

「あ！萌え」の構造

(9)

総合心理学部 齋藤清二

前回、「キャラクター萌え」という概念を紹介し、主体が「萌えの対象」を認識するときにはいったい何が起きているのかについて、具体例を示しながら考察して来た。このシリーズでは、何らかの既成の理論を前提として、その理論を当てはめる形で、萌えという現象を説明しようとする姿勢はできるだけ避けてきた。しかし、それだけではどうしても議論が堂々巡りをしてしまうことが避けられず、前回からは、演繹的に理論を現象に当てはめることの害を最小限にする配慮は継続しつつ、ある程度特定の理論から萌え現象を説明しようとする記述のしかたを解禁してきた。前回の考察

では、萌え現象を説明する理論の候補として「美学」が有効であるという可能性を指摘した。そこで今回は、その流れ踏襲しつつ、さらに別の既存の理論を参照枠としながら、萌え現象を考察することを試みたい。なお、前回の最後に、「キャラ萌え」の考察から「関係性萌え」の考察に移ると予告したが、(予告が守られないのはいつものことではあるが)、その前に「キャラ萌え」について、もう少し考察を続けてみたい。今回利用する理論は、「分析心理学＝ユング心理学」と「脳神経科学の知見（特にアントニオ・ダマシオの一連の理論）」である。

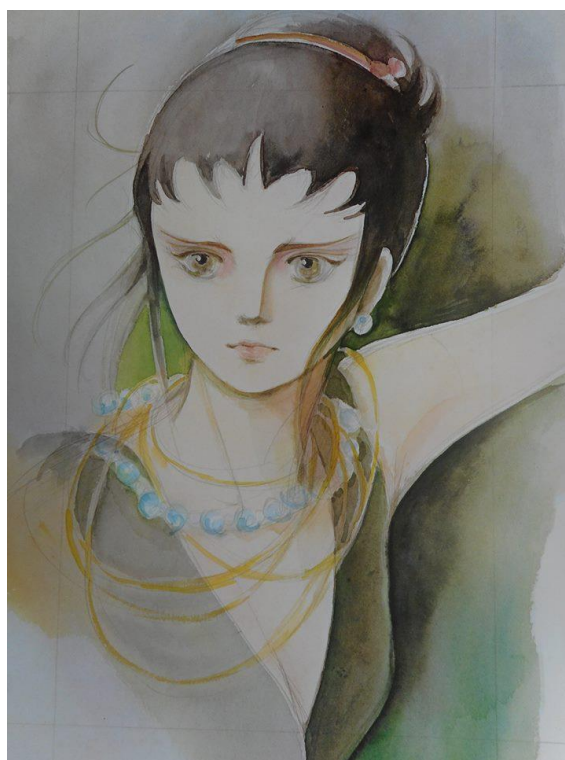
23. ユング心理学と脳神経科学から見た「萌え」

ここで少し告白しておきたいのであるが、筆者は以前から「萌え」という現象について一貫した説明を試みるために用いる理論の候補として、ユング心理学が最も有力なのではないかという予想を抱いていた。このことは逆にいうと、非常に大きな陥穽になってしまう可能性がある。それはどういうことかということ、「何かをうまく説明できるということは、それが正しいということを保証しない」という、非常に重要な原則があるからである。しかし、このことは往々にして忘れられやすい。

ユング心理学の理論は、1970年代以降の河合隼雄の書籍等によって、日本でも休息に知識が普及した。しかし、その後の日本での展開も含めて、ユング心理学の理論のうちで多くの人の共通理解が得られている部分がどのようなものであるのかについては、必ずしもはっきりしない。本稿では、あくまでも筆者の私的理解にそって、ユング心理学で用いられている概念とその定義を参照枠としながら、これまで考察してきた「あ！萌えの構造」の諸概念を整理し、描写することを試みる（…と、これがまるで論文であるかのように大見得を切っているが、例によって、途中からグダグダになってしまう可能性が高いので、前もってご容赦をお願いしてく）。

24. 「萌えキャラ」の視覚画像はどのように脳で処理されるのか？

前回までの議論を踏まえて、今回の話題の出発点を「萌えの対象」としての「萌えキャラ」におく。萌えキャラの実例としては、少し大人しめであるが、前回話題にした「阿修羅王」を例にとって論を進める。前回とは異なる「阿修羅王」の画像を提示しておく。（ちなみにこの画



像は少年チャンピオン誌に連載された光瀬龍原作の萩尾望都作『百億の昼と千億の夜』のために、萩尾が描いた『阿修羅王』の習作（水彩）であり、1980年頃出版された「萩尾望都複製原画集」に収録されているものである）。

さて、この「阿修羅王」の画像であるが、これを観ている「私＝主体的意識」からすると、これは明らかに意識の外界に実在する「画像」であり、コンピュー

ター画面上であれ、印刷物であれ、私たちはこれを「視覚イメージ」として認識する。何度も論じているのでしつこいと思うだろうが、私たちは、これを「ディスプレイの液晶」とか「上質のケント紙」などと認識しているわけではない。ここで、「イメージ」という概念がキーワードとなる。イメージにはもちろん、視覚イメージだけではなく、聴覚や触覚などのイメージも存在するが、いずれにせよ、私たちの知覚と認識において重要な媒介的機能をもつ、一種の「知覚情報のパターン」であると言ってよいと思う。イメージは、知覚—認知心理学においても、ユング心理学においても鍵概念であるが、さらには最近の脳神経科学においても様々なニューラル・パターンの複雑な相互交流の媒体として重要視されている。ここでは、最も分かり易い「視覚イメージ」を例にとって、論を進める。

私たちの「視覚」の認知の脳神経科学的システムの科学的メカニズム改名についてはかなりの知見が蓄積されている。以下に筆者なりに重要だということについて述べるが、周囲の研究者からのまた聞きや、書籍の拾い読みの域を出ないので、不正確な部分はあると思う。私たちがこの「阿修羅王」の画像を視覚的に知覚する時、当然ながら、光の情報を眼球のレンズを通じて収集し、網膜上の視細胞（光センサーのような働きをする）でそれを受信して、電気信号に変換する。それを視神経などの電動装置を通じて脳に送る。この視覚信号はまず初期視覚皮質と呼ばれる脳の部位（後頭葉にある）に送られ、そこに一つの神経的なパター

ン（ニューラルパターン）が生じる。このパターンは初期視覚皮質と相互にシナプスによって繋がれている複数の脳の部位に送られ、同時に複数の脳の部位（例えば記憶の生成と貯蔵に関連した諸部位＝海馬や扁桃体など）からの信号を受け取り、増幅されたり修飾されたりすることを通じて、ひとつの「心的なパターン＝イメージ」を生成する。このあたりのメカニズムについての研究は日進月歩であるが、全てが明らかにされているわけではない。

重要なことは、脳神経のネットワークの中で起こっている電氣的（および一部化学的）な複雑なプロセスのパターンと私たちが意識できる「心的なパターン＝イメージ」とは、密接に関連しているが、同一のものではないということである。つまり、脳の中を「阿修羅王の画像」が飛び回ったり、現像や焼き付けされたり、神経細胞の中にあるアルバムに保存されたりしているわけではない。脳や神経の中で起こっている（電氣的、化学的、生理学的）プロセスは、最新のテクノロジーによって、「第三者の視点」から（その厳密性はさておいて）観察できるものであるが、「心的パターン」であるイメージは、常に一人称の視点（私やあなたの個別の意識）からしか把握できない。

つまり、こういうことである。私たちは、外界に実在している「阿修羅王の画像」に直接アクセスすることはできず、私たちの“内部”に生じている「阿修羅王のイメージ」から、外的実在を推定することしかできない。第三者的・客観的

な視点からの知見（これは一般的には科学的なテクニックやツールを用いて私たちがアクセスできる）によれば、私たちの眼球や網膜や視細胞や視神経は、かなり単純な情報しか処理・伝達できないし、実際にそれしか行っていない。確かに私たちは、「阿修羅王の画像」の光情報を収集し、受像し、電気信号に変換して脳に送っているが、そこで伝達されている情報は、外界に実在している（だろう）膨大な情報の多くの部分がそぎ落とされた甚だしい劣化版なのである。しかし、私たちは、この世界をあるいはこの「阿修羅王の画像」を美しいと感じる。つまり私たちは、世界の美を、豊かさを、何らかの脳神経のプロセスによって創り出し、刺激となった「知覚対象からの情報」に多くを付け加えることによって生成しているのである。では、脳はどのようにしてそのような豊かな心的イメージを創り出しているのか？

25. ユング心理学とアーキタイプ

ここまでの議論は、全然ユング心理学と関係ないではないかと読者は言うだろう。そこで、ユング心理学が100年くらい前に提案した「元型=アーキタイプ archetype」という仮説的概念を持ち出すことによって、更に論じてみたい。アーキタイプとは、人類が個人的、文化的な多様性にもかかわらず、ほぼ共通してもつ、ある特定のタイプのイメージのパターンを産生する、生得的に設定されている能力のようなもの仮定されている。

アーキタイプ概念は、ユングとその後継者達によって、経験的に描写され、体系化されてきたものであって、何らかの理論から演繹的に構築されたものではない。アーキタイプという仮説を体系化するための彼らの探索は、最初心理治療の過程において報告された夢、描画、芸術作品などに始まった。それに加えて臨床とは直接関係のない、社会学的、人類学的、あるいは文学や芸術の領域において観察される、一定のパターンをもったイメージ群、例えば、神話、昔話、芸術作品、宗教的表象などについての多岐にわたる膨大なデータが収集された。

アーキタイプとはイメージとの関係で言うならば、ある一定のパターンのイメージを産生する潜在的な能力と言うべきものであり、アーキタイプ自体は実体ではないし、特定のイメージそのものでもない。アーキタイプの特徴として重要なものを以下にまとめると…

①特定のイメージ（あるいはイメージのパターン）を産生する。②産生されたイメージは多くの場合人格化され、外界に投影される。③強い情動喚起性をもつ。④イメージの物語的な展開を強力に促す。⑤（おそらくはこれらを通じて）個人や集団の行動とその選択に対して強い影響力（多くの場合拘束力）をもつ。

…といったことになる。このうちで非常に重要なことは、アーキタイプによって産生されたイメージは、人格化される傾向があり、さらにそれが外界に投影される傾向があるということである。このようなことがなぜ起きるかということに明確な説明はなく（少なくとも私には

そう感じられる)、むしろこの投影という現象は自明のものとされている。これはなぜかという、おそらくそもそもユング心理学がそこから派生した深層心理学(精神分析として出発した)が前提としているところの構造の理論において、投影(projection)は中核的な説明原理になっているからであろうと思われる。これも一般論になるが、ある概念が「説明される」のではなくて、その概念が他の概念や現象を「説明」するために使われるということは、しばしば見かけられることであり、多くの場合、そこには、その理論体系自体の“盲点”が存在する。

26. 深層心理学における「投影」について

少し論がそれるが、深層心理学における“投影”という現象について、私的な理解を述べておきた。もともと“投影”とは、精神分析の理論において「防衛機制」の一つとして論じられたものである。深層心理学とは、非常に単純化して言えば、表層としての「意識」と深層としての「無意識」という、こころの二層構造を前提とした「こころの理論」である。そのうちでも、フロイト流の「精神分析」では、「超自我」という一種の「こころの検閲機関」を仮定する。意識が自分自身の“苦しさ”を避けるために、意識のもつ規範と矛盾する欲望や衝動を超自我が“抑圧”して意識上に昇らせないようにする時に、それらの“無意識の構成

要素”を自分の意識から切り離し、外界にあるかのようにみなすプロセスとして説明している。つまり、「自分の中の見たくない部分」を「他者の中に見る」というような現象である。このような説明は、確かに対人関係において経験される事象を自省的に考察するとき、「なるほど」と思わせられることは少なくない。深層心理学を下敷きにした心理療法においては「投影」という概念は重要視されるし、実際に役にたつことも多い。

一方でユング心理学では、「超自我」というような心的装置の仮説を採用しない。投影という概念をより広く意味づけており、「『無意識の内容』が『外界』にあるかのように見えること」というくらいの意味でとらえているように(少なくとも私には)思われる。ユング心理学では、投影を防衛機制や病的な側面とはあまり結びつけず、むしろ外界に投影された無意識内容を、自分自身のものであるとして意識に統合することを重視する。この作業を「投影の引き戻し=introjection」と呼ぶ。では、この投影されたり引き戻されたりするものは何かというと、それは具体的にはイメージなのである。そしてこのイメージは、当人に大きな情動的影響を与える。逆にいうと、何らかの知覚対象が「通常に増して」強い情動を喚起する場合、そこにはなんらかの無意識のイメージが投影されているのではないかと推定することになる。

ユング心理学では、無意識をさらに二つの層にわけ、より意識に近い表層的なイメージが存在する層を「個人的無意識: personal unconscious」と呼び、

より深い層に存在するイメージを「集合的（あるいは普遍的）無意識：collective unconsciousness」と呼ぶ。アーキタイプが生成するイメージは、後者の集合的無意識に属するものと考え、これらのイメージは意識によって抑圧されているのではなくて、未だ意識に昇ったことのない人類に共通の無意識の産生物であると考えられる。ユング心理学は意識のみに局限された自我が無意識に開かれていき、最終的には意識と無意識の双方を含むところの全体が自己（Self）として実現していくプロセスを想定しており、それを「個性化の過程 individuation process」と呼ぶ。このプロセスは意識と無意識が絶え間なく交流することを通じて継続的に達成されていくものであり、人間のころころ自体に、このような自己実現を進展させるような自発的な傾向があると想定する。それは主として無意識による意識への補償傾向（complementation）によると考える。くり返しになるが、これらのユング心理学の理論は臨床や社会・人文科学的な研究からボトムアップに生成されてきた仮説であり、今のところ実証主義的な検証を受けていない。

27. アーキタイプと情動の関係

以下、さらにユング心理学の理論に沿って考察を進める。アーキタイプは元来、集合的無意識レベルに属していると考えられるので、個性化の過程の前半においては、それが産生するイメージは、自

我意識との直接的な内的交流を持たず、自分とは異なる人格（＝他我）として認識される。アーキタイプの特徴の一つは、認識主体に強い情動を喚起することとされているので、逆に言えば、不自然に強い情動を喚起するような認識対象にはアーキタイプのイメージが投影されている可能性が高いということになる。

情動それ自体は非常に複雑で多彩な反応や行動の複合体であるが、幾つかのかなり異なった種類があることは明らかであり、それぞれのタイプの情動の生起に関連する脳神経科学的な機構については、かなり研究が進んでいる。情動の誘発に関連する神経学的な機構は、脳幹部、視床下部、前脳基底部などの比較的限られた部位に集中している。例えば扁桃体と呼ばれる部位は、「恐怖」という情動についての条件付け学習に深く関わっていることが知られている。どのような外的刺激に対して生物あるいは人間が「恐怖」という情動を誘発されるかについては、おそらく生物学的進化に伴う長い有機体の歴史の中でそのメカニズムが形成されてきたものと思われる。恐怖という情動は、有機体としての生物が生存していくために役に立つ行動を誘発したり選択したりすること、そしてそのような選択的行動を支える身体の状態を整えるという目的志向性を備えている。それは必ずしも意識の関与を必要とせず、ほぼ純粹に本能的なレベルの反応とも深く結びついている。恐怖という情動が有機体に誘発され、それに対する反応が今度は身体的・内的環境の変化や外的行動として表現されていく

一連のプロセスは、意識的にストップすることは非常に難しい。すなわち対象知覚による情動の誘発とそれに伴う心身の反応はかなりの程度自律性を有している。ユングはこころの働きの全体構造を考えるに当たって、アーキタイプの働きの少なくともかなりの部分を生物学的、身体的に規定されているものと考えた。

28. 萌えと情動

そこで「萌え」の話題に戻るのであるが、萌えの対象となる視覚情報（ここではさきほどの阿修羅王の画像を思い浮かべてほしい）に接した時、私たちは、ほぼ瞬時にかなり複雑な一群の、しかしかなりの程度の整合性をもった有機体レベルの反応を誘発される。しかしこの一連の反応は「恐怖」という情動とは明らかに異なっているし、「苦痛」という感情とも異なっている。おそらく、「萌え」という体験は、情動レベルでは「歓び」に、感情レベルでは「快感」と表現するのが最も近いように思われる。もちろん「恐怖」と「歓び」は必ずしも正反対とは言えないし、「苦痛」と「快感」も必ずしも正反対ではないということには注意が必要である。仮にあなたが、前掲の「阿修羅王」の画像に、「萌え」という情動と感情の混合物を誘発されたとすれば、そこには「歓び」という情動と「快感」という感情がほぼ同時に生起する。脳神経科学的にいえば、その情動と感情を共時的に創り出している「神

経パターン」は、さらに複雑な神経ネットワークを通じて、身体（脈拍や筋肉の緊張度や唾液腺の分泌など）を変化させるだろう。心的イメージ（知覚対象の内容として私が認識しているイメージと記憶や経験とすり合わせられ形成される内的イメージ、さらには認識不可能な心的イメージをも含む）、行動（おそらく閉じこもったり、逃げたりするのではなくて探索あるいは接近するような行動をとるだろう）、状況認識（時間感覚が変化したり、作業効率が上がったたり下がったりするだろうし、集中力が増したり減弱したりもするだろう）などの変化も同時に誘発されるに違いない。

ここまでかなり乱雑に論じてきたことを整理してみたい。以下のことが暫定的な仮説として言えるのではないだろうか。①萌えという広範な現象を説明する理論として、「ユング心理学」におけるアーキタイプ概念は役に立ちそうである。②ユングのアーキタイプ論は、これまで科学的に実証されていない非科学的な考えとみなされてきたが、現代の脳神経科学的な知見と合わせることによって、萌え現象を多面的な視点から検討することが可能になりそうである。③これらの複数の理論と現象を説明する交差点となるのは「情動」であると考えられる。

今回は、非常に駆け足で、ユングのアーキタイプと脳神経科学と萌え現象の突き合わせをおこなって来たが、議論はかなり荒っぽいままである。次回以降、さらにこの線に沿って実証的考察を行っていきたい。 <続く>