

社会と学校のはざまに

「遊び」と若者

今の子ども達の現状を分析したシンポジウムでは、次のような五点が指摘された。第一に、「今何れ、いつとも時間を気にしながら生活している子どもたち。朝晩の時間は多く、長時間何かに行き込んで遊ぶことができない。第二に、都市化した環境の中で遊ぶ空間がなく、外より内遊びが多くなっている。第三に、遊ぶ仲間がない。いても気を遣うだけで、本当の友情は成立していない。第四に、子ども達の生活が管理され、子どもたちも管理に馴れきって、自主的行動ができない。第五に、自然体験や生産体験が少ない。

以上の五点は、今の青少年の遊びの状況を的確に言い当てている。以下では、実証的データにより上記の指摘を補い、学校や大人がそれに対して、何をなすことが出来るかを考えてみよう。

一 子どもの遊び時間

三年ぶりに実施されている「東京子ども基本調査」(小三・小五・中一対象)でみると、友だちと遊んだ時間の平均は、昭和五十八年より三年

上智大学教授

武内 清



「こと」五十三分・六十八分・七十分・八十三分・六十九分と推移している。昭和六十一年に友だちとの遊び時間が八十分三分増えたのは、テレビゲームのせいである。テレビゲームを媒介にして、友だちと遊ぶ時間は増えた。媒介の成立は、現代の特徴になっている。

(%)

学年別・種別別	昭和52年	昭和55年	昭和58年	平成元年
小三	86.3	81.7	88.6	91.1
小五	64.3	89.8	90.0	92.2
中一	64.9	70.3	75.8	82.4
合計	72.9	83.7	88.1	91.4
男	72.9	83.7	88.1	91.4
女	72.9	83.7	88.1	91.4

(東京子ども基本調査)

千歳総合教育センターの調査(対象小四・小六)によると、子ども達の遊後夕食までにすることのベスト十五は次のとおりである。「テレビ」(五八%)、「勉強」(四七%)、「おしゃべり」(三三%)

「テレビゲーム」(一九)、「家の手伝い」(二三)、「読書」(二二)、「ピアノの練習」(二三)、「おけいこ」(二二)、「学習塾」(二二)、「ゲーム」(一九)、「お絵かき」(八)、「自転車のり」(七)、「ボール遊び」(五)、「おもちゃ」(四)、「おにぎり」(二)。

このように、子どもたちは時間を細切れにして、時間のスキ間できざまなことをしている。表のように、子ども達の通塾率は、年々増えている。今日遊べる?と予約を取り、塾やおけいこの時間を気にしながら遊んでいる。地域は会場の遊び場は消滅し、多人数の仲間がのびのびと自由時間を共有することは難しい。

二 友人関係 友人グループ

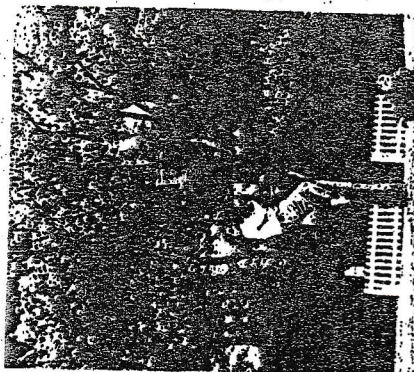
小中学生で「仲のよい友人グループがいる」と答えた子どもは八二%いる(前掲「東京子ども基本調査」)。男子七八%、女子八六%と女子に多く、学年とともに増加する(小三七九%・小五七九%・中二八七%)。この仲良しの友人グループは専ら生になっても重要である。また大学生も仲間内の小グループで行動することが多く、その小グループ内の趣味、服装、価値観も似ている。このように、日本の青少年の場合、この仲のよい友人グループは学校内、同年代、同姓、そして同じ趣味、性格の子どもで、閉鎖的な小集団を形成する。その集団の中で離れられないため、友だちに気を遣い、本音を出し合わない場合も少なくない。

「友だちのことがいやで学校へ行きたくない」と思うことがある子どもは、全体で三四%、男子(二七%)より女子(四二%)に多い。この割合は男子は学年とともに減少しているのに、女子は学年とともに増加している。

子ども達の友人グループはクラス替え、席替えにより消滅したり、新たに形成されたりする。教師が男の子と女の子の共同作業を多く取り入れた授業を行ったところ、異性間の関係がよくなったという深谷昌志らのアクションリサーチもある。教師はクラスのインフォーマルな人間関係の突進を、行動観察やソシオメトリなどによってつかみ、積極的働きかけをしていくことが必要であらう。

三 モノを通じての遊び

豊かな社会の若者は、モノを通じて自己主張をする。特定のモノ(ファンシーグッズ、アクセサリー、持ちもの、ブランドの服、車、私立校)の所有や使用を通して、自己を他者から区別し自己をアピールする。そのモノは、オリジナルではなく、いつもあるコピーの一つであり、独自性は中流階級なものとなる。しかしオリジナルよりコピーの流通、それへのコメントは、青年のリアリティー感を根本的に変える。アニメやマンガの二次元的なヒロインに恋焦がれてしまう「ニジゴン」青年は、現実の女の子よりアニメキャラクターの方にリアリティーを感じています。



若者の行動は、表裏の面にイメージが先行し、イメージモデルを演じる形で表裏を味わう。テレビゲーム世代にとって、テレビゲームの世界は、現実の世界よりリアリティーがある。子ども達の間で「マシン語」(テレビゲームに出てくる言葉)をうまく使こなせないと、仲間うちではすかし思いをする。

日本のテレビゲームマニアの特徴は、青少年対象本誌の調査によって鮮やかに描き出されている。それによると、学業成績は中の上、以上とよい者が多い。得意な科目は数学と理科で体育が不得意。将来に対する野心は高い方、放課後は部活動をする者が少なく、まっすぐ家に帰る。パソコンの所有率も高い。自分の技術の向上に関心を抱いている。テレビゲームの面白さを様々な面で認めている。気晴らし、スリル、工夫、集中、音楽の

楽しさ、交友。ロールプレイゲームへの共感度が高い。これからの情報化社会の一翼を担うのがテレビゲームマニアである。彼らの特性を生かす方法を、教育の世界でも考えていかねばならない。

四 受験をゲーム化する若者たち

首都圏の高校三年生を対象にした調査で、アルバイト経験のある者は六五%に達した。アルバイトは勉強時間を圧迫する。受験競争が激化しているといわれる中で、不思議な現象である。今の高校生は、受験をそれほど深刻なものとして受けとっていない。ゲームとして楽しんでいる側面もある。かつては、マジな競争の受験を勝ち抜くことによって、高い地位や金銭的成功が得られ、その成功の報酬が手に入れた。豊かな社会となった今は、そのような刻苦の努力をしなくても、金銭が手に入り、リッチな生活が出来る。受験は自律化した領域になり、受験神話は崩れた。それによって、受験の意味づけを排してゲームのように賭博するか、ほとんどの勉強でやり過ごす青年が増えている。受験の遊び化現象である。このように俗(利害)に傾斜し片寄り過ぎた振り子を遊の方向へ戻す動きは、若い世代から始まっている。しかし振り子が振れ過ぎ、ほどほど主義の青年ばかり増えれば、日本の将来は危うい。勉強と遊びのバランスをとる教育指導が求められているといえよう。

浮遊する若者たち

Drifting Youth

現代の青年を「浮遊する青年」というキーワードで、特徴づけることができる。社会規範がゆるやかになって個人を規定していた枠組みがゆるみ、境界が崩壊して、青年は浮遊する。それは青年を取り巻く環境の時代的変化や現代社会の特質をみれば明らかである。かつて地域共同体が存在した時代は農村青年や労働青年の共同体社会への適応が問題にされた。その後高校や大学等への進学率の上昇とともに、青年たちは学校の中に閉じ込まれ、学校化された規範への同調や反抗が注目された。そして最近の情報化社会の中であって地域や学校の影響は薄れ、消費化が進み共通の規範は崩壊し社会のさまざまな情報・メディアの中で、若者たちが浮遊するようになった。

メディアのなかで浮遊する新人類

メディアの中で浮遊する青年の典型は

1980年代中ごろの新人類である。新人類はメディア駆使能力が卓越し、高い消費性を有し、既存の価値を乗り越える存在とされた。新人類は、楽しくないことには興味を寄せないが、関心をもったものは、「感性」にかなったものに対しては、さまざまなメディアを駆使して、高感度に情報を収集、利用していく「主体性」を備えた存在として描かれた。また、は、青少年の都市文化を消費する行動に、メディア浮遊性をみる見方もある。ショッピング街、イベント会場、さかり場などを徘徊徘徊し、たとえ束の間であらうとも生徒化圧力の磁場からの「解放」感にひたる。場合によっては制服を街着に換えることも必要だ。彼や彼女は、そのとき「別人」になりうる状況を自ら演出構成しているのである。……都市はまさしく現代物質文化を体現するメディアそのものである。(菅見和彦)

伝統的規範の崩壊、ポータレス社会

若者が浮遊する背景には次のようなことがある。第1に高等教育の大衆化などによって現代の青年期は長期化している。第2に価値の変動や青年の高学歴化によって、大人が青年たちの役割のモデルにならなくなってきた。第3に大衆消費時代の中にあつて、若者は消費の論理に取り込まれている。第4に「境界崩壊(ポータレス)の時代」(桜井哲夫)の中にあつて、青年は同調や反抗の拠り所を失っている。

現代は、青年を人間関係や集団や制度へと伝統的に繋ぎ留めてきたつながりの糸から開放され、青年の私事化傾向が強まっている。大人(親や教師)と子どもとの境界が崩壊し、非行と遊びの境界、正常と異常の境界、聖俗遊の境界が消滅し

ている。

このように青年の浮遊状態を支持する社会的地盤が存在する。友だち親子、遊び型非行、不登校、私語、援助交際、学級崩壊がそのあらわれである。

もともと青年は大人の支配する俗(利害)の原理から離脱し、聖(理想)や遊びの方向へ浮遊する傾向がある。しかし、聖なるものを見失い、遊びが俗(消費社会)に取り込まれていくなかで、青年の浮遊性は堕落する。桜井哲夫は「社会規範がくずれたなか、家庭からも学校からもたたき出された少年たちが漂流状態の中から選択した自滅的行為」して、「女

子高校生コンクリート殺人事件」(1989年)や「神戸小学6年生殺人事件(1997年)」を挙げている。

浮遊する青年はその停泊地を求めている。青年の自主性を損なうことなく停泊地探索を援助するのは教育や大人の役割であろう。父性の復権、母性の回復、地域の教育力、教育の個性化、自己教育力、総合学習、カウンセリング、男女平等教育、道徳教育、ボランティア活動の奨励、学社連携、大学改革などさまざまな試みがなされている。楽しくかつ厳しいイニシエーションや通過儀礼の場を与え、同時に青年の避難所(アジール)を用意し、

青年が浮遊から停泊へと試行錯誤するのを見守りたい。(武内清)

関連図書

『漂流する少年』D・マッツァア著、西村春夫他訳(成文堂) 漂流(三三)する非行少年の理論的解明

『不良少年』桜井哲夫著(筑摩書房) 漂流する若者たち、反学校文化のヒーローたちを、映画やマンガから検証

『青春の憂鬱』菅見和彦著(関西大学出版部) 若者の生感をメディア体験、遊(カルナヤ)、生徒化からの離脱等で解明

関連用語

■漂流する少年 D・マッツァアによれば、青少年の非行は、慣習的世界と非行的世界との間を揺れ動き(漂流)、非行的世界を中和の技術で自己正当化し(女だちに誘われたから、借りただけ)、やがて大部分の青少年は大人になるまでに非行から足を洗う(成熟的脱皮)。

■遊び型非行 昭和50年代後半の少年非行の第3のピークは、少年たちが軽い遊び心から万引きや自転車盗などの初発型非行を犯しているのとされた。規範なき社会の浮遊する非行の特徴である。軽微な遊び型非行が増えたのは警察の取締りが厳しくなっただけというララベリング論的見方もある。

■現代の青年期の特質 大人への移行期、学校への強い関心、仲間集団や異性関係への強い志向性、周辺的、先駆的文化の担い手(藤田典典)。

■子どもが要る プロ教師の会は、子どもたちの生活習慣を育てる役割を果たすはずの家庭と地域コミュニティの教育力の崩壊や子どもたちの甘やかしが、わがまままでで子どもを生んだとしていた。一方で子どもや少年はそれほど変わっていないという調査結果もある(東京都子ども基本調査)。

■現代の若者の幸せ 「地域共同体は言うに及ばず家族すら解体したか」に見える昨今の世の中では、このしあわせという言葉はむしろ個人的充足、パーソナルな利便的なナルシズムのみが感じられる」「達成感はある、未だ、そして屈折した部分にしか感じられない」(藤原新也「平成幸福音頭」)

I 現代青年論の特質

1. 青年期の発見、青年論の変遷

Aries (5) や Gillis (18) らの歴史研究により、青年及び青年期が近代の産物であることが明らかにされている。これらの青年に関する社会史的研究をレビューした藤田 (11) は、青年期構造の発展段階を5つに区分している。第一は、子どもから大人への過程を横置にしたがって歩み、青年期がまだ認知されない段階 (18世紀以前)、第二は青年期の発見と呼べる段階で、青年という観念が浸透し青年期が特別の時期として、大人期や子ども期と区別されるようになった段階 (西欧の18世紀)、第三は、青年期の制度化と呼べる段階で、青少年が法的に大人と違う処遇を受け、一方で学校教育が青年の生活と学習の場として制度化する時期 (欧米の19世紀から20世紀の初期)、第四は、青年の大衆化と呼べる段階で、工業化、都市化の進展と中等教育の大衆化に伴う時代 (20世紀の前半)、第五は、青年期の長期化と常態と呼べる段階で、1950年代以降の高等教育の大衆化、大衆消費社会の出現、都市化と情報化の進行などによって出現したもので、このように、青年期を発生、常態化させた社会的条件として、近代化、工業化、産業化、都市化、学校化、情報化をあげることができる。

このようにして出現した青年期、そして現代の産業社会における青年期の特質は伝統社会のそれと著しく異なる。現代の青年や青年期の特徴として、その社会的背景についてさまざまな論じられている (20, 27, 29, 31, 37, 38, 50, 56, 65, 86)。顧田 (67) は、現代青年の特質とそれのおかれた状況の特質を18の社会生命題にまとめている。その主要なものを挙げれば、青年期は豊かさの産物、成人でなく成人である矛盾、生徒か学生という存在形態、消費が価値、モノを通しての自己主張、モラトリウム、社会への関心の減退、世代対立の深刻化等である。吉田ほか (88) は戦後日本の社会の質的变化として、経済成長と産業構造の変化、都市化の進展、生活水準の向上、高学歴化の進行、社会的絆の破壊といった5つの要因を挙げ、これらが青年の精神形成、人間形成の過程と対応している様子を考察している。高橋・藤村 (73) は、現代の青少年の全体像と青年の抱える諸問題を解明する基盤として、3つの領域を挙げている。第一は、青少年が大きな影響を受けているメディア文化の領域、第二は、聖なるものと、の関連、第三は、地域社会 (都市、農村、盛場) との関連である。藤田 (11) は、現代青年の文化の特徴として、4点をまとめている。第一に、青年期は大人への移行期であり、その移行過程はさまざまな分離と統合に満ちている。第二に、青年は学校のなかに囲いこまれ大人社会に押しこめられ、反抗の諸傾向をもつ。第三に、仲間集団ないし異性関係の強い志向性をもつ。第四に、さまざまな周縁的、先駆的文化を志向しその担い手となる。

最近の日本における青年論、若者論については、小谷 (34) のすぐれたレビューがある。それを要約すれば、次のようである。1970年代前半の青年論は、青年を他の社会領域、たとえば地域、職場、家族等と関係づけて考察しようとする指向をもっていた。1970年代後半は、モラトリウム人間、カプセル人間とといった「社会的性格論」が一般化し、潜在的かつ無意識に人々の間で共有された現代人の一般的心理性になりつつあるものが注目された。その後、ピーター・バン・シンドローム、シンデレラ症候群、青い鳥症候群 (57) などが続いた。1980年代に入り、青年論はいったん下火になったあと、1983年に新人類論が出現した。新人類の特徴としては、メディア駆使能力の卓越性、高い消費性、発達段階論や社会化論の否定といった特性をもった。1987年以降、青年たちのなかに、新

新宗教、神秘的なものへの興味関心が増大し、「おたく」が目玉され (6)、新人類論は終焉した。

新人類は、楽しくないことには興味を寄せないが、関心をもったもの、「感性」になかったものになんていって、さまざまなメディアを駆使して、高感度に情報収集、利用していく「主体性」を備えた存在として描かれた。中野 (43) は「僕ら中年の文化とはいささか異質である文化が存在することは疑う余地のない事実」であるとして若者を「まるで異星人」と呼び、さまざまな事例を紹介し、新人類論を展開している。新井ほか (4) は、新人類は単なる時代から期待された若者像にすぎなかったとし、その虚構性を指摘している。その理由の第一は、若者の多様性を象徴としての過度の単純化、第二は、新人類の持つメディア性に対する極端なオプティミズム、第三は、先端風俗の行き過ぎた一般化、第四は、情報化社会に適応的な若者像の要請という時代精神、そして、新人類論は、「若者のなかでも、情報メディアに手慣れた一部の若者を分析し、それと無条件に拡大し、若者の全体像として、当然視して評価したり否定してしまっただけではないか」「時代のムードに流されて実証性を検証することなく雷打するまじきに若者像が出来上り、やがて消滅していった」「若者論者の自己正当化の理論」と論じている。新井らが言うように、新人類論を受け入れる社会的風土があり、新人類論は一部の先端的な若者に当てはまっただけにしろ、一般の若者の中では実証されなかったであろう。

2. 青年論への視点

現代のさまざまな青年論のなかから、現代青年を論じる際に留意すべき点を挙げておこう。第一に、かつて青年たちには、地域社会の中で、社会と密着しながら成長を遂げていた時期があった。その頃は、農村青年の若者組や勤労青年の職場や都市への適応が問題にされ、それらを扱った多くの研究がなされた (44, 45, 46)。その後、後期中等教育や高等教育への進学率の上昇とともに、青年たちは、学校のなかで過ごす必要が、どのようにならなかって青年になる。学校の中のどのような要素が、どのような仕組みをもって青年に影響を与えているのかの研究が詳細になされた。そして、最近の情報化社会、ボーダレスの社会の中において、学校の影響は薄れ、社会のさまざまな情報・

メディアの中で、若者たちが浮遊している様が、描かれるようになって (13, 17, 21, 51, 52)。過去の農村青年や勤労青年の実態を知って、その視点から現代の生徒や学生を逆照射すれば、新たな発見があるであろう。

第二に、発達理論が時代に合わないと言われている。その理由として、大人が青年たちの役割のモデルにならなくなってきた、高等教育の普及によって、親の世代より高い教育を受け、その知識や体験により既存の社会の規範や秩序を批判する精神が形成され、それに変わる社会を構築しようとする動きがおこった (33, 72)。社会文化論よりアイデンティティ論が時代をリードした。そのすぐれた成果として、Erikson (9) や栗原 (35, 36) の著作がある。栗原は、エリクソンの理論に依拠しながら、近衛文麿の生育史とその政治体制の関連を見事に論証している。しかし、子どもや青年の発達や社会化は普遍的な現象であり、時代に合わせた理論の再構築が必要であろう (47, 48)。

第三に、社会的性格論の流れもある。Fromm (10) によれば、社会的性格とは「一つの集団の大部分がもっている性格構造の本質的な部分であり、その集団に共通の基本的経験と生活様式の結果発達したものである。小村木 (1) の「モラトリウム人間論」(53) や新人類論 (1, 19) もそれにあたるとし、「東京都青少年基本調査」青年類型 (コソツコソ青年、ふわふわ青年、いらいら青年、ゆうゆう青年) もそれにあたるといってよいであろう。小谷 (34) は、この社会的性格論は、「青年・若者のもつ個別的状況や多様性をこえた、青年・若者の共通の経験、価値意識、生活様式に裏付けられた無意識のうちに共有される人間像」を問題にしたものであった。それらは、明快で単純であるだけ、一般に受け入れやすかったが、現実の青年の実態とは距離があった」としている。つまり、青年が多様化する中で、また1人の青年の中にさまざまな要素が混在し、深層、表層、価値観、態度、行動、意見のレベルで、違った形態をとる青年の実態に對して、これらの社会的性格論がどのように有効かが問われているのである。また、われわれのもつ青年・若者観が無意識のうちにこのような論の中に投影されるので、山村・北沢 (87) が指摘するように、「研究者をも含めた本人の側の子ども・青年観の相対化、固定的女子ども・青年観から解放」するために、「常識的観念としての子ども・青年観」の研究が必要であろう。

第四に、青年の聖・俗・遊という文化領域との関係が注目される。井上 (23, 24) の指摘にあるよう、遊の立場から聖と俗の馴合を批判してきた若者が、本来の聖なるもの (理想) を見失い、結局、俗 (消費社会) に取り込まれていく現在の状況から、いかに抜け出すかが問われているといっているであろう。

第五に、青年を現実の生活場面でとらえていく必要がある。現代の青年は、生徒・学生としての存在形態のなかで生活していることが多い。そこで、以下では、小・中学生、高校生、大学生に分けて、その生活と意識の実態を、彼らを取り囲む集団、組織、制度、文化との関係で明らかにしよう。代表的な実証研究を取り上げ、その理論的背景を探索 (勤労青年については、今回は考察を省略する)。

武内清

日本の青年 - 実証研究と理論的背景 -

児童心理学の進歩 1994

金環

ty] とらふルベキの一節にこんな詞がある。(「Duty」)

確かにひとつの時代が終るのを
僕はこの目で見たよ
だけど次が自分の番だって事は
知りたくなかったんだ

た。〇年代学生運動が騒然としたのは、若者の間に足踏気（モタトリア）がはじまる。そしてやがてまた年月を重ねた九〇年代。「もしもし」が騒然とするように、時代の、そして個人の未来がまったく描けなくなったこの閉塞の時代にあつて、かつての若者のその情懷は、すでに身体に現れ、幼弱成熟としての身体と文化がこの社会の中心を奪取りつゝある。

「少女」になつて世界の中心であるその幼態とも、曲から出なければならぬ年齢に達するといふことは、エッチンの図からの最放的なものである。彼女が踊る。

気がつけば自分が別れを告げようとしていた無意識の時代（年若く少年齢）にこそ「舞」の季節月日はあつたのではないが、「次は自分の番だ」としてこゝには知りたくなかつたのだ」と。そんな「始末書」への題設は第三曲の「Voguer」でさらには「もうと嘆かれる。

気が付けば　こんなに
遠い所まで
走って来ました

だけどそれも決して
 後悔ではなくて
 あの頃の君が
 いたからでしょう

君を咲き誇ろう
美しく花開いた
その後はただ静かに
散って行くから……

君を咲き誇ろう
美しく花開いた
その後はただ静かに
散って行くから……

この「証」の運びの案まで踏まこんだかのように、その一句が果たして意識的に読まれたのか無意識的に読まれたのかというところが、私は彼女が「ア・モード」でテキスト制作にアイデアを出している一場面をテレビで見て、多分それは彼女が意識的に購入したものに違いないと思った。彼女はその記憶でテキストのなかで、自分のきりきりしたア・モードを自分の職業のなかに入て（じつと名なく）見つけているシーンを書きたいという注文を出したのだ。そしてその絵は見事だった。スティーヴ時代のテキストと言えども、彼女はア・モードとしての「証」を昭和化し、クールに見つめるという一人の私という自己意識を、さらけその背後から見つめるという暗転化した視線（とでもいおう）若くして描顔と吐ける意識で呼んでいたのである。

思ひにそれは私が「乳の海」のなかで「ベルソナ」と名付けた八〇年代中葉以降の若者の、生存の様式の延長線上にあるもののように思える。かつて若者が自分の素顔や本音を公衆の前に悟

だが、そのような(歪曲した)形で、自己の内面を表現しない。つまり多数派の少年少女が、母の抑圧の防衛機構として身につけたものは、つまり「健全な無感情」であった。たとえ、たゞたゞの母を憎むという感情表現のなかで彼らが身につけたものは「固くは近所」である。交友関係の排斥表現にまで及んでいない。そしてそれはさらに教育制度の価値観が要求した健全な無感情に於いても、母は良し母を子供は良し子を愛するといふうたがたでエスカレートしていった。そして感情を押し殺すその無感情の下で子供たちのストレスはかつてなく

疾病あめちという人のアーチーがそのことに気づいているからかとは別に、
 衰弱している外面に面部的なその羞恥は、そのような生活にの生のリリスで
 る。ごまかしが本能的なまでに完全無残に文壇の下で人間の情を溢れなければならぬ。
 う疾病あめちの様式に、旺世と閑憂の時代の子供たちの生活の様式と他ならぬ。

結局のところ、私はそのような時代のトリックを学んだ海軍あゆみという存在を、聖子以上にスリリングなものとして受け取った。そしてこの仕事を引き受けることにした。

[illegible]

PROLOGUE 5分後の世界

— 藤原さんはこれまで七〇年代には山口百恵、八〇年代には松田聖子、二〇〇〇年には浜崎あゆみを撮っていて意外に一面があるのですが、こういったアイドルを撮るのはなぜですか。

ひとつ大きく言えばそれはひとつの事件なんだ。事件中その時代を表すようにアイドルも僕にとつては事件なんです。その頃という社会の空気を通して時代が見える。その時代の顔というのは男ではない。だから必然的に女性になる。

— 今回、新東京漂流というテーマでその時代の顔を描いてほしいと頼んだらAKB48の指原莉乃を指名しましたかそれはなぜですか。

今は個人ではなく群が顔となる時代だと思う。その時代を反映して今はいろいろグループが出ていてどこをやり尽くさないとその時代を開拓したAKB48でしょ。そのセンターである指原莉乃を撮るということですよ。

— 群が時代の顔となる時代とはどういうことですか。

個人が時代の顔となる時代は受け手側にも個人の顔があったということですよ。

だが今は個人の群の顔はあっても個人の顔は見えない時代です。僕はAKB48はその群生する時代の危機回避のシェルターだと思ってる。二〇〇二年の9・11から二〇一二年の3・11までは自然災害や戦争から人は見えないような殺傷事件やテロリズムと世界は五分後にはとっせん何が起こるかわからない時代になった。それと同時に進行的に若者の生活環境もむちゃくちゃ過酷になっている。避難場所が必要なんだね。

特に3・11後は身の危険を感じて目を寄せる動物本能そのままだに震災映像が流行った。テレビでボスが火災発生したというような映像が流れると視聴率が上がったりする。

新東京漂流
新藤原新也

VOL.34 NO.2 FEB.2016
SWITCH

全員にカフェから出て行ってもらって、二人きりになりその五分間で彼女に話をした。

— どんな話ですか。

あなたはアイドルとしてたくさん写真を撮られてるけど撮影で笑ってと言われると笑わない人でしょ。と入って来た直後自分が感じたことを言う。「いやです。笑いません」とまろはり言った。

この子はすくなくアイドルが高く、意思が強いというのがすぐにわかった。

それからあなたはタレントだけと一方その辺を歩いている女の子と同じように同じ時代の空気を吸っているわけだよというように言う。SEALDsって知ってる？ と聞いた。

知っていると答えたのが意外だった。

それからSEALDsのあなたと同じ年代の子がある日リビンの窓のカーテンを開けたらとつぜんそこに荒れ果てた風景が広がったという夢を見たという話をした。僕は今はそういう時代だと思ってるんですよ。そういう時代の空気をあなたも同じように吸ってると思うのね。AKB48の指原ではなく、僕は今を生きているそういう一人の普通の子としてあなたを撮りたいんだ。

これはさすが指原莉乃の勘というかすこいと思つたのはそのわずか数分間の話で彼女の顔が変わって、じや裏下ろしまつってカレンター撮影用にきちんとひつつめていた髪をヘアメイクを

不安を抱えたくは誰かしたり誰かするものを見ると安心できるんです。AKB48の場合はその群への参加方式だからセンターとしての機能の完成度は高い。よくに放射能が日本国中に蔓延して大騒ぎになっている中の二〇一二年六月九日のAKB48第三回総選挙の熱狂が式通儀は完全な核シエルターと化した。

— 写真家としては時代の顔だからという理由で撮るわけですか。

いや当然僕もひとりの人間だから撮りたいと思わないものは撮りたくないよ。

— 今回撮りたいと思つた指原莉乃の魅力って何ですか。

きれいに撮ってあげたいという親心を誘う子ですね。

いじめられる子でひきこもりで母乳でアスで落ちこぼれつていう、これは自己演出なのか本心なのかはわからないけど断然にそういう雰囲気を感じている子で、それも時代の要求する才能だと思うんだ。彼女がセンターに返り咲いて以降、いろんな難け出しタレントが自分の悲惨な過去をウリにするようになったということからすればやはり時代のフロンティアなわけです。

— で、どうでした。指原莉乃。

僕は前情報は一切入れないでほしいと言つておいたから、彼女は何の撮影かわからずアサハラランセでのカレンター撮影の合間を縫って僕が待つカフェにやってきました。

アイドル顔と衣装のまま「よろしくお願ひしまーす」で感じど、ウツと思つたな(笑)。このままで撮つたらどうしようもない。だけど突然の申し込みにたつたから持ち時間は十分しかなかった。いろいろ準備していると撮影時間はわずか十分くらいだが、このままでは撮れないからその十分の五分を削って取り巻くとか僕の方の関係者

じやなく自分の手で解きまうしほしめたんだ。センター張る子はやはり何が通えと思つた。

もう時間がないから。で、立ち上がる時に言つた。

あなたはこれまで何十万カットも写真を買われていると思うけど、これからの五分であなたのこれまでの人生で一番きれいな写真を撮りたいと思つている。

彼女は立ち上がりながら「おしやれーつ」と言つた。その行いがおしやれと思つたのか、その言葉がおしやれと思つたのかはわからなかったが、彼女がその一瞬このオヤジを他とは違う別な人と目にしたのは確かだった。僕のきれいの意味は少し異なるのだけど彼女がそれを理解したかどうかはわからない。だがそこそこは理解しなくてもいいんだ。

— 実際の撮影はどうでした。

最初の十数カットは捨てカットで様子をつかつたんだけど、場所が学校のエニテイルスペースですく新しく雰囲気のない狭い場所だから表情が今ひとつ出てこなかった。

女性は自分の置かれている場所の雰囲気でも顔が変わるからね。そういう意味では最悪の場所だった。もう二十分くらいしか残されていないというところで近づいて行つて耳打ちをした。ほらさっき話したカーテンの窓の外の風景、目を張ってその風景を想像してちょうだい。そしてその風景に取り囲まれた時、ゆっくり目を開けて。

十秒後に開いた目が変わつていった。

1カット撮れたと思つた。

これって普段はやらない胡かしみたいなやり方だけど十秒でその風景に入れた彼女は女優の才能があるということだね。

終わったあと、いつもAKB48の華やかな舞台上立つ彼女が目を瞑つた時という風景を想像したのか聞きたい瞬間に駆られたけど聞かなかった。

人に話したらせつかくの玉が消えてしまうと思つたからね。



浜崎あゆみ

生誕 1978 年 10 月 2 日 (39 歳)、出身地 日本 福岡県福岡市早良区

ジャンル J-POP

活動期間 1993 年 - 1997 年 (モデル・女優) 1998 年 - (歌手)

日本の女性歌手。かつては女優、モデルとしても活動していた。本名は濱崎 歩 (読み同じ) [1]。

愛称はあゆ、ayu。

概要 モデルや女優としての活動を経て事務所を移籍、1998 年 4 月 8 日に 1st シングル「poker face」でソロ歌手としてデビュー [1][2]。歌手デビュー後の楽曲については、オリジナル曲は全て自身で作詞し、「CREA」名義でいくつか作曲も手がけている。楽曲のみならず衣装、ミュージックビデオ、雑誌グラビア、CD ジャケットのレイアウトやライブ演出といったビジュアルアートに至るまで、本人による徹底した非常に厳しいチェックを行っている [3]。

2012 年発売のベストアルバム『A SUMMER BEST』のリリースによりシングル・アルバムの総売上枚数が 5000 万枚を突破、B'z、Mr.Children に続き、史上 3 組目、5 年 5 か月ぶりの記録を達成。総売上枚数が 5000 万枚を越えたのはソロアーティスト並びに女性アーティストとしては史上初の快挙であった [ウキペディアより]

藤原新也 (CATWALK 5 月 30 日より転載)

私は十年ほど前に浜崎あゆみの歌詞と私の写真のコラボをしている。

このオファーがあったとき、浜崎のことをサイボーグみたいな厚化粧をした女の子程度のことしか知らなかったからあまり乗り気ではなかった。とりあえずそれまでの CD を全部送ってもらうことにして、一日かけて全部何度も聴いた。非常に面白かった。

この子の存在は単純なものではなかった。私はこの子の中にある、ペルソナ的性格にひかれた。ルックスはあのようにサイボーグのようだが、彼女の書く歌詞は実にウエットだった。ある歌詞などは与謝野晶子を髣髴とさせた。と同時にその歌詞の中にある彼女の個人的な“痛み”に気づかされた。

彼女は幼児のころ父親が家を出て行っている。その痛みは彼女のヒット作「Tddy Bear」の中に如実に現れている。

♪あなたは昔言いました 目覚めれば枕元には ステキなプレゼントが置いてあるよと
髪を撫でながら 私は期待に弾む胸 抱えながらも眠りにつきました やがて訪れる夜明けを
心待ちにして 目覚めた私の枕元 大きなクマのぬいぐるみいました 隣にいるはずのあなたのと
引き換えに

当時浜崎を聴く子らはこれを失恋歌として聴いていた。しかしそれは違うなと思った。離れて行く彼氏が彼女の枕元にクマのぬいぐるみを置いて立ち去るだろうか。それは失恋歌ではなく、父親との別れ歌だろう。そう思った。浜崎の歌にはそのようにいつも喪失した父への想いが通奏低

音のように流れている。彼女が自分の身体をサイボーグのように無表情なものにするのは、それは心の痛みを隠す仮面のようなものだと言える。その仮面をつけて歌う父親不在歌はあの当時の多くの少女の心に共鳴した。それは実際に父親を失った子のみならず、父親が居るにも関わらずそこに父親が居ない、いわゆる父性不在という時代を巻き込んだ現象であるとも言える。

さとり世代

これは現代の若者気質から作られた言葉であり、2010年代の若者が現実を悟っているように見えたところから生まれた言葉。

世代の範囲は概ね1990年代に生まれた世代とされる。このさとり世代という言葉は2013年の「新語・流行語大賞」にノミネートされていた。これは博報堂若者研究所リーダーである原田曜平が角川書店から「さとり世代」(2013年10月)というタイトルの本を発売し、メディアで広めたことも後押しされたことが1つの理由と言える。

「さとり世代」の特徴としては「欲が無い」や「恋愛に興味が無い」や「旅行に行かない」などといった事柄が存在する[1]。休日は自宅で過ごしていることが多く、「無駄遣いをしない」「気の合わない人とは付き合わない」傾向が高い。さとり世代は物心ついたころには既にバブルが崩壊し経験が不況のみであり、インターネットを利用して育ってきていることから現実への知識が豊富で、無駄な努力や衝突は避け、大きな夢や高望みが無く、合理性を重視する傾向があるという。安くてそれなりに質のいいものを好み、コストパフォーマンスを重視する傾向がある[2][3]。この世代の若者の特徴として、ボランティアへの意識が高い、消費に執着をしない、などが挙げられるが、こうしたことから、これまでの消費に重きを置く社会から、精神的な豊かさ、幸福感への移行期にあり、新しい価値を創り出しているとの指摘がある。原田曜平は、こうした若者の特徴について経済が成熟した国で見られる気質であり、国内に限った事ではないと述べている。

しかし、さとり世代の対象者である2013年度現在の大学生に調査を行ったところ、さとり世代という言葉の認知度は25.3%のみであり、さとり世代の意味をよく理解している者に関しては5%にも満たないという結果となっている。また彼らの自意識としては、海外旅行に興味があると答えた者や浪費しがちと自覚している者も多く、彼らが格別に消費をしない、物欲がない世代というわけではない[4]。若者自身の変化ではなく現代社会が若者に反映しているだけではないかとの指摘もある。

この世代は前述の記載にあるように、成長時でのインターネットの経験があり、携帯電話(フィーチャーフォン、スマートフォン)パソコン、タブレット、その他ウェブサービス等といったテクノロジーに関するものへの興味が高い。また、おもちゃやゲーム機など多くの新製品が登場した時代でもあったため、多種多様なものに触れてきた世代でもある。

なお、さとり世代の有名人には、俳優(佐藤健、柳楽優弥、北乃きい等)、歌手(清水翔太、西野カナ、miwa等)、スポーツ選手(中田翔、則本昂大、井岡一翔、浅田真央等)、アイドルグループの各メンバー(AKB48、ももいろクローバーZ、ハロー!プロジェクト等)などがおり多方面で活躍している。(ウキペディアから転載)