

アメリカ文学に見る都市の理解と未来

上西 哲雄

(1) 都市の古典的枠組み (19 世紀)

都市は、人が集まって形成され、どんどん集まると都市の中が過密になり、過密になると弊害が出て来て人々が外に押し出され、郊外の住宅地域ができるというのが、都市論の古典的な枠組みである。

アメリカでは、19 世紀初めの産業革命と共に、交通の要衝を中心に大きな都市が形成され始め、特に南北戦争が終わった 19 世紀後半には、経済成長に加速がかかると同時に、ヨーロッパやアジアから流入した移民の大部分が大都市にとどまることで、大都市の急速な過密と膨張が始まった。この時代は、この、経済の高度成長と移民の大量流入こそが特徴と言える時代であるから、そのことと表裏一体の都市の急拡大も、時代を代表する。この時代に、都市を描く小説が少なくないのは、そういう意味では当然と言える。

この時代の都市小説と呼べるものには、Herman Melville の *Bartleby, the Scrivener: A Story of Wall Street* (1853)、Horatio Alger, Jr. の *Ragged Dick; or, Street Life in New York with the Boot Blacks* (1867)、Stephen Crane の “Maggie: A Girl of the Streets” (1893)、Henry James の *Washington Square* (1880) がすぐに思い浮かぶ。それぞれ、大都市ニューヨークの重要な側面を描いており、大都市特にニューヨークが、当時どのように文学で描かれていたかを考える際には、すべて読んでおく必要はあるが、いずれもニューヨークの全体像を、総合的かつ有機的に描いているとは言えない。

その点、都市というテーマでアメリカ文学を考える際に、絶対にこれは欠かせないと思われるのは、William Dean Howells の *A Hazard of New Fortunes* (1890) である。これは特に、アメリカ最大の都市ニューヨークを良く描くために、設定が周到に工夫されている。物語の概要をごくごく簡単に言うと、次のようなものである。ボストンで保険会社に勤めるサラリーマンだった主人公が、誘われて雑誌を創刊するためにニューヨークに移り住む。まずは、地域の大都市ボストンから、全国一の大都市ニューヨークへの移住についての不安が、家族の間で、あるいは友人に相談する中で、詳しく語られる。次にニューヨークに移ってからは、住まいの場所探しの描写に多くの紙幅が使われるが、マンハッタンの中をあちこち見て回り、移動であちこち通ったりすることから、マンハッタンの様々な側面を見て、外から来た人間の目で観察し、考察を加えるという都市論的には、貴重な資料を提供している。雑誌を立ち上げる物語の過程で、主人公は様々な人と出会い付き合うことになる。ニューヨークという大都市に集うアメリカ全土の各地域の出身者、各階級の人間が、比較的主要な登場人物として物語を構成していく。大都市で新たに雑誌を発行するという物語の設定を利用して、大都市がいかに多様な人々を引き寄せるかを示し、ここに展開する物語こそが大都市の物語だと誇示しているかのようだ。

(2) 郊外化 (20 世紀前半)

ところで都市に人口が集中するとその中に住む金持が、危険で汚い街の繁華な地域を逃れて外に住もうとするのが郊外化の基本だが、拡大する大都市は、そうした住宅街もすぐに飲み込んでしまい、金持はさらに外に逃げることが繰り返される。真の郊外化は、このイタチごっこに終止符が打たれて郊外の高級住宅街が確立する現象を呼ぶ。マンハッタンにも高級なマンション群は、今現在ですら存在するのだが、本当の金持はマンハッタンに、買い物や観劇や、注文服の仮縫いのためにのみ、部屋を持っている。F. Scott Fitzgerald の *The Great Gatsby* (1925) は、ニューヨーク郊外のロングアイランドの高級住宅街に、大邸宅を本宅として構えるトム・ブキャナンが、マンハッタンのどこかに、愛人と密会するために部屋を用意している。*The Great Gatsby* の世界こそ、もはや大都市に吸収されることのない郊外のある、真の郊外化の時代の世界と言える。

この 20 世紀、特に 1920 年代は、既に 19 世紀後半には出来上がっていたニューヨーク近郊の鉄道網に加え、同じく 19 世紀後半に発明されたばかりの、自動車や電話が急速に普及し、大都市中心部から離れることについての不便が劇的に解消されたことが、郊外化の定着につながる。小説 *The Great Gatsby* においては、特にこの郊外と都市中心部の移動が重視されていて、重要な物語の展開が、郊外の高級住宅街と大都市中心部であるマンハッタンとの間を、通勤列車や自動車を手軽に移動することで発生することから明らかだ。また、主人公ギャツビーは、ボスはマンハッタンにいて自分はロングアイランドの郊外にいながら、仕事を全国各地と電話で連絡を取り合いながら進めている。交通や通信のテクノロジーが、この郊外の物語の基盤となっている。

(3) 第二の郊外化 (20 世紀後半の前半)

以上のように 20 世紀前半にあつては、都市から逃亡するように郊外に居を構える富裕層を中心とする人々にとって、背後に残してきた都市中心部は、百歩譲って生活から排除出来ても、生きる視野から排除することは決してできなかったことが、*The Great Gatsby* には表現されている。それに対して、まったく違う経緯で発生した郊外住宅地域があり、そうした地域の住民の視野に、逆に大都市中心部は片隅にも映っていない。

John Updike の *Rabbit, Run* (1960)は文学史で郊外小説と言えれば必ず出てくる作品だが、主人公はフィラデルフィア経済圏に住んでいるのだらうと思わされるにもかかわらず、物語の中でフィラデルフィアに行くことはおろか、99パーセント、主人公の意識の端にも浮かび上がって来ない。それは、たまたまではなくて、*Rabbit, Run* の郊外化は、20世紀前半の郊外化とは全く異なった経緯で発生した、いわば第二の郊外化に分類できるものであるからだ。第二次世界大戦が終わり、大量の帰還兵をどのように迎えるのかが大きな問題となる中で、仕事を用意することもさることながら、結婚して家庭を持ち家を構えるという、アメリカ人の理想の人生を用意することが、喫緊の課題となる。大きな要因として、冷戦状態が深まる中、アメリカ社会のソ連に対する優位性を示す必要があったものと思われる。具体的に行われたのは、政府による保証のついた住宅金融制度の開始と、大型の郊外型住宅都市の建設である。加えて、丁度そのころ開始されたテレビが、親子4人家族、芝生付き、家電製品の揃った郊外の住宅に住む家庭を理想の生活とするドラマを次々と放映し、新しい郊外の住宅都市への入居に拍車をかける。

Rabbit, Run の物語で注目したいのはテレビの存在だ。主人公も妻もテレビを見ることにどっぷり浸かっている。アメリカでテレビは、1940年頃に放送が開始され、1949年には放送局107局、受信機台数1050万台に達して、完全にアメリカ社会に定着した。1950年代には、多くのホーム・ドラマが放映されてヒットし、アメリカの理想的な家庭像が、人々の意識に形成されていく。視聴者の立場から言えば、ある程度洗練された都会的な生活が、何を揃えてどのように生活すればいいのかが、都会にわざわざ行かなくても居ながらにして分かり、情報の集まる都市から離れていることに対する不安感が払拭できる。*Rabbit, Run* の物語に大都会が全く出てこないのは、物語の同時代のそうした状況が背景にあり、そのことがテキストの表面の綻びからはみ出るように、物語のあちこちでテレビが言及されることで表現されている。

振り返ると、20世紀初めに顕在化した郊外化は、既に発達していた列車と電話という移動・通信のテクノロジーに、移動手段の中でも劇的に自由度を増やすテクノロジーである自動車加わり、都市中心部との様々なレベルでのアクセスを大変容易にした。それに対して第二の郊外化は、テレビというテクノロジーによって、都市中心部とのアクセスが、容易になったのではなくて、むしろ不要になったと言える。

(3) 仮想空間としての都市 (20世紀後半の後半)

都市は根本的には、人々がモノ、サービス、さらには情報を交換するために集まることがその形成の基本であり、都市の持つ都市ならではの側面を都市性と呼ぶならば、こうした交換の機能を備えた場を提供できることが、都市性である。テクノロジーの発達はこの都市性を、物理的空間から解放した。古典的枠組みの中の都市性は、交通のテクノロジーの発達で、都市性への物理的アクセスが容易になり、電話の普及で都市性が、一部物理的空間から解放された。さらに第二の郊外化では、劇的に発達したメディア、具体的にはテレビの発達が、都市性を完全に物理的空間から解放し、都市の構造を、空間を越えたものにしてしまった。このようなテクノロジーによる都市性の物理的空間からの解放の行きつく先は言うまでもなく、コンピュータによるインターネットである。

コンピュータ間の通信は、1960年代までに始まっていたが、1970年代に入る頃からコンピュータを接続するネットワーク網を作り、さらには複数のネットワークを相互接続するためのプロトコルと呼ばれる共通のルールが開発されて、進化が本格化して行く。1982年には、世界各地のコンピュータネットワークを相互接続するための標準プロトコルTCP/IPが広く採用されることになり、今のインターネットというものの基盤が出来上がった。

この頃早くもこのようにコンピュータが作り出す仮想の世界を描いた文学と言えれば、脳をコンピュータに直結して入り込み、そこで様々なドラマが展開するというSF小説、William Gibson の *Neuromancer* (1984)が古典と言えるが、都市性がそのような方向へのベクトルを持つことは、翌年に相次いで出た、Don DeLillo の *White Noise* (1985)、Paul Auster の *City of Glass* (1985)といった、作品に読み取ることが出来る。

White Noise は、郊外小説の系譜を引く大学町の大学教授一家の物語であるが、日ごろから登場人物たちが、テレビ、ラジオ、新聞に加えて広い意味でのメディアとも言うべき噂によって構成される仮想空間に生きる様子が描かれ、最終的には死への恐怖すらそうした仮想空間の中で抱き、乗り越えようとする物語となっている。一方の *City of Glass* は、逆に舞台がニューヨーク市の中心部マンハッタンに限られ、物語の大部分は主人公が街を歩き回るという設定にもかかわらず都市風景は一切ない。主人公が監視対象者を尾行する経路が、アヴェニューとストリートという住所のマトリックスで細かく示され、この経路が、コンピュータ風に言い換えれば「回路」が、意味を持つ内容となっている。つまり、この物語の中で都市の空間は、物理的な風景ではなくて住所のマトリックスで描かれている。コンピュータこそ出てこないが、コンピュータと同じようにマトリックスが作る回路によって、意味が、空間が、仮想の都市空間として立ち上がるという仕掛けになっている。

今ではスマホやコンピュータを通じて仮想空間こそが、モノやサービスや情報を交換する都市性に満ちた空間で、リアルな世界の方が不便で不潔で危険な世界であるかのような世界の様相だが、今から35年前の *White Noise* や *City of Glass* に表われる都市観には、そうした未来に対するかすかな予感が間違いなくある。

人類学では、人間が安定して社会関係を維持できる人数の上限は、平均150人程度とされている(ダンバー数)。都市は根本的にこの限界を遥かに越えた空間であり、人間が平安に暮らせる環境ではない。今後とも、都市はこの根本的な問題を抱えながら展開し、文学にとって重要なテーマであり続けるものと思われる。