



# 新産業社会批判



小林 道憲

## 新産業社会批判

### 情報革命は産業革命の延長

十八世紀末の産業革命以来、何度かの変革を経て、今日、従来とは全く違った新しい産業の大変革期を迎えていると言われている。これまでの産業の変革は、人間の手足の延長としての機械、あるいは、せいぜい目や口の延長としての機械の変革によって行なわれてきた。これに対して、今日進行しつつある新産業革命は、人間の身体の一部である頭脳の延長としての機械、つまりコンピュータを中心とする「高度情報化革命」だと特徴づけられている。

経済構造も、従来の大量生産方式が前提していたエネルギー大量消費型経済から、情報化による省エネルギー型経済へと移行し、地球の生態系との調和をはかる経済構造へ転換してきた。それに伴って、産業の革新を推進するイデオロギーも、進歩・発展の観念から調和・均衡の観念へと大きく転換しつつある。それは、過去二百年を指導してきた近代の産業主義の時代とは百八十度違った新しい時代の幕開けを告げるものだと考えられている。膨張から均衡へ、ハードからソフトへの大きな産業構造の転換に面しているのが、現在であり、今日迎えている高度情報化社会は、そのような大きな文明の転換をもたらしつつあるのだと言う。人によつては、ルネサンス以来の合理主義の行き詰りから、新しい中世的精神文明の復興が起きているのだとさえみる。

しかし、この高度情報化革命は、それほど大きな文明の転換なのであろうか。もともと、情報化革命は、コンピュータを駆使することによって生産行程の自動化・効率化をはかり、省エネルギーと省力によって製品のコスト・ダウンをしようとするところから起きてきたことである。それは、なお、より安く、より良いものを、より多く、より速く生産することを目指していたし、今もそのことに変わりはない。

例えば、日本は、一九七〇年代前半の石油ショック以来、八〇年代の前半にかけて、省資源・省エネルギー型産業構造への転換のために、自動化・情報化を推進することによって、資源・エネルギーの危機を乗り越えてきた。それは、高度成長期から進められてきた「合理化による生産性の向上」の延長上にあつた。事実、それによつて、生産性の高い製品を大量に作り、大量に輸出して、今日の円高ショックを招きさえたのである。この情報化

革命は、製造業ばかりでなく、流通や運輸・サービスなど非製造業、さらに農水産の第一次産業にまで及んでいる。

とすれば、今日の情報化革命は、産業革命以来二百年ぶりの大変革ではなく、何度か繰返されてきた産業革命の延長にすぎず、その最終形態だと言うべきであろう。新産業革命は、大きな変革ではあるが、それは、産業革命以来の技術革新が人間の頭脳の延長にまで及んだ究極の革新なのである。

そのような観点から眺めるなら、産業革命が進展した当初から一種の情報革命は進行していたことになる。郵便制度の整備から、新聞、電信・電話、ラジオ、テレビと、情報革命は進行してきたのである。それらも、大量の物資をより広範囲に供給するとともに、より広範囲の需要を呼び起こすための工夫だったのである。今日の情報革命は、その最先端での開花なのである。情報革命によって形成される新産業社会は、脱工業化社会とか知価社会とも言われるが、それはなお産業社会と連続している。

もともと、コンピュータの発達とともに、この情報化の意味も大きく変わってきた。社会全体のネットワーク化が進展するに従って、この情報化の波が知的な面にまで押し寄せ、結果として、情報そのものが経済の成長と資本の蓄積をもたらすようになってきたと言える。かくて、高度情報化社会では、それまでとは違って、非製造部門での経済が隆盛を極めてくる。そのような産業構造の巨大な変化が起きつつあることは、確かである。

しかし、だからといって、それは、十九世紀以来の産業社会が終焉を迎え、中世的な精神文明が復興することを意味するわけではない。古代ローマの物質文明がヨーロッパ中世の精神文明へ移行したように、今日も、高度成長期の物質文明が知価社会の精神文明へ移行しつつあるなどとは、常識で考えてもありえない。

高度情報化社会は、おびただしい種類の情報が国際的にも国内的にも激しく交叉氾濫する社会であって、あらゆる価値観が飛び交って混合し、平均化し、一様化していく社会である。それに対して、中世社会は、宗教を中心とした唯一の価値の支配する社会であって、価値観の閉じた社会なのである。目にみえないものが主要な価値になっているからといって、両者は似て非なるものである。今日の社会が中世返りをしていないわけではない。知価と知恵は区別しなければならない。今日進行しつつある高度情報化社会は、なお、産業革命以来の「神なき文明」の拡大線上にあるのだと言わねばならない。

ところで、情報化社会は、言われているように、夢多い人生をもたらすものなのであるか。

情報化時代は、実は情報過多時代であって、ここでは、大量の情報処理が可能になったため、おびただしい量の各種情報が瞬時のうちに広範囲に供給される。そのため、人々は、次々と押し寄せてくる情報に振り回され、かえって自己を見失うことにさえなる。精神は散乱し、自己が何であるかということ、つまりアイデンティティさえ見失われる。

そのことは、これまでの産業社会の発展の過程で、すでにみられたことでもある。特に、テレビの登場以来、これに育てられた今日の新世代は、思考力が減退し、分裂型人間になってきている。これは、情報過多時代の人間がどのようになるかということを予告している。高度情報化時代は、それ以前の物の大量生産に加えて、情報の大量生産が行なわれるのだから、それにいちいち適応していかなばならないとすれば、ひとつことに深く考えを巡らし、持続するということは不可能であろう。物の豊かさが必ずしも人間に幸福をもたらさなかったように、情報の豊かさも幸福をもたらすとは限らない。

それどころか、ここでは、多くの情報が頭の中に侵入してくるから、それにひとつひとつ反応するだけでなく、それを次々と忘れていかなばならなくなる。従来の産業社会が物の使い捨て時代であつたのに対して、新産業社会は、情報の使い捨て時代なのである。使い捨てられていく断片的な情報は、時間の持続性を奪う。それは、人格の時熟にも影響を及ぼすであろう。生まれた時からテレビで育つた若い世代が、何事も映像を見るかのように受け取り、何かあることに疑問をもち、それを自分自身で考えつづけるということがなくなつたのは、その現われである。そのため、彼らはいつまでも成熟しない。

ここでは、世界中から大量の情報が入ってくるから、それを一挙に処理するには、どうしても、あらゆる情報を等価値なものとして受け取らざるをえない。しかも、ややもすると、多くの情報から何を選択するかという価値基準さえ薄弱化し、果ては、他人と同じような判断をし、他人と同じような行動をとるようになる。情報化社会で与えられる情報は、人間の人格形成に資するような深さはもたないであろう。

その上、ここでは、人と人との間にコンピュータをはじめ、多くの情報機器が介在するから、人と人とのコミュニケーションは間接的なものになっていく。先生と生徒、医者と患者の間にさえ機器が介在し、直接のコミュニケーションは希薄になる。

そればかりか、今日のファミコン世代にみられるように、人とコミュニケーションをするよりも、コンピュータとコミュニケーションをしていた方が、より親近感をもつとい

うことにさえなっていく。そして、そのうち、友人づき合いや親子のつき合いさえ苦手な子供ができあがる。人との関係ばかりでなく、自然物との関係でも、機械を通さねばかわり合えなくなり、直接自然を体験するということが少なくなる。

多くの場合、映像や音声、記号化された言葉などの飛び交う情報ネットワークを通してのみ外界とかわるようになるから、外界の物に対する実在感を失っていく。むしろ、映像や記号の方が実在化していく。そのように直接のかかわり合いが希薄になると、思慮分別さえ失われ、倫理規範さえ見失われてしまう。パソコンの操作によって他人の情報をのぞき見することには好奇心を示そうとしないハッカーなどが登場してきているのも、そのひとつの例である。情報化社会は、知的な野蠻人の生産に寄与することになる。

製品の生産にしても、家庭生活にしても、単純作業はコンピューターによって制御されたロボットに任せ、このロボットによって何でも満たされるような社会ができたなら、人間は一体どのようなものになるか。多かれ少なかれ、そのような構造はできつつあるのだが、それがもつと進行していくと、おそらく、ものを作る過程でいろいろなことを考えたり、工夫したり、努力したりするということが、次第になくなっていくであろう。ここでは、情報を入力するだけですぐさま結果が出てくるから、ただ出てきた結果を使い、消費するだけでよい。機械が賢くなる分、人間は馬鹿になる。

産業革命以来、現代の文明は、ただひたすら便利さと快適さを唯一の価値として追及してきたのだが、それが新産業社会においてほとんど最終的に完成すると、個々人はその巨大な利便の体制に頼りきって暮らすから、その分思考力は低下する。何ものも自動的に与えられ用意されるこの体制の中で、青少年の自立はいよいよ遅れ、人は、ただ自分にとって利用価値があるかないかの打算だけで動いていくようになる。

古代ローマ時代にも、ローマ人達は、農業生産や鉱業生産など、肉体労働ばかりでなく、建築、医学、教育、家事、すべてを、ちょうど現代人がロボットに任せようとしているように、奴隷に任せていた。そうして、ローマの自由人は、自由な余暇を享樂的な生活に費やし、これが、結局ローマの命取りになっていった。奴隷が賢くなる分、自由人は馬鹿になっていったのである。

#### 産業の空洞化

そればかりでなく、西欧諸国やアメリカ、日本など、今日の先進国は、物の生産を逐次新興工業国や発展途上国に任せ、自らは、情報や金融、ファッションやサービスなど、ソ

フト産業を主体にして生きていこうとしている。そのようなソフト産業も、もちろん利益をもたらすはするが、しかし、それが行き過ぎると、やがて衰退が始まる。

例えば、今日のアメリカの影響力の低下は、そのような産業の空洞化から起きてきたことであつた。賃金の高騰や競争力の低下のために、アメリカの大企業は、生産拠点を賃金コストの低い海外に移動し、自らは企業の売買などに憂き身をやつしていたために、国内での技能の維持・伝達が疎かになり、いやがうえにも生産性を低下させていった。それでもなお消費生活を維持するために、海外からあらゆるものを輸入し、その代金は、他国からの債権で賄うというようなことをやっているうちに、巨大な債務国に転落してしまつたのである。物を生産することよりも、情報や金融や消費を主体に生きていこうすれば、やがて、国力の低下につながる。情報社会化、または知価社会化は、アメリカで最も進んでいるのだが、それは、裏を返せば、物の生産能力の低下を意味し、他国への依存度を強めることにもなる。

同じことは、今日の日本にも現われてきている。日本の場合は、円高による輸出力の低下と賃金コストの国際比較からくる高騰から、製造業界は海外生産の方向に傾き、日本自身は、非製造業を主体とした産業構造に転換しようとしている。それが、日本の知価社会化を促しているわけだが、これが、やがて、日本の国内産業の空洞化をもたらすことになる。わが国の新しい国際化の動きも、ここからきている。大きな目でみれば、一種の国際分業構造への移行と考えることもできるが、しかし、同時に、それは、生産拠点の移動でもあるから、世界経済の重心の移動をもたらすことになる。

確かに、新興工業国や他の開発途上国を下請化し、生産はその外国人労働者に任せ、アメリカや日本はソフトウェア産業で生きていくというのが、二十一世紀に向けての新産業社会のビジョンではあるが、それは、もしかしたら、文明の衰退の兆候なのかもしれない。知価革命の進行している地域は、空洞化社会なのではないか。逆に言えば、それが第三世界の抬頭を促すことにもなるのである。

額に汗して働くことを厭い、汚れ仕事を嫌い、物を作らなくなったら、文明は衰亡するであろう。それでも、先進諸国が、消費ゲームやレジャー産業や情報産業で利益を得て生きていくことができるすれば、それは、それまでに築き上げられた産業社会の成果に依存していることになる。

産業の空洞化は、帝政ローマ期にも起きていた。ローマ市は、食糧をはじめ消費物資をすべて輸入に依存し、その見返りには、帝国の支配によって得た税金を当てた。物の生産

やその技術も、ローマの版図の拡大とともに、次第にローマから離れ、生産拠点は遠心分離していき、ローマ市からの輸出は減退していった。今日で言う「産業の空洞化」が起きていたのである。かくして、ローマ市の市民達は、物を作らず、働かず、遊んで暮らすようになった。それがローマの属州依存を強め、北方ゲルマン人の抬頭を促したのである。今日の先進諸国も、これと同じ運命を辿るかもしれない。

今日、叫ばれている情報化革命とか知能革命というビジョンは、何かすばらしい社会が訪れるような幻想を振り撒いているが、その幻想通りになるとは限らない。もちろん、情報化は、産業革命以来の産業構造の必然的な発展形態であり、それを避けて通ることはできない。だが、それは、産業発展の完成であって、完成はまた完了であり、終了なのである。人間は、思い描く夢ほどには、その夢を実現できないものであり、いつも予想外のマインナスに苦しめられることにもなる。バラ色の夢の実現によって、人間が飛躍的に発展するなどということはないとみておいた方がよいであろう。

#### 高度消費社会の幻影

近年流行した消費社会論も、これまでの生産社会の成熟、というより爛熟から出てきたものである。高度成長期に豊かな社会を実現し、ほとんどの夢を叶えてしまった以上、あとは、わずかに人々の感性や情緒に訴えて、物を消費させていく以外にないであろう。製品のデザインとか、快適さとか、遊び心とか、付加価値をつけて、物を売る他なくなる。実際、人々は、すでに物財に関しては満ち足りてしまったために、次は、生活をいかに楽しむかという方向へ向かってきている。それとともに、新消費社会は、情緒産業、つまり、感性を重んずるファッション産業やサービス産業主体の社会になっていく。

かくて、この消費社会は「遊びの時代」になる。これまでに実現された豊かな社会は、生活必需品から耐久消費財に至るまで、衣食住に関するあらゆるものを約束し、生活の利便を保証した。そのため、昔のように生活時間のすべてを費やし、身を粉にして生産に励むということが要求されなくなったから、余暇が増大し、これを生活の楽しみのために使うことができるようになった。その結果、人々は、これまでのように地位の確立ということにはあまり興味を示さず、いかに生活を楽しむかに興味を示すようになったのである。適当に働いてあとは遊んで暮らすというような遊民が登場してきたのも、それを表現している。彼らは、スポーツや演劇、映画、オーディオ、祭やイベントに明け暮れ、めまぐるしく変化していくファッションに異常な関心を示し、軽やかな変身を楽しみ、甘美な生活

を続けることになる。

そのような世界で気楽に生きることが、これまでの組織社会の押し付けや支配から解放されて、自己を実現し、自己を主張する新しい生き方であると言われる。それが、新しい生き方のデザインであり、創造であると主張される。それとともに、そのニーズに応じて、多くのデザイナー、コンサルタント、コーディネーター、イージー・メーカー、ソフトウエア・メーカーなどが活躍し、それらが生み出す感覚や幻想を多くの大衆が消費していく。それは、みたところ、軽やかでことのほか楽しい社会の実現であるかのようにみえる。

しかしながら、そのような消費社会が可能になるには、ひとつの前提が必要である。その前提とは、生産が別のところ、例えば地方とか発展途上国で行なわれ、その上、ありあまる物と金が進進の都市に流入してくるような体制である。これまでに築き上げられた産業社会の体制は、それを可能にした。

都会における遊び社会の実現は、これを前提にしている。なるほど、都市生活における享楽的な生活は、さしあたり商売の種にもなっていくのだが、しかし、そのような生き方は、それを可能にした体制そのものを蝕んでいくことにもなるであろう。今日、映像と音楽とファッションに身をまかせられる新しい世代の若者が登場してきているのは、それを予告している。来たるべき二十一世紀は、そのような衰退のムードをうちに含み、しかも、それに人々が気づかない、波に浮かぶ浮き草のような社会になるであろう。考えてもみるがよい。いつまでもキリギリスのように遊んで暮らせるものではない。今のところは、まだアリのキリギリスに変わった段階のようだが、ほどなく本当のキリギリスに変身していけば、冬の訪れは意外と早いであろう。

この社会では、ふんだんな余暇生活が保証されている。特に、女性が家内労働の怪酷から解放され、子育ての拘束からも早いうちに解放されるから、あまった時間を趣味に合った生活に振り当てることができる。カルチャー・センターに通い、温泉旅行をし、最新のファッションを身につけているいろいろなパーティーに出かけ、時には、これが特に趣味という人は、浮気に身をやつす。それは、それまでの家事労働から比べるなら、夢のような生活である。しかも、今日の消費社会は、このような女性の感覚や趣向を無視しては成り立たない。

しかし、だからといって、それは必ずしも女性の解放を意味しはしないであろう。たとえ意味したとしても、そのために子供の躰がおおざりにされ、女性が母性を失っていくとするなら、それは家庭の崩壊を呼び起こし、これが社会の内的衰退を呼び起こしかねない。



そのような傾向は、すでにアメリカでみられることだが、日本も遠からずアメリカの轍を踏むであろう。自由な時間を得ても、それほど教養豊かにもなりはしないし、人格を磨くことにもなりはしないのである。自由に耐えるだけの精神に欠けているからである。

帝政ローマ期にも、実現されたバックス・ローマのぬるま湯の中で、高度な消費社会が実現していた。なかでも、ローマ市は、地中海世界から大量に入ってくる食糧や生活必需品や資本を背景にして、高度な福祉社会を実現していた。ローマ市民は、働かずして食うことができ、もてあました時間を娯楽に費やしていた。だが、そのような逸楽を貪っているうちに、ローマは漸次衰退に向かっていたのである。

#### 空しい差異化ゲーム

高度消費社会では、すべてのものが満たされてしまっているから、商品を売るためには、容器の大きさを変えろとか、ラベルを変えろとか、形の多様さや面白さなど、ファッション感覚を売らざるをえなくなる。マーケティングの戦略は「差異化」を競うことになる。それに従って、生産ラインも、従来の画一的なもの的大量生産から、消費市場の細分化に合わせて、多品種少量生産に切り替えていかねばならない。さらに、消費者側から言えば、自分の好みに合ったものを選ぶ楽しみができるから、個性的な生活スタイルを創造することができると言う。それが、新しい豊かさなのだと言う。

だが、それが一体何だというのか。それは、ちょうど、子供が、同じようなおもちゃでも、ドラえもんイラストのついた方を、面白がって選ぶのと同じように、一種の幼稚症ではないか。しかも、子供がそれにすぐ飽きて、次の新しい面白商品を欲しがるように、それには際限がない。

相変わらずの使い捨て文化なのである。さらに、その使い捨て文化が企業によって誘導されている点では、高度成長期の大量生産・大量消費時代と原理は同じである。企業によって操作され、新奇さを競うだけの差異化ゲームに踊らされ、その通りの行動をとる若者達も、なお、高度成長期の大衆の子孫に変わりはない。誰も皆満腹しているから、その上、消費させ、使い捨てさせていくためには、際限もなく差異化ゲームを繰り返さざるをえない。それが、個性化だの、遊び感覚だのという言葉によって美化されるが、空しい生き方である。満ち足りた空しさなのである。

差異化といっても、これを無限に進めていけば、たいした区別はなくなってしまう。ジャンズの種類のちよっとした差異にこだわったとしても、ジャンズを着ていることには変

わりはない。行き着く先は、皆が同じような服装をするというところに落ち着く。他人との区別に固執し、個性を強調していると称する最近の原宿の若者達をみても、まとめてみれば、同じようなモノトーンのファッションを身につけ、画一的な行動をとって、ソロソロと群がっているだけである。そこには、これといった個性はない。世代や場所によって、誰もが同じような服装や行動をしているところをみれば、やはり、そうすることによって、自己自身を何らかの同一性の中に溶解させようとしているのである。

差異化が進むとき、消費のライフ・サイクルはますます短くなり、商品の寿命もますます短命になる。ますます飽きっぽくなるということである。あたかも、大量のおもちゃを与えられてすぐに飽きてしまう子供のように、何かある新しいものに飛びついて、すぐにそれに飽きてしまう。高度成長期においてそうだったのだから、新産業社会においては、これは一層昂じてくる。こうして、激しく変化する流行を追っていくうちに、人々の魂は切那的な時間感覚に支配されてゆく。そこには、一貫したものも、持続するものも、何もない。そのような切那主義的気分が覆われるのは、爛熟期の文明の特徴なのだが、それは、やがて、文明の活力の喪失に向かうであろう。なるほど、今日では、あらゆる商品をファッション化することによって、新しい需要が喚起されてはいるのだが、それも限界に達するときはくるであろう。

#### 社会全体の原宿化と新人類

このような社会は、絶えず幻想を追う社会でもある。自ら幻想を作り出して、その幻想を消費していく社会は、いわば「劇場化」社会である。人々はその中で自ら演技をし、幻想を共有して生きていく。現実から遊離した擬似世界の中に逃避して、子供のように遊び暮らしていく。別の言い方をするなら、社会全体が「原宿化」するのである。原宿では、皆が同じようなファッションを身につけ、路上のパフォーマンスを見物し、時には自らもパフォーマンスに参加し、甘美な共同幻想を作り出し、それに酔いしれている。都市文明の巨大な施設の中で、人は、自ら作った快楽の幻想を擬装して、見果てぬ夢を食べて生きていく。しかも、その夢の中にいつまでもまどろんで、覚めることがない。

今日社会の表舞台に登場しつつある新人類は、この高度消費社会の申し子である。彼らは、仕事よりも遊び、生産よりも消費に価値をおいている。そして、それまでの規範や価値観から身軽になり、自分の趣味に合った生き方を自由に選択して暮らしていこうとしている。この新しい世代は、水平化された社会で、それぞれ自分達の鼓に閉じ籠り、自分達

の幻想の中でのみ生活する。

新人類世代は、豊かな社会で何不自由なく与えられ、あらゆるものを勞せずして獲得できた世代であった。そのために、彼らは、与えられた巨大な体制の中で、いつまでもそれに甘えて生きていこうとする。否、生きていけるという幻想をもっている。すべてのものが許されてきた結果として、彼らは、それらに満足しきった幼児になった。

彼らは、人生の明確な目的もたず、時代に対する青年期特有の問題意識もたず、その日その日の惰性的で平凡な生に満足している。その上、いつまでもそのような惰性的生き方を継続したいと思つて、社会に対する役割を果たし、成長していくことを拒否する。そのような無定形な生き方は、自分自身のアイデンティティをもたない生き方である。だからこそ、彼らは、わずかに、身につけるアクセサリーの微細な差異に擬似個性を作り出し、その場その場で自己を演技することに、アイデンティティらしきものを見出そうとするのである。

この新世代は、世界を動かす重大事件でも、日常のとるにたらない事件でも、同じような価値をもった映像として、これらを眺めて楽しむ。テレビを見ている時のように、または、劇場で芝居を見ている時のように、世界を眺める。彼らにとって、自分自身を同化する何かある明確な思想というものは、不要である。もしも、そこに価値の基準らしきものがあるとすれば、好きか嫌いかという感性、または、有利か不利かという処世術だけである。

彼らは、この豊かな体制に従順に従い、明確な信念とてないから、必要な欲望も不必要な欲望も平等に扱つて、戯れ遊んで暮らす。むろん、そこには、何でも与えてくれる体制の前提があるわけだから、この新世代は、その前提を消費して生きていこうとしていることになる。新人類は、そのような文明の寄生虫であり、この近代の文明の発展過程が必然的に生み出したへら息子なのである。

#### 遊びの類落

このような幼稚症の傾向は、今日の若い世代ばかりでなく、現代人には、多かれ少なかれみられる傾向でもある。今日の巨大な体制は、過剰なほどの豊かさを表現し、巨大な都市文明を形成し、それを縦横無尽に結びつける情報・通信網を完成し、その上、その文明の利器を少なくとも使いこなすだけの知識と技術を、教育の大衆化によつて実現した。その結果、現代人は、この与えられた体制の中で、幼児のように、戯れて暮らすことができ

るようになった。

かくて、人はこの体制に斜めに構え、退屈しにぎにふざけて生きていく。パロディが氾濫し、得体の知れないパフォーマンスが流行しているのは、そのためである。ここでは、勤勉とか真面目という価値が蔑まれ、怠惰と不真面目が評価される。プラトンが民主制の批判で語っているように、節約を野暮だと言って追放し、浪費を気前のよさと言って迎え入れ、一生涯心地よい生活をしようとする。

かつて、まだこれほど豊かな体制ができていなかったころは、遊びと真面目は区別されていた。労働における忍耐・克己の精神と、祭におけるそれからの解放と陶酔、それは、季節季節に繰り返される生活のリズムであった。しかも、労働と祭がいずれも神々への奉仕につながっていた。

ところが、現代では、この両者が区別できなくなる。労働の中に遊びが入り、祭は神々への奉仕から単なるイベントと化していく。労働も遊びも、ともに神々に通じていない。大衆の行動は、神なき体制の中での悪ふざけになってしまう。あるいは、神なき体制の中でのお祭騒ぎになってしまう。ここでは、遊びは、それまでの神聖さを失って、単なる気晴らしになり、かえって充実感を得られない。

このようなところからは、明確な型をもった高度な文化は生み出されはしないであろう。高度な文化は、中世のように貧しいときにこそ生み出される。現代の豊かな消費社会では、ただ幼稚な文化しか生み出されない。人々は、マスコミが作り出すセンセーションや、企業が企画する面白イベントに、たいした批判力ももたずに、それに埋没して生きる。

この退化した遊びの流行も、何でも約束してくれる文明のモラトリアムの中でのみ可能なことであろう。今日の消費社会は、それを可能にしたのである。ヘモ・エコノミックスからヘモ・ルーデンスへというのが、今日の消費社会のモットーであるが、しかし、それは、豊かな体制にどっぷり甘えて暮らすためのイデオロギーにすぎない。

この新消費社会では、そのような単なる遊びを超えて、生の芸術化こそ必要なのだと言うかもしれない。洗練された会話を楽しみ、社交の快い雰囲気を作って、趣味に合った個性的な商品を長い時間かけて選択し、そのようにして生活の中に独自のリズムやスタイルを作ることが、新しい消費社会では必要だと言う。それが美的な趣味と自己演技を重んずる柔軟な個人主義の精神だと言う。

しかしながら、生の芸術化ということが可能だとすれば、今日のような高度大衆社会では、悲壮なまでの孤獨な貴族精神が必要であろう。かつて日本でも、室町時代から戦国・

安土桃山時代にかけて茶道や華道が完成されたが、この生の芸術化も、過酷なまでの（道）の追求によってなされたのである。だが、今日の高度大衆社会では、そのような精神はすでに退化してしまっている。今日の大衆社会では、生活が高貴なものと結びつきはしないであろう。かつての場合には、自己を超えた価値というものがあつたが、現代にはそれがなく、逆に、こじんまりとしたちっぽけな自己が価値になっているからである。（柔らかな個人主義）による生の芸術化と言っても、大衆がより高いものを求めなくなった今日では、結局、幼稚な遊びに終わってしまうであろう。

#### 個性の喪失と相対主義

新消費社会は（個性化の時代）だと言う。差異化された商品を自分の感性に合わせて選択し、自己を演出するのが、これからの個性的な生き方であり、今までの画一的な生活からの脱却だと言う。しかし、凡庸な大衆の個性が、どんなに自己を演出しようと、結果は大抵似たり寄つたものになってしまう。これだけマス・メディアが発達し、一時に同一の情報が社会の隅々にまで行きわたる時代では、個性的な生き方ということ自身が、個性的ではありえなくなる。個性的な生き方自身が、すでに操作され企画された規格品なのである。そこには、どれほどの個性も独創性も生まれはしないであろう。今日の個性主義は、それ自身まやかであり、幻想なのである。

個性主義は、価値観の多様化という思想を前提している。豊かさの実現とともに、価値観が多様化し、消費構造もそれに伴って大きく変化しと言われる。従つて、ここでは、従来の価値観に縛られない個性的な発想や行動が尊重される。

それとともに、考え方においても、自分には自分の考えがあり、人には人の考えがあるという相対主義が普及する。しかし、もしもそれを徹底していくなら、百人集まれば百の価値観があることになり、おそらく相互理解というものが不可能になるであろう。価値観がアトム化し、互の間に何の共通性もなくなる。価値の相対主義が今日の趨勢だとするならば、淋しく空しい時代だと言わねばならない。

確かに、そういう傾向は今日の家庭にも入り込んでおり、父親は父親、母親は母親、子供は子供で、それぞれ違った価値観をもってひとつの家庭に同居している。各人が勝手なことをし、テレビも別々にもち、車も別々にもって、別々の行動をしている。家庭は異星人の集まりと化し、皆が、それぞれ別のところへ自分の拠り所をもとうとしている。現代の家庭には、精神的な絆が失われ、心のつながりが希薄になっている。核家族どころか、

核分裂家族にさえなっているのである。価値の相対主義を徹底していくなら、価値の無政府状態、価値のニヒリズムに陥ってしまうのである。そこには、価値の秩序というものがなく、何もかもが等価値になってしまふ。

しかしながら、今日、価値観は、それほど多様化してしまっているのだろうか。なるほど、現代人は、それぞれ自由に自分達の行動を選択しているようにみえる。だが、他との共通の価値観を完全に失って生きることができないものではない。今日の人々たりとも、各々価値観を同じくする者同士が集まって、自分達の同一性を確認し合っているのであり、完全に多様化してしまっているわけではない。

案外に、今日の人々も、若者から老人まで、共通した生き方をしているのではないか。へ気儘でいい暮らしをしたいというような点では、皆よく似た価値観をもつてみるのである。特に、この高度大衆社会は、皆が平均的の生活をするようになる時代であれば、価値観も、細かなところでは多様化しているようにみえても、実際には、平均化しているのである。今日、価値の相対主義が問題になるとすれば、その相対主義によって価値が低い方に平均化し、より高い価値が見失われるということこそ、問題なのではないか。何が善であり、何が正義であり、何が美德なのかという昔から変わることのない普遍的価値が、共通の価値として失われるところにこそ、危機が存在する。

確かに、普遍的な価値の基準が見失われ、倫理観が希薄になっていることこそ、今日の問題なのである。何もかも許され、獲得する努力をしなくてもよいところでは、自分自身を乗り越えて、より高い価値に向かっているとする意志が弱くなる。ここでは、責任感や義務感が見失われ、勤勉性や忍耐力も衰弱する。それどころか、推理力や判断力、想像力や表現力さえ失われる。無気力で無感動、無関心で無責任な若者が登場してきたのは、その現われである。若者達は、ただ切那的な享楽の中で、マンガや映像や音声に熱中し、責任を回避して、その日暮らしをしている。自己を超える高貴な価値が見失われてしまったのである。

#### 無定形な大衆社会

このような大衆社会の病理は、近代化の進展とともに、時代を迫うことに進展してきた状況であった。わが国でも、第二次大戦前、なかならず大正期に出現し、第二次大戦後も、特に高度成長期に進展した状況であった。新しい産業社会でも、この状況はより一層進展するであろう。ここでは、ほとんどすべての大衆が中流化し、都市市民化し、階層的

区別もなくなり、職業的区別も希薄化して、無定形なのつべらぼうの社会ができる。巨大な技術文明は、社会の均質化、一様化、水平化をより一層推進するであろう。

人々は、それぞれ自分の趣味に合ったサークルや団体に所属し、しかも、そこに一定してとどまるということもなく、絶えず、移り気な鳥のように、あちらのグループからこちらのグループへと移っていく。人は小さく寄り集まって少衆化するのだが、それがまた永続しめせず、常に液体のように形を変えていく。大衆は、群から群へと流れていく。ここでは、大衆は、誰でも平均的に幸福感を味わっており、現状に満足している。もちろん、専門的職業集団は、エリート層を形成して多忙な生活を送っているのだが、あとの大多数の大衆は、適度に働き適度に生活を楽しむといった生き方をする。近代化が始まって以来、地縁共同体は絶えず解体されてきたのだが、この高度大衆社会に至って、それは最終的に崩壊し、大衆は、帝政期のローマ人のように遊民化する。

高度大衆社会の生み出す文化は、すでに今日がそうなのだが、社会の均質化に比例して、平均的なものになるであろう。小金をもった平均化された大衆が消費を担っているのだから、それが生み出す文化は、軽やかで変化に富むものではあるが、しかし、分散的で、持続性のないものになるであろう。情熱というものが失われる時代なのである。

#### 幸福の意味と故郷喪失

このような社会は、果たして幸せな社会なのであるか。なるほど、ここでは、大衆の所得水準は上昇し、貧困からの解放も果たされ、多くの時間が得られ、自由が与えられた。だが、この自由な余暇をファッションやレジャーに費やし、提供される新奇なものを次々と使い捨てていくということが、本当に幸福をもたらすものなのであるか。そこに、どれほどの充足感があるのだろうか。この高度消費社会での幸福、それは、新しいデザインが施こされたちよつと変わった形のネクタイを、人よりちよつと高く買って、幸福感を味わうといった程度のものである。幸福というものが、そのようなものになる。

この社会で誰もが幸福と考える共通の価値があるとすれば、それは、〈健康〉という価値かもしれない。しかし、この〈健康〉が、また健康産業によってしつらえられるのである。ちよつと古代のローマ人よろしく、飽食した後、健康のために瘦身教室に通うといったような空しいことをやることになる。皆が等しく健康だけを求め狂走することほど、不健康なことはない。否、それはほとんど病気に近い。

高度成長期は、物の獲得が、皆の等しく目標にした幸福感というものであった。しかし、

結果は、必ずしもそれによって満たされたとは言えなかったように、新消費社会でのファッションやレジャーといったものも、必ずしも幸福を約束しはしないであろう。この豊かな社会の豊かさも、心の貧しさを満たすことはできないであろう。エビクテスの言うように、人間は遊びに飽きることもあるからである。幸福は、かえって労働の中にこそあるのかもしれない。

高度成長期の技術の進歩発展によって、物の生産と消費、情報の伝達や人の移動、衛生や医療、あらゆる面で、現代人は便利で快適な生活を実現した。だが、それは、また、そのことによって、豊かさゆえの心の貧しさ、例えば、教育の荒廃や青少年の情緒障害をももたらした。現に、激増の一途を辿っている思春期の子供達の家庭内暴力や不登校、非行や薬物乱用など、非社会的行動は、これを表現している。ひとつの時代が思い描いた幻想のマイナス部分は、その時代に育てられた青少年に現われる。へしあわせどころかへしわよせが、子供達の魂に押し寄せるのである。そのような心の不安が、新産業社会の情報革命や消費革命によって、増幅こそされ、解決されるとは思われない。

医学も、今まで人間を苦しめてきた病気を次々と退治してきたし、これからも退治していくであろうが、しかし、そのために人の寿命が長くなれば、今度は老いの不安が現われてくるのである。技術や経済によって幸福になれるわけではない。なるほど、新消費社会や高度情報化社会は「心の時代」であり、「心の豊かさを求める社会だと言われているが、皮相な情報や消費によっては、心の豊かさは得られないであろう。心の豊かさとは、やはり、労働に動し、大地にしっかりと根をおろし、神々を信頼して生きることなのである。近代が始まってからというもの、現代人は、いつも未来に向かって夢を追いつづけてきた。今日の新産業革命の夢も、その延長上にある。だが、この未来に向かって夢を追いつづけることは、幸福をもたらすとは限らないのである。

産業革命以来、多くの人口が、また、富と幸福と快適さを求めて、どつと都市に流れ込んできた。今日の巨大都市は、このようにして出現した。国際的にも、ありあまる第三世界の人口は、先進諸国の都市に向かって、労働者としてますます流入してくるでもあろう。だが、共同体を捨てて、大都市の市民になるということによって失われるものも、少なくはない。何よりも、人は、自らのアイデンティティを失い、故郷を失って、流民化する。何を信じて生きていけばいいのか、心の支柱を失って、流民はさまよう。

ローマ時代にも、ローマ市の発展とともに、イタリアの農民は、農地を捨ててローマ市に流入してきた。さらに、地中海の各地から、ローマの豊かさを求めて人口が流入し、ま



た、打ち続く征服戦争によって奴隷達も流入し、それがやがて解放されて、ローマ市民になつていった。こうして、ローマ市はますます巨大化し、その分、社会の締りが失われていった。セネカが言っているように、ローマ市に満ちているものは、故郷を喪失した群衆であつた。この故郷喪失者達が、福祉社会にあぐらをかいて、レジャーに明け暮れたのである。一体、幸福とは何だつたのであるうか。

#### 文明の衰退

ひとつの時代の形成は、その前の時代の教育によつて育れた世代によつて担われている。例えば、わが国の明治維新から日露戦争までの四十年の発展は、幕末期の儒教倫理を中心とした教育、つまり、武士階級におけるエリートとしての責任感や義務感の育成、進取の気象の涵養などによつて、達成された。第二次大戦後四十年の経済発展も、その時代の教育によつてではなしに、かえつて、第二次大戦前の奉仕を重んずる教育を受けた世代によつて、成し遂げられた。

ところが、第二次大戦後の四十年間、わが国の教育は、責任感とか義務感、自立性とか創造性を養うことには、向けられてこなかった。この結果がやがて冷酒のように効いてきて、今後四十年で、今までの高度成長期の財産を使い果たし、衰退に向かわないとは限らない。日露戦争以後四十年、日本は明治近代四十年の遺産の消費に向かつたように、これからの日本も、二十一世紀の初頭まで四十年かけて、第二次大戦後四十年の経済発展の成果の消費に向かうかもしれない。とすれば、少なくとも二〇二五年には、破局が訪れることになる。

もちろん、ここ当分の間は、情報革命や消費革命によつて、技術革新も進展し、まだ発展の余地は残っている。しかし、それが行きわたり、浸透してしまえば、逆に、その底流で進行していたモラルの低下が、突如として、生産性の落ち込みとなって現われてくるであろう。現に、アメリカでは、一九六〇年代の黄金時代に、その背後で進んでいた教育の荒廃やモラルの低下が、今になって、急に生産性の低下となつて現われてきたのである。

新産業社会は、この近代以来の産業技術文明の最後の成熟期に当たり、やがて、それは限界に達するであろう。豊かさそのものが衰退を胚胎し、繁栄そのものが没落の前兆でもある。これまでの産業社会は、ただひたすら豊かな社会を目指して、これを実現してきたのだが、この実現された豊かさそのものが、消費人間を生み出してきた。これが、今までの蓄積された豊かさを消費していくことになる。ローマの没落も、よく言われるように、

その繁栄の頂点から、すでに始まっていた。繁栄そのものが、勤労意欲の喪失を生み出し、消費と娯楽に時間を費やす享楽主義を蔓延させ、それがローマの巨大な富を食い潰していったのである。

責任感を失い、創造力を喪失し、精神的に衰弱するとき、文明の没落は始まる。社会が、内的に麻痺し、均衡を失って、坂道をころげ落ちるように崩壊していく。ここでは、精神力ばかりでなく、生命力も衰弱するであろう。すでに、豊かな社会で育った世代は、体力においてもひ弱さが目立ってきているが、それはかりでなく、特に先進国では、出生率が低下し、人口が減少しつつある。帝政ローマ期にも、人口の減少がみられた。最盛期には百二十万人を擁していたローマ市が、没落期には、ほんの一村落程度の人口に減っていたのである。このような人口の減少を、今日のように、人口爆発を起こしている発展途上国からの労働力の輸入によつて補おうとすれば、大きな混乱が生じ、社会の麻痺を起こしかねない。すでに、これに類したことは、ドイツやフランスで起きている。

しかし、現代文明がいずれ衰退していくとしても、前へ進むには、夢多いイデオロギーを必要とする。今日叫ばれている「新産業社会への移行」⇨「情報革命」⇨「消費革命」という言葉は、そのようなイデオロギーの一種なのかもしれない。どんな時代が訪れようとも、人間はそれほど賢くはならない。

(六二・三・九)