

『資本論』と『1973年のピンボール』¹

— マルクス・梶井・村上を繋ぐもの —

塩 田 勉

Marx's *Das Kapital* and *Pinball, 1973*
— A link between Marx, Kajii and Murakami —

SHIODA Tsutomu

Abstract

This article starts from the notion of Baudrillard's "simulacrum" and traces it back to the Marx's chapters on "commodities" in *Das Kapital* and attempts to elucidate some enigmas Murakami's *Pinball, 1973* presents.

The hero, "Boku", of Murakami's work, speaks himself as if his body were divided into two heterogeneous parts. This division is due to the immense economic development occurring within a short period of time in the 1960s. Murakami tries to unify this disintegrated sensibilities by finding an "objective correlative" of a game machine called "Pinball, 1973" employing this device to illustrate a capitalist mechanism, where concrete life content is rendered abstract and made into homogeneous and interchangeable units, with new models being constantly produced to discard older commodities, and enormous ingenuity and capital are invested in projects to invent new models. New models emit a new 'aura' and fascinate consumers but, following "depreciation", they are abandoned. However, the hero Boku is in love with a specific model of pinball machine and searches for 'her' until he sees her in a warehouse where scrapped machines are accumulated, only to find that what he took for her 'aura' was nothing but an illusion, and a cheap banal dream. The structure of the enigmatic objective correlative can be explained fairly clearly by comparing Murakami's description of the pinball machine and Marx's chapters on "commodities", in particular, "The Fetishism of Commodities and the Secret Thereof" in *Das Kapital*.

1 はじめに

「高い窓からルーベンスの絵のように差しこんだ日の光」(126), 「『不思議の国のアリス』に出てくるチェシャ猫のように」(127), 「ロンドンの免税店に積み上げられたカシミヤのセーターのような色」(130), 「リッキー・ネルソンが『ハロー・メリー・ルウ』を唄った年」(131), 「ボビー・ヴィーが『ラバー・ボール』を唄った年」(132), 「『シンシナティエー・キッド』の……ポーカー・ゲームのシーンを想い起こさせた」(144), 「バルザックの小説に出てくるカワウソのように」(193), 「クロード・ルルーシュの映画でよく降っている雨」(194), 「マルタの鷹みたい」(218), 「足ながおじさんのような」(220), 「雨の日と月曜日には誰の心も暗くなるってね、

歌にある」(223)。

『1973年のピンボール』には、対象に肉薄するのではなく、対象と縁を切って、消費社会に流通する複製の表象や記号を代わりに置く、対象の核心に迫るよりコピーで寸止めにする、直撮りでなく再現映像を流す、といった傾向がある。ボードリヤール²は、氾濫するこうした複製表象を、〈シミュラークル〉と呼んだ。

2 〈シミュラークル〉

〈シミュラークル〉は、プラトンの『国家』の「洞窟の比喩」などに由来する。洞窟の壁に向かって縛り付けられた人間が、太陽光を見ることができず、壁に映る影を本物だと信じている。プラトンは、「真理＝本物」に

対する「現象＝幻影・模像・見かけだけの姿」を〈ファンタスマ、ファンタスマタ（複数）〉と呼び、それがラテン語で〈シムラークム、シムラークリー（複数）〉、フランス語で〈シミュラークル〉と訳された。プラトンは、『ソピステス』や『ポリティコス（政治家）』で、この概念に、健全な判断力が柔軟・可変であるのに対して、それを定義によって固定し価値や形式を「化石化」する、というニュアンスも加えた。

その後、キリスト教徒は、陽光（真理）がまぶしくて直視できないように、神も、不可視・不可触・超経験的存在であるから、神が手近に感じられるように、想像上の神の似姿、すなわち〈シミュラークル〉を造り出した。そのため、「近づきえない神聖な原型」対「近づきうる冒瀆的な模像」、「原型」対「複製」、「本物」対「贋物」、「内実」対「外見」、「写実」対「文飾」などの対立的意味合いが〈シミュラークル〉には織り込まれた。さらに、フランス・ポストモダン思想は、〈シミュラークル〉に資本主義社会特有の機能を植え付けた。ボードリヤールは、高度資本主義社会では「現実なるものはコードとシミュレーションというハイパー現実」に吸収され³、「複製」が「オリジナル」より力をもつ。マス・メディアは、それを増殖・流通し、「シミュレーション原則が、古い現実原則に代わってわれわれを支配する」³と説いた。現実はどこにもなく、あるのは、〈シミュラークル〉のみ、文学も現実の写実から、〈シミュラークル〉という「ハイパー現実」を現実に見せる時代へシフトした。「原型」から「複製」へ、価値の大転換が起きた。それが現代だ、と主張した。

たしかに、〈シミュラークル〉論は、『1973年のピンボール』の文体をよく説明するように見える。しかし、それですべてが説明されるわけではない。本論は、むしろ〈シミュラークル〉論の源となった『資本論』に立ち戻って『1973年のピンボール』を読み直すと、作品の隠れた一面が顕在化するのではないか、という予想から出発し、テキストに密着した分析を試みる。

3 先行研究

紙幅が限られているので、本論の視点に触れてくる先行文献に限ることをお許し願いたい。

1980年、柄谷行人は、「読書鼎談 村上春樹『1973年のピンボール』」で、「オリジナルと……コピー……との区別がない」作品であることを、最も早く指摘した⁴。

同年、池澤夏樹は、「物と人間との奇妙な新しい関係 — 村上春樹『1973年のピンボール』」で、「比喩は……生ある物の世界と生なき物の世界を結ぶ機能を果たしている」⁵と、本論でも触れた、死物＝生物という構造を指摘、それがアメリカ文学起源であるとしたが、『資本論』にまで遡って論じられたわけではなかった。

1989年、柄谷行人は、「村上春樹の『風景』 — 『1973年のピンボール』」で、國木田独歩の『武蔵野』は、「名もない風景」を対象とした小説の嚆矢と位置づけ、新「ディスクール」の発生として説明しようとした。フーコーが『知の考古学』で説いたディスクール現出の社会・歴史的条件の捉え方にはマルクス主義的発想が見られるが、柄谷はそうした方向に踏み込んではいない。⁶

同年、林淑美は、「僕は鼠で、鼠は僕で、—1973年のピンボール」で、「人称の互換性」(53)にボードリヤールの「ガジェット」概念を援用し、「肝心なことは語らない」筆法が《一九六九年、我らが年》を語る最適の方法だったと、⁷時代と表現との関連に注目した。

2006年、マイケル・シーツは、Murakami Haruki: *The Simulacrum in Contemporary Japanese Culture*において、〈シミュラークル〉など、ベンヤミン、ボードリヤールらの理論を援用して論を展開した。シーツは、〈シミュラークル〉理論を拡大して、例えば、ニーチェの〈永劫回帰〉も同一の歴史の複製と見なす。また、本質を内在させる〈象徴〉が空虚な〈アレゴリー〉に代わる点に現代性を見出したベンヤミンの考えを援用して、『1973年のピンボール』が〈シミュラークル〉としての「アレゴリー」であると解釈した。⁸ただし、〈シミュラークル〉論を突き詰めていくと突き当たるはずの『資本論』やマルクスには触れていない。

割愛した他の20余りの論文にも本論と視点を共有するものはなかったので言及は控えたが、蒙を啓く多くの知見を与えられたことをお断りし感謝したい。

4 一身にして二生を経る

「まるで体が幾つか別の部分に分断されてしまったような異和感」、「断片が混じりあってしまった二種類のパズルを同時に組み立てているような気分」(128)。『1973年のピンボール』の主人公は、「一身にして二生を経るが如く一人にして両身あるが如し」⁹と、文明開化期の福沢諭吉が形容した、感受性の歴史的裂開に立ち会っていた。

僕はこの作品で、初めて自分の思いをひとつの対象にしほりこむことができた。それは幻のピンボール・マシーンである。主人公の「僕」はその機械を探し求めて旅をする。こういうプロットというかストラクチュアは僕の心にとてもよく馴染んだ。¹⁰

分裂した思いを、「ピンボール・マシーン」が「ひとつの対象にしほりこむ」。おそらくこの発明に作品の総量がかかっているに違いない。

主人公たちは、高度成長期の先端をいく都市で軽快に暮らしているように見える。「渋谷」に開いた翻訳事務所は、「驚くほどの量の依頼」で繁盛し、「エア・コンと冷蔵庫とホーム・バー・セットを買」って (143), 「十時に事務所に入り、四時に事務所を出る。土曜日には三人で近くのディスコティックに行き、J & Bを飲みながらサントナのコピー・バンドで踊」(144)る、そんな暮らし振りに、「俺たちは成功者だ」(143), 「いたく満足した」(143), と感じている。

女性事務員も「帳簿を整理」「オン・ザ・ロックを作ったり、ゴキブリ取りを組み立て」(144)て、「一般の会社の百五十パーセント分の給料」(143)をもらい、同僚は「親切な人だし、休暇だってきちんと取れるし」「不満はないわ」(199), と屈託なさげである。

鼠は、「ゆったりと設計された2DKで、エア・コンと電話、17インチのカラー・テレビ、シャワー付きのバス、トライアンプの取まった地下の駐車場、……洒落たベランダまで」(152)付いたマンションに住み、「成績表にずらりとAを並べた女子学生がよくやる笑い方」の(127), 「趣味の良いワンピースを着て、ござっぱりとした下着をつけ、体には朝のブドウ園のような香りのするオーデオロンをつけ、注意深く言葉を選んでしゃべり、余計な質問をせず、鏡に向かって何度も練習を積んだような微笑み方」(172)をする恋人がいる。彼はバーで「何千本のビール、何千個のフライド・ポテト、ジューク・ボックスの何千枚のレコード」(205)を消費し、「ピンボールに狂」い、「92,500点」を出して、「第二次大戦の撃墜王のように」「にっこりと笑」って(202)写真に収まっている。

主人公たちは、高度成長期に出現した都市型〈モード〉を絵に描いたようになぞっている。仕事や振舞、服飾や化粧、身振りや表情、持ち物や住居、諸事万端が〈モード〉の忠実な複製かと思えるほどで、そこに満足を見出しているように見受けられる。

しかし、その満足に「異和感」が混入してくるのだ。翻訳のことを「ピンボール・マシーン」の「彼女」に聞かれ「僕」はこう答える。「日々の泡のようなものばかりさ。ひとつのドブの水を別のドブに移す、それだけさ」(241)。「日々の泡」は、「ピンボール・マシーン」が「いかがわしさ……と共に」「生じ」た「時代の泡」(140)だ、という一節を思い起こさせる。事務員の女性も「私はまだ二十歳なのよ」、「こんな風にしておわりたくないのよ」「ロクでもないゴキブリ取りを組み立てたり……して」(199), とベソをかく。鼠は、「どんな進歩もどんな変化も結局は崩壊の過程に過ぎない」「だから俺はそんな風に嬉々として無に向おうとする連中にひとかけらの愛情も好意も持てなかった。……この街にもね」(225), そう、ぶすりと付け加えて去る。都市生活の天真な享受者に見えた彼らの声に、人生をひそかに嘆じるような、虚無と悲傷の響きが混じてきて、不透明な奥行きが加わる。

5 「異和感」の構造

「異和感」の底には、故郷の記憶が内包されている。「懐かしい草の匂い……昔のピクニックの匂い……雲雀の声」(127), 「豊かな海のようにも見えた……桑畑」(135), 「風が運」ぶ「樹々の香りと野鳥のさえずり」(152)。「綺麗な」「夕焼け」(184), 「すすきの穂が風に揺れるサラサラという音」(184), 「鱒」の「懐かしい……夏の山道のような味」¹¹(185), どれも〈シミュラクル〉には求めえない、直接経験によってのみ刻印される記憶である。都市生活のはざまに伏流のように見え隠れする故郷の原風景は、彼らの能天気な暮らし振りを裏切る初々しい感傷を、一瞬、浮かび上がらせては掻き消える。

郷愁の対象は自然だけではない。「旧式」「配電盤」(154), 「はね上げ式の方向指示器くらい古くさい歌」(168), 「三十年も昔に時代遅れになっちゃった」, 「雷撃機」(170), 「古いスタン・ゲッツ」(175), 「ウェイン・ニュートンの古いメロディー」(188), 「少女時代の名残りの何枚かのレコード」(211), 「古いジャズ」(220)。〈モード〉に置き去りにされた事物にも、しみじみした視線が注がれる。「もう誰もミニ・スカートなんてはかないし、ジャンとディーンなんて聴かない。最後に靴下どめのついたガードルをはいた女の子を見たのはいつのことだったろう？」(197)。

彼らの生活は出番を終えた商品であふれかえる。「新聞の……不要物売買コーナー」の「ベビー・サークルやリングフォンや子供用自転車」「電動タイプライター」(171)、「失くした帽子、子供の頃に気に入っていたセーター、古いジーン・ピットニーのレコード」「どこにも行き場所のないささやかなものたち」(201)、どれも本来の機能や意味を失ってオブジェ化されている。「僕」も「鼠」も、〈モード〉の先端を追いながら、〈デモーデ〉化した「商品」の行列に冷淡になり切れないのは、〈オーラ〉が負わせた過剰な意味からの解放が、互いに無関係な廃品の列にモダニズムにも似た無秩序の魅力を与えているからか、速すぎる時代変化に置き去りにされたことが固有のかがやきを回復させるからか。

新〈モード〉への陶醉と滅びゆくものへの懐旧の念は、混じり合い、時代のちぐはぐな気分、すなわち「異和感」の下地をつくる。この分裂を「ひとつの対象にしまりこむ」「ピンボール・マシーン」は、同時代的感情と累積された歴史性を、複雑な興行きの裡に隠して深く暗い。

〈モード〉から外れていく人々も哀惜の対象となる。井戸掘り職人、漁師、去っていく隣人、志半ばにして帰郷を余儀なくされた友人や知人たち……。

「気むずかしい偏屈な」「井戸掘り職人」は、「グラスを持つ手までがすきとおってしまいそうなほどの澄んだ冷たい水」を掘り当てる「天才」だが、「電車に轢かれて」「何千という肉片となって……飛び散り」、「残された家は」「廃屋とな」って「朽ち果て」¹²「美味い水のでる井戸は得難」くなる(132-133)。「漁師たち」も「魚が姿を消し」「住宅都市に漁村があることが好ましくないという住民の」「要望と」、「浜辺に建てた小屋が……不法占拠」だったという理由で、「この地を去」(160-161)らねばならなくなる。

同じアパートの住人、「美しくはあるが、……陰気な感じの」(165)「少女」(164)は、初めて口をきいた日に、「大学をやめて故郷に帰る」(168)、「東京の景色って好きになれなかった」「川は汚ないし、山もないし」(168-169)、とぼつりと言って去る。ベッドをくれた友人も「別のセクトの連中に……作業靴で顔を蹴り上げられ目を悪くして大学をやめ」「田舎に帰る」(167)。鼠も「街を出ることにするよ」、「知らない街に行く」(245)と言って去っていく。

人も土地も変転きわまりない。「ラウンジは新しい皮靴をはき、新しい講義要項を抱え、頭に新しい脳味噌を詰め込んだ新入生」「で足の踏み場もな」(126)く、「東

京オリンピックの前後」「豊かな海のようにも見えた一面の桑畑はブルドーザーに黒く押し潰され」て「街並」に変わり(135)、「ゲーム・センターはきれいに取り壊され」「ドーナツ・ショップ」(208)になる。「一カ月前のことなんて誰も覚えちゃいない。そんな街なのだ」(209)。

東京オリンピックから万博にかけての激しい時代変化によって無化された思いを、「僕」は、「色あせ朽ち果てていった……夢」(238)、「昔に死んでしまった時間の断片」(242)、「幻想」(195)などと呼んで悼み、「鼠」もこう回想する。

もう三年も前のことになる。

時の流れとともに全ては通り過ぎていった。それは殆んど信じ難いほどの速さだった。

そして一時期は彼の中に激しく息づいていた幾つかの感情も急激に色あせ、意味のない

古い夢のようなものへとその形を変えていった。

(152)

若者たちは、昔の大人の一生分に相当する変化に曝され、見る間に老いてゆく。「問題は、と僕は思う、僕に合った場所が全て時代遅れになりつつあることだった」(197)、「私たちの世代は、きっと老いやすい世代なのだ——」¹³。

彼らは、目の眩むような斬新さへの陶醉と、心に沁みとおってくる懐旧の念とに引き裂かれている。進化する〈モード〉から目がはなせず、〈オーラ〉の転生に我を忘れながら、「どんな変化も結局は崩壊の過程に過ぎない」(「鼠」225)、「何もかもが永遠にその姿を留めるようにも思える、素晴らしい一週間」(「僕」221)、などと〈永遠〉や〈不変〉に対する未練を捨て切れない。こうした分裂は、すでに大正期に現れていた。

6 梶井基次郎「器樂的幻覺」と「檸檬」¹⁴

梶井基次郎は、「商品」の〈オーラ〉を「檸檬」でこう認識した。「私自身を慰める為には贅澤といふことが必要であつた。二銭や三銭のもの一と云つて贅澤なもの。美しいもの一と云つて無氣力な私の觸角に寧ろ媚びて来るもの。一さう云つたものが自然私を慰めるのだ」(8)。梶井は、「觸角に……媚びて来る」品を列挙する。「赤や黄のオードロンやオードキニン。洒落た切子細

工や典雅なロココ趣味の浮模様を持つた琥珀色や翡翠色の香水壺。煙管、小刀、石鹼、煙草」(8-9)、それに舶来の「畫集」。だが、村上の主人公たちがさびれた風景に執着したように、梶井も古びた街並にそなわる、ある種の情趣に沈潜する。

何故だか其頃私は見すばらしくて美しいものに強くひきつけられたのを覚えてゐる。風景にしても壊れかかった街だとか、その街にしても他所他所しい表通りよりもどこか親しみのある、汚い洗濯物が干してあつたりがらくたが轉してあつたりむさくるしい部屋が覗いてゐたりする裏通りが好きであつた。雨や風が蝕んでやがて土に歸つてしまふ、と云つたやうな趣きのある街で、土塀が崩れてゐたり家竝が傾きかかつてゐたり— (7)

『1973年のピンボール』もうらぶれた農家に注目する。

何軒かの農家と僅かな畑、ざりがにだらけの川、単線の郊外電車とあくびの出そうな駅、……大抵の農家の庭先には何本かの柿の木が植えられ、庭の隅にはもたれかかった途端にあっさり崩れ落ちてしまいそうな雨ざらしの納屋があり、線路に面した納屋の壁にはちりがみか石鹼の、けばけばしいブリキの広告板が打ちつけられていた。(131)

梶井は〈モード〉に魅了されながら、やがて苛立ち、「檸檬」や「器樂的幻覺」に分裂した気分を記録した。評判を聞き「蓄音器を聴かせて貰ひにわざわざ出かけて行つても」(「檸檬」7)、「噂ばかりで稀にしか聴けなかつた」(「器樂的幻覺」173)、「佛蘭西系統」の「六回の連続音樂會」に出かけても、突如、「人びとの顔がみな無意味に見えてゆく」、「なんといふ不思議だらうこの石化は？」(同上、175)。梶井の神経が〈モード〉の呪縛に抗った瞬間の証言である。

何處かからきこえて來た輕はずみな口笛がいまのソナタに何回も繰返されるモチーフを吹いてゐるのをきいたとき、私の心が鋭い嫌惡にかはるのを、私は見た。(174)

梶井は、〈モード〉の先端をいくフランス音樂の一節を、口笛がなぞった瞬間、しょせん「音樂會」も大量に消費

される複製品にすぎないと悟り、〈オーラ〉の呪縛から解放される。「[音樂]會の終り……出口の近くで太い首を持つた背廣服の肩が私の前に立つた。私はそれが音樂好きで名高い侯爵だといふことをすぐ知つた。そしてその服地の匂ひが私の寂寥を打つたとき、何事だらう、その威嚴に充ちた姿はたちまち萎縮してあへなくその場に仆れてしまつた。……その夜……いつも……出ることにしてみた銀座へは行かないで一人家へ……歸つた」(175-176)。

〈モード〉のヒーローのような侯爵が「空気が抜けるように」¹⁵羨み、〈モード〉のメッカであつた銀座が急に色あせる結末は象徴的である。梶井は〈オーラ〉の抹殺を「殺人」(175)や「犯行」(176)に譬えているから、「器樂的幻覺」は、〈モード〉に対する想像上のテロリズムを自覚的に遂行した作品であつたと言ってよい。「檸檬」においても、梶井は〈オーラ〉の呪縛を自覚している。丸善の店頭で「畫集」を「一冊づつ抜き出して……開けては見るのだが、克明にはぐつてゆく氣持は……湧いて來ない。然も呪はれたことにまた次の一冊を引き出して來る。それも同じことだ。それでゐて一度バラバラとやつて見なくては氣が濟まないのだ。……何といふ呪はれたことだ」(12)。一度、〈モード〉を「呪わしい」と感じると、もう、「以前私を喜ばせたどんな美しい音樂も、どんな美しい詩の一節も辛抱がなくな」(7)ってしまうからだ。

梶井は、〈モード〉の最先端から逃れるように古い町筋を求めて歩き、「最も好きな」「暗い」(9)「果物屋」で一顆のレモンを購う。匂いを嗅ぐと「産地だといふカリフォルニア」や「漢文で習つた『賣柑者之言』」が「想像に上つて來る」(11)。「檸檬」は、舶來品の産地米国と漢籍の故郷中国、斬新な〈モード〉と古典の嗜み、カリフォルニアの陽光と京界隈の陰翳とを、かっちりした紡錘形の中に畳み込んでいる。それは、「ピンボール・マシーン」が、無機質の「商品」の〈オーラ〉と生身の「女」の魅力を合体させた働きに似ている。どちらも時代が巻き起こした感情の滾ちを、社会と歴史の文脈に溶け込ませる働きを見せているからである。

丸善に着くと梶井は、新着書を棚から引き出して積み上げ、「頂きに……檸檬を据ゑつけ」(12)、「すたすた出て行」(13)く。「爆彈」で「丸善が」「大爆發」する、「氣詰りな丸善も粉葉みじんだらう」(13)、という想像を楽しみながら。確信犯、梶井は、「商品」の〈オーラ〉が領する「丸善」に、想像上のテロリズムを仕掛けたので

ある。¹⁶

7 「ピンボール・マシーン」

ピンボール・マシーンとヒットラーの歩みはある共通点を有している。彼らの双方がある種のいかがわしさと共に時代の泡としてこの世に生じ、そしてその存在自体よりは進化のスピードによって神話的オーラを獲得したという点で。進化はもちろん三つの車輪、すなわちテクノロジーと資本投下、それに人々の根源的欲望によって支えられていた。(140)

村上は、日本の高度資本主義の先例を、アメリカのバブルと恐慌の二十年代と、ドイツがナチの勃興と失墜を見た三、四十年代とに見て取っている。日本は、六、七十年代になって初めて高度資本主義の渦に巻き込まれ、消費社会から湧いて出た「いかがわしい」「時代の泡」に呑まれた。村上は、そういう時代に生まれ合わせた若者の昂ぶりと幻滅を、「ピンボール・マシーン」という装置によって生け捕った。

人々は恐るべきスピードでこの泥人形にも似た素朴なピンボール・マシーンに様々な能力を与え続けた。あるものは「光あれ!」と叫び、あるものは「電気あれ!」と叫び、あるものは「フリッパーあれ!」と叫んだ。そして光がフィールドを照らし出し、電気がマグネットの力でボールをはじき、フリッパーの二本の腕がそれを投げ返した。スコアがプレイヤーの技倆を十進法の数値に換算し、強いゆさぶりに対しては反則ランプが応えた。次にシークエンスという形而上学的概念が誕生し、ボーナス・ライト、エクストラ・ボール、リプレイという様々な学派がそこから生まれた。そして実にこの時期において、ピンボール・マシーンは、ある種の呪術性をさえ帯びるようになった。(140)

ゲーム機業界は、進化する技術とアイデアの実験場となり、企業は、矢継ぎ早に新「商品」を売り出して利益を獲得した。村上は、モデル・チェンジが「商品」に「呪術性」を与えるからくりを、「ピンボール・マシーン」を使って解き明かしている。この箇所は、「ピンボール・マシーン」による呪縛、そこからの覚醒と訣別を描く山場だが、そこに、村上は、「商品の物神崇拜」「労働の抽象化」「交換価値」など『資本論』の契機をぎっしり詰

め込んだ。梶井は、『資本論』を読んでいたし¹⁷、村上も学園紛争たけなわの学生時代、『資本論』に接する機会があったかも知れない。むろん両者ともマルクス主義者ではないが、二人の作品を読み解こうとすると、どうしても『資本論』に突き当たるのである。大正・昭和初期はプロレタリア文学を、60-70年代は学生運動を、それぞれ媒介項として『資本論』との因縁が生じる巡り合わせになったためだろうか。マルクスは、作品のキー・コンセプトである「商品の物神性」をこう説明する。

商品形態の神秘性は、単に次のことにある。すなわち、商品形態は、……人間自身の労働の社会的性格を労働生産物そのものの対象的性格として、……物の社会的自然属性として反映させ、……生産者たちの社会的関係をも、……反映させるということにある。この“入れ替わり”によって、労働生産物は、商品に、すなわち感性的でありながら超感性的な物、または社会的な物に、なる。……類例を見いだすためには、われわれは宗教的世界の夢幻境に逃げ込まなければならない。ここでは、人間の頭脳の産物が、それ自身の生命を与えられて、相互のあいだでも人間とのあいだでも関係を結ぶ自立的姿態のように見える。商品世界では人間の手の生産物がそう見える。これを、私は物神崇拜と名づける……。¹⁸

「物神崇拜」(フェティシヤイゼーション)は「呪物崇拜」とも訳されるが、本論では「物神崇拜」を使用した。「商品の物神崇拜」は、〈シミュラクル〉をよく性格付け、それが、資本主義生産の構造から現れた「幻影」だったことがこの部分からも理解できる。

「商品の物神性」という概念は、「使用価値」や「交換価値」の概念とも不可分である。「使用価値」とは、人間の欲望を満たすために奉仕する価値で、諸事万端はそのために生産され使用される。これは昔から変わらない。ところが経済の発展とともに、自分の欲望だけでなく、他人の欲望を満たすためにも生産が行なわれるようになり、「商品」が他の「商品」と交換され、その交換比率から新しい価値が生まれはじめた。「交換価値」である。しかし、「交換価値」は、生産者の一存では決められない。他の生産者や生産物との関係性の中でのみ決まってくるからである。そのため「商品」は、生産者の手を超えた神秘的な属性を宿すかに見えはじめた。

さらに、資本主義的社会では、人と人との関係が、モ

ノとモノとの（交換）関係として現れる。ゲーム機の部品を生産する下請けの労働者たちは、生産上の関係があっても互いに顔も知らず、目に入るのは仕入れたり卸したりする部材や部品、つまり、モノの流れだけである。すると、労働・社会関係が、モノとモノとの流通・交換関係として映じるようになる。「商品」を誕生させたチームワークや人脈などは、「商品」交換という、モノとモノとの関係に隠されて見えなくなり、衆知結集の奇跡も「商品」そのものにそなわった神秘的属性と見なされるようになる。この「入れ替わり」によって、商品は、マルクスの言う「感性的でありながら超感性的な」「神秘的なオーラ」（村上の「呪術性」）を帯びるにいたる。

村上は、「スペース・シップ」を「商品の物神崇拜」の文脈に置き、モノにすぎない「商品」に執着する、高度成長期の消費者を描き出した。しかし、作者自身が「商品の物神性」にたぶらかされていたわけではない。「物神性」を生み出して前景化させた、背後の社会関係や労働関係が、村上の目に映じていたからである。

……ピンボール作りのノウハウはひどく複雑なですよ。熟練した専門技術者が何人も要るし、それを統率するプランナーが要る。それに全国をカバーするネットワークが要ります。部品を常にストックしておくエージェントが要るし、どこの機械が故障しても五時間以内にとんで行ける数の修理工もいる。(215)

この一節は、商品の「物神性」もしくは「オーラ」が隠蔽する労働・社会関係を明るみに出している。「スペース・シップ」の〈オーラ〉は、「商品」の外にある諸関係が支えていることを、村上は明瞭に認識していた。マルクスの『資本論』の「商品」の概念をもって量ると、『1973年のピンボール』がその社会・歴史的、経済的輪郭を鮮明にするのは、そのためである。

8 労働の抽象化

「商品の物神性」を理解するためには、労働の数量化による〈抽象・還元〉作用にも触れなければならない。「商品の物神化」は、様々な異質の労働が同質化され、互いに交換可能となる条件から生まれてくる。それは、生産手段が私的に所有され、商品が「無政府的に」生産される資本主義的状况を背景としている。資本主義は、生産手段の私的所有を骨頂とするから、バラバラに行な

われる生産は分業を生み、商品交換を必然化させる。

しかし、交換が可能となるためには、異なる商品間に何らかの共通項が存在しなければならない。そこで、ある商品の生産にどれくらい手間ひまがかかるか、どのくらい労働が必要かという量を、世間は経験的に割り出して交換の尺度とした。だが、労働の内容は千差万別であるから、交換を可能にする共通項をつくるためには、労働の個別差を四捨五入して均質化する必要がある。マルクスは、個別具体的な労働が平均化され「社会的必要労働」とか「抽象的人間労働」に転換される法則を発見した。つまり、異なる「具体的労働」を抽象化して等価交換を可能にする仕組みが、資本の〈抽象・還元〉論理だったのである。それを、村上は、次のように描いた。

「僕」の翻訳の仕事は、「ボール・ベアリングの耐圧性に関する『アメリカン・サイエンス』の記事、一九七二年度の全米カクテル・ブック、ウィリアム・スタイロンのエッセイから安全カミソリの説明文に至る様々な文書」（144）など、雑多な内容から成り立っている（類例は、145、174～175頁にも反復される）。しかし、「誰がどのような理由で」「翻訳を」「望んでいるのか見当もつか」（175）ず、仕事内容をめぐる子細は捨象され、抽象的〈翻訳労働〉に還元される。

個別具体的な労働を、交換可能な「社会的必要労働」や「抽象的人間労働」に〈還元〉するところに、数量化の暴力が働く。マルクスは、それをこう形容した。

甲の一労働時は乙の一労働時と等価であると言っ
てはならない、……一労働時の甲は、一労働時の乙と等
価であると言わなければならない、……時間がすべて
であって、……人間はたかだか時間の残骸であるにす
ぎない。¹⁹

人間は、掛け替えのない生活の細部、人生の一回性から切りはなされたとたん、「時間の残骸」と化す。

主人公の数値に対するこだわりも労働を数量化する資本の原理を表している。「たっぷり三十秒ばかり、……眺めた」（126）、「三十五回もノックを」（153）、「十五秒間口もきけなかった」（155）、「32回」（163）の電話ベル、「四分の一センチほどの微笑み」（198）、「七十八台のピンボール・マシンの」「三百十二本の脚」（236）、「三百本の綿棒」（249）など。すでに、『風の歌を聴け』で「全ての物事を数値に置き換えずにはいられないという癖」（74）が「358回の講義に出席し、54回のセックスを行い、

6,921本の煙草を吸った」(75), と勘定させていた。だが、数値換算にも感受性の分裂が見て取れる。配電盤を水葬した貯水池が「どのくらい深いの?」と聞かれ、水深を数字で示すかわりに「おそろしく深い」(195), と答えているからである。

ちなみにミヒャエル・エンデの『モモ』²⁰には、他人の話を書く「時間」のある少女モモが登場する。世間では「時間泥棒」が生活を時間「量」に換算して奪い、「仕事がたのしいかとか、仕事への愛情」を能率の「さまたげ」(94)と見なすようになる。だが「節約した時間は、人間の手には残らない」。「時間泥棒」(129)が搾取してしまうからである。「時間は、ほんとうの持ち主から切りはなされると」「死んでしまう」(201)。エンデが描いた「時間泥棒」は、人間を「時間の残骸」にする資本主義法則の擬人化に他ならない。他方、かつての「僕」のところには、人々がやってきて、「実に様々な話を語り」「満足して帰って」(123)いく。「他人の話を進んで聞く」「人間が極端に不足」(123)するのは、資本主義が時間と心のゆとりを掠め取るからである。

9 抽象的労働と名人芸

それだけではない。労働の抽象化は〈天職〉を減らす。人生の季節と不可分であり、忍耐と時間のうちに円熟していた仕事は、職人の経験や分別から切り離され、どの職工とも取り替えのきく、〈天職〉の品格を喪った「抽象的労働」に還元される。翻訳は「楽しくないの?」と聞かれ、「僕」は「どうかな? 考えたこともないね」(241)と答えるが、「抽象的労働」に潜む虚無感をはしなくも漏らした言葉である。「ブルジョワジーは、……信仰の熱狂、騎士の感激、町人の感傷という聖なる恍惚感を、氷のように冷たい利己的な打算の水におぼらせた。人格の品位を交換価値に解消させ」。「医師も、法律家も、僧侶も、詩人も、学者も彼らのお雇いの賃金労働者に変えられた」²¹, というマルクスの言葉が思い合わされる。

「僕」や「鼠」は、「井戸掘り職人」や「撃墜王の飛行士」に、幻となった〈天職〉を見て取り、自分を重ね合わせようとする。「僕がコダックのポケット・カメラで撮った唯一心暖まる写真」は、ピンボール・マシーンで92,500点を出した鼠が「まるで第二次大戦の撃墜王のように」(202)写っている写真だった。しかし、「プレイヤーの技倆」は「十進法の数値に換算」(140)され、鼠の「数値に置き換えられたプライド」(141)も資本主義

の掌に踊る〈幻想〉にすぎなかったことが判明する。ピンボール・マシーン点検に派遣された修理工は、「やれやれといった顔付きで」、「面白くもなさそうに」(203)試し打ちを行ない、「煙草が半分燃え尽きるほどの時間」で、鼠の最高得点を軽く越えたからである。

だが、「スペース・シップ」が名人幻想を育んだことには理由があった。このモデルは、〈モード〉の先端にありながら、古い天職や名人芸の夢を許容する「おそろしくオーソドックスでシンプルな」(216)設計思想に基づいていたからである。後発のギルバート社は、大手四社から引き抜いた職人の「プロジェクト・チーム」を立ち上げ、「恐しく新鮮」な「様々なアイデア」(216)を加え、プレイヤーの名人芸を誘うモデルを開発した。

だから、「スペース・シップ」は、抽象的労働の塊たる「商品」を越え、古風な職人魂の結晶、「幻の名機」(217)²²として誕生したのである。ギルバート社倒産後も「スペース・シップ」は誰も手放さない。村上が「労働の抽象化」原理の働き具合をよく知って形象化したことは、非人間化されたシステムを生き延びたゲーム機職人のエピソードが、架空であった事実²³からも確認できる。

10 交換可能な人生

「これは『僕』の話であるとともに鼠と呼ばれる男の話でもある。その秋、『僕』たちは七百キロも離れた街に住んでいた」(138)。この一節は、「僕」の物語も「鼠」の物語も交換可能なバージョンにすぎない、そういう時代なのだ、というメッセージとして受け取れる。かけがえのない経験を捨象して、人生を交換可能な、増殖・再生産のきく単位に作り替えて販売する。固有の物語などどこにもない。あるのは、日常的に消費する、一場の感動を演出する台本ばかりになる。マスメディアが製造する実話、再話、再放送は、コピー人生を増殖させる。生はひとたびの事件から「リプレイ」(141)される〈ゲーム〉に変わり、ヒーローはリサイクルされて死に代わり生き代わり、生の一回性への畏怖や初心の慎みを限りなく薄めていく。「鼠」が「人間はみんな腐っていく」(224)と感じ、「僕」が「見知らぬ土地の話を書くのが病的に好き」になり、「故郷や育った土地の話を書いてまわった」(123)のもそのためであろう。

人生が〈再生〉される時代を、村上は〈パラレル・ワールド〉もしくは〈ダブル・プロット〉によって伝えよう

としたのではなかろうか。そう解釈すると、「地球」も「土星」も「金星」も(124, 136-137)本質的な差がなくなる。〈再生〉人生に伝記的事実や、実在関係を求めても、複製の皮を破るだけで、オリジナルの芯に突き当たることはない。仮に事実や実在との照応があっても、還元的、媒介的な関係しか見出すことができない。

かくして「僕」も「鼠」も一回かぎりの生が、ありきたりの複製人生に変質していくのを止めることができない。二人は、大量のビールと煙草、音楽とゲームを繰り返し消費せずには生きられない。「何もかもが同じことの繰り返し……限りのないデジャ・ヴュ」(127)。二人が「うんざり」(127, 130, 152, 167, 203, 208, 209)するのは、固有の輝きと緊張を失い、意味も秩序もなく反復される生を運命づけられた、と感じるからである。「デジャ・ヴュ」感覚は、すぐ後に登場する「双子」(128)によっても強調される。突然、同棲するようになった「双子」は「完璧なコピー」(142)、「トレーナー・シャツ」の「製造番号」でとりあえず区別するほかない(146)。これも、「繰り返し」もしくは「デジャ・ヴュ」と見なすことができる。労働の抽象化による無意味な生の反復は、世界を「双子」化させる。パラレル・ストーリーも人生の「双子」である。そして、機能や意味の差異を払拭した世界から、奇妙な明るさと軽さをもった文体が現れ出る。それが資本主義の〈抽象・還元〉作用を逆手にとった村上の捨て身の文体である。

11 早送りにされた「商品」のドラマ

ピンボール・マシンの墓場の場面では、「商品」のたどるドラマが早送りされる。「商品のオーラ」, 「モードの進化」, 「オーラの消滅」, 「商品の死」と、いう運命のドラマとして。

僕がそのスイッチを入れると、……何万という鳥の群れが翼を広げるようなバタバタという音が続いた。……。そして倉庫は七十八台のピンボール・マシンの束の間の生に満ちた。一台一台がフィールドに様々な原色の光を点滅させ、ボードに精いっぱいそれぞれの夢を描き出していた。(237-238)

「精いっぱいの」「夢」「束の間の生」とは、「商品」がデビューした時に放った〈オーラ〉にほかならない。

スーパー・ヒーロー、怪獣、カレッジ・ガール、フットボール、ロケット、そして女……[……は原文]、どれもが暗いゲーム・センターの中で色あせ朽ち果てていったありきたりの夢だった。様々なヒーローや女たちが、ボードの上から僕に微笑みかけていた。ブロンド、プラチナ・ブロンド、ブルネット、赤毛、黒髪のメキシコ娘、ポニー・テイル、腰までの髪のパワイ娘、アン・マーグレット、オードレイ・ペップバーン、マリリン・モンロー……[……は原文]、誰もが素晴らしい乳房を誇らし気に突き出していた。……彼女たちは永遠にその乳房の形を崩さぬまま、確実に色あせていった。そして心臓の鼓動にあわせるように、そのランプを点滅させ続けていた。七十八台のピンボール・マシーン、それは古い、思い出せぬくらいに古い夢の墓場だった。(238-239)

ヒーローやヒロインのカタログは、〈モード〉進化の残酷なほどの速さを印象づける。ゲーム機は「三年で減価償却」(218)して交換され、旧モデルは「確実に色あせ」、〈モード〉の抜け殻となって堆積する。ここで村上は、マルクスの「商品の物神性」の論理に鮮やかな形象を与えている。

僕は、……レバー・スイッチを切った。まるで空気が抜けるようにピンボールの電気が消え、完全な沈黙と眠りが辺りを被った。(242)

〈オーラ〉は「商品」に仕掛けられた夢、売れた刹那、夢は破れて、「商品」は死相を現し、無機質に還る。

「廃棄処分」(229)された「スペース・シップ」と「僕」は三年ぶりに言葉を交わす。「いろんなことがすっかり変っちゃったよ」(240)、「なんだか不思議ね、何もかもが本当に起ったことじゃないみたい」「いや、本当に起ったことさ。ただ消えてしまったんだ」「辛い?」「いや、……無から生じたものがもとの場所に戻った、それだけのことさ」(241)。「僕」は夢に食われた己れを識る。夢は果てたのだ。醒めてみれば「ありきたりの夢」、主人公は、青春を賭けた「スペース・シップ」と、よくよくの訣別をしなければならない。いまや「ピンボール・マシーン」は、陰翳と含蓄にみちた複雑な奥行きを顕す。汲み尽くすことのできない余韻が惻々と胸を打ち、時代と社会を射貫く只ならぬ洞察が、日常に埋没していた高度資本主義の仕組みを眼前に曝して見せる。

12 死物と生物の等置式

無機質のゲーム機が生身の女性となるような構造は、他にも現れている。¹⁸「配電盤」が「犬」(156),「鳥が……機銃掃射のように鳴き」(128),「電話は死を予感した象のように」「鳴き叫び」(163),「貨物船の霧笛が」「仔牛のような」「悲鳴を上げ」(211),「バスが……溪流を上下する巨大な鱒のように往き来し」(177),「敗血症の猫」が「石のように」なり(185),「アクリル樹脂の中で固められた蠅のように」(236)あたりは静止し,「髪型」が「鉄条網のよう」(251)にもつれる,そんな表現が頻出する。労働を抽象化して交換可能な単位に変えた均質化の原理は,死物と生物の間にも働いたのだ。

死物が生物となって口をきく藤枝静雄の『田紳有楽』は1974-76年刊行,鳥山明の『Dr. スランプ』が万象に人語を与え,死物と生物の互換を徹底させたのは1980年,『1973年のピンボール』と同じ年だった。死物である商品が束の間の命を得る。あるいは「具体的労働」が「抽象的労働」に還元される。この〈還元〉法則こそ死物と生物の等価交換を可能にし,無機質の「商品」に束の間の生を与えて人間化した,資本原理の秘密である。

不毛でありながら情感にあふれた気分,〈モード〉にうつつをぬかしながら消えてゆく事物を弔う心,パラレルな人生,田園にも都市にも解消できない美感,学生運動の昂ぶりと余燼,時代を拒みながら時代に染められる透明なニヒリズム,こうした齟齬に満ちた生の断片を等価に置くことによって,村上は,過剰な意味から言葉を解放し,高度資本主義時代の明るく〈モダン〉な文体を創出した。しかし,その根底には,「巨大な力でむりやりむしりとられ」た「穴」(237)が口をあけている。それを幻想で埋めようとした青春の陶醉と幻滅,「哲学の義務は誤解によって生じた幻想を除去することにある」²⁴(195)という「配電盤」への弔辞は,「ピンボール・マシーン」の〈オーラ〉との決別,「商品の物神性」からの覚醒を要約するメッセージとなっている。

(2008.8.21.)

謝 辞

文献の調査で,早稲田大学文学学術院,文学研究科,日本語・日本文化専攻,博士課程大学院生の瀧 陽子さんに助けていただきました。厚くお礼申し上げます。

注

- ¹ 『村上春樹全作品1979-1989』第1巻(講談社,2004.4)。引用はこの版による。括弧の中に頁数を示す。
- ² ボードリヤール,今井仁司・塚原史訳『消費社会の神話と構造』(紀伊國屋書店,1979.10),65頁には,「物神崇拜的論理こそが消費のイデオロギー」だという指摘がある。この他,竹原あき子訳『シミュラクルとシミュレーション』(法政大学出版局,1984.3),今村仁司・塚原史訳『象徴交換と死』(筑摩書房,1986.1)参照。
- ³ 『象徴交換と死』,9頁。なお,この節の説明は,次の文献も参考にしている。Michael Seats, *Murakami Haruki: The Simulacrum in Contemporary Japanese Culture* (Lanham・Boulder・New York・Toronto・Plymouth,UK: Lexington Books,2006),pp.43-112.
- ⁴ 『文藝』第19巻9号(河出書房新社,1980.9),244頁。
- ⁵ 『海』(中央公論社,1980.11),247頁。
- ⁶ (初出『海燕』1989.11・12,再録:粟坪良樹・柘植光彦編『村上春樹スタディーズ01』,まんぼう社,1999.6),99-137頁。
- ⁷ 『昭和文学研究』第19集(1989.7),58-59頁。
- ⁸ 注3上掲書,pp.145-184.
- ⁹ 福沢諭吉『文明論之概略』(岩波書店,1984,初版,1875),12頁。
- ¹⁰ 『自作を語る』台所のテーブルから生まれた小説『村上春樹全作品 1979-1980』の「しおり」,Ⅶ頁。
- ¹¹ 都会の今風の店では,「紙ねんどのような味のするロールパン」(175),「ばさばさしたドーナツ……おそろしく不味いコーヒー」(208),「ひどくまずいコーヒー」(241)しか買えない。
- ¹² 一節を,「体が幾つか別の部分に分断されてしまった」「異和感」と考え合わせると,ラカンの言う「鏡像段階」以前に,乳幼児が自由のきかない自分の体を〈肉の断片〉として感じた原初的記憶が想起される。象徴的な件りである。
- ¹³ 柴田 翔『されどわれらが日々』(文芸春秋社,1964.8),215頁。
- ¹⁴ 梶井作品の引用は,『梶井基次郎全集』第1巻(筑摩書房,1971.3)により,括弧内に引用箇所を示す。
- ¹⁵ 242頁で「ピンボール・マシーン」が「空気が抜けるように」沈黙する比喩と似る。また,175頁で「僕」が「ゲッツのソロ」を「全部口笛で吹く」場面も「口笛」が複製文化を象徴する点で似る。
- ¹⁶ 塩田 勉「梶井基次郎『檸檬』—社会と歴史を啓示する文体『文学の深層と地平—文体論の可能性を拓く』(國文社,1991.11),202-259頁。
- ¹⁷ 『梶井基次郎全集』第3巻(筑摩書房,1969.10),359頁。
- ¹⁸ 資本論翻訳委員会訳『資本論』第1巻,(新日本出版社,1982),123-124頁。
- ¹⁹ 『哲学の貧困』『マルクス=エンゲルス全集』,四巻(大月書店),82-83頁。
- ²⁰ ミヒャエル・エンデ,大島かおり訳『モモ』(岩波書店,1996)。以下この版から引用,括弧に頁数を示す。
- ²¹ 『共産党宣言』『マルクス=エンゲルス全集』第4巻,(大月書店,1986),478頁。
- ²² 村上(1949~)の同時代人宮崎 駿(1941~)『カリオストロの城』(1979)のルパン三世は「FIAT500チンクエチェント」に,『紅の豚』の(1992)ポルコは「サボイアS-21」に,押井 守(1951~)『パトレイバー』(1989)の泉 野明は「イ

ングラム98」に搭乗する。それぞれ、車、飛行艇、ロボットで、いずれも時代遅れか、そうなりつつある幻の名機という設定、同じ問題意識を共有する。

²³ 柴田勝二「〈動物〉を殺す話—『風の歌を聴け』『1973年のピ

ンボール』と六〇年代』『敍説-02』(敍説社, 2008. 12), 211頁。
²⁴ イマヌエル・カント, 篠田英雄訳『純粹理性批判』上巻(岩波文庫 全3巻, 1963), 17頁。