

# Basic Mental Structure in Japanese Contemporary Subculture of “Character” (1)

Djumali ALAM

This article deals with the "character-base activity" in contemporary Japanese subculture. The character, in this case, has a specific meaning that is not necessarily same as the general meaning. The character is not understood as the animate life or humanity itself, but is rather regarded as the "form", "template", "model", "vessel" of animate life or humanity. This article has considered the eight genres of contemporary Japanese subculture, i.e. 1) "Dojinshi" (self-published magazine), 2) Figurine, 3) "Cosplay" (costume play), 4) "Character Goods", 5) Game, 6) "Idol Fans", 7) "Vocaloid" (singing voice synthesizer), and 8) Video-Sharing Website.

In analysis of the basic mental structure in the character-base activities, two big cases from different world are very useful. One is a case of the "icon" of the Orthodox Christianity. Another is a case of the old Japanese animal caricature "Choju Jinbutsu Giga".

In the first part of this continuing article, the basic mental structure in character-base activities which are demonstrated by the case of the icon and Choju Jinbutsu Giga, was tried to applied on the case of Dojinshi and Cosplay.

# 「キャラクターをめぐる諸活動」における 精神構造の基本メカニズム（1）

—— 現代日本サブカルチャーの宗教学的考察として ——

ジュマリ・アラム

## はじめに

ここでいう「キャラクターをめぐる諸活動」（以下より「キャラ活」と呼ぶ）とは、現代日本の、いわゆるサブカルチャーの世界で活発に行われている「キャラクターの二次創作活動」のことを指す。キャラ活には、次のような活動が含まれるものと見てよい。すなわち、「同人誌」（主に漫画・アニメの二次創作活動として）、「フィギュア」（収集・鑑賞など）、「コスプレ」、「キャラクター・グッズ」（収集・鑑賞・活用など）、「ゲーム」、「アイドルファン」、「ボーカロイド」、「動画サイト」などである。

キャラ活は、その名が明示的に語る通り、活動の実践者・行為者であるアクターとゲスト<sup>1</sup>が、「キャラクター」をめぐる（つまりキャラクターを媒体として）さまざまなことを取り交わしたりやりとりをしたりする活動である。したがってこの活動を理解するためには——しかもそのうちの見えない精神構造を——まず、この場合のキャラクターとは何か、ということ当事者たちの心境とそれを取り巻く社会的現状に照らし合わせて、的確に位置づける必要がある。

若干ながら「キャラクター」という概念・言葉——若者文化の中で普及した「キャラ」という呼び方が一般にも定着している——の、一般的な理解を確認しておきたい<sup>2</sup>。この語は言うまでもなく外来語の“character”に由来するのだが、意味することは、日本語でも英語でもほぼ同様、次の二つに関することである。すなわち一つは、元々の意味として、「人格」「人の性格」「人間性の特徴やタイプ」「特定の人の個性」「人の言動と容姿の特徴」のことである。もう一つは、後から適用された意味として——しかし一般的にもこちらのほうがこの語の主流の／一義的な意味に発展しつつある——、小説・演劇・映画・アニメ・ゲームなどの物語的媒体における登場人物（擬人化したものを含む）その

もの、あるいは登場人物の役割・人格・性格・タイプ・個性・容姿・特徴などのことである<sup>3</sup>。

このようにキャラクターの意味を平たく明示化すると、これが一般的な理解であるにもかかわらず、実はとても興味深い、また奥深い両義性を孕んでいることがわかる。最初の意味においては、現実社会や日常生活の中の、生身の人間性に関することを直接指している（「内なるキャラクター」「内キャラ」「生（なま）キャラ」と呼ぶことができる）。一方、もう一つの意味においては、現実世界の人々が志向したり参照したり、あるいは憧れの対象にしたり人生の指針にしたりする、現実社会／日常生活／生身の人間性とは距離を置いた、虚構の世界のイメージを指しているのである（「外なるキャラクター」「外キャラ」「型キャラ」と呼ぶことができる）。

そして現代日本サブカルチャーの文脈（キャラ活）の中で用いられる「キャラクター」は、まずもって、一次的には、きわめてはっきりと、後者の「外なるキャラクター」を意味する。この場合のキャラクター（キャラ）とは、人・人間性・人格そのもの（あるいは一貫性のある／その限りにおいて完結した人・人間性・人格）を指すのではなく、実在の人・人間性・人格から若干切り離された——あるいは客観視・外在化された——、人・人間性・人格を形作る基本的な枠組・型・器およびをそうしたイメージ（具体的なものから抽象的なものまで）を指すのである。

だとすると、キャラ活の世界においては、キャラクターという概念は、現実の生活世界における特定の人（たとえば自分自身、話し相手、第三者）に対して用いることは、不自然・不適切になってしまうのだろうか。たとえば「私の／あなたの／彼女のキャラクター……」という言い方は、この語の正しい使い方とは言えないのではないか。あるいは、誤解を招いたり別の意味として理解されたりする表現になってしまうのではないか（この例だと、たとえば「私／あなた／彼女が“好きな”／“よく観る”／“所有している”〈アニメの〉キャラクター」という意味になるのだろうか）。

実は必ずしもそうではないというところに、キャラ活における、キャラクターに関する精神構造の、複雑なメカニズムが潜んでいる。たしかに一方では、キャラ活の世界においては、実在する生身の人間には、キャラクター（最初の意味にあるような、みなに元々備わっているキャラクター）は、身体と一体化しており（あるいは見えなくなるほど融合しており）、その部分だけを取り上げて語ることは困難とされる。そもそもこの場合のキャラクターとは、生キャラで

はなく型キャラを意味するものであり、最初から「非人格的」または「非人間的」な実体を指しているのである。しかし他方では、キャラ活の世界においては、キャラクターとは、単に、手の届かない空想の世界にあるものをアクターやゲストが遠くから眺めたり夢見たりして楽しんでいるのではない——まったくそうではない——。アクター・ゲストが、キャラクターを私物化したり内在化したり内面化したり、あるいはキャラクターに自分を重ね合わせたり自己投影したり感情移入したり、またはキャラクターと一体化したり融合したりして、ある時点でキャラクターが自己アイデンティティ化したり自己表現のため最適かつ唯一の媒体と化したりする、というようなことが、キャラ活における当たり前の働きであり、またアクター・ゲストにとっての最低限の動機と醍醐味なのである。この局面においては、キャラクターの実体は、内なのか外なのか、いずれでもなく、あえて位置付けるならば、「外から内に向かう」（および逆の「内から外に向かう」）実体と見るのが正解であろう。

本論文は、キャラ活におけるこうした本質と有り様をもつキャラクターを、アクターとゲストの間で繰り広げられる精神活動として、その構造やメカニズムを可視的に描写することを目的とする。これらのことを、冒頭で挙げたキャラ活の具体的な事例を通して詳細に追う前に、まず、キャラ活の基本メカニズムを捉えるためにとても有用な、サブカルチャー以外の二つの事象から見ていきたい。

## 1. 正教会のイコンに見るキャラクター性

正教会・東方教会をはじめとするオーソドックスのキリスト教の儀式で重要な役割を果たす聖画像（聖像）・イコンには、現代日本サブカルチャーのキャラクターに通ずる、興味深いいくつかの特徴が見られる。

イコンという語そのものは「写し」「似姿」を意味するギリシア語に由来する。正教会による宗教的な意味づけも、こうした語の由来から推測可能な範囲内のものと言えよう。すなわちイコンは崇拜対象（神そのもの、神的なもの）ではなく、人と神（神的な世界、神的な心）を橋渡しする“媒介”であるとされる。人はあくまでもイコンの背後にある「オリジナル」や「モデル」に対し、崇拜や帰依の心を捧げるのであって、決してイコンの偶像崇拜を行っているわけではない。

「オリジナルではなく媒介物である」「偶像崇拜の対象ではない」という正教

会側のアイコンに対する位置づけ（言い分）は、一見わかりやすいが、深く見ると、わかりにくい点がある。

おおよそすべての宗教に通ずるメカニズムとして、「不可視の次元の『聖なるもの』と連なるための手段として『儀礼』を媒介とする」という基本原理がある。儀礼という媒体は、「モノ」というかたちに集約される場合もあれば「行為」（言語を含む一連の手続き）のかたちに重点が置かれる場合もある。多くは両方の組み合わせからなる。つまり一神教か多神教か、創唱宗教か自然宗教か、世界宗教／成立宗教か民俗宗教／民間信仰か、などを問わず、宗教という営みは常に、「人間界のアクター」と「神聖界のエージェント」<sup>4</sup>の二者から成り立っており、その中間に「媒体」が存在するのである。「媒体」や「媒介の機能」をもたず、前者が後者と直接的に一体化したりつながったりするという関係は、あるとしても、宗教という社会的・人間的な事象として認知されることは、ないであろう。

となると、「アイコンはオリジナルではなく媒介物である」「アイコンは崇拝対象ではない」という正教会による位置づけは、あえて主張するまでもない、当たり前のことであると言える。むしろ、これを偶像崇拝ではないかと疑うような、その反対の見解のほうに、最初から誤解があったのではないだろうか<sup>5</sup>。

宗教の基本メカニズムが、当の宗教の信念・観念・教義のレベルにおいてもアクターの経験的・実践的なレベルにおいても、「人間界」⇔「媒体」⇔「神聖界」という構図として働いているのであれば、そもそも偶像崇拝という宗教的行為は、存在する余地がないのではないか。あるいは、偶像崇拝とは、他宗教に対する理解不足（または経験不足）から来た誤った見方として定着した概念ではないか。この問いの答えは、世界宗教の中で偶像崇拝の典型例として一般に見られている、仏教における仏像（日本の「お地藏さん」を含む）を正教会におけるアイコンと比較して吟味することで、何らかの手がかりが得られるものと見る。

アイコンと仏像を宗教的な「媒体」として見て比較する場合、両者の間に重要な差異点と共通点があることを念頭に置く必要がある。差異点としては、アイコンの神聖界は究極的には唯一神——この場合は媒体に対して「オリジナル」や「モデル」と呼ぶに相応しい——であるのに対し、仏像の神聖界は究極的には特定しえない“すべて”（宇宙と人の心を含むあまねく存在やその真髄・核心）である。唯一神論と汎神論の違いから来た相違点であるとも言える。共通点としては、両者ともに「人の姿」として表現されている媒体である<sup>6</sup>。つまり、

代表する神聖界は異なっているけれども、媒体としての外見は、いずれも「人格的」なかたちで表されている。

このような差異点と共通点を深く考慮すると、たしかにアイコンと仏像とでは、いずれも宗教的な媒体として機能しているものの、媒体の資質に何かははっきりした違いがあることがうかがわれる。アイコンの背景にあるキリスト教の宗教的世界においては、“志向する神聖界”は、<すでに>人格的な実体であるとされ、“人間界にいるアクター”とつながるための道筋は、最初からある程度の規定性を受けているのである。アイコンのような媒体は、正教会の宗教的世界においては、とても有用且つ必要不可欠なものであるが、より広いキリスト教の宗教的世界においては、人格性の伴わない制度的な媒体でも、媒介の機能を果たすことは可能である。一方の仏像は、“志向する神聖界”が比較的漠然且つ壮大なものであるため、媒体が果たす最大の役割は、“人間界にいるアクター”を自ら（仏像）の実体や身体に引き寄せることである。仏像を重要視する仏教の宗教的世界においては、媒介の機能を十分に果たすことができる媒体とは、アクターを神聖界に引きつけて導く力をもつものであり、それは必然的に“模範的な人格性”を秘めた媒体でなければならない。

いってみれば、アイコンを含むキリスト教における種々の媒体は、媒介の役割に割り切って、それに徹していると言える。媒体は、あくまでも人間界と神聖界のつながりを手助けするための手段・道具であり、媒体そのものに、神聖界における何らかの力と本質が、部分的であれ、包含されているということは、ないのである（あるいは媒体にそうした力と本質はあってはならないのである）。正教会の教義において語られている通り、アイコンという媒体は、神聖界に通ずるための鏡・窓・扉に喩えることができる。すなわち本質を映したり通したりする、道標の役割を担い、しかし本質そのものではないということである。一方の仏像も、本質を映したり通したりする、神聖界に通ずるための鏡・窓・扉の役割を担う。しかしそれは、無人格の静的な鏡・窓・扉ではなく、神聖界の力と本質を、部分的であれ、自らの「身体」に宿らせている、人格と自立性・主体性をもった代理人である。ゆえに仏教の宗教的世界では、仏像はときには、神聖界の不可視の力と本質を、この世の可視的な次元で具現化する、化身とみなされる。

といってもこのような対比は、両者の特徴を極端に際立たせた結果として生まれた構図であり、実際には両者の関係は、相反する断絶的なものではなく、連続的なものであると見たほうがよい。したがって、実際の宗教には存在しな

いが、媒体には理念上、次の両タイプを区別することができる。すなわち、一方の極の「純粹媒体」と他方の極の「崇拜対象」である。「純粹媒体」が存在しえない理由は、“いかなる媒体も神聖界に通ずるものである以上、必ず自らも神聖性を帯びる”からである。「崇拜対象」が存在しえないのは、“いかなる偶像も媒体である以上、必ず自らを上回る神聖性がその先や背後に存在する”からである。

このような連続的な構図からアイコンと仏像の「媒体性」の比較を結論付けるならば、アイコンは、仏像と比べると、どちらかというと純粹媒体のほうに傾いているが、アイコン以外のキリスト教における制度化した媒体ほど偏ってはいない。一方の仏像は、アイコンと比べると、どちらかというと崇拜対象のほうに傾いているが、宗教的世界において実在するカリスマの指導者（教祖や預言者）ほど偏ってはいない<sup>7</sup>。

そして興味深いことに、現代日本サブカルチャーのキャラクターはこの構図の中でどのような位置にあるかという、まぎれもなく純粹媒体の側、つまりアイコンに近い位置にあると見ることができる。

まずキャラクターが、純粹媒体でも崇拜対象でもないということを確認してみよう。キャラクターが純粹媒体ではないことについては、アイコンと仏像の場合とおおよそ近い原理として、「生物の姿を表現している」という点があげられる。これによって現れる生命感、アクターにとって、この媒体が、神聖界<sup>8</sup>に連なる、だれでも通れるただの「橋」ではなく、神聖界の真理（「本当の自分」や「自らの潜在的な内面の力」を含む）を解いたり示したり教えたり導いたりしてくれる可能性をもつ、「秘伝の薬」「秘密の鍵」「特別専用の乗り物」「無言の案内人」として捉えられるのである。

また、キャラクターが崇拜対象ではないことについては、アニメや漫画の業界によって提供されるキャラクターの多くが、“生物・生命体・人格として未完成”であるところに重要な手がかりがある。アニメ・漫画のキャラクターは、作品（芸術的な表現）としては、「虚構的技法」（デフォルメやシンボルの活用を含む）を用いており、リアルな完成度を追求する「写実的技法」<sup>9</sup>よりも、イメージの約束事・連想・想像を重視し、またそのことをアクターに求めている。つまりキャラクターは、そのままの状態では、人格や生命体としてあまりにも不完全であり、崇拜対象にはなりえないのである。

宗教または精神活動の媒体としてのキャラクターの、このような「秘伝性」「未完成性」「虚構性」こそが、アイコンに深く通ずる点である。以下にこれらの

特徴をアイコンの観点から見てゆく。

秘伝性。アイコンは、絵画というかたちをとっているが、「芸術作品」ではない。たとえば被写体がイエス、マリア、聖人である場合、描き方は、画家の個性を前面に出すのではなく、見本となるアイコンを忠実に模写しなければならない。また、聖書の物語や祭りの場면을被写体とする場合も同様、すでに決まった画法を忠実に継承し、遠近法を駆使した写実的な描き方に置き換えてはならない。つまりアイコン画の世界では、芸術の基本原則でもある、“創造の自由性・多様性・個性”は、最初から否定されているのである。というのも、そもそもアイコンの鑑賞は、鑑賞者が、不可視の世界、自然の神秘、無形の心などを、独創的・創造的な生命感に溢れた一つの絵を通して（絵の中から）、自由に、自分なりにその真理を発見してゆくという、「芸術の旅」（作品の中の世界の旅）とは本質的に異なる。アイコン鑑賞は、旅であることには変わらないが、「作品の中の世界」を旅するのではなく、「作品が指し示す（参照する）世界」を旅するのである。この場合の神聖界は、作品が創り出したり作品の中にあったり作品から生まれたりするものではない。神聖界は、あくまでも作品とは別のところに存在する。しかし、神聖界につながろうとするアクターの志から見ると、芸術作品とアイコンとでは、その重要性や価値は、ある意味ではアイコンのほうが高いと言える。アイコンは神聖界そのものではなく、また仏像や芸術作品のような神聖性または「代理人的な力」をもってはいないが、神聖界へゆくためのお墨付きの鍵である。正教会がアイコンを創作するアイコン画家に対し、独創性と創造性ではなく、「忠実な踏襲と再現」——つまりレプリカ——にこだわるのは、この鍵の故である。新たなアイコンの創作は、常に、神聖界への「合鍵」制作でなければならないからである。

未完成性。アニメや漫画のキャラクターが一つの人格や生命体として未完成であるのと同様、アイコンも未完成である。人格的な“絵”として未完成なのではなく、「アクターが神聖界につながるための媒体」として未完成なのである。あるいは人格として自立・固定していないのである。アイコンに描かれている肖像は、常にアクターによって“別の世界に再配置”されたり“別の実体に置き換え”られたりしてから、媒体として機能するからである。これは、芸術作品としての肖像画を鑑賞者が独自に解釈したり自分なりの実体を見出したり真理を発見したりするやりとりとは、本質的に異なる心の操作である。この違いは、両者におけるシニフィアンとシニフィエ<sup>10</sup>の関係を分析することによって鮮明になる。絵画の鑑賞の場合、シニフィアンとなるのは一次的には「視覚的イメー

ジ」である。これを、主に「類似性の原理」に基づいてシニフィエの実体にたどる、というのが基本的なメカニズムである。一方のアイコンの鑑賞の場合、シニフィアンとなるのは、視覚的イメージもある程度はそうなのだが、より重要なのは、アイコンの背後にあって、それが属する教会によって承認されている、「当のアイコンをめぐる物語」である。つまりアイコンは、シニフィアン・シニフィエのメカニズムから見ると、とてもトリッキー且つ紛らわしい媒体である。見た目は明らかに「視覚的イメージ」であり、またアイコンという命名は「類似性の原理」を直接的に示唆するものである。しかし実際に働いているメカニズムから見ると、アイコンはまぎれもなく「シンボル」の集合・かたまりであり、シニフィエにたどるには複雑な「コード」を用いた「シンボルの原理」を適応しなければならない<sup>11</sup>。したがってアイコンの鑑賞におけるシニフィアンとシニフィエをめぐる関係は、通常の3段階よりも、もう1段階加わり、4段階構成になっている。すなわち、「①アクターの現リアリティー」⇒「②アイコンの視覚的イメージ」⇒「③アクターが構成するアイコンに関する物語の世界」⇒「④アクターが最終的にたどる神聖なるリアリティー」という流れとして見ることができる。芸術作品としての絵画の鑑賞の場合、上記③に相当する段階は、存在する場合もあるが、アイコンの鑑賞の場合のように顕著なものではない。したがってアイコンが媒体として「未完成」であり、「再配置」と「置き換え」が必要であるというのは、この③の段階、すなわちアクター・鑑賞者が、アイコンによって描かれている人格像（および自らをその人格に重ね合わせた像）を、物語の世界に再配置・置き換えて完成させるというメカニズムとして見ることができる。

**虚構性。**「比喩や決め事の割合が大きい表現技法」という意味の虚構性は、上記で言うところの「コード」と「シンボルの原理」が根幹に機能していることの現れとして見ることができる。アイコンを神聖界につながるための媒体として用いる“敬虔な”アクターは、アイコンを、「絵画」としてではなく「図像」として扱っていると言ってもよい。しかしながら、アイコンが絵であるということは否定できない事実である。そもそも、シンボルや図像としての役割が重視されているアイコンは、なぜ最初からストレートに文字・模様・紋様・図形・図柄といった純シンボリックな表現技法をとらずに、“完全な”絵のかたちで世に出されたのだろうか。単に、人々が難解な聖書の神話・物語を敬遠しないようにするための方便的な手段であったのだろうか。あるいは、視覚的イメージとしてストレートな表現がしにくかった状況下の、わけあっての遠回りの表現またはカムフラージュだったのだろうか。いずれにせよ、結果として生まれたイ

コンという〈見た目の〉絵画は、芸術作品としての価値は高いとは言えず、ときには幼稚な絵にさえも映ってしまう。あるいは一層のこと、虚構的な表現技法をとらず、芸術作品として写実的な絵画のかたちをとることはできなかったのだろうか<sup>12</sup>。アイコンが虚構的な絵画（虚構の表現技法を用いた絵画）のかたちをとったのは、正教会の宗教的世界において、これが宗教的な媒体としてもっとも効果的だったからである、と見たほうがよい。アイコンのような虚構的な媒体は、写実的な媒体にある「芸術性」を損なってはいるが、写実的な媒体には果たせない媒介の機能を実現している<sup>13</sup>。また、虚構的な媒体は、純シンボリックな媒体にも置き換えられない媒介の機能を果たしている。すなわち「アクターに神聖界の可視化と主体的な構成を促す」ことである。神聖界は、写実的な媒体においては、媒体そのものと一体化し、アクターはそうしたイメージを、媒体の刺激を受けながら不可視の内面的次元で構成することになる。また純シンボリックな媒体においては、神聖界のイメージはさらに、アクターの心の次元で不可視化・内面化する。しかし虚構的な媒体の場合、神聖界に関する不完全な視覚的イメージを受け取るアクターは、それを、自らが持ち備えている神聖界に関する知識や感性と照らし合わせ、より完成度の高い（あるいは理想に近い）神聖界の視覚的イメージを、その場でリアルタイムに、そして目前に、あたかもそのイメージのすぐ傍で、構成するのである。つまりこの場合のアクターは、「アイコンが表面的に提示する虚構的な視覚的イメージ」と「自らの内面で描く理想の不可視のイメージ」との間に、はっきりした“ずれ”を見ることができ、こうした対照化から試行錯誤に、前者の修復を行いながら後者の具現化を試み、それが第三の中間的なイメージ（自らも主体的に参加している、具体性のある新たな神聖界とその物語のイメージ）として登場するのである。虚構的な媒体は、こうした第三のイメージを生み出すための、とっておきの、またなくてはならない手がかりなのである。この場合のアクターは、外見的にはアイコンを鑑賞しているようなのだが、本質的にはアイコンそのものを鑑賞しているのではなく——そこからヒントや刺激を受けている程度——、あたかもアイコンが語りかけるアトラクターやその軌道に導かれながら、その場で自らの手で構成する神聖界とその物語の世界を体験しているのである。

## 2. 鳥獣人物戯画に見るキャラクター性

いまから約八〇〇年前に描かれたとされる鳥獣人物戯画（鳥獣戯画）<sup>14</sup>は、し

ばしば日本のアニメ・漫画のルーツであると高く評価される。動物を人格的に描いた（擬人化した）絵巻物として、これほど精巧なものがこの時代にして制作されたからでもある。本論文で扱うキャラクターの視点から見ると、鳥獣戯画が現代日本サブカルチャーのキャラクターに通ずるのは、「擬人化」に関する表現パターンと描写技法およびその背後の哲学にあると言える。ここでは、四巻からなる鳥獣戯画の最初の巻に当たる「甲巻」から、この擬人化に隠されているキャラクター性について考えてみたい。

甲巻に登場する主な主役動物は、兎、猿、蛙であり、描かれている場面は、目視レベルのシーンとしては、水遊び、弓矢、相撲といった遊戯・喧嘩・法会などである。もっとも現在、東京国立博物館や京都国立博物館に保管されている鳥獣戯画の各巻には詞書が附随しておらず、これらのシーンが何を意味したり物語ったりしているのか、作者の本当の意図を読み解くことは困難である。しかし、描写に用いられている擬人化のパターンから、少なくともわかることは、作者は、動物の世界を描こうとしているのではなく、部分的であれ、人間の世界を描こうとしている——すべてを通して——のである。

なぜこのように断定できるのかというと、甲巻に登場する兎・猿・蛙は、「人間を代表する」ように擬人化されているからである。視覚的な媒体を用いた擬人化には、全般的に見ると次の四つの表現パターンが存在する。

- ① 人の骨格／身体／容姿に動物の部分（特に頭の部分、プラス部分的な動物の言動やポーズ）をつなぎ合わせるパターン。
- ② 人の骨格／身体／容姿に動物の言動やポーズを演じさせるパターン。
- ③ 動物の骨格／身体／容姿に人の部分（特に頭の部分、プラス部分的な人の言動やポーズ）をつなぎ合わせるパターン。
- ④ 動物の骨格／身体／容姿に人の言動やポーズを演じさせるパターン。

擬人化の表現をアクターと神聖界をつなぐ媒体として見た場合、それぞれのパターンは、志向する神聖界とアクターにもたらす媒介の機能が異なる。

パターン①と②は、神聖界としては、主に「動物の心や生命の世界」または「動物に代表される自然や野生の世界」を志向している。そしてアクターにもたらす媒介の機能としては、このような神聖界を直接五感で感じたり経験したりすること、つまりつながることである。したがってパターン①と②における「人間的な要素」（前面）と「動物的な要素」（背面）の虚構的な融合は、本来なら

ば不可能な組み合わせから、背面に描かれている後者の動物的な要素——日常では不可視化している部分——の本質や実体を浮き彫りにする役割を果たしている。両パターンは、視覚的には人間的な要素が大きなウェイトを占めているのだが、アクターによるイメージ受容の観点から見れば、“全体の中の部分的な不自然性・逸脱性”である動物的な要素が、結果的にはもっとも大きく全体のイメージ構成を左右することになる。パターン①の場合は身体的・生理的な逸脱性を際立たせることによって、そしてパターン②の場合は心理的・精神的な逸脱性を際立たせることによってである。

パターン③と④は、神聖界としては、主に「人間の心や生命の世界」または「社会や文化という集団的な精神・心理世界」を志向している。そしてアクターにもたらす媒介の機能としては、このような神聖界を直接五感で感じたり経験したりすること——この場合は、アクター自身が属する人間と社会に関することなので、「気付く」「自覚する」「再確認する」と言ってもよい——、つまりつながることである。したがってパターン③と④における「動物的な要素」（前面）と「人間的な要素」（背面）の虚構的な融合は、本来ならば不可能な組み合わせから、背面に描かれている後者の人間的な要素——日常では不可視化している部分——の本質や実体を浮き彫りにする役割を果たしている。両パターンは、視覚的には動物的な要素が大きなウェイトを占めているのだが、アクターによるイメージ受容の観点から見れば、“全体の中の部分的な不自然性・逸脱性”である人間的な要素が、結果的にはもっとも大きく全体のイメージ構成を左右することになる。パターン③の場合は身体的・生理的な逸脱性を際立たせることによって、そしてパターン④の場合は心理的・精神的な逸脱性を際立たせることによってである。

鳥獣戯画における擬人化の描写は、甲巻が示している通り、明確にパターン④（動物の骨格／身体／容姿に人の言動やポーズを演じさせるパターン）である。この場合は、身体的にごく自然なかたちの兎・猿・蛙が、ごく自然に、“人がとるポーズで、人が行う水遊び・弓矢・相撲・喧嘩・法会をしている”というものだ。これら擬人的な動物は、動物の世界ではなく、明らかに人間の世界を描いている。ただし鳥獣戯画における擬人化の描写技法は、パターン④の通りに、背面に描かれている人間的な要素を、前面に描かれている動物的な要素と、「不釣り合い」に融合させて露出しいるわけではない。この絵巻における動物の描写は、優れて巧妙であり、擬人化された動物たち（兎、猿、蛙）は、もはや擬人ではなく、“動物のままに人間的”なのである。

このような擬人化（人間化）の描写ができたのは、画法的な観点から見れば、作者が動物の解剖学的な特性や原理を熟知していたからだと言える<sup>15</sup>。鳥獣戯画に現れる動物の＜人間的な＞ポーズ（たとえば兎の「走る」「転がる」「座る」「飛び込む」「扇ぐ」ポーズなど）は、これらの動物にとって、身体構造的（骨格的・解剖学的）にまったく不可能な動作を無理やり適応させたのではなく、最大限の身体構造的な可能性を活かして描かれているのである。一例に、二足で走るとき、人間の場合は、胴体と足が一直線になる姿勢をとるが、実際の兎は、足を最大限に伸ばしても背骨と大腿骨の間には角度があるため一直線にはならず、こうした姿勢は現実にはありえないことになる。こうした身体構造を鳥獣戯画では忠実に守り、兎の走りを描くときは、「二足走り」ではあるが、胴体と足の間に一定の角度を保たせている。このため、鳥獣戯画の動物たちは、実際の動物にはできない＜人間的な＞ポーズをするのだが、すべてが動物らしく自然な姿に見える。つまりこの場合の主人公たちは、動物でも人間でもないが、いずれからもそうかけ離れてはいる存在として映るのである。擬人化でも人間化でもなく、「自然融合」と呼ぶのがもっとも適しているのではないか。

鳥獣戯画におけるこのような主人公を、今度はキャラクターの観点から考えてみよう。まず、媒体に対して用いられている擬人化の表現パターン④は、この絵巻のアクター・鑑賞者に「人間の心や生命力」または「社会や文化の集団的精神」といった神聖界——媒体の背面に隠れている実体——とのつながりの可能性をもたらしている。さらに上記の「自然融合」的な描写技法は、こうした神聖界が、具体的にどのような世界を志向しているのかについて、いくつか重要な手がかりを呈していると見られる。

まずここで働いている媒介の機能は、アイコンの場合と比べると、やや逆の心の操作になっており、また、アイコンと仏像の比較から見ると、どちらかという<sup>16</sup>と仏像の原理に近いと言える。アクターは、不可視の神聖界（自然融合的な身体描写のやや背面に潜む人間性・社会性）の実体を、視覚的イメージとしての媒体（自然融合的な身体描写のやや前面に現れる動物性・自然性・野性性）の刺激・ヒント・手がかりによって、新たなイメージとして具現化するのではなく、視覚的イメージの中にきれいに溶け込んでいる神聖界の実体を、同一のイメージを通して際立たせたり引き立てたり客観視したり気付いたりして活性化するのである（あるいは深く鑑賞すればするほど、そうならざるをえないのである）。

たとえば兎・猿・蛙による水遊び、弓矢、相撲といった遊戯の描写は、鑑賞するアクターにしてみれば、実際の遊戯の観戦では容易に実感できないものを

実感することが可能となる。それは、遊びの<当事者・プレイヤー＝アクターにとっての>醍醐味でもある。遊びとはこの場合『何らかのまとまり（ルールまたは法則）に沿って対象と関係すること』それ自体に価値・意味のある活動である』<sup>16</sup>と理解できる。このように、遊戯としての水遊び・弓矢・相撲は、「まとまり」「対象の存在と対象との関係」「それを行うこと自体によって得られる喜び」が伴う。そして遊びの醍醐味は、種々のかたちの心の衝動として経験される、遊びそれ自体がもたらす価値・意味にある。すなわちもっとも大きな経験は、アクターが遊びをうまくとりこなすことによって得られる、①自らの主体的な存在および能力と、②まとまりと対象の背後にある何らかの見えない大きな力との接触、である。水遊び・弓矢・相撲の遊びがアクターにとって自らの主体的な存在および能力を認識させる媒体であるということは、言うまでもない。一方これらの遊びにおける「見えない力」は、「自然の法則または物理学原理」「社会における力関係」「集団の利害関係」「人間がもつ無限の潜在的能力」「個々の思惑」「個々の生きる力や気迫」「個々の人生経験」などに及ぶものと見ることができる。これらの見えない力は、本論文のキャラ活の文脈においては、遊びを媒体とするアクターのつながり先としての「神聖界」に相当する。こうした神聖界をアクターは遊びの過程の中で、いろいろな節目、クライマックスや正念場、全体を通して、強烈な印象として受けるのである。ただし、鳥獣戯画のアクターは鑑賞者であり、遊戯の実際のプレイヤーでも観戦者でもない。このような遊戯を媒体とする神聖界とのつながりは、プレイヤーも観戦者も、必ずしも毎回経験するとは限らない。にもかかわらず鳥獣戯画という視覚的イメージを媒体とするアクターが経験することができる如果说、それは、前述した鳥獣戯画に特有な擬人化の表現パターンと自然融合的な描写技法によるものである。アクターがプレイヤーであろうと観戦者であろうと鑑賞者であろうと、遊戯のつながり先である神聖界／見えない力（人間と社会の本質）は、無論みなも属している世界である。プレイヤーは、遊戯に直接、身体的にも精神的にもかかわっているので、こうした神聖界を経験する可能性は大きいと言える。一方の観戦者は、個々のプレイヤーや遊戯の場に、十分共感したり感情移入したり自分を重ね合わせたり自己投影したりすることができたときは、プレイヤーと同じような神聖界を経験することができると言える。鑑賞者も観戦者と同じ条件下にあるが、間接的な視覚的イメージを経由してプレイヤーの心を共有するのは、容易にできることではない。しかし鳥獣戯画のプレイヤーたち（兎・猿・蛙）は、鑑賞者の目前で虚構であるはずの姿を現実と化し――不

自然なものが自然になる移行過程を含む——、そのため鑑賞者は、プレイヤーが見えない力をしっかり勢いよくつかみとろうとする有り様を、赤裸々に目撃するのである。人間による実際の遊戯では、プレイヤーは自然体の姿であるため、こうした意気込みや純情さは、鑑賞者や観戦者から見えにくくなってしまふ。

これと似たようなメカニズムは、「演技」(映画や演劇など)の鑑賞の際にも、しばしば起こる。鑑賞者たる人は無論、世の中や人間・社会の本質を、自らも属する実社会で日常的に目撃しているはずである。しかしそれを、映画や演劇などで、当事者ではない役者が——たとえば悪役の演技——、虚構であるにもかかわらず、見事な演技で現実のごとく演じたとき、鑑賞者はあたかも初めてそうした本質に触れたかのように、その真実に気づくということが、よくある。つまりこの場合の鑑賞者は、「具現化される本質と真実」を観るのではなく——本質と真実は映画や演劇でも見えるレベルにまで露にされることはほとんどない——、「見えない本質と真実を役者が身をもって<積極的・能動的に>体験する生々しい過程」を客観的に観てしまうのである。また、「吹き替え版映画」の鑑賞にも、似通ったメカニズムが働く。ただしこの場合の人格的な融合は、視覚的なレベルではなく、聴覚的なレベルで起こる。たとえば英語を原語とする米国映画が日本語に吹き替えられて放映された場合、吹き替えの完成度(融合性)が高ければ高いほど、アクター・視聴者は、前面に現れる「日本語話者・地域の世界」の裏に隠れている、背面的な実体(すなわち英語話者・地域の間人・文化・社会的な本質)を客観的に捉えることがしやすくなる。

このように、鳥獣人物戯画に描かれているイメージは、一次的には動物であるにもかかわらず、見事にキャラクター——人・人間性・人格を形作る基本的な枠組・型・器——という神聖界に連なる媒介の機能を、アクター・鑑賞者に、複雑な心の操作を介して提供しているのである。

### 3. キャラ活の基本メカニズム

現代日本サブカルチャーにおけるキャラ活の精神構造は、前述のアイコンと鳥獣戯画に見られるキャラクター性を、基本原理としている。以下からはこのことを、キャラ活のジャンルごとに吟味する。

まず、キャラ活の主なジャンルとして位置付けた「同人誌」「フィギュア」「コスプレ」「キャラクター・グッズ」「ゲーム」「アイドルファン」「ボーカロイド」

「動画サイト」は、それぞれ異なる「アクターとゲストの位置づけ」および「媒体の様式」を示しているということに注目してみよう。

同人誌の場合、厳密に言えば、アクターは二次創作活動の発信者（この場合は短編小説や漫画の作者）であり、ゲストはその受信者（読者）である。しかし多くの場合、アクターはゲストを兼ねており、つまり片方だけに専念するケースは少ない、というのが同人誌の世界におけるアクター・ゲストの特徴であると言える。媒体の様式に関しては、同人誌の場合は、「言語」（文書／物語）と「視覚的イメージ」（絵やイラスト）の組み合わせである。

フィギュアの場合、アクターとゲストの区別はないと言える。アクターもゲストも、収集家または鑑賞者である。媒体の様式に関しては、主に「造形」「視覚的イメージ」「空間」からなっている。

コスプレの場合、アクターは二次創作活動の発信者（この場合は物語とキャラクターの演者）であり、ゲストはその受信者（観客・オーディエンス・鑑賞者）である。しかし多くの場合、アクターはゲストを兼ねており、つまり片方だけに専念するケースは少ない、というのがコスプレの世界におけるアクター・ゲストの特徴であると言える。媒体の様式に関しては、コスプレの場合は若干複雑になるが、「身体」「演技」「衣装」「視覚的イメージ」（特に写真）の組み合わせであると言える。

キャラクター・グッズの場合、アクターとゲストの区別はないと言える。アクターもゲストも、収集家または利用者（応用者）である。媒体の様式に関しては、主に「造形」と「視覚的イメージ」（特にデザイン性）からなっている。

ゲームの場合、アクターは二次創作活動の発信者（この場合は創作者、開発者、カスタマイズやチューニングの担い手、主催者など）であり、ゲストはその受信者（プレイヤー、挑戦者、鑑賞者など）である。しかし多くの場合、アクターはゲストを兼ねており、つまり片方だけに専念するケースは少ない、というのがゲームの世界におけるアクター・ゲストの特徴であると言える。媒体の様式に関しては、ゲームの場合は多様化しているが、「言語」（物語や対話）、「視覚的イメージ」（静止画・動画）、「聴覚的イメージ」（音声）、「シンボル」（カードや札など）のかたちをとることができ、あるいはこれらの組み合わせであると言える。

アイドルファンの場合、アクターとゲストの区別はないと言える。アクターもゲストも応援者、鑑賞者、参加者、情報発信者、情報受信者である。媒体の様式に関しては、アイドルファンの場合は多様化しているが「視覚的イメージ」

(ライブ・静止画・動画)、「聴覚的イメージ」(音声)、「言語」(物語、対話、情報)、「シンボル」(グッズやポーズ・ジェスチャーなど)、「演技」、「衣装」のかたちをとることができ、あるいはこれらの組み合わせであると言える。

ボーカロイドの場合、アクターは二次創作活動の発信者(この場合は創作者、開発者、カスタマイズやチューニングの担い手、主催者など)であり、ゲストはその受信者(プレイヤーや鑑賞者など)である。しかし多くの場合、アクターはゲストを兼ねており、つまり片方だけに専念するケースは少ない、というのがボーカロイドの世界におけるアクター・ゲストの特徴であると言える。媒体の様式に関しては、「視覚的イメージ」(静止画・動画)または「聴覚的イメージ」(音声)のかたちをとることができ、あるいはこれらの組み合わせであると言える。

動画サイトの場合、アクターは二次創作活動の発信者(この場合は創作者、開発者、カスタマイズやチューニングの担い手、主催者など)であり、ゲストはその受信者(プレイヤー、挑戦者、鑑賞者など)である。しかし多くの場合、アクターはゲストを兼ねており、つまり片方だけに専念するケースは少ない、というのが動画サイトの世界におけるアクター・ゲストの特徴であると言える。媒体の様式に関しては、主に「視覚的イメージ」(動画)と「聴覚的イメージ」(音声)からなっている。

このように並べてみると、現代日本サブカルチャーにおけるキャラ活は、まず「アクターとゲストの位置づけ」の点に、重要な特徴があるということがわかる。キャラ活は、芸術一般のメカニズムとは異なり、媒体の活用の中に「鑑賞者」の立場に割り切る人(媒体との関係は、創作にかかわらず、鑑賞するだけの人)は、一概に少ないということではなく、そうしたかかわり方や利用方法は、効果的ではないということである。つまり「神聖界とのつながり」の観点から見ると、はっきり言えることは、アイコンのケースに見られるような「秘伝的・未完成的・虚構的な媒体から手がかりを得て新たなイメージ構成する」メカニズム、および鳥獣戯画のケースに見られるような「虚構性を克服した融合によって媒体に溶け込んでいる実体を浮き彫りにする」メカニズムは、キャラ活においてはいずれも、アクターが創作活動——この場合は二次創作活動——にかかわることで経験されることが可能である。換言すると、アクターとしての創作活動は、こうした経験(神聖界とのつながり)を得るための必須な条件である。

## 〔同人誌の精神メカニズム〕

このジャンルのキャラ活では、一般に普及している著名なアニメや漫画を二次創作の対象とするのが王道である。まずこの点に着目し、同人誌のアクターが「何を／なぜ／何のために二次的に創作するのか」ということを考えてみよう。

単純に見れば、同人誌のアクターは、それなりの文書力と描画力を身に付けている人たちであり、オリジナル作品で勝負することも技術的には十分可能である。しかし社会的・文化的な“活動”として多くのアクター・ゲストとつながりをもつようになるかどうかは、別問題である。つまり同人誌の世界で二次創作が「神聖界」とのつながりに対して有効に機能するのは、言語的・視覚的な媒体そのものの中身・質のゆえではなく、こうした媒体の「確立」「普及」「定着」の度合いのゆえである。すでに確立・普及・定着している著名なアニメ・漫画のキャラクターこそが、この場合の「神聖界」とつながるための「乗り物」または「案内人」として、もっとも相応しいのである。いってみればこのようなキャラ活にとって、キャラクターの確立性・普及性・定着性は、アクター・ゲストが自らの世界——現リアリティーと神聖界の間にまたがる中間の世界——を成り立たせ、活動を繰り広げ、維持存続させるために必要不可欠な、“共通”且つ“公式（標準仕様・規格）”の「言語」「キット」「ツール」「土俵」である。同人誌の二次創作活動においては、このような共通・公式の場が、まず確保される必要がある。そして同人誌の場合は、「同人誌即売会」が、こうした場の集中的なたちである。こうした場を通してアクターは、自らの作品をゲストに鑑賞、品定め、購入してもらい、こうした交流を通して、アクターが構成したキャラクターと世界は、現実化するのである。つまりこうした場が、神聖界につながるための回路・道・パイプの役割を果し、それによってアクターは、二次創作の核心部分に迫ることができる。すなわち共通キットには定められていない、独自の実体を媒体に埋め込む作業である。

このような基本メカニズムを、今度は、同人誌における“主役”であるキャラクターという媒体に焦点を当てて見てみよう。アクターは、共通キットとしてのキャラクター——すなわち人・人間性・人格を形作る基本的な枠組・型・器・イメージ——に対し、「何の／どのような」「どのように」「どのような心境／気持ちで」、独自の実体を流し込むのか。

「何の／どのような実体なのか」の問いに対して言えることは、究極的には「アクター自身の理想・意志・願望」——つまりそれはアクターの心・精神・人格・

生命の現れであるとも言える——を注ぎ込んでキャラクターの再構成を遂げるということである。そして「どのように実体を注ぎ込むのか」の問いに対して言えることは、究極的には、原作において命が吹き込まれた生命体・生物体（身体と人格からなる）である主人公を、分解して無機物状態に骨抜きし、何らかの組み換え作業を施して再び命を吹き込む、という一連の作業によるものである。同人誌の媒体は、「言語」（文書／物語）と「視覚的イメージ」（絵やイラスト）のかたちをとるが、アクターは原作の世界の中で“すでに”生きている生命体を、あたかもそこから身体的・人格的な輪郭（テンプレートまたはキャラクター・イメージ）だけを抜き出してキャラクター化（またはモデル化）し、自らの理想・意志・願望にかなった、一定の世界（物語）と生命の実体を与え、他のアクターやゲストからなる同人誌の世界に解き放つのである。この場合、アクターが注ぎ込む理想・意志・願望からなる実体は、原作の実体やキャラクター・イメージと比較した場合、原作を拡張したりその延長線上にあったりするものなのか、また両者は本質的に似通っているのか、あるいは相性がよいのか（たとえばオブション的な選択肢として）、それとも類似性や相性とは関係なく、単なる強引なこじつけなのか、という点については、いずれのケースも想定しうる。また、アクターが注ぎ込む理想・意志・願望からなる実体は、自分自身の実体と比較した場合、自分自身の実体（の一部）そのものなのか——意識的・自覚的なレベルなのか無意識的・無自覚的なレベルなのかを問わず——、それとも自らも“なりたい”／“参照したい”理想の他者のものなのか、あるいは有用性のある否定的な他者なのか——良し悪しや好き嫌いといった自らの価値判断からして理想視しえないものだが、自己実現や自己表現のために何らかのきっかけ的な役割を果たす場合——、という点についても、いずれのケースも想定しうる。

したがって二次創作を中心とする同人誌という媒体は、前述したアイコンもそうであるように、組み立て式の媒体であり、「完成させる過程」と「完成してからの働き」の両方によって、媒介の機能を果たすのである。これが、「アクターがどのような心境／気持ちで実体を注ぎ込むのか」の問いに対しても、究極的に言えることである。すなわち原作から抽出したキャラクターを一生命体として完成させることの喜びと、完成してから向き合うことの喜びである。同人誌の二次創作における「完成させる喜び」は、「活かす（実体をすり替えて活かすことを含む）」「生みの親の」「創造する」喜びに相当するものと言える。そして「完成してから向き合う喜び」は、「自己実現と自己表現」「自身または

対極の自分の存在を確認」「対照や対極の存在を通して自己の存在を確認」「自己の潜在性や可能性を確認」する喜びに相当するものと言える。

### 〔コスプレの精神メカニズム〕

このジャンルのキャラ活も、一般に普及している著名なアニメや漫画を二次創作の対象とするのが王道である。したがってコスプレのアクターが「何を／なぜ／何のために二次的に——オリジナルではなく——創作するのか」という点に関しても、同人誌とまったく同様である。すなわち、アクター・ゲストが自らの世界を成り立たせ、活動を繰り広げ、維持存続させるためには、“共通”且つ“公式（標準仕様・規格）”の「言語」「キット」「ツール」「土俵」が必要だからである。コスプレの場合は、「イベント」が、こうした場の集中的なかたちである。ここではまず、コスプレのイベントに関する考察に入る前に、このジャンルの精神メカニズムに関する最大の特徴が、実際に機能している媒体の性格にあるという点に注目したい。

コスプレの媒体（「身体」「演技」「衣装」「視覚的イメージ」）に関してまずもって特徴づけておくべきことは、“アクター自身が媒体化している”という点である。現世的宗教<sup>17</sup>の世界に喩えるならば、同人誌の媒体はおおよそ「呪術」に相当し、コスプレの媒体はおおよそ「シャーマニズム」に相当すると言える。呪術もシャーマニズムも、アクターたる呪術師やシャーマン——この世界では依頼者（クライアント）も、ゲストである場合とアクターである場合の両パターンがありうる——は、何らかの媒体を用いて神聖界とのつながりと宗教経験を果たす。媒体は、呪術の場合は、儀礼のかたち（言語、行為、モノからなる）をとる。一方のシャーマニズムの場合は、儀礼を用いるのだが、その儀礼の中に必ず人体・生命体——特にシャーマン自身のもの——が主要な役割を果たす。すなわちアクター自らが媒体となって媒介の機能を果たし（媒体化）、トランスやエクスタシーと呼ばれる特異な精神的・身体的状態——つまり極度の宗教経験——に達しながら神聖界に赴くことになる。

このように媒体の基本的な性格を理解することで、コスプレの二次創作活動を行うアクターが、イベントという場を通して、「何の／どのような」および「どのように」自らの側の実体をキャラクターに流し込むのか、その有り様がより鮮明に見えてくるはずである。アクターにとってイベントは、「準備」「本番」「場外」という三つの活動の段階または領域からなっている。コスプレの精神メカニズムは、最初の準備段階におけるアクターの行為と心をのぞくことによって、

ほぼすべて明らかに見えるであろう。

準備段階における活動としてアクターは主に、「キャラクター選び」「衣装・化粧・道具等による人格の外面構成」「演技・ポーズ等による人格の内面構成」を“試行錯誤”または“予行演習的”に行う。いずれのパターンも、鏡（実際の鏡、または心の鏡）の機能を伴う操作である。すなわち、「当のキャラクターを自らが演じることが可能かどうか」という点と「当のキャラクターを通して／経由して／引き合いにして、自らの本質・能力・個性を發揮しうるかどうか」という点を確認する作業である。この場合のキャラクターは、同人誌の場合と同様、アクター自身の身体・心と比較した場合、「限りなく近いもの」「なりたい／参照したい他者」「有用性のある否定的な他者」といった何通りかのパターンがありうる。上記の媒体化の原理と関連づけると、この場合のアクターは、自らの心身を媒体化しているにもかかわらず、必ずしも常に“理想の自分”を目指しているわけではない。試行錯誤・予行演習的にイベント出演の準備をするコスプレのアクターにとっては、自己実現と自己表現がすべてなのではなく、ときにはそれ以上に重要なものとして目がけていることがある。すなわち自らを“変化”させることである。この場合、一方の「キャラクター」と他方の変化する「自己」の間には、いくつかのパターンが見られる。すなわち、①自己が積極的にキャラクターに向かって適体化することによって実体化するパターン（「変身」と呼ぶことができる）、②キャラクターが自己に宿る（つまり合体する）ことによって実体化するパターン（「憑依」と呼ぶことができる）、③自己こそがキャラクターの本来の実体であることに気づく（悟る／目覚める）ことによって実体するパターン（「化身」と呼ぶことができる）、の3パターンである。

本番段階における活動は、準備段階における「変化」の最終仕上げであると言える。アクターはイベントの場において、変化の証（他者に対する）と経験（自身に対する）を成し遂げるのである。こうした証と経験を確固たるものにするのが、イベントにおける重要な行事である“ポーズをとる撮影”である。最後の場外段階は、イベントにおいて果たされた証と経験を、今度は「交流の場」に舞台を移して持続させる役割を担う。そのためコスプレの世界では、アクター（コスプレイヤー／レイヤー）がイベントに出る際、個性的な名刺を用意し、初対面のレイヤー同志が、モデルとしているキャラクター・物語に共通性や親近性を見た場合、名刺交換を行い、互いにコンタクト情報（主にネット上のアドレスやハンドルネームや識別子）を交わすという慣習が定着している。

現にコスプレの世界では、レイヤーたちが、イベントでの出会いをきっかけに、ネット上での活動を展開するのが、一般的な二次創作活動の延長パターンなのである。

このように、二次創作活動としてのコスプレという「自己媒体」は、究極的には前述した同人誌と同様、組み立て式の媒体であり、「完成に向けた準備」「完成のテスト」「完成してからの働き」からなる一連の(一貫した)過程を通して、媒介の機能を果たすのである。これが、「アクターがどのような心境／気持ちで実体を注ぎ込むのか」の問いに対する問いを、ほぼ答えるものでもある。すなわち原作から抽出したキャラクターを一生命体として、自らも変化しながら、そして自らも融合／合体しながらの、「完成に向かう喜び」「完成をとどめる喜び」「完成を持続させる喜び」である。コスプレにおける、この三つの完成に関する喜びは、自らの身体と心を変化させるリアルな感覚に基づくものであり、その意味で、生命という神聖界のもっとも中核的な実体——その誕生と成長——を、直接的に、また刻一刻と身近に体験するものである。

---

<sup>1</sup> 本論文では、宗教の世界、およびキャラ活を含むサブカルチャーの世界における、一方の主体的な実践者・行為者（表現者、発信者、プレイヤー、演者、創作者、主役、主催者など）と他方の客体的な実践者・行為者（鑑賞者、受信者、オーディエンス、観客、消費者、評価者など）を一括して区別するため、前者を「アクター」、後者を「ゲスト」と呼ぶ。

<sup>2</sup> ここでは、キャラクターの「定義や概念」「歴史や成り立ち」「種々の学説（“キャラクター”と“キャラ”の意味を区別するような説を含む）」に関することを主題として含めていないので、そうした議論には立ち入らないことにする。あくまでも、冒頭で挙げたサブカルチャーの諸ジャンルにおける二次創作活動の中で、キャラクターという既成の概念や実体・本質が人々にどのような精神的・心理的な経験・変化・作用をもたらすのか、という点に焦点を絞り、その際にうかがわれるキャラクターの意味やイメージを、限定的且つ的確に捉えることに努める。

<sup>3</sup> 「キャラクターとは何か」についていろいろな視点・アプローチ・研究分野からの捉え方や分析を追うには、以下の有用な資料がある。相原博之『キャラ化するニッポン』講談社、2007年、伊藤剛『テヅカ・イズ・デッド：開かれたマンガ表現論へ』NTT出版、2005年、小池一夫『キャラクター新論：ソーシャルメディアが動かすキャラクターの力』小池書院、2011年、暮沢剛巳『キャラクター文化入門』NTT出版、2010年、斎藤環『キャ

ラクターの精神分析：マンガ・文学・日本人』筑摩書房、2011年、土井隆義『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、2009年。

<sup>4</sup> これと類似する図式は、認知宗教学（Cognitive Science of Religion）という比較的新しい宗教研究のジャンルの、草分け的な仕事として知られる、次の二点の著書においても用いられている。Thomas Lawson & Robert McCauley, “Rethinking Religion: Connecting Cognition and Culture”, Cambridge: Cambridge University Press, 1990; Pascal Boyer, “Religion Explained: The Evolutionary Origins of Religious Thought”, New York: Basic Books, 2001.

<sup>5</sup> こうした見解の衝突（特に8世紀から9世紀にかけて起きた、イコノクラスムと呼ばれるイコン破壊運動）をはじめとする、正教会のイコン全般に関することは、次の著書を参照。Constantine Cavarnos（高橋保行訳）『正教のイコン』教文館、1999年、Kurt Weitzmann（浜田靖子訳）『イコン大系』国際文化出版社、1984年、高橋保行『イコンのこころ』春秋社、1981年、同著者『イコンのあゆみ』春秋社、1990年、同著者『イコンのかたち』春秋社、1992年。

<sup>6</sup> イコンと仏像の、現代日本サブカルチャーにも通ずるキャラクター性が、まずもってこの点にあるということに、留意しておきたい。

<sup>7</sup> カリスマの現代宗教的な応用に関しては、次の論文を参照。Djumali Alam「新宗教における“カリスマ的教祖”と“カリスマ的組織”：真如苑と創価学会を比較して」島蘭進（編著）『何のための＜宗教＞か？：現代宗教の抑圧と自由』青弓社、1994年、同著書「インドネシアのスーフイズム集団におけるカリスマ」『社会科学研究』第51巻第5-6合併号、東京大学社会科学研究所、2000年。

<sup>8</sup> この場合は、若干、外的な（あるいは内的であっても自分にはまだ到底表現しえない）遠い「理想の世界」というふうに見なされるのではないか。

<sup>9</sup> ここでは「虚構」と「現実」という対概念を、物語の真実性という観点に限って用いているのではなく、鑑賞者によるロールバック（解釈）に必要な喻比・連想・決め事の割合が大きいという表現技法の観点も、合わせて用いている。

<sup>10</sup> ソシユールに由来する言語論的な概念であるが、本論文の宗教的な図式においては、この概念が宗教事象としての観念（信念など）と行為（儀礼など）においても用いられるものとする。すなわち、シニフィアンは可視的な表現であり、シニフィエは不可視的な実体である。観念は“語／シンボル”と“意味”からなっており、行為は“身体的な動作”と“動機／意図”からなっている。

<sup>11</sup> このことを正教会側はしばしば「イコンは『観るもの』である以上に『読むもの』である」と説明する。たしかに、イコンの鑑賞には、キリスト教聖書の神話・物語に関する一定の基礎知識（該当するコードの事前学習や習得）が要されることは、言うまでもない。

<sup>12</sup> この場合、神聖界へつながるための媒介の機能は、芸術作品のように、アクター・鑑賞者が独自に解釈したり自分なりの実体を見出したり真理を発見したりすることになる。こうした媒体の有り様は、明治期に活躍した著名な日本人イコン画家・山下りんが身をもって、葛藤の中で経験したことであり、また日本の各地の正教会に安置されている彼女の作品にも、顕著に表現されている。山下りんに関しては、次の資料を参照。大下智一『山下りん：明治を生きたイコン画家』北海道新聞社、2004年、〈テレビ番組〉NHK『新日曜美術館 聖像画と生きる：イコン画家・山下りん巡礼記』2004年。

<sup>13</sup> そもそも、媒体としての写実的な絵画が虚構的な絵画よりもすべての面において有利だとするならば、物語や芸術の世界において、現代にも受け継がれて好まれ続けている、紙芝居、人形劇、女形や男役などの虚構的な表現技法を特徴とする舞台芸術などは、存在の余地がないことになる。

<sup>14</sup> 鳥獣人物戯画に関しては、次の資料を参照。高畑勲『十二世紀のアニメーション：国宝絵巻物に見る映画的・アニメ的なもの』徳間書店、1999年、辻惟雄『鳥獣人物戯画』小学館、2007年、〈テレビ番組〉NHK『アニメのルーツ 鳥獣人物戯画の不思議ワールド』2003年。

<sup>15</sup> 前掲資料『アニメのルーツ 鳥獣人物戯画の不思議ワールド』を参照。

<sup>16</sup> ピアジェの遊び論から導かれた、「遊び」の、余剰性・虚構性を否定する立場からの定義である。ピアジェの遊び論に関しては、次の著書を参照。Jean Piaget（赤塚徳郎・森林監訳）『遊びと発達の心理学』黎明書房、1987年。

<sup>17</sup> ウェーバーの宗教論に習って用いている語。この場合、日常社会・文化・生活からくつきり離れて存在する宗教的な枠組みを「現世的宗教」と呼び、日常社会・文化・生活の枠内に存在する宗教的な枠組みを「現世的宗教」と呼ぶ。ウェーバーの宗教論に関しては、次の著書を参照。Max Weber（大塚久雄・生松敬三訳）『宗教社会学論選』みすず書房、1972年。