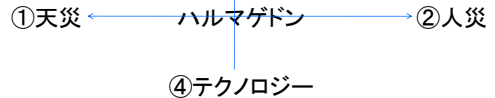


現代文化史講義

95年を考える

95年におこった事件

- ①、阪神淡路大震災
- ②、オウム真理教の地下鉄サリン事件
- ③、ウィンドウズ95発売
- ④、「新世紀エヴァンゲリオン」放送開始



経済的には

95年とは、

- ①平成不況が長期継続することが「実感」

※93年の経済企画庁談話

「平成景気は86年12月に始まり、91年4月に終わって、景気後退に転じた」

- ②大きな絶望は、目の前に無い **モノは一応ある**
小さな絶望は、あふれるほどある→空想へ
モノガタリがない

阪神淡路大震災

- ・ 1995年1月17日午前5時46分52秒に発生した。
- ・ 死者:6,434名 行方不明者:3名 負傷者:43,792名



予想通り？ 予想に反して？

大きな災害や戦争の場合

文明の一瞬の崩壊に対する強いショック

大量の破壊 → 再建の大量受注 → 経済の活性化
ところが

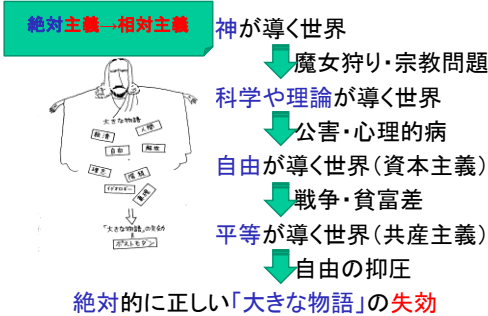
- ①、一地方の災害としてメディアは消費してゆく
- ②、地方復興が経済再興には結びつかない
見た目＝**モノの復活**
- ③、もとの「日常」の継続 **モノガタリは出現せず**

地下鉄サリン事件

1995年3月20日に東京都の地下鉄でカルト新興宗教団体のオウム真理教が起こした化学兵器を使用した無差別テロ事件。

神経ガスのサリンが散布されて死者を含む多数の被害者を出した事件である。この事件は、大都市の民間人を標的とした世界初の毒ガステロ事件であり、日本の社会のみならず世界に大きな衝撃を与えた。





同じことの繰り返し

流行の出現 追いかける 次の流行の出現

終末思想の流行
①、地下鉄サリン事件 1995年3月(男の子型)
②、ブルセラ・援助交際ブーム(女の子型)

世界を見渡して、世界を離れさせなくちゃ！自分で世界を変えなくちゃ！！の欲求を放棄して自分の半径1メートルくらいの範囲で今この瞬間☆を生きてするためのコミュニケーションスキルを身につけることが、この＜終わりなき日常＞を生きてするための知恵

「まったりした日常」→ 女の子型の称揚 男の子型の否定

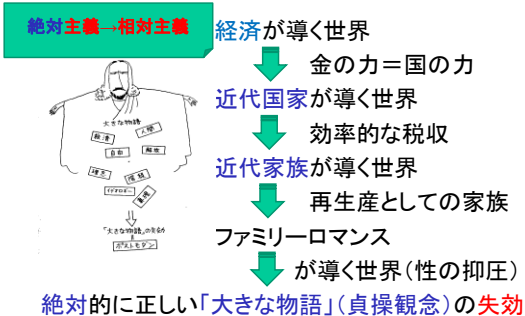
『終わりなき日常を生きろ』あとがき

「終わらない日常」を生きるとは、スッキリしない世界を生きることだ。何が良いのか悪いのか自明でない世界を生きることだ。(中略)そういう混濁した世界の中で相対的に問題なく生きる知恵が、いま必要とされているのではないか。

現在(95年以降)
社会的自己実現への信頼低下(失墜)

「生きる意味」の追究をあきらめ、単に楽しいこと、気持ちのいいことを消費して、「終わりなき日常」を「まったり」とやりすごすことで快適にいきようとする発想。

その代表＝援助交際する少女達

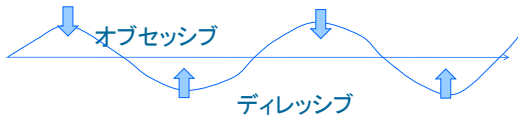


階級的差別でも性的差別でもいいけど、八〇年代には、やはり「強いられた持続」はよくない、強いられなくなればラクに生きられると思われていて、僕も「ラクに生きよう」と言っていた。でも、いざそうになったら、今度は自傷と引きこもりのテンコ盛り。これでは病的だと思う。すると、オブセッシブ(強迫)だったりディプレッシブ(抑鬱)だったり有害すぎない範囲でどう持続させるか、というのが現在の課題

『ぴあ』2003年10月号

モノ(記号)はあっても物語(意味)の無い世界

援交少女たちは、やりすごせなかった...



「あえて」小さな物語を称揚して社会安定を図る

13

GAINAXによって作成され、テレビ東京系列で95年1月より放映されたアニメテレビ版は全26回放送。

最後の2話が、ストーリーの完結部となっていないかったために、様々な抗議もおき、庵野監督は映画やビデオでの完結を宣言



14

様々な作品(アニメ、マンガ、特撮、映画など)からの引用やオマージュ、謎を深めるばかりのストーリー展開、精神分析や宗教用語、科学用語などをちりばめたスタイル、監督の内面をさらけだしたような展開、などによって普通のアニメではありえないような多様な興味を引く

前半部と後半部を分けて考える必要がある

15

『物語消費論』大塚英志



16

大	き	な	物	題
1	機動戦士ガンダム	第1話	機動戦士ガンダム	機動戦士ガンダム
2	機動戦士ガンダム	第2話	機動戦士ガンダム	機動戦士ガンダム
3	機動戦士ガンダム	第3話	機動戦士ガンダム	機動戦士ガンダム
4	機動戦士ガンダム	第4話	機動戦士ガンダム	機動戦士ガンダム
5	機動戦士ガンダム	第5話	機動戦士ガンダム	機動戦士ガンダム
6	機動戦士ガンダム	第6話	機動戦士ガンダム	機動戦士ガンダム
7	機動戦士ガンダム	第7話	機動戦士ガンダム	機動戦士ガンダム
8	機動戦士ガンダム	第8話	機動戦士ガンダム	機動戦士ガンダム
9	機動戦士ガンダム	第9話	機動戦士ガンダム	機動戦士ガンダム
10	機動戦士ガンダム	第10話	機動戦士ガンダム	機動戦士ガンダム
11	機動戦士ガンダム	第11話	機動戦士ガンダム	機動戦士ガンダム
12	機動戦士ガンダム	第12話	機動戦士ガンダム	機動戦士ガンダム
13	機動戦士ガンダム	第13話	機動戦士ガンダム	機動戦士ガンダム
14	機動戦士ガンダム	第14話	機動戦士ガンダム	機動戦士ガンダム
15	機動戦士ガンダム	第15話	機動戦士ガンダム	機動戦士ガンダム
16	機動戦士ガンダム	第16話	機動戦士ガンダム	機動戦士ガンダム
17	機動戦士ガンダム	第17話	機動戦士ガンダム	機動戦士ガンダム
18	機動戦士ガンダム	第18話	機動戦士ガンダム	機動戦士ガンダム
19	機動戦士ガンダム	第19話	機動戦士ガンダム	機動戦士ガンダム
20	機動戦士ガンダム	第20話	機動戦士ガンダム	機動戦士ガンダム
21	機動戦士ガンダム	第21話	機動戦士ガンダム	機動戦士ガンダム
22	機動戦士ガンダム	第22話	機動戦士ガンダム	機動戦士ガンダム
23	機動戦士ガンダム	第23話	機動戦士ガンダム	機動戦士ガンダム
24	機動戦士ガンダム	第24話	機動戦士ガンダム	機動戦士ガンダム
25	機動戦士ガンダム	第25話	機動戦士ガンダム	機動戦士ガンダム
26	機動戦士ガンダム	第26話	機動戦士ガンダム	機動戦士ガンダム

17

消費されているのは、1つ1つの<モノ>ではなく、その背後に隠された<大きな物語>(世界観、設定)そのものである。しかし<大きな物語>そのものを売るわけにはいかないので、1つの断片としての<モノ>が見せかけに消費されている。

断片=毎週のアニメ・漫画。外伝の小説。派生したゲームや商品など。

『定本物語消費論』の大塚の議論

18



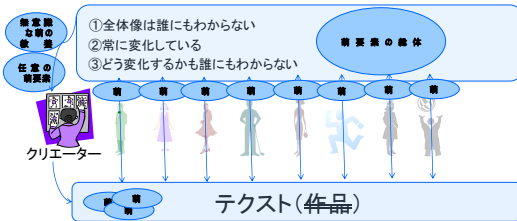
www.***.com

『ガンダム』のファンは「宇宙世紀」の年表の整合性やメカニクのリアリティに異常に固執することで知られている。それに対して、『エヴァンゲリオン』のファンの多くは、主人公の設定に感情移入したり、ヒロインのエロティックなイラストを描いたり、巨大ロボットのフィギュアを作ったりすることのために細々とした設定を必要としていたのであり、そのかぎりでパラノイックな関心は示すが、それ以上に作品世界に没入することは少なかったのである。

東浩紀『動物化するポストモダン』P59-60

www.*.*.com

データベース(ネット+コミケ+同人誌.....)



www.***.com



無口、青い髪、
白い肌、
神秘的な能力

キタ————(°▽°)————!!!!

www.***.com

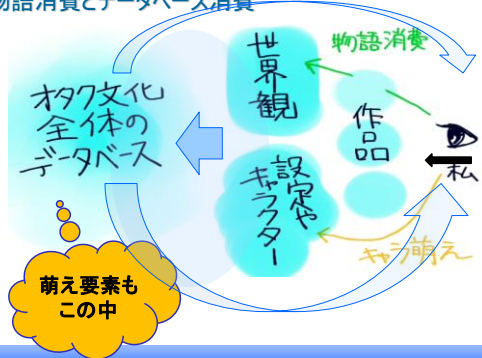
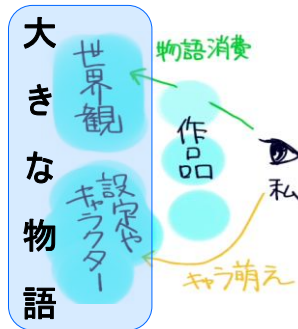


www.***.com

キャラ萌え

原作の物語とは無関係に、その断片であるイラストや設定だけが単独で消費される。消費者はその断片に向けて勝手に感情移入を強めていく。





作品(小さな物語)を消費することでもなく、その背後の世界観(大きな物語)を消費することでもなく、さらには設定やキャラクター(大きな非物語)を消費することでもなく、より広大なオタク系文化全体のデータベースを消費すること。

萌＝すべては断片であり、どこに総体は存在しない

東浩紀『動物化するポストモダン』の議論

たとえば忠臣蔵というお話がある。切腹を命じられた主君の仇を討つために47人の家来が敵の家に乗り込む、というストーリーや、47それぞれのキャラクター(中略)が「世界」である。(中略)が、これだけでは毎年同じものをすることになるし、どこの劇団の出し物も同じになってしまう。(中略)そこで、それぞれ独自の「趣向」を取り入れる。「趣向」とは今の流行や意外な視点、新キャラなどだ。

「伝統」と「趣向」を見抜く目＝通の目＝オタクの目

- 少年がロボットに乗る(少女も乗る)
- 肉親(大概父親)がロボットを作る
- 世界のために子供が戦う
- 1～3号機 → 零号機 初号機 弐号機
- 頭や胸のコックピット → 脊椎
- 黒地に白抜き←市川崑
- 人類補完計画←コードウェイナー・スミス
- 世界の中心でアイを叫んだもの←ハーラン・エリソン

実は「エヴァ」のやったこと自体は、それほど新しいことではない。それまでOVAがずっとやっていた「僕達の世代が好きだった、昔のアニメや特撮を今風にリファインする」という方法の延長線でしかないわけです。たとえば、「第三東京市」とか「使徒」といった設定も、光子力研究所や怪獣をどうしたらリアルに描けるかというところから生まれてきたものにすぎない。

會川昇『Natural Color Majestic-12』のインタビュー

ササキバラ・ゴウ『教養としての〈まんが・アニメ〉』

当初の謎はすべて放棄
主人公の内面世界への没入へ

1996年4月1日『読売新聞』

伊藤剛

第1世代	昭和30年代生まれ	特撮
第2世代	昭和40年代生まれ	アニメ
第3世代	昭和50年代生まれ	エヴァ、ゲーム
第4世代	平成生まれ	声優

第3世代 昭和50年代生まれ エヴァ、ゲーム