

仮想空間における「分身」と自己調和

—ラカンのシェーマLとアバター—

砂子岳彦・福田鈴子

The Avatar and Self-Harmony in the Virtual Space

Lacan's L Schema for Avatar

Takehiko SUNAKO, Reiko FUKUDA

要旨

インターネットによる仮想社会の出現により、それ以前にはなかった社会的経験が可能になった。とりわけアバターと呼ばれる分身は仮想空間における体験ツールとして使用され、自我と分身との関係において現実社会における人間構造に類似した構造をそこに見ることができる。本報告は分身の構造をラカンのシェーマLが仮想空間に投影したものとみて、現実社会における自己調和が仮想社会にも応用できることを示す。ここに、自己調和とは自他の関係性を受容する（自己の内に視る）認知によってもたらされる協和的關係である。

キーワード：自己調和、SNS、アバター、シェーマL

Abstract

With the appearance of virtual communities on the Internet, we can have social experiences unlike any we have had before. The alter ego called an avatar is a tool used for experiences in the virtual space, and it is similar to the structure of a live human person in a real community in terms of the relationship between the ego and the avatar. This paper proposes a structure of the avatar where Lacan's L schema is projected into the virtual space. We apply the self-harmony shown in a real community to a virtual community. Self-harmony is described as concession of relationship between Self and Other (to see inside of oneself). It is said that this cognition allows for a concordant relationship.

Keywords: self-harmony, SNS, avatar, L-schema

1. はじめに

Yeeらはアバターの外見が、それを利用しているユーザーの行動を変化させるという「プロテウス効果」を提唱した(Yee 2007)。アバター介在型のコミュニケーションにおいて使用されるアバターの外見が、そのユーザーの行動特性や外向性に(たとえば積極的に対話しようとするなど)影響を与える可能性があることが示されており、プロテウス効果と呼ばれている¹⁾。

プロテウス効果はインターネットの仮想空間では人は現実社会におけるイメージされた自分としての自我とは異なる様態をもつことを示している。このことは仮想空間では異なる様態をもった自我たちの集まりで構成される仮想社会が形成されていることを示唆する。

平成27年版情報通信白書によると、最近約1年以内に利用した経験のあるSNSを尋ねたところ、LINE(37.5%)、Facebook(35.3%)、Twitter(31.0%)の順となった。それぞれ実名(本名又はこれに準ずる氏名)、匿名(実名以外)のどちらで利用しているかを尋ねたところ、実名利用率(全利用者数に対する実名利用者数の比率)が高かったのはFacebook(84.8%)、LINE(62.8%)であり、低かったのはmixi(21.6%)、Twitter(23.5%)であった。また、SNSを利用して何らかのトラブルにあったことがあるかどうかを尋ねたところ、SNS利用者全体の8割以上が「トラブルにあったことはない」と回答している。年代別にみると、おおむね年代が下がるほどトラブルにあった人が増える傾向にあり、20代以下ではSNS利用者のうちの26.0%が何らかのトラブルにあった経験をもっている。仮想社会においても現実社会と同様に不協和は生じている。

そこで本論の目的は仮想空間における自他の関係性をラカンの心理学を参考にしながら分析し、仮想空間における調和的な認知をユーザーとそのアバターと呼ばれる分身の構造から明らかにすることにある。そのために第2節では仮想空間における主体と不協和の対策についての先行研究をまとめる。第3節に事例を挙げて仮想空間における行為と協和性についての考察材料とする。第4節では仮想空間における分身の構造をラカンのシューマルをもとに考察し、第5節で仮想空間における自己調和を示す。自己調和とは筆者が提唱した概念で、現実社会における共生をもたらす認知である。

2. 先行研究

時岡(2014)は仮想空間におけるアバターと思春期の自己の関係を報告している。それによると、アバター同士は現実世界のそれとは異なって薄い関係にあり、その

ユーザーの「キャラ」が一方的に投影されたものである。「キャラ」とは伊藤(2005)は、キャラクターの略語ではなく、互いに単純化した表層的なものとしている。さらに、時岡(2014)はアバター同士の自他の区別の曖昧性を指摘している。心理臨床的な視点から時岡(2014)は「解離におけるばらばらな主体や、発達障害における主体のなさ・境界のなさという構造が、仮想空間上のアバターの在り方にも見えてくる」(時岡、p.244)とし、痛みや葛藤を自分自身で抱えるアバターという器の脆弱性を指摘する。時岡は「アバタはユーザが自ら、仮想空間上に自分の『分身』を生み出すものである。そこで生み出されるアバタは、自ら操作するとい点において、ユーザ自身の『分身』だとみなすことができる」(時岡、p.235)うえに、「仮想空間上でアバターを作り、育て、そしてその世界での自分の役割を全うし他のユーザーから認められることは、その世界にいる限りにおいての、“小さな”自我アイデンティティの感覚をもたらしてくれるのではないだろうか」(時岡、p.243)と述べている。アバターを通して時岡の述べる「“小さな”自我」が「その世界にいる限りにおいて」生じ、Yeeら(2014)が提言するプロテウス効果によって育てられる。そして自他の境界が曖昧な「“小さな”自我」は現実のユーザーの自我とは異なった者として、ユーザーの「分身」であるアバターを操作する。「分身」は現実の肉体ほどは確実なアイデンティティを搭載できない器である。いずれにしろ、現実の自我とは異なる「“小さな”自我」がアバターを操作しているという。

仮想空間における主体という観点から、小山(2010)は「情報間主体」(小山、p.19)に転換する際に発生する新たな知の枠組みを提言している。小山は主体を「独立した存在を—その意識の前に投げ出された客体(object)として—演繹しなければならない知識の最初の実質的領域」(レイモンド1980)にまず据える。それによると、いわゆる主観に依拠する近代的理性に基づくものである。個体としての主体は間主観性として機能する。インターネットの出現によりこの主体は「人間間のネットワークが生み出す集合的知性に連動しはじめた」(小山、p.21)と小山(2010)は述べる。この「連動」とは電子ネットワークによって、「人間が情報メディアを離れて存在することができない「情報主体」へと展開する」(小山、p.21)ことを指す。さらに、「人間が常時、情報を受容し、かつ情報を発信することが可能(ユビキタス的)な『情報間主体』とよぶことのできる主体へと進化することになる」(小山、p.21)。文明的視点にたって小山は、近代的な理性に基づく主体は他者とのかわりにおいて成立していたが、仮想空間において「情報主体」に変転すると分析している。時岡の「“小さな”自我」

は小山の「情報主体」に対応している。「“小さな”自我」はアバターに依拠するものであること、そして「情報主体」が文明史的な文脈で語られるかぎり人間主体と連関性に基ついたむしろ人間主体に重心を置いたより広い領域を指していると考えられる。その意味で「情報主体」は「“小さな”自我」を含んでいると言える。

「情報主体」あるいは「“小さな”自我」が集まって構成される仮想空間は豊かな情報の受発信がユビキタス的で便利な環境である一方で、サイバー攻撃、ウィルス、闇サイト、炎上、集団分極化、ネット依存といった負の側面も持っている。山尾（2017）は SNS における炎上とその対応についての報告のなか C. サスティーン の集団分極化にのって「普通の人」の挙動を分析する。田中・山口（2016）は、炎上とは「ある人物や企業が発信した内容や行った行為について、ソーシャルメディアに批判的なコメントが殺到する現象」（田中・山口、p5）であるとしている。田中・山口（2016）によれば、炎上の対象は著名人、法人、一般人に分類され、その行為は反社会的行為、暴言、捏造、ファンへの刺激であり、その対応としては反論、コメント削除、無視、謝罪などに分類される。集団分極化とはグループによる議論においてメンバーがもとの方向の延長線上にある極端な主張をして分極化することである。田中・山口（2016）は炎上や集団分極化したコメントに参加するユーザーは極めて少数であると報告している。

サスティーンによれば、集団分極化の背景にはデーリーミーという現象があることを指摘する（サスティーン 2003）。デーリーミーとはユーザー自身の興味関心に応じて自分だけの情報が提供される環境である。これにはユーザーが意図して行なう場合と、インターネット通販サイト amazon のように個人の閲覧履歴から類推して提供されるバナー広告のように、ユーザーの意図に関わらない場合がある。こうした傾向はますます発達し、もはや意図せざるカスタマイズ化による環境にユーザーはさらされている。山尾（2017）によれば「それでもなお、私達の主観的認識としては、私が情報を収集し、世界について適切に理解できている」（山尾、p.305）という認識を持つに至っているとして、社会学者の R.K. マートンの「自己成就」を引用しながら「私たちは自分自身の解釈を手がかりにして社会的世界を認識しており、その認識を真なるものとして行為し、当初の傾向性をさらに強化することを通して自己や社会を変化させていく」（山尾、p.306）と述べている。また集団分極化もこれによって説明づけている。つまり、仮想空間における不協和はネット環境から強化される「自己成就」的に変化していく自我によって引き起こされている（「情報主体」としての自我が必ずしも不協和を起すとはかぎらな

い）。

山尾はこうした SNS 上の炎上の防止に対して、J. デューイや G.H. ミードのプラグマティズムの立場を参考にする。J. デューイによればあらゆる行為は道徳的意味をもっている（Dewey 1908）。つまり、個々の行為は自らの快楽か他者の要求につながるものであるとする。行為単独ではそれが道徳的かどうかはわからないので、その文脈—個々の行為とそれが遂行された結果との関係—によってそれが判断される。この判断からすればネット上の出来事を「内容の妥当性へと他者と共同しながらコミットしていくことが可能か」（山尾、p.313）ということに着目する必要があると述べている。しかし、「内容の妥当性へと他者と共同しながらコミットしていくこと」が不可能なほどに分極化が大きい場合はどうなるかという疑問もある。昨今のテロ問題や現実世界の歴史がそれを物語っている。

インターネットの利用上の知恵としてネチケットと呼ばれるガイドラインが 1995 年にハムブリッジによって RFC1855 として示された（Hambridge 1995）。大谷によると、当初その背景には、古くからのインターネット利用者と新しいユーザー（Newbie）との間でインターネット利用の帯域、セキュリティ、初歩的な質問といった衝突があったという。RFC1855 はインターネットの文化に慣れていない Newbie を早その文化に導き入れるために書かれたものであった（大谷 2015）。しかし、現実社会を反映するような仮想社会のトラブルが見られるようになるときまざまなネチケットがネット上に提案されるようになるが必ずしも統一性、実効性をともなったものではない。大谷は次のように苦言を呈している。

今後とも一定以上の説得力を有する理由があれば、それが普遍的でなくてもルールやマナーは存在しえるだろうから、複数のルールやマナーが並立する可能性が高いように思われる。このような場合、処世術的に『こちらのルールやマナーに従ったほうが（多数派だから）得である』などとは言えるが、どちらが正しいとは必ずしも決めがたい。したがって、ルールやマナーの並立状態は続かざるをえない。不毛とも思われるルールやマナーをめぐる争いは、おそらく繰り返されざるをえないのである。

（大谷、p.311）

インターネットによる仮想空間の利用者の増加にともなう、仮想空間におけるあらたな自他の関係が生じた。その自他は現実空間の〈自我—他我〉の関係とは異なる関係であり、時岡の「“小さな”自我」あるいは、小山(2010)の「情報主体」として「自己成就」している。この自他の関係によって、構成される仮想空間の社会にも現実世

界に似た問題が生じている。それらの問題を防止するために仮想空間における他者との関係を再構築する考え方やマナーが論じられているが、決め手を欠いているのが現状である。その一方で、不協和から協和への転換を果たしている事例もあるので、これらの報告をふまえて具体的な事例から分身の構造と様態を考察する。

3. 事例

ここに挙げるのはインターネットの仮想空間における自他の関係における協和的な事例である。事例とはアバターを介した対戦型のゲーム、ツイッター、そしておもに自閉症患者で構成される SNS におけるコミュニティについてである。

3.1 対戦型ゲーム

アバター同士の対戦は画面上での仮想的な体験である。自分の分身であるアバターと他者の分身であるアバターが画面上で対戦するとき、他者の画面にも同様な光景が映されている。しかし、自他の画面において自他の位置が異なっている。両画面とも自他を映していることに違いはないが、自分のアバターのほうが対戦を俯瞰しやすい位置になっている。現実世界と同様に、奥行において通常自分のアバターを手前におく。つまり、同じストーリーが展開していながらも、それを異なる角度から自他は眺めている。図1では、自他のそれぞれの画面で、アバターが対戦している様子をあらわしている。各ユーザーの視点からの光景が与えられているだけで3次元の現実はどこにもない。このことは現実世界でも同様である。自他を結ぶ〈あいだ〉が対戦のフィールドになっている。

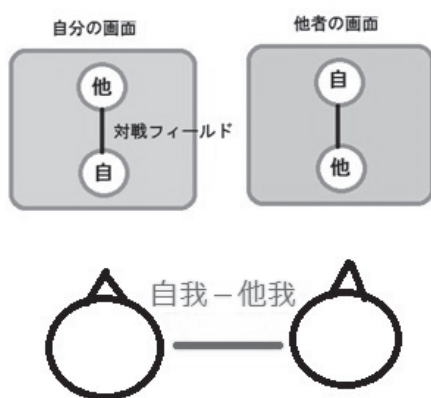


図1 ゲーム画面上の対戦フィールド

ネット上でのアバター同士の対戦は仮想であるがゆえに害がないので、この対戦を自分の画面上に自ら招いて、邪魔にするどころかユーザーは楽しんでいる。同じ

ネット上でも誹謗中傷があったり炎上したりするとその画面を見た特定の人々の心が傷つくので、問題となるが、対戦ゲームではその画面上で繰り返される対戦に関して自ら望むところなので、問題にするよりも好ましきとして受容されている。つまり、画面上における受容が分かれ目となる。画面上のアバターどうしの関係はそのままユーザー同士の関係ではない。対戦ゲームで戦っていたとしてもユーザー同士が戦っているわけではないように、アバター間の関係とユーザー間の関係は同一ではない。

3.2 ソーシャル・ネットワーキング・サービス

2016年11月8日、JR博多駅（福岡市博多区）前の道路が陥没した。地下のライフラインが破断したため、復旧には当初1カ月以上かかるという見方もあった。復旧工事がすばやくなされていく様子は海外メディアでも驚きをもって報じられた。産経WESTによると、事故直後の記者会見では、市が発注した市営地下鉄七隈線延伸工事が原因で事故が起きたとみられることについて、高島宗一郎市長は「はらわたが煮えくり返っている」と発言したという。このときは、ネット上で「被害者が使う言葉だ」などと批判された。しかし、SNSを通して進捗状況を伝えた市長の対応に、「神対応」といった称賛の声が相次いだ。「ニュースよりわかりやすい」など、好意的なコメントが次々と書き込まれるようになった。そうした反発の声もリアルタイムで復旧状況を伝えるうちにほとんど見られなくなった。特に評判を呼んだのは、市民からの質問への即時的な対応だった。発生5日目の11月12日には、「通行再開と聞いたが安全確認は？本当に大丈夫？」という質問に対し、「道路の通行再開を前に、大学や国の研究所から専門技術者を招いて復旧現場の安全性確認会議を行います」などと回答しているという（産経WEST、2016）。この一連の出来事を時系列にみると、

- 1) 「はらわたが煮えくり返っている」との市長の発言に対して、ネット上で「被害者が使う言葉だ」などと批判された。
- 2) 復旧状況の報告や質疑応答に事実と誠実さで対応した。
- 3) 好意的な反応に変化した。

というものである。1)の段階では市長の書き込みに対して批判的である。2)の段階において理解をした閲覧者は、3)の段階において好意的になっている。市長は一度は批判を受けながらも、自らの役割を遂行した。批判を批判として受容し、自分自身の在り方を選択した。その様子を閲覧した人たちも市長の書き込みを嫌悪するという状態から受け入れるという状態に変容するに至っ

た。

ネット上では不祥事の発覚や失言などとネット上で判断されたことをきっかけに、非難が殺到し收拾が付かなくなっている状況が「炎上」と呼ばれていることは先に述べた。例えば、2014年にアイドルグループ「AKB48」の小嶋陽菜が姉妹グループ「HKT48」の谷真理佳を話題にし、二人のやり取りがインターネットに掲載されるなどで、大きな話題となった。記者からの「怒っていませんか？」との質問に、「怒っていませんよ」と笑顔で対応し、「今度はよく書いてくださいね」という発言をきっかけに炎上が一転して好意的に受け止められ、「神対応」と呼ばれた。

「神対応」は非難に対して寛容さを表現するだけではない。2017年タレントの藤井隆が、自身のツイッターに寄せられた「殺すぞ」ツイートに不快感を表した。シネマトゥディ（2017）によれば「公式とさせて頂いている場で余計な事をつぶやくつもりも無いので最初で最後にします」。2017年1月11日「スルーが良しだそうですが、そんな品のない言葉に私は慣れるつもりもありませんし充分こちらは嫌な気分になっておりますので大成功なさってるんですね」。藤井氏の連続ツイートは反響を呼び、ファンからは「藤井さんの言葉選びにいつも感心させられております」（シネマトゥディ、2017）といったコメントがいくつも寄せられた。

以上の例に共通するのは他者に対して自らの在り様を毅然と立ち上げる姿勢である。その姿勢（結局どうしたいのかを）を選択するための自己観察が必要である。それ以前に他者の観察と理解を前提として、自分はどうかという決定が本質的な選択となる。というのも、予想に反して炎上は売り言葉に買い言葉、あるいは演じているほうの自分の（他者に依存した）決定になってしまうからである。しばしば「誠意ある対応」と言われるが、誰に対しての誠意が求められるか（この場合は自分自身に対して）が重要である。

3.3 ハイパーワールド

池上（2003）はが自閉症スペクトラム障害をもつ人にとっては、仮想現実の-avatarには微妙な表情やニュアンスが搭載されていないので混乱しにくいこと、そして感覚刺激を整えた環境からアクセスするので安定できるという理由から、仮想社会が自閉症患者に居場所を提供していることに注目している。コミュニケーションが苦手と見られがちな自閉症患者（ASC）にとって、avatarを介した交流サイト『セカンドライフ』内では会話が自然に行われているのである。池上は「自閉症の人はこれでもできないあれもできないという見方になりがちだが、仮想空間で遭遇した自閉症の人々が語っている内面世界

は、情報を過剰なままに取り込んでいる強烈な脳内景色、ハイパーワールドだった。つまり自閉症の人は過剰なまでに強烈に見、聞き、そして世界を感じているのかもしれない。」（池上、p.259）と述べている。「デーリーミー」はASCにとって居心地のよい環境を与えている。

4. 分身の構造

ラカンのシェーマLは人間の構造を表したものである²⁾。シェーマLは主体S、自我a、大文字の他者A、そして小文字の他者a'の4項関係からなる。自我aは想像的に主題化された自分であり、主体Sは主題化されていない自分のハタラクキである。自我aは他我a'との想像的關係によって対象化される。通常、〈わたし〉と〈あなた〉の關係は想像的關係でそれぞれaとa'に対応していると考えてよい。しかし、その対象化されたイメージは主体Sのハタラクキに支えられている。a-a'の想像的關係がS-Aの象徴的關係を阻んでいるというのがシェーマLの図式である（図2）。4項のうち主体Sと大文字の他者Aは象徴界に属し、自我aと小文字の他者a'は想像界に属する。象徴界とは言語活動の場であり、想像界はイメージの場である。それぞれ言葉とそのイメージにあたる。

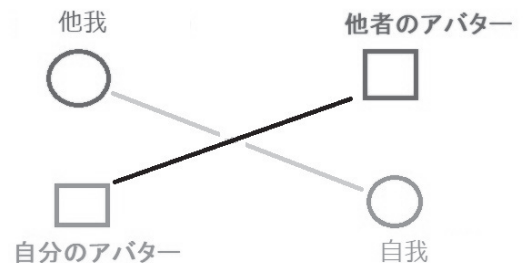


図2 SNS上の4項関係：シェーマL'

ラカンのシェーマLは、現実世界における自・他の区別と象徴界と想像界の区別という2つの区別により、4項関係がもたらされている。これを対戦型ゲームのavatarの關係に適用してみよう³⁾。自他のavatarがあり、そのうえでユーザーという想像界の自分とそのavatarの描かれる仮想世界がある。つまり、自と他の区別と想像と仮想の区別という2つの区別によって、シェーマLに類似した4項關係が対戦型ゲームにおいて実現している。ユーザーとしての自分Vはavatar-vを使用し、対戦相手のユーザーUはavatar-uを使用しているとす。avatar-vは自分が選択したキャラを持った一つの自己イメージであるという意味でラカンの自我aに対応する。avatar-vを使用するユーザーとしての〈わたし〉Vはラカンの主体Sに対応する。同様に、

u と a'、U と A が対応する。もちろんこれらは対応関係であって同等のものではない。形式的にアバターの4項関係をシェーマLのように配置することができるのでこれをシェーマL'とする。〈わたし〉は、シェーマLが象徴界と想像界にそれぞれ主体と自我が割り当てられたのに対して、シェーマL'は想像界と仮想界にそれぞれ自我とそのアバターとして割り当てられている。〈わたし〉は名によって象徴界に刻印されると、想像界にそのイメージが付帯して自者の二重構造を形成していた。情報空間の出現により、想像界の自我aはアバターによってあらたな自我を仮想界にもつにいたった。このことはシェーマLがシェーマL'に投影したといえる(表1)。したがって、Vとa、かつ他者も同様にUとa'が対応する。

表1 ラカンのシェーマLの仮想世界への投影

象徴界	主体 S、他者 A	シェーマ	—
想像界	自我 a、他我 a'	L	シェーマ
仮想界	自アバタ u、他アバタ v	—	L'

5. 仮想空間における自己調和

現実社会において共生が実現するためには個人の内に調和的な認知を見出すことが効果的である。この認知を自己調和と呼ぶ(福田ら、2018)。自己調和とは自他の関係が自己すなわち、内にあるという認知であり、それによって自他あるいは、集団分極化による不協和が解消される。自己調和は自己・他己・自我・他我のバランスの取れた状態であり、自己の内に〈自我—他我〉を視ることによって達成される。相互内属的に他者側も同様であるので、内属的共同性がある。自己とは今体験されていることそのものであり、その体験から関係〈自我—他我〉が想像されている。その意味においては自他の関係性は自らが構成しているものであり、自己調和はその事実に基づいている。その視点で捉えられた自他の関係は自分の一部として受容されるので、そこに葛藤があったとしても解消されてしまう。そのとき自我は(思考の中心にはなく)対象化されていて、他者と対照化してとらえられるという意味で、バランスがとれた状態であるといえる⁴⁾。

現実世界における自己調和的な状態を仮想世界に見出すことができる。対戦ゲームの図1のように画面において、自他のアバターが一つの画面におさまっている。この画面による共有によって〈自我—他我〉の関係性が対照的に受容されている現実世界における自己調和に対比させて考えることができる。いわば、擬自己調和が実現

している。さらに、この画面がユーザー自身にとって受容されていれば、その画面がたとえ対戦ゲームであっても自己調和となる。逆に、現実世界の内属的共同性は仮想世界の画面の共有として象徴的に反映している。つまり象徴界と想像界の区別を持つ自と他においてシェーマLの4項関係のバランスがとれている自己調和が、想像界と仮想世界の区別を持つ(アバターの)自と他においてシェーマL'の4項関係のバランスがとれている擬自己調和に対応しているのである。

分身を介さないSNS上で不協和から自己調和に状態を移行させるには画面を受容すればよいが、その画面を受容するにはどうしたらよいか問題である⁵⁾。対戦ゲームのように対戦を目的としていれば、画面ははじめから受容されている。対戦を目的としていないSNS上では意図せぬ炎上などの事態になれば、ユーザーはほぼ自動的に不協和状態になる。不協和状態から自己調和へのプロセスをいわゆる「神対応」から導くと、他者理解からの自己理解によって自分の姿勢を選択するという順となる。さらに、理解を観察と理解に分け、選択を変容と形成に分けて自己調和を時系列にみれば、他者観察、他者理解、自己観察、自己理解、自己変容、自己形成というプロセスになる。他者理解とは他者のアバター(あるいはネット上での人格)とユーザーとしての他者の理解であり、自己理解とは自らのアバター(あるいはネット上での人格)とユーザーとしての自分の理解である。SNS上の四項関係においてユーザー同士の関係がアバター同士の関係によって阻まれることはなく、それらのバランスのうえにあり、したがってその関係の中心に自己調和が位置する(図3)。

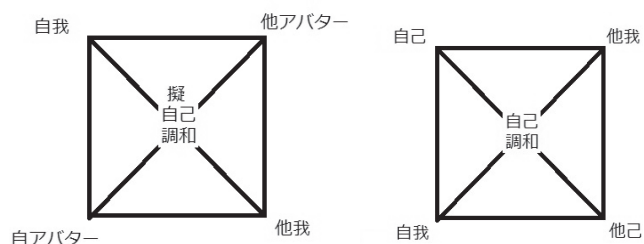


図3 仮想空間の4項関係(左)と現実世界の4項関係(右)

四項関係の中心に位置する自己調和は、バランスによってそれらを統合するためにすべてを内に含む視座に立っている状態である。これはアバターとしての自他の対戦フィールドを内に視る、すなわち画面の受容に対応する。炎上した画面を受容しかねて嫌悪しているとき、対戦フィールドの対戦相手は当然のことながら外に視られている。そこから、ときとして様々な対抗手段に出ることもあろう。しかし、対戦フィールドを内に視るとき画面は受容され、それと向き合うことができる。画面と

向き合うとき、ユーザーとしての自分と他者との関係が観察され（対戦フィールドがユーザーの関係を分断することなく）、その受容関係から対応することが可能になる（対応しないことも一つの対応である）。「神対応」はそうしたときになされる。先に挙げた高島氏や藤井氏の対応はその内容こそ違え、対戦フィールドから出てそれらを包含する視座を持ったのであり、自己調和をしていたと言える。

6. おわりに

インターネット上のSNSや分身型のコミュニケーションによって新たな人間関係が生まれている。本論は自他の関係を図式化したラカンのシューマLが、インターネット上の仮想空間に投影していると提言するものである。仮想空間に投影された自他の関係からあらたな自我が生じている。自他の関係が画面上で受容されるということは、投影された自己調和としてみることができると。このことから逆に現実世界の自己調和とは自他を自己の内に視るという認知であることが浮き彫りにされる。すなわち、自己調和とは自他の関係性を自己として体験的に認知するためそこに葛藤は生じず自己解消するプロセスである。

注

- 1) オンラインコミュニケーションで使用されるアバターの外見が、そのユーザの行動特性や外向性に影響を与える可能性があることが示されており、プロテウス効果と呼ばれている。
- 2) ラカンのシューマLが表しているのは、S（主体）はA（大文字の他者）からメッセージを送られるのだが、他者と他者のイメージからできあがった自我のあいだの想像的な関係が障害となって、メッセージはSに届かない、言い換えれば、主体は想像的な関係を通してしかメッセージを受け取れないということである。
a'が表しているのはイメージされている他者である。「想像的な関係」とは、想像的な意味付けを介してa（自我）に受容されること、と考えることができる。象徴的な軸が途中から点線になっているのは、象徴界の作用は通常想像界を通じて間接的にしかあらわれないことを表している。
- 3) ラカンのシューマLに対して、アバター介在型のコミュニケーションを対応させると、ラカンの他我と自我のあいだの想像的な関係が障害となって、メッセージはSに届かないということが、他ユーザーと自分のアバターのあいだのイメージ的な関係が障

害となって、メッセージは他ユーザーに届かないということになる。これはネット上のゲームのため当然のことである。しかし、ここにオフ会と呼ばれる例外がある。

4) 用語と定義（福田ら 2018）

用語	定義
自己	自我、他己、他我を直接受け、体験できる場
自我	自己の経験も含め思考、感情によって創られた有り様
他己	自己に映った他者の姿
他我	他者の経験も含め思考、感情によって創られた有り様
自我フィールド	自我と他我の作用によって自我が肥大化したもの
自己調和	他者の影響を受けて、自己と照らし合わせるにより新たな自己を創り出し自己調和する
自我中心的認知	他者の影響を受けても、全く自己変容せず自己保持する
相対主義的認知	他者の影響を受けて、他者を許容することで自己譲歩する
他我中心的認知	他者の影響を100%受けることで他者加担する

- 5) SNSの書き込み画面においてはアバター同士の関係と違い、対戦フィールドが露わではない。だからといって眩きに対して書かれた書き込みがそのままユーザー同士の関係であると言えない。ネット上に書き込みはユーザーをそのまま反映しているわけではないからである。トレンド総研の「SNS上の人格事情」に関する調査によると、3人に1人以上が友人・知人に知らせないSNSがあり、4割以上がSNSとリアルでは人格を使い分けしている。意識的な人格の使い分けは4割以上であって、無意識的に人格が変わってしまうケースも考慮すれば、ユーザー自身と書き込み内容との乖離はさらに大きいと言わざるを得ない。したがって、SNS上ではユーザー同士の関係ではなくて、その画面に望む仮想的なユーザーの人格同士の関係だということになる。このことはアバターこそいなくとも、それに該当する別人格の関係性があることを意味する。

参考文献

- 池上英子『ハイパーワールド：共感しあう自閉症アバターたち』、エヌティティ出版、2003年
大谷卓史『インターネットの複数の文化とネチケット』、

- 情報管理 58巻4号、2015年、309-312頁
- 小山昌宏「インターネットにおけるサイバー空間と
ヴァーチャル化の意義：「情報間主体」への転換を担
うインターネットの社会的機能について」、『情報文化
学会誌』、第17巻、第1号、2010、19-27頁
- サスティーン、C、『インターネットは民主主義の敵か』、
毎日新聞社、2003年
- シネマトゥディ (2017、accessed 2018-03-27)
<https://www.cinematoday.jp/news/N0088885>
- 時岡良太「仮想空間における「分身」についての心理臨
床学的考察」、『京都大学大学院教育学研究科紀要』、
第60巻、2014年、235-247頁
- 福田鈴子、砂子岳彦、『共生社会へ向けた人間構造の仕
組みとその在り方—自己と他者の関係に焦点をあてて
—』、共生社会システム研究 第12巻 共生社会シス
テム学会 2018年4月受理
- マートン、R.K.、森東吾、森好夫、金沢実、中島竜太
郎訳、『社会理論と社会構造』、みすず書房、1961年
- 田中辰雄・山口真一『ネット炎上の研究』、2016年、勁
草書房
- 平成27年版情報通信白書 (accessed 2018-03-27)
[http://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/whitepaper/
ja/h27/html/na000000.html](http://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/whitepaper/ja/h27/html/na000000.html) (accessed 2018-03-27)
- 山尾貴則『SNSにおける見えない炎上への対応 —形
式的な自由の限界を超えて—』、作大論集、(7)、2017年、
pp.299-314
- レイモンド・ウィリアムズ／岡崎康一訳、『キーワード
辞典』晶文社、1980年
/ Raymond Williams: *Keywords Avocabulary of culture
and society*, 1985, pp.373-376.
- Hambridge, S. RFC1855:FYI28 Netiquette Guidelines.
1995-10.
<http://www.cgh.ed.jp/netiquette/rfc1855.txt>、
- Dewey, J. and J.H. Tufts: *Ethics*, Henry Holt and Co.,
1908 [1932]、
/ 帆足理一郎訳『倫理学』、春秋社、1962年
- Yee.N. and Jeremy B.: “The Proteus effect: “The effect
of transformed self - representation on behavior.”、
Human communication research 33.3、2007、271-290.