

生きることは戦いだ。

——西尾維新『悲鳴伝』表紙より

0 はじめに

かつて「ゼロ年代」という言葉があったと人は云う。二〇一〇年をとうに過ぎ、既に二〇一二年も終わろうという現在、この単語も最早、形骸化しつつあるかもしれない。勿論、この「ゼロ」という言葉が文字通り示しているような形でそれを内実の伴わない空虚な蔑称として一笑に付す自由が僕たちには許されており、そして僕もそうした態度に一定以上の理解を示しはする。確かに、そのような捉え方もあるだろう。多くの論者がその言葉を定義しようと試みた——そして、その著作たちは決して悪書ではなかった——ものの、はつきりとした定義は遂に定着することなく時代が過ぎたように僕個人として思われる。しかし、果たして本当にそれは不毛なだけの時代だったのだろうか。恐らく、そうではない。

そもそも、それ以前に、何故に「ゼロ年代」に象徴されるような幾つもの作品たちは「ゼロII0」という輪の中で「空転IIループ」しなければならなかったのか。本稿はまずそこから問い直すことで、例えば「0」から回転がカウントを続けたことで生まれる遠心力によって「9」という数字の脚を経て重力を振り切り、その先に待つ「10」へ進むかの如く、「ゼロ年代」という言葉を肯定的に捉えることを試みてみたい。何故ならまさにそれら「ゼロ年代」の作品がそうであったと、僕は考えているからだ。

(※尚、本稿には庄司薫『赤頭巾ちゃん気をつけて』や、西尾維新『クビシメロマンチスト 人間失格・零崎人識』・『悲鳴伝』などに

関する深刻なネタがあることに注意して頂きたいと思います。それらを読了済み、若しくはネタばれが気にならない方のみお読み下さい)

1 小説⇕漫画

そこで取り上げるのは、「ゼロ年代」の輪を『クビキリサイクル 青色サヴァンと戯言遣い』(二〇〇二)というデビュー作のタイトルからして既に象徴していた小説家・西尾維新である。[NISHIOISHIN]という回文(しかも、点対象でもあるという徹底ぶり)から明らかのように、西尾維新とはまさに「ゼロ年代」という「空転」する時代の流れを自己の活動における中心とする(※但し、あらゆる論壇においてはともかく、実質的な「ゼロ年代」活動の中心だったとは些か言い切れないことには注意が必要だろう)作家だったと言ってもよい。しかし、にも関わらず西尾は「テン年代」(?)たる現在も息切れすることなく執筆活動を続けており、その人気は留まることを知らない。これは果たして何故なのか、引いては彼が何を描いているのか本稿での主な問いとなっていく。

そして、それを理解する為に必要なのは、「空転」を西尾維新や「ゼロ年代」だけに限らず、寧ろもっと古い時代、より広い範囲に視野を広げて考察することだと僕は感じている。それは、一体どういうことか、早速、具体的に論じて行こう。

「空転」——この言葉と西尾維新を語るに際して、まず『ユリイ

カ詩と批評 臨時増刊号 総特集 西尾維新』所収の円堂都司昭「空転する痛み 西尾維新における傷の無意味と意味」を参照したい。

ぬいぐるみの型紙は、立体的に組み立てられていた平面を切り裂いて開いたみたいな形をしている。つまり、ぬいぐるみは組み立てられる前にあった傷を隠すように作られる。さらに、着ぐるみならば着るための開口部があるので、その部分こそ傷だともいえる。たとえ、ぬいぐるみみたいな開口部がなく、よく成型されてつなぎ目がみえないツルツルピカピカなフィギュアであっても、内臓や心理的内面といった“中身”はない。そのような空虚を内面に抱えていること自体、一種の傷だろう。平面と立体というリアリティの次元の違いは、なんらかの形で傷を生まざるを得ない。

『ファウスト』系の作品に現れる傷は、つまりそのようなものではないか。社会全体が共有しうる価値観が崩れ、それぞれがそれぞれのリアリティで生きざるをえない。また、場面ごとに異なるリアリティの水準に、その都度同調していかなければならない。そうした状況と、平面の水準と立体の水準を行き来するライトノベル的な青春小説が共振してしまう局面がある。

ここで円堂は、西尾の小説（に限らず、「ライトノベル」）がその「ツルツルピカピカ」なイラストに象徴されるような「平面の水準」と、「生身の世界」という「立体的な水準」の異なったリアリティの層を混乱させる作品だと指摘している。そして、その混乱こそが作品の「傷」を要請しているのだ、と。

「平面の水準」と「立体的な水準」を持つこと——即ち、それら本という媒体が小説にしろ、漫画にしろ、実は極めて「立体的」な構造物であるという主張——については、例えば漫画評論家・伊藤剛『テヅカ・イズ・デッド ひらかれたマンガ表現論へ』や、或いは漫画研究家の泉信行などが詳しく、それらを参考にして僕も『セカ

ンドアフターEX2012』という同人誌に「亜人間は箱入り猫の夢を見るか——『ジョジョの奇妙な冒険』が描く歴史、その断片として」という論考を寄稿したことがある（ちなみに、端的に拙稿の説明をすれば、『ジョジョの奇妙な冒険』には「ジョンナサン」や「ジョセフ」という「交換不可能」な「キャラクター層」があり、それを「ジョジョ」という「交換可能」な主人公たちの呼び名に「キャラ層」が「同じもの」として「自己同一性」の無い連載・異なるコマを裏で結び付けており、更にそのメタフィクションとして「スタンド」という「深層」キャラ層が可視化されたが故に、次第に物語は「スタンド」対決に重心が移って行ったのであり、その表裏一体こそ重要なのだと説くことで、そこから生まれる「演出」や「背景」を読み解こうとする、という内容である）。

そもそも、円堂が例に挙げている「ぬいぐるみ」とは、まさに伊藤が論じている手塚治虫がデイズニーの絵に対して述べた「ぬいぐるみの骨子」（「小さい巨像 22—白雪姫」）——例えば、彼らの下書き線には「円」が常に描かれていることを思い起こされたい——であり、まさしくある種の「原型」だと言えるだろう（その意味で、『ジョジョの奇妙な冒険』が第六部「ストーンオーシャン」での自己解体を経て、再開した第七部『ステイル・ボール・ラン』では「スタンド」対決の前提に「球体」と「回転運動」を持ち出したのは至極、当然の流れであった。即ち、それを漫画から小説に導入したのが、前述した西尾たちの——否、それよりも前から続く——作品群（彼らは押し並べて漫画やゲームからの影響を指摘されており、特に西尾は小説家以外の『ジョジョの奇妙な冒険』荒木飛呂彦や、少女漫画家・萩尾望都たちからの影響を公言して憚らない）だったのである。

だが、同時に手塚やそれに続く漫画家——例えば、石森章太郎や、まさに前掲の萩尾望都——たちが腐心したのは、そもそも小説の「内面描写」立体的性を如何にして漫画に分節化するか（夏目房之介『手塚治虫の冒険 戦後まんがの神々』）だったのであり、この換骨奪胎

は元々「空転」しているのだ。人は、それを「オリジナルなきコピー」シミュラクル(シジャン・ボードリヤール『シミュラクルとシミュレーション』)などと呼ぶだろう。

そして、このような流れとまさに並行する形で、漫画原作者で批評家でもある大塚英志は「自然主義的リアリズム」(※これは大塚独自の解釈であることには注意が必要である)と対比される「まんが・アニメ的リアリズム」(『物語の体操』への移行を人称の問題を軸に見出し、そして、更にその先に批評家で作家の東浩紀による「ゲーム的リアリズム」(『ゲーム的リアリズムの誕生——動物化するポストモダン2』)が提唱された。ここで、「まんが・アニメ」と「ゲーム」を分けるのはその媒体そのもの“ではなく”、その「インターフェイス」上の「イメージ」と「シンボル」の関係なのだが、これについては後述することにして、まずは話を先へと進めよう。

そして、更にこの「空転」の問題は先に挙がっていたような所謂「ライトノベル」作品だけに限らず、一般に異なるものだとされがちな「純文学」にまで敷衍される構図である。例えば、大塚は『サブカルチャー文学論』において、文芸評論家・江藤淳の「文学のサブカルチュア化」への抵抗が、そのまま「サブカルチャーにじりじりと戦後文学が呑みこまれて行く過程を年輪のように文学史に刻む結果となった」と書き記している。なるほど、確かに江藤は文藝賞の選評では「文学記号による劇画への挑戦」という形で文学に劇画(漫画)への批評的態度を求めているようだ。そして、それは“戦後社会に対する自覚的な——即ち、「なんとなく」ではない——批評的態度による文学”と換言するのが実際には正しいと思われる。

江藤は『自由と禁忌』の中で「そういう現在の日本で小説を書くということは、自分のものであっても自分のものではない、地理も歴史も奪われた言語空間で、小説を書くことにほかならない」と述べている。戦後、変化して行く社会は止め様の無いものであることを前提にしつつも、しかしそのことに自覚的であること。西尾たちの小説が巻き起こす「攪乱」が要請されることには、まずこの

ような背景を把握しなければならぬだろう。

2 庄司薫⇄西尾維新

ここまで西尾維新の小説を語る為の前提を論じて来た。しかし、まだ本稿は西尾の小説に対して、その具体的な内容には一切、踏み込めていない。また、「傷」についても一層の読解が必要であるだろう。では、それはどのようにして行われるべきか。

恐らく、これまで論じて来た内容から考えれば、何かしらの「純文学」作品とパラレルな形で読解することが求められるに違いない。そこで僕が挙げたいのは、一九六九年に芥川龍之介賞を受賞し、ベストセラーにもなった『赤頭巾ちゃん気をつけて』と、その作家・庄司薫である。同作は、一九五九年に本名の福田章二名義で書いた『喪失』で中央公論賞を受賞してから十年間の沈黙を経た後に発表された作品だ。本稿では、庄司と西尾を見比べることで、両者の考察を試みて行く(よって、これはあくまで比較文学であって、所謂、文学史の偽史を作ろうとするものではないことに注意されたい)。

主人公・庄司薫は東大志望の日比谷高校三年生であったが、学園紛争によって東大の入試が中止されるという事態に際して、大学進学ではなく、その制度の外で自分の知性を「自由でしなやかで、どこまでものびやかに豊かに」育むことで「大きなやさしさみたいなもの、そしてそのやさしさを支える限りない強さみたいなもの」を目指していくことを決意する。しかし、それを幼馴染の由美に伝えようとするも、あるやり取りから彼女の機嫌を損ねてしまい、更に直接会って伝えようとするも、その試みは失敗する。そこで、無理をさせていた生爪を剥がした片足を病院で診て貰おうとして裸に白衣の女医に誘惑され、更にその帰りには出会ってしまった近所の奥さんからPTA的会話に付き合わされ、終いには小説家志望の友人・小林から現在の社会状況では将来の夢を断念せざるを得ないという弱音まで吐かれてしまう。こうした一方的な非コミュニケーション

ヨンから、彼（女）らの「重苦しさ」を引き受けてしまった薫は、どうして自分が「やさしさ」という辛く困難な道を選ばねばならないのか、自分だって散々に馬鹿をやった挙句にそれを社会のせいにして開き直って、誰かの足を引つ張りながら生きて何が悪いんだ、という「狂気」に陥りそうになるのだが、その瞬間、生爪を剥がした指を一人の幼女に踏み抜かれる。激しく痛がる薫を心配して無理矢理に笑顔を作ろうとする幼女に対して、薫は何とか彼女の笑顔を取り戻すべく、爪を剥がすに至った冒険譚を創作し、そして彼女が一人で買物に来ていたことを知ると、彼女の為に数ある『赤頭巾ちゃん』の絵本の中から最も「素敵な」「ニコニコした」ものを選んであげる。その帰りに逢った由美に、ようやく薫は自分の決意を伝えることが出来るのだった——以上が、『赤頭巾ちゃん気をつけて』のあらすじである。

現在、日本の代表的な作家と言えば、英米文学的な文体を日本に持ち込んだとされる村上春樹が絶対に挙がる名前だと思われるが、そのデビューの遙か前にJ・D・サリンジャーの影響を指摘されていた——どころか、盗作疑惑まで掛けられた——のが件の庄司薫という作家であり、両者には極めて多くの共通点を見出すことが出来る。また、同時に「ライトノベル」の特徴である「会話体文章」あたかも話すように語り、創造的な行為を通して言語で遊び、しかも視覚的なイメージを呼び起こす「デイスコース」（泉子・K・メイナード『ライトノベル表現論 会話・創造・遊びのデイスコースの考察』）も庄司の『赤頭巾ちゃん気をつけて』の時点で既に見られる文体だと言えるだろう。この時点で、庄司が如何に重要な作家であったかは、自明であると思われる。

さて、前節では「空転する痛み 西尾維新における傷の無意味と意味」を参照したが、実は田堂はこの論考を第一稿から第二稿に改稿するにあたって大幅な改変をしていることをブログで明かしている（参考：<http://d.hatena.ne.jp/ending/00000603>）。実は、ここに庄司薫と西尾維新の名前が並んでいるのだ。

諸々の事情から切り捨てた部分で田堂は、まず樋口一葉が『たけくらべ』で掬い上げたのは、身分制の崩壊と学校制度の導入によって子ども同士が比べ合うことが出来るようになったからこそ生まれる「哀愁」、即ち「青春」だと指摘している。

「たけくらべ」、「背くらべ」のように、周囲を相手に自分の成長ぐあいを測ったり比べたりする態度は、以後も思春期や青春を題材にするストーリーの基底であり続ける。だから、柱の傷に相当する“自分を測ること”にかかわる傷のテーマが、繰り返して描かれてきた。

三浦雅士は『青春の終焉』のあとがきで「たけくらべ」に触れ、成長が許されるのは階級的に限られていたと記す。そのうえで、成長する市民階級男子の「青年」の物語が、企業、社会、国家、経済の成長物語と同時に流布した時代があったと説く。三浦がこの評論で、六八年をピークにして七〇年を境に“終焉”が始まったと定義した“青春”とは、そのようなものだ。そして、私がこの西尾維新論を書くに際し、編集部から与えられた仮タイトルは『青春の終焉』の終焉」だったりする。

三浦はそのあとがきで、『青春の終焉』後の風景を先どりしていた表現者に手塚治虫がいたとして、鉄腕アトムが永遠の少年だったことに日本近代文学の“青春”の文学への意図せざる痛烈な皮肉を読み込む。手塚には、薬によって女の子の身体が一気に急成長したり退行したりする「ふしぎなメルモ」という作品もあったことを思い出す。これは“青春”への皮肉が感じられる点でアトムのヴァリエーションであり、りすかのルーツである作品だ。メルモとりすかの中間地点には、やはり三浦があとがきで触れた萩尾望都『ポーの一族』（吸血鬼もの）などの少女マンガにおける。

近代市民社会における個人それぞれに応じた成長がありうる可能性Ⅱ“青春”は、大学の大衆化（たけくらべ、背くらべすることを無意味にする均質化）を経て失効した。

円堂によれば、安定した「柱Ⅱ傷の向かう場所」を失ったことが、西尾たちの小説に見られる無意味な「傷」Ⅱ「空転」を生み出しているのだと云う。そして、例えばこの「大学の大衆化」に象徴される「均質化」こそ、まさに『赤頭巾ちゃん気をつけて』で薫や小林たちが悩む問題なのである。例えば、小林は作中で次のように嘆く。

「おれが頭がよくて、そして或る種の優れた感受性を持っているといったそのことだけでだ、それだけでも、おれの言う正統も異端もあらばこそ、それだけでもこの時代のブラックリストにのっかっちゃって、指名手配されているような、そんな感じがし始めてどうしようもなくなっちゃっているのだ。」

「みんなが言うことにはいまは狂気の時代なんだそうだよ。つまり知性じゃなく感性とかなんかだ。まあおれには、どうして感性やなんか知性から切り離されて存在するのか全く分らないけれどね。でもそんなことを言ってみても始まらないんだ。」

「要するにおれみたいには、おれの感受性も含めた知性に或る誇りを持っていたりすると、それだけでもパーだ。それだけでもうおまえはひっこめ、おまえの時代じゃない、おまえは邪魔だ、お前が悪いんだとなる。」

「大げさに絶望したりすぐ暴れて挫折したり、自分の弱みや欠点をおっぴろげて並べてみせて、それこそオチンチンやなにやらみんな見せてやらなければだめなんだ。そういうことのでき

ないやつってのはこの時代の敵になるんだ。」

「ちよūdおまえたちが、優等生だつてことすなわち人間味がないって意味にされるのとおんなじで、ちよつとでも知的であろうとすると、すなわちそのことだけでも感性やら芸術性やらがないつてことになるんだ。これじゃあ狂気の時代になるのは当たり前だ。」

学校制度の導入で「青春」が生まれたならば、その制度の変容で「青春」が変化するのには至極、尤もなことだと言えるだろう。小林が嘆くのは、その変容によつて「知性」と「感受性」が切り離され、前者が知能、後者が感性という「絶対値」と「過激さ」のみで測られるようになりつつあることへの抵抗から来ている。彼は、この「過激さ」だけの競争に参加出来ないと云うのだ。「いろいろなことにごとくびっくりして、深刻に悩んで、おれたちに対する被害妄想でノイローゼになって、そしてあれこれ暴れては挫折し暴れては失敗し、そして東京というか現代文明の病弊のなかで傷ついた純粹な魂の孤独なうめき声」を上げ、「なんらかの大きいなる弱みとか欠点とか劣等感」を「頑張つて克服するんじゃないかと逆にならぬかねでオーバーに拡大」するような、「刺激の絶対値さえ大きければなんでもい」といような小説を、彼のエリートとしての矜持が許さないからである。

故にこそ、逆に西尾はその仮初の「傷」という「刺激の絶対値」を無意味なものに変換しようとする。

「甘えるな」

『クビキリサイクル』に端を発する『戯言』シリーズの二作目となる『クビシメロマンチスト 人間失格・零崎人識』では、いーちゃんやポロポロになるまで「傷」つけられた上で犯人（たち）にこう

語る。前述の『ユリイカ』では、多くの論者たちがごぞつて西尾の物語に登場する人物が自己の確認をする訳でもないにも関わらず、寧ろ自ら進んで「傷」ついて行くことに言及している。それは、固有のものとされる「交換不可能」な「トラウマ」が、実はただの仮初めであると暴き、最早「交換可能」なまでに虚仮にし、「傷」を何でも無いものにしてしまうこと、そうした西尾の目論見があるのではないか。

即ち、ここで示されているのは、小林の裏返しとしての非エリートからの倫理的態度なのだ。ここに「純文学」と「ライトノベル」のパラレルな形がある。

3 逃走⇄闘争

そして、この「感受性」と切り離された「知性」について、今度は小林の裏返しとして薫の悩みが存在する。それは前述した由美とのコミュニケーションの失敗、彼女が唐突に「ねえ、エンペドクリスのサンダルの話知ってる？」と訊ねた時に薫が咄嗟に返答を行うシーンに明らかである。

「その、なんだな、エンペドクリスってのは、例のイオニア派のあれだな。」

「イオニア派？」と、とたんに彼女の声が陰しくなった。無理もないけれど。

「うん、ほら、万物は火と風と水と土からできていて、愛と憎しみの力でくっついたり離れたりするって言ったやつだ。火と風と水と土がだよ。」

ぼくはできるだけだけ陽気に言ったのだが、彼女はもう氷のように冷たくなってしまった。もういけない。

「へえ、あなたよく知ってるわね。」

「だって受験生だからね、まあ、八百屋がキャベツ売するような

ものだ。」

「ほんとによく知ってるわ。」

「つまらないことをいっばい、ね。」

「あたしをからかってんの？」

「ちがうよ。しまった、と思ってんだ、分るだろ？」

「そう。」と彼女は素っ気なく言っただけで、それから改めてきめつけるような調子で「じゃ、分ったのね。」と、ゆっくり言ってきた。

これじゃ、ぼくだってちよつと頭にきてしまう。

「なにが？ つまり、サンダルがきちんとそろえて脱いであったんだらう？」

「そうよ、ヴェスヴィオスの火口にね。」

「世界最初の、純粹に形而上的悩みで自殺したんだな。」

ぼくには、彼女が電話の向こうで、スーッと息を呑みこむのが分ったように思えた。やがて彼女は極端に起伏のない声で言った。

「あのね。あたし、こんなこと言いたくないけど、この話ゆーべ聞いて、それからずつと、きょうあなたに会ったら話してあげようと思ってたんだわ。」

「……。」

「でも、いまの気持ちをお伝えすれば、舌かんで死んじやいたいわ。」

このシーンでは、次の二点を指摘することが出来る。

即ち、薫が口を嚙まざるを得なくなるのは、自分が大学という制度の外で「知性」を育もうとしていたにも関わらず、寧ろその大学制度や、或いはPTAの大人のアンケートのような会話が求める如く——即ち、最初から答えが「シミュレート」されているが故に決まり切った——「問題」に対してすぐさま「解答」を返してしまっただけだということ。いつの間にか自分がその制度に取り込まれてしまっていたことが、彼を内側へと閉じ込めているのだ。そして、

同時に薫が怒りを覚えるのは、由美がまるで世間の大人や更には安田講堂で奮戦した反代々木系闘士たちまでもが「受験生諸君にはすまないと思うが」などと云ったように、自分たちを決めつけてしまったからだということだろう。安易な対象として同情を注ぎ込まれることは、彼にとつて許容出来るものではなかったのだ。それは、売り言葉に買い言葉返してしまいう程に。この二つはコインの裏表の存在だと言ってよい。

そして、実は同じような構図が西尾維新の最新作であり、最長巨編でもある『悲鳴伝』(二〇一三)にも見られる。

同作は、地球上の人口の三分の一が絶命するという「大いなる悲鳴」から偶然にも生き残った中学生・空々空を主人公とする物語である。彼は「大いなる悲鳴」から半年後、飢血木診療所に精神鑑定を受けに行ったことで明らかになる「感情がない」という才能を「地球撲滅軍」を名乗る組織に買われ、彼らに家族や友人を皆殺しにされ、その上で仲間になるように誘われる。彼ら曰く、現在の人間は地球からの攻撃を受けており、普段は全く人間と区別が付かず(「哲学的怪人」とさえ称されている)、しかし一般人がその本性を目にするとその余りの美しさに失明してしまう「地球陣」という敵を殺せるのは、空だけなのだと言ふ。そして、空は自分の家族を殺した少女・劍藤大介たちとの奇妙な共同生活を送りながら、英雄「グロテスク」として活躍しなければならなくなる。しかし、様々な事件を経て次第に空と劍藤が近付いて行くことに、空の幼馴染でありながら実は裏で「地球撲滅軍」に所属していた為に虐殺を逃れた少女・花屋瀨が嫉妬し、遂には目的を劍藤が達成するには「地球陣」と一緒に一般人も殺さねばならない状況に陥った際に空が彼女を気遣い、そこにいるのが全て「地球陣」だと嘘を吐いた——真実を語れなかった——ことで劍藤の抹殺指令を出してしまう(実は、ここで同時に空は地球から次の「大いなる悲鳴」が近付いていることも知らされており、沈黙は二重に行われている)。そして、空は劍藤に二人で「地球撲滅軍」から逃げ出すことを決意させるのだが、結局は花屋

に追い付かれ、劍藤は彼女に致命傷を負わされる。そして、先の地球の秘密と、友情を逆手に取ることで何とか花屋に勝利した空はラスト、劍藤が息を引き取る直前に「声にならない空間」(これに関しては、拙ブログでアニメ『氷菓』を論じた際にも僅かにはあるが触れたのだが、ここでそれについて考察するのは止めておこう)で、彼女と奇跡的な会話(それは、あり得たかもしれない)を交わし、ずっと言えなかったある言葉を彼女に伝えることに成功する——これが、『悲鳴伝』のあらすじである。

空は物語冒頭で周囲の人間が「大いなる悲鳴」を忘れて行くことに違和感を覚え、そして精神科医の飢血木鰻の元を訪れる。そして、そこで下される診断は以下のようなものだ。

「他ならぬきみ自身が、きつと誰よりも『大いなる悲鳴』について、なんとも思っていないんだ——どれほど言葉を尽くそうとも、それ以前の問題なんだ。人口が三分の一削られたことについて、きみはまったくなんとも感じていない。生き残ったことへの喜びも死んでしまった者たちへの悼みも、きみの中には何もない。そしてそのことについて、きみは強い罪悪感を覚えてる。自分の感覚が、感覚のなさが、現代社会では倫理的に許されないものであることを、きみはわかっている」

「……」

「だからきみは苦しんでいる——理論上悲しむべきなのに、事實上悲しめない自分に、苦しんでいる。社会的道徳と自分の感覚との真つ向からの食い違いに、対立に、思い悩んで来た。なのに、その先輩は、そして世間は、今頃になって苦しみもせず、そんな悩みを抱くこともなく、実に健全に、ありのまま『大いなる悲鳴』を受け入れてしまった——きみはそれが嫌なんだよ。きみが今心の中で抱いている気持ちをつた一言で説明するならば、『なんで自分だけが、こんな理不尽に悩まなければならぬのだ』ということなんだ」

ここで空は、自身の空虚という「傷」を「シミュレート」され、押し付けられている。そして、それを引き受け、「シミュレート」された通りに振舞ってしまったことで、空は本当の自分の言葉を剣藤へ伝えることが出来なくなってしまうのである。

即ち、ここでも薫のパラレルとして、ある種の「失語」(そうした要素は、例えば既に名前を上げた村上春樹や、或いは西尾と共に名前が挙がることも多い舞城王太郎や佐藤友哉にも見られる)が空に生じていると言えるだろう。それを脱するには、あたかも小林が拒否反応を示した露悪的な態度を暗示するような「グロテスク」という「交換不可能」な「ヒーロー」という立場から逃走する必要があったのである。

そして、その時こそ、薫が云うように最も困難な、「大きなやさしさみたいなもの」、そしてそのやさしさを支える限りない強さみたいなもの」が必要とされるのだ。安易な位置に落着せず、「スレスレ」を逃走し続けること。それは、所謂、世間一般で考えられるような「逃避」ではない。そうではなく、より良い理想の為に、ある種のイデオロギーに陥ることなく、追求し続けること。それが薫の云う「やさしさ」と「強さ」を求める真の闘争なのである。

4 ↓可視化↑

そして、この庄司の「逃走／闘争」を通じて、西尾の言葉遊びに言及することで、本稿を締め括って行こうと思う。

既に述べて来たように、本とは「平面」上に書き出される文字の集合体であるにも関わらず、極めて「立体的」な構造物であり、そこで描かれている「被造物」もまた同様である。それを与えているのは、現前している「キャラクター層」ではなく、寧ろそれらを繋ぎ止める役割を担う「深層」であった。これは前者が「イメージ」、後者が「シンボル」(或いは、モーリス・メルローポントイ的に言えば「見えるもの」と「見えないもの」)に相当する。この意味におい

て、「自然主義的リアリズム」と「まんが・アニメ的リアリズム」に大きな差異は実はないと言える。「自然主義的リアリズム」において「深層」を担うのは「作家(＝一人称)」であり、「まんが・アニメ的リアリズム」においてのそれは「キャラ(＝三人称)」が担うという、人称の違いがあるだけからだ。

では、「ゲーム的リアリズム」はどうか。東は『サイバースペースはなぜそう呼ばれるか』で、「PC画面」を「イメージ」と「シンボル」が共に並行して「スクリーン」上に展開される図式として整理している。つまり、その「スクリーン」とは最早、「映画」のような「遮蔽幕」ではなく、全てが「可視化」される「膜」のようなものだ、と云うのだ。そして、この「インターフェイス」(東の術語では「インターフェイス」)の構造にこそ「ゲーム的リアリズム」の核心がある。

即ち、東が関心を寄せる哲学者のジャック・デリダは、ヨーロッパにおける文字の物質性(＝「イメージ」)の抹消を批判し、「文字が絵として受容されうる可能性一般」を「エクリチュール」と呼んだ。例えば、デリダは『根源の彼方に(上)』でアステカのある特殊な表記法を取り上げている。それは「固有名を複数の音節に分解し、各音節に対応する言葉の絵を組み合わせ表記する技法」である。

それはまさに福田「章二」が「しょうじ」から「庄司」黨となつたような、そしてあたかも西尾が常に行う言葉遊びのような手法だと言えるだろう。彼らはある言葉を常に「文字」と「音」に二重化することで、両者を共に可視化しているのだ。こうした「エクリチュール」の集積として「スクリーン」を捉えるような、所謂、前述の「ゲーム的リアリズム」作品では、「イメージ」と「シンボル」は峻別することが出来ない。それは、どちらも「可視化」されているが故に、片方のみを「決断主義」(宇野常寛『ゼロ年代の想像力』)的に選び取ることは出来ないからだ。そこで見えている物語の「キャラ」たちはたった一回きりの生を送ることは出来なくなっている以上、僕たちは「文字」と「音」という「クオリア」同士の板挟み、

「アポリア」(ジャック・デリダ)へと陥ってしまふ。

では、具体的に庄司と西尾の作品を通してこれを考えて行こう。まず『赤頭巾ちゃん気をつけて』において、文章中には○が多用され、語りが「二重化」されている。つまり、ここで志向されているのも、「イメージ」と「シンボル」の「庄司薫」を共に「可視化」することなのである。同様に、西尾維新の作品においても、語り部たる主人公の独白からこうした「二重化」を見出すことが出来る。それは、さながら「見えない」筈だった「シンボル」キャラクターを画面内に「スタンド」としてメタフィクショナルの再導入をした『ジョジョの奇妙な冒険』のように。

こうした「キャラ」は異なるコンテクストに跨って存在をすることが出来るが故に、庄司薫の『薫くん』シリーズ、そして西尾維新の『戯言』シリーズは「一回限りの生」を送らない反復構造を持つことになり、それを僕たちは「ゲーム的」だと指摘することが可能に違いない。

しかし、ここまでは、やはり既に述べて来た「アポリア」に陥る前提でしかない。ここから重要なのは、この異なる「二重性」へと分岐するそれぞれの「クオリア」を同時に捉える「主体」とは如何なるものか、ということである。

そして、ここに「自然主義的リアリズム」から「まんが・アニメ的リアリズム」への移行が人称の問題であったことの延長がある。即ち、ここで創出されようとしているのは更にその先の、『純粹小説論』で批評家の横光利一が述べ、同じく批評家の外山滋比古が自著の表題に選び、そして近年では例えば小説家の沖方丁らが希求する「第四人称」に他ならないからだ。それは具体的に言えば、あたかもストーリーが分岐するゲームの複数あるシナリオやエンディングを僕たちが俯瞰出来るような、「アウトサイダー」としての視点である。では、それを如何にして小説で実践し得るのか。

それが最も明らかなのが、西尾の小説『少女不十分』だ。同作は、「不自由帳」と呼ばれる異常な教育によつて歪んでしまった少女・

Uに、主人公であるデビュー前の西尾維新がその本性を知ってしまったが故に監禁されながらも物語のラストで——まるで、薫があの少女にしてあげたのと同じように——語り部になることで物語の幕が閉じられるという小説である。その中で、最も重要だと思われるのは以下の文章だ。

そして僕は『お話』を始める。ソファで夢うつつのUに、囁くように、緊張で上擦っていた僕の声も、いつしかニュートラルなものになっていた。意識するまでもなく、それはきつと語るのが、僕の言葉ではない『お話』だったからだろう。僕という個人は消失し、僕はただの語り部になる。

(中略)

それはたとえば、言葉だけを頼りにかろうじて生きている少年と世界を支配する青い髪の人少女の物語である。またたとえば、妹を病的に溺愛する兄と物事の曖昧をどうしても許せない女子高生の物語である。知恵と勇気だけで地球を救おうとする小学生と成長と成熟を夢見る魔法少女の物語である。家族愛を重んじる殺人鬼と人殺しの魅力に惹きつけられるニット帽の物語である。死にかけの化物を助けてしまった偽善者と彼を愛してしまった吸血鬼の物語である。映画館に行くことを嫌う男と彼の十七番目の妹の物語である。隔絶された島で育てられた感情のない大男と恨みや怒りでその身を焼かれた感情まみれの小娘の物語である。挫折を知った格闘家と挫折を無視する格闘家の物語である。意に反して売ってしまった流行作家と求職中の姪っ子の物語である。奇妙に偏向した本読みと、本屋に住む変わり者の物語である。何をしても失敗ばかりの請負人とそんな彼女に好んで振り回される刑事の物語である。意志だけになつて生き続けるくのいちと彼女に見守られる頭領の物語である。とりとめもなく、ほとんど共通点もないそれらの物語だったが、でも、根底に漂うテーマはひとつだった。

道を外れた奴らでも、間違ってしまった、社会から脱落してしまつた奴らでも、ちゃんと、いや、ちゃんとではないかもしれないけれど、そこそこ楽しく、面白おかしく生きていくことができる。

それが、物語に込められたメッセージだった。

ここで述べられている物語たちは、恐らく西尾をよく知る者ならば、すぐにでも一つ一つの作品名を名指しすることが出来るに違いない。そう、実はここで挙げられているのは全て、実際に西尾がこれまでに一貫して書き続けて来た小説なのである。そして、最も重要なのは、これらが全て、この西維維新とUから生まれた分岐なのだ、という構造である。ここでは語り部(Ⅱ一人称)が物語(Ⅱ二人称)をUという聴き手(Ⅱ三人称)に送る様を讀者(Ⅱ第四人称)が読むことで、異なる分岐を、同時に目にする事が出来ている。そして、その中で僕たちは一回毎の物語に「選択」の経験をする事になるのだ。そして、それは全ての「分岐」可能性」に対して、開かれている。このように、「交換不可能」な「キャラクター層」に対して「交換可能」な「キャラ層」を与えるという事は、例えば「キャラの自律化」や、或いは批評家の村上裕一の語彙で云えば「ゴースト」或いは「水子」と呼ばれるものへの倫理的態度だと言っても過言ではない。

しかし、ここにも実は一つの問題が発生する。そこで、次のweb記事を参考してみよう。

<http://cgworld.jp/feature/review/pencil+3-vol4.html>

これは3DCGツールの、中でも特に「パース変形モディファイヤ」に関する記事である。そこで注目したいのが、以下の部分だ。

パース変形をかけた後の作業画面。左上の画面が図①のレンダリング画面だ。ここで注目してほしいのが、左下の画面。前の図の画面と比べ、キャラの後髪が異様に大きく変形してい

る。つまりパース変形モディファイヤというのは、あくまでもカメラから見たときの印象をどう見せたいかに重きを置いているアニメCGにはもってこいのツールである。見回した時にどんな無茶な変形をしていても、カメラ越しの面さえ成立していれば問題ないのだ。

ここで語られているのは、純粋にCG技術に関する具体的な問題だが、しかし同時にそれは僕たちの人間に対する認識方法を照らし出してさえいる。つまり、ここで人物像はカメラによって切り取られる(Ⅱ「キャラクター層」として表現される)度に、同時進行的に実像(Ⅱ「キャラ層」もその形を変えている。僕たちは決して、それそのものを完全に「所有」することは叶わないのだ。「キャラ」は僕たちが「所有」しようとするほど、すり抜けて行こうとしてしまう。例えば、僕たちは「いーちゃん」の本名を知ることが出来ないように。

つまり、ここで一つの疑問が立ち上がる。僕たちは現実で、こうした「クオリア」に陥った際、「文字」を目で見てもなく「音」を耳で聴くでもないとするれば、どのようにして捉えて行けば良いのだろうか。或いは、より具体的に例えるならば、昨日の僕と今日の僕、そして明日の僕が——細胞など、物理レベルで考えても——全く違う者であるように人は絶えずその実像が——あのCGのように——変わり行くならば、ではたった一人に対して述べる「愛」とは、最早、不可能なものなのだろうかということだ。しかし、決してそれは不可能なことなどではない。

そこで一旦、そもそも「ゲーム」とは何か、という定義へと立ち戻りたい。そこにこそ、僕たちがもう一度、先に進む為のヒントがあるからだ。では、果たして何を参照するべきか。本稿では、ライター・さやわか『僕たちのゲーム史』を挙げたい。ここで、その極めて重要な冒頭部を引用してみよう。

ゲームの歴史を語りながら僕が説明しようとしている、ゲームの「変わらない部分」と「変化する部分」とは、次のようなものです。僕は以下の2つの点に注目しながら、ゲームの歴史を整理して語っていきます。

- 変わらない部分……ボタンを押すと反応すること
- 変化する部分……物語をどのように扱うか

ここで重要なのは、ボタンを押す「手」に重点が置かれていることだと言えるだろう。或いは、作家の元長柁木はノベルゲームにおいて時間を進めるクリックと、それによって起こる表情の差分を、その他ジャンルのゲームにおけるアクション性と結び付けて語っている。即ち、これを小説に置き換えれば、頁を捲るその指⇨「手」にこそ、たった一回きりの「選択」が行われているということである。何故ならば、人が本を読む「時間」とは、一般に考えられるそれとは異なる、それぞれバラバラなものなのだから。ここに「時間芸術」としての小説の形がある。僕は、この「手」にこそ、極めて重要な価値を置いて行きたい。

些か長い議論を経たが、ようやく本稿を纏めて行こう。

「ゲーム的リアリズム」によって要請される「キャラ」の可視化は必ず異なるコンテクストを僕たちに突き付け、悩ますことになる。しかし、そのような対象に対して「目」で見て「恋」をしたり、「耳」に「愛」を囁いたりするだけでなく、「恋」と「愛」を双方向性のあるものとして捉え、寧ろその都度、相手の「手」を取り直すことが僕たちには出来るのではないか。例えば、今日の君が昨日「愛」した君でなくとも、だからこそ僕は今日の君に「恋」を出来るし、そして、明日には「恋」した君を「愛」することも出来る筈だ。

ここに、「恋」と「愛」を双方向性のある「恋愛」という熟語として捉える、一つの関係性の形の見出すことは出来ないだろうか。例えば、互いに完全な一回きりの理解をしながら合点が無いにせよ――。

最後に。

ある一文を引用して本稿を締め括りたいと思う。僕は、本屋でこれを見た瞬間に突然、「これだ」と思った。

少年よ、逃げろ。

——西尾維新『悲鳴伝』帯より