

過去と現在の間

山本 政人

一九九九年になってしまった。来年は二〇〇〇年である。区切りのいい時代に生まれ合
わせて運がよかったというべきだろうか。

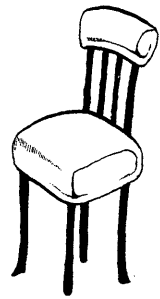
一九九九年と言えば、最近また話題になっているが、「ノストラダムスの大予言」の年
である。今から三十年ほど前だろうか、本がベストセラーになり、映画も作られ、私も映
画を見に行った記憶がある。

一九九九年七月に「恐怖の大王」がやって来て、人類に災厄をもたらすなどと本気で信

じていた人はいなかっただろう。しかし子ども
だった私は「もしかしたら」という思いを抱きな
がら本を読んだり、映画を見たりしていた。「恐
怖の大王」の正体については当時からいくつかの
説があった。核戦争、環境破壊、隕石の衝突と

いった大規模な災厄が地球を襲い、人類は滅亡すると言われていた。まさかそんなことは
起きないだろうと思いつながら、「もしかしたら」という思いも打ち消せなかった。

それから二十数年。忘れたころになって一九九九年が来てしまった。長年気にかかって
いた予言の当否がいよいよ明らかになる。もちろん当たっては困るが、はずれたらどうい
う反応をするのだろうか。「予言なんて当たるわけないでしょ」と一笑に付すだろうか。「と
もかくはずれてよかった」とほっとするだろうか。それにしても何世紀にもわたって人々
に語り継がれる予言とはすごいものである。当たるかどうかは別として、また当たること
など滅多にないのだが、長い間人々の関心を引き続けるのは大したものである。私個人に
はこの予言の話題はなつかしく、自分が生きてきた三十年を振り返るきっかけになってい
る。私事だが、最近「なつかしい」と感じるが多すぎる。年をとったせいかとは思
うが、どうもそれだけとは思えない。「ノストラダムスの大予言」のように昔流行ったもの
のリバイバルがあふれている。



子どもを見ていて奇異に感じることもある。それは今の子どもたちが「ウルトラマン」や「仮面ライダー」や「ガンダム」を知っていることである。「ウルトラマン」は今も新作が放映されているから理解できる。しかし「仮面ライダー」や「ガンダム」は新作はもちろん再放送もされていない。にもかかわらず子どもたちは「仮面ライダー一号・二号」や「ガンダム」はもとより、「ライダーマン」だの「ゲルググ」だのを知っていたりして、そのマニアックさに度肝を抜かれる。子どもはビデオを見て知っているのだろうが、私たちの世代でそれを知っている人は、テレビをよく見ていたマニアに違いない。

昔の特撮やアニメを供給する媒体はビデオだけではない。ゲームも昔なつかしい特撮やアニメを3D映像で見せてくれる。私が最近ハマったのもそういうゲームである。私たちが何かを選択する際、「なつかしい」とか「これ知ってる」という感覚は非常に大きい。知らないものよりまず知っているものを手に取ってみる。最近のゲームはどれもそれを狙って作られている。よく知られているもの、ブランドに頼りすぎである。新しいものが生まれにくくなっている。もともとこれは作る側だけの問題ではなく、買う側の問題も大きい。買う方としてはやはり慣れ親しんだもの、よく知っているものを選ぶ。

ビデオやゲームだけでなく、なつかしいものは巷にあふれている。私の場合、それは「なつかしい」というだけにとどまらず、より強力な作用を日常生活に及ぼし始めた。具体的には、昔見ていた特撮やアニメ番組を再放送やビデオで見たり、番組に出てくるキャ

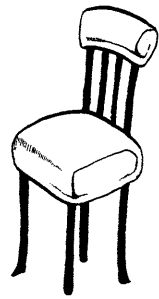
ラクターを象った玩具や日用品を買い集めたり、さらにはそういうグッズを求めてゲームセンターを徘徊するようになってしまった。メディアが与える影響について考えてみたいと思っていたが、

自分自身が格好の材料になった。二十年、三十年

前のテレビ番組を見直し、キャラクターグッズを集めるのはなぜなのか。

「なつかしい」という感覚について考えてみる必要があるように思う。昔のテレビ番組の再放送を見たり、昔の番組に出ていたキャラクターが登場するゲームを見たりすると、単にその番組やキャラクターを思い出すだけではない。それを初めて見たときのある種の感動がよみがえるような感じがする。それは実は言葉では言い表せるものではなく、「なつかしい」という言葉で表現するしかないのだろう。年をとった自分のなかに子どもころ味わった感覚がよみがえるのである。

そしてこの感覚は意外に強力なものではないかと思う。私の場合、テレビゲームにはまる一つのきっかけは、子どもころに自分でゲームを作ったことだった。その後、ゲームからグッズ集めに移行し、今やガンダムや仮面ライダーなどのいわゆる「ビジュアル系」キャラクターものの収集に没頭している。ほとんど「依存症」ではないかと思うほどである。お金の無駄遣いだとわかっていても集めずにはいられないのである。そして自



分勝手に分析してみると、これはやはり子どものころ、正確には児童期に見た特撮番組やテレビアニメの影響であろうという結論に達する。

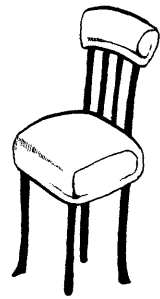
ビデオやゲームがなかったら、昔のヒーローやアイドルを思い出すこともなかっただろう。のみならず余計な出費を強いられることもなかったに違いない。しかしビデオやゲームで昔なつかしいものを繰り返し見せられることによって、どうも状況が変わってきたやうな気がする。今や私は「現在を生きている」のではなく、「過去と現在の間を生きている」のである。これはあくまで私の個人的体験から導き出した仮説だが、「過去と現在の間を生きている」人はたくさんいるような気がする。いろいろなケースがあって、その現れ方は千差万別だろう。しかしなかには私のようにキャラクターグッズを買いあさる人も少なからずいるに違いない。

この仮説から導かれる結論は、二十年后に再び『ポケモン』がブームになるということである。『エヴァンゲリオン』もブームになるだろう。『ブレンパワード』も今は見ている人は少ないが、いつか「富野由悠季の知られざる傑作」として注目を浴びるかもしれない。『新世紀エヴァンゲリオン』は一時話題沸騰だったが、「わけのわからない」作品だというのが大方の意見だった。大学生に『エヴァ』の話をしたら、ほとんどの学生から冷やかな反応が返ってきた。ところが雑誌やウェブサイトの投稿を見ると、中学生は違っていた。「シンジ（主人公）の気持ち痛いほどわかる」「アスカ（主人公の相手役）の気

持ちを思うと、自分の苦しみなんで大したことないんだと思えた」など、熱い思いが語られていた。彼らが大人になってどうなるかは何となく想像できる。もし二十年后に再びブームが来れば、それは私の予想が当たったというにとどまらず、「人は過去と現在の間を生きる」という私の仮説の正しさが証明されることになる。

ただし「未来を生きる子ども」という言葉があるように、子どもはまだ現在と行き来するだけの過去がない。だから現実と虚構の間を行き来する。これは大人が過去と現在を行き来するのと似ているが異なる活動である。過去と行き来する際に重要なのは記憶である。大人になるまでにはさまざまな体験があり、それが記憶される。そしてそれは大人になって何かのきっかけで呼び起こされる。今やビデオやゲームがそのきっかけを豊富に提供している。埋もれていた記憶は活性化され、再び私たちを二十年、三十年前へと誘うのである。過去への憧憬は若い人よりもやや年をとった私のような者の方が強いかもしれない。

ここでまた「現実逃避」という言葉が浮かんでくるが、人は現実から逃避するものであるというのが私の考えである。その形は人によりさまざまである。「過去と現在の間を生きる」というのはその一つであると言えるかもしれない。しかしそれは一時的な逃避では



なく、日常的に過去と現在を行き来しているのである。私たちが過去の思い出に浸ったり、過去の状況を現在の状況に当てはめたり、過去の経験を再現しようとしたりするのは日常のことである。そして過去の経験のなかで重要な意味を持っているのは、やはり子どもころの経験ではないだろうか。これはすでに古くからよく指摘されていることである。しかし今日、ビデオやゲームなどの過去を容易に再生できるテクノロジーの登場で状況は変化しつつあるのではないだろうか。私のように過去に強くとらわれる人が増えてくるように思えるのだが。

(お茶の水女子大学)