

## 80年代記号文化へ

## マルクスの「労働」観

すべての価値の源泉とは



**労働**がすべての価値を生み出す

生き生きした充実した労働とは

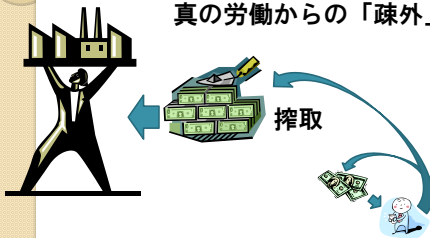


**自分の労働=自分の報酬**



## マルクスの考える「疎外」

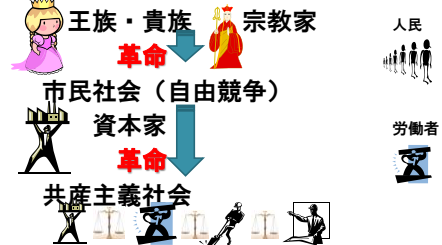
労働の価値を得られない  
真の労働からの「疎外」



## マルクス主義の予言

マルクスの歴史観（二段階革命論）

血統による王や貴族の政治



## 現実と修正

マルクスの時代 1860年頃

工業化の進展

貧しい労働者の大量出現

公害問題の深刻化

レーニンの時代

労働者の搾取を植民地で代替

戦後の時代

植民地主義の解体

## 植民地主義解体以降

資本主義国家

共産主義国家

生産から**消費**へ

「生産」の重視の継続

第三次産業

（流通・サービス・情報）

第一次産業保護

（生産の国家管理）

贅沢な消費生活



禁欲的な生活



## さて、そして戦後日本へ

アメリカが象徴する消費社会  
高度経済成長による、その実現  
公害・戦争・金権政治など社会腐敗  
その反映の学生運動



## 学生運動に絶望した若者

凄惨な学生運動の映像（←映像の時代）

- ①、国民の支持を失う
- ②、若者たちが政治ばなれする

結果として

- ①、きつい受験と生涯の就職の間のモラトリアムとしての大学生生活
- ②、政治闘争のマニアック化（ゲリラ活動）



## 新しい人生サイクル



## 新しい人生サイクルの前提

- ①、いい大学はいい職場につながり、いい職場はいい人生へつながる  
（学歴社会の安定への信頼）
- ②、いい就職は究極目標  
（終身雇用の安定への信頼）
- ③、大学は今までの時間を取り戻す期間  
（サークル・消費・恋愛至上主義）
- ④、就職→結婚→家族形成→晩年  
というライフスタイルの定番化

## 新しい人生サイクルを支えたもの

- ①、学歴競争社会  
「金八先生」の初期シリーズ
- ②、その結果としての社会人  
「ふぞろいの林檎たち」
- ③、アルバイト労働力としての大学生  
消費社会の担い手のとしての大学生
- ④、一億総中流社会の実現

## 場所の変化

新宿アングラ文化（６０年代）

- ・ジャズ、フォーク
- ・演劇
- ・長髪、ヒッピー
- ・劇画漫画

カウンター  
カルチャー



渋谷記号文化（７０年から８０年代）

- ・消費社会
- ・流行発信

ポップ  
カルチャー

## 渋谷と記号文化の成立

- 1967 東横から**東急百貨店**に改名  
 1968 **西武百貨店**の渋谷進出  
 DCブランド展開競争（差異の競争）  
 1973 **パルコ**が公園通りに開店  
 1979 **109**が開店

70 「an・an」 71 「non-no」 75 「JJ」  
 76 「popeye」 78 「Fine」

## 消費社会分析①

ヴァルター・ベンディクス・シェーンフリース・ベンヤミン  
 (Walter Bendix Schönflies Benjamin)  
 1892年7月15日 - 1940年9月26日) は、ドイツの文芸評論家、  
 思想家、エッセイスト、翻訳家、社会学者としても知られる。  
 フランクフルト学派の1人に数えられる。



第二次世界大戦中、ナチスの追っ手から逃亡中、ピレネーの山  
 越えたとされてきたが、近年、暗殺説もあらわれ、いまだ真相  
 不明。ベンヤミンは、彼を「Homme de lettres (オム・ド・レツトル/文筆家/知識人)」と評した。

ベルリンの裕福なユダヤ人家庭に生まれ、幸福な少年時代を送る。

文化社会学者として、史的唯物論とユダヤ的神秘主義を結びつけた。エッセイのかたち  
 を採った自由随筆的なスタイルの豊かさと文化史・思想史に通達した思考の深さ、20、  
 21世紀の都市と人々の有り様を的確に予見したような分析には定評がある。

マルセル・ブルーストとシャルル・ボードレーールの翻訳がある。またベルトルト・ブ  
 レヒトを高く評価した

## ベンヤミンのマルクス再解釈

『資本論』を「生産」から「消費」の書  
 として読み直し

生産を中心とした唯物史観

「失われた自然」を取り戻す挫折の歴史

(参考) 「複製時代」の「アウラ」

## 『パサージュ論』

- ・ファンタスマゴリー

もともとは、右記のような幻灯機  
 悪霊や亡霊を写したりした



ベンヤミンの比喩

市場＝スクリーン

大きく肥大化した価値＝映像

流行＝映像から受ける印象の総合体

「自然」に戻ろうとする技術＝映写機

## ファンタスマゴリーの矛盾

失われた「自然」を取り戻す行為  
 植物を部屋に置く  
 街に公園を作る  
 リゾート地を創る

失われた「自然」を補おうとする行為  
 冷暖房の充実  
 移動手段の充実

## 「遊歩者」にだけ見える景色



覚醒 文化を捨てて自然に戻る



「遊歩者」



夢 幻の中で進歩の夢に漂う



## 消費社会分析②

ジャン・ボードリヤール (Jean Baudrillard)  
1929年7月29日 - 2007年3月6日

『消費社会の神話と構造』  
(La Société de Consommation 1970)

は現代思想に大きな影響を与えた。

ポストモダンの代表的な思想家とされる。

ボードリヤールの哲学は映画マトリックスのもととなった。  
取り分けウォシャウスキー監督は非常にボードリヤールを  
意識しており、主演のキアヌ・リーヴスなどキャスト、ク  
ルーのほとんどは『シミュラクルとシミュレーション』  
を眺まされ、台本にもボードリヤールの名前が頻繁に出て  
いる。映画の中でもハードカバーで『シミュラクルとシ  
ミュレーション』が映るシーンがある。2作目の制作に入  
る前に監督はボードリヤール本人に助言を求めたが、ボー  
ドリヤール自身は拒否したという。



## 急激にすすむ象徴化②

『シミュラクルとシミュレーション』  
(Simulacres et simulation)』 (1981年、  
邦訳 竹原あき子訳、法政大学出版局、  
1984年)

近代社会までの記号世界（象徴界）

シミュレーションの社会

(対応実体がある)

現代社会の記号世界（象徴界）

シミュラクルの時代

(対応実体がない)

## 急激にすすむ象徴化③

(例) 車



最初 **道具**（移動手段）としての車  
道具としていきわたる（供給促進）  
車の進化がとまり（需要の終わり）

現在 **イメージ**としての車  
家族を支えるたくましい父親  
活動的で小粋なお姉さん  
砂漠を滑走するレーサー兄ちゃん

## 急激にすすむ象徴化④

**経済活動＝とまってはいけない**



食＝永遠に続く消費

その他＝ 消耗品の耐用年数の増加



使おうとおもえば、ずーと使える



経済がとまってしまう！！

## 急激にすすむ象徴化⑤

**経済を止めたくない**

実体的な**モノ** から 観念的な**コト** へ  
商品 イメージ

- ①、流行を利用する（循環させる）
- ②、モノ→コピー から **コピー→モノ** へ

こういう時代を **高度経済社会**  
**後期資本主義社会**

とか呼ぶ

## 我々は未開人と同じ



神



?



記号的な呪術作法

記号的な差異

未開人



現代人



## 大きな転換

歴史決定の要因

主体＝上部構造＝意識・意図



客体＝下部構造＝物資＝モノ



記号の差異・・・

こここそが  
構造主義

ここが  
マルクス

## 80年代文化の担い手

では、80年代に20歳前後……

生まれ 1955年～65年

1980年 25歳～15歳

1999年 35歳～25歳

現在 55歳～45歳

## この時代の経済

経済が全般的に上昇志向

1964年 東京オリンピック

**いざなぎ景気**

1970年 大阪万博博覧会



**オイルショック**（70年代） & **円高不況**  
（83-87年）

1986-91年 **バブル景気**



## この時代の文化背景

大衆が、かなりの割合で経済向上を感じる時代

- ① お金中心（購買中心）の価値観が支配  
モノはあるがコトのない時代  
マニュアル化されたコミュニケーション  
ファッション・恋愛・食事・遊び
- ② 「所有」から「消費」へ

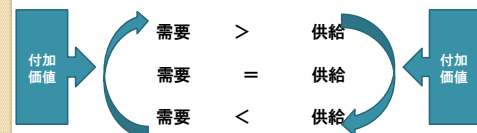
## モノがあふれ コトが不足する時代

- ① モノではなくコトで消費する時代  
モノがゆき渡るまで 前期資本主義  
それ以降 後期資本主義  
  
コトを作り出す マニュアル雑誌  
広告代理店
- ② モノに対する価値の追求  
価値追求自体の限界へ
- ③ おわりなき日常の時代へ

## モノではなくコトで消費する時代

人々が欲しがらる量 需要

売ることが出来る量 供給



## 付加価値

資本主義は発展し続けたいいけない

(理由) 経済がとまっちゃうから

だから、人々はズーと欲しがり続けたいいけない

(手段) 流行を産む

流行をメディアを通じて生み出す  
マニュアルを通じて流行を促す

流行は、ズーと変化させ続けることが出来る！

## そんな背景から生まれた文化

80年代記号文化

記号＝記号同士の差異にのみ意味があるこの時代の文化の比喻

(例) 同じ様なデザインのスーツ

バーバリー ユニクロ  
付された名前の差



## そんな背景から生まれた文化

80年代記号文化

記号＝実体がないものをあえて賞賛し続けるこの時代態度の比喻

(例) 戦い＝生きるか死ぬか

ルール化 ↓ 制度化  
プロレス



## そんな背景から生まれた文化

80年代記号文化

記号＝実際の経験がすべて規範化されてるこの時代態度の比喻

(例) デート＝個々に異なる実践

マニュアル化 ↓ 制度化  
食事・遊び・ホテル等



## 80年代記号文化

- 1、プロレス
- 2、アイドル
- 3、総合テーマパーク
- 4、DCブランド
- 5、マニュアル文化

## この世代とのコミュニケーション

無駄に消費したことの反省をもちつつも、意外と派手なことやイベントは好き

この時代の消費に乗れなかった人々は、逆に節約志向の徹底的に地味な人も多い

根本的に社会や政治に対する諦めがある

コミュニケーションが個人志向的で閉鎖的

内と外をつくる関係を好む