



オタク的なアイデンティティと欲望

王, 岩瀨

(Degree)

博士 (学術)

(Date of Degree)

2017-03-25

(Date of Publication)

2018-03-01

(Resource Type)

doctoral thesis

(Report Number)

甲第6802号

(URL)

<https://hdl.handle.net/20.500.14094/D1006802>

※ 当コンテンツは神戸大学の学術成果です。無断複製・不正使用等を禁じます。著作権法で認められている範囲内で、適切にご利用ください。



論文内容の要旨

論文題目 (外国語の場合は、その和訳を併記すること。)

オタク的なアイデンティティと欲望

氏名：王 男瀬

神戸大学大学院人文学研究科博士課程後期課程社会動態専攻

指導教員氏名 (主) 油井 清光 教授
(副) 白鳥 義彦 教授
(副) 中 真生 准教授

(注) 4, 000字程度 (日本語による)。必ずページを付けること。

論文要旨

はじめに

まずは問題提起。「オタク」は、なんとなくイメージすることができるが、厳密に定義することができない集団または一つの社会現象である。更に、自認が逸脱につながるという「オタクのパラドックス」が存在するため、オタクを対象とする研究が困難であり、先行研究がバラバラの状態になっている。更に先行研究にはオタクに対する還元主義的な解釈、オタクという用語の循環定義、オタクを消費の視点でしか語らない姿勢などの問題点が存在する。先行研究を踏まえた上で、従来のオタク研究の限界を示し、オタクを理解するための新しい視点や発想を提供することで新しい展開を創り出すことが本論文の目的である。そのために、アリストテレスの「四原因説」に倣って、オタクという現象を全方位から検討する必要がある。

第一章

この章はオタクの形相因、すなわち「オタクの観念」についての議論である。オタクについての先行研究を踏まえて、この三十年の間でオタクのイメージがどのように変容してきたかを明らかにすることが目的である。そこで筆者はオタクのイメージを時代ごとに整理し、四つのオタク像 (根暗→変態→貴族→平凡) を提示した。先行研究が示しているように、自認が逸脱につながるという「オタクのパラドックス」が存在する以上、「オタク」という概念を客観的に定義することは難しい。しかし、本来として「否定的に」しか定義されていなかったオタクの概念に中身を求めることは当然困難である。よって、オタクの観念は常に社会的な関係性 (ディスコース) の中で論じられなければならない。

第二章

この章は基本的に質料因としての「人間」及び「作品」についての議論である。勿論、本論文は生物学や芸術学に関する議論ではないので、ここでは「人間と作品の関係性」を軸として展開する予定である。この文脈での「作品」は基本的にビジュアル芸術、すなわち視覚的なものが圧倒的な重要性を持つ。人間が視覚的動物と呼ばれてきたのでこれは当然の帰結。ここで筆者は主にメルロー＝ポンティの『眼と精神』やラカンの『精神分析の四基本概念』を参照している。そして結論として、想像界と象徴界との区別不可能性により、視覚的欲望に関する還元主義的な解釈が成立しない。カーテンの騙し絵がまさにその好例である。かつてフロイトが言ったように、下着に対するフェティシズム的な愛着は、

それによって性器が覆い隠されることに由来する（すなわちその背後にある性器が去勢されているかどうかを確認できないことを意味する）。勿論この場合、下着は象徴的なものとして機能するが、既に言ったように、下着が想像的なものとして欲望される可能性も原理的には否定できない。斎藤は視覚的欲望を「所有する欲望」に還元し、そのような欲望を持つためにはオタクが自分のアイデンティティを象徴的にする必要があるとした。しかし、二重の意味において、そこでは欲望されているのはまさに一種の「決定不可能性」と言えよう。筆者の根本的な主張は「オタクの根幹的な特徴はその内部にではなく外部にある」である。ジジック風に言えば、例えばバーで毎晩飲みすぎている男を正確に理解するためには、酒とバーがどれほど魅力のあるものかを強調するのではなく、彼の家がどれほど魅力のないものを強調する必要がある。つまり、オタク的な欲望はその反面から説明されなければならない。多くのオタク論者が言っているように、子供のオタクは基本的に存在しない。何故なら子供がアニメを見ているのが当然なことである。しかし子供が大人になってもアニメを見続けるのは当然なことではなく、逸脱と見なされている場合もある。となると、オタクの特徴はアニメを見ることではなく、（大人になった）自分に相応しい欲望を持てという他者の要請を拒否することで定義されることになる。このような「ヒステリー的な主体」がどのように形成されるかの仕組み説明するために、ラカンの「四つのディスクール」理論を導入する必要がある。

第三章

この章はオタクを生み出す社会的な作用因についての議論である。ここで筆者は主にラッシュ、セネット、ラカン及びギデンズの議論を参照している。結論として、ラッシュが主張しているように、ナルシズム的な文化により超自我が新しい形式で登場した。この新しい超自我は、自我に達成できない目標を課すことで「享楽」を強制する。このような「剰余享楽」のあり方は必然的にナルシズムと分裂の態勢を呈する。更に、現代社会を支配している「親密性の専制」の原理もナルシズムの文化の一因である。というのも、自分とは親密な関係にある相手への「本当の自分を示せ」という「要求」（表象し得ないものを表象しろ）も原理的には実現不可能である。そこで追い詰められる相手は様々な他者との間の多様な関係性や自己呈示の仕方をあきらめ、親密な関係に没入することでその要求を擬似的に実現させる。（とは言えこれは決して要求を満たすものではない）。要するにそこでは人々が他者から受動的に決定された固着したアイデンティティを押し付けられ、本来として遊びの感覚で行われる「ドラマトゥルギー」的な自己呈示が抑圧されるようになり、アイデンティティの動的な再構成が困難になっている。そのような要求はメドゥーサ的な眼差しと化しており、主体はあらゆる手段を使ってそれに対抗しなければならない。セネットは、ナルシズムが親密性の専制への対抗を不可能にしていると主張したが、実はそうとは限らない。むしろ、ナルシズムの合理的な運用こそがその支配から脱出する

ための鍵となる。そこでギデンズは「純粋な関係性」の構築を個人の課題として提出したが、アイデンティティに関するリスクがそのディスインセンティブとなっていることは言うまでもない。そのリスクを減らすために、脱構築という戦略も視野に入る。更に、「主人と奴隷の弁証法」の変形としての「四つのディスクール」が明らかにしたように、押し付けられたアイデンティティと欲望そのものよりも、他者の目の前では自分はいつも受動的な姿勢をとらなければならないということこそが問題なのである。そこで、第一章で見た四つのオタクの像をそれぞれのディスクールに当てはまることで、「オタク」という社会現象を単一のレベルに還元することなく解釈することができる。

第四章

この章は最後の原因、すなわち目的因についての議論である。コミックマーケットの調査データを参考にすることで、この解釈に現実の基盤を持たせることも可能であろう。ここで注目しなければならないのは「同人誌製作の最大の理由」の約半数を占める「作品を作ること自体が楽しい」という項目である。これは身体を動かせる愉悅感を意味するものか、あらゆる目的を持たない「純粋な創作活動」だからか。調査者はそれ以上の選択肢を用意しなかったし、それ以上の分析も行っていない。勿論、それは原理的にはどちらかに還元され得ないものである。しかし、この還元不可能性は他者にとってのものだけではなく、当事者自分にとっても状況は同じである。すなわち、あらゆる二元コードにも還元され得ない活動によって、自分も自分の同一性を維持するという義務から解放され、本当の意味で「疎外」から逃れることができる。これこそがサークル参加者たち自身にも理解されていない楽しさの正体と言えるかもしれない。しかし、その裏には無視できない問題が一つ存在する。すなわち「所有権」に関する問題である。これは前章のアイデンティティの問題とも、消費社会論とも、そして著作権の問題とも直接に関係している。何故なら資本主義社会では、物を商品として売るために、それに対する所有権をまず明確に規定しなければならない。よって、本来として私有を許さないものや占有することが不可能なものが無理矢理に誰かの所有物として登録され、社会全体で共有されている状態が破壊される。著作権法はもともとそれを防ぐために作られた法律であったが、今は完全に権力者の手先になり、本末転倒を起こしている。つまりここでは、オタクが逸脱行為を行っているというより、権力者が本来可能だったことを次々と不可能にすることで「逸脱行為」を作り出している。よって、ここで筆者はオタクの「逸脱行為」を逆に積極的に評価したい。

結論

「オタク」とは人間であり、「身体」である。しかし、それが「身体でしかない」とは決して言えない。間は言語的なシニフィアンによって自分の身体を表象するが、その表象が

完全なものでは決してないし、身体そのものがシニフィアンというわけでもない。最終的には、筆者は「オタク」を「複数のパターンが存在する社会的な相互関係」としての側面を強調することにした。何故「オタク」を定義することが難しいのか。それは「オタク」というアイデンティティをめぐる「象徴的な闘争」が存在しているからではなく、動態的なもの静止した枠組みによって捉えることが難しいからである。実際、エリクソンが「アイデンティティ」を静止した状態としては決して捉えていなかったし、ゴッフマンも「ステイグマ」を単なる属性として認識していたわけでもない。そして最終的に、一つの解決策を提示してくれたのはラカンの「ディスクール」及び「マスターシニフィアン」の概念である。その構造においては、視覚的なものも、オタクの文化のあり方も、それらは全てシニフィアンとして捉えることができる。ジンメル「橋」と「扉」のように、シニフィアンは他者を自分に振り向かせることもできれば、他者を自分から遠ざけることもできる。故に、オタク研究では、オタク的な主体と他者との間の「シニフィアン」を介した関係性こそが問題にされなければならない。

論文審査の結果の要旨

氏 名	王 芳瀟
論 文 題 目	オタク的なアイデンティティと欲望
要 旨	
本論文は、いわゆる「オタク」に関するさまざまな言説分析をとおして、現代日本における若者意識の特性研究や現代社会研究に貢献することを目指すものである。「はじめに」と「結論」をはさんで、本論は4章から成る。 「はじめに」では、これまでのオタクに関する先行研究を踏まえ、従来のオタク研究、その言説の限界を示すことが試みられ、オタクを理解するための新しい視点や発想を提供することで新しい展開を創り出すという、本論文の目的が示される。 第一章では、「オタクの観念」についての分析が行われる。オタクについての先行研究の検討をとおして、この三十年間でオタクのイメージがどのように変容してきたかを明らかにしようとする。オタクのイメージを時代ごとに整理し、四つのオタク像(根暗→変態→貴族→平凡)を提示する。先行研究が示すように、自認が逸脱につながるという「オタクのパラドックス」が存在する以上、「オタク」という概念を客観的に定義することは難しく、本来「否定的に」しか定義されていなかったオタクの概念に中身を求めることはさらに困難である。したがって、オタクの観念は常に社会的な関係性(ディススクール)の中で論じられなければならないことが確認される。 第二章では、オタクに関わる「人間」及び「作品」についての分析が行われる。より正確には「人間と作品の関係性」を軸として展開される分析である。この文脈での「作品」は基本的にビジュアル芸術、すなわち視覚的なものが圧倒的な重要性を持つ。主にメルロー＝ポンティの『眼と精神』やラカンの『精神分析の四基本概念』が参照される。結論として、想像界と象徴界との区別不可能性により、視覚的欲望に関する還元主義的な解釈は成立しないことが示される。斎藤環は視覚的欲望を「所有する欲望」に還元し、そのような欲望を持つためにはオタクが自分のアイデンティティを象徴的にする必要があるとした。しかし、本論文では、二重の意味において、そこでは欲望されているのはまさに一種の「決定不可能性」であるとされる。ここでの根本的な主張は「オタクの根幹的な特徴はその内部ではなく外部にある」ということである。ジジェク風に言えば、例えばバーで毎晩飲みすぎている男を正確に理解するためには、酒とバーがどれほど魅力のあるものかを強調するのではなく、彼の家がどれほど魅力のないものを強調する必要がある、という。つまり、オタク的な欲望はその反面から説明されなければならない。多くのオタク論者が言うように、子供のオタクは基本的に存在しない。何故なら子供がアニメを見るのは当然なことである。しかし子供が大人になってもアニメを見続けるのは当然なことではなく、逸脱と見なされている場合もある。とするならば、オタクの特徴はアニメを見ることではなく、(大人になった)自分に相応しい欲望を持ってという他者の要請を拒否することで定義されることになる。このような「ヒステリ－的な主体」がどのように形成されるかの仕組み説明するために、ラカンの「四つのディススクール」理論を導入する必要がある、とされる。	
主 査 記 載 氏 名 ・ 印	油井 清光

第三章では、オタクを生み出す社会的な作用因が検討される。ここでは主に S. ラッシュ、R. セネット、J. ラカン及び A. ギデンズの議論が参照される。結論として、ラッシュが主張しているように、ナルシシズム的な文化により超自我が新しい形式で登場した点が重要であるとされる。この新しい超自我は、自我に達成できない目標を課すことで「享楽」を強制する。このような「剰余享楽」のあり方は必然的にナルシシズムとは分裂の様態を呈する。更に、現代社会を支配している「親密性の専制」の原理もナルシシズムの文化の一因である。というのも、自分とは親密な関係にある相手への「本当の自分を示せ」という「要求」(表象し得ないものを表象しろ)も原理的には実現不可能である。そこで追い詰められる相手は様々な他者との間の多様な関係性や自己呈示の仕方をあきらめ、親密な関係に没入することでその要求を擬似的に実現させる(とは言えこれは決して要求を満たすものではない)。要するにそこでは人々が他者から受動的に決定された固着したアイデンティティを押し付けられ、本来は遊びの感覚で行われる「ドラマトルギー」的な自己呈示が抑圧されるようになり、アイデンティティの動的な再構成が困難になる。このような要求はメドゥーサ的な眼差しと化しており、主体はあらゆる手段を使ってそれに対抗しなければならない。セネットは、ナルシシズムが親密性の専制への対抗を不可能にしていると主張したが、実はそうとは限らない。むしろ、ナルシシズムの合理的な運用こそがその支配から脱出するための鍵となる。ギデンズは「純粋な関係性」の構築を個人の課題として提出したが、同時にアイデンティティに関するリスクがそのディスインセンティブとなっている。そのリスクを減らすために、脱構築という戦略も視野に入る。更に、「主人と奴隷の弁証法」の変形としての「四つのディススクール」が明らかにしたように、押し付けられたアイデンティティと欲望のものよりも、他者の目の前では自分はいつも受動的な姿勢をとらなければならないということこそが問題となる。そこで、第一章で見た四つのオタク像をそれぞれのディススクールに当てはまることで、「オタク」という社会現象を単一のレベルに還元することなく解釈することができるとされる。 第四章では、コミックマーケットの調査データを参照する。ここで注目されるのは「同人誌製作の最大の魅力」の約半数が「作品を作ること自体が楽しい」という解答だという点である。あらゆる二元コードに還元され得ない活動によって、同一性を維持するという義務から解放され、本当の意味で「疎外」から逃れることができる——これがサークル参加者たち自身にも理解されていない楽しさの正体と言えるかもしれない。本章ではまた、無視できない問題群の一つとして、オタク市場における著作権のそれが、「逸脱行為」との関連で取り上げられている。 「結論」では、「オタク」を「複数のパターンが存在する社会的な相互関係」としての側面を強調することが提起される。「オタク」の定義が難しいのは、動態的なものを静止した枠組みによって捉えることが難しいからであるとされる。オタク研究では、オタク的な主体と他者との間の「シニフィアン」を介した関係性こそが問題にされなければならない。 本論文は、文献原典の扱いや論理構成において必ずしも充分に手堅い議論を展開しているとは言えない面があるが、先行研究を援用しながら、現代社会や現代人特に若者のアイデンティティ構築や社会的性格について検討し、一定の達成を示しており、審査委員会は一致して、論文提出者・王 芳瀟が博士(学術)の学位を授与されるに相当するものと評価した。					
審査委員					
区 分	職 名	氏 名	区 分	職 名	氏 名
主 査	教授	油井 清光	副 査	准教授	茶谷 直人
副 査	教授	前川 修	副 査	准教授	佐々木 祐
副 査	教授	白鳥 義彦			