リトル・ピープルの時代（2011）　宇野常寛

1208_ 輪読ゼミ _ 山田

序章　「壁と卵」をめぐって―3.11 から考える

2009.2.15.　エルサレム賞授賞式スピーチ

「高くてかたい壁があり、それにぶつかって壊れる卵があるとしたら、私は常に卵の側に立つ」

近代：
「大きな物語」（疑似人格化された国民国家）が、（国民の）生のアイデンティティを決定づけていた。

現代：
「小さな物語」であふれた空間において、国全体を覆うような（大きな）問題に対する想像力が乏しくなっているのでは。

→我々の生活の内側にありながら誰もコントロールできない原発（大きな問題）に対する想像力が必要

1 章　ビッグ・ブラザーからリトル・ピープルへ

村上春樹の作品を通して「壁」=「システム」と「卵」=「私たち」の関係を彼がどう考えてきたのかを考察。

なぜ村上春樹を取り上げるか？

80 年代に評価された小説：
「大きな物語」=「壁」から「逃走」し、外部に出ることで
それを解体し、無意味にあるいは別のものに書き換えるもの。

村上春樹の小説：
独我論的かつ男性ナルシシズム（自己規定）記述の肥大
「卵の視点の特化、個人の内面の特化」

→　グローバル / ネットワーク化という非人格的システムの浸透により「大きな物語」の効力は縮小していき「逃走」先である「外部」は消えたため、解体すべきものは既になかった。
―方「逃走」する意味のない世界において、自己の内面の問題を村上は先取りしていた。

ジョージ・オーウェル「1984」
近代的国民国家という疑似人格 / 物語装置自体の持つ暴力性を主張、表現。

ティム・オブライエン「世界のすべての 7 月」
60 年代末（フランス五月革命、ベトナム反戦、全共闘）、生を意味付けていた「大きな物語」を失い路頭に迷う青年たちを描いた。
彼らはすがるものを求めて「小さな物語」（リトルピープル）にたどり着く。

“1968 年” 以前、世界情勢、秩序は「大きな物語」（宗教、冷戦、権力、、、）で把握、統制されていた。
人は「ビッグブラザー」との関係によってアイデンティティを形成していた。
（ビッグブラザーとかかわるか、かかわらないかの二択）

“1968 年” 以降、「大きな物語」=「ビッグブラザー」の壊死（解体）が始まる。

村上の関心は、壊死の進む「壁」に対して「卵」はどのようにコミットメント（かかわり、自己の定義）していくべきか。

『風の歌を聴け』（1979）
ビッグブラザーの壊死していく世界を受け入れようとしている「僕」。
↔
受け入れることができず、アイデンティティが迷走する「鼠」。無理やりビッグブラザーにすがる（コミットメントする）
ビッグブラザーに向けられてきたエネルギーが空を切り、暴力（コスト）となって現れる。

『1973 年のピンボール』（1980）
ビッグブラザーから距離をとることで倫理的に暴力を回避する態度（倫理的デタッチメント）

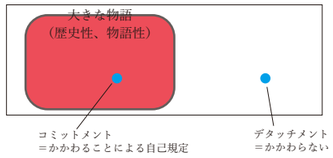
『羊をめぐる冒険』（1982）
ビッグブラザーとは別の「悪」を設定すること（偽ビッグブラザーを仮構すること）による自己規定（コミットメント）を試みる

『世界の終わりとハードボイルド・ワンダーランド』（1985）
「悪」の存在からくるコミットメントは受動的。
壊死していくビッグブラザーと心中する。

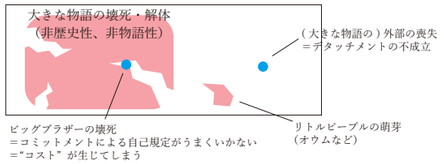
グローバル / ネットワーク化により「外部」を失った「世界」において
デタッチメントとはもはや一種のコミットメント。

→デタッチメント（かかわらない）という選択肢はどこにもない。
どうしてもコミットメントしてしまう

“1968 年以前”



“1968 年以降”



『ねじまき鳥クロニクル』（1995）
能動的なコミットメントモデルを提示。
「母」なる女性にコミットメント（自己規定）のコストを支払わせる。
しかし、母的存在にそのコストを支払わせることは、男性の責任や暴力の存在を隠ぺいする。

村上らしいナルシシズムの記述法を応用したモデルであったがかつてのコストの課題をここでは一周まわって放棄してしまっている。

1995 年、地下鉄サリン事件　リトルピープルという「悪」の出現。
新しい「悪」へのコミットメントモデルを要求される。
ビッグブラザーはもう完全に死んだ。
リトルピープルにコミットメントするしかない。ではどうコミットメントするか。

『1Q84』（2008）
はじめて「父」という存在を登場させる。
コストを清算しながら、「悪」と対峙できるか

80 年代以降村上は「ナルシシズムの記述」（世界の終わり）と「正義 / 悪の再定義」（ハードボイルド）の 2 テーマを分裂させて記述してきたが、地下鉄サリン事件以降、その二つを統合して考える必要が出てきた。
ナルシシズムを記述したまま正義 / 悪を再定義するには性暴力的な展開となってしまう。そのコストをとるかたちで「父」を登場させポジティブに描こうとするが、リトルピープルへコミットメントした結果「良い父」が記述されるということは、麻原など「父」なる存在を肯定することになる。

「リトルピープルの時代」に起きた暴力―9.11 はグローバル / ネットワーク化、つまり外部のない世界において、それまで衝突するはずのなかったものどうしが衝突してしまった。

誰もが「父」となってしまう現代においてそれらが衝突しない仕組みを考えるべきではないか。
＝人と人との間の構造

どのような「父」であるべきかという問いは不適。「良い父」であると判断することは誰もできない。
想像力をもって個人の内面や自意識について考えることでは進歩できない。

グローバル / ネットワーク化した「外部」のない世界では誰もが「父」（自ら判断し行動する主体）として機能してしまう。
問うべきは「父」どうしの相互関係ではないか。

2 章　ヒーローと公共性

ビッグブラザーが壊死し、リトルピープルの時代を迎えるまでの経緯をウルトラマンと仮面ライダーを通して考察。

なぜウルトラマンと仮面ライダーを取り上げるか？

①村上同様規模の国内外における文化的評価を受けていること。
現代消費大国日本の「日本的なるもの」の象徴。

②現代においては原理的に不成立であるはずの「正義」の執行者としてその不可能性と対峙。

③商業的に、男子幼児の成長願望とナルシシズムを「正義」を通じて記述。

『ウルトラマン』（1966）
ウルトラマン：アメリカ軍
巨大怪獣　：東側諸国
科学特捜隊：　自衛隊
高度経済成長 / アメリカから自立できない未熟さ
「ねじれ」が強調

『ウルトラセブン』（1968）
超越者＝人間
絶対的正義の体現者でありながら
複雑な内面を持つ人間であるという矛盾

『帰ってきたウルトラマン』（1971）
超越者＝人間（若者）
若さゆえの未熟さを努力と反省によって乗り越えていく
絶対的正義の体現者でありながら
複雑な内面を持つ人間であるという矛盾
人間と等身大の悪の存在が必要

ビッグブラザーが壊死している（大きな物語が解体されている）時代において、
物語としてビッグブラザーと正義という構造（仮構＝虚構）には限界がある

『仮面ライダー』（1971）
同格の存在同士の抗争
無数の「小さき者たち」の相互関係の中で再定義される正義 / 悪
「大きな物語」との隔絶＝デタッチメント

物語性（＝歴史性）を排除することで「絶対悪」＝ショッカーの存在が成立

70 s ～ 80 s

ロボットアニメ
「科学の明るい未来」の担い手
＝男子児童の成長願望の受け皿としての拡張された身体
失効しつつある大きな物語を
虚構の中に求める態度

最終戦争（ハルマゲドン）
日常が全てリセットされた世界を描く虚構への需要
ビッグブラザーの壊死の進行に
虚構で抗う（コミットメント）

虚構志向の極地では、その強引さや欺瞞を自覚しながらあえて特定の物語にコミットするというメタ的な自意識をもって、
最終戦争を現実に移してしまう

1995 年、地下鉄サリン事件　虚構への反省

『平成ガメラシリーズ』
『ウルトラマンティガ』（1995）
超越者＝人間
敵は自然災害がモチーフ＝
非人格的「環境」
人間 対 自然
ウルトラマンの超越性を完全に放棄

『新世紀エヴァンゲリオン』（1995）
父（のロボット）による自己規定も
母による承認も機能しない
ビッグブラザーへのコミットメントによる
コスト対策が機能しない

ビッグブラザーの不可能性（解体の完了）。

リトルピープルの時代　　平成「仮面ライダー」の登場

グローバル / ネットワーク化により自動的に誰もが「父」になってしまう世界における「父」同士の関係性

『仮面ライダーアギト』（2001）
徹底的に内在的（＝自律的）であるがゆえに超越性を獲得するという、リトルピープル時代における新しいアイデンティティの記述法

9.11―「良い者」と「悪い者」を区別することへの疑い

『仮面ライダー龍騎』（2002）
明確な正義 / 悪のない世界
「父」たちだけが存在する世界
バトルそれ自体を目的とするという「悪」の存在
徹底的に内在的であるがゆえに超越

『仮面ライダー 555（ファイズ）』（2003）
自己目的化されたコミュニケーションの連鎖の中で匿名化された個人の生が摩耗していくという現代的暴力

『仮面ライダー剣（ブレイド）』（2004）
個人に内在する倫理から正義を捉えなおすことによる公共性の再建

『仮面ライダー響鬼』（2005）
「父であること」を世界から意味付けられない不安

『仮面ライダー電王』（2007）
キャラクター的複数性によるアイデンティティ維持
ナルシシズムの記述法（＝世界の終わり）

『仮面ライダーキバ』（2008）
「不可避な父」/「不可能な父」
正義 / 悪の再定義（＝ハードボイルド）

『仮面ライダーディケイド』（2009）
自己批評的な二次創作

『仮面ライダー W（ダブル）』（2010）
ナルシシズムの記述と、正義 / 悪の再定義を徹底“しない”ことで両立

村上春樹：
誰もがリトルピープルとして機能してしまうことに鈍感であった。

仮面ライダー：
誰もがリトルピープルとして機能してしまう世界で正義 / 悪を再定義し
続けなければならなかったゆえに、この時代への想像力を獲得。

「変身」することで身体を拡張し、〈いま、ここ〉に立ったまま、ハッキング的に、世界を変える

3 章　拡張現実の時代

『初音ミク』
『涼宮ハルヒの憂鬱』
n 次創作
消費者は物語を主体的に読み替えていく

虚構は現実と対立せず、同化を目指したもの（半透明なもの）を目指す

『ポケモン』
キャラクターを用いた現代的コミュニケーション空間
現実をＡＲ的にゲーム化

外部のない世界において、〈いま、ここ〉を掘り下げ多重化させたうえで、ＡＲ的に世界を読み替えていく

終章　石巻のリトル・ピープル

原発により、「日常」と「非日常」が混在した世界に我々は生きている。

仮面ライダーなどポップカルチャーがそうしたように、現実や理解を超えたものを日常の一部に取り込み
AR 的に想像力をはたらかせていく必要があるのではないか。