

優秀修士論文概要

生物学化する障害の社会構築性

浅 野 士 文

本稿においては、精神障害の薬理化に見られる障害の原因を脳の神経系に還元するような「生物学的」な言説における問題を主に理論的な観点から検討を行い、またそこから広く障害者の「身体」における問題設定を行うことで、社会学やその隣接領域における「身体」の議論を明確化することを目的としている。

社会学においては「身体社会学」をはじめとする「身体」の議論が存在するが、障害学やクィア・スタディーズ、人類学のアクターネットワーク理論（以下、ANT）においてもまた同様に「身体」における研究が存在している。そして本論では「生物学的」な言説に対して、社会学をはじめとする隣接領域の研究を参照することで新たな理論的な視座を提供することを目的としている。また、こうした「身体」にかんする問題設定を行うことによって「社会・身体」「専門家・非専門家」「当事者・非当事者」に見られる二項対立の問題についての議論が可能となり、本稿においては各章においてそれぞれの二項対立の問題について理論的・実践的な検討がなされることとなる。

第1章においては障害学・障害研究において理論的、実践的中心におかれる「障害の社会モデル」について検討を行った。「社会モデル」において障害とは障害者が社会的に経験する社会的抑圧の問題であり、それは従来の医学的分類のように障害を身体の機能の問題であるという視座からの転換を可能にした点において画期的なものであった。しかし、近年においては「障害の社会モデル」に対する批判的な文脈もまた存在している。それはUPIAS (Union of the Physically Impaired Against Segregation) に代表される「社会モデル」において、障害の問題を「身体」「社会」における二項対立の問題として設定し、後者の問題を本質的なものとして捉えることで前者における議論が、より医療・福祉関係者の専門性へと回収されてしまうということである。そしてこうした「社会モデル」における「身体」の問題を設定するために近年においてはクィア理論の知見、主に哲学者であるジュティス・バトラーの議論が参照されている。彼女は非構築物とされている「身体」の社会構築性について問題提起を行い、またこうした点を障害学に輸入することで障害の「身体」における社会構築的な側面を見いだすことが可能となる。しかしこうしたバトラーの議論を障害学に輸入することにおいては何点が留保する点が存在している。①まず彼女の議論がそのような社会・身体における線引きに対して自覚的に議論を行なっている一方で、議論がジェンダー問題を中心とするように彼女の価値判断が含まれている点、②彼女の議論の中心となるのが健常的な身体を持つ存在であり、障害の議論にはたして適しているのかという点、③このようにカテゴリー間の差異に敏感でない彼女の議論を輸入することは、クィアと障害の問題において片方が片方を還元するような議論にしかならないのではないのかという点があげられる。

第2章においては第1章において検討した「身体」の問題について主に社会学、人類学における知見から整理を行った。まず社会学においては「身体」を主な分析対象として考察している「身体社会学」

の議論が存在している。そしてこのような「身体社会学」に影響を受けた障害学の論者たちはそこから身体における当事者の「経験」を重視することで理論と実践の乖離を阻止し、医療関係者の「身体」における解釈に反省を促す態度を示している。そしてその文脈の中で、哲学者のミシェル・フーコーの中期から後期の「身体」の議論を参照することで、「身体の私的所有」や「選択」に伴う自己責任における問題設定の道筋が用意されることとなる。

人類学の ANT の論者であるアネマリー・モルの議論においては「動脈硬化」や「糖尿病」の医療実践が中心的であるが、彼女はまたそこに含まれる「選択」と「ケア」の問題についても議論を展開し、後者における倫理的な側面を強調している。前者においては診断のプロセスで自由に選択を行うことができる反面、その責任を行為主体である個人が負うという自己責任が伴うこととなる。一方で後者においては選択という行為が個人に一任されず、周りの人物を巻き込みながら実践が構築されることとなる。またその中において実践の「失敗」も許容されるため個人の自己責任は回避され、より個人にとって良い／善い実践が行われることとなる。そのため「身体」は個人にとどまらず他者へと医療実践を拡張させるための起点として存在し、より良い／善いケアを提供するための確認の場として存在することとなる。

そして続いて社会学者の立岩真也の身体の「私的所有」の問題とアマルティア・センの「潜在能力」アプローチについて言及することでモルの議論との共通性を指摘した。そこで得られた結果として、個人の効用とは「満足」として個人に看取される静的なものではなく、実践を行うプロセスで構築される動的なものであると指摘した。このように個人の選好だけでなく、固定化されやすい実践においてもその変革可能性があり、医療的な実践における倫理的な正しさを志向していくための議論の土台が設定されることとなる。

第3章においては第1章、第2章の議論を踏まえ具体的な精神医療・精神医学の実践について議論を行う。日本における精神医療・精神医学における改革の端緒としては1969年の学会改革運動があげられる。そこでは精神・心理系の学会において体制批判が行われ旧来の閉鎖的な病棟や院内における実践、また治療法において精神障害者の人権違反がなされているということで批判が行われた。このように造反派の医師たちはより開放的な病棟や医療実践を目指していたのにもかかわらず、現在においてもなぜ旧来の実践が存続し、精神障害者に対する否定的なスティグマが存在するのかということに関し、小泉義之の議論から問題提起がなされている。

そして自閉症の症例の登場によって本来、精神医療において見られた生物主義的な様相が波及していくことについても言及した。それは、つまり薬理化と行動療法的な実践における学習・環境主義と生物学主義でありそれはより精神障害者の管理・監視を促進させ、平板な理解を与えることとなる。そして第3章最終部においては、精神病院内における規則の問題を取り上げることで、そこで院内における規則の徹底や閉鎖病棟における長期の入院によって無力化させられてしまっている患者の存在を確認した。本章においては具体的な精神医療の実践や制度や専門家と患者のコミュニケーションについての議論を行ったが、次章においては主に後者の側面に着目しながら人権擁護とは逆行するような実践のあり方をいかにずらすことができるのかという点について考察を行うこととなる。

第4章においては、「専門家・非専門家」の二項対立を検討するにあたり近年、社会学において注目されている当事者研究に内在する問題を参照することとなる。それは困難経験を語るべき当事者を指定する際において家族や専門家の立ち位置は含まれるのか、また当事者の中でも一部の存在のみが語りを

行える権利があるのか、というようにそこには恣意的な線引きが存在してしまうということである。またこうした語るべき当事者や、ある社会問題の实在性を担保する議論として社会構築主義が理論的に反省の対象となっている。そこで、人類学者の久保明教の「汎構築主義」の議論を参照することによって「専門家・非専門家」を二項対立的に捉えるのではなく、そうした他者同士がいかにして実践をより良い／善いものとして構築していこうとするのか、そのプロセスを問うこととなる。

具体的に人類学の議論を参照することとなるが、浮ヶ谷幸代の議論においては専門家と当事者、または当事者間のコミュニケーションのあり方について議論が行われている。彼女がフィールドとする北海道浦河赤十字病院精神科七病棟においては患者のボイスミーティングや患者や専門家の間で行われているような SST (Social Skill Training) や PST (Professional Skill Training) の実践があり、そこでは「反省の双方向性」と「役割の複層性」という特徴があることを指摘した。つまり医療実践において反省的な態度が求められやすい患者だけでなく専門家においても反省をすることによって「他者」理解を進めるというあり方がなされており、またケアする／される役割が固定化されやすい看護実践においてその役割が逆転されるということである。その他にも実践を行う場の特性について「身体」との関連で考察を行い、①こうした空間がいかにして言語的なコミュニケーションや「討議」の場から排除される「他者」を包摂することが可能であるのか、②またそのような場においていかにして自らの「身体」をもとに自己を再構成することが可能であるのかという2点について議論を行った。こうした実践は管理・監視という機能が現れやすい精神医療のような現場において、いかにより良い／善い実践として構築できるのかだけではなく、当事者もしくは当事者の困難経験を中心としていかなるコミュニケーションを専門家のような他者と構築できるのかという議論の道筋を示すものであると考えられる。

終章においては本論の課題として①属性間の差異に関する理論的な探求と②実践における場のネットワークや文化的側面における異種混交性の記述という2点を指摘しつつも、社会学・人類学の理論と障害者実践における議論における乖離を埋め、より「他者」に開かれた理論構築を行った点において本稿の意義があると総括を行った。

優秀修士論文概要

デジタルゲームにみるジェンダー構造

——余暇の空間で強調される性意識——

周 之 楹

本稿は、デジタルゲームにおけるジェンダー構造を、「キャラクター像」と「プレイヤー間の相互作用」の2つの側面から検討し、現実社会でのそれとの共通点や相違点を明らかにすることを目的とした。

これまで、ジェンダー構造については、メディアを対象に多くの研究が蓄積されてきた。しかし、デジタルゲームについては他の文化的コンテンツほど主流でないことから、これを対象とした研究はわずかである。だが、近年、世界ゲームコンテンツ市場の規模は急速に拡大し、ゲーム市場に参入する女性も急増した。これをうけて、デジタルゲームにおけるジェンダー構造を問題視する傾向が強まり、社会学的視点から検討する必要性が高まってきた。本稿は、ゲーム産業が発達している日本と中国を対象に、両国での異なる社会制度やジェンダー構造をコンテキストとして考察していく。

第1章では、すでに研究が進んでいるアニメの先行研究を用いて、日中のアニメにおける女性像を比較した。ついで、女性像の違いに関する考察として、現実社会の女性労働を手がかりに、日中のジェンダー構造を確認した。そのうえで、ゲームにおけるジェンダーの先行研究をレビューした。その際、他の文化的コンテンツでのジェンダー研究との共通点や相違点を参照した。その結果、以下の4つの仮説を導出した。

仮説①：日本も中国も、ゲームキャラクター像は単一的から多元的へと変化している。

仮説②：現実社会での女性労働を反映して、中国ゲームの女性像は日本のそれより「男性性」を持ち、様々な役割を与えられている。

仮説③：ゲームでのプレイヤーの共同作業には、現実社会の労働の場に共通する女性差別が存在する。

仮説④：ゲームプレイでの女性差別は、女性に特有のゲーム行動から生じる。

つづいて第2章では、日本のデジタルゲームにおけるキャラクター像を、プレイヤー側と供給側の二つの視点から検討した。具体的には、プレイヤー数におけるジェンダー差の変化や、供給側が名付けた「女性向けゲーム」といったジャンルの「ジェンダータグ付け」に焦点を当てた。ついでゲームコンテンツ内のキャラクター像について、諸橋(2003)が「テレビゲームは男性メディア」と論じた際の視点を援用して、検討を進めたところ、女性プレイヤーの増加に伴い、日本のゲームにおけるキャラクター像は多元的になったことがわかった。しかしながら、日本も中国も、ゲーム供給側の販売戦略として、女性や性的マイノリティを視野に入れた「ジェンダータグ付け」が存在する。日本ゲームの「ジェンダータグ付け」では、「男性向け」より「女性向け」のタグが多いこと、「女性向けゲーム」に恋愛ものが多いこと、そして男性が「逆差別」を受けているという特性があり、これらは、ゲームでのジェンダーの

非対称性を反映している。また、プレイヤーとゲーム供給側が相互作用し、ゲームに対するジャンル嗜好やキャラクターへのジェンダー・ステレオタイプを助長したことも推測できよう。

第3章では、中国のゲーム事情を考察し、中国ゲームにおけるキャラクター像について分析した。まず、中国のデジタルゲーム産業の発展について概観し、ゲームにおけるキャラクター像を規定する中国独自のゲーム規制を説明した。その上で、中国ゲームのキャラクター像と日本のそれとの共通点や相違点について検討した。その結果、中国ゲームのキャラクター像も日本と同様に多元化していることが明らかになった。とりわけ女性像に関しては、中国の労働市場で「女強人」といった言葉があるように、ゲームに登場する女性キャラクターの職業が多種多様であり、日本のゲームより「強い女性」が多く登場している。したがって、仮説①と②は支持された。

第4章では、eスポーツにおいて、プロ女性選手や女性ゲーム実況配信者が受けているジェンダー・バイアスやセクハラをとりあげた。また、世界のeスポーツ産業を牽引する中国のMOBAゲーム(Multiplayer online battle arena Game)『王者荣耀』を対象に、掲示板での一般プレイヤー間の言説を収集し、分類した。その結果、eスポーツでは、さまざまな形の女性差別が存在していることが明らかとなった。とりわけ、現実社会の労働場面と共通し、女性の能力を過小評価する傾向が顕著であり、仮説③は支持された。

第5章では、掲示板の分析結果に基づき、デジタルゲームにおける差別と連帯の構造を検討し、以下の4つ知見が得られた。1つ目は、デジタルゲームは男性性が強調された遊び文化だということである。他の成人男性中心の遊び文化と共通し、プレイヤー間では男性性や成人男性至上主義によるセクシズムとエイジズムがみられる。また、成人と子どもというカテゴリーよりも、男女というカテゴリーが優先され、成人女性や女の子に対する差別が深刻であることがわかった。

2つ目は、eスポーツをはじめとする闘争性の強いゲームでは、女性嫌悪がより深刻だということである。なぜなら、プレイ動機にジェンダー別の特性がみられ、女性は競争よりも社会的相互作用を目的にゲームをプレイしているからである。このプレイ動機の違いが女性への過小評価と相まって、多くの女性プレイヤーは、パートナーをサポートするキャラクターをプレイする傾向がある。こうした女性プレイヤー自身のアンコンシャス・バイアスは、ゲームでのジェンダー・ステレオタイプを助長している。この点から、仮説④は支持された。

ついで3つ目は、デジタル空間という現実社会と切り離された特殊な空間が、プレイヤー間の差別を助長していることである。デジタルゲームにおける女性差別は、現実社会の労働場面に通じる部分もあるが、現実と比べて男女間の断絶がみられ、より深刻な部分もある。一部の男性プレイヤーは、現実社会において男性の優位性が失われつつある事実からの逃避として、ゲームで女性を差別し、自分自身の優位性を保とうとしている。男性プレイヤーは、デジタルゲームという私的領域での余暇に執着して、現実社会よりも頻繁に「侵入」してきた他人を攻撃し、暴言を吐いているのである。ただし、注目すべき点は、オンラインゲームは「私的領域」であるものの、多くの他者とつながるという意味では「公的領域」でもあるのだ。こうした特殊な空間では、現実社会の「公的領域」と対照的に、性意識が強調される傾向にある。建前として女性の社会進出が推進されても、従来男性優位のジェンダー構造は改善されるところか、余暇の空間での女性差別をより深刻な状況にしたと考えられるであろう。

最後に、4つ目の知見は、こうした差別に対して、デジタルゲーム世界の弱者である女性たちは、ネット上で連帯を強めることで、男性中心のデジタルゲーム文化に抵抗していることである。さらには、デ

デジタルゲームにみるジェンダー構造

ジタル空間で展開される女性プレイヤーや女性ゲーム業界関連者の連帯によって、実際にゲーム業界に変革をもたらした現象もある。デジタルゲームは、今後さらにジェンダー平等に向けて推進する可能性もあると考えられるだろう。

以上のように、本稿では、日中のデジタルゲームを中心に、ゲームにおけるキャラクター像、そしてプレイヤー間の相互作用を分析することで、ゲームにおけるジェンダー構造と現実社会でのそれとの共通点や相違点を考察した。その結果、ゲーム供給側が提示したキャラクター像には、現実社会のジェンダー構造を先取りする部分があるにもかかわらず、プレイヤー間では深刻なジェンダー・バイアスが存在していた。さらに、本稿の考察からは、デジタルゲームはその参加性と自由度によって、他の文化的コンテンツと異なる傾向を指摘できる。一般に、アニメでは、ジェンダー表象が子どもの性役割形成に大きな影響を及ぼすと言われており、キャラクターの性的表現が注目されている。一方で、ゲームでは、操作性や自由度から、コンテンツ内のセクシュアリティ表現への感度を低下させる可能性が高いため、ジェンダー表象がプレイヤーの性意識に及ぼす影響は、他の文化的コンテンツによりも小さいと推測できよう。また、デジタルゲームは余暇の空間であるからこそ、現実社会よりも性意識が強調されていることが示唆される。こうしたジェンダー不平等を解消するには、男性向けに作られているデジタルゲーム文化だけでなく、社会全体のジェンダー・ステレオタイプを変えていく必要があるであろう。

優秀修士論文概要

集合的記憶論再考

——「問いかけ」と「応答」の哲学への回帰と迷子の記憶力——

武 内 保

本稿は M. アルヴァックスが提唱した記憶理論の全体像を把握しうる視座を獲得するために、その理論をいわば裏側から支えている記憶と自由の関係および記憶と技術の関係について検討することを目的とする。そして、その理論を土台とする新たな記憶理論を構想する糸口を探る。

アルヴァックス記憶理論の特徴は第一に、記憶力 *mémoire* は集団との関係のなかで、すなわち集合的記憶作用 *mémoire collective* によって構成されると把握した点、第二に、「想起とは、現在からの過去の再構成である」というテーゼを提示した点にある。

アルヴァックスは H. ベルクソンの哲学を批判することによって、そのような特徴を備える社会的な記憶理論を構想したとされている。だが実際には、彼はベルクソン哲学の批判的な継承という立場をとっている。その際、アルヴァックスにとって最大の問題であったのは本来的な自我と社会的な自我、直観と分析というベルクソンによる二分法である。アルヴァックスはそれに対抗するようにして、記憶力を社会性をもつ「分析的」な記憶力として捉えた。

記憶力はさまざまな集団の集合的記憶作用の影響のもとに構成される。アルヴァックスは、集合的記憶作用が成立する条件は集合的時間が「停止」とするとともに「持続」というパラドクスにあるとする。つまり、集団が「同一」のものとして反復しているという意識そしてそのような意識を再生産する集団の制度と、集団内外の状況の変化すなわち差異があることによって、現在から再構成された過去が記憶として現象する。

アルヴァックスは時間の「停止」とはひとつの「幻想」であり、その「幻想」を成り立たせているもののうち、もっとも安定している要素が空間にあるとする。たとえばキリスト教の場合、キリストはいつまでも教会のなかに止まり続けているのであり、教会という空間が「幻想」を発生させる装置として安定的に機能している。宗教集団に限らず、集団はそのようにして過去の痕跡が遺されるモノに依拠する必要がある。しかし、アルヴァックスによると、物質的な空間性は記憶力にとって根源的なものではない。重要なのはむしろ、モノがどのように配置されてきたのかという空間やモノと集団との関係、すなわちローカルな意味の次元を支えている記号的な空間性である。アルヴァックスはモノの配置や制度などを技術 *techniques* と呼び、そうした集団の意味のネットワークを環境 *milieu* ごとに見出している。É. デュルケームによると、社会的環境は「事物と人格」からなっているが、事物には社会を変容させるような駆動力はなく、環境を分析していくと固有の意味での人間的環境が残る。また、デュルケームなどを参照しつつ環境論を展開する三木清によると、環境と諸個人とのあいだには「働くもの」があり、それによって環境が成り立つ。そして、環境は「既に」と「現に」という連続性を伴っており、その限りにおいてそれは（アルヴァックスのいうところの技術に相当するだろう）「手段」となる。

集合的記憶作用はこの環境における連続性に依拠しているのであって、それは「連続した思考の流れ」

とも言い換えられている。アルヴァックスはここに記憶と歴史を区別するひとつのポイントを置いている。つまり、記憶は連続性を必要とするのに対し、歴史は断絶によって基礎づけられている。もうひとつのポイントは集合的記憶作用は集団の環境ごとに存在するのに対し、歴史は一つの全体のもとに成り立つため一つしかないという区別である。そして、アルヴァックスは集合的記憶作用を「生きられた歴史」、歴史を「書かれた歴史」と呼んでいる。

記憶は過去からの連続性のうえに成り立つが、アルヴァックスによると、時間は他者へと開かれたものである。そうした集合的時間は各集団の持続あるいは集合意識に拠っており、それらは集団ごとに独自のものであるとされる。「生きられた歴史」である集合的記憶作用はそのような他者と共有される持続によってその連続性を保障されている。

興味深いことに、時間の停止を表現した「幻想」という語は演説に煽動される聴衆を批判する際にも用いられている。聴衆は演説者に対して「私の意見を代弁してもらった」という「幻想」を抱き、ほかの聴衆らとともに演説者の「エコー」として一体化する。アルヴァックスは「幻想」を「幻想」として認識するための「十分な批判精神」が必要であるとし、演説に煽動される人々にはそれが欠如していると批判している。個（人）の独自性は本来、敵対するような集団とも関係したという偶然を表している。しかし、「幻想」はそのような多元性を単一の意味に還元してしまう。批判精神はそうした多元性を取り戻すために要請されている。アルヴァックスはここから意志によって想起しうる記憶と意志の力によっては想起できない記憶のどちらが我々にとって独自のものであるかという問いを提起し、前者を「すべての人」の記憶、後者を「我々のもの」とする。だが、それらのあいだには複雑さの程度の差しかないとされている。つまり、記憶は本来、さまざまな環境との関係から多元的に再構成されるのだが、「すべての人」の記憶は「幻想」に依拠することで一元的に再構成されることとなる。

以上の指摘は、記憶力がさまざまな集合的記憶作用の「組み合わせ」であること、すなわち自己（とその記憶力）は「一つの多様性」としての統一性であることを示している。集合的記憶作用は関数的構造をもつが、「すべての人」の記憶はそれに規定される個別解が他者と同じものとして導き出されたものである。時間の停止＝「幻想」は過去の再構成に必要でありながらも、「すべての人」と同一化させる力でもあるという両義性を備えている。

アルヴァックスは他者の視点に立ちうるということを記憶力が集合性を備えることの前提にしているが、それは同時性が成立することによって可能となっている。アルヴァックスはバルクソンの同時性論を批判しつつ、対象をシーニュとして解読しそれに意味を見出す思考作用に同時性の根拠をもとめている。つまり、言語活動に条件づけられている思考が備える集合性によって、他者と同時であるということが保証されているのである。そして、アルヴァックスは技術の使用を記憶力と言い換えているように、その記憶論は言語という技術（＝関数的構造）とそれを用いること（＝組み合わせ）によって成り立っているといえる。

そこで問題になるのは、思い出す者は技術によって「思い出させられている」のか（受動的）、それを使用することによって「思い出している」のか（能動的）という判断がつかないということである。その問題を解く鍵はアルヴァックスが『記憶の社会的枠組み』の「前言」においておこなった *mémoire* の定義にある。それが我々は他者からの問いかけに応答するためにのみ記憶力を用いるという定義である。本稿では他者との出会いを必要とする *mémoire* を中動態という観点を導入することで理解し、「問いかけ」と「応答」の哲学がアルヴァックス記憶論の基底にあることを指摘する。また、

國分功一郎がスピノザ哲学を中動態論から読み解き見出した自由の問題がアルヴァックスの議論にも潜在していることを指摘する。

「幻想」の毒の側面はその多元性をひとつの意味の次元にまとめあげ、容易に敵・味方、加害者・被害者という境界を形成してしまうことにあった。アルヴァックスはそうした「すべての人」の記憶を容易に想起しうる状態において、自由に考え感じていると信じている人々を批判したのである。こうした批判精神の要請は自己を構成する「組み合わせ」の原理を取り戻すためのものであった。それは技術の使用＝記憶力の本来的な自由が、「応答」するために取りうる方法が複数用意されていることを意味する。それゆえ、「うまく思い出せないこと」それ自体にこそ自由の問題がある。アルヴァックスは複雑さの程度のひとつの極限である「うまく思い出せない」ときの記憶力のあり方をあたかも迷子であるかのよう記述している。迷子的な記憶力こそが自由なのである。「問いかけ」は本来、記憶力を迷子へと誘うものであり、「組み合わせ」はそれに際して生成され使用法を形成していく。それは一つの主体化の過程である。しかし M. フーコーによれば、「問い」とそれへの「応答」という主体化の過程は権力関係のなかにおいておこなわれる。記憶力は技術との関係のなかで、強制へと導かれていく可能性もある。アルヴァックスは複雑さ＝使用のバラエティの程度の差によって自由に、あるいは強制的に記憶が現出してくる様を示しているのである。

そして B. スティグレールによると、記憶はそれが外在化されることによって他者へと伝達可能になると同時に選別の行使を受ける。アルヴァックスはそうしたエクリチュールの両義性（バルマコン）やアーカイヴの「記載の力」（J. デリダ）を意識しながら記憶論を構想している。本稿ではアルヴァックスによるエクリチュールやアーカイヴへの批判を広島原爆資料館や原爆ドームなどを例にとって検討することで、アルヴァックスが生者と死者の記憶論を構想していたことを指摘する。また、その理論を発展的に解釈した A. アスマンの議論にはメディアの両義性を十分考慮していないなどいくつかの問題点があるように思われ、それらの問題点をアルヴァックスの議論から検討し直すことによって、生者と死者の記憶論が「問いかけ」と「応答」の哲学に基づいていることを示す。そして以上をもとに、國分の中動態論をうけて加害者の記憶の忘却を論じた東浩紀の議論を整理しつつ、迷子的記憶力と誤配の関係について検討し、最後には W.G. ゼーバルトと M. デュラスの作品から誤配され迷子になった者がいかに記憶を喚起するのかについて考える。