

シン・モノガタリ・

シヨウヒ・ロン

歴史・陰謀・労働・疎外

大塚英志

「投稿」とは
無償労働であり
疎外である。

巨大プラットフォームは
私たちの生を
管理・統治し、
疎外と搾取の運命に
導いていく！

あらゆる
おたく批評の
原点

『物語消費論』の革新的アップデート

シン・モノガタリ・シヨウヒ・ロン

歴史・陰謀・労働・疎外

大塚英志

星海社

191



SEIKAISHA
SHINSHO

目次

ノ ト 4	ノ ト 3	ノ ト 2	ノ ト 1
物語 隷 属 論	物語 労 働 論	物語 生 成 論	物語 陰 謀 論
127	91	51	5

資料 1 麻原彰晃はいかに歴史を語ったか——「土谷ノート」を読む 165

資料 2 「ビツクリマン」と天皇制 177

引用文献 198

あとがき 202

イ
ト
一

物
語
陰
謀
論

1 「物語消費論」の現在からの整理

本書は1989年に出版した『物語消費論』の三十余年後の著者自身による注釈として書かれる。

議論としての「物語消費論」は、創作行為を個人の特権から剝奪し、それが集合知の生成であり同時に機械的であるということを示そうとしていたように読める。しかしそれは近代文学批判として書かれたのではない。チョコレートに食玩（おまけ）として付されたシールをめぐるエコシステムの中に、消費者の擬似的な創造行為を位置付け、消費する快樂の中に擬似的創造行為を組み込むことが可能だというマーケティング理論として書かれた。

マーケティング理論だというのは事実として、一連のエッセイの一部が『電通報』など広告代理店の媒体に書かれ、「ストーリーマーケティング」と当時呼ばれた流行にも一定の影響を与えたからである（福田、1990）。「物語消費論」は広告理論として明確に書き直され、それが『見えない物語』にまとめられている一連のエッセイだ（大塚、1991）。広告代理店は今でもそうだが、メディア理論（めいたもの）をマーケティング理論として援用する「習性」がある。それは、現在の広告代理店的な戦時下に於ける出自の一つでもある報道技術

研究会などによって、理論や機械芸術といった当時の最先端の「現代思想」の実践が戦時プロパガンダの場で行われてきたことの恐らくは「伝統」である。1980年代の時点では応用される先端思想の名が「ニューアカ」であった。

「物語消費論」の場合、前提となった「ニューアカ」の一つは、ボードリヤールの一連の消費社会論である。それは来るべき（あるいは到来しつつある）高度消費社会にあつて、商品に於ける付加価値を使用価値から記号的価値へと転換せしめる議論として一義的に受けとめられていた。高度消費社会とはフォーディズムによって大量生産される大衆消費社会の「次」の局面としてイメージされた、ポストフォーディズム的な社会である。そのわかり易い例としてしばしば言及されたのが「サンリオの奇跡」である。同社の前身の会社が売れ残ったビーチサンダル（フォーディズム的大量生産）に花柄のプリント（記号的価値）を付したところ売れたという「神話」で、サンリオという企業は当時、高度消費社会のアイコンであった。すなわち、ハローキティもDCブランドも「記号的価値」として同じ水位にあった。高度消費社会の到来を受けて、「転向」を公言した吉本隆明が、コム・デ・ギャルソンをファッション誌で「着る」ことに意味を見出したのはそれ故である。吉本は「記号的価値」を纏まとって見せたわけである。

そして「記号的価値」の次に消費者が求める「価値」の一つとして、1980年代末頃に注目されていたのが「物語」である。この場合の「物語」とはフィクションとしての「物語」の意味に限定される。

例えば照明施設の落下事故でのみ記憶されることになったディスコ「トゥーリア」は、「不時着した宇宙船の乗務員が救出が来るまでの3年、未知の星で踊る」という「物語」の下に、内装や演出が「プロデュース」されたと「空間プロデューサー」が語っていた。それは『物語消費論』のコラムで扱っているはずだ(天塚, 1989a)。東京デイズニールランドのアトラクションの一つ一つに説話構造を持った物語が付加されているほどの洗練はなかったが、当時、流行の「空間プロデューサー」の仕事とは、当時は「コンセプト」と呼ばれた「物語」的価値の提案であった。

このような「物語」を伴う商品による消費者の動員手法は、ストーリーマーケティング、ないしは、物語マーケティングと呼ばれた。ただ、当時、広告業界が「物語」とか「ストーリー」と呼んでいたのは、アニメやまんがの「世界観」やバックストーリーに近く、「モノ」や「施設」をつくることで「物語」を付加価値とするものだった。したがって、この数年、再び広告の世界で復興した「ストーリー」が、「商品開発をめぐる挿話」や「消費者

の生活場面を繋ぎ合わせて意味付けする」という意味での使い方とをされるのとは異なる。

80年代当時、ストーリーリーマーケティングの議論に用いられたのは、クロード・ブレモンやユリー・ロトマンの文化記号的な言説で、ウラジミール・プロップの形態学的な民話論やロシアフォルマリズムに源流を持つ物語論であった。それが「物語消費論」の背景にある、二つめの当時の「現代思想」である。

そこにもう一つ、TRPG（和製英語でテーブルト、ークRPG、Tabletop role-playing game）のイメージがぼくの場合は重なっているが、これは後述する。

だからぼくが「物語」の語を用いた時、プロップに倣って作中の時間軸に添って線的な構造（というよりは「形態」）を持った「物語」を基本的には言う。プロップはキャラクター（主に主人公）の作中に於ける諸行為のうち、ストーリーの進行に作用するものを限定して「機能」と呼び、それを「物語」を構成する最小単位とした。そして、この「機能」の進行方向への配列を「物語の形態」と呼んだ。「物語消費論」では、その上でリオタールの中の「形態」や「構造」といった統辞秩序に準拠し発生する「物語」を「小さな物語」と呼ぶ語法が並存する。ただし「物語消費論」の枠内では「大きな物語」は、現実の「歴

史」でなく、仮想世界に於ける「大きな物語」にむしろ近い。

また、ぼくの議論の中では「小さな物語」とは「消費」の結果の産物であり、様式としては短く不完全であっても説話構造を持っているものを指すことが多い。

それ以外に本書全体の用例でわかるように「物語」を広義の発話的行為の意味で使うことがある。創造的行為の比喻として用いる例もある。そのあたりは文脈で判断できるはずだ。

さて、「物語消費論」は「大きな物語」が送り手・受け手間で「教養」として共有され、そこから一回性の物語がその都度立ち上がるという枠組みを一つには含む。この場合、「大きな物語」は歌舞伎の「世界」、TRPGの「世界観」に近い意味を付与される。このような議論に、同時代に書かれたヘンリー・ジェンキンズのファン文化論に於ける二次創作論、いわゆるファンフィク (fanfic) との類似を見ることは可能である (Jenkins, 1992)。

しかし「物語消費論」に於ける議論の中心は「物語」の創出ではなく「世界」そのものの共同的創出に主題が置かれていた。

それはかつて『物語消費論』の中で食玩「ビックリマンシール」の「仕掛け」について以下のように要約したことに示されている。

① シールには一枚につき一人のキャラクターが描かれ、その裏面には表に描かれたキャラクターについての「悪魔界のウワサ」と題される短い情報が記入されている。

② この情報は一つでは単なるノイズでしかないが、いくつかを集め組み合わせると、漠然とした〈小さな物語〉——キャラクターAとBの抗争、CのDに対する裏切りといった類の——が見えてくる。

③ 予想だになかった〈物語〉の出現をきっかけに子供たちのコレクションは加速する。

④ さらに、これらの〈小さな物語〉を積分していくと、神話的叙事詩を連想させる〈大きな物語〉が出現する。

⑤ 消費者である子供たちは、この〈大きな物語〉に魅了され、チョコレートを買いつけることで、これにさらにアクセスしようとする。

「ビックリマン」が描き出した〈大きな物語〉の具体的な内容に関しては本文で触れたので詳しく説明しないが、それは出口王仁三郎の『靈界物語』やインドの叙事詩『マハーバーラタ』を連想させる壮大な神話的年代記なのである。消費者である子供たちは、この〈大きな物語〉の体系を手に入れるため、その微分化された情報

のかけらである〈シール〉を購入していたわけである。したがって、製造元の菓子メーカーが子供たちに〈売って〉いたのは、チョコレートでもなければシールでもない。〈大きな物語〉そのものなのである。

(大塚、1989a)

これを改めて整理すると、

(1) まず、単独では意味をなさないフラグメントとしての情報が受け手に示される。

(2) 受け手はフラグメントを順序立てて一回性の物語を創出する。そこで用いられる情報の統辞法は物語の文法に近い。しかし、成立したのもフラグメントとしての物語に過ぎない。

(3) このフラグメントとしての物語がいくつか集まると「大きな物語」、即ち大袈裟に言えば歴史や世界認識の所在が予感されてくる。

(4) その「獲得」が消費のモチベーションとなる。

と、まとめられよう。

この「小さな物語」の背後の「大きな物語」をある時期からぼくは「サーガ」と呼んでいる。

このように「物語消費論」は、消費行為の目的を「サーガ」や世界像の獲得に求めている。そしてそれは、歴史の捏造さえ含み得る議論だった。

だから注意すべきは、当時、ぼくがビックリマンの「大きな物語」を「神話体系」と呼び、「大きな物語」の具体例として、出口王仁三郎『靈界物語』や、叙事詩『マハーバーラタ』、もしくは民俗信仰上の「異界」、新宗教の「神の世界」、更には「天皇制」にまで不穩に言及していることだ。つまり、いわゆるフェイクヒストリーや宗教的世界像を「大きな物語」を比喩し得る具体例として掲げているのである。

このような「物語消費論」の議論には受け手の「大きな物語」への渴望が前提となる。その点で東浩紀あずまひろきの『動物化するポストモダン』とは異なる。東は「大きな物語」による「縛り」としての「物語」を求めない「刹那」からなるいわばポストモダンのステージを想定し、データベースからの機械的な「要素」の組み合わせによるキャラクターの生成と消費への移行を、「萌えキャラ」を例に主張する。それ故、「大きな物語」と「キャラクター」のどちらを渴望するのか、「物語消費論」と東の「データベース消費論」の乖離がある

ように見える。

しかし、そもそも東のキャラクターに於けるデータベース的生成論は、手塚治虫がまんが記号説によって主張した自らのまんがのキャラクターはパーツの組み合わせであるというモニタージュ論を前提としている（手塚、1979）議論の反復であり、その出自はエイゼンシュテインのモニタージュ的日本文化論に遡れる機械的な創作理論だ（エイゼンシュテイン、1932）。

ゼロ年代以降の二次創作がもつばらキャラクターの「弄び」に限定されるのは、二次創作者のスキルや二次創作需要のポルノグラフィ化が外因である。あるいは「世界」そのものを忌避する「オタク」、心情を見てとれなくないが、消費の動機としての「大きな物語」と「キャラクター」との差異は何か新しい局面の到来を特徴付けるものではない。そのことは、二次創作から一歩離れてしまえば『動物化するポストモダン』の上梓直前に、オウム真理教事件や教科書批判の形を借りた歴史修正主義の台頭といった、あからさまな「大きな物語」への渴望が露わな出来事があったことで反証できる。そして「歴史修正主義」や「陰謀説」といったチープな「大きな物語」への渴望が、ゼロ年代以降、広く拡大しオンラインの内外のチープなナシヨナリズムへと連なっていく。麻原彰晃が「大きな物語」

の語り手であり、幹部たちがその作中人物として位置付けられていたことは「土谷ノート」に明らかであり（大塚、2001）、村上春樹は信徒が自身の実存を麻原という「物語メーカー」に委ねていたと指摘しているように（村上、1997）、「大きな物語」への帰属欲求はおたくの二次創作やキャラクター商品の消費といったキャラクターの「弄び」とは異なる次元、つまり「現実」の側に確実にむしろ移行した。つまり「物語消費論」的な現象のリアルへの拡張があった。

やや論を急いだが、村上春樹がジャンクと呼ぶところのフラグメント的な情報が、「フラグメントの物語」を経由して「大きな物語」に集積される「物語消費」の仕組みは、既言及しかけているように現在に限定してもフェイクヒストリーや陰謀説に支えられた世界像の創出の仕組みとして機能している。無論、東のキャラクター生成の議論と強引に結びつけるなら、ヒトラーから麻原、あるいは固有名は出さないが昨今の各国で歓待された「独裁者」的為政者が、「いかにも」の教祖や独裁者「属性」の組み合わせにしか見えないのにも拘わらず、それ故、「キャラ」としての「超越性」を獲得していることの説明として援用できる余地はないわけではない。つまり一種の「萌え」である。「杜撰なフェイクヒストリー」という超越性には「杜撰なカリスマ」という超越性がふさわしい。東は「キャラ」が

「神」としての「超越性」を獲得していくと主張するが、超越性（つまり「セカイ」）への欲望そのものが「物語消費」を支える動機でもある。

ところで今、成り行き上、「杜撰な」と書いたが、「杜撰さ」は「物語消費論」にとって重要な装置である。それは村上春樹が「ジャンク」に込めた意味とニュアンスは呼応する。「杜撰」とはこの場合、論理のバグや、情報の空白がある、ということである。例えばぼくは「物語消費論」の角川書店（当時）に於ける援用として『魍魎戦記MADARA』というメディアミックス作品をつくった時、仕掛けたことのひとつが、二次創作（ということばは当時まだなかったが）を誘発する「穴」を「つくる」ことだった。具体的には作中の「大きな物語」めいたものの、わかりやすい可視化として読者に示した仮想世界の年表に「空白」や「矛盾」をわざとつくるのである。例えば作中の人物が10代の少年に見えるのに年表から算出すると30代になる、といった「矛盾」である。しかもその期間は「空白」である。このような思わせぶりの「空白」「矛盾」をいくつか仕掛ける。中にはぼくの単なるケアレスマスもあったが、その「矛盾」や「空白」を埋めることで、つまり「杜撰さ」を贖^{あがな}うことを以て受け手は「大きな物語」づくりに参与するのである。

それは改めて言及するヴォルフガング・イーザーの「受容理論」に於ける「空白」ある

いは「ギャップ」と同義であり、読者は「読み」という反応に於いて自らがそれらを補足しなくてはいけないのである。『MADARA』のこのような手法がもう少し高度なものとなれば、その「世界」や「大きな物語」の全体像を予感させる情報が作中にフラグメントとして大量に示され、それを一つの整合性のある「世界」に収しゅうれん斂させないではいけない、二十数年を挟んでの新旧エヴァンゲリオンの観客を動員しうる仕掛けになる。村上春樹が麻原や村上自身を「物語メーカー」と形容した時、「物語」（この場合、「大きな物語」）の創出に用いるフラグメントをジャンク、即ちサブカルチャーからの引用と呼んだのも「杜撰さ」と関わる問題であるというわけである（村上、1997）。この場合のサブカルチャーとは「歴史と地勢図から切断された」という江藤淳的な意味であることは言うまでもない。

こういった「世界」像そのものの隙間や、「大きな物語」を構成するフラグメントの「杜撰さ」や「空白」は、受け手の「世界」への参加障壁を下げる役割を果たす点も注意したい。ヘンリー・ジェンキンスはファン参加文化論の成立要件に「参加障壁の低さ」を図らずも指摘しているが、これは参加の誘発に重要な条件である。能力に応じて参加できる枠組みが参加型文化には必要なのである。だから東がことさら問題とする「大きな物語」か「キャラクター」かという問題もまた別の視点から言えば参加者の能力やスキル、せいぜい

思考の水準の問題であって、それぞれの参加者の能力に応じた「杜撰さ」が参加を容易にする。

「杜撰」を入り口としたため議論が前後したが、「物語消費」に於ける「大きな物語」への渴望はそれが「参加」によって満たされるといふ仕掛けと対になる。即ち、「物語消費」が仮に「作者の死」を意味するなら、それは「読者」に解釈を一任するだけでなく、「二次創作」として「書く」ことで一回性の物語（つまり「異本」をその都度産み出し）、更にはその背景世界としての「大きな物語」そのものの更新に参与可能であるという点に於いてである。つまり「物語消費論」は「異本」の創造権と「世界」更新の参加権の双方を受け手に実際に開放してしまうのだということ論じていたといえる。

2 Qアノンのための「物語消費論」

「物語消費論」を「異本」と「世界」更新への参加型創造論と見なした時、それは否応なく偽史製造理論と化す。「ビックリマン」の仕組みで天皇制は復興できると嘯うそがいていたばかりの中に偽史制作機械への欲望がなかったというつもりはない。

フェイクヒストリーの捏造という偽史運動は、近代に限ってもナチスの「先祖の遺産」

から先のオウム真理教などの新宗教を含め枚挙に遑がないが、その中で偽史製造理論としての「物語消費論」の見地から今、検証しておく意味があるのはトランプ政権下（当時）の北米で肥大したQアノンであろう。

Qアノンは、2017年10月アメリカ政府のインサイダーを名乗るハンドルネーム「Q」による北米版2ちゃんねるである4chanへの投稿に始まると言われる。個人でなく、早い時期から複数のグループで活動していたという説が強い。

それがエピゴーネンの参加によってQの陰謀説をオンライン上、そして、リアルの世界で拡散していく人々が政治勢力と云っていい規模にまで膨れ上がり、陰謀説がリアルの政治で行使されることになった。その最も極端な形が2020年の米大統領選挙結果に反発した連邦議会事堂への集団での侵入事件である。

しかし、Qアノンの唱える陰謀説そのものは至ってクラシックである。陳腐と言ってもいい。それは、悪魔崇拜者、小児性愛者らによる秘密結社であるディープ・ステート（「影の政府」）が全米のみならず世界を支配し、トランプは彼らとの聖戦を行っている、という構図からなる。Qは「影の政府」にアクセスできるインサイダーであり、同時に匿名の告発者である、というふれ込みだ。

こういった「影の政府」とその陰謀、それと戦う主人公、そして内部通報者という構図は例えばクリス・カーターによるアメドラ『X・ファイル』（1993・2002）で典型的に示されたものである。その後もアメドラやハリウッド映画で反復され、陳腐化したものだ。そして、それらは当然だがエンターテインメントの枠組み、つまりフィクションに留まるものだった。しかし、そのアメドラ的な物語の構造に「Qアノン」は現実の政治を当てはめ解釈した。その手続きを以て「現実」は「物語」化するのである。

「陰謀史観」とはこのような「現実」の「物語論」的解釈なので「世界」は善悪に二分され、英雄とそのミッション、敵対者、援助者といった配役がなされ、物語構造によってフラグメント的信息が統辞される。ぼくは以前、アメリカの同時多発テロに於けるブッシュの物語を、一度失敗したダメ男がカムバックし強大な「敵」と戦いながら勝利するというハリウッド映画の統辞によつて構造化されていると書いたが（大塚、2003）、安倍晋三の「物語」も同様のカムバック型であったように、ハリウッド映画の文法に一旦支えられた政治家は理屈抜きで支持される。それは実は「物語」はそれ自体、情報を論理立てる最もわかりやすい枠組みだからである。

この構造化に於いて、政治家に求められるのは「キャラ」としての属性要素であり、「ア

ル中」であったり、一度は腹痛で政権を放り出したダメ男や周囲から見下されているといったネガティブな「属性」の方が主人公の属性にふさわしく、エリートやエスタブリッシュメント然とした人物はむしろ「敵」の属性となるのはフォークカルチャーの原則である。

そして、一旦、この「構造」が成立すれば「敵」に分類された側は、いかに科学的に論理的に正しくても「悪」であり、主人公サイドに分類されればいかに下世話で無知であっても「善」なのである。無論、アメリカのプロレス団体WWEのようにシナリオライターがいるとは言わないが、メディア自身が大衆の嗜好に合わせて「事実」を繋ぎ合わせることに呼応する、リアリティーショーの演者としての資質が政治家の才能とさえ言える。

ただしQのキャラクターについては、サリンジャーの『ライ麦畑でつかまえて』の主人公に「憑かれる」人々が絶えないように、キャラクターに憑かれてリアルで行動するという現象に関しては、「物語」というよりは自らの「空白の自我」への「仮想の自我の代入」としても捉えるべき問題だろう。

しかし、「アメドラ」とQが異なるのは、後者がオンラインを軸にする参加型である点である。

無論、「アメドラ」も今やオンライン配信が主であり、視聴者やファンコミュニティの反

応によってキャラクターやシナリオ、そしてシーズンの継続が決まる。ファンが投票で分岐型のストーリーを選択する形式も試みられてはいる。しかしQアノンに代表されるオンライン上の陰謀説はそれが「虚構」ではなく「現実」の側で行われ、そこに「群としての作者」（柳田、1947）が比喻でなく参加し、陰謀説が日々更新され、デモや選挙運動、議会襲撃といった政治活動化している。それを「カルト」の一言で片付けてしまえばそれまでであり、陰謀論者の政治利用は今に始まったことでない。しかし、Qアノンは「web以降の陰謀説」であり、それ故に特徴的である。特徴的というよりも陰謀論生成の仕掛けがwebに最適化したと言っていいかもしれない。その点には注意が必要である。

そのことを考える上で興味深いのは「Qアノン」のweb以前の「起源」として、ルーサー・プリセットの小説『Q』を「ARG」(alternative reality game 代替現実ゲーム)化したという議論である。

ARGの説明は後述するとして、小説『Q』とQアノンには確かにプロット上のいくつかの共通点がある。即ち、小説『Q』は、最高権力にアクセスできる「Q」なる工作員の物語であり、彼は民衆を巻き込む扇動者である。しかも陰謀や内通者、それと戦う者といったキャラクターの配置図の一致がある。その一方では舞台は16世紀の宗教改革の時代で

あり、Q自身が陰謀の担い手である点で異なる。

しかし問題とすべきはこういった物語の見かけ上の「類似」ではない。『Q』という小説が内在する仕組みそのものの類似である。『Q』というそもそも両者の類似を論じている。そして、看過できないのが、『Q』の作者の一人であるWu Ming1である点だ (Wu and Cramer, 2020)。

ここで、ルーサー・ブリセットという『Q』にクレジットされた「作者」名、及びWu Ming1という「名」についてのいささかの註釈が必要だろう。

まず、そもそもこれらの「名」そのものが「文化運動」としてあるという理解が必要だ。事情を承知している読者には今更の議論だが、ルーサー・ブリセットは「オープンポップスター」としての名である。それはコンピュータに於けるLiberaソフトウェアやオープンソースの考え方にも呼応するもので、誰でも参加でき自由に用いることのできるプロジェクト名＝作者名である。

「オープンポップスター」の例としては、ルーサー・ブリセットに先行して1979年、郵便で作品を発表しあうアナログなメールアートに始まるモンティ・カンティンが知られる。小説や音楽、パフォーマンスなどの作り手がこの名で作品を発表した。ルーサー・ブ

リセットは1994年、イタリアのボローニャに始まる「文化運動」のためのマルチユース名であり、最終的には数百人が参加したとされる。ヨーロッパだけでなく、北米やブラジル等にもプリセットは「出現」した。その名は実在のサッカー選手から借用され、「肖像」(図1)がアイコンとして用意された。ルーサー・プリセットの活動は小説、批評、音楽、ソフトウェアだけでなく、例えばボローニャでOAされたラジオプリセットではその名を名乗る人々を繋ぎ、扇動し、現実の空間に於いて事件さえ誘導した。

その中の一つに、ルーサー・プリセット名義の小説『Q』がある、という位置付けだ。ルーサー・プリセットは、プロジェクトとしては、1999年、その「切腹」によって終了する。そしてプリセットとして小説『Q』を執筆した4人に1人を加えた5人のグループが新たに名乗った名がWu Mingであり、中国語で匿名を意味するとされる。言うまでもなく「Anonymous」「名無しさん」のニュアンスである。

5人はWu Ming1からWu Ming5を名乗った。Wu Mingはこのように作者の固有名を拒



図1 ルーサー・プリセット肖像

(“Official” portrait of Luther Blissett, created in 1994 by Andrea Alberti & Edi Bianco.)
<https://en.wikipedia.org/wiki/File:Lblissett.jpg>

否し、自らを「キャラクター」「ページの余白を一時的に埋める存在」「陳腐を増幅する道具」と嘯き、顔の部分を空白とした5人組の肖像写真をアイコンとした(図2)。

既に述べたように、そのうちの Wu Ming1 が Qアノンについて自ら言及し、両者を論じているのである。それが2020年10月に公開された「Blank Space QAnon. On the success of a conspiracy fantasy as a collective text interpretation game」(Wu1 and Cramer, 2020) というエッセイである。

このエッセイの中で、Wu1はQアノンのいわば元ネタとして自らの『Q』を挙げる一方で、Qアノンを「受容理論」で平然と説明するメタ的な議論を展開する。それが、Qアノンと『Q』の本質的な類似の指摘となされるのだ。正確に言うなら、そこで語られるのは、Qアノンと『Q』ではなく、Qアノンとルーサー・ブリセットという集合的創作の仕掛けの類似である。

Wu1は、テキストが無制限に解釈される中で受け手が「空白」を贖い続けるという参加型としての側面に何よりQアノンとの本質的類似を見出している。



図2 Wu Ming 集合写真

(Wu Ming Foundation "Official portrait" of the Wu Ming group from 2001 to 2008.)
<http://www.wumingfoundation.com/>

U・エーコは小説『フリーコーの振り子』が出版される1年前に記号論の専門家としてコンスタンツ大学で「解釈の論争」について講演した際、彼は「気密性セミオース」を定義した。これはテキストが「無期限に解釈される」ことができるという考えで『フリーコーの振り子』は、小説の形で「気密性セミオース」を表現したのだとした。実は、エーコは、1970年代に「受容理論」が生まれた学部でその講義を行ったわけだが、ヴォルフガング・イーザーによって導入されたその重要な概念の一つは、「空のスペース」または「空白」である。それは、文学的テキストにおいて存在する、読者自らが補わなければならない構成上の断絶や情報の欠如をいう。その結果、意味はテキストと読者の間の対話でのみ現れることができるのだ。

(Wu1 and Cramer, 2020)

「物語消費論」は、フラグメントでしかない情報と情報の間の「空白」を想像／創造することで読者がその空白を満たしていく活動が前提となっている。そのプロセスはQアノンの場合、脳内の活動に留まらず、webに投稿としてフィードバックされる。まさに「物語

消費」の工程と同じである。

Qアノンの信奉者たちはJFKやイルミナティやノストラダムスといったかつての都市伝説の題材や、様々な陰謀説、サブカルチャーから借用されたフラグメント化した情報（村上春樹言うところのジャンク）を「調査」し、組み合わせ、その間に生じた「空のスペース」を埋める。「空白」そのものを自ら創造し、想像によって埋めていくのである。そうやって新たにつくられたフラグメント化された情報をSNSなどで発信し、小説『Q』の主張する陰謀説の体系を補強し参与する。しかし、それ自体が杜撰なフラグメントだから、更なる空白を生む。

これは日本に於けるネットウヨが陰謀説を参加的につくり出す仕組みであるとともに、翻れば、カードの裏面のフラグメント的な情報から隠された神話体系の想像⇨創造に参与する「ビックリマン」需要の上にかつてのぼくが仮説したモデルと全く一致する。ぼくは「物語消費論」で一回性の物語の生成でなく「サーガ」の獲得と参与を求めるシステムの所在を強調したが、WJ1はその枠組みを「Qアノンフレーム」と呼びさえする。

こういった「Qアノンフレーム」に於いては、小説『Q』は「Qアノン」に引用されるフラグメントの一つでしかない。そのようなWJ1の自作への批評性がQアノンと彼らを

暫定的に分かつものである。しかし、決定的には言い難い。Wujiはただ論じることによってしかQアノンに関わり得ないからである。

しかしWujiの議論で注目すべきは、このような「Qアノンフレーム」をARGに比喩した点である。

ARGは現実を舞台にして現実世界に配置された情報にプラスし、現実の書物等に存在する資料を「調査」（それは言うまでもなくテキスト論的誤読であるが）しながら、グループ内でそれらの情報を共有して結末に至るアドベンチャー・ロールプレイング・ゲームである。

「物語消費論」の構想ではTRPGが「ニューアカ」とは別に論理構築に参照されている。TRPGとは、現在ではオンライン上で行われるRPGを紙のボードの上で行うものだ。ゲームマスターとゲームルールの統治の下で、アドリブのかつ相互作用的に会話によって物語を参与的創作する。しかしARGは代替現実ゲームと訳されるように、もう一つの現実を生きるゲームである。現実とは区分されたマップや設定によって可視化された仮想世界の内側に留まるTRPGと異なり、リアルの中でプレイされることが特徴である。ファンタジー世界のコスプレでリアル上で「ごっこ」を演じたり、ナチズム下のドイツなど危

機能的状況下の人間になり切ってプレイするLARP (Live action role-playing game) に近い。

しかしARGはむしろマーケティングの手段として近年は注目されていた。映画バットマンシリーズ『ダークナイト』の事前キャンペーンで作中の選挙運動をファンたちが現実プラカードを作成しデモまで行ったのが代表的な例である。

しかし、WUはARGをあらかじめ用意されたゲームやマーケティングではなく、自然発生的な現象にも類似した構造を見出す。その点で、WUがポール・マッカートニーの都市伝説をARGの例として挙げていることは注意していい。

ポール・マッカートニーの都市伝説とは、ポールが1966年に死んで影武者と入れ替わったという説のことだ。これは以前からビートルズのファンジンなどに登場していた噂だが、1969年、アメリカの大学生が学生新聞に記した記事が発端でムーブメントとして拡大する。その記事の特徴は1968年のビートルズのアルバム『ホワイト・アルバム』に収録された「レポリューション9」を逆回転させると“turn me, ded man.”と聞こえると「証拠」を掲げたのに端を発し、「証拠」を発見し意味付ける、つまり「空白」の発見と充填を伴う熱狂にあるということだ。例えば、1969年のアルバム『アビー・ロード』のジャケットでポールのみ裸足なのは死者を意味し、他の3人は葬列への参加を意味すると

いった説など、ビートルズのアルバムジャケットや歌詞に死亡説の証拠を見出すことをファンたちは競った。

このポールの都市伝説は、「証拠」をめぐるカルトという点で、現在の愛子内親王入れ替え説や、自死した俳優・三浦春馬をめぐる生存説や陰謀説を連想させもする。『バットマン』のARGによるキャンペーンが仕掛けられたものであり、都市伝説は自然発生的であるが、WUJはあからさまにARGの枠組みは都市伝説を生成させる仕組みと同じだと述べているわけである。

既に見たように、ポール・マッカートニー死亡説は当初ファンの一部の噂に留まっていた。しかし、「曲の逆回しの一節」という形で現実の上に「証拠」を提示したことで熱狂と化する。これは、「証拠」そのものより、証拠の見つけ方の提示とも言える。そして彼らは「証拠」を発見した瞬間、ポールの生きている世界から、ポールの死んでいるもう一つの世界 (alternative reality) に移動するのである。それ以降は、彼らは「死亡説」といういわば「空白」を贖うため、alternative reality での「探求」を開始することになり、同じような人々の参加で代替現実こそが真実の世界になる。

Qアノンの信奉者もQの陰謀説を根拠付ける「証拠」をGoogleを駆使しつつ、オンラ

イン上を探求し、alternative realityを補強し、共有する集団的な「現実」の書き換え運動としての特性は同じだ。

こういったARGの仕組みの説明は、ぼくやWuiが自らの議論に近づけるための任意の解釈をしているわけではない。ARGの作り手の自己定義である。

例えば、日本語でのARG情報を集約するサイト「ARG情報局」ではARGの特徴を「日常空間と物語空間が交差すること」と掲げ、その仕組みをこう記す。少し長いがそれはポール・マッカートニー死亡説やQアノンシステムの正確な説明となっているのでそのまま引用する。

- 普段の生活をしているあなたの前に、ちょっとした「不思議」の穴が開いています。

それは、動画サイトが上がった謎めいたムービーだったり、あるいは馴染みのサイトに掲載されたおかしな記事だったりするでしょう。

- その「不思議」にあなたが気づいて、検索してみたとき。その瞬間、あなたはゲームの参加者の一人となるのです。

- 広大なインターネット空間に隠された情報を少しずつ集め、組み立てていくと、裏に

流れる大きな物語が見えてきます。

- やがて、物語の登場人物と交流を持つこともあるでしょう。キーアイテムを現実の街で捜すことだってあるかもしれません。大きな謎に、他の参加者と協力して立ち向かうこともあります。

- そして、そこで活躍するのは、コントローラで操作された主人公ではなく、あなた自身なのです！

(ARG情報局)

この書き方からして善意のゲーム開発者やプログラマーからなるこのサイトの書き手は、ここで示されたのが「カルトの手法」であるということには無自覚だろう。書かれたのはおそらく、Qアノン以前と思われる。

しかし例えばもう一つの現実への入り口として、現実上の「不思議の穴」を掲げている点はマッカートニー死亡説がアルバム上の「おかしなところ」の発見であったり、Qアノンへの入り口として、その前史としてのピザゲートの情報（ワシントンDCのピザ店が民主党が行う人身売買や児童買春に関与するという書き込み）といった「不思議の穴」を見つけてしまうことで現実が陰謀説に満ちた世界に転じるゲームの導入は全く同じ仕掛けである。

そして、その証拠集めに奔走するうちに「裏に流れる大きな物語」（つまり「影の政府」の陰謀）に気づき、他の信奉者（仲間）と出会う。違うのは現実の上でのゲームに参加か、政治運動としてあるかである。これは日本に於けるネットウヨが陰謀説からなる alternative reality に没入する過程にも正確に当てはまる。つまり、ARGは陰謀史観と対になった政治参加の形式となりうるのである。

このようにルーサー・ブリセットからARGに至る流れにいささかばかりが困惑するのは、「物語消費論」のもう一つの応用実験である、ルーシー・モノストーンを同時代的な事象として想起してしまうからだ。

ぼくは『魍魎戦記MADARA』で、「空白」による「二次創作」の誘発を「物語消費論」の応用実験として行っている。同様に、その延長で、「空白」の受容理論的補填を利用した、alternative reality 的なマーケティングを1996年に始まる『多重人格探偵サイコ』に於いて試みているからだ。

これはルーシー・モノストーンという仮構の人物(■3)を作中に配置



■3 ルーシー・モノストーンへの言及場面

(大塚英志/田島昭宇『多重人格探偵サイコ』角川書店、1997年)

することから始まる。この作中人物は事件のキーパーソンでありながら名とイメージ、断片的なキャリアのみしか示されない。つまり「空白」である。作中人物がマード・ケース・ハンドブックのルーシー・モノストーン特集を読んでいるシーンが初出である。そしてぼくが、文庫本のあとがきで古い友人にルーシーのアルバムを返してくれと記したのが、現実から虚構への「窓」となるARG的な導入としての最初の仕掛けである。これは彼のレコードジャケットや評伝のペーパーバック(図4)を「捏造」し、報道写真の中に彼の姿を見つけ(図5)、音源をCDに「復元」し、ペーパーバックを実在を装う仮構の作者によって「翻訳」し(図6)、それらの関連商品を販売するというマーケティングの入り口だった。「資料」の発見と世界の alternative reality としての書き換えは自作自演であるからARG



図5 ルーシーの報道写真

(三木・モトユキ・エリクソン『ルーシー・モノストーンの真実』角川書店、2002年)

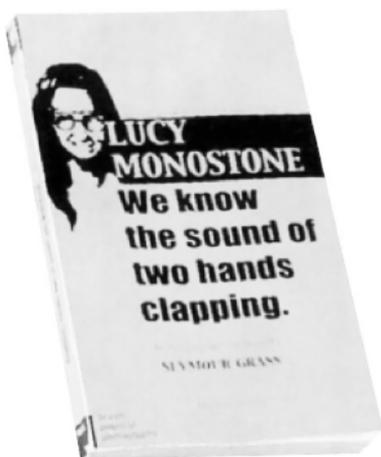


図4 ルーシーの評伝ペーパーバック

(三木・モトユキ・エリクソン『ルーシー・モノストーンの真実』角川書店、2002年)

というより、それを個人で演じた側面が強かった。「ルーシー」という名も、「オープンポップスター」として万人に開かれるというより、Wu Mingに近い使い方だった。そこには複数のライターやミュージシャンが参加し、同時に、虚構の評論家を幾人か配してそのうち一人は『中央公論』に現実に政治評論を執筆することで、『サイコ』について論じた東浩紀ら実在の評論家との虚実の境界を曖昧化する仕組みだった。

その時、捏造したルーシーの都市伝説は一時期オンライン上に流布し、二次創作的に加担するファンも現れた。最終的には現実のテレビ局の都市伝説番組にとり上げられそうになった。そしてファンは「ルーシー・モノストーン」という空白を贖うため、捏造されたルーシーのグッズを買うことになる。

これはルーサー・ブリセットとほぼ同時期のマーケティングの実践であるが、ブリセットのこともARGのこともぼくは知らなかった。あくまで「物語消費論」の偽史制作機械としての側面の援用であったことは言うまでもない。

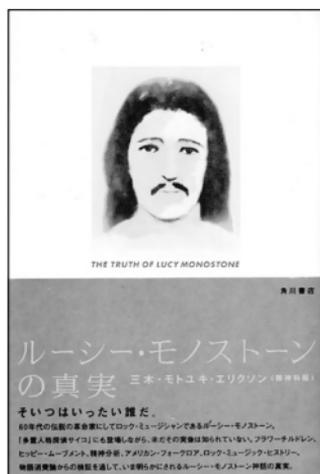


図6 ルーシー評伝翻訳

(三木・モトユキ・エリクソン『ルーシー・モノストーンの真実』角川書店、2002年)

このようにARG的な仕掛けの特徴は、リアルとフィクションの混同ではなく、もう一つの現実をつくり出す点にある。トランプの登場後、「ポストトゥルース」(Post truth)ということばが、真実の相対化がひどく安直になった政治空間を示す用語として流行したが、トランプ側は「もう一つの真実」(alternative facts)という言い方をしていることに注意すべきだ。トランプの大統領就任式に集まった群衆を「過去最大」と大統領顧問ケリーアン・コンウェイが自画自賛したのに対し、オバマ就任時の群衆の方がはるかに多い写真を示され、「もう一つの真実」の語を以て反論したのである。これはトランプ政権下に於いてフェイクニュースで自分たちの政治勢力の側に「もう一つの現実」をつくり出す、まさにARGの始まりとしての「不思議の穴」の役割さえ果たした。陰謀説も歴史修正主義もまさに「代替の歴史の用意」に他ならない。

だからこそ、『バットマン ビギンズ』キャンペーンやルーシー・モノストーンがマーケティングの手法でしかないのに対し、ルーサー・プリセットやWu Ming1が手の込んだ「悪ふざけ」であったとしても、それは文学運動であった以上、かつては(あくまでも「かつて」である)批評的側面があることへの注意が必要だ。

ルーサー・プリセットの文学運動的な側面の一つは、やがて登場する『ダークナイト』

やルーシー・モノストーンを含むメディアや産業化したポストフォーダイズム下の創作領域に於ける、制度そのものへの「告発」である。もう一つは、ポストモダニストとしてただ、現実を攪乱かくらんするだけでなく、彼らが告発しようとする制度を逆手にとつて、肯定的な意味での「代替の歴史」を新たにたくろうとした点にある。

そもそも、ルーサー・ブリセットが思想的背景の一つとして指摘されるのは、マウリツィオ・ラザラートらの「無形労働」をめぐる問題提起 (Maurizio, 1996) である。

その問題提起とは以下のようなものだ。

後期資本主義に於いては社会的な活動が潜在的な価値を生み出す労働となる。例えば、当時は存在しなかった「スマホ」に於けるデバイスを介した「消費」や、デバイスそのものの操作がビッグデータとしての価値を企業に産むといった例に出せば、ようやく「無形労働」問題は、現在では鮮明になったと言える。ブリセットの場合は、高度消費社会に於いては、例えばショッピングモールを歩いていて、たまたま映画に通行人として映り込むこと、ロゴ入りのショッピングバッグを持つことで広告に加担させられること、あるいは人々の日々の会話から生まれる「ことば」つまり流行語を広告コピーや商品名に転用させることなど、消費生活そのもの、都市空間で日々、ふるまうこと自体が企業に奉仕する無

償の労働であると主張するものだ。ルーサー・ブリセットが匿名かつ無数なのはそうやって見えない搾取をされる人々が匿名かつ無数だからである。

その意味でブリセットは新しい労働運動ということになる。別の章で述べるweb上のフリーレイバー（無償労働）としての「物語労働」が、まさに該当するが、ポストフォーディズム的なメディア環境やそれに最適化してしまったコミュニティの中で、半ば匿名化されたトランスメディア的な創作からなる集合知創作物はフリーレイバーに陥り易く、その所在と告発としてあるとも言える。つまり資本家に向けた無数にいるブリセットたちに適切な報酬を払っているか、という「問い」であり、「告発」である。

このような主張は「ルーサー・ブリセットの権利宣言」（1995）で鮮明になされ、その限りではブリセットはいわばフリーレイバーのアイコンであったと言える。

この点で出版社を介し、著者に利益が還元されるルーシー・モノストーンとは思想的に全く異なるのは言うまでもない。むしろQアノンの方がカルトであっても、北米に於けるとり残されたフォーディズム時代の工場労働者のための労働運動ではあった点で、まだ近い。

もう一点、ルーサー・ブリセットの「運動」に見られる特徴は「代替歴史」への肯定的

な態度である。「オープンポップスター」運動の中にも都市伝説の捏造など「現実」へのハッキングの悪戯があったが、ブリセットがフォークヒーローや神話の創造という時にそれは、「代替現実」への明確な動機としてあった。それどころか、Wu Mingに於いてはそれより鮮明に「代替の歴史」を創造する運動としてある。

ブリセットの一人でありWu MingでもあるRoberto Buiはフォークヒーローが神話を創造する仕組みであることをこう述べている。

私は政治理論家でも社会学者でもありません。私はストーリーテラーです。私はジャンルフィクションと大衆文化に関する常設ワークショップに所属しています。イタリアの社会運動に対する私たちのスタンスは、そこから生じています。神話創造とは、神話を構築する社会的プロセスであり、「虚偽の物語」を意味するのではなく、広大で多様なコミュニティによって語られ、共有され、再話され、操作される物語を意味します。儀式、つまり、私たちがしていることと他の人々が過去にしたこととの間の連続性の感覚です。伝統、ラテン語で「tradere」という動詞は単に「何かを伝える」という意味であり、偏狭さ、保守主義、または過去への強制的な敬意

を伴うものではありませんでした。革命と急進的な運動は常に彼ら自身の神話を見つけて語ってきました。

しかし、彼らはしばしば彼ら自身の神話の鉄の檻に閉じ込められました。そして、彼らの伝統と儀式は疎外され、過去と現在の間の連続性は、提案される代わりに人々に仮託されたのです。

(Wu, 2002)

ここで注意したのは、プリセットが、フェイクの神話の捏造により硬直化した現実を攪乱するトリックスターやハッカーではなく、真の神話創造者として位置付けられている点だ。つまりプリセットはトリックスターでなく革命家なのである。

その本気の「神話創造」として Wu Ming が提示したのか、New Italian Epic (NIE、新しいイタリアの叙事詩) である。説明が前後したが、小説『Q』はそもそもこの「NIE (新しいイタリアの叙事詩)」の一部を成す、とされる。「NIE」とは具体的には1993年以降のイタリアで描かれた一群の小説の総称である。つまりNIEは新しい「サーガ」の集合的創作だという考え方である。そういう新たな「代替歴史」の積極的な創造運動としてNIEはある。

彼らが創ろうとする「歴史」はポストモダンニズム論によって失われたとされた「大きな物語」の代替としての歴史である。それを同時代の作家が集散的に創造するのがNIEである。

この時、注意していいのがNIEの意味はその意味でポストモダンニズムの寵児である彼らの「成熟」であるということだ。

プリセットはジュゼッペ・ジェンナが小説『MEDIUM』で自身の父の死後、父がもう一つの現実を生きたことを想像し創造したことに触発され、いわばその喪としてNIEのイメージをつくった。それは、自分たちの同時代のイタリア文学の総体を「もう一つの歴史」の創造運動として積極的に定義するものだ。ハッカーとして現実を攪乱するものではなく、歴史を創造する責任を背負うものである。それ故、2008年、ロンドンでのWuのスピーチは「WE'RE GOING TO HAVE TO BE THE PARENTS」、つまり私たちは「親」にならなくてはいけないと題されていた。それは彼らのポストモダンニズム的ハッカーから「成熟」への転換を示唆しているとも取れるものなのである。

Wu Ming1 はNIEについて以下の七つの特徴からなるとする。

1. 書くこととストーリーテリングへの倫理的な取り組み。つまり、言語とストーリーの癒しの力に対する深い信頼。
2. 政治的必要性の感覚——そして「政治的」の意味のより広い意味とより厳密な意味の、いずれかの選択。
3. 複雑な寓話的価値を持つ物語の選択。最初の選択は意図的なものではないかもしれないが、作者は物語を語らざるを得ないと感じ、後で彼が何を言おうとしていたかを理解するかもしれない。
4. 未来の喪失を先取りすること。未来を想像しうるように私たちの視線を強化するため、「代替の歴史」と「代替の現実」を志向する。
5. 書き記すことと言語の繊細な破壊。重要なのは言語実験そのものではないため、繊細さが求められる。重要なのは、可能な限り最善の方法であると感ずる方法でストーリーを伝えること。
6. 私たちが慣れ親しんだものとは異なるフィクションとノンフィクションをブレンドする方法（例えば、ハンター・S・トンプソンの「ゴンゾージャーナリズム」）。

「正体不明」を生み出す物語のオブジェクト。

7. インターネットを「共同体主義」で使用して、「読者と抱擁（ハグ）を共有する」。

(Wu1, 2008)

この中でストーリーテリングへの論理性や政治性、寓話性、言語のデリケートな破壊といった要素と並んで挙げられた「代替の歴史、代替の現実を志向」「フィクションとノンフィクションのブレンド」「オンライン上の共同体主義」の三点は特に重要である。中でも「代替の歴史」の前提にWu1は「未来の喪失」を掲げ、その正当性を主張する。つまりNIEはポストモダニストによる積極的な偽史運動だとさえ理解できる。これはぼくが指摘してきた、1970年代に於ける政治的闘争の敗者たちをめぐる議論と対比できるだろう。現実の上に歴史をつくることに失敗した彼らが仮想現実の世界に仮想の歴史をつくっていった結果として、彼らが関与した80年代のアニメ・まんが文学の類が現実の歴史の代償としての「大きな物語」を抱え込むに至った。そしてそれがオウム真理教に於ける麻原の語りや歴史修正主義になっていったとする議論を肯定的に反転させたもののように思える。NIEはこの手法によって歴史的現実に対し異なる解決法を示す、と主張する。

しかし彼らの方法はあくまでハッカーとしてのそれである。フィクション／ノンフィクションの混在、つまりUNO（未確認物語オブジェクト）を「文学」外から不穏当に引用するゴンゾージャーナリズムをその手法の一つとして挙げるのは *alternative reality* への彼らのハッカー的志向と無縁ではないのだろうか。

しかし、もう一点、この偽史捏造運動としてのNIEで注意すべきは、読者を巻き込んだインターネット上の「共同体主義」である。ある種の民主主義ともいえる。これは偽史制作運動としてのNIEが広義の参加型であることを性格付けている。

このNIEの概念は2008年、モントリオールのマッギル大学でのセミナーでWu Mingから提示されたといわれる。この事実が興味深く重要なのは、このNIEの討論がファン文化に於けるトランスメディアストーリーテリングの分析者であるヘンリー・ジェンキンのディレクションで行われた点である。つまりNIEとは単なる仮想サーガでなくファン参加によるトランスメディア的な枠組みとして、ヨーロッパの労働運動の文脈から、ハリウッドのファン文化論へと文脈の乗り換えがあった点、と言える。無論、ジェンキンはファン参加の文化をオンライン上の新しい民主主義へと繋げるいい意味で楽天的な議論で知られる。しかしジェンキンスの参加型ファン文化論は「物語消費論」が二次創作者を

動員するマーケティング理論であったように、労働運動に出自のあるNIEとジェンキンの接続はやはり「野合」なのである。

そこでは読者のコミュニティとトランスメディアの関係の肯定、具体的にはファンによるスピンオフに利用されることへの積極的容認が含まれる。それは言うまでもなく、一方では「Qアノン」、他方では日本の二次創作的なおたく文化の特徴である。ジェンキンスの下で議論がなされたから当然である一方で、日本のおたく文化が何故、北米の研究者から過大な評価を受けたかは、それが日本版のネオイズムや「NIE」に見えたからだとようやくわかるはずだ。見えただけであることは、ゼロ年代以降のおタクの保守化ひとつを示せば答えは明らかである。

Wu Ming1の「Qアノン」論は、ジェンキンスのファン文化論やトランスメディア論によって整理される「プリセット」や「NIE」が、Qアノンと近似して同じフレームからなるということについて指摘はするが、それ以上の論評はない。「Qアノン」が「NIE」の一部なのか、あるいは誤作動や敗北なのかを論評し得ない。

それは彼らの偽史創造運動の隘路あいろがQアノンだからではないか。それについては、ほくもまたかつて「物語消費論」の最後をこう気軽に閉じた事実を思い起こさずにはいられ

ない。

〈商品〉の送り手は、消費のシステムから排除され、自分たちの作り出した商品を管理できなくなってしまう。それゆえ〈物語消費〉の最終段階とは、〈商品〉を作ることと消費することが一体化してしまうという事態を指す。もはや生産者はいない。自らの手で商品を作り出し、自らの手で消費する無数の消費者だけがいる。

(大塚、1989a)

つまりここでぼくは「物語消費論」的な世界の到来における資本の消滅を無邪気に語っている。同時にここではぼくの議論からは統治者という概念が欠如していることが見てとれる。つまり、統治者としてのプラットフォームの登場を予見しえていないのだ。同様に、プリセットは統治者なきプラットフォームであり、Wu Mingは「両親となる」という成熟を宣言しながら、NIEの統治者であることを回避している。つまり匿名の作者が浮遊するユートピアを夢見た時点でぼくもWu Mingも凡庸なポストモダニストとしてある。これはNIEにもいえ、Wu Mingの宣言によって導かれながらファンによるトランスメデ

イアストーリーテリングを許す際、彼らは例えば『Q』をオンライン上のフリーコンテンツとした。日本に於けるアニメ・まんがの二次創作が暗黙のうちに企業の持つ「版權」に統治されているのとは正反対の理念であり、倫理的、政治的に正しく一つ一つの文学があらうとすることでNIEは統治なきゆるやかな「大きな物語」とイメージされている。

つまりNIEは「サーガの統治」という概念を不問にしている。プリセットはそもそも資本からのコンテンツのフリーレイバーの解放に目的があったのだから、プリセット全体の統治者はいないのは当然である。

NIEもまた同様であり、NIEは開かれた自由なプラットフォームとしての「大きな物語」をイメージした。

しかし、ファン活動を含め「参加型創造」は今やイメージされたプラットフォームでなく可視化され電子化された統治システムとしてのプラットフォームの管理下にある。ハリウッドでも日本でもそして中国でもトランスメディアストーリーテリングはプラットフォームによって統治され、日本ではファンの二次創作は「空白」を埋める消費として容認されるが、いずれ何らかの著作権法上の統治（JASRACのような統一的機構によるロイヤリティー徴収）がなされる可能性は否定できない。そうでなくても二次創作者は、二次創作

というイリーガルなグレーゾーンを許容されていることで暗黙のうちに統治されている。ルーサー・ブリセットが糾弾しようとした「敵」は今やプラットフォーム企業としてその姿を現している。角川書店の出版社からプラットフォームマーとしてのKADOKAWAへの転換はファンコミュニティのフリーレイバーを含むトランスメディアストーリーテリングの統治をビジネスモデルとした点にある。その「素人」参加者の二次創作を含めて版權の名による統治は大政翼賛会にその原型が見出されるもので、この点については別の書を参照されたい（大塚、2018）。

一方、Qアノンや陰謀説はいくつかのプラットフォームが「サーガ」の集積場所及び「物語場」として機能しており、Qというアカウントで見かけ上、そしてトランプという現実の政治権力によって実態として思いの外、統治されている。北米のTwitter社はQアノンの暴走を煽ったトランプやその支持者のアカウントを停止したが、選挙後のトランプが行ったのは自らが統治者である新しいプラットフォームフォームの発足であった点は象徴的である。日本のTwitter社が政権批判の著しいアカウントを凍結するなどしてweb上の世論を統制しているのではないかという疑念はしばしば言明されるところでもある。

NIEやWu Mingが夢見たのは「群としての作者」による創造的なサーガの創出であ

り、それによる一種の革命だろう。だが、それはぼくが以前から論じてきた、80年代のサブカルチャーに於けるサーガの拡張を現実の歴史を描くことからの逃避と評したことへの反証とはなり得ない。なるほど、NIE的な仕掛けは健全に機能すれば、トランプや麻原は登場せず集合知としての新しい代替歴史が登場したのかもしれない。しかしそれにはARRGの参加者に「社会」への責任を持たせることが前提で、彼らは残念ながらその「社会」からの離脱者の群れに他ならない。そこに出現しうる千年王国の性格は自ずと明らかであろう。

NIEの制度上の不備は「物語消費論」と同様にオンライン以前の集合的な神話創造をイメージし、プラットフォームによる統治をオンライン以降も気軽に考えていた点にある。対して、トランプや麻原は「サーガ」そのものの統治を試みたのである。それは「サーガ」がプラットフォームの役割を果たすからだ。

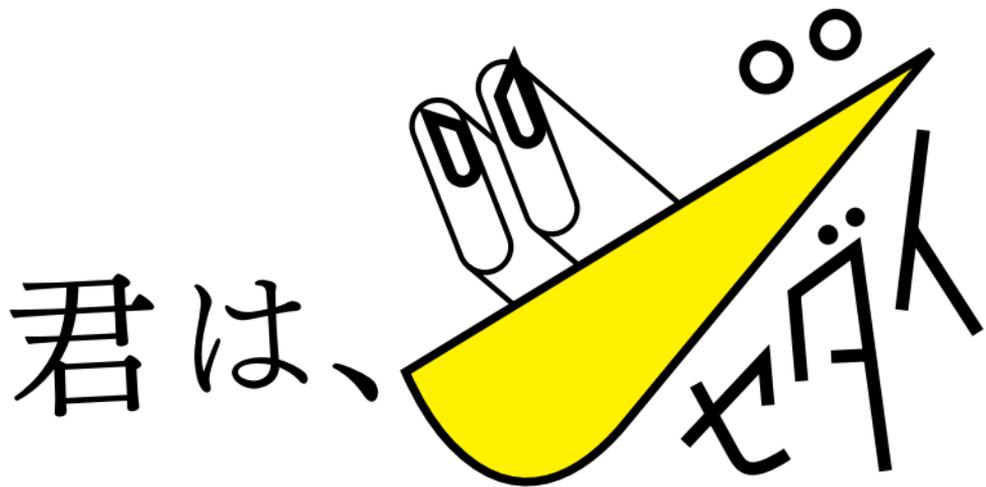
なるほど、本来プラットフォームとしての「世界」(サーガ)は誰のものでもない自然発生的な可視化できない集合知であった。一回性の物語はその都度つくられるが、消滅もし、参加者による「空白」を贖う「調査」も物理的に限りがある。しかし、今や「世界」は事実としてオンライン上のデータベースであり、そこには一回性のフラグメントやフラグメ

ント以前のもの、様々なジャンクが投稿、引用、コメント、編集・改竄かいざん可能なものとして集積している。その中で私たちは私たちの能力によって「いいね」やRT（リツイート）やただ見るだけでも、「インプレッション」として参与することを含め「投稿」し、管理されたプリセットとして「世界」の更新に参与し、参画することでプラットフォームに進んで統治されているのである。

そうやって文化や歴史と人々の関わりやそれを生み出す仕組みそのものが今やプラットフォーム化し、それが「国家」として私たちの生活の細部を心地よくファシズム的に支配するのである。

後は私たちが古いふる「人間らしさ」、つまり「人権」を放擲ほうてきすればいいだけの話であり、しかしそこに「新しい人権」があるわけではない。私たちはもはやプラットフォームのデバースに過ぎない識別子の集合なのである。

ルーサー・プリセットはそのディストピアの予見であり、Qアノンはその「もう一つの現実」に於ける到来であったと言える。



君は、

ジセダイ

何と闘うか？

<https://ji-sedai.jp>

「ジセダイ」は、20代以下の若者に向けた、**行動機会提案サイト**です。読む→考える→行動する。このサイクルを、困難な時代にあっても前向きに自分の人生を切り開いていこうとする次世代の人間に向けて提供し続けます。

メインコンテンツ

ジセダイイベント

著者に会える、同世代と話せるイベントを毎月開催中！ 行動機会提案サイトの真骨頂です！

ジセダイ総研

若手専門家による、事実に基いた、論点の明確な読み物を。「議論の始点」を供給するシンクタンク設立！

星海社新書試し読み

既刊・新刊を含む、すべての星海社新書が試し読み可能！

マーカー部分をクリックして、「ジセダイ」をチェック!!!

行動せよ!!!