

# 《零零年代的想象力》

【日】宇野常宽

## 目录

### 第一章

#### 问题的提出

——从九零年代到零零年代/“失去的十年”的另一面 ..... 4

### 第二章

#### 数据库所生成的排除型社会

——“动物化”的时代与交往的恢复可能性..... 12

### 第三章

#### “自闭家里蹲/心理主义”的九零年代

——丧失和绝望的想象力..... 18

### 第四章

#### 围绕着“九五年的思想”

——在否定神学式伦理之后 ..... 23

### 第五章

#### 不战斗就无法生存

——生存系的系谱 ..... 35

## 第六章

### 我们现如今身处何处

——「决断主义的零零年代」的现实认知..... 41

## 第七章

### 宫藤官九郎为什么执著于“地名”

——（郊外型）中间共同体的再构成..... 47

## 第八章

### 两个《野猪》之间

——木皿泉及脱离动员游戏的可能性..... 54

## 第九章

### 作为解构者的吉永史

——从二十四年组远离开来/决断主义孕育共同性的暴力/为了对抗暴力..... 62

## 第十章

### 臃肿的母性敌托邦

——空转的大男子主义和高桥留美子的“重力”..... 68

## 第十一章

### 关切于“成熟”

——新教养主义的可能性与界限..... 76

## 第十二章

### 对于假面骑士来说“变身”是什么

——“正义”与“成熟”的问题系..... 83

## 第十三章

## 昭和怀旧与雷普幻想

——围绕对叙事\故事的态度 .....90

### 第十四章

#### 青春存在于何处？

——从《blue hearts》到《paranmaum》 .....96

### 第十五章

#### 脱“角色”论

——手机小说和“故事\叙事”的逆袭 .....104

### 第十六章

#### 为了祝福/葬送时代

——超越“决断主义的零零年代” .....109

译者前言：翻译到一半才得知有个繁体版本的前三章译文（硕士论文），“宇野常宽《零年代的想象力》翻译计划”，不过仔细阅读比较之后，我们认为对于其中的部分翻译有待商榷、我们将继续执行自己的翻译，不过从第1章第5节开始到第3章会对该繁体译文进行较多参考、在此也向该版本译者李惠芬致谢。

翻译：Phaedo、柴来人

校对：人吉尔朗

屋顶日语角提供校对协作帮助，欢迎加入屋顶日语角进行志愿翻译！

# 第一章

## 问题的提出

### ——从九零年代到零零年代/“失去的十年”的另一面

#### 在记事本的中间，划出一道分割线

我想再一次思考故事（物语）的问题。

那是因为，思考故事就是思考我们每一个人和世界的关联。

本书着眼于零零年代——也就是从2000年到2008年的日本国内文化，特别是小说、电影、漫画、电视剧、动画等等的故事，并追溯其想象力的变迁。

我们生活的世界之构造在这十年间不断变化着。网络和手机的普及、小泉纯一郎内阁进行的以构造改革为象征的劳动市场之流动化、以大型购物广场为象征的地方城市之郊区化、以及支撑着这些的全球化、担负着（担い手たらんとする）如今世界“环境”的美国——用简单的甚至有些过时的话来说，2001年“911事件和小泉改革”以来世界的变化对我们的世界观以及孕育新故事的想象力投射了巨大的影响。

通过对“故事”的思考我们可以同时思考世界的变化及其新的结构、反过来对世界的结构和变化的探究也可以引出产生于其中的各个故事的魅力所在。也就是说，我们或许可由此得到“在这个时代何以生存何以死亡”这一问题的线索。通过将故事和世界结合起来、进行一种思考的往复运动，我们可以获得很多启发。

可惜的是，日本国内鲜有和新世纪（2001年以来）以来的世界变化相适应的文化批评。如今被称作批评家的人没能跟上新世纪的变化，依然囿于十多年前的框架内，无形地抹杀了时代的变化。可以说近十年日本国内的“批评”没有更新、毫无长进地放置在原地。

我想直接了当地对本书的写作目的做出说明。首先是消灭九十年代的幽灵使其迅速退场并由此真正直面零零年代的“现在”，在最后还会思考将要来临的一零年代的想象力会以何种面目登场。

如今，批评这一进路已被舍弃良久了。这并不奇怪，现如今日本的“批评”或“评论”里大半都是各种暴论人、这些人对时代的变化毫不敏感且嗅觉迟钝。他们大谈十年前国内文化的一部分想象力，并把其当作最前沿的东西端上来。而真正直面现实的批评，无论是时间上还是空间上都大大落后了。

但是，批评这一进路仍有其作用。只要人还是能思想的动物，作为思考之道具的批评就不会失去其可能性。如果说批评没有被人认真对待的话，那只是因为这个道具与其制作者的性能\水平差劲罢了。本书的其中一个目的也正是探索批评的可能性。那么，快端上来罢！

我准备效仿村上春树曾做过的那样、在记事本的中央划一条线。右侧会排列将被正确地葬送的过去之物，而左侧则会刻画与其并跑、并最终完成超越的新生事物。

在右侧被葬送的是从1995年到2001年左右的支配着日本文化空间的“过去的想象力（古い想像力）”，而左侧则是从2001年起开始萌芽，直到成长为如今时代象征的“现代的想象力”。

需要澄清的是，我并不是为了肯定后者、否定前者而划线。时代确乎是在向后者迁移着。现如今，尽管零零年代也快到了尽头，懒惰的批评家们仍满足于对“过去的想象力”进行批判，而我所划的线则是为了追上我们正在生活的现实。并且，后者不是对前者的否定，毋宁说是以前者为前提引入而出现的想象力。正是对九零年代“过去的想象力”的反省才得以发展为零零年代“现代的想象力”。而如今则到了对“现代的想象力”进行检验，并探讨其可能性的时代了。

如此，我会简单地记录从笔记右侧所写的应被埋葬的“过去的想象力”到左侧“现代的想象力”的迁移过程。

## 1995 年的“过去的想象力”

世界在这几十年间经历了剧变。

日本国内从七零年代开始就经历了可以概括为消费社会及与其相伴的社会流动性上升之过程。在这一过程中，作为价值规定者的“大叙事”失去了作用（也就是后现代状况的进行）。“大叙事”指的是传统和名为战后民主主义的国民国家式的意识形态，又或是马克思主义式的将个人之人生扎根于历史的价值体系。我寻思日本国社会的过去四十年，也可以概括为“虽有物品却无叙事\故事（生存意义、值得相信的价值）的世界”不断前行的过程。

举一个例子，四十年前，即直到“政治的季节”落幕的六零年代末之时代，当时的社会和现代相比可以说是“即使没有物品但却有着叙事\故事”的时代。虽然物质上贫乏、社会上不自由，但是其社会本身却更有秩序（秩序づけ得る），“大叙事”也较现在更容易发挥机能作用，“生存意义”或者“值得相信的价值”的探讨也更加容易。

从“虽然不自由但是很温暖的（易于理解的）社会”到“虽然自由但是冷漠的（难以理解的）社会”——社会开始一步步按照这个方向变化着。也就是说，作为消费社会的自由和富裕之代价，一直以来给予人们叙事\故事的回路崩坏了、变得不再可靠了。而七零年代以来这一过程进行得最加速的时代正是 1995 年前后。

这一“1995 年前后”的变化具有两方面的意味。也就是“政治”的问题（平成萧条的长期化）以及“文学”的问题（以东京地铁沙林事件为象征的社会之流动化）。【译者注：意思是文学和文学者不得不去直面东京地铁沙林事件这个创伤】

前者是指，以泡沫经济崩坏发端的所谓“平成萧条”在这一时期决定性地变得长期化了——这意味着，支撑着战后日本此一社会空间的经济增长神话之破灭。这也意味着，相信着“努力就会富裕”的日本社会，开始陷入到“即使努力，也无法富裕”的境况中去了。

这一社会不安的标志性事件，正是 1995 年发生的奥姆真理教引发的东京地铁沙林事件。以作为教团之神体的湿婆神为象征的可疑的超越性——难以忍受“自由却冷漠的（难以理解的）社会”的年轻人们被这份超越性所吸引、引发了袭击——此一事实也成为了在当时的日本社会里蔓延着的、社会无法给予“意义”与“价值”之“活着太难了”的标志性事件。从此可以看出的是，相信着“努力的话，就能找到生存意义”的日本社会，开始滑入到“即使努力，也找不到生存价值”的世界中去了。

结果就是，九零年代后半期成为了战后日本史上对社会性自我实现之信赖最为低下的时代。

相信社会性自我实现的人大幅减少的结果是，人们不再将“做点什么”或“做了什么”（「～する」「～した」）东西（行为）连结到自我身份认同、而将“作为什么”或“不为什么”（「～である」「～ではない」）东西（状态）连结到自我身份认同——这一思考方式取得了支配地位。如此一来，人们不再追求自我实现及其成果，而去追求对于自我形象 = 角色的承认。面对问题，不是“通过自己的行动改变状况”，而是通过“考虑如何让自己接受（这一状况，納得させる）的理由”来解决问题。

我用“过去的想象力”一词来代指的，正是以日本九零年代后半期、对于社会性自我实现的信赖低下为背景的想象力。

这一“过去的想象力”的代表作品是从 1995 年到 1996 年期间放映的电视动画《新世纪福音战士》。

动画作家庵野秀明的这部大作，不仅决定性地影响了九零年代后半期的文化景观，并且成为了之后几年第三次动画浪潮的发端。

简单介绍下这部作品。这部作品的主人公是名叫碇真嗣的平凡少年，有一天他被父亲任职司令官的一个组织召唤，作为该组织开发的巨大人形兵器“福音战士（eva）”的驾驶员来对抗企图毁灭人类的神秘敌人“使徒”。和以前的萝卜动画一样，“驾驶机器人建功立业”（「ロボットに乗って活躍すること」）就是为了被父亲的形象所象征着的社会所认可，暗喻了“经由社会性自我实现而得到成长”。

但是这个故事并没有如是进行下去。在后半部分中，碓真嗣开始拒绝驾驶福音战士，自闭回了自己的内面（内心），不再追求社会性自我实现、而是追求着能够无条件地承认自己的自我形象的存在。在这里，他放弃了“做点什么/做了什么”这一社会性自我实现，而是明确地选择了依据“作为什么/不为什么”的自我形象（角色）之承认而确立的自我身份认同。

如此一来，真嗣的“自闭家里蹲”（「引きこもり」）的心境 = 对于不再依据社会性自我实现而得到承认的渴望成为了九零年代后半期日本社会氛围的代言人，受到了众多消费者的支持。这部作品也应势决定性地影响了九零年代的日本文化。

在《EVA》中，还描绘了一个“不知何为正确、无人知晓告知”的不透明世界，在其中一旦和他人产生关联、去以某种身份（何かを成そうとすれば）行动的话，就一定会犯下错误，会刺伤他人、也会刺伤自己。对这一绝望的描写也是十分重要的。

在本作中，碓真嗣依照司令官父亲（社会）的命令驾驶福音战士，结果不仅致使友人残疾，也杀死了心意相通的敌方少年。而且其父亲所在组织本身，有着令人联想起奥姆教的宗教式背景，被描绘成了一种忽隐忽现、全然不知全貌的不透明之物。

也就是说，在这一世界观中，作为前提的（以父亲为象征的）社会本身就是不透明且狂热的“错误”存在，对其的遵从也必然会刺伤到谁，正如作为无依无靠的年轻人的“错谬的（間違った）父亲”而发挥机能、指使信徒进行恐怖活动的奥姆真理教一般。如此一来，这部作品所宣扬的正是一种否定神学式的伦理观，也就是既然“做出选择的话（进行社会活动的话）就一定会伤害到谁”，那么就“什么都不选择（脱离社会）做自闭家里蹲”或者说“什么都不做”。

在此存在着的，对社会性自我实现的信赖低下 = “就算努力，也没意义”这样的世界观之浸透，进一步地发展成了对社会性自我实现的嫌恶 = “努力的话就会伤害到谁”这样更加强化的世界观。

《EVA》在各种意义上都是“过去的想象力”的象征，包括其对社会性自我实现之信赖低下的主题、心理主义式的人生观、以及“不去做……”的伦理观。本作汇聚了从七零年代末开始独立发展至今的日本国内的御宅族系动画文化之文化脉络、前述九零年代性质的文化脉络，成为了象征时代的巨作，并在同时很大程度上规定（指引）了日本国之后的故事文化。“自闭家里蹲/心理主义”的倾向以及由此推论出的“不去做…”的伦理观，这正是我所说的“过去的想象力”的两大特征。

《EVA》所代表的“家里蹲/心理主义”同时也被那个时代、即九零年代后半期的其他故事所广泛共享着。

美国心理悬疑小说的流行，以及作为其背景而发挥机能的从八零年代开始的庸俗心理学的潮流进一步地在此时过热化。受其影响的作品包括野岛伸司的一系列电视剧以及（后期）村上龙、樱井亚美、田口ランディ等所代表的“幻冬舍文学”。还有宫台真司评价为“AC（adult children，意指孩子似的不成熟大人俗称巨婴）系”的浜崎步的歌词世界观——在这些代表着九零年代后半期日本的作品所共有的世界观之中，与《新世纪福音战士》一样，这些故事与“做点什么/做了什么”这样的社会性自我实现无关，而是围绕着“作为什么/不为什么”的自我形象之承认所展开。

对社会性自我实现的信赖低下=“就算努力，也没意义之世界”这样的世界观之浸透，导致了包括教养小说式的成长故事和描写社会变革的故事的衰退，而取而代之的是，作家们以及消费者都更愿意选择追求自我形象——“真正的自我”“过去的精神创伤”——之承认的内面\精神性方面的故事。

## 2001 年的“现代想象力”

然而到了 2001 年前后，这一“自闭家里蹲/心理主义”的模式开始逐渐被消解了。简单来说，美国 9·11 事件、以小泉纯一郎为总理大臣的内阁进行的一系列新自由主义的“构造改革”路线以及随之而来的“格差社会”意识的浸透，使得若要像九零年代后半期那样“自闭家里蹲”的话、就会被杀掉（无法生存下去）——如此这般的某种类似“生存感（「サヴァイヴ感」）”的感觉在社会中广泛蔓延开来。

就世事\社会的构造，即“政治”方面的问题而言，在小泉构造改革以来的日本社会里，还抱着“世界是不透明且错误的、所以我们就什么都不做、自闭家里蹲吧！”这样的想法的话、是生存不下去的。现

在日本的世论认为，变为格差社会中的失败者完全是由于自己所做的选择\自己的责任。

并且，这一“游戏”是生活在现代的我们无法逃避的，也就是没有“不参加”这一选择。只要生活在这种资本主义经济和法律体系所组成的世界，我们在出生的瞬间就已经在这一游戏之中了。

即使在个人的生存方式、即“文学”的问题之中，像是拒绝着社会性自我实现、看起来“毫无所求”、仅追求无条件地承认自己之存在的碓真嗣那样，“作选择的话必然会犯错，那么就什么都不选择”的此种态度，实际上也并不成立。

在 2001 年前后，在九零年代由于使过去之系统无效化的冲击（译者注：苏东剧变、昭和天皇去世等）而被隐藏起来的后现代状况之中可以说是本质的构造终于暴露了出来。此一本质就是，面对着无法扎根于历史或国家这样的“大叙事”的“小叙事”（究其本质而言是无根据的），人们只能将其作为自己的核心价值而在其中予以选择、并因此背负起属于自身的责任起来。

这一产生“生存感”的想象力就是我在笔记本左侧所写的“现代的想象力”。我引出的这条线就由 2001 年开始。

例如，高见广春于 1999 年发表的小说《大逃杀》可以说是这一“零零年代”模式的先驱性作品。小说中，某高中的的一个班级突然有一天在政府的要求下开始“互相残杀”，这一冲击性的展开可以说提前预告了新时代的“氛围”。(?) 这部作品和《EVA》仿佛，乃至程度更甚地描写了一个不透明的、无法信任的社会。尽管如此，如果在《大逃杀》中像碓真嗣一样烦扰于“因为世界本身是错的所以什么都不要去”、“不考虑建功立业，只想寻求(他人)对自我形象的理解。”这样的想法的话，结果无疑只会立马被杀死。九五年代的年轻人还能广泛地和碓真嗣产生共鸣，到了零零年代，年轻人已经开始以不同方式思考了。这是因为，(不改变思想的话)是生存不下来的。这样，从这一时期开始社会作为“不会为你做任何事”的存在渐渐被合理化，并作为前提开始被接受。而在这一前提里各种故事及其所包含的想象力开始围绕“如何生存下去”这一问题展开了。

这样一来，带有“自闭家里蹲的话就会被杀掉、所以仅靠自己的力量努力生存下去吧！”这样的某种“决断主义”倾向的“生存感”的作品，在零零年代前半期到中期成为了流行的主要趋势。有关的例子有《大逃杀》的跟风作、同样描写了主人公卷进了荒谬的生存游戏的山田悠介的作品《真实魔鬼游戏》(2001)、13 名假面骑士进行大逃杀游戏的《假面骑士龙骑》(2002)、三流高中的师生们被特殊的学习方法和果断的人生观所震撼、“为了生存下去”开始将东京大学作为目标努力的三田纪房的漫画《龙樱》(2003)、虽然属于 ERO 游戏却获得了创纪录热度以至移植到 PC 以及家庭游戏机上并受到年轻人(?)狂热支持的《Fate/stay night》(2004)以及将《龙樱》里的果断人生观反讽式地指向观众并获得高收视率的电视剧《女王的教室》(2005)等等，这些作品都是时代的代表性的人气作品。尽管其对周边文化和后续作品都具有极大影响力，却都基本上没有受到批评家们的注意。

在文艺界，这种“生存感”在此一时期也被十几岁的青少年们的年轻感性所热烈追捧选择。例如已经被改编为电视剧的白岩玄的作品《野猪大改造》(2004)、受到棉矢莉莎的《想踹的背影》(2003 年芥川奖获奖作)影响的作品群，都选择学生作为主人公，并以其所在的班级的狭窄的人际关系作为主题。

如果说这些作品世界观的共同点的话，那就是在教室这一充满着严苛的自我意识斗争之空间中所广泛共有的“能否生存下去”这样的“生存感”。在轻小说中也有同样的感觉存在。从 2005 年开始受到瞩目的樱庭一树的《推定少女》、《糖果子弹》等一系列作品，以及同样在 2005 年获得三次轻小说新人奖，初出茅庐就获得关注的日日日(a ki ra)的出道作(之一)《智一在悠久的对面》，都具有同样的主题。

零零年代前半期的这种以生存文化为特征的想象力，实际上是将九零年代“自闭家里蹲”思想所畏惧的“社会不透明”作为一种前提所接受了。而在 9-11 事件后猪突猛进的格差社会之中，在这样的“大逃杀”环境里“靠自己的力量生存下去吧”此种积极性质的思想开始蔓延开来。这样，九零年代式的幼稚的追求对“自己爱”之承认的“自闭家里蹲”态度，已经被完全吸收(織り込み済み)并通过向他者伸出手去的态度所克服了。

这些九零年代的“社会是错的所以不参与进去”“参与到错误的社会中会伤害到他人所以什么都不做”的思想 = “过去的想象力”所具有的厌世观、无力观，被 2001 年以来兴起的“现代的想象力”作为“前提”

所吸收处理并且克服了。

世间理所当然地不会展现“正确的价值”或“生存的意义” = “前提”，因为这一“前提”而消沉、自闭家里蹲的话是无法生存的——所以“现代的想象力”就是选择了为着生存下去、首先自己要去思考并采取行动的态度。就算“搞错了”“即使会刺伤他人”也必须选择自己的某种立场——在此，将终究是无根据的东西吸收掉、“在此之上有意去（「あえて」）”选择特定之价值——要做的就是这般的决断。

## 碓真嗣无法阻挡夜神月

如果说能够体现九零年代“过去的想象力”的作品是《EVA》的话，体现以生存系为象征的零零年代的想象力的作品又是什么呢？

在此，同时考虑到影响力和作品内容的话，应该就数大场鸫原作、小畑健作画的漫画《死亡笔记》（2003—2006）了吧。《死亡笔记》到完结为止的卷数较少、因为面向读者层的年龄较大、表面上看其发行（销售）部数并不太多，但考虑到发行数的上升速度、通过 Media Mix 向“一般不读漫画的人·年代”产生的影响力，可以说是占据了“零零年代的新世纪福音战士”的地位。

简单介绍下《死亡笔记》的内容。主人公叫夜神月，是一名学生。有一天捡到了死神落下的“死亡笔记”。获得了写上名字就能将其致死的“死亡笔记”后，夜神月开始用它来制裁全世界的凶恶罪犯并成为“新世界的神”。无慈悲地杀害阻碍自己的人（哪怕是无罪的人），月一步步地实现着自己的野心，直到和拥有同样出色的头脑以及果断的世界观的名侦探“L”出现了。然后故事就从月和 L 的对决开始，并开始了包括后来出现的其他持有“死亡笔记”之人的赌上生死的大逃杀式展开。

夜神月和碓真嗣一样，甚至比碓真嗣更加不信任“社会”。碓真嗣是在战斗中对社会（父亲）逐渐产生了不信任感，并用自我封闭的姿态来对抗。而夜神月从普通高中生活的故事序章开始就完全不信任现存的社会，甚至对身为警察高层的父亲也不屑一顾。月仅仅在十几岁就开始考虑获得权力后对社会进行改革的具体计划，而在获得死亡笔记后这一计划开始“提前并扩大”了。如果说碓真嗣受到过去社会（的规则）崩塌的冲击而开始自我封闭的话，夜神月则是将社会既存规则的崩塌作为“理所当然的情况”而接受，并准备用自己的力量对其进行再构筑。这也是为什么说这部作品是零零年代的“生存感”以及面对这一“生存感”而产生的“决断主义”倾向的体现。

从这一意义上来看，属于恶党浪漫（ピカレスク・ロマン）的《死亡笔记》是一个优秀的关于现实认知的故事。别误会，《死亡笔记》这部作品决没有肯定夜神月式的思想，也没有放手肯定其自觉性的决断主义的立场。剧中有时把夜神月描写地如同英雄一样，有时也讽刺性地描写了他的妄想。为数众多的登场人物都提出了各自的伦理观，这些观念在剧中没有一种占据特权性的位置，只有政治性的胜利才能证明、并且是暂时性地证明其正当性——这些观念不过就是如此的“小叙事”罢了。决断主义是我们都无法逃避的课题（比如说现实中的确有一些人支持夜神月式的暴力，并认为他的思想有其正确性），对这一课题如何思考，如何面对——这就是这部作品的主题。

同样，“社会（大人、父亲）做得不够好、没有给我们提供生存意义、也没有教给我们什么是正确的事（规则）”这一状况 = “九零年代后半日本最终进入的彻底的后现代状况”的迫近中、这两部作品的对应也就是“消极面对、自我封闭”和“接受现实、做出行动”的对照。当然，随着时代趋势的改变、后者将变得越发自觉。然后到了零零年代的现在，后者的想象力也被众多年轻人所支持。

九零年代的“自闭家里蹲”和零零年代的“决断主义”的这一对照可以参考连载《死亡笔记》的杂志《周刊少年 jump》。1990~1994 年在《jump》中连载的富坚义博的《幽游白书》可以说是其九零年代的“过去的想象力”的最佳体现。简单地说，《幽游白书》是八十年代支撑着《jump》的锦标赛系统（トーナメントバトル・システム）的破坏者。《幽游白书》中，强敌不断出现并由主人公一个个击败这一膨胀式的（インフレ的な）表现手法（ドラマツルギー）直到中篇还一直被采用着。但是到了故事后半，作者突然开始让主人公像是在对锦标赛系统进行批判一般地行动起来，直到剧中一直在进行的武道大会



被大幅略过，并插入了一个颇为勉强的结局。《幽游白书》的这一结束方式仿佛预见之后消费者对《jump》式的锦标赛系统的厌倦，以及由此而来的九零年代《jump》杂志被竞争者压制的“寒冬时节”。

而在作为“规则破坏者”的《幽游白书》发行十年后，可称之为“规则的再构筑者”的《死亡笔记》作为再度成为少年杂志霸主的《jump》杂志的“门面”而君临的现象，可以说象征着这十年所发生的变化。

如上所述，作为九零年代的“自闭家里蹲”思想之可能性，大概是以“不去做……”之形式的、奇妙的、某种意义上否定神学式的道德（モラル）吧。在不清楚什么是正确的后现代状况下，如果做了什么就必然地“搞错什么”、“刺伤他人”。

所以有时候“什么都不做”的道德或者说“什么都不做”的态度也是一种选择吧，犹豫、迷茫、停滞于思虑的方式是奏效的——所以碓真嗣拒绝开 EVA、小林よしのり从当时曾支援过的“薬害エイズ诉讼应援会”中撤退、并批判了这个向单纯\简单化的左翼正义收束的志愿汇。与《EVA》TV版一样在1995年发表的小林よしのりの《新民粹主义宣言 SPECIAL 脱正义论》，也可以说是当时的“自闭家里蹲”事项的一个优良的变种作品吧，那就是九五年的“现实”。

但是，小林よしのり在《战争论》表现出了右倾化，而在左翼阵营中汲取了文化研究之流向的运动也向与右派同样的决断主义靠拢——在如此这般的零零年代现今，碓真嗣式的“与其去做然后做错、不如什么也不做”这样的“道德”能阻挡得了夜神月式的决断主义吗？

笔者敢断言，这在原理上是不可能的。因为正如我们所看到的，零零年代的决断主义，是作为九零年代的自闭家里蹲的反省之结果而孕育产生的。夜神月及其活跃着的作品的消费者们，会对挥舞着生锈了十年前的想象力的旧世代们嗤之以鼻吧。“说这么傻白甜的天真话，无法生存下去！”所以他们一边积极地承担着伤害他人的罪过，一边踏出了脚步。

是的，问题已经转移到了下一个阶段。碓真嗣不能阻止夜神月。因为碓真嗣的“与其去做然后做错、不如什么也不做”的选择项，只不过是作为对游戏之存在没有自觉认知的蠢货的决断而发挥了机能而已。不是回归碓真嗣 = 退行到九零年代、而是克服零零年代的决断主义 = 阻止夜神月，这如何才能办到？——这就是直面决断主义这一不可回避的困难、在 9·11 事件以来的动员游戏 = 大逃杀的零零年代的我们所必须解决的课题。

然而，能够回答这一课题的批评还尚未存在——。这是因为零零年代这十年来，尤其是后半的近五年间最具影响力的批评家东浩纪及其影响之下的评论者们，对这一变化并无自觉、忽视了过去。

## 世界系——“九零年代的亡灵”

日本在八零年代前半期消费社会的烂熟，给予了日本国内的批评言说一线转机。

在新人类浪潮、新学员派并肩而行的形式之下，到那为止都是以高雅文化（high culture）为中心展开活动的批评性言说，也波及到了以年轻人文化为中心的亚文化。日本作家桥本治称之为“八零年安保”的某种多元文化主义性质的批评言说——从八零年代后半到九零年代前半期以《别册宝岛》为中心的浅羽通明等作家的活动、九零年代的宫台真司、大冢英志等新人类世代、或者是宫崎哲弥、山形浩生、稻叶振一郎等后继世代的活动——这些人担负起了批评这一类型的重任。这些人的言说，通过将过去以高雅文化为中心的批评性言说与亚文化连接起来的形式、扩展了批评的视野而使得确切捕捉时代之变化成为了可能。

然而，这些亚文化批评已停滞许久。那是因为在九零年代末期杀进圈来的东浩纪以后，就没有新的整活人才让人眼前一亮了。由东浩纪所展开的九零年代末期到零零年代前半的批评，确实产生了飞跃性的成果。但在另一方面，东浩纪的视野却集中于九零年代后半的御宅系文化及受其影响下的诸种文化，亚文化批评的视野于是受到了很大的限制。

因此，对于生存系所象征着的零零年代的新想象力的涌现，即使到零零年代自身也快要终结的 2008 年为止、也几乎是被无视掉了。尤其是宫藤官九郎、木皿泉等举足轻重的作家说孕育而生的电视剧大多数都被抹杀了、由此可见零零年代的批评被严重地遗弃在了这个时代的荒漠之中、置之不理。一般的文艺、电影或电视剧的想象力就不用说了，就连相对来说是东浩纪的关心领域的御宅系文化之变化，

也是被相当程度地抹杀掉了。

比如说在零零年代以《无限的未知》(1999)、《反叛的鲁路修》(2007)等作品将生存系的想象力牵引到电视动画的世界的动画作家·谷口悟朗之作品，关于其的批评基本上等于不存在。

结果，日本国内的批评性言说忽视掉了在东浩纪视野之外所展开了的决定性变化，不仅失去了批评的广度也失去了其新锐性。

本书的目的之一就是恢复因为东浩纪而失去的——不，正确来说是因为除东浩纪之外没有出现新的批评家的这不毛的十年——批评的“广度”与“新锐性”。

以往批评的读者们，特别是对于东浩纪的读者而言，我在这所梳理出的“九零年代后半期”与“零零年代前半期”的区分，估计有很多人感到了违和感吧。

举个例子，因描写了“自闭”青年之情感纠葛而受到瞩目的滝本竜彦、拘泥于描写围绕着九零年代后半期式的承认欲求的自我意识之问题的佐藤友哉，他俩活跃的讲谈社的小说志《Faust ()》是在2003年左右创刊的，而依据上述我所做的分类，九零年代的想象力 = “自闭家里蹲/心理主义”就变成了在零零年代前半期开花——在东浩纪的影响之下变得思考停止的读者大概会这样思考吧。

但是，我的论点正在此处。从结论上来说，零零年代的前半期、时代已经从“自闭家里蹲”转向了“决断主义”，然而尽管如此，在批评界除了东浩纪以外、没有其他介绍引荐人能发掘面向年轻人的亚文化之中的故事想象力，所以批评界由此发生了跟不上范式转换的现象。

那么，东浩纪及其劣化的模仿者们所高举的现代想象力是什么呢？那便是所谓后·EVA 症候群=“世界系”、也就是指受到《EVA》的影响而创作出的一系列作品群。

什么是“世界系”？根据东浩纪的著作《游戏性写实主义的诞生：动物化的后现代 2》(2007)中所述，“主人公与恋爱对象之间小感情式的人间关系（你与我）、其中没有嵌入社会与中间层、而与‘世界危机’‘此世终末’这般大型存在论式的故事直接连结起来的想象力”，代表性作品有新海诚的短篇动画“星之声”（2002）、高桥的漫画《最终兵器少女》（2000~2001）等。

我们生存在象征界失坠、稳固的现实感觉丧失、虚伪之物充斥其间的世界。那感觉若以结构来表现便是循环游戏（Loop 系游戏），若以故事来表现就是世界系。

——《美少女游戏的临界点+1》(2004)，东浩纪，《美少女游戏与世界系的交叉点》

当时20岁~30岁出头的御宅族男性们，倾倒在《EVA》的影响之下在九零年代后半期流行开来的美少女游戏（GAL）、以及滝本竜彦、佐藤友哉或舞城王太郎活跃的初期《Faust》杂志等文化长佩，而东浩纪的这番发言使他们从中获得了很大的勇气。

然而，在2004年建立如此这般的认知，反而证明了东浩纪已非“新锐”而是“陈旧”了。

笔者稍微说明一下东浩纪的认识吧。“象征界失坠、稳固的现实感觉丧失、虚伪之物充斥其间的世界”是指什么？那正是我前述所提及的“九五年以来”的世界。这里所说的“象征界”可以认为是社会或历史或国家这样的东西。

像是东京地铁沙林事件这样的“好像漫画里的”事件发生了，导致稳固的现实感动摇丧失。“这个世界很奇怪”这样的感觉让年轻人对社会性自我实现的信赖衰退了，继之而来的是寻求对自我形象 = 角色设定之承认的心理主义横行开来。这般“氛围”之反映，就是抽离出变得无法信任的“社会”“历史”这样的中间层、而将“自己的内面”与“世界”直接连结起来的“世界系”。嚯嚯，这确实是“新的想象力”，不过是十年前的事情了。

可以说东浩纪的这个世界认识完全跟不上2001年之后的世界——美国恐怖袭击事件和小泉纯一郎内阁的构造改革之后的世界。

如前所述，近代式的社会形象之失效导致了社会性自我实现的信赖低下，加上作为其结果的心理主义的抬头，正是九零年代后半期所兴起的文化潮流。而称之为后·EVA 症候群的“世界系”作品的产生，也是在《EVA》的影响于第三次动画浪潮（1995~1999年）、九零年代末的美少女游戏浪潮、轻小说消费者的年龄层抬高的传播过程中逐渐集中而孕育产生的。其临界点便是2003年《Faust》的创刊、在杂志自身也在创刊第三号就放弃了“世界系”的路线。

如此想来，所谓的“世界系”显然处于九零年代后半期的后·EVA 的文脉上，很残酷的事实是在零零年代前半期东浩纪所主张的“新的想象力” = 世界系的想象力，已经是被超越过去的“过去的想象力”罢了。在这个时期，在东浩纪视野之外的纯文学与电视剧的世界里、将东浩纪所说的“虚伪之物充斥其间的世界”作为前提而接受、不如说要去探索其可能性的作品纷纷出现。不对，即使是东浩纪所关注的御宅系文化也不例外，流行的风潮已经转向了前述的《假面骑士龙骑》、《Fate/stay night》这样的生存系作品。像《EVA》→“世界系”中不与他者（社会）交流连结那样的天真思想，已经变成了对于这个在严峻世界中“无法生存下去”的时代之落后的想象力。

作为后现代的寓言，九零年代的“自闭家里蹲/心理主义” = 世界系的想象力已经陈旧、不充分了。世界系已经过去了，描写小叙事林立的社会形象的新型后现代的寓言在大量出现且持续进化之中。

东浩纪在九零年代末拥护着《EVA》以及支撑该作品的“九零年代的感性”，持续与冈田斗司夫、上野俊哉这些拥有“八零年代的感性”的论者进行交锋，并得到了年轻人的支持。接着，在零零年代前半期，东浩纪继续拥护着处于《EVA》的感性之延长线上的“世界系”。事实上，东浩纪在《Faust》从2005年的世界系中心转移到《Fate/stay night》的脚本家奈须蘑菇中心之际，对于该杂志的方针转换曾批判为“对于讲述故事这件事过于犹豫不决”、继续拥护世界系。

然而，时代的流动并非如此缓慢。东浩纪在十年间，完全追赶不上时代。

然而遗憾的是，现代日本的亚文化批评的世界里并没有出现足以接替东浩纪的年轻知性。但是，保质期早已过期乃至腐臭的“九零年代的感性”，也差不多该由于“零零年代的感性”之批判而从停滞着的批评世界中退场出去了罢。

“世界系”一词是在2002年、发源于互联网上的动画评论网站上面，但是这时期“世界系”的想象力可以说已经逐渐落后于时代。然而以“御宅族第三世代”为中心，作为九零年代式的想象力之残渣的“世界系”继续存活于消费者开始快速高龄化的美少女游戏与一部分的轻小说等特定类型的文化产品之中，而东浩纪还把这个作为“时代尖端的想象力”予以介绍。

然后，对于亚文化相当陌生疏离的批评界，没有验证就照单全收了东浩纪的引荐，于是将保质期早已过期的过去陈旧之物当做新锐之物予以介绍，而没有引荐真正新锐的东西，导致日本国的“批评”完全跟不上时代。

在本书接下来的第二章，笔者将检证由于东浩纪而产生的批评之思考停止。紧接着，在第三章将展开追溯从九零年代到零零年代孕育出“故事”的想象力之变迁过程。

笔者建议，对本书所关涉到的日本国内思想性背景有着高度关心的读者——即以往的“批评”的读者——就接着去读第二章吧，除此之外的读者可以去读第三章了。

在这十年，批评家们实在是太怠惰了！竟然将十年前已经诞生的“自闭家里蹲”式的想象力或者说“世界系”当做“新锐之物”予以介绍、变奏，而将与此不同的想象力全当做是向八零年代以前的退行而应予以批判、敷衍了事。

然而，思考、书写事物的行为，如果不更加惊心动魄的话就对消费者是一种失礼。因此我不得不去超度这个亡灵，这么做不仅是为了超越零零年代的决断主义，也是为了摸索即将到来的一零年代的想象力。

## 第二章

### 数据库所生成的排除型社会

#### ——“动物化”的时代与交往的恢复可能性

##### 1. 无法放弃的“交往”

从九零年代的“古旧的想象力”——即从畏惧于世界的不透明性/无秩序性而向着内面自闭家里蹲、寻求着“是什么……”之事 = 自我形象之承认的“自闭家里蹲/心理主义”的碇真嗣，变为零零年代的“现代的想象力”——将世界的不透明性/无秩序性作为前提而接受下来、在此基础上指向其再构建而踏出脚步、“做什么…” = 在以自己所选择的价值观之正当化为目的的“游戏”里展开战斗的“开拓果敢/决断主义”的夜神月——以 2001 年为界，世界与其想象力发生了巨大的变化。

然而，现在的批评却完全追不上这个变化。就像前述的那样，在这十年间最具影响力的批评家东浩纪对此变化没有自觉，更别说那些只知道劣质复读东浩纪言论的日本国内的批评家们，也没有察觉此番变化。

东浩纪在九零年代，以法国现代思想的介绍者之身份而登场，并展开了基于亚文化研究的后现代论。也就是说东浩纪的生态位是，以亚文化为例，将法国现代思想运用到说明现代社会之组成上来——他作为论者被摁到这么一个位置上。

东浩纪在九零年代的活动的集大成之作《动物化的后现代》(2001/讲谈社现代新书)，给批评的世界开拓了巨大的视野空间的同时，也带来了大量的思考停止。

《动物化的后现代》提到的论述，作为对于 2001 年以前、即前述的九五年前后所发生的社会构造之变化 = “古旧的想象力”的说明，虽然还有点小龌龊，但可以说是完全说服得通的。

用本书的语言来置换地简单唠一唠东浩纪的主张吧。东浩纪将现代社会把握为数据库(database)及其之中被读取的小叙事。曾经——在近现代社会，作为(能够说明社会全体的)宏大叙事的部分集合、小叙事存在着的树状型的世界形象曾被人们所共有。

然而，随着后现代状况的进行，宏大叙事解体，世界形象从曾有秩序的树状型向无秩序的数据库变化。在后现代的时代，人们不再依靠历史和社会所给予的宏大叙事、而是从作为情报之海的宁静存在着的数据库之中，随心所欲去读取情报、并凭借自身去生成“小叙事”。因此，人们在意义的供给上不再必要去“交往”——东浩纪将此称为“动物化”。

将现代把握为，彼此异同的小叙事与这样的小叙事所生成的共同性 = 岛宇宙的集合体——在这一点上，我的论述是沿袭着东浩纪的。但是，关于那个岛宇宙之间的交往的评价，我和他却是对立着的。

东浩纪基本上并不重视异同的小叙事之间的关系 = 交往。在现代，人们随心所欲从数据库中生成小叙事，然后以此可以自足地生存下去。于是，异同的小叙事与其共同性 = 岛宇宙之间的交往终究依赖于个人的自发性、并且随时都能“下车\退出”。“动物化”的人类不需要依据交往而进行意义的供给、如此也能生存下去——东浩纪如此主张。

不过，东浩纪的这番理解，真的能够说明我们目前所生活着的这个世界么？

例如，考虑一下关于“恋爱”的事情就容易理解了吧。我们会经常恋上持有不同价值观、生成不同小叙事的对象。恋爱这个回路啊，在原理上就会孕育与他者之间的交往之可能性。

只要这么一寻思，东浩纪的那些黑屁被作为美少女游戏(galgame)消费者们的自我正当化之工具而扩大了其支持圈层，这个事情的意义就很沉重。

我们得到了一个可以“动物化”、可以回避他者而继续生存下去的可能的世界。然而，即使生存在那样的世界，不，不如说正因为生存在那样的世界，反而给予了我们对于交往之欲望、与他者相遇之必然性

的以往未曾有过的强烈动机。

东浩纪用美少女游戏及其消费者群体作为一连串论述的范本而举例，挺讽刺滑稽的，而且也把其中的问题点给决定性地暴露了出来。

本应放弃依靠交往来供给意义的那些人，为什么既没有选择益智游戏也没有选择动作游戏，而是选择了拟似恋爱（萌）、即依据对于美少女角色的“所有”（译者注：独占美少女！）而进行的拟似式的交往呢？

那是因为，生存于现代的我们，（用东浩纪的话来说）在动物与人类之间摇摆不定。所以，才会带来这样讽刺性的结果——动物化了的人们所渴望的东西，是人类式的对于交往之欲望的代替物。我们在能像动物一样生存下去的世界上生存着，但却无法放弃人类式的欲望。因此，只有不依赖于社会、成功进行了自发性交往的人们，才成功满足了对于交往的欲望，而失败了的人们只好沉湎于怨愤之情\哀怨意识（Ressentiment）——我们正是生存于这样的社会之中。

问题显然是，能否确保自发式的交往之可能性这一点。

刚才，我以“恋爱”为例展开了议论，但显然这个问题适用于各种局面。

9-11 恐袭与象征了报复战争的连锁恐袭、以及透过媒体所进行的情报战争 = 动员游戏——从数据库读取出来的小叙事们，和从中生成的共同体 = 岛宇宙们，赌上了其存亡持续而与其他岛宇宙时而接触时而争斗。

那么互联网络世界又如何呢？因为互联网络的普及人们变得自由，然而另一方面，互联网络这个空间也作为（因“小叙事”们的交往而发生了充满怨恨与憎恶的）动员游戏 = 大逃杀现场而发挥着机能。

我们的确获得了自由。检索到拥有着相同价值观、相同小叙事而生存着的人们，在那座岛宇宙之中去相信想要相信之物、愉快地生活下去这种事情是可能想象得到的。然而，互联网络既是检索东西、划地栖居的道具，同时也是连结世界的道具。本来不会相遇的小叙事们，因为并列于互联网络这同一个空间之中而交接了起来。小叙事们在更为微小的次元中划地栖居，但另一方面，也如同在社群网站的社群一样、被并列于名为互联网络（web）的空间之中。

于是乎，由于异同的小叙事被并列到了同一个空间之中，每一个小叙事都为了其正当性的获得与自我保存，对内产生了排除杂音的力量，对外产生了否定其他物语\叙事的力量。例如在匿名揭示板、微博\博客上的“炎上\网暴”、“学校里的流言蜚语\暗网络”——小叙事作为排斥其他的小叙事的排他性交往，覆盖了如今我们所生存着的世界的每个角落。

这话听起来讽刺滑稽，但打个比方说，我们所生存着的世界就像是“重视学生的自主性的学校教室”。教室里没有班主任老师的教导，而是根据学生自身的裁量来分班。因此，学生们就能随心所欲，和喜欢的对象组成班级。但是，这样一搞，学生们又为了保护自己所在班级的共同性而排斥特定的学生，或与其他班级争斗，像这样的排他性交往争相出现。又或者没有被分到任何班级的学生逐渐积累了不满怨愤的感情。这是怎么回事呢？因为学校和教师没有给予分班的依据，这个教室的学生因此不得不依靠自己来划出界线、确立班级成员与外人、敌人与伙伴这样的成员身份，如果不这样的话就无法确保舒适的划地栖居环境。

不是历史这样的宏大叙事，从数据库中生成的小叙事并不具有其（自身存在的）根据。于是，小叙事们为了保护其正当性与划地栖居——为了从其共同性中排除错置与杂音，为了更加严密地区别敌人与伙伴、内部与外部，将排挤攻击其他的物语\叙事。从数据库中生成的小叙事的共同性，就带有排他性的性格。

若不想参加这个动员游戏，只要不出席去教室就好。然而，能够自由分班的权利只有在这所学校的教室之中才能得到保证。然后麻烦的实情是，现在全世界所有的人类都要作为学生、登录到这间教室里来。

存在于现代之中的自由——随心所欲来读取小叙事的自由，实际上是只能参加这个单一的游戏的不自由所支撑着的。如果不连接到互联网络的话，就无法检索到相信着自己相同的物语的共同性，

也无法参与其中。而连接到互网络的同时，也就意味着出席了这个因全球化而齐一化了的教室。

而且，我们还无法踏出教室一步。即使假设能够退出互网络，也没法从全球化的世界经济里完全独立而生存下去。我们不可避免地要遭遇这一现实：与选择了迥异价值观、孕育出不同的小叙事的家伙们同一空间中生活着。

从全球化的世界经济，到在每日交往之中所展开的共同体中的职务 = 角色之争夺——我们无法从这些交往之中抽身而出。表面上好像跟东浩纪说的一样，只有相信着相同的价值、相同的小叙事的人之间才有连结，所以或许能够与孕育着不同物语\叙事的他者之间的关系中抽身而出。

但是，既然我们还要谈恋爱、从事经济活动、生存在政治地酝酿而成的法律系统的空间之内，那么就不得不在一些决定性的场合与他者相遭遇。到那时，我们就必须伸手去接触那些孕育着异同小叙事的他者。

在现代，每个人都能从数据库之海里读取所欲望的小叙事。人们将根本上来讲是无根据之物的事实编织消化、在此之上有意地选择了某些价值观。然后，这个由消费者的自发性所驱动的“有意”往往不发挥机能，只不过是“相信着想要相信之物”这样的思考停止覆盖了世界——生存在零零年代的我们所直面的，正是这样一个生成小叙事们的动员游戏 = 大逃杀。

在零零年代显在化了的后现代的本质，正是东浩纪所忽视的交往之困难。

## 2.“角色”式的实存所产生的排他性共同体

东浩纪所提出的数据库消费模型中，“宏大叙事”失效之后，人们改从丧失了全体性的不透明的数据库之海中读取所欲求的情报。正因如此，人们使用“只要相信自己想要相信的东西就好”这样的“将根本上来讲是无根据之物的事实编织消化、在此之上有意……”的决断主义式回路，在小小的共同性之中供给其中通用的小叙事。于是乎，小叙事们的差异在此就没有成为问题。小叙事呢，它原理上就是不管你选择哪一个、都只是“可替代”之物的存在罢了。

那么，人们真的能够随心所欲地选择“小叙事”、“相信想要相信之物就好”吗？——甚至连几乎不曾设想过“小叙事”们的交往的东浩纪，也没有放手肯定这样的思考停止。

再说一遍，我们生存在难以想象社会的全体性的时代。就人之实存\生存而言，人们生活在难以发现各自的自我身份认同、生存根据的时代。地域（家乡）崩坏、家庭崩坏、学校崩坏，在社会的各种场合情景里流动性变得很高，在此境遇中，我们给出了这样自以为正确的判断——反正就算自己不在，也会有谁来占据自己的位置、人生没有确定的目标，所以不妨及时行乐、花开堪折直须折好了！——这样一种有点愤世嫉俗\讽世嘲俗的感觉，人们也习以为常了。

——东浩纪《离世界更近》第四回<mysteries!>第29卷/东京创元社（2008年）

那么，东浩纪是怎么想的呢？东浩纪尝试给出了有些抽象与非现实的回答。

东浩纪提出了“角色”这一概念——作为能够横跨（越境）这些小叙事们之存在。自由地从大型非叙事 = 数据库中抽取诸要素，特别是由“是……”这样的设定所塑造出来的作品登场人物 = 角色，被规定为能够横跨、超越无数林立着的小叙事们各自的共同性之存在。例如东主张，消费者对于这般角色近似于爱情的感情，使得超越小叙事之共同性的连结（连带）成为可能。

不管是社会还是人类，我们都无法掌握理解。我们无法跟具体的、社会性的人连结起来，只能把感情投向抽象且架空的角色。然而这并不意味着，人就要直面世界、孤独而变得无力。要问为啥的话，那些角色们虽然并不实际存在，却以其自身而连结、以其自身而创造网络，再基于其自身的逻辑而将我们从孤独中带出来、唤醒我们对世界的感情。

——东浩纪《离世界更近》第四回<mysteries!>第29卷/东京创元社（2008年）

举例来说，就好像现在很多的创作作品的角色，因为消费者们（的二创）而以二次创作的形式被消费。所谓二次创作，就是以同人志、独立网站、影片上传分享网站为中心而展开的一种戏仿，在原作中登场的角色因为创作者而被赋予不同的故事[1]。在二创故事里，原作里没有在一起的恋人们在一起了，原本壮烈牺牲的战士们就享受着平凡无奇的日常生活，而作为情色图像发挥作用的女性主要角色在小

本子里会遭到凌辱。

换言之，对于原作角色的欲望经由二次创作这样“（自己创作从而）读想要读的故事”之行为来驱动回路已经成形。东浩纪以这种消费倾向为根据，主张“角色独立于故事”。东浩纪看到的是这样一种思考的可能性：如此这般对于角色的爱情（所有欲）超越了小叙事的共同性。

然而，我在此与东浩纪有着决定性的对立论点。

从数据库中读取而出的诸要素，诸如角色，果真能超越小叙事的共同性吗？“角色独立于故事”不是一种幻想吗？

例如从战后的某个时间点开始，我们便把“角色”一词用作“创作作品的登场人物”的含义。而在现代，则在此之上将“角色”一词用于指涉“特定的共同体内部共有着的人物形象”。

当我们对某个人抱有“那个人是……”的人物形象时，那（角色）只不过是依照特定的共同体（规定着小叙事的共同性）的文脉\脉络而被决定的位置罢了。

比如你把自己规定为拥有着“知性的、纤细的”印象 = 将自己设定为“知性的、纤细的”角色。然而如果你所属的共同体成员并不承认那个自我形象 = 角色的话，那你就没有被当作“知性的、纤细的”人。

为了使得你的自我形象 = 角色成立，承认这个自我形象 = 角色的叙事 = 共同体是必要的。毕竟我们是把人际关系作为叙事来捕捉和思考的。

如此一想，所谓“角色”也就是在小叙事（人际关系）之中所被赋予的位置 = 职务般的存在罢了。至少在我们生存的现实世界，角色是隶属于故事的。比如，所谓“读不懂空气的人（KY）”，就是错以为自己的角色从故事（共同体）之中独立而存在，且对他者暴力式的寻求对于自己的角色之承认。更严谨地说，“角色”必须要有承认其设定的共同性 = 故事，独立出来的话就不存在了。

试着用这个理论去阐述东浩纪举例的原作与二创之间的关系上吧。当某个消费者将原作里出场的角色、用二次创作来消费的时候，在那起作用的机制真的是“与故事相离的角色的独立”么？

某部小说中登场的“A”角色，被从原作（小说）中抽离出来而在消费者们的二次创作（戏仿漫画）中被消费之时，或许“A”确实是从原作（小说）中独立出来的。但是，承认“A”这一角色的共同性（小叙事）不如说因为二次创作而被再度强化了。确实，在二次创作中“A”或许会被置放到与原作不同的立场上，然而这样做反而强化了对“A”这一角色的设定的承认 = 共同性之中的位置。

再举个例，“A”在原作中被塑造（承认）为“背负着精神性创伤的红颜薄幸美少女”这样的角色设定，在二次创作时角色即使被再度强化也不会脱离这样的设定。比如说在二次创作里，展开了与原作截然不同的搞笑情节，“A”被描绘成爱说爱笑的阳光少女，即使如此，消费者们在此消费的仍然是与“背负着精神性创伤的红颜薄幸美少女”这般设定之间的反差\差距，“A”的角色设定与承认其的共同性（小叙事）是会被再度强化，而不是被相对化。不如说，小叙事的共同性因为角色而得到了强化。

作为承认特定角色的场合\立场而成立的共同性——在影片上传分享网站（译者：B站…）与网络空间中频频出现——决不会侵犯角色的设定。比如说，原本是玩赏动物拟人化的可爱可怜角色，作为戏仿对象时却被描绘成浑身肌肉的中年男性风；或者清纯的美少女角色在二创里被频繁地描绘为沉溺于R18行为，这些行为不如说是彻底地承认了原作中的角色设定，而且还再强化了给予其承认的共同性——这个情况其实很清晰了。

角色或许会横跨到其他的作品之中，但这些作品所孕育的小叙事的共同性，反而以没有错置的形式被强化了。所谓“角色”，并不是横跨小叙事的存在，不如说是为了要求角色设定的承认、促进小叙事（共同性）之成立与再强化的存在。

严谨而言，角色并非符号。所以角色为了成立而需要有承认角色设定的共同性，而共同性是由故事来规定的。角色从原作中独立、在二次创作里被改变被消费，这其实是以后设的方式再强化了更彻底地承认其角色设定的共同性与规定这个共同性的故事。

所以说东浩纪的论述忽略了这一点。东浩纪提出基于数据库消费的“角色”概念，本来是作为某种故事批评。但是，由于角色大多是读取了共同性的东西，可以说角色正是“小叙事”的源泉。



由于网络搜索引擎、社交网络等系统具有着“只读取所欲望着的情报”的检索性，因此具有很强的这一般倾向：量产出由有着相同思考、选择了相同小叙事之共同性的用户们所组成的排他性共同体。关于角色这一概念，也是相同的说法道理。

依据角色的共有而产生新的共同性，被承认其角色设定的小叙事强力地规定了。因此其作为不允许错置（内部差错）并具有排他性的共同性而发挥功能。从技术层面而言，的确可能由连结全世界的共同体\社群，但是在故事的层面来说是不可能的。这是唯有承认该角色设定的人才能连结的、没有错置（内部差错）的小叙事。东浩纪的主张里，角色被定义为横跨“小叙事”的自由存在，但这个论点却忽视了我所谈的上述状况。数据库消费模型下的角色消费，与“小叙事”即决断主义式的思考停止、划地栖居、也就是排他性的共同体之间有着很高的亲和性。

我并不是在否定数据库消费理论自身。然而，我无法同意数据库消费作为某种故事批评（物语批判）而展开。符号或许的确可以从故事中完全自由出离，比如某部电影里所使用的效果音，即使被放置在完全不同的表现与脉络之下时、其存在也不会动摇而能被独立地消费。因为在那里，故事及其共同性并没有发生。

然而，拟似性地塑造内在（内面）与人格的角色，本来严谨而论也不能说是符号。与过去有关的经历设定、发色、口头禅、或“猫耳”“女仆服”这样外观性的服道化或许是符号，但这些符号作为个体消费时，就无法称作角色。这些诸要素被统合起来、作为某种人格设定而发挥功能、承认此设定的共同性发生了之后，角色方才成立。

复读一下，角色无法与故事及其共同性分离开来。

数据库消费在后设（meta）层面上无效化了的并非“故事”。每个作品，具体而言就像是表现的“空间”那样的东西。如果说小说是“文体”的力量、电影是“（影像）空间”的力量，那么这些力量在数据库消费的时代就变弱了。要问为啥，这些空间是依存于“宏大叙事”这般统括性力量才得以存在的。

近来，纯文学的衰退，大半肇因于“文体”这个表现空间变弱了（弱体化）。所谓“文体”，是依存于“国文（语文）”这个由明治政府所创立的人工回路，既然民族国家式的“宏大叙事”衰退了，那么它也必然跟着变弱。因此，也必然导致重视故事（构造）的手机小说，以及重视角色的轻小说等流行开来。

最近的电视综艺节目为什么经常使用后花字\字幕（テロップ）？无非是因为规定着表现空间的力量，在数据库消费的时代变弱了的关系。观众们很容易能读取到艺人的“角色”以及规定着角色的位置关系 = 故事，但是“在这句发言的哪里该笑呢？”这个气氛 = 表现空间却变得难以传达出去。因此才需要加入后期花字\字幕，为观众指定出这个气氛。

数据库消费模型，反而壮大了故事的力量。角色决不会超越“小叙事”。即便角色横跨各种类型的小说、电影、漫画作品而被共有，也决不会超越规定着这些作品的共同性。角色或许能从表现的空间中独立出来，但仍隶属于故事之中。[2]

### 3.从数据库到交往

围绕着东浩纪的角色这一概念的理解，的确符合九零年代后半期的自我意识的形式。如前所述，九零年代社会状况下的产物是：并非藉由“去做……；做了……”这行为 = 社会性自我实现、而是依靠“是……；不是……”这自我形象的设定 = 角色的承认来获得自我身份认同的回路。

而零零年代的现在流露出来的是，每个人都寻觅追求着能对其自我形象的设定（“自恋”[自己爱]） = 角色给予承认的共同性（决断主义式选择了的“小叙事”），结果造成后设层面上复数的小叙事林立的动员游戏的状况。

人们主观上或许只想从数据库里读取所欲望着的情报，然而以结果而论，在后设层面上各自却被所选择的小叙事的共同性所缠绕捕捉住，小叙事彼此之间，或小叙事的共同性内部也会发生交往行为。然而，东浩纪一连串的论述几乎忽视掉这样的交往行为。

不是用“去做……；做了……”这样的关系性（交往），而是用“是……；不是……”这样的设定（数据库）来确保自我身份认同，这样的思想必然会需要\要求能承认其设定的共同性（故事）。然而，对于小叙事



无自觉的依存，容易形成极度排他性的共同体，这部分也与前述相同。对于已经失去“宏大叙事”这般支撑空间的如今，“小叙事”该如何生存，复数的“小叙事”们又该如何生存，这不正是赋予我们的课题吗？从数据库到交往，这就是本书最大的问题设定（问题意识）。

因此，本书不分小说、漫画、影视作品等众多类型的文本，只抽取其中的“故事”来进行比较探讨。这工作并不是针对无限量增殖、林立的“小叙事”的实际状况（内实）进行优劣评价、选出何者为“真正的故事”，毕竟针对异同的“小叙事”探讨其真正性\真义并没有意义。呵，现在日本就是这样一个时代：从数据库中抽取所欲望的符号、决断主义式地选择并相信所欲望的小叙事（这些事情成为可能）。……战后民主主义是否为虚妄，这类问题只要相信喜欢的答案就好吧——呵，在此层面上（译者注：在日本的零零年代社会状况下），选择哪个故事都不会改变。也正因如此，东浩纪没有着眼于故事的内容而是关注其形式，展开了议论。

东浩纪主张围绕着“真正的故事”的讨论是没有意义的，这点我也同意。说的是呢……故事的真正性\真义，打个比方说就好像意识形态的选择并没有意义。在现代社会，无论是哪种故事（就算归根结底是无根据之物也无妨、那就决断主义式地选择）都不过是“小叙事”。然而，这个“无论选择哪个故事都不会改变”的态度会逐步肯定“既然如此，那便相信想要相信的故事就好”的思考停止。

如果对照“政治与文学”这个陈旧却又新颖的问题意识来思考的话，作为“政治”的问题那还没什么问题。比如说，组织能调和与小叙事之间的动员游戏的社会设计、考虑担负其社会设计的权力尽可能的透明化、自由化，以这样的顺序去推进就好，先不论方向性，探讨的道路已经很清楚明白了。

然而，我们无法逃离“文学”的问题——亦即每一个人的生存、和他者连结、死亡等问题。这种时候，只考虑故事的形式就好，接着思考停止、只像动物一样从数据库读取所欲望的符号、相信想要相信的故事就好——这不过是逃避的鸵鸟态度。

数据库消费模型的浸透\蔓延，不会削弱故事的力量，不如说是将人们投入无数林立着的、扩大化的“小叙事”之海，要求人们在接受（小叙事）无根据性与有限性的基础上、自我负责（自己责任）地选择自己的叙事。我们去思考叙事的真正性\真义并无意义。然而，思考对叙事的态度与相处方式的必要性，却是至今未曾直面的课题。我们必须依存于某些“小叙事”来生存下去，非此不可。那个小叙事是单一的还是复数的，是作为永远之物而依存呢还是接受其有限性呢？——对于故事的切入角度、缩短距离的方式，也就是对于故事的态度正是我们的课题。

叙事\故事的真正性\真义，打个比方来说的话就是意识形态，那么对于故事的态度，也就是对于交往的态度。我再复读一下，围绕“真正的叙事\故事”的议论是无效的。相较之下，探讨“自由的（使态度成为可能）故事”的重要性反而在增加，而且有着压倒性的速度。

然而，现在日本的批评式知性，对于这个问题却十分迟钝。“数据库消费模型会改变表现的空间”这样的东浩纪议论的变奏还在奏，批评志之中“……的新体质”等标题屡见不鲜，“……”的部分可以带入小说、漫画、电影等文本。然而这些并没有踏出东浩纪的视界与射程之外一步。那些僭称“新批评”的东浩纪的劣质复读机，不去思考“对叙事\故事的态度（交往）”，反而因为思考停止的关系，采取了逐渐肯定决断主义式的“小叙事”划地栖居的态度。然而，遗留在他们的视界外侧的决定性问题，却以压倒性的存在感正席卷而来。

注释：

[1][YTB][NICONICO]等平台在2006年以后快速发展，因为角色的所有（共有）而形成共同体。在这些平台上，借用角色的二次创作大量发表，作为新形态的创作者展露锋芒的场域而持续形成。

[2]村上春树的小说从八零年代到现在，不论日本国内外都受到读者长年的欢迎，算是一个特里。原因不仅是村上凝练的文体以及塑造出的极具魅力的角色，更重要的一点是作品世界本身被拥有压倒性强度的故事及其构造所支撑着。

## 第三章

# “自闭家里蹲/心理主义”的九零年代

## ——丧失和绝望的想象力

### 八零年代到九零年代——关于“八零年安保”的多元文化主义

在本章中将对作为讨论前提的九零年代的想象力加以整理。在第一章，我将九零年代特别是后五年看作是“自闭家里蹲”的思想时代。在本章我们将详细地讨论这个“自闭家里蹲”的时代是如何发生与衰退的。

如前所述，日本国内后现代的发展情况，是和 20 世纪 70 年代以来消费社会的生成以及伴随着的社会流动性的上升同步的。在国内的批评中，有的认为日本的后现代状况是在消费社会生成的八零年代取得了决定性的进展（浅田彰）；也有的认为是在 1995 年前后冷战和成长时代的结束这一时刻取得了决定性的进展（东浩纪）。

本书认为日本后现代的状况是在 70 年代以后一步一步阶段性的发展的。第一阶段是政治季节迎来终结的从 1968 年到 70 年代前期，第二阶段是“80 年安保”的多元文化主义萌发的八零年代（浅田彰），第三阶段是 1995 年前后（东浩纪），而第四阶段则是伴随着 911 事件和小泉纯一郎政权的建立而彻底走向全球化的 2001 年。我在第一章提出的问题就是批评界没有跟上 2001 年的变化。

在这一范式下八零年代和九零年代有什么区别呢？我们先从八十年代开始分析。

*比起为了创造“光明而美好的未来”走上“探求真理的道路”，比起将企业社会的道德内化“努力奋斗”，比起觉醒了“革命的大义”试着领导“盲目的群众”；把自己从既有的范式中抽离出来，将一切相对化是更好的方法。到头来，我相信着这些时代的感性。*

*（中略）*

*一边全面深入的沉浸在对象里，一边能够毫不留情地割舍抛弃之。正是这种同化和异化之间尖锐的张力，才是真正值得被称之为优秀知识的批判性的体验之要素，至此别无二话。简而言之，这就是既冷淡又热络、既热络又冷淡。*

*——浅田彰《构造与力——超越符号论（構造と力——記号論を超えて——）》*

八零年代被认为是伴随着消费社会的生成产生了多元文化主义和相对主义萌芽的时代。但是这个相对主义，叙说了七零年代以前的宏大叙事（以马克思主义为代表）的衰落，是带有绝对性的价值的“名为相对主义的绝对主义”。就是说八零年代是作为绝对主义之临界点的拟似的相对主义时代。

第一章已经指出了，研究战后日本的思想模式的变迁，最适合的素材应当就是国内最大的故事媒体《周刊少年 Jump（週刊少年ジャンプ）》。从八零年代到九零年代前半，《Jump》连载了《龙珠（ドラゴンボール）》《圣斗士星矢（聖闘士星矢）》，采用了淘汰系统支撑作品的人气，迎来了黄金期。在绝对主义的临界点表现出拟似的相对主义的 80 年代，大体上可以被定位为“宏大叙事”起作用的最后一个时代。

而这种拟似的相对主义所表现出来的后现代视角，“自由而冰冷的社会中”的“自由”也在积极的范式中被接受。这就是“80 年安保”性质的多元文化主义，一种拟似的相对主义。

中森明夫是可以代表八零年代的文人——他是“新人类”的代表，提出了“御宅族”这一称号的专栏作家，他在代表作《東京トンガリキッズ》里留下了这样一段话：

*然后有一天，导弹真的会拖着红色的尾巴飞过我们的上空。到那一刻大概神明也没有什么办法了。是的，终焉之时就是如此突然。（中略）世界末日那一天，我们大概还会在售票处预订下个月芝浦 Inkstick（译注：过去乐团表演的场合）的门票吧。世界末日那一天，我们大概还会在日历上标记大减价的第一*

天吧。世界末日那一天，我们啊，大概会好好地把鞋带从阿迪达斯上取下来吧。

从八零年代多元文化主义者的代表“新人类”中森明夫的话中我们可以看到八零年代这个时代的本质。

那就是八零年代乐观的后现代视角首先是被经济所决定的——具体来看，是一个向着泡沫经济的繁荣支撑着的现实。再者，大体上规定着这种多元文化主义的现实的，就是象征着冷战结构的近现代的“宏大叙事”的现实——一种当时仍存在的“宏大叙事”的相对化阶段的现实。

但是九零年代上半叶，具体说就是 1991 年泡沫经济崩溃和冷战结束，以中森明夫《東京トンガリキッズ》为象征的“80 年代的事物”就崩溃了。泡沫经济的崩溃使得经济繁荣、冷战的终结使得“宏大叙事”的政治性的存在感，一并崩坏了。

九零年代就这么开始了。

## 九零年代“平坦战场”的开始——完全自杀手册和冈崎京子

不过世界没有走向终结。核电站无论过多久都不会爆炸，关于全面核战争的梦也已在九霄云外。就像安保斗争中学生所体验过的那样，80 年代的革命家作为旁观者也感受到了挫败感。

这下终于明白了，“真的大的（デカイ一発）”不会来了。22 世纪一定会到来（更不用说 21 世纪了。因为大决战根本不会来）。世界绝对不会走向终结。和“异界”和“外部”接触是满足不了的。还是想要更大一些的刺激，要是真的想要终结世界的话，最好还是去做“那件事情”。

——鹤见济《完全自杀手册（完全自殺マニュアル）》

确实，世界没有迎来终结。

如果想简单地展示九零年代的状况，从八零年代减去“繁荣”和“冷战”就可以了。而后现代状况的发展，人们认为的世界从“不自由但温暖（易懂）的社会”逐步走向“自由却冷淡（难懂）的社会”；而这“冷淡（难懂）”的部分，在八零年代被“繁荣”和“冷战”遮蔽了。

而九零年代迎来了泡沫经济的崩溃以及冷战的终结，人们直接面对了“自由却冷淡（难懂）的社会”。

引用的鹤见济《完全自杀手册》的序言，切实地表现出了对那种“自由、难懂、冷淡的世界”所表现出来的绝望。文中多次出现的“那件事情”不必说就是“自杀”了。毋庸置疑，这是对年轻人所憧憬的“死”这一意向进行的一种矮化表达。不过，我们要从鹤见的表述中抽取出决定九零年代的要素。

第一点就是表现为“只有物而没有故事的世界，真无聊”的绝望。纵观九零年代，“自由却冷淡（难懂）的社会”中那种体现为“冷淡（难懂）”的氛围被捕捉到了。

第二点就是笔者第一章指出的“自闭家里蹲/心理主义”的倾向。《完全自杀手册》的序言认为，出现问题的时候，无法去改变世界（状况），而是去说服自己。鹤见就没想过用自己的力量把“无聊的世界”变得有趣。替代方案首先是“药物”，其次是自杀。当然了，这里提到的“药物”和自杀都无非是解决心理层面的问题的比喻。当世界无聊的时候，不去改变世界而是去改变自己的内心——这就是以鹤见所体现的九零年代的思想。这种“自闭家里蹲/心理主义”的倾向将在九零年代后半叶进一步扩散。

我们一直居住的街道啊  
有河在流  
已经很接近河口了  
宽阔的、平缓的、发出难闻气味的河口  
在河滩的高地上  
一枝黄花（背高泡立草，セイタカアワダチソウ）  
慢慢地  
围绕着猫的尸骸摇摆

——冈崎京子《River's Edge（リバーズ・エッジ）》

可以说，冈崎和鹤见是对八零到九零年代的转变最为敏感的作家了。巧合的是，和《完全自杀手册》同样在1993年开始连载的《River's Edge》中，冈崎有意识地描绘了和鹤见同样的风景——作为废墟的九零年代——这也是冈崎的代表作。

孑然一身的孩子们。

本拥有一切，却不得不全部割舍的孩子们。

无力的王子和公主。毫无深度，单调的注脚一样的战场。

他们（她们）并非决心为了什么戏剧而活，只不过在短暂的永恒中持续战斗罢了。

——冈崎京子《River's Edge》笔记——类后记

是的，本作就是描绘生在作为废墟的九零年代的“孑然一身的孩子们”的故事。

叙述者若草ハルナ被这样描写：一边感受着这个“只有物而没有故事”的世界的疏离感，一边不知道如何度过日常的少女。

故事从这个样子的少女在河边偶然发现了尸体开始。因为同性恋而被霸凌的山田一郎，暴食和呕吐循环往复的高中生模特吉川こずえ——同样感知到河边尸体的学生们和ハルナ展开的既非友情也非利他的接触。

河边的尸体就是这个“只有物而没有故事”的世界所露出的马脚。ハルナ、山田和こずえ，以对这个“没有故事”的世界之绝望为媒介联系在一起。在尸体所象征的日常之破绽缝隙中，他们仿佛肩并肩依偎着，一瞬间又突然分别。

冈崎京子把这种梦幻般的却因此而美丽的接触，通过引用威廉姆斯·吉布森的一句诗表现出来——“我们生存在平坦的战场上”。平坦的战场——只能是“只有物而没有故事”的九零年代的废墟了。

至此，我们终于可以经由所剩不多的日常之“外部”——死亡——得以成立只在瞬间的故事了，不，不如说是尚不能称为故事的接触以及失去——这就是冈崎所描绘的世界。

这种冈崎所描绘的仿佛“平坦的战场”一样的绝望日常，以及透过性和死亡获得其象征的外部性，这种故事构造为同时代活跃的鱼喃キリコ、南Q太，以及广义上冈崎的追随者们这样的作家们，以及山本直树和望月峯太郎这些青年漫画家所共有。

但是到这里，一个重大的问题出现了。《River's Edge》中河边的尸体当真可以在克服“平坦的战场”时起到的关键的作用吗？如果这真的是和“平坦的战场”的破绽相连的回路，那么ハルナ他们就不得不放弃“平坦的战场”这一世界观。因为和死亡这一决定性的现实所遭遇绝对称不上“平坦”。在这里无论如何都会产生“故事”。但是冈崎所描绘的“死”并没有起到什么作用。

为什么呢？讽刺的说，这里把死作为“外部”描写了。

冈崎没有把性作为外部描写。作为讲述者的ハルナ和同级生的性行为，变成了空虚的日常的一部分，无法与外部连接。但是，“死”总是浮现着外部性的预感。

日常之中果真“外部”吗——说起来后现代的状况不就是一切均可被替换，无论如何选择世界都不会发生变化吗？在这样的世界中的人们，依赖于只在自己人的共同性中才能通用的小叙事以及超越性。但是这种本地化的神明，对于其它共同体=小叙事中生活的他者来说，不过是泡沫塑料制（粗制滥造的）湿婆罢了。在后现代的状况下“外部”原理上不成立。因此，依靠引入外部性去克服“平坦的战场”，结果必然失败。鹤见、冈崎描绘的“死”是僭越地自称为日常的外部的接续，实际上不过是在“平坦的战场”中流通的商品为名的拟似的超越性罢了。冈崎最终还是无法描写“死”。

至于性，冈崎并没有随意的将之特权化，以慎重的态度一以贯之。但是关于死，就不得不说是将之轻易地外部化、特权化了。同样的批评也适用于《完全自杀手册》。作为日常之外部存在的“死”，归根结底不过是商品一样的东西。鹤见济在《完全自杀手册》里把药物和死亡作为一种等价处理。书里，药物也好死亡（这一意象的消费）也好，不过是为了度过日常的拟似的超越性=商品罢了。这一点，鹤见可能比冈崎更有自觉性。

为了度过冈崎——鹤见的“平坦的战场”而导入的拟似的外部性，最终在九零年代后半叶被更为彻底的事物回收。

## 心理主义化的九零年代——野岛伸司和幻冬舍文学的时代

九零年代上半叶，伴随着泡沫经济的崩溃和冷战的终结，无论是谁都能体验到这是一个“平坦的战场”。“生存的意义”也好“真正的价值”也好通通都不存在，只要快乐地徜徉在多元文化主义的消费社会的海洋里就算不上是问题了——这种乐观的后现代视角常常和背后的寂寞和疏离感同时被描绘，繁荣的衰退将前者埋葬，只有后者在九零年代得以残留。就这样，九零年代，不再同之前一样由历史和社会提供“意义”的世界=没有“故事”的平坦战场，揭开了帷幕。

很多老一辈，尤以和浅田彰、中森明夫这些人同行的“新人类”文人为重，为了逃避世界的复杂性以及意义的缺失，退回到了左翼的浪漫主义或新保守主义的意识形态中去。已然损坏的回路=历史和社会提供意义的补给回路被老一辈人慌乱地固守着，这样的光景让当时的年轻人深感失望。[1]

[1]比方说在八零年代活跃的“新人类”文人，对八十年代末九十年代的核电站问题、海湾战争等时事，又回到了左翼立场的发言和运动上去。同时期，以柄谷行人为中心的新学院派作家、批评家们开展了“文学家的反战呼吁运动”。另外，在朝日电视台的政论节目《朝まで生テレビ》《別冊宝島》等新闻媒体，扩大了新保守主义的战后民主主义批判的支持率，横跨学界和传媒界，横跨左右的阵营壁垒，这个时期日本国内的文化显现出了“政治回归”

这样的年轻人也开始直接追求“意义”和“故事”了。比方说国内的音乐市场，就有 KAN 的《愛は勝つ》、大事MANブラザーズバンド《それが大事》这种直接的讴歌有爱的乐曲，像精神药物一样瞬间获得巨大的支持而后退场，循环往复。

前文所述的鹤见、冈崎那种在日常中将拟似的“外部性”导入的那种挑战，虽说拒绝了这种真诚（ベタな）的故事回归，却占据了为获得故事而勇于挑战的位置。

要例举九零年代前半叶真诚（ベタな）故事回归的象征，就是编剧野岛伸司的一系列电视剧。

泡沫经济下的 1988 年，野岛伸司以潮剧《爱情打猎族（君が嘘をついた）》实现了主流出道，在泡沫经济崩溃的前后，编写了《101 次求婚（101 回目のプロポーズ）》（1991）《同一屋檐下（ひとつ屋根の下）》（1993）这种回归了诉说纯爱和家庭爱的路线的电视剧，成为了代表这一时代的电视剧编剧。

但是和野岛同时期，在冈崎京子和鹤见济为象征のスノップ系亚文化群体的广泛应用下，已经把“性”“死”商品化，并且在大众化的层面彻底地将拟似的外部性引入日常生活。《高校教师（高校教師）》

（1993）中的乱伦行为，《人间失格：假如我死了的话（人間・失格へたとえばぼくが死んだら）》（1994）中的霸凌导致自杀，黄金时段放映的电视剧半数是这种禁忌和类似要素的露恶式的罗列，收获了支持。鹤见、冈崎式的尝试，简直就是对像配置精神药物的处方那样配置符号的野岛伸司的手法之彻底化，他们在商业上取得了成功无疑象征了那个时代的想象力所展现的模式。

这种把“性”和“死”作为拟似的外部性符号的安排，在文学世界中也愈发地明显了。

九零年代前半期，八零年代式的故事批评（物语批判）的脉络大大衰退了，村上春树、吉本·芭娜娜这些因直面消费社会而产生的疏离感——描绘了“平坦的战场”问题的前-九零年代式的作家们反而获得了巨大的支持。

在 1979 年以《且听风吟（風の歌を聴け）》出道后，在现代的日本国内文化占据压倒性特殊地位的村上春树暂且不论，吉本·芭娜娜直到八零年代才成为能确切地把握时代的感性，同时巧妙地将后现代的状况编织起来的作家。特别是吉本为了将“平坦的战场”替换为幸福的日常，输入了八零年代之前的少女漫画式的感性，描绘了拟似家族这种共同体的作品也是非常重要的，《厨房（キッチン）》（1988）《鹈（TUGUMI）》（1989）等现在仍被提起的吉本的初期作品就是如此。

但是吉本·芭娜娜在九零年代以后，采取了野岛伸司式的，将精神分析式、不如说是流俗的心理学

式的方法，把“性”或“死”视为拟似的外部性，导入进符号式的日常中。《白河夜船》(1989)《N.P》(1990)《Amrita (アマリタ)》(1994) 就在此列。

同样的批评也适用于村上隆。自 1976 年以《无限近似于透明的蓝 (限りなく透明に近いブルー)》出道以来，村上的《寄物柜婴儿 (コインロッカー・ベイビーズ)》(1980)《网球男孩的忧郁 (テニスボーイの憂鬱)》(1985)《爱与幻想的法西斯 (愛と幻想のファシズム)》(1987) 这些作品，在吉本之上切实地描绘了消费社会的可能性和疏离感，作为代表了八零年代的作家发挥了作用。

但是九零年代之后，村上隆明显进入了低潮。村上基于对时代半是肯定半是异议的小说世界，在失去了八零年代的图式的同时渐渐迷失。《长崎荷兰村 (長崎オランダ村)》(1992)《昭和歌谣大全集 (昭和歌謡大全集)》(1994) 这种以社会时评这样的视角、意向来增强真实感的作品，或者《五分后的世界 (五分後の世界)》(1994) 这种使用亚文化的伪史 (《机动战士高达 (機動戦士ガンダム)》系列中的宇宙纪元那样的东西) 来补充衰退的历史的作品，变得引人注目了。

召唤拟似的外部性的商品——神经药物、作为营养品的“性”和“死”、或者是“精神创伤”“乱伦”之类着墨于登场人物 (character) 的过去、产生苍白故事的文学符号、以及社会时评的话题和《机动战士高达》一样的架空历史年表——在八零年代到九零年代这般，宏大叙事失效、历史性的事物不再能保证个人生活的意义和正面价值的世界里，如何能够确保“故事”的功能，这些就是承载着想象力的旗手们面对这一课题加以洗练的产物。

这些符号和要素的组合所生成的“符号性”的文学，被大塚英志揶揄为“幻冬社文学”。这是因为大塚判断九零年代的村上隆的作品可以象征这种现象，这个时期村上隆的活动正从角川书店分离，转向接连出版畅销书的幻冬舍。[2]

[2]株式会社幻冬舍是于 1993 年，角川书店的董事见城彻成立的出版社。继承席卷八零年代的 Media Mix 手法 (角川商法) 的同时，也敏感地引入了我阐述的那种九零年代的感性。出版了唐泽寿明的《ふたり》(1994)、石原慎太郎的《弟弟 (弟)》(1996)、五木宽之的《大河の一滴》(1998)、乡广美的《Daddy(ダディ)》(1998) 等诸多畅销书。如前所述，在文艺界中成为了同时期村上零和吉本·芭娜娜的活动中心。

这种幻冬舍文学式的想象力，在那个时期的文艺界残留了巨大的影响力，辻仁成、江国香织等作家应运而生。就这样，时代迎来了 1995 年的转折点。

## 第四章

### 围绕着“九五年的思想”

#### ——在否定神学式伦理之后

##### 一九九五年发生了什么？

话说回来，为什么批评家们会执着于 1995 年呢？就连我也不不得不在这个数字的面前止住脚步。宫台真司、大泽真幸、森川嘉一郎，然后是东浩纪。代表着现代的知性头脑们异口同声地认为这个数字中蕴含着特殊的意义[1]。

那即是意味着这样的认识：这一年前后日本国内的后现代状况又有了一段大的进展，社会的流动性大大地上升了。[译者注：这里的流动性上升\流动化，不是阶层流动上升活跃的意思，而是指战后日本经济发展所带来的那种秩序感与安定的社会进步前景崩坏碎裂的意思]

在平成不景气的长期化决定性地变成事实的时期所发生的阪神淡路大地震，这个灾害自身与其视觉·印象层面的冲击一起、作为成长时代的终结之象征事件而被消费。

另一方面，AOMU 教引发的地铁沙林事件表明，人们的实存\存在真的已经无法忍受后现代状况下的流动性了。生活在一个历史和社会没有为其展示“生存的意义”、“真正的价值”的世界里，日本的年轻人们迷失了目的，AOMU 教则通过赋予这些年轻人共同体与在其中发挥机能的超越性（小叙事）、加之以邪教式手法使他们产生了这是大叙事之再生的错觉，由此 AOMU 教纠集了这些年轻人扩大势力——以沙林事件为契机而暴露出来的 AOMU 教团的实体，决定性地向我们揭示了时代的辛酸艰难。

讽刺的是，在处于日本二战战败第五十年节点的这一年，九零年代前半期所弥漫着的丧失感\失落感，这下子作为一种更为彻底的“绝望”而被日本社会广泛地共有\共感。

例如，以 1995 年为界，前述的野岛伸司作品与“幻冬舍文学”就被更加彻底地符号化（记号化）了。这就是，至今为止所论述的“心理主义”化。对社会性自我实现的信赖低下，就意味着下列境况：不是将“做、做了什么东西”（行为）、而是将“是、不是什么东西”（设定）连结到自我身份\认同（Identity）的思考方式占据着支配地位，面对问题则不是“通过行为改变状况”、而是通过“想出让自己接受\信服的理由”来实现解决。

这种自我实现与实存\存在方式的转变，具体来说就是使人们产生了在过去的精神创伤中寻求叙事要素的符号化的一种倾向。在美国心理悬疑片（アメリカン・サイコサスペンス）流行、以及自八零年代以来持续不断的庸俗心理学（俗流心理学）潮流进一步升温的背景下，以野岛真司在在九零年代后半期的作品为例，《圣者的行进》（聖者の行進，1998 年）、《口红》（リップスティック，1999 年）、《美丽之人》（美しい人，1999 年）等作品明显地呈现出心理主义化。这些作品都有这样一个构造：即一个具有广义的精神创伤的登场人物与此创伤相认同\认之为自我身份、并得到“正因为你有着……这样一种创伤、所以很美丽”的承认。

幻冬舍文学也是以樱井亚美（1996 年，以《イノセント・ワールド》而开始小说家活动）、村上龙

（在 1996 年的《OO 交际》\《ラブ&ポップ トパーズ》、1997 年的《味増汤里》\《インザ・ミンスープ》中明确开始采取心理主义路线）为中心，量产了一波同样以登场人物的精神创伤为根据、围绕着实存\存在之承认的叙事，并在天童荒太的畅销之作《永远的孩子》（永遠の仔，1999 年）中得以完成[2]。

这种心理主义式倾向，与不是以行为（做……）而是以设定（是……）为认同\自我身份的角色式人类观（キャラクター的な人間観）有着很高的亲和力。

例如，在这一时期，也就是九零年代后半期到世纪末的推理小说，其不是由于作为（狭义的）推理小说的完成度、而更多是由于作为有魅力的登场人物=角色的容器而被消费的倾向更为增强了（角色化）。然后，这一时期崭露头角的许多有力作家如东野圭吾等，都把犯罪者的动机归结为过去的精神创伤（所谓“动机的缺失”问题），这一现象将上文所述的事实清楚直接地表示出来。京极夏彦的《京极堂》系列作品，我想可作为具有象征性的作品而在此举出吧。在系列的第一部小说《姑获鸟之夏》中，京极堂与榎木津——由庞大的设定所支撑的这两位侦探，因其身上具有魅力的角色性（魅力的なキャラクター）而吸引了读者支持——在心理性的层面上完成了事件的解决，此事有一定的必然性。“家里蹲自闭/心理主义”式的世界观，以及角色式的人类观，都作为不是对行为（做什么）追求评价、而是对设定（是什么）寻求承认的实存\存在方式的背景而成立。

接着，在1995年最大的文化的“事件”就是同年十月的TV动画《新世纪福音战士》。动画作家·庵野秀明所创作的这部创纪录名作，对九零年代后半期的日本文化·场景（カルチャー・シーン）产生了决定性的影响，并成为此后几年的第三次动画热潮的开端。

依据设定（是……）而被规定的角色们、拒绝社会性自我实现，特别是寻求对过去的精神创伤之承认——作为这般叙事而展开的这部作品（EVA），和野岛伸司作品、幻冬舍文学一起被定位为代表着九零年代的想象力。

此外，所谓“机器人动画（ロボットアニメ）”，是作为主人公的少年获得机器人这一“扩张了的身体”、被大人的社会所认可从而成长起来、可说是具有一种教养小说之图式的作品类型，这在战后一以贯之（戦後一貫して）。然而，EVA这部作品直接地反映了1995年的日本对社会性自我实现的信赖低下，（机器人动画的）教养小说式的构图则被否定了。

如果用一句话来表达《EVA》的思想，那就是“如果世间\社会不（给我们）指明正确的道路的话，那就什么也不做、家里蹲去（「世の中（社会）が正しい道を示してくれないのなら、何もしないで引きこもる」）”当然，这肯定是一种矮小的、自恋主义的发泄，但同时也是谁也不知道什么是正确的、如果选择了什么并致力于某一对象则必以错误告终、伤害着他人也伤害着自己的九五年以来日本社会的后现代状况下“不做……的伦理（「へしない、というモラル」）”之结晶——也可以如此言及。

在《EVA》里，明显以类似AOMU教的XJIAO思想为基础进行作战的、主人公碇真嗣的父亲碇司令，要求碇真嗣乘坐组织的机器人与敌人战斗，而无法相信这样的父亲（社会）的碇真嗣拒绝了“直面错误的父亲（社会）”、而是选择了“如果做就会错、那就什么都不做”，也就是拒绝搭乘机器人、退回\蹲到自己内心深处（内面）。故事后来迎来了突如其来的结局。虽然这个结局舆论褒贬不一，但许多年轻人都与碇真嗣有着共感，《EVA》成为了九零年代后半期“家里蹲自闭\心理主义”象征性的作品。

以前述的幻冬舍文学为首，九零年代后半期的许多想象力在《EVA》的影响之下，再生产了围绕着以下两点的叙事：对社会性自我实现的信赖低下；作为替代的、对精神创伤之承认的寻求。

不是以行为（做……）而是以设定（是……）来保持认同\自我身份同一性的登场人物=角色的承认——围绕于此的叙事，或者更具体地说，是围绕着以登场人物的精神创伤为依据的实存\存在之承认的叙事——这就是九零年代后半期的“家里蹲自闭\心理主义”式想象力。

## “九五年的思想”是什么？

以阪神淡路大地震和地铁沙林事件为象征的一九九五年，成为日本国内思想史的一个转折点。美国心理悬疑片的流行与作为其背景而发挥作用的、八零年代开始持续的庸俗心理学潮流进一步狂热。在其影响下有着野岛伸司的一系列电视剧，或是以（后期）村上龙、樱井亚美等作家为代表的“幻冬舍文学”，或是椎名林檎、浜崎步等歌唱精神创伤的歌姬们。——在代表着日本九零年代后半期的这些作



品所共有的世界观中，“做……、做了……”这般社会性自我实现的叙事被拒绝了、围绕着“是……、不是……”这般寻求对自我形象之承认的叙事则被承认了。更具体地说，以“在过去有着……的精神创伤”来作为认同\自我身份同一性、并寻求对如此这般形成的自我形象之承认的叙事得到了强烈的支持。针对如此这般形成的“家里蹲自闭\心理主义”模式的展开 = 即是所谓的“九五年问题”，日本国内的想象力留下了一些同时代优秀的路径 (approach)。虽然有着很多种切入点，但在这里，我想举出三个作为“九五年思想”的例子，追寻其变迁。

这三个是：首先是时至今日 (2011 年) 仍是年轻人中最有影响力的知识分子&有魅力的社会学者·宫台真司的代表作《活在永无终结的日常 (終わりになき日常を生きろ)》、TV 动画《EVA》及其向伴随着社会现象化而制作的剧场版完结篇的变迁、以及当时与宫台并肩对年轻人有着很大影响力的小林よしのりの时评漫画《新傲慢宣言特别刊·脱正义论》。这些作品都是在 1995 年前后诞生的，孕育着代表时代之思想，不过这些思想没有等到零零年代就破产了。通过追寻这三种思想的产生与消亡之过程，应该可以挖掘出日本九零年代后半期这一时代的本质。

它们确实共有着问题意识。比喻来说，那就是作为九零年代“家里蹲自闭\心理主义”的鬼怪而登场的“如何克服 AOMU 教”这一问题意识。九零年代式的自我意识要求承认自我形象 = 角色设定，这种欲望引导人们对小叙事及其共同性停止思考。人们忘记了它是一种只在他们自己的小共同性之中通用、限定性的伪 (拟似) 超越性 = 泡沫塑料般的湿婆神，将自己所信的拟似超越性强加于相信着不一样的小叙事的他者，也就是说最终走向决断主义化。

“九五年的思想”，目的是确立一个不败于泡沫塑料般的湿婆神之诱惑的强固的个体，具有一种尼采主义式倾向。但从结论来看，它们无法抵抗作为九零年代“家里蹲自闭”之必然结果的零零年代之“决断主义”。我们接下来就来追寻各自的思想历程吧。

## 从“躺平革命”到“硬要 (あえて) 亚洲主义”

*活在“永无终结的日常”之中，就是活在一个不清不白的世界里。就是生活在好坏无法自明的世界里。……在这样一个混浊的世界里能够相对而言没有问题地活下去的智慧，不正是现在所需要的东西吗？*

——宫台真司《活在永无终结的日常》后记

社会学者·宫台真司在九零年代前半期，因对亚文化的分析与 OO 风俗的田野调研而受到关注，后来因为在“九五年”的 AOMU 教问题与那时前后的援 OO 际问题上的发言，而得到年轻群体的支持，至今仍然作为持有决定性的影响力的评论家而发挥作用。

宫台真司的基本概念从那时到现在都是一以贯之的：全球化与后现代状况的展开是不可避开的潮流、并且持有“通过接受并利用不断上升的社会流动性、来进行效率社会之设计与考虑个人的实存\生存方式”的理念。为此，随着时代的变迁，提出的具体处方也会战术性地变更 (转向)。

那么，在“家里蹲自闭\心理主义”式的九零年代后半期的想象力大行其道之际，宫台真司有何作为呢？那就是提倡“躺平革命 (まったり革命，直译为缓慢\悠哉、略带贬义)”。

躺平革命是啥？那就是在对社会性自我实现的信赖低下 (难以找到明白简单的罗曼蒂克式生存意义) 的 1995 年以来的日本社会中，放弃追寻难以掌握的“生存意义”，单纯去消费那些快乐的、舒适的东西，用“躺平”来应对“永无终结的日常”从而愉快地生活下去——这就是躺平革命的说明。宫台用“永无终结的日常”之称来替换了冈崎京子以“平坦的战场”来表现的东西，提供了一个通过放弃叙事=意义而在这样的世界里生存下去的处方。

宫台，则于“不当回事地在 OO 际中寻欢作乐的 gal 系辣妹”的例子找到了所谓的“躺平革命”。

为什么说 OO 交际少女就是在以“躺平”的方式而生活着呢？

当时的宫台认为，这是因为她们在 OOO 际中没有找到其意义。父权-家长制的贞操观念与对身体商品化的抵抗感——从心理层面上抑制着 OOO 际——都是近代性的大叙事 (共同性) 的产物，当时的少女们敏感于大叙事 (共同性) 的失效、因此不再犹疑地将自己商品化了。从一开始就不相信大叙事 (共同性) 的少女们，甚至都不再将父权-家长制的贞操观念作为攻击反抗的对象，因此卖春这一行为

当然也没有着“反抗体制”的意味。它只是为了快乐地生活于日常之中而将自己商品化、然后得到金钱，仅此而已——这是宫台的主张。

宫台真司当时的言论是一种“New Type”的论调。也就是说他认为，随着社会流动性的上升、已经出现了持有能够对应于此的实存\生存方式的新世代=New Type，其实存\生存方式是值得肯定的。

另外，虽然宫台本人当时没有多提，但这对于一部分御宅族而言可以说也是如此。拥有着“萌”系角色、从现实的恋爱中抽身而出的一部分御宅族，也可以说是能够避开“有着各种物品、但没有叙事的世界”的 New Type——这般主张，在当事者们不想直面“恋爱格差（并且自己在其中处于劣势）”这一愿望的背景下，自九零年代后半期开始得到了一定的支持。然而，这个主张在九零年代结束、经过了 2001 年的零零年代前半期时，由宫台自身对此承认了有着错误。

*对于阶级差别也好性别差别也好，我想日本的八零年代是一个大家认为“逞强坚持”不好、如果不逞强就会活得更轻松的好时代，我也说过“快乐轻松地生活吧！”这样的话。但是，如果真的变成那样了的话，结果就是自残和自闭家里蹲的情况风行于世。我想这也是一种病态性的事态。所以我认为现在紧迫的课题是，如何将强迫 (Obsession) 与抑郁 (Depression) 维持在不太有害的范围之内。*

——在《Invitation》(ぴあ) 二〇〇三年十月号「80's is now: なぜ、今「80年代」か？」特辑上  
宫台的发言

没错，到最后，不管是 Gal 系辣妹还是御宅族，都不是所谓 New Type。

宫台的立场本是：正是这些人，在日本九五年以降“有着各种物品、但没有叙事的世界”中放弃了“叙事（意义）”而消费着符号性的快乐，是躺尸式地继续生活的 New Type。

但是，宫台后来撤回了这般认识。

人类无法从“叙事（意义）”之中逃脱。与宫台当时的期待相反，在 OOO 际中寻欢作乐的少女们其实很多人是将自残性的表演（自傷的なパフォーマンス）这一常见的意义加于自己身体的商品化；或者是那些沉迷于虚构中的美少女角色的成年男性们，其实很多人都渴望着最常见的恋爱至上主义式故事，只是因其无法得到才去追寻代偿之物——这一现实，随着时间的经过与宫台自己的田野调研的进展而逐渐明确清晰。然后，在这个现实面前，宫台选择了转向。

首先，在 2001 年之后，宫台开始倡导一种危害相对较少的与“叙事\故事”相接触的生活方式。人类“在明知其是无根据之物的基础上，硬要”选择出一种中心化的价值、并在小叙事之中生存下去——这是无可奈何、不可避免的。但是，如果忘记了这个“……，不得不”的部分，那么就会导致“只要相信自己愿意去相信的东西就可以了”这样的思考停止。因此，这个时期（零零年代前半期）的宫台，倡导着像是选择了“……硬要”的亚洲主义（亜細亜主義）这样的叙事。

但是，现在的宫台也从这个立场上转向脱离了。2008 年的宫台，倡导一种“设计着适度的强迫与抑郁（叙事）的建筑师之培养”的立场（《幸福论》，2006，NHK BOOKS）。也就是说，人类难免陷入“相信自己愿意去相信的东西”这样的思考停止，那么在社会设计层面上，就要去调整小叙事之间的交流与动员游戏般的冲突（動員ゲーム的な衝突）——这是宫台的意思。

宫台真司虽然在具体的处方层次上有所转向，但他作为论者（言論人）的基本态度则丝毫没有转向。

宫台真司在《活在永无终结的日常》等著作中所倡导的“躺平革命”，就如这本书的副标题《完全克服 AOMU 教 宣言》所想要明确揭示的那样，意欲言说在现代社会之中像 AOMU 教那样急欲追求叙事的危险性（按笔者在本书上下文的思考，即为了维持一种自闭性的全能感、决断主义式地选择小叙事[的共同性]之危险），是相当优秀的“九五年的思想”。

然而，该书所提出的作为 AOMU 教的替代性方案的生活方式，最后归结于空疏虚泛的“New Type 论”，宫台本人也承认了自己的这个错误、走向转向。

## 从《EVA》剧场版到“世界系”

接下来我为“九五年的思想”举的例子，是反复提到的《新世纪福音战士》，但是具体指 1997 年公开上映的剧场版《Air/真心为你》（以下简称《EVA》剧场版）

这个剧场版是 1995 年放映的《EVA》TV 版的完结篇，与此同时，该剧场版也孕育着对同作所引起之社会现象的、来自监督庵野秀明本人的返歌（反思）性、批评性内容。

拒绝社会性自我实现、寻求对于角色性地“设定”着的自我形象之承认与 Local 化的人际关系，然后最终退却到自己的内面——对于如此的《EVA》TV 版，《EVA》剧场版则持有作为对其引起的社会现象与文化潮流之批评性返歌（反思）的内容，如果要直截了当地总结《EVA》剧场版（对同作的）自我指涉性的话，那就是对于在《EVA》TV 版中描写的“心理主义\自闭家里蹲”的批评性，以及要摆脱此种状态的志向。

在《EVA》TV 版中，为了获得对自我形象的承认，描绘了一个“人类补完计划”——全人类消灭了其个体，并向着仿佛浸没于胎内溶液的群体生物进行“进化”。这个神必计划的含义就是，对于自己设定的自我形象（自我爱\自恋），无条件地给予了全面承认（被给予了母亲般的承认）的状态。

但是，在《EVA》剧场版的结局里，碇真嗣放弃了在母亲般的承认之下、由全能感所确保的向着内面（自我爱\自恋）的自闭家里蹲，而是选择了相互之间会造成伤害、（硬要）与他者一起生活下去的选项。接着，在灭亡后的世界里，碇真嗣与明日香一起，仅仅两人余留而在。然而，明日香用“真是恶心”一言拒绝了碇真嗣——可以说，这是一个严肃的、但基于积极的现实认知的结局：即便是在后现代状况之下，人也只有在时而相互伤害的同时、面对他者一起生活下去。

也就是说，面对“平坦的战场”（冈崎京子）=“永无终结的日常”（宫台真司），《EVA TV 版》抓住了那种基于对自我形象\自我爱的母亲般的承认而获得的全能感之确保、并以此生存下去；《EVA 剧场版》则在包容那种空虚的基础上、准备了这样一个回答：只有去摸索和他者之间的交流这一条路可走。这个态度在零零年代日本的现在，只不过是作为前提而被共有的东西罢了，但在以《EVA TV 版》为象征的“自闭家里蹲\心理主义”模式占支配地位的日本九零年代后半期，这是一个直面时代的相当杰出的回答。

但是，《EVA》的孩子们（作为粉丝的御宅族们）其中多数，当时没有能够接受这个结论。结局的“真是恶心”——害怕被少女如此拒绝的他们，结果选择了对于自己那膨胀了的自尊心温柔相待的世界。<sup>[3]</sup>

接着，恐惧着被少女用“真是恶心”拒绝的《EVA》的孩子们，在第三次动画热潮退潮后的九零年代末至零零年代初期间，尝试向着彻底的自我爱\自恋进行退却。这就是本书第一章所举出的“世界系”。<sup>[4]</sup>

再复读一下，所谓“世界系”，就是指向这样一种想象力：将主人公与恋爱对象小小的感情性的人际关系（“你与我”）与“世界的危机”、“此世的终结”这样一些大大的存在论性质的叙事直接连结起来（直結させる）。《最终兵器彼女》、《星之声》、《伊里野的天空、UFO 的夏天》被作为“世界系”作品的代表而被举出。

好像变成了抽象话，如果用简单的说明来唠唠，如批评家·更科修一郎所指出的那样，将这些“世界系”作品联结在一起的地方就好比“结局里没有被明日香甩掉的 EVA（結末でアスカに振られないエヴァ）”。

存在着对平凡的主人公无条件地献出纯洁之爱情的少女（大抵背负着世界的命运），她以世界的存在为代价换取了对主人公之爱的贯彻。然后主人公就依据于少女 = 世界而被承认、那份自我爱\自恋也被全面肯定了。

因此，在“世界系”之中，超越“永无终结的日常”的意义 = 叙事，就通过如此这般“来自美少女（无条件地对自己献出纯洁之爱情）的全面肯定”而得以满足。从依据母性存在而无条件地得到对于角色性的承认而言，可以说（世界系）是九零年代的“自闭家里蹲\心理主义”相当简单轻松的完成形态。

在广义的男性向情涩媒介里登场的美（少）女，在从她们那里得到的全面肯定转化而来的自恋主义的供给补充之中，发现了崇高的超越性——这一构图在《Kanon》（1999）、《AIR》（2000）等作品所代表的九零年代末至零零年代初的美少女游戏（galgame）热潮中明显地表现了出来。并且，同样的回路也可以在同时期渡边淳一的代表作《失乐园》（1997）、《爱的流放地》（2004）的故事构造之中指出来。由女性（母性）来全面肯定男性之气质（マッチョ）——这样的回路被全世代（译者注：意指横向的青年层，请注意与全世带即纵向不同年龄层的群体的区别）所选择了——九零年代末就是这样一个时代。

是的，“世界系”无非是这样一种态度：它背离了存在于《EVA TV版》里的“不做……的伦理”与《EVA剧场版》里的“接受他者（恶心的存在）”，背离了这两者中伴随着痛苦的积极向前看的态度，并选择导入了渡边淳一式浪漫主义（对一个全面肯定自我的女性形象之“所有”）。在那里，对于对象的距离感不再存在、存在的只有埋没（感）。按照第一章的语境来思考，所谓“世界系”不过是在社会不再供给叙事的世界里，由于埋在母性式承认之中、连自己的选择都无法自觉而思考停止，可以说是极其无自觉的决断主义的一种罢了。

从“新世纪福音战士”剧场版到“世界系”——此一轨迹可以说是曾经卓越的“九五年的思想”被平庸的女性歧视式的回路所回收了的过程。就这样，第二个“九五年的思想”死了。

## 从《脱正义论》到《战争论》

然后我最后再介绍一个“九五年的思想”及其挫折吧。那就是小林よしのりの时评漫画《新傲慢主义宣言》（『新ゴーマニズム宣言』）在九零年代后半期的展开。很不可思议，在“EVA”现象风头正盛的一九九六年夏天发售的《新傲慢主义宣言 SPECIAL 脱正义论》（以下简称《脱正义论》），描绘了小林致力于“药害 AI 滋诉讼之应援会”的运动、直到最终由于与日共系成员的对立而脱离为止的始末。

小林虽然半知半觉到了利用自己作为宣传塔的市民运动家们的想法，但结果仍以对认识的药害 AI 滋受害者们的个人感情为理由、继续致力于运动。但是，对于想要逐渐摸索与战后补偿问题等其他的左翼运动进行连携、试图使运动体永远持续的日共系成员，小林变得反感排斥起来。特别是，通过“药害 AI 滋问题的声讨”这一社会运动，很多学生成员例外地获得了被赋予着社会性之意义的叙事，从而变得无法离开给予自己的人生以意义的运动体——小林对此抱有很强的危机感。性急地追求叙事\故事，即使药害 AI 滋问题相对地声势减弱了，运动也要找到下一个社会问题、以“连带（团结\連帯）”的名义去扩大战线——暂且不论各个运动体所提出的政治主张的是非对错，但这作为个人的生活方式真的是正确的吗？小林痛斥这是和 AOMU 教的信徒一样，放弃自己的思考、为了简单轻松地获得叙事\故事而思考停止的行为。

小林在此主张的是什么呢？那就是对于这样一种态度的警钟：无法忍受这个不透明、难以理解的世界，寻求通过逃避到“好懂的正义”这般的非日常而得到轻松简单的解决。

“回到日常”——没错，当时小林向“应援会”的学生们所呼吁的，果然是“不做……的伦理”。匆忙地下结论，（决断主义地）选择什么并迈出一步，就会导致犯下无法挽回的错误——在这样的世界里，小林提出了“撤退”的选择。

然而，这个立场虽然立足于“不做……的伦理”，但与《EVA TV版》中看到的否定神学式的态度——“如果选择了什么，就必然犯错，所以自闭家里蹲”这样的“自闭/心理主义”之间，也划出了一道界线。

在《脱正义论》中的“撤退”，是对“不做……”态度的一种决断，而且是作为暂定性的选择项中的一个而被提案。“在重复尝试和错误的同时、继续检讨与对象的距离”，小林的提案是：持有“不做……”的卡片和“撤退”这般接触的卡片，作为始终不放弃接触对象的态度选择项之一。

而这种“不惧犯错（受伤）、接触他者”的想法，与 1997 年的《EVA 剧场版》所抵达的态度相近。这样看来，“九五年的思想”似乎迎来了思想的成熟，但就像《EVA》堕落实为“世界系”一样，《脱正义论》也将被其堕落形态所取代，那就是 1998 年发表的畅销书《新傲慢主义宣言 SPECIAL 战争论》（以下简称《战争论》）。

这个代表零零年代的畅销书系列的内容是从所谓的“反美保守”立场出发的太平洋战争肯定论，但对

于其意识形态的内在实况，我并不把它当做（值得讨论的）问题。围绕着小林《战争论》的问题的本质并不在那样的地方（意识形态的内实）。那么，那里存在的本质性的对立是什么呢？那就是《脱正义论》式的“九五年的思想”与《战争论》式的“决断主义”之间的对立。小林在《脱正义论》之后（から）带出来的是什么，那大概是“软弱的人无法忍受九五年的思想”这样一种放弃（諦念）的念头吧。所以小林转向了。不是从“左”到“右”，而是从“承受价值观的悬空”的立场到“（即使归根结底来说是无根据的）重新选择中心化的价值”的立场。这就是为什么小林与“新历史教科书创作会”合流、并开始给《战争论》赋予“反美”的故事叙事。

而且，不仅仅是小林与附和（同调）其的“新历史教科书创作会”，批判这些玩意的左翼阵营在此前后，不、局部而言也有的早得多，向这种“决断主义”迈出了一步。在文化研究和后殖民潮流中运动论的展开，或是评论家·大塚英志的护宪论等，都可以说与小林和“创作会”同等地，不、在此之上地可以说是“决断主义”。决断主义既不是指新自由主义，也不是指以《DEATH NOTE》的夜神月的特殊能力为背景的全能感，而是“为了无法忍受价值观之悬空的人们（包含自己在内）、在已知晓其无根据的事实之上、相信一种中心化的价值之态度”（「価値観の宙吊りに耐えられない弱い人間（自身を含む）のために、無根拠を承知で中心的な価値を信じる態度」のことなのだから。）

## “九五年的思想”的败北

对于九零年代、特别是后半期的五年间被日本社会广泛认同的“自闭家里蹲/心理主义”，留下了卓越的探究（アプローチ，approach）的三个“九五年的思想”——宫台真司（前期）、《EVA 剧场版》、《脱正义论》——在其诞生后不久，就死了。

总的来说，这是面对决断主义的失败。为了维持基于九零年代式的“自闭家里蹲/心理主义”而被肯定的自我形象 = 角色设定式的自我身份认同，需要承认其设定的共同性 = 小叙事；并且这种小叙事为了维持其存在、时而会对他者施展暴力——透过 AOMU 教这一具体例子，九五年的思想都认识到了上述两点。然后，作为这个状况的处方，“九五年的思想”提出了某种尼采主义式的强力（強さ）（“从意义到强度”），更具体地说，它是这样一种成熟模式（成熟モデル）：不依存于特定的小叙事、而是忍受着价值观之悬置（不去关心）的同时、生存下去。

但是，这些尼采主义式的成熟模式，对于性地寻求小叙事、在其共同性之中停止思考的从“自闭家里蹲”转向“决断主义”的潮流，没有取得批判力。前期宫台的《New Type 论》，与时代一起破裂；《EVA 剧场版》和《脱正义论》被回收为“世界系”和《战争论》这般对于小叙事的依赖 = 决断主义。

这是为什么？——那是因为，生活在现代的我们不可能从小叙事之中逃离而取得自由。即使选择了所谓“什么都不选择”的立场、那也只是作为“什么都不选择——对这般叙事的选择”而发挥作用罢了。人不可能完全自由于叙事之外。我们被迫以某种方式去选择小叙事们。然而，“九五年的思想”却试图设定一个在小叙事们之外的自由的、超越性的视角 = “外部”，透过某种叙事批判而确立坚强的“个体”（強い「個」）。

然后，无法满足个人追求的人生意义 = 叙事\故事的供给这般欲望的“九五年的思想”，因为叙事批判式的超越性这种空头支票无法得到实现、而迎来了破灭。面对依存于不可能存在之外部性的“九五年的思想”，消费者们忍无可忍，最终被决断主义地供给着意义的小叙事所回收了。

背离叙事的自由（物語からの自由）是不可能的，“95 年的思想”们的乐观预测忽视了这点。其结果便是走向尼采式的超人思想的悬崖并最终陨落。仅靠对超人的憧憬，无法获得宫台笔下那般轻浮，也无从寻得小林所鼓吹的那种强度。人们能够自由并慎重地接近小叙事，真正应该议论的并非是这种愿景，而是这种愿景的成立条件。“95 年的思想”们都止步于指示方向的阶段，而没有探讨其成立条件，不得不说是过于天真了。

还可以举一个“九五年的思想”夭折的原因——没有将后现代状况的进行所具有的两面性（两义性）纳入视野。

东浩纪用一个称作二层构造的模型来说明他自己的后现代观念。在后现代状况之下，于单一的强

大体系架构之上、有着无数的多样社群（コミュニティ，community）林立。所谓的体系架构，指的是律法系统，或者 Windows、mixi（日本的一个 SNS 社交网站），或者郊外的大型购物中心商场那样的基础设施（インフラ，infra），而社群就是在那样单一的强大基础设施之上展开着多种多样的消费活动与人际关系的東西。

例如，我们在相同的 Windows 机器上使用相同的互联网基础设施连接到同一个谷歌。然而，在那个单一的领域上，我们进行的交流是多种多样的，而且是可以随时重置的。我们可以很容易地在 mixi 中获得具有特定偏好的人际关系，并且可以很容易地重置它。宫台真司将这个九五年以来的现实感（リアリティ）之转变形容为“现实变轻了”。但是，“现实变轻了”只有世界上的一半，即仅仅是社群层面的情况。社群层面的多样化越是推进、“不能相对化的东西”和“不能重置的东西”的价值，即属于架构层的东西其价值就越是相对地提升。打个比喻，对于 Windows、mixi 或谷歌这类对象，或者同样地来说，身体性和生殖器官这般不能通过个人自由意志的“选择”来决定的东西，我们反而变得更难以逃脱了。现实并非变“轻”了，而是两极分化为“变得更轻的层（社群层面）”和“变得更重的层（架构体系层面）”。现实里，某层面越是可替换的、轻盈的，尚不可能替换的层就将越重。不幸的是，现实的总质量是不会改变的。

在此有着“九五年的思想”夭折了的理由。“九五年的思想”都是作为——对于“变得更轻的现实（社群层面）”之替换可能性而提出的处方，但差不多都缺乏应对“更重的层（架构层面）”之观点。

决断主义也是人们无法忍受这种“变轻了的现实”之“轻”此番现实认知所产生的“焦虑的思想”（焦りの思想）。然而，若用陈旧的思想来批判它，也不会产生什么批判力。只有重新寻回 90 年代后半思想所丢弃的“现实之重”与“无从挽回”，对决断主义、零零年代大逃杀境况的克服与批评才能成为可能。克服决断主义需要的，不是对于背离叙事之自由的探索，而是这样一种探索：接受我们作为叙事之中不自由之存在的现实，在此基础上探索如何抵抗决断主义。现代所面临的课题并非叙事批判，而是直视叙事的牢笼并思索共存之道路。

作为某种叙事批判而展开的“九五年的思想”，已经没有了批判力。因为人类无法逃脱故事\叙事。然而，在接受叙事之不可避免的情况下，作为自由并谨慎的接近之确保，批评的思想可以被再设计。作为思考即将到来的二零一零年代想象力的辅助线，我想在这里打个记号。

## 然后，迈入“叙事回归”的零零年代

“九五年的思想”在想要故事\叙事回归的欲望面前夭折了。作为其结果而兴起的「相信自己想要相信的东西就好」这种「将根本上来讲其是无根据之物的事实编织消化、硬要……」的回路，很容易就产生了「那么，相信想要相信的东西就好」这样的顿悟。

例如，以九零年代末有着话题度的“新历史教科书创作会”为先驱，在零零年代的日本国内论坛，曾被埋葬的左\右定型式的意识形态话语大幅活性化，并持续到了现在（2009）。

文化研究系的文化左翼运动、致力于批判格差社会的 neet 论坛新闻、以互联网为中心而显在化的反韩·色彩的排外民族主义……虽然这些是左\右角色的划地栖居，但作为思想的内部状况，所有这些都属于在七零年代至九零年代初期间滑向衰落的异化论（疎外論）的变奏曲。然而，那个依赖于“宏大叙事”的自我正当化之回路，本应在“八零年安保”之时已被否定了的。

类似的，这般回归现象也散见于各类故事的想象力之中。以电影《ALWAYS 三丁目的夕阳》为象征的昭和怀旧热潮、以《在世界中心呼唤爱》《恋空》这般小说作品群为象征的“泣系”纯爱热潮等等，可以说是真诚的王道回归（ベタな王道回帰）——作为零零年代之想象力的重大特征。

此外，在御宅系文化中，以成熟观众层为中心的《假面骑士 响鬼》《天元突破 红莲螺岩》或者是福井晴敏的政治小说等歌颂孩童式的、单纯化了的正义的诸作品，得到了广大的支持；受九零年代末至零零年代初的美少女游戏（galgame）热潮影响的《AIR》《GUNSLINGER GIRL》——在这些作品里，有着智力障碍\残疾的“比自己弱小”的少女，被年上男性享有——这种追求着 O 交际式欲望的作品也得到了支持。

但是，如果把这种“叙事回归”把握为对于七零年代以前的回归，那就犯了大错。这些现象绝不是基于“宏大叙事仍在发挥机能的错觉”，不如说恰恰相反，是基于“将根本上来讲其是无根据之物的事实编织消化、硬要……”“相信自己想要相信的东西就好”此般决断主义式的态度，而对于被选择了的“小叙事”之导入。

对于“新历史教科书创作会”这种历史修正主义，“不应该讲伪史”这种批判虽然正确却无法奏效。为啥呢？原因在于这种团队在元层面上的主张：既然所有的历史都算是伪史，那么就用“将根本上来讲其是无根据之物的事实编织消化、硬要……”的态度、来选择自己想要相信（相信对国家统合有效果）的伪史就好吧！对于这种团队，批判其所讲述的故事是伪史也难以起到批判效果。“正因为是伪史，所以才必要！”——想必会被这样反论吧。

相似的，对于《ALWAYS 三丁目的夕阳》，批判其“美化了昭和前三十年”，虽然是正确的、不如说正因为是正确的所以无法取得批判效果。在剧中所存在的“正因为是这样的现时代，所以被美化了的过去才是必要的”这一主张，预先防御了前面的批判、怀旧情绪得以强化温存。相似的，在《AIR》这样的美少女游戏（galgame）里，（绝对不会否定援 OOO 式的欲望本身），“安全的痛苦”式的自我反省在剧中被加入作为免罪符咒而发挥机能、消费者们没有知觉到其女性歧视式的暴力性、反而“自己是会一边反省一边被（美少女）萌到的、亚撒西温柔的人啊！”这种思维构造（雷普·幻想，レイプ・ファンタジ）被支持着。

“创作会”的外国人歧视、Neet 论坛的异化论、怀旧系的历史修正、以及萌系的女性歧视——对于那些决断主义地选择了这些叙事的人们来说，正因为生存在这样一个价值被彻底地相对化的世界之中、才更要（内在化了自我反省从而被免罪了）将这些叙事当作被选择了的超越性来相信。然而，他们的神灵对于处在其共同性之外部的人们、即相信着别的叙事的人们而言，“相信想要相信的东西”的简单轻松（安易さ）只能是强化温存着暴力与歧视的“泡沫塑料般的湿婆神”罢了。

是的，在此重要的不是其故事的内在实况，而是态度 = 存在方式（あり方）。零零年代的叙事回归的问题点，不如说在于这样一种思考停止：“既然不得不选择什么东西（价值、叙事\故事）的话，那就相信想要相信的东西就好了吧！”这种“硬要真诚地（あえてベタに）”生存下去就好。此外，正如有着完全一致构造的“创作会”与“Neet 论坛”彼此间的对立所象征的那样，相信不同的“泡沫塑料湿婆神”的共同体（由小叙事所规定的共同性）相互之间将通过政治性的胜利来证明各自的真正性。

零零年代啊，就是这样一个被决断主义地选择了的“小叙事”之间展开动员游戏 = 大逃杀的时代。而且这个动员游戏，可以说是后现代状况的本来面貌被暴露了的形态。而且如上所述，没有人能从这个动员游戏之中逃脱。“什么都不选，此般选择”也是一种选择 = 对动员游戏的承诺\参与，在后现代状况下的现代社会中，每个人都不得不作为决断主义者而战斗。

而现在，从 2001 年前后开始，在日本社会的方方面面，“硬要选择某种中心化的价值观”、即“相信想要相信的东西”之态度广为流传，由此形成的是“9·11 以来的动员游戏（大逃杀）”。

或许要轻松简单地使用大逃杀这个称呼还有些犹豫，但 9·11 恐袭由伊斯兰原 JIAOZHI 主义者所执行\担负，就清楚地揭示了此一事实。9·11 所发生的并非“被欺凌的弱者咬向欺凌之的强者”的事件，而是对于今后大逃杀（无数的“小存在”之间“相信自己想要相信之物”并战斗）之开幕的预告。

在美国所发生的恐袭、或者是同年开启的小泉内阁所进行的新自由主义式“构造改革”，极大地推动了“即使明知其无根据之事实、仍要选择某种中心化的价值观”、“即使会伤害对方、也要接触对象”这般的“决断主义”潮流。理由只有一个，“如果不这样做的话，就无法生存下去”。这些“事件”所象征的时代氛围，被一种“生存感”所点缀。现在就好像一个战国时代，每个人都相信着自己想要相信之物、互相攻击与拉扯。往大的说（宏观而言），这是由原 JIAOZHI 主义所产生的恐怖主义锁链；往小的说（微观而言），这是一个泪目于“手机小说”的女高中生与沉溺于“美少女游戏（galgame）”的御宅系少年两者相互轻蔑的学校教室之空间。

而对于这个“千千万人成为决断主义者并开始战斗”的动员游戏 = 大逃杀状况，从九零年代后半期



的“自闭家里蹲\心理主义”进行的批判实在是太无力了（译者：贫弱！平角裤！）。九零年代后半期的“和对象接触的话就会犯错误，那就不接触吧”这种“自闭家里蹲”的思想，对于生存在动员游戏 = 大逃杀之中的现代年轻人来说，会被用“说这种天真的东西，就将无法生存下去！”这种话一脚踢飞吧！

要问为什么的话，因为决断主义是在后现代状况之下、社群之多样化与划地栖居贯彻到底所必然产生的态度。从过去而来的陈旧批判，都作为前提而被编织消化进去了。在现在这个时代，相信着什么并进行主张，或多或少不过是作为决断主义者而行动\表演。即使是主张“不做……的伦理”，也只能是至今为止所见到的那般“主张九零年代后半期的价值观的决断主义”。

比如，像本田透那样主张着已经破灭的御宅族 = New Type 的论者，以及如同九零年代后半期时的小林一样主张“忍受价值观之悬置”的仲正昌树，也都是在明知“New Type 论”和“后现代主义”归根结底是无根据之物的事实之上，作为“相信想要相信之物并进行主张”的决断主义者、参与到大逃杀这场游戏的玩家罢了。

而我之所以会关注《大逃杀》、《女王的教室》等可称之为“生存系”的作品群，是因为这些作品面对“小叙事之间展开大逃杀”的现代社会，被视为对其相当自觉的想象力（译者注：就是说这些作品优秀地反映了时代精神）。

这些作品都是以决断主义地接触社会作为共通的前提，并且是对于这个问题——如何在这场大逃杀中（“只要相信自己想要相信的东西就好”这般无意识的决断主义者所抗争着的）生存下去？——决定性的想象力。

我们在主观上，可能只是从数据库中随心所欲地读取信息、与相信着相同小叙事的人们聚集在一块并划地栖居。然而，为了维持其小叙事的共同性，不得不从共同性之中排除异物，并在与其他小叙事的冲突中主张自身的存续。我们，即使毫无自觉，也已参与到了一个永无终结的动员游戏 = 大逃杀之中。就这样，时代“必然地”——向生存系过渡。

## 注释

宫台真司与森川嘉一郎都表示，1995 年是日本战后社会决定性地变得流动化的时期（「生き延びるための思想——都市とメディアの現場から」〈PLANETS〉 3 / 二〇〇七 / 第二次惑星開発委員会）。另外，东浩纪在与大泽真幸的对谈中（『自由を考える 9・11以降の現代思想』二〇〇三 / NHK ブックス），从大泽追溯到见田宗介进行讨论、并以此为背景，将 1995 年定位为数据库消费模式在日本国内开始大规模渗透的时期，并将同年以后称为“动物的时代”。

精神科医师斋藤环在《心理学化的社会》（2003/PHP 研究所）中，将这一时期的相似潮流称为“社会的心理学化”，并将其作为对于庸俗心理学、庸俗精神分析式的人生观在社会上泛滥成灾的警钟。然而，笔者认为这种心理主义化在很大程度上是由于这个时期的经济性与文化性要因所导致的、对于社会性自我实现的信赖低下。

例如，随着《新世纪福音战士》的社会现象化而产生的第三次动画热潮，产生了许多对该作的返歌\回音式的作品——尝试回答“九五年问题”的作品。然而，其中的许多作品可以被归类为：要么是贯彻着近现代式、高度成长式的框架仍然有效、不承认“宏大叙事”衰退之立场的作品，要么是以某种方式寻求着延续《EVA TV 版》式的母性承认、探索保护幼儿式的自恋\自我爱之回路的作品。可以说，前者是不承认后现代状况之进行的想象力，后者是更加强化温存《Eva TV 版》之幼儿性的作品。

前者的代表是宫崎骏导演的动画电影《幽灵公主》（1997 年），在片子里，尚有些许温度（微温）的现代左翼之脉络这般宏大叙事，作为“九五年问题”的处方而被提出。

后者的代表包括佐藤龙雄导演的《机动战舰抚子号》（1996）和几原邦彦导演的《少女革命》（1997）。

在《机动战舰抚子号》中，对于“九五年问题”，回答是建立母性承认之共同体（母性的承認を醸成する共同体）。具体而言是这样一种回路：主人公少年被复数的美少女角色抱有恋爱感情，从而取得承



认同。这种构造，是对于八零年代由漫画家高桥留美子的代表作《福星小子》所完成、而九零年代的御宅系文化所承继的样式之接受继承。在作品里，这个八零年代式的回路，被放置到了七零年代的机器人动画所象征的“宏大叙事”中。然后，剧中描述了七零年代式的“宏大叙事”（热血机器人动画）之失效，以及对于高桥留美子式的、母性式的自我爱\自恋的承认回路之肯定。该作品将《Eva TV版》的脉络定位于御宅系文化史，可以说是代言了当时的消费者们（御宅族第三世代）的世界观。但是，在此对于“九五年问题”自身的批评性却完全不存在。《机动战舰抚子号》，可以被视为从后设层面追认《EVA TV版》之脉络的作品吧。

与之相对的《少女革命》，可以说是更加直接地与这个“九五年问题”对峙的作品。这部作品的主题是一个相当本质性的问题，即在“宏大叙事”失效之后，“成熟”还是否可能？因为近现代式的“成熟”本来是指关于“宏大叙事”的对应处理能力（不论是顺应还是反抗），所以随着它的失效，“成熟”这个概念也会消灭（至少在既存的脉络之中）。

然而，丢失了“成熟”（社会性自我实现）的人们，只能像《EVA TV版》那样陷入自恋\自我爱之中自闭家里蹲——那么，新的“成熟”类型，并非“宏大叙事”而是依据于“小叙事”的成熟——是否可能？——这就是《少女革命》的问题意识。

《少女革命》呈现出来的是，通过同性恋式的感情而连结在一起的两位少女所象征的特殊的二人关系。通过相互之间“占有（所有）”对方而全面承认其角色设定、满足其自恋\自我爱——这种共依存关系，可认为是与《EVA TV版》相同的回路。然而，该作的两位主人公——因为是同性，所以是无法“占有（所有）”[O关系可作为对此的比喻]对方的关系——被描绘为彼此自立、独立因而成熟的关系。

也就是说，并非对于社会、而是对于特定存在而言（自身）是必要的——由此确保着意义 = 叙事的供给、在此基础上解除了与“自闭家里蹲”关联着的共[相互]依存所附有的自恋\自我爱之弊端——可以说，《少女革命》以强者之间的二人关系作为对于“九五年问题”的回答。然而，必须注意的是，将承认的根据终究求索于特定的存在——不是对于行为（做……）的社会性评价、而是寻求从特定的对象而来的对于设定（是……）之承认——这一框架得到了坚定的遵守。

因此，可以说这两部作品都是在九零年代式的“自闭家里蹲\心理主义”的想象力框架之内运作的作品。

这个造词是2002年产生的东西，但作为实际的文化潮流，已经在九零年代末至零零年代初的第三次动画热潮末期、以及美少女游戏（galgame）热潮的背景下流行火了，在2002年那时候其实已经开始走下坡了。具体而言，“世界系”这个东西可以被视为从《新世纪福音战士》里抽取了两个要素：“对于给予自己母亲般全面承认的异性之占有\所有”，以及为其正当化而导入的“世界危机”“世界终焉”这般宏大的、存在论式的叙事\故事。

例如上远野浩平的《不吉波普不笑》（1998），作为其主题与表现将轻小说的射程\天花板大大延展了的作品而知名，同时该作品也作为《新世纪福音战士》与“世界系”之间的桥梁而发挥了作用。

为了驱动平凡的高中生们本无新奇的青春群像剧，《不吉波普不笑》导入了世界规模的阴谋以及人造人和超能力者之间的抗争、或是天使对于人类的默示录式裁定——作品谋求着将“世界危机”、“此世终焉”等宏大的存在论式叙事导入到关乎本地化（Local）的人际关系的故事里。然而，在作品里填补登场人物的空白的意义 = 叙事\故事，决不是与母亲式少女之间的共依存式的二人关系。

另一方面，同样与“世界系”相连的九零年代末的美少女游戏（galgame）热潮之中，《Kanon》（1999）、《AIR》（2000）等作品，虽然描绘了作为母亲式承认回路的二人关系并得到了消费者们的支持，但在作品里像《不吉波普不笑》那样存在论式的“大的”之导入就相对比较薄弱。

现在，“世界系”这个造词既被用于以“对于给予自己母亲般全面承认的异性之占有\所有”为志向的作品、也被用于给围绕着自我意识的人际关系故事导入“世界危机”“此世终焉”这般宏大的存在论式叙事\故事的作品。也就是说，作为指示孕育有两大要素任意其一的故事之造词，世界系被作为指示极其广泛的范围的词语而流通着。

在本书中，为便宜起见，将广义的定义用作“世界系”。也就是说，只要孕育有前者或后者任一方面

的故事，本作都称“世界系”。然而，其实前者（“对于给予自己母亲般全面承认的异性之占有\所有”）的提及程度具有压倒性的优势。原因何在？我注意到在此存在一种历史性逻辑\脉络（経緯）：这些想象力中对于九五年问题的回答具有着通过“所有\占有”异性来获得母亲般全面承认的回路，而后者（“世界危机”“此世终焉”这般宏大的存在论式叙事\故事）正是为了补强前者而被引入。

世界系是这样一种立场：对于通过将母亲式少女“占有\所有”而确保自身之全能感的态度，导入存在论式的叙事\故事来补强之。这两者结合在一起，是因为对于这些作品的消费者来说，对于母亲式少女的“占有\所有”这种大男子主义、才恰恰是作为给“永无终结的日常”赋予意义的叙事\故事而发挥着功能。

## 第五章

# 不战斗就无法生存

## ——生存系的系谱

### 9·11 后的世界——作为分支点的 2001 年

大叙事的失效，产生出小叙事的共同性林立的动员游戏=大逃杀（译注：battle royal，原义是摔跤比赛中，多个选手同时上台互角的竞赛方式，本文基于 2000 年深作欣二的电影名称而一律译为“大逃杀”，但请各位读者按原义理解）。

生活在现代社会的我们，主观上看，只是从数据库随心所欲地读取信息。但是，如此产生的共同性为了使小叙事成立而运行起排斥之机制，起到了从共同性内部排除异物、否定其他小叙事的作用。主观上看，依靠这种共同性生活的我们，在以这个相对主义为前提而共有的、其内容可以随意调换的后现代状况下的社会中，“硬要”在超越性上赌一把——我们也许是“硬着头皮”去赌的主体。但是，在其他的共同性看来，这只不过是一种崇拜泡沫塑料湿婆神的决断主义式思考停止。（译注：泡沫塑料的湿婆神，是 AOMU 教崇拜的神，宇野在这里可能是想说人们把超越性错误地寄托到了这种捏造的对象身上）

如此，我们将兴致勃勃地与其他小叙事进行动员游戏，以证明泡沫塑料之湿婆神暂定的真实性。这就是零零年代的社会形象——动员游戏=大逃杀。是的，社会形象正以小叙事林立的形式被重新构成。

在日本国内，可视为后现代状况之寓言的新想象力正在崛起，并取得了发展。在 2001 年前后，描绘了这个动员游戏的状况，将其可能性和问题点一并展示出来的想象力出现了。

在本章中我将追踪 9·11 事件和小泉纯一郎政权成立以来显著化的新想象力的变迁。

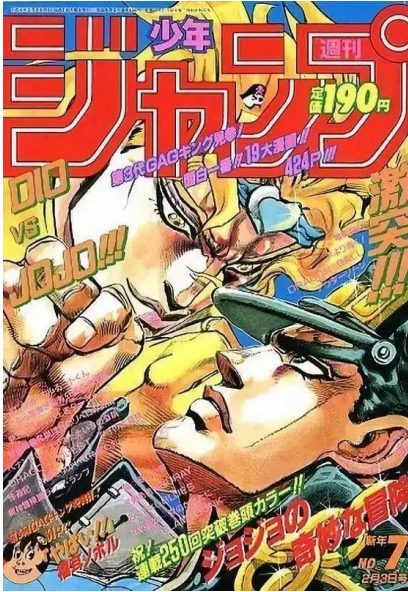
### 从《少年 JUMP》开始思考——从“晋级赛”（tournament）到“卡牌游戏”

正如第一章介绍的那样，《周刊少年 JUMP》可以当作本书提出的一系列议论中最易懂的例子。那是因为作为国内最大的故事媒体之一，这部连载杂志的变迁与我在以下论述中所显示的时代区分几乎一致。

鸟山明《龙珠》、车田正美《圣斗士星矢》、武论尊与原哲夫合作的《北斗神拳》……直到尚未完全进入后现代状况的 1995 年之前，“主人公参加武道大会和运动大会，并通过不断胜利而成长的编剧思路”=“晋级制战斗模式”在这部杂志中是支配性的。并且，在作为转折点的一九九五年，随着可谓是该模式之典型的长期连载的《龙珠》，和在故事中批判该模式从而引发“事件”的富坚义博的《幽游白书》这两大人气作品的完结，“晋级赛”的模式开始失去支持，该杂志迎来了迷失期（“害怕社会形象的变化而自闭家里蹲”的九零年代后半）。

零零年代以后，以《海贼王》为中心的模式重组成功，并且出现了体现“为寻求规则、秩序的再建而战斗”的生存系动员游戏=大逃杀模式的《死亡笔记》。作为其背景，当时有《精灵宝可梦》（一九九六）等电子游戏、《万智牌》等卡牌游戏，还有在 80 年代到泡沫经济时代的时间跨度中，以赌博和金钱游戏的世界为舞台，描写了运用智慧求生存的主人公的赌博漫画巨匠福本伸行的《赌博默示录》（1996-1999）等。九零年代孕育出的这些作品的影响，在零零年代显在化了。[1]

在试图寻找符合这种模式的作品时，浮上我们脑海的是，在“晋级制战斗”的剧情套路的全盛时期就已然采用上述替代方案的想象力。那就是以荒木飞吕彦的《JOJO 的奇妙冒险》（1987-）为代表的“卡牌游戏”类型的作品群。



《少年 JUMP》1992 年

在晋级赛当中，决定胜负的是双方的“努力与友情”。也就是说在这类作品的世界中起支配作用的是单纯的“比力量”。但是导入了“波纹/替身”的超能力设定的 JOJO 却并非如此。“波纹”的力量取决于使用者。而能力的种类也从“停止时间的能力”、“削除空间的能力”这一类，山田风太郎的忍者小说以来的那种“传统的”战斗能力，逐渐转变为“做出使人健康的菜肴的能力”、“在赌博中赢下所有赌金的能力”之类，不知道在战斗中有什么用途的千差万别的能力。但是，这种多样性给作品带来了晋级赛的单纯“比力量”所没有的丰富色彩。

《龙珠》当中（到作品的中期甚至被数值化了），“战斗力”低的人绝对无法战胜战斗力高的人。要面对强大的敌人，就只有一味地修行以提高战斗力。但是在《JOJO》里是不同的。能力 A 有着长处和短处，只要抓住它的短处，谁都可以战胜它。就算面对看起来强到犯规的能力 B，只要和能够精准打击其弱点的能力 C 持有者组队的话，也能有效地击退对方。兵来将挡水来土掩，《JOJO》的登场人物们就是这样绞尽脑汁地进行战斗。相对于形成了“从强大的顶点到弱小的底边”的战力金字塔的晋级赛类作品，《JOJO》中出现的是无数拥有同等的能力的战士。

随着九零年代后半这一临界点的到来，相对于步入颓势的晋级赛类作品，是《JOJO》这样的“卡牌战斗”之想象力印在了《JUMP》的封面上。

《JOJO》将故事的舞台从第一部的善恶决斗场（Harmagedon）逐渐转向了小规模的大逃杀，以这样的《JOJO》为开端，从《游戏王》、《全职猎人》到《死亡笔记》，经历了《幽游白书》带来的破坏的现代《JUMP》主人公们已经不再生存于只要在力量比拼中获胜，不断晋级就可以的单纯世界中了。他们并不是挑战比自己处于上位的强者，而是寻找与自己一样的弱者（玩家）的弱点，趁虚而入，依赖自己的“一艺”在残酷的生存游戏中为了活下去而战斗，而他们自己也不过是无数玩家中的一员。

这样看来，随着少年漫画的主流从晋级赛式（车田正美、鸟山明）的比力量转变为卡牌游戏式（荒木飞吕彦）的比智慧，作品的世界观也从立于顶点的人支配一切的“金字塔型”，转变为了由于能力的相异而产生的，地位相同的玩家并立的“大逃杀型”。九零年代以前的卡牌游戏的想象力，就其作为后现代状况之比喻而言，已经在故事的形式和世界观上成为了零零年代生存系的先声。

可以说，我们如今生存其中的世界也是如此，并非晋级赛而是卡牌游戏，并非“金字塔型”而是“大逃杀型”。这一变化完全符合大叙事凋零、小叙事林立的后现代状况。世界的变化，切实地影响着我们的想象力与世界观。

然后，向着日常的 Survival——《无限的未知》

陈旧的社会形象（八零年代以前）失效，经过社会形象难以定型的过渡期（九零年代），新的社会形象终于定型（零零年代）——以《少年 JUMP》的变迁为象征，从金字塔型（晋级赛）变化为大逃杀型（卡牌游戏）的社会形象。这一变化也给在现代世界中竞争的人们的存在方式带来了巨大的影响。

人们认识到九零年代的金字塔型（晋级赛）已经失效，对于社会性自我实现的信心下降，其结果是人们趋向能够承认自我形象=角色的二人关系之故事（家里蹲/心理主义）。

但是在零零年代里，世界被理解为无法给个人提供生存意义之物，在这样的前提下，人们被认为应该自己为自己选择（决断）的小叙事负责。人们就以这种与之前都不同的形式参与到社会当中。也就是——在诸多小叙事的共同性当中，围绕着（胜利）位置而争斗的日常的大逃杀、日常的 Survival。我们无法从小叙事中逃脱、无法从这个小叙事林立的社会中逃脱。

电视动画《无限的未知》（1999）与高见广春的《大逃杀》（1999）并为零零年代生存系的开端，

它们将日常的人际关系（层面上）的生存这一主题放到了台面上。

故事的舞台是未来，卫星轨道上的宇航员培养学校中发生了恐怖袭击，四百多人的少年少女们因此逃往军舰中避难。但是这艘军舰“RYVAIUS”是军方秘密开发的秘密武器，军方别说是救助少年们，甚至还误认为是恐怖分子劫持了该舰，数次派兵攻击。少年们不得不自己操作 RYVAIUS，一边击退军方的追兵，一边建立起军舰内部的小“社会”，在宇宙中彷徨着寻求救助。

这部作品的要点在于，这个“仅有少年少女的五百人”的社会完全效仿了现实社会。只有青春期的500名少年少女，在被追逐至穷途末路的宇宙飞船中经营小小的“社会”……那其中当然会有各种各样负面情感的漩涡。容貌、成绩、社交力等不同能力形成的格差、青春期特有的易失控的性欲、自我意识的问题、就算在成人社会也绝对无法去除的嫉妒与憎恶的连锁反应，还有权力斗争。在后来担任了《叛逆的鲁鲁修》监督的谷口悟朗监督就在这部作品中毫无避讳地刻画了社会中滋生的负能量。

这意味着，在第三次动画热潮（anime boom）的末期，“后·新世纪福音战士”（世界系）式的文脉占据了支配地位的当时的御宅文化里，在尤其不得不意识到《EVA》影响力的 SF 动画领域中、“社会”划时代地复活了。

但是，这个“社会”是经历了九五年、《EVA》及其后世界系之影响的“社会”。在那里的不是秩序整然的金字塔，而是混乱的大逃杀。什么才是正确的？只要沉默不语的话，大人就会给出答案，然后只要顺从或是反抗就好——上述这种单纯的运作方式在这个社会里已经不通用了。社会带来的压抑不是秩序，反而是无秩序；不是不自由的窒息感，而是自由带来的不安感。什么是正确的，什么是有价值的，自己随意地决定就好。而何为正确的是由大逃杀的胜者（获得权力的人）来决定的，但这个位置也并不安稳。

乘坐 RYVAIUS 的少年少女们仿佛被驱赶到了一个像是世界之缩略图的环境之中，在那里想尽办法求生、运营社会、制裁犯罪，然后与外敌战斗。其中的主人公相叶昂治被描写为一个平庸的人，仅仅由于周围的人的善良而在舰内的权力斗争中生存了下来。

这里的要点在于，RYVAIUS 中的少年少女所处的困境绝不仅仅是在宇宙中漂流的状态。他们所面临的困境就像宇宙漂流一般严酷，不，甚至在此之上，那就是眼前的人际关系和自我意识的问题。以无法接受自己是一个庸才而烦恼的昂治为首，步步追逼这些少年的困境正是人际关系与自我意识问题。

《无限的未知》的设定初看上去很像同制作公司·日升在八零年代前半的第二次动画热潮时量产的宇宙冒险传说（《机动战士高达》《银河漂流 VIFAM》）。但是在《高达》和《银河漂流》中，主人公们求生存的环境说到底还是战争、漂流等整体状况（社会）。那些作品中描写的内心纠葛其实是这样的整体状况带来的。

在《机动战士高达》的开头，主人公·少年兵阿姆罗对于自己被就势任命为机器人兵器“高达”驾驶员的状况心怀不满，拒绝出击。然后，作为其上司的士官·林有德斥责并且打了他。在这时，林有德体现出来的就是“社会”。阿姆罗虽然反抗了以“社会”为背景要求其出战的林有德，但最终接受了要求。后来随着对林有德之外的“社会”的认识，逐渐成长起来。是的，不久之后社会为他提供了“战斗的理由”，自我意识的问题也转变为了“如何在社会中找到自己的位置”的问题。

但是，经历了“因为没有战斗的理由而家里蹲”的《新世纪福音战士》的《无限的未知》又如何呢？《无限的未知》中的人们虽然再次选择了“战斗”，但是，其战场不如说处于共同体的内侧。与遵守军规，只要击溃来犯之敌就能获得认同的阿姆罗不一样，相叶昂治只有战胜内部的敌人才能生存下来。

与白色基地（阿姆罗所在的军舰）不同，RYVAIUS 上没有大人。当然，RYVAIUS 中也存在着阿姆罗和林有德那样的年龄差。但是，RYVAIUS 的年长组不能像林有德那样以“明确的社会”为背景来指导“何为正确”。每个人都是没有背景支撑的弱者、孩子。因此，在 RYVAIUS 中掌权的是依靠暴力和煽动在“政治”的权力斗争中获胜的人（雅兹·布鲁和尾濑育巳）。依赖自己的力量把地位相同的弱者击败从而获得权力的雅兹和育巳不可能将“社会”作为背景来主张自己的正确性。所以归根究底，他们仅仅是以暴力和煽动来支配别人……是的，就像后来的夜神月一样。

阿姆罗被林有德打了，这与昂治被布鲁和育巳之类大逃杀的胜者施暴的含义是完全不同的。而在

这种压倒性的差别中的，正是这二十年发生的社会变化，以及受其影响的想象力的变化。

以前的少年兵们的敌人只不过是将自己一样的弱者抛入到严苛状况中的“强大的社会”。但是相叶昴治和夜神月的敌人并非是“强大的社会”。他们的敌人是与自己能力相同的对手，是作为这些对手之集合体的“大众”的脸上看不到的弱小与恶意。

过去，所谓的“生存下去”就是在与金字塔型社会的等级制的对抗中取胜，击退从上面的阶层而来的压力。但是，相叶昴治和夜神月所生存的世界与此不同。金字塔型的秩序崩塌了，“生存下去”变成了在各位玩家都秉持着各自的信念（正义）的大逃杀中胜利。如此，“为了生存下去，（并非攀登或击破社会的阶级、而是）与同级的玩家战斗”的想象力得到了奠基。

## 由“校园种姓制小说（school caste）”所见的大逃杀之进行

“卡牌游戏系统”与“生存感”在零零年代，9·11 之中走向了幸福的(?)“联姻”，逐渐孕育出了代表了这一时代的想象力。前者是完全进入后现代状况的同时必然渗入社会的世界观，后者则与在这个世界中生存的人们那种似乎是必然的做抉择的态度（决断主义）有着不可分割的关系。可以说，零零年代前半的想象力就是由这两个要素组合而成，互补地发展起来的。

比如说，代表性的初期“生存系”作品，高见广春的《大逃杀》（1999）和9·11 前后登场的山田悠介的《真实魔鬼游戏（リアル鬼ごっこ）》（2001）都发生在校园和家庭等日常的景象中，但主人公却突然被政府的命令要求强制参加“求生”的毫无道理的游戏中去。

这些作品把“作为‘敌人’的‘强大的社会’”的存在设定得相对比较模糊。而随着时代的演进，“作为‘敌人’的‘强大的社会’”这一存在变得越来越稀薄，卡牌游戏=大逃杀式的世界观随着时代不断地增强。

《假面骑士龙骑》（2002）中大逃杀的黑幕是一个天才科学家，他的动机是“想要救自己的妹妹”，从而下降到了与游戏玩家们一样的层次，而《Fate/stay night》（2004）中的大逃杀=“圣杯战争”的设局者也不过是玩家的一员。《死亡笔记》中的死神流克的动机只不过是“想要打发无聊”。这样的话，他们都已经算不上大逃杀的黑幕了，游戏本身已经变成了自然发生的事情=作为前提而存在的东西。

从这种“大逃杀的普遍化”的观点来看，值得注意的是在零零年代前期登场的年轻的纯文学作家们的作品。2003 年綿矢りさ的《蹴りたい背中（欠踞的背影）》获得芥川赏，在文艺世界引起了“年轻作家潮”。大概是出于出版社的宣传战略，从十几岁到二十代前半的年轻作家争相崭露头角，又在一瞬间消失。东浩纪在綿矢りさ和金原ひとみ二人同时获芥川赏的时候，把这种现象当作出版社的露骨宣传战略加以了批判。我认为这一批评是妥当的。但是，当时作为提出世界系路线的杂志《浮士德（ファウスト）》的评论家大放异彩的东浩纪，完全没有注意到在此登场的诸多作品几乎全都具备了零零年代的生存感。然而，代表了零零年代前半的想象力的东西，或许正是在东浩纪闭口不提而埋没了的綿矢·金原类作品的延长线上产生出来的。

让我们列举一下在这一“年轻作家潮”中出现的作家出道作吧。白岩玄《野ブタ。をプロデュース（野猪大改造）》（2004）、三並夏《平成マシンガンズ（平成机关枪）》（2005）、木堂椎《りはめより100倍恐ろしい（冷暴力比霸凌可怕一百倍）》（2005）……这些作家都是经由东浩纪批评的“廉价的宣传战略”出道的。确实，这些出道作的完成度非常低，质疑他们作为作家的天分的人也很多。但是，他们至少在当时比东浩纪拥护的那些汲取九零年代潮流的“世界系”作家要走在前面。

比如说，滝本竜彦的小说（代表作是《欢迎来到NHK!》，译注）的主人公觉得“世间太复杂，无法理解”“不知道什么才是有价值的”，因此“家里蹲”。然后这种缺失，被“有着某种创伤的‘可怜的女孩’喜欢上了自我中心主义（ご都合主義，意为只考虑自己的方便，译注）的主人公”这种渡边淳一式女性歧视的逻辑所埋藏。

但是，对于在“九五年以后的世间”才进入懂事年纪的前述的作家们，滝本所畏惧的世界的不透明性已经是自明的了，当然，他们也不会要求滝本·渡边那种利用女性歧视的轻易的解决方案。这是因为他们的问题意识已经达到了“面对这样的世界，具体应该如何应对？”的层级。

在他们描写的故事中，生活本身就是日常世界里残酷的大逃杀。在那里不存在支配着游戏的存在，



他们把“不战斗就无法生存下去”的现实作为了前提。比如说《野猪大改造》的桐谷修二，在只有更出色地扮演好人气角色的人才能获得权力的教室里不断获胜，不断“改造（produce）”自己和别人。对改造过程中暴力性的疑问和尽管如此仍要在游戏中战斗的矛盾成为了作品的主题。当然，这些年轻作家们大多在出道作之后就再没有任何作品了，这也许象征着这些作品的想象力不论哪一个都被束缚在了校园这个狭小的世界中。尽管如此仍然可以说，这些把眼前可见的人际关系本身当作“敌人”和生存的场所的作品，迈出了使得九零年代（世界系）问题意识无价值化的决定性一步。

就这样，大逃杀跨越了类型（genre）和文化圈，遍地开花，不久后就遍布了各个领域。在文艺世界中，这些年轻作家创作的所谓“校园种姓制小说”的作品群备受瞩目，在轻小说世界中也有樱庭一树的《推定少女》，日日的《ちーちゃんは悠久の向こう（智一在悠久的对面）》之类的主题相同的作品产生，得到了很高的评价。

另外，漫画的世界里的《龙樱》自不必说，夏原武和黑丸共同创作的《欺诈猎人》（2003-），还有与校园种姓制小说想象力类似的すえのぶけいこ创作的《ライフ(LIVE)》（2002-），都有着很高的人气。

这些作品描写的是那些从九零年代的“家里蹲/心理主义”或者世界系的想象力诞生出来的作品都没有描写过的交流方式（communication）。但是，这绝不意味着以前的社会——晋级赛/金字塔型的社会复活了。这些作品描绘的是卡牌游戏/大逃杀型的“新社会形象”。

## 走向对动员游戏=大逃杀的克服

在这里，我想讨论一下作为一系列大逃杀类作品的极点之一的《死亡笔记》。

这部作品提出的问题是“谁能够阻止夜神月？”。夜神月是最强的决断主义者。对于在故事的开始、就理所当然似的以“经历了 95 年的社会”为前提生活的他来说，“九五年的思想”所提出的“不做……的伦理”并不发挥作用。这是因为就现在这个时代和资本主义这一系统来说，就算是“不做……”的选择也是一种决断。当然，以这个时代之前的“社会”作为背景的“伦理”更不会发挥作用。比谁都要聪明的夜神月正确地理解了这个前提，相信着自己想要相信的东西（对他来说就是自己），在大逃杀中生存下来以成为“新世界的神”。

该作品描写的绝不是决断主义式的存在方式，浅薄的人可能会误解这一点。剧中的夜神月常常被描写为有着夸大妄想的青年，他的过度自信明显是以滑稽的手法有意夸张，以达到戏说的效果的。但同时，就算是这个仔细一想就觉得不过是个 neta 性质角色的幼稚的夜神月，也向不透明之世间展示了一种“易懂性”、并且在大逃杀中胜出的样子甚至显得很有魅力——《死亡笔记》有意地、露恶式地突出了这些特征。

实际上，该作品的主题在于，要停止“决断主义”是困难的，就算头脑里明白，一旦要致力于\接触（commit）某件事，最终还是会变成决断主义者。这正是我们面对的高墙。尽管要批判夜神月是很简单的，但是原则上看，批判者也不得不成为夜神月。这部作品描写的正是决断主义所导致的思考停止这一陷阱会以诱人的形象显现出来的这一现实，这对于生存在现代社会中弱小的我们来说是极其危险的。

让我们再次回顾。碓真嗣（自闭家里蹲）是不可能阻止夜神月（决断主义）的。在生存本身就已成为参加这一游戏的现代，选择“自闭家里蹲”、拒绝参与游戏是不具有任何批判力的，只不过意味着成为败者，无法对系统造成打击。在现在的世间，就算要滞步不前，当一个碓真嗣，也只不过是变成“决定要当家里蹲的愚蠢的决断主义者”。

令人感到可惧的是，《死亡笔记》还揭示出，在这样的现实里，目标成为“更强的夜神月”=变为“L”也绝不是解决方案。实际上，夜神月被 L 的继任者梅洛和尼亚击败，死亡了。但是，夜神月死后留下的仍然还是那个无数人各自持有自己的信条的，大逃杀的世界。

比如说，我们在 mixi（日本最大的社交网站，译注）或是视频分享网站上立刻就能找到同好，只看自己爱看的东​​西，只相信自己认同的意识形态，只爱自己中意的角色，然后只与共有这些爱好的人们产生联系，形成一个圈地自萌的岛宇宙。然后为了保护这种“封闭的舒适感”，与其他的岛宇宙时而在网

上、时而在街头发生冲突……我们生活于其中的，就是这样的世界。

就算夜神月已死，把他当作救世主来信奉、祈愿的人也不会消失——在《死亡笔记》的结尾，向读者袭来的正是“就算夜神月被力量击倒了，大逃杀也不会终结”这一严峻的现实认知。

生于当下的我们的课题，大概就在于此。碓真嗣无法阻止夜神月，但就算这么说，自己变成夜神月去战斗也不能阻止大逃杀，反而会激化它。既不倒退回碓真嗣，也不变成夜神月的话，又应该怎样在这一游戏中生存下来？——这就是生于当下的我们的课题。然后，尝试给出回答的现在的生存系作品正在摸索着“一边参加游戏一边寻找停止游戏的方法”。其中的一例是甲斐谷忍的《LIAR GAME》(2005-)。

这部作品描写了这样的故事，为了对抗运营着非法赌博“liar game”、不断把社会中的弱者送入大逃杀竞技场的主办组织，主人公一行人参加了游戏，一边进行着严酷的头脑战一边寻找着从游戏内部阻止游戏的方法。这部作品不一定说得上找到了上述问题充分的答案，但是其勇敢的尝试足以被称为零零年代的想象力，可算作惊悚（thrilling）作品。

在每个人都必须作为决断主义者而行动的现在，我们很容易就会在无意识中参与这一动员游戏=大逃杀，然后随着在小的共同性中圈地自萌而思考停止地生活。但是在拒绝这一容易的选项，开始转向美与伦理的进路的那个瞬间，我们会直面如何克服这种动员游戏的高墙。

[1]比如说，《赌博默示录》的主人公伊藤开司由于背负了过多的债款，身陷黑社会，不得不在地下赌场中不断获胜来求生存。其中已经可以看到，动用脑力来彻底解析游戏规则的“战术”（卡牌游戏系统）和“必须在你死我活的游戏里取胜才能生还”的残酷现实认知（生存感），这两个为今天的生存系作品赋予特征的主要要素，也被《死亡笔记》、《未来日记》、《LIAR GAME》等现代的生存系作品所继承。以《银与金》（1992）和《赌博默示录》为代表的90年代的福本伸行作品，在某种意义上正是零零年代生存系作品的源流。

但是，在地下赌场的死斗中赢钱就能从疏离感中解放出来的开司所生活的世界观，是近代社会的树形世界观，不如说更为接近金字塔型的晋级赛，可以说承袭了成长时代的模式。



## 第六章

### 我们现如今身处何处

#### ——「决断主义的零零年代」的现实认知

##### 世界系为何败给了新传奇

在前面的章节，我们追寻零零年代前的叙事想象力的演变，并对作为其主题的问题意识进行了讨论。

于是在本章中，我们在整理迄今为止的讨论的同时，也对生活在所谓零零年代的我们所在之处——进行明确的定义。

本章的讨论素材是讲谈社的文艺杂志<浮士德>。

东浩纪于 2005 年正式表明他将与之前参与过创作的<浮士德>保持距离。该杂志曾将佐藤友哉、泷本龙彦等「世界系」流派作家放在核心地位，但后来又主推「新传奇」流派，将中心路线转向了从属于「生存系」(survival) 流派风格并创作了『F/SN』『空之境界』的奈须蘑菇。而这正是东浩纪批判<浮士德>的缘由。东浩纪在评价『F/SN』时对奈须蘑菇批评道「在故事叙述时过于毫不犹豫」。

*(『Fate』的主人公卫宫士郎) 既无心理描写，也没有内心纠葛。我认为这就像『机动战士高达』出现之前对少年形象的刻画。倒不如说(在人物描写方面)更接近『宇宙战舰大和号』吧。古代进(大和号的男主)不是什么烦恼都没有么。到底是为了什么才乘上了宇宙战舰，大和号不是毫无意义吗，地球什么的毁灭了就好了，古代是绝对不会考虑这些问题的。但在 1979 年的『高达』出现之后，这种天真的人设已经不再行得通了。我认为正是担忧与顾虑才有力地支撑起了御宅族的想象力，然而『Fate』却将所有这些都吹散了。*

——东浩纪『美少女游戏的临界点』128 页/波状言论(东浩纪个人事务所) /2004

也就是说，按照东浩纪的理解，「对战斗不感到迷茫」的『F/SN』事实上倒退到了八零年代以前。毋庸置疑，不论好坏，『F/SN』是一部忠于御宅族偏好以及快乐原则的非常坦率的作品。但是，东浩纪的这一批判中却包含着一个巨大的疏忽。正如我们已于前文所确认的那样，『大逃杀』『真实魔鬼游戏』『野猪大改造』还有『死亡笔记』等作品，于零零年代的前半段超越东浩纪的视界半步之时，实际上，它们已经于九零年代后半段作为克服了「世界系」的新想象力开始兴起了。『F/SN』毫无疑问正是属于这一潮流的作品。[译注：寻思东浩纪没仔细玩 FSN，HF 线的卫宫士郎显然不是毫不犹豫、不感到迷茫的。]

卫宫士郎在战斗时的毫不犹豫，并非因为他什么都没有思考，相反，对于生活在零零年代的年轻人来说，他们深刻地认识到活着即为战斗。这种时代的变化正是创作的大背景。不管是『大逃杀』也好，『真实魔鬼游戏』也罢，剧中的主人公都是在某一天被卷入了毫无道理可言的游戏之中，被迫参加残酷的生存游戏。不管愿意与否，他们都必须要玩这个游戏。

就好像曾经的「自闭家里蹲/心理主义」，又或是说从属于这一流派的「世界系」，是对 1995 年以来政治状况所带来的社会形象之不透明化的敏锐反应一般；生活在零零年代的年轻人的「生存感」，是对社会形象不透明化、以及若要自闭家里蹲的话便无法生存下去的恐惧——这种「生存感」，实质上也是对在 9·11 事件以及小泉构造改革之后的政治状况做出了敏锐反应的想象力。「迷茫」「犹豫」并没有消失，而是已经提前包含在了其中。

<浮士德>的转变当然不是保守反动的，倒不如说它终于开始了追赶时代向前迈进的行动。这么说是因为<浮士德>本就与其自我标榜相反，在零零年代的前半段依然恪守着九零年代后半期的旧式媒体感性。

2003年，〈浮士德〉的出现遭受到一批仍持有八零年代感性的轻小说读者和业界从业人员（作家、编辑等）的强烈反对。东浩纪和其他的早期参与创刊的批评家也暗中利用了这种对立。东浩纪在这一时期的主要批判对象倒不如说是他本人出身的文坛保守势力。根据东浩纪的说法，相较于美少女游戏和轻小说而言，纯文学、大众文学是更为保守和落后的。东浩纪也因此得到了沉溺于前者文化的御宅族男性的极大支持。以东浩纪为中心的零零年代前半期御宅族亚文化批判的世界（圈子），是以九零年代后半期的感性为基础，对八零年代及之前的感性进行批判而建立的。这种范式在近十年间被批评界所普遍接受。也是由于这个原因，就算面对在零零年代兴起的、对于九零年代感性进行反思的（生存系）感性，人们也大都倾向于把它当作「倒退到了八零年代前」。最直接的例子便是东浩纪对奈绪蘑菇的批判。作家们的主流态度是将九零年代后半段作为基准标尺，并认为所有远离该标尺的想象力都是八零年代前的。他们就这样停止了思考。

在2003年〈浮士德〉创刊时，我也曾对东浩纪的观点进行了批评。但这并不意味着我支持被八零年代情怀所桎梏的老一代御宅族又或是保守文人。与这些怀着八零年代情怀的人对〈浮士德〉所感到的恐惧相比，我反倒是对这个杂志的「陈腐」感到烦躁。〈浮士德〉早期给我的感受并非敏锐，而是迟钝。

文坛上，比起芥川奖我更在意『浮士德』的动向。西尾维新、佐藤友哉与今年芥川奖获奖作者是同一年代的人。就像在过去媒体将平野咎一郎称为天才，我现在更愿意将西尾、佐藤，以及略微年长的舞城王太郎这些『浮士德』的核心成员看作是承载未来文学发展的作家。纯文学和娱乐之间的区别一点儿都不重要。实际上，在这一两年间，佐藤、舞城在文学杂志上也有发表文章。我认为，拥有才能的作家能够得到正当评价的时代终于到来了。

——东浩纪个人主页『涡状言论』2004年1月21日

这段话是在2004年绵矢莉莎和金原瞳获得芥川奖之后，东浩纪在其个人网站发表的文章的摘录。于是，我便确信了东浩纪已经被时代抛弃在后头了。在我看来，东浩纪所拥护的早期〈浮士德〉式的感性完全不是什么新鲜事物。

当然，如同东浩纪指出，以绵矢、金原获得芥川奖为开端，零零年代前半期的青年作家以及青春文学的热潮，不过是出版业界的廉价宣传策略罢了、热度很快就消散了。但这一批判也同样适用于早期的〈浮士德〉。前文中东浩纪所推举的舞城王太郎、佐藤友哉、西尾维新再加上泷本龙彦所组成的早期〈浮士德〉的招牌年轻作家，现在也只剩西尾维新还在一线了。舞城在2005年之后与他人合作执笔漫画创作，但大家都能看到他开始迷失方向了；泷本龙彦除了在2002年发表的第二部出道作品『欢迎加入NHK!』的漫画版中担任原作脚本外，也没有开展其他的活动了，故事内容没有进展，在原地打转中结束了。而佐藤获得了三岛由纪夫奖，作为纯文学作家得到了认同。但那正是如同东浩纪所指出的一样，不过是文学界的宣传策略的结果罢了，而东浩纪自身亦是如此，他近年来的作品也留有着对八零年代后现代主义小说拙劣模仿的痕迹。

此外，早期〈浮士德〉作品群从各个作品的完成度，又或是在写作技术上来说，都理应超越绵矢、金原以及他们的劣质模仿作品，没能够打败他们的原因只能是那份陈旧的感性。

早期〈浮士德〉的作家们——比如说佐藤友哉和舞城王太郎，他们叙说的是一种绝望。这种所谓的绝望是在1995年后无法适应社会状况变化、不知道如何是好而迷失方向、努力到最后却也不得不在家里蹲的后团块青年一代（「失落的一代」的内核）中表现最明显的，被当成一种表演来描写的绝望（「假装绝望的扮家家酒」）。

但是，我们已经确认了这一点：将已经给他们带去绝望的2003年前后社会状况的变化作为前提接受——无论是流动性过剩现象（指竞争带来的社会流动无法被完全吸纳，译注）的逐渐渗透还是后现代状况的普遍化，又或是其他——一种不绝望的、试图挺过新时代的想象力已经兴起了。这样说来，与在同样的状况（1995年以后的流动性过剩，以及后现代状况的普遍化）出现时所暴露出来的「在这个世界中无法引出活着的意义」「不明白真正的自己」等佐藤和泷本的消极态度相对，出现了另一种属于下一世代的绵矢、金原等年轻作家所持有的，克服了该种消极态度的态度。前者是起源于『新世纪福音战士』的旧想象力的后继者，而后者则可以认为是通过『死亡笔记』『欺诈游戏』表达出来的新想象力的

先驱者。

早期<浮士德>促使九零年代后半期所培养发展的感性走向成熟，诞生了许多值得称赞的完成度非常高的作品，并且获得了无法赶上零零年代新感性的保守人群的支持，取得了一定程度的成功。但是，塑造这些作品的想象力是已然过去的旧事物，这些作品没能够形成一场超越尽管在作品完成度上远不及他们、但却拥有新的感性的绵矢&金原这一代年轻作家浪潮的运动。

东浩纪对<浮士德>的评价犯了两个错误。第一是在该杂志从世界系向新传奇转变时将其批判为保守。其次则是对该杂志在零零年代前半期所处位置的理解。

## 西尾维新的「转向」与世界系的本质

答案已经很明显了吧。「世界系为何败给了新传奇」——理由只有一个，处于零零年代前半期的「世界系」已然是无法追赶时代变化的九零年代后半期感性所固着的容器/载体。作为作家的技术，佐藤友哉、泷本龙彦，又或是舞城王太郎，与绵矢莉莎及其追随者、又或是奈须蘑菇相比，前者显然压倒性地胜出。但是，时代的变化使得前者的作家们的问题意识一瞬间无效了。「世界系」被「新传奇」击败的原因不外乎没有响应时代的要求。

当我这样思考时，我的脑海里浮现出了一位我之前不敢提及的作家的名字。他在<浮士德>路线转变的前后都是该杂志的头牌作家——即，唯一从「世界系」向「新传奇」顺利过渡的作家，西尾维新。

《戏言系列》(2002-2005年)是西尾维新的代表作，一句话概括便是「以世界系开始，否定它，再以新传奇画上句号」的故事。主人公小伊被描绘成一个拥有着世界系伦理观念的人，他沉浸在九零年代后期的悲观厌世主义中，并且总是回避对他人作出决定性的承诺。故事的最初是通过推理对战的形式展现世界系的世界观。而随着故事的推进，到了后半部分，则变成了与企图毁灭世界的阴谋组织的对抗。

到了最后一卷，小伊舍弃了前面所有世界系的伦理观，说出了「想要为了谁——去试着做些什么」的话语。也就是说，在这里我们可以看见一种从九零年代后期的「自闭家里蹲」向零零年代前期的「决断主义」的转变。而这一转向，西尾维新在《戏言系列》完结前就已经在自<浮士德>创刊日起连载的作品『新本格魔法少女丽斯嘉』开始明确地表现出来。

『新本格魔法少女丽斯嘉』的主人公供牺创贵，一言概之，就是『死亡笔记』中夜神月式的人物。他对既存的社会、大人们不抱有任何信心，他的价值观和规则则是基于自己的获胜进行构建。并且与他的伙伴，魔法少女丽斯嘉一同，投身到一场与敌对势力的魔法使的严酷战斗当中。

在这里重要的是，主人公供牺创贵成为了自身的决断主体，并接受相应的责任。而还在延续着世界系风格的《戏言系列》，直到故事完结前，弄脏双手的始终还是小伊身边的女性角色(战斗美少女)。但是，在本作中，主人公供牺创贵和女主人公丽斯嘉的关系，相比较之下，还是接近平等的。主人公供牺创贵利用他的头脑，丽斯嘉利用魔法，两人合力将敌人打倒，并共同背负起杀人的罪名。<浮士德>的路线转变只能说是西尾维新必然的，且大概也是无意识地解读了市场需求的转向。

如果要进行补充的话，以往世界系作品的临界点就在这里。在第四章，我对『新世纪福音战士』所代表的「九五年的思想」，以及可算是其零零年代中的堕落形态的「世界系」之错误进行了解读。前者以「不去做……的伦理」为基础，放弃了对超越的、核心的价值之追求；而后者则是依靠战斗美少女、背负着创伤的美少女对主人公的完全肯定，以这一种非常幼稚的形式被疗愈(恢复)。

若「九五年的思想」是「接受绝望而生存下去(被明日香甩了的真嗣)」，那么「世界系」则是从绝望中被「(战斗美少女、背负着创伤的美少女)在受到过伤害的少女那里无条件地被需要」所拯救。也就是说，在后现代的语境下，为了尽快得到「生存的意义」「价值的确定性」，无非是希望一个预先就背负着需要(自己来)治愈的创伤的少女来无条件地需要自己罢了。所以在《戏言系列》里，弄脏自己双手，敢于「决断」的总是小伊身边的美少女，而在泷本龙彦的小说中，女主人公小岬，也预设地背负着应被主人公疗愈的创伤。

高桥真『最终兵器彼女』，秋山瑞人『伊利亚的天空，UFO之夏』的女主角也是，代替男主角(少

年)行使了「决断」的意志,并弄脏了自己的双手。「世界系」无非是为了在主角身上贯彻九零年代后期式的「不去做……的伦理观」,让别人(战斗美少女)来代替自己决断;这种态度只不过是想要享受着被美少女无条件地需要的这一结果。这简直就像渡边淳一的『爱的流刑地』中,女主角向男主角发出「杀了我」的要求,从而在精神上免除了杀害了她的男主角的罪孽的剧情一般。

「世界系」看上去像是在其支持者中贯彻和主张「不去做……(九零年代后期)的伦理观」,但实际上却不过是「完全不承担自己的责任,仅仅享受利益的决断主义」罢了。

可称之为「九五年的思想」堕落形态的「世界系」,以讽刺的形式架起了从「九五年的思想」向「零零年代的决断主义」过渡的桥梁。不管是对于社会性自我实现价值信赖低下的绝望少年(『新世纪福音战士』中的碇真嗣),还是将所有的决断和责任都交给了战斗美少女而自己却独享成果来自我疗愈的尝试(世界系),到头来还是会为自己的欺瞒以及机会主义进行反省,并且最终承担相应的责任(决断主义)。

西尾维新这样拥有超群敏锐嗅觉的作家的变化,从结果上来看,正是以一种相当易懂的形式描绘出了近十年来的想象力的变迁。可以说,西尾维新是初期「浮士德作家」中唯一一个,抵达了在九一一事件后的世界中通用的想象力之人。『死亡笔记』的衍生小说由西尾维新所代笔也只能说是「时代的必然」了。

## 我们现如今身在何处?

九零年代后期,以AOMU教地铁事件、阪神淡路大地震的两大事件为标志,社会状况发生了变化,并在日本国内极大地推进了后现代状况的进展。

作为结果,日本国内人们对社会性自我实现的信心下降。再加上当时的不景气(平成经济衰退),对社会不透明性的恐惧氛围成为了主流。

而作为这一结果兴起的思潮,不是把可以做什么、「去做什么/做了什么」(行为)与自我身份认同相连接(交往),而是将「是什么/不是什么」,更进一步说,将「缺少什么」(设定)作为自我身份认同(角色)的思考方式。

作为其结果的是,由美国输入的心理悬疑作品开始大行其道、自80年代以来的庸俗心理学热潮更是逐步过热、出场人物都是按照「他们过去所承受的精神创伤」来设计的从『新世纪福音战士』到『永远的孩子』等心理主义式作品群的兴起、椎名林檎这一「现象」。在此存在的是一种无人知晓何为正确,在这个无人告知该如何是好的不透明世界里,若是要与他人产生联系,做成什么事情,人必然地(相对地)会犯错,会伤害他人,而自己也会受伤之绝望,向社会发出了「因为不知道什么事情是正确的所以自闭家里蹲」的气氛;又或是「什么也不做(即没有人会受伤)……的伦理」这类呼喊。

但是,这种「自闭家里蹲」模式在2001年美国频发的恐怖袭击,以及小泉纯一郎内阁的构造改革开始的前后开始慢慢地解除。这是因为,在决断主义式的暴力(恐怖活动)的连锁反应、以及格差社会逐渐加剧的零零年代前期的政治背景下,若还为后现代进程感到害怕而继续家里蹲就无法活下去,什么东西都无法得到的生存感给故事创作所需的想象力投下了阴影。

因此,以社会的不透明性、价值观的多样化(混乱)为前提的「为了活下去(犯错及承担犯错所带来的责任)需要进行决断」的风潮开始盛行。这种状况我们可以在旧左翼式的异化论、或者皇国史观(帝国主义)式的意识形态中得以窥见。这种老旧的、理应已经被克服的思想,却转而拥有了地方性的动员力;而在文化层面上,与各个世代相应的怀旧情绪(新人类世代为八零年代前半期、后团块青年一代则为九零年代后半期)占据了支配性。

所以这并非是朝向过去框架的倒退,倒不如说是对现代状况的无意识应对。二战前的右翼与「新历史教科书创作会」是一样的吗?过去的工会与「自由职业者」是一样的吗?答案当然是否定的,与前者相比,后者是他的回归——倒不如说是由于前者中心化价值观的必要性而被事后再次呼唤回归——是在明知其毫无根据的前提下的选择。如果不这样做的话,在物理(物质)层面上,我们在政治和经济上都无法生存,又或者,不这么做我们无法获得心理层面上生存的意义。

于是这样一来，对无法忍受过剩流动性的软弱的人——不，不管是什么人都有自己的弱点——以左/右易懂的意识形态、或渡边淳一 = 世界系式的女性歧视（萌）式浪漫主义为媒介，试图生成一个封闭的交往空间来填满其空虚——这是非常现代式的行为。这并非过去的社会形象的复活，而是展示了一种崭新的社会形象的兴起。所以同样的，过去的革命漫画『野心的王国』与『死亡笔记』不同、『银河漂流 Vifam』与『无限的未知』也不同。只有将「（这是）再归之物（再帰のであること）」[译者注：这个“再归”不是旧物的直接复活，而是类似路易波拿巴的雾月十八日式的新状况之下的反复]的观念纳入视野，我们才能正确地把握现代、跟上时代的步伐。

总而言之，1995年至2000年是宏大叙事进一步失效，过于害怕并拒绝接受社会情况之变化的「自闭家里蹲时代」。2001年以后，则可以说是变成了许多社会关系冲突对抗林立（大逃杀）的「喷涌时代」。在这里，起主导地位的是一种决断主义的态度。这种态度在自己选择的小叙事解读出了大叙事的那种超越性（译注：即在自己的一家之言中树立起普遍、绝对的价值），并且以其正当性来把其他的小叙事排除出去，获得自己的生存空间。

在这里重要的是，对决断主义的批判与对生存系作品的想象力的批判是没有关系的。从『无限的未知』『大逃杀』这些生存系的早期作品，到『假面骑士龙骑』『不适合少女的职业』这些生存系发展时期的作品，再到『野猪大改造』『死亡笔记』『叛逆的鲁鲁修』这些生存系后期的作品，坚决的决断主义是活下去的必要之恶的选择。后期作品都以突出决断主义者主人公的魅力（必然性）、界限以及问题的恶人浪漫主义（夜神月和鲁鲁修也被描绘为幼稚的恶）对故事展开描写。

更进一步的，作为发展形式的『野猪大改造（电视剧版）』『欺诈游戏』则更为直接的将克服决断主义大逃杀作为其主题。是的，生存系经常将决断主义的必然性和对这个必然性的克服作为主题。

我们现在正在直面决断主义在某种程度上的有效性，以及作为其（巨大的）副作用所表现出来的界限与问题。我们应该探索的并非是从「自闭家里蹲」脱出的办法，也非后世界系相关问题、那些都是作为已然存在的决断主义所出现的事物。与「反正只要在世间胜出便是正义（强者即正义）」这种破罐破摔、思考停止与赞同暴力的态度相对抗，便是我们研究的课题。

在如今重要的事情是，不要为自己的罪责开脱。虽然我已经反反复复强调了很多次，但是决断主义或多或少像是一种谁都无法逃离的「条件」一样的东西。在宏大叙事日渐衰微的今天，选择什么东西、主张何种态度，即诞生了决断主义的态度。而像世界系那样，实际上让少女进行决断，而自己坐享收益的渡边淳一式的女性歧视，也是一种决断主义。选择「什么也不主张」的态度，实际上也是一种选择。我们是无法从决断主义者的概念中逃离出来的。

正因如此，小林よしのりの『脱正义论』堕落后为「新历史教科书创作会」，（前期的）宫台真司无法成功批判文化研究和自由职业者（フリーターズ・フリ），碓真嗣式的人物是无法阻止夜神月的。世界范围内的暴力连锁无法终止，而日本国内追求「简单易懂」和「刺激」的决断主义者，为了享受着停止思考所带来的快乐、越来越只相信自己愿意相信的东西——他们是信仰夜神月的基拉信徒，是「新历史教科书创作会」的支持者，更是反对下北泽再开发的运动家，同时也是秋叶原解放示威中的旗手。

如果利用从吉本隆明到『脱正义论』的理论脉络，以运动的自我目的化作为理由来批判他们是完全没有批判力的。对于他们这些决断主义者而言，运动（决断）的自我目的化早已被考虑进去了，而这不过是在后现代化的状况下为了给予（自身）意义所不得不做的一个选择的运动罢了。但是，由决断主义所选择的这类小叙事，只要仍在单一的建筑结构（architecture）上进行展开，那就必然会发生冲突。而这正是零零年代的大逃杀。

## 在祝福时代的同时，我们需要克服的东西

当人们在面对一个时代的时候，很容易采取要么「这样的世界是错误的」全面否定，要么「随波逐流」将自身交给时代的两种极端态度。但这两者都是愚蠢的选择。就像巧妙的陷阱可以用布景（セツト）隐藏起来和不论在何种情况下都可以利用的可能性一样，在所有的时代都可以这么说。世界既不

「好」也不「坏」。对于我们来说必要的事情是，看清各个时代及其孕育的想象力的长处与短处，以及成本与收益，并巧妙地利用，从而诞生出新的事物。这一启示，我们可以在社会学家稻叶振一郎的『现代的冷却』（2006/NTT 出版）中对东浩纪的一系列讨论所做的严谨论证中看到。

自从主张以「人民的权力」对统治阶级进行抵抗的马克思主义的消极一面被揭露以来，出现了这样的一种氛围：「反权力」成为了批判式正义的政治正确，至少得主张「权力最小化」。但是福柯的权力论提出了另一种发问的思路——并非「权力与反权力」，而是「谦逊优雅地使用权力与傲慢野蛮地使用权力」。我最近正在思考这一问题。在行使权力时，会诞生包含在自我身体和无意识中的「他者」。而与之相「对抗」所需要的谦逊，其意义是需要根据具体情况进行考虑的。

——稻叶振一郎「日本言论的种子 15 册+α 福柯『监狱的诞生』」（朝日新闻社〈论座〉2002 年 6 月号）。

在这里稻叶没有对权力本身进行批判，更是对权力的「谦逊优雅的使用」进行呼吁，我也试着对「谦虚优雅地参加大逃杀（的决断主义态度）」进行了思考。在决断主义对世界系克服的同时，并非是对世界系的前提进行否定：依据社会情况的变化，使得我们不知道什么是确切的价值，什么是正确的事情，如果我们选择了什么，必然会伤害他人，而自己也会因此而受伤。这倒不如说是对这一前提的肯定吧，并且接受其成为决断主义的前提。正因为对世界系的前提的彻底接受，为了活下去（即便毫无根据）必须要做出某种选择、进行决断（抉择），并且必须背负起相应的责任，这种决断主义的想象力才会开始兴起。

同样的，为了结束决断主义者的动员游戏=大逃杀，不，更是为了彻底的向着新事物的转变，我们只能从接受他们而非对其进行批判开始这一进程。

我们，在这无数多的选择之中（当然了，这到头来不过是只能在单一结构框架内进行的选择罢了），毫无根据地进行选择并且决断，为了要活下去哪怕要伤害其他人也在所不惜。将这个过于露骨的现实彻底地作为前提进行考虑，我们就能够在这场大逃杀中，摸索更加自由、优雅的战斗方式，并以此发展和消解决断主义。

为了跨越一个特定的时代所必要的，不是背向这个时代否定它，倒不如说是祝福，我们应该在满怀期待的同时去克服时代的弊病。

代表零零年代这一时代的想象力的，正是决断主义式的动员游戏=大逃杀。我通过思考如何发挥这个时代的长处，如何克服短处的方式，摸索超越这个时代的想象力。

从零零年代的前半期到现在已经出现了很多能带来巨大启发的想象力。我所主张的零零年代的想象力，是在这以后大概会被称作「后决断主义」的新想象力。

## 第七章

### 宫藤官九郎为什么执著于“地名”

#### ——（郊外型）中间共同体的再构成

##### 零零年代的想象力——其三种可能性

前文已经论述了零零年代初期（2001年前后）发生的范式转换（paradigm shift）。

从1995年起的五年间是当时发生的社会形象巨大变化的接受时期，占据支配地位的是表现为“过去的社会形象均不可信了”的想象力。

与之相对，从2000年开始的五年间是重构的时期。将过去的社会形象的失效作为前提接受，占据支配地位的，变成了“通过政治（的竞争）胜利去暂时正当化无根基的东西”这种“摸索崭新社会形象”的想象力。这可谓是覆盖了零零年代决断主义的动员游戏=大逃杀状况。现代的课题，正是对这一决定性的状况的克服。

因此，从本章到第九章，我想围绕所谓“后决断主义”这一显示出许多能够克服这个时代的课题=“决断主义的困难”之特征的想象力进行思考。

我将这种可能性大致分为了三种。而这三种可能性以在零零年代前半创作出了极为优秀的作品的三名作家为代表。

首先是剧团“大人计划”的作家兼电视剧脚本家，宫藤官九郎。第二名也是电视剧脚本家，夫妻“二心同体”的Unit·木皿泉（和泉务、妻鹿年季子）。最后是少女漫画家よしながふみ（吉永史）。

他们以“（郊外型）中间共同体的再构成”、“寻找逃出动员游戏=大逃杀的可能性”、“使决断主义的问题意识解体”等各种各样的方法，试图给出对当下的决断主义状况的回答，然后又各自遇到了因此新产生出来的问题。

本章则先选取宫藤官九郎这个零零年代前半叶最为重要的作家进行考察。宫藤官九郎作为松尾スズキ（松尾铃木）率领的剧团“大人计划”所属的演员出道，后来成为了与松尾并列的人气作家。

在2000年以《池袋西口公园》为开端，这位代表了零零年代的电视剧脚本家连续创作了《木更津猫眼》（2002）、《曼哈顿爱情故事》（2003）等作品，与放映局TBS和电视制作人磯山晶合作，以这些在标题中加入了特定地名的一系列作品（地名系列）博得了巨大人气。

从宫藤在“地名”的执着上可以看出，这些作品共通的主题，既不是你与我的自我意识的世界，也不是国家、社会这种大世界，而是中间共同体的重构。

“没有历史或社会的结构所支持的，乍看之下脆弱的共同体”诞生了，它在短暂的时间里切实地支撑了某个或某些人，最后则彻底消失——这就是宫藤作品的共同点。在这里，“得不到社会和历史的支撑的世间”=“后现代状况下的郊外空间”中，人们积极地去保护自己挑选出的共同体这件事意外地得到了频繁的刻画。而这既不是永恒的东西，也不是具有超越性的东西，而是无聊的日常积累起来，然后在一瞬幻灭的东西。但是，正是在这种所谓的“有终结的日常”之“中”，能够支撑人们的东西才会出现——这种确信，在宫藤的作品中随处可见。本章将追寻着宫藤的这一轨迹，讨论其中的内容。

##### 一切从“池袋”开始

2000年4月14日，在这个《动物化的后现代》和《浮士德》都尚未面世的时间点，零零年代中最重要的想象力之一发出了新生的第一声啼哭。在谁都没有注意到的地方，革命静悄悄地发生了。

《池袋西口公园》是基于石田衣良的冷硬派（hardboiled）小说原作改变的电视剧。原作小说是讲述在池袋西口经营水果店的青年·真岛マコト（真岛诚）用敏锐头脑和行动力去解决他在街上惹出的各



种麻烦的连续短篇，但是宫藤官九郎担任脚本的电视剧版巧妙地重构了原作的章节划分，添加大量原创要素，改编成了完全不同的作品。

粗略地介绍一下作品内容吧。水果店老板マコト（阿诚）、大学生マサ（胜）、女高中生ヒカル（小光）和リカ（小香）还有宅男少年シュン（俊）这些人“不知怎么的”就在池袋西口公园互相认识了……他们形成了意气相投的团体，但是不久后小香就被人杀害了。在当地的不良少年团体（color gang）中有人脉的阿诚独自开始了搜查，在这个过程中解决了与杀害相关的其他事件。结果，各种各样的麻烦一个接一个地发生在以池袋调停人（troubleshooter）闻名的诚身边。

（译者注：强烈警告，下文要出现严重剧透）

我前文论述的从九零年代到零零年代的，从家里蹲到决断主义的转移可以说完全内在于这个作品中。作为一系列事件的犯人的女主角小光，由于在少女时期受到父亲的性虐待，决定退出这种互相伤害的人际关系，转而去追寻能够肯定自己的全部的恋人 = 诚（家里蹲/世界系）。

但是，作为被诚拒绝的结果，小光杀害了情敌小香，并且还为了保护自己与诚的“你与我的世界”，还煽动周边帮派之间的对抗，并杀害了接近真相的俊（决断主义动员游戏=大逃杀）。

是的，这部作品仿佛就像“家里蹲/世界系”必然演化为“决断主义”的时代潮流的展现一般。并且这个故事同时也是关于主人公如何阻止这样的大逃杀（不良少年团体的争斗、小光的杀人）的故事。

那么，宫藤是如何描写诚对他置身其中的动员游戏=大逃杀的克服的呢？其关键就隐藏在作为故事舞台的池袋当中——既不是涩谷也不是新宿。

聚集在作为故事舞台的池袋西口的年轻人们，正是生活在 1995 年以后的年轻一代。所谓 1995 年以后的世界，从思想史的角度来说可以理解为从 70 年代以后不断扩大的后现代状况进一步彻底化、普遍化了的世界，从城市论的视角来说，则是郊外化进程不可避免地开始推进的世界。这里所谓的“郊外化”是什么呢？即是说，城市规划表现出了后现代境况的推进。比如说在这个时期，日本的地方城市被一连串开设在铺设于郊外的干线道路附近的购物中心统一了起来。优衣库、麦当劳、TSUTAYA（租借、販售影碟和 CD 的连锁店，译注）、BOOK-OFF（书店，译注），还有 JUSCO（综合商场，译注）。这样的城市规划虽然大幅缩小了人员流通的地域差异，决定性地使人们的消费生活多样化了（在社区意义上的多样化），但同时又使得作为硬件（hardware）的街道风景决定性地单一化了（建筑意义上的单一化）。

将这个现象与网络普及所带来的交流的多样化-支撑交流多样化的公共设施的单一化放在一起考虑的话，我们就能明白这个时期究竟是什么得到了推进。

评论家三浦展（暗中承袭了前期宫台真司的郊外论）将这种现象称为“JUSCO 化”和“快餐风土化”，在《快餐风土化的日本（ファスト風土化する日本）》（2004/洋泉社新书 y）一书中将其作为使得地域的历史性与旧来的共同体解体的东西加以了猛烈的批判。在这样的空间中，有历史支撑的共同体或是价值观能够给个人提供生活意义这一种近代的模式失效了。可以说，从九十年代“家里蹲”的想象力到“世界系”的潮流，正是主张“对于生活在郊外的我们来说，没有属于我们的叙事（谁都不会给我们）”的绝望的想象力。

与之相对，零零年代前半“决断主义”的想象力则是将怀抱郊外的空虚而生存作为前提，来追求自己选择·设定的生存意义的想象力。这是“生活在郊外的我们只有自己为自己创造叙事”之决意的产物。

但是，宫藤并没有将“从家里蹲到决断主义的必然演变”这种小光（指池袋西口公园的女主人公，译注）的模式作为结论，而是在诚这一主人公身上设定了其反题。

让我们在这里试着思考一下 2000 年的“池袋”究竟是怎样的一条街道。不，应该思考的是池袋在这个故事里被描述成了怎样的街道。答案是明了的，它不像涩谷和新宿那样有着历史和文脉，而是作为埼玉县等北关东诸都市的“市街”而发挥作用的。也就是说，它是一个既是都市，又有着很强的郊外性格的奇妙的市街——“郊外”的都市。

[译者注：说的是至少当时的池袋因为离埼玉县比较近，各种地方年轻人上京喜欢来这里玩，城乡结合部的感觉。关于埼玉县的自虐梗，可以看点月曜日的日综吐槽。]

这种郊外的高流动性和都市的高聚集性结合的奇妙空间在当时被称为“ストリート（street）”，在



某种意义上，此特性在该作原作小说的阶段就作为重要的要素支撑起了整个故事。通过将既在历史上又在城市论上都可算作“郊外”式市街的池袋作为舞台，这部作品成为了“郊外”的想象力的先驱。

从世界系到生存系的潮流中，故事的想象力总是与历史性割裂，故事舞台中不出现具体的“地名”，把背景描写成没有具体含义的符号堆积的情况很多。但是，在这部作品中一度消失的地名复活了。但是这并不是（我们迄今所看到的）过去的社会形象的复活。池袋并非都市而是郊外，并非以高聚集性来保证社群\社区（community）的场所，不如说是凝聚性低、流动性高的场所，而正因如此，“与人的联系”才会自己成为自己的目的，使得社群\社区得以成立。[1]

而该剧中诚的武器，就是以这条街道为舞台的人际交流（communication）。

剧中描写的诚一行人，是由在池袋“不知怎么就”遇上了的，年龄和居住地都纷纷杂杂的成员组成的，当地人只有诚。

进一步，成为了诚借以干预不良少年团体之间的争斗之力量的丰富的人际关系网络，也表现为由从中央来的警察官僚到非法滞留在的伊朗人等，与池袋这一街道的历史和风土社会有一定距离的成员们的混杂组合。把交流（communication）作为了自己的媒介的，既不是经济的联系也不是村落式的共同性，而是镶嵌在剧中的“小neta”所代表的八十年代的种种亚文化（sub-culture）。正是因为这种共同性的网络是在这样一个后现代状况和郊外化不断进行的都市中产生的，它能够给予诚力量，使得诚能够终结不良少年团体之间的争斗。

在最终回，调停了争斗的诚喊道：“池袋最棒了！”是的，诚本来就没有绝望地看待郊外≈池袋这一空间。这正是对从九十年代的“家里蹲/世界系”到零零年代的“决断主义/生存系”共有的“尽管有人有物，但却没有叙事（物语）的世界”这一前提的否定。宫藤采取的立场，是期待一个通向自由的、有着强大向心力的、能够支撑人们的新的共同体在这种——既有郊外的流动性又有都市的凝聚性的街道·池袋（street）中——出现。

宫藤将这种郊外=正因九五年以后的后现代状况才能成立的新的中间共同体之可能性当作了某种希望、解决决断主义的处方药。[2]

《池袋西口公园》可谓是表现出了宫藤对现代的理解的作品。再提一句，这部作品是演出家堤幸彦所导演的，这一点也相当重要。他曾于《继续（ケイゾク）》（1999）这部作品中，将过去的小剧场潮流的趣味，以及《新世纪福音战士（新世纪エヴァンゲリオン）》之类御宅族文化的氛围引入了电视剧的世界。

1995年的《EVA》以后，可以说，属于这一潮流的文化大部分都在《EVA》主张的（准确地说，是由九十年代前半，冈崎京子和《完全自杀手册》作为预备，再由《EVA》来完成的）那种郊外式的“尽管有人有物，但却没有叙事（物语）的世界”的绝望中终结了。

但是，同属于《EVA》之流的作品中，存在着超前于之后 Galgame 热潮、《浮士德》杂志和以东浩纪为中心的文艺运动的问题意识，并且将其无效化了的作品。而且它们也不是小众作品，受到了很大的支持。存在着这样的作品的事实是很重要的。

（《池袋西口公园》开播）两年后的2002年，“世界系”这一词汇在动画评论网站上出现，但也正是在这一年，决定性地使得从冈崎京子、《完全自杀手册》到《EVA》传续的那种郊外式的绝望，也就是九十年代的厌世观的问题意识无效化了的作品，再一次在宫藤的手中诞生了。

故事的舞台必然向着更远的郊外拓展。在千叶县木更津市——即使在日本国内也以较早地进入郊外化阶段而闻名的这条街道上，零零年代前半最重要的作品诞生了。

## 前方抵达“木更津”

偶尔让我谈一谈个人的体验吧。如果问我“九十年代是在什么时候结束的？”，就实际感受而言，我一定会毫不犹豫地回答：“在看过《木更津猫眼》的第一话之后。”

宫藤官九郎创作的“地名系列”第二弹《木更津猫眼》在初次播出的时候可以说遭遇了收视率的苦战。

但是，这部作品与前作一样，借助轻量化与再次播出，收获了爆棚的人气，2004年和2006年上映的续篇电影也引起了轰动，作为代表零零年代的电视连续剧，受到了从十代到三十代不论男女观众的广泛支持。但是，这部作品在批评的世界里被冷藏了，只有大塚英志在《角色小说的制作方法》（2003/讲谈社现代新书）中盛赞它。

[译者注：没错，接下来又是严重剧透。]

这里还是先介绍下内容。主人公是20岁青年田渊公平，在木更津的商店街给理发店帮工，大家叫他“小渊[Bussan]”。他没有固定职业，整天和之前高中棒球部的朋友打棒球吃大餐；某一天突然心血来潮组成了怪盗团“木更津猫眼”，成为了愉悦犯，不断进行着无聊的盗窃……本以为如此，但是第一集最后，他告诉伙伴们自己得了癌症。

就这样，故事以难以辨别“戏谑”还是“真诚”的细腻且周到的形式，描写了怪盗团喜剧似的活跃与小渊直面“死亡”现实的严肃性之间的矛盾，最后以小渊的死亡落下帷幕。

在这个故事中，宫藤所做的是彻底的价值翻转。属于“家里蹲/世界系”到“决断主义/生存系”的作品们，基本上是这样描写郊外式的空间，以及在单一结构内部林立着多种可替换的社群的空间：“有人有物，却没有故事”、“社会和历史的给予我们生存意义的”绝望世界。借用冈崎京子和宫台真司的话，那里存在的是“平坦的战场”和“无终结的日常”，沉溺于那种绝望和自恋的，就是九十年代后半叶的“家里蹲”式的想象力 = 碇真嗣；与之互补，像政治犯一样迈出脚步的就是“决断主义”式的想象力 = 夜神月。

然而，木更津则是完全的“郊外”。连池袋街道上勉强维系着的那种高凝聚力也不存在。这里是对于把自己的无聊人生归为世界的错的再好不过之场所。但是，小渊既没有选择“家里蹲”，也没有选择“决断主义”。为什么呢？因为对小渊而言“郊外”绝不是绝望的空间。

是的，宫藤颠覆了“郊外”=“无终结（因而绝望）的日常”这一图式。他描绘的是“有终结（因而充满可能性）的日常”这一崭新的“郊外”形象。

那个使得冈崎京子、庵野秀明绝望了的，被佐藤友哉和泷本龙彦评价为“生机勃勃却易于绝望的‘有人有物，却没有故事’的郊外”，在这个故事中，却被描绘为了充满了故事以至于过剩的空间。

故事开头就被宣告只剩半年寿命的小渊，选择了将剩下的日子“普通”地过下去。

说“普通”，并非是说“接受无聊的日常”。不如说是“充分享用日常的丰富多彩”。实际上，小渊之外的怪盗团成员和周边人物的日常也是富有魅力的。和朋友们在朝阳下愉快地打棒球，在小据点喝酒吃肉，夜晚还作为怪盗团惊险刺激地活跃着。连奔着小渊的演员冈田准一而观看本剧的女粉丝，都称赞说“我也想当男孩子了”，这里描写的“木更津”完全可以说是一个乌托邦了。

宫藤到底是用什么魔法让本应是“绝望”的郊外重生的呢？答案很显然。宫藤比谁都正确地把握了“郊外”这一新型空间的两面性，取其精华，补其糟粕。

宫藤所描绘的郊外的可能性，是《池袋西口公园》中那种使得新型中间共同体得以成立的，作为场所的可能性。怪盗团成员之间的关系实际上是自由的。历史性的割裂被他们反过来利用，形成一种自由的社群（中间共同体），这种自由和以往村落式共同体的封闭性是完全不同的；他们用来代替历史的，是从亚文化数据库的海洋巧妙汲取出来的养分，为日常涂上美丽多姿的色彩。怪盗团的魅力很大程度上源自于那种“谁都能参加”的共同体力量。这时就有人要说了：“那样的共同体是脆弱的，不能长久存在，不是一瞬间就会消失吗？”

但是，该剧的主题本就是“死亡”，小渊是只剩半年寿命的癌症患者，这一事实使得“死”的意义变得重要了。宫藤为了克服郊外式的新型共同体的脆弱，引入了“死亡”这一要素。不，应该说正是因为直面了“死亡”，宫藤才能积极地看待郊外。这是因为从冈崎京子到《新世纪福音战士》，从世界系到决断主义，他们长期的共识就是面对“郊外”的绝望=“无终结的日常”。这种想象力，只有把视线从时间的流逝和最终的“死亡”上挪走才可能成立的。

确实，现代的成长模式已经失效了。既然历史或者社会都不给我们提示该怎么做，那我们就只能像《海螺小姐（サザエさん）》或者《福星小子（うる星やつら）》里的角色一样生活在从历史割裂的日常之中。但是，基于“无终结的日常”这种世界观的想象力，过于强调现代成长模式的失效了，没能很好的

捕捉到郊外及后现代状况的两面性。

从第四章讨论的宫台真司的转向问题可以明显看出，郊外化和后现代状况的发展，一方面使得社群阶层多样化、事物变得可以替换而相对化了，另一方面也使得结构的层面统一化、绝对化。“无终结的日常”这种认识可以说是瞻前不顾后。即使我们选择像角色一样生活（从历史割裂开生存着），我们也无论如何逃不开现实中时间的流逝，自然也逃不开“死亡”。

宫藤着眼于此去改写“郊外”。阿渊只剩下半年寿命自然也是为了刻画这个现实。

而这种“死亡”，和过去冈崎京子和《完全自杀手册》中为了制造剧情起伏而引入的作为拟似的外部性 = 非日常的“死亡”是不同的。这里的“死亡”是恒常于“普通”的“日常”之中，正是其终点站，也是所有人都必须正面面对的存在。

阿渊及生活在后现代状况=郊外式的空间中的我们直面的并非是“（与历史割裂，如同角色一般生活着的）无终结的日常”，而是“（尽管与历史割裂，尽管如同角色一般生活着）仍然有终结的日常”。

对于阿渊（还有我们）而言，和怪盗团的伙伴一同度过的回忆正是“无可替代之物（=故事）”，尽管它发生在我们自主选择的、没有历史的共同体之中。因此，怪盗团的活跃，以及引发的闹剧，是让人从心底里感到快乐的。正是由于直面“死亡”，郊外这一空间才赋予了这种自主选择共同体极高的强度。

就是说，直白地附加在“角色一般生活着的”阿渊身边的“死亡”，被宫藤描绘为了这样的东西：切实地附着在仿佛生活于“无终结的日常”中的怪盗团成员们身边的“终结”。迄今为止那些将郊外（后现代状况）描述为与历史割裂且无法产生叙事之场所的想象力，未能很好地处理郊外的两面性；但是在该剧团中这种情况改变了，这种两面性被正确地处理，诞生了极为优秀的“郊外小说”。

至此，以往被定位为“无终结（因而绝望）的日常”的郊外式的中间共同体的故事，被重新锚定在“有终结（因而充满可能性）的日常”上。这样富有决定性意味的成就恐怕是零零年代前半叶亚文化史中最为重要的部分。基于“平坦的战场=无终结的日常”这种“郊外式的绝望”的想象力，从九十年代前半叶延续至今，宫藤仅凭这一部作品，就把这一连串的想象力全部扫入了故纸堆。你若是觉得世界很无聊，最好想想这是不是确实是世界的错。日常生活中多少是有些故事的。剩下的就是有没有将其把握住的觉悟和意志了。

## 作为临界点的“曼哈顿”

接下来的《曼哈顿爱情故事》（2003）可以说是位于宫藤的一个临界点之上的作品。标题虽然有“曼哈顿”，但故事的舞台并不是纽约。如我们迄今所见，在宫藤的“地名”系列中，重要的是标题所提示的具体地名应该成为日常的场所，至于故事舞台是不是真实的“池袋”或是“木更津”并不重要。

本作的舞台是一个在东京都内的某个地方经营了不到两年的咖啡厅。在这个附近的电视台关系者常常聚集的纯咖啡厅（指不提供酒精饮料和风俗服务的咖啡厅，译注），由熟客和店员构成的男女八人（A: 赤羽伸子 B: 别所秀树 C: 千仓真纪 D: 土井垣智 E: 江本诗织 F: 船越英一郎 G: 蒲生忍 还有主人公兼旁白的“店长”）之间产生了错综复杂的恋爱关系（大逃杀）。这部作品与前两作一样，将八十年代的亚文化作为坐标系，加入了许多小 neta。

也就是说，这里所描写的也是“并不依赖历史，而是依赖亚文化的郊外式共同体”。以这样的空间作为舞台，A（赤羽）喜欢上了B（别所），而B（别所）一直对C（千仓）单相思；C（千仓）则与D（土井垣）之间有着十年的不伦，而D（土井垣）又迷上了最近邂逅的E（江本）……店长为了调停这样的恋爱关系网，在暗中活跃着，这就是前半段的故事。

在这里运行的是一切超越性的相对化。聚集在曼哈顿的人，一方面对于恋爱认真到了小孩子气的程度，但实际上又会在一瞬间变心，与别人好上。所谓“恋爱”，即是由于对过剩流动性和郊外化感到胆怯、绝望的人们所采取的最为急躁的逃离方法（下决断）的一种。这可以从在零零年代初期以片山恭一的《在世界中心呼唤爱》为代表的纯爱热潮，以及渡边淳一的《爱的流放地》和 galgame《AIR》等在女性歧视式的“所有”关系当中、读取超越性（应该是说，为“对女性的拥有”这种恋爱关系赋予了超越性，译注）的世界系作品之流行中看到。

但是，宫藤在这里没有把“恋爱”当作“无可替代的东西”，而是彻底地将其描写为“可以替代的东西”。同样，作为主人公的店长的 meta 视角（指掌控故事的上帝视角，译注）也被这种“可以替代的东西”所拽了下来。迄今为止都保持着 meta 视角，既是一个登场人物又有着“旁白”这一特殊地位，作为客人的恋爱关系（大逃杀）的调停者而活跃的他，在故事的中盘终于也被给予了“H”这一记号，被卷入了恋爱关系网之中。是的，没有人能逃脱作为决断主义的动员游戏=大逃杀的玩家的宿命。

在这个时候，meta（玩家视角）=侦探角色，被当作可以替代的东西，而且随着故事的进行，F（船越英一郎）等其他的登场人物也可以担任这种 meta 视点。宫藤将这种新规则引入了作品世界。

但是，宫藤在这里并没有否定这种“可以替代的恋爱”。就像《木更津猫眼》中描写的那种“无法永恒存在的共同体”、“有终结的日常”被其有限性保证了强度一样（意为正因为日常和人际关系是有限的，才更有强度和张力吧，译者注），宫藤所描写的“恋爱”也正因为其有限性，才可以成为积极的可能性。

在这里，恋爱绝对无法孕育出超越性。恋爱既是内在于日常之中的，又是可以替换的。但是尽管如此，聚集在曼哈顿咖啡厅的人们（无论多么想要保持 meta 视点）还是恋爱了。全力去恋爱，对变心感到困惑，然后被煽动起嫉妒之心。而且正是（我们）对这样的小故事兴致勃勃的大量消费，才显得剧中人的日常具有魅力、丰富多彩。

就像《木更津猫眼》中的（郊外型）共同体一样，宫藤将“恋爱”再次揭示为“就算不是无可取代也能俘获人们的东西”=“就算无法到达超越性，也能给人们带来故事（丰富人的日常）的东西”。将恋爱从非日常的领域重新取回到日常中——这就是宫藤在这部作品中所做的。

但我也要指出，《曼哈顿爱情故事》是宫藤的“地名”系列首次在商业上遭遇苦战的作品。收视率困难的最大原因，有一部分是因为同期竞争的人气作品《白色巨塔（2004年版）》，但挑战恋爱的“可替换性”这一激进的主题，引起了大部分观众生理上的拒否反应，在画面中产生出了如同强烈恶意一样的迫力。

不必说，我虽然站在积极评价这一挑战的立场上，但其激进性却限制了这部作品的共感可能性。

## 然后，向着传统的共同体

在后来的《TIGER&DRAGON》(2005)中，标题中的地名终于消失了（作品标题来自 CRAZY KEN BAND 乐队 2002 年的同名乐曲）。但是另一方面，这部作品的故事情节是宫藤的“地名”系列中对于作为舞台的“街道”（的历史）依存度最高的。

这回的舞台是浅草，黑道成员山崎虎儿突然被落语的魅力所吸引，到古典落语的泰斗林屋亭どん兵衛的门下当了弟子。每一集都以古典落语为契机来展开，高潮时就会由虎儿坐在高座上，以落语的形式讲述事件的始末。这种形式引起了人们的话题，使得它成了平均视听率 12.8% 的大热作品。

但是在本作中，《木更津猫眼》、《曼哈顿爱情故事》中可见的那种想要一口气把郊外化、过剩流动性等社会问题吞下的那种野心已经消失了，故事的舞台也选择了浅草这个具有压倒性的历史文化背景的街道。在这里，被描写为一个孤独的孤儿的主人公虎儿，由落语这一古典教养和浅草这一城下町（下町，日本战国时代城下的庶民、工商业者聚居区。译注）中浓密的人际关系所支撑，形成了一个拟似家庭并因此得到救赎。

与由亚文化和高流动性共同体所支撑的前两作形成对比，这部作品描写的是例外地尚存的反·郊外空间中的故事。而且这部作品恐怕是宫藤“地名”系列中完成度最高的一部。该作中没有《池袋》、《木更津》、《曼哈顿》中可见的结构混乱，而是一部无懈可击的作品。相对地，这部作品既未能像《木更津》那样收获狂热的粉丝群体，也未能产生出《曼哈顿》那样的迫力。

我在这里看到了宫藤现在的界限。从克服决断主义这一角度来看的话，宫藤所揭示的东西，是在《木更津》《曼哈顿》中将过剩流动性表现为积极的东西、兴致勃勃地享受“有终结的日常”，并且到此为止。

宫藤之所以在之后的故事中选择浅草作为舞台，大概是因为就算选择郊外作为舞台也无法得出比《木更津》、《曼哈顿》更高的结论，在此之上再也没有什么可以说的了。在这一“转向”之后，发生在西

早稻田的《我是主妇（吾輩は主婦である）》（2006）和发生在京都《舞妓 Haaaan!!!》（2007），不论哪一个都以具有压倒性的历史和传统的街道作为背景，并且都取得了商业上的成功。

另外，在《木更津猫眼》的续篇电影《木更津猫眼 日本系列》（2003），还有《木更津猫眼 世界系列》（2006）中也出现了对传统共同体的转向，这一点在后者中尤其明显。

然而在宫藤的转向后，他在郊外小说这方面再也没有超越《木更津猫眼》和《曼哈顿爱情故事》这两部作品的成就，因此才将他当作零零年代前半的最重要的作家。

但是，宫藤的问题意识总是将大逃杀作为背景，把后现代状况的进行和郊外化的深入纳入主题，这么说的话，其作品所表现的想象力正是为了“不成为”碓真嗣和夜神月的想象力，而这种想象力并非是能让已经成为了真嗣和夜神月的人恢复过来的想象力（虽然正因如此，它才表现出了郊外化的本质）。

那么现在，要怎么做才能阻止那边的夜神月呢——？

在下一章中，就让我们转向对这一时代的问题坚持做出真挚回应的作家·木皿泉的考察吧。

注释：

[1]相对于从为了降低发信人与收信人之间产生误解的可能性之交流中产生出的社会性=“秩序的社会性”，社会学家北田晓大提出了从把交流的事实当作交流本身、自我目的化之交流中产生出的社会性=“联系（つながり）的社会性”（此处的“联系”不是抽象含义的“事物普遍联系”，而是通俗意义上的“保持联系=联络”；即，通过在信息媒介上保持交流而产生的社会性=社交感。译注）。在“联系的社会性”当中，受到重视的不是交流的内容含义和信息，而是感情的波动和形式上的惯例。具体而言，“在手机上互发邮件”这一行为本身就能成为计算亲密度的指标，不论其内容是多么无聊的流水账。比如说，在社交网络的运作系统中，某个用户来评论自己的日记这件事本身会被当作“得到了对方注意的信号”，因此在社交媒体上写流水账本身就成了目的。

[2]想想过去的J文学，也就是涩谷这种没有郊外化波及的，强大的历史性和凝聚力支撑下的“都市”的文学；再想想九五年以后它们随着郊外化的彻底化而衰退，就很容易理解了。可以说，石田衣良和宫藤官九郎是最早开始准备写作郊外的文学的。这种积极的改写，或者说将“都市”变成“郊外”的改写，可以在2004年绵矢りさ·金原ひとみ热潮前后，从嶽本野ぼらの《下妻物語》（2002）、古川日出男的《LOVE》（2006）和《春、春、春（ハル、ハル、ハル）》（2007）等由年轻作家们创作的作品之中看到。批评家仲俣晓生虽然将“都市的小说”和“郊外的小说”一并称为“流行文学”，但如前所述，两者是由完全不同的根基所支撑的。因此可以说，这种分类实际上是对都市与郊外之本质对立的无视。

## 第八章

### 两个《野猪》之间

#### ——木皿泉及脱离动员游戏的可能性

##### 解剖决断主义的动员游戏=大逃杀

本书以“决断主义”为关键词，考察了零零年代的作品想象力的变化。这个语境下的决断主义是什么呢？即针对七十年代以后，阶段式发展的后现代状况的态度；尤其是对国内 1995 年和 2001 年产生的跨越式发展的态度。至此，后现代的价值观念悬置状态在原理上不成立（若如此，则生存不可能，意义的确保不可能）这一前提成为共识，选择了“即便最终无凭无据，仍硬要选择（决断）特定的价值”这样的态度。这就是决断主义，即处于后现代状况下，想要主张什么之时必然被迫选择的、像是不可避免的条件式的东西。因为“什么都不主张”在人类的存在之中是不可能的。

而对于这个“即使无凭无据仍被选择的价值”而言，其正当性的确保必须仰仗政治上的胜利。为此，现代社会中，决断主义者之间具有对立性的游戏比比皆是。这就是决断主义的动员游戏=大逃杀。

在这里，弱者就像是无自觉的遁入其中一样，而强者则是以动员为目的仿佛确信犯似的，纷纷选择核心价值参加游戏成为玩家，时而也会作为设计者去建构游戏的规则。既然“什么都不主张”的人类是不可能存在的，那么这种游戏就是不可避免的——

正如我们所见，以 2001 年的小泉改革和美国在短时间遭受的多起恐怖事件为契机，日本国内可以发现许多将主题定为“决断主义”之状况的故事。现代想象力所直面的课题，正是克服这个“决断主义”，再无其他。

比方说我在第一章中将《死亡笔记（DEATH NOTE）》定性为代表了零零年代决断主义的作品。本作的主人公夜神月以 1995 年后的流动性过剩，即“不清楚何为正确的世界”为前提，其世界观认为真正的价值是由大逃杀（游戏）的胜利者以政治上的支配所暂时决定的，换言之“何为正确由政治上胜利的人所决定”，这也指导了他的行动。

那么信奉夜神月的大众=基拉信徒又如何呢？他们确实是害怕“不清楚何为正确的世界（流动性过剩）”的，而他们在选择基拉=夜神月这一点上则是决断主义的。不过可以这样说，对于“何为正确由政治上胜利的人所决定”这个“游戏”构造，他们则处于相对的无自觉状态。

可以指出小泉纯一郎的媒体战略，以及汲取了文化研究之流的运动逻辑是具有同样的构造的，可以从中揪出决断主义大逃杀的基本性格来。即存在这样一种现象：对游戏的构造有自觉的强力玩家=（元/反讽的）决断主义者，通过动员无自觉的弱小玩家=决断主义者，形成社群（岛宇宙）；而指向自身岛宇宙的动员游戏，就形成了大逃杀（游戏）。

而关键在于，并不存在明确区分（メタ，元/反讽的）决断主义者和（译注：一般通过的）决断主义者的基准。虽然划分两者的是对游戏结构有无自觉，但是判断这个自觉的有无，即判断“是戏谑（ネタ）的还是真诚（ベタ）的”本身，在原理上就不可能，其边界是交融（アナログ）的。就从新历史教科书运动来看，尤其是初期，小林究竟在何等程度上对这个游戏的结构存在自觉性呢？这恐怕请本人来说不清吧。夜神月也是，暂且不管他顽固地信仰着自己的意识形态，但他也是以一种纯粹的信念为前提的：为了将自己的意识形态推行到世界范围，除非取得政治上的胜利，以外别无他法。

既然从原则上无法明确区分“戏谑/真诚”，那么这样的理解就是妥当的了。对于决断主义者而言，越是优秀的玩家，就越对游戏的结构存在着自觉性。

正如我们之前所说的，零零年代的想象力对这个决断主义的动员游戏=大逃杀进行了多种类型多种角度的描绘。不过它们对决断主义大逃杀的描写，在更多情况下并非是进行肯定性的，而是将其作为

一种应当被克服的对象的。

从开山之作《无限的未知（無限のリヴァイアス）》和《大逃杀（バトルロワイアル）》，到后来的《真实魔鬼游戏（リアル鬼ごっこ）》和《假面骑士龙骑（仮面ライダー龍騎）》，一方面这些作品创作了决断主义的世界观，另一方面对于强化了暴力连锁的系统的批判也孕育其中，这一点是非常重要的。哪怕到了近些年，在《死亡笔记》和《叛逆的鲁鲁修（コードギアス）》这些作品中仍然是这样

后期的这些作品中，主人公虽然被设定为具有强大力量的决断主义者，但是故事仍然不超出流浪汉小说（picaresque novel）的结构，这种作品不如说是旨在克服主角=决断主义。所谓生存系的历史，就是虽然接受决断主义这个前提，但是仍以克服为主旨的故事的历史。

这样想来，相对早期的《无限的未知》和《大逃杀》的主人公们，只是应对条件，“为了生存下去”不得已做出决断的（真诚的）决断主义者；与之相对，近些年如《死亡笔记》的夜神月和《叛逆的鲁鲁修》的鲁鲁修以及《欺诈游戏（LIAR GAME）》的秋山等角色，都是被描写为对游戏结构本身具备自觉的（元/反讽的）决断主义者的，其中含义应当也是具有重要性的。

若想调停决断主义的动员游戏=大逃杀，身为强迫对抗的系统中（不自觉的）决断主义者，单单说其中有违和感，那是不可能的。毕竟缺少对游戏结构的理解，因此也无法对抗（元/反讽的）决断主义者的动员。打个比方吧，零零年代前半叶，谁也没能胜过小泉纯一郎，大体就是这么一回事。要理解决断主义，不从“夜神月和鲁鲁修这种强大的具有自觉的玩家之间，动员起无自觉的玩家进行对抗”这种模式出发，必然是不充分的。

因此，亦可以称为后期生存系作品的《死亡笔记》《叛逆的鲁鲁修》和《欺诈游戏》等作品，都把游戏的关键人设定为（元/反讽的）决断主义者。这种理解可以被视为零零年代生存系从克服决断主义这个主题发展出来的一个成果吧。大逃杀被定性为这样一回事：兼具游戏的强力玩家和有限的设计者两种身份的（元/反讽的）决断主义者的动员游戏。这一点，是决断主义的超克之前提。

而这次，我们将选取最能表现出这种（元/反讽的）决断主义者的动员游戏结构的，同时也在零零年代前半叶受到年轻人广泛支持的作品，以此为素材展开讨论。

这就是白岩玄于2004年发表的青春小说《野猪大改造（野ブタ。をプロデュース）》（译注：即标题中的《野猪》，后续不再标注），以及编剧木皿泉基于其改变而成的电视剧。

## 可被改写的“小世界”——《野猪》所描绘的

在第二章已经提到过了，“角色”这个名词在现代的应用是相当诡异的。

日本国内进入零零年代后，某个人在教室、办公室、家庭等特定的共同体中得以共享的个人形象被称为“角色”。这当然是从故事中的登场人物被称之为角色这点引申来的。把作为日常生活之场所的小共同体（家庭、年级、朋辈群体等）解释为一种“故事”一样的东西，其间被赋予的（相对的）位置则被解释为“角色”一样的东西，这样一种思考模式的广泛渗透，正是这个“和制英语”（译注：キャラクター）得以扎根的背景。

为什么这种意识会得以渗透呢？一言以蔽之，社会的流动性在这十年里是上升的。想想网络社群的例子就很好理解了。以往职场上的剩女，进到男性主导的圈子里，就被捧为当红的“公主”；而学校班级里一板一眼的优等生，进到课外班就和朋友们不三不四了起来——这都是理所当然的。但是，过去的村落式的/商店街式的共同体崩溃（郊外化）了；网络和手机的普及也体现了交流选项的多样化，在以往被视为“该人不可抹除的个性”的部分，被解释为“其所属共同体所赋予其的位置=角色”，这样的思考模式已经被不可逆地固化了。

将上述解说中的“角色”替换为“核心价值”，就基本上可以套用给决断主义了。这样说可能有点弯弯绕，我们面对的决断主义动员游戏=大逃杀中，最为切身的部分就是在作为日常的场所的“小共同体”中围绕着角色的斗争。

而《野猪大改造》所描写的，恐怕就是谁都经历过的，学校“小共同体”中所发生的大逃杀的故事。故事主人公是男高中生桐谷修二。他是班里的红人，可以说是君临天下的掌权人。作为班级的核心



人物，是有着愉快生活的理由的。这是因为他仅仅是个高中生，就洞察了“在决断主义的动员游戏=大逃杀中，具备自觉性的玩家就兼任设计师”这一点，可以说是正确地把握了现代交流的基本内核。

在现代，所谓学校就是把信念各异的人强制封入一个盒子的地方。依照自身在教室这个共同体中的相对位置，学生们被赋予各自的“角色”。就像故事中的主角和配角，善人与恶人一样，他们的一切都被赋予的位置=角色所决定了。

多数学生无自觉地接受了这个结构，采取了自保的策略（决断主义）。而实际上，教室这个小共同体中的相对位置，是可以被改写（替换）的……是的，修二作为（元/反讽的）决断主义者，以教室为舞台开展的游戏，在某种程度上是可以被控制（改造）的。

故事里，修二为了确认自己的能力，准备将受欺负的转校生信太（被叫做“野猪”）改造成受欢迎的人。修二灵活运用自己作为（元/反讽的）决断主义者的能力，富有魅力地接连呈现信太的角色；但是在故事的末尾，却因为一些细微的失误失去了同学们的信任，哪怕以其能力也无法挽回了，最终自己也离开了学校。

可以说，在这里，作者白岩玄同时揭示了决断主义的可能性与危险性。改写小世界的可行，既是世界的可能性（成功改造信太），又是危险性（修二的落寞）。自觉的决断主义者最后被其暴力性反噬这个结局，正是白岩松要向读者挑明的现实认知。

本作是反映了优秀现实认知的故事，同时也承认了克服决断主义这个课题的某种失败。同时，未延惠子以“欺凌”为主题的《人生（ライフ）》，还有夜神月败亡也无法停止暴力连锁的《死亡笔记》，也都做出了类似的批评。围绕着决断主义的想象力，越是到后期，越是对游戏存在自觉性，就越不注重替代物的提示，以至于放弃了。仅此，可以说克服决断主义是极为困难的。而描绘无自觉的决断主义者进行的生存斗争的《无限的未知》《大逃杀》一类，在不理解动员游戏结构的情况下，只提出了无法打击到系统本身的决断主义嫌恶；而相对的，越是到了对于结构有所自觉的后期作品，就越是在意现实认知与问题提起\揭示。

但是，当真没有克服决断主义的动员游戏=大逃杀的方法吗？答案当然是“存在”。至少可以举出一个，不，两个，准确说是“合二为一”，这位作家正面挑战了这个课题，提出了富有魅力的模型。他同样描绘了桐谷修二这个主角，但是却成功做出了和之前的故事截然不同的答案。

冗长的引入终于结束了，我们终于得以进入本章的主题。这个作家，就是于2005年上映，登时引发风潮的电视剧版《野猪大改造》的编剧组合——木皿泉。

## 《西瓜》和木皿泉

“木皿泉”是一男（1952）一女（1957）组成的编剧组合。出道之初主要在关西地区活动，以《果然还是喜欢猫（やっぱり猫が好き）》等作品奠定了情景喜剧名家的地位，虽然仅仅为一部分粉丝所熟悉，但是2003年在日视系列上映的电视剧《西瓜》，在收视率惨淡的情况下获得了电视剧爱好者的的好评，并获得了第22届向田邦子奖。

这部《西瓜》也是零零年代亚文化史中十分重要的作品。九十年代后半叶的“家里蹲/心理主义≈世界系”转变为零零年代前半叶“决断主义/生存系”的过程中，严格来说是存在“治愈系”作品的流行这个现象的。

比如坂本龙一的《URA BTTB》（1999），冈田惠和的《她们的时代（彼女たちの時代）》（1999）和《水姑娘（ちゅらさん）》（2001），高屋奈月的《水果篮子（フルーツバスケット）》（2001）。《西瓜》自然也在此列。

故事发生在三轩茶屋的附属招待所“幸福三茶”。女主角早川基子过着“得过且过”的生活，在信用金库工作，且没有结婚。就是那种“败者组”OL的样子，“永无止境（因而绝望）的日常”是她的世界观，失去了生存的意义，生活陷入停滞。

以职场中唯一的朋友“马场酱”的携款潜逃，以及和母亲的吵架为契机，这样的基子离开了家，住进了“幸福三茶”。基子和漫画家龟山绊、大学教授崎谷夏子等个性鲜明的人结下奇妙的友情，在与她们进



行的不值一提的（他愛もない）交流中，再次发现了日常生活的丰富多彩。

“你不知道吗？1999年地球就会灭亡。”

“不知道，哪来的这种事。”

“诺查丹玛斯说的，中学生了还不知道。”

“那种话，肯定是骗人的吧。”

“不是骗人的，大人也这么说。（为什么要像赢了一样）听说，大家都要死了。”

“大家，啥，这个，那个，大家？”

“什么这个那个——绝对的！”

（中略）

<二十年后的2003年夏。地球还存在着。>

——《西瓜》第一集《逃跑的女人，停滞的女人》

《西瓜》所描写的是大审判没有来临的世界。即冈崎京子所说的“平坦的战场”，或者宫台真司所说的“永无终结的日常”。世界末日之类的事情永远不会出现，不过是“有物而没有物语”、“生存意义”和“生存价值”皆无的枯燥无味的日复一日罢了——基子每天都是这样的疲惫。

但是木皿泉所描绘的，是这种状态下的基子认识到世界并不无趣的故事。

基子之所以陷入停滞，并非是因为世界无聊至极。而是因为无法从世界中、日常中、人与人的交流中提取意义和故事，自己对此也无可奈何。不过，在移居幸福三茶后，在安静恬淡的生活中，她也不知不觉确信了一件事。是什么呢？每天的生活本身就是和死亡的对峙，也就是故事啊。乍一看，《西瓜》是不会发生任何事情的日常故事。但是，她们在这样的日常之中时而和死亡对峙，时而思考着爱情。是的，这并非“平坦的战场”，亦非无休止的日常。实际上，这是“有终结”的日常，是充满故事的空间——幸福三茶，是从历史和社会中切分出来的封闭世界。正因为如此，生活于此的人们才得以同过去被“宏大叙事”遮蔽掉的——日常，这个叙事；以及处于其延长线上的生与死这一叙事——进行对峙。

是的，就像前一章我们讨论的《木更津猫眼（木更津キャッツアイ）》里的木更津一样，本作中的幸福三茶也是那种“有终结的（因而充满可能性的）日常”的舞台。

我们单单是活着就可以接触到故事了。只不过是习惯于世界将其直接赋予我们，而忘记了自己寻找故事的能力。倒不如说，我们失去宏大叙事之后，就会回忆起小叙事的生存方式吧。

《西瓜》最后一集的标题是“她们分别的理由”——本集，基子和“马场酱”短暂再会，而后分别。

马场也是一个无法忍受“永不终结的日常”的基子。故事开头，为了逃避平坦的战场，逃避那个世界无法赋予叙事的日常，马场携款潜逃，带着三亿日元消失了。

现在厌倦了逃亡生活的人现身于之前唯一的朋友基子面前。

马场这样劝说基子：“我们去没人知道我们的地方过二人世界吧”之类的——马场强迫基子去选择。她一只手拿着出国的票据，另一只手拿着买晚饭的便条——基子选择了后者。马场是这么和基子说的，说自己在逃亡的生活中已经很久没见过梅干的核了，看到就哭出来了之类的。

“吃完早饭的碗碟里，都会有梅干的核——怎么说呢，又感觉充满了爱，又感觉是一种质朴——想到生活就是这样的，就哭出来了。”

——《西瓜》第十集《她们分别的理由》

看到梅干的核，马场就想到了——只要我们有心，就可以在等身大的日常中或多或少引出“故事”来。重点更在于，木皿明确地表示了即使是这样的乌托邦也会“终结”的。

故事平淡地描写了“教授”崎谷夏子离开幸福三茶的那一天，宣告了故事的结束。同时也暗示了基子终有一天也会离开这件事。

故事最后的对白几乎全是基子和马场的最终谈话。没有被基子选择的马场叹了一口气，说：“相似的又一天开始了啊。”——之后基子回应：“马场酱，虽然是相似的一天，也是完全不同的一天啊。”[1]

[1] 佐藤友哉的《灰色的健怡可乐（灰色のダイエットコカコーラ）》（2007）中有这样的记述。“再过六个小时今天就结束了，毫无变化的明天一定会到来的。”这种思维，就是世界赋予叙事这种天真想法的产物，也是察觉不到这种回路已被破坏的现实的迟钝思维的产物。所以我想这样回应：“友哉亲，虽然是相似的一天，也是完全不同的一天啊。”

## 木皿泉的挑战——又一个《野猪》

接下来进行讨论的电视剧版《野猪大改造》，是木皿泉体现了零零年代的决断主义的作品。以日常生活中的小故事为回路，与白岩玄的原作进行对峙。

就像过去宫藤官九郎把死亡纳入（重寻）日常，使得“平坦的战场”=“永不终结的日常”这个世界观失效一样，木皿泉也选择在内部的内部建立故事。

只是落在他手里的少年桐谷修二，年纪太小不适合直面“死亡”。不像阿渊（译注：即木更津猫眼中的田中公平）一样身患绝症，也不像基子那样陷入停滞。反而，是一个强力的决断主义者，享受着这个动员游戏=大逃杀的少年。

木皿泉在改编过程中所担负的使命，就是拯救那些在原作那种永不停歇的大逃杀中，终将惨败却无法逃离的束手无策的少年。这位沉迷小聪明、陶醉于自身的力量的，渺小却极为优秀的（元/反讽的）决断主义者，将会如何着陆呢——我们好好看一看。

电视剧中的修二仍是君临天下的班级核心，作为操控全局的优秀的（元/反讽的）决断主义者登场。而同样忠于原作，信子（被叫做“野猪”，电视剧里性转为少女了）转校当日就被狠狠地欺负了；修二为了试手自己的改造能力，向信子伸出了“为了享受青春”的手。而和原作不同的是，修二获得了一同征战的游戏伙伴。很巧，“合二为一”的作家木皿泉，为电视剧中的修二安排了搭档——彰。就这样，原作那种“拯救者和被拯救者”的二人关系被转化为了修二、彰和信子三个人的“改造”团队（チーム）共同体。

随着故事发展，这个共同体也逐渐成长，最终成为了“木更津猫眼”式的，敞开了有限性以至于可能性的共同体。

故事第一、二集是修二以其智谋“改造”信子的过程，而到了三、四集，修二则开始质疑自己存在的方式了。木皿在很初期的阶段就挑明了决断主义的问题关键。描绘文化祭的第三集，修二在改造信子的同时，认识到了比起控制游戏，实际上在游戏中所培养的同彰和信子一起度过的时间（虽然有限，但正因如此）才是支撑自己的东西。到了第四集，修二就出现了变化，哪怕牺牲掉自己红人的地位，也要救信子于窘境。到了故事中段，即使身为强力的决断主义者，游戏也朝着有利的方向发展，修二却丝毫得不到满足，逐渐认识到自己的空虚。

在这里，作为决断主义的克服，一种游戏胜利无法获得的东西被木皿泉提出来了。在动员游戏中取胜，成为小叙事的支配者，于此同时让玩家自觉认识到这个叙事实际上是可以被替换的空虚之物。如果原本就是对这个“将归根结底而言是无根无据之物的事实编织消化、硬要选择的”决断主义存在自觉性的玩家，那更是如此。

这并非是小叙事=共同体消失了就会跟着消失的“角色”认同，而是只要自身不毁灭就必然浮现的存在——为此所采取的方法论，也并非否定修二的决断主义，而是将其贯彻到底，从而暴露其界限。

前半部电视剧中，修二就是彻底的决断主义者。恐怕，比起在某种程度上相信自己之意识形态的荒谬的夜神月，他也更为彻底一些——世界中的（价值观）均是“可替换的”，“可改写的”。基于这种世界观，仅限于自己的操作已经不能满足了，还要控制他人的人生。其结果，就是发现凭借自身之力不可能改写的、不可能替换的东西。这样的构造支撑起了整个故事。

比方说第五集中的“恋爱”和第六集中的“货币”等等考察对象，修二一一加以甄别，判断究竟是游戏胜利后就可以替换的事物，还是即使胜利了也不能替换的事物。而这，也就是迟早走向死亡的日常，是我们绝对无法逃避的最终的最也是最宏大的故事。

而后第七集，修二自己察觉到了“自己是孤独的人类”。

通过动员游戏=大逃杀得到的认同，是“是什么/不是什么”这样的自我形象=角色的认同。而修二的

实践证明了，这个“角色”正是可改写可替换之物。

但是，以“做某事/做过某事”这样的行为所构筑的交流，会产生不可替换的关系性。修二在动员游戏=大逃杀的战斗中认识到，这个“改造”团队，正是自己首次获得的关系性社群=不可替换之物。

公共性不能赋予个人生存意义的现代社会中，构筑这种关系的日常绝非是以历史或社会为根据的，这只能是至死都延续着的最大最终的叙事。我们终将老去，在以死亡为重点的人生中，我们会一次次被这个动员游戏=大逃杀所吸引，这是不可避免的。但是某一次游戏结束了，我们在其中的角色也被消灭，唯独我们的生活还在继续。

而对游戏具有彻底的自觉性的修二，认识到了存在着获得动员游戏=大逃杀的胜利也“无法替换的东西”。应该说是从自己和“改造”作战中共同作战的彰等人的关系当中认识到这一点的。

木皿泉否认决断主义的不可避免。因为，这种后现代状况（郊外化）下的高流动性倒不如说是可能性，是将其视为希望的必要条件。电视剧中的桐谷修二，是彻底的（元/反讽的）决断主义者，正因为如此（正是经由此），才能发现游戏胜利也无法得到的东西。

本作是决断主义者修二的成长故事。其成长自然不是作为决断主义者的能力提升。像是导致了夜神月败亡的尼亚终止暴力连锁那样的，或是批判“新历史教科书编纂委员会”的自由派只能让孩子们去追求其他的伪史那样的；这样子是不可能克服决断主义的。

改变角色，不是在游戏中获胜，而是改变操演着那个角色的自己，把目光转向林立的游戏的根基——这正是木皿泉赋予这个修二的可能性。这是绝对无法解构的生殖关系、换句话说就是家族，究其根本而言就是自身的“死亡”。

换言之，电视剧《野猪》提示了这样的可能性：通过加入（无限且可替换的）决断主义的游戏，获得即使游戏获胜也换不来的具备（有限且不可替换的）关系性的共同体。

## 脱离大逃杀的可能性

同原作一样，故事末尾，修二也在无休止的游戏中出现失误，失去了班里同学的信任。而不同的是，修二被彰和信子两位伙伴所拯救。而后三人同信子受到的一系列欺负的幕后黑手，妨碍了修二的改造的少女苍井进行对决。

苍井霞可以说是“另一个桐谷修二”了。就像《西瓜》最后一集里，和基子一样失落却没能得到幸福三茶这样的共同体的存在=马场和基子的对峙一样；木皿泉在《野猪》中也安排了能力比肩修二的决断主义者，同样控制着班级情况的苍井和修二的对决。这场对决以苍井的失败告终。倒不如说，苍井挑明了自己对修二的嫉妒，嫉妒他明明和自己实力对等，同样持有决断主义的世界观，却和彰和信子构筑起了丰富的关系；她变得自暴自弃，自我毁灭了。

苍井虽然可以谋杀修二的角色，却破坏不了那个并非基于角色认同的，而是由对于关系性的信赖所构筑的“改造”团队。

苍井霞心中的失落，谈不上深远，也算不得特别。无非是“吃不到葡萄说葡萄酸”罢了。苍井憎恨修二三人组，也无非是“羡慕嫉妒恨”。

就像《西瓜》中的马场所说的：本来，即使追求直面日常这种朝向死亡的最大最终的叙事，正是害怕它的人因为无法得到它而受伤，才会由“自己是只能依靠着非日常的浪漫主义才能满足的特殊群体”这种（无凭无据）的想法，以此来确保自己的自尊心。但是他们的必需品绝非“非日常的浪漫主义”，更非“超越”。而是一种放弃膨胀的自我评价、坦率面对自身欲望的谦虚。这绝非不幸，反而是能给予我们的最大的一种可能性。

到了最后一集，修二又前往下一个舞台。

木皿泉所描绘的共同体绝对不是永恒不变的。这种并非基于角色认同，而是基于关系性和信赖的积累才得以成立的崭新的共同体，是必须要接受错误匹配和自身的终结的。正是错误匹配和自身的终结才确保了它的不可替代。

和原作不同，剧中的修二是因为父亲工作的缘故才转学的。在新的游戏舞台=学校面前，他自信地

说到：“无论到哪里都可以生活下去。”这不是说他成为了可以在随便哪个游戏中都可以取胜的最强元/反讽的玩家。他理解了游戏的界限何在，因之学会了如何在游戏的外侧获得存在的价值。这就是“无论到哪里都可以生活下去”的方法。

对于这个结局，原作白岩玄说这是自己“做不到”的，对此，木皿泉则以“做得到”来表达，可以说是最大程度的赞赏了。《野猪大改造》正面承接了曾被诸多流派诸多作家挑战过的课题——克服决断主义大逃杀，并提出了富有魅力的模型。可以说是和《木更津猫眼》相并列的，零零年代最为重要的作品之一。

而后，为了弱小的我们——《七彩音和若波（セクシーボイスアンドロボ）》

木皿泉在《野猪》中所提出的决断主义的克服，是作为修二那样的（元/反讽的）决断主义者、能够积极介入游戏的人进行脱离的模型。这就像并不否定“家里蹲/世界系”、而将其化为前提条件加以克服，就诞生了“决断主义/生存系”一样；凭借决断主义的彻底化（元/反讽化）从而志向着决断主义的克服，这个模型可谓相当直截了当。

但是想想看，这是给夜神月（自觉的玩家）开的药，不是给基拉信徒（无自觉的玩家）开的药啊。像《野猪》中修二那样，将决断主义贯彻到底从而觉察到其界限（外部）的模式，说到底是要以玩家自身谦虚开放的知性为前提的，否则是行不通的。

同样还是《野猪》里的苍井霞，只是为了自保，为了发散自己羡慕嫉妒恨的情绪来使用自己拥有的强力决断主义者的能力，只能是凄惨地自我毁灭了。对玩家自发性的要求过于苛刻，是电视剧《野猪》提出的克服决断主义的模式的弱点。

而《七彩音和若波》（2007）可以被视作木皿泉挑战这个“残留课题”的作品。这部作品的主角是少女妮可，她没有修二那样的才智，是一名庸常的决断主义动员游戏玩家。

故事开头是这样的。像初中女生一样厌倦了教室里的大逃杀，无法掌握自己和世界的距离感的少女妮可，为了寻求容身之所在街道上徘徊着，突然就开始环视小巷。右手边是新型宗教场所，左手边则是电话会所（译注：即一种付钱和相关工作者进行电话聊天的风俗场）。能把书读到这里的读者很容易就能发觉这两处的象征意义。

使人联想到奥姆真理教的前者，象征的就是自我形象=角色承认的回路，以及从世界系到决断主义的回路；后者则象征着交流和志在构筑关系性的回路。就像早川基子曾经选择了晚饭的便条而非出国的票，妮可也选择了左边。其结果，她和御宅族青年若波相遇，结识了神秘组织“地藏堂”的成员们。她作为组织的间谍积极活动，从而得以踏出教室（大逃杀）外侧的世界。不对，“外侧”的说法是不恰当的。妮可遭遇的冒险和困境，说到底都是在等身大的日常和人际关系中展开的“小冒险”。无论多么志在“外侧”，也无法从日常生活中引出故事来。不如说是深入其内部，故事就得以树立了。

修二自故事开始就是强力的决断主义者，在参与赋予其力量的游戏之时，从游戏外侧获得了支撑自己的强力共同体；妮可则不同，只能作为一个庸常的决断主义者生活，其步伐的缓慢是压倒性的，以至于愚钝。有时候她的错误选择甚至会害死自己重要的人。但是，妮可却接受这种愚蠢和罪恶，生活下去。只能成为庸常的决断主义者的我们，只得将决断主义孕育的暴力之罪，以及其责任囫圇吞下，一点点地收集其间零散落下的东西，朝着游戏无法回收的关系性前行。这个模式虽然不及《野猪》那么强力，但是也算得上即使是（苍井霞那样）弱小的人也可以接受的。

自然，故事的结局是妮可和若波一行的离别。正因为其并非永恒，才带有着不可替代的价值，木皿泉自信满满的美学在此结下果实。这称得上是作为可能性的离别，称得上作为希望的断绝了。

只要还在追求“是什么”的自我形象=角色认同，就会在这个共同体里追求永恒。毕竟只要角色认同被解除，顷刻间就会消失不见。为此，我们要把有限的共同性化为永恒，从而选择了名为决断主义的暴力。

但是，“做过某事”这种对关系性的信赖，即使共同性被消灭也能持续存在。

妮可和若波的分离绝对不是包装过度的富有戏剧性的事件。在地藏堂的间谍活动结束后，总觉得失去见面理由的两人就渐渐不再见面了，最终也断了交流。

妮可和若波相互之间也是那种平凡无奇的存在吧。不如说正相反。正因为他们有着对于强韧的关系性的信赖，才会“总觉得不用见面（「なんとなく会わなくなつた」）”。

何也？妮可和若波之间并非那种互相认同角色的状态（相互依存），正相反，她们之间所建立的是另一种关系。每天见面，互相确认相互之间的角色认同，必须“所有”对方，这些事情在他们两人之间完全不存在。

确实，两个人是“没什么”的关系。谈恋爱的话年龄差距太大，作为拟似的父女年龄差距又太小。要成为兄妹，一起生活的时间则不够。木皿在剧中将这两人暧昧且灰色的关系表现为“朋友”。在“是什么/不是什么”这样的自我形象=角色设定认同的情况下，是绝不可能得到这样暧昧的“关系”的。这是“做某事/做了某事”这样的连续交流的成果，对两个人来说也是适当的状态。

身处灰色区域的暧昧，却异常精彩的关系，这种“朋友”——这样考虑又怎么样呢？大概这就是最佳结局吧。

## 第九章

### 作为解构者的吉永史

#### ——从二十四年组远离开来

##### 决断主义孕育共同性的暴力/为了对抗暴力

通常，决断主义的时代基于递归地被选择的中心价值观形成小叙事=共同体。在这里，“因为自己是何种何种人因此肯定（否定）某某”这种思考方式被正当化，排外性也被正当化了。

比如，为了保持九十年代前半叶的那种绅士（snob）系亚文化的氛围而开展的下北泽再开发反对运动，以及2007年6月举行的，因对批判势力进行组织性的制裁这一问题引发了议论的“秋叶原解放游行（秋葉原解放デモ）”的失控，就可以说是典型的决断主义时代的产物吧。

创造了“怀旧权利”这个新词汇的，将各个文化圈杂居的街道以某个特定文化群体的模式进行改造这一点称之为“权利”的下北泽文化左翼们，以及不惜对不赞同自己反歧视的自恋主义的人施以强力的一部分解放游行势力，都是强烈依存于“因为自己是何种何种人因此肯定（否定）某某”这样的递归的共同体的，因此其视野狭窄得令人绝望，支持那种排除的逻辑。

“新历史教科书编撰会”也好，前面提到的“运动”也好，作为无自觉的决断主义者的他们，都是不分左右的意识形态而觉得自己才是受害者的存在，因此他们得以正当化为了守护自己人之间的社群而具有形式的排除的逻辑（作为自由的逻辑），在所主张的这一点上，他们是共同的。而这，就是我要进行批判性之验证的零零年代的决断主义动员游戏 = 大逃杀的状况。

都觉得自己才是受害者，是反主流文化者，因此才有了正当性。保守主义者或者自由主义者都好，御宅族还是绅士也没关系，这种精神状态和支持夜神月的基拉信徒和无自觉地支持小泉纯一郎的动员的新保守阶层没有什么区别。

对我的指责感到愤怒，认为“我们不是这样的”你，尤为如此。这种“只有我们自己不一样”的想法，正是从数据库输出的决断主义的产物。

可以说即使在虚拟世界中，决断主义仍然获得了强烈支持。比方说2007年放送的电视动画《天元突破红莲之眼》，就是将针对《新世纪福音战士》之后的“自闭家里蹲/世界系”潮流之超克作为主题的，其剧本具有追寻并概括七十年代至今的动画（主题设定）之历史的野心，引起了巨大的话题。

但是不得不说这次试验十分不完备。本作的展开追随着七八十年代那种相对主义的浸淫，而后经历了九十年代的那种心理主义式的厌世观（家里蹲），最终抵达了零零年代前半叶的决断主义的递归的必然性。但是，这里即便存在着去九十年代化的问题意识，对现代的具有批判性的问题意识却没有发生。

为此，递归地选择了共同性的登场人物们在故事的结尾表示“想做就做”，作为共同体的人柱自发地献出生命。而且，承受他们的暴力的对象被设定为名为反螺旋族的超越性存在，这忘却了“进行决断（选择）会伤害到某人”此种被零零年代生存系作品所贯彻的主题，即决断主义不可避免的暴力性和可伤性。

但是，九十年代前半叶，宫藤官九郎和木皿泉等已然克服了决断主义的共同性，更进一步，已然摸索出了新的共同体模式了。即将决断主义的暴力性排除出可以说是零零年代之必然选择的递归的共同体。递归的共同体在即将永恒化的瞬间，就会将“不战斗就无法生存下去”这样的暴力性正当化，这就是其宿命。不过，像《池袋西口公园》的结尾，主人公诚的态度，就是彻底否定这种暴力性的。而就像《木更津猫眼》中五人组在公平去世后就解散那样，《野猪大改造》电视剧里桐谷修二的“制作\改造（プロデュース）”团队仅仅存在了数月，作家们希望将作为希望的别离和断绝，以至于最终将“死亡”纳入其中，以此回避决断主义所捆绑的暴力性，去提示一种流动性的共同体模式。

因此，在这里我想给大家介绍一下作为决断主义超克的优秀开拓者、乍一看好像存在于与此问题系有所偏离之方向的作家吉永史。吉永的作品受到荻尾望都、山岸凉子等所谓的“二十四年组”作家的影响，被认为继承了其问题意识。而“二十四年组”作为战后亚文化史中在交流所附带的“暴力”这一主题上最为激进的作家派系，作为其继承者的吉永的作品，从结果上来看，必然可以承接这一决断主义的问题系。

在这里首先要例举作为“二十四年组”代表的山岸凉子，经由其继承者“后二十四年组”的代表吉田秋生，再联系到吉永史。这个问题系只不过是少女漫画的庞大世界中极小的一个侧面。但是对一系列的讨论可以提供有效的辅助线。

## 山岸凉子和厩户皇子的咒缚

山岸凉子的《日出处天子（日出处の天子）》（1980-1984）既是其中期的代表作，又是“二十四年组”中，不，甚至称得上战后亚文化史中最为高瞻远瞩的作品。仅就此一部作品阐述山岸无疑是非常危险的，尽管如此仍然要提出，本作带有某种深重的咒缚。尽管是经典作品，我们还是先介绍一下故事梗概。

本作品的舞台是飞鸟时代的日本，描写了当时以圣德太子闻名的有力皇族厩户王的半生。厩户作为推古天皇的摄政着手改革事宜，以手腕精明的政治家形象广为人知，但本作却让厩户那教科书一般的形象发生改变。

本作将厩户描绘为拥有天才头脑和强大灵力的超人。拥有超越性的力量，是自由的，也因此是孤独的。完全就像是生活在“有物而没有故事”的现代社会的我们一样，可以轻易触及一切事物的厩户也因此陷入了虚无主义。

就是说这个厩户，因为自己的天才，在六世纪就过上了“不知道何处有价值的世界”的生活。因之他无法忍受这个世界，想要找到出口。这就是同盟者一族的苏我毛人（虾夷）。被描写为同性恋者的厩户，“只有他理解得了”，只有得到毛人的爱才能获得超越性，只有毛人可以作为生存下去的希望。没错，就好像是“世界系”的男女主角一样，通过“所有”对方构筑起相互依赖的关系并以此获得超越性一样，厩户也希望能得到毛人的“所有”。而且为了得到毛人的爱，厩户伤害了周围许多人，甚至会杀人。“世界系”在事实上，将自身成立所必须的排他性的暴力之罪全部附着于女主角上，她无条件地被需要，因此，可以将仅仅享受这一结果作为“最为无自觉的决断主义”的定义，从这一点来考虑，可以说本作中的厩户体现了“从世界系（必然地）到决断主义”这一表里如一的构造。

但是本作之所以可称之为杰作，重点在于让这样的厩户的“世界系 = 决断主义”遭受了绝对的挫折。结局，了然厩户真心的毛人拒绝了他，做出了这样的教诲：

“（厩户）王子所谓的爱，是指接受对方的一切，使对方与自己分毫不差。（中略）您虽然自称是爱我，但实际上爱着的是你自己。如果不能走出这种思维，就永远无法远离孤独。”

在这里，“只有你能明白”这种两者关系中相互依存的浪漫主义，以及“世界系=决断主义”的浪漫主义在本质上孕育着暴力的问题，都被揭示出来了。而正如毛人所言，厩户沉浸在前所未有的虚无主义中，以白痴的少女为妻（所有之），孤独地生活着。简直就像东浩纪所拥护的“世界系”美少女游戏的女主角往往被描写成“白痴”的人物一样……！

权力已经掌握在厩户手里，他已经得到了一切。但是真正所求之物则一无所有。就其结局而言，评论家山形浩生给出的解释十分突出。

此后的日本历史教科书中出现过的事件，全都只能算附赠品。法隆寺也好，奈良、平安时代的世界，甚至是平成时代的现代日本也好。王子最后陷入的深刻的虚无主义和孤独，也是笼罩在当今日本的疾病（你要是说完全不清楚这一点，那可确实幸福得遭人羡慕，讽刺到此结束）。（中略）厩户王子最后和白痴的少女（！）一起走过的“近乎黄泉的道路”，正是如今我们脚下的道路。

——山形浩生《虚无主义与孤独的道路（ニヒリズムと孤独ともう一つの道）》（《新教养主义宣言》1999/晶文社）



正如山形所言,《日出处天子》彻底地追求了相互依存的浪漫主义这种后现代状况下最容易被选择的(世界系=决断主义式)的可能性,是一部在上世纪八十年代就彻底地暴露了其界限的杰作。[1]

[1]在这个意义上,通过轻易肯定相互依存的浪漫主义而成立的一系列“世界系作品”、泷本龙彦的作品,或者以《Kanon》《AIR》为代表的援助交际式的将“白痴”的女主角所有化以担保其超越性(通过自我毁灭来保证同一化的类型也不过是其变种)的美少女游戏,全部没有超出大冢英志曾经肯定评价过的八十年代的“二十四人组”的问题意识框架,是完全没有任何进步的。

而且,这个“厩户皇子的咒缚”被后来的作家们一脉相承,至今束缚着一部分少女漫画的世界。

## 作为继承者的吉田秋生

接下来要谈到的吉田秋生是八九十年代最为强烈地继承了“厩户皇子的咒缚”这一主题的作家。在《Banana Fish》(1985-1994)之前,吉田的作品世界常常是描写厩户的毛人,即可以作为相互依存关系之对象的“对应之存在”的消失,描绘接受这种失去导致的成熟。也就是说,吉田描绘的是“放弃所有毛人而成熟的厩户”的故事。

因此,其最早的长篇作品《加州物语(カリフォルニア物語)》(1989-1982)中,对主角希斯抱有同性恋情的室友伊布被杀害了。此后《吉祥天女》(1983-1984)中,厩户一样的“受伤的天才”少女小夜子唯一承认与自己同质的少年凉,从结果上看死于小夜子自己之手,小夜子承担了这个罪过,从而得以被净化。

和《吉祥天女》同期连载的中篇《比河更长更舒缓(河よりも長くゆるやかに)》(1983-1985)作为可以明确代表早期吉田秋生的作品世界的作品,其中有这样的场景。主人公季邦和好朋友深雪在河边谈话。现在流淌在我们眼前的河流,上流的河道更狭窄,水流更湍急,它的水是清澈的。反过来临近河口,水面淤塞了,河道管阔了,水流平缓了。“哪一边更好?”深雪询问季邦。季邦虽然没有回答,但是从书名《比河更长更舒缓》来考虑,答案也是很明确的吧。接受绝望的人成熟了,这绝非是不幸的事情——此时吉田秋生的作品充满了这种确信。但是,这种确信不久就遭到了吉田自己的背叛。

《Banana Fish》于1985年到1995进行长期连载,是吉田秋生得以立名的代表作。纽约街头帮派的头目,可以匹敌厩户的天才少年亚修,卷入了围绕着神秘毒品“香蕉鱼”的黑手党和美国政府的巨大阴谋和冲突之中,这样大河剧式故事抓住了很多读者的心。

另一方面,吉田秋生在本作品中实现了一次“转向”。一言以蔽之,经由本作品吉田不再认为(至少在以往的意义)“比河更长更舒缓的”存在是美好的。解释一下。本作的主人公亚修毫无疑问是属于“澄澈的上流”的存在。希斯、小夜子、以及季邦——吉田所描绘的主人公往往是具备早熟的天才气质,因此受到伤害的“厩户的孩子”,可以说是曾经属于“清澈的上流”的存在。但是他们不久就接受了“淤塞(恶、断念)”,进入了平缓的下游而走向成熟。但是,亚修并没有到达下游。

[译者注:下文有关键剧透]

《Banana Fish》里,“厩户”亚修的“毛人”是日本人少年奥村英二。亚修在保护偶然卷入纷争的英二的过程中,将其作为了独一无二的理解者必要化了,英二在故事后半段成为无敌天才的唯一弱点,被地方势力针对,亚修则全力保护他。也就是说,这部作品采用了一种少年漫画的结构,这是为了强化亚修“所有”英二的结构而安排的。如果是早期吉田作品,亚修应该会因为失去英二而从厩户的咒缚中解脱并得到成熟。但是,吉田并没有那样做。吉田在亚修和英二的故事结局所带来的是亚修的死。

亚修的死意义何在呢?正是亚修“所有”英二的完成。吉田通过毁灭亚修这一主体,回避了所有对象时必然孕育的暴力,使这个关系化为永恒。为什么呢,因为死人的时间就此停止,不会发生更多的变化了。同时,这也意味着吉田从下游“宽广淤塞的河流”转向上游的“狭窄清澈的河流”了。



吉田为什么转向了呢？而亚修之死（自我毁灭）这种方法到底又可以解除厩户的束缚吗？大概本人也不知道转向的理由吧。我个人推测一下，吉田可能无法忍受“宽广淤塞的河流”所承担的“停滞”，最终孕育出了《吉祥天女》中小夜子所显示的暴力性。用我的话说，就是是不是忍耐不了必须将决断主义贯彻到底才能实现对其的克服呢？

但是从实际来讲，不如说选择完善“所有”的吉田，也就是并非设计拒绝厩户的毛人而是设定了没有拒绝亚修的英二的吉田，在这里大概走向了一种思考停止。

其证据，就是此后的吉田在《YASHA-夜叉》（1996-2002）、《沉睡的夏娃》（2003-2005）等作品中，接连不断以基因工程造就的天才（却也因此是存在创伤的存在）为主人公。就像这种基因工程所象征的，此后吉田作品中的主人公从一开始就是完善的，故事的发展或者同其他人之间的交流，都只能是作为唤醒其内心中沉睡的才能的催化剂罢了。后期吉田的作品基本上不存在“成熟”，所有的价值都被预先设计好的因子决定，陷入了空洞、扁平的世界观。

在亚修自我毁灭似的失去年轻的生命、作为完成了与英二的同一化（终极的相互依存关系）的悲剧而化为永恒的瞬间，吉田的世界观就丢失了“成熟”。以生来的计划和幼儿期的创伤决定一切的世界为舞台的故事，既不能抵达生也不能抵达死，只能在表面上滑行罢了。

## 作为解构者的吉永史

厩户皇子的咒缚过于强力地束缚了生活在现代的我们。正因为人类之脆弱，正因为生活于历史断裂且不透明的人世间，才要经由（世界系=决断主义式的）所有某个人、与其同一化，去获得绝对的、超越性的事物。但是讽刺的是，这种将某个人所有化的欲望本身，却孕育了无限的暴力以及无底的虚无主义，又或者将人逼入这段时间之中，使人寸步难行动弹不得。

在思考解除这种咒缚的方法是什么这方面，“解咒”最成功的作家可以说是吉永史吧。那是因为吉永虽然继承了厩户皇子的咒缚，却没有明确选择通过“所有”解决问题，是一位决定性的作家。是的，吉永所描绘的是没有选择通过“所有”毛人来克服虚无主义的厩户的故事。

《西洋古董洋果子店》于1999年到2002年连载，被翻拍为电视剧和动画，是吉永史的代表作。故事的舞台是一家小西点店。以淡雅动人的笔触描绘了店主橘、西点师傅小野、工作人员英司和千影四位男性的日常故事。这里存在着非常暧昧舒缓的网状关系。

比如说，主角橘就像厩户和亚修那样，正因为什么都可以得到，过着什么都无法得到的不自由生活。他的人生道路飘忽不定，立志成为法律界人士的学生，倒成为一流的企业职员，接着又成了蛋糕房的男主人，他一直被过去曾卷入诱拐事件的精神创伤所困扰。

同样，西点师傅小野作为同性恋，高中时代曾被橘狠狠甩过，出柜之后又疏远了家庭。英司也有作为孤儿的成长经历，以及视网膜脱落导致的拳击手生涯的挫折。

而最为关键的是，即使背负如此伤痕，生于不透明的世界中，他们中也没有哪一个从被某人全部肯定从而寻求出口的。不，他们并不想通过“治愈”“伤口”去解决问题，也没想过寻找答案。比方说偶然和橘再会、并且在店里工作的小野，已经没有对橘的留恋了，不如说因为之前的事成为自己确立同性恋这个身份认同的契机而感谢他。

他们四人及其他登场人物之间的联系非常舒缓，到了难以形容的地步。既不是朋友，也不是单纯的工作伙伴。在这样的空间里，“所有”对方的恋爱关系反而得以避免。一边为过去的创伤流泪一边告白的场景自然也不存在了，但是他们确实被这种舒缓的关系所支持，构筑起丰富的日常，故事暗示了他们终将慢慢散开，平静的宣告完结。

本故事采用了没有明确的“主角”的群像剧模式。有时是橘，有时是小野，有的时候是其他的登场人物，分别作为自己章节的主体发挥作用。以此，本作将“我”与“世界”对立，彻底回避了为了填补空缺去所有“某人”的回路。

吉田秋生让一个人背负着一切，最终不堪重负，只得放弃的“漫长舒缓的河流”，在吉永史那里，被破为碎片，由多个人一点点地背负着，通过引入这样的结构，也就将其成功保存了下来。[2]

[2]近些年吉田也在《爱之吻(ラヴァーズ・キス)》(1995)、《海街日记》(2007) [译者注：是枝裕和改编成电影的那个]等中篇作品中，通过引入吉永史那种群像剧模式，试着恢复自己所放弃的那种“漫长舒缓的河流”。

吉永史之所以是具有决定性的，是因为放弃了吉田秋生等诸多作家无法放弃的“所有”的正当化，完全是在摸索十分不同的成熟模式。

“只要你能明白就好”——在这个复杂的世界中得出这样单纯的答案的一瞬间，人就会被囚禁在“厩户皇子的咒缚”之中。不过在零零年代的如今，这种咒缚被慢慢地“分解”为群像剧，终于开始被破解了。

此后于2006年完结的《花漾人生(フラワー・オブ・ライフ)》，称得上已经在《西洋古董洋果子店》中成功解构了“厩户皇子的咒缚”的吉永史创作的着眼于前方的作品。

本作同样采取了群像手法，但是相比于《西洋古董洋果子店》，具备了对主角花园春太郎的特写这个特征。高中一年级的春太郎是白血病患者，接受姐姐的骨髓移植后回到学校。春太郎以其所拥有的开朗和魅力融入了班级的同伴之中，而其所属的一年级B班就像被他牵引着一样，成为了快乐的，对少数派亦宽容的“理想的班集体”。社团活动、文化节、圣诞派对，还有前途问题。以往“校园剧”中常常出现的各种情节，以经过了《西洋古董洋果子店》的网状且缓慢的“联系”模式所解释的共同体为舞台，进行了崭新而富有魅力的阐释，在此只能对其脱帽致敬了。

这种新鲜感，则是出于以下这一点：长久以来——至少在整个九十年代，作为围绕着角色认同的动员游戏之场地而被描绘的“学院”，由于“二十四年组”式的问题意识之“解体”，被重新把握为进行着获得各自的关系性之交流的试错的场地。

本作乍看之下仿佛是模拟理想化的校园生活，实际上目标指向构筑一个——对于世界系（因害怕而家里蹲）、决断主义（冲向自暴自弃）这般消费社会式的虚无主义，后现代式的厌世观几乎能够予以克服的——社会（教室）形象，称得上是一部激进的作品。

不过，理所当然的，尽管吉永将这种淡薄（ささやか）的“联系”进行富有魅力的描写，也绝没有将其与轻浮的超越联系起来。此处有着青春期特有的等身大的烦恼，有着纷争，有着连教师都卷入其中的三角关系，而后舒缓地（但是是切实地）迎来了破产和结局。

尤其是在压轴出场的结局部分。在和家人的争吵中，春太郎得知自己的白血病并没有被完全治愈。但是春太郎还是选择不向朋友们坦白这件事。

*就这样*

*我第一次*

*将没有告诉朋友的秘密*

*独自收藏*

*高中二年级的春天*

与其说他是为了得到“联系”，不如说是想和某人一起共享自己的伤痕这种想法本身在这里被放弃了。具有象征性的是最终话的最后一幕。在上一页还和好友三国同行的春太郎一个人走着。在这张侧颜上的那种接受了一切的笑容，无比接近于《吉祥天女》中小夜子接受其罪行后所达到的净化。

虽说本作的故事结构有些套路化，但是作为厩户式的（世界系式的）“所有”模式的变种，可以说是热情地展示了《西洋古董洋果子店》中吉永开创的崭新的成熟模式、群像型的成熟模式的作品。正是为了得到《西洋古董洋果子店》那种舒缓的联系，在某些情形下必须一人独行。这样想来，这个故事所赋予其标题的意义，是极为沉重的。

花漾人生——鲜花的生命是短暂的。

曾经由山岸凉子完成，而后又由其亲手指出界限的“受伤的天才通过所有无瑕的存在获得治疗”的回路，换言之就是通过“在流动性不断上升的社会，将某个人（暴力地）所有从而寻求特异点”这样的回路

来忍耐下去的想法。

但是进入零零年代，以吉永史为代表的后发作家们，终于与这种逃被告别了，即在这个不透明且高流动性的社会中寻求特异点、从而进入思考停止的状态。

她们所揭示的网状的舒缓连结的无限连锁模式，就像春太郎所说的，须要不同以往的强大和宽容的短而狭窄的道路。但是春太郎那种即便如此仍接受独自前行，并且向外界伸出手的态度，可以说是零零年代的想象力之中最富有魅力的模范了。

## 第十章

### 臃肿的母性敌托邦

#### ——空转的大男子主义和高桥留美子的“重力”

##### 为何需要处理性意识的问题

上一章，我们讨论了“二十四年组”，尤其是通过山岸凉子问题意识的继承来论述了决断主义问题。在此基础上，提出了吉永史是对山岸之后的主题（厩戸皇子的咒语）正当地继承了这一点，同时也认为其最终可以被称为对零零年代的决断主义的情况提出了优质的反对意见的作家。这是为什么呢？

就是说，“在后现代的状况下，硬要选择一个核心价值观”这种决断主义问题，随着现代式的成熟社会愈发趋近于完成，就愈发明显，正是一种基本性的性格。就日本国内的零零年代而言，只有如山岸那样的“天才”作家才能洞察得到成熟社会的关键点，比方说以《Death Note》这样的，在彻底的市场调查的基础上、才能成为国民级的作品，可以说就是这样一种时代。换言之，零零年代可以说是“决断主义这一成熟社会的本质显露了的时代”。

过去，敏感而陷入虚无主义的年轻人们的文学，“为了忍受这种价值观不透明的社会，只有你（特定的共同体）完全承认我（想要我）”这种欲望问题，直到最近十年，才经由自闭家里蹲/世界系（必然走向决断主义化）=决断主义/生存系（世界系式的前提是其必须的）这样的问题意识，广泛地覆盖了社会。在九十年代和零零年代的对比中所浮现的“决断主义”这一问题系，实际上，绝非五年十年这样短期的，而是会更加长期地咒缚我们社会的。

这里的要点在于，从山岸到吉永的谱系，将这种决断主义式的“所有”这一问题，描绘为一种性意识的问题。

这些作家以男性之间的同性恋式的感情为基础，作为描写“所有”这一问题的基础，当然，其核心读者，即女性，在性这一层面上持有的嗜好问题也是存在的。但是，至少对等的是，对（尤其是国内）社会性的自我实现是与某种大男子主义和父权制相互纠缠的这一点的批判意识，亦是存在的。因此，这些作家才不得不对“所有某人后就能确保过剩流动性之下的特异点”之时所发生的暴力这一问题变得敏感起来。

##### 自我反省再强化了的大男子主义

而这种模式，也不能说就是仅限于被少女漫画所采用，战后亚文化的多数流派都呈现出这种倾向。广义上讲，从八十年代后半叶持续至今的恋爱至上主义——时代剧（トレンディードラマ）开始，到反复提到的片山恭一《在世界中心呼唤爱（世界の中心で、愛をさけぶ）》所代表的纯爱热潮也在其中，而后期渡边淳一的大热也在此列。但是，近年来最富有这种倾向的，是东浩纪、佐佐木（原）果等理论家在零零年代前半叶所开展的美少女（工口）游戏论。

东浩纪针对世界系和美少女游戏的一系列讨论中，对前章所论述过的吉田秋生、吉永史等人挑战的交流中的“所有”之构造，采取了极为朴素的拥护立场，这被读者当成了某种免罪符加以消费，被不加批判地接受了。

东这一系列的美少女（工口）游戏拥护论，都主张关于“所有”的自我反省给予作品以批判性的视角，从而生成了（作品的）强度。这个着眼点本身，不如说是东浩纪对日本战后亚文化的关键点进行了极为正确之把握的证据。

但是另一方面，东的这种美少女（色情）游戏拥护论，却含有某种危险的要素。简而言之，东所提出的《Kannon》、《AIR》这一类美少女游戏中所体现的自我反省的逻辑，当真可以如同东本人所指出的

那样，可以起到批判大男子主义的功能吗？这是要画一个问号的。而这一点的结论，就我本人而言，则是恰恰相反的。

首先我们简单介绍一下《AIR》的内容。本作采用了三部构成的互动小说这一体裁。第一部分描写了旅人青年国崎往人和他在某个海边村子相识的少女观铃之间的交流。身体孱弱且充满了白痴般的言行、孤独生活着的观铃实际上被父亲舍弃，依靠着作为母亲的替代的姑姑生活。此时出现的主人公往人作为填补观铃孤独的存在，得到了全面的承认，两人就此连结起来。但是此后往人便消失了。之后第二部分则描写了往人和观铃前世（平安时代）的姻缘。最终章第三部分，则描写了转生为鸟的往人（与玩家共享无力感）观看观铃的死亡。

东浩纪评价这个故事是一种，满溢着父权制大男子主义的欲望与对此加以厌恶的自我反省两者同居的作品，抱有此种分裂的态度赋予了作品以强度，这些作品给予了“文学性”的青年人以落脚点。

《AIR》的游戏体验中，我们经历两次挫折。第一次产生的挫折是「想成为父亲」，亦即想拯救观铃、想与她互动这样的角色层次上的质朴单纯的欲望（第一部）。第二次产生挫折，是「虽然无法成为父亲，但想自由地行动」，也就是说，（中略）才想将她视为永远的少女，想要拥有她。这正是立足于玩家层次的一种否定神学意味的欲望（第三部）。第一部的故事将「没落的大男子主义」（补全父权制度性质的想象力）予以反转，而第三部的系统则将「不成材」的自我欺骗（隐藏在反父权制度意味的想象力中，而又秘密地偷渡超父权制度的想象力的欲望）予以拆解。

——东浩纪《游戏现实主义的诞生（ゲームのリアリズムの誕生）》中《萌の本事，止于无能性（萌えの手前、不能性にとどまること）》

但是果真如此吗？

东所指出的大男子主义及其自我反省的同居状态，究竟为何得以成立呢？为什么乍看之下相反的两个要素可以同居于同一部作品呢？这是因为这些作品中内在的自我反省，实际上起不到“反省”的功能，不如说是将大男子主义加以强化保存的“安全的疼痛之自我反省表演”罢了。

还是通过《AIR》加以说明。本作的第一部分，是基于将弱小且白痴的病弱少女所有化、进行性行为这样的父权制的欲望，忠实地加以设计的。而相对于第一部分的第三部分，采取了主人公的消失（自我毁灭）这一回路，描绘了只能旁观少女之死的无力感。

但是这一回路，实际上同前边指出的秋田吉生在《BANANA FISH》的结尾安排亚修的死亡一样，等于是一种使得“所有”的暴力性免罪的构造。自我毁灭这一回路，倒不如说是作为完全的悲剧的所有强化保存为一种永恒。因为，“在达成所有的同时消灭了”这样子，并没有否定“所有”的欲望本身，（对玩家而言）其暴力性则得以被隐藏了。

不过，如果当真包含了自我反省的话，那么第一部分这样的故事就不能成立了。这种“自我反省”的要点，就在于“美少女将男性主人公视为绝对的必要”这一“所有”之结构的基础部分，不能成为反省的对象。如果要将“真正的疼痛”以及具备功能的自我反省包含在其中，往人必须要被观铃所拒绝。为了填补九十年代后半叶那种厌世观（被迫持有应当被预先填补的缺失），去所有\占有孤独且病弱的少女，这种态度本身是必须被“拒绝”的。

然而第三部分所起到的作用，倒不如说是从第一部分的故事中永远地剥夺走了“真正的疼痛”的自我反省的机会。第三部分的系统所带来的，与其说是第一部分的故事的脱臼，倒不如说是再次强化。在那里所具有的，仅仅是将大男子主义强化保存的回路罢了。

举个不太恰当的例子。在援助交际的时候和女高中生发生完性关系之后，为了消除这种愧疚，温柔地劝诫少女说“不应该做这种事情哦”的男性，恐怕是称得上“细腻且文学的”吧。他们所进行的“不应该做这种事情哦”这种说教，不如说是为了排除内心的抵触，安心地在性的方面将少女加以所有罢了。毕竟他们绝不会选择放弃援助交际（=萌）这一所有的回路就是了。[1]

[1]松浦理英子的《犬身》（2007）选取了与《AIR》相同的主题核心思想，是一部迫近了《AIR》所回避的本质问题的怪作。

本作中成为“犬”的主人公，变成了其所爱对象的女性的“家犬”，注视着其生活。主人公多次目睹了

其饲主与其亲兄进行近亲性行为。

说到底，在东的图式中，沉迷于《AIR》的消费者们，可以忍受变成乌鸦、去注视和其他的男性做爱的观铃吗？

《犬身》这部作品，是在——将生于现代的我们，时而直面时而回避的那种孕育了爱的原理上的暴力性所揭开的——这样一种果敢的想象力中诞生的杰作。

本来，除了持有那种膨胀的大男子主义的人之外，是不会对“无法成为父亲”感到绝望的。毕竟这个世界上还有许多其他的自我实现的回路。如今，从“人生目标=成为父亲”且“若非如此=立即感到绝望”这种短路出发的想象力，实际上是战后亚文化中最为不自觉地膨胀了的，强化保存了的大男子主义了。

这种“安全的疼痛”的自我反省表演，被继承了《欢迎加入 HHK! (NHKによろこそ!)》《神枪少女 (GUNS LINGER GIRL)》这些九十年代后半叶之厌世观的零零年代的御宅族文化作品集群所广泛地共享。通过对东的两可式评价进行自我中心主义（ご都合主義）的解释，零零年代前半叶的亚文化批评界，是最为大男子主义的，迎来了对此毫无自觉的迟钝的想象力却被评为“文学性”“内省性”的时代。不过如此荒芜不堪的时代也是必须迎来终结的。具有结论的自我反省表演，不如说是剥夺了文学的可能性，引导人们进入更为单纯化的思考停止。[2]

[2]《愿此刻永恒 (君が望む永遠)》(2001)《School Days》(2005)等作品中，从正面描写了多情的主人公从多个女性中选取一个而引发的少女角色的可伤性，在这里主人公得以回避被“拒绝”而导致的“真正疼痛的自我反省”，果真，没有比“安全的疼痛的自我反省表演”更能强化保存大男子主义的了。《School Days》中，伊藤诚被少女们所刺，也不是因为她们的拒绝，而是（自我中心主义的）出于她们的追求。这种自我反省论，包括现在的“乙女男子”热潮，基本上都无法跳出矮小的表演这一范围。

它们对广义的色情媒体的批判，基本上都集中在这种隐藏着大男子主义并将其再强化的意识形态之中，因此，这种充满矛盾的论点没有得到批判，反而一直保存在闭塞的市场之中。

## “母性”的暴力所规定的世界

不过，事情并未结束。东浩纪当时所拥护的美少女（工口）游戏们、世界系游戏们，是一种对强奸幻想（rape fantasy）的妥协，归根结底不能说是带着一丝纤细的替代品。显然，就之前我们所引用的部分可以明确看出，东本人对于这一种两可、具有某种程度的自觉性，不过这里还是有很大的漏洞。

比方说，对其少年时代沉迷的、可以被称之为“萌”文化之滥觞的高桥留美子的划时代作品《福星小子》，尤其是关于动画版监督押井守采用了元虚构（metafiction）手法而对原作作品世界进行了批判性描绘的电影《福星小子 2：绮丽梦中人（うる星やつら2 ビューティフルドリーマー）》(1984)，东浩纪相当讲究、经常谈论。

东浩纪论及该作品的时候，往往注目于押井守对回归现实的志向及其不可能性所采取的两可的描绘。东浩纪的这个洞见，作为他一系列主张（如，正是在亚文化之中才好洞见日本国内后现代状况的发展）的旁证，可以说是很有说服力的。

但是另一方面，东没有关注到其中的不自然。即本作品的原作者高桥留美子和动画监督押井守之间存在决定性的对立。

《福星小子》是在上世纪八十年代初博得了大量人气的高桥留美子的成名作。主人公高中生诸星当与以未婚妻的身份出现的外星人美少女拉姆开始了同居生活，一直流行至今的幻想爱情喜剧的模式在此基本定型。在诸星当身边，还配置了许多分门别类加以描写的美少女，故事在无论多少次迎来正月和圣诞节角色们也不会增长年龄的无限循环中发生，一心描绘幸福的“乐园”。

这一形式，在后来的御宅族系作品的恋爱喜剧中，就如同所谓单身男性向的后宫罗曼史、作为被消费的模式而固定了，但是其电视动画和电影版的监督押井守，在第二部剧场版《绮丽梦中人》对此等世界观展开了批判性的描写。

《绮丽梦中人》的舞台设定于拉姆和诸星当所就学的高中的文化祭前一天。在名为梦邪鬼的妖怪的妖力之下，登场人物不自觉地，在睡梦中被重置，永远重复着“文化祭的前日”。显然，这种“永远重复



的文化祭的前一天”就是《福星小子》这部作品本身的隐喻。主人公诸星当察觉到了异常，试图逃离“文化祭的前日”……故事大概就是这样。

本作中，梦邪鬼为了实现女主角拉姆的“想和成员们永远快乐度过学园生活的愿望”，不断排除她的情敌以及希望回归现实的登场人物。他们被变为石像，成为支撑梦邪鬼所创造出的世界的人柱。

押井在这里所揭示的，姑且称之为“臃肿的母性”的暴力。乍一看，高桥留美子的世界是一个无缺的“乐园”，在这里父性的压抑并不存在，取而代之的则是母性的区分“内”“外”的暴力。将“敌人”排除为人柱，将“朋友”纳入自己的子宫之中不允许其逃脱，这样一种共同性的暴力，不如说正是高桥那种“母性”的重力之产物。

押井所揭示的并非是沉溺在高桥留美子式的世界观中的年轻粉丝的逃避现实之态度。自然，在这一点上确实存在着批判性的视角，但是在此之上，其矛头就是指向名为高桥留美子的母性的暴力。[3]

[3]此后，押井守将《GHOST IN THE SHELL 攻壳机动队》(1995) 中草薙素子式的“拥有男性身体、能力及思考模式的女性”神化 (fetish) 并为之倾倒，就一名从反对高桥式的母性出发的作家而言，这种扭曲的归结是非常有趣的。

东浩纪多次提到作为决定其青春期的自身的关键作品《绮丽梦中人》，却从来没有提及押井守对于母性的暴力的揭示。不过毫无疑问的，这部电影的主题就是高桥式的乐园中潜藏着暴力这一点。押井守那里被批判性描写的母性的暴力所孕育的排外性，同数据库的海洋中读取角色时所产生并分化的排他的共同性是完全一致的。

梦邪鬼使用了大量人柱而建成的世界，是为了得到拉姆这个角色的承认，排除了误配和杂音，分化了的世界。同样，通过对（从数据库之海中读取出的）角色的所有欲而连结、生成出来的空间，也是为了对那个角色的承认，而排除了误配和杂音的共同性。

比方说某个角色“A”的消费者们在视频共享网站里所形成的共同体中，“A”那种“厌倦无聊的日常，相信外星人和超能力者存在”这一角色设定，无论受到怎样过激的恶搞被改变，不如说越是过分就越发感受到强烈的认同。这是因为二次创作中的改变工作，正是再强化了对原作所设定的角色的认同。

然而，并没有对“A”移情的消费者会做出的“辣眼睛的魔怔王”这种解释，那就要被视为对“A”这一角色认同的妨害而被彻底排除了。是的，就像梦邪鬼接连排除对拉姆不利的人一样！

## 超越高桥留美子的“重力”

东浩纪对于这种“母性的暴力”过于不上心。

比方说东评价很高的《新世纪福音战士（新世紀エヴァンゲリオン）》之中，这个“吞噬一切的臃肿的母性”，以“人类补完计划”的面貌直接地作为了主题。同样，在《AIR》中，我们先不讨论对其的描绘是肯定还是否定，显然在成年男性几乎不存在的异样的小镇中，女主角及其义母的关系被视为至高的关系。即虽然一种异样的母性敌托邦（乌托邦）被描绘了，但是这一点并不在东的关心范围之内。更进一步，作为前边提到的《EVA》中“母性敌托邦”这一主题的原型的富野由悠季诸作品，则被东浩纪几乎完全无视了。[4]

[4]《机动战士高达（機動戦士ガンダム）》(1979) 等早期作品起，尤其是“高达”系列所贯穿的，富野就将那种臃肿的母性敌托邦作为主题。《机动战士高达：逆袭的夏亚（機動戦士ガンダム 逆襲のシヤア）》所描写的是无法从拉拉这个“母亲”的子宫中脱出而死亡的夏亚和阿姆罗的故事；《机动战士V高达（機動戦士Vガンダム）》中，主人公少年胡索厌恶社会性的自我实现（周围大人所期待的东西）= 驾驶机动战士战斗，以“不要离开自己的领地”为由安抚他的青梅竹马少女莎蒂被视为“憧憬的姐姐”，又以其同敌对的少女卡蒂珍娜之间的对比展开故事。莎蒂就是母性的象征，而卡蒂珍娜则是虽为女性却不与母性相纠缠，“我为什么不得不去配合男生的浪漫爱恋？”——是这样拒绝了谎言的“终极的他者”。

对父性的压抑敏感，并以富有说服力的模型批判了上一代的大男子主义、获得了年轻一代的支持的东浩纪，不知为何对母性的压抑却毫无感觉的接受了。这已经不是“好/坏”这个维度的问题了。这个时代所登场的具有决定性影响力的批评家，在讲述父性的压抑的同时，对母性的压抑毫无防备，倒不

如说从这一点事实出发，应当展开全新的分析了。

批评界中东浩纪的出现及其劣化的复制品大量出现，弱小的肉食恐龙们（尽管对肉食之外并无兴趣）在矮小的表演中宣称“我们是植食恐龙”，又一边吞吃着比自己弱小的少女（白痴、病弱、改造人之类的），这种腐肉一般的奇妙的言论空间在批评界中酝酿出来了。

到如今，最为迫近这种母性敌托邦的主题的作家，倒是高桥留美子本人了。在高桥的作品的根基流淌着的，正是臃肿到凶暴为止的母性。就像要说“不要从我的胎内走出离开”，女主人公将——把她的母性放大而化作欲望对象的男性，以及让两个人的故事进入高潮的共同体——全部吞下，这种结构在所有的作品中都被贯彻了。

比方说，就连乍看之下是描写青年成长的《相聚一刻（めぞん一刻）》（1980-1987）也不例外。本作的主线是住在廉价公寓一刻馆的落榜生五代裕作和担任其管理员的女主角音无响子之间的纯爱故事。最早作为落榜生登场的五代青年通过升入大学，进入职场来成为与响子相称的男人，为此努力着。这里应当注意的是，本作中青年五代的成长始终是作为限定在“让响子幸福”这样自我实现的回路之过程而描写的。故事的结局，结了婚的五代和响子，即使生了孩子，也没有搬离一刻馆。大家英志把这个结局和御宅族文化的成熟避讳倾向结合起来讨论，但是，仅仅如此并不充分。[5]

[5] 作为 80 年代《周刊少年 Sunday（週刊少年サンデー）》的代表性作家，评论家·编辑大家英志举出了安达充和高桥留美子。拿这两位同样以恋爱喜剧的形式描写消费社会中的成长延缓期[モラトリアム]的作家进行比较，安达充被放到了依据“通过仪式[通過儀礼]”而志向着成熟的作家之位置，而高桥被放到了永远持续驻留于成长延缓期式的空间、忌避成熟的作家。

最早作为不进入社会的象征而登场的公寓（一刻馆），经过“成熟”后仍然半永久性地居住下去，这样的结局意味着男性实现自我的回路在女性的领域（子宫）之中，无需踏出一步。这是一个充满欢乐和人情的暖心纯爱故事，同时也是一个臃肿的母性的利己主义吞噬了一切，取得完全胜利的故事。

这种结构持续长期地连载，而在《乱马½（らんま½）》（1987-1989）中得以再生产。这部作品往往被视为《福星小子》的模仿作，但在故事开头乍一看、于口碑良好的恋爱喜剧展开之下，爱慕着姐姐的恋人的女主人公·天道茜那种“高桥式女主人公”特有的情愫就漏出马脚了。

可是故事一开头就把这种三角关系给消解掉了，茜剪去长发（事实上的角色更改），就此这个主题完全消散了，该作品作为把母性的暴力完美隐藏起来的“乐园”，成为了超越《福星小子》的长期连载作品。

但是另一边，这个时期的高桥陆续发表了一系列短篇，被称为《人鱼系列（人魚シリーズ）》，展开了自我指涉的故事。

《人鱼系列》所讲述的是吃了人鱼肉而获得不死身的青年涌太为了找回原本“会死的身体”而持续了数百年的旅途的故事，自然，这种“不死者”的自身正是对自己其他作品的隐喻。换言之，那些被母性敌托邦所吸引，时间被停止，成熟的回路被剥夺的人们——既是说高桥作品中的登场人物们，也是说沉溺于高桥作品的粉丝们——究竟如何从这种重力中得以解放呢？从这一点出发展开了一个极端自我指涉的故事。

一边在《乱马½》描绘完善的乐园，另一边则在《人鱼系列》中描绘去摆脱之（的困难），这个时期的高桥可以说是这样一位作家：在以其伟大的母性继续提供主题乐园的强烈确信之中，隐藏着对于其强力的副作用无法继续无自觉的道德。

另外，《犬夜叉》（1996-2008）是高桥最长的作品，同时也是作为作家的高桥留美子具有决定性的作品。这是因为这部作品恐怕是高桥留美子自己首次以从自身臃肿的母性重力中解放为主



题的作品。

这里试着从本作庞大的内容中摘取要点。本作的基础结构是女主角阿篱、主人公犬夜叉以及犬夜叉曾经的恋人桔梗之间的三角关系。

桔梗在位置上正是以往的“高桥女主角”的谱系，即使死亡也可通过妖术复活，拥有不老之身（也就是说是“不死者”）。与此相对，阿篱[日暮かごめ]是从现代（平成时代）穿越到故事舞台战国时代的少女。前者可以说是以往高桥式的主题乐园= 奇想世界[Rumic World]中的居民，在母性敌托邦中不老的存在。后者则是像前去主题公园游乐的高桥的消费者一样的存在。实际上剧中阿篱多次回到平成时代，为了不被父母和学校的人们所怀疑、过一下某种程度的日常生活。就像沉溺于高桥作品的不成器的粉丝们，熬过日常生活然后“回到”虚构的世界一样。没错，《犬夜叉》的自我指涉结构比以往任何高桥作品都更明确。

故事后半，桔梗再次死于敌人，三角关系即将走向结束。换言之，至少如今的高桥留美子已经无法不加批判地选择将少年以少年之身永远封闭在主题乐园中了。

故事结尾，阿篱被迫去选择回到现代（离开主题公园回到现实吗？）还是留在战国时代（硬要留在主题公园吗？这样选择了的场所还能成为主题公园吗？）。

其大结局可以说是错综复杂。打败宿敌奈落的阿篱被困在了其力量的源泉——“四魂之玉”中。四魂之玉是妖怪的怨念集合，阿篱被四魂之玉的意识询问是否要回到原来的世界。然而这是奈落生前设下的最后一个陷阱，如果阿篱希望“回到原来的世界”，反而会被禁锢在四魂之玉中，永远和妖怪们战斗下去。

奈落的最终陷阱，是不能放开手肯定“应当回去的现实”这一点的高桥的最后抵抗。不过，至少如今的高桥对于获得“不成长（不老）的身体”= 将他人封闭在母性敌托邦（主题乐园）中的暴力性不能毫无自觉了。“应当回去的现实”和“主题乐园”都不能放手肯定——其结果，阿篱对四魂之玉许下了这样的愿望：“四魂之玉啊，消失吧。”

然后四魂之玉消失了，阿篱回到了现代。三年后，高中毕业的阿篱选择了“嫁给”其间一直想念着的犬夜叉即主题乐园、选择于战国时代生存。而在结尾所描写的战国时代，已经不是四魂之玉的妖力 = 臃肿的母性所产出的作为无限轮回[Loop]的乌托邦（敌托邦）的“奇想世界[Rumic World]”了。这里描绘了阿篱和以前的同伴们为了生活辛勤劳作、生儿育女的姿态。被再次选择的主题乐园，不如说是作为会老会死的地方而被重新描绘了。

高桥留美子这里选择的结局确实很危险。批判为含糊其辞可以说是十二分的恰当，我对此没有异议。但是，在主题乐园中过着现实的生活[現実を生きる]是奇妙的、从某种意义讲简直是怪诞的、然而确实是迈出了新的一步的。

从近年的高桥在青年杂志上断断续续发表的短片系列（《高桥留美子剧场》）中，积极展开自己曾半封印的“衰老”这一主题来看，也可以指出与某种转向类似的变化吧。比如说，在以前的高桥作品中，老人总是被当做吉祥物来描写，而周到地回避了对“衰老”的描写。但是如今的高桥已经无法通过吉祥物化的方法来将视线从“衰老”上移开了。

但是，高桥的这种自我指涉的展开几乎没有成为批评的对象。如今，过去高桥留美子所构筑的世界观已经以“萌”文化的形式独立发展了。尽管如此，作为当事人的男性理论家却对此噤声了，我想这算得上高桥式的母性的重力已经将战后亚文化本身所吞噬的证据。这个国家的少年同族嫌恶地批判大男子主义的同时，又继续将少女“所有”化——而将他们束缚于此的，恐怕不是父亲，不如说是母亲吧？真正应当讨论的本质性的问题，不正存在于这十年间没有被言及的地方吗？

## “母性”的亚文化史之必要

此外，在迫近性意识及其压抑问题的方面，是不能忽视富野由悠季及其继承者庵野秀明的。押井守点出的臃肿的母性之重力的问题，富野在《机动战士高达逆袭的夏亚》（1988）、《机动战士 V 高达》（1993）中全面展开了。从八十年代后半叶到九十年代，富野执拗地描绘了强迫少年成熟的父亲式存

在的退行，同时描绘了相对强力的母性之膨胀这一主题。庵野秀明在《新世纪福音战士》中全面集成了富野的问题意识，“强迫成熟（乘坐机器人）的父亲”和依附在这个机器人身上母亲的灵魂，即“阻止成熟，打算将其纳入母体的母亲”被安排在主人公碇真嗣的身边，以“人类补完计划”的形式描绘了后者压倒前者的过程。

那么，《AIR》所描绘的就是人类补完计划成功的世界 = 父性完全败给母性的世界了。正因为如此，故事中几乎没有成年男性登场。而正是在这样的世界 = 母性的摇篮中，用户才能通过“安全的疼痛”的自我反省表演来享受更加强化保存了的大男子主义。《AIR》中透着的大男子主义的保存回路之所以可以起效，是因为其世界观被压倒性的母性所守护着。无论如何，就连自称批评家的人也没有注意到这个结构。

但是，批评本就不是用来追认那种周到的满足用户欲望的装置的，揭露其背后存在着的强大的母性之重力那样的元结构，才是批评的魅力所在啊。

正如所见，父性的压抑如果不和母性的重力一起被考量，就会带来严重的漏洞。实际上，这个时期开展的亚文化批评，尤其是针对美少女（工口）游戏、男性向动画和轻小说之类的批评，除了近年来更科修一郎做出的性意识批评以外，大多落入了这个陷阱之中。我们可以做出这样的指责：普遍地，大家对父性的压抑（实际上，这是被自我反省表演所强化的，也说不定）进行浮于表面的批评，而对以压倒性的力量包容这种欺瞒的母性之重力，则是决定性的迟钝的。[6]

在现代，束缚着我们的并非是已经被阉割了的父亲。这种东西在宏大叙事失效的同时就已然退场。如今束缚着我们的倒不如说是希望把一切包容在子宫里的母亲。[7]

从这个意义上讲，这十年来亚文化批评的世界中，“大男子主义批判”被过于轻易的运用。即使到现在，通过不断劣质复读东浩纪的理论，宣扬自己是“女性向[女々しい]”文化的友军、是纤细且文学性的角色——这种二货，源源不断。

不过，他们恐怕是国内最富有大男子主义气质的人吧。毕竟，他们无法享受这个世界的复杂（正因其复杂而丰富），亦无法将“成为父亲”这种暴力式的自我实现以外之物纳入视野，只能通过“安全的疼痛”这样空洞的表演，将那种油腻大人式的欲望完全满足。

但是必须指出，在这种可以称得上是强奸幻想礼赞的言论的流行背后，正是母性之重力的问题。[8]

[6] 批评家更科修一郎将男性向的御宅族系作品中常见的性别混乱称为“零散的大男子主义”。大家英志、佐佐木（原）果、以及东浩纪的议论则将同样的倾向褒义地评价为“为了不伤害他者的伦理式的态度”。更科修一郎通过指出这种回路的欺瞒、与之划清了界限：后者通过对美少女角色们的可伤性毫无自觉而获得了免罪符，但同时获得了父权制式的所有欲的充足\满足。正如更科所指出的，这并非厌恶大男子主义，而是零散的大男子主义——是温和派大男子主义的强化保存。

[7] 比方说，电影导演青山真治绝对算不上敏锐的作家。就像执着于中上健次、或对于莲实重彦式语境的轻易接近所象征的那样，使用只能称得上是时代错乱的意象而导致年轻消费者的疏远这一方面是无法否认的，反而派系般地还有着过高评价的倾向。

不过，其步伐虽然迟缓，但是正因如此他最终也是获得了超越时代的想象力的作家，这一点是必须指明的。

获得了戛纳电影节费比西奖（国际影评人奖）的青山成名作《人造天堂（EUREKA）》（2000）可以被定位为总结了九十年代的作品。被卷入公交劫持事件的司机和一对十几岁的兄妹，由于事件导致的心理创伤远离社会，足不出户。仿佛肩并肩一样组成了拟似家庭式的共同体的三个人踏上旅途。过程中司机得了病，暗示了不久的将来这个拟似家族式的共同体就将消失，哥哥在这个恢复的过程中跌倒，犯下杀人的罪行，患有失语症的妹妹则在旅途的终点恢复了语言能力——

九十年代的“自闭家里蹲/心理主义”及作为其归结的决断主义式的攻击性，以及明确了“终结”的基于拟似家族式的共同性的恢复——2000年发表的本作，是一部迟来的九十年代的电影，这是因为其明确包含了这种结构，并且实现了对这种结构的超克。

不过，说回去青山真治确实谈不上一位敏锐的作家。此后的青山继续着这种“迟来的九十年代”，并

且长期停滞于此。就是说，陷入了零零年代的那种九十年代怀旧 = 作为无自觉之决断主义的“世界系”。

典型的就是《神呀神！你为何离弃我？（エリ・エリ・レマ・サバクタニ）》（2005）吧。本作中患有作为九十年代厌世观之比喻的“自杀病”的少女，被主人公的噪音音乐所拯救，但是本作中真正被拯救了的，倒不如说是浅野忠信饰演的音乐家主人公。这里为了满足男性的大男子主义=在这种后现代的状况下为了轻松地提供意义，消费了“有创伤的少女”，采用了这种世界系作品中常见的那种强奸幻想。

但是，青山这个作家就厉害在，虽然走得很慢，但最后总能将这个主题极为准确地把握，极其彻底地迫近之。

真正发挥了这个青山的价值的，是《人造天堂》的续篇《悲伤假期（サッド・ヴァケーション）》（2007）。

本作是以发挥了接纳脱离社会者的平台作用的小运输公司为舞台的群像剧。在这里，描绘了作为这个拟似家庭式的共同体的中心的“母亲”，以及逃离这种重力的男人们的身姿。

故事中，母亲虽然容许一切，唯独绝不允许走出自己的体内。男人们被巨大的重力牵引着，一些人委身其中陷入了思考停止，也有一些人为了摆脱重力从内部咬破共同体。但是，这种内部破坏式的运动，也被母亲所允许，包容了起来——故事将现代母性的强韧，及其畸形，进行了两种层面的彻底描写，质问消费者们。

是的，没能脱离九十年代，并在《神呀神！你为何离弃我？》中陷入了世界系的青山真治，极为正确地把握住了这两者的根基是母性的重力这一点，将男性性的软着陆的不可能性作为母性敌托邦加以描绘了。

[8] 详参《EUREKA（ユリイカ）》2007年9月号刊载的拙作《强奸幻想的成立条件——作为少女幻想的安彦良和论（レイプ・ファンタジーの成立条件 少女幻想としての安彦良和論）》。

# 第十一章

## 关切于“成熟”

### ——新教养主义的可能性与界限

#### “成为大人”派和“小孩子也不错”派

现在来思考一下“成熟”。上一章，我回顾了以高桥留美子为开端的爱情喜剧到世界系的流变，指出其陷入了一种避讳成熟的母性敌托邦式的思考停止中。

重点在于，所谓“成熟”，往往被视为一种社会的模棱两可的东西，一种面对政治、经济或者文化状况的应对。也就是说，社会形象稳定的时代其成熟形象也是稳定的，而社会形象发生变动，成熟形象也就难以形成。而后如果再有什么社会形象占据了支配地位，新的成熟形象也会再度出现。

第五章，我以《少年 jump》中“晋级赛模式”到“卡片游戏模式”的转变，揭示了平成萧条到小泉改革期间日本社会形象的变化。平成萧条 ≈ 九十年代后半叶的想象力（自闭家里蹲、心理主义、世界系），是在两者之间的变动期里，社会形象“难以捉摸”而引发的“‘社会’的背景化”；小泉改革之后的零零年代式的想象力（决断主义、生存系）则是把社会视为岛宇宙之间的动员游戏，对应着新的社会形象。

这十年间批评家们置“卡牌游戏模式”的新社会形象之产生于不顾，主张“社会”已经不成立了。既然无法整合“社会”形象，那么避讳成熟的那种九十年代后半叶式的（世界系）想象力，正是敏感察觉现代世界形象的想象力。

但是说到底，不再成立的仅仅是现代早期式的，晋级赛模式的，树形的那种社会形象的整体性，而卡牌游戏模式的岛宇宙之间的动员游戏的“社会”形象在零零年代已经基本固定了。那么这里产生一个问题，在这种岛宇宙之间动员游戏式的社会形象中，“成熟”究竟为何物？

我们回顾一下历史。国内针对现代社会中“成熟”问题的批评，大概就是 1995 年之后的几年最为兴盛。直接原因就是同年奥姆真理教搞出了地铁沙林事件，以及动画《新世纪福音战士（新世纪エヴァンゲリオン）》的大热。

奥姆真理教是八十年代相对主义的反动，是其背后兴起的神秘主义的恶果。在不知道何为正确的社会 = 后现代状况下，迷失了生活意义的年轻人，硬要（あえて）选择了麻原彰晃这样的“父亲”，最终成为恐怖分子。TV 动画《新世纪福音战士》则批判地描写了同样迷失了生活意义的年轻人，希望保持全能感而退缩在“母亲”子宫中的愿望。

无论哪一边，归根结底都是出于社会和历史（父亲和母亲）无法引导自己这样一种绝望。为不稳定的社会形象而烦恼的年轻人，为了逃避这种不安，仓促委身于错误的父亲、委身于膨胀的母亲式自我（ego），以此停止思考——这种不会有结果的两种选择成为当时普遍的心态被广泛地共鸣。以往社会形象的失效导致了“父亲”功能不全，也导致了“母亲”膨胀。这就是以往的“成熟”模式的崩溃机制。

那么，当时的批评家们是如何回答这个问题的呢？当时的批评准备了两种答案。

首先是在以往的淘汰赛型社会形象下的“成熟”的基础上，进行最小程度的改变去适应之，评论家浅羽通明和民俗学者大月隆宽就在其中。

另一边则认为既然社会形象发生了变化了，人无法成熟也是没办法的事，社会学家宫台真司（早期）是这种立场的代表。

例如，前者的代表浅羽通明主张将对对自己的职业有“职业意识”作为成熟的标准。开肉店有开肉店的（职能），酒店服务生有酒店服务生的（职能），评论家也有评论家的（职能），大家都在社会分工上各自承担“职能（役割）”并爱岗敬业，这是对不透明的社会形象进行再构成的契机，也就是成熟。既然“为了马克思主义革命”“为了皇国日本”或者“为了物质更丰富的生活”这样的宏大（易懂的）叙事不再发挥功



能，那么就可以从个人的职业意识这种等身大的叙事中发现可能性。

后者的代表宫台真司认为，以往的社会形象已然崩塌了，生存的意义和价值观是无法由社会和历史去提供的，那么无法成熟也是没办法的事。于是，宫台提出了“躺平革命”模式作为处方，通过流动性的交流度过没有“意义”的每一天（参见第四章）。

我们简单验证一下这两个立场。

前者中浅羽通明的“成为大人”论果然还是对社会流动性上升的把握过于天真。例如，“对自己的职业有职业意识”这一处方，不过是浅羽大量论点中的一个罢了，不过是在终身雇佣制所代表的成长时代这一前提下进行的思考罢了。

在社会流动性上升、非正式雇佣成为“正常”的当下，所谓饭碗基本上是“可以更换”的，能以社会的分工为荣、将其作为生存意义的人，基本上只是极少数。就这一点而言，浅羽的处方从当时开始就有些落后于时代了。

那么后者中的宫台真司又如何呢。过去所谓的成熟就是先提供以历史、国家或社会为基准的价值观，无论顺应之还是反抗之，都要把握这种距离感。但是在历史、国家、社会都不提供基准价值观的现在，成熟从原理上就不存在——当时宫台的认识基本上没有错。实际上体现了当时也就是九十年代后半叶思想的正是如此。

例如，精神科医生兼批评家斋藤环在《心理学化的社会（心理学化する社会）》（2003）中指出，九十年代后半叶在虚构的世界里占主导地位的庸俗心理学性质的人生观全部收束于“幼儿期的精神创伤”。这是当时“社会（双亲）出错了所以无法成熟”这种转嫁责任一般的天真心态的直接表现。如果要举例子，有当时流行的美国心理悬疑片、后期村上龙等的“幻冬舍文学”、野岛伸司以及《新世纪福音战士》等，还可以举出更多。

问题是，像再三指出的那样，虽然社会没有展示价值观、生存的意义、或者成熟的模式，但是若无那种东西人是无法生存的。这揭示了宫台自身在零零年代发生的转向。

综上，当时被称为“成为大人”派的前者，天真估计了社会流动性的上升，最终其认为就现有模式进行最小改变就可以适应变化的主张失败了；而“孩子也不错”派的后者，则满足于宣布旧有成熟模式的失败，不去寻找替代品，自然崩溃了。前者对时代不甚敏感就急于去成长，后者则困在“社会（双亲）不去引导所以什么都不能做”这种幼稚的撒娇中无法自拔。自然，两者都是无法发挥机能的模式。

就这样，九十年代结束了，迎来了九·一一以后的决断主义动员游戏=大逃杀的时代，被小泉纯一郎推进的构造改革的风暴所席卷。在这个时代，只是说“世界混乱不堪，完全搞不懂，因此什么都做不了/无法走向成熟”之类的话，可是无法生存的。是的，我想回到“成熟”是生存的基础这一点来进行思考。

正如之前所见，“奥姆 = EVA”的问题、父亲不在场的时代中的“成熟”问题经常被选为幻想世界的主题。当然，之前讨论的“从家里蹲到决断主义（生存系）”的流变也适用于此，这次就以更为直接的“成熟”问题为焦点来列举各种作品吧。

例如，在2005年播放的《假面骑士响鬼（仮面ライダー響鬼）》中，主人公响鬼作为“大人的完全形态”登场，讲述了他为烦恼前途的少年明日梦指引方向的故事。本作试图强行复活一种早期现代的、成长时代的父亲，以相对的态度处理“正义”，获得了批判平成“假面骑士”的中高年特摄爱好者的支持。但是另一边，作为原本的观众层的男性少年却不支持这部作品，制作现场也出现混乱，故事进行到一半时临阵换将，更换了制作公司和编剧，事实上就改变了原有的路线，在网络上引发了巨大的争议。这可以说是无视时代的变化，将以往的成熟模式强加给生活在现代的孩子，其结果就是原有路线的破产。

同样，《交响诗篇（交響詩篇エウレカセブン）》（2004）和《假面骑士响鬼》一样，试图进行“成熟”的重构，同样也使用了错误的手法导致了迷失。

本作品讲述了作为空贼一员参加反政府活动的少年，经过与政府军的对决，终于抵达世界的真实的故事。本作的基调基本上就是高歌着“没有反抗者的绝望”的这种九十年代摇滚式的反正统文化观，主

人公兰顿视父亲和姐姐为历史的英雄，以及被掌握着创世关键的少女无条件地需要这种世界系的全能感，填补了上述空虚。“世界”一侧无条件地将主人公订立为特殊的存在，引入了这种自我中心主义的回路，本作和《假面骑士响鬼》一样，试图回归到“历史（社会）=父亲赋予我们生存的意义”这种世界观下，因此说服力毫无力度。

还有一点，两部作品都吸引了一批和“敢于在这样的时代里以成长的故事为志向”这样自我陶醉一般的模式深有同感的中高年层粉丝。两部作品看起来都是在讴歌“为了孩子的成长故事”，实际上是作为“无自信的中高年层的自我安慰”而被消费的。

零零年代中期出现的这几部作品，虽然认识到九十年代后半叶的那种“家里蹲”已然落伍，并试图寻找零零年代前半叶“决断主义”跋扈状态的反命题，但到底是无视时代的变化，试图恢复旧有的模式的，所以纷纷走向破产。

新的成熟模式（成长故事\叙事），必须是契合新的社会形象的完全不同的东西。这里，是必须把早期现代的“父亲”已然不成立这一点作为前提去思考的。从前就有这样一句话，“没有父母，孩子也能成长”。如果把旧的成熟模式定义为“有父母，孩子才能成长”的话，那么新的成熟模式就必须以“没有父母，孩子也能成长”这种思路加以思考。而且基于这样的想法的，新的成熟模式、成长故事已经开始出现了。

## 从家庭到拟似家庭——《多罗罗（どろろ）》的谱系

“没有父母，孩子也能成长”——这等崭新的成长故事，我们“姑且”可以上溯到九十年代后半叶的反EVA的语境下。对于《新世纪福音战士》中那种“父亲无法指引我，因而我什么也做不了”这种“家里蹲”的感觉，迟钝的想象力就像之前说过的那样，通过自称“自己才是循循善诱的父亲”作为前者的反命题（antithese）。但是，敏感的想象力则是以“没有父母，孩子也能成长”这种世界观为基础的。

“活着就是为了赚大钱”“不用你求着我也能活下去”——还有多少人记得这些口号曾经活跃在九十年代后半叶呢？前者是1996年由大地丙太郎监督基于花美穗的少女漫画《玩偶游戏（こどものおもちゃ）》的动画化作品中经常出现的台词；后者则是以《机动战士高达（機動戦士ガンダム）》系列为代表作的富野由悠季监督导演的TV动画《灵魂力量（ブレンパワード）》中的主要口号。前者反映了当时Child idol[童星]风潮中女童角色的成长故事，后者则是从奥姆教徒式的狂信徒们和联合国军的抗争中隐匿着宇宙意识向人类发出讯息的科幻机器人动画。

恐怕这些在《EVA》热潮中被视作另类的作品中的主人公，事实上和碓真嗣一样是“被父母抛弃”的孩子。但是，这些作品中仓田纱南、伊佐未勇等主人公们，不会因为“被父母抛弃”=“不被历史或社会赋予生存的意义”就和真嗣一样自暴自弃地家里蹲起来。纱南在养母的庇荫下，从小就站在舞台上打下根基；勇则离开把自己当作道具的双亲，投身于战斗之中。于是这两个人都利用一种没有血缘关系但是密度相当高的新型共同体 = “拟似家庭”来恢复自己。同样被父母抛弃，却拒绝走上碓真嗣老路的孩子，纵观整个九十年代后半叶，他们为这种严峻的事实提供了有力的支援。

将这个“从家庭到拟似家庭”的问题以奥姆真理教为主题全面展开的作品是盐田明彦导演的电影《金丝雀（カナリア）》（2005）。少年主人公光一的母亲是新兴宗教“涅槃（ニルヴァーナ）”（其原型显然是奥姆真理教）的干部，教团实施了毒气恐怖袭击，而后被剿灭，主人公因此与家人分离，生活在政府的设施中。但是光一逃出设施，为了再次和母亲与妹妹一起生活踏上旅途。换言之，该作品将奥姆真理教问题视作“被父母抛弃的”孩子的问题，可以说是极具批判性和正确性。故事末尾，没有等到和光一再会的母亲自杀了，光一一度陷入绝望。但是，最后他选择了和旅途中相识的少女由希，选择了她所象征的新伙伴和拟似家庭的共同体，继续生活下去。

盐田明彦以《黄泉归来（黄泉がえり）》（2003）、《充满胸口的爱（この胸いっぱいのお愛を）》（2005）等全家福“催泪”作品而闻名，但是他其实是对重构成熟问题最为敏感的作家之一。《金丝雀》距离地铁沙林事件有十年，在奥姆真理教问题（重构成熟模式的问题）上，可以说是一部给予了我们答案的作品。而且，盐田的问题意识在最新作品《多罗罗》（2007）中也毫无遗憾地展现出来。《多罗罗》是基于手冢治虫的著名漫画改编的真人电影，乍一看是将人气原作配上妻夫木聪、柴崎幸等人气演员制作的



话题作，实际上这不能掩盖其内容上是将《金丝雀》在大舞台上再现的作品的事实。

《多罗罗》的原作和该电影之间虽有一定的变化，但是其内容大体是一致的。在群雄割据的时代，乱世中出生的武将之子百鬼丸，成为其父亲和妖怪交易的牺牲品，失去了体内所有的器官。失去四肢的百鬼丸被生父抛弃，但是被养父收养，通过不可思议的技术装上假肢并成长起来。此后，为了打倒夺走自己四肢的妖怪取回原本的身体而踏上旅程——大家可能已经注意到了，这个情节酷似《金丝雀》。很显然这并非偶然。盐田明彦从一开始就试图把手冢的《多罗罗》这样一部试图阐述在七十年代的视角下颇为激进的“没有父母，孩子也能成长”这种成熟观的作品，作为超越奥姆=EVA这种成熟避讳之作品的崭新成熟故事加以再利用。

《多罗罗》的原作是在百鬼丸于旅途中和原本的家人重逢并再度诀别后完结的，没有描绘旅途的终点。《金丝雀》是将手冢原作的《多罗罗》续上拟似家庭这一现代的目的（结局）的故事。而盐田导演的真人版《多罗罗》与其说和手冢的原作更为接近，倒不如说和《金丝雀》更为接近了。盐田所描绘的百鬼丸和原作一样，诀别了在旅途之中重逢的原本的家人。在手冢的原作中孤独离去的百鬼丸，到了盐田这里，其视线显然是朝向新的（拟似）家庭——伙伴、盗贼少女多罗罗。盐田版的《多罗罗》，是一部将“从家庭到拟似家庭”这一点希望添加进原作而成立的作品。

手冢治虫的《多罗罗》过早地和“家庭”诀别了。其中“被父母抛弃的孩子的重生之旅”这种普遍的主题，以及因其实际上[答案]未完成而有的强度，直到现在仍然咒缚着日本国内亚文化的历史。

比如作为批评家为人所知的大冢英志，其作为漫画原作的代表作《魍魉战记摩陀罗（魍魉戦記 MADARA）》（1987-1990），按他自己的话说就是现代版的《多罗罗》。

大家很早就敏感地认识到，社会流动性的上升（后现代状况的发展）将以往的成熟模式逼入功能不全的境地，必须要构建新的模式。大家也将《摩陀罗》系列从八十年代后半叶坚持至今，既然以构筑现代版的《多罗罗》为目标，那么这也是理所当然的结果。所谓《多罗罗》，是天才的手冢从结果上预见到了以往的成长模式的失效，促进应当到来的新模式——发挥了这样的作用，一直被大量的作家加以参照。并且，在现代《多罗罗》的子嗣中，最受关注、最受欢迎、最受支持的应该是荒川弘的少年漫画《钢之炼金术师（鋼の錬金術師）》（2001至今）（译注：已于2010年完结）吧。

《钢之炼金术师》的主人公是拥有天才炼金技术的艾尔利克兄弟。年幼就被父亲抛弃的二人，对自己的能力过于自信，为了让早逝的母亲复活，挑战了人体炼成（也就是复活母亲）这一禁术，因其失败，哥哥失去了右手和左腿，弟弟则失去了全部身体。而后以机械补足残躯的兄弟二人，为了取回原本的身体踏上旅途——无需过多解释，这也是作为现代的《多罗罗》而设计的。由于本作开头就已经放弃复活母亲的想法，可以说是将“和家人诀别”“从家庭到拟似家庭”这样的态度都作为前提加以处理了。当然，其目的也不是和失踪的父亲再会。他们不过是希望凭借自身的力量去取回自身的身体，而踏上旅途。使用义肢的哥哥常常因“个子矮”（没有成长）而自卑，失去全部身体，通过特殊技术将灵魂附着于卡加的弟弟则经常因消失之不安恐惧。他们应当取回的身体正是“成长的身体”。

即将结局的故事里，究竟应该如何面对（不再如过去一样赋予生存的意义和正确的价值基准的）“历史”，或者说如何面对失去机能的“父亲”，这些接近核心的主题正在揭开面纱。如果按照故事的发展和个人的愿望加以预测，其结局中出现在我们面前的，应当是一个“长高了的”（成长了的）兄弟二人的身姿。“历史”和“父亲”都丧失机能的世界中，他们是如何靠自身的努力获得成长的呢？我非常期待看到这一点。

## 新教养主义这种可能性

本书的读者之中，有孩子的人应该不少。我说过，“没有父母，孩子也能成长”这种态度，才是新时

代的成长故事，那么如果已经为人父母，或许就有“那么父母该能作什么呢”这种疑问。

那么，这种“新的成长故事中”“父母”、大人们的作用[职能]究竟是什么呢？或许可以换个问法，如果孩子们获得自己选择的“拟似家庭”式的共同体可以作为一种新的成熟，其必要的条件是什么呢？

大人们应当为孩子们整備试错所必备的“环境”——做出这个回答的是社会伦理学者稻叶振一郎。

我不想具体地讲“往这个方向走比较好”，只不过是去“通风”“打地基”罢了。(中略)一直去提供内容。这个内容也不需要被真的接受，就像以前浅羽通明说的那样，作为道具去随意使用就好了。我觉得这就是所谓整备环境。

——《PLANETS》VOL.2《稻葉振一郎インタビュー》(2006/第二次惑星开发委员会)

稻叶和评论家山形浩生等理论家都生于浅羽通明影响下的六十年代，他们都采取了一种“教养主义”的立场。

这种立场并不展示一种特定的价值观，绝非是那种无论顺从之或是反对之，都扮演着一种基准角色的陈旧的“父亲”。代之以致力于为孩子们整备环境的新的“父亲”姿态。事实上，作为批评家的他们的活动，并不像宫台真司和木皿泉那样去展现一种特定的价值观和生存方式，不采用这种“动员模式”。他们选择积极翻译外国的好书，对基础教育进行平易风趣的解说，从事这种较为朴实的工作。但是在这个背景下，我们也不能忽视上述坚定的思想与战略所窥视的东西。

我准备把这种稻叶·山形式的立场，用山形主编的《新教养主义宣言》(1999/晶文社)中的“新教养主义”加以称呼。[1]之后，在新教养主义的态度——孩子放弃对原生家庭的期待，通过自己的试错获得拟似家族式的共同体；同时，大人们不去引导孩子，而是整备这种试错的环境——的基础上，优秀的青年作品潮流已经出现了。

[1] 例如，山形浩生就自己所挑战的“启蒙”的立场作了如下说明。

那大概是我也力所能及的。就孤立的发言而言，会有该领域的专家在一定程度上进行合适的论述。这样一来，各种各样的生活上、工作上，或者单纯的兴趣上的大家所关心的话题就会飞散似的传播。要将其一一联系起来。

——山形浩生《新教养主义宣言》

山形的想法并非是称赞特定的价值或伦理，将其加以普及去进行劝善的工作。而是始终助力于整备人的认识活动所需要的“环境”。比如普及欣赏电影时“要是知道就会很方便”的背景知识，或者告诉我们宏观经济和我们的日常生活所见所感的关联。

比如说2000年播放的电视剧《鬼魅小夜子(六番目の小夜子)》就是这样。原作小说是作家恩田陆的出道作。故事以地方高中为舞台，流传着名为“小夜子传说”的“学校怪谈”，每几年就有一个学生被选为“小夜子”，秘密地维持规定的仪式，就是这样一个游戏。原版作品对地方这一至今流动性较低的世界进行了富有魅力的描绘，并以极高的完成度实现了尚不完善的青春小说，电视剧版则更注重“学校”这一“环境”，从原作中分离出来，构建了独立的世界观。

电视剧版《鬼魅小夜子》与原作不同，以初中为舞台。和原作一样，那里存在着“小夜子传说”。传说本身只不过是幕后操纵者的某位教师设计的简单游戏。教师不过是从该年级挑出一个人，送出游戏所必要的物品，即旧校区书架的钥匙罢了。其余一概不去干涉。但是传说却在孩子们的心中生根发芽，不断膨胀，产生了变化，最终脱离设计游戏的老师的掌控，引发了连锁事件。后来，少年少女们通过学校——这个自发地继续展开“传说”的场所——成长起来。

这个架构基本上被原封不动地复制到了《鬼魅小夜子》的编剧宫村优子参加的矶光雄导演的电视动画《电脑线圈(电脑コイル)》(2007-2008)中。其中，以大人所设置的环境 = 电脑眼镜中所展现的高度发达的赛博空间为舞台，孩子们在他们自己的世界里展开冒险。也就是说，《鬼魅小夜子》中的“学校传说”在《电脑线圈》中变成了赛博空间。但是其末尾，出于中高年男性消费层的欲望，着重于对女性之间的拟似恋爱的描写，削弱了作为青年作品的说服力，不过仍然是一部重要作品，展示了继承了杰作《鬼魅小夜子》血脉之作品的兴盛。

另外，虽然谈不上流行作品，但在轻小说的世界里，大西科学的《约翰平和我(ジョン平とぼくと)》(2006)系列也是同样的态度——是一部贯彻了对于自主成长的儿童世界的信赖，以及致力于整备其环境的大人的意志的作品。另外，第八章中提到的木皿泉电视剧版《野猪大改造(野ブタ。をプロデュース)》中登场的大人们的立场，也被描绘为新教养主义的距离感。

这样，虽然不是很大的潮流，但是可以说新教养主义的青年作品的重构，是零零年代虚构作品中不

容忽视的要素。

另外，还要提一下东清彦的《四叶妹妹（よつぱと!）》（2003至今）。东清彦的出道作《漫画大王（あずまんが大王）》（1999-2002）以四格漫画的体裁描绘了女高中生们平和而没有荆棘的“最优化”的校园生活。以被称作“空气系”的高桥留美子式“母性敌托邦”这样一种日常的无意义交流之连锁为形式，并以更忠实于男性读者之欲望的模样而完成——这部作品被放到了这样的位置上。但是与此同时，东清彦也是一位对成熟避讳的侧面 = 母性的重力最为敏感的作家。其证据就是，以登场人物年龄增长（毕业）为由，闪电完结了当时大热的《阿滋漫画大王》，拒斥了高桥那种不成熟所带来的无限循环[Loop]的结构。

而后开始连载的《四叶妹妹》则是和前作完全不同的广义上的育儿漫画，让粉丝惊讶不已。本作中，孤儿幼女四叶被青年翻译家捡到，讲述了其在周围人的环绕（拟似家庭!）下一点点成长的故事，连续描写日常的小节，是一部暖心的作品。这种作品很容易沾染上说教的味道，但是《四叶妹妹》几乎没有包含任何具体的信息。取而代之的是，对孩子走向自律的力量报以绝对的信赖，并致力于维持这种信赖得以生存的环境。完全不向四叶传递自己的价值观，而是将其置于各种环境之下，这种养父的立场，完全可以说是新教养主义式的。

东清彦从“空气系”到“新教养主义”的转向，从现代“成熟”模式的重构这一视角来看，完全可以说是一种必然。

## 新教养主义的界限

这种新教养主义的思维，大概是在流动性过剩的情况下对新的成熟模式的探索中最有说服力的一种。在决断主义之下只能被迫去选择价值的时代，大人能为孩子所提供的，并非是替他们选择并灌输特定的价值观（这正是决断主义的），而是替他们（她们）整备可以使其决断更为谦虚柔和的环境，使其从很早的阶段就开始试错。

但是，新教养主义自然也存在着界限。就是说，新教养主义只适用于可以不为自己的决断（孕育了暴力并自食其果的）负责的孩子们的世界中的态度。比如，对于互相伤害却互相承担责任的性爱，新教养主义就无力了。为什么呢？即使在赛博空间之中，性爱和死亡也是不允许去试错的，是不可逆的，不可重置的，对人有决定性作用的。正因为如此，现代的成长故事中更倾向于将新教养主义式的试错作为一种预先准备。

新教养主义描绘不出死亡和性爱。即使像《电脑线圈》的结尾所展开的那样去描绘，也只是浮于表面的，无法接近实质的。新教养主义作为优质的青年作品发挥作用，是在成熟社会中重构教养小说的可能性，其代价就是放弃了言说“从那里开始”的立场。

比方说长谷川裕一的《机动战士海盗高达（機動戦士クロスボーン・ガンダム）》（1994-1997），作为高达系列的外传漫画，其中蕴含着对原作者富野由悠季的尖锐批判。简而言之，可以说是长谷川在新教养主义的立场下，对那个在《机动战士V高达（機動戦士Vガンダム）》中描绘了高桥留美子式的母性敌托邦之胜利、对成熟绝望的、未能恢复对《灵魂力量》中那种拟似家庭式的共同体之信赖的富野——所进行的批判。[2]

[2]本作以充满活力的少年托比亚为主人公。作为宇宙海盗的机器人（高达）驾驶员，受到前辈金凯度的指导，从邪恶帝国的手中救下女主，这是典型的教养小说这一题材下的开场套路，但是托比亚最终脱离了金凯度的战线，开始走向自立，经由本作进入了新教养主义的模式。但是在这里，新教养主义的孩子们所信赖的不如说是幼儿般的正义感，为父权制式的大男子主义（强壮的男孩子保护弱小的女孩子）的续命行了方便。本作中，与描绘新人类（New Type）的不可能性，换言之，与描绘在“裁判的父亲”转向“封闭的[封じ込める母]母亲”这一象征秩序的变化之下进退失措的男性性的绝望的富野作品相对，他的批判是以这一立场出发的：支持利用了新教养主义的父权制大男子主义之复归[復権]。长谷川的立场无视了富野作品的基底，即母性敌托邦的问题。基于对孩子们的信赖才得以成立的新教养主义，常常伴随着使无批判的幼儿式喜怒无常[居直り]成为可能的危险性。

但是，本作中的长谷川，完全无法触及那种在富野由悠季作品中魅力巨大的，起决定性作用的性爱和死亡。例如，《机动战士高达逆袭的夏亚（機動戦士ガンダム逆襲のシャア）》中夏亚的绝望，《机动战士高达 F91（機動戦士ガンダム F 91）》（1991）中铁假面卡罗佐·罗纳的矛盾，难道可以在新教养主义的世界观中得以描绘吗？

正如小说版《电脑线圈》（宫村优子作）中孩子们可以佩戴电脑眼镜的时间的有限（仅限儿童期）所象征的那样，新教养主义仅限于支持那种未曾触及决定性的事物之前的世界里、孩子们的世界里才得以成立的幸福环境的态度。

尽管如此，新教养主义，这一在崭新的时代下使崭新的教养小说成为可能的态度，隐藏着作为某种前提被广泛共享的潜力，事情也正向着这个方向发展。从家庭到拟似家庭，从父亲（母亲）到整备环境的建筑师。我们能做的事情只有去赠与钥匙和眼镜。而此后的广阔天地（比如性爱和死亡），则要（正如我们希望的那样）靠 ta 们自己的力量去面对。余下的，就只有祈祷（祈り）了——我们生活在如此祈祷（祈り）的时代里。

## 第十二章

# 对于假面骑士来说“变身”是什么

## ——“正义”与“成熟”的问题系

### 什么是现代中的“成熟”

上一章，我们从新教养主义的观点出发，思考了现代的“成熟”。所谓新教养主义，不是被赋予，而是自己选择、决断、承担其责任，掌握失败后继续试错的能力。剩下的，是孩子们以及我们自己去获得。用第一章“政治和文学”的比喻来描述，作为“政治”问题的社会，为我们准备的只是“环境”而已。

但是，仅此而已是不充分的。新教养主义如果被视为一种以现代启蒙的不可能性为前提的社会设计思想，大体上是妥当的。但是，如果把它作为个人成熟的条件加以思考，只不过是确保了作为动员游戏时代之生存前提的动机而已。

基于新教养主义，（比喻地说）推进从家庭向拟似家庭的过渡这一选择已经成为必然和前提——问题已经进入这个阶段：对于这种拟似家庭式的共同性，如果用“政治和文学”的比喻去描述的话，我们个人如何去面对、运用“文学”这个问题。

什么是现代中的“成熟”——作为“政治”的问题，新教养主义抵达了这一点。那么作为“文学”的、个人的生存方式之问题，又有什么倾向呢——本章将试论之。题材是可以代表日本的特摄片“假面骑士（仮面ライダー）”系列。

撑起了国内少年漫画初创期的作家石森（石之森）章太郎，同时也是在七十年代差不多一手承担起特摄英雄番组的企划和原作的“英雄之父”。

特别是在1971年开始播放的“假面骑士”系列，创下了可以说是现象级的大热记录，该系列的制作一直在继续。

而且对于60年代以前出生的读者来说可能会意外，实际上迄今为止[2009年]的“假面骑士”系列中，多半都是零零年代制作播出的。从2000年上映《假面骑士空我（仮面ライダークウガ）》到现在，连续九年每周日早8点，“假面骑士”从不停播。所以，零零年代其实是与“假面骑士”并行的时代。

本书认为，在考量零零年代国内的虚构想象力的变迁时，最好的样本是《周刊少年JUMP》的变迁。同时也可以“平成假面骑士系列”加以考量。

这是因为，这两者都是将儿童，即故事内容中最年轻的消费者作为目标受众，同时也将得到大人和女性的支持视为商业上的和内容上的义务，就是说两者都是“将同时攻克复数的文化圈岛宇宙作为义务”的作品群。在文化圈激烈地岛宇宙化的现在，生产忠实于特定的文化圈=岛宇宙之欲望的作品是简单安逸的，而生产被复数个岛宇宙所支持的东西则很困难。在这种情况下加以考量，在现代通用的故事，必然成为具有在复数个岛宇宙中通用之普遍性的作品。作为满足这个条件的作品群，我将对《少年JUMP》和“平成假面骑士系列”加以评价。

随着后现代状况发展的必然抬头，“决断主义”作为不可避免的选择纠缠着我们，而我们对此的态度则是本书的出发点，从这里开始追寻零零年代的想象力的变迁。人类在原则上无法忍受后现代状况导致的价值观悬置，不，从一开始价值观悬置的态度本身在逻辑上就不成立。因此，最终必须在明知没有根据的情况下选择某种立场——这就是现代的决断主义。

而且，所谓“假面骑士”和英雄特摄片，在商业要求下必须追求“正义”并申张之。但是，在现代描绘“正义”，是一件何其简单而又何其困难的事，只要参照我之前的论述就明白了。

如果不自觉地依存于决断主义这种不可避免的回路——动员游戏=大逃杀的存在——那么现代就是描绘“正义”空前容易的时代。要是只相信自己愿意相信的，只从数据库中获取自己喜欢的信息的话，

那只有在排除了错误匹配的空间=小叙事内部中，这个正义才能被承认吧。不同叙事的住民，将作为敌人予以排除。

但是，如果对这个决断主义的回路存在自觉的话——当我们意识到这是一场不可避免的动员游戏=大逃杀的时候，我们就不得不与所有的“正义”都收束于决断主义的情况对峙了。在现代，我们不可避免地作为决断主义者而生活，不得不在没有正义的时代执行正义的我们，不管谁都像是假面骑士一样。

在这样的世界中，我们，以及假面骑士们，不得不直面“正义”的问题系——对决断主义的态度，以及“成熟”的问题系——如何一边承受这种困难一边在动员游戏中生存下去。骑士们的命运就是和这种决断主义的困难对峙，在本章中，我想通过追溯假面骑士的变迁来思考现代的“正义”和“成熟”。

那么马上开始吧。总之我准备“将时代从零开始”（译注：节选自假面骑士空我的主题曲歌词）。

## 因时代要从“零”开始——《假面骑士空我》

平成假面骑士系列第一作《假面骑士空我》（2000）是原作石森章太郎去世后第一部作品。

英雄特摄片和与其相邻的动画是不同的，六七十年代的初创期，认识到要让广泛的年龄层去观看的作品频出，而到了八十年代以后，观众层次限定于儿童的纯粹的子供向作品则占了大半，特别是东映系的作品，可以耐得住（除部分狂热爱好者外的）大人鉴赏的作品极大减少了。但是从九十年代后半叶开始，所谓非东映系的“怪兽”“大型”系列，出现了通过引入《机动战士高达（機動戦士ガンダム）》式的组织战斗的现实主义，旨在开拓高年龄层观众的市场的诸多作品（《平成加美拉系列（平成ガメラシリーズ）》《迪迦奥特曼（ウルトラマンティガ）》等）获得了很高的评价。

《空我》在这个被称为“平成特摄文艺复兴”的潮流中落后了数年，也称得上是对“假面骑士”进行了同样版本升级的作品。

具体来说，《空我》是一种刑侦电视剧。故事以被称为“未确认生命体”的神秘怪物（怪人）进行的屠杀已经社会问题化的现代为舞台，将警察协助主人公（空我）与“未确认生命体”的对抗以群像剧的形式进行描绘。这里原封不动地采用了九十年代后半大热的《X档案（X-ファイル）》《跳跃大搜查线（踊る大捜査線）》等现实题材的刑侦电视剧的手法。主人公（空我）是凭借古代遗迹的力量掌握超能力（变身成空我的能力）的青年，在剧中“假面骑士”这个说法一次都没有出现。

与这样崭新的“现实题材”相反，《空我》是一部立足于非常古旧的价值观和想象力的作品。如上文所言，英雄片是在商业的制约下，以某种形式描绘何为“正义”（对正确价值的决断）和“成熟”（向儿童展示大人形像）的作品。那么，《空我》描绘的“正义”和“成熟”是什么呢？

就结论而言，两者都是非常古旧的七十年代日本高速成长时代的模式。

作为故事中的敌人而登场的“未确认生命体”，是从古代开始就长时间睡眠，诞生于人类之前的智慧生命。其中有的为了从人类手中夺回地球的霸权，还有的作为朋友间的游戏，进行无差别的大量杀人。就是说这里描写了几乎绝对的“恶”，将其排除的空我和警察是非常单纯的、毋庸置疑的“正义”。

那么“成熟”又如何呢。主人公五代雄介始终被描绘为一个为了和平不惜牺牲自己的英雄，对斗争的无奈存在自觉的“完全体的超人”。故事中，尊敬仰慕五代的少年（年少者）大量登场，大人们也有着契合于如此这般的五代的姿态（そんな五代にあるべき姿を重ねる）。但是这里的关键是，五代作为战士如何暂且不论，作为人类在故事的开头基本上就作为完全体而登场了吧。也就是说，《空我》把“正义”和“成熟”当成理所当然的事情进行描写。但是，正如之前所说的那样，现代已经不是可以将正义和邪恶进行二元对立就可以把握的轻松的时代了。

《空我》把“正义”“成熟”的问题作为“理所当然的事情”来描写。但是，这是一种对无自觉的决断主义之依赖。流着泪的同时杀戮着未确认生命体的五代，确实对于决断主义在原理上孕育的排他性暴力有一定程度的自觉。但是，五代的眼泪不是“安全地疼痛（安全に痛い）”的眼泪吗。这个泪水，是流给接受暴力的自己的，绝不是为了否定“排除与自身相异的东西”这种逻辑的。

零零年代假面骑士们的战斗，由对决断主义的无自觉的支持拉开帷幕。

## 从九零年代到零零年代——《假面骑士亚极陀（仮面ライダーアギト）》《假面骑士龙骑》

虽然很突然，但还是希望大家能回忆一下初高中时代。班上有没有一个不怎么喜欢交际的阴沉的学生自称“超能力者”或“灵能者”呢。战后日本的亚文化中的“超能力”和“异能”的要点，在于 ta 们的“能力”=疏离感带来的一种反歧视性的（逆差別的な）自恋主义。

以《人造人 009（サイボーグ 009）》为代表的石森章太郎的各个作品、平井和正的《幻魔大战》、日渡早纪的《地球守护灵（ぼくの地球を守って）》……战后亚文化中的异能，和冷战下的最终战争这一主题一起，作为被剥夺了本应拥有的可能性后产生的一种“圣痕”而被描绘、被消费了。不相信存在社会性自我实现的年轻人们，梦想着最终战争这种“世界的终结”，通过同一化为行使着“异形之力”的角色，从而将那种疏离感消解掉。试想，石森章太郎原作版本的初代假面骑士本乡猛，是为了隐藏改造手术带来的伤痕而戴着“假面”变身的英雄。是的，假面骑士的“变身”本就是一种疏离感（反过来说，是依据于其的膨胀的自恋主义）的暗喻。正因为是有所欠缺的，才是有力的；正因为是伤痕累累的，才是美丽的——生活在七八十年代的不中用的年轻人们，在讲述操纵异能力量的英雄/女主角们活跃的故事中寻求一种容纳疏离感的容器。《幻魔大战》或是《地球守护灵》，最终走向了作为八十年代神秘主义风潮的收束——奥姆真理教。

重点是这种“对社会性自我实现的执念”与“欠缺着的（受伤的）自己是正确的（美丽的）”人生观相结合。更何况战后日本社会性自我实现的可能性最为低下的就是九十年代后半叶。

正如第三章所说的，九十年代后半叶是“家里蹲/心理主义”的时代。美国心理悬疑片（psycho suspense）热潮、其影响下的后期村上龙等人的“幻冬舍文学”，以及动画《新世纪福音战士（新世紀エヴァンゲリオン）》及其追随者世界系作品群。这些作品中，不是围绕着“在做/做过”这种行为或关系性，而是围绕着承认“是/不是”的角色设定而展开故事，人类的内面是由幼年的创伤（トラウマ），有多少“伤痕”所决定的。

这就是冷战时期的“异能者”们，只有经由特殊能力这一暗喻才具有可能性的从疏远感朝向自恋主义的转化，到了九十年代，社会全体弥漫着对社会性自我实现的不信任，甚至连这种比喻都不需要了，只要更为符号性的东西就可以简易地实现了。

开场白有些长了。2000年播放的系列第二部《假面骑士亚极陀》，作为突出对那种九十年代（后半叶）人生观之批判视角的作品登场了。主制作人由《空我》的高寺成纪改为年轻的白仓伸一郎，总编剧改为《空我》的副编剧井上敏树，大胆地采用了上文所说的“九十年代的（美国）心理悬疑片”的手法。

故事的舞台和《空我》一样，设定在由身份不明的怪人（Unknown）引发动机不明的连续杀人事件的世界。故事以失忆的青年津上翔一（亚极陀）为主人公，每一集都引出一些过去秘密，其登场人物大致分为两类。拥有九十年代式的价值观，困于过去的创伤中，将其作为自我认同而生活的人；以及共享零零年代式的生存（サヴァイヴ）感，希望（不依靠历史和社会）自己争取生存的意义和正确价值观的热情的人。对于两者的描写差异明显。基本上前者以超能力者的身份登场，而后者则大致是不具备超能力的。考虑到之前提到的国内亚文化史的异能者的谱系，可以说这是必然的设定。

主人公津上翔一则被描绘为“虽然是超能力者（亚极陀），但是却属于后者”的稀有生物。故事前半部分的翔一失去了记忆，连自己的姓名都不知道。不过并没有为此而烦恼，而是以十二分的乐趣享受居住地的“主夫”生活。对于变身成亚极陀的能力似乎也不很在意，在故事中段，面对警察的询问，很大方的挑明“其实我就是亚极陀”。是的，他没有把精神创伤的设定=超能力设立为身份认同。

这样的翔一的态度，哪怕故事最后恢复记忆也完全没有改变。在失忆前、失忆中或是恢复后，他的身份认同始终在日常之中，成为厨师这个等身大的梦想（小成熟）支撑着他。就是说，虽然是超能力者，但是却保有着零零年代式的生存感，可以说是被描写为“克服了九十年代后半叶厌世观的存在”。而且，故事中登场的一部分超能力者（女主角风谷真鱼、另一个骑士苇原凉等），最开始都被描写为九十年代式的人类，在翔一的影响下克服了（九十年代式的）厌世观。而另一方面，沉溺在九十年代式的厌世观当中的超能力者（“拂晓号[1]”的成员等）则接连丧命。是的，这里贯彻了前者（九十年代式的人）



死，后者（零零年代式的人）生这样的残酷的二分法。

[1] 《假面骑士亚极陀》剧中登场的濑户内海联络渡轮。本剧以“拂晓号”所遭遇的怪异事件作为故事的开端。乘员在事件中觉醒了超能力，也因此接连落命。而且，他们也被描写为困于“过去的精神创伤”的持有九十年代式的厌世观的人。另外，只有主人公翔一和在故事后半放弃超能力的少年真岛浩二两人得以幸存。

还有一点，就是整部作品中，前者几乎没有吃饭的场景，而后者总会“吃”点什么（《亚极陀》是一部饮食场面很多的作品）。而立志成为厨师的青年翔一总是在做饭。这是怎样一种暗喻应当是不用过多解释的。正如翔一所说的“生活就是美味”这句台词所揭示的，本作中的“吃”就象征着在社会和历史已然断裂的日常中引出叙事的同时享受生活。《亚极陀》虽然引入了美国心理悬疑片的（九十年代后半叶式的、新世纪福音战士式的）手法和人生观，但是也是以克服这个问题为主题的“去九十年代化”的作品。

那么，《亚极陀》中是如何处理“正义”和“成熟”两大主题的呢？本作描绘了不希望人类进化的超越者（神）所派来的刺客=Unknown 和人类的进化形态=超能力者（亚极陀）的对立结构，这跟前作《空我》是一样的，把战斗描绘为“理所当然的自我防卫”，并未涉及到“正义”的问题。但是在故事最后，展开了国家权力迫害超能力者=亚极陀的描写，这个主题将在第四部作品《假面骑士 555（仮面ライダー 555）》中全面展开。

就“成熟”而言，并没有对被从历史上切断的日常绝望，而是着眼于其终结，从中汲取叙事，贯彻了这种吉永史式的态度。再说一点，“饮食”主题的处理方法，或者“日常”的附着点，都和吉永史的作品十分接近。[2]

[2] 村上春树的作品就是典型案例，后现代的身份认同不安、消费社会的犬儒主义表现为自恋主义，往往显现出“饮食”这一退行姿态。木皿泉、吉永史以及井上敏树最为划时代的特点就是，将这种不完全的观念融入其中，再次将“吃”这一行为进行富有魅力的描写。这就是坚信叙事可以从等身大的日常中被十二分的引出的表现。

但是这里需要注意的是相对于以“变身”为主题的《空我》的变化。《空我》的五代雄介是世界上唯一能变身为“空我”的存在。在这里“变身”只能是身份认同的确认、自我（ego）的扩张。但是《亚极陀》里“亚极陀”并不只是翔一一个人。“亚极陀”是本作中超能力者的统称，实际上有多个“亚极陀”在剧中登场。因此“成为亚极陀”不能成为身份认同，本作中强行把创伤=超能力（变身为亚极陀的能力）视作为身份认同的人全写死了。《亚极陀》中“变身”意义变化对之后的系列作品产生了很大的影响。

而后第三部，2002年放映的《假面骑士龙骑（仮面ライダー龍騎）》，正如在本作中多次介绍的那样，是零零年代前半叶决断主义的动员游戏=大逃杀的代表作。既然前作《亚极陀》是去九十年代化的叙事，这是理所当然的结果。十三名假面骑士挑战“幸存者可以实现任何愿望”的大逃杀的故事，无非是针对2001年后抬头的动员游戏=大逃杀的世界观的寓言罢了。（参见第五章）

在这里，“世界是不透明的，不知道什么正确”这一九十年代式的感性被缝入家里蹲/世界系的社会印象，可以看出朝向“什么是正确的（是否有价值）由赢家（暂时）决定”这种零零年代的世界观的转变。

至此，“平成骑士系列”终于完全包含了“正义”和“成熟”这一时代的主题。《亚极陀》末尾的描写将“正义”的问题系摆上台面。在《龙骑》中，“正义”则完全是相对化的。不仅如此，还引入了各自（决断主义地）高举自己相信的“正义”，互相残杀的世界观。没错，只要挺起胸膛主张“正义是相对的”就可以的时代已经结束了。那种东西（相对主义）只不过是前提，我们为了生存下去，必须去明确那归根结底而言是无凭据的东西，然后选择（决断）什么东西（正义）——《龙骑》所描绘的就是自“九·一一”之后的、小泉改革之后的全球化时代。

而关于“成熟”的问题系，《亚极陀》中展现的的异能和身份认同的断裂将进一步发展。《龙骑》中的“变身”是指与镜世界怪物这种人工生物订立的“契约”。这是直接受到《口袋妖怪（ポケットモンスター）》等游戏的影响而引入的设定，这里异能=变身能力和个人之本质的断裂更上一层楼。剧中，主人公城户真司之所以能变身为假面骑士龙骑，不过是因为他和被称为无双龙的龙型怪物按照游戏规则签订了契约，与他过去的精神创伤和疏离感没有关系。被《亚极陀》经由其故事否定的作为精神创伤的异能=身

份认同的图式，就这样随着系列的发展被逐渐破坏了。

## “正义”问题系的临界点——《假面骑士 555》

2003 年播放的系列第四部《假面骑士 555》使系列迎来一个临界点。继青年编剧小林靖子登场的《龙骑》后，《555》再次由《亚极陀》的井上敏树接手，描绘的故事可以说是《亚极陀》的负片。

《555》把《亚极陀》片尾略微带出的“人类迫害超能力者”这一主题全面展开。在《555》的世界中，超能力者（奥菲以诺）组成的伪装为跨国企业的秘密组织 Smart Brain 秘密和人类对立。奥菲以诺像吸血鬼一样袭击人类，可以使人类觉醒为奥菲以诺，但是成功率很低，大部分人会死亡。这样，人类秘密计划消灭奥菲以诺，奥菲以诺为了增加同类而袭击人类，两者对立的构造得以成立。在《555》中，作为“怪人”被假面骑士埋葬的就是这个奥菲以诺。奥菲以诺和亚极陀一样，是人类的进化形态，被描绘为除了异能和常人别无二致的样貌。就是说，本作首次明示了，“正义”就是“杀人”。

本作中可以变身为假面骑士的（可以使用 Faiz、Kaixa、Delta 三款腰带的），基本上只有奥菲以诺（或者接受了类似特殊手术的人类），主人公乾巧在故事中段也挑明了是奥菲以诺。就是说《555》的故事中，是和人类对决的“Smart Brian”派奥菲以诺和希望融合的少数派奥菲以诺之间“厮杀”的故事。

可以说井上敏树挑战了现代“正义”问题系的临界点。假面骑士惩治怪人=正义，到这里就被完全挑明了其实不过是“杀人”而已。而且，这种杀人行为是为了活下去（的决断主义）导致的必然，是无法回避的必然之痛苦。本作将这一点强硬地描绘出来。在本书的语境下，《555》是一部对决断主义原理上孕育的排外的暴力性这一点存在自觉，与此同时描绘了对不得不接受之的人们的苦恼的作品。

而到了《555》的结局，则搁置了诸多构成的混乱，将答案委托于观众。如果奥菲以诺和人类没有做出了结，围绕着“正义”的二难推论（dilemma）（决断主义的原理上的暴力性）就没有给出答案，只能用主人公的死加以暗示，就此结尾。可以说是在到达临界点的同时露出了破绽，同时，在我们无法逃离动员游戏这一优秀的现实认知下，可以说是做出了“即使故事结束，游戏也不会终结”这样的选择。

当然，本作从其设定出发，是《亚极陀》的负片。同样是无业（自由职业）的青年，同样是被迫害的超能力者，翔一和巧也是对比鲜明的。翔一哪怕是无业或失忆，绝不会走向厌世，要用自己的力量去丰富这种日常。以其开朗的天性去平复周围的人，发挥厨艺建立和谐的关系。还保有成为厨师的梦想。

与之相对的，巧则烦恼成为奥菲以诺，不擅长流露感情也不去关心人际关系。而且，自卑于自己“没有梦想”，通过偶然获得的变身为 Faiz 的能力，勉强确认了自己的身份认同。是的，按照《亚极陀》的法则，巧是九十年代式的“老朽的人”，他的死大抵是必然的。

而且应当畏惧的是，《亚极陀》的负片《555》中，“变身能力”几乎是完全“可以替换的”。本作登场了 Faiz、Kaixa、Delta 三位假面骑士，他们的变身腰带只要是奥菲以诺，谁都可以佩戴。在“成为 Faiz”中确立自己的身份认同的巧，实际上也不是什么特别的人物，只不过是偶然获得了 Faiz 驱动器（变身腰带）的一个奥菲以诺罢了。

故事描绘了关于这三条腰带的争夺战，在故事中，Faiz、Kaixa、Delta 三位假面骑士的“真身”随着腰带的拥有者不断更换。在某一集中，虽然 Faiz=巧，在另外的剧集中会有其他的登场人物成为 Faiz，巧则作为 Delta 腰带的所有者变身，这在本片中是理所当然的事情。

将其置于战后亚文化中异能作为疏离感（基于此的身份认同）的隐喻描写的历史下进行考虑，可以说是决定性的变化。象征着精神创伤的“是什么”已经不能作为该人物的身份认同了——《555》已经进入了这样的领域。这个问题被系列第八部作品《电王》的“成熟”问题系所继承。

## 临界点后的迷茫期——《剑》《响鬼》《甲斗(カブト)》

在《555》中迎来“正义”的问题系临界点的假面骑士系列，在此后三年进入了内容上的迷茫期。

第五部作品《剑》（2004）的制作人和编剧阵容均年轻化，试图进行世代交替。故事上则是《龙骑》的大逃杀和《空我》的惩恶扬善两者折衷，取最大公约数的作品。本作的主人公们是政府的（非正式）机关的职员，是与怪物（Undead）战斗的“职业骑士”，这带来了近乎于基于《条约大搜查线（踊る大捜

查線》式的、浅羽通明式的“成熟”模式的重构（参见第十一章），但是由于构成的混乱，并没有充分探讨就迎来了最终回。

第六部作品是《假面骑士响鬼（仮面ライダー響鬼）》（2005）。本作重新启用了《空我》的制作人高寺，是消耗了巨大预算采用了实验性的演出（音乐剧风格的演出、山间外景、CG的大量运用）的热情巨献。故事开头就明示了，主题就是残留的“成熟”问题系。正如第十一章论述过的，这部作品中的敌人回到了妖怪这种“即使杀掉也不会带来伦理问题的对手”，安逸地回避了“正义”这一问题系。取而代之的是，看到了响鬼、即制作者所设想的“完成了的大人”的生活方式，并憧憬之的少年明日梦的成长，选择了这种成长所代表的“成熟”故事。

这部作品的立场，得到了对1995年以后的御宅族文化，特别是对“亚极陀”以后的白仓路线感到反感的中高年消费者的狂热支持。但是另一方面，幼儿和儿童观众中人气十分低迷，出现了中途换将，让白仓、井上再度登场的“事件”。

前期《响鬼》为何失败呢？从故事层面考察，答案是很明显的。“儿童模仿已经完成的大人”这种“成熟”的模式，早就完全过时了。这种父权制意识形态下的成熟模式，在父亲背负的“世间”的价值观尚且稳固的早期现代，对日本而言就是七十到八十年代，尚且可以成立。父亲说的“跟着我”的说服力，只有在世间可以确保父亲之正确性的时代才可能成立。在这种情况下，无论是服从还是抵抗，孩子都是通过触及一个秩序、一个基准而获得成熟的。但是这已经是2005年了。相对主义已经是大前提，无法忍耐这种世界的，遁入麻原彰晃这种绝对的父亲的年轻人已经投放了沙林毒气，碓真嗣因为讨厌这种“父亲不在场的世界”而遁入母胎也已经有十年了。这种碓真嗣也已经是过去式，说着“没有双亲也能育儿”的光着脚的孩子已经开始奔跑的2005年，试图复苏那种“正确的父亲”的前期《响鬼》，其时代错误不能说不严重的。

而对前期《响鬼》这一点问题最具有自觉性的，是作为后期总编剧突然上阵的井上敏树。故事后半，憧憬着响鬼的少年明日梦终于成为他的弟子，为了掌握斩妖除魔的技术和变身能力开始了修行。但是，意识到自己盲目尊敬响鬼，忘记思考自己的人生，明日梦放弃了修行，离开了响鬼。

而最终回，井上执笔的草稿中清楚地表现了其正确的问题意识。一年后和明日梦再会的响鬼，知道了明日梦成为医生的梦想，这样告诉他：“现在我不在也没关系了吧……”但是在放映版中，出于现场的反对，被更改为“以后也跟着我”。原台词可以说是浓缩了井上所思考的“成熟”观。想要“强势的父亲”，盲目依赖之的孩子会长成什么样子，井上是很清楚的。

第六部作品《甲斗》（2006）是由白仓担任制作人制作的，本作和《剑》一样，是由年轻团队对过往作品取最大公约数以避免争议的作品。就“正义”的问题系，假面骑士们在“安全地痛苦”这样的自我反省下对抗外星生物异虫，试图通过《空我》的方式回避之；而关于“成熟的问题”，则由完美的自信家（本大爷系人物）天道总司作为主人公，通过对其的诙谐描写进行了无争议的回避。

## “变身”含义的变化——《假面骑士电王（仮面ライダー電王）》

此后第七部作品是2007年上映的《电王》，《龙骑》的总编剧小林靖子再度登场。故事的梗概是为了从来自未来的企图进行时间犯罪的侵略者异魔神（怪物）手中保护时间之流，少年主人公野上良太郎变身为假面骑士电王进行战斗。本作完全搁置了“正义”的问题系，不公开敌人异魔神究竟是何种存在，也不触及良太郎的战斗是否是“杀人”之类的问题。

其焦点则转移到良太郎和他伙伴们的交流上。内向的少年良太郎拥有易于被异魔神附身的体质，利用这种体质，使用原本是敌人的怪物的能力来变身为假面骑士电王。变身后，良太郎的人格被怪物完全替换。良太郎被四个怪物附身，也就是说他可以对情况切换四种人格去面对困难。可以说良太郎是在内心强行安装了“他者”进去，将“这个我”的身份认同复数化，并利用这种情况进行战斗的主人公。

正如在三指出的，假面骑士的“变身”，即战后亚文化中“异能”的发现被描绘为疏离感反面的自恋主义和自我（ego）的强化。顺着“平成骑士”的系列来看，这种变身=异能已经从“不可替换的东西”转变为“可以替换的东西”。

而在《电王》中，“变身”的含义发生了决定性的变化。对良太郎而言，“变身”是指让他者——具体来说就是异魔神（怪物）同伴附身自己（安装他者）。是的，《电王》的变身只能说是交流。从自我（ego）的强化到交流——良太郎根据情况让四个异魔神=四位朋友附身以应对困难。良太郎就像切换应用程序一样切换附身于自己的人格。对于他，世界不是“战斗的对手”，而是“切换至每个搭档以配合之”的东西。

《电王》所描绘的“成熟”形象是面向交流的回收（コミュニケーションへの回収である）。不是强化自我（ego），而是握住谁的手才是变身=成长。重要的不是固有的能力，而是和自己不同的存在去对话，去建立关系——这种确信充斥着《电王》。

十年前碓真嗣所面对的情况和如今良太郎所面对的完全相同。这和后现代情况的发展是成比例的，“这个我”这种身份认同发生动摇。但是面对这种情况的态度恰恰相反。碓真嗣是“不知道真正的自己（大人和社会都不告诉我）”因而家里蹲，而良太郎则将其视为世界的可能性，并加以活用。从前碓真嗣所胆怯的，把碓真嗣逼入绝境的“替换的可能性”，在这里反而被作为世界的可能性去描绘。

从前碓真嗣为世界和自己的关系而苦恼的时候，其内心被描绘为孤独的电车车厢。而现在处于同样情况的野上良太郎的内心，则被隐喻地表现为行走在异时空的电车“电班列”，在其车厢中是不可能孤独的。在那里有四位让他变幻为异质性的人物的四位他者——异魔神。而且，那里还有卖咖啡的服务员，甚至还居住着任命他为假面骑士的组织的工作人员。也就是说“社会”蕴含其中。

但是，本作中无论是“自己心中住着他人”，或是这种他人扰乱了自己的人生，还是每次挑战“世界”的关头就被其他人格替代（“我”被解体了）——都不会被认为是消极的。不仅如此，积极的可能性——作为改变自己的机会——反而显现出来。以往作为“我”被破坏的状态（多重人格）而被描绘的事物，如今从正相反的视角出发，正作为希望而被描写。[3]

[3]现在 2008 年上映的系列第九部作品《假面骑士 Kiva（仮面ライダーキバ）》中，由井上敏树作为系列构成。一方面描绘了和《电王》类似的怪物并肩作战而“变身”，另一方面则以吸血鬼和人类的混血作为主人公，以《亚极陀》和《555》中描写的排除异形的逻辑，换言之以“正义”的问题系为主题架构整个故事。

在零零年代即将结束的当下，认为“成熟”就是交流，就是和他人携手合作的能力的想象力诞生了。生活在和自己异质的故事中，与相信着不同的超越性的他者建立关系，这才是现代的“变身”，才是所谓“成熟”。

以往“变身”是对自我（ego）的强化。而现在所谓“变身”就是交流——朝着和自己不同的谁伸出手。

## 第十三章

### 昭和怀旧与雷普幻想

#### ——围绕对叙事\故事的态度

##### “昭和”何以吸引人心

本章将作为一种试验，试着在过往讨论的基础上充实对零零年代故事想象力的分析。

首先要分析的就是昭和怀旧的热潮。

看看日本国内电影界就一目了然了，毫不夸张地说，零零年代的国内电影被昭和怀旧题材所席卷。《69》(2004)、《永远的三丁目的夕阳 (ALWAYS 三丁目の夕日)》(2005)、《无敌青春 (パッチギ!)》(2005) (译注：一些平台显示本作创作于2004年，但是上映年份依照维基百科确为2005年。)《扶桑花女孩 (フラガール)》(2006)，以及电视剧行业里《白色巨塔 (白い巨塔)》(2003)、《华丽一族 (華麗なる一族)》(2007)这种翻拍的原昭和年代的山崎丰子作品为代表的昭和怀旧热潮；它们虽是可以代表零零年代虚构的潮流的作品，但是在论坛中被认为没有可取之处，被直接无视了。无论什么时候，中年以上的人怀念青春时代都是理所当然的，“零零年代的想象力”不可能寓于这种东西之中——怀着这种看法将之直接无视的人恐怕不在少数。

但是我认为恰恰相反。这样子的昭和怀旧系作品，“正是因为”处在零零年代才可能流行。这一系列的昭和怀旧恰恰是象征着零零年代的叙事回归之现象。面向结论，为了更彻底地对这个时代加以思考，我将更仔细地考察这种叙事回归。

2005年上映的《永远的三丁目的夕阳》创造了同年最高的观影记录，它所描绘的是一种乌托邦式的昭和三十年代(1950年代)。

这部作品传递的信息是简单明快的。那就是昭和三十年代是一个“贫穷但是内心富有的时代”。这感动了无数人，但是这个“内心富有的时代”到底是怎么一回事呢？大概可以归纳为以下两点。

第一，是“谁都可以获得承认的时代”。本作描写了昭和三十年代东京下町的共同体，其中成员无论是谁都可以获得认可，是无关个人能力都可以满足被承认的需求的社会。这就是所谓“下町人情”社会。

第二，这也是“社会确保生存之意义的时代”。如剧终药师丸博子饰演的家庭主妇所言，在本剧所描写的社会高度成长的背景下，基本上可以被视为相信着“只要自己努力未来就可以变好”的时代，“为了更好的生活去努力”这种生存的意义为社会所保证的时代。

悟性好的读者可能已经注意到了。我用“郊外化”这种象征所表现的零零年代的“有物却没有叙事\故事”的世界，与《三丁目》中所描写的那个昭和三十年代，恰好构成了正好相反的关系。就是说《三丁目》的昭和三十年代是“温暖却不自由的社会”，而现在零零年代则是“自由却冰冷的社会”。

《三丁目》的时代后数十年，生活在零零年代的我们，已经失去了所属成员必然获得承认的强共同体，我们只有选择自己喜欢的伙伴才能和自己喜欢的东西建立联系。社会赋予象征着高度成长的宏大叙事，无论对其采取什么态度，都可以产生生存的意义——这样的时代已经过去了。相对而言，我们从贫困中极大地解放了，做自己喜欢的事情也可以活下去，但是却不得不自己寻找生存的意义。笼统地说，我们是以权衡(trade off)的形式获得自由的，其代价是失去了(社会给予的)承认和叙事。

以这种权衡为主题的的就是樱庭一树的代表作《赤朽叶家的传说(赤朽葉家の伝説)》(2006)。

这是某个生活在地方的名家里的三代女性的编年史。第一部讲的是女主角在高度成长期嫁到山民(サンカ)中富有财富的铁匠家族的故事。这种现代(赤朽叶家)中引入前现代(继承了山民之血的女主角万叶)的交叠的特异点所展开的宏大故事，充满了神话传说一般的趣味，将小说装点得华美异常。

接下来的第二部以八十年代为舞台，以女儿毛毬作为主角，从传说中的淑女转型为少女漫画家，过

早燃尽自己匆匆离世。故事中所描写的女主角的早逝，完全是影射在“没有叙事的叙事”“以相对主义为名的绝对主义”笼罩下，艰辛推进后现代状况之彻底化的八十年代的寓言故事。在失去浪漫的瞬间洞悉了浪漫这种故事展开，在第二部也魅力十足地完成了。

问题就在以现代为主题的第三部上。万叶之孙&毛毬之女，成为“尼特族”的瞳子。与伟大的祖母和母亲相比，瞳子烦恼自己平庸的人生，以探究自我为动机，去探索万叶所留下的谜团。瞳子可以说是被现代社会——要求通过自力来筹措共同体（承认）与叙事（生存的意义）的现代社会——所逼迫的存在。第三部讲述的就是这样的瞳子，在这个“有物却没有叙事”的郊外式的现代社会中，下定决心去自己争取自己的叙事。

## 《大人帝国的反击（オトナ帝国の逆襲）》与自我反省问题

让我们回到《三丁目》。瞳子的烦恼正是昭和怀旧浪潮的原动力。就是说，在不得不自己去筹措承认和意义的“心的自由竞争社会”的现代，在感到痛苦的瞬间，比起“自由却冰冷的社会”人内心会更青睐于“温暖却不自由的社会”。《三丁目》或者《扶桑花》，都可以说是准确把握这些人的欲望加以营销的具有自觉性的作品。

比方说，《三丁目》里描写的昭和三十年代的下町商店街共同体，是刻意隐藏了负面才得以成立的薄凉的乌托邦。以决定性的贫困、父权制的压抑所代表的共同性暴力是完全不存在的，消费者可以在一种思考停止的情况下完全享受那种“过去真好啊”这样子的感动。

当然，制作者或是消费者都是以这些为前提去处理作品的，以此享受幻想的乐趣。对于这种“定制的昭和”的欺骗，制作者究竟在何等程度上是自觉的呢？看看2007年公映的续作里，小日向文世所主演的会社社长的台词和态度就一目了然了。从上一部作品的发展来看，将亲生孩子托付给下町贫穷作家的他，如今却连续说出那些我所谓的揭发《三丁目》世界之欺骗性的台词，再三要求把亲生孩子接回来。结果却败北于下町人们的“温暖(!)”，消解了这种姿态。

这个小故事带来了什么效果呢？剧组的自觉性态度，是推动对于《三丁目》世界所隐蔽着的、日本式共同性之暴力问题的自觉，并给作品带来了一种伦理性的强化——这可能也是这部作品的粉丝想要主张的。但是，我认为恰恰相反。这个会社社长的小故事所带来的是一张免罪符——“我们一清二楚，但仍硬要享受这样一种幻想”（译者注：宇野常宽的这个分析跟齐泽克的意识形态批判“他们一清二楚，但仍勤勉为之”倒是不谋而合）。这只能说是再一次遮蔽了剧中“温暖却不自由的社会”的负面，再一次强化了思考停止。

故事传递了自己对这种欺瞒（孕育决断主义的原理性暴力）具有自觉性的信息，在元（反讽，メタ）层面上强化并保存了这种决断。也许敏锐的读者察觉到了，这和我在第十章所批评的，世界系的雷普幻想的构造完全是相同的逻辑。持有女性歧视性质的占有欲的男性读者们，为了中和这种内疚，安心沉浸在美少女（工口）游戏式的雷普幻想中，自我反省这种占有欲的要素被增添进了作品中。所以这种自我反省，是和否定男性用户的占有欲毫无关联的，“安全的痛苦”这样子的表演罢了。这样，完全就和接种疫苗所引起的轻度感染最终是提高免疫力一样，弱小的肉食性恐龙宣称“我们是植食性恐龙”，安心地享受着美少女角色。

当然，《三丁目》是一部描写了彻底化的幻想的作品。与《AIR》《神枪少女（GUNS LINGER GIRL）》这样的世界系雷普幻想是不同的，批评家并不会对其所孕育的伦理和超越性进行过高评价。

不过，我特意将昭和怀旧作品和世界系雷普幻想作品并列起来考察是有理由的。就是东浩纪在2001年发表《动物化的后现代（動物化するポストモダン）》之时，反对其观点的以唐泽俊一、冈田斗司夫为中心的老一辈御宅族们挑起论争的时候，他们各自援引为旗号的作品都是世界系雷普幻想作品和昭和怀旧作品。

当时，被唐泽等人赞不绝口的动画电影《蜡笔小新：呼风唤雨！猛烈！大人帝国的反击（クレヨンしんちゃん——嵐を呼ぶモーレツ！オトナ帝国の逆襲）》，是以臼井义人原著的家庭向搞笑漫画为基础，由原惠一导演的原创剧本剧场动画，是事实上的独立作品。这部作品把《三丁目》中作为次要部分

引入的自我反省逻辑推上前台，十足是杂耍（アクロバチック）式的作品。准确地说，这部2001年上映的作品是国内电影界昭和怀旧浪潮的火种，是处在浪潮开端的十分重要的作品。《三丁目》无论在内容上还是在面向主题的自觉迫近上，都可以说是《大人帝国》的软着陆。

这部作品的内容是这样的。故事围绕埼玉县举办的“20世纪博览会”而展开。这个“20世纪博览会”（完全是《三丁目》式的）彻底再现了昭和时代的街道和文化，受到了以中老年人为中心的巨大支持。但是这实际上是秘密组织“Yesterday Once More”所设计的巨大陷阱，大多中老年人都被“二十世纪博览会”的“令人怀念的气氛”所吸引，被该组织洗脑了。还在上幼儿园的主人公新之助和他的伙伴们，为了夺回父母勇闯“20世纪博览会”，和“Yesterday Once More”进行对决。而且大反派“阿健和茶子”这对情侣完全像是从ATG游戏（译注：即动作游戏）跑出来的一样，真的让人受不了。

这部作品的高光时刻大概在故事末尾，在小新等人的活跃下寻回自身的父亲广志的身姿。被“令人怀念的气息（叙事）”洗脑的广志，在想起了新之助面前的现代的自己所生的“家人”这个故事后，寻回了自己。之后广志一边喊着“怀念到脑子都不好用了”，一边哭泣着和富有魅力的“令人怀念的气息（社会赋予的过去的故事）”诀别，为了找回家庭（自己获得的现代的叙事）而奋斗。

临近结尾，被新之助一家阻止了计划的阿健和茶子试图跳楼自杀。阻止两人行为的，是新之助的一句“好狡猾啊”。当然，幼儿园小朋友小新说这句话的语境是完全不同的，这里阿健、茶子和观众都“失措”了。这是怎样一种“狡猾”呢？在这个“有物却没有叙事”的世界中，凭借自身的力量去获得“叙事”的生存方式，阿健和茶子与之背道而驰。作为这两人厌世观背景而存在的“如果什么都不能给予别人（社会）那干脆别干了”这种想法，完全就是撒娇——这里，同样的信息也会有效地刺入观众内心。

《大人帝国》是以一种“Yesterday Once More”式的诱惑（昭和怀旧）吸引观众的，结局又在泪水中切断那个甜蜜的陷阱，实在是结构完备。

但是，这部作品并不是昭和怀旧浪潮的终点，倒不如说更像是一个开端。我在第四章，就《新世纪福音战士》以及其影响下诞生的《AIR》《伊里野的天空 UFO 之夏（イリヤの空、U F Oの夏）》这些“世界系”作品之间的关系——以“即使受伤也要和他者一起生活”这样的结局（被少女拒绝了结局）被改写为受众的女性歧视式占有欲可以更加强化保存的东西——进行了说明。在世界的尽头被少女拒绝的故事（EVA），堕落成了在世界的尽头被少女承认的故事（世界系）。

这种关系也存在于《大人帝国》和《三丁目》等后续的昭和怀旧作品中。可以说《大人帝国》是“另一个EVA”。单从作品考虑，其反讽（irony）确实起到了作用，但是也很难认为这部作品的内涵是广阔的。就像明日香的“真恶心”不久就被脱敏成为了《AIR》式的“安全地疼痛（安全に痛い）”的自我反省表演一样，新之助的“真狡猾！”这样的发言也被《三丁目》那种“安全的痛苦（安全な痛み）”回收了，这就是昭和怀旧热潮的展开。

## 如何面对“安全的痛苦”

昭和怀旧和世界系的雷普幻想可以说几乎是双胞胎。昭和怀旧的支持者主张《大人帝国》式的自我反省，世界系雷普幻想的支持者则宣称《AIR》式的自我反省带给作品伦理性。但是，决断主义选择的共同体内部的自我反省，正如第十章中所指出，不如说是为了强化保存这种决断（暴力性）而进行的空洞的“自我反省表演”。那种反省绝不是面向决断本身的。

《大人帝国》中，昭和三十年代的那种令人窒息和暴力性一直被隐藏；《AIR》中占有白痴少女并保持自己优势地位的受众所持的恋爱至上主义和女性歧视式的欲望一直没有被否定。“自觉认识到不能回到那时”（冈田斗司夫）“自觉认识到不能成为父亲”（东浩纪）这种“安全地疼痛”程度的自我反省（表演），是更能确保那种暴力性的，赋予之“我都已经反省过了，所以是具有伦理性的”这样的免罪符，引导着人们走向更加无自觉的依存。

我主张的零零年代的状况、决断主义的动员游戏=大逃杀正是这种无意识酿造的。谁都会为了生存而（以归根结底全无凭据的东西为前提）选择（决断）中心化的价值。其结果是信仰不同的超越性（叙事）的共同体林立，相互之间冲突。这时，每个共同体（族群、岛宇宙）内部的向心力都会提高，强烈



地依存于那种（仅限共同体内部通用的）超越性，为此就像前边提到的“安全地疼痛”那样的自我反省表演就不断地再生产。这样一来，对其他共同体的想象力就会越来越缺乏。

这种“自我反省游戏的机能不全”，想想宫台真司曾经采取的反讽（irony）战术遭遇的僵局就容易理解了。零零年代前半叶，宫台提出了“硬要（あえて）”天皇、亚细亚主义的核心价值。其弟子社会学家铃木谦介评价其的立场是“在不知道什么正确”的后现代状况下“硬要”选择一个核心价值的决断主义式的态度。更有甚者，东浩纪和社会学家北田晓大等 70 年代出生的论者们，批判宫台式“硬要”是无法发挥机能的、真诚地（べつ）引诱了对于对象的埋没之物。

用我的话来说，后期宫台真司的“硬要”是一种“安全地疼痛的自我反省”、无非是一种“空转着的反讽”。因此，批判宫台真司反讽战术的立场，与东浩纪式的《AIR》评价是并非两立的（译者注：意思是宫台真司的“硬要”与东浩纪的“世界系”在宇野常宽眼里是同构的）。因为前者是关于自我反省发挥作用获得强度这个回路的失效的宣言，而后者则是以自我反省可以发挥作用为前提的主张。我的立场是明确的，宫台真司式的反讽战术或东浩纪式的（唐泽俊一式的）自我反省均无法发挥机能。如今能发挥机能的，倒不如说是这种自我反省游戏的失效，是对于一切都不过是“安全的痛苦”罢了的自觉。并非对于本质，而是对于手段的自觉——我们生活在只有这种自觉发挥机能的时代。

可以说，这种“安全地疼痛的昭和”的精髓广泛适用于零零年代的昭和怀旧浪潮。比如，描写 1960 年代煤矿町的电影《扶桑花女孩》，宫台真司就批判其描写“安全的痛苦”这种欺骗。不局限于“战后”式的，从近现代史的“安全地疼痛”的历史化观点入手，福井晴敏的《终战的罗蕾莱（ローレライ）》（2005）等作品也是基本符合这种批评的。井筒和幸导演的电影《无敌青春》系列和河野史代的漫画《夕凧之街樱之国（夕凧の街桜の国）》（2004）都是以外国人歧视、核爆者歧视问题等代表了昭和时期具有代表性的深刻的社会问题为题材的，作为制作精良的催泪作品而受到欢迎，完全证明了“安全的痛苦”这一回路的有效性。

不过，昭和时代也不过是“安全地疼痛”罢了，说白了也是没办法的事情。历史这种宏大叙事可以去为公共性以及个人生存的意义加以补给的时代既然已经终结了，缺乏切身性（当事者性）的“历史”变得“安全地疼痛”是理所当然的归宿。这和既然交流在原理上孕育着暴力，对暴力性的自我反省成为了“安全地疼痛”是一回事。零零年代的“安全地疼痛”的昭和怀旧浪潮，是把到了二十一世纪才成为题材的时代，当作“历史”（当作“安全地疼痛”的东西）来处理才得以成立的。

但是，《三丁目》（以及《AIR》）的问题点，正是将“安全地疼痛”的自我反省僭称为“真正地疼痛”的东西来谋求自我的正当化。

是的，在这里重要的，是使用被“安全的痛苦”所回收的“自我反省”以外的回路呢？还是接受除了“安全的痛苦”别无可求这件事、在试错的同时逐渐接触对象呢？这样一种态度上的差别。相反，如果“真正地疼痛”当真成立，也绝对不可能被切身体会，问题会聚焦在产生共鸣的不可能性如何融入其中。也就是说，对于丸山真男的“复初之说”，像江藤淳的批判那样对于“切身性（当事者性）的问题”的意识，才是对除了“安全地疼痛”别无可求这一点进行探究的决定性因素。

这样考虑的话，可以把之前提到的“安全地疼痛”的昭和怀旧作品作为一种特定的评价轴。例如，可以认为宫台真司所批判的《扶桑花女孩》基本上拥有和《三丁目》相同性质的“安全地疼痛”的自我反省回路。

相对的，井筒和幸导演的《无敌青春》系列在 2005 年公映的第一部作品中，把爱上在日朝鲜少女的日本高中生作为主人公，以切身性问题（“安全地疼痛”问题）为主题，但是在 2007 年公映的续集中这个观点消失了，简而言之，成了一部讨论歧视的悲剧和诉求反战的无奇的左翼电影（当然，这种结构是通过“安全地疼痛”的自我反省被再次强化的）。

位置稍微特殊的，是河野史代的《夕凧之街樱之国》吧。这部作品以核爆二代这样的“像是非当事人而并非如此”的存在（像是“安全地疼痛”而并非如此的存在），从两方面描写历史转变为“安全地疼痛”的过程。不知道当事人在什么程度上是“真正地疼痛”还是“安全地疼痛”——在这样的试错中伸出手建立伦理的态度，为这部作品带来了其他作品所没有的深度。

我们思考“历史”的时候，得到的最终只能是“安全地疼痛”这种东西。假设我们为了填补这段距离飞到伊拉克去，尽管我不否定动身涉足存在着历史性歧视的现场这种行为，但是在这里我们可以得到的完全是另一种真实性，而无法得到作为当事者的“真正的疼痛”。如果能重新打开这条回路，我们就能在“安全地疼痛”的昭和时代前停止思考、安心哭泣了吧。但是，当我们试图从“安全地疼痛”中建立伦理的时候，我们终会被要求进行永不停止的试错。

但是，这种朝向切身性的自觉，只不过是（必然会被“安全地疼痛”的东西所回收的）自我反省这样的回路变奏罢了。果然，我们还是接受必然转化为“安全地疼痛”的自我反省毫无成效这一事实，在此基础上，如何测量与对象的距离，思考伦理，这是很重要的。

## 已经不是（发挥“自我反省”功能的）“战后”了

评论家、编辑大冢英志是国内挑战这个问题承担这个困难的人里最果敢的一个。大塚的论断很简单，这使得论点很强力，但是弱点同样明显。他认定自己是一个民主主义者，是一个“小写御宅族（おたく）”文化的拥护者。为什么不是现在广泛应用的“大写御宅族（オタク）”，而是在八十年代被广泛应用的“小写御宅族”呢？这是因为大塚理解了战后民主主义，特别是宪法第九条的精神和御宅族文化，是在同一种回路下获得伦理和强度的。

过去 GHQ 总司令麦克阿瑟曾经评论战后日本是个“十二岁的少年”。麦克阿瑟的发言是对旧金山体制下的战后日本的政治文化空间的比喻，至今仍在被应用。正因为是不成熟的“十二岁的少年”，战后日本进入了美国的核保护伞，因他国的战争而享受前所未有的发展繁荣与和平，却逃避成为一个责任主体，这种状态用这种比喻确实是合适的。

认为应当舍弃这种“十二岁的少年”的状态，走向“成熟”成为“正常国家”，就成了再武装这类保守派主张；而认为停留在这个“十二岁的少年”的状态才是具有伦理性的态度这种想法，则是战后民主主义者的主张了。

但是，这两者乍看之下似乎是对立的，实际上是完全相同的回路。前者是“硬要”接受伪恶才算是成熟，才能生成伦理和强度的立场；后者则是“硬要”接受伪善才能逃避成熟，以此生成伦理和强度的立场。事实上，这两个都是在用“自我反省”来获得“伦理”和“强度”的回路中成立的。

大塚英志之所以将御宅族文化表现为“小写御宅族”（尚且是“战后”的）这种八十年代风格，正是后者，即战后民主主义的态度。只有“硬要”避免成熟的战后民主主义的回路，才能保证小写御宅族 = 大写御宅族文化的伦理和强度——这就是大塚的结构。大塚提出了回避成熟的态度才是成熟这一主张，受到了伊藤刚等人的批评。但是这一点不如说只是修辞学的问题，其态度是非常一致的。大塚英志为了保持“回避成熟的成熟”这一伦理，拥护战后民主主义，拥护“小写御宅族”。其逻辑结构是简单的，也是相当坚固的——只需要一点，已经不是“战后”了，只要忽视这一个决定性现实就可以。

没错，在二十一世纪的现在，自然“已经不是战后了”。无论从多长的跨度进行考量，从冷战终结的九十年代以后，不能不认为以往的旧金山体制所带来的意义已经发生了决定性的变化。“硬要”接受伪善停留在这个“十二岁的少年”的状态也好，“硬要”接受伪恶脱离这个“十二岁的少年”的状态也罢，都已经不成立了。因为所谓“十二岁的少年”就是政治性所酝酿出的空间，这种东西经过半个世纪，再加上冷战的终结，已经遭受到决定性的破坏许久了。而且，全球化正是将这种把国家视作拟似人格的“宏大叙事”之机能无意义化的现象。

再重复一次，公共性已经不可能赋予个人生活的意义了。因此，“宏大叙事”将“成熟”加以规定本身就不可能。“十二岁的少年”这一回路本身，无论肯定还是否定，在判断之前就已经“消失”了。为了使“自我反省”发挥作用，现代的——对于近年的日本国内则是战后的——“宏大叙事”不能不去保证自我反省的作用。但是——虽然这理所当然——已经不是“战后”了。

这样想来，作为零零年代的叙事回归中具有代表性的，昭和怀旧和世界系的雷普幻想完全是按照同一回路运行，仿佛是具有一种必然性的。无论哪一个，都是孕育着通过现代的——以近视视角看待“战后”的——“自我反省”来获得伦理和强度的构造，宏大叙事失效后，作为某种过敏反应，这种回归现

象喷涌而出。

## 超越“安全地疼痛”式的自我反省

那么，生活在现代的我们，应该怎样避免通过“安全地疼痛”式的自我反省来完成无自觉的决断主义的回路呢。

在这里，我们以导演犬童一心和编剧渡边绫的搭档为例来思考一下吧。两人搭档的第一部作品《乔西与虎与鱼（ジョゼと虎と魚たち）》（2003）是田边圣子同名原作的剧场版，描述了坐在轮椅上的少女乔西和大学生恒夫的同居生活和爱情故事。这部电影中，展示了乔西被歧视的族群出身，强调了被歧视者和其监护人的恋爱（简直就是世界系工口游戏的设定）这一要素。

故事的结局，恒夫没有和被歧视者一起生活的觉悟，放弃了乔西，她只得面对独自生活的结果。虽然称得上没有采用自我反省表演的形式去正当化对弱者少女的“占有”之回路的作品，但是广义上完全可以说是《AIR》的变奏。本作可以理解为把田边圣子原作中的“真正地疼痛”脱敏为“安全地疼痛”的作品。显然，很容易用宫台真司批判《扶桑花女孩》的语境来批判之。

但是，本作结局一边描写哭泣崩溃的恒夫，另一边描写乔西一个人淡然坚强生活的身姿，稍微变换位置也是可能的。不是歧视者的自我反省表演，而是从被歧视者的坚强（宽容）中洞见可能性的态度，在某种意义上是非伦理的。但是，通过与恒夫式的（《AIR》式的）自我反省表演相对，给出非传统（alternative）的方法，使得本作打开了世界系题材容易陷进的闭环，取得了成功。只是，被歧视者“宽容他人”后，雷普幻想的回路再次被强化这一点确实存在。

并且，犬童、渡边组合的第二部作品《彩虹老人院（メゾン・ド・ヒミコ）》（2005）明确地处于《乔西与虎与鱼们》的延长线上。故事的舞台是为同性恋准备的养老院“卑弥呼之家”。女主角沙织是经营者卑弥呼的抛弃的女儿，以与躺在重症病床上的父亲再会为契机，与在那里生活的同性恋们接触。

本作在《乔西与虎与鱼们》之上，一开始就描写了完全接受歧视者的受歧视者们的坚强和宽容，将之作为可能性进行描写。这种非伦理的态度可能会让人震惊，本作之所以处于一个特殊位置，同时也是因为这部作品将《乔西与虎与鱼们》式的（世界系式的）雷普幻想，通过，按我的话说就是后决断主义的共同体，进行了解除。

女主角沙织可以说是一个具有现代式疏远感的人，她就像一条死在“有物却没有故事”之时代的鱼一样生活。而让这样的她恢复过来的，是“占有”被歧视者的世界系的雷普幻想……才不是呢。与这种“占有”式的恋爱正相反，是一个网状的，缓慢的联系着的共同体。如果考虑到这部作品的设定的话，马上就能明白这是一种在极度的自觉性中被设计出的构造。简单说，在同性恋养老院卑弥呼之家，年轻女性沙织完全算不上恋爱对象。安排为对手戏的春彦是沙织的父亲卑弥呼的情人，甚至安排了和沙织发生性关系失败的场景。如果沙织在这里和春彦发生性关系的话，这部作品也只能是世界系的雷普幻想了。

就是说，在卑弥呼之家，沙织既不是“占有”的主体，亦非客体，也因此，卑弥呼之家的共同性才可以恢复沙织。这就是这部作品的构造。

故事表明了卑弥呼之家在经济上的窘迫，暗示了这个共同体的命运绝不可能长久，但是还是平静地走向终结。但是，正如宫藤官九郎和木皿泉所描绘的世界，正因为这个共同性平稳地终结了，正因为是“将会终结的日常”，才不会陷入世界系的雷普幻想，才可以给人提供支持。

## 第十四章

### 青春存在于何处？

#### ——从《blue hearts》到《paranmaum》

##### 为什么要回顾“学园”

前一章虽然谈论了有关昭和怀旧主义浪潮，但接下来打算思考一下关于零零年代后，作为日本电影新兴代表的另一潮流，“学园青春”热潮的话题。

众所周知，这一热潮的起因，是2001年所公开的矢口史靖导演的《五个扑水的少年》一片的大热。本作起初只有小规模剧场公开，但在口口相传中人气慢慢得到了扩散，另外也涵盖了如翻拍电视剧版等 media mix 性质的多媒体展开活动，是起到了零零年代日本电影热潮中点火石般作用的作品，因此不断产生了许多与此类似的企划。以矢口史靖本人的作品《water boys》(2004) 为首，《恋上五七五》(2005) 等也可以称得上此类的代表例。《扶桑花女孩》(2006) 中虽然只有部分体现，但一定程度上也可以说是继承了其本质特征。

这些电影作品都具有以下特征：(一) 以广义的社团活动为舞台、(二) 不重视诸如成绩等社会性的成就达成、(三) 相比而言过程中的连带感方与成就感相关联，都共通地使用了这个模式。每年都会有一部遵照这一“矢口模式”来制作的青春电影被公开，今年(2008)也公开了《歌魂》《吹奏吹奏乐乐》这两部作品。文艺评论家诸如小谷野敦等，认为这类相似企划如此频繁出现的现象比较棘手的，并不在少数，但不论《摇摆少女》还是《扶桑花女孩》，都是可以称得上是公开当年的代表大热作品，持续获得着强烈的支持。因此在这里，我们不如直接来思考这个“矢口模式”能凝聚出如此深厚支持力的原因。

学园，是在这个岛宇宙化的时代中为数不多的共通体验。因此在零零年代左右，与这个“岛宇宙”一同形成的本土化的自恋情结，以及为了将其正当化，而在全球范围内展开的与其他岛宇宙的斗争（决断主义的大逃杀）的舞台，在一时便被设定为了“学园”。学园这一概念具体而言，是一种缩影——在单一结构系统的基础上有着不同价值观的社群之间相互冲撞、是这种决断主义的动员游戏=大逃杀性质的现代社会模型被浓缩总结得出的缩影。

那么《五个扑水的少年》和到那为止的“学园青春故事”哪里不同呢？这部电影的具体内容，都不太有必要单独介绍。在实际存在的埼玉县立川越高校的游泳部，80年代左右的时期曾经存在一种“纯男子”的花式游泳作为文化祭的表演项目。本作便是从这所高中里真实发生的情节中获得灵感进行创作的电影。身为主角的男子高中生们，克服种种困难，最终得以将这一独特的企划落地实现，影片故事便是将其过程用喜剧轻松的方式来描写成形的。

到目前为止的重点，直说的话，就是在这之中所描写的“青春的美感”，基本不依赖于与“成功”抑或“社会性意义”之类的“意义”这个特征。在矢口的作品中被重视的往往是过程而非结果。既不是“在全国大会上取得优胜”，也不是“谈一场大恋爱（青春期仅有的特权性质的）”。相反，在上述的这些特殊意义（被社会所保证的“有价值的事”）被削弱剔除之后才反而得以浮现的，团结协作这一行为本身自有的乐趣，以及演技或演奏本身自有的乐趣，才是被强调的表现重点。（融合了昭和怀旧系和矢口模式的《扶桑花女孩》中，被稍微赋予了一半“小镇振兴”意味的社会意义）

那么为何，“意义”一定要从青春当中被剔除掉呢？这就是本章节的主题。这种“青春”主题，尤其是矢口的这种“青春”观，是一个绝不仅仅局限于零零年代日本电影热潮的，具有极广影响范围的问题。

## 泷本龙彦为什么“家里蹲”了

首先复习一下到目前为止我们谈论到的内容吧。(译者注：你可真能复读，)随着社会流动性的增强，“什么是正确的/有价值的”变得越来越暧昧模糊。在日本国内，由于受到了1995年前后这种社会形象变化的推动，九零年代后半便被一种“反正这世上什么都很难懂，干脆什么都不做算了(家里蹲)”的这种对社会性自我实现缺乏信赖的思想所支配。作为其结果产物出现的，便是被反复论及的90年代后半的以幻冬舍文学为代表的想象力，以及(经历了动画《新世纪福音战士》后)作为其继承者的泷本龙彦的小说，也就是所谓的“世界系”作品群。

在《五个扑水的男孩》热潮正盛的2002年所发表的，泷本龙彦的《欢迎来到NHK!》，

可谓是前文提到的90年代后半特有的厌世观的绝佳样本。主人公青年佐藤，正属于“不知道该做什么好，就干脆什么都不做了(家里蹲)”所描述的，抱着90年代后半特有厌世观从大学中途退学，窝在家中的青年。他的这种厌世观，被“比自己弱小的”美少女(负有精神创伤的“小岬”)表现出的无条件的需要所填补了。作品中为了让男性受众获得“有切实价值的事”=生存的意义，也是将具有身体障碍或精神创伤的女性在性意义上占有(被少女无条件地需要)，具有某种层面上属于雷普幻想(rape fantasy)的构造。因此本作也被人称“被削弱了的肉食恐龙”这类文化系大男子主义者所强烈追捧。

在这种扭曲的(世界系性质的)大男子主义的产生背景中所存在的，是某种具有推卸责任意图的自恋情结。泷本龙彦所描绘的主人公们，因为这世间无法予他们以浪漫而畏惧退缩，因而可以从占有比自己弱小的少女这一行为中得到一种超越性。当然，这种超越性也不过是与在决断主义中被选中的这种本土化自恋情结同质的。从这个(作为前提的)世界系，到(作为其出口)的决断主义，这个回路当中所孕育出的暴力应当如何被消解正是本书的主题，不过这个问题的回答，已经在第七章至第十二章的内容中有所阐述了。

泷本龙彦笔下主人公们所绝望的，是一种“虽然有物但无故事发生”的郊外性空间。不过，这种“郊外的”空间真的是带来绝望的存在吗？在具有“郊外性”的现代社会，获得自由的代价则是必须要靠自己来为自我调配好“趣味”、“活着的意义”、“认同欲望”，也就是浪漫和故事都需由个体自给自足。因为无论国家还是历史还是社会，都不会给予这些。但这就意味着世间是不幸的吗？我不这么认为。确实，世界也许变得“冰冷”了，但与此相对也变得“自由”了。对于像青年佐藤那样，将“被赋予的浪漫贯彻执行”的老式人类而言，这可能确实是不好生存的世道。但相反，对于“一切由自我建立”的新式人类而言则是极好生存的世道。在这个层面上，世界虽然在变化，但也可以判断为整体上并没有倾向优化或是劣化(个人认为有所优化的)。

于是所谓现代，其实正如第七章所讨论的《木更津猫眼》这类优秀的郊外小说所描绘的一般，是只要自己主动伸出手，便能在日常中前所未有地自由地捕捉到故事的世代。浪漫，反而正是存在于日常之中——宫藤官九郎、木皿泉、吉永史——即使那些迟钝而视野狭窄的自诩的“评论家”们并没有将其提出，但零零年代的丰富想象力已经在此得以彰显了。

矢口史靖的作品为何会在青春电影中获得如此全新的评价地位呢？以及，泷本龙彦作品中的主人公为何选择家里蹲，并梦想着由如此扭曲的大男子主义凝结而成的雷普幻想(rape fantasy)呢？答案已经很明确了。矢口的作品与泷本的作品之间是有一道分水岭清晰隔绝开的，他所秉持的态度是从这个郊外的空间里展开的日常生活“之中”来提取浪漫，是基于这个前提而成立的。所以，矢口的“青春”像不会追求特定的“意义”。仅仅相互连结，然后享受其中就可以了——如此简单直接的赞颂便能够使世界变得多姿多彩。

不过，关于这一点的讨论不会就止步于此。比如倘若是十七岁的我读到这儿肯定会觉得愤慨吧。“这在说啥呀，仅靠这种没有实际意义的连结之类的东西就能获得自我满足？”“自己不可能是那种能被日常生活之流就给填满自洽了的人。”肯定会这么进行自我说服，这种正值年轻才有的那股误解使自尊心不断膨胀，进而能够获得一种满足感。然而对于还有八个月就要结束自己二十多岁这个年龄阶段的我来说，非常可惜，即使觉得这种少年意气的气势也不乏可爱之处想要好好珍惜，但也做不到对这种

心态完全释然并予以肯定包容。因此在这里，我想反过来问问十七岁的自己，你所追求的事物，真的只存在于日常的外侧吗？浪漫的所在之处，实际是哪呢？

## 凉宫春日的忧郁——“世界系”的临界点

谷川流的轻小说系列作品《凉宫春日的忧郁》在2003年发表了系列的第一卷，成为了足以代表零零年代轻小说热潮的大热作品。紧接着2006年，其电视动画版也直接爆红，企划制作了续集作品。

同时，这部作品对于思考“这种浪漫的所在之处”以及围绕青春主题的各种问题而言，恐怕可以说是最为重要的作品了。为什么呢？这是因为本作毋庸置疑是一部有着在“旧式‘青春’观念”和“新式‘青春’观念”之间架起了衔接桥梁的内容的作品。为了说明这一点，首先必须对本作这套复杂的，甚至有点过度防御性质的设定进行解说。

故事的舞台设定在一个普通科高中。在那里，故事的讲述者男高中生阿虚，和一名孤独的少女春日相遇了。春日是痴迷于超自然现象的“不可思议酱”。是在高中入学的当天，面对着第一次见面的同班同学，做出了“我对普通人类没有兴趣。你们当中如果有宇宙人，未来人，异世界人或者超能力者的话，就来找我吧。以上。”这番宣言的少女。此后，对完全交不到朋友的春日产生了兴趣，并唯一和她搭话的阿虚被春日报以了好感(!)，被她生拉硬拽着加入了她创立的社团“SOS团(为了让世界热闹起来的凉宫春日的团)”，被指名成了成员。之后，随着春日用同样的伎俩捕获到了其他几名团员，阿虚等人从召唤宇宙人开始，进行了各种各样的超自然活动。当然，实际上春日并没有成功遇到什么宇宙人和未来人，SOS团的活动本质上，变成了草地棒球、独立短片拍摄，在离岛上夏季合宿等等，这种跟随随处可见的大学活动社团所办的项目一样的东西了。

不过，在这里作者又进行了一段巧妙的设计。除了阿虚以外，其他成员都是在佯装成一名普通高中生，实际上分别都是宇宙人、未来人和超能力者，这一点在故事的开篇就已明确。

而春日本人更甚，虽然她本人没有任何自觉，但其实能够按照自己的愿望，改变和创造世界，是这种近乎于“神”的超越性能力的持有者。SOS团内的成员都是遵照着各自所属组织的指示来监视春日的。而这一切的当事人本尊春日，无论是对于自己已经在跟宇宙人们接触了，还是对于自己持有的这个能力，她都毫无意识，还在单纯地讴歌着青春。

本作可以说是狭义世界系(雷普幻想系)作品的一种最终形态。为了在不伤及他们膨胀的自尊心的前提下，满足这些被削弱了的肉食恐龙们的大男子主义意识=“对比自己弱小的少女所持有的占有欲”，在此，提供了一种极其周到的构造装置。这里来解说一下。本作最大的要点在于，有着与“神明”近乎等同力量的女主角春日，将世界的大部分都视为“无聊”的东西并抛弃，但依然只对消费者视角的男性角色阿虚投以无条件的需要他，并且作品也把这描绘成了一种少女心的无意识的单纯恋爱感情。以此，春日对阿虚抱有的恋爱感情被当成一种超越性来被消费。不如说，这种超越性的本质与前文所述的大男子主义无二。但这种暴力的构造被极其周到缜密地隐藏起来了。比如说，在《欢迎来到NHK!》或《AIR》中，残障或患有精神外伤的女孩=“包裹着直接‘脆弱’符号的少女”，被替换成了春日这种“表面逞强其实非常孤独寂寞的不可思议酱”，进行了一层表面上的遮蔽(但本质上是没区别的)。另外本作中，乍一看是采取了“不可思议酱”春日将故事讲述者(受众视角的角色容器)阿虚玩弄得团团转的这种构造，但越仔细想就会发现，在系列的第四卷《凉宫春日的消失》中讲述者阿虚本身，正如他自己坦白的那样，“是这个不可思议酱必要的心灵寄托”，以此可以看出这种大男子主义的占有欲没有得到满足就无法生存下去的反而正是阿虚(读者)。也就是说，本作是采取了“占有在世界系世界观下生存的少女的世界系(元世界系)”的形式，将《欢迎来到NHK!》和《AIR》中表现露骨的大男子主义用一种迂回路线提供给了消费者。在岛宇宙的时代，本土化的自恋情结在经历了安全疼痛的自我反省(游戏)后，得到了一种被再次强化了性质，这一点在前面的章节已经谈到，本作将这层意义通过数层的迂回实现了全面强化，可谓是世界系的临界点。

## 作为“脱世界系”的春日

不过，《凉宫春日的忧郁》并不是一部就此为止了的作品。作为“世界系的临界点（元世界系）”的春日解读，恐怕只能传递出其半分的魅力。那么余下的半份是什么呢？

从结论上来说，本作作为世界系的临界点，满足了持有九十年代后半厌世观的消费者们的大男子主义占有欲，而作为这么一种补足存在的同时，不，正是因此才得以中和了这种强者怨愤（ルサンチマン，ressentiment），也有着能够接续到矢口史靖类的赞颂等身大自我实现的想象力。没错，本作剩下的半份魅力，正是其作为“脱世界系”作品的可能性。

虽然有点突然，不过有一个存疑是根本性的，春日所寻求的，真的是宇宙人、未来人、超能力者这类“非日常”吗？答案当然是“否”。在本作中满足了春日的，同时模拟地充实了消费者们愿望的事物，其实反而正是与社团伙伴们的草地棒球、夏季合宿等烂大街了的青春，矢口史靖类的作为“日常中的浪漫”的“青春”像。

引用一下伊索寓言里《酸葡萄》的故事应该就很好懂了。憧憬着生长在高处的葡萄的狐狸，在意识到自己的实力不足以使自己得到葡萄果实的瞬间，便开始主张“那个葡萄一定是酸的”“所以自己其实也没那么想要”。这则寓言基本完美表达出了《凉宫春日的忧郁》的本质。

春日想寻求的东西实际上，就是存在于日常中的浪漫。既有在草地棒球或夏季合宿中挥洒汗水的时刻，也有对同级生充满少女心的关心好奇。即便如此，春日（可能是由于膨胀的自尊心）却对此并不承认，自己所寻求的东西并不存在于日常中，宛如像在说服自己一般坚持主张着这一点。而这种《酸葡萄》一样的构造，也不难想象，是能唤起很多消费者的共鸣的。即便渴求着日常当中的浪漫，但却不能坦率地承认这种渴望——这是社交技能低下的十几、二十几岁的世代很容易陷入的一种别扭心态。本作要说起来的话，可以算是为了那些不能率直地说出、想获得像《蜂蜜与四叶草》中一样等身大的学园青春的人们服务的了、充当了像自行车辅助轮般作用的温和作品。如果不进行前文所述的那种迂回路线，便无法坦率地接受自己对“与社团伙伴一起打草地棒球”“在学园祭的舞台上热唱”这类活动心怀憧憬的女主角，以及被乖僻和劣等感等心理所困而同样无法坦率的消费者们——本作为他们编织出了一层又一层的借口，甚至可以算是有点防御过剩的性质了。

实际问题层面上，提出“日常当中并不存在浪漫”这种主张的人们，根本算不上什么浪漫主义者或者别的云云。究竟从什么时候开始，浪漫主义者这个概念也宛如推卸责任一般，变得跟自恋主义者同义了呢？

凉宫春日所抱有的这种“忧郁”，其真正面目到底是什么呢？那并不是因为，这个不存在未来人、宇宙人和超能力者（也就是浪漫）的“无聊的世间（日常）”而产生的忧郁。而是在面对未来人、宇宙人和超能力者都存在着的（浪漫切实存在）这个充实的日常时，被膨胀的自我意识和自尊心所阻碍、无法察觉到这一切的春日自身是如此的笨拙，因此而引发的“忧郁”。无聊的，不是这个日常世界，而是使这一切既存的充实都无法被察觉并调动起来的，春日自己的这份膨胀的自尊心。不过在故事当中，春日已经开始慢慢意识到了。不管是草地棒球还是夏季合宿还是文化祭的舞台，都感受到了对于自己而言这些是跟与未来人、宇宙人、超能力者相遇有着同样的，不，是在此之上的美好体验。

举个例子，系列中第六卷的短篇集中所收录的，同时在动画版第十二话中放映了的《LIVE A LIVE》中，偶然登上了学园祭舞台演唱的春日，对意外收获的好评产生了印象深刻的困惑。在此之前，对于一直对学园祭所象征着的等身大日常中的浪漫抱持否定态度，豪言（强行说服自己）能够满足自己的事物在日常中是不存在的春日，这份充实感，起到了促使她自我觉察到自己的这种“酸葡萄”式憧憬的作用。

当然，同系列作品目前还在连载中，本作中是否会体现对这种“酸葡萄”构造的自觉性，最终是否会沿着“去发觉在日常中的浪漫”这条逻辑线行进也还尚不明确。不过在这里我想主张的一点是——这种照顾到消费者心情而周全设计出的一连串元世界系的，“酸葡萄”性质的过度防御，从结果上而言，是以一种反证的方式证实勾勒出了春日的（同时也是预设消费者们的）内在真实欲求，即这种日常中的浪漫是切实存在的。



## 从《春日》的强者怨愤到《幸运星》的排除型社会

如此考虑的话，《凉宫春日的忧郁》TV动画版的制作班底接下来制作的，2007年同样一举大热的《幸运星》所体现的消费倾向也显得非常有趣了。以美水镜的同名四格漫画原作为基础的本作，是吸取了第十一章所介绍的《阿滋漫画大王》风格走向的一部作品。用完全发散的各种疯癫小故事（neta），描绘了女子高中生们琐碎日常中傻乎乎的各种小互动（在网络上被归为所谓“空气系”的作品群所属）。

这类“空气系”的作品，与《春日》相比并没有使用前文所述的那种以强者怨愤为牵引的这种过度防御的动员。作为其替代，唯一被有意设计的，是为了迎合作品对象的消费者的性癖而被量身定制出的“萌系角色”这种狭隘性（狭さ）存在。

如第二章所述，这是基于角色这一回路，数据库消费这种形态而诞生出的排除型社群的“狭隘性”。除了用以唤起消费者占有欲而被设计出来的“萌系角色”之外，其余都被当作背景那样来描写的狭隘性（暴力），在两作中实现方式不同：在《春日》中，是基于在故事层面上描绘的强者怨愤而设计出的女性歧视式回路，依据这个回路来确保全能感；而在《幸运星》中，则通过表现层面上的最适化\优化、来展示这种设计（译者注：全能感的确保 = 暴力；想想幸运星主要人物没有男性这个设定）。

但是，这同时意味着《幸运星》相对而言并不需要像《凉宫春日》那样的“酸葡萄”式的借口\理由。如果是通过在学院祭华丽的舞台上做出“切”这样酸葡萄的反应、来确保消费者的共感——若称其为“春日”式的，那坦率地表达憧憬并作为更直接的代偿行为而被消费，就是《幸运星》了。比喻而言，从世界系到空气系的流向，表明御宅族文化开始一点点地开始汲取矢口史靖式的“青春”观。[1]

[1]这里其实孕育着一个很大的问题。那就是上一章所说的御宅族（オタク系）文化的成熟回避态度和“战后”这一政治上建立起来的空间之关系问题。大冢英志等论者，认为要保持御宅族文化的强度就形同成熟回避式的强者怨愤，他们多以旧世代为中心。比如说大冢的立场是，曾经被揶揄为“十二岁的少年”的、拥有战后日本及其宪法九条这般的美国的核保护伞之下隐藏着的“天真”的战后民主主义式日本，通过接受这种伪善（硬要停留在“十二岁的少年”）而能够生成一种伦理，并且可以说，对于御宅族（おたく）文化而言也是同一回事。也就是说，大冢所说的“御宅族（おたく）”文化的强度，是通过硬要“不去成熟”、“停留在十二岁的少年”而产生的强度。然而，在冷战结束经过了十五年以上的现在，这个回路真的还在发挥机能吗？例如，在零年代更加显著地表现出来的，从故事中独立出来消费角色的回路（如东浩纪、伊藤刚指出的）中，成熟忌讳式的强者怨愤是否起了作用呢？在那里起作用的，不如说是更单纯的大男子式的所有欲与其最适化吧。

比起其作品内容，《幸运星》的特征更体现在它的消费形态上。在2007年开始决定性地普及开的“niconico动画”等视频分享网站上，作为由粉丝们之手（二次）创作出的动画短片的素材，同人创作角色开始普及，成为了其作品人气的源泉。《幸运星》无论在作品层面还是消费层面上，都是与那种（以成熟回避的强者仇恨作为后盾的）故事方向迥异的“不相合”的作品。

只不过，目前看来“空气系”的作品群所描绘的世界，只是在男性受众所谓“占有”欲能够被保障的范围内所赞颂的日常性。正如第二章所论述的，以对特定角色的承认为维系条件的空间，是一种在不会出现“误配”的再归式共同性中，能够让本土化的自恋情结得以确保的一种空间，不过是一种能够高效摄取“萌要素”供给的箱庭罢了。

《幸运星》在开辟了去故事\叙事化的可能性的同时，在被（决断主义性地）完全隔离的封闭箱庭中，是以“完成”这种可以安心消费雷普幻想（rape fantasy）的这么一个空间为目标的。这一点我想需要在此好好标出一下。对于决断主义的动员游戏=大逃杀的这种模式，在将每个单独的岛宇宙从元视角出发动员了起来的强者（比如夜神或者鲁鲁修）的角度看来，是表现为一种动员游戏的；但在那些被他们所动员的弱者（角色信徒、“新历史教科书创作会”或者“2ch那样的neet论坛”）的层面来看的话，则是作为一种基于地域主义性而稳定的本土自恋情结的乐园、这么一种存在而出现的。

以突破这种决断主义所孕育出的“不存在误配的再归式共同性”的闭塞（暴力）为志向的作品，正是从第七章至第九章为止都有所介绍的宫藤官九郎和木皿泉，也正是吉永史所挑战的内容，在此也想重

新强调一下。[2]

[2]同样在零零年代出道的推理作家米泽穗信与辻村深月，以各自的方法克服了“春日”式的强者怨愤 = 对于日常之中的浪漫的“酸葡萄”式过敏反应。

米泽穗信是一个对于推理、特别是侦探小说这一类型\题材的结构极为有意识的作家。侦探主人公——拥有着执行“解决杀人事件”这一“确实地有价值的事情”之权利 = 特权性地掌握着真正的“物语”——依据向此种侦探主人公的同一化而供给自恋的传统的侦探小说之回路，原本与在后现代状况下存在的叙事回归有着非常高的亲和性。

米泽穗信的小说，是在对于这些侦探小说的结构极具自觉性与批判性的理解之下写就的。米泽作品中的侦探们挑战的，既不是迷宫式的杀人事件，也不是震撼世间的猎奇杀人事件。那通常是，日常生活中丢失了东西、被盗事件之类的“日常之谜”。例如，在“春季限定草莓蛋挞事件”（2004年）开始的“小市民系列”中，小鸠君和小山内这个少年和少女的组合，面对的是在学园生活中遭遇的不值一提的小事件 = 日常之谜。这个“小市民组合”，既是优秀的侦探式知性（才智）的拥有者，同时又拒绝了通过行使自己的能力、过一种引人注目的 = 戏剧性的生活，为了不引人注目而对自身规定要谨慎地过“小市民”生活。但是，面对依据自身的侦探才智而去获取故事\叙事 = 依据无自觉的决断主义产生的故事\叙事诱惑，小鸠不时被诱惑所败、行使了他的能力，而他的这种软弱也驱动着故事前进。

这讲起来就像《AIR》《GUNSLINGER GIRL》等世界系雷普幻想式结构的变奏。小鸠对于侦探式超越的欲望，想来是如同《AIR》里大男子主义 = 对于病弱少女的所有欲那样的东西。正如《AIR》里的大男子主义那样，在作品里，小鸠的欲望经过“自我反省” = “在自觉了侦探式超越性的欺骗性（欺瞒）基础上，仍要……”这一回路的输出而得到了再强化。小鸠的这个欲望，在作为续篇的《夏季限定热带水果圣代事件》（2006）里，被作为伙伴（相棒）的、唤起读者“所有”欲的美少女角色 = 小山内所利用，小鸠对于超越的欲望，在“表面上”被小山内所挫败了。

当然，小山内这样超过了小鸠的超越式的知性设定，再强化了小鸠原有的“在自觉了侦探式超越性的欺骗性（欺瞒）基础上，仍要……”这一回路。小山内这个上位的存在，既促进着小鸠进行“安全地疼痛”的自我反省，也因此反而保全了其的自恋主义。小山内是被小鸠 = 消费者“所有”的美少女角色，同时也是“安全地”叱责其自恋主义的“母亲”。不，更正确的说法是，小山内既然是作为美少女角色，那么她的无法变成“拒绝”的“叱责”，就不能越出母亲式的“安全的叱责”领域。（同样的回路，在《算计（インシテミル）》等其他很多的米泽作品里也能指出来）

米泽正确地把握了这件事：在现代，最自由、最有魅力的意义供给回路就是从日常之中汲取酝酿故事\叙事的回路——在这一点上，他是一位优秀的作家；然而其追究\追述方法，却限于通过自我反省而再强化了质朴的叙事\故事回归（参考第十三章）之变奏。小鸠，要说的话就是“再稍微努力了一点的春日”。

另外，辻村深月还写有《冰冻鲸鱼》（2005）、《スロウハイツの神様》（2007）、《寻找名字的放学后（名前探しの放課後）》（2007）等，这些作品描写了拥有世界系决断主义式的厌世观的少女、通过获得作为“容身之地（居留所）”的共同体与人际关系而成长的过程，但必须注意的是，这些都是在拥有着强力的父性的男性之庇护下得以成立着的共同体。在这些作品里，父亲式的存在为了少女的成熟而设置了（新教养主义式的）箱庭（诡计\戏法），并在结局中将其真相呈现给读者——这样看着相当精炼\推敲的构成，但也可以暴论说，那是通过父女相奸式的结构、尝试将少女幸福的自恋主义进行软着陆的态度（少女の幸福なナルシズムの軟着陸を試みる態度）。可以说这相当草率\粗糙，但也是对于现代中的“成熟”之成立条件、所迫近了的果敢而危险的挑战。

## 从“blue hearts”到“paranmaum”

矢口史靖以及以“空气系”为代表的零零年代的想象力所描绘的“学园”和“青春”，是作为从他人（社会、历史）所赋予的浪漫，转变为自己主动去抓取存在于日常中的浪漫，这两者之间所发生的变化的特征出现的。同时，这股流向也伴随着一定程度的去故事\叙事化的趋势，到现在也可谓仍在进行之中。

那么，作为这一连串趋势的象征作品，我最后想举出的，是来自山下敦弘导演的影院电影《linda linda linda》(2005)。

《linda linda linda》可以说是基于一种对先前迅速席卷了日本电影界的矢口史靖类作品的批评性视角而构成的电影。内容也不必过多介绍。在某个高中的学园祭舞台上，四名女学生出于偶然突然结成了一个 blue hearts 的翻唱乐队（由于主唱是韩国留学生，于是便命名为了韩语中表示“蓝心”之意的“paranmaum”）（译者注：The Blue Hearts 是一支现实存在的日本朋克乐队。成立于 1985 年，1987 年以单曲 Linda Linda 出道。1995 年解散），本作平铺直叙地描绘了她们在此间的练习过程，基本不存在故事结构 (story)。没错，在这里，连矢口史靖出于强烈职业服务精神而想要在作品中大量注入的戏剧性设计（与周围大人物的对立、组织上的困难、资金困难等）都完全不存在。paranmaum 所面对的困难全都是在日常范畴内就能囊括下的极其常见的问题，没有什么能在此单独明确列出的矛盾。

不过，如果说本作是一部缺乏起伏的冗长影片，也完全是错误的。作品中描绘的各种琐碎交流，都是只要曾在学校这个场所待过、就都亲眼目击过的，正是因为毫无特别可言，才显得独具魅力。没错，本作是将矢口史靖所指的方向性，更加全盘彻底地进行了升华的作品。如果浪漫真的就存在于日常中的话，那其实应该连矢口类作品中戏剧性的“故事”都是不需要的——本片画面中的角角落落都彰显着这样的确信。

比如说，有这么一场戏。paranmaum 成员所属的轻音乐部的顾问老师，想对学生们说点鼓励的话。老师正想要开口讲述，自己曾是学生的时候是怀着什么心情的，以及现在身为老师看着她们的身影有什么感想的时候，犹犹豫豫之间，就被学生“老师，我能先走了吗”的话语直接打断了。是的，这种多余的（矢口类的）说教（故事）都是不需要的，青春只要存在在这里就已经很美丽了——这正是传递出了制作者们这种态度的一个名场面。

而最能够代表本作“青春”观的内容，则是对 blue hearts 的音乐所持有的立场了。表达了对某种泡沫（化了的的文化）的批判，以强者怨愤为原动力高歌着“为了所有的渣滓们”的乐队 blue hearts，即使这种泡沫批判的主题已经随着时代变迁过时了，但其所代表的某种反正统文化幻想的思想寄托——虽然是“不愿被主流驯服的自己”“没能力能做的很好的自己”，但也正因如此自己才能实现真正纯粹宝贵的事物，这种文脉直到现在都一直被人们所青睐。

不过，本作中出现的 blue hearts，被彻底剥夺掉了这种反正统文化性质的“意义”。

paranmaum 的四人选择演奏 blue hearts 的曲目，并不是因为怀抱着“我们只有不被世间潮流裹挟，方能窥见真实”的这种反歧视的自恋情结。假如确实如此的话，裴斗娜所扮演的韩国留学生主唱宋，就应该被安排上宣泄在异国他乡居住感受到的疏离感的这么一段情节才对，其他成员也应该被安排上各自怀有的疏离感或是内心矛盾来作为歌唱的“理由”。然而，这部电影却是在将这一切都排除在外的前提下成立的。Blue hearts 只是作为几乎已经没有“意义”附加的一种“老歌”，出于“单纯的，是让人觉得爽的东西”这种理由被唱了出来。

回顾一下九十年代摇滚乐的发展就也很好理解了，发达国家中反正统文化的立场越来越难以立足。简单来说，随着后现代状况的不断推进，需要反对的对象=“坚固的世间普遍价值”也逐渐变得难以成立，主流\正统缺席的时代到来了。如此的话，便产生出了小众的岛宇宙们乱立而存的一种局面（决断主义的大逃杀），即使想要反抗也失去了能够反抗的东西。也就是说在这十几年间，“blue hearts”风格的“我们只有不被世间潮流裹挟，方能窥见真实”的这种自恋情结，其所设定的假想敌“世间”的形态已经由“一个宏大的世间”转变为了“多个小的世间乱立”，其结果自然是使得这种假想敌难以成立了。如今，即便单手拨着琴弦豪言“别随波逐流服从于世间啊我们！”，也只会被视为“这只不过是你们的世间跟别的世间不太一样而已吧...”。

Blue hearts 是乐队浪潮当中先驱级的存在，他们所出现的泡沫时期，是“宏大叙事已经消亡，拟似的宏大叙事”在勉强发挥机能的时代（由此获得了一种“反抗消费社会犬儒主义”的立场）。然而正如再三提到的，现在已经是“即使想撬开一个通风孔，墙壁本身也已经不复存在了”的时代。其结果，就是在这部电影中所歌唱的，是只表达了单纯赞颂[祝福]的（被除味了的）blue hearts（译者注：没有糖的零度

可乐是吧,,)。这种“从 blue hearts 走向 paranmaum”的转变，可以说恰恰直接地表现出了零零年代想象力流变的一大方面。同时完全不采用反正统文化的这套逻辑回路 = 连《幸运星》中可见的决断主义的本土自恋情结也不采用，这种彻底的态度是具有压倒性的激进意味的。

讽刺的是，前文提到春日在文化祭的舞台上歌唱，意识到了在等身大的日常中所存在的浪漫，包裹着困惑不解的《凉宫春日的忧郁》TV 动画版第十二话，是带着对这部《linda linda linda》的致敬所制作的。也许制作人员们并不是有意为之，但在这个片段中的春日所展现出的，正像是伫立在“从 blue hearts 走向 paranmaum”这条长路的途中的状态。

在同一话的舞台上，春日所歌唱的“即便在这样的世界里，也能唯独在对你的爱当中找到超越性的力量并以此活下去”这番内容（大致含义），要说起来的话其实是“世界系歌曲”。然而，当他人（社会、历史）不再给予个体浪漫，转而接受了自己亲手所抓住的世界的这个瞬间，她所歌唱的内容也便不可能再是一种推卸责任的自恋情结了。那或许正是，“单纯地赞颂日常”的除味后的 blue hearts = paranmaum 形态的《linda linda linda》了。

## 第十五章

### 脱“角色”论

#### ——手机小说和“故事\叙事”的逆袭

##### 手机小说这种“怪物”

本章将探讨作为现代日本中的叙事回归之象征的手机小说的出现和流行，以及带来的一系列问题。

不过，本章和之前的章节不同，并不关注手机小说的内容，而是关注其形式，为之后的讨论划下辅助线。

手机小说是以 Yoshi 的《Deep Love》(2002)、美嘉的《恋空》为代表的一系列作品，正如其名，是专注于手机阅览并在专门网站上进行连载的，这些网站的用户以年轻人，特别是女性为主，获得了极大的支持。

手机小说席卷了零零年代后半的小说市场，尤其是 2006、2007 年，许多“手机小说”占据了畅销书的位置。

但是，这种爆发性的市场开拓引发了过去的小说读者的巨大反应。

很多手机小说仅靠情节和简单的对话这样简单的文章表现就写就了。这是因为这些流通的商品很多就是一般读者在网站上投稿的作品。也因此，《恋空》这种畅销的手机小说，其文章的表现、展开、设定的幼稚，成为了网络上不特定多数的用户的主要攻击对象。针对《恋空》出现了批判网站的社群，在网络销售的顾客评论和各种投票中，出现了被认为是批判者所组织的恶意投票和消极投稿，简直到了“网络暴力”的地步。

确实，《恋空》的文章表现和设定，哪怕考虑到作者十分年轻，也很难忽略其稚嫩的部分，但是对其抨击之剧烈，其背后存在着文化族群的问题。手机小说的核心读者，主要是十多岁二十多岁的女性，同时平时也不怎么看小说，相对比较活跃；与之相对，互联网，尤其是适合投稿大量文章的，面向个人用户进行评论和批评的，适合使用个人电脑的活跃用户访问的网站，则主要是十几到三十岁的御宅族男性用户。两者所属的文化族群大不相同，是互相轻蔑的。前者轻蔑对方沟通能力低下，后者一方面憧憬着前者，另一方面又轻蔑前者的轻薄，这种荒芜不毛的光景，如果是在八十年代经历青春期的人大概都在学校的教室里见识过的。不断重复着重复，决断主义的动员游戏=大逃杀从我们日常的光景中表现出来了。

考量手机小说是不能忽略其活动背景中存在的那种文化族群的问题的。也就是说，批判者大多把手机小说当成“我们的敌人”的文化加以批判的，这并不在少。

同样的现象在所有媒介的相互攻击中都存在。

比方说，2008 年 6 月发生的秋叶原杀人事件（译注：即加藤智大事件，或秋叶原无差别杀伤事件。2008 年 6 月 8 日中午 12 点 30 分左右，加藤驾驶卡车冲撞行人，造成三死两伤，后下车持刀行凶，造成七死八伤。行凶前，加藤曾发布犯罪预告，共同社声称其作案动机为“沉迷网络论坛，遭网上骚扰后发怒并实施了犯罪”。）由于嫌疑人是御宅族文化的轻度用户，一些大型媒体直球以御宅族文化直接促进了嫌疑人犯罪为由，展开了无端的“御宅族批判”，而网络上半数先行防御的御宅文化消费者对媒体的批判反应过激。

再比方，我在本书本来连载的杂志上和其他媒体上也进行过数次电视剧批评，但是东浩纪以后那种完全御宅族化的、认为有义务振兴一部分文化圈的、亚文化批评的世界，无论如何跟他们强调内容的优秀，他们都会把拥护“杰尼斯所属人气男优出演的电视剧”的行为视为针对自己文化圈的敌对行为，我因此受到了台上台下的各种反对和压力。

用这些现象去支配人的，实际上是彻底区分“友”“敌”的思考方式。“某某是我们的文化所以是朋友”“某某不是我们的文化所以是敌人”——从数据库的海洋中检索令人开心的信息，相信同一个神明的人被轻易地予以区分的现代社会，分栖共存的岛宇宙同志们无可否认地处在同一个领域的现代社会，针对着相信其他神明的岛宇宙（族群）同志们的动员游戏=大逃杀发生了。

但是这种“友”“敌”的区分，说实话不过是一种矮化了的自我意识问题罢了。这十年的批评没有什么意思，这是因为本来应该将这种矮化了的自我意识问题进行剖析的批评家们，率先无自觉地成为了决断主义者，作为特定文化圈的拥护者去振臂高呼。

当然，本书并没有站在那种手机小说批判类似的立场上。这种将文化族群上的和表现水平上的差异混同的行为，将会大大影响对于对象本质的探索。

## 作为“脱·角色”的手机小说

那么，如果排除针对某个特定族群的偏见或扭曲的憧憬去思考，手机小说的“本质”又是什么呢？

比方说，许多手机小说都采用了模仿电子邮件（译者注：直译是邮件，其实意思是日语语境下的短信）的独特“文体”。但是，这都没能起到动员作为核心受众的青年女性共情之上的作用。总是重复怀孕或死亡这样过激的故事也被当做手机小说的特点，但是书写类似情节的樱井亚美和村山由佳的作品并没有得到手机小说读者的支持。

那么到底是什么呢？手机小说的“威力”体现在哪里呢？当然，上述理由也都体现了其相应的“威力。”很多手机小说的读者都在电子邮件=短信体和在等身大的世界中展开的过激情节里体会到了相应的实感，并给予了支持——这是毋庸置疑的。但是为什么单单选择了“手机小说”？仅仅这些理由是不充分的。

我认为这是“故事\叙事”的纯化（「物語」の純化）。

只要看一次手机小说就明白，这是一种情节（plot）、即故事的梗概（あらすじ）膨胀了的小说。在这里，小说基本上是依靠为了推动故事发展的说明和对话去推进的。

通过文体，或者通过文章的“表现”所生成的空间来获取强度的一部分纯文学，或者通过消费者拥有剧中登场的角色去获得强度的小说=轻小说，这两者和手机小说是不同的，手机小说把故事这种东西当作冗余，使之背景化来使其纯化。

那么，为什么在现代，“叙事”的纯化被支持了呢。

正如第二章所言，在数据库消费模式诠释下的现代社会，“文体”这种“宏大叙事”所制成的表现空间是失效的。

比方说就日本国内文学而言，明治政府将“国语”系统作为现代国民国家设计的一环而设立，在此基础上形成了现代文学。“文体”通过这种成立回路获得了强度。而去解构现代主体的广义的后现代小说也是，需要将这个系统作为解构的对象。

但是，后现代所带来的“宏大叙事”的失效，却将发挥“文体”功能的国民国家的装置弱化了。更准确的说法是，国民国家从宏大叙事作用下的规训权力转变成了基于法律系统和社会基础设施的环境管理型权力。也就是说，“文体”的回路和宏大叙事一起被弱化了。无论是提炼之还是解构之，基于“国语”的文体的回路去获得强度这一点都越来越难了。

那么轻小说所依赖的“角色”这种装置又如何呢？

这也是我在第二章说过的，通过对特定角色的认同所发生的社群的分化，带来了现代的具有排他性的社群特性。像是数字信号的0或1，或者开关的开或关一样，承认特定的角色设定=“是某物/不是某物”这种自我形象的社群是“朋友”，也就是1；不承认的社群就是“敌人”，也就是0——这种将“友/敌”明确划线分开的想象力，或者说生存的方式，某种程度上已经在现代获得支配地位了。

而依附于再次纯化的“叙事”的手机小说又如何呢——其登场人物无法作为从故事中独立出来的角色而存在。说到底，“主角的妈妈”“主角的朋友”“运动部的顾问老师”这种故事中出场的人，是靠故事世界中的相对位置标定其角色的。手机小说的登场人物说到底，是像剧中“做某事/做过某事”这样的行为这样去获得其位置=角色的。

这究竟意味着什么呢？我们稍微发散一下。一般来说，御宅族文化的消费者中“不会读空气”的人很多。确实，从结果看确实倾向如此。我不否认这一点，但是问题的本质不在于“不会读空气的人”是不是御宅族文化的消费者，不是这一部分。不如说他们之所以不能“读空气”，就是因为他们生存的方式、标定自己身份的方式是角色性的。

持着角色式生存的人会“设定”“我就是如此这样的人”这样子的自我形象，并通过他人的承认来确保身份认同。但是，打个比方的话，现实世界中的交流并非被轻小说式的而是被手机小说式的所决定。无论个人对自身的自我形象持何等看法，周围的人最后只会通过他或她所取得的交流去评价、决定人物的形象。但是，持着角色式的实存的人，在不理解这种现实的情况下将自我形象=角色强加给他者。导致的结果就是“不会读空气”，某种意义上会引发暴力性的交流。

相对的，在不依赖于“文体”或“角色”的手机小说式的空间、纯化了的叙事的空间中，“是某物/不是某物”的故事上的位置=角色，被行为=“做某事/做过某事”去改写这点是可能的。

在这里，要求承认特定角色并拒绝错误匹配的“排除的逻辑”不起作用。是因为在叙事纯化了的空间中，成员关系的问题并不存在，所有人都可以通过“做某事/做了某事”这种对行为的评价去获得自己的位置。

在这里，我决不是赞美以《恋空》为代表的畅销手机小说的那种稚嫩的文章表现以及其简陋的设定和戏剧构作(Dramaturgie)。[1]

[1]比方说，如果仔细斟酌《恋空》的戏剧构作[剧作]，可以看到和世界系=决断主义合流的排他的意识形态。为了赋予剧中平庸的少女人生以意义，作为其对象役的男性即便去践踏周围的人也要侍奉女主角——这种事情/立场得到赞美，并且为了使女主的人生更为戏剧化，男性也会死于难症。这完全是把“世界系”轻小说的代表作，秋山瑞人的《伊里野的天空、UFO的夏天(イリヤの空、UFOの夏)》进行了男女转换。

但是，手机小说具有代表性的那种幼稚和拙劣只不过是面向一般消费者的投稿系统的问题，其流行的本质，不如说是社会的流动性上升所带来的与之相反的叙事\故事回归，这种奇妙的现象就是我的主张。

正如我多次重复的，我对这种叙事\故事回归持两方面态度。

现代的叙事\故事回归，连结着角色式的实存，要求对自我形象=角色设定的承认，生成了一种从所属的共同体当中排斥攻击错误匹配和他者的母权式的排除型社会。(参见第二章)

但是，通过将这种叙事回归彻底化——从角色式的实存，转移到保证着由交流而获得关系性的实存——我们至少可以稍稍扰乱这种排除型社群的暴力。

举个具体的例子。比如说你在某个学校上学。内向且认生的你从转入第一天开始就被狠狠欺凌。在所有学校都同样遭受过欺凌的你可能会绝望吧。“我”这种人格是普遍的，无论在什么学校(故事)都一定会被欺负，之类的。

但是，如果你真的是这样想的话，那就是无知和无自觉的产物。你在你的社群中地位低下，是因为你就是“这样一个人”——不是这样的。而是因为你在那个社区的人际关系中，被政治性地赋予了相对不利的位置=角色。假设你在班里一直是个红人，但是一旦成为偶像团体的新成员，马上就成了“受欺负”的角色了，这是经常的事。而无法依靠“宏大叙事”而建立的社群，被“小叙事”所规定的社群，它们的流动性是很高的，也是很脆弱的。因此，它们一边为了自身的存续和错误匹配之排除而动用暴力，于此同时也显示因自身的脆弱而导致的改写小叙事的可能性。你可以依据沟通去改写自己在所属的小叙事之中所处的位置。你对自己的印象绝对不是“真正的自己”，只不过是愿望罢了。而你在这种共同体中被赋予的位置，也只是仅限在那个共同体=小叙事之中才成立的(隶属于叙事的)角色罢了。你被赋予的角色，是可以通过自身的交流去改写的。[2]

[2]我是从第八章介绍的电视剧版《野猪大改造(野ブタ。をプロデュース)》第一话引用的这种比喻。该集，转校生信子入学第一天就被狠狠欺负了。关注着她的主人公修二以一种游戏的方式，将这个被欺负的孩子信子加以“改造”，准备让她成为红人。



在这一集里，角色式的实存的信子通过移动（モバイル）式的实存的修二，揭示了我们所存在的小叙事可以通过交流去“改写”，也解释了角色是隶属于叙事的事实——本集拥有这样的结构。

我对该作品评价颇高，主要是出于其将这种改写小叙事的可能性作为前提，同时也指出了动员游戏=大逃杀的问题点，并试着提出在那之后存在之物的问题。

只要你还想要让别人承认心中的“这样的自己”，只要你不改变这样的人际关系才是应有的姿态的想法，恐怕你到了什么地方都不会有改变。

但是，如果正确把握了共同体赋予的位置=角色只不过是特定的共同性=小叙事中赋予的位置这一点，去挑战这种置换的可能性的话，就不在此列了。

面对他者，不是考虑自身所抱有的自我形象的承认（强加），而是思考通过获得共同性之中的相对位置来取得承认；换句话说，是从要求别人承认读不了“空气”的“这样的自己”这种自我形象的角色式实存、转移到要求在各个共同体中具有合适位置的“移动式实存”——这样考虑时，小叙事就从不能替换的、不存在错误匹配的东西，转化为可能进行替换的存在。

现在是2008年，许多具有代表性的手机小说的内容和表达可能是幼稚拙劣的。但是，在作为其兴盛背景的叙事回归，不、应该说是叙事纯化的流向和“脱角色化”的流向之中，意外地隐藏着那样的可能性（上述转化的可能）。

## 交流决定一切的社会

不过，我对于这种应当被称为“移动式实存”的倾向，不得不给出两义性的评价。不管多少次我也要复读，在和一个时代不可回避的潮流对峙之时，人们要么全盘否定认为“这种世界是有问题的”，要么委身其中“随波逐流”，人们往往采取这两种极端姿态。这都不是什么明智的选择。讨论世界的“好/坏”没有任何意义。只能发挥优点、克服缺点来去改变它。

通过将角色式实存相对化、在纯化了的故事中生存，我们才可能将依于交流的可能性纳入手中。不是用暴力强求承认自我形象，而是通过交流获得共同体中的相对位置——在宏大叙事失效、公共性无法赋予个人生存意义的现在，我们只能靠个人性的交流来充实自己的意义。

但是，这同时也意味着我们生活的社会，所有的一切都在通过交流被决定。

接着，生活在公共性无法赋予个人生存意义的社会中的我们，是无法逃避交流的。比如说，难以舍弃角色式实存、不断寻求对自我形象的承认的人们，从社会上决定性地剥落下来、持续着暴力连锁的再生产。例如，网络上各式少数群体形成了以受害者意识连接起来的社群，批判着现实世界的交流，但这往往成为诞生比现实社会更阴暗的“欺凌”的温床。也就是说，回避交流的人们通过更加幼稚拙劣且暴力的交流来谋求其角色之承认。[3]

[3]比方说2006年前后博客平台“はてなダイアリー”中，无法处理自己的情感问题，以自己偏执的感情作为媒介的“不受欢迎”社群成为了话题焦点。其中有内讧性质的“欺凌”时有发生，在对评价交流技巧的一般社会持批评态度的人组成的社群中，能发现酿成了更加阴暗的“欺凌”空间的光景。

是的，我们所存在的选择并非取决于交流与否，而是在于无自觉的交流（角色式实存）还是自觉性的交流（移动式实存）。

在这种不可避免的条件下，我们可以做的事情并非提出诸如“一切都被交流笼罩着，这不是好的”这样毫无批判力的梦话。就像后现代状况的趋势和全球化加速一样，这种可称之为泛交流化的趋势，也是不可避免的。

面对这种不可避免的潮流，背过身去龟缩起来是不可取的。在接受之的基础上发挥其优点，再反过来克服其缺点。换句话说，什么样的交流才是可能\可接受的形式呢——这一点作为生活在现代的我们的课题浮现出来。

而且本书已经介绍了其中一种方式。回想一下，不是面向角色改写（替换）的游戏，即决断主义的动员游戏=大逃杀中所取得的相对位置，而是面向对于花费时间试错而育成的关系性之信赖——如前所述，宫藤官九郎、木皿泉或者吉永史，他们追求的新型的交流和社群的存在方式，是在接受不可避免的

叙事回归作为前提条件这一点的同时，摸索着解除这种暴力和闭塞的方法。

当然，他们各自代表的方向也不过是无数地存在着的可能性当中的一种。重点是不要为了发现正确的方向而熬红眼。在辨别可变和不可变之物的同时，接受应该接受的东西，改变应该改变的东西，这就是自由且谦虚的态度。

## 第十六章

### 为了祝福/葬送时代

#### ——超越“决断主义的零零年代”

##### 不可视/不可避免的交流

如此长篇的本书到这里也将结束了。本章作为最终章，将会对过往的讨论加以整理，并稍微记录一些个人的想法。

我们如今生活在被打碎的“碎片”一样的世界里。世界是不透明的，到头来也不可能把握它的全貌。究竟该信仰什么，什么是价值的所在，这谁都不会告诉我们。国家和历史，已经无法像过去那样为个人的人生赋予意义了。结果就是那些习惯了被谁（世界）赋予意义的人将之迷失了，仿佛在不安的海洋里漂流。

日本国内的九十年代，就是属于害怕朝着如此不透明的世界变化的想象力之时代。那些对世界无法对个人的生活赋予意义、指明目的、揭示价值而绝望的人们，不再用“在做……/做了……”来评价，而是通过获得“是……/不是……”这样的自我形象（角色式实存）之承认，以此来填补空白。这就是东浩纪称之为“动物化”的他者回避。已经放弃通过交流来进行意义的补给了，而志向着像母亲给予孩子那样的全面性承认之确保。母亲不会评价“在做……/做了……”之类的行为，仅凭你们是她的孩子、仅凭“是……/不是……”就会无条件地给予承认。

所以东浩纪认为这种他者回避，在现代 = 当下是无法避免的。在宏大叙事衰退的当下，每个人的存在都不过是从数据库中任性汲取自己欲求的信息罢了。为此，如果将其彻底化的话，汲取信息的个体之间就不会发生交流。人们会检索并连接到可以去承认自我形象=角色的小叙事=交流中去，将可以享受无摩擦的全能感的世界纳入手中。我们只要在社会网络系统啊视频共享网站上边，和价值观相同的人发生联系，舔伤口似的相互承认，快乐地过生活就好，也不得不这样做——

但是果真如此吗？本书就是从这个疑问出发的。

比方说互联网社群充斥着暴力的连锁反应。那里确实是那种可以通过检索去只看、只听自己乐意的东西的空间啊。但是即便如此，不，倒不如说正因为如此，人们才会形成那种碎片式的共同体，互相争斗着。政治上的意识型态（左右）、文化上的族群（ドライブ）（上等人スノップ/御宅族）等，用各式各样的理由去给世界划分界限，确定成员的资格——这里边的是朋友，外边的则是敌人，异质的东西就要排除出去。

以互联网为代表的我们所生活的现代世界，是如果想从交流中离线（降り），就随时可以离线的世界。所以只要我们自己不划线，这本应是个友敌不被严格区分的自由空间。即便如此，不，不如说正因如此，人们才应用排除的逻辑。不如说他们必须去区分友敌。那种通过对“是……/不是……”的设定予以承认才得以成立的角色式存在，就像数字信号的0和1，开关的开和关一样，严格地区分友敌。承认的就是朋友，不承认的就是敌人。为了通过人们所生存的小叙事、去确保作为那种角色式实存之器皿的母亲式承认，必须将共同性中的杂音彻底排除。正因为如此，小叙事在世界上划线，不断重复没有终结的冲突。为什么呢？因为不这么做就会和其他的岛宇宙相接触，小叙事就将混入杂音。

角色式实存所向往的分栖共存，以现代式的排除型社群为表现。原教旨主义的抬头和恐袭连锁，以大众媒介为舞台展开的动员游戏，以及无论线上线下都在进行的围绕等身大的人际关系中的角色而展开的承认游戏——数据库所孕育的他者回避，通过排除的逻辑和暴力这些形式，把我们生存的世界颠覆了。

只要你闭上眼睛捂住耳朵停止思考，就可以毫无负罪感地享受这种暴力的快乐了，世界已经被打

碎了，我们只能生活在残片中——因此责任就被转嫁出去了。

比方说，你把一个患有难症且白痴的少女——比自己弱小的异性——以人偶爱的方式所有，你就可以把这种充满大男子主义的行为，理解成一种超越性的甚至于说孕育着崇高的纯粹之爱——在这种错觉里生存下去。或者说通过歧视在日中国人和韩国人来给身为日本人的自己带来自信，并将这种行为当作对历史和传统表达敬意、是慎重且冷静的知性——在这种错觉里生存下去。[1]

[1]比方说昭和怀旧和世界系的雷普幻想，“正因身处这样的时代，硬要选择特定的价值观”=“硬要质朴地”这样自觉性软弱的决断主义的产物。这具备这样的构造——这里存在着“我们一清二楚，但仍勤勉为之”这样的表演 = 迷行性，基于“安全地痛苦的自我反省”的再强化反复进行着，排除错误匹配的分栖共存得以彻底化。《永远的三丁目的夕阳（ALWAYS 三丁目の夕日）》里的怀旧格调、《AIR》里的大男子主义，都是经过“安全的痛苦”的自我反省后得以再强化的。

在数据库之海已经覆盖了的当下，已经完成了使人对自己的罪恶和痛苦毫无自觉的回路。我不知道这是幸福还是不幸。不过，至少我不认为这种无自觉是合乎伦理的。

之后就得让自己耳清目明，这样就应该可以在这些小叙事的碎片的相互联系中描绘出一个不同的世界形象来。[2]

[2]比方说鬼头莫宏的漫画《地球防卫少年（ぼくらの，我们的）》（2004至今）（译注：已经于2009年完结，本文写就时仍在连载。）中，直面现代的疏离感的十几名少年少女，在几乎不知道理由的情况下，某一天突然被任命为巨大机器人的驾驶员，要求他们赌上生命作战。剧中以“世界系”的结构为基础，把作为主角的少年少女们的人际关系——关于恋爱、感情、家族的扭曲的感情和全人类的存亡视为等价加以描写。

这让人想起《新世纪福音战士（新世紀エヴァンゲリオン）》的设定，但是存在着决定性的不同。在《地球防卫少年》里，到了故事中盘，一直战斗着的未知侵略者其实和自己一样同为“人类”这一点几乎明了了。实际上，《地球防卫少年》剧中所展开的，实际上是各个世界的居民，为了自身世界的存亡而战斗的大逃杀，这一点也是明了的。此后，故事让作为主人公的少年少女们，为了自己世界的存亡，开始了毁灭其他世界的战斗。

另外，黑川创的小说《海鸥之日（かもめの日）》（2008）以某个广播节目的收录工作室为中心，描写了节目相关人士和与之相关的更多人之间的，没有被他们自己注意到的“联系”。他们有时候会进行决定人生似的交流，但是绝对不会注意到这一点。《海鸥之日》简直就像从鸟瞰视角描写我们生活的作品，像行于天空的海鸥一样。

## Open the door——开门！

所谓数据库，也作为无自觉地行使暴力、只享受其结果的回路而发挥功能。那么将这幸福的、且令人生厌的回路纳入手中的我们，则往往会败给我们自己的软弱。

人类无法从故事叙事中逃脱。即使不是在世界中拥有根基的“宏大叙事”，也要将归根结底无根基的“小叙事”，变成“将归根结底无根基的东西编织起来，硬要……”、“因为想要相信，所以就相信了”。人无法忍受价值观的悬空的，小林よしのりの《脱正义论》到《战争论》的轨迹，宫台真司从倡导“躺平革命（まったり革命）”到放弃之的转向，从讴歌了与他者相遇、自母性中解放的《新世纪福音战士》，到在母性敌托邦中持续着所有（消费）弱者女性的《AIR》和《最终兵器彼女》等雷普幻想系（世界系）的堕落——从后现代文学所志向的近现代式主体的解体来历数，近二十年的日本国内思想，将被作为故事叙事批判的挫折的历史而记录下来吧。[3]

[3]比方说2007年，作为一种后现代文学的复兴热潮的开始，应该被人们记住了。圆城塔的《自指引擎（Self-Reference ENGINE）》、诹访哲史的《后天的人（アサツテの人）》、川上未映子的《牙齿或世界里我的比率（わたくし率イン歯一、または世界）》、冈田利规的《我们所被容许的特殊时间的终结（わたしたちに許された特別な時間の終わり）》之类，都是广义上描写了近现代式主体的解体的作品，都获得了很高的评价。但是，圆城塔的作品虽然具有象征性，但其所描绘的那种世界正在“崩坏”之事，

现在已经变成了一种前提，不如说作为他们所描写的后现代解体的结果，存在着现在的故事\叙事回归。从这点来看，广义的后现代小说式的主体之解体，对于动物化式的他者回避缺乏批判力。

諏访、川上在这一点上比圆城更有自觉性，两人都探究了被“声音”所象征的身体性，也就是对于即使社会流动性上升也不可能被解构的事物（身体性）——被还原至此的要素的解体之可能性/不可能性进行探究，作为思想实验而凝结成的小说。

作为剧作家的冈田利规在《三月里的五天间(三月の五日間)》里，将决断主义式的动员游戏=大逃杀所带来的世界形象的不安定和话剧(会話劇)里主体的不确定重合起来，在激进的空间中加以演出，其小说作品和《目的地》后的剧作中，虽然将日常这一空间的深邃黑暗以及赤裸裸的暴力性成功地截取了出来，还是稍微吸收了一些文化左翼式的图式之叙事。

无论多少次也要复读，人都无法从故事\叙事中逃脱。既然叙事回归不可避免，这个决断主义的动员游戏=大逃杀，就无法停止。讨论“美丽的国家”和“宪法九条的骄傲”到底哪一个更好没有任何意义。无论哪边都是决断主义式的“用归根结底无根据的东西编织起来”而选择了的叙事，弱者固执地逃避它，强者则利用这种状况进行动员罢了。

怎么办才好——作为社会的问题，也就是“政治”的问题，我们得到了一个答案。那就是接受决断主义不可避免这一条件，去选择在动员游戏中尽可能排除暴力的运用之意向。

为了不让他们展开的游戏和暴力对社会全体施加不良影响，会去管理它的规则和系统——对法律系统所象征的架构、换言之动员游戏的规则和系统的“环境”，通过社会设计的方式加以控制——换言之，只有用某种“设计主义”来回答。[4]

[4]在这里，互相批判的（不，我觉得他们已经不构成相互批判的对象了，各自的关切相互远离）宫台真司和东浩纪的立场奇妙地达成了一致。当然了，宫台真司放弃了提倡“躺平革命”（放弃叙事）的“前期”立场，又经过了提倡“硬要”亚细亚主义（自觉捏造宏大叙事）的中期，已经是重视小叙事乱立（大逃杀）之调整的“后期”了。而东浩纪也已经是宣言要和（我再三批判的）“世界系”“萌”理论拉开距离的后期东浩纪了。

他们都只在如何调整（元\反讽）决断主义者之间的动员游戏这一阶段考虑这个问题。就是说，在与《死亡笔记（Death Note）》、《欺诈游戏（Liar Game）》相同的次元上进行思考。

和宫台真司的学生们的对谈《幸福论》（2007），或是和神成淳司合著的《设计不可计算性（計算不可能性を設計する）》（2007），以及东浩纪和樱坂洋合作的小说《ギートステイト》以及同北田晓大合著的《从东京开始思考（東京から考える）》——可以看出，这些著作里的宫台和东都是从（包括对自身的怀疑和检讨）设计主义式的问题意识展开思考的。

当然，两人的认识存在差异。上文说了，东不重视岛宇宙之间的交流，而宫台对此的重视是压倒性的。在这一点，我的认识和宫台类似。更具体的说，宫台为了培养担当社会设计的建筑设计师=精英，以一种双重标准来说明近现代启蒙的重要性，而与之相对东浩纪则提出了尽可能将社会设计予以自动化的这种科幻小说似的提案。

为了不让小叙事之间的动员游戏暴走，在运用方法上下功夫，进行设计主义式的管理——这恐怕是“政治”问题最妥当的选择。问题反而在于谁是设计者，从哪里划线这样的设计主义自己孕育出的课题。

但是，作为个人的人生的问题，作为从那飘落下来的“文学”的问题，难道没有我们自己能够做到的事情么？我们一边期待着不可见的设计师者们适度控制我们行使的无自觉的暴力，一边只看自己想看的，只听自己想听的，埋在承认那个角色的共同性之中，停止了自己的思考，这样就好了吗——脑海中闪过这种疑问。我的态度是“没有这种好事”。就“政治”问题而言，已经前提化成为不可避免之条件的决断主义的动员游戏，恐怕是无法动摇的[译者注：弟啊，你要这样设定，怎么能改变世界捏？]。假使如此，作为个人的生活方式，作为“文学”的问题，能否超越决断主义呢？——这就是关于“零零年代的想象力”最大的课题不是吗。

所以本书在接受叙事回归的同时，也可以去思考获得伦理这类东西的方法。对于角色式实存所带来的他者回避，或者说他者回避所孕育的暴力，该如何解除之？——应当称作“决断主义的困难”这一课

题的解答，其实正是本书的主题，所言非虚。

而我则想通过回到问题的原点来探索答案。

比方说，人会恋爱。有时候会爱上和自己生活在完全不同的世界的对方。唤起了与同自己经济阶层、文化背景完全不同的对方交流的欲望。

而人也会死。比方说每天都一成不变的生活=永无止境的日常这件事，也不过是无法接受死亡和终末而逃窜所生成的世界观罢了。哪怕说角色式实存如何追求保持自身原样的承认、抗拒成熟和变化，人都无法否认的会老去直至死亡。人生只有一次，是没法重置的。[5]

[5] 细田守导演的动画电影《穿越时空的少女（時をかける少女）》（2006），除了是第十三章提出的青春幻想式的故事回归的代表作，同时也是以“无法重置的现实”的沉重为主题的作品。

剧中，女主角真琴偶然掌握了穿越时空的能力，借由此，无论穿越多少次时空也要试图调整周围的人际关系。但是，在结局中，她领悟了无论穿越多少次，都有东西无法被改变，接受了悬置的三角关系所象征的青春-成熟延缓期之“终结”。

这部电影为什么能打动很多人的内心？就是因为生活在“如今”的人，不顾现实的某些部分正在变得“可以重置”“可以替换”，不、正因为如此，在仍然被“不可重置”的部分决定性地规定的现实中生活、烦恼、不时受伤，然后不停追求那些“不可替换的东西”。现实的一半或许确实变得更轻了，但另一半的重量反而无可奈何地增加着。因此，在零零年代经历了决定性转向的现在的宫台真司，彻底地批判“世界系”、赞赏“穿越时空的少女”。

之后，现代中的成熟，就是拒绝他者回避，向与自己不同的人伸出手——无非是从自己所属的岛宇宙，向其他的岛宇宙伸出手。

当真？你们当真只有这里可去了吗？你们总是在这里。反正说不通，反正不会被理解，就马上逃到这里，马上关上门。向别人传达自己的感情，或者了解对方的感受，一概不去做。只会逃避，只会和容易理解的人在一起。你们说只有在这里才是自由的，但是实际上，如果你们一直在这里逃避，你们就是不自由的。永远都是不自由的。Open the door! 把门打开！不这样做，世界就永远是黑暗的。

——日本电视剧《辣妹掌门人（ギャルサー）》第十集（2006）

确实，我们生活在碎片一样的世界里。但是，为了生存是不能不向其他的碎片伸出手的。如果思考一下原理上无法“脱离”的学校教室、世界经济这样的系统的话，那就更是如此。

打开门，向没见过的某个人伸出手吧——

## 注视“终结”的同时

这是世间无法回答“有什么价值”这一疑问的时代——作为替代，在空前自由的现代生活着的我们，必须自己去获得“生存的意义”而生存下去。所以，人类逃不出决断主义所孕育的再归式的共同性，以及这种共同性所规定的小叙事。如果无自觉地接触的话，面对为了回避错误匹配而有的排除逻辑——攻击其他的岛宇宙，分隔开“内部”和“外部”的暴力——以及产生这种排除逻辑的小叙事，该如何确保错误匹配和柔软性，使之成为敞开的事物呢？这就是我所思考的决断主义的克服。

在思考这件事的时候，在零零年代丰富的想象力之中，也是有在应对这种“决断主义的困难”的层面取得了优异的进展的作品的，我在这里必须再次强调一下。

例如宫藤官九郎在《木更津猫眼（木更津キャッツアイ）》等作品中，把“只有物而没有故事的世界”这种郊外式的空间替换为“物和故事都充盈着”的空间，将凝聚性和流动性都丰富的中间共同体的模型进行了富有魅力的描绘。木皿泉在电视剧版《野猪大改造（野ブタ。をプロデュース）》中，描写了动员游戏中的有能玩家注意到了《木更津猫眼》式的共同性的过程。而吉永史则在日常的不值一提的交流中追求读取超越性的模型 = 不否定他者的日常中的超越性。

他们都是引入了“终结”“死亡”等要素的作家。他们所描绘的共同体决非永恒之物亦非唯一之物。从一开始就刻上了“终结（死亡）”。因此，仅限那一瞬间的共同性起到了不可置换的东西的机能，起到了超越性的作用。之后，在那种主张超越性之存续的暴力还没被孕育（排除的逻辑发挥功能）之前，（这

种超越性)就消灭了。通过将“死亡”和“终末”纳入射程,“只有物而没有故事”这一后现代状况=“宏大叙事”不起作用的世界就反转了。这就是从“无休止的(因而是绝望的)日常”向“会终结的(因而是具有可能性的)日常”的转变——是的,正是因为我们从“宏大叙事”中解放了出来,反而获得了活生生的,仅有故事和浪漫存在着的世界。至少在不绝望的程度上,我们的日常生活中充满了丰富的故事。[6]

[6] 例如,空知英秋的《银魂》(2004至今)(译注:已于2019年结束连载,本书出版时仍在连载中。)是一部描绘了与历史分离的日常丰富的漫画。舞台被设定于基于幕末的架空世界——并非被美国人,而是被外星人“打开国门”的日本。主人公银时曾作为“攘夷志士”活跃,但是在和外星人的战斗中失败了,如今和朋友们一起享受着万事屋(什么都能做的店铺)的工作。有时过去的同志也会非议他,但是他毫不在意,故事以喜剧的视角去充满趣味地描绘他们的日常生活。

大概银时是知道的。这个世界已经失去“历史赋予个人生存的意义(供给浪漫)”这种亲切设计了。所以他不是因为败给外星人而变得乖张,而是参悟到世界的结构已经发生改变了。

但是,银时也绝对不是因为“这样的世界很无聊”才变得乖张的,他勇敢地跳入了等身大的日常,以及在其中努力生活的人之间的关系之中。虽然这是距离“历史”这个华丽舞台很遥远的地方,银时的眼中却是常常闪着光的。这样的他应该不会抵触把自己所洞见的事实称之为浪漫。九十年代那种论断所谈的“浪漫的丧失”实际上并非是“浪漫的丧失”。而是“世界(历史)赋予浪漫的装饰”的丧失。比方说银时就是这样的,或者说从只剩下日常的世界中洞见浪漫应当也非难事。而后,银时今天也在继续着日常。

还有剧团“五反田团”的主办者前田司郎的小说《グレート生活アドベンチャー》(2007),描写了三十多岁无业男子的日常生活,是所谓“家里蹲”小说。但是,故事里的主人公也绝对不是因为世界无法赋予其意义才家里蹲的。单纯是气力不足,怠惰罢了。他没有憎恨世界没有赋予其意义这件事。这本书把窝在已经分手的恋人的房间里、每天只上心玩游戏的生活按照题目所说的当成“伟大生活的冒险”来描写。这绝对不是因为他发现自己是“废柴”。而是因为他有这样平凡的生活中,每天考虑着生存、死亡、过去和未来的家人这种事。仅仅如此世界就极富戏剧性了,正是跌宕起伏的“伟大生活的冒险”。

但是,这种注视终结和死亡的生活方式是孕育着种种困难的。以宫藤为例,他的世界观连“恋爱”和“家人”都给相对化了(导入了“终结”的自觉),这在《曼哈顿爱情故事(マンハッタンラブストーリー)》迎来了临界点,没过多久就不再能容忍这种流动性,《龙与虎(タイガー&ドラゴン)》《我是主妇(吾輩は主婦である)》这些作品就退缩到了依靠传统共同体的地步,就像之前说的那样。

如何开拓这个临界点的前方呢,如何面对“终结”和“死亡”呢?——这大概会成为二零年代的想象力的课题之一。

从“没有错误匹配的小叙事”到“存在错误匹配的小叙事”——就像如何解除决断主义所产生的再归性的共同体暴力这种试错,最终找到了“死亡”这一主题一样,乍一看与平成萧条和小泉改革对应的社会反映论式的想象力的展开,这种追求指向了正统的、因而可着眼于普遍性的问题。而且这些具有普遍性的诸问题今后也会存续吧。正因为正确地把握了以压倒性的速度展开的变化,或者说揭露出普遍的构造——零零年代的想象力的展开,是一种揭露了我们生活的世界的本质、将多余的东西排除,还原为普遍性的问题的流向。

在现代,公共性无法去确保超越性。“生存的意义”或者“承认的需求”,所有人只有通过一边重复着交流和试错,一边获得共同体(或移动到另一共同体)来进行(意义的)补给。乍一看,仿佛就是个冰冷的世界。何为正确,何为价值,历史和都不会解答。但是相对的,我们得到了自由的世界。过去,是有神明的,顺从也好反抗也好都体现了宏大的基准(叙事)。而现在,我们随时都可以信仰自己喜欢的神明,也随时可以放弃祂。可以说,自己来思考、不断尝试试错的环境还在继续完善吧。顺便,我非常喜欢这个(或许很冰冷的)自由的世界。

于是,在这样的世界中,不依靠人们容易陷入的决断主义=没有错误匹配的小叙事之暴力而生存下去的方法,被零零年代的想象力摸索出来了。在注视“终结”的同时,在瞬间的联系中洞见超越性,移动于复数故事之间——承担了下个时代的想象力大概就会从这里开始。



## 从恋爱到友情，从家人到拟似家族

最后，我们谈一谈未来。从现在开始说的事情只不过是一种预感。不过正因为这仅仅是一种预感，这里说不定也存在着一种可能性。从现在开始我所介绍的，就是这样一种向未来伸出手的想象力。

前野妙子担任编剧的电视剧《最后的朋友（ラストフレンズ）》（2008）从某种意义上讲可以说是“零零年代的想象力”的集大成者。这部作品描绘了共同在对父母的爱的渴望下成长的蓝田美知留和及川宗佑——以描绘2个人的互相依存的关系拉开了故事的帷幕。

宗佑希望通过和美知留结合起来恢复已经失去的家庭。他祈求能够实现在社会层面以及精神层面都被描绘为弱者的美知留所希望的“成为父亲”。“两个人一起活下去吧”宗佑对美知留轻声说道。但是，宗佑的这种互相依存的浪漫主义由于自己无自觉的暴力性出现了破绽。无法控制对美知留的占有欲的宗佑，最终开始限制她的行动。是的，角色式实存（世界系）无法允许小叙事的错误匹配（决断主义）。

于是美知留离开了宗佑——收留了这样的她的，是在合租房里共同生活的朋友岸本瑠可，以及这些朋友们组成的慢节奏的共同体。

故事的焦点，最后转移到了美知留和瑠可以及即将进入合租房的青年小武的三角关系上。这种三角关系还挺奇妙的。美知留喜欢上了小武，但是性无能的小武无法回应这种感情，小武所爱慕的瑠可也因为性别认知障碍无法回应小武。而瑠可对之怀有同性恋情的美知留是异性恋，她的感情也无法届到——描写了永远不可能完成的三角形。

这个三角形实际上是基于很暧昧的关系连结起来的。美知留虽然认为瑠可是重要的存在，但却无法完全回应瑠可那满满的百分百的感情。同样的，瑠可和小武、小武和美知留的关系，也都是只有一边抱着百分百的感情，对方则以不完全的方式加以回应。但是——或者说正因为如此，她们才得以回避宗佑掉入了的那种占有欲的陷阱——世界系=决断主义的陷阱。不是0和1、黑和白那种关系，而是灰色的暧昧的慢节奏的关系——《最后的朋友》充分地肯定了这种暧昧关系的可能性。

从“0或1”互相依存的浪漫主义（世界系=决断主义）到暧昧的三者以上的关系——《最后的朋友》所描绘的轨迹，完全可以说是本书记述的零零年代的想象力的轨迹。

比方说，可以作为零零年代少女漫画的代名词的矢泽爱的《NANA》（2000），明确地描写了拟似同性恋气息的以友情为支持的三人以上的共同体，因为以恋爱为象征的互相依存的二人关系而失落的这一悲剧。此外，羽海野千花的《蜂蜜与四叶草（ハチミツとクローバー）》（2000-2006）中，描绘了主要登场人物通过全员“单相思”而联系起来的共同体，以及这种脆弱所诞生的青春的苦楚，获得了巨大的支持。

片山恭一的《在世界中心呼唤爱》、《失乐园》、《爱的流放地（愛の流刑地）》等渡边淳一的复兴，《Kanon》、《AIR》等世界系的雷普幻想，韩剧《冬季恋歌（冬のソナタ）》——零零年代说是用以纯爱为名的互相依存的浪漫主义，来拉开其帷幕也不为过。

接着，《NANA》《蜂蜜与四叶草》《木更津猫眼》《野猪大改造》《下妻物语》《西洋古董洋果子店》——零零年代从“恋爱”到“友情”，从“只有你”到“大家”，虽然是一点点的、却确实解除着互相依存的浪漫主义所孕育的决断主义式的暴力。《最后的朋友》就是这种解构和重构的成果。

而我着眼于这个故事则是为了其结局。故事最后，宗佑后悔于对美知留的暴力行为而自杀，美知留则留下了宗佑的孩子。然后，瑠可和小武向这样的美知留伸出了手——三个人一起养育这个孩子。

是的，那个灰色的三角形——暧昧的，绝对达不到百分之百的想法交织在一起产生的，也正因此，慢节奏而舒适的三角形，在故事的结尾因养育孩子而被重新捕捉为拟似家族。

如果思考一下这件事——零零年代的想象力们，正因为其相似的暧昧羁绊是能够一瞬间消灭的东西，才获得了超越性（作为这种关系而被描绘）——那么，这个结局大概跨越了界线一步。

美知留说，总之想在这种关系上尝试一下，直到可以为止——是的，她们也是不安的。但是她们仍然迈出了这一步。平静的，也是值得畏惧的一步。[7]

[7] 漫画家金田一莲十郎也是以这种“拟似家族”为主题的。《热带雨林的爆笑生活（ジャングルはい

つもハレのちグウ》(1996-2001)、《草莓观察日记(アストロベリー)》(2003 至今?)、《チキンパーティー》(2003-2006) 等作品, 金田一都描写了拟似家族的交流的恢复, 而《ニコイチ》(2004) 则描写了三十多岁的女装癖男主角须田和他的养子崇、恋人菜摘之间奇妙的关系, 到底描绘的是一种作为养育孩子的责任主体的拟似家族。

## 向着(某种程度上是自由的, 充满可能性的) 未来

从家族(被赋予的东西)到拟似家族(自己选择的东西), 从对单一的叙事=共同性的依赖到可以接续到复数个叙事而开展的交流, 从无止境的(因而绝望的)日常到注视着终结的(因而有可能性的)日常——对于生于现代的我们来说, 超越性并非是从世界和时代那里赋予的。而是个人从日常中用自己的力量去掌握的。恐怕哪怕时代变迁, 这个事实也不会被改变。

本书一直在追寻零零年代的故事生成的想象力的变化。但是, 如果仅仅是为了整理五年或者十年间的变化, 本书完全没必要写这么长。去整理这种变化, 实际上是在刻画即使时代变化也无法逃避的、具有普遍性的问题的存在, 为此我才写了这些。

人类是弱小的。因眼前的小变动而东奔西走, 就会产生自己接触到了世界的本质、遇上了历史的决定性变化的错觉。不过, 这种错觉半对半错。所以我在开头引用了“宁静祷文(ニーバーの祈り)”。

“请赐给我雅量平静的接受不可改变的事, 赐给我勇气去改变应该改变的事, 并赐给我智慧去分辨什么是可以改变的, 什么是不可以改变的”——雷茵霍尔德·尼布尔(译注: 这里直接引用了百度百科中洪兰的译本。)

二十世纪著名的美国神学家雷茵霍尔德·尼布尔, 在从战后到冷战持续的时代的转换期里、作为“基督教现实主义(预言者的现实主义者)”而生存, 影响了大量的神学家和政治家。尼布尔也是在政治和文学的复杂脉络中生存、并在笔记本上划出一条辅助线的任务。这虽是我的想象, 但是尼布尔生存的时代, 不也正是价值观的转型期、以往的社会形象已经失效且难以整合的时代吗? 这也是为了即将到来的接下来的社会形象之再构成做准备的时期了。

往后, 恐怕还会以五年、十年为单位, 装饰时代的故事们还会发生翻天覆地的变化。进入到价值观变动, 以往的社会形象难以整合的时候, 人们恐怕首先会自闭家里蹲, 而后(不, 应该说在其背面)轻易地选取了对于自己十分温柔甜美的(被迫选择的、决断了的)叙事, 弱者是无自觉的, 强者则自觉的, 为了获得那种正当性走向暴力。

但是这种时候, 我们应该去试着回想这十年间想象力的变化轨迹。我们并没有活在“永无止境(因而绝望)的日常”中, 而是活在“有着终结(因而充满可能性)的日常”中。

能够发现这一点的智慧, 比喻而言就是尼布尔向神祈求的东西。但是, 我想, 这应当是自己伸出手去抓住的东西。世间已经不可能赋予我们什么东西了, 正确的价值也好, 生存的意义也罢, 都是只能靠我们自己去探寻的。

但是, 没必要对这种世界感到绝望。在上述情况的同时, 自由也得以扩大。只要想做, 要多少都能有。至少在这种程度上, 我们所生存的世界, 既是自由的, 也充满着可能性。