

# パックス・ジャポニカと修正主義

——『ヴィーナス・シティ』論——

市 川 虎 彦

## 1. はじめに

梶悟郎の『ヴィーナス・シティ』は、1992年に刊行されたSFである<sup>1)</sup>。21世紀初頭という近未来の東京が、作品の舞台である。この小説が発表された時点で、現実の日本ではすでに景気は後退局面にはいっていた。しかし、『ヴィーナス・シティ』では、バブル景気の延長線上に、日本的経営システムと日本の工業力が世界を制覇した世の中がえがきだされている。すなわち、“パックス・ジャポニカ”の世界である。

あのまま日本の工業力が世界を席捲していったのならば、世界はどうなっていたであろうか。この問いに対するひとつの解答が『ヴィーナス・シティ』である。もし、パックス・ジャポニカがありえたとしたのならば、それはどのようにして成立し、どういうしくみでうごかされているものなのであろうか。このような思考実験のひとつとして、この小説をよむことが可能なのだといえよう。

また、この小説は、コンピュータ・ネットワークが、現在以上に発達した世の中としてえがかれている。世界中のさまざまな情報や各種資料が、デジタル・データベース化されて世界各国のアーカイヴに蓄積され保存されている。これらのアーカイヴが、各国のさまざまな運営機関によるローカル・ネットでむすばれ、さらにそれが幹線ネットワークでむすびあわされ、全体として地球上をおおいつくすグローバル・ネットワークが形成されている。こうした社会では、

顧客が必要とする情報をコンピュータ・ネットワークを通じてこのアーカイブ群から入手してくることを専門におこなう情報資料調査会社が設立され、調査者（ナビゲーター）という職種がうまれている。主人公の森口咲子がつとめるアーク・コーポレーションは、そうした国際的な情報資料調査会社のひとつである。

コンピュータ・ネットワークの発達は、一方で、「ヴィーナス・シティ」とよばれるコンピュータ・ネットワーク・ゲームをうみ、人々の間で人気を博している。森口咲子も、自室では「サキ」となって、このヴィーナス・シティでの体験をたのしんでいる。ヴィーナス・シティは、一種の仮想現実の世界である。この世界にあそぶ人間は、もうひとつの自我で、もうひとつの世界を、現実感をもって体験することができる。それが、このゲームの人気の源になっているのである。

しかし、このヴィーナス・シティの世界は、じつはパックス・ジャポニカにいきる日本人の心理的なゆがみが噴出している場所ともいえるのである。また、仮想現実の世界の成立は、人々にどのような影響をあたえていくのであろうか。自我はどのような変容をこうむっていくのであろうか。このようなことに関する思考実験としても『ヴィーナス・シティ』はよんでいける。そして物語は、仮想現実のヴィーナス・シティを舞台に、日本を無害な存在にしておこうとする国際的な陰謀の進行をめぐるすすんでいくのである。

『ヴィーナス・シティ』の世界は、それがえがかれる直前の日本社会を土台にして構想されている。そこには、修正主義とよばれる、当時あらわれたあたらしい型の日本論の影響をみてとることもできる。修正主義者たちがおそれるとおりに、日本が肥大化していくとどうなるのか。そのひとつの解答が、『ヴィーナス・シティ』であるともいえるのである。このような観点から、この小説をよみとってみたい。とりあえず、パックス・ジャポニカがどのようなものか、以下で検討していくことにする。

## 2. パックス・ジャポニカの世界＝修正主義者にとっての悪夢

21世紀初頭。「何度かの不景気や日本叩きをやすやすと乗り越えて、いまや日本は世界一豊かな産業国家のひとつになっていた」。自動車や家電製品、情報関連機器や半導体の生産は、日本の系列企業によっておさえられていた。欧米は、不景気と貧困にくるしんでいた。

ゆたかな日本へ、はたらき口をもとめてやってこようとする欧米の労働者もおおかった。しかし、このパックス・ジャポニカは、特異な体制をもってなりたっていた。日本の工業製品の生産現場は、アジア諸国を中心とする各国の系列下のプラントにうつされており、日本列島はそうした生産現場へ指示をだすヘッドクォーターの役割をはたしているだけであったのだ。

「自国の内部はできるだけ変化させないようにして、技術と資金と日本的管理のノウハウを世界中に輸出した」のが日本だったのだ。日本人は、自国からほとんど外へでないまま、自分たちの支配がおよぶ地域を拡大していった。その結果、日本人は「祖国を持ったユダヤ人」とよばれ、また「鎖国と海外進出を同時に行っている」と非難されもした。

以上のような描写は、1980年代後半にあらわれた修正主義者たちの日本観をたくみにとりこんでえがかれている。修正主義者とは、日本が欧米とはことなつた特殊なシステムをもつ異質な国なのだということを主張した一群の日本論者たちのことである。代表的な論者として、チャーメーズ＝ジョンソン・カレル＝ヴァン＝ウォルフレン・ジェームズ＝ファローズ・クライド＝V＝プレストウィッツ等があげられる<sup>3)</sup>。彼らは、官民の協力体制や、系列取り引きおよび独特の慣行の存在による日本市場の閉鎖性、消費者の利益を無視した生産者優先の社会などのことを指摘した上で、日本人は「経済人」ではなく、日本は欧米流の自由貿易のルールが通用しない相手だと批判するのである。このような議論が台頭してきた背後には、80年代後半に際だった日本の製造業の競争力のつよさと、ふくらむ一方であった貿易黒字といった問題が存在した。

『ヴィーナス・シティ』は、こうした修正主義者たちのえがきだす日本を、未来に投影することによってパックス・ジャポニカの世界の基礎を構築している。本編中には、シュタイナーとウィンズローの『封建的資本主義国家・日本』という架空の日本文化論も登場する。

この80年代後半の日本で、好景気と貿易黒字の拡大のほかに、人々の耳目をあつめていた問題として、外国人労働者の流入の問題があった。この趨勢は、近未来小説の世界にも影響をあたえずにはおこななかった。90年代にかかれた近未来の東京を舞台とする小説として代表的なものである半村良『二〇三〇年 東北自治区』も大沢在昌『B・D・T [掟の街]』でも、もはや東京を日本人のすむ都市としてはえがいていない。東京は、おおくのエスニック・グループが縄張りごとに盤踞し、抗争をくりひろげている多民族都市としてわれわれの前に姿をあらわすことになる。

しかし、修正主義の色こい『ヴィーナス・シティ』においては、東京はあくまで日本人のものとしてえがかれる。修正主義者のファローズは、「日本は民族の純血性とユニークさを強く強調するが、これは最も目立ち、かつ最も腹立たしい特性である。これは日常生活で多種多様に表現される。たとえば、東京のような国際都市を歩き回る外国人がしょっちゅう耳にする『外人だ!』という囁き声」とのべ<sup>4)</sup>日本人の民族的排他性と外国人ぎらいを指摘する。こうした修正主義者の見方にそのような形で『ヴィーナス・シティ』は形成されている。

『二〇三〇年 東北自治区』でも『B・D・T [掟の街]』でも、80年代後半以降の経済的繁栄とそれにひきよせられるように生じた外国人労働者の流入は、多民族都市=東京成立の直接のきっかけとして説明される。しかし『ヴィーナス・シティ』においては、「日本は、その門戸を広く開放しようとはしなかった。質の悪い外国人労働者が一時期大量に流入してきてから、日本人は異物に対してとりわけ敏感になっているらしかった<sup>5)</sup>」と、80年代の外国人労働者流入が、逆に外国人排除の理由づけにつかわれている。

パックス・ジャポニカの中、外国人労働者は日本へとすいよせられてくる。

この世界では、中国人や韓国人のようなアジア系の外国人よりも、欧米系の外国人の方が質がわるく、日本人からきらわれている。日本政府は、日本語と日本文化についての入国資格審査試験を外国人に対して課し、特殊な知識や技能をもつ外国人以外は、日本からしめだそうとしている。そして、主人公の森口咲子も、「あたしは外国人をほとんど信用していない。とりわけ欧米人は駄目だ」<sup>9)</sup>とかたり、外国人ぎらいをかくそうともしない。

こうした日本人の心理や政策は、修正主義者の非難する日本の姿勢を拡大してえがきだしてみせたものだといえる。さらに、日本経済のつよさの秘密としてもあげられ、それと同時に修正主義者から日本異質論の根拠として槍玉にあがったのが、日本的経営システムである。この日本的経営に関して、『ヴィーナス・シティ』はそれをたくみに作品中にとりこんでいっている。

『ヴィーナス・シティ』におけるオックスフォード英語辞典の最新の改訂版には、<sup>シューシンゴヨー</sup>終身雇用・<sup>ネンゴージョレツ</sup>年功序列・<sup>ミブン</sup>身分・<sup>ホーゴ</sup>奉公・<sup>ネマワシ</sup>根回しが採録された。『封建的資本主義国家・日本』では、「一般に分業は、異なった人間を組み合わせることで成立する。だがこの国では、まったく同じ歯車を組み合わせることで効率的な分業を達成している」と論じられる。日本人は秩序を重視し、組織的に行動する。そして、この原理原則に立脚する日本的経営システムは、世界を席捲した。

80年代の修正主義者たちも、日本的経営システムとその根幹にある日本の行動様式へそのまなざしをむけている。ウォルフレンは、日本の企業が「西欧の企業はそうしたいと望んでもできないし、たとえできてもうまくはやりおおせないほど、限度をはるかに超えて従業員の行動や考え方を管理統制することによって、日本人を支配する力をもっている」とし、「日本企業ならどこでも当然おこなう思想・行動の教化と、それが従業員にひとつの生き方を強制し成功をおさめていることこそが、<システム>を不動のものにするのに大きく貢献しているのである」という<sup>10)</sup>ファローズは、「ほとんどのアウトサイダーが指摘しているように、世界の有力国のうち、日本ほど文化が単一な国もない」とのべる<sup>11)</sup>。文化的同一性と秩序能力、これが日本的経営を可能ならしめている。

こうしたことを論じているのは、なにも修正主義者にかぎったわけではない。思想史家の関曠野は自身のサラリーマン生活をふりかえり、「最も耐えがたかったのは、賃金でも労働条件でも労務管理体制でもなく、この日本的間柄主義と集団主義の醸し出す悪夢のような息苦しい雰囲気だった」と回想している<sup>9)</sup>。そして彼は、「企業、とくに現代日本の企業は、たんなる経済団体ではありえない。同時にそれは巨大な教育力をもつ文化的イデオロギー的制度でもある」との見方を提示しているのである<sup>10)</sup>。

以上のように、文化的な同質性が、秩序形成や組織的行動を可能ならしめ、企業に一体化していくような人々をつくりだす。こうしてうみだされた日本的経営システムが、世界経済に覇をとなえ、そのつよさの基盤である日本人の統一性を保持せんがために、外国人の日本国内流入をこぼんでいるというのが、『ヴィーナス・シティ』世界の背景である。それは、何度となくのべてきたように80年代後半の修正主義の日本社会および日本人に対する見方を、近未来に延長していったところに成立した世界である。その意味では、『ヴィーナス・シティ』の世界は、修正主義者たちの悪夢を体現しているといつてよいかもしれない。

修正主義者にとって、パックス・ジャポニカがいかにおぞましき世界なのかは、この小説のもう一人の主人公であるジェームズ＝ブラッドリーの苦悩や不満の吐露にみてとることができる。ブラッドリーは、森口咲子の上司である。日本文化にあこがれ、MBAをとって日本の国際情報関連企業につとめているアメリカ白人である。しかし、彼は日本では肩身のせまいおもいしかししない。「桜の花に憧れた頃もあったのだ。あの美しい桜の花は、いったいどんな香りがするのだろう。子供の頃の私はそう思っていた。そしてこの国に来てみて知った。桜の花には香りがほとんどないのだった」<sup>11)</sup>とは、ブラッドリーの独白である。「桜の花」が「日本」の隠喩になっているのはいうまでもない。

### 3. 電子ネットワークと仮想現実

修正主義者たちは、自分たちの文化とは異質な日本的経営システムとその基盤にある日本文化に関して、それが脅威であると論じたてていただけではない。一方で、日本社会に対して、きびしくまた冷笑的な視線もあわせもっていた。とりわけ日本における生活のきびしさに関する指摘は容赦ない。たとえばファローズは、「ヨーロッパ人でも北米人でも、平均的日本人と日常生活を喜んで交換する人はごくわずかだろう。日本人の生活環境は窮屈で、労働時間は長く、レクリエーションのための物的報酬と機会は他の先進国に比べて少ない<sup>12)</sup>と断ずる。これが、世界経済戦争の勝者である日本人の現実なのだ。世界中に工業製品をうりまくり、貿易黒字をためこんでいるのにもかかわらず、国民の生活にはゆたかさを感じられないのだというわけである。

おなじところでファローズは、「金属の玉が跳ね返るのを頭も使わずにみているだけのパチンコが、世界で最も教育程度の高い人々の一部で最大の娯楽となっているのはなぜだろう」と、皮肉をのべる。近未来のパックス・ジャポニカの世界では、ヴィーナス・シティが人々の間で人気の娯楽となっている。ヴィーナス・シティへ接続するユーザーの数は950万人。ひとつの圧力集団にもなりうるだけの大量の数の人間が、ヴィーナス・シティへやってきているのである。

ヴィーナス・シティとは何か。「ネットワーク利用者のための仮想現実環境」のことであり、その略語が「VENUS」である。現在もパソコン通信を介しておこなわれているネットワーク・ゲームの数段高度化したものとかんがえればよい。なかでも「ハビタット」とよばれるゲームは、ヴィーナス・シティの原初的形態をしめしている。

ハビタットは特定のシナリオをもったゲームではない。ゲームの参加者は、コンピュータ・ネットワーク上の架空の街（ポピュロポリス）で、住民生活をおこなう。そこには現実世界同様のさまざまな施設がつくられており、通貨も

流通している。この街の中で、参加者どうしのコミュニケーションがかわされ、街の歴史がつくられ、社会が形成されていく。ゲーム参加者は、現実とはことになった自分や現実とはことになった生活を体験するために、ハビタットにはいつていく。匿名の参加者は、もうひとつの人生をコンピュータ・ネットワーク上でいきることになる<sup>13)</sup>

ハビタットでは、パソコンの画面をみながら他の参加者とコミュニケーションをかわすのにとどまる。しかるにヴィーナス・シティでは、コンピュータがつくりだす仮想現実の世界にゲーム参加者の全感覚を投射させる。仮想現実の街=ヴィーナス・シティは、そこに参入してくる参加者に、現実の街となんらかわらぬ迫真性をもって存在している。もちろん街の風景自体は、現実世界とことなり、かなり風変わりにできているが。ヴィーナス・シティでの行動や生活をたのしみたい者は、自宅にある3D磁気フィールド発生装置の上で、全身をおおうデータスーツと両眼ディスプレイを装着し、回線に接続すると、仮想現実の世界へ没入していくことが可能となる。そこでの体験は、現実世界とかわらぬ臨場感と現実感をもつことになる。

現在のパソコン通信でも、コンピュータ・ネットワークの中では、性別・年齢・職業など、現実とちがえてコミュニケーションすることが可能である。ヴィーナス・シティでも、自分の自己イメージを自由に変換して参加していくことになる。森口咲子=サキの自己イメージは、180センチちかい男性の体を基本につくられている。しかしその胸部には、小ぶりの形のよい乳房がつけられている。その結果、サキの身体は「全体的にみて、とても中性的だ。男の筋肉の行動力と、女のかわいらしさを兼ね備えている。とてもプラスチックで、とても流線型だ。そして、くやしいけれど付け加えると、褐色に焼かれていない部分の肌は、ほとんど透き通るような白色にしてある」ということになる<sup>14)</sup>

たとえばサキのヴィーナス・シティにおけるあそび相手の一人であるジャムは、「屈強なボディに、あどけない、だが陰のある表情の、妙に女性的な顔がついている。レザーの下の素肌は、銀色の猫科の毛皮で覆われていて、ピンとと

がった長い耳と、大きな犬歯を持っている」といった具合である。ヴィーナス・シティでは、単に性別や年齢が自由になるだけではない。のぞみさえすれば「男おんな」になることも可能なのだ。自己イメージは、相当程度自由に構成できる。ヴィーナス・シティへの訪問者は、自分の理想とする身体をもって、もうひとつの現実を体験できるのである。そしてそこでは、基本的にはどんな行為もゆるされ、現実世界では実現できないような欲望を充足させるために、人々は高額料金をしはらって接続してくるのである。

もう一人の主人公・ブラッドリーは、白磁の肌と黒い髪日本人形の顔をもつ少女＝ジュンコの自己イメージをもたされて、ヴィーナス・シティにみずからの意志に反して、夜ごと何者かによって接続を強制されている。現実の世界では、ブラッドリーは外国人ぎらいである森口咲子の上司である。この二人の関係は、当然のことながら、良好とはいえない。ところが、匿名の世界・ヴィーナス・シティで、たがいにそれと知らずに二人はであわす。そして、何者かによってヴィーナス・シティ内で苦痛をあたえられているジュンコと、「彼女」をたすける立場になったサキとの間には、恋愛感情がめばえてくるのである。仮想現実の世界でも、現実の世界とおなじことがおなじように生じるのである。

ヴィーナス・シティは仮想現実の世界である。しかし、「そこでの経験は、確実に、物理界にあるユーザーの脳のシナプス配線を変化させてしまう」<sup>15)</sup>そのため、森口咲子＝サキは、次第に男性っぽく変化していつているのであった。逆にブラッドリーは、嫌悪していた女性の身体になじみはじめ、依存的な性格にかえられていきつつあった。このように、仮想現実の側が、現実の世界に影響をおよぼすことも観察されるのである。

このようなもうひとつの世界が、なぜパックス・ジャポニカの日本に成立し、人気を博しているのだろうか。その第一の理由には、日本企業が世界中に展開する製造ラインに指示をだす司令塔に日本列島がなっているため、この地には極度に発達した通信ネットワークが形成されたこと、があげられる。

だが、より本質的な第二の理由として、世界を制覇した日本的経営管理シス

テムの問題がある。文化的に単一で、秩序をおもんじ、組織的な活動がつねに要請される。そして長時間にわたる労働。このような社会では、ささいな逸脱行動も許容されにくい。そこで、なんでも許容されるヴィーナス・シティが、社会的に必要とされたわけである。異質な存在も逸脱した行動も、電子ネットワーク上の仮想空間の中でならばゆるされる。それは「緻密な社会秩序のガス抜き機構」であり、「電子的な無礼講の場所」なのであった。

森口咲子は、みずから「不良社員」を自認し、外国人の上司をきらい、年齢的には「行き遅れのくち」であり、日頃から訓練しているのにもかかわらずその能力を職場でいかされていないとの不満をいだいている。こんな彼女が、男性の身体をもってヴィーナス・シティへ接続していつているのである。森口も、自身を内省して、「逃避願望？ そんな言葉が脳裏に浮かぶ。よくない兆候だ」とおもってみたりすることも時にはある。たとえそうであったにしても、人々はヴィーナス・シティへとおもむくのである。

パックス・ジャポニカは、基本的には修正主義者の日本像の延長である。息苦しい社会からのつかの間の休息が、パチンコか仮想現実空間かのちがいはあれど。

#### 4. もうひとつの自我

遠藤薫は、人々がみずから演出した自由な役割(仮装)を演じ、たがいに「仮装」で相互作用をおこなうようなコミュニケーション領域を「仮装ゲーム」と名づけている。そして彼は、仮装によるコミュニケーションが三つの社会的効能をもつのだとかがえている。第一に、自己の社会的属性からくるさまざまな制約・葛藤から解放されること。第二に、現実世界においてさまざまな制約からみたされることのなかったさまざまな欲求を、暫時みたすことができること。第三に、他者になることで自己を相対化でき、他者の視点にたつことによって他者との共感の基盤をえられる。その結果、より高次の視点から世界を再認識し、それまでの自己内部の葛藤を解決しうる可能性ももつこと<sup>16)</sup>以上三点で

ある。

森口咲子は、仮想現実空間＝ヴィーナス・シティの中では、男性の身体をもったサキとして、現実の世界ではみたされることのない欲望を充足させていっている。彼女は、「わたしがこの街を訪れる理由。それは、結局のところ、男としてのふるまいが許された状況で、別の自分自身を楽しみたいということに尽きる」<sup>17)</sup>と自己分析してみせる。

遠藤は、こうした欲望に対応する「仮装ゲーム」には社会的効能があると論じているわけである。また西垣通は、「もし分身体験が人々に充足感を与えることができるなら、サイバースペースはとめどもなく増殖しつづける近代社会の欲望の放水路となっていくだろう」と予測し、「ヴァーチャル・リアリティを駆使したサイバースペースが、二一世紀に多様な欲望の解消装置として機能する可能性はけっして否定できない」とのべる<sup>18)</sup>

「社会運動や左翼の運動ではコンピュータ・コミュニケーション・メディアに対して懐疑的な態度が一貫してとられてきた」<sup>19)</sup>という状況がある中、仮想現実には一定の肯定的な意義をみとめようという議論も浮上してきているわけである。西垣の予見する未来が、まさにヴィーナス・シティが機能している世界なのだといえよう。しかし一方で、現実の世界でみたされぬ欲望を充足するための装置ということになれば、仮想現実世界は現実世界の欲望が投射される世界となる。そこでは、ふだん意識されることのない欲望のゆがみが逆にあらわになる。

欧米人ぎらいを自認している森口咲子は、すでにのべたようにヴィーナス・シティでの自己イメージに関して、「くやしいけれど」といいながら「褐色に焼かれていない部分の肌は、ほとんど透き通るような白色にしてある」とつげる。日本文化にひかれて日本へくることをえらんだブラッドリーは、「たしかに最近の日本人の若い男女には、欧米人並みの体位を持った者も多い。だが、目の蒙古襞や口の形で、モンゴロイドならすぐにそれと分かる。奇妙なことだ。日本人は、欧米人をなかなか本土に入国させないくせに、雑誌やポスターには、そ

の同じ欧米人を今でもしばしば登場させる」<sup>20)</sup>との感想をいただく。

ヴィーナス・シティのシステム・オペレーターに任じられている中川医師（アメリカ人の祖父をもつ）は、「私の印象では、シティに来る大体半分くらいが、コーカソイドの身体を模倣した自己イメージを身につけてきます。あとの二割が黒人的な自己イメージ。そして残り三割のほぼ全てが、日本の漫画やアニメーションから拝借した自己イメージを使っています」<sup>21)</sup>との観察を披瀝する。そしてそこから、日本人が自分たちの自己イメージに対して自己疎外をおこしている、という結論をみちびきだす。日本人は「外国人を排斥しながら、しかもその同じ外国人に奇妙な憧れを持ちつづけている」というのである。

こうした描写や説明が、現代の日本の文化状況を未来に投影したものであることはいうまでもない。また、森口咲子が「男」のサキとしてヴィーナス・シティにおとずれることに象徴されるように、ここでは男の数の方がおおい。それには、「女は自然に男になれる。女は男の仲間入りをすることをよろこぶ。男になれば、人前で唾が吐けるからだ。男はなかなか女になれない。人前で屁ができなくなるからだ。すべては性役割に関する因習が理由だ」<sup>22)</sup>という状況がある。女性に対する抑圧も、「男」の増加という形をとってヴィーナス・シティに露見することになるのである。

日本人のこうした欲望とそのゆがみを反映させたヴィーナス・シティ。ここでの国際的な陰謀の進行とそれをふせごうとする側の対応とが、小説としてみた場合の『ヴィーナス・シティ』の主要な筋をなしている。その陰謀の核になっているのが「トー結線」というSF的アイデアである。人間はどうやって現実の世界だけを唯一の現実として認識するのか。脳としては、おなじ情報パターンが入力されてくるのにもかかわらず、なぜ夢や仮装現実を、現実と区別しうるのだろうか。ある情報の入力、現実のものなのかそうでないものなのかの判断は、ごく原始的な体性感覚を判断の基準につかかって脳幹部でおこなわれる。その情報は、より高次の判断にむすびつけるために、そのような情報専門の連絡経路をとって大脳皮質へと伝達される。こうすることによって、人間は現

実世界とそうでない世界の区別をしている。この際の専門的な連絡経路が「トー結線」というわけである。

そして、ある種の電氣的な刺激パターンをあたえることによって、トー結線を破壊することが可能だということが実験によってたしかめられた。その結果どのようなことになるかという、トー結線を破壊された人間は仮想現実を現実と認識し、現実を夢の世界と認識するようになってしまう。この研究は、その危険性から中止させられ研究室も封鎖され、もちろん実用化もされなかった。しかし、その研究成果はどこかのアーカイブに保存されたままになっている。一般回線からは、そのアーカイブに接続できない。けれども、ブラッドリーらが勤務する国際的な情報資料調査会社の回線からは接続できる可能性がある。

もし、この刺激データを入手できたならば、それを多くの使用者がいるヴィーナス・シティなどのネットワークの内部でながせばよい。その結果、ヴィーナス・シティに接続していた人々は、ヴィーナス・シティの世界を現実と感ずるようになり、現実の世界はつまらない夢と感ずるようになる。つまり、経済的な侵略をつづける日本を世界から情報的に抹消できるのである。

この国際的な陰謀を阻止せんがためにうごくのが、森口咲子とブラッドリーである。物語終盤は、陰謀の主である銀色の男と、この二人の対決ということになる。その場で、陰謀の主はのべる、「あなたたちは自分の存在を嫌悪している。自分が日本人であることをどこかで憎んでいる。だからヴィーナス・シティを作った。そこに別の自己イメージをまとえる仮想現実空間を構成した。現実からそこに逃避するために。完璧なもうひとつの現実を作ろうとした。外の現実を変えないままで。それがあなたたちの真実の欲望の姿なのよ。ヴィーナス・シティに住むことが。いつまでもあそこに住みつづけることが」と<sup>23)</sup>そして、森口咲子には「男に負けない身体が欲しかったんじゃないの？」と、ブラッドリーには「この国に受け入れられたい。それがあなたの望みではなかったの？」と、それぞれといかける。

もうひとつの自分をもつということは、最後にはこのような問いをうみださ

ずにおかないであろう。この欲望については、対立する二つの見方が併存している。室井尚は、「こうした『別の自己』への欲望もまた近代的な人間主義から生じてきた欲望であり、一種の『解放』への意志につらぬかれているのだ。すなわち、主体性そのものの限定からの出口がそこでは望まれているのである」<sup>24)</sup>と肯定的に評価する姿勢をみせている。

他方、小倉利丸は「私たちが外部化された機械を媒介として、外部の情報処理のシステムに結びつき、私たちの意識や無意識の情報が外部の情報と交流し——インタラクティブなどと呼ばれるわけだが——私たちは次第に『私』という観念を喪失し、ネットワーク上に拡散し、同時に『批判』という作業がその根拠地としてきた外部と区別された自己意識の崩壊をももたらすことになる。これは、ポストモダニズムにおける『主体の解体』と呼ばれてきた出来事だが、それは決してモダニズム以上に好ましい状況とはいえない」ときわめて否定的である。そして、「現状のままそれが究極的に実現された社会となれば、それはおぞましき幸福な社会にしかならない。多分、現在の多くの人々は決してそれを望むことはないであろうと思われる『幸福』な状態、ジャンキーの幸福とでも言うしかない状態になるだけだろう」とのべている<sup>25)</sup>

片やそこに解放の契機をみいだし、片やそこに愚者の幸福を案じる。ヴィーナス・シティは、愚者の楽園というべきものなのだろうか。

## 5. コンピュータ・ネットワークと工業力の未来

外国人をきらい、女性であることを嫌悪し、仕事に不満をいだいている森口咲子。日本社会にうけいれられず、周囲を気にし、部下との摩擦になやむジム＝ブラッドリー。両者には、協力してことにあたったことによって和解がおとずれる。物語の結末自体は、娯楽小説の基本をはずさないおわりかたである。その和解のあり方は、遠藤薫が仮装ゲームの社会的効能の三番目にあげていた、あらたな自己—他者関係の創造というものをおもいおこさせるものであった。今晚はヴィーナス・シティで、明日は現実世界で、二人はあう約束をして幕を

とじるのである。もうひとつの自分を生きることが生のゆたかさとなるには、現実世界での自分をまずうけいれる必要があるということなのだろう。

『ヴィーナス・シティ』の世界は、コンピュータ・ネットワークの発達と、日本の経済競争力のつよさがいきついた先をえがきだしている。その社会は、『ヴィーナス・シティ』がかかれる直前に展開されていたバブル経済の日本の戯画にもなっている。

そして、日本経済のつよさを日本人自身が自覚しはじめたこの時期に、修正主義者たちがあらわれるべくしてあらわれた。彼らがえがきだす日本像をたくみにとりこむことによって、『ヴィーナス・シティ』の世界が構築されているということは、すでにのべたとおりである。『ヴィーナス・シティ』の中で、日本抹消の陰謀の主として登場するのが、「3FT(自由貿易・自由交通・自由通信)」というアメリカの架空の過激派集団である。もちろん、当時の日米経済摩擦と日本叩きが土台となっている。また、3FTといい、情報資料調査会社といい、ヴィーナス・シティといい、すべて民間のもので、国家の影がうすいのも、この小説のひとつの特徴となっている。

第2節でのべたとおり、パックス・ジャポニカは修正主義者のおそれる悪夢の世界である。そしてそれは、日本人自身にとっても、けっして居心地のいい社会ではないのであった。日本的経営システムを可能ならしめている日本人の精神構造と文化は、ゆがんだ欲望をヴィーナス・シティにながしこむことによって、破綻をまぬがれている。ヴィーナス・シティには、日本人の欧米に対する倒錯した心理や、男女の役割構造のひずみまでが反映させられている。このヴィーナス・シティに投射された欲望は、そのまま今の日本人がかかえている心理状況につながる。

現在、日本経済も日本的経営システムも、80年代後半の礼賛からはほどとおいい状況にある。しかし、『ヴィーナス・シティ』にうつしだされた日本人と日本社会の構造は、依然かわりなく存在しているといえるだろう。コンピュータ・ネットワークも、このまま発達しつづけるであろう。そしてまた、経済的繁栄

がうみだす話題の流行商品が、主として玩具や遊戯関係のものであり、それらを媒介してコミュニケーション回路がつくりあげられていくという今日的状況は、『ヴィーナス・シティ』的世界へ現実世界がゆっくりとちかづいている一つのあらわれともとれるのである。

- (1) 梶悟郎『ヴィーナス・シティ』早川書房, 1992, には1995年刊行のハヤカワ文庫版がある。以下, 同書からの引用はすべて文庫版による。
- (2) 同上, P.147
- (3) ジョージア=アキタ『大国日本 アメリカの脅威と挑戦』日本評論社, 1993, P.4にはこの四人をさす「四人組ギャング」なる言葉も紹介されている。ただし、修正主義者の間にある差異を検討したアキタは、ジョンソンとウォルフレンを「強硬派」に、プレストウィッツとファローズを「穏健派」に位置づけている。
- (4) ジェームズ=ファローズ『日本封じ込め』TBSブリタニカ, 1989, P.155
- (5) 梶悟郎, 前掲書, P.148
- (6) 同上, P.14
- (7) カレル=ヴァン=ウォルフレン『日本/権力構造の謎(上)』早川書房, 1990, P.277
- (8) ジェームズ=ファローズ, 前掲書, P.159
- (9) 関曠野『野蛮としてのイエ社会』御茶の水書房, 1987, P.5
- (10) 同上, P.78
- (11) 梶悟郎, 前掲書, P.150
- (12) ジェームズ=ファローズ, 前掲書, P.55
- (13) 川浦康至「情報処理の<道具>としてのコンピュータ・コミュニケーション」(川上善郎・川浦康至・池田謙一・古川良治『電子ネットワークの社会心理』誠信書房, 1993, 所収) P.145~149
- (14) 梶悟郎, 前掲書, P.21
- (15) 同上, P.114
- (16) 遠藤薫「旅人たちのヴァーチャル・コミュニティ」(今田高俊編『ハイパー・リアリティの世界』有斐閣, 1994, 所収) P.146~148
- (17) 梶悟郎, 前掲書, P.27
- (18) 西垣通『聖なるヴァーチャル・リアリティ』岩波書店, 1995, P.89~90
- (19) 小倉利丸「サイバー・スペースの階級闘争」(金田善裕編『サイバー・レボリューション』第三書館, 1995, 所収) P.240
- (20) 梶悟郎, 前掲書, P.157
- (21) 同上, P.175

- (22) 同上, P.128
- (23) 同上, P.352
- (24) 室井尚『情報宇宙論』岩波書店, 1991, P.54~55
- (25) 小倉利丸, 前掲論文, P.241

### 参 考 文 献

- 青木保, 1990, 『「日本文化論」の変容』中央公論社
- ジョージ=アキタ, 1993, 『大国日本 アメリカの脅威と挑戦』日本評論社
- 今田高俊編, 1994, 『ハイパー・リアリティの世界』有斐閣
- カレル=ヴァン=ウォルフレン, 1990, 『日本/権力構造の謎 上・下』早川書房
- 大沢在昌, 1993, 『B・D・T [掟の街]』双葉社
- 奥井智之, 1994, 『日本問題』中公新書
- 小倉利丸, 1995, 「サイバー・スペースの階級闘争」, 金田善裕編『サイバー・レボリューション』第三書館 所収
- 川浦康至, 1993, 「情報処理の〈道具〉としてのコンピュータ・コミュニケーション」,  
川上善郎・川浦康至・池田謙一・古川良治『電子ネットワーキングの社会心理』誠信書房
- 加藤哲郎・ロブ=スティーヴン編, 1993, 『日本型経営はポスト・フォーディズムか?』窓社
- 京谷栄二, 1993, 『フレキシビリティとはなにか』窓社
- 関曠野, 1987, 『野蛮としてのイエ社会』御茶の水書房
- 巽孝之, 1993, 『ジャパノイド宣言』早川書房
- 西垣通, 1995, 『聖なるヴァーチャル・リアリティ』岩波書店
- マイケル=ハイム, 1995, 『仮想現実のメタフィジックス』岩波書店
- 濱口恵俊, 1996, 『日本文化は異質か』日本放送出版協会
- 半村良, 1992, 『二〇三〇年 東北自治区』新潮社
- ジェームズ=ファローズ, 1989, 『日本封じ込め』TBS ブリタニカ
- サンドラ=K=ヘルセン・ジュディス=P=ロス編, 1992, 『バーチャルリアリティ』海文堂出版
- マーク=ポスター, 1991, 『情報様式論』岩波書店
- 梶悟郎, 1992 → 1995, 『ヴィーナス・シティ』早川書房
- マサオ=ミヨシ, 1996, 『オフ・センター』平凡社
- 室井尚, 1991, 『情報宇宙論』岩波書店
- 山田富美雄・小浜満広編, 1993, 『パソコン通信の心理学』大学図書
- 山田信行, 1996, 『労使関係の歴史社会学』ミネルヴァ書房
- ハワード=ラインゴールド, 1992, 『バーチャル・リアリティ』ソフトバンク

\*本稿は、松山大学特別助成金による研究成果の一部である。