

## ライトノベルにおける現実

— 川原礫『ソードアート・オンライン』論 —

國 部 友 弘

### はじめに

本論の目的は、ライトノベルが実現している表現の新たな可能性を明らかにすることである。ライトノベルは娯楽小説であるだけでなく、現実と表現の独特の関係を提示している。そしてそれは、シミュラクルによって特徴づけられる現代社会の問題にもつながっている。

ライトノベルにとって現実とは何か。ライトノベルに関する初期の言説では、ライトノベルの特徴が、その表現の記号性に求められた。ライトノベルは、現実に存在するような人間ではなく、典型化された記号的なキャラクターを描く。ここにはまず、現実に対する否定的な関係を見ることができる。しかしライトノベルと現実の関係は、このような単純な否定的関係にとどまるものではない。

ライトノベルの記号性を最初に問題にしたのは、批評家の大塚英志

ライトノベルにおける現実（國部）

である<sup>(1)</sup>。この大塚の議論は、近代文学Ⅱ現実的／ライトノベルⅡ記号的という構図が、事態にそぐわない単純化であるとして、文学研究の側から繰り返し否定されてきた<sup>(2)</sup>。しかし大塚は、記号と現実を単純に対立させているのではない。大塚によれば、ライトノベルは現実を描かないのではなく、現実を表象Ⅱ代理すること（自然主義的リアリズム）とは異なる方法で描いている。それゆえに、それは「まんが・アニメ的リアリズム」と呼ばれるのである。また批評家の東浩紀も、大塚の議論を批判的に継承しつつ、「ゲーム的リアリズム」という概念を提示している<sup>(3)</sup>。東もまた大塚と同様に、新しいリアリズムを、つまり表象することとは別の方法で現実を描くということを問題にしているのだ。

そこで本論はまず、大塚や東によって論じられた、自然主義的リアリズム／まんが・アニメ的リアリズム／ゲーム的リアリズムという三つのリアリズムの可能性を、改めて検討する。そしてそれらを、表象

的リアリズム／否定神学的リアリズム／郵便的リアリズムという三つの異なった表現の原理として整理する。

しかし、大塚や東が提示する理論はなおも問題を含み、またライトノベルを論じるものとしても限定的であるように思われる。そこで本論は、この問題を明らかにした上で、これを乗り越える表現の可能性を川原礫『ソードアート・オンライン』（電撃文庫、二〇〇九・四）の物語の読解を通じて示したい。

二〇〇二年から二〇〇八年にかけて作者の川原のウェブサイトで公開され、二〇〇九年より電撃文庫にて刊行されている同作は、全世界で累計発行部数二〇〇〇万部を超えるなど、現在最も人気のあるライトノベル作品である。物語の舞台はバーチャルリアティ（VR）技術を用いた近未来のオンラインゲームの世界であり、登場人物たちは視覚だけでなく、五感すべてを機械によって制御され、実際にゲームの中の世界に自分が存在するかのような体験をする。ここでは、ゲームⅡ仮想現実と現実の関係が繰り返し問われることになる。『SAO』は、現実を主題にしたライトノベル作品なのである。そしてこの主題は、ライトノベルにおける現実と表現の関係に対する自己言及として読まれうるもので、ライトノベルの可能性を論じるのに最も適したテキストだと考える。

## 一、表象的リアリズムと否定神学的リアリズム

大塚英志は『キャラクター小説の作り方』で、ライトノベルと近代小説の表現の原理を対比している。それは記号的な「まんが・アニメ的リアリズム」と現実的な「自然主義的リアリズム」の対立として一般的に知られているが、大塚が示す対立の本質は、通常考えられているほど単純なものではない。

第一に、それはモデルに関する対立である。自然主義的リアリズムは「架空の人物を書くにしても現実の人間の肉体や考え方を基準にしてその肉体や考え方を描いていく」<sup>(4)</sup>。ここには、モデル（オリジナル）としての現実と、その代理Ⅱ表象（コピー）としての表現という関係がある。これに対してまんが・アニメ的リアリズムは、現実ではなく漫画やアニメをモデルにする。それが意味するのは、その表現が、現実の大きく劣化した代理Ⅱ表象であるということではなく、現実（オリジナル）との表象的關係を欠いたコピーのコピー、つまりシミュラークルであるということだ。自然主義的リアリズムとまんが・アニメ的リアリズムの対立とは、通常考えられているような、ありのままの現実（オリジナル）と虚構（コピー）の対立ではなく、オリジナルから派生したコピーと、オリジナルなきシミュラークルの対立なのである。

第二に、このコピーとシミュラークルの対立は、表現の純粋に客観的な性質によるものではなく、主観的側面を含んだものである。たと

えば大塚は、現在の多くの文芸誌の文学が、「私」が「キャラクター」であつたことに無自覚な小説」であるのに対して、ライトノベルは「キャラクターとしての私」を自覚的に描く小説」であると述べている。<sup>(5)</sup>《作者の代理＝表象としての「私」》のような表象的關係は、表現に不可避の記号性を無視することで成立する幻想にすぎない。あらゆる表現は本質的にはシミュラクルである。それゆえ自然主義的リアリズムとまんが・アニメ的リアリズムの対立は、シミュラクル性の自覚の有無の対立となるのである。<sup>(6)</sup>

しかし大塚は、現実と表現の表象的關係（オリジナルとコピー）を否定しながらも、シミュラクルが現実を描く可能性を諦めていない。大塚は「仮構しか描けない、と自覚することをもって、初めて描きうる「現実」がある」と主張する。<sup>(7)</sup>その表現の可能性を、大塚は漫画における死の表現に関して説明している。

大塚は自作の漫画作品で死を詳細に描写した理由について、「まんが表現はいかに死や死体をリアルに描いてもそれは永遠にキャラクターの死であり、記号としての死でしかないことを逆説的に顕わにしたいと考えたから」だと述べている。<sup>(8)</sup>漫画の表現にとって（あるいは表現一般にとって）現実の死は表象不可能である。だが、そのように不可能性を顕わにすることで、記号的表現は「死にゆく身体」、すなわち現実の死に「向かい合うことができ」る。

つまり、シミュラクルは現実と表象的關係を持たないが、そのことは現実を表象不可能なものとして逆説的に表現すると、大塚は主張

しているのである。しかし、それは表象不可能性を、語りえない神秘的なものの存在へと転じる神学的思考ではないか。そのような思考を『存在論的、郵便的』<sup>(9)</sup>の東浩紀は、「否定神学」と呼び、批判していた。自然主義的リアリズムが表象＝代理という手法に基づく表象的リアリズムであるとすれば、まんが・アニメ的リアリズムとは、否定神学的なりアリズムなのである。

大塚の否定神学的リアリズムは、たとえ逆説的な形であつたとしても、表象的リアリズムと同様、完全な現実と不完全な表現を対置し、後者を前者に従属させている。否定神学的リアリズムにおける現実と表現の關係は、本質的には表象的リアリズムと変わらないのである。これに対して東浩紀の『ゲーム的リアリズムの誕生』<sup>(10)</sup>は、そのような従属的關係とは異なった、現実と表現の新しい關係を提示している。ゲーム的リアリズムは、大塚のまんが・アニメ的リアリズムと同様、しばしば非常に単純化して理解されている。しかしそれは『存在論的、郵便的』における否定神学批判の、文学における応用の一種として読まなければならない。

## 二、郵便的リアリズム

ゲーム的リアリズムにとつてまず重要なのは、東が「メタ物語性」と呼ぶ性質である。メタ物語性とは、可能世界のように分岐する複数の物語に対して、それらを超越するメタレベルを意味している。<sup>(11)</sup>

たとえば、テーブルトーク・ロールプレイングゲームというテーブ

ルゲームでは、一つの設定と規則から、対話を通じて複数の物語が作られる。そのため、こうしたゲームは「メタ物語的システム」と呼ぶことができる。また、オタク文化における記号的なキャラクターは、一つの物語の中だけを生きるのではなく、二次創作によって作られる複数の物語を越えて、同一の存在として認識される。そのため、キャラクターもまたメタ物語的存在であると言える。

そして東によれば、ライトノベルはテーブルトーク・ロールプレイングゲームを起源とし、また記号的なキャラクターを描くために、メタ物語的想像力に侵食されている。ライトノベルにおいては「別の物語への想像力が半ば自動的に開かれてしまう」<sup>(12)</sup>。それゆえ、実際に書かれた物語は偶然的なもの、他でもありえたものとして認識される。メタ物語性が重要なのは、それがこのように物語の偶然性を強調するからである。そして、この物語の偶然性が、大塚の否定神学的論理に抵抗することになる。

まんが・アニメ的リアリズムにおいては、現実の死を描くことはできない。それはキャラクターの死しか描けない。しかし、このキャラクターの死は現実の死を描くことの不可能性を表すことで、逆説的に、不可能なものとしての現実の死を表現する。ここではキャラクターの死と現実の死を結ぶ回路が開かれている。

これに対して、メタ物語性はキャラクターの死の偶然性を明らかにする。キャラクターはある物語では死に、別の物語では生きている。ライトノベルは現実の死を描けないだけでなく、それと逆説的につな

がるはずのキャラクターの死さえも、絶対的なものとしては描くことができない。それゆえ、大塚が主張する否定神学的論理も不可能になる。この主張は、否定神学的論理を誤配可能性（他であつたかもしれない可能性）によって批判する『存在論的、郵便的』の論理と厳密に対応している。

しかしメタ物語性（物語の偶然性）は、物語を相対化するだけではない。それは現実と表現を対立させずに、偶然的な物語をそれ自体において現実的なものとして見るような、新しい関係の可能性を開いている。どういうことか。

たとえば、一定の時間を繰り返す時間ループからの脱出を描いた時間ループ物語において、繰り返される個々の時間は、出来事Ⅱ物語の多様な可能性を表している。このとき、この時間ループを認識する主人公は、個々の出来事Ⅱ物語の偶然性を認識するメタ物語的位置に立つことになる。そして、この主人公による偶然性の認識は、ループからの脱出によって確定される一つの物語を、他であつたかもしれないが、しかしやはり他ではなかった「この」物語として捉えることを可能にする。「私たちは一回かぎりの生を、それが一回かぎりでなかったかもしれない、という反実仮想を挟み込むことで、はじめて一回かぎりだと認識することができる」<sup>(13)</sup>。ゲーム的リアリズムは、この偶然性を介した一回性（単独性）の認識を自己言及的に表現する。

そして現実とは、そうした「この」物語の一回性に他ならない。東は作品分析を通じて、「それがゲームであることを知りつつ、そして

ほかの物語の展開があることを知りつつ、しかしその物語の一時を現実として肯定せよ」と述べる。<sup>(14)</sup>ゲーム的リアリズムとは、偶然性（＝誤配可能性）が可能にする現実の認識であり、『存在論的、郵便的』の概念で言えば「郵便的」なりリズムなのである。それはまんが・アニメ的リアリズムが抱える否定神学性を克服し、現実と表現の関係について新しい可能性を示したと言えるだろう。

しかし東の議論は、目の前の偶然的な現在を肯定するために、（いま・ここ）とは他なるものへの肯定を欠いているように思われる。小泉義之は複数世界作品について、それが「別世界を疑似的に体験させることを通じて、現実世界への回帰を促」し、「現実世界は（他ならぬこの）（かけがえのない）世界として自由に選択されたかのように教え込む」「現実の体制に順応的」なものであると批判的に記している。<sup>(15)</sup>可能世界を「この」物語に従属させるゲーム的リアリズムは、まさにそのような現状追認的な論理を示している。

それゆえ私たちは、表象的でも否定神学的でもなく、さらに現状肯定に留まらない、別の表現の可能性について考えなければならない。そして本論はこの可能性について、川原礫『ソードアート・オンライン』（以下『SAO』）の読解を通じて考えてみたい。

『SAO』はVR技術を用いた仮想世界を主な舞台とする作品である。興味深いのは、この仮想世界が現実世界とは区別された記号的な世界として存在し、登場人物たちがこの記号的な世界について様々な言及をしているという点である。この記号的な仮想世界に対する言及

は、記号的なものとしてのライトノベルに対する一種の自己言及として読むことができる。そしてこの記号的なものは、これから見るように、否定神学的ではないと同時に、ゲーム的リアリズムにも還元不可能である。なお、『SAO』はシリーズの中で一貫して仮想現実を重要なテーマとして扱っているが、本論は其中でも、仮想現実そのものについて多くの言及がなされている第一巻の物語を主に読解の対象とする。

### 三、現実としての仮想世界

『SAO』第一巻は、物語世界の二〇二二年に開始されたとされるオンラインゲーム「ソードアート・オンライン」（以下SAO）を舞台とする。このゲームは、ファンタジー的な仮想世界の中で複数のプレイヤーが行動する、大規模オンラインロールプレイングゲーム（MMORPG）である。同作では科学技術の発展によって、高度な仮想現実（VR）が実現されている。プレイヤーは「ナーヴギア」と呼ばれる機械によって、五感の情報が直接脳に与えられる。また、ナーヴギアを装着した状態でプレイヤーが自分の身体を動かそうとすると、脳の信号が脳髓部からナーヴギアに回収され、現実の身体ではなくゲーム中の身体が動くことになる。これによってプレイヤーは、ゲームの世界の中に実際に入ったかのような経験をするのが可能になる。

ゲーム開始から数時間後、プレイヤーたちの前にゲームの開発者で

ある茅場晶彦が現れ、ゲームをクリアするまでプレイヤーがゲームをやめることができないこと、そしてゲームの中でプレイヤーが死んだとき、ナーヴギアがプレイヤーの脳を破壊することを告げる。これによってプレイヤーたちは強制的に、仮想世界の中で生きることになる。それから二年の歳月を経て、ゲーム内で「キリト」と名乗る主人公がSAOをクリアするのが、『SAO』第一巻の物語である（なお、第一巻ではSAOの最初の一日と、最後の三週間だけが描かれている）。

ゲームの世界という舞台設定は、先に見たゲーム的リアリズムの論理と親和性が高いように思われるかもしれない。しかし、ゲーム的リアリズムにおける「ゲーム」とは、ゲーム一般ではなく、複数の物語を可能世界的なものとして生成する「メタ物語的システム」を意味していた。そこで重要なのは時間ループのような、物語のリセットの可能性である。これに対してSAOでは、ゲームの中の死がプレイヤーの死と結びついているため、ゲームをリセットすることができない。『SAO』では必ずしも、物語の偶然性が強調されるわけではない。そのため、『SAO』はゲーム的リアリズムでは読解できない<sup>(16)</sup>。

ゲーム的リアリズムの観点からすると、ゲームの中の死と現実世界の死が結びつくという設定は、舞台がゲームの世界であることの利点を自ら捨ててしまっていることになるだろう。SF的な仮想現実の設定は表面的なものとなり、実質的には、ゲームの中の死と現実世界の死という区別を持たない、一般的な小説と変わらないものになってし

まう<sup>(17)</sup>。しかし『SAO』は、死を一回的なものとして描く一般的なファンタジー小説とは、やはり明確に区別される。なぜならSAOのプレイヤーたちは、自分たちがそこで生きることになった仮想世界が、現実世界とは異なる虚構の世界であると知っているからである。

ただし『SAO』においては、現実と虚構という対立は同時に相対化されてもいる。このことはたとえば、物語のヒロインであるアスナの言葉に示されている。アスナはかつて、SAOの世界を虚構でしかないと考え、そこから一日も早く脱出するために、ひたすらクリアを目指していた。しかしゲームの世界の中で昼寝をする主人公のキリトを見て「この人はこの世界でちゃんと生きている」と感じ、認識を改めたと語る。

確かにここは仮想の世界で、目に見えるものはみんなデータの偽物かもしれない。でも、わたしたちは、わたしたちの心だけは本物です。なら、わたしたちが経験し、得たものだってみんな本物なんです。  
（『SAO』第一巻二七八頁～二七九頁）

ここでアスナは主観的な経験という観点から、仮想世界は現実世界と等しい価値を持つと主張している。こうした論理は後にキリトによって、より徹底した形で述べられている。

現実世界も仮想世界も、本質的にはまったく同じものなのだ。

なぜなら、人間は五感で収受した情報を脳で処理することによってのみ世界を認識しているからだ。ネットゲームが偽りの世界<sup>(マコ)</sup>足り得るのは、マシンのスイッチを切ることによっていつでも離脱できるといふその一点おいてのみなのだ。

脳が電子パルスによって認識する、ログアウト不可能の世界。

それは、現実世界を説明する言葉そのものだ。

（『SAO』第四卷一六三頁―一六四頁）

現実世界と仮想世界は、主観において構成されるという点において「まったく同じもの」である。このときキリトが拒否しているのは、主観を越えた客観的な水準において、現実世界と仮想世界を区別することである。

VRゲームを扱った作品は『SAO』以前にも存在するが、それらの作品は、主観的には現実と見分けられないリアルな仮想世界を登場させることで、現実と虚構の決定不可能性を描いている。<sup>(18)</sup>こうしたテーマはメタフィクション小説において繰り返し扱われてきたものだが、そのような決定不可能性が問題になるのは、主観的には識別不可能なものが、一方は真に存在するもの、他方はそうではないものとして、主観を越えた物自体の水準においては区別されると考えられているからである。これに対して『SAO』は、そのような物自体の水準を否定する。現実世界とSAOの仮想世界は、主観的には識別可能であるが、キリトたちはこれらを価値において等しいものとして見て

いる。<sup>(19)</sup>

こうした認識は、思弁的実在論と呼ばれるカンタン・メイヤスーの哲学にも通底する。千葉雅也はメイヤスーの哲学について、自然法則が別様であるという空想を実在的なものと考えることによって、否定神学的な物自体の水準（認識の外部の客観的自然）を消去する、否定神学批判であると述べている。<sup>(20)</sup>これと同様に『SAO』は、現実世界とは別の法則に基づく仮想世界を実在的なものと一致させ、物自体としての現実を否定する。キリトはSAOの世界について、「この世界の全ては現実。仮想の偽物などひとつもない」と語る。このように、自分が生きる世界が記号的な仮想世界であるという認識は、『SAO』においては、実在的な世界の複数性につながっている。

こうした世界認識は、死の表現においても、まんが・アニメ的リアリズムやゲーム的リアリズムとは異なった特徴を示すことになる。たとえば『SAO』第一巻の冒頭、キリトがSAOのモンスターであるリザードマンを倒す場面は、次のように描かれている。

鮮やかなライトエフェクトが、迷宮の壁を強く照らし、薄れた。同時に、リザードマンの頭上に表示されるHPバーもまた一ドット余さず消え去った。

長い断末魔を振り撒きながら真後ろに仰け反っていく緑色の巨躯が、不自然な角度でぴたりと制止し――。

ガラス塊を割り砕くような大音響とともに、微細なポリゴンの欠

片となって爆散した。

これがこの世界における《死》だ。瞬時、そして簡潔。一切の痕跡を残さない完全なる消滅。  
（『SAO』第一卷一五頁）

ここで死は「ポリゴンの欠片」の「爆散」という、記号的でゲーム的なものとして主人公のキリトに認識されている。そしてキリトはこの記号的な死を「この世界における《死》」と呼ぶ。それはこの記号的な死を、まんが・アニメ的リアリズムのように現実の死の表象不可可能性として見ることも、ゲーム的リアリズムのように偶然的な死として見ることもない。記号的な死は「この世界における《死》」という、現実世界の死とは異なる死として、それ自体において捉えられている。世界の複数性は、死のあり方の複数性をも意味する。死という出来事が起こったことが偶然的のではなく、死のあり方自体が偶然的なのである。

同様のことは、身体のある方についても言うことができる。キリトはゲームの中のアスナの顔について、次のように述べている。

確かにその顔は、生物としての人間のものではない。なめらかな肌、艶やかな髪、生き物としては美しすぎる。しかし、今の俺にはその顔がポリゴンの作り物には最早見えない。そういう生きた存在として素直に納得することができる。多分、今もこの世界に帰還して本物の人間を見たら、俺は激しい違和感を抱くだろう。

（『SAO』第一卷一〇五頁）

キリトはアスナの顔を、「ポリゴンの作り物」ではなく、「そういう生きた存在」として見る。ここでも記号的なものが、それ自体において実在的なものとして捉えられている。そしてそれは、記号的なキャラクターに対する私たちの認識に対応している。私たちは、記号的なキャラクターのイラストの背後に、現実の人間の身体を想定していない。その身体の記号性は、キャラクターにとって本質的なものである。記号的な身体は、現実の人間の身体の表象ではなく、人間の身体とは別の身体として、それ自体において認識されている。<sup>(21)</sup> そのような私たちの認識を、『SAO』は自己言及的に描き出している。<sup>(22)</sup>

#### 四、単独的世界の複数性

『SAO』は仮想世界を別の実在的な世界として見る認識を描いている。しかし、そうだとすれば、なぜキリトたちは命の危険を冒してまで、現実世界への帰還のためにSAOを攻略しなければならないのだろうか。仮想世界が虚構の世界でしかないとすれば、仮想世界に閉じ込められた人々は、かつてのアスナのように、現実世界への脱出を必死に試みるだろう。それは、現実世界こそが価値ある真の世界であるという考えに支えられている。だが、キリトたちはもはやそのようには考えていない。

実際、SAOのプレイヤーの多くは二年間の生活を経て、現実世界

に帰還しようという気持ちを薄れさせている。キリトとアスナは、現実世界とは異なるゲーム的な食事をした後で、次のような会話をしている。

「不思議ね……。なんだか、この世界で生まれて今までずっと暮らしてきたみたいなの、そんな気がする」

「……俺も最近、あっちの世界のことをまるで思い出さない日がある。俺だけじゃないな……この頃は、クリアだ脱出だって血眼になる奴が少なくなった」

「攻略のペース自体落ちてるわ。今最前線で戦ってるプレイヤーなんて、五百人いないでしょう。危険度のせいだけじゃない……みんな、馴染んできてる。この世界に……」

（『SAO』第一巻一〇四頁）

プレイヤーたちは意図せず閉じ込められた仮想世界を、一つの現実の世界として肯定している。彼らにとってその世界は、たんに実在的であるだけではない。彼らは世界の複数性を認識した上で、仮想世界を、他ならぬ「この世界」として肯定している。ゲーム的リアリズムが主張していたように、他であつたかもしれないという可能性は、逆説的に単独的な（他ならぬこれ）を肯定する。そのような感情に基づいて、キリトもまた「俺は本当に帰りたいと思っているんだろうか」と自問している。

しかし、そのように悩むキリトに対して、アスナははっきりと帰還への意思を示す。

「でも、わたしは帰りたい」

俺の内心の迷いを見透かすような、歯切れのいいアスナの言葉が響いた。ハッとして顔を上げる。

「だって、あっちでやり残したこと、いっぱいあるから」

（『SAO』第一巻一〇五頁）

アスナが現実世界への帰還を望むのは、現実世界がただ一つの真の現実だからではない。現実世界と仮想世界の対立は、すでに相対化されている。しかし、キリトやアスナにとって、現実世界はたんなる一つの世界でもない。アスナは、現実世界には「やり残したこと」があると述べる。それは、彼らが現実世界において、現在につながるさまざまな経験をしていたということに他ならない。彼らはSAOの世界で生きた経験を持つのと同様に、現実世界での経験をも記憶している。そして、（他ならぬこれ）という単独性の感覚は、（いま・ここ）という現前性ではなく、そのような過去の経験に支えられている。それゆえ現実世界はSAOの世界と同様に、単独的な（他ならぬこの）世界として感覚される。この感覚こそが、現実世界への帰還の動機となる。しかし、それはあくまでもSAOの世界に対する肯定と並ぶものとして存在している。

キリトたちにとって、現実世界での生と仮想世界での生は両立不可能なものである。SAOをクリアしなければ現実世界には帰還不可能であるが、SAOのクリアはその世界の終わりを意味している。しかし、現実世界とSAOの世界を等しく実在的で単独的なものとして肯定する彼らには、どちらかを選択することができない。キリトとアスナは、一方ではSAOの世界を現実として受け入れ生活しながら、他方でその世界を終わらせて現実世界へと帰還するためにゲームの攻略を続ける。彼らの行動は二つの世界への志向によって分裂している。

最終的に、キリトは自らの手でゲームをクリアし、現実世界に帰還することになる。しかしその際も、キリトは仮想世界を終わらせることを決断したわけではない。SAOは、開発者の茅場が演じていた一人のプレイヤーキャラクターを倒すという形で、攻略の途中で予期しない形で終わりを迎えるのである。世界の選択を決定することなく、偶然に現実世界への帰還を果たしたキリトは、「ただ戸惑いと、わずかな喪失感を覚える」。<sup>23</sup>『SAO』において、世界の選択は不可能なものであり続ける。しかしその不可能性は、〈いま・ここ〉にある一つの世界を受け入れることとは異なった、多様なものの肯定を示している。

## おわりに

ライトノベルは現実をモデルとしない記号的な表現によって描かれる。まんが・アニメ的リアリズムはその記号性を、現実の表象不可能

性を示すものとして捉える。ゲーム的リアリズムは記号性を、物語の他の可能性を想起させるものとして捉える。これに対して『SAO』は、記号的なものを、別の現実として捉えるという認識を描いていた。それは否定神学的ではないが、現状肯定にもとどまらない、表現の新しい可能性を開いている。

『SAO』と同様の構造は、『SAO』以降に流行した異世界ファンタジー作品においても、共通して見られる。これらの作品は、たんなる異世界ではなく、記号的でゲーム的な規則を実在化した異世界を舞台にしている。<sup>23</sup>そして、その規則の記号性や複数性を認識する人物（多くの場合、現実世界から来た主人公）が、その記号的な世界をかがえない現実として肯定するといった構造を、近年の異世界ファンタジー作品は共有している。

このような構造上の共通性は、それらの作品が『SAO』と同様に、世界のあり方の複数性・偶然性という認識を前提とした上で、それぞれの主題や表現の可能性を探求しているということを示している。そして本論が行ったように、そのようなライトノベル作品を読むことは、記号的なシミュラクルで溢れているポストモダン社会における私たちの認識のあり方を問うことにつながっている。

注1) 大塚英志『キャラクター小説の作り方』講談社現代新書、二〇〇三・三。

(2) 久米依子「ライトノベルと近代文学は異なるか―文学研究の新しい課題―」（『昭和文学研究』第五八集、二〇〇九・三）や、大橋崇行『ラ

イトノベルから見た少女／少年小説史 現代日本の物語文化を見直すために」(笠間書院、二〇一四・一〇)など。久米や大橋は、近代小説もありのままの現実を描いたものではなく仮構されたものであるため、ライトノベルと違いは無いと述べている。

(3) 東浩紀『ゲーム的リアリズムの誕生―動物化するポストモダン2』講談社現代新書、二〇〇七・三。

(4) 前出『キャラクター小説の作り方』。

(5) 前出『キャラクター小説の作り方』。なお、大塚は自然主義的リアリズム(表象的リアリズム)を近代小説に共通する性質として見ていたわけではない。むしろ大塚は記号性の自覚について、近代小説の作家自身が語り、文学研究も指摘してきたと述べている。その上で、多くの近代小説はそうした自覚を持たなかったと批判しているのである。

(6) このような表象批判は、ポスト構造主義の議論において広く見られたものである。たとえばジル・ドゥルーズは『差異と反復』(上・下、財津理訳、河出文庫、二〇〇七・一〇)で、モデルとコピーによる表象的関係を誤謬として否定し、シミュラークルを肯定している。

(7) 前出『キャラクター小説の作り方』。

(8) 前出『キャラクター小説の作り方』。

(9) 東浩紀『存在論的、郵便的 ジャック・デリダについて』新潮社、一九九八・一〇。

(10) 東浩紀『ゲーム的リアリズムの誕生―動物化するポストモダン2』講談社現代新書、二〇〇七・三。

(11) 東の理論については、メタフィクションの言い換えに過ぎないという批判がしばしばなされる。たとえば押野武志は、東の理論を「メタフィクションの無限階梯化とメタレベルの侵犯」と整理し、一九二〇年代のモダニズム文学の試みと同一視する(押野武志「フラット化する文学」『日本文学』第五七巻第一号、二〇〇八・一)。しかしメタ物語性とは、そのような「無限階梯化」すなわち(物語に対する複数のメタレベル)ではなく、(複数の物語に対するメタレベル)を意味している。押野の批判は、東の理論における物語の複数性・偶然性という重要な

側面を見落としている。

(12) 前出『ゲーム的リアリズムの誕生』。

(13) 前出『ゲーム的リアリズムの誕生』。

(14) 前出『ゲーム的リアリズムの誕生』。

(15) 小泉義之『あたかも壊れた世界 批評的、リアリズム的』青土社、二〇一九・三。

(16) もっとも、『SAO』の全体を通じて、そのような物語の複数性・偶然性が描かれていないわけではない。とりわけ、ゲームの中の死とプレイヤーの死が切り離された通常のVRゲームを舞台にした第三巻、第四巻「フェアリー・ダンス」編や、SAOのベータテストの反復として語られる『ソードアート・オンライン プログレッシブ』シリーズ(電撃文庫、二〇二二・一〇)は、ゲーム的リアリズムの論理で読み解くことが可能である。

(17) これは東浩紀「サイバースペースはなぜそう呼ばれるか」(『情報環境論集 東浩紀コレクションS』講談社BOX、二〇〇七・八)における「サイバースペース」(＝仮想現実) 批判の要点でもある。東は「サイバースペース」という概念が、電子メディアによる意識や自己の複数化を抹消し、物語を「ひとりの人間がひとつの場所ですべてのことをする」という「古典的小説構造」に回収させてしまうとして批判している。

(18) 岡嶋二人のミステリー小説『クラインの壺』(新潮社、一九八九・一〇)や、高畑京一郎のライトノベル『クリス・クロス 混沌の魔王』(メディア・ワークス、一九九四・一一)など。

(19) 『SAO』でも第九巻以降では、質感等の再現度という点では「現実と見分けられない仮想世界」が登場する。しかし『SAO』は、現実世界と仮想世界の混同可能性が「沢山のフィクションで扱われてきたテーマ」(第九巻一四七頁)であると述べて、そのような混同可能性を一種の冗談話にして済ませている。それは、『SAO』においてはそうした混同可能性がもはや問題ではないことを示している。

(20) 千葉雅也『動きすぎではない―ジル・ドゥルーズと生成変化の哲

学』河出書房新社、二〇二二・一〇。

(21) このことは、記号的な身体が現実の身体とは無関係であるということの意味しない。

(22) 広瀬正浩は、仮想世界を現実と見るキリトの認識から、現実の拡張性というテーマを読み取っている（「仮想世界の中の身体 川原礫『ソードアート・オンライン』アインクラッド編から考える」『文学研究から現代日本の批評を考える』西田谷洋編、ひつじ書房、二〇一七・五）。そうしたテーマは、本論が論じている現実の複数性と近いようにも見える。しかし広瀬は本論とは異なり、仮想世界を現実として認識することは、アバター（仮想世界の身体）と生身（現実世界の身体）の同定によって支えられていると主張する。そして、SAOの死の表現などに現れる記号性は、アバターが「デジタルデータの塊」にすぎないことを強調し、この同定を揺さぶると述べている。こうした読解は、『SAO』をなおも表象的枠組みにおいて捉えてしまっている。広瀬は、生身とアバターに表象Ⅱ代理的關係を想定し、仮想世界の記号性を、この表象的關係を阻害するものとして捉えている。このとき、仮想世界を現実と捉えるキリトの認識は、記号性を「否認」し「排除」することで成立するものではない。これに対して本論は反対に、そのような記号性こそが、仮想世界が現実であるという認識を支えていると主張する。記号性を明確に認識しつつ、記号的なものと現実的なものの対立を相対化することで、記号的な仮想世界は別の現実となるのである。

(23) たとえば大森藤ノ『ダンジョンに出会いを求めるのは間違っているだろうか』（GA文庫、二〇一三・一）や、暁なつめ『この素晴らしい世界に祝福を！』（角川スニーカー文庫、二〇一三・一〇）などの作品では、「レベル」という概念が作中に登場する。この概念は、ロールプレイングゲームなどのビデオゲームにおいては一般的に、キャラクターの強さを数値化して表象したものを意味する。しかしこれらのライトノベル作品においては、それは強さの表象ではなく、強さを規定する異世界の実在的な自然法則として描かれている。