

「リアル」という言葉は、「それそのものではない」という意味を必然的に含む点において、ひどく両義的な存在だ。たとえば坪内逍遙は『小説神髓』で、「小説の主脳は人情なり、世態風俗これに次ぐ」と、人情（＝内面）に続いて世態風俗の活写を主張する。それは、一には従前の勸善懲惡的な物語と戯作に比して、近代の新しい文学たる小説は、というジャンルの相対的な比較に依るものであり、言うまでもなく、「人情」と「世態風俗」そのものであることが可能だなどという話ではなかった。さらに言えば、しばしば前記の引用と共に併置され（順位づけられているからこそ）同質のものとしてしまいが、小説が描くことを求められる「人情」と「世態風俗」には、大きな質的差異がある。すなわち「人情」は無形概念である以上、小説として描かれるかどうかにかかわらず言語もふくめた表象によって初めて抽出されうるが、少なからず概念以前の実体が存在する「世態風俗」にとっては、それを言表する行為は表象＝代行であることを自他ともに出発点とせざるを得ない。

つまり、こういうことだ。なにかが「リアル」であることは「それそのものではない」ことの裏返しにほかならない。そうであるにもかかわらず「リアル」が問題になるときそれは、別の「リアル」（あるいは「それそのものではない」こと）との相対的な関係のなかで、しかし必ずしもそのことに注意を喚起しないまま（つまり、恣意的にあるいは無意識での忘却と共に）語られている。逍遙以後の日本の近代文学が、内面性を重視した「私小説」にまず向かって行ったのは、モデル的な「人情」を描くことで未踏の『近代』の模範例とする合目的性とともに、「人情」が、世態風俗よりも物語性よりも相対的に（仮想としての）「リアル」に向いているという、描出対象の構造的差異が含まれていたはずだ。

さて。そのような相対性が、なぜいま問題となるのか。「早稲田文学」という媒体であるにもかかわらず、それは、必ずしも狭義の小説や「文学」の問題ではない。なぜなら、おのずから複数の『認知と行為の層』が存在しそれを意識的にあるいは無意識下に切り換えあるいは横断してきた私たちの「生」は、この数十年において、いっそうそのレイヤー化（の可視化）が進んでいるからだ。直近のわかりやすい例を挙げればむろんそ

れは、とうの昔に開発された「枯れた技術」にキャラクターという砂糖菓子をおまぶしていさか遅れたコマースライズとともに売り出した「ポケモンGO」であって、私たちが視覚的に何も無いと信じ込んでいた空間にポケモンが見える（そしてそのことが、ネットワークと端末を介して、現実世界ですぐ隣にいる誰かと共有されている）ことが大きな話題となったわけだが、可視的かどうかを除けばどうの昔から、自分たちが趣味判断として好んでいると思いつ込んでいた商品やアイドルが別の層を覗けば計算に満ちみちたマーケティングとコマースリズムの産物であることや、「この純粹なる愛」なり「子どものころからの夢」と思いつ込んでいたものがあくまで文化的なハッキングによって生じている（が、だからといってそのように信じ込んでいる「この私」たちの「生」が現実としてそこにあることは、むろん別のこととして存在する）ことなど、さまざまな力タチで私たちの生と社会に実装されている。いわば「ポケモン」は昔から、いつでも、すぐそこにいたのだ。それは、WEB2.0と騒がれた時代に口にされ少なくない人々が飛びついた「分人」的な概念、『多面的な自己を意識的に使い分けられるイマをオレカッケー』的な、いまさらな主観的な主体性の確信（それはそれで、近代という社会が人間に与えた病的なまでの主体性信仰の症例として興味深く観察されるべきだが）とは逆の、どうしようもなく受動的で不自由な、私たちの生のひとつひとつのセグメントを否応なく相対的なものとするレイヤー化（存在の可視化）の問題である。だから、いま「なにがどうリアルか」を問うことは、私たちひとりひとりの「生」が、けっして「リアル」でなどありえないことと、その先にしかしどうしようもない「リアル」としての「この私」たちがあるという現実とのあいだに、新しい関係を結ぶことだと言っている。

最後に付け加えれば、今回の特集？に含まれたテキストたちは、じつはそれぞれがまったく別のテーマ、別の経緯で集められたものだ（だから「？」がついている）。ゆえあってそれらを再編し名づけ直すことになって、寄せられたテキストを並べたとき、期せずして浮かび上がったのは、今日的な環境下でそれぞれの「リアル」が再構築されている様だった。それはおそらく、読んでいるあなたがたのなかにも存在する「リアル」であるだろう。それぞれはひとつひとつ違うけれど、共通する風景が浮かび上がること――それが今日のリアルであり、おそらくは「文学」とあらためて呼んでもよいものであると思う。

市川真人