

氏 名	小林 美波 (こばやし みなみ)
学 位 の 種 類	博士 (芸術)
学 位 記 番 号	第 75 号
学 位 授 与 日	令和 7 年 3 月 25 日
学位授与の要件	学位規則第 4 条第 1 項
学位論文題目	キャラクターと資本 -残酷化する社会を生きるための芸術表現-
審 査 員	主査 芝山 昌也 金沢美術工芸大学教授 副査 武田 雄介 金沢美術工芸大学講師 高橋 明彦 金沢美術工芸大学教授 大谷 正幸 金沢美術工芸大学教授 島 敦彦 国立国際美術館館長

審査対象作品数 2 点
論文分量 本文 A4 判 86 頁 (92,897 字)
附録の図録 A4 判 48 頁、収録作品総数 8 点

論 文 要 旨

申請者・小林美波の博士学位申請論文の題目は「キャラクターと資本 -残酷化する社会を生きるための芸術表現-」である。本論文は、現在の残酷化する社会に対して制作活動を通してどのように抗していくかをテーマとしており、アニメ・マンガ・ゲームなど娯楽産業における登場人物であり、あるいは人間の性格や属性を表すことばである「キャラクター」を、経済活動の元手である「資本」とパラレルな関係として捉えたものである。現代の新自由主義的な資本主義社会では、人間や自然環境は本来のあり方から疎外され、収奪・搾取されて、芸術活動もまた経済活動としてでなければ成り立たず、申請者が好きな「キャラクター」も商売道具として消費されてしまっている。申請者自身もまたキャラクターが活躍するソーシャルゲームに大量の金銭を投じた結果、享楽を得た一方で、キャラクターへの「好き」の感情を失った存在であった。そうした経験が出发点となり、申請者は明晰な論文を書き上げ、作品制作を計画的に完遂した。

論文は全 8 章からなり、第 1 章から第 4 章までがキャラクター、資本、主体、負債についての分析および理論構築、第 6 章から第 8 章までが修士・博士課程での自身の作品制作とその解説、その間の第 5 章は理論と制作とをつなぐ章で、不能論を携えて社会へ向けて芸術活動をした三人の作家、アルトー、イヨネスコ、工藤哲巳を取り上げたもので、本論文はテーマに関する理論と実践を効果的に論述したものとなった。

第 1 章「「キャラクター」について」では「キャラクター」を語源からさかのぼって説明し、「キャラクターの可塑性」と時代の変遷を探り、その関係は社会と断絶しておらず、地続きであることを示した。

第 1 節「キャラクターという言葉の可塑性」では、まず、今日キャラクターとして認知される事象を集め、次に、キャラクターという語彙の語源をギリシヤ語まで遡り、さらに、今日に至るまでの語義の変遷を文獻的に跡づけた。即ち、区別する道具による記号・しるし ― 判別されるものとしての特性・文字 ― 個人を表わす性格・登場人物、という三段階である。**第 2 節「戦争によって可塑性を剥奪されたキャラクター」**では、戦時中のアニメ映画『桃太郎 海の神兵』、手塚治虫のアマチュア時代のマンガ作品「勝利の日まで」について、これに言及する大塚英志、東浩紀の議論を

取り上げて、大塚や東が、作品中で死に向き合う身体性の獲得を議論して、アニメにはないが、手塚は身体的リアリティを獲得したとするのに対して、申請者は双方ともに死を消費される身体が形式的に描かれているのではないかと指摘する。キャラクターが可塑性（自由な造形性）を奪われる一例である。第3節「時代と共に変化するキャラクター消費」では、東浩紀による90年代の「キャラクターのデータベース消費」論の再検討を通じて、2000年代以降のその影響下にある現代美術について、カオス＊ラウンジなどを取り上げ批評した。

第2章「資本」についてでは、マルクスの『資本論』と『経済学批判』を参照し、商品や貨幣、資本と労働などの基本的な諸概念を確認した。また、アルチュセールのイデオロギー論により、上部構造としての国家のイデオロギー装置、国家が分裂せずに資本を再生産する仕組み、その仕組みにおいて「主体」は「呼びかけ」によって形成される、などの考察を整理した。

第1節「資本と商品」では、上部構造と下部構造（生産様式）、または貨幣論（価値形態論）について、第2節「資本と労働」では、資本主義の初源において最初の資本の蓄積を可能にする収奪（本源的蓄積）、資本主義の通常の資本の蓄積である労働に対する搾取について、それぞれマルクス理論の基本を説明した。第3節「資本と貨幣」では、商品（使用価値）と貨幣（交換価値）の交換としての価値形態論を、自明視することなく、その不思議を考察したマルクスの物象化論およびフェティシズム論を取り上げ考察した。第4節「資本と国家」では下部構造の上部構造に対する優位を説いた反映論的なマルクス「主義」に対して、上部構造の機能を説いたアルチュセールのイデオロギー論を示した。下部構造が商品の生産を行うとすれば、上部構造は社会と労働力（人間）の再生産を行うために国家のイデオロギー装置として機能する。イデオロギーは人々に対して「呼びかけ」をして、個人を主体化させることで、説得的に人々を労働と社会秩序に向かわせる。

第3章「キャラクター」と「資本」が集合する場-主体は、キャラクターと資本について各々の基礎的な整理を経て、その両者が集合する場として「主体」が現われる、というオリジナリティの高い立論の章である。参考資料としてドゥルーズ＝ガタリの『アンチ・オイディプス』を用い、資本主義社会における主体の形成の過程を分析し、前述した「キャラクター」の変遷の三段階とこれとを対比させ、資本とキャラクターの平行関係を論じた。

第1節「主体の生成過程」では、キャラクターを資本とパラレルな関係として考察すべく、まずは参考文献としてドゥルーズ＝ガタリの『アンチ・オイディプス』を参照し、接続、機械などの概念を読解した。第2節「時代の変遷と主体の形成の関連性」では、浅田彰による『アンチ・オイディプス』論を参照しつつ、社会構成論としての主体の発生様態、つまり原始（コード化）— 前近代（超コード化）— 近代（脱コード化）の三段階を、キャラクターの語義変遷、つまり（区別する道具）記号・しるし —（判別されるもの）特性・文字 —（個人を表わすもの）性格・登場人物、の三段階へと平行的・対照的に捉えた。

第4章「主体が背負わされる不均衡な関係」新自由主義による現代の資本主義社会において、人間は負債を負わされる不均衡な関係になることで主体化されており、申請者はこれを返済不能な負債を抱えた「無限のキャラクター」と位置づけた。現代社会論をキャラクターの観点から捉える研究例は少なくはないが、それらと比べ、本論文は優れて独創的かつ説得的な分析である。さらに、こうした現代社会の残酷さに抗するために、ガタリの特異化された主体（シンギュラリティ論）、アルチュセール＝マルクスのクリナーメン論が参照され、有限なキャラクターの可能性が肯定される。これは本論文の芸術倫理としても有効である。

第1節「資本主義主体が背負う負債」では、D・ハーヴェイ、M・ラッツァラート、D・グレーバー、廣瀬純の諸説を引いて、現代の新自由主義的な資本主義社会が人々を負債化することによって継続・発展しており、人間は借金を抱えた「借金人間」（ラッツァラート）として主体化されることを指摘した。さらに、古代—前近代—近代—負債化としてあらわれた現代の主体に対して、キャラクター

は、返済不能な負債化を刻印するものとして機能していると指摘する。すなわちキャラクターは、「無限のキャラクター」と「有限なキャラクター」との二様に分化するが、これは廣瀬純が指摘した、世界を変える力を持つ「資本としての貨幣 (G-W-G')」とその力を持たない「無力化された貨幣 (W-G-W')」との二様と対照されるものである。つまり、可塑性を奪われ、負債を無限に払い続ける「無限のキャラクター」は「資本としての貨幣」と同じく、資本循環プロセスの動力にすぎないのである。このようなキャラクター状況および残酷な社会に抗して、どのようにして芸術活動を行うのか。第2節「偶然性を伴う主体の生成」では、F・ガタリによる「資本主義主体」に対する「特異化した主体」(シンギュラリティ論)、アルチュセールによる偶然性唯物論をとりあげ、それをマルクスのエピクロス原子論(クリナーメン論)にまで遡って自由(可塑性)の偶然性として見出だす。これは自らの生をその偶然性において、限定された「有限なキャラクター」として見出だす、自己を肯定するあり方である。ただし、申請者は、それさえもが再び資本主義の消費サイクルに回収されかねない状況にあることを指摘して、その偶然を肯定されるべき必然へと進める必要を述べる。制作者として頼もしく力強い倫理の表明である。

第5章「芸術における不能論と「器官なき身体」」は、本論文において、理論構築(1~4章)と実践制作(6~8章)との間にあって、不能論を携えて社会に声をあげた三名の作家、アルトー、イヨネスコ、工藤哲巳の三人を、申請者がそれへの羨望と希望とともに批評した章である。

第1節「不能論を携えた作家たち」、第2節「器官なき身体と不能論に通ずる片寄りの肯定と実践」この二つの節において、芸術表現と不能論をテーマとし、不能論を携えて社会に声をあげた三名の作家を取り上げている。生涯、脳髄炎の後遺症に苦しみ、また、思考を篡奪されることを「思考の不可能性」として、時に詩や演劇論へ色濃く昇華したアントナン・アルトー。既存の戯曲に対して「反・戯曲」と称して「禿の女歌手」等を発表し、評論家からも「不条理の演劇」であると評されたウジェーヌ・イヨネスコ。そして、ヨーロッパの人間観を激しく揺さぶり、価値観を問いかけた「インボ哲学」を携えて、作品を通して生涯問いかけ続けた工藤哲巳である。これら三名をドゥルーズ＝ガタリの「器官なき身体」の理論にて総括し、自身の制作における考えとともに論じた。

第6章、第7章、第8章は、ここまでで構築された理論と対照して、自身の作品を分析したものである。制作は、いずれも申請者自身のキャラクター経験によるものであり、「新鮮さを良しとするキャラクター」、「欲望で覆われたキャラクター」、「緩衝材として扱われるキャラクター」の三つに区分される。

第6章「新鮮さを良しとするキャラクター」: 新鮮さと「キャラクター」を結びつけた制作である。「正味期限」(2019)、「不自由にお使いください」(2019)の二点をとりあげている。これらはそれぞれ「食」の新鮮さにキャラクターの消費を重ねあわせており、「不自由におつかいください」については、その新鮮さを失った後の残骸としての「キャラクター」を作品として示している。

第7章「欲望で覆われたキャラクター」: 美少女フィギュアと消費者との不均衡・非対称な関係をモチーフにした「理想郷」(2020)、コロナ禍において人間が分かりやすい情報にあやされていることを指摘した「甘やかされ大社」(2020)をとりあげている。これらは「キャラクター」を不均衡な暴力関係に押し込めて固定化し可塑性を失わせている出来事をモチーフにしており、第4章で論じた負債、返済不可能な関係に通ずるのではあることに気付かされる。

第8章「緩衝材として扱われるキャラクター」: 「エモい」という簡単で便利な言葉を用いるがゆえに、感情のコントロールさえも明け渡しているのではないかという考えを示した「エモーターショー」(2022)、昨今多く見られるサブスク(サブスクリプション)という販売形態が買い切り不可能な関係であることに気づき、それはまさに、選択の可能性を見えないところで狭められているのではないかという疑義を作品化した「ラブスクリプション」(2022)、これらの不均衡で可塑性のない「キャラクター」を日々の出来事に絡めて分解しつつも石碑のように残していく「スタイロゼッ

タストーン」(2018-2025)、そして、不均衡さを「シンプルさ」として見て、それに対して「複雑さ」を用いてほどこいていく試みをおこなった「アイコンプレックス-冷えた笑いをほどこいて-」(2024-2025)をとりあげている。これらは、第7章で示した固定的で可塑性を奪われた「キャラクター」に対して改めて構造を分解し、「ほどこく」ことで複雑さとして展開しなおし、偶然性の根の広がりから必然性として次につなげていくという希望の提示をおこなうものである。そして、これらの制作活動は、申請者がテーマにしている残酷化する社会において自身がそれにどう抗していくかを核に行われている。

論文等審査結果

審査会は、金沢美術工芸大学大学院研究科の学位授与（課程博士）の博士論文等審査基準に照らして、申請者の提出論文と研究作品とが令和6年9月13日に行われた予備審査会に提出され了承された論題および形式、内容ともに妥当な合致があり、またその際に指摘された事柄に基づいてさらに発展させ、完成されたものであることを確かめた。口述試験は、主査の芝山昌也審査員の進行により、まず申請者が論文要旨を映像を用いながら述べ、その後、各審査員の質問に申請者が答えるという形式で行われた。論文要旨については、前掲の通りで、明確にまとめられていた。質疑応答の内容は以下の通りであり、質問に対する的確な回答がなされた。

○ 口述試験概要

芝山審査員

芝山：それでは質疑応答を始めます。最初に私の方から。修士課程から小林さんを見てきたわけですが、一年以上かけて制作した今回の「アイコンプレックス-冷えた笑いをほどこいて-」は集大成として、これからの制作における起点、あるいは分岐点となる大作だったと思います。この論文に関しても然りです。ですので、大まかな質問からしていきたいと思います。小林さんのこれまでの作品は、即興的でプランを持たないというか、大きな構造に基づいて作品を制作することがなかったように思います。けれども、個々のパーツ、例えば今回の作品だったらプラダンに貼ってあるシールとか、下書きで用いたマジックの線だとか、ああいう細かいところを完璧に説明できるという点が、私には驚きでした。私だったら、立体物の制作って全体の構造があって、それをどういうふうに作っていくかということに興味に向かいますが、以前の小林さんの制作は、そこをあまり考慮していなかった。個々のパーツへの愛が強くて、全体をあまり見ていなかった気がします。でも、そういう思い出から思い起こすと、今回の作品はすごく構造的で、作業プランも実際のスケジュールも組んでいかなければならない部分が大きいと思いました。これまでは一日とか、一瞬を積み重ねるという形だったのですが、その転換がこの在学延長した一年間で見られたと思います。それは、これからの分岐点になると思います。他方で、論文を読ませてもらって、去年の予備審査の時に比べて、ずいぶん解像度がぐっと上がって読みやすくなって、小林さんの考えがクリアになったと思います。この制作の転換と、論文がクリアになってきたことの相関関係をどう捉えているのかという点を最初の質問で聞きたいと思います。

小林：はい、ありがとうございます。私自身も先生がご指摘する通り、即興的な部分を重要視して作品制作を続けてきていたと思います。その一方で、即興的な部分でありながらも、構造というのはどのようなものであるかを考えながら、構造を断片的な形で作品を作っていました。

しかし、制作と論文を両立する中で断片的な考えだけでなく、論文において私が引用してきた作者の方々を例にあげると、さまざまな構造を分析し、そしてこの構造によって社会がこのように循環の分析や搾取や問題視している部分を明らかにしていることがわかってきました。その部分を私が参照し、論文に書き起こしていく中で、構造というものを、断片的に制作で表現するだけではなく、より流動的に、それを続けていく、蓄積していくことが現在における制作においては必要なことなのではないかと思いました。そしてそれは論文を通して、作品の制作が変化した部分だと強く感じております。また、私自身は生活していく中で、例えば今回提出した作品の「スタイロゼッタストーン」や、スライムをかけては乾かしてをくり返して即興的に作るような、断片的な行為をつづけて、制作、あるいは人生を生きていけばいい、という考え方が強くあったのですが、そうではなくて、日々の断片化した生活を、今回提出した「アイコンプレックス-冷えた笑いをほどこいて-」のように、毎日積み重ねて作品を作っていく、そして結果として形になるという具体的な制作スタイルの変化もあげられると思いました。さらに、プラスチックダンボールという素材自体が、ある程度、大きな形を想像して作るというよりか、一つずつ積み重ねていくという部分が強く出ている作品の性質をしていると思っていますし、それが自身の制作スタイルの変化として、違和感なくつながっているのかなと感じています。

芝山：ありがとうございました。それでは島先生の方から質問をお願いします。

島審査員

島：お疲れさまでした。まずは二つほど質問したいんですけども、この論文のタイトルの中にある「残酷化する社会」とあるんですが、これがなんか最初から何か自明のものとして書かれていると、ちょっと受けとめたんですね。それで、「はじめに」という文章の中にも、現在の残酷化する社会を、みんなは了解してますよね、と言う感じを前提にしていると、受け止めたんですね。ところが「おわりに」の文章を読むと、例えば戦争や貧困に対する不安であったりとか、環境であったりとか、それと具体的には、格差の拡大とか、いろいろなことも書かれていて、わりとそれが、ここ30年ぐらいの社会動向を反映した残酷化する社会という、やや狭く感じられたんですね。このあたりの「残酷化」というものの、定義というところであれですけれども、言葉はどのように捉えておられるのか。そこをまず質問したいです。

小林：はい、私にとっての「残酷」というものは、大きく言うと人を人として扱わないという意味で捉えています。また、「おわりに」の文章内で30年をかけてと期間を制限したと思うのですが、これにおいては、日本における新自由主義社会における、人を人だと思わない使い捨てのように扱った政策を引用した部分もあり、30年という区切りをつけさせていただきました。ただ、少しお話ししたいのは、30年だけ残酷なのかということ、そういうことではなくて、今までも数々の人を人だと思わない行為や発言などは必ずあったと思っていますし、私はそれに対して、改めて自身が生きていく上で、それに対してどのように抗していくのかというものを考える必要があるとも思っております。

島：歴史的に、いろんな過去のいろんな残酷なものもあると思うんですけども、何か、先ほどの説明の中でも加速度的にという言葉がでてきて。多分、なんとなく社会の構造とか、いろんな価値観とかのその変貌ぶりっていうか、とりわけこの30年は強かったのではないかなと、ちょっと感じるんですね。だからそこを、もうちょっと、そんな長い文章じゃなくてもいいんですけども、「はじめに」あるいは「おわりに」に入れると良いのかなと思います。特に、「はじめに」では「残酷

と言う言葉がそのままストレートに出てきているので、何かこうちょっと補足的なものがあるのかなと思いました。

小林：はい、ありがとうございます。そうですね、確かに「はじめに」の部分では、大きく残酷化とあげつつも、そこにプラスアルファして、より詳しく話すべきだと考えております。一方で、「はじめに」では、ソーシャルゲームとの出会いによる研究のはじまりという、部分も自身の中で大きくあり、もちろんそれが残酷化する社会へ繋がるのですが、結果として出会いに多く分量がさかれているなという点は実感として挙げられると思います。

島：あとは、工藤哲巳を担当したことがあるので、工藤に触れている部分について質問します。63ページに「工藤の制作理論に深く共感するが、現在において返済不可能な関係が横行し、格差が年々広がっている。」と、工藤の制作理論への共感と返済不可能な関係の横行というのは、そんなに結びつかないような感じもしたんですね。一方で、返済不可能な関係というのは、どういうふうな意味合いなのかというのも、もう少し詳しくお話いただけますでしょうか。

小林：はい、ありがとうございます。まず、工藤の制作理論に共感することについては、工藤自身がコミュニケーションの手段として制作を行っているという点に、私はすごく共感する部分があります。私自身は内省的な部分から制作をはじめているんですけども、それを、このような構造においてである、ということを作品として見せることによって、鑑賞してくださった方に対してお互いコミュニケーションをとるという関係においてはすごく共感しています。一方で、コミュニケーションというものは、私にとってはすごく不均衡な部分もあるのではないかと考えております。そのため、返済不能な関係という言葉が続けて用いています。例えば、返済不能な関係として一つ例を挙げるとすると、西洋の近代においては、返済し得ない関係として、「神様と私」という関係が挙げられると思います。それは対等な関係ではなく、神が圧倒的に上位にあり、私が圧倒的な下位にあるという不均衡な関係が隠されています。その不均衡な関係というものが、現代においてはその「神と人間」の関係ではなく、人間どうしの関係においても表れているのではないかと考えて、返済不能な関係というものを用いております。そしてそれは、第四章で廣瀬純の論考を挙げたのですが、「資本家と労働者」といいますか、「世界を変えるような貨幣」と「世界を変えることができない、無力な貨幣」という論にも通ずるものだと考えておりますし、我々は結局、その「無力な貨幣」を使って日々を生活しているという捉え方が、翻って返済不可能な関係に近いのではないかと考えております。

島：あと一つだけ。イヨネスコについて聞きます。57ページだったかな、イヨネスコの舞台について、いろんな事物が過剰に存在することで、言葉が精神の不在を示すと語っていて、物の増殖が不安のイメージを増殖させるわけなんですけど、ここで「印象論」という言葉が使われていたので、それは前置きしなくてもいいような気がします。一方で、イヨネスコのインタビューやエッセイの中で、何かこう、諦念を感じさせる、と書かれていたので、もしできれば、短くてもいいのだけでも、何かそういうふさわしい文章があればですね、ちょっと引用していただけるとイヨネスコについても理解が深まるのかなと思いました。

小林：ご指摘ありがとうございます。追加で記載します。ここでの補足として、イヨネスコのインタビューについてなのですが、イヨネスコがアカデミー・フランセーズに選ばれた際の感想をインタビューに聞かれた部分を元に書きました。質問に対して、それ自体は別に変化がないと答えながらも、大きく言うと、人というものはそういう権力的なものに従属して生きていくものだと続けて答えている部分を後半で一部抜粋した部分があるのですが、その部分に関して、イヨネスコが過去に、それに抗するような形で言葉を分解し、「反・戯曲」として提示していたにもかかわらず、結果として権力に従う選択を行ってしまったという点に関しては非常に諦念的な部分、あるいは死に近い感情が感じられると思いました。

芝山：ありがとうございました。続いて、武田先生の方からご質問お願いいたします。

武田審査員

武田：はい、油画の武田です。お疲れ様でした。論文はすごく読み応えがあって、かなり熟読させてもらいました。すごく良くできているなと思いましたし、お疲れ様でした。島先生からのご指摘というか、質問と重なる部分があると思うんですけど、タイトルの「残酷化する社会」と例えば、アルトーの残酷演劇という、要は「演劇と社会」ですね。残酷社会とっていいのかな。その残酷性っていうのは、小林さんの中で違いがあるのでしょうか。例えば、社会と演劇ですよ。演劇というのは、ある意味作られたもの、社会も作られたものではあると思うんだけど、そののなんか、アルトーはおそらく、その当時の社会状況の中で、残酷ってことを武器に抵抗したと思うのですが、それで残酷って言葉を使ったと思うのですが。実際、今は残酷化している社会の中で、それにどう抵抗するかって時に、どう捉えたらいいのかとか、小林さんの中でもし何かあれば教えてほしいです。おそらく似てる部分もあるし、共通する部分もあるんだけど、ちょっと違うと思います。先ほどの「ほぐす」って言葉ももちろんあったので、違うだろうなと思うので、そこをもっと具体的に何か言えるのであれば教えてほしいなと思います。

小林：はい、ありがとうございます。まずアルトーの言う残酷と、私のいう残酷が共通する点として、一つは残酷であるということを強く肯定していく部分が共通している点だと思います。ただ、これは残酷だということを肯定はするのですが、それが良いということを言いたいわけではありません。肯定するからこそ、それは避けたいものであるとアルトーは言っています。それと同時に、私もそれは避けがたいのですが、だからこそ、どうやって生きて制作を続けていくかにつなげる必要があると思います。そこにおいて、アルトーの残酷とは違う点として一つ言いたいことがあります。残酷だからこそ、それを肯定するんですけど、ほぐしていくといいますか、シンプルな残酷さを、複雑さとしてほぐして理解していくということが、次の段階において必要なのではないかと私は考えています。それが、今回の「アイコンプレックス-冷えた笑いをほどこいて-」の制作として現れています。

武田：ありがとうございます。あの、残酷って言葉を聞くと、論文でもドゥルーズの『アンチ・オイディプス』が引用されてて、もちろんそこにアルトーの話もあるし、例えば、スキゾの話とかもあると思うんですけど。ドゥルーズ、そのスキゾになる前に、マゾッホのユーモアって言葉を使ってるんですね。『ザッヘル=マゾッホ紹介』っていう本があって、その中で、冷淡なものと残酷なものをわけているんですね。冷淡なものっていうのは、ある意味、サディスティック、まあアイロニーですよ。小林さんの論文の中では、冷笑って言葉で言われているような在り方。一方で、ドゥルーズはユーモアを残酷性との関係で定義してるんですよ。その意味で言うと、なんかこう小林さんの作品と、タイトルですね、「アイコンプレックス」にしろ、「スタイロゼッタストーン」にしろ、二つの言葉を組み合わせてしまう、ある意味イヨネスコの宙吊りじゃないけど、そういうものは意識しているのか、どうなのかなっていうのをお聞きしたいです。ある種、冷笑でもないし、哄笑でもない、微妙なクスミみたいなのが、ちょっとした笑いみたいなのが。僕はこれは良い意味での笑いだと思うんですけど、そこら辺の笑い、あるいはユーモアですよ。それに対して、どう考えているのかなっていうのはお聞きしたいなと思います。

小林：はい、「アイコンプレックス」を作る以前は、ユーモアに振り切ったようなタイトルを付けていたと考えています。例えば、「エモーターショー」ですと、「エモい」と「モーターショー」をそのまま合わせた形だとか。「甘やかされ大社」の「甘やかされたい」と「大社」など。ユーモアに振り切ってはいたのですが、今回提出した「アイコンプレックス」に関しては、副題をつけたと思うのですが、「-冷えた笑いをほどこいて-」という部分。こちらの部分が、アイロニーや哄笑に振り切ら

ない部分を表していると思っています。

武田：なるほどなと思いました。最後に一つ聞きたいのは、論文の中で、例えばポスト村上隆的な作家っていうんですかね、カオス＊ラウンジとか梅沢さんとか。今の話とちょっと通じるのかなと思うんですけど、ある種ユーモアに振り切った、かつての自分の作品があったと思うんですけども、今回の作品はちょっと違うという話なんですけど。そこのいわば共通点、論文にも書いてあるのですが、共感する部分と、ちょっと違うんじゃないかなっていう、自分の中での距離とか、それがもし、もうちょっと具体的に言葉にできるのであれば言葉にしてほしいなと思います。

小林：はい。私はもちろんアニメキャラクターを用いて、制作しているという部分はもちろん共通はしているのですが、ただ、それを切り離したものと言えいいんでしょうか。社会と切り離しつつも、もちろん梅沢さんの作品は震災後の風景とキャラクターのパーツを組み合わせてコラージュしたという点では、もちろん地続きであると思うのですが、それプラスとして、社会において、自分はどのようにありたいかっていう部分、社会と地続きであるからこそ、次に何をするかということ、制作において表現することが、重要なのではないかと考えております。

武田：わかりました。僕の理解だと、いわゆる残酷化する社会にある種内在しながら作品を作っていくっていう理解なのですが良いですか。

小林：はい。

武田：ありがとうございます。

大谷審査員

大谷：大谷です。先ほど島館長から「おわりに」にある、「30年かけてゆっくりと」という部分に質問がありました。歴史の循環論というのがありまして、どの位相に居合わせたかでやはり考え方が変わってくるかと思っています。我々審査員は、昔のバブル期を知っていまして、その後におかしくなったということ分かっているものですから、歴史の位相という問題があると思いました。それで、「30年かけてゆっくりと」と書いてあるところ、小林さんが政権のことを書いているところですね、「返済不能」の話がある第四章に具体的に挙げられていて、40ページに「小泉政権下で郵政民営化、これ以降日本は30年かけて」とあるのですが、小泉政権はいつ頃だったか覚えていませんか？

小林：小泉政権…

大谷：実は2001年に第一次小泉政権が誕生なので、ここで具体的に例を挙げて30年間と書いてしまうと、実際には25年なので、しかも、実は2005年に「郵政解散」「小泉劇場」というのがありました。それがあってこそその郵政民営化だったのです。なので、ここは時代考証的にちょっと問題があると思いますので、この辺は少し書き直しが必要だと思います。論文の公表に際しては、そこは直していただきたい。それで、その2005年の「小泉劇場」というのは、小林さんのテーマにも通じると思うんですね。「改革なくして成長なし」というワンフレーズ・ポリティクスというのがありまして、みんながその気になっちゃって、そちらに流れたのですよ。そういうことがありました。小林さんのテーマのキャラクターがプロパガンダにも使われているという話がありましたけど、私が連想したのは、ル・ボンの『群衆心理』です。そこには、「群衆というのはイマージュによらなければ考えられない、イマージュだけが行動の動機になっている」ということがはっきりと指摘されています。さらに言うと、小泉政権にも関係してくるのだけど、ル・ボンは「新たな標語を発見する候補者は必ず成功する」なんてことも言っているのです。それで、質問に移りますけど、例えば43ページに、小林さんの場合、「死ぬまで消費の享楽に浸り尽くすことを解決策としない」と、先ほどもお話ししていましたように「甘やかされ大社」の説明の中でも「自分で考えるのをやめ」という言葉が使われていました。小林さんは博士課程の間にこれだけしっかりと研究されたので、社会の構造というものが分かってきたと思うんですね。しかし、研究を進める前にはゲームに嵌ま

っていたわけじゃないですか。世の中の多くの人たちは、どちらかと言うと、群衆心理で動いてると私は思うのです。それで、過去の自分や現在の大衆について、今はどう思っているのか？ということをお聞きしたいです。

小林：はい、過去の自分はどちらかと言うと、サブカルチャー的な部分に身をおいており、社会に対しては地続きではなくて、楽しんで生きていくっていう部分が強くあったと思います。その一つの例として、ゲームを楽しんで生きていく。そのままゲームさえできれば良いと言う気持ちで毎日を過ごして生きていくことを考えていました。ただ、それは続かず、大きな理由として、ソーシャルゲームで大きなお金を使ってしまったという結果となってしまったのですが。私自身はそれだけではないとは思っています。お金をたくさん使ったという点だけをみると、じゃあ後悔したけど、失敗しないようにまた使おうとなる可能性もあります。そうではなくて、お金を使った際に見えた「企業と私」の関係って言えばいいんでしょうか、その構造が少しチラリと見えた瞬間が私にはありました。かなり感覚的になってしまうんですが、その構造というものをどうしてもつかみたいと思ってしまった部分があります。その構造を明かすことによって、私が毎日だらだらと生きていく、いえ、だらだらという言い方は良くないのですが、生きていくということにおいて、何か、その構造の一端を垣間見たいという思いがあり、制作においても、過去から現在へと変化してきたなど考えております。また、博士課程に入学した際は、消費という大きくぼやけている構造に対して、より深く知り、自身が何を食べ、何をその楽しんでいるのかを、過程としてどうしても知りたいという部分が大きくありました。そして、その過程を知るということは、構造を知ることにもつながると私は考えています。さらには結果として、それは社会が地続きになっているということの理解にもつながると考えています。それは私自身だけの力ではなく、論文内で引用してきた様々な論を引用することによって、解像度が上がり、そしてそれが現在の大衆に対しての制作にもつながっていると考えています。

大谷：ありがとうございます。もう一つは朝の作品審査で尋ねても良かったのですが、あの「アイコンプレックス」という作品についてです。この作品解説には「シンプル」という言葉がよく使われていて、私はこれを、簡単便利みたいなものに飛びついちゃう消費者に向けての一つのメッセージなのかな、と受け取ったのです。作品審査では技術的な話が多かったので、あらためてこの作品はメッセージ性のある作品として作られたのかを確認させてください。

小林：はい、メッセージ性はあります。「シンプルさ」というものは、「これはこういうことだ」という言い切りの文脈もあると考えています。私はそうではなくて、「そうなのかもしれない」という可能性を模索する中で、決断するということが、今重要だと思っています。一方で、この社会においては、そのシンプルさこそが良いとされていると同時に、シンプルさを判断するような、余裕がない状況ではないかとも考えております。そうした考えも、作品説明の「シンプルさ」という言葉にももちろん込めているのですが、博士後期課程で四年間学ぶ機会があった中で、シンプルさをほどくってということを、今回の答えとして提示することで、自身の学んだ意味があったのではないかと考えております。

大谷：ありがとうございます。「冷えた笑いをほどいて」を「シンプルさをほどく」と言い換えていただき、非常によくわかりました。

小林：ありがとうございます。

高橋審査員

高橋：この四年間よく頑張ってここまで書いたなって思うのと、あと、不思議に思い出すのは、時々あなたが泣いていたこと、泣き顔ですね。論文指導としてまず最初に聞くのは、字数がどのくらいかというのを、確認のために。

小林：はい。9万2897文字です。

高橋：規定には十分だということですね。あと、記録に残すという意味で、「はじめに」のところで紹介していた、大学時代に課金して失った金額について、ここで言いますか。論文には書いてなかったけども。僕は聞いて、知っていますが。記録に残しますか、どうしますか？

小林：残します。

高橋：教えてください。

小林：50万を超えております。

高橋：そうですか。多いか少ないかはなんとも言えませんが、一学年分の大学授業料。1文字5円以上の計算ですね。良かったですね。

小林：ありがとうございます。

高橋：今日の最初のプレゼンの中は、最大漏らさず、論文の内容を詰め込んであったので、ちょっとわかりにくかっただろうな、と思いましたけども、その確認も踏まえて、質問します。一章から四章が理論、六章、七章、八章が制作論、その間の五章がアルトー、イヨネスコ、工藤哲巳という三人の作家の不能論というかたちで、これがちょうど前半の理論と後半の制作論とを芸術家論でつないであるという。これは特に四年目になって本格的に、踏み込んで書けたところだったので、四年をかけた甲斐があったなと思います。前半の理論で、これは確認しておいたほうがいいだろうというところがあり、まず第一章ですが、東浩紀と大塚英志の二人がオタク論を語っているわけですね。そこで小林さんの説明は、既存の理論を紹介している部分と、それに対して小林さんが批評している部分と、小林さんのオリジナルの部分と、僕は読んでもから分かりますけれども、プレゼンではちょっとわかりにくかったのかもしれないので、大塚英志と東浩紀の二人の論のおたく／オタク論に対して、小林さんがどのようにこの二人を論評しているのか、ちょっと簡単に説明しなおしてください。

小林：はい。まず、大塚は公共性という言葉を使って東に問いかけています。東のデータベース理論は社会から独立したもののようによびわけているのですが、そんなことはなく、これ自体がマネタイズされるシステムとして現れているのではないかということを、大塚は2000年代における消費論において、独立したものではなく公共性の観点で考え直す必要があるのではないかと、と東に問いかけております。それに対して、東は飄々としておりまして、公共性の観点で発生する差異や階級闘争に対しては興味がなく、ゆるゆると距離をおいて楽しむ、サブカルチャーの場所としてのデータベースのあり方をよしとしております。ここで私が感じているのは、大塚の意見に対して、大きく同意しているという点を挙げたいと思います。なぜかという、私自身がソーシャルゲームを通して金銭を失うという、データベース消費におけるマネタイズのシステムに自分自身がハマってしまったんじゃないかと考えているからです。それと同時に、私は、サブカルチャーが全くもって社会と切りはなされたものとしてある、という意見にも反対しています。それは制作論にも通ずるんですけども、社会とキャラクターとは地続きなものとして意味を獲得し、それぞれ辞書的な意味からはじめ、社会と密接に結びついているという考えをこの二人の対談を通して意見にしています。

高橋：そうですし、実際にどのように社会とキャラクターが繋がっているかっていうのは、この二章以降で小林さんが具体的に書いている、と。そして、大塚英志に賛同しながらも大塚英志を越えていかなきゃいけないと。そこに対する批判というか、越えていく論理自体は二章、三章、四章に実際書いてあるということですね。

小林：そうですね、はい。

高橋：その次です。二章は資本論、価値形態論なんですね。それから三章が主体論で、その一章の「キャラクター」と二章の「資本」がどのように「主体」として成立していくかを、『アンチ・オディプス』の論を使って、「原始・前近代・近代」の三つ。浅田彰という人は、これの四つ目として、

ポストモダンにはリゾームだと言ったわけですよ。ところが、小林さんはどのような答えなのか。つまりリゾームではなかったわけですし、それこそ、この40年でリゾームで自由にみんな生きられるんだ、これから生きられるんだと思っていたのが、そうじゃなかったっていうのが、私自身も含めて噛み締めて生きているわけです。それに対する小林さんの現状分析と、それから、これからどうやるべきか、しかも芸術表現として、ということが書かれているわけですね。

小林：はい、リゾームではなくて負債として現れ、そして返済不能な形としてキャラクターが現れている。これが私が理論として挙げた主張です。そして、その今の返済不能であり、負債を抱えている状態だからこそ、その状態を見ないわけではなく、現状を理解し、構造を理解することをはじめ、複雑さをほぐしていくということが、制作の理論において重要視していることです。

高橋：はい。リゾーム論に代わる論理として、小林さんが使っているのは二つというのかな、三つというのかな、アルチュセールの「偶然性唯物論」、「クリナーメン」、偏り、原子論ですね。それとフェリックス・ガタリの「特異性」、シンギュラリティーの問題。二つってこと？ラッツァラートはその前ということ？

小林：そうですね、ラッツァラートは負債というものがどういう形で社会に現れるかというものを分析していると考えています。

高橋：で、その「クリナーメン論」と、「シンギュラリティー論」の二つを可能性としては提示するわけけれども、それに乗っかっていけばオッケーだっていうふうに捉えているわけではないわけですね。小林さんは。

小林：はい。

高橋：それを自分の中でどのように捉えるかということ、もう一度教えてください。

小林：はい、二つの理論はそれぞれ「こうありたい」といいますか、特異化するような主体ができるための道や、原子のぶつかりによる偶然性によって希望が見られるという理論に対しては、もちろんその通りだと思いますし、さまざまな枝葉の可能性によって、自分の可能性を広げることができると思います。そしてそれは資本主義的な固定的な主体にたいして、別の可能性として提示できると思います。ですが、現在においては、先ほどもお話しした通り、収奪や搾取、従属するような一つの場として、取られてしまうのではないかと考えております。その一つの例として、YouTube的なプラットフォームなどの、いろいろな例を論文内に書いてふれました。それがつまり、享楽を伴った服従として、枝葉一つ一つに、「このまま生きていっていい」だとか、そうではなく「勝ち組になるんだ」などの、相反するような説得を行い、混乱を起こし、ただただ偶然であつたり、特異化したようなかたちになるのではないかと懸念しています。しかし、私はそうではなくて、偶然と必然が断絶しているわけではないのですが、偶然性の段階から一つを選ぶような段階、つまり必然性の段階として進むっていうことが必要なのではないかと、論を展開しています。これ自体が、ドゥルーズ＝ガタリの『アンチ・オイディプス』内の第二の「離接的な総合」ではなくて、次の「連接的な総合」に近いと思っています。私は「これであれ…あれであれ」みたいな、第二の総合が、すごく偶然性的でいいなと思っていたんですけども、第三の総合における、次につなげていくようなかたちとさえいいいんでしょうか。その次のかたちにつなげることが、大きく言うと、自分が日々を肯定して生きていくっていう制作に理論としてつなげることができると思っています。

高橋：はい。今の説明の中であったその日々の説得として使われる、「今のままでいい、そのままでいい」と、「勝ち組になれ」というこの二つの相反する説得があるっていう部分、それさ、読んでいても、なんというか、ハッとしたというよりは、グサッと突きつけられたと思うんです。まるっきり僕が普段言っていることはそれなわけですよ。君は今そのままでいいよと言っているが、勝ち組になれ、頑張れと言っている。なんだかそれを突きつけられた感じがして、あの、反省というかですね、でもどうしたらいいんだろうかってこと自体もね、その小林さんが次を書いてくれる

と思うんですけど。48 頁です。

小林：はい。そうですね。

高橋：もう一つだけ。現在をどのように見ているかっていう。だからそうじゃないっていうやり方を小林さんは考えているという。現代のあり方で、その冷笑的な肯定でも、それから別世界への逃避でも、それから消費の享楽でもないあり方っていう。この三つを類型化してあげたっていうところも見事だなと思います。43 頁です。

小林：ありがとうございます。

高橋：はい、とりあえずまず一巡目ということで。

小林：はい。

芝山：はい、それでは一通り質問しましたが、二巡目に入りたいと思います。島先生の方から質問をお願いいたします。

島：今日いろいろお話を伺いながら、小林さんがこんなにも哲学的、あるいは論理的な言葉を饒舌に話すとは想像してませんでした。で、論文もね、そういうかたちでいろいろ展開していきまされたけど、ところが、いろんなところに率直な思いがふっと現れてきてるんで、それが僕にとってはね、非常にまあほっとするという言い方はちょっと違うかもしれないんだけど、あの、例えば 73 ページですね。「正直、私は資本の循環構造に対して乗りこなすことができる自信がない」と。そういうことが書いてあって、それで制作のきっかけは、資本を乗りこなすどころか、資本に振り回されたところに起因している、とここに書かれているんですね。ただ、なんか振り回されたところに起因しているというふうに、すでに自己分析されているし、ある意味でまあ今回の論文を書いてね、それがより先ほどもちょっとおっしゃった、解像度が上がった印象を持ちました。ですから、そういう意味では振り回されてはいる「ふり」を今はもうしているだけじゃないかなという気にもちょっと見えたりしたんですが、その辺りの今の思いとはどうですか。ちょっとお聞きしたいです。

小林：そうですね、振り回されている「ふり」というよりか、振り回されているということを理解した段階に近いと思っております。ただ、振り回されている「ふり」のままではいけないなどは強く思っています。それは現状を肯定するわけではなくて、振り回されているなあ、という状態を続けることであって、私はそれを望んではないです。振り回されているからこそ、そうではない提示が必要だと思っています。

島：そういう意味では、乗りこなすことができる自信がないというよりも、まあ乗りこなすという言葉が適切かどうか分からないけれども、それを超えて、さらに展開していくという意欲があるんじゃないかなと思ったので、もうちょっとポジティブにそこは書いてもいいのかなというふうにちょっと思いました。あと一つだけ。あの工藤哲巳という人は、作品のタイトルにすごく凝ってた人なんですね。実は、で、タイトルというものは一行エッセイであるということを書いているんですね。で、あの、小林さんの作品のタイトルを見ているとですね、そのまま英訳できるものも一部あるんですけども、あとその、言葉遊びとか言葉の融合みたいなね、あることは分かるんですが、じゃ、これをもし英語、あるいは別にドイツ語でも中国語でもいいんだけど、もし置き換えて、より多くの人たちに伝えていくといった時に、その、多分ちょっと日本語そのままを訳すことが難しい場合もあるような気がするんですね。その辺りはどういうふうに考えていますか。

小林：このあたりは、よく考える部分ではあります。例えば、「正味期限」というタイトルも、その「正味」っていうのが「本当の意味」という意味ではあるんですけど、それが英語に訳しても同じ意味にはならない、同音異義ではないとか。そういう部分で、かなり日本語に依存した状態でタイトル付けをしている部分があると感じます。

島：もちろんアーティストによっては、日本語と別の言葉は違う言葉で表現する場合があるので、そういうのはちょっと参考にして、今後も考えられたらいいんじゃないかなと思います。

小林：はい、ありがとうございます。

芝山：二問目は作家論を質問したいなと思っています。23 ページのカオス＊ラウンジの作例を出しています。この解釈が面白いなと思いました。

小林：はい。

芝山：以前、僕がこの作品に興味をもっていたことを知っていると思います。僕は『動物化するポストモダン』には影響を受けた世代なので、Ustream で東浩紀とカオス＊ラウンジが話しているのを見ていたりしました。そこでこの「つかさ」に対する、解釈で聞いてみたいところがあります。この「つかさ」というのは、誰かの作品でもなくて、そこから発展するわけでもなくて、打ち捨てられた状態のように見えて、小林さんはそれを批判的に書いていたと思います。

小林：はい。

芝山：ここで面白いと思ったのは、キャラクターを消費サイクルから「降ろした」と書いてある所です。あのなげだされた姿からは、残酷っていうのはイメージを持つのは分かりますが、「降ろした」状態であったと。あの作品は同じようなイメージを持った人たちがよってたかって作り上げていく。誰のものでもなく、ある意味、作家性が薄い。だから、最後はああいう形になって、小林さんにとって残酷に見えた。私は、ああいう投げ捨てられ方が割と立体の作品としては新しく映っていましたので、その辺はちょっと見解が違うのですけれども。そこで、キャラクターを作っている作家は少なくありません。村上隆さんとかは、作品だけではなく作者のキャラもはっきり立っているわけですよね。作品が残り続けている、展開し続けていく作家ですよね。小林さんの作品にとっても、小林さんにとっても、小林さんのキャラはもう切り離せないような気がします。だからその辺の作家性というか、キャラクターを扱った作品を作る作者の作者性については、どう考えているのかというのを小林さんに聞きたいと思います。

小林：はい、まずカオス＊ラウンジのつかさについては、作家性がないんですけど、キャラクターというものがそれを引き受けて、そこにある、ということが強く感じられるものだなと思っております。

と同時に、村上隆などの、本人自体がものすごいキャラクター性を持っている、というところに関しては、そうですね、私自身もすごく自分が即興的にものを作って展示するという点で言っても、先ほどの作品審査でもお話ししたんですが、自身が強く介入して作品を制作して完成させるという点では、非常に自分もキャラクター的であるなと思います。また、今回の展示で設置した在廊をする際の椅子自体も、自分が作品空間の一部として座る、などの考えも、自分を作品にかなり同化したかたちで、制作しているなど感じています。一方で、作家自身がキャラクター性を持っているからこそ、その、なんて言えればいいでしょうか。キャラクター性を持っているから、何かを免罪されることはないと思う意志があります。これ、ちょっと質問の答えにはならないのかもしれないのですが、キャラクター性を持っているから、社会的なことを考えないでいいというわけではないということを、まず一つお伝えしたくあります。社会とキャラクターが密接だからこそ作家のキャラクター性を私は強く考えているっていう思いとともに制作をしまして、それはそのキャラだから免罪されるものではなくて、村上隆さんも、もっと、その、ごめんなさい、今批評する形になってしまうのかもしれないですが、そういう社会的な何かに対してのその思いだとか、そういう部分、自身のキャラが社会と密接であることを自覚して、責任を持って生きていくということが、今の社会において必要なことなのではないかと考えています。

武田：論文を読んでいたら、キャラクターっていうのを、先ほどの資本と商品とか、第二章を読んでいくと、キャラクターっていうのは、僕は絵画の人間なので、1 つのダイアグラム、要は輪郭線とか、こう、要は場を、例えば背景だったり、物語だったり、データベースみたいなものを横断するようなものとして、やっぱりあるなと。そういった意味ではキャラクターというのは、僕の中で

はダイアグラム、1つの線の問題、形態の問題なんです。そういった絵画のことでは、僕はある程度、自分の中で理解があるんですけど、今回はこの論文の中で、まず「彫刻論」みたいなものがあるんまり出てこなかったなという印象が、もちろんそれはキャラクターというものをを用いている、メインで使って考えているから、そうなるんですけど。キャラクターの問題も完全に断絶しているわけじゃなくて、つながっているんじゃないかなと思ったときに、小林さんの中である種の「彫刻」みたいなものっていうのは、これもうすごく根本質問になっちゃうかもしれないけど、どういうことだったのかなっていうのは思いました。例えば、工藤哲巳であったりとか、イヨネスコ、アルトーとかカオス＊ラウンジとか、村上隆とかいるんだけど、いわゆる彫刻家っていうことではないじゃないですか。そういうのではなく、「彫刻」みたいなことを自分の作品で考えてみると、すごく端的、簡単でいいと思うんですけど、どう捉えているのかなと聞きたいなと思いました。

小林：ありがとうございます。彫刻的と言われますと、やはり今回最後に提出した、「アイコンプレックス」が一番彫刻的なのではないかなと自分では考えています。その1つとして、やはり積み重ねて形を作り上げる、1つの決まった形の中に、何か自分が積み重ねて刻んでいくという部分はかなり自身の中で彫刻的だと考えています。

武田：領域横断性みたいなことを感じ取れなくはないなと思っていて、別に平面とか絵画とか彫刻という領域があまり関係なく、横断する感じは、「キャラクター」ということと、ある種ダイアグラムのなこととも関係してるのかなと思いました。

小林：関係していると思います。

高橋：フェティシズム論がですね、石塚正英さんのフェティシズム論を使っていて、これは柄谷行人も注目し称揚するもので、私の若い頃は丸山圭三郎のフェティシズム論というのもあったんですけども、その頃より進んで、フェティシズムと物象化の違いなどが。ただ論文は、短いわりには難しいんですね。これを、どのように理解していますか。フェティシズムと物象化の違い、これは問題は、自然の社会化、あるいは社会の再自然化。自然の社会化というのは、自然のものを人間が使えるようなものに生産すること、これはフェティシズムⅠですね。

小林：はい。

高橋：自然と人間とか、人間社会との関係、あるいは物質と観念の関係でもあるみたいな。フェティシズムⅠに対して、フェティシズムⅡというのは、社会化されたものをもう一回どう自然に戻すか、なのかな。難しいんだよね。しかも、フェティシズムⅢが、社会変革としてある。これが石塚さんのフェティシズム論なわけですよ。これと物象化はどう違うって言ってましたか。

小林：物象化はマルクスが『資本論』あるいは『経済学批判』の中で触れていることだと思うのですが、物象化自体は、フェティシズムⅡに当たるのではないかなと思っております。

高橋：そうかそうか。その、つまり小林さんの、今更ながらみたいな事を、もしかしたら思う人がいるかもしれませんが、全くそうではないマルクスの読み直しなんですよ。

小林：はい。

高橋：それで、マルクスというのは歴史的にも、疎外論が論じられていた時代、それから物象化論として論じられていた時代、そして改めて今フェティシズム論として読むとどうなるのかというのが、石塚さんなり柄谷行人なりのテーマで、これは世界的な研究だと思うんですけども。つまり、フェティシズムっていうのは、物質と観念、あるいは自然と社会のその往還的な関係のはずだっていうふうに石塚さんは言うわけですね。それに対して物象化論っていうのは、一方の極に偏っている、というもので、物象化を超えるために、人間疎外あるいは物象化を超えるために、フェティシズムをもう一度考えることができるっていう論なんですよ。これとキャラクターの可塑性、ということをつなげたのは、小林美波だと思うんですよ。

小林：はい。

高橋：キャラクターの可塑性について、最後にもう一言、言うとしたら、どうですか。

小林：そうですね、「キャラクター」は、物質と観念におけるフェティシズムⅠにおいて、キャラクターが、先ほどの三つの時系列によって、変わっていく図と繋がると思います。つまり、位置づけられた状態から次の段階へという、フェティシズムⅠからⅢにおける流れは、確実にキャラクターの意味の変遷とも関連していると思います。

それと同時に、それが私が最初に提示したキャラクター、語義の変遷にはなってしまうんですけど、「区別する道具」記号、印が、自然が社会としてなっていく。その次として、それが再自然化される形として、「判別されるもの」特性や文字としてある。しかし、それを考えると、三番目の「個人を表すもの」性格、登場人物っていうものが、フェティシズムⅢに当たるのかと言われると、そうではないと思っています。フェティシズムⅢとは、フェティシズムⅢの状態からはより違う、その新たな形での物象化ではなく、フェティシズムの提示だと思うので、そこに関しては正直、私は「キャラクター」というのは現代において、負債であり、交換不能な、返済不能な状態という意見を提示しているので、その点に関しては、石塚さんの考えと、少し違う提示をしていると思います。

高橋：はい。分かりました。

大谷：この論文、時折、小林さんの制作に向けた意気込みみたいな文章が書き込まれています。「おわりに」では、「残酷化する社会に生きていることを肯定し、その上で自己責任に還元しない形を、作品を通して表現したいと思っている」とあります。どういう順序で論文を書いていったのかはわからないのですが、22ページの段階だと、もっと強く書かれていまして、「おたく文化の理想」として、「社会変革をなすことと繋がることが理想だ」ともっと大きな意気込みが書かれていました。そして、48ページには、「強い問題意識と共に明日からも生きていくための肯定」と。「社会変革」という、すごい大きなことを言っていたと思うのですが、だんだん現実が分かってくると、そう簡単なことではないと気づいたのではないかと。そんなことを感じ取ってしまったのですが、勉強するほどにどういう心境の変化があったのかを教えてください。

小林：そうですね、もちろんその初期衝動的な、「必ず変えてやりたい」という思いは確実にあります。そして、その炎はまだ消えておりません、ということをお伝えしたいです。その一方で、それが強い思いの状態から、理論を理解していく段階を経て、それが徐々に社会変革の段階から、つまり、偶然性から必然性へ向かうための一歩として、地に足をまず一歩をつけたと考えています。そして、この変遷は「おわりに」の、自分自身がこの先を生きていくとして考えた際に、このように構造を理解する過程によって生きていくことが、自身にとって、結果としては社会変革の一歩としてあるんだという気持ちがあります。このように、少しずつ足を踏みしめるような形で、論文というものを1つの時の流れではないですけど、執筆する中で変化する自身の流れを通して答えを出していくということを「おわりに」までかけて書き切りました。

大谷：ありがとうございます。

芝山：それでは先生方、そろそろ質疑応答の時間が終わりそうなのですが、よろしいでしょうか？はい、それでは今から講評に移らせていただきたいと思います。

○審査の講評

芝山審査員

まず私の方から。小林さんは6年前に他大学から、この彫刻専攻に入って来たわけですが、入学初年度から、大好きなキャラクターがあまりにも商売道具として消費されている、ということ

について、憤りをずっと口にしていました。だから、殆どブレていないという印象を持っています。その意味では、初志貫徹の6年を通して、「キャラクターと資本-残酷化する社会を生きるための芸術表現-」や、最新作の「アイコンプレックス-冷えた笑いをほどいて-」という作品に結実したことを考えると、感慨深いものがあります。また、論文についても、内容とともに構成にも工夫がされていて、ページを進めていくと、伏線が回収されていくような仕組みに、本当に何度も驚かされました。結論めいたものが、後に後に出てくるっていう感じのことが、小林さんの性格を表してるなと思いました。島先生からも指摘がありましたけれども、タイトルの本意と思われる部分が「はじめに」とか、「おわりに」にはあまり出てこずに、例えば、第四章ではアルチュセールを引きながら「偶然性から、必然性からその先へ」という最後の締めの部分でタイトルを読み解いたりしています。さらにそこで出てくる、「必然性」という言葉が、少し前に出てきた「残酷劇」の残酷に重ねられている。そしてそれが、副題の「残酷化する社会を生きる」という部分もふくめて、いろんな意味が重なっているのだなということが理解できました。そういう面白さがありました。他で言えば、同じく副題にかかってくる、ちょっと質問では追いきれませんでした、何度も出てくる「複雑性」という言葉も、最後の「アイコンプレックス-冷えた笑いをほどいて-」の解説で説明している。第四章の締め括りに書かれている言葉が、作品のテキストにもきっちり入っているところ、そういう所は本当に感服しました。面白い構成を自然にやっているなと思い、よくできているなと思いました。さらに読んでみたい、と思った場所もあります。現代のキャラクターが返済不能の偏りである、という指摘の部分も面白いなと思いましたし、そこで用いられる図に関しては、もっと膨らませることができるのではないかなと思いました。論文を通読して資本の考察を踏まえて、キャラクターの現代性を探ろうとしている点と、その内容を最後に作品説明に必ずリンクさせているところが、実技系の論文として独創性が高いと思いました。ゲームやアニメと重ねるキャラクター論とは、一線を画しているなと思っています。今回の審査で、作品と論文が小林さんにとっては不可分であることがよく分かりました。その不可分になることが分かったがゆえに、テキストを作品に組み込んだ展示の可能性も考えていいのではないかなと改めて思いました。今まではそういうことはあまり思わなかったし、そういう指導もしてなかったのですが、そういう可能性があると思いました。これからもキャラクターの「可塑性」を取り戻すという研究活動をブレずに続けてほしいと思います。私は本論文と提出された作品は学位に相応しいものとして高く評価したいと思います。以上です。

武田審査員

はい、講評について述べたいと思います。文章を用意しましたので読み上げたいと思います。小林さんはこれまで「キャラクター」と「資本」を結び付けた上で、残酷化する社会をいかに生きるかということに取り組んできました。ややもすると今日ではありきたりなものになってしまう「キャラクター」というモチーフ、だけではないですね。テーマをその歴史的変遷から資本として、さらには、芸術的な傷でもあり負債として考察したことは今日の主体性、さらには美術のあり方を考える上でも、大変示唆に富んだものになっていると思います。日本では特にキャラクター、オタク文化は「敗戦」と結びつけられて考えられます。まさに負債、負い目としてのキャラクター文化、オタク文化といえるかもしれません。それによって、負債が連鎖し続けるというのは、個人の問題だけでなく、社会集団的な問題とも言えるかもしれません。しかし、これをヤンキー化して全体主義的なものに変えるのではなく、つまりアイロニーにするのではなく、再度ユーモアとして考え直すことの重要性が、今日高まっているように思います。確かに資本主義や新自由主義は、ある種のユーモア的な側面もあります。この点は、ドゥルーズのスキゾがマゾッホのユーモアから、つまりマゾヒズムから発展したことに留意する必要がありますが、新自由主義的なユーモアやフレキシビ

リティについては、的確に批判することは、今日重要なことでもあると思います。しかし、工藤哲巳がイオネスコ、つまりはヨーロッパの知識層に対して、作品で応答したように、作家のできることは、ユーモア、ある種の可塑性、制作と言っていると思いますが、制作で返すことだけなのかもしれないかもしれません。特にキャラクターを負債として定義することで、キャラクター概念をより高いレベルで回復している点は、大変エキサイティングでした。また、残酷化する社会に対して、アイロニー的な冷笑的に振る舞うのでも、単に諦めて降りるのではなく、高次のユーモアですね、作品でさらに残酷性を累乗するような形で解きほぐすその手つきには、作品を作るものとして敬意を表したいと思います。第五章で取り上げられた、不能論を携えた作家たちについても、それぞれの限界と向き合う中で、いかにその不能性に内在し、別の回路に結びつけることができるのかを、小林さん自身の制作の中で実践している点は高く評価したいと思います。以上、論文、作品ともに、博士、学位にふさわしいものとして評価したいと思います。

島審査員

ちゃんとした文章としては書いていないのですけれども、先ほどもちょっと言いましたけれども、資本に振り回されている自分、ということ、今はまあ非常に客観的に、そこに安住するのではなく、自己批評的な視点で今回、論文をまとめられたなというふうに思いました。それからあの作家、工藤もそうですけれども、過去の作家たちの研究や、従来のさまざまな用語をですね、単純な受け売りではなくて、ご自身の言葉で応答されていたし、それが形になってきているなと思いました。作品はいくつかで拝見したことがあるんですけれども、こうした論文を拝見することによって、僕自身も、小林さんの作品についての解像度も上がってきたということがありますので、本当にそういう意味では、今回の論文は、ご自身を振り返るという点でも非常に重要であったし、これだけの長文をですね、よくものにしたなというふうに思いました。あと、先ほどご指摘のあった、ところどころでご自身の、ふっとこぼれ落ちる真意というか、あるいは決意みたいなこと、それがところどころでこう変容していついていうあたりがですね、論文自体が肉体化している感じがしました。もちろん硬い文章もあるのだけれども、そこにやはり小林さんが書かざるを得ないような感じの言葉が漏れてきている点が、僕は割とそこに一種、感動したというか、ご自身の制作に対する思いというのがですね、率直に伝わってきてよかったなと思います。こういう形でご自身の制作に対する、解像度が上がってくるとして、あのひょっとしたらなんですけれども、単なる自作の分析ということだけでなく、何かこう、例えば村上さんがスーパーフラットみたいなものを提唱したように、ひょっとしたら、小林さんの制作の中から、こう一種のキュレーションですよ、キュレーションの可能性みたいなもの、あるのではないかというのもちよっと思いました。ですから、ご自身だけではなくて、他のアーティスト、過去の人も含めて、例えば1つの展覧会として、これは一般的には学芸員、あるいはキュレーターがやることでもあるのだけれども、村上さんとかは作家自身がそれを提案して、1つの場、そして時代の動きを作ったので、そういうキュレーションの可能性もあり得るのではないかなと思いました。と同時に、今回の論文のタイトル自体はちょっと硬いついていうかな、硬いので、言葉をもっと精査して磨いていくと、何かシンボリックな言葉が編みだすことができるのじゃないかなと少し思いました。ちなみに直接は関係ないのですけれども、国立国際美術館で2月16日から始まったコレクション展のタイトルがですね、「わたしは解（ほど）く、やり直す」と言うタイトルなんです。で、わりと近年、伊藤存さんや青木陵子さん、それからルイズ・ブルジョワとか、いろいろ編んだりとか、文字通り縫ったりとか、そういう作家たちも増えてきたのですね。そういうものを解釈を少し幅広くして、実際に今、焦点を当てている最中なので、先ほどの「ほどく」って言葉が、頻繁に出てきたので、これはあのぜひ見に来ていただきたいなという思いと同時に、そういった時代の動向と、小林さんが意図せずしてリンクしているっ

てことが、今、お話聞きながらで感じたので、とりわけその女性アーティストに比較的多いんですね、そういう仕事をしてきた人たちは。だから、そういった意味でも、ご自身の仕事を今回こういったかたちで振り返りつつ、今後の展望を示されたのはとてもよかったのではないかと思います。はい、ありがとうございました。

大谷先生

はい、内容につきましては、芝山先生、武田先生にお話ししていただきましたので、私は手短かにまとめてお話しさせていただきます。私自身、石油文明の行き詰まりについてずっと研究してきた者ですから、小林さんの言う「残酷化する社会」という言葉も抵抗なく受け入れておりました。私の方は方程式を使ってそういう行き詰まりを示していたのに対して、小林さんは表象文化の観点からそのような研究をやってくれていた、という具合に非常に親和性を感じるものでありました。それで、この論文を簡単にまとめさせていただくと、キャラクターを介して、消費社会・資本主義への疑問が発端となって、社会分析とその理解を進めて、結果的にはサブカル論なんて軽いものではなく、小林さんの表象文化論を構築して、社会構造や経済構造の理解を制作活動に反映していった、というものだと思います。それは、「残酷化する社会」を生きるための芸術表現であり、この構造的に問題を孕んだ社会で「正気を保つ」というテーマに沿う内容であったと思います。この芸術への昇華、サブリメーションについてですが、この論文を読んで私が連想したものは、夏目漱石の近代批判であったり、ミッシェル・フーコーの主体論であったり、いずれも思うに「正気を保つ」というテーマに沿ったもので、そんなことを連想するレベルの論文でありました。特に、マルクスとアルチュセールの対比は見事で、マルクスの学位論文まで掘り出しています。『資本論』の中に「人間が原子的行動をとっているに過ぎない」という箇所があるのですが、嗚呼、マルクスが若い頃に原子論をやっていたからか、と私も非常に勉強させていただきました。小林さんの研究は今の社会構造を掘り下げており、まさに「コン」テンポラルなアートです。小林さんは最近忙しくてニュースを見てなかったと思うのですが、世界ではドル離れが進んでおり、今、アメリカのUSAIDの問題がメディアを賑わせています。それで、アメリカの覇権構造の中にあつた消費社会が大きく変わるだろうな、と思うのです。そんな中で人々が認知的不協和を起こしたりするんじゃないかと私は思っていました、すると、小林さんの取り組みというのは、認知的不協和を起こした方々に対して、心の緩和になり得る。今読んだらきっと役に立つ、学問的な意義があると思います。言うまでもなく、学位に十分なレベルだと思います。

高橋先生

内容の細かい点については、先ほどの質疑応答の中で、おおよそ触れられたと思います。私も文章を用意してきませんでした。ここでの話を聞いて、講評しようと思っていました。「キャラクター」と「資本」、そしてそれを合わせた「主体」の問題として、論理を打ち立てたという点は、非常にオリジナリティーの高い研究になっていますが、いわゆるサブカルチャーというモチーフですね。先ほど、大谷先生はサブカルチャーというレベルを超えているとおっしゃってくださって、非常に嬉しかったのですが、モチーフとしてのサブカルチャーとアート表現との融合というものが理想的なかたちで、私も自身の研究がそうだし、論文指導の中でもですが、この二つをどう結びつけるかは私の課題でもありました。が、予想以上の理想のかたちでできたと思います。作品タイトルの「アイコンプレックス」とか、「スタイロゼッタストーン」とかは、『鏡の国のアリス』で言われるカバン語なんです。単なるダジャレでなく、二つの言葉をつなげているカバン語で、「熱冷まシート」みたいな。英語の例をあげると本当はいいのですが、ちょっと分かりにくくて、要は「旅行カバン」なんですけれども。つまり、サブカルチャーとアートのカバン語になってるんだ、と言

おうと思ったんですが、もうサブカルチャー論だとかを超えているという。つまり、サブカルチャーかアートかという区別じゃないところを理想の形でできた。具体的な話をもう1つしておくと、私はまあ浅田彰世代で、ポストモダンというのは、明るいリゾームとして実現可能なんだ、というような。これは浅田彰の理想でもあり、倫理でもあったはずですけども、結局実現できなかった。これを、小林さんが理論と制作の中で、1つの道を示してくれたという意味で、高く評価できると思います。また、先ほど、他の先生方からも指摘があったように、文章で感情的なところをしっかりと書けている、というところが、頼もしく、小林さんのまさに倫理として書けていると思いました。作品制作の計画の積み重ねとしての「アイコンプレックス-冷えた笑いをほどいて-」に対する評価についても、なるほどと思って聞きました。論文の誤字脱字ですとか、あるいは今回、指摘が他にされたことなども含めて、論旨に関わらない範囲で、それは訂正して発表してください。そんなところだと思います。作品、論文ともに、博士の学位にふさわしいものとして高く評価したいと思います。

以上をもって、小林美波の課程博士学位審査を修了した。

総 合 評 価

審査委員一同は、金沢美術工芸大学大学院美術工芸研究科の学位授与（課程博士）の博士論文等審査基準に照らして、本申請論文及び研究作品が基準を達成し、優秀であることを認め、博士の学位に相応しいものとして高く評価した。