

第4部

若者文化の諸相

若者文化研究委員会

中間報告

目 次

序	209
I 世紀末の若者たち——情報爆発のなかで——	211
1. 若者たちの二つの顔 /211	
2. 「純粋資本主義」の子どもたち——80年代とは何だったのか？ /213	
3. 情報爆発と「若者文化」の終焉 /215	
4. 若者たちの可能性 /217	
II 現代若者たちの価値意識の動向——自我意識・対人関係意識・社会意識——	221
1. はじめに /221	
2. 自我意識——〈自分らしさ〉の肥大化と空白化 /221	
3. 対人関係意識——距離ある〈親しさ〉 /225	
4. 社会意識——社会関与の困難感覚 /232	
5. むすびにかえて /234	
III メディアキッズのプロフィール	235
1. メディア社会とメディアキッズ /235	
2. メディアキッズのメディア行動 /236	
3. 意識と心情 /237	
4. 消費者としての若者 /241	
IV 若者は高感度？ ——新人類から見た90年代若者像——	243
1. 若者とメディア機器の関わり /243	
2. 新人類の対メディアスタイル /245	
3. 90年代若者のパソコン感 /247	
4. 若者の対メディアスタイルをさぐる /248	
5. 若者は変貌し続ける /250	
V 文化はいつもおもしろい——「異文化」との接触は「尊重」から始まる——	252
1. 文化とは何か /252	
2. 「若者文化」と「おとな」 /252	
3. オトナの位置を見直す（構造を見ること） /254	
4. 多様性という価値観 /255	
5. おとなとは何か /257	

序

本研究グループのメンバーは、高校・高専・専修・短大・大学で教職にあり、日常的に生徒・学生に接触している。接触の結果として、生徒・学生（以下若者）について、それぞれが個人的な若者像をもっている。さらにメンバーの一、二はこの数年の間に、若者の生活、意識、余暇、メディア行動、社会意識の調査、分析、研究プロジェクトに参加している。加えて若者の意識・行動・文化についての研究論文・評論、ジャーナルな文章も、この二十年間、断続に公表されていて、各自は意識的・目的的にこれらに目配りをしている。以上の三つの情報、もしくは情報源は、信用できるというか、十分に依拠するに足ると考えている。

若者文化研究のプロジェクトの第一年度では、各自がもつ情報・データからどういう若者像が描けるか、を自由にまとめ報告し、それを素材に討議するという作業を続けた。各自の年齢、教育歴、相手にしている若者の年齢差・地域差、そして各自の若者観・教育観の違い等々があつて、報告と討議の時のことばと、対象である若者を見る視角と、描かれる若者像等の違い、時に微妙で時に決定的な違い、は不可避であつた。

今回、中間報告として、各自の報告をベースに討議にも配慮しながら、個別に論文を書くこととした。それぞれがもつ若者像の鮮烈、切実、リアリティを表現し読みとってもらいたいと考えたからである。当然のことなのだが、若者観・教育観について共通のものをもつこと、結果としての若者像に統一性をもたせること、これをしていない。

したがって、それぞれを独立した論文として読んでいただきたい。

もちろん、各自は描いた若者像が伝達され理解されることを願っている。この項の担当者（中野）が読むかぎり、各論文とも理解は容易である。そしておそらく大方の読者は、各論文の随所で思い当たる節々に出会うはずである。

第一の論文『世紀末の若者たち——情報爆発のなかで』。この2、3年のいうならば「街頭」にみる若者が描かれ、その両義的な性格が解読されている。しかし、決して価値剝奪的ではなく、一貫してニュートラルにとくに結論のところでは価値付与的に、つまり肯定的に若者のありようを評価し描いている。

『現代若者たちの価値意識の動向——自我意識・対人関係意識・社会意識』。調査報告をもとに書かれた論文である。若者は自分や他者を、そして社会をどうみているか。ここでは、そのさまざまな特徴がとり出され説明されている。新しい発見がある一方、グループの各自がもつ若者像を補強してくれるデータが数多く提示されたという実感がある。

第三『メディアキッズのプロフィール』。これも調査をベースにした論文である。メディアが氾濫・錯綜する環境の下で、若者たちはどうメディアと接し、どう心と精神を形成しているか。'60年代以後のメディア革命と意識・文化の変容を背景に「メディアキッズ」という端倪すべからざる若者が描かれている。

第四、『若者は高感度？——新人類から見た90年代若者像』。現在の10・20代の若者のニックネームに「新・新人類」「ポスト新人類」がある。いずれも若者文化の表層に着目した流行語ではあるのだが、世代的特徴の核心を衝いていて妙にリアルでもある。ここでは、この若者を、一世代上の「新人類」と対比しながら、とらえ描いている。とくに幼時からのメディア体験と、コンピュータを中心とした広義のメディア・情報テクノロジーへの接触とその態度とを対比の軸にしている。し

たがって、これは前章の「メディアキッズ」についてのもう一步踏み込んだ描像になっている。

最後。「文化はいつもおもしろい」。'60年代以降、文明と文化の変容が著しく加速した。生年が数年しか違わないふたつの世代の間のコミュニケーションがしばしば断絶する程度に加速されている。ところが教育の現場では、戦前世代が、新・新人類と体面する状態が、未だに残っている（こういういいかたは不謹慎かもしれないが事実である）。そこではまさに異文化が衝突している。その際、年長世代に属する教師は、この文化対立、社会的断絶、ディスコミュニケーションにどう対処すべきか、どう克服するのか——この項の主旨である。文化とは対立を含むもの、いや対立があるから文化・文化は対立の中で創造される、という立場がとられている。

中間報告では、これら論文を並列するというスタイルをとることになった。したがって、プロジェクト進行中のグループとしての中間報告とはなっていない。個人の間接報告である。本報告では、これをふまえて総論的な「若者文化論」と、さまざまな文化アイテムから、あるいはアイテムを通じて描く各論を予定している。その構成の中で、今回の中間報告の各論文は、各論として位置づけられるはずである。

(中野 収)

I. 世紀末の若者たち

— 情報爆発のなかで —

1. 若者たちの二つの顔

(1) 浮遊感と自在さ

「モラトリアム人間」、「新人類」、「おたく」…。70年代から80年代にかけてこの国のなかでは、様々な若者像が語られてきた。しかし、90年代に入ってから、若者をめぐる論議は、しばらく鎮静していた。若者論が、再燃の兆しをみせはじめたのは、93年の秋ごろからであった。きっかけとなったのは、あの「ブルセラ」問題である。東京の女子高校生たちが、自分の制服や下着を、マニア向けの店に売る。いかにも俗受けしそうな風俗である。そして、なんと、皇太子妃の後輩の制服が、この手の店に「陳列」されていたのだ。「高偏差値」の「良家のお嬢さん」たちが、あやしげな「商行為」に関与している。このミスマッチが、ブルセラの話題性を大きくしていった。そして、東大出の若い二人の社会学者が、「朝日」紙上で「ブルセラ論争」を展開したことも、この現象を一層有名にすることに、貢献したのである。

そして、このころから、若者の奇抜なファッションも、注目を集めるようになった。スカートをはいた「フェミ男」君、刺青をした男女、そして全身ピアス…。「大人」の「常識」からすれば、異形という他ない、ファッションである。そして、この現象は、何も東京に限ったものではない。鹿児島市の「南日本新聞」は、正月の紙面で、ファッションだけではなく、テレクラや周回族¹⁾などを含めた、鹿児島の若者風俗についてのルポルタージュを連載している。連載記事のタイトルが、「浮

遊する若者たち」。このタイトルは、「いまどきの若者」の一面を巧みに言い当てている。「浮遊感」は、若者たちをとらえる上での、キー・ワードとなるであろう。生きる意欲や、将来への希望、さらには道德観まで欠いて、ただふらふらと漂っている。そうした感じを若者たちから受ける機会は、決して少なくはないと思う。何のためらいもなく、パンツをひさぐ、良家の子女たち。極めて薄弱な理由から人を殺し、裁判の過程でも、いかなる改悛の情もみせない、「青山学院大生殺し」の犯人…。

では、「いまどきの若い者」は、だめなのだろうか。何の可能性も彼らのなかに、見いだすことはできないのだろうか。否定的なことばかり書いてきたが、一方では、日本人の新しい可能性を感じさせる、そんな若者の話題にもこと欠かない。たとえばそれは、新しいスポーツの英雄たちである。野球のイチロー、キング・オブ・スキーの荻原…。彼らには、従来の日本のスポーツマンを縛っていた、悲壮感のかけらもない。それぞれの競技を心から楽しみ、最高の舞台でもてる力を十二分に発揮している。野球やスキーに、何の関心のない人にとっても、彼らのキャラクターは、大きな魅力をもつことだろう。

そして、あの阪神大震災の時、多くの若者が被災地に集まった。悲報を聞くや全国から駆けつけ、もつとも厳しい状況のなかで、ボランティアをはじめた若者たち。その果敢な行動力と、これまた悲壮さのかけらもない、彼らの自然なふるまいに、感銘を受けた大人も、少なくはなかったはずであ

注1) 鹿児島市の繁華街、天文館には、週末の夜、周辺の市町村から、たくさんの少女たちが、集まってくる。この少女たちを「ナンパ」すべく、天文館の周りをぐるぐると車で回る若者たちを、地元の人は「周回族」と呼んでいる。

る。そう、スポーツの英雄とボランティアたちのなかには、明らかな共通項がみられる。それは、常識や自意識にとらわれることのない、「自在さ」である。

若者たちの「浮遊感」と「自在さ」とは、ではどうやって形成されたものなのだろうか。その「謎」を解明することが、この小稿の課題である。

(2) 「幼稚さ」と「古い」—若者たちの二つの顔

その前に、「いまどきの若い者」がもつ、もう一つの二面性として、「幼稚（未熟）さ」と「古い（老成）」の併存という問題をとりあげてみたい。いまの若者は、幼稚、未熟である。こうした印象を受けている先生方は、多いのではないだろうか。近年発刊された、とりわけ精神分析サイドからの若者論は、「未熟」をキーワードとしている。そして、若者たちも、「幼稚・未熟」なる自己を恥じる様子もない。「幼稚さ」を売り物にした「ロリータ・ファッション」が、一時話題を集めたほどなのだから。

しかし、「いまどきの若い者」のなかに、ある種の「じじくささ（ばばくささ?）」を感じ取っておられる向きもあるだろう。新聞記者をしている私の友人は、最近の新入社員を評して、「よくも悪くも、気負いがまったくない。肩に力が全然入っていない」と言っていた。これは、彼だけの特異な感想ではあるまい。おそらく、企業の間管理職からも、同じような言葉が出てくるだろう。たしかに、いまの若者からは、気負い、力みがまったく感じられない。何だか達観しているようでさえある。「じじくさい」という印象は、ここから出てくるのだろうか。昨年、関西を中心に若者たちのなかで、静かな盆栽ブームが起ったと聞く。老人のシンボル・盆栽は、「じじくさい」若者たちに、なんと似つかわしいことだろう。

いまの若者は、何故幼稚なのだろうか。それはやはり、親がいつまでたっても彼らを子ども扱いし、自立させないからであろう。大学にいて驚くのは、受験の付添いにくる親が、年々増加してい

ることである。父母懇談会なるものも盛況で、大学生のPTAと化している。高校までの学校生活においても彼らは、過剰管理のなかで育ってきた。子どものころから、親や学校に世話をやかれつづけ、定められたルールの上を走ることに、慣れきってしまった若者たち。お蚕ぐるみで育った彼らには、「自己決定」の習慣がまったく身につけていない。自分で決めたことを、自分の手で行い、自分で責任をとる。こうした人間を大人だとすれば、いまの若者は、20を過ぎるまで、大人になるための訓練を、まったく欠いたまま育つのである。

そして驚くのは、親と子が、とても仲がよいことである。「尊敬する人」は、わが父母のオンパレード。進路などでも、極力親の意向を尊重しようとする。ああ、仲良きことは、美しきかな。しかし、この「物分りの良い両親」、「仲の良い親子」こそ、くせものではないのか。ただやみくもに、親と子がいがみあうのが、良いことだとは思わない。しかし、親の世代への反発は、若者が自立していく上でのスプリングボードとなる。今の極端に良好な親子関係のなかで、若者たちは、そのスプリングボードを奪われてしまっているのだ。いまの「団塊親」（宮台真司）たちは、親と子の友だち化現象の、先頭を走っている。そして、「もの分りの良い両親」という役割を演じ、子どもたちを自分の意のままになる、ペットにしてしまった。彼らは、相当強度の健忘症に罹っているようである。自らが青春時代に、「家族帝国主義」などと言っていた事を、忘れてしまったのだろうか。しかし、あまり「団塊親」の事は、言えた義理ではない。世代が下がれば下がるほど、親と子の「友だち化」も、子どものペット化も、一層進んでいくからである。それを今、私は子育ての課程で痛感している。ともあれ、大人たちに反抗し、自立していく若者というモードが、完全に過去のものとなってしまうことは、疑いない。

では、若者たちの老成をもたらしたものは、何なのだろうか。子どものころから、定められたルールの上を走らされることで、彼らは人生に対し

て、既決感をもつであろう。そして、彼らは「偏差値」によって、小さいころから、自己の相対的位置についての認識を、たたきこまれている。だとすれば、自己の能力に幻想などもてないだろうし、大それた野心ももたないだろう。アンビションを欠いた若者の姿は、偏差値体制の、当然の帰結なのである。

また、子どもたちの世界は、近年加速度的に多忙になってきている。塾通い、スポーツ少年団、部活動に様々な学校行事…。冗談のようだが、私の甥っ子など、電子手帳でスケジュール管理をしている。こんな多忙な子ども時代を過ごした世代の走りが、いまの20歳前後ではないのか。彼らは高校を卒業してはじめてこの多忙さから解放される。多忙な日々から解放されて大学に入った彼らは、ほとんど定年退職者の気分ではないのか。だとすれば、未来に向けて勉強しようなどという気持ちに、到底なれないだろう。大学が、「レジャーランド」として位置づけられて久しい。しかし、いまや大学は、「定年退職者」を収容する「老人ホーム」と化しているのだ。

2. 「純粋資本主義」の子どもたち ——80年代とは何だったのか？

(1) 「戦後の総決算」と「純粋資本主義」化

いまの若者たちは、総じて、73年のオイル・ショックの後に生まれた、低成長時代の子どもたちである。とりわけ、80年代の雰囲気は、彼らの人格の上に、大きな刻印を及ぼしていよう。80年代とは何だったのか。それを問うことは、「いまどきの若者」を理解する上で重要である。

オイル・ショック後から、80年代にかけては、日本が比類のない経済的成功を取めた時代であった。オイルショック後の減量経営に成功した日本

企業は、欧米の市場を席卷し、巨額の貿易黒字を貯めこんでいく。80年代の末、東京は、世界の金融経済の中心となった。では、文化という側面からみたときはどうか。井上俊は、この時代を「文化の一元化」の時代としてとらえている。文化には、「適応」（現実のなかで、より便利に快適に生きるべく工夫を重ねる）、「超越」（宗教や哲学など、超越的な基準から、現実を裁断する）、「自省」（現実から一歩しりぞいて、みずからのあり方を懐疑する）の三つの要素がある。この三者がバランスをとっていることが、文化のあり方としては望ましい。しかし、80年代には、「超越」・「自省」の二つの要素が衰退し、「適応」次元のみが肥大してしまっ²⁾た、と井上は言う。

井上の指摘は、当を得たものだろう。日本人は、80年代に、「現実のなかで上手くやっていく」こと以外の、一切の関心を失ってしまった。「金が儲かればそれでいい」「面白ければそれでいい」。それが、80年代の時代精神であった。愉快地楽しく「いま」を生きる。それに「懐疑」を示す者には、いわんや、しかつめらしく「超越的な基準から裁断」しようとするものには、「クライ」、「ダサイ」の罵声が浴びせられた。「マジ」なことは、流行らなくなっ³⁾たのだ。

80年代のこの事態は、「戦後日本の総決算」としてある。戦後この国は一貫して、それまでの日本人を呪縛してきた伝統道徳（「ムラ」的秩序、天皇制）からの逃走を図ってきた。そして、この「逃走」は、高度成長期に日本の「ムラ」が消失することで、完了したのである。伝統道徳は死に絶えたものの、それに変わる市民社会の道徳を、日本人が持つことはなかった。80年代以降、巨大な道徳的空白が、この国には生じたのである。また、マルクス主義や戦後啓蒙思想は、大学紛争の過程で、大幅にその権威を失墜⁴⁾した。マルクス主

注2) 井上俊 「文化の「日常化」について」『社会学評論』34巻2号。1983年

注3) この時代、「ネアカ」・「ネクラ」の二分法が流行し、前者は称賛され、後者は排除された。

注4) 一見リベラルな装いをもつ大学人が、実は権威主義的な象牙の塔の住人であることが、紛争の過程でたびたび暴露された。この言行の不一致が、戦後啓蒙思想への人々の幻想を打ち砕いた。

義であれ、近代主義であれ、西欧的基準に従って、日本の現実を裁断する言説は、日本人の劣等感に裏打ちされて、説得力を保っていた部分がある。「貧しい日本」と「豊かな西欧」。しかし、80年代に入ると、こと経済に関するかぎり、この関係は完全に逆転してしまった。戦後左翼は、「喰えない」現実の故に、資本主義を批判してきた。だから、日本が世界一「喰える」国になってしまえば、資本主義を批判する理由は、どこにもなくなる。吉本隆明が赤裸々に語った、このメンタリティーは、多くの左翼知識人に共通のものではなかった⁵⁾。「知識人の総転向」も道理である。

伝統道徳、マルクス主義、近代主義。現実の社会への「超越」的批判や、「懐疑」を伴う「自省」の契機を与えてくれる、一切の手がかりが、この国の文化からは失われていった。そして、80年代までに失われたのは、現実批判の根拠となる思想だけではなかった。学生運動が挫折し、オイルショックの過程で、日本の企業内組合が「第二労務部」へと変貌したことによって、資本主義批判を担う現実的な運動体も、この社会からは、姿を消していったのである⁶⁾。こうして80年代の日本社会のなかでは、資本主義の発展を阻害する、すべての要素が消え去ってしまった。日本は、世界にもまれな「純粋資本主義」の国となった。80年代の日本は、いわばブレーキを欠いた、ハイテク・カーのごときのものである。これが、日本がオイルショック後の世界経済のなかで、「一人勝ち」できた、最大の要因だろう⁷⁾。そして、経済が「うまくいく」ことで、日本人はますます自惚れをつよめ、「純粋資本主義」化は、一層深化していったので

ある。

(2) 「人づくり」の崩壊

80年代には、日本のすべてが、経済発展のために総動員されていく。その結果、「ザ・システム」(K. ウォルフレン)が、完成していった。そして、「ザ・システム」を批判するいかなる根拠も、日本人には残されていなかったのである。「ザ・システム」のなかに生まれてきたいまの若者が、このシステムを自明のものと感じ、システムの内部で敷かれたレールの上を走ることに、何の疑いも持たないのは、むしろ当然のことであろう。それはもはや「保守化」というような生易しいものではない。人生や社会に対する、ほとんど「オートマチズム」(自分は何をする必要もないし、また、何をしても無駄である。すでに決定されている人生以外の、いかなる可能性もない。)とも言うべき感覚が、いまの若者たちを覆っている。生きる意欲も将来への希望も、そして主体性も能動性も必要がない。ただただシステムに身を委ねていけば、それでいい。前節で指摘した「浮遊間」の源泉は、ここにある。そして、私が「オートマチズム」と呼んだ感覚は、80年代以降の、テクノロジーのめざましい発展によって、さらに強固なものとなっていった⁸⁾。

いま、若者たちのオカルトへの親和性が話題になっているが、それと、この「オートマチズム」の感覚とは、無縁のものではあるまい。電子メディアも、社会システムも、若者たちにしてみれば、その作動するメカニズムを理解しえない、ブラックボックスである。しかし、このブラックボックス

注5) 吉本隆明『わか転向』 文芸春秋 1994年。

注6) オイルショック時の「減量経営」に際して、日本の企業内組合は、工場労働者の解雇に反対し、闘うどころか、積極的にそれに加担した。自分の会社がつぶれてしまえば、元も子もないという発想からである。

注7) アメリカは、様々なエスニック・グループを内部に抱えこんでいる。「漢江の奇跡」と呼ばれた韓国的高度成長も、ソウルオリンピック(88年)をもって終わった。予想外に速かった韓国経済の行きづまりを、彼の国の人たちの親族意識の強さ(忠誠心が親族に向き、企業に向かわない)と結びつける論者もいた。この二つの国の事例が示すように、大半の先進諸国は、その内部に反資本主義的な要素をもっている。あのドイツでさえ、キリスト教的な規制力はいまだに強力だ。土曜日の午後からは商店が閉まってしまう。日本の「純粋資本主義」の突出ぶりは、異様と言う他はない。

注8) この記述は、栗原彬『人生のドラマトウルギー』岩波書店 1994年、に負っている。

スは、巨大な成果を産出する。その仕組みはよくわからないが、自分の生活に大きな影響を及ぼすものなど、それ自体オカルトめいているではないか。テクノロジーの高度化が若者にもたらしたものが、「科学する心」でなかったことは、皮肉という他はない。しかし、この社会の不透明で非民主的な機構が、「科学する心」から一層彼らを遠ざけていった事実、指摘しておかねばならないだろう。

そして、「純粋資本主義」化は、人づくりの上では、著しい困難をもたらすものであった。関曠野も指摘するように、資本主義は、人を育てる力をもたないからである。資本主義は、ただ「利潤を極大化せよ」という要請をもつのみである。こんなものに従って、次世代を育てることはできない。そこで、資本主義は、様々な社会の宗教的・伝統的要素を「横領」することで、資本主義的主体の育成を行ってきた。⁹⁾近代初期のばあい、それはプロテスタンティズムであった。近年の「華人資本主義」において、それは儒教である。しかし、一切の伝統的・宗教的要素が失われた社会（文化のなかの「超越」要因）は、人を育てる原理をもたなくなる。これが、オイルショック後の日本社会が置かれた状況であった。人を育てる原理が何もない。そんな社会のなかで、いまの若者は成長していった。

道徳的命令は、インペラティブ（頭ごなし）として人々に受容されているときのみ、有効に機能する。「人を殺してはならない」という命題は、論証抜きのものでなければならない。なぜ人を殺してはならないのか。誰にもそんなことは論証できないからである。そして、頭ごなしの道徳的命令の声の主は、その文化のなかの、「超越」要因であろう。そうした声を持たずに育った彼らは、常に「何故」と問う。何故「パンツを売っては」、「人を殺しては」、「自殺をしては」いけないのか、

と。そして、80年代における道徳的弛緩を通過したいま、大人たちの側も、そうした問いに、「だめだからだめだ」と頭ごなしに言うだけの確信を、失っている。それに、バブル経済時のマネーゲームのような、ハレンチ極まる醜態を演じた大人たちに、若者たちの道徳意識や羞恥心を云々する資格は、本来ないのである。

道徳意識を欠く「浮遊する若者」を生んだのは、オイルショック後の日本社会の「純粋資本主義」化である。

3. 情報爆発と「若者文化」の終焉

(1) 他者たちへの無関心

私のゼミの学生が、話してくれたエピソードである。彼が高校受験模試の、試験監督のアルバイトをしていた時のこと。違う中学の生徒同志が、殴り合いをはじめた。しかし、誰も止めに入る者は居なかった。いや、他の生徒たちは、殴り合う二人を取り囲むことさえせず、おしゃべりや勉強をつづけていたという。彼の言うことがふるつていた。「先生のころだと、止める人がいたでしょ。ぼくの時でも、取り囲むぐらひはしたよね。いまの連中はすごいよ。全然、無関心だもんね」。大学生が「いまの連中」と言うのも可笑しいが、年齢が下がれば下がるほど、周囲や他者に対する無関心さが増していることは、間違いなさそうだ。

若者たちの「社会的世界の収縮」とも言うべき事態は、なぜ生じたのだろうか。それは、先に述べた「オートマチズム」の感覚とも、関係がありそうだ。若者たちは、ボタン操作一つで、欲求をかなえてくれる、便利な電子機器に囲まれているだけではない。生活上の面倒はすべて親（母親）が見てくれるし、学校だって昔に比べると、随分と面倒見がいい。大人たちは、かゆい所に手が届くどころか、子どもたちの先回りをして、あれやこれやと世話を焼く。これだけオートマチックに

注9) 関曠野『野蠻としてのイエ社会』お茶の水書房 1987年。

注10) この記述は、宮台真司『制服少女の選択』講談社 1994年、に負っている。

要求がかなえられている人間が、果して「他者」を必要とするだろうか。「他者」たちは、しばしば「むかつく」こともする。そして、彼らに自分の意図を伝えるためには、多くの言葉を必要とするだろう。それが、「オートマチズム」のなかで育った若者たちには、面倒くさい。そうした面倒くささを感じさせない友人を求めていけば、必然的に、彼らの交友と関心の幅は、狭まっていくだろう。

そして、これに、80年代以降の情報爆発が追い打ちをかける。若者の関心事といえば、クルマと女の子と、ごく限られたジャンルの音楽とファッション。そんな牧歌的な時代であれば、仲間との間に共通の話題を見いだすことは、いくらでも可能だろう。これに、共通の政治的関心でも加われれば、若者たちのコミュニケーションは、ほとんど沸騰する。いまの若者の親の世代、いわゆる団塊の世代は、そうした幸福な若者たちであった。では、彼らの子どもたちはどうか。親の世代に比べると、海外旅行だのアウトドアだのと、若者の関心は多様化していった。しかも、それぞれのジャンルの内部は、とてつもなく細分化していったのである。膨大な数のアイテムが繁茂してしまって、誰にもその全容を把握することなどできはしない。過度に細分化された「若者文化」は、もはや彼らに、共通のコミュニケーションの基盤を提供するものではないのだ。文化の大海のなかに投げ出された若者は、「好き」か、「嫌い」かという自分の実感を手がかりに一つの島にたどりつき、そこで「感性の小共同体」を築き上げる。

(2) 「若者文化」の終焉

先に私は、いまの若者が「他者を必要としない」と述べた。しかし、この表現は、誤解を生むものであろう。いまの若者は、そこまでタフではない。むしろ寂しがり屋で孤独に弱い。だから、「感性の小共同体」の存在は、彼らにとって重要なものとなる。しかし、同時に彼らは、対人関係において、極度に傷つきやすく、また横着でもある。だ

から、この小共同体のなかでさえ、彼らは直接他者たちと触れ合おうとはしない。電話やファックス、パソコン通信、多様なパーソナルメディアは、直接コミュニケーションに伴う面倒を大幅に軽減してくれるから、彼らにとっては重宝なものである。かくして、コミュニケーションの「間接化」(中野収)は、際限もなく進んでいく。限られた「同好の士」との間でさえ、直接的なコミュニケーションを回避する若者たち。80年代の末に話題になった、「オタク」的な行動様式が、いまの若者のなかでは、一般化している。

しかし、われわれ大人の側も、あまり偉そうなことを言えた義理ではない。細分化の果てに全体の見通しがつかなくなり、その結果、活気が失われてしまった。この命題は、若者たちだけではなく、日本の文化全体に当てはまりそうである。一日中予約の電話をかけつづけても、切符の取れない宝塚。一年で十数曲のミリオンセラーが出た、ポピュラー音楽。東京ドームを満員にする団体が幾つもあるプロレス。10万人以上が集まるマンガ同人誌の即売会(コミケット)…。個々のジャンルは、かつてない大盛況である。しかし、それぞれのタコツボのなかだけで、盛り上がっている印象だ。「国民的熱狂」が生まれることも、あるジャンルのなかで生まれた突出した表現や才能が、文化全体に活気を生むことも、この国では久しく起こっては居ない。タコツボのなかでの熱狂。門外漢には意味不明の符号の乱舞。何のことはない。いまの文化状況は「一億総オタク」化とさえ、呼べそうだ。

かつて「若者文化」は、サブ(下位)・カルチャー、カウンター(対抗)・カルチャーと呼ばれて、文化の活性化に大きく貢献した。「下方」から浮上して、お上品な支配的文化に一撃をくらわせる。あるいは、若者が社会の弱者・少数者と同一化して大人の支配的文化に「対抗」する。そこに「若者文化」の存在意義はあった。また、大人の世界の文化産業の側も、若者たちの表現の新奇性に、大きな商品価値を見い出してきたのである。

「反体制的」な若者と、したたかな文化産業。両者が互いにもたれあい、利用しあう状況が、60年代末から、80年代までつづいてきた（60年代、70年代前半は言うに及ばず、80年代の文化英雄たちは、ジョークかマジか、自分たちのメディアでのゲリラぶりを「80年安保」と呼んでいた）。しかし、そうした意味での「若者文化」は、今日、もはや存在しえない。若者が大人の世界に敵意をもやす、「反体制」の存在ではなくなったこと。それが、第一の理由である。そして、各ジャンルの内部が目茶苦茶な繁茂をとげた結果、誰にも全体の見通しが効かなくなったことは、すでに述べてとおりである。全体の見通しが効かないのであれば、上・下、中心・周縁などという、位置（格）付けもまた、無効となる。情報爆発の結果、あらゆる表現は、平等になった。しかし、その事が、文化の活性化を生んでいるとは、到底言えないのだ。

「若者文化」は、自立の途上にある若者たちに、支えと慰めを与える機能を永く果たしてきた。「若者文化」は、若者たちが、「現実のなかで傷ついた自我を修復するために訪れる港」（E.H.エリクソン）だったのである。また、共通の「若者文化」の存在は、若者たちの世代的同一性の感覚を喚起する力ともなっていた。「若者文化」が最も活気づいていたのは、言うまでもなく、60年代末の学生紛争時である。当時の「若者文化」は、新宿駅の西口で、あるいは各地のフォークジャンボリーで、若者たちが共に肩を組み、踊り、歌う、直接的な連帯の場を提供してきた。それが、70年代の半ば以降、深夜放送などのメディアを媒介とした、間接的な連帯へと、そのベクトルは後退していった。若者たちは、ともに「若者文化」を創造する主体ではなく、単に享受する客体へと変わっていった。そして今日、彼らは、途方もない情報爆発のなかで、「感性の小共同体」の方へと、追い込まれている。広範な世代的同一性の感覚を喚起しうる「若者文化」は、もはや存在しない。このことが、今日、若者たちの連帯を、一層困難なものにしているのだ。

4. 若者たちの可能性

(1) 「自意識過少」な若者たち

若者たちを取材した、鹿児島新聞記者たちが教えてくれたエピソード。フェミ男君と出会った時、チーフの記者の脳裏には、一つのストーリーがよぎったという。「彼は、男性であることに疲れてしまった。だから、女性の恰好をしている」。しかし、フェミ男君。答えていわく。「別に。ただ好きだから、こんなカッコしてる」。また、全身イレズミ娘と出会った時には、一瞬身構えた。それは世の中に対するプロテストの印だろうか。はたまたマズメートな生き方をしている女の子だろうか。しかし、彼女、将来は看護婦になることを夢見る、生真面目な女の子であったという。

服装は、その人のアイデンティティを、他者に対して表示するものである。それゆえ、若者のファッションには、常に社会に対するメッセージがこめられてきた。大学紛争当時の長髪は、反体制の印であった。パンクの人たちの刺青には、社会のエスタブリッシュメントへの敵意が宿っている。しかし、いまの若者の奇妙なファッションには、そうしたメッセージ性はない。他者の目に映る自分の姿への意識さえ、希薄である。むしろ、「好きだから」ということばが象徴するように、自分の感性と合致するという感覚。それが、彼らがファッションを選択する上での、最大の動機となっている。こうした若者たちの姿から、何を感じ取るだろうか。若者たちの自分自身の感性に対する、揺るぎない自信だろうか。いや、筆者にはむしろ、自意識の欠如と映る。

「自意識過剰」が、これまでは若者を語る際の決まり文句であった。70年代以降話題になった、若者たちの様々な行動様式も、「自意識過剰」故の、若者たちの防衛反応として説明することができるだろう。70年代の若者は、「カプセル人間」と言われた。あるいは、いつまでも大人になろうとしない、「モラトリアム人間」と言われたのである。われわれの世代は、異常なまでに自尊心を

肥大させていた。寛容な親と社会からは甘やかされ、テレビ機軸の傍観者として世界を睥睨する気分ひたり、消費社会のなかで、お客様扱いされることに慣れた結果である。その肥大した自尊心を、あるいは幻想的な自己像を、この世代はどう満足させてきたのか。現実との接触は、幻想的な自己像を破壊せずにはおかない。それゆえ、この世代は、「カプセル」や「モラトリアム」のなかに逃げ込んだのである。また、80年代の「新人類」たちも、幻想的己の防衛という動機につき動かされていた。よい趣味をもつ、卓越した人々の一員であることが、そのための絶対条件であり、それ故彼らは、「差異化」のゲームに狂奔した。¹¹⁾

若者たちの過剰な自意識の背景には、自立への強迫、あるいは大人の世代に対する対決の意識がある。70年代、80年代の若者には、まだかろうじて、そうした強迫や、対決の意識が残っていた。70年代の若者は、「大人にならなければならない」という当為にうちひしがれていたからこそ、「モラトリアム人間」になった。「新人類」世代は、大人たちの「だささ」に対して、自分たちを際立たせる意味からも、その「高感度」性を誇示したのである。

しかし、いまの若者たちは、そうした強迫や対決の意識を、およそ欠いている。自立をせまるところか、親たちは、彼らを果てしなく甘やかしている。そして、親と子は、いまや気味が悪いほど、仲がいい。そして、彼らを脅かす超越的なもの(当為)は、この社会のなかには存在しない。手ごわい「外部」に対して自己を主張する必要がないのだから、自意識が育たないのも道理である。

自意識は、また、他者や世界についてのイメージと、対のものでもある。これまでも若者たちは、乏しい「体験」と「知識」をもとで、そのぼしぼしの世界の像をでつち上げ、そのなかに、自分自身を位置づけてきた。¹²⁾しかし、みずからの責任においてなした行為のみが、「体験」として血肉化するのであれば、子どもころからお蚕ぐるみで育ち、自己決定の機会を奪われてきたいまの若者には、「体験」とよべるものはない。また、受験勉強やマスメディアを通して、彼らが摂取した「情報」は膨大なものである。しかし、それは彼ら自身と、生きた関わりをもつものではないから、彼らのなかで蓄積され構造化された「知識」となることはないであろう。¹⁴⁾「体験」と「知識」を共に欠けば、みずからのなかに世界の像を立ち上げることなど、できはしない。

年齢相応の自意識が発達していない、「いまどきの若者」はダメだ。私は、そう言いたいのだろうか。いや、そうではない。どうみても、いまの若者たちは、先行世代よりも伸びやかである。自意識の呪縛を受けないからだ。そして、幼稚なことも確かだが、その分彼らには、アンファンテリブル(恐るべき子ども)のパワーがある。新しいスポーツの英雄たちは、その象徴である。考えてみても欲しい。イチロー選手は、父親の英才教育を受けて育った。星飛雄馬のようなものである。荻原選手は、日の丸を背負い、連盟の資金で欧州を転戦し、強くなった。二人とも、暗くなり、形にはまり、重圧に押しつぶされそうな条件はそろっている。しかし、そうはならなかった。二人とも、快活という言葉が、服を着たようなキャラク

注11) 70年代から80年代にかけての若者像の変遷は、小谷敏編『若者論を読む』世界思想社 1993年に詳しい。

注12) 青年期における単純化された世界像への渴望が、カルト的な新宗教に若者が引きつけられていく最大の要因だろう。とりわけ、知的レベルの高い若者ほど、その渴望は強い。

注13) 例えば、添乗員の旗の下でバンコクの街を歩いても、それは何ら「体験」として血肉化することはないであろう。たとえ、短い間でも自分一人で同じ街の隅々までを歩けば、バンコク「体験」とでも呼ぶ他ないものが、得られるに違いない。

注14) 「知識」の欠如は、では責められるべきことか。もちろん褒められたことではない。しかし、膨大な情報にさらされて生きる今日、すべての情報を知識として「内部化」することは不可能である。自然現象の様々なデータが身体にインプットされていた農民や漁師でさえ、いまではコンピュータやレーダーに頼っている。情報の「外部化」は、不可避の趨勢である。だとすれば、若者たちが重い「知識」を下ろし始めたのは、情報社会への適応の形態と言えなくもない。

ターである。そして「イチロー打法」や「V字ジャンプ」が象徴するように、彼らは独創の人だ。重圧に押しつぶされるどころか、舞台が大きくなるほど、注目されるほど、彼らは状況を楽しんで、最高の力を発揮している。「オートマチズム」の真っ只中で育ちながら、それをはるかに超え出る「革命児」となった。それが彼らのスゴイところだ。なぜ、彼らはかくも「自在」なのだろうか。きっと、何も考えていないのだと思う。いや、そうやって悪ければ、他者の目に照らしてうじうじと自己を省みる、過剰な自意識に邪魔されるところがない。だから自分の立場だとか、周囲の思惑だとかに頓着せず、常に競技だけに集中できる。彼らが強いはずである。そして、震災の地、神戸では、このアンファンテリブルたちのエネルギーが、堰を切って溢れだした。それが、あのボランティアたちの群である。

(2) 震災ボランティアが拓く明日——若者たちの新たな欲望

50ccのバイクで、震災ボランティアをつづけた田中康夫は、繰り返し、「偽善・売名と思われても構わない」と述べていた。私と田中は、同じ年(1975年)に高校を卒業しており、その意味からも、この発言には感慨を覚えた。そして、彼の発言は、私を一つの思考実験へといざなったのである。私が大学生の頃に、こうした災害が起こったとしよう。果して私はボランティアとして駆けつけたのであろうか(当時、ボランティアは、あまり一般的でなかったことは、この際無視する)。行ったかも知れないし、行かなかったかも知れない。しかし、まちがいないのは、いずれにしても、私が膨大なエクスキューズ(言い訳)を必要としたであろうということだ。ボランティアに行けば、それが、「偽善・売名」とみられることを恐れたらう。

また、行かなければ、自分が「敵前逃亡」した卑怯者と感じたであろう。そのうしろめたさから逃れるための、膨大なことばを、私は必要としたはずだ。だから、私は田中の発言に、同世代人の刻印をみる。田中康夫は、「なんとなくクリスタル」によって、金満と虚栄と「新人類」の、80年代の幕開けを告げた人物である。しかし、彼もまた「自意識過剰」の旧世代に属する人間であることを、今回の一連の発言で、告白しているのである。

今回の大震災では、多数の若者たちがボランティアとして参加した。ところが、「自意識過剰」な彼らは、先行世代とは異なり、いささかのエクスキューズも必要とはしていない。公共性の感覚とか、「良いことをしている」という意識さえ彼らのなかには希薄である。「(ボランティアを)やりたいからやる」。そんな若者が、多数派だった。人のためではなく、自分のためにボランティアをやっている。彼らの行為が、いかなるエクスキューズも必要としないのは、このためであろう。自分の欲望のおもむくままに振る舞う、「がきデカ・ボランティア」(加藤典洋)たち。このニュー・ウェーブが、地震の被災地で、大きな働きを成した。私の勤務校からも、多数の学生が神戸に行った。そのなかで、最も目ざましい活躍をしたのが、「楽しいから、好きだからやる」という旗印のもとに、活動をつづけてきたボランティア・サークルであった¹⁵⁾。この事実は、象徴的である。

もちろん、「がきデカボランティア」たちに、問題がなかったわけではない。みんなが被災者と直接ふれあう「華やかな」仕事に群がり、事務作業や救援従事者の後方支援といった、「地味」な仕事をやろうとはしなかったこと。被災者の救援には骨身を惜しまないのだが(肉体的には大変な仕事の方が、むしろ歓迎されたという)、被災者の自立を促すべく、撤退の潮時を見極めることに

注15) 鹿児島経済大学のボランティア・サークル「そよかせ」は、2月上旬から神戸市長田区の公園に泊まりこみ、救援活動を始めた。そして、みずからの創意で老人の入浴介助の活動をつづけ、他のボランティアたちにもその技術を伝えた。このグループの旺盛で独創的な活動は、メディアによって大きく取り上げられた。彼らは、新学年が開始された後にも、交代で被災地に入り、住民と行政の架け橋としての役割を果たしている。

は、長けていなかったこと。自己の欲望に忠実な、「がきデカ」故の欠点である。「ボランティアをやりたい」という欲求だけが先行し、全体状況を見極め、それとの関係で行動するという部分が、若者たちのなかには、やはり欠けていた。

しかし、「がきデカ」ボランティアたちが登場したことの意義は、大きい。日本の社会運動は、これまで使命感や、それゆえの禁欲主義に、永くとらわれてきた。そのために、偽善と欺瞞のにおいもまた、こうした運動にはつきまとってきたのである。そうした伝統とまったく切れた所に、この「がきデカ・ボランティア」たちはいる。好きだから、やりたいから、すなわち己の欲求の充足のために、社会に対して働きかけていく。「がきデカ・ボランティア」たちは、社会運動に参加する人々の「動機の文法」を、根底から書き変えてしまいかねない存在である。「がきデカ」のままでもいいのか。もっと、成熟する必要があるのではないか。それは、そのとおりであろう。例えば、被災地で本当に役立つためには、全体のなかに自己を位置づけ、それとの関連で行為していく「大人」としての資質が求められよう。だが、「好きだからやる」という「動機の文法」は、やはり斬新なものだ。「公共性」やら「使命感」やらの、旧弊な「動機の文法」にしがみついた運動体は、没落していかざるをえないだろう。

「オートマチズム」の感覚に支配され、社会のなかの「お客様」として、サービスを受けることに慣れきった、いまの若者たちの間に、なぜ澎湃とボランティア熱がまき起こったのか。人間の欲求は、楽をしたい、出世したい、金を儲けたい…。そんなものばかりではないだろう。人の役に立ちたい、自分の有能さを確認したい、他者たちと連帯したい、そして人間として自立したい…。これらもまた、人間の欲求のなかにはある。そして、こうした欲求は、青年期にもっとも高まるものであろう。この小稿のなかで論じてきた、「オートマチズム」の支配や、若者たちの「社会的世界の収縮」の結果、連帯や社会的活動への欲求が、抑

圧され、希薄になっていることは、否定しがたいと思う。しかし、これらが完全に消え去ることも、またないのである。「お客様」だけではつまらない。若者たちのなかに、そうした思いが生まれているのだ。「オートマチズム」が行き着くところまで行って、その果てに訪れた反転現象。若者たちのボランティア熱を、このように評価することが可能だろう。そして被災地に、あれだけの若者が集まった事実は、連帯や社会的活動への希求が、日常のなかではいかに満たされ難いものであるのかを、逆照射している。

被災地から帰った学生は、「人生観が変わった」（自らが被災者である学生から、この言葉を聞くことが多い）、「大人になれたような気がする」と、口々に語っていた。震災ボランティアは、若者たちにとっての、一つのイニシエーションであったように思われる。今日においても、若者たちは、子どもから大人への、移行・転生・変身の経験を渴望している。いまや、若者たち自身にさえ、必ずしも明確には意識されなくなったこの渴望が、彼らをおあるときにはボランティアへ、そしてまたあるときには狂信的カルトへと赴かせるのである。

(小谷 敏)

Ⅱ. 現代若者たちの価値意識の動向

——自我意識・対人関係意識・社会意識——

1. はじめに

博報堂生活総合研究所が1993年に小中学生100人あまりに行った調査から、今の子どもに共通する性格を「キープ君」と名づけた。「現状を肯定し、冒険もむちゃもせず、いま持っている暮らしの水準をそのまま保とうとする。家族を大事にし、親には逆らわず大人になることを急がず、子としての特権をキープする子どもたち。だれかになれるとしたら、という問いに『キープ君』の、少なからぬ人数がこう答えた。『自分でいい』(『朝日新聞』1995年3月12日号)

ここでいわれている「自分でいい」にはいくつかの側面が混合されていると考えられる。「今の自分の生活でいい」という生活や社会意識に関する側面、「不満はないのだから、自分がなにもものに変わる必要もない」という自我意識の側面などというふうに。それらの総体として「自分でいい」という言葉が発せられる。かつて、D.リースマンが、人々の社会的性格として、伝統志向・内部志向・外部志向の3類型を位置づけた時代を越えて、モデルとなるべき社会的・個人的目標自体を失っただけでなく、目標をとらえるための羅針盤もレーダーもこわれてしまったかのような現代日本社会において、現在の自分を中心に意味世界を組み立てていく「キープ君」たちの存在と価値意識は、〈異常〉でも〈病理〉でもなく、時代と

社会の順当な〈生理〉なのかもしれない。

本稿の課題は、そのような〈生理〉としての現代の若者たちの価値意識の特徴を、自我意識、対人関係意識、社会意識の3つの側面から主に統計的に検討することである。検討の基礎となるデータは、筆者もそのメンバーであった文部省の科学研究費・総合A「都市と世代文化に関する実証的研究」〔平成4～6年度、研究代表者・川崎賢一(平成4・5年度)、藤村正之(平成6年度)〕でえられた資料である。この調査は、多段抽出法によってサンプリングされた、東京都杉並区、兵庫県神戸市灘区・東灘区の16歳から29歳の若者各2500人、計5000名に対して、1992年12月～93年1月(東京)、93年7月～8月(神戸)に郵送調査法によりおこなわれたものである¹⁾。有効回収は、東京526票、神戸590票の計1116票であり、有効回収率は22.3%であった。高校生から30代直前のものまで年齢層に多少幅があるが、ここ10数年の若者たちの変容とその底流に流れる共通性を探る意味で、約1000人のケースすべてを対象として検討してみたい。

2. 自我意識

——〈自分らしさ〉の肥大化と空白化

自我・自己・自分とはなんであろうか。いつの世も(というべきか、より正確に言えば、〈近代の自己〉が成立して以降ということになるが)、

注1) 本調査の概要と分析結果は、高橋勇悦監修・川崎賢一・小川博司・芳賀学編『都市青年の意識と行動』恒星社厚生閣、1995年にまとめられている。調査にご協力いただいた方々、ならびにデータの個人的使用を認めていただいた研究グループの各氏に謝意を表します。また、この調査地域の一部は、95年1月の阪神・淡路大震災において大きく被災することになりました。亡くなられた方々のご冥福をお祈りするとともに、被災された方々の生活が一日も早く軌道にのられることを期待しております。

若者たちは、この種の問いを立て、解答を求めて悩んできたと言えよう。1970年代以降、それはアイデンティティ論という形で集約されるような研究領域としても展開してきた。そのようなアイデンティティ論は、当初、自己統合・自己同一性という方向性で議論されてきたが、次第に、多元的自己と他者との相互の乱反射の方向性においてとらえられるようになってきたといえる。その展開は、「〈信念を有する確固たる自我〉の希求」から、「〈あいまいでゆるやかな自我〉の肯定」への認識の転換とも考えられる。そのような流れは、どのようなものとして90年代を生きる若者たちに現出してくるのか。

(1) 〈自分が好き〉

私たちの調査データにおいて、自我意識に関連する設問をいくつかおこなっている。まず、それらの基本集計を見てみよう（表1）。

一般に青年期は自我理想と現実の自我とのギャップにさいなまれ、自分自身への好悪の判定は否定的評価に傾きがちであると言われてきた。私たちの調査では、「あなたは、今の自分が好きですか、それとも嫌いですか」という設問を直接たずねてみることにした。結果は、「大好き」7.7%、「おおむね好き」58.8%、「やや嫌い」28.9%、「大嫌い」4.6%となった。全体としては、自分を「好き」とするものが2/3、自分を「嫌い」とする

ものが1/3であり、肯定派が否定派を大きく上回っている。自我理想と現実の自我とのギャップの存在についての旧来の理解はなんらかの修正をよぎなくされる段階にいたつていると言える。もちろん、ここでの回答には、自我理想への近さにおいて回答したものと、自我理想のイメージを結べないままでの自己充足的な状況として回答したものの両面がふくまれているのであろうが。肯定派の多さに対して、否定派も確かにいまだすくなく存在している。彼らに、その否定の理由を問うと、自分のなかで嫌いなものとして、性格52.3%、外見21.2%、才能12.4%、運命10.5%、その他3.6%などがあがってきた。半数のものが、自分の性格を「嫌い」としていることになる。また、肯定派が3分の2をしめるといっても、「大好き」「大嫌い」は比率としては少なく、言わば、中間的な回答である「おおむね好き」「やや嫌い」でほぼ9割をしめていることで、ドラマチックな自己嫌悪もないかわりに、絶大な自己信頼からも彼らの意識が遠いことがわかる。

他方、個性を主張する傾向が強いという若者の特徴を明らかにするために、「自分には自分らしさというものがある」という、〈自分らしさ〉の存在肯定についてたずねてみた。回答は、「そう思う」49.1%、「まあそう思う」40.2%、「あまり思わない」10.0%、「そう思わない」0.7%となり、「自分らしさ」があると思えるものは実に9割に

表1 自我意識関連項目・単純集計

(%)

	思う	そう思う	まあそう思う	思わない	あまり思わない	そう思わない
自分には自分らしさというものがある	89.3	49.1	40.2	10.7	10.0	0.7
どんな場面でも自分らしさを貫くのが大切	69.2	24.9	44.3	30.8	28.0	2.8
場面によって出てくる自分というものは違う	75.2	29.5	45.7	24.8	21.2	3.6
自分がどんな人間かわからなくなる時がある	43.0	14.6	28.4	57.0	39.4	17.6
物事は感覚的にわかることが大切だ	81.5	24.8	56.7	18.5	16.8	1.7
将来に備えて耐えるより今を大切にしたい	62.9	22.1	40.8	37.1	31.7	5.3
社会や他人のことよりまず自分の生活が大事	68.4	16.7	51.7	31.6	27.7	4.0
自分が好き	66.5	7.7	58.8	33.5	28.9	4.6

注2) 栗原 彬『やさしさの存在証明』新曜社、1989年。

およぶ。しかも、強く「そう思う」と回答しているものだけでも半数に近く、以下に見ていくような他の自我意識に関する設問での「そう思う」の比率と比較してみても、若者たちにとって「自分らしさ」というものがこだわりにも近い形で存在していることがわかる。さきの「自分が好き」ということに対しては、多少、心弱い肯定であったものが、「自分らしさ」をめぐることは疑うことのないような回答比率となっている。

〈自分らしく〉生きることは現代の若者たちにとってとりわけ価値あることである。しかし、ふり返って考えるならば、〈自分らしさ〉とはいったいなんなのだろうか。〈男らしさ〉〈女らしさ〉〈若者らしさ〉などならば、それはよい。その事の是非やばらつきとは別に、それらの〈らしさ〉には社会が想定するなんらかの基準と規範が存在する。しかし、〈自分らしさ〉といった場合は、何を基準に「〈自分らしい〉生き方」と「そうでない生き方」を区別することができるのだろうか。言うまでもなく、そこには万人にあてはまる客観的な基準は存在しないと言える。すると、〈自分らしさ〉を確認するための重要なポイントは、本人が自分のその生き方を〈自分らしい〉と感ずること、それだけになってくる。³⁾

自分が、外的基準なしに、自分のことを〈自分らしい〉と確認するという事。そのような定義矛盾のような現象を、「〈自分らしさ〉の空白性」という言葉で把握することができるのかもしれない。そうだとすると、一般にその言葉がもってしまう否定的感覚でとらえないほうがよいであろう。たとえば、社会学者のジンメルは次のような言い方をしている。「私の生涯を通じて、私というのは、空虚な場所、何も描いていない輪郭に過ぎない。しかし、そのために、この空虚な場所を埋めるという義務と課題とが与えられている。それが私の生活である。」⁴⁾ジンメルに限らずとも、

空白こそが自我の常態であるとも考えられる。空白の〈自分らしさ〉をうめる作業が若者たちの日常活動になるのであり、それが、友人や恋人との交友関係であったり、消費行動であったりするのだろう。多様な考え方が許され、選択的なオプションに満ちた人生。そのなかで〈自分らしさ〉を確認することは容易でない。〈自分らしさ〉を追及し、それを確認できるのが自分しかなく、その結果、〈自分らしさ〉の確定が困難になるという循環的パラドックスがこの現象には潜在しているのである。〈自分探し〉ゲームを成立させるためにも、〈自分らしさ〉の存在は否定されるわけにはいかない。それが、89.3%の「自分には自分らしさがある」という回答なのであると考えられる。

(2) 〈たくさんの自分がいる〉

現代の若者たちの自我意識を調べるにあたって、私たちが設定したもうひとつの視角は「多元的自我」の考え方である。それは、社会学者のゴッフマンなどに代表される考え方であり、さまざまな状況に応じて異なる自己が言わば「役割演技」として呈示されることをさし、その結果、互いに矛盾しあうかもしれない自己の複数存在性が提起される。そのような場合、自己とは確固たる「存在」としてではなく、生起する「現象」としてしかとらえられなくなるともいえる。⁵⁾

私たちは、「場面によってでてくる自分というものは違う」という設問で多元的自己感を問うてみた。回答は、「そう思う」29.5%、「まあそう思う」45.7%、「あまり思わない」21.2%、「そう思わない」3.6%となり、多元的自己の感覚を肯定したものが75.2%、否定したものが24.8%となった。調査対象の3/4の若者たちにとって、自己の複数性が感覚的には承認されたことになる。

そのような多元的自己の存在感は、「自分がどんな人間かわからなくなる」事態をひきおこさな

注3) 芳賀学「自己評定と自己表出」高橋勇悦監修『都市青年の意識と行動』恒星社厚生閣、1995年。

注4) G. ジンメル『愛の断想・日々の断想』岩波文庫、1980年。

注5) 藤村正之「言葉と心」高橋勇悦・藤村正之編『青年文化の聖・俗・遊』恒星社厚生閣、1990年。

いであろうか。そんな自我不安ともいえる場合があるかどうかをたずねると、「そう思う」14.6%、「まあそう思う」28.4%、「あまり思わない」39.4%、「そう思わない」17.6%となった。自分がわからず不安な状態におちいつたりすることのあるものは43.0%、そうならないものは57.0%である。自我の不安に悩まないもののほうが比率的には多いことにはなるが、自分の所在なさについて考えをめぐらしている若者も4割はいることになる。

以上の、自分への好悪から自我不安までの4つの設問において、表面的には矛盾するように思われる回答も並存している。それらの回答の関連を見るために、これらの設問について、相関係数を求めたのが表2になる。これを見ると、「自分らしさの存在肯定」と「自分自身への好悪」の間、また「多元的自己」と「自我不安」の間に強い相関がある一方、「自分らしさの存在肯定」「自分自身への好悪」の2つと「自我不安」の間には強い逆相関があることがわかる。自分が好きだから自分らしさがあると思え、自分らしさがあるから自分が好きと思えるという関係、一方、場面に応じた複数の自我があることに明敏に気づいているから、本当の自分がどれなのか不安になるという関係の2つの存在が統計的に確認できる。しか

し、一方で、両者はお互いに隔離しあっている。すなわち、自分をかなり肯定的にとらえるタイプのものたちと多元的自己に思い悩むタイプのものたちという相反する2つの類型が当面予想される。

以上の4つの質問以外で、自我意識に関して4段階で問うた設問での「そう思う」と「まあそう思う」をあわせた肯定的回答の比率は各々次のようになる(表1)。「どんな場面でも自分らしさを貫くのが大切(自分らしさの一貫性)」69.2%、「物事は感覚的にわかることが大切だ(感覚主義)」81.5%、「将来に備えて耐えるより今を大切にしたい(コンサマトリー主義)」62.9%、「社会や他人のことよりもまず自分の生活が大事(ミーイズム)」68.4%。多くの回答が6割以上の高率で回答されているのが特徴的である。とくに、「感覚主義」、「コンサマトリー主義」、「ミーイズム」などは、現代の若者の社会的性格として言及されることの多いものであり、データの限り、それらの一般的主張は若者自身によるかなりの比率の肯定によって裏づけられるとも言える。

これらの自我意識に関する質問の連関をさらに把握するために、変数の背後にある構造化された要因を析出する分析手法である因子分析法を用い

表2 自我意識関連項目・相関係数

	自分らしさ存在肯定	自分らしさ一貫性	多元的自己	自我不安	自分自身への好悪
自分らしさ存在肯定	1.000	.095	.032	-.157 **	.224 **
自分らしさ一貫性		1.000	.008	.007	.075 *
多元的自己			1.000	.234 **	-.037
自我不安				1.000	-.292 **
自分自身への好悪					1.000

表3 自我意識関連項目・因子分析・因子負荷量(バリマックス回転)

	因子1	因子2	因子3
1.多元的自己	.164	.850	-.013
2.自分らしさ存在肯定	.801	.178	.079
3.自我不安	-.426	.701	.072
4.今を大切に	-.160	-.034	.814
5.自分らしさ一貫性	.274	.080	.710
6.自分が好き	.705	-.250	.008

* 0.01水準
** 0.001水準

てみることにする。因子分析では、関連性の強い設問同士で因子負荷量が高くなるよう計算され、その要因が析出されてくる（もちろん、負の関連が強いという場合も存在する）。自我意識に関する主な6つの設問に対して分析をおこなうと、主要な因子として3つが析出されてきた（表3）。第1因子は、「自分には自分らしさがある」「自分のことが好き」で強く関連性が指摘できるものであり、〈自己肯定要因〉と呼んでおこう。第2因子は、「場面によってでてくる自分は違う」「自分がどんな人間かわからなくなる」に関連する要因であり、〈多元的自己要因〉としよう。第3因子は、「将来ではなく今を大切に」「自分らしさを貫くことが大事」に関連するものであり、〈コンサマトリ要因〉としよう。さきに、相関係数の関連から2つのタイプの析出が予想されるとのべたが、因子分析においても、ほぼ同様の因子が析出されてきた。これらの因子を用いた分析は、次節においておこなう。ここでは、回答の背後に潜在する要因が、〈自己肯定要因〉〈多元的自己要因〉〈コンサマトリ要因〉であることだけを確認しておこう。

3. 対人関係意識——距離ある〈親しさ〉

個人主義が強まってきていると言われる若者たちだが、彼らが共通に口にする発話に、「友だちをつくりたい」というのがある。そこには、友だちは、いつのまにか「できる」ものではなく、自覚的に「つくら」なければならないものになったという感覚がみとれる。彼らにとって、対人関係、友人関係は変わったのか、それらに関する意識はどのようなものか。基本集計から見ていくことにしよう（表4）。

(1) 友人関係意識の二分化

友人関係の広狭の意識と実態に関する質問を問うてみた。「浅く広くより、一人の友人との深いつきあいのほうを大事にしている」という意識上の質問では、「だいたいそうだ」21.3%、「まあそうだ」45.7%、「そうではない」30.8%、「あまりそうではない」2.2%であり、深く狭いつきあいのぞむものが67.0%、浅く広いつきあいのぞむものが33.0%となる。同様の側面を、「少数の友人より多方面の友人といろいろな交流するほうだ」と

表4 対人関係意識関連項目・単純集計

(%)

	そうだ			そうではない	あまりそうでない	
	だいたい	まあ	全く		そうでない	全くそうでない
浅く広くより、一人の友人との深いつきあいのほうを大事にしている	67.0	21.3	45.7	33.0	30.8	2.2
友人といるより、一人でいるほうが気持ちが落ち着く	44.0	9.8	34.2	56.0	46.6	9.4
少数の友人より多方面の友人といろいろな交流するほうだ	46.9	14.2	32.6	53.1	46.5	6.7
友人と一緒にいても、別々のことをしていることがある	21.0	1.4	19.5	79.0	57.0	22.0
ある事柄について、我を忘れて熱中して友人と話すことがある	75.8	25.2	50.5	24.2	21.7	2.5
友人関係はあっさりしていて、お互い深入りはしない	44.8	8.3	36.5	55.2	45.2	10.0
つきあいの程度に応じて、友人と話す内容は違う	91.5	46.1	45.4	8.5	7.4	1.1
いろいろな友人とつきあいがあるので、その友人たちはお互いに知り合いではない	50.9	12.0	39.0	49.1	42.3	6.8
人にウケるようなことをよく言う	81.1	31.0	50.1	18.9	16.2	2.7

いう実態的な形でたずねると、「だいたいそうだ」14.2%、「まあそうだ」32.6%、「そうではない」46.5%、「あまりそうではない」6.7%となり、多方面の交友があると考えているものが46.9%、少数の交友にとどまると考えているものが53.1%になる。ほぼ半数ずつだが、さきの設問と符合してわずかに少数の交友を指摘するものの比率が高い。ワーディングの問題もあるが、狭くても深いつきあいを求めるという志向は、若者たちの間でも根強く、半数以上がそうであることがわかるが、他方、浅く広く多方面の交流でよしとする考え方もかなりの程度で存在しだしていることも確認できる。

他方、個人でいることや、そのような状態での行動や意識はどうか。孤立性を測るために、「友人といるより、一人でいるほうが気持ちが落ち着く」かどうか問うてみた。「だいたいそうだ」9.8%、「まあそうだ」34.2%、「そうではない」46.6%、「あまりそうではない」9.4%となり、ひとりのほうがよいとするもの44.0%、友だちといたほうがよいとするもの56.0%である。行動面で別の角度から、この孤立性を確認してみると、「友人と一緒にいても、別々のことをしていることがある」は、「だいたいそうだ」1.4%、「まあそうだ」19.5%、「そうではない」57.0%、「あまりそうではない」22.0%である。友人と空間を共有していても別々の行動をとっている場合があるものが21.0%、そうではないものが79.0%となった。友人といつしよにいて、別々の行動をとるものは少ないが、それでも5人にひとりはそのことを認めている。また、営まれている交友関係の質という面で、「友人関係はあっさりしていて、お互い深入りはしない」という設問を問うと、「だいたいそうだ」8.3%、「まあそうだ」36.5%、「そうではない」45.2%、「あまりそうではない」10.0%となり、あっさり派44.8%、深入り派55.2%である。この回答もほぼ半数ずつにわかれるが、友人関係で深入りする場合があるとするものの比率のほうがやや高くなってくる。

以上、見てきたように、対人関係意識に関する質問への肯定的回答の多くは40%台をしめしており、逆にいえば、それらの設問に対する肯定・否定の態度はほぼ2分されているとも言える。それは、若者たちの対人関係をめぐってなされている、友人関係の狭まりや自覚的に距離をとった関係、さらにはコミュニケーション不全症候群の存在などの近年の言説がある程度の妥当性をもっていると考えられるが、他方、その妥当範囲は行動・意識両面でまだ半数前後において拮抗しているともいえるのである。

以上の5つの質問以外で、対人関係意識に関して4段階で問うた設問での「そう思う」と「まあそう思う」をあわせた肯定的回答の比率は各々次のようになる(表4)。「ある事柄について、我を忘れて熱中して話すことがある」75.8%、「人にウケるようなことをよく言う」81.1%、「つきあいの程度に応じて、話す内容は違う」91.5%、「いろいろな友人とつきあいがあるので、その友人同士は互いに知り合いではない」50.9%。クールに距離をとるばかりでなく熱く語る場合があるものも3/4いるが、同時に他者のウケをとることも多くの若者のコミュニケーション上の課題となっている。また、友人関係の程度によって話す内容が違ふことは当然ともいえるが、分野の異なる友人同士は相互に会わずに隔離される状態というものも半数におよぶ。

若者たちが結ぶ旧来型の情緒的人間関係とは、プライバシーを侵しあうところに発生すると考えられてきた。しかし、現代の若者たちがとりがちな距離化戦略のもとでは、相手の内面に土足であることなどは問題外に否定される態度であり、表面的ななごやかさとノリやウケが重視される。しかし、その結果、実際に他者が自分にしめす〈親密な〉態度と内面で感じている本音とが一致している保証はない。それゆえに、個人はこうした対人関係のなかで肯定的に扱われたとしても、自分自身や自分の生き方が肯定されたとは感じ⁶⁾たい。それが、前節で論じた「自分らしさ」の危

うさにも通じてくる。〈親密な関係〉が結ばれたと思えたあとでも、相手との関係が匿名的にとどまることさえありうる。電話やパソコン通信などのメディア装置の進展が、そのような新しいコミュニケーション形式を生みだしてもいる。若者たちの交友関係の世界を生き抜くための必要条件のひとつは、人格的で継続性のもとにあると思えた情緒的な人間関係から、匿名的で状況的な人間関係への変化を耐える資質と行動様式の獲得なのかもしれない⁷⁾。その資質と行動様式の獲得の有無が、現在、若者たちを二分化させつつある。

以上考察してきた、これらの質問群の背後にある要因を考察するために、さきほどと同様に、対人関係意識の主な質問項目に因子分析をほどこすと、主要な3因子が析出された(表5)。第1因子は、「友人関係はあつさりしていて、お互い深入りしない」「友人といえるより、ひとりである方が気持ちが落ち着く」「友人といっても別々のことをしていることが多い」とで関連性が強く、〈ひとり志向要因〉と言えよう。第2因子は「多方面の友人とより少数の友人と交流するほうだ」「浅く広くより、ひとりの友人と深くつきあう」の回答と強く関連しており、〈深さ志向要因〉と言えよう。第3は、「つきあいの程度で話す内容はちがう」「いろいろなつきあいがあるので、友人同

士はお互いに知り合いではない」「我を忘れて熱中して話すことがある」と関連があるものであり、〈状況依存要因〉としておこう。

第1因子〈ひとり志向要因〉、第2因子〈深さ志向要因〉が比較的对極にある人間像をしめす背後変数なのに対し、第3因子は、交友関係をうまくマネージングしていく新たな行動パターンの存在を予想させる。第3因子に着目して考えれば、つきあいの程度により呈示する顔が異なるというのは、自己の多元性を処理する能力の高さをしめしており、また、種類の違う友人たちとの関係は相互に独立して重なりあわないよう、うまく隔離されて存在している。しかし、クールに距離をとった関係としてばかり友人関係が展開するのではなく、我を忘れて熱中しながらしゃべる場合もある⁸⁾のである。

因子分析による、3因子の析出は、さきにみた対人関係意識での回答の肯定・否定あいなかばとも符合して、若者たちの間の類型性の存在をうかびあがらせてくるともいえよう。

(2) 若者たちにみる4つの類型

対人関係に関する設問の因子分析から、〈ひとり志向要因〉〈深さ志向要因〉〈状況依存要因〉の3つが析出されてきた。他方、さきにみた、自我

表5 対人関係意識関連項目 因子分析・因子負荷量(バリマックス回転)

	因子1	因子2	因子3
1.一人と深いつきあい	-.134	.818	.137
2.一人のほう落ち着く	.713	.243	.137
3.多方面の友人と交流	-.202	-.785	.190
4.友人といっても別のこと	.407	-.022	.487
5.熱中して話すことある	-.421	.139	.602
6.友人関係あつさり	.762	-.110	.041
7.つきあいで話題差ある	.069	.028	.623
8.友人同士知らない	.111	-.092	.492

注6) たとえば、恋人関係における志向性の違いから生じる現代的すれちがいについて検討したものと、山田昌弘「ゆらぐ恋愛はどこにいくのか」アクロス編集室『ポップコミュニケーション全書』パルコ出版、1992年。

注7) 芳賀学「自分らしさ」富田英典・藤村正之編『〈みんなぼっち〉の世界』恒星社厚生閣、近刊。

注8) 浅野智彦「友人関係における男性と女性」高橋勇悦監修『都市青年の意識と行動』恒星社厚生閣、1995年。

意識に関する設問に因子分析からは、〈自己肯定要因〉〈多元的自己要因〉〈コンサマトリー要因〉の3つが析出されてきた。これら6つの要因に対して、回答者の各々の回答がどの程度それらの背後の要因に規定されているのかという因子得点を計算することができる。それら因子得点の傾向性に基づいて、若者たちを類型化してみよう。

類型化のための計量技法・クラスター分析によって、各自の因子得点による分類をおこなうと、全体の1000人ほどの若者たちを4つのクラスターにわけることができた。各々の人数比は、第1クラスター11.1%、第2クラスター16.0%、第3クラスター42.1%、第4クラスター30.7%となった。第3クラスターに属するものが4割と最も多く、第4クラスターに属するものが3割でつづいている。

各々のクラスターごとに、再度主要設問とのクロス分析結果を確認してみると、相対的な比率においてではあるが、クラスターごとに明瞭に差異がでてくることがわかる(表6)。第1のクラスターは、「ひとりとの深いつきあいが大事」「多方

面の友人より少数の友人と交流」「熱中して話すことがある」で比率が高く、「場面でできる自分」は同じであるが、「自分らしさがある」とも、それを一貫させようとも思っていない。そして、「自分がわからなくなることもないが、「自分をあまり好き」でもない。友人たちとの深い交流を求めつつ第1クラスターに属する若者たちは、あまり自分を肯定的にとらえていないが、一方、自我意識の存在に関してきわめてナイーブで無垢な人たちでもある。第1クラスターの人たちを、ここでは「浅く悩む無垢型」となづけてみよう。

第2のクラスターは、きわめて特異な傾向をしめす。「多方面の友人と交流」し、「ひとりの友人より浅く広くつきあ」い、「熱中して話すことがある」が、「ひとりのほうが落ち着く」し、「友人といっても別々のこと」をしている。その結果、「友人関係はあつさりしている」し、「友人同士は知らない」。もちろん、「自分らしさ」があると思っており、「自分らしさを貫く」ことが大事でもあり、「場面でできる自分は違って」も、そんな「自分のことは好き」である。「将来より今を大切」

表6 類型クラスター × 対人関係意識・自我意識関係項目 [肯定回答の比率 (%)]

	クラスター1	クラスター2	クラスター3	クラスター4	全 体
[対人関係]					
1.一人と深いつきあい	<u>91.2</u>	<u>54.0</u>	<u>51.5</u>	<u>87.2</u>	67.3
2.一人のほうが落ち着く	43.4	<u>58.9</u>	<u>31.0</u>	<u>55.6</u>	44.4
3.多方面の友人と交流	<u>22.1</u>	<u>74.2</u>	<u>64.3</u>	<u>16.9</u>	46.7
4.友人といっても別のこと	15.9	<u>50.3</u>	12.4	18.8	20.8
5.熱中して話すことある	<u>85.8</u>	<u>92.6</u>	72.3	66.8	75.3
6.友人関係あつさり	34.5	<u>59.5</u>	37.1	49.5	44.2
7.つきあいで話題差ある	87.6	99.4	91.1	90.1	91.7
8.友人同士知らない	54.9	<u>77.9</u>	47.3	<u>39.9</u>	50.8
[自我意識]					
1.多元的自己	<u>15.9</u>	<u>87.1</u>	75.5	<u>91.4</u>	75.6
2.自分らしさ	<u>69.9</u>	96.9	97.2	81.5	89.3
3.自我不安	<u>19.5</u>	43.6	<u>27.5</u>	<u>70.9</u>	42.5
4.今を大切に	71.7	<u>83.4</u>	<u>45.7</u>	<u>73.2</u>	63.1
5.自分らしさ一貫性	<u>57.5</u>	<u>88.3</u>	<u>58.3</u>	78.0	69.3
6.自分が好き	<u>55.8</u>	<u>80.4</u>	<u>83.2</u>	<u>41.2</u>	66.8

(— は全体平均と20%以上の差のあるもの、..... は10%以上差のあるもの)

にコンサマトリーな生き方を望んでもいる。私たちが用意した、現代の若者の特性と言及されてきたほとんどの質問に群を抜いた肯定回答をよせているのが第2クラスターの若者たちである。このクラスターの人たちは、さまざまな状況に自己を崩すことなく適切に対応していると把握できるので、「多重状況スキゾ対応型」としておこう。

第3クラスターは、多くの人々がしめるせいもあり、突出した傾向もなく、全体的にめだたないグループである。そのなかでは、「多方面の友人と交流」し、「ひとりとの深いつきあいより浅く広くつきあう」傾向があるのに対し、「ひとりでは落ち着けない」。多方面で友人とつきあう傾向は第2クラスターと同じであるが、自己の世界にひたりにきるわけではなく、他者との関係を求めるのが第3クラスターの若者たちである。友人関係を希求してもいる。彼らは「自分が好き」であり、「自分がわからなくなることもない」。「自分らしさ」があると思っているが、それを無理に「貫こう」とも思っていない。第2クラスターの若者たちが「自分らしさ」があり、それを「貫く」ことに価値をおいているのに対し、第3クラスターの若者たちは想定される「自分らしさ」を貫くのではなく、状況に従おうとしている。そのうえで、「今より将来も大切」と堅実に考えてもいる。自己を無理に貫かず、将来のことを視野にいれておくといった“日本的”と称されることの多い特性を備えつつ、現代若者風なノリのいい交友関係も持っている。第3クラスターの人たちを「マイペース交友型」としよう。

第4クラスターは、「ひとりと深くつきあい」、「多方面より少数の友人と交流」しているので、「友人同士が知らない」こともない。同じように深いつきあいを求めつつも、第1クラスターの若者たちより、第4クラスターの若者たちのほうが、「ひとりでも落ち着ける」と考えている。しかし、「場面ですべてくる自分は違う」ため「自分がわからなくなる時」もかなりある。第2クラスターの若者たちが「場面ごとに違う自己」で「自分が

わからなくなる」ことがないのに対して、第4クラスターの若者たちは「場面ごとに違う自己」に「自分がわからなく」なってくる。自我不安の比率は4つのクラスターのなかできわだつて高い。それは、少数の友人たちとの深いつきあいを希求する若者たちだからこそ、状況で多様に対応してしまう自分にとまどいを感じるところだろうか。「自分らしさを貫くことが大事」と思いつつ、他のクラスターにくらべ「自分らしさ」があるとも思えず、したがって「自分が好き」とは言えない。交友関係は限定しつつも、時代の要求ともいえる自己の複数性にうまく対処できずに悩む第4クラスターの若者たちを、「限定交友自信欠如型」と呼んでおこう。

クラスターの特徴ごとにネーミングを考えたわけだが、先的人数比とあわせれば、第3クラスター「マイペース交友型」が4割、第4クラスター「限定交友自信欠如型」が3割、第2クラスター「多重状況スキゾ対応型」が2割弱、第1クラスター「浅く悩む無垢型」が1割ということになる。

クラスター4類型が析出されてきたので、これらと属性要因ならびにいくつかの設問との関係を確認しておこう。

まず、属性要因とクロスさせてみよう（表7）。性別にみると、第1クラスター「浅く悩む無垢型」が男性に、第4クラスター「限定交友自信欠如型」

図1 若者たちのクラスター

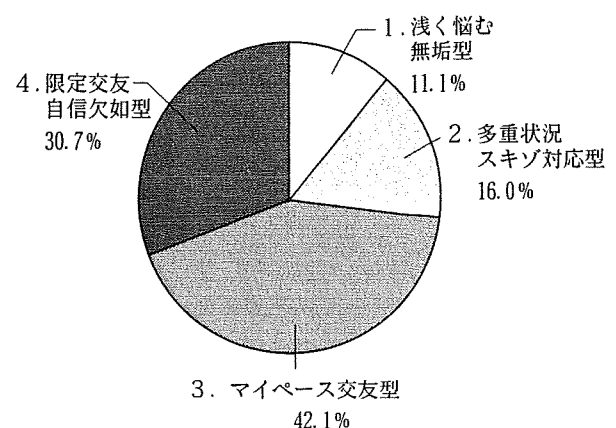


表7 類型クラスター × 基本属性

(%)

		クラスター1	クラスター2	クラスター3	クラスター4	合計(実数) [カイ二乗検定]
性別	男	13.0	16.6	41.6	28.8	100.0 (416)
	女	9.8	15.6	42.5	32.1	100.0 (602)
年齢	19歳以下	13.0	19.7	35.8	31.5	100.0 (254)
	20歳～24歳	8.8	16.9	40.0	34.3	100.0 (385)
	25歳以上	12.2	12.7	48.4	26.7	100.0 (378) ***
結婚	未婚	10.7	17.0	40.6	31.7	100.0 (871)
	既婚	14.6	10.9	51.1	23.4	100.0 (137) *
身分	学生	10.6	17.4	39.3	32.7	100.0 (407)
	社会人	11.4	15.2	44.0	29.5	100.0 (607)
学歴	中学校	5.3	36.8	26.3	31.6	100.0 (19)
	高校	14.1	12.4	34.1	39.4	100.0 (170)
	専門学校	18.5	17.6	35.2	28.7	100.0 (108)
	大学・短大	7.4	14.9	51.5	26.2	100.0 (336)
	大学院	6.3	12.5	50.0	31.3	100.0 (16) ***

[カイ二乗検定：* 0.1水準/** 0.05水準/** 0.01水準]

表8 類型クラスター × 友人人数

(%)

	1人	2～4人	5～9人	10人以上	合計
クラスター1	4.5	17.1	27.0	51.4	100.0
クラスター2	-	6.1	11.0	82.8	100.0
クラスター3	-	4.4	22.7	72.6	100.0
クラスター4	0.6	15.5	34.3	49.5	100.0

表9 類型クラスター × 恋愛 メディア関連項目

(%)

	恋人の有無			異性の友人の有無			恋愛と結婚	
	過去いた	いまいる	いない	過去いた	いまいる	いない	別のもの	延長
クラスター1	20.0	43.1	36.7	11.6	38.4	50.0	27.0	73.0
クラスター2	29.0	44.4	26.5	6.8	58.6	34.6	38.9	61.1
クラスター3	25.3	45.1	29.6	11.3	51.9	36.9	31.0	68.3
クラスター4	22.6	36.5	41.0	10.6	35.6	53.8	40.1	59.9
全体	24.5	42.1	33.4	10.4	46.4	43.2	34.6	65.1
カイ二乗	**			***				
	毎日会う友人にも電話したい		メディアに接していないと話が合わない		音楽は親や友人以上に励まし楽しませる			
	はい	いいえ	はい	いいえ	はい	いいえ		
クラスター1	30.1	69.9	31.0	69.0	46.9	53.1		
クラスター2	39.3	60.7	31.3	68.7	57.7	42.3		
クラスター3	40.7	59.3	32.2	67.8	46.7	53.3		
クラスター4	33.8	66.2	38.9	61.1	59.2	40.8		
全体	37.2	62.8	35.0	65.0	52.0	48.0		
カイ二乗	**				***			

[カイ二乗検定：* 0.1水準/** 0.05水準/** 0.01水準]

が女性にやや多いが、大きな差はない。年齢別では、第2クラスター「多重状況スキゾ対応型」が年齢の若いもののほうで多く、第3クラスター「マイペース交友型」が年齢の高いもののほうに増えていくことがわかる。「現代の若者」と一括した議論には留保をつけなければいけないことは当然だが、それは、年齢のわずかな違いにおいても類型性をもたらすほど、若者たちの内部の経験感覚が多様化していることがしめされる。結婚の有無別では、未婚者で第2クラスター「多重状況スキゾ対応型」と第4クラスター「限定交友自信欠如型」が、既婚者で第3クラスター「マイペース交友型」の比率が多少高いが、これは年齢効果が潜在化しているものととらえられる。学生—社会人の区別においても、それは同様である。学歴別にみた場合、実数の少ない中学と大学院を除くと、学歴の低いもののほうで第4クラスター「限定交友自信欠如型」が明瞭に、第1クラスター「浅く悩む無垢型」が多少の傾向として多くおり、学歴の高いもののほうで「マイペース交友型」が多くなっている。学歴の低いもののほうで自分を明確に位置づけられる感覚が弱いということはいえそうである。この類型クラスターごとに、いくつかの対人関係に関する設問、メディアに関する設問などとの関連を見てみるとどうか。

友人人数との関連では、多方面の交流を求める志向がある第2クラスター「多重状況スキゾ対応型」と第3クラスター「マイペース交友型」で、「10人以上」の友人がいると回答したものの比率が高く、少数の友人を求める第1クラスター「浅く悩む無垢型」と第4クラスター「限定交友自信欠如型」で友人を「2～4人」とするものが多い。先の対人関係意識でのクラスターごとの傾向性と、友人人数という実態面の状況は符合している（表8）。恋愛関係では（表9）、恋人の有無ならびに異性の友人の有無において、第2クラスター「多重状況スキゾ対応型」と第3クラスター「マイペース交友型」での積極性が、第1クラスター「浅く悩む無垢型」と第4クラスター「限定交友

自信欠如型」での消極性が目につく。前2者のクラスターが男女関係においても開放的な傾向があるといえ、また、先の性別での若干の差異と関連させれば、第1クラスター「浅く悩む無垢型」は異性にもてない男の子タイプ、第4クラスター「限定交友自信欠如型」は異性にもてない女の子タイプというイメージをもつことができるかもしれない。恋愛と結婚は別かどうかという設問では、第2クラスター「多重状況スキゾ対応型」と第4クラスター「限定交友自信欠如型」で「別だ」という回答比率が多く、第1クラスター「浅く悩む無垢型」と第3クラスター「マイペース交友型」で「結婚は恋愛の延長」という回答比率が高い。第2クラスター「多重状況スキゾ対応型」のわりきりは他の設問との関係でもうなづけるが、第4クラスター「限定交友自信欠如型」のわりきりには多少の検討が必要かもしれない。

次に、メディアと関連する設問を見てみよう（表9）。「毎日会う友人にも電話したいか」では、交友関係の広さとメディアへの親近性を反映してか、第2クラスター「多重状況スキゾ対応型」と第3クラスター「マイペース交友型」で比率が高い。「メディアに接していないと話があわないか」では、「そう思う」ものが第4クラスター「限定交友自信欠如型」で比率が高く、メディアと親近性が高いと思われる第2クラスター「多重状況スキゾ対応型」では意外にも比率が低い。これには、第4クラスター「限定交友自信欠如型」が場面ごとの対応に難儀を感じていて、話をあわせるためにメディア情報を義務的にしいれなければならないのに対し、第2クラスター「多重状況スキゾ対応型」のほうは自然な態度としてメディアに接しているために、「話をあわせるために接しているわけではない」という趣旨で回答が低いのではないかと考えられる。音楽の励ましや楽しみとしての効用については、第2クラスター「多重状況スキゾ対応型」と第4クラスター「限定交友自信欠如型」が比率が高い。第2クラスターはメディア接触の多さの反映として、第4クラスターは自分

の自信のなさをふきはらうものとして、音楽の効用を認知しているという考えも成り立とう。ちなみに、クラスターごとに、好みの音楽の領域を調べてみると（表10）、第1クラスター「浅く悩む無垢型」ではフォークが、第3クラスター「マイペース交友型」ではニューミュージックが、第2クラスターはロック、ヘビメタ、クラシック、ソウル、ジャズ、フュージョンなど広範囲のものが高く位置づけられている。第2クラスターの音楽に対する高感性が指摘できるかもしれない。第4クラスター「限定交友自信欠如型」は音楽の効用の位置づけの高さにも関わらず、音楽の好みとして突出したものはない。

4. 社会意識——社会関与の困難感覚

自我意識、対人関係意識において以上のような特徴を見せ、4つのクラスターにわけられる若者たちの社会意識はどのようなものとして展開しているのだろうか。ここでは、生活の位置づけ、社会との関わり、公共性感覚について見ていくことにしよう（表11）。

生活の位置づけから検討していこう。「現在の自分の生活に満足している」かどうかでは、「そう思う」12.7%、「まあそう思う」50.7%、「あまり思わない」26.0%、「そう思わない」10.6%であり、満足しているもの63.4%、満足していないもの36.6%と、ほぼ2対1の比率になる。一方、「日々の生活に充実感を感じている」という設問では、「そう思う」9.2%、「まあそう思う」41.7%、「あまり思わない」36.9%、「そう思わない」12.2%であり、充実しているもの50.9%、充実していないもの49.9%となる。5割ずつの比率で2分されているが、さきの生活満足度に比べると、充実派の比率が落ちてきており、満足はしているが充実はしていないと考える若者の存在をしめしている。

社会との関わりについての質問ではどうか。「日本の将来に強い関心がある」では、「そう思う」25.8%、「まあそう思う」40.9%、「あまり思わない」25.9%、「そう思わない」7.5%であり、関心があるものが66.7%で2/3、関心がないものが33.3%で1/3となっている。一方、いわば社会

表10 類型クラスター × 音楽の好み [肯定回答のみ (%)]

	ニューミュージック	ロック	ヘビメタ	クラシック	ソウル	ジャズ	フュージョン	フォーク
クラスター1	67.9	42.0	2.7	26.8	16.1	18.0	8.1	14.4
クラスター2	63.2	55.8	11.7	38.7	22.1	31.9	19.0	10.4
クラスター3	73.0	37.6	6.3	31.2	15.5	20.4	11.5	8.9
クラスター4	66.3	44.2	7.1	31.7	16.0	18.6	12.2	8.7
全体	68.8	43.0	7.0	32.1	16.8	21.4	12.5	9.7
カイ二乗	*	***	**			***	**	

[カイ二乗検定：* 0.1水準 / ** 0.05水準 / *** 0.01水準]

表11 社会意識関連項目・単純集計

(%)

	思う	そう思う	まあそう思う	思わない	あまり思わない	そう思わない
現在の自分の生活に満足している	63.4	12.7	50.7	36.6	26.0	10.6
日々の生活に充実感を感じている	50.9	9.2	41.7	49.1	36.9	12.2
日本の将来に強い関心がある	66.7	25.8	40.9	33.3	25.9	7.5
自分の努力によって社会が変わると思えない	64.7	24.9	39.7	35.3	25.4	9.9
現在の日本社会は公平さが確保されている	19.4	2.0	17.4	80.6	48.1	32.5
日本の若者は公共性が高い	17.2	2.2	15.0	82.8	53.4	29.4
自分が無事なら公共の場の迷惑は気にしない	14.4	3.3	11.1	85.6	44.6	41.0

への関与の有効性感覚とでも言える、「自分の努力によって社会が変わるとは思えない」という設問では、「そう思う」24.9%、「まあそう思う」39.7%、「あまり思わない」25.4%、「そう思わない」9.9%であり、自分の努力では社会を変化させられないとするものが64.7%、なんとか変化させられるとするものが35.3%である。各種の調査でも指摘されているように、社会関与の有効性感覚はかなり低い。社会に関心はないわけではないが、自分の力でなんとかなるわけではないというクールな現状把握ともいえる。

最後に、公共性感覚では、「現在の日本社会は公平さが確保されている」では、「そう思う」2.0%、「まあそう思う」17.4%、「あまり思わない」48.1%、「そう思わない」32.5%であり、公平だとするもの19.4%、公平ではないとするもの80.6%となる。「日本の若者は公共性が高い」の設問では、「そう思う」2.2%、「まあそう思う」15.0%、「あまり思わない」53.4%、「そう思わない」29.4%となり、若者の公共性を認定するもの17.2%、認

定しないもの82.8%である。「自分が無事なら公共の場の迷惑は気にしない」「そう思う」3.3%、「まあそう思う」11.1%、「あまり思わない」44.6%、「そう思わない」41.0%であり、公共の場を気にしないもの14.4%、気にするもの85.6%である。総じていえば、日本全体では公平さは保たれておらず、自分たち世代の公共性意識も低いと考えているが、それでも公共の場の迷惑は考えているとしていることになる。

これらの社会意識と、さきに分類した4つのクラスターとの関連を考察しておこう(表12)。「現在の自分の生活に満足」と「日々の生活に充実感」では、第3クラスター「マイペース交友型」で肯定率が高く、逆に、第4クラスター「限定交友自信欠如型」で否定率が高い。生活満足度と充実度では、後者で2つのクラスターの差異が大きく、豊かな社会日本において、生活満足度では差はつかないが、個々のパーソナリティも関与してくる充実度においては類型差が如実にでてくるのがわかる。第4クラスター「限定交友自信欠如型」は、

表12 類型クラスター × 社会意識関連項目 (%)

	現在の自分の生活に満足		日々の生活に充実感感じる		日本の将来に強い関心		自分の努力で社会変わらず	
	はい	いいえ	はい	いいえ	はい	いいえ	はい	いいえ
クラスター1	61.9	38.1	43.4	56.6	63.7	36.3	66.4	33.6
クラスター2	63.8	36.2	56.1	43.9	67.4	32.6	60.7	39.3
クラスター3	68.5	31.5	60.1	39.9	72.5	27.5	63.4	36.6
クラスター4	54.7	45.3	38.5	61.5	60.5	39.5	69.4	30.6
全 体	62.8	37.2	51.0	49.0	67.0	33.0	65.2	34.8
カイ二乗	***		***		**		*	
	現在の日本社会は公平確保		日本の若者の公共性高い		自分が無事なら公共迷惑を気にしない			
	はい	いいえ	はい	いいえ	はい	いいえ		
クラスター1	23.9	76.1	18.8	81.2	15.0	85.0		
クラスター2	17.2	82.8	14.1	85.9	15.9	84.1		
クラスター3	22.2	77.8	20.8	79.2	12.1	87.9		
クラスター4	14.8	85.2	14.5	85.5	15.1	84.9		
全 体	19.3	80.7	17.6	83.4	14.0	86.0		
カイ二乗	***		**					

[カイ二乗検定：* 0.1水準／** 0.05水準／*** 0.01水準]

「日本の将来に強い関心がある」でも、「自分の努力で社会が変わる」でも、否定的回答が多くなっており、社会との疎隔感がただよってくる。他方、状況へのすばやい対応や音楽などの高感性が刻印された第2クラスター「多重状況スキゾ対応型」では、意外にも「日本の将来に強い関心がある」の比率は高いほうであり、とくに「自分の努力で社会が変わる」という回答は4つのクラスターでもっとも多い。この第2クラスターのなかには、おそらく現代的な社会参加や社会運動への志向性を有している若者たちも混在しているのだろうと予想される。公平性・公共性に関する設問では、さきの生活満足度・充実感も反映してか、第3クラスター「マイペース交友型」での楽観的観測が、第2クラスター「多重状況スキゾ対応型」と第4クラスター「限定交友自信欠如型」での慎重な観測が目につくといえよう。

5. むすびにかえて

以上、私たちの調査データに基づき、東京・神戸のおよそ1000人の若者たちの自我意識・対人関係意識・社会意識について検討してきた。自我意識については、「自分らしさ」への志向性の高さと、それらに関連する〈自己肯定要因〉、他方で自分がわからないという〈多元的自己要因〉、そして「今を生きる」という〈コンサマトリー要因〉が浮かびあがってきた。対人関係に関する設問からは、友人関係への意識の2分化、それを象徴的にしめす〈ひとり志向要因〉〈深さ志向要因〉、さらにそれらを越えてマネーjing的に人間関係をいとなむ〈状況依存要因〉が析出されてきた。これらを組合わせたところに、若者の4つの類型、第1クラスター「浅く悩む無垢型」、第2クラスター「多重状況スキゾ対応型」、第3クラスター「マイペース交友型」、第4クラスター「限定交友自信欠如型」が考案された。これらのクラスター分類からは、若者が1枚岩でないことと同時に、各々のクラスターごとの特徴が現代の若者たちの諸側面をそれぞれにうつしだしていることが確認

された。

確固たる自我がなくても「空しさ」を感じず、対人関係に安定さを欠いても「さびしさ」を感じないですむだけのタフネスさ、そんな態度が要求される時代を現代の若者たちは生きているのかもしれない。もちろん、それらに耐えるのはタフネスさという名の鈍感さであるのかもしれないが。「キープ君」たちの「自分でいい」という感覚もそんな基盤の上に成立しているというところであろうか。

(藤村正之)

Ⅲ. メディアキッズのプロフィール

1. メディア社会とメディアキッズ

'60年代に本格化するエレクトロニクス系メディアの発達と普及によって、社会的メディア（放送、新聞、出版……）が大衆化し、日常化し、生活内在化する。これには多量情報の世界的規模での即時伝達のシステム化と、コンピュータをメディアとした情報の蒐集・処理の高度化が含まれ、さらには情報（メディア）接触についての経済的・社会規範的な障壁の消滅も含まれる。これはまた「高度情報化」「情報化社会」と呼称された社会文化的変容であった。この「情報化」と併行した——因果関係にあった——社会的変化を考えると'60年代以降の社会的コミュニケーションの変貌の全体は「メディア革命」であり、当然のことながら革命は現在も進行中である。この革命の主体というか主役というか、ある意味では犠牲者、それは若者である。正確にいうと'60年代以降その時々での若者である。

'80年代以降①新聞・放送・雑誌・書籍・レコード等々の伝統的マスメディアに対する社会的依存度はむしろ上昇する。これは、メディアの大衆化・生活内在化の結果でもある。②ところで、これと併行して、コミュニティ・仲間・限定された社会集団等をエリアとする中・小規模メディアの「個人的」利用（ミニコミなど）が可能になる。しかも、このコミュニティメディア、仲間メディア、ミニコミメディアと前項のマスメディアとが連動し、有機的・立体的な情報ネットワークが形成された。そして、③このネットワークの中でもの・こと・ひとが情報発信装置となり（メディア化）、さらには情報そのものとなり、メッセージ

（記号化）となる。④さらにコンピュータが小型化・低廉化して、ワープロ・パソコン・ゲーム機として日常の生活の場に浸透する（コンピュータの日常・生活メディア化）。現在進行中とされる「マルチメディア化」はこの文脈の上で起こっている。こうした事態の進行に注目して、「メディア（化）社会」というパラダイムが使われ始めた。したがって「メディア社会」はメディア革命の特徴を指示していると同時に、革命の現段階を表象している。

上で指摘した四つの要因もしくは事態がメディア革命の只今現在の経過であり、メディア社会の主要な特徴であるとすれば、その真只中にいてしかもメディア社会に適応している人々を「メディア人間」として差支えなからう。メディア行動に関する調査結果や現にわれわれが目撃しているさまざまな大衆的社会現象から、メディア人間（「メディア化」がある段階に達している人間）の比率は、全人口の半数を超えていると推定される。'60年代からのメディア化の変容とその着実な進行からすれば、メディア人間・比率は若い層ほど高い。ある年代層から下は、すべてメディア人間といって過言でないぐらいだ。かくして、現在の若者に「メディアキッズ」は大変にふさわしい。

「メディアキッズ」は、報告者が'93年度に参加した調査『マルチメディア環境下における若者のメディア行動』の調査結果を解釈・分析している過程でスタッフが、誰いともなく、使っていたことばである。この調査は、15～26歳の男女を対象に、広義のメディア接触行動と日常・余暇行動を、面接とアンケートによってとらえている。調査スタッフの頭には、調査の企画段階からす

に指摘した「メディア革命」や「メディア社会」「メディア人間」、そして「マルチメディア」、さらには「オタク」「ヴァーチャルリアリティ」「二次元人間」といったパラダイムがあった。つまり、そういう「眼」で対象をみ、解説・分析をしたのだが、「メディア化」というべきか、「メディア人間化」というべき事態、これはスタッフの予想を越えていた。メディア革命は急速に進行中なのである。「メディアキッズ」には、その驚きの気持が込められている。

2. メディアキッズのメディア行動

26歳以下世代である。ものごころついたのは'70年代である。社会的メディア、つまりは新聞・テレビ・マンガ・雑誌・映画・ファミコン（テレビゲーム）への接触が本格化し習慣化したのは、彼らの場合、学齢期以前である。これらのメディア接触に関して、たとえば彼らの親世代にさまざまな社会的制約があったことと比べれば、大変な違いである。小学生時にはラジオを聴くようになり、中・高生ともなるとパソコン・ワープロを使い始めるのが少なからずいるし、カラオケが日常娯楽化・習慣化し、CD・ビデオを購入し、コンサートに行く。成長期、メディアに対する接触はかくも多様かつ濃厚であった。しかもこれが高・大学生時に「メディアライフスタイル」として定着する。

メディアへの接触は、日常生活の場では、対面的コミュニケーションと時に背反し時に相互補強的に働く。このコミュニケーションの世界が情報・知識を与え、情報享受を促す。心と精神の形成、感性と理性の成長は、この環境条件において進行する。つまり、メディア接触、メディア・情報享受は日常化し生活内在化し、生活行動とメディア接触が融合してひとつの機能体を構成し、そういうものとして心・精神の形成にあずかっている。

かくして、ある面からすると日常的・生活的コミュニケーションとは、ほとんどメディア接触行

動に等しくなる。各種メディア接触の延べ時間数は、休・平日を問わず、習慣的には9～10時間に及ぶ。起きている間、必ずメディアに接触している、という状態である。家事・食事・勉強・仕事・移動時のほとんどでなんらかのメディアに接触している。

以下、この世代のメディア行動の特徴を調査結果によりながら列記する。

(1) メディア・オン・メディア。延べ時間が10時間を越えるのは、しばしば複数メディアに同時・併行接触をしているからでもある。電車内のラジオ・テープと新聞・雑誌・マンガの重複、居間や個室でのテレビ（ビデオ）とCDとラジオと電話、これらの組み合わせ・重複は今や常態である。(2) 情報のメディア離れ。「テレビはみなくなった」と面接調査の際、多くの若者が口にした。いわゆる「テレビ離れ」。しかし、テレビドラマ、特にトレンドドラマとその系譜につながるドラマの「接触」は大変に高い。「テレビはみないけれど、ドラマはみている」とでもいうべきか。ドラマについての仲間うちのおしゃべりも習慣化している。

ここで登場したのが、『Tokyo Walker』という情報誌の番組紹介記事であった。この記事は大変ユニークかつ見事なメタ・メッセージであって、某日の番組をみなくても前回みていれば、これを読むだけで「みたも同然」になる。つまりこのメタ・メッセージは、結果的に、あるいは意味論的に、メッセージを内包している。もちろん、メタ・メッセージからメッセージを「創造」する想像力があるからなのだが。いうまでもなく、この想像力は、幼児期からの多様かつ濃厚なメディア接触の所産である。ところでこの「みたも同然」では、情報そのものはメディアと直結していない。つまり、情報はメディアから切り離されている。

さらに、ある情報をどのメディアから入手したか、その記憶も大変に曖昧になっているのみならず、特定メディアでしか提供していない情報を別の特定メディアから入手したとするものが少な

らずいる。調査結果の分析の時には「誤認」としたのであるが、例外とはいえない頻度(20~30%)で発生している以上、もはや誤認ではないだろう。この事実もまた「情報のメディア離れ」を意味している。

「情報のメディア離れ」はなにを意味し、どうしたことなのか、は只今現在十分には説明できていない。どうやら、メディア化・マルチメディア化に対応して個人の意識・精神の内部に「情報空間」のようなものが形作られていて、これが情報・刺激に対する自律的・自動的に作動している——という仮説が想定される。

(3) メディアの平準化。この世代、本と雑誌とマンガは一緒のもので、本とは文庫・新書でありハウツウものであり、雑誌とは情報・カタログ誌であり、映画とビデオはひとつで、コンサートとCDもほとんど等しい。テレビと新聞は事件とスポーツと娯楽のメディアであり、ラジオでは情報も、語りも、音楽もBGMである。つまり、メディア間にクオリティや信頼度や文化・教養性において差はない。たとえば、事実の報道と探索、世論の反映と形成・誘導、その結果としての反体制的メッセージ等々を属性とするジャーナリズムが、社会的メディアの主要機能であるというメディア観は、彼らにはない。メディア間には、質の上下の差があるのではなく、メディア特性の差、つまり機能の差があるにすぎない。

(4) 特定メディアの衰退。先行世代に比べると、接触頻度においても、利用形態においても、新聞の低下が著しい。もちろん、新聞の地盤沈下は一般的・普遍的な現象であつて、この世代に限らない。しかし、上の世代と比べて、彼らの日常生活の中でどう機能しているかをみると、その機能の縮小が著しい。新聞はラジオ・テレビ欄をみるもの——その結果が新聞の機能衰退であつた。ところが、この世代では、新聞はラ・テ欄ですらない。ラ・テ欄であれば、『週刊テレビガイド』『ぴあ』『Tokyo Walker』その他で十分であり、かつ後者のほうが役に立つし、面白い。

衰退したのは新聞だけでない。すでに指摘したことだが、'60年代以降についていえば、映画・本・雑誌は衰退であり、同時に機能転換であつた。しかし、より重要なことは、若い世代に顕著にみられる対面的コミュニケーションの衰退である。会話もまた、メディアである。

(5) もの・こと・ひとのメディア化。「メディア社会」の第三の要因としてすでに指摘したことだが、若い世代では、ファッションは自己表現、クルマは個性表現、事件はイベント、行動はパフォーマンス、都市空間はファッション的行動のための舞台、政治も犯罪も劇場社会のだしもの、議論はディベート、戦争はゲーム……とみなす感性・想像力の持主が多数派を占める。ものもこともひととも、ある面でメディアであり、ある意味で記号であり、いずれもなんらかのメッセージを発信している。

彼らは、狭義のメディアと、メディア化されたもの・こと・ひととを範疇的に別のものとは考えていない。いうならば、ものみなすべてがメディアであり、記号である。したがって、なにかをしながらの複数メディアへの重複接触=メディア・オン・メディアは、実はもつと多様かつ複雑なメディア・オンメディアの一形態にすぎない。

以上の五点に関して、この世代の「メディア度」とでもいうべきものは、相当に高い。すぐれてメディア人間であり、つまりメディアキッズである。先行世代と比べての、この多様で複雑、濃厚で錯雑、そして混乱と過剰のメディア接触を、今や異常・異様、常軌を逸しているとはいえない。メディア人間としてあること、この事実を前提にせざるをえない。

3. 意識と心情

「メディアキッズ」は、前項でも書いたように'93年時点での15~26歳世代の主としてメディア行動の実態とその評価に由来する。しかし、この名称はこの世代の人間像全体をよく表現しているように思う。

彼らは世代的という、「ポスト新人類」である。実はこの世代に対しては、「ファジー君」「イチゴ世代」「団塊ジュニア」「オバタリアンボーイ」「新・新人類」といった名称がマスコミ等で使われていた。いずれも流行語であり、マーケティング用語であつて、鮮度と有効度が消滅したとき、この種のことばの宿命として「今時、もう古い」。とはいえ、使用时、いずれもがこの世代に広く共通している性格的特徴を指示していたことはたしかであり、後述するように、その特徴は今なお「健在」である。その意味では、これらのことばは生きている。

'70年代以降、「戦後が終った」社会・文化環境で育った世代に対して「モラトリアム人間」「ミーイズム」「カウチポテト」「コクーン人間」「ナルシズム」「三無主義」「五無主義」「十三無主義」「個性化・個人化」「〇〇シンドローム」等々のことばが使われた。ポスト戦後（70年代以後）と戦前・戦中・戦後との環境の差は相当に著しく、この「育ち」の違いとポスト戦後の「成果」、つまりは新人類に対して、先行世代は違和感を持ち、「成果」をエイリアン視せざるをえなかった。是非はともかく、この違和感・エイリアン視には、現実的根拠があつた。

環境の差の背景にあるのは、'60年代に始まる産業の高度化、都市化、情報化（メディア化）、人工化、機械化であり、いうならば文明装置の高度化であり、これに対応する人々の心情の構造の変化であつた。つまり、共有しうる国民的目標を喪失した「豊かな社会」が背景であつた。70年代以降現在までこの背景となる状況に本質的な変更はなく、むしろそのまま着実に進行した。したがって、上にあげた「モラトリアム人間」以下のことばの数々は、使われなくなつたけれど、いずれも有意味である。つまり、先にあげた「ポスト新人類」に属する名称・ことばとともに、この'90年以降のことばも有効であつて、これらのことばから得られるイメージのつくる合成ベクトルは、この世代の生活感覚や心情・意識、行動とライフスタ

イルを大変によく表現しているし、説明してくれる。

同じことをいうに等しいと思うのだが、あえて付け加えていうと、史上空前というか、前代未聞というか、消費文化の生活化・大衆化、換言すれば消費文化の高度化と成熟そして遍在——これが、ポスト新人類世代にとって所与であつた。彼らは、この文明的条件の申し子なのだ。そして、只今現在の教育的諸問題（いじめから大学教育の空洞化まで）のほとんどは、以上の議論の文脈に置くと、説明可能、了解可能のはずである。この世代の意識と心情について、ディテールはともかく、これが結論であつて、これで十分、これ以上書くべきことはない、とも思うけれど、以下、留意すべき問題点を二、三指摘しておく。念のためことわっておくと、以下の記述には、参加した調査からのデータと、「若者文化現象」といわれる社会現象の観測データと、日常的に接触している学生の生態という観察データとが素材になっている。

(1)「意味」の両義性。たとえば今、女子高生の間でブームになっている「死人形」「死体人形」について、彼女たち、そしてその前後の女性たちは、「おぞましい」と「カワイイ」という評価語を同時に使っている。「おぞましいからカワイイ」あるいは「醜悪だから美しい」という。こうした、先行世代の常識からすれば不条理にしかみえない対立する価値判断の同時存在や、価値判断の逆転現象がよくみられる。政治的な保守／革新に対する評価、政治的情報・知識と関心の高さに対する参加・行動の少なさなど典型的である。ほかにも、たとえば家族や仲間・友人との疎遠もしくは断絶に対するに未知の他者への親近感、この対照なども、伝統的というか従来からのというか、そういう親近感の構造の逆転もしくは解体にほかならない。なにしろ、日常的に関係のない存在だから親近感もてるというのである。

この反転・交錯は、善／悪、是／非、美／醜、真／偽等の価値評価の全領域にわたっている。そして、意味の両義化や相互転換、あるいは相対化

がさらに進んで、意味そのものの希薄化・無意味化するに至っている。みずからに属する生活上のことがらのすべてにおいて、「何故?」「理由は?」「根拠は?」といった問に「別に……」で応じるしかない。のみならず、この「意味の解体」的事態を愉しむ、あるいはそれと戯れているケハイすらある。

価値の多様化・相対化は、「戦後が終った」'70年代前後から本格的に進行したと思われる。「多様化」が社会・文化現象を説明するキーワードとなり、価値関係や価値のあるべき状態をさすことばとして使用され始めたのは、'70年代後半からであった。したがって、ポスト新人類世代は、この価値の多様化という時代のダイナミズムもしくはムードの中で心と精神を形成したわけである。彼らにおける意味や価値のありようの一種錯乱的状态は、多様化・相対化の典型的表現形態といえよう。

(2) 個性化と画一化。前項の両義性は、この世代の人間像をとらえる非常に有効なことばであるが、個性化／画一化（同調）は、中でも彼らの人間的ありようの主要かつ興味深い一端と対応している。'80年代とバブル期の消費文化の動態を表現することばのひとつに「差異化の狂奔」があった。あの時はこの国の消費者あげての狂奔といって過言でなかった。この雰囲気の下で若い世代もまた「個」「個性」「差異」にこだわり、「個性化」に執着し、生活上のもの・こと・情報そして行動のすべてに「他者との違い」を強調しようとした。同一のDCブランドの場合でも、他人のそれとここが違う、そのここにこだわった。こことは些細なデザインや小さなアクセサリや色の微妙さ等々の違いである。しかもその些少の違いを識別する能力の差も競ったのであった。

ところでこの世代は個性なるものがア・プリアリに存在するとは考えない。選択と表現の行為の結果として個性が生じ、しかも表現されて初めて、いや表現が他者に注視され他との差異が認められて初めて、個性となる、個性が生まれる。「他者

の眼によって媒介された後の差異化・個性化」あるいは「他者の眼を意識した行為の結果としての個性」という命題は、厳密にいうと論理的に矛盾している。

この個性についての心理的メカニズムは、いわゆる同調行動のそれに関わりなく近い。表現行為の前に個性が存在するとは思っていないから、だからこそ差異にこだわる。しかし、他者の眼を意識することで、個性的であろうとした行為の結果が一致してしまう、ということが起こりうる。いや、「個の時代」「個人化」「差異化の狂奔」がいわれながら、'80年代にしばしば観察された大量社会現象や巨大な社会的同調行動、つまりは画一的現象（大学生・OLの海外旅行ブームやカラオケブームなど）は、この心的メカニズムの同時作動の結果である。

これは、(1)で指摘した対立物の同時存在の典型のひとつであり、矛盾し対立するものが背中合わせで一体化している。そして'70年代以来の価値の多様化・相対化の文脈の延長線上にあると同時に、バブル期のムード・スタイル・意識の結果でもある。ところで調査が実施されたのはバブル崩壊後であり、もちろん現在もバブル崩壊後であるのだが、個性化と画一化の背中合わせという構造に今日においても基本的な変化はない。「個性」「個でありたい」「自分さがし」「自分らしさ」が、相変らず存在のアイデンティティとして求められ、行動の動機となっている。そして結果の一致も相変らず観察されている。たとえば「茶毛」は、個人的には「目立ちたい」「個性的でありたい」結果であるが、その社会的結果は見事に画一的・大量的である。

そしてこの世代は、学歴の高低や社会的な身分や地位と関係なく、第三者の眼に映る社会的結果の画一性をあまり気にしない。他者の眼の注目が確認される限りは。

(3) 快適追求と不安。学校があり、受験があり、仕事がある。彼らといえども一日のうち何時間かは気持に反して拘束されている。しかし、非拘束

的時間の過しかたのみならず、拘束時間の意味づけ、総じて生活そのものの意味づけは、快楽・快適の最大化、自己実現の成就度に依っている。かつては複数あったと思われる生活を意味づける価値は、現在快楽最大化の原則にほぼ一元化・一義化された。

たとえば学校より塾が好きであり快適である、テストとは勉強の成果・内容の客観的測定ではなく難問をクリアするゲームである、といった考えかたの変化は、快楽追求の倫理的肯定というか、あるいは「遊びの規範化」というか、そういう心の変化に対応している。この規範化は倫理化といいかえることもできるとともに、一種強迫観念化していることもたしかである。土曜・日曜・そして休日、さらには学校の長期の休暇期間、若者はそこに予定を入れることに、ほとんど神経症的にこだわる。たとえばクリスマスイブに人並みにデイトの約束がない状態は、アイデンティティの崩壊、自我の崩落に等しい。なにもない状態、つまり空白は耐えがたい。「空白恐怖症」である。

ところで現代は、相手の必要なデイトを除くと、空白を抹消するための機会やことやものに事欠かない。消費文化の高度化は、あらゆる状態・状況の下で時間つぶしのためのことがらを用意している。いくばくかのお金があれば（海外旅行のための〇十万は学生の身分でも可処分所得のうち）、あらゆる時と場所で愉しみの購入が可能になっている。とにかく「個室」「個テレビ・ビデオ」「個メディア」がすべての人々に可能であり、かつこの種の「個遊」は、愉しみを妨げる外的要因は皆無に近く、理想的な遊びなのだ。

他方、現代の都市空間は、「空白恐怖」を癒してくれるさまざまな文化的装置を用意している。なんのあてもなくさまよい出ても、都市空間は、少なくとも数時間程度の快楽を容易に与えてくれる。この世代の最大・最高の「遊戯場」は都市空間もしくは状況なのだ。

'60年代以後、子どもたちの遊びの対象や場や

スタイルが、具象（もの）からメディア（こと）へ、自然的空間から人工的空間へ、共有空間から個別空間へ、そこにあるものから事前にプログラムされたもの（シュミラークル）へ、肉体の駆使から神経の使用へと移行した。したがって、遊びの中の人間的結合は確実に弛緩していった。他者との共同を意識することなく、気ままに自己中心的に振舞えること、拘束するものはゲーム（プログラムされたもの）のルール以外にないこと、これが快適なのである。

こうした快楽の形式、つまりメディアと都市空間と個人化といった特徴をもつ形態、この形は、'60年代以降本格化するこの社会の近代化・文明化、消費文化の進化、価値の多様化・相対化、日本的個人主義の「成熟」、そして産業の高度化等を背景としている。この文明の条件とでもいふべき状況の真只中に身を置いた時、多くの人々は、そこで実現する広義の生活の享受に十分に満足するはずである。'70年代以降、奇矯な体制批判（行為）はともかく、批判らしい批判、あるいは意味のある批判が途絶したことから明らかである。ところで、'70年以降の社会的な生活空間、とりわけ子どもたちの遊戯空間の最大の特徴は、上の叙述からも明らかのように、比喩的にいうと、無重力空間性である。生命さえ保証されれば、生命綱なしの空間浮遊が快適でないわけがない。と同時にだからこそ不安を感じず少なからざる「少数派」がまた、確実に存在する。いや、自足する多数派の心情の中にも、ほとんどネグリジブルではあるのだろうが、この不安は存在するはずである。

不安な状態に耐えがたなくなつたもののうち何割かは、多様化を超越できる価値、相対化されえない価値、つまりは広義の宗教的なるものを求める。'70年代後半以降、継起する、いわゆる新・新宗教ブームに明らかであろう。いずれも主体は若い世代である。次にさほどでもない不安の持主たちは、多様化・相対化を求め浮遊の快楽を享受しながらも、「人事」を越えたもの・こと存在に憧憬しこれを願望する。SF・神話・オカルト・

超常現象・星占い・血液型等々のブームは、この願望が現象化したものと理解すべきであろう。もちろん、彼らにとって上にあげたアイテムは、さしあたりは遊戯の対象であるのだが。

文明の過剰と限界の自覚、環境破壊の認識、終末論、末法思想、世紀末的気分等が'80年代になって着実に濃度を増し始める。これは容易に不安の根源になる。そこでみずからの不安を内省的にみつめた何人かは「自然」や「環境」に関心を持ち、戦争・内乱・災害の救援への参加を考え、これの発生場所とは対極にある未開社会、僻地、発展途上国に興味をもつ。阪神大震災の際のボランティア活動に興味・関心の一端がみえた。しかもボランティア活動にも遊戯性がみえがくれているところが、大変興味深い。

以上の説明からも明らかなように、この世代の心情の形成・構造・発現形態に、広義のメディアが直接・間接に関与している。つまり、彼らは、生活意識・生活行動、あるいはライフスタイルにおいても、メディアとの親和性が高い。メディアキッズである所以だ。

4. 消費者としての若者

戦後50年の意味や、50年が作ったもの・成したことは、多々あるのだけど、そのひとつ、相当に重要かつ支配的なひとつとして、消費文明（文化）の形成、換言すれば全成員をあげての「消費者化」である。戦争を放棄し、文化国家の形成を意図し、欧米の生活水準の実現を願い、自由と平等を確保しよう等々のこれら諸要因の現実化というか、帰結というか、それはつまるところは消費文化の均霑と成熟にほかならない、あるいはほとんど一義的かつ論理必然的にそこに行き着くしかない。

このことは、社会全体に、全世代にあてはまるけれど、当然のことながら、より若い世代に顕著である。国内・外国旅行、スキー・テニス・ボーリング・カラオケ、ドライブ、ショッピング、コンサート・イベント等々の社会現象化、ブーム化、社会的規模での拡大・拡散、その主たる担い手は

若者である。実際、各種調査でも明らかなように、広義の余暇行動の頻度と時間数は先行世代に比べて極端に大である。すでに指摘した「休日に予定を入れる」、その予定とはすべて遊びである。

「受験地獄」の真只中にいる受験生にもいえることであって、学校と塾と勉強以外の時間が確実に確保されていて、休日、放課後、塾の時間の前後に遊びの時間が設けられていて「可処分時間」の全部を受験に当てることなどありえない。因に、多くの大学の教師が学生の学力水準の低下を指摘している。勉強の受験技術化もさることながら、合格水準以上の勉強をしていないからである。したがって、一昔、二昔前に比べると受験生ですら余暇と遊びを享受している。

こうした遊びの享受の均霑、なかんずく若い世代の享受の量・質の「向上」には、これまた社会的規模での所得水準の上昇があり、たとえば学生・高校生、さらには中・小学生の可処分所得が、'70年以降急激に増えた。しかもこの間、享受や遊びの機会・こと・もの・メディア・情報の対価の相対的低廉化も進み、今ではつもりさえあれば、年に一回程度海外旅行ならば学生でもできる。海外旅行は、19世紀には特権階級の専有物であり、20世紀前半までは欧米の中産階級のリタイア後の夢であった。それが進学率40%の学生全部に平等に「分配」されている。この海外旅行は、いうところの消費文化の実体を典型的にそして過不足なく象徴している。

彼らの海外旅行は、異文化を体験し、異文化とコミュニケーションし、異文化を認識するものでは決していない。日常とはいくらか違った社会的・文化的景観をみながら移動し、ガイドブックの指示に従ってグルメと買い物を愉しみ、安全で小さな冒険をする（したつもりになる）ことである。つまり、旅行＝移動というか、景観のうつろいというか、そういうものを純粹に消費することなのである。その結果、ある愉しみが実現すればいい。その際、他者と少し違う付加価値——南仏プロバンスの小さなレストランが、つまりは差異が用意さ

れていればもう少しいい。しかもその際、〇万円の単位の余計な支出をいとわない（二千円の書籍など異常に高価、だから買わない、という事実とのコントラスト！）。要するに金額にこだわらない付加価値の純粋な享受、そしてその付加価値が「価値」であることを識別し認めあうこと——これは消費文化の洗練・成熟というしかない。海外旅行は象徴的、といった所以である。

人間がもって生まれたもの、この実体を問い詰めてゆくと、欲望・欲求にたどりつく。これを全面的に肯定してその実現を是とし善とした時、苦痛と代償がより少ない充足・享受が善であり、これを妨げるものが悪になる。上で指摘した「純粋消費」とは、この種の充足・享受のことである。異文化を本格的に体験することになると、苦痛と代償あるいは忍耐が、つまりは「悪」が要求される。これは、純粋消費・愉しみの最大化の原則に著しく抵触する。「苦痛の後の愉しみ」「苦あれば楽あり」など、この遊戯観からすれば、偽善的で欺瞞的でしかない。

いうまでもなく、一事が万事である。すでに列挙した遊びのアイテムの享受のすべてにこの原則が生きている。

消費者としての若者について留意点は、さしあたり以下のとおりである。

(1) 消費行動・余暇行動に関して、抑制する経済的・社会的要因は、今や大変に微弱である。可処分所得・可処分時間は、他の社会諸階層や先行世代と比較して少なくないのみならず、時には彼らが最大の所有者である。そして、たとえばポルノグラフィについても、欧米に比べて若い世代の接近を抑制する規範の力も非常に弱い。すべての遊びの享受が原則的に自由なのだ。

(2) 遊びと愉しみのために社会的に供給・提供されているあらゆるもの・こと・メディア・情報（文化的富）についての鑑賞力、あるいは享受・評価能力が、先行世代より著しく高い。幼児期からの夥しい享受の結果である。特に音楽作品（演奏を含む）、演劇、映画、テレビ番組（作品）、空

間デザイン、ファッション等々の領域で能力が目立つ。もちろん、芸術的な意味でクォリテイの高さが求められているのではなく、愉しみの最大化、若者に固有の感性に対する訴求力の高さ、という点での評価であるのだが。そして鑑賞能力の高さは創造力の高さを保証しない。

(3) ここで指摘している純粋消費行動の心的構造は、おおよそ'70年代後半に形成され、80年代に完成し、そしてバブルの前後においてほとんど変化していない。つまり、遊びと消費のもつ社会・文化的あるいは生活上の意味は変わっていないし、その際の意識と行動の構成・形姿も変わっていない。可処分所得の若干の低下はあったけれど、世界的景気後退が著しかった'94年春の時点で、ヨーロッパ主要都市の旅行者に日本の学生だけが目立ったといわれる。バブルの崩壊程度(?)では、消費行動としての海外旅行のスタイル・頻度は変わらない。もちろん他の消費行動も。

若い世代の遊び・消費行動をみると、やはりメディア遊びあるいはメディアがらみが目立つ。だけでなく、彼らのメディア観からすると、都市も、クルマも、ファッションも、遊戯の道具も、もの・ことも、人間もすべてがメディアであるか、メディア性を帯びている。ものみなメディアなのだ。したがって、この点でも、メディアキッズということばはことからの核心にふれているといわねばならない。

参考文献

- ◎中野収『都市の「私物語」』有信堂
- ◎中野収『若者に生活行動とメディア活動の一体化の傾向が高まる』（フジテレビ調査部「AURA」NO.105）
- ◎中野収 田村研平対談『情報と若者を語る』（道路新産業開発機構『Traffic & Business』NO.37, 38

(中野 収)

Ⅳ. 若者は高感度？

——新人類から見た90年代若者像——

1. 若者とメディア機器の関わり

テレビ、パソコン、ワープロ、ラジカセ、ウォークマン、ポケベル、カラオケ、携帯電話……現代人の日常生活はメディア機器で溢れている。このメディア環境に生まれたときからどつぷりと浸かりながら生活してきたのが若者に他ならない。それゆえ若者は斬新な感性でメディア機器を駆使する、情報化社会のフロンティアとみなされている。

さて、90年代も半ばを迎え情報化はさらに進展を遂げようとしている。新しい世代の感性が遺憾なく発揮できる環境がいよいよ整いつつあるようだが……ここではメディアと若者のかかわりについて考えてみたい。

(1) 新人類＝対メディア行動の視点から本格的に語られた初めての若者

若者とメディアの関わりについて少々時代を遡ってみよう。若者がメディア機器とともに語られ始めたのは60年代後半、ラジオ深夜放送が若者の間で流行したことに端を発する。次いで70年代に入りラジカセ、オーディオブーム等が起こり、これらは若者必携のアイテムとよばれた。カラーテレビが定着したのもこの時期にあたる。しかしながら若者とメディア機器の関わりが若者文化論において議論の中心を占めるようになったのは高度情報化社会と呼ばれた80年代からである。

80年代、メディア機器を特徴づけたのはマイクロプロセッサ、いわゆるマイコンの存在だった。この時期に登場したウォークマン、パソコン、ワープロ、テレビゲームなどはもちろん、既存のメ

ディア機器にも次々とマイコンは内蔵され、メディア機器は機能・スピード、双方で飛躍的向上を遂げる。そしてこれら装置をもっとも積極的に使いこなす人間として若者が脚光を浴びたことはいうまでもない。部屋をメディア機器で満たし、キーボードを苦もなく操作する、これまでとは全く違った感性とライフスタイルを備える世代、世間はこれを新人類と命名した。ちなみに筆者もこの世代に属している。

新人類はメディア機器を駆使して様々な情報を入力することで、あらゆる事象を対象化・相対化する視点を備え、マス・メディア情報に対しても、それを送り手の意図通りには受容せず、自らの嗜好に応じ解釈や組み替えを行う「能動的・主体的」で「個性的」な存在と捉えられる。たとえばテレビのザッピングやフリッピング、ビデオカメラによる自作ビデオ製作、TVドラマのストーリー裏読み、小説『なんとなくクリスタル』に象徴されるメディア情報による他者との差異化・自己の個性化などの対メディア行動がその状況証拠としてあげられた。そしてこのような対メディア行動様式は「高感度」——高い親メディア性をもって、情報を多面的かつ自らの嗜好にあわせて収集し、自己実現・自己表現する能力——ということばで括られるのである。

半面、新人類は自己中心的で、楽しくないこと以外には関心を持たず、つまらなければさつと会社を辞めてしまう自己中心的個人主義＝ミーゾムの性格も指摘される。つまり次世代を担おうとする意欲のない「こまったやつら」と社会には映ったのだ。それでも上述の情報機器駆使能力が期待されたため、仕事はできるとされ、扱い方次

第で社会貢献に向けて修正可能な「使えるやつら」と、肯定的な評価を受ける。要するに新人類は幼稚で勝手なのに、妙に有能な「わけのわからないやつら」であり、それが情報化社会に適合的とみなされて、社会的に大きな注目を浴びたのである。

(2) 「低感度」な若者たち

さて新人類も30代となり、今や若者を見つめる側となった。いうならばオジサン仲間入りをしたわけだが、そんなわれわれの目からすると、現在の若者は自分たちとはやや違った人間に映る。現在の若者には、若者＝「高感度」といった捉え方が必ずしも該当せず、むしろメディア機器を駆使できずにその前で戸惑っている、つまり「低感度」に見えることがしばしばあるのだ。とりわけこの傾向はワープロ・パソコンなどの「最先端」電子メディア機器操作の際、顕著に見受けられる。以下、これを物語る事例をいくつかあげてみよう。

事例1：お勉強道具としてのワープロ

某大学で教鞭を執る私の友人によれば、彼が学生に提出させるレポートや卒論などの課題は今や7割がワープロ（パソコンのワープロソフト含む）で作成されるようになったという。これはワープロの若者への定着を物語るかのように見えるが、事はそう簡単ではないらしい。というのも彼らのワープロ使用用途は大学用提出物の他には年賀状の作成くらいで、これ以外の時は部屋の片隅で埃を被る状態なのだ。ではなぜワープロなのかと言えば、大学に入って文書を作成することになったが、これは「ワープロで提出するのがよい」「提出すべきだ」という認識がある。つまりワープロのほうが「レポートらしい」と考え、さらに「就職すればワープロを使うことになるのだから、今のうちにマスターしておけば便利」という口実がこれに加わるのだと言う。要するにワープロとレポート・卒論作成は「セット」になっているのである。それゆえ4年生たちの間で年度末になると自分のワープロを売りに出すという現象も出現する。ワープロ＝学業と捉えているので就職となれ

ば大学用の勉強道具はもう不要になるわけだ。ワープロは若者にとってはよそよそしい道具なのだろうか。

事例2：パソコンユーザーは30代

94年初め、私はアップル社のパソコン・マッキントッシュ（以下マック）ユーザー向けパソコン情報誌上でマックのラップトップパソコン・パワーブックの使いこなしについてアンケートを実施した。その際、もつとも印象的だったのは所有者の趨勢が30代であったことだった（ちなみにこの雑誌はマックを所有してはいるが、プログラミングや改造を指向するマニアでなく、ソフト利用をもつぱらとする、ごく一般的ユーザーを読者対象としている）。この原因の一つに仕事上での必要性が推測されるが、使用目的を見てみると業務用：9%、個人用：19%、両方で使用：72%であり、必ずしも業務用途のみがパソコン所有の唯一の動機とはいえない。一方、若者は30代ほどパソコンを所有も、使用もしていないという結果が現れた。私はこのデータを見て二つの記憶がよみがえった。学生にマックからイメージする人間像を尋ねたところ、回答が「オジサン」であったこと、そしてパソコン通信フォーラムの掲示板にカネの話や自分の子どもの話が頻繁に書き込まれていること……どうもパソコンというのは若者が使いこなすメディアではなさそうだ、と私は考えざるを得なかった。

事例3：若者は情報化社会に恐れをなす？

3年前、首都圏の大学生・専門学校生を対象にアンケート調査を行ったときのこと。彼らの情報意識を尋ねた質問への回答に次のような興味深いデータが現れた。「自分は他人に比べて情報に接するほうか」という質問に「あまり接しない」「接しない」と回答した者が6割、「友人よりもテレビ番組に詳しいか」という項目には「詳しくない」が8割、そして「他人よりもメディア機器を使いこなしているか」では「あまり使いこなしていない」が最頻値を示したのだ。この結果は、若者が、情報化社会には「高感度な若者」が存在し

ているが、自分はそのままでいていないと認識していることを意味している。彼らは情報化社会であるべき若者像と自分自身のギャップに劣等意識を感じているのだろうか？ちなみに彼らのパソコン所有率は一桁にすぎなかった。

(3) 誰が高感度なのか

これら事例からすれば、確かに若者は「低感度」に思える。とりわけパソコン・ワープロを駆使する（といわれている）30代新人類の目からすればその印象はいつそう強い。半面、対メディア性に対して、新人類・30代＝高感度、90年代若者＝低感度という図式はどれも単純すぎるという懸念も働く。若者の「低感度性」も疑問だが、80年代あれほど褒めそやされた新人類の「高感度性」もどうも胡散臭く感じるのだ。メディアを環境の一部として育った新人類と90年代若者、二つの世代のメディアとの関わりについてはもう少し考察が必要のように思われる。

2. 新人類の対メディアスタイル

(1) テクノロジーへの熱き思いを寄せた少年時代

そこで新人類と若者の対メディア・スタイルの相違を考えてみたい。ここでは先ず新人類の高感度性を再検討し、それとの比較で若者のスタイルを探つてゆく。

最初に新人類が成長した時代背景を確認しておこう。新人類は「もはや戦後ではない」と言われた時期に誕生し、高度経済成長のなかで幼年期を過ごしている。幼い頃、それ以前の世代のほどではないにせよ貧しい生活を経験し、同時に日本が次第に豊かになってゆくのを一国民として実感した世代といえる。だがこの実感は長続きはしなかった。70年代、十代という多感な時期に国家は不況と低成長時代に突入、またそれに付随するように個人主義化が進展すると、国家豊饒化という存在論的前提は否定されてしまうのである。その結果、新人類は成長期において相対立する二つの行動・思考様式によって人格構造が形成されること

となった。国家規模の成長神話によって結ばれた集団主義と、シラケ・無気力という名の個人主義である。さらに80年代に入り若者となったところで今度は消費社会の爆発的進行がおこり、豊かさの享受を完全肯定するムードが社会に蔓延、この影響も強く受けることになる。個人主義はヘドニズム的色彩を濃厚にしミーイズムへと転じてゆくのである。換言すれば新人類の思考様式は「努力しなければならない」から「努力しても先は見えている」、さらに「まずは楽しいことがよいことだ」へとめまぐるしくシフトしているのだ。そして新人類は現在でもこれらのスタイルすべてを備えていることは間違いない。

さて、新人類の対メディアスタイルの形成であるが、これは年齢一桁時代の高度経済成長が大きな影響を及ぼしている。高度成長は新人類にある種の「テクノロジー万能主義感覚」を植え付けたのだ。生まれながらにしてテレビがあつた最初の世代である新人類は、テレビを中心としたメディアからテクノロジーのすばらしさを吹き込まれる。たとえば子ども時代に親しんだ様々のテレビキャラクターの中にはテクノロジーがかなえる夢を先取りするシーンが随所にちりばめられていた。鉄人28号をあやつる正太郎少年が操作するリモコン、「心やさし科学の子」鉄腕アトムの内メカニズム、サンダーバードが見せた本物と見間違えるばかりの精巧なミニチュア、そしてウルトラマンと科学特捜隊本部。これら背後にはボタン、メーター、リモコン、コントロール・バーが必ず存在し、当時の子どもを魅了した。そしてわれわれ新人類はこのような環境を具体的な形で実現すべく、キャラクターグッズ収集や、プラモデル店通いをせっせとおこなつたのである。これらはまさにカーゴ＝テクノロジー神話を保証する記号、要するに「テクノロジーのまがいもの」に他ならなかった。

また60年代末にはテクノロジーの華麗さを具体的な形で示した社会イベントも起こる。中でも日米の宇宙開発競争とアポロ11号の月着陸、そして

高度経済成長のフィナーレとでもいうべき大阪万国博は象徴的事件だった。これらはテクノロジー満開のきわめて楽天的な未来をわれわれに夢見させ、教室はロケットの、パビリオンの話題（それも外国館ではなくテクノロジー讃歌を前面に押し出す企業館の話題）で占められたのだった。

半面、この時代は現在のように身の回りにモノが溢れているほどの豊かな時代にはまだ達してはいない。従ってテレビや社会的イベントがどれだけすばらしさを提示しても、現実テクノロジーが手元に置かれることは決してなかった。それはあくまでもブラウン管越しに眺めるものだったのだ。それゆえテクノロジーに対して、新人類は「今は無理だがこれはいつかは自分の周辺にも達成されるはずのもの」と位置づけることで自らを納得させるしか仕方がなかった。要するに頻りにプラモデル店へと足を運ばせ、ショーウィンドウに引っ付きながらディスプレイに涎を流し、ミニチュアを脳裏に焼き付けることで代償的な満足を得るしか、実は手だてがなかったのである。しかし逆に言えばそれだけイマジネーションは高まり、テクノロジーへの想いは一層強烈になっていたことも確かだった。

結局、新人類は10代になるまでに「テクノロジーを日々の努力によって進展させ、これを我がものとすることで豊かな社会と自己実現を達成する」というテーゼをテレビ、社会的イベント、そして高度成長神話によって相乗的にたたきこまれたのである。かくして、テクノロジー進展—高度経済成長—近代的個人—社会の進歩と豊かな生活・自己実現はひとつづきの大きな物語として内在化され、新人類の行動・思考様式を支配することとなった。小学校時代の新人類にとってテクノロジー神話はまさに揺るぎない位置を築いていたのである。

しかし、テクノロジーが約束していた明るい未来はやってこなかった。日本経済は突然失速し、それに伴って手元に置かれる筈のテクノロジーの数々も幻となってしまふ。新人類は社会によって

「一杯食わされ」、夢を「生殺し」にされたのである。

(2) テクノロジー神話の物語消費としてのパソコン

しかし80年代、消費の爆発と情報化は幸いのことこの状態を解消する環境を作り出す。82年、パーソナルな実用に足る16ビットパソコンが登場、次第に機能上昇と価格低下を始めるのである。社会に進出し、懐具合のよくなった新人類のテクノロジー神話から湧き出る消費欲望は、必然的にパソコンへと向かい始める。なぜか？ パソコンは様々な形で使用できる点が特徴だが、この「汎用性」がテクノロジーを崇拜する新人類には「万能性」と映ってしまうからだ。つまり所有することで、「これまでは不可能だった夢を実現できる」「何でも目的達成・自己実現が可能である」ように思えるのである。もちろん、これはフィクション=幻想である。だがこのフィクションは高度経済成長によって彼らが内在化していった社会の進歩、発展という物語を代償的に実現・消費可能とするものだ。要は子ども時代には入手不可能だった「正太郎少年のリモコン」を遂に手に入れられるのだから飛びつかないではいられない。結局、新人類がテクノロジーを所有しよう、使いこなそうとする動機は、子どもの頃にウルトラマンやサンダーバードのメカに憧れ、月着陸・万博に歓喜した心性の延長上にあるということになる。かつてのショーウィンドウ引っ付き児童は、成人となって、いまやルサンチマン的にテクノロジー消費へ狂走を始めるのである。

このように考えてみると、前述したパワーブック所有者の趨勢が30代というデータも「高感度」という尺度以外で説明がつく。新人類は単に便利なマシン、といった位置づけを越えてしまう「欲望喚起装置」としてのアウラをパソコンに見ているのだ。要するに新人類にとってパソコンとはクリエイティブでインスツルメンタルなツールと言うよりは、明らかに消費的でコンサマトリーなツールなのである。「新人類の正体見たり、高度経

済成長の落とし子」。

極言すれば、新人類オジサンに対メディアスタイルとは、複雑なものを複雑に扱う、複雑なものを単純に用いて他の機能はアクセサリ扱いとする、あるいは複雑そうな機器を並べて使用しない、この内のどれかに該当する。またいずれのスタイルであれ、そこにはテクノロジーのすばらしさを礼賛する物語が付随する（このような新人類の感覚は現代の若者からすればおそらく極めて「理屈っぽい」ものに映るだろう）。そして80年代という時代は社会情報化という時代の要請に流されたために、このようなスタイルを「高感度」——縦横無尽なメディア駆使による情報操作——と誤認したのだ。

新人類の「高感度性」は「高感度指向」——自らが高感度であるというフィクションをメディア機器を周辺に配置することで実現する——であっても決して真の高感度性ではない。またパソコン・ワープロも単に新人類がとりわけ飛びつきたくなる物語性を備えているメディア機器にすぎないと結論できるのではないだろうか。

3. 90年代若者のパソコン感

一方、90年代の若者はパソコンやワープロをどのように捉えているのだろうか。

話はパワーブックの事例に戻る。前述したパソコン誌の編集者は20代に普及しない一因として、経済的な問題をあげていた。コンピュータは高額なおもちゃであり、学生や駆け出しの社会人が購入するには高嶺の花というわけだ。だがこの説明は説得力に欠ける。若者は今やバイトで獲得した潤沢な資金を武器にクルマやオーディオ、テレビゲームを所有し、海外旅行へも積極的に出かけ、さらにファッションにもカネをかける経済的余裕を備えている。そしてこれら若者を魅了する商品群の価格はパソコンと同じか、それ以上である。さらに今パソコン・ワープロは急激な価格低下の最中……となれば、それでも20代にパソコンが売れないのは彼らが様々な消費物中の選択肢の一つ

としてパソコンに注目してはいない、と考えるのが妥当ということになろう。

私は若者がパソコンになびかない理由が、新人類のようなテクノロジーの進歩への思いこみが形成される土壌が存在しないことにあると考える。90年代の若者は中流意識が一般化し、生活必需品が出揃った中で生まれた。つまり生まれたときからすでに「豊かさ」がピークに達しているので、社会が「豊かになる」過程を経験したことがない。それゆえ、社会との一体感は極めて希薄。これは新人類とは決定的に異なる時代背景だ。また保守・保身をライフスタイルの中心に置く新中間大衆の子どもに当たる彼らは個人主義＝ミーイズムがより徹底している。新人類の意識の片隅に残っている目標へ向けての「努力」「根性」と言った言葉も払拭されているのだ。先ず何より現状を肯定し、自分が楽しいことを優先する行動・思考様式が内在化されており、したがって社会を「豊かにしてゆく」という意識も涵養されることなく成長した。

そしてメディア機器に関しても現在普及しているものがすでに揃った時点で子ども時代を過ごした。カラーテレビもテレビゲームもウォークマンもラジカセも初めから環境の一部だったわけで、当然、このような社会背景からすれば成長過程でテクノロジーに対する強いあこがれが生じる可能性はない。彼らにとってテクノロジーは明るい未来を夢見させるのではなく、楽な生活を実現させてくれる程度のものにしか映らないのである。必然的にパソコンも何の神話性もない、単なる電子メディア機器に過ぎない。いやむしろラクで楽しいことが優先される心性からすれば、たくさんのキーボードで事細かな作業を行わなければならないパソコンなど面倒なだけの道具と映るのだろう。文章書くならワープロの方が簡単で（事例にあげたように、それでも彼らには面倒らしい）、ゲームやるならテレビゲームの方がよっぽどおもしろいから。

いや、現代の若者にとってパソコンは面倒以上

にうつつおしい存在かもしれない。パソコンには「情報化社会を先導するもの」という社会的期待が付随している。さらに昨今のヴァーチャル・リアリティ、マルチメディア、インターネットといった情報化社会のキーワードはいずれもパソコンと強く結びついており、パソコンには「使いこなすべきである」という社会的要請がこれまで以上に付与されるようになってきている。要するに使える人間は「時代遅れ」なわけで、こうなるとパソコンは今度は若者に社会情報化への恐れを抱かせる可能性を潜ませることになる。パソコンあるいはワープロは大学生活とセットである、つまり大学生なのだからこれら電子メディアを「使いこなさねば」という義務感覚、そして使いこなせないと情報化社会に自分が遅れるという懸念（前述のエピソードはまさにこの辺の事情を象徴する）。結局この脅迫観念が強いて若者をパソコン・ワープロ購入に向かわせる動機になるのかもしれない。パソコンは生活をつまらなくするもの、おカタイ勉強道具なのだ。マン・マシン・インターフェイスがよほど改善されない限り、どうやらパソコンは彼らには魅力的な商品とはなりそうもないようだ。

以上のように結論づければ、冒頭の事例で並べた若者の「低感度性」についても考えを改めねばなるまい。ここまでの議論では明らかに「難しいマシンを操れない、情報を目的に合わせて摂取する能力がないものは高感度ではない」というものだった。だが、これは新人類のテクノロジー神話から演繹されるメディア機器使いこなすという前提に基づいた上で理念化された「高感度性」であって、あくまでも新人類による我田引水の論理展開に過ぎない（しかもこの「高感度性」は新人類にとってあくまでアウラを纏った「理念」であって、実際に到達することは決してなかったものだ）。一方、豊かな経済状況・メディア環境の中で育った現代の若者はボタンやメーターに心を奪われたり、複雑なものにも魅力を感じる動機は存在しない。つまりもともと「高感度志向」がない

のだから、この前提を若者の対メディアスタイルに該当させるのは筋違いなのである。

4. 若者の対メディアスタイルをさぐる

今度は視点を変えて若者の対メディアスタイルを考察してみよう。ここでは最近の若者に支持されるメディア機器を考察対象にしてゆく。

昨年、都内の専門学校生を対象にメディア機器に関するアンケートを行ったところ、人気の高いものにFAX、カラオケ、ポケットベル、電話、ウォーキングカセット・CDプレーヤー、ミニコンポ、テレビゲーム、ラジカセ、ビデオなどがあげられた。これらは新人類にも馴染みのものだが、その価値づけは新人類とは大分異なっている。たとえばFAXの場合。新人類はおそらく「仕事に必要な道具」、一方若者は文字や絵を描いて仲間を送りつけたりする「お遊びツール」となる。ビデオの場合、新人類は映画コレクションやビデオレンタル、さらにはビデオカメラで撮った子どもの子育て日記視聴などが考えられるが、若者は時差視聴かビデオレンタル。ビデオカメラにはあまり興味はない。またミニコンポでは、新人類は価格と機能にこだわるが、若者は安物で簡単なものもいい、要するにあればそれでいいといったところだろうか。またポケベル、カラオケなど新人類とは好みの異なるメディア機器も存在した。

(1) 機能の単純性

若者が支持するこれらメディア機器に共通する特徴は何だろうか。これには二点あげられるだろう。一つは操作が単純・簡単であるということ。たとえばポケベルもFAXもボタンは僅かしかない。しかもこれらの使用は遊びと結びついている。これが新人類ならあくまでビジネスユースと認識するだろう。そして若者はポケベルやFAXの使いこなすに関しては「主体的」だ。ポケベルの数字による意志伝達、ファックスのビジュアル的使用の多彩さには、かつて旧人類が新人類に驚いたのと同じ衝撃度で新人類は若者に驚かざるを得な

い。ちなみにポケベル所有の動機は「便利で安いから」。お金があれば「もつと簡単、便利で、カッコイイ」携帯電話に替えるのだそうだ。ここでもメディア機器は単なるツールという存在以上のモノではない。同様のことはカラオケに関しても該当する。店に入れば彼らはマシンの要領を心得ており、ハイテク満載のカラオケルームを自分の部屋、あるいは身体の一部のように駆使するのだ。とりわけISDNカラオケは人気が高く、こんな情報化の最先端を気軽に使いこなせると聞いて、新人類オジサンにはこれまた非常な驚きだ。まあ、そんな彼らだからこそ複雑なオーディオ・コンポなどは最初から相手にしないのだろう。ボタン一つ押すだけですべて事足りる安物のCDラジカセが一番便利・快適、というわけである。

要するに単純なものを複雑に使う、あるいは自分なりに使いこなす能力に関しては極めて優れているのだ。これが90年代若者にとっての「受け手の能動性」なのかもしれない。しかもユーザーフレンドリーなものには咄嗟に飛びつき、見えないコンピュータをコンピュータとも意識せず操る。こうしてみると彼らはメディア機器に対する、より成熟した利用者といえるのではないか。正太郎少年のリモコンに憧れた新人類はテクノロジー＝複雑性という図式を植え付けた結果、大人になるとこのリモコンへのリアリティを失った。正太郎少年はたった二つの、しかも前後にしか動かないレバーで鉄人を操作するが、これは複雑なメカを複雑に使用するのがテクノロジーの正しいありかたと認識する新人類にとっては単純すぎて不自然に映るのだ。一方、現代の若者は、おそらく正太郎少年のリモコン操作に何の不自然さも抱かないだろう。ゲームのコントローラやポケベルには僅かなボタンしかついていないにもかかわらず、彼らはそれを操って極めて複雑な操作をいとも簡単に行うのだから。後者のほうがメディアの未来に対する適合性が高いことは言うまでもあるまい(勿論これをもって若者が高感度であるとはいえないが)。

こうしてみると、事例で示した若者の情報に対する劣等意識についても次のように説明が付く。自らが使いこなしている情報と、彼らが「情報」と尋ねられたときイメージする情報に齟齬がある、つまり「情報」からイメージするのはパソコンやコンピュータで難しいもの、その一方で、「見えないコンピュータ・情報機器」に関してはこれを縦横無尽に使いこなす、だが彼らには当たり前すぎて情報機器という意識すらない。

メディア機器をあたかも身体の一部のように使用する現代の若者のメディアとの一体化の程度は新人類など問題にならない。メディア機器と情報化が認識上で結びつかない、しかし身体化している、これが若者の対メディアスタイル、対情報化感覚なのだ。

(2) コミュニケーション性

もう一つは彼らの支持するメディア機器がコミュニケーションツールであることだ。FAX、電話、ポケベルなどは仲間との関係を繋ぐものという認識が彼らにはあるようなのだ。このような認識は、一見、新人類のメディア機器使用で議論された内容とは対立する。80年代若者文化論の多くはメディア機器の使用がコミュニケーションの間接化を促すと予測していた。個人主義＝ミーイズム化が進んだ80年代、若者は情報アクセス対象の中心を他者からメディアへ移行させることで、常に自らがコミュニケーションの主演であるという認識を身に付け、その結果、対人コミュニケーションに付随する人間的なわずらわしさを回避する傾向を備えるようになると指摘されたのである。そこからメディア機器は他者代替、極言すれば他者切断のツールとみなされ、さらにこのような心性を持ち、他者との関係性を縮小させていった若者が「おたく」と呼ばれたのだった。

ところが、90年代の若者はむしろ他者とコミュニケーションを図りネットワークを構築可能にするメディア機器を支持している。「人間味」ある関係がここにきて復活したのか?……それは甘

い！ 90年代に入り、情報化、個人主義化は一層進行しており、従って間接化現象もいちだんと進んでいることは否定できぬ事実なのだから。よってこのようなメディア使用はメディアによる人間関係の孤立化への反動といったような単純な図式では捉えられない。となればコミュニケーション間接化指向について、90年代若者のスタイルは質的に変化を遂げていると捉えるのが妥当ということになる。

つまり、このようなコミュニケーションツールの普及は、ミーイズムをさらに徹底的に進めている90年代若者が、より巧妙に関係を間接化する手段を見いだした結果ではないか。たとえばカラオケはそこに他者がいても関係を間接化するメディアだ。カラオケは互いを一定の空間内に拘束することでは連帯を生み出すが、ボックス内での個々の活動は完全に孤立化している。座っている人間は人の歌など聞いていないし、歌い手の方も聞かれていることを意識せず自己陶醉の世界に浸っている、要するに誰も周囲の仲間のことなど眼中にないのだ。

またポケベルやFAXはこのような機能に関してはカラオケよりも一歩進んでいる。これらは空間に拘束されることなく他者との連帯が可能であり、所有すること自体が連帯を保証するのだから。加えてポケベルの数字で表現されたジャゴン＝身内だけに通用するメッセージは、仲間内だけの秘密となり、カルト的親密関係も作り上げる。

これらメディア機器は、あいだにメディアを挟むことで相互が任意に関係性のスイッチをオン・オフでき、連帯してはいるが、個々は孤立し自由に振るまうことを可能にするツールに他ならない。

そしてさらにこのスタイルのより進んだ段階が友人関係に見られる。友人は多いが、それぞれをTPOに応じて使い分け、決して全人格的なかわり合いは持たない、というやり方だ。つまり「ここだけの関係」に終始し、都合の悪い部分は関わらないのである。日常会話においては対人的

ストレスを回避するために、メディアから得た情報を会話の題材とし、それによってプライベートな内容を徹底的に隠蔽する。さらにメディアネタであつても議論となつて摩擦が生じることのないよう、短いスパンで話題を頻繁に取り替え、広く浅い内容に終始する。もしそれでも関係がスムーズにいかないならば、互いの関係を即座に解消させ、「勝手気まま状態」を停止させられる可能性を遮断する。これはメディア機器とのつきあい方をそのまま人間関係に適用したもの、対人コミュニケーションの対メディアコミュニケーション化・ヒトのモノ化とすることができよう。

このような関係は大人には「人間味」がなくよそよそしく冷たいものに映るだろう。だがコミュニケーションスタイルをメディア環境によって作り上げた現代の若者にとって、双方をまるでメディア機器のように扱う、というやり方はきわめて快適なコミュニケーションスタイルではないだろうか。連帯しながらも、それぞれは勝手気ままに振る舞えるというパターンが一種のギブアンドテイクの関係として成立してしまっているのだから。これは間違いなく間接化の一歩進んだ段階であるといつてもよからう。

ただしこれらには若干の経費が代償としてつく。「孤独感」「信頼感の欠如」「実感の欠落」である。そしてこの経費負担に耐えられない一部の「まじめ」な若者は「確からしさ」や「共同体的な人間的関わり」を求め宗教や神秘体験に身を投じてゆくだらう。しかしほとんどの若者はこの経費をさほど痛痒を感じることもなく、払い続けるに違いない。それはかつてのモラトリアム人間や新人類と呼ばれた若者がこれら経費を払い続けたのと同じ事である。

孤立を回避しながら欲望を最大化する方法を身につけた若者、彼らには「究極のカプセル人間」「自己カプセル化の鉄人」という名称がふさわしい。

5. 若者は変貌し続ける

こうしてみると新人類と90年代若者は情報化と

個人主義の進行という同軸上にありながら、確かにメディア機器に対するスタンスが随分異なっているといえそうだ。そして今後ともメディアと若者の関係の濃密化、そしてミーイズムはいつその進行をみせてゆくであろうこと、それに付随してコミュニケーションも形態を変容させながら永続してゆくこと、これは今後の若者を語る前提としておさえておいても間違いのない事項であろう。となれば以上の前提が進行するに従って、今後出現する若者もまた同軸上にありながらこれまでとは全く異なった存在となってゆくことになる予想できる。もちろん次にどのような若者が生まれるのかは未知数だが……。21世紀、30代になった団塊ジュニアは果たして新人類ジュニアをどのように見ているのだろうか。

(新井克弥)

V. 文化はいつもおもしろい

——「異文化」との接触は「尊重」から始まる——

1. 文化とは何か

文化はいつもおもしろい。それをことさらに「若者文化」とくくって考察を試みるとき、それはその時代に新たに生まれつつある文化、また新たに解釈されつつある文化と、かなりの部分で重なるだろう。

文化とは何か？

多様なもの、変化するもの、継承されるもの。

その文化の主体においては、第一に創造するもの、第二に享受するもの。

その文化の外側のものにおいては、第一に尊重するもの、第二に理解するもの。そしてたまたま共感しえたときには、享受者に加わり、創造者にさえなるかもしれない。

このプロジェクトの発足は、現場の教師の「このごろの若者文化がわからない」という声からだと言っている。

この中間報告で、わたしはこの、「オトナの」（「若者」という概念の対義語としての）の発する「わからない」そのものを、俎上にあげたいと思う。

これはじつはわたしの本意ではない。わたしの本意は、さまざまな文化を語り合っ楽しんでみたい、ということにつける。だがそのためには、野暮な論議をしておくことも必要らしい。お楽しみは、最終報告までとっておこう。

2. 「若者文化」と「おとな」

(1) 「若者文化」というくくり

その時代における10代、20代が創造・享受する文化をこう呼ぶのだろうが、それは後に「～年代

文化」というように、その時代の文化として評価されることが多い。これは、その時点でオトナがどういう評価を下そうと、時代の文化の多くが若者によって作られ、その流れをわたしたちは文化史と呼ぶのだと言っても、あながち大げさではないことを示している。

それと同時に、「このごろの若者文化」という形で、オトナが若者を評価する姿勢も、実に何世代にも渡るオトナたちに受け継がれてきた「文化」であると言ってもいいのかもしれない。おもしろいことに、どんな若者文化を築いた世代も、オトナになると下の世代に対してこの論法を用いるのだ。

たとえば、戦後民主主義の時代に、こどもたちがチャンバラ遊びをするのを、オトナたちは危惧した。人殺しの遊びは人殺しを作ると。こどもたちは青年になって反論した。おもちゃの刀でも叩けば痛い。その痛みを知っていて、加減しながら遊んでいるのだから、遊びと暴力の区別は知っている。また、こどもたちはオトナになって危惧した。このごろのこどもは、テレビゲームで痛みを知らないままキャラクターを殺すから、本当の人殺しも遊び感覚でやってしまうにちがいない。

古来、少なくとも男の子が、人殺しをテーマにした遊びをしなかった時代はおそらくない。だが、そのことの本質を問わずに遊びの形だけを問うのは、かつてのオトコノコたちのノスタルジーにすぎない。危惧を口にしながら、遊びと殺人との相関関係を分析する地道なデータ収集や研究は行なわれたことがないことでもそれはわかる。

やくざ映画もアニメもポルノも、こどもや青少年への悪影響が言われながら、十分に検証されたことがない。そして検証されないまま、この批評

がましい危惧は継承されていく。また、何か犯罪があつたときに、そうしたものが犯罪者に影響を与えたのだという論理もしばしば起きるが、これは自分の中にそうした犯罪につながりうるものが存在するという自省を欠いた視点であることが多い。

ここで、オトナが若者文化を論じるときの視点を二つあげることができる。

一つ。自らのノスタルジーから自由になり、客観的視点と方法論を用いることに専心する。

一つ。自らのノスタルジーにこだわり、自己分析を行ない、自分自身の客観的位置づけを明確にしようとする中で、より若い世代との関係を考える。

(2) 異文化としての若者文化（もし「ギャップ」があるならば）

時代ごとに社会状況や価値観があり、若者の意識や文化はそれらとの相関関係で育ち、それは世代の特性になっていく。

50年代から今日90年代前半までのその若者と世代の特性の変化が言われている。その流れのポイントとして、1960年と1970年がある。この流れと変化は、あらゆるジャンルで論じられているので、ここでそれをなぞることはしない。だが、おおざっぱに言うなら、「『われわれ』が『われ』に解体され」ていく過程、という視点をとろう。それも、そのことをマイナスではなく、プラスとしてとらえよう。

1970年まで、さまざまな変化を見せながらも、「われわれ」は一つのもの信じていたのだという（「目立った人々」を基準に語られるという世代論のなかば宿命である方法を取りあえずゆるしていただきたい）。それが信ずべきものを失って、モラトリアム世代、新人類、ポスト新人類と命名された世代へと続いてくる。そういう意味では、70年は、もつとも大きな転機だつたらう。

わたしは「われわれ」が「われ」に解体されたことを評価する。それは必然だつた。「われわれ」は全体であることを夢見た一部の人々の、取りこぼしの多すぎる「われわれ」であつたからだ。そ

して、そこから取りこぼされた人々が順に声を上げてきたのが、その後の歴史と言える。

短くまとめたので図式的にならざるをえないが、その流れを、わたしが「プラス」と評価するところの視点で追つて。

70年以前、それは現在の基準で言えば、それはまだ主として男性の闘争であり文化だつた。

70年代、フェミニズムが出てきた。これはそれまでの「われわれ」は男性のものでしかなく、女性が含まれなかったことに対する問題提起でもあつた。ここで男性による「われわれ」から、女性と男性が向き合う「われとなれ」の時代になると言ってもいい。

80年代は、日本において、レズビアンやゲイの団体が相次いで設立され、発言しはじめた。ここで、異性愛を前提に向き合った男女の「われとなれ」では考えられないことになる。

さらに90年代に入つて、同性愛者グループの中で後回しにされてきたバイ・セクシュアルが声をあげ、トランス・ジェンダーの人々も動きはじめている。

セクシュアリティの視点から切つてもこれだけ多様な人間が存在する事実の前に、「われわれ」の概念はもはや現実味を持たない。必要なのは、「われ」「われ」「われ」「われ」……だ。

セクシュアリティのこうした多様性は、現代思想の流れにも表れている。「多形倒錯」という概念を出したのはフロイトだつた。ラカンがこの概念を継いだが、彼はセクシュアリティの多様性を展開しながら、結局は家父長的異性愛を他のものとべつに扱って頂点においた。ドゥルーズ／ガタリ以降、家父長的異性愛に価値をおくことは捨て去られ、すべてのセクシュアリティは同じ面上での「多形」ととらえられるようになった。

つまり、「みんなが一つのもの信じる」ことの崩壊は、多様性という現実即した必然であつた。

これは文化面の考え方にも顕著に出ている。それは異なる国、文化圏の間での、差異の尊重である。

かつては力を持った国々——近代においては欧

米——の文化・価値観がよいものと考えられ、彼らが他国に進出するときには自分たちの宗教に改宗させるなどの行為が行われた。だが、現代では異文化の尊重が優先される。

アフリカの一部で女性のクリトリスを切りとる割礼が行われている。欧米のフェミニストがこの風習に抗議したとき、それに異議を唱えたのは現地の女性たちだった。

クリトリス切除は「夫に忠実になる」という理由で行われ、一方フェミニズムは快感器官としてのクリトリスの位置づけをかちとってきた。だから、フェミニズムがこの風習に抗議するのは当然のことだった。

アフリカの女性たちがこれに反発したのは、自分たちの風習しか知らないという情報量の問題もあるのだろう。だが、その他に、男性同志の関係の中で、すでに欧米の文化・文明がアフリカを尊重しなかった歴史がある。彼女たちは、自分たちの問題は自分たちで考えようとしたのだ。欧米フェミニズムも、一方で釈然としないものを覚えながら、ごり押しはしなかった。

自分たちにとって耐えられないものであっても、他人においてもそれが同じはずだという前提で事を進めない、ということを知り学んでいく。

理解しなくても、尊重することはできる。

あるいは、理解できないものこそ、尊重すべきだろう。否定は理解ののちこそ有効だ。

もし、教師が生徒の文化にギャップを感じるのなら、理解できないと思うならば、それを異文化として尊重するのが、対等な他者としての生徒に対する礼節であろう。

3. オトナの位置を見直す(構造を見ること)

(1)「あたりまえ」の側の検証

角川書店の「国語1」の教科書(筒井康隆の小説で問題になったあれだが)に、西江雅之氏の(言語学・文化人類学)の「伝え合い」という随筆が載っている。氏がアフリカに行ったとき、生

活の違いから、「言葉」が通じて「意味」がちがつて伝わる体験をしたことが書かれている。

その文章の最後に、「ありがとう」のエピソードがある。アフリカのある地方の人々は、物をもらっても「ありがとう」と言わない。あげた方が「ありがとう」という。

これを読むとき、生徒はまず驚く。次に、なぜあげた方が礼を言うのかを理解しようとする。その過程で、なぜ自分たちはもらったときに礼を言うのかを考える。こうして二つの文化を考えるのだ。

この方法論は自分が異質と感ずるもの考えるときに常に用いることができる。

ある50代の高校教師I氏がこう言った。

「生徒が校則に違反している、たしかに服装規定などの大方はナンセンスだ。だが、それなら生徒会などで規定を変える方向に活動すればいいのに、そうしようとしな。それがわからない。まったく話が通じない」

この言葉を高校生に投げかけてみる。すると、無意味な規則は、合わせるときは適当に合わせて、あとは守らない、という。しかし、もし万一自分の生き方にもっと関わってくるものがあつたら、それは規則の方を変えようとするだろう、という。

これは、学校や規則が彼らにとって、手間暇かけるだけのものではないということを示している。I氏がもし生徒と話が通じることを大切に思うなら、「学校とは何か」の位置づけからはじめなければならぬだろう。さらに彼が、「なんであつても不当なことには抗議すべき」だというのなら、それはなぜかを自分に問うてみるといい。自分にとってそれが「あたりまえ」だったとしても、生徒たちには「あたりまえ」ではないのだ。その違いを明確にとらえたければ、自分の価値観と行動の根拠を問い直すことで、相手のそれも見えてくる。

モラトリアム、という言葉がはやった。70年代の「若者」が「モラトリアム世代」と呼ばれた。それ以降の「新人類」などは、これの発展形と考えてよさそう。

モラトリアムとは猶予期間、オトナになるまでの猶予期間を「引き伸ばした」世代をモラトリアム世代と呼び、これは批判的な言葉だった。

だが、この言葉のもとにはエリクソンの思想であり、彼の描いた「社会」に適応するのが「おとな」であり、適応を保留するのがモラトリアムということになっている。

ということはエリクソンの描く「社会」に同調しない人間は、彼の「おとな」になることは永久にない。別の価値体系で生きるなら、べつの社会観が存在し、べつの「おとな」になるのである。

そうした認識がないままにモラトリアムという単語が批判的に使われ続けることにこそ、わたしは危惧を抱くのだ。

価値体系によって認識がかわることのわかりやすい例と言え、かつてあったこうした議論を持ち出すといいかもしれない。「女性は体格も大きくならず、声変わりもせず、筋肉も発達せず、ひげも生えない。つまり幼形のままなのである」。この論理で行けば女性は「おとな」ではない。

しかし今現在はこの論理を採る人はほとんどなく、女性は「おとな」である。

だから、エリクソンとはちがう見方をすれば、「モラトリアム」はおとなであつたりするのである。

こんな認識もあつた。「職を持って妻子をやし意なうのが一人前の男」「こどもを産み家庭を優先するのが一人前の女」。ここで言う「一人前の」とは「おとな」ということだ。これは「かつて」とはいうまい。現在も一方で、というか、おそらく主流である考え方だろう。

こうした認識が時の社会構造に都合のいいように作られてきたことは、歴史が証明しており、すれば「おとな」という概念はそういうものでしかない。

こうしてオトナを相対的に検証する姿勢が、若者理解の第一歩だ。

*

ここ2、3年は、ブルセラなど、「女子高生」

が話題になった。

テレビなどの論調は、「なぜ女の子がこんなことを（男が買ったがるのは仕方ないけど）」に終始した。

なぜって？ 売れるからじゃん。

「女子高生」ならずとも、答えは明白だ。では、それがどうしてあんな形で取り沙汰されたのか。

それは簡単なことで、「女の子のは性行動に積極的でないもの」という前提があるから。もう一つ、「非行などではなく、ふつうの女子高生が売ってる、名門の生徒も売ってる」という驚き方があつた。「ふつうの、受験校の男子生徒がアダルト・ビデオ見てる!」ということはニュースにならない。ブルセラどころかジュリアナのお立ち台の「過激な」ファッションも評判になった。

これはとても古い指摘が今も有効であることを証明している。「女は淑女と娼婦の二種類に分類された」。

下着を売るという娼婦的行為を名門女子高の淑女がすることがおかしいと感じ、Tバックという娼婦的服装を男のためでなく着るのをおかしいと感じる。

その感覚そのものの検証がなされないままに女子高校生だけに目を向けていても、「娼婦は必要だが淑女は淑女でいてほしい」という論理しか出てこない。

どうして下着を売ってはいけないのか、だれも説明できないのは、その自分自身の構造に築かないままにしゃべっているからだ。そして気づけば、下着を売ってはいけないという理由は何も見つからないことに気づくだろう。

誤解のないように言っておくが、ブルセラになんの問題もないとは言っていない。だが、その問題とは主として商業システムの問題であろう。

もし真剣にブルセラを考えたいなら、オトナを考えることから始めるのが適切かと思われる。

4. 多様性という価値観

しばしば指摘されることだが、若者は社会に関

心がないのか。

この問いをわたしの方法で考えると、まず「ではオトナは社会に関心があるのか」と問うことから始めることになる。あるいは「オトナの方が若者に比べてより社会に関心があるか」。

新聞はおとなの方が読んでいるようだし情報を持っている人もたくさんいるようだ。だが、この中には仕事でそれを必要としているから、という人の数が見逃せず、これはこの場合の「関心がある」とは違うだろう。

そうすると、それほど差異があるようには見えない。

わたしのまわりにも「ニュースステーションおじさん」はたくさんいる。ゆうべのニュースステーションの報道を口にし、社会への憤りを述べ、うちに帰って寝る人たちが。彼らをもつて「社会に関心がある」というのだろうか？ 若者にこうした町の批評家たちの列に加わることを望むのだろうか？ そういう若者ならたくさんいるから安心していい。

しかし、べつの種類の若者たちもいる。

ボランティアなどをしてる人たちがいる、すでにある大きなボランティア組織に属している人もいるし、自分の考えで小さなグループを作る人もいる。

あるエイズ・サポート・グループのリーダーに会ったことがある。彼は10代のころ、「エイズが出てきたからセックスできないじゃないか、もっと早く生まれればよかった」と思ったそうで、しかし知識を得てくると、そういう問題ではないらしいことがわかってくる。そして、行政は検査の宣伝をしているけど、感染していた場合どういうサポートが受けられるのかわからなければ検査を受ける気にならないじゃないか、また自分も感染しても不思議はないのだ、という視点で、グループを発足させる。

これは「他人のため」ではなく「自分のため」だ。

そして彼らは、感染者の日常生活のサポートをすることに撤している。行政の問題点などは、ジ

ャーナリストなどにどんどんやってほしい、自分達は感染者の日常から離れない、とはつきりしている。

そして、なぜボランティアをするかといえば、楽しいから。いつしよに話したり食事したりすることが楽しいから、やっているんだ、という。

「日本でいう『ボランティア』っていう響きが好きじゃないんです。なんか自己犠牲とか、他人に尽くすとかいうみたいじゃないですか。そうじゃない。ぼくたちは感染者に生活を楽しんでほしい。パティの方も楽しいからやってるんです」

生活を楽しむ、というのは日本の従来の「福祉」に欠けている、もしくは後回しにされてきた点ではないか。

彼らは、日常や個人に即している。天下国家について大きなことは言わないかもしれないが、とりこぼしもない。

かつて「われわれ」と言い「国民」と言い理想に燃えて戦った若者たちが、敷石の剝がれた歩道を歩く障害者や老人や乳母車のことを考えなかつただろうことと、ちょうど反対であるように見える。

いや、わたしはどちらをも否定しない。しかし、いまの若者の方法論に期待している者ではあるかもしれない。

彼らが「自分のため」というのは、「人のため」という抽象論が限界を見た後の世代だからだ。視野が狭いのではなく、冷静なのだ。「一人はみんなのため」という甘い夢を見ない。なぜかという、自分と異なる人間がいることを認識しているから、多様性という現実把握を基本にもっているからだ。

わたしはエイズに関わる複数の若者からこういう言葉を聞いた。「ぼくたちのやり方がよくないと思う人たちは、その人たちのやり方でやればいい。ぼくたちは大きな組織になろうとは思わないし、いろんなタイプのサポートグループがあつた方が、PWH/Aも自分に合ったサポートを選べていいと思う」

さて、先ほど全共闘世代の方法論と今の青年の

方法論とが対照的であるというようなことを書いたが、じつはわたしはそうは思っていない。

60年代の青年たちは、「体制」に対して疑問をもつということ、体制とは別の選択をするということ、一つの広い意味でのムーヴメントとして起こした。そのあとは、「われわれからわれへの解体」の流れをたどったのだ。

そう、「われわれ」がいて一方に体制という大きな敵がいるという二元論では世界を語れないことが洗い出されていく最初のきっかけが、全共闘だったかもしれない。ふたたびセクシュアリティを例にとれば、彼らの「われわれ」は女性から見れば男性という体制であり、日本のフェミニズムは同性愛者から見ればヘテロ・セクシズムという体制であり、ゲイ・リブやレズビアン・リブはバイ・セクシュアルから見れば、そしてそれらはトランスジェンダーから見れば……。

そのときそのときは、それぞれ自分の視点からのアンチテーゼをおこした二項対立的な論陣を張ってきたかもしれないが、それが積み重ねられたいま、冷静になって見まわせば、そこにあるのは多様性という認識である。

これは、すでに言われて久しい、上位文化と下位文化の境がなくなってきたことにも表れている。

また、漫画同人誌即売会の盛況やバンドブームなど、個々が小さくとも主体として文化を創造し享受していく風潮の土壌にもなっているだろう。

5. おとなとは何か

こう考えてしまえば、すでに「若者」と「おとな」という分類も、意味がうすくなっていると言えるかもしれない。

そして、従来の一元社会的価値観で定義されたオトナこそ、体制として解体されていくべきだろう。

ブラジルでエイズ・サポートの仕事をしてきた小貫大輔氏（この人も若い）の話の中で、ブラジルの人の言葉が引用されていた。

「連帯とは何かというと、お互いを正面から見据えて、一人一人の中に存在する違いを受け入れて、違いに感謝するということだ」

教師が生徒より先を歩いている者ならば、これくらいのことは生徒にしてもいいじゃないか。

こんな言葉もある。

「理解するということは自分が変わるということだ」

いままでの価値観で守られた立場にいる人ほど、自分が変わるの怖いことかもしれない。しかし、わたしは、自分の場所に座ったまま発せられる「他人を尊重する」という言葉を信じない。

最後に個人的抱負を述べれば、わたしはわたしであるままに自分を変え、いつでも文化を楽しみ、他人が文化を楽しむことを尊重したいと思う。

……どうしてもそうしたくない人もいる？ いいんじゃない、それはそれで。

(木谷麦子)

[了]

<つぶやき>

つぎは具体的な文化を論じたいなー。コミック即売会と「JUNE」とかさ。

若者文化研究委員会

委員長	中野 収	(法政大学教授)
幹 事	木谷麦子	(文化学院講師)
研究委員	新井克弥	(法政大学非常勤講師)
	小谷 敏	(鹿児島経済大学助教授)
	藤村正之	(武蔵大学助教授)

