

『グラフィティをめぐる問題』

03DA015S 梅原洋樹 02DA136Z 三野弘滋 03DA061A 高田由紀子

はじめに

「グラフィティ」という言葉をご存知だろうか。近年、横浜や渋谷などで多く見られるスプレーを使い公共物に描かれた絵や文字などである。昨今世間ではグラフィティをめぐる問題が深刻化している。そこで今回私たちはグラフィティをテーマに取り上げ、そこでグラフィティを書く人間そしてそれを見る人間との間で何が問題になっているのかを調査分析していこうと思う

仮説

行政の施策により「公共物に絵を描くこと」が「アート」として組み込まれ、「アート」か「落書き」かという線引きの問題にさらなる混乱を生じさせている。

これは、M・ポルナーの「リアリティ分離¹」という考え方に基づく。グラフィティをめぐる、それぞれ「アート」や「落書き」と主張する人々の間で起こっていることはリアリティ分離であるといえる。彼らが自分達の経験を現世的推論に基づいて自明視することでリアリティ分離が浸透し、合意をもって解決することができないという問題が生じている。そうした、一見解決が不可能であるような問題に対し、行政の介入という政治学を伴った解決方法がとられることで、自己の経験と他者の経験との矛盾にさらなる広がりが見え、人々が生きづらさを感じていると考えることができる。

マイノリティの抵抗

米国において、街の公共物にスプレーを使ってマークを描くライティングの歴史を見ていくと、発祥は1969年と言われている。ベトナム戦争中12歳から15歳の黒人とプエルトリコ人青少年を中心にして、ウエストハーレムなどの壁にスプレーにより政治的なスローガン（その内容はたとえばFree Puerto Rico!そしてBuy Blackなど）を記し始めるようになった。

またほぼ同時期にニューヨークで特権階級の周辺地域を迂回するような高速道路の建設が行われた。この地域にはマイノリティの居住地域が栄えていたのだがこの高速道路の建設によりその地域は灰色の壁だらけになってしまったのだ。そこでマイノリティの少年少女たちが、町の景観を少しでも良くする為、そして一方的に行われた開発計画に対する抵抗のメッセージとして高速道路の壁にライティングが行われるようになった。この活動が影響力を持ち、その後バス、地下鉄へとニューヨーク全体へ広がっていったのである。この文化は当初は黒人とラテン系中心の文化として広がっていったが、1975年から81年に

は様々な人種の少年少女 2 万 5000 人がグラフィティ作者として活動するようになった。これは他のヒップホップ文化との大きな違いである。つまりグラフィティは人種的に分断された文化でなく、マイノリティのための文化であると言える。そして 1980 年代後半には世界各地の都市でマイノリティの文化としてグラフィティが確立される。

このような発展に伴いグラフィティの表現は発展していった。10 秒ほどで自分の呼称や出身を記すタグ、太めにデザインした文字を違う色で縁取るスローアップ、装飾的な背景を絵画的に描いたニューウェーブなどいくつものスタイルが確立されるようになった。しかしこれらは一方で複雑化し、そのメッセージもグラフィティ作者や識者にしか解読できず、一般人には読解不能なものへとなっていった。このころから一般人と、グラフィティ作者の間でのグラフィティの捕らえ方が二つに分かれたと言えることが出来るだろう。

グラフィティの目的

ここまでの説明からグラフィティ作者たちの意図する目的を見てみるとグラフィティが政治的な行為であるということが言えるだろう。二つほどグラフィティ作者のインタビューを載せておく。

——「俺にとってグラフィティは政府による抑圧とか無知、それに人種や社会的立場の壁、それに所有の不平等なんかを一気に乗り越える方法を表しているね。さらに言うとそれはさ、個人的な違いに関わり無く世界中の人々を結びつける方法でもあるね。他のどんなこともなしえないやり方でね。」

——「いろんな形のグラフィティがあるよ。言ってみれば政治家だってよく自分たちの看板を立てているだろう。やつらは電話ボックスだとかあらゆる場所に、自分たちの看板を貼り付けてるよねえ。それこそ俺らが自分たちを売り込もうとするのと同じ。ただで出来る宣伝だよ。俺らがやっていることはまあ、そういうやつら全員に「ざまあ見ろ」って言うことなんだけどもさ。」

この二つのインタビューからもグラフィティの目的がはっきりと読み取れる。つまりグラフィティはただの落書きではなく、社会の下層に位置する権力の無いマイノリティの人々のクレーム申し立ての手段なのである。公共物を破壊すること（グラフィティを書く事）で社会、政府に不平等の存在を訴えかけているといえる。そしてもう一つはそのマイノリティの集団の中での自己の存在証明の手段である。アート性のある作品、リスクのある場所へグラフィティを書くことは作者の間では賞賛されることである。よってグラフィティアーティストはより目に付く、そして警察の統制の厳しい場所にグラフィティを描き彼らの社会での名声を得ようとしているのだ。これは言い換えればグラフィティは警察による取締りが強化されても減少しないという特性をもっていると言える。

ここまではグラフィティの作者の視点からグラフィティを考察してきたが、次にグラフィティを作者の側ではなく被害を受けていると感じる市民の立場から説明していく。

グラフィティによる被害

グラフィティは都市の景観を損なうことが多く、多くの一般市民の感覚では迷惑行為と捉えられており、器物破損、不動産に対する侵害となり罰せられる。また、グラフィティが描かれると警察の統制が弱いと捉えられ、商業ビルでは企業が出て行き、バスなどにかかれると安全に不安を感じるなどの訴えも多い。若年犯罪との密接な関係も指摘され、グラフィティは都市部の地域の治安を悪化させる要因と見なされ90年代以降嚴重に取り締まられている。1995年にはニューヨーク市で18歳以下の青少年にエアロゾールスプレーを販売することを禁止した条例が成立している。

しかしこのような取り締まりに関わらずグラフィティの被害は減少しているとは言えない。例えば、オークランドでは電車683両のうち一月で866件の被害（つまり一月に全車両が1回か2回被害に遭う）を受け、除去費用に年間150万ドル。サンフランシスコの道路標識は年間約1万件が被害を受け、交通安全上大きな問題になっている。ニューヨークではグラフィティ除去費用に毎年1000万ドルをかけており、80年代のグラフィティ対策に総額1億5000万ドルを投じている。

このことから一般市民とマイノリティの人々との間でのグラフィティに関する捉え方はまったく異なり、ここに両者にとって「生きづらさ」が発生していることが伺える。

日本での動向

日本におけるグラフィティの社会学的な研究はほとんど行われておらず、資料は少ないが日本の事例も見ていこうと思う。日本におけるスプレーを使ったライティングは大きく二つに分類できる。一つは70年代に公園や廃屋に多く見られた暴走族による難解な漢字を用いた「当て字メッセージ」（これらは暴走族の現象に伴い近年ではほとんど見かけない）。そしてもう一つが80年代後半に米国から伝わり盛んになった「グラフィティ」である。90年代には横浜、渋谷などの主要都市を中心に人目を引き芸術性の高いグラフィティが多く見られるようになった。しかし90年代後半になるとデザイン化されたマーキング系が目立つよう出現し、中には排泄物の落書きなど、グラフィティとは言えない物が増加するようになった。2000年代に入りこれらの乱雑なタグはさらに増加傾向にあり、個人商店のシャッターや、電柱などにも勝手に書き散らされるという被害が問題になっている。

これは日本と米国の文化的な差異が影響していると考えられる。日本は1億総中流社会と言われるように米国ほどの社会階層格差が存在しない。先ほど述べたマイノリティの人々のクレーム申し立てと言うグラフィティの目的は日本においては機能しづらと考えられる。よって日本においては個人の自己主張、または単にファッションとしてグラフィティが受け入れられており、グラフィティに関する正確な認識が根付いていないと言える。

つまり、グラフィティと落書きの違いが米国以上にあいまいになり、米国からの輸入でグラフィティが描かれるようになったが、多くの日本人には「グラフィティ」と「落書き」の違いの認識が無く、割れ窓理論的に模倣犯が落書きを書くようになったことが近年の落書き増加の要因だと推定した。

一方、これらの対策のために近年では行政の施策として「リーガルウォール」というものを作り非合法の落書きを無くそうという試みが始まっている。次はこれについて説明していく。

グラフィティは、公共的な場所に無断で絵を描くのは一種のテロリズムであったり、社会的に見たら悪いことだが、美術表現としての可能性も秘めている。グラフィティを“落書き”ととるか“芸術”ととるかという問題は人により受け取り方が違いどちらかに答えを絞るのは難しい。

ある地域ではグラフィティの落書き対策として、「落書き消去・取締り」「落書き防止教育」は醜悪な落書きを除去し、防止することで、本来あるべき警官を取り戻そうとするもので「リーガルウォール」は、若者の創造的な表現欲求を利用して、地域景観に美と活気を与え、また違法な落書きも抑えようとするものだ。

落書きは、それがどんなに優れた描写であっても、許可を取らず無断で描かれた違法なものは、決して許されるものではない。質の高い壁画であっても、描かれた当事者から見れば深い極まりないものであり、「不法に使用された」という感情は地域環境をよくするものではなく、公共秩序を脅かすものになる。同じような描写であっても、それが合法開放化では、地域に与える効果はまったく異なるのだ。「リーガルウォール」の長所としては、街中に芸術作品が生まれる。自由な発想の絵が描かれることで、「合法的な場を与える」ことは、落書きする若者に対して、落書きのアートとしての側面は認めている、ということを示すことができる。それにより、無許可で描かれる落書きの問題についてより強く主張できる。質の高い絵が描かれると、その上には落書きされにくく、また周辺にも質の低い落書きがされにくい傾向にある。また反対に短所としては、落書きするものに練習の場を与えることになる。遠方から落書きをしに来る若者が増える。放置しておくと、そこを貴店として落書きが増加する。治安が悪化する。質の高い絵がエアがかれないとすべてが逆効果になる。と、合法的に絵を描かせる場を与えるものであるがそれには長所と短所がある。

落書きという表現は一見悪いイメージを持つが、街中の壁には本当に汚い絵もあれば、落書きというよりは芸術的なすばらしい絵も見ることができ、リーガルウォールのように合法化して公共の壁に絵を書くのであれば問題はないと感じる反面、どこまでが合法でどこからが違法化収集が浮きにくくなる危険性も高く、どれが一番正しい答えなのか決めることが難しいのでこれからの課題となってくるだろう。

結論

以上のデータから、「公共物に絵（文字）を描くこと」に対する現実認識が人々の間で異なることによって生じる問題に加えて、解決方法としてとられる行政の施策がさらなる混乱を招き人々に生きづらさを生じさせているという仮説は支持されると言える。これはグラフィティをめぐる人々が直面しているリアリティ分離という問題を行政が拘束力をもって一方的に解決しようとすることによって、根本的な問題が解決されないだけでなく新たな矛盾を人々の中に発生させることによると考えられる。そもそも、人々の間で問題となっていることの焦点は、その「行為」自体である。「公共物に絵を描く」という行為が、ある人にとっては「落書き」となり、またある人にとってはそれが一つの「芸術」となるといったように、その行為に対しての現実が違うことに問題を感じているのである。しかし、それを解決するべく行った行政の施策は、その行為自体に焦点をあてたものではなく、「合法の作品か違法の作品か」という問題にすり替えられたものになっている。そのため、グラフィティを「反体制の枠組みの中で行われる自己主張」という一つの芸術作品であると自明視する人にしてみれば、行政の許可を受けていないものはアートとみなされないという事実生きづらさを感じ、逆にグラフィティを「落書き」だと考える人々にとっては、防止策を講じてくれると頼っていた行政が、無秩序な「落書き」を防ぐ為とはいえ、一部を「アート」として認めていることに生きづらさを感じているのである。行為をめぐる問題を感じる彼らからすれば、行政の認める「作品」と、その作品によって防止しようとしている「作品」の違いは何なのか理解できないという新たな問題が発生しているといえる。行政が芸術のあり方に介入して、両義性が存在するものに対して拙速に決定的世界を押し付けることに問題があるのではないだろうか。

また、今回の分析から、グラフィティに代表されるようなアメリカ発祥のストリートカルチャーが日本においても同様の文化あるいは芸術として存在しているのかという新たな疑問がでてきた。ストリートカルチャーの本質が反体制というメッセージ性にあるとすれば、文化が伝わる過程でそのメッセージ性が重要ではなくなってしまったものを果たして文化と呼んでいいものだろうか。グラフィティで言えばそのようなメッセージ性を失い、無秩序に作品が増えていったことで「落書き」としか呼べないものが増え社会問題になっていることができる。全ての人間がそのメッセージ性を理解しなければ芸術と呼べないということでは決してなく、一部の人にとってでも何らかの意味があれば、それは芸術と呼ぶことができるだろう。つまりアメリカでは、ストリートカルチャーが貧困層にとっての自己主張という意味があることでアートの一つとして認められるが、日本においてその意義はほとんど意味をなさないと考えられる。日本におけるストリートカルチャーの意義やメッセージ性などについて、今後分析が必要な課題となった。

注¹ 『エスノメソドロジー：社会学的思考の解体』 せりか書房 1987年
第4章「お前の心の迷いです」 M・ポルナーより

参考文献

- ・『エスノメソドロジー：社会学的思考の解体』 ハロルド・ガーフィンケル他著
山田富秋他編 せりか書房 1987年
- ・『現代思想10月号：特集＝グラフィティ』 青土社 2003年