

子どものメディア文化の回廊

角 田 巖*

The Gallery of Children's Media Culture

Iwao Tsunoda

It is said that the borderline between children and adults has become more vague recently.

Children are breaking into adult culture and at times, adults are feeling nostalgia for their childhood experiences. Thus an intermediate area between child and adult culture is generated. This culture is affected greatly by the media and also our present consumption society.

The characteristics of this culture are the permeation and extension of child and adult cultures, and the high level of tolerance in adult society.

This intermediate culture is structured by the following factors:

1 . Intensity

In media such as animation, this is structured by disjunctive narratives of dual confrontation. Therefore, the content of the narratives becomes stereotypical. In contrast, emphasis is placed on the expressive aspect of the powerful imagery and scenery.

2 . Conformity

The human relationships of children and youths today are said to lack depth, but at the same time, they come into line with social self-recognition or self-fulfillment. Such situations can be seen prominently in the media.

3 . Extension

Children adopt the life-style of adults, and absorb themselves in the adult world. Adults, on the other hand, seek to extend their childhood practices. Objects and information that can be obtained to live in such life-styles are inncreasing.

、文化の中間領域 (intermediate area)
1960年初頭以来、子どもという存在あるいは子ども期というものが時代や社会における

状況に規定されていることがアリエス 1 等によって指摘されてきた。近代は、複雑で流動的でシステマティックな社会に対応するために、長い教育期間を設定することで子ども期の存在を確定づけてきた。人間諸科学もまた子ども

* つのだ いわお 文教大学人間科学部人間科学科

も期を一連の人間発達における可塑的で柔軟な可能性に富む沃野としてとらえ、同時に人格発達の熟成の歳月として尊重してきた。

しかしながら、目覚ましい技術発展と社会システムの急激な発展に伴い、子ども期は社会変容の氾濫のなかに押し流されると共に、子ども期の境界を不明確にしてきた。

このような現象をもたらしてきた背景は、高学歴社会、高度大衆消費社会、高度情報化社会と言われるものである。早くからブラスティン2は、TVが子どもと大人の区別を解消させたと指摘した。また、ポストマン3は、情報化社会は、子どもが社会に接する環境を一変させることで、子ども期を喪失させたと論じた。情報化社会はこれまで子どもが囲まれていた家庭、学校という対面的な生活圏をワープさせ、直接に一挙に現代消費社会に一消費者として浮上させ、これまで家庭と学校が担っていたスクリーニング（screening ふるい分け）と検閲を解除させた。子どもは、高学歴社会での過酷なストレスを現代消費社会での気晴らし的、娯乐的、趣味的なレクリエーションによって解消させると同時に、次なる新たな欲望を掘り起こされると言う欲望の資本主義的操作に陥らされた。社会適応に対して、自己の世界樹立の表現である遊びの発達メカニズムは機能しにくくなってきた。発達のための時間軸の深度と熟成を許さぬ状況に至ってきた。そして、現代では子どもたちは、次のようなものに収斂されるような特徴を担うようになった。

1, gallery（傍聴人）

- 匿名性
- 年齢不詳性
- 没個性性

2, guest（顧客）

- ちいさな消費者
- 家庭での消費のオピニオンリーダー
- 未来の顧客

3, gamer

- メディア人間、趣味人間
- バーチャルリアリティへの傾斜（現実

体験の希薄化）

テクノストレスと全能感

社会の価値システムは自由裁量度の高い、消費動向に対する効率の良い子どもや若者に、また少子化による教育投資の高い子どもをターゲットとして商品の新陳代謝を計ってきた。その結果、消費社会は若者や子どもの行動や風俗に対して黙認的で許容度の高い、規範と態度を容認することとなった。そして、若者の先駆的、世代的差異を持つサブカルチャーは次第に低年齢層をも巻き込んでいった。というより、企業におけるターゲットが低年齢化してきた。そのために子どもの文化は大きく変容を遂げていき、境界の曖昧な横断的、移行的な文化が繁殖してきた。その特徴は次のようなものである。

- 1, 子どもの文化の大人文化への滲透
- 2, 子ども文化と大人文化の連続
- 3, 子ども文化に対する大人の許容

子どもと大人の文化はある種の回廊によってつながり、横断的な行き交いが生じてきた。このような特徴を持つ様相を「文化の中間領域」としてとらえる。この名称についてはウィニコットから示唆を受ける。ウィニコット4は、幼児期において内的世界から外的世界への移行を円滑にする媒介として体験の中間領域を定めた。注目すべき点は、この領域は、必ずしも幼児期にて終わるのではなく、文化的分野全体に拡がり、遊び、芸術、宗教、夢、フェティシズム、薬物志向、強迫的儀式などの領域も覆ってくる可能性があると言われる。個人と社会との現代的適応システムには、個人に不安解消的、代理補償的作用としての移行対象の存在が機能するが、その作用は大人に至ってまで尾を引くということである。

中間領域は、60年代のカウンターカルチャーやその後のサブカルチャーのような世代的差異と対立的境界が緩やかで、境界の曖昧性と対抗勢力の喪失からなる横断的、連続的、移行的文化現象である。そこでは、子どもと大人の文化が併合し、妥協し、その結果として年齢不詳の居心地の良い中間的な濃度の文化

スとディスクールはディスクール・プラクティスとして結合されるのである。

さて、本稿ではこの二つの概念を参照しつつ、現代の子どもの文化を歴史上の出来事としてとらえ、さまざまな出来事を出現させる社会的志向性に照射したい。社会的志向性は、潜在する、漠然ではあるがある方向と重層を持つ潮流である。そこには、様相を決定づけるような重要な流動体が存在する。流動体は、さまざまな分子、粒子が散らばりながら重なり合って、より大きい容積と重量を持つ因子となったものである。子どもと大人の文化の回廊を行き交うこのような流動体のいくつかについてディスクールとプラクティスの両側面から見ていきたい。

、強度 (intensity)

強度とは、「質的差異」とは異なる量的差異として、しかも外延量とは異なる内包量として規定される差異」¹¹のことである。外延は概念に属す集合、適応範囲であり、内包は属性を表明する。ここでは、表現上に表され、描かれる描写の力量、速度、光度に注目する。例えば、ヒーローのフィギュアの差異、戦闘の場面の激しさ、兵器の威力と差異などである。

主に少年向けのアニメ、マンガ、TVゲームの一部は、連綿として二元的対立を骨格とした膨大な離接的物語 (disjunctive narrative) を放出してきた。これらの物語は、主にヒーローによる、侵入者の共同体の秩序崩壊の回復を目指すという救済のテーマを対象としている。この点で、西欧の中世以来の欠落に基づく探索物語とは異にしている (ただしTVゲームでは探索物語は多い)。共同体は、ときに家族、村落、都市、国家、コロニー、地球、惑星というエリアで展開されているが、いずれにせよ一連の統一体における防衛的機構であり、強い共同体アイデンティティの回復を目指す統一国家意識が強い。救済は、共同体とそのメンバーのみならず、ヒーローの葛藤も救済される。日本のスーパーヒー

ローは、「鉄腕アトム」以来影を持つ、悩むヒーローとして孤独的で、内面性を持つ。アメリカの善悪の明確な直球型のヒーローに対して変化球を持っていると言えよう。そのために、自己犠牲や殉教といった古くさいパターンが描かれることもある。

また、戦うヒーローである男性と太母としての女性という回帰的なディスクールも常套的である。この点においても、母性による男性性の救済という懐古的父権統一思想が伏流として存在する。また、離接的物語は主体の出立がかならず物語の機能 (物語進行の骨格的構成要素) として存在する。父性たる指令から秩序回復の命を受けて出発する主体は数々の試練を克服し、帰還するが、そこには少年からの脱皮即ち通過儀礼としての試練が象徴づけられている。この点においても主体の自我の陶冶という強度を含んでいる。

また、離接的物語ではパターン化された表現が物語の表層に出現する。例えば、アニメでは、東は「目と顔の大きさの比率、髪の色、手足の長さのひとつひとつが物語を限定するファン層の細分化を必然的に引き起こすこの不自由さが80年代後半以降アニメーション・ジャンルの全体的閉塞 (つまりそれは洗練化の帰結だ) を生んでいる。」¹²と述べている。このように、二元的対立に基づく物語は、常に物語の構造がパターン化され、物語のテーマや対象も探索、救済といったものに限られてくる。そのため、シニフィエでのマンネリ化がシニフィアン上の強度に向かうこととなる。強度は、主要の試練である戦闘であり、そこに繰り広げられる力、速度、光のラッシュであると同時にヒーローのフィギュア、兵器、武器の様態に向かう。この傾向は、アニメでは70年代から顕著になり、その頂点は「宇宙戦艦ヤマト」である。こういった強度は、虚構のリアリティと呼ばれるもので、アニメ、特撮ものにおいて現実接近する事象、景観、ストーリーの蓋然性のみならず重量感、迫力、虚構世界への求心力といったものからも生じてくる。この点、シュッツは、

子どもの遊びや想像物の世界、狂気、さらに芸術、夢、科学的観照の世界は、それぞれそれに固有の認知様式を持っていて、「それらの世界の各々をひとつの限定的な意味領域として構成する。それらの世界の各々の内での経験のすべては、この認知様式に関しては、それら自体において一貫して、互いに両立可能である」13という「多元的現実」(multiple reality)を説いた。逆に、可能世界では、日常的な生活よりいっそう取捨選択され、強調され、デフォルメされているが故に受け手の認識において強度の現実感をもたらすということもある。

また、巨大ロボットの系譜は強度の発展過程でもある。「マジンガーZ」では、初めて人間がロボットの内部に乗り込み、操縦することによって、装甲とパワーの武器は兵器へと転換されることとなる。以降、「機動戦士ガンダム」から「エヴァンゲリオン」へと人間と機械とのインターフェースは密着するようになることによって柔軟性のしなやかな強度となっていく。このような空想戦闘的な物語では、実践兵器を越えた特異な兵器が考案されるが、「宇宙戦艦ヤマト」で描かれた、地上からの光線を宇宙にある反射板で屈折させて攻撃する「反射衛星砲」は、後に1984年レーガン大統領が打ち出した防衛システム「スターウォーズ計画」に酷似しているという14。逆に、架空の戦闘の場面に第二次大戦の海戦の実戦を取り込むということも行われた(宇宙戦艦ヤマト)。「機動戦士ガンダムめぐりあい宇宙編」ではメカデザインというジャンルが先駆された。「エヴァンゲリオン」の監督、庵野秀明のアニメでの最初の仕事は「風の谷のナウシカ」における巨神兵破壊のシーン制作であった。

また、1997年12月16日18時30分からの放映、テレビ東京系列のアニメ「ポケットモンスター」を見ていた子ども685人が放映中に倒れ、病院で手当を受けた。これは光感受性発作によるものだが、原因は赤と青というコントラストの強い色を一コマずつ交互に出して点滅さ

せる“フリッカー”の手法によるものであった。これは、70年代ぐらいから使用され、アニメのスピード化が要求されてきた90年代から多用されてきた。画面の一部だけが発光しているように見せる“透過光”の手法と並び安易に安価に刺激を生み出すことができる。この事件もまた、離接的物語の二元的対立構造が物語内容のパターン化に対して、表現面、描写での強度追求からもたらされてきたものである。制作費の都合上、安易な刺激に走ったものであろう。

、同調 (conformity)

同調とは、「判断や態度を含む広義の行動に関して、集団あるいは他者が設定する標準や期待にそって、その集団あるいは他者と同一ないし類似の行動をとることを言う。」15。ここでは、さらに、「権威主義、達成欲求、親和的志向などが同調と正に相関し、知的能力、社会的参加度、責任感、寛容度、自己評価によるリーダーシップ能力、自我の強さなどが負に相関する。」16と言う点に注目しておきたい。なぜなら、子どものメディア文化の一つの特徴として同調における自己の社会的承認、自己の救済といった親和的志向、達成欲求などの集団同調志向が浮かび上がってくるからである。

近年の子ども、若者の人間関係における心的傾向についてはこれまでに様々なサブカルチャー論のなかで述べられてきた。まず、自己の視点からの自己肯定の希求、そして、集団の中での自己の承認があげられる。その場合、互いが他者を肯定し合う関係を築こうという志向性ではあるが、ただ他者との差異とその尊重に基づいたものではない。そのため、自己と他者の差異の上に立った互いの認識関係というより、表層的なまなざしである。互いの差異は顕在化されず、個人に沈殿し、互いに心の深層に踏み入れることなく、いわば海面上の氷山の個として認知し合う。最も、個性と称される差異は個人のライフスタイルとして保たれているが、この場合差異はコミュ

ニケートし得る親和の他者の認知の記号として作用している。そこには実際は折り合った価値と基準の同調のネットワークが張り巡らされている。このネットワークはツールとしてのメディアを通じて情報のコミュニティを形成し、流行、話題、生活スタンスを融和させている。同調の振幅は、かなり緩く、広く放射されていて、例えば一つのボキャブラリーで多様な意味とニュアンスを取り込んでいくようにシニフィエの浮遊がある。その許容の幅の中で、個々人の社会的承認が満たされていく。それは軋轢の少ない程居心地の良い観覧車として同調の同乗者を乗せて匿名的コミュニティをめぐるのである。同調のディスクルは、アニメにおいても時代を経て顕著になっていく。離接的物語では、二元的対立の中で統一的共同体のアイデンティティが掲げられているわけだが、微妙にヒーローの心の中には葛藤が揺れ動いている。「機動戦士ガンダム」では、ヒーローは視聴者の子どもたちと同じような心の悩みを持つ少年として描かれている。これまでの巨大ロボットは、モビルスーツとなってコックピットに乗り込むヒーローの身体の延長となる。同時に、外部からは身体への滲透があるわけだが、選ばれたヒーローは特にニュータイプと称され、モビルスーツとの相性が良い。このタイプのパイロットは、スーツの運動性、パイロットとの共動性が高く、状況判断力などの精神面も含め、要するに優れた戦闘能力を発揮できる。また、使用するスーツにもサイコミュという遠隔精神感応操作ができる兵器が備え付けられている。このように、ガンダムは、機械と人間のインターフェイスとしての連動行動の同調傾向 (synchrony tendency) が高められている。この機械との同調は、ヒーローの自我をも兵器に同化していくことになるが、ガンダムではヒーローはまだ共同体における自己の使命と行動原理を保持していて、スーツは成人への脱皮の殻となっている。「新世紀エヴァンゲリオン」は、いっきに濃度の同調の世界を描いている。エヴァンゲリオンと

は、選ばれた人間との同調を前提として潜在化している兵器である。これは、シンクロ率と言われる。シンクロ率とは、「神経接続 (エヴァとパイロットのインターフェース L,C,Lを触媒として、インターフェース・ヘッドセット・プラグスーツなどを介し、双方向に神経を交流させ、信号伝達を行う)」17の比率である。選ばれた少年は、14歳で高いシンクロ率を備えている。この少年が搭乗するエヴァは、少年の見知らぬ母の遺伝子情報と人格情報が挿入されているために、非常に高いシンクロ率となる。少年の父である指令官と潜在化された母という濃密な肉親関係から、オイデプスやラカンの鏡像段階または地母神などの批評的ディスクルがとなえられる。しかし、母への回帰は強くても、父と子の相克が弱いことからむしろ日本型の濃密な母子と希薄な父という家族像のような気がする。パイロットたちは、ガンダムのヒーローのように戦いの意味を問うことなく、組織の命令を唯々諾々と実行していく。そこには、共同体の存在と目標を前提として受け止めているかつてのヒーローたちの救済のテーマは希薄になっている。主体の対象は、自己認知と自己承認への欲求へと向かい、自己の立つところの疑念や矛盾には目が向かない。同調傾向の強い14歳の少年、少女なのである。

この行動目標や信条の希薄化、淡泊な人間関係は、また現代の子どもや若者の時代のリアリティ感覚と同調していると言えよう。希薄な他者関係の中での自己探索は、曖昧な自己像という迷路の迷子に陥ってしまう。宮代が「現実世界とシンクロできない存在が、現実世界とシンクロするべきどんな理由も見いだせないまま、しかし現実を生きることには肯定感を抱きうるとすればいかにしてか」18と問うとき、現実と虚構との間の不安定な浮遊の生が現代を覆ってきているのである。インターネット上での「エヴァンゲリオン」の膨大なリンクは、単にオタク族の繁殖という現象に止まらない。同じ対象と志向性を匿名のメディア上に求める同調世代の拡がりである

う。

ディスクールで見てきた同調の特性であるナカマ集団内での社会的承認と、共同体の秩序回復から自己の救済への欲求はプラクティスの面においても広く見られる。TVゲームでの交際シミュレーションゲームでは、仮構のアイドルへの同調のシナリオの戦略的を追求することで自己の承認を獲得する。バーチャルアイドルのコスプレは、対象へと自己を投影することで同調をはかる。プリント倶楽部の流行は、人格的紐帯を上滑りにした同質的集合であるナカマの確認とナカマにおける自己の承認を求める証明書である。互いがナカマに位置づけられていることを確認することで共依存の救済を求めている。また、この証明書を他者に見せることで自己がナカマ承認を得ていることをアピールすることができる。こういったプラクティスは、コミュニケーション回路においてはヤコブセンの「交話的機能」(phatic function) 19を突出させる。交信機能とは、電話の“もしもし”のように「伝達を開始したり、延長したり、打ち切ったり、あるいはまた回路が働いているかどうかを確認したり」等人とひととがつながっていることを強調する働きである。自己の社会的承認をナカマによって確認し合う共依存のコミュニケーションは、ツールとしてポケベル、携帯電話、カラオケ、ファーストフードでのおしゃべりなどのメディアが格好である。ポケベルやケイタイは、他者との差異から磨いてきたアイデンティティとは異なる浮遊の自己が孤立の不安へと陥る危機から逃れさせ、救済してくれる同調の送信受信装置である。それは時間と場所に拘束されないために孤立した時間と場所での孤独存在を救ってくれる。一方、カラオケは、逆に時間と場所を共有しつつナカマとの共存感を確認させてくれるカーニバルの日常化である。ナカマは共通の目標、生産的役割を持たないために共同体としての実体が弱く、常に祭礼の火を灯し続けなければならない。火が消えれば解体してしまうといはかなさに立っている。

学童期の子どもたちのナカマ承認の欲求と孤立化の不安解消をかなえてくれるパフォーマンス・プラクティスはハイパーヨーヨーやミニ四駆の流行に代表されよう。ハイパーヨーヨーはかつて町の駄菓子屋前で行われたヨーヨーチャンピオンのパフォーマンスの復活であるが、ヨーヨーはいつそうプレイヤーにとってなじみやすくなり、力量に合わせてバランス(難易度対応)が工夫されている。一方、ミニ四駆の方は手頃な値段(1台600円)の機種が40種あり、また各パーツが取りそろえられており、プレイヤーはコース対応に向けて各パーツを組立あげる。ここに、マイカーの微妙な差異を楽しむことが出来る。「パーツ交換」というプラクティスは、子どもの文化の重要な要因となっている。かつては鬼遊び、隠れ遊び、縄跳びなどの伝統的な遊びには「役割交換」という働きが遊びの人間関係を築いていた。現在では、プレイヤー間の直接的、身体的関わりから、モノや道具を仲介させた遊びに移るにつれてパーツ交換へと変転していくことになる。

トレーディングカードは、大人の間でも“マジック・ザ・ギャザリング”等があるが、子どものコレクションも盛んである。カードは、玩具店の店先で“ガチャガチャ”として売られていて、一定枚数がランダムな絵柄で入っている。コレクションには、当然不要なカードが出てくるが、これを互いに交換し合っでコレクションを補っていく。大流行は、1977年発売の“ビックリマンチョコ”(ロッテ) ポケモン”(メディアファクトリー) 1500万枚、“遊戯王”(コナミ) 1997年発売などがある。いずれも人間や魔界の者が描かれていて、攻撃力や守備力の数値が付けられていてその差によって攻略を進めていく遊びもある。

任天堂ゲームボーイソフト「ポケットモンスター」では、150種のポケモンをコレクトしなければならない。ゲーム機には、通信機能があり、プレイヤーは互いに所有のポケモンを交換できる。交換されたポケモンには元の所有者のIDと名前が残ることになってい

る。このように情報の交換も「パーツ交換」機能に入る。企業戦略はメディアミックスにより流行の発火、沸騰を行い、イベントにより拡散化と集中化（ミニ四駆では地区大会5万、全国大会16万人）を狙う。流行の持続は、家元制の元に上達のランキングを行うことで計っていく。以上、企業側の戦略を整理すると、参加の主体性（自ら組み立てる）、身体のパフォーマンス（スポーツ性）、技術のグレード（差異化）、親と子の近接化（親の参加、後援）というところであろう。

、延長（extension）

延長とは、「空間的拡がりの謂、物体は空間の一部分を占め、空間においてあるという。物体のそういう在り方を規定する概念」²⁰である。ここでは、子ども文化におけるモノや情報が子どもの領域を越えて拡がっていく様や、逆に大人の文化が子どもの文化に浸透し、通路を形成している状況を見ていく。

現代の情報技術に関して、概して子どもや若者のほうが情報のリテラシーに対する柔軟性が高い。同時に、情報社会のシステムや戦略に取り込まれやすい。また現代の子どもにとっては、新鮮な情報や技術の話題はナカマの間での自己承認を取り付けるには格好のネタである。こういった消費社会でのモノや情報を記号化、差異化して操作することは、子ども文化から大人文化への延長の滑らかなプラクティスとなっている。

また、早くから大人社会のパノラマをメディアを通じて垣間見ることが出来る子どもにとって、大人の世界は必ずしも憧れや目標に成り得るものとは限らなくなっている。現代の子どもや若者は、自己承認と自己救済を求めて平準的な共依存的システムとしてのナカマ集団を形成するが、このナカマ集団は大人の企業戦略用ツールであった電話、携帯電話、ポケットベル、パソコン等を互いの同調をはかるメディアとして駆使する。従って、その結果ヤング層は高度情報化社会のネットワークに組み入れられることになる。

さらに、身につけるモノ、小物、ブランド志向、アクセサリ、化粧品、メディア機器、ホビー用品などの高額商品などの購入によって、そのまま現代消費社会の一消費者として位置づけられていく。例えば、子ども服ブランドのワールドの売れ筋はチャコールグレイの三つボタンスーツ（希望価格36000円）である。サイズの違いと半ズボンであることを除けば大人のスーツと変わることがない。また、学習雑誌「小学六年生」（小学館）では、グラビアに女子向けのファッションを毎月トピックスとして取り上げることで、下降をたどっていた売り上げ部数を急上昇させた（99年8月号では鈴木あゆみ、宇多田ヒカル特集）。そして、外食やパーティ、カラオケなどの従来大人の世間であった社交の場は、大人社会のプラクティスとしての行動様式を身につけていくウォーミングアップとなっている。

このような大人社会からの吸引作用の反作用として、逆に従来子どもの文化に属していたプラクティスが大人へと放出していくものがある。アニメは中学生を中心としたミドルティーンに根強い支持が続いているが、現代では子どもから若者、大人と幅広い層を席卷しているメディアとなっている。若者・大人は失った時代への憧憬から一時郷愁のイメージへと遊ぶ。

ホビーの世界では、フィギュアが特定の熱心なファンにより、確たるしかも持続的な人気を集めている。フィギュアは、人型の玩具系を総称する場合もあるが、単一成型素材の人形として布や合成繊維の髪等の複合素材を用いるドールやパーツ組立のキットとは区別されるのが主流である。フィギュアは、子どもも当然含まれるが、現代の注目されるファン層は、若者と社会人であり、金銭的ゆとりから精巧で高額なガレージ系（少産、手作り風）をコレクションとしてジャンルの網羅をはかっている。若者、成人のコレクションには、子ども時代の憧れと同一視の対象であったヒーロー、キャラクターに対する郷愁的思い入れがある。一方、ガンダムのフィギュ

アーでは、アニメの放映期間が長いせいで、安価な「ガシャポンHGシリーズ」(バンダイ)は親と子の共通の会話とコレクションの対象となっている。しかし、15周年記念発売のマスターグレードシリーズ(キット)は大人層を呼び起こし、98年までに170万個が出荷された。さらに、高級なパーフェクトグレード(95年)は総パーツ数が600個で、12000円という代物である。なお、「超合金マジンガーZ」(74年)のフィギュアは、「超合金魂シリーズ」(バンダイ99年)と銘打って10万個の売り上げがあった。書籍に関して、「GANDAM ARCHIVE」(角川書店99,6,10)は、10500円という豪華版である。

その他玩具では、高齢者向けぬいぐるみロボット「くま」(松下電器)、犬型ロボット「アイボ」(ソニー)、アメリカのおしゃべり人形「ファービー」など大人向けを含んだコンピュータ内蔵のロボットや人形が「癒し」のコンセプトで売り出されている。さらに、シルバートイのジャンル開発が高齢者向けの運動機能のリハビリやコミュニケーションの触発の手だてとして行われている。各玩具業界もバンダイは玩具産業から子ども文化産業へ、タカラはホビー産業へと脱玩具化への脱皮を模索することによって高額商品化、年齢層の拡大を計っている。TVゲームでは、「ダンスダンスレヴォリューション」が若者の間でヒットしたが、成人向け、高齢者向けのゲーム機やソフトが開発されている。

また、キャラクター商品は従来は子ども向け商品であったが、大人の世代でも子ども時代からの継続的愛用の傾向が出てきた。ハローキティ、ドラえもん、ディズニー、スヌーピー、ミッフィー、鉄腕アトム、怪獣ブースカ、などは息が長く愛玩されている。サンリオのハローキティは、携帯電話、ピアノ、軽自動車(ムーヴ・ハローキティ)、ノートパソコンに至るまでキャラクター商品として売り出されている。

このように消費化やハイテクの普及の波が子どもと大人の文化の領域の境界をフリーに

させ、子どもから大人へと、大人から子どもへと文化の回廊を自由に行き来している。子どもにおけるハイテクの使用は、科学万能の超越的信頼に基づいているため大人の側から肯定的に容認される。一方子どもの文化の大人の継続的愛用は、共有に基づく大人の側の許容的態度を生み出している。大人から子どもへの回廊は、メディアの流れであり、最先端のメディアが子ども、若者の人間関係、コミュニケーションの同調のツールとして利用される。一方、子どもから大人への回廊の流れでは、子ども文化のガジェット性やキッチュ傾向が大人の郷愁的、懐古的ホビー愛好をそそっている。それらのガジェットは、子ども時代の懐かしき良き時代の象徴なのである。そして、文化の回廊を流れるこの二つの流れが互いに作用し合って、子どもの文化の境界を曖昧にし、子どもを大人の世界へと押し進めている。

こうしたプラクティスやディスクールは、たんに境界の曖昧さをひろげていくだけでなく、子ども、若者世代の意識傾向の変容をもたらす。離接的物語は、一時的には共同体にたいする子ども、若者の離反を引き起こすが、それは気が枯れてきた共同体の存続と再活性を促すためである。この氾濫した離接的物語は、内容面でのステロタイプ化により、表現上の強度を作り出す。強度は、物語における父権的統一アイデンティティを当然のこととして意識下に潜在させる。主体は、共同体の継続と自己の救済を重ね合わせ、自己の目的、対象とする。この社会的自己承認と自己救済は、同調的傾向として蔓延する。同調的傾向は、表層的な内容の薄い交話的機能を中心としたコミュニケーションを浮上させ、個人の意志を水面下に沈静化させる。そして、個人の差異は、消費社会での記号的差異に転化され、大人の文化へと延長されていく。「強度」、「同調」、「延長」といった流動体が浮遊する子ども文化の回廊は、独立のための子どもの自治国を衰退させ、創造のための反抗と自立を希薄にする。

- 注 「宇宙戦艦ヤマト」1974,10,6-1975,3,20読売テレビ系、藤川圭介脚本、松本零士設定・デザイン、以後TV、映画など
 「マジンガーZ」1972.12,3、原作永井豪、東映動画
 「機動戦士ガンダム」1979,4,7-1980,1,26、名古屋テレビ、総監督 富野善幸
 「新世紀エヴァンゲリオン」1995,10,6-1996,3,27、テレビ東京系、監督 庵野秀明、以後TV、映画など

- 事典」八幡書店、1998、p76
 18、宮台真司「シンクロ率の低い生一少年少女の動きをしばる『現実重い』という感覚」『朝日新聞』1997,2,26
 19、Roman Jakobson「一般言語学」川本茂雄監修、みすず書房、1973(1949-) p191
 20、所雄章「延長」『岩波哲学思想事典』p172

引用文献

- 1、Philippe Aries「子どもの誕生」杉山光信、杉山恵美子訳、みすず書房、1980(1962)
- 2、Daniel Boorstin「幻影の時代」後藤和彦、星野郁美訳、東京創元社、1964(1961) p120
- 3、Neil Postman「子どもはもういない」小柴一訳、新樹社、1995(1982)
- 4、D,W,Winnicott「遊ぶことと現実」橋本雅雄訳、岩崎学術出版社、1979(1971) p 8
- 5、Pierre Bourdieu「実践感覚」今村仁、港道隆訳、みすず書房、1988(1980) p83
- 6、P,Bourdieu、前掲出、p98
- 7、Diane Macdonell「ディスクールの理論」里麻 静夫訳、新曜社、1990(1986) p2
- 8、Michel Foucault「知の考古学」中村雄二郎訳、河出書房新社、1981(1969) p155
- 9、M,Foucault、前掲出、p198
- 10、Diana Adlam "Psychology, ideology and the human subject" Ideology and Consciousness 1,5-55p46
- 11、篠原資明「強度」『岩波哲学思想事典』岩波書店、1998、p346
- 12、東浩紀「庵野秀明はいかにして80年代日本アニメを終わらせたか」『ユリイカ』1996年8月号、p119-120
- 13、Alfred Shusterman「シュッツ著作集2社会的現実の問題」渡辺光、那須壽他訳、マルジュ社、1985(1962) p179
- 14、藤川圭介「アニメ・特撮ヒーローの誕生のとき」ネスコ、1998、p108-109
- 15、佐々木薫「同調」『新版心理学事典』平凡社、1981、p630
- 16、佐々木薫「同調」前掲出、p631
- 17、エヴァ用語事典編纂局「エヴァンゲリオン用語