

●テーマ書評●

団塊ジュニアのサイバーリアル・ワールド

橋爪 大三郎

(はしづめ だいさぶろう・社会学)

団塊の世代とその子供たち(団塊ジュニア)の共通項。それが、ファミコンだ。子供に買ってやったはずなのに自分が夢中になり、家族の寝静まった深夜、ABボタンをあやつる大勢の父親たち。彼らはワープロやパソコン通信の、最大の顧客でもある。新人類は、この親子軍団に上下を挟まれて、もう旧くなりかかっているプレ・ファミコン世代なのだ。ファミコン世代はいま高校生、彼らにとって代わろうと、機をうかがっている。

まだ自分の言葉をもたないこの団塊ジュニアの、感性的な土壌をいち早く探りあてるのを商売にしている大人たちがいるらしい。彼(女)ら若い感覚人間の、最近の仕事をジグソーパズルにつなぎあわせてみると、どんな図柄が浮かびあがるだろうか？

*

玖保キリコ『アレルジィ』(白泉社)。話題のコミック・シリーズ『シニカル・ヒステリー・アワー』(白泉社・既刊7巻)のなかから、「ロジカル・アレルギー・アワー」編を抜き出し、続編若干をつけ加えてなった単行本だ。おなじみビートルズの「マジカル・ミステリー・ツアー」なんかそっこのので、一郎&みちこのふたごの兄妹がはねまわる。これはたしかにロジカルなパニック・ストーリーである。

一卵性双生児でもない(男/女!)くせに、なにをとり違えたか瓜ふたつのふたり。彼らはそれを楽しんでいる。ふたごは楽しい。なんだって楽しんでしまうのが、このふたりの天性なのだ。

「シニカル」に登場する子供たちは——キリコちゃんも、ツネコちゃんも、ののちゃんもしーちゃんもツン太くんも花子ちゃんも、^{まなび}学くんだって——みんな、ひとつのことで悩んでいる。

難しく(もないけど)言うと、自己同一性の危機。ツネコちゃんは自分をカワイイと思っているのに、ほんとはちっとも可愛くない。自己と自己イメージとのギャップ。このギャップをツネコ本人がうすうす感じているから、そこをつかれるとヒステリーがつのる。でしゃばりの花子ちゃんもおっとりしーちゃんも、タレント願望のとりこだ。ツッパリのツン太くんは二重人格。泣き虫のののちゃんも、自分がいやで仕方がない。みんなリアリズムの世界の住人であり、欲望と自己イメージによって動く人びとなのである。

それにひきかえ一郎&みちこは、キリコちゃんやツネコちゃんと同級生のくせして、この種の悩みと無縁である。ふたりはまるで、ラカンの「鏡像段階の危機」を迂回して大きくなることができたみたいだ。一郎はみちこ、みちこは一郎と自己同化している。そうして結ばれる円環は、どちらがどちらのオリジナルでもコピーでもない、ハイパーリアルな世界なのだ。本物とイメージの区別がない、リアリズムからの脱却。それが、かれらの快樂の源泉である。

一郎&みちこの両親は、あきらかにギョーカイの人間で、ニューファミリーを絵に描いたようである。母親(文子さん)はしかし、このふたごを理解し、受け入れることができない。なぜならふたりは、彼女のイメージをつねに裏切るからだ。ふたりの挙動は反復と模倣と思いつきでできており、予測も制御も不可能である。ちょうど、団塊ジュニアの動向をつかみかねる、広告マンのような苛立ち。

一郎&みちこは、自己をもっていない(何も考えていない?)のために、ツネコたちより幼くみえる。またファミコンに興味を示しているわけでもない。けれども、原宿やギョーカイ人や、

ふたごの母親(文子さん)のような職業人にもあこがれるツネコなどよりも、「進んで」いる可能性がある。作者、玖保キリコさんのアンテナは、そういう可能性をびっくんびっくんとらえているみたいなのがする。

*

いとうせいこうのデビュー作『ノーライフキング』(新潮社)。話題のコンピューター・ゲームソフト「ライフキング」が日本中の小学生を熱狂させている折から、現実社会が異様に歪みはじめ、リアルな呪われたゲーム「ノーライフキング」に変貌するという筋立てだ。

主人公は小学4年生のまこと、コンピューターを使って商店の売上分析とアドバイス業をしている母親と二人暮らし。あすなる進学塾と学校を往復するごく普通の子供もだ。かれは噂のネットワークで、無数の子どもたちとつながり、また通信回線で、北海道の洋太…とつながる。ある日朝礼の最中、校長がなぜか、「ライフキング」開始の合図の言葉を発して急死する。同時に伝わってくる、究極のゲーム「ノーライフキング」の噂。「ライフキングV」は、失敗すると、キャラクターが消えてしまう。「ノーライフキング」はそれどころか、プレーヤー本人が消えて(死んで)しまうというのだ。「コワイケド、トカナキャシヌカラ、ガンバリマス…。」噂となって子どもたちを脅かすのは、正体のない破滅と死の影のごときものだ。

竹田青嗣さん(文芸批評家)が、あるところでこう言っていた。なるほどゲームは、現実を巧みにシミュレート(近似)できる。マリオがジャンプすれば、自分もジャンプしているみたいに、手に汗握ってハラハラする。しかし、どうしても違ってしまうところがある。ゲームなら失敗しても、もう一度最初からやり直すことができるかもしれない。けれど人生で、そうはいかない。ゲームには死がないから、「死を賭したかけがえのない生」の構造をもつこともないはずだ——。

これはあまりにまっとうな指摘なので、ゲームの「古典的」理解と言ってもいい。だが、これを裏返すところに『ノーライフキング』の世

界がある。まず、主人公まことの日常はキーボードにとり囲まれていて、どこまでがゲームでどこからが現実なのか、境界があいまいになっている。つぎに、ゲームのほうも変化して、現実と同じ構造をもったもの(ライフキングV)があらわれる。そのうえで、ゲームと現実との相互浸透が始まるのだ。まことたち子どもは、はじめて現実を、ゲームのような真剣さで生きはじめ。だが大人たちは、それを妨害する。なぜなら彼らから見れば、まことたちがゲームを現実と混同しているとしか、見えないからだ。ゲームソフトを取り上げろ。しかしまことたちからみれば、あべこべにそれも、ゲームの進行の一部、つごつぎ襲いかかる敵のたくらみなのだ。

「ネバーエンディング・ストーリー」や「ドラゴンクエストIII」や「東京トンガリキッズ」や「トムソーヤの冒険」や…を足してnで割ったようなこの物語が、作品として成功しているのかどうか、私はよくしらない。しかし、その成否と別に、いくつかの特徴的な感覚が、この作品を支えているのは確かだ。まず、キーボードや通信機器に対する、一体感ないし愛着。まことは、ほとんどE.T.のような神聖な感覚で、キーボードにタッチする。これと対照的に、ぶざまな大人たち(人間)には、乾いた絶望のまなざしが向けられる。

第二に。ひと昔まえのパソコン少年といえ、ひとり部屋に閉じこもって孤独でネクラな妄想にふけるのが相場だった。だがまことたちは、連帯のネットワークへの信頼に生きている。これが、もうひとつの特徴的な感覚だ。こうした社会性は、まことたちが時代のサイバーリアルな環境のなかで正気を保って成長していくために、欠かせないものらしいのだ。

この連帯は、邪悪な敵と戦うための、同志的結合である。しかし敵は、最後まで姿を見せないし、まこともその実態をしらない。敵は、物語(ゲーム)を信ずることではしか見えてこない。だから本当は、まことたちが自分の「死」を実感できることが、この連帯の支えなのである。ゲームのなかで、ライフキングの分身であるハ

1988年(昭和63年)12月19日(月曜日)

アンケート
一九八八年の収穫

橋爪大三郎

見田宗介・栗原彬・田中義久
編『社会学事典』(弘文堂)
久方ぶりの大事典の登場、「読
事典」の濃い文句通り、新鮮
な執筆陣による力作の項目が並
んだ。隣接分野へ目配りも行届
き、専門外の人も楽しく頁を繰
れる。正統理論を正統に論ずる
重厚さにやや欠ける?のが残
念。

「アグネス論争」を愉しむ会
編『アグネス論争』(JICC出版局)。あれよあれよ
と言う間に国民的論争となった
「アグネス問題」。さながら女
性論者の総出演で、がっかり半
分、ぐわんぱう半分という二冊。
これがよくも悪くも、日本フェ
ミニズムの現段階なのか。
数理社会学系編『理論と方法
』(特集)権力現象・権力を維持
し、内蔵し、産出する制度』(ハ
ーベスト社)。フーコーショッ
ク以来、わが国でも権力を論ず
る必然が熟し、ハードな数理に
拠る論陣とソフトな論理を駆使
する論陣が四つに組む、野心的
企画が実現した。自力で独創的
な議論を闘わせる若手社会学者
の一群が抬頭しつつあるのは頼
もしい。(はしづめ・たいさぶ
ろう氏)社会学専攻)

『出版ニュース』1989年1月上・中旬合併号(通巻1483巻)

出版ニュース社 1989年1月

●今年の執筆予定●
アンケート

橋爪 大三郎
(社会学)

延び延びになって版元に迷惑をかけ
ている「権力論」を、今年はものにし
たい。手がかりの乏しい領域の書下し
なので、難渋するのは覚悟のうえであ
る。ここを突破すれば、ほかの執筆計
画が順調に進み始めるはずだ。
論文のほうは、注文を順番にこなす
ので手一杯、特に計画はないが、去年
中国に行つて面白かったのも、また今
年も行きたいし、それを潮に中国関係
の文章、たとえば、北京を中心とする
ニューウェーブの中国ロック(西北
風)を紹介する「北京のロックンロー
ラー」なんていうのを書きたい。崔
健、孫國慶、范琳琳……といったシン
ガーが生きよくて、聴きたえある
んですよ。あと、奇特な編集者さん
が、論文集でもまとめてくれると、楽
でいいです。

ストナー風に味付けしたのがこの作品だ。

『おしゃれ泥棒』は、ふたつの矛盾した動機
を含んでいる。ひとつは、カワイイ(をイノチ
と考える女の子たち)の全面肯定。中森さんの
分身でもある、坂本警部のお洒落哲学(とその
追跡ぶり)に、それが表れている。もうひとつ
は、カワイイを否定し、それを越えたものへの
志向。それは“凛々”と形容されるが、どんな
ことかいまちはっきりしない。ただ、「死」と
関係あるとだけは言えよう。とげぬき地蔵のお
ばあちゃんたちをカワイイと思う想像力の拡が
りもそうだし、夢の島(すべてのカワイイの墓
場)で「負けるとわかっている戦い」を二人が
覚悟したときもそうだし。

カワイイを超える志向なしには生き苦しい、
という感覚は理解できる。それは、消費や欲望
がリアルな実態をもたないことの、苦悩に起因
する。実際問題として、年端のいかぬ女の子た
ちが大挙、このような志向に目覚めるとは考え
にくい。だが、生まれてからずうっと《「カワ
イイ」がイノチ》だと思っていた《私》が、ど
こか一郎&みちこを思わせるミッキーとミニ
ーの二人組みになったとたんに、行動力を獲得し
たのは示唆的だ。この行動力を与えるのは、自
同律(ミッキー=ミニー)のもたらす軽さ(リ
アルワールドからの離脱)である。

団塊ジュニア世代が、「死」を共感する共同性
への志向によって、消費社会を越えていく可能
性。それを、これらの作品は描いている。

団塊ジュニアが成熟したあかつきに、現実
はサイバーリアル・ワールドに変じているのだら
うか? それはしらない。また、そういう世界
が不断に「死」のイメージを喚起してやまない
のか、それもしらない。しかし、「死」を共感し
ないと結べない連帯など、弱者の夢想以外の何
であろうか。団塊ジュニアは、それほど弱っち
い世代なのだろうか。そう決めつけることはあ
るまい。私はむしろ、彼らが強靱な勇気をもつ
て、ハイパーリアルな現実を語り始めるであら
う語り口に、興味をもっていたいと思う。

ーライフは、敵と刺し違えて自爆するかわり
に、賢者の石をのこす。賢者の石。それは、自
分の「死」を大きな脈絡のなかに書き残すメッ
セージなのだ。ばらばらの「死」が、ひとつの
物語(ゲーム)のなかで脈絡をかたちづくり、
互いに支えあうこと。これが、まことたちの夢
想である。この(古きよき日本の、と言っても
よい)共同性と倫理性が、この作品の緊迫感の
土台になっている。

*

都市の超人工的(サイバーリアル)な環境が、
「死」のイメージを引き寄せてしまう——この想
定に、中森明夫さんも執着する。

中森明夫/中森明菜〜一郎/みちこ。この比
例式は、収まりがいい。筆名からして、自己同
一性などこ吹く風の彼の新作、『おしゃれ泥棒』
(マガジンハウス)は、いとうせいこうの『ノー
ライフキング』と相互浸透する、ふたごの物語
である。いとうさんと中森さんは、まことと北
海道の洋太のように、通信回線でつながってい
るのだろうか。

中森さんの前作『東京トンガリキッズ』(JICC
出版局)のなかの、注目すべき短編ふたつ。ひ
とつは「いつかきつと狼が」で、《ウワサのネッ
トワークがファミコンの機械とするでしょ、そ
うするとドラえもんやサザエさんのウワサはス
ーパーマリオやドラゴンクエストのゲームソフ
トとおなじで、それを日本中に流しちゃうワ
ケ》というアイデアが『ノーライフキング』そ
のもの。もうひとつは「帰ってきたローリー」
で、《短髪、長身、…まるで男のコのような女の
コ》と《私》が《退屈な午後の授業を抜け出し
て。24本ひだスカートをひらめかせてガッコを
飛び出した》というプロットは、『おしゃれ泥棒』
の原型なのである。

ミッキーとミニー(私)は、学校を抜け出し
て、カワイイを超えたモノ、“愛”以上のモノを
求める旅に出る。ふたりは代官山、原宿…界限
のブティックをつぎつぎ襲い、カワイイ(服や
小物)を盗み出しては女の子たちにプレゼント
する。それを警視庁きっての洒落者、坂本龍二
警部らが追い詰める。——こんな筋立てを、ケ