

## 『ゼロ年代の想像力』

宇野 常寛 著  
早川書房、2008年(文庫2011年)

本書は1995年あたりから2007年頃までの小説やアニメ、PCゲーム、テレビドラマ等を題材に、背景にある社会像の変化とその問題の解決を考察した評論だ。その論じる射程は扱う年代以上の普遍性がある。内容を順を追って解説する。

まず、90年代後半。とつづく冷戦は終結してバブル経済は崩壊しており、共産主義の革命戦士にも資本主義の企業戦士にもなることに意味がなくなった時代。「生きていく意味」を分かりやすいシンボルに託すことができなくなり、平坦な日々が延々と続くかのよう錯覚されていた。その不安に耐えられなかった人々の中には、世界の終末に憧れ、あるいは超越的価値に縋って惨事を引き起こした者もいた。例えばアニメ『新世紀エヴァンゲリオン』のブームや、オウム真理教事件がそうだ。

### 「逃げちゃダメだ！」

世紀が変わって2000年代、つまりゼロ年代になると、「人生の意味のわからなさ」「無根拠さ」はあたりまえの前提となっていく。このような時代に特有のモードとして、自分の信じたい価値を無根拠であってもよいから選ぶ、あるいは無根拠であるがゆえに選ぶという態度(その中には

「選ぶこと」から逃避することとも含まれる)を、「決断主義」という言葉で取り出す。

米国同時多発テロに始まり、経済競争の激化とグローバルイズムの展開が日本を覆ったこの時期、「決断主義」的な発想は多くの人に共有された。与えられただけでしかないメッセージとルールを「価値」として信じたつもりで「踊った人々、あるいは、発信する側になって人を踊らせ、同時に自らもその中で有利に戦おうとした人々。「勝たなければ生き残れない」という空気を振りまいて支持を集めた政治活動家や起業家を読者はご記憶と思う。けれど、漫画『DEATH NOTE』が、または原作小説版「野ブタ。をプロデュース」が描いたように、競争を生き抜いたとしても、それはただ生き残ったということではない。「生き残りゲーム」に勝った者だけが言いたいことを言えるのであり、競争が嫌なら引きこもるしかない、という時代。

### 「決断主義」の暴走

やがて「決断主義」は、無根拠な選択の代償として、良心や実存を脅かされない交流を切望し、他者から与えられない切実な「痛み」を伴う交流を否認するようになる。自分の選択で誰かが傷ついている

としても、「選択の根拠に価値がないことも、それが偽善であることも、あえてわかっ

てやっているから全部OK」という墮落に陥ったのだ。巨大掲示板「2ちゃんねる」の罵倒合戦に特徴的な閉鎖的コミュニティや、メディア作品では、ありえないほど居心地の良い昭和三十年代の東京を描く映画『Always 三丁目の夕日』や、オタク男性に擬似恋愛を提供するPCゲームの類などもそう。端的にいって、これらの表現は直接暴力を扱っていないくても、またどれだけ微温的に見えても、少しでも異質なものを徹底的に交流の中や作品世界から排除することで成り立っている(たとえその異質さが批判的であったとしても)。しかも、そのときの自らの暴力性を自覚している、「あえてわかっ

### 「つながり」だけで充分か？

本書が最後に提案する時代への処方箋は、流動性の高いコミュニケーションのただ中に身を置き続ける、ということだ。

それは、異なる価値を持つ相手との交流の中で、流動的に主体を形成することである。選択したことに恒常的な

価値打ちがないことを受け止めること、そして、社会や世界全体を覆うほど大きな価値からは見過ごされやすい日常の繊細な襲いの中の他者との「つながり」や「絆」に価値を見出すことである。

僕はこの処方箋が著効すると思っていない。「リア充」＝人間関係や趣味などの現実生活が充実している人)や「非リア」、「非コミュ」(コミュニケーション能力に乏しく人間関係が貧しい人)というネットスラングの存在を諸賢はご存知だろうか。生存と社会適応の軸として「つながり」の比重が重くなるほど、コミュニケーションは全てを別つ刃となり、幸福に生きるために必要なその閾値は高んでいく。だからこそ本当に必要なことは、「つながり」にくい人々への社会的な包摂を考えることだ。それに対して、本書は個人の生き方として「処方箋」を提示するのみなのだ。

それでも、本書は、膨大な作品群を消化しつつ時代の空気を的確に切り取った書物であることは間違いない。ゼロ年代をただ社会への適応に費やして生きてきた僕には、歴史書を読むような面白さがあった。

健康福祉局医療援助課

山木 良祐