

都市はユートピアたりうるか
1950年代以後の都市と
William Gibson の *Neuromancer*-

竹下 幸男

大阪市立大学大学院文学研究科 COE 研究員

本稿では、まず、アメリカにおける 1950 年代以後の都市の状況を検討し、それを踏まえた上で、アメリカの SF 作家 William Gibson の最初の長編小説 *Neuromancer* (1984) が描く未来図が、現実における都市の変化をどのように反映しているかを明らかにする。

Neuromancer で先駆的に描かれている cyberspace は、古くからあるユートピア幻想をテクノロジーにより実現した世界として読むことができる。だが、Gibson の cyberspace は、「どこにもない場所」ではあるが、「理想郷」ではない。

文学作品においてユートピアを描く場合、「理想郷」を描くときと「どこにもない場所」を描くときとは、違いが生じる。「理想郷」をテーマとして描く際には、「理想郷」の描写が中心になる。「理想郷」とは自足し、変化しない世界だからだ。一方で、「どこにもない世界」を描く場合には、その世界へ至る方法や道筋の描写が中心になるはずである。その世界が描写できるのであれば、それは「どこにもない世界」ではなくなってしまうからである。

Neuromancer では、現実の世界から cyberspace への侵入が、ユートピ

アへ至る道程である。それは性的な恍惚やドラッグによる幻覚体験に擬され、現実からの逃避として機能している。*Neuromancer* では、この逃避が重点的に描かれることにより、cyberspace には「理想郷」としての性質がないことが示され、「どこにもない場所」としての cyberspace の性質が強調される。

1. 都市の拡大 / 縮小

アメリカ各地の都市は 1840 年代辺りから、急激な人口集中をみせる。大都市の人口増加は、その後 1950 年代まで続き、60 年代から減少し始める。都市へ人口が集まるのは、"the Great Migration" と呼ばれる、南部黒人の北部都市への移住や、海外からの移民の流入に拠るところが大きい。黒人の移動は 1920 年代にピークを迎え、50-60 年代に再燃し、70 年代には減速する。

一方で、拡大する黒人ゲットーを避けて、従来の都市居住者が郊外へと移動をする傾向もあった。都市住民の郊外への移動は、交通手段の発達し始める 19 世紀末に既にみられたが、自動車が大衆化する 1920 年代、さらに、1960 年代にもこの移動傾向が強まる。

人々が都市部から郊外へと移住する動機は、「巨大都市のあらゆる利点を享受しつつも、移民や貧民の流入によって犯罪の巣窟と化した都市の中心、すなわちダウンタウンから家庭を守るためであった」(田中 135)。その「都市のあらゆる利点を享受する」ための手段が、鉄道や自動車などの交通手段の発達である。さらに、1950 年代以後には電話やテレビの普及がこの傾向に拍車をかけることになる。

郊外において都市と同じ利点を享受するためには、物や人の移動が容易

になるような、鉄道や道路網などの社会資本の整備がまず、前段階として必要であり、その後、情報の移動が容易になる電話やテレビなどの普及が不可欠だったのである。人・物・情報の流通が、都市に居るのと同程度に可能になったときに初めて、郊外に居ながらにして都市の利点を享受することができたのである。そう考えるならば、郊外への人々の移住は郊外の都市化ということもできる。また、現実の都市が郊外への人工の流出によって縮小したとも考えられるのだが、情報や物流という側面から観るならば、都市の利点が郊外へと拡大した、とも考えられるのである。すなわち、都市を如何に定義するかによって、1950年代以後、都市は拡大したとも縮小したともいえるのである。

都市を如何に定義するかについては、様々な仕方があり、ただ一つの正解を呈示することは不可能だろう。そこで、本稿では、若林幹夫による都市の定義をひとまず利用したい。

若林はドイツの思想家・メディア論者であるフリードリッヒ・キットラーの定義である「都市はメディアである」を出発点にして議論を始めている。キットラーによれば、都市の機能とは、エネルギーと情報の流れの集中とそこからの拡散であるという。この指摘が興味深いのは、都市を考える上で、社会の他の領域との関係性において定義している点だ。この観点に立てば、都市とは、それを都市以外の場所と結ぶ関係において初めて成立し、考察することができる。このキットラーの定義をさらに敷衍して、若林幹夫は都市を以下のように定義している。

要するに都市とは、複数の離散する地域や集団の間で、身体や物財や情報の交通を媒介して、それらを同一の社会の大きな広がりへと組み込むような関係の場になる定住なのである。それは、社会の他の諸領域に対

する第三者性を持った媒介の場として、つまり間 - 共同体的な「第三の領域」として現れてくるような場所、あるいは、ある場所と場所の間に出てくる場所という意味で、間 - 場所的な場所である。そしてまたそれは一つの場所でありながら、他の諸領域との間のコミュニケーションに開かれているという意味で、個々の場所に帰属するような社会を越えた関係の原理が支配する、「メタ - 場所」とでも呼ぶべき場所である。要するにそれは、社会の空間的な広がりの中で複数の領域や集団の間の交通関係を媒介する「メディア」である定住なのだ。(233-34)

ここでは、都市が人や物や情報の媒介をする、すなわち、それらのメディアとして働いているとされる。都市をこのように捉えるならば、物流や、情報の流通に関して、郊外でも都市にいるのと同じ様な利点を享受できるようになったということは、現実の都市において、人口が流出しているにもかかわらず、郊外にまで都市が拡大していることを意味している。すなわち、この定義を境界条件として採用するならば、都市は拡大しているのである。

物や人の移動手段については、20 世紀後半の 50 年においては、それ程の決定的な変化はないといってよいだろう。一方で、電話やテレビ、コンピュータ・ネットワークが 20 世紀後半に劇的に普及したことを考えるならば、それに伴って、情報メディアとしての都市は 20 世紀後半以後、劇的に拡大したといえよう。情報という観点から観るならば、電話やテレビが普及した 50-60 年代以後の都市の拡大にコンピュータ・ネットワークの普及がさらに拍車をかけたのである。情報の媒介に関して、コンピュータ・ネットワーク上の仮想空間が、いわば、都市の役割を担い始めたのである。すなわち、ネットワーク上の cyberspace は、そのまま、情報の都市

なのだ。

今、使用した *cyberspace* という言葉は、アメリカの SF 作家 William Gibson の造語である。この言葉は 1982 年の短編小説で、Gibson により作られ、初めて使われたとされている。

本節で述べた、情報という点から観れば都市が拡大しているという現状において、*cyberspace* という言葉の発明者である Gibson の最初の長編 *Neuromancer* はどのように読むことができるだろうか。

2. *Neuromancer* における都市表象

まず、Gibson が現実の都市を *Neuromancer* のなかでどのように描いているのか検討してみよう。*Neuromancer* の第 1 章は Chiba City Blues と題されており、近未来日本の千葉が舞台とされる。主人公 Case は、コンピュータ・ネットワークに侵入し、情報を盗む、いわゆるハッカーなのだが、取引相手を裏切ったため、*cyberspace* に侵入できないように神経を傷つけられている。この作品では、*cyberspace* への侵入は、頭に電極をつけることで行われる。いわば脳と仮想空間が直接に繋がる方法で行われるのだが、それができないような手術を Case は施されたのである。その損傷を治療するために、Case は千葉に滞在している。この作品の世界における千葉には、一週間いてもほとんど日本語を聴くことのないバーがあり、様々な「外人 "gaijin"」の人混みで溢れ返る通りがある。サラリーマンや三菱やキリンビールなどの日本的な小道具は使われているのだが、この作品のなかの千葉は無国籍であり、千葉という都市が持っているはずの固有性を失っている。

The Chatsubo was a bar for professional expatriates; you could drink there for a week and never hear two words in Japanese. (3)

The sarariman had been Japanese, but the Ninsei crowd was a gaijin crowd. (11)

また、作品の中程では、イスタンブールが描かれている。ここでも登場人物達の活動する場所は、無国籍で、そこがイスタンブールである必然性は失われている。例えば、そのことは、Case 達の滞在するホテルの描写に端的に現れている。

Their room might have been the one in Chiba where he'd [Case] first seen Armitage. He went to the window, in the morning, almost expecting to see Tokyo Bay. (84)

彼らがイスタンブールで滞在する部屋は、東京のそれとそっくりで、そこがイスタンブールであることを示す手懸かりは描かれない。

一方で、彼らがイスタンブールにいることは、レンタカー内蔵のコンピュータがする道案内により強調される。Case 達の乗るメルセデスは、例えば次のような案内をする。

"This was formerly the prosperous European section of Ottoman Istanbul," purred the Mercedes. (83)

"On our left," said the Mercedes, as it steered through a maze of rainy

streets, "is Kapali Carsi, the grand bazaar." (86)

Neuromancer においてイスタンブールは、観光地としての情報によるのみ、そのイスタンブール性を発揮している。このような観光地としての特徴以外に、彼らの活動する場所がイスタンブールである必然性はない。

Neuromancer においては、ある都市を別の都市と区別する基準は、過去の遺産である、その都市の観光地としての役割のみであり、情報や物流の観点からみれば、どの都市も同等の機能を果たすことができる。

Neuromancer においては、現実の都市は各都市それぞれが持つ固有性を失い、均質化しているのである。

都市という現実が持つはずの固有性の消失は、cyberspace の存在により、さらに際立つ。なぜなら、cyberspace は現実の場所とは無関係に存在するからである。"Cyberspace, as the deck presented it, had no particular relationship with the deck's physical whereabouts" (103). 物質としての身体がどこにあるかが、cyberspace に侵入してしまえば、肉体の物理的位置は意味を消失してしまうのである。¹

3. *Neuromancer* における cyberspace

Case が侵入する cyberspace は、どのように描かれているだろうか。*Neuromancer* における cyberspace への侵入は、性的なイメージとドラッグによる幻覚のイメージとを連想させる。例えば、Case の相棒である

¹ このような cyberspace の特徴は、現実の電子メディアの特徴と一致している。例えば、クロード・S・フィッシャーはジョシュア・メロウィッツの議論を引きながら、電子メディアの「浸透によって人びとは場所の感覚を失っていく」と結論づけている (15)。

Molly の言葉にも、それは明確に現れている。"I [Molly] saw you [Case] stroking that Sendai; man, it was pornographic" (47). この引用中の "Sendai" とは、cyberspace へ侵入するための機械 ("cyberspace deck" と呼ばれる) の名称である。

また、Case は麻薬常用者で、肉体に拘わることを嫌悪し、精神的な高揚をひたすら求める。Case にとっての cyberspace は、精神的な高揚感を得る場所でもある。

He'd [Case] operated on an almost permanent adrenaline high, . . . jacked into a custom cyberspace deck that projected his disembodied consciousness into the consensual hallucination that was the matrix.
(5)

さらに、cyberspace に侵入できなくなったことは Case にとって、肉体という牢獄に墜落したのと同じ意味だともされる。"Case fell into the prison of his own flesh" (6).

Case にとっての cyberspace の経験は、ドラッグ経験と性的な経験に喩えられていることがわかる。では、このふたつの経験、セックスとドラッグの何を共通点として、喩えられているのだろうか。それは、現実、あるいはある状況からの、逃避ということが出来るだろう。ある状況 (stacio) から外へ出る (ex) ことを表す、"ecstasy" という言葉本来の意味が、cyberspace への侵入の描写に込められている。Case にとっての cyberspace への侵入は、肉体に代表される現実からの脱出に他ならない。

この外へ出ようとする意志は、*Neuromancer* において他の場面でも顕著に現れている。それは Case を助けるサイオン人と呼ばれる、宇宙に住み

着いた人類の描写である。

ザイオン人はどの描写を取り上げてみても明らかにわかるのだが、ラストファリアンやレゲエのミュージシャンをモデルにしている。その中でも特に、本稿では、**Bob Marley** との関連を指摘しておきたい。

"Zion"や、彼らの神としてあがめられる "Jah" は、**Bob Marley** がしばしば取りあげる素材だ。また、ザイオン人の船の名前 **Marcus Garvey** は、ラストファリズムの始祖である人物の名前に因んで名付けられている。ザイオン人は、*Neuromancer* に登場する欲望にまみれた悪徳の都市をバビロンと呼ぶが、これも **Bob Marley** がしばしば使う言葉だ。

これらの言葉がすべて使われている **Bob Marley** のアルバムがある。以下にその歌詞を引用する。(下線による強調は引用者)

They sold Marcus Garvey for rice

I'll never forget no way

(from "So Much Things to Say")

Just seize it in Mount Zion

It rules all creation

(from "Jamming")

Exodus, movement of Jah people

...

We're leaving Babylon

We're going to our father's land

(from "Exodus")

これらの歌はアルバム *Exodus* に収録されている。*Exodus* は 1977 年、Bob Marley が亡命していたロンドンで録音された。これは Bob Marley の代表作ともいえる作品で、当然、Gibson は知っているはずである。また、*Neuromancer* 出版の数年前（1981 年）に Bob Marley が夭逝し、世界的な話題になったことから、Gibson が、サイオン人を描くときに、Bob Marley を念頭に置いていただろうことは想像するに難くない。

ここで注目したいのは、単に使われている言葉の類似性ではなくて、これらの歌が収録されているアルバムのタイトルが *Exodus* である点だ。通常、バビロン捕囚からの逃走を意味するこの言葉は、ギリシャ語起源の「外へ」を意味する "ex" と、道を意味する "hodos" から成り立ち、本来は「出口」という意味ぐらいしかない。Bob Marley においてこの言葉は、彼の出身地であるジャマイカを巡って、政治的に大きな意味を持つのだが、これまでに検討した、Gibson の描く cyberspace の特徴を考慮に入れるならば、やはり、現状からの逃避や、ecstasy にも似た意味合いが、*Neuromancer* の中で担わされていることは明らかだろう。ラスタファリアンが「ジャンガ」と呼ばれる大麻の使用を奨励していることや、優れた音楽が、ときに人間を忘我の境地に誘うことも考慮に入れるならば、その意味はさらに強まるだろう。

Neuromancer において、cyberspace はドラッグやセックスによるエクスタシー経験に比されているのだが、それは単なる快樂の同義語としてのエクスタシーではなく、〈いま・ここ〉ではない場所への移動を求める心理の現れである。

〈いま・ここ〉でない世界への願望について、建築史家の飯島洋一はコンピュータ・グラフィックスを論じる際に、次のように述べている。

このような近代テクノロジーの発展と並行して、夢分析や幻覚剤による神秘的体験の究明が行われたことは決して偶然ではなく、そこには手法こそ異なれ、内的世界、もう一つの現実、シミュレーションへの私たちの強い〈希求〉が秘められていたのである。(207)

コンピュータ・グラフィックスによる現実にはありえない世界の創出と、ドラッグによる現実からの逃避は、人間のもつ同じ欲望の異なる現れなのである。事実、60年代のカウンター・カルチャーが、やがて以後のコンピュータ文化を担うようになり、ドラッグによる現実からの逃避が、コンピュータを利用した〈いま・ここ〉とは異なる世界の創造へと変質したのだった。²

4. ユートピアと cyberspace

Neuromancer において cyberspace はユートピアにも似た、現実から逃避する場所として描かれている。

ユートピアにはふたつの意味がある。ひとつは「ありえない場所 (outopia)」であり、もうひとつは「良い場所 (eutopia)」である。通常、理想郷と訳す場合は、後者の意味を込めている。では、Gibson の呈示したユートピアである cyberspace は、どちらのユートピアだろうか。

² この傾向は音楽についても同様である。聴いたことのない音を創り出すためにドラッグが流用されていたのだが、テクノロジーの発達により、コンピュータやシンセサイザが、ドラッグに代わりまったく新しい音を創り出すことになる。

理想郷は、自足して安定した場所であるはずであり、そのためには、他者の侵入は防がなければならない。四方田犬彦は、理想郷としてのユートピアを次のように定義している。

ユートピアが人類の理想社会として定義されるものである以上、厳密に
いって、その内部では時間は停滞し、歴史は消滅していなければならない。
(中略) 絶えず有為転変を繰り返すユートピアとは、そもそもが観念
の矛盾である。ユートピアとはユークロニティ(無時間)の存在である。
したがってユートピア文学では、都市に到達した主人公はけっして積極
的な物語的行動を行なってはならず、もっぱら透明な観察者としてのみ
行動することになる。(186)

ところが Case は、cyberspace の観察者ではなく、その中で積極的に行動
する。Case は、嫌悪しながらも、肉体を保持したまま cyberspace に侵入
し、再び肉体へと帰還するのである。また、*Neuromancer* の cyberspace
には Case 以外にも多くのハッカーが侵入し、情報を操作する。すなわち、
cyberspace は他者の侵入を受けて、変化してしまう場所として描かれてい
る。この意味で cyberspace は、"eutopia" とはいえないのである。³

一方で、他者の介在しない理想郷としてのユートピアである世界が、
Neuromancer には描かれている。それは、cyberspace に侵入した Case に、
人工知能がみせる自足した他者の介在しない場所であり、平和で静かな世
界である。Case はいったんその世界に囚われるのだが、サイオン人の奏で

³ Kevin Robins は、cyberspace がポストモダン時代の"a utopian vision"である可能性を示唆した上で、"Cyberspace is projected as the same kind of 'nowhere-somewhere'" と書いている(135)。

る音楽により、現実には引き戻される。この場面では、音楽は単なる現実からの逃避という手段ではなく、現実には引き戻す働きをしている。このことは、自足したユートピアが人の生きる場所ではないことを示している。人工知能が見せる仮想空間にいるとき、Case は脳波が停止した状態になる。*Neuromancer* において、理想郷としてのユートピアは、限りなく死に近い世界として描かれている。なぜならば、逃避すべき現実があるからこそ、逃避することに意味があり、逃避した先に定住することよりも、逃避という行為をこそ Case は求めているからである。

ここで、本稿の 1 で検討した都市の定義を思い出していただきたい。都市とは、都市以外の場所との関係において初めて成立するものであった。Gibson の描く cyberspace は、他者が介入することができる点において、都市性を有している。すなわち、cyberspace は都市に成り得ても、ユートピア (eutopia) には成り得ないのである。

このことは、現実のインターネットを取り巻く状況を考えてみても当てはまるだろう。都市は、cyberspace という仮想の空間にその特性を拡大したのだが、その仮想空間は物理的には存在しない空間という意味においてユートピア (utopia) ではあるが、他者性の混在する雑多な空間であるためにユートピア (eutopia) ではないのである。

Works Cited

- Gibson, William. *Neuromancer*. New York: Ace, 1984.
Marley, Bob. *Exodus*. London: Island Record, 1977.
Robins, Kevin. "Cyberspace and the World We Live In." *Cyberspace / Cyberbodies / Cyberpunk*. Ed. Mike Featherstone and Roger Burrows. London: Sage, 1995.
飯島洋一『光のドラマトゥルギー』東京：青土社、1990年。
田中浩司「ダウンタウンとサーバーピア」『概説アメリカ文化史』笹田直人他編、京都：ミネルヴァ書房、2002年。
フィッシャー、クロード・S『電話するアメリカ』吉見俊哉他訳、東京：NTT出版、2000年。

四方田犬彦『空想旅行の修辞学』東京：七月堂、1996年。
若林幹夫「『情報都市』は存在するか？」『情報都市論』西垣通編、東京：NTT出版、2002年。