

《偶像転移》

～宗教精神分析学の新たな視座に向けて～

ジュマリ・アラム

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」が「偶像関係」を表す事象として捉え、こうして事象の心的な次元に注目し、精神分析の枠組みを用いて説明を試みるものである。精神分析の中で展開されている種々の「心の原理」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。本研究ではこれらの原理、すなわちラカンによる「鏡像段階」「L図」（シェーマL）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構想を、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。

最後に、キャラクターを実体化する活動が行なわれている場／空間／世界／人間関係を精神分析的な視点から、「生命ネットワーク」を構成するものとして考察している。これについてもラカンが提唱したりアリティの3領野「現実界・象徴界・想像界」（RSI）の図式を手がかりに、《自然界》《人間界》《想像界》の三つの世界の関係の中で起きている事象として図式化を試みている。これによると生命ネットワークとは、人間界・想像界・自然界にまたがる生命間の関係、すなわちすべての生命体が「想像界的・自然界的な生命間のつながり」をお互いに経験しうる関係であり、さらにそこでは、生身の人間に限らず、擬人化／人間化／生命化された生命体を含む関係が構築される。

《偶像転移》

～宗教精神分析学の新たな視座に向けて～

ジュマリ・アラム

本稿は、宗教的事象としてきわめて重要な意義と役割をもつ「偶像」および人々との切り離せない関係（→「偶像関係」）に焦点をあて、精神分析学の視点から考察を試みようとするものである。研究ジャンルとしては、宗教研究のうちの宗教心理学に該当するが、まだあまり定着していない「宗教精神分析学的なアプローチとして位置づけたい。

宗教精神分析学は宗教の基本原理である「聖」と「俗」のリアリティとその関係をどのように捉えているのか、それを図式的に可視化することが本稿の主なミッションである。参考にしてしている学問的な構想は、ソシュール記号論、ラカン派精神分析学、トーテミズム論あたりである。これらの理論的枠組みは、トーテミズム論を除けば、宗教学的な文脈の「聖と俗」または「偶像」を直接的な探究対象としているわけではないが、その点を開拓して可視化することも本稿の目的である。

1. リアリティの3領域

宗教学一般で認知されている「聖」と「俗」は、宗教精神分析学の視点では、二元論としてではなく一元論的な世界／リアリティとして捉える。この場合の「聖」は「自然界」として、「俗」は「人間界」として、そして両世界をつなぐ中間的な世界として「想像界」が構成される。偶像は、この想像界の主役として、主体が経験する聖と俗の循環（聖俗循環）の媒体の役割を果たす。

【自然界】¹ 「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）」 「野生動物が生きる世界」 「人間が言葉を使う以前の世界」。自然界は、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。最大の特徴は「個々の生命体が

¹ ラカン派精神分析学で言うところの「現実界」に相当する。

外界／自然界とバランスの良い主客関係を結んでいること」(外界の何らかの枠組みに完全に客体化されず、一定の主体性を発揮している)、「生命とすべての対象との関係が直接的／身体的／生命的であること」、「生命の基本的機能と生命力がフル稼働していること」である。

【想像界】² 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、「遊びの世界」(言語・記号を用いる遊びを含む)。大人の場合は主に、小説・物語・神話・伝説・聖典・経典、映画、漫画、アニメ、ゲーム、ネット、演劇、ライブ・舞台、スポーツ大会・試合など、言語的・記号的な「虚構fiction／2Dの世界」に相当する。この場合、「虚構fiction／2Dの世界」と「仮想virtual／2.5Dの世界」は若干区別する必要がある。どちらかというとな前者はそっくり想像界に相当し、後者は想像界と人間界の中間的な世界(あるいは想像界によって“塗り替えられた”人間界)に相当する。

【人間界】³ 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強制的に入れられる人間の世界。俗に言う「文明社会」「都市」「文化」に相当する。言葉を媒介とする言語的・記号的な人間関係の世界。今日のわれわれが通常「現実」「リアリティ」「日常の世界」「俗界」と呼んでいる世界のこと。最大の特徴は「生命間のつながり、および生命とすべての対象との関係が言語・記号・概念に媒介される間接的な関係になっていること」「主体性が弱体化し、他者が規定する自我に取って代わられること」である。

宗教的事象の本質である「聖なるものとのつながり」(聖俗循環)とは、「リアリティの3領野」の視点から見ると、「自然界のリアリティを経験すること」(自然回帰)であるということにほかならない。3領野のダイナミズムが繰り返される聖俗循環(自然回帰)には、擬似的・想像的・記号的なものも含む、以下6つの経路または構図のタイプが見られる。

- A. **往來型**。聖なるものが人間界(俗界)に出現し、あるいは／または同時に人間が自然界(聖界)に赴く。想像界はそうした移動過程に相当する。
- B. **出会い型**。人間界(俗界)の中の特別な時空間が、聖なるものと人間とが出会う場となる。想像界はそうした時空間に相当する。
- C. **創発型**。人間界(俗界)のど真ん中で、人間による激しい働きかけによって聖なるものが創発される。想像界はそうした働きかけが行われる場に相当する。

² ラカン派精神分析学で言うところの「現実界」に相当する。

³ ラカン派精神分析学で言うところの「象徴界」に相当する。

- D. **拡張型**。人間界（俗界）の中の時空が自然界（聖界）にまで延長され、両領域にまたがる新たな時空間が誕生する。想像界はそうした時空間に相当する。
- E. **記号型**。人間界（俗界）の中で確立した偶像に対して何らかの働きかけを行い、記号原理に基づいて聖なるものとのつながりを経験する（アイコン性／類似性、インデックス性／近接性、シンボル性の原理に基づく）。想像界はそうした働きかけが行われる場または時空間に相当する。
- F. **表裏型**。人間界（俗界）が、自然界（聖界）から隔離した環境であるということが気づかれると同時に、自然界のリアリティが透けて見える仕掛けが機能するという特別なシチュエーションの下で起こる聖俗循環。想像界はそうした仕掛けが機能している場に相当する。

2. 偶像とは

偶像は、見る角度や機能によって、何通りかの定義が可能である（図・1を参照）。

- ・人間界（俗界）と自然界（聖界）を結ぶ媒体。
- ・人間界で主体が既定自我と抑圧関係に置かれていることを気づかせる人型媒体。
- ・人間界における主体の自我の着替えを暗示してくれる人型の案内役。
- ・人間界では沈殿または潜在化している主体の生命の性質や能力を垣間見させてくれる人型媒体。

偶像は3種の形態を有する。

- ① **【キャラクター】**。2次元的／平面的な人型のイメージ、映像による人型のイメージ、抽象的な人型のイメージ（擬人化／生命化されたイメージを含む）。小説、教典、漫画、舞台／演劇、アニメ、ゲーム、絵画／イラスト、映画をはじめとする、フィクション・物語・神話・歴史に登場する、生身の身体を持たない2次元的／平面的または抽象的な、あるいは映像による人型のイメージ。「人間像」「人格像」「人物像」とも言える。
- ② **【アイドル】**。生身の人間、または擬人化／生命化された生物／生命体。芸能、サブカルチャー、スポーツ、政治、軍事、既成宗教をはじめとする、実世界における各ジャンルのファンやフォロワーより注目を浴びている生身の人間または擬人化された生命体。

- ③ **【人形】**。3次元的／立体的な人型の物体(擬人化／生命化されたモノを含む)。人間や人間性を指し示す、あらゆる3次元的／立体的な人型(擬人化による表現方法を含む)の物体(彫像やロボットを含む作品やモノなど)。



【図・1】 偶像関係

偶像は次の三つの要素からなる力関係である(偶像関係)。

【担い手】「偶像」と言ったとき、われわれは通常そうした特性をもっている「担い手」を一次的に指す。この場合、担い手の実体は人型であり、つまり生身の人間または人型の物体・イメージのかたちをとることができる。

【フォロワー】担い手に人々が注目したり関心をもったり恐れたり近寄ったり敬遠したり群がったりして特別な関係を築く、というのが偶像関係の基本パターンであるが、この場合の人々は「フォロワー」と呼ぶべきである。

【聖なる力】フォロワーが注目したり関心をもったり恐れたり近寄ったり敬遠したり群がったりするのは、担い手の側に何かしらの「力」が関係しているからである。それはこの場合の「聖なるもの」に当たり、「聖なる力」と呼ぶことができる。

偶像の担い手とフォロワーは、物理的／視覚的にはあたかも同じ世界(この世／俗世界)にいるのだが、「聖なる力」の存在は、フォロワーのいる世界とは異なる次元に属し、一定濃度の「聖なるリアリティ」として、その場におい

て何らかの経路で介入しているものと仮定する必要がある。

偶像関係に関する人間事象を宗教学的に探究するには、このような聖なるリアリティや次元（聖性）を、とりわけフォロワーの宗教的行為を動機付けたり方向付けたりする重要な要素として考慮しなければならない。

偶像の担い手がフォロワーと関係しているとき、担い手は、俗なる日常の世界にいるフォロワーが、自らが有する／関係している聖なる力とつながるように、仲介／媒体の役割を果たすものと見ることができる。つまり偶像関係が現に活性化して機能している場においては、「俗なる世界（俗界）」「聖なる世界（聖界）」「俗界と聖界を橋渡す「中間の世界（媒体）」という三つの世界が絡み合っただ次元世界を構成しているものと見ることができる。

偶像関係（フォロワーと偶像の担い手の関係）におけるフォロワーは、俗界の中で偶像の担い手と接するのだが、フォロワーから見た偶像の担い手は、聖なるものそのものでもなければ聖なるものと一体化しているわけでもない。フォロワーは偶像の担い手を、聖なる力を所有している者としてではなく、聖なる力や世界に取り次いでくれる／引き合わせてくれる存在として見るのである（図・1）。偶像がフォロワーにとって重要な意味と役割を持つのは、それ以上でもそれ以下でもない。

フォロワーから見れば、眼前の担い手は、自らが精神的に常々希求している最大の対象（聖なる力）そのものではないにしろ、聖なるもの（それが何であり何処にあってどのようにしたら出会えるのか）に案内して導いてくれる存在として、この世（俗界）にいながら聖なる力とつながる可能性をもたらしてくれる、この上ないありがたいものである。この場合の俗界と聖界の関係を場の視点から見ると、フォロワーの居場所は俗界に位置するが、聖なる力／世界は不可視のリアリティとしてその場には顕現せず、ただし偶像の担い手が何らかのパイプや道筋を示してくれる。偶像の担い手はカリスマの担い手とは違う意味で、俗界と聖界を橋渡す中間の世界（媒体）の役割を果たす。偶像関係においてフォロワーが接するのは聖なる対象の「代用」「記号」「参照点」であるにほかならない。

偶像関係におけるもう一つの特徴は、フォロワーの「主体性」もしくはフォロワーと担い手の「主従関係」である。偶像関係における行為者／アクターとしてのフォロワーの立ち居地は、聖なる対象を求める行為や活動であるという点からすれば、対象に対する「**主体**」であると見るのが自然である。偶像関係の場合、フォロワーが偶像の担い手と交流するのは、聖なる力を欲望して主体

的に探究しているからである。フォロワーは、聖なる力を追う旅の中で偶像の担い手に出会い、それが探し求めている聖なるものそのもの（本物）ではなく案内役に過ぎないと気づいても、交流を持続・深化させ、偶像を手がかりにしたり利用したりして、さらなる聖なるものを求める旅を続ける。そうした積極的な探究心がある限り、フォロワーは偶像関係の中で偶像を客体化／対象化し、自らが主体であり続けることができる。偶像関係におけるフォロワーは、「担い手をどこまでも追及して聖なる力を見つけ出そうとする」というのが基本的な姿勢である。

以上のように偶像関係を宗教的な行為／関係として見てみたが、これはあくまでも同関係形態が純粋なかたちとして現れた場合のことである。実世界においては、こうした関係が純粋なかたちで現れることはほとんどない。

なぜ実世界では純粋な（または純粋に近い）偶像関係が存在しにくいのか。まずフォロワーの心理が純粋な偶像関係の成立を妨げているからである。フォロワーは偶像の担い手を聖界との仲介役であると頭では捉えることができても、仲介役には聖なる力のかけらもない、というふうにはどうしても思えない（あるいは期待してしまう）からである。フォロワーの心理からすると、偶像の担い手に聖なる力との回路があるとするならば、その回路の向こう側だけに聖なる力が集中しているのではなく、たとえ一部であろうとこちら側にもそうした力や波動が感染したり伝播したりするはずである、と感じてしまう。あるいは少なくとも偶像の担い手には「つなぎ役」「取り次ぎ役」としての聖性があるものと感じられるのである。聖なるものを金庫の中にある金貨に喩えるならば、偶像の担い手は金庫の鍵に相当し、この場合の鍵はイコール金貨ではないが、人々はこの鍵に、金貨の価値に等しい何かを見る。偶像とは、聖なるものとのつながりをかなえてくれる、貴重な鍵または道標だからである。

3. 偶像とカリスマ

偶像について包括的に理解するには、「カリスマ」との対比が必須である。カリスマも偶像と同じ尺度を用いて定義することができる（図・2を参照）。

- ・人間界（俗界）の中に現れる自然界（聖界）の力。
- ・人間界で主体が既定自我と抑圧関係に置かれていることを気づかせる未知なる外的な力。
- ・人間界における主体の自我を剥がしてくれる未知なる外的な力。

- ・人間界では沈殿または潜在化している主体の生命の性質や能力を吐き出して
くれる未知なる外的な力。

またカリスマも、偶像と同じ三つの要素からなる力関係である（カリスマ関係）。

【担い手】「カリスマ」と言ったとき、われわれは通常そうした特性をもっている「担い手」を一次的に指す。カリスマ関係の場合は、「指導者／リーダー」または「権力者」と呼ぶことができる。この場合、担い手の実体は人型であり、つまり生身の人間または人型の物体・イメージのかたちをとることができる。

【フォロワー】担い手に人々が注目したり引き付けられたり恐れったり近寄ったり敬遠したり群がったりして特別な関係を築く、というのがカリスマ関係の基本パターンであるが、この場合の人々は「フォロワー」と呼ぶべきである。カリスマ関係の場合は、「帰依者」または「追従者」と呼ぶこともできる。

【聖なる力】フォロワーが注目したり引き付けられたり恐れったり近寄ったり敬遠したり群がったりするのは、担い手の側に何かしらの「力」が関係しているからである。それはこの場合の「聖なるもの」に当たり、「聖なる力」と呼ぶことができる。カリスマ関係の場合、そうした力は担い手に内在しているので、「超自然的力」「超人間的力」「特別な資質」「賜物」と呼ぶこともできる。



【図・2】カリスマ関係

以上のようにカリスマと偶像を両者に通ずる共通の枠組みと諸要素の視点から見ると、カリスマ関係の場合、フォロワーと担い手の関係は、両者が俗界の中で出会って交流するというものだが、フォロワーは、担い手が聖なる力を“所有している”（あるいは“身籠っている”）とみなす。つまりフォロワーは、担い手と一体化した聖なる力／世界との実質的な接触を経験する。フォロワーの目に映るカリスマの担い手は、聖なるものそのものであり、疑いの余地がないオリジナル／本物である。「聖なる力」は聖界に属するリアリティであることから、このようなシチュエーションは、俗界にいるフォロワーが聖界にいるカリスマの担い手と実質的に直接接触することを意味する。つまり俗界（人間界）と聖界（自然界）が、両者をつなぐ媒体を介さずに重なり合うというものであり、その純粋なかたちは、いまとなっては現実には起こりうるものとして想定しがたい。

このようにカリスマ関係と偶像関係は、いずれも聖なる対象と関係するという人間の基本的欲望の現れであるが、アクセス方法に明確な違いがある。カリスマ関係の場合、フォロワーは聖なる対象に直接接するが、偶像関係においてフォロワーが接するのは聖なる対象の「代用」「記号」「参照点」である。

カリスマ関係と偶像関係の対比から浮かぶ、もう一つ重要な相違点は、フォロワーの「主体性」もしくはフォロワーと担い手の「主従関係」である。カリスマ関係にしても偶像関係にしても、いずれも聖なる対象を求める行為や活動であるという点からすれば、行為者／アクターとしてのフォロワーの立ち居地は、対象に対する「主体」として見るのが自然である。たしかに偶像関係の場合はその通りだが、カリスマ関係の場合はそうではない。

偶像関係の場合、フォロワーが偶像の担い手と交流するのは、聖なる力を欲望して主体的に探究しているからである。フォロワーは、聖なる力を追う旅の中で偶像の担い手に出会い、それが探し求めている聖なるものそのもの（本物）ではなく案内役に過ぎないと気づいても、交流を持続・深化させ、偶像を手がかりにしたり利用したりして、さらなる聖なるものを求める旅を続ける。そうした積極的な探究心がある限り、フォロワーは偶像関係の中で偶像を客体化／対象化し、自らが主体であり続けることができる。

一方、カリスマ関係の場合、聖なる力に対する欲望がフォロワーの行為・原動力になっている点は偶像関係と変わらないが、カリスマの担い手（オリジナル／本物の聖なる力）に出会ったフォロワーは、聖なる力に圧倒されてしまうのが常である。その衝撃に耐えられず、フォロワーは我を失って恍惚状態に陥

り、その時点で主体性を失い（というかカリスマの担い手に奪われ）、主従関係が逆転してしまうのである。すなわちカリスマの担い手が主体化し、フォロワーは客体化／対象化する。カリスマ関係の場合のフォロワーは、偶像関係に見られるような「担い手をどこまでも追及して聖なる力を見つけ出そうとする」という立場ではなく「担い手の圧倒的な聖なる力に怖気付いて、一方的に受身になる」という立場なのである。

以上のようにカリスマ関係と偶像関係を宗教的な行為／関係として対比してみたが、これはあくまでもそれぞれの関係形態が純粋なかたちとして現れた場合のことである。カリスマ関係と偶像関係は、人型を媒体とする聖俗関係（聖俗循環）に、相反するタイプ／理念型が存在していることを示すものであるが、実世界において純粋なかたちで現れることはほとんどなく、二極の間に広がる連続体のどこかの位置に、常に双方向に移動可能な状態で、いわゆるカリスマと偶像の中間形態として現われるのが常である。

冒頭で挙げた偶像の三種の形態（①キャラクター、②アイドル、③人形）を、人型を媒体とする実践的な（＝現実世界で実際に観察できる）聖俗循環として研究する場合も、カリスマと偶像のいずれかのタイプに照らし合わせてどっちに当てはまるかを吟味するのではなく、カリスマ・偶像関係という中間形態の関係タイプとして捉えるべきである。

なぜ実世界では純粋な（または純粋に近い）カリスマ関係または偶像関係が存在しにくいのか。カリスマに関しては、フォロワーが担い手の傑出した非日常的な力に魅了されたり怖気ついたりして聖界に属する「聖なる力」そのものだと感じながらも、大抵の場合、自らは俗界の縛りから抜け出することも俗界を完全に放棄・解体することもできない（俗界の属性を完全に手放そうとしない）ため、眼前の担い手を完全な聖なるものそのものというよりも、自らの俗界の属性を担保してくれる（あるいは認めてくれる）ような、聖界とのつなぎ役を果たすものとして見るからである⁴。

偶像に関しても、フォロワーの心理が純粋な偶像関係の成立を妨げている。フォロワーは偶像の担い手を聖界との仲介役であると頭では捉えることができても、仲介役には聖なる力のかけらもない、というふうにはどうしても思えない

⁴ 純粋な（純粋に近い）カリスマ関係が実世界に存在することはありえないということではない。宗教の世界では、世界宗教の生成期における預言者や現代におけるカルト系の教団では現に存在する。ただしこうした純粋なカリスマ関係を可能にしているのは、フォロワーが俗界の属性を完全に手放したり俗界を完全に逃避したりすることも惜しまないという点である。

い（あるいは期待してしまう）からである。フォロワーの心理からすると、偶像の担い手に聖なる力との回路があるとすれば、その回路の向こう側だけに聖なる力が集中しているのではなく、たとえ一部であろうとこちら側にもそうした力や波動が感染したり伝播したりするはずである。あるいは少なくとも偶像の担い手には「つなぎ役」「取り次ぎ役」としての聖性があると感ずるのである。聖なるものを金庫の中にある金貨に喩えるならば、偶像の担い手は金庫の鍵に相当し、この場合の鍵はイコール金貨ではないが、人々はこの鍵に、金貨の価値に等しい何かを見る。偶像とは、聖なるものとつながりをかなえてくれる、貴重な鍵または道標である⁵。

ところでウェーバーも、カリスマを支配の一形態（タイプ）⁶の一つとした際、純粋なカリスマの支配は、過去の宗教の預言者や軍事的・政治的な英雄において見られたように、世界宗教の誕生期、大きな戦争、革命期などにしか起きない稀な事象であるとした。純粋カリスマは、既存の秩序が根底から崩れるような、混沌とした状況の中からしか生まれてこないということである。このようなカリスマの性質とその温床となる環境・シチュエーションを、ウェーバーは「人格的／個人的／個性的」で「非日常的」なものとして特徴付けた。そしてカリスマの支配は、時間が経つに連れ、「日常化」の過程が進み、合法的支配に傾いたり（官職カリスマなど）伝統的支配に傾いたり（世襲カリスマなど）しながら、いわゆる亜種（サブタイプ）を形成するようになる。こうしたカリスマの日常化は、フォロワーから見た担い手側の力の質の変化によるものとさ

⁵ 純粋カリスマと純粋偶像の対比は、宗教の世界と芸術の世界の関係性についても、本質的な一面を説明しているように思われる。宗教も芸術も、至高的な世界（聖界または美の世界）につながるための媒体（宗教における人型媒体、芸術における作品）が重要な役割を果たす。芸術の場合、媒体（作品）にはオリジナリティが強く求められる。贋作・複製・大量生産された作品は当然、唯一無二のオリジナルの作品と比べ、美的価値をはじめとするすべての意味で価値が低いものとされる。興味深いことに宗教の場合は逆の傾向が見られる。宗教における唯一無二のオリジナルの人型媒体は、まさにカリスマ関係における特徴である。偶像関係における人型媒体は、常に複製・大量生産されるものである（贋作や二次創作を含む）。芸術における至高経験（美の経験）は、基本的には作品と同一の次元（この世／俗界）で達せられるものであるのに対し、宗教における至高経験（聖なる経験）は人型媒体が指し示す異次元（聖界）の世界とつながることによってのみ達せられるからである。芸術における夢や至高経験はこの世／俗界で実現することが可能だが、宗教のそれは、そもそもこの世／俗界の構造と体系に本質的に相容れるものではない。ゆえにフォロワーが聖界につながるためのほぼ唯一の手段として、この世／俗界で接することができる偶像は、「価値の低い贋作や複製」ではなく、ときには本物／オリジナルに等しいものにさえなりうる。

⁶ 「合法的支配」「伝統的支配」「カリスマの支配」からなる「支配の三類型」。

れる。すなわち「人格的／個人的／個性的」な力の質が制度的（合法的または伝統的）な力の質に変容する過程である。

しかしこのような若干曖昧さを残す位置づけが、後々、カリスマ研究の中で大きな論争となり、ウェーバーのカリスマ論を批判的に捉えたり修正の必要性を訴えたりする展開をもたらした。

本稿の宗教精神分析学の枠組みから見ると、ウェーバーのカリスマ論をわかりにくくしている最大の問題は、「非日常・聖界に軸足を置いている力関係」を「日常・俗界に軸足を置いている力関係」と同じ軸の分類法に入れて同列に語っている点である。合法的支配と伝統的支配——それが異なる二つの支配のタイプとして見るべきなのか、それとも同一の支配のパターンが単に異なる側面を活性化しているものと見るべきなのか、問題ではない——は、日常・俗界に軸足を置いている力関係である。一方、ウェーバーが論じる純粋なカリスマ的支配——もはや“支配”と呼ぶべきではない——は、非日常・聖界に軸足を置いている力関係である。それは、俗界の中の縛りと抑圧の中において自らの生命の響きにさえ鈍感になってしまった人々が、突如得体の知れない人型の存在に一気に目覚めさせられるという、既存のいかなる力関係にも、また力関係を表すいかなる概念や言葉にも還元しにくい、異常且つ無構造の力関係である。「支配」でも「権威」でも「権力」でも「リーダーシップ」でもなく、担い手によるリアルで圧倒的な「力と存在感のある人間性」が、無力化しているフォロワーをさらに無力化して一方的に包み込むという、野生化した人間模様である。

したがってウェーバーが論じる純粋なカリスマ関係は、日常・俗界とは別格のものとして位置づけることによって、十分想定可能なものになる。一方、「日常のカリスマ」(官職カリスマや世襲カリスマのような制度的カリスマ)は、元々純粋なカリスマ関係に近い力関係が過去にあって徐々に日常化・俗化したという場合でも、関係原理が「カリスマ」から「偶像」に明確にシフトしているので、「日常的なカリスマ関係」として見るよりも、「偶像関係」として見たほうがよいと思われる。ウェーバーが論じる「カリスマの日常化」——この場合は特に「カリスマ関係」から「偶像関係」への移行——は、たしかに実際に起こりうる力関係の変容過程であるが、その中で働いているもっとも重要な“変化”は、「聖性」と「場／文脈」に関することである。「非日常・聖界に軸足を置いている力関係」が「日常・俗界に軸足を置いている力関係」に移行するということは、フォロワーが担い手の存在／生命から経験することができる聖性が希

薄化し、また非日常・聖界にまたがっていた行為や活動の場／文脈が、日常・俗界の枠内に移ってとどまるようになったことを意味するからである。

「担い手の聖性の希薄化」をよりの確に捉えるためには、まず現代の一般的なウェーバーのカリスマ論の解釈を、若干修正する必要がある。ウェーバーによるカリスマ関係の記述の中に、この力関係が「担い手の人格的／個人的／個性的な魅力」に由来するものであるというふうに読み取られる箇所が数箇所ある。これが、「純粋なカリスマ関係のタイプの特徴は担い手の人格的／個人的／個性的な魅力である」という誤解を招いたと思われる。実際のところ、純粋なカリスマ関係の場合、フォロワーは担い手を“超人間的・超自然的”または“神的”という意味で“非人間的”な存在として感じ取っており、人間的に親しみを持てるような意味の「人格的／個人的／個性的な魅力」を感じ取るような隙間は存在しない。純粋なカリスマ関係は、一方が一方を慕うというような“人間同士”の関係とは程遠い力関係である。つまりウェーバーが触れている「担い手の人格的／個人的／個性的な魅力」とは、「純粋なカリスマ関係」のものではなく、「日常的なカリスマ関係」（＝偶像関係）の特徴である。カリスマの日常化過程は、担い手を人間的な次元に下ろすという意味で“人間化”または“俗化”する。この関連でウェーバーは、カリスマ関係の特徴として、フォロワーが担い手のことを“模範的”な存在とみなすとしたが、これも「日常的なカリスマ関係」（＝偶像関係）の特徴であると捉えるべきである。純粋なカリスマ関係の場合、担い手は非人間的な別格な存在であるため、主体性を失っているフォロワーは、単にその力の磁場に飲み込まれるだけであって、模範にしたり真似たりすることなど、到底できることではない。

したがって本稿に沿って再構成するならば、「合法的な力関係」「伝統的な力関係」「偶像的な力関係（日常的なカリスマ関係）」は、支配の3類型として見るよりも、「日常・俗界に軸足を置いている力関係」において、3種の担い手の特質のいずれかが比較的顕著に現れる（フォロワーに感じられる／承認される／経験される）ときの形態であると見たほうがよい。すなわち「合法的力関係」は担い手の合法的な正当性、「伝統的力関係」は担い手の伝統的な正当性、「偶像的力関係」は担い手の人格的／個人的／個性的な魅力が、それぞれフォロワーの側から見て活性化する場合である。なお、このような「3種の担い手の特質」のいずれもが、カリスマを含むことができ、また日常化の過程に晒されることもある。この場合のカリスマの日常化は、カリスマ関係が、偶像関係に移行する過程と同様、合法的な力関係または伝統的な力関係に移行するとい

うものである。あるいは、「力関係」そのものが希薄化して消滅の方向に向かうということである。もちろん、「日常化」も「俗化」も一方通行の過程ではない。合法的・伝統的・偶像的な力関係に移行したカリスマ関係寄りの力関係、あるいは力関係の希薄化や消滅の方向に向かっている合法的力関係・伝統的力関係・偶像的力関係が、非日常化・聖化という逆の過程によって再び「カリスマ関係」または3種の「日常・俗界に軸足を置いている力関係」が活性化することは、よくあることである。

4. 欲望と転移

欲望とは、主体が対象に出会ったときに感じる何らかの欠如（この場合は同主体の人生や全人格にかかわるような大事）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である。「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、しかし宗教精神分析的な枠組みでは、《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、「主体は対象に欲望をもたらされる」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。またこの場合の欲望は、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。

【誤】《主体の欠如感・欠乏感》⇒《欲望》⇒《対象の探求》

【正】《対象との出会い》⇒《主体の欠如の意識・感情の活性化＝欲望》⇒《転移》

偶像関係に際して主体が出会う対象（及びそこから湧いてくるイメージ）は、主体が元々抱いている欲望を満たす（欲望に応える）ものではない。この場合の対象は、主体に欲望をもたらす《原因》であるので、対象に出会う前に、主体がどういう欲望を抱いているのかを知る・感じる・自覚・把握する術はない。

転移とは、欲望を掻き立てる対象に出会ったときに、何らかのアクションを起こしたくなる（起こさずにいられないような）精神状態のことである。ただしこうした欲望は、満たされることはないので、転移とは「欲望に応えようとする」または「欲望する状態を保とう／維持しようとする」反復的な行為や精神状態であると言える。「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維持しよ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「忌避（タブー視）しよう」としたりするかたちで欲望状態を維持しようとする場合のことを言う。

別の角度から見ると、転移とは、主体が何らかの対象と出会ったときに、「人間界(日常)の中の、自らの曇っている人格／生命」に、衝撃的に気づいて目覚め、同対象と何らかの関係(陽性と陰性の間)を結ぶことである。主体は、同対象に、「自らの曇っている人格／生命」を修復する重要な手がかり／道筋／ヒント／マニュアル／レシピを感じ取る。主体は、人間界の中で自らの主体性と生命力が存分に発揮できないのは、自身に問題があるからではなく、人間界における人間関係とその仕組み／構造／価値観等に起因するものであると感じ、同対象に脱人間界的な導きを期待するのである。

転移は、「主体が対象／偶像に何を見るのか」という視点から、3つのタイプに分けられる。

【鏡転移】 主体が転移する対象は、「人間界の既定自我によって曇っている人格／生命」を透けて見せてくれる鏡となる。

【理想化転移】 主体が転移する対象は、「人間界の既定自我によって曇っている人格／生命」の目指すべき姿を見せてくれる理想像となる。

【分身転移（「双子転移」とも呼ぶ）】 主体が転移する対象は、「人間界の既定自我によって曇っている人格／生命」に対し、既定自我を外したもう一人の自分となる。

5. 聖俗循環とハレ・ケガレ

われわれ人間が生きる日常の次元／世界を「俗」と呼ぶならば、「聖」とは、その中でわれわれ人間がもっとも欲望する非俗的な対象である。聖と俗の関係は、二つの意味において連続的なものである。

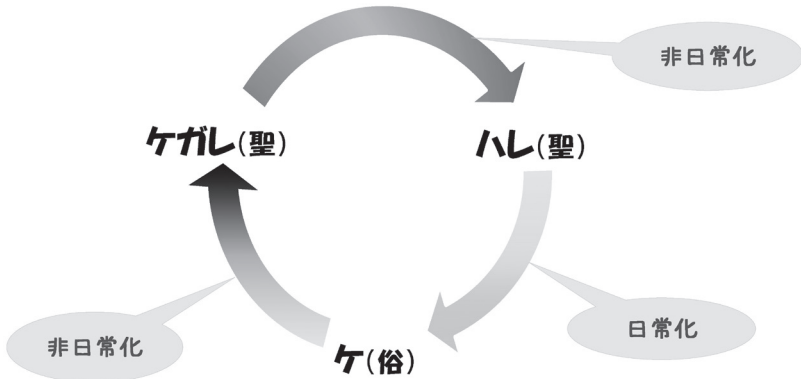
一つは、聖と俗の間には無数の中間点が存在するという意味。つまり聖か俗かというのは度合いの問題であるということ。



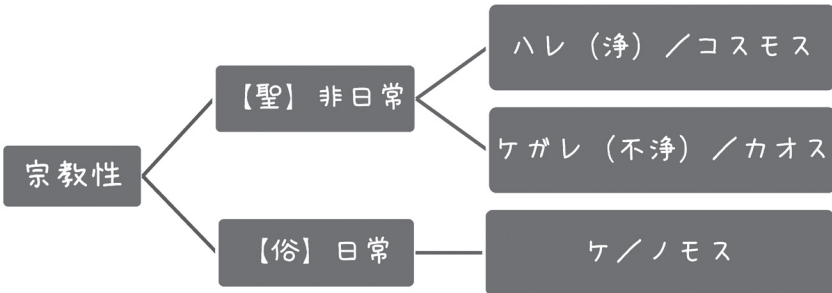
もう一つは、聖と俗は、常に一定のサイクルの中で行ったり来たり、相互に入れ替わったり、移動したりするということ。つまり聖俗循環として現れる(図・

3と図・4を参照)。

転移に陽性と陰性の両方向があるということも、聖俗循環の視点から容易に理解できる。すなわち陽性転移とは「ハレの聖性」を、陰性転移は「ケガレの聖性」を欲望する、自然界から隔離された人間界の中でしか生きることができない人間の宗教性の基本傾向である。



【図・3】 聖俗循環



【図・4】 聖・俗とハレ・ケガレ

6. 《転移》の分析手順

【眼差し、声、性、ケガレ】 まず人間界の中の主体／アクターが無意識にかすかに感じ取る自然界のリアリティを見分ける必要がある。

- **眼差し**。人間界の言語的・概念的先入観を抜きにした眼差し。自然界の視覚的な現れ（人間界における視覚の活性化）。
- **声**。ナマの声（言葉の意味付け／束縛から解放された純粹な声）。自然界の聴覚的な現れ（人間界における聴覚の活性化）。
- **性**。性欲（性に関するエネルギー）を掻き立てるすべての事柄。自然界の触覚・味覚・嗅覚的な現れ（人間界における触覚・味覚・嗅覚の活性化）。
- **ケガレ**。人間界の中で“確実に”非・反人間界のものとみなされるあらゆるもの（不潔なもの、卑しい事柄、野生的／暴力的なものを含む）。人間界において欠けている自然界の五感的な現れ（人間界における五感の活性化）。

【主体と対象の特定】「主体」とは聖俗循環／自然回帰／転移の行使者／アクターのことを指す。「対象」とは主体の転移先（主体が転移する対象）のことを指す。「キャラクター」「アイドル」「人形」のかたちをとることができる（擬人化／生命化の過程を経てキャラクター化、アイドル化、人形化する場合を含む）。

【主体による対象の偶像化（偶像関係）を捉える】主体は対象を次のような心的過程によって偶像化し、偶像関係を結ぶが、分析者はその過程を共感（心的シミュレーション）できるレベルまで捉える。

- ①主体は対象から、無視できない強烈なイメージを感じ取り、同時にそのイメージによって自らの人格と人生の不足・曇り（問題点／傷／汚点等）が赤裸々に意識にのぼる（転移のはじまり）。
- ②主体は、自らの人格と人生の不足・曇りを穴埋め・修復しようという欲望に晒され、対象を手がかりに何らかのアクションや働きかけを行う（転移の反復過程／ループ）。
 - ☞アクション／働きかけは大抵「接触」「模倣」「創作」のいずれかのかたちをとる。
 - ☞主体にとって対象は、「鏡」「理想像」「分身」のいずれかの役割を果たす。
 - ☞リアリティの3領野から見ると、主体の日常が「人間界」に、主体がアクション／働きかけを行っている時空間が「想像界」に、主体が転移の反復過程の中で生命のありのままの実体の顕在化を感じる経験的な時空間が「自然界」に相当する。

7. 《キャラ活》キャラクターを実体化する活動

キャラ活（「キャラクターを実体化する活動」の略）とは、信者・フォロワー・ファン・オーディエンス（主体／アクター）が、聖典・教典・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・儀礼・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、人々が日常生活の中でアクセス可能な対象（→媒体・メディアとして）を、受動的に参加したり観たり読んだり遊んだり鑑賞したり関係・交流した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（元キャラ）の諸特徴（性格的な面のみならず容姿・表情・声・瞳・眼差し・動作・行為・話し方・話の内容、癖などの身体面・知性面・活動面を含む）を一般化した人格／性格（→キャラクター）として捉え、さらにそれを一定のイメージ／記号のレベルに抽象化（理想化・タイプ化）し、こうしたキャラに対して抱く特別な感情（＝プラスマイナスからなる欲望）の反応／フォローとして、同キャラの実体化に向けた積極的な働きかけを反復的に行い（＝転移）、自らの人格的な存在（自我）にかかわる鏡・理想像・分身として、想像界にまで連なる、活気に満ちた新たな世界と人間関係（生命ネットワーク）を持続的に実現・結ぶ活動、のことである。

キャラ活における積極的な働きかけは、次のようなジャンルに分けて見ることが出来る。

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。この場合に結果として生み出される実体化したキャラクター（実キャラ）は、アクターが抱く独自のキャラクターのイメージをその場で元キャラに附与したものの、およびそれを鏡・理想像・分身としてアクター自身が参照／模倣／取り込んだものである。
- ・元キャラにまつわるシンボルや品々（グッズ）を収集したり身につけたり愛用したり身近に置いたりすること。この場合に結果として生み出される実キャラは、アクターが、独自のキャラクターのイメージを附与したシンボルや品々、およびそれを身につけたり愛用したりする自分自身／分身である。

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。この場合に結果として生み出される実キャラは、仮装・コスプレ姿のアクター自身／分身である。
- ・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。この場合に結果として生み出される実キャラは、元キャラを自分なりに活かして演じるアクター自身／分身である。

3. 【創作／創造】

- ・元キャラにまつわる言動や振る舞い、ストーリーやエピソード、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、諸媒体に公表すること。この場合に結果として生み出される実キャラは、諸媒体に登場するアクターの二次創作物、およびそれを鏡・理想像・分身としてアクター自身が参照／模倣／取り込んだものである。
- ・元キャラにちなんだシンボルや品々（グッズ）を自作すること。この場合に結果として生み出される実キャラは、アクターが二次創作したシンボルや品々、およびそれを鏡・理想像・分身としてアクター自身が参照／模倣／取り込んだものである。

ところでキャラ活における“原資料”である元キャラは、虚構の世界から現実の世界にまで及ぶ、多様な領域から提供されている。これを便宜上、以下3つの領域に分けて見ることができる。

A) 【フィクション】

一般に普及している物語的なメディアにおける登場人物や主人公が元キャラとなる場合。とりわけ漫画、アニメ、ゲームはこうした元キャラになる可能性を大いに秘めている。

B) 【社会文化】

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が元キャラとなる場合。ままごとによく登場する「お母さん」「お父さん」「お医者さん」「学校の先生」「警察官」などは、こうした元キャラの原型とも言える。

C) 【個人】

実在する特定の人間の人格的な特徴や個性が元キャラとなる場合。いわゆ

るヒーローやアイドルのような、カリスマ性を有する生身の人間の「人物像」または「人間性／人格のイメージ」のことを指す。たとえば古典芸能・ポップカルチャー・サブカルチャーの世界における役者／芸人／アーティスト／声優など、スポーツ界における選手、政界・財界における実力者・リーダーは、元キャラに採用される可能性を大いに秘めている。

このように、元キャラ（ABC）に対して何らかの働きかけ（上記①②③）を行いながら、アクター自身の身体と精神に適合化し、実キャラとして実体化（具現化）または二次創作的に生み出すことが、キャラ活である。しかしアクターは、元キャラ（ABC）に対する何らかの働きかけ（上記①②③）を行う前に、下準備的な操作を、必ずしも自覚的・意図的ではないにせよ、行うことになる。すなわち元キャラからキャラクター以外の要素を取り除いてから、キャラクター（人間性／人格のモデル・雛形）の部分だけを抽出し、さらにアクター自らの感性や趣向を盛り込みやすくするための、一連の操作である。いわば元キャラを抽象化・概念化・理想化する作業である。

元キャラが「C. 個人」（実在する特定の人間の人格的な特徴や個性）に由来する場合、キャラ活のアクターは、元の“所有者”である特定個人（生身の人間）からキャラクター（人間性／人格のモデル・雛形）を切り離して抽象化・概念化・理想化する必要がある。そうすることによって同キャラクターは、特定個人の所有物・私物ではなくなり、また特定個人との独占的な結びつきも解体される。つまり、あたかも誰もが着用可能な仮面に一般化・公用化されるのである。たとえば現代日本の芸能界・タレントの世界において広く知られている「木村拓哉」（元キャラ）と「キムタク」（キャラクター）の関係が、おおよそこれに当たるものと見ることができる。こうした経緯によって図式化されるキャラクターは、「個キャラ」と呼ばれる（図・5を参照）。

次に、元キャラが「B. 社会文化」（社会的・文化的に定着した役割・職業）に由来する場合、キャラ活のアクターは、社会的・文化的な文脈（とりわけ現実世界において機能している価値観、環境、人間関係の体系）からキャラクター（人間性／人格のモデル・雛形）を切り離して抽象化・概念化・理想化する必要がある。そうすることによって同キャラクターは、キャラ活のアクター自身も属する現実世界の規定性や人間関係・社会関係の束縛から解放され、既成の価値体系にとらわれない中立的かつ理想的な存在となり、ファンたちが同キャラクターに寄せたり見出したりするイメージが成立しやすくなるのである。ま

まごと、仮装ごっこ、コスプレなどで、アクターが好んで泥棒や悪者に扮するとき、あるいはナース（看護師）を演じるとき、常にこうしたスピリチュアルな原理が背後で働いている。こうした経緯によって図式化されるキャラクターは、「外キャラ」と呼ばれる（図・5を参照）。

このように、元キャラが「個人」または「社会文化」の場合、アクターのキャラ活に共通することは、元キャラから「恣意的に際立った特徴を取捨選択する」という点であると言える。いわば良いとこ取りをすることが、この場合に必要な下準備に当たると言える。

一方、元キャラが「A. フィクション」に由来する場合は、「B. 社会文化」または「C. 個人」の場合とは若干異なり、必ずしもキャラクターを元の担い手や文脈から切りして抽象化・概念化・理想化することが求められるわけではない、と考えられるかもしれない。なぜならフィクションという世界が、多くの場合、すでに現実世界の文脈から切り離されたものであり、また登場人物もすでに抽象化・概念化・理想化されているからである。しかし実際はどうかというと、必ずしもそうではない。

まず、フィクションが元キャラに採用されるというパターンは、現代日本の若者文化またはサブカルチャーの世界では、キャラ活の主流であるとしてよいだろう。そしてこの場合の元キャラの媒体は、漫画・アニメ・ゲームの三大媒体である。注目すべきは、この三大媒体が世に送り出す諸キャラクターのうち、多くのファンに受容され、そしてキャラ活のアクターが元キャラとして採用するのは、「フラット(平面)キャラ⁷」寄りのものである。どうやらこの点に、キャラ活のアクターが、元キャラの二次創作物を創り出す前に、下準備的な操作（抽象化・概念化・理想化）を行う、別の大きな理由が潜んでいるようだ。すなわちアクターが元キャラを元の居場所や文脈から引き抜きながら抽象化・概念化・

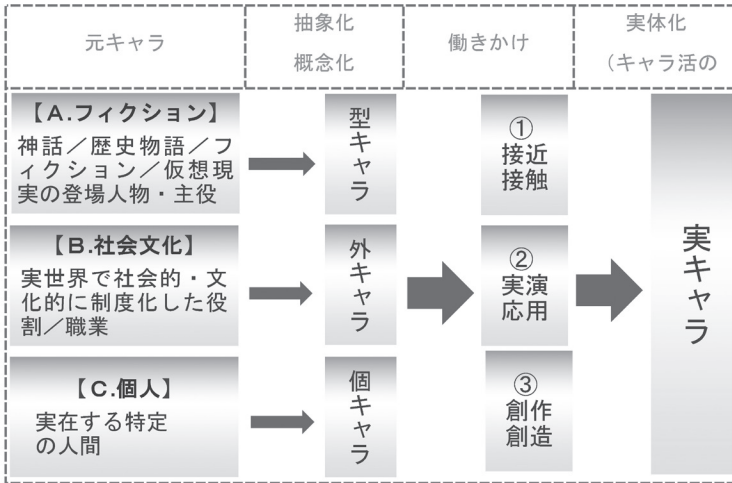
⁷ 「フラットキャラ(平面キャラ)」と「ラウンドキャラ(立体キャラ)」については、小説家・文学者Forsterが称えたflat characterとround characterの概念と図式に基づく。フラットキャラ(平面キャラ)とは、人間性・人格(身体面and/or精神/感性/感情面)に関する、ごく限られた一面しか表していないキャラクターのこと。「人間性・人格の枠組みや雛形を表しているが、リアリティの乏しいキャラクター」というふうにも言える。ラウンドキャラ(立体キャラ)とは、人間性・人格(身体面and/or精神/感性/感情面)に関する、十分詳細な内容(一人の人間が持つ多様な面、矛盾する面、一筋縄にはいかない面)を表しているキャラクターのこと。「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。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。

理想化するのには、単に一般化・公用化したり中立化・価値自由化したりするためだけではない。元キャラがフラットキャラ寄りのフィクションの場合、もっと重要なことは、アクター自らの方法とコンテンツをもってキャラクターに個性を埋め込むための、あるいは生命（身体面と精神／感性／感情面）を吹き込んで実体化するための、準備作業を行なうことである。すなわち、自分との相性の良さが確認でき、且つ自らの心・魂を部分的であれ注ぎ込むことができる、生命の器の探求と微調整をすることである。アクターは、三大媒体（漫画・アニメ・ゲーム）が提供する、膨大な数にのぼる元キャラから、自分にフィットする“仮面”や“精神的な服”（元キャラ）をあたかも試行錯誤で試着するかのように探し当てようとするのだが、その過程がこの場合の下準備に当たる。この作業は、元キャラがフラットキャラ寄りだからこそできることである（図・5を参照）。

フィクションを手がかりにキャラ活を行うアクターは、元キャラが「個人」の場合のように、特定の人物（生身の人間）に魅せられるのではなく、また元キャラが「社会文化」の場合のように、特定の職業や役割に惹かれるのでもない。アクターの最大の関心事は自分自身が何者なのか（あるいは何者であるべきなのか）を知ることであり、フィクションから浮かび上がる元キャラがそうした理想や欲望を満たすための道標（ヒント／判じ絵／カルテ）になるのである。こうした経緯によって図式化されるキャラクターは、「型キャラ」と呼ばれる（図・5を参照）。

なお、「自分にとって最適な人物像／人間性のイメージを見つけ出し、それをきっかけにして新たな自我（本当の／個性的な／オンリーワンの自分）を表現したり人生を切り開いたりする」という意味で、キャラ活——フィクション、社会文化、個人のいずれの元キャラを参照する場合でも——は、人間が一定の社会・文化・言語の枠組みの中で生きるために必要な、最低限の《精神的な》下準備である言えるのではないか。

なおフィクションから浮かび上がる元キャラは、ラウンドキャラ寄りのものも珍しくなく、「個人」や「社会文化」に由来する元キャラを題材とするキャラ活と、共通する原理も見られる。「個人」と共通するのは、束縛関係の解体である。すなわちキャラ活のアクターが元キャラを、生みの親である媒体（漫画・アニメ・ゲーム）の中の人物と切り離し、二次創作的に別人として活かすという場合である。「社会文化」と共通するのは、キャラ活のアクターが元キャラを、生みの親である媒体（社会・文化・言語）の世界／場／空気／価値体系



【図・5】キャラ活の過程

／人間関係から切り離し、二次創作的に価値自由的・中立的な存在として活かすという場合である。

また、フィクションから展開するキャラ活は、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、「キャラ活を行う満足感や達成感」にも、大きな違いがある。元キャラがフラットキャラ寄りの場合、アクターは比較的自由に表現力と想像力を活かして型キャラに個性を与えることで、あるいは生命（身体面と精神／感性／感情面）を吹き込んで育むことで、快感を覚える。つまり自らの手で平面的なキャラクターを立体的なキャラクターへと実体化することで感じる喜びである。一方、元キャラがラウンドキャラ寄りの場合、すでに完成品が目前に存在するので、アクターにしてみれば——物真似ではなくキャラ活をするのであれば——、別バージョンのラウンドキャラを創造するには大きなハードルがある。こうした視点から見ると、キャラ活をめぐる現代日本フィクションの三大媒体（漫画・アニメ・ゲーム）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、それを実体化する表現力・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。したがってキャラ活という表現活動の観点から見れば、現代日本フィクションの世界は、キャラ活の温床になっているとも言える。

8. おわりに：偶像を巡る生命ネットワーク

最後に上記の考察から、偶像を巡る生命ネットワークを以下のように定義してみる。

生命ネットワークとは、人間界と想像界にまたがる生命間の関係、すなわちすべての生命体が「想像界的・自然界的な眼差し」をお互いに向けて接する関係であり、生身の人間に限らず、擬人化／人間化／生命化された生命体を含む関係である。

生命ネットワークの中の主体（生身の人間）は、人間界の縛りや抑圧（言語／記号）から完全に解放されるわけではないが、同ネットワークは人間界の「俗のネットワーク」（人間関係）とは別の文脈の中で機能し、個々が「主体的」になって「想像界的・自然界的な眼差しを互いに向けている（生命間の直接的なつながりに近い）」というのが特徴である。

キャラ活（キャラクターを実体化する活動）の中で構築される生命ネットワークにおいては、主体は、キャラに対して抱く特別な感情と欲望（→陽性または陰性）のフォローとして、同キャラの実体化／生命化に向けた積極的な働きかけを反復的に行い（＝転移）、自らの人格的な存在（自我）の模範／映し／分身として、想像界・自然界にまで連なる、活気に満ちた新たな世界と人間関係を持続的に実現して結ぶ。

主体は、実体化／生命化したキャラクターとの関係を、ファン仲間との交流を通して自らの生活圏の中に恒常的に組み込み、想像界と人間界の住人があたかも重なり合って対等に関係する、新たな世界／リアリティを構成してゆく。その状況が、主体の主体性の復活と生命力の活性化をもたらし、また人間界の縛りや抑圧からの部分的解放と自然回帰につながる。

本研究はJSPS科研費JP20K20683の助成を受けたものである。