

「キャラ活（キャラクターを巡る諸活動）」 における「擬人化」 ～「カリスマ」と「偶像」の狭間で～

ジュマリ・アラム

1. 序論——キャラ活とは

本論は、現代日本における社会的・文化的事象としての——特に若者を担い手とするサブカルチャーにおいて盛んな——キャラ活（「キャラクターを巡る諸活動」の略）¹を、宗教学的な視点から着目する。キャラ活を宗教学的に研究する意義と価値については、キャラ活には、すべての宗教的／スピリチュアルな枠組みにおいて働いている根本原理である「擬人化 anthropomorphism」と「カリスマ」と「偶像 idol」——いずれもなかならず重要な宗教的原理であるにもかかわらず、いまだ宗教研究においてうまく説明されていない——を、解き明かすほどの可能性が秘められているものと見る。

キャラ活とは、ひとまず次のように定義する。「ファンやオーディエンスが、小説・物語・神話、演劇、ライブ・舞台パフォーマンス、映画、漫画、アニメ、ゲーム、スポーツ大会・試合、文化的なイベントや催し等を、受動的に観たり読んだり遊んだり接したりして楽しむにとどまらず、登場人物・主役・担い手のキャラクター（元キャラ²）に対して抱く関心や憧れの延長線として、何らかの積極的な働きかけを行なうこと」。

キャラ活における積極的な働きかけは、具体的には次のような運動がそれにあたる（以降からキャラ活の「**運動タイプ**」と呼ぶ）。

① **接近／接触**

- ・ 元キャラが登場する場に積極的にアクセス・参加すること。
- ・ 元キャラにまつわるシンボルや品を収集したり身につけたり愛用したり周辺に置いたりすること。

② **実演／応用**

- ・ 元キャラの外面と内面を実世界においてリアルに演じること（たとえば特別な儀礼やイベントの場で仮装やコスプレをすること）。
- ・ 元キャラの外面と内面を実世界において自分なりに実践すること（たとえば日常生活において自分と元キャラをさり気なく重ね合わせること）。

③ **創造／創作**（二次創作）

- ・ 元キャラにまつわる言動や振る舞い、あるいはストーリーやエピソードを、独自の解釈・工

¹ キャラ活についてはアラム [2014, 2015] を参照されたい。

² 元キャラ＝キャラクターの元となっている存在。

夫を交えて構成したり創作したりして、諸媒体に公表すること。

- ・ 元キャラに関する視覚的・聴覚的なイメージを、独自の解釈・工夫を交えて構成したり創作したりして、諸媒体に公表すること。
- ・ 元キャラにちなんだシンボルや品を自作すること。

この場合の「キャラクター（キャラ³）」の概念は、本論においては、フィクションや歴史物語や仮想現実の世界において用いられている一般的な意味に準ずる。すなわちキャラクターとは「人物像」「人間性／人格のイメージ⁴」のことである。このような「人物像」「人間性／人格のイメージ」はどこから来るのか、つまりキャラ活の対象となるキャラクターの起源・発生過程について包括的に考えると、少なくとも次の三つのルーツをうかがうことができる。

- A) 一般に普及している神話／歴史物語／フィクション／仮想現実における登場人物・主役が元キャラとなり、そこから浮かび上がる（ファンやオーディエンスによって抽出／抽象化／引き出される）人物像や人間性／人格のイメージがキャラ活の対象キャラクターとなる。こうして生まれたキャラクターを「型キャラ」と呼ぶ。
- B) 実世界における社会的・文化的制度の中で定着した役割や職業を担う人々が元キャラとなり、そこから浮かび上がる（人々によって抽出／抽象化／引き出される）人物像や人間性／人格のイメージがキャラ活の対象キャラクターとなる。たとえば年齢・性・職業別のキャラクターがこれに当たる（日本語の文脈で言う「ジェンダー」を含む）。こうして生まれたキャラクターを「外キャラ」と呼ぶ。
- C) 実在する特定の人間の個性が元キャラとなり、そこから浮かび上がる（人々によって抽出／抽象化／引き出される）人物像や人間性／人格のイメージがキャラ活の対象キャラクターとなる。こうして生まれたキャラクターを「個キャラ」と呼ぶ。

キャラ活の対象となるキャラクターが元キャラから発生する上記3種のルーツは、次の《表・1》のように単純化できる。

《表・1》キャラクターのルーツ

キャラクターのルーツ（元キャラ）		キャラ活の対象キャラクター
A	神話／歴史物語／フィクション／仮想現実の登場人物・主役	型キャラ
B	実世界で、社会的・文化的に制度化した役割／職業を担う人々	外キャラ
C	実在する特定の人間	個キャラ

型キャラ・外キャラ・個キャラは、互いに影響し合うという意味で相関関係に置かれている。た

³ 「キャラ」は、本論ではキャラクターの略語として用いており、特別な意味やニュアンスを与えていない。

⁴ この場合のイメージは、「モデル」「雛形／テンプレート」「図式／スキーマ」と言ってもよい。

たとえば型キャラは、会社や学校など、実際の社会的・文化的制度の中に組み込まれて日常化すると、外キャラになる。あるいは型キャラが、それを好んで取り入れる個々に浸透して個性化すると、個キャラになる。外キャラも、サブカルチャー上の仮想現実のように、それを取り巻く社会・文化的制度から一時的にでも外されると、型キャラに変化する。また外キャラも、それを強要されている個々に浸透して個性化すると、個キャラになる。そして個キャラは、肯定的な意味でも否定的な意味でも、一般に広く知られたり人気を博したりすると、型キャラになり、あるいは社会的・文化的制度の中に組み込まれて日常化すると、外キャラになる。

なお、型キャラまたは外キャラが個々にフィットしたり個性化したりすることによって生まれる個々のキャラクター（個キャラ）のことを、「生キャラ」と呼ぶ（他者から見ると、型／外キャラに見えるものが、実はその人のありのままの人格・性格であるという意味を込めて）。また、実在する特定の人間のキャラクターのうち、個キャラになりえないもの、すなわち個々の内面に潜んで表に表れないキャラクターのことを、「内キャラ」と呼ぶ。

キャラ活の中で直接的に参照されるのは、常に型キャラである。外キャラと個キャラもキャラ活の対象ではあるが、この二つはキャラ活の際、必ず前もって「型キャラ化」される。型キャラ化とは、外キャラの場合は、それを取り巻く社会的・文化的な文脈から切り離されることによって、そして個キャラの場合は、それを生み出した持ち主である個人から切り離されることによって、果たされる。

ここまでのキャラ活に関する構造とプロセスを、以下で、現代日本を想定したいくつかの事例を通して簡単に見てみる。

（ア） スチュワーデスのコスプレをする女子

- ・ 《概要》 アクター⁵は、実在するスチュワーデスという職業そのものに憧れたり成り切ろうとしたりしているというよりも、一般に認知・観察されるスチュワーデスの特徴・資質・属性をネタにして、自分なりの〈客のサービスや誘導を仕事とする〉理想の女性像（型キャラ）を、社会的・文化的な位置づけや価値体系に束縛されずに、試行錯誤で構成する。アクターにとって、時間とお金と労力を要するコスプレは、こうした過程によって自らが構成したイメージを、身をもって実現し、立証し、実体験し、またその手応えを得るための、貴重な媒体となる。
- ・ 《元キャラ》（B）〈実世界で、社会的・文化的に制度化した役割／職業を担う人々〉
- ・ 《運動タイプ》 実演／応用
- ・ 《対象キャラクター》 外キャラ→型キャラ
- ・ 《結果として生まれたキャラクター》 コスプレ中（スチュワーデス姿）のアクター

（イ） 「寅さん」を人生の模範とする映画「男はつらいよ」のファン

- ・ 《概要》 アクターは、作中の寅さんの性格と振る舞いが社会通念から逸脱していることをはっきり感じ取り、素直に正当化したり応援したりすることはできない。しかし、この物語を休日のお茶の間でくつろぎながら楽しむと、人間（または日本人）の本来の生き方のようなものに、何か懐かしさを感じ、共感する気持ちを隠しきれなくなる。寅さんがおかしいのか、それとも現代社会が歪んでいるのか、という疑問さえ心の片隅のどこかで抱く

⁵ アクター＝宗教的／スピリチュアルな活動の行為者。この場合はキャラ活の行為者。

ようになる。この段階でアクターは、寅さんを一つの間人タイプ（型キャラ）として認めることに慣れ、「男はつらいよ」の映画を全シリーズ何度も繰り返し観て常に楽しむことができ、さらに寅さんグッズに関心をもったり寅さんゆかりの地を訪れたりもする。そして寅さんを見習うかのように、時には現代社会のあり方を盲目的に受容する姿勢を改めてまでも、人間としてのありのままの、純粋で素朴な感情を大事にするようになる。

- ・《元キャラ》(A)〈神話／歴史物語／フィクション／仮想現実の登場人物・主役〉
- ・《運動タイプ》接近／接触 and/or 実演／応用
- ・《対象キャラクター》型キャラ（ただしアクターの中には、寅さん役の渥美清が、「寅さんのキャラクター（型キャラ）」を演技だと思えないくらい自然体で演じているため、渥美清個人から来る「個キャラ」だと錯覚または期待をもつ場合がよくある）
- ・《結果として生まれたキャラクター》寅さんキャラを実践・応用するアクター、または寅さんの影響を受けて人生を送るアクター

(ウ) 安室透の二次創作を行う漫画「名探偵コナン」のファン

- ・《概要》安室はこの物語の主人公であるコナンや毛利のように、表に出る正義のヒーローというよりも、陰気でミステリアスな面が目立つ。そのためアクターは、安室の人格にリアルに親しむことはできないかもしれない。しかし、社会的な文脈から一旦切り離して実世界と距離を置いた次元から見える安室像（型キャラ）は、たとえば陰気でミステリアスな面が、知的でクールなものに映り、アクターは、他のファンの気持ちやネット上の情報からの影響も受けながら、憧れを抱き、魅了され、その思いが原動力となって、安室についての種々のエピソード（特に原作では触れられていないもの）を創作し、同人誌・ネット・SNS等の媒体に投稿する。
- ・《元キャラ》(A)〈神話／歴史物語／フィクション／仮想現実の登場人物・主役〉
- ・《運動タイプ》創造／創作
- ・《対象キャラクター》型キャラ
- ・《結果として生まれたキャラクター》アクターによる安室透の二次創作、または二次創作された安室透の世界に参加するアクター

(エ) 長嶋茂雄をヒーローとする長嶋監督・巨人ファン

- ・《概要》アクターの長嶋茂雄に対する憧れは、長嶋茂雄という実在の個人に対する私的なものではなく、かといって巨人の監督としての地位・役柄に対するものでもない。アクターは、長嶋茂雄の経歴や私生活、そして野球監督としての言動や実績をフォローし、「長嶋茂雄」という、実在の個人とも野球監督ともややかけ離れた模範となるヒーロー的なキャラクター（型キャラ）を、他のファンの気持ちやマスコミによる情報からの影響も受けながら、心の中で構成する。それを原動力にしてアクターは、巨人戦をはじめ、長嶋茂雄が登場するあらゆる場に足を運び、長嶋茂雄の生きざまと彼が繰り広げる「ドラマ」に、自らも自分なりの世界に置き換えて参加する。
- ・《元キャラ》(C)実在する特定の間人
- ・《運動タイプ》接近／接触 and/or 実演／応用
- ・《対象キャラクター》個キャラ→型キャラ
- ・《結果として生まれたキャラクター》長嶋茂雄キャラを実践・応用するアクター、または

長嶋茂雄の抽象化された人生ドラマに参加するアクター

(オ) 武蔵坊弁慶に憧れる歌舞伎ファン

- ・ 《概要》アクターは、弁慶が登場する歌舞伎の演目を頻繁に鑑賞し、そこから、史実的な裏付けをも念頭に置きながら、弁慶という、自らのルーツとアイデンティティにもつながる、理想の人物像（型キャラ）を構成する。そうしたキャラクターを、日々の生活やいろいろな節目で、自らの人生の参考や指針にし、現実問題の対処の際に間接的に見習ったり自らの人生とさりげなく重ね合わせたりする。
- ・ 《元キャラ》(A) 〈神話／歴史物語／フィクション／仮想現実の登場人物・主役〉
- ・ 《運動タイプ》接近／接触 and/or 実演／応用
- ・ 《対象キャラクター》型キャラ
- ・ 《結果として生まれたキャラクター》武蔵坊弁慶キャラを実践・応用するアクター、または武蔵坊弁慶の抽象化された人生ドラマに参加するアクター

このような観点から見ると、キャラ活には次の二つの原理が——若干相反する段階的な関係にある——顕著に働いていることがわかる。

- ・ 〈スキーマ化 schematization〉元キャラ (A) (B) (C) における人物から個性（主体性・生命感）を抜き取り、そして社会的文脈（価値観と人間関係）から切り離し、中立化・客観化させながらモデル化／テンプレート化／スキーマ化して「型キャラ」を構成する。キャラクターの“抽象化”または“高次化”とも言える。
- ・ 〈実体化 instantiation〉型キャラに、アクター自身の個性と理想を反映する、人間的な特徴・資質・属性——身体的なものでも精神的なものでもよい——を組み込み、キャラクターとしてのリアル度（具体性／詳細度／完成度）を、あたかも生身の人間に近づけるかのように、高めていく働き。キャラクターの“具現化”または“低次化”とも言える。型キャラが実体化されてその結果として生まれるキャラクター（「実キャラ⁶」）は、アクター自身のキャラであったり関連する他者のキャラであったり創作物のキャラであったりする。

こうした原理を踏まえ、冒頭のキャラ活の定義を次のように改めることができる。すなわちキャラ活とは「アクターが、元キャラをスキーマ化（抽象化・高次化）して型キャラを構成し、型キャラに自らの個性と理想を含んだ人間性を組み込んで実体化（具現化・低次化）し、実キャラを表象すること」である。キャラ活のこうした流れは、《図・1》のように図式化できる。

この図式に沿って見ると、現代日本サブカルチャーの中で行われているキャラ活は、「A（神話／歴史物語／フィクション／仮想現実）」のうちの「フィクション／仮想現実」に登場するキャラクターを元キャラとして採用しているケースが圧倒的に多いと言える。この点は、「フィクション／仮想現実」の中で描かれているキャラクターの「リアル度（具体性／詳細度／完成度）」と関係する。キャラクターのリアル度は、次の連続体の両極のどこかに位置するものと見ることができる⁷。

- ・ **【フラットキャラ（平面キャラ）】** 人間性・人格に関する、ごく限られた一面しか表していない

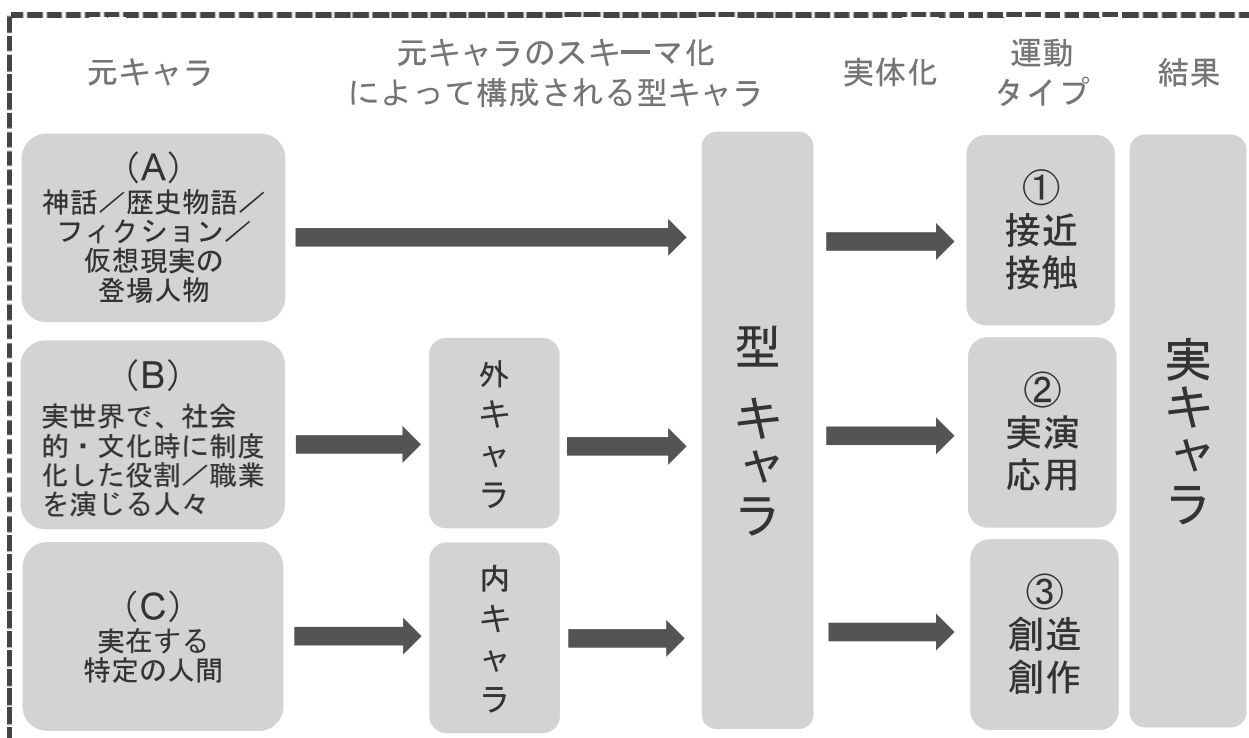
⁶ キャラ活の最終局面（あるいはその節目節目）において完成・到達したキャラクターの形象であり、つまりキャラ活のプロダクトまたはアウトプットを意味する。

⁷ Forster [1927:103-125] が称えた flat character と round character の概念と図式に基づく。

キャラクターのこと。「人間性・人格の枠組みや雛形を表しているが、リアリティの乏しいキャラクター」というふうにも言える。すなわちフィクション／仮想現実の中に登場する人物が、最初から型キャラに限りなく近いかたちで表現されている場合である。現代日本におけるシリーズ化した人気アニメ・漫画に出る登場人物（主役も脇役も）は、フラットキャラ寄りに描写されることが多い（たとえば「ふぐ田サザエ」、「まる子＝さくらももこ」、「野比のび太」、「月野うさぎ」、「野原しんのすけ」、「ルパン三世」、「モンキー・D・ルフィ」、「江戸川コナン」、「越前リョーマ」、等々）。

- ・ **【ラウンドキャラ（立体キャラ）】** 人間性・人格に関する、十分詳細な内容（一人の人間が持つ多様な面、矛盾する面、一筋縄にはいかない面）を表しているキャラクター。「人間性・人格の枠組み／雛形を表すだけでなく、ある程度のリアリティを感じさせるキャラクター」というふうにも言える。すなわちフィクション／仮想現実の中に登場する人物が、作中の中でかなりの程度まで、すでに実体化されたかたちで表現されている場合である。一般的には、小説や演劇の場合、主人公はラウンドキャラ寄りに、脇役（引き立て役）はフラットキャラ寄りに描写されることが多い。

《図・1》キャラ活の過程



フラットキャラとラウンドキャラの二分法を、前述したキャラ活における主な“作業工程”であるスキーマ化と実体化に関連づけると、次のような原理がうかがわれる。

まず、アクターがキャラ活の中で行っているスキーマ化とは、元キャラの人物から個性を抜き取って社会的文脈から切り離すこと以外に、元キャラのリアル度に手を加えることである。このリアル度の操作は、元キャラがフラットキャラ寄りなのかラウンドキャラ寄りなのかによって、方法が若干異なる。元キャラがフラットキャラ寄りの場合、リアル度は比較的低いので、個性の抜き取りと社会的文脈からの切り離しを若干行えば、ほぼそのまま（または最小限の操作だけで）型キャラに抽象化・高次化することができる。一方、元キャラがラウンドキャラ寄りの場合、リアル度は比

較的高いので、型キャラに抽象化・高次化するためには、「個性の抜き取り」「社会的文脈からの切り離し」「リアル度下げ」に関する相当の操作が伴う。こうした視点から見ると、前述した「現代日本のアニメ・漫画の登場人物にフラットキャラ寄りが多い」という点は、納得のいくものではないか。というのもキャラ活は、元キャラがフラットキャラ寄りであってこそ、アクターに、それを実体化する想像力を活かした活躍の場とチャンスが広く提供されるからである。したがってキャラクター表現的には、現代日本のフィクション／仮想現実、キャラ活の温床になっていると言える。

なおアクターがキャラ活の中で行う実体化（具現化／低次化）とは、スキーマ化された型キャラに新たなリアリティ（個性と社会的文脈を含む）をもたらせ、そのリアリティにアクター自らが参加・介入することである。それによってキャラクターと自身の存在的次元が——自らが手を加えたキャラクターに、あたかも手を引かれて一緒に歩むかのように——、超現実的次元から現実的次元へと引き寄せられて現実化し、あるいは現実味を帯びるのである。

2. カリスマと偶像

「カリスマ」という概念が学術的な土俵における有効な分析道具として用いられるようになったのは、マックス・ウェーバーの仕事のおかげである。ウェーバーによるカリスマ概念の定義は、最低限のエッセンスだけに絞っていうと次のように簡潔にまとめられる。すなわちカリスマとは、『超自然的・超人間的な力を有するとみなされる人』と『みなす人々』の間の特別・情緒的・非日常的な人間関係⁸である。全体的には、ウェーバーのカリスマ論には、次の特徴・論点が重要視されている。

- ・ カリスマは、特別な人間の資質（天性や才能など）を指すというよりも、特別な人間関係を表す概念であること。「超自然的・超人間的な力」は、カリスマの通俗的な捉え方のように、担い手個人に備わっている、客観視できる資質として見るのではなく、あくまでもフォロワー（被支配者・追従者・弟子・帰依者・信者・支持者・ファンなど）によってそのように見なされて（感じられて／意識されて）いるということ。したがって「カリスマ性」という言い方も、「特別な力・資質の有無・度合い」ではなく、「特別な人間関係の有無・度合い」を意味する。なお、カリスマのこのような捉え方は、「神の恩寵」を意味するカリスマの元々の意味とも、無関係ではないが、本質的に異なる⁹。
- ・ カリスマは日常化の過程をたどる。ウェーバーは、誕生したばかりの輝かしいカリスマ性（カリスマ関係）のことを「純粹カリスマ」と呼んだ上で、カリスマが日常化する、つまり何らかのかたちで継承されることを詳細に論じた。カリスマの継承は、血縁関係をたどる伝統的な方式で跡継ぎが決まる場合もあれば、任命・選出・選挙等の合法手続的な方式で後継者選びがなされる場合もあるとする。いずれにしても、こうして誕生するカリスマの担い手が有する力の質は、フォロワーの視点から見ると、初代の「純粹カリスマ」と比べ、時間が経つに連れて希薄化し、ウェーバーはそれを「日常カリスマ」と呼んだ。フォロワーの視点から見ると、純粹カリスマの力はその担い手個人に内在しているが、日常カリスマの力、初代カリスマの担い手のもつ力が、のちに制度化・慣習化した地位・役職・手続等に、何らかのかたちで附着

⁸ ウェーバー [1960, 1962, 1970, 1972, 1976] において展開されたカリスマ論に基づく。カリスマの定義に関してはウェーバー [1970:70, 1972:42-86] を参照されたい。

⁹ Friedrich [1961:14-17] の指摘に基づく。

し、そうした制度・慣習にのっとして後を継いだ者が、あたかも所有しているかのように見なされる。

ウェーバーのカリスマ論は人文社会科学にとって画期的な発想として大いに歓迎されたが、戸惑いを露にしたり修正の必要性を求めたりする研究も、後を絶たない。カリスマ研究の中でしばしば指摘される難点としては、次のものが挙げられる。

- ① **支配・権威**¹⁰。ウェーバーはカリスマを「合法的支配・権威」と「伝統的支配・権威」と並ぶ支配・権威の3類型の一つとして論じた。カリスマを合法的なものと同軸分類に位置させることは、無理があるのではないか。支配・権威とは、客観的な正当性根拠のもとで安定性と継続性をもった力関係または社会的秩序のことを指すのであって、神的な力を感じるとか見なすとかという主観的・情緒的・衝動的な動機に頼りがちで、かつ突発的・不安定・反社会的・反秩序的な事象とは、同列に語るのは難しいのではないか。
- ② **社会的事象と心理(学)的事象**¹¹。カリスマは社会的事象と言えるのだろうか。とりわけウェーバーが純粋カリスマとして想定していた人間関係の記述は、カリスマの担い手とフォロワーたちが患っている心理学的・社会心理学的事象(精神的な疾患性・異常性・病理性または逸脱性)として分析することもできるのではないか。
- ③ **リーダーシップと集団心理**¹²。ウェーバーは、「リーダーシップ」と「支配・権威」と「集団心理」を混同してしまったのではないか。伝統性(慣習の原理)と合法性(合意の原理)は、たしかに支配・権威の根拠になりうる。そして伝統的・合法的支配・権威が力関係の基礎として機能するいかなる人間関係的・集団的な枠組みであれ、リーダーに立つ者が、個人的な魅力やリーダーシップを十分発揮する場合とあまり発揮しない場合があるというのも、事実である。一方、既存の支配的・権威的な力関係の枠組みとは関係なく、とりわけ社会変動期・革命期・アノミー期に、人々が突如、異常にまで一人の型破りで風変わりなリーダーと集合的な感情を沸騰させ、盲目的に従ったり過激な反社会的運動に没頭したりするという事象も、世界各地で起きたことがある歴史的な出来事として広く認知されている。したがってウェーバーがカリスマと称している事象は、「リーダーシップ」または「集団心理」の視点から見たほうがよいのではないか。
- ④ **日常のカリスマ**¹³。カリスマという力関係のタイプは「純粋カリスマ」のことを指し、「日常のカリスマ」とはこのタイプの亜種または〈他の力関係のタイプとの〉混合形態のことを指すのか。それとも、カリスマという力関係のタイプは、「純粋カリスマ」と「日常のカリスマ」という両極からなる連続体を指すということなのか。いずれにせよ、日常のカリスマを安定性と継続性をもった力関係/社会的秩序と見るならば、むしろこちらのほうを支配・権威の一タイプとして見たほうがよいのではないか。

¹⁰ このような議論を展開した代表的な著書・論文には次のものが挙げられる。Barnes [1978]、Eisenstadt [1968]、Friedland [1964]、Schweitzer [1984]、Shils [1958, 1965]、Spencer [1973]。

¹¹ このような議論を展開した代表的な著書・論文には次のものが挙げられる。Katz [1972]、Lipp [1977]、Perinbanayagam [1971]。

¹² このような議論を展開した代表的な著書・論文には次のものが挙げられる。Katz [1972]、Lipp [1977]、Perinbanayagam [1971]。

¹³ このような議論を展開した代表的な著書・論文には次のものが挙げられる。Bendix [1960, 1971]、Geertz [1983]。

- ⑤ **力のありか**。ウェーバーはカリスマという力を「客観視しうる実体」ではなく「フォロワーの情緒的世界の中で萌えながら維持されるリアリティ」¹⁴であるとした。宗教学的または宗教的な文脈から見れば、この場合のフォロワーが抱く力に対する認知的・経験的内容は、もう少し特定したり方向づけたりする必要がある。フォロワーは、リーダーが有する力をどこから来たものなのか、あるいはどこに属するものなのか、つまり力の源やありかをどう捉えているのか。あちら側（神の世界／聖なる世界）が大本であり、リーダーはその力を暫定的に預かっている／授かっていると見ているのか¹⁵。それとも——あちら側の力の存在の有無やあちら側の力との関係にかかわらず——リーダー個人が生まれながら持っている固有の力として見て、リーダーを神格化しているのか。どちらかという純粋カリスマの場合、ウェーバーは「個人的カリスマ」という言い方を頻繁に用いており、後者に傾いた見方をしていたようだ。

以上がウェーバー宗教論に基づいたカリスマ概念の意味・解釈およびこれまでの研究の中で浮かび上がった課題である。本論がこの概念を参照しているのは、キャラ活の対象であるキャラクターの諸側面・諸原理を解明するための一視点としてである。ただそのためには、上記の課題を含め、分析道具としてのカリスマ概念の使用を若干整理する必要があり、次のような全体構想に組み込むことにする（図・2を参照）。

- ・ 「**純粋カリスマ**」を、「支配・権威のタイプ」または「リーダーシップ」としてではなく、宗教的／スピリチュアルな活動において機能する媒体（**聖俗媒体**）として位置づける。つまり宗教事象として、宗教的／スピリチュアルな生活が機能するための重要な宗教原理の一つであると見る。
- ・ 本論におけるカリスマ概念の用法が、ウェーバーとやや大きく異なるのは、カリスマの担い手を生身の人間に限定せず、**人型**のモノ（**擬人**=擬人化した／されたモノ）にも適用する点である¹⁶。
- ・ フォロワーが見る「力のありか」については、ウェーバーが純粋カリスマの場合に暗示している通り、カリスマの担い手個人に自立的に内在するものとする。
- ・ したがって「**カリスマ**」とは、「フォロワーが共有して見る／感じる／経験する、固有で自立的な聖なる力を内在する、特定の間人または擬人」のことを指す。
- ・ カリスマの日常化と日常的カリスマについては、ウェーバーのカリスマ論に原理的に準ずるものの、若干異なる概念的な位置づけと視点をを用いる。すなわちウェーバーが想定した日常的カリスマ（初代カリスマの担い手の面影が何らかのかたちで付きまとうケース）のことを「**偶像**」と呼ぶ。そしてウェーバーが論ずる日常化の過程を「カリスマの偶像化」と「カリスマの日常

¹⁴ ウェーバーによると、指導者がカリスマ関係を維持するには、常にカリスマ的な力の「証」を、戦勝、超常現象、繁栄の実現などを通してフォロワーに見せ付ける必要がある [ウェーバー:1962, 1972]。

¹⁵ カリスマ概念を定義する中でウェーバーは「神から遣わされた」 [ウェーバー:1970:70] という表現を用いており、一見すると「力のありか」はあちら側にあるというふうにも聞こえた。

¹⁶ こうした捉え方は、ウェーバー自身も含め、カリスマ研究者が、西洋のキリスト教文化以外から同様の事象に注目するとき、必ず浮かび上がる力の概念である。すなわち「人間にも事物にも憑依したり宿ったり乗り移ったりすることが可能な超自然的力の概念」であり、代表的なものに「マナ」「マガ」「オレンダ」「バラカ」が挙げられる。詳しくは、「ウェーバー 1976」、[Geertz 1968, 1983]、[Turner 1974] を参照されたい。

化」の二つに分けて見る。

- ・ 「カリスマの偶像化」とは、カリスマ関係が偶像的な関係に移行する過程である。この場合の実質的な変化は、フォロワーの視点から見る力のありかの移り変わりであり、すなわち「個人に内在する」力が「聖なる世界」(神聖界)に移り、担い手は「力の所有者」から「力の媒介者」となる。
- ・ 「カリスマの日常化」とは、カリスマ関係においてフォロワーと担い手をつなげる接着剤の役割を果たす聖なる力が——移行するのではなく——徐々に失われて希薄化し、消滅に向かう過程である。この場合の実質的な変化は、担い手とフォロワーの間の熱い関係が冷めた関係に変化してゆき、または俗化してゆくことである。こうした過程によって生じるカリスマ関係を「日常的カリスマ」と呼ぶ。そしてその逆の過程——日常的カリスマから純粹カリスマへの移行——を、「カリスマの非日常化」と呼ぶ。

次に「偶像」概念について、本論における用法を次のように若干整理する（図・2を参照）。

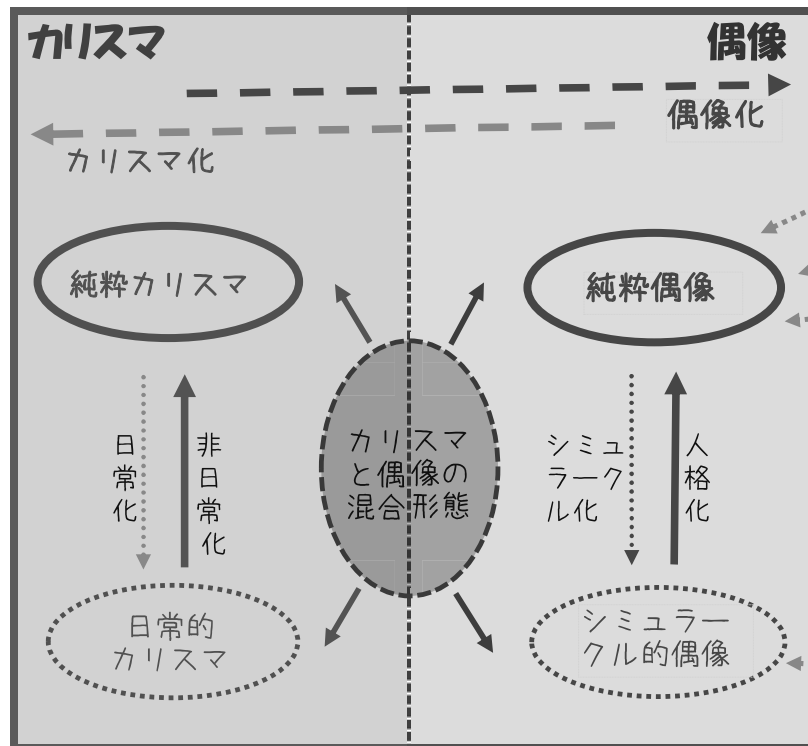
- ・ 偶像もカリスマと同様、宗教的／スピリチュアルな活動において機能する媒体（聖俗媒体）であり、生身の人間も擬人も担い手になりうる。
- ・ 「偶像 (idol)」とは、「フォロワーが共有して見る／感じる／経験する、神聖界と連なる媒介性を有する、特定の間人または擬人」のことを指す。純粹なかたち（「純粹偶像」）においては、フォロワーが偶像に対して抱く思いは、聖なる力そのものではなく、聖なる力の大本である神聖界へと人々を導いてくれる力である。比喩的に言うならば偶像は、「楽園に入るために必要な通り道・ドア・鍵・案内人」である。
- ・ この場合の聖なる力とは、カリスマにおいても同様、経験的な次元において起こるものであるがゆえ具体的な内容まで定義することはできない。ただし、通俗的に示唆される「超自然的存在」や「超人間的存在」といったような、必ずしも人間界を超越する偉大な靈的力を指すのではない。ウェーバーのカリスマ論にもあるように、「模範的な人間」や「理想的な人間」のイメージも、カリスマや偶像が暗示する聖なる力の正体になりうる。
- ・ カリスマと同様、偶像にも動的な変化がいくつが生じうる。一つは、前述した「カリスマの偶像化」の逆の過程に相当する「偶像のカリスマ化」（偶像的な関係がカリスマ関係に移行する過程）である。この場合の実質的な変化は、フォロワーの視点から見る力のありかの移り変わりであり、すなわち遠い彼方にある聖なる世界から目の前の個人に移り、担い手は「力の媒介者」から「力の所有者」となる。
- ・ 偶像におけるもう一つのダイナミズムは、「カリスマの日常化」に相当し、力（媒介性）が徐々に失われて希薄化し、消滅に向かう過程である。本論ではこのことを、記号論的な観点を取り入れて「偶像のシミュラクル化」と呼ぶ。まず、記号を構成する三項関係を①記号／シニフィアン、②解釈内容／シニフィエ、③対象／リアリティ／オリジナルとした場合、偶像は次のような記号的要素からなると見る。
 - ① 《シニフィアン》 偶像の形象
 - ② 《シニフィエ》 事前に意味づけられ、または宣言され、またはフォロワーに共有されている、偶像の背後にある神聖界に関する言説

- ③ 《対象／リアリティ》ハイパーリアリティ（超現実／仮想現実／虚構／フィクション）としての聖なる力または神聖界

シミュラクルとは、①シニフィアンと③シニフィエの関係だけで成り立つ記号、あるいは③対象／リアリティが欠如している（対象／リアリティからかけ離れた）記号、または③対象／リアリティに相当するはずの実体がハイパーリアリティと化した記号¹⁷のことを指す。したがって偶像のシミュラクル化とは、当の偶像の形象（シニフィアン）とそれにまつわる意味・言説（シニフィエ）は受け継がれているものの、フォロワーは当の偶像を通して聖なる力または神聖界を経験すること（**宗教経験**）ができなくなってしまった状態のことを指す。この場合の偶像の対象／リアリティは、平常時では、通常の五感では捉えられないハイパーリアリティの次元のものだが、宗教的／スピリチュアルな活動がうまく執り行われて成功した場合は、こうした日常から抜け出て、ハイパーリアリティの次元にある聖なる力や神聖界が、非日常化した現実の次元のものとして、身体的にも精神的にも疑う余地のない対象／リアリティとして経験される。なお、本来の機能を失ってしまう偶像のシミュラクル化は、「偶像の形骸化」と呼ぶこともできる。こうした過程によって生じる偶像は「**シミュラクル的偶像**」と呼ぶ。偶像のシミュラクル化は、さらに進むと、今度はシニフィエまでもが失われ（フォロワーに忘れ去られ）、最後に残るのはシニフィアンだけになる、という運命が常に待ち受けている。

《図・2》

カリスマと偶像の関係・ダイナミズム



- ・ その一方で、逆の過程も起こりうる。すなわち媒介性が希薄化して形骸化したシミュラクル的偶像が、再び媒介性を取り戻して活性化し、純粋偶像に向かう過程である。この過程を「**偶像の人格化**」と呼ぶ。人格化とはこの場合、神聖界における聖なる力を、フォロワーが積極的

¹⁷ シミュラクルについてはボードリヤール [1979, 1982, 1984] を参照されたい。

にリアルな人間的力としてイメージし、偶像の形象に映し出そうとすることを意味する。あるいは、偶像を介して本来たどれるはずの聖なる力を、人間的なイメージとして偶像にもたせたり表現させたりして、神聖界への道を切り開こうとする働きかけのことである。または、人間的なイメージとしての聖なる力を偶像の形象に具現化することによって、ハイパーリアリティであった聖なる力を経験可能なものへと活性化することである。なお偶像の人格化は、一気に終わって完了するのではなく、段階的に、または繰り返し行われるのが常である。

このようにカリスマと偶像をめぐる宗教的事象を概念的に整理すると、特に「カリスマの偶像化」と「偶像のカリスマ化」に着目すると、おのずと浮かび上がるのが両者の中間形態をなす存在である。たしかに現実世界においては「生身の人間」も「擬人」も、「カリスマ的な力と資質（カリスマ性）」と「偶像的な力と資質（偶像性）」の両方を持ち合わせることが可能である。

興味深いことにこうした中間形態は、偶像の語源（ギリシア語 *eidōlon*→英語の *idol*）がそのまま「アイドル」と日本語化され、その語が現代日本のポップカルチャー／サブカルチャーにおいて指す対象に、よく現れているのである。現代日本における「アイドル」概念は、実際の語用論的な側面を重視するならば、おおよそ「フォロワーにとって、尊敬・憧憬・愛情・注目・模範の対象となる人」を意味する。この場合の「人」は、大抵は現存する生身の人間を指すが、それに限定されてはおらず、またヒーローとほぼ同義語として用いられることも多い。無論アイドルの世界でも、ケースバイケースでフォロワーが感じる魅力のレベル・度合いの高低や差（アイドル度／アイドル性）がある。しかしそれとは別に、現代アイドルは、フォロワーの視点から見ると、カリスマ性と偶像性の両方を兼ね合わせていると言える。たとえば原作の少年漫画を舞台化したミュージカル『テニスの王子様』（通称・テニミュ）には、こうした二面性がよく現れている。同ミュージカルは2003年よりスタートし、現在も絶大な人気を誇っている。ミュージカルを鑑賞するファンの多くは、単行本42巻からなる物語の全エピソードを、漫画またはアニメを通してすでに親しんでいる。一例に、物語の主人公「越前リョーマ」は「柳浩太郎」が初代キャストを務めたが、舞台を観るファンにとっては、「柳浩太郎が演じる越前リョーマという偶像に引き付けられる」と同時に、「柳浩太郎という個人のカリスマに魅了される」という、聖なる力につながるダブル経験をすることが可能となっている。

次に偶像に関する課題をいくつか整理してみる。

- ① 偶像崇拜 (idolatry)。前述の通り偶像とは、神聖界とフォロワー（つまり聖と俗）をつなぐ媒体（聖俗媒体）であり、聖なる力のありかはあちら側（神聖界）にある。ならば偶像崇拜とは何のことか。概念的に成立するのだろうか。また実践経験的にありうるのだろうか。この件に関して本論の立場は、偶像崇拜の可能性を否定し、概念的に見ても実践経験的に見ても矛盾を孕んでいるため、成立する余地がないものと見る。このことは、現実の宗教的／スピリチュアルな世界において、しばしば偶像崇拜の典型例と〈誤解〉される（といってもフォロワー以外の部外者から）「正教会におけるイコン」と「ヒンドゥー教・仏教における彫像」が、フォロワーから完全否定されることから、明らかである。ただし、以下の理由／シチュエーションからして、「限定的・部分的な偶像崇拜」はありうると見る。すなわち、そうした対象がそもそも純粹偶像としてではなく、一定のカリスマ性を含むものとみなされている場合である。つまりこの場合、実質的に起きているのは「限定的・部分的なカリスマ崇拜」であるが、対象が「カリスマと偶像の混合形態」をなしているため、崇拜的な行為や態度が、カリスマの方に向けら

れているのか偶像の方に向けられているのか判別しにくい状況に置かれている。

② **偶像の媒介性**。「偶像は媒介物であり、本当の力はあちら側（神聖界）にある」という捉え方は、偶像には何の力も含有していないという意味なのか。「神聖界と連なっていて、聖と俗を橋渡しすることができる」ということ自体、偶像が有する大きな力ではないか。また実践経験的世界においては、偶像ごとに、また同種の偶像の中でも、“効き目”や“効能”に差があるというのはなぜなのか。宗教的・芸術的作品における真作・原作と贋作・コピーの関係に喩えられるものなのか。この場合、真作も贋作も、聖なる力そのものではないが、真作には、人々を神聖界に確実に導く優れた媒介性が備わっているということなのか。あるいは偶像を“金庫の鍵”に喩えると、たしかに重要なのは金庫だが、大金の入った金庫の鍵は、その大金に相応するくらいの力をもっているのではないか。これらの課題に関する本論の立場は次の通りである。

- ・ 純粹偶像の形象から感じられる力（偶像性）は、形象そのものに力が宿っている純粹カリスマのそれとは別物である。偶像の力は、あくまでも神聖界における聖なる力を映し出したものである。比喩的に見て、大金の入った金庫の鍵の力は、「鍵の力」ではなく、「金庫に通ずる（金庫を開ける）力」であり、この場合にもっとも重要な力は「大金の力」である。
- ・ 偶像ごとに異なる効き目や効能が捉えられるのは、①参照／連なっている神聖界における聖なる力の差異、②純粹偶像とシミュラクル的偶像からなる連続体の中の位置による差異、③以下のポイントにある「カリスマと偶像の混合形態」をなしている場合の、カリスマ性と偶像性の度合いによる差異、の三つの要因から来るものと見る。
- ・ カリスマ性と偶像性は、質の異なる力ではあるが、「カリスマと偶像の混合形態」として一つの媒体（生身の人間または擬人）が両方併せ持つことも可能である（それが現実におけるもっとも一般的なパターンでもある）。つまりこうした両面性を最初から孕んでいる、前述した「現代日本のアイドル」概念は、現実的な偶像の在り方だと言える。カリスマ性と偶像性が一つの媒体に両立して存在する場合、両者のウェイトは、「バランスの良い」状態もあれば「一方に偏る」状態もあり、さまざまな割合が想定できる。また、カリスマ性と偶像性の割合は、時間に沿っても変化する。その場合、図・2にある通り、両方が同時に純粹化（上方）または希薄化・形骸化（下方）する場合もあれば、片方だけが上方・下方移動する場合もあり、あるいは反比例の割合で偶像化・カリスマ化（左右への移動）するケースなどが想定できる。
- ・ 真作と贋作の違いも、対象が擬人化したものであれば、カリスマ性と偶像性の割合の視点から見るべきである。真作は必ずしも純粹カリスマをなしているわけではなく、また偶像性を含んでいないわけではない。ただし、真作と贋作の両方が存在する場合、真作のほうが贋作よりもカリスマ性の割合が大きい、という原理は一般化できる。

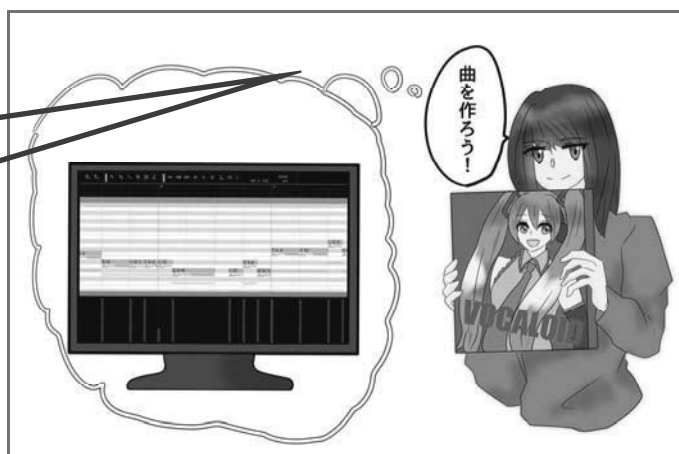
3. キャラ活における擬人化——カリスマと偶像の狭間で

ここから、本論の主テーマである「キャラ活における擬人化」を、前記の「カリスマと偶像の関係・ダイナミズム」に結び付けて論じる。まずキャラ活とその主対象であるキャラクターが、カリスマ・偶像とどう結びつくのか検討するにあたって、個々の命題が意味する内容を以下の早見表で再確認してみよう。

《図・3》初音ミクをめぐるキャラ活

初音ミクとはクリプトン・フューチャー・メディア社が開発したバーチャル・シンガー、またそのキャラクターのことを指す。人間としての僅かな属性として「年齢 16 歳」「身長 158cm」「体重 42kg」「異常にまで高い音域の声」「エメラルドグリーンの長髪をはじめとする若干の容姿」だけが事前に与えられている。元は、ヤマハが開発したPC用の音声合成ソフト「ボーカロイド」(ボーカル・アンドロイドの略)に対応した、キャラクター化したボーカル音源であった。当初のユーザーは、この初音ミク版のボーカロイドを使って音声合成を行い、PC上でミクに歌を歌わせるという範囲の遊びにとどまっていたが、徐々に、ボーカロイドの枠内を越え、ミクのキャラクターに関心を向けるキャラ活が、爆発的に広まった。

アクターの活動は、まだボーカロイドソフトの枠内にとどまる。すなわちミクの音声をうまく利用して、好きな曲、あるいは自作の曲を歌わせる。



アクターの活動は、ボーカロイドの枠内を越え、キャラ活の領域に入った。すなわち初音ミク用に開発された3DアニメーションのフリーソフトMMD (MikuMiku Dance) を利用し、ミクが歌ったり踊ったりする動画を創作し、インターネット上の動画サイトやSNS等に公開する。



アクターによるキャラ活はさらに進化し、ボーカロイドとは関係ない領域に突入。すなわち、ボーカルの面ではなく、ミクのキャラクターの面(身体と精神)をネタ(型キャラ)にして自らコスプレに挑戦し、イベントにのぞむ。



【イラスト：内藤稜子】

《図・4》山下りんのアイコンをめぐるキャラ活

山下りん（1857～1939）は、日本人初のアイコン画家。茨城県笠間市出身。工部美術学校に入学し、イタリアの画家アントニオ・フォンタネージの指導を受け、在学中にロシア正教会に改宗。その後、ロシア・ペテルブルクに留学、女子修道院に入ってアイコン画の修行に入る。しかしアイコンの「型にはまった、個性・創造性・自由性・多様性を許さない」創作手法に馴染めず、「おぼけ画ではなくイタリア・西洋画を描きたい」という趣旨のことを日記に残し、留学を繰り上げ帰国。一時正教会からも脱会したが、後に復帰し、日本正教会の女子神学校にアトリエを構え、自らの感性を活かしたアイコン創作に没頭する。現在までも日本正教会に、数多くの山下りんによるアイコンが安置されている。



【イラスト：吉田瀬戸香】

《キャラクター》	人物像、人間性／人格のイメージ
《キャラ活》	アクターがキャラクター（元キャラ）をスキーマ化（抽象化・高次化）して型キャラを構成し、自身の個性と理想を反映する人間性を組み込んで実体化（具現化・低次化）し、実キャラを表象する
《偶像》	フォロワーが共有して見る／感じる／経験する、神聖界と連なる媒介性を有する、特定の間人または擬人
《カリスマ》	フォロワーが共有して見る／感じる／経験する、固有で自立的な聖なる力を内在する、特定の間人または擬人

この早見表から、キャラ活とカリスマ・偶像の関係〈の可能性〉が一つ浮かぶはずである。すなわち、キャラ活〈の最終局面あるいはその節目節目〉における「型キャラを実体化した実キャラを生み出す」過程は、偶像またはカリスマを生み出すのではないか、という点である。事例1の場合、アクターのキャラ活によって、「初音ミ

ク」という型キャラが、「3D化したネット上のミク像」または「イベント内の生身のミク」という実キャラに実体化され、偶像 and/or カリスマとして、ネット上・イベント上のファンやオーディエンスを引き付けている。事例2の場合、山下りんのキャラ活によって、「マリア」と「イエス・キリスト」という型キャラが、「アイコン／聖画像」という実キャラに実体化され、偶像 and/or カリスマとして日本正教会の信者を引き付けている¹⁸。

この場合、擬人化は、キャラ活の中核的なエネルギーである。擬人化は偶像化・カリスマ化に付随するメカニズムというよりも、偶像化・カリスマ化を推し進める原動力と見たほうがよい。擬人化とは、「生身の人間ではないものを人間として扱ったりみなしたり表現したりすること」または「生身の人間ではないものから人間性を見出すこと」あるいは「生身の人間ではないものに人間的な特質・属性を付与すること」¹⁹である。「人間的に扱う／みなす／表現する」「人間性を見出す」「人間的な特質・属性を付与する」とは、もっと具体的に言うと、おおよそ次のことを意味する。

- ・ 五感的に人間のように捉えられる
- ・ 人間がもつ身体的・精神的特徴をもつ
- ・ 人間とコミュニケーションができる
- ・ 人間と意思疎通ができる
- ・ 人間と心が通じ合う
- ・ 人間と協力し合うことができる

擬人化されるもの（擬人化の元）は、記号論的に見た場合の**対象／リアリティ**（の候補）に相当するが、ありとあらゆるものが擬人化の対象になりうる。本論では次の分類を用いる。

- A) 《擬人化A：自然》動物、植物、自然物、自然現象。
- B) 《擬人化B：人間性・社会・人工物》人間の身体の部分／機能、人の考え、人が抱くイメージ／観念、人の思い／気持ち、人の感情／喜怒哀楽、人間の生活の必需品（衣・食・住）、人間が生活の中で使う道具、人間の創作物／創造物／作品、都会のインフラ／設備、社会的事象・現象、人間集団、など。
- C) 《擬人化C：神聖界／神聖なもの／聖なるもの》霊的存在、靈魂／精神、超自然的／超人間的存在、自然の力／神秘、祖先、ルーツ、輝かしい過去・歴史、理想郷（理想の世界・社会・暮らしなど）、理想的な人間像（母性、父性、乙女心、女性性、男性性など）

キャラクター全般に見られる擬人化は、上記（A）（B）（C）のいずれも擬人化の元として広く用いられる。一方、キャラ活に限って見ると、偶像化・カリスマ化の過程をたどるため、擬人化の元となる対象／リアリティ（の候補）は、（A）と（B）を含む場合でも含まない場合でも、必ず（C）を含むことになる。偶像化・カリスマ化をもたらすのは擬人化Cの働きによるものだからである。

次に、キャラ活における擬人化されたもの（**擬人**=擬人化の結果／現れ／表象／表現）は、記号論的に見た場合の**シニフィアン**に相当するが、「実キャラ」（偶像・カリスマ）の形象が、それにあたる。その姿かたちは多様だが、実践経験的な観点から見ると、主なものは次に挙げられる。

- ・ 生身の人間（身体と言動を含む）
- ・ 動植物（身体と行動を含む）
- ・ 立体的なもの（自然物、道具、彫像、など）

¹⁸ また日本正教会の信者はおそらく、山下りんのアイコンから一定の型キャラを見出し、接近／接触または実演／応用を通して独自のキャラ活を行っている。

¹⁹ Guthrie [1993, 1997]、Westh [2014] を参照。「擬人化 anthropomorphism」研究は、本論も含め、開発途上のものであると言えるが、概念の意味そのものに関しては、一般的な意味となら変わらなく、議論の対象にはなっていない。

- ・ 平面的なもの（絵画など）
- ・ 映像的なもの
- ・ 言語的なもの

これらいずれか（または組み合わせ）の形象をもった実キャラが、キャラ活の最終局面（あるいはその節目節目）において表象される。それは同時に、型キャラが、結果的に偶像 and/or カリスマと化す／具現化する瞬間でもある。

ところでキャラ活において欠かせない擬人化C（神聖界／神聖なもの／聖なるものの擬人化）は、どのようなルートによって果たされるのだろうか。いままでの宗教研究の中で知られている、次の**聖俗循環**²⁰の回路が、およそその手がかりになると見られる。

- ① 《**憑依・憑霊**》神聖界の力が、俗界／人間界における人や擬人に宿る過程。
- ② 《**脱魂**》俗界／人間界における人や擬人に内在する霊的力が、抜け出て神聖界に赴く過程。
- ③ 《**変身**》俗界／人間界における人や擬人が、神聖界の力（の助け）を受けながら自らに内在する霊的力を発揮させ、一気に力を増幅させてゆく過程。
- ④ 《**化身・権化**》神聖界の力が、俗界／人間界における人や擬人のかたちで現れる（人々に認知される）過程。
- ⑤ 《**神託・啓示**》俗界／人間界における人や擬人が、神聖界の力から何らかの意志やメッセージの伝達を受ける過程。
- ⑥ 《**異言**》俗界／人間界における人や擬人が、神聖界の力と接続状態に入り、人間にはわからない——ただし何か語っているかのように見える——音声（連音）を発する過程。

このような擬人化のメカニズムをキャラ活における偶像化・カリスマ化の文脈から見ると、おおよそ図・5のようにまとめることができる。図中の六つの矢印（⇒1～⇒6）が、キャラ活の際に起こる可能性のある擬人化（おのずと偶像化 and/or カリスマ化を伴う）と、その結果として現れる実キャラを表している。

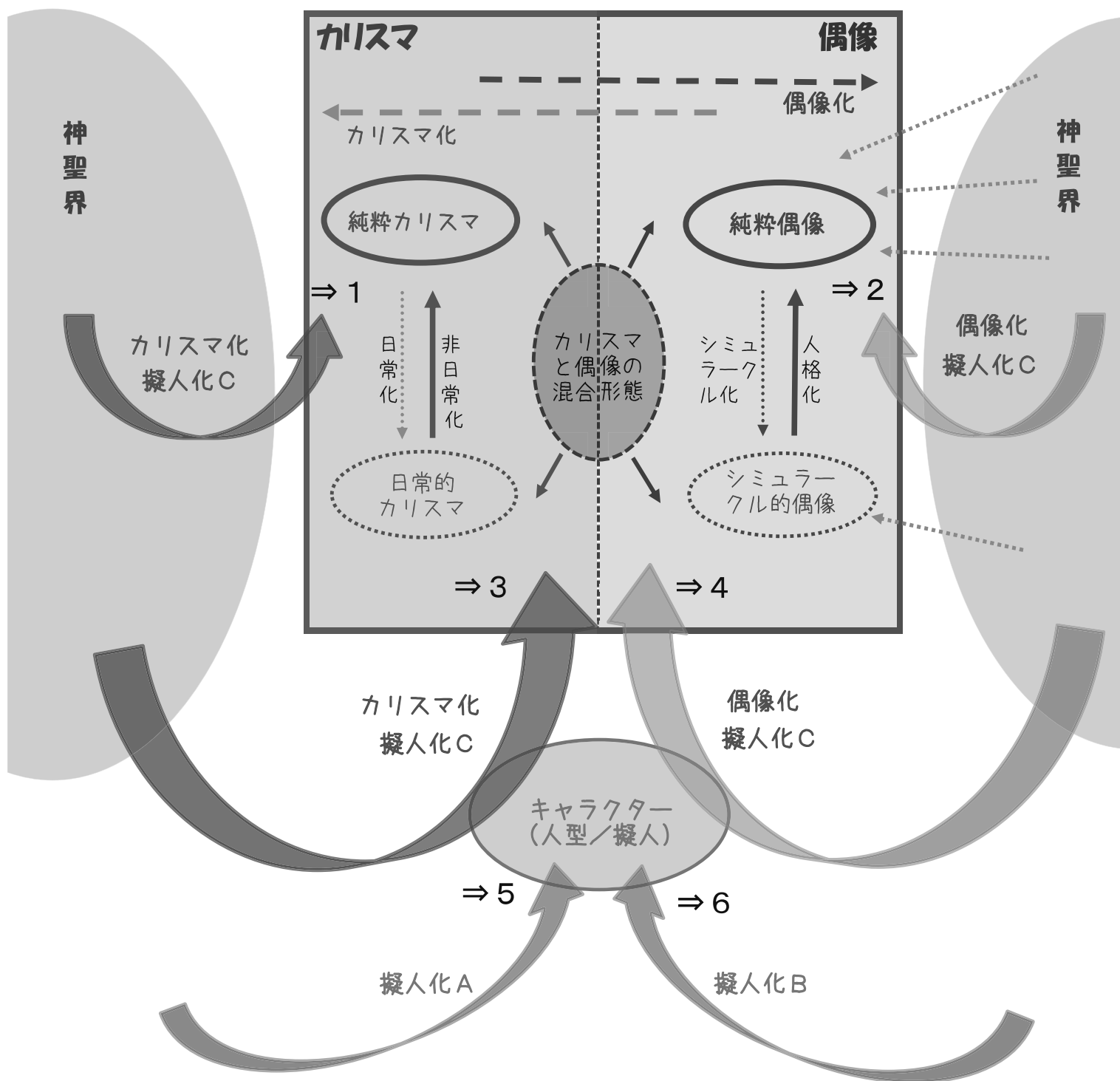
⇒1は「純粹カリスマとして新たに誕生する実キャラ」あるいは「日常のカリスマが非日常化して現れる実キャラ」を表している。カリスマは「担い手に内在する固有の／自立的な力」ではあるが、誕生の際と非日常化する際は、神聖界から力を授かり（上記、聖俗循環の回路①～⑥）、その時点から固有化・自立化するという捉え方である。⇒2は「純粹偶像として新たに誕生する実キャラ」あるいは「シミュラーケル的偶像が人格化して現れる実キャラ」を表している。実際のキャラ活では、⇒1と⇒2が同時に進み、「カリスマと偶像の混合形態」をなすのが一般的である。

⇒1と⇒2を事例1（初音ミク）に当てはめて見ると、擬人化された実キャラ《動画サイトで歌舞を披露するミク》にはおそらく偶像性が強く働き、擬人化された実キャラ《コスプレイベントに登場するミク》にはおそらくカリスマ性が強く働いているものと見られる。いずれも擬人化の元（対象／リアリティ〈の候補〉）としては、擬人化Cのうちの理想的な人間像（女性像）が示唆される可能性が高い。事例2（聖母マリアを描いた山下りんのアイコン）に当てはめて見ると、擬人化された実キャラ《日本国内の正教会に安置されている山下りんのアイコン》には、偶像性（またはシミュラーケル的偶像性）が強く働いていた本家ロシア正教会のアイコンに対し、おそらくカリスマ性が強く示唆されるものに生まれ変わったと言える。擬人化の元（対象／リアリティ〈の候補〉）も若干更新され、正教会が宣言している神的存在にとどまらず、山下りんが理想視する日本的な母性・女性像をも

²⁰ 「聖俗循環」とは聖俗関係を、一人の人間の人生または社会・集団生活の中で、反復されるサイクルとして見た場合の言い表し方である。

《図・5》

キャラ活における擬人化・偶像化・カリスマ化



示唆するようになったのではない。なお事例2におけるキャラ活（および擬人化と偶像化・カリスマ化）は、山下りのみならず、日本国内の正教会の信者たちが、山下りのイコンを鑑賞する時にも生じるものと見られる。

⇒3は「〈偶像性もカリスマ性も持たない〉既存のキャラクターがキャラ活の中でカリスマ化して現れる実キャラ」を表している。同様に⇒4は「〈偶像性もカリスマ性も持たない〉既存のキャラクターがキャラ活の中で

《図・6》刀剣乱舞をめぐるキャラ活

刀剣乱舞とは、DMMゲームズ社とニトロプラス社が共同開発したPC版のブラウザゲームである。ゲームではまず、プレイヤーが審神者に変身し（または分身となり）、日本史（主に平安時代から江戸時代まで）に実在する名刀を集める。審神者は本丸にて、最大六つの刀剣からなる部隊を編成し、タイムスリップするかのように刀を過去の戦場に送り込む。送り込まれた刀剣には付喪神が宿っており、刀自身のパワーと刀にまつわる霊力（元の所有者・使用者・作者など）が一体となって、「刀剣男子」という腕利きの剣術士・武将の姿に擬人化する。そこでさまざまな敵（架空の歴史修正主義者など）との戦いが、プレイヤー／審神者の指揮のもと繰り返される。



【イラスト：内藤稜子】

「偶像化して現れる実キャラ」を表している。実際のキャラ活では、⇒3と⇒4が同時に進み、「カリスマと偶像の混合形態」をなすのが一般的である。

⇒3と⇒4は、事例1（初音ミク）と事例2（山下りんのアイコン）には、当てはまらないと見る。初音ミク像も聖母マリア像も、ほぼ誕生当初からカリスマ性 and/or 偶像性を含有し擬人化が働いていたからだ。しかし現代日本のポップカルチャー／サブカルチャーの中で知られている多くのキャラクターは、たとえ広く認知・注目されていても、擬人化も偶像化・カリスマ化も行われておらず、何らかのきっかけでファンによるキャラ活が活発に行われるようになってから擬人化Cと偶像化・カリスマ化が起こるといった流れが一般的ではないか。

⇒5は「擬人化A（自然）を経て誕生する、〈偶像性もカリスマ性も持たない通常の〉キャラクター」を表している。ミッキーマウスやポケモンに登場するモンスターなどが、これに当たる。⇒6は「擬人化B（人間性・社会・人工物）を経て誕生する、〈偶像性もカリスマ性も持たない通常の〉キャラクター」を表している。アン

《図・7》ワヤン影絵芝居をめぐるキャラ活

ワヤン影絵芝居 wayang kulit とは、主にジャワ島とバリ島で楽しまれている、牛革をスクリーンに映して影を鑑賞するという人形劇。劇を取り仕切るのはダラン *dalang* と呼ばれる人形遣い。ダランは一人で物語を口ずさみながら、多様なキャラクターからなる人形を、3本の操り棒を持って操る。物語はインド叙事詩（マハーバーラタとラーマーヤナ）を原作とするが、ジャワの歴史と文化を部分的に組み込んだ二次創作でもある。上演の際、スクリーン裏ではダランの周りに、数人の歌手と、ガムランと呼ばれるジャワ民族オーケストラが、歌と演奏を担当する。時代の流れに沿って、鑑賞者はスクリーン上の影を観る本来のスタイルから、徐々に、スクリーン裏で繰り上げられるダランとガムラン・オーケストラの世界創りに居合わせて参加するというスタイルに変遷していった。

ダランがスクリーン裏で牛革の人形に、叙事詩の神聖な世界、ジャワ民族・祖先の霊力、自らの魂を一体化させ、生命を与える。

鑑賞者はスクリーン裏で繰り上げられる、リアルな神秘の世界に、居合わせ、参加し、また一緒に創造する。

鑑賞者は、幻想的でダイナミックな光と影と音／声のハーモニーに惑わされ、神秘の世界にいざなわれる。



【イラスト：吉田瀬戸香】

パンマンなどが、これに当たる。こうしたキャラクターがキャラ活の対象になった場合は、擬人化Cが行われ、偶像化・カリスマ化する。つまりその場合のキャラクターは、二重に擬人化されるということになる（擬人化A/Bを経てから擬人化Cに進む）。たとえばピカチュウにしてもアンパンマンにしても、そのままの状態ですでに擬人化A/Bを果たしている。大抵のファンはその段階のキャラクターを楽しみ、それ以上の働きかけ（キャラ活）は行わない。しかし熱狂的なファンがピカチュウやアンパンマンに特別な思いを寄せてキャラ活を進めた場合、これらのキャラクターに人間としての理想を重ね合わせたり霊的・自然的な力を込めたりする（たとえば同キャラクターに憑依や変身や化身が起きたと見なす）ことがある。そうすると擬人化Cが進み、同キャラクターはおのずと偶像性 and/or カリスマ性を帯びる。

以上のような擬人化のメカニズムを、また別の、実在する二つのキャラ活の事例を通して見てみる（事例3／

図・6と事例4／図・7を参照)。

事例3(刀剣乱舞)と事例4(ワヤン影絵芝居)におけるキャラ活には共通点がある。いずれも一定のキャラ活が「現場」で、ひとまず完結することができる。つまりこの場合のキャラ活は、アクター(前者はプレイヤー／ファン、後者は鑑賞者／ファン)がゲーム／上演を楽しむ最中にその場で、一段落することができる(その延長線として、別の時に別の所でキャラ活を発展させることも十分可能である)。

刀剣乱舞のプレイ中に起こりうるキャラ活と擬人化は、いろいろな要素が絡み合っているため見えにくくなっているが、おおよそ次のように単純化できる。

- ・ 擬人化された実キャラ／擬人は、おそらく〈由緒ある〉「刀剣／日本刀」と〈刀剣を見事に使いこなす〉「刀剣男子」からなる。ただしこのゲームの世界では、「刀剣」と「刀剣男子」は一体化しており、合わせて「刀剣／男子」と見たほうがよい。
- ・ 擬人化の元(対象／リアリティ〈の候補〉)としては、おおよそ擬人化Cのうちの「霊的存在」「靈魂／精神」「祖先」「ルーツ」「輝かしい過去」「歴史」に当たると思われるが、もっとイメージを狭めると、次の三つのリアリティからなる可能性が高い。すなわち①「刀剣に憑依する／宿る付喪神」、②「過去(主に平安時代から江戸時代まで)に実在した刀剣の所有者・使用者・作者の靈魂／精神」、③「プレイ中に審神者に変身するプレイヤー／アクターの心／精神」が一体化したものである。
- ・ 刀剣乱舞のキャラ活と擬人化において特徴的なことは、アクター(プレイヤー)自身が、ゲームの序盤で審神者という霊能者／シャーマン的な存在に変身し——あたかも自身の生命をアバター／分身に擬人化させるかのように——その擬人の姿で「刀剣／男子」を操る(擬人化と偶像化・カリスマ化する)という点である。つまりこの場合のアクターは、ゲームの世界の中に入って自らが擬人化されたもの(実キャラ)になって、本命の実キャラ(刀剣／男子)をキャラ活(および擬人化と偶像化・カリスマ化)で生み出す。

ワヤン影絵芝居の中で起こりうるキャラ活と擬人化は、鑑賞者をアクターとして見た場合——正確にはダラン(人形遣い)もキャラ活を行っている——、スクリーンの表側(《表》)と裏側(《裏》)のどちら側から鑑賞するかによって異なるものと思われるが、おおよそ次のように単純化できる。

- ・ 擬人化された実キャラ／擬人は、《表》の場合はおそらく〈ジャワ人の祖先と叙事詩に現れる神聖な人物が一体化したヒーローを映し出す〉「人形の影／映像」に当たり、《裏》の場合はおそらく〈叙事詩に現れる神聖な人物、ジャワ人の祖先、恵まれた現代ジャワ人の暮らしを、人間ドラマとして縮図的に表した〉「ダイナミックに動く皮人形」、〈人間ドラマを創造／操る〉「ダランおよび彼が発するセリフ・手さばき」、〈異次元世界を作り出す〉「ガメラン・オーケストラ」、〈人間ドラマと異次元世界に居合わせる／参加する〉「鑑賞者」からなる。
- ・ 擬人化の元(対象／リアリティ〈の候補〉)としては、おおよそ擬人化Cのうちの「霊的存在」「靈魂／精神」「超自然的／超人間的的存在」「祖先」「ルーツ」「理想郷」に当たると思われるが、もっとイメージを狭めると、「《表》のキャラクター映像に憑依する／宿る神々や超自然的／超人間的的存在の力」と「《裏》の世界(実物の皮人形、ダラン、オーケストラ、鑑賞者が一体となって旅する世界)」が、一体化したものからなる可能性が高い。
- ・ ワヤン影絵芝居のキャラ活と擬人化において特徴的なことは、《表》と《裏》からなる二タイプの聖俗循環があるという点である。《表》の擬人化による聖俗循環の経験は、映像イメージを解して果たされる「シンボリック」なものであるに対し、《裏》の擬人化による聖俗循環の経験は、創造の“現場”に参加して果たされる「リアル」なものである。近年のジャワでは、劇場以外で上演されるワヤン影絵芝居は、ほとんどと言っていいほど、映像イメージを映し出すスクリーンを用意しておらず、鑑賞者は

全員《裏》で鑑賞する。このことが意味するのはおそらく、リアルな聖俗循環はシンボリックなそれよりも、予備知識・事前学習と想像力・感性の適応能力から見て、達成しやすいということではないか。

4. おわりに——キャラ活における擬人化の特徴

本論で挙げたキャラ活の事例、特に「初音ミク」「刀剣乱舞」「ワヤン影絵芝居」は、聖俗循環の経験が顕著に伴う活動として、宗教的／スピリチュアルな枠組みのものと位置づけて見てきたが、一神教／世界宗教／創唱宗教のような「古典宗教」的な枠組みと区別するため、「現代宗教」と呼ぶ（自然宗教や「生活の中の宗教」という呼び方もある）²¹。ロシア正教会は前者に類するが、「山下りんのイコン」の世界は、キャラ活の要素が色濃く見られことから、現代宗教的な聖俗循環と見たほうがよい。

ここでは最後に、擬人化Cについて、古典宗教と現代宗教では本質的なメカニズムの違いがあることを確認しておきたい。

古典宗教における擬人化Cの過程

擬人化されるもの／擬人化の元（神聖界／神聖なもの／聖なるもの）は、預言者・教祖時代または草創期において、「対象／リアリティ」として、預言者や教祖や草創期の信者によって、すでに経験（宗教経験または聖俗循環の経験として）されたことがあるものである。同時にそれを指す／表す記号（シニフィアン）およびその解釈や意味（シニフィエ）も、ほぼ完成／確立している。

- ・ シニフィアンは、創唱宗教の場合、「偶像」「儀礼の手順・方法」「儀礼に必要な品々・道具」として明示化されている。
- ・ シニフィエは、創唱宗教の場合、「教義・神話・聖典・教典」の中で明示化されている。

つまりこの場合、「擬人化（神聖界の擬人化）」または「聖俗の回路／道／つながり」は、すでに“発見”／“構築”／“開拓”されている。

したがって後世の人々（信者）が行うことは、確立済みの聖俗関係を“反復する”または“追体験する”試み／努力である。そうした試み／努力が、シニフィアンとシニフィエの関係（シミュラクル）のレベルにとどまったり退化したりした場合は、擬人化は起こらず、単に「形骸化した宗教における形骸化した儀礼」となる。一方、そうした試み／努力が、神聖界のリアリティにまで達した場合は、擬人化が起こり、また同時にそれは宗教経験（聖俗循環の経験）となる。

現代宗教における擬人化Cの過程

上記古典宗教と同様のケースも多い。どちらかというところというケースは、完成度の高いキャラクターに対して行われるキャラ活に、よく見られる。その場合は、古典宗教と同様、形骸化／シミュラクル化する場合はあれば、ある程度の〈反復的／追体験的な〉宗教経験に達する場合もある。

キャラ活におけるかなり異なる擬人化の過程は、擬人化されるもの／擬人化の元（神聖界／神聖なもの／聖なるもの）が、「対象／リアリティ〈の候補〉」として、フォロワーやアクターのだれ一人にもまだ／まったくイメージも経験もされていない場合である。その場合、一定のキャラクター——何らかの人型の表現・表象・現れと若干の解釈・意味——だけが、シニフィアンとシニフィエとして世に送り込まれ、しかもそれは、部分的／断片

²¹ 創唱宗教とは成立過程（預言者や教祖の特定性を含む）および聖俗関係にまつわる教義と実践が明示的に体系化している宗教的な枠組みのことを指す。自然宗教とはそれと対照的に、成立過程と聖俗関係にまつわる教義と実践が文化・伝統・慣習の中に溶け込み、明示的に体系化していない宗教的な枠組みのことを指す。

的なものでしかなく、且つ未熟／未完成なものである場合が多い。アクターがこうしたキャラクターに興味をもって積極的な働きかけをする（キャラ活を行う）場合、シニフィアンとシニフィエのいずれかを、または順序を問わず両方を、自分の好みと直観に沿って工夫したり開発したりする。この場合の神聖界の対象／リアリティ〈の候補〉は、シニフィアン／シニフィエ（つまりキャラクター）を試行錯誤／ヒューリスティックに工夫・開発している際に、発見的にたどるものである。そして神聖界の対象／リアリティ〈の候補〉に少しでも触れたときが、この場合の宗教経験（聖俗循環の経験）であり、また擬人化が経験的に起こる瞬間である。

つまりこの場合の擬人化の過程は、古典宗教におけるそれと、ある意味で逆行しているとも言える。

- ・ 《古典宗教タイプ》「神聖界の対象／リアリティ」と「擬人化のルート／聖俗循環の回路」ありきの上、アクターは聖俗循環と擬人化の経験（追体験／反復）に挑む。
- ・ 《現代宗教／キャラ活タイプ》キャラクターのシニフィアンとシニフィエを工夫・開発する中で、「神聖界の対象／リアリティ〈の候補〉」と「擬人化のルート」を結果的に発見し（出会い）、経験する。あるいはアクターによっては、神聖界の対象／リアリティのイメージが最初からぼんやりと感じられたり描かれたりしており、キャラ活はそこに向かうための冒険的／試行錯誤的な活動である。

なお現実世界ではさまざまな《中間タイプ》も存在するものと仮定できる。

ただし、多数のアクターが挑むサブカルチャー世界における同種のキャラ活の中で、「神聖界の対象／リアリティ〈の候補〉」と「擬人化のルート」が〈あるアクターによって〉一度発見されると、他のアクターのキャラ活は、古典宗教タイプ（または中間タイプ）に近いキャラ活となる。逆に、古典宗教においても、時と場合と人によっては、キャラ活タイプに接近することもさほど珍しいことではない。

参考文献

相原 博之

2007 『キャラ化するニッポン』講談社。

アラム、ジュマリ

1994 「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」『何のための〈宗教〉か？：現代宗教の抑圧と自由』島菌進（編）、pp. 154-203、青弓社。

2007 「アボリジニの神話的世界と社会体系に見る時間の聖化：聖なる時間をめぐる宗教学的考察」『時間学研究』1:21-42。

2009 「動物をめぐる比較宗教学：『俗化する文化』と『聖化する自然』をつなぐもの」『動物観と表象』（ヒトと動物の関係学 第1巻）奥野卓司、秋篠宮文仁（編）、pp. 34-68、岩波書店。

2014 「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考察として」『山口大学哲学研究』21:1-24。

2015 「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（2）：『生成儀礼』から見る『キャラクター』」『山口大学哲学研究』22:1-29。

秋山 孝

2002 『キャラクター・コミュニケーション入門』角川書店。

青木 貞茂

2014 『キャラクター・パワー：ゆるキャラから国家ブランディングまで』NHK出版。

Atran, Scott

2002 *In Gods We Trust: The Evolutionary Landscape of Religion*. Oxford University Press.

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。
- 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、大塚 英志
- 2008 『リアルゆくえ：おたく／オタクはどう生きるか』講談社。
- 東 浩紀、他
- 2007 『コンテンツの思想：マンガ・アニメ・ライトノベル』青土社。
- Barnes, Douglas F.
- 1978 Charisma and Religious Leadership: An Historical Analysis. *Journal for the Scientific Study of Religion* 17 (1):1-17.
- Barrett, Justin Barrett
- 2004 *Why Would Anyone Believe in God?* AltaMira Press.
- ボードリヤール、ジャン
- 1979 『消費社会の神話と構造』今村仁司、塚原史訳、紀伊國屋書店。
- 1982 『象徴交換と死』今村仁司、塚原史訳、筑摩書房。
- 1984 『シミュラクルとシミュレーション』竹原あき子訳、放送大学出版局。
- Bendix, Reinhard
- 1960 *Max Weber: An Intellectual Portrait*. University of California Press.
- 1971 Charismatic Leadership. In *Scholarship and Partisanship: Essays on Max Weber*. Reinhard Bendix and Guenther Roth (eds.), pp. 170-187, University of California Press.
- Boyer, Pascal
- 2001 *Religion Explained: The Evolutionary Origins of Religious Thought*. Basic Books.
- コンドリー、イアン
- 2014 『アニメの魂：協働する創造の現場』島内哲朗訳、エヌティティ出版。
- デュルケーム、エミール
- 2014 『宗教生活の基本形態（上）：オーストラリアにおけるトーテム体系』山崎亮訳、筑摩書房。
- Eco, Umberto
- 2009 On the Ontology of Fictional Characters: A Semiotic Approach. *Sign Systems Studies* 37 (1/2):82-98.
- Eisenstadt, Shmuel N.
- 1968 *Max Weber: On Charisma and Institution Building*. University of Chicago Press.
- エリアーデ、ミルチャ
- 1969 『聖と俗：宗教的なものの本質について』風間敏夫訳、放送大学出版局。
- 1986 『太陽と天空神：宗教学概論Ⅰ』（エリアーデ著作集 第一巻）久米博訳、せりか書房。
- Forster, Edward M.
- 1927 *Aspects of Novel*. Harcourt, Brace & Company.
- Friedland, William H.
- 1964 For a Sociological Concept of Charisma. *Social Forces* 43 (1):18-26.
- Friedrich, Carl J.

- 1961 Political Leadership and the Problem of the Charismatic Power. *Journal of Politics* 23 (1):3-24.
- Geertz, Clifford
- 1983 Centers, Kings, and Charisma: Reflections on the Symbolics of Power. In *Local Knowledge: Further Essays in Interpretive Anthropology*. Clifford Geertz, pp.121-146, Basic Books.
- Guthrie, Stewart
- 1993 *Faces in the Clouds: A New Theory of Religion*. Oxford University Press.
- 1997 Anthropomorphism: A Definition and a Theory. In *Anthropomorphism, Anecdotes, and Animals*. Robert W. Mitchell, Nicholas S. Thompson, and H. Lyn Miles (eds.), pp.50-58, State University of New York Press.
- 2002 Animal Animism: Evolutionary Roots of Religious Cognition. In *Current Approaches in the Cognitive Science of Religion*. Ilkka Pyysiäinen and Veikko Anttonen (eds.), pp.38-67, Continuum
- 伊藤 剛
- 2014 『テヅカ・イズ・デッド：ひらかれたマンガ表現論へ』講談社。
- Katz, Jack
- 1972 Deviance, Charisma, and Rule-Defined Behavior. *Social Problems* 20 (2):186-202.
- クリプキ、ソール
- 1985 『名指しと必然性：様相の形而上学と心身問題』八木沢敬、野家啓一訳、産業図書。
- 暮沢 剛巳
- 2010 『キャラクター文化入門』エヌティティ出版。
- リンドホルム、チャールズ
- 1992 『カリスマ：出会いのエロティシズム』森下伸也訳、新曜社。
- 小池 一夫
- 2011 『小池一夫のキャラクター新論：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。
- Lawson, Thomas and Robert McCauley
- 1990 *Rethinking Religion: Connecting Cognition and Culture*. Cambridge University Press.
- Lipp, Wolfgang
- 1977 Charisma - Social Deviation, Leadership and Cultural Change: A Sociology of Deviance Approach. *The Annual Review of the Social Sciences of Religion* 1:59-77.
- McCauley, Robert and Thomas Lawson
- 2002 *Bringing Ritual to Mind: Psychological Foundations of Cultural Forms*. Cambridge University Press.
- 小田 秀夫
- 1980 『山下りん：信仰と聖像画に捧げた生涯』筑波書林。
- 大下 智一
- 2004 『山下りん：明治を生きたアイコン画家』北海道新聞社。
- 大塚 英志
- 2004 『物語消滅論：キャラクター化する「私」、イデオロギー化する「物語」』角川書店。
- Perinbanayagam, R. S.
- 1971 The Dialectics of Charisma. *Sociological Quarterly* 12 (3):387-402.

Pyysiäinen, Ilkka

2001 *How Religion Works: Towards a New Cognitive Science of Religion*. Brill.

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。

Schweitzer, Arthur

1984 *The Age of Charisma*. Nelson-Hall.

Shils, Edward

1958 The Concentration and Dispersion of Charisma: Their Bearing on Economic Policy in Underdeveloped Countries. *World Politics* 11 (1):1-19.

1965 Charisma, Order, and Status. *American Sociological Review* 30 (2):200-213.

Smith, Murray

1995 *Engaging Characters: Fiction, Emotion, and the Cinema*. Oxford University Press.

Sørensen, Jesper

2007 *A Cognitive Theory of Magic*. AltaMira Press.

Spencer, Martin

1973 What is Charisma ? *British Journal of Sociology* 24 (3):341-354.

Thomasson, Amie L.

1999 *Fiction and Metaphysics*. Cambridge University Press.

2003 Fictional Characters and Literary Practices. *British Journal of Aesthetics* 43 (2):138-157.

Tremlin, Todd

2006 *Mind and Gods: The Cognitive Foundations of Religion*. Oxford University Press.

Turner, Bryan s.

1974 *Weber and Islam: A Critical Study*. Routledge.

ウェーバー、マックス

1960 『支配の社会学1』世良晃志郎訳、創文社。

1962 『支配の社会学2』世良晃志郎訳、創文社。

1970 『支配の諸類型』世良晃志郎訳、創文社。

1972 「世界宗教の経済倫理 中間考察：宗教的現世拒否の段階と方向に関する理論」『宗教社会学論選』大塚久雄、生松敬三訳、みすず書房。

1976 『宗教社会学』武藤一雄・他訳、創文社。

Westh, Peter

2014 Anthropomorphism in God Concepts: The Role of Narrative. In *Origins of Religion, Cognition and Culture*. Armin W. Geertz (ed.), pp.395-411, Routledge.

Whitehouse, Harvey

2004 *Modes of Religiosity: A Cognitive Theory of Religious Transmission*. AltaMira Press.

矢内 賢二

2015 「隈取のようなもの」『ユリイカ』47 (5):34-47。