

心理臨床の場面でアイドルについて語ることの 意義に関する一考察

菱田 一仁 (京都橘大学健康科学部)

1. 問題、心理臨床の場でアイドルについて語ること

岩宮(2009)などが指摘するように、近年の心理臨床の場面の中でアイドルについての話題は多く聞かれる話題の一つである。実際、臨床の場面では、ジャニーズのような男性アイドルのみならず、AKBグループのような女性アイドルについての語りも多く聞かれる。そして、岩宮(2009)は、「アイドルがいかに影で努力をして現在のスキルを身につけているのかとか、どれほどの不遇の時代を超えて今があるのかといった、アイドルという輝きの裏に潜む影の物語にコミット」しながら、つまり、表に見える姿だけではなく、その背景で努力している姿に自分自身の姿を投影しながらアイドルについて語られることがあるという。心理臨床の場面でアイドル達について語ることの中には、そこにクライアント自身の様々な内的なイメージが投影されていると考えられる。そして、アイドルについて語ることで、「アイドルから喚起されるイメージを治療者との間で語ることによって、自分の無意識での動きが少し意識化され、それが悩みの中核部分に動きを与えて現実的な変化に連動していく」(岩宮, 2009)ことがあることが指摘されている。つまり、努力をするアイドルの姿には、悩みや苦しみを抱えながら懸命に生きる自分自身が投影され、アイドルについて語る中で、そのイメージの動きが実際の変化にもつながっていくと考えられる。河合(1992)が「中・高校生などでは、このように自分の『好きなこと』や趣味などについて熱中して語っているだけで問題が解決される場合がある。本人はそれと気づいていなくても、治療者としては、その中におけるイメージの展開のなかに、治療の過程を読み取ることが出来る場合がある」というように、好きなも

のが語られる中に、クライアント自身の様々な思いが投影されているということは、これまでも多く述べられている。

しかし、岩宮(2009)は、近年の思春期臨床においては、アイドルの姿に自分自身の姿を投影していると考えて読む「トラッドな読み筋」ではうまく理解できないことが増えてきたという。それは、アイドルの成長物語として、あるいは苦悩を克服していく物語として、クライアントがアイドルについて語り、そこに自らの成長や苦難といった内面のイメージを投影しているという“読み”が成立しなくなってきている、という実感の表明だと言える。そこには、岩宮(2009)が「思春期において最も大事な『内面』が育っていないことを示している」可能性を指摘しているように、クライアントの質の変化の可能性が考えられる。それは、「本人自身も何となく居心地の悪さは感じているけれど、それについて自分のことを振り返って考えてみたり、自己嫌悪で苦しんだりする……という内面のプロセスに行かず、すべて外側で起こっている問題のせいにしてしまう」(岩宮, 2009)と言うように、現代に思春期を生きる人々が、かつてアイドルに託して語られたような様々な思いを内面に抱える力がなくなってきているのかもしれない。しかし、アイドルが様々な投影を引き受ける存在だということを考えるならば、内面に抱える力がないのではなく、アイドルに投影されていることが変わってきている可能性も考えられるだろう。

そこで、ここでは心理臨床の文脈の中で現代のアイドルに関する語りを理解するための前提として、現代のアイドルに投影されているもの、あるいは現代のアイドルが引き受けているイメージとは何なのかという点について検討していきたいと思う。

その際、アイドルを「あやつり人形」(太田,

2011)という観点から考察していきたいと思う。太田(2011)はアイドルが生まれてきた過程に重要な役割を果たした、『スター誕生!』のようなテレビ番組において、視聴者がテレビの中で歌って踊るアイドルの振り付けを見て、それをさせているスタッフに目を向けるとき、「一つは、アイドルの振り付けから直に感じる楽しみであり、もう一つは、自分が、そういうアイドルを背後であやつる存在になったところを想像する楽しみ」(太田, 2011)という二つのアイドルの楽しみ方が生まれるとしている。そして、そこに『あやつり人形』だからこそ好きという態度が生まれてくる」(太田, 2011)と述べている。つまり、アイドルはプロデューサーや作曲家、作詞家、あるいは振付師といった人のイメージを託され、動かされる人形のような存在として視聴者によってみられ、そして「あやつり人形」としての現代のアイドルが生まれてきたと考えられる。ここで重要だと考えられるのが、アイドルは「スタッフや出演者の側に、新しいスターの時代を切り開いているという気持ちがあったとしても、視聴者における二つの視線がそこに加わらなければ、私たちが現在イメージするようなアイドルは誕生しえなかった」(太田, 2011)とされるように、ファンなど一般の人のイメージをも引き受ける存在だという点である。アイドルは、実際に作詞や振り付けをする制作側の人間だけではなく、ファンなどを含めて様々な人の思いが投影される「あやつり人形」として捉えることができる。

アイドルを「あやつり人形」として考える上では、あこがれや理想的な異性像を投影するという考え方もあるだろう。しかし、人形という観点から考えるとき、菱田(2012)は、人形が古来、「代受苦」という役割を担っていたことを明らかにしている。つまり、夏越の祓の際に用いられる形代のように、人形は自分の身の穢れといった苦しみを代わりに引き受けてくれる存在として考えられ、現代の人形においても、同様の役割を担っていると考えられるというのだ。「あやつり人形」として考えるとき、アイドルたちもまた我々の投影するイメージを引き受けていると考えられ、我々の生きる苦しみを代わりに担っている可能性も考えられるのではないだろうか。つまり、苦しみを抱えながら生きる自らの姿をアイドルに投影し、そ

れがアイドルを応援することにつながっている、と考えられる。ここからは、こうしたファンなどのイメージを投影される「あやつり人形」という観点でアイドルについて考察していきたいと思う。

2. 現代のキーワードとしての「キャラ」

アイドルについて語ることを考える上で、はじめに、現代に特徴的だと考えられるテーマについてみていきたいと思う。ここで取り上げるのは「キャラ」(伊藤, 2005)というキーワードである。

キャラという言葉は、以前より、キャラクターの省略形として使われることは見られたが、特に伊藤(2005)以降、現代を理解する重要なキーワードの一つのとしてつとに語られてきている。伊藤(2005)のキャラ論は、主に漫画やアニメの二次創作に関して、「キャラクター」という言葉と区別する形で用いられている。伊藤(2005)は主に漫画を分析の対象にしなが、『人格』を持った『身体』の表象として読むことができ、テキストの背後にその『人生』や『生活』を想像させるもの」であるキャラクターという概念と比較して、キャラという概念を「多くの場合、比較的簡単な線画を基本とした図像で描かれ、固有名で名指されることによって(あるいは、それを期待させることによって)、『人格・のようなもの』としての存在感を感じさせるもの」と定義している。つまり、漫画の登場人物には物語の中で悩んだり成長したりする、物語の文脈自体に依存したキャラクターとしての強さと、文脈に依存することなく、それゆえ物語自体から離れて二次創作や、キャラクター商品として展開されるようなキャラの強さという二つの軸が考えうるという。

キャラクターという側面について、伊藤(2005)は、矢沢あいの漫画『NANA』を例として取り上げ、「多くの読み手も『NANA』に登場するハチや他の登場人物を『あたかも現実の人物のように』語り得ている」として、「登場人物たちを、たとえば『友達の友達』の話であるかのように語る」ということが可能になるのであり、キャラクターを中心とした語りは、そうした読みが主流となっていると述べている。先に挙げた、岩宮(2009)による『冬のソナタ』などの作品の分析、作品についての語りの分析もまた、こうした読み

の流れの中にあると考えられるだろう。言い換えるならば、漫画やドラマといった物語について、登場人物をあたかも現実の人物であるかのように読み、そこに自分自身の感情を投影して読まれていることを前提として、語りの理解も行われていたと考えられるだろう。

一方で、キャラという側面に関して、伊藤(2005)のキャラ論を踏まえながら、東(2007)は、文芸評論の主流であり物語と現実とを対応させる、つまり『NANA』の登場人物を友達の友達のように語りうるような「自然主義的な読解」に対して、キャラを中心に展開されるライトノベルなどのキャラクター小説の読解においては、物語と現実の間に環境の効果を挟み込んで理解するような「環境分析的な読解」を行う必要があるという。自然主義的な読解が「作家がある主題を表現するためにある物語を制作し、そしてその効果は作品内で完結していると考えられる」というものであるのに対して、環境分析的な読解とは「作家がその物語に意図的に込めた主題とは別の水準で、物語がある環境に置かれ、ある形で流通するというその作品外的な事実そのものが、別の主題を作品に呼び込んでくると考える」という態度だということ。つまり、キャラを中心とした小説は、その物語自体がどの作品に影響を受けているのか、どの出版社から発売されるのか、どのキャラと類似点があるのかなど、どのような環境の中に置かれているのか、ということ踏まえて理解する必要があるという。ここで、東(2007)の「環境分析的な読解」にも表れているように、伊藤(2005)から続くキャラ論が、メタ的な構造を持っていることを確認しておきたいと思う。つまり、キャラクターがあくまで物語の内部から出ることなく、その物語を構成する要素として使われる言葉であるのに対して、キャラは『『キャラ』であることの強度とは、テキストに編入されることなく、単独に環境の中にあっても、強烈に『存在感』を持つことと規定できる」(伊藤, 2005)とされているように、その物語自体の文脈から遊離することができるのだ。つまり、キャラとは物語自体から遊離し、物語そのものを外部から眺めることができるメタ的な視点をその本質として持っていると考えられるだろう。

3. 現代を生きる「キャラ」

ここまではキャラのあり方について、伊藤(2005)の議論を下敷きにしなが、主に漫画などにおけるキャラについて検討してきた。しかし、現代においてキャラが問題となるのは、必ずしも漫画やアニメに限るものではない。土井(2009)の言うように、キャラという言葉は現代を考える上で重要な言葉となっていると考えられるからである。土井(2009)は、「今日の若い世代は、アイデンティティという言葉で表されるような一貫したものとしてではなく、キャラという言葉で示されるような断片的な要素を寄せ集めたものとして、自らの人格をイメージするようになっていきます」と述べている。実際、千島・村上(2015)は大学生を対象に行った調査研究を通して、「あなたは『__キャラ』と周囲から呼ばれることがありますか?」という質問に対して、「はい」と回答した、友人関係においてキャラを意識している人が、調査対象者の半数以上(52.5%)いることを示している。そして、友人関係においてキャラがあることで、「コミュニケーションの取りやすさ」、「存在感の獲得」、「理解のしやすさ」といったメリットがある一方で、「固定観念の形成」、「言動の制限」、「キャラへのとらわれ」というデメリットを感じていることを示している。

キャラを考える上で重要視されているのは、鷲田(2002)が「ディレクターの視点」という言葉で表現しているように、集団の中での役割である。つまり、その場の会話がうまく展開すること、その空間でのコミュニケーションが円滑に行われることなどが優先されるといえるだろう。つまり、メタ的な視点から自分自身の存在をとらえる際に優先されることは、自己意識の基礎となるような、社会の中に生きる自分のあり方についての葛藤ではなく、集団の中での役割だと考えられるだろう。集団の中に自分の居場所を失わないために、その集団で求められているキャラを生み出すことにつながると考えられる。

だからこそ、東京大学とベネッセによる中学生へのアンケート(渡辺, 2011)の結果、およそ3割の生徒が「自分の気持ちと違っていても人が求めるキャラを演じる」という質問に「はい」と回答

していることが示されているように、キャラは自分自身の気持ちとは無関係に「演じられる」ものなのだ。ここにも、自分自身を集団の中での役割として位置づけようというメタ的な視点があることを確認しておきたい。そして、中学生が意識するというキャラについて、千鳥・村上(2016)は「中学生では、キャラ行動をするほど心理的適応が損なわれやすいという結果が得られた」という。つまり、「中学生にとっては、友人から与えられた受け入れ難いキャラに沿って行動することは、演技性や苦痛を伴うものであるため、心理的適応を大きく損なうことに影響する」(千鳥・村上, 2016)と考えられるというように、演技性を伴い、それが心理的な苦痛にもつながっていると考えられる。

こうしたキャラの特徴として、土井(2013)は「時間の成長とともに成長していかないのもキャラの特徴である。ハローキティやミッフィーに至ってはその表情ですら固定化され、まったく変化しない。物語から派生したキャラも、純粋にキャラとして確立されるにつれ、もとの物語に依存しない独自の実在感を獲得するようになる。人間の場合も同様で、初期設定された単純なイメージで人格を固定してやれば、お互いの反応の予想がしやすくなり、人間関係の見通しもよくなる。個別の文脈を考慮しないで済むからである」と述べている。つまり、キャラクターが物語の登場人物として、物語の中で変化・成長していくのに対して、キャラはそうした成長がみられないという特徴があると考えられる。それは、千鳥・村上(2015)の調査で、「理解のしやすさ」といったメリットの一方で、「固定観念の形成」がデメリットとして挙げられていたように、キャラが個人の内面や特徴というよりも集団の中での役割を指すものであり、個人の成長よりも集団におけるコミュニケーションがスムーズに行われることを優先するものだからだと考えられるだろう。集団のコミュニケーションを優先するとき、初期設定としてのキャラが変わることは、コミュニケーションの質に変化をもたらすものになってしまうからである。そこでは、個人の葛藤や内的な成長から遊離して、常にメタ的に自分自身が集団の中でどのような役割を担っているのかを意識して、その役割をこなし続けることが求められる。確かに、キャラがあ

ることによって集団の中での役割がわかりやすくなり、滝口(2011)や川島(2014)が示しているように、コミュニケーションを円滑にするというメリットは考えられるだろう。しかし、東京大学とベネッセによる中学生のアンケート(渡辺, 2011)に見られたように、キャラが自分の気持ちとは必ずしも関係なく演じられるものである限り、その人自身の感情や葛藤、アイデンティティなどといった個人の特性が必ずしも考慮されるわけではない。そこで強調されるのは、“ノリ”や“空気”として表現されるような集団やその場の雰囲気だといえる。つまり、その場の“ノリ”や“空気”が適切に運営されることが重要なのであり、そうした複数の人によって作り上げられる集団の構成員として、そこでのコミュニケーションがスムーズに進むことが重要になっていると考えられる。むしろそこで個人の内面などを持ち出すことはナンセンスですらある。それは、ちょうど二次創作のノリを一次創作からかけ離れていると非難することに似ている。鷺田(2002)がキャラのあり方をテレビの「ディレクターの視点」として表現しているように、重要なことはそこで行われているコミュニケーションが滞りなく行われることであり、個々人の感情や内面、あるいは人生などはそこでは重要な役割は持っていないといえるだろう。

4. ポップミュージックとメタ的な視線

ここまでは現代について考えるためにキャラというキーワードについて考えてきた。そして、テーマとして一次的な文脈から遊離するメタ的な視点があると考えられたのだった。ここで見てきたメタ的な視点というものがいわゆる自分に対する意識、つまり自己意識とは異なっているのかという疑問が生じる。アイデンティティの確立によって「自分は何者か」という意識が重要と指摘されている(宮下, 1999)ように、自分自身に対する意識である自己意識は、自分とは社会の中でどういった特徴を持った存在であり、どのように生きているのかというアイデンティティの確立にかかわる感覚だということができるだろう。つまり、そこで問題となるのは、自分自身の存在のあり方である。自分の好きなものは何か、自分の能力はどのようなものか、自分と周囲の関係はどのよう

なものかといった、周囲との関係や周りからの評価、周囲の視線などについて、自分自身を中心として考えることを自己意識として考えることができる。そして、それはアイデンティティという言葉がライフサイクルの中の用語として用いられてきていることが示しているように、自分が成長していくうえで重要な役割を果たしているものだと考えられる。つまり、葛藤の解消や内面の成長といったテーマと深くかかわっていると考えられる。

それに対して、さやわか(2015)は芸能人の演じるキャラについて、お笑い芸人の狩野英孝や元アイドルで女優の早見あかりのインタビューなどから彼らのキャラのあり方について分析する中で、彼らが自分自身のキャラを立たせるために意識的にキャラを用いていることを明らかにし、「狩野英孝や早見あかりについては、彼らが本来的にもつとされる一貫した内面、アイデンティティがどのようなものであるかは、ほとんど問題になっていない」と述べている。さらに、「厳密にそれは一般に個性と呼ばれるものでもなく、その役割さえ果たしていれば、実際にそういう個性を身につけている必要もないのだ」(さやわか, 2015)というように、キャラはいわゆるアイデンティティからは遊離したもののだというのだ。

そうしたキャラのあり方についてさらなる示唆を与えてくれるのが、相対性理論のやくしまるえつこのインタビューに見られる語りである。やくしまるえつこはインタビューの中で「作品に一般的な『メンバーの素顔』のようなものや、『作品に付随するサイドストーリー』が必要な場合は、それらを含めた作品として、そのようにすべきだとは思いますが、今のところその要素は『相対性理論』の音楽には必要ないかと。『排する』『しない』ということすら『サイドストーリー』の部類に含まれてしまうのですから、『音楽のみをフラットに』というのも難しいと思います」(土佐, 2011)と述べている。さやわか(2015)は、こうしたやくしまるのあり方を、90年代までに『ROCKIN'ON JAPAN』などの雑誌を中心に行われた心理主義、つまりアーティストの表現は、そのアーティスト自身の「センシティブで複雑な内面の発露」として作り上げられたものだという考え方から離れ、「相対性理論とは、あるいはやくしまるえつこは、楽曲やライブパフォーマンスのみならず、ジ

ャケットなどに描かれたイラストレーション、メディア上での奇矯な言動に至るまでを含めてパッケージ化されたコンセプトそのものなのである」(さやわか, 2015)と述べている。つまり、「アーティスト」としてのやくしまるえつこ個人の内面の発露、あるいは感情の吐露として表現が行われているのではなく、どのように見せるのか、楽曲以外でどのようなイメージを提示するのかといった印象を含めて、コンセプトそのものを提示するということだと考えられる。そこで重要だと考えられるのが、やくしまるの言う「サイドストーリー」(土佐, 2011)についてである。やくしまるはインタビューの中で「メンバーの素顔」もまた一つのサイドストーリーとなりうると述べている。つまり、内面の発露として提示することもまた、どのように楽曲を提示するかというコンセプトの一つになると言える。水曜日のカンパネラのコムアイが「主演」とされていることも同様の文脈で考えられるだろう。

ここでやくしまるの言う「『作品に付随するサイドストーリー』が必要な場合は、それらを含めた作品として、そのようにすべき」(土佐, 2011)という態度は、東(2007)の言う環境分析的な方法だと考えられるだろう。つまり、ライトノベルなどの文芸作品だけではなく、アイドルソングやポップスなどの音楽もまた、自然主義的な読解のみではなく、環境分析的な読解が求められることを示していると考えられる。作品は“素顔”のアーティストのナイーブな内面の発露として読み取られるような自然主義的な理解ではなく、その作品が外的な環境としてどのようなアーティストによって、どのような流通方法で、どのようなプロモーション方法で販売されるのか、あるいはどのようなメディア展開をされるのか、されないのかといった、その作品が置かれた外的な文脈との関係の中で、つまり一次的な物語としての作品自体のみではなく、その作品がどのような文脈の中にあるのかといったメタ物語的な、二次的な物語の中で理解される必要があると考えられる。

5. 現代のアイドルと『サイレントマジョリティー』

ここまでは、キャラという言葉キーワードと

して、現代を生きる我々がメタ的な視点を持って生きざるを得ないという状況について考察してきた。

では、そうした現代を生きる我々にとって、アイドルを語ることがどういった意味を持っているのだろうか。ここでは櫻坂46の『サイレントマジョリティー』という楽曲を例にとりながら、考察を進めていきたいと思う。『サイレントマジョリティー』とは2016年4月6日に発売された櫻坂46のデビューシングルであり、作曲をバグベア、作詞を秋元康が務めている。『サイレントマジョリティー』は発売後、オリコンの発表するCDシングルランキングで売上26万1580枚を記録して週間1位を獲得し、同曲のミュージックビデオは筆者が原稿を書いている2016年12月の時点でYoutubeでの再生回数が3400万回を超えている。2016年では、最もヒットしたアイドルの楽曲うちの一つといえるだろう。では、ここで、『サイレントマジョリティー』の歌詞の一部を引用してみよう。

人が溢れた交差点を／どこへ行く？(押し流され)／似たような服を着て／似たような表情で...／

君は君らしく生きて行く自由があるんだ／大人たちに支配されるな／初めから そうあきらめてしまったら／僕らは何のために生まれたのか？／

『サイレントマジョリティー』について、萩原(2016)が楽曲を解説する上で「《人が溢れた交差点を どこへ行く？ 似たような服を着て 似たような表情で…》それはまさに今歌っている彼女たちのことであり、同時にそれを聞くわれわれのことである」と指摘するように、そこには一つのパラドックスが存在している。つまり、“大人”である作曲家や作詞家の作った楽曲で、アイドルが「大人たちに支配されるな」と歌っているという点である。楽曲の感想として、“自分たちのことではないか”という意見が散見される。

しかし、こうしたアイドルについての見方は、山下(2011)の指摘するように秋元康の歌詞を見る上では必ずしも珍しいものではない。小泉今日子の『なんてったってアイドル』から、乃木坂46の

『制服のマネキン』など、少しメタ的な視点から見たアイドル性や、アイドルの自己言及性は秋元康の提示するアイドル像としては決して珍しいものではない。また、秋元康に限らずアイドルの自己言及性はNegiccoの『アイドルばかり聴かないで』(作詞・作曲：小西康陽)やでんぱ組.incの『W.W.D』(作詞・作曲：前山田健一)のように一般的にもよく見られるものである。それは、虚構として作り上げられる「あやつり人形」としてのアイドルの持つ一つの特性と考えることができるだろう。つまり、アイドルがプロデューサーなどによって作り上げられるものであるがゆえに、アイドル自身を客観的に見る視点がまとわり続けることになると考えられる。

ただ、『サイレントマジョリティー』が他の自己言及的な楽曲と比べて少し変わっているのは、その中に直接的に自己言及する歌詞が含まれていないという点である。歌詞は、メンバーの内面の発露ともとりうるような一般的なメッセージソングのようであり、特に自己言及性は見られないように思われる。では、どのように考えることができるのだろうか。

それはメンバーの内面の発露としてのメッセージソングを歌っている、あるいは、自己意識的な自己言及性としてではなく、むしろ、やくしまるえつこが楽曲をどのように提示するかもまた一つのサイドストーリーになるということ述べているように、グループがどのように見られ、どういった役割を期待されているのかを理解した上で歌われていることを前提として聴く必要があるのではないだろうか。つまり、櫻坂46というグループが、あるいはアイドルという存在が現代どのようにみられているのかということを理解した上で、それらを引き受けるというメッセージとして作られている楽曲と考えることができる。

言い換えると、『サイレントマジョリティー』について考える上で重要なのは、客観的な視点で捉えられる自分自身をさらにメタ的にとらえる視点だと考えられる。それは、これまでに繰り返言われてきた、自分自身をどのように見せるのかという自己言及的な意味、つまり自分がどのように見られているのか、評価されているのかということだけではなく、そのグループがどのように見られ、アイドルがどのように評価されているかな

ど、彼ら彼女らをつくる構造自体がどのように評価されているかという構造そのものを冷静に見るメタ的な視点があるということである。さらに、そこには自分がどのように見られているのかということ意識しているということ自体が見られている、ということ意識しているという、幾重にも重ね合わされるメタ的な視点があると考えられる。

濱野(2012)がAKB48について語るうえで言及する、前田敦子がAKB48のセンターを決める総選挙で1位に返り咲いた際の「こんなに支えてくださっている皆さんがいるのに、どこかで孤独と闘いながら毎日過ごしてきた部分もありました。もちろん私のことが嫌いな方もいると思います。一つだけお願いがあります。私のことが嫌いでも、AKBのことは嫌いにならないでください」というセリフや、AKB48のライブの舞台裏を追ったドキュメンタリー『DOCUMENTARY of AKB48 Show must go on 少女たちは傷つきながら、夢を見る』に見られる、疲労や過呼吸でフラフラになりながら『フライングゲット』のセンターを笑顔で務めた場面で前田敦子が引き受けようとしたものもまた、同様にメタ的にみられている自分をさらに意識し、引き受ける態度だといえるだろう。つまり、前田敦子の所属するグループ内での関係のみならず、スタッフとの関係やファンなどとの関係の中で求められている役割のすべてだと考えられる。そこで前田敦子が象徴するアイドルが引き受けようとしていることは、自分自身の葛藤や感情のみならず、スタッフらの思いや意向であり、ファンやファンではない人々による自分のことを批判的にみるメタ的な視点、さらにはそれらを意識している自分自身の思い、そうした外的な視線を意識するアイドル自身をさらに批評的に眺める他者の視点、そうしたファンらの思いを知っているスタッフの視点など、幾重にも重ね合わされたメタ的な視点のすべてと考えられる。濱野(2012)はAKB48の前田敦子の「私のことが嫌いでも～」という言葉が「利他性」という言葉で表現しているが、それがファンにとって利他的だと感じられるのは、メタ的な視点を意識せざるを得ない我々の生きる苦しみがアイドルに投影され、それらを一身に引き受ける姿、つまり代受苦の姿をそこに立つアイドルに見るからなのではないだろう

か。

6. 人形としてのアイドルとキャラ

ここまでアイドルについてみてきたが、ここで改めて現代においてアイドルについて語ることの意義について考えたいと思う。そこで重要となるキーワードは、キャラとして表現されるような、幾重にも重ね合わされたメタ的な視点を引き受ける態度だと考えられる。

土井(2015)の言うように、現代の特徴を考えるうえでインターネットメディアの発展を無視することはできないと考えられる。つまり、インターネットメディアが一般化したことにより、あらゆる情報が相対化されることになった点である。Twitterなどでの情報が日々発信される現代において、旧来のマスメディアが特権的にもっていた情報の力は相対化され、批判的な視点を得ることが困難ではなくなったと考えられる。そして、個人がブログやFacebook、Twitter、Instagramなどで発信していくようになったとき、その批判的で情報を相対化する視点は、個人々人に対しても向けられることになる。Twitterなどで自分自身のことを書き込むとき、常に自分自身が客観的に評価されるということを受け入れ続けるしかないのだ。槇田(2012)はそうした常にインターネット上で批判・批評にさらされる状態について、「最近の傾向としてメタ的な人が多すぎると思います」、「職場でも、学校でも、ちょっとでも目立つようなことをするとネットで噂をされる。フェイスブックやツイッターですぐに情報が出まわる。それを恐れて言いたいことが言えない。思い通りに動けない。ちょっとした失言や失敗も許されない」と述べ、そうした状態のことを「つっこみ過多」と表現している。つまり、つっこまれることを恐れてしまい、自分自身もまたつっこみの側にまわる、メタ的に批判的に物事を見るようになる傾向が強いというのだ。

eメールが、引用しながらの返信が可能であるとはいえ、一回一回のメールが互いに独立したテキストであるのに対して、TwitterやInstagram、LINEを通したコミュニケーションは24時間開かれている。TwitterやInstagramのアカウントを開くとわかるように、最新の投稿のいくつかがい

つでも見ることが可能であり、少し下にスクロールすることによって、かつての発言や写真までもがすべて羅列されている。また、LINEにしても、吹き出しの連続として自分の発言と他者の発言とが常に参照可能な状態に置かれることになる。eメールが、メールを送信した瞬間、あるいは受信した瞬間のみのコミュニケーションであるのに対して、TwitterやLINEでは、常に我々の表象は相手から見られ、そして相手とコミュニケーションを行っているということができただろう。インターネットに接続されたガジェット機器が常に我々の身近にあることが前提とされる環境が整備されることによって、我々のコミュニケーションは常に他者に開かれている。言い換えるならば、いついかなる時にも他者に見られ続けているという現状が生まれることになるのだ。

そこで特に注目すべきだと考えるのは、非常にプライベートな次元でのコミュニケーションが常に開いた状態になり続けるという点である。一般に我々は、自分自身のプライバシーを他者にむやみにさらすことは避け、必要な時に必要に応じて開示することが適切だと考えているのではないだろうか。それに対して、常に開かれ続けるTwitterやLINE、Instagramを通したコミュニケーションにおいては、いつ誰によって、どのような形でそれらの内容がスクリーンショットで撮られて外部に流れるかもしれない。そこにおいては、自分自身のプライベートな、つまり自分自身の葛藤や悩みなどもまた、公開しているのが共感してもらえると信じている友人にのみであっても、常に“第三者から見てどのように見えるか”というメタ的な視点が入り込むことになる。それは当然ながら、大澤(2009)が述べる「第三の審級」に当たる神やお天道様ではなく、つまり、倫理観の基礎になる“神は常に見ている”、という感覚をもたらす超越的な存在ではなく、時に批判的な具体的な誰かである。

そして、現代においては、アイドル自身もまたTwitterやInstagram、755などのツールを使って、日常的に一個人として発信することが当たり前になっている。そして、そういったツールを使うことで明らかにされるのは、舞台上で作られられた虚構としてのアイドル像、テレビというメディアを通して作られたアイドルの姿ではなく、

一人の当り前の人としての姿だと考えられる。ここに、アイドルが生きた人間であるということの意味があるのではないだろうか。つまり、アイドルが「あやつり人形」であるというならば、それはアニメキャラや初音ミクなどのボーカロイドでもよいのかもしれない。しかし、現代を生きる我々が生きざるを得ない幾重にも重ね合わされたメタ的な視点が凝縮されているのが現代のアイドルだと考えるならば、濱野(2012)が一人でAKB48を背負おうとする前田敦子の姿を強調して語るように、当たり前にいる一人の人間が苦しみながらそこに立っているということが重要になると考えられる。そこにこそ、我々の苦しみを投影した代受苦の姿を見出すことができるからだ。実際、宇野(2011)が「ファンコミュニティがキャラクターを『発見』し、制作サイドがそれをパロディ的に増幅する逆転現象は、AKB48というユニットをおそらく国内のキャラクター文化の最前線に位置付けている」と述べるように、AKBグループなどのアイドルの中ではファンから見た、つまり、メタ的に見た自分の役割であるキャラを意識することが重要になっていると考えられる。言い換えるならば、そうしたメタ的な視線を意識し、それを引き受け続けることが重要になっているといえるだろう。

このように見ていくと『サイレントマジョリティー』の持つメッセージ性がよりよくわかるように思われる。それは環境分析的に、現代におけるアイドル、あるいはAKBグループがどのような視点で見られているのか、そしてそのように見られているということ自体をアイドルたち本人が強く意識し、その上で歌っているという構造を理解して聴く必要があると考えられる。つまり、「君は君らしく生きて行く自由があるんだ／大人たちに支配されるな」という歌詞は、決して心理主義的にとらえられるように櫻坂46のメンバーが楽曲を聞くファンにそのまま歌いかけているのではない。そこには、『サイレントマジョリティー』を“歌わされている”アイドルの姿があり、それを“支配”している“大人”であるプロデューサーや周りのスタッフの姿が見えている。裏側が見えるということは虚構としては決してよくできたものとは言えないのかもしれない。しかし、そこにあるアイドルの持つ欺瞞や、ファンやアンチの思い、

仕事として関わっているスタッフといった“大人”の意向などをすべて引き受けたいというアイドルが歌うとき、この歌はプロデューサーからのメンバーへの強いメッセージとなり、さらにはそれらを引き受けたアイドルから楽曲を聞くファンへの、メタ的な視線を引き受けながらも“自分らしく生きよう”という強いメッセージを持った楽曲となると考えられるのである。そのためには、アイドルが一人の人としてその苦しみを引き受けそこに立っているということこそが重要な点だろう。そこに、メタ的に批判的な視線を向ける我々自身の姿が投影されるからこそ、そうしたメタ的な視線のすべてを引き受けながら立ち続けているアイドルの姿が共感を呼ぶのではないだろうか。

7. 最後に、現代にアイドルについて語ること

最初に見たように、本稿は心理臨床の場面においてアイドルを語るということの意味や、そこで語られていることを理解するために、現代の特徴やアイドルについて検討してきた。その中で見えてきたのが、幾重にも重なるメタ的な視点を生きる我々自身の姿であり、メタ的な視点を引き受けて舞台上で歌を歌うアイドルたちの姿であった。

上に見たように、インターネット上で自分自身のプライベートを晒す、あるいは晒されることが当たり前になっている現代において、また、あらゆるメディアや言説が相対化され、常に批判的な視点で語られる現代において、そうした自分自身に向けられる周囲からの視点をメタ的に意識することが必要不可欠になっていると考えられる。キャラという言葉にはそうした現代のあり方が象徴的に表れているように思われる。そして、『サイレントマジョリティー』の歌詞に見られたように、現代のアイドルに投影されているものは、キャラという言葉によって示されるような、幾重にも重ね合わされるメタ的な視点を引き受けて生きざるを得ない我々の姿だと考えられるのではないだろうか。あるいは、アイドルについて語るということの中でも重要なことは、そこで語られている内容なのではなく、環境分析的に、自分がアイドルについて語っているということ、つまりアイドルオタクであること、言い換えるならば“ドルヲタ

キャラ”であるということ自体にある可能性も考えられる。“アイドル好き”というキャラである「私」をメタ的に見る視点があり、自分がどのように評価されるのかということ意識しながら、その中でどのように生きていくのか、ということがテーマとなっている可能性も考えられるだろう。構造や文脈をきちんと理解せずに、心理主義的に意味を求めようとする誤解をしてしまうのかもしれない。

本稿では、キャラという視点から現代に心理臨床の場面でアイドルについて語ることの意義を考察してきた。その中で検討されたことは、現代に生きる我々が幾重にも重なり合ったメタ的な視線を引き受けて生きざるを得ないということであり、アイドルにはそうした幾重にも重なり合ったメタ的な視線を引き受ける苦しみが投影されていると考えられるという点であった。ただし、それは文献による考察であって、臨床について考える上では限定的な理解にとどまっていると考えられる。臨床における意義については、実際の事例について詳細に検討することでさらに考察を深めていくことが必要であろう。

引用文献

- 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.
- 千島雄太・村上達也(2015). 現代青年における“キャラ”を介した友人関係の実態と友人関係満足感の関連—“キャラ”に対する考え方を中心に— 青年心理学研究 26(2), p.129-146.
- 千島雄太・村上達也(2016). 友人関係における“キャラ”の受け止め方と心理的適応—中学生と大学生の比較— 教育心理学研究 64(1), p.1-12.
- 土井隆義(2009). キャラ化する／される子どもたち 排除型社会における新たな人間像 岩波書店.
- 土井隆義(2013). キャラ化する人間関係 児童心理 67(11), p.117-123.
- 土井隆義(2015). 社会の流動化とネット依存 日本臨床 73(9), p.1592-1596.
- 濱野智史(2012). 前田敦子はキリストを超えた—(宗教)としてのAKB48 筑摩書房.
- 菱田一仁(2012). 人形の象徴性と心理臨床における人形の在り方について 箱庭療法学研究 25(2), p. 51-61.
- 伊藤剛(2005). テヅカ・イズ・デッド ひらかれたマンガ表現論へ NTT 出版.
- 岩宮恵子(2009). フツウの子の思春期 岩波書店.

- 河合隼雄(1992). 心理療法序説 岩波書店.
- 川島正志(2014). 話し合い活動の学習において「キャラ」を示すことの可能性 全国大学国語教育学会発表要旨集 126, p.343-346.
- 槇田雄司(2012). 一億総ツッコミ時代 星海社.
- 宮下一博(1999). アイデンティティ 中島義明・安藤清志・子安増生・坂野雄二・繁樹算男・立花政夫・箱田裕司編 心理学事典 有斐閣.
- 萩原梓(2016). 櫻坂46 楽曲解説 クイック・ジャパン 129, p.84-88.
- 太田省一(2011). アイドル進化論—南沙織から初音ミク、AKB48まで 筑摩書房.
- 大澤真幸(2009). 増補 虚構時代の果て 筑摩書房.
- さやわか(2015). キャラの思考法 現代文化論のアップグレード 青土社.
- 滝口克典(2011). 若者たちの「キャラ化」を統制する NPOの支援実践～若者の居場所における「学び」の機能に着目して～ 日本教育社会学会大会発表要旨集録 (63), p.148-149.
- 土佐有明(2011). 相対性理論のコンセプト、ティカ・aとの往復書簡 ミュージックマガジン 43(4), p. 34-39.
- 宇野常寛(2011). AKB48の歌詞世界 キャラクター生成の永久機関 別冊カドカワ 総力特集秋元康, p. 70-81.
- 鷺田清一(2002). 「キャラ」で成り立つ寂しい関係 中央公論 117(6), p.50-53.
- 渡辺敦司(2011). 3人に1人が「キャラ」演じる 内外教育(6062), p.14-15.
- 山下剛一(2011). メッセージでも叙情でもない秋元詞の“第3の流れ” 別冊カドカワ 総力特集秋元康 p. 82-85.