

佐藤郁哉 『暴走族のエスノグラフィー –モードの叛乱と文化の呪縛』(1984)

◆ 著者について

専攻は、文化社会学、定性的調査方法論、情報組織論。青少年の逸脱行動の文化的意味、芸術や学術研究をめぐる産業構造や文化行政など、幅広い分野を対象として、フィールドワーク的手法による取材や社会調査を行ってきた社会学者であり、日本におけるフィールドワークの第一人者。博士論文を元にして書かれた『暴走族のエスノグラフィー』は、1年にわたるフィールドワークを通して、日本の暴走族の有する文化を描き出し、その後の社会調査の在り方に大きな影響を与えた。『現代演劇のフィールドワーク』では、7年以上におよぶ「現場」での詳細な調査に基づく、緊密なデータを用いて現代演劇の歩みを分析するとともに、近代芸術における文化産業の可能性にも言及した著作である。近年では、著作『本の生みだす力』において、出版社4社を対象としたケーススタディーを通して、出版業界内部に存在するビジネス戦略や関係性について研究している。

<学歴>

- 1955年 宮城県生まれ
- 1977年 東京大学文学部第4類心理学専修課程卒業
- 1979年 東北大学大学院文学研究科博士前期課程心理学専攻修了
- 1984年 東北大学大学院文学研究科博士後期課程単位修得退学(心理学専攻)
- 1986年 シカゴ大学社会学部大学院入学社会学専攻修了 Ph.D

<職歴>

- 1984年 日本学術振興会奨励研究員
- 1986年 東北大学文学部日本文化研究施設助手
- 1988年 茨城大学人文学部助教授
- 1995年 一橋大学商学部助教授
- 1999年 一橋大学大学院商学部教授
- 2000年 一橋大学大学院商学研究科教授

<著作>

- 1984 『暴走族のエスノグラフィー』
- 1985 『ヤンキー・暴走族・社会人』
- 1991 “Kamikaze Biker”
- 1992 『フィールドワーク』
- 1998 『方法としてのフィールドワーク』
- 1999 『現代演劇のフィールドワーク』
- 2002 『フィールドワークの技法』, 『組織と経営について知るための実践フィールドワーク入門』
- 2004 『制度と文化』

2006 『定性データ分析入門』, 『フィールドワーク 増訂版』

2008 『質的データ分析法』, 『QDAソフトを活用する実践質的データ分析入門』

2010 『組織エスノグラフィー』

2011 『本を生みだす力』

◆『暴走族のエスノグラフィー -モードの叛乱と文化の呪縛』について

<概要>

○エスノグラフィーとは？

→日本語で「民族誌」。未開民族や特定の地域社会などの文化や社会経済組織などの生活諸様式について、フィールド調査を通して組織的に描き出す方法およびその成果として書かれるモノグラフや報告をさす。本書は、昭和57年(1982)当初、日本で4万人を越える若者が参加していたとされる、「暴走族」という一部族についてのエスノグラフィーである。

○対象（インフォーマント）→右京連合

参与観察法による調査において、資料や情報を提供する主体となる対象をインフォーマントと呼ぶ。本書は、京都に存在した暴走族の1つである「右京連合」の若者達をインフォーマントとして、1年間に渡る「参与観察」によって得られた文化や習慣を分析したものである。インタビューやアンケート調査による知見によって作成されているが、推論や結論の多くが、著者と右京連合のメンバーたちとの、長期に渡る日常的な接触から得た印象や直観に基づいている。

○内容

本書は、「病みつきになる」暴走という活動や参加する若者達、メディアの果たした影響などを詳細に分析することにより、青少年の暴走族活動への参加を「欲求不満」や「劣等感」に帰する従来の学説やメディアの説明の多くが説得力に乏しいことを指摘し、暴走族活動が持つ魅力やシンボリズムの意味を探求してゆく。

第一部では暴走という行為と集団活動が「スピードとスリル」という快感に結びつけられ、若者達を非日常の世界へと誘う「フロー経験」であること、彼らが有するシンボリズムがいかに青少年に楽しさと意味深い経験の世界、創造の機会（狭い範囲内であるが）を与える魅力的なものであるかについてみてゆく。また暴走行為に欠かせないクルマや単車の独自の改造パターンが共有されている様子を描き出し、モノを介したコミュニケーションの成り立ちと、クルマという「モノ」と若者達の「自我」との関係に深い結びつきを見てとる。そして、おどろおどろしいグループ名やファッション等、一見すると支離滅裂で無茶苦茶に見える暴走族シンボリズムのなかに、体系性や規則性があること、しかしそのシンボリズムの創造性は結局のところ内輪で共有されるに留まるものであり限界があることを、詳細な具体例と共に示している。著者は、ノーマル車からの逸脱に始まり、文字や言葉が通常の用途や意味の文脈から切り離され、「改造」されて、暴走族シンボリズムの中で独特の意味を与えられてゆく様子の中に、あきあきする日常の秩序や権力関係を覆し、独自に作りだした非日常の世界へ飛翔する若者達の姿(日常からの乖離とマージナリティーの強調)に暴走族活動の本質を見いだす。

第二部では「暴走族神話の形成」の過程を、マスメディアと暴走族の若者達自身によって、演じられ変容され作り上げられてゆく各種ドラマとして分析している。「暴走族」という命名自体が含む一つの社会タイプとして暴走族が仕立て上げられてゆく様子が様々な角度から描かれるが、暴走族という存在を全国的に知らしめ、多くの若者を動員していった背景にあるのは、情報化してゆく社会にあって、マスメディアが行ってきた煽情的な報道の影響である。最終的に著者は、暴走族のエスノグラフィーを、根本的な社会変革を起こしうるような文化や革命ではなく、一定の短い期間が過ぎ去れば取り去られる仮面であるとし、一過性のモードの叛乱でしかないということに言及する。非日常を演じる為に十代の数年間

を暴走という活動へ向けた若者達が、二十歳を過ぎると落ちつき、結婚をして仕事を得るという日常に回帰していく様は、商品と情報の消費者として育て上げられた若者が、その消費行動を通じて日常社会への反抗を実現するも、最終的には来る次の世代にとっての日常を作り出す「大人」として、大衆消費社会というより大きな社会全体の様式に取り込まれてゆく様子を示し、暴走族という民族誌に逃れることのできない文化の呪縛を見てとる。

<序章 暴走族の「顔」>

○世界のモーターサイクルギャング

アメリカ：「ヘルズエンジェルズ」 ヨーロッパ：「ロッカー」、「グリーザー」 アジア：「飛車党」

日本：「暴走族」→参加した青少年の数が莫大であるという特徴がある。昭和57年に4万人強でピーク。

○日本におけるモーターサイクルギャングの変容

1-カミナリ族時代(昭和30年代初期～40年代初期)……裕福層の若者の単車遊び、風俗的トピック

2-サーキット族時代(昭和40年代初期～40年代末期)……群衆の「サーキット遊び」、取締強化

3-暴走族時代(昭和40年代末期～)……集団の組織化と対立抗争、「非行集団」、「犯罪集団」の烙印

○従来の暴走族の描かれ方

① 欲求不満や劣等感にさいなまれる社会からの「落ちこぼれ」たちによる「犯罪集団」、「非行集団」、「無法集団」

→暴走=不法行為、非合理的、病的

② 「不敵な勇者」、「革命家の結社」、「ピカロ(悪漢型英雄)」、「トリックスター」

→暴走=祝祭、管理社会や体制の抑圧に対する捨て身の挑戦

◎第一部 祝祭-仮面と祭具

<第一章 スピードとスリル>

背景：19世紀以降クルマや単車は移動や運搬の手段としての使用に加えて、疾走ることそれ自体が主な目的となる。

ドライブ、ツーリング、レースなど。→「スピード」と「スリル」=病みつきになる感覚

⇒「ライダー」、「街道レーサー」=正統派の腕、技術 / 「暴走族」=パトカーに追いかけられ危険をかいくぐる快感

○チクセントミハイによるフロー概念……人がある行為に完全に没頭している時に感じる包括的感覚

(1)行為と意識の融合

(4)コントロールの感覚

(2)限定された刺激領域への注意集中

(5)明瞭で明確なフィードバック

(3)自我の喪失

(6)自己目的的性格

▶インフォーマントへのインタビュー調査の結果⇒「暴走」は以上の6つの特質をもつフロー活動であることが示された。

1. 限定された刺激の場への注意集中について →(1)

若者達は「暴走」を通して、日常世界とは対照的な異質な時空間に、自ら主体的に入りこんでゆく。

・音による効果：吸気、排気音の改造、ヘルメット着用しない、大音量の音楽、タイヤ音

★アンケート結果→「いい音楽を聞く」と「暴走」の類似性が見られる。

・光による効果：パトカーの赤いライト、ヘッドライト

・においによる効果：タイヤ、ブレーキシューのにおい ・視覚的効果：闇、ライト、台数・・・

▶これらの効果が、非日常の世界、カーニバルという雰囲気を生み出し若者達の気分を盛り上げてゆく。

2. 有能さとコントロールの感覚 →(4)

危険そのものが目的(ex. ロッククライミング) というより、危険な状況を克服しコントロールすることが重要。

- ・ アクロバティックな運転……「ハコ乗り」、「立ち乗り」、「ライダーチェンジ」
- ・ パトカーや白バイとのカーチェイス、警察に対抗する面白さ
- ・ 都市の空間→自分たちの遊び場への変容（目立つ）

▶故意に危険を作り、圧倒的な力や日常を支える権力と秩序を逆転させ抑圧に対抗する。ギリギリの死を賭けたゲームであり、非日常の側からの捨て身の挑戦としての暴走行為なのである。

3. 明確で明瞭なフィードバック →(5)

- ・ 一緒に走っている仲間からのフィードバック……「ツレ」の表情や動作
- ・ 物理的危険に備えるため適切な動作を共有する

4. 行為と意識の融合・自我の喪失 →(1)、(3)

- ・ 極度の危険、的確な判断-操作が必要とされる暴走のクライマックス
- ・ 独特の世界との融合感覚……「燃えてくる」、「しびれてくる」、「ノッてくる」、「本能的に動く」
- ・ 時間感覚の喪失

▶夢中になり自我意識を喪失し、暴走全体のリズムと周囲とが一心同体になる感覚によって異次元の世界が作りだされる。

5. 自己目的的性格 →(6)

内発的報酬による楽しさ(ex. ゲーム、遊び)→「暴走」も外発的報酬によって動機づけられるものではなく、それ自身が楽しいという自己目的的性格を持っているがやや特異な傾向がある。

○暴走の内発的報酬（楽しさ）

- ・ 暴走が楽しい理由：「友情・交友」、「情緒的解放」が上位 ≠ 経験そのもの、活動それ自体
- ・ 自己目的的性格得点＝低 →外発的報酬による動機づけが強い？

But……インタビュー結果を加味して見てみると、暴走に参加している諸局面での楽しさに変化が見える。

ex. 河原町通り→目立つことが重要 / 五条通り、堀川通り→高速で走ること、技を披露することが重要
休憩時、暴走中のやりとり→「友情・交友」 / 暴走終了後のカタルシス→情緒的解放「スカッとする事」

▶以上から暴走族活動が、内発的動機を複雑に組み合わせた活動であることが示された。

○楽しさの源泉……「目立つ」、コムニタス、フロー

1. 「目立つ」……「目立つ」≠「見せびらかす」

「目立つこと」＝暴走が楽しい理由3位（「権威・尊敬・人気」は対照的に最低位）

⇒「目立つ」ためには「観客」や「他者」の評価（権威・尊敬・人気）が必要なのでは？

見せびらかす→広く社会的に是認された価値を前提として、優れたものを自分の所有物として誇示し、他者の反応を**積極的に**ひき出そうとする。

目立つ →社会的な是認を必ずしも必要としない。自分の特性を呈示した結果生じる観客の反応を**受動的に**享受する。

（見てもらう、黙ってても・・・）

▶暴走という活動は、観客の目を意識しすぎるあまり、行為に没頭できなくなるという矛盾を内に含むのではなく、(1)、(2)両方の要素が理想的に組み合わせられていて、いわば観客の反応と一体となった名優の演技との相似性が見られる。

⇒暴走族＝「悪漢型ヒーロー」、きわめて演劇的な「一社会タイプ」

2. コムニタス……直接的、包括的な人と人とのふれあいとその喜び (byヴィクター・ターナー)

- ・「友情・交友」＝暴走が楽しい理由第1位 ★「親友と共にいる」との類似性
- ・ 仲間との社交占める比重＝高
- ・ 共通の明確な目標に向かって団体行動をとること自体が喜び、一体感
- ・ 共時化された複数の人間と機械の動きという、マスゲームの美しさ

▶自発的かつある程度統制のとれた集団行動を共有し一体化することに喜びを見いだす。暴走という非日常的な行為を通して、社会・文化的規定を取り払った人間関係「コムニタス」を体験する。

3. フロー……技術と挑戦

自己目的的活動→技能を駆使し限界に挑戦し、自己能力を拡大することへの傾向性 (技能+挑戦の機会)

限界への挑戦＝「問題解決」+「創造」

But……暴走＝「問題解決」と「創造」(知的技能)に関する諸項目の順位→低

「危険と運」、「競争」(身体的技能)に関する諸項目の順位→高

フロー活動……行為者の技能に対して最適の挑戦の機会を用意する。 ex. スポーツやゲームにおけるレベル分け

- ・ 750ccの単車→技術、挑戦のレベル高→深いフロー経験を得ることができるが事故や死の危険高↑
- ・ クルマ→安全を確保できるがフロー経験の質が下がる↓＝退屈

▶警察の取締の存在などによって、暴走は「技能」の点で複雑で深いフロー経験を作りだすうえでの限界を持つ。知的技能が要求されるロッククライミングなどに比べて、暴走は物理的危険に体する身体的反応(知的技能をあまり必要としない)に注意集中が偏っている。

▶暴走族内においても運転のうまさや技能という点において評価基準となるものは、レーシングチームからのスカウト、鈴鹿での走行経験など暴走以外の局面における評価であり、身体技能に頼りムチャクチャに走ることは区別されている。プロのレーサーに対して、暴走のプロは存在しない。

<第二章 ファッションとスタイル>

○暴走族シンボリズム……車両、コスチューム、グループ名、小物、道具

📖学術やマスメディアからみた暴走族シンボリズム📖

<<歪んだ自己顕示欲>>、<<社会に入れられない恨みと秘かな誇り、斜めに構えた個性の自己顕示>>、

<<未分化な精神状態の中での、幼稚な自己顕示欲>>、<<露悪的で「風俗の過激派」で、浅薄な感じ>>・・・

○車両とその改造……「ノーマル車」からの逸脱。(車両が「ノーマル」のままでは用いられることはない)

- ・ 単車の改造……集合管(レース使用マフラー)→独特の排気音、音響効果
エンジン→排気量を上げる(ボアアップ) / ハンドル→しぼりハンドルの運転感覚
タイヤ、凝った内装、サスペンションetc…
- ・ クルマの改造……スカイライン、セリカ、フェアレディZ、サバンナRX7、クラウン、セドリック
車高→シャコタン(車高短) / 吸・排気系統→ブランドもののキャブレター、タコ足
タイヤ→ハの字 / ハンドル→小径ハンドル=レースカー風

エアロパーツ、内装→シャンデリア、絨毯、マスコットetc…

○改造の意味(1)フロー経験

- ・騒々しい音を作りだす→カーニバル的要素に不可欠
- ・直接的な運転・走行感覚への影響→車体を揺るがず鈍い振動
- ・土木用ヘルメット、素手→直接当たる風の感覚、エグゾーストノイズ、タイヤ音

▶これらの改造は外界と自分の身体との直接的な接触を可能にし、暴走の世界との一体感を高める。

「死と紙一重の危険に身をさらしているというヒリヒリするような感覚」

(2)コミュニケーションと集団所属性……改造車=族のシンボル

- ・「暴走族風」の車両のプロトタイプのイメージの共有→モノの隠語→視覚的、触覚的

▶暴走族風の改造パターンにまつわるコミュニケーションを通して共通するサブカルチャーを認識、共有し、特定のグループ、族に対する帰属感を強めるとともに、内/外集団の区別を明確にする。

(3)改造と創造性……消費社会との関わり

- ・改造に関するプロトタイプの絶え間のない革新と流行→最低限度の約束事を守ればOK
- ・「目立つ」というキーワード→他人の目に際立って見えるかっこよさ、ファッション
- ・パーツにするされたブランド名→それら既存の価値の組み合わせとしての改造=独自の創造性？

▶若者達は改造を通して、商品の持つ意味を独自に組み合わせ、各自の創造性を展開する。しかし、彼らの創造性が、既に商品としての一定の意味を与えられた商品としてのパーツに頼ったものであることを考えれば、そこには限界がある。また彼らがそれらの商品を消費することで、個性を際立たせようとする時、目立つクルマを創る、いや創らなければならないという欲求を含み、一種の文化的強制への服従へと陥る。この時、彼らが越えるのは狭い仲間内の文化の枠組みにすぎない。この仲間内での評価と強制力の強いルールが、より多彩な創造の可能性を縛り付ける時、仲間内ではそれぞれ個性的に見える改造車が、部外者には画一的、没個性的にうつるのである。

○モノと自我……改造による、自己表現の強調と差異の演出

- ・誰のものでもない自分のクルマの創造→自分がどのような人間であるか、ありうるか？
- ・クルマ=自己の力を増幅させてくれる機械→男性性の表現手段となる。
- ・クルマを巡る様々な知識や話題の共有→クルマ=一つの顔、ライフスタイルの中核、自我の形成

▶クルマについての知識を仲間と共有し、改造によって自らの個性を演出する若者達にとって、クルマは単なる所有物という存在を越えて、自我の重要な部分を占めるようになる。クルマが暗示する「侠らしさ」の証明と限界への挑戦という価値に魅了された若者達と、暴走という行為の距離は短い。

○グループ名とその意味……「なんとなく暴走族風の」というイメージの共有

表記上の特徴……ひらがな、カタカナ、漢字、アルファベット、アラビア数字

- ・広範な宛字の使用……怒鬼砲帝(ドンキホーテ)、葬流者(ソルジャー)、薔薇鬼(バラキ)・・・
- ・字画の多い漢字、旧漢字の使用……聯合、龍
- ・漢字の読みと英語表記……綺羅=kill(killer)

5つのテーマ(1)力: 猛獣/フィクション、伝説上の人物/黒、紫、赤、紅、緋/右翼、暴力団風/テリトリー

宛字→鬼/神/極/威/覇

(2)悪: 悪/地獄/魔/獄/不気味な動植物/赤、黒/暴力団・右翼団体風

(3)汚辱と醜怪(グロテスク): 闇/夜/死/影/呪/魔/墓/血/妖 * 呪文的

(4)高貴と優美: 社会的階層上部の名称/紫、緋/蝶、蛍/優雅な鳥/薔薇、蘭、あじさい

(5)乖離と流動: 固定した軸座標からの離脱、超越/流/流水/流羅威/流れ星/渡鳥/旋風/浮浪

★日常世界を支配する規範や価値からの超越→最も本質的テーマ

☞日常=無難、安全、ルーチン化、あきあきさせる→グロテスクでショッキング、日常性の超越のイメージ

▶特異なグループ名をつけ自らのマージナリティーと活動の非日常性を強調することは、秩序や日常世界に対してアンチテーゼをつきつけることである。彼ら≠我々という自己像を形成する。(秘密結社ごっこ)

▶言葉遊びと創造性という点で、暴走族のそれは、ひとつの体系性をめざす志向があるわけでは決して無く、ごく単純で断片的な知識に基づいた類型的創造性しかもたない。

○コスチュームおよび小道具……ごっこ遊び、変身の遊び

1. コスチューム…特攻服、ドカジャン(土方ジャンパー)、戦闘服、チャイナ、甚平、マスク、鉢巻き……

2. 小道具…グループ名、シンボルマークが入れられた旗、国旗、ステッカー、ライター、マッチ箱…

▶日常的な小道具たちに、彼らは独特の意味を与え、暴走族風に改造してしまう。公序良俗に反したファッションを身につけることによって、自らの存在を際立たせ「目立つ」ことができる。

◎ 第二部 暴走族神話の形成 <第三章 ドラマとドラマ化 - 「序説」>

米: ヘルズエンジェルズが起こした数々の事件→「リンチレポート」として発表されると、煽情的なマスメディア報道によって、エンジェルズ=悪役として、全米的なマスヒステリアを引き起こした。

日: マスメディアによる暴走族のドラマ化→暴走族の誕生と成長に寄与

+ メディアによって取り上げられた当事者達が自己ドラマ化の舞台としてメディアを積極的に利用

<第四章 ドラマI - 「憎むべき暴走族」>

○社会タイプ……道徳的価値や規範のモデルを「善玉」、「悪玉」など、分かりやすくカテゴライズすることによって社会秩序を維持する働き(社会コントロールのメカニズム)

▶「暴走族」: 命名自体に非難の色合い→分かりやすい人物像と名前を持つ悪玉としての一社会タイプ

サーキット族⇒「暴走族」へと呼び名が変わった時、困った若者達⇒「犯罪少年」、「民衆の敵」という明確な悪役への変身が遂げられたのである。

○ドラマI

舞台: テレビ、ラジオ、新聞、雑誌などの巨大なメディア(全国的なネットワーク)

主題: 憎むべき悪役を巡る道徳劇と悪魔払いの「テーマ」

構成: (1)悪役の登場=道徳的秩序の攪乱

→①暴走行為: 一般市民の平和な生活をかき乱し②暴走以外の犯罪、非行によって世の安定秩序を乱す。

(2)善玉と悪玉の戦い=正義と悪の対決

善玉=正義の味方、警察が暴走を弾圧し改心させようとする姿が描かれ、様々な方法によって市民に伝えられる。

(3)善玉の勝利と悪玉の死(改心)=道徳的秩序の回復

暴走族の「解散」、「壊滅」、活動の減少などによる若者達の抽象的な死と「大人」、「社会人」としての再生。

観客: <ドラマZ>……ドラマ I を包み込む劇中劇→スケープゴートとしての暴走族

- ・少年非行の「第三の波」の真実＝マスコミによって作り上げられた不安やモラルパニックとしての一面
- ・犯罪の低年齢化??＝一過性の非行の低年齢層における増加 ・犯罪増加??＝窃盗犯（軽犯罪）の増加

▶煽情的なマスコミや従来の価値観を覆すドラマの意外性、ごく普通の家庭、学校という聖域への犯罪の浸食といった条件によって、モラルパニックが引き起こされる。

○悪者探し……非行の発生に結びつきそうに見える「原因」探し

▶引き起こされたモラルパニックを解消するために、罪を背負って引き受ける「生贄」が必要となる。暴走族の犯罪に関する報道が繰り返されるうちに、各種非行と暴走族の結びつきが意外なものではなくなっていき、一つのステレオタイプにまで成長していったのである。諸悪の根源として、また悪魔払いの対象として「暴走族」はうってつけのキャラクターであった。

脚本家・演者関係: 心理主義的説明→暴走族になってゆく原因を性格や心理状態に帰属させようとする。

「自己顕示欲」、「付和雷同」、「学歴社会からの脱落」、「受験戦争からの落ちこぼれ」⇒暴走行為??

▶これらの説明は、犯罪の動機を常識の理解の枠に留めておくための誰でも了解しやすい動機であった。

<ドラマ I' >……哀れむべき暴走族

役柄としての暴走族ではなく、それを演ずる生身の人間としての若者にフォーカスしたシナリオである。

▶「暴走族の若者達」は、不平不満、寂しさを慰めるため暴走に走るしか術がない同情すべき若者達となる。このとき悪≠暴走族であり、本当の悪＝社会体制となり、暴走族＝犠牲者となる。

▶マスコミが呈示する「憎むべき暴走族」というテーマは全国に存在する他の演者たちには無視され、ドラマ全体の華々しさや、手口や道具というディテールが象徴的に取り上げられたわけである。暴走活動が「自分にもできる」と思わせる活動であったため、暴走族シンボリズムをめぐるマスコミの影響ははかりしれないものとなったと言える。

<第五章 ドラマⅡ -「土曜の夜のヒーロー」>

舞台: 若者向けの雑誌、総合娯楽雑誌、漫画、クルマ雑誌、単行本や写真集（写真集／カタログ／手記）

主題: 魅力的な悪玉、英雄＋悪玉＝「悪漢型ヒーロー」としての暴走族

マスメディアの対象→巨大規模の観客の存在＝ドラマに登場する大道具や小道具→さまざま商品化

構成: 「他殺」の結果として説明される主人公の社会からの分離（学歴社会等からはじきとばされ暴走族に）

制御不可能な「青春」のエネルギーによる分離（暴走＝青春エネルギーの自然な発露。悪＝世間）

⇒暴走族におけるファッションや表記の「不自然さ」と矛盾??

▶暴走族シンボリズムを貫く重要なテーマである「不自然さ」とは、社会・文化の対岸にある「あるがままの自然」に対立するものではなく、世の中を支配する社会・文化的規制（第二の自然）の体系からの逸脱を意味する。ドラマⅡで強調されるのは、第二の自然の規則と抑圧に対する挑戦である。この構造から固定的な社会的関係を脱した、コムニタス的人間関係や連帯感というものへの彼らの傾向も理解できる。

- ・硬派的ヒーロー：自己統制／武士道精神／押忍／窃盗、薬、女の禁止（禁欲的）／仲間に対する信義
- ・悪漢、チンピラ：極悪非道／悪行／シンナー／女／軟派／開き直り

青年期という背景、社会からの逸脱者、土曜、深夜・・・これらの周縁性や特殊な状況が強調され、一点に圧縮され、凝

縮されたエネルギーの爆発・解放としての暴走の瞬間へというクライマックスへ。このエネルギーの爆発が若者達を日常の呪縛から解き放ち、カーニバル、非日常的時空間へと飛翔させる。

エンディング→(1)悪漢の社会への回帰と再統合（契機としての結婚）、(2)悪漢の死、または、悪漢が懲罰をうけるシーン（ハッピーエンディングではない）、(3)「つづく」

▶圧倒的に多いのは(1)である。二十歳という区切りが若者達の暴走をから離れさせ、仕事や結婚によって悪漢ヒーローは象徴的な死を遂げ「落ちつく」のである。⇒「大人」として生まれ変わった彼を巡る新たな物語の始まり。

観客：ドラマⅠでは観客から「駆除」の対象とされた暴走族→広範な層の青少年にとって憧れの対象へ

→自ら暴走族というステージへ躍り出て行った若者達＝大半が中卒、高校中退者

○コンプレックス起源説 VS 「魅力-リスクモデル」

▶自分でコントロールできない「コンプレックス」や「ストレス」といった要因によって若者達は合法的な生活領域から外れてゆくとする「コンプレックス起源説」に対し、「魅力-リスクモデル」において、若者はかなりの程度の合理的判断を持って、若者は暴走族活動の魅力とリスクを秤にかけるとされる。結果、①青年期特有の問題を解決する手段が他にない、②暴走族活動に伴うリスクが他のタイプの若者達に比べて致命的ではないという条件をもった低学歴、学校中退者という若者達が暴走族の世界へ躍り出て行ったのである。

・社会人→親子、夫婦、上司部下といった他人との関わりによって、役割規定のネットワークの中に組み込まれている

But…宙ぶらりんな状態である青年期→法律上の責任免除、大幅な行動の自由など＝自分は何者であるか？

・余暇をつぶす、レジャー活動、自己表現の場としての暴走族活動

▶青年期は社会的、性的アイデンティティという問題を抱え、それを探求しなくてはならない時期。そうした中で「何者でもない」というアイデンティティの欠如の不安を、明確なキャラクターイメージを有する「悪役」という社会的タイプとしての自分を演じることによって解消できる。大学生、大学進学を目指す若者たちにとって余暇時間を消費するという問題はすでに様々な活動で埋まっている（＝習慣的な生活やキャリアに深くコミットしている）のに対し、学校を中退し仕事にも打ち込んでいない遊び人的若者たちは、格好のレジャー活動として暴走族活動へ容易に参加してゆく。彼らにとってその活動は「落ちこぼれ」でも「不良」でもない「悪漢型ヒーロー」としての自己表現を可能としてくれるものとなったからである。

○交友関係とマージナリティー……家庭・学校・職場の社会関係より同じ年頃の仲間との交友関係が最重要

若者達はヒマと金の大半を仲間との社交に費やす→その社交に単車やクルマが重要な位置を占める。

クルマや単車：比較的手に入れやすい社交の道具となった。単なる移動の手段を越えて、数限りない話題を提供し、共通の話題として、職場や学校の異なる若者達を結びつけてくれるもの。

And……男性性の表現と確認、自尊心を支える象徴的意味を持つ。消費の対象として男性性のイメージ（メディアによる増幅）、改造を通して演出される個人のイメージとして機能する。

マスメディア……「暴走族」という活動やファッションの存在と流行を全国的に知らしめた。

→みんなやってるらしい、誰でもドラマの主人公になれる！という風潮が作られ暴走族が全国的に拡大。

脚本家-演者関係：脚本家①ジャーナリスト、②演ずる暴走族の若者自身

・暴走族の若者達＝取材に協力的であり、半ば強引に写真を撮る事を要求する。→「撮影会」の存在

・疑似イベント……やらせ報道という側面。マスコミによって誇張されドラマ化される事実。

・自己ヒーロー化と自己矛盾……人から尊敬される「英雄」ではなく自己宣伝によって「主人公」になる。

- ▶ここでは、脚本家であるマスコミと演者である暴走族の間に劇のプロットやテーマに関する基本的な「合意」がある。
- ジャーナリストが提供する発表の場で繰り上げられる若者達による自作自演のドラマ＝ジャーナリストと若者達の合作によって繰り上げられたドラマである。疑似イベントにあふれる現代社会において「有名である」、「注目される」ということが自己陶醉としての「主人公像」に繋がる。

○暴走族シンボリズムにおける逸脱とその様式化

社会や文化の束縛を超越しそれを支配しえた自分が主人公の物語→しかしそれは一時的な反抗であり「アソビ」であり、「革命」とはなりえなかった。

→それはなぜか？①暴走族の若者達の創造性の底の浅さ、 ②本来的に革命への志向は不在であった

③社会への回帰と再統合を可能とする豊かな労働市場と経済生活の存在

- ▶マスコミの共同のもと、シンボリズムが様式化するに従い、暴走族という活動は自由さ、のびやかさ、快活さを失い革命的な潜在力を失っていった。様式化された暴走族シンボリズムは何よりも分かりやすく模倣しやすい「形」であった為、その活動が一種の「流行現象」として全国的に拡大していったのであるが、それは一方で暴走族という存在を陳腐で型にはまったものにしていった。暴走族シンボリズムはパロディ化、商品化され、大量に複製されることで市場に満ちあふれていったのである。そして従来のインパクトや新鮮さ、神秘性と不気味さを失っていった。

<第六章 ドラマⅢ - 「俺たちの青春時代」>

○完全に過去のものとなったイベントの追憶

舞台：暴走族時代の写真アルバム（所持率8割）、昔の仲間との間で交わされる回顧談。

主題・構成：過去のイベントの想起、「青春時代の思い出」という新たなドラマ化。笑い話、仲間の死という厳粛な悲劇が過去の思い出として語られる。エンディングには「ムチャクチャやれる」青春時代は過ぎ去り、落ちついてしまい、生活してゆくことを考えていかなければならないという現実がある。

脚本家・演者・観客関係：過去の自分自身のドラマチックな出来事と、ドラマⅢの観客として眺める現在の自分との距離は時間の経過によって作られる。過去の出来事や経験を共有する仲間達と、それを対象化し劇として再構成した結果として「懐かしい思い出の物語」ができあがる。

- ▶定職につき、結婚し子供を持った後の現実からみれば、暴走にあけくれた青春時代全体が「非現実」であったように見える。若者達は大人になり、かつては退屈に思えた仕事や家庭という日常生活へと踏み込んでゆくことによって、そこにそれなりの生き甲斐や現実感を見いだすようになる。現実には根を下ろし、安定した生活が守られているからこそ、客観的に眺め、楽しむことができるドラマⅢなのである。

<終焉 モードの叛乱と文化の呪縛>

○日常 | 秩序 / 従順な / 制御された / 社会的な… VS ○非日常 | 無秩序 / 反抗的な / 制御されぬ / 反社会的な…

・日常性の諸原理（価値・規範・イデオロギー・ドグマ）や制度（法の執行機関・社会組織体）

＝社会の安定と発展の基礎だが、自由な人間性の発露、直接的な人間関係、社会・文化革新を阻む圧力を含む。

⇒それらに対するアンチテーゼ、周縁性をつきつける祝祭やカーニバルとしての非日常性＝暴走族活動

▶興奮と抑揚は周縁的な世界のみ許される社会・文化的規制からの逸脱、解放、超越の意識に基づく。

暴走族活動＝無秩序？制御されぬ？ ⇒日常性という既存の秩序と理解の枠組からの逸脱という意味で！

⇒暴走族活動が仲間によって共有されるサブカルチャーを形成していることは、相互コミュニケーションを可能とさせる様式によって、体系性を持たされ秩序づけられ、コントロールされているものであることを示している。

○反抗か？革命か？

既存の様式にかわる社会秩序を作り上げる、社会改革を支える思想体系が「革命」だとすれば、祭り、カーニバル、そして暴走＝自身の枠組みを越えて社会全体に変革を起こす要素はない！＝「反抗」

- ・安全弁としての祭り……性や暴力衝動を無害な形で発散させ、日常の安定秩序を維持する機能。
- ・暴走族活動の安全弁的性格……若者の反抗を青年期の1、2年間というごく短い期間に押し込める。
- ・「管理された祭り」と「暴動・叛乱」との間に位置づけられる暴走族活動。
- ・暴走族シンボリズム＝新しい文化様式の萌芽？⇒否、「ごっこ遊び」、「思いつき」、「創造性の限界」

▶暴走族の活動やシンボリズムは一見すると奇抜で変革に富んだものであるように見えるが、それは決して体系的な社会、文化変革を生み出すような「革命 revolution」ではない。彼らの活動や創造物は、あくまでも一時的なアソビとして消費されるのであり、一過性の「反抗 rebellion」に留まるのである。

○文化の呪縛

- ・特攻服を着て職場へ行く者はいない→パートタイムのアウトローとしての暴走族の姿
- ・2、3年の活動期間→「落ちついていく」につれて、改造車、特攻服、スッテカーは処分される。

米：ヘルスエンジェルのマージナリティ＝30代、40代までもちこまれる

日：暴走族のマージナリティ20代後半に至る前に消える。→暴走族シンボリズム＝大人になれば、あっさりと取り外される「仮面」

▶暴走族のマージナリティの軸にあるのは、あくまで落ちついてしまった後の大人としての日常に対立する非日常性であり、革命家が持つ社会一般に対する永続的なアンチテーゼを目的としてとるマージナリティではない。彼らの審美的基準も、独自の神秘的価値体系の創造という志向に基づくものではなく、あくまで日常的価値観からの脱線、裏返しとして青年期に特有の一過性の基準なのである、彼らの中でも二十歳をすぎると、世間一般の価値観が優勢となってゆくのである。

○日常性への回帰の背景

- ・暴走族の若者達の成人後の社会適用を容易にする経済状態と豊富な労働市場
- ・圧倒的で効果的な警察力
- ・青年層の潜在力を日常性の中へと取り込んでしまう文化的な規制力→文化の様式化は、その枠組みを越えようとする創造と革新の力を呪縛する。

▶暴走族の反抗は商品と消費者というモノとヒトの戯れと、それを演出し拡大させてゆくマスメディアによって偶発的に生じた、表出的な社会運動である。そして、同時にその反抗を生み出す傾向には、生み出された反抗を一定の様式の中にとりこんでしまう力がある。消費による個性の演出＝消費と商品生産の様式へのきわめて没个性的な同調という構図にみられるように、商品と消費の在り方の創造物である暴走族という逸脱様式は消費と商品生産というより高次の様式の中で潜在力を吸収されてしまう。

▶大衆消費社会における消費様式に潜む力は、始め若者達を商品と情報の消費者として育て上げ、与えられた商品と情報を駆使して若者達が反抗する場を提供する。しかし最終的には、若者達はより従順な消費者として、次の世代にとっての日常を作りだす「大人」や「社会人」としてより大きな社会様式の中に取り込まれてゆくのである。

◆ 参考文献・資料

佐藤郁哉 1984 『暴走族のエスノグラフィー -モードの叛乱と文化の呪縛』 新曜社

佐藤郁哉 1999 『現代演劇のフィールドワーク -芸術生産の文化社会学』 東京大学出版界

ウィキペディア フリー百科事典 <http://ja.wikipedia.org/wiki/佐藤郁哉>