

波状言論

h a j o u g e n r o n

完全収録版 cd-rom

コミケ 68 販売特典

直前修羅場インタビュー

2004 年で祭りは終わった

hiroki azuma interview
by a.h.r., 13-14/08/2005

——『波状言論』の1年間を振り返ってどうでしょう。
とにかく疲れた(笑)。

——スタッフのコントロールですか(笑)。
それだけじゃなくて、もともと企画に無理があったんだね。隔週で5万字なんて、ありえない分量でしょう。対談相手との交渉もたいへんだったし、校正や配信もトラブル続きだった。自分でもよくやったと思う。

——いまでも疲労感があるんですか。
収穫も大きかったんだけどね。僕のなかでいろいろ整理できたし、転機になった。1年間でずいぶん考えが変わった。

——たとえばどういうことですか。
たとえば、このあいだ『波状言論S改』のゲラを読んでびっくりした。宮台さんとの鼎談の冒頭で、「いまの若い読者は期待できる、波状言論はそういう読者に向けられている」と書いてある。

——いまは違う。
違う(笑)。若い読者に期待してないわけじゃないけど、幻想は消えた。宮台さんとの鼎談があったのは2003年末で、当時は『ファウスト』が創刊された、はてなが盛り上がり、下の世代から見たこともないムーブメントが出てくるんじゃないかって、すごい期待があった。でもいまは冷静になっている。『ファウスト』はライトノベル・ブームに落ち着いたし、はてなはmixiに落ち着いた。個人的には前者を応援しつつも、結局みんなが求めるのは後者なんだな、という状況認識がある。むろん、『ファウスト』もはてなも大成功ですけどね。

——けっこう冷めてるわけですか。
そうね。かなり冷めてる。

コミケで配るインタビューでこういうことを言うのもなんだけど、正直、もう祭りは終わったんじゃないか。いちばん面白かったのは、2001年から03年までの3年間だと思う。あのころは、それこそ2003年9月のモスコミュン・オフがそうだったけど、いままで繋がらなかった文脈が個人単位でどんどん繋がって、こりゃなにが起きるんだ、って感じがあった。そういえば、最近思い出すのが、大塚英志と僕と新海誠と佐藤友哉が顔を合わせた、2002年7月のイベント「決戦! 天の川」。あの顔合わせ自体が、もうそのあと決してありえなかった。それに、打ち上げ会場には、大塚ギチや太田克史(現『ファウスト』編集長)や西島大介、それに海猫沢めろんまでいたんだよね。ああいうお祭り感覚はもうない。2004年以降は、2003年までの遺産がメジャー化しただけだと思う。その戯画が電車男とか萌え株ブームとかかでしょう。

それだけに、2004年に『波状言論』が出せたのは本当によかった。滑り込みセーフという感じ。たとえば、いま、北田暁大だ、上遠野浩平だ、西島大介だといったって、先取り感ないでしょう。『美少女ゲームの臨界点』だって、2004年に出したから意味があるわけで、いま「雫の時代の終わり」とか言っても、そりゃそうだよ、ってことでしかない。この1年間でそれくらい状況が変わっちゃった。

逆に、僕からすれば、持ち駒を全部使っちゃった挙句、時代にも追いつかれていまは空っぽという感じ。そういえば、最近『ユリイカ』増刊号で『オタク vs サブカル』なんて号が出たけど、不思議なくらい関心がわかない。波状の元編集部員も書いてるけど。

——意外です。

けっこう虚無的なんですよ。だから線路にも落ちたんじゃないかな(笑)。
——最近面白い作品は。

今年はぜんぜんゲームもやってないし、アニメも見てないなあ……。すごく最近に話を絞るなら、ブログにも書いたように桜坂洋と新城カズマのかな。あとは、『ユリイカ』で『攻殻機動隊 S.A.C.』の神山健治監督と会えたのが収穫。あの対談はとて面白かった。ぜひ読んでもらいたいですね。でも、萌えとかセカイ系には関係ないよね。

正直、そっちでは発見がないんです。エロゲームもやってない。モチベーションが下がってるのかも。『天使の二挺拳銃』も『SEVEN-BRIDGE』も途中で止まってる。

——2月にブログでTV版『AIR』について書かれてましたが。
ああ、そうだった! あれは事件だった。ノベルゲームの感触をここまでアニメに移植することができるのか、という新鮮な驚きがあった。それに、ブログに書いた伝奇編のエピソードの演出は、本当にすばらしい。

——『ひぐらしのなく頃に』もやってますよね。
うわ! そうだった! それも忘れてた!

信用なくなりそうだから言っておくけど(笑)、僕が『ひぐらし』をやったのは前回の冬コミの直前で、遅きに逸した感じもするけど、それでも『ファウスト』vol.5の前ではある。プレイして、とにかくこれは傑作だと思いました。『ひぐらし』は、個々のエピソードを見ると、メタフィクションでも何でもなし、選択肢すらない一本道のノベルゲームでしかないけど、全体として捉えた場合は、まさにマルチエンディング・ストーリーのリアリティ(メタリアリティ)の直中から出てきた物語形式だと思う。『月姫』が切り拓いた同人ゲームの世界から、あのような作品がわずか数年でできたのは、たいへん喜ばしい。

ああ、そうだ。思い出してきた。こんなインタビューやってないで、『ひぐらし』の批評誌でも作ればよかったな……(笑)。新作も買わないと。同じ西館だしね。

——とすると、今年は今年で、けっこう面白いわけですよな。
うーん……。確かにねえ。

しかし問題は、いま質問されたときに『AIR』や『ひぐらし』を忘れていたということだと思うんだよね。明らかに、僕のなかでテンションが下がってる。

——「オタクから遠く離れて」、という感じですか。
いや、いま言ったように、個人的にはそんなこともないんだけど。ただ、批評家としてオタクに関わるかは別だし、オタクに関わるにしても、どのオタクに関わるかは難しい。そこらへん悩んでいるのかも。『エヴァ』の1995年から『AIR』の2000年までの5年間は、オタク文化のなかでも革命的な時代だったと思う。匹敵するのは1979年から84年までの5年間。あそこでオタクの教養や趣味はすごく変化している。その変化の意味について考えてきたのが、僕のこの数年のオタク批評の原点。ところが、『美少女ゲームの臨界点』とか「メタリアル・フィクションの誕生」とかで、それには一段落ついてしまった。だから、第3世代についてこれ以上考えるのがしんどくなりつつある。

——第1世代に回帰するとか。
僕にはそんな資格はない(笑)。みんな怒るでしょう。ただ、僕はもともとSFとアニメが好きでオタクになったわけで、そこに

戻って思考を立て直すのは必要かもしれない。そもそも、この数年は強引に美少女ゲームとキャラクター小説にチューニングして批評活動をしてきたところがあって、ちょっと無理が来てる。それに、その役割はもう十分に果たしたと思うんですよ。2年前なら、同人ゲームを編集者に紹介することには価値転倒的な意味があったけど、昨年末の『ひぐらし』の怒濤のメジャー化たるや、すごかった。そして、正直、そのスピードにはついていけないところまでできている。

トレンドウォッチャー的な評論はもう書けない。エンターテインメント小説を扱うにしても、グレッグ・イーガンと神林長平とデータベース的世界とか、そういう重厚なテーマで書きたいなあ。

——それは読者も待っていると思います。

とか言うくせに、実際は書かないんだよね。

——そういえば、今年はあまり仕事されてないのでは。

きついなあ。

僕としてはそんなことはないと思うのだけど。ただ、確かに印刷媒体ではあまり仕事をしてない。ised (<http://www.glocom.jp/ised/>) とかすごい量なんだけど、ネットで公開しているだけだし。あと、知的財産権関係の新しいサイト (<http://commonsphere.jp/>) も作ってるんだけどね。両方オタクに直接関係はないし、地味だから気がつきにくいのかも。

とはいえ、司会とかディレクションとかが多いね。浅田彰に近づいてきている。あと、娘も生まれたしね。線路にも落ちた。やっぱり原稿はあまり書いてないね。貯金もどどん減ってますよ。

——でも『情報自由論』の出版はもうすぐですよ。

ああ。あの刊行はなくなりました (笑)。

——ええええええ！

正確に言えば、書籍化を止め、連載版のテキストをそのまま僕のサイトで公開することにしました。そのうちブログでも告知するけど、内容的に書籍の形態で出版されることにあまり意味を見いだせなかったもので。単行本化がうまくいかなかったのは、そもそもそういう心理的な抵抗があったからだと思う。出版社にはすでに話してあって、公開の準備作業に入ってます。

——マジですか……。それは残念ですね……。

そう？ テキストは公開される。書評が出ないと新聞の取材が来ないとかデメリットはあるけど、本質的な話じゃないと思う。届くべき人には届く。実験的なライセンスをつけて、wiki で公開するかもしれないで、そうしたら読者も自由に書き換えられるし、注釈がつけられるし、翻訳もできる。そういう実験のほうが目白。正直、娘が生まれたんで印税は欲しかったんだけど (笑)、もっとも刺激的な方法を考えたらそういう結論になった。伝統的な書籍出版への動機がない。本って、何のためにあるんだろうと思う。あまり心が動かないんですよ。

それに、連載版とは別に、単行本化作業のために書いていた原稿が150枚くらいある。こちらは別のかたちで本にするかも。詳しくはそのうち告知します。そういえば、これはこのコピー誌ではじめて公開する情報ですよ。

——『動物化するポストモダン2』は。

あれは文芸評論なので、出版の世界にとどまるべきだと判断しました。したがって、普通に出版されます。現在鋭意作業中……のはずなんですけど、僕は、最近、GLOCOM でいろいろ別の仕事を始めていて、そのせいで原稿を書く時間が取れない。文筆業を選ぶのか研究者を選ぶのか、選択しなきゃいけない時期にさしかかっているのかもしれない。その意味でも転機ですね。

そういえば、こっちはタイトルが変わる予定です。「メタリアル・フィクション」はわかりにくいので、「新現実派」とかどうかな、と。「新現実文学の誕生」とか？

——『新現実』との関係は問題ないんですか。

どうだろう。なにかイヤミは言ってくるかも。でも、「新現実」なんて一般名詞みたいなもんだし、あの誌名はもともと僕が提案したものだから。実は、こんなこともあろうかと思って、『新現実』創刊号の対談にその経緯はちゃんと明記してある。だから、その言葉を僕が自分の文脈で使ったとしても、文句は言えないはず。

それとは別に、太田くんは嫌がってるけど (笑)。彼は「ゼロの波」を主張してる。

——次号以降の『ファウスト』はどうなるんですか。

それは僕の口からは答えられないなあ。ただ、あの雑誌がいま転機を迎えているのは事実だと思う。その話は太田くんとよくしてます。

——東さんの連載は。

続けます。いまだから言うけど、あの連載も実は、春に雑誌を移る移らないうちいろいろドタバタがあった。その背景には、文芸業界の激変がある。そっちもいまは転換期なんです。結局、僕は文芸誌よりも『ファウスト』

を選択した。当たり前だけど。

しかし、文芸誌よりも『ファウスト』、中央公論新社よりネットって、それじゃ確かにいつまでもメジャー化しないなあ。俺、何やってんだろ (笑)。——ほか今年の仕事は。

まずは、『波状言論』の鼎談3本が単行本としてまとめられた『波状言論S改』が、11月に青土社より刊行される予定。これは確実ですね。表紙はまた西島くんです。

『動物化するポストモダン2』は、なんとか9月には原稿をあげます。そうすれば、今年中にこちらでも出版できるんじゃないかなあ。とはいえ、先方のスケジュールもあると思うので、わかりません。

ほかもうひとつ、NHK出版で動いているもので、北田暁大、森川嘉一郎との「1971年生まれトリオ」による鼎談本企画があります。これは9月頭に収録が始まって、来春には出版されるでしょう。というわけで、今年度内に3冊本が出るはずですよ。

『情報自由論』は、さきほども言ったように単行本化は中止。9月末ぐらいより、僕のサイトで公開を始めます。GLOCOMのほうでは、年末あたりから、isedを継承する別の研究プロジェクトを始めます。

このほかにも、11月に2週間くらいアメリカに行ったり、ある作品企画に関わっていたり、いろいろ仕事は詰まっています。全体的に、僕の仕事は、情報社会論とオタク/エンタメ分析の両者に引き裂かれながら、かなりリゾーム的になってきていて、いささか破綻気味です。今年貯まった借金をうまく返済できれば、来年から新しい出発もできると思うけど、もしかしたらこのまま潰れちゃうかもしれない。

——最後に波状言論の今後を聞かせてください。

難しいねえ……。

むろん、コミケには出店し続けると思うんだけど、そんな話が訊きたいわけじゃないよね？ もし『波状言論』や『美少女ゲームの臨界点』のつぎのプロジェクトということであれば、正直いまはなにも思いつかない。そしてこれは、単なる個人的なスランプという話でもないと思う。

コミケのインタビューだからってわけじゃないけど、僕のなかで、波状言論の頂点は、やっぱり、1年前の『美少女ゲームの臨界点』なんですよ。あれは「零の時代」の終わりについての本だけど、それは、もっと一般的に言い替えば、1995年に始まった「エヴァンゲリオン時代」「社会学と心理学の時代」、つまりは思想史的な1990年代が終わったということなんです。それを、ああいうかたちでオタク批評として問えたのは、僕のなかの理想の批評のかたちに近かった。

しかし、それはやはり「時代の終わり」だからできるんです。ミネルバの梟は黄昏にしか飛ばない。『波状言論』をやりながら、僕はずっとその限界を感じていた。だから、最初の話に戻るけど、つぎに批評家として現場でなにをやればいいのか、完全に方針を見失ってる。『ファウスト』の連載も厳しいですよ。途中で連載中止になるかもしれない。そういう不安があります。

あと、今日はもう語らなかつたけど、スタッフの問題もある。『波状言論』を作った編集部員は、いろいろ事情があってみなばらばらになってしまった。個々には思うところがあるけど、彼らは客観的にはそれなりに優秀で、ふたたび若い世代でああいう連中を集めるのは難しいと思う。それに、いちばん痛いのは佐藤心くんの離脱です。彼は、僕にうんざりするあまりライターをやめてしまったようだけど、才能はあったわけだし、できれば復活してほしいものです。

ただ、思えば、そういうふうな「若い世代」に頼るといってそのものを、僕はもうやめるべきなのかもしれない。

ちょっと話が逸れるけど、僕の読者は2001年の『動物化するポストモダン』まで、年上ばかりだったんです。実際、そのころは僕は新人類世代に支持されていた。それが、『動ポモ』から状況が変わり、ここ数年は年下ばかりになってしまった。今度は第三世代オタクがおもな読者です。そのせいで、僕は、10歳上の読者、あるいは10歳下の読者とはうまくコミュニケーションができるけど、同年代の読者をほとんど掴まえられない、変な批評家になってしまった気がする。最近の憂鬱は、そこに原因があるのかもしれない。現代思想では新人類世代の期待に、オタクでは第三世代の期待に応えるように長いあいだロールプレイをやってきたけど、ついにそこに限界が見えてきた、というのが、いまの僕の状況なんですよ。

だから、波状言論がこれからどうするかは、僕が自分のアイデンティティをどこに見つけるかにかかっているような気がする。やっぱりSFかなあ。いずれにせよ、波状言論の活動は僕にとってきわめて重要で、だからなにかやり続けるとは思う。でも、萌えとセカイ系は限界に来ている。冬コミまでに答えが見つかるかどうかは、分からないですね。もう批評とかやめるべきかもしれない。

——ありがとうございました。