

消費社会とナルシズム

富田 英典

はじめに：両親祖母刺殺事件と「ノーライフキング」の世界

1988年7月、東京都目黒区で起こった中学2年生の長男による両親・祖母刺殺事件は、刺し傷の多さ、二転三転する供述、犯行後の考えられないほどの平然とした少年の行動、アイドルをレイプする計画、殺人に誘われたという友人の証言などによって、教育現場だけでなく、全国の人々の関心を集めた¹⁾。

藤原新也は、この事件をTVゲームの人気ソフト「ドラゴンクエスト」と重ね合わせた²⁾。少年が用意した金属バット・包丁・電気コードの3種類の凶器、3人の友人を殺人に誘っている事実は、ドラゴンクエストⅢの主人公がコンボウ・クサリガマ・銅のツルギなどの武器を選んで身につけ、3人の友を引き連れて旅に出るのとあまりにも似ているというのである。彼は、「シミュレーション世代においては虚構の側からの現実の侵食がはじまっているのだ。」と結んでいる。

その1カ月後に出版され、瞬く間にベストセラーとなった『ノーライフキング³⁾』は、「中二、両親・祖母刺殺」事件を理解する上で手がかりを与えてくれる。主人公の少年「まこと」は、「ライフキング」という名前のコンピュータ・ゲームに熱中していた。それは、毎日、コンピュータと会話している少年ライフキングが、コンピュータのモニタに映し出された現実の世界が恐ろしい呪いの力で脅かされているのに気づき、悪の王マジックブラックを倒し、世界を救うために旅にでるというロール・プレイングゲームである。ところが、ある日「まこと」は、呪われたゲーム・ソフト「ノーライフキング」の噂を知る。ノーライフキングというゲームが解けない子どもは死んでしまう、しかも、それを

おとなにバラしたヤツは真っ先に死ぬというのである。その噂は、子ども達の電話ネットワークやアクセスするコンピュータ網によって全国をかけ巡る。そして、追い打ちをかけるかのように、ノーライフキングの存在を証明する新たな噂が子ども達の中から幾つも生まれ、子ども達の不可解な行動が始まる。マスコミは、そのような子ども達の行動を盛んに紹介する。そして、ノーライフキングの噂に気づかぬまま、その原因はコンピュータ・ゲームであると断定する。大人達は、子どもからコンピュータ・ゲームを取り上げようとする。子ども達は、必死に抵抗する。コンピュータ・ゲームを取り上げられることは、死を意味するからである。ノーライフキングの世界とは、コンピュータ・ゲーム「ライフキング」の世界と現実が入れ替わった世界なのである。子ども達によって、規則的に並べられた商店街の小石に気付いた「まこと」は、そこにノーライフキングを発見する。世界が反転したのだった。リアルという言葉の感触が、彼の体の隅々を支配していき、ゲームの主人公のように周囲を警戒するようになる。そして、身を低くして、どこから攻撃してくるか分からない敵に対して身構える。「戦いだ……」と、「まこと」は呟く。「両親・祖母刺殺」事件の少年は、「まこと」のように「“リアル”を戦う戦士⁴⁾」なのかもしれない。

この物語に登場するゲーム・ソフト「ライフキング」には、ⅠからⅣまでのパターンがある。ただ、本当に4つのパターンがあるのかに関して、メーカーは何も発表していない。子どもの心理をよんだ商法であり、ライフキングを買った後、それがⅠであるのかⅣであるのかが分かるのである。しかも、各パターンの差は、キャラクターの行動範囲の違いなど、ほんの僅かな差異でしかない。しかし、子ども達はその僅かな差異に魅せられていく。

この物語が、不思議な「リアリティ」を漂わせているのは、現代の高度消費社会の特徴をしっかりとおさえているからである。「金属バット事件」や今回の「両親・祖母刺殺事件」など、最近の中・高校生による事件を考える時、それを特別なケースとして扱うことには疑問が残る。個々の家庭環境や子どもの生育歴以上に、社会・経済構造の変化、生活構造・意識の変化、消費文化の影響などに注目する必要があるだろう。逆に言えば、最近の青少年の理解し難い行動・事件は、我々に社会的性格の再考を迫っていると考えられる。本稿では、D. リースマン、J. ボードリヤール、C. ラッシュの所論を手がかりに、現

代社会における社会的性格を消費社会とナルシズムとの関連で考察したい。

I. 差異の消費

生産力の向上、大量生産・大量消費に支えられた産業構造は、一方では労働場面での疎外を高め、他方ではマス・メディアによる商品広告を通じて、人々の購買欲をかき立てる。それは、都市に集まった労働者が、同時に消費者としての役割を担うことであった。その結果、人々の関心は生産から消費へと向かっていく。同時に、それは生産社会から締めだされシャドウ・ワーク⁵を強要されていた妻や子どもを有力な消費者に仕立て上げることであった。生産力・技術の向上は、製品間の品質の均質化を生み出し、セールスポイントは広告に登場するアイドルや商品名、ちょっとした色の違いといった差異になっていく。

ボードリヤールは、現代社会を生産の鏡ではなく、消費の鏡によってうつしだそうとした。しかも、「消費される物になるために、物は記号にならなくてはならない⁶」とし、生産されるモノではなく、消費されるモノを記号的にとらえようとしたのである。久米博は、ボードリヤールの所論について次のようにまとめている。「消費されるのは、関係であって、物ではない。消費されるためには、物は記号にならなければならない。メッセージにならなくてはならない。物は意味を与えられて、つまり記号となることによって〈人間化〉されて、消費されるのである。⁷⁾」

ボードリヤールは、消費過程は2つの根本的側面において分析が可能となると考えた。第一は、「消費活動がそのなかに組こまれ、そのなかで意味を与えられることになるようなコードに基づいた意味づけとコミュニケーション過程としての側面⁸⁾」であり、第二は、「分類と社会的差異化の過程としての側面⁹⁾」である。彼は、今日の消費の加速度的増加現象を説明するには、「欲求の充足に関する個人的論理を根本的に放棄して差異化の社会的論理に決定的な重要性を与えない限り¹⁰⁾」不可能であると考える。「欲求とその充足とは、記号による距離と差異化の維持という絶対的原則、一種の社会的至上命令によって、下の方へ浸透してゆく (tricking down)¹¹⁾」のである。要するに、商品の消費とは

記号の消費であり、差異の消費なのである。このような社会の社会的性格を考えるために、まずリースマンの社会的性格論について見ておきたい。

II. 「他人指向」と「限界の特殊化」

周知の通り、リースマンは社会的性格として「伝統指向型」「内部指向型」「他人指向型」の3類型を提出している。彼は、ルネッサンス、宗教改革、産業革命による伝統的生活様式への決別と、その後のアメリカに代表される先進国において「生産の時代から消費の時代への転換とむすびあって出現した、全体的な社会の諸変化⁴³」を基準にしてこの3類型を提出したわけである。そして、彼が特に問題にしたのは「内部指向型」から「他人指向型」への移行であった。

「内部指向社会」においては、個人が自分の中に心理的ジャイロスコープ（羅針盤）を持ち、既成のきまりに頼らず自分の人生を自分で切り開いていく。伝統指向社会では、自分の運命を自分で作っていくことなど考えられなかった。このジャイロスコープは、年少期に両親によって植え付けられる。彼らが目指す目標は、一般化された目標であり、同時に宿命的にのがれることのできない目標なのである。「内部指向社会」において、人々は自分の目標を金銭、所有物、権力、知識、名声、善などの広い範囲から選択できるように思われるが、じつはこれらの目標は全てお互いに関連しあっているのである。そして、ひとりの個人の選択は、その一生をつうじて、どんな場合でも変わることはないのである。

それに対して、「他人指向社会」では、個人は自分の中にレーダーを持ち、他人からの信号を受信する。幼い頃から、自分の意見を強く主張するのではなく、友達と仲良くすること、人気者になることの重要性を親から植え付けられる。彼らの生き方を方向づけるのは、以前のジャイロスコープではなく、レーダーであり、それによって察知する同時代人の動向である。彼らは、他人の行為や願望に対する驚くべき「感受性」を身につけ、人が自分をどう見ているかを常に気にしているのである。

リースマンは、1950年、すでに企業も政府も官僚化され、独立の精神は必要ではなくなると考えた。基本的な物理的設備が完成した段階では、個々の人間

がどのような人間であるかは、重要ではなくなる。むしろ、他人が自分をどう見ているかが重要になる。言い替えれば、他人を上手に操る能力、うまく立ち回る才能がそこではものをいうのである。内部指向型人間ではなく、他人指向型人間がピラミッドを登っていくのである。リースマンは、他人指向型のパーソナリティとこのような時代的背景とを関連させ、「独占的競争一般の特徴となる『製品差』と似たような考え方がパーソナリティの生産についてもいえそうだ³³」と指摘している。「製品差 (product differentiation)」とは、他社の類似商品との競合に勝つために、価格面での差ではなく、広告を利用しながら付与される他社の製品とのほんの僅かな差を指している。今までよりタバコの長さを少し長くしたり、箱の色を変えたりするのである。リースマンは、同じ事が、企業や政府内で競争している人間にも当てはまると考えた。彼らは、パーソナリティに僅かの差を付けようとしているのである。しかも、その差は、僅かではなければならない。大きすぎてもいけないし、小さすぎてもいけない。リースマンは、「製品差」という考え方を広い意味で適用するために「限界の特殊化 (marginal differentiation)」という用語を使用する³⁴。

このような状況の中では、子ども自身の中に明確な目標を内在化させてしまうことには危険が伴う。官僚化した社会の中では、そのような子どもは目立ちすぎるのである。まわりに対する目配りと、自分に対するまわりの評価に常に注意をはらい、その場その場での臨機応変な対応こそが、大切なのである。子ども達にとっての自分自身の評価は、自分の力によってではなく、友達によって与えられるものなのである。さらに、自分が他人から認められるということが最も重要であり、さらにそれはいいことをしたということと同じになるのである。

Ⅲ. 「管理されたナルシズム」

リースマンの「限界の特殊化」は、それまでの「内部指向社会」に対して、仲間集団の内での評価を重視する「他人指向社会」の登場へとつながっていく概念である。リースマンは、「限界の特殊化」と同輩集団の関係について次のように述べている。「子供であれ、あるいは大人であれ、現在の集団の中での

議論というのは、たとえば、キャデラックがいいか、リンカーンがいいかといったような限界の特殊化の周辺での話題だ。別な集団では、そこで取り上げられるのが、フォードか、シボレーかといっただけの違いである。いずれの場合でも大事なものは、他人の趣味をたえずかぎわける能力なのである¹¹⁵。流行に乗り遅れてはならない。他人と違うということは危険である。したがって、そこで有効な方法こそ「限界的特殊化」の範囲内での活動なのである。

「内部指向的な人間は過去の偉大な人物とみずからをひきくらべ、自分みずからの星に向かって努力を積み重ねた。これに反して他人指向型の人間はいわば、銀河の真ただ中で生活する¹¹⁶」。ここでリースマンが銀河といているのは、輪郭のはっきり分かっている同時代人たちのことである。そして、「他人指向的な人間たちは銀河の中で、限界的特殊化の原理によって地位を競い合う。¹¹⁷」内部指向型人間の場合には、そのおどろくべき競争的エネルギーが生産の領域、そして二次的には消費の領域に放出されていたのであるが、他人指向型人間においては、そのエネルギーは同輩集団からの承認を得ようとする不定形な安全確保のための競争に費やされるのである。しかし、この場合の競争は、他人から承認を得るための競争なのである。さらに、リースマンは人間と友達は消費されるものの中で最大のものであり、同輩集団はまさにそれ自身が消費の対象なのであるとも述べている。

ボードリヤールは、消費社会の構造を分析する中で「最小限界差異」という概念を提出しているが、これはリースマンの「限界的特殊化」をさらに発展させたものと考えていいであろう。「どんなに要求の多い女性でも、メルセデス・ベンツがあれば個性的な好みと欲望をきつと満足させられるにちがいありません!¹¹⁸」「本当に自然なレシタルのヘア・カラーを使うようになってから、私は変わったのかしら。いいえ、今までよりずっと本当の私になったのです¹¹⁹」。ボードリヤールは、ル・モンド紙と女性週刊誌からこの広告のコピーを引用しながら、次のように述べている。「ある人が何ものかであれば、自分の個性を発見できるのだろうか。この個性があなたにつきまとっている時、あなた自身はいったいどこにいるのだろうか。もしある人が自分自身であるなら、『本当に』自分自身になる必要があるだろうか。いいかえれば、もし偽りの『自分自身』が存在するとしたら、存在の奇跡的統一を取り戻すためには『ほんの少しだけ

明るい色合い』を加えるだけで十分なのだろうか。『本当』に自然なブロードのヘア・カラーとはいったいどういうことだろう。このブロードは自然なのか、そうでないのか。そして、もし私が私自身なら、どうして『今までよりずっと本当の』私自身になったりできるだろうか。それではきのうの私は私ではなかったのか。²⁰」このような矛盾を含みながらも、私たちは自分を「本当の」自分にしていく差異を探し求めているのである。それは、自分を自分で個性化することである。また、それは絶対的価値としての「個性」などはすでに死滅してしまい、機能的な世界から放り出されてしまったことを意味しているのであり、もはや存在しない個性が、今また「個性化」されようとしているのである。ここで、重要なのは、それまで個人を特徴づけていた現実的差異が、人々をお互いに相容れない個人としていたのに対して、「『個性化する』差異はもはや諸個人を対立させることなく、ある無限的な階梯の上に階序化していくつかのモデルのうちに収斂していく²¹」点である。ここで言う「個性化」とは、同じコードを共有しつつ、その中での最小限界差異によって生まれるものなのである。ボードリヤールは、最小限界差異によって生まれる「本当の自分」を夢みることを「個性化された」ナルシズム、あるいは「管理された」ナルシズムと呼ぶ。したがって、このナルシズムは、個人の独自性の享受ではなく、社会への順応と矛盾するものでもないのである。

IV. ナルシズム文化の出現

最小限界差異に依存する「管理されたナルシズム」は、次第に現実と幻想の間の区別を失わせていく。ラッシュは、ゴフマンの業績²²を評価しつつ、「自己演技する人間にとっては、これら（広告とマスカルチャー、ポピュラーな映画とフィクション、広範囲にわたる文化の伝統から落ちこぼれた破片の数々）のすべてが供給してくれる素材でくみだてられるアイデンティティーこそが唯一の現実なのだ²³」と述べている。彼らは、鏡を眺め自分をチェックする。うっかり自分をさらけ出さないように細心の注意を払う。しかし、鏡を眺めることによって私たちに与えられる安心感とは、はかないものであり、鏡に自分自身を映すたびに、私たちは新しい危険に気づくのである。生活の中心が生産から

消費へ移行する一方で、消費社会の中で形成されるナルシズムは、仕事への情熱を低下させていく。彼らは、ジョークや皮肉な態度によって日常のルーティーンから「距離」をおくようになる。人々は、残業を強いられる時、会社の方針なんか本当はどうでもいいんだという態度をとる。パーティーに出席しても、こんなものは子どもの遊びだとさめた態度をとる。しかし、このような態度は、現実の状況の圧力に押し潰されないように、自分が傷つかないようにするために、真面目に受け取らないようにしているだけなのである。つまり、「日常生活の攻撃に感情面で武装しているのである」²⁴

ラッシュは、「大量消費を中心に組織された文化は、ナルシズム……中略……を助長する」²⁵と述べている。ただ、ラッシュの場合は、その背景として、アメリカ社会に蔓延している「終末感」を取り上げている。ナチのホロコースト、核戦争による滅亡の恐怖、天然資源の枯渇などがその原因である。「災厄がせまっているという問題には誰もがおくあたりまえに関心をよせている。ところが、この悩みがあまりにも平凡でおなじみのものになってしまったため、誰もどうしたらこの災厄を防ぐことができるだろうなどとは考えもしない。そのかわり、めいめい、自分が生き残るための手段や、長生きの秘訣や、健康と心の平和を保証いたしますというプログラムを求めておおわらわなのだ。」²⁶つまり、他人のためでも、次の世代のためでもなく、ただ自分自身のためだけに生きようとする生き方が大流行しているというのである。したがって、ラッシュのいうナルシズム文化は、サバイバル文化と言い替えることができる。

同時に、ラッシュは、現代のテクノロジーとはイリイチのいう「ラジカルな独占」²⁷の原理にもとづいて発達してきたものであり、個人的にはコントロールできないテクノロジーへの依存を増大させ、人々の無力感やビクティマイゼーション感を拡大させていくと考える。原子力発電所、低所得者対象の住宅、養護施設などを自分たちの住居地域から締めだそうと力を合わす住民たちには、自分たちは犠牲者なのだ、それも自らコントロールできない政策に対する犠牲者なのだという意識が見え隠れするのである。

テクノロジーへの過剰な依存は、現代の日本についても当てはまる。ただ、リースマン、ボードリヤール、ラッシュという流れで考えるとき、注目したいのは消費社会との関連である。ラッシュは、確かに現在のアメリカ経済のテク

ノロジーは、基本的な生活必需品を十分にいきわたらせ、そして今や広告によって消費者の欲望をかきたて始めるところまで来たが、そこに生まれた消費文化は、物質に支配された文化、あるいは物質主義ではないという。商品の生産と消費中心主義とは、「鏡や、架空のイメージや、どんどんリアリティーとの区別がつかなくなっていくイリュージョンでできた世界²⁶」なのであり、消費者は、物質ではなくファンタジーに取り囲まれているのである。その中で、現代人は、ちょうど広告のコピーのように友人や恋人や職業などをいつでも自由にキャンセルできることが理想だと考えるようになっていく。しかし、ここでいう選択の自由とは、たんにX印の商品とY印の商品のどちらを選ぶかを決める自由、いつでも取り替えできる恋人を選ぶ自由、とりかえ可能の仕事を選ぶ自由に堕落してしまっているのである。つまり、選択の自由とは選択の棄権と同じことなのである。

現代文化のナルシズム的傾向を助長するものとして、ラッシュは平等主義的家族の出現、子供が家庭以外の社会化をすすめる要因に接する機会の増大、イリュージョンとリアリティーの境をとりはずしてしまう現代大衆文化の一般的な影響の3点をあげている。その中で、ラッシュは、D. W. ウィニコットの移行的対象理論²⁹を取り上げながら、大量生産・大量消費に基づく社会では人工のものからなる中間的領域が消えていくのだと考えた。つまり、毛布や人形、テディベアなどのおもちゃは、子どもにとって主体と客体の境界領域を占める「移行的対象」だと考えられるが、商品の世界は「作りあげられた環境、つまり夢の世界の形態をとってわれわれの内的ファンタジーに直接アピールする³⁰」のである。つまり、「移行的性格」を持たない商品の世界は、自己と周囲をつなぐものではなく、両者の間の違いを抹殺するのだという。

V. ミニマルセルフ

ラッシュは、ナルシスト的自己をミニマルセルフと呼ぶ。それは、「それ自身のイメージで世界をつくりなおしたい、自らの周囲に溶けこんで至福の一体化をとげたいと望みながら、自らのアウトラインすらはっきりしなくなっている自己³¹」を指している。「さまざまな困難に満ちた時代、日常生活はサバイバ

ルの課題そのものとなりはて、……中略……包囲された結果、自己は小さくちぢんでいって防御の核とな^{コア}ってしまい、災厄に対して武装することとなる。感情の均衡を保つために必要なものはミニマルセルフ（最小限の自己）であり、過去の時代のインペリアルセルフ（尊大な自己）ではないのだ³³」と主張する。

ラッシュによれば、現代人は強い感情の回りに心理的バリアーを張り巡らしている。そして、「うわべはおだやかで、すなおで、人づきあいもよいけれど、その実、一皮むけば、人々は内なる怒りに煮えくりかえらんばかりになっている³⁴」。サバイバリストは、戦線を縮小し、最後の砦（ミニマルセルフ）を死守するため、感情面で武装する。ラッシュは、サバイバル・ストラテジーとして、日々の生活の中で直面する小さな目先の障害にだけ注意を集中させる方法、自分の人生における様々な出来事の一つひとつが、誰か他の人の身におこっているように自分自身を観察する方法、ロール・プレイング（役割演技）、生物学でいう「保護擬態」のようにその場の環境にあわせて保護色を変える方法などをあげている。「無限に順応でき、とりかえもきくアイデンティティーという概念は人々を時代遅れの社会習慣から自由にする。しかし、同時にその概念は防衛作戦や『保護的擬態』をも助長してしまう。なによりも確固たるアイデンティティーこそが順応性の限界の名残なのである。限界があるということは攻撃されやすい弱点があるということなのだ。それに対して、サバイバリストは攻撃されない存在になろう、苦痛や喪失から自分を守ろうと懸命だ。³⁵」親しくなり過ぎることは危険なのである。親密さは、死をまねくのである。また、ユーモアや自己のパロディー化も有力なストラテジーである。周囲の関心を集めることができるし、同時にあらわになりそうな生身の自分をオブラードでくむこともできる。そして、究極的な自己防衛の手段とは、自殺なのである。

Ⅶ. 「他人指向社会」から「ナルシズム社会」へ

ラッシュは、「現実的にいえば、ナルシズムは、現代生活の緊張、不安、それに目下の社会情勢等々に、うまく立ち向かっていくための最善の策なのだ³⁶」という。ナルシシストは自分の会社に対して忠誠心など持ち合わせてはいないし、同僚を本当は信頼していない。そんな彼らにとって、官僚制は居心

地のいい場所である。「内面では苦悩をかかえながらも、ナルシストは官僚制で成功をおさめるのに役立つ特徴をいろいろとそなえている。官僚制は、人間関係をたくみにあやつる才能を奨励し、個人的に深く相手とかかわることをさまたげる。また同時に、ナルシストがその自尊心を保つためにぜひとも必要なかっさいをも与えてくれるのである。」³⁶⁾ その一方で、「現代生活は、徹底的にエレクトロニクスのイメージによって媒介されるようになったわけで、このためわれわれは、誰か他人に対している場合でも、まるで彼らの行動——そしてわれわれ自身の行動——が、同時にどこかの見知らぬ聴衆の前に写しだされているか、あるいは、あとで正確に再現してみせるために記録されているかのように反応せずにはいられないほどになっている。」³⁷⁾

リースマンは、19世紀的な内部指向型人間から他人指向型人間への変化を論じたが、当時は、今日以上に多くの学者達が文化やパーソナリティの研究に強い関心を示していた。ウィリアム・W. ホワイトの「オガニゼーション・マン」³⁸⁾、エーリッヒ・フロムの「市場志向型パーソナリティ」³⁹⁾、カレン・ホーナイの「現代の精神症的パーソナリティ」⁴⁰⁾、マーガレット・ミード⁴¹⁾とジェフリー・ゴラー⁴²⁾のアメリカ人の国民性の研究などをあげつつ、これらは、新しいタイプの人間の持つ基本的特徴をよくとらえていたが、これらの研究から、「こういうさまざまな変化は、リースマンのいう『アメリカの社交性の人あたりのよい表面』の裏に起こったことなのだ、という間違っただけの印象が生まれてきている」⁴³⁾と、ラッシュはいう。彼は、「アメリカ的親しさの信仰は、利益や地位をめぐる殺人的な競争をおおい隠してはいるが、完全に根絶しているわけではない。事実この競争は、期待というものがもたなくなっていつている現代、いっそう野蛮なものになってきているのである」⁴⁴⁾と批判する。つまり、40年代、50年代の社会評論家や理論家は、早まった判断をしたと言うのである。ラッシュによれば、リースマンは、若者達が社会的存在であることをやめ、労働の倫理は「現在志向型の快楽主義」にとって代わられてしまったと述べたが、この快楽主義は見せかけだけで、その裏には権力を求める苦闘が隠されており、社会的で協力的な他人指向とは、自己の利益追求の手段として個人間の関係のしきたりを上手に利用することができる事を意味しているのである。

ラッシュのリースマンたちに対する批判は、その後の約30年間のアメリカ社

会における消費文化の高度化を考慮にいれて考えなければならない。その間に、現代社会を支える中心世代は入れ替わりつつある。特に、若者の意識や行動スタイルを考えるならば、若者文化の担い手は完全に世代交代している。つまり、ラッシュのリースマン批判は、「他人指向型人間」という類型そのものの批判というよりも、70年代後半から80年代にかけての社会におけるその類型の有効性に対する疑問と考えていいであろう。そうすると、「他人指向型」から「ナルシズム型」という図式が浮かび上がってくる。

「内部指向型」がジャイロスコープを持ち、「他人指向型」がレーダーを持っていたのに対して、「ナルシズム型」は、バリアーを身につけている。「ナルシズム社会」において、人々は自分の回りにバリアーを張り巡らすことによって、他人との距離をとるのである。彼らは、母親から息詰まるほどの世話を受けつつ、高度消費社会の中で成長することによって、全能感を肥大させ、同時に他人との深い感情的つながりによって厄介な人間関係のしがらみに巻き込まれる危険性と、その全能感を傷つけられる危険性を教え込まれる。他人のためでも、次の世代のためでもなく、ただ自分自身のためだけに生きることだけしか考えない。「伝統指向型」と「他人指向型」は、集団的環境の中に生きている点、そして内部指向型の人間のように自分ひとりで生きていく能力を持っていない点で似ていた。それに対して、「内部指向型」と「ナルシズム型」は、逆に集団の中に埋没することがない点、自分の世界を大切にする点などで似ている。しかし、「内部指向型」が持つ目標が、一般化された目標であり最も大切なものは他者による評価ではなく自分自身のアイデンティティであったのに対し、「ナルシズム型」が持つ目標は、一般化には程遠いものであり、首尾一貫したアイデンティティほど危険なものはない。また、全能感に満ち溢れつつも、それは自らの優れた業績ではなく他者からの賞賛を必要とし、その時にこそ最高の満足に浸れるのである。「内部指向型」は自らの星に向かって努力を積み重ね、「他人指向型」は銀河の真ただ中で他の人と同じように生活することを望んだ。それに対して、「ナルシズム型」は、銀河の真ただ中で人々の注目を集めつつ、一段と光輝くことを望むのである。まわりの星たちは、仲間ではなく、自分の美しさを引き立てる手段であり、同時に賞賛してくれる観客でしかないのである。

Ⅶ. ナルシズム社会における「適応型」「アノミー型」「自律型」

ナルシズム社会だからといって、全ての人がナルシズム型人間であるというわけではない。リースマンは、その文化に適応しているか否かによって「適応型」「アノミー型」「自律型」の3類型を提出している。この3類型は、ナルシズム社会についても当てはまるはずである。「適応型」とは、典型的な伝統指向型、典型的な内部指向型、典型的な他人指向型、そして典型的なナルシズム型の人間であり、彼らはまさにその文化のために生まれたきたようなものである。リースマンの「アノミー型」は、デュルケームのアノミー概念よりさらに広い概念であり、「不適応型」と同じ意味である。しかし、不適応というどうしても消極的な意味を含んでしまうが、場合によっては「アノミー型」の人間に高い評価が与えられる場合もありうることから、リースマンはあえて不適応という言葉を使用していない。他人指向社会ができあがっていくにつれて、内部指向型の人間が「アノミー型」になっていくように、ナルシズム社会においては、「他人指向型」の人間が「アノミー型」になっていく。しかし、リースマンが指摘するように、時代遅れの人間だけが「アノミー型」になるのではない。適応過剰、同調過剰の人間も「アノミー型」になる。「あまりにも熱心でありすぎるが故に、適応できないのである。⁴⁹⁾」したがって、過剰にナルシスティックな人間は、たとえナルシズム社会であろうと「アノミー型」になってしまうのである。

最後の「自律型」とは、「その社会の行動面での規範に同調する能力を持ちながら、それに同調するかしないかに関しては選択の自由を持っているような人間⁴⁶⁾」のことを指している。例えば、内部指向社会における「適応型」の人間は、自分のジャイロスコープを自分でコントロールすることができないし、ジャイロスコープを自分が持っていることにすら気が付いていない。それに対して、「自律型」の人間は、自分でジャイロスコープをコントロールし、方向や目標、スピードを調節できるのである。同じ事が、他人指向社会においても言える。ただその場合、ふたつの障害がある。彼は、他人指向社会における自律性の障害として「偽りの人格化」と「強制的な私生活化」をあげる。前者は「仕事の場面での自律性への障害」であり、後者は「遊びの場面での自律性へ

の障害」である。「偽りの人格化」を克服するためには、仕事を非人格化し必要以上の情緒性をつぎ込まないことであるとリースマンはいう。彼は、その方法として職場にける「自動化」と「生産・流通場面での非人格性の可能性の利用」をあげる。例えば、工場やオフィスのオートメーション化は、必要以上の情緒的圧力から人々を解放してくれるであろうし、スーパー・マーケットやオートマット（自動食堂）、通信販売などは、流通機構の中に大きな割れ目、つまり仕事の場面での非人格化を生み出すはずである。ここから自律性が育っていくというのである。遊びの領域においても、本当に仲良くなりたい場合と何らかの事情で仲良くせざるを得ない場合がある。他人指向社会における仲間集団は、この両者を含んでいる。遊びの中で自分の隠れた才能を発見し、それを開発していく機会に巡り会うことは十分に有り得ることである。そのためには、仲間集団への同調ではなく、仲間集団から自由になる必要がある。小さな趣味のグループなどは、他人指向社会における自律性の発展を考える上で有効であるとリースマンは考えるのである。ナルシズム型人間は、前述したように自分の回りに心理的バリアーを張り巡らし、職場での必要以上の付き合いを避け、同時に私生活においても仲間集団への埋没を嫌い、自分だけの世界を大切にす。ナルシズム型人間は、他人指向社会における「自律型」の延長線上に位置づけることができるのである。

現時点でナルシズム社会における「自律型」を具体的にイメージすることは難しいだろう。ただ、その概略を指摘することはできる。内部指向、他人指向社会における「適応型」人間が、自分のジャイロスコープやレーダーの存在に気が付いていなかったのに対して、「自律型」人間は、ジャイロスコープやレーダーを自由にコントロールした。同様に、ナルシズム社会における「適応型」人間も自分がバリアーを張り巡らしていることに気が付いていないが、「自律型」人間は、自分のバリアーを自由にコントロールしようとするのである。現代社会は、差異を消費する社会である。そこで「自律型」人間は、差異的記号に取り囲まれながらも、それを自由自在に操るのである。

むすびにかえて：ポスト・ナルシズム社会にむけて

ボードリヤールは、記号が現実から独立し、自立する現象をシミュレーションと位置づけ、それは、現実の模倣や模擬ではなく、起源も現実性もない実在をモデルによって生成することであるとし、シミュレーションによって生み出されたものをシミュラクルと呼んでいる⁴⁷。

ボードリヤールは、この視点から最近のサバイバル熱について触れている。それは、「生きようとする執念」ではなく、「生き延びようとする執念」なのであると彼は言う。「⁴⁸超過剰保護社会^{ハイパー}にあって、われわれはもはや死ぬという意識をもっていない。」アウシュヴィッツとヒロシマは、精神的腐敗を伴いながら続いている。核シェルターや冷凍保存、集中強化治療などは、民族絶滅の兆候である。しかし、人々は「核の脅威の大きかりなシナリオや、芝居がかった交渉や、《スター・ウォーズ》、誰もがあまりに多くの『黙示録』にうんざりとしてしまい、結局は想像力の欠如によって『黙示録』から身を守ることになる。⁴⁹」その結果、サバイバル熱は冷却し元の生活が始まる。どうせ助からないのなら、と人々は考えることすら止める。無関心、あるいは想像力の欠如とは、ラッシュのいう精神的サバイバル、ナルシズムを意味している。

ボードリヤールは、シミュラクルの典型的な例は、デイズニーランドとクローン人間であるという。それは、自己誘惑の極限の形式であり、他者を經由せず同一のものから同一のものへと移行することなのである⁵⁰。「もはや主体は存在しない。なぜなら、同一のものを複製していくことによって、主体の分割が終わるからである。……中略……主体がナルシスのように自らを投影するという古い夢は終わった。なぜならこの投影もまた鏡に依存するからである。鏡において主体は自らを再発見するために自己疎外し、或いはそこで死ぬために鏡に自分を写す。しかし、ここにはもはや鏡はない。工業製品は、シリーズのなかでそのあとにくる同じものの鏡ではない。⁵¹」両者は、合体するしかないのである。もはや、これはナルシズム的なものではなく、このような効果をナルシズムという用語を使用して説明することは間違っているとボードリヤールはいう。

本稿では、リースマンの「伝統指向型」「内部指向型」「他人指向型」という

社会的性格の3類型に、ボードリヤール、ラッシュの所論を手がかりにしながら「ナルシズム型」を付け加え、さらにリースマンの「適応型」「アノミー型」「自律型」という普遍的類型を「ナルシズム社会」に適応して考察してきた。同輩集団の動向に注意を払う「他人指向型人間」から、全能感を持ちつつもそれが傷つくことを恐れ他者との距離をとる「ナルシズム型人間」への移行は、さらにメディアを介したコミュニケーションを求めるポスト・ナルシズム型人間の可能性を想定させるのだが、上述したようなボードリヤールの視点から考えると、それは「コミュニケーションのためのコミュニケーション」「接触のための接触」に行き着くことになる。つまり、発信者も受信者もない、ふたつのターミナルがあるだけなのである。「二つのターミナルは、二人の発言者ではない。《遠い》空間においては（これはテレビにも妥当する）関係項もないし、決定された位置もない。絶滅の位置にあるターミナルしか存在しない。⁵²」「クローン人間における、実在し、生物的な分身の実現は、自己自身のイメージとたわむれ、自らの死とたわむれる可能性を壊している⁵³」のであり、「分身は想像上のものであって、魂・亡霊もしくは鏡像のように、微妙でつねに遠ざけられている死として主体にまとわりつく。もしも分身が実現されれば、それは死が迫っているということである。⁵⁴」

少年の心と90年代の現実を描くサイババルリアリズム小説⁵⁵『ノーライフキング』に登場する子ども達は、最小限界差異に魅せられつつ、彼らのネットワークに迷い込んだ呪われたゲーム・ソフトの噂によって世界が反転し、現実の世界とコンピュータ・ゲームの世界とが入れ替わってしまったのだった。「“リアル”を戦う戦士」となった子ども達は、賢者の石に自分の情報を刻み込む。それは、いつ死ぬか分からないノーライフ、つまり彼らの「分身」であり、幼い戦士たちは、暗黒迷路を手探りで進んで行くために、地図と赤い配列の情報を読み取り、正しい場所でこの分身が自爆する時を待つのである。ある者は部屋に閉じ込めり、ある者は自爆を試み、そして多くの子どもたちはすべてを忘れて遊び始める。しかし、その夜、彼らにだけ「無機^{ノーライフキング}の王」は本当の姿を現すのである。我々が、「ナルシズム社会」における「自律型人間」の姿を模索している間に、子ども達は大人には見えないポスト・ナルシズム社会をすでに生きているのかもしれない⁵⁶。

《註》

- (1) 朝日新聞（大阪），1988年7月9日，朝刊，参照。
- (2) 朝日新聞（大阪），1988年7月19日，夕刊，参照。
- (3) いとうせいこう『ノーライフキング』新潮社，1988年。
- (4) 同上書，161頁。都市空間と子どもの社会化をめぐる議論の中で，岩見和彦氏も「両親・祖母刺殺事件」と『ノーライフキング』の関連性を指摘している。（1988年日本教育社会学会，課題研究I「都市空間と子ども」その2：於，名古屋大学）
- (5) Ivan Illich, *Shadow Work*, Marion Boyars, 1981, 玉野井芳郎・栗原彬訳『シャドウ・ワーク』岩波現代選書，1982年，参照。
- (6) Jean Baudrillard, *Le système des objets*, Éditions Gallimard, 1968, 宇波彰訳『物の体系』法政大学出版局，246頁。
- (7) 久米博「意味の死と再生」『現代思想1982.5特集＝〈消費社会〉の解説』青土社，所収，58頁。
- (8) Jean Baudrillard, *La Société de consommation, ses mythes, ses structures* (Préface de J. P. Mayer), Gallimard, 1970, 今村仁司・塚原史訳『消費社会の神話と構造』紀伊國屋書店，1979年，67頁。
- (9) Ibid. 同上，67頁。
- (10) Ibid. 同上，69頁。
- (11) Ibid. 同上，70頁。
- (12) David Riesman, *The Lonely Crowd*, Yale University Press, 1950, 加藤秀俊訳『孤独な群衆』（邦訳は1961年簡約版）1964年，5頁。
- (13) Ibid., p. 47, 同上，38頁。
- (14) Ibid., p. 47, 同上，38頁，参照。
- (15) Ibid., p. 73, 同上，64-65頁。
- (16) Ibid., p. 144, 同上，125頁。
- (17) Ibid., p. 146, 同上，126頁。
- (18) J. Baudrillard, op. cit. 1970, 前掲書，109-110頁。
- (19) Ibid. 同上，109-110頁。
- (20) Ibid. 同上，111頁。

- (21) Ibid. 同上, 113頁.
- (22) Erving Goffman, *The Presentation of Self in Everyday Life*, New York, Doubleday, 1959. 石黒毅訳『行為と演技——日常生活における自己呈示』誠信書房, 1974年.
- (23) Christopher Lasch, *The Culture of Narcissism*, W. W. Norton & Company, 1979, 石川弘義訳『ナルシズムの時代』ナツメ社, 1984年, 141頁, 括弧内は筆者による加筆.
- (24) Christopher Lasch, *The Minimal Self*, W. W. Norton & Company, 1984, p. 95, 石川弘義・山根三沙・岩佐祥子訳『ミニマルセルフ』時事通信社, 1986年, 105頁.
- (25) Ibid. , p. 33, 同上, 23頁.
- (26) C. Lasch, op. cit. 1979, 前掲書, 21頁.
- (27) Ivan Illich, *Tools for Conviviality*, Harper & Row, N. Y. 1973, 岩内亮一訳『自由の奪回』佑学社, 1979年.
- (28) C. Lasch, op. cit. , 1984, p. 30, 前掲書, 19頁.
- (29) Donald W. Winnicott, *The Child, the Family, and the Outside World*, Baltimore: Penguin Books, 1964 ; *Playing and Reality*, Harmondsworth, England: Penguin Books, 1974 , 橋本雅雄訳『遊ぶことと現実』現代精神分析双書第2期第4巻, 岩崎学術出版社, 1979.
- (30) C. Lasch, op. cit. , p. 195, 1984, 前掲書, 227頁.
- (31) Ibid. , p. 19, 同上, 6頁.
- (32) Ibid. , p. 15, 同上, 1頁.
- (33) C. Lasch, op. cit. 1979, 前掲書, 31頁.
- (34) C. Lasch, op. cit. , 1984, p. 98, 前掲書, 109頁.
- (35) C. Lasch, op. cit. 1979, 前掲書, 85頁.
- (36) Ibid. 同上, 76頁.
- (37) Ibid. 同上, 81頁.
- (38) William H. Whyte, Jr. , *The Organization Man*, New York: Simon and Schuster, 1956, 岡部慶三・藤永保訳『組織の中の人間』(上) 東京創元社, 1959年, 辻村明・佐田一彦訳(下) 東京創元社, 1959年.
- (39) Erich Fromm, *Escape from Freedom*, New York, Rinehart, 1941, 日高六郎訳『自由からの逃走』東京創元社, 1976年 ; Erich Fromm, *Man for Himself*, New York: Holt, Rinehart, and Winston, 1947, 谷口隆之助・早坂泰次郎訳『人間における自由』東京創元社, 1955年.

- (40) Karen Horney, *The Neurotic Personality of Our Time*, New York, Norton, 1937, 我妻洋訳『現代の神経症的人格』誠信書房, 1973年.
- (41) Margaret Mead, *And Keep Your Powder Dry*, New York, Morrow, 1943.
- (42) Geoffrey Gorer, *The American People : A Study in National Character*, New York : Norton, 1948.
- (43) C. Lasch, op. cit. 1979, 前掲書, 102-103頁.
- (44) Ibid. 同上, 103頁.
- (45) D. Riesman, op. cit. , p. 289, 前掲書, 227頁.
- (46) Ibid. , p. 287, 同上, 225-226頁.
- (47) Jean Baudrillard, *Simuracres et simulation*, Editions Galilée, 1981, 竹原あき子訳『シミュレーションとシミュラクル』法政大学出版局, 1984年, 参照.
- (48) Jean Baudrillard, *Amérique*, Grasset, 1986, 田中正人訳『アメリカ』法政大学出版局, 1988年, 71頁.
- (49) Ibid. 同上, 72頁.
- (50) Jean Baudrillard, *De la séduction*, Editions Galilée, 1979, 宇波彰訳『誘惑の戦略』法政大学出版局, 1985年, 226頁, 参照.
- (51) Ibid. 同上, 229-230頁.
- (52) Ibid. 同上, 223頁.
- (53) Ibid. 同上, 227頁.
- (54) Ibid. 同上, 227頁.
- (55) いとうせいこう, 前掲書, 帯に記されたコピーより。
- (56) 本稿で検討した類型化についての実証は, 第二論文で詳細に取りあげるので, ここでは割愛する。