

2017/3/25

(日々雑感 60)



非常にぼんやりとながらも、あることを感じています。

それは、24歳以上の女性と23歳以下の女性とでは、何故か23歳以下の女性に「自立」への傾向が強いのではないかと感じる。

もちろんぼくが接している範囲に於いての話です。まだ、客観的事実とは言えず、それこそ単なる「感触」です。

ここ8年間ほど、主にアルバイトの子達を中心に毎年毎年若い女の子と話をしてきました。無論デートとかではなく、仕事の現場です。しかもほんの短い時間。しかし、何回も。就活に冠しては、以前より遙かに周辺環境は改善しているのに、何故か昨年あたりから何となく「むしろ必死になっている」何かを感じているのです。

試しに、23年前というと1994年、ぼくがインターネットにはじめて接した年でした。その翌年、1995年には阪神大震災があり、オウム真理教のテロがあり、画期的に操作がしやすくなってパソコンが大ブレイクしたマイクロソフトのOSである windows95 が発売されました。結構、激変のあった年なのです。

あとはベースにデフレ時代の始まりがありました。安くしても安くしても売れない「流動性の罠」の時代。アジア大陸国家による「不況の輸出」が近隣諸国へ始まった時代。

世の中、何となく沈滞している。しかもその中で、ある日突然に何が起こるか分からないと言う「不安に満ちた」無意識の感覚。

一方では、インターネットや windows95 など使い方次第によっては個人でいろんな事が爆発的に出来る可能性が出てきた時代。現にジェフ・ベゾスの amazon やラリー・ページの google、テスラモーターズ設立の資金の元になったイーロン・マスクの決済サイト paypal などが出てきた時代です。

「不安」の増殖と「可能性」の増大が交差する不安定で流動的な時代の始まり。

そんな中、ゲームはハードが高度化し、ソフトは大容量化して、映像リアリティー再現レベルが飛躍的に高まったのもこの頃かと思います。

バブル崩壊で傷ついた世代の子であるこの子達。なにかんづく、男の子は、以降ゲームにのめ

り込んでいったような気がします。「さえない」親や時代から逃れるためだったのでしょうか？

一方男の子よりゲーム好きではない女の子達は、一部の子達を除いて、それほどゲームに逃れることもなく、むしろ男の子達より時代の閉塞感と不安定さを「まとも」且つ「ダイレクト」に身に受けたのかもしれませんが。もちろん推測ですが。

男の子達は家でゲームに興じて居るので遊び相手にならない。父親もいまいち自信がなさそうで、話し相手にならない。要するに男はあまり頼りにならない。それで、女の子同士で遊んだり、話をしたりする機会が増えた。自然と父親や男の子に頼らない「女子」が育っていったのではないか？

以上は、あくまでも僕の推論仮説です。

僕が感じた感触が正しいかどうかは定かではありませんし、失われた23年だか24年の時代考察もかなり独断的です。

しかし、やはり何か違ってきている気がするのです。「自立」しようとし始めた女の子達と、何故だかそれから逃れ続けているように感じる男の子達。そうしてその前を歩いている父親達。

ひょっとしたら自分も含めて男の僕らは「男子の自立と復権」を果たさなくてはならない、ぎりぎりの瀬戸際に立たされて居るような気がしないでもないのです。

ここ二ヶ月待ちを歩いて、若いお母さんがスマホを操作しながら先頭を切って歩き、旦那さんがその後を、子供を抱きかかえながら付いていく光景やら、退職して喫茶店で半日も掛けて読書をしたり、奥さんの代わりに毎日家の前の掃き掃除をしたりする我々等をつぶさに見ると、今まではそれでも男子を「ペットか執事」くらいには存在価値を認めていた女子達も、今年23歳以下の子達は、それこそいい加減「もう男子はええわ！」と「匙を投げ」はじめたのではないかと、危機感を覚えた次第です。

今こそ「男子の復権」、そして卵子刺激役以外の存在理由を示さないことには、本当に「ヤバイ」のではないかと、冷や汗たらたらではあるので・・・