

キャラクターを実体化する活動 (キャラ活) に見る《転移》

～サブカルチャーの精神分析的な解読の試みとして～

ジュマリ アラム
Djumali ALAM

0. はじめに

本稿は現代日本サブカルチャーの世界で、とりわけ若者が主体となって盛んに行なわれている「キャラクターを実体化する活動」の心的過程を精神分析の枠組みを用いて図式的に描こうと試みるものである。精神分析の中で展開されている種々の「心の理論」のうち、特にここで借用しているのは、「自我の形成」「欲望」「対象とイメージの実体化」、そしてもっとも重要な「転移」についてである。

「自我の形成」「欲望」「対象とイメージの実体化」については、主にラカンによる「鏡像段階」「L図」(シェーマL)¹と関連の図式を、若干のカスタマイズを施しながら採用している。「転移」については、この概念の元の提唱者であるフロイトの理論²を、筆者なりの解釈と展開方向を模索しながら適用している。

フロイトによる「転移」は元来、臨床的な文脈(→診察室)の中で、医者／精神分析者と患者の間で起こる不可避的な精神事象であるとされる。

転移とは何か。それは、分析が進みゆくなかで呼び覚まされ意識化されることになる感情の蠢きかつ空想の、装いを新たにした再版本であり複製品である。しかもこの転移という領域に特徴的なのは、以前の人物が医者という人物によって代用されることである。別の言い方をすれば、一連の過去の心的体験全体が、過ぎ去った体験としてではなく、医者という人物との現在進行中の関係として息を吹き返すのである。代用されている点を除けば、もとの手本の内容とまったく区別のつかない領域もある。したがって、先ほどと同じ比喩を用いるなら、これはただ単に新たに刷り直ただけであって、内容に変更はないのである。それとは別にもっと巧妙に作り出された転移もある。内容の中和、つまりわたしの言うところの昇華が起きている転移である。こういった転移では、医者という人物に関わる、あるいはその医者をめぐる状況におけるなんらかの現実の特殊性を巧妙に利用しつつ、それに寄りかかることで、意識化をもたらすことさえ可能なのである。すなわちこれは、改訂新版であって、もはや単なる刷り直しとは違う。³

¹ ラカン [1972,1998,2000] を参照。

² フロイト [2009] を参照。

³ フロイト [2009:152]。

フロイトは、転移には「刷り直し」レベルのものと「昇華」レベルのものと、二通りあるとする。いずれにせよそこには「主体」である患者が、「対象」である医者と出会ったり向き合ったりしたときに、無視できないはっきりした何らかの感情が自然と湧き出たり吹き出したりする、とされる。この感情は、主体の無意識化した過去の経験と密接な関係がある（たとえば子供が過去の親との気まずい関係を再現したり埋め合わせたりすること）とされる。そしてこの感情には、主体が対象と接近したり同一化したりしたいという積極的なもの（陽性転移）と、逆に敬遠したり回避したりしたいという消極的なもの（陰性転移）と、両極があり、またその間の混合的なさまざまなパターンのもので存在するとされる。

ラカン派精神分析学では、フロイトによる転移をめぐる精神事象（主体 ⇄ 対象 ⇄ 感情）のさらなる詳細な分析が進められた。まずこうした感情は、主体における、良くも悪くも何らかの欠如（不足感／物足りなさ、喪失感、欠点、傷、穴、欠陥、亀裂、裂け目、部分的破裂、空洞、空白）に対する反応やフォロー（穴埋めしたり癒したりすること）から生まれる（押し出される）ものであり、その意味で「感情＝欲望」と見るべきである、とする。そして「過去の経験との密接な関係」というのは、実際に経験された——ましてやまだ記憶に残っている——過去の特定人物との人間関係的な問題・欠如が、特定の対象に出会ったときに意識化したり再現・再燃したりして一定の感情／欲望として生じるということでは必ずしもないとする。⁴ 一見そのように見えてしまうケースも多いが、本当のところ起きていることは、心の無意識の領域に潜む、想像的・空想的なものも含む、何らかの人間関係的な問題・欠如が、特定の対象に出会ったときに刺激されたり呼び覚まされたりして、一定の感情／欲望の原動力となる。つまり、心の中に何ら実質的な欠如も意識的に抱えていない主体が、特定の対象に出会った際に、あたかもその出会いがきっかけ／ヒント／トリガー／おとり／ルアー（疑似餌）となって、何らかの欠如感を強く感じるようになり、一定の感情／欲望へと掻き立てられるのである。この場合、「《特定の対象》が《一定の感情／欲望》を掻き立てる」という関係性そのものは、当該主体に固有の関係性ではなく、同主体が置かれている人間関係全体の枠組み（社会・集団・文化を支配する言語の体系）の原理であるにほかならない（ラカンが言うところの「大文字の他者」）。

⁴ フロイト自身まったくそのように言っていない（フロイトは、過去の経験を「無意識」の文脈の中で語っている）が、フロイト以後の精神分析では誤解されることがしばしばある。精神分析における「無意識」とはいわゆる「潜伏期間」に相当するものであり、対象に出会って転移が起きたときに「発症」に当たる。この場合、対象に出会わなければ発症することはないので、「欲望」が「対象との出会い」に先立って発生することはない。

ラカン派精神分析学におけるこうした捉え方の延長線として、主体が転移するのは、必ずしも臨床的な場における医者という対象に限るものではない、ということが必然的なインプリケーションとなる。さらに転移の対象は、生身の人間であるとも限らない。想像上の人物や擬人化したあらゆる存在も、転移の対象になりうる。また実際にも、上記のような意味の転移という精神事象は、神話・伝説・物語の中の登場人物・キャラクターに対してこそ、もっとも顕著に行なわれているのではないだろうか。しかしながらこうした領域における転移の研究は、皆無に等しいほど少ないと言え、それが今回、本稿が試みている新天地でもある。

ところで《主体 ⇄ 対象 ⇄ 感情／欲望》の関係をもう少し詳細に見ると、主体は対象に出会って、いきなり欠如感が刺激されて感情／欲望を抱くようになるのではない。主体の、その時点で（対象と出会う直前まで）は抱いていなかった、「来る欠如感」とそれらを抱えた「主体自身」の写し／映し／似姿のような想像上の実体（イメージ）が、対象との出会いによって浮かび上がるのが“先”なのである。

× 《主体》 → 《欠如感》 → 《欲望》 → 《対象》 ⇒ 《転移》

△ 《主体》 → 《対象》 → 《欠如感》 → 《欲望》 ⇒ 《転移》

○ 《主体》 → 《対象》 → 《イメージ》 → 《欠如感》 → 《欲望》 ⇒ 《転移》

こうしたイメージの発信源である対象の正体は、「生身の人間」か「擬人化されている存在」かのどちらかである。したがってこの場合のイメージは、ストレートに言うところ「人格的イメージ」または「人物像」であり、つまり現代的な用語法や文脈における「キャラクター」であると言うことも可能である。

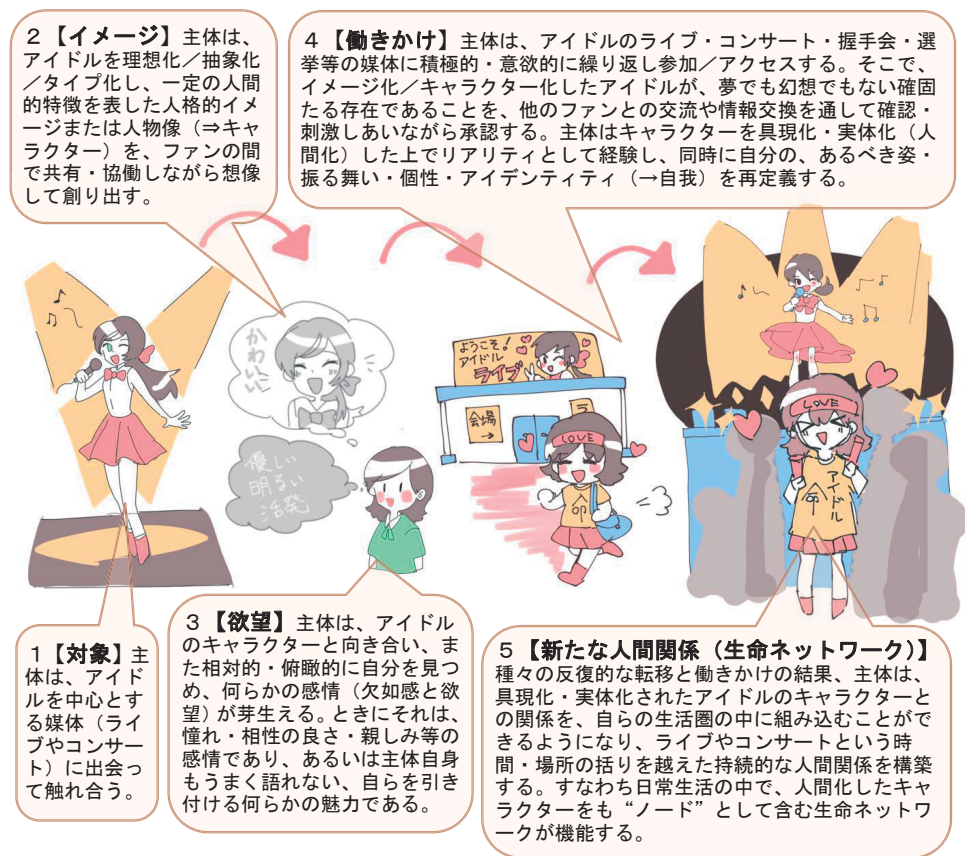
《主体 → 対象 → イメージ → 欠如感 → 欲望 ⇒ 転移》の精神事象に関してラカンが明らかにした重要な人間の原理（人間論）は、「鏡像段階」と「L図」で示されているように、「主体は、他者が《対象を經由して》発信するイメージを積極的に参照する（＝転移する）ことによって自我を獲得する」あるいは「主体にとって他者が《対象を經由して》発信するイメージを積極的に参照する（＝転移する）ことは、自我を獲得する唯一の道である」という点である。ラカンによると、このイメージは「記号」であるにほかならない。主体が直接的に採用するのはシニフィアン（イメージの全体や部分を指す言葉やシンボル）であり、欠如感と欲望に対応するのがシニフィエの面（意味作用や感覚）である。

イメージをキャラクターとして見た場合、シニフィアンとシニフィエは、容姿・身体・表情・声・瞳・眼差しなど風貌的な面、態度や行動など動作的な面、人柄や人当

たりなど性格的な面、話し方や話の内容など言語的な面⁵、またはそれらを総和した人格的イメージ／人物像のうちの、「主体が指示するのに用いる言葉・シンボル」と「主体が理解する意味と感じる感覚」に当たると見ることができる。

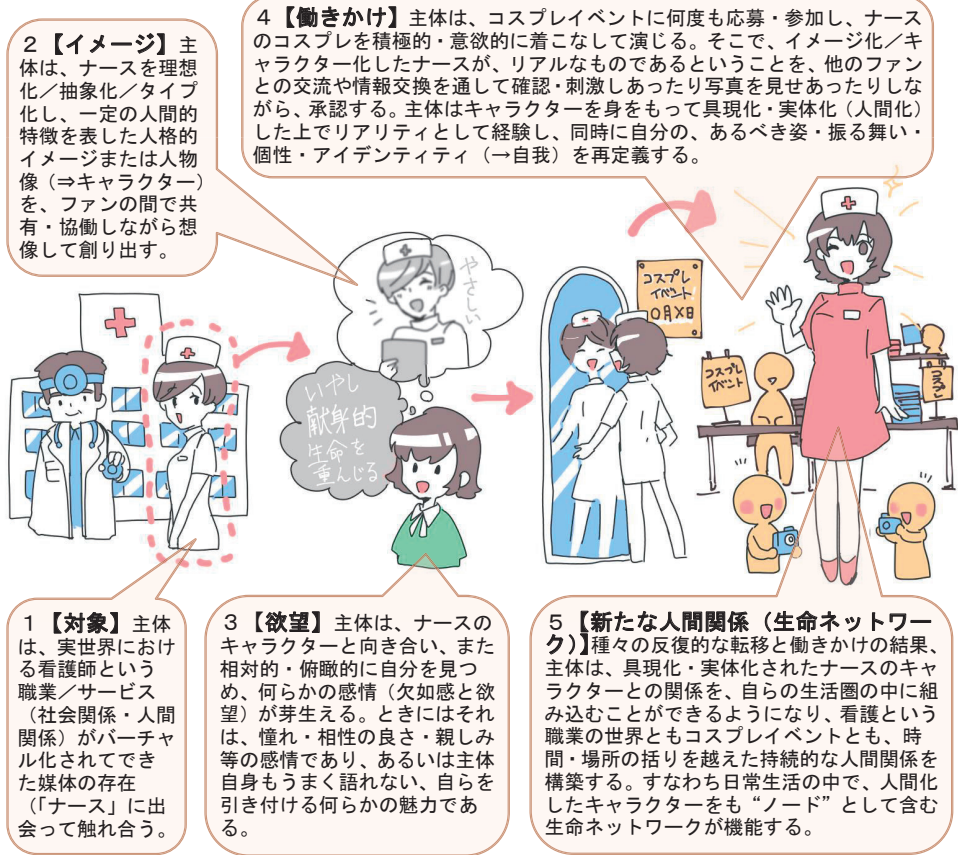
人間はだれもが、個々のケースの度合いには程度の差はあれ、鏡像段階を通過し、子供のごっこ遊び段階を経て、大人になって死ぬまで、繰り返しイメージ／キャラクターに転移するのだが、その過程を通してその都度その時々への欠如感と欲望に応えながら自我を形成する。ただしイメージ／キャラクターはあくまでも欠如感と欲望のきっかけ／トリガーであり、対象の似姿ではあるが、そのまま自我の似姿になるわけではない。こうした心的過程は、具体的な事例を介さずに理解することは困難であるが、これを本稿では、われわれの周りで実際に頻繁に行なわれている「キャラクターを実体化する活動」を視覚的に分析しながら捉えてみる。

【図1】キャラ活：アイドルファンの応援活動



⁵ 筆者のまとめ方と同一ではないが、ラカン派精神分析学の第一人者であるブルース・フィンクは、転移の際に主体が対象から取り入れるイメージの諸側面として「知覚的のもの」「記号論的のもの」「情動的なもの」の三つに分けて見ることができるとした。フィンク [2012:105-107] を参照。

《図2》キャラ活：ナースのコスプレ

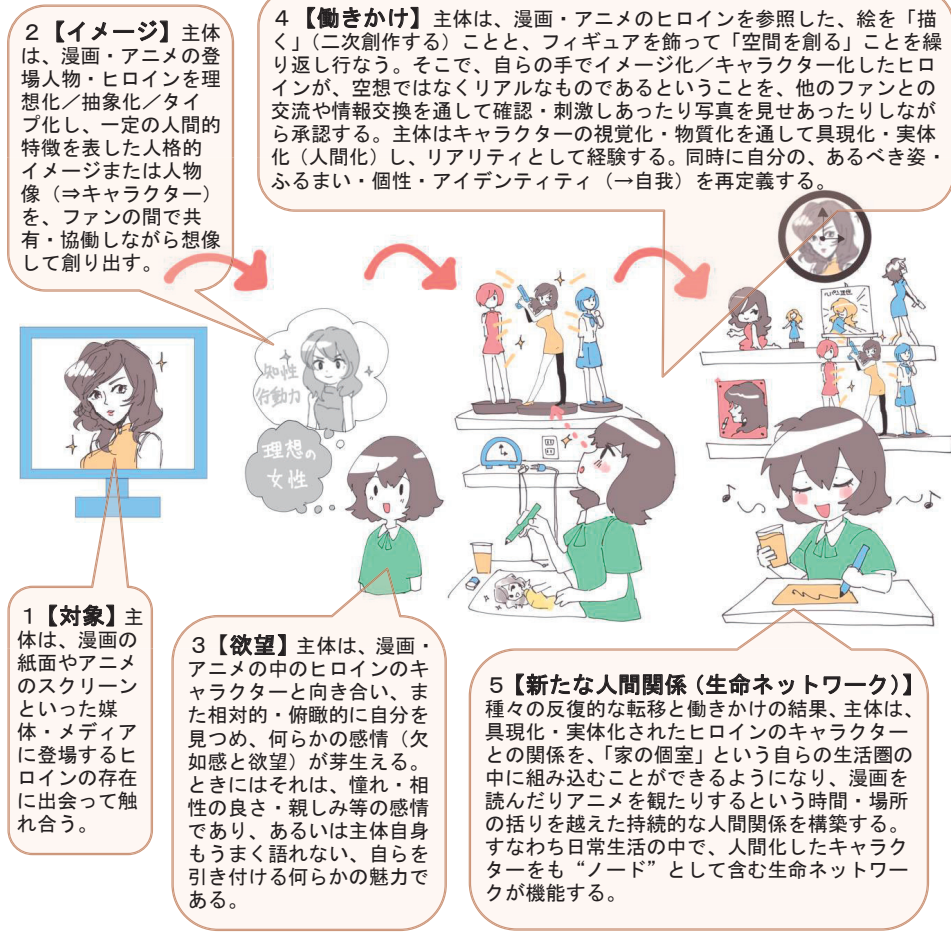


1. 「キャラ活」とは

キャラ活（「キャラクターを実体化する活動」の略）とは、ファンやオーディエンス（**主体**）が、小説・物語・神話・伝説、映画・アニメ、漫画、ゲーム、演劇、ライブ・舞台、スポーツ大会・試合、祭り、文化的な催し・行事・イベント・パフォーマンス、ネット上の断片的なイメージ・動画・ストーリーなど、不特定多数の人がアクセスできる**対象**⁶（媒体／メディア）を、受動的に観たり読んだり鑑賞したり参加したり遊んだりするにとどまらず、こうした対象から浮かび上がる登場人物・中心人物・主人公・主役・担い手のイメージ（人格的**イメージ**／人物像→これを「**キャラクター**」と呼ぶ）に対して抱く特別な**感情**（欠如感・欲望）の反応として、**転移**し、さらに何らかの積極的な**働きかけ**を繰り返し行ないながら、想像的な領域のキャラクターを具

⁶ キャラ活においてはメディア化したもの（媒体）が対象となる場合が多い。

《図3》キャラ活：アニメ・キャラクターの二次創作



具現化・実体化（人間化）し、そうした人間化したキャラクターをも含む新たな人間関係（生命ネットワーク）を持続的に結ぶ活動、のことである。⁷

図1、図2、図3は、キャラ活の一般的なプロセスを現代サブカルチャーにおける3つの典型的な事例から図式化したものである。以下ではもう一度、キャラ活の実践の中で主体が経験する心的過程を、これらの図式に沿ってステップごとに整理する。

【主体】

キャラ活研究においては「アクター」⁸とも呼び、単純に「行為者」「活動の主体」を指すものとする。精神分析的な視点から見ると、「主体」（エス）は「自我」（エゴ）と区別する必要がある。とりわけラカン派精神分析においては、純粋な「主体」は、

⁷ 詳しくはアラム [2020] を参照。
⁸ 宗教的行為全般における、儀礼に臨む／参加する／参列する人（信者やフォロワー）に相当する。

生まれた直後の赤子のように、自意識・個性・アイデンティティ等の「自我」に当たるものを何も持っておらず、いわゆるOSもソフト／アプリもまだ何も組み込まれていないパソコンのような、身体と生命だけの存在であると見ている。キャラ活の主体／アクターは大人なので、すでに自我を持っている段階であるが、キャラ活を通して見られる精神事象の際立った特徴は、人間の主体の「非自立性・依存性・脆弱性・不安定性」と、自我の「葛藤・多重性・移り変わり・獲得闘争」にあると言うことができる。

【対象】

キャラ活においてはメディア化したもの（媒体）が対象となる場合が多いため、「媒体／メディア」とも呼べる。言語化された「バーチャル・リアリティ⁹」もしくは「バーチャル化されたリアリティ」であり、この世と空想・虚構の世界の間の世界（仮想の世界）の中で繰り広げられる人間模様として理解できる。こうした人間模様は、日常的世界／生活世界（主に経済・生産活動を中心とした世界）から見ると、擬似的・ファンタジー的・余剰的なものとして映り、またこうした媒体にアクセスするアクターの行為は、非合理的且つ自己満足的なものとしてされるのが常である¹⁰。本稿では精神分析的な視点から、キャラ活における対象（媒体／メディア）を、後に言及する「欲望」を掻き立てたり方向づけたりする「原因」（きっかけ／ヒント／トリガー／おとり／ルアー）と位置づけている。

【イメージ】

対象から昇華／醸し出されるものだが、対象の「エイリアス」または「印」に当たるものと見ることができる¹¹。キャラ活の世界では主に対象が理想化／抽象化／タイプ化されて人格的なイメージや人物像に昇華され、それを直接的（的確／確実）に指したり表したり代表したりする、記号（語やシンボル）、すなわち一定の人々（たとえばファンやフォロワー）の間に共有できる「キャラクター」がこれに当たる。

⁹ 本稿では「バーチャル・リアリティ」を「日常的世界」「生活世界」と「想像的世界」（冒頭で挙げた小説・物語・神話・伝説、映画・アニメ、漫画、ゲーム、演劇、ライブ・舞台、スポーツ大会・試合、祭り、文化的な催し・行事・イベント・パフォーマンス、ネット上の断片的なイメージ・動画・ストーリーなどの世界）の間の世界として理解している。

¹⁰ マックス・ウェーバーの有名な「社会的行為のタイプ論」からすれば、特定の価値を満たすことそれ自体を目的とする「価値合理的行為」に当たる。

¹¹ ソシユールの記号論の「シニフィアン」として機能するものだが、パーソナル・コンピューター（PC）やオペレーティング・システム（OS）で言うところの「アイコン」や「ショットカット」に、またコンピューター・プログラミング（特にC言語系）の「ポインタ」や「参照」に相当するものと見られることもできる。

【欲望】

主体が対象に出会ったときに感じる何らかの欠如と、その欠如の部分の埋め合わせを欲する精神状態のこと。「欲望」のこうした捉え方は、一見してこの語の一般的な意味とほとんど変わらないが、しかし本稿では精神分析学的な視点から、《主体》と《欲望》と《対象》の3要素間の関係性を、「主体は対象を欲望する」または「対象は主体の欲望を満たす」という関係としてではなく、「主体は対象に要望をもたらされる」または「対象は主体に欲望を植えつける」という関係として見ている。もっともこの場合の欲望は、愛しさ・憧れ・親しみ等、人間の文化や価値体系から見た積極的・肯定的なものに限らず、その反対の憎しみ・嫌悪感・敵対心等の消極的・否定的なものも含む（「陽性転移」と「陰性転移」に発展する精神状態）。キャラ活の世界において、主体／アクターが対象から昇華／醸し出されるイメージ／キャラクターによって欲望をそそられるという精神事象は、後述する精神分析学で言うところの「イメージが鏡の役割を果たして主体の自我を形成する」心的過程を忠実に物語っていると言える。キャラ活の場合、イメージはアクターが志向する「押しキャラ」であり、アクターが日常生活を送るにあたっての模範的・中心的存在として常に参照されるからである。

【働きかけ】

主体が、《対象によってもたらされた》欲望に応えるため、イメージの実体化と新たな人間関係の実現を通して「欲望する主体の状態」を保とうとする行為のこと。前記の例では、イメージ／キャラクターはいずれも、主体が属する日常的世界／生活世界とは若干次元の異なる想像的世界（虚構またはフィクションの世界）に属するものであり、主体による働きかけは両次元を行き来したり接点（接続口）を築いたりするものである。このように主体が二つの世界をまたがって欲望に応えようとしていることから、本稿ではこうした働きかけを精神分析学における「転移の実践」に相当するものと位置づける。なおキャラ活における転移は、古典的な宗教における転移と比較した場合、興味深い特徴がある。すなわち主体は対象をイメージ化／キャラクター化してから実体化し、さらに自らの《日常的世界における》生活圏の中に組み込む作業を行ない、その後は、対象との直接的な関係を持たずとも、《対象がもたらした》欲望に応えることが可能になるという点である。

※「欲望に応える（反応／対応／フォロー／穴埋めする）」とは、「欲望を満たす」と等価ではない。「欲望に応える」とは、本質的には「欲望を持ち（燃やし）続ける」という精神状態のことを指す。一方、「欲望を満たす」とは、その時点で欲望が終了（消滅）する精神状態を意味する。

【転移】

主体が、欲望を掻き立てる対象に出会ったときに、「欲望する状態」を保とうとする精神状態のこと。キャラ活の場合、主体が「働きかけ」を行なうに至るということは、すでに／その前に転移が起きていることを物語るものである。無論こうした働きかけは、「欲望を満たす」ためではなく、「欲望する状態を保つ」ために行なわれる。「陽性転移」とは、主体が、欲望のきっかけである対象と、「同一化しよう」としたり「近づこう」としたりするかたちで欲望状態を保とうとする場合のことを言う。「陰性転移」とは、主体が、欲望のきっかけである対象と、「距離を置こう」としたり「禁忌（タブー視）しよう」としたりするかたちで欲望状態を保とうとする場合のことを言う。宗教学的に見ると、前者の陽性転移は「ハレの聖性との出会い」または「積極的儀礼」に当たり、後者の陰性転移は「ケガレの聖性との出会い」または「消極的儀礼」に当たる。¹² 陰性転移は、実際の間人間関係がすべて「友情関係」と「愛情関係」で埋め尽くされているわけではない事実と同様、キャラ活の世界にも多分に存在する、決して稀な精神事象ではない。

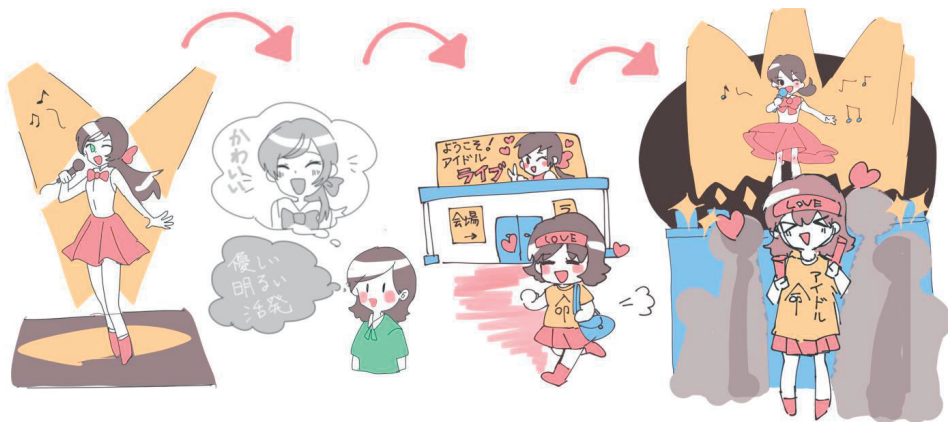
【新たな人間関係（生命ネットワーク）】

主体が特定の対象に転移し、働きかけを反復的に行なった場合、実体化されたイメージ／キャラクターは、いつしか主体に生身の人間や生命体のように存在するものとしてみなされ、主体はその都度、あたかも新たな「人間関係」「日常的世界」「生活世界」を切り開いて人生を送るような経験をする。こうした環境と経験のことを「生命ネットワーク」と呼ぶ。キャラ活の延長線上でできた生命ネットワークが、通常の間人間関係と異なるのは、実体化されたキャラクターが、生身の人間と等価の、ネットワーク上のノード（メンバー）として参加して互いに結ばれているという点である。

¹² エリアーデ [1969,1986]、デュルケーム [2014] を参照。

2. “欲望”の“原因”としての“対象”

以下では、キャラ活において、いかにして「対象とイメージ／キャラクターが主体／アクターの欲望の原因になっているのか」ということを、前述のキャラ活の事例を振り返りながら見てみる。



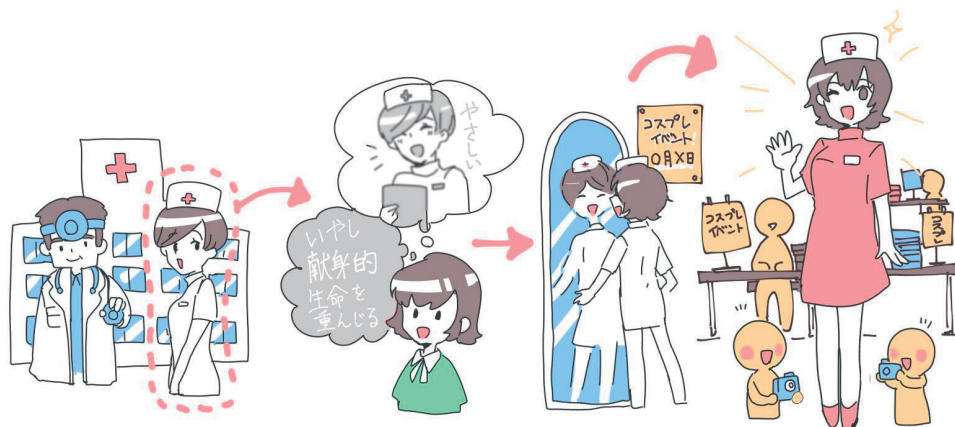
【アイドルファンの応援活動】

アクターはこの場合、「元々、推しているアイドルが有するような人間性を探し求めていた」といよりも、「アイドルに出会って浮かび上がる人格的特徴に触れ、親近感や憧憬を感じるようになった」といったほうが適切であり、また多くの実際のケースにも当てはまるのではないだろうか。つまりアクターにとって、アイドルとそのキャラクター（人格的イメージ／人物像）は、自らの欲望（欠如感およびそれを埋め合わせたい気持ち）が萌える／萌え続けるトリガーや燃料の役割を果たしている。

言い換えれば、アイドルという対象とそこから湧き出るイメージが、アクターの欲望を掻き立て、その後のイメージ化／キャラクター化と実体化の働きかけの原動力となったのである。アイドルという対象とそのイメージ／キャラクターは、キャラ活などの働きかけを通してアクターが目指そうとする／向かおうとする目標ではなく、アクターに一定の欲望を触発し、キャラ活を行なうにいたった原因なのである。

【ナースのコスプレ】

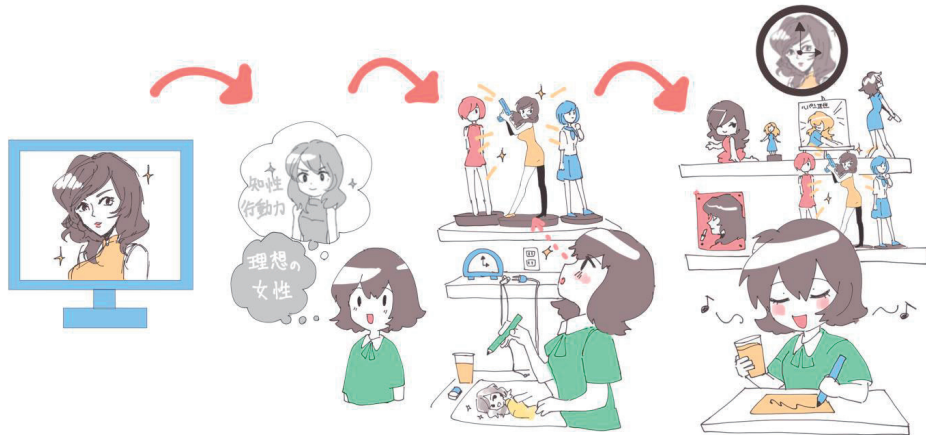
コスプレイヤーにとっての、メディア化／バーチャル化したナースという人間性も、同様である。コスプレイヤーであるアクターにとって、「ナース」という対象は、何かしらの欲望（欠如感およびそれを埋め合わせたい気持ち）を刺激または呼び覚まし、コスプレをする原動力を与えてくれるものであるには違いないだろうが、それ自



体が目標ではない。一例に、ナースのコスプレをする大抵のコスプレイヤーが、ナース（看護師）になりたいと思わないばかりか、憧れてもいないということは、想像するに難くない。したがってアクターにとっては、ナースのコスプレをすること自体が、心の中で湧き出た欲望に応える（フォローする）ための自然的・自発的な行ない（働きかけ）であり、「何かのため」といった明確な目的を達するために必要な手段になっているわけではない。

【アニメ・キャラクターの二次創作】

同様に、アニメ・キャラクターの二次創作者やフィギュアファンにとって、自らが推すアニメや漫画の登場人物とそのキャラクター（人格的イメージ／人物像）は、何かしらの欲望（欠如感およびそれを埋め合わせしたい気持ち）を思い起こしたり奮い立たせたりするのが常だが、最初からそのようなキャラクターとの出会いを願望として抱いていたわけではない。そもそも大流行している物語的な媒体（小説・漫画・映画・アニメ等）の主人公のキャラクターというのは、オーディエンスが《すでに抱いている》欲望に応えたり合わせたりして創作されたものではなく——あたかもオンデマンド媒体のように——、むしろオーディエンスが《抱くであろう》欲望に向けられて提供された、選択的・提案的な人間性や人間模様ではないだろうか。アクターにしてみれば絵を二次創作的に描いたりフィギュアを収集したり飾ったりする活動（働きかけ）は、アイドルの応援やコスプレと同様、欲望に応える（フォローする）ための自然的・自発的な行為であり、何か明示化できる目的を達成するための手段ではない。



3. “欲望”の実体と本質

「対象は主体の欲望を発症させる原因である」という精神分析学による心的過程は、これまでのキャラ活の事例から、ある程度捉えることができたかもしれない。しかし、個々に現れる“欲望”とはいったい何者なのかという点については、もう少し探る必要がある。まず、ラカン派精神分析学による「欲望」と関連する概念を整理してみよう。

- ・欲望 (desire)：主体が対象に出会ったときに感じる何らかの欠如と、その欠如感に応えようとする（反応する／対応する／フォローする／穴埋めする）精神状態
- ・欲動 (drive)：欲望を抱いている心のエネルギー／傾向／状態
- ・欲求 (need)：生理的／身体的な仕組みにある程度還元しうる欲望
- ・要求 (demand)：特定の他者に直接働きかけられる、主体による欲望への応え方

精神分析学では、欲望（および欲動・欲求・要求）は人間的なものである。動物に対しては認められない（逆に“本能”は動物には認められ、人間には認められない）。個々の欲望は、人間にしか存在しない「社会性」と「記号性」に基づいて生じ、機能しているからである。

【社会性】 ※以降より「社会構造」と呼ぶ

個々の欲望は、個々の内面を起源・拠り所としているのではなく、個々を覆う全体の**構造**（社会構造、社会システム、文化体系、世界の仕組み）を起源・拠り所としている。精神分析学では、この場合の社会やその全体の構造のことを“他者”と呼ぶ。

人々を覆っている「社会構造」が個々の「欲望」に対し、具体的にどのように作用

しているかは、「サッカー競技」を「社会構造」に見立てた事例として見ると、容易に理解できるはずである。サッカー競技で、選手は試合が始まると、あるいはボールを目にしたたり保持したりすると、「ゴールに入れる」という欲望に掻き立てられる。また、そうした欲望への対応と働きかけの中で、およびそれにまつわる様々な局面において、選手たちは激しい喜怒哀楽の変化に苛まれる。「ゴールに入れる」という欲望を一つとつても、そもそもこうした欲望は、選手たちが、ボールをはじめとするサッカー競技における諸対象に触れたときに、またそうした構造の枠内に身を投じたときに、無意識に活性化されるものであり、個々の選手がサッカー競技という構造とは無関係に抱いている欲望では、決してない。

こうした原理をキャラ活に当てはめる場合、まず、キャラ活におけるたいていの《真剣に取り組んでいる》主体／アクターにとって、自らを取り巻く「社会構造」は、上記事例のサッカー競技のように「活動の範囲内の構造」という狭い枠内ではなく、「社会全体」という広い枠内の構造を志向している場合が多い、という点を注視する必要がある。それによって、個々の《真剣に取り組んでいる》アクターに生じる欲望も、キャラ活の場における人間関係よりも、実際の日常生活における人間関係にとって「有効」であるみなされているはずである。

【記号性】 ※以降より「記号体系」と呼ぶ

個々の欲望の原因となる対象は、記号化されている。ほとんどの対象は、イメージとして言葉・シンボルで指示されている／表されている／代表されている／置き換えられている。したがって個々の欲望と対象は、常に記号化したイメージによって紐付いている状態に置かれている。記号のシニフィアンとシニフィエの側面から見ると、イメージを指示する語やシンボルがシニフィアンに当たり、イメージから主体が捉える意味や感じる感覚がシニフィエに当たる。

キャラ活の場合、シニフィアンはキャラクター（人格的イメージ／人物像）そのものであり、つまりキャラクターを表現・参照することが可能な語やシンボル（キャラクターの名前、呼び名／あだ名、略語、絵、イラスト、絵文字、スタンプなど）が、ほぼそれに当たる。キャラクターの印、エイリアス、アイコンであるとも言える。一方のシニフィエは、主体がイメージ／キャラクターと接するときに、捉えたり感じたりする風貌、動作、性格、言葉（パロール）がそれに当たるのだが、これらの内容は、主体が転移する際に現れる欲望に、何らかのヒントとして直接訴えかけるのである。

以上のことから、キャラ活における「欲望」とは個々の心の世界の働きだが、その実体は、みなを覆っている社会構造と記号体系というマクロの構造を忠実に反映しているものであるということがわかる。欲望が、主体／アクターたちを覆っている全体的な社会構造と記号体系に依拠しているということは、欲望が本質的に「達成」「満足」「充足」に向けられているものではないことをも意味する。なぜなら欲望が本質的に達成・満足・充足するということは、いわゆる「ゲームオーバー」を意味するからである。一つひとつの欲望は「終了」しても、欲望そのものは人生《ゲーム》が続いている限り、続く。いわば完全攻略のない複雑な《社会》規模の《言語》ゲームであると見ることできる。

以下では、こうした観点から、戦前の日本で実際に見られた、比較的顕著でわかりやすいキャラ活の事例を「マクロの構造から生まれるイメージと欲望」と「アクターが対象に触発されて思い浮かべるイメージ」に焦点を当てて分析してみる。

【戦前の女学生向け少女雑誌のキャラクターとキャラ活】

高等女学校（現在の中学校と高等学校に相当）が1899年（明治32年）に設立され、女学生向けの少女雑誌が人気を博し、ピークは1935年（昭和10年）～1940年（昭和15年）の期間とされる。『少女の友』をはじめとする少女雑誌は、1916年（大正5年）頃から、それまでにはなかった新しい女性像や女性の生き方を、表紙や連載小説のかたちで世に送り出した。たとえば表紙には「大きな瞳」、「遠くを見つめ、輝いている、夢のある眼差し」などが当時の著名画家たちによって描かれ、また自由恋愛をテーマとした連載小説が掲載され、女学生たちから熱い支持を得た。

NHK『美の壺』file 148「少女雑誌」¹³

少女雑誌は明治時代に始まりました。明治35年、当時誕生したばかりの女学生をターゲットに最初の雑誌が創刊されました。以後、昭和初期にいたるまで13誌が刊行され、少女雑誌は活況を呈していました。

雑誌の表紙絵の少女像、その瞳は明治から大正、昭和にかけ徐々に大きくなっています。なぜでしょうか？

明治38年11月号の「少女界」の表紙絵。少女の目は、線や点でシンプルに描かれています。江戸時代以来の美人画の伝統を受け継いだ顔です。

¹³ 2006年より放送されているNHK教養番組『鑑賞マニュアル 美の壺』のホームページ紹介 (<https://www.nhk.or.jp/tsubo/program/file148.html>)。

大正5年2月号「新少女」。大正時代、竹久夢二の描く少女像が登場。初めて瞳が開き、瞳の輝きが描かれています。語りかけてきそうな、生き生きとした表情が生まれました。

大正15年2月号「少女画報」。夢二の後、大きな瞳が主流になります。高島華宵の描く少女は、大きな二重まぶた。白めが強調され、あでやかさが特徴です。

昭和14年4月号「少女の友」。瞳は、昭和に入ると極端な大きさになります。中原淳一の絵です。大きな瞳が支持された背景には、当時、自由な発言ができなかった少女たちが目で自分の意思を伝えたい、という自己表現への思いが反映されている、と評論家の上笙一郎氏は語ります。

当時の女学生たちは、こうした媒体を単に観たり読んだりして楽しむにとどまらず、友達の間で話題とし、また読書投稿欄に投稿し、さらに模範的な女性像として実生活で模倣した。いわば当時なりのキャラ活を行っていたのである。

当時の《主体》である女学生が、少女雑誌という《対象（媒体）》から、いかなる《イメージ》を抱き、それがどのような《欠如感》と《欲望》につながって《転移》に至ったのか、ということを探ろうとする場合、まずは当時の主体が置かれていたマクロの構造（社会構造と記号体系）における際立ったもの（たとえば、より大きな／普遍的な構造とのズレ、あるいは一時期・一地域における特有な構造）を、当該の対象に照らして割り出す必要がある。

そうした観点からみると、当時の女学生が、その時代と地域における「家父長制」「男尊女卑」「女性による自由な発言への抑圧」「自由恋愛の制限」といった空気・環境に置かれていたということが、まずもって言える。そんな中、少女雑誌という大きな対象／媒体の中から、いくつかの要素（部分）が、主体たちに重要なインパクトを与えたものと見られる：

- ・カバー写真に描かれる「ぱっちりした目」「過度に大きな瞳」。その一方で、口は比較的小さく描かれており、あたかも「目は口ほどに物を言う」という諺を物語っているかのように。いずれも身体的にはありえない寸法で描かれているにもかかわらず、当時の女学生から見ると、「明るい生き甲斐のある人生」「前向きな生き方」「女性性の発揮」「夢と希望」を感じさせたのである。
- ・連載小説では、「異性間の自由な恋愛関係」や「女性同士の熱い友情関係」が描かれ、女学生たちをとりこにした。たとえば1937年（昭和12年）に川端康成名義で『少女の友』に連載が開始された小説『乙女の港』は、上級生と下級生の疑似姉妹関係を描いた物語である。当時の女学生の間には存在していたエス（S＝シスター）という風習をクローズアップしたものだが、大きな反響を呼び、たちまち全国の女学校で小説の主人公を真似る行為が流行した。

《図4》キャラ活：戦前の少女雑誌ファンの女学生



このように、図4で示しているように、主体（当時の女学生）が置かれている《マクロの構造》と《対象（媒体）》をある程度定義すると、前述した以下のような精神分析的な心的過程である「転移」の実体を、一定程度把握することができるように

なる。

《主体》→《対象》→《イメージ》→《欠如感》→《欲望》⇒《転移》

すなわち「主体が、出会った対象から何らかのヒントを得て、その対象から、自我の形成に密接する何らかのイメージと欲望を活性化する」という点に注目すると、その「イメージ」と「欲望」は、「《男女平等》《自由恋愛》《自由な人間関係》《個々の個性の発揮》《夢の追求》といった空気・環境の中にいる自分」におおよそ相当するものではないだろうか。

4. “イメージ”の実体と本質

主体はなぜ、わざわざ対象のイメージを通して自我を形成するのか、という点についてはラカンによる「鏡像段階」説が鮮やかに答えを出している。これによると、そもそも主体は「外的なイメージを通す以外、自我に気づく術がない」とする。

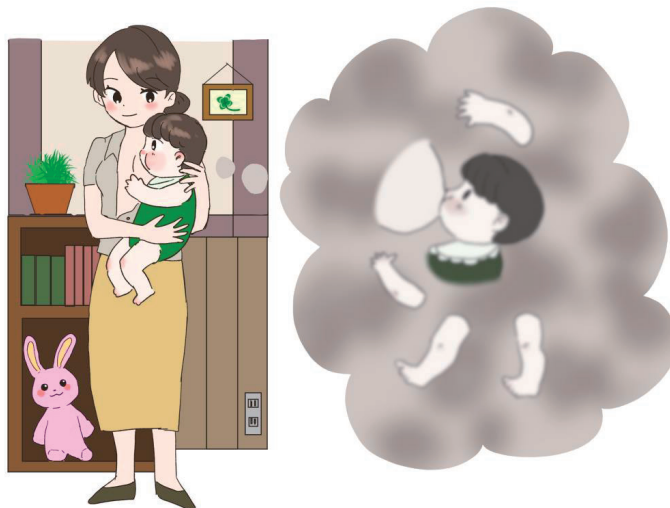
生まれたばかりの赤子（図5）は、身体的にも精神（意識）的にも、自分が統一した一つの存在（一個体／一生命体）であることを自覚・実感することができない。身体は寸断されているというのが赤子の感覚である。赤子には、自他の区別もつかない。

鏡像段階（図6）とは、赤子（6ヶ月～18ヶ月）が母親に抱かれながら鏡の前で自分の姿を見るとき、自分が一人の人間（一つの身体・個体・生命体）であることに気付く瞬間のことである。

つまり鏡像段階とは、生まれて間もない人間・主体に、自我が芽生える《ややユニークな》プロセスの

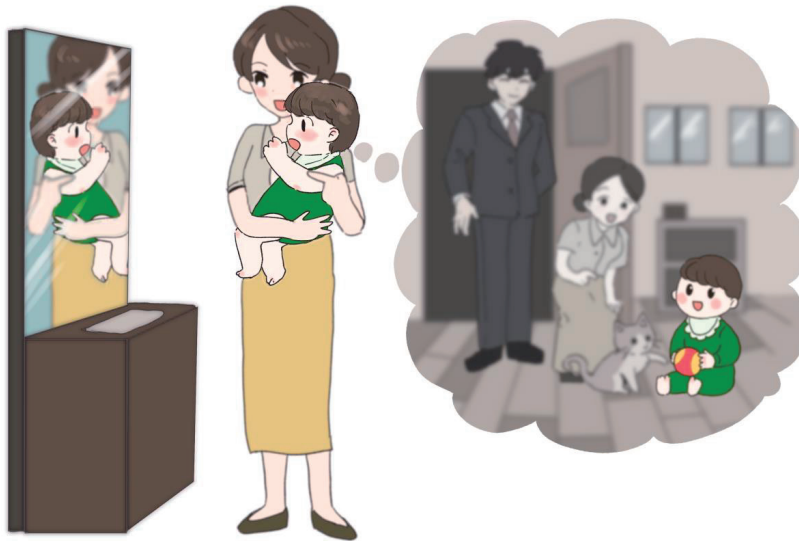
《図5》鏡像段階以前の赤子

ことである。たいていこの段階の自我は、「鏡に映る自分」を数回経験したのちに現れる。もっとも人間の子にとって、鏡像段階の際に“起動”する自我は、「鏡に映る自分」という経験をしなくても、いずれ2歳・3歳になって身体機能が発



達し、そして言葉を運用することができるようになれば、自然に芽生えるものである。つまり鏡像段階という強烈な視覚的・イメージ的経験による自我の起動は、いずれ起こるはずの身体・言語能力の発達による自然発生的な自我の起動のプロセスを、“先取り”しているのである。¹⁴

《図6》鏡像段階時の赤子



人間の自我の獲得・発達について鏡像段階説が教えてくれたもっとも重要なことは、人間一人ひとりの《主体》にかぶさっている《自我》というものが、実は主体的・自立的なものではなく、人間がみな、言葉を《リンク／線分》とするネットワークの中の《ノード／点》として組み込まれ、自分自身（自ノード／自点）を、ネットワーク上の他の地点（つまり《他者》）から——またも言葉を用いて——見つめたり捉えたり認識したりすることができる存在なのである。

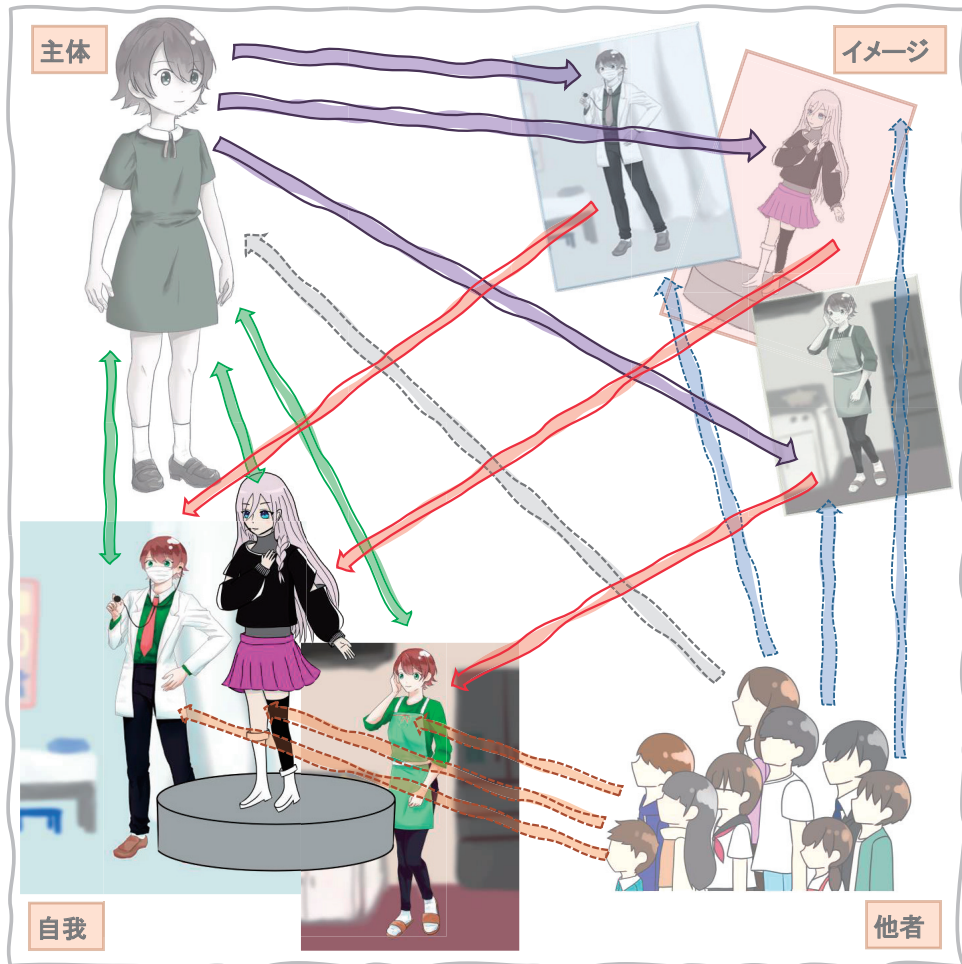
人間はみな、自我の継続性・一貫性を保持するために、生きている限り、随時・頻繁に（《反復》的に）、鏡像段階の赤子が自我の映像を見る《鏡》に代わる、何らかの鏡を見ているのである。もっとも大人の間が見る鏡は、鏡像段階の赤子が見る「物理的な反射鏡」（身体鏡）ではなく、「精神的な鏡」（精神鏡）である。しかし鏡による以下二つの自我に対する機能は、まったく同じである。すなわち、①自分を映し出すこと／自我を確認することと、②他者に見られている（映っている）自分／自我を

¹⁴ 鏡像段階においても、赤子の自我を目覚めさせているのは、もっぱら視覚的・イメージ的な刺激によるものだけでなく、母親の言語的な掛け声や指差しなどの記号的なジェスチャーがあったらからでもある。

捉えること、である。

図7は、女兒が好んで・積極的に行なっている「ままごと」遊び（図8）を、「《主体》は《イメージ》を介して《自我》を獲得する」という精神分析的な図式に沿っ

《図7》L図：ごっこ遊び段階の女兒による自我の獲得



このときの主体（子供）は、鏡像段階時と同様、自我を遠回りして獲得する（主体→イメージ→自我）。しかしこのときの子供は、まだ成長段階にしながら複数の自我のイメージを参照する（鏡を見る）ため、自分に本当に見合った自我をすぐさま見つけたり選んだりすることができず、身近にあるものを片っ端から代わる代わる取り入れたり試行錯誤的に試したりしながら、「自我の試着」を行う。他者が間接的に期待する自我（他者→自我）も、いずれ受け入れることになるかもしれないが、直接取り込んで同一化したりヒントにしたりするのではなく、自発的な遊びの中でアクセスできる何らかのイメージ（鏡）を映して客観視することができてからである。なお他者が直接的に語り掛ける自我（他者→主体）は、この段階では、ほとんどそのまま受容されることはない。

て表したものである。

《図8》ままごと遊びの女兒

この場合の《イメージ》と《自我》の関係は、比較的単純なものである。他者を発信源とするイメージ（アイドル歌手、お医者さん、お母さん）が、主体に、ほぼそのままのかたちで取り入れられる（試着される）からである。ごっこ遊び段階

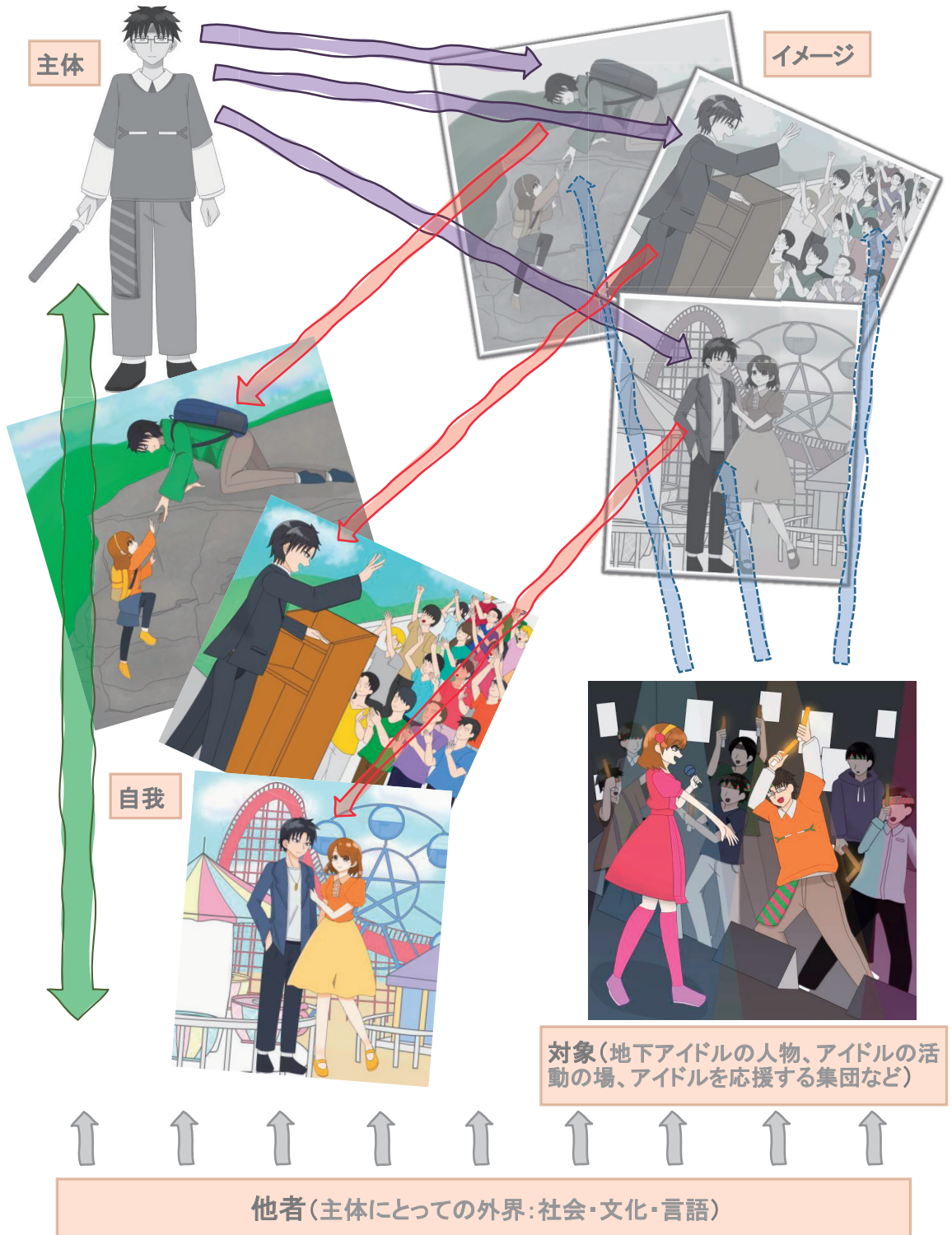


において、子供の自我の確立を促すイメージ／鏡は、必ずしも主体である子供を直接指すものとは限らない。ままごと遊びの幼女たちが「おうちの母・父・姉」のイメージを創り出して演じる場合、彼女たちは母・父・姉に成り切って他者の自我を自分に当てはめて経験すると同時に、そうした人間関係（生命ネットワーク）の中から自身の立ち位置や自身に相応しい自我を相対的に割り出して同一化を試みている。

ときには、こうした幼児の遊びの中で重要なのは、「自らにとって相応しい自我を発見したり選んだり特定したりする」ことではなく、それ以前の準備段階としての、「自我をまとう練習をする」「自我を着こなすことに慣れる」ことである。つまり試行錯誤でいろいろな自我を当てはめながら、主体と自我の一体化が求められる人間の世界での生き方を学んでいるのである。ごっこ系の遊びには、このような原理が強く働いている。

一方、成長した子供や大人がキャラ活を行なう段階になると、《イメージ》と《自我》の関係は複雑化する。主体が「自我の鏡」として採用するイメージと、自我の形成につながる欠如感・欲望は、対象の客観的な似姿・写しとは程遠いものになったり正反対のものになったりすることがある。以下は、「アイドルトップオタ」に関する架空の事例である（図9）。

《図9》L図：キャラ活における自我の獲得の一例



Tさんは、地下アイドル（20代）を熱狂的に応援する会社員（30代）。Tさんは自分の月給に相当する多額のお金を、週3回ほど催されるアイドルのライブと握手会への参加、さらに月に一回公開されるCDの数百枚単位の購入に、費やしている。ライブの際はいつも最前列に立って、常時アイドルを応援する芸（いわゆるオタ芸）を披露する。あまりにも激しいオタ芸であるため、他のファンからも注目されるようになり、ファンの中の第一人者（いわゆる「トップオタ」）の地位を獲得し、アイドルからも認識されるようになった。Tさんの小学校から高校時代は、とてもおとなしく目立たず、スクールカーストではいつも最下位にいた。他人をリードしたり他人に影響力をもったりすることは、まったくなかった。そういうTさんが、地下アイドルに出会い、何かに目覚めたかのようになり、または何かに衝動的に魅了されたのか、あるいは本領を発揮する絶好のチャンスであると感じたのか、とにかくまったく別人になった。当の地下アイドルにとっては、Tさんの存在はとてもありがたいものである。こうした熱狂的ファンのおかげで、地下アイドルは活動を続けることができ、本格デビューする道筋や可能性を切り開くことができるからである。

Tさんを《主体》とし、地下アイドルと関連する諸々の場・媒体を《対象》と見た場合、この主体は、対象からいかなる《イメージ》および《自我》のヒントを得るのだろうか。図9では、次の三つの可能性を想定して描いたものである。①周囲に信頼され、模範とされる、中心的・リーダー的な存在、②弱いものや年下のものをサポートしたり守ったりすることができる、余裕のある、頼れる人間、③美しい女性とカップルになるに相応しい男性。こうしたイメージは、対象（地下アイドル等）からは直接思い浮かべられるものでは到底ないはずである。つまり主体は、鏡／イメージに映っているものを素直にそのまま受容したのではなく、自身の自我に相応しいものになるように解釈したりヒントを受け取ったりしたのである。このことは、キャラ活における鏡（精神鏡）の役割が、化粧台や鏡像段階における鏡（身体鏡）と違い、「主体を映し出す」ということ以外に、「主体に相応しい自我を刺激したり提案したりする」ことができるということをも物語っているのではないか。

このときの主体（子供・大人）は、鏡像段階時およびごっこ遊び段階の子供と同様、自我を遠回りして獲得する（主体→イメージ→自我）。しかしこのときの主体は、すでに一定の年齢に達して自分なりの好みや主張を持つようになっており、他者（世間）が提供する複数の自我のイメージを、素直に好奇心をもって“試着”することはせず、最初から、比較的明確な取捨選択を自分なりに行う。あるいは、複数の自我のイメージを受容しつつも、優劣や序列をつけて適宜状況判断して身にまとうという生き方やライフスタイルを営む。他者が間接的に期待する自我（他者→自我）もその中に、自我のレパートリーの一つとして存在するかもしれない。なお他者が直接的に語り掛ける自我（他者→主体）は、この段階においては、なおさら受容されることはないであろう。

5. キャラ活の“リアリティ”

最後に、キャラ活のリアリティ、つまりキャラ活が行なわれている場／空間／世界を、精神分析的な視点から見るとどうなるかを検討してみたい。というのもキャラ活のような活動は、前述したL図が示しているように、人間が生活するいくつかの次元にまたがっており、こうした精神事象をうまく捉えるには、活動の次元の流動性やダイナミズムも吟味する必要がある。

《図10》キャラ活における三つのリアリティ



これについてもラカンが提唱した3領野「現実界・象徴界・想像界」(RSI)の図式¹⁵を用いたい。この図式は《現実界》《象徴界》《想像界》の三つの世界からなっているが、象徴界と想像界は、一般的な概念、あるいはサブカルチャーの当事者や研究者が好んで用いる概念にほぼ相当するものがある。すなわち象徴界は「現実世界」(3次元)に相当し、想像界は「虚構世界／フィクション」(2次元)に相当するものと見ることができる(図10を参照)。

【現実界】「赤子が生まれたばかりの世界(鏡の中の自分に気づく前の世界)」「野生動物が生きような世界」「人間が言葉を使う以前のような世界」。いわば人間が、記号を介さずに対象と向き合ったり触れたりすることが可能な世界である。現実界は、赤子が鏡像段階に入ったときから(あるいは身体・言語能力が発達して自我が芽生えた

¹⁵ コフマン [1997:297-300] を参照。

ときから)、徐々に遠
のき、大人になったと
きは、意識することも
感じることもアクセス
することも、ほぼでき
なくなる。

【象徴界】赤子が鏡像
段階や身体・言語能力
の発達による自我の誕
生過程を経て入らな
ければならない人間の
世界。俗に言う「社会」
や「文化」。言葉を媒
介とする言語的な人間
関係の世界（生命ネッ

トワーク）であり、いわば人間が、記号の媒介によって対象と直接向き合ったり触れ
たりするという必然性を失った結果できた「記号の世界」である。われわれが通常「現
実」「リアリティ」「日常の世界」「俗界」と呼んでいるのは、実はこの「象徴界」の
ことである。

【想像界】直接的には、乳児の場合は主に、自分が映し出される鏡の世界。子供の場合
は主に、言語・記号を用いる「遊びの世界」。大人の場合は主に、小説・物語・神話・
伝説、映画・アニメ、漫画、ゲーム、演劇、ライブ・舞台、スポーツ大会・試合、祭
り、文化的な催し・行事・イベント・パフォーマンス、ネット上の断片的なイメージ・
動画・ストーリーなど、言語的・記号的な「虚構／フィクション／2次元の世界」の
ことを指す。こうした虚構の世界は、象徴界と重なったりつながったりすることがで
き（キャラ活における2.5次元媒体のように）、その場合に主体は、象徴界における生
命ネットワークとは異なるもう一つの生命ネットワークを切り開いて経験すること
になる。

図10で表しているのは、ここ15年ほど日本のサブカルチャーを賑わせている「漫画・
アニメを舞台化したミュージカル」の元祖である、漫画『テニスの王子様』（通称・
テニプリ）¹⁶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）であ

《図11》象徴界の中の想像界：
アニメ・キャラクターの二次創作



る。ファンの経験的な視点から見ると、原作の漫画とそれを忠実に動画化したアニメが、2次元（虚構世界）に当たり、ミュージカルが行なわれる場／時空間が、2.5次元（仮想世界／バーチャルリアリティ）に当たる。「アニメ・キャラクターの二次創作」「アイドルファンの応援活動」「コスプレ」と並んで、キャラ活における典型的な「イメージ／キャラク

《図12》 象徴界の中の想像界：
アイドルファンの応援活動



ターから刺激された感情（欠如感・欲望）に対する反応／働きかけ』であると見られる。

図11・図12・図13は、ラカンの3領野（現実界・象徴界・想像界）を、いままで取り上げたキャラ活の三つ事例に適用して描いたものである。人間は、鏡像段階を過ぎると象徴界という人間特有の閉ざされた空間の中に入る。学校は、子供にとっての典型的な象徴界である。象徴界は、言語を軸とした他者が支配する構造的・有限的な世界であり、そこでは宿命的に、個々の人間／主体は客体化されて抑圧的な生を強いられることになる。その状況を和らげることができる唯一の抜け道が、想像界へつながる何らかの回路である。キャラ活はそのうちの一つであり、芸術、スポーツ、旅、その他一般的に「趣味」「レジャー」「宗教」に分類される諸々の活動が、それに当たる。こうした活動には、活動の中核的なエネルギーとして、必ず「象徴界とは質的に異なる想像界のもの」の「イメージ」が存在する。この視点から見ると、これらの活動の中で行われていることは、基本的には《イメージ》を「想像すること」「見つめる／

¹⁶ 許斐剛による中学校の部活動テニスを主題とした漫画。週刊少年ジャンプ（集英社刊）に2000年から2008年まで全42巻が連載された。漫画のみならず、これを原作とするアニメとミュージカルも、とりわけ10代から20代の女性の間で人気を博し、大きな反響を呼んだ。その後、虚構のストーリーとキャラクターを舞台化することを「2.5次元」と呼ぶようになったが、このこともテニミュのインパクトの大きさを物語っている。そしてこうした成功に習ったかのように、数多くの人気漫画・アニメ作品がその後、舞台化／2.5次元化された。

反射させること」「実
体化すること」にほか
ならない。

キャラ活は、これら
の活動のどれと比べて
も、最初の段階からイ
メージ／キャラクター
をあからさまに活動の
中心に据えているため、その意味では、「脱
象徴界」あるいは「想
象界へつながる回路」
としての機能が優れて
いると見られる。主体
が、キャラ活に真剣且
つ継続的に取り組んで

《図13》象徴界の中の想像界：
ナースのコスプレ



いるのであれば、その状態はまさに「象徴界の中の想像界」を実現しているのではないだろうか。

ところでラカンの3領野におけるもう一つの領野である「現実界」は、キャラ活の中でどのように位置づけたらよいのか。この点については、今回のキャラ活研究においては、手ごたえのある分析結果を得ることがまだできていない。ラカン自身が示唆しているように、「現実界は、象徴界に染まってしまった現代人にとっては無縁の世界である」というふうに片付けることもできなくはないが、しかしキャラ活の個々のケースを観察すればするほど、想像界からの使者であるキャラクターというおとり／ルアー（疑似餌）に釣り上げられた主体が向かう世界は、単に「象徴界の中の潤いや温もり」という程度にとどまらず、「脱象徴界」または「原風景／原世界／現実界への回帰」をいざなうこともあるということがしばしば浮かび上がり、さらなる研究の必要性をうかがわせる。キャラクターとは所詮「記号」であり、現実界が「無記号」の世界であるならば、「無記号をもたらす記号」の仕組みとそれに伴う心的過程がいかなるものなのかということも、今度の研究課題として冒険的に切り開く必要があるのではないかと。

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

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。

2019 「『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『異文化研究』13:31-56。

2020 「キャラクターの二次創作活動（キャラ活）の宗教学的考察～（1）概要編」『山口大学哲学研究』27:17-46。

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。

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 『リアルのゆくえ：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。

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。

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.
- 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。
2013 『聖なるものをめぐる哲学』 平田渡訳、関西大学出版部。
- Fenn, Richard K.
- 2001 *Beyond Idols: The Shape of a Secular Society*. Oxford University Press.
- フィンク、ブルース
- 2012 『精神分析技法の基礎：ラカン派臨床の実際』 椿田貴史・他訳、誠信書房。
- Forster, Edward M.
- 1927 *Aspects of Novel*. Harcourt, Brace & Company.
- フロイト、ジークムント
- 2009 『精神分析入門講義（フロイト全集 第15巻）』 鷺田清一・他訳、岩波書店。
- 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.
- ハルバータル、モツシエ、他

- 2007 『偶像崇拜：その禁止のメカニズム』 大平章訳、法政大学出版局。
- Horton, Donald and Richard Wohl
- 1972 Mass Communication and Para-social Interaction: Observations on Intimacy at a Distance. *Psychiatry* 19:215-229.
- 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。
- 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。
- コフマン、ピエール（編）
- 1997 『フロイト&ラカン事典』 佐々木孝次訳、弘文堂。
- 暮沢 剛巳
- 2010 『キャラクター文化入門』 エヌティティ出版。
- 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。
- ラカン、ジャック
- 1972 『エクリ1』 宮本忠雄・他訳、弘文堂。
- 1998 『フロイト理論と精神分析技法における自我（上・下）』 小出浩之・他訳、岩波書店。
- 2000 『精神分析の四基本概念』 宮本忠雄・他訳、岩波書店。
- Lawson, Thomas and Robert McCauley
- 1990 *Rethinking Religion: Connecting Cognition and Culture*. Cambridge University Press.
- 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。
- Lints, Richard
- 2015 *Identity and Idolatry: The Image of God and its inversion*. Inter Varsity Press.
- 丸山 圭三郎
- 1981 『ソシユールの思想』 岩波書店。
- McCauley, Robert and Thomas Lawson
- 2002 *Bringing Ritual to Mind: Psychological Foundations of Cultural Forms*. Cambridge University Press.

難波 優輝

2018 「バーチャルYouTuberの三つの身体：パーソン、ペルソナ、キャラクター」『ユリイカ』50(9):117-125。

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。

Ries, Julien

1995 *Idolatry. The Encyclopedia of Religion*. Mircea Eliade (ed.), pp.72-82, Macmillan.

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。

ソシユール、フェルディナン・ド

2006 『一般言語学第二回講義』相原奈津江、秋津伶訳、エディット・パルク。

2009 『一般言語学第三回講義（増補改訂版）』相原奈津江、秋津伶訳、エディット・パルク。

2016 『新訳 ソシユール 一般言語学講義』町田健訳、研究社。

Smith, Murray

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

Sørensen, Jesper

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

須川 亜紀子

2015 「ファンタジーに遊ぶ：パフォーマンスとしてのニ・五次元文化領域とイマジネーション」『ユリイカ』47(5):41-47。

谷口 智子

2007 『新世界の悪魔：カトリック・ミッションとアンデス先住民宗教』大学教育出版。

Thomasson, Amie L.

1999 *Fiction and Metaphysics*. Cambridge University Press.

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

海猫沢 めろん

2018 「ヤンキーが加藤ローサにファンレターを出していたことに絶望したけど安心してください。Vチューバーなら大丈夫です。」『ユリイカ』50(9):53-59。

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。