

[学術論文]

「キャラ」論・再考、あるいは
ポストモダンにおける自己形成をめぐる試論

Re-analyzing “Kyara-” use, or Self in Post-modern Society

石 川 洋 明

Hiroaki ISHIKAWA

Studies in Humanities and Cultures

No. 20

名古屋市立大学大学院人間文化研究科『人間文化研究』抜刷 20号
2014年2月

GRADUATE SCHOOL OF HUMANITIES AND SOCIAL SCIENCES

NAGOYA CITY UNIVERSITY
NAGOYA JAPAN
FEBRUARY 2014

[学術論文]

「キャラ」論・再考、あるいは ポストモダンにおける自己形成をめぐる試論

Re-analyzing “Kyara-” use, or Self in Post-modern Society

石川 洋明¹

Hiroaki Ishikawa

要旨 本論文は、対面的コミュニケーション状況において、人間の「何か」をあらわすものとして使用され理解される「キャラ」をめぐる、その生成メカニズムや、使用にともなう副作用、そして今後の趨勢について理論的に検討することを目的とする。生成メカニズムについては斎藤環と東浩紀、副作用については斎藤環と大塚英志の議論が主として検討される。「キャラ」使用の今後については、背景にある、ポストモダン的な社会にフィットするものとしての人間の変容が成立するか否かが条件になると思われるが、過去の論争や社会変動から見て、成立は困難であろう。その一方で、消費社会化による全域的な言説（「大きな物語」）の流通の困難と「小さな物語」の乱立のなかでオタク化や「サーガ」への固着も生じており、社会状況はいささか複雑になっている。

キーワード：ポストモダン、自己形成、「キャラ」、「動物化」、「物語」

1. ポストモダンにおける自己形成

「キャラ」によるコミュニケーションが一般化している、といわれている（土井 2009、斎藤 2011）。確かに、講義などで学生諸君にこの話を紹介すると、かなりウケがいい。思い当たる、というのである。つまり、「キャラ」によるコミュニケーションは、少なくとも筆者周辺の現代の若い世代には、一定のリアリティをもつものとして認識されている。

だがしかし、筆者の年代の人間にとって、これは新しい事態である。若者論や世代論、あるいは現代社会論の分析対象になるような事態である。事実、上記のものを含め、いくつかの論考が既にでている。そしてそのような論考は、この趨勢を大きな社会変容の一環としてとらえ、肯定的に評価したり、抗いがたいものとして受け入れたりしているように思われる。

¹ 名古屋市立大学大学院 人間文化研究科 教授

しかし筆者は、このような趨勢の安定性や永続性に若干の疑問がある。もちろんこれは、大きな社会変容に関連して生じた事態であり、簡単に消えるようなものでもないと思う。だが一方で、これを成り立たせている条件は、意外に脆弱な部分を含むかもしれないし、この趨勢をもたらす副次的効果は、肯定的にとらえられるものばかりではないかもしれない。

本稿は、上記のような問題意識に基づき、「キャラ」によるコミュニケーションを中心に、ポストモダンとよばれる今日的状況における自己形成や、その原因でもあり結果でもある社会状況、およびその帰趨について考察することを目的とする。

なお、本稿が分析の焦点とする「キャラ」は、主として、対面的コミュニケーション状況において、人間の身体とともに用いられ、その人間の「何か」をあらわすものとして理解され、コミュニケーションの持続に寄与するものとしての「キャラ」である。

1.1. 「キャラ」論その1

土井（2009）は、現代日本における若者を論じつつ、彼らが自分たちの世界のなかで、予定調和的に人間関係を完結させる強い指向を指摘し、それを「優しい関係」とよぶ。土井は「公共圏における若者の気遣いのなさ」に対する批判に対し、「若者は自分たちに近接する世界に気を遣いすぎているので、周りの世界に気を遣う余裕がない²と反論し、若者の優しい関係に対して肯定的な評価をしているようである。

土井（2009）によれば、優しい関係を維持していく際に「キャラ」が多用されるという。「キャラ」にはフラット化規範があり³、「優しい関係」のなかで忌避される序列化の危機を、キャラの関係への置き換えでしのぐという。また、このような予定調和的な「優しい関係」からの脱落が、ときとして強い絶望を招くことも、秋葉原と土浦における無差別殺傷事件を例に、土井は論じている。

土井の議論のなかでは、「キャラ」の生成の条件は、社会の価値観の多元化、共通価値の喪失に対応するため、とされている。そのような条件に対応するため、人間の多様性を削ぎ落とし単純化・透明化したキャラを使用するという。したがって、土井の議論にしたがうなら、「キャラ」とは、人間の多様性を削ぎ落とし単純化・透明化した類型（のようなもの）で、社会の価値観の多元化のなかで「優しい関係」を保つために使用されるものである、ということになる。

この議論をどう評価するか。

土井の議論では、「キャラ」あるいは「キャラの生態系」成立の条件が「社会の価値観の多元

² 親密な人びとへの気遣いが見知らぬ他人への気遣いとトレードオフの関係にあるというこの主張に対し、浅野（2013: 124）は、「調査データを見る限り、若者においても、これら二つの気遣いはあいともなう」「つまり、親密な相手に気を遣いがちな若者は、見知らぬ他人にも気を遣いがち」と指摘している。すなわち、この議論の実証的根拠は薄弱であることが現在までの研究で明らかになっているといえる。

³ だが、「キャラ」の代表格である「いじられキャラ」「怒られキャラ」が辛いことは皆によく知られており、「フラット化規範」をあまりに強調することは、現にあるキャラの序列性や権力性に対する否認のようにも思われる。もちろん、フラット化規範を強調するのは第一義的には当事者であるが、土井がその傾向に対してどう評価しているのかは不詳である。

化、共通価値の喪失」というあいまいなものに帰されているのがわかりにくい。この前提として土井は、リースマン的な「内部志向から他人志向へ」という自己形成に関する趨勢命題をあげる。他人志向を前提にしつつ、社会の価値観が多分化し共通価値が喪失していくのに適応しなくてはならないから、「キャラ」という単純かつ透明なものを身にまとしてコミュニケーションをおこなう、ということだ。

これは、間違っているとはいえないが、新たなことが明らかになったとも言い難い。もともと土井の議論は、いくつかの状況に関する記述をつなぎあわせ、現在はこのようになっている、という趨勢を示すスタイルであり、因果や成立条件に関する記述は全体的に弱いので、いたしかたないところかもしれない。

1.2. 「キャラ」論その2

次に、斎藤環（斎藤 2011）の議論を見てみよう。

土井（2009）の議論が人間類型としての「キャラ」にはほぼ限定されているのに対し、斎藤（2011）の議論はそれにとどまらず、小説やマンガ、あるいは美術などを含む対象を扱う幅広い考察になっている。そして斎藤（2011）がたどり着くのは、キャラクターとは「同一性を伝達するもの」というきわめてシンプルな、それでいて広い含意をもつ定義である（斎藤 2011：234）。

では、もし人間類型としての「キャラ」に限った場合、斎藤の「キャラ」の議論はどのように理解できるだろうか。それには、少し予備的な議論が必要となる。

まず斎藤は、「同一性」について論ずる。すなわち、「同一性」とは「人間」にしか該当しない概念である、という（斎藤 2011：237）。たとえばもし異なった場所で同型の車を見たとき、われわれは「よく似た車だな」と思う。しかし、同様に異なった場所で同じ外見の人物を認識したならば、ごく自然に、同一の人物だと見なされる、と斎藤は述べる（斎藤 2011：235）。

このように人間に特権的に与えられた「同一性」。これは通常「固有名」に付着している。そして、「固有名」（あるいは「人間」そのもの）から「単独性」を差し引いたものが「同一性」（＝「キャラ」）なのである（斎藤 2011：250）。

次に、「キャラ」の成立に関する斎藤環の議論を見てみよう。斎藤の議論は、「キャラ」そのものではなく、「キャラ」によるコミュニケーションがおこなわれているところ、斎藤の用語でいえば「キャラの生態系」、具体的には教室のなかの描写から始まる。

現代の学級では、スクール・カーストによる秩序が成立している。そして、グループ内で「キャラ」が割り振られる。キャラは固定的ではほぼ変更不能であり、逸脱するといじめなどの対象になることもあるので、ほとんど強制的な色彩を帯びる。ちなみに、スクール・カーストはその名の通り上下関係を含むが、今日の学級で上下関係を決めるのは、体力でも知力でもなくコミュニケーション能力である（斎藤 2011：19-21）。

コミュニケーション格差が生む「キャラの生態系」(荻上千キ風にいえば「終わりなきキャラ戦争」)を生きることを、若者は「空気」によって強制される。ケータイなどのネットメディアは、これを「上書き」する(斎藤 2011: 27-9)。つまり、ネットメディアによって別の世界が確保される、というわけではなく、むしろ学級秩序が再確認され強化されるようである。

では、なぜこのような「キャラの生態系」内でのみ生活が営まれるのか。なぜ外に出られないのだろうか。もちろん、「中間集団全体主義」(内藤朝雄)などによる抑止もあるだろう。だが、斎藤によれば、キャラが用いられるのは、“安全と自由のほどよい充足”と引き換えに人間が匿名化され確率論的に処理されてしまう現代社会において、固有性への信仰を失った人間(若者)が、それでも自己同一性を確保するために、自己同一性の伝達器である「キャラ」に固着しようとするからである(斎藤 2011: 40-42)。

斎藤の議論からうかがえるのは、この「キャラ」固着戦略とでもいうべき方法は、一定の成果があげられるが、副作用もある、ということである(斎藤 2011: 30-37)。副作用を、とりあえず集団レベル、個人レベルに分類して整理してみる。

集団レベルの副作用としては、第一に「キャラ」分担が強制されやすいこと、第二に「陰キャラ」を配分されるメンバーが常に生じ、いじめなどの温床となること、第三に、「キャラ」の性質上、流動性が低くやり直しが困難なこと、などがあげられる。つまり「キャラの生態系」は、総じて外在的な秩序による抑圧に耐える場としての性格をもつということになる。しかもその抑圧は均等に配分されているわけではない。「陽キャラ」か「陰キャラ」か、どちらを割り振られるかによって「キャラの生態系」内での快適さに大きな差ができるのは明らかである。

個人レベルの副作用には、第一に成熟・成長の失敗(拒否)がある。そもそも「キャラ」は、人間の固有性の一部でしかないし、「同一性の乗り物」として単純化されているため、成熟・成長しない。したがって「キャラ」同士のコミュニケーションは、情報量が少なく冗長性の高い「毛づくろい」的なものになる。第二に「キャラ疲れ」。「キャラ」は人間の固有性の一部でないので、それが自分に合わない、という感覚はおこりうる。第三に、陰キャラを配分された者が、それを失うよりそれに固着する方がましだと思い、自己否定に固着するあまり、自傷他害的な行動に至ること。斎藤は、秋葉原のK青年の事件などの背後には、この種のメカニズムがあると考えているようである。

斎藤の描く“安全と自由のほどよい充足”と引き換えに人間が確率論的に処理されてしまうという事態は、たとえばハバーマスのいう「システムによる生活世界の植民地化」になぞらえることができる。ゆえに、斎藤の議論からは、今日の大きな社会変容によって、人間(若者)がこのような「キャラの生態系」での「終わりなきキャラ戦争」に追い込まれている、という見方が可能になる。後ほど検討するが、この議論は、斎藤を含め、「キャラ」を批判的にとらえるモダニスト的な見方との接続がよい。

1.3. データベース消費あるいは「動物化」

以上、2人の論者の「キャラ」および「キャラの生態系」に関する議論を見てきた。次は、「キャラ」という用語は頻出しませんが、ポストモダンにおける自己形成やコミュニケーションについて非常に重要な視点を提供している、東浩紀の議論を見てみよう。

東（2001）は、ポストモダンの状況、すなわちボードリヤールのいう「シミュラクル」の成立、リオタールのいう「大きな物語の衰退」が生ずるなかで、データベース消費という事態が成立⁴した、と考えた⁵。

データベース消費のなかで人々が被る変容を、東はコジェーヴの用語を援用して「動物化」と呼ぶ。これはどういうことか。すなわち、「欲望」をもつ人間に対して、動物は「欲求」しかもたない。「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をいう。「欲望」は生理的な絶頂感で満たされるような単純なものではなく、他者の欲望を欲望する（強調原著者）という複雑な構造を内側に抱える。たとえば、男性は女性を手に入れたあとも、その事実を他者に欲望されたい（嫉妬されたい）と思うし、また同時に、他者が欲望するものこそを手に入れたい（嫉妬したい）と思うので、その欲望は尽きることがない。動物の欲求は他者なしに満たされるが、人間の欲望は本質的に他者を必要とする。「動物になる」とは、そのような間主体的な構造が消えてしまい、各人がそれぞれ欠乏-満足の回路を閉じてしまう状態の到来を意味する（東 2001：126-7）。

そして東は、このような「動物」的行動様式を、オタクやコギャルに見いだす。まずコギャルは、「自分の性的身体を主体的なセクシュアリティから切り離して売買することにほとんど抵抗を感じず、知り合いは多いが本質的には孤独なコミュニケーションのなかで、欲求の充足にはきわめて敏感な生活を送る」（東 2001：132）。

一方、「新人類とオタクの行動原理は、ともに「シンボルの交換を中心とした深さを欠いたコミュニケーションと、限定された情報空間のなかでかろうじて維持される自己像」で特徴づけられる」と東は論ずる（東 2001：133）。これは斎藤環のいう「毛づくろい」的、すなわち「キャラ」的なコミュニケーションを彷彿とさせる記述である。

ただし東は、90年代はその戦略が飽和し、「限定された情報空間」を維持するのが難しくなった、とも論じている。そこに出てくるのはストリート系の少女たちの即物的な行動原理、すなわち宮台真司が「まったく革命」や「意味から強度へ」といったスローガンを掲げて賞揚したものである（東 2001：134）。東は述べる。

⁴ データベース消費成立のメカニズムについての分析も興味深いものではあるが、ここでは紙幅の関係で割愛する。くわしくは東（2001）を参照されたい。

⁵ なお、斎藤の「キャラ」論においては、先行的議論として東浩紀の議論がかなり意識されている。斎藤の結論は、東の先駆性は認めつつ、東の議論は過渡的なものにとどまる、という評価だが、これは主として「データベース消費」における「データベース」の成立可能性に関する理論的疑義として発せられている（斎藤 2011：211-3）。

記号化され、匿名化された都市文化のなかで「ユミとユカの区別もつかない」でまったりと生きている90年代のブルセラ少女たちには、もはや世界全体を見渡そうという意志（全包括要求）も、その断念からくる過剰な自意識もない。彼らは有意味化戦略をもたず、物語消費も必要としない。これはまさに、筆者がここまでデータベース消費として論じてきた「道」である（東 2001 : 135）。

このように、東の議論のなかでは、データベース消費の成立とともに人間の「動物化」が成立する、と考えられている。データベース消費の成立は東にとっていわば既成事実であるから、人間の動物化は必然的な趨勢ということになる。

1.4. 補論：美少女ゲームユーザーにおける「ダメ」の機能

上でも述べたが、東は、データベース消費の成立、そしてそれともなう人間の「動物化」について、ある種の必然的な趨勢だと考えているようである。しかしその東が、別の角度からポストモダンにおける自己形成について論じた興味深い論考がある。論考の中心は、「Air」という美少女ゲームについてであるが、そのなかに一般的な美少女ゲームのユーザーについての考察が含まれている。少し長いが引用しよう。

美少女ゲームのユーザーは、ひとりのキャラクターと擬似的に恋愛し、泣き、笑い、責任を感じておきながら、同時にほかのキャラクターにも萌えることができる。その節操のなさ、同書（引用者注：『動物化するポストモダン』）の表現を借りれば「解離」（多重人格性）が彼らの本質である。そのメンタリティは思春期の男性であればだれでも備えているものだが、キャラクター・レベルとプレイヤー・レベルの分離を特徴とする美少女ゲームは、その解離を構造的に強化してしまう。

解離を解離のまま受け入れること、自らの分裂をはっきり認識することは、ひとつの倫理へと繋がる。しかし、オタクたちの多くは、むしろ、その分裂を強引に埋め、アイデンティティを捏造している。そこでしばしば使われるのが「ダメ」という言葉である。私たちは「ダメ」だから、父になるつもりはないけれどオヤジ的欲望は抑えられない、と彼らは自虐的に語る。彼らは、二つの基準の間を恣意的に往復し、一方では少女マンガ的な内面に感情移入しながら、他方では一般のポルノメディアをはるかに凌駕する性的妄想に身を委ねる（東 2007 : 316-7）。

この「ダメ」によって美少女ゲームユーザーたちは、「楽園」、すなわち責任と無責任、叙情と欲情、繊細さと暴力、反家父長制的感性（脱社会性）と超家父長制的感性（保守性）、など、相反するものが同時に得られる状況を手に入れる。

これは、たいへん興味深い分析である。特に、データベース消費における「動物化」、すなわち、ある種の間人類型が自動的に「ポストモダンの自己形成」をおこなうという形ではなく、「ダメ」というレッテルを自ら引き受けるという作為の契機を含むところが、このメカニズムにおいて最も興味深く感じられる。

だがしかし、この行動様式も、ある種の成熟拒否に見える。「ダメ」というレッテルを自らに貼ることによって、現実の性を断念する代わりに、妄想のなかで万能の性を手に入れる、という方法である。彼らは「解離」によって自分の「妄想世界」を確保し、外を「リア充」と自虐的に呼ぶが、だからといって外に出てこようとはしない。

この方法は、斎藤環が描く若者が「キャラの生態系」のなかで「キャラ」に固着して同一性を確保し、結果として成熟を拒否するあり方と、興味深い対照を示している。直感的な言い方になってしまうが、前者（オタク、美少女ゲームユーザー）の方法は、かつて斎藤環（2001）が論じた「ひきこもり系」の成熟拒否の方法として、また後者（「キャラ」によるコミュニケーター）は「じぶん探し系」の成熟拒否のあり方として、とらえることができるのではないだろうか。

ところで、この「ダメ」が中核にくることの悪影響はないのだろうか、それをどのようにしのぐのであろうか、という疑問も生ずる。斎藤環の議論にしたがえば、たとえばK青年のように、「陰キャラ」に固着することは自傷他害の危険を高めかねない。それをやらないですんでいるとしたら、それはおそらくは仲間同士による「承認の共同体」が「ダメ」の悪影響を脱色しているためではないかと思われる⁶。関連するが、秋葉原のK青年も、リア充でないことそのものより、そのことを訴える掲示板へのリプライがないことに絶望して「自爆テロ」的に事件を起こした、と考える方が実態に近いのではないかと思われる。

2. 困難

以上、ポストモダンにおける自己形成に関するいくつかの議論を見てきた。当然のことではあるが、論者によって議論は異なり、対立点がある。以下では、その対立点について評価を試みたい。そして、最初に述べたように、ポストモダンにおける自己形成の成立条件、あるいはその副次的効果などを検討し、このような事態の安定性や永続性などについても検討してみたい。

2.1. かつての論争

まず重要なのは、ポストモダンにおける自己形成を、自然な趨勢と見ているか、ある種の適応戦略として意図的に達成するものと見ているか、という差があるということである。もちろん、

⁶ このような事態は、斎藤環（2005）などで「負けた」教「自信がないことについての強固な自信」などのように表現されているものに近いように思われる。

前者は東であり、後者は斎藤である。

東と斎藤の議論を検討するときに参考になるのは、1995年頃から宮台真司と大塚英志によっておこなわれた、援交少女たち、特にいわゆるコギャルの生き方に関する論争である。

東も述べているように、宮台真司は、自らの性を部分化し、必要ならばそれを売り、「人生に意味を求めない」援交少女たちのあり方を高く評価し、「意味から強度へ」「まったり革命」などのキャッチフレーズで賞揚した（宮台 1994）。一方、大塚英志は「少女たちは傷ついている」と論じ、宮台真司の見立てを否定する立場を取った。そしてこの論争は、約10年後に宮台真司が自らの誤りを認め、自説を撤回する形で決着がついた（大塚 2012 : 334）。

大塚英志は宮台真司との対談のなかでこの問題を取り上げ、なぜ宮台が「読み違えたのか」について問うている。宮台は、「僕がバカだったという他ない」と全面敗北を認めつつ（それはそれで潔いとは思いますが）、スコラ神学以来の「超越」と「内在」の長い論争の歴史の意味を知るべきだった、と述べる。

宮台は、「「内在」だけで生きられる「動物的存在」というものが現にあり得るのかもしれない、と本当に思った」という（大塚・宮台 2012 : 223-4）。これは結局、「内在」だけで生きられる存在はなかった、ということである。したがって「超越」はなくなる、すなわち、人間である限り意味を求める志向がなくなる、という断言に読める。東が嫌い、斎藤がこだわる「否定神学」の擁護である。現在の宮台の用語法になぞらえていうならば、「意味の不可能性と不可避性」とでもいうべきか。

ゆえに、歴史の教訓を素直に取れば、東と斎藤の論争では、斎藤に軍配が上がるであろうことが予想される。ただし、なぜ、という問いについては、ここでは答えられぬままである。

2.2. 「大きな物語」の復興？

次に検討したいのは、ポストモダンにおける自己形成が陥りつつある隘路についてである。大塚英志は、「キャラ」、あるいは「キャラの生態系」について直接論じてはいないようだが、「物語消費」という彼の提唱した概念を手がかりに、この「キャラの生態系」たる現代社会、そしてそのなかで生じているポストモダンの自己形成について、重要な示唆をしているように思われる。以下では、大塚の議論とその示唆するものを見てみたい。

大塚が「物語消費」の概念を最初に提唱したのは1989年であるが（大塚 1989）、後日大塚はそれを「マーケティングのための概念であった」と総括している（大塚 2012 : 4）。大塚が論じたのは、リオタールのいう「大きな物語の喪失」、ボードリヤールの記号消費の時代にあって、消費者が物語の生成に参加する、ということだった。

より具体的にいうならば、ビックリマンシールなどで提供される物語の断片を構成して、物語を消費者自身が作り出し、かつそれを消費する、という。こういうと何か聞こえがよいが、自分

が創作に参加した物語に絡め取られる、ともいえる。この物語の生成のなかで、消費者にある種の共同性が生まれると同時に、消費者は物語の生成に関与するためにながしかの消費をおこなわなければならない。ビックリマンチョコを買う、というのはその一つである（大塚 2012：5-8）。

大塚によれば、このように、断片を構成して物語を共同で作上げる、という作業は、webの登場によって非常に容易になった。それは人々の、物語生成の際にはしなくも露わになった、「作者になる」欲望（「書く」欲望であることもあるが、もっと端的に「発信する」欲望でもある）に格好のツールを与えるものとなった（大塚 2012：6-7）。

大塚の危惧は、この、webによって呪縛を解かれた「作者になる欲望」が、実は簡単に「大きな物語」に回収されるような言説となり、凡庸な「大きな物語」の復興につながっていくことにある。少しその理路を見てみよう。

物語消費論は、「受け手」の想像力を刺激する「情報の断片」を与えることで発動する。「受け手」はその「断片」に「既にあるあり合わせの情報」をプラスして「断片を補填」する。かくして受け手には「世界像の全体」を知りたいという欲望が生まれる。「情報の断片」が与えられ続ければ、それを購入したいという欲望も生ずる。

そして、この「物語消費」は一定の段階に到達すると、「創作行為」や「社会運動」を擬態するケースがあると大塚はいう。いわゆる「二次創作」であり、そこで生まれたものは新たな「微分化された情報」となる。そして、「受け手」相互の「自発的な動員」とでもいうべき事態も生じる。

大塚は、この「創作行為」「社会運動」の擬態、および「自発的な動員」が今日の日本できわめて作用しやすい状態にある、という。そして、物語消費論的自己増殖により、「大衆自身による自己動員」がおこる。これを「民意」や「公共」の形成と取るのは、明らかな錯誤である、という。なぜならば、物語消費論的現象として、「日本」や「愛国」という「大きな物語」が、ポストモダンをとうに通過しながら、ひどく凡庸な形で復興しているから、というのが大塚の主張である（大塚 2012：86-8）。

大きな物語の復興は、大塚によれば、80年代から始まっており、「歴史」の「仮想化」および「サーガ化」という側面をもつ。「サーガ」とは、歴史的な表象を用いつつも、その内実は仮想の歴史であるような物語をいう（大塚 2012：99）。すなわち、「サーガ」で展開されている年代記は、具体性や固有性を剥奪された、無国籍（場所をもたない）で無時間（歴史をもたない）なものなのである。

しかし90年代半ば、日本を震撼させたオウム真理教事件で明らかになったのは、オウムがこの「サーガ」に満ちた宗教団体だったことである。オウムは物語消費論的にジャンクの寄せ集め＝「サーガ」から成る世界を作ろうとした（大塚 2012：176）。その成就のために、数々の反社会

的行動がおこなわれたのは周知の通りである。そしてその後、無国籍化し無時間化した歴史物語＝「サーガ」に自己を託する傾向は強まっている、というのが大塚の議論のポイントである。大塚は述べる。

脆弱な「私」はオリンピックやサッカーや領土や「韓流アイドルへの敵意」をきっかけに、「日本」という「空洞のサーガ」に「私」を帰属させている。「領土」をめぐり国内が熱狂するのと並行にまんがでは「日常」のミニマムな世界が、そしてwebでも「日常」をつぶやく言説が拡大し、それが太宰の小説「十二月八日」が描いてみせたように一挙に「無国籍の大きな物語」に回収されていくことを待望しているのである。ぼくにとっては「反原発」もこの「無時間的大きな物語」の一形式にしか思えないのは、その「脱原発」がしかし、3.11以降も入港し続ける原潜や非核三原則への関心がそっくり抜け落ち、食品や身近な環境から「放射能」を遠ざけることに執心しているからである。「放射能」への恐怖は大江健三郎のような「核そのものの拒絶」とは結びつかない（大塚 2012 : 177）。

確かに、「キャラ」やその生態系であるスクール・カーストの議論に強い共感を示す学生（の一部）と、ネオコン的右翼思想に共感を示す学生（の一部）が同じ世代であり、双方に共感を示す学生も一定程度いることを考えると、筆者としてはこの議論にある程度の説得力を感じざるを得ない。

東の議論では、データベース消費が成立し「動物化」が成立するような状況では、人間は「動物」として、いわば消費の世界に自足して生きていく、というイメージがあったのではないかと思われる。しかしそれは単純に過ぎるのかもしれない⁷。

たとえば斎藤の議論からは、「キャラ」への固着は、現代社会の困難への、やむを得ぬある種の適応戦略である、という感覚が伝わってくる。大塚の議論からは、「物語消費」（東の議論を踏まえるならば、その発展形が「データベース消費」である）における「物語」がある種の「サーガ」に化していったときの、凡庸だが危険な副次的効果がうかがえる。いずれにしても人間が十分「動物」ではない場合に何がおこるか、ということを示しているといえる。

2.3. ポストモダニストの危惧？

大塚は「80年代を通して「大きな物語」の復興が一貫してあった、という僕の主張は多くのポストモダニストには承認しがたいだろう」（大塚 2012 : 98）と述べる。これに対して興味深いのは、東の以下のような言明である。

⁷ 本稿で中心的に検討した議論のほかにも、たとえば宇野（2008→2011）は、「小さな物語」も共同性に支えられるものであることを強調し、データベース消費が「動物化」に直結するという東の議論を批判している。

ポストモダンにおいては、すべての「大きな」物語は、ほかの多様な物語のひとつとして、すなわち「小さな物語」としてのみ流通することが許されている（それを許せないのがいわゆる原理主義である）。ポストモダン論は、このような状況を「大きな物語の衰退」と呼んでいる。したがって、現代社会が物語に満たされていることは、「大きな物語の衰退」論への反証にはならない。オタクたちの物語が、たとえ内容的には気宇壮大な奇想に満たされていたとしても、多様な消費者の好みに合わせて調整され、「カスタマイズ」され、それゆえにほかの物語を想像させる寛容さ（強調原著者）を抱えて作られているかぎりにおいて、それは「データベース消費」のもとにある「小さな物語」として捉えるべきだと筆者は考える（東 2007：20）。

この東の記述は、大塚の発言を否定しきってはいない。「ほかの物語を想像させる寛容さ」があるのであればそれは小さな物語である、という条件節付きの言明は、そういう寛容さがなければ大きな物語である、とも読めるし、自分の物語が「小さな物語」としてのみ流通することが許せないのが原理主義である、という指摘もある。

つまり、大塚の議論と東の議論には決定的な齟齬はなく、両立可能なようにさえ思われる。異なっているとすれば、現状認識、すなわち、流通している「物語」が「ほかの物語を想像させる寛容さ」をもちあわせているか、その作者が自分の創作を「小さな物語」としてのみ流通することが許せる」状態にあるか否か、ということなのであろう。

いや、しかし、現状認識の差もそれほど大きいものかどうか。東の最近の仕事に『チェルノブイリ・ダークツーリズムガイド』および『福島第一原発観光地化計画』があるが、この間の事情を見ると、東のなかに、チェルノブイリ、ひいては東京電力福島第一原子力発電所の事故が忘却される、すなわち歴史として引き受けられなくなることに對する、強い違和感や怒りがあることが感じられる。この問題意識は、大塚のいう「錯誤」とどこかで通底している。

東はおそらく、どのような議論も「小さな物語」として消費されていってしまう現代社会において、問題の風化に抗しようとするれば、消費という回路を経由することがほとんど唯一の方法である、という考えからこの方法をとっていると推測される。そしてこの戦略は妥当であるようにも感じられる。

ここには、ひとつの捨れがあるようにも思われる。現状把握という点からは、人間が「小さな物語」の消費だけに甘んじる「動物化」が全域を覆っているという議論は受け入れがたい。しかし、いざその現実に働きかけようとする、「小さな物語」の乱立を前提として戦略を組み立てていかねばならないというのも、直感的には妥当な判断のように思われる。

現代日本における自己形成についての議論は、おそらくは、このような捨れを前提にしておこなわれなくてはならない。本質的には困難を抱えると思われる「キャラ」的自己形成に、あるい

はオタク化や「サーガ」への固着⁸に、「追い込まれる」ともいえる形で流れ込んでいく現代社会の若者について、そしてその環境条件⁹についての分析が求められる。

3. 社会的条件の変化とポストモダンの自己形成

本稿の今までの議論は、大まかにまとめれば、ポストモダンの自己形成が「人間」という形象を十分振り捨てられるかどうか、そして、ポストモダンの自己形成の議論が、多くの場合消費における行動を中核としていることの問題点や限界についての検討だったといっていよう。

前者については、「なぜ」について、すなわち「人間の本性」にかかわる議論は答えられていないものの、「人間」という形象を振り捨てることは経験的には困難である、という回答が優勢を占めていることを示した。

後者については、確かに、消費における行動が「生活」の多くの部分を占め、規定している、という感覚をわれわれはもっている。だからこそ、「キャラ」論などがここまで受容されたのだと思われる。だが、そのような社会意識の成立があったとして、昨今の状況を鑑みるに、それが持続可能なのだろうか、という問いも浮上しつつあるのではないだろうか。

たとえば今日、若者をめぐる議論のなかで存在感を増してきているのは、就活など若者の就職の困難、ブラック企業や「やりがい搾取」問題など就職後の困難、など、労働・生産局面に関する議論である。そして、若者が教育訓練の段階からそこに至るまでの接続の問題、いわゆる移行期問題である。

小熊英二は、古市憲寿との対談のなかで、彼の『絶望の国の幸福な若者たち』（古市 2011）を評して、古市が若いゆえに生産・労働面における困難を十分理解できないのではないかと指摘している（小熊・古市 2012）。小熊は、若者が30を過ぎると苦しくなる、家賃も高い、給料が上がる目処はないから家は買えない、結婚できない、子どもが作れない、作っても大学教育は与えられない、と述べる。古市もそれに応答し、「雨宮処凛さんや赤木智弘さんが自分たちの不遇な状況を訴え始めたのは、彼らが30代になってからです。20代のときではない」と指摘する。ここで論じられているのは、若者の労働・生産（再生産を含む）局面における困難である。

そしてこの若者の困難は均一ではない。もちろん若者と中年との世代間格差もあるが、若者のなかの階層間格差も広がっている。小熊も、若者論（世代論）という分野が成立しにくくなり、階層論によって論じられることが増えていくだろう、と予想している。これは、現代日本が、消

⁸ 筆者は、これらの諸方法、すなわち「キャラ使用によるコミュニカティブな状況通過戦略」「オタク化による小さな共同性への撤退戦略」「サーガ」への固着による躁的防衛・承認調達戦略が機能的に等価な戦略として成立しており、かつ一個人の中でもこれら諸方法を組み合わせて使用することもあるのではないかと考えている。詳しくは今後の検討課題としたい。

⁹ たとえば若者がスクール・カーストなど「キャラをめぐる終わりなき戦争」状況から出て行かず、ひたすら適応しようとする傾向は、ある種の学校文化・教育方法（たとえば多人数学級・一斉授業方式など）により醸成または強化されたものかもしれない。このような諸条件についての検討は、今後の課題である。

費のみに特化して自分の「世界」を形成することが困難な社会になりつつあり、その結果として「若者」の二極化や多様化が進行しつつあることを示しているのかもしれない。

4. おわりに

ここまで、人間類型としての「キャラ」をめぐる議論を紹介し、ポストモダンにおける自己形成について、そのあり方と困難に関して論じてきた。議論を通じて、「キャラ」等によるポストモダンの自己形成の困難、その一方で、消費社会化による全域的な言説（「大きな物語」）の流通の困難と「小さな物語」の消費の優勢、そのような状況下でのオタク化や「サーガ」への固着、といういささか複雑な状況が浮かび上がってきたように思う。

議論全体が、いささか外在的なものにとどまったのは、本稿の限界である。内在的な問い、すなわち人間は「動物化」し「キャラ」に安住できるのか、人間の固有性を振り捨てることができるのか、という人間の本質（human nature）にかかわる問いは、社会学の守備範囲を大きく超え、哲学や精神医学によるアプローチを必要とするであろう。

また、消費社会化およびその後の社会変動において、消費や労働などがどのように自己形成の核として取り入れられていくのか、という問題についても、より一層の研究の深化が求められていくだろう。

どちらについてもさらに目配りしつつ、今後の研究を進めていきたい。

文献（著者名ABC順）

- 浅野智彦 2013 『「若者」とは誰か アイデンティティの30年』河出書房新社。
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。
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。
土井隆義 2009 『キャラ化する／される子どもたち 排除型社会における新たな人間像』岩波書店。
古市憲寿 2011 『絶望の国の幸福な若者たち』講談社。
宮台真司 1994 『制服少女たちの選択』講談社。
小熊英二・古市憲寿 2012 「震災後の日本社会と若者」、<http://synodos.jp/society/1677>（2014年2月21日最終閲覧）。
大塚英志 1989 『物語消費論 「ビックリマン」の神話学』新曜社。
大塚英志 2012 『物語消費論改』アスキー・メディアワークス。
大塚英志・宮台真司 2012 『愚民社会』太田出版。
斎藤環 2001 『若者のすべて』PHP。
斎藤環 2005 『「負けた」教の信者たち』中央公論新社。
斎藤環 2011 『キャラクター精神分析 マンガ・文学・日本人』筑摩書房。
宇野常寛 2008 『ゼロ年代の想像力』早川書房 → 2011 ハヤカワ文庫。