

まなざしを贈る

—ポスト虚構の時代における他者との出会い—

(前編)

山田 義裕

1 はじめに

社会学者の見田宗介は、1973年に発表した論文「まなざしの地獄」の中で、1968年から1969年にかけて起きた連続ピストル射殺事件の犯人、当時19歳の少年だったN・Nの生き様を通して、当時の日本の社会の構造的特質とその社会に生きる人々が抱える実存的問題について考察している。

N・Nは網走市の呼人番外地で極貧の家庭に生まれた。N・Nの家庭は、放蕩者の父親のせいで崩壊寸前だったのだが、そんな中で彼の母親はN・Nが5歳の時に彼と3人の兄弟を置き去りにして、青森県板柳町の実家に一人で戻ってしまう。極寒の一冬を何とか生き延びた後、青森の母のもとに引き取られるも、彼はそこでもまた極貧の生活を強いられる。しかし、N・Nの人生は彼が15歳の時に転機を迎える。集団就職で上京することが決まったのだ。N・Nは、自己解放の夢を抱いて青森を飛び出し、「尽きなく存在する」(見田 2008:19) 意思をもって東京へと向かう。しかし、東京で彼を待ち受けていたのは、「金の卵」という「新鮮な労働力」を求める都市の他者たちのまなざしだった。都市の他者たちのまなざしとは「顔面のキズ」に象徴されるような具象的な表相性にしろ、あるいは「履歴書」に象徴される、抽象的な表相性にしろ、いずれにせよある表相性において、ひとりの人間の総体を規定し、予料するまなざし(見田 2008:40) のことである。N・Nに負のレッテルを貼りつけ、彼をそこに縛り付けるまなざし。N・Nは、彼をとらえて離さないその「まなざしの地獄」から逃れようともがいた。そして、都市のまなざしから必死になって逃れようとしてたどり着いた先が、最初の射殺事件の現場となる東京プリンスホテルの庭園だった。ここは、N・Nがかつて兄と一緒に東京タワーの上から、希望を胸に見下ろした憧れの場所だった。N・Nは、この憧れの庭園のプールサイドで見回り中のガードマンに見つかり、密航のために盗んだ拳銃で彼を射殺してしまう。

見田は、事件を起こすまでのN・Nの生活史記録の意味を、当時の年少労働者の就労と生活に関する意識調査の分析を踏まえて明らかにすることで、高度成長期の日本の都市の構造的特質とそこに生きる人たちが抱える実存的な問題を見事に炙り出している。

見田のこの論文は2008年に河出書房新社から同名の単行本として出版された。この単行本の巻末の解説の中で、社会学者の大澤真幸は、N・Nの事件とこのおおよそ30年後の1997年に神戸市須磨区で起きた少年事件である連続児童殺傷事件を比較しながら、日本社会における他者のまなざしの大きな変化について論じている。大澤は、この事件を引き起こした少年Aが、犯行声明文の中で自分を「透明な存在」と呼んでいることに注目する。「ボクがわざわざ世間の注目を集めたのは、今でも、そしてこれからも透明な存在であり続けるボクを、せめてあなた達の空想の中だけでも実在の人間として認めて頂きたいのである。」少年Aがなぜ自分を「透明な存在」と呼ぶのか。それは、彼が他者からのまなざしを受けていないと感じているからである、と大澤は推測する。少年Aは、「まなざしに捉えられる」ことを望んでいた。たとえそれが否定的なまなざしであったとしても、無視されて、透明な存在にいるよりはましだと考えていた。つまりN・Nの場合とは逆に、少年Aにとっては「まなざしの不在」が地獄だったというのが大澤の分析である。¹

1960年代の日本社会において、N・Nを地獄へと陥れた他者のまなざしは、それから30年を経た少年Aの時代にはどこかに消え失せ、逆にその不在が人々を苦しめ始めたのである。2008年の秋葉原通り魔事件の犯人も、まなざしの不在に苦しんだもう一人の若者であろう。彼は他者とのつながりを求めて、ケータイ向けの掲示板に夥しい数の書き込みを行っていた。しかし、ネットからの反応は次第になくなり、居場所を失った彼は秋葉原へと降り立ち、ナイフを手にして凶行に及んだ。彼は十数名を襲った後に取り押さえられ、その直後皮肉なことに、その返り血を浴びた姿がケータイビデオの映像越しに、人々の恐怖と怒りのまなざしに捉えられることになる。

「まなざしの不在」とは、まなざす「他者の不在」である。オーストリアの思想家のイヴァン・イリイチ (Ivan Illich) は、視覚の文化を歴史的に考察したある論文の最後で、エマニュエル・レヴィナスの「顔」についての論考を参照しながら次のように述べている。

Levinas set out to save "the face." The face of the other stands at the center of his life's work. The face of which he speaks is not my own, which appears reversed in the mirror. Nor is it the face that a psychologist would describe. For Levinas, face is that which my eye touches, what my eye caresses. Perception of the other's face is never merely optical, nor is it silent; it always speaks to me. Central in what

¹ この傍証として大澤が挙げているのは、少年Aがバモイドオキ神を降臨させて「酒鬼薩撒聖斗」という聖名を授かるという儀式を行なっているという事実である。この奇妙で不可解な儀式は、少年Aがまなざしの不在を埋めるべく超越的な存在を仮構して、その超越的存在の命名行為によって、「透明な存在」である自分を実体化しようとしたと考えれば筋が通る。

I touch and find in the face of the other is my subjectivity: "I" cannot be except as a gift in and from the face of the other. (Illich 1995a:17)

「私」という存在は「他者の顔の中にある、他者の顔からの贈りもの」(a gift in and from the face of the other) でしかない、とイリイチは言う。私というのは他者との関係性においてしか存在し得ない、他者こそが私たちの存在の証なのだ。²

人を地獄へと追いやるのではない、贈りものとしてのまなざしとは何なのであろうか。そのまなざしは、他者忌避が蔓延する個人化が進んだ現代社会において、はたして私たちに生の意味を供給しうるものなのであろうか。現代における自己アイデンティティの問題と主体形成の基盤となる他者関係の新しい形を、イリイチの言葉を導きの糸として、「まなざし」という切り口で考えてみたい。

2 再帰的近代における自己アイデンティティ

社会学者のアンソニー・ギデンス (Anthony Giddens) は、今私たちが生きる後期近代社会は伝統的秩序の相対化が徹底された再帰的社会であり、この社会環境においては私たち自身の自己アイデンティティも再帰的に形成されことになると論じている。自己アイデンティティの再帰的形成というのは、「自分自身を意識的に対象化し、メタレベルから反省的視点に立って自己を再構築」(檜村 2007:62) していくことである。ギデンスは、この自己物語の再帰的組織化による自己アイデンティティの構築プロセスを「自己の再帰的プロジェクト (reflexive project of the self)」(ギデンス 2005:5) と呼んでいる。

再帰的近代化の進展により、私たちは伝統や共同体のしがらみから解放され、自分の生き方を自由に選択し、自分の行為を自らがコントロールできるようになった。さらに再帰的社会を支える制度や生活基盤が整備・充実されることで、私たちは他者に頼らずに、他者を気にせず生きていくことが可能となっている。このような個人化が進んだ社会では、私たちは他者から干渉されずに自由に考え行動できるが、一方でこういった個人化の中で他者との関係が希薄化し、私たちは寄る辺なさを感じるとともに、生きる意味の所在を見失いがちである。³

² 自己認識と言うのは、逆説的聞こえるかもしれないが、「他者」がその起源であり「他者」からのまなざしの中で育まれる。この人間の他者依存的本性について、哲学、社会学、精神病理学、あるいは認知科学の研究において議論が深められている。クーリー (Charles Horton Cooley) の "looking-glass self"、ミード (George Herbert Mead) による主我 (I) と客我 (me)、アンリ・ワロン (Henri Wallon) の発達研究、ジャック・ラカン (Jacques Lacan) の「鏡像段階 (mirror stage) 論」、モーリス・メルロー＝ポンティ (Maurice Merleau-Ponty) の他者の知覚の発達過程の研究、認知心理学者ゴードン・ギャラップ (Gordon G. Gallup, Jr.) のマーク・テストを利用した自己鏡像認知の研究などを参照のこと。

³ これについてギデンス (2005:9) は、「個人の無意味感一生は受けるに値しないという感覚は後期モダニティの根本的な心的問題となりつつある」と述べている。

現代のような「しがらみはないが寄り添ない」あるいは「自由だが冷たい（分りにくい）」（宇野 2008:14）社会環境が、私たちの自己アイデンティティの形成にどのように影響を及ぼしているのかを、この十数年の日本社会の変化に焦点を当てて考えてみたい。

現在の日本社会とそこに生きる私たちのメンタリティは、1990年半ばのある転換期を経て形成されたということが、東（2001）や大澤（1996, 2008）等で議論されている。次節では、今の日本社会の特性を考察する準備として、戦後からこの転換期に至るまでの日本社会の変化について、見田（1995）と大澤（1996）の議論を参照しながら考えてみたい。

3 戦後の日本社会の変化と自己アイデンティティ―「理想」から「虚構」へ

今私たちが生きている社会における他者関係を考える上で、戦後の日本社会の構造的特質とそこで暮らしてきた人たちのメンタリティの変化を押さえる必要がある。この節では、この問題を大局的見地から捉えた見田宗介の研究と、見田の研究を批判的に継承した大澤真幸の研究を簡単に紹介する。

見田は1990年に書いた論文⁴の中で、戦後45年を振り返り、「現実」に対して三つの対概念（理想・夢・虚構）を対置することによって、日本の戦後史を三つの異なる段階に区分し、それぞれの時代をこれら「反現実」のモードによって特徴づけた。すなわち、「理想の時代」（1945年から1960年頃）、「夢の時代」（1960年から1970年代前半）そして「虚構の時代」（1970年代後半から1990年）である。理想の時代は敗戦から戦後復興期を経て高度経済成長期にいたるまでの15年間である。日本はこの助走期を駆け抜けて「高度経済成長期」に突入し、この時代に「日本社会の骨格」が形成されていく。「泰平ムード」に包まれたこの高度成長期の15年間を見田は夢の時代と呼ぶ。その後1973年の「オイルショック」などで経済の成長は鈍り、日本社会は「ポスト高度経済成長期」を迎える。この時を境に、私たちの社会、そこに生きる人々のメンタリティは「夢」から「虚構」へと向かっていく。

大澤（1996）は、この見田の仮説を踏まえた上で、考察の対象をその後の時代へと広げ、見田の議論を敷衍しつつ、新たな時代区分の提案を行った。大澤の基本的主張は次の通りである。つまり、夢の時代は理想の時代から虚構の時代への移行期と考えられるため、実質的にはこの中間期はそれを挟む二つの時代へと解消することができる。そう考えることで、戦後日本社会の変化を、「理想の時代」から「虚構の時代」への転換と、より一般的な形で捉えなおすことができると論じている。大澤は、さらに、この二つの時代の転換点、すなわち理想の時代の終わりを戦後25年、日本万国博覧会（大阪万博）が開催された1970年に求めている。大阪万博は、「人類の進歩と調和」をテーマとして掲げて「理想の時代の極点を具現」する一方で、会場内に各国政

⁴ 見田（1995, 2006）に収録。

府や大企業のバビリオンを配置することで虚構の時代の幕開けを予告した。⁵ 虚構の時代を象徴するのは、1983年の東京ディズニーランド開園であろう。ディズニーランドは、外の現実空間との徹底的隔離をはかることで、それだけで自律した虚構の空間を作り上げた。虚構の時代は、東京ディズニーランドのような社会的・文化的な装置が次々と生み出されるだけでなく、人と人との関係も虚構へと向かっていく進んでいく。見田(1995:28)や大澤(2008:70)は森田芳光監督の『家族ゲーム』を引き合いに出して、家族のリアリティさえもが虚構性を帯び始めていることを指摘した。この映画に繰り返し出てくる食事の場面において、家族は食卓を囲むのではなく、バーのカウンターに座るように一列に並び、視線を交わすことなく食事をとる。見田はこの映像を次のように解釈する。

こういう視線の平行性の具象化された表現として『家族ゲーム』の食卓は固有のリアリティをもつ。開き直れば、この時代の現実自体の非・現実性、「不・自然性」、虚構性をこそ、この映像は的確に定着していた。(見田 1995:28)

しかし、大澤(1996, 2008)によると、虚構の時代も1990年の半ば、1995年の地下鉄サリン事件とともに 終わりを迎えることになる。次節では、大澤(1996)を受けて、虚構の時代の後の日本を「オタク」という切り口で考察した思想家の東浩紀の研究を紹介する。

4 ポスト虚構の時代—東浩紀の「動物の時代」

東浩紀は2001年に出版した『動物化するポストモダン』の中で、大澤(1996)の議論を踏まえた上で、「私たちはもはや『虚構の時代』に生きていない」(東 2001:108)のだと主張してる。では、今私たちが生きている時代を特徴づけるものは何か。東は虚構の時代の後の社会の特性を探る上で「オタク」に注目し、彼らの消費形態の変化と主体形成や人間性の変容という二つの観点から、ポスト虚構の時代の日本社会の姿を明らかにしようと試みた。

まず、日本のオタクたちの消費形態の変化についての東の議論を見てみよう。オタクの出現は1970年代である。ちょうど「大きな物語」(理念やイデオロギーの体系など)が凋落して理想の時代が終焉し、虚構の時代の幕が開ける時期である。この時期、オタクは失墜した大きな物語の空白を埋め合わせるべく、アニメなどのサブカルチャーを利用して現実とは別の世界を捏造しようと試みる。そして彼らは、個々の作品によって与えられる断片的物語(小さな物語)を通して、その背後にある「捏造された大き

⁵ 大澤(2008:11-12)を参照。大澤(1996, 2008)は、この二つ時代の転換期の代表的出来事、とりわけ理想の時代の終焉を象徴する出来事として、さらに三島由紀夫の自決(1970)や連合赤軍事件(1972)を挙げている。

な物語」を消費するのである。東は、評論家の大塚英志の『物語消費論』に従い、この消費形態を「物語消費」と呼ぶ。しかし、この消費形態はいつまでも続くわけではない。東は、1990年代のオタクたちは、もはや大きな物語をサブカルチャーにより補填する必要は感じてはいないと言う。そして、1980年代のオタクから1990年代のオタクへの変化について、彼は次のように分析する。

・・・近代からポストモダンへの流れは、進むにつれて、そのような捏造の必要性を薄れさせていくように思われる。というのも、ポストモダンの世界像のなかで育った新たな世代は、はじめから世界をデータベースとしてイメージし、その全体を見渡す世界視線を必要としない、すなわち、サブカルチャーとしてすら捏造する必要がないからだ。もしそうだとすれば、失われた大きな物語の補填として虚構を必要とした世代と、そのような必要性を感じずに虚構を消費している世代とのあいだに、同じオタク系文化といっても、表現や消費の形態に大きな変化が現れているに違いない。

そして実際にその新しい傾向は、大塚の評論が発表された後、九十年代の10年間でかなりはっきりと目に見えるものになってきた。九十年代のオタクたちは一般に、八十年代に比べ、作品のデータそのものには固執するものの、それが伝えるメッセージや意味に対してきわめて無関心である。逆に九十年代には、原作の物語とは無関係に、その断片であるイラストや設定だけが単独で消費され、その断片に向けて消費者が自分で勝手に感情移入を強めていく、という別のタイプの消費行動が台頭してきた。このあらたな消費行動は、オタクたち自身によって、「キャラ萌え」と呼ばれている。(東 2001:57-58)

東によると、この背景には、メディアミックスによる二次創作のデータベース化の徹底がある。二次創作とは「原作のマンガ、アニメ、ゲームをおもに性的に読み替えて制作され、売買される同人誌や同人ゲーム、同人フィギュアなどの総称」(東 2001:40)であり、オリジナルとコピーとが区別されない中間形態、ポードリヤールの意味での「シミュラークル」である。⁶ 東は二次創作の世界について、作品というシミュラークルの層と設定というデータベース(「大きな物語」に対応させて「大きな非物語」とも言う)からなる二層構造を仮定する。メディアミックスという、一つの作品を複数メディアにより同時的に製造・販売する戦略が盛んになるにつれ、オリジナルとコピー区別はもはや意味がなくなり、その代わりに「匿名的に作られた設定(深層にあるデータベース)」とその情報を組み合わせて作る「具体化した個々の作品(表層にあるシミュラークル)」の区別が前面に出てきた(東 2001:63)。1990年代の、すでに虚構すらも必要としなくなったオタクたちは、表層のシミュラークルではなく

⁶ ポードリヤール(1984、1992)などを参照のこと。

その向こうにあるデータベースへと向かう。アニメのキャラクターは、「猫耳」や「メイド服」などの構成要素に分解されてデータベースに登録されるのだが、東はデータベースに貯蔵されているこういった断片を「萌え要素」と呼ぶ。⁷ 今のオタクの消費形態は、物語を消費する「物語消費」から、データベースから萌え要素を入手し、それらを独自に組み合わせて好みのキャラクターを創り、それに感情移入する（萌える）という「データベース消費」という消費形態へと変化している。このようなデータベース消費の台頭は、オタクたちのリアリティ感覚を変容させた。東（2001:114）によると、1990年代のオタクにとっては、現実を模倣した虚構の世界よりも、データベースから抽出された萌え要素のほうがはるかにリアルであるということだ。

データベース消費の基本構造は、上述のように、シミュラクル水準とデータベース水準に二層化しているのであるが、オタクの主体形成にもこれに対応した二層構造が見て取れると東は分析する。データベース消費の主体であるオタクは、データベースの層では、擬似的ではあるが盛んに情報交換を行い、それなりの社交性を発揮する。しかしその一方で、形骸化した人間関係を補うように、データベース層とは切り離された形で、シミュラクルの水準で物語への欲求が生じている。シミュラクル水準での物語の欲求は、他者と関わることなく、「非社会的に孤独に動物的に」処理される。データベースへの欲望とシミュラクルへの欲求を、この二つを全く関係づけることなく、それぞれ独自に処理することのできる新しいタイプの人間が登場しているのである。⁸ 東は、近代、近代からポストモダンへの移行期、そしてポストモダンという流れの中で、人間の主体形成のありかたは、文化消費の構造の変化を通じて次のように変容してきたと述べている。

近代の人々は、小さな物語から大きな物語に遊行していた。近代からポストモダンへの移行期の人々は、その両者を繋げるためスノビズムを必要とした。しかしポストモダン⁹の人々は、小さな物語と大きな非物語という二つの水準を、とくに繋げることなく、ただバラバラに共存させていくのだ。分かりやすく言えば、ある作品（小さな物語）に深く感情的に動かされたとしても、それを世界観（大きな物語）に結び付けずに生きていく、そういう術を学ぶのである。筆者は以

⁷ 東（2001:66-67）を参照。

⁸ 東は「欲求」と「欲望」をジャック・ラカンの精神分析にならって、次のように峻別する。「欲求」とは「特定の対象をもち、それとの関係で満たされる単純な渴望」のことで、「欲望」とは「他者の欲望を欲望するという複雑な構造を内側に抱え」ており、「本質的に他者を必要とする」という意味で本質的に間主体的である。東（2001:126-127）を参照のこと。

⁹ 東は近代からポストモダンへの移行は、世界的にみると第一次世界大戦から冷戦終結の1989年までの75年間をかけて緩やかに起こり、1989年からポストモダン期に入ったと考える。日本においてはポストモダンへの移行は、敗戦とその復興の影響で、1970年に入ってから本格化し、1990年の半ばにかけて行われたと分析している。東（2001:105-108）の議論を参照のこと。

下、このような切断の形を、精神医学の言葉を借りて「解離的」と呼びたいと思う。(東 2001:122-123)

「シミュラクル水準での動物性とデータベース水準での人間性の解離的な共存」(東 2001:140)、これがオタクのみならずポスト虚構の時代に生きる主体の構造的特徴である、というのが東の主張である。人間的感情や生きる意味の充足は、他者に頼らずに一人孤独に「動物」的に行う。コミュニケーションには意味をもとめず、単なる情報交換やつながりの確認の手段としてのみ利用する。これが現代を生きる「データベース的動物」の姿なのである。¹⁰ そして、このようなデータベース的動物の生きるポスト虚構の時代を、東は「動物の時代」と名付けた。¹¹

5 ポスト虚構の時代—大澤真幸の「不可能性の時代」

大澤真幸は『不可能性の時代』の中で、虚構の時代の後に続く現在私たちが生きているこの時代を、新たな反現実のモードである〈不可能性〉という概念により特徴づけようと試みている。

大澤の今の社会に対する基本的な認識は、東浩紀と同様に、わたしたちは「もはや「虚構の時代」の中にはいないのではないか」というものである。¹² 大澤がこう考える一つの理由は、彼が「現実への逃避」と呼ぶ事態が日本社会の中で目に付くようになってきたことである。「現実逃避」という表現は、通常「現実からの逃避」を意味するが、大澤が問題にしているのは「現実への逃避」、すなわち現実から離れるのではなく、逆に現実へと逃げ込む現象である。しかし、ここで大澤が言う「現実」とはただの現実ではない。「これこそまさに現実！」と言いたくなるような生々しく凄まじい現実、痛みや暴力に直に晒された現実への逃避が、現代社会において前景化しているというのが大澤の観察である。

「現実の中の現実」へ逃避するとはどういう事態か。大澤が代表例として挙げる社会現象は、リストカットなどの自傷行為の流行である。自傷行為を通じて試みられているのは「「痛みの実存」を「実存の痛み（実存の実感）」へと転換」(大澤2005:126)することである、と大澤は言う。身体を傷つけることで感じる痛みは、粉い物ではない「生の」現実を感じさせてくれる。リストカッターは自傷行動を通して現実と対峙し、その痛みで現実を確認するというのである。また、テロや宗教原理主義の熱狂も現実への逃避の具体例であり、これは世界最終戦争(ハルマゲドン)の幻想に見られる「破局的現実への衝動」(大澤 2008:220)に通じていると述べている。¹³

現実への逃避という社会現象が広がる一方で、私たちの社会は虚構の時代を過ぎた

¹⁰ 東 (1995:140) を参照。

¹¹ 東 (1995:131) を参照。

¹² 大澤 (2008:81, 83) を参照。

¹³ 大澤 (2008:5) は、オタクのゲームやアニメへの耽溺も「現実」への逃避の一例と分析している。

今も、身の回りに残存する暴力や危険あるいは不快なものを徹底的に排除する努力を未だ続けており、その結果として社会の虚構の度合いはかつてないほど高まっているのも事実である。大澤は、まさにこのように、「現実への逃避と極端な虚構化」(大澤 2008:165)の両極に引き裂かれているのが、ポスト虚構の時代の社会状況であると主張する。現実に対する全く正反対のベクトルが共存する社会において、現実を秩序づける反現実、虚構よりもさらに反現実の度合いが高いものでなくてはならない。大澤は、反現実の究極のモードとも思える〈不可能性〉(大澤 2008:167)というコンセプトでポスト虚構の時代の社会の「股裂き」状態を特徴づけようと試みるのである。

6 忌避され同時に希求される〈他者〉

東は、今この時代を「データベース的動物」が跋扈する「動物の時代」なのだと言う。大澤は、私たちは虚構化の徹底と現実への逃避が共存する〈不可能性〉の時代にいるのだと言う。彼らのこういった時代認識の根拠の一つに、現代に生きる主体のメンタリティの変容がある。彼らの研究の中で、今この社会を生きる主体を特徴づける重要なメンタリティとして共通に仮定されているのは、他者を避ける、他者忌避のメンタリティであろう。

東の言うデータベース的動物を代表するオタクは、もとはと言えば人とのコミュニケーションが苦手で、他者との交流によってではなく、一人で趣味に没頭して喜びを感じる人たちであった。今のオタクたちも、ネット空間やコミケ(コミックマーケット)で仲間と盛んに情報交換を行っているとはいえ、彼らが求めているのはいわば内輪の仲間、つまり「他者性を脱色した他者」である。東の言うように、オタクの感情の充足は、他者とのコミュニケーションとは別の水準で、一人孤独に動物的に行われているのである。このオタクの他者を回避するメンタリティは、第一世代から現在の第三・第四世代まで、一貫して続いているというのが一般的な見方であろう。

大澤の研究における、現代の主体の他者忌避の問題は、非常に込み入った他者論の一部となっている。次節で、大澤のオタク論を通じて概略を述べるが、話を先取りして言うと、大澤は、他者の忌避は他者の希求とコインの裏表の関係にあり、今私たちは、他者を避けながらも他者を求めているというのである。

6.1 大澤(2008)のオタク分析

東と同様に大澤(2008)も、現代社会における他者の問題を考察する上でオタクに注目しているが、大澤のオタクの分析は、上で紹介した東のものとは重要な点で異なっている。¹⁴

東によると、オタクに代表されるデータベース的動物は、自分を世界に位置づけるのに、もはや大きな物語を必要とはしていない。近代的価値を代替するサブカルチャー

¹⁴ 大澤(2008)の議論は、基本的に大澤(1995)のオタク論に基づいている。

の捏造すらも、もはや彼らには不要なのだ。データベースに登録されている萌え要素を組み合わせてキャラクターを作り、そのキャラクターに感情移入する。他者と関係することなく、孤独にキャラ萌えすることで「生きる意味」の渴望を充足するのがデータベース的動物の特徴である、というのが東の主張だ。

これに対して大澤は、オタクの意味の渴望は、東の言うようにキャラクターや小さな物語のみで単純に満たされるわけではないと言う。実は、彼らはその先にあるものを求めているだと考える。大澤の主張は、概略、次のとおりである。オタクは特定のキャラクターや小さな物語という個別特殊なものにしか興味がないと思われがちだが、実は彼らはこの特殊な世界を通じて、包括的で普遍性をもつ世界へアクセスしようとしている。特殊な世界を通じて普遍性を求める、つまり「普遍性が特殊性へと反転する」(大澤 2008:96) のがオタクの興味深い特徴だ。この反転は、物語消費の世代のみならず、データベース消費の世代にも一貫して見られる現象である。「データベースとは、そもそも「メタ物語的領域」として機能する超包括的な「物語」(大澤 2008:98) であって、データベース消費といえども物語消費の一つのヴァリエーションなのである。オタクたちは、キャラクターや小さな物語の向こうに、東が「大きな非物語」と呼ぶメタ物語的領域を見据えており、物語の素材を提供してくれるこの「普遍的な物語の収蔵庫」(大澤 2008:99)こそが、まさに彼らの欲望の対象なのだ。

大澤は、このデータベースの欲望という包括的普遍性の希求が、どうしてキャラ萌えという特殊な対象への動物的欲求へと反転して現象するのか、そのメカニズムについて理論的考察を行っている。

この「きわめて包括的な普遍性が、まったくの特殊性へと反転した上で欲望されているという逆説」を説明するために大澤が用いるのは「相対主義的なアイロニズム」(大澤 2008:103) というコンセプトである。

自分の関心の対象である特殊な領域が包括的普遍性をもつためには、この領域が外部、すなわちこの領域を包み込むより大きなコンテキストをもたなければいけない。自分の関心領域が外部世界をもたず、自律した宇宙である限りにおいて、この特殊領域は包括的普遍性をもつと認識される。しかし実際には、自分が生きている現実が確固とした外部世界として存在するため、この目の前現実をなんらかの形で虚構化する必要が出てくる。「現実に対して、あるいはそもそも任意の可能世界に対して、冷ややかな距離をとる相対主義者」(大澤 2008:103) であるオタクは、目の前の現実ですら一つの虚構として相対化し、それによって自分が関心をもつ特殊領域を、外部をもたない包括的普遍性をもつ世界であると認識しようとする。現実を含めて自分の関心領域以外の世界を不可視化することで、自分の求める個別の小さな物語や特定のキャラクターのみからなる世界が、彼らにとってこの世のすべてとなる。オタクたちは、外部のコンテキストを持たないこの虚構の世界へと感情移入することで、擬似的にはあるが包括的普遍性へと近づこうとするのである。

ポストモダンの時代は、価値観が多様化する中で、大澤が「第三者の審級」と呼ぶ

規範や秩序を担保する超越的な審級が失効していると言われる。オタクは、こういった価値の相対化の最前線におり、上述のとおり、現実ですらも一つの虚構として相対化しようとする。しかし、秩序や規範を徹底して相対化し続けようとする時に、その「相対化する視点が帰属する場」（大澤 2008:104）として、再び逆説的に、否定的な第三者の審級が相対化の拠り所として呼び出されることになる。ここで、大澤が「アイロニカルな没入」（大澤2008:105）と名づける、もう一つの逆説が生ずる。アイロニカルな没入とは、分かっているけれども思わずやってしまう、「意識的な知と行動的で無意識的な信との振れ」現象を指す。オタクは、自分の関心領域以外の世界を虚構化することで、自分の世界に包括的普遍性を持たせようとする。この時に、彼らは現実と自分が作り上げた虚構の世界の区別がついていないわけではない。意識の上では自分が作った世界が虚構だと分かっている。彼らがその虚構の世界へのめりこむのは、自覚した上で「あえて」行っていることなのである。しかしその世界へと飛び込んだとたん、分かっているながらも自分で作った虚構に呪縛され、その世界なしでは生きられなくなる。この逆説的状况が、アイロニカルな没入である。

大澤は、上で述べた二つの逆説、すなわち包括的普遍性が特殊性へと反転して欲望されているという逆説とアイロニカルな没入の逆説が、オタクの社会性、対人関係にも当てはまると議論している。オタクが同じ趣味・趣向を持つ仲間の集まりに強く引かれるメカニズムとして、まさにこの「普遍性の特殊性への反転」がみられるというのである。オタクは、内輪空間（排他的共同性）にあえて没入することで、「他者性を抜き取った他者」のみとの社会的関係を虚構的に築こうとしているように見える。しかし、その裏で真に欲望されているのは何かというと、ここでもまた包括的普遍性なのである。そしてその包括的普遍性に近づくために、現実の他者関係を相対化しながら、第三者の審級の徹底的な不可視化を行おうとする。しかし、この場合も、第三者の審級の徹底した否定の帰属点として、再びネガティブな第三者の審級が回帰し、アイロニカルな距離から絶対性へと没入するもう一つの逆説が帰結する。¹⁵

本来、異質な他者たちを含む普遍的な社会空間を見通しうる超越的な視点の座が希求されていたのである。そうした視点の座が、今日では、同質な他者たちのみが参加する、排他性の強い—しばしばサイバースペース上で展開する—共同性へと投射されているのではないか。つまり、社会性に関しても、普遍性が特殊性へと反転して現象するところに、オタクの特徴があるのではないか。社会性が、

¹⁵ 「アイロニカルな没入」は、大澤（1995:279）の「第三者の審級の二次的投射」を一般化したコンセプトと思われる。大澤（1995）の第三者の審級の第一次的投射と第二次的投射の関係は次のようにまとめられる。第三者の審級の第一次的投射は、〈他者〉（絶対的な差異性）を隠蔽することで、現実の統一性を生み出す審級である。一方、二次的な投射は、最初の投射の崩壊が前提にあるため、最初の投射を再現するのではなく、逆に第一次的投射で「非・現実」とされていた幻想の領域、すなわち虚構こそを現実として現象させる。

その反対物として一非社会性として一現象するという逆接に、オタクのもう一つの不思議がある。(大澤 2008:113-114)

オタクは自分の関心のある特殊領域、そしてそこに集う同好の士との関係を、一つの虚構として構築するのだが、その虚構が包括的普遍性をもつためには、その外部に他の世界があってはいけない。作り上げた虚構の世界が外部のコンテクストを持たないその限りにおいて、そこでの他者関係から「他者性」を脱色させることができ、欲望の対象である「他者性抜き他者」が手に入るのである。しかしそのためには、現実をはじめあらゆる世界を相対化し続ける必要があり、その時「相対化する視点が帰属する場」(大澤 2008:104)として、再び逆説的に、否定的な第三者の審級が回帰することになる。

超越的な審級を徹底して相対化・不可視化しようとしながら、いつのまにか否定的な形で再び第三者の審級を呼び戻している。この第三者の審級を逆説的に回帰させる裏で、いったい何がひそかに欲望されているのであろうか、というのが大澤が次に提起する問題である。

6.2 <不可能性>と<他者>

ここで5節で述べた、大澤の「現実への逃避」の議論を思い出そう。ポストモダンの社会は「現実への逃避と極端な虚構化」の両極に引き裂かれている。社会の超虚構化と凄まじい現実への回帰の共存という逆向きの力が強いテンションで維持されているのが現代の社会状況だという。このテンションの中で、ある重要な何かが隠蔽されていると、大澤は次の疑問を提起する。

・・・究極の「現実」、現実の中の現実ということこそが、最大の虚構であって、そのような「現実」がどこにあるという想定が、何かに対する、つまり<現実>に対する最後の隠蔽なのではないか。だが、隠蔽されている<現実>とは何なのか。とりあえず、それを「X」と置いてみよう。(大澤 2008:165-166)

「これぞ現実！」という暴力的で生々しい現実というのは、実は否定的な第三者の審級を回帰させることでネガティブに理想化された虚構であって、これが私たちが生きる<現実>のある側面を隠蔽するために持ち出されているのだという。オタクのデータベース消費に則して具体的に言うと、オタクがデータベースの萌え要素で作る世界は、包括的普遍性に支えられた理想的な虚構世界であるが、その虚構化のプロセスの裏で否定的な第三者の審級が呼び出されており、これによって<現実>のある重要な何かが隠蔽されているのである。大澤は、その隠蔽された<現実>とは、直接的に認識することも、実践することもできない「不可能なもの」であり、虚構の時代の後を特徴づける反現実、まさにこの<不可能性>であると強調する。

そして大澤は、この反転された否定的な第三者の審級の呼び出しの裏で欲望されている〈不可能性〉とは、実は〈他者〉のことであると言う。

〈不可能性〉とは〈他者〉のことではないか。人は、〈他者〉をもとめている。と同時に、〈他者〉と関係することができず、〈他者〉を恐れている。求められると同時に、忌避もされていること〈他者〉こそ、〈不可能性〉の本態ではないのだろうか。(大澤 2008:192)

〈他者〉とは「他者としての他者、他者がある他者性において現れているような状態」(大澤 2008:186)である。この〈他者〉は「根本的な両義性」(大澤 2008:191)を持つ。つまり〈他者〉は、私たちにとって、愛と欲望の対象でありながら、同時に脅威と嫌悪の対象でもあるという意味で両義性をもつのである。¹⁶

東は、オタクの生き方は、大きな物語が失われたポストモダンの不安定な世界においては社会環境に適合している、とある意味で肯定的に評価する。社交はデータベースの水準で表面的に行ない、一方シミュラクルの水準で孤独にキャラ萌えすることで生きる意味の渴望を充足させるという、解離的な存在として生きる生き方が、動物の時代にあっては環境適合的だと言うのだ。しかし、大澤の仮説が正しいとすると、この解離戦略が功を奏する可能性は恐らく低い。特殊性への耽溺が普遍性への欲望の断念にはつながらず、むしろその欲望に反転しながら分かちがたく結びついているとすると、小さな物語に没頭してキャラ萌えすることのみで、生きる意味の渴望を満たすことはできない。たとえ擬似的にはあれ、包括的普遍性を手にするためには、現実を含むあらゆる可能世界の相対化というプロセスを踏む必要があるのである。だが、この瞬間に、解離することで遠ざけたはずの実存的問題が〈他者〉すなわち「両義的な他者」として回帰してくるのだ。

大きな物語が失効して、さらにそれを埋める虚構の捏造すらも必要とされないこの時代に、私たちの目の前にせり出てきたものがこの両義性を持つ〈他者〉である。大澤は、私たちは今の時代、〈他者〉を内心で希求しながらも、それを必死に避けているのだと言う。その一つの現れが5節で紹介した「現実への逃避」である。超越的な審級が失効してあらゆる価値が相対化される時代に、徹底的な相対化を担保する絶対的な視点、つまり否定的な「第三者の審級」が回帰する。この否定的な第三者の審級のもとで、ネガティブに理想化された暴力的で生々しい「現実」を仮構して、私たちはその「現実」へとアイロニカルに没入する。このように暴力的な「現実」に我が身を晒すことで、私たちは何を行っているかという、それが〈他者〉の隠蔽なので

¹⁶ 他者の両義性については、見田(2008:173)も参照のこと。「他者は第一に、人間にとって、生きるということの意味の感覚と、あらゆる喜びと感動の源泉である。・・・他者は第二に、人間にとって生きるということの不幸と制約の、ほとんどの形態の源泉である。」

ある。あえて暴力的な「現実」へと飛び込むのは、〈他者〉から逃れる一つの手段なのだ。¹⁷

参考文献

- 東浩紀 (2001) 『動物化するポストモダン—オタクから見た日本社会』講談社現代新書
東浩紀 (編著) (2005) 『波状言論S 改—社会学・メタゲーム・自由』青土社
東浩紀 (2007) 『ゲーム的リアリズムの誕生—動物化するポストモダン2』講談社現代新書
東浩紀・大澤真幸 (2003) 『自由を考える—9・11以降の現代思想』NHKブックス
宇野常寛 (2008) 『ゼロ年代の想像力』早川書房
大澤真幸 (1995) 『電子メディア論—身体のメディア的変容』新曜社
大澤真幸 (1996) 『虚構の時代の果て—オウムと世界最終戦争』ちくま新書
大澤真幸 (2008) 『不可能性の時代』岩波新書
大塚英志 (2001) 『定本・物語消費論』角川文庫
樫村愛子 (2007) 『ネオリベラリズムの精神分析—なぜ伝統や文化が求められるのか』
光文社新書
シェフ、アン・ウィルソン (1993) 『嗜癖する社会』斎藤学訳、誠信書房
見田宗介 (1995) 『現代日本の感覚と思想』講談社学術文庫
見田宗介 (2006) 『社会学入門—人間と社会の未来』岩波新書
見田宗介 (2008) 『まなざしの地獄—尽きなく生きることの社会学』河出書房新社
ボードリヤール、ジャン (1992) 『象徴交換と死』ちくま学芸文庫
ボードリヤール、ジャン (1984) 『シミュラクルとシミュレーション』法政大学出版局
Giddens, Anthony (1991) *Modernity and Self-Identity: Self and Society in the Late Modern Age*. Stanford Univ. Press. (『モダニティと自己アイデンティティー—後期近代における自己と社会』秋吉美都、安藤太郎、筒井淳也訳、ハーベスト社、2005)
Illich, Ivan (1995a) "The Scopic Past and the Ethics of the Gaze: A plea for the historical study of ocular perception," to be published in Ivan Illich, *Mirror II*. (「視覚の過去とまなざしの倫理—視覚の歴史のために」桜井直文訳『環』vol.20, 60-96、藤原書店、2005)
Illich, Ivan (1995b) "Guarding the Eye in the Age of Show," (「まなざしの倫理—像の時代から「ショーの時代」へ」桜井直文訳『別冊・環：IT 革命—光か闇か』141-187、藤原書店、2000)

¹⁷ 本研究は、科研費（課題番号：20520345）の助成を受けたものである。