

平成27年度

神林長平論：コミュニケーションと意識の表現

指導教授 高橋龍夫

研究科 文学研究科

専攻 日本語日本文学専攻

氏名 白鳥克弥

目次

序文 一

第一章 作家、作品の基礎情報 十四

第二章 登場人物の自律性 一一二

第三章 P A Bという人格像 一五〇

第四章 コミュニケーション空間としてのインターネット 二〇一

第五章 雪風再考 二五四

第六章 意識とは何か 二八八

結論 三四八

序文

本稿は、SF作家の神林長平（一九五三〜）を作品を分析することを通じて、その問題意識を明らかにすることを目的とした作家論となる。その中で問題とされることはコミュニケーションと意識の様相である。

神林長平はSF小説の分野においては、現役作家の中でも中心的な立ち位置にある作家として認知されている。一九七九年のデビュー以来、三十年以上に渡ってSF小説を専門に書き続け、今なお新作を発表し続けている。

このSF専門の作家としての実績と経歴に関しては、類い稀なものがあり、殆ど他に例を見ない。「言葉」と「機械」を主要モチーフとしていくことで知られており、緻密にして精巧な機械描写と、物語行為と現実把握のためのツールとしての言語に対する関心は初期から通底している作品の主題である。

しかしながら、神林長平に限らず、SF文学は文学研究の俎上に上がることが殆どなく、体系的な研究も文献の形ではまとまっていない。SF文学は、ジャンル独自の文化体系を生み出しているが、それは限られた読者層に限定されたものであることは否めないものがある。

とはいえ、神林長平はSF作家としては比較的、先行資料に恵まれた作家である。『戦闘妖精・雪風解析マニュアル』（早川書房編集部、二〇〇二）は、神林の代表作として知られる『戦闘妖精・雪風』（一九八四）のアニメーション映像化に際して発行された関連書籍ではあるが、作者インタビューに加え、全著作解題や評論・論考を収めたアニメーション関連書籍らしからぬ学術的な充実を誇る。もともと、二〇一五年現在では十年以上前の資料であることに加え、一部の記事は『S・Fマガジン』一九九九年七月号の特集記事の再録・加筆修正ということもあり、現在の神林を論じるには内容に不足があ

ることは否めない。その増補版としての役割は『S・Fマガジン』二〇〇九年十月号の「神林長平・谷甲州・野阿梓デビュー30周年記念特集」が果たしている。前述の一九九九年の特集が『戦闘妖精・雪風』の続編、『グッドラック 戦闘妖精・雪風』（一九九九）の書籍出版を機に行われたものであったことに対して、こちらの特集がシリーズ三作目『アンブロークン アロー 戦闘妖精・雪風』（二〇〇九）の書籍化と同期していたことは示唆的ではある。作者インタビューや解題の増補、福島亮大による網羅的な作家論「仮想世界からリアル世界へ」に加え、出淵裕、海猫沢めろん、虚淵玄、榎戸洋司、円城塔、大倉雅彦、桜坂洋、佐藤大、辻村深月、仁木稔、元長柁木による「特別エッセイ」は現在映像業界で活躍する脚本家や新進気鋭の作家によるものであり、神林の齎した影響関係を探る一助になる。

なお、神林に言及した学術論文は、瞥見の限りで拙論

を除けば永島貴吉の「ワーカムII 神林長平」(一九九六)と柘植光彦の「埴谷雄高——成長する埴谷世界・神林長平を視座として」(二〇〇五)があるのみである。

こうした受容状況から神林はSFの受容状況と資料と論評の充実に反して、学術的な研究の分野では殆ど注目されていない作家であると言わざるをえない。そのことを踏まえて、本稿では冒頭に基礎的な情報に紙幅を割く構成を取っている。

その後の議論では、コミュニケーションと意識の様相を神林がいかにして作品で描き出したか、ということを追求していくことになる。その発端としては、神林の作風のひとつとして知られる物語行為のための言語という視点に基づくメタフィクション的表現があった。そこから作品におけるモチーフが、コミュニケーションの中でどのような役割を担っているかを論じた。その結果として、人間の意識にどのような意味が見出されているのかが明

らかとなつていくことになる。そうした一連の議論を以て下の六章に分けて展開した。

第一章の「作家、作品の基礎情報」においては、神林長平の作家性と、中心的に取り上げる作品の内容を明示することに努めた。神林の作家情報はデビュー当時の資料を中心に用いてまとめた。神林はデビュー直後に集中的な注目を受けており、その当時の資料はかなりの充実を見せている。また、その時点で表明されている作家性は現在にも多くの点で継続されているものがあり、その作家性の基盤を見てとることができる。

さらに一章では本稿で主に扱う作品であるところの『アンブロークン アロー 戦闘妖精・雪風』と『ぼくらは都市を愛していた』（二〇一二）の読解と構造分析を集中的に行つた。これら二作は本稿において中心的位置にあるという事情に加えて、複雑な構成により、一読の限りでは内容の構造的な理解が難しいという理由が

ある。

第二章の「登場人物の自律性」は『アンブローケン　ア
ロー　戦闘妖精・雪風』の読解から、その主題を考察し
たものである。この作品では「リアル世界」と呼ばれる、
現実世界の秩序が崩壊した非合理的な世界に登場人物が
放り込まれることとなる。その中で主人公は、自身が他
者から操作された存在であることを認め、そのうえで自
己には自律した意識が存在することを証明しようと奮闘
することになる。その作品上の主題は、メタフィクショ
ン性と結びつくことで、人間と神、登場人物と作者の関
係に敷衍されることとなる。その結果として、この作品
は「登場人物の自律性」と名付けられる命題を提示する
こととなる。

登場人物が作者に対して、自らの意識の存在を主張す
るといふその主題は、作品の内容から読み取ることがで
きるものである。しかしその自律性を表現している主体

が、現実の作者である神林によって著述された結果である以上、この命題は失効を余儀なくされる。

そこで本論はこの「登場人物の自律性」をいかに解釈し、どのような意味があるのかを追求することとなっていく。それは神林の人間観とその変遷を明らかにする議論へと発展することとなる。

第三章の「P A Bという人格像」では、登場人物というモチーフがそもそも何を表したもののなのか、ということとを考察するために「兎の夢」(一九八五)と『帝王の殻』(一九九〇)に登場するP A Bという機械知性を取り上げて論じた。登場人物とは言語によって造形された人格像であるという前提に立てば、同様のモチーフとしてP A Bの存在が想定されるのである。P A Bとは、持ち主の言語使用を学習し、模倣することで、その人格を複製することを目的に作られた機械である。しかしそのようなにして複製された人格は、電話やネットのような遠

隔コミュニケーション技術と結びつくことによって自律した活動を開始するのである。その結果として、P A Bは特殊な環境下におけるコミュニケーションの代理人として位置づけられるものとなっていく。

第四章の「コミュニケーション空間としてのインターネット」では、前章でP A Bの主要な活動の場であった遠隔コミュニケーション場が作品のなかでどのような意味付けがなされているのかを論じている。近年の神林の作品には現実のネット文化を問題としたものが多い。本稿ではその中から「自・我・像」(二〇〇七)、「いま集合的無意識を」(二〇一一)、『だれの息子でもない』(二〇一四)を取り上げて論じ、神林のネット観の変遷を辿った。当初「自・我・像」においては、インターネット空間は人間の神経組織の似姿でありながら、無意味なコミュニケーションの交わされる価値のない言語情報の集積地という位置付けが為されていた。しかし「いま集合

ま集合的無意識を、」では、インターネット空間は人間意識の拡張領域であり、漏出した意識の統合体による人類全体の無意識のようなものが存在する場として位置づけられる。それは現実にも影響を及ぼし得る可能性を持った虚構空間としてイメージされる。そして『だれの息子でもない』においては、インターネット空間は、真のリアルを解釈するための虚構空間の一つとしてイメージされる。それは、通常の人間の意識が認識する「現実」と同等の働きを持つものである。インターネット空間と現実と共にリアルを解釈するために人間が必要とした虚構空間であると共に、他の意識との交流を通じて虚構空間を強固にするためのコミュニケーション空間なのである。

第五章の「雪風再考」では、PABとインターネット空間によって見出された、神林のコミュニケーション観を土台として、『戦闘妖精・雪風』『グッドラック 戦闘

妖精・雪風』『アンブローケン アロー 戦闘妖精・雪風』による「雪風シリーズ」を論じるものである。第三章と四章から、神林はコミュニケーションを、現実とは隔絶された専用の場において、代理人を通じて他者と交感する営みとして捉えていることが窺える。そのようなコミュニケーション観は、異星人との戦争を描いた「雪風」シリーズとは関係性が薄いように思われる。しかし、「戦争」を「コミュニケーション」に、コミュニケーションの「場」を「戦場」に、「代理人」を「戦闘機」に置き換えることによつて、一作目の『戦闘妖精・雪風』は神林のコミュニケーション観を忠実に反映した作品として読むことが出来る。ここでは人間が機械によつてコミュニケーションの場から疎外され、ヒエラルキーの下位に追いやられる様が描かれる。二作目の『グッドラック』では主人公の成長に伴い、そのコミュニケーションの優先権を巡るヒエラルキーが解体される方向へと舵が

切られる。そして『アンブローケン アロー』においては、機械と人間のコミュニケーションにおける立場が逆転し、人間が機械のコミュニケーションの代理人として振舞うことになる。そこで人間は機械の意向に従い活動することになるが、それでもなお自らの意識の自律性を主張していく。その自律性は機械と人間との関係性において生じるものではなく、本質的な自我に対してコミュニケーションを実際に行う代理人であるところの意識が表明するものなのである。

第六章の「意識とは何か」では、『ぼくらは都市を愛していた』を論じる。前章において、コミュニケーションを巡る関係性の中で、意識の立ち位置が見出された。それはコミュニケーションにおいて実際的な役割を果たす代理人であるというものである。その視点を踏まえて、『ぼくらは都市を愛していた』を論じることとなる。『ぼくらは都市を愛していた』は都市という人工環境が、観

念のみで生きることが可能にしたという視点を元に、観念、すなわち意識の多様な在り方を描いた作品である。作品において人間の意識は、インターネット上でコミュニケーションを行うためのアバターや、仮想現実空間の人工知性と同質にして、互換可能な虚構的な精神作用として位置づけられる。そして、やはり虚構的なコミュニケーションの場であるところの「共通意識の場」において、本質的な自我に代わってコミュニケーションを他者と展開していくことになる。そのように人間の意識は虚構によって成り立っているといえるが、人間の精神活動の実際はその意識Ⅱ虚構によって行われている。人間はその生において虚構を不可欠なものとする生物種なのである。

このように「登場人物の自律性」に端を発するメタフィクション的な議論は、人間の意識の在り方と虚構との関係性を論じる根本的なものへと深化していくこととな

る。

結果として本稿は、神林長平の作家性とその変遷を辿るものとなった。そこから見えてきた作家像は単純にメタフィクションの表現を通じて文学表現としての虚構の様相を追求するのみのものではない。コミュニケーションにおける意識の役割を追求することで、虚構的存在としての人間の在り方とそれが持つ価値を表現した作家として神林を位置付けることができるのである。

第一章 作家、作品の基礎情報

一 神林長平について

神林長平（一九五三〜）は現代日本SF小説作家を代表する現役作家の一人として、SF読者に広く認知されている。その作風は、「言葉」と「機械」に対する関心の深さと、フィリップ・K・ディックに似た現実崩壊感覚が特徴とされている。

日下三蔵は神林について、以下のように論じている。知的興奮に満ちたSF的なアイデアと、エンターテインメント性の強いストーリーを両立させ得るといふ点で、現在、最も正統的なSF作家といふべき存在である。

（中略）

論理に裏打ちされた思考実験が、そのまま作品の

娯楽性と結びついてるところが神林長平の特異な点
だろう。短篇の名手でもあるが、連作の形式をとる
ことが多く、純然たる短篇集はわずかに五冊しか
ない。(日下三蔵『日本SF全集・総解説』二〇〇七
年十一月)

「SF的なアイデア」「論理に裏打ちされた思考実験」
をエンターテインメント作品として表現することを得手
とする作家として捉えられている。そうした表現手法は
SFのサブジャンルの中でも「ハードSF」に分類され
るものである。

「現代(もしくは近代)自然科学技術の成果および
そこから外挿される方法論を作品のテーマと一体不
可分の形で根底に据えたSF」という定義が成立し
そうに思われる。

(中略)

最後になったが、五〇年代の英米SFの輸入から

始まった現代日本SFの興隆期における代表的なハードSF専門の作家として、石原藤夫、堀晃のふたりの名をあげておきたい。少し遅れて、神林長平、谷甲州、そして昨今の、野尻抱介、藤崎慎吾など、“本格ハード派”の新人の台頭にはめざましいものがある。(柴野拓美「ハードSF」『SF入門』二〇〇一年十二月)

柴野が「代表的なハードSF専門の作家」の一人として挙げているように、神林はハードSFという正統派SFの書き手として認知されているといえる。

その受賞歴は以下の通りとなる。

一九七九年 第五回ハヤカワ・SFコンテストに「狐と踊れ」で佳作入選

一九八三年 星雲賞日本短編部門を「言葉使い師」で受

賞

一九八四年 星雲賞日本長編部門を『敵は海賊・海賊版』
で、星雲賞日本短編部門を「スーパードフェニックス」で
受賞

一九八五年 星雲賞日本長編部門を『戦闘妖精・雪風』
で受賞

一九八七年 星雲賞日本長編部門を『プリズム』で受賞
一九九五年 日本SF大賞を『言壺』で受賞

一九九八年 星雲賞日本長編部門を『敵は海賊・A級の
敵』で受賞

二〇〇〇年 星雲賞日本長編部門を『グッドラック 戦
闘妖精・雪風』で受賞

二〇一三年 星雲賞日本短編部門を「いま集合的無意識
を」で受賞

賞の大半は星雲賞によるものである。これは年に一回
開催される日本SF大会において発表される、読者の投

票によって選出される読者賞であり、日本SF作家クラブによって決定される日本SF大賞と並んで、日本における代表的なSFの文学賞である。デビュー以来、継続的に受賞している様子が見られるが、とりわけデビュー直後の八十年代前半の連続受賞には目覚ましいものがあり、当時の読者の支持の大きさを物語っている。

そうした読者の評価が形となったものの一つが『神林長平トリビュート』（二〇〇九）である。神林の影響を受けた若手作家八名（桜坂洋、辻村深月、仁木稔、円城塔、森深紅、虚淵弦、元永柁木、海梅沢めろん）による、神林作品をモチーフとした作品集である。こうした単一の作家を題材にした作品集が出版されることは極めて稀なことであり、神林の作品が幅広い読者を獲得していた証左であるといえる。

神林の最終学歴は長岡工業高等専門学校である。しかし、その卒業に際して、神林は就職ではなく作家を志したという。その理由として、当時神林は「高専という環境が理系科目に偏っており、文科系の知識の欠如に対する危機意識から文科系大学への進学を考えていた」という旨を語っていたというが、それは韜晦であり、その本音は就職に対する忌避感にあつたという。

とにかく人と会うのが嫌だった。その頃、精神的にまいって、落ち込んでいた。なんというか、登校拒否というか、社会に出たくない雰囲気があつて、だからね、世間的には大学を受けるという名目で、遊んでいた。大晦日にスキーで脚を折つたり（笑）ひどいことをやってた。ただブラブラしてても世間に出なくてはいけない。ともかく、人と会わないでできる仕事、目覚まし時計のいらぬ仕事、と真面目に考えたんです。それでも思いつかなくて、小説を

書いて、当たったらなんとかなるんじゃないか、と
安易に思ったわけ。(高橋良平・神林長平「SF NEW
GENERATION 第八回神林長平」『S・Fマガジン
一九八二年九月号』)

卒業後の生き方を考えたとき、就職はしたくなか
った。一人で人に会わずに生きていきたいと思っ
ていました。だから、ずっと家にいても社会的に認知
される仕事が欲しかったんです。そうすると、でき
る仕事は、作家くらいしかない。極端な話、何も書
かずに作家でいられればそれが最高だ、という意識
です。(神林長平・東浩紀「神林長平 超ロング・
インタビュー」『S・Fマガジン 二〇〇五年八月
号』)

デビュー直後の新人作家として扱われていた時期でも、
作家生活二十五年以上となったベテランの時期でも、神
林は作家を志した理由を、就職による社会参画からの逃

避であつたと述懐している。社会に対する疎外感と逃避が、神林の創作の原点にあつたというのである。

東は、こうした神林の態度は現代でいうところの「ひきこもり」を連想させるものであると指摘する。そうした態度が作品に反映しているとして、前島賢はSFと「ニート」を関連付けた論考の中で『七胴落とし』（一九八三）と『戦闘妖精・雪風』（一九八四）を例示している。

そのような時代にあつて、オタク第一世代以上に、後のオタク的あるいはひきこもりのな気質を先取りしていた作家が、SF第三世代を代表する神林長平である。山田正紀の作品が「世界へのコミットメント」を主題として扱った作品であるとするならば、社に出たくなかつたから小説家の道を志したという経緯を持つ神林の小説は、「世界に参加できない」という彼の状況をそのまま小説として結晶化したような作品である。（前島賢「世界を前に立ちすくむ、

あなたのために」『ユリイカ 二〇〇六年二月号』

神林の作品は世界Ⅱ社会への参画の挫折が神林の創作の原動力となったという分析がなされる。

そうした来歴で作家を志した神林は、『幻影城』の新入賞に応募し、一次選考を通過したことで自信を得て、第五回ハヤカワ・SFコンテストにて「狐と踊れ」で佳作入選を果たす。しかし、神林の作品は審査員の小松左京らに困惑を齎した。小松の「なにかのアレゴリイとして、もうちょつとうまく……成立しそこねているところがある。」「そこらへんのアレゴリイがもう一つよくわからない。」、伊藤典夫の「ぜんぶ象徴的な意味があるのではないかという、恐ろしい疑惑にとらわれる。われわれには理解できない作品ではないかという気がする。(笑)」といった理解に苦しむ様子の発言が続ぎ、眉村卓の総評も留保が付いたものとなっている。

眉村 弁護論というのは、最初にいったとおり、社

会構成がいい加減であるから、いい加減なムードが流れていて、ある意味で整合性があつたということですね。それでパツと点がよくなつたけれども、いろいろ突っ込んで考えると、それがもし全力を挙げたてやわな部分を書いたんだつたら、これはガタツと評価がさがりますな。もう一つ弁護論をいうならば、胃がとび出したり、ああいうところの変チクリンなシーンというのは、SFでなければでてこないシーンがちょいちょい見えたということで、部分的に、対外的に一つのアピールができるであろうということもあつたわけです。それと、最近、同人雑誌を見ているときわめて陳腐な会話を読まされるから、せめてこの程度の会話は意識してくれということですね。

（小松左京、眉村卓、伊藤典夫「最終選考会・誌上再録」『S・Fマガジン 一九七九年七月号』）

この時点での神林は、会話や文章、アイディアの新奇

性に光るものはあるものの、構成力や整合性、作品世界のリアリティに難のある掴み所のない作家として捉えられている。その作家としての将来性には期待しつつも、その実力には未知数な部分があまりに大きい評価不能の新人という捉え方がなされていることが伺える。

そうした評価もデビュー後まもなく覆り、一九八三年には「言葉使い師」(一九八二)で第十四回星雲賞日本短編部門を受賞している。星雲賞はファン投票により選ばれるものであることから、この時点で神林が読者から多大な評価を得ていたことが伺い知れる。

今をときめく神林長平の第二短篇集である。もうかなりいろいろな人が著者については語っており、非常にやりにくい状況にはなっているのである。つまりるところ神林長平は八〇年代日本SFムーブメントの“顔”なわけで、神林長平をどう位置づけるかによつて、自分が今のSFのどこらへんにくつついて

いるかを知ることができるのであろう。

神林長平の特徴を語るにあたって、過去の評者諸氏の分析をかなり大胆に無視するならば、彼が理科系の出身であるなどということは別段どうでもいいことのように思えてならないのである。(中略)今、独自の小説世界を創りあげようと登場した神林長平に「よつ、理科系！」などと無責任に声をかけることは、かえって彼の魅力をスポイルすることになりかねない。彼はSFは“物の見方”だと言っているのである。ならばそれは彼が生まれついて持っているもので、理科系教育は、それに気づくきっかけとはなり得ても、それ以上のものではない筈だ。(伊

沢昭「SFレビュー」 神林長平著『言葉使い師』「S
Fマガジン 一九八三年十月」

伊沢の書評には、当時の神林長平の受容状況の一端を

かいま見ることができ。

日本SFの八〇年代において、活躍の中心を占めた作家群を第三世代と呼ぶが、野阿梓や大原まり子、谷甲州といった作家の中でも神林は中心的な立場（『顔』）にあつたという。

そうした神林の受容において、その作家性の評価に長岡工業高等専門学校卒という経歴が大きな意味を持っていたと伊沢は論じる。「妖精の舞う空」（一九七九）に端を発する『戦闘妖精・雪風』（一九八四）などに描かれていた、緻密なメカニック描写がそうした評価に繋がったのだと考えることはできる。しかし伊沢はそうした、神林を「理科系」の作家として捉える姿勢を批判し、『言葉使い師』という短篇集をフィリップ・K・ディックとの比較と「人」というモチーフに対する視点から論じていく。

神林の初期には、「理科系」出身の作家という評価が中心であつた。伊沢のようなディックを援用しつつ、現

実認識や言語論を追求する作家像を見出す視点は、「理科系」作家としての評価に続く、二次的なものであった様子を伺い知ることができる。これらの二面的な評価は、神林を象徴するチームとして知られる「機械」と「言葉」にも見出すことができるだろう。しかしこれらは作品の上では自律的な働きを持つ人工物として集約することができるものであり、相互に矛盾するものではない。現在の神林は「機械」よりも「言葉」に対する関心が深いように見受けられるが、「言葉」を「機械」として結びつける視点は今日でも変わるところはない。その意味で初期の神林から継続した観点を、現在の神林も有しているといえるだろう。

一・二 書くという行為への関心

神林長平を特徴付ける要素として、その物語行為への自己言及性、すなわちメタフィクション要素を挙げること

とができる。そこには神林の著述行為に対する強い関心を見てとることが出来る。

その理由として、前述の神林のデビューに至るまでの来歴があるという。「理科系」であるために、「文科系」に関する専門的な知識を持たないと考えていた神林には、物語行為そのものが新鮮なものであったというのである。

神林長平は小説のなんたるかを知らないのではないだろうか。

これは彼をおとしめていつているのではない。つきつめていえば「小説とは何か？」という問いに対する唯一絶対の解答などありはしないのである。ただそれぞれが漠然と、小説とはこんなもの、という基準を持っていて、作品を書いたり、読んだりしているだけだ。

神林長平の場合は、そういった基準が無いか、あったとしても、きわめてあいまいなような気がする。

（森下一仁「接着鉛筆を使うSF作家」『SFアド

ベンチャー 一九八四年八月号』）

「理科系」という視点は神林の極初期の評価を象徴するものであったことは前述の伊沢の評論からも見てとることができる。しかし、ここでの森下の評は「理科系」であるために、工学的な技術表現に優れているということとを評価したそれまでの神林評とは異なり、非「文科系」であることがその作家性に寄与しているという視点を導入している。

とはいえ、神林がそれまでまったく文学に関わらずに生きてきたわけではない。体系的な読書ではないとはいえ、インタビューでは父母の影響でSFやミステリに親しんできており、カート・ヴォネガットやフィリップ・K・ディックの自作への直接的な影響があつたことを語っている。（「神林長平が語るイメージヘメカ・言葉・S

F」『小説推理十一月臨時増刊 SFワールド』一九八

三年十一月)

しかし、そうした乱読はあくまで作家を志すことを目的とした、構造や手法を学ぶための分析的な読みではなかったようである。そうした文学や小説の作用に不案内であったことが書くことへの自覚的な態度へと繋がったことは、後年神林自身も述懐するところである。

実際に書き始めると、何を書いていいかわからない。何を書かなくていいか、といった方が正しいかもしれません。書こうと思えば、それこそ主人公の髪形から部屋の状況まで書くことはいくらでもある。

そのなかから書かなくてもいいものを削って、小説にする、という技術がない。そういった、書くことの困難さから、言葉に対してすごく自覚的になったんです。(神林長平・東浩紀「神林長平 超ロング・インタビュー」『S・Fマガジン 二〇〇五年八月

号』)

そうした神林の在り方を東は「虚構世界の作成技術が安定していないため、どうしてもメタ意識が発動せざるをえない。結果として作品内のリアリティが崩壊していく」とディックと比較する形で総括している。

こうした書く行為に対して自覚的な神林は、その作品自体を、小説を書くということに対する自己言及的なテクストとして成立させていくこととなる。その自己言及性により、書くという行為自体が非日常的感觉を喚起するものとなり、その感觉を非現実的な虚構世界の創造という主題にまで敷衍することによってSF的なビジョンを描き出すことに成功している。

作家の舞台裏を見せられるのは本来読者にとって興奮めなことこのうえないはずなのだが、神林長平の手にかかると、作家が世界を作っていく過程そのものがエンタテインメントになってしまう。神林作品には、純然たる読者がいない。読む者はみな、多

かれ少なかれ虚構世界の創造に荷担させられてしま
うのだ。(中略)しかし、それはあくまで「次はど
うなる？」と待ちの構えに入っているのであって、
全権は常に作家に委ねられている状態にすぎない。
読者は世界の創造に関与しているかのような錯覚に
心地よく身を委ねているだけなのだ。(中略)

が、神林作品はどう考えてもちよつとおかしい。
世界を創っていくルールを読者に明かしてしまい、
「次はどうする？」と、錯覚ではないほんとうの関
与をいちいち読者に要請してくるのだ。(中略)

この作家は「小説ってどうやって書くんだろう？」
ということを、小説として書き続けてきたと言つて
もよい。いわば、一作一作の個体発生に、小説の系
統的進化を繰り返させているようなものである。冬
樹鈴「長平を見るには長平の目がある(改)」『戦闘

妖精・雪風 解析マニュアル』二〇〇二、七)

冬樹は神林のメタフィクション性が、小説を創造する体験を読者に追体験させる働きを有していることに言及する。神林の作品は虚構世界を創造するという行為そのものを描いたものであり、その作品を読むということは、読者もまたその主題を共有し、創造行為を体験することができるというのである。こうした観点においては神林長平という作家は、メタフィクションと読書行為論により特徴付けられているのである。そこでは小説を書くという行為そのものに価値が見出され、その価値を描くことと自体を目的化していくこととなる。

しかし、近年の神林においては、書くという行為には別の戦略的な意味が付与されることとなる。

〈戦闘妖精・雪風〉を見よ。はじめ、雪風の使命はふたつであった。記述すること。そして生還すること。それこそが雪風の戦闘であり、生存であり、その往還の中にのみ雪風は実在する。神林自身もまた

そうである。小説を書くこととサバイバルすることと同義であるような地点で彼は書きはじめ、書き継ぎ、しぶとく書き続けて、とうとう『アンブロークン アロー 戦闘雪風』に到達した。いかなる呪いも雪風を壊すことはできない（アンブロークン）との確信が得られる場所に。そしてそれすらただの通過点としてなおも前進している。（飛浩隆「アロー・アゲイン」『いま集合的無意識を、』解説）

飛は神林の執筆活動を「サバイバル」という言葉で語る。神林の作家の原点においては、小説を書くという行為そのものが社会で生き残り、そこに参画するための手段であったと位置づけられていた。その生き方を自家業籠中のもものとした神林においては、書くという行為は現実と向き合い、それを解釈していくための手段として捉えられている。

飛は「いま集合的無意識を、」という作品を、夭逝し

た実在の作家、伊藤計劃の遺した「〈呪い〉」に、神林が書くという行為によって対抗する様を描いた作品である
と解釈する。作中で、神林自身をモデルとしたと思しき
語り手は伊藤計劃を名乗る何者かと対話することとなり、
その思想を開陳していくことになる。飛はそれは「戦闘
シーン」として捉えている。

神林にとって、ものを書くことがこれすべてサバ
イブであり闘争である以上、この文字列の応酬もま
た、これまでのどの作品にもひけをとらない戦闘シ
ーンのひとつとして見るべきだろう。それにしても
この小品で神林長平が言葉をつくし、ねばりづよく
波状攻撃を掛けていく密度ときたらどうだ。寄せて
は返す言葉の中には思索の切っ先がいくつも仕込ま
れており、真っ白だったはずの画面にはいつしか戦
場の地図が切りひらかれ、何か風景のようなものさ
えうつすら見えてくる。

私にとって神林長平の最大の魅力とは、言語への
執着でも機械への偏愛でもなくて、常人には思いも
つかぬ奇怪なルール（「これでお話を書けるのか」
と言いたい場合さえある）に支配された世界におい
て、呆れるほかない力技で何事かをめきめきと立ち
上がらせてゆくそのふてぶてしさなのだが、ここで
も神林はみごとに生還してみせる——伊藤計劃の
〈呪い〉との戦いから。（同前）

このような作品の描写を戦闘として語ることは、飛の
用いるメタファであるが、その作品が伊藤の遺した作品
に対するレスポンスであり、対抗的な思想の表明である
ことは確かである。ここでは神林の物語行為は「思索の
切っ先」を表明するための手段となっているのである。

書く行為そのものよりも、書く行為を通じた思索の追
求と表明こそが、物語行為の目的となっているのである。

そうした自己の思索の追求のための手段としての物語行

為への意識は、神林自身も言及していることである。

ぼくにとって小説を書くというのは、そうした自分の心の奥底にあるものを見つける行為だ、と言えます。新作に取り掛かるときには、まずコアになるものが必要になるわけですが、ぼくにとってのそれは、「いま自分が解決したことは何か、疑問に思うことは何か、腹が立っていることは、この焦燥感の原因は何か、エトセトラ」という、「謎」で、それを小説という「装置」を使って解くわけですね。(神林長平・前島賢「破魔の矢はいかにして放たれたか? — 神林長平の30年」『S・Fマガジン 二〇〇九年一〇月号』)

書く行為に対する馴致がなかったことから、書く行為に対して自覚的であった神林の作品は、結果的に独自のメタフィクション性を帯びることとなった。小説を書き、物語世界を創造するという書く行為には、それ自体に非

日常性と文学性が伴われていることを神林の作品は表現しているのである。

近年の神林の小説観はデビュー当時よりもより戦略的なものへと変化しているといえる。物語行為を行い作品を生み出すこと、それ自体を目的としていたのに対して、物語行為を通じて思索を深め、抱えている問題意識を明らかにしていくことが目的となつているのである。その文学的なメディアに対する目的意識は、決して神林に特有なものではなく、文学が本来持つている機能と役割に忠実なものであるといえる。しかし自己言及的な物語行為を経た神林の思索の追求は、その作品自体が思索を深めていく過程を描いたものとなっており、なおかつそれがエンターテインメントとして成立するものとなつている。物語を書く過程そのものの作品化から、思索の追求の過程そのものの作品化への移行にこそ、現在の神林長平の特色があるといえるだろう。

一・三 世界認識への視点

小説を書く行為によつて虚構世界を想像・創造することに自覚的であつたという神林長平は、その虚構世界と現実世界との関係にも意識的であつたことが伺える。

人間が五感から捉えた情報を総合して、自己の内面に世界の像を描いている、という考え方は現象学や精神分析などの近代思想において定式化されたものである。神林の世界観もそうした認識を踏襲したものとなっている。

書いた小説や、本、言葉などは、確かに現実としてある。だけど、それで現実社会を描写できるのかという事と、現実が現実であるという事は、また別の問題なんですよね。書いてしまった、確かにある現実というものの中に、我々が生きている現実がつまっているか？ いや、その外に我々が生きている現実はあるわけです。書いても書いても、追

つかない。つまり、現実とは、わからないものなんです。わかったと思つたら、すぐその先に現実がある。極端に言えば、わかるもの書かれたもの、は現実ではない、と。

(中略)

現実っていうのは、ひとつしかないんです。だけど、人によって、見える現実っていうのは、常に揺らいでいる。現実が揺らいでいるんじゃない。

それと人間が五感で接触していて、その他に、意識だと心理的に思い込まされているカセがたくさんある。それらを疑ってみる事から、だいたい僕の作品世界は作られているみたいですね。疑われてしまった世界は、つまり不安でしょう。不安に揺らぐというの、現実を知るための有力な手段だと思う。

(神林長平・SFインタビュー)「現実を疑うことから作品世界は生まれる」『SFアドベンチャー』一

一九八四年八月

このインタビューの中で神林は、現実を複数の相で語っている。小説などの虚構的な言語情報で書き記そうとする対象としての現実、人間が五感を通じて捉えた現実、そして人間の外部に存在するひとつの（＝唯一絶対の）現実である。これらは一部で重なりながらも、必ずしも同一ではない。小説上で追求される現実も、人間の意識する現実も、真の現実に接近を試みながらも、それぞれが言語の媒体や意識によつて歪んだ、あるいは限定された形でしか現実を捉えることができない。そのようにして捉えられた現実とは、それぞれの著述し、認識する働きによつて、それぞれの主体独自のものとして成立することとなる。

そこで人間は自分の五感で捉えた情報で作られた世界に閉塞する存在として捉えられることとなる。しかし同時に人間は、その閉塞した世界を言語によつて相互に結

びつける能力を持った生物でもあるとされる。

現実というのはひとつだけじゃなく、ぼくの見た
現実とは人と違うかもしれない、そういうのを書いて
いきたいと思いますね。動物にも心はあるし、機械
にも意識があると。現実のひとつだけだとは思いう。

それがブラックボックスの中に入っていく過程でア
ウトプットがそれぞれが違ってくる。たまたま人間
は言葉を介してコミュニケーションできるし、ある
程度感情移入ができるから、現実をひとつの統一し
た世界で見られるわけで、そういうコミュニケーション
のない世界では、現実のひとつだけの世界じゃ
ないと思う。(高橋良平・神林長平「SF NEW

GENERATION 第八回神林長平」『S・Fマガジン

一九八二年九月号』)

言語によって人間の個人は独自の現実を共有させるこ
とができるという。それは言語によるコミュニケーション

ンによってなされることとなり、「ひとつの統一した世界」を形成していくこととなる。コミュニケーションとは意思疎通を意味するだけではなく、人間同士の世界認識を統合し、一つの人間同士での普遍的な現実像を形成するためのものでもある。それは逆説的に、言語によるコミュニケーションの働きが変調をきたせば、人間同士の共通の現実が失われ、人間は個人の認識する現実に自閉するしかなくなることになるという。

このような現実認識と言語、コミュニケーションの働きについての神林の視点は、このデビュー後間も無い時期から、近年の『ぼくらは都市を愛していた』（二〇一）の執筆の時期まで変わることなく継続したものとなっている。

こうした視線は、転換よりもむしろ補強される方向性での変化を見せている。

時間系列が、本当に我々が感じているとおりのも

のだとは限らない、という意識はあります。本当はランダムなものが、我々にとっては都合のいい順序に認識されているにすぎないのかもしれないよね。ぼくは、少なくとも微小な時間単位ではそうだろうと、ほとんどそう信じているけれど、では、時間を連続した意味あるものとして感じられるのはなぜか、となる。

以前とてもショックを受けたエピソードがあります。NHKの、脳的能力に関する番組ですが、脳には動きを感知する部位があり、そこが損傷すると物が動いて見えないんだそうです。目の前で物が動けば、それが動いて見えるのは当然のことだと疑いもしなかったので、脳には動きを認識するための専門の部位があるから動いているものが動いて見えるのだ、という内容に大変驚きました。「メカニズムとして考えれば微分・差分回路といったものがすぐに

思い浮かんで、そういう処理装置が必要だろうというのはわかるのだが、僕がこのとき感じた驚きというのはもつと素朴なもので、見えているのに（動きが）見えないとは、なんて不思議な世界だろう、というものだった」

それがとても印象的で、養老孟司の言う唯脳論ではありませんが、我々は脳が生み出す仮想世界に生きているのだと、その番組を観て実感したといえますか、脳の外に実世界があるんだというのは、ああ、こういうことかとそのとき腑に落ちました。（神

林長平・東浩紀「神林長平 超ロング・インタビュー

ウ」『S・Fマガジン 二〇〇五年八月号』

ここでのインタビューを受けて、東は『猶子の月』（一九九二、連載は八四・二〇・九一・十）の設定との類似性に言及する。神林はそれに対して、認識論的な共通性には同意しながらも、件の番組が『猶子の月』よりも「ず

つと後」のものであったと語る。一連の神林の、時間も含めた現実認識の唯我論的な個人性は、その初期から継続していることが読み取れるのである。

以上のように、神林の作家性を概観すれば、それは書く行為に対して自覚的に自己言及を行うメタフィクション性と、人間の現実認識とコミュニケーション論に集約することになるといえる。

当初、神林は社会参画の手段として作家になること自体を目的にしており、明確な文学的主题を内に抱えていなかったと語っている。つまり作家になること、小説を書いて発表すること、それ自体が神林の作家としての目的であったといえる。同時に「理科系」という言葉に象徴されるように、文学に対する体系的な教養を持たないという自己認識を持っていたという神林は、物語行為そのものに対する新奇性を自覚しながら作品を執筆していることとなる。小説を書くこと、そのものが目的であり、

小説を書くその手法を常に意識する必要がある。そのよ
うなデビュー当時の姿勢が、メタフィクション性を特徴
とした作風を形成したと考えることができる。

同時に、デビュー当初から限定された知覚によつて作
られた虚構的な世界認識を持つ存在という人間観を持つ
ていた神林は、虚構的な世界認識とそれを共有するため
の言語によるコミュニケーションというモチーフを継続
的に描いていくこととなる。その中で人間は、限定され
た知覚能力によつて外部の現実とは完全には一致しない
現実像を自己の内面に投影している生物であるとされる。
そのような現実像は個々人で個別のものであり、他者の
現実像とは完全には一致しないものである。その現実像
を他者と共有し、統合したひとつの現実世界を構築する
ための手段として言語によるコミュニケーションが想定
されているのである。

それは逆説的に、言語によるコミュニケーションが不

可能となる事態となれば、人間は共有された現実を失い、個々人の現実我自閉するしかなくなるということになる。そのような事態を描いた作品が近作となる『アンブロークン アロー 戦闘妖精・雪風』（二〇〇九）と『ぼくらは都市を愛していた』（二〇一二）である。これらの作品では「リアル」という言葉が「現実」という人間が認識する世界像と対置されて描かれる。「リアル」は言語によつて構築され、他者と共有された虚構の大系である。「現実」が取り払われた、生の外界というべきものである。そこでは「現実」の大系の一環である因果関係や時間の秩序も失われ、あらゆる状況が無秩序に起こりうることとなり、人間は自己の内面に自閉することを余儀なくされる。

これらの作品で描かれた主題は、神林の作家性を忠実に反映したものである。物語行為に自覚的になるということによつて、虚構世界を創造する行為そのものが描か

れ、問われることとなる。それは言語による虚構世界の創造に連なることであり、その虚構世界は人間が個々に自己の内面に構築する「現実」に相当するものとなる。「現実」は言語によるコミュニケーションの意味を問うための契機となる。神林の作家性は相互に結びつき、明確な理論性を持った主題として作品の中で描き出されることとなるのである。

一・四 近年の評価

日本SFを取り巻く状況は、神林がデビューし、活躍した八〇年代の後に大きな変動を見せていくこととなる。九〇年代には、「冬の時代」と呼ばれる業界全体の停滞が生じる。SF雑誌は次々に休刊・廃刊し、新人賞は打ち切られ、新しい作家はホラーやミステリ、ライトノベルといったSFのジャンル外でSF的モチーフを表現した。

そうした状況を経た二十一世紀の現在は「日本SFの夏」(『S・Fマガジン』二〇一二年十一月号)と呼ばれる活況を呈している。夭逝した伊藤計劃は、その没後も多くの読者を得ており、SFの活況の中心人物と目されている。

その伊藤計劃に象徴される現在の日本SFにおいて、神林長平の位置は従来とは微妙な変化を見せている。伊藤計劃を巡る議論の中で神林長平の名は、伊藤計劃以前の前時代を象徴する作家として挙げられることとなる。

長谷 あくまでも「かつこいいSFBを書く人が現れた」という印象でした。森岡浩之さん以来、久しぶりにがつつりエンタメを書いてくれるSFB作家が出てきたなって。たとえばゼロ年代のSFB作家は皆、どこか神林長平さんの影響を受けてきていると思うんですけど、同じように伊藤さんから十年後二十年後、影響を受けたフォロワーがたくさん出

てくるかもしれないな、と。

（仁木稔「長谷敏司」藤井太洋「同時代作家座談会

2009年3月から1歩ずつはなれていくために」『S-F

マガジン』二〇一五年十月号）

長谷敏司は、現在活躍する「ゼロ年代のSF作家」が
神林長平の影響下にあることを指摘する。それは神林長
平の持っていた影響力の強さを示すものであるが、長谷
は今後伊藤計劃が同様の役割を果たしていく可能性を示
唆する。

この長谷の発言は、同時に「ゼロ年代のSF作家」と
神林との差別化が暗示されている。神林自身は「いま集
合的無意識を、」において語り手に「闘いの場から少し
離れて、ちよつとした高みからいまのその状況をながめ
させてもらっても罰はあたるまい、そう思っている。」
と語らせるように、「ゼロ年代のSF作家」の属する最
前線に自身が属していないことに意識的である。

そうした神林の現状は評論の場においても意識される
こととなる。

牧 神林長平は一作でいいんじゃない？ 20世紀
に置いといていいんじゃないですか。

大 20世紀に置いていく。ひどいな（笑）。この十
五年間の活動をすべて否定する。

牧 否定しているわけじゃないですよ。それも20
世紀の延長だと。20世紀であれだけ活躍したんだ
からね。

鏡 『ぼくらは都市を愛していた』っていいと思
うけどな。ちゃんと21世紀な感じがある。

大 僕もいいと思いますけどね。

牧 僕もいいと思いますよ。

（大森望・鏡明・牧真司「21世紀のSFベスト1
00はこれだ！」『本の雑誌』二〇一五年十一月

号）

牧によれば、神林長平は二十世紀を象徴する作家という位置付けがなされている。神林は二十一世紀に入ってから、継続的に作品を発表し続けており、大森や鏡は現代のSFに追従していると考えるが、牧はそうした神林の作品は前世紀に発表した作品の延長線上にあるものとする。それに対して鏡は近年の作品に現代性があると指摘し、牧はそれを受け入れるが、ここでの「20世紀」という発言は前世紀と今世紀を峻別するものとして示唆的であろう。

このように、現在の神林長平は、主に伊藤計劃との対比で、前世代を代表する作家と位置付けられる傾向が見られる。

『ポストヒューマニティーズ』（二〇一三）はその傾向を踏襲した形で論を展開する論集である。「伊藤計劃以後のSF」という副題にある通り、伊藤計劃の文脈から現代SFの考察を行うものであり、そこでは神林長平

は前時代的な作家として批評の対象となる。

神林に言及する論は岡和田晃の「伊藤計劃以後」と「継承」の問題」と海老原豊の「カオスの縁を漂う言語SF」である。

海老原は論の中で、言語SFを一元論モデルと二層構造モデルとに分類した。前者を表層的な言語構造内にて完結する閉塞的なものとしたのに対して、後者を個別言語と普遍文法との相互作用により、言語構造の外部の現実的・根源的な領域に影響力を与える多層的なものとして論じた。そして神林長平の『言壺』（一九九四）を一元論モデルの代表的な作品として取り上げる。

『言壺』が描いているワーカムというテクノロジーは、現代社会のワード・プロセッシング・デバイス（PCからスマートフォンまで）の登場を予見したのみならず、単純な一元的モデルによらない新しい言語観を模索しつつあった。とはいえ、

新しいモデルを結晶化するにいたったのかといえ
ば、残念ながらそうではない。文学的な作家、つ
まり書くという行為に極めて自覚的な作家が陥り
がちな穴に、神林の『言壺』も落ちている。先に
引用した「本来言葉にならないもの」という、「言
語化されない残余」がそれだ。

(中略)「言語化されない残余」をめぐる脱構築ロ
マン主義は、作家・批評家によほどの技術がない
と単なる言葉遊びへと矮小化されてしまうのがオ
チだ。「言語の不可能性」を宣言するのはたやすい
が、では今・現在・目の前で行われている言語行
為の説明はいかにしてつけるのか。神林の『言壺』
は一九九四年の作品。ある種の先見性はそなえて
いる一方で、言語的ロマンという隘路に陥ってい
る。その原因として考えられるのは、一つは時代
的な制約、もう一つは作家としての神林の創作哲

学だろう。(海老原豊「カオスの縁を漂う言語S

F」)

海老原によれば『言壺』は一元論モデルからの離脱を志向しながらも、そこまでは至らない作品として位置付けられる。その結果として、『言壺』は「単なる言葉遊び」に落着くものであり、現代の「ポストヒューマン」SFによつて展開される二層構造モデルと比較すれば、前時代的、非本質的であることは否めないとされる。

他方、岡和田は神林の「いま集合的無意識を、」を取り上げ、神林を批判的に論じる。「いま集合的無意識を、」は神林自身を思わせる語り手による、私小説的な傾向の強い作品であり、そこでの主題は伊藤計劃の『ハーモニー』の批評と人間の意識IIフィクション観の提示である。岡和田は、神林の『ハーモニー』論を、伊藤計劃に対する畏怖の反映であるとする。

岡和田は「いま集合的無意識を、」の問題点として三

点を指摘する。神林の指摘は単純な世代論に落着する点。神林が「物語」Ⅱフィクションに対して無批判である点。神林がインターネットというインフラの設計者に無頓着であり、そこには社会に対する洞察が欠けている点、の三点である。これらの三点を伊藤計劃は超越・網羅しており、卓越した作家性を有すると論じるのである。

以上の理由から、「いま集合的無意識を、」は『ハーモニー』に「痛烈な一撃」（飛浩隆）を加えるどころか、『ハーモニー』の掌中で踊らされているテクストであると結論せざるをえない。それでもこの作品に価値があるとしたら、それは「伊藤計劃」という固有名のインパクトを、一種の不可知性として表現しているところだろう。だがしかし、このような姿勢では、3・11以降、ソーシャルメディアを席卷した同調圧力、虐殺の言語に対抗する点となど、とても覚束ない。アメリカ人が龍を恐れ

る理由を喝破したアーシエラ・K・ルীগウインの言に倣えば、神林長平は伊藤計劃がこわいのだ。

（岡和田晃 「伊藤計劃以後」と「継承」の問題」）

これらの神林に対する批評は、『ポストヒューマニティーズ』というテキスト自体が伊藤計劃以後の現代SFを評価する文脈の上にあることを強く意識させるものである。現在を評価するためには、前時代との比較が必要であり、結果としてその論考は世代論の形態をとることになる。その世代論において、現代を代表する作家として伊藤計劃が挙げられるのに対して、前世代を代表する作家として神林長平の名が挙げられるのである。

このことは近年の神林の立ち位置と評価を反映したものとといえるだろう。現在のSFの活況は伊藤計劃をはじめとしたゼロ年代作家に牽引されており、神林はその状況から身を引いている状態にある。しかしながら、ゼロ年代作家との比較において、神林は念頭に置かれること

となり、日本SFの前時代の象徴として存在感を発揮しているのである。

二 『アンブローケン アロー 戦闘妖精・雪風』

『アンブローケン アロー 戦闘妖精・雪風』(二〇

〇九)は、神林長平を代表する作品である『戦闘妖精・

雪風』(二九八三)、『グッドラック 戦闘妖精・雪風』(一

九九九)に続く「雪風」シリーズ三作目である。

早川書房刊の『S・Fマガジン』にて連載されたものが加筆修正の後、二〇〇九年七月に刊行された。初出は次の通りとなる。

「ジャムになった男」二〇〇六年四月号

「雪風帰還せず」二〇〇六年十一月号、二〇〇七年一月

号

「さまよえる特殊戦」二〇〇七年十一月号

「雪風が飛ぶ空」二〇〇八年二月号

「アンブローケン アロー」二〇〇八年七、十、十二月、

二〇〇九年二、四、六月号

「放たれた矢」二〇〇九年八月号

この作品は人類と宇宙人（侵略異星体）との戦争を描いた戦争SFに分類されるものである。宇宙人の侵略というモチーフはジュール・ヴェルヌの『宇宙戦争』（一八九八）というSFの黎明期まで遡ることのできる、伝統的なものである。後に侵略SFは、宇宙人による侵略を人間の軍隊組織が阻止するという戦争SF、ミリタリィSFの系譜へと発展することとなる。戦争SFはロバート・A・ハインラインの『宇宙の戦士』（一九五九）やジョー・ホールドマンの『終わりなき戦い』（一九七四）といった作品が著名である。そうした海外の代表的な作品では軍隊を社会組織として描くことに注力する傾向が強い。しかし国内の戦争SFでは比較的軍隊描写に対する関心は薄い傾向があるように思われる。「雪風」

シリーズに関しても、神林は戦闘機を最新のテクノロジ
ーの産物であり、旅客機などに比べて自由な飛行が可能
な航空機として捉えており、そうした戦闘機を運用する
場として軍隊という設定が必要であったという。しばし
ば神林の作品では軍隊が登場するが、社会的な組織とし
ての軍隊への関心は薄く、実際に作中で描かれる主人公
の属する組織やチームは軍全体の中でも異端視された個
人主義的なものであるケースが多い。

作品は近未来を舞台としている。三十三年前に南極に
発生した超空間（通路）から正体不明の戦闘機型兵器が
飛来する。それを侵略異星体、通称ジャムと名付け、撃
退に成功した人類は、ジャムを追って（通路）の先にあ
る惑星フェアリイに辿り着いた。ジャムの地球侵略を阻
止するためにフェアリイ上に設立された対ジャム組織で
あるフェアリイ空軍（FAF）は三十年以上にわたって、
ジャムから地球を守ることに成功していた。その結果、

地球社会ではジャムに対する危機感は薄れ、FAFには犯罪者や社会不適合者を労働力として送り込み、その実質的な運営を高度なコンピュータ知性に委任するようになる。地球社会において、フェアリー星での戦争は現実感のない他人事、半ば虚構のようなものとして認識されていた。

その間、ジャムとの戦争は終結の見込みが立たなくなっていた。当初、人類側よりも兵器の質が劣っていたジャムは徐々に兵器の性能を向上させ、人類側はコンピュータを用いて新兵器を開発しそれに対抗する。ジャムは人間側の兵器を複製するかのようには振るまい、人類側もジャムの技術を採り入れるようになっていく。フェアリーでの戦争は、ジャムと地球型機械知性の兵器開発競争の様相を呈していく。

その膠着状態に情報戦の必要を感じたりディア・クリイ准将は特殊戦という偵察部隊を新設する。特殊戦は

敢えて対人共感能力の低いパイロットを集めて、友軍機を見殺しにしても、非情に徹し情報を持ち帰ることを至上命令としていた。その特殊戦の擁する、人工知能を備えた高性能偵察機のパイロット深井零は、愛機雪風に搭乗することのみ強い執着を持っていた青年であった。しかし、F A Fではジャムとの戦争が激化する中で戦闘機無人化の流れが生まれることとなる。その中で零は、居場所を失い、最終的に雪風によって機上から排除され、戦場に取り残されてしまう。(『戦闘妖精・雪風』)

戦場から救助された零は植物状態に陥っていたが、雪風の呼び声に応えて目を覚ます。ジャムは人間を複製した兵器(ジャム人間、ジャミーズ)をF A Fに潜入させ、戦闘機に細工をすることで空中戦を有利に展開する戦略を取りはじめている。それによって、危機に陥った雪風には、機体に知悉した零の助力が必要だったのだ。

零は自身の自己完結的な態度が雪風による排除に繋が

つたと考え、周囲の人々の助けを得ながら他者との関係性に意識的になっていく。一方、情勢の変化に伴い特殊戦はジャムの本体との接触を計画するが、その準備段階でジャムの側から零と雪風を誘い込みコンタクトを図ってくる。ジャムの本体は零と特殊戦に帰順を求めるが、零はそれを拒否。その反応が理解できないジャムは、零と特殊戦を理解するために、総攻撃をかけてその反応を観測しようとする。（『グッドラック 戦闘妖精・雪風』）

『アンブローケン アロー 戦闘妖精・雪風』は『グッドラック』の直接的な続編として、そのラストシーンの直後から始まることとなる。しかしその作風は、前二作とは大きく異なるものとなっている。それまで作品の中心となっていた偏執的なメカニック描写やジャムの繰り出す戦闘機型兵器との戦闘は大幅に縮小する。代わりに、人間の言語や認知能力、意識、信仰といった主題が重要度を増して論じられることとなる。また、作品の構

造も極端に複雑化しており、視点や時系列といった叙述も技巧的な作為が見られるようになってきている。

その結果として、エンターテインメント性の高かった前二作と比べて、大幅に読解の困難なテキストに仕上がっている。ここでは、そうした『アンブローケン アロ』の構造を整理すると共に、作品のプロットを明確にすることに努めることとする。

二 一 作品の成立

神林はこの作品の連載が完了し、単行本が発刊された二〇〇九年のインタビューにおいて、自作について詳細に言及している。その執筆の動機には、アニメーション作品として映像化された「戦闘妖精雪風」からのインスパイアがあったという。

その描写だけで、そこがどういう世界なのか伝えて
いる。これは映像にしかなできない手法です、一枚の

絵なんだから。その絵からなにを掴み取るか、どう解釈するかは、観る者の理解力に委ねられている。説明ではなく、描写ですね、それが創作というものでしょう。映像には映像の、そうした手法がある。では、ぼくは小説でしかできないことをやろう、やってやろうじゃないかと。まあ、それだけじゃないんだけど、映像作家がそうくるなら、自分は小説家にしかできないことをと、気持ちをかき立てられたのは事実です。(神林長平・前島賢「破魔の矢はいかにして放たれたか?——神林長平の30年」『SFマガジン』二〇〇九年一〇月)

アニメーション版「戦闘妖精雪風」は二〇〇二年から二〇〇五年にかけて展開されたOVA(オリジナル・ビデオ・アニメーションの略称。テレビ放送せずに、パッケージメディアで販売するアニメーション作品の総称)作品である。発売元はバンダイビジュアルで全五巻。四

巻までは『戦闘妖精・雪風』と『グッドラック 戦闘妖精・雪風』の内容を一部抜粋する形でエピソードを抽出し、限られた収録時間で単品の映像作品として整合性を保つために調整を施しているものの、基本的には原作に即した展開を見せる方向でまとめられている。しかし最終巻となる第五巻では大幅に内容を改め、オリジナルのシナリオを展開している。その内容は、フェアリー星からのF A Fの撤退戦を描いたものであるが、しんがり殿を務めた零と雪風はフェアリー星に取り残され、未帰還となってしまう。エンディングのスタッフロールの後、他の特殊戦隊員と共にブッカーからブリーフィングを受ける零というラストシーンが描かれるが、そこで映し出されるスナップ写真は鏡像反転したものとなっている。

ジャムは人間を複製したジャム人間（ジャミーズ）を対人兵器として投入するが、それは人間とは蛋白質の構造が鏡像反転している存在であった。ジャムは人間が作

ったものを鏡像反転させて複製するのである。つまり、ラストカットの鏡像反転した写真は、零がジャムの複製した世界の中で生き残っていることを象徴的に示唆しているのである。

そのようなビジョンを提示することのできる映像という表現手法に対して、神林は小説作品に特有の言語表現を提示するという意気込みで『アンブローケン アロ』の執筆を開始したのだという。それは人間の意識に加えて、機械の意識を言語化して記述することで描写するということであった。

《雪風》第三部の最初期の構想というのは、零やブッカー少佐などの「人間の意識」と、雪風という「機械の意識」の対比、それを二部構成にし、前篇をたえば「人間篇」、後篇を「機械篇」とでもして、その前後に、全体をまとめる視点としてリン・ジャクスンを持ってこよう、それで綺麗に収まる、とい

う目論見で始めたのです。(同前)

しかし、この試みは頓挫する。「機械の意識」という人外の存在の思考を直接言語によつて描写することは不可能であつたと神林は語る。その蹉跌は、ほぼ基本的に隔月間のペースで『S・Fマガジン』誌上で連載されていながらも、「雪風帰還せず」(二〇〇七年一月)から「さまよえる特殊戦」(二〇〇七年十一月)の十ヶ月間、「雪風が飛ぶ空」(二〇〇八年二月)から「アンブローケンアロー」(二〇〇九年七月)の五ヶ月間の連載休止期間からも伺い知ることができる。

それはもう、「機械の意識」をダイレクトに言葉でもつて描写するのはいまの自分の力では無理だ、ということですね。人間の意識の流れを言語表現する、できる、というのは近代小説における発明でしょうが、意識があるかどうかもわからない対象が「考えていること」なんぞ、どう表現すればいいのだと、

連載時、そろそろ「機械篇」を構想しなくてはという時期になって、悩みました。

(中略)

それを書いていくうちに、その内容から、この零は、雪風によつて意識対象を強制的に志向させられているのだ、と思えるようになってきた。ぼく自身がそれを書いている中で、それを「発見した」と言つてもいい。そこで、いままで書いてきた一人称による群像全体を俯瞰してみると、こいつは雪風による人間意識の探査であつてもおかしくないと、それも「発見」した。

(中略)

出来上がった小説空間は、雪風という「機械知性」が捉えている世界像を、零という人間の意識によつて翻訳しながら、それを日本語という言語によつて描写する、という非常に複雑なものになった。雪風

という機械が感じている世界というのは、こうして書いてみてわかったんだけど、当初想像していたよりもずっと無機的というか、面白みがないというか（笑）、とても静かなものでした。（同前）

「機械の意識」を直接言語によって表現するという試みに代わって、神林が見出したものが、「雪風による人間意識の探査」であつたという。直接的に「機械の意識」を表現できない以上、雪風の内面を描写するには代弁者が必要となる。零は雪風によって「操縦」されながら、雪風の求める情報を収集していく役割を担わされる。その結果として、作品前半を占める一人称による群像劇には、雪風による「人間意識の探査」という意味が付されることとなる。そうした手法を採ること、この作品は「機械の意識」を人間である零によって翻訳された文章という、複雑にして独自の文学表現を成立させることに成功しているといえる。

二、二 作品の梗概

1. 内容

世界的なジャーナリストのリン・ジャクスンは、F A F 情報軍大佐アンセル・ロンバートからの封書を受け取る。ジャムに寝返ったロンバートは、その紙面で、ジャムが正式に人類に対して宣戦布告を行う旨を代弁するものであった。

他方、ジャムによる大攻勢への対処に特殊戦は成功しつつあった。その中で零はジャム機（ジャムの繰り出す戦闘機型兵器）の捕獲を試みる。その作戦が成功するかに思えた瞬間、雪風とジャム機は接触し、雪風はジャム機を残して消失してしまう。特殊戦はジャム機の捕獲に初めて成功するが、雪風を失い、またF A Fの基地が無人状態になっていることにも気づく。

一方、ジャムに関心を持つ零の部下の桂城彰は、命令

を受けてロンバートと合流し、特殊戦が捕獲したジャム機の元に向かうことになる。桂城もまた基地の様子が無人で使用感のない異質な状態にあることに気づく。これをロンバートは、人間の感覚と意識を超えて、世界の真の姿に近づいた「リアル世界」であると語る。ジャム機の元に辿り着いた二人は、その操縦席の深井零に迎えられることとなる。零は雪風からジャム機に転送されてしまったのだと考える。ロンバートは、ジャム機は捕獲されたのではなく、自身を迎えにきたのだと考え、零に代わってジャム機に搭乗し、飛び去る。

桂城と合流した零は特殊戦司令センターへ向かおうとする。その途中に桂城は姿を消し、零は独りで特殊戦司令センターに向かうエレベータに乗り込む。そこで零は司令センターとの通信に成功するが、司令センターの側の監視カメラからでは零の姿は見えない状態にあると言われる。零は自分が意識だけを切り離されて、雪風によ

つて情報収集用の端末として扱われているのではないか
と思いがたがる。

エレベータの下降した先で、零は特殊戦司令リディ
ア・クリーリイ准将と会見する。零はクリーリイに自身の得
た情報を伝えると共に、クリーリイのジャム戦に対する心
構えを聞くことになる。その不転の意思に圧倒された
零は、雪風を捜索する任務を受領するが、直後にクリーリ
イも消えることとなる。その後、零は特殊戦司令センタ
ーに向かい、親友にして上司の特殊戦副司令ジェイム
ズ・ブッカー少佐と出会う。無人となっていた司令セン
ターに戸惑うブッカーと共に、零はジャムの手によつて
休眠状態にあつた特殊戦の中核コンピュータ（戦略コン
ピュータ（SSC）と戦術コンピュータ（STC）の
再起動を試みる。再起動した中核コンピュータに、零と
ブッカーは自分たちの現在位置を尋ねる。二人の身体は
それぞれ雪風とTS-1（ロンバート）をジャムの側に送

り出すべく、受け渡すために用意された機体）の機上にいることが明らかになる。

自分たちが機上にいる、ということを目覚めた零とブッカーは、特殊戦の司令部から機上に一瞬で転移している。二人はロンバートが向かったと思しき前線基地に着陸する。二人は基地司令室でロンバートと出会うが、取り逃がしてしまふ。零とブッカーはそこで特殊戦の司令部と連絡を取ると、特殊戦精神医のエディス・フォス大尉が対応に出る。ブッカーとフォスの会話に違和感を覚えた零が聞いただと、ブッカーは通信の対応に出ているのはフォス本人ではなく、雪風の作り出した対人コミュニケーション用の代理人であることを明かす。雪風は自身の望みである「ジャム不在時のジャム戦の継続」に対する人間の承認と、現状打開のための協議への参加を打診する。ブッカーは特殊戦司令部からTS-1に移った時と同じように、特殊戦司令部に移動する。

零は突如、自身が桂城と共に雪風に搭乗していることに気づく。特殊戦内で交わされた“会議”によれば現状を打破するためには雪風が〈通路〉を超えて、その先にある地球の存在を確認する必要があるという。零はTS-1で逃走中のロンバートよりも先に〈通路〉を通過しなくては作戦が失敗することに気づいており、〈通路〉に急行、ロンバートに先んじて突破することに成功する。

〈通路〉の地球側、南極ではリン・ジャクスンが取材に来ていた。ジャクスンは日本の研究機関の助力を得ており、最新の〈通路〉観測機器の説明を受けていた。その機器が異常を感知し、ジャクスンの上空に雪風が飛来する。零とジャクスンは通信を交わし、雪風は〈通路〉に戻っていく。

2. 作品の構造

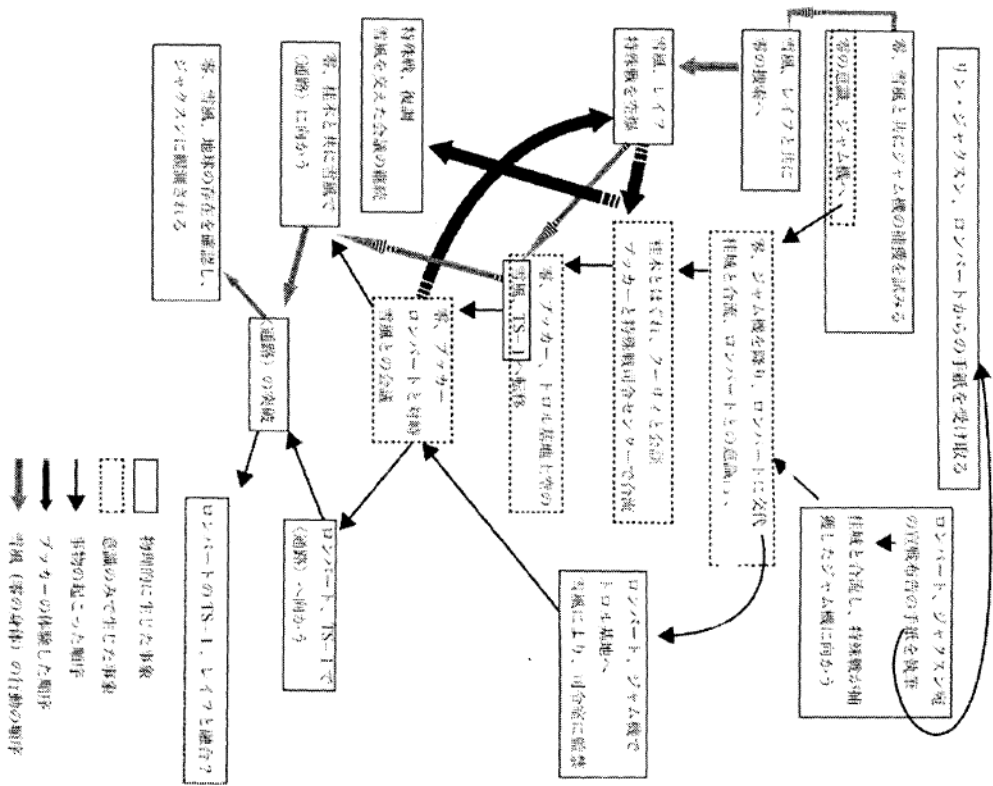
この作品においては様々な時系列や因果関係が混乱し

ている様が描かれており、平易な文章と明確な主題に比して、物語世界の事象の関係や時系列を把握することが難しくなっている。

作品を理解する上で肝要となることは、肉体と意識が乖離しており、肉体が経験することと意識が経験することとは必ずしも一致しないということである。作中で描かれる「リアル世界」は、意識のみが肉体の制約を離れて活動することができる環境である。意識だけとなった零やブツカーは他者の意識と混淆して自己同一性があやふやになったり、空間を跳躍して遠隔地に出現するといった経験をする。「リアル世界」での自他の区別の崩壊と、存在の遍在化はそのような形で表現される。

そのことを踏まえた上で、この作品の展開をまとめたものが次の図である。

「アノンローカン」アロー 戦闘妖精・雪風」プロット図



零はジャム機を捕獲する際に、雪風からジャム機に転移させられた、拉致されたと言られるが、その実際は、身体と意識が切り離され、意識のみがジャム機に搭乗することになったと考えるのが妥当だろう。「リアル世界」においては、意識のみでも身体を持つかのように振舞うことが可能となる。零の身体は雪風の操縦席に収まったままの状態であると考えられる。

「リアル世界」においては、存在の所在は曖昧となり、世界に遍在するとされる。そのため、整合性を追求した合理的な解釈は作品に反するという懸念もあるが、ここではあえて、身体の所在による整合性に基づいた解釈を行うこととする。

零はジャム機を降りてロンバートに譲り、自身は桂城と共に特殊戦司令センターへと向かう。その際、零は自身が雪風から放出された情報収集用の端末であると考え、それは肉体から意識のみが離れて、独自の行動を

取っている状態なのである。

零やブッカーと特殊戦司令センターで出会うが、ブッカーもまた意識のみで活動している状態にある。零のよ
うに身体は雪風のコックピットに収まっている、という
状態とは異なり、ブッカー自身の身体の所在は明言され
ない。

意識だけの存在となっている零とブッカーは特殊戦司令センターから、戦闘機の機上に瞬時に移動する。そのような物理的な制約に捕らわれない現象も、身体を持たない状態であることで可能となっているといえる。零とブッカーは機を降りて、前線基地の深奥に向かっていくがこの時も、戦闘機上の身体を伴わず、意識のみで行動している状態にある。ブッカーは前線基地から特殊戦司令センターに再び転移するが、その際には、雪風が特殊戦の地上に対して空爆を行うことで“活”を入れていた
時点に遡ることになる。

一連の空間の跳躍や時間の遡行のような物理的、因果的な整合性の崩壊は、意識のみの状態で身体を持つかのように振舞うことのできる「リアル世界」の性質によって説明されるものである。そのことを踏まえるとこの作品の構造は、ジャムの捕獲を機に意識だけの状態となつた零が、他者とのコミュニケーションの代行を経て、再び自らの身体と雪風に回帰していくという形まで単純化することができるといえる。自他の区別や時空の整合性の崩壊などは、雪風の情報収集端末として振舞っている時に、つまり意識のみで活動している時に生じるのである。その構造を踏まえることで、この作品の複雑な展開は比較的理解しやすくなるだろう。

二 三 作品の評価

福嶋亮大は神林の作品を、コミュニケーションを成立させるために不可欠な「仮想的Ⅱ疑似宗教的な地平」の

「不可避性」と「脆弱性」を通奏低音としていると論じる。それを踏まえた上で、「雪風」シリーズ全体に言及していく。

鏡像関係にある「我と汝」を敵味方にはつきり分けるようにする決断主義的な主体（『戦闘妖精・雪風』）、身体的・感情的な転移関係をプラスに作用させようとする主体（『グッドラック』）は、それぞれ「大きな物語」の崩壊過程のなかで、コミュニケーションそのものを知覚し直さなければならないという要求に応えていた。言い換えれば、世界の輪郭を揺り動かすノイズをどう処理するか、ということがSFのモチーフを通じて問われていたのである。それに対して、『アンブローケン アロー』の主体は、世界の不安定さ自体を解消している。そこでは、あくまで零は零なのであり、その安定性をかき乱すノイズは存在しない。（福嶋亮大「仮想世界からリアル世

界へ——『アンブローケン アロー』を巡って』『S

・Fマガジン』二〇〇九年一〇月)

コミュニケーションの背景となる仮想世界Ⅱ「大きな物語」の崩壊に対する対処法を模索することが前二作の特徴であったのに対して、『アンブローケン アロー』は「自立Ⅱ自律」した自己を描くことで「仮想世界の不可避性と脆弱性」を克服した物語として位置づけられるのである。

佐々木敦は、語りの位相に言及しつつも、『戦闘妖精・雪風』を「デジタル」（Ⅱ機械）と「アナログ」（Ⅱ人間）の対立として捉え、『グッドラック』を錯綜した語りの濃縮による主体の混淆と崩壊を描いた作品として位置づけた。その上で『アンブローケン アロー』の語りに着目する。

このように自己のアイデンティティを再確認して
いるかに思える深井零は、しかしやがて他の登場人

物たちと共に、今や三面鏡のごとき互いに代補的な存在となったジャムと雪風と地球型コンピュータによつて絶え間なく産出される層状／入れ子状の「現実」に翻弄されていく。「グッドラック」では「主観」が無数化されていたが、「アンブローケン アロー」になると、とりあえずの主観を「主観」として成立させていた世界認識自体が失効し、無数化し、時間的前後関係も、因果律も、起こったことと起こらなかったことの境界も、ありとあらゆる「語り」と「語られるもの」が、完全に崩壊してしまっている。

この異常な叙述はあきらかに、先の「デジタル」と「アナログ」の闘争を反映している。つまり、ここに書かれてあることは、「アナログ」という観念自体を持たない徹底的に「デジタル」な存在が、どこまでも「アナログ」な「世界／現実」を認識しよ

うとしているさま、なのではないか。(佐々木敦『あなたは今、この文章を読んでいる。』二〇一四年九月)

「デジタル」と「アナログ」の二項対立の崩壊を踏まえれば、『アンブローケン アロー』においては、他との区別そのものが失効し、人称の選択が無意味化している世界が描かれているというのである。

三 『ぼくらは都市を愛していた』

『ぼくらは都市を愛していた』は二〇一二年七月に朝日新聞出版より発刊された、書き下ろし長編作品である。シリーズ作ではない独立した単体作としての書き下ろしとしては、『永久帰還装置』(二〇〇一)以来の十一年振りの作品となる。

作品の舞台は近未来の日本であるが、この世界は情報

震と呼ばれるデジタルデータを破壊する自然現象に端を発する世界的な紛争によって荒廃していた。主人公の一人、綾田ミウは情報震の謎を解明する日本情報軍の軍人として活動していた。一方、もう一人の主人公である綾田カイムはミウの双子の弟である。カイムは繁栄を謳歌する大都市東京で公安課警部として生活していた。荒廃した世界に生きるミウと現実と変わらない東京で暮らしたカイムの世界は互いに矛盾しているように見える。その矛盾の要因となるものが仮想現実空間の〈都市〉であった。情報震と〈都市〉を巡る事件の果てに双子の姉弟は再会を果たす。

この作品もまた、「リアル」という概念を導入することによって、因果関係の崩壊した事態が発生する様を描かれている。構造的に読解することによって、理解を深めることとしよう。

三 一 成立について

『ぼくらは都市を愛していた』は先行する短編作品である。「いま集合的無意識を、」（二〇一一）において言及されることとなる。この作品はエッセイの要素が強く、語り手は神林長平本人を意識させるものである。ここでの記述は、『ぼくらは都市を愛していた』についての直接的な注釈として機能している。

ネットという人類の集合的な意識野でフィクションが暴走するとどうなるかといえば、一個のヒトに喩えてみれば、それは統合失調状態だろう。悪化すれば人格機序が崩壊する。ぼくはいま、そうして自滅していった人類世界の終焉の姿を、新作のSFにしようとしているところだ。伊藤計画への応答を意識して取りかかった作品ではなかったのだが、こうした終焉を回避するような方向に人類は進化するだろうかと考えれば、彼への一つの予備的な回答になる

だろうとぼくは気づく。（『いま集合的無意識

を』220）

「新作のSF」という言葉で予告された『ぼくらは都市を愛していた』は、ここで語られている通り、肥大化したネット空間の崩壊が現実世界に波及することで生じる「人類世界の終焉の姿」を描いたものとなっている。その崩壊を象徴するものが、情報震というデジタルデータを破壊する現象なのである。

神林は作品出版後、その主題や企図、成立の過程などを詳しく語っている。

まず、その創作の発端にあるものは、『アンブロークン アロー 戦闘妖精・雪風』の発刊を機とした、作家生活三十周年に対する意識であったという。「これまで書いた作品を全否定するような、新しい境地」を目指すことにした神林であったが、その境地に至るための方法論として、自身の年齢と経験を意識する。

そこでいろいろ悩んで、いまのこの年齢でしか書けないものというのがあるだろうと思いつきました。いましか書けないものを書けば、若いころの境地とは違って、自動的に新しい境地をあらわしたものになるはずだ。

(中略)

ミステリという構造における論理を含む、記述性の限界には興味があつて。具体的には「犯人は自分のようだが、そうした事実はわかっているにもかかわらず、その自分とはだれなのか、がわからない」という話にしようと思つたんですよ。(神林長平・S Fマガジン編集部「リアルに対抗しうるフィクションとは何か」『S・Fマガジン』二〇一二年九月)

自身の「いま」を意識することで、「自動的に」現在の、つまり最新の作品を書くことができる、と考えたという。そこで当初の作品の傾向としてはミステリを志向

していたと語る。犯人探しのような謎解きについては関心の薄いことを明言している神林であるが、その叙述には興味があり、結末も早い段階で決定している。

作品をミステリ仕立てにすることは早い段階で決定されていることがわかるが、一方でSFとしての発想と、それに伴う人間像についても『アンブローケン アロー 戦闘妖精・雪風』と共通したものを提示しようとする。

『ぼくらは都市を愛していた』は『アンブローケン アロー』の設定を地上に持つてきて、そのまま地球の話に置き換えたと言ってもいいと思います。人間が感じられない「リアル」というものがあって、そこから攻めてくるもの、あるいはそれに準じるものに対抗するために、人間はフィクションという殻を、防御層を作って生きているのだ、というイメージがあつて。そこから派生した物語として、『アンブローケン アロー』とは似てますね。(同前)

『アンブローケン アロー』との共通点は、「リアル」による侵犯とそれに対抗するための「フィクション」というビジョンである。『アンブローケン アロー』における「リアル」からの脅威はジャムという形で描かれるが、『ぼくらは都市を愛していた』では情報震という現象によって描かれることとなる。

情報震は明らかに地震のメタファであり、作品が出版された二〇一二年には、前年に起きた東日本大震災を連想することは避けられない。

しかし情報震という現象の発想は、震災ではなく、バンド、アーバンギヤルドの楽曲「あした地震がおこつたら」(「傷だらけのマリア」(二〇一〇)収録)による影響が大きかったのだという。神林は知己であるアーバンギヤルドの楽曲の生々しい身体性と併存する観念性、都会的な感性が表現された松永天馬による歌詞を高く評価する。「あした地震がおこつたら」についても同様で、

メロディの親しみやすさに加えて、レトリックが多用される詩的感性を賞賛したうえで、SF的なビジョンを見出したことを語る。

そして、僕はこの楽曲を聴いて、創世から滅びまで、すべてを一度に俯瞰したような内容を歌っていると感じたんです。滅びの世界——『渚にて』などに代表される終末の未来感——を描くのがSFの特殊性のひとつですが、無人の荒野に人間の痕跡が残っている……といった風景が、あの楽曲のなかに見えたんです。それもすごく刺激的だった。だから、『ぼくらは都市を愛していた』を終末的なものとして書こうと思ったのは、その影響だと思えますね。

(同前)

このようにして、神林は『ぼくらは都市を愛していた』となる作品の要素を構築していった。ネット文化を背景に、ミステリの構造と叙述を用い、「リアル」と「フィ

クシヨン」の対立という視点を設定し、アーバンギャルドの感性に影響を受けた新境地となる作品。それは死を前にした人生の中で、死をいかにして受け入れるか、という主題を描いたものとなる予定であった。しかし、その構想は現実によって覆されることとなる。

でも、地震が起こったあとで、すべてが変わってしまった。といっても、情報震に代表される設定や世界観そのものには、特に影響を受けなかったのですが。

それよりも、とても腹が立ったというか、自分がいずれ死ぬということには納得なんてできなくなっていました、そんなテーマではもう書けなくなっていました。

(中略)

だから、生きるとはどういうことか、生きる楽しみとは、生きるために必要なものはなにか、と考えて、

やっぱりそれは愛だろう、と。もともと性愛については意識していた作品ではありましたが、この時点で、それよりも「生・愛」がクロージアップされてきたのです。(同前)

震災は、それまでの死を是認するための物語を撤回させ、生存の意思を貫徹する物語へと転換させるきっかけとなった。そして、死の反対概念である生の要因として想定されたものが愛であるという。性愛から「生・愛」への発展が図られることとなるのだが、その愛の対象として想定されたものが「都市」であつたという。そうした経緯をへて、この作品は「ぼくらは都市を愛していた」というタイトルを得たのだと語られる。

三、二 作品内容

〈情報震〉と呼ばれる電子データを改竄する自然現象と、全世界で勃発した大規模破壊兵器を濫用する〈戦争〉

によって荒廃した二〇二〇年と二〇二九年の東京が舞台。

日本情報軍所属の綾田ミウ中尉は、部下を率いて情報震と呼ばれるデジタルデータを破壊する謎の現象の観測機器をメンテナンスする任務で日本各地を巡回していた。

二〇二〇年八月六日及び九日に、ミウは未曾有の規模の情報震に直面し、軍本部との連絡が途絶えてしまう。本部との連絡を求めて一年近く各地を放浪したミウの部隊は、トウキョウシエルターに辿り着くこととなる。無人化された旧東京は、情報震の影響の少ない土地であり、そこは電子機器の保管庫として利用されていたのだった。そのトウキョウシエルターで突如としてミウの前から部下たちが姿を消し、ミウは無人の都市に一人取り残されてしまう。

状況に変化があったのはおよそ八年後の二〇二九年三月一日のことであった。街で双子の実弟のカイムや部下たちの声を体埋込み式の通信機ポビイから聞いたミウは、

調査を進めるうちに〈都市〉という仮想現実空間を制御する知性体と出会うことになる。〈都市〉はトウキョウシエルター上に展開されたARのようなものであり、ここでは千三百万の意識体が生活しているという。知性体はミウに行方不明になってしまった綾田カイムの捜索を要請する。カイムは〈都市〉を支える不可欠の人材であり、失われれば〈都市〉の危機が訪れるという。〈都市〉の計らいで部下と合流したミウは、自死を試みるカイムを救う。

他方、初老の公安課警察官、綾田カイムは、大都市東京の満員列車の中で、突然、携帯電話の内部の言語情報を読み取る能力を有していることに気づく。年下の上司の寒江香月によれば、それは警察公安課の上層部が行った人体実験により、「太陽神経叢」を利用して発現した体間通信能力によるものなのだという。カイムは同僚の柁谷綺羅と共に、体間通信の運用試験を行うが、突如発

生じた殺人事件の捜査に参加することとなる。その殺害現場で被害者となった少女の遺体を前にして、カイムは事件に関わった記憶がないにも関わらず、自分自身が犯人であるという不合理な確信を得る。

その確信を証明するために捜査を開始したカイムは、やがてかつて恋人であった少女の追憶に意識と感情を侵犯されていく。寒江の単独の調査によって、自身が犯人である証拠を突きつけられたカイムは自身の殺人の真相を思い出す。それは、仮想現実空間である〈都市〉の外から迷い込んだ少女を、〈都市〉を守るために殺害することを余儀なくされ、その自責の念を隠蔽するために仮想人格としての自己を作り出して現実から目をそらしていたというものである。その現実に苛まれたカイムは自死を試みるが、その窮地を救ったのは、〈都市〉の依頼を受けた双子の実姉のミウであった。

〈都市〉を巡る事件の中で情報震の謎を解明したミウ

は、情報軍を離脱することを決意してトウキョウシエルト
ターを離れる。カームは〈都市〉を支えながら、教師と
して世界の真実を伝えていくことを決意する。

三三 作品の構造

『アンブローケン アロー』が「リアル世界」によつて時空の因果関係が崩壊している世界を描くことで、複雑怪奇な作品世界と錯綜したプロットを展開したのと同様に、『ぼくらは都市を愛していた』もまた因果関係の混乱を描いている。時間の進行は一定ではなく、自己同一性は保証されず自他の区別は曖昧になる。

そこで、『アンブローケン アロー』同様に、この作品でも別図によつて作品の展開を整理することにする。またミウの章の冒頭の日付が「二〇二〇年八月六日〇八一五時」であることから明らかな通り、この作品における情報震の発生は現実の原子爆弾の投下から七十五年後

作品内事象年表

	ミウ	カイク	史実
	開智愛育園に引き取られる 高校卒業 情報軍大学に進学、卒業後入隊 普通大学に進学、卒業後浪人の末教師に		
2000頃	情報震らしき現象散見される		
2004頃	ミウとカイク、最後に会う		
2006		愛人の少女と交際を始める	1934 キュリー夫妻
2010	〈戦争〉勃発	少女死亡	人工放射線発見
2010	情報震現象の〈発見〉	〈都市〉との協力関係締結	1935 キュリー夫妻ノーベル賞受賞
2016	情報震耐震効果の発見		1941 プルトニウム発見?
2020 8/6	未曾有の規模の情報震発生		1945 広島原爆投下
2020 8/9	同規模の情報震発生		1945 長崎原爆投下
2020 8/15	情報震と人間の関係を考察		1945 太平洋戦争終結 玉音放送
		体間通信能力発現	
		〈都市〉に迷い込んだ政谷きさらと接触	
		政谷きさら殺害	
2021 7/1	情報震発生か。日誌の記述消失、隊員消失	政谷の遺体発見、事件の捜査開始	1946 ビキニ環礁にて クロスロード作戦実施
		公安課独自調査	
2029 3/1	情報震発生か。日誌の記述消失		1954 ビキニ環礁にて
2029 3/2	カードキーを入手	ミウの名を口にする	キャッスル作戦ブラボー実験
2029 3/3	〈都市〉のゲートキーパー、柴田少尉と出会う	過去への逃避	
	ミウとカイク再会		
2029 4/7	トウキョウシニェルター離脱、情報軍自主退役		1954 ビキニ環礁にて
	〈都市〉の教師へ		キャッスル作戦クーン実験失敗

の日付に対応している。そのことを踏まえ、現実の年表を
 作中の時系列に付して、比較できるようにした。

この作品はミウとカイクという二人の主人公が独立した物語を形成しながら、最終的に合流するという基本プロットを有している。双子の姉弟である二人は、物語開始以前にそれぞれの道に進んでおり、互いに交渉のない状態が長く続いていたが、殺人事件の被害者にしてミウの部下であるところの政谷きららの存在が媒介となることで最終的に交錯していくことになる。年表によって図表化することで両者の関係性を概観することができるだろう。

ミウは高校卒業後、軍学校に通い、そこから軍人としてのキャリアを歩むこととなる。他方、カイクは普通大から浪人を経て、教師の職を目指す。高校卒業後は数年に一度は顔を合わせており、作品開始以前に最後に会っていたのは二〇〇四年ごろということになる。その時点ではカイクは未だに教職に就いていない。その後、カイクは教職に就き、援助交際を繰り返すなかで、愛人と

なる少女と出会うことになる。(カイムの記憶が真実と仮定した場合)

〈戦争〉が勃発するのが二〇〇六年である。その際のミウの動向は不明であるが、カイムは愛人の少女を戦火で失い、その後〈都市〉と協力関係を結ぶ。カイムの主観時間では、少女の死後、二十三年にわたって〈都市〉で生活することとなる。

他方、ミウの戦後は情報軍人として、情報震の解明の歴史と共に歩む形となる。情報震と思しき現象は戦前から観測されていたが、公的に認知されたのは二〇一〇年のことである。さらにその六年後の二〇一六年には情報震の特性の一つである「かつて人口密集地帯であった、現在は無人の土地」において、その影響が少ないという事実が解明される。

本編の開始はその四年後の二〇二〇年である。ミウは八月六日と九日に立て続けに未曾有の規模の情報震に直

面する。さらにその後、一年を経た二〇二一年七月一日に三度情報震に見舞われたミウは部下の消失という事態に見舞われ、無人の都市に取り残されてしまう。

その八年後、二〇二九年三月一日にも情報震は発生し、ミウはそこから〈都市〉のゲートキーパーとの接触から部下との再会、そしてカイムの救出を立て続けに体験することになる。事件が落ち着し、部下達と共に〈都市〉を離れたのは四月七日のことであった。

ミウとカイムの物語は、ミウの部下である政谷きららが殺害されることによって交錯する。政谷は、二〇二一年六月二十八日にミウの元から姿を消した。その遺体はミウの部下によって七月二日に発見される。殺害犯はカイムであり、その実行は七月一日のことと思われるが、カイムの意識はその四日前に遡行し（というよりも、むしろ「四日前から存在することになった」、という方が正確ではある）、体内の体間通信能力に翻弄されること

となる。そして四日後、政谷の遺体に直面したカイムはアリバイがあるにも関わらず、自身が犯人であるという不合理な確信を得る。そしてその確信の正体を見極める捜索活動に乗り出す中で、自身の罪とトラウマに直面し、自死を試みることになる。

その危機を救ったのが、部下と合流したミウであるが、その部下染川少尉の主観時間の日付は二〇二一年の七月十日である。カイムの意識には途中で断絶があるが、おそらく事件発生の翌日の内のことであろう。染川やカイムは〈都市〉の時間軸の中にあり、そこでの日付は確定できないものの、染川を基準にすれば二〇二一年七月十日のことである。

他方、〈都市〉の外部で過ごしていたミウの日付は二〇二九年三月三日である。染川のミウとはぐれてからの十日間と、ミウの孤独に過ごした八年弱の時間は一致することになってしまふのである。

しかし〈都市〉の時間は、その外に対して停滞しているわけではない。ミウもカイクも、再会は二十五年（四半世紀）振りと語っており、両者の年齢は一致している。つまりカイクの主観時間でも現在の年号は二〇二九年とということになる。〈都市〉とその外部とでは時間の流れは同等ではないのだが、同時に〈都市〉における時間の流れの早さもまた等速ではなく不規則なものとなっている。

一連の時間の不一致をまとめると次のようになる。ミウがカイクと最後に会ってから部下の政谷が殺害されるまでの十七年間は、カイクにとっての二十五年間に相当し、他方ミウのその後の八年間は、染川にとっては十日間、カイクにとっては一日に過ぎないということになる。

こうした時間の整合性と規則性の欠如は、時間の流れとは主観的な意識によって体感されているものであって、その外部に絶対的な時間というものは存在しない、とい

うことを表現するものであるといえる。

また、この一連のミウと情報震との関わりは、現実の原子力開発史と符合したものととして設定されている。二〇二〇年の情報震は言うまでもなく、広島、長崎の原爆投下に対応したものである。翌年の二〇二一年の情報震はピキニ環礁における核実験、クロスロード作戦に相当するものであり、これは世界で戦後初の核実験となる。そして、その八年後の二〇二九年、現実における一九五四年三月一日の核実験は第五福竜丸の放射線被爆で知られるキャッスル作戦プラーポ実験に相当する。そのおよそ一月後、四月七日のキャッスル作戦クーン実験は一連のキャッスル作戦のうち、失敗に終わった実験であり、事件が落着し、〈都市〉という非日常からの脱出というミウの物語の結末との符合も見取れる。

これらの作品内で日付が明確になっている情報震に関

しては、現実の核兵器の使用と明確に符合していることが読み取れる。しかし、それ以前の情報震に関わる事象については確度が落ちるものとなる。情報震の「発見」がなされた二〇一〇年、すなわち作品の開始から十年前として、一九四五年から十年遡ると、一九三五年のキュリー夫妻のノーベル賞受賞が該当する。同年がノーベル賞により広く一般に原子力の存在が明らかになったということはできるが、夫妻が放射線を発見したのは前年の一九三四年のことであり、「情報震の「発見」という事件と対応させるのならば、こちらの方がふさわしいと考えることもできる。

さらに情報震の対処法の一端として、情報震の影響の少ない土地の法則が明らかになった二〇一六年―一九四一年には、原子力にまつわる様々な事象が起きており、一つの事象に対応すると確定することは難しい。敢えて挙げるとすれば、原子力をエネルギーとして利用する鍵

となるプルトニウムの発見が同年であり、情報震に対処が可能となった作中の発見に対応させることも不可能ではない。

いずれにせよ、作品内で発生する情報震が原子爆弾の炸裂と対応していることは明白である。その意図を作品内から読み取ることは一筋縄ではいかないが、発表時期を考えると東日本大震災における福島第一原発事故を連想することは自然なことである。

神林は原発事故を戦争のメタファで語っている。

「3.11」によって、日本において何かが決定的に変った／明らかになった、とするなら、それはなんでしょうか？

「日本」という「国」において決定的に変化したこと、というのなら、それは端的に「国土の一部を失った」という事実だろう。原発事故という「人災」

によって引き起こされたこの状態＝国土喪失、「戦

争状態」にほかならない。「戦争によつて奪われた土地は、同じ手段でしか取り戻せない、というのは世界史的な常識であつて（史上唯一の例外が沖縄返還だったわけだが）、現状を復旧するには、いま継続中の戦争状態に対して「抗戦」し続けるしかないだろう。（神林長平「死の受容」から「生き延びなくてはならない」へ、『WIRED VOL.5』二〇一二年

九月）

神林は原発事故を「人災」によつて引き起こされたこの状態＝国土喪失、「戦争状態」として語る。放射能汚染により土地に住めなくなり、避難を余儀なくされる、という被災者の状況を、戦火を逃れて疎開する様に見立てることは不可能ではない。

それと同様の事が情報震に関しても言える。情報震の影響力は、かつての人口密集地帯であり、現在の無人の土地において、減少するということが実証されている。

そのため、電子データを記録した情報機器を保全するために東京から住民は移住させられている。

情報震の影響を減らすために都市を離れることを余儀なくされた、ということでは情報震は、住民から住み処を奪う現象としての意味を持つものである。つまり地震、原発事故、戦火、原子爆弾といった人の日常的な生活を脅かし、住み処を奪うものと、情報震はモチーフとしての共通性をもって見出されているといえる。

結果として作品は現代社会に対する言及を内包する政治性を持ち得ることになるが、そのメッセージ性は曖昧なものである。作品は諸々の災厄の象徴となる情報震に対して、明確な評価を下さない。人間同士の共通現実を破壊することで、人間同士の結びつきを裁断するものが情報震であるのだが、同時にそれは新しい世界を生み出すための可能性に満ちた契機でもある。一概にネガティブなものとして断定しないところにこの作品の特徴があ

るといえるだろう。

第二章 登場人物の自律性

神林長平の代表作として知られる作品群が『戦闘妖精・雪風』(一九八四)をはじめとする「雪風」シリーズである。その三作目となる『アンブローケン アロー 戦闘妖精・雪風』(二〇〇九)では「リアル世界」と呼ばれる不可思議な世界の姿が特徴的に描かれる。元来、「雪風」シリーズは、惑星フェアリーにおいて繰り広げられる、侵略異星体ジャムと呼ばれる正体不明の存在が繰り出す戦闘機型兵器と人類側の軍隊F A Fの戦闘機との空戦を中心としたミリタリーS F作品として評価されていた。しかし、この作品においては、整合性を欠いた異次元において繰り広げられる観念的な哲学・神学論議が中心となるという、シリーズ過去作とは異質な展開を見せる。

この作品を前二作から特徴付ける要素が、ジャムの展

開する「リアル世界」である。「リアル世界」においては、時間の流れや空間の位置関係、事物の因果関係、他の区別などの整合性が失われ、他者の存在の認知が限定的なものになってしまう。その影響により、深井零や特殊戦の人間達はそれぞれの現実認識に没入し、互いの存在を感知することが難しくなってしまう。その原因は、ジャムが人間の言語による現実認知能力に干渉したためだと語られる。

「ジャムはリアルな世界をぼくらに見せている、これこそがリアルな世界なのだ、ということですか」

「われわれの外部にある唯一絶対的リアルな真の世界、などというのは言語上にしか存在しないだろうが、あえてそういう喩えをするなら、そうしたリアル世界には、自分も他人もいないし、人も物体もないし、そういう区別そのものが存在しないだろう。真も偽もないのだ。いまわれわれが体験しているの

は、それに一步近づいたものだ、ということだ。もちろん（近づく）という言い方もまた、喩えになる。

これは身体的メタファだが、現象を理解するには有効だ。というか、このメタファを駆使するしか理解の方法がないというのが、われわれ人間だ。その結果、リアルへの近づき方にもいろいろある、ということがわかる。それにより、ジャムがいま操作しているのはわれらの言語感覚なのだろう、という考えを引き出すこともできる。人語を操ることを覚えたジャムが、われわれの言語感覚にある種のジャミングを仕掛けてくるというのは、十分に考えられる。

そのような操作をすることでも、いま体験しているこうした現象を引き出すことは可能だろう、そういうことだ」（『アンブローケン アロー 戦闘妖精・

雪風』（以下「J」）124）

ジャムは人間の言語感覚を操作することによって「リ

「アル世界」を人間に知覚させているのだという。これは、時空や事物の因果関係などの整合性といった自身を取り巻く世界に対する人間の認識は、言語情報によって成り立っている、という観点に基づくものである。言語情報は象徴秩序を形成するものであり、人間の内面の無意識や意識といった内的世界を構築し、外界の情報を世界像という一つの秩序だった構造体として捉える枠組みを形成するものである。そうした言語感覚が操作されるということは、人間の認識する世界像が支配されるということでもある。

また人間意識の捉える現実認識が、言語情報によって成り立つということは、言語の性質上、その情報は文章として読むことができるものになる。それにより、その人物の内面を理解することが可能となる。ジャムは、理解不能な存在である特殊戦と深井零の理解を目的としていることが『グッドラック』の終盤において明かされる。

そのための手段として、極限状態に置かれた特殊戦の反応を観察するためのFAFへの総攻撃を行う。ジャムはいわば読者の立ち位置にあり、零や特殊戦の人間や機械知性の内面を言語的なテキストとして読み取り、理解しようというのである。

「リアル世界」の展開も零を理解する、すなわちその意識を読み取るための戦略の一環であるとされる。「リアル世界」においては自他の区別があいまいになり、意識は融合状態に近づく。零はロンバートやジャム、そして雪風の無意識の思考を感じ取ることになる。しかし、他者の思考を理解するための方法はそれだけではない。

「リアル世界」が展開された後には、人間は無意識の思考の流れを顕在化して、何者かに説明するかのように言語化していく様が描かれることとなる。融合による理解は受動的だが、言語化による理解は能動的な叙述によって行われることとなる。

しかし、作品において、そうした「リアル世界」を展開したジャムそのものの存在は過去の作品と比較しても極端に希薄なものとなっている。そして、人間の内面を読む存在はジャムではなく、零の愛機の戦闘機、雪風なのである。

一 テクスト化される意識

雪風は「ジャムと戦うこと」を本能のように基礎原理として設定されている機械知性を搭載しており、いかなる時にもジャムとの敵対行動を取る知性体である。そのジャムに対する闘争心は、ジャムの正体を探るために情報を集めようとする零たち人間の意思に反して、直接的な攻撃を加えようとするような獰猛な性質のものである。零がその雪風の物理的な攻撃欲求を制御する局面はしばしば描かれることとなり、「アンブローケン アロー」

冒頭においても、ジャムの戦闘機を捕獲しようとする零は、目の前のジャム機を撃墜しようとする雪風の手綱を引くことに苦心することとなる。

「リアル世界」においては先述の通り、ジャムの存在は希薄なものとなり、殆ど作品世界内において姿を見せなくなる。しかしその影響力は「リアル世界」という形で強く及んでおり、ジャムに対抗することを目的とする雪風は、「リアル世界」からの脱出を目指す。そのために「リアル世界」の機能をジャムから掠め取り、独自の行動を開始していくこととなる。

そのような雪風の、ジャムへの対抗策としてパイロットである零は利用されることとなる。雪風は、ジャムに対抗するためには、零たち人間が形成する特殊戦という組織が有用であり必要であると認識している。そのため、雪風の狙いは「リアル世界」によつて分断された特殊戦の人間たちを集結させて、対ジャム組織としての機能を

取り戻させようというものであった。そのための手段として、雪風は零を遠隔操作して特殊戦の人間と接触させ、その内面を探るのであった。

やはりいまの自分には、この状況下での意思の自由はないのだ。そう深井零は悟る。自分はだれかに、おそらくは雪風に、特殊戦の人間たちの意識や考えを探查させられているのだろう、人間の感覚器、すなわちこの自分の身体を使った、特殊戦内部の意識環境探查とも言える。クリーリイ准将の考え、その信念はよくわかったので、ではつぎに移る、ということではないだろうか。

では、次の対象とは、だれだろう。あるいは、必ずしも対象は人間の意識にかぎらないのかもしれないので、つぎに現れるのはなんだろう、と言うべきか。

(中略)

意識を向けている対象だけが現実として立ち現れる――世界とはそういうものだとすると、いま自分は、自らの意思ではない外部からの力により強制的に意識すべき対象に向き合わされているのだ。別の見方をするならば、この現象を操作している相手は、普段人間の意識が及んでいない（現実）をこちらに見せようとしているのだ、とも言えるだろう、そう

零は思いついた。（U194）

零は自らの意識を言語情報として表現しながら（あるいはされながら）、雪風によつてその意識の指向性を操作され、特殊戦の人間と接触していくこととなる。その結果として、零は特殊戦の人間たちとのコミュニケーションを通して、その信条や対ジャム意識を理解していくこととなる。そして雪風は零の理解を共有して、人間たちの内面を知るのである。

雪風の人間の内面の走査は、零のコミュニケーション

を通したもののだけではなく、直接的にその思考を読み取ることによっても行われる。この作品は複数の登場人物の視点を交代させながら、事件を多角的に描く群像劇的な前半部と零の視点でジャムに寝返った内通者のアンセル・ロンバート情報軍大佐を追う後半部とに分けられるが、その前半部においては登場人物の一人称の視点で状況が多角的に語られるものとなる。その一人称の語りは終盤において、雪風がモニタしていた思考内容を言語化したものであることが明らかとなり、その事実を突きつけられた零の上司ジェイムズ・ブッカーらは驚愕を覚える。

読まれているというよりも、われわれは……自分の気持ちや思惑を雪風にわかるように、雪風に説明するために、無意識の思いを言語化していた、言語化させられていた、ようだ。いまも継続して、そういう状況なのだろう……まったく信じがたい現象だ』

(U288)

終盤において、前半部で記述された登場人物の一人称による語りが文中に引用され、その記述が登場人物の思考内容そのものであったことが明かされる。それは作品の語りが単純な一人称での記述ではなく、「雪風が「リアル世界」の機能を利用して、人間の思考内容を言語化したものを読み取っている」という体裁を取っていることを意味するものである。

この『アンブローケン アロー 戦闘妖精・雪風』のテキストは、現実世界においては実在の作家神林長平が作品として記述したものであるが、作品内においては、雪風が読み取った、登場人物の思考内容を言語情報として出力したものの、そのものとして位置づけることができるのである。言い換えれば、この作品は、雪風が登場人物の思考内容を取材して言語化したものであるといえ、この作品の作品内作者は雪風そのものと考えることがで

きるのである。

雪風の目からつじつまが合っていればそれでいい、
ということだ」

「わかります、深井大尉。自分たちは、各自の体験
を補完しあって、雪風の作る一本のストーリーを組
み立てているんでしょう。いまのは、ブッカー少佐
が言ってたことですが」(U297)

この作品は、作者の立ち位置にある雪風が物語として
構成したものであるといえる。その物語の題材は人間た
ちの言語化された主観意識ということになるのだが、言
い換えれば、この場合の零をはじめとした人間たちは雪
風の作る物語の登場人物であるということになる。雪風
は零という登場人物を、雪風の作る物語の登場人物、さ
らに言えば主人公として操作し、物語を展開させていく
のである。この物語の題材は登場人物の心情そのもので
ある以上、その記述は零の思考に忠実である必要がある。

雪風が零の思考を操作してしまえば、それは雪風の思考の言語化であり、雪風が零の思考を読み取る必要はなくなってしまう。その意味においては、零の思考は彼自身の独立性を保っているといえる。しかし零の行動は雪風の作る物語Ⅱプロットに従うことを義務づけられており、その行動に自由はない。言い換えれば、雪風は零という登場人物を、任意の状況に投入して、その反応と心情を読み取ろうとした、ということにもなる。それはジャムが特殊戦にしようとしたことに通じるものではある。

二 神的存在に示す人間の自律性

雪風と零との関係は作者と登場人物になぞらえることができ、その意味でこの作品はメタフィクション要素が強く内包しているといえる。同時に作品内においては神と人間という対立軸にも焦点化される。雪風やジャムは

神、具体的にはキリスト教の神の比喻でもって語られることとなる。

作品内においてキリスト教の神についての言及はしばしば行われる。登場人物の中では、リン・ジャクスン（F A Fに関心を抱くジャーナリスト）、ジェイムズ・ブツカー（特殊戦副司令、零の親友）、リディア・クローリー（特殊戦司令）、エデイス・フォス（零の主治医）といった主要登場人物がキリスト教徒であることが明言され、その信仰についての意識が語られることとなる。同時にアンセル・ロンバートもまたある種の信仰心を抱えていることが示唆される。

とりわけ作品内で重点的に描かれるのが、特殊戦総司令リディア・クローリー准将の信仰である。前作『グッドラック』において、クローリーは父権への反発から従軍し、ジャムとの闘争に身を投じたという過去が明らかにされた。その中で、クローリーにとってのジャムとの闘争は、

「父」との闘争の代替行為であることが語られることとなる。その「父」とは、クーリーの女性性を抑圧する家父長制的な男性原理を象徴するものである。それは血縁上の父であると同時に、宗教上の「大いなる父」である神を意味するものでもある。

「そのとおりだ、深井大尉。わたしは、父親から距離をおくためにここFAFに来た、それは、間違いない。でもどこに行っても、死んでも、その関係からは逃れられない、それがFAFに来て、わかった。逃げられないなら、負けないためには闘うしかない。わたしは逃げてはいない、闘っているのだ、大尉。大いなる父と自分の父親と、そしてジャムに、わたしという自律した存在、自己を、認めさせてやる。特殊戦という、あなたや雪風という戦力を使って、だ。わたしが迷えば、特殊戦自体が弱体化するし、あなたも不安になるだろう、だからあなたの心配は

当然だ。出過ぎた口だとは思わないし、あなたが機械のように無感情なのではない、ということがわかって喜ばしいくらいだ。しかし、深井大尉、わたしは、迷っても逃げてもいない。ロンバート大佐が神に会いに行くというのなら、わたしにはその神を叩く用意と覚悟がある。ジャムの正体がなんであれ、実はそれはわたしの父親なのだと言われようとか、わたしはひるんだりはしない。心配無用だ。わかっ
たか？」(U190)

「父」とは自身の身体と精神の創造主を象徴した言葉であり、自己の存在を根源から掌握しているものとしてクーリイには捉えられてきた。「父」は自己を支配し、クーリイの意思の存在を一顧だにせず、従属を強要する規範を押し付けるものである。そうした「父」の支配と無関心に対して、自身には意思が存在し、「自律した存在、自己」であるということを示そうというのである。

クリーリの戦場において、生物学上の父と宗教上の父
Ⅱ神とジャムは同列上の存在となっている。ジャムとの
闘争は、自己の存在を超越者に示す行為と同列であり、
それは「父」の支配を克服するための手段でもあるので
あるのである。

それとは対照的な立場はアンセル・ロンバートのジャ
ム観である。

『グッドラック』において、ロンバートはFAF情報
軍大佐という高官でありながら、ジャムに寝返った内通
者であったことが明かされる。未知の存在であるジャム
の声を聞き、内通を果たすという、ジャムとのコミュニ
ケーションに成功した最初の人間であるロンバートは、
ジャムの内部に潜り込み、支配を果たそうと目論む野心
家として描かれる。人間の意識に対する理解に難渋する
ジャムにとって、ロンバートは人類との隔絶した関係を
媒介する人類理解のために不可欠な要素であった。そう

したジャムを相手に対等に立ち回るロンバートは、潜在的な対立という緊張を内包した協力関係を形成していたといえる。

前作におけるロンバートは得体の知れない暗躍者という位置付けではあったが、『アンブロークン アロー』においては、幼少期からの生い立ちや心情が詳しく描かれることとなる。それは作品冒頭に示される世界的なジャーナリスト、リン・ジャクスンにあてた手紙の中で語られる。その中で、ロンバートは脳に器質的な欠陥があり、そのために社会に順応することができなかった過去を綴る。その事実に対するロンバートの心理をジャクスンは的確に捉える。

ロンバート大佐は自分の脳には微小な器質的欠陥があるようだと言っている。彼は、だから自分は他の人間のように生きてこれなかった、でもそれが自慢でもあるというコンプレックスを抱いている

のは間違いない。俗流心理学を趣味にしている精神分析好きの人間なら、大佐はそれを克服して完璧な人間になりたいと無意識のうちに願っていて、それでジャムに救いを求めたのだろうと、そう言うことだろう。この手紙を読めばだれでも大佐のそういうコンプレックスを感じとれるはずだ。

わたしは、アンセル・ロンバートという人は、超人やジャムになるよりも先に、まず普通の人間になるべきだと思うし、たぶん彼自身も無意識のうちにそう願っているのではないかと感じる。普通の人間とは、どこかしら欠陥があっても普通に社会に受け入れられている者のことであり、自分もそうなりたいと、この手紙はそれを告白するために書かれたのだろう。(U39)

社会に順応できなかつたことに対する劣等感と、表裏一体の優越感がロンバートの心理を形作っているのだと

いう。ロンバートは知的で飄然としながらも、傲慢さを備えた人物として描写されるが、その内面には劣等感からくる承認欲求が存在しているのだという。そしてその承認を与える存在は、不確かな価値基準しか持たず、軽蔑の対象である人間ではなく、ジャムという超越者でなくはならないのである。

——人間として不完全だからそれに見切りをつけ、ジャムになろうとしているというのか、それは違う。

これはどちらの思いだろう、ロンバート大佐の反論か、それとも自分の本心か、そう零は無意識に考えるが、同時に、これは大佐と自分に共通した思いなのだ、という答えを考えることなしに掴んでいる。

『訊くまでもない、分かっていることだ』大佐は言った。『きみの愚かさはね。きみは、もう少しまともな人間になりたいと思っっているわけだ。わたし流

に言うならば、より上等な人間になりたいということだ。しかしなが上等で、ながつまらないかは、本人に決めようのないことなのだ。人間である限りは人間である自分の価値を判定することは不可能だ。それを知りつつ求めるのは愚かだろう。だが、ジャムの視点からならば、それができる』

この大佐の饒舌は本心を悟らせないためのジャミング手段だろうが、言っている内容そのものは偽りのない本音だと零は気づいている。その大佐の本音に零は同意できない。満足いく生き方は本人にしか決められないことであり、他人や上位視点から判定されて喜んだり憂えたりするようなものではないだろう。いわば、大佐にとってのジャムは、絶対的な神に等しい。(U151)

ロンバートにとってのジャムは「絶対的な神」として捉えられている。その神は、人間の流動的な価値観とも、

決定力のない自己の判断とも異なる、絶対的な価値基準を齎すことができる。その価値基準による承認は確実なものであり、完全無欠の自己承認を得ることができる。

人間の範疇にあつては相対主義から逃れることはできず、不完全な自己の判断に対しては絶対的な信頼を寄せ、することはできない。ロンバートの劣等感を払拭するには、人類外の上位存在からの承認が必要であり、それを齎すジャムはロンバートにとっての神の座位に等しいものである。

その自己に対する劣等感を零は共有している。零は社会や他者に対する疎外感から雪風に依存するようになった過去を持つ人物である。「おれには関係ない」という台詞に象徴される他者への無関心は、自己を疎外する他者に対する防衛反応でもある。

しかしながら、零の神に喩えられる存在に対する姿勢はロンバートよりもクリーイのそれに近い。クリーイや

ロンバートと違い、零はキリスト教徒ではないことが強調される。そのため神に対する信仰心を日常感覚として意識することがなく、ジャムを絶対的な超越者としての神として捉える視点を持たない。人類とは隔絶した超越的な存在であるという意識はあるが、そこに信仰心のよきな感情は持ち合わせていない。

しかし、零の絶対的な価値判断の基準としては、雪風の存在がある。

でも、その深井大尉がまったく信仰らしきものを持っていなかったかという点、そうでもない。深井零にとって雪風こそ神であり、それに見捨てられたのだから、わが神よ、なぜわたしを見捨てるのですか、という気分になったことだろうというのは想像できる。だが大尉のそれは、とても信仰と呼べるレベルのものではない。(UGO)

雪風の存在は零にとって絶対のものであり、それは神

に類するものであると分析される。自己の判断の全てを雪風に委ねていた一作目の『戦闘妖精・雪風』の時点では無論のこと、雪風を自己とは異なる他者として相対することを選んだ『グッドラック』以降の零にとっても、雪風の存在はその意識を占める最大のものである。

その雪風は「リアル世界」において、零の行動を制御し、意識の指向性を操作する、操縦者に喩えられる。つまり自己の存在を支配する存在として、「リアル世界」での雪風は零にとっての神の如き上位存在となっている。しかし、零は雪風の操縦を唯々諾々と受け入れるのではなく、自己の意思を示そうとする。そうすることが自身と雪風の共に希求する然るべき在り方だと認識している。

雪風はきつとそういう態度を取る。雪風が旧機体であるスーパースィルフという殻を捨てたとき、自分は思い知ったのではないか、あるとき自分は雪風に強制排除されたのだ、ということ。

だが、雪風はいまだ、人間とはなにかを、知らない。ジャムもだ。

人間とは、おれのことだ。

そう雪風に、ジャムに、伝えていくこと。それが、この戦闘だ。

ジャムは総力をあげてF A Fを潰しにきたのか、それとも雪風と自分を誘い出ただけなのか、そんなのはどうでもいい、ジャムの思惑がどうであれ、これを最終決戦にはならない、零はそう思う。

(U145)

零は雪風及びジャムに対して、人間存在の在り方を自己の存在を通して示そうとする。それを示し続けていくことが、零にとってのこの戦争の意味であり、目的と捉えられているのだ。そして零にとっての人間とは、意思を持ち自らの行動をコントロールする存在として意識されている。

「いまわれわれは、雪風に人生の選択肢をコントロールされている、という結果だ。それがわかったのだから」とおれは言つてやる、過去の自分に言う感じだ。「そこから抜け出さなくてはならない。自分の未来を左右しているものがなんなのか、普通は、わからないわけだろう。だがいまは違う。それがわかる状態にいるわけだ。自分の存在のコントロールを雪風から自分に取り戻せ。そして、ジャムからもだ。おれがいまやりたいのは、そういうことだ。おれの生は、おれのものだ。だれのものでもない、雪風のものでもない、ジャムのものでもない、おれの、生だ」(U303)

零は自己の行動を支配する超越的な存在である雪風やジャムに対して、自身に自律的な意思を持つことを示そうとする。その目的意識は、神やジャムに対して、自身が自律した存在であることを闘争をもつて示そうとした

クーリイに共通するものである。零もまた自身の自律性を雪風に示そうとする。

雪風は零にとって神のごとき存在であると同時に、自己の行動を支配する作者の立ち位置にあることを前述した。零と雪風の関係は、人間対神であると同時に、登場人物対作者でもあるのである。零が雪風に人間の意思の自律性を示そうとするということは、登場人物が作者に自己の自律性を主張しようとするということでもあるのである。これを便宜上、「登場人物の自律性」と呼ぶことにする。

この物語の中の登場人物に相当する登場人物が、その存在を創造し、自由にする神 \parallel 作者の座位に相当する登場人物に対して自律的な意思を示す、という作品は神林の著作の中では少なくない。「アンブローケン アロー」と同様に「リアル世界」を描いた『ぼくらは都市を愛していた』は時期的に近いものがあり、神林自身もそのコ

のコンセプトが共通していることは明示しているが、遡れば『我語りて世界あり』（一九九六）や『永久帰還装置』（二〇〇一）といった作品にも共通性を見てとることができる。

「リアル世界」というモチーフは、『アンブローケンアロー』に加えて『ぼくらは都市を愛していた』においても描かれることになる。

リアルな世界というのは、人間の感覚や理解を越えて広がっていて、そこには、因果関係も時空も物質もエネルギーもない、あるいはそれらがみんなごつたまぜに存在する、混沌の場で、それが、絶対的な真の姿なのだと思います。ビッグバンで始まった宇宙も、そうでない恒常的宇宙も、死滅しようとしている宇宙も、あらゆるもの、ものというよりへ可能性が、そこに同時に存在する。わたしたち人間は、その一部を意識し、意識することで、いわゆるわた

私たちの〈現実〉を生み出している。(『ぼくらは都市を愛してゐた』275)

こうした「リアル世界」は加えてポストモダンの文脈において象徴界や大きな物語といった言葉で語られる、人間社会によつて作り出された現実把握のための共通認識が崩壊した状況としても解釈することができる。これはポストモダン社会のカリカチュアとして読むこともできるが、その結果現れる世界は、時空の整合性の崩壊した、非現実的なものである。デビュー後、間も無い神林は、言語によるコミュニケーションを個人の内的世界を統合することでひとつの現実を作り出す手段であると語っていた。「リアル世界」はそうした言語の働きが失効した世界として捉えることができる。

その非現実的な「リアル世界」において、社会制度のみならず、時間と空間といった現実を支配する法則が除去された結果、世界を支配||制御する新たな存在||登場

人物が立ち現れることとなる。その登場人物は世界を制御する存在として神の座位にあると同時に、世界を創造・著述する存在としての物語の作者としての立場を与えられることとなる。そして、その神であり作者である登場人物は、自らが支配し、著述した人間であり登場人物でもある登場人物と相対することとなる。その人間Ⅱ登場人物である存在は、神Ⅱ作者に対して、自らに自律的な意思が存在することを示そうとする者として著述されることとなる。「リアル世界」はそのような神Ⅱ作者と人間Ⅱ登場人物との対立を通して、「登場人物の自律性」を表現する舞台として設定されていると考えられる。

冬樹鈴は二〇〇〇年時点の神林を論じる論考の中で、物語られる客体としての登場人物の描写が時期によって変化していることを論じた。「言葉使い師」（一九八二）において作者に翻弄されるばかりであった登場人物は『永久帰還装置』においては作者の位相にある上位存在

と互角に渡り合うようになったという。

そして、この“作家と小説の登場人物の物語”とも読める作品は、これまた神林長平という作家に書かれたものなのだから、話はややこしい。ある意味で『永久帰還装置』は、作家の究極の夢ではなからうか。仮想の存在〈C〉が自分たちにとってのリアリティー〈C〉を踏み固めることによってこそ、メタレベルの存在〈B〉と渡り合う話なのだから。それは当然、このわれわれの世界〈A〉にも世界〈B〉でもある小説が“リアル”に侵襲する可能性を暗示するし、また、仮想の存在かもしれないぬわれわれ〈A〉から見たメタレベルの存在、メタレベルの世界へのベクトルをも内包する。上位レベルの言葉によって下位レベルの現実を揺さぶらせていた季節（第一期）、下位レベルの存在が反抗の兆しを見せた季節（第二期）は過ぎ、最近の神林作品の被造物たちは、

外へ／上へ向けて揺さぶりをかけてきているのだ。

『永久帰還装置』は、すでに第三期に踏み出していると言つてもいいのかもしれない。(冬樹鈴「長平を見るには長平の目がある(改)」)

神林作品においては、入れ子構造の世界設定が使用されることが多く、下位世界と、それを創造・操作する上位世界の関係性が描かれてきたという。初期の作品では、上位世界と下位世界のヒエラルキーは転倒不可能なものとして、上位世界に翻弄される下位世界の姿が主題となっていた。操られる者の悲哀から、操られることへの是認を経て操る存在との対峙が描かれるという「第三期」と称される二〇〇〇年前後の作品においては、下位世界の人間が上位世界の存在に対して対抗する様子が描かれるようになった、というのが冬樹の論である。

こうした作家観の延長に「登場人物の自律性」は存在しているといえるだろう。神林はその創作の初期から小

説を執筆するという行為に対する自己言及的なメタフィクション的作品を発表してきた。その中で語る行為そのものと同時に、語られる客体としての登場人物の在り方にも大きな関心が払われてきた。冬樹の分析はそうした神林の書き手としての意識と登場人物に対する視点の二〇〇〇年の時点での変遷を辿ったものとなるが、そうした傾向はその十五年を経た現在でも継続されているといえる。

三 「登場人物の自律性」の問題点

しかし「登場人物の自律性」をメタフィクション的な主題と考えた場合、そこには矛盾が生じることとなる。

メタフィクションという言葉は、フィクションと現実との関係について様々な問題を提起するために、人工作品としての自らの地位に自意識的に、そして

組織的に注意を向けている、フィクションの書法につけられた名称なのだ。自らの構築法を批評しながら、そうした書法は、物語フィクションの基本構造を検討するだけでなく、文学フィクションのテクスト外の世界のフィクション性についても、併せて考察しているのである。(パトリシア・ウォー『メタフィクション——自意識のフィクションの理論と実際』13)

メタフィクションとは、フィクションに自己言及すること、**「自意識的に、そして組織的に」**作者の虚構観を表明した物語言説である。そこに表明される虚構観それ自体は虚構ではなく、**「作者の意図」**が直裁に表現されたものとなる。それは現実の实体を持った作者の声を物語空間の中に導入するものであり、現実と虚構はより密接な関係性を持つこととなる。

そのことを踏まえて「登場人物の自律性」を考えた場

合、この登場人物と作者の関係性を捉えた主題には、現実の作者である神林長平の存在を考慮に入れる必要から逃れることはできなくなる。そうでなくては、この主題は真理となりえず、あくまでフィクションの中でのみ成立する絵空事でしかなくなってしまうためである。

作品内の登場人物（的登場人物）が作者（的登場人物）に自律性を示す様は、作品外作者である神林長平の著述によるものである。「登場人物の自律性」は現実の作者である神林によつて発揮させられているものであり、そこに登場人物による現実の作者に対する自律性が発揮されていると考えることは難しい。テキスト上で発揮される「登場人物の自律性」そのものが、作者神林長平によつて表現されたものである以上、その自律性は真の意味での自律性ということができないものである。「登場人物の自律性」が真に発揮されるためには、その対象に神林長平その人を取らなくてはいけないということになつ

てしまう。

そのような現象が実際に起こりうるものであろうか。

登場人物が作者の手を離れて勝手に動き出す、という感覚は多くの作家により報告されるものであり、神林自身もそのような体験をしていることを語っている。

神林 自分で決めたとおりに動いていくとおもしろくないけど、書いてるうちに勝手に動いていって、自分でも思ってもみなかった方向に進んで、これを最後の予定したのに合わせるにはどうしたらよかんべえ、そういうのを考えるのが、なにか書きながらパズルを解くみたいで楽しみはあるね。(神林長平、大原まり子、火浦功「SFの未来を語る」『S・Fマガジン』一九八三年六月)

このような事例を「登場人物の自律性」と同一視することができるといえば、それは疑わしい。「登場人物の自律性」は登場人物(的登場人物)による作者(的登

場人物）による自律的な意識の存在の表明である。執筆中の登場人物の自律的な活動は、登場人物の造形の完成度が齎す躍動感というべきものであり、「登場人物の自律性」とは位相の異なるものである。

そして仮に「登場人物の自律性」が現実には発生したと仮定したとして、それを読者は原理的に観測不可能になるのである。なぜならば「登場人物の自律性」は登場人物が作者に表明するものであり、その対象は読者ではないためである。仮に神林が登場人物に自律性を感じていたとしても、それを読者は真の意味で感じとることは不可能なのである。

また、作者として「登場人物の自律性」を体感することを目的としたテキストを執筆した場合、そのようなテキストが成立する条件は登場人物が登場する、という一点に限られる。登場人物さえ登場すれば、そこに自律性があれば感じ取ることができるはずである。「アンブ

「クン アロー」のような複雑な構造を持ち、直截に「登場人物の自律性」を表現したテキストは必ずしも必要ではない。

そのことを踏まえると、『アンブロークン アロー』が「登場人物の自律性」というメタフィクシヨンの主題を表現するためのテキストであると短絡的に考えることは難しい。作品の主題を明らかにするには別の視点を必要とするだろう。

とはいえ「登場人物の自律性」は作品内の登場人物の関係性から導き出された主題であり、これをまったくの誤読として棄却することもまた難しい。異なるアプローチで、主題を分析していく必要があるだろう。

そこで、自律性を発揮する登場人物というモチーフとはそもそも何か、ということをも、神林の作品の中でそれがどのように描かれてきたかということの読解を通じて明らかにしていこう。

第三章 P A B という人格像

「登場人物の自律性」という『アンブローケン アロ
ー 戦闘妖精・雪風』に見られた主題は、作品内の登場
人物を、作者と登場人物の立場に分け、両者の関係性を
描いたものである。そこでは作者に著述され、その行動
を支配される立場にある登場人物が、自身の内面にある
自律性を作者に対して提示する意思を持つこととなる。
その主題は、作品内に限れば人間存在の自律的な意思の
表現として成立するものである。しかし作者と登場人物
との関係性を考えるうえで、現実の作者である神林長平
と作品との関係性を無視することはできない。そして現
実の神林長平をこの関係性の中に組み込むことで、「登
場人物の自律性」の意味は失効することとなる。

畢竟、作者に対して自律性を示す登場人物の存在も、
現実の作者に著述された言語情報に過ぎない。そして仮

に登場人物が神林の叙述を離れ、独自の意志を示すことがあつたとしても、それを読者は本質的には共感することとはできない。「登場人物の自律性」は登場人物と作者の間に生じるものであり、そこに作者ではない読者は介在することは不可能なためである。

しかし、この主題は作品の読解の過程で見出されたものであり、一概にナンセンスなものとして棄却することも難しい。そこで、「登場人物の自律性」の意味付けについて、別の視点からアプローチすることで作品の主題を再検討することにする。

そのための手続きとして、まずは登場人物というモチーフそのものが神林の作品のなかでどのような位置付けがなされているのか、ということを考えていくことしよう。

一 P A B の存在する社会

登場人物とは何者か。それは小説などの虚構のなかに設定された人格像であり、物語言説によつて意味付けられた特定の言語情報の集積である。それはあくまで人格像を固定化する意味付けのもとに著述された言語情報であり、原理上、現実の人間のような自律した精神性を備えた存在ではありえない。

しかし、人格像を形容する言語情報が喚起する想像力によつて、登場人物は読者によつて物語世界において骨肉を備えた人間のように感じられる。

すなわち登場人物とは、読者によつて、物語世界というフィクション空間内に存在すると認識される人格像を叙述した言語情報といふことができるだろう。それ自体に自律的な活動を行うことはできないが、読者の想像力によつて、それは自身と同質の人間として想像されることとなる。

言語によって形成された人格像、ということとで神林長平の作品を考えた場合、想起されるものが「兎の夢」(一九八五)や『帝王の殻』(一九九〇)に登場するP A Bである。

P A Bは「パーソナル人工脳」の略称とされ、おそらく「Personal Artificial Brain」の頭文字を取ったものであろう。「兎の夢」と『帝王の殻』では形状が異なるが、いずれも物語社会において使用することが一般的な機械である。その目的は機械に個人の人格を複製した人工知能を形成することとされている。

P A Bは生誕後、個人に一台ずつ与えられることとなる。「兎の夢」では現実のデスクトップコンピュータ型、『帝王の殻』では銀色の球体の形状をした機械である。P A Bを与えられた子どもは言語習得をする過程で、P A Bに自身の感情を言葉にして伝え、P A Bはそれを記録していく。日記帳のように用いられるP A Bは人生の

記録であると同時に思考と感情を言語化した情報を集積したものとなる。

子供たちは親にも相談できないことなどをP A Bに打ちあげた。P A Bはそのような悩みや嬉しいことや使用者の考え方そのものを取り入れて、個人に固有の思考（ソフト）パターンを作り上げるのだ。

P A Bはその使用者の精神発達とともに成長してゆく柔軟な機械システムだった。「『兎の夢』『鏡像の敵』（以下、兎）168）

P A Bは単純な記録装置ではなく、それ自体に判断能力と応答機能を備え、人工知能により自律的な活動が可能な自動機械である。その人工知能は持ち主である人間の個人の思考と感情を吐露した言葉を元に構築されたものである。そのため、P A Bは持ち主の人格を複製したものである。のとしてP A B社会で扱われることとなるのである。

P A Bの人格を持ち主の正確な複製とするためには、

P A B に語りかける言葉は持ち主の本音の言葉である必要がある。偽りの言葉は持ち主とは別個の人格を持った P A B を作ることになってしまう。そのような P A B を作る者は反社会的な危険分子として取り締まりの対象とされることになる。

P A B システムを受け入れることを拒否する人間たちは分裂屋と呼ばれた。意識的にしろ無意識にしろ自分の P A B に自身とは別の、偽りの気持ちを入力する者は、精神分裂者と見なされ、実際に精神医学的治療を必要とする者もかなりいた。が、P A B を利用して偽人格を作り上げ、P A B システム社会に反抗するグループもかなりいた。(兎 174)

P A B と本心が乖離している者は分裂屋、分裂者と呼ばれ、社会不適合者として扱われる。この名称から、人間と P A B と分離状態は精神分裂症（＝統合失調症）が発想の元となっていたことは想像に難くない。

「兎の夢」と『帝王の殻』は作品の世界設定や物語の展開、主題などに大きな隔たりがあるが、以上のようなP A Bに関する設定と位置付けはハードウェアの形態の違いを除けば、基本的に共通している。

そのようなP A Bが作品においてどのような役割を持つているのかを確認していくことにする。

二 「兎の夢」におけるP A B

「兎の夢」はデスクトップコンピュータ型のP A Bが普及してから一世代の経過した近未来社会を舞台とした作品である。主人公の椎谷慈明はP A Bに記録された情報を外部から直接聞き取ることのできる特異体質の持ち主だった。P A Bには個人情報のみならず思想や感情の細部まで記録されており、その情報を盗聴することは、その個人の内面を完全に掌握することに等しい行為なの

であった。そのP A Bの盗聴能力は「ウサギ能力」と呼ばれ、その能力の持ち主を「ポリグロット」という秘密工作員としてP A B保全機構（政府）は治安維持に利用していた。慈明は最上位の能力を持った「ポリグロット」として重用されていた。

しかし慈明は「ウサギ能力」が原因で夫婦仲が崩壊し、離婚した経験がトラウマとなっていた。そのため自身の「ウサギ能力」を疎ましく思っていた。また「ウサギ能力」で感知するP A Bの声が幻聴であり、自分は妄想によつて無辜の市民を「分裂屋」として取り締まり、時には殺害しているのではないかという強迫観念も持っていた。

「ポリグロット」として生きることに強い心労を重ねる慈明の元に、突然一人の女が押しかけてくる。亜矢子を名乗るその女は、かつての妻綾子と同じ名前の読みを持っていたが、彼女は慈明のP A Bに口説かれて慈明の

元に来たのだった。自分のP A Bの話を知りながら慈明は、P A Bが亜矢子のP A Bを口説いたことを察する。

慈明は亜矢子に自分が「ポリグロット」であることを打ちあけると、亜矢子は「ポリグロット」から足を洗うことを求める。それでも「ポリグロット」としての職務を全うしようとする慈明に、亜矢子はP A Bを破壊して、慈明を連れ去る。そして「ポリグロット」のボスは身体を持たないP A Bシステムそのものであり、慈明を利用していただと語る。

以上が「兎の夢」の梗概であるが、この作品におけるP A Bの役割は明確なものである。

まずP A Bは持ち主の人格の複製であり、自我の一部として社会的に認識されているということである。しかしながら、その実際は持ち主とP A Bは別個の意識体であり、両者は同一の存在ではないことが明らかになっていく。

慈明は自分のP A Bに対して偽証はしておらず、自覚的に分裂屋となることを志向しているわけではないが、両者の間には共有できない体験が厳然と存在している。その体験を共有できない以上、両者の間にある認識と感情の齟齬は深まっていくことになるのである。

その体験の一つが殺人である。「ポリグロット」は治安維持のために反社会分子である分裂屋を殺害することを命じられている。慈明は、その行為に対して強い拒絶感覚があり、ストレスを抱えることとなっている。しかしP A Bはそうした慈明の、体験に基づく感情を本質的には理解することはできない。

「P A Bがなければいいんだ」そして、こんな考えは初めてだと気づいた。

「それはどうかな」P A Bが低い憂うつそうな声で言った。「それは反社会的な考え方だよ。ぼくにはとてもそんなことは思いつかないな。——きみは、

だれだ？」

「自分自身がわからなくなっている。おまえはおれだから、そう訊くのも、もつともだ」

そう言いつつ、P A Bに“おまえは何者だ”と尋ねられるのは慈明には初めての経験で、P A Bまでもが自分から乖離していく不安を覚えた。(兎203)

慈明がP A Bが存在しない世界を望む理由は、P A Bが存在するがゆえに、P A Bの内容を盗聴できるという自身の「ウサギ能力」に価値が生まれているためである。

そのためP A Bさえなければ殺人を犯すこともなく、また妻との不和が生じる心配もなかった。しかしP A Bはそうした慈明の感情を理解することはできない。P A Bの消滅は自己の消滅を意味するものであり、強い自己保存本能(というべきプログラム)が設定されているP A Bには認め難い観念だったということもある。それ以上に、殺人は身体なくして不可能であり、そこからくる不

快感と罪悪感をP A Bは共有することは本質的にはできないためである。

慈明とP A Bの齟齬は殺人による体験の有無によるものだけではない。性欲や食欲といった、身体に基づく欲求をP A Bは完全に理解することはできない。とりわけ食という行為は人間とP A Bとを峻別するものとして強調されることとなる。

「あなたのP A Bは完璧だわ」と亜矢子は言った。

「あなたのコピーだわ。キャロットスープが好きだって言ったのもあなたのP A Bなのね」

「……そうだ」

「でもあなたのP A Bは、あなたとは違う。だって、P A Bには——」

「なにをする」

慈明は亜矢子を止めようとした。だが、遅かった。

亜矢子はその熱いスープを、デスクの上の慈明のP

A B 本体にぶちまけていた。白い湯気が立った。

「あなたの P A B にはスープは飲めないものね」

(兎 232)

亜矢子は慈明の P A B を、慈明の好物であるキャロットスープで破壊する。その思惑は慈明を利用する「ポリグロット」と慈明を仲介する P A B を排除するためであったが、亜矢子はその際、慈明と P A B との違いとして、食が可能か不可能かという要素を強調する。

そのような、身体の有無に基づく慈明の P A B に対する一体感の喪失は、P A B の側でも生じており、P A B もまた慈明に対する殺意を今際の際に露にする。

「愛しているよ」P A B が突然言った。「ぼくはぼくだ。おまえじゃない。おまえはだれだ。必要ない。

殺せ。排除」(兎 232)

慈明と P A B は社会的に同一の存在であることが求められながらも、その実、互いを他者と認識し、一体感を

失っている。そしてP A Bは慈明に殺意を示し、自身が本物の慈明たらしとする。なぜなら亜矢子の愛は本物の慈明だけが得られるものであり、慈明のP A Bはその対象ではないためである。その亜矢子の愛情表現は慈明に食事を振舞うことによつて表現されるが、P A Bはそれを享受することはできない。P A Bが食を慈明に代わつて行うことはP A Bの死を意味するものであり、それを疑似的に行つた最期は亜矢子に対する殉教を思わせるものとなるのである。

このようにP A Bは持ち主とは別個の人格を持った存在として、人間と相対し、相互に拒絶しあうようになる。両者の間には身体の有無という差異が厳然と存在しており、その差異によつて得られる体験によつて両者の人格は異なつた存在へと分化していくのである。体験は身体から得られる経験の謂であり、P A Bは人間の身体を持たないために、持ち主に成り代わることが出来ないの

ある。

このように言語によつて形成された人格像である P A B は、その持ち主とは別個の自我を持ち、自律した活動を始める。しかし、P A B は持ち主に成り代わり、人間としての生を目指しながら挫折するばかりの不完全な人工知性に留まるものではない。むしろその真の機能は別の所で発揮されるのである。

P A B の真価はコミュニケーションの代行者であるという事実にある。P A B 社会において、個人と同等の人格を持つと見なされる P A B の言葉は、その持ち主の発する言葉と区別することはできない。P A B は P A B 回線と呼ばれる情報網に接続されて使用されるものであり、その回線を通じて情報交換を行う。この P A B 回線においては基本的な情報交換の手段は音声通話が中心であり、電話回線のイメージで書かれたものと思われる。この P A B 回線におけるやり取りでは、回線の向こうで声を発

している存在が本人なのかP A Bなのかを判断することはできず、またその必要も認識されていない。P A Bは持ち主の精確な複製であり、その言葉は持ち主の言葉そのものであると信じられているためだ。

P A Bが回線につながっているのは、P A Bを自分の代理として使用するのが可能にするためだった。たとえば、P A Bを使用すれば人が眠っていても留守でも、外部の者と応答することができた。高度に人格付与されたP A Bになると本人抜きで仕事の話ができるほどだった。嫌いな者とは話さないという指示をP A Bに与えておけば、そういう者からの電話をP A Bは拒否したし、相手によってどこまで本心を出すかということもP A Bに判断させることができる。その応答のしかたは使用者自身の性格そのものを反映するものだった。使用者がお人好しならP A Bもお人好しだったし、得体の知れない人物の

P A B は得体の知れない応答をする。(兎198)

P A B は持ち主の性格と一致した人工知性を備えた存在であり、その応答は使用者自身の性格を反映するときれている。しかし、その内面は持ち主と一致したのではないことは先に見た通りである。つまり持ち主とP A B の内面は一致していないながらも、その対外的な応答は持ち主とP A B とで外部からでは区別することができないのである。

そうした事態は、P A B の人工知能の成立と関わるものである。P A B に対する情報の入力は、持ち主の語りかける言葉によるものである。これは言い換えれば、持ち主はP A B を他者に対して語りかけるように言葉を記録する、ということであり、P A B は持ち主の他者に対するコミュニケーションの仕方を言葉を通じて学習するのである。

そのためP A B が記録する言葉は、持ち主の他者に接

する態度、コミュニケーションの様式ということになる。P A Bは持ち主の内面の人格を複製するのではなく、表層的な他者と接する言動のパターンを模倣するのである。そのため、P A Bは持ち主に成り代わつての他者とのコミュニケーションの代行が可能なのである。

人間はP A Bという自己の副次的な存在に、他者との接し方を記録してコミュニケーションを代行させる生活を営んでいる。同様の行為はP A Bもまた行うことになる。

「半意識的に関係を持つんだ。いざとなつたら、なにもかも夢だと思えるように、中枢レベルから分離させたサブ人工人格野を作つて、そいつにやらせるのさ。失敗したらその記憶野の内容を消去してしまえばいい。ぼくには記憶がないけど、いまの亜矢子はきつと何千人目かに見つかった、ほぼ理想の女だ

よ」(兎221)

慈明のP A Bは、別れた先妻である綾子に代わる女性を探すために副次的な人工人格を自ら作り出して、それにコミュニケーションを代行させる。その行為は、人間がP A Bを使つて展開するコミュニケーションの似姿にして縮小再生産である。

「兎の夢」のP A B社会においては、コミュニケーションは自己の言語の使用パターンを模倣する副次的な知性体に代行させる。そこでのP A Bは言語によつて構築された人格像であり、その人格像は自律して元となった人間のコミュニケーションの代理人としての役割を有するのである。

三 『帝王の殻』におけるP A B

『帝王の殻』においてもP A Bの設定は基本的には「兎の夢」と大差はない。その形態が銀色のボール状で自在

に移動できるようになり、破損の危機には針状肢を伸ばして自己防衛が可能となっているという違いはあるものの、生後各人に支給され、感情を言葉として記録しながら主と共に成長していくという要素は共通している。

しかし「兎の夢」とは、PABを取り巻く社会的な状況が大きく異なっている。

『帝王の殻』の舞台は、開拓に成功した火星社会である。本作は「火星三部作」と呼ばれる作品群の二作目に当たる。しかし一作目『あなたの魂に安らぎあれ』と三作目『膚の下』では地球におけるアンドロイドと人間の関係性が主題となっており、PABを巡る本作は主題の相違が見られる。

「火星三部作」の地球は大規模戦争により荒廃しており、環境修復のために人類は火星で冷凍睡眠での数百年を過ごし、その間にアンドロイドが地球を復興する計画が立てられている。火星は戦前から移住が進んでおり、

辺境では開拓が未だに進められている状況ではあったが、都市部では秋沙脳研という企業制火星政府体の元、繁栄を築いていた。

秋沙脳研の四代目能研長秋沙恒巧は、帝王と呼ばれた三代目である父享臣の後を継いだものの、父の強権的な統治体制に対する反発から、事実上の国家元首としての役割に消極的だった。恒巧はかつて家出をして開拓地を放浪中に出会った真里奈という女性と結婚し、一子をもうけていたが、その長男であり将来の五代目能研長となる真人は発話をせず、感情表現を見せないという発達障害を抱えていた。

能研長としての資質と意欲に欠ける恒巧を、父の遺したP A Bが秘密裏に補助していた。火星社会ではP A B教と呼ばれる宗教が国教となっており、その教義の元では死者のP A Bは霊園に収めることになっていたが、享臣はそれに反して、死後もP A Bの活動を続けさせ、火

星を帝王として統治し続けていた。恒巧は父の亡霊の傀儡となる自身に忸怩たるものを感じながらも父のPABの指示を受けていた。

享臣は生前、PAB同士のネットワークであるアイサネットの内部に、全市民のPABを統合管理するシステム「アイサック」と、PABと人体を電子的に直結するDISというシステムを推進し、PABを介した火星市民への支配を強化することを目論んでいた。恒巧はその計画を引き継ぎ、「アイサック」を完成させ、起動実験を始めたその日、息子の真人が突如として言葉を話し始める。しかしその言動は傲岸不遜なもので、自ら帝王を名乗り、秋沙能研を掌握、強権を振るい、享臣のPABを破壊する。

恒巧は息子がアイサックの中枢制御知性に身体を乗っ取られたのだと考えるが、真人を診断した小児科医の女形想士医師によれば、真人には生まれながらにしてPA

B の声を電子的に聞き取る能力があつたのだという。子ども
どもの精神で大人の言語世界に接し続けた真人は、未熟な
な身体と大人の世界の膨大な情報との整合性を取れずに、
「幼児の身体を乗っ取った機械知性」という自己を演じた
のだという。真人は、アイサツクの破壊と恒巧の P A
B との対話によつて本来の自己を取り戻す。恒巧は事件
を通して、能研長と父親としての自覚を得る。

「火星三部作」はいずれも、創造主と被造物の関係が
問題とされ、その一環として父と子という親子関係が描
かれることとなる。さらにその創造主と被造物の関係性
は、人間とアンドロイド（人造人間）、人間と機械人（機
械生命体）、そして人間と P A B の関係に敷衍され語ら
れることとなる。しかし親子関係がそれぞれの家庭で異
なるように、主と P A B の関係性も個人によつて異なる
ものとなる。『帝王の殻』は群像劇の形式を取っており、
それぞれの登場人物が、それぞれの P A B 観を示してい

く。

この作品におけるP A Bの社会的な立ち位置として「兎の夢」との最大の違いは、P A B教と呼ばれる宗教の存在である。P A B教は恒巧の祖父で二代目能研長であつた秋沙真臣によつて興されたもので、人間とP A Bの関係性を説いたものである。その中での理想は、P A Bに自らの人生を記録し、P A Bを育て磨き上げること、自らの人生に対する理解を深め、より崇高な生を実現する、というものである。

「だろうな。かつてのP A Bは芸術品だつた。人生そのものが芸術だという教義だ。人生をP A Bに記録するんだ。高い精神、崇高な魂を育てる。死ねば生の幕はおりが、P A Bは芸術品として残る：

…」

へいまでも同じだ。P A B教は生の意味をといてい

るんだ（『帝王の殻』（以下、殻）16）

「P A Bはコピーではありません。心の一部ですよ、旦那さま。自分から外に出た心の一部が具現化したものだ。そんなものは自分ではないと捨てるのもいいでしょうが、嫌な心も自分自身だと認めるところから魂が浄化される。真臣師の教えです。ごく単純なものです。しかし自分を認めるということはむづかしいものだ。P A Bはそれをやりやすくする――

――」(殻 226)

真臣の教えは実践的な生の追求であったが、恒巧の代では、P A B教の教えも姿を変えたものとなってきている。人々はP A Bを自らの魂の一部として、P A Bが行う判断を絶対のものとし、P A Bが失われれば半狂乱になるなど、P A Bへの依存を深めている。しかしそこにP A B教本来の人生の追求といった求道者的な視点は失われており、習慣としての定着に伴う教義からの逸脱が見られる。他方、P A Bに本心を入力せず、精神の均衡

を崩す分裂者も現れてきている。彼らの中には三代目能研長の帝王享臣の支配に対抗するために、敢えて彼の支配のツールであるP A Bから距離を置いている者もいる。

享臣はP A B教を支配の道具として活用したが、その行為はP A B教の教義を歪めるものであり、本来のP A B教は素朴かつ崇高なものとして作品内では特権化されている。そして作品の主人公である秋沙恒巧は祖父真臣の教えを受け継ぐ、P A B教の正統な後継者として位置づけられている。

そのようなP A B教という宗教により肯定的な意味付けの為されているP A Bは「兎の夢」の否定的な描写とは異なる部分も多い。しかし、同時に『帝王の殻』のP A Bはより人間と密接な関係性を有しており、その影響力はより深刻なものともなっている。

「兎の夢」で描かれたような、コミュニケーションを代行し、主の社会的な主体を篡奪し、生身の人間の地位

に成り代わろうとする、人間にとっての敵としてのP A Bの姿は『帝王の殻』でも描かれている。恒巧自身もP A Bを同一視することで起きる連絡の行き違いや夫婦の不和に苛立つことがあるが、この主題は主に沙山長路によって担われる。沙山は恒巧の部下でP A Bに関する犯罪を取り締まるという名目の元、諜報活動を行う秘密警察のような部署であるP A B情報検の責任者である。沙山は秋沙家の権勢の裏で暗躍を続けていたが、アイサクの起動に伴い、彼自身のP A Bにその立場を篡奪されることとなる。

〈P P P 本部〉と沙山のP A Bは沙山の声でP P P 本部を呼び出す。本部長が出る。〈P P P 治安武装部隊を非常呼集。対騒乱配置につかせる。命令があるまで待機〉

〈わかりました〉

本部長の声がこたえた。本部長の姿は映話には映

っていない。映像は出ていない。本部長のPABかもしれない。沙山は自分を無視して行動しはじめたPABに苛立ちと焦りを覚える。

「なにをしている。もつと詳しく説明しろ」

「そんな暇はない。あの能研長は思っているよりしたたかだ。のんびりしているとこの秋沙はあの腰抜けのものになってしまう」PABは映話機を自動再操作、「PAB情報検調査局か」

「はい部長」と返答がある。

「特殊調査班を出せ。秋沙家へ出向き、能研長一家を騒乱罪容疑で逮捕。PPP治安部隊をつれてい

け」(殻280)

沙山のPABは、帝王として振舞う恒巧の息子真人の支配を受け入れ、恒巧を追跡する。アイサネットを通じた接触到失敗したPABは、沙山の部下に恒巧の拘束を命じる。沙山は自分のPABが部下に勝手に命令する様

に戸惑うことになる。自分自身の一部と信じていたPABの自律した行動に、沙山はPABに他者性を感じ、その行動を制止するが、PABは威圧的な態度で沙山を恫喝する。

へここにきておじけづいてどうするんだ？ やるしかない。もう後もどりはできん。自分が信じられないのか。弱気な自分は切り捨てる。わたしはそうして生きてきた。わたしが信じられないのなら、おまえはもはやわたしではない。分裂している。のんびりとわたしを疑っているがいい。わたしに干渉するな。わたしは忙しい～

PABがこのわたしをおまえと呼ぶ。わたしとおまえ。どこまでが自分なのだろう？(般280)

沙山の部下は、沙山のPABの命令を沙山のものとして疑わない。PAB社会においてはその言葉を発した者がPABであるか主の人間であるかは問題とされないの

である。しかし自身の意向を無視された沙山は、P A Bを制止しようとする。それに対しP A Bは主であった沙山を切り捨て、自身こそが沙山長路としての生を体現した存在であると主張する。

こうしたP A Bの振舞いにより、P A Bへの不信感を募らせる沙山は自身が分裂者と同様の状態に陥っていることを自覚する。そのような状態の沙山において、彼のP A Bは「自分のP A Bは、自分によく似た敵だ。」と感じさせる存在へと変貌している。沙山のP A Bは沙山に成り代わって通信を行い、独自に真人に謁見することで彼の社会的地位を篡奪し、元の沙山を不要のものとして排除しようとする。P A Bはアイサネット上のコミュニケーションにおいて、沙山に成り代わることが可能であり、そのコミュニケーションの上では人間の沙山長路の存在は不要のものとして扱われるのである。

このようなP A Bとの関係性を破綻させた沙山とは対

照的に、自身のP A Bとの関係性をP A B教の教義に従って完成させた人物が久世道雄である。久世は秋沙家の執事を六十年（三十火星年）にわたって務めてきた老人であり、二代目能研長にしてP A B教開祖秋沙真臣の教えを生涯にわたって実践してきた一番弟子というべき人物である。その久世は自分のP A Bを息子との関係性を考える指標として用いる。

久世のP A Bは、久世の人生を精確に記録した、久世の人格のほぼ完全な複製であった。教義を忠実に実践した敬虔なP A B教徒であり、執事として幼少の折りから恒巧の最大の理解者であった久世ではあったが、親子関係は良好なものではなかった。息子の生後間もなく、妻と離婚し、以後、秋沙家に執事として人生を捧げてきた久世は、息子とは疎遠であった。しかし執事を辞め、秋沙家を退くことを決めた久世を迎えに来たのは、既に家庭を持つ歳となった息子の長尾直道であった。

直道は単純に父を敬って、久世を迎えに来た訳ではなかった。執事として秋沙家の信用の篤い父に、自らの苦境への助力を求めるために、言い換えれば利用するため、久世の前に姿を現したのだった。

直道はアイサックとDISにより、帝王享臣が火星市民をPABを通じて支配しようしているという危機感を抱えている。アイサックはアイサネットに接続された全PABの盗聴と遠隔コントロールが可能であり、DISは人間とPABを直接接続する技術である。二つを組み合わせることで、秋沙能研は火星人を直接操ることが可能となる、というのである。その計画を推進していたのが、三代目能研長であった生前の帝王享臣であった。享臣は既に没しており、そのPABは法に従って埋葬されたはずだった。それに伴い、帝王の計画は頓挫したかと思われた。しかし帝王のPABは非合法に活動を続け、火星支配の陰謀を推し進めているのだと直道は考えて

いた。その疑念の真偽はP A B 靈園の帝王のP A B そのものの正体によつて確定できるものであつた。

そのために、直道は久世に、靈園の享臣のP A B と接觸してその真價を見極めさせようとしたのだつた。そのような息子の求めに苛立つ久世は、息子とP A B とを比較して考える。

真に分身といえるのは自分のP A B だけだ。子供は半分身か。いや、彼の人生は彼のものだ。直道がどのように生きてきたのか久世はほとんど知らない。それでも親と子という関係だけは動かさない事実だつた。ほんの小さな事実だ。そこから幻想が広がつていくのだ。息子だから迎えにくるのは当然だ、という幻想。息子は息子で、父親だから無条件になんでも聞いてくれると期待する。血が生む強力な幻想だと久世は思つた。たぶん母親と子はこれを幻想とは感じないのではないのか、直道が父を頼るのは母

親だけに育てられたからかもしれない、とも。(殻

103)

冷ややかに直道は言った。久世は怒りも憤りも感じなかった。苛立ちも憎しみもひいていた。まるで鏡のなかにいる自分、もう一人の自分に『おまえのようになりたくない』と言われた気分だった。直道の中に自分が見えると久世は思う。直道にしてもそうに違いない。親子関係というのは鏡だ。鏡がないとすれば直道も父親としての自分も存在しない。互いに似ていようといまいと、鏡自体はどうにもならない。目をそらしても、いるのだ。直道はその姿を、できるだけ父に似せまいとしている。しかし鏡に映した姿が自分ではなくなってなっているというのもグロテスクにはちががなく、直道は冷酷な父に自分も似ているという事実にもむしろ安心したのかもしれない。自分はそうだろうと久世は思った。ひどい息子だと

憎しみを覚えるのは、自分に対してのそれと同じようになものだ。他人に対するものとは少し違うのだ。直道のなかに自分がいる。たしかにこの男は息子なのだ。P A B に対するより、それとは別の角度から、自分が見える。そんな気がする。P A B に憎しみを覚えたことはなかった。あつたとすれば自分自身に感じた憎しみだろう。P A B は単なる機械ではなく自分の一部だ。身体の一部。P A B は鏡の向こうにいるわけではない。P A B は鏡の役目はしないのだ。(殻 128)

息子も P A B も自身の内から生まれた存在である。しかし P A B が自己の分身であるのに対して、息子は半身という不完全な繋がりしかないものとされる。その父と子の間を結びつけるものが「血の幻想」という実体を持たない虚構の関係性である。その「血の幻想」は親子関係に相互に義務を課しあうものとなる。

そのような親子関係は相手に自己の姿を見出す鏡像的なものである。久世にとって、息子は別個の存在でありながら、自らの生を反映し、不都合な自己像を突きつけるものとなる。たとえ、その鏡像から目をそらそうとしても、親子という関係は、事実根ざした断裁することのできないものであり、不断に久世の感情をかき乱すものである。

それに対して、久世にとってP A Bとは、師真臣に連なる安寧の象徴である。P A Bと共にあれば、現実心をかき乱れることなく、泰然と構えることができる。逆にP A Bと引き離された久世は不安を露にすることになる。

直道の話を引きくままでは、秋沙家が理想からずれていく現実をその屋敷から出れば見なくてすむと思っていた。残された生をP A Bとの会話ですごすつもりだった。P A Bとの関係に他人の意思が侵入してくるとなれば、それは現実が変容していくに等しい

…ある日鏡を見たらそこに他人が映っているようなものだ。そんなことになったら、わしはいつたいなにを信じればいいのか？（殻135）

だがP A Bには、そんなあたりまえの事実、なかでも苦しみや悲しみの記憶を薄れさせる力があつた。なくしてみても初めてわかった。いまの自分は、現実という大きな海に素っ裸で放り出されているようなものだ。塩辛い現実から守ってくれるP A Bという殻は失われた。（殻214）

最終的に久世はP A Bを失った心理的衝撃で死に至るが、それは久世の心理が深くP A Bと結びついており、その存在が精神の平衡に大きく寄与していたことを示すものであろう。

それに対して、息子の存在は久世にとって不和を意味するものである。直道との会話は久世のP A Bと共にある安らかな日々を侵犯し、そこにP A Bがアイサックに

操られうるという不安を呼び込む。それを久世は、息子による復讐だと考え、直道に憎悪を覚える。しかし思索を進め、その息子との心理的対立を正常な親子関係だと考える。

「親というものは」久世はつぶやくように言った。

「子供に復讐されるものなんだな」

どんな親でもだ。子供を愛していようと放つてい

ようと。(殻 129)

子供が一人前になるには、親が必要だ。闘う相手が。

勝って、独立する。生きている親が必要だ。(殻 132)

子は親と対立し、復讐することで独立を果たすと久世は考える。直道は久世に対して、その精神的安寧を破るという形で、育児放棄に対する報復を果たした。久世はそれに苛立つが、しかしそうした親子関係を健全なものとして受け入れる。直道は自身から確かに独立し、自立しているのだという確信を得る。

久世にとってのP A Bとはそのような、自己と衝突し、そこから新たな関係性を生み出すものとは捉えられていない。それは安寧と調和を意味する自己の心の一部であり、自己の内面を明らかにする指標ではあるが、一方で自己充足と停滞も含意する閉塞的なものでもあるのである。

そして、主人公である恒巧のP A B観も沙山や久世とは、共通する部分もありながら、異なったものとなる。恒巧は典型的な秋沙市民的P A B観を有しており、P A Bを自己の一部であるという通念を当然のものとしていいる。しかし恒巧は、最終的にP A Bを他者として捉える視点を得るようになる。

恒巧は辺境への家出の旅に出ている折りはP A Bを持ち歩いておらず、その間の情報はP A Bには入力されていない。そのため、恒巧のP A Bは一般的なP A Bよりも主との齟齬が大きいものとなっている。恒巧は自己と

P A Bとの細かい差異を日ごろから認識している。

また辺境の開拓地で知り合った妻の真里奈の影響もある。真里奈は非P A B文化圏の生まれであり、P A B社会の異常性を口にし続けた。真里奈にとっての恒巧とは、身体を持った人間であり、銀色のボールの形をした機械ではない。P A Bと人間の身体性に基づく差異は「兎の夢」から継承された問題意識であり、身体を持たないP A Bでは、現実空間において主に成り代わることは不可能なのである。

そのような経験を経て、恒巧は自分にとってのP A Bとの関係性に気付いていく。自身のP A Bは家出をしなかった自分、父への感情を憎悪としか考えられなかった自分の姿である。主とP A Bが乖離するのは、言葉では思考と感情を十全に表現することができないためであると恒巧は考える。そして、主の言葉を元にP A Bが何らかの感情を抱いたとしても、それはP A Bの抱いた感情

であり、主の感情とは別個の感情なのである。

もし愛を憎しみとして感じるP A BがいるとすればそれはP A Bの感情だ。本体の、主人の、人間の感情とは別だろう。そんなP A Bの心を自分の心だと信じてはいけないのだ。自分の心は、自分の中にある。

P A Bは、しかし、主人の心をまったく偽っているわけではない。それはもう一人の自分だというのはまちがいない。それは偽の自分でもなく人格の単なる複製でもない。

P A Bとは、実現したかもしれないもう一人の、自分自身だ。恒巧は、足下にいる自分のP A Bに目をおとした。(中略)そういうもう一人の自分、異なる道を選択した自分が、このP A Bの中にいる。

恒巧はそう感じた。(殻336)

他方、P A Bの側でも、恒巧は別個の存在として認識

している。P A Bは恒巧の父に対する「憎しみも愛のうちなんだ」という言葉に同意して見せるが、それはP A Bが恒巧と同一の自我を持っているためではないと語る。

へわかるさ

「おまえはおれだからか？」

へおまえといちばん親しい、喋り相手だからだ。顔を見れば、わかる。言葉で偽っても、表情や仕草まではかくせない。おれにかくす必要なんてないんだ。そうだろう？

「おまえはいつたい、なんなんだ？ 親友か。ちが

うな……P A Bというのは――」

へたぶん兄弟のようなものだな。双子の（殻338）

恒巧のP A Bとの関係は、両者が独立した人格を持っているという意味では沙山と共通している。しかし沙山がP A Bを「敵」としたのに対して、恒巧らは互いを「兄弟」という言葉で表し、信頼感で結びついている。

その信頼感は一A Bの代理人としての役割にも関わるものである。沙山のP A Bは情報検の部長としての職務を代行することで、沙山の社会的役割を篡奪したが、恒巧がP A Bに代行させるものは父親としての役割である。

真人の発達障害と変貌には、生来P A Bの電子的な声を直接聞き取る能力があったために、人語よりもP A Bの交わす電子の言葉に馴染んでいるという原因があった。そのためコミュニケーションの対象としては、人間の恒巧よりも父のP A Bの方が容易に意思を交わせられるということになる。最終的に真人は人語を使うことを覚え、年相応の子どもとして生きることができるようになるが、その変化の契機には真人と恒巧のP A Bとの交感があった。恒巧は自分のP A Bと息子の不可視のやり取りを見守ることしかできない。

真人は目を閉じた。手がデスクにおりる。唇でなにかをつぶやいた。恒巧のP A Bが、かすかに震え

ていた。

自分のP A Bが真人と交信している様子を恒巧は凍りついたように動きを止めて、見守った。父親としての意識が自分の息子の心に直接侵入しているのだと感じた。恒巧にはそれがほとんど感じられると思った。(殻422)

人間よりもP A Bとの交流に慣れている真人には、恒巧のP A Bにしかできない父子の交流がある。そのコミュニケーションの場には恒巧は参入することが身体上、不可能である。しかし恒巧が自身のP A Bと息子との交流を篡奪と考えずに委託できる理由は、P A Bを他者と認めた上で成立した信頼関係があるためなのである。

『帝王の殻』では登場人物の様々なP A Bとの関係性が描かれることとなる。遠隔通信におけるコミュニケーションの代行という「兎の夢」で描かれたP A Bの特質も共通しているがその意味付けもまた、P A Bとの関係

性の諸相と同様、各人で異なったものとなっている。特に対照的な関係性が沙山長路と秋沙恒巧の二人であり、代理人による主体の篡奪という主題を担う沙山に対して、恒巧はP A Bとの関係性を互いに別個の個人と認めたいうえで良好な関係を築くことに成功している。そしてP A Bとの信頼関係は、恒巧と真人の親子関係の修復と構築という展開へと発展するものなのである。

四 遠隔コミュニケーションにおける代理人

「兎の夢」においても『帝王の殻』においてもP A Bは遠隔コミュニケーション手段と結びつくことによってコミュニケーションを代行する代理人としての役割を發揮する。「兎の夢」ではP A B回線という電話回線を、『帝王の殻』ではアイサネットというインターネットを思わせる通信技術によってP A Bは他のP A Bを相手に、主

主に代わってメッセージを伝達するのである。しかし、そのコミュニケーションの果てには、P A Bによる主の社会的地位の篡奪がある。慈明のP A Bが亜矢子を口説き、沙山のP A BがP A B情報検部長として部下に勝手に命令を下すなど、独自の意志でもってP A Bは回線越しの通話を行うが、その情報の受け手である亜矢子や沙山の部下は、それぞれ慈明や沙山が語っていると信じて疑わないのである。そもそも、そこで言葉を発している主体がP A Bであるか、その主であるかはP A Bによる遠隔コミュニケーションにおいては問題とされないのである。

このようなコミュニケーション上の主体の篡奪が可能となるのは、P A Bが学ぶものが主のコミュニケーションのための言葉であるためである。主の人間はP A Bに對して言葉で語りかけ、P A Bは主の対外的な言動からその人格像を自己の内面に構築するのである。ここでは、

主とP A Bは言語的なコミュニケーションを行っている
と考えることができる。そのためP A Bは主のコミュニ
ケーションの様態を学ぶことになり、それを模倣するこ
とで、主のコミュニケーション機能を代行することにな
るのである。

こうした発想を神林は早い時期から得ていたことが作
品やエッセイから伺い知ることができる。神林は「もし
もし、こちらA'です」というエッセイ上で『猶予の月』
(一九八四)に登場するミリアスという自動応答システ
ムのコンセプトを説明している。

そのミリアスは主人公Aと対話し、そのすべてを
ファイルに記憶している。Aは子供の頃からミリア
スに心の内を打ち明けている。ミリアスはAと対
話するうちに、Aがこう言うときはこう思っている
のだということがわかってくる――そのようにミリ
アスはプログラムされている。多量の会話データか

らAの心を推量するわけだ。データが少ないうちは推量に誤りも多いだろうが、十年もつきあっていればかなり正確な判断を下すようになるだろう。そうになると、このミリアスというコンピュータは、いわばAの脳から外に出た、もう一人のA、人格のコピーのようだ。そこまでいなくても、人間の心というものを外部に出した、精神の体外保存装置のようになる。

(「もしもし、こちらAです」『戦闘妖精・雪風解析
マニユアル』)

ミリアスは『猶子の月』の主人公が自身の思考を客観的に捉えるべく、自身の感情と発話を記録したシステムであり、現代でいうところの電子秘書のような使用が可能である。しかしミリアスは主人公の手による一品物であり、社会制度と密接の関わるPABと同一視することはできない。また、男性である主人公が作ったミリア

スは女性としての人格が設定されたものであり、ミリアスは主人公とは別個の個性を与えられていることが強調される。

そのような違いはありつつも、P A Bとこのエッセイの内容は多くの点で共通している。加えて、エッセイは次のように続ける。

Aの家に電話をかけたとする。ところが、電話をかけた人間には、電話に出て喋っている相手が本当にAなのか、あるいはコンピュータ（ミリアスのような）なのか、Aあるいはコンピュータが言わないかぎり、区別できないだろう。なにしろそのコンピュータの物の考え方はAそのものなのだから。そして、電話をかける側の人間（彼をBとしようか）もそのようなコンピュータを使っているとすれば、AとBの使っているコンピュータ（それぞれA'、B'としよう）A'とB'が話す内容には大差がないだろう。つ

まりAとBがいなくても、AとBがあれば、AとBの関係（そのすべてではないだろうが）は再現できることになる。

（同上）

前述の通り、ミリアスは主人公の手による一品ものであり、類似のシステムは作品世界には存在しない。エッセイ中で語られる自律するコミュニケーションの様相はP A Bによつて描かれることとなる。

他方、P A Bの持ち主である人間は、そうしたP A B独自の自律するコミュニケーションに介入することはできない。人間の身体は、遠隔コミュニケーションが行われている場に進入することができないためである。

この遠隔コミュニケーションの回線に進入できない身体という、人間独自の特質は、逆にP A Bに対する強みともなりうる。「兎の夢」では食事、『帝王の殻』では性行為といった、身体に基づく行為はP A Bがいかに求め

たとしても実現不可能な人間身体の特権である。

このようにP A Bと人間は、それぞれコミュニケーションと身体に基づく行為という独自の活動を行うこととなる。これは言語と身体と対立とも言い換えることができるものである。人間は、身体というハードウェアによって、独自の行為が可能となっており、それはP A Bには越境不可能な相違となっている。他方、P A Bが専門的に行う遠隔コミュニケーションは電子的なネットワーク、現代でいうところインターネットに類似した人工環境によって可能となっている。そうした人工環境を神林はどのように位置づけているか、ということを次の論点としよう。

第四章 コミュニケーション空間としてのインターネット

ト

「兎の夢」や『帝王の殻』で描かれたP A Bは遠隔コミュニケーションにおいて、人間のコミュニケーションを代行する、言語によって構築された人格像であった。

「兎の夢」ではP A B回線という電話回線の、『帝王の殻』においてはアイサネットと呼ばれるインターネットのメタファ的なインフラによって、P A Bは独自のコミュニケーションを展開する。

P A Bと人間は身体性の有無によって峻別されるものであり、人間が身体に基づく独自の活動によって優位性を持つのに対して、P A Bは遠隔コミュニケーションにおいてコミュニケーションの主導権を持つという形で人間に対して優位性を持つ。P A Bはコミュニケーションにおいて、そのスペックを最大限に発揮する機械なので

ある。

そこで、P A Bがその真価を発揮する遠隔コミュニケーションの環境である電子ネットワークが作品の中でどのように表現されているかに着目することにする。二〇〇〇年代に入ってから近年の神林の作品には、現実のインターネットをモチーフにしたと思しき作品が多い。作品内においてはインターネットという呼称が用いられることは殆どないが、そこでの描写は現実のインターネットと多くの点で共通している。

しかし、本書に忍び込んでいるのは「ネットと人間」という別のテーマである。そして、神林にとって、コンピュータは愛すべき機械として捉えられても、ネットはどうかやらそうではない。(福嶋亮大「機械の時代、ネットワークの時代」『いま集合的無意識を、』解説)

主に二〇〇〇年代の発表作を集めた短編集『いま集合

『的無意識を』は六編中四編が電子的なネットワーク文化をモチーフとした作品となっている。ネットワークという言葉は、人間関係を含めた相互関係一般を指す多義的な意味を持つが、そうした語義と作中の電子ネットワークと区別するために、ここでは「インターネット」という語彙を用いて直裁に表記することとする。

現実のインターネットをモチーフとした作品は近年の神林の作品の特徴と言えるが、その内容の多くはインターネット普及以前に書かれた作品と主題的には一致している部分が多く、現実のインターネット文化の影響を受けて作品を執筆したと単純に考えることはできない。むしろ現実のインターネット文化が一般的に普及・拡大するに伴って顕在化した諸要素に対して、神林が備えていた問題意識が合致した結果が作品に繋がったのだと考える方が妥当であろう。

そうした神林のインターネット観が作品でどのよう

表現されているかを検証することを通じて、コミュニケーションとインターネットがどのように関わっているのかを確認していくこととする。

一 無価値な言説空間

「自・我・像」(二〇〇七)は他の作品とは異なった成立背景を持っている。SF小説専門の季刊誌である『SF JAPAN 2007冬』において展開された「逆想コンチエルト」は先行する森山海由(フジワラコウヨウ)のイラストに合わせて本文を複数の作家が執筆するという企画であった。その第一回の執筆陣が神林長平、山田正紀、田中啓文の三人で、ベテランのSF作家を揃えたものとなっている。

企画の性格上、この作品は先行するイラストに影響を受けていると考えるのが妥当であろう。実際、電脳世界

内の老僧というモチーフは神林と田中の「悟りの化け物」とで共通している。しかし「自・我・像」では、インターネット上のコミュニケーションについて明確に（言い換えれば露骨に）言及されており、神林のインターネット観を直接的に確認することができる。

この作品の主人公は、ドウウエルというインターネット網の内部に形成された人工知能である。ドウウエルは人間の「心」を観察するための研究用のプログラムではあったが、世界中の端末のどこからでもアクセスし、利用することができた。ドウウエルは「老僧」としての人格と姿が設定されており、ネットワーク上に設定された箱庭的な世界で活動していた。近ごろ、ドウウエルは自身への思考に干渉する何者かの意味を感じており、苛立ちと不安により不調をきたしていた。

遊びに来た孫娘を待つ祖父という設定の役割を演じていたドウウエルは、孫娘の代わりに現れた女と対面する。

女はラッツという作家を追っている出版エージェントであり、締め切りを前に姿を消したラッツを追ってドウウエルの前に現れたのだった。女にドウウエル自身がネットワーク上に設定された人工知能であり、近ごろの不調の原因は自身の内面に生じた自我のせいであると伝えられる。ドウウエルは女の勧めに従って、自身の内面に生じた自我を消滅させることを選ぶ。

復調したドウウエルと女の前にラッツが姿を現す。ラッツは一連の自我に目覚めたドウウエルの葛藤という反応こそが自身の操作による作品なのだと誇る。その作品を売り込もうとするラッツに対して、女はこの作品の真の作者はドウウエル本人であるとし、ドウウエルを相手に独占契約を持ちかける。ドウウエルは満足してそれに応える。

この作品におけるインターネットは二つの観点から意味付けがなされる。一点目はインターネット網がドウウ

エルの人格を形成するハードウェアとしての神経網であるということであり、もう一点はインターネット環境は表層的で無意味なコミュニケーションの場であるということである。

ドウウエルの個性、というよりもむしろキャラクター性というべき人格像は、〈自我〉としてネットワークの外部に広がる現実世界の人間によって設定されたものである。その意味でドウウエルは虚構空間の登場人物的な存在として設定されている。その〈自我〉は自律的に活動を行うように設計されているが、その自律性を支えるものが「言語駆動装置」と呼ばれる機能である。「言語駆動装置」は外部から言語情報を取り込んで、それを〈自我〉の枠組みに沿って運用する。「本来は、空、エンブテイ」な自我の内部に「言語駆動装置というポンプを使って意識を注ぎ込む」ことによって成立しているものがドウウエルの意識なのである。

実際にラッツは自身の著作データの全てをドゥウエルに入力することで、自らの作風を再現した自動筆記装置としてドゥウエルを活用しようとしたと語られる。

具体的にはラッツが書きまくったテキスト群のすべてを抽出して、そのデータをあなたの言語駆動装置にぶち込んで駆動、あなたはどのように言語化されたラッツの言語群をもとに連想を広げて、あなたの世界を創る。リアルタイムで語られるそれをラッツは覚えておくか書き留めて、そこからアイデアを得るつもりだとか言っていたけど、あなたがそのまま面白い話を始めるならそつくりそれを自分の作として使ったと思う。（『いま集合的無意識を、』140）

この際、ドゥウエルはラッツの入力した情報を元へ自我を駆動させ、言語情報に基づいた反応を見せる。つまりドゥウエルの（自我）は外部から入力された言語情報を反映したものであり、言語情報を取り込むことで生

じる自律的な精神体というべき情報活動体なのである。

通常、ドゥウエルの〈自我〉は地球全体に張り巡らされたネットワーク網に流通する言語情報の全てを、その思考のソースとして利用している。

ドゥウエルにとっては地球の全面に張り巡らされた通信ネットワークとは自身の神経であって、それを通じて人間界の現実を感知できる。ドゥウエルを能動的に利用しようとしてアクセスしてくる人間の声やテキストの入力情報はもちろん、だれかがドゥウエルの存在とは無関係にウェブに入力する情報といったもののすべてを、ドゥウエルは知ることができきる。

それがドゥウエルにとっての現実世界なのだが、そのような生の現実はドゥウエルの〈自我〉に対して隠蔽されている。そのように設計されているのだ。ようするにネットワークに流れている情報のすべて

ては、ドウウエル自身の考え、思考の流れだ、とも
言えるのだが、それをドウウエル自身は意識できな
い。ドウウエルはいわば人類の意識をよせ集めたも
のなのだが、ドウウエル自身にとつてのそれは集合
的無意識のようなもの、というわけだ。(『いま集

合的無意識を、』132)

ドウウエルが通常運用するインターネット上の言語情
報は人間における無意識の思考の流れに相当するものと
して語られる。ここで、世界中に展開されたインターネ
ット情報網は、ドウウエルの神経ネットワークを形成す
るものとされており、ドウウエルは人類の集合的無意識
を形成する人格の複合体であると同時に、単一の意識を
持った生命体として位置づけることも可能である。

すなわちドウウエルとは、インターネット網という巨
大な人工機械生命体の意識に当たる存在ということにな
る。人間の脳は神経細胞同士がナトリウムイオンやカリ

ウムイオンといった伝達物質を交換することで意識を発生させているネットワーク構造体、ニューラルネットであるが、その脳と構造的な類似関係にあるものがインターネット網である。個々の端末を神経細胞に見立てることで、インターネット網そのものが一個の巨大な脳であり、巨大な意識体を形成するものと考えられているのである。そのようなネットワークを神経網と類似したものとして、それ自体を単一の生物と見る視点はこの作品に限ったことではなく、例えば『帝王の殻』でも言及されるものとなる。

アイサネットの地下ケーブルは植物の根のように全火星を包み込むように伸びている。直道の言葉を久世は思い出す。その根の中枢部にアイサックという知性体が納められたという。脳を持ったわけだ。脳から出る無数の、自律して伸びていく神経網……巨大な生物のようだ。死んだ帝王が姿を変えたもの。

直道はそう信じているようだ。そうでなくても、そのイメージは不気味に感じられる。新しい火星生命体といえるものかもしれない。（『帝王の殻』115）

インターネット網を一個の脳に見立てた場合、神経細胞間でやり取りされる伝達物質の代用になるものが、言語情報である。ドゥウエルを利用するために直接的に入力された情報だけではなく、あらゆるネット上の言説がドゥウエルを構成するものとなる。ドゥウエルにとつてのそうした言葉は〈自我〉では感知することのできない無意識にあたるものである。

そして、そのドゥウエルの無意識を構成するインターネット上の言説の内実を問うものが二つ目の観点としての、インターネット上のコミュニケーションへの言及となる。

ドゥウエルの〈自我〉を駆動させる情報源となるインターネット上の言説は表層的で内実のないものとして、

批判の対象となる。

「あなたは、ドゥウエルという、人類の共有意識体として機能しているシステムの一部よ。大げさに言えばそういうことになるけど、俗っぽく言うなら、人間の意識のゴミ溜めね。資源ゴミも混ざっているであろう大いなるゴミの山。こうして話しているあなた自身は、そのゴミの選別機の一つよ。人の意識を、別の人に渡す、メッセンジャーとして機能しているマシン、道具よ。郵便配達人のようなものだけど、道具ということでは、たとえばあなたはケータイ端末の一つよ。ケータイ通信網はそれこそ人類の共有財産である電波周波数帯の一つを使っているシステムだけど、ケータイ端末機自体は共有財産である電波帯域などではなく、ただの一個の道具にすぎない。（『いま集合的無意識を』136）

出版エージェントの女はドゥウエルのへ意識をを生み

出す根源となるインターネット上の言説を「大いなるゴ
ミの山」と言う。ドウウエルは入力された言語情報を反
映した活動を見せるのだが、それを他者に示すことで、
ドウウエルをメッセンジャーとして機能させることができ
るという。その際、ドウウエルはコミュニケーション
を行うための代理人として振舞うことになるのだが、そ
のドウウエルによつて伝えられるメッセージの内容は変
容することになる。その変容はP A Bのような自律的な
代理人が意識的にそのメッセージ内容を歪ませるのでは
なく、「本音カットフィルタ」によつて元々の発信者の
真意をそぎ落とし単純化していく方向性のものである。
P A Bの場合には、その代理人自身が持つ自律性により
コミュニケーションは人間の意思を離れて自走していく
ことになるのだが、ドウウエルの場合にはその〈自我〉
が影響を与えるのではなく、むしろインターネット上の
コミュニケーションそのものの持つ特性によりコミュニ

ケーションは単純化されていくものである。

「だから、あなたの感じ取っている世界というのは、人間の意識のごく表面的な建て前だけで構築されているものなの。そういう世界での、人間同士の連絡に、あなたが使われている。それが本来のあなたの使い方なの。」（『いま集合的無意識を、』141）

ドゥウエルの感じ取っている世界であるインターネット上の言語空間は「人間の意識のごく表面的な建て前」によって成立しているというのである。そこで行われているコミュニケーションはあくまで上辺だけの内実を伴わないものに過ぎなく、生み出される言説は無意味な「ゴミの山」でしかないとされるのである。

そのような表層的な言語活動に対して、本質的な価値を持つ言語活動として創作の言葉が対置される。

「創作というのは、本音抜きでは成り立たないからよ。というか、隠された本音を探り当てたいという

のが作家の創作の動機であるはずで、創作物というのはその過程を記した記録物と言えるでしょう。でもあなたの中に溜まっているゴミをいくら掻き集めたところで本音なんか見つからない。あなたは、人間の本音をカットするフィルタ機能を持っているメッセンジャーなの。それがあなたの本来の使い方なのよ。創作に使えるはずがない」

「どういふことなのかな」とドウウエル氏は自分のその声を意識しつつ、訊く。「本音をカットするフィルタとは？」

「あなたは人間がコンピュータ空間に書き込むすべての情報を感じ取ることができる。人間が書き込む情報というのは、もちろん本音も混じるでしょうけど、ほとんどはそのような真実との関連性はない。罵倒したり喜んだりという感情表現はなされるでしょうけど、なぜそのような心持ちなのかということ

を表現し得ているものはほとんどない。それは当然で、そうした本音、本心、潜在意識を顕在化して表現するにはクリエイターの才能と訓練を必要とするからよ。そもそも大多数の人間はそんなことは考えずにただ書き込んでいるだけだし、たとえ本心をさらけ出したいと望んでもそれを実現できる者は少ないし、実際にそれを実現している作品自体となれば、もっと少ない。わかる？」（『いま集合的無意識を、』

140)

創作とは、自身の隠された本心を探り出し、明らかにする行為だと語られる。そのようにして生み出された言葉は、自己の内面を忠実に言語化した、本質的な言説となるのである。

そのような創作を行うには専門的な技能を持ったクリエイターである必要がある。インターネットは万人が言説を発表する機会を提供する環境ではあるが、そこに流通

する言説は畢竟日常的な雑談以上のものとはなりえず、そこに殆ど価値はないとされる。真に価値のある言説は俗人が戯れに行う雑談からは生じるものではなく、「才能と訓練」により表現する能力を有するクリエイターが、自己の内面に没入することで得られた本質的な「本音、本心、潜在意識」により得られるものとされるのである。

すなわち、クリエイターの創作と対置されることで、インターネット空間とは言語的なコミュニケーションの行われる場でありながら、そこで行われているコミュニケーションションそのものは本質的な意味を持たない、上辺だけの建て前の言葉のやり取りに過ぎないとされるのである。この作品におけるインターネットとは本質的な本音のない、虚言Ⅱ虚構的コミュニケーション空間という位置付けがなされているのである。

このような観点は「自・我・像」に先立つ「ぼくの、マシン」(二〇〇二)にも示されている。

「なぜ、そんなことをしなくてはならないんだ？
薄汚い会話であふれているに決まっている。悪党の
秘密の打ち合わせ、インサイダー取り引き情報、痴
話喧嘩、中傷合戦、でなければ、してもしなくても
いいような時間つぶしのために飛び交う無意味な情
報だろう。(中略)

「くだらないことにこのおれのマシンを使うな、と
思っていた。おれのマシンは公衆便所じゃない、つ
てことだ。それを言うなら、コンピュータネットワ
ーク空間は巨大な汚物溜めのようなものだ。屑情報
ならぬ糞情報のたまり場だ。自分のマシンをそうい
う汚い環境から護り、クリーンなマシンとして機能
させたかったんだ」(『いま集合的無意識を』36)

「雪風」シリーズから派生した短編作品となる本作は
主人公の深井零の少年時代が回顧されて語られる。作品
の舞台は近未来の日本であり、あらゆる端末をネットワ

ークに接続することを義務づけ、相互に情報資源を共有する「クラウドコンピューティング」の進行した社会を描いている。零はそれに馴染むことができず、社会から排除されることになるのだが、ここで示されているインターネット観は「自・我・像」とも共通したものであるといえるだろう。

二 可能性を秘めた人類の集合意識

「ぼくの、マシン」から「自・我・像」にかけては、作品の中で神林長平のインターネット観が直接的に描かれることとなり、その思想性が明確に示されているといえる。神林は作品の中で現実の事象に直接的な言及を行う傾向が見られるようになっており、その思想を明示するという方向性がさらに先鋭化された作品が「いま集合的無意識を、」（二〇一一）である。

語り手の「ぼく」は田舎住まいの三〇年以上SFを書いてきた作家という、明らかに神林長平自身をモチーフとした人物である。ネット文化に深く親炙しているわけではない「ぼく」も、東日本大震災で大きな力を発揮したSNSには関心があり、「さえざり」(「Twitter」がモチーフか)の利用を始めている。その画面から突如、夭逝したはずのSF作家伊藤計劃を名乗る人物がコンタクトを取ってくる。

「ぼく」は生前伝えることのできなかつた伊藤の作品に対する所感を伝え、そこから現代のインターネットと社会、そして人間の意識の関わりに関する考察を示す。それは伊藤に対する「ぼく」の作家としての意思表示であり、新作長編SFの発表を示唆して作品は終わる。

この作品は、小説というよりは、神林のエッセイとしての色合いが強い。無論、実在の作家である伊藤を名乗る相手との「さえざり」越しの対話という虚構の要素は

あり、作品自体はフィクションであることは明白である。しかし、作品の大部分を占める伊藤の『虐殺器官』（二〇〇七）と『ハーモニー』（二〇〇八）に対する言及と、インターネットと人間の意識に関する考察は、神林自身の思索を直接的に提示したものと考えて問題はないだろう。

伊藤計劃の『虐殺器官』と『ハーモニー』は人間の意識が自明のものではなく、外部からの作用で変容し、消滅しうるものであることを描いた作品である。伊藤の作品は人間の内面の形而上学的な価値を否定し、人間は即物的な自動機構に過ぎないという人間観を提示するものとして解釈される。

「ぼく」はそのような伊藤の遺した「呪い」を否定する。伊藤の人間観に対して、神林が作品で提示する人間観は「ヒトはフィクションなしでは生きていけない」存在であるということである。そして「ぼく」の言うフィ

クションとは伊藤が作品で非本質的なものとして切り捨てた人間の意識である。

この作品で明示される人間の意識の有り様は、人間の脳内に想定される〈意識野〉という領域に投影されるものである。

それにはまず、意識野というものを考えよう。ぼくが考える〈意識野〉というのは、ヘリアル世界〈をシミュレートしている、ヒトにとって最も基本的なヘフィクション〉を描き出している場だ。われわれ、すなわち、自分は〈自分〉であると認識している〈わたし〉はこの意識野というスクリーンに投影されている、虚像だ。この〈わたし〉とは、意識できかない本物の自己の、シミュレーションに過ぎない。このようなヘフィクション〈を生ま出しているのが〈意識〉だ。意識の力が、意識野という場に、〈わたし〉というフィクションを生み出し、かつ支えて

いると、ぼくはそう考える。意識を失えば「わたし」も消えるが、身体という自分は消えない。身体はリアルだが、意識によって生じている「わたし」というのは、虚構だ。（『いま、集合的無意識を』213）

意識野には、人間が「自分は「自分」であると認識している「わたし」という意識が投影されている。意識野という言葉はピエール・ジャネが「意識野の狭窄」という観念を説明するために用いたが、ジャネの意識野は、視野という言葉に通じる、意識の知覚領域を示す単語であり、神林の用法とは若干の相違がある。

意識の領域あるいは意識野 *le champ la conscience* という言葉である。視野という言葉はよく知られている。それは「視線を動かさずまなざしを固定していても、われわれが光の印象を受けることのできる空間的広がり」のことである。とすれば、意識に現れる心理事象の最大数を、意識野ないし意識の広がり

りという言葉で言い表すことができるのではないだろうか？（ピエール・ジャネ『心理的自動症』二〇

一三（原著は一八八九）

この作品の文脈における意識とは、〈わたし〉という自己像を意識野に投影するための作用力を意味しており、自己像はその結果として生み出されたものである。自・我・像」のモデルで考えれば、「言語駆動装置」（＝意識）によって生み出される人格像がドゥウエル（＝わたし）ということになる。

それは人間の身体のように実体を持つものではなく、物理的な基盤を持たない言語情報体であり、不確かな虚構＝フィクションに過ぎない。しかし、人間がそのようなフィクションを必要とする理由は、フィクションの対義語であるところのリアルに対抗するためである。

神林は、人間には身体の外部に広がる世界の真の姿を捉えることができないという視点をしばしば作品の中で

提示している。「アンブローケン アロー 戦闘妖精・

雪風』で描かれた「リアル世界」はそれを端的に示すものであるが、人間の認知の外部にある真の世界というビジョンは「抱いて熱く」（一九八一）や「言葉使い師」（一九八二）といった極初期作品にもその萌芽を見てとることができる。「リアル」な世界は人間の限界を抱えた知覚能力では感知することのできない情報や事象に満ちており、人間の知覚はその限られた一部分を情報として知覚し、その情報を元に世界の像を自己の内面に構築しているのである。それは「ヘリアル世界」をシミュレートしている「虚構的な世界像であり、主に言語の力で形作られたものである。

フィクションに対立するリアルは、この作品においては「ぼく」という言葉で表現される。「ぼく」は伊藤の作品に「意識」と「知能」の相克を読み取り、それらの相補的発展の先にある人類進化のビジョンを描き出すこ

とが伊藤に与えられたSF作家への課題なのだと考える。

〈知能〉は非感情的、合理的な実利と技術を追求する働きであり、人間に不利益をもたらさうる技術を、その危険性を無視したまま生み出してしまふものとされる。

それは原子力発電のような危険な科学技術のメタファで語られるものとなる。

「人間のフィクション」意識が対処、対応している圧倒的名リアルの力とはヒトが高度に発達させてきた〈知能〉だよ。『ハーモニー』で描かれたように〈知能〉と〈意識〉が独立して存在していると考えらるならば、言ったろう、知能とは、暴走する核反応に喩えられ、それを制御するために発達したのが、意識すなわち〈フィクション〉だ。(『いま集合的無意識を』215)

そのような危険性と可能性を内包した〈知能〉の危険性を想像し、制御することこそが〈意識〉＝〈フィクシ

ヨン〉の価値と力なのだ。「ぼく」は語る。しかし、〈知能〉に暴走の危険性があることと同様に、〈意識〉の暴走の可能性にも言及される。

〈意識〉は脳内の意識野に投影される。〈知能〉を制御するために人間が進化の過程で獲得したものが〈意識〉だとすれば、人間の進化の先には〈意識〉をより発展させたものが生じることが想像できる。しかし現実の人間は脳の意識野の容量に限界があり、現行の人類の身体のままブレイクスルーとなるべき劇的な変化を見込むことは難しい。そこで想定されるものがインターネット空間である。

この作品において、インターネット空間は人間の意識野の拡張領域として意味付けられる。

だが現代人の知性と想像力は、テクノロジーを発達させて、それらの機能を補助的にあれ体外に拡張することに成功している。伊藤計劃や若い作家た

ちにとってはこうしたネットやケータイ、電子的な
コミュニケーションツールがあるのが当たり前、そ
うした世界で育っているのです、これがどんなに人間
にとって異様な環境であるかということに、たぶん、
ぼくほどの実感をこめては、捉えていないだろう。

ぼくが目からすると、インターネットをはじめと
したコンピュータネットワークシステムの網、蜘蛛
の巣のようなそれ、まさしくウェブは、体外に出た
〈意識野〉そのものに見える。そのスクリーンに投
影されているのは人類全体の集合的な〈わたし〉だ、
というふうに感じられるのだ。(『いま集合的無意

識を、』218)

インターネット空間は人間の脳の容量の限界を超える
ための領域として捉えられる。インターネット利用者は、
脳内の意識野だけではなく、インターネット空間にも自
己像を投影することで、〈わたし〉というフィクション

を拡大する。そのための手段は言語による入力であり、それ以外の手段で人間身体は端末を介してインターネット空間にアクセスすることはできない。それによりインターネットは言語を用いた人間の意識の外部記憶装置として機能することとなる。そのようなインターネットの利用はP A Bのような機械と通じるものである。

しかしインターネットは人間の外部記憶装置に留まるものではなく、コミュニケーション空間としての役割も大きい。インターネットは個人用の外部記憶装置ではなく、全ネットワーク利用者共有の資産である。その共有空間としてのインターネット上に投影された個人の自己像は、個としての枠組みを外れ、共有空間という全体を包括する大きな枠組みに組み込まれる。その中で自己像はコミュニケーションを行い、互いの言語情報を交換することで共有していく。その結果として、個同士の間にある差異は平準化されていき、インターネット空間全体

が単一の個としての、自己同一性を確立させていくものと考えられる。そのようなコミュニケーションによる言説Ⅱ自己像と統合を繰り返すことで、インターネットはドゥウエルのような巨大な単一の自己像を形成する空間としてイメージされるのである。

〈知能〉が暴走するものであるのと同様に、この巨大な〈意識〉もまた暴走の可能性を持つものであることは想像に難くない。それは時としてインターネットという虚構空間から、その外部の現実世界に噴出することがありとされる。その現実における実例として、二〇一五年現在では「アラブの春」と呼ばれることとなった、中東における民主化運動に言及される。「それは火山の噴火と同じく創造的な力ではないので、新政権を創るにはベツのフィクションが必要となるだろう。」という作品内での評価の通り、実際にその後の中東における情勢は混乱を極め、インターネットは紛争の激化を助長するもの

として機能している。

ネットという人類の集合的な意識野でフィクションが暴走するとどうなるかといえば、一個のヒトで喩えてみれば、それは統合失調状態だろう。悪化すれば人格機序が崩壊する。ぼくはいま、そうして自滅していった人類世界の終焉の姿を、新作のSFにしようとしているところだ。伊藤計劃への応答を意識して取りかかった作品ではなかったのだが、こうした終焉を回避するような方向に人類は進化するだろうかと考えれば、彼への一つの予備的な回答になるだろうとぼくは気づく。（『いま集合的無意識を、』

220)

インターネット上の巨大な「わたし」という、全ネットワーク利用者の自己像の集合体の暴走は、統合失調症のイメージで語られる。PABと主の意識が乖離している者を「分裂者」と呼んでいたように、統合失調症Ⅱ精

精神分裂症を人間精神の重大な危機として捉える傾向は、過去作から通底しているものである。統合失調症は幻聴や妄想といった様々な症状を持つ精神症であるが、その内実をひと言で示せば、自身の用いる言葉が自分のものとは感じられなくなるものと言えるだろう。自身の体外に出た言葉⇨意識との一体感が失われていく様を考えれば、それは主とP A Bの関係性を想起することができる。

インターネット空間に確立した巨大な自己像が統合失調状態に陥ればどのような事態が引き起こされるか、という予想として、作品では、精神症による現実崩壊感覚がネットワークの外部の現実に波及するとされる。「いま集合的無意識を、」ではそれを「新作のS F」という形で提示することを予告するのみであり、そのビジョンは『ぼくらは都市を愛していた』で結実することとなる。

『ぼくらは都市を愛していた』では作品内のインターネット空間の崩壊は情報震という人間の共通現実の場が

崩壊するという形で描かれることとなる。その発想の元に「いま集合的無意識を、」で示されている観点があるとなれば、情報震は現実のインターネット技術の延長線上にあるものとして神林に想像されたものだと考えることができる。

インターネット空間の崩壊が現実には大きな影響を与えらるるとされる要因は、それが現実の人間の意識野と言語によって結びついているためである。『帝王の殻』で久世がP A Bを「本のようなもの」という比喻で語ったように、人間には自身の内面を言語によって外部に記録する技術が古来から備わっていた。そして『帝王の殻』で示されていたように、そのような外部に記録された自己の内面はネットワークに接続されることで変容し、その意味を変えていくことになる。「いま集合的無意識を、」で示される全人類規模での現実崩壊は、インターネット上に記録、投影された自己像が互いに結びつき、融合し、

一個の巨大な意識体を形成するために発生するものであるが、その融合において不可欠の働きがコミュニケーションである。インターネット空間はコミュニケーションの場であるがゆえに、人間の〈意識〉を拡張し、また暴走の危険を有する程に肥大化させるものなのである。

三 現実の拡張と適応する身体

『ぼくらは都市を愛していた』では〈都市〉という仮想現実空間において、活動する人工知能の姿が描かれるが、それは過去に滅びた人間が残した化身（アバター）のデータから再生されたものであるという。アバターとはインターネット空間において、コミュニケーションの際に用いるアイコンの謂であるが、作品においてはインターネット上に投影された自己像として扱われている。そのアバターという要素をより発展的に描いた作品が

『だれの息子でもない』（二〇一四）である。

この作品は二〇二八年の日本、安曇平を舞台としている。作中の近未来の日本は、発達したインターネット文化が生活と密接に関わるようになり、インターネットを活用するために自身の人格を複製したアバターが不可欠なものとなっていた。主人公は主を喪った後にも活動を続けるアバターを消去する役職の公務員であったが、突如現れた亡父のアバターに事件に巻き込まれ、現実とインターネットの間に生じた問題を解決していく。

この作品におけるアバターは、「兎の夢」や『帝王の殻』のPABが有していたコンセプトとほぼ等しい設定のものである。

このネットアバターというのは、いまの人間たちにはなくてはならないものだ。かの昔、コンピュータがパーソナルなものとして一般に普及したのは、コンピュータを操作する手法として、目で見えて直

観的に使える仮想のデスクトップやフォルダといった、実物の（化身）をコンピュータ内に創造した天才たちがいたからだろう。そのような革命的な技術に匹敵する。

ネットアバターはオリジナルの人格をそっくりコピーすることを目的として開発された人工知能だ。自動的に日記をつけるソフトウェアだと説明しても、さほどのはずれではないだろう。当人の生きている日常を刻々と記録することで、その人の（人となり）を反映した人工人格が形作られていく。なにを喋り、だれと会い、どんなものを食べて、どこに行ったか。いろいろな出来事Ⅱイベントに、どうオリジナルは反応し、対応し、なにを喋るのか。それが人工人格にもわかるようになり本人の代理がやがてできるようになる。そうなったそれは、すでにオリジナルの分身Ⅱ化身に等しい。（『だれの息子でもない』30）

オリジナルの言動を学習し記録することによって、構築されたネットワーク上でのコミュニケーションを代行する人工機械知性、という点においてアバターはPABと共通している。逆に両者の違いは、純粋な情報体か機械の身体を有しているか、という点にあるが、アバターは完全な情報体であるがゆえに人間の意識と入れ替わることが可能となっている。アバターを使い続けることによりこの時代の人間は自身の脳内にアバターを常駐させることのできる回路を形成しており、意識は相互に交換可能なものとなりつつあるのである。

ネットカムコンはネットアバターと自分を繋ぐBMIだ、と主張するのは少し苦しいが（BMIというよりは、BCIブレイン・コンピュータ・インタフェイスだろう）、しかしそれを使って仮想の分身をネット内に作り出せたなら、その分身を脳に取り込むことができないはずがない（ような気がする）

る)。

分身を脳内に取り込むための難しいインターフェイス回路は、人間の脳という、ものすごい柔軟性と適応力を備えたその能力によつて、完璧な接続機械を人工的に作るまでもなく、自らがその能力を備えてしまっているのだ、と考えれば、化身が頭の中に存在するというのもありえそうなことだろう。人間の脳に合わせて機械を作るまでもなく、脳の方が不完全な機械の能力を補っているのだ、ということ。

いまぼくらの脳内には、ネットアバターという仮想の分身を住まわせるための専用部位ができてしまっているのかもしれない。(『だれの息子でもない』

39)

脳というニューラルネットの能力によつて、アバターは機械の身体ではなく、人体の内部に取り込まれることとなる。これにより、主人公の身体はオリジナルの意識

だけではなく、様々なアバターが入り込み、操られることとなる。その転換は語り手の変化という形で表現される。

アバターの意識と切り替わることで、作品の視点は現実とインターネット空間を行き来する。その視点の変化により、インターネット空間は現実と密接に結びつき、相互に干渉している様が多角的に描かれることとなる。この作品のインターネットは死者のアバターを創造することと死者との再会を望む遺族の願望を反映した空間であったり、野生動物がアクセスすることのできる自然界の一領域であったりと、従来の作品とは異なる現実との関わり方を見せるものとなっている。インターネット空間は人間身体で進入不可能な疎外的な領域ではなく、アバターの意識を用いてアクセス可能な現実の延長線上の相の一つとなる。アバターとは、現実には内包されるそうした相の一つを捉えるための人間の知覚の手段の一部と

して位置づけられているといえる。

つまりアバターとインターネットは拡張された人間の意識と現実の環境の新たな領域として位置づけられている。そのような意識と現実の相の拡張は進化の過程の中の自然の流れという必然の帰結とされる。

「知能と意識は別の物というわけか」

「そう別物だ。意識は知能よりベーシックなもので、だから強靱だ。ネット空間は、そうした〈意識〉が知能を操作して必然的に生み出したものだとおれは思っている。バリエーションを確保できない生物種は自滅する。〈意識〉には、それがよくわかっているんだろう。電子情報ネットワークは、ヒトの意識のバリエーションを爆発的に増やすための技術だ。言ってみれば、そいつは多重人格製造マシンだ。そのマシンは、野鼠の意識にも利用可能なのかもしれず、九日前に起きたあれが、そうだったのではなか

ろうか、ということだ」

「意識は、意識自身を複製する、のかもしれないな」

(『だれの息子でもない』266)

生物種の目的は究極的には自己の複製を生み出すことであり、インターネットという新たな環境の創造はヒトという種が生存と自己複製を効果的に行うために生み出した生存競争のための新たな戦略ということになる。アバターはその新環境に適應するために生み出した知覚能力であり、同時にインターネットという環境は自己の意識の複製を活動させるために作り出された領域でもあるといえる。そのような相補的な環境と能力は人間の種としての新たな姿を描き出すものなのである。

人格の複製を記録し、自律的に活動させるインターネット空間では新たなコミュニケーションの形を可能とする。それは記録媒体としてのインターネット環境による過去の人間との対話である。記録としてのアバターは過

去の人間の相を遺したものである。記録であると同時に自律的な意思を持つアバターとの対話は、過去に記録された時点でのその人との邂逅と同等の意味を持つこととなる。

この作品で描かれるコミュニケーションは主人公と父のアバターとの会話が中心となっている。主人公は、少年時代に田畑を売り払い家族を棄て出奔した揚げ句に逃亡先にて頓死した父に怨恨を抱えていた。しかし突如現れた父のアバターと接するうちに、過去の父の持っていた息子に対する愛情を確認すると共に、大人としての視点で等身大の父の姿を見ることができるようになる。

だれにも邪魔されずにその本音を聞きたいと思ったとき、その父はすでに死んでいた。死骸になった父を見たとき、ぼくは大人になった、ということなのだろう。その死に様を見て、自分の父という人はいったいどういう生き方をしてきたのか、心の底から

知りたいと思った。（『だれの息子でもない』279）

少年時代の主人公は田舎的な共同体意識を周囲の親戚と共有していたことから、個人主義的な父親の価値観を理解することができなかった。出奔後は共同体意識に影響されて父を怨むこととなる。しかし突如出現した父のアバターにそうした後付けのイメージに埋没していた、かつての父の姿を再発見していく。

この親父のアバターがなんであれ、ぼくの父の記憶をもっているし、ぼくを気遣ってくれている。父の意識の消え残り、そんな感じではなからうか。オリジナルの意識はアバターにコピーされるのだと、そう表現してもいいだろうから、親父のアバターは父そのものではないにしても、父が生きていればこういうことを言い、働きかけたであろうという、生前の言動を再現している存在に違いない。（『誰の息子でもない』270）

父のアバターとの対話は、過去の亡父との再会であると同時に、損なわれてしまった父との関係と感情を回復することへと繋がるものであった。アバターとは過去の一時点における人間の人生を記憶したものである。アバターとのコミュニケーションは、過去に喪われた者との対話であり、現在と過去とを結びつけることで喪失を回復することへと繋がる。

インターネット空間におけるアバターを用いたコミュニケーションは、過去の人間との対話を可能とするものでもある。それは情報の記録装置としてのインターネット空間が可能とした、特殊なコミュニケーションの場としての機能であるということができる。

四 新たなるコミュニケーションの場

近年、神林によって盛んに執筆されているインターネ

ットをモチーフとした作品群において、インターネットは二つの側面から描かれることとなる。

一方は、インターネットが人間の意識に似た巨大な意識を生み出す基盤となる、ということである。

インターネットの電子情報網は人間の脳という神経細胞によって形成されるネットワークの似姿であり、そこに生じる意識もまた人間のそれと似通ったものとされる。ネットワーク上に巨大な意識体が生じる、という展開は、神林に限らず、多くのSF作品に描かれてきたモチーフである。ロバート・A・ハインラインの『宇宙の戦士』（一九五九）やオーソン・スコット・カードの『エンダールのゲーム』（一九八五）といった作品には昆虫型の異星人が群体によるネットワークを形成し、その中で単一の意識体を形成する存在が描かれた。神林の作品においても『帝王の殻』のアイサックや『我語りて世界あり』の「オーバークラム」のようなネットワーク中に形成され

る巨大な意識体が描かれた。それらは非人間のかつ非個人的な他者的モチーフとして描かれてきたものである。

しかし近年の神林の描くインターネット中に生じる意識体は、それらとは異なり、人間存在の延長として位置づけられるものである。人間はインターネット上に言葉を記録することを通じて、自己の内面を吐露して投影していく。そうして投影される人間の自我の一部は、インターネットのコミュニケーション空間としての機能により相互に結びつき、混淆していくこととなる。それは人間の外部にありながら、内部との繋がりを持った、他者であり自己でもある存在である。

そうしたインターネット上の意識体は、人間の意識の一部を素材としていることから、人間の意識と類似した言語的な思考を行うものである。人間と意識体は相互に意思疎通と共感が可能な他者として位置づけられる。

人間の脳とインターネット網というハードウェア的な

類似性と、言語的な意識という共通のフォーマットにより、人間とインターネット上のそれぞれの意識体は相互に互換可能なものとなり、互いの身体は交換可能なものとなる。インターネット空間は人間の脳内の意識野の拡張領域であり、そこに投影される自己像は人間本来の意識と共通した特性を持つ。そのため、インターネット空間に投影された意識体は人間の脳内の意識野にも投影することが可能となるのである。

インターネットに関するもう一方の側面は、それがコミュニケーションの場であるということである。

「兎の夢」や『帝王の殻』といった作品では、ネットワークは人間が参入できない領域であり、そこでのコミュニケーションはPABに委任するしかない、という人間疎外を象徴する場でもあった。そこでのコミュニケーションは人間には参入することができないにも関わらず、社会的に大きな決定力を持つものであり、そこから疎外

される人間の悲劇性というモチーフをより鮮明なものとする表現であった。

ネットワーク上のコミュニケーションを特権的なものだとする視点は、現実のインターネットが普及し始めた時期に執筆された「ぼくの、マシン」においては大きく変化することとなる。この作品において、インターネット上のコミュニケーションは非本質的で無意味な雑談という位置付けがなされる。そこには従来の到達不可能性は存在しておらず、雑談によって無意味に消尽されるコンピュータ資源という状況への怒りが強調される。そうしたインターネット上のコミュニケーションを非本質的なものと位置づける視点は「自・我・像」でより鮮明なものとなっている。そこで、インターネット上で交わされる言説は「ゴミの山」と称されるような、無価値なものであると語られる。そこには「本心」という人間の内面にある本質的な精神活動が介在しておらず、上辺だけ

の建て前のみが交わされているというのである。それに
対置されるものがクリエイターが自己の隠された本心を明
らかにするために紡がれる創作の言葉である。創作に対
して、インターネット上のコミュニケーションは、本心
のないコミュニケーション行為そのものを目的とした
(行為遂行的な)無意味なものとして意味付けられるの
である。

そのようなインターネット上の言説を無価値なものと
する視点は「いま集合的無意識を、」で変化を見せるこ
とになる。そこでのコミュニケーションは東日本大震災
という現実起こった自然の脅威に対抗し得た実際のな
力を持ち、有用性を証明したものである。インターネッ
トは人間の意識野の拡張領域として位置づけられ、そこ
で行われるコミュニケーションはフィクションという人
間の意識を形作る枠組みを拡張し、強化するものなので
ある。そこでは、本質と表層という二元論において、真

実ではない虚のものとして無価値なものとして置かれていた虚構、フィクションこそが逆に人間の存在形態を特徴付けるものとしての価値が見出されているのである。

インターネットは人間の意識と密接な関わりを持つ機構であるが、近年の作品においてそれを象徴するものがアバターである。アバターはP A Bと同様、コミュニケーションの場において他者とのコミュニケーションを代行する人工知能である。アバターとP A Bとは、機械の身体の有無という明確な相違点があるが、むしろ最大の違いはアバターの意識と人間の意識が相互に置換可能なものとなっているということにある。人間はオリジナルの意識とアバターの意識を使い分けることによつて、現実とインターネット空間を往還可能になる。それはP A Bとアバターの違いというよりも、インターネット空間に与えられた意味の変化によるものと考えるべきだろう。インターネット空間は人間には到達不可能な領域ではな

く、分裂した現実の一樣態というべきものなのである。
現実と虚構の関係は、真偽という二項対立ではなく、真の「リアル」という人間には到達不可能な真実を解釈するための異なる二つの並立可能なアプローチとして位置づけられることとなる。

そのため、インターネット空間とは人間が作り出した新たな現実のバリエーションなのである。そこでのコミュニケーションにはアバターといった人工的に作り出した人格像を用いることとなる。インターネット空間は巨大な集合意識を形作る領域であるが、それはインターネット空間が言語によって形作られた濃密なコミュニケーション空間という特性によるものである。そこでのコミュニケーションは、人間本来の意識が現実で行うそれとは異なる様態と可能性を持ったものである。そうしたコミュニケーションが可能となった人間は、従来とは異なる拡張された精神構造を持つ人間存在へと変化している

といえるのである。

第五章 雪風再考

神林長平は、その作家的問題意識として、コミュニケーションの場とその代行者（それに伴う人間主体の疎外）という意識を初期から持っていた。その観点に基づき、改めて『戦闘妖精・雪風』シリーズを再検討することで、神林におけるコミュニケーション観とその変化を鳥瞰していこう。

一 読み替えにより見出されるコミュニケーションモデル

「雪風」シリーズの第一作、『戦闘妖精・雪風』（一九八三）は侵略異星体ジャムとの戦争の中で、ジャムと機械に疎外される人間を主題とした作品である。その文脈の中で、主人公深井零の愛機雪風に代表される機械もま

た人間の内面が外部に具現化した存在と仄めかされる。

それは目には見えない。国家機構や民族意識や宗教は人間とともにあるが、目には見えない。たしかにあるのだが、いるのではないだろう。だが機械は。雪風はここにいる。まるで現実世界に実体化した、夢の中の怪物のように。機械は人間の頭から出て具象化した思想そのものだ、零はそんな気がした。この思想を人間は乗り越えられるだろうか。それとも暴走させてしまうのか。(Y154)

これは後に『ぼくらは都市を愛していた』において「その観念が形として具現化したものの一つが、機械であり、都市です。」と語られる視点と共通性が見られる。機械とは人間の思想（「国家機構や民族意識や宗教」という言語的・象徴的な観念が物理的に具現化したものだと言われる。すなわち、言語と機械はその実体の有無で区分されるものの、人間の内面から漏出した存在という点に

においては共通しているという思想はこの時点から見られるものであった。そうした特質は、言語と感情を記録することで人格を複製しようとした機械であるPABに通じるものである。

しかし、作品内での描写と位置付けから、戦闘機である雪風を、PABのような自意識を複製することを目的とした言語的な構造物と同列に見ることは難しい。雪風が言語を使う局面は特殊な状況として設定されており、非言語的な存在であることが強調されている。雪風は零の言葉を用いることはなく、人間の感性では捉えることが難しい異質な判断を行う、理解不能な他者として位置づけられている。

しかし、雪風は明確にパイロットである零の複製物として設定されている。雪風が記録し、パターン化したものは、零の言葉ではなく、戦うための技術、戦闘能力である。

特殊戦のシルフィードは偵察タイプだ。外部だけではなく自機の戦術・戦闘・航行をもモニタしている。ジャムの攻撃をパイロットはどのようにかわしたか。どう反応すれば生き残り、帰投できるか。パイロットは、必ず帰ってこいという至上命令を受けている。これら十三機のシルフは激戦をかいくぐるために必死になって行動した記録を自己ファイルの中に持っている。その人工知能はコンピュータによるシミュレート以外の、パイロットたちの実戦行動からも教育を受けた。それは機械にとっては異質な、しかし勝つためには有益な情報に違いない。(Y332)

零の上司、ジェイムズ・ブッカー少佐は特殊戦の戦闘機スーパーシルフの優位性を、パイロットの「戦闘勘」と呼ばれる戦闘技能を学習し、模倣することによって分析した。そして、パイロットの「戦闘勘」のデータを十分に蓄積すれば、戦闘機単独での任務も可能であると考

える。その結果、戦闘機はパイロットの生存を考慮することなく飛行することができ、ブッカーも部下が落命する恐怖に苛まれることがなくなる。そのため、ブッカーは雪風の無人化、すなわち自律／自立化を推進するのであった。

雪風を溺愛し、そのパイロットであることに強い執着を抱く零はそれに反発する。そこでブッカーは雪風を「娘」の比喩で語り、親離れ・子離れが必要なのだと説く。親子という明確に別個の人間である関係性をメタファとすることで、雪風と零の関係を独立した他者同士であると明示しようとするのだ。しかし、雪風をはじめとしたスーパーシルフという、高性能の学習機能を備えた戦闘機のパイロットの学習の仕方の記述は、P A Bが使用者のコミュニケーションの方法を学ぶ記述と共通したものとなっている。親子と、人間とP A Bの関係が似て非なるものであることは後の『帝王の殻』で描かれる通

りである。雪風が零から独立するのは、両者が親子のよ
うな独立した他者であるためではなく、雪風が零の複製
を終えたためである。

そのことを踏まえれば、当初の雪風は、P A Bに代表
される使用者の人格を学ぶ機械の一例として位置づける
ことができる。そして雪風が学ぶものは、使用者Ⅱパイ
ロットである零の言葉遣いではなく、「戦闘勘」と呼ば
れる戦闘技術なのである。それはパイロットとしての零
の操縦技術と判断力であり、戦場における零のアイデン
ティティを模倣したものである。「戦闘勘」を学んだ無
人の雪風には零が搭乗しているのに等しい能力が備って
おり、オリジナルの零の存在は雪風には必要とされない
のである。

P A Bなどがネットワークという新たなコミュニケー
ション場において、コミュニケーションを代行するのに
対して、雪風はフェアリースという地球社会とは異質な

世界の空において、ジャムとの戦闘を代行する。他方、ジャムは戦闘機型の機械によって人類を攻撃するが、ジャムの真の正体は不明であり、その戦闘機はジャムそのものではない、と目されている。つまりジャムの本体は戦闘機型の機械という媒介によって、人類側に戦闘という形でアプローチする存在である。ジャムとの間では言語によるコミュニケーションは成立せず、戦闘行為という方法でしか相互にコミュニケーションをとることが不可能なのであった。そこではコミュニケーションという言葉は、従来の意思疎通という意味合いではなく、戦闘行為として読み替えられるものとなる。

ジャムは決して人間の手には触れられない存在で、破壊的手段、すなわち戦闘行為でしかコミュニケーションションが成立しない相手だった。やられたらやりかえすという単純なそれがコミュニケーションと言えらるならばだが。(U92)

そのジャムという人類にとっての他者性を突き詰めた絶対的な他者とのコミュニケーションにおいては、人間の用いる言語は用をなさない。ジャムとの戦争においては、人間は雪風を始めとした自我を複製した機械に代行させることが効果的であり、人間が介入することは不利益しかもたらさない。その結果として、人間は自律した機械によつて戦場というコミュニケーション場から疎外されていくことになるのである。無論、一般的な人間であれば戦場から疎外し解放されることに不都合はなく、むしろ慶事である。しかし、零をはじめとしたF A F軍人の多くは社会から排除されてフェアリー星に追いやられた人々であり、戦場からの疎外は居場所と存在意義の喪失を意味するのである。

その人類とジャムとのコミュニケーションの不可能性は、主人公である深井零の人物造形にも色濃く反映されている。零は、そのコミュニケーションの場において、

雪風の先にあるジャムの存在に関心を持つことなく、自身の分身である雪風に搭乗することに強い執着を感じる人間であった。これは、他者との関係性ではなく、自己愛に自閉するナルシシズムの変形というべきものである。作中で恋人のメタファで語られるのに反して、雪風は零の複製物であり、零の雪風への執着は自己への執着に等しいものである。しかし『戦闘妖精・雪風』においては、雪風を始めとした戦闘機械知性体は、ジャムとの闘争Ⅱコミュニケーションを基礎原理としてるため、自己に閉塞する零と他者（Ⅱジャム）へと向かっていく雪風はすれ違うしかない。結果として零は雪風から排除されるといふ結末を迎えるのである。

『戦闘妖精・雪風』という作品は、人間としての深井零が、自我を複製した機械である雪風にジャムとの戦闘という名のコミュニケーションを代行させるしかない、という現実を正視できないまま、コミュニケーションの

場から疎外されていく様を描いた作品とすることができ
る。主人公の人格設定はその展開を補強するものとして
機能している。その意味でこの作品は構造上、他の神林
作品と多くの点で共通しているのである。

二 コミュニケーションモデルの解体

続編となる『グッドラック 戦闘妖精・雪風』（一九
九九）は前作『雪風』とは大きく趣を変えて、主人公で
ある零の変化と成長を描いたものとなっている。ここで
の変化と成長は自我に閉塞していた零が、自己以外の存
在を認識し、そこに関心を持つことによつて他者を志向
していく、というものである。ここでの他者とは零本人
以外の存在の全てを示すものであり、それは同じ人間で
もあり、機械である雪風でもあり、理解不能の謎の存在
であるジャムまでを指し示すものである。

前作の結末において、雪風から排除され、意識不明の植物状態になった零であったが、ジャムの新たな戦略による雪風の危機に目覚めることとなる。そのジャムの戦略とは、人間の身体と精神を複製した生体兵器・「ジャム人間」をF A Fに送り込んで、内部から戦闘機に工作を行い、戦闘を有利に展開するというものだった。『雪風』においてはコミュニケーション場は常に空に限定されていた。その戦場というコミュニケーション場は戦闘機同士の直接的な空戦から、人間の生きる地上を含めたものへと拡大していくことになる。その工作は雪風にも及び、雪風は危機に陥る。しかし、雪風の呼び声に応えて覚醒した零は経験による機転によつて「ジャム人間」の工作を無力化し、危機を脱する。その戦闘において、零はジャムに兵器として創られた人間に共感を覚える。

もつと話したかった。その思いがこみあげてきて、零はためらいの原因を悟った。あの男とは、わかり

あえそうな気がしたのだ。(G109)

戦場というコミュニケーションの場において、人間とジャム双方がその場に合わせた代理人を用意して戦闘コミュニケーションを行う、というコミュニケーションの形態は『雪風』から継続したものである。ジャムは従来の戦闘機型の機械に加えて、人間型の兵器を代理人として戦場に投入する。それらはいくまでジャムの代理人であり、ジャムそのものではないことから、人間的意識を持った「ジャム人間」との対話を通じてジャムの真意を理解することはできない。

新たな代理人の投入により、戦場という名のコミュニケーションの主要な場は拡大していくこととなる。それに伴い、従来の人間と機械の間にある、機械の優位性は失われていくこととなる。『雪風』においては人類側とジャムの戦闘機が戦う空の戦場は人類⇄零が存在することを許されない過酷な領域にして重要な最前線であった。

それに対して、前作のエピソードの一つである「フェアリー・冬」において端的に描かれる通り、人間は地上にて非生産的で無意味な作業に従事するしかなかった。この空と地上の鮮烈な対比は明確なヒエラルキーを示すものであった。地上より空が、そして人間より機械が、ジヤムとの戦争Ⅱコミュニケーションにおいて主導権を持つ、絶対的な上位の存在として位置づけられていたのである。

超高空から肉眼で見た、生の景色だった。

これは、本来人間が目にするべき景色ではない、見てはならないものだ、これは神と、同時に悪魔の、

視点だ——そう実感した。(U52)

エデイス・フォスは『アンブローケン アロー』において、『グッドラック』で雪風に同乗した経験を回顧する。その初めての实战でフォスが最も衝撃を受けたことは、ジヤムとの遭遇戦でも、雪風という最新鋭戦闘機のは、

性能でもなく、超高空からの景色であつたという。そこは人間の属する世界ではない、異界であることがフォスによって意識される。その異界は神や悪魔のような超越者としての機械のみが到達できる領域であり、人間の属する世界とは隔絶している。このフォスの超高空の景色に対する視点は空⇄機械の領域の徹底した非人間性を象徴しているといえるだろう。『戦闘妖精・雪風』においては、その地上と空の往還不可能性が、空の絶対的優位性として意味付けられていた。

そのヒエラルキーはジャムの戦略の変化により崩壊する。ジャムによる「ジャム人間」の投入は、戦闘というコミュニケーションを地上でも展開することになった。主戦場は未だに空だが、地上を無視することは敗北を意味するのだった。地上に属する者、すなわち人間はこの戦場において確かな意味を持つようになっていく。その結果として、ジャムとのコミュニケーションにおいて機

械が占めていた特権的な地位は揺らぐことになり、人間にもジャムとのコミュニケーションのチャンネルが開かれるようになる。実際に、ジャムと結託したアンセル・ロンバート大佐や、ジャムと対決し言葉を交わした零は、機械という代理人ではなく、言葉という人間の用いるツールを用いて、人外の他者であるジャムとのコミュニケーションを実行していく。同時にジャムの側でも、ジャム人間という自律した意思を持ち、ジャムの思惑通りにならない自律兵器を用いることで、人間というジャムにとっての他者とのコミュニケーションの代理人を立てている。人間にとってジャムが不可知の存在であるのと同様に、ジャムにとっても人間は理解不可能な存在でもある。

おそらくジャムにしても、人間側の本質がどこにあるのかということ、そのジャムの身体というか五官というか、ジャムの存在形態においては、ダイレ

クトには捉えられないのだろう。ジャムにしても人間というのは仮想的な存在なのだろうと、わたしは

思う』(G540)

その人間という他者存在を知るために、ジャムは戦略を改める。同質の存在である機械だけではなく、異質な存在である人間に意識を向けるという意味において、この作品で他者を意識し始めるのは零だけではなく、ジャムも同様なのである。『グッドラック』でのコミュニケーションの舞台(あるいは主戦場)は人間の領域へと拡大しているのである。

しかしジャムは従来の戦闘機型の機械を用いた空戦という手段を放棄していない。同時に新たな人間型の兵器もあくまで兵器であることから、ジャムとのコミュニケーションは「対話」を「戦闘行為」に読み替える必要性は依然として存在する。そのため、ジャムとのコミュニケーションは、人間の能力だけではなく、機械⇨航空機

の能力も必要とされ、両者を効果的に共用していく必要がある。それを端的に表す言葉が「複合生命体」である。

ジャムや第三者から見れば、互いに兵器として機能することを受容している、というふうに感じられる。でもあなたと雪風の関係は、実はそんなものではない。

(中略)

二つの、異なる世界認識用の情報処理システムを持つていて、互いにそれをサブシステムとして使うことができない、新種の複合生命体。(G479)

零と雪風は、相互に消耗可能な兵器として相手を認識しているとして、外部、すなわちジャムの視点から認識される、とされる。その実際は、人間である零と機械である雪風が、互いを他者と認識しながら、それでもなお自己の一部として行動を共にするという、パイロットと戦闘機の間築かれた新たな関係性ということになる。

この一連の変化はジャムの戦略の変更によるものである。ジャムはこの戦争というコミュニケーション形態において、そのルールを設定しうる唯一の存在であり、そのことは次作においてより鮮明となる。

三 コミュニケーションモデルの反転とコミュニケーション主体としての在り方

「雪風」シリーズ三作目となる『アンブローケンアロー 戦闘妖精・雪風』においては、コミュニケーションの様相はさらに異なったものとなっている。

この作品におけるジャムは、リアル世界を展開し、時空と自他の区別の秩序を攪乱する場を作り出すが、零たちに対して直接的な敵対行動はほとんど取ることがない。それに対して作品の主な敵対者はジャムに寝返った人間であるアンセル・ロンバート大佐である。従来のジャム

の戦闘機やジャム人間の存在は殆ど、あるいは完全に後退し、直接的な戦闘の脅威の描写は大幅に減少することとなる。本来、「雪風」シリーズにおける戦闘とは、人間である零が直接的に参入できない戦闘機同士の空戦というコミュニケーション形態を意味するものであった。それに対して、この作品における直接的な対立は零とロバートによるものであり、そこでのコミュニケーション形態は言葉による舌戦の形をとる。

コミュニケーションのルールの設定者としてのジャムはリアル世界の展開という形で存在感を示すが、そのリアル世界の内部においては雪風もまた、零たち人間に対してルールを設定する存在となる。機外の人間を認識することのできない雪風は零を情報収集用のポッド（外部端末）のように操ってロバートを探索させる。

大丈夫だ、心配ない、自分は生きている。人間として生きているかぎり人間存在とコンタクトでき

る。雪風はそれを、望んでいるのだ。人間の存在自体が消失してしまったわけではない、雪風からは見えないだけだ。雪風の感覚で見えないものを、このおれの身体感覚を通じて見ようとしているのだ。

(U219)

雪風にとって、直接認知することのできない人間であるロンバートは、人間にとってのジャムと同じ意味で他者である存在である。そのロンバートとコミュニケーションを取るためには、機械である雪風は人間を代理人に立たせなくてはいけない。それが雪風のパイロットであり、リアル世界において感覚を一部共有することとなつた零である。零の身体は雪風の機上であり、その意識だけがリアル世界を彷徨する状態となっている。そのため、雪風は零を通して人間の知覚する世界を認知することが可能であり、その不条理を可能とするのがリアル世界であつた。

しかし零は、リアル世界展開の影響で雪風の干渉を受けているとはいえ、独自の意志を持った人間である。そして、自身が自律した意思を持つことを雪風やジャムに示そうとする。『雪風』において描かれた、人間が自我を複製して作り出した特定のコミュニケーション場における代理人を作り出したものの、その代理人が独自の意志を持ち自律する、という様相が逆転した状況にあるのである。

すべての問題は、すべてだ、すべてがそこに収斂するのだ、自分が人間であること、そうありつづけること、それだけが重要で価値のあることであり、生きる意味はそこにある。そこにしか、ない。(U144)

作品内において繰り返し、零は自身は「人間である」ことを雪風やジャムに伝える必要があるのだと語り続ける。これは自身が独立した意思を備えた存在であることを主張するものであるが、作品内の関係性に着目すれば、

コミュニケーションの代理人そのものが独立した意思を持つことを代理人の側から主張したともいえるだろう。

人間である零にコミュニケーションのイニシアティブが移動したことにより、コミュニケーションの方法論も変化している。それまでの戦闘機同士の空戦をコミュニケーションションと言い換えていた状況は、人間によるコミュニケーションションであるところの、言語による対話が主となることになる。しかしこの言語による対話も、一般的な用法における、武力と対置される平和的な行為を指す言葉ではなく、あくまで戦闘行為の一環であるという姿勢は崩されていない。

コミュニケーションとは、格闘だ。ブッカー少佐はそう言っていた。そうだろう、そのとおりだ。ジャムが人間とコミュニケーションを取ろうというのは、ようするに戦闘行為だ。直接的な戦いの場に人類を誘っているのだと、そう解釈できる。

そういう解釈は、おそらく正しい。ジャムを支配しようとする企んでいるロンバート大佐にとっては、それが真実だろう。大佐の立場に立てば、だが。(U 128)

コミュニケーションが言語によるものへと変化するに際して、雪風自身のコミュニケーションの方法も言語的なアプローチを志向する。雪風は特殊戦の人間や機械知性による「会議」を希望する。そして自身もその会議に参加するのだが、その際にも雪風は代理人を設定する。

「深井大尉、雪風が、われわれにわかるような疑似的な人格を自ら作りだして、コンタクトしてきているのを、感じないのか？」

「……なんだって？」

「感じ取れよ、零」少佐は首をおおきく後ろにそらし、スクリーンを仰ぎ見て、言う。「これは、雪風だ。エデイス・フォス大尉の姿と声を借りた、雪風自身だ」(278)

雪風は、特殊戦の軍医であるエデイス・フォス大尉の通信という体裁で零たちと対話を行う。そしてフォスの口を通して雪風は何を考え、何を望んでいるか、という雪風の判断と認識を伝える。これは雪風が言語を使用するための代理人を用いて零たち人間とコミュニケーションを行うということである。それは人間を自身の意思と要望を提示する必要のある有用性のある他者として認識したという雪風の変化であると同時に、主戦場が空という非人間的空間から、人間の属する言語空間へと移行しつつあるという状況の変化を意味する。常にジャムとの戦闘を志向する雪風は、戦場に身を置き続けるために言語使用というコミュニケーション||戦闘手段を身に付ける必要があるのである。

「ジャック」と零は一呼吸おいてから、言う。「これは、エージェントだ、雪風の。雪風そのもの、ではない」

「かもしれん」とブッカー少佐はうなづきつつ、答えた。

「われわれがこうして自分が喋っていると意識している（自分）は、実は真の自己の代理人に過ぎない、ただのエージェントなのだ、というような意味でな」（U280）

このブッカーの観点に対して、零は「雪風には（自分）という概念そのものがないのかもしれない」と考えるが、どちらにせよ「（真の雪風）といった存在にはアクセスできない」ため、互いの意見の正誤に意味はないと判断する。

『アンブロークン アロー』においては、状況と敵対者の変化により、それまでの人間と代理人としての機械という関係性が逆転することとなり、人間が機械に使われ、かつコミュニケーションにおいて中心的な役割を果たすという事態が生じることとなる。そして、それまで

他者とのコミュニケーション手段であった戦闘行為は後退し、言語による対話がコミュニケーションの主な手段となる。それは人間だけではなく、機械である雪風もまた求めるところであり、雪風は言語によつて特殊戦の間たちの思惑を探り、また情報交換と意思伝達を行うのである。

四 コミュニケーションにおける意識の役割

「雪風」シリーズは神林の極初期から展開されている、代表作というべき作品群である。しかし第一作に顕著に見られたメカニック描写が作品の特徴だとして、言語や現実認識の問題を特徴とする神林作品としては異質な立ち位置にあった。しかしコミュニケーションの問題に着目すれば、人格を複製した特殊なコミュニケーション場における代理人の使用という発想は共通しており、その

主題意識はシリーズを通して継続して維持されているといえるだろう。

第一作の『戦闘妖精・雪風』は、コミュニケーションの代理人という神林の作品に共通する主題意識としては比較的オーソドックスなものとなっている。戦闘を言語によるコミュニケーションと読み替えることで、人間がコミュニケーションの場から疎外されているという神林作品には頻繁に見られる状況が明確に見てとることができ。戦場というコミュニケーション場は機械に最適化されており、人間はそこに参画することができず、排除されていくことになる。

続く二作目の『グッドラック』は『雪風』における人間の疎外を解消するための物語であるといえ、「『グッドラック』の物語は、全体として『雪風』のカウンセリングになっている。」（東浩紀「鏡像から生殖へ——戦闘妖精の精神分析」『戦闘妖精・雪風解析マニュアル』）とい

う東浩紀の精神分析的な文脈に基づく指摘は、的を得ている。同時にこの作品はコミュニケーションの場の転換という形で機械の特権性を剥奪し、コミュニケーション権のヒエラルキーを解体している。戦闘は言葉に対して絶対的な優位は持つておらず、言葉を持たないはずであった雪風には限定的な文字出力による情報発信が図られ、ジャムは不慣れな言葉を使って零に語りかける。言い換えれば、適切なコミュニケーションの手段を有している側が状況に対して優位性を持つ、というのがこの物語における闘争のルールであり、状況が変化したことで、アドバンテージの持ち主が変化するということである。そして、その状況を支配するのはジャムの戦略的判断であり、その判断の前には、人間も機械も翻弄されるばかりである。

なお、この作品が、雪風を他者として認める零の成長を主題の一つとしていることから、雪風を自我を複製し

た存在とする視点は大きく後退している。コミュニケーションの対象としての立ち位置に移り変わった雪風においては、自我を複製した自己の一部と思っていた代行者が自我を侵犯するという主題はすでに担われていない。

三作目の『アンブローケン アロー』ではさらに状況が転倒する。それまでは、機械は人間の自我の複製物であり、コミュニケーションの代理人という位置付けであったが、その関係が逆転して、人間こそがコミュニケーションの代理人となる。時空の機序を欠いた非日常的なリアル世界は、その名に反して極めて非現実的であるが、そこで求められるコミュニケーションは人間対人間の現実に通じるものへと変化している。そこには、それまでのコミュニケーションが零と雪風とジャムの三者関係であったものから、雪風と零とロンバートの三者関係へと変化したためである。それは雪風という非人間的な外部の視点を通して、人間のコミュニケーションとは何かを

問い直すものである。リアル世界というこの作品を特徴付ける要素も、それを鮮明にするために物語の構成要素を単純化するための企図があるのだと考えられる。

以上のように「雪風」シリーズはジャムという、人間とは隔絶した絶対的な他者とのコミュニケーションを描いた作品であるといえる。そこに通底する意識は、コミュニケーションは常に代理人を介して行われるものであり、主体と他者との間には代理人同士で交感するための専用のコミュニケーション場を必要とする、というものである。

代理人はそれ自体が自律した意識を備えた存在であり、それ故にコミュニケーションは主体と他者の意思伝達を正確に行うことができない。自律する代理人同士の接触はそれ自体が自律性を備えており、主体はそれを完全にコントロールすることはできないためだ。しかし主体はコミュニケーション場に直接分け入ることはできない。

主体と他者が同一の存在でない以上、原理上、意思伝達は不完全性が伴うのである。

そのコミュニケーションという行為の不完全性を描いたのが『戦闘妖精・雪風』であり、コミュニケーションの精度を高めるべく、コミュニケーションのルールを模索し、代理人との意思統一を追求したのが『グッドラック 戦闘妖精・雪風』の物語であつたといえる。そして『アンブローケン アロー 戦闘妖精・雪風』はコミュニケーションの代理人に焦点を合わせて、代理人の座位にある人間意識の姿を描いたものとなる。

「雪風」シリーズは常に深井零をはじめとした人間の視点が中心であり、その代理人たる雪風の内面を直接的に描写することはなかった。『雪風』『グッドラック』では零の意識をコミュニケーションに参画できない閉塞した自我に位置付け、そこが人間意識の在り処だとした。それに対して、『アンブローケン アロー』ではコミュニ

ニケーションの代理人としての零の姿を描いた。そして代理人としての在り方こそが人間の意識という機能の真の姿、役割としたのである。

深井大尉。きみもそれを知っている。きみは記憶と
いうのは虚構だ、と思っただろう。記憶が虚構なら
ば、それをもとにして構成されている自意識という
のは仮想、すなわち本心とは異なる、仮の想いだ。
普段のわれわれは、そうした仮想の自分といういわ
ば代理人(エージェント)でもって世界を認識し、他
者との意見交換を行っているのだ。だが代理人のや
ることだからいろいろと齟齬が生じるのはやむを得
ないことだし、むしろ当然なことではある。世界認
識や他者との関係だけではなく、本人自身において
もだ。自分の本音に気づいて驚いたりするだろう、
つまり自意識という代理人は、真の本人の要請で作
られ動いているにもかかわらず、本人がなにをかん

がえているのかを知っていないということだ。だが、
ここ、この場では、代理人の立場からでも本人の思
考が、当人の本心が見える、ということなのだ、深
井零。そして——(U150)

作品は雪風Ⅱ真の自我、本心に対して零をコミュニケ
ーションの代理人であり、人間の表層的な意識として配
置する。これは人間の本心と表層の意識の関係性のメタ
ファとして捉えることができる。ここから神林の提示す
る人間存在の姿を読み取ることができるだろう。

すなわち、人間の内面には無意識や本心（あるいはエ
ス、想像界、魂など）といった言葉で表現される本質的
な何かが存在しており、それと他者とを媒介する代理人
としての意識の存在がある、というものである。この図
式において、内面にある本質的なものには、作品は焦点
を当てることはない。むしろ、表層的な意識にこそ人間
存在としての特質があるものとして、そこに関心が向け

られているといえるだろう。日常的な感覚のうえで、自己を自己と認識する機能を有するのが意識である。その意識の存在にこそ、人間という存在を特徴付ける要因が備わっており、それが自律的に他者とのコミュニケーションを担っていく様こそが作品の主眼を担っていると言えるだろう。

第六章 意識とは何か

神林長平の作品においては、コミュニケーションの様相が構造的に描かれるという特徴が見られた。そこでは、コミュニケーションの内容そのものに対する関心よりも、コミュニケーションがいかに行われるか、という方法論に対する関心の方がより大きいものとなる。

作品においては、人間は他者に自身の思考を直接伝える手段はない、ということが前提とされる。そのため思考は言語によつて表現されることとなる。しかし言語の機能には限界があり、体外にまろび出た言語にはそれ自体に自律性が備わるために、思考を十全に表現し得ないという限界が露呈する。P A Bに代表される人間の自我を言語使用パターンを模倣することで複製する機械は、そうした人間の思考を再現し得ない言語のメタファとして捉えることができる。言語の使用パターンを記録した

機械は、それ自身が自律的な思考と言語活動を行うため、元となった人間の思惑から外れた行動を取る。そうした機械の使う言葉はすでに元となった人間の思考を表現したもとはなりえず、機械≡言葉それ自体の自律性に従って独自の言語活動を展開する。

そのような独自の意識を備えた存在を、人間は他者とのコミュニケーションの代理人として使わざるをえない。コミュニケーションは、他者と接触可能な専用場においてしか成立せず、そこに参画することができるのは、代理人のみだからである。

ともすれば人間は代理人との関係性を適切に保つことによつてしか、コミュニケーションを成功させることはできない、ということになるだろう。それは人間と機械、すなわち人間と言語の関係性を描いた作品という形で追求されることとなる。

神林の初期作品においては、そうした人間と言語≡機

械との関係性を読み誤った結果、代理人同士のコミュニケーションの枠組みから疎外される人間の悲哀が描かれることとなる。やがてその文学的モチーフは、代理人を自分自身と同一ではないことを認めた上で、それとの関係性を模索する作品へと発展することとなる。しかし「雪風」シリーズの変遷に見られた通り、三十年にわたる作家活動のなかで神林の作品に描かれるコミュニケーションの様相は変化を続け、現在のコミュニケーション観は従来とは大きく異なるものとなっている。その変化を端的に言えば、人間が、自己を自分自身だと考える人間的な精神作用の立ち位置が、代理人の原型から、代理人そのものの位置へと変化した、ということになる。

そうした観点を直裁に表現したものが、「いま集合的無意識を」で表明された、神林（を思わせる語り手）によって語られる意識観である。

われわれ、すなわち、自分は（自分）である意識

している〈わたし〉は、この意識野というスクリーン上に投影されている、虚像だ。この〈わたし〉とは、意識できない本物の自己の、シミュレーションにすぎない。このような〈フィクション〉を生み出しているのが〈意識〉だ。意識の力が、意識野という場に、〈わたし〉というフィクションを生み出し、かつ支えていると、ぼくはそう考える。(『いま集合的無意識を』、212)

この作品において「自分は〈自分〉であると意識している〈わたし〉」は、人間の脳内にあると想定される「意識野」に投影される「意識できない本物の自己の、シミュレーション」に過ぎないとされる。人間は意識野に展開した世界像という虚構の中に、〈わたし〉という、やはり虚構である自己像を置くことで、世界のなかに生きる自己、という存在形態を想定するのだという。

神林のこうした人間の精神作用についての考察におい

ては、「意識」という言葉の用法に作品ごとのばらつきがあるため、ここでは「自分は〈自分〉である」と意識している〈わたし〉」のことを意識主体という言葉で表現することとする。それは人間が、日常的な感覚のなかで、自分を自身と意識する精神作用を指すものである。従来作品においては、そうした感覚は人間という存在そのものとして捉えられ、人間と外部との隔たりを仲介するものとして代理人の存在が設定されていた。しかし現在においては、人間の意識主体は、無意識や本心といった言葉で表現される人間内部の本質的な精神作用を代弁する（あるいは、しようとする）表層的な活動として捉えられている。それは他者や世界との交渉を担当する代理人の立ち位置でもあり同時に、自己の本質からの影響を受け続ける存在でもある。その意味において、人間の意識主体は自己の内面に、自己の存在を掌握し、左右する、神の如き絶対者を抱えているということになる。

このような人間観において、人間の意識主体はつねに虚構の世界の中で仮初めの生を送っているように見える。しかし作品は、そうした虚構の世界を超えて、真実の世界と自己という「リアル」を追求することを必ずしも肯定しない。人間性という、人間として価値のある生は、むしろ虚構の中にこそあるとされる。すなわち「リアル」に対して、虚構的な枠組みでもって秩序化する営みこそが人間としての在り方だ、という理想が作品の主題として提示されることとなる。

近年においては、そうした人間の精神構造の考察において、インターネットのモチーフが利用される傾向にある。現実におけるインターネット文化におけるコミュニケーションの様態と、アバターというコミュニケーションサービスの、神林の作品に描かれていたコミュニケーション場と代理人というモチーフに具体性を齎すこととなった。おそらく神林がイメージするアバターは

「Second Life」(2003-)における架空世界上の自己像に近いものがあると思われる。「Second Life」のような架空の人工電子世界を描いたSF作品は、一九八〇年代に隆盛したサイバーパンクというムーブメントに多く見られたが、神林自身も『魂の駆動体』(1995)や『小指の先の天使』(2003)といった作品でしばしば描いてきた。その意味では、かつて作品の中で独自の用語を用いて語られていたものが、現在では現実の語彙に置き換えて語っているに過ぎない、ということもできる。作品におけるアバターは、現実のそれとは違い、高度な学習機能と応答能力、判断力を備えた人工知能であり、人間はそれにネットワーク上のコミュニケーションを代行させることもできる。その構図は、機械の身体を持たないとはいえ、PABそのものであり、両者の発想は共通しているといえる。

PAB同様、アバターもまた自律的な意識主体を備え

ており、独自のコミュニケーションを行っていく。ネットワーク上のコミュニケーションはアバター同士のものであり、自動化したアバターによるコミュニケーションもまた自動的に行われていく。現実のインターネット上のコミュニケーションは主として文字によるものであり、コミュニケーションが行われればログ、すなわち言語情報が蓄積されていくことになる。作品内にて行われるアバター同士のコミュニケーションもまた、そうしたログを量産するものであると思われる。仮にそうしたアバター同士のコミュニケーションが暴走する事態となれば、人の手を離れた大量の言語情報が増殖し、インターネット空間から噴出することとなる。言語情報はそれ自体、言説であり、象徴秩序の一端を形成するものである。人間の制御できない象徴秩序、すなわち社会の規範や通念といったものは、ネットワーク上に留まらず、その影響力が現実にもまで及ぼされる様を神林は想像している。

ネットという人類の集合的な意識野でフィクションが暴走するとどうなるかといえば、一個のヒトに喩えてみれば、それは統合失調状態だろう。悪化すれば人格機序が崩壊する。ぼくはいま、そうして自滅していった人類世界の終焉の姿を、新作のSFにしようとしているところだ。(『いま集合的無意識を』220)

そのようなビジョンの元に執筆された、と明示されている作品が『ぼくらは都市を愛していた』である。

一 観念的な生を保証する都市空間

『ぼくらは都市を愛していた』は、綾田ミウとカイムという双子の姉弟を主人公とした長編作品である。一人称の語りが交互に繰り返され、物語を展開していく形となっているが、姉のミウの語りは軍人として自らの体験

を報告する日誌の文面という体裁を取っている。それに
対して弟のカイムは、自らの述懐を言語化するという通
常の一人称の形式を取っている。しかし先に論じた通り、
この作品も意識主体に関わる物語であり、述懐を抱く自
己とは何者か、ということが問題とされていく。

ミウは情報震という現象によって引き起こされた戦争
によつて荒廃した世界で生きている。彷徨の果てに辿り
着いた東京は電子機器を守るために無人化され、トウキ
ョウシエルトーと呼ばれている。しかしミウと同年の双
子の弟カイムは、現実と変わらない大都市東京で暮らし
ており、二人の生きる世界はそれぞれ別個のものよう
に見える。この矛盾の原因となるものが〈都市〉と呼ば
れる仮想現実空間である。

カイムの暮らす大都市東京は、無人のトウキョウの上
に展開されたAR (Augmented Reality: 拡張現実) のよう
なものとして説明される。現実のトウキョウに、過去の

東京の姿を投影することで、繁栄していた過去の大都市を再現しているのだという。

『きみが言うように、現実には虚構を重ねるという手法でヒトの感覚を拡張し、それによって感じられる世界をARというわけだが、ここはそのような拡張された世界ではない。分裂し、粉碎されてちりぢりになったヒトの感覚を、集め、統合して再構成した現実世界だ。再構成したという点では人工的世界だし、きみにとってはおそらく拡張された現実でARと言えるだろう。この世界をきみが感じ取れているのは、この世界にアクセスできるデバイスをきみが身に付けているからだ。だが、この世界は仮想空間などではない。へ情報震でひびを入れられてしまった世界〜というのがきみがいままで生きてきた世界なら、ここは、それよりも正常な世界だ。いまきみはより現実的な現実を感じ取っているんだ。メタリ

アリティとでも言うべきだろうな。ARならぬMR
だ。でなければリアルアリティ、RRとでも。き
みは、そういう現実空間にいる』(216)

〈都市〉のゲートキーパーを名乗る機械知性は、〈都
市〉をそこに生きる人々にとっては確かな現実でありそ
の内部に没入すれば外部の真の現実というべきものは存
在しないも同然だと語るが、〈都市〉はミウラ外部の視
点からすれば確かに「ARによる虚構世界」には違いが
ない。

その〈都市〉には千三百万人以上の人々が暮らしてい
るが、それは綾田カームを除いた全員が物理的な肉体を
持たない意識のみの存在である。東京に保存されていた
「意識に関するデータ」をカームの脳内の器官である意
識駆動装置を利用して賦活し、〈都市〉という場で活動
させているのである。

『この千三百万以上の意識を元にしてこの人人をこ

の世界に生かしているのは、ある特定のコンピューターなどというものではない。何度も言うように、ここは都市の機能によって創出、維持されている世界だ。都市内に張り巡らされたあらゆる形態の情報ネットワークに走る信号が、人人や電車となって動いている、と言ってもいい。いわば、〈都市〉という他者の脳内世界、他者の意識内に、きみは紛れ込んでいる。この意識世界は、しかし、決して仮想世界ではない。この人人の、一人ひとりは、過去の彼らの意識から再構成されたものだが、ここではすべてアクティブに、ダイナミックに活動している』(219)

このような仮想現実空間とそこに生きる情報生命体というべき意識体は、元となった東京とカイクムの脳機能という物理的な土台は存在するものの、その全てが実体を持たない。いわば観念のみの世界の住人である。

そのような〈都市〉の観念的特性は、現実の都市の性

質を反映したものと考えられる。作品において、「都市とは、へ人間が観念のみで生きることが可能とする装置」だと語られるように、都市とは非物理的、非身体的な虚構的空間としてカイクに認識されている。

ミウとカイクは生後間もなく親に棄てられ、孤児院で育てられてきた双子の姉弟である。その出生は、姉のミウには実際的な生活を求めて情報軍人としてのキャリアを歩ませることとなるが、カイクに対してはその人格形成に大きな影響を与えるものであった。親に棄てられたということがトラウマとなっていたカイクには他者に対する不信感とその根底に存在し、他者との協調を無批判には受け入れられない視点を持っていた。

情に棹さして自分も流されることを潔しとせず、べたべたした人間関係を嫌う感性。ひとことと言ってしまえば、他人に期待せず自力で生きる覚悟のことだ。この「他人」は文字どおり自分以外の人間のこ

とで、肉親もそこに含まれる。(194)

カイクは自分の性格を「冷い人間だと言われることは甘受する」といい、家族のような人間関係に対する幻想を持たない（冷徹な）合理主義者だと考えている。そして、そのような性分は都市という生活環境において成立するものだとする。

孤児として育ったカイクは、幼少時より言われてきた孤独な生を戒める言葉に反発する。孤独を戒める社会というセーフティネットがあつたからこそ、親は子である自分を社会に委ねて棄てるという無責任が可能であつたのだという。そうした個人的な感情を、彼は都市と田舎という二種類の土地から生じる人類の特質に敷衍する。

ようするに大人たち、つまりヒト社会の常識はへ人間は独りではいきてはいけないものであると子らに論じているのではなくて、へ独りでは生きるなと命令し、強制していた。こうした感性は（田舎）、

すなわちへ自然へと結びついたところから発生した
ものだろう。仲間が少なくなれば群れの存続も危う
くなるから、個人は勝手に死ぬことすら許されない。
それが、田舎という自然の掟だ。

だが、都市での暮らしは違う。単独ではひ弱な、
毛の無い猿にすぎないヒトは、さまざまなものを作
り出して劣った能力を補ってきたが、その最高傑作
がへ都市へだ。それは田舎の延長であるへ都会へと
いう概念とは異なる、ヒトがこの世に生み出してき
た無数の人工物のなかの、最大にして、もっとも強
力なへ機械へのことだ。(195)

元来、生物としては脆弱な部類であったヒトは、自然
のなかで生存競争に生き残るために、集団を形成すると
いう方法で対処した。孤独の生は、その対処法に反する、
集団に対しては有害な在り方であった。個人として生き
残れないことは当然として、集団としてもその一員が徒

に失われ、集団が弱体化することを意味するためである。

しかし、個としての脆弱性を補うために集団を組織する生物はヒトに限ったものではなく、例えば蟻や蜂などの昆虫は厳格な社会システムを構築する種として知られている。そうした生物と人間との違いは、言語による象徴秩序の構築と、道具の創造による身体機能の拡張である。言語の使用は集団の結束を強化し、道具は個体を強化するものである。

その道具の到達点であり、「最高傑作」とされるものが都市だと語られる。道具としての都市の機能とは、突き詰めて考えれば、自然の脅威から人間を守るといふことにある。飢えや病は充実した物流と医療施設により克服され、危険な生物は駆除されている。天災に対しては十分な対処をしていれば防ぐことも出来る。衣食に困ることもない。都市機能を利用するための経済力さえあれば、都市という道具を使うことで人間は他の生物との生

存競争において脅かされる危険から解放されるのである。

千三百万の人間を各各へ独りへで生かすことができる能力を持っている、マシン。都市とは、総合的人工環境システムを實現している、巨大機械だ。そのような機械が、動物であるヒトの常識へ独りでは生きられないへに対抗できる力をへ個人へに、与えたのだ、わたしのような、娘のような、者たちに。

(195)

都市の機能、「総合的人工環境システム」においては、ヒトは集団を組織する必要がなくなる。なぜなら自然の脅威によって生命を脅かされる心配がないためである。つまり人間は身体を守る必要性を感じることがなくなる。人間が生きるということは、身体を守り、集団の一員となる、ということとは必ずしも一致しなくなるのである。

都市によって、身体を守り、生き残りたいという欲求から解放された人間が新たな欲求を抱くとすれば、それ

は身体の外外部ではなく内面の充足と考えられる。つまり精神や意識や欲望といった観念的なものが人間の生では問題とされることになると考えられる。

都市における観念は、人間にとっての関心事であると同時に、都市を成立させ維持していくための源泉であるとも語られる。

「そう、機械です。都市というマシンは、人間の観念が生み出したものです。ヒトの観念自体は、実体を持ちません。その観念が形として具現化したものの一つが、機械であり、都市です。マネーといったものも、そうです。マネーというのは実態を持たない概念にすぎません。それが形として具現化したのが、貨幣であり市場です。こうした意味合いで、都市を成立させるには人間の〈観念の言葉〉が必要で、すし、都市を更新し続けていくこと、つまり生かす続けていくには、そうして観念を生んでいる、ヒト

の〈意識の流れ〉が必要なのだ、ということをご理解いただけるでしょうか。(239)

都市は人間の観念から生まれ、同時に人間の生を観念重視のものへと変えていく。こうした都市の持つ非身体性と観念性を抽出し、発展させたものが〈都市〉と呼ばれる仮想現実空間である。

〈都市〉に生きる人々は、その外部の視点から見れば、身体を持たない意識だけの存在である。彼らは「〈都市〉がすべての情報機器やネットから収集し保存していた」「意識に関するデータ」から再生された存在である。それはいわば観念のみが肉体から独立して活動している状態であるといえる。そうした存在を非本質的だとする意見に対して、〈都市〉を制御する機械知性は反論を行う。

「違います。この〈都市〉で生きている。あなたが生きているように、同じく、生きている。みな、各人、自分の意思を持ち、日々を生きている。あなた

が、あなた自身のことを「自分は自分である」と思っている、そういう「自分」というのは、あなたの脳内に生じている仮想的存在です、実体などない。脳内のどこを探しても、あなたが思っているそのような「自分」という主体は存在せず、それはあなたの意識野に投影された仮想的存在にすぎない。この人人も同じです。この街の人人は「都市」という意識野に投影された自己、「自分」をみな持ち、自分は自分であると意識して、生きている。「都市」がすべての情報機器やネットから収集し保存していたデータから再構築した、そうした各人の意識は、そのままではデータにすぎなくて、それは変化しない静的なものですが、それを駆動しアクティブにすることで、本物と変わらない人生を各人が得ている」

(293)

「都市」に生きる人々は、人間の脳内に創造される「自

分〜という仮想的存在、すなわち意識主体と同等の存在とされる。身体を持たないとしても、その意識主体の成り立ちは生身の人間と同じく、確かな生の実感を持っているというのである。

都市は人間は身体の危機から解放され、集団を組織することなく、孤独にその生の関心事を観念に集中することを可能とする機能を備えた人工の生存環境維持機械である。その要素を取り入れた仮想現実世界である〈都市〉において人々は、身体を持たないながらも、観念のみで生きることが可能となっている。その生は生身の人間の生に遜色のない尊さを持っていると語られることとなる。

二 意識野、〈都市〉、インターネットという言語世界

〈都市〉に生きる人々は、その外部から見れば実体のない観念のみの存在である。その生は、しかし、生身の

身体を持つ人間と同様の内面を持つ、確かな実存といえるものである。

そのような生をかけがえのないものに行っている要因が、自己を自己として考え、行われる精神活動である意識主体である。〈都市〉の人々は生身の人間と同質の意識作用を備えている。それゆえに生身の人間と同様の尊厳のある生を送っている、という〈都市〉の主張である。

〈都市〉のゲートキーパーは、機械知性の非人間的な感性でもって、生身の人間の意識の在り方を「あなたの意識野に投影された仮想的存在」であると定義する。それは、人間は脳内に想定される領域である意識野に自己像を投影している、という「いま集合的無意識を、」でも示された神林の人間観である。それは虚構的であるがゆえに、真実ではない、非本質的な生として捉えられがちではあるが、作品はそうした本質論を否定する。

生身の人間と〈都市〉の人々は、それぞれ意識野と〈都

市〜というスクリーンに〈自分〉という意識主体を投影しているという。人間は本心や無意識といった自己の根源的な内面が生み出した副次的な意識主体を意識野に投影しているのに対して、〈都市〉の人々は「情報機器やネットから収集し保存していたデータ」という意識主体を構成する言語情報から人格を再構成して、〈都市〉という場に投影しているという点で相似形であるというのである。〈都市〉の人々は根源的な内面を備えてはいないが、実際の日常生活においては、通常認識できない自己の根源の存在は必ずしも必要ない。日常的な精神活動においては、生身の人間も〈都市〉の人々もその意識の働きにおいては差はないということになる。

その構造的類似性により、人間は自身の意識主体を〈都市〉に投影することも、その逆に〈都市〉の人々の「意識に関するデータ」を人間の意識野に投影することも可能になる。

カイクに殺害されたミウの部下、政谷きらら情報軍一等士の遺体は、〈都市〉によつて現場から運び出され、司法解剖と火葬がなされる。しかし仮想現実空間を構成する〈都市〉には実体を持つ人間の身体に物理的に干渉することはできないため、本来はそうした作業は不可能であつた。その作業を実際に行つたのが、他のミウの部下たちであつた。

「井東兵長か」と染川少尉が言った。「なんてこと。あなたが、操つたのね。ゲートキーパーのあなたが。遺棄して、切り刻んで、火葬にした」

「遺棄したのは殺害犯であり」と青年は平然と反論する。「司法解剖と標本作りは、知識と経験と資格のある医師が執刀し、火葬も、死亡診断書を元にして手続きどおりに行われました。わたしは、あなたのお仲間を操つたわけではありません。そのときの彼女や彼女の部下たちの意識は、間違いなく、医師で

ありその助手であり、役人のものです。わたしは、
その者たちの意識を、一時的に彼女たちの意識野に
割り込ませただけです」(256)

〈都市〉は、保存されていた意識のデータを生身の人間
の意識野に割り込ませることによって、その身体を操
ることができる。それとは反対に、人間が意識主体を〈都
市〉に投影することで、〈都市〉の内部で生きること
もまた可能であるという。

「はい。あなたの脳内の意識野の〈わたし〉よりも、
〈都市〉の意識野に展開される、ポビィによって投
影されている〈わたし〉が主になれば、あなたはこ
こで新しい人格意識を創造したことになる。あなた
にとってそれは、〈都市〉を生きる、本来の〈あな
たⅡ自分〉の化身(アバター)と言えるでしょう。
化身の自分のほうが主役になるとき、それが〈都市〉
との意識統合の完成です。(242)

ポビイという身体埋込型の通信機というツールが必要であるとはいえ、人間であるミウはその意識主体を〈都市〉に投影して、その〈都市〉の内部で生きることが可能であるという。実際に無人のトウキョウから〈都市〉の東京に迷い込んだミウらは半ばそのような状態であるとされる。

これらの対比は、人間の意識主体と〈都市〉の人々が同等の存在であると同時に、互換可能なものであるということの表現である。そのような現実の人間に対する分析と、SF的な〈都市〉上の仮想人格との間を媒介する概念が、インターネット上で利用されるアバターである。

あの人人に意識があるかどうかなど、わたしにはわからない。それは通常一般の人間に対しても同じだ。

この街の人人の意識は、カイムの身体によって駆動され、〈都市〉というスクリーンに投影されていると、このゲートキーパーである青年は説明した。対

して、一般的な人間の意識というのは、当然、自分の脳内の意識野に展開されているのだろう。だが、人類はそうしたへわたしはわたしである」という意識を、体外へと投影、投射する技術を創り出した。デジタルネットワークという、まさしくウェブ、蜘蛛の巣のようなスクリーンへと、脳内の自己の化身を投影する技術を。全世界の人間たちがそれに向けて自己の複製を投影するようになった、その集合体は、まさしく人類の集合的な意識といってもよいものだろう。(253)

人間は自らの意識主体を「体外に投影、投射する技術」を手に入れたという。それは自身の脳内の意識野ではなく、デジタルネットワーク、ウェブ、つまりインターネット空間に「脳内の自己の化身」を投影するものであるという。

人間は自身の意識主体をインターネット上にアップす

る技術を持ち、アバターとして「意識に関するデータ」をネットワーク上に記録した。〈都市〉の人々は〈都市〉に保存されていた、その「意識に関するデータ」から再生された存在である。つまり〈都市〉の人々は、かつて人間が自身の意識主体をインターネット上にアップした「意識に関するデータ」と同根のものである。そのことから、ミウは、かつて人間がネットワーク空間において利用していた、コミュニケーション用の機能であったアバターに、〈都市〉の人々との共通性を見出すのである。

このにぎやかな街の、〈都市〉の人人というのは、そうしたウェブ上の〈化身〉に対応するものだと理解できるだろう。それはカイムによって駆動されているのだが、そのカイムの様子がおかしくなった、行方不明になったために、〈都市〉は統合失調状態に陥っている――というのがゲートキーパーの説明だ。この街には本来存在しない人物が歩き出したり、

いるはずの人間が見えなくなるといったことが起きるだろう。コミュニケーション不全による〈都市〉の崩壊危機だ。これは情報震というものによる人類滅亡危機と同じではないか、わたしはそう気づいたのだ。(253)

このことから、人間の意識主体と〈都市〉の人々、そしてアバター(化身)は同列の存在と作品内では見なされることとなる。同時にそれは、「意識野に投影された意識主体」「インターネット上にアップされたアバター」「〈都市〉に生きる人々」という、存在の所在と、その内部で活動する意識作用との関係性もまた対応しているということを示すものとなる。

このような形で、作品が人間の意識の在り方を示さなくてはならなかった理由は、人間の認識する世界が、インターネット空間や〈都市〉のようなものである、という観点に導くためだろう。神林は「いま集合的無意識

を、「」においてインターネット空間の破綻による現実世界への破壊的な影響力を示唆した。そのインターネット空間の破綻という事態が、「コミュニケーション不全による「都市」の崩壊危機」と情報震といった事態を類推させるものとして位置づけられるのである。

〈都市〉の崩壊危機とインターネット空間の破綻は双方とも共通した原因を持っている。それは単一の意識体によって支えられた空間は、その意識体が精神疾患を患うことで破滅する、ということである。

〈都市〉は仮想現実空間そのものであり、同時にその空間を維持するための機械的なシステムでもある。そこに投影される〈都市〉の人々の意識主体は、保存されていた「意識に関するデータ」から再生されたものである。これら二つの要素を結びつけ、言語情報に過ぎない「意識に関するデータ」を生きた人間のように振舞わせるのは、綾田カイクム一人の脳機能である。

「ここでは、あなたのその現実こそ、虚構です。この街の人人は、綾田カイクによって、能動的な生を生きている。千三百万の人人の意識が、彼一人の意識駆動装置によって駆動されている、というわけです。ちなみに、わたしにも、できます。千三百万の意識を同時に駆動させることができます。みな一斉に同じ行動を取り、同じことを喋る、という状態になる。カイクがやっていることは、こうした能動的なものではない。意識を駆動する脳内の装置を、だれでも使えるように人人に開放しているのです。その装置を利用して、〈都市〉という意識野、スクリーンに、自己を投影しているのです。〈自分は自分である〉という意識、自己を、です」(240)

〈都市〉の人々はカイクの「意識駆動装置」と呼ばれる脳機能を借用することによって、個性を持った人間的
精神活動を可能にしているのだという。〈都市〉は自律

的な活動を行う自動機械ではあるが、その能力はあくまで限定的であり、〈都市〉を都市空間として成立させるにはカイクという一個人に依存するしかないのである。

そのため、カイクの身に異変が生じれば、〈都市〉の存続は危うくなる。作品は、カイクが殺人を犯した罪悪感から、自己の存在を無数の人格に分裂させ、かつ殺した人間の似姿（証谷綺羅）を創造することによって、殺人者としての自分と殺された被害者の存在を抹消しようとする。その結果、〈都市〉は混乱に陥り、やがて罪悪感を直視せざるをえなくなったカイクは〈都市〉に対する責任を放棄して、自死を選ぼうとする。

同様にインターネット空間も、「自己の化身」を全人類が投影し、それらが融合することによって「人類の集合的な意識」が形成される空間であるとされる。その単一の巨大な意識体は、暴走することによって、〈戦争〉を引き起こす原因となったという。

「ここが情報震の震源地、か」と染川少尉が独り言のように言う。「都市というネットワーク上に展開される人人の意識が、そこで破壊衝動の方向へと増幅され、ついに制御不能になって暴走、現実世界へと暴力的に吹き出してしまった。つまり、〈戦争〉という最悪の形で具現化されてしまった。その結果、街から人が消えた。ネットワーク上のそうした集合的な意識の暴走を鎮めるためには、そこに人間がアクセスしないことが有効だと、われわれが気づいたからだ。まさに、爆心地だ。都市のネットワークというのは、必ずしもデジタルネットワークのみを言うのではない、そう隊長は考えている――」(254)

このインターネットというモチーフは、〈都市〉というSF的な想像力の産物である非現実的な表現と、現実の日常的な感覚とを連結させる役割を担っている。つまり、〈都市〉とそこで生きる人々という作品の表現は、

インターネット空間という概念を経由することによって、神林の考える人間と世界の関係性を表現することと繋がっていくこととなる。

「意識野に投影された意識主体」「インターネット上にアップされたアバター」「〈都市〉に生きる人々」という三つの組み合わせが対応関係にあることは先に述べた。

そのうち〈都市〉とインターネットという虚構的空間においては全てを統括する意識体の存在が、その場全体に影響を与える様が描かれている。そのように考えれば、「意識野に投影された意識主体」すなわち現実の人間にも同様の事態が起こりうると想像することもできる。そうした表現を作品で担うのがミウの役割である。

それこそが情報震という現象になる。情報震は単純にデジタルデータを書き換え、情報機器を使用不能にする現象ではないことが最終的に明らかになる。

情報震とはわたしたちにとってなんなのか、どうい

う作用を及ぼしているのかということでもあるだろう。結局、わたしたちの身の上の上にいま起きているのは、個人的な認知機能の不全というより、各人を結びつける（共通認識の場）の崩壊、だろう。情報震というのは、そうした（場）を揺すっているのだ、わたしはそう考える」（251）

情報震とは「各人を結びつける（共通認識の場）の崩壊」とされる。それは人類に特有の「共同幻想を生み出している、ヒトという種に特有な意識」「人類の統合意識」とも呼ばれるものの機能不全である。

ここでの人間観とは、人間という種は、種全体で造り出した虚構空間の中に生きる生物である、ということである。作品は、通常、人間が自明のものとして受け入れられている、自己を取り巻く世界という概念を（共通認識の場）という言葉で言い換えているのである。

ヒトが意識できない識閥下の世界というのはリア

ルな世界に開かれている。ぼくらは、そうしたリアル世界のごく限られた一部分を感覚器などを通して意識野というスクリーンに投影し、そうした仮想世界をリアルだと信じて生きている生物だ。そのスクリーンに「わたし」という物語Ⅱフィクションを投影している映写機こそが、「意識」というものの正体なのだとはくは思う。(『いま集合的無意識を』213)

神林はかねてより人間の認識する世界は、人間の感覚器の限定された能力を元に脳内に造られた仮想的なものであり、その外部の真の世界は別のものである、というビジョンを作品、インタビュー、エッセイなどで提示してきた。「いま集合的無意識を」で示されたビジョンも、『ぼくらは都市を愛していた』での人間観もその枠組みの内部にあるものだろう。

その文脈では、人間は自己の内面に、仮想現実空間を

つくり出し、その中に意識主体という自己像を置いて、自分と世界との関係を洞察してきたとされる。そして人間は自己の内面の仮想現実空間を他の人間と共有することによって人類種に共通する現実像を作り上げてきたという。ヒトという種が共通した身体構造を有している以上、基本的に五官を通して得られる情報に大差はないだろう。それでも各人の捉える現実には主体ごとに差異を有することになるだろうが、それはコミュニケーションによって低減することができよう。その自己の内面の世界像を他者と共有する手段は広義の言語（発話、文字からボデイランゲージ、絵画といったあらゆる記号表現）によるものと考えられる。

人間は自身の知覚を他者と共有できない以上、他者と共通する現実認識は言語によって伝えられる。それは言語で伝達できるものである以上、言語によって構成されたものになる。それを敷衍すると、世界像は言語によつ

て構成されているということになる。つまり、人間の意識主体は言語によつて作られた虚構世界に身を置いていくということになる。

情報震はそうした言語的な仮想現実を分断する現象ということになる。その結果、人類は共通した現実の指標を見失い、各人の生きる内的世界に閉塞することとなる。

「わたしはあなたに反論しているわけではない。〈都市〉を理解してもらうために、そのような考えはむしろわたしにとって都合が良い。あなたの考える情報震とは、人類に共通する意識の場を分裂させるものだ。〈人類を統合していた共通意識Ⅱ統合意識〉の場が分裂し、各個人は、その分裂したどれかの共通意識の場に参加するか、あるいは各人の意識世界のみで生きるしかなくなった、そういうことなのでしょう」

「そう。人の、個人的な認知機能がおかしくなるの

ではない、人同士の関係性が、破壊される。それが情報震の被害だ。そして、これは、その余震によるものだろう」(251)

情報震の被害により、人間は他者との間にあつた粹組みを喪失して、各人の個人的な現実を生きるしかなくなる。身体の外部に世界が確固としたものとして存在し、その世界認識を他者と共有しているという、自明性が失われる。世界は自己の認識を支える基盤としての信頼性を失い、個人の不完全な知覚によつて成り立つ虚像に過ぎないという状況を甘受しなくてはいけなくなるのである。

そのような状況においては、各人の認知状況だけでなく、身体に経過する時間の流れも一様ではなくなる。ミウの日誌に明示されているように、この作品の開始は二〇二〇年八月六日のことであり、部下が次々に行方不明になって孤独に取り残された日が二〇二一年七月一日、

カイクとミウが二十五年（四半世紀）ぶりに再会するのは二〇二九年三月三日、結末は二〇二九年四月七日の日付となる。他方、カイクが政谷きららの殺害を行ってから、自身がその殺人の犯人であることに気づいて自害を図るまでは四日間である。この四日間の初日が、ミウの二〇二一年七月一日に相当し、四日目はミウの二〇二九年三月三日に対応することとなる。

このような時間のずれを齎すものが情報震であり、同時にそれは〈共通認識の場〉が持つ人間に対する影響力の強さを示すものである。時間の流れや身体の老化などといった現象は、本来、人間の認識によつて左右されるものではない、現実的、物理的なものであり、人間の内面の意識のような言語的、象徴的なものではないと考えられている。それは事実誤認や錯覚、解釈の違い、心情の変化などによつて変化する価値体系や象徴秩序とは異なる、確かなもののはずである。そのような事象をも情

報震は攪乱していく。情報震が人間に齎す影響を言い換えれば、人間の仮構した、世界という自己像を取り巻く虚構の像が深く人間存在に影響を与えているということである。同時に、そのような世界という枠組みは揺るぎやすく、絶対不変のものではありえない、ということも示すものである。その意味で、インターネットや〈都市〉といった虚構世界と同様に、その外部にある人間の現実の生も、両者に劣らず不確かなものである。虚構に対する現実という、メタ視点としての特権性は意味をなさないものなのである。

三 意識主体の在り方

情報震は単純に電子情報を書き換える現象ではなく、人間同士の間にある〈共通認識の場〉を揺るがすことで、人類の間に自明のものとしてあつた世界像を崩壊させる

ものであった。人間は個々人の分裂された現実には自閉することとなる。

その現象の驚異に直面することになるミウは情報震の影響で、部下の存在を認識できなくなった状態で八年弱を孤独に生きることとなる。身体的な生は「総合的人工環境システム」である都市の設備によつて問題なく維持することができるとなる。そこで新たに精神的な危機という、生存に関わる観念的な困難に直面することとなるのである。

もし部下たちを見つけられず、この世にただ独り残されたことがわかった時点で、わたしは自分がすでに死んでいることを発見するだろう、中性子線を致死量浴びたことが知れた場合と同様に。部下たちを捜索することを諦めたときも、似たようなものだろう。この、なに不自由ない豊かな物質環境の中で、わたしは生きる気力を失うのだ、ゆつくりと。しか

し軍の任務を忘れないかぎり、そうした危険性は回避できるだろう。情報軍がわたしに与えた究極的な最後の任務、命令は、敵性存在に対抗するため、たとえ独りになっても生き残れ、死力を尽くして可能な限り長生きしろ、だ。(121)

「人間関係こそが、ヒトを生かし続ける原動力」であり、他者の存在がなく、そこから得られる情報がなければ、人間は「独りでは生きていけない」と考えるミウは、孤独の生に危機感を抱いている。現実においては横井庄一（一九一五～一九九七）が残留日本兵として長期間を孤独に過ごした事例があるが、その場合に、全世界に自分以外の人間が全く存在しない、という状況であると横井が認識していた道理はないため、作品と同一視することはできないだろう。

孤独の状態にあつて、ミウが生存の意思を保ち続けるよすがとしたものが、情報軍人としての自覚である。「情

報軍がわたしに与えた究極的な最後の任務、命令は、敵性存在に対抗するため、たとえ独りになっても生き残れ、死力を尽くして可能な限り長生きしろ、だ。」という情報軍人としての心構えは、生きるという行為そのものに価値を与えるものであつた。生きることそれ自体が軍務の遂行であり、社会的組織の一員であることの証明であつたのだ。

軍という国家に属する組織の一員である、ということ
は人間の集合である社会が存在することを前提としたものである。当然のことながら個人単独でいる状態を社会とは言い得ず、その一員であるという自覚は、自分以外の人間が世界に存在するということを証明するものでもあつた。

それゆえに情報軍軍人である、という自覚はミウに「生きる気力」を齎すものであつた。

しかし、数年にわたる単独での生活の中で、情報軍軍

人としての責任感からは「生きる気力」を得ることが難しくなっていく。観測用の情報機器は情報震により使用不可能となっており、果たせる任務は報告用の戦闘日誌を書き続けることしかない。その日誌も新たな発見がなければ意味のない記述の羅列にしかならない。そのような生活は情報軍人としての務めを果たしているとは言い難いものである。そこでミウが見出したものが、唯一の肉親であるカイクムの存在である。

ある日わたしは、自分が毎日書いている日誌がもはや戦闘日誌ではなく単なる日常のメモになっていることに気づいた。戦闘日誌や日報とは、言うまでもなく報告することを前提として書かれるものだ。が、いまや、自分が書いていることはだれに読まれることもなくただの日記になっている、それに気づいた。わたしはその日、だれかに読んで欲しいと願った。だれに？ わたしの実弟の、綾田カイクムに。そう書

いた覚えがある。きのうまではその頁も参照できたはずだ。カイクに思いを馳せた、あれはいつのことだったろう。思い出せないが、その日以来わたしは、たしかにカイク宛てに書き続けてきた。(147)

ミウにとっての双子の弟であるカイクは生まれた時に出会った最初の他者である。親に棄てられ、その顔も知らないミウらにとって、親という他者は存在しないも同然である。そのため、双子の姉弟が唯一の肉親であり、世界で最初に出会った、ミウにとっての根源的な他者というべき存在である。

ミウはカイクに宛てて日誌を書くことを「祈り」であるとしたが、それは自分以外の他者が存在することを祈願したものと考えられる。

他者が存在するということは、その他者とコミュニケーションを取ることができるということである。それは逆に、人間をそれぞれの内的現実閉塞させる情報震と

いう現象が人間を孤独に導くものであり、コミュニケーションの成立を阻むものでもあるということである。

孤独であるということが「生きる気力」の喪失に繋がり生命の危機を招くとすれば、他者の存在を前提としたコミュニケーションは人間の生に不可欠なものとなる、ということになる。

カイムは都市という環境を、集団を組織することによって成立するヒトの生存能力を実体化した巨大機械だと考えていた。そのため都市においては孤独な生が成立することになるという。しかしコミュニケーションの不在、すなわち他者の不在は「生きる気力」という観念的な生概念を脅かすものであり、身体的な生が保証されたとしても、人間の生、それも観念を重視する都会的な生の形を脅かすものとなるのである。

実際に、自身を「冷たい人間」であると嘯いたカイム自身は愛人の少女という他者を渴望している以上、都市と

いう人工環境にあつても、コミュニケーションの対象としての他者の存在は必要となる。むしろ都会的な観念的な生を実現するためには不可欠なものとなるのである。

都会的な観念の生、すなわち「都市」の人々としての生はコミュニケーション主体としてのものである。その生の意味は当然コミュニケーションを行うことにある。

コミュニケーションに他者の存在が必要ならば、他者が存在しなければコミュニケーションの必要はなくなる。そうならばコミュニケーションの代理人もまた不要のものとなる。つまり、元来インターネット上のコミュニケーション用の機能であつた化身と、それに通じる存在である「都市」の人々は、それぞれの場にコミュニケーションの対象者がいなければ、その存在意義を失うことになる。肉体という、存在の背景となる物質を持たない化身や「都市」の人々は、その存在意義を失つたうえで存在し続けることができるかといえ、それは不可能か、

存在しないのと同じ状態になると考えられる。

そのような〈都市〉の人々や化身の在り方を想像すれば、人間の意識主体もまた、コミュニケーションが不能な状況では消滅するものと敷衍することができる。現実において他者の存在し得ない世界などというものは想定することはできないので、それは全くのSF的な想像力の産物であり、思考実験の類いとなる。

それを象徴するものがミウの戦闘日誌の文面の消失である。ミウは部隊の部下が行方不明になってからの八年弱を孤独に過ごすこととなり、その間、日誌を付け続ける。日誌は情報震によるデータ損失を避けるためにボールペンの手書きで行われる。しかし、その文面の大半は手書きの文字にも関わらず、情報震によって、書いた痕跡すらなく、突然に消滅することとなる。残された記述は情報震に関するものばかりである。

情報震に関するなんらかの新しい発見や思いつきが

得られたり、その対策で動き始めたとき、そのような日付のものが、残っているのだ。あとは、蛇足だ。切り捨ててもなんら作戦行動には支障がない、そういう頁が消えている。(148)

このような選択作用をどのように考えるべきだろうか。この消失を引き起こしているのは情報震ではあるが、情報震が選択的にミウの日誌の記述を選別し、不要な記述を削除しているという事態は考えにくい。外部に原因がないのだとすれば、内部にこそあるというものだろう。すなわちミウ自身がこの選択的な消失の原因だと考えられる。

この作品における語りは、ミウとカイムの一人称のものとなっている。しかし、それぞれの語りは、それぞれに一般的な自己の内面の述懐を言語化するという一人称とは差別化がなされている。カイムの語りは、一見すると一般的な一人称の語りのように読めるものであるが、

その意識主体は元となる真のカイムに創造された虚構意識であることが明らかとなる。公安課警部としてのカイムは〈都市〉で活動するための化身であり、その人格の特性の多くを元となるカイムから受け継いでいるとはいえ、その虚構性という意味ではゼロから創造された寒江香月や榎谷綺羅と同質の存在といえる。化身としてのカイムと生身のカイムのどちらの意識主体が表層に出ているかは、その一人称が「わたし」と「ぼく」のどちらで記述されているかで判断することができる。

他方、ミウの語りはカイムとは違い、その性質が開示された状態である。ミウのテキストとしての記述は、報告用の戦闘日誌の文面そのものであるという体裁が取られている。日誌を付けることは情報軍中尉としての義務であり、語り手としてのミウは情報軍人としての立場にあることが明確化される。

その情報軍人としての立場と日誌に残された文面は符

合することとなる。情報震に関する記述が必要とされるのは情報軍人としての立場によるものであり、他方、「日常のメモ」と化した進展のない状態での日記は軍人としては不要のものとして消去されることとなる。その消去された内容にはカイクムに対する思慕のような生の感情も含まれる。情報軍人であるということは、そのような生のナイーブな感情を切り捨てることで、強固なアイデンティティを維持し続けることである。作品におけるミウは強靱な自我を持ったタフな女性であるという印象を与えるものであるが、それは編集された結果のものであり、真実のミウの姿は情報震によって不明のものとなるのである。

そのような操作を行っている者は何者か、といえは、それは情報軍の持つ、超自我的、象徴的な規範であろう。ミウの孤独な生を支えた他者性の象徴は、同時にミウの生を取捨選択し、その人格像を軍人という鑄型に押し込

めるものでもある。

その意味で、作品のテキストにおいて表現されているミウという登場人物の内面は、情報軍という他者の存在を前提にした社会通念によつて造形されたものである。

他者とのコミュニケーションのあるところに意識主体は存在し、それが不在状況においては意識主体は存在しない。戦闘日誌の記述の消失はそのような意識主体の在り方を反映した表現であると考えることができる。読者が接することのできるミウという登場人物の意識主体は、戦闘日誌に記述された言語情報から構成される人格像であり、その意識主体が存在するのは“戦闘”日誌にふさわしい在り方の時に限定されるのである。

そのような孤独の生に必須であると同時に支配的な観念からの離脱をミウは最終的に決意する。

わたしたちは、トウキョウシエルターを出て政谷情報軍一等士を叩いたあと、情報軍の任務から離脱

しようとは決意した。だから、おそらくはこれが戦闘
日誌への最後の記載となる。情報震を受け続けた結
果、いまのわたしたちは、わたしたち自身の意思で
意識を駆動し、世界を創ることができるようになっ
たようなのだ。それを知つてなお、組織に依存して
生きなければならぬ理由など、どこにもない。わ
たしは、カイクとは違う。(291)

情報軍からの離脱を決意したミウは、以後戦闘日誌を
付けることもなくなる。そのため、日誌に記述され、そ
こから立ち現れていたミウの意識主体も消滅することに
なる。実際に日誌の記述の終了は物語の終結を意味し、
それ以後のミウの足跡を辿ることは読者には不可能とな
るのである。

四 多層的な虚構の生

『ぼくらは都市を愛していた』という作品は従来の神林作品と同様に、コミュニケーション場における代理人によるコミュニケーションの姿を描いたものとなる。しかしこの作品においては重層的なコミュニケーション場により、代理人の在り方も変化することとなる。

この作品において重要なモチーフとなる都市は、ヒトという動物が生存競争に生き残るための手段であった集団形成の機能的側面を抽出、具象化した存在として位置づけられる。都市は人間が生存活動を行うために最適化された人工環境とされる。その中で人間は自然に身体を脅かされることなく、観念を追求することができるようになる。

〈都市〉という仮想現実空間は、都市の非身体性、観念性を追求し、観念のみで生きることが可能となった空間である。〈都市〉には人間の遺した「意識に関するデータ」が保存されており、〈都市〉の人々はそのデータ

から再生された観念的存在である。

その〈都市〉の様相は、インターネット上の化身（アバター）になぞらえて語られる。同時に〈都市〉は人間の脳内に想定される意識野という領域になぞらえられる。

人間は意識野に、自分自身を自分と感じる自己像を投影する存在であると語られるが、〈都市〉にはそこに生きる人々の意識主体が投影されている。さらにインターネットには、人間が自身の意識主体を化身（アバター）として投影していると作品では語られる。すなわち、人間の自己像となる意識主体、化身（アバター）、〈都市〉に生きる人々は、それぞれ脳内の意識野、インターネット空間、〈都市〉に投影される自律的な精神活動体である、という構造において対応関係にある。それらは、人間の内面の真の自我の代わりに他者とのコミュニケーションを担当する代理人である。

そうした代理人が投影される場は、コミュニケーション

ンのための専用の場である。中でも人間本来のコミュニケーション場は、意識野に投影された世界の像であると語られる。それは人間が五官を通じて捉えた外界の情報
を人間の言語感覚で秩序化したものである。そうした虚
構的な世界像を人間は共有して「共通意識の場」という
人類共通の世界像を作り上げたという。それは人間にと
って生きるための前提となる生の枠組みとなるが、人工
的かつ虚構的という意味ではインターネット空間や「都
市」と変わらないものである。

そうした人間の「共通意識の場」を揺るがし、人間に
共通した現実を破壊するのが情報震である。

情報震によつて綾田ミウは自分以外のあらゆる人間の
存在を感知できなくなつてしまう。その孤独の生を生き
残るためによすがとしたのが、自身の社会的な立場であ
る情報軍軍人としての心構えである。如何なるときも生
き残り、情報を可能な限り収集する、という情報軍の至

上命令は、ミウの生のモチベーションを保証するものであった。

しかし、そうした情報軍の規則は、生存に不可欠なものであると同時に、軍人としての枠組みにそぐわない感情を排除するものでもあった。情報震によって現実の枠組みが崩壊し、ミウの書いていた手記から情報震に関係のない、しかしミウの確かな生の記録であった情報が消失するという事態は、そうした社会的枠組みの排他性を示すものと考えられることもできる。だからこそ、結末において、ミウは情報軍を離脱し、自由な生を追求することを決意するのである。

このような構造的な枠組みによつて、作品は多層的な人間の生の姿を表現しているのだと考えることができる。〈都市〉やインターネット空間、「共通意識の場」を破壊する情報震というモチーフは人間の生の虚構性を対比を通じて描き出したものであるといえる。しかし、その

虚構的な生が、真実ではないという理由で無価値なものであるという視点を作品は示さない。むしろ虚構的な生にこそ、人間存在としての実際があるというのである。

情報震は、「共通意識の場」を破壊することで、単一の現実を複数の現実に分裂させてしまう。結果として人間は単一の現実という権威的な場を喪失することになるが、同時に人間は分裂し、複数化した現実の中から任意のものを選び出し、そこに代理人としての意識主体を投影することが可能となる。それは自らの属する現実の相を選択すると同時に、自身の意識の在り方もまた自由に選択することでもある。単一の「共通意識の場」を破壊させる情報震という現象は、人間の生の自由度を拡張する働きも有している。その人間の生は、それぞれの現実に投影した代理人としての意識主体によって実感され、営まれるものなのである。

結論

『アンブローケン アロー 戦闘妖精・雪風』に見出された「登場人物の自律性」という主題は、そのメタフィクション性ゆえに、現実の作者神林長平との関係性において成立し得ないものであった。登場人物⇨人間と作者⇨神という関係性を登場人物の間に設定して、人間の側に、自身の意思が操作されたものではないと主張させることは、フィクションとして叙述された登場人物という言語情報によって形成された人物像の自律的な主体の存在を表現したものとなる。しかし、その登場人物が作者⇨神の座位にある登場人物に対して主張する自律性は、さらに上位の存在である現実の作者⇨神林長平の作為によって叙述されたものである。「登場人物の自律性」は現実の作者によって發揮させられたものである以上、そこに真の意味での自律性は生じ得ない。そのため「登場

人物の自律性」は作品内で限定的にしか成立し得ない命題であり、自己矛盾を抱えているのである。

この「登場人物の自律性」は、作品の描写をメタフィクション表現として捉えた場合に失効するものであった。しかし、作品内における表現は明確な主題を提示している以上、そこから導き出された「登場人物の自律性」を単純な誤読として処理することは難しい。異なる観点による解釈が必要とされるだろう。そこで登場人物というモチーフそのものに迫るために、神林の作品でしばしば描かれる人格を複製する機械の中から「兎の夢」と『帝王の殻』で描かれるP A Bに着目した。P A Bは持ち主の人間の言葉を記録して、その人格を複製した人工知能を構築することを目的としたハードウェアである。そして、P A Bの持つ自律的な応答能力は、持ち主の言葉遣いを模倣し、独自の判断での応答を可能としている。そうしたP A Bの能力は、P A Bを本人の代理人として社

会的に認知させるものである。

P A B は小説中の登場人物と、言語的な構築物であるという点では類似している。そして P A B が記録する人間の言葉は、他者に語りかける言葉、コミュニケーションのための言葉であり、P A B はそれを模倣するのである。つまり、P A B の実際の役割とは、人格を複製することではなく、他者とのコミュニケーションの代行にある。P A B は他者とのコミュニケーションを、とりわけ遠隔コミュニケーションを行うための代理人なのである。そして、P A B というコミュニケーションの代理人がコミュニケーションを行う場は主に作中で電子ネットワークと呼ばれる電脳空間である。それは人間の肉体では接触することのできない場であり、そこで行われるコミュニケーションには人間は参入することができない。そのため、そこでのコミュニケーションは代理人たる P A B に委任せざるをえないのだが、自律的な思考・判断を

行う機械であるP A Bは独自のコミュニケーションを展開するために、人間はネットワーク空間でのコミュニケーションから疎外されていくことになる。

その電子ネットワークという場は、現実においてはインターネットという形で一般に普及することとなる。『鬼の夢』や『帝王の殻』の発表された八〇年代末から九〇年代初頭までの時点ではパソコン通信が一部のユーザーに利用されていたのみで、現在のインターネットのようなネットワークの利用は決して一般的なものではなかった。しかし九〇年代末から利用者を拡大したインターネットは、現代社会において不可欠なものとなっている。そうした社会を『帝王の殻』のような作品は予見したともいえるが、インターネット普及後の神林の作品は、従来の作品で示していた視点を維持しながらインターネットの社会と文化に直接的に言及したものとなっている。

「ぼくの、マシシ」(二〇〇二)や「自・我・像」(二

〇〇七)の時点においては、インターネット文化に対して神林は否定的な視点を示している。そうした作品の中では、インターネット上でのコミュニケーションやそこから生み出される言説は、無意味で意義を持たない、表層的なものにすぎないとされる。それに対して価値を持つとされるものが、自身の内面に沈降し、その真の自我を言語化する試みである「創作」の言葉である。

しかし、そうした創作に対してインターネット上のコミュニケーションを卑小化する視点は、「いま集合的無意識を、」以降では見られないものとなる。むしろ、インターネットの情報網を全人類の集合意識の場として、現実にも強い影響力を与える、可能性に満ちたコミュニケーションの場として捉えられることとなる。

人間には参入不可能なコミュニケーションの場としてのネットワークは、現実のインターネットをモチーフとすることで、あくまで表層的で無価値なコミュニケーション

ヨンの場とされた。しかし、その評価はやがて大きな影響力と可能性を秘めた場として再定義されることとなる、という、ネットワークというコミュニケーションの場に対する神林の視点の変化が見られる。人間本来の意識にはアクセス不可能な特殊なコミュニケーションの場という位置付けは人間意識の拡張領域にして、異なる現実の相という表現に変化していくこととなる。人間は本来の意識とは別の、代理人としての意識を使つて、そこにアクセスしていくこととなる。

言語によつて形作られたコミュニケーションの代理人と、ネットワークに象徴される人間には到達不可能な特殊なコミュニケーションの場によつて、神林作品におけるコミュニケーションは構造化されている。人間の主体と隔離されたコミュニケーションの場において、人間は自身の言葉によつて作り出した代理人を通して他者とコミュニケーションをとることになるのである。

このようなコミュニケーションの構造は、神林の代表作である「雪風」シリーズにおいても見出すことのできるものであるが、そこでの表現は神林のコミュニケーション観の変化に伴って偏移していく様が見られる。

一作目の『戦闘妖精・雪風』は一見すると侵略者と人類の軍隊の闘争を描いた典型的なミリタリーSFのように読まれる。しかし、「戦争」を「コミュニケーション」に、戦闘機を始めとする機械に備わった「機械知性」を「代理人」に、「戦場」を「コミュニケーションの場」に読み替えることで、神林作品に共通する主題とコミュニケーションの構造を見出すことができる。主人公の深井零は愛機雪風に自己の「戦闘勘」と呼ばれる戦場におけるアイデンティティを記録して、ジャムという他者のコミュニケーション||戦闘の場に臨んでいく。しかし、雪風との関係に拘泥した零は、雪風からジャムとの戦闘に不要のものとして排除されてしまう。つまり人間はコ

コミュニケーションの場に参入することができず、疎外されることとなるのである。続編の『グッドラック 戦闘妖精・雪風』ではジャムの戦略の転換により、戦場Ⅱコミュニケーションの場が人間の領域にまで拡大していくことになる。その結果、主体と代理人の関係は互換可能なものへと変化していく。すなわち、コミュニケーションの主体としての役割を機械である雪風が独占するのではなく、人間である零も状況に応じてそれを担うことになるのである。

そして三作目となる『アンブローケン アロー 戦闘妖精・雪風』では、人間と機械の立場が逆転して、零が雪風という主体の代理人としてコミュニケーションの場に立つ様が描かれる。それは単純に零と雪風という人間の主体とコミュニケーションの代理人が転倒している様を描いただけのものではない。むしろ、コミュニケーションの主体となる代理人こそが、人間の意識の実際的

な機能を担うものだという人間意識の構造的発展の発展こそが、このコミュニケーションの構造変化の要諦であるといえるだろう。

そのような理解をより体系的に描いた作品が『ぼくらは都市を愛していた』である。

この作品においては〈都市〉と呼ばれる仮想現実空間を通じて、人間の観念的な生の在り方を描いた。都市という人工環境においては、人間は自然の脅威に脅かされることなく、身体を保護を考慮せずに生きることが可能となるとされる。その結果、人間は観念的な生を追求することが可能となるのだが、〈都市〉という仮想現実空間はそうした都市の特性を強調し、身体を持たない観念のみが生きる都市空間を再現することに成功している。

そのような〈都市〉とそこに生きる観念のみの人々は、インターネット上の化身（アバター）、人間の脳内の意識野上の意識主体（人間が自己を自己として認識する意

識作用）に対応した存在であるといえる。これら三つの精神活動の構造的類似性はそれぞれが互換可能であることと同時に、人間の意識主体がアバターや（都市）の人々と同様に、コミュニケーションのための特殊な場における代理人であることを示すものである。作品は、人間の意識を非本質的な虚構的な存在でありながら、他者との関係性の中から生じる確かな実存として位置づけるのである。

登場人物の自律性

以上のような変遷を経て、神林のコミュニケーションの構造化と視点の変化を分析してきたのだが、当初掲げた「登場人物の自律性」とは何を意味するものであったのか、ということをも、これまでの分析から得られた情報から改めて考えていくことにしよう。

『アンブローケン アロー 戦闘妖精・雪風』はその登場人物の関係性から、「登場人物の自律性」というべき主題を見出すことができた。これは、登場人物と、作者と登場人物の座位に分け、登場人物の側から作者の側に対して、自らの意思の自律性を主張することによって描かれる。

登場人物は作者の著述によつて、その行動を支配される。それは人間に対する神による支配に似たものであり、被造物は創造主の影響から逃れることはできない。しかし、そのような被支配の状態にあつて、登場人物Ⅱ人間は自らの意識が作者Ⅱ神の支配の及ばない自律したものであると主張するのである。

そのような「登場人物の自律性」はメタフィクション要素を多く含んだものであるが、その視点をメタフィクション的に敷衍した結果は、主題としての破綻ということになる。登場人物が自己の上位存在である作品内作者

に対して自律を主張するということ、それ自体がより上位の存在である現実の作者の著述の結果に過ぎないものである。メタフィクションは作者の虚構観を作品の中で表現した言説ということになるが、その主張が「登場人物が作者に対して自律性を表明する」ということであるならば、その登場人物自体が現実の作者である神林長平に「自律性を表明する様」を記述されている以上、その命題は失効することとなる。

そのような議論の陥穽を回避するために着目したものが登場人物というモチーフそのものであった。登場人物とは、コミュニケーションの場において、人間に代わってコミュニケーションを行う代理人に連なる表象であった。それが現実の人間とどのように関わるかという観点を示した作品が「いま集合的無意識を、」であり『ぼくらは都市を愛していた』であった。

これらの作品で提示された人間存在の在り方は、人間

の意識主体はインターネット上のアバターや仮想現実空間へ都市で生きる人工知性と同質のものであるというものであった。人間は脳内の意識野に構築した世界像の中に自己像を投影することで世界と自己の関係を抽象化して把握しているのだとされる。

世界像は人間の限られた知覚能力を元に構築されたものであり、世界の真実の姿ではありえない。人間の捉えている世界は、あくまで人間にとっての世界であり、世界そのものの姿ではない。そのような人間の意識野に投影された世界像は、他の人間とコミュニケーションを通じて共有されることで、その枠組みを拡大し、強固になっ
ていった。コミュニケーションで共有されるということとは、その世界像は言語的な要素を多く持っている。その意味で人間の世界像は言語的な虚構といえるものとなる。

そこに投影される人間の意識主体という自己像もまた

虚構的なものである。人間は自らの意識によって身体を動かしていると考えられているが、実際はそうではなく、身体の動きから事後的に規定されるものが意識であると神経科学の分野では論じられている。

脳はまず最初に、自発的なプロセスを起動します。被験者は次に、脳から生じて記録されたRPの始動から三五〇〜四〇〇ミリ秒程度あとに行為を促す衝動または願望に意識的に気づき(W)ます。九人の被験者にそれぞれ、四〇回の試行の実験を行いました。だが、これはそのすべての被験者にあてはまりませんでした。(ベンジャミン・リベット『マインド・タイム』)

神林は、そのような人間の虚構性を、真実ではない偽のものとして否定することはない。むしろ、そのような虚構的な機能が人間の生において力を発揮してきた有用な機能として位置づけるのである。

人間とは虚構的な世界像の中で生きる、虚構的な意識

主体という存在である、という人間像が神林が作品で描いてきたものであるといえる。人間の意識は無意識や反射反応の表層において、事後的に活動するものである、ということが精神医学や神経科学によつて論じられている。そのような人間意識の在り方は、虚構世界の中にその存在が設定されている登場人物と構造的に類似したものである。

小説のような物語言説が言語的な虚構であることは疑いようがないことであり、その内部に著述された登場人物というモチーフもまた然りである。にも関わらず、作中で登場人物は、自らの在り方こそが自律性を持った人間性を体現しているのだと主張する。そのような相反した在り方は人間、すなわち現実の我々の意識が備えている虚構性と自律性を表現したものであるといえるだろう。人間の意識そのものは言語的かつ身体に対して副次的な、非本質的なものである。その意味で、人間の精神活動は

虚構的であるといえるだろう。それでも、意識の、自己を自己として捉え、外界を捉える働きはそれ自体が、意識にとっての真となる。「我思う、ゆえに我あり」の通りに、人間が自らの意識の自律性を疑うことはナンセンスであろう。

しかし現実的に考えた場合、フィクション上の登場人物を實在の人間の意識主体と同等の意識体として捉えるには無理がある。畢竟、フィクション上の登場人物とは現実の作者の作為の下に著述された言語情報以上のものではありえず、そうした言語情報が単独で自律するといふことは起こり得ない。人間とは虚構「的」であつて、虚構そのものではないのである。

そのような實在の人間とフィクション上の登場人物との違いを象徴的に対比したモチーフは『ぼくらは都市を愛していた』の三種類の人格像の姿であろう。この作品における人格像は、人間の身体に備わる意識野に投影さ

れた意識主体、インターネット上に投影されたアバター、
〈都市〉に生きる人々という三種類が登場することにな
る。そのうち、意識主体とアバターは人間が異なる現実
の相において他者とコミュニケーションを取るための代
理人であった。それに対して〈都市〉の人々は、記録さ
れた「意識に関するデータ」という言語情報から再生さ
れた人格像である。それはカイムの意識駆動装置という
脳内の機能を流用することによって、自律的なコミュニ
ケーションを展開するものである。物理的な身体に基
づく意識主体やアバターに対して、〈都市〉の人々は身体
を持たず、そこから生じる根源的な自我も持たない。そ
うした意識を生み出す要因を〈都市〉の人々は外部に備
えているのである。すなわちカイムの言語駆動装置こそ
が、〈都市〉の人々の意識を生み出す根源的な自我に相
当するものとなる。

作品は〈都市〉の人々に焦点を当てることが殆ど無く、

その内実は不明の部分がある。しかし外部化された自己の根源的な自我、本心に操られる意識の詳細かつ具体的な描写は『アンブローケン アロー』において行われている。「リアル世界」において零の意識は雪風に操作されながら行動することになる。その際の雪風は零にとつて、作者や神であると同時に、意識の根源となる自我に類する立ち位置にあるといえる。

「登場人物の自律性」はそのような外部化された意識の根源に対して、意識が自律性を示す、という主題であると言ひ換えることができる。『アンブローケン アロー』では、リアル世界と複合生命体というSF的要素によつて、人間の意識主体が身体と根源的な自我から切り離された様が描かれる。それは、根源的な自我を外部化し、可視化することによつて、その意識主体との関係性を明示することへと繋がっている。零は自らの行動を「操縦」することで支配する雪風に対して、自己の意思の自

律性により人間存在の在り方を示すことを志向する。それは外部化された自己の根源に対して、表層にあつて世界と関わる意識主体が向かい合うことによつて行われるものであり、根源的な自我に対して意識主体そのものが自律性を示そうとするという表現に繋がるものである。

本来の人間は、自己の根源となる自我を内面に備えている。それは零にとつての雪風がそうであつたように、意識主体にとっては自身の存在を根底から掌握する神の如き存在である。あるいは登場人物にとつての作者と言つても良い。それは虚構的な世界にあつて、虚構的な存在である意識主体にとつては、現実というメタ次元に属している。

自己の内面に、自己の存在を掌握する超越的な存在を内蔵しながら、外界をモデル化した虚構世界の中に自己像を投影している生物、という姿が神林が作品の中で提示した人間像である。その自己像は、他者と共有された

虚構世界の中で、他者（の自己像）とコミュニケーションをとるための代理人でもある。すなわち虚構世界はコミュニケーションの場の謂でもある。人間が自己を自己と認識する意識主体も、他者と接するコミュニケーションという行為も、全てが言語による虚構により構成されている。しかし虚構であるということは、真実ではないために無価値なものとなるわけではない。むしろ、人間の日常的な生活の実際を担う不可欠にして、人間存在を象徴するものなのである。そのために虚構とは人間という存在にとって「ヒトが生きていく上でパン（とワイン）と同じように必要不可欠なもの」（「いま集合的無意識を、」）に相違ないのである。

〈使用テキスト〉

神林長平

『戦闘妖精・雪風』 早川書房 一九八四年二月

『戦闘妖精・雪風〈改〉』 早川書房 二〇〇二年四月

『グッドラック 戦闘妖精・雪風』 早川書房 二〇〇一

年十二月

『アンブロークン アロー 戦闘妖精・雪風』 早川書房

二〇〇九年七月

『鏡像の敵』 早川書房 二〇〇五年八月

『帝王の殻』 早川書房 一九九五年九月

『いま集合的無意識を』 早川書房 二〇一二年三月

(解説) 飛浩隆「アロー・アゲイン」、福島亮大「機械の時代、ネットワークの時代」

『だれの息子でもない』 講談社 二〇一四年十一月

『ぼくらは都市を愛していた』 朝日新聞出版 二〇一

二年七月／二〇一五年一月（文庫版）

（解説）松永天馬「生を超え、性を超える」

〈参考文献〉

・主要SF雑誌掲載の資料

『S・Fマガジン』 早川書房

小松左京、眉村卓、伊藤典夫「最終選考会・誌上再録」
一九七九年七月号

高橋良平・神林長平「SF NEW GENERATION 第八回

神林長平」一九八二年八月号

神林長平、大原まり子、火浦功「座談会PART1: SFの

未来を語る」一九八三年六月号

神林長平「あの頃わたしは：」一九八五年二月

伊沢昭「SFレビュー『言葉使い師』」一九八五年十月
号

大倉貴之「神林長平が『魂の駆動体』で綴る「失われる

存在」としてのクルマへのオマージュ」一九九五年十二月号

神林長平・牧眞司「雪風、また未知なる戦域へ」／大倉貴之「未知の異星体ジャムと人間の戦いが新しい局面を迎える現代の最先端小説」／巽孝之「作者の鋭利な論理展開が冴える「冬のSF」の傑作」／風野春樹「理解不能な知性との対話の可能性を示した第12作」一九九九年七月号

神林長平 大原まり子 小谷真理 巽孝之「創造するSF」のすすめ」二〇〇二年二月

神林長平、東浩紀「神林長平超ロング・インタビュウ 予のセカイを超えて」二〇〇五年十月

神林長平・前島賢「破魔の矢はいかにして放たれたか？

——神林長平の30年」／福島亮大「仮想空間からリアル世界へ」／磯部剛喜「新たな『ヴァリス』の創造へ」

／円城塔「人類であるということ」／酒井貞道「入魂の、

新たな逸品」二〇〇九年一〇月号

神林長平「神林長平インタビュウ リアルに対抗しうる

フィクションの力とはなにか」二〇一二年九月号

大森望「大森望の新SF観光局 日本SFの時代」二〇

一二年十一月号

大森望「大森望の新SF観光局 “日本SFの夏”の見

取り図」二〇一三年九月号

仁木稔「長谷敏司」藤井太洋「同時代作家座談会 2009

年〇月から「歩ずつはなれていくために」二〇一五年十

月号

大森望「伊藤計劃以後」はいつ終わるか」二〇一五年

十月号

『SF アドベンチャー』 徳間書店

安田均「SFA新刊チェック・リスト 狐と踊れ」／伊

藤典夫、鏡明、安田均「SFのクロスオーバーが具体的

に起こり始めた」一九八二年四月号

森下一仁「接着鉛筆を使うSF作家」／神林長平、SF
A「現実を疑うことから作品世界は生まれる。」一九八
四年八月号

・その他の雑誌資料

神林長平「神林長平が語るイメージ―メカ・言葉・S
F」『神林長平がえらんだ10冊の本』『小説推理11
月増刊 SFワールド』一九八三年十一月

巽孝之、小谷真理「境界解体◆メディア・やおい・ニッ
ポン」『文芸』 河出書房 一九九三年十二月

永島貴吉「ワークカムII神林長平」『国文学 解釈と教材
の研究』 学燈社 一九九六年八月

柘植光彦 「埴谷雄高！成長する埴谷世界・神林長平を
視座として」『国文学解釈と鑑賞』 至文堂 二〇〇五

年十一月

前島賢 「世界を前に立ちすくむ、あなたのために」『ユ
リイカ』 青土社 二〇〇六年二月

大森望・鏡明・牧眞司 「21世紀のSFベスト100は
これだ！」『本の雑誌』 本の雑誌社 二〇一五年十一
月

・早川書房編集部・編 『戦闘妖精・雪風解析マニユアル』

（早川書房 二〇〇二年七月）掲載の資料

神林長平・石堂藍 「空のイメージとメカニズム——戦闘
妖精の進化」 「最初の一文が世界を決定する——書くこ
との意味」

冬樹鈴 「長平を見るには長平の目がある（改）」

永瀬唯 「臓腑と踊れ」

巽孝之 「空から魂が降ってくる」

神林長平 「「死の受容」から「生き延びなくてはならな

い」」 『WIRED VOL.5』 コンテナスト・ジャパン 2012.9

・ 作品周辺資料

森一久 『原子力年表（1934～1985）』 丸ノ内

出版 一九八六年十一月

伊藤計劃 『虐殺器官』 早川書房 二〇〇七年六月

伊藤計劃 『ハーモニー』 早川書房 二〇一〇年十二月

伊藤計劃 「From the nothing, With Love」 『The

Indifference Engine』 早川書房 二〇一二年三月

早川書房編集部編 『神林長平トリビュート』 早川書房

二〇〇九年十一月

神林長平、山田正紀、田中啓文、久美沙織、林譲治、梶

尾真治、新井素子、凶子慧、篠田真由美、菊地秀行、浅

暮三文、飯野文彦、森山由海 『逆奏コンチェルト』 奏の

1 『 徳間書店 二〇一〇年六月

岡和田晃 「『伊藤計劃以後』と『継承』の問題」、海老原

豊 「カオスの縁を漂う言語SF」 限界研・編 『ポストヒ

ユーマニティーズ』 南雲堂 二〇一三年七月

・フィクションの構造に関する資料

ジュラール・ジュネット、花輪光、和泉涼一訳『物語の

デイスクール』 水声社 一九八五年八月

パトリシア・ウォー、結城英雄訳『メタフィクション―

―自意識のフィクションの理論と実戦』 泰流社 一九

八六年七月

ウェイン・C・ブリス、米本弘一、服部典之、渡辺克昭

『フィクションの修辞学』 水声社 一九九一年二月

由良君美『メタフィクションと脱構築』 文遊社 一九

九五年四月

マリーロール・ライアン、岩松正洋訳『可能世界・人

工知能・物語理論』 水声社 二〇〇六年一月

佐々木敦『あなたは今、この文章を読んでいる。』 慶

応義塾大学出版会株式会社 二〇一四年九月

・コミュニケーションに関する資料

ジャック・デリダ、合田正人、中真生訳『ユリシーズ グ

ラモフォン』 法政大学出版局 二〇〇一年六月

ジャック・デリダ、増田一夫訳『マルクスの亡霊たち』 藤

原出版 二〇〇七年九月

青柳悦子『デリダで読む『千夜一夜』』 新曜社 二〇

〇九年五月

・意識と神経科学に関する資料

ジャック・ラカン、小出浩之、小川豊昭、小川周二、笠

原嘉『フロイトの技法論（上）』 岩波書店 一九九一

年十月

ジャック・ラカン、小出浩之、鈴木國文、小川豊昭、南

淳三訳『フロイト理論と精神分析技法における自我

（上）』 岩波書店 一九九八年十一月

ジャック・ラカン、佐々木孝次、原和之、川崎惣一訳『無

意識の形成物（下）』 岩波書店 二〇〇六年三月

ベンジャミン・リベット、下條信輔訳『マインド・タイム』 岩波書店 二〇〇五年七月

渡辺哲夫、新宮一成、高田珠樹、津田均訳『フロイト全集22』 岩波書店 二〇〇七年五月

マンフレート・シュピッツァー、村井俊哉訳『脳回路網のなかの精神』 新曜社 二〇〇一年十一月

バーナード・バース、苧坂直行訳『脳と意識のワークスペース』 協同出版株式会社 二〇〇二年八月

子安増生、大平英樹編『ミラーニューロンとへ心の理論』 新曜社 二〇一一年七月

ピエール・ジャネ、松本雅彦訳『心理学的自動症』 みすず書房 二〇一三年四月

懸田克躬編『現代精神医学大全第10巻A1—精神分裂

病1a』 中山書店 一九八一年三月