

8 動物化するポストモダン

東浩紀

- 凡例
- 1 ●本文の①②…は形式段落番号。◆は、設問。
 - 2 ▽は、本文の追跡・分析。
 - 3 ▼は、読解に関する技法。
 - 4 ☆は、記述に関する技法。

■見通しと追跡

① ●ポストモダンの時代には人々は動物化する。そして実際に、この一〇年間のオタクたちは急速に動物化している。その根拠としては、彼らの文化消費が、大きな物語による意味づけではなく、データベースから抽出された要素の組み合わせを中心として動いていることが挙げられる。彼らはもはや、他者の欲望を欲望する、というような厄介な人間関係に煩わされず、自分の好む萌え要素を、自分の好む物語で演出してくれる作品を単純に求めているのだ。

▽一つの判断の提示。人々↓オタクは〈動物化〉している。〈動物化〉とは、「自分の好む萌え要素を、自分の好む物語で演出してくれる作品を単純に求める」といった現象に現れるもの。②にあるように、「欠乏―満足」という単純な論理で動く現象。後に出てくる言葉でいえば、「生理的な欲求をすみやかに満たす」のが〈動物的〉。

② ●とはいえ、このような主張には反論があるかもしれない。なるほど、オタクたちが作品に向ける態度は動物化しているだろう。つまり、欠乏―満足という単純な論理で動くものになっているだろうか。しかし彼らは同時に、それなりに社交的な人々としても知られているのではないか。オタクたちは実際には、他者との接触を避けるどころか、インターネット上のチャットや掲示板、現実世界での即売会やオフ会などを通して、きわめて多様なコミュニケーションを展開しているのではないだろうか。そしてそこには、他者の欲望を欲望する、という複雑な関係もしっかりと働いているのではないだろうか。オタクたちはいまでも、世代にかかわらず、友人とコレクションを競い、嫉妬し、虚勢を張り、ときに党派を作って誹謗中傷を投げ合っている。このような振る舞いはまったく「人間的」であり、この一〇年間でとくに変わったわけではないし、これからも変わらないだろう。とすれば、オタクたちが動物化し、彼らから欲望の水準が抜け落ちつつある、と主張するのはあまりに一面的ではないだろうか。▽反論の想定。オタクたちも、人間的（人間関係を生きる）ではないのか。

③ ●ところがそうではないのだ。なるほど確かに、ポストモダンのオタクたちも「人間」であり、欲望と社交性を備えている。しかしその◆〔読1〕欲望と社交性のありかたは、やはり、かつての◆1近代的な人間からずいぶんと離れているのである。

④ ●オタクたちは現実よりも虚構のほうに強いリアリティを感じ、そのコミュニケーションもまた大部分が情報交換で占められている。言い換えれば、彼らの社交性は、親族や地域共同体のような現実的な必然で支えられているのではなく、特定の情報への関心のみで支えられている。したがって彼らは、自分にとって有益な情報が得られるかぎりでは社交性を十分に発揮するのだが、同時に、そのコミュニケーションから離れる自由もまたつねに留保している。携帯電話の会話にしろ、インターネット上のチャットにしろ、不登校や引きこもりにしろ、そのような◆2降りる」自由は、オタク系文化にかぎらず、九〇年代の社会を一般に特徴づけてきたものだ。

◆問1「近代的な人間」の「社交性」とはどのようなものか。

ここまでで、これまでのコミュニケーションについて書かれていたのは次の箇所だけ。「親族や地域共同体のような現実的な必然で支えられている」社交性。オタクとの対比でいうと、オタクのように特定の情報への関心のみでコミュニケーションするのではなく、それぞれの欲望全体でコミュニケーションする関係である。

〔解答例〕「親族や地域共同体のような現実的な必然で支えられているコミュニケーション」。

◆問2「降りる」とはどのようなことか。

☆傍線部延長+指示内容。「そのような「降りる」自由」||「そのコミュニケーションから離れる自由」

〔解答例〕「他者とのコミュニケーションから離れる自由」。

⑤ ●私たちの生きる時代とは、そもそも、たいていの生理的な欲求を動物的にすみやかに満たすことができる時代である。それが個々人の豊かさの実感に繋がっているかどうかはともかく、この点で、現代の日本が先行する時代に比較し圧倒的に便利であることは疑いえない。そして、オタクたちの社交性は、そのような社会に適応して生み出されている。現実の必然性はもはや他者との社交性を要求しないため、この新たな社交性は、現実を基盤をもたず、ただ個人の自発性のみに基づいている。したがって、そこでいくら競争や嫉妬や誹謗中傷のような人間的なコミュニケーションが展開されたとしても、それらは本質的にはまねごとであり、いつでも「降りる」ことが可能なものでしかないのだ。コジエーヴならばこの事態を、オタクたちは社交性の実質を放棄したが、その形式だけを維持していると述べるかもしれない。繰り返すが、このような傾向は、九〇年代においてはもはやオタクたちに限られたものではなかつ

た。
▽1自発性のみ基づく、2いつでも降りる自由がある。新しい社交の特質。

⑥ ●そして社交性のこのような◆3形骸化を補うように台頭してきたのが、◆「読
2」小さな物語への関心の高まりなのである。ポストモダン⇨動物の時代においては、
世界は、小さな物語と大きな非物語、シミュラクルとデータベースの二層構造で捉
えられる。そしてそこでは、深層に大きな物語がない以上、生きる「意味」を与えて
くれるのは表層の小さな物語だけである。データベースは意味を与えてくれない。だ
からこそ九〇年代のオタクたちは、作品を解体し、分析し、再構成する欲望をもつて
いながら、いや、むしろそれゆえに、作品の表層に宿るドラマに素直に感動してい
くのだ。

▽世界の二層構造を整理。【表層】(小さな物語)⇨シミュラクル／【深層】(大きな
非物語)⇨データベース。表層の小さな物語から、どのように意味を読もうとする
のか。

※シミュラクル『フランス語 simulateur』(模擬・模造・幻影の意) フランスの思想家ボードリ
ヤールの用語。複製としてのみ存在し、実体をもたない記号のこと。記号がひとり歩きして現実を
喪失する状態をいう。『大辞林』

◆問3 「形骸化」とは、具体的にどのようなことか。

☆傍線部延長+そのまま+指示内容。「社交性のこのような形骸化」をその
まゝ変形⇨「社交性がこのように形骸化すること。」指示内容は、⑤の「そこでいく
ら競争や嫉妬や誹謗中傷のような人間的なコミュニケーションが展開されたとして
も、それらは本質的にはまねごとであり、いつでも「降りる」ことが可能なものでし
かない」に注目。

〔解答例〕「社交性が、人間的なコミュニケーションの表面的なまねごとでしかなく
なり、いつでも「降りる」ことが可能なものになってしまふこと。」

※「降りる」⇨やめる、でもいいね。

⑦ ●ノベルゲームの消費は二層化されている。データベースの水準で生じるシステ
ムへの欲望と、シミュラクルの水準で生じるドラマへの欲求である。前者ではオタ
クたちにも社交性が要求される。彼らは活発にチャットを交わし、オフ会を開いて、
情報を交換し、二次創作を売買し、新作の評価について議論し合っている。しかし対
照的に、後者では社交性はまったく要求されない。彼らの物語への欲求は、きわめて
個人的に、他者なしに孤独に満たされている。ノベルゲームは決して多人数でプレイ
するものではない。そしてそこで九〇年代に急速に高まった「泣き」や「萌え」への
関心は、彼らがもはや、データベースを介して作られる疑似的な社交に感動や感情移

入を期待していないことをはっきりと示している。これは一面だけ見れば、現実のほ
うで感動することができないので、虚構のほうで感動を求める、というよく指摘され
ているオタクたちの心理である。

▽※ノベルゲーム⇨「読者が選択肢を選ぶことで物語の展開に介入するようなノベルとゲームの混
合物」(OTAPHYSICA(オタフィジカ)というサイトの「私家版オタク事典」による定義)

ノベルゲームの楽しみ方。1データベースの水準で生じるシステムへの欲望。作品
をめぐるデータ・情報を交換、議論する楽しみ。2シミュラクルの水準で生じるド
ラマへの欲求。自分だけの感動、思い入れを楽しむ。

これは虚構に感動を求めている、というだけのことなのか？ 違う、というのが筆
者の答え。

●(⑦の続き)しかし、筆者がここでわざわざ「ポストモダン」や「データベース」
といった概念を用いて論じてきたのは、その変化が、単に感情の場所が変わっただけ
ではなく、◆4質の変容を伴っているからなのだ。

⑧ ●ルソーを持ち出すまでもなく、かつては、共感の力は社会を作る基本的な要素
だと考えられていた。近代のツリー型世界では、小さな物語(小さな共感)から大き
な物語(大きな共感)への遡行の回路が保たれていたからである。しかしいまや感情
的な心の動きは、むしろ、非社会的に、孤独に動物的に処理されるものへと大きく変
わりつつある。ポストモダンのデータベース型世界では、もはや大きな共感など存在
しえないからだ。そして現在のオタク系作品の多くは、明らかに、その動物的处理の
道具として消費されている。このかぎりでは、オタク系文化における萌え要素の働きは、
じつはプロザックや向精神薬とあまり◆5変わらない。そして同じことは、
また、ハリウッド映画やテクノ・ミュージックなど、さまざまな娯楽産業の働きにも
言えるのではないか。

◆問4 「質の変容」とはどのようなことか。

場所の移動だけではなく、質が変化しているということ、なのだが、さて、その質
とは？ 「しかしいまや感情的な心の動きは、むしろ、非社会的に、孤独に動物的に
処理されるものへと大きく変わりつつある」が基準になる。「感情的な心の動き」が、
「非社会的に、孤独に動物的に処理されるものへと大きく変わりつつあること。」と
抜き出し型で答えは書ける。字数に余裕があるなら、「くからくへ」という形で書い
てもよい。「動物的」も言い換えることは可能。

〔解答例〕「感情的な心の動きが、(大きな物語へつながる社会的な共感から)非社会
的な、単純に生理的に処理されるものへと大きく変わりつつあること。」

◆問5 どのような点で「変わらない」のか。

「動物性」ということの定義と向精神薬、娯楽産業の共通性を言葉にする作業。①でも見たように「自分の好む萌え要素を、自分の好む物語で演出してくれる作品を単純に求める」「欠乏―満足という単純な論理で動く」「生理的な欲求をすみやかに満たす」といった説明が本文にあったもの。「個体の生理的な欲求を単純にすみやかに満たす」というふうにまとめられるだろう。薬や映像・音楽も同じ、ということだ。

「解答例」「個体の生理的な欲求を単純にすみやかに満たしてくれる点。」

※「単純に」というのは、表面的に、一時的に、という意味と受け取ってもいい。そのように言い換えることも可能。

⑨ ●そろそろ結論に入ることとしよう。データベース型世界の二層構造に対応して、ポストモダンの主体もまた二層化されている。それは、シミュラクルの水準における「小さな物語への欲求」とデータベースの水準における「大きな非物語への欲望」に駆動され、前者では動物化するが、後者では疑似的で形骸化した人間性を維持している。要約すればこのような人間像がここまでの観察から浮かび上がってくるものだが、筆者はここで最後に、この新たな人間を「**読3**」データベース的動物」と名づけておきたいと思う。

▽筆者の独特の用語を、自分なりに翻訳して受け取る努力をしてほしい。ポストモダンの新たな人間（オタクの人間）は、自分の快感を満たしてくれるキャラやストーリーに反応し（＝萌え）消費する。一方、オタクがデータや情報に対して異常な執着を見せるように、情報だけが人格抜きに交換される。激しく議論しているように見えても、じつはだれにとっても、そもそも、どうでもいいことなのかもしれないのである。

⑩ ●近代の人間は、物語的動物だった。彼らは人間固有の「生きる意味」への渴望を、同じように人間固有な社交性を通して満たすことができた。言い換えれば、小さな物語と大きな物語のあいだを相似的に結ぶことができた。

▽「何のために生きているのか」「社会はどうあるべきなのか」、こういった問題を、〈近代小説〉も〈近代思想〉も考えてきた。読者は、文学や思想の中に、自分にとっての意味と時代にとつての意味を見出した。例えば、〈教科書〉のなかには、多くの〈私〉たちを結びつける〈物語〉が載っており、教室はそれらの〈物語〉をめぐって意味の獲得をめざす〈社交場〉のひとつであった。

⑪ ●しかしポストモダンの人間は、「意味」への渴望を社交性を通しては満たすことができず、むしろ動物的な欲求に還元することで孤独に満たしている。そこではもはや、小さな物語と大きな非物語のあいだにいかなる繋がりもなく、世界全体はただ即物的に、だれの生にも意味を与えることなく漂っている。意味の動物性への還元、人間性の無意味化、そしてシミュラクルの水準での動物性とデータベースの水準で

の人間性の解離的な共存。現代思想風の用語を使って表現すれば、これが、「ポストモダンでは超越性の観念が凋落するとして、ではそこで人間性はどうなってしまうのか。」という疑問に対する、現時点での筆者の答えである。

▽問い「ポストモダンでは人間性はどうなってしまうのか」↓答え「世界は生に意味を与えない。意味はなくなり、欲求だけがある。欲求充足と情報交換だけが人間の課題。動物性と（残存した）人間性が共存している」。

さて、でも、これでは、なんだか、末路が見えていような…。一六九頁、藤田省三『安楽』への全体主義」が思い起こされる（八二年頃の文章）。藤田は、苦痛や不快を耐えて獲得される歓喜と一回的な享受の楽しみの反復を対比している。しかし、今回の本文の言葉でいえば、〈動物〉が消費しているのは、後者のみ。藤田は、単純な快感の消費に対して批判的であったが、四四歳年下の東浩紀は、批判さえ禁じられているかのようなのである。藤田はまだ相手を人間と見て、意識的な努力が必要だ、といったのだが…。

あなたはどうか考える？

■読解問題1 筆者はオタクたちの「欲望と社交性」をどのようなものだと考えているか、説明しなさい。一八〇〜二〇〇字。

☆まとめ型。オタクの欲望／オタクの社交性、についてそれぞれ書かれていたことを整理する作業になる。

「オタクの欲望」については、「他者の欲望を欲望することはない」「自分の好む萌え要素を単純に求める」「欠乏―満足という単純な論理で動く」などと書かれていた。

「オタクの社交性」については、「自分にとって有益な特定の情報に関してのみ社交性を発揮する」「現実に基づかず、ただ個人の自発性のみ基づく」「人間のコミュニケーションに見えるものは本質的にはまねごと、いつでも離れることが可能」等。

これらを論理的に組み立て直す。⑥の頭にある「そして社交性のこのような形骸化を補うように台頭してきたのが、小さな物語への関心の高まりだ」という論理を当てはめるといい。社交性は形骸化↓小さな物語への欲望、というつながりである。

☆端的に、考えるなら、社交性に見えるものは、まねごとだ、ということ、そして、そのために、他者の欲望と関係するような欲望ではなく、個人的に消費される欲望しかもたない、という運びで記述する。※本文の記述に添うなら、社交性↓欲望、という順序になる。

「オタクの社交性」は、「自分にとって有益な特定の情報に関してのみ発揮され」「現実に基づかず、ただ個人の自発性のみ基づく」「いつでも離れることが可能な、人間的なコミュニケーションのまねごとに基づかない」。

そのせいで、「オタクの欲望」は、「他者の欲望を欲望することはなく」「自分の好

