

〈 書評論文 〉

データベースへの決断的思考停止に対する処方箋の可能性

宇野常寛『ゼロ年代の想像力』

(早川書房、2008年)

山森 宙史

1. 本書の目的

本書は2000年以降にヒットしたテレビドラマ、映画、マンガ、小説といったサブカルチャー作品を素材に、そのような「物語」が提示する想像力を分析することで私たちの住む世界の変化や仕組みについて理解できるという観点に立った文化社会学的な「批評」書である。そのような研究の狙いは、私たちが日常生活において享受（消費）しているモノが現在の社会的な潮流とどのように接合して考えることが可能かという問題意識に応えることであろう。このような戦後日本社会における文化的事例を素材として現代社会の特質を記述する試みは1960年代から続く見田宗介を筆頭とし大澤真幸にいたる一つの流れを生み出してきた。そして、2000年以降には、『動物化するポストモダン』の著者である東浩紀をはじめとするサブカル批評や、社会学においてはカルチュラル・スタディーズに立脚する研究がその流れを継承している。本書もまたそのような現代社会論の系譜の流れに位置するものと考えられる。しかし、著者が指摘するように近年のサブカルチャー研究には、「イマ」の問題を論じるために、一昔前の作品を取り上げる傾向が往々にしてみられる。その端的な背景として、そうした論者の多くが「イマ」の作品を研究対象として受け入れることができないという側面が少なからず存在する。また、その逆もよく見られる。すなわち、「イマ」の作品を取り上げつつも、思考が時代遅れになっているという側面である。著者はこのような2000年代以降のカルチャーシーンを的確に分析した文化批評の不在を批判しつつ、90年代の物語作品に描かれる想像力と00年代以降の物語作品に描かれる想像力とははっきりと区別した上で、そこから現代の社会的な潮流に孕む問題を考えていく。

その問題とは何であろうか。著者はゼロ年代以降の社会に生きる私たちが不可避に直面する問題系を「決断主義」と定義し、そのような思考が描かれるサブカルチャー作品のことを「ゼロ年代の想像力」と名付ける。著者によれば、決断主義とは2001年前後の9・11事件や小泉的「構造改革」路線と「格差」意識の浸透などによって、90年代後半のように「引きこもる」という選択をしていたら生き

残れないといった生き残り競争、即ち「サヴァイブ感」が広く社会において共有された結果、世の中が「正しい価値」や「生きる意味」を提示してくれないことが自明となり、生き残るために間違っても他人を傷つけるとしても、「あえて」特定の価値を自分で選択し行動することが求められる、といった社会的潮流のことを指すという (p. 21)。著者は、こうした決断主義へのシフトという側面を、近年の批評がことごとく見逃してきたと指摘する。本書ではこのような決断主義的態度の構造について様々なジャンルの物語作品から分析を試みるとともに、その克服がいかんして可能かを、ある種啓蒙的に説いたものとなっている。このような本書における「決断主義」という視点は、見田、大澤の「虚構の時代」に続く東の「動物化の時代」への批判として提示されているものであり、そのような理論的系譜を意識して読まれるべき作品となっている。

著者によれば、そうした決断主義的な意識へと人々を駆り立てる要因として、消費社会の徹底による「モノがあっても物語がない」日常の生きづらさを指摘するとともに、その処方箋として構造的な解決策及び新しい共同体における新しい連帯のかたちを提示することによって、日常から自由に物語を汲み取ることの可能性を提示している。しかし、本書において提示される「新しい共同体」における「新しい連帯」のかたちは果たして本当に可能なのだろうか。そこで本稿では本書で提示される著者の「理想」とも言える決断主義への処方箋を社会学的な思考と接合することによってその可能性を模索してみたい。

2. 本書の内容

本書は、(1) 東浩紀が提示する「データベース消費」に対する批判 (1、2章)、(2) 90年代の「引きこもり」からゼロ年代の「決断主義」へといたる流れ (3章から6章)、(3) 「決断主義」を乗り越える試みの事例 (ゼロ年代のサブカルチャー) 紹介 (7章から16章) で構成される。

東浩紀が提示する「データベース消費」に対する批判は、1995年から2001年頃までを「古い想像力」、2001年以降を「現代の想像力」と区分し、その相違を概観しながら (1章)、東浩紀が提示するデータベース消費の概念と決断主義的思考との親和性という観点から東の概念を再検証するとともに、2000年以降の日本社会の状況を理解する概念として「決断主義」の必要性が説かれる (2章)。

90年代の「引きこもり」からゼロ年代の「決断主義」へといたる流れに関しては、まず、90年代に代表される「引きこもり」の時代はどのように発生し、衰退していったが明らかにされ (3章)、次に90年代前半に渦巻いていた喪失感が、より徹底された95年において優れたアプローチを見せた三つの「95年の思想」、即ち宮台真司、『エヴァンゲリオン劇場版』、小林よしのりを挙げるとともに、その限界を明らかにしている (4章)。そして、ゼロ年代以降の「決断主義」的状况がいかに顕在化しているのかを説明するために、2001年に前後して登場してくる決断主義的動員ゲームを描き、その可能性と問題点を両義的に描き出す想像力が紹介される。具体的には『週刊少年ジャンプ』の連載作品における、秩序の再構築を求めて戦う「カードゲーム」型のドラマツルギーへの変遷や、アニメの領域における日常の人間関係の生き残り競争という主題の前面化 (5章) や、講談社の文芸誌「ファウスト」をめぐる知識人 (主に東浩紀) の評価の分析を通して、ゼロ年代以降のサヴァイブ系作品の立ち位置とその作品が何を志向しているのかが説かれる (6章)。

そして、「決断主義」を乗り越える試みの事例 (ゼロ年代のサブカルチャー) 紹介においては、ゼロ年代における決断主義に対する克服に示唆を与える想像力が紹介される。まず、決断主義的状况の

中において個人が選択しうる処方箋として、「終わりのある（ゆえに可能性に満ちた）日常」（7章）、決断主義の徹底を通して逆説的に再発見される「行為」（～する）で構築されるコミュニケーションを通じた代替不可能な関係性のコミュニティの獲得（8章）、明確な「主役」が存在しない群像劇というスタイルによって、「終わりなき日常」を複数の人間が少しずつつながりながら断片的に負っていく（9章）という処方箋が提示される。

また、一見決断主義とは見分けがつかない想像力がいかに決断主義的な思考によって支えられているのかも説かれ、その処方箋が提示される。具体的には、「セカイ系」作品を題材に、その父権性並びに母性という側面から鳥宇宙が生成されている点（10章）や、ゼロ年代における鳥宇宙間の動員ゲーム的な社会像における「成熟」とは何かという観点から、ゼロ年代の想像力においては血縁はないが高い密度をもつ新しい共同体＝「疑似家族」を手に入れることで現実を生きていこうとするものへとシフトしているという点を説き、その形成のために試行錯誤のための環境を整備することで新しい「父」を志向するという「新教養主義」を筆者は提唱する（11章）。このような観点について、ゼロ年代における「正義」とともに「成熟」の困難をよく描き出している「平成仮面ライダー」シリーズを取り上げながら、決断主義への態度と、その困難を引き受けながらどのように動員ゲームを生きていくのかについても考えられる（12章）。また、映画『ALWAYS 三丁目の夕日』を題材に、一見ゼロ年代の新しい想像力とは考えられない昭和ノスタルジアブームが、実はゼロ年代の物語回帰を象徴する現象であることが論じられる（13章）。

そして、最後にゼロ年代の最先端の想像力から「決断主義」を個人が回避している想像力が紹介される。例えば、『ウォーターボーイズ』などの学園青春を描くゼロ年代作品に焦点を当て、連帯すること自体の持つ楽しさという想像力によって日常の「中」からロマンを汲み取るという方法から、何かに強くセクト化する価値観が解体されると説かれる（14章）。また、近年の小説市場を席卷する携帯小説（ケータイ小説）に焦点を当て、その表現が行為的水準からそれぞれの共同体ごとに合わせて位置を要求する「モバイル的実存」を特徴とすることで、鳥宇宙に埋没しない想像力が説かれる（15章）。これらの論点を通したまとめとして、ゼロ年代の想像力が提示した決断主義的状况に対する処方箋が再度検討される。「政治」の問題としては決断主義という不可避の条件を受け入れ、動員ゲームから可能な限り暴力を排除する運用を志向するという選択が提唱され、個人の生の問題としては、他者回避を拒否し、自分とは異なる誰かに手を伸ばすこと、即ち、自分の所属する鳥宇宙から、他の鳥宇宙へ手を伸ばすことが指摘される（16章）。

3. 決断主義的な思考停止のメカニズム

本書において著者が指摘する問題意識とは、人々が決断主義に陥ることで選択される小さな物語の棲み分けが孕む排他的な暴力性をいかにして克服するかというものである。この問題に対して著者は東浩紀が提示する「データベース消費」の概念を援用しつつも、ゼロ年代においてはその効用期限が切れているという批判から、東の「データベース消費」論を決断主義という観点から分析を試みる。そこで、本稿では主に1・2章の著者の論点を中心に据えて議論を進めていくことにする。

著者が援用する東のデータベース消費とは、もともと大塚英志が1980年代～90年代半ばにかけて提示してきた「物語消費」という概念に対する、その効用期限切れを批判したものとして生まれた概念である。大塚は80年代後半から90年代前半にかけて子どもたちの間で人気を博した「ビックリマン

チョコレート」を例に、物語の一つの断面である一話分のドラマや一つの断片としてのモノを見せかけに消費することが、背後に隠されていたはずのシステム、即ち大きな物語を消費することへの欲望の現れだと指摘した（大塚 2001）。それは戦前までの「天皇」という「大きな物語」の崩壊とその不在、そして小さな物語しかありえない社会において、それでも普遍的な「大きな物語」を獲得しようとする人々の欲望が存在していたという主張である。

しかし、東は90年代のオタクを取り巻くアニメ・コミック・美少女ゲームを例に挙げながら、彼らの欲望のベクトルが既に「小さな物語」の背後に隠された「大きな物語」への探求にではなく、小さな物語の要素である「キャラクター」に向けられていると論じる。そして、そのようなキャラクターが各要素に分解されて整理されているデータベースから小さな物語が無数に生み出されていくと論じる（東 2001）。そして東は大塚が論じる「物語消費」論と「データベース消費」論との間の断絶を強調する。それは、大塚が主張するような「大きな物語」への欲望はもはや少数となり、私たちの欲望のベクトルは「小さな物語」へと完全に移行しているという主張である。

そして、著者もまた「大きな物語」から「小さな物語」への欲望のベクトルの移行を前提にし、決断主義が東の主張する「データベース消費」的背景のもとに生まれると指摘するも、その内実は東の論理とは異なっている。東が展開するデータベース消費論においては、人々はデータベースから欲望するままに意味を読み込んで小さな物語を生成し、それに自足して生きることができるようゆえに、意味の備給にコミュニケーションは必要ない。東はそのような盲目的な他者回避を「動物化」と呼ぶ。しかし、著者は他者回避が可能な（データベース化された）世界ゆえに、コミュニケーションの必要性と他者と出会うことの必然性は高まると反論する（p.37）。なぜなら、小さな物語を読み込む自由は両義的に単一のゲームに参加する不自由とセットであり、自身が選択した小さな物語の正当性と棲み分けを守るために、不可避に同じ小さな物語を選択した者と共同性を持ちながらコミュニケーションし、その対立する共同体と敵対的コミュニケーションをしなければならないからである。その例として、オタクの現実的なコミュニケーションへの欲望の代替物として選択される疑似恋愛への欲望に見られるように、他者回避が一般的になることで再帰的にコミュニケーションが希求される点が説かれる。

ここで述べられていることは社会学的には後期近代における人々の再帰的不安の高まりという点から説明されるものである。著者はポストモダン社会の特徴を「大きな物語」の衰退による「小さな物語」の乱立を前提として議論を進めているが、日本社会に焦点を当てて考えるならば、それは戦前における共同体への強い依存に対する反省を念頭に置くべきであろう。ゆえに小さな物語が無数に生み出されていくという現象とは、大塚英志によれば、社会における「物語への飢餓感」に対するものであり、しかし、その物語は帰属すべき共同体（社会）を喪失しているために人々の飢餓感を満たすことはできない（大塚 前掲）。それはまさに個人がより自由に物語を享受しようと選択した行為が、再帰的にいつまで消費し続けても満たされない小さな物語を選択することから抜け出せない構造を生み出してしまっている状態を意味しているのではないだろうか。

つまり、著者による東に対する批判とは、データベースから自発的に選択した小さな物語を無根拠に信じることから生まれる決断主義という思考停止は、必然的に小さな物語同士の、また小さな物語の共同性の内部での（葛藤を孕んだ）コミュニケーションが不可避であり、東はその点を見落としているという批判である（p.39）。また、そのような特定の小さな物語への閉塞を打開するものとして東が提示する二次創作による物語から自立したキャラクターへの愛情が小さな物語の共同性を越えた

連帯を可能にするという考えに対し、キャラクターが成立するためにはそれを承認してくれる物語＝共同性が必要であり、二次創作的パロディとはオリジナルの設定を徹底的に承認し、その承認を与える共同性を強化することになる。よって、データベースがもたらすのはキャラクターの持つ設定を承認する者だけが接続できる排他的な共同性であり、それは自身が選択した無根拠である小さな物語に（かりそめの）強度を与えてくれるゆえに、東が提示する処方箋は著者の決断主義という観点に立つならば棄却されてしまうのである（pp. 44-47）。

しかし、決断主義的に生きる人々がデータベースへと向かうのは、それが無数の小さな物語に強度（に見えるもの）を与えてくれるから、という本書で宇野の与えた理由だけで十分といえるだろうか。むしろ、データベースという形態は、それ以上に宇野の言う決断主義を人々に積極的に選択させるに足る機能を有すると考えられる。よって、ここで著者も依拠する東のデータベース消費概念に関して大塚の提示する物語消費論も視野に入れた再考が必要となるだろう。この点を論ずる際に、本稿では東と大塚の上記の議論の相似性を主張する大澤真幸の議論を補助線にしつつ、本書の主題である決断主義という思考停止を考えるために、スローターダイクの理論を援用した大澤の「アイロニカルな没入」概念が有効ではないかと考える。

大澤によれば、東のデータベース消費論とは大塚の物語消費論の延長に現れるものだと述べる（大澤 2008）。ゆえに、先に提示した論点に基づく、構造的には「大きな物語」への欲望はいまだに生きていると考えられるが、その内実は大きく異なる。物語消費において求められる「大きな物語」とは体系的な物語然とした物語である。一方で、データベース消費におけるデータベースとは、物語的な連関性を失った物語、物語としての外観を喪失した物語を大きな物語の不在ゆえに選択された代替物である。それは「大きな物語」をも包括する「超包括的な物語」であり、そこにコミットする人々の欲望とは普遍性への欲望であると論じる（大澤 前掲）。

では、なぜデータベースに向かう人々は普遍性への欲望を持つはずなのに決断主義的に思考停止し、島宇宙化していくのだろうか。先の大澤の論点に立つならば、データベース化が進むゼロ年代以降において人々の普遍性への欲望はデータベースそのものに向けられたということになるが、それならば島宇宙化は起こり得ないはずである。なぜなら、データベースそのものを志向しているのであれば、異なる島宇宙全てが欲望の対象になるはずだからだ。むしろ実際に起こっているのは、大塚が指摘した「世界観」が細分化しているという発想である。即ち、データベース化されているのは、「細分化された世界観」であり、どんな小さな物語でも設定などの「世界観」を内在しないものはないということである。よって、人々の普遍性への欲望は小さな物語に内在する小さな世界観までで満たされてしまうととも、小さな共同体を生成することになる。例えば、『機動戦士ガンダム』のファンの多くは、年代が下るにつれて、特定の作品だけで欲望を完結させてしまう傾向が強いように感じられる。著者が指摘するデータベース化されたキャラクターの要素そのものにも物語性が内在するという指摘はここに起因していると考えられる。

このデータベースの下位に位置づけられる「小さな世界観」への没入の特質に関しては大澤の「アイロニカルな没入」という概念を用いて説明を試みたい。アイロニカルな没入とは、「意識的な知と行動的で無意識的な信との振れによって定義できる態度」と定義される。つまり、普遍性への欲望は全てに対して相対的な距離を保つ俯瞰的な視点を必要とするが、それが徹底されることで自身の立ち位置を見失い、その不安から特殊性へと反転するのである。よって外部から見れば特殊な共同体である小さな物語は、その成員からは相対的なものであることは知りつつも普遍的な世界へと積極的に捉

えられていく。ここにきて著者が主張する決断主義の本質が垣間見えることになる。つまり決断主義とはこの「アイロニカルな没入」の入り口となる概念に他ならない。人々が自身にとって現実的な普遍性を手に入れるためには鳥宇宙の存在を認めることが必要となる。そして、結果として自己の選択した「決断」の正当性、即ち、普遍性への欲望が満たされているかどうかを常に確認することを強制されるという再帰的不安に陥ることになる。その際、「小さな世界観」は個人の普遍性への欲望を簡便に満たしてくれるものとなり、自身が充足する共同体以外の世界をあえて想定しないという「没入」が完成する。たとえそれ以外の世界に対して十分自覚的であったとしても、それは自分には縁が無い世界であり、無理してでも手を伸ばそうとするほどの価値があるとは認めない。また、その小さな共同体の普遍性を守るためにそれ以外の世界の存在を許容しない、もしくは無関心になっていく。

著者は、このような決断主義的に選択された没入の過程に関して、90年代後半から続く、全てが相対化された「終わりなき日常（という絶望）」をいかに生きていくかという問題意識を持って90年代半ばから作られた様々なサブカルチャー作品や思想領域をとりあげる。本書3章と4章では、そうした課題に対し、同時代の想像力が、岡崎京子・鶴見済的な疑似的な外部性（薬物・死＝日常の究極的な外部）を導入することで喪失感を埋め合わせようとする（p.65）、もしくは、宮台真司や小林よしのりに代表される小さな物語から自由で強い個人の確立を目指すという解決策を提示しつつも最終的に敗北していく点（p.91）が論じられる。そして、宮台や小林が提示した処方箋を拒否した人々が着地したのが、東がゼロ年代の鳥宇宙化を表象するものとして取り上げた「セカイ系」であった。しかし、著者は「セカイ系」をゼロ年代の没入とは考えず、むしろ「決断主義」への橋渡的存在だと考える。その違いとは、逃避として盲目であることが選択肢として認められている状況から、妥当でありそうな小さな物語を選択し、そこに盲目に没入することが半ば強制的に課せられていくことへの移行である。

著者はこのような95年から00年代前半までに提示された「終わりなき日常」に対する処方箋の敗北が、「社会が「より軽くなっていく層（コミュニティの層）」と、「より重くなっていく層（アーキテクチャの層）」とに二極分化していき、現実のある層が入れ替え可能になればなるほど、未だに入れ替え不可能な層が重くなるという両義性が存在する」という視点が「95年の思想」には欠如していたと考える（pp.92-93）。しかし、厳密に考えるなら、この「重い層」、即ちデータベースに対する対応は不可能であると言わざるをえない。なぜか。著者も論じているように、そうした疑似的な外部性は、全てが相対化された社会においては日常をやり過ごすための安全な商品でしかなく、入れ替え可能なものへと回収されていくからである。大澤がデータベースの特徴を、「任意の物語をその内部に含み、任意の物語をそこからの派生物と見なし得る」と述べるように、処方箋として提示するものも一つの小さな物語へと回収されてしまうことを避けられないからである。また、先に提示したデータベースの「小さな世界観」という特質に立つならば、処方箋自体が新たな没入すべき鳥宇宙そのものとして捉えられかねない。ゆえに、小さな物語が生成する共同体の超越性（普遍性）を脅かす外部を「ただの派生的な物語」として自身の内へと呑み込もうとするのである。

著者によれば、ゼロ年代にベタな物語回帰が求められるのは、「大きな物語がいまだに作用するという錯覚」に基づいたものではなく、決断主義的に選択された「小さな物語」の導入である（p.96）。しかし、大澤が提示するデータベースの論点に立って考えるなら、ゼロ年代のベタな物語回帰とは「小さな物語を普遍的な大きな物語へと転換させよう」という営みに他ならない。よって、そこでは初めから普遍性への欲望を満たしてくれそうな「小さな世界観」が積極的に選択されることにな

る。そしてそれは、たとえ全体性や普遍性を帯びたもの（と思われるもの）も部分へと対応させてしまうような、「軽い層」をより「重い層」へと転換させる無為への「没入」である。第5章でゼロ年代的な決断主義を代表する作品の一つとしてアニメ『無限のリヴァイアス』が取り上げられるが、著者は同作を「勝利することが「生き延びること」であり、社会のヒエラルキーを駆け上がったたり、破壊することには意識が向かない」と評する（p. 111）。だが、同作は先に述べた「没入」が構造的に支配する想像力に依拠するとも考えられる。なぜなら、特殊なサバイバル状況を描いた作品世界においては、それを克服するための外部との関係は描かれず、その世界だけが普遍的なものとして描かれているからだ。つまり、小さな物語＝特殊性が大きな物語に見えるもの＝普遍性へと転換しているのである。それは著者が提示する「無根拠であるがあえて」選択するという決断主義が、生き残るためには何らかの助け＝外部があるはずだという甘さを捨てるためという理由を免罪符に、実際のところは小さな世界観の内部だけで物語を完結しようとするために、その特殊性を盲目的に普遍性へと転換させる必要性を意味しているのではないだろうか。

4. 決断主義への処方箋を提示する前に

ではこの決断主義的な盲目、即ち小さな物語の普遍化はいかにして克服可能なのだろうか。この問いに対して、著者は小さな物語への態度や付き合い方とデータベースそのものの改変の可能性を示唆する。前者の物語への態度としては、7章から9章にかけてこの問題に 대응するゼロ年代作品の分析から決断主義的状况を克服するためのいくつかの可能性を模索している。簡潔に提示すると、①「終わりなき（ゆえに絶望に満ちた）日常」から「終わりのある（ゆえに可能性に満ちた）日常」という意識のもとに日常から物語を汲み取れる可能性、②あえて決断主義を徹底させることで浮かび上がってくる入れ替え不可能な行為的水準に基づく関係性の獲得、③群像劇という小さな物語を横断することで得られる、終わりなき日常という痛みを断片的に複数で支えあう関係性という可能性の三点に集約される。いずれの想像力も、「信じたいものを信じればいい」という決断主義的な思考停止が及ぼす小さな物語の排除の論理を作動させないための理想的な共同体を提示している処方箋と言える。だが、これらの処方箋は一見小さな物語が生み出す暴力性の回避に成功しているように見えるが、いずれもその基準が曖昧ゆえに明確な解決策とはなりえていない。著者もその点には同意しつつ、可能性の提示に留めて議論を展開している。また、先の大澤のデータベースに対する論点に依拠するなら、いずれの可能性もデータベースという超包括的な物語へと回収されていくはずである。たとえ「終わりのある」小さな物語を選択したとしても、それはデータベース上に並べられた複数の「終わりのある物語」のひとつとして終わりなき物語のサブカテゴリーとなる可能性は否めない。また、キャラクターによってコミュニケーションの立ち位置が規定されやすい現代において、どれだけ行為的水準の真正性は保たれるのだろうか。そして、終わりなき日常を生きる個人同士はどのような根拠をもとに他者の物語に対して寛容を示すことができるのか。つまり、前述の「重い層（アーキテクチャーの層）」を想定しつつも、そのデータベースが有する小さな世界観の普遍性への没入をも視野に入れた解決策には成り得ていないのである。

後者のデータベースの改変については、物語の提供者はその試行錯誤のための環境を整備することが望ましいという「新教養主義」という概念を可能にするために、決断主義という不可避の条件を受け入れつつ、動員ゲームのルールとシステムにあたる「環境」を社会設計によってコントロールする

「設計主義」という立場を提唱する。この観点は少なからず父権的側面が強く、その設計者の是非が問われることにはなるが、データベースそのものを改変していく可能性について評者も強く期待を寄せている。

では、私たちはいかにして不透明で超包括的な物語の中で自身が所属する共同体に規定される価値のヒエラルキーを前提にしつつ、異なる小さな物語間の対話を促進することができるのだろうか。この点を最後に評者の研究領域でもあるメディア・オーディエンスに関する分析という観点に即しつつ簡潔ではあるが述べてみたい。本書においてたびたび語られる、「小さな物語が支配する社会において、物語への態度、付き合い方を考えよ」という著者の主張 (pp. 50-51) は、これまで評者が論じてきた観点に基づくならば、「小さな世界観の中に没入している他者との対話はいかにして可能か」と置き換えられる。著者が提示する設計主義に従えば、異なる鳥宇宙同士が排他的ではなく共通して準拠できるデータベースの設計が求められる。しかし、異なる価値観に深くコミットする鳥宇宙同士が共存できるような理想的なデータベースの構築は困難ではないだろうか。なぜなら、無為であることが分かっているのに没入することは、不透明で超包括的なデータベースの中で自身の立ち位置を明確に意識することができるからである。そして、他者の価値観と自己の価値観の重複という複雑性を少しでも認めてしまうなら、自身の立ち位置の不明瞭さゆえの不安という錯覚に陥ることになる。

しかし、著者がある種自明としている独立した鳥宇宙の存在は、果たして本当に独立しているのだろうか。むしろ、両者が重複する価値観が存在するという、オーディエンスの多面性という視点が著者の分析においては始めから欠けているのではないだろうか。実際は多面性が内在しているゆえに、価値のヒエラルキーが異なる者同士の間で軋轢が生じていると考えられる。もし、多面性が認められないのならば、完全に鳥宇宙化し、暴力は起こりえないからだ。つまり、異なる共同体の中に自身にも身に覚えのある要素が認められうるゆえに、「ゆらぎ」が起こり、その「ゆらぎ」に対して不安を抱くからこそ鳥宇宙的になるのである。例えば、評者が研究対象とするマンガ読者という領域においても、その多様な雑誌の種類から読者は細かく細分化していると考えられやすい。しかし、実際の読者像はもっと複雑であるとともに、多様なジャンルをグラデーションのように覆っているのが現実である。ゆえに、ジャンル分けされた読者像とは出版社という資本の戦略的便宜のために創出されたものに過ぎず、私たちは自身がどのような読者であり、どのような読者ではないのかを事後的に発見しているのである (中野 2005)。このような送り手—受け手図式からの脱却という観点に立ったオーディエンス研究は社会学の領域においても近年盛んになりつつある。例えば、山口は従来の研究の多くがオーディエンスを「送り手」を対象に据えたときに初めて認識される存在」として扱ってきたことを批判し、「一つのメディアの影絵ではない「オーディエンス」概念」の可能性について、文学研究における「読みのプロセス」に着目した読者研究の援用を指摘している (山口 2004)。

このように考えると、果たして鳥宇宙そのものが存在するかどうかとも怪しくなる。むしろ、著者のように鳥宇宙が存在するという仮説設定そのものもまた、ある状況に置かれた主体が決断する際の免罪符になりかねない。M. フェザーストンがブルデューを引用しながら、現代社会において知識人が社会問題に関する言説をいかに創出しているのかについて以下のように述べている。即ち、ポストモダン社会における新たな知識人の役割とは「新しい文化的仲介人」であり、彼らによって「現在、受容可能な大衆／ポピュラー文化的商品に対する新しい解釈、読解、翻訳が要求される空間が作り出され」、文化カテゴリーの開発がなされるというのである (フェザーストン 1991)。そのような役割を担った知識人たちによって創出されるカテゴリーやそれにもとづいて見出される新たな「社会問

題」をめぐっては、より厳密な文献・フィールド調査を通じた検証を行う必要がある。もし、そのような地道な作業を回避するならば、オーディエンスのリアリティから乖離するばかりでなく、「鳥宇宙」や「決断主義」という言説のみがマス・メディアを通して独り歩きし、いたずらに社会的な不安を煽る危険性もはらみうる。また、著者が提示する「設計主義」という概念は、両者が志向できるモノとしてのデータベースを提供する立場である必要がある。しかし、これもまた北田暁大が指摘するような「自他の境界を保持したままで「仲間」空間の「感動」を体験できる」オリンピックのサポーターに代表されるような「感動」ブームに回収されるのでは、問題は依然として進展しないであろう(北田 2005)。むしろ、データベースという普遍性そのものを構築していくプロセスこそが自他の境界を融和していくのであり、「設計者」が取り組むべき課題とはまさにその方法そのものではないだろうか。

このように本書では2000年以降の国内を取り巻く閉塞感を「決断主義」と定義し、その克服のための理想的な新しい共同体を提示しているが、この観点は社会学を含めより広範な領域から具体的な分析が試みられるべきである。しかし、本書の「批評」という形態に孕む「政治性」にも十分自覚的である必要がある。著者は度々東やその周辺に位置する人間の議論を「安全に痛い自己反省パフォーマンス」である「オタク擁護論」と批判するが、その著者もまた「オタク」であることが自明である以上、それはゼロ年代に即した「オタクの反省能力」のアピールという政治性を必然的に孕んでしまう。社会学はこのような批評に内在する特定の価値観に対してただ追随するものではなく、冷静な客観的眼差しを携えて問題に接近を試みることで、その問題を深く掘り下げていくことが常に求められるのではないだろうか。ゆえに、「批評」を「研究」へと導くために研究者は十分注意を払っていききたいものである。

参考文献

- 東浩紀、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。
フェザーストン、M. (川崎賢一、小川葉子編著訳、池田緑訳)、1999『消費文化とポストモダニズム』、恒星社厚生閣。
北田暁大、2005『嗤う日本の「ナショナリズム」』、NHK 出版。
中野晴行、2004『マンガ産業論』、筑摩書房。
大澤真幸、2008『不可能性の時代』、岩波書店。
大塚英志、2008『定本 物語消費論』、角川書店。
山口誠、2004「オーディエンスの転回」、吉見俊哉・花田達朗編『社会情報学ハンドブック』、東京大学出版会、pp. 60-63.

(やまもり・ひろし 博士課程前期課程)