

ネットワーク下の表現

ISO 9001

(D) 4pz/h@zw

コンテンツ

小説をめぐる

まず、本章と次章のタイトルの説明からはじめよう。「ネットワーク下」という耳慣れない言葉を選んだことには理由がある。六本の収録論文は、近年盛んに議論されるウェブ上のコンテンツを主題とはしていない。むしろ、インターネット以前からつづき、以後もほぼ同じパッケージで発表された作品を取り上げている。だが、私たちの社会がもはや電子ネットワークを不可欠とするように、小説・映画・ゲーム・マンガも、その巨大な包囲網に不可避的に組み込まれ、ドラスティックに表現規則を変えている。その変容とそれをもたらした諸作用を、この一章では扱う。

議論は、大枠として以下の三点をめぐる展開する。ひとつ目に、電子ネットワークにより可視化された作品外のコミュニケーションが、コンテンツの成立・受容にいかなる変化をもたらしたか。ふたつ目に、コンテンツとコミュニケーションが截然と分けられぬとして、立ち返って、ではそもそもフィクションとはいかなるもので、どういった形態をもつのか。みつつ目に、現実そのものの反映ではないが、時代の鏡としてのコンテンツは、いま何を映し出すのか。この点につき、六本の論文は、それぞれ異なるアプローチ、対象をもつて議論を行う。

福嶋論文は、急速にグローバル化・情報化する中国の小説を取り上げる。異なる世代の作家が別個の手法によりネットワークに干渉し、作品へと結実させるロジックを明らかにする。伊藤論文は、現代日本のキャラクター文化の成熟を背景としたフィクション論へと向かう。西尾維新「化物語」を題材に、キャラクターがもたらすリアリティの基盤を問う。坂上論文は、作品内部のキャラクター同士のコミュニケーションに焦点を絞り、他者論を展開する。他者を脅威と感じながらも希求せずにはいられない。その葛藤から生まれる関係の仕方、断片的で断続的に他者と「接続」する技法を導き出す。