

「萌えないか？」

～「おたく」論ノート 2001-2006～

MFRI 2006

物語への欲望

東浩紀によればノベルゲームの消費者は作品の表層（ドラマ）と深層（システム）に対して全く別の志向性を持つという（東浩紀「動物化するポストモダン」講談社現代新書2001）。

- ・ 表層：萌え要素の組み合わせによる、効率的な感情的な満足を求める。つまり猫耳やメイド服で「ハアハ」できると。
- ・ 深層：作品をデータベースに還元して、新たなシュミラークルを作ること求めている（SS、やおい本など）

これを見るに、東はよほど、おたくたちが同人に走る理由が理解できなかったのだろうと思われる。たしかにえろげのストーリーに代表されるような「小さな物語」に盲信的に嵌りこんでいるはずのおたくたちが、その物語を包括する大きな世界（Air で言えば、前世の因縁が以下略と言った）を否定する行為を現に行なっているように見えるのだから。だがそれは、彼らおたくの全てが「欲望」ではなく「欲求」の主体として行動しているととらえようとするから、こういう風に見えているだけなのでは？

「欲望」というのは、フランスのポストモダン思想の中では、「欲求」という概念とは明確に区分される。東はコジェーブの「ヘーゲル読解入門」を引いているが、「欲望」は常に「他者の欲望を欲望する」という構造を持っている（ただし、ここで言う他者とは、東が書いている「他人に嫉妬されたい」といった意味での「他者」ではないと思うが）。つまり、ある人の内部で「欲望」が成立するには、その人の中に「他者」が内在化される必要がある。ラカン派精神分析学の用語で言えば、象徴的去勢の成立が欲望の成立に必須である。

人間の動物と違うところは、自我意識を持ち、自己と異なった他者との間に間主観的な関係を持ちうる点にある。自我意識は産まれながらにして脳内にインプリントされているというよりは、発達段階において他者との関わりの中で獲得されることが発達心理学の研究から明らかとされている。とりわけ、言語の習得と同時期に自他分離が生じるという事実は、原象徴化の過程が、精神世界内部へ言語構造が導入されることにより生じるとする仮説と一致する点から、興味深い。逆に発達段階において、十分に他者の介入が生じなければ、上記のメカニズムはうまく働かないはずで、自覚的な自他境界の拡散や、言語表現による共感的な間主体的関係の構築の困難といった現象が生じるだろう。

東の指摘する、社会全体としてのポストモダン化と「動物化」という動きは、たしかに現実を反映しているように見える。それは、新人類世代以降の人に象徴的去勢が不完全な人が増えている可能性が否定しきれないからだ。世代論を商売のネタとしているマーケティング畑の人や社会心理畑の人が主張していることをまとめれば、高度経済成長期以降の周辺都市の形成と核家族化、さらに経済成長によって可能になった「個室空間」の誕生が、

社会から切り離された「個」としての「私」を促進した。またその親世代自身が「親であること」について、十分な引きうけができなかったことが、その子供の象徴的去勢の不完全性の原因となっている。

「私」を構築するのに必要な「物語」の消失、ラカン派精神分析学の用語を使うなら「象徴界の機能不全」は、特に新人類二世世代に特徴的に観察される。「癒し系キャラクターへの志向」や、「あなた」という概念を必要としない「浜崎あゆみ」の歌のヒットなどの現象から推測するに、今や社会全体としてもかなり幅広い範囲で蔓延しているように見える。

現在、おたく論に関する言論は、大まかに言って東のポストモダンのデータベース消費論と、斎藤環のラカン派精神分析学をベースにしたものが中心で、この二人の間の論争をフォローしておけば、今のところ、大まかな流れは掴めるはずだ。この二人の発想の違いは、「物語」をどう捉えるか、という点にある。上で見たように、東は基本的に、おたくたちは「物語」を萌え要素の結合として消費しているだけだと捉える。例えば、おたくたちのエロ消費は表層レベルで、動物的な欲求を満足させることに終始していて、基本的に物語は必須ではない（というよりそういう概念がない）と認識している。

私はこの考え方が、おたく論としてはかなり一面的なものだと考えている（おそらく若い年齢層のおたくたちにはこういう理解が該当する人も多いのだろうが）。ここで「ライト感覚な萌え（ハアア）」と「ディープ感覚（物語論的）な萌え」という概念を導入するならば、後者は「私」の成立においても「物語」を必須とする人と規定できよう。彼らの思考形態はおそらく、（今のおたくメディアの一次創作者の中心を占める 20 台後半から 30 歳台）同様に）「物語消費」の枠組みの中で構築されているはずだ。

私自身は「ライト感覚な萌え」という概念を共感的に理解することができないので（概念的に把握はできる）、以下では「ディープな萌え」についてしか議論しない。おそらく彼らは東の予想とは異なって、「私」の存在の成立のために「誰か」の存在を要求している。その点で「他者」をそもそも必要としない動物化した人と同一の議論は成立しない。また彼らの「物語への欲望」の背景にも「世界における「私」の定位」への志向性がある

ところで、萌えに関して「表層的な志向性は他者との関係性の上で成立する」という見方がある。たとえば、あるホモな人が「黒の競泳パンツ（ひよこ）、ハアア」という言明を行うという行為は、同じ「ひよこ属性」を持つ人との間の相互確認の性質を持つということの意味するといったことであろう。これは「おたくはある対象に関する世の中の主流の考え方からのズレを、互いに確認することを好む」とする、岡田斗司夫のおたく論とかなり近い考え方であるようにも見える。素朴な現象論ではあるが、たしかにそれが正しい側面を持っていることは否定できない。特に、過去の一時期に声優おたくの間で大流行した「合言葉は Bee」なんていう現象は、まさにこの説でうまく説明できよう。

ただ、これが正しいとするなら、「眼鏡」とか「猫耳」といったものが、属性として確立されたのは、多分に偶発的なものであったということになる。なぜなら、心理的な一定の傾向性の裏づけが、各々の属性には直接的には必要なく、世の多くの人が「これってどう

よ？」と感ずることだけが当のおたくたちにとっては重要なことになるから。具体的に説明すると、例えば過去の一時期に複数のアニメに眼鏡っ子が登場したとする。一般人から見ると、どれもそれほど記憶に残るほどのこともない、何てこともないキャラクターであるにもかかわらず、あるオピニオンリーダー的なおたくがアニメ雑誌などで、「眼鏡っ娘萌え」という主張をすると、他のおたくたちもそれに追従する。そういう歴史的経緯で「眼鏡」属性というものが発生したと、上記の説では説明することになる。この考え方は「眼鏡」という属性に背景となる「物語」を認めない。つまり属性は換喩的な「キャラクター」として捉えられている。しかし問題点は、このようなキャラクターを使って「物語の再構築」は行えない点にある。そうすると、深層レベルの説明と齟齬をきたすのだ。

ある人にとって特定のキャラが、同じ属性を持つ他のキャラと互換性を持たないケースがありうる。その意味で、特定のキャラは「君はオリジナル」な位置を占めているわけだ。私はこういうキャラが、象徴的去勢の不完全な人にとって「大文字の他者」の代替物として機能しているのではなかろうかと考えている。

動物化するポストおたく

「動物化するポストモダン」に関して。少なくとも Air を「おたくの動物化」の例として取り上げるのは、かなり問題を招きやすいのではなかろうか。もともとポストモダン思想の潮流は、(東のいうところの)「大きな物語」としてのイデオロギーの機能喪失に由来を發する。もともとのフランスの潮流ではマルクス主義と現代文明批判から始まっているが、現代的な問題としては家族イデオロギーの崩壊の方が大きい。一方、東の「立ちから萌えへ」にもあるように、動物化したおたくたちにとって、キャラクターの背景に「物語」の存在は不要であるとされる。ネコ耳・アンテナといった記号があれば、それをトリガーとして「萌え」なる感情が(どうした訳か)自動的に誘発される仕組みになっているらしいのだ(紛らわしいので、私はこういう感情を「ハア」と表記して、「萌え」と区別することが多い)。世代論的な家族心理学的分析と、ラカン精神分析理論を組み合わせることによって、この手の「ある種の精神的疾患の一種」とでもいうべき感覚が、特定年代以降の若者に多く発生する理由は説明できるように思われる。

本題に戻って「Air」だが、この作品については DREAM-SUMMER-AIR の 3 編構成となっており、SUMMER 編で「大きな物語」としての「前世の因縁」が語られる。またこの作品は「家族」という関係に関する、これまでの多々ある小説・演劇等の作品によって描かれてきた、定式化可能な「大きな物語」を背景として持っていることも明らかである。Air の構造においては「前世の因縁」という大きな枠組み(イデオロギーに相当)の中に、家族イデオロギーが内包されている。大塚英志が 1980 年後半にすでに指摘しているように、前者の大きいイデオロギーから後者のイデオロギーへ、さらにその拡散へと日本の社会は変遷して

いる。つまり上位のイデオロギーの機能停止により、より下位のイデオロギーに個人の焦点が移っていくわけだ。

いずれにせよ、上記のように古典的な「物語」としての構造を、「Air」という作品全体として有しており、「データベース消費」の例としてこの作品を批判対象として取り上げるのは混乱を招く可能性が高いと考える。むしろ取り上げるべきは「DA パンツ！」とか「はじめてのおるすばん」のような作品であろう。これらの作品は明確に「パンツ」あるいは「ようじょ」といった換喩的な記号（シニフィアン）から、ダイレクトアクセスで「ハハア」という感情が誘発される仕組みになっているように見える。これらに出演する「キャラクター」はシニフェ（意味内容）のネットワークから隔絶された、シニフィアン（意味記号）としての性質しか持っていない。その意味で興味深いのは多くのネタ系マニアたちによる「The!ガッツ」シリーズや「炎多留」の消費のされ方であろう。これらの作品では「マッチョ」「リーマン」といった記号が、ただ「ロリ」「うぐう」といった記号との差異のみによって、「男」という記号に還元されるものとして消費される構造を持っている。余談ながら「炎多留 魂」は「Air」同様、かなり物語志向が強いもので、その一点からも単純に全てのホモが動物的に男という記号に対してハハアするとは言えないことがわかる（この辺は、たとえば竹本小太郎「まぶしい空に Kiss しよう」といった、「B・GAY・COMIC」シリーズを読むとよくわかる）。

おそらく、今のえろげ系おたくには東のいうこの「データベース志向」な若者たちと、「物語志向」な人たちがいて、いわゆる「泣き（鬱）ゲースキー」な野郎どもは後者の系譜に属するように思われる。基本的にこれらはファルスという特権的シニフィアンに対する態度の違いに起因するものであり、幼少期の親子関係がかなり大きく作用する性質のものであるので、全ての人が徹底的に究極にハードな修行によって「ゆうなたんにハハア」できるようになるというものでもないだろう。

「こまわり君」は差異と戯れるか？

「オリジナルとシュミラクル」に関して、以下のような質問を受けたことがある。

Q1「オリジナルとシュミラクルの間に差異は存在しない」とき、先行するものへの意識も、消えているのでしょうか」

ある作品 B（例えば「愛国戦隊大日本」）に先行する作品 A（例えば「太陽戦隊サンバルカン」）があったとする。「B の『オリジナル』は A だ」（または「B は A のパクリだ」）という判断を行う場合、一体、どういう条件が必要か？まず、A と B の時系列に係る知識をあらかじめ持っていることが必要だが、上の質問では「先行するもの」と書いているので、

そこに時系列に係る知識の存在は前提されていると考えてよい。とすると、あとはBの中にAの存在の影が意識されることはあるのかないのか？だけ考えればよくて、「おそらく両者に含まれる記号表現の配置の類似性から、「先行するものに関する意識」は発生しえると思われ」。

とさらっと書いたが、実は前段が後段の条件になっているのかどうかは微妙。しかし、論点はそこではなくて、むしろAとBの「差異」の存在・不存在が、AとBの間の「引用関係」のそれによって規定されているのか、という点だと思われる。

Q2「現代はシミュラクルが蔓延したためにオリジナルを生み出すことが不可能になった
という言い方があるのか。」

ポストモダン論者の考え方に従う限り「オリジナルとシミュラクルの間に差異は存在しない」わけだから、「オリジナルが生み出される」ということは論理的にありえないと思われる。

と、これだけではアレでナニなので、もう少しコメントを加えてみる。(私の理解では)彼らの主張するところの「小さな物語」は、記号内容を持たない記号表現の組み合わせによって生成されるものであり、そこから特定の「物語性」は読み取られてはならない。逆にもし「記号」が「物語インデックス」としての機能を持つとするなら、そのような記号を集めたデータベースは古典的な物語消費論が主張する「大きな物語」と区別できない。

一方、「ポルの一族」(1976年、「迷宮」の「新批評体系創刊準備号」)に掲載。こまわり君×メリーベル)に見られるように、1970年代後期のまんが同人活動初期の時代より、オリジナルの物語性を解体し、そこから得たネタの組み合わせによって、「小さな物語」を再生産する作業は行われてきた。それが「おたく」たちの間で人気を博してきたのは事実であり、これは東のいう「データベース消費」の構造とよく似ているように見える。ただ、それはそれぞれのオリジナルの背景にある個別の物語を背景とした上で、それを「場違いな所に配置」した場合の「おかしさ」(不自然さ)を共有することを目的としたものだ。例が古すぎてわからない人がいるかも知れないので、もう少し新しい作品を挙げると「Clover Heart's」(ALCOT, 2003年)に出てくる「ロベルト」のキャラ付け(いい年した執事のくせに、コミケの転売屋)や、あるいは(ショタ系キャラの紹介に使われている)「アドンさんとサムソンさん」という台詞がその典型例かと思われる。なお、この作品を作ったのは鍵系同人の「Apple project」メンバーである。要は「わかる人はニヤリとできる」面白さを狙った一発ネタなわけだ。他にはアニメ版「涼宮ハルヒの憂鬱」第7話の「カマドウマ」ネタが、「はじるす」から引用である可能性も指摘できよう。

こういうネタがネタとして成立する理由として、それを作る側・受け取る側に「同じ言葉を使っている」(同じ言語共同体に属する)という感覚が必要だろう。つまりこれは、一定の記号表現に対して特殊な意味付与を与えることで、それが理解できる人たちからなる

「おたく共同体」への帰属感覚を持とうとする営みであるといえる。別にこれは私のオリジナルの考えでも何でもなくて、かつて岡田斗司夫も似たような主張していた。そして多くの場合、ネタがネタとして機能するためには「元ネタの背景となっている物語」に対する理解が必要だろう。そうでなければ、そもそも「オリジナルからのズレ(差異)」を見つけて楽しむという作業そのものが成立しない。

となると、問題点は「全ての場合」について、「この種の言語活動が可能となるためにユーザー側は、提示された記号表現の背負っている「オリジナルの意味(物語)」を知っている必要があるのか？」というところに集約される。もし意味内容を持たない記号のみを用いてこのような言語活動が行われる可能性があるならば、それはデータベース消費論者の主張が可能になるということの意味する。そして限定された現場において、それが可能であることは実証されていると思う。例を挙げるならば、少し前の一部ネット世界における「わたしのおにいちゃん」の流行や、テキストサイト界における「悟り系」(女装写真晒し)ブームであり、これらはいずれも「ネタの自己複製」としての性質を帯びている。これらの活動は「(一般人との)差異」意識の共有をのみ志向して行われたものが多々含まれていると考えられ、その場合、対象とされたフィギュアなり「私の恥ずかしい写真」なりに特段の物語性なり思想性なりは付与されていない。ただし、そういうネタのパクリだけで(背景となる物語性を排除して)「Air」(Key)なり「疵」(leaf)なりの二次創作活動が行われたのか？と言え、それはかなり疑わしく、その意味では東の説は射程範囲を広げすぎているように思える。

「宇宙船カールビンソン」のデータベース消費論

「物語消費論」に関する話が、東浩紀の「動物化するポストモダン」(講談社現代新書 2001)第二章「データベース的動物」に、もう少しすっきりとした形で纏められている。もちろん、彼はこれを一時代前に妥当したモデルとして取り上げているわけであるが。

同書 p. 79 にある「図 10a 物語消費の構造」と「同 b データベース消費の構造」は彼の考え方を見るにかなりよい説明図になっている。大塚の物語消費モデルに従うなら、「大きな物語」が「小さな物語」の背景にあって、それを消費することを通じて背後の物語に接近しようとする。ところが、このようなモデルはユーザーが理解したところの「大きな物語」から「小さな物語もどき」を作ることを許してしまい、しかもその「もどき」と「オリジナルの小さな物語」を区別する根拠は(少なくともユーザー側には)存在しない。

話しは飛ぶが、ふた昔ぐらい前の「少年ジャンプ」には「友情・努力・勝利」というキーコンセプトがあって、多くの漫画はこういうコンセプトに従って作られていた。物語消費論的なモデルで言えば、このコンセプトが当時の社会で受け入れられていた理念としての「大きな物語」に相当し、そこから種々のタイトルの漫画、あるいはその各話(小さな

物語) が作られていったわけだ。そこで、だ、今あなたが少年漫画の編集者なり商業作家になったとした場合、こういう状況でどういう戦略をとるとお得だろうか。

「既存の『小さな物語』から抽出された『キーコンセプト』を使って、別の話を作る。」と答える人は物語消費論者である。しかし東によるならば別の答え方もありえて、彼は90年代後半以降ではそちらが妥当すると考えているようだ。すなわち、「既存の『小さな物語』の『おいしそうな設定』を組み合わせ、別の『小さな物語』を作ればいいじゃん」というものである。

「正直、どこが違うかわからんぞ!」という人は、オリジナルの図を見てもらった方が話が早い。東は(というよりポストモダン論者は)物語消費論でいうところの「大きな物語」(への欲望)は消滅する運命にあると考えるので、その代替物として「設定」の集積としての「大きな非物語」を同じ位置に立てる。これを彼は「データベース」と呼び、そこから種々の設定を呼び出して組み合わせることで「小さな物語」が生成されると考えるわけだ。そして東説に従うなら、現代のおたくは表層としての「小さな物語」と、その背景としての「大きな非物語」の両レイヤーを消費する存在者である。「網状言論F改」(青土社 2003) p. 35-37 で彼が葉鍵ゲーを例に取って説明するところでは、前者が個別ストーリーに相当し、その中の「泣き要素」と「萌え要素」に対して条件反射的に消費が行われる。後者の典型例として彼は「二次創作」と「マッドムービー」を挙げている。彼はこういうものを「感情的な物語を解体し、純粋なデータ=情報だけを交換する」作業という理解をしているようだ (p. 38)。

二つのレイヤーを対象とする欲望という考え方は興味深いが、「泣き要素」と「萌え要素」を一括りにして「設定」という言葉を使ってしまうことは、問題を無駄に混乱させる原因になっていると思う。彼の考え方に従うなら「設定」に(主体の去勢の反復を想起させるような)物語性は存在しないはずで、逆にこれが存在するならば、その集合物である「大きな非物語」と物語消費論のいうところの「大きな物語」の違いがどこにあるのか原理的に説明できないように思える。だからデータベースに入る記号は「アホ毛」とか「ネコ耳」等、特定の物語(モチーフ)と親和性を持たないものである必要がある。だが、本当にこういう意味内容を排除した記号の組み合わせのみで(つまり、その背景に何の物語性を想定せずに)シュミラクルとしての「小さな物語」を作ることが可能なのだろうか? 少なくともこの考え方に従う限り、たとえばZEROの「はじまる」みたいな作品の背景に「少女と恋愛」なんていう物語論的幻想の入る余地はないことになってしまう。もっともそれでも私は別に困らないので、それでもかまわないわけであるが。

一方、「物語消費論」者の立場からは、キャラクター属性を「萌えインデックス」ととらえがちである。このモデルにおいて、ある「萌え記号」はそのキャラクターの背景にある特定の物語性へのインデックスであると理解される。例えば「眼鏡」という記号は「内気」みたいなキャラクター特性を指し示す記号としてよく利用されている(例えば「ときメモ」の「如月未緒」、「wind」の「藤宮わかば」など)。いずれも緑髪&眼鏡だが、同じ「萌え要

素」を持つはずの「マナマナ」(君望)は全く異なったキャラクター特性を持つように思える。そういうわけで、萌え記号の組み合わせが特定の物語性を惹起する作用を持つということは考えにくい。嘘だと思う人は「永留守」と「はじるす」に出てくるアフォ毛付き炉里キャラを比べてみてほしい。

他にもいろいろと論点はあるし、個人的には(物語消費論者が言うところの)大きな物語が本当にデータベースに取って代わったのか、という点についても疑問が残る。ただ、事実によって反論できる点を一つだけ指摘しておけば、こういうおたく消費の二重構造性は別段、今に始まったものでもない。一例を挙げるならば、「あさりよしとお」の「宇宙家族カールビンソン」である。読んだことがある人ならわかるように、この作品はそれ以前の特撮など「小さな物語」から、その背景となる「大きな物語」を全く排除した形で純粹に「ネタ」を抽出して、全作品中にそれを散りばめている(例えば「ジッソー君」の行動は実相寺昭雄の作品を元ネタにしている等)。このような「ネタ」が「漫画ファン」の間だけでわかる「情報」としてコミュニケーションツールとして利用されたことは事実で、その意味ではまさにこの作品はデータベースレイヤーで消費されていた。その一方でこの作品はその設定上、浪曲的とも言えるようなフェイクとしての大きな物語(家族イデオロギー)を基にして作られていることが明らかである(もちろん、これも「売れ筋のデータを組み合わせで作られた」という主張はなしえるが)。いずれにせよ、この作品は過去の作品の「受け要素」の組み合わせによって作られた(あるいは消費された)という主張は可能だろう。で、この作品が発表されたのはいつかと言えば、初掲載が1983年の「プチ・アップルパイ」。その後、1985年の「少年キャプテン」創刊号に連載が開始されている。明らかに「物語消費」の時代に、東のいうところの「データベース消費」が行われているのだ。

シスプリ消費論

「大きな物語」と「小さな物語」の関係について、初めて言及したのは大塚英志「物語消費論」(新曜社1989, 角川文庫2001)であろう。その「(ビックリマン)シールの裏側の物語断片が、「大きな物語」への欲望を喚起していた」という説は正しいと思われるが、それは明らかにメーカーによって「仕掛けられたもの」である。「ビックリマン世界」という「大きな物語」は販売することができないので、メーカーは「噂」という形で物語の断片を販売する(ここでいう「大きな物語」は、ポストモダン論者のいうそれとは意味が違うので注意)。消費者はその物語の全体にアクセスしたいために、必死になってチョコを買いあさる。こういうものを「物語消費」と大塚は呼んでいるわけで、80年代の消費社会はこのモデルでかなり説明できてしまう。なぜこういう「噂」が力を持つようになってきたかという、共同体の外部としての「異界」が都市から消失したためと大塚は説明している。

ただ、このような戦略は売る側にしてみれば、けっこうまずい点を含んでいる。ユーザ

一が物語の断片から「大きな物語」を構築してしまった場合、彼らが自由にそこから「小さな物語」を作り出すことができてしまう。(旧版 p. 18 あたりに書いている例だが) ある人がビックリマンシール 772 枚を全て集めて、その世界の全貌が明らかにしたとする。その人がその世界と整合性のある 773 枚目のシールを作った場合。それはオリジナルのシールと等価である。つまり「本物」と「偽物」という区別が物語消費の位相では消滅してしまうわけだ。大塚によれば「キャプ翼」同人誌のようなものは、まさにそのような構造を前提として成立したものである。つまり、「ジャンプ」の連載(やアニメの各話)で提供された「大きな物語の断片」からオリジナルの「世界」(観)を抽出した人たちが、その世界の中で「ありえる一つの話」として同人作品を作る。それはビックリマンのケース同様、オリジナルの話と等価であるとみなさざるを得ない。

ということで、かつてネット上で試みられた「シスプリメ」(オリジナル妹によるシスプリワールドの展開運動)は典型的な物語消費であると私には思える。「キャラクター小説の作り方」(講談社新書 2003) p. 81-89 あたりの議論を読むと大塚自身も「萌え記号」論に対する態度に混乱があるみたいだが、「近代の歌舞伎」あるいは「戦後まんが」等のデータベースからサンプリングされた「パターン」(モチーフ)と「ネコ耳」のような「記号」は全く違う性質を持つものなので、(「どちらも組み合わせで作られているのだから一緒」みたいに)これらを混同して議論しても不毛なだけだろう。

明治時代に作られた浪曲と昭和 30 年代に作られた「愛と死を見つめて」のようなドラマ、あるいはより遡った時代の作品や逆に最近の「死にゲー」にも、共通するモチーフは存在する。それはどの時代のユーザーに対してもアピールする「泣きのツボ」が存在し得たからで、だからこそ、そういう秘孔を付くようなモチーフを過去の作品からサンプリングして新たな作品が作り続けられているわけだ。そのモチーフは主体の去勢の反復を引き起こすことで、その効果を発揮すると考えられるのだが、そもそも去勢体験そのものを排除した人に対しては何もアピールするところはない。「萌え記号のデータベース消費」というのは、こういう人の行動を説明するのに使えるのかどうかは別途考える必要がある。しかし少なくとも去勢の痛みを引きずっている神経症的な主体の持ち主と去勢の排除の道を選択した解離的な主体の持ち主は互いに理解できないことは確かだろう(「理解」という概念そのものを可能とする言語活動の成立に去勢が関わっているため)。ゆえに真の意味でのデータベース消費的な「記号萌え」な人を「物語消費論者」は理解できないし、逆もまた真である。

話は発展するが、シスプリの「キャラコレ」世界と、アニメ版世界の構造の違いも似たような理屈で説明できそうな気がしなくもない。すなわち、(妹の欲望の対象である)兄の視線が常に妹に向かっている(つまり鏡像的關係にある)キャラコレ世界と、そこに兄の別の妹に向かう視線が導入されることで、妹が欲望の完全な充足を断念せざるを得なくなる(可能性が出てくる)アニメ世界のそれぞれが、「去勢を排除した世界」と「それを受け入れざるを得なくなった世界」のそれぞれと構造的に類似性を持っているからである。

もちろん、いずれの構造を持つ世界に対しても神経症的な主体を持つ「物語消費論者」は背景となる「大きな物語」としての「シスプリ世界」を手に入れようとし、その目的のために「キャラコレ」や「アニメ各話」等にサンプリングされた（「萌えのツボ」を含む）モチーフを「物語の断片」として採用するだろう。一方、解離的な主体を持つ「データベース消費型」のユーザーは（おそらくフェティシズム的なメカニズムに基づいて）「白雪のリボン」や「衛の短パン」なんかに「ハハ」するわけである。

父性原理の排除と「大きな物語」の消滅

ポストモダン論者の言うところの、本来的な意味における「大きな物語」の消滅に関して。「大きな物語」、例えば「マルクス・レーニン主義」みたいな政治的イデオロギーとか、それより前の時代では宗教的イデオロギーでもよいのだが、そういうものがそれなりに力を持って個人に影響を与えることができたのは、結局のところ、個人のレベルで外部により強い力を持つ存在があることを知り、それによって欲望の完全な充足をあきらめるといふ精神的なプロセスが終了していたからだろう。フロイト系の精神分析ではこれを「去勢」という用語で表現し、ラカン派ではその放棄によって解離的（分裂的）な主体が形成されたと考えているようだ。去勢にはエディプス期における父性の介入が必要だが、それが（少なくとも現在の日本では）歴史的事情で十分に機能しなくなっている可能性があり、それが解離的な主体の増加に繋がっているのではないかと、私は考えている。

日本では1950年代以降、急速に大家族システムが崩壊し、同時に家庭から「父親」が消えた事情がある。それは単に企業が家庭から父親を奪ったというようなもので単純に説明がつくものではなく、そこには戦争をはさんだ大きな価値観の変化と、それに翻弄された彼とその父親の親子関係が影を落としている。1980年代に入って、彼らの子供（「新人類」）が親になり、その子供たちが「エヴァ世代」の若者にあたる。東氏は「エヴァ」「オウム」をもって「物語の終了と動物化の時代」のメルクマールとしているが、世代論的にはこのような説明が可能である。

徴兵制でも年金制度でもよいが、問題の本質は国家（権力の強権性）が「信頼されなくなった」ことではなくて、むしろそれがリアルな外部的なものとして「認識されていない」、つまり「漏れ的にはそんなものないんですが、それが何か？」というところが問題の本質な気がしてならない。しかし、少なくとも団塊世代（と、それをトレースしようとしてきた新人類世代）の人たちにとって、国家（権力）は良くも悪くもリアルな存在として自分の前に対峙している。そういう人と若い人の間でディスコミュニケーションが発生するのは当然といえば当然なのかとも思える。

「物語消滅論」

大塚英志の「物語消滅論」(角川 ONE テーマ 21, 2004)に目を通して見た。サブタイトルの「キャラクター化する『私』、イデオロギー化する『物語』」というのがキーコンセプトで、それぞれが2章と3章に対応する。1章は「物語」の説明に費やされている。正直、後ろにいくほど訳がわからなくなる。

「私のキャラクター化」について、もっとも重要なところはp. 124に書いてある。すなわち『私』とは近代的自我成立手続きのために作られた仮説概念だったが、それが実体であるとすりかえることで近代が始まる。それによって「キャラクターとしての私」は封印されていたが、ここ20年ぐらいの間に急浮上している」。それなら一番重要なのは、その理由を解明することだと私は思うのだが、そんなことは、この本のどこにも書いていない。

「(私自身が私を客観視することを可能とする) 内在化された「他者(の視線)」の不確実化→私がある中に位置づけられるべき『世界』の不安定化→現実感の喪失」という一連の論理展開によって「近代的自我の喪失」という事態が発生するというなら、一応の説明にはなっているだろう(「なぜこういった統覚の作用の弱体化が生じているのか」という点は別途議論が必要であるが)。次に、その対応策として「私のキャラクター化」というものが採用され、かつそれが可能となるのは(この本で使用されているフォーマティズム的な)

「物語」のもつ力に支えられていることも、まあ理解できる。

わかりやすいように説明しよう。たとえば「水戸黄門」にしても「暴れん坊将軍」にしても、「善人が悪人にひどい目に会わされているが、絶対的な権力者が出てきて、問題を解決する」といった基本的な構造を持つ。「物語」とはこういう「構造」を意味する。ここで「社会のリアリティが感じられない」人であっても、自分が属している社会に流布されている「物語」について知識があるなら、「せっかくだから俺はこの『うっかり八兵衛』でいくぜ!」という形で「キャラを立てて」、一応、糊口を凌ぐことができる。とまあ、こういう考え方でよいのだろう。逆に物語の構造を掴んでしまえば、時代劇で「あと5分で印籠が出る or 上様成敗」とわかるのと同様、リアル社会でも相手の行動も理解可能になるし、それに応じて自分のキャラも動かせばよいわけだ。全く余談ながら、「D. C.」なり「Dear My Friend」のような「萌えゲー」の実に浅いシナリオが「それなりに完結したお話し」に見える理由として、キャラクターがもつ(「いもうと」とか「巫女さん」といった)単純な社会属性記号が、特定の「物語」構造のインデックスとして作用している(正確にいうなら「物語」の方が先行しており、その構造的な論理に従うような属性を持つキャラクターが配置される)ことが指摘できよう。その意味でこの種の「萌え」を「キャラ萌え(ハハ)」として、「ネコ耳」「双子」のような(直接的に背後の物語性と関連しない)形態属性に対する「萌え」と同次元で語ることはできない。

本書3章の話はこの考え方を社会レベルに拡大したものとなっているのだが、個人レベルの「世界のリアリティ」の喪失と、「社会のリアリティ」の喪失を「物語」というキーワ

ードで結びつけようとするのは無理があるような感じを受ける。すなわち、近代的な進化的因果律に基づく世界観（大塚のいう「イデオロギー」）の消滅によって、社会を理解するためのフレームがなくなってしまった。その代理として説話論的な世界観（物語）が力を持つようになってきたと、大塚は考えているようだ。私も「マルクス主義」（「資本主義」でもよいが）というイデオロギーが、「（かくあるべき）社会を説明するフレーム」でありえることは否定しないが、実際問題として「マルクス主義 vs 資本主義」という現実社会の対立の場では、それがまさにそれぞれの主張を支持する「物語」として、その社会の構成員に流布されていたのではないか。大塚は9・11以後の米国や日本の状況を「物語の構造に従って動いている」と考えているようだが、それが真理なら朝鮮戦争やベトナム戦争の時代についても同じ主張が可能はずで、それにもかかわらず当時と今の「リアリティ」に関して「リアルさが異なる」というならば、別の所に原因を探すしかない。

また余談になるが、「文学が危機管理ツールたりえる」という主張（p. 161）の論拠も全くもって理解できない（理解できる人はご教授願います）。佐世保の「NEVADA」も「赤毛のアン」を読んでいれば犯罪者にならなかったかも、というのは「池田大作（「主催先生」でも可）の著作を読めば（以下略）」という主張と大差ないように聞こえる。「近代文学がダメになった」→「社会のリアリティがなくなった」→「近代文学をやりなおすべき」というロジックのおかしさを一言で言うなら、前二つに因果的な関係はなく、共通の理由（他者性の喪失）によって両者が同時に発生しており、かつ最後の段の処置によって、共通原因を解消できる根拠が明示されていない点に尽きる。

巫女さんハハハ

「職業萌え」に関連して、萌えの構造が「内面」・「外面」・「社会関係」の組み合わせで規定されとする説が、「MAD HOUSE」さんの同人誌に出ていたと思うが、この分類で行くと「職業萌え」は「社会関係」が重視されたものということにでもなるのか。もっとも、この例でも示されているように、客体の社会関係を表すコード（職業）が、認識主体にとって客体の内面特性を推定する根拠となっている時点で、既に上の3分類には不自然な点があるように私には思える。あと「萌えは習慣化」であり、「我々がすんなりキャラクターの違いを受け入れられるのは既に経験によってある感覚を獲得しているからだ。」という主張は、よく考えるとそれほど不自然なものではない。

「萌え」の背景に「物語」をいうものの存在を認め、個々のストーリーに含まれる事象（「失恋」「元恋人の死」など）、あるいは「病弱」といったキャラクターの持つコードが、その大きな物語を呼び出すためのトリガーとなっているならば、当たり前ながら「物語」に関する背景知識を持っていない人が同じストーリー（あるいはコード）を見聞きしたとしても、「萌え」という感覚は発生しないはずだ。このような物語は先験的に存在するはずもな

く、逆にどこかで見聞きした話によって構築され、かつ進化していく性質のものであろう。そして、本来的にナルシスティックな「かわいい＝かわいそうな私」を投影する場として、そのような物語は存在意義を持つ（ただし、このような自己規定自身が、1980 年後半以降、若者の間ではメジャーとは言えなくなってきた）。それゆえに、普通、エロゲキャラは「妹」だの「メイドさん」だのと言った、「既に物語の要素が多々供給されてきている」もので作った方が受け入れられやすく、ガタイのいい、マッシブな「姉貴」たちが出てくるような作品は、その「パロディ」としての位置しか占めることはできまいと思われる。

もう一つの重要な論点。それは人が何がしかの感情を持つ（あるいは自覚する）には、少なくともそのための枠組みが必要で、むしろ逆に対象を指し示す言葉があるからこそ、逆にそのような感情が発生しうるとすら言い得るということだ。一例を挙げると、異常なほどの前評判を聞きつけて、某ゲームをプレイしてみたら、オープニングから「暗黒太極拳」だったりした場合だ。その感情は「せつなさ炸裂」という的確な表現がない限り、自覚的に捕らえることができるのか？ 無論、別の表現（「逝ってよし」とか）でその感情を表現することは可能であるとしても、何らかの言語表現なくして、感情の自覚が可能かどうかは、かなり怪しいように思われる。

夏休みは終わらない

ありがちな「萌えアニメ批判」において、以下のような論拠が挙げられることがある。

- ・ 主張がない
- ・ 話が同じようなものばかり
- ・ 意図的に不純な感情を抱かせる内容とキャラ
- ・ 作品が使い捨て
- ・ 商業目的が前面に押し出されている

面白いことに、これらはほとんどそのまま 80 年代前半～中盤期に大量生産された歌謡アイドルの特徴と重なっており、実際、当時も「ニューミュージック」あるいは「洋楽」スキーンな皆さんたちは、アイドルポップスに対して上のような批判を行っていた（無論、個別歌手のファンは「断じてそういうことはない」と考えていたわけですが）。

細かい議論を省略していえば、日本における「萌え」文化の基調となっている「少女性」の概念は、1970 年代に「リアル少女」（女子中・高校生）を対象とする雑誌などで確立されたものであり、浅田美代子に代表される 70 年代後半期までの「少女アイドル」は、その世界観・物語性を「イメージ」として表現する存在だった。

…だったわけだが、問題なのは、リアル少女たる人間の方は作られたイメージと独立に変

化していく点で、デビューから 3-5 年ぐらいで何らかの方針転換を余儀なくされることになるわけだ。知っている人は「マジカルエミ」OVA「蟬時雨」を思い出してもらえばわかると思うのだが、「いつか終わりの日が来る」というのは、少女性を支える重要なファクターである。しかしこの性質は、実際にそれを使って商売をする側、あるいはその商品によって享樂する側にしてみればあまりうれしいことではない。そこで考え出された戦略というのが、有名な「おニャン子」商法って奴。そのキモは二つあって、一つはアイドルの「キャラクター化」、もう一つは「卒業」のシステム化である。前者は個別アイドルに対応した「イメージ」を作り、それに沿った物語性を付与することでキャラクター展開を行なうというもの。昨今のゲームキャラで「いもうと」あるいは「幼馴染」といったら、大体、みなさんが想像できるようなシナリオ展開になるわけだが、おそらくその元祖は多分、この辺にある。歌謡アイドルに関していうなら、そのシナリオに相当するものは歌の歌詞や、B5 版写真雑誌の特集記事などで展開されており、そのベースは 70 年代以降の少女まんがによって形作られたものと言ってよい。

商業主義の観点から見ると、「卒業のシステム化」というのは、ユーザーの商品乗り換えに対する心理的負荷を軽減するという点が大きい。一方でこれは同一のストーリー性を有する「キャラクター的特性」の転移によって、いくらでも類似の商品（シュミラークル）を作ることを可能とし、それが（90 年代後半以降の）ストーリー性を排除した「記号」の集積物からなる商品形成の元となっている。一人間の人生と虚像としてのアイドルを重ねあわせる戦略は山口百恵がオリジナルだとされるが、残念ながら全てのアイドルがうまく「結婚→上がり」というエンディングを迎えられるわけではない。そこでリアルな人間としての側面と虚像としての側面を分離し、あらかじめシナリオを作った上で、（ユーザー・販売側納得の上で）「期間限定」の活動を行おうとする戦略が出てきたわけだ。「商品の使い捨て」と言ってしまうえばそれまでだが、ここで押さえておくべきは、「活動期限の存在」がアイドルを商品として成立させる根拠となっている、少女性の概念の要請によって生じている点。言い換えれば「永遠の樂園は存在してはならない」という掟が前提とされているところである。これはリアル社会の通過儀礼モデルにおいて「少女」という時間が「子供→大人」の「通過点」として存在することに対応する。

ところが 1990 年代半ば以降、現実社会において伝統的な通過儀礼モデルが急崩壊しつつあり、二次元世界においても「えいえんの世界」を求める人が増えているような雰囲気。そういう人たちは特定のパーツを持っていれば、「木之本桜」だろうが「サクラ正悟師」だろうが満足できるらしい。私としては、こういう「キャラ萌え」（「記号萌え」、あるいは「〇〇たん、アハア」といった感覚）と、それ以前の時代の「物語萌え」は区別して論じないと、話が混乱するだけだと考えている。少し前に出たえろげで言うならば、minori の「はるのあしおと」あたりが、「成長」をテーマにした典型的な物語志向型ゲームであり、「どんどこドーン！ 真夏のこーふんど C」（Xai, 2004）あたりが、この対極に相当する「記号萌えゲー」なのかと思われる。

「記号萌え」アニメなりゲームなりの特徴というのは、その世界が「終わらない夏休み」よろしく、「終わりに向けて開かれていない」点だろう。いわゆる「ウニメ」こと「アニメ版シスタープリンセス」が成長をテーマとする物語であるとするならば、それは「成長後の世界」に向けて開かれていることを意味する。そうであるならば、これは「記号萌え」志向のものであるとは言えない。なお、これはその是非に関する価値的判断とは全く無関係であり、それを決定する根拠となるメタな原理はない。また「記号萌え」を感じさせる言動は、70年代後半期のまんが評論集団や80年代初頭の「ロリコン」ブームに類似した、「ずれ感覚」を媒介としたコミュニケーション手段である可能性も常に存在する。「意図的に不純な感情を抱かせる内容とキャラ」というのはこの辺へのアピールを狙っているのかもしれない。

魔法少女系

魔法少女ものアニメ「マジカルエミ」と「ファンシーララ」はいずれも、主人公の女の子が「ふとしたことから」魔法のアイテムを貰うことで、等身大の女の子とその変身した姿である「スター」の二重生活を送ることになる点では同一である。だがその幕引きには大きい違いがある。

マジカルエミの主人公「舞」は第37話「ためらいの季節」で、「舞でやる方がおもしろい」として、自分から魔法を返そうと決心。「エミ」としての最終ステージを終え、「マジカルエミ」のいなくなった会場で「マジカル舞」への道を歩み始める（最終回「さよなら夢色マジシャン」）。

一方、ファンシーララの主人公「みほ」は『不思議さん』の「きまぐれ」からもらうことになった『魔法のペンとスケッチブック』を第25話「消えてしまったララ」でなくしてしまい、魔法が使えなくなってしまう。で、『不思議さん』は「魔法をなくしてしまうのもひとつの方法だよ」と話して聞かせ、みほもそれを受け入れると（最終回「みんな大好き！」）。

この対比について、私は次のように分析したことがある。

この対比は、実際の子たちがもつ「成長後の姿」に対するイメージの変化を反映しているように思えます。少なくとも舞の時代（1985年）までは少女の外部に「あるべき自分の姿」が存在して、自らの意思でそこへ向かって行こうとするストーリーが成立したように見えます。しかしその13年後の「みほ」の時代になると、「華麗なるせいちょう」後の姿は偶発的に手に入るものであり、それがなくなったとしても今どきの女の子は「終わりのなき日常」を淡々と生きていけるのです。

このような変化の背景としては、他者体験の不足が実生活空間における自我の拡散をも

たらししたこと、社会が参入儀式としての「就職」を強く要求しなくなったことが指摘できるだろう。また「静止した時間・閉鎖的空間の終焉」という切り口で作品を解釈することで、それに対する親和性が高い人のメンタリティーを特徴付けることができるかもしれない。

青春という名のラーメン

「世界名作劇場」の新作「少女コゼット」の主題歌を斉藤由貴が歌うらしい。斉藤由貴といえば、明星食品の「青春という名のラーメン」やカセットテープ「AXIA」のCMが有名で、ついでに言えばアニメ「ドテラマン」に「サイコウ由鬼」なんていうネタキャラが出るくらい、一部ではメジャーなアイドル歌手であった。

80年代アイドルで生き残っている人で、「はなまるマーケット」に出ているのは「82年組」近辺の人たち。それより後にデビューした人で、すぐに思いつくのは「中山美穂」「長山洋子」「浅香唯」「森口博子」「本田美奈子」「西村知美」「山瀬まみ」「渡辺満里奈」「工藤静香」「酒井法子」「小川範子」「西田ひかる」といったところ。

(当時の現場を知る者としては) 1980年代のアイドルについて語る場合、1984年以前、1985-1987年、それ以降と分けて考えると話を進めやすいような感覚がある。1970年代に「スター」と呼ばれていた歌手(「山口百恵」)を「等身大」の存在としたようなものが1984年以前のアイドルで、その典型例が「松田聖子」。彼女たちは「肉体性を背負いながら」「少女という記号」を演じていたわけで、その生贄になったのが岡田由希子だ。1984年デビューの菊池桃子あたりになると微妙だが、リアルな存在としての彼女(この辺はラジオ媒体などで積極的にユーザーに対してアピールされた)と、主に作品や写真雑誌などを使って展開された「作られたイメージとしての女子高校生」の像を微妙にシンクロさせながら商業展開が行われていた。ちなみに彼女は高校卒業の時にシングル曲を全て集めた「卒業記念」というアルバムを出していて、そのコンセプトはまさに「卒業アルバム」である。

1985年4月1日から1987年8月31日に放送された「夕焼けニャンニャン」のコンセプトは「普通的女子高生の放課後」だったが、実際に「おニャン子」に求められたのはあくまでも「イメージとしての女子高生」だった。だからこそ「喫煙」といった、「生の人間」を匂わせるような行為の方が厳しい懲罰の対象となっていたわけだ。当時の「アイドル」というのはそういう意味で極めて「記号消費」的な性質が強く、その記号の背景に着目するなら(「かわいい=かわいそうな私」の写し絵としての)「思春期の女の子」という「物語」を提供するための媒体だったと言ってよい。嘘だと思う人は1985-1987年の間に発売されたアイドルポップスのアルバムを2・3枚ほど聞いてみればよい。ふた昔前の少女漫画の一場面を切り出してきたかのような展開の歌が何曲も入っているはずだ。

こういう感じで「虚構としての」少女像が大量生産されていったわけだが、実は消費さ

れているものは、ある意味、どの歌手が歌っていても等価なものとして立ち現れる（歌手をどういうイメージで売ろうとしていたかで方向性は違うわけだが）。消費されているのは個別アイドルの個別曲のように見えて、実はその背景にある「少女性」に関連する物語なわけだから、ある歌手の曲と同じようなモチーフの曲を別の歌手が歌ったところで、ユーザー側から見ればそれほど差はない。オリジナルがどこにあるかわからないが、シュミラクルとしての個別の物語（曲・アイドル）が乱立するわけだ。そういう事情に加えて「少女性」という物語自身もつ構造的な理由から「終わり」というものが要請されるために、それを演じるアイドル自身も（可能なら人気があるうちに）「アイドルを引退」する必要があった。そういうわけで、あまり事情を知らない人から見ると「物凄く飽きられやすい存在」に見えるほど、次から次へといろいろな人が登場していたわけだ。

ところが 1987 年ぐらいには「少女性」という物語そのものが消費されつくされてしまい、それに変わって「ポップ」「自然体」という物語が急浮上する（これは 1990 年初期の「本当の私」なる物語に続いていく）。ま、80 年代のアイドルシーンをおおまかに纏めるとこんな感じだ。90 年代以降との違いとしてもう一つ指摘できることは、少なくとも 80 年代の中期までは受容されていた物語の中に「相手の実在」に関する不安がないように見える点である。つまり恋愛相手に「自分の気持ちが届くかどうかわからない」という不安はあっても、それは「私が相手を理解していないから」であって、気持ちは「本来、届くものである」として扱われる（ただしその結果がどうなるかは別問題。場合によっては相手が別の男なり女なりに行ってしまうこともある）。ところが 90 年代以降になると「気持ちは届くかどうかはわからないが、私は私らしく生きていく」という主題が一般化し、一方でおたく系アニメやゲームなどでは「そもそも、私の気持ちというものは原理的に届きえるものだろうか」という（それまでは自明とされていた点が）疑問として浮上するようになってくる（特に「ポスト・エヴァ」の頃から）。ラカニアン的な用語でいうと、前者は解離的な態度、後者は神経症的な態度に対応し、同時に同じ人が同じ態度を取ることはありえない（当たり前だ）。

余談ながら、女性の「かわいい」という価値に対する世代変化という点に関連して、面白いデータがある。「また会う約束」(<http://www2.plala.or.jp/eiko/index.html>) のサイトに掲載されている「少女漫画雑誌発行部数の推移」である。1995 年付近を境に上位 2 誌のりぼん・なかよしの発行部数が落ちるのに対して、ちゃおは上昇に転じている。理由は 3 つ考えられて、一つは主たる購読者の「早熟化」に漫画の方がついて行けなかったこと。これは更に 10 年前の別マ・別フレの激減も同様の理由だと思われる。2 つ目はいわゆる「少女的」な「物語」がユーザーのリアル世界において、自明なものではなくなったということ。これには「他者」の希薄化という世代的なメンタリティーが強く影響していると思われる。最後は、カラオケ・プリクラ・ケータイといった「ライトな人間関係」の継続につぎ込む資金・時間が増加したことで、漫画などには手が回らなくなった。ちゃおはターゲットの年齢設定を下げることで、この問題点をクリアしている節がある。

化石系おたく

その昔、「COM」という漫画専門誌が刊行されていた（1966 年創刊）。手塚治虫や石森章太郎が漫画を連載していたこの雑誌では、真崎守が「峠あかね」名義で漫画評論を行っており、また全国規模の同人誌を組織していた。おそらくこれが日本における漫画同人のはしりと言ってよいだろう。1973 年にこの雑誌が廃刊となり、それを機に東京の「コミック・プランニング・サービス」（CPS）と、大阪の「漫画ジャーナル」関係者が新たな漫画批評の場として立ち上げたのが「迷宮」という漫画批評同人サークルである（1975 年）。当時は「まんがフェスティバル」（「まんがの虫」主催）と「まんが大会」（「まんがグループ連合」主催）ぐらいしか漫画おたくが大挙して集合する場所はなく、同人誌の売買は後者のみに限られていた。とある参加者がこの大会の運営方針に批判を行ったところ、まんがグループ連合が「そういうことであるなら、もう今回からは参加させない。」という返答を行ったものだから、「まんが大会を告発する会」なるものが結成され、反対運動が始まってしまった（「迷宮」はかなり深くこの運動に関わっているという）。とは言え、その当時、同人誌は「まんが大会」でしか買えなかったわけで、批判するならば誰かが代替となる場所を作る必要があった。そういう経緯から、迷宮は結成年の夏に同人誌即売会を主催する準備に入ることになる。当時、CPS は「全国同人誌リスト」というものを作成しており、これを元にして第一回コミックマーケット（1975 年 12 月 日本消防会館）が開催された（参加サークル数は 32 団体、参加者約 700 名）。「肉筆回覧誌」というものはもう少し時代を遡るが、現在のような形の「同人誌」がそれなりにおたく世界で一般になったのは、上記のように 1970 年に入ってからであり、その担い手は主として大学の「学漫」であった。もちろん、そのほかにも個人が主催する「漫画研究会」も多くあったのだが、多くの人はどこかに所属する形で自分の作品を発表していた。年齢的には 10 代後半から 20 代前半ぐらいであり、「24 年組」漫画家（萩尾・竹宮・大島弓子など）の影響を強く受けている。

この時代にどうしておたく第一世代が誕生したのか？細かい話を省略してざっくりと言えば、「個室」を可能とした家庭環境の変化と、それと密接に関わっている家庭からの父親（正確には父性原理）の排除。これに加えて 70 年安保闘争の敗北と連合赤軍事件のもたらした、外部に存在する「大きな物語」としての（反権力・革命志向）イデオロギーの消滅と、それに伴うアノミー。っていった感じで整理していけば、それなりの説明はつきそうな感じ。というか、おたくに限定しなければ、既にいろいろな分析が発表されてますし。

私にとって興味深いのは、彼らがはまっていた第一次アニメブームの作品、例えば「宇宙戦艦ヤマト」（1974 年 10 月放送開始）は、登場キャラクターたちが（意識的であるにしろ、そうでないにしろ）その所与の世界と「関わりをもった形で」他のキャラクターとの関係を持っている。「機動戦士ガンダム」（1979 年）にしても似たようなものだ。これとよい対照をなすのが「ほしのこえ」（2002 年）で、この作品の主人公たちにとって「状況」としての外部世界はあっても、主観的な世界は二人の間で閉じられている。旧タイプおた

くと新タイプおたくの違いには2つのオーバーラップしている要素があると私は考えていて、その一つがこの「外部世界に対する態度」である（もう一つは「物語志向」と「物語性の排除（キャラ萌え志向）」）。大塚英志は80年代当時に流行っていたポストモダン思想を引いて「大きな物語の消滅と物語の個人化」という形でこれを定式化している。よく言われることだが、「うる星やつら」（1981年）、特に劇場版第2作である「ビューティフルドリーマー」はこの辺の話しを考える上でかなり参考になるように思える。

とはいえ、当時のおたくたちにとって、「友引町」のような理想世界の住人でいられるのは期限付きであった。今と違い、当時は「大人の世界」というものがそれなりに機能しており、大多数のおたくたちは「いつかは大人にならなくてはならない」という意識を持たざるを得なかった。大塚が「少女民俗学」で指摘しているように、「期限付きの楽園」というイメージと「少女性」の間には浅からぬ繋がりがあり、当時のアイドルブームの原因の一つはその辺にあるのだろうと私は考えている。ピエロ魔法少女シリーズ第3作「マジカルエミ」（1984年）、特にそのOVA「蟬時雨」には「仮の時間の終わり・別れ」を示唆するイメージが次々に展開されるのだが、このような作品におたくの関心が集まったのも、理由としては似たようなところにあるのだろう。だれかがおたくのセクシャリティ関連の文脈で「彼らは少女になりたいのでは？」と書いていたと思うが、それは（去勢する他者が存在する）外部世界の存在を認めた上でそれから逃げ出したいという、神経症的な主体を持つ「旧世代系」おたくに対しては妥当性を持つように思える。しかしその外部性を排除した主体を持つ新世代おたくについてこの分析が当てはまるかどうかは、かなり謎だと思われる。

「ピティ萌え」の社会学

「何の悪業も積んでいない女の子（少年でも可）が、激しい勢いで不幸になる」話で喜ぶ態度を「ピティ萌え」というそうだ。出典は伊藤剛「なぜ、ボクらはいつのまにか「泣けるエロゲー」にハマってしまったのか！？」（SPA 2002/1/22 pp. 46）。毛唐のOTAKUがマルチとかのキャラに使っていた言葉で、「ぎゅっと抱きしめてやりたくなるキャラ」に使うらしい。伊藤は1980年以降の小学校4年生のテキストに「ごんぎつね」が100%採用されたことで、「泣きの感情」を重点的に教えられるようになったことに、このような萌え感情の形成根拠を求めている。

個人的には、このような「純愛ファンタジー」とでも言うべきものが学校教育によって刷り込まれたものだとは思えないが、一方で日本では江戸時代から歌舞伎・講談などの形で、現在同様、大々的に「泣き」が消費されていたと主張するのも間違っていると考える。なぜなら、「ピティ萌え」の消費を可能とする社会的な前提、すなわち「自由恋愛」という観念そのものが一般化したのは、高度成長期の終焉を迎えた時期にあたると考えられるか

らだ。

山田昌弘「結婚の社会学」(丸善ライブラリー 1996) でいろいろな分析がなされているが、たとえば 1970 年前後以降に、急速に恋愛と結婚の分離が生じている。それまでは結婚相手として見合いか、同僚・兄の知り合いといった限定された相手しか選択の余地がなかった人が大半で、一度ルートに乗ってしまえば、恋愛を楽しむなんてこともなく、早々に結婚するのが普通とされていた。だからこそ逆に、「一生に一人しかいない運命の人」が病気になるという「愛と死を見つめて」みたいなドラマが大衆に受け入れられる余地もあった。

ところが 1970 年代に入ると、「恋愛を結婚の過程としてではなく、男女のコミュニケーション」として楽しむことが社会的に認知されるようになってくる。恋愛ドラマのシナリオ分析では「複数の男女がクロスして描かれる」「ゴールとしての結婚ではなく、恋人間のコミュニケーションが内容の焦点とされる」という特徴が、1980 年に入ってすぐに現れてくる。一見、これは恋愛観の進歩のように見えるが、こういう社会では「魅力の性差」という無意識に支配された現象のため、かならず「モテナイ奴」が出てくる構造になっている。すなわち、男性は自分の邪魔をしない「かわいい」女性を、女性は自分をよりよく生まれ変わらせてくれる「デキル」男性を求めるために、社会的にデキル女性とダメな男性が、恋愛市場から必然的に余る。(山田は現在の恋愛難を、現在の若年男性層の経済的上昇期待が、高度経済成長期よりも低いことで説明する。これは実証的かつ魅力ある仮説といえる)。これに加えて、選択の自由が社会的に認められると、選択にあたって「もっとよい相手がいるのでは？」という心理が働きやすくなる。だからこそ複数の相手が交錯するドラマも成立する。

「卵か先か鶏が先か」と言った話ではあるが、どんな男性でも必ず結婚できる(というより恋愛という観念が存在しない) 社会では、原理的に恋愛ファンタジーは一般化しえない。その後の時代でも、モテる奴にとっては、ある意味、相手は「one of them」で、「たまたま現在、付き合っている相手」な訳だから、一人の相手に熱くなる理由はない(なってもいいが)。となると、不良在庫化したダメ人間の増加が、「ピティ萌え」という現象の蔓延を可能にした原因の一つであるとは言えそうである(親世代の年齢を考えると、現在の経済状況が続く限り、あと 10 年は不良在庫な男性は増え続ける)。

そもそも選択の機会が少ない人が、少ない可能性に賭けるエネルギーは、選択機会が多い人よりも大きいはずだから、それが何らかの理由で妨害された場合のダメージも大きいはず。ゆえにそれが作り物の話であったとしても、高い共感性を得られる可能性がある。同様に BL も 3 次元から 2 次元への対象変更と考えれば、女性の社会進出の増加(リアル男に選ばれないデキる女の増加) とともに、JUNE なニーズが増えたことを説明できる。

ただし、以上の議論では「萌え」と「アハア」という現象を十分に区別していない。「萌え」から「アハア」への移行は別の議論が必要だろう。

構造論的シスプリ学（嘘）

今思うに、「シスタープリンセス」のような作品がそれなりの人に受け入れられたことと、それに伴って「アニプリ逝ってよし」という奴が続出したことは、かなり興味深いことである。傍目から見ていると、これは「物語消費」型の旧世代おたくと、（東のいうところの「動物化した」）キャラ萌えな最近のおたくたちが、互いに作品理解の不一致を嘆いているようにも見えるわけだ。

こまごまと説明するのは面倒なので「猫まっぷたつ」な書き方をするに、まず「論考」という行為は、「物語消費」を可能とする作品の構造を背景として成立する。原作者の意図はどうであれ、ある種のユーザーはシスプリという一連の作品の中に（キャラクター同士の関係など）物語性を発見し、それを消費している（ついでに書けば、これは「ヤオイ」におけるカップリングの「発見」に類似している）。この点で面白いのは作品の解釈とその再構成という行為が、「OUT」を代表とする「濃い」アニメ雑誌のユーザーと重なる層によって行われていた事実で、1990年代以降の物語消費の後退とともに、この手の雑誌の売れ行きも低迷して行ったことである。

一方、かなりの「キャラ萌え」ユーザーにとって、シスプリキャラはおそらく「代替可能」な商品であるはずで、かつそれを支えるのはキャラクター側に過剰な意味づけがなされていないことによる。つまりコードとしての「いもうと」と「病弱」から「鞠絵」が生み出されているならば、同様にそれは「加奈」でもかまわないし、あるいは類縁の他のキャラクターでもかまわないわけだ。旧世代のおたくはどうしても「いもうと」「病弱」というコードから、自動的に背景となる種々の「物語」を引き出してしまう癖があるみたいなのだが、世の中にはコードをコードとして享楽できる人種が存在することは認めるべき事実のようである。曰く「貧乳だけでご飯3杯は行けます」みたいな。

上記のような作品に対する態度は、作品を見る側の無意識レベルの主体の構造に依存する性質のもので、しかもこれは多分に時代性を帯びている。それゆえに相互理解が困難なのは当たり前で、しかもこれはどちらが正しいとか偉いと言った性質のものでもない。いずれにせよ、ユーザー側の「動物化」が進行するならば、作り手側もそれに応じた商品展開を図るのが自然である。類似属性のキャラクターを用いて、旧作と差別化された新作を作れば、多くのユーザーがそちらに容易に流れてくれるわけだから、賞味期限を見極めて作品の切捨てを行うのも何ら不思議はない。

シスプリのアイデア

「美のアイデア」が存在するなら「シスプリのアイデア」もあるはずなので、それを明らかにする作業の一貫として、SSなり「ネオシスター」話を作る場合、行ってはならないだろ

う設定をいくつか考えてみるテスト。なお、以下の議論は「キャラクターコレクション」のみを参考にしている。

1. 「妹は、実は弟だった」：妹が弟であろうがフタナリだろうが（あるいは猫ミミの人外だろうが）、「お兄ちゃん、大好き」であれば本質的な所で矛盾は生じないから、何ら問題はない。
2. 「兄くんは『お姉さま』だったんだな・・・」：これも何ら問題ない。シスプリワールドにおいて『兄上様』に割り当てられているのは（妹にとっての）『私世界』の承認者というコードであって、実はそれが全てと言い切ってもよいかと思う。だから「兄貴」が別段、男性としてのセクシャリティを有している必然性はない。
3. 「『にいさま』はお父さまでしたの？」：同上。妹側から見れば『パパ』だろうが『おじさん』だろうが（あるいは「ニヤントロ星人」の化身でも）、上の条件を満たしていれば本質的には問題ないはず。ただ、（この作品に関わらず）多くのエロゲ・ギャルゲから「父親」の象徴が排除されている理由を考えるなら、（作品の外部に立つ）男性ユーザーにとっては気持ちがよくない可能性はある。
4. 「兄チャマが公衆トイレで（以下略）してるって、チェキしたんデス！」：『アニキ』がホモがどうかはそれほど大きい問題ではなく、相手が女性であっても同じ。むしろこういう話の落とし所として「実は勘違いだった」というものしか許されていないところに本質がある。
5. 「だって……私は、航様を愛しておりますもの」：なんかleafの某作品みたいですね。というか、作品の大前提を否定してるし。オリジナルの意味を理解した上でも、こういう台詞が出るシチュは排除される必要がある。

以上、ネタ半分の話しだが、シスプリ本の世界は「妹の（妄想とも表現できるような）『お兄様』へのラヴを、日常描写を通じて描き出している」ものであり、その妹の兄に対する妄想がおにいたまによって承認されることで、各自妹の世界が成立可能とされている。それは誰が見ても明らかなことなのだが、この作品に特徴的なのは（4）に書いたように、「兄君さまの浮気」が確実に排除されることを要求するところだと思う。これを「リアリティがない」などと批評するのは下らないことだが、妹にとっての世界のリアリティーがどうやって構成（あるいは保障）されているか、という点については考えるだけの価値はあるかもしれない。細かい点は省略するが、兄側の「他者（浮気相手）への視線」の排除というのはそれなりに必要性に裏付けられているはずで、逆にこの辺がアニメ版とキャラコレ版を分ける分水嶺となっている可能性が強い。

全く話は変わるが、日本で「アイドル」と呼ばれる存在が誕生したのは1970年代に入っ
てすぐのことだ。天地真理の「虹を渡って」や「恋する夏の日」、あるいは浅田美代子の「赤い風船」などがかなりのヒットを飛ばした事実から、少女的な妄想を切り取って商品にす

ることが、既にこの時代にして可能になっていたことがわかる。それを可能にしたのは(政治的イデオロギー、あるいは家父長的イデオロギーといった)「大きな物語」の代替物としての、手の届く範囲の「小さな物語」としての恋愛(→結婚)イデオロギーを当時の若者が「自然なもの」として受け入れられていたためと理解できる。一昔前の少女漫画、例えば「星の瞳のシルエット」等をイメージしてもらえばわかりやすいと思うが、要は大きな全体のストーリーの中から一部分を取り出したもの、つまり一話分の話がアイドルポップスに相当すると思えばよい。

これと同様の議論がシスプリに対しても妥当するか、という根本的な所で違っていると考える。それは「お兄ちゃまと妹」の世界から「関係の終わり」という概念が消去されているからだ。別の言い方をするなら(妹の立場に立った場合)「私と『あにい』」の関係を外部から見る視点」が妹側に導入されているとは思えないからだ(「白雪」に出てくる「マダム」とか、「可憐」に出てくる「綾小路」なんてどうよ?という意見もあるが、兄との関係を肯定されようが否定されようが、結局は二人の関係に変化が持ち込まれない点では一致している)。この兄妹の関係、すなわち私と(その鏡像としての)兄の間のナルシスティクな関係に対して第三の視点を導入する作業をフロイト派の精神分析では「去勢」という言葉で表現する。一般に人間社会は(土人から最近の日本人まで)主体の去勢を前提とした社会システムを作ってきたわけで、「通過儀式」というものはそれを外部化することでエディプスコンプレックスを乗り越えやすくするために作られたものと理解できる。そして、そういう土俗的な社会システムが失われた時代にあっても、その代替物として「恋愛→結婚イデオロギー」というものが個人の去勢を社会的に支えるものとして存在していたわけだ。

多くの物語(上で書いている「小さな物語」の意味ではなく、むしろ「ストーリー」に相当する)は、去勢体験の反復としての構造を持っている。それゆえに、そういう物語の中からいくら二人で「ラブラブ」なシーンを取り出してきても、その背景には関係の「終わり」が影を落としている(ものと理解されるべくして作られている)といっても、例えば全ての少女漫画で主人公の女性キャラが失恋するということではなくて、これは他者の介在により、関係の質的变化が必然的に発生するということを意味している。ところがシスプリ世界においては、その去勢体験の反復の際に「父」の代理として登場する第三者は必ず排除される必要がある。兄妹はいわば「終わらない夏休み」の中にいるわけで、その意味では古典的な少女漫画やアイドルポップスとは全く別の世界に住んでいると言ってよい。「こういう世界が理想なのか?」という点を問ったように「見せかけて」大ヒットを飛ばしたのが「エヴァンゲリオン」や「ONE」(Tactics)で、逆にそういう他者の存在を一切排除するという潔い態度で作品を作ったのがZEROの「おるすばん」シリーズと言ってよいだろう。そして、シスプリ(キャラコレ版)はどちらかというと後者の性質が強いように思われる。

おにいちゃまとパパ

ONAさんのサイト「ちいさなひまわり」(<http://www.lcv.ne.jp/~onakkey/>)に掲載されている画像(<http://www.lcv.ne.jp/~onakkey/syokutaku.JPG>)の中に、「シスタープリンセス」の花穂が「父・母・兄」と食卓を囲んでいる一シーンを描いたものがある。これはシスプリのアイデアの根幹に関わる、けっこう大きい問題を提示しているように見えて仕方がない。キャラクターコレクションに限定して言うなら、同作品からは「妹一兄」の近親相姦的な関係を禁止する第三者は排除される傾向があるようなのだが、この絵には「父親」が登場しているのだ。

ここでいきなり話は飛ぶが、世の中の一部のおにいちゃんたちが「妹スキー」であったり、逆にリアルいもうとが「お兄ちゃん、大好き！」だったりすることは遺憾ながら事実である。フロイトのリビドー発達理論に従って言うなら、子供は大体、3-4歳ぐらいにエディプス・コンプレックスを経験する。それ以前の口愛期・肛門愛期においては、性差に関係なく愛情は母親に向いている。そういうタイミングで次の子供が生まれると、先に生まれた方は「母親を独占しようとしている」妹（または弟）に対して、より強い憎しみが生じる。こういう「兄弟コンプレックス」が生じるために、当初のリアル妹と兄の仲は悪いものなのだが、やがて状況が変化してくる場合がある。いずれの子供もエディプス期に入ると異性の親に愛情を持ち、同性の親に敵対心を持つようになる。しかし兄にとって母親は「自分ではなく父親を見ている」不誠実な存在だし、妹にとって母親は「それまでよりも価値がなく、かつ父親の価値あるものを独占する」存在に映るようになる。その結果、兄は母の代理として妹を、妹は父の代理として兄をみなすようになり、「シスコン」・「ブラコン」といった状況が生じえるのだ。ただ、兄については父親による「去勢」の恐怖から母親（妹）に向かうコンプレックスは抑圧され、超自我による「近親相姦の禁止」が確立するのが普通である。妹側の取るべきルートは4つあるが、エディプスコンプレックスの除去は不完全なことが多い。

キャラコレ世界の「一つの」楽しみ方が、物語の「兄」の位置にユーザーを重ね合わせるといえるものであるとするならば、そこで実現されているものは「父による去勢」の恐怖なしに「妹」(=「母」)からの愛情を受けることを模倣するもの以外の何物でもない。そういう場合でもリアルな世界に住む(キチガイ以外の)ユーザーは大なり小なり去勢不安は残っているはずで、だからこそ、この世界から「父親」の影は排除される必要があるわけだ。にもかかわらず、上のリンク先にあるような「二次創作」(絵)がユーザーに受け入れられているということは、すでにこの絵が切り取っているシスプリ世界が、キャラコレのそれとは別の原理によって成立している可能性を示唆するものと考えられる。

キチガイのしびんコップ

新宮一宮「夢と構造」(弘文堂, 1988)、第二部で「文字」と夢(無意識)の関係を扱っているあたりで、ソシュールのいう言語記号と、フロイトの意識的表象の関係を議論している辺りが重要しれない(以下、p145, 図9より作成)。

ソシュール		フロイト	
シニフェ	概念	語表象	(ない)
----- =	----- =	-----	-----
シニフィアン	聴覚映像	物表象	物表象
シーニュ (記号)		意識的表象	無意識的表象

ソシュールのすごいところを一言でいうと、言葉が「意味」と「表現」の両方から出来ていることを明らかにした所にある。あまりに当たり前すぎて、だれも意識して考えたことがなかっただけのことだが、そういう所から構造主義哲学の流れは始まっている。厳密に言うならば「聴覚映像」というのは音声による言葉ではなくて、感覚器官によって証拠立てられる音声の心的刻印(記憶像)である。例えば「い」+「ぬ」という音声を聞いてイメージされるものが聴覚映像であるなら、それに普通の人は「四つ足でワンと鳴く」生物みたいな概念を結びつけている。同じようなことを全く同じ時期にフロイトも思いついて、彼は同じことを「物表象」(=聴覚映像)と「語表象」(=概念)と呼んだ。あるものを「意識する」時に人の心の中には、意識された物表象に対応する特定の語表象が浮かんでいるわけだ。ちなみに無意識の世界(を映し出す夢の中の世界)は物表象だけで構成されていると考えられる。

普通の人が「いぬ」と「いか」という言葉を聴いて、違う概念のものと理解できるのは、二番目の音(「ぬ」・「か」)の違い、つまり聴覚映像(物表象)の差異から概念の差異を導き出している。つまり語の水準(シニフェ)より物の水準(シニフィアン)の方が優位である。ところが分裂症(統合失調症)者は、「物の水準」の差異を可能とする特権的シニフィアン(ラカンはこのことを「父の名」「大文字の他者」あるいは「ファルス」と呼ぶ)が排除されているため、その欠如を生めるものを語の水準に求めようとするが、そこに差異は成立しない。彼らは例えば、目の前にある「尿瓶」を「コップ」と感じていたりするわけだが、それは「ビールを飲むもの」という語(概念)で、「しびん」と「こっぷ」という物が結ばれてしまったためである。つまり、分裂症者にとっては、語表象が物表象よりも優位に立っている。

本人にもよくわからないイメージ(場面)ばかりどんどん展開されていく夢を思い出せ

ばわかるように、無意識の中で起こっていることもシニフィアンの連鎖の運動である。それを源流に向かって辿っていくと、最後に到達するのは語表象と結びつかない純粋な物表象（つまり「裸のシニフィアン」）である。この辺は少し前（p. 138）に書いてあって、デリダもラカンも「ない」こと（「死」）を表象するシニフィアン（-φ）が、シニフィアンの連鎖（生ける反復としてのエクリチュールの活動）をもたらすと考えた。上に書いたように、分裂病者はこういうシニフィアンに直面した場合、無理やりに何かの語表象（概念）を引っ張り出して対処しようとする。これが妄想の原因である。一方でそれ以外の人の場合、そのような読み解けない「文字」は放置プレイして、その場所を印づけるだけで満足する。こういう一定した意味を与えないような（しかし「読み解かれるべきもの」という欲望を与える）シニフィアンの存在が、神経症的な主体を持つ（つまり分裂症的でない）人に「意味」へのあくなき欲望をおこさせる。

言語表現と言語内容の区分に関連して。例えばある人がゴミ捨て場に落ちていた人間型ロボットの頭を指差して「ちい耳」と言ったとする。たまたまそこに居合わせた人は、「Chii-mimi」という音声（言語表現）を耳にすることで、目の前に落ちているものの頭の上に乗っている何か（言語内容）を了解することができると。このケースでは言語表現と言語内容が一对一で対応しており、だからこそ、意思の疎通に成功している。

ではこのケースではどうか。今ここで「ギコフッサール」がモナーを指差して、「モナーは猫だよ」と言い、同時にギコ猫が「熊だよ」と言ったとしよう。この場合、異なった意味内容（「猫」と「熊」）が、同一の言語表現（モナー）に与えられるというアポリアが生じている。フッサール流の現象学の立場では、2人が同じモナー（対象）を見たときに感じた直感が異なったために、こういう事態が生じたと解釈する。しかしここで重要なのは、目の前にモナーが実在しない状況の我々がその話しを文章で読んだだけで、2人が異なったモナー解釈をしていることを理解できる点である。それはなぜか？

デリダに言わせれば、われわれが書かれた文章（エクリチュール）の違いだけで「モナー」という表現の指示対象が異なることを理解できているのは、言語表現（記号）は発話者の直感的な意味付与の作用とは無関係に、その差異のみによって自立しうるからだ。つまり、言葉の意味作用は、言語を発した人の生き生きとした現在の直感による意味付与によるものではなく、むしろそれが消滅することで生じた「痕跡」の運動によるものであると。

例えばある人が、『『イ牛のひと』が「背中にはぶち模様」を出版した」という時、この表現が意味を持ち得るのは、「イ牛のひと」という言葉が「青山」や「だ一まえ」との差異の中で、また「背中にはぶち模様」という言葉が「B 茄子の弟」と言った言葉との差異の中で意味を与えられているからだ。しかもそれぞれの言葉にしても、たとえば「弟」が「兄貴」「妹」などとは異なるといった（言葉を発した時点よりも前の時点の）言語使用経験から導き出されている。このように、ある言語は口に出された（つまり表現された）時点で、その痕跡が生じ、その痕跡同士の差異として意味が定位し、さらにその差異を元とした言

葉を、次回では使用して・・・ということの繰り返しが、言語活動の本質である。このような痕跡の運動を、デリダは「差延」と呼んでいる。ラカンはこのようなシニフィアンの連鎖が最終的に、主体の根源的な欠如の象徴としてのファルスに到ると考えているが、デリダはこのような連鎖の終着点としての根源性の概念そのものを否定する。データベースという概念が、言語表現の痕跡の集積によって作り出されたもので、データベース消費が言語の差延作用の反映と考えると（←東がそう考えているのかどうかは不明）、そのような活動は根源的なものを背景に持たない以上、グルグルとバターになるまで周り続けるしかない。一方、ラカンの理解に立つなら、象徴的な回路を通じて一定の方向に動くのでは。で、これが定型的な「物語」（例えば恋人の喪失や、自分の病死など）の基底として、多くの人に理解されているのかもしれない。

いろいろな思い出が染み付いた（以下略）

テーバイ王ライオスと王妃イオカステの間にエディプスが生まれた。「わが子に殺される」という予言を恐れた王はエディプスの両足のくるぶしを刺し貫いた後、羊飼いに「キタイロン山中に捨てろ」と命じた。不憫に思った羊飼いは、彼を知り合いの羊飼いに託した。その後、彼は隣国のコリントス王に預けられ、王子として成長した。ある日彼はコリントス王が実父ではないという噂を聞き、真偽を確かめるためにデルフィ（デルフォイ）の神託を仰ぎに向かった。アポロンの「父を殺し母と結婚する」という神託を恐れたエディプスはコリントスに戻らず、テーバイ方面に向かったが、道中の三叉路で一人の老人と道を譲る譲らないで争いとなり、その老人を殺してしまう。ところが、その老人こそが実父ライオスだった。意気揚々とテーバイの国境に向かった彼は、スフィンクスの謎を解いて怪物を退治し、その手柄を認められてテーバイの王に迎えられる。そこで先の王妃と結婚して4人もの子供をもうけたのだが、何を隠そう、その王妃こそが彼の実の母だったわけだ。その数年後、悪疫が国を襲い、義弟（実は叔父）が「先王ライオスを殺害した犯人を捜しだして国外に追放すれば悪疫は終息する」という神託を聞いてくる。自分で犯人とも知らずに犯人捜しを続けているうち、コリントス王が病死。エディプスは「これで予言の前半は外れた」と安心したが、残り後半を恐れていた。その後、最初の羊飼いが登場して、コリントスの羊飼いに預けた赤子はテーバイの王子であったことを告白。ついに予言が成就し、王殺しの犯人はエディプス王自身であったことを知ることとなる。王妃は首をくくり、エディプス王は王妃の服のピンで両眼をついて盲目になる。そして彼は娘と放浪の旅に出ていった。

精神分析学の創始者であるジグムンド・フロイトは、この有名なギリシャ神話をヒントにして「エディプス・コンプレックス」という鍵概念を発明した。ジャック・ラカンの鏡像段階仮説もベースとなっている考え方は同一である。すなわち、生まれたばかりの男の子は自分の母親を「完全なもの」として理想化し、それと一体化しようという欲望を持つ。ところが母親は自分ではなく、父親の方を見ていて、それはどうも、父親が母親にないイチモツ（象徴的ファルス）を持っているためのようだ。そこで自分も持っているイチモツ（想像的ファルス）に固執することで、父親から母親を取り上げようとするのだが、ジョナサン・タイベリアス（『蒼き狼たちの伝説 X』フェニックス・エンタテインメント、1996年）のように力の強い父親から、コンチネンタル大尉よろしく自分のイチモツが切り落とされてしまう（去勢）。

話は変わるが、旧約聖書サムエル記下 13 章に次のような近親相姦の話が出てくる。これはダビデの不倫から始まる、王朝崩壊の序章である。

ダビデ王は部下ウリヤの妻バテシェバを妊娠させ、不倫を隠すためにウリヤを戦場に送って殺させた。これを見て神は怒り、次々と災いを起こす。手始めにダビデの実子が病死。続いて王子アムノンが、どうした訳か腹違いの妹タマルを恋してしまう。そんなある日、悪友のヨナダブに入れ知恵されて、仮病をつかってタマルが菓子を作って自分の寝室にお見舞いにくるように仕向けた。で「妹よ。さあ、私と寝ておくれ。」「いけません。兄上。乱暴してはいけません。」というお約束の展開に。ところが、いざ妹をものにしてしまうとアムノンは、ひじょうに深くタマルを憎むようになってしまった。タマルは義兄との結婚を求めたのだが、彼は家来に命じてタマルを外に追い出してしまった。その二年後、タマルの実の兄で、アムロンの義理の兄にもあたるアブシャロムが、アムロンを撃ち殺して実妹の仇を討つ。

実際の歴史ではダビデとソロモンの王朝成立が BC1003 と 965 なので、この事件が起こったのは BC950-60 ぐらいということになり、既に近親相姦を禁止する律法（レビ記 20 章 17-21）が存在している。しかし旧約聖書を読む限り、近親相姦は人類の歴史のはじめからタブーとされていたわけでもなさそうで、その証拠に創世記 19 章には、父親（ロト）を酔わせて子供を作る姉妹の娘たちの話が出ている。それに至った原因は、ホモ大流行のせいで彼らが住んでいたソドムの町が減ばされて、姉妹の相手をするイイ男たちがいなくなってしまったためである。ここではホモは関係なく、重要なのは「世の中に近親相姦禁止の掟から自由な男性が一人だけいた」という神話が、その掟に先行している点である。

「近親相姦の禁止」という掟が、未開の土人から文明人まで広く共通して保持されていることを、レヴィ・ストロークに始まる構造主義人類学たちは明らかにしてきた。経済人

類学的な考え方では、女性は有価植物とみなされ、近親相姦は家族間の女性交換による社会ネットワークの拡大と構造安定効果を損なうために「村社会の掟」として禁止されたとされる。一方、フロイトは「トーテムとタブー―未開人と神経症との精神生活における若干の一致点について」（1912-13年）という論文で、近親相姦禁止の掟とエディプス・コンプレックスの関係について考察している。同じ部族（家族）内の婚姻を禁止するルールを持つ未開土人には、「トーテム」という不可侵性を持つ動物が定められている。その不可侵性は何に由来するのか。

先に「蒼狼」の例で説明したように、「全ての男性はファルス機能、あるいは去勢に従わされている」。これは「象徴的父」（ジョナサン）が存在した結果である。神話的社会には、全ての女性を我が物にしている「原始部族」の長がいて、彼は（ロトのように）近親相姦禁止の掟から自由であった。ところが彼は暴君で、自分の敵になりそうな息子を殺したり追放したりしていた。キレた息子たちは団結して父親を殺し、その肉を食べたまではよかったのだが、その後、兄弟同士で争い邪魔しあって、だれも父親の遺産を継ぐことができなかった。その反省から息子たちは「トーテミズム」という仕組みを作り出した。トーテムは死んだ原父の絶対的権力の象徴として、天皇のように神聖にして不可侵な存在とみなされる。このような存在、すなわち去勢をまぬがれた象徴的父が存在したということが、去勢に従わされない「絶対の享楽という幻想」を作り出す。逆にいうと、近親相姦という「近づき得ない禁止された享楽」が存在するためには「去勢する父」（象徴的ファルス）の存在が必須である。元はといえば、同一部族の女を「父のように」我が物にしようという欲望から生じたものである。その反省から外婚制度が生まれ、原父殺害に対する罪悪感が近親相姦に対する原罪意識の源泉である。以上述べてきたように、「近親相姦の禁止」という掟は、全ての男性が持つエディプス・コンプレックスに起因し、それが社会的に「掟」とされたものである。

ホモはオットセイの夢を見るか？

「構造と性錯綜」（J. Dor 青土社 1995）より、同性愛の構造について。

1. まず、同性愛と性転換症は、「同一性の感情」の違いに求めるべきである。男性について言えば、同性愛者は男性に止まっているという感情を保ったまま、「女性を演じている」のに対して、性転換症（性同一性障害）者は「自分を女性と感じ、女性として生きている」。つまり、「男が好きな男」がホモで、「理想の女性」を志向するのが性転換症者である。同性愛者はペニスという器官を明らかに享楽しているが、性転換症者はペニスの存在が大きな脅威として感じられている。
2. 男性・女性ともに性転換症者は「ファルスへの同一化」という共通の特徴を持つ。こ

れは性差の意味作用を無効にすることを目的としており、共に身体の性差の印を消し去ることに執着する。

3. 女性の性転換症・ヒステリー・同性愛に共通する要素は「父へのファルスの割り当てを疑問に付し、父親の男性性に挑戦する」というものである。そのために「本当の男」の姿を父（相手の男）に示そうとする。
4. 男性の同性愛は本質的に、去勢を前にしたナルシズム的な防衛反応から生じ、子供はこの時点でペニスを備えた母親というイメージに固着する。ペニスがない女性は去勢恐怖を呼び起こすために、恐怖の対象となる。
5. 女性ヒステリー者は（自分が持っていない）ペニスは男性性に必須でないことを示すために、両者を対立させる。女性同性愛者は「女性を愛するためには（男性が持っている）ペニスを与えるだけでは不十分である」ことを男性に示そうとする。つまり男性の持っていないものを女性に与えることは、男性にはできないことを証明しようとする。このような幻想的な戦略は、ファルスとペニスを区別しているからこそ可能になる。これに対して女性の性転換症者は、性差を示すシニフィアンとしてのファルスが、器官としてのペニスに還元されている。
6. 上記のように、女性同性愛者においては「男性の第三者」の想定が必須であり、これが男性の同性愛と構造的に異なる点である。すなわち、「男性が、ファルスが与えられているが故に女性に与えることができると思っている享樂を、女性の自分が相手に与えられているか」という点が最も大きな関心事である以上、そこには第三者としての男性の存在が必然的に参照されることになるわけだ。

性倒錯は、去勢恐怖に対する防衛反応として発生するもので、その意味で「精神病患者」に、この手の性的指向が発生することは、理論的に考えにくい。その意味から「ホモは先天的なキチガイの一種」というのは間違いといえる。

ラカンの鏡像段階仮説を認めるならば、子供が去勢という現実直面するきっかけは、母親の欲望が、自分（子供）でなく、他の何かに向かっていることに気づく事である。精神病の発生原因は、この場面において、母親の欲望の対象の存在が排除されることによって生じる。一方、多くの方は多かれ少なかれ神経症の気を持っているが、これはそれまでの（「母親の欲望」を欲望するという形で享受してきた）享樂が、自分の手の届かない所に存在することを認めるに伴う「痛み」とでも捕らえておけば、まあ、それほど間違っていないだろう。

では、ホモや「合羽フェチ」みたいな現象はどう説明されるのか？そこに「ファルス」という概念が登場する。「母親には、この「オットセイなどに模したもの」がない、だからそれを外部に対して欲望するしかない。ならば自分がそれになればよい。」という3段階論法で話が進んできたところに、「どうも母親は自分の方になびかない。実は自分よりも巨根な部長でもいるのだろうか？」みたいな事実が突きつけられる。同時に「その巨根部長から

自分のイチモツが切り取られるのでは？」という恐怖が生じる。上に書いたように、脳内から巨根部長の存在を抹消すれば、その子は将来、キチガイになる素質があり、多数派はおとなしくちょん切られてしまう。「いろいろな思い出が染み付いてしまったものだが、受け取ってくれるか？」という「ジョナサン・タイベリアス」（「蒼き狼たちの伝説 X」）の台詞を思い出すが、去勢を象徴するナイフを受け取ることで、想像的同一化対象であったレナードとの別れがやってくるという点は、似ていないと言えなくもない。それはさておき、残りの一部の人は、去勢不安に直面した場合、次のような対策を取ることで、ヘンタイさんへの道を歩むことになる。

ここで、もし母親の外部ではなく、彼女自身に「オットセイを模したもの」がついていたらどうか？つまり子供が母親に対して、「想像的」なファルスの存在を幻想すれば、母子関係の外部に第3項としての他者の存在を認める必要はなくなる。ホモについては、相手の男性に対してそのような女性像を投影しており、フェチについては、対象物が創造的ファルスの代替的シニフィアンとして機能しているとされる。

超自我のダブルバインド

「ONE2」(Tactics)の菜穂シナリオに関連して。超自我の機制についてのメモ (J=D. ナシオ「精神分析7つのキーワード」新曜社 1990年第6章)。

超自我 (super ego) は es, ego の上位にあつて、エディプス期に内面化された両親の権威として理解される。すなわち、母子の近親相姦的な同一化欲望が、父性的な禁止の掟により去勢されることで、欲望の「絶対的・完全な満足」を禁止する掟が自我の中に発生する。これをフロイトは「原基的超自我」と呼んでいる。このような超自我は単に欲望を諦めた印としてのみではなく、獲得不可能な快楽（つまり、母親の代替物に向けられた快楽）に向かって欲望を保ち続けるための保証にもなっている。つまり超自我は単に欲望を抑圧するだけのものではなく、むしろ満たされないが故に完全な満足に向けて、欲望を高揚させる性格を持つ。

上にも書いたように、超自我には、「意識としての超自我」と「無意識としての専制的超自我」の2つの対立した側面がある。前者は通常、想定されている性格のものであり、「道徳・反省的批判・理想」などの意識を主体に突きつけるものだ。これに対して専制的超自我はこれと逆に、回避されてきた獲得不能な快楽を、限界を破ってまでも手に入れようとする。自己叱責系の妄想や自罰パラノイアといった臨床症状は、専制的超自我のこのような過剰な性格から引き起こされるものとされる。

専制的超自我は、原基的超自我と異なったメカニズムにより形成される。これは分裂症の発生メカニズムと同様、パロール（言葉）による命令が完全に排除された際に、想像界に開けられた傷口である。

本来、親のパロールは象徴的な作用を通じて子供の主体の構造化を促し、原基的超自我を構築するはずだ。しかし、親が激しく怒鳴るなどして、子供が幻想の中で激しく心を引き裂く命令を聞き取った場合、そのパロールの象徴的な禁止の意味（シニフィアン）は排除され、その幻想化された音（シニフェ）は「想像界から排除されたくもの」が現実界に現れる」という仕方で再び現れてくる。つまり、専制的超自我は原始的外傷によって発生するもので、かつそれは（強制的な仕方でも己の声を自我に聞かせようとするにしても）、それは意味として理解不能な、過度な恐ろしい叫びとしてしか主体には捉えられないものである。

神経症の症状のバックグラウンドに、患者の無意識レベルの罪悪感があり、身体症状はこれに対する処罰の欲求から生じたものと理解される。つまり意識された苦痛は、無意識下での罪悪感の軽減となるという関係があり、そこで自我を罰するものが超自我である。

残された問題は、「無意識レベルの罪悪感」とは何か、というところだけである。基本的なところは、エディプス期の去勢不安の変形として理解できる。つまり、（親など外部の権威からの禁止の声が内在化された）原基的超自我の禁止の声が、無意識の罪悪感の原因といえる。しかし冷静に考えると、禁止を犯すように自我を急き立てているものは専制的超自我である。つまり自我は2つの超自我の要請に挟み撃ちにされて、動きが取れなくなるわけである。

みちるって何者？

ふと思いついた疑問だが、「Air」DREAM 編において、リアルみちるの位置づけはどういうものなのだろうか？

ストーリーの必要そうなとこだけ簡単に解説しておく、美風の母親は、（美風の妹にあたる）みちるを死産。その衝撃からか、精神を病んで、美風のことを「みちる」と思い込んでしまう。その後、両親は離婚し、美風は自宅で「みちる」として生活していた。ある日、父親が置いて行った天使の画が消えた時に、「みちる」と称する女の子（リアルみちる）が美風の前に現れ、二人は親友となった。そこへ往人が現れて、美風との関係が進展。そのうち、美風の母が正気に戻りかけたところで、美風は家庭における自らの居場所を失う危機に晒される。しばらくの間、美風は往人と共に「プチ家出」生活を送っているが、そのうち重要な分岐が発生。その選択によって「往人が美風をつれて旅立つ」か「美風が家に戻るか」が決まる。

この話、一言でいうと、美風の「本当の自分探し」みたいなもので、「みちる」としての偽りの自我と、「本当の私」としての「美風」のスプリッドが、往人の介入によって解消される仕掛けになっている。母親が正気になったときに美風の主体が危機に晒されたことから推測されることは、おそらく美風は理想自我としての「みちる」、すなわち母親の欲望の

像に囚われた状態にあったということだ。この鏡像との想像的な一体化を断ち切るべく登場した往人に逆転移が生じたケースが、いわゆるバッドエンドであると理解できる。

と考えると、リアルみちるはどこに位置づけられるのか？

ナウなヤングはみんなキチガイ予備軍か

「あいまいさの精神病理」(清家洋二 新評論 2002)について。複数の独立した概念を「あいまいさ」という言葉で括っている節があるが、特に重要な指摘は「自己帰属のあいまいさ」の辺りだろう。これは「自己同一性の危機」とは全く別の概念で、むしろ「そこから世界が開ける」視点としての自己が確立されていないものと理解した方がよい。個人的には、エディプス期における父性原理の介入が不完全なためにこういう現象が起こっているのだらうと想像している。

少し前に起こった12歳犯罪者の一件で考えると、その両親は現在、40歳付近だと考えられる(平均出産年齢を大まかに28歳とみなした場合)。世代的には「新人類」と呼ばれた人たちで、大体、この世代から「子供部屋」と家庭からの父親の排除が一般化する。深夜営業コンビニが急速に普及したのは1970年代終盤から1980年代初旬にかけてなので、ちょうどこの世代が学生から社会に出た直後に当たっている。別に「コンビニが社会悪を作り出す」ということではなくて、例えば「夜は家にいるものだ」という「ルール」(常識)が崩れていったことと、個人が欲望を制限しないことを社会が是とすることを認めたことを、急速なコンビニの成長が如実に示しているということである。

コンビニ前に座っているヤングなど、若者層の「他者性の喪失」を指摘する論調はよく目にするが、これを自己帰属のあいまいさによるものと考えた限りにおいては、当の本人にはどうしようもない問題のように思える。「私」(自我)というものの特殊性は、その成立にあたって当人の意識的な努力なんてものが全く無関係というところにある(ここでは「努力する私」の成立について議論している)。このためには成長過程の一定の時期に「欲望の実現の禁止」を体現した第三者の介入が必須なわけで、これは当人の与り知らぬ無意識のレベルで行われる。ところが高度成長期以降、日本の都市地域ではこの第三者の機能を低下させる方向に社会は動いてきたわけで、しかもそういうところで大人になった人たちが、今や子供に対して父性原理を体現した介入を求められているわけだから、それがうまく運ぶわけがない。こういって、日教組教育がどうだの、家庭に家族が揃わないことがどうだのという奴が喜びそうだが、因果関係は逆で、むしろ他者性が排除された社会の方が住み易い人が増えたからこそ、逆に父性原理を体現する場の力が弱まったと考えた方がよさげである。

「私探し」系 あるいは解離的主体

香山リカ「<じぶん>を愛するということ」（講談社現代新書 1999）より、重要そうな所をメモ。

1. ト라우マを処理する心理的手段として、抑圧と解離がある。抑圧された欲動はヒステリー性の心身症を、解離は人格の分離（多重人格）を、それぞれ引き起こす。1970 年以降、米国で解離性人格障害の発生例が増加しており、日本でも 1990 年以降、症例の増加が見られている。これは「私探し」ブームの始まりと期を一にしている。
2. 日本において、多重人格は本・映画などで「かくりたい自分が現れるもの」として描かれており、そのような情報が発病の増加と関係ある。症例の増加の背景には「かくりたい自分」（本当の自分）を求める心理がある。
3. フロイトの説に従うなら、自己愛の原点は乳児期の万能感にあるとされる。この時期、自己に向かっていたリビドーは、万能感の喪失を引き換えとして、外部の対象へと向かうことになる。ところが最近、大人になっても、この万能感（誇大自己）を捨てない人が出てきた。病気の域にまで達すると「自己愛型人格障害」という病名が付く。
4. コフトは誇大自己の消滅に対する、親の役割について指摘する。子供は自分の誇大自己が壊れそうになった時、まず親にその姿を投影する（「うちのママは世界一」みたいな）。また親は自分の誇大自己の再評価のために親を利用する（例えば親の前で何か覚えたばかりの事を繰り返してみたり、褒められた絵を何遍も見せたりして）。逆説的な話だが、親がこの役割を適切に果たさない場合、子供の誇大自己は大人まで温存されてしまう。親に必要なのは「自信」である。子供が現実以上に理想的な姿を親に投影した時、自信を持っていればたじろいだり、拒絶的になったりしない。
5. 「わたし探し」とは誇大自己が捨てられない大人が、肥大した自己の根拠を外部に求めようとする行為である。

香山は直接に指摘していないが、親世代の世代論的な考察を行うことで、ここ 10 年間の「自分探し系」な人の増加理由が明らかにできるかもしれない。

割り切れなくて

最近の若者の中には「『自分の欠如』というのが初めから本当に存在していたのか、境界例の患者の作られた記憶のように、ありもしない欠如を自分がでっちあげていたのかが分からない」という疑問を抱く人がいるらしい。なんか典型的な「中二病」って感じだが、これって「9 割る 3 なら割りきれる。10 割る 3 だと割り切れない。1 つ違っただけなのに、

割り切れないとは割り切れない」「科学冒険隊タンサー5」と同様の疑問であるようにも思える。

実際の所、PTSD と「偽記憶症候群」の関係は、訴訟社会である米国では、それなりの問題になっているようだ。わたしがその「自称被害者」であるとした場合、これが問題となる理由は、そこに「わたし」以外の「第三者」が存在して、彼らと自分の間で利害関係の対立があるからに他ならない。逆にいうなら、「わたし」の外部に「他者」（の総体としての「社会」）が存在し、かつ私と相互作用を行わないならば、問題自体が成立しない。よって私の外部に存在するように見える他者なるものが、全て私の想像なのか、あるいは端的な事実として「わたし」とそれに並ぶものたちが実在するのか、あるいは前2者のように見えていても、実はニャントロ星人によって見せられている夢なのか、その違いは、ここではそれほど重要な論点にはならない。むしろ重要なのは、（そのどれが正しいとしても）外部のものが自明なものとして現に存在するように見える一点である（逆にこの感覚が歪んでくると、統合失調の気がある）。

私を持っている「わたし」というもののイメージ、あるいは総体として把握されている「わたし」というものは、「自己物語」とでも呼ぶべきものに裏打ちされているもので、それは外部との相互作用によって形成された「記憶」によって支えられている。ただし、記憶は完全なものではなく、情報の選択やそれから得られる理解それ自身、自己物語のフィルタを通して行われる。それゆえに自己物語は、必ずその人の意識的な把握から零れ落ちている点があるが、逆にそれは外部との相互作用によって物語の動的な書き換えを可能とする可塑性を与えている。ところがこの次元の把握漏れとは別の問題として、自己物語の成立や機能は、無意識レベルの原抑圧の成立を前提としているために、根源的な部分でその主体から常に把握できない部分を含む。つまり、あるものを「忘れる」ことで「わたし」というものが成立するならば、もともとそれが「あった」ものなのか、それとも「はじめからなかった」ものなのか、考えている「わたし」にとっては知る手段がない。ただ周囲との相互作用によって「わたし」というものを支える物語が構築される時点で、そのバリエーションの一つとして「喪失」や「欠如」というものが言語化された形で再導入されるのだろう。

えろげは哲学しない

「ONE」(Tactics) というえろげがある。この作品で最も重要な所は、主人公の折原浩平が「この世界」から消えてしまう点。彼が消えるということは少なくとも二つの形で表現されている。一つは「他者から存在が忘れられる」、もう一つは「(<私>として統合された統一体としての) 自我が解体される」というもので、前者は里村茜など、後者は上月漣のシナリオに出てきたはず。その後、「ONE」亜流とも呼べるゲームがいくつか出ている。

メジャーなものでは「秋桜の空に」(Maron)、「ALMA」(Bonbee!)、「ONE2」(BaseSon) などがある。うち前者二つは主人公が消えるタイプで、最後が(インチキ臭い原因で)ヒロインが消えるタイプである。

ここで着目すべき点はいくつかある。まず一番わかりやすいのは、「ONE」と「ONE2」の違い、すなわち「この世界において、私が消えることと、他人が消えることの間に違いがあるのか」という問いである。次に「私が消える」という場合、「私が他者の認知・記憶から消える」とことと、「私が私でなくなる」とことの間に関係、どういう意味の違いがあるのかという問いを立てることができる。ちなみに「秋桜の空に」(若菜シナリオ)は、長期記憶とともに短期記憶能力もなくなるが、周囲の人は過去から現在までの彼に関する記憶を持っているし、過去と同一人物であるという認知も保っている。「ALMA」(杏シナリオ)の方は主人公が「透明な存在」(現実世界との物理的接触が不可能)となってしまう、外部の人の記憶から彼が消えた瞬間に存在そのものが消えるという設定になっていたはずだ(で、最後の最後まで杏の記憶が消えないと)。

ここで次のようなケースを考えてみよう。まず、あなたが「ONE」の「折原浩平」であったとする。はじめは相手にもしてもらえなかった里村茜とも、そのうち中庭で弁当の一つも食う仲になってきたと。ところが、どうしたわけか雨の日に限って早く目の覚めるあなたは、やがて茜の過去を知ることになり、それと合わせるかのように、「昨日よりも今日の方が、確実に『自分でなくなっている』」という自覚を覚えるようになっていく。ここまではオリジナルの話と大差ない。ところが、だ。そう思っているのはあなただけで、周りの人から見ると、あなたは以前と何の変わりもない言動を取っており、ましてや他人からあなたに関する記憶や存在が消えたりする様子はない。こういう想定の場合、ラストの見せ場はなくなってしまうわけだが、それにもかかわらず、最終的にこの世界からあなたは完全に消えてしまう。正確な表現をするなら、それまであなたが「この私の世界」と思っていたものが、ある瞬間にあなたの前から消滅する。これは現実世界における「死」に対応しているが、異なる点は「それまであなたから開けていた世界」が(客観的に存在すると仮定するならば)、寸部変わらないまま継続する。すなわち「自動機械」と化したあなたと茜はこれまでと何ら変わらずに付き合いを続けるし、それゆえに茜が過去のトラウマを反復することもない。ある意味、ハッピーエンドであるといえる。

こういう設定は少なくとも論理的に不可能でないし、消えるのが「私」であるだけに「起こらないこと」を証明する手段がない。「今のところ起こっていないみたいだ」とはいえるが、そう言った次の瞬間に、なぜかあなたの魂がポアされて、トンガとかウガンダの土人の中に入っていない保証もない。

土人はさておき、「ONE」と「ONE2」の違いは「私と他人」の違いの本質に起因する。もし今仮に上のケースで、私でなく里村茜に同じことが起こったとしても、私はそれに気づくことがありえない。たとえばある瞬間に長森瑞佳と里村茜の魂が入れ替わったとしても、上のような設定であればあなたにはそれがわかるはずはないし、そもそも、彼女たちに始

めから失ったり入れ替わったりするような「魂」なんてないことすら想定できる。次に、仮に全ての周囲の人の記憶の中から私が消えたとしても、それはこの「私の世界」の内容に変質をきたしたただけのことである（なぜなら、「他人」は「私の世界」の内部に存在するわけだから）。その意味では濔シナリオにおける「私の存在の解体」という表現形式の方が、「私の存在」の本質に肉薄している気がする。

2 種類の「萌え」

Sunface さん曰く、『『萌え』には他者がいない』そうである。重要な指摘だと思われるので、少し引用してみよう。

「萌え」の対象は実在しない。だからこの世界を生きる他人に、それは決して理解されない。

同じキャラクターに萌えている者同士も、想いそのものは共有できない。それはキャラクターが与えるものではなく、彼女の魅力に呼応して各々の内から溢れた、それぞれ違いかたちの「萌え」だからだ。

「萌え」には他者がいない。

ただ自分がそこにいるだけだ。

萌えることで、自分のかたちを知る。

「萌え」が溢れ出るところ、自分の中にある欠けた場所に気付く。

なぜ自分が欠けているのか、それを考える。

そして、失われた欠片を探す。

「萌え」の相手に相応しく、欠けるもののない自分になることを目指して。

少なくとも俺がのは、きっとそういうことなんだろう。

(2001. 1. 1 輝く季節へ)

この場面に存在するのは「萌える主体たる＜私＞」と「萌えの客体たる対象」、それにこの2者の外部にある「他人」の3者。で、対象が＜私＞に「萌え」という感覚を与える。これは主体に対して欠如を示し、それを探す実践を引き起こす。しかしこの主観的な現象は、他人には理解できない。「世界に＜他者＞は存在しない」、言い換えれば「根本的な世界の開けとしての＜私＞は世界に複数並立しない」というのがウィトゲンシュタイン以降の独我論の取る立場だ（永井均「＜私＞のメタフィジックス」勁草書房など）。この話が正しいとするならば、＜他者＞は私の外部にあり、それを知ろうとする努力の中に垣間見られるだけの「語り得ぬ」存在である。

厳密に哲学的に考えていくと、「強い意味の独我論」の立場では）＜私＞以外のものは「萌え客体」をはじめとして「全て」＜他者＞として、本質的には理解不可能なものとして立ち現れざるを得ない。しかし現実問題として、大多数の人は＜私＞以外の人・ものが世界に存在することを疑わない。むしろ逆に、他人の存在が希薄というのは、外部認識、あるいは実存意識の「病理」として理解されるほどだ。すなわち、一般に無批判に受け入れている世界認識の中では、少なくとも「私」は「他人」を「理解する」ことが要求されている。一方、「萌え」る対象に対して、通常はこういう態度を取ることは、社会的に要求されない。むしろ、いい年をした男が「猫の耳をかぶった少女」なんかのグッズを買い漁って、ブロッコリーの売上 50%増に協力していると、「こいつは大丈夫か？」という目で見られるだろう。

こう考えてみると、「他人の「萌え」を理解する」ということは、本質的には不可能であるにしても、「共感の可能性」として考えると、不可能とまで言い切ってしまうてよいかどうかは疑問は残る。なぜなら、パンピーとの間で、「にょ萌え」に対しては成立しない共感が、一方で「愛子さま誕生マンセー」に関しては成立し得て、しかもその2者がどちらも「主観的な感覚」であるという本質に違いはないからだ。

コミュニティー帰属意識の確認の手段としての「萌え」という概念が存在しうるとするならば、その概念のキーとなるのは、「私」と「客体」の関係を言語表現を通じて、コミュニティー内部の「他人」に語る行為そのものであろう。このような表現活動によって、主体の表現しようとする内容（言語内容）は疎外される運命にあり、この意味で sunface さんのいうところの「萌え」は伝達不可能な性格を持つ。しかしこのような言語活動を通じてしか、他人との共感の成立の可能性はない（電波をゆんゆん受信していれば別だが）。

2種類の「萌え」、即ち「主観的な萌え」と「間主観的な萌え」が存在するならば、その2者の関係はいかなるものなのだろうか？よく分からないが、後者に関して興味深いことは、同じ言語表現を用いても、その意味内容がコミュニティーによって、全く別に理解され得るということだ。例えば、かつて一世を風靡した「稲垣メンバー」などは最たるもので、「稲垣萌え」なジャーニーズ系のコミュニティーと、「2ちゃんねる」のコミュニティーの中では全く違った意味を持っているはずだ。その違いが、おそらくはコミュニティーに所属するメンバーの持つ、主観的な感性の「表現」に基づくことは確かだが、逆に各々の主体の感性が、コミュニティー内の言説によって規定されている可能性も否定できない。この辺は「社会問題は言説によって構築されたものであり、どう語られたかが重要」と考える、構築主義社会学の立場に近いのかもしれない。

「萌えないか ～おたく論ノート 2001-2006～」

物語への欲望	1
動物化するポストおたく	3
「こまわり君」は差異と戯れるか？	4
「宇宙船カールビンソン」のデータベース消費論	6
シスプリ消費論	8
父性原理の排除と「大きな物語」の消滅	10
「物語消滅論」	11
巫女さんハアハア	12
夏休みは終わらない	13
魔法少女系	15
青春という名のラーメン	16
化石系おたく	18
「ピティ萌え」の社会学	19
構造論的シスプリ学（嘘）	21
シスプリのアイデア	21
おにいちゃまとパパ	24
キチガイのしびんコップ	25
いろいろな思い出が染み付いた（以下略）	27
ホモはオットセイの夢を見るか？	29
超自我のダブルバインド	31
みちるって何者？	32
ナウなヤングはみんなキチガイ予備軍か	33
「私探し」系 あるいは解離的主体	34
割り切れなくて	34
えろげは哲学しない	35
2種類の「萌え」	37

（奥付）

「萌えないか ～おたく論ノート 2001-2006～」

著者：猿元 （MFRI）

発行日：2006年12月31日 （初版）

連絡先：<http://www.puni.net/~aniki/>