

終わりに

最後に、僕という一人称を交えて、私信めいたま
とめを書きたい。

本書の元となった原稿ではじめに打ち出していた
のは「物語の自給自足」という発想だった。それは
今なお揺らいでいない。人が生きるということは、
通俗的にも倫理的にも、物語を編むことだと僕が信
じているからだ。だが、物語を編むとはそもそもど
ういうことだったか。

それは、見えないものを現実化させようとする営
みだ。これは普遍的なことだと思う。例えば、小説
家は他の人には見えないオルタナティブな現実の記
述者である。音楽家や建築家も同じだろう。ノンフ
イクションライターやジャーナリストは見えるもの
を素材にしているが、それらは放っておいたら見え

なくなってしまうものだ。美術家は単に視覚的であ
るのではなく、作家の意志と感性という見えないも
のを現実の下ろそうとしているはずだ。職業的でな
くともよい。例えば人間には隣にいる誰かの心を見
ることはできない。だが、程度の差はあれ日々その
空白を埋めようとしながら生活しているはずだ。仕
事の同僚や、近所の隣人、家族、恋人、あるいはす
でに死んでしまった人たち。また、いま生きている
僕たちにとって、これから到来するはずの未来はや
はり視覚的に見えるものではない。だからこそ見え
ないものに怯えるし、あるいはそれに賭けようとも
する。僕たちの現在は見えないものに取り囲まれて
いる。

物語は、この見えない世界をそれでも人間的に生
きるために必要な支えだと思う。それは、社会的に
生きるための経験を組織するものであり、倫理的に
生きるための規範を形成するものであり、連帯して
生きるための蝶番となるものだから。

本書が繰り返して述べてきたのは、旧来の物語が失効したという見立てである。しかし、それは物語なしで人間が生きていけるということを何ら意味しない。物語がなくなったら、別な物語を用意するしかない。しかしそれができなくなったとき、人間の生は極めてやせ細ったものになってしまう。生きていく感覚がないままただ生きているという状態になる。通俗的な言い方をすれば、確かに現代は物質的には裕福だが、物語的には不幸な条件下に置かれてしまったのかもしれない。過去に生きた人たちもまた、その時代その時代の問題に直面していたのだろうが、それは恐らく僕たちとは異なった種類の出来事だった。僕たちが経験しているような物語の真空状態と、きつと彼らは無縁だった。

人間は水子の生を生きている。これは本書の基本認識である。理由なく生み出され、不自然な世界で不遇な扱いを受けている。彼でもなく、彼女でもなく、どうして「私」なのか。なぜあの時あの場所だったのか。なぜそこまで人は死を選ぶのだろうか。僕は専門家ではないから、その細密な状況を知っているわけではない。世間では不況や労働条件の悪化、家族関係の崩壊やうつ病の蔓延といった様々なそれらしい情報が飛び交っている。そのどれもが原因の一端となっていることだろう。死にたくないのに死ぬしかなかった人もいれば、死にたくて死んだ人もいるのかもしれない。ここにこうしている僕たちは誰も死んでいないのだから、死者の言葉を勝手に代弁することは許されない。

ただ、悲しいとは思うのだ。彼や彼女を悩ますその問題は、もしかしたら小さな問題だったかもしれない。巨大な問題だったとしても、人を頼れば解決できたかもしれない。それに、そんな問題とは無関係に生きていけたかもしれない。その人が納得する別な物語、希望さえあれば。

ったのではなく「いま」「ここ」なのか。哲学者や神学者が長い歴史をかけて問うてきた「人はどこから来てどこへ行くのか」という問題は、形を変えて、ことによってはより深刻な形でここに現れてきているのかもしれない。その一つの事例が自殺である。

日本の自殺率は先進国の中では異例なほど高いと言われている。警察庁の発表によると、二〇一〇年の自殺者数は三万六千九百人だった。日本の自殺者数はもうしばらくの間三万人以上を記録し続けている。四十代から六十代で平均五千人ほど亡くなっているが、働き盛りの三十代で四千五百九十六人、未来を担うはずの二十代ですら三千二百四十人が死んでいる。このような分布も、ほとんど毎年変わっていない。

毎年三万人死んでいるということは、四年で十二万人が死んだ計算だ。これは日本人口の約千分の一である。年を重ねればさらに増えていくわけで、家族とは言わぬまでも、友人や隣人に犠牲者が出たと

今を生きている僕たちは、決して死者ではない。けれど、そんな悲しい死者たちがひしめいている社会に生きている。もちろん、自殺者だけが問題ではない。病気や事故、そして災害で、こうしている間にも多くの人々が傷つき亡くなっている。多くの人々が、自分の無力さに打ちひしがれている。救えなかったという後悔に苛まれている。

だが、他人を救えないのは、ある意味では当たり前前のことだ。一人の力はそこまで大きくないし、前提は、人が自分で生きていくことそのものがつらくなっている、ということにあった。だとすれば、余計に誰かを助ける余裕なんてあるはずない。むしろ、誰しもが誰かに助けて欲しがっているのだとも思う。

人生は取り返しがつかない。一度始まってしまった生は、そこから終焉に向けて走り続けるしかない。そう考えれば、なるほど僕たちに許された抵抗は途中でのドロップアウトしかないようにも思われる。

だがそれこそが異なのだ。なぜなら、多くの場合それは、世界の絶望を増加させてしまう。自死は、どれほど配慮して自分だけの問題にしようとしても、結局は間接的な心中のようなものだ。否応なく周りを巻き込んでしまう。にもかかわらず、水子化した生において、死との境界はあまりにも曖昧になってしまっている。

例えば、明治維新以前の日本にとって死は身近な現象だった。頻発する戦や破落戸たちによる暴力行為、火事や飢饉や風土病、武士による斬り捨て御免やその逆の切腹。それに比べれば現代日本はあまりにも死に難くなった時代である。なのに、現代人は簡単に死を選べるようになってしまった。世を憐んで死ぬにしても、その「憐み」の意味は大きく異なっている。しかも、それをあたかも後押しするような言説すら存在する。資本主義や政治へのルサンチマン的抵抗が片翼だとすれば、もう片方はスピリチュアリズムだろう。

管見では、そこにあるのは以下のような思想だ。普遍的な価値は無くなり、万人にとつての幸福を打ち出すことはできなくなった。だが、とりあえずお金があれば最低限の状態ではなくなる。だから稼ぐために頑張ろう。稼ぐためにはスキルが必要だ。中でもトレンドは英語と金融とIT。だからとりあえずこれに投資しよう。そうすればお金も稼げるし、スキルがついて自信にもなり、さらに人からの信頼も得られて、充実した人生になる。…：確かに悪くない。だから、それができる人はそれをすべし。僕が思うのは、英語もできないしマネーにも詳しくないしパソコンでクリエイティブになれるわけでもない人の人生は終わっているのか、ということだ。もちろんそんなことはない。他に無限の選択肢がある。ビジネス書に書かれていることは、当然とは言え、それがどんなに積極的に見えても、基本的には資本主義社会におけるリスクヘッジの選択肢ばかりだ。だから、どうしても自分で積極的に選んでいる

二〇〇六年十二月、ある中学二年生の男子が飛び降り自殺をして世間を驚かせた。なぜならそれはボジティブな自殺だったからだ。彼の残した遺書によれば、そこには、生まれ変わってもつとできる人間になって、家族のもとに帰ってくるという趣旨のことが書かれていたという。この事件は当時流行していたスピリチュアル・ブームとの関連において様々に論評された。もちろん、彼の望みは果たされなかった。生まれ変わるところか、少なくともこの現実においては、二度と彼は家族と再会できなかった。

どんなにそれが理不尽でも、人間は「この現実」を手放すことができない。というより「この現実」を手放した瞬間に、僕たちは僕たちでなくなってしまう。だから、この腐りきった世界をそれでも愛し、楽しく生きるしかない。必要なのは、その肯定の契機だ。

それは、必ずしも巷の自己啓発書ブームが牽引するような流れを「よい生」と考えることではない。

感じがしない。それが本当に正しいならとつくの昔に選んではいたはずだ。そんな感じで思考が空転し、最後にそっと「リア充乙」と呟いて立ち読みしていた本を置く。結局またここで格差が生まれるのだ。そして、運悪く負けが込んだ人たちが死んでいく。さっきの少年は、死ぬことがやり直しの契機だと思っていた。しかし違う。死なないことこそが本当のやり直しの契機だ。死はリセットではなく全ての終焉しか意味しない。生きている限り逆転のチャンスがある。まあ、これはよく言われることだ。もちろんそうだが、仮にそのような境遇の人がこの言葉を聞いても、そこまで揺り動かされないかもしれない。その言い方自体が持てるものの語りのように聞こえるからだ。こつちのつらさも知らないで、何を偉そうに、と。

そうなのだ。そのつらさはもちろん見えない。でも同時に、その人も同じように多くのことが見えない。見えないものを賭け金にしてチキンレース

をしてしまうと、すれ違いの破滅しなくなってしまう。もちろん、そのつらさを共有しようとすることは大切だ。けれど、僕たちはあらゆる人の痛みを共有することはできない。どうすればいいのだろう。

*

参考になると思ったのは、『賭博黙示録カイジ』第八十七話「希望」である。そう、この話のサブタイトルは希望だ。

知っている人も多いと思うが、内容を説明する。高利貸によって膨大な借金を背負った大勢の人たちが、一発逆転を狙って帝愛グループの主催するギャンブル大会に挑む。そこでは救われるものもいればさらなる奈落に落ちるものもいた。ゲームを勝ち進んだものたちは、狂気の「鉄骨渡り」に挑んだ。これは、超高層ビルの間にかけてられた鉄骨を転ばずに渡り切るゲームだ。だが、強風が吹き荒れ、しかも

鉄骨は手で触れると強力な電流が流れる仕組みになっている。こうして、十何人がこれに参加したが、カイジと佐原以外の全員が転落死した。

鉄骨上は徹底的な孤独であり、互いに助けあうことは許されない。そんなとき、カイジは唐突にこの鉄骨渡りに人生の縮図を見いだす。人生もまた、死へと向かう一本の鉄骨渡りであり、世界とはそもそもこのような、手助けできない五十七億人の孤独な旅だったのだと。だが、世界とは本当に孤独だけなのか。そこに希望は一切無いのか。カイジは気づく。そうだ、通信ができる――。

通信は基本的に一方通行だ／「…」理解は望めない／「…」そんなことを望んだらそれこそ泥沼／打てば打つほど焦燥は深まり孤独は拗れる／そうじゃない……／そうじゃなく打とう……！／「…」あるから……！／確かに伝わる／……！／「…」あるから……！／温度……存在……！／

生きてる者の息遣い……／その……儂い点滅は伝わる……！

オレは……佐原を救えない……／佐原もオレを救えない……／絶望的に離れ離れだ……！／なのに……／なんだ……？ この温もりは……！／「…」佐原が……／佐原がただ……そこに在るだけで……／救われる……！／「…」希望は……夢は……人間とは別の何か……／他のところにあるような気がしてたけど……そうじゃない……！／人間が……人間がつまり……／希望そのものだったんだ……！／がんばれっ……！／オレがここに在る……！／オレがここに……／ここに在るぞっ……！／同じ苦しみ……／同じ道程を行く者が……／ここに……！／ここに在るっ……！

本編では取り上げられなかったが、十年以上前に初めてこの話を読んでから、ずっと強く印象に残っ

ていた。この描写は、あまりにも正しく世界の真実を暴き出している。しかもただ暴き出しただけでなく、それを前提に希望について語っている。

生きていくということ。そこに在るということ。それがどれほどの希望なのか。失った後に人はいつもそれに気づく。代わり映えない日常が大切だった、という意味ではない。どれだけ落ちたとしても、自分が誰かの希望である可能性が世界には存在しているのだ。確かにそれは見えないものだ。これから先の未来に自分が一発逆転できるかどうかが見えないのと同じくらいには見えない。でも、絶望に落ちている人は、そもそもその見えない可能性があることそのものを見ないでいるのではないだろうか。

大きな物語の崩壊。本書でも使い尽くした感のある言葉だが、これがまさにその類の「見えなさ」を象徴している。人間と人間の関係は切断され、共通前提がなくなってしまう。だが、この『カイジ』のような「希望」を描いた話を読んでいると、

確かに希望を感じてくる。

一つは作家性の問題だ。本書でも描いた作家性のビジョンは両義的である。ゴーストの存在は一般人の創作性をエンパワーしてくれる。しかし、そのとき作家の作家性、即ち作家の神秘性は消滅してしまう。いわば人々は神秘性を取引材料に創作者たりうるようになる。従って、その条件そのものに批評的距離が取れる人々のみが作家として成立するようになる。このような見立てが、断言こそしていないものの、本書には通底していた。

だが、条件を問うとはどういうことか。本書ではゴーストの異邦人性⇨水子性を中心に、フィクションの特殊な環境下でキャラクターがどう振る舞うかに着目した作品ばかりを取り上げた。それがキャラクターの生という条件について語っているように思われたからだ。つまりそれは、キャラクターにとつて生とは何かということについて語っている。

このとき『カイジ』が素晴らしいのは、本編の主

だった作品とは異なりSF的道具立てを持っていないにもかかわらず、人間社会に起こりうる悲惨な展開に関する可能性を追求する形でキャラクターを追い込むことによって、キャラクターに生への渴望を宿らせていることだ。絶望を描くことでそこに逆説的な希望を見いだすことに成功している。だが重要なのは、そのような技法的なことばかりではなく、これだけ凄惨な物語を書いているながら、それでもまさにこれほど考え抜かれた形で作家が、世界とは何か、希望とは何か、という問いを打ち出しているということにある。純文学的であろうとサブカルチャー的であろうと美学的であろうと、あらゆる表現はいまやここに至るしかない。極端に言えば、これを問うという意志があるものこそがポストモダンにおける作家たりうるのである。

もう一つはキャラクターの問題だ。なぜ僕たちはフィクションの中の人物の去就に一喜一憂したりするのか。それは、そのような感情移入こそがコミュニケーションの関係の寓話となることが重要なのだ。こういう作品を見た場合、多くの人はあくまでも作中の問題と考え、自分自身がその射程に入っていることには無自覚である。

これは想像力の問題だ。物語が見えないものを現実化させる営みであるとすれば、それを支える、見えないものを捉える力こそが想像力である。そして、ここにおいて見えないものとは、まさに自分に語りかけてくる声である。それは誰の声だろうか。何も聞こえてなど来ない。いったい誰が自分に語りかけているというのだ。ましてや、まさかキャラクターが語りかけてきているなど、ありえるはずがないではないか……。

確かにカイジは、佐原について希望を語っている。確かに、同じ苦しみを共有しているということ为前提にしている。だが、不思議と、文字だけに語り出された最後の語りを読むとき、まるで自分に語りかけられているような気がしてこないだろうか。がん

ニケーションの初歩だからだ。その意味で、隣にいる誰かも、紙の中の誰かも本質的に変わらない。従って、本書で何度も繰り返し述べたような見立て、今や虚構の登場人物であるところの存在は自立してキャラクター化し、多くの消費者の興味と愛情を集めていることは、我々があるタイプのコミュニケーションの想像力を育んできていることを意味する。キャラクターを大事にできないのであれば現実的他者を大事にできるわけもないのだ。なぜなら、今や現実的他者はキャラクターよりも遠いところにいる。

この見立ては第一部Appendix1『イヴの時間』で語っている。例えばその第一話。人間とアンドロイドの区別がつかない場所で、「分かたてあげたいの」と語るおしゃべりなアキコがいる。実は彼女こそがアンドロイドで、慮おもてはかられているのが人間であるという逆転したパズルの見立てそれ自体には、恐らく多くの視聴者が早々に気づいたことだろう。だが重要なのはそこではない。その見立てが人間とキャラ

ばれ、と、フィクションの中からカイジがこちらに語りかけてきているような気がしないだろうか。「オレがここに在る」……と。このタイプの彼岸に臨場感を感じられないのに、死を選択すれば人生をリセットできると考えることはやはり近視眼であるとか言い方がない。僕たちは生きながらにして様々な彼岸に取り囲まれている。

カイジが見た夜景、「天空を行く五十七億の孤独」は、しかし決して想像的な映像ではない。なぜなら、インターネットが可能にした風景がまさにそのような映像だからだ。例えば、分かりやすい比較的具体的な思考実験として、Twitterを取り上げるのがいい。自分が一人をフォローし、その結果自分が一人にフォローされている状況を考えてみよう。残念ながらTwitterは、自分が本当の有名人でない限りは、たとえ何千人にフォローされていようと、単に繋がっているだけに過ぎない。また、当たり前だが、一人と懇意にしている人間がいるわけでもない。従

ある。

もちろん、そのように見えないものは全てがよいものではない。むしろ、見えないものとは隠匿されているもの、不吉なもの、悪意的なものであることが多いだろう。それらに直面することはとてもつらいことである。だが、世界はそれだけではないのだ、ということに気づければ、そこに希望が生まれるのだ。多くの場合、絶望とは希望の灯火が微弱なことを意味するのではなく、完全な闇に覆われている状態である。

*

フィクションの中でループが一種の主題となったことは一つの兆候に思われる。それは、フィクションの中に人間を見いだす探究だからだ。人間を書くとはどういうことなのか。この方針の作品たちが持つ公式ははっきりしている。それは、シミュレーシ

って、そこに表示されているタイムラインは、徹底的に自分と無関係なものとして現れる。ただ一つ、「いま」を共有しているということ以外は。

他方、彼または彼女の書き込みは、一人のフォローに見られているかもしれないという状態にある。一般的にインターネットでブログなどをやる場合、それは「見られているかもしれない」かもしれないという状態である。しかしTwitterではそのロジカルタイプが一つ小さくなっている。Twitterでは「見られている」と想定することが自然だろう。しかしその自然なはずの想定も、一万人や二万人はおろか千や二千のレベルで既に麻痺状態となる。なぜなら、それほど多くの視線に晒されるという経験そのものは決して自明ではないからだ。インターネットは確かにそれを「自然」化している。しかし自明ではないから、いつまで経っても「炎上」騒ぎは尽きないのだ。人は、驚くほど自分が知らない人から見られているかもしれないということに無自覚で

ョンに対していかなる立場を取るか、ということだ。ノベルゲームのようなメディアにそれが分かりやすく現れていたことは既に述べた。それを本編と異なりいささか拡張的に言えば、異なる時間性を持つ世界といかに付き合うかという問題だと言えるだろう。例えば、キャラクターが死なない存在であるという見立てには基本的に抵抗してきた本書だが、しかし、それがもし、キャラクターが、極端に引き延ばされた、あるいは極端に凝縮された時間を生きているのだという見立てだとすれば領くことができる。ゲーム的リアリズムという概念は、キャラクターをプレイヤーの立場におくことで、キャラクターによるプレイヤーの批評を可能にするものである。僕たちはゲームの中に僕たちを発見する。僕たちはゲームの中に異なる時間性の対立を発見する。しかしそれはゲームという素材を利用することで考えやすくなっているだけで、恐らくはゲームに特別な現象ではない。

例えば、ちょうどこの原稿を書いている頃、アニメ『魔法少女まどか☆マギカ』が終わりを迎えた。本編で触れることはできなかったが、この作品は示唆的である。なぜなら、この作品はループ系ノベルゲームの批評として登場しているからだ。それは脚本の虚淵玄うらぶちけんが持つ美少女ゲーム的なキャラアを考えば十分文脈を持ったものである。僕が見たその文脈とは、まさに、異なる時間性を持った存在がいかにしてコミュニケーションするか、というゲーム的リアリズムの論点であり、プレイヤーの介入によって問題を解決するゲームに対して、こちらはそれを一歩踏み出しているように思われる。そこには、これがゲームではなくアニメだという事情が絡んでいる。

内容は、突如世界に現れた「魔女」を撃退する「魔法少女」について描いた物語、と思いきや、実際には、インキュベーターという存在による、エネルギー回収事業がその真実だった。彼らは、魔法少女を

生み出すことによって、彼女たちの「希望と絶望の相転移」を誘発させ、その際に生じる膨大なエネルギーを回収するのが目的だった。もちろんここには交換関係があるため、エネルギーの対価として膨大な呪いが生じる。その結果、魔法少女は魔女になり世界に災厄を齎す。

この点で本作はメタ魔法少女ものである。ここでは、魔法少女が成立するとはどういうことなのか問われている。そのせいか、表題には「まどか☆マギカ」とあるのに、肝腎かんじんのヒロインであるまどかは最終回まで魔法少女にならなかった。最後にまどかが魔法少女になることを選んだのは完全に再帰的な選択の結果である。

この再帰的選択はいかにしてなされるのか。この事情は込み入っている。そして、その込み入り方がこの作品の価値を決定づけている。

第一の混雑は、主人公とは誰かという問題である。普通は、鹿目まどかだと思う。ところが、回を追っ

ていくほどに明らかになるのは、この物語の主人公が**曉美ほむら**だということだ。というのも、彼女は実は時間を操作する魔法少女なのだ。つまりループの主体である。彼女は無数の繰り返しに果てにアニメで描かれるこの時間軸に戻ってきている。その経験ゆえに彼女は魔法少女の真実を知っており、ゆえに彼女はまどかを救おうとする。考えてみれば、この作品がメタ魔法少女ものになっているのは完全にほむらの所産である。彼女が邪魔をするからまどかは最後に至るまで魔法少女にならなかったのだし、彼女が知っているからこそこれは能天気な魔法少女物語にならなかった。

その事情が描かれるのが第十話だ。ここでは、ほむらの最初の生から数えて、幾度ものループが圧縮して描かれる。興味深いのはその最初の、ほむらが魔法少女になる前の物語だ。そこではすでにまどかは魔法少女になっており、比較的立派な主体としてほむらを守り戦士として戦っている。これは、アニ

メ本編の弱々しいまどかの印象と異なっている。そして、どうもこの最初の物語では、インキュベーターの真意などは明らかでない。ただ、強力な魔女「ワルブルギスの夜」と対峙し、相打ちになっただけのことだ。それは悲劇的であるが、しかし、単に悲劇的なだけである。ことは、まどかの死を儚んでほむらが魔法少女になってしまったことから始まってしまふ。

ほむらが直面したのは魔法少女のシステムそのものである。本来は、これはループ的な事情とは無関係なのだが、この二つが不可分なものとして描かれていることで、ゲームでないにもかかわらずそれに匹敵する批評的環境を獲得することに本作は成功している。それが可能になっているのはまさにほむらの視点を通して物語が成立しているからだ。この点で、まさに本作の主人公はほむらであると言うことができるだろう。それはOPテーマ「コネクト」の歌詞からも窺うことができる。

だとすれば、システムの的な意味でほむらとまどかの関係はどうなっているのか。実際、まどかは単なるほむらの大切な友達というようなものを超えている。そこでは、ほむらが時間を繰り返せば繰り返すほどまどかに因果が蓄積され、そのことよってまどかが強力な魔法少女＝魔女になるというフィードバックが成立している。これはちょうど、『マブラヴ』の白銀武と鑑純夏の関係と相似している。僕たちはここにゲーム的リアリズムの反転を見出したが、『まどか☆マギカ』はそこにさらなる差異を打ち出している。それは『ひぐらしのなく頃に』と似ているがやはり異なっている。

上記二作品ではループの原因は他律的である。しかし、『まどか☆マギカ』では、ほむらは一応、自分でその運命を選びとっている。そして、他の物語ではループそれ自体が一種の不遇であり供犠であるのに対し、こちらではループすることで自分ではなく大切な人が傷ついていくという構造になっている。

選んだことでループの出口に到達したのである。彼女が、ほむらを直接的に救えないことを受け入れ、間接的にこれ以上苦しめない道を取るために諦めたことで、まどかはほむらを救う決定的な選択を取るに至った。この瞬間に、なるほど、主人公の地位がほむらからまどかに移動している。そしてそれが一つの寓話を形成している。

それは、人がいかにして主人公たるかという寓話だ。確かに、ゲーム的リアリズムの発想は主人公の超越的能力を説明する。しかし、主人公とプレイヤーの関係は、しばしば等置されるものの、本質的には異なっている。メタレベルの病にかかっていることは主人公の条件ではない。むしろ、そのようなメタレベルの病に対する想像力こそがここでは強調されている。自分が物語を繰り返したわけではないまどかが、物語の負債を清算する決定的な役割を担う選択をしたのは、ほむらが自らの境遇を告白したとと、インキュベーターが魔法少女の歴史を見せつ

通常、ゲーム的リアリズムの物語は、ループ的主体が超越者として機能する。ところが、ゲーム的リアリズムについての物語であるこれらの作品では、超越者の無力が描かれる。『マブラヴ』では無力なまま戦い抜く倫理が、『ひぐらし』ではプレイヤーというさらなる他者との協働が語られた。しかし、いざれにしてもループの主体が、無力であるとはいえず、誰かと協力してそれを乗り越える方向性である。

しかし『まどか☆マギカ』は異なる。ほむらにまどかとの共闘はありえない。しかし、一人では「ワルブルギスの夜」に敗北するしかなく、第十一話では、これまでは敗北するために時を巻き戻してきたが、それがまどかの因果を強めていること、即ち、巻き戻せないものがあることに直面し、彼女は時を巻き戻さず死のうとする。恐らくは、まどかが魔法少女になることを決意したのはこのゆえである。彼女はほむらを助けるために魔法少女になったのだ。

ここには大きな逆説がある。つまりほむらは死をけたことのせいである。それは決して彼女自身の経験ではない。しかし、それを支えることで彼女は彼女になった。

この結果、まどかは世界を貫く新たなルール「円の理」という概念になってしまう。だが、これは例えば古手梨花がループの無限に見紛うような繰り返しの果てに魔女化した事情とは決定的に異なっている。まどかはループと無縁である。しかし、それゆえにか、彼女はこの負債を贖^{あがな}っている。ループの負債は、プレイヤーのようなメタレベルの人物には補うことができない。メタレベルの病は、オブジェクトレベルを共有するものの振る舞いによってしか解消されない。

このような見立ては、まどかに突然現れたものではない。実際には多くの物語が、(虚構に支えられた)現実こそが現実を救うのだという見立てを描いている。ただ、それがメタレベルの病を放置しているように見えたのがこれまでの世界だった。まどかはそ

れに触れている。

しばしばまどかは神になったと言われる。僕はそれが正しいのか分からない。しかし本書の流れでは、神は死に、神そのものを助けなければならなくなった。その過程でループなどを用い、人は、自らが神に近い立場へと至るようになり、しばしば自己犠牲的に成り代わりを行った。従って、そのようなメタレベルの病にかかったキャラクターそのものが今や救済の対象としてあった。確かにそれは今一度の神の互酬によってしか果たされないような気もする。だが、もしもまどかが神ならば、それは単なる繰り返しの話でしかないとも言える。

そうではないのだ。まどかは神ではなかったし、魔法少女になったことで神になったわけでもない。彼女は自分の身の丈のみを犠牲にしてほむらと世界を救った。彼女の身の丈、即ちその払われた代償は何か。それは、彼女が「生まれなかったことになる」ということ、即ち、水子化である。まどかの願いに

よって世界から魔女がいなくなったことになり、魔獣と魔法少女が戦う新たな世界が生まれる。そこにまどかはいない。最初からいなかったのだ。確かに、それは存在が支払える最大の代償である。

本書の課題の一つは、いかにして水子を想像力で捉えるか、というところにあった。だから本書にとって、自らを水子化することによって物語に報いる、という結末に至った『まどか☆マジカ』という作品は切実である。その切実さをどう説明すればいいのか。それは、まどかが言わば、見えないものに賭け、そのために死——いかなかったことになったということに尽きる。もちろん、現実には魔法はない。だから、ここまで存在を消尽させることはできない。しかし、本書が語りたい倫理の一端を、確かにまどかは生きていた。

*

もう少し自己言及的な記述が必要かもしれない。

例えば僕は冒頭で「キャラクターの哲学」を展開すると述べた。しかし哲学とは何なのか。マルティン・ハイデガーはこれを、現存在が本来性に目覚めること、比喩的に換言すれば、眠りの中で存在忘却した自己が自分と出会うことだと言っている。「現に存在しているなかで自分自身に出会うという哲学的な目覚め、このような目覚めは哲学的である」(『オン・トロギー(事実性の解釈学)』)。

これに呼応するように批評について語るのが、自らを「蓮實重彦の幽霊」だと語る蓮實重彦だ。彼は批評を細部で仮眠している記号を目覚めさせることとして近年語っている。「潜在態としてあった記号——まどろんでいたといってもよい——は、それが顕在化されるにふさわしいできごとの衝撃によって生まれるのです。そして、批評は、その意味の誕生に立ち会う」(『批評の断念／断念としての批評』『早稲田文学①』)。

もちろん、この表現自体はむしろ彼に先立つ小林秀雄を彷彿とさせるし、その発想源はヌーヴェル・クリティック、とりわけジャン・ピエール・リシャールやジョルジュ・プーレの方が縁深いわけだが、それこそプーレの手法がハイデガーの現象学に由来することを思い出せば、かような眠りを巡る呼応は示唆的である。

蓮實自身はむしろ先の言説の中で哲学と批評を厳密に峻別している。哲学とは全体性をめぐる言説であり、例えばサルトルやデリダがそうだった。そして、細部に端を発する脆い統一的なフィクションを造り上げたりシャルの批評をデリダが殺してしまつたことにふれ、かかる文学的テクストに対する哲学者のあまりの鈍感さを(それが仕方ないことだと認識しながらも)攻撃し、批評はそのようなことにかかずらっている暇など無いのだとまで嘯(なぶ)いてみせる。だが、この身振りが一種の活劇であることは忘

れない方がいだろう。というのも彼は哲学の細部についてはまさに鈍感を装ってみせるからだ。この活劇は何十年かぶりに再演される喜劇的な復讐劇としてある。

ならば僕たちには別の見得の切り方があるのではないのだろうか。つまり批評的になされる哲学的探究がありうると言えるのではないか。というのも、ゴーストが生きているのは批評的な水準だからだ。しかしそれを認識することは、本書がどれほど図式的に見えようと、僕にとっては哲学的問題である。なるほど、そこで出会うのは確かに自分自身ではないかもしれない。しかし、見えないものの囁きを捉えようとすることが、本質的な眠りをめぐる営みと無関係であるはずがない。なぜなら、それは忘却されたものとの出会いだからだ。忘却。忘却したことすらも忘れられたような忘却。

キャラクター文化(論)が日本独自の発展を辿ったのだとすれば、それを語る言語としての批評にも

自己を発見しようとする企てである。その意味で批評はハイデガールのである。世界とともに存在もまた眠っている。本書には僕のそのような試みが随所に込められている。正確に言い直すのなら、呼びかけられている自己を見出そうとする試みが。

キャラクター論による実存批評。本書のもう一つの側面がそれにあることはすでに自明だと思う。このような態度それ自体が本書の内容とリンクしている。本書は、今やそれこそが正当な方法なのだと考えているからこそそれを行っている。つまり、ゴースト的方法について語ることによって、僕たちは現実のコミュニケーションについて語っている。

このとき、本書が提供しているのは見立て——道具立てであって、価値に関するものはほとんどない。例えば、人間関係を捨ててキャラクターとの関係に全力でコミットすべきだ、などとは一言も言っていない。しかし、本書が何の価値も打ち出していないということもまたありえない。僕は、方法と態度

特殊な来歴があるのだと考えるのは自然だろう。実際、大澤真幸は「思想のケミストリー」のまえがき、「哲学と文学を横断すること」において、日本の思想的なものが哲学などよりもむしろ文芸批評によって支えられていたことを指摘する。もちろん、それがそのままキャラクターに関する語り口を保証するものではないのだが、しかし、テクストを読むという営みが、それこそ小林秀雄以来の文芸批評によって担われてきたことは間違いないと思われる。特に、小林批評のモットーは「ものに衝突する精神の手応え」だから、ある意味でテクストの外部はない。ただ、そこで「もの」に出会いたいのだという、一つの祈りが響いている。

だがそれはどのような祈りなのか。残念ながら、それを一様に示すことはできない。むしろ、それを問うプロセスそのものが批評なのだ、と答えるしかない。全ての批評的営為は、自らを照らし出すことを目的としている。その見立てと世界の反射の中に、

がリンクしていると言った。ならばそれが価値と結びついていないはずがない。だとすればそれは何なのか。そしてなぜ本書はそれを言いたがらないのか。少なくとも確かなのは、死なないこと、生き延びることを、本書は求めている。それだけは間違いない。だが、油断したら口走ってしまいそうな「よく生きる」などというドグマは提供したくないとも思っているのだ。なぜなら、「よく生きる」ということが定義されていないから。そしてこれからも定義されるはずはない。それを「幸せ」と言い換えても同じことだろう。何が幸せかはその人が判断すること、しかもその人にしかできない。

ただ、判断のための道具は必要だろうかとは思わない。そのための道具は本書ではない。本書は、そのための道具を用意するための道具である。どういうことか。僕が考えるその道具とは、まさに物語に他ならない。本書とゴースト論が提供する枠組、態度方法論は、あくまでも物語を生み出し物語を読むた

めのものである。もちろんこれを一編の物語であるとしてもらっても構わないが、しかしそれはあくまでも僕の物語に過ぎない。あなたの人生に組み込んでもらわなければならないのだ。もちろん、本書でなくともよい。と言ってしまえばニヒリスティックに過ぎるのかもしれないが、僕がアイロニカルであることは全く別の水準で、ある一つの物語が誰かの人生に組み込まれるか否かという問題は偶然的であると考えている。

*

とはいえ、『よく生きる』ことは定義できない」という否定神学的な見立てのみを強弁してきたのがゼロ年代という時代だった。それは真実かもしれないが、それを言い募ることにどんな意味があるというのだろうか。あったとすれば、それは常に反動的な意味でしかなかったのではないか。既成の権威に

自己啓発に疑問を持ってしまった若者たちはより込み入った「自分探し」に赴いてしまうという状況もあった。

管見では、ことは「旅」ばかりの問題ではない。例えば前述したスピリチュアリズムへの傾倒は移動を伴わない自分探しの結末だと言えるし、問題を拡張すれば新興宗教との関連も考えられるだろう。また、ゼロ年代前半における感動系小説（『世界の中心で、愛をさけぶ』を代表とするような）のベストセラー化や、女子中高生の極端な共感によって支えられたケータイ小説の勃興も同じ問題系にあると言えるだろう。というのも、感動系小説の感動の原因は失われたものにまつわる共感であり、ケータイ小説においては自己像の再発見によってそれがなされている。つまり、フィクションの中の自己の発見が、あるいは自己を失っていることそのものの共有がなされていた。

速水が「現実逃避」だと批判するように、ここに

対する抵抗としての。もちろん、主張すべき自己があるものにとつて、抵抗は至極真つ当な表現手段である。しかし、それが無いと気づいてしまったものはどうすればいいのか。探す、しかない。こうして自分探しが行き始めた。

『自分探しが止まらない』を書いた速水健朗によれば、九〇年代後半からゼロ年代にかけて自分探しというモチーフが社会に浸透した。有名アスリートである中田英寿や須藤元氣はキャリアの頂点で引退して旅に出たし、イラクでテロリストに殺された香田証生は自分探しのなバックパッカーだった。ラブワゴンに乗って若者たちが世界を旅しながら恋愛を育てて行く様子をテレビ番組化した『あいのり』は、旅の中で「ありのままの自分」を見出すことが重要な要素であることを期せずして浮かび上がらせていた。また就職氷河期における就職対策本が実はその皮を被った強烈な自己啓発本であり、順応できた若者たちは自分を捏造して会社人として邁進するが、

ある自分以外に自分がいるはずがなく、どこか遠くの土地へ行けば、ましてや虚構の中に、それが見つかるとありえない。もしも見つかったとするのならそれは自分によく似た誰か——つまり、ドッペルゲンガーである。しかし、よく言われているように、ドッペルゲンガーを見たものは死ぬのである。

ハイデガー風の言説は、自分探しを正当化しているようにも見える。というのも、現存在は存在忘却しているからだ。しかし、忘却された存在は外部にあるわけではない。目覚めなければならないという本来性も具体的に存在するわけではない。ましてやそれはドッペルゲンガーではない。

もちろん本当の自分など存在しない。だが、その言葉は自分探しをしている人には届かないだろう。言うだけのことは簡単過ぎるからだ。実際、自分探しをしている人と、そうしていない人にどれほどの優劣関係があるというのだろうか。確かに前者は現実から逃避しているのかもしれないが、後者が現実

逃避をしていないとは限らない。というより、たまたま偶然、自明性の崩壊という現実逃避の契機に出会っていないだけのことかもしれない後者の多くの人々が、その偶然のありがたみに気づかない鈍感さで高みに立った物言いをしているのではないか。

本当の自分など存在しない。その条件は普遍的なものである。自信を持って生きているように見える彼ら彼女らであっても、本当の自分などに目覚めているわけではないのである。ただ、まさにその人たちには自信があるのだ。自分を信じること。デカルト風に言い換えれば、我信ず、ゆえに我在りといったところだろうか。それは、本当の自分など存在しないという我々の、主体の補填的幻想として機能する。最初から、自己の代補物はあっても本物などなかった。だから本物を求めてしまった瞬間に迷路に陥る。根拠などない。あるのは感触だ。自明性の、あるいは自信の。それは知っているだけでは不足だから、気づくまで迷い続けることになる。

へ戻ろう。

物語をめぐる旅の中で、欠如した主体を代補する触感に出会う可能性は十分にあるだろう。しかし、本書にとつて、物語とはゴーストを描き出す営みである。ゴーストとのコミュニケーションの中で、脆弱な水子としてのゴーストは僕たちによって支えられ、同様に脆弱な我々の実存もまたゴーストによって支えられる。この関係が、相補的ではあっても、非対称であることが重要である。例えば、先ほどの例で言えば、ドッペルゲンガーは自らの影である。そこにはコミュニケーションがない。あるのは悪循環だけだ。

しばしばゴースト的な現象において言われるのは「やりがいの搾取」という問題である。実際、やる夫スレや初音ミクなどのムーブメントは、それをやったら儲かるからという理由をメインにして持て囃はやされているとは思えない（もちろんそういう側面がないとは言えない）。特にニコニコ動画の場合、コ

物語は、その迷いを自覚することによって描かれる。物語が自らの迷いの代償になるように思われるのだとすれば、それは、そこに誰かの迷いの軌跡が描かれているからだ。僕たちはしばしばここから答えらしきものを受け取ろうとし、受け取ったつもりになるが、しかしむしろそこから僕たちは迷い方を学ぶのである。本書もまた迷いながら書かれた。そして、これからも迷い続けるだろう。

*

世界には無数に物語が存在しているように見える。ことに書物の量を数え上げるなら、それは一人の人間が読みきれる限界をとうに超えている。にもかかわらず、物語は増え続けている。それは、求められ続けているからである。本書はそれを、自己から疎外された人間たちの代償行為として描き出そうとしていた。しかし、もうそろそろ最後が見える。本筋

ンテンツに対するリターンのほとんどは場としてのニコニコ動画に吸い上げられている。例えば近年実装された機能に「宣伝」がある。ニコニコ動画で購入したポイントを支払うことで気に入った動画をポンサードできるのだ。この仕組みは、宣伝者にとっては動画作成者に対するねぎらいとして行われているし、実際、ランキングで優遇されるなど作成者の評価向上には寄与するが、肝心のポイントが一切入らないという点でやはり疎外が起きている。もちろん、ニコニコ動画で行われている創作行動のほとんどが二次創作的であることを考えれば、これを単純な労働行為として考えるのは難しいのだが、少なくとも、現実の貨幣経済とは奇妙に遊離した領域で社会が成立していることは間違いないだろう。それはP.N.Mでもそうだし、その他多くの生成力的な場において当てはまることだと思われる。

経済的条件においてそこで起きているのは確かに搾取だし、問題がないわけでもない。しかし、本書

の視点は象徴的なレベルにある。例えば、この現象と構造的に似た宗教的行為として喜捨きしよが存在する。「やりがいの搾取」とは労働力の喜捨きしよとも言えるものだが、むしろこのような行為は、アイドルやキヤラクター文化における消費行動によく現れている。それは単なる商品の魔力ではない。マルクスが物神性と言ったときのフェティッシュを超えて、まさに神的なものに基礎づけられている。宗教的喜捨は、もちろんそれなしには宗教団体が立ちゆかないという点で必要なものだが、しかし、それは神への奉仕という見かけを取って行われる。それは神が欲しているのではない。神はこちらを試しているのだ。なぜならこちらこそが救済される対象だから。

ゴーストは、もつと脆弱なものだ。それは神に似た部分もあるが、決して神ではない。むしろ、神が最も忌み嫌う、偶像的なものに近いだろう。支えなければ滅びてしまう。だが、そのような儂いものこそ僕たちは支えられうる。そして、それを支えよ

うとする僕たちも同等以上に脆弱な存在としてある。そうと知らぬままに支えあっているのだ。僕たちは。物語が書かれるのは、その切実さに直面した瞬間である。全ての物語がそうであるとは言わない。しかし、そのとき描かれる物語たちが確かにここに存在している。そして、そのようにして生み出される全ての物語は、出自を問わず祝福されなければならない。本書の営みは、その祝福を試みたものである。どう生きよとは言えない。しかし、生き方を問わず、そこに生み出された物語を祝福しよう。その祝福は、同時に僕たち自身の生を肯定することに繋がる。祝福を求めるものは、自ら祝福せねばならない。

*

ゴーストは生きている。もちろん脆弱な彼ら彼女らは、簡単に滅びてしまうかもしれない。しかし、もしかしたら、ゴーストたちは、人の寿命を遥かに

超えて長く生き延びられるかもしれない。そのとき歴史は、物語は、祝福は、生死を、時間を、エントロピーを超えて、脆く儂い僕たちの生の慰みとして刻まれ、ゴーストは、全ては終わったのだということを保証し続ける最後の観測者として生き残る。そして僕たちは彼らの記憶の中に生き続けるのだ。

遺志を持った物語。神の死が宣言され、人間の死が予言され、書物の死が叫ばれようとも、それでも物語は、物語だけは、祝福の記憶を支えにして生き続けるのだ。生き続けなければならぬ。生き続けるだろう。生き続けるに違いない。生き続けて欲しい。生き続けるならば――