性を想像させ、ドラマティックな結末を見せるそれら物語群を再び偶有的な、たまたまそうなった交換可能な結末として意識させる。耽溺に水を差し、未規定の地点に差し戻すという意味では『All You』的であり、表面上好ましい結末に辿り着く物語である点では『九十九十九』のような往還姿勢を肯定しているとも言える。『無職転生』はウェブ小説であり、メタ的な想像力が介入し続けｎ次創作が連鎖する環境そのものにおいて生じた、メタに対する身振り、とでも言うべきものを内包した作品である。同様の身振りを持つ作品について、コミュニケーション志向メディアそのものの内から生じたものとしてのウェブ小説は論じられる必要があると思われる。

そして一方で、ウェブ上のみに限らず、従来のコンテンツ志向メディアを通して発表されている作品も無論論じるべきものとしてある。鈴木謙介のいう〈多孔化〉[29]はコミュニケーション志向メディアの外部からも問題として観測されている。例えば名倉編『異セカイ系』は、投稿サイトという、コミュニケー

ション志向メディアの存在を前提として書かれたキャラクター小説であり、環境分析的読解において重要となるキャラクターの問題を扱っている。既に見たように、キャラクターというコードを用いて大きな非物語解釈を行うことの特殊性と是非は検討される必要がある。『異セカイ系』はキャラクターに耽溺するオタクの倫理や、現実へどう回帰するかといった問題を描いており、その点で読解の必要がある作品である。

本論の分析は以上となる。キャラクターというコードを、コミュニケーション志向メディアへの参加を前提として用いること（ひいては偶有性の感覚に対処すること）の是非と意義、それらを明らかにすべく上述の作品群に対して環境分析的読解を試みることが、本論の次なる課題である。

## 注

1『ゲーム的リアリズムの誕生』一五四頁―一五五頁

2 ウェブ上を初出とする小説作品全般を指し、例えば所謂「ケータイ小説」の系譜などもここには含まれる。しかし本論では、ライトノベル論でもある「環境分析的読解」について論じる目的から、オタク文化との近接性を持つ「SS（ショートストーリー）」、「やる夫スレ」、「二次創作」といった作品群の系譜に焦点を絞って、特にウェブ小説と呼称している。

3 伊藤一史『ウェブ小説の衝撃』（筑摩書房、二〇一六）を参照。

4 千田洋幸「一九九〇年代における偶有性の感覚――村上龍、村上春樹、そして庵野秀明――」（『ポップカルチャーの思想圏』おうふう、二〇一三）九頁

5『動物化するポストモダン』一三頁―一四頁

6『動物化するポストモダン』における「データベース」という用語と「大きな非物語」という用語の意味はほぼ同じである（として扱われているように読める）が、実際は峻別すべき側面がある。

大橋崇行が指摘するように（「キャラクターの神話――ゼロ年代ライトノベルの可能性」（一柳廣孝、久米依子編著『ライトノベル・スタディーズ』青弓社、二〇一三）二九頁―三一頁）、『動物化するポストモダン』には、「データベース」がある集団のコードと同様の意味で用いられている場面がある。しかしながら、他方では、大きな非物語とは集団の思想次第で別様に読み込まれる解釈の対象であると本文で述べられている（『動物化するポストモダン』五二頁―五三頁）。このことから、データベースには「コード」と「解釈の対象となるそれそのものとしては理解できない世界（符号化された情報の集積）＝大きな非物語」の二つの意味があると解釈でき、峻別の必要性が生じる。そのような理由から、本論ではコードを「データベース」、「解釈の対象となるそれそのものとしては理解できない世界」を「大きな非物語」と呼び分けることにし、このように表現した。

7『動物化するポストモダン』一二四頁
8 東前掲書、一二三頁―一二五頁
9 東前掲書、一二四頁―一二五頁
10 福嶋亮大『神話が考える』（青土社、二〇一〇）一四一頁―一四二頁
11 千田洋幸が論じるＡＫＢ48論や『ラブライブ！』論、〝ライブへの参加による偶有性の感覚の肯定的受け入れ〟といった主張などは、提示された「出発点」から、オタクたちが一回限りの生、ライフヒストリーを形成していく行為を肯定的に扱ったものだと言えるだろう。自分が偶然的に接した〝何ものでもない（偶有性を湛え、未来を約束されていない）〟アイドル候補生や作品、キャラクターへの投票行動や、その結実としての一度限りの催事に身体を持ち寄るライブ参加は、今まで虚構の中で受容・収集することしか出来なかった「出発点」、現実に出現したその新規の一点に自らを配置し、自身のコードを用いて物語を展開していくことに他ならない。
12 宇野常寛『ゼロ年代の想像力』（早川書房、二〇一一）五〇頁―五一頁
13 この「自ら生成して」の一文は、前後の文脈から、「生成ののち共同体に承認を求めつつ」と言い換えることが出来る。二次創作物は共同体の内部に向けて提出され、それによって共同体内におけるキャラクター像が強化される。つまり、物語内のコードの正当化や強化がなされる。
14 大澤真幸「マルチストーリー・マルチエンディング」（『帝国的ナショナリズム　日本とアメリカの変容』青土社、二〇〇四）七四頁―七五頁
15 ここで言う「メタ物語的な詐術」とは、複数のルート分岐の可能性（網羅の発想）を少しでも保持したままシナリオを進めると、主人公がゲームの外部（＝プレイヤーの生きる現実）を思わせる「永遠の世界」に引きずり込まれる、というシナリオ上の仕掛けのことを指す（『ゲーム的リアリズムの誕生』二〇八頁―二一三頁）。
16『ゲーム的リアリズムの誕生』二八六頁
17「九〇年代アニメは「外部」をどう語ったか」（千田洋幸『ポップカルチャーの思想圏』）三六頁―三七頁。
18『存在論的、郵便的』全体の内容と大きく関わるが、特に四三―四八頁、五一―六一頁を参照。
19『ゲーム的リアリズムの誕生』二八五頁
20 東前掲書、二八七頁
21 東前掲書、六一頁―六四頁
22『存在論的、郵便的』一四〇頁
23『ゲーム的リアリズムの誕生』二八五頁
24 東前掲書一四二頁、及び『All You』、key制作『AIR』等に対する実験作としての評価から。
25 東前掲書、一五〇頁

26 大橋崇行「ウェブ小説の流行とウェブ雑誌の拡張」（大橋崇行、山中智省編著『ライトノベル・フロントライン2』青弓社、二〇一六）二〇〇頁―二〇一頁

27 スマートフォンの普及によって、作品への耽溺は今や様々な場所で継続して行うことができる。鈴木謙介は『ウェブ社会のゆくえ〈多孔化〉した現実の中で』（NHK出版、二〇一三）で、それを「現実の多孔化」（物理的な環境制約に穴が空き、例えばSNS上の付き合いなど別の現実が「今ここ」に侵入してくる）と表現しているが、これは「引きこもり」的なオタクとしての在り方をより容易にしている（身体は外に出ているが、精神的には「引きこもり」と同じ状況にあり、自室の現実を外の現実に持ち出しているに過ぎない）とも取れる。

28 拙稿「『無職転生』論――ウェブ小説におけるゲーム的リアリズム継承の一例について――」（『日本近代文学会　北海道支部会報21』日本近代文学会北海道支部、二〇一八）

29 注27参照。