

清涼院流水『みすてりあるキャラねっと』 レジюме

2014年10月4日

□リアリズムとは何か

まずはリアリズムについて説明しておきたいと思います。リアリズムとは、現実的、という意味ではなく、ある時点の社会が何を現実的だと思うことにしているか、という約束事のようなものです。つまり、その時々々の社会環境のことです。いかなる表現も市場で流通する限り、発信者と受信者のコミュニケーションを抜きには考えられません。ある作品をリアルに感じるとは、その作品がその時点の社会環境において、発信者と受信者のコミュニケーションを最も効率化しているから、と捉えることができます。リアルとは何か、といった哲学的な問いは迂回して、市場での効率的なコミュニケーション様式が、その時のリアル（社会環境）であるとしめます。

リアリズムには、自然主義的リアリズム、非リアリズム、まんが・アニメ的リアリズム、ゲーム的リアリズム、操作ログ的リアリズムという5つのリアリズムがあります。

自然主義的リアリズム……一般小説
非リアリズム……神話や民話
まんが・アニメ的リアリズム……ライトノベル
ゲーム的リアリズム……『ひぐらしのなく頃に』など
操作ログ的リアリズム……ケータイ小説

自然主義的リアリズムとまんが・アニメ的リアリズムについては、大塚英志がそれら2つの概念を生み出し、東浩紀が確立させたといえます。前者は、現実をなるべく正確に再現しようとする考え方で、架空の人物や世界を描く際にも現実の人間の肉体の考え方、あるいは現実の倫理をもとにして作品を作る。それに対して、後者は現実の原理原則ではなく漫画やアニメというジャンルが内包する仮想現実の原理原則に従って書かれているようなものです。一応言っておきますが、リアリズムにおけるリアリティというのは、「このような人間がいても不思議ではない」と思わせる事です（リアリティを説得力と言い換えるとわかりやすい）。

それではまず、自然主義的リアリズムについてももう少し詳しくみてみましょう。自然主義的リアリズムというのは、現実をありのままに描き出すことです。現実があり、言葉という透明な窓を通して、それを写生する。そういったことにリアルを見出す。近代の作家は、現実を描くと効率がいいから、現実を写生していた。近代の作家にとって、現実社会の描写を媒介としたコミュニケーションの効率がいいと考えられたのは、それを取り囲む

近代社会が、人々のイデオロギーや世界観を調整し、構成員がひとつの現実を想像的に共有するように強制していたからだ。現実世界はつくり手と受け手に共有された前提となっているからこそ、リアリティという説得力を生み出すのです。

先ほど、言葉という透明な窓を通してと述べた。これについては、柄谷行人が『日本近代文学の起源』の中で、目の前に見える自然をそのまま描写して文章に書き下ろす、そのような行為のためには、前提としてその目に見えるものに対する自身の思い込みや概念、言語による規定などを無化してまなざしをおこななければならない。つまり、言語がいわば透明なものとして存在しなければならない、としています。

現実を描写する＝写生という行為は、言文一致によって生み出された歴史の浅い制度にしかすぎない。近代以前、言葉は不透明なものとして主体と世界との間の障害となっていた。言文一致によって、言葉は透明になり、主体と世界を直接つなげることが可能となった、と人々に思わせた。近代文学、現実描写は言葉を透明にするという操作で可能になったわけです（近代以前の不透明な文体で書かれたものが民話や神話といった非リアリズムなものであると言える）。

では、自然主義的リアリズムが現実世界を元にしてリアリティを生み出しているのに対し、まんが・アニメ的リアリズムでは、何がリアリティを生み出しているのでしょうか。それを述べる前に、ここで今までの時代背景について説明する必要があります。

先ほども言及したが、近代においては、社会の秩序は大きな物語の共有、つまり社会の構成員が共有する価値観やイデオロギーで確保されていた。しかし、それが 1970 年代以降のポストモダンにおいては個人の自己決定や生活様式の多様化が肯定され、社会全体に対する特定の物語の共有化圧力の低下が起り、無数の小さな物語が乱立し、流通し、消費されている。そういったポストモダン化した現在において、物語の地位は相対的には弱くなっていく。なぜなら物語は分散し、入れ替え可能になってくるからだ。物語の入れ替え可能性は、物語を部品とみなす。物語の構成要素は無数にあり、その中からいくつかをチョイスして消費するようになる。これを東浩紀は、物語ではなく作品の構成要素そのものが消費の対象となっているという意味でデータベース消費と名付けた。

一応、名付け親である東本人が一番いい解説と述べている記事も載せておきます。

東浩紀は、『動物化するポストモダン』『コンテンツの思想』などの著作のなかで、二次創作・MAD といったオタク特有の文化現象について、いち早く注目し、その理論的考察を行っていた。東の考えでは、とりわけ 95 年以降（EVA ブーム以降）のオタク文化は、「データベース」からコンテンツの構成要素（モジュール）を引っ張りだし、それを組み合わせることで「シミュラクル」（二次創作物）を生み出していく点に特徴がある。オタクたちは、コンテンツに込められた物語やメッセージを消費するのではなく、そこに描かれた「キャラクター」などを消費する。それゆえキャラクターたちは、しばしば作品の枠を超えて、別の作品に登場する（二次創作や MAD 文化）。これを東は「データベース消費」と

呼んだ。

(<http://dic.nicovideo.jp/a/%E3%83%94%E3%82%B9%E3%83%88%E3%83%B3%E6%9D%B1>)

さらにライトノベルについて少し説明します。

作家の新城カズマは、ライトノベルについて、「ドラマの結論から人物が規定されるのではなく、キャラクターの性質がドラマに優先していく」と述べており、そこから「キャラクターを素早く伝える方法としてイラスト等を意識し、キャラクターを把握して貰う事に特化してきた」としています。また、大塚英志は、自然主義的リアリズムは、描写の対象となる現実だけではなく、描写の起点となる「私」を必要とする創作手法であるとした。しかし、まんが・アニメ的リアリズムの小説の中には、そのような「私」がそもそも存在しない。代わりに存在するのは、キャラクターである。よって、ライトノベルがキャラクターを描く小説であるとして、キャラクター小説と呼んでいる。

先ほど、昨今のオタク文化においては二次創作が容易になされ、キャラクターが自律化し、物語に先行して消費の対象になっている、データベース消費という現象が起こっていると説明した。これはもちろんライトノベルについてもあてはまることです。

ポストモダン化する社会ではさまざまな地盤がばらばらになっている。近代文学が描いてきた現実も、その影響を免れえない。つまり、現実とは、消費者との間に効率的なコミュニケーションを作り出せなくなっている。そこで登場するのがキャラクターのデータベースだ。近代文学の現実に対し、このデータベースは虚構である。現実を描くのではなく、虚構を描く(=虚構を写生する)。この典型がライトノベルであり、そこに発生するリアルがまんが・アニメ的リアリズムなのです。より詳しく言えば、戦後日本のまんが・アニメが育て上げてきたデータベースを前提として、特定のキャラクターの外見的な特徴がどのような性格や行動様式に結び合わされるのか、あらかじめ作者も読者も読み取る事が出来るのが、この定義の成立条件となっています。いわゆる、まんが・アニメ的リテラシーが必要です(まんが・アニメにおける約束事、つまり、お約束をどれだけ知っているか)。

先ほど、自然主義的リアリズムは透明な言葉を用いて現実を写生していると述べた。では、まんが・アニメ的リアリズムも透明な言葉なのだろうか？ いや、それは違うだろう。なぜなら、まんが・アニメ的リアリズムは虚構を写生しているからだ。だが不透明であるならば、民話や神話といった非リアリズムになってしまう。いやそもそも、なぜ私たちは、まんが・アニメのキャラクターたちにリアリティを感じているのだろうか。

それは、手塚治虫からうけた大塚の「まんが記号説」から読み取ることができる。大塚は、著書『アトム の 命題 手塚治虫と戦後漫画の主題』のなかで、手塚治虫の作品を論じ、日本漫画文化のターニングポイントを、『勝利の日まで』という作品のフクちゃんというキャラクターが米軍の戦闘機に血を流す場面を求める。大塚によれば、このときに本来平面的な身体、死なない身体と傷つかない心しかもたないはずの漫画のキャラクター(生身の

人間ではなく漫画のなかの人物なのだから当たり前だ)が、傷つく身体、死にゆく身体を手にしてしまったのだという。そして、以来、日本の漫画表現の中で描かれるキャラクターたちには、記号的な傷つかない身体と、生身の傷つく身体という二重性が宿っていったのだという。

ここで重要なのが、この記号的・身体的両義性が、戦後日本のサブカルチャーの中心そのものを規定していること。さらに、まんが・アニメ的リアリズムについても、この記号的でありながら身体を描くという矛盾を抱え込むこと、つまり、「まんが表現が自然主義の夢を見てしまった矛盾」が流れ込んでいるのだ。戦後日本が育て上げてきた漫画のキャラクターは、記号的でありながら、独特の身体性を抱えている。その写生で作られたまんが・アニメ的リアリズムの言葉も、同じ両義性を受け継いでいるということだ。

柄谷によれば、前近代の物語の言葉は「不透明」で、近代文学あるいは自然主義の現実描写は言葉を「透明」にすることで生まれた。そして、大塚によれば、キャラクター小説はその過程で抑圧された可能性の回帰として生まれた。つまり、キャラクター小説の誕生によって言葉はふたたび「透明」ではなくなり、現実を単純に描写するものではなくなった。しかしそれはただ「不透明」に戻ったわけではなかった。なぜならば、キャラクター小説が導入した新しい言葉、まんが・アニメ的リアリズムは、記号的でありながら「自然主義の夢を見る」、すなわち、不透明で非現実的な表現でありながら現実に対して透明であろうとする矛盾を抱えた、マンガ表現のそのまた「模倣」として作られた言語だからである。(中略)前近代の語りの言葉が「不透明」で、近代の自然主義文学の言葉が「透明」だという柄谷の比喩を拡張して言えば、ポストモダンのキャラクター小説の言葉は、近代の理想を前近代的な媒体に反射させ、その結果を取りこんだという屈折した歴史のゆえに、「半透明」だと言えないだろうか。

一東浩紀『ゲーム的リアリズムの誕生』

□清涼院流水と 21 世紀探偵小説

1. 『コズミック』は探偵小説ではない？

かつて自分たちのジャンルの小説は写生的なリアリズムに基づかないと言い切ったのは日本の探偵小説の祖ともいえる江戸川乱歩ですが、探偵小説には「名探偵」という現実には成立しえない職業（中略）が成立していますし、殺人犯もわざわざその謎が解ければ自分が犯人だとわかるトリックを仕掛けます。

—大塚英志『キャラクター小説の作り方』

大塚は、清涼院が現れたのは、非リアリズム小説としてのミステリー小説、つまり、探偵小説的リアリズムの歴史の当然の帰結として登場したのだと述べている。続いて、にもかかわらずキャラクター小説的支持を受けることにミステリー業界から批判が上がるのは奇妙なことだと言っており、笠井潔も探偵小説がジャンル小説として近代小説の外側に位置する点、探偵小説キャラクターは近代小説的な性格的キャラクターと異なる点を指摘している。だがここで笠井は、自身と大塚との間で無視できない相違は、探偵小説形式の根幹をなす論理性の把握にあるとしている。

探偵小説では、登場人物の性格は最初から最後まで根本的に変化しない。換言すれば、探偵小説のキャラクターは近代的な意味での性格を持たない。すでに死亡している被害者はむろんのこと、犯人は最後まで犯人なのだ。探偵もまた、「謎を解明するもの」という役柄の外に出ることは許されていない。（中略）

大塚英志の探偵小説理解では、クリスティやクイーンが記号的キャラクターを復活させた根拠が明らかではない。たしかに探偵小説は「リアリズムという近代小説のルールの外に或る表現」だが、それは作中に記号的キャラクターが登場するからではない。パズルやゲームにまで純化された論理的要素が、探偵小説を「近代小説のルールの外」に押し出したのだ。（中略）

極限化された探偵小説的論理性が、近代以前の記号的キャラクターを要請した。推理する機械という役柄を優先し、ポワロや金田一は無性格な記号的なキャラクターとして設定された。しかし清涼院の探偵たちには、記号的キャラクターであるための根拠が失われている。

—笠井潔『探偵小説と記号的人物 ミネルヴァの梟は黄昏に飛びたつか?』

笠井は、名探偵や密室や首なし死体という類のガジェットを多用した小説が探偵小説ではないとしており、密室が描かれていても、それが論理的に解かれなければ（謎—論理的

解明) 探偵小説とは言えないし、探偵小説的リアリズムが達成されているともいえないとしており、探偵小説的な体裁で差し出されているのに、探偵小説的論理性が確信犯的に解体されているからこそ、『コズミック』は探偵小説界に衝撃をもたらしたと述べている。

2. 笠井潔による評価の変遷

笠井は、2001年刊行の『ミネルヴァの梟は黄昏に飛びたつか?』では、「構築なき脱構築」という言葉を使っており、「清涼院世代は本格史、歴史という時間的な遠近法に無関心で、だからものごとを遠近法的に配置するために必要ない知識を蓄積しようともせず、目の前に雑然と平面的にならんでいる無数の対象から面白そうなものを引っ張り出し、ひたすら羅列するようにして本格を、あるいは本格のようなものを書いてしまう」と述べている。しかし、一方で、自覚した清涼院は傑作を書く可能性があるとも指摘している。

しかし2006年刊行の『探偵小説と記号的人物 ミネルヴァの梟は黄昏に飛びたつか?』では、「登場から十年後の今日、舞城王太郎など脱格系の先行者として、もはや清涼院流水の存在を無視することはできない」としている。

ここで再び東の論考を参照すると、『新世紀エヴァンゲリオン』のファンは、作品世界に没入するのではなく、登場するヒロインを題材にした同人誌(二次創作)や登場するメカニックのフィギュアの製作などに熱中する傾向にあり、そこではキャラクターやメカニックといった物語なしの情報の集合体(大きな非物語)が必要とされているとのこと。ここで笠井は、探偵小説形式を「大きな物語」に、重ねることはできないと述べ(機動戦士ガンダムやクトゥルー神話のような特権的な原点がないので)、探偵小説形式を「大きな非物語」、個々の探偵小説作品を「小さな物語」とみなした。またここで、探偵小説の「大きな非物語」は、「謎—論理的解明」を中軸として、それを役柄的に展開した「人—被害者—探偵」の三大キャラクターから、もろもろのトリックやシチュエーション、無数のガジェットやギミックの総体として存在していると。笠井は、東浩紀の「データベース消費」論に概ね賛同する。「謎—論理的解明」をめぐる形式性を引き抜かれた探偵小説様式は、東浩紀が『動物化するポストモダン』で提起した「大きな非物語」にも類比的である、無数のガジェットやギミックの無構造的な集積に変貌する。つまり、「謎—論理的解明」をめぐる形式的な支柱さえ省いてしまえば、探偵小説は無限に流水大説を産出できる「大きな非物語」の沃土に変貌する。自覚的にか無自覚的にか、探偵小説様式をデータベース化するために、清涼院は探偵小説形式を解体したということだ。

□主な著作リスト

JDC シリーズ

コズミック
ジョーカー
カーニバル
彩紋家事件

木村彰一シリーズ

単行本

19 ボックス 新みすてり創世記
エル 全日本じゃんけんトーナメント
ユウ 日本国民全員参加テレビ新企画

文庫版

W ドライヴ 院
全日本じゃんけんトーナメント
億千万の人間 CM スキャンダル

トップラン&ランドシリーズ

トップラン 第1話 ここが最前線
トップラン 第2話 恋人は誘拐犯
トップラン 第3話 身代金ローン
トップラン 第4話 クイズ大逆転
トップラン 第5話 最終話に専念
トップラン 最終話 大航海をラン
トップランド 2001 天使エピソード
トップランド 1980 紳士エピソード
トップランド 2002 戦士エピソード
トップラン&ランド 完

パーフェクト・ワールド What a perfect world! シリーズ

Book.1 ◆One Ace (ひとつのエース)
Book.2 ◆Two to Tango (タンゴを踊るふたり)
Book.3 ◆Three Cheers (万歳三唱)
Book.4 ◆Four Winds (四方八方)
Book.5 ◆Five-star (五つ星、超一流)
Book.6 ◆Sixth Sense (第六感)
Book.7 ◆Seventh Heaven (最上の天国)
Book.8 ◆Figure of Eight (8の字の形)
Book.9 ◆On the Cloud Nine (雲の上の心地)

Book.10◆Ten Commandments (十戒)

Book.11◆Eleven-plus (選抜試験)

Book.12◆Perfect Twelve (完全な12)

その他

秘密屋文庫知ってる怪

秘密室ボン QUIZ SHOW

みすてりあるキャラねっと

キャラねっと 愛\$探偵の事件簿

キャラねっと完全版 愛\$探偵ノベル

ぶらんでいっしゅ?

成功学キャラ教授 4000万円トクする話

コズミック・ゼロ 日本絶滅計画

キング・イン・ザ・ミラー

清涼院流水の小説作法

□清涼院流水とは何者なのか

兵庫県西宮市出身。父は会計士、母はファッションデザイナー。神社の家系出身。『コズミック』でメフィスト賞を受賞し、現役大学生で華麗にデビュー。「1200個の密室で1200人が死ぬ」という凄まじい筋書きで、ミステリ界の話題をあらゆる意味でさらっていった。著作『清涼院流水の小説作法』の中で「ぼく以上に読者に叩かれた作家は存在しない、と言ってもその事実を否定できる人はいないと思います」と述懐するくらい叩かれていた。また、流水は自らの書く話を「小説」ではなく「大説」と称するくらいで、スケールの大きさは日本の推理作家の中でもぶっちぎり。

流水は「前代未聞」「一番」「初めて」という言葉が大好きだと思われ、21世紀になって初めて京大を中退した人物になるために、無駄に休学したりもした。一時期は講談社ノベルスの最厚が『カーニバル・デイ』、最薄が『秘密屋 赤』と、どちらも流水。たしか今は最薄が殊能将之『櫛/櫛』。講談社BOXの大河ノベル(十二ヶ月連続刊行)も、西尾維新とともに唯一成し遂げた作家。「常識を疑い、常識と戦う」姿勢を示し続けており、自身も、最も「小説」のルールから逸脱した作家であると認めている。

「現在の出版界の常識では、あなたの作風が受け容れられるのは難しいと思う。近い将来もしあなたがデビューできるようなことがあれば、歴史が大きく変わっちゃうかもね」

(by “綾辻行人”)

○自作ベスト3

キング・イン・ザ・ミラー

コズミック・ゼロ 日本絶滅計画

成功学キャラ教授 4000万円トクする話

○私的流水ベスト3

カーニバル

ぶらんでいっしゅ?

パーフェクト・ワールド

○大学の同期である木村彰一さんの証言

- ・大学入学から創作活動旺盛 常に創作しているが、ただ分量が甚大なため時間がかかったり、実験的なアイデアゆえに没になったりして作品が世に出ない。
- ・電話番号を必ず語呂合わせにする
- ・高々と積み上げられた「少年ジャンプ」の山。漫画やゲームが抜きんでて充実している。
- ・眠らない男。二泊三日の合宿でも一睡もしてない。
- ・三十時間 uno
- ・デビューする前から先輩たちから総バッシング
- ・カラオケ好き

◎流水大説

- ・流水大説＝小説の枠からはみ出してしまったもの
- ・常に次回作が最高傑作
- ・「自分も読者も楽しめる文 SHOW」ならでの仕掛け
(例) 四個の作品を二十六通り読むためのリスト
 トッランのトッランテストなる人間鑑定試験
- ・悪人がいない……「京雅大説＝(今日が大切)」を座右の銘として、雅な京都で一日一日を惜しむことなく大説を書く男、人を疑うより称える男だからこそできる作風
- ・過剰と思えるほどの数字の羅列、言葉遊び、必殺技を持つキャラクターなどの魅力的な仕掛け
- ・「生きるための指針」……『秘密屋』では仲間の大切さを説き、『ぶらんでいっしゅ?』は人と関わって生きることへの熱き賛歌、『カーニバル』は真摯に本を読んできた読書人たちへのエール、『秘密室』では、成功の秘訣は固定観念を捨てること。

◎流水に影響を受けた作家たち

大塚英志・舞城王太郎・西尾維新・小高和剛などなど……

—— つぎは「影響を受けたミステリ作品、または心に残っているミステリ作品を伺いたいです！」ということですが……。

小高 やっぱあれですね……清涼院流水さんの『コズミック』！！

あとはやっぱり東野圭吾さんですね。というより、ピンポイントで『容疑者Xの献身』。あれはホント、ミステリーの最高峰だと思っていて、あれと『コズミック』をミックスさせたらどんだけすごいものが出来るのだろうなって。

参考文献

大塚 英志『物語の体操——物語るための基礎体力を身につける 6つの実践的レッスン』（星海社新書 2013年8月）

大塚 英志『キャラクター小説の作り方』（星海社新書 2013年10月）

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』（講談社現代新書 2001年1月）

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 2007年3月）

笠井潔『ミネルヴァの梟は黄昏に飛びたつか?』（早川書房 2001年 3月）

笠井潔『探偵小説と記号的人物 ミネルヴァの梟は黄昏に飛びたつか?』（東京創元社 2006年7月）

濱野智史『アーキテクチャの生態系 情報環境はいかに設計されてきたか』（NTT 出版 2008年10月）

清涼院流水『清涼院流水の小説作法』（PHP 研究所 2011年9月）