

原著論文

若者文化における現実感覚の変容 ——村上春樹の作品を手がかりにして——

中 川 慈 代[†]

Transformation of sense of reality in youth culture

Yasuyo NAKAGAWA

I はじめに

本論文は、戦後の青年の精神や価値観の変容を探りながら、今日の青年の精神世界を理解することを目的とする。

現代の青年には、追い求める理想像や変革を起こすエネルギーがないと言われるが、彼らの共通の性格の一つに、ゲームなどの疑似現実の世界に没頭し、非常に非社会的であり、内側の世界に閉じこもって生きていこうとする傾向があることなどが挙げられている。なぜ、彼らのような精神を持った青年が生まれたのだろうか。

それは、戦後50年間で青年をとりまく文化や環境は大きく変わっていったが、その背景には青年が感じる現実感覚の大きな変容があったからだと考えられる。その現実感覚の変容とはどのようなものであったのか、なぜ起こりえたのか、そして現実感覚が変容することで青年の生活や精神はどのように変化していったのかを明らかにしたい。

本論ではこの問題を、文学作品を通して考えてみたい。文学作品には、ある時代の問題が最も深く描かれているからであり¹⁾、その時代の人々の感性や感受性を代弁しているからであ

る。このような考えに基づいて、特に村上春樹の作品をもとに考えたい。村上春樹の作品は常に青年を主人公としており、彼らはその時代の新しい生き方や感性、価値観を示しているからだ²⁾。

私は彼の小説の中で、特に「世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド」を取りあげたい。この物語は近未来の情報社会が舞台である「ハードボイルド・ワンダーランド」と、閉ざされた街を舞台にした「世界の終り」という二つの部分から成立している。私はとくに後者の「世界の終り」の部分に焦点を当てたい。この「世界の終り」を生きる主人公の行動に、青年が感じる現実感覚の変容を見ることができからだ。壁に覆われた閉鎖的な共同体である「世界の終り」という名の街では、すべての住民が自我や内面の心をもたずに生きている。また、この街は孤立した島国である日本のメタファーとして描かれていると読むことができる³⁾。この「世界の終り」を生きる主人公の行動から、現代青年の現実感覚の変容を見ていきたい。

そこで本論文では、第一章で戦後の青年を取り巻いた時代背景と、そこから生まれた若者文化（青年文化）の特質をみる。青年文化が登場した高度経済成長期から現代までをたどり、そこで生み出された文化を団塊世代文化、新人類文化、オタク系文化と分類して特質を見ていく。これらの青年文化の推移を見る中で、彼らの行

[†] 学校教育専攻 学校教育専修
指導教員：喜名信之

動や思考様式が大きく変化する時期をみる事ができる。第2章ではこの大きな変化の時期を描いた村上春樹著「世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド」の分析を通して、青年の行動や価値観の変化を考察する。第三章では、その新しい行動様式と価値観が出現した理由を、その背後にある青年の現実感覚の変容という観点から考察する。

Ⅱ 論文内容

第1章 戦後若者文化の変容

戦後の若者文化（青年文化）は「団塊世代文化」「新人類文化」「オタク系文化」へと変化していくというのが通説である⁴⁾。

かつての日本社会においてコミュニケーションや対人関係の基盤となっていたのは、自分の周囲の人々が基本的には皆自分と同じであるという「同質性」に対する信頼感であった⁵⁾。しかし敗戦を契機に、社会全体を大きな共感域で維持できなくなったため、世代によって共感域を分割統治せざるを得なくなった。このようにして「若者＝青年」という世代が認識され始める。戦後間もない頃、大人たちとは違う彼ら青年独自の世界を構築しようとする「サブカルチャー」的なものが次第に意識されるようになる。

青年文化が明瞭化するのには、戦後の復興期に日本各地の田園で生まれ育った団塊世代と呼ばれる青年たちが、集団就職や進学で都市に「集住」したことが大きなきっかけとなる。彼らは、解体されたこの「同質性・共同性」を「再連帯・再構築すること」を大きな目標とし、「新しい若者の都市生活をいかに構築するか」に焦点を当てた⁶⁾。

しかし「共同性の再構築」という共通テーマは次代の青年には釈然としない「しがらみ」を感じさせるものとなる。彼らは連帯することを嫌い、「次のもの」「新しいもの」を求めて模索する動きが次第に多様化、個人化していき、青年同士のコミュニケーションや対人関係は困難なものになる。「若者同士」ということが何かを保証するものではなく、コミュニケーションや対人関係がうまくいくかどうかは、た

だ偶発性により決定されることとなる。このような「関係と偶発性」と、青年同士のコミュニケーション不全という状況を前にして、彼らは二つの対照的な知恵を開発する。一方は80年代の典型的な青年文化であり、商品をコミュニケーションのツールとして使う「新人類文化」、もう一方は対人関係一派からは退却して、自分だけの小さなシェルターに閉じこもる「オタク系文化」である。

この、戦後に現れた代表的な二つの青年類型から、今日の青年のあり方を考えてみたい。

「新人類」と呼ばれた青年は、記号として商品消費し、自己を記号的に表す⁷⁾。そのためには少しの差異では不十分であり、商品が「差異をさらに差異化する」無限循環のコマとして明瞭に意識されるようになる。差異化ツールとしての商品は、外見から一見しただけで、その人物像やライフスタイルなどの重要な情報を表示する働きをするため、「商品による差異化」は一種の言語として若者のコミュニケーション不全の緩和に大きく貢献する。「記号的消費」は商品言語の機能を果たし、世代コードなき時代の青年同士のコミュニケーションの手段となる。彼らは消費によって活発な対人関係を構築し、かつて親や周囲の年長の知恵者が与えてくれたはずの理想像をメディアから見つけようとした。

また、「オタク」とは、互いに深く結びついた一群のサブカルチャーに溺愛する人々の総称であり⁸⁾、この一群のサブカルチャーは「オタク系文化」と呼ばれている。「オタク」と呼ばれる青年は自分の世界に閉じこもり、そこから出ようとせず、ゲームやコンピュータなどの虚構世界に不合理なまでに過剰に熱狂的に耽溺する。彼らは父親や国家の権威が失墜した後も帰属すべき集団を探し、神経症的に自我の殻を作り上げ、大きな物語⁹⁾の代わりに虚構を求める。現実から逃避してフィクションに埋没し、社会的現実よりも虚構を重視するので、社会的な価値規範はうまく機能しない。彼らは内在的な他者と超越的な他者の区別がつかないことが多い。たとえば、自分の身の回りにある他人の世界（経験的世界）と、それらを越えた神の世界（超越的世界）が区別できない青年がその典型

である。そのため、オカルトや神秘思想に強く惹かれることが多い。また、彼らはきわめて個人的で、他者無しに孤独に満たされ、大きな物語や大きな共感を他者と共有しない。動物的な欲求¹⁰⁾により、彼らは生きる意味を見いだすのである。

第2章 「世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド」における現実感覚の変容

以上のように、戦後の青年文化は「団塊世代文化」から「新人類文化」「オタク系文化」へと変化していく。それに伴って彼らの行動や価値観も大きく変わっていったと考える。

本章では、戦後の団塊世代文化から1980年代の新人類文化、オタク系文化へと変化していく段階における青年の価値観の分岐点を描く、村上春樹著「世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド」を取り上げて考察する。この小説は「新人類」,「オタク」の青年が現れ始めた1985年に出版された。物語は、近未来の情報社会が舞台である「ハードボイルド・ワンダーランド」と、閉ざされた街を舞台にした「世界の終り」という二つの部分から成立しており、前者が現実の世界を、後者が仮想現実世界を表している。本章では後者の「世界の終り」の部分に焦点を当てる。「世界の終り」を生きる主人公の行動に、第1章でみたような青年文化の変容の節目を見ることが出来るからだ。第2章では、物語を通して変化する主人公の考え方や行動の仕方、価値基準の変化を見る。

① 「世界の終り」の舞台背景

小説の中の「世界の終り」という名の街は高い壁に囲まれている閉鎖的な空間である。外部世界とは一切遮断されており、この街に住む人々の生活態度や価値観などあらゆるものが閉ざされている。街には独自の抗しがたき価値基準、規則がある。

街へ入る者は「影」と記憶を捨てるよう求められ、一度住人として内側へ入り込むと誰であろうとこの街から出ることは許されない。「影」とはこの物語では「心」「自我」の象徴であり、影を切り離された「世界の終り」の住人は皆、「心」「自我」を持たない。外部との接触を一切

持たない閉じられた空間の中で、人々は「心」や「自我」やあらゆる感情を持たずに生きている。ここは何の苦しみもない、誰も傷つけあわない、非情に穏やかな完全な世界なのである。

② 僕の「影」について

主人公である「僕」の「影」は心、意思、人格を持ち合わせた僕の「分身」として描かれており、この物語で、僕の行動や考えを示唆する重要な役割を果たしている。

僕も周りの住民と同様に街のシステムに基づき、この街に入った時点で影を切り離されてしまうのだが、影は、僕が影を切り離されてしまったことに対して疑問を感じ、

「君は俺を捨てたりするべきじゃなかったんだ。俺たちはこれまで二人一緒に結構うまくやってきたじゃないか？ どうして俺を捨てたりしたんだい？」¹¹⁾

と僕を責める。そして

「人と影が離れるなんて、なんだかおかしいじゃないか。これは間違ったことだし、ここは間違った場所であるように俺には思えるね。君はそうは思わないのか？」¹²⁾

と、この「世界の終り」のやり方は間違っていると非難する。ここは間違った世界であるから、共に外の世界に逃げ出そうと僕に誘いかけ、逃げ出す出口を探すため、僕に地図を作製するよう頼む。

しかし、「夢読み」という仕事を与えられ、街に受け容れられた僕の中では、時がたつにつれて「心」が徐々に消えかけていく。一方、粗末な小屋で肉体労働を強いられる影は「身体」を徐々に弱らせていく。影は「世界の終り」から排除された存在なのである。

衰弱してきた僕の影は、「世界の終り」から共に脱出するよう、僕を説得する。「人々の心は一角獣によって街の外に運び出され、冬が来ると一角獣は心＝自我の重みのために死んでしまう」という「世界の終り」の間違ったシステムについて、僕に説明する。この街が一角獣という弱い存在に何もかもを押しつけて完全さを

手に入れていることを、影は強く批判し、僕の「夢読み」という仕事も街に利用されているにすぎないということを述べ、僕を説得する。

「影が死ねば夢読みは夢読みであることをやめて、街に同化する。街はそんな風にして完全性の環の中を永久にまわりつづけているんだ。不完全な部分を不完全な存在に押しつけ、そしてそのわずみだけを吸って生きているんだ。それが正しいことだと君は思うのかい？それが本当の世界か？それが物事のあるべき姿なのかい？いいかい、弱い不完全な方の立場からものを見るんだ。獣や影や森の人々の立場からね」¹³⁾

そして、「世界の終り」を出て、元の世界に戻ることに、そしてそこで生きることが二人にとって自然な生き方だと影は言うのである。

この「世界の終り」という街は、実は「僕」の意識の中で作りあげられた世界である。影は自分で作りあげた世界の中に閉じこもらず、外の世界の中で生きるということを僕に伝えているのである。

影はこのような非の打ちどころがない正義の論理を持って僕を説得する。影は「自分こそは正しく、この世界は間違っている」と確信しており、「閉鎖的な世界から脱出し、外の世界で生きよう」と自信を持って僕に強く主張する。

このように、影は「正しさ」や「価値」「理想」「首尾一貫した自己」という価値観を持って強く主張し、「世界の終り」を批判し、僕を説得する。そして僕は自分の分身である影の主張をもとに行動し、影の言う「正論」を追い求め、影とともにこの世界のシステムと戦おうとするのである。

このように、影は僕の考えや行動の基準であり、僕の内面を規定する原理となっていると考えられる。

③ 僕の選択からみる価値観と行動の変容

僕と影は「世界の終り」から脱出しようと画策し、ついに唯一の外部への通路を発見する。しかし時間の経過とともに、物語を通して「僕」の意識は大きく変わっていく。僕の意識

はどのように変容していくのか、それは何に基づいているのか、また、意識の変容により僕はどのように行動していくのだろうか。

1. 僕の意識の変容

影を奪われた僕は、影を母体としていた心が少しずつ弱っていくにつれ、「世界の終り」のシステムを徐々に受け容れるようになる。街に抵抗せず、あるがままに生きていくしかないというあきらめを感じるようになる。

影を切り離された僕は、次第に心を失い、そして気づかないうちに「世界の終り」のシステムを受け容れていき、そして図書館の女の子に少しずつ心惹かれるようになり、彼女を求めているという気持ちを抱くようになる。

このように、僕は少しずつ心を失い、街に住む図書館の女の子や大佐という「世界の終り」の住民と毎日を共に過ごすことで、彼らに大きく共感するようになり、この穏やかで矛盾のない世界に徐々になじんでいき始めるのである。

2. 僕と影の価値観の分裂

この街に住む人々に愛情を示し、閉ざされた世界に安らぎを感じ、この世界を愛するようになるにつれて、僕は次第に影の話に同意しなくなり、影に反論さえするようになる。この世界は間違っており、正しいのは自分たちであるという影に対して、

「何が正しくて何が間違っているというのはあくまで相対的なものだし、だいいち僕にはそのふたつを比べてみるにも尺度とするべき記憶というものが奪い去られているんだ」¹⁴⁾

と、自分の意見をきっぱりと述べ、影の意見を否定する。そして

「自己を見失った心というものがはたしてどれだけの力を持てるものなんだろう。それもこれほど強い力と価値基準を持った街の中でだ。冬がやって来て以来僕は自分の心に対して少しずつ自信を失いつづけているんだ」¹⁵⁾

と影に述べる。僕は自分の心を徐々に見失い、この先どう進んでいったらいいのか、影とともに世界を出るべきなのかどうかもわからなく

なっていくのである。

この世界から脱出できさえすれば、元通りの自分に戻れるという影の説得に対し、

「もとどおりの僕自身とはいったい何だろう？」¹⁶⁾

と答えている。もはや影の説得は僕の心には届かない。元いた世界についても、

「果たしてそれは帰るだけの価値のある世界で、戻るだけの価値のある僕自身なんだろうか？」¹⁷⁾

と、真剣に悩むようになる。僕は影の意見は正しいと思いつつも、もう元通りの自分や世界を思い出せず、影の言うとおりに世界を抜け出すことに迷いを感じはじめる。

そして、図書館の女の子や大佐に安らぎを感じることに、「世界の終り」のなりたちを受け容れていることを影に伝える。

「かつての僕自身が何だったかは忘れてしまったけれど、今の僕自身はこの街に愛着のようなものを感じはじめているんだ。図書館で知りあった女の子にひかわれているし、大佐も良い人だ。獣を眺めるのも好きだ。冬は厳しいけれど、その他の季節の眺めはとても美しい。ここでは誰も傷つけあわないし、争わない。生活は質素だがそれなりに充ち足りているし、みんな平等だ。悪口を言うものもないし、何かを奪いあうこともない。労働はするが、みんな自分の労働を楽しんでいる。それは労働のための純粋な労働であって、誰かに強制されたり、嫌々やったりするものじゃない。他人をうらやむこともない。嘆くものもないし、悩むものもない（略）君はどう思う？僕がこの街を出ていなくちゃならない理由がいったいどこにあるんだろう？」¹⁸⁾

僕はこの世界の素晴らしさを影に伝え、この街から出ていく必要なんてないのだという気持ちを影に打ち明ける。そして「図書館の女の子を愛しているのだ」と、自分の気持ちを影に正

直に、強く主張する。さらに、

「僕が言っているのは君が一人でここを逃げ出せばどうかっていうことさ。僕も手伝うよ」¹⁹⁾

と、影が一人でこの世界を抜け出たら良いじゃないか、とさえ言う。しかし影の再度の説得、すなわち「世界の終り」の不完全さについての強い主張に

「君の言うとおりで。ここは僕のいるべき場所じゃない」²⁰⁾

と答え、いったんは一緒に街の中に出ることを決意するのである。

3. 僕の選択

物語の最後に、僕は街から脱出するために影と共に「世界の終り」の出口である南のたまりまでやってくるのだが、ここで物語は意外なクライマックスを迎える。僕は出口である南のたまりへ飛び込もうとする直前に考えを翻し、やはりこの街に残ることを決意する。そして僕は

「君には悪いけれど、僕は僕なりにずいぶん考えたんだ。一人でここに残るとするのがどういことなのかよくわかっている。君の言うように、我々二人が一緒に古い世界に戻ることが物事の筋だということもよくわかる。それが僕にとっての本当の現実だし、そこから逃げるのが間違った選択だということもよくわかっている。しかし僕にはここを去るわけにはいかないんだ。（略）僕はこの街を作りだしたのがいったい何ものかということを見つけたんだ。だから僕はここに残る義務があり、責任があるんだ」²¹⁾

と影の主張が正しいと理解していながらも、この街にとどまることを決意する。この世界を作りだしたのは自分自身であり、この世界を放って出ていけない、義務と責任があると影に伝えるのである。

「僕には僕の責任があるんだ」と僕は言った。

「僕は自分の勝手に作りだした人々や世界をあとに放りだして行ってしまふわけにはいかないんだ。君には悪いと思うよ。本当に悪いと思うし、君と別れるのはつらい。でも僕は自分がやったことの責任を果さなくちゃならないんだ。ここは僕自身の世界なんだ。壁は僕自身を囲む壁で、川は僕自身の中を流れる川で、煙は僕自身を焼く煙なんだ」²²⁾

このように、今までずっと一緒に「世界の終り」から脱出しようと協力してきた影と別れる辛さよりも、そして僕が今まで生きてきた元の世界へ帰ることよりも、自分の作りだした人々や世界を僕は選択し、彼らとともに生きていくことを決意したのである。僕は影の論理を正しいと思いながらも、それでも自分が作り出した「世界の終り」とどまることを選択したのである。

僕は影が一人たまりに飛び込んでこの世界から抜け出るのを見守る。そして心を取り戻しかけた図書館の女の子と、同じように心を持つ人々が住む森の中で生きるために、彼女の待つ図書館に向かうところで物語は終わる。

4. 僕の価値観と行動の変化

以上見てきたように、僕と影は「世界の終り」から脱出しようと画策し、ついに唯一の外部への通路を発見する。しかしながら時間の経過と共に僕は、「世界の終り」のシステムを徐々に受け容れ、この街に住む人々に愛情を示し、この世界を愛するようになる。物語を通して、僕は影の正論に次第に違和感を覚えはじめ、影の論理が正しく自分が間違っているとわかっていても、この街の価値観に共感していくのである。

これは影という僕の内面を規定している原理と、「世界の終り」という僕が置かれている状況の価値観が分裂していることを示しており、こうした分裂によって、僕は影の示す「正しさ」よりも、「世界の終り」という街の価値観を基準にして、自らが感じる心の求めるままに進んでいくのである。

この主人公の選択から、彼は「正しさ」や「価値」「理想」「首尾一貫した自己」に基づいて行動しているのではなく、「世界の終り」と

いう自分自身が作りだした世界に基づいて行動していることがわかる。言いかえれば、ここには社会的に認められた価値ではなく、自分自身の作りだした価値に基づいて行動する青年の精神世界が描かれているのである。

第3章 理想から虚構へ

第3章では、第2章でみたような青年の価値観や行動の変化の背後に何があるのかを考察する。その際、本論では、青年は現実の行動を何と対比して選択するのかという視点を提供した大澤真幸氏の見解を参照する²³⁾。

① 「理想」に準拠していた時代から「虚構」に準拠する時代へ

大澤氏によれば、戦後の復興期から1970年前後までは現実の向こう側にある「理想」を誰もが追い求めていた時代であった²⁴⁾。この時代において、世界はアメリカとソ連という二つの大国の思想と共に人類の飛躍、科学の発展を目指していた。日本においても、戦後の復興、「所得倍増計画」など、さらに豊かな生活（理想）を皆が追い求めた。大衆的な水準でも同様に、国民の大多数によって広範に欲求された家電製品は大衆の理想に物質的な表現を与え、「三種の神器」、「3C」という言葉が生まれる。理想の時代の黄金期はこのような高度経済成長期にあたる1960年代である。国家も国民も、「貧しさからの復興」「豊かな生活」という理想を掲げ、その理想を追い求めて現実と対峙した。

多数の人が物質的に豊かになった1960年代末、高度経済成長が終わるにつれて、現実を秩序立てるものが徐々に「理想」ではなくなっていく。人々の「理想」が叶えられるにつれて、やがて追い求めるものがなくなっていき、さらに「公害」などの社会問題も出てきて「理想」を追い求めてばかりいられなくなる。次第に現状の否定、すなわち今まで理想であったものの否定が始まる。この期間は「理想の否定の理想」によって秩序立てられるのである。「理想の否定を理想とすること」とは、理想の内容的な具体性を否定しつつ理想への志向だけを確保することである。ここには理想を否定しつつ、いかにしてなお理想を維持するかという矛盾がある²⁵⁾。

さらに1970年代後半以降、「大きな物語の終焉したポストモダンの時代」が到来し、マルクス主義のような壮大なイデオロギーの体系（大きな物語）は終わりをつげる。高度情報化社会においてはメディアによる記号・象徴の大量消費が行われる。「情報化社会」「脱産業社会」「消費社会」などと呼ばれたこの時代には、テレビ、コンピュータ、ゲームなど様々なメディアが発達し、メディアは非情に多くの情報や記号を人々に与える。現実はある情報や記号による擬似現実の世界、すなわち虚構の世界によって秩序立てられるようになる。

以上のように戦後の日本社会は、人々が理想との関係において現実を秩序立てていた段階から、虚構との関係において現実を秩序立てる段階へと転換したのである。

② 「世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド」における理想と虚構の転換

戦後期人々の生きる現実世界は「理想世界」に準拠することから「虚構世界」に準拠するようになった。「理想」から「虚構」へと転換する「理想の否定を理想とする時代」には、今まで我々が追い求めていた理想と、さらには「理想を追い求める」という行為自体も否定されるのである。それは自己否定であり、理想も自己も否定されたあとに残るものは、夢のような虚構なのである。

ここで、第2章で見た「世界の終り」の主人公の行動や価値観の変容を「理想から虚構への転換期」に注目して考えたい。2章では、主人公は「影」という彼の内面を規定している原理と、「世界の終り」という彼が置かれている状況の価値観の分裂により、影の示す「正しさ」よりも「世界の終り」という街の価値観を基準にして行動するようになったと考えた。この「世界の終り」の部分において、「影」を理想、「街」を虚構として読むことができるのではないか。

「影」は今ある現実を否定し、街から脱出しようという理想論を語る。そして「世界の終り」という街は僕の意識の中で作られた虚構の世界である。僕は「影＝理想」を捨てて、「街＝虚構」のなかで生きることを選んだ。ここに、この物語における主人公の生き方の基準が、

「理想」に準拠することから「虚構世界」に準拠するようになったと読むことができる。主人公は影の示す理想的な「正しさ」よりも、僕自身が作りだした「世界の終り」という虚構の中で、自らが感じる心の求めるままに生きていこうとするのである。

そして、物語の結末において、僕は影の説得を拒否して、世界の終りにとどまることを選択し、影を有効に殺せずに心を持ち続ける人々が住む森へとむかう。僕は影の説得に応じず「世界の終り」にとどまることを選びながら、心を完全になくすことはせず、森の中で生きるのである。これは「影＝理想」の可能性を否定しながらも、「心」の象徴である「影＝理想」を捨てきれずに保持して生きることを表している。一方では抑圧的な「影＝理想」を放棄しつつ、他方では「影＝理想」を所有することの可能性だけは維持するのである。

この物語は、まさに人々が理想から虚構を求めるようになった転換期を生きる青年像を描いているのである。

③ 新たな青年文化の出現

このように、人々は現実を秩序立てる上で「理想」から「虚構」を準拠として生きるようになった。この「虚構」を準拠とする時代に、「新人類」や「オタク」といった若者風俗が生まれるのである。第1章で見たように、「新人類」はある情報や記号、多様な商品をコミュニケーションのツールとし、他者との差異化やコミュニケーションツール、人間関係構築のために「虚構」を用いた。「新人類」は現実の社会生活を営む上で、「虚構」が必要だったのである。

対して、「オタク」は自分の世界に閉じこもり、そこから出ようとせず、ゲームやコンピュータなどの「虚構世界」に過剰に熱狂する。彼らは通常の現実よりも虚構の世界を重要視し、現実から虚構世界に逃避したのである。「オタク」は現実世界と虚構の世界との境界線をなくし、虚構の世界に没頭して生き、他者無しに孤独に満たされるのである。

理想とは「いつかはこうなればよい」というように現実の延長線上にあり、現在が時間の経過と共に良い方向に期待されているような可能

世界である。対して、虚構は現実世界とは独立した可能世界である。虚構すなわち情報や記号、テレビやゲームの世界をいくら追い求めても、どれだけ没頭しても、それは決して現実世界とはつながっていない。

このように、現実が準拠するものが「理想」から「虚構」へと変化することで、青年も「理想」を追い求めることから「虚構」を求めるようになった。この変容の中で、「新人類」「オタク」が登場したのである。

Ⅲ おわりに

戦後、「青年」像が確立されてから、青年たちは多くの文化を生み出した。「共同性の再構築」をテーマとした団塊世代文化、「記号的消費」により活発な対人関係を構築した新人類文化、そして自我の殻に閉じこもりそこから出ようとせず、ゲームなどの「虚構世界」に耽溺するオタク系文化が現れた。これらの文化は当時の時代の動きや社会の流れによって生まれてきたものである。しかし、そこにはその時代を生きる人々や、彼ら青年が準拠する世界観の大きな変容があった。現実を生きるうえで、理想を追い求めることから虚構世界に目を向けるようになったことで、団塊世代文化から新人類文化、オタク系文化へと変容していったのである。すなわち、1980年代以前の青年たち、例えば団塊世代の青年たちは、現実を生きるうえで思想や価値や行動を選択する際に理想と対比して現実を選択したのに対して、1980年代以後の青年たちは、理想ではなく、むしろ虚構と対比して現実を考え、行動するようになったのである。現実を、理想を軸として考えるか虚構を軸として考えるかによって、二つの青年文化が分かれるのである。戦後の青年文化の変遷の中で、以上述べた現実感覚の変容が決定的な影響を与えたのではないだろうか。このような現実感覚の変容の中で、以後の新しい青年像「新人類」や「オタク」が現れてきたのである。

「世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド」では、理想としての「影」と僕の作りあげた虚構世界である「街」との対立が描かれている。僕は「影=理想」を捨てて、「街=虚構」

のなかで生きることを選んだ。ここに、この物語における主人公の生き方の基準が、「理想」に準拠することから「虚構世界」に準拠するようになったと読みとることができる。主人公は「影」の示す理想的な正しさよりも、自分自身が感じる心の求めるままに生きていこうとするのである。「僕」は「影」を捨てて、自分が作りだした世界すなわち「世界の終り」の中で生きることを選ぶのだが、これは「自分自身の想像力が生んだ、純粋な自我の世界」に立てこもることを意味している。

私たちの生きる時代は、文明が発達して生活が豊かになった一方で、暗く先行き不透明な時代である。生きる意味がないと言う青年も多い。しかし私たちはこの時代、この社会を受け容れ、自ら生きる価値や理想を見いださなくてはならないのである。虚構によって現実を秩序立てる中であって、虚構世界に埋没せずに生きていく方向が今求められているのではないだろうか。

以上、「世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド」を通して、現代の青年の問題を考察した。本研究では「世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド」に描かれた青年像から、現代青年の現実感覚の変容を考察した。さらに様々な視点からこの問題の理解を深めていくことを課題としたい。

注 釈 一 覧

- 1) 作田啓一『個人主義の運命—近代小説と社会学』岩波新書 1981。
- 2) 加藤典洋他『群像 日本の作家26 村上春樹』小学館 1997 に収録されている『インタビュー 加藤典洋×島森路子 村上春樹の立っている場所』広告批評 1993 17-18項。
- 3) 加藤典洋他『群像 日本の作家26 村上春樹』小学館 1997 に収録されている『対談 進化するテキスト 若森栄樹×柘植光彦』国文学 1995/3 191項。
- 4) 岩間夏樹『戦後若者文化の光芒—団塊・新人類・団塊ジュニアの奇跡』日本経済新聞社 1995を参照した。
- 5) 前掲書、15項。
- 6) 前掲書、45項。
- 7) 「新人類」という言葉の起源は、1984年にマーケティング情報誌の『アクロス』（パルコ刊）が最初に提唱した。また、1984~1987年に

- 『朝日ジャーナル』にて、「新人類の旗手たち」と題して筑紫哲也と10-20代の若者たちとの対談が連載され、彼らの気分・思想・哲学などを通して時代の気分を探ろう、表し出そうと試みた企画があった。対談の内容やそこで使われた「新人類」という言葉にインパクトがあったため、その後広まるようになる。1986年には新語・流行語大賞に選ばれる。
- 8) 東浩紀『動物化するポストモダン』講談社現代新書 2001 8項。
- 9) 前掲書, 44項。18世紀末から20世紀半ばまで、近代国家では成員を一つにまとめ上げるための様々なシステムが整備され、その動きを前提として社会が運営されてきた。思想的には人間や理性の理念として、政治的には国民国家や革命のイデオロギーとして、経済的には生産の優位として現れてきた。しかし、これらのシステムは近代が終わりに近づくにつれ、単一の大きな社会的規範が有効性を失い、無数の小さな規範の林立にとってかわられていく。ポストモダンとは、この大きな物語に対する不信感であり、「モダン」という時代の文化を根本的に規定していた様々な価値への不信感、それが「大きな物語の失墜」を招くのである。
- 10) 前掲書, 125-140項を参照し、まとめた。大澤(1996)が日本の戦後史を1945年から1970年までは「理想の時代」、1970年から1995年までは「虚構の時代」としたのに対し、東(2001)は1995年以降を「動物の時代」と名付けている。
- 11) 村上春樹 1985『世界の終わりとハードボイルド・ワンダーランド 上』新潮社 110項。
- 12) 前掲書, 109項。
- 13) 村上春樹 1985『世界の終わりとハードボイルド・ワンダーランド 下』新潮社 222項。
- 14) 村上春樹 1985『世界の終わりとハードボイルド・ワンダーランド 下』新潮社 66項。
- 15) 前掲書, 67項。
- 16) 前掲書, 217項。
- 17) 前掲書, 217項。
- 18) 前掲書, 218項。
- 19) 前掲書, 221項。
- 20) 前掲書, 223項。
- 21) 前掲書, 344項。
- 22) 前掲書, 345項。
- 23) 大澤(1996)は、現実が秩序を有することができるのは、常に参照することができる反現実の世界があるからであり、「現実」がどのような形態の「反現実」に準拠して組織されているかに応じて、戦後史は3つの段階に区分することができるとしている。それは「現実と理想」「現実と夢」「現実と虚構」の順に転換

してきた。大澤真幸 1996『虚構の時代の果て——オウムと世界最終戦争』筑摩書房 38-88項。

- 24) 前掲書, 41-44項を参照し、まとめた。
- 25) 大澤(1996)は、「理想を否定する理想」として、他にも井上陽水ファーストアルバム「断絶」(1972)におさめられている「あこがれ」, 「夢の中へ」(1973), 村上春樹『1973年のピンボール』講談社(1980)を例にあげている。

主要参考文献一覧

- ・村上春樹『世界の終わりとハードボイルド・ワンダーランド 上・下』新潮社 1985
- ・村上春樹『風の歌を聴け』講談社 1979
- ・村上春樹『1973年のピンボール』講談社 1980
- ・村上春樹『羊をめぐる冒険』講談社 1982
- ・村上春樹『ノルウェイの森 上・下』講談社 1987
- ・村上春樹『ダンス・ダンス・ダンス』講談社 1988
- ・村上春樹『国境の南, 太陽の西』講談社 1992
- ・村上春樹『海辺のカフカ 上・下』新潮社 2002
- ・大澤真幸『虚構の時代の果て——オウムと世界最終戦争』筑摩書房 1996
- ・岩間夏樹『戦後若者文化の光芒—団塊・新人類・団塊ジュニアの奇跡』日本経済新聞社 1995
- ・東浩紀『動物化するポストモダン』講談社現代新書 2001
- ・大塚英志『オタクの精神史』講談社現代新書 2004
- ・加藤典洋『村上春樹論集①』若草書房 2006
- 『「世界の終り」にて』世界 1987/2
- ・加藤典洋他『群像 日本の作家 26 村上春樹』小学館 1997『インタビュー 加藤典洋×島森路子 村上春樹の立っている場所』広告批評 1993
- ／山崎正和『夢の中の自我』新潮社 1985／『対談 進化するテキスト 若森栄樹×柘植光彦』国文学 1995/3／栗坪良樹 収録解説
- ・加藤典洋編『村上春樹イエローページ』荒地出版社 1996
- ・栗坪良樹・柘植光彦編『村上春樹スタディーズ 02』若草書房 1999 土田知則『《交通》あるいは《物語》の場』千葉大学人文研究 1991/3／菅野昭正『終わりからのメッセージ』群像 1991/8／和田博文『「世界の終わりとハードボイルド・ワンダーランド」論』国文学 1988/8
- ・黒古一夫『村上春樹「喪失」の物語から「転換」の物語へ』勉誠出版 2007
- ・宇佐美毅・千田洋幸編『村上春樹と1980年代』おうふう 2008
- ・内田樹『村上春樹にご用心』アルテスパブリッシング 2007

- ・ Aera Mook 『村上春樹がわかる』朝日新聞社 2001
- ・ 川本三郎 『インタビュー 村上春樹 “物語のための冒険”』文学界 1985
- ・ 大塚栄志+東浩紀 『リアルのゆくえ—おたく／オタクはどう生きるか』講談社現代新書 2008
- ・ 作田啓一 『個人主義の運命—近代小説と社会学』岩波新書 1981