

博士論文（要約）

村上春樹初・中期小説における〈自然の消滅〉

The elimination of Nature in the novels of Haruki Murakami's early and middle periods

鄭 秀鎮

本論文は、村上春樹の初・中期小説における〈自然の消滅〉という問題に焦点を合わせた作品分析の試みである。

第1章は『1973年のピンボール』における時間感覚の混乱に焦点を当てた作品分析である。今までの先行研究ではあまり注目されなかった、「僕」と「鼠」が共に陥っている時間感覚の混乱を取り上げ、その原因や背景を明るみに出した。一緒に暮らしている双子というシミュラクル（原本なき複製）の形象、井戸掘り職人の消滅や直子と「鼠」の町の変貌（均質化）がもたらしたシミュラクル化した環境への分析を通して、オリジナルの感覚、変化と差異という感覚の抹消の問題を浮き彫りにした。時間的経過を感じさせる異なる生産様式の混在の環境から、すべてが商業化によって一元化された環境への変質は、過去 - 現在 - 未来へと続く時代の変化の意識（時間感覚）の弱化をもたらすということを議論した。そして、相対主義的価値観の拡散に、ヴェトナム戦争を語るができない「僕」の困難、歴史を語ることの困難（ひいては時代と時間の感覚の弱化）の原因があることを究明した。本稿ではこのような時間感覚の混乱の様相とその原因を議論した後、「僕」と「鼠」が物語（小説）を書こうと試みることがこの時間感覚の混乱から脱出する行為であるという見解を提示した。文字媒体である文章の線形的性質が人間の思考様式に及ぼす影響についてのメディア論を議論に取り入れて、文章を書く行為が、歴史的思考、時間感覚の鋭敏化をもたらすことを考察し、1968年製作のピンボール・マシーンをめぐる語りを通して物語＝歴史を語る可能性と時間感覚の回復への可能性との関連という主題を明らかにした。

第2章では『羊をめぐる冒険』に後期資本主義において個人が社会や世界の全体性（総体性）を把握できずに生きていることを前景化した作品分析を試みた。主人公「僕」が「部分」として取り残され、またいつも「部分」、「破片」のイメージ（あるいは「部分」、「破片」そのもの）につきまとわれている事態を、ポストモダンの後期資本主義を生きる主体のあり方、生き方の条件として論証した。広告に従事する「僕」の仕事自体が、該当商品についての「部分」の事実——広告での謳い文句——を、全体であるかのように、拡大し再生産する言説制作に取り組む作業であることに注目し、これをロラン・バルトの「現代の神話」（「今日における神話」）論の知見——社会の構成員たちがある事物についていつもステレオタイプ化した考え方の回路に嵌っている問題——として捉えて、「鼠」と羊を探し出す「僕」の「冒険」が徹頭徹尾「部分」と「全体」という問題に立ち会うことであり、その過程で全体性（総体性）を表象し把握する契機としての歴史に遭遇せざるを得ないことを議論した。この議論の中で後期資本主義社会における強力なイデオロギー装置である広告の問題に踏み込んだ作品分析を行った。まず、（主人公「僕」の現在の職業でもある）広告制作者とは何ものかを論じ、広告制作者が作り上げる現代広告が無意識の領域に働きかけること、そして右翼の大物の「先生」の「意志」なるものも結局戦前・戦時・戦後を通して一貫してこの無意識の領域に対する支配と関連していることを突き止めて、「鼠」に「背中に星の印のついた羊」が入り込んだ理由と意味、20世紀の広告史が映す人間観の変化、最後の自然としての無意識への侵略である広告の問題が明らかにされた。このような議論を通して、最後に、『羊をめぐる冒険』の先行研究において猛烈に議論が集中している「背中に星の印のついた羊」とは何かという問題に対して、戦前・戦中のファシズム体制にまつわる記憶、そしてファシズムの遺伝子を受け継いだ戦後における広告の支配という現実を意識の水面下に抑圧してきた戦後日本人の日常に潜む不安——政治的無意識——が〈抑圧されたものの回帰〉として、「戦後」日本を包み込んでいる「平和」という観念に揺さぶりをかけてくる存在であるという答えを提出した。

第3章では『世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド』を取り上げ、この小説の中で最大の事件であるにもかかわらず、本格的な考察がまだ十分になされていない、主人公「僕」から「影」を切り離してそれをなくすことの意味についてより踏み込んだ議論を展開した。『世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド』は、その作品名どおり、「世界の終り」と「ハードボイルド・ワンダーランド」という二つ世界が提示されており、「影」をなくす行為は、このうち「世界の終り」で起きる事件として現れている。しかし、「影」をなくす行為の様々な意味の追跡を通して、これが「世界の終り」における出来事にとどまらず、「ハードボイルド・ワンダーランド」という世界のあり方とそこでの生き方の反映であることを明らかにした。「世界の終り」と「ハードボイルド・ワンダーランド」という二つの世界の、反転して異質的な外面的な相違とは裏腹に、本質においては同一の世界観が支配していること、「無意識」の世界である「世界の終り」のほうに「意識」の世界である「ハードボイルド・ワンダーランド」の価値観や生き方が変形された形で否定しがたく滲み込んでいる反映の関係を論証した。具体的には、「世界の終り」における「僕」の「夢読み」という行為に反映されている「ハードボイルド・ワンダーランド」という高度資本主義社会の生き方とメディア環境の変化、現在に固着した時間性、目的と進歩のない世界の閉塞感、無意識の領域に対する侵入と攻撃、と四つに分けて提示した。この反映関係を通して顕われるのは、1980年代中盤の日本という第一世界のポストモダンの特質、すなわち、情報社会、個人の内奥の無意識の領域にまで届く管理と搾取、時間感覚の弱化、集団的夢という目的意識・方向感覚の喪失である。このような「ハードボイルド・ワンダーランド」と「世界の終り」との反映関係についての議論を踏まえて、「影」をなくすことに込められた複合的な意味を紐解いた。限りなく「偶然」を抹消していくことによるシミュレーション的社会的出現、ホログラムという究極の視覚化のテクノロジーによる人間の想像の領域の縮小、コンピューターによって何でもデジタルされるデジタル世界、夜という闇の消滅、という「影」をなくすことの意味についての議論を通して、近代的自我がその深みを失っていく、ポストモダンを生きる主体の揺れるあり方の問題を明るみに出した。

第4章では、『ダンス・ダンス・ダンス』を対象に、猛威を振るう映像文化と委縮していく文字文化という対立の構図から作品分析を行った。この小説の主人公「僕」が現実感覚の希薄さと手詰まりの感覚に苛まれていることが、広告のための文章を書くという現在の自分の仕事にプライドを持っていないことと関連しているという観点から、自分の書く文章に対して誇りを持たない複数の物書きの人物たち（小説家の牧村拓、詩人のディック・ノース、「僕」）によって代表される文字文化の状況を作品の中から読み取ることがを試みた。本稿では特に女流写真作家アメと詩人ディック・ノースという二人の関係を通して『ダンス・ダンス・ダンス』という小説で「ハワイ」という空間が出てくる文脈を浮かび上がらせた。ハワイという空間は、写真や映画のような技術的映像のイメージが先走り、実物より先に確立したそのイメージに合わせてアレンジされた観光地という作られた自然であり、このように技術的映像イメージに頼って成り立つ空間で、詩人であるディック・ノースが自分の詩を創作する時間を奪われながらアメの写真作業を手伝う一種の主従関係を、映像文化の優勢と文字文化の衰微という事態に重ね合わせて議論した。また、技術的映像に携わる仕事をしている俳優の五反田という人物が抱えている閉塞感の問題に注目し、その原因が、彼が映像イメージの世界に閉じ込められて生きていることにあること、そしてこれが「僕」の抱えている現実感覚の希薄さの原因と通じるものであることを解明した。本稿では、『ダンス・ダンス・ダンス』における技術的映像（写真・映画）と文字（文章：詩・小説）という対立の構図を、映像媒体の循環性^{イメージ}と文字媒体の線形性という対立として議論を深め、小説

の冒頭部では自分の書く文章に対してプライドも持っていなかった「僕」が、作品の終わりに至り、本当の文章を書きたいと決心するまでの「僕」の思惟の変化を追うことによって、文章という媒体に賭けられた現実感覚の回復の可能性を炙り出した。

以上の各章における作品分析を通して次のような点が明らかになった。まず、村上春樹初・中期文学の主人公および主要人物たちには共通的に訴える、反復される苦痛と問題があるということである。それは、時間感覚の混乱と現実感覚の変質、出口と外部のない閉塞感、社会・世界の総体性を把握することの挫折、そしてそれとセットになっている破片的な存在感である。そしてこのような苦痛・症状・問題の原因はフロンティアとしての<自然>が消滅した脱近代の状況（が人間に強いる生き方の条件）にある。本稿の作品分析を通して、この<自然の消滅>の具体的な様相と中身を次のように六つの項目として提示した。

①シミュラクル（原本なき複製）で取り囲まれた世界

ありとあらゆる者・物とありとあらゆる所が資本によって浸透され、商業化に呑み込まれ、巨大企業によって洗浄された空間、非資本主義的領域と相異なる生産様式がなくなった均質化された空間、そして質的な差異がなくなった複製、原本なき複製＝シミュラクルに取り囲まれた空間の中で生きる人間は、時代の変化を測ることを可能とする差異を見つけることがますます少なくなる。つまり、その差異と変化に基づいた時間や時代の概念が薄まってくることになる。

②シミュレーションされた世界

社会・世界のシミュレーション化（あらゆる物事を数字に変換してそのデータをコンピューターにかけて模擬実験を行い、その結果に基づいて作り上げられたモデルを中心に社会が編制されていくこと、そしてそれによって社会がコンピューターによって作り上げられたモデルのように一種の閉鎖回路になってあらゆる現象に対してその結果がすでに予測されてしまう度合いがどんどん増えていくこと）によって、本当の出来事、出来事の（劇的・歴史的な）一回性がなくなる。現実がコンピューターのシミュレーション・モデルに限りなく組み込まれていき、あらゆる物事が予測できることになるにつれて、人間の「自由意志」が無力なものになり、今ここという新鮮さ、今ここにおける経験と出来事の生々しさが希薄になっていく。

③無意識への侵入・攻撃

先進資本主義諸国（第一世界）において実現された消費社会は、人間の無意識という残された最後の<自然>に対する侵入・搾取によって成り立っており、その侵入・搾取の主な手段が広告（PR）である。

④多国籍の巨大企業（コングロマリット）

村上春樹の初・中期文学の背景に潜んでいる「コングロマリット」（巨大企業、財閥、独占資本）はポストモダンの生き方を規定する存在である。1960年代以来の新植民地主義によって本格的に第三世界へ経済的に進出・侵略し、資本の流動化を通して各国の政治を無力化する多国籍の巨大企業は、全世界的に広がりながら第三世界の地元産業を消滅させ、地域性を拭い去り、全世界を画一的にコピー化（シミュラクル化）する、まさに<ポストモダン>の主体である。

⑤物語り行為の挫折＝歴史感覚の欠如

村上春樹の初・中期文学の人物たちが吐露する時間感覚の混乱は、物語り行為を通した<自己>というまとまりを得ることができないことに起因する。<物語>（を語る・構成すること）によって、まとまりを持った<自己>が成立することであり、この<自己>があってはじめて、過去・現在・未来へと続く時間感覚を持つことになるのであるが、村上春樹の初・中期文学の人物たちは、まさにこの物語り行為の失敗・挫折に見舞われている。そしてこの物語り行為の失敗の

重要な原因は、限りない相対主義的な価値観にあり、ここにポストモダンにおける相対主義への沈没と歴史感覚の欠如との連動関係が横たわっている。

⑥映像イメージの氾濫・支配＝文字文化の衰退

氾濫する映像イメージの文化が文字文化を圧倒し、映像イメージによって社会が動かされていく世界では、現実より映像イメージが先行してしまい、映像イメージがどんどん日常の経験の源泉になるにつれて現実が副次的・二次的なものになり、経験がますます生のものではなく人工的なものになる、経験における＜自然＞の消滅をもたらす。

以上の議論を通して、村上春樹の初・中期小説の人物たちが抱えている問題は、いわゆる＜近代＞（近代化過程）においては特別に問題として取り上げられなかったが、近代化が完了してからこそ取り上げられることになる苦しみであることが分かってきた。そしてそれは開拓すべきフロンティアたる＜自然＝Nature＞が消滅した＜脱近代＞ならではの問題、近代小説の主人公が訴える苦しみとは質的に異なる、（＜近代＞とは違う）新しい生き方の条件に置かれた人間が発する苦しみ（のサイン）であることが明らかになった。

※5年以内に出版予定（2024年2月28日以内に出版予定）