

## ポストモダンにおける物語の読者像

佐藤和正

本学で長らく日本近代文学関係の授業を担当しているが、ここ数年で学生の作品の読み方が大きく変わってしまったのではないかと感じる。どこが面白いのかを考えることが作品について語る際の出発点になるのだが、私が語る「面白さ」

がまずなかなか学生に通じない。また、文学作品を読むときには言表の意味だけでなく、なぜそのような言表を行うのか、という意図が問題になる。そうしたレベルで読み込もうとすれば、その場面に至る流れ、その場の状況等の文脈(コンテキスト)を理解する必要がある。したがって、授業ではテキスト内の具体的な記述からこんな読み方が導かれる、といった作業を繰り返していくのだが、こうした文脈の読み方も通じにくい。もちろん、彼らの現在の生活と、たとえば『ころ』に描かれる明治期の学生生活とが異なるのは当然で、したがって文脈が分からない、ということは起こりうる。それでも『ころ』に描かれている友情だと嫉妬だとかいうような感情とそこから生じる葛藤は現在でも通じるし、それを理解することに意味がある、と思われるからこそ、今でも教科書に掲載され続けているのだろうか。

ある行動や発言の背後に感情や意図を読み込み、主人公の葛藤や選択の意味を理解していく。簡単に言えば文学作品に対して学校教育ではこうした読み方をししていくのだが、そしてそれは固有性や主体性を重視する近代教育にふさわしい読み方でもあるのだが、こういう読み方自体が通じなくなってきているのではないか。そこまでは言えなくても、そうした読み方が年々困難になってきているのは確かである。だとすれば現在の読者はどのような読み方をしている、それはどの

ような背景のなかで成立し、どのような問題を引き起こすのか。本稿はこのような疑問に答えることを目的とする。

### 一

では、現在の学生たちの読み方とはどのようなものだろうか?うまく言い表すのが難しいのだが、彼らの読み方はテキスト内から文脈を理解するよりも、文脈はすでに作品の外にあり、それを作品に当てはめて解釈しているような印象を受ける。私から見れば、それでは作品の読み方の客観性が保てない、つまり、読み方を他者と共有できないように思えてしまう。

文学作品を読む場合、テキスト内の記述にこだわるのは、一つはこのような読み方の妥当性を確保するためだが、もう一方では、その作品に固有な「価値」を見出すことを重視するからである。漱石の作品がよく読まれるとすれば、彼の作品に他の作品には見られない固有の価値があるからであり、そうである以上、そうした価値は作品内に、その具体的な記述を通して発見されなければならない。何かに興味を持つとき、その対象の、他とは異なる特殊性を求めようとするのは、文学に限らず、学問研究において普遍的な対象の把握の仕方なのではないかと思う。しかし、もし、すでに頭の中にある解釈を適応するだけならば、作品の出来・不出来(価値がある・ない)など問題にならないし、読むことがもたらす新たな発見、といった経験が不可能になってしまう。それでは作品を読む楽しみも失われ

てしまうのではないか？

こうした作品のとらえ方の変化は、ボードリヤールの「個性化」に関する次のような指摘を想起させる<sup>1)</sup>。

個人を特徴づけていた現実的差異は、彼らを互いに相容れない存在としていた。(しかし、現在の一筆者注)「個性化する」差異はもはや諸個人を対立させることなく、ある無限定な階梯の上に階序化していくつかのモデルのうちに収斂していく。差異はこれらのモデルにもとづいて巧妙に生産され再生産されるのである。それゆえ、自己と他者を区別することは、あるモデルと一体となること、ある抽象的モデルやあるモードの複合的形態にもとづいて自己を特徴づけることにはかならず、しかもそれゆえにあらゆる現実の差異や特異性を放棄することでもある。特異性とは、他者や世界との具体的対立関係においてしか生まれないからだ。

消費社会では「現実的差異」が失われた以上、「個性」は「他者や世界との具体的対立関係」から生じる特異性としてではなく、参照されるべき「モデル」間の差異としてしか成り立たない、というわけである。もし学生たちの作品の解釈がボードリヤールのいう「モデル」によって支えられているのだとすれば、それは具体的にはどのようなものなのだろうか？それは他者と共有可能なのだろうか？また、それをもたらす「現実的差異」の消失とはどのような事態なのか？

この、モデルと一体化することによって自己と他者を区別する、というボードリヤールの指摘は、たとえば学生が使用する「キャラ」という言葉を例にするとわかりやすい。「キャラが被る」「私のキャラじゃない」というような使い方をするのだが、要するにある集団の中での自分の立ち位置を示す言葉であり、だから他のメンバーと「キャラが被る」ことは自分の居場所やコミュニケーションの表

現手段が失われるのに等しい。そして、集団が変わればキャラも変わってくるところが「個性」や「性格」とは異なる。つまり、キャラは個人の特殊性を指すものではなく、ポケとツツコミのような、集団のなかでの役割分担のようなものであって、「モデルと一体となること」によってその場において限定的に「自己と他者を区別する」。

こう考えると、この問題は単に文学の読み方に関わる問題なのではない。むしろ、かれらのコミュニケーションのあり方の問題であり、「私」や他者のとらえ方の問題なのである。

## 二

これまで提示してきたいくつかの疑問について考えるにあたって、とりわけ参考になるのが東浩紀の一連の著作である。

東はボードリヤールの言うモデルを「ポップカルチャーのデータベースから形成される人工環境」、なかでもマンガ・アニメ的な「キャラクターのデータベース」に求めた<sup>2)</sup>。

ライトノベルの作家と読者は、戦後日本のマンガやアニメが育て上げてきた想像力の環境を前提としているために、特定のキャラクターの外見的特徴がどのような性格や行動様式に結び合わされているのか、かなり具体的な知識を共有している。したがって、彼らは、作品のなかに(たとえば)小柄でドジな女の子が現れれば、半ば自動的に、彼女がこの状況ではこうする、あの状況ならそうする、と複数の場面を思い描くことができる。作家もまた、読者にそのような能力、いわば萌えのリテラシーを期待して、キャラクターを造形することができる。

このような「人工環境」にコミュニケーションの共通前提を置かざるをえなくなった理由を東は「大きな物語」の衰退に求めるのだが、この点については後述する。簡単に言えば、かつて機能していたさまざまな共通前提が通じなくなるこ  
とによって「現実」をコミュニケーションの文脈とすることが困難になり、より  
最大公約数的に機能するポップカルチャー、とくにマンガやアニメのキャラクタ  
ーをベースにした想像力が共通前提として機能するようになった、というのであ  
る。したがって、現在の学生の多くがライトノベルを読んでいるというわけでは  
ないのだが、それでも彼らのコミュニケーションのベースにこうした「キャラク  
ターのデータベース」を想定することは可能だろう。

学生は作品の登場人物を、その「個性」(を感じさせる主体性や内面)において  
ではなく、「キャラクター」として受け取っている。この「キャラクター」として  
の読み方は、学生の勝手な思い込みというわけではなく、作品の外部にある「デ  
ータベース」として、ある程度彼らの間で共有されている。しかし、それでも先  
に述べたような疑問は残る。キャラクターがデータベースのシミュラクル(オリ  
ジナル無きモデルのコピー)であるのなら、そのような身の丈に合わせて対象を切  
り取ったような読み方でいったい何が面白いのか。読者が感じる異質性こそが作  
品のリアリティーを生み出すのではないか。それでもなお、キャラクターにリア  
リティーを感じているのだとすれば、それはどのようなものなのか。

マンガにおいてはキャラクターの存在感を「キャラクターが立つ」という言葉  
で表現するのだが、宮本大人はマンガにおいてキャラクターが「立っている」と  
言われるような要件として次の6つを挙げる。細部の説明と例を省いて引用する  
(3)。

1、独自性。他のキャラクターと区別しうる特徴を持っていること。

2、自立性・擬似的な実在性。一つの物語世界にしばらくは居られないこと。読者に  
提示されている一つ一つの物語の背後に、そのキャラクターの住まう、  
より大きな物語世界があることを想起させること。

3、可変性。特徴・性格が、ある程度変化しうること。時間の経過を体現し  
うること。

4、多面性・複雑性。類型的な存在でないこと。「意外な一面」や「弱点」を  
持っていること。

5、不透明性。外から・他者から見えない部分(内面)を持っていること。

6、内面の重層性。自分自身にもよく見えない、上手くコントロールできな  
い不透明さが、自分の中にあると意識されていること。「自分とは何か」  
を、自分に向かって、問うような意識、すなわち「近代的な自我意識」  
が成立していること。

宮本は、このうち1から4までは一九二三年から連載される『正チャンの冒険』  
にすでに萌芽が見られ、手塚治虫では6までがすべてそろっていると指摘する。

こうした宮本の指摘を引き継いで、伊藤剛は4までを(彼は特に1と2を重視する  
のだが)「キャラ」、5・6を「キャラクター」の成立要件とし、キャラをキャラ  
クター成立の基本要件とした<sup>4)</sup>。すぐに分かるように、5・6は文学作品を対象  
にした場合にも通じる読み方なのだが、伊藤は八〇年代以降において、「マンガの  
「読み」の快楽において「キャラ」のレベルを中心に自足できる群と、テキスト  
の背後に「人間」を見てしまふ、つまり「キャラクター」としてしかマンガを読  
めない群とに分かれる」と指摘する。つまり、手塚によってマンガのキャラはキ  
ャクターとして読まれるようになったが、八〇年代以降、キャラクターとして  
のリアリティーを失って、再びキャラがせり出してくる。伊藤が言いたいのはそ  
のような変化なのであろう。

たとえば、伊藤によれば「キャラの強度」は「複数のテキストを横断し、個別の二次創作作家に固有の描線の差異、コードの差異に耐えうる「同一性存在感」の強さ」なのであって、「作品世界のなかでエピソードや時間軸に支えられることを必ずしも必要としない」。先に引用した5・6に示されるような「内面」やその「不透明性」を表現しようとすれば、どうしても物語が、時間の推移に伴う状況の変化が必要になる。しかし、そうした物語性すらも現在のマンガ読者にとって必要条件ではないというのである。

キャラの作品間の横断性に注目する点は東も同様である。

現在の読者の感性においては、「キャラクターが立つ」とは、そこにゲーム的

メタ物語的な読解の可能性が開かれること、つまり、「たった一つの終わり」が解体されることに等しい。<sup>(2)</sup>

「たった一つの終わり」が解体されれば、我々は、キャラクターを近代的な、一貫性のある主体と見なすことが困難になる<sup>(3)</sup>。しかし、それでもキャラクターは独自の存在感を持ち、作品を支える強度を持つことができる。それは、キャラクターがまさにモデルであるがゆえに、そのキャラクターの別な状況でのさまざまな展開を、二次創作的に容易に想像できてしまったためである、というわけである。

作品内で了解しにくい、過剰性を抱えた言葉が読者に文脈を、内面を想像させる。つまり、文脈が生じるのは読者が作品として与えられた範囲内で一貫した読み方を自ら作り出そうとするからである。しかし、「読者に提示されている一つの物語の背後に、そのキャラクターの住まう、より大きな物語世界がある」(宮本)のだとすれば、そうした分かりにくさもまたまた作品内で説明されていないだけで、ことさら問題にする必要はなくなってしまう。学生にとって文脈が問題に

ならないのは、彼らにとって作品が外に開かれてしまっているため、つまりどのような展開も可能性として「あり」なのに、ことさら読み方を限定したり、こだわったりする理由がないから、ということになるだろう。かくして言葉から文脈的な意味が失われ、キャラクターから個別性が失われ、キャラへの二次創作的な執着、「萌え」が浮上する。

しかし、私自身はたとえキャラに「萌え」るシーンであっても、そうしたシーン(たとえば「ツンデレ」)ふりが示されるような場面)に至る、その物語に固有の文脈をやはり期待してしまおうし、それがなければつまらないと感じてしまう。宮本が分類した2・3・4も、物語の展開から生じる文脈の理解と切り離せないように思える。そういう意味でたぶん「キャラクター」としてしかマンガを読めない群」に属する私にとって、二次創作的、メタ物語的想像力が生み出す快樂というものを理解するのは正直言って難しい。それでも実際に二次創作を行うような学生ばかりでなく(こういう学生も決して少なくはなさそうだが)、そうした想像力が、とくに女性を中心にかなり広く共有されてことは、学生と話していて実感している。

### 三

ではなぜこのように読むことの快樂が個別性の発見やそれへの共感から、メタ物語性、二次創作的な展開の可能性へと変化したのか? 「大きな物語」の衰退、「現実的差異」の消失とはどのような事態なのか?

かつて加藤典洋は村上春樹の作品について、次のように述べていた<sup>(6)</sup>。かつてモラルは共同体の規範として機能していたが、次第に現実のなかでその無力さが明らかになり、人は他人に向かってモラルを語るができなくなる。「それはおまえの価値観であって、他人にまで自分の価値観を押しつけるな」と言われてし

まえば、モラルは自分にだけ適応できる行動規範(加藤の用語では「マクシム」)でしなくなってしまう。「自分のルールが他人にとってもルールでありうる、という確信がともなうとき、はじめてそれはモラルになる」のだから、マクシムもはや個人の嗜好と変わらない。しかし、その場合でも、たとえ他人に通じなくても、自分のなかにある行動規範には意味がある、と本人が思えるのなら、この「マクシム」は他者や社会との対立を通じて主体や内面を形成することができる。「意味があるということは社会化すること」なのである。村上春樹は六〇年代の後半をこのような「逆説的なモラル」|| 「マクシム」をもって通過するが、八〇年代には「そのマクシムを持つことの否定性としての意味、モラル性が、彼のなかで少しずつ縮小し、消えていく」。そして八九年の「TVヒーブル」になるともはや「主体としての人間(内面)がゼロになる」。

こうした加藤が村上の作品に見出した一九六〇年代後半から九〇年代に至る変遷は、そのままボードリヤールのいう「現実の差異や特異性を放棄する」過程を、東のいう「大きな物語の喪失」を、うまく捉えているように思う。

村上春樹ほど韜晦する必要は無かったとしても、巨視的に見れば二葉亭四迷や森鷗外、夏目漱石らにはじまる日本近代文学もまたこの「マクシム」をもって社会との関係を対立的に持ち続けてきた。読者からすれば、他者に向かって声高に主張できないような声の代弁者として機能してきた。私と他者とのあいだの差異は見えていたし、本人たちにとっては少数派として意識されていたとはいえ、その程度には作者と読者の間に共通理解は成立していた。しかし一九七〇年代後半から八〇年代にかけて、「マクシム」自体が無意味化し、社会や他者との関係を、したがってその反作用としての「内面」を表現する言葉を喪失していく。ボードリヤールのいうように「現実的差異」は「他者や世界との具体的対立関係」からしか生じないのだから、それは我々にとつての「現実」が失われていく過程でもある。代わりに共有しうる文脈として登場したのがこうした「現実」に直接依拠

しない「人工環境」としてのまんが・アニメの想像力、「キャラクターのデータベース」であり、これがいつてみれば第二の「現実」、コミュニケーションの共通基盤だというわけである。

どのような言葉も相手とつて「チラ裏」<sup>①</sup>にしかなくなってしまうとき、それでもコミュニケーションを続けるために、学生たちはキャラとして他者とのわかりやすい差異線を生み出し戯れる。我々から見ればそれがパターン化された会話しか生み出さないように見えたとしても、そもそもパターン化されない会話など会話として成り立たないのだから問題にならない。コミュニケーションの深さを、つまりその背後に個別的な意味をもたない。そこにあるのは自己を表現することの快楽ではなく(自己はすでにキャラであるのだから)、たぶん「キャラたちが戯れるさまを眺め、寄り添うことの快楽」<sup>②</sup>なのであろう。このような状況で、どのような文学作品の読みが可能になるのだろうか。

作品を読むのに必ずしも作者の意図や作品の主題、登場人物や語り手の心情や意図、時代的な背景について考えることが必要わけではない。ただ、自分の見出した読むことの快楽を他者に伝えるのに我々はそのような語り方を効率的だと考えてきた、あるいは、それ以外の語り方を知らなかったというだけのことなのだろう。読むことの快楽を、作品の価値|| オリジナリティーを語ることで表現しようとしてきたのだが、そうしたオリジナリティー自体がすでにモデルのコピーでなかったとも言い切れない。感じているものとそれを語るものとの間には落差がある。語り方を知らなければ、過去の価値観や理念に引きずられてしまう。

東は先の『ゲーム的リアリズムの誕生』で、事物に先立ってある「概念」、あるいは形象的言語(漢字)が無化されてはじめて「写生」(リアリズム)が可能になった、という柄谷行人の指摘<sup>③</sup>を介して、その先にライトノベルの文体である「アニメ・まんが的リアリズム」<sup>④</sup>を位置づける。

近代以前、言語は意味や歴史に満たされた不透明なものとして存在し、主体と世界のあいだに障害として立ちふさがっていた。言文一致はその障害を取り除き、主体と世界が直面することを可能にした。少なくとも、人々にその想像させた。自然主義文学はそこで生まれた。

もちろん、近代以前の言葉が最初から不透明であったわけではない。近代へと移行する中で、漢文的なものの方が多くの人々にとってリアリティーを失うことで不透明になり、よりダイレクトに世界に接したい、という欲望を生み出し、そのための言葉として言文一致が生み出されたということなのだろう。とすれば、ライトノベルの言葉やその読み方もまた、ポストモダンへと移行する中で、自然主義的なりアリズムにまつわる「意味や歴史に満たされた不透明なもの」の無化を試みているのだと考えることも可能だろう。

そう考えると、我々はちやうど漢文学的な教養や価値観の中で育ってきた漱石が西欧の近代文学に出会ったときと同じような場所に立たされていることになる。自然主義的なりアリズムで考え語る我々にできることは、やはり(感性や能力の差には目をつぶっておくとして)漱石のように両義性を生きることなのだろう。

本稿では東や伊藤の考察を頼りに、現在の読者にとって物語を読むことの快樂はどこにあるのか、という疑問に答えようとしたのだが、現段階では読み方の変化の背後に、大きなパラダイム・シフトのようなものがあることを再確認し、今

後模索していく方向性を示したに過ぎない。私自身は自分が生きていくうちにまさかここまで読み方やコミュニケーションのあり方が変化してしまうとは思ってもみなかったし、ズレを感じつつなお物語に新たな何かを期待し、それについて語ることの快樂を捨てきれない、社会の変化にたいして迂闊な一読者にすぎない。それでも新たな読者を「読む」こともまた快樂なのだと思いますながら、時代の移る先に目を凝らしていきたいと思います。

注

- (1) J. ボードリヤール 今村仁司・手塚史訳『消費社会の神話と構造』一九七九、一〇 紀伊国屋書店
- (2) 『ゲーム的リアリズムの誕生―動物化するポストモダン2』二〇〇七、〇三 講談社
- (3) 『漫画においてキャラクターが「立つ」とはどういうことか』日本児童文学者協会「日本児童文学」第四九巻第二号 二〇〇三 日本児童文学者協会
- (4) 『テツカ・イズ・デッド ひらかれたマンガ表現論へ』二〇〇五、〇九 NTT出版
- (5) 東も参照しているが、新庄カズマは『ライトノベル「超」入門』(二〇〇六、〇四 ソフトバンク)において、こうした近代文学からライトノベルへのキャラクターの変化を、「ゲーム的世界観の中のキャラクター」を間に介在させることで説明している。物語的なゲームでは複数のエンディングが用意されることが多い。そうなるゲームのキャラクターの特徴を性格や個性で語ることが困難になる。
- (6) 笠井潔 加藤典洋 竹田青嗣『対話篇 村上春樹をめぐる冒険』一九九一、〇六 河出書房新社
- (7) インターネット上の巨大掲示板「2ちゃんねる」でよく使われる、「チラシの裏にでも書いてろ」の略語。他人の書き込みに対して「そんな書き込みはお前にとってしか意味がない、迷惑だからここに書くな」といった意味で使われる。
- (8) 『日本近代文学の起源』一九八〇、〇八 講談社
- (9) 大塚英志『物語の体操』二〇〇〇、一二 朝日新聞社