

真理が語れない時代に再考する物語の役割

—日本におけるポストモダン思想の観点から—

香川 祐葵*

The role of narrative in an age without truth From the perspective of Postmodern thought in Japan

KAGAWA Yuki

論文要旨

リオタールがポストモダンの到来を宣言してから 30 余年、社会風潮としてのポストモダニズムは流行を去り、それらを受容した国々ではポストモダニズムを歴史的に位置づける動きが今世紀多く行われた。日本でも 90 年代にその流行は去る。しかしこの時期、東浩紀や大澤真幸によって、ポストモダン化による社会変化をマンガやアニメなどの虚構の物語と人々の主体化の関係から分析するという、世界的にも特殊なポストモダン論が発展した。本稿の目的は、彼らの理論を基に社会を分析し、そこにさらに 90 年代以降の語り研究の視点を加えることで、大きな物語の終焉以後、あるいはポストトゥルース時代の現在における物語の役割を提示することである。

キーワード 大きな物語の終焉、ポストモダン、虚構、現実、物語

Abstract

It has been more than 30 years since Lyotard proclaimed the advent of the Postmodern. Postmodernism as a social trend is no longer in vogue, and many countries have moved to historicize Postmodernism in this century. In Japan, Postmodernism has been out of fashion since the 1990s. However, at the time, a special Postmodern theory was developed in Japan by Hiroki Azuma and Masachi Osawa, who analyzed social changes attributed to Postmodernization, examined the intricate relationship between people's subjectivization and fictional narratives found in manga and Japanese animation. This paper analyzes their postmodern theory, taking into consideration the perspectives that have evolved in narrative research since the 1990s. The purpose is to present the role of narratives after The End of Grand Narratives or in the current Post-Truth Era.

Keywords: the End of Grand Narratives, Postmodern, fiction, real, narrative

*大阪大学大学院人間科学研究科 博士後期課程；shikakawayouki@yahoo.co.jp

1. はじめに

ジャン・フランソワ・リオタールは『ポストモダンの条件—知・社会・言語ゲーム』(以下、『ポストモダンの条件』と表記)で、私たちは大きな物語の終焉したポストモダンの時代を生きっていると宣言した。大きな物語とは、それが人類にとって普遍的な最終目標であり、それまでの歴史を過程段階とみなすようなある理念を正当化するための言説のことである。その理念とは、例えば「《精神》の弁証法、意味の解釈学、理性的人間あるいは労働者としての主体の解放、富の発展」⁽¹⁾などが挙げられる。リオタールによれば、これらの理念を正当化する物語=大きな物語が人々によって信じられることで社会が成り立っていた時代がモダンである。しかし、科学技術の発展などにより、こうした大きな物語への不信感が募り、どの物語も普遍的な価値を持ちえない時代がやってくる。それがポストモダンである。

ポストモダンという言葉は、それまでの考え方や方法を覆す新たな時代の到来として期待され、60年代から90年代、特に70年代から80年代のフランスとアメリカを中心に世界的に流行した。その流行は、主に建築、芸術、思想、文学などの領域において花開き、いくつもの新しい流派を形成しながら、これまで各分野で一定の成果を上げてきた。社会状況としてのポストモダンに関しては、本当に「モダンの後」の時代が来たのかということが現在でも議論の俎上に載るが、少なくとも60年代から90年代のポストモダンの流行と、それに伴い形成された学問流派などはポストモダニズムとして、ひとつの時代的な区切りと見なされている⁽²⁾。

こうしたポストモダンの流行の末、2000年以降は、大きな物語などなく、あらゆる言説は相対的であるというような考えの方が一般的になりつつあり、現在では大きな物語を語る者の方が訝しがられる傾向にある。そうした傾向は近年の思想的キーワードからもうかがい知れるだろう(ナラティブ・ターン、ポストトゥルース、陰謀論など)。もはやポストモダンという言葉自体が死語になりつつあるが、それは同時に、そうした思想潮流がひとつの過去あるいは歴史になろうとしているということでもある。実際、60年代から90年代のポストモダンの流行、すなわちポストモダニズムについて歴史的にまとめた著作や雑誌の特集が、今世紀には多く組まれた⁽³⁾。それに

より、現在ではポストモダニズムとは何だったのかについて、ある程度は俯瞰できる状況になってきた。

本稿で扱うのは思想におけるポストモダンおよびポストモダニズムの受容だが、これらの受容のされ方は時代と国によって状況が異なっている。例えば、ポストモダン思想の初期流行の発信地はフランスの哲学・思想分野だが、70年代になるとフランスでの流行は下火になり、アメリカの大学における文学批評が流行の中心となる。日本でも80年代にポストモダン思想のブームは起こるが、その受容のされ方はフランスやアメリカとはまた違い、今でいうところのメディア論系の分野が流行の中心と言えるだろう。特に90年代に入ると、マンガやアニメ、ゲームなどとの関連からポストモダンが論じられ、またそうした作品中にもポストモダニズム作家の概念がオマージュとして登場するなど、サブカルチャーとの関係が深いのが日本に特有の傾向と言える。

こうした日本特有の状況の中で、本稿において注目したいのは、特に90年代半ば以降、つまり時代的にはポストモダン思想のブームが下火になり、ポストモダニズムが過去の歴史になってきた頃の日本のポストモダン論が、サブカルチャーとの関係を踏まえながら、一種の物語論、特に虚構の物語論として発展してきたことである。実際、リオタールの定義からして、ポストモダンとは物語による主体化の在り方の変化と言えるだろうが、その物語が虚構性を多分に含んだものでもあると指摘している点が、この時期の日本のポストモダン思想の特殊な点である。

こうした理論は、90年代半ばから2000年代初頭には、オタク論とでも呼べる様相を呈していた⁽⁴⁾。しかし、「オタク」という言葉自体が消失しつつあるほど多くの人にとってサブカルチャーが生活に溶け込んだ現在では、これらの理論が当初から予感していた通り、広く一般の社会分析にも適応できるだけの理論的射程を持っていると考えられる⁽⁵⁾。こうした背景には、サブカルチャーの国内での普及はもちろんのこと、「クールジャパン」などのフレーズで海外へ日本のサブカルチャーが多く輸出され世界的に人気を獲得したこと、また最近だとNetflixなどのサブスクリプションが世界的に流通したことなどがあるだろう。しかしそれは、サブカルチャー自体の勢力拡大であると同時に、その背景にあるインターネット環境の普及を示している。つまり、90年代半ばあたりから、虚構の物語が私たちの生活環境

における自然と化し、それが現在でもさらに拡大しているということである。

本稿の目的は、こうした虚構の物語と人々の主体化の関係にいち早く注目した、90年代半ば以降の日本におけるポストモダン思想を改めて批判的に検討することで、大きな物語の終焉以後の世界における物語の役割を考察することである。筆者は、80年代から90年代半ばと、それ以降では日本のポストモダン論の論調が変化していると考え。本稿では後者に焦点を当てるうえで、まず「2.日本のポストモダン思想と二つの時代」において、日本のポストモダン思想の受容背景について簡単に流れを説明する。次に、90年代半ば以降のポストモダン論の論客として、本テーマにおいて特に重要であると考えられる二人の思想家、東浩紀と大澤真幸の理論を分析する。彼らは生まれた世代は違うものの、共にポストモダンの観点から日本社会について分析してきた。実際に対談集も出している彼らの理論には共通認識も多く見られる。「3.九〇年代以降の虚構化の加速とナマの現実の台頭」では、彼らの議論を参照しながら、ポストモダン社会の二極化について分析する。そうした分析を踏まえて、「4.「大きな物語の終焉」以後の物語の在り方」では、90年代以降の語り研究の位置づけを再検討しつつ、大きな物語の終焉したポストモダン時代、あるいは真理よりも感情や個人的信念が優先されるポストトゥルース時代と言われる現在において、改めて物語の在り方について考察する。最後に、「5.おわりに」では、ここまでの議論を踏まえて、現在の社会における物語の役割について提示する。

2. 日本のポストモダン思想と二つの時代

日本でポストモダン思想が流行したのは、およそ80年代である。人文系の研究者によって、フランス現代思想の重鎮たち（ジル・ドゥルーズ、ミッシェル・フーコー、ジャック・デリダなど）の著作が熱心に分析され始めた一方で、社会的にこのブームに火をつけたのは、柄谷行人、浅田彰、中沢新一、蓮實重彦、栗本慎一郎などニュー・アカデミズムの文筆家たちであった。現在では人文系の研究者がテレビや雑誌で積極的に発言する場面は珍しくないが、学会での研究発表や論文投稿という古典的なアカデミズムの手法

から外れて、大衆に身近なメディアで発言し始めたのが彼らであり、この点からして日本のポストモダン思想は初めからメディアとの距離が近かった。また、彼らの専門分野もメディア論と縁の深い人物が多い⁽⁶⁾。こうした点は、本稿で扱う東のように、インターネットが普及した後の世代ではより顕著である。

しかし、日本のポストモダン思想は、80年代と90年代（特に90年代半ば以降）で論調が変化する。それは「現代思想」と呼ばれるポストモダニズム思想家を扱う日本の論壇の衰退の時期とおおよそ一致していると思われる。仲正昌樹は、『集中講義！日本の現代思想 ポストモダンとは何だったのか』（以下、『集中講義！日本の現代思想』と表記）の「第七講 なぜ「現代思想」は「終焉」したのか」で、「現代思想」の衰退を80年代末頃とし、その理由をいくつか挙げている。仲正はその理由は複数あるとしたうえで、フランスの現代思想家たちの主張がある程度紹介され尽くして目新しさがなくなったこと、また彼らの多くが高齢になり執筆活動をしなくなったこと、世界的な思想のトレンドが英米圏の分析哲学や科学哲学などに移ったこと、さらに外的要因として、バブル経済の崩壊とソ連・東欧ブロックの消滅により日本の経済状況が厳しくなったことで、現実の社会状況とポストモダニズム思想との相性が悪くなったことなどを挙げている⁽⁷⁾。

もちろん、そうした時代状況の変化が現実的に大きな要因だと考えられるが、一方でより広い社会的変化から推測される要因は、ポストモダンの状況が日本の社会に浸透したこと、つまり大きな物語の終焉が人文系の分野では特に本格化したことにあるのではないだろうか。東は『郵便的不安たちβ』に所収の「棲み分ける批評」という論考の中で、この事態を「徹底化されたポストモダン」と呼んでいる。この論考は、表面的には90年代の文芸批評がアカデミズムとジャーナリズムに激しく二極化したことを論じているが、その背景にあるのはこの徹底化されたポストモダンだという。ポストモダニズムは80年代の流行の後、90年代になると急速にその力を失っていった。しかし、それは90年代が「ポストモダン以後」だからではなく、むしろポストモダンがさらに深化したからだと言っている。なぜなら、80年代はポストモダニズムという特定のモードが形成されたが、そうした特定の支配的モードが解消する90年代の方が、よりポストモダンのだからである⁽⁸⁾。つまり、「現代思想」が衰退した理由の背景には、それまで社会状況の

解説者としての役割が期待された思想的言説の価値が、大きな物語の終焉の徹底化により 90年代以降さらに低下したという、日本におけるポストモダンの深化があると考えられる。

そして、この徹底化されたポストモダンの時期に出てきた日本のポストモダン論の特徴として、社会分析における虚構の物語の重視が見られる。例えば、この時期の日本において最も影響力のあるポストモダン論と言える東浩紀の『動物化するポストモダン——オタクから見た日本社会』(以下、『動物化するポストモダン』と表記)は、テーマ自体がそもそも「オタクから見たポストモダン社会」であり、虚構の物語を重視する人々の傾向から社会分析を行っている⁽⁹⁾。また、同じく代表的な論客のひとりである大澤真幸もオタク論を著しているが、彼の場合はそうしたオタク的な虚構性の重視を、社会的に影響力の大きかった犯罪との関係から分析している。対談も何度か行っている⁽¹⁰⁾。彼らは多くの問題意識を共有しており⁽¹¹⁾、オタクの登場に代表されるように、この時期の社会で虚構の物語の影響力が増したことが中心的に取り上げられている。

そしてまた、彼らの主張として一貫して述べられるのは、90年代頃から時代区分が変わるという点である。大澤は『虚構の時代の果て』⁽¹²⁾で、戦後から1970年前後までを「理想の時代」、1970年前後から1995年までを「虚構の時代」、1995年以降を「虚構の時代の果て」として三つの時代に分ける⁽¹³⁾。戦後から1970年頃の理想の時代は、その黄金期を高度経済成長期の60年代に迎え⁽¹⁴⁾、「理想」が最も円滑に社会的に機能し、その現実的な可能性について広く信憑された時代⁽¹⁵⁾とされる。つまり、大きな物語がまだ機能していた時代である⁽¹⁶⁾。次の、1970年頃から1995年までの虚構の時代は、その黄金期を「情報社会」「脱産業社会」「消費社会」と名付けられた1980年代に迎え⁽¹⁷⁾、「現実と虚構の価値配分が逆転し、虚構の方に圧倒的な重要性がおかれることになる」⁽¹⁸⁾。日本でポストモダンが流行した時期でもある虚構の時代には、大きな物語への不信感が高まり、現実すらも虚構の物語と同等のものとしてシニカルに相対化された。そして、その虚構の時代の極限において現れた「地下鉄サリン事件」に次の時代の到来を予感して、大澤は1995年以後を「虚構の時代の果て」と呼んでいる。この後、2002年の東との対談で、この時代転換を象徴する事件にさらに「9・11」を加えて、それ以後の時代を東の言う「動物の時代」と呼んでいるが、この呼び名

は「反現実」が現実を構成するという大澤の時代区分の意図には合わないとして⁽¹⁹⁾、後にそれを自らの言葉で「不可能性の時代」と命名し直した⁽²⁰⁾。しかし、東の「動物の時代」も大澤の「不可能性の時代」も、それらが指す時代の風潮は基本的に同じであり、共にこの時代を、虚構世界への傾倒が増す一方で、想像力を媒介しないナマの現実が台頭する時代と考えている。東と大澤それぞれのこの時代に関する具体的な説明は次章に譲るとして、この章ではまず日本のポストモダン思想が二つの時代に分けられることを確認して終わりたい。

ポストモダニズムや「現代思想」が流行した80年代から90年代半ばまでは、大きな物語の終焉を感じつつも、まだ完全にはポストモダン化していない移行期だった。いわゆる「ポストモダンとは何だったのか」として懐古されるのは、この時代の風潮（イズムとしてのポストモダン）である⁽²¹⁾。これに対して、ポストモダニズムすらも棄却されていく、より徹底したポストモダン化が90年代に始まる。この時代転換を、象徴的事件に照らして大澤は1995年や2001年に見ているが、概して90年代に入った頃からこうした風潮が登場すると思われる。「現代思想」でフランスの思想家たちが熱心に論じられた前の時代のポストモダン論（ポストモダニズム）とは異なり、この時代の日本のポストモダン論は「オタク」論の地平から切り開かれてきた。そこでは、虚構の物語が分析の重要な道具となり、前の時代もこの虚構の物語との関係から整理され直す。そして90年代以降は、世界の虚構化が加速する一方で、むしろ虚構性に媒介されないナマの現実が問題となっていく。次章では、東と大澤の議論を助けに、この虚構化の加速とナマの現実の台頭について、詳しく分析していくことにしよう。

3. 九〇年代以降の虚構化の加速とナマの現実の台頭

3.1 東浩紀の分析——シミュラークルの全面化と動物化

大きな物語が終焉するポストモダン社会においては、社会的な価値規範がうまく機能しないため、別の価値規範を作り上げる必要がある。東は、この具体例をオタクの虚構重視の態度の中に見る。

オタクたちが社会的現実よりも虚構を選ぶのは、その両者の区別がつかなくなっているからではなく、社会的現実が与えてくれる価値規範と虚構が与えてくれる価値規範のあいだのどちらが彼らの人間関係にとって有効なのか、……その有効性が天秤にかけられた結果である。そのかぎりでは、社会的現実を選ばない彼らの判断こそが、現在の日本ではむしろ社会的で現実的だとすら言える。⁽²²⁾

オタクの台頭は、70年代から80年代であり⁽²³⁾、大澤の言う虚構の時代からこの傾向はすでに始まっている。彼らは、大きな物語の終焉に立ち会う中で、虚構の世界に自らの価値基準を置き、失われた大きな物語の補填として虚構の物語を必要とした。しかしこの後、生まれた時からポストモダンの世界像で育った世代が登場する。この世代は、大きな物語の補填の必要すらくなく、虚構の物語をただ消費するようになる⁽²⁴⁾。

この世代にとって虚構の物語は、はじめから存在する環境の一部となっている。そして、虚構の物語たちが一種の環境と呼べるほど蓄積されたことにより、そこから一定のコードのようなものが生まれてくる。このコードの総体を東は「データベース」と呼んで、大きな物語に取って代わった新たな深層構造だとした⁽²⁵⁾。ただし、深層にある普遍的な大きな物語（モデル）の投射として、表層に「小さな物語」たち（コピー）が現れるモダンの構造と違い、データベースは小さな物語たち（コピー）の集積によってできた深層であるため、大きな物語との関係（モデル-コピー関係）は希薄になり、データベース上ではすべてが並列関係になる。東はこの状態を、ジャン・ボードリヤールの概念を借りて「シミュラクルの全面化」と呼んでいる⁽²⁶⁾。実際それを表すオタクの特徴としては、原作のマンガやアニメの世界観を借りながら、原作にはない物語やグッズを作成する「二次創作」の流行が挙げられている⁽²⁷⁾。

オタク文化の分析から、徹底化されたポストモダンの様相を「シミュラクルの全面化」という虚構化の加速に見る東だが、一方でそうした虚構化とは正反対の、生物的な身体によってもこの時代を定義づけている。それが著作のタイトルにもなっている「動物化」である⁽²⁸⁾。「動物化」というのは、超越的な欲望の次元が消えうせ、欲求—満足を経験的回路に閉じこもるこ

と」⁽²⁹⁾と言われる。ここで超越的な欲望というのは、間主観的な社会関係の中で出てくる望みのことであり、他者のまなざしを媒介する動機とでも呼べるものである。この超越的な欲望が消える動物化というのは、そうした社会関係を前提としない、生物としての欲求のみが動機となっている状態のことである⁽³⁰⁾。

東はこの「動物」という言葉をアレクサンドル・コジェーヴから借りてきており、動物の対義語には「スノビズム」がある。スノビズムとは、「切腹」のように、生物が自然に生きていくうえでは行う必要がないにも関わらず、形式的な価値（名誉、規律など）のために、あえて自然な状態と対立する生き方のことである⁽³¹⁾。東によれば、このスノビズムはさらにスラヴォイ・ジジエクによって「シニシズム」と言い換えられ、本当は嘘であると知っているが、だからこそその嘘を信じるという態度に転じる⁽³²⁾。こうした態度は、ポストモダンの移行期には、「生は無意味だが、無意味であるがゆえに生きる」、あるいは「大きな物語は終焉するが、それを分かったうえで虚構の物語で補填して生きる」、という前時代のオタクの態度に見られると東は考える⁽³³⁾。

しかし、90年代の徹底化されたポストモダンの時代になると、このスノビズムあるいはシニシズムとしての大きな物語の補填すら難しくなる。そして、大きな物語による生の意味づけのない状態では、一方に全面化したシミュラクルの世界があり、人々はそこで共感できるさまざまな小さな物語を見つけるのだが、他方で、生物としての欲求に抗うほどの形式美はもはや見つけられず、ますます動物化していくのだ。

3.2 大澤真幸の分析——虚構への耽溺と現実への逃避

さて、ここまで東の分析におけるポストモダン社会の二極化について見てきたが、同様の二極化を大澤の理論の中にも見ることができる。その背景には、そもそも東の『動物化するポストモダン』（2001）が大澤の『虚構の時代の果て』（1996）を下敷きにして書かれ、その後の東と大澤の対談（対談は『自由を考える——9・11以降の現代思想』所収。以下、『自由を考える』と表記）を下敷きに、大澤が『不可能性の時代』を書いている、という両者の密接な相互関係がある。しかし、双方で力点の置き方や主題が微妙に

異なるので、以下では東の分析と比較しながら、大澤の分析を見ていこう。なお、下記の大澤の理論もオタク論としての様相を持つが、その内容が細かすぎるため、ここでは基本的に要旨のみ取り上げる。

すでに見たように、大澤は日本社会を3つの時代に分けている。①戦後から1970年前の「理想の時代」、②1970年前後から1995年までの「虚構の時代」、③1995年以降の「虚構の時代の果て(後に「不可能性の時代」と命名)」である。それぞれは、現実を秩序付ける「反現実」として名づけられている。理想の時代から虚構の時代へは、その反現実の度合いを高めてきた。しかし、この虚構の時代の極限に、その逆転現象が見られるという。

われわれは、今日、反現実がまさに「反」の程度を高めているという、こうした傾向を前提にした場合には、理解しがたいような逆転現象を目の当たりにしている。「現実」への逃避とでも呼びたくなるような現象が、広く見られるのだ。一般には、「現実逃避」というとき、問題にされるのは、現実からの逃避、現実から理想や虚構の世界への逃避である……だが、これとは逆方向の逃避、「現実」へと向かっていく逃避が、現代を特徴づけている。⁽³⁴⁾

大澤がここで挙げている「現実」への逃避は、「現実以上に現実的なもの」、「現実の中の現実」とも呼ばれ、自傷行為やテロのような極度に暴力的で物質的あるいは肉体的な現実を指す⁽³⁵⁾。とはいえ、大澤自身が東の動物化論の中にこの「現実」への逃避を認めるように⁽³⁶⁾、こうした虚構性をはぎ取った「現実」は、東の考える生物的欲求に忠実な動物化する人々の在り方の長上にあると考えられる。大澤も東と同様に、単純に「現実」への逃避の方向にのみ時代が移ったとは考えていない。大澤はこの時代に、一方には虚構の時代以上に徹底した虚構への志向を見て取り、他方には「現実」への逃避という反対方向の志向を見出す。この相反する志向が加速することで虚構の時代は解消され、次の時代に移ったと彼は考えている⁽³⁷⁾。では、なぜこの時代が「不可能性の時代」と呼ばれるのだろうか。

大澤は、現実を極端に虚構へと転換しようとする動きと、激しく暴力的な「現実」への逃避の動きは、共に「不可能なもの」への対処法だと考える。ここで「不可能なもの」と言われているのは、それが決してそれ自体として

認識したり、同定したりすることができず、それゆえ、直接に体験や行為の対象になりえないものだからである⁽³⁸⁾。彼は、現実を秩序付ける「反現実」を時代の命名の基準にしているため、理想、虚構に次ぎ、不可能性という言葉が使われるのだが、この不可能なもの内実は、特殊な意味での〈他者〉だと後に言い換えられる⁽³⁹⁾。この〈他者〉とは、規範化された意味の秩序の中で、常に何者かとして同定されている限りで私と関係するような間接的な他者ではなく⁽⁴⁰⁾、そうした間接的な関係を排して、極度に近接的で直接的に感じられる他者のことである⁽⁴¹⁾。この〈他者〉は非常に抽象的なのだが、大澤が挙げる例をひとつ紹介すれば、それは他者の臭いのようなものである。臭いは、自身の身体に内在する性質でありながら、自在に制御できないという意味で、その臭いを発する本人にとっても他者性を帯びたものとして現れる⁽⁴²⁾。このような、社会的に特定された個人としてではなく、物質的な直接性を持って立ち現れる他者が〈他者〉である。

「不可能性の時代」には、この〈他者〉との極度に直接的な関係が志向される。しかし、〈他者〉は不可能なものなので、〈他者〉は求められると同時に、恐れられてもいる⁽⁴³⁾。

オタクに関して、しばしば、彼らが他者との関係を拒否して、個室に閉じこもっている、ということが問題にされる。しかし、オタクたちは関係を求めている。狂おしいほど関係を希求している。それが、オタクたちの趣味の共同体に結びつく。年に何度か開催されるコミックマーケットは、オタクたちが共同性を確認する場である。自分が大切にしている同じ趣味を相手も共有しているという事実、このことが、〈他者〉の他者性を緩和する安全弁としての意味をもつ。逆に言えば、趣味についてのわずかな相違でも、その仲間がやはり〈他者〉であったことを露呈させる⁽⁴⁴⁾

大澤はここではオタクを例に出して、〈他者〉が求められると同時に恐れられるものでもあることを示している。この恐れられつつ求められる〈他者〉への反応として、〈他者〉抜きに〈他者〉、ヴァーチャルな他者が希求される。それは例えば、インターネット上で交流する他者や、ゲームの中の仮想人格としての他者である⁽⁴⁵⁾。これが一方にある、現実を極端に虚構へと

転換しようとする動きにつながる。

それに対して、激しく暴力的な「現実」への逃避の動きは少し複雑である。ポストモダン社会では、大きな物語の終焉により、あらゆる物語は相対化されるのであった。この大きな物語は、大澤においては「第三者の審級」と呼ばれる⁽⁴⁶⁾。第三者の審級とは、規範の妥当性を担保する超越的な他者のことである⁽⁴⁷⁾。この第三者の審級が撤退し始めると、すべては相対的にしか捉えられなくなるので、偶有性への思い（他でもよかったのではないか、他でもありえたのではないか）が際限なく生まれるようになる。そうすると、現実を必然（これしかないこと）として引き受けられなくなる⁽⁴⁸⁾。この状態から抜け出そうと思うと、どのような相対化も受け付けられない境地、すべての偶有性を否定した境地にたどり着かなければならない。この徹底した否定は、虚構性を排した激しく暴力的な「現実」への逃避として現れる。それが例えば、自傷行為やテロである。ここでは、何物にも相対化されない絶対的で暴力的な「現実」として、第三者の審級が回帰する⁽⁴⁹⁾。

つまり、「不可能性の時代」とは〈他者〉が希求される時代であり、一方には近づきえない〈他者〉を虚構に写し取って捉え、毒を抜くことで〈他者〉を掌握しようとする動きがある。他方には社会的なあらゆる規範性（大きな物語なき時代の、複数の相対的で小さな物語）を暴力的なまでに排除することで、近づきえないはずの〈他者〉に直接的に近づこうとする動きがある、ということである。

4. 「大きな物語の終焉」以後の物語の在り方

4.1 二極化における問題点

さて、ここまで東と大澤の分析から、90年代以降の日本社会の二極化について見てきた。両者ともに現代社会の特徴を、一方では、虚構の物語によって現実を相対化することで、虚構と現実の差異がますます無化していく加速する虚構化に見ており、他方では、間主観的な社会関係を排し、生物としての側面に特化したナマの現実の台頭に見ていた。そして、その背景には大きな物語の終焉あるいは第三者の審級の撤退という、社会規範の真正性の低下がある。この二極化を、東の場合は現在ではそれぞれが乖離したまま

共存していると考え。これに対し、大澤はそれらを同一事態の表裏と考え、そこには到達不可能な〈他者〉という補助線が引けると考えた⁽⁵⁰⁾。しかし、いずれにせよ物語が生成する層と、物質的・身体的な層の連結が、大きな物語の終焉によって解消されているという点は、両者に一致している。そして、そこには二極化する私たちの生きる現実を物語が十分に支えきれなくなっているという問題があるのではないだろうか。

一方で、私たちの社会はますます虚構化しているのであった。大澤はそれを、理想の時代から虚構の時代へ、そして虚構の時代からさらに虚構化の度合いを深める現在へと、「反現実」の度合いが高まるという仕方で描いてきた。大澤は、「理想は、未来において現実へと着床することが予期されている反現実だが、虚構は、それがやがて現実化するかどうかに不関与な反現実」⁽⁵¹⁾と述べている。つまり、私たちの主体化を支えてきた物語は、その内容を私たちの現実の生活環境からますます遠ざけている。あるいは、私たちの生活環境自体が虚構の物語に彩られ、虚構の物語が現実の一部と化している、と言ってもいい。それを象徴するのが、東のデータベース論である。

私たちはみな、特定の想像力の環境のなかに生きている。前近代の語り部は神話・民話の集積のなかに、近代の作家＝読者＝市民は自然主義のなかに、そしてポストモダンのおタクたちはキャラクターのデータベースのなかに生きている。⁽⁵²⁾

東は、近代の自然主義的なリアリズムよりも、多種多様な人工環境のリアリズムの方が現在では幅を利かせ始めていると考えている⁽⁵³⁾。それは例えば、現在の「異世界もの」の流行の中にも見られるだろう。近年、「異世界」を舞台に物語が展開する「異世界もの」というジャンルが急速に増えてきている。こうした物語の舞台設定やキャラクターの特徴は、基本的にRPGの世界観をそのまま模倣したものである。つまり「既存の虚構の物語」を模倣する虚構の物語ということである。現実の生活世界の写しとしてではなく、すでに存在する（私たちの生活世界の一部と化した）虚構世界の写しとして、物語が作られる時代なのである。こうした変化は、大きな物語の終焉という社会規範としての物語の真正性の低下が原因と考えられる。そして、この主

体化を支える物語が生活環境から遊離している状況が、物質的・身体的な現実の層を雑多な物語の層から乖離し、ナマの現実として台頭させているのではないだろうか。

東はこうした現状に関して、両者を短絡せず、乖離させたままにしておくまぐバランスを取るのが現代の知恵と言っている⁽⁵⁴⁾。確かに、現代社会の日常においては、両者が乖離したままでもさほど問題はないだろう。なぜなら、少なくとも現代日本において、彼が動物化と呼ぶナマの現実では、生物としての欲求を簡単に満たすことができるからである。しかし、災害や事故、病気の発症のような非日常においてはどうかだろうか。つまり、ナマの現実が危機に陥り、望んでいなくても〈他者〉が現れてしまう場合である。このとき、多くの場合では、人はそうした混乱状況を整理し、実存を支えるための物語を必要とするだろう。しかし、ポストモダン社会においては、真偽を決める超越的基準がないために、周囲にあふれる物語はあまりにも虚構性に富んでいる。そのため、ときに人が実存を預ける物語は、フェイクニュースや陰謀論であったりするのだろう。

4.2 ナマの現実を通して語ること

大きな物語の終焉は、確かに虚構の物語の氾濫によって、私たちの社会に混乱をもたらしている。しかし、普遍的な真理が語れない時代だからこそ発展した物語の在り方もある。それは例えば、アーサー・W・フランクの『傷ついた物語の語り手』の中に見られる。フランクは、重篤な病いにかかった人々が、自らの身体を通して語ることの重要性を説く。

重い病いにかかるということは、かつてその病む人の人生を導いてきた「目的地や海図」を喪失するということである。病む人々は、「それまでとは違う考え方をする」ことを学ばなければならない。彼らは、自分自身はその物語を聴くことによって、他の人々の反応を吸収することによって、そして自らの物語が共有されるのを経験することによって学んでいく。⁽⁵⁵⁾

フランクは病いによる身体の変化に際し、物語を語ることによって、その

身体を受け入れた新しい生き方を見つけていく必要性を説く。彼自身、重篤な病いの経験があり、その経験を語りに変えてきた。しかし、そうした語りは難しく、物語の言葉で身体を慣れ親しんだものに変えようとすればするほど、身体は言葉をすり抜けていき、しばしば物語から疎外される⁽⁵⁶⁾。この疎外に陥らないためには、私たちは身体から現れる声を注意深く聞き、傷ついた身体を通して物語を語る必要があるとフランクは言う⁽⁵⁷⁾。彼の説明は抽象的だが、要は既存の言葉で自分の身体について語ろうとせず、自分の現在の身体の感覚に寄り添った言葉を見つけていくことが重要だということである。

さらにフランクは、こうした身体を起点に語ることの可能性をポストモダンに見出している。フランクは、病いのモダンの経験は、人々が共有してきた経験が、専門技術体系によって打ち負かされてしまうところに始まるが⁽⁵⁸⁾、病いのポストモダンの経験は、そうした医学的物語によって語りうる以上のものが経験に含まれていると認識するところから始まる⁽⁵⁹⁾、と述べる。こうした姿勢は、病いの語りをテーマにした著作で今日多く見られ⁽⁶⁰⁾、1990年代頃からは始まるとされる「ナラティヴ・ターン」という言葉で表現される⁽⁶¹⁾。この1990年代頃という時期は、ちょうど東が「徹底したポストモダン」が始まったとする時期と一致する。つまり、社会状況としてポストモダンが深化した産物として、ナマの現実から個別の物語が引き出されるという傾向があるのである。

東の言うシミュラクルの全面化における虚構の物語たちも、フランクの『傷ついた物語の語り手』における病いの語りたちも、大きな物語ではないという意味で共に小さな物語と呼べるものである。しかし、その質的な変化は見逃されるべきではないだろう。フランクは、消費行為の中で規定される身体を「鏡像的身体」と呼び、それは多くの場合ポピュラーカルチャーが生み出すイメージ（「絵にかいたような健康」のイメージ）によって規定されているとする⁽⁶²⁾。この「鏡像的身体」を生み出すのが、シミュラクルの層にある虚構の物語であろう。これに対し、フランクが著作の中で重視したのは、そうしたシミュラクルの層を反映していない身体を通して、その変化に応じて都度作り直される物語である。同じく小さな物語でも、それぞれナマの現実との相関性には大きな違いがあるのである。

虚構の物語は、それがナマの現実と乖離した状態で、マンガやアニメ、ゲームなどの形で楽しめる分には何の問題もない⁽⁶³⁾。しかし、虚構の物語とナマの現実を短絡させることは、非常に危険な事態に陥りうる。フェイクニュースや陰謀論による社会の混乱のほか、極端な場合には犯罪にまで至ることを考えても、両者の短絡の危うさは強調されて良いだろう⁽⁶⁴⁾。しかしそれは、物語に共感できるがために、その物語の中にある虚構性に十分な注意を払わないままに、物語をナマの現実と結びつけるためであろう。ここには、共感できるかどうかは物語の真偽に関係ないということが含まれている。政治的なフェイクニュースであれば、即座にその真偽が判断できないものも多いただろうが、少なくとも私たちはここまでオタク論の地平から虚構の物語を考えてきた。その領域においては物語が虚構であるかどうかは自明である。しかし、マンガやアニメが私たちを魅了するのは、そこに共感があるからだろう。近年のポストトゥルースという傾向は、客観的真偽よりも、感情や個人的信念が優先される社会の状況を表している⁽⁶⁵⁾。確かに、物語への共感ばかりに注目が集まれば、虚構の物語はナマの現実を歪めるかもしれないが、常にナマの現実から出発する語りは私たちを裏切らないであろう。

4.3 ポストモダンにおける三つの生き方と語りの再構築

今日のナラティブ研究や当事者研究と呼ばれるものの多くは、大きな物語の終焉によってこそ、語りの可能性を開いてきた。医学用語で示される客観的事実による物語（大きな物語）でなくとも、そうした客観的事実からは溢れ出てしまう個人の感覚、いまここにある身体感覚（多くの場合、それは痛みである）によって、その語りの真正性は証明される。これは、大澤が第三者の審級の回帰と呼んだものであるが、彼が注目したものは別の側面である。

ポストモダン時代の犯罪の特徴を分析する大澤においてナマの現実とは、大きな物語なき時代に、語りの偶有化を案じて、いかなる語りも不可能な〈他者〉に身投げすることで再獲得される真正性（第三者の審級の回帰）であった。それに対し、フランクの例のようなナラティブ研究あるいは当事者研究は、不幸にも暴力的なナマの現実への直面を余儀なくされた事例において、そのナマの現実の身体感覚を真正性の根拠とすることで、大きな物語

の終焉後に（あるいは、一度大きな物語が終焉したからこそ）それまでとは違う形で真正性を持った物語を再構築しているのである。両者は同じくナマの現実によって真正性を確保しようとしているが、そこには逆のベクトルがある。一方は、いかなる語りも諦め、ナマの現実にも身投げすることで「死にゆく」のに対し、他方は、ナマの現実を手がかりに語ることで、災害や事故、病気の後にも「生きていく」という方に⁽⁶⁶⁾。

このように考えると、徹底化したポストモダン時代に特徴的な三つの生き方が見えてくる⁽⁶⁷⁾。一つ目は、オタク的な生き方。90年代以降はもはや「スノビズム」や「シニシズム」としての大きな物語すら内面化しないが、かといって完全にナマの現実にも身投げすることもなく、マンガやアニメなどの「〈他者〉抜き」の〈他者〉にしがみついた形で小さな物語と関わる生き方がオタク的な生き方である。これは東のいう、虚構化とナマの現実を乖離させたままバランスを取る生き方と言えるだろう。

二つ目は、ナマの現実にも身を任せる、もはや死を志向する生き方。大きな物語なき時代に、いかなる小さな物語も偶有化に耐えないとして棄却し、物語なき地平であるナマの現実を自らこじ開けることによって、物語に寄らない方法で真正性を獲得すると同時に「死にゆく」生き方である。これは大澤が、テロやリストカットなどの形で現れるとした「現実」への逃避と呼んだものである。

三つめは、ナマの現実を通して語ることで、自らの生を再構築する生き方。災害・事故・病気などの大きな変化に際して、身体感覚を通して語り、またその語り聞き取られることで、ナマの現実を通して少なからずの真正性を獲得した小さな物語を内面化する生き方である。これは、フランクの事例に限らず、ナラティブ研究や当事者研究が切り開いてきた領域で、大きな物語の終焉後の語りの再構築と見なすことができる。

もちろん、徹底したポストモダン社会において、人々の生き方がこの三つにタイプ分けできるということではない。ポストモダン社会の特徴を提示するこの三つの生き方が、その時々で様々なバランスに配分されながら、私たちは日々を生きているのではないだろうか。とはいえ、この三つのなかで、最後の一つだけが、「共生」の可能性を持ちうるように思われる。90年代以降の日本のポストモダン論は、大きな物語の終焉以後の社会を、加速する虚

構化と、それに比例して露呈するナマの現実の台頭として分析し、その社会的特徴を見事に提示した。しかし、その論調はあまりにオタク的生き方の賛辞とテロリズムへのロマンに駆り立てられすぎていたように思われる。その傍らで、ナラティブ研究や当事者研究は、その重要性を様々な分野において認められてきたが、ポストモダンという文脈ではこれまで省みてこなかった。しかし、大きな物語の終焉後の語りの再構築とでも呼べるこの分野にこそ、ポストモダンのポジティブな展開があるのではないだろうか。

5. おわりに

徹底化したポストモダンの現在、私たちの生活にはあらゆる小さな物語があふれている。そして、その小さな物語の多くが虚構に彩られている。物語は、それが多分に虚構性を含んだものであっても、人々がそこに共感を見出し、危険を冒さずに〈他者〉と出会える環境を提示している（〈他者〉抜きの〈他者〉、ヴァーチャルな〈他者〉）。これが徹底したポストモダン時代における物語の役割のひとつである。他方で、大きな物語の終焉によって、ナマの現実寄り添った語りの在り方も出てきた。そこでは、変化する身体に対して、その時々感覚に合った語りを何度でも与え直せるからこそ、不可能であるはずの〈他者〉の次元、ときに私の身体すらも異質な〈他者〉として現れるナマの現実を、物語に変えることができる。暴力的な現実すらも受け入れる器としての物語。これがこの時代における物語のもうひとつの役割である。

物語は、それが明らかに虚構の物語であっても、現実の身体感覚によってある程度の真正性を与えられた物語であっても、共に〈他者〉と出会うさせてくれるという役割をもっている。しかし、この〈他者〉は実際には直接触れることが不可能なものであり、それと出会うさせるために物語は必ずひとつまみの虚構性で〈他者〉を包むしかない。この虚構性の度合いが高ければ、フィクションになり、その度合いが低ければノンフィクションと見なされる。ポストモダンの社会で明らかになったことは、どんな物語も完全には真理足りえないことだった。しかしこれは、「昔は真理があったが、今はそれがなくなった」ということではなく、物語とはそもそも少なからず虚構性を

含んだものであるということが明示されただけであろう。

マンガやアニメ、ゲームのように、その物語がナマの現実と乖離したものと割り切れる場合には問題は無い。しかし、その乖離を短絡的に飛び越えようとする場合に問題は起こる。結局は、丁寧にナマの現実と向き合いながら言葉を紡ぐ作業が必要であるという、ありきたりな答えにしか行きつかないが、それでも物語なくして〈他者〉と出会えない私たちにとって、その重要性はいくら強調しても足りないくらいだろう。

本研究は、JST 次世代研究者挑戦的研究プログラム JPMJSP2138 の支援を受けたものです。

注

- (1) Lyotard 1979:7 (=リオタール 1986:8)。
- (2) ポストモダンとポストモダニズムの違いについては、東浩紀の『郵便的不安たちβ』の「ポストモダン再考」における区別を参照した。本稿では基本的に、ポストモダンは、社会的状況における大きな物語の終焉を意味し、ポストモダニズムは60年代から90年代の時代精神(イズム)を意味する。とはいえ、ポストモダンについて分析した思想家たちが、後代の研究者によってポストモダニズムと呼ばれているため、両者の使い分けには時間的な要素が入り込んでおり、厳密な区別はできないことを断っておく。
- (3) ポストモダン思想を総括する動きはさまざまな国で試みられてきた。例えば、ポストモダンの思想家たちがいかに70から80年代ごろのアメリカで受容されたかを総括した、フランソワ・キュセの『フレンチ・セオリー——アメリカにおけるフランス現代思想』。フランス本国における彼らの受容を、前後の時代の思想的流行との関係から分析したヨハンソン・アンジェルミュラーの *Le Champ de la Théorie: Essor et déclin du structuralisme en France*。さまざまな分野のポストモダンの思想や活動をそれぞれコンパクトにまとめた、スチュアート・シムの『ポストモダンの50人——思想家からアーティスト、建築家まで』など、国や分野を限らなければそうした著作は枚挙に暇がない。また日本でも2000年以降に、ポストモダンの流行とは何だったのかを振り返る著作が多く出ている。例えば雑誌『現代思想』では、2001年(特集=ポストモダンとは何だったのか)と、その10年後の2021年(特集=いまなぜポストモダンか)に、それぞれの時代状況に合わせたポストモダン特集が組まれている。また、本稿でも引用している仲正昌樹、東浩紀、大澤真幸の著作群でポストモダンおよびポストモダニズムが明晰に分析されている。ポストモダン関連の著作は減少傾向にあるとはいえ、歴史的に総括する著作は現在でも出版されており、戦後日本の政治的・思想的文脈におけるポストモダン思想の在り方を分析

した、林少陽の『戦後思想と日本ポストモダン——その連続と断絶』(2023年)は記憶に新しい。

- (4) 新井克弥は、「わが国における〈物語論〉の受容」という論文の中で、リオターの『ポストモダンの条件』における物語論の日本での受容として、大塚英二、大澤真幸、東浩紀の理論をそれぞれ紹介している。この三者は、梅津頭一郎の「『物語消費』概念の再考——ナラティブとサーガをめぐる」や、渡邊秀司の「オタクの言説——外部との「緊張感」を考えるために」という論文でも中心的に扱われる。それらの論文の中では、この三者の理論が表面的にはオタク論であるとしながらも、「オタク」という括りをはみ出して、より広い社会的射程を持っていることが示唆されている。なお、こうした日本のポストモダン思想とオタクの結びつけは、東浩紀の『動物化するポストモダン』の影響が大きいと考えられる。
- (5) 東浩紀は『動物化するポストモダン』の中で、オタク文化の分析からポストモダン社会全般の傾向を分析しており、当初から広い社会的射程を持っていた。また、この東の著作から7年後、大澤真幸は『不可能性の時代』の中でオタク分析をしている。そこでは、「オタク」と呼ばれる若者が最初に登場したときには、人々は大いに驚いた。しかし、今や、オタクは若者たちの間では、まったく一般的な現象である。さらに言えば、今では、この語は、海外にも輸出されている。ということは、海外の若者たちの間でも、オタクが現れ、普及しつつあるということの意味する。」(大澤 2008:86) と述べており、この時点ですでに「オタク」とそれ以外の境界がかなり薄れてきていることが読み取れる。
- (6) ニュー・アカデミズムとメディア論の関係については、仲正昌樹の『集中講義! 日本の現代思想』第六講「ニュー・アカデミズム」の広がり「ニュー・アカ学者の受け皿」という箇所ですく詳しく論じられている。
- (7) 仲正 2006:215-219.
- (8) 東 2015:17-19.
- (9) なお、『動物化するポストモダン』には続編に『ゲーム的リアリズムの誕生——動物化するポストモダン2』があり、本稿でも東および大澤の分析を読解する過程で参照した。
- (10) 『動物化するポストモダン』の発売後で、9・11の衝撃が冷めやらぬなか、大澤の『文明の内なる衝突』の出版記念として、2002年8月に東と大澤のはじめの対談が行われる。その後、彼らの対談を本にする企画が持ち上がり、続いてさらに同年11月と12月に2回対談が行われる。これら3つの対談をまとめたのが、『自由を考える』である。本稿では、彼らの対談とはこの著作の内容を指す。
- (11) 『自由を考える』の対談の中で、大澤は東と問題意識を多く共有していることを明言している(東・大澤 2003:15-16)。それに対し、東も「そもそも僕自身、大学院生の頃から大澤さんの本や論文を読んで、大きな影響を受けている」(東・大澤 2003:16)と答えており、『動物化するポストモダン』の中にも大澤の『虚構の時代の果て』を参照している議論がある。
- (12) 『虚構の時代の果て』の初版は1996年で、前年の「地下鉄サリン事件」を中心テーマに時代分析が行われているが、後の2009年に増補版が出ている。こ

の増補版は、『虚構の時代の果て』の続編と言われる『不可能性の時代』の出版後に出されており、増補部分は両者の繋ぎの役割としても重要であるため、本稿では増補版を参照した。なお、東との対談は『虚構の時代の果て』初版から『不可能性の時代』の間に行われているが、『不可能性の時代』では東の思想に触発されたと思われる箇所がいくつもあり、対談後の東から大澤への影響が見られる。

- (13) 大澤 2009:41。
- (14) 大澤 2009:43。
- (15) 大澤 2009:44。
- (16) 大澤は後に『自由を考える』で、理想と大きな物語は同義だと明言している（東・大澤 2002:91）。
- (17) 大澤 2009:46。
- (18) 大澤 2009:49。
- (19) 東・大澤 2003:18。
- (20) 大澤 2008:166-167。
- (21) 雑誌『現代思想』のポストモダン特集などで扱われるのは、基本的に大澤の言う虚構の時代におけるポストモダニズムだと考えられる。
- (22) 東 2001:43。
- (23) 東 2001:42。
- (24) 「ポストモダンの世界像の中で育った世代は、はじめから世界をデータベースとしてイメージし、その全体を見渡す世界線を必要としない。……失われた大きな物語の補填として虚構を必要とした世代と、そのような必要性を感じずに虚構を消費している世代のあいだに……大きな変化が表れているに違いない。」（東 2001:57-58）。ただし東の議論を見ると、この世代間の変化は暫時的なものと考えられる。
- (25) 東 2001:52。
- (26) 東 2001:45。
- (27) 東 2001:40。
- (28) この動物化論は、『自由を考える』の中ではセキュリティと生権力の話としても展開し、その観点は大澤の『不可能性の時代』の「リスク社会再論」や、岡本裕一郎の『ポストモダンの思想的根拠——9・11と管理社会』にも引き継がれている。本稿ではこうした権力論の観点には立ち入れないが、ここで扱うテーマの裏主題として重要であることを付記しておく。
- (29) 東・大澤 2002:90。
- (30) 東 2001:126-127。
- (31) 東 2001:98。
- (32) 東 2001:100-101。
- (33) 東 2001:105。
- (34) 大澤 2009:4。
- (35) 大澤 2009:4。
- (36) 大澤 2009:5。
- (37) 大澤 2009:83-84。

- (38) 大澤 2009:166。
- (39) 大澤 2009:192。
- (40) 大澤 2009:189。
- (41) 大澤 2009:184-185。
- (42) 大澤 2009:191。
- (43) 大澤 2009:192。
- (44) 大澤 2009:194。
- (45) 大澤 2009:195。
- (46) 東は『自由を考える』の中での対談で、自分が「大きな物語」と呼んでいるものは、大澤の著作では「第三者の審級」と呼ばれるものだと述べる（東・大澤 2002:16）。これに対し大澤は、「大きな物語」と「第三者の審級」ではニュアンスの違いがあるため完全に互換的ではないとしながらも、概ね同じ意味として話を進めている（東・大澤 2002:28）。
- (47) 大澤 2009:103。
- (48) 大澤は偶有性の例として、東の理論にある「美少女ゲーム」の例を出している（大澤 2009:213）。偶有性とは、多数いるキャラクターの中で攻略する対象が、実際の選択に対して、他でもあり得るということである。これに対して必然は、最終的に関係を成就させる1人が決まることである。なお、大澤が〈他者〉を希求する時代を「不可能性」という言葉で表しているのは、偶有性との対比という側面がある（東・大澤 2002:75）。
- (49) 大澤 2009:211-212。
- (50) 東と大澤は、『自由を考える』の対談の中で、この点について幾度となく触れている。大澤は、その時点では二極の間に引ける具体的な補助線を提示していないが、後に『不可能性の時代』では、〈他者〉を補助線として分析している。
- (51) 大澤 2009:3。
- (52) 東 2007:64。
- (53) 東 2007:72。
- (54) 東・大澤 2002:106。
- (55) Frank 1995:1（＝フランク 2002:17）。
- (56) Frank 1995:2（＝フランク 2002:18）。
- (57) Frank 1995:2（＝フランク 2002:18）。
- (58) Frank 1995:5（＝フランク 2002:22）。
- (59) Frank 1995:6（＝フランク 2002:24）。
- (60) e.g.江口 2019。
- (61) ナラティブ・ターンの始まりはおおよそ1990年代とされる（やまだ 2006:436-437）。病いの語りとナラティブ・ターンに関しては、拙論「物語という観点から読み直すフェリックス・ガタリの思想」でも論じている。
- (62) Frank 1995:43-44（＝フランク 2002:71-72）。
- (63) この点は、オタクたちがしばしば虚構の物語と現実の世界の混同をタブー視していることから読み取れる（渡邊 2014:47）。

- (64) 東は大澤の挙げる犯罪の例を、虚構の物語とナマの現実の乖離に耐えられず短絡した失敗例だと考えた（東・大澤 2002:106）。
- (65) McIntyre 2018:5（=マッキンタイヤ 2020:20-21）。
- (66) 大澤の分析するナマの現実への逃避は「死にゆく」のに対し、フランクの分析する語りの研究は「生きていく」方を目指すという発想は、「松本卓也 講演会：生き延びの誕生——垂直から水平へ」（2023年11月22日、大阪大学）の中で松本が論じた「死ぬための思想」と「生き延びるための思想」の対を参考にしている。松本は、95年の「阪神淡路大震災」と「地下鉄サリン事件」以後、徐々にトラウマの「その後」が注目されるようになってきたとし、「一度限りで決定的な」出来事としての革命を志向する「死ぬための思想」（「全共闘」あるいは「68年5月」）から、「一度限りで決定的な」出来事の「その後」を「生き延びるための思想」へ時代が変化してきたと述べた。大澤の言う、ナマの現実への逃避の代表例は「地下鉄サリン事件」であり、大澤はこれを「全共闘」や「68年5月」とは区別したうえで、「不可能性の時代（虚構の時代の果て）」に特有の犯罪傾向だとしたが、松本の提示する「死ぬための思想」と「生き延びるための思想」の対という観点から見ると、ナマの現実への逃避もまた「全共闘」や「68年5月」と同様に「死ぬための思想」と見ることができただろう。本稿では、「死ぬための思想」であるナマの現実への逃避と、「生き延びるための思想」であるトラウマ後の語りとの間に「言語行為」の介在という差異を見て取り、大きな物語の終焉したポストモダン時代だからこそ可能になった語りの次元の再構築の重要性を提起したい。上記の点以外でも、この講演会での質疑応答の内容には、本論文を推敲する段階で大きな影響を受けた。特に、「4.3 ポストモダンにおける三つの生き方と語りの再構築」はこの講演後に書き加えたものである。
- (67) これらの三つの生き方はラカンの「三界」（想像界・現実界・象徴界）に比すると分かりやすい。東と大澤は『自由を考える』の対談の中で幾度も「大きな物語の終焉」を「象徴界の衰退」と同義と考えている。そして、想像界と象徴界の乖離を、加速する虚構化とナマの現実の台頭に置き換えている。これに対して、彼らの用語の使い方に則るなら、ナラティブ研究や当事者研究における語りは「象徴界の再構築」と呼べる事態ではないかと考えた。そのため、ここで提示する三つの生き方を、それぞれ順に想像界、現実界、象徴界に対応させて、現在の社会における三界の在り方として読み直してみた。

参考文献

- Angermüller, Johannes. 2013. *Le Champ de la Théorie: Essor et déclin du structuralisme en France*, Paris: Hermann.
- Cusset, François. 2003. *French Theory: Foucault, Derrida, Deleuze & Cie et les mutations de la vie intellectuelle aux États-Unis*, Paris: La Découverte.（=フランソワ・キュセ 2010『フレンチ・セオリー——アメリカにおけるフランス現代思想』桑田 光平・鈴木 哲平・畠山 達・本田 貴久訳・NTT 出版。）

- Frank, Arther W. 1995. *The Wounded Storyteller: Body, Illness, and Ethics*, Chicago and London: The University of Chicago Press. (＝アーサー・W・フランク 2002『傷ついた物語の語り手』鈴木 智之訳、ゆみる出版。)
- Lyotard, Jean-Francois. 1979. *La condition postmoderne*, Paris: Editions de Minuit. (＝ジャン・フランソワ・リオタール 1986『ポスト・モダンの条件—知・社会・言語ゲーム』小林 康夫訳、水声社。)
- McIntyre, Lee. 2018. *POST-TRUTH*, Cambridge, Massachuset: The MIT Press. (＝リー・マッキンタイヤ 2020『ポストトゥルース』大橋 完太郎監修、井村 匠・大崎 智史・西村 卓也訳、人文書院。)
- Sim, Stuart. 2013. *Fifty Key Postmodern Thinkers*, London: Routledge. (＝スチュアート・シム 2015『ポスト・モダンの50人——思想家からアーティスト、建築家まで』田中 裕介・本橋 哲也訳。)
- 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。
- 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。
- 東 浩紀 2015『郵便的不安たちβ』河出書房新社。
- 東 浩紀・大澤 真幸 2003『自由を考える——9・11以降の現代思想』NHK 出版。
- 新井 克弥 2009「わが国における〈物語論〉の受容」『関東学院大学文学部紀要』117:173-188。
- 梅津 顕一郎 2022「「物語消費」概念の再考——ナラティブとサーガをめぐる」『宮崎公立大学人文学部紀要』29(1):193-202。
- 江口 重幸 2019『病いは物語である』金剛出版。
- 大内 裕和・酒井 隆史・三宅 芳ほか 2001『現代思想』29(14)。
- 大澤 真幸 2009『増補 虚構の時代の果て』筑摩書房。
- 大澤 真幸 2008『不可能性の時代』岩波書店。
- 大橋 完太郎・千葉雅也・宮崎裕助ほか 2021『現代思想』49(7)。
- 岡本 裕一郎 2005『ポストモダンの思想的根拠——9・11と管理社会』ナカニシヤ出版。
- 香川 祐葵 2023「物語という観点から読み直すフェリックス・ガタリ思想」『共生学ジャーナル』7。
- 仲正 昌樹 2006『集中講義! 日本の現代思想 ポストモダンとは何だったのか』NHK 出版。
- 林 少陽 2023『戦後思想と日本ポストモダン』白澤社。
- やまだ ようこ 2006「質的心理学とナラティブ研究の基礎概念——ナラティブ・ターンと物語的自己」『心理学評論』49(3):436-463。
- 渡邊 秀司 2014「オタクの言説——外部との「緊張感」を考えるために」『佛光大学大学院紀要』42:37-54。