**関西クラスタ読書会　思想地図β３　アキハバラ３０００発表資料** (@stray\_tail)

**＜リアル＞**

**秋葉原という場所の変化**

・一体感、グルーヴ感がない ⇔ 昔は歩行者天国で踊ってみたとかしてた

・普通の街になった（AOKIができた） ⇔ 一般社会での抑圧が開放される場だった？

・（現在でも）コンテンツに対する反応は世界最強

・ネットショップやデジタルな課金モデルは収入が土地に結びつかない

**オタクの変化**

・低年齢層の増加（ピンクチケットとか）→世代間で特徴が大きく異なる

・ソーシャル化（コミュニケーション志向）→しかし、そのコミュニケーションの核にはコンテンツ？

・コンテンツの発信側にもなった（安価なツールが参入障壁を下げた）

・コンテンツに対する確かな目を持っているか？　無知ではないか？

・むしろネットによく触れているためリテラシー高い？

**コンテンツの変化**

・プラットフォーム化（～～してみた、御三家、AKB）（ハイコンテクストであるため輸出困難）

・暇な時間を潰すためのツール化（ライバルはまとめサイト）→市場が細る

・コンテンツのチープ化（携帯ゲーム）（従来のゲームに文脈を依存）

・アイドルのプロデュースはベンチャー

・作品をつくるコミュニティは日本にしかない

**メディア（情報の流通の仕方）の変化**

・個々のユーザが発信する能力を持ったため、従来のメディアの優位性低下

・コメントする層（若年層）と購買層のズレ→いいものが話題になり売れる、というサイクルは故障

・メディアの多様化（広告費と売上の相関弱まる）

・メディアを気にすると内容に偏りが生まれる

・無数の「小さなコンテンツ」をうまくまとめてプロデュースする必要

**＜秋葉原の生存戦略＞**

**ブランド化**

　→「アキバで売れるとスゴい！」　「秋葉原デビューに特別な意味」　「確かな目を持った店員」

　→「物語化が重要」　質量ともなった「言葉の力」が必要（偽史の捏造）

**テーマパーク化**

　→「店員のホスト力のさらなる向上」　「秋葉原、という街を（自生的に）プロデュース」

**大規模市場化**

　→「あらゆるオタクを十把一絡げにして、とにかくオタクと名のつくものなら必ずあるような街に」

　→「例えばデータで買ったものがアキバに来ると実物が手に入るというように間口を広げる」

　→「様々な属性を持ち、そのときどきで属性を変えつつずっと何かの発信地に」

**＜ハイパーリアル＞**

**ハイパーリアルとは：**『フランスの社会学者、ジャン・ボードリヤールの1970年代の主著『象徴交換と死』では、「ハイパーリアリティ」はシミュレーションのリアリティとして定義されている。現代社会では、リアル／ハイパーリアル／アンリアルの三項が複雑に絡み合っている。

議論を明確にするために、ここで二種類の「ハイパーリアリティ」を区別しておいたほうがいいだろう。

　一方には〈知覚的〉なハイパーリアリティがある。それは、現実の体験と見まごうばかりの知覚体験が工学的に複製可能になる、そういう社会で立ち現れる新たなリアリティだ。

　しかし、もう一方には、〈記号的〉なハイパーリアリティがある。それは、現実とは決して混同されないけれども、物語や世界観といった体系だった記号秩序の整備のためにあたかも現実から自立した約束事の世界が存在するかのような気がする、そういう社会で立ち現れる別種のリアリティである。』（波状言論「crypto-survival noteZ」第６回より抜粋）

＜リアル＞冒頭で明かされるように、＜ハイパーリアル＞パートは現在の秋葉原の寓話となっている。また、ここでいうハイパーリアルはリアルでもアンリアルでもない第３項、現実と複雑に絡み合う、記号秩序の整備された約束事の世界であろう。であれば、その記号秩序はなにを象徴するのか、可能な限り考えてみようと思う。

**疑問（とその暫定的な答え）**

**１．なぜサイパンなのか。**

　温暖化が進んだ秋葉原（持続可能性を失った未来）、そして戦争の記憶（オタク文化の起源）の共存する地。

**２．なぜ召喚時に魔法少女化したのか（なぜ秋葉原では生身だったのか）。**

　彼女にはオタクコンテンツの力をより効率的に扱うための武器（物語化、言葉の力）が無かった。

　考古学者、時空監視者によってそうした物語として再発見された？

**３．青い光を利用するのは大企業。赤い光を崇めるのはカルトオタク。では、オーラの力を悪用する謎の組織とは何者か。**

　秋葉原衰退の原因を喪服ちゃんは（我々は）知らない。したがって、謎の組織（？）

　オーラの力を悪用、すなわちオタクコンテンツへのタダ乗り（従来のゲームに依存するケータイゲーム、プリントするイラストだけが違う安易なファングッズetc...）

**４．「萌えとはなにか。それは幽霊への愛だ。ではだれの幽霊か――。」という言葉の意味は**

　幽霊とはデリダの用語で、郵便本によれば、『「再来するもの」が原義で、「反復脅迫」「不気味なもの」と結びつく』。また、動ポモの萌え要素の説明に、『（萌え要素は）それぞれ特定の起源と背景を持ち、消費者の関心を触発するため独特の発展を遂げたジャンル的存在』とある。すなわち、萌えとは萌え要素に宿る幽霊（萌え要素が朧げに喚起するコンテクストの痕跡）であるといえる？

他方、幽霊の語は、ここでは素朴に戦死者とその記憶をも意味していると思われる。

**５．朽ちた戦車と戦死者の記憶が意味するものはなにか。**

　朽ちた戦車と戦死者は、敗戦（アメリカによる去勢）の象徴。動ポモでは、ディズニーなどからの輸入文化であるアニメーションが、低予算ゆえの様々な妥協（止め絵の美学）などを逆に日本的進化と捉えて敗戦の記憶を克服（忘却）した歴史が紹介される。それゆえ、敗戦の記憶はオタク文化の起源を意味する？

各場面メモ（解釈はきわめて強引で、前後の整合性も確認していません。あくまでも思いついたアイデアの走り書き程度のものだと思ってください）

・イントロ

**千代田区立昌平高等学校**：このような高校は実在しないが、秋葉原の近くには千代田区立昌平小学校という小学校があり、これは『3･11後の悪い場所』で黒瀬さんが言及する小学校だと思われる。（P.354）

**青いオーラ**：原作の持つ影響力を表わしている。売れる作品ほど光る。大企業が利用。

**巫女のような存在**：売れる作品がわかる存在。戦っていない？　まとめサイト？

**赤いオーラ**：作品への愛、質を表わしている。カルトオタクが崇める。

**萌えを守るための過酷な運命**：ガラパゴス化し隘路にハマったクールジャパン？

**ＡＺＭ**：読み方は「あずむ」。「たくさんいる / 増える」らしい。

・イントロ２

**魔法少女**：黄色いリボン（つかさ？）　赤いリボン（霊夢？）　白と青の衣装と杖（なのは？）

**時空監視者**：キュウべえ（インキュベーター：孵卵器）によく似た姿。ところで、＜リアル＞パートの東さんは髭を剃っている。髭まで含めてコスプレ？

**考古学者**：首筋からアーム、手には古文書、腰にはコードの伸びる機械、巨大な手袋、ミクの髪

**南国の浜辺**：地球温暖化が進んだ世界（＝持続、循環に失敗した世界？）、

**魔法少女は何も知らない**：歴史の忘却を示唆？（後述）

・アキハバラ――現在

**アキハバラ**：２次元の広告、３次元の広告、ＡＯＫＩの看板が見える。絵具による描き込みはオタクコンテンツのオーラを表現？　モザイク状の画像（この場面と聖母の場面にしかない）は断片的な物語化、データベース化を表現？

**オーラの力を悪用し、アキハバラを破壊しようとする謎の組織**：オーラの力は悪用可能。謎の組織？

**生身のまま**：魔法少女ではない。セーラ服（らき☆すた？）　楽器ケースと通学カバン（「けいおん！」？）

**ある日敵に敗れてしまう**：青や赤のオーラでは敵に勝てない。

・アキハバラ――１０００年後、浜辺１

**なぜか魔法少女**：赤や青のオーラを纏っている。そういえばイントロ２の瓦礫からもオーラが。

**人類は滅びかけている**：アキハバラだけではない。

**ＡＺＭは人類衰退の理由を説明する**：時空監視者は全てを知っている。

・アキハバラ――１０００年後、浜辺２

**オーラの力で復活**：オーラ（売れる作品、愛される作品）がわかる人がグッズに命を吹き込む？

**それこそが希望だ**：赤い光（が見えること）こそが世界を救うカギ？

**「良い萌え」さえ忘れなければ世界は滅びなかった**：良い萌え

**萌えで世界なんて救えるの？**：タコ壺化し隘路に嵌ったオタク文化は、再び社会に接続できるのか。

（このショットだけ絵具の描き込みがない。萌えグッズがなく、もふくちゃんが戦闘モードでないから？）

・アキハバラ――１０００年後、朽ちた戦車

**朽ちた戦車**：戦争の記憶。

**戦争でも起きたのか、と問う喪服ちゃん**：戦争の歴史を忘れてしまっている。

**萌えとはなにか。それは幽霊への愛だ。ではだれの幽霊か――。**：「幽霊」はデリダの用語であると同時に、死者、戦争の記憶を意味する。

**古文書**：考古学者であるチヨマルが持つのは歴史の書。

**戦死者の記憶が身体に流れ込み、萌えのオーラと共鳴して激しい生体反応を起こす**：敗戦のトラウマ。クールジャパンの起源。忘却し隠蔽された歴史。蓄積されたデータベースの再発見。再接続。

**魔法聖母**：少女から母へ。成熟と再生産。記憶の継承。

**萌えを次世代の生命へとつなげる優しさ**：

**本当の戦いは、ここから始まる。**：アキバを救うためには、聖母の力こそが必要。

おわりに

以上で指摘してきたように、本コスプレグラビアは様々な記号に満ちています。そして題されたハイパーリアルの語は、それらの記号がただ無造作に散りばめられているわけではなく、ある記号秩序に従っていることを示唆しているはずです。であれば、謎めいた本企画を暗号解読的に読むことも決して無意味ではないでしょう。

そのように考えて、今発表ではコスプレグラビアの僕なりの解釈を試みました。解釈の上でもっとも重要だと考えたのは朽ちた戦車で、それを動ポモ冒頭の敗戦の記憶、そして郵便本の「幽霊」の記述を参照して解釈したところから、他の多くの解釈へと連想させています。その解釈が正しいのかどうか、正直あまり自信はないですが、少なくともひとつの読み方は提示できたのではないか、と自惚れています。

もちろん、この企画は他の様々な読みを許容するでしょう。たとえば僕が知っているだけで、「南国の海岸に打ち上げられたオタクグッズ」という記号だけでも、「津波によって攫われ打ち上げられた瓦礫」、「海外へと運ばれたオタク文化」という優れた解釈がすでになされています。

あらためて本企画ページを眺めていると、わずか十数ページのコスプレフラビアの中に無数に散りばめられた記号＝謎は夜空に広がる星のようであり、そこにはきっと、ここで紹介した以外にも他の多くの星座が隠されているのでしょう。

最後に、この場を借りて謝罪をさせてください。

今回の読書会は課題図書である思想地図β３が圧倒的ボリュームであったこともあって、読書会が非常に長時間にわたることはあらかじめわかっていました。にも関わらず、冒頭からだらだらと１時間近くもしゃべってしまい、本当にすみませんでした。もっと時間配分を調整し、コンパクトにまとめるべきだったと反省しています。

そして、そんな拙い発表にも最後まで耳を傾けてくださった、読書会参加者の皆さまにはとても感謝しています。ありがとうございました！