

「キャラクター」から敷衍するオタクカルチャー教育の地平 *Otaku Culture Education That Extends from "Character"*

丸岡 慎一 *MARUOKA Shinichi*
(デザイン領域)

〈キャラクター〉についての研究は、60年代以降のマンガ学やアニメ研究の領域で、主に制作技法や視覚芸術論を中心とした表現論において現在まで蓄積されている。また、90年代からゼロ年代にかけて、ゼロ年代批評と呼ばれるカルチャー批評の流行の中で厚みを増した。文化社会学の中でも、人々の実存やコミュニケーションの問題に関連するモチーフとして、〈キャラクター〉は言及されている。

90年代以降、宮台真司や東浩紀らのオタク論の影響を受けつつ、それぞれの領域が横断的に結節しながら深度を増し、キャラクター研究の系譜らしきものも見通せるようになった。しかし、マンガ・アニメ・ゲームなどの通称オタクカルチャーを志向する制作系の教育体系において、いまだに〈キャラクター〉は表層的に扱われがちで、このジャンルが担ってきた文化的特異性を俎上に載せることができていない。本論では、こうした問題意識を背景に、キャラクター研究の系譜と制作論を接続し、オタクカルチャー教育の射程を延伸する可能性について検討したい。

なぜキャラクター教育か

端的な理由として、〈キャラクターを描きたい〉学生が異常に多いということがある。オタクカルチャーの大半は、基本的にキャラクターが登場する。〈キャラクター〉こそが、〈オタクカルチャー〉の根幹をなしていると言っても過言ではない。しかし、当の学生(オタク)たちに、キャラクターについての深い理解があるかと言えば、そうではない。好きなキャラクターをさまざまな方法で消費することには、極めて熱心なふるまいを見せるが、背後にある物語の意義性には、ほとんど無関心である。

あらゆるものの価値が相対化されてしまったあと、無意味なものにあえて意味を見出し、そしていつのまにかその「あえて」から逃れられなくなる。

東浩紀は『動物化するポストモダン』¹⁾の中で、このように述べ、持論のデータベース消費論を使って、ゼロ年代以降のオタクたちの感性について明快に理論展開した。ここで語られていることは、すでに研究者やクリエイターの間では自明のこととなっている。ただ、キャラクター制作を扱うような教育機関での共通理解は乏しく、指導法の多くが造形

表現としての技法教育に止まり、その射程は短い。キャラクター研究の蓄積を広く共有し、オタクカルチャーの特異な文化的価値の理解を深めることで、より豊かな教育の可能性が開かれるのではないか、というのが本論の要旨だ。

キャラクターの定義

〈キャラクター〉の意味するところは多岐にわたる。本論で念頭に置いているのは、いわゆる〈萌えキャラ〉に代表されるオタクカルチャーに分類されるものだが、このことを突き詰めると、結果的に幅広くキャラクターについて扱うことになる。そういう意味で本論は、〈キャラクターという言葉に含意される共通の何か〉を重視する。ミッキーマウスも竈門炭次郎も神木隆之介も、それぞれ差異を持つ別次元の存在だが、キャラクターないしキャラと名指される時の共通項が存在する。

また、本論で〈キャラクター研究〉というときには、ゼロ年代以降の視覚文化論や社会文化論、カルチャー批評などで取り上げられてきた一連の動向を意識している。いわゆるキャラクタービジネスやキャラクターによるブランディング、キャラクターの描画法（キャラクター研究を冠する書籍は、これらを扱ったものが多い）などから連想されるものは想定していない。

「オタク理解」の現在

萌えキャラ、美少女キャラを嬉々として描き続ける学生たち（オタク）の一群に、一定の素朴な理解は示しつつも内心で訝るという経験は、案外広く共有されているのではないだろうか。この訝る気分（イタさ）には、そこに宿る何事かの問題意識を察してのことであるはずだが、実質的に何が問題とされ、そしてどうすべきかということあまり理解されていない。結果的に「愚かなオタクたち」へのイタい視線と、オタクたちの「無自覚な耽溺」、それを「遠巻きに無関心」でいるという構造が、顕在化せず滞り続ける。

オタクに対する蔑視の意識は、〈オタク〉的なものが登場し始めた70年代、第一次世代と呼ばれる初期のオタクたちの頃から存在する。その意識はむしろ、現在に比べてより強かった。特に80年代の宮崎勤の事件をきっかけに、〈オタク〉的なものが明確に侮蔑の対象として方向付けられたことは、同時代を生きた人間には強く刻まれている。

ところが90年代後半から状況が変化する。90年代後半は、阪神淡路大震災、オウム真理教地下鉄サリン事件、バブル崩壊後の社会停滞の気分一般への浸透、インターネットの普及黎明期など、世紀末を控えて日本社会が劇的な変化を迎えた時期だ。オタクカルチャーの変化については、95年にテレビ放映が開始された『新世紀エヴァンゲリオン』を一つの画期に据えることに異論を唱えるものは少ないだろう。以降、2000年前後には、村上隆の活躍やクールジャパンの流行など、オタクカルチャーが急激に市民権を得る時代に突入する。詳細は後述するが、社会の停滞の気分と呼応して、欲望の多様化と同時にタ

コッポ化、個人化をひたすら強めていきつつ、幅広い世代に浸透していったことは指摘できるだろう。また、大学のような高等教育機関にマンガやアニメの専門学科が次々と設立されるようになったのもこの頃だ。結果的に、特に若年になるほどオタク的なものへの違和感や拒否感は薄れ、現在のオタクカルチャーの隆盛に至っている。

宮台真司は、『サブカルチャー神話解体』²⁾において、戦後から90年代末までのサブカルチャー史をアクチュアルに記述している。戦後精神史と大衆の欲動の関連を詳細に示し、後の文化研究やカルチャー批評でも長く参照されてきた。しかしのちに、「『サブカルチャー神話解体』から20年、オタク研究の停滞」³⁾と題された論考で、オタク研究やオタク理解が進んでいないことを嘆いている。

宮台は、〈社会的文脈の無関連化機能〉という言葉を度々使うが、オタクカルチャーの本質は、そこ（オタク魂）にあるという。齋藤環が、東浩紀にはあるが、村上隆にはないと言ったことや、日本や韓国、台湾にはあるが、中国や欧米には（いずれ等価になるにしても）足りない感じがするといったことなどと同義だ。

初期の〈オタク〉とは、コミュニケーション不全を埋め合わせるための、自虐を含む蔑視の意識だった。敗戦の記憶や戦後安保闘争の敗北と結びついた劣等の意識の補填として、あるいは、70年以降、性愛的なものが社会的に上昇し、そこに現実的に乗り出せないものたちのツールとして、マンガやアニメは参照された側面がある。この時点で（あるいは今でも）、現実を顧みず虚構に閉じる様子は〈キモく〉見える。一方、性愛的なものを絶対視する感覚は（消えてしまうことこそないものの）、後年になるほど相対的に価値が低下し、また、性愛に限らず90年代以降、長い停滞の気分によって現実の価値も低下すると、〈特定の虚構〉だけでなく〈生身の現実〉への過剰な執着も〈イタイ〉と評価するような気分が広がる。〈アウラの喪失＝表層の戯れ〉と同時に、「現実には虚構より価値がある」が自明でなくなる事態が進行し、「虚構よりも現実の方が取り立てて重要だと感じるべき謂われはない」とする意味論が蔓延する。オタク的な虚構への没入は、このような心理のうちに〈あえて〉行われるが、背後にあるのは、現実に対しても〈あえて〉生きる他ないという身も蓋もなさにより多くの（若）者が苛まれているからだ。これは、大澤真幸の〈アイロニカルな没入〉⁴⁾を裏側から照射している。オタクたちは、現実と虚構を混同しているのではなく、〈アイロニカルな没入〉をすることでしか、物語を生きられない。〈社会的文脈の無関連化〉によって、〈アイロニカルな没入〉を果たし、現実であれ虚構であれ、自己を保つためのツールとして利用するのだ。

こうして虚構は現実と等価となり、オタクカルチャーは〈社会的文脈の無関連化機能〉を有しているがゆえに、翻って現実よりも有効な物語を描くことができるメディアとして受容されてきた。オタクカルチャーの特異な文化的価値は、このような少々屈折した側面に宿っていた。少なくともゼロ年代中盤までは、こうした理解も妥当性があると思われる。

オタクの認知区分

戦後のカルチャー史を概観するとき、95年あたりを境に、右肩上がりの日本社会を生きた先行世代と、初めから平坦ないし緩やかな下降を辿る日本社会を生きた世代との明確な断絶が見られるという指摘は、筆者も同意する。しかし、ポストモダンに自覚的かそうでないかという水準でも、ある種の断絶が見られるというのが筆者の捉え方だ。より詳細に記すなら、①〈無自覚にポストモダン的である〉、②〈ポストモダン的であることに耐えられない〉、③〈ポストモダンに自覚的である〉、④〈ポストモダンに無自覚である〉、⑤〈近代的である〉とうような区分だ。こうした区分は（世代間の影響は弱くはないものの）、各世代にそれぞれ存在するという意味で、世代論で理解しようとするとうまくいかない。グラデーションを無視して、あえて乱暴に、①=オタクたち、②=オタクたちに否定的、③=批評家や研究者、コアなオタク、④=知識層の一部、⑤=先行世代と区分してもいい。このうち、①対②、①対③、①対④、①③対②④、③対④、③対①②④⑤、①③対②⑤などの構図で、コミュニケーションの回路が開きくく、厄介な問題を引き起こしている。この区分を〈オタクの認知区分〉と名付けておく。

〈オタクの認知区分〉における厄介さの一つは、公共の場で対立が表面化しないということだ。オタク的なものは、広く市民権を得たことで、自認や宣言に恥ずかしさが伴わなくなった。メディア上で好意的に取り上げられることも増えている。表立ってオタク的なものを批判したり、揶揄したりすることは時代の気分逆行する。しかし、罵詈雑言を含むネット上のコミュニケーションに明らかなように、現実生活では表明しないだけで、オタク蔑視は残る。誰もが本音と建前を使い分けながら、実質的に心理的な分断は強化されている。というより、対立が表面化しない分、内在する問題も表面化せず、分断が平行線をたどる。また同じ理由で、傍観者は傍観するほかない。

いずれにせよ、筆者の興味関心は、オタクカルチャーの特異な文化的価値が継承され、社会に循環する環境をどのように作り出せるか、というところにある。筆者の立場は、〈オタク擁護〉でも〈オタク批判〉でもない。オタクカルチャーをオタクカルチャーそのものとしてフラットに評価できる環境を作り出すことに関心を寄せている。〈オタクの認知区分〉は、無意識の階級闘争や不毛な齟齬を内心（ネット上）で増幅し、一方で表向き（公共空間）思考停止したまま許容するといった2層構造を作る。肯定も否定も、対立が表面化しないがゆえにカウンター的な批評が機能せず、価値基準も定まらないまま、言葉としての力が得られない。

キャラクター教育における齟齬

元来、オタクカルチャーを含むサブカルチャー、大衆文化は、ラジオや雑誌、劇場等のアングラな空間、欲望の集積地としての猥雑な繁華街やコミケのようなオタク的コミュニティの〈場〉に色濃く見出すような類のものであった。サブカルチャーはメインカル

チャーに対し明快なカウンターとしてあり、それによって批評が機能することで価値が共有される。芸術大学のような教育機関におけるサブカルチャー的な素養も、学生にとっては授業で教わるというより、友人関係や他学科の空気が作る〈場〉のようなものから吸収していた。しかし、ゼロ年代以降、インターネットの普及はこうした環境に影響を与え、〈場〉が持っていた特有の機能は、明らかに力を失う。すなわち、見知らぬ何かに出会うことで新たな知見を得たり、反目しあうことで批評的言説が生まれたりするような機会が格段に減ったということだ。〈場〉的なものは、ネット空間に移行したようにも見えるが、フィルターバブル的にタコソボ化の方向を強め、互いの無関心は強化される。

かくして、サブカルチャーのカウンター的な側面は失われ、互いの文脈と関連なく、高級も低級も、主流も亜流もなく、あらゆる文化が等価なものとして、形式的に高等教育機関でも扱うような時代に突入する。とはいえ、芸術大学のような高等教育機関では、自らが主流文化であることを宿命づけられているという点において、アンビバレンツを抱えることになる。

実際、そのような状態に起因する困難は度々聞かれる。例えば、2016年以降のキャラクターの展望について、伊藤剛、岩下朋世、さやわか⁵⁾の3名による対談⁵⁾で、東京工芸大学のマンガ学科で教鞭もとる伊藤は、美術教育において〈キャラ絵〉は排除されてきたとしつつ、とはいえ、上達には反復的な訓練が必要とされるが、そもそもそんなことは大学でやるべきことなのか?といった本人内でも分裂した悩みを披露している。

キャラクターの多くが、〈人格を備えた何か〉を視覚化して表現している以上、視覚芸術の範疇で扱うことに誰も違和感を持たない。芸術教育の分野では、キャラクターを視覚芸術としての側面で評価し、それによって芸術的価値を見出そうという方向性が支配的だ。基本的な造形感覚は美術もキャラ絵も共通するので、伝統的な鍛錬がある程度有効ということがややこしくさせもするのだが、そもそも〈オタクの認知区分〉において、視覚芸術とコンテンツカルチャーでは、その審美や価値の捉え方がさまざまな水準で異なる。

キャラクターの強度（魅力）は、その個性的な内面の再現性に比例する。そしてその再現は、通常、物語や世界設定を通して行われる。しかし、オタクたちが強く反応するのは、〈キャラとしての強度＝萌え〉の水準だ。〈キャラとしての強度＝萌え〉とは、〈萌え〉を強烈に喚起する記号的な表象、すなわち、特徴的な瞳の描写や、猫耳、メイド服などの意匠、声優の発するアニメ声、江戸文化と機械文明が混在する特に意味を持たないガジェットなどである。もはや背後に物語や世界設定がなくても、データベースから記号的な断片を組み合わせることで〈キャラ萌え〉し、充足することができる。オタクたちにとって、〈キャラ〉は〈キャラ〉として自律して強度を持つことこそが重要であり、だからこそそこに執着する。「キャラをひたすら描きたい」という欲望は、この点からきれいに説明できる。

東浩紀はこのことを、『動物化するポストモダン』において、データベース消費論を用

いて明快に論じた。また、伊藤剛は『テヅカ・イズ・デッド』⁶⁾の中で、東のデータベース消費の議論を引き受けつつ、〈キャラ〉と〈キャラクター〉を二つの水準に分けて理解するモデルを示し、キャラクターの概念を拡張して広く提供した。その上で、東や伊藤は、マンガやアニメなどにおけるキャラクターの扱いに、あらかじめポストモダンの振る舞いがあることを指摘し、オタクコンテンツの文化的な新しさを論じている。

いずれにしても、ここで問題にしたいことは、こういうことだ。まず、〈キャラ萌え〉的な耽溺は、背後に物語を媒介しないがゆえに、端的に軽薄に感じられる。また、萌えキャラの多くが、〈未成熟な少女に対する性的な眼差し〉を内包する記号的表現であるため、ネット上などでは、度々嫌悪感を伴う炎上の騒ぎを引き起こす。こうした意識が、〈オタクの認知区分〉で言うところの、①対②④⑤のような対立を生んでいるし、芸術教育におけるキャラクターの扱いにコンフリクトを起こしている。しかし、軽薄さや嫌悪感も含む混沌の中でこそオタクカルチャーは価値を生んできた。さらに10年代以降、より複雑化した環境の中で高度に進化したカルチャーの価値を見出すこともできる。表面的な現象に短絡する限り、いつまでもオタクカルチャーの重要な側面に触れることができず、その文化的特異性を見失ってしまう。

芸術教育において、キャラクターを無害化して表現したり、ハイカルチャー化したりすることに価値がないと言いたいわけではない。こうした教育が支配的であるがゆえに、キャラクターの持つより広範な意味での価値を共有する〈場〉がどこにもないということが問題なのだ。

カルチャー批評の系譜

見田宗介は、戦後精神史を〈1945～60＝理想の時代〉、〈1960～75＝夢の時代〉、〈1975～＝虚構の時代〉と三段階に区分できると論じ（見田 [1995]）、これを大澤真幸は『虚構時代の果て』⁷⁾のなかで、〈1945～70＝理想の時代〉、〈1970～95＝虚構の時代〉と圧縮して詳述した。こうした区分は、大きな物語が凋落し、個人主義を強めて物語が機能しにくくなるという近代からポストモダンに至る精神史の過程を見通しやすく、大衆的なカルチャーの隆盛もきれいに反映しているため、広く参照されてきた。

ところが、ゼロ年代以降のカルチャー史は、上記のような時代区分で外観し、意味や価値を語る事が難しくなっている。ポストモダンが進行し、多様化の時代にあつて人々が共感できないことが増えたからだ。フィルターバブル的なネット環境もそれに拍車をかけている。芸術もデザインもサブカルもオタクも、それぞれがそれぞれに好きなものを愛で、それぞれの内側で充足する（あるいは不満を増幅する）。また、こうした記述自体も、相対主義的な超越的視座からの卓越化と見なされ、そのままでは他者へ届かない。

〈キャラ〉的なものの上昇

宮台真司は、『サブカルチャー神話解体』の中で、〈理想＝秩序の時代〉、〈夢＝未来の時代〉、〈虚構＝自己の時代〉とした上で、1995年を画期に〈虚構＝自己の時代〉を前期と後期に区分した。また、東浩紀は、『動物化するポストモダン』の中で、大澤真幸の〈虚構の時代〉を受け、データベース消費的想像力が常態化したその後の状況を〈動物の時代〉と名付けた。〈自己の時代後期〉も〈動物の時代〉も、95年以降のとらえ難くなったオタク的感性についての分析と書いていいだろう。とりわけ東浩紀の『動物化するポストモダン』は、広く参照された。特に、一見理解に苦しむオタクたちの盲目的なキャラクター消費に対する理論的な分析は、その後のカルチャー研究に大きな影響を与えている。〈キャラクター〉をそれぞれのものとして研究する動向は、比較的近年になってからのことだが、東らの影響もあって、カルチャー批評や文化研究、社会学などでの断片的な言及がゼロ年代以降結節し、あらためて〈キャラクター〉が発見されるという経緯をたどっている。

こうした流れは、振り返って見れば、わかりづらくなった社会と文化の接点を見出したという当然の欲望だったかもしれない。停滞する社会の中で汲々とする人々の物語が、コンテンツにどのように反映し、どのような意味を持っているのか、そのような興味が増大した時期だったとも言える。その時、常に〈キャラクター〉は、さまざまな問題の起点となっていた。

例えば、社会におけるコミュニケーションの問題系を、文化社会学の視座から〈キャラクター〉を通して論じる文脈もある。ゼロ年代半ばから2011年の東日本大震災に至る数年に、ことさら〈キャラ〉的なものが急浮上したことも関係しているだろう。土井隆義は、『キャラ化する／される子どもたち』（2009）⁸⁾において、お互いをキャラ付けし、かつ自身も特定のキャラとして振る舞うという学校空間におけるスクールカースト的な閉塞感について論じた。その閉塞感は、同時代のコンテンツに色濃く反映していることが観察できる。『しゅごキャラ！』（2006-2010）⁹⁾、『仮面ライダー電王』（2007-2028）¹⁰⁾、『桐島、部活やめるってよ（2010）』¹¹⁾などがそれである。

『しゅごキャラ』は、女兒向けのアニメーションとして、2007～10年にテレビ放映された。周囲の認識と本来の自分との違いに苛まれる主人公が、自分でも気付いていない内なる性格＝しゅごキャラ（小さい妖精のような存在）を生み出し、そのしゅごキャラとのキャラチェンジやキャラなり（変身）によって、さまざまな困難を乗り越えるというストーリーだ。基本的な構成は、プリキュアなどの典型的な魔法少女ものと同類だが、興味深いのは、「表に出せない本来の自分」が実体化し、しゅごキャラとして主人公と行動を共にするという構造だ。「表に出せない本来の自分」は、元気で明るいラン、冷静な芸術家風のミキ、料理上手でおっとりしたスウなどの〈キャラ〉として具現化する。自分自身でも気付いていない内なる自分の可能性＝〈しゅごキャラ〉とキャラなり（合体？ 変

身？）することで魔法のような特殊能力を発揮することができる。これは、みんなには認知されていないけど、本当の自分のキャラさえ見つかれば自己実現が可能という、現実の女の子の葛藤を反映してのものだろう。『しゅごキャラ』は、あくまで女兒向けの分かりやすい物語に徹しているが、これは自身をメ的に〈キャラ〉として捉え、現実生活においてキャラチェンジ的な心理状態が起こるという事実が、幼児のレベルでも意識されるようになったことの証左であると言えそうだ。『仮面ライダー電王』や『桐島部活やめろってよ』について詳述はしないが、これらが同時期に制作されたコンテンツであることを考えると、ゼロ年代中盤から10年代にかけて、極端に〈キャラ〉的な意識が人々の間に急浮上していることがわかる。ちなみに、この時期に幼児期だった者が、2021年の現在、大学生の中心年代になっている。筆者の観察では、現在の大学生のメ的な〈キャラ〉自認や他者への〈キャラ認定〉は、わざわざそのことを意識することがないくらいにまで自明のこととなっていると思われる。そしてこのことは、〈キャラクター〉が含意することの深さを示している。

コンスタティブ／パフォーマティブ

ゼロ年代批評のブームを用意した、宮台や東の影響力は語り尽くされているので割愛するが、筆者は、彼らの批評に対するある特有のスタンスが、教育において参考となると考えている。

知識人が大衆文化を語る際、上から目線の欺瞞（相対主義の極北としての超越的視座からの卓越化）を避けられない。『動物化するポストモダン』における東の、ある面では素朴に自身が一人のオタクとして振る舞い、一方で気鋭の知識人としての高度な論理展開を見せるという語りは、吉本隆明や浅田彰のようなアイロニーをいささかも感じさせず、卓越化を無効化している。東は初期の論考で、言語行為論における〈コンスタティブ／パフォーマティブ〉という言葉を度々使った。「お前はバカだ」というとき、字義通りの機能を〈コンスタティブ〉とすれば、例えば親愛の気持ちを含む場合に〈パフォーマティブ〉であるというようなことだ。この考え方は、後の〈郵便的〉、〈一般意志〉、〈観光〉といった彼の読者ならよく知るキーワードにも通じている。『動物化するポストモダン』で東は、このことに自覚的だったことは明白だ。すなわち、オタクがオタクについて語るというコンスタティブな振る舞いを通して、実は、パフォーマティブな水準で文化批評を更新し、新たな思想的展開についても読者に届けている。結果としてオタク批評にも、思想的にも影響力を持っただけでなく、本来届くはずのないような読者層を獲得することにも成功した。後に東は、オタク批評から距離をとることになるが、彼の言動にはパフォーマティブな態度が一貫している。また、似たような意識は、ゼロ年代以降の批評家、哲学者、社会学者たちにも感じられる。千葉雅也『勉強の哲学』¹²⁾、國分功一郎『中動態の世界』¹³⁾、岸政彦『同化と他者化』¹⁴⁾などがそれだ。言葉を届けるための構造的な困難を問題

としながら、思想や哲学を（アカデミックにも、業界内部にも閉じるのではなく）パフォーマンスに人々に届けようとする点において共通している。難解な哲学や思想を扱う学者の立場からは、当然の方法論かもしれないが、いずれも巨視的に、言葉が言葉として機能しないこの分断の時代において、一種の処方箋として参照することができるのではないだろうか。

こうした意識は、キャラクターを専門に扱う研究者、批評家らにも意識されているようだ。例えば、岩下朋世は、『マンガの表現機構』¹⁵⁾において、伊藤の議論を継承しつつ、〈キャラ図像〉と〈キャラ人格〉を弁別して精緻に論じることでキャラクターの概念を拡張し、マンガ研究におけるアカデミックな業績を残している。一方で、近著の『キャラがリアルになるとき』¹⁶⁾では、広く大衆に好まれた豊富なコンテンツを取り上げ、自身の理論をわかりやすく展開した。

また、批評家のさやわかには、その活動自体がパフォーマンスだ。彼は、マンガ、アニメ、ゲーム、アイドル、文学ほか、誰も気に留めないようなものも含む、あらゆるカルチャーに精通し、際限なく何でも語る態度をとりながらも、その批評の方法には一貫性がある。先鋭的でクリティカルな批評を残しながら、在野のライターかつひとりのオタクとしてのポジションを意図的に堅持している。橋本治が果たしたような仕事を現代にアップデートしたいと度々本人が述べているように、これも実質的に社会に関係するための、パフォーマンスな態度であると思われる。

キャラクターの可能性

さやわかには、『キャラの思考法——現代文化論のアップグレード』¹⁷⁾において、ゼロ年代、10年代以降のコンテンツ批評を更新することを目論んでいる。

何度も述べているように、ゼロ年代以降の文化論の複雑性は非常に見通しづらい。大澤真幸、大塚英志、東浩紀、あるいは宮台真司らが整理してきたゼロ年代以前の文化論は、明晰で妥当性があり、理解しやすい分、長く参照されてきた。しかし、さやわかには、そのことのせいでかえって短絡している面があるとした上で、ゼロ年代以降の複雑性が増したカルチャー批評について、「キャラが時間を持つ」という概念を用いて論じた。この考え方は、続く『世界を物語として生きるために』¹⁸⁾およびゲンロンβにて連載中の「愛について」¹⁹⁾において、形を変えつつ一貫したテーマとして語り継がれている。これらは、現時点におけるキャラクター論の最先端と言っていると思われるが、煎じ詰めると、キャラクターを論じるということは、コミュニケーションについて考えることであり、人について深く考えることであり、愛について考えることに連なっていく。さやわかには、批評に対する態度は、一見すると節操なく散漫な印象を受ける要素も多い。初見では遠回しに感じる広範囲に及ぶ言及は、通読してみれば過度に複雑化した現代文化批評の真の価値を人々に

届けるための、あくまでパフォーマンスなふるまいなのだろう。

現代コンテンツにおけるキャラクター教育を考えるとということは、こうした複雑性を丁寧に学生に届けるための営みにほかならない。キーワードで手取り早く伝えることはできないのだ。しかし、キャラクターを通じて現代カルチャーを丹念に分析するということは、その先に広く深い学びがあるということでもある。難解で複雑なキャラクター教育を考えると、さわやかな批評活動のパフォーマンスなふるまいは参考となる。

コンテンツの種類

ここまで、ゼロ年代以降のカルチャーの見通しにくさが、オタクカルチャーの理解を複雑にし、教育に体系づけることの難しさにもつながっていることを示した。

ゼロ年代以降のコンテンツの一部は、しばしば〈セカイ系〉、〈バトロワ（バトル・ロワイヤル）系〉〈空気系〉といった呼び名で類型化される。こうした類型化は、ゼロ年代以降に量産され、体系を見通しにくくなったコンテンツ群をそれなりにまとめて理解するための方法論として、広く認識されている。それぞれ対象にする消費者を違えながら、この20数年の間、繰り返し描かれ続けている物語の形式で、いずれも、中間項がごっそり抜け落ちるといふ点で共通する。中間項がごっそり抜け落ちるといふのは、〈社会的文脈の無関連化〉を意図的に作っているということでもある。

例えば、『新世紀エヴァンゲリオン』の大ヒット後、基本的に同類の想像力で作られた後続コンテンツ群を〈セカイ系〉と呼ぶ。〈セカイ系〉は、「主人公（ぼく）とヒロイン（きみ）を中心とした小さな関係性の問題が、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」²⁰とされる。また、〈バトロワ系〉のコンテンツは、理由なく（中間項を挟むことなく）殺しあうような物語の作品が多く、その根底には、新自由主義的な身も蓋もない現実の競争社会を反映した想像力がある。一方、〈バトロワ系〉の対極にあるのが〈空気系〉のコンテンツで、生活における一切のコンフリクトを慎重に取り除き、ひたすらゆるゆるとした学校の放課後の日常が描かれる。〈セカイ系〉も、〈バトロワ系〉も、〈空気系〉も、それぞれ異なる想像力と欲望で紡がれるが、〈社会的文脈の無関連化機能〉を有するという点において共通する。

こうした類型化は、比較的学生にも理解されやすい。ただ困難なのはその先だ。〈社会的文脈の無関連化機能〉を意図的に有することで成立する物語を、翻って現実に価値のあるものとして再定義する方法を見つけることは難しい。そもそも、現実が閉塞しているからこそ要請される物語の類型であり、彼らにとっては、ある意味で生きるために切実に必要なものなのだ。オタク的な感性の根幹がこれらの想像力で満たされているとすれば、現

実に立ち返ってきたいと思う意志が育まれない。

キャラクターを介した教育の地平

ただ、2020年代に入ってコンテンツは転換点を迎えているというのが筆者の実感だ。『シン・エヴァンゲリオン劇場版 Ⅲ』²¹⁾で20数年にわたるエヴァシリーズの物語が終幕し、また、『大奥』²²⁾や『進撃の巨人』²³⁾が連載終了を迎えたのは偶然ではないように思われる。徹底して社会の閉塞に苛まれたこの20数年は、物語ることそのものが難しかった。私見にはなるが、この3作品の作者は、そうした困難に何年も誠実に向き合ってきたクリエイターと言って間違いないだろう。

例えば、2009年に連載を開始し、2021年に終了した『進撃の巨人』は、この10年のマンガ史に残る屈指の名作となった。当初はリーマンショックのような個人ではどうしようもない不幸のメタファーとして、圧倒的なバトルロワイヤルを描くことで受容されたというのが筆者の見方だったが、東日本大震災を経て物語は方向を変え、終幕において今世紀の世界規模で表面化した分断や差別の問題にリーチすることに成功している。またBLの同人活動から出発した、よしながふみの長編マンガ『大奥』は、江戸幕府の長大な史実を、男女逆転という荒唐無稽なSF的構造を持ち込みながら、繊細で複雑な人間模様の群像劇として描き切った。いずれも2021年に連載が終了したのは、偶然かもしれないが、しかし、この20数年、誰も描けなかったような「希望」の物語として閉じることができたことには注目したい。その意味では、95年に各方面に多大な影響を与えたエヴァンゲリオンが、26年後の2021年に『シン・エヴァンゲリオン劇場版 Ⅲ』としてようやく、しかも完全な希望の物語として終幕を迎えることができたことも、2020年以降という時代の持つ可能性を示しているように思うのは穿ちすぎだろうか。現実という物語（希望）がまともに機能しにくい時間が長く続く社会の中で、久しぶりに清々しく素直に希望として物語を受け取ったように思う。もちろんコンテンツで描かれる物語は、直ちに現実社会に反映したり、問題を直接を解決するわけではない。しかし、物語がきちんと希望を描けずして、どうやって我々は現実に立ち返ることができるだろうか。

いずれの物語も、キャラクターが重要な役割を果たしていることに関しては疑いようがない。キャラクター教育を通して紡いでいきたいことは、こういうことではないのか。現在のキャラクター教育は、このようなコンテンツを生み出したり、あるいは受け取ったりすることに貢献できているだろうか。

ここへ至る動向は、震災以降、すでにその萌芽を各種コンテンツに見出すこともできる。二つ事例を紹介して考察してみたい。

『ゆるキャン△』²⁴⁾

いわゆる空気系、日常系と呼ばれるジャンルに属する作品で、他の日常系と同じく、近年のアウトドアブーム、キャンプブームをモチーフに、女子高生のゆるゆるとした学校生活を描いたジャンル作品である。この作品の魅力の構造は類型的だ。いわゆる萌えキャラをデータベース消費的に愛でることに集約している。空気系の作品は、大きなフラストレーションが生じるようなコンフリクトは意図的に作られない。性愛的なものや、辛い現実も慎重に忌避し、他愛のない放課後の日常を永遠に続けたいという欲望を喚起することに重点が置かれる。そして萌えキャラそのものと、彼女たちの微細なコミュニケーションの関係性を楽しむ。

キャラ萌えやキャラどうしの関係性によって物語は駆動されるが、このコンテンツは、一つ特徴的な要素を持っている。『ゆるキャン△』では、当然キャンプシーンが描かれる。最新の道具やアウトドア術など、キャンプの細部は詳述されるものの、物語の本質は、基本的に放課後のまったりとした空間と地続きだ。しかし、主人公のひとり、志摩リンは、原付でのソロキャンプという行動をとる。ソロキャンプは、いかにも空気系の定型の構造を破壊しかねない要素だ。にもかかわらず、そのことによってむしろ濃密な関係性を描くというアクロバットに成功している。

単独行動で和を見出すはずの原付のソロキャンプという行動は、孤立や孤独のイメージを象徴する。そのため、そうしたモチーフは通常空気系では慎重に忌避される。そのイメージを払拭しているのは、LINE 的なコミュニケーションだ。LINE は、現実においてすっかり日常の風景となり、そうしたやりとりをマンガやアニメの構造に取り入れる表現自体も珍しくなくなったが、ここでは、そうした情景を巧みに演出することで、ソロキャンプが纏う孤独のイメージを見事に払拭している。

さらに、『ゆるキャン△』におけるソロキャンプは、孤立、孤独の象徴であると同時に、自立や独立、前向きさの象徴としても描かれる。言うまでもなく、自立は人生に必要な通過点である。人類史上、自立＝成長物語は数えきれないほど描かれてきた。しかし、「困難を乗り越えたとしても、実際の現実では何の希望も見出せない」以上、空気系に限らずどんな成長物語も人々に届かない。

繰り返すが、孤独や困難は、空気系の作品では完全に忌避される。空気系の物語が、それらを決して描かないのは、「困難を乗り越えたとしても、実際の現実では何の希望も見出せない」という生々しい現実の気分を察知させないためだ。『ゆるキャン△』の特異性は、生々しい現実の虚無感を回避するという空気系の構造的な特徴を巧みに利用し、自立＝成長という真っ当だが響きにくくなってしまった物語を、きっちり届けることに成功しているという点にある。

こうした、コンテンツの持つ特異な側面を評価する環境を丁寧に育てるために、キャラクター教育の可能性は大きいとはいえないだろうか。

もう一点、オタクコンテンツではないが、キャラクターの観点から興味深い事例として、2021年キングオブコント（KC）で決勝まで勝ち残った男性ブランコ²⁵⁾のネタを取り上げてみたい。

「ボトルメール」と題されたコントは、男性登場人物（浦井）による空想を演じた前編と実際に起こったことを演じる後編の2部構成になっている。前半、ボトルメールでやりとりしていたという設定の男女が、初めて直接会ってみるというシーンから始まる。まず、海岸で待つ男性（普通の人）の1人語りによって、「どんな女性がくるのだろうか？」というイメージを観客と同期する。そこに、ワンピースに麦わら帽の女性（清楚を記号的に纏ったキャラクター）がやってくる。清楚の記号を纏いつつも、女性役は相方（平井）の女装であるため、美人とは言えない。続けて女性の第一声がしゃがれた関西弁（オヤジ的なものの記号）であることで、「とんでもなくキモいやつが来ちゃった」というコントの流れを印象づける。ひとしきりのやりとりで笑いを取ったのち、女性がはけて男性のひとり語り「こんな女性だったらいいのにな……」というセリフで、ここまでの男性の空想であったことが明かされる。と同時に、「え？ キモいから残念だったんじゃないの？」と観客に戸惑いを味わせつつ、続いて、実際の出会いのシーンでは、空想と同じ環境を再現しながら、女性の第一声のしゃがれた関西弁に、「やった、期待通りの女性が来た！」と、今度は男性が大袈裟に飛び上がって喜ぶ。

この説明で笑いの勘所が伝わるとは思わないが、興味深いのは、観客の期待や想像の裏切り方だ。我々は、この四半世紀の間に、笑いの型を熟知している。基本の型は、ボケ＝人の失敗や劣等をつっこみによって笑い飛ばすという作法だ。男性ブランコの型は、すでに観客が認識している〈次はこういう笑いが来るのだろうか〉という型そのものを裏切る方法をとるが、そうした方法論自体は、現代の笑いの芸の中で珍しくはない。しかし、〈ブサイクを笑い飛ばす〉という観客側のある種の差別意識を逆にとるという構造そのものに、新しさや時代の空気感を感じとることができる。

同じKCで登場したジェラードン²⁶⁾のコントは、〈キモさ〉を記号的に纏った女装したキャラ（アタック西本）と空気の読めない男子（かみちい）の絡みをひたすら笑い飛ばす古典的な笑いの型だった。笑いの強度は、角刈りで小太りのアタック西本のキャラの強さに由来するが、もはやその笑いが古臭く見えるということは、観客も審査員も敏感に察知している。

男性ブランコのコントは、ポリティカルコレクトネス的な気分の上昇を敏感にとらえ、近年の笑いのあり方が問われるという時代の空気を汲み取ってのことかもしれない。観客の差別意識を前提としているという点で、それ自体が差別的であるとも言える。しかし、ここで強調したいのは、いかに一般の日本人が、〈キャラクター〉認知の多重性に自覚的か、ということだ。

コントや漫才などの笑いの芸は、多くがキャラクターの妙で出来上がっている。日本の

笑いの文化は、〈キャラ付け〉を極めてポストモダン的に先鋭化させながら進化してきた。そして、テレビなどのマスメディアを通じて、非常にハイコンテキストな〈キャラクター〉認知の多重性を広く一般にも浸透させることになった。しかし、一方でそれは、キャラクター化の暴力とでもいうべき隘路に、自らを追い込んできたということでもある。

あるキャラクターについて、あるいは現実の人間について、言動や佇まいに記号性を感じることは、十分にありうる。しかしその記号と意味の結びつきを唯一無二のものと考え、固執してしまうと、相手をその範疇でのみ判断し、固有の人格として認めない「キャラクター化の暴力」へとつながる。²⁷⁾

先述のさやわかは、『愛について——符合の現代文化論』と題した論考で、このように述べている。人格や特徴をその対象に符合させて固定することが、キャラクターとみなすことの根本にあるとすれば、その符合こそが差別などの暴力を生むということである。符合が強固であるほど、キャラクターの強度は増す。しかし、その符合が変容しない（できない）事態は暴力的だ。スクールカースト内でのキャラ付けのようなことを思い起こせばイメージできるだろう。敵を名指してキャラ付けし、それを強固に守ることで分断が起こる。ところが、当たり前のことだが、キャラクター（人間）は、変容する。キャラクターが変容することで物語が動き、多様性を獲得することができる。しかし実際には、強固に符合した〈キャラ付け〉を、解除することは困難だ。

男性ブランコのコントは、キャラの符合が変容しにくいという構造を巧みに利用し、〈キャラクター化の暴力〉を観客に自覚させることでコンテンツ（笑い）を成立させている。

こうした事例から、キャラクターの重層的な複雑性が理解できるだろう。現代人の多くは、無意識にこの複雑性のうちに、コミュニケーションなど何らかの困難を抱えてしまう。キャラクターを生み出したたり、物語を描いたりするクリエイターの卵たちに、教育すべきことは、重層的で複雑なことなのだ。

学生の事例

名古屋芸術大学芸術学科デザイン領域イラストレーションコース所属の4年生F君の作品を見てみよう。卒業制作として取り組まれたこの作品は、この原稿執筆時点で制作中であり、仮のタイトルとして「ジェンダー規範をアップデートするBL」と題されている。BL（ボーイズラブ）をテーマにした、読み切りのマンガ作品3編である。

F君は、3年次に女装をテーマに作品制作を行っている。趣味としての女装ではなく、男性が普通に差別の意識なくスカートを履いたりできる社会とはどのようなものか、どうしたら実現できるのか、といった素朴な疑問からアイデアを展開した。近年のジェンダー

格差やLGBTなどの差別に対する意識の上昇を反映している。この時の作品は、女装した男性が日常に溶け込んでいる様子を、イラストレーションで描いたものだった。しかし、これは理想であって、その作品で達成できる現実ではない。現実の男性がスカートを履いたり化粧をしたりする行為は、行為者の勇気を代償にカウンターとして機能はしても、人々の〈奇異なものに出会った〉という差別の視線から免れるわけではない。

その後F君は、実際に差別を解消することに貢献するという難しい問題にぶつかりながらも、それを真摯に追求し続けた。そして、4年時に提出されたアイデアがBLマンガだ。

BL研究については、すでに時間的な蓄積がある。キャラクター教育の観点から、また、近年のジェンダー意識の上昇と関連しても重要だが、ここでは割愛する。BLやその周辺ジャンルは、極めて細分化されており多様なものだが、ありえる異論を無視して、まずは女性向けのエロコンテンツであると規定しておこう。ここで強調しておきたいのは、長い間それぞれのものが抑圧されてきたということだ。性の区分に関係なく、エロコンテンツとは、基本的にタブーとして個人の領域に閉じる。それを受け入れる共同体も、男同士、女同士、オタク同士と言った具合に、秘匿的な振る舞いが要求される。ところが、人類史において男性向けのエロコンテンツ（女性を搾取する構造の性に関する文化）は、広く許容されてきたのに対し、その逆は長らく抑圧の歴史をたどってきた。この性規範に対する無自覚な差別は、〈キャラクター化の暴力〉によるところが大きい。

F君の作品は、まず一義的に閉じたBL表現として（腐女子たちにとって）面白いコンテンツとしてのクオリティが担保されている。それは逆に、男性やBLに興味のない人をあらかじめ拒絶する行為でもある。しかし、作者が男性であるという事実が、その拒絶の意味を攪拌する。

〈男性がBL作品を描く〉というのは、〈男性が女装して公共の場を歩く〉のと同じように、奇異な目線を浴びそうではある。しかし、F君の作品に対する振る舞いに、〈男性だけであえて描いている〉、〈他の男性（あるいはBL好きの女性）と自分は違う〉といったエクスキューズは一切見られない。このBL作品に、作者であるF君は、読者と同じ視線でベタに共感しているのか、あえてその共感に乗っかっているのか、内容や制作スタイルからは判別できない。結局、そのどちらであっても無意味な推測であるということを再帰的に意識させられる。

〈男性が女装して街を平然と歩く〉行為は、勇気と覚悟のいる行為だ。もちろん、それが普通の営みとなり、誰も気にも留めない領域まで普遍化することこそ目指されるべきかもしれないが、その日は近いとは思えない。奇異な目線とは、〈男のくせに〉、〈あんなやつ見たことない〉というキャラ付けに他ならない。F君のBL作品は、読者への動機づけ

としてその視線を意識した上で、さらに内容についてBL作品として純化することで、差別や偏見の視線を無化する効果を果たしている。つまりこういうことだ。

街を歩く女装男性の内面を、我々は知ることはできない。知ることができないが故に、キャラ付けし、偏見の視線を浴びせてしまう。F君の作品は、偏見の視線を一度引き受けた上でマンガ作品を通じて内面を観察させることに成功し、さらに観察による内面的な問題がどうであっても、結果的にどうでもいいこととして読者を納得させてしまう（作品が面白い）。このような回路を経ることによって、差別や偏見の無化に成功しているのだ。そのことをF君は自覚した上で制作している。

差別や偏見の解除は、現代社会にとって大きな問題である。そしてそれをいかに解除するかということに、多くの人々が腐心している。F君の取り組みも、制作過程においてそうした問題意識から出発しながら、当然のようにその事実の困難に直面することとなった。F君の作品は、ジェンダー問題についての真摯な追求もさることながら、キャラクターについての多角的な理解があったことによって、一つの成功に到ることができた。

F君の作品に可能性を感じるのは、F君の素養や努力もさることながら、これほどまでにハイコンテキストな作品理解をできているということにある。もちろん、誰にでもできることではないかもしれない。しかし、彼は、物心ついた頃から停滞する社会的閉塞感を生き、自身が〈キャラ化の暴力〉に晒され続けた世代だ。そのような世代だからこそ、新しい時代の新しい物語を紡いだのではないだろうか。キャラクター教育の持つ一つの可能性を示した事例と言えるだろう。

注

- 1) 東浩紀『動物化するポストモダン——オタクから見た日本社会』講談社現代新書、2001
- 2) 宮台真司・石原英樹・大塚朋子『サブカルチャー神話解体 少女・音楽・マンガ・性の30年と「コミュニケーションの現在」』Parco 出版局、1993
- 3) 宮台真司『『サブカルチャー神話解体』から20年、オタク研究の停滞』、BLOGOS、2013年09月10日 <https://blogos.com/article/69784/>
- 4) 大澤真幸『不可能性の時代』岩波新書、2008
- 5) 藤剛×岩下朋世×さやわか「キャラクターが拓く、表彰文化の未来」美術手帖、2016年8月号
- 6) 伊藤剛『テヅカ・イズ・デッド——ひらかれたマンガ表現へ』NTT 出版、2005
- 7) 大澤真幸『虚構時代の果て——オウムと世界最終戦争』ちくま新書、1996
- 8) 土井隆義『キャラ化する／される子どもたち——排除方社会における新たな人間像』岩波ブックレット、2009
- 9) 『しゅごキャラ!』PEACH-PITによる日本の漫画作品、およびそれを原作とするテレビアニメ作品。テレビアニメ版の2年目は、『しゅごキャラ!! どきっ』、3年目は『しゅごキャラ! パーティ!』と題名を変遷している。(Wikipedia)
- 10) 『仮面ライダー電王』2007年から2008年まで、テレビ朝日系列で毎週日曜8:00-8:30に全49話が放映

された、東映制作の特撮テレビドラマ作品、および作中で主人公が変身するヒーローの名称である。
(Wikipedia)

- 11) 朝井リョウ『桐島、部活やめるってよ』集英社、2010
- 12) 千葉雅也『勉強の哲学——来たるべきバカのために』文藝春秋、2017
- 13) 國分功一郎『中動態の世界——意志と責任の考古学』医学書院、2017
- 14) 岸政彦『同化と他者化——戦後沖縄の本土就職者たち』ナカニシヤ出版、2013
- 15) 岩下朋世『少女マンガの表現機構——ひらかれたマンガ表現史と「手塚治虫」』NTT出版、2013
- 16) 岩下朋世『キャラガリアルになるとき』青土社、2020
- 17) さやわか『キャラの思考法——現代文化論のアップグレード』青土社、2016
- 18) さやわか『世界を物語として生きるために』青土社、2021
- 19) さやわか『愛について——符合の現代文化論』『ゲンロンβ』2019-2020
- 20) 前島賢『セカイ系とは何か ポスト・エヴァのオタク史』ソフトバンク新書、2010
- 21) 『シン・エヴァンゲリオン劇場版 Ⅲ』(EVANGELION:3.0+1.0 THRICE UPON A TIME) は、2021年3月8日に公開された日本のアニメーション映画。庵野秀明が総監督、脚本、製作総指揮を務める、『エヴァンゲリオン新劇場版』4部作の最終作。(Wikipedia)
- 22) よしながふみ『大奥』白泉社、2004-2021
- 23) 諫山創『進撃の巨人』講談社、2009-2021
- 24) 『ゆるキャン△』『まんがタイムきららフォワード』(芳文社)にて2015年7月号から2019年4月号まで連載され、同年3月29日より芳文社の漫画配信サイト『COMIC FUZ』に移籍して連載中。メディアミックスとしては、テレビアニメの第1期が2018年1月から3月まで放送され、その後2020年1月から3月までショートアニメ『へやキャン△』が放送され、第2期が2021年1月から4月まで放送された。(Wikipedia)
- 25) 男性ブランコ 吉本興業東京本社に所属する日本のお笑いコンビ。キングオブコント2021同率で準優勝
- 26) ジェラードン 吉本興業に所属する日本のお笑いトリオ。キングオブコント2021ファイナリスト
- 27) さやわか『愛について——符合の現代文化論』『ゲンロンβ59』