

現代社会における、リアリティの喪失による「非人間化」
という現象の構造について
～人間らしさをとりもどすために～

主査 浦野正樹教授

早稲田大学文化構想学部 社会構築論系
地域・都市論ゼミ
学籍番号 1T120935-1
氏名細川 啓

<目次>

序章はじめに

序-1 問題意識	3
序-2 研究方法、論文の目的、研究対象について	4

I 章ラカン理論の説明

I-1 はじめに一人間とリアリティ	4
I-2 ラカン理論	5

II 章「非人間的」、「非人間化」とは

II-1 はじめに	13
II-2 リアリティの欠如の状態の影響	14
II-3 非人間化の例	16
II-4 「非人間化」の定義と、「非人間化」のパターン	16

III 章 社会の変化と「非人間化」

III-1 はじめに	18
III-2 時代設定と、～1970年までの精神史	18
III-3 1970年～1990年代における精神史	19
III-4 1990年代の精神史	20
III-5 ゼロ年代（2000年代）の精神史	22
III-6 テン年代（2010年代）の精神史	25
III-7 この章のまとめ	28

補論 現代に生きる我々のために	28
-----------------	----

終章 まとめ	29
--------	----

序章はじめに

序一1 問題意識

わたしは、ちょうど卒論を書いているとき、パリで同時多発テロが起きて、深くショックを受け、卒論を一から書き直すことに決めた。テロリズムという、現代社会に生きる我々に突き付けられた、課題に対し、我々はどのように思い、どのように対処すべきなのか。

彼らは「非人間的」である。と言って、違和感のある人はあまりいないのではないだろうか。「非人間的」とは、詳しくは後述するが、悪を肯定する、または、一般的な善悪の基準を全く無視するような、すなわちディオニソス的な状態となってしまうことである。

テロリズムの問題で、最も問題なのは、先進国などの「ふつうの人間」が、そのメッセージに共感してしまうということである。実際、今回のパリの同時多発テロの犯人は「ふつうの人間だった」ということが報じられた。はっきり言おう、もうあなたのマンションの隣に住んでいる人間が、「非人間的」になり、テロリズムに共感しても、何もおかしくない状態なのである。

これは、テロリズムに限らない。現代社会において、悪を肯定してしまうような事例が多々生じてきている。たとえば「人を殺してみたかった」という犯罪である。一般的な善悪の基準を、全く無視しているという点においては、彼らとテロに共感する気持ちは共通している。現代社会の、アポロ的な秩序により育まれた存在が、何故このように「非人間的」となってしまうのか。彼らには「犯罪は悪いことなんだから、やめなさい」というような、忠告は全く無意味である。なぜなら、「犯罪＝悪」という、我々の社会の共有している前提が、そもそも存在していないからである。

この「非人間的」は、一つの症状である。現代社会という社会における病理を顕在化した症状である。では、その病理を分析しなければならないだろう。

この病理は、さらに悪化する可能性を秘めていることは言うまでもないことだ。すなわち、癌の転移のように、他が正常であるところまで、この症状が浸透していつてしまうことである。

最近、日本社会では、刑罰の厳罰化の動きが出てきて、世間もそれを支持しているようである。実際には、犯罪の数自体は統計上大きな動きがないのに、人々が、皆犯罪が増えたと感じていたり、犯罪に対しての不安が増していたりする理由としてこのような、いわば非人間的な犯罪、すなわち、動機がよくわからない、正常では考えられないような恐ろしい、不気味な犯罪が増加したことにあるだろう。そしてまた、厳罰化の理由としては、それこそこのような「非人間的」な存在など、更生は不可能だ、というような考えもよく聞かれるところになった。さらに言えば、2ちゃんねるなどでは、「こういった凶悪な犯罪者には何をやっても更生などしない。さっさと死刑にしまえ。」というような暴力的な考えかたも、多く聞かれるようになったように思える。

また、パリの同時多発テロの後、おそらく西欧社会でも、難民への視線が厳しくなったりと、それまで正常であった部分も、ディオニソス化していくという危険性を秘めている。

このような、いわば「人間的な社会」における「非人間的」なるものの増殖は、どのようにとめればいいのか、私の考える方法は、いわば社会に顕在化したこの「非人間的」なる症状を正確に分析し、その予防に努めることである。

序—2 研究方法、論文の目的、研究対象について

1. 研究方法と基本的な考え方について

この論文における研究方法は、主に文献による概念的な研究という方法をとる。上記でも書いたが、データのみでは語りえない領域であると考えからである。データを追いかけているだけでは、この「非人間化」というものは何も見えてこないだろう。この論文においては、社会の歴史的な変遷において、いわば社会の変化により、個人の心の在り方が変容したことにこの「非人間化」というものの原因を求めたい。そのために、ジャック・ラカンの精神分析理論を中心として、個人の心の領域がどのように変容して、「非人間的」な存在が社会にあらわれてくるようになったのか、という点について、「リアリティの変容」をテーマに考察していく。

簡単にこの論文の考え方をここで提示しておく、**「リアリティが欠如している主体において、その主体がリアリティを取り戻そうとする過程において、人は時に非人間化される」ということになる。**これは、精神病、たとえば統合失調症（スキゾフレニア）の患者を思い浮かべてみればわかりやすいと思うが、統合失調症の患者はいわば、「幻覚」や「妄想」により、すなわち、リアルを取り戻そうとしているのである。我々は、統合失調症の患者などを見て、「リアルが失われている」と感じるが、統合失調症の患者にとっては**いわば妄想こそがリアルなのだ。**

2. 研究対象

研究対象は、現代社会に生きる人々である。主に日本に住む、という限定をつけておく。すなわち、現代日本社会における人々が、状況が悪化すれば、いわゆる「非人間化」してしまうような状況にあることを指摘する。「非人間化」の例としては、テロリズム、レイシズム、引きこもり、自殺、「非人間的」な犯罪、等を挙げておく。

I 章ラカン理論の説明

I—1 はじめに—人間とリアリティ

さて、ここまでの「非人間化」や「非人間的」という言葉を、非常に曖昧なまま使用してきた。しかし、「非人間化」というものを理解するためには、「人間とは何か」という問いに答えなければならない。本論文においては、人間とはどのような存在なのか、という問いに対し、ひとまず、「人間とは、リアリティを得ようとする存在である」という視点から考える。この論文においては、「リアリティを得る」とは、**どういうことだろうか？**簡単に言うなら、「リアリティ」とは主体が得ている現実感のことであり、人間は、ある現実

において、この世の中を生きている実感、すなわち実存の感覚が満たされることを欲する生き物である、ということである。

それでは、主体において「この世を生きている実感」、すなわちリアリティはどのように担保されているのか、という問いに対し、「主体が今・ここを生きているという身体性の担保+実存欲求の充足（意味への意思）（V.E.フランクフル）」という二つの要素を考えている。のちに詳しく説明を施すつもりだが、ここで簡単に説明しておく、前者は、身体性=固有名としての主体、実存欲求の充足=生きる意味への探求ということである。この論文において、人は、無条件的にリアリティを担保したいと思い、そしてこの二つのリアリティの要素を満たすために生きている、と考えている。

ともかく、この論文においては、人間は、どのようにリアリティを得ているのか、という問いに対し、ラカン理論を用いて説明する。それでは、人はどのようにリアリティ、すなわち、この世を生きているという欲望を満たしているのか、というパースペクティブにおいて、また、なぜ、人間には、リアリティという厄介な問題が立ち現われてくるのか、という疑問についての一つの回答として、ラカンの理論を概説していきたい。

I-2 ラカン理論

0.記号論について簡単に説明

ラカン理論を説明する前に、ラカンが使用している、記号論の説明を簡単に施しておきたい。ラカンの最大の功績のひとつは、よく言われるように、フロイトの精神分析理論に構造主義理論を応用したことである。その構造主義の骨子は、スイスの言語学者であるフェルナンド・ソシュールの記号論によるものである。その理論を簡単に説明しておく。ソシュールの記号論は、簡単にいうと、言語の構造を分析したものである、言語における一つの単語、すなわち言葉は、一つのシーニュ（記号）として理解され、シニフィアン（記号表現）とシニフィエ（記号内容）というように分けて理解される。ここで大切なのは、シニフィアンと、シニフィエの関係に、何の論理的必然性もないことである。ここでよく引き合いに出されるのは「虹」というシニフィアンである。日本において「虹」というシニフィアンのシニフィエは7色であるが、他の文化においては3色であったり、7色以上である社会も存在している。

それでは、なぜ日本においては、虹は7色であるのか、それはほかのシーニュとの差異により、言語体系全体、すなわちラングにより決定されている、ということである。

これは、事物の認識に対するパースペクティブであったが、社会の秩序といったものも、この記号論により説明できる。たとえば、ある文化で、何かを「一番」と見なし、他の物を「2番」というように順序づけていくことにより、社会の秩序といったものも作られていくのである。

リアリティとの関係において説明するならば、リアリティ、すなわち主体が得ている現実感というものは、このラングによりある程度構造化されている、ということになる。こ

ここまで説明しておいてラカン理論の説明に入りたい。

1.3 界概念

それでは、ラカン理論の説明に入る。まず、ラカン理論においてもっとも大切だと思われる、3界概念と、次に、その3界の関係性を図示しているボロメオの輪について考察する。

三界とは主体が世界を認識し、その中において主体が生きる方法を表している。それは、想像界・象徴界・現実界に分かれている。ラカンの概念は難解で知られていて、応用の範囲もとても広く、ラカン自身や、ラカニアン（ラカンを信奉する人々）たちも様々なコンテキストでこれらの概念を使用しており、これらの概念の詳細を説明しだすとつきりがないので、この論文においての用法を、簡潔に示すことにとどめる。

「想像界」とは、ごく単純に言えば、私たちが日常生活の中で感じるリアリティである。すなわち、私たちの日常においての、見たり、感じたり、認知、価値判断すること一般を指していて、ラカンは、それらはすべて「想像」すなわちイメージに過ぎない、ということを描いているのである。いきなり、リアリティとは幻想であると言って、わかりにくくなっているかもしれないが、ラカンは精神分析にとっては、「自我」や「主体」、すなわち、私が私である感覚、というものも、想像、イメージ、すなわち虚構に過ぎないものであると、断定する。何故そのようにいえるかというと、日常生活で感じるこれらの感情、リアリティは、次の象徴界、言葉のネットワークにより構造化されているからである。すなわち、リアリティを得る、すなわち主体の実存の獲得というものは、象徴界にある程度依存している、ということになる。

これをわかりやすくもう少し説明すると、(スラヴォイ・ジジエクはこの見方を批判するが、この論文においてはあまり影響がないので)人間は、純粋なものみの世界、すなわちカントの言う「物自体」の世界を認識することは決してできない、ということである。すなわち、自然自体、物自体というそのものをあるがままに認識することは、人間にはできない。(もしくは、進化の過程でできなくなった。)人間が自然を認識し、「世界」を構成するのは、言葉、シニフィアンのネットワークである「象徴界」によってである。すなわち、我々の日常意識、リアリティは、次に説明する「象徴界」、すなわち言葉のネットワークによって、いわば秩序づけられているのである。

ここまでが一般的な説明であるが、この論文において、想像界は主に、主体、自我、主体の領域として扱う。主体の生きている感覚、リアリティなどは、この領域に属する。

次に「象徴界」の説明に入るが、「象徴界」とは、簡単に言えば、上記の記号論でいう、ラング、記号のネットワークの構造のことを指す。これだけだと、よくわからないかもしれないが、ラカン理論においては、この「象徴界」こそが、世界の秩序を形作っていると説明する。もう少しわかりやすく説明しなければならないだろう

象徴界は、世界における、言葉、シニフィアンのネットワークにより形成される。すなわち、何を「悪」と感じるか、というものもこの象徴界により決定されるのである。それ

により、われわれは日常生活（想像界）において、何が悪い行為か、ということに、大きな疑問を抱かずに、判断することが可能になるのである。

すなわち、象徴界、すなわちある世界における言葉のネットワークを学習し取得していくことにより、われわれは安定した「想像界」、リアリティ、生きている意味や身体感覚を得て、生活することができるのである。のちに詳しく説明を施すが、近代社会においては、この象徴界＝＜父＞になること、が主体のリアリティの獲得の方法として機能していた。

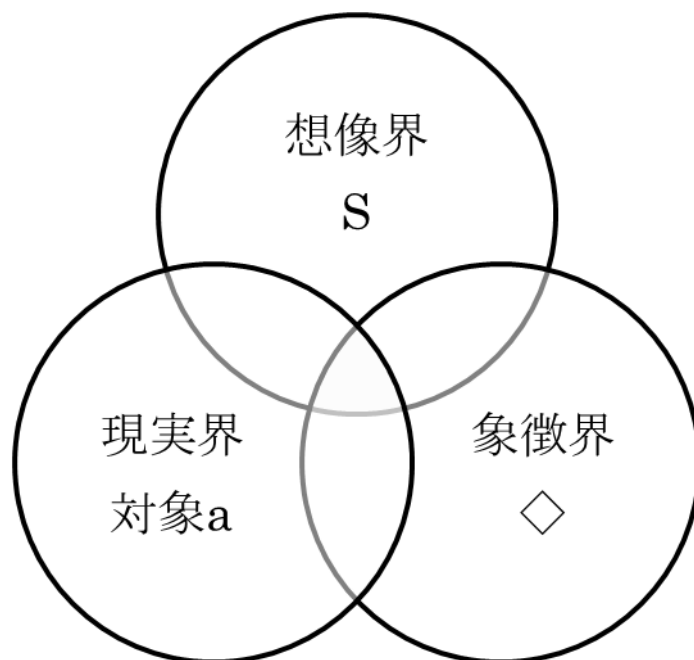
最後に「現実界」の説明である。これは、人間は、発達の過程で、徐々に言葉を獲得、すなわち「象徴界」に参加していくのであるが、その過程において、「象徴化しえなかったもの」の領域のことである。すなわち、人間は、上記の「物自体」界に対し、言葉、シニフィアンにより意味づけ、秩序づけ、すなわち「象徴化」をすることによって、「世界」を構成する。しかし、その象徴化の中でどうしても「象徴化」しえない領域というものが存在するということである。たとえば、有名なのはトラウマ（外傷体験）である。トラウマを象徴づけようとしても、それはあまりに恐怖であったり、ショッキングであるため不可能である。トラウマという象徴化しえない恐怖は、コントロールできず想像界に回帰してあらわれ、個人を常に危機にさらしてしまうのだ。

この現実界というものは、象徴界を変化させてしまう可能性も秘めていると私は考えている。たとえば、今回のフランスで起こった同時多発テロといった、あまりに恐ろしい「現実界的」な体験は、それまでのヨーロッパの象徴的な価値秩序を、変容させてしまい、そして人々が感じている想像界的リアリティを変容させてしまうかもしれないのである。以上が、ラカンの 3 界の説明である。これまで説明したように、この 3 界はそれぞれ密接にかかわっている。これをラカンは「ボロメオの輪」というもので説明している。筆者の拙い説明ではわかりにくかったかもしれないので、この 3 界と、3 界がうまく表現されている映画として、ジジエクト、斎藤環は『マトリックス』を挙げている。議論がわかりやすくなるように、その部分を引用させていただく。

「[マトリックスの]映画の舞台は 2199 年、人間はコンピューターの熱源として「栽培」されている。つまり、ほとんどの人間は、巨大なコンピューターの支配下におかれているってわけだ。なんか孵卵器みたいな特殊な昆虫の体内で人間は眠り続け、コンピューターが作り出した 1999 年の仮想世界の夢を見続けている。この仮想世界こそが「マトリックス」だ。人々はこの偽物の世界で一生を送ることになるんだけど、誰もそのことに気づかない。そんなことになってしまった世界で「マトリックス」の存在に気付いた反乱組織がコンピューターの支配と戦うのがストーリーの骨子だ。…仮想世界「マトリックス」は、偽物のイメージの世界という意味で、そのまま想像界になぞらえることができる。で、人間がマトリックスの夢を見ながら寝ている「現実世界」が現実界だ。…救世主ネオの目に映るのはもはや仮想世界の、人をあざむく上っ面じゃない。彼はいまや、マトリックスを生み出しているプログラムのコードそのものを眺めることができるのだ。…ネオが見ているコー

ド・システムこそが、ここでは象徴界に相当するってわけ。」(『生き延びるためのラカン』
斎藤環 ちくま文庫 pp71-72)

2. ボロメオの輪



ここまでで、3界概念を紹介し、そして、ここでは、その関係を表した図を紹介する。上記の図が、ボロメオの輪である。想像界・象徴界・現実界がしっかりと結び付けられていることが、正常なパーソナリティを維持するため、すなわちリアリティを獲得するためには必要なことだとされる。特に危険なのは、後に説明する、<父の名>の排除などにより、象徴界の輪が、外れそうになることにより、現実界に直に触れてしまうこと(リアリティの喪失)を、ラカンは精神病の条件だとしている。

しかし、ここまでの説明では、よくこのボロメオの輪の関係性は見えてこないだろう。次からは、いわば、主体が、このボロメオの輪をどのように構成し、それにより一つの世界の中で生きているのか、すなわち3界と、主体の関係性、すなわち主体は、この3界において、どのようにリアリティを取得しているのか、という点についての考察にもなっている。

3. エディプス・コンプレックス、去勢、<父の名>、ファルス、について

ラカン理論の基礎となる3界概念を説明し、ここからは、ラカン理論についての詳しい説明を展開していく。後半3つの<父の名>、ファルス、去勢という言葉は、エディプス・コンプレックスにより生じるものであるため、エディプス・コンプレックスについて説明

しながら、これらの概念の説明を試みる。

エディプス・コンプレックスとは、端的に言うと、子—母の想像的な関係において、象徴的な父があらわれてくる、三角関係のことを指している。フロイトやラカンの理論においては、このエディプス・コンプレックスが思想的にとっても重要な位置を占めている。まずは、この三角関係において、象徴界の領域の中心である、〈父の名〉が導入される過程を見ていく。

幼児は、基本的に母と一緒にいるのであるが、母が時に、自分から離れる瞬間もあることに気付く。この過程により、幼児は、はじめての世界のシニフィアンを取得する。すなわち、母がいる、いない（1 0 1 0 1 0 1 0 1・・・）というようなシニフィアンである。

このシニフィアンは、後の象徴界の基礎となるもので、原—象徴界と呼ばれる。

このままでは、母がいる、いない、というシニフィアンは、それだけを指す単純なものであるが、ある時、子どもは、母がいない瞬間は、父のところに行っているということに気付くのである。これにより、上記のシニフィアンに一つの意味が付与される。それは、母がいないとき、母は父を求めているということで、母がいない時＝母は父の所へ行っている、というように、シニフィアンの意味としていわば〈父の名〉が刻まれる。〈父の名〉とは、シニフィアンに意味を付与する領域である。母の欠如というシニフィアン＝母は父を求めているというシニフィエ、というように。

上記は、〈父の名〉が最初に導入された瞬間を意味しているが、これを一般化すると、〈父の名〉とは、法、すなわちシニフィアンに意味を付与する機能を指すことになる。この機能のことを、父性隠喩という。〈父の名〉は、象徴界の中心に位置しており、各シニフィアンを意味において連結させる機能を保持している。象徴界は、それを束ねる〈父の名〉により、象徴界における各シニフィアンの意味を連結させ、その意味を保持しているのである。もちろん父とは象徴的な意味においてであり、子どもは成長していく中で、象徴界におけるシニフィアンを意味づける社会の掟≡〈父の名〉を学び、象徴界を身に着けていくのである。すなわち、ある意味において、この〈父の名〉が、現実の意味、リアリティを意味づけているものだとも言える。

さて、〈父の名〉は、象徴界を統合する領域であった。次のファルスという概念は、エディプス・コンプレックスにより、想像界の主体における統合を位置するものとしてあらわれてくるものである。

上記の、子—母の2者関係において、父が介入してくる過程をもう一度取り上げる。確認のために一言書いておくと、母の不在という記号とその意味の領域が象徴界の領域であり、母の不在により、子どもという主体がどのようなイメージを持つか、という領域が想像界の領域である。

想像界の領域では、子どもは子—母の2者関係において、ある種の万能感を得ているとみなされる。すなわち、子は母に要求すればすべて帰ってくるからである。すなわち、自己のファルスが、母に求められているのだという、母との想像的同一化が行われることに

なるのである。しかし、そこに父が介入してくる。すなわち、ここで子は、母は自己のファルスを求めているのではなく、父のファルスを求めているのだ、というイメージを得る。これにより、万能感がへし折られる。この過程を去勢という。すなわち、主体は、ファルスの不在を感じることになる。母に見捨てられたと感じる子は、父への想像的同一化を行い、母の望むようなファルスになりたい、という欲望を持つようになる。ファルスとは、男性性の象徴のようなものと思ってくれば良い。こうして、想像界、すなわち自我の領域は、欠如されているファルスを求める主体として統合される、というものである。

このことを、リアリティとの関係で言うなら、いわば主体とは、常にリアリティの欠如の危機と隣り合わせである、ということになる。逆に言うと、人間がリアリティを求めるのは、この主体におけるリアリティがある意味において常に欠如されている故に、リアリティを求める、というようにも見られる。それでは、次の節では、主体はどのように生きている実感、リアリティを得ているのか、という点について考察していく。

4. 疎外と分離、ファンタズム (◇) と対象 a

前の節において、象徴界が〈父の名〉において統合され、また想像界、自我の領域は、自己に欠けていると想像されるファルスを求める存在としての主体という形で統合されると述べてきた。この節から述べる概念は、上記の概念の構造を詳しく分析し、なおかつそれらの関係性を明示するものである。それでは説明に入る。

また、子-母の関係を想定してほしい。子は、原一象徴界を獲得する以前の、母との関係において、絶対的な満たされている感覚、絶対的な享楽を得ていると想定される。なぜなら、言語化=象徴化とは、固有性の剥奪としてとらえられるからで、固有性の剥奪される以前の、固有的な、唯一体験される享楽を、母との一体感の中で得ている、と想定される。

しかし、上記でも書いたように、このような絶対的な快樂は終わりが訪れる。父の介入である。父の介入により、享楽には終わりが来て、そして〈父の名〉により、象徴界に参入されていく過程において、この原始的享楽というものは失われる。この時の取り返しのきかない、絶対的な欠如の体験は、象徴化しえなかった領域として、現実界を構成する。そして、この絶対的な欠如の対象のことを、「対象 a」と呼ぶ。この論文に即して言うなら、言葉を取得する以前の子は母との一体感において、絶対的なリアリティ、生きている実感というもの感じていた。このリアリティが剥奪される経験が絶対的な欠如の体験が、対象 a である。そして、この、絶対的な享楽を、象徴界に参入することにより剥奪されてしまう経験のことを、疎外と呼ぶのである。

ここで、ファルスとの関係に結びつけていうなら、主体（ファルスを求める）S→対象 a という構図が描けるだろう。すなわち、主体は、絶対的な欠如の体験を満たすために、ファルス、欲望を追及していくということである。しかし、このままでは、主体は、対象 a、絶対的な欠如の感覚へと至ってしまうことになる。対象 a とは、それに触れてしまうと、

その現実界的な、いわば母に見捨てられたという、絶対的な欠如、いわば絶対的なトラウマを呼び戻すものであり、対象 a を直接見ることは、精神疾患の原因になるなど、よろしくないものとされている。それでは、どうすればよいのだろうか。

分離とファンタズム (◇) の説明に移る。分離とは、簡単に言うと、対象 a、すなわち失われたリアリティを満たすものを、象徴界のシニフィアンに見出すことである。

そもそも、何故人は言葉=象徴を獲得するに至るのかを、ここで説明しておかねばなるまい。フロイトは自分の1歳半になる孫を観察していて、あることに気が付いた。それは、フロイトの孫は、母が留守の間、糸巻を投げて遊んでいた。フロイトの孫は、糸巻を遠くに投げてそれを手繰り寄せる過程に、子どもが「fort-da」と発音することに気が付いた。

これをフロイトはこのように推論した。すなわち、糸巻を母に見立て、母の欠如という、リアリティの欠如の体験を、糸巻と「fort-da」というシニフィアンにより、埋め合わせていたのだ、という推論である。

すなわち、シニフィアンを手に入れる、「母」というシニフィアンを手に入れること自体が、いわば父の介入により絶対的な享楽、絶対的なリアリティを失われた子どもが、「母」というシニフィアン=象徴でそれを満たそうという行為なのである。

分離とは、このように、対象 a を満たすものを、象徴界のシニフィアンにおいて見出すものであり、ラカンはその対象をファンタズム (◇) と呼んでいる。ファンタズムとは、その名の通り幻想で、象徴界の<父の名>により保持される象徴界におけるシニフィアンをいわば、絶対的な欠如を埋め合わせてくれる幻想として追及することが、主体の使命として課せられるのである。

すなわち、簡単に言うなら、失われた絶対的なリアリティの感覚=対象 a を、再び取得するため、主体は象徴界のファンタズムにおいて、リアリティを獲得しようとする、ということである。

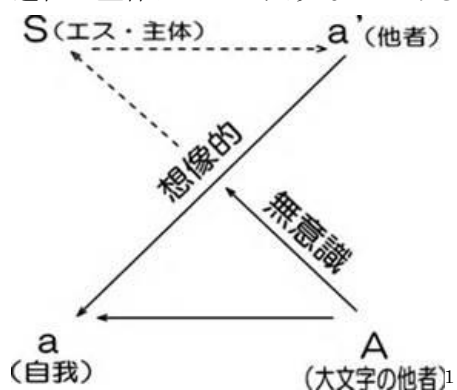
4. $S \rightarrow \diamond a$ とシェーマ L

ここにおいて、次のような図形が描ける。 $S \rightarrow \diamond a$ である。S とは、ファルスを求める主体、◇は、ファンタズム、a は対象 a である。S は想像界の領域に属し、ファンタズム (◇) は象徴界の領域に属し、a は現実界の領域に属する。S は、ファルスを求める主体として、現実界における絶対的なリアリティの欠如の体験、すなわち対象 a を埋め合わせるために、象徴界のシニフィアンの対象をファンタズムとして追い求める、ということである。すなわち、主体は、象徴界において、リアリティを獲得することにより、主体におけるリアリティの欠如を満たすことができる。これは、いわばすべての主体が生において課せられている使命であるといえる。

→は、フロイトの概念であるリビドーである。リビドーとは、端的に言うと、人間のもつ、終わりのない欲望に対するエネルギーのことである。フロイトにおいては、性愛を、世界の対象に向けることが大切だとされている。これを、対象愛という。この図式は、ラ

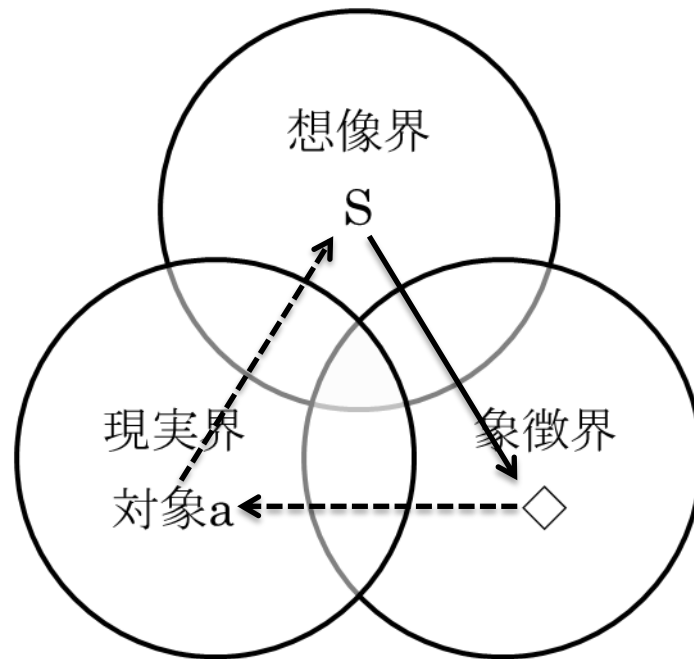
カンの理論のアレンジと、それにフロイトの理論を混ぜたものとなっている。フロイトは、自己愛の研究において、人が成熟するには、人は幼いころにおいてリビドーが自己の中にのみ向いている状態であり、そのような幼児的な、誇大的万能的な自己愛から、対象愛、社会の記号や、他者といったものに、主体のリビドーを向けることが必要不可欠であると指摘している。これは後の非人間化の所でも説明するのだが、近代社会においては、対象愛が、人間の成熟の条件の一つであって、そのために象徴界の領域へ、すなわち社会の掟の領域に主体のリビドーを向けるようになることが、成熟した大人になるための条件の一つと考えられているのである。

ここで、前期ラカンの図式である、シェーマ L を見てみよう。このシェーマ L は、ラカンが対象 a という概念を発明する前の図式であるが、この図式において、主体が、大文字の他者から、象徴的承認を受ける過程を、主体のリアリティ、生きている実感を得るものとして大切なものと考えていたことが見て取れる。すなわち、主体 S が、ファンタスムの中に、自己のリアリティを満たしたいという欲望を満たしてくれる対象を象徴界に見出す過程が主体にとって大切なのである。



この S→◇a を、上記のボロメオの輪に代入すると、次のようになる

¹ <http://homepage3.nifty.com/khf11063/image/schemaL.gif>



主体の、欠如したリアリティを求める欲望は、象徴界のファンタスム（◇）に向かう。しかし、絶対的欠如の体験である、対象 a に直接接触してはいけない。それゆえ、ファンタスムと対象 a の関係は点線である。私は、この上記のボロメオ輪がしっかりと結び付けられ、主体が安定して $S \rightarrow \diamond a$ を満たしている状態が近代社会においては一般的であったと考えている。なぜなら、近代社会においては、〈父の名〉が、象徴界のシニフィアンをしっかりと結び付けていて、それに主体のリビドーを向けることにより、主体 S は象徴界から承認を得ることができたからである。すなわち、近代社会においては、一般的な主体がリアリティの危機に陥るということは、あまりなかったと言えるだろう。

ここまでが、長くなってしまったが、ラカン理論の説明である。

II 章「非人間的」、「非人間化」とは

II-1.はじめに

1 章において、ラカン理論の概説を行い、「人間にとって、リアリティとは何か、そしてどのようにリアリティを得ているか」という問題に対する分析を行った。端的にいうと、人間とは $S \rightarrow \diamond a$ において、リアリティ、主体の実存を獲得している。いわばリアリティの絶対的な欠如の経験を満たすため、象徴界のファンタスム（◇）を追い求めることにより、象徴界の承認を受けることにより、リアリティを獲得する。このリアリティの充足方法、すなわち象徴界の領域により主体のリアリティを得る方法を、この論文においては〈父〉になること、により主体のリアリティを充足させる方法ととらえる。そして近代社会においては、この〈父〉になること、が主体のリアリティの獲得方法であり、主体の成熟の方法であったのである。この考察は次の章で詳しく行う。

この章においては、その前に、「非人間化」とは何か、という点について考察を行う。「非人間的」とは何か、理論的にどのような状態に陥れば「非人間的」となってしまう恐れがあるのか、という点に対する考察を行う。それはこの論文の主旨からも分かるように、端的に言うと、主体が、リアリティの欠如の状態に置かれてしまうことである。リアリティの欠如の状態とは、上記のポロメオの輪が外れてしまうこと、説明すると、第一の契機として、想像界におけるリアリティを担保している象徴界の〈父の名〉が排除されてしまうことである。それにより、絶対的なリアリティの欠如の体験である、現実界の対象 a が主体に顕現化してくることになるのである。そして、そのリアリティの欠如の不安に対処するため、ラカン的に言うなら、対象 a の顕現化を覆い隠すため、リアリティが欠如しつつある主体は、リアリティを追い求める。その過程で、俗な表現をするなら間違ったリアリティの獲得方法に陥ってしまった場合、主体は「非人間化」されてしまう、ということになる。これだけでは、抽象的で分かりにくい。まず、主体がリアリティの欠如の状態に陥ると、どのような精神状態が、「非人間化」に向かってしまうような精神状態となってしまうのか、という点について考察していく。

II-2 リアリティの欠如の状態の影響

人は、リアリティの欠如の状態に陥ると、どのような影響を被るのであろうか。近代社会においては、 $S \rightarrow \diamond a$ の構図により、言い換えるなら、〈父〉になること、により、主体はリアリティ、生きる意味や身体性などを取得していた。それが不可能になる、すなわち、象徴界が機能不全に陥ってしまう場合はどうなるのか。これをラカンは〈父の名〉の排除という表現でこれを紹介しているが、ここで、リアリティの欠如により主体が被る可能性のある症状を 3 つ挙げる。それは、自己の肥大化、身体性の剥奪、ニヒリズム（生の意味喪失）である。この、リアリティの欠如によりもたらされる 3 つの要素を、この論文では、「非人間化」の要素として扱う。

まず、これらの 3 つの要素の内、この〈父の名〉の排除、〈父〉になることによりリアリティを取得することの不可能性に直面した場合、自己の肥大化（誇大妄想）、ニヒリズムの二つに直接的に影響を与える。身体性の剥奪にもまた、間接的に影響を与えられているが、身体性の危機は、象徴界、〈父の名〉の排除だけによっては説明しきれないところがある。これについては、のちに説明を施す予定である。

さて、この象徴界、〈父〉になることの不可能性の危機は主体にとってどのような影響を与えるのか。それは世界没落体験と、誇大妄想という二つの精神的な影響に主体は直面することになる。

まず、世界没落体験とは、その名の通り、世界が日常的な意味を失い、今にもこの世の終わりが来てしまいそうに感じられる不安な体験のことである。これは、ラカンを使って説明すると、〈父の名〉が排除されたことにより、象徴界のシニフィアン連鎖が崩壊、それにより、世界、すなわち象徴界の自明であった意味の体系が、喪失してしまうことから

生ずるものであるといえる。 $S \rightarrow \diamond a$ の図形で説明すると、象徴界の領域である、 \diamond の領域が弱体化し、それに意味を感じられなくなり、なおかつ、対象 a 、すなわち、絶対的な欠如、根本的な無意味な現実と直面、これは、主体にニヒリズム、生の意味喪失という影響をもたらすと考えられる。

誇大妄想は、自己の評価が異常に高まる経験のことである。これは、自己の肥大化と関係している。

自己の肥大化は、上記でも簡単に説明したが、フロイトは、リビドーが自己の内に向かっている状態、すなわち幼児期の万能感、誇大的な自己像といったものから、リビドーを世界の対象に向けること、対象愛へと向けていくことが、自己の成熟に必要なものだと考えていた。しかし、象徴界の機能不全による、世界の意味喪失は、リビドーを世界の対象に向けることを難しくさせる。それにより、いわば $S \rightarrow \diamond a$ が、 $S \leftarrow \diamond a$ となり、主体の誇大妄想、すなわち自己の肥大化、幼児化という影響を生むことになる。ごく簡単に言うなら、言葉の力が弱まれば、人間は幼児化してしまう、ということだ。このように書くとわかりやすいのではないだろうか。後の社会分析の所でも考察しているが、最近の言葉の力の弱体化は目に余るものがあると考えている。

最後に、象徴界 \equiv \langle 父 \rangle の機能不全による、間接的に生じてくる「非人間化」の要素、身体性の剥奪、という点について考察しておく。

身体論のメルロ・ポンティによれば、身体とは、主体と世界を結ぶメディアである。身体の統一はどのようになされるのか、と問われると、メルロ・ポンティは端的に言うと、世界との関係において、身体の及ぶ範囲と及ばない範囲の区別が、しっかりしていることにより統一される、と表現している。

たとえば、「眼」の機能を挙げてみよう。「眼」はいわば、「眼」によって、見える範囲と見えない範囲が区別されていることにより、「眼」となれる。すべてが知覚可能であれば、それは「眼」が存在していないことと同じだからだ。

これと同じように、身体における身体性とは、いわば世界において、時間的空間的に、身体の及ぶ範囲と及ばない範囲を分割していることにより担保されるといってよい。しかし、その世界の意味、世界の形が不明瞭になると、当然、主体の身体性も不明瞭になる。

このように、象徴界の機能不全 \equiv \langle 父 \rangle になることによりリアリティの獲得することができなくなってしまった場合、主体にとっては、自己の肥大化、身体性の剥奪、ニヒリズム、という3つの精神的な悪影響を被る可能性がある、ということである。

しかし、この象徴界の機能不全ということは、象徴界 \equiv \langle 父の名 \rangle が強固に存在していた（これを後に批評家の宇野常寛の言うビック・ブラザーとして捉える。）近代社会においては、一般人にとって、陥ることは少なかったといえる。

実際、ここで紹介した理論は、フロイト、ラカンともに、精神病の分析のところで用いている。詳しくは触れないが、ここでは、近代社会に生きていた主体にとって、象徴界の機能不全 \equiv \langle 父 \rangle になれなくなる、という事態は珍しいものであったことを理解して

くれればよい。

II-3 非人間化の例

しかし、この論文の「非人間化」とは精神病患者を扱うものではなく、精神的にふつうの人間が、非人間的な行為へと至ってしまう構造を分析するのが目的である。ここで、象徴界の機能不全⇐<父>になれなくなることに直面した結果、普通の人間が、「非人間化」してしまった例を一つ紹介しておこう。それは、ハンナ・アーレントの『イエサレムのアイヒマン』で有名な、アイヒマンである。

アイヒマンは、ナチス・ドイツにおいて、ホロコーストの中心人物だったとされている人物である。『イエサレムのアイヒマン』における、アーレントの主張を単純に言うと、ホロコーストという「非人間的」な行為の中心人物だったアイヒマンが、精神的には全く異常の無い「ふつうの人間」だった、ということである。それでは、何故、ふつうの人間だったアイヒマンが「非人間化」されたのか、という疑問に対する考察を行う。

まず、第一の契機として、リアリティの欠如の状態に置かれたことが原因だといえる。つまり、当時のドイツは、敗戦という大きな国民的ショックや、課せられた多額の賠償金などにより社会の秩序が荒廃した、すなわち、象徴界を秩序付けていた、<父の名>が欠如するような体験を、当時のドイツ人たちは、経験したと考えられる。

世界のシニフィアンを意味づける<父の名>の欠如は、いわば上記の世界没落体験の経験である。これによりリアリティを剥奪された当時のドイツ人たちは、上記で指摘したような精神的悪影響、すなわち自己の肥大化と、ニヒリズムという精神状態に直面したのである。その結果、失われたリアリティを取り戻そうとして、ナチズムのように、象徴界を再統合してくれる<父の名>を潜在的に求めていたともいえる。また、「われわれのゲルマン民族は優秀だ」という、誇大妄想を満たしてくれるものも、ナチズムに見て取れる。こうして、理性的だった当時のドイツ人たちはナチズムという、象徴界を再統合する<父の名>を取り入れて、その象徴界の中においてアイヒマンは、その新しい<父の名>における象徴界においては称賛される行為である、ホロコーストという「非人間的な」行為を行ったのである。S→◇aにおいていえば、象徴界の◇（ファンタズム）の領域が崩壊し、リアリティの絶対的な欠如の体験である対象 a が顕在化し、新しい◇を求めた結果、ナチズムというものが表れてしまったといえる。もちろん、これは、この論文のパースペクティブにおいては、そのように分析できるということであって、実際にはもっと様々な社会的背景が存在していたことは言うまでもないことである。

II-4 「非人間化」の定義と、「非人間化」のパターン

さて、ここまでで、人間にとってのリアリティの重要性と、近代社会までの主体はリアリティをどのように獲得してきたか、そして、そのリアリティの充足方法が失敗してしまった場合、どのような精神的な悪影響が生じ、「非人間化」してしまうリスクを負ってしま

うのか、という点について考察してきた。そして、ここまでの考察を通して、「非人間化」とは何かについて、きちんと定義をしておかなければなるまい。定義する。「非人間化」とは「希薄化したリアリティを充足しようとする過程において、脱社会化してしまうこと」と定義しておく。脱社会化とは宮台真司の概念で、簡単に言うなら、社会の価値秩序の外に行ってしまうことである。そんなことは原理的に不可能だ、と突っ込まれてしまっは負けなのだが、イメージはできるであろう。細かいところは、この論文に関係のないところなので、割愛させていただく。

前の節において、実際どのように普通の人々が「非人間化」されてしまうのか、を提示、すなわち、象徴界の機能不全⇨<父>になることの不可能性により、人は非人間化されるような精神状態に陥ってしまうことを指摘したが、同時に、象徴界が強固に存在していた近代社会においては、このようなプロセスはあまり見られなく、精神病、すなわち統合失調症といった人にしか、ほとんど表れていなかったことも指摘した。次の章においては、社会の変化により、ふつうの人が「非人間化」されてしまうようになっていることを指摘していくのであるが、その前に、「非人間化」のパターンについて考察しておきたい。すなわち、実際人はどのように「非人間化」されてしまうのか、という問題である。前の節でみた、アイヒマンの例はその一つのパターンのうちに入るのであるが、私はすべてで3つのパターンを考えている。

パターン 1.リアリティの欠如に対し、無条件に承認を与えてくれる<母>に依存するパターン。

パターン 2.リアリティの欠如に対し、誤った<父>（リトル・ピープル）にコミットメントし、それをビック・ブラザーとみたてるパターン。

パターン 3.リアリティの欠如に対し、それを克服しようとせず、無常観にとりつかれ、それでもなお身体性を取り戻そうとするパターン。

この論文においては、この3つのパターンを考えている。まだ、解説していない概念もあるが、次の章で説明を施すつもりである。それは置いて、それぞれのパターンを簡単に解説する。

パターン1について、<父>になることによりリアリティを確保することが不可能になってしまった主体において、いわば主体の存在を無条件的に肯定してくれる<母>に依存することにより、リアリティを取り戻そうとするパターンである。これには、ひきこもり、AC（アダルトチルドレン）等があげられる。<母>は、肥大化した自己愛をも肯定してくれるのだ。日本においてこのパターンが多くみられることには、日本が母性社会であることや、家族のつながりの強固性などが指摘できるだろう。詳しい説明は割愛する。

パターン2についてであるが、ビック・ブラザー的な<父>になることによりリアリティを得ることが不可能になってしまった主体において、あるリトル・ピープルのな<父>

を、ビック・ブラザーとしてみたてる行為である。これには、さきほど紹介したアイヒマンの例、オウムなどのカルトにはまってしまうこと、テロリズムなどが含まれるだろう。

パターン 3 は、ニコニコ生放送の斎藤環と東浩紀との対談において、斎藤環が、中井久夫をひきながら、「無常観は非常に危険な思想である。無常観に親和性の高い人が大量虐殺に関わることもありうる。だから安易な無常観に陥ってはならない」という趣旨の発言をした²ことから考察をはじめ。この発言は、このパターンだけではなく、ほかのパターンにも応用可能であると考え、リアリティの欠如に対し、それを克服しようとし、しない態度を無常観ととらえると、このパターン 3 については理解しやすいのではないかと考える。すなわち、ニヒリズムに取りつかれた主体が、身体性≒主体の根本的な存在意義を取り戻そうとした結果、自傷行為や、自殺、「非人間的」犯罪などに走ってしまうのではないかと、ということである。

この 3 つのパターンは、お互い相互作用していることは言うまでもないことである。すなわち、実際の「非人間化」においては、この 3 つのパターンがある程度ミックスした形で表れている、ということである。

それでは、次の章では、この 3 つのパターンが、社会の変化において、どのように表れてくるようになったかを考察していこう。

Ⅲ章 社会の変化と「非人間化」

Ⅲ-1 はじめに

前の節までにおいて、どのように人は「非人間化」されるのか、そして「非人間化」には、どのようなあり方があるのかを考えた。しかし、近代社会においては、 $S \rightarrow \diamond a$ により、言い換えればビック・ブラザー的<父>をめざすことによりリアリティを獲得する構造が強固に存在していたため、実際「非人間化」されるのは、精神病のような症状か、またはアイヒマンの例のように、強い現実界敵、外傷的体験により、リアリティの欠如が現れるというようないわば例外的な場面においてしか、「非人間化」というものは表れていなかったことを指摘した。

いわば「ふつうひと」が「非人間化」に陥ってしまうような精神状態になることは、めったになかったことであった。しかし、社会の変化は、そのような $S \rightarrow \diamond a$ 、強固なビック・ブラザー的<父>により承認を得る形でリアリティを得るという形を変化させ、上記で紹介した、「非人間化」の 3 つのパターンが表れてくるようになる。この章においては、それを分析していく。

Ⅲ-2 時代設定と、～1970年までの精神史

時代設定から考える。舞台はあくまでも日本である。まず、ビック・ブラザー的<父>

² <http://www.nicovideo.jp/watch/sm14169816>、『いま、「キャラクターと日本人」を考える 東浩紀×斎藤環』参照

＞が正常に機能していた時代として～1970年代、次に、ビック・ブラザー的＜父＞を虚構として作り出そうとしていた時代が1970年代～1990年、そして90年代を＜父＞になることの不可能性に直面し、それに引きこもることで対応をしようとした時代ととらえ、ゼロ年代以降をリトル・ピープルの＜父＞へのコミットメントの時代としてとらえる。

ただ、この時代設定は、もちろん完全に区分されているわけではない。たとえば、1990年代を、ひきこもりの時代というような表現をするが、だからといってそれ以前に引きこもりが存在しなかったわけでもないし、オウムのようなひきこもり以外の「非人間化」のあり方も存在した、ただ、その時代のメインの「非人間化」が、ひきこもりである、というような意味にすぎないのである。

それでは、1970年代までの日本の精神史について考察する。簡潔に言うなら、この時代は近代社会的なリアリティの充足モデル、すなわちビック・ブラザー的なく父＞になることにより、リアリティを獲得することが可能な時代で、精神的にふつうの人が「非人間化」してしまうような事態は、例外だったといつてよい。

ビック・ブラザーについて解説しておこう。そもそもこの言葉は、ジョージ・オーウェルの小説にあらわれた概念で、それを宇野常寛が理論化したものである。(宇野、2011)「国民国家」、「経済成長」、「歴史」などという大きな物語により、主体の生きる意味、この論文でいえばリアリティを担保してくれた時代。このリアリティを提供してくれる象徴界、「国民国家」といった大きな物語的な歴史を持った一つの象徴界≡＜父＞を宇野常寛はビック・ブラザーと名付ける。このビック・ブラザー的なく父の名＞を持った象徴界の中で、主体はリアリティを獲得し、リアリティの欠如に悩まされることなく、生きていくことができたのである。それが、1970年代までの日本であった。

III-3 1970年～1990年代における精神史

しかし、このビック・ブラザーはその姿を変えることを余儀なくされる。高度経済成長が終わり、また、公害問題などといった、「国民国家」、「経済成長」といったビック・ブラザーの瑕疵や、価値の多様化、多文化主義や相対主義の表出化などの様々な現象は、ビック・ブラザーを徐々に解体に導いていくことになる。

しかし、この年代においては、特に日本においては、解体されつつあるビック・ブラザーを虚構として見出すことにより、人々のリアリティは満たされていた、と考えることができる。それは、一つに消費社会の浸透によるバブル景気的な国民的沸騰、または残存していた、冷戦、社会主義という大きな物語の残存など、いわば解体されつつあったビック・ブラザーを虚構として確立させていた時代、ととらえることができるのではないだろうか。東浩紀は、この時代を「ポストモダニズムという時代的熱狂によって、国民が一つに統合されていた時代」と表現している。(東、2011)大澤真幸がこの時代を「虚構の時代」と命名したことも忘れてはならないことである。(大澤、2009)

この大きな物語を虚構として見出していた時代の象徴としての作品として、宇野常寛は、

『機動戦士ガンダム』を挙げている。宇野によると、日本のロボットアニメの特徴は、少年が、ロボットを操縦して戦うというところにあるという。そして、ロボット、すなわちガンダムは、ビック・ブラザー的な<父>としての表現である、というのが、宇野の主張である。生きることにやや戸惑いを感じながらも（アムロは最初戦うことを拒否する。）、それでも、ガンダム≒虚構化されたビック・ブラザー、を信じ戦う≒生きる、それにより<父>になる、という構造が、『機動戦士ガンダム』には見て取れるというのである。

III-41990年代の精神史

さて、ある意味ここまでは前置きである。90年代から、実際に人々がリアリティの喪失の危機に直面し、「非人間化」される主体が生まれてくるからである。

バブルは崩壊し、冷戦、社会主義というイデオロギーは存在しなくなった。もはや、近代社会的なS→◇aの方法により、すなわちビック・ブラザー的な<父>により、主体のリアリティを担保することは、不可能になったのである。すなわち、主体がビック・ブラザー的な<父>になることによりリアリティを担保することが不可能になった時代である。

この構造をよく表している作品として、この時代に流行し、現代の想像力にもその影響が垣間見える「セカイ系」文学を紹介したい。セカイ系とは、東浩紀の定義によれば、「主人公（ぼく）とヒロイン（きみ）を中心とした小さな関係性（「きみとぼく」）の問題が、具体的な中間項を挟むことなく、「世界の危機」「この世の終わり」などといった抽象的な大問題に直結する作品群のこと」である。（東、2007）

この時代のセカイ系的想像力の発露として、東は小松左京原作『日本沈没』を挙げている。東浩紀が指摘するのは、原作から、2006年の映画化における、物語の書き換えに対する指摘である。原作は、「国家を救う科学者と官僚の英雄的な物語」（まさしく象徴界的）だったのだが、2006年の映画においては、「官僚も政治家もほとんど登場せず」、「草薙剛と柴咲コウが愛の奇跡を起こして、日本の沈没が止まるとんでもない物語に化けて」おり、「73年には官僚が日本を救った。」のに対し、「06年には官僚はいない。かわりに、愛があればなんとかなるんじゃないセカイ系のファンタジーだけがある。」と東浩紀は指摘している。

（東、2009）90年代からゼロ年代にかけてのこのセカイ系の広がり（これは映画、アニメ、ゲーム、さまざまな想像力においてみられる。）は、まさしく、象徴界≒<父>になること、によりリアリティを獲得することが難しくなっていることを意味するのである。（官僚や政治家が、日本の沈没を止めるというストーリーには、リアリティを感じられなくなっているということ）

さて、<父>になることによりリアリティを確保できなくなった主体は、上記で解説した通り、自己の肥大化、脱身体化、ニヒリズム、という精神的な悪影響が被る可能性がある。それにより、「非人間化」の諸様相が、この時代において、次第に顕在化してくることになる。

まずは、表れたのは、「非人間化」の3つのパターンのうちのパターン1である、リアリ

ティの欠如に対し、無条件に承認を与えてくれる〈母〉に依存するパターンである。〈父〉になることにより、リアリティを獲得することは不可能になり、絶対的に主体を必要とし、承認してくれる〈母〉に依存することにより主体のリアリティを担保する、という構造である。ひきこもりや、AC（アダルトチルドレン）といった存在が社会問題化した。

これらに特にみられるのは、自己の肥大化、誇大的な自己像である。フロイトは、この状態を幼児的であるととらえていることは、すでに指摘しておいた。斎藤環の研究によると、引きこもりの人々は自信がないゆえに引きこもっていると考えられがちであるが、確かに表面においては、そのような、自信のなさ、というものが見て取れるが、内面においては、誇大妄想的な、自己が、非常に優秀な人物である、と考えている、まさにその故に引きこもっているのだ、というように分析している。（斎藤、2012）（実際に社会にでると、自分がそんなに大した人間ではないことを思い知らされるから、この肥大化した自我像を維持するためには、それを承認してくれる〈母〉に依存しながらひきこもるしかない。）

〈父〉になることを拒否された主体は、自己愛が肥大化し、そして、その肥大化された自己愛、幼児的な主体でさえも必要とし承認してくれる〈母〉に依存することにより、リアリティを獲得する。実際、ひきこもり等の家庭においては、子と母の共依存関係が指摘されている。

このような「ひきこもりの想像力」をうまく表現している作品としては、やはり、いわゆる「美少女ゲーム」があげられるであろう。「美少女ゲーム」においては、主人公と恋愛関係に至る女の子がいわば主人公を無条件的に必要とするような構図がよく見てとれると私は考えている。そしてさらに言えば、多くの場合ヒロインは、年齢は若いヒロインが多いが、母的な存在が多いと私は感じている。（オタクでは自身のお気に入りのヒロインを「彼女」などの表現ではなく、「嫁」と表現することにも、このこと、すなわち美少女ゲームのヒロインが〈母〉であってほしいという無意識的な願望が見て取れるように感じている。嫁≒母という位置づけについての精神分析的な詳細な解説は蛇足なので施さない。）

これの具体例として、美少女ゲームの中でも「泣きゲー」（ストーリー重視）として有名で、美少女ゲームの代表作であるとも言える『AIR』を挙げておこう。この作品は、30万部の売り上げを記録し、映画化もされた名作なのであるが、まず、指摘したいことは、『AIR』において、それまでの18禁恋愛アドベンチャーゲームとしては性描写をかなり弱めに表現しており、そして、この作品のヒットによりプレイヤーもそれをあまり求めていなかったということがわかったことである。

この作品は、全年齢対象版も販売され、そしてアニメ化、映画化と、もとは「エロゲー」（性描写ありのゲームのこと）であったことがほとんど忘れ去られ、またオタクたちの間でも、『AIR』は、ストーリーの解釈やら、ヒロインの観鈴がかわいそう、思い出すだけで泣けてくる、夏が来る度に『AIR』を思い出して泣く、などの話で持ち切りになる。何が言いたいのかというと、この時代に生きたオタクたちは、いわばリアリティの欠如に直面して、それを〈母〉的な存在によって埋め合わせることを、すなわち承認を与えられることを

願望として持っており、そのいわば無意識的な願望を満たしてくれるものとして、美少女ゲームが存在していた、ということのあらわれであると言えると思う。

それでは、このストーリーの、本当に骨子で、なおかつ本論文的な解釈に基づく、『AIR』のストーリーを解説しておく。簡単に言うなら、主人公の国崎往人は、メインヒロインである神尾観鈴の、平安時代から掛けられた呪いを解くために存在しており、それはいわば運命的に、それは主人公にしかできないこととして、平安時代にあった、主人公の祖先の物語を介して描かれ、そして、観鈴の呪いを解くために、主人公は奇跡を起こす、というのがストーリーの主な骨子である。(詳細なストーリー解説はこの論文的には無意味に思われる。)しかし、奇跡を起こした主人公は、それにより力を使い果たし、カラス＝「そら」に転生し、観鈴が呪いを解くために生き、そして死んでいくのを見守る。まさしく永遠に主人公は、観鈴という自分に絶対的な存在意義を与えてくれる<母>のために生きている、と言えるだろう。

このストーリーは、この論文的には、次のように解釈できるだろう。まず、主人公(プレイヤー)は、「自分は何か特別な存在でありたい」という、肥大した自己愛を投影した存在であるといえる。そして、「その特別な存在でありたい」という欲望を満たしてくれる存在として、メインヒロインの観鈴からいわば運命的に、主人公にしかできない、いわば絶対的に必要な存在として描かれている、ということである。もはや、一般的な世界の価値観、象徴界的ビック・ブラザーを通してリアリティを獲得することはあきらめた主体は、このようにいわば主人公を絶対的に必要としてくれる存在⇨<母>を求め、それに主体のリアリティを見出す、というような構図が見て取れる、と考えることができると思う。

さて、長くなってしまったが、ともかく、1990年代にかけて、ビック・ブラザー的な<父>からのデタッチメント、それによりリアリティを担保することが難しくなり、そしてそれにより、「非人間化」のうちのパターン1である、リアリティの欠如に対し、無条件に承認を与えてくれる<母>に依存するパターンが、「非人間化」の主なものとして表れていた、ということである。それは実際、この時代から、ひきこもり等が社会問題化したことであらわれていると考えられる。

III-5 ゼロ年代(2000年代)の精神史

さて、ここからはゼロ年代の精神史についての考察に入る。結論から言うと、この時代においては、「非人間化」のパターン2が主にみられるようになった、ということである。

パターン2を再掲する。リアリティの欠如に対し、誤った<父>(リトル・ピープル)にコミットメントし、それをビック・ブラザーとしてみたてるパターン。

まず、リトル・ピープルの説明から入ろう。リトル・ピープルとは、宇野常寛が、村上春樹が『IQ84』において用いている概念を理論化したものだ。簡単に言うなら、近代社会における象徴界⇨<父>は、一つであった(ビック・ブラザー)、たとえ他の価値体系があったとしても、このビック・ブラザー的な<父>の下に存在していた(たとえば、宇宙開

発という一つの価値も、国民国家や、科学技術の発展といったビック・ブラザー的価値に下に存在していた)といえるが、現代社会においては、そのような統一的な次元が存在せず、多くの<父>、いわば、ビック・ブラザー的な包括的な<父>ではなく、それぞれがそれぞれの目的により価値体系を作り上げているような小さな<父>、これをリトル・ピープルと呼ぶ、が主体をとりまくようになった、ということである。

このリトル・ピープルとして、宇野は、国際的な貨幣経済、情報社会など、様々なものがいわばリトル・ピープル、小さな<父>として機能している時代がゼロ年代の特徴となりつつあり、この時代に生きる主体は、90年代的な、価値の消滅によりひきこもるのではなく、このリトル・ピープルのな<父>に、コミットメントを強いられる時代となっていることを指摘している。2003年に、SMAPの「世界に一つだけの花」の歌詞がヒットを生み出したことは記憶に新しい。まさしく、主体自身にとってのリトル・ピープル、小さな<父>にコミットメントすることにより、生きていく、というような、リアリティの獲得方法が、ゼロ年代の主流となったのである。

もちろん、ここで正しい<父>にコミットメントできる存在は、それでいいのであるが、問題は、アイヒマンのところで説明したように、<父>は善にも悪にもなりうる、ということである。そして、人間とは弱い生き物で、それまで「善人」だった存在でも、悪の側面が強いリトル・ピープル、<父>にコミットメントを強いられると、簡単に悪に染まってしまう生き物なのである。

ここで、少し蛇足になるかもしれないが、アイヒマンの例を実際に実験で試みた例を紹介しておこう。悪名高い「スタンフォード監獄実験」である。この実験の骨子を簡単に説明すると、アメリカの監獄をリアルに再現し、その中に人が入れられてしまったとき、それは、人間の心理をどのように変えてしまうのか、という社会心理学の実験である。看守役と、囚人役に分かれて実験を行った。

結果は一目瞭然で、見る見るうちに、囚人役の人々は卑屈になり、看守役は、次第に暴力をふるうようになってしまった。看守役のある青年は、普段はまったく暴力などふるまわない温情な性格の持ち主だったのであるが、看守役という役割にコミットメントを強いられると、容赦なく囚人役の人々に暴力をふるうようになった。

このスタンフォード監獄実験の中では、看守役は強権的な立場で、囚人を統制しなければならぬという一つの価値体系(リトル・ピープルのな父)の中にあつた。そのような、暴力をふるうことを正当化するような価値体系の中にコミットメントを強いられると、それまでの性格が、温厚な人間でも、あっさりと暴力をふるってしまう、という恐怖をこの実験は示している。すなわち、この、ビック・ブラザーが解体し、多数のリトル・ピープルのな<父>が、この世を跋扈している状態(宇野はこの状態をバトル・ロワイヤルとして表現している。)においては、主体は、どのような暴力的なリトル・ピープルにもコミットメントをしてしまってもおかしくない時代なのである。

このリトル・ピープルの時代における「非人間化」の例として、もっともわかりやすい

のは、ゼロ年代ではないのだけれど、その先駆け的な存在として見られるのは、やはりオウム真理教事件であろう。リアリティの欠如に陥った主体、自己愛の肥大化、身体性の剥奪、ニヒリズムに陥った主体が、リアリティを獲得するために、〈母〉に依存するのではなく、あくまであるリトル・ピープルの小さな〈父〉を求め〈父〉たらんとし、まさにそれが世界のすべて足らんとするとき（リトル・ピープルをビック・ブラザー的にとらえている）、このようなオウム真理教といったカルトにも、容易にコミットメントしてしまうのである。

オウム真理教事件は、まさしく、リトル・ピープルの小さな〈父〉が、ゆがんで出現してしまったことの良い例である。

小泉純一郎の決断主義的な政治や、9.11 テロは、この、自らの信じるリトル・ピープルにコミットメントしていく、というこの時代の、リアリティの取得方法が一般的になってきた。それは、地域コミュニティや、家族の解体など、社会の中の〈母〉的な存在が喪失していつていることも原因の一つとしてとらえることができるであろう。

ともかく、ゼロ年代においては、リアリティを獲得する方法において無条件に承認を与えてくれる〈母〉に依存することによりリアリティを取得していた90年代から、リトル・ピープルの小さな〈父〉になること、によりリアリティを獲得することが主なリアリティの獲得方法として出現し、そして、それに伴い、「非人間化」の3つのパターンのうちの2つ目の、パターン2.リアリティの欠如に対し、誤った〈父〉（リトル・ピープル）にコミットメントし、それをビック・ブラザーとみたてるパターンが主流になった、ということが、ゼロ年代の精神史において、私が主張したいことである。

さて、ここで、II章の「非人間化」のところで保留しておいた、リアリティの欠如に至った主体が陥る精神的な悪影響のうちの、身体性の剥奪、というところについての考察を行っておく。これは、のちのテン年代（2010年代のこと）（佐々木、2009）の考察にもつながってくると考えている。単純に言えば、個人のリアリティのもっとも根本的なところにある、主体の固有性の剥奪が、この時代から始まりつつあったのではないかと、ということである。

このリトル・ピープルの時代の「非人間化」は、一つの暴力的なリトル・ピープルに、いわば過剰にコミットメントしてしまった場合のことを想定している。ただ、おそらく、一般的な主体、「非人間化」されない主体にとって、この時代を生きる、この時代に生きながらしっかりとリアリティを捉えている主体として生きていくためには、おそらく、多数のリトル・ピープルにコミットメントすることが求められているであろう。この多数のリトル・ピープルにコミットメントを強いられている状態は、まず、社会構造的な意味において身体性の剥奪の第一歩となる。なぜなら、前の節において指摘したように、身体とは、主体と、世界をつなぐメディアである。いわば世界というもののあり方がきっちりと理解できる環境において、今、身体的に自分は、どの位置に存在しているのか、ということが、

理解ができる、ということである。しかし、いわば、リトル・ピープルは世界の複数化である。ビック・ブラザーは、いわば、その中に多くの価値を孕んでおきながらも、それを単一の秩序≒単一の世界としてまとめ上げていたといえるが、リトル・ピープルは、ただ、多数の世界が、主体に向かってくる状態で、いわば、主体の身体性は、その世界に対して複数化される。そうすると、もちろん固有名としての身体性、固有名としての同一性というものは失われる可能性が出現してくることになる。

これは、社会構造に対する身体性の変化、という文脈であるが、もちろんこれに加え、メディアの変化、というものも見逃せない変化だ。身体とは、主体の及ぶところ及ばないところの区別により、それは身体としての存在意義を保てる、ということは、前の節で指摘した通りだ。インターネット、SNS などの出現は、この今・ここに存在する唯一の身体性、という身体性を物理的な意味において担保していたものの破壊をもたらす。私は、メディアの変化により、身体性が今・ここから外へ抜け出していく過程を身体性の液状化と呼んでいる。

ゼロ年代において、精神病理として「解離」が前面に出てきたことを、ここで指摘しておきたい。解離とは、斎藤環の指摘によれば、「同一性の過剰」である。(斎藤、2013) さまざまな<父>にコミットメントを強いられる、身体性が、固有名として唯一のものとして存在しなければならない身体性が多数化する、さまざまな同一性にコミットメントを強いられるという現代社会の分析を通すことにより、この精神医学における「解離」現象のあらわれは理解できるのではないだろうか。

解離の症状としては、解離の症状には、離人症自分が自分として感じられない、幽体離脱、身体が周囲に溶け出す・・・というような症状がある。まさしく身体性の液状化とリンクしている。そして解離性同一性障害の約半分の患者が、「原因不明の解離」とされているのは、筆者は、この身体性の液状化が一つの原因だと考えている。

さて、ここでもう一度ゼロ年代の精神史について補足しておく、多数のリトル・ピープルにコミットメントして生きていくことを強いられるゼロ年代以降において、リアリティを獲得する方法として、多数のリトル・ピープルにコミットメントしながらも、その中において、主体が求めるリトル・ピープル、別の言葉で表現するなら、小さな物語にコミットメントすることにより、主体のリアリティを獲得することが、ゼロ年代における、主体の実存、リアリティを担保する方法として表れてきていたといえるだろう。そして、その主体の信じるリトル・ピープルへのコミットメントが、誤ったものとなってしまった場合、それは非人間化されうる、ということになる。

III-6 テン年代 (2010 年代) の精神史

さて、ここから、我々もまた現在生きている、テン年代の考察となる。テン年代は、私の考察が主になるが、私は、この時代は、いわば物語の不成立性ともいえるような状態に

直面してきているのではないかと考えている。しかし、物語が完全に不成立になる時代はあり得ない。それはリアリティのところでも指摘したように、人間はいわば現実界、対象 a というリアリティの喪失の危機に直面するのを防ぐために、生きる意味、そのための記号、が必要なのだ。それでは、どのように解釈すればよいのだろうか。

私が、このような物語の不成立性というような考えが頭に浮かんできたのは私ごとで申し訳ないが、ゲーム、『モンスターハンター』を遊んだ時のことだ。『モンスターハンター』は、それまでの RPG のようなしっかりとしたストーリー＝物語は全くなく、言ってしまえばただ、より強い武器を合成し、それを装備し、より強い敵を倒すだけのゲームだ。私には全く面白さがわからなかったが、とても人気のある作品であり、なぜそのように人気なのか、という点について考察してみると、こういうことになるだろう。

つまり、従来の RPG 的なものは、主にストーリー＝物語があり、その中にいるいわば悪＝敵を倒すために強くなり、闘っている。それにより、いわば、強くなり敵を倒すという身体的快樂と、物語の意味を享受する、この二つの次元において楽しんでいたといえるが、『モンスターハンター』は、この 2 つ目の次元を取っ払ってしまった作品なのだ。そこには、ただ、敵を倒すという身体的快樂だけあればよく、それを意味づける物語など必要ないのだ。『モンスターハンター』には、そのような思想が読み取れると私は考えている。そして、今のゲーム業界をにぎわしているものは、物語不在の『パズル&ドラゴンズ』などの携帯ゲームたちなのである。

ただ、誤解してほしくないのは、物語が不要になったわけではない。何度も繰り返しているように、斎藤環が言うように、「無常観は虐殺へ」至ってしまう恐れがあるのだ。人は、完全なる物語の不在には耐えられない。「神は死んだ」と喝破したあのニーチェでさえそうだったのではないか。

では、どういうことか、まだうまく私も言語化できてないのだが、テン年代の精神史の特徴として、物語の生きる意味といった側面が背景へと退き、その身体的快樂を充足する側面が前面に押し出ているのではないかと考えている。これを、私は物語のデータベース化として表現したい。

そして、私は、宇野常寛の言う、リトル・ピープルの時代がゼロ年代の特長だとすると、テン年代は、いわばより小さくなった<父>、ミニマム・ピープルの時代であると概念化したい。

たとえば、ゲームから離れて、コスプレを考えてみよう。現代日本人はコスプレが大好きである。渋谷のハロウィンの集まりは簡単に言うなら大きなコスプレ大会であると言われている。

コスプレは、私は体験がないのであるが、「違う自分になれる」と体験した人が口をそろえて言うようにおそらく、身体的な快樂がある。そしてそれは、いわばそのコスプレするキャラの物語が背景にあるゆえに、それにより身体的快樂を得られる。

そしてもちろんこれには、前の節において考察した身体性の剥奪と関係していることは

言うまでもないことである。いわば、身体性の剥奪が進んだテン年代にとって、生きる意味といったもの、そのための物語があり、その充足より先に、主体が今・ここにいるという確信、すなわち身体性の保証がほしい。そのような時代になりつつあるのではないだろうか。テン年代のミニマム・ピープルは、そしてそのようなものとして、いわばコスプレ的に装着可能なものとして物語が扱われるようになっている時代なのではないだろうか。リトル・ピープルの時代において、やはりリトル・ピープルの小さな物語によりリアリティを得るためには、そのリトル・ピープルのな<父>に従事しなければならず、その中でそのリトル・ピープルのな<父>を目指すことにより、主体のリアリティを得ていたが、もはやテン年代においては、その目指す過程、いわばコミットメントの次元があまりにたやすく、それにより空虚なものとなったことを表しているのではないだろうか。

もう一つ、このミニマム・ピープルがうまく出ている場面として、コミュニケーションがあげられるだろう。すなわち、よく言われているように、コミュニケーションのキャラ化の問題である。キャラとは斎藤環によれば「同一性を伝達するもの」である。(斎藤、2014)

しかし、その同一性は、必ずしも、一つとは限らない。世界が多層化した時代においては、同一性もまた多重になり、それが現代的な精神疾患の「解離」の問題に現われてきていることは指摘した通りである。

まさしく、コミュニケーションのキャラ化という現象は、このミニマム・ピープルの時代をよく表しているといえるだろう。キャラとは、物語がその背景にある。〇〇キャラは、～な人間だ、というように。その物語の背景を理解し、身体的な快樂、すなわちコミュニケーションのたのしさ、身体的な今・ここにいる感覚というものを取得するために、我々はコミュニケーションにおいてキャラを身にまとうのである。

これが、テン年代のリアリティの獲得する方法の一つである。すなわちテン年代において、人々は、身体的な今・ここの感覚という根本的なリアリティを取得するために、無邪気にコスプレし、無邪気にゲームで敵を倒し、そして無邪気にキャラ化し友人たちと笑いあうのである。

このテン年代の精神は、「非人間化」には、どのような影響を与えているのであろうか。結論から言えば、パターン 3.リアリティの欠如に対し、それを克服しようとせず、無常観にとりつかれ、それでもなお身体性を取り戻そうとするパターンが主に現われるようになっているのではないか、という考察である。

この、ミニマム・ピープルの時代において主体は、絶えずニヒリズムの危機にさらされている。なぜなら、主体の生を意味づける物語が、いわばその場限りの身体性を取得するためのものとしか機能しなくなり、主体の生を意味づけてくれるという本来の意味での物語というものが成立しなくなっているということの意味しているからだ。その本来の意味での生きる意味の追求は、ほとんど、この瞬間的な身体的な快樂の持続によって得られているのではないだろうか。その場限りでの、またはもはや、はりぼてのようなものとしての物語の充足しなくなっているのではないだろうか。リトル・ピープルの時代の<父>

は、主体がそれに従事し、リトル・ピープルのな<父>になろうとすることによりリアリティを獲得することが可能であったがしかし、ミニマム・ピープルの時代はその物語、<父>性を、簡単に着脱可能にしてしまうことにより、いわばその場限りでのリアリティの充足があるだけになってしまうように感じている。

そうなると、ふと、身体的な快樂に乗じながら、常に無常と隣り合わせ、すなわちリアリティの欠如と常に隣り合わせのような状況にあるといえる。そして、リアリティの欠如に陥ると、脱力し、リアリティを獲得することのむなしさに気が付いてしまうのかもしれない。しかし、主体としての固有名を担保している身体性を取り戻したい。その結果、自傷行為や、自殺、「非人間的」犯罪などに走ってしまうのではないだろうか。

III-7 この章のまとめ

少し長くなってしまったので、この章の内容を振り返っておこう。まず、1990年代までの日本においてはビック・ブラザーが機能していた時代であり、生きる意味と身体性という二つのリアリティの要素が、このビック・ブラザー的<父>をめざす、<父>になること、により満たされていた時代だといえる。

90年代において、ビック・ブラザー的<父>になることの不可能性（デタッチメント）の時代に直面し、それによりリアリティが欠如した主体が、特に生きる意味といった問題に関してであるが、いわば絶対的な承認を与えてくれる<母>に依存することにより、リアリティを充足する方法が現われ、これが、非人間化のパターンの1に相当するものである。

ゼロ年代においては、リトル・ピープルのな<父>にコミットメントすることにより、リアリティを獲得する方法があらわれ、それが暴力的なリトル・ピープルのな<父>にコミットメントしてしまった場合、非人間化のパターン2が顕在化してしまう。そして、このリトル・ピープルに引き裂かれる主体と、メディア環境の変化などは、世界の多重化をもたらし、それにより、主体の固有名としての存在を意味づけている身体性もまた多重化し、ゼロ年代以降、身体性の危機に陥るようになりつつあること。

そして最後に、テン年代においては、いわばミニマル・ピープルの時代であり、データベース化された物語を、主体は身にまとうことにより、リアリティを充足する方法があらわれる。これは、あくまでその場限りの身体的快樂のための、ミニマル・ピープルへのコミットメントであり、無常観、すなわちニヒリズムと親和性があると考えられる。ここで、「非人間化」のパターン3が生じてくる。

補論 現代に生きる我々のために

さて、ここまでで、本論文の主な目的である、社会の変化によって「非人間化」という現象が、社会に顕在化したこと構造について、私なりに考察してきたつもりである。ゆえに、本論としては上記までにしておくが、この現代社会に生きる我々が、この「非人間化」

からなるべく遠い位置にいるためには、どのようにすればいいのか、言い換えれば、常に喪失と隣り合わせにあるリアリティをどのように充足するべきなのか、を本論の論旨に合わせて簡単に私なりの考えを提示し、この論文を終えたいと思う。

まず、現代、すなわちテン年代に生きる我々にとって、身体性の危機が目前の危機として存在していることは、前の節において指摘した。前の節においては、身体性の回復方法として、ミニマム・ピープル、いわばデータベース化された物語を身にまとうことによつて、一時的な身体的快樂に身を興じることにより、身体性を回復しようとしていることを指摘した。

しかし、もちろん一つのケースとしてテン年代においては、このような身体性の回復がさまざまな場面において現われているという状況を指摘したかったのであり、これだけが身体性の回復方法ではないし、個人の実存についてもまた、ミニマム・ピープルの中から自分の生きて行く道を主体的に選択し、それにより実存を満たしていくことも可能である。それではそのために、どのように生きればいいのか。

それは、やはり多くの他者とかかわることである。そして、その他者と、キャラ的なコミュニケーションをするだけではなく、なるべく自分自身、すなわち本来の意味での身体性＝固有名において触れあえるような他者とかかわり、承認しあうことである。これにより、他者との間で、本来の意味における身体性が担保されることになる。

そして、欲望はすべて他者の欲望である、というラカンのことばにもあるように、他者と触れ合うことにより、主体は欲望を持つことができる。すなわち、他者を通して、主体の生きる意味、というリアリティの要素も獲得することが可能になるのである。

他者と触れ合い、そのなかで、借り物の同一性（キャラ）ではなく、真の固有名としての同一性（身体）により接することにより、身体性を獲得し、なおかつ、その関係性において欲望を獲得すること、これが現代社会に生きる我々の、「非人間化」のワクチンであると考えられる。

終章 まとめ

さて、ここまでのまとめをして、この論文を終える。この論文は、リアリティの欠如した主体において、リアリティを取り戻す過程において、人は「非人間化」され得る、という視点から考察を始めた。まず、I章のラカン理論において、人間とリアリティとの関係について考察した。リアリティを得られない主体は、現実界、すなわち対象 a、不安や喪失の体験が顕在化してしまう。そのために、近代社会においては $S \rightarrow \diamond a$ の構図、すなわち、ビク・ブラザー的〈父〉になることによりリアリティを獲得することにより、リアリティを充足していた。

そしてII章において、それでは、実際にリアリティが欠如してしまうと、どのような状態になり、それが、どのように、実際に「非人間化」の形として表れてしまうのか、という点について考察した。リアリティの欠如の状態に陥ると、自己の肥大化、身体性の剥奪、

ニヒリズム、という 3 つの精神的悪影響をこうむる可能性がでてくる。本論にはあまり詳しく叙述できなかった側面もあるが、実際「非人間化」されてしまう人の多くは、このような側面の顕在化がみられると考えている。

そして、Ⅲ章においては、時代の変化に合わせて、「非人間化」の 3 つのパターンが出現したことを指摘した。まず、90 年代における、〈母〉により絶対的な承認をあたえられることにより、リアリティを獲得しようとする過程において、ひきこもりなどの非人間化に至ってしまうパターンが顕在化した。

次にゼロ年代、ビック・ブラザーからのデタッチメントから、リトル・ピープルへのコミットメントにより、リアリティを獲得しようとする過程において、オウム真理教のように、暴力的なリトル・ピープルにコミットメントしてしまった場合、それは「非人間化」されうることを指摘した。

そして、テン年代には、身体性の剥奪という、リアリティの根本的な側面においても危機の時代となり、物語というものは、その身体的な快楽を主体に提供することにより、後退を余儀なくされた。この、物語が一時的な身体的快楽を与えるものの背景として機能していることを、私はミニマム・ピープルと表現した。この時代は、物語からのデタッチメントの危機に、主体が常にさらされている状態と言える。データベース的な物語からのデタッチメントに直面した主体は、まさしく斎藤環の言う、「無常観」を突きつけられる。無常観、すなわちニヒリズムに陥った主体が、身体性を取り戻そうとする過程において、「人を殺してみたかった」などの非人間的な犯罪などが生じてくる。

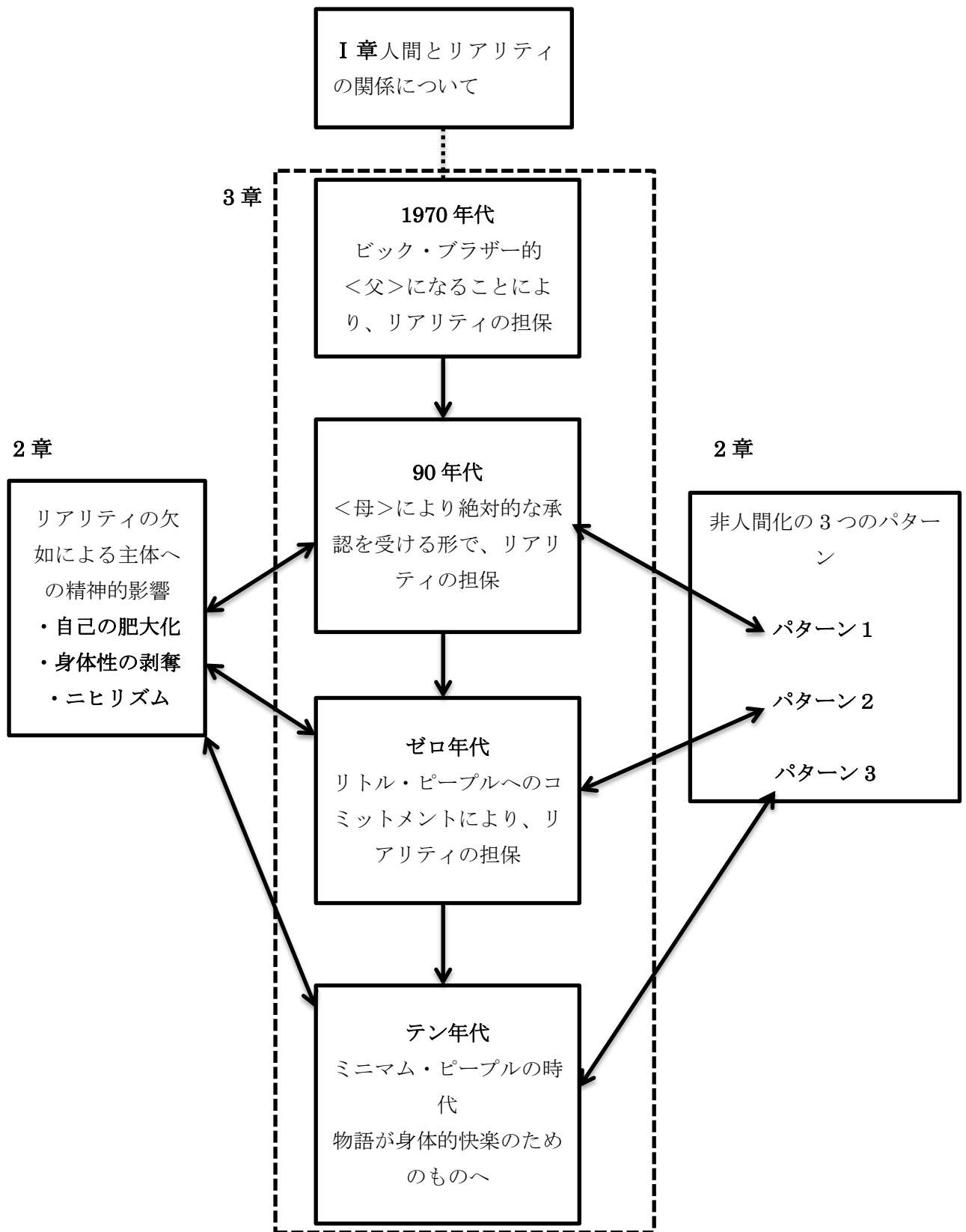
実際は、この 3 つの「非人間化」のパターンは、実際の事例においては、ある程度ミックスした状態で表れているといえよう。たとえば、イスラム国にテロへと走る青年は、私の考えでは、パターン 2 とパターン 3 のミックスではないかと考えている。

この論文でできなかったこと、それは、何といても、現代社会に生きる主体が、「非人間化」されてしまう構造があるとして、それをいかに是正するか、という視点であろう。個人的には、補論を見ればわかるように、正しい人と人との触れ合いを増すことだと私は考えている。そのために、人と人が触れ合うようなアーキテクチャを設計するしかないと考えているが、これは今後の課題であろう。

現代の想像力の低下、物語の失墜は目に余るものがある。スターウォーズの新作や、紅白歌合戦では、過去への物語回帰が見られた。もはや新しい想像力、物語は紡ぎだせないのだろうか。また、昨今のお笑いのネタも、言葉の力によって笑わせるよりも、「8.6 秒バズーカ」のように身体的な快感を狙うものが受けている。どうすればこの想像力の低下、物語の低下にあがなえるか。道は厳しい。

しかし、それでも学問を志す人間は、よりよい未来を作り出そうとするものであると私は考える。「非人間化」される不幸な存在が一人でも減るように、日本の、いや、人類の未来のために、乾杯。

最後に、本論文の関係を図に示しておく。



参考文献

- 『思想地図 vol3 特集アーキテクチャ』東浩紀 北田暁大編 nhk 出版、2009
- 『思想地図 vol4 特集想像力』東浩紀 北田暁大編 nhk 出版、2009
- 『承認をめぐる病』斎藤環 日本評論社、2013
- 『倫理21』柄谷行人 平凡社、2003
- 『愛着障害—子ども時代を引きずる人々』岡田尊司 光文社新書、2011
- 『パーソナリティ障害がわかる本』岡田尊司 ちくま文庫 2005
- 『生きがい喪失の悩み』V.E.フランクル 中村友太郎 講談社学術文庫、2014
- 『人格心理学—パーソナリティと心の構造』鈴木乙史 佐々木正宏、2008
- 『人間の条件』H.アレント 志水速雄 ちくま学芸文庫、1994
- 『犯罪心理学』福島章 1982
- 『少年たちはなぜ人を殺すのか』宮台真司・香山リカ ちくま文庫、2001
- 『動物化するポストモダン』東浩紀 講談社 2001
- 『郵便的不安たちβ』東浩紀 河出文庫 2011
- 『生き延びるためのラカン』斎藤環 ちくま文庫 2012
- 『多重化するリアル』香山リカ ちくま文庫、2006
- 『人は皆妄想する』松本卓也 青土社 2015
- 『キャラクター精神分析—マンガ・文学・日本人』斎藤環 ちくま文庫 2014
- 『ゼロ年代の想像力』宇野常寛 早川書房 2011
- 『リトル・ピープルの時代』宇野常寛 幻冬舎文庫 2015
- 『ゲーム化するリアリズムの誕生—動物化するポストモダン2』東浩紀 講談社 2007
- 『ルシファー・エフェクター—ふつうの人が悪魔に変わるとき』フィリップ・ジンバルドー
鬼澤忍 中山宥 海と月社 2015
- 『ニッポンの思想』佐々木敦 講談社 2009
- 『現象学』木田元 岩波 1970