

# シミュラークルの主人公

## ——鎌池和馬『とある魔術の禁書目録』における可塑性——

國部 友弘

### はじめに

鎌池和馬『とある魔術の禁書目録』<sup>インデックス</sup>は二〇〇四年に第一巻が出版され、二〇一四年二月現在三十四巻が刊行されているライトノベル作品である。文芸評論家の飯田一史によれば、同作は二〇一二年時点でマンガ等の関連書籍を含めると二〇〇万部以上の売上を記録しており、現時点において「ライトノベルを代表する作品をひとつだけ挙げるとすれば間違いなく『とある魔術の禁書目録』<sup>1)</sup>と言えるほどの高い人気を誇る作品である。だが、そうした一般的な人気に反して、ライトノベルに関する研究や批評において同作が論じられることは少ない。主題的に取り扱ったものとしては、ライトノベル作品を商業的に成功した「商品」と

して論じた、右の飯田の論があるだけだろう。

なぜそのような偏りが生じるのだろうか。飯倉義之は、ライトノベルにおいて「分析・批評的な言説で選ばれる作品」<sup>2)</sup>が、現代思想や文学理論で分析できる「理論適合的な作品」ばかりであり、『とある魔術の禁書目録』のような多くの読者から支持された作品は、そうした言説から外れてしまっていると述べている。飯田もまた、現在のライトノベル研究・批評の場で大きな影響力を持つ東浩紀の理論が、『とある魔術の禁書目録』のような「ライトノベルのメインストリームにある作品」を読むには役に立たないと述べている。『とある魔術の禁書目録』は、理論的な可能性の乏しい作品とみなされているのである。

しかし『とある魔術の禁書目録』に対するそうした評価

は適切なものだろうか。同作の高い人気は、飯田が述べるような一般的な創作の技術論に還元できるものだろうか。

本論では、同作が東浩紀の理論を超えるライトノベルの新たな理論的可能性を持つことを、同作にしばしば登場する「主人公」という概念と関連して示していきたい。

## 一 データベースとしての「インデックス」

『とある魔術の禁書目録』の舞台は、科学が飛躍的に発展し、超能力が科学によって解明された架空の現代日本である。主人公である上条当麻は、超能力の開発を目的とした教育・研究機関が集まる「学園都市」と呼ばれる街に住む高校生であるが、あるとき「インデックス」と名乗る少女に出会ったことから、科学的な超能力とは異なる力である魔術の存在を知り、そこから様々な争いに巻き込まれていく。このような舞台設定を持つことによって、同作はキリスト教等をモチーフにした宗教的要素や錬金術などのオカルトから、近未来兵器等のテクノロジーやテレポートといった超能力まで、統一性のない様々な要素を混在させるこ

とが可能になっている。

本章では、まず同作のメインヒロインである「インデックス」について考えてみたい。上条の前に現われた彼女は、イギリスの「教会」のシスターである。このイギリスの「教会」には、魔術師や魔術結社に対して同じ魔術を用いて対抗する「ネセサリウス」という組織が存在し、「インデックス」はその組織に所属している。そして、彼女は一度見たものを忘れない体質を持っており、その体質を生かして、魔術の使用法が記された「一〇万三〇〇〇冊の魔道書」を暗記している。それは「世界中の魔術を知れば、世界中の魔術を中和できるはずだ」という考えに基づくものである。

ここで確認しておきたいのは、『とある魔術の禁書目録』に登場する魔術が、この作品独自のものではなく、錬金術、陰陽道や、北欧神話などに登場するルーン魔術といった既存のオカルト知識を取り入れ、それらをアレンジすることで成立しているという点である。それは、同作がオカルト的知識のデータベースにもとづいて二次創作的に作られていることを意味する。この作品を構成するオカルト知識のデータベースは、「一〇万三〇〇〇冊の魔道書」を記憶し、

「世界中の魔術」を知る「インデックス」と類比的関係にある。したがって、「インデックス」とは作品内部に表現されたデータベースであり、データベースのアレゴリーなのである。

「インデックス」のこうしたデータベース的な性質は、彼女の設定のみならず、彼女をめぐる物語とも相関している。ここで、同作第一巻の物語を確認しよう。「インデックス」と名乗る少女と出会った上条は、彼女が「一〇万三〇〇〇冊の魔道書」を狙う魔術師に追われていると告げられる。そこで上条は、自らの持つ、あらゆる「異能の力」を右手で触れることで打ち消すことができる特殊な能力を駆使して、「インデックス」を狙う魔術師・ステイル・マグヌスと戦い、彼女を守る。

だが後に、彼女を追う魔術師たちは実は「ネセサリウス」に所属する彼女の同僚であり、魔道書を狙っていたのではなく、彼女を保護することが目的であったことが発覚する。もう一人の同僚の魔術師・神裂火織曰く、「インデックス」は「一〇万三〇〇〇冊」の知識のために脳の八五%を使用しており、その他の記憶のために一五%しか使用すること

ができない。それに加えて「インデックス」には一度見たものを忘れないという体質があるため、そのままだと彼女は脳がパンクして死んでしまう。そのため「インデックス」は、一年ごとに魔術を用いて記憶を消去させられているのだという。「インデックス」はそうしたことを覚えていないために、ステイルや神裂を、魔道書を狙う魔術師と誤解してしまっていたのである。

ここにおいて、「インデックス」をめぐる複数の物語の存在が示される。上条は「インデックス」を守り、彼女と親しく過ごして彼女の「仲間」、彼女のパートナーになった。しかし、「インデックス」の記憶を消そうとする彼女の同僚たちが、上条と同じ位置にかつていたということが告げられるのである。

『正直に言います。私達が初めてあの子の記憶を消そうとした時は、三日前から「思い出作り」に夢中になりました。最後の夜はあの子に抱き着いて無様に泣きじゃくりました。あなたにもその権利を譲る資格ぐらいはある、と私は思っているのですが』<sup>13</sup>

神裂は上条の立ち位置を、かつての自分達に重ね合わせる。こうした上条の反復性は、上条と「インデックス」の交流を見て神崎がステイルに問いかける「複雑な気持ちですか？（中略）かつて、あの場所にいたあなたとしては<sup>〔4〕</sup>」という言葉にも端的に示されている。また、後にステイルは上条に対して次のように話している。

「君だって、知ってるだろ。あの子は今まで、一、年、周期で、全ての記憶を消さなければ生きて行けない体だった。ならば、分かるだろう？ 今、君が立っている位置には、かつて様々な人が佇んでいた事くらい」

「……、」  
「父親になろうとした人がいた。兄弟になろうとした人がいた。親友になろうとした人がいた。先生になろうとした人がいた」<sup>〔5〕</sup>（傍点原文）

したがって、上条の前には神裂たちのものだけでなく、複数の「インデックス」をめぐる物語が存在していたこと

になる。「インデックス」は一年ごとに記憶をリセットされることによって、そうした自身をめぐる複数の物語を生成するのである。東浩紀は『動物化するポストモダン』の中で、読み込みによって複数の個別的な物語（シミュラクル）を生成するものを「データベース」と呼んでいたが、<sup>〔6〕</sup>「インデックス」のこのような性質は、そのようなデータベースによる複数のシミュラクルの生成と類比的であると言える。データベースのアレゴリーである「インデックス」はまた、物語の内部においても複数の小さな物語を生成する存在であり、それゆえ彼女は二重の意味でデータベース的なのである。

しかし、東浩紀はデータベース的システムによる複数の物語の生成について語ると同時に、物語の複数性を介した単独性の可能性についても言及し、『ゲーム的リアリズムの誕生』においては、そのような単独性の表現を「ゲーム的リアリズム」と呼んで、ライトノベルの文学的可能性として主張していた。<sup>〔7〕</sup>これと同じ構造が、『とある魔術の禁書目録』の中にも見いだされるのではないだろうか。つまり、「インデックス」は複数の物語を生きるがゆえに、逆説的

に彼女の個々の小さな物語の単独性が強調されるのである。

なぜ「インデックス」の誤解を解かないのかと問う上条に対して、神裂は、積み上げた思い出が失われることに耐えられなかったと答える。神裂たちは「インデックス」に敵と誤解されることによって、失われることが決まっている思い出を初めから作らないことにしていたのである。この神裂の言葉に対して、上条は次のように話す。

「デメエらがもう少し強ければ……」上条は、歯を食いしばり、「デメエらがウソを貫き通せるほどの偽善使用フォックスワードだったら！一年の記憶を失うのが怖かったら、次の一年にもっと幸せな記憶を与えてやれば！記憶を失うのが怖くないぐらいの幸せが待ってるって分かっているらば、もう誰も逃げ出す必要なんざねえんだから！たったそれだけの事だろうが！」

このように話す時、上条はまだ、自分との思い出を積み上げてきたこの「インデックス」の単独性を考えていない。ここで上条は、この「インデックス」が失われても次の「イ

ンデックス」を幸福にすればよいと話している。

しかし、魔術師たちがインデックスの記憶を消去しようとする間際になって、上条はこの「インデックス」の単独性を明確に認識することになる。

お前は、上条当麻は。

まるでゲームのセーブデータを消すように、インデックスと共に過ごした一週間を白紙に戻されることに耐える事なんかできるのか？

「……………ま、てよ」

そうして、上条当麻は顔を上げた。

真正面に真正直に、インデックスを助けようとする魔術師と対峙するためだけに。

(中略)

どうして自分がそこまでしているのか、上条には分からない。インデックスに出会ったのはたった一週間前の出来事だ。それまでの十六年間、彼女の事を知らずに生きてきた上条なら、これから彼女がいなくなっただけで普通に生きていけるはずなのに。

はずなのに、ダメだった。

理由なんて知らない。

ただ、痛かった。

あの言葉が、あの笑顔が、あの仕草が、もう二度と自分に向けられる事がないと、

この一週間の思い出が、他人の手によってリセットボタンを押すように軽々と真つ白に消されてしまうと、

そんな可能性を考えるだけで、一番大切で一番優しい部分が、痛みを発した。<sup>(9)</sup>

先の引用において上条は、「インデックス」の記憶が失われても、より幸福な記憶を与えてやればよいと話していた。しかし、たとえ次の一年においてそのように「インデックス」を幸福にしたとしても、「あの言葉」や「あの笑顔」や「あの仕草」が自分に向けられることは二度とないと、ここで上条は述べている。「あの言葉」や「あの笑顔」や「あの仕草」を向けることができるのは、自分とともに一週間を過ごした、この「インデックス」だけなのである。ここにおいて「インデックス」の単独性が明確に上条に認識さ

れることになる。「インデックス」を守るために、「どうして自分がそこまでしているのか」。それは、上条が彼女の単独性を認識したからに他ならない。そしてこの単独性は、他の複数の「インデックス」の物語を想定することによって可能になっている。それは東浩紀が「ゲーム的リアリズム」と呼んだ、物語の複数性を介した単独性に他ならない。

## 二 「主人公」の可塑性

上条は自分と一週間の時を過ごしたこの「インデックス」に対して、交換不可能な単独性を見いだした。この単独性を守るために、上条は死力を尽くすことになる。そして上条は、「インデックス」の脳が記憶によってパンクするとうのが実は「教会」による偽りであったことを暴き出す。「教会」は「インデックス」の力を恐れて、彼女を制御下に置くために、一年ごとに記憶を消さなければ死んでしまうように魔術をかけていたのである。

このことを知った上条は、その少し前にステイルから「能力者気取りの異常者<sup>ヒーロー</sup>」と呼ばれたことを思い出しなが

ら、次のように言う。

「主人公<sup>ヒーロー</sup>気取りじゃねえ——」

上条は笑いながら、右手を覆い尽くすように巻いた真っ白な包帯を解いていく。

まるで、右手の封印を解くように。

「——主人公に、なるんだ<sup>10</sup>」

ここでは「能力者」という言葉から「ヒーロー」というルビを介して、「主人公」という語が導き出されている。それゆえ、一方においてこの「主人公」という言葉は、「能力」を駆使してヒロインを救い出す「ヒーロー」英雄<sup>11</sup>的立場を意味しているが、他方でそれとは異なる、物語の中心人物という意味をも示すことになるだろう。

この後者の意味における「主人公」に関しては、同作第二巻で、「ヒロイン」（「インデックス」は「世界でただ一人の主人公にしか好意を向けられない」と述べられている<sup>12</sup>）。こうした規定は、複数のヒロインが主人公の恋愛対象として用意されるノベルゲームを想起させる。だがこの規定は

「インデックス」の性質を考えると、一つの困難を抱えることになる。というのも、「インデックス」には彼女をめぐる複数の物語が存在し、複数のパートナーが存在したからである。このため、「インデックス」にとって「世界でただ一人の主人公」になることは原理的に不可能となる。それにもかかわらず上条が「主人公」になることができるのであれば、それはどのようにして可能なのだろうか。

この点については、主人公の問題をノベルゲームにおけるキャラクターの水準からプレイヤーの水準へと移行させることで考えることができる。このプレイヤーの水準に関して東浩紀は、ノベルゲームのプレイヤーが「作品内に運命が複数あることを知りつつも、同時に、いまこの瞬間、偶然に選ばれた目の前の分岐がただ一つの運命であると感じて作品世界に感情移入している」と述べていた<sup>13</sup>。それは一人のプレイヤーに対して複数のヒロインが存在するにもかかわらず、個々の物語においてそれぞれのヒロインを唯一の存在、単独的な存在と考えることを意味している。

しかし、このプレイヤーとヒロインの関係については、逆のことを考えることもできる。つまり、ノベルゲームは

現実には一つの作品を複数の人間がプレイするのだから、一人のヒロインに対して複数のプレイヤーが存在することになる。そして、プレイヤーはそのことを知りつつも、自分をヒロインにとつてただ一人の存在と考え、作品世界に感情移入するのである。このとき、ヒロインの単独性に対応した、プレイヤー＝主人公の単独性が見いだされる。上条が「主人公」になるのだと宣言するとき、この語はそのようなプレイヤー＝主人公の単独性を示している。

このように考えたとき、上条以前のかつてのパートナーもまたそうした「インデックス」をめぐる物語の複数性を知りつつ彼女のパートナーになっていたということが、重要な意味を持つ。つまり彼らもまた上条同様に、そうした複数性を認識しつつ、それぞれの物語を唯一のものと考えたのであり、そこで彼らはこのような意味においてかつて「主人公」だったのである。実際、同作第二巻においては、そのような上条以前の「インデックス」のパートナーの一人が、「かつて主人公だった男」と記されることになる。

このかつての「主人公」たちの単独性は、上条の物語ににおいてはすでに損なわれてしまっている。「インデックス」

の命を守るために彼らは彼女の記憶を消去し、それによってそれぞれの物語は終わりを告げたのである。「インデックス」の記憶の消去は、彼らにとつて単独的な存在としての「インデックス」の消去であると同時に、それに対応する単独的な存在としての「主人公」の資格の消去でもある。しかし、彼らは単に自らの単独性を失っただけではない。かつて「主人公」だった彼らは、「かつて主人公だった」という特殊性を獲得して、新たに作品世界内に配置され、別の「主人公」による新たな別の物語を構成する諸要素となるのである。それは、シミュラクルにおける単独的なものが、その単独性を失うことで、別のシミュラクルを構成する新たな要素となったことを意味している。彼らは上条に必要な情報を与え、そして上条が自らの能力を用いて「インデックス」にかけられた魔術を解く際には協力して戦うことになるのである。

この「主人公」の脱「主人公」化という出来事によって、東浩紀の「ゲーム的リアリズム」の可能性を乗り越える契機がある。なぜなら、ここで描かれているのは、データベースから単独性が生成する「ゲーム的リアリズム」とは反



対の、単独性がデータベースの諸要素へと生成する運動だからである。

この問題を、カトリニス・マラーブの「可塑性」という概念を援用して考えてみたい。マラーブは可塑性という概念を、「偶有性の本質的生成」と、「本質的偶有的生成」という二つの生成、およびその総合として考えている。「偶有性の本質的生成」とは、偶然的なものが本質化しプログラム化されることを意味する。これに対して「本質的偶有的生成」とは、そうしたプログラムから逸脱する偶然的なものが、プログラムの中に生起することを指している。この二つの生成の総合によって、プログラムとその逸脱の「シソーラ運動」が構成され、新たな出来事、新たな単独性を産出し続けるのである。

「ゲーム的リアリズム」が示す単独性は、「データベース」という一つのプログラムに還元しえない一種の逸脱として考えられる。この単独性の生成は、マラーブの言う「本質的偶有的生成」に対応している。しかし、この逸脱はすぐさまプログラム化され、新たな単独性を生み出す要素になる。先に見た「主人公」の脱「主人公」化が単独性のデー

データベースの諸要素への生成を意味しているとすれば、それは偶然的なものがプログラム化されることであり、可塑性のもう一つの側面を示している。こうした働きによって、新たな「主人公」を、新たな単独性を語るものが可能になる。可塑性の運動は、『とある魔術の禁書目録』の物語を駆動させ続ける構造なのである。

### 三 クローンの可塑性

前節においては、可塑性の問題を同作のメインヒロインである「インデックス」を中心に考えてきた。しかし、同作における可塑性はこの「インデックス」をめぐる物語に限定されるものではない。ここでは「妹達」と呼ばれる体細胞クローンの少女たちをめぐる物語を、可塑性の観点から考えてみたい。

同作の第三巻で登場する彼女たちは、強力な超能力者の少女、御坂美琴をオリジナルとして作られた体細胞クローンである。彼女たちは薬品を用いて短い期間で一定の年齢まで成長させられており、人格面の成長は特殊な洗脳装置

を用いて行われている。そのようにして作られる少女たちは極めて画一的な存在であり、そこで強調されるのは、彼女たちが固有性を持たないということである。

このクローンの少女は二万人以上が製造され、ある実験のために「アクセラレータ」と呼ばれる少年の手によつて一万人以上が殺害されている。上条は、このクローンのうちの一入、彼が「御坂妹」と呼ぶ少女と出会ったことから、この実験を止めるために「アクセラレータ」と命懸けで闘うことになる。この上条の行動に対して、「御坂妹」は「いくらでも替えを作る事のできる模造品のために、替えの効かないあなたは一体何をしようとしているのですか」と問う。そこに示されているのは、自身が固有性を持たないシミュラクルであるという認識に他ならない。だが、この問いに対して上条は、次のように答える。

「俺は、お前を助けるためにここに立ってんだよ！ 他  
の誰でもない、お前を助けるために戦うつて言つてんだ！ だから作り物の体とか借り物の心とか必要な器材と薬品があればボタン一つでいくらでも自動生産できる

とか単価十八万とか、そんな小つせえ事情なんかどうでも良い！」

御坂妹には分からない。

あの少年が何を言いたいのか、それが分からない。だつて、御坂妹が言つた事には一つもウソはない。御坂妹はボタン一つでいくらでも自動生産できる存在だ。一人欠けたら一人補充して、二万人欠けたら二万人追加すれば済む。たつたそれだけの存在のはずだ。

「——お前は、世界でたった一人しかいねえだろ  
うが！ 何だつてそんな簡単な事も分つかんねえんだ  
よ！」

だけど、血を吐くように叫ぶ少年の声は、何故か御坂妹に届いた。<sup>（一五）</sup>（傍点原文）

クローンの少女を「世界でたった一人」の存在として主張すること。それは、固有性を持たない者の固有性を、つまりはその存在の単独性を指し示すことである。柄谷行人

は単独性を、「他ならぬこれ」に宿る「この性」として論じていたが、上条もまた「他の誰でもない」この少女のために戦うことを宣言するのである。

こうしたクローンのアイデンティティという問題は、シミュラクルの中に見出される単独性の表現の典型的な例であり、それ自体は珍しいものではないかもしれない。だが、『とある魔術の禁書目録』において重要なのは、同作がそのようにクローンという要素を用いて単独性を表現しながら、他方においてこの単独性を否定するかのよう<sup>17</sup>に、クローン間の脳波のリンクという能力による意識や記憶の共有という設定を取り入れている点である。この脳波のリンクは一つのネットワークをなし、クローン一人ひとりの個別の記憶や感情はそのネットワークという単一のものに還元される。そうしてネットワークにおいて共有された記憶や感情は、他のクローンの思考や行動を構成するものとなる。

このネットワークについては同作第五巻において、「ラストオーダー」と呼ばれるクローンの少女の一人が、「アクセラレータ」に対して次のように話している。

「うーん、ミサカはミサカは九九六九人すべてのミサカと脳波リンクで精神的に接続した状態なんだけど」

「ああ？ それが何だつてんだ？」

「その脳波リンクが作る精神ネットワークつてものがあ  
るの、つてミサカはミサカは説明してみる」

「人間でいう集合的無意識とかつてエヤツか？」

「うーむちよつと違う、つてミサカはミサカは否定してみたり。脳波リンクと個体『ミサカ』の関係はシナプスと脳細胞みたいなものなの、つてミサカはミサカは例を述べてみる。『ミサカネットワーク』という一つの巨大な脳があるというのが正解で、それが全『ミサカ』を操っているというのが正しい見方、つてミサカはミサカは言ってみる」

したがって、個々のクローンの単独的な意識や経験は、つねにそのネットワークという一つの脳に、あたかもデータベースに登録されるように記録され、共有される。それをマラブーにならつて、「偶有性の本質的生成」と呼ぶこと

もできるだろう。そのように共有された意識や経験は再びクローンを構成していく。ここに表現されているのは、偶有性が本質化され、本質から偶有性が生成されるという可塑性の運動全体なのである。<sup>「18」</sup>

こうした可塑性は、新たな物語を語り、新たな単独性を形作る可能性を構成することになるだろう。先に見たように、上条の言葉によって「御坂妹」は自身の単独的な価値を見い出したが、その経験や感情はネットワークによって共有されることによって、その固有性を危ういものにされてしまう。しかし、他方でそれはクローンの他の個体の新たな物語の可能性にもなるのである。

右の引用の後で「ラストオーダー」は、「アクセラレータ」に対して次のように話している。

「ミサカは教えてもらった、ミサカはミサカの命の価値を教えてもらったって断言してみる。『ミサカ』全体ではなく、『ミサカ』単体にも命の価値があるんだって、

この『ミサカ』が、他の誰でもないこの『ミサカ』が死ぬことで涙を流す人もいるんだって事を教えてもらっ

たから、ってミサカはミサカは胸を張って宣言する。だからもうミサカは死なない、これ以上は一人だって死んでやることはできない、ってミサカは考えてる」<sup>「19」</sup>

それまでクローンの少女たちは、実験にしたがつて命を落とすことを当然のことと考えていた。だが、「御坂妹」の経験を通じて、彼女たちは自身の命の価値を知り、殺されることを拒むようになる。これによって、クローンの少女と「アクセラレータ」との関係はそれまでと変化する。「アクセラレータ」は、「ラストオーダー」に対して一人の人間として向き合うことになり、彼女との交流を通じて、彼もまた彼女の単独的な価値、「他の誰でもないこの『ミサカ』」の価値を知るのである。

この後「ラストオーダー」の中には、クローンの少女たちのネットワークに感染するウイルスコードが仕組まれていたことが明らかになる。ウイルスが起動すれば、一人人のクローンの少女たちが暴走し、犠牲になってしまう。そのウイルスが起動準備に入ったとき、クローンの実験に参加していた研究者の一人は「アクセラレータ」に、ウイル

スを止めるために「ラストオーダー」を殺すことを命じる。だが、「アクセラレータ」は一人人のクローンを危険に晒すことも厭わず、「ラストオーダー」の中のウィルスコードを取り除き、彼女を救おうとする。それは、彼が「ラストオーダー」を、一人人のうちの一人としてではなく、交換不可能な単独的な存在として見ていたことを意味している。彼がこの「ラストオーダー」という単独的なヒロインを助けようとするとき、再び現われるのが「主人公」という言葉である。

何となく、彼は知った。『実験』を止めるために操車場にやってきた、あの無能力者の気持ちを。何の理由も目的もなく、ただ傷つけられる妹達を助けるために立ち上がったあの男。生まれたときから住んでいる世界が違うヒーローのように見えたが、違ったのだ。

この世界に主人公なんていない。都合の良いヒーローなんて現れない。黙っていたって助けは来ないし、叫んだところで助けが来るとも限らない。

それでも大切なものを失いたくなければ。さんざん待

っていたのに助けがやって来なかったからと、そんなくだらない理由で失いたくなければ、なるしかないのだ。無駄でも無理でも、分不相応でも。

自分のこの手で、大切なものを守り抜くような存在に。この世界に救いはなくて、初めからヒーローになれるような人間はいないから。

だからこそ、その場に居合わせた人間が、やらなければならぬのだ。

主人公のような行いを。

上条の敵であり、一人人以上のクローンの少女を殺害した「アクセラレータ」が、ここにかつての上条と同じように「主人公」になることを宣言する。このとき「アクセラレータ」の前にいるのは、「インデックス」と同じように複数的な存在であるクローンの少女である。それゆえ複数のクローンの中の一つ一人を救おうとする「アクセラレータ」の「主人公」は、上条の「主人公」と同じく、単独的なヒロインに対応する単独的な存在を意味している。

「この世界に主人公なんていない」と「アクセラレータ」

は話す。それは、この「主人公」の単独性がアブリオリには存在しないことを意味している。「主人公」はその場に居合わせた人間、すなわち目の前にいるこのヒロインに対して単独的な価値を見出し、彼女を守ることを決めた人間が「なる」ものなのである。

## おわりに

本論では、『とある魔術の禁書目録』における可塑性を、「主人公」という概念を中心に考察した。同作において描かれていたのは、「主人公」が脱「主人公」化され、「主人公」ではない存在が「主人公」化されるという循環的な運動であった。それはまた、単独性の生成とデータベースへの登録という、可塑性の運動のアレゴリーでもある。この可塑性こそが『とある魔術の禁書目録』の物語を駆動させて続けているのである。

こうした可塑性はまた、物語の主題に関しても、「ゲーム的リアリズム」とは異なる新たな視点を与えてくれるだろう。ここではそれを、東浩紀が「ゲーム的リアリズム」の

観点から取り出した桜坂洋のライトノベル『All You Need Is Kill』の主題と比較したい。同作は、同じ二日間を繰り返すという時間のループに囚われた主人公キリヤが、その時間のループから脱出しようとする物語である。この物語の終盤で、キリヤは時間のループから抜け出すために、親しくなったヒロインのリタを殺すか、それを拒んでループの中に留まるかという選択を迫られる。こうした物語について、東は次のように述べている。

この展開にこめられたメッセージは明らかである。目の前には複数の人生がある、ひとつの物語を選べば必ずほかの物語を失う、しかしなにも選ばなくてもやはりなにかは失うことになる、したがって、選択の残酷さを引き受けたいうえでひとつの物語を選べ。これが桜坂のメッセージだ。<sup>(註1)</sup>

リタを殺すという残酷な選択をせずにループを続けたとしても、キリヤと親しくなったこのリタは失われてしまう。それゆえ、選択を引き受けるといふメッセージを、東は同

作の中に読み取っていた。この主題は、複数性の中に単独性を、反復の中に差異を見いだそうとする「ゲーム的リアリズム」の構造を正確に反映している。

「インデックス」が置かれた状況も、この『All You Need Is Kill』の展開に類似している。「インデックス」の記憶を消して、新しい「インデックス」との物語を始めたとしても、上条と親しくなったこの「インデックス」は失われてしまう。だが上条は、「ひとつの物語を選」ぶことⅡ「インデックス」との物語の終わりと、「なにも選ばないことⅡ新しい「インデックス」との物語の繰り返し、どちらも選択しない。彼は、そうした選択を強いる「教会」の魔術を破壊するのである。「インデックス」をめぐる物語の構造的主題も、ここから導き出される。それは、残酷な選択か、選択の拒絶による停滞かという選択を強いるシステムを疑えということに他ならない。そして、こうした決断と反復という対立の先に見出されるものは、決断が反復され、反復の中に決断が見出されるという、可塑性の運動である。

[注]

- 1 飯田一史『ベストセラー・ライトノベルのしくみ——キャラクター小説の競争戦略』(二〇一二年・四、青土社)
- 2 飯倉義之「ラノベらしさ」と「世界」と「趣向」——ジャンル小説として読むライトノベル」(二柳廣考、久米依子編『ライトノベル・スタディーズ』二〇一三年・一〇、青弓社)
- 3 鎌池和馬『とある魔術の禁書目録』第一巻(二〇〇四年・四、電撃文庫)
- 4 前出『とある魔術の禁書目録』第一巻
- 5 鎌池和馬『とある魔術の禁書目録』第二巻(二〇〇四年・六、電撃文庫)
- 6 東浩紀『動物化するポストモダン——オタクから見た日本社会』(二〇〇一年・一一、講談社現代新書)
- 7 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』(二〇〇七年・三、講談社現代新書)
- 8 前出『とある魔術の禁書目録』第一巻
- 9 前出『とある魔術の禁書目録』第一巻
- 10 前出『とある魔術の禁書目録』第一巻
- 11 前出『とある魔術の禁書目録』第二巻
- 12 前出『ゲーム的リアリズムの誕生』

13 カトリーヌ・マラブー、西山雄二訳『ヘーゲルの未来——可塑性、時間性、弁証法』(二〇〇五・七、未來社)

14 東浩紀の「ゲーム的リアリズム」が示す単独性は、『存在論的、郵便的——ジャック・デリダについて』(一九九八・一〇)が主張する複数の超越論性に対応している。同書で東はそうした超越論性的方法として、あらゆるシニフィアンに取り憑くエクリチュールの可能性について述べたが、個別の物語内のキャラクターと、データベース的・メタ物語的キャラクターの対は、このシニフィアンとエクリチュールの対に重なっている。だが、可塑性の考えは、そうした複数的な超越論性のさらなる生成変化を考えるため、超越論性の単数化・固定化をよりラディカルに否定するものとなる。

15 鎌池和馬『とある魔術の禁書目録』第三卷(二〇〇四・九、電撃文庫)

16 柄谷行人『探究Ⅱ』(一九九四・四、講談社学術文庫)

17 鎌池和馬『とある魔術の禁書目録』第五卷(二〇〇五・四、電撃文庫)

18 『とある魔術の禁書目録』第二十巻では、クローンの別の個体が「ミサカ達は各々の個体であると同時に、ネットワーク

で繋がった一つの大きなミサカでもある」と述べている(鎌池和馬『とある魔術の禁書目録』第二十巻、電撃文庫、二〇一〇・三)。こうした説明は、マラブーが可塑性を普遍的であると同時に個体的なものとして論じたことを想起させる(前出『ヘーゲルの未来』)。そして、この可塑性という観点から考えたとき、先の引用においてネットワークとクローンの関係が「シナプスと脳細胞」に喩えられていたことは非常に興味深い。なぜなら、ヘーゲルの読解によつて可塑性概念を提示したマラブーは、後にニューロサイエンスを参照しながら「脳の可塑性」について語り、シナプスの接続の修正、ニューロンの結合の変化を、シナプスの可塑性、ニューロン(「脳細胞」)の可塑性として語っていたからである(カトリーヌ・マラブー、桑田光平・増田文一朗訳『わたしたちの脳をどうするか——ニューロサイエンスとグローバル資本主義』春秋社、二〇〇五・六)。また、そこでマラブーは脳を「中央処理装置になぞらえる機械のメタフア—」を時代遅れのものとして批判し、「中心という表象はネットワークへと分岐する」と述べていたが、これに呼応するかのように、クローンの少女は「ミサカの中心点はどこにもなくて、ネットワークの中で特定の個体が『核』として存在することに



はあんまり意味がない」と述べている（鎌池和馬『とある魔術の禁書目録』第十二巻、電撃文庫、二〇〇七・一）。

ネットワークにおける中心性の欠如は、同作の短編集第二巻における、クローン同士の「ロゲンカ」においても見て取ることがができる。この「ロゲンカ」について、クローンの少女たちを診ている医者は、普通の人間なら「体は一つしかないわけだから、複数の意見を持っていても、現実には一つの行動しか取れない」が、クローンの場合は「一つの巨大な意志が複数の肉体に干渉している以上、『考えを一つにまとめる』必要がない」のだと述べている（鎌池和馬『とある魔術の禁書目録SS』第二巻、電撃文庫、二〇〇八・一一）。ネットワークが一つの巨大な脳だとしても、それは統一的な中心ではなく、矛盾を内包した複数の意志のデータベース的集合体として現われているのである。

- 19 前出『とある魔術の禁書目録』第五巻
- 20 前出『とある魔術の禁書目録』第五巻
- 21 前出『ゲーム的リアリズムの誕生』