

# 現代思想のパフォーマンス — ジャン・ボードリヤール —

## 案内編&解説編 (1)

難波江 和 英

### Performance of Contemporary Thought: Jean Baudrillard

#### Introduction & Interpretation (1)

NABAE Kazuhide

#### Abstract

This is the first half of an attempt to draw a critical portrait of the French sociologist and philosopher, Jean Baudrillard (1929-2007).

A chronological overview of his major works shows that Baudrillard has undergone three stages of development in his career as a contemporary thinker.

Periods	Key Words	Trends of Thought
1. 1960s-late 1970s	Signs	Semiology
2. Early 1980s-late 1980s	Others	Postmodernism
3. 1990s-2000s	Incidents	Game

This paper aims to highlight the shift Baudrillard has made from the first to the second phases. In this transition, he has turned his academic interest from a semiological analysis of consumption in postindustrial societies to a postmodern inquiry concerning the loss of grand narratives, such as the real and the unreal.

In preparation for further discussion, Baudrillard sorts the historical development of simulacra into three phases as shown below. Having illustrated the first and second phases with examples like automaton and robot, he then accentuates the significance of the third phase, as exemplified by Disneyland.

Phases	Periods	Value Systems
1 Counterfeit	Renaissance to Industrial Revolution	Nature
2 Mass Production	From Industrial Revolution	Products
3 Simulation	Modern Times	Structure

Disneyland is a representative of the third phase of simulation, as Baudrillard argues, not because it copies the original as perfectly as if it were to replace “real” America, but because it is designed to conceal the fact that America is no longer real. The same can be said about the hyperreal effects of the Vietnam War Francis Coppola waged in *Apocalypse Now*, for the Vietnam War, as Baudrillard asserts, perhaps never happened “in itself.” Furthermore, he continues, the evolution of hyperreal simulation has found its ideal forms in “hypermarket and hypercommodity” and “the implosion of meaning in media.” Having made his way well into the postmodern stage, Baudrillard claims that a hyperreal world begins where the interaction of the real and the unreal ends, and that beyond the realm of meaning lies no more hope for meaning but an enchanted form of non-sense, namely, seduction.

**キーワード：**消費、シミュレーション、差異、ハイパーリアリティ、誘惑

**Key words:** Consumption, simulation, differentiation, hyperreality, seduction

---

本学文学部総合文化学科教授

連絡先：難波江和英 〒662-8505 西宮市岡田山4-1 神戸女学院大学文学部総合文化学科

k-nabae@mail.kobe-c.ac.jp

ジャン・ボードリヤールをひと筆書きしよう。1960年代以降の思想界で、高度に発達した資本主義社会における消費や文化の記号化（シミュレーション化）と、それに伴う人間や世界の超現実化（ハイパーリアル化）について、マルクス主義、精神分析学、記号学、文化人類学、構造主義等の成果を利用しながら、映画『マトリックス』（1999年）にも影響を与えたほど先駆的で挑発的でさえある議論を展開したフランスの社会学者・哲学者。

ボードリヤールは、1929年7月29日、フランス東北部のランスで生まれ、2007年3月6日、パリで亡くなった。享年77歳。但し、自伝も残されておらず、現在までのところ伝記もないため、その生い立ちは『ボードリヤール・ライブ』というインタビュー集から窺うしかない。それによれば、祖父母は農民、両親は公務員、それも田舎から都市へ移り住んだ家族の典型として、「小ブルジョアでさえない、いやかなり下層の小ブルジョア」（19）。それゆえ本人は、ランスのリセ（中等教育機関）に在学中から努力して学問の道へ入った「一族で最初のメンバー」（ibid.）と自称している。

その後、ボードリヤールはリセを卒業して地元の大学へ進学し、第二次世界大戦中のドイツ軍占領下で学ばされたドイツ語の教員資格を取り、1956年から10年間、リセでドイツ語を教えた。60年代に入ると、哲学者ジャン＝ポール・サルトルが主宰していた雑誌『レ・タン・モデルヌ』に翻訳、論文、書評を発表するようになり、思想界へのデビューの準備を進める。1966年、社会学者アンリ・ルフェーブルのもとで論文を完成させて博士号を取り、同年、パリ大学ナンテール校の教員になる。五月革命（労働者や学生による大規模な反体制運動）が起こった1968年には、博士論文を原型とした著書『物の体系』をガリマール書店から出版。これがボードリヤールの「登場」までの略歴である<sup>1)</sup>。

ボードリヤールは、それ以降も35年以上にわたり20冊以上の著書を出版している。すべての著作の内、主要なものを列挙するとこうなる。

- \*『物の体系—記号の消費』（1968年、宇波彰訳、法政大学出版局、1980年）
- \*『消費社会の神話と構造』（1970年、今村仁司・塚原史訳、紀伊國屋書店、1979年）
- \*『記号の経済学批判』（1972年、今村仁司・宇波彰・桜井哲夫訳、法政大学出版局、1982年）
- \*『生産の鏡』（1973年、宇波彰・今村仁司訳、法政大学出版局、1981年）
- \*『象徴交換と死』（1976年、今村仁司・塚原史訳、筑摩書房、1982年、ちくま学芸文庫、1992年）
- \*『誘惑論序説—フーコーを忘れよう』（1977年、塚原史訳、国文社、1984年）
- \*『誘惑の戦略』（1979年、宇波彰訳、法政大学出版局、1985年）
- \*『シミュラクルとシミュレーション』（1981年、竹原あき子訳、法政大学出版局、1984年）
- \*『シミュレーションの時代—ボードリヤール日本で語る』（1982年、ボードリヤール・フォーラム事務局編、JICC 出版局）
- \*『宿命の戦略』（1983年、竹原あき子訳、法政大学出版局、1990年）

- \*『アメリカー砂漠よ永遠に』（1986年、田中正人訳、法政大学出版局、1988年）
- \* *Cool Memories 1980-1985*（1987年、未邦訳）
- \*『透きとおった悪』（1990年、塚原史訳、紀伊國屋書店、1991年）
- \*『湾岸戦争は起こらなかった』（1991年、塚原史訳、紀伊國屋書店、1991年）
- \*『完全犯罪』（1995年、塚原史訳、紀伊國屋書店、1998年）
- \*『芸術の陰謀』（1997年、塚原史訳、NTT 出版、2011年）
- \*『消滅の技法』（1997年、梅宮典子訳、Parco 出版、1997年）
- \*『不可能な交換』（1999年、塚原史訳、紀伊國屋書店、2002年）
- \*『パスワードー彼自身によるボードリヤール』（2000年、塚原史訳、NTT 出版、2003年）
- \*『パワー・インフェルノーグローバル・パワーとテロリズム』（2002年、塚原史訳、NTT 出版、2003年）
- \*『暴力とグローバリゼーション』（2003年、塚原史訳、NTT 出版、2004年）
- \*『悪の知性』（2004年、塚原史・久保昭博訳、NTT 出版、2008年）
- \* *Cool Memories V 2000-2004*（2005年、未邦訳）
- \*『なぜ、すべてがすでに消滅しなかったのか』（2008年、塚原史訳、筑摩書房、2009年）

これらの著作のテーマを時代順に整理すれば、ボードリヤールの思想の展開を三段階に区分できる。そこから、それぞれの段階のキーワードと、それに見合った時期を想定すると、おおよそ下記のようなになる。

〈ボードリヤールの思想の展開〉

時代区分	キーワード	思潮のモード
1. 1960年代～1970年代末	記号	記号学
2. 1980年代初～1980年代末	他者	ポストモダニズム
3. 1990年代～2000年代	事件	ゲーム

この三段階の流れをテキストを解読しながら追っていけば、そこからボードリヤールという人物の社会学者・哲学者としてのポートレートが時系列に沿って浮かびあがってくるだろう。それに際して、ボードリヤールの思想家としての出発点に、二人の巨人が立っていたことを覚えておこう。一人は経済学者カール・マルクス、もう一人は言語学者フェルディナン・ド・ソシュール。

マルクスが与えてくれた発想、というより、ボードリヤールが頼りにしたマルクス主義の発想は、二点に大別できる。一つは、日常の必要品をつくる生産関係のモード（たとえば狩猟や植物採取、機械や技術、資本家と労働者）が下部構造として、それぞれの時代の社会や人間のありよう（法律、経済、経営から、文化、哲学、意識に至るまでの日常生活すべて）を上部構造として規定するという考え方、つまり唯物論的歴史観。もう一つは、「人間は物を生産し消費する」という図式に即して、生産を消費より優先させ、「生産＞消費」という観点から資本主義の経済活動を見るという考え方、つまり生産中心主義。

他方、ソシュールが与えてくれた発想は、(1) 言語をランゲージュ（人間のシンボル化能力）、ラング（共同体で使われる国語体）、パロール（発話のときの音の連続）の三つのレベルに区分したこと、(2) 語を「意味するもの」と「意味されるもの」の恣意的な関係から構成される記号と見なしたこと、(3) 言語とは記号の差異による関係から構成される体系（システム）であると考えたことに大別される。

こうした影響関係は、ボードリヤールの思想界へのデビュー作となった『物の体系』からすでに明らかである。マルクス関連では、特に、今日の脱工業化社会の特徴を生産ではなく消費に見ることによって、マルクス主義の「生産＞消費」という観点を反転させながら継承しているところに注目しよう。たとえば、『生産の鏡』というタイトルや、その冒頭に置かれた「生産という幻想」(7) という表現も<sup>2)</sup>、ともに「生産」という鏡に照らして世界を見るときに限界の喩えになっている。

他方、ソシュール関連では、『物の体系』という著書からして、記号学者ロラン・バルトによる『モードの体系』(1967年) というタイトルとともに、ソシュールの「言語の体系」というアイデアを反映している。特に、消費を言語活動と見なし、消費の対象を物ではなく、記号としての物の差異であると考えた点は重要である。さらに、物の「本質面＝技術面」（たとえば車の走行性）を「ラング」、物の「非本質面＝心理面・社会面」（たとえばハイブリッド車の購入）を「パロール」と区分した点も特筆すべきだろう(9-10)。人間の生産物が人間の日常生活で「生きられた物」となるにつれて、物のラングのレベルもパロールのレベルへ転位し、技術の体系を文化の体系へシフトさせていく。当時のボードリヤールの関心は、このように、資本主義の進化を語るための言説を更新して、「生産＞消費」に支配されてきた資本主義観のパラダイムを大きく転換させることにあったといえる。

ここまでの流れを敷衍すれば、次のような知見に辿り着くだろう。20世紀後半以降の産業文明は、生産から消費へ軸足を移した。それどころか、現代の資本主義社会で起こっていることは、経済現象であれ文化現象であれ、「生産—消費」という二項対立ではうまく説明できなくなっている。たとえば、21世紀の日本でも、生産物はもはやそれ自体として存在しているもの（物質）でもなく、人間によって購入、所有、使用されるもの（人間の主体によって資産や道具として支配される客体）でもない。それと同様に、消費される対象もまた、もはや物それ自体でなくなり、物の意味になっている。しかも、その意味は、物に最初から内在しているわけではなく、記号としての物の差異から生まれる。つまり、消費されるのは、物それ自体の物質性や客体性ではなく、物同士の関係から生まれる意味作用の効果にほかならない。それゆえ現代社会における消費は、不足しているものを充足するところから起こるのではなく、差異のネットワークとしての「物の体系」を介して、記号としての物の意味が消費の欲望へ昇華していくところに起こる。

「消費される物になるためには、物は記号にならなければならない」(277)。「消費とは、それになんらかの意味があるとすれば、記号の体系的操作という活動を意味する」(276)。『物の体系』で示されたこうしたビジョンをより先鋭化し、さらに包括的に描き出したのが、1970年に出版された『消費社会の神話と構造』である。

＊

『物の体系』の前半までは、まだ物は物として取り扱われているように見える。但しボードリヤールが同書で試みていたのは、既存の方法で物の世界を語り直すのではなく、急速に変化していく物の世界を分類し、それを体系として記述するための新しい方法を編み出すことだった。そこで彼は第一部「機能体系または客観的言説」で、物の配置や雰囲気という観点から、物のありようを日常生活の客観性に即して体系化し、第二部「非機能体系または主観的言説」で、物の収集という観点から、物のありようを人間の主観性に即して体系化する。しかし第三部「メタ機能と機能不全の体系」と第四部「物と消費の社会的＝イデオロギー的体系」になると、物の世界は客観性や主観性という語り口の呪縛をまぬがれて、それ自体の自律性から生まれる意味作用の次元へ解き放たれていく。『消費社会の神話と構造』は、そこを出発点としながら、さらに消費の体系に照準を定めることによって、画期的な現代社会論＝現代文化論として、ボードリヤールの存在を世に広く知らしめることになった。

同書の要点はタイトルから一目瞭然だろう。現代の資本主義社会は消費社会である。それも、生産物が商品として、その使用価値を消費される社会ではなく、ありとあらゆる物が記号として、その差異から発生させる意味を消費される社会である。そういう消費社会は、それ以前の社会と違って、記号としての物の体系によって構造化され、記号の意味作用から生まれる新しい神話によって支えられる。これが『消費社会の神話と構造』というタイトルの意味である。

人間にとって、消費とはそもそも、自分が欲したものを手に入れ、あるいはつくり、それを飲食したり使用したりすることだった。それゆえ、人間の欲望は生産に先行し、消費によって充足されていたわけである。しかし現代社会では、生産の秩序より消費の秩序が優先している。しかも、ここでいう消費の秩序とは、生産された物を物として消費する行動というより、物を記号として操作する行動、いやむしろ、記号としての物に操作される行動である。

それをもう少し説明してみよう。生産が消費より優先されていた社会では、たとえば家具であれ食物であれ、物としての生産物に限りがあるので、消費にも限りがあった。しかし消費が生産より優先される社会になると、物は必要品というより欲望を誘発するガジェット（目新しい仕掛け）と見なされてくるので、消費にも限りがなくなる。たとえば、初音ミクというキャラクターは、コンピューターソフトから生まれたバーチャルアイドルとして、その存在をズラし続けながら、消費への欲望を暴走させる。「豊かさ」が一つの価値となるためには、充分ではなく、あり余ることが重要であり、必要と余剰との顕著な差異が維持され表示されなければならない」（52）。このように、現代人は必要の充足を超えて、溢れんばかりの記号と戯れ、その浪費によって保証される「豊かさ」を自然なものとして堪能していく。こうした「豊かさへの自然権」（29）にこそ、現代の消費社会の神話は宿る。これが『消費社会の神話と構造』の第一部「モノの形式的儀礼」の要点である。

それに続く第二部「消費の理論」では、「豊かさ」の神話に関連して、「幸福」と「平等」の神話が取りあげられる。「現代社会では、幸福の神話は平等の神話を集約し具現したものであ

る」(59)。但し、現代社会の「幸福」と「平等」は、「豊かさ」と同様、どちらも独特のニュアンスを帯びている。それらはともに、近代の理想としての「幸福」(個人主義の実現)や「平等」(万人の機会均等)という歴史的概念を枠組みとして継承しながら、それを換骨奪胎して、現代人が理想とする「幸福」と「平等」へ含意を変化させたからである。その結果、「幸福」とは、記号としての物を過剰に消費できる「豊かさ」によって測定できる快適さのこと、「平等」とは、誰もがその快適さを楽しめる権利を同等にもつことを意味するようになった。

記号としての物の「豊かさ」を「平等」に消費できること。それを「幸福」と呼ぶ今日の神話世界では、消費の意味と同時に、人間の消費者としての意味も変化せざるをえなくなる。そこでボードリヤールはまず、現代の消費のプロセスを分析するために二つの視点を提示する。

## A 消費

### (1) 消費 = 「意味作用とコミュニケーションのプロセス」(79)

つまり消費とは、言語と同様、コードによって意味を発生させ、それを交換するシステムのことである。

### (2) 消費 = 「分類と社会的差異化のプロセス」(ibid.)

つまり消費とは、社会における地位(ステータス)を分類し、各自の地位の差異を表示するための活動である。

ボードリヤールは続いて、これらを消費者の側からとらえ直し、現代の消費者を分析するために二つの視点を提示する。

## B 消費者

### (1) 「人は決して物をそれ自体で(使用価値において)消費しない」(ibid.)。

### (2) 「人は自他を区別する記号として物を消費する」(ibid.)。

さらにボードリヤールは、この「人は自他を区別する記号として物を消費する」を「生活面」と「構造面」に区分し、前者を意識的で倫理的、後者を無意識的で構造的であるとする(ibid.)。ここでは車を例にして、上記の A(1) から B(2) までの消費と消費者に関する論点を説明しよう。

人が車に乗るのは、本来、場所を移動するためである。しかし、そういう使用価値(場所を移動する道具としての価値)のためだけに車を購入する人は、いまや厳密に言えば皆無である。たとえば、国産のハイブリッド車を選ぶ人もあれば、イタリアのランボルギーニを買う人もあれば、最近の中国のように、若くしてベンツや BMW に乗る人もあるだろう。しかし、どのケースにしても、そこにはすでに、物の使用価値を超えて、各自の地位を個人レベルで、集団レベルで、階層レベルで表示する消費の意味作用が働いている。たとえば、経済力の記号、環境への配慮の記号、優越感や虚栄心の記号、「成功者」や「勝ち組」の記号として。現代人は、こうした記号の意味を「生活面」のレベルで他人と交換して、「生活水準、地位獲得競争、権

威の段階に関するモラル」(ibid.)を意識しながら生きている。

他方、同時に、現代人には意識できない消費の「構造面」もある。「消費者は他人と違う行動をして、それを自由に、望んだとおりに、自分が選んだことと思っても、まさか他人と違うように強制されたとか、なんらかのコードに服従したとは思わない」(80)。たとえば、ある人が自分の意志でその車を選んだと思っていても、その選択は個人の欲望のレベルを超えて、消費のシステムによって強要された「差異への欲望」や「社会的な意味への欲望」のバリエーションにすぎなくなっている(108)。消費者は自分が消費するものを選んでいではなく、消費社会の「差異の秩序」(80)に組みこまれながら、それによって構造的に選ばされている。「購買とは、すべての物がいつもさまざまなバリエーションの一つとして提供され、個人がその中から選ぶように要請されるという意味で一種のゲームである」(157-8)。

そうすると、人間の欲望まで、「差異の秩序」としての消費のシステムによって形成された「まやかし」(mystification, 99)になる。しかし、現代人はそれを「真の自由」(101)として体験しているので、「消費の社会的機能と組織構造が、個人をはるかに超えて、無意識の社会的強制として個人に押しつけられているという事実」(109)に気づかない。但し、ボードリヤールは、こういう社会的な欲望のありようを「偽の自由」や「不自然」として批判し、生物的な欲求を「真の自由」や「自然」として称揚しているわけではない。それどころか、ボードリヤールにとって、現代人とは、そういう区分をもはや必要としない消費のステージに達している人間のことである。「重要なのは、欲求や自然的効用等が存在しないということではなく、現代社会に特有の概念である消費がそういうものではないということである」(111)。そこに介在しているのは、結局、「個人の欲求」や「自然の効用」ではなく、それらを盾に取った「システムの欲求」や「成長の欲求」ということになる(88)。

かつて文化人類学者のクロード・レヴィ＝ストロースは、『親族の基本構造』(1949年)で、血縁関係という生物学的システムを婚姻関係という社会学的システムへ置き換える方法を提示した。ボードリヤールが『消費社会の神話と構造』で実践したのは、これにならって、生物としての人間の欲求と充足に基づく経済学的システムを記号の消費に基づく社会学的システムへ再編する方法を提示することだった。しかもこの方法は、消費の分析に留まらず、「現代における自然から文化への移行」(112)の分析にも適用できる汎用性に優れていた。それゆえ、ボードリヤールの思考は、消費の分析を踏み台にしながら、マスメディア、セックス、レジャーから、流行、コンピューターゲーム、ポップアート、身体、エロティシズム、広告、ファッション、暴力に至るまで、文化全般の事象へジャンプする。その消費文化の記号学にこそ、『消費社会の神話と構造』の斬新さはある。

ボードリヤールは、それと関連して、第三部「マスメディア、セックス、レジャー」で分析のキーコンセプトを提案している。「ルシクラージュ」(recyclage, 149)。この語は、辞書的には「進路変更」、「再教育」、「再利用」を意味する。さらに、その動詞「ルシクル」(recycler)には、「新しい仕事やスキルを身につける」、「新しい概念等に対応する」という意味もある。ここでの「ルシクラージュ」は、そこから連想されたとおり、「絶えざる変化に繰り返し順応すること」、「時代の動きに合わせて自分のありようを更新すること」である。ボードリヤール

は、「ルシクラージュ」が「消費社会の本物の市民」(149)になるための必須の条件であるという。それはどういうことだろう。

もっともわかりやすいのは、ファッションのトレンド。人々は、その最新情報をいち早くキャッチし、他人に先んじて新しい服を身にまとうとする。人々はもはや、自分が着たいものを着ているわけではなく、多くの人が着たくなるものを「お仕着せ」られているだけなのに、まるで最初からそういうものを着たかったかのように錯覚する。それゆえ、現代のファッションでは、服はもはや物ではなく、最先端のトレンドを意味する記号になる。

人々にできることは、ドイツの哲学者 G・W・F・ヘーゲルが見抜いていたように、用意された記号の配列から服を選んで「他人」と同じ存在になる欲望（模倣への欲望）を満たすか、周りと違う記号の組み合わせ（『消費社会の神話と構造』の用語では「パノプリ」(19)）をして「自分」を目立つ存在にする欲望（差異化への欲望）を満たすかのどちらかしかない。「普通」への欲望であれ「個性」への欲望であれ、他者からの承認を求めて、記号としてのファッションの「周期」（シクル）に同調しながら、「絶えざる変化に繰り返し順応」し、「時代の動きに合わせて自分のありようを更新する」こと、それこそ「流行のルシクラージュ」である。

これと同様のことが、他の分野でも起こっている。たとえば、健康食品、ダイエット、フィットネスクラブ、筋トレ、ランニング。こうしたものによって、現実の「生身」は姿を消し、それと同時に「健康」がもてはやされ、記号として消費されていく―「健康のルシクラージュ」。あるいはまた、風光明媚な場所への観光、田舎暮らしやセカンドハウスへの憧れ、環境保護、エコ生活。こうしたものを介して「自然」を発見し、記号として消費すること―「自然のルシクラージュ」。さらにまた、海外旅行、電気器具の買い替え、『通販生活』というカタログ販売、リクルートスーツ、結婚式……ありふれた日々の出来事までもが、余暇から性に至るまで、記号の消費として構成されること―「日常生活のルシクラージュ」。

『消費社会の神話と構造』には、もう一つ、あとに続くボードリヤールの著作群との関係で注目すべきテーマがある。「真偽の彼方」。これには二つの先例が透けて見える。一つは、ドイツの哲学者フリードリッヒ・ニーチェによる『善悪の彼岸』(1886年)。もう一つは、アメリカの文明史家ダニエル・ブーアスティンによる『幻影の時代』(1962年)。「真偽の彼方」という表現は、もちろん『善悪の彼岸』のもじり。善と悪は、どちらか一方だけで存在することではなく、相補関係によって存在している。それゆえ、問題はどちらが真でどちらが偽かということではなく、両者を区分する一本の目に見えない線である。見るべきは、善でも悪でもなく、その両方の価値を二項対立として発生させた線引きの向こう、つまり「善悪の彼岸」。それと同様、現代の消費社会でも、「真と偽」という二項対立はもはや意味をもたなくなっている。私たちが生きているのは、『シミュラクルとシミュレーション』のボードリヤールの用語を使えば、真（リアル）でも偽（アンリアル）でもない世界、「ハイパーリアル」(10)の世界だからである。

他方、ブーアスティンは、先の古典的名著で、「イメージのほうオリジナルよりおもしろくなり、それ自体、一つのオリジナルとなってしまう世界」をいち早く描いてみせた。たとえば、アメリカの大統領選挙では、「大統領候補者をどう考えるかより、その人物の『公的イ



メージ』をどう思うかが重要である」とし、アメリカ人が誰かを大統領候補者に選ぶのは、「その人物の公的イメージが、ホワイトハウスの中に見出したいと思っているイメージと合っているからである」(204)。こういう社会では、もはや「真と偽」という二項対立は意味をもたなくなる。ブーアスティンによれば、このイメージの操作をもっとも巧みに利用したビジネスが広告である。1960年代初頭のアメリカで広告がすでに重視されていたのは、「イメージが売れるからばかりでなく、イメージこそ、人々が買いたいと望んでいるものだからである」(ibid.)。つまり、広告の魅力は、消費者を「誘惑しようという欲望」からではなく、消費者の「誘惑されたいという欲望」から生まれたのである(211)。

この分析は、1962年という時代を考えれば、一つの卓見だろう。しかし、ボードリヤールは『消費社会の神話と構造』で、これを「間違っている」(197)と一蹴する。なぜなら、ブーアスティンの議論は、まだ「真と偽」の二項対立を前提にしており、「ある種のお互いの倒錯—真と偽をめぐる冷笑的な操作と集団的なマゾヒズム」(ibid.)の域を超えていないからである。そこでボードリヤールは、こう主張する。「広告は（他のマスメディアと同様）私たちをあざむいたりしない」、「広告は真と偽の彼方に存在している」(ibid.)。たしかにブーアスティンがいうように、広告は物を「疑似イベント」(7)に仕立てあげるかもしれない。しかし、ボードリヤールにいわせれば、その疑似イベントは、現代の消費社会では「疑似」のレベルに留まることなく、「広告の言説への消費者の同意をとおして、日常生活の出来事となる」(198)。「こうして日常生活は、自然が芸術を模倣するように、ついにシミュレーション・モデルの複製になってしまう」(ibid.)。

ここでの「シミュレーション」とは、オリジナルと区別のつかなくなったコピーに留まらず、オリジナルとコピーの区分そのものを消してしまうようなコピーの創造、それゆえ、もはやコピーと呼べないリアリティ(ハイパーリアリティ)を帯びた記号の操作のことである。但し、上記のボードリヤールの語り口には、時代を先取りした分、まだオリジナルとコピーの二項対立の余韻が漂っている。それを霧散させるには、人間の暮しをもっと急速に記号化されて、日常生活を「真と偽の彼方」に広がるシミュレーションとしてとらえる新しい思想の構えに迫いつかなければならなかった。そういう条件が整うのは、『消費社会の神話と構造』から11年後の1981年、『生産の鏡』や『象徴交換と死』を経て『シミュラクルとシミュレーション』に至ってのことである。

## ＊

『シミュラクルとシミュレーション』は、アルゼンチンの作家ホルヘ・ルイス・ボルヘスの「おとぎ話」の紹介から始まる。いや、紹介というより、ボルヘスの断章「学問の厳密さについて」(1954年)を原典(オリジナル)としたボードリヤールの脚色(コピー)である。しかし読者は、そのコピーがあまりにもおもしろいので、それこそオリジナルと思ってしまう。いや、もはやオリジナルとコピーの区別さえなくなり、その書きものはそれ自体で存立し始める。ここにはすでに、「オリジナルもコピーもないシミュレーション」の寓話を実演してみせるボードリヤールがいる。

ボルヘスの「学問の厳密さについて」は、ある帝国が地図製作の技術を極めて、原寸大の帝国の地図をつくりあげてしまったという話である。しかし人々はやがて地図学への興味をなくし、それにつれて、その地図も無用の長物と化し、断片だけを遺物として砂漠にさらしていく。他方、ボードリヤールは、この話を「シミュレーションの寓話」として語り直す。ある帝国で、地図師があまりにも綿密に帝国の地図を描いたので、領土が覆い隠されてしまう。しかし帝国が衰えるにつれて、地図もぼろぼろになり、断片だけが砂漠に痕跡として残される。まるで、「複製が古くなるにつれて、本物と見分けがつかなくなるように」（9-10）。

オリジナルとしての帝国が減んで、コピーとしての地図がそれに取って代わる。しかし、そのコピーもやがて腐り、大地へ逆戻りしていく。風化していく断片を帝国の唯一のリアリティとして。こうした脚色にも関わらず、ボードリヤールは、そのレベルのメッセージ性に満足しないで、「この寓話は私たちにとって過去のものであり、もはやシミュラクルの第二段階のささやかな魅力でしかない」（10）と評する。これはどういうことだろう。

実は、ボードリヤールはすでに『象徴交換と死』で、シミュラクルをシミュレーションの生成物、つまり現実の記号化としての表象と考えて、その歴史的発展を三段階に区分している（77）。前の引用にあった「シミュラクルの第二段階」とは、その二番目の段階を意味していたわけである。それゆえ、ここでは『象徴交換と死』で展開されたシミュラクル論を迂回して、そこから改めて『シミュラクルとシミュレーション』の本論へ立ち戻ることしよう。

#### 〈シミュラクルの三段階〉

シミュラクルの段階	時代区分	価値法則
1 模造	ルネッサンス～産業革命	自然
2 大量生産	産業革命～	商品
3 シミュレーション	現代	構造

第一段階のシミュラクルは「模造」である。ルネッサンスとともに、封建社会の秩序が崩れ、階級をあらわす記号（シーニュ）も各層の枠を超えるように増えて、もっと幅広く分配されるようになる。つまり、記号が増加したばかりでなく、それを構成する「意味するもの」（シニフィアン）と「意味されるもの」（シニフィエ）の関係にも恣意性が見られるようになり、階級別に「強制された記号」は、民主的に「解放された記号」へ変化していく（78）。その結果、ルネッサンスから産業革命にかけて、それまでになかった競争原理を含んだ「模造」（ibid.）の時代が始まる。

ルネッサンス以前であれば、たとえば「荘園」は「意味するもの」として、「領主」は「意味されるもの」として、「荘園＝領主」という記号を構成していた。しかしブルジョワジー（市民革命の推進者となった有産市民）が台頭すると、特定の階級による「記号の独占」も打破されて、「前代未聞の記号の組み合わせ、あらゆる遊び、あらゆる模造への道が開かれた」（80）。そのとき、ブルジョワジーは「自然の模倣」（ibid.）という型に魅了され、たとえば漆喰を「表象力のある物質、他のすべての物質の鏡」（ibid.）として重宝するようになったという。漆喰でつくられた「ビロードのカーテン、木のコーニス（軒蛇腹）、肉体の丸みを帯びた線」（ibid.）。

これらはすべて、「自然」をオリジナルとしたコピー、「自然らしさ」を表象した記号、つまりシミュラークルだったことになる。

但し、この第一段階のシミュラークルは、まだオリジナルとコピーの相克を前提として成立していた。しかし、産業革命とともにシミュラークルの第二段階に入ると、「オリジナル vs. コピー」という二項対立は退いて、オリジナルのコピーとしての「模造」への意欲も低下し、機械による「複製の大量生産」がそれに取って代わる。すべての物は、その結果、オリジナルとコピーの真偽の関係からコピーとコピーの等価の関係へ移り、無限に複製できるシミュラークルとして貨幣と交換され、「商品」という価値を運びながら、「オリジナルの实在」そのものを隠蔽してしまう。「これらの物同士の関係は、もはやオリジナルと模造品の関係でもなければ、相似や反映の関係でもなく、等価性、つまり差異の不在を意味している」(85)。これがシミュラークルの第二段階である。

ボードリヤールは『象徴交換と死』で、シミュラークルの第一段階と第二段階の違いを際立たせるために、自動人形とロボットを例にあげている。自動人形は、からくりで人間のように動くという点で、ロボットと同じく機械である。しかし自動人形はロボットと違って、あくまで人間の「模造品」として、人間と「相似や反映」の関係にある。それゆえ自動人形とは、どこまで自由に振る舞っても、オリジナルとしての人間の影をぬぐい去れないシミュラークルにすぎない。他方、ロボットは、人間との差異を無視して、ひたすら労働する機械であるという点で、もはや「人間の相似物」ではなく「人間の等価物」になっている(82)。ここに、シミュラークルの第一段階と第二段階の決定的な違いがある。

それを踏まえると、ボードリヤールが帝国の地図に関するボルヘスの「おとぎ話」について、それを「過去のもの」と呼び、「シミュラークルの第二段階のささやかな魅力」と形容した理由もわかってくる。帝国の地図は、第一段階のシミュラークルを思わせるように、現実の帝国をオリジナルとしてコピーしながら、朽ちていくにつれて、第二段階のシミュラークルを思わせるように、相互の「差異の不在」を根拠にして、現実の帝国の等価物になりすましてしまう。但し、ボードリヤールにとって、この段階のシミュレーションには、まだ帝国が地図に先行する实在＝オリジナルとして想定されている。「そのあとに続く時代、つまりシミュレーション・モデルという第三段階のシミュラークルの時代は、それより広大な次元にある」(86)。

第一段階のシミュラークルはオリジナルの模造、そして第二段階のシミュラークルは大量生産された等価のコピー。それに対して、第三段階のシミュラークルは、オリジナルともコピーとも関係なく、「増殖の中核と呼ばれるモデル」(87)から生まれた差異の戯れとしての記号になる。それゆえ、この段階では、「あるのは、あらゆる形態を差異の変調に従って生じさせるモデルだけ」になり、「目的に従って生じるものは何もなく、すべては『準拠枠としてのシニフィアン [意味するもの]』としてのモデルから発する」(ibid.)。

これらの文章からは、光を受けて、色彩を乱舞させながら、虚空に踊る無数のしゃぼん玉が連想される。「モデル」とは、喩えていえば、石鹼水の気泡を噴射しながら、それらを「しゃぼん玉」の差異として躍動させる目に見えないストローのことである。たとえば「かわいい」のように、そこから無数の記号を発生させ、相互の差異から記号に意味のグラデーション（無

数の「かわいい」を運びさせ、そのコントラストから各記号の個別の価値（それぞれの「かわいい」）を生み出すための基本型、それこそ『準拠枠としてのシニフィアン [意味するもの]』としてのモデル」のことである<sup>3)</sup>。

そうして「かわいい」が記号生成のモデルとして起動し始めると、人間の目は変質し、退屈な日常も「かわいい」という記号（現実と取り違えられた記号）に満ちあふれた世界に変貌していく。しかしやがて、人間がそういう同じモデルの差異にも飽き始めると、今度は別のモデルが生まれ、異なるモデル間のコントラストによって、記号の意味と価値を更新していく。たとえば、「かわいい」から「キモかわ」へ、さらに「エロかわ」へ。そのとき大切なのは、コピーの質でも量でもなく、「オリジナル vs. コピー」の二項対立を無効にする記号としてのシミュラクルの出現であり、その出現を可能にしているシミュレーションの差異の体系にほかならない。第三段階のシミュラクルの価値が「構造」に依拠しているというのは、そういうことである。

こうして、『象徴交換と死』で展開されたシミュラクルの三段階の説を迂回したいま、『シミュラクルとシミュレーション』の本論へ立ち返り、現代のハイパーリアリティの世界へ越境してみよう。

## ＊

『シミュラクルとシミュレーション』は全18章で構成されている。但し、第1章はシミュレーションの解説、残りの17章はその実践である。そこでまず、最初の章「シミュラクルの先行」に即して、現代のシミュレーションを概観しておこう。「シミュレーションとは、起源も現実性もなく存在しているモデルによってものを生み出すこと、ハイパーリアルである」(11)。「シミュレーションは、〈真〉と〈偽〉、〈実在〉と〈空想〉の差異を危うくしてしまう」(12)。ボードリヤールによれば、その典型はディズニーランドである。

たしかに、ディズニーランドは各種のテーマパークによって、実在するアメリカという国を夢と冒険、過去と未来の交わる「錯覚と幻想の遊び」(ibid.)の世界に変えた。その意味で、ディズニーランドとは、「社会の縮図、つまり、実在のアメリカ、その抑圧と歓喜の宗教的でミニチュア化された快楽」、「アメリカ的ライフスタイルのダイジェスト、アメリカ人的価値の称賛、矛盾に満ちた現実の美化したすり替え」に見える(25)。しかし、こうした解釈はいずれも、ディズニーランドを実在のアメリカの卓越したコピーとして見た結果にすぎない。それでは結局、ディズニーランドを第一段階のシミュラクルとして見ることになり、第三段階のシミュラクルとしてのディズニーランドを見損なってしまう。

但し、ディズニーランドはもはや実在のアメリカと見分けがつかなくなり、両者は交換可能になったと考えるだけでも、まだ不十分だろう。その程度の理解なら、ボルヘスの帝国の地図と同様、第二段階のシミュラクルのレベルを超えないからである。ボードリヤールはそれをさらに押し進めて、読者の虚をつく主張をする。「ディズニーランドは、〈実在する〉国、〈実在する〉アメリカのすべてこそディズニーランドなのだということを隠すために存在している」(25-6)。「ディズニーランドは、それ以外のものこそ実在であると思わせるために、空想

的なものとして表現されている。しかし実は、ロサンゼルス全体とそれを取り巻くアメリカこそもはや実在ではなく、ハイパーリアルとシミュレーションの次元に属している」(26)。

ディズニーランドが第三段階のシミュラクルの典型になっている最大の理由は、ここにある。それは、ディズニーランドが実在のアメリカと入れ替わるほどそっくりにオリジナルをコピーしたからではなく、実在と思われていたアメリカこそ逆にハイパーリアリティの表象になっていることを欺くための隠れ蓑として、人々に「実在としてのアメリカ」を信じ続けさせたからである。その結果、彼らは、実在と空想の区別を吸収してハイパーリアル化した世界にありながら、そこでの日常をあくまで実在として生きている。他方、ディズニーランドは、第三段階のシミュラクルとしての出自を逆利用しながら、現代人の倒錯した現実感覚を正常なものとして演出している。「問題は、現実(イデオロギー)を誤って表現したことというより、実在がもはや実在でなくなっていることを隠すこと、つまり現実原則を救うことである。ディズニーランドの幻想性は、真でも偽でもない。それは、現実の虚構性をリバースショットで再生させるために演出された抑止のからくりである」(26)。ここには、「実在の存在」への信仰を脅かすハイパーリアリティのテロ(ハイパーテロリズム)を説く現代思想家の声と、「実在の不在」の隠蔽に加わって非人間化した人間の「疎外」を問うマルクス主義者の声が、倍音として響き合っている。

ボードリヤールは『シミュラクルとシミュレーション』の第2章から第18章にかけて、各章毎にキーワードを設定し、それ自体もシミュレーションを思わせる文体で、現代文化のシミュレーションの拡散を表現している。その思考の射程は、歴史、映画、ホロコースト、チャイナ・シンдрローム、ベトナム戦争、ハイパーマーケット、メディア、広告、クローン、SF、ニヒリズム等、30年以上前と思えないほど広く遠く、現代の読者にまで届く。その中からもっとも特徴的と思われる例を選んで、記号学からポストモダニズムへの思潮の推移を反映したボードリヤールのレトリックの変化を見てみよう。

その好例は、歴史と映画の関係を論じた第2章にすでにある。過去の人物や事件を描いた映画のジャンルは、一般に「歴史映画」と呼ばれる。しかし、その種の映画に描かれている人物や事件とは、はたしてなんだろう。実在した人物？ 実際に起こった出来事？ そういうものすべてを含んだ過去の事実？ フランスの思想家ジャン＝フランソワ・リオタールにならって、正当化の基準としての「大きい物語」(xxiii)の喪失をポストモダニズムの特徴とするなら、ボードリヤールはここで、たとえば「実在」、「実際」、「事実」ばかりでなく、それらから構成される「歴史」という「大きい物語」の信憑性を問うことによって、(本人は否定しても)正統派のポストモダニストになっている。

「歴史とは、我々にとって失われた照合系、つまり神話である」(69)。その意味で、歴史とは、もはやそれを現在と照らし合わせることのできない不在の対象であり、歴史映画とは、歴史をスクリーン上で神話に組み替える映画ということになる。それゆえ、「このように『映画で歴史を認識すること』を喜ぶのは幻想だろう」(ibid.)。これをもっと正確に言えば、映画化された歴史が「失われた照合系、つまり神話」である以上、スクリーンに映っているのは、映画という自己参照システムの空間に散乱している光のイメージ、つまり、「実在」をなくして「幻想」

でさえなくなったシミュラクルにほかならない。「映画が實在〔歴史〕の絶対性の中へ消えようとしているのに、その實在はすでに長らく映画の（あるいはテレビの）ハイパーリアルに吸収されている」（76）。

ボードリヤールは、その観点から、スタンリー・キューブリック監督の『バリー・リンドン』（1975年、舞台は18世紀のヨーロッパ）をこう評価する。「これほどよくできた映画はなかったし、これからもないだろう。だが、なんの中で？ 想起（*évo*cation）の中ではなく、いや想起の中でさえなく、シミュレーションの中で」（74）。これと同型の発想は、ホロコースト（ユダヤ人大量虐殺）の分析（第3章）にも、ベトナム戦争を描いた『地獄の黙示録』（1979年）という映画の分析（第5章）にも認められる。たとえば、第二次世界大戦では600万人ともいわれるユダヤ人がナチス・ドイツに殺されたという。しかし、その出来事がメディアやテレビ（『ホロコースト 戦争と家族』（1978））や映画（『シンドラーのリスト』（1993年））を介して、「ホロコースト」という記号としての事件に（再）構成されると、実際に起こったであろう實在としての出来事は、そのシミュレーションによって記憶されると同時に、隠され、忘却される。しかし「ホロコースト」が實在としての出来事の不在から派生した幻想であるとすれば、それによって記憶され、隠され、忘却されたのは、幻想から派生した實在としての大量虐殺ということになる。しかし、はたしてそれを「實在としての大量虐殺」と呼べるのだろうか。こうして「ホロコースト」は、實在と幻想の相殺によって生まれたシミュラクルとして「ホロコースト」そのものになる。ここから導き出される結論は、驚くほど単純である。「ホロコースト」は起こらなかった。

それでは、「起こったこと」とはなんだったのだろうか。しかし、そういう質問を無効にするのが現代のシミュレーションの効果であり、ポストモダニズムの批評であるとすれば、同様のロジックにより、フランシス・F・コッポラ監督が『地獄の黙示録』で描いた「ベトナム戦争」もまた起こらなかった。「ベトナム戦争は『それ自体』、おそらく決して起こらなかったのだろう。それは夢、ナパーム弾と熱帯の奇妙な夢である」（90）。『シミュラクルとシミュレーション』のこの帰結を踏み台として、そこからジャンプすれば、1991年に出版されて物議を醸した『湾岸戦争は起こらなかった』という着地点までは、10年という両者の出版年数の開きを感じさせないほど近い。

そこから20年を経た日本では、自然災害と原発事故が「本物のカタストロフ」（87）をもたらし、テレビがそれをハイパーリアル化して、視聴者の「實在と幻想」の二項対立を目覚めさせると同時に消し去った。しかし、メディアがその出来事を「311」と呼び、映画業界が『311』というドキュメンタリーを製作するに至ったいま、東北の荒野に「實在の不在」を見ながら、たとえ無効となる質問と知りながらも、問うてみよう。はたして「311」は起こったのだろうか。もし「それ自体」は起こらなかったとすれば、いったい何が起こったのだろうか。

「原子力発電所が引き起こす本当の危険は、安全性の欠如でも公害でも爆発でもなく、それを取り巻いて放射される最大限の安全保障システムである」（93-4）。「原子力発電所は絶対安全のモデルを入念につくりあげる原型であり、それが社会の全分野に蔓延しようとしている。それこそまさに抑止のモデルである」（94）。これらは「311」に関連して書かれた文章ではな

く、1977年に書かれ、1981年に出版された『シミュラクラとシミュレーション』の第6章に収められた文章である。核の所有が核兵器の使用を抑止したように、原子力発電所は安全神話の「原型」として、原発事故を起こらないものとして抑止してきた。ボードリヤールは、この種の自己言及のパラドックスが現代文化にも波及していると見る。その典型は、現代アートのメッカとも呼ばれるポンピドゥー・センター、愛称ポブール。

ボードリヤール曰く、ポブールに展示されているのは「文化価値のシミュラクル」(97)、つまり、これまで「文化」と呼ばれてきたものの価値を伝える記号としての作品群である。しかし、それらはすべて「文化は死んだ」ことを示唆しているわけだから、死んだはずの文化の「蘇生」にならざるをえない(96)。現代の文化とは、結局、「文化分子を分解し、蒸留し、それらを組み替えて合成物にする文化」(97)である。それにも関わらず、ポブールは「文化の不滅」という記号をまといながら、その事実を隠蔽して、「文化の死」を抑止している(ibid.)。原子力発電所が「絶対安全」という記号をまとして、利益集団のからくりを隠蔽しながら、「原発事故」を抑止してきたように。その意味で、ポブールで起こっていることは、「文化的核分裂と政治的抑止」(94)にほかならない。

ボードリヤールによれば、それを暴露したのは、なんと「大衆」(100)だった。「大衆」とは、ポブールが開館した1977年以降、そこへ無意識の欲望をもって殺到した人々のことである。その欲望とは、長らく高嶺の花だった文化を堪能することではなく、「文化の喪」(ibid.)に参加することにほかならない。そこに「ポブールの最高の皮肉」(ibid.)があった。なぜなら、「ある種のパロディ、文化的シミュレーションへの応答としてのハイパーシミュレーションは、文化の家畜でしかなかった大衆を文化の処刑者に変える」(101)からである。大衆は「ある種のパロディ、文化的シミュレーション」(第一段階～第二段階のシミュラクル)としてのポブールに溢れ、それを「文化のハイパーシミュレーション」(第三段階のシミュラクル)に祭りあげるように操作しながら、「文化価値」を記号化して温存しようとするポブールの構造を骨抜きにしていく。ボードリヤールは、その種の「飽和した全体の内部から起こる暴力」(107)を「内破」と呼んでいる。

この「内破」の暴力は、第7章「ハイパーマーケットとハイパー商品」や第八章「メディアにおける意味の内破」のタイトルに見られるとおり、高度に発達した消費社会や情報社会でこそ本領を発揮する。たとえば、いまなら普通となったネットショッピング。ボードリヤールはその光景を予見するように、「ハイパーマーケット」をこう説明している。「それは全体が一枚のスクリーンである。そこには、広告パネルと製品そのものが切れ目なく展示され、等価で連続した記号のように戯れている」(114)。そういう空間では、労働の意味とともに、物の意味も変容してくる。「物はもはや商品ではなく、その意味やメッセージを解読したり私物化したりしてきた記号でさえない。それらはテストである。われわれに問いかけるものである。われわれはそれに答えるように要求されており、その答えは問いに含まれている」(113-4)。

ハイパーマーケットとは、物が商品でも記号でもなく「テスト」になり、人と物を媒介者なく結びつける均質の空間のことである。そこでは、物は購入や所有の対象でもなければ、意味やメッセージの解読の対象でもなく、無声のささやきになる。「こんなものほしいでしょ」。購

入、所有、意味、メッセージ、解説、対象……いまや物は、ネットのスクリーンを記号の体系として飾り、こういう語彙で語られてきたマーケットの構造を「内破」しながら、その彼方を浮遊している。「ハイパー商品」として。

これよりさらに「内破」が進んでいるのは、メディアの世界だろう。情報は意味を生産すると思われてきたが、飽和しても増殖し続ける情報は、それさえできなくなっている。ボードリヤールによれば、それには二つの理由がある。第一は、情報がもはや意味を伝えるものではなく、「意味を伝えるもの」として自己演出することで制度疲労を起こしている点、第二は、情報が、そのコミュニケーションの自己演出と裏腹に、意味を意味として成立させてきた「社会的なるもの」(le social, 122)を解体している点である。

ボードリヤールは、カナダの文明批評家マーシャル・マクルーハンの「メディアはメッセージである」(*Essential McLuhan*, 151)という名言からこれを再考する。なぜなら、その命題は結果的に、エレクトロニクスの発達によるメディア媒体の消滅とともに、メディア媒体によって伝えられる種類のメッセージの消滅をも暗示していたからである。いまやメディアとメッセージは、たとえば電子書籍の文学やダウンロードされた音楽のように、互いの差異を吸収し合って、電子信号のハイパーリアリティの中へ蒸発している。「メディアの中で意味は内破する」(79, 161)とは、そういうことである。その結果、「意味のカタストロフ」(125)が訪れると、「そこから向こうでは、我々にとって意味あることは何も起こらなくなる」(126)。それでは、意味の消失点を超えたところには何があるというのだろうか。ボードリヤールはいう。「意味の向こうには、魅惑がある」(ibid.)。

これは、第7章のハイパー商品の誘惑にも認められ、第9章の広告の誘惑へ引き継がれて、『シミュラクルとシミュレーション』の後半の基調となるモチーフである。それも当然のことだろう。現代の消費社会では、「意味の最後通告」(ibid.)を逃れる方法として「魅惑がまだ残っている」(137)からであり、広告は意味を液化させて、「誘惑そのもの」(138)になるからである。第16章「螺旋の屍体」には、こういう表現もある。「都市の砂漠は砂の砂漠と同じであり一記号のジャングルは森のジャングルと同じであり一シミュラクルの眩暈は自然の眩暈と同じである一瀕死のシステムのためめくるめく誘惑だけが残っている」(219)。さらに第18章にも、こういう表現がある。「残っているのは、索漠とした無差別の形態への誘惑や、我々を廃棄しようとするシステム自体の操作への誘惑だけである」(229)。こうして魅惑と誘惑は、「砂漠の遊牧民」(219)としての現代人にとって、広告のシミュレーション戦略の中で同義語になる。

『シミュラクルとシミュレーション』の最後は、こう結ばれている。「もはや意味に希望はない」、「意味とは死ぬものである」、「まさにここから誘惑が始まる」(234)。これらの表現が「大きい物語」としての「意味」の死を宣告し、それと同時に「誘惑は無意味の魔法にかかった形式である」(180)という『誘惑の戦略』のメッセージと共鳴したところで、ボードリヤールの思想は記号学のモードからポストモダニズムのモードへ架橋したといえる。本稿の後半では、そこからゲームのモードへ加速していくボードリヤールに出逢うことになるだろう。但し、ボードリヤールの文体自体が、シミュレーションのシミュレーションとして、さらにハイ



パーリアリティを増したシミュラクルになるとすれば、それに整合性のある意味を見いだそうとする読者の「理解」もまた意味をもたなくなる。しかし、読者に残された戦略は、はっきりしている。語りえぬものについては、誘惑されるしかない。

## 注

- 1) 主に、塚原史『ボードリヤールという生き方』、Richard J. Lane *Jean Baudrillard* を参照。
- 2) ボードリヤールの著作の翻訳は、英文のテキストを除いて、英訳と邦訳を参照しながら仏語から新たに訳した。
- 3) 矢部謙太郎は『消費社会と現代人の生活』で、「記号価値をもたらすモノの組み合わせの基本形」(72)を「モデル」と定義し、「かわいい」をその一例にしている。

## 参考文献、引用文献

- ジャン・ボードリヤール『シミュラクルとシミュレーション』(法政大学出版局、1984年)
- \_\_\_\_\_『象徴交換と死』(筑摩書房、1982年、ちくま学芸文庫、1992年)
- \_\_\_\_\_『消費社会の神話と構造』(紀伊國屋書店、1979年)
- \_\_\_\_\_『生産の鏡』(法政大学出版局、1981年)
- \_\_\_\_\_『物の体系—記号の消費』(法政大学出版局、1980年)
- \_\_\_\_\_『誘惑の戦略』(法政大学出版局、1985年)
- \_\_\_\_\_『湾岸戦争は起こらなかった』(紀伊國屋書店、1991年)
- 塚原史『ボードリヤールという生き方』(NTT 出版、2005年)
- 矢部謙太郎『消費社会と現代人の生活』(学文社、2009年)
- リチャード・レイン『ジャン・ボードリヤール』(青土社、2006年)
- Baudrillard, Jean. *Baudrillard Live*. Ed. Mike Gane. London: Routledge, 1993.
- \_\_\_\_\_ *La Société de Consommation*. Paris: Denoel, 1970.
- \_\_\_\_\_ *Le Mirror de la Production*. Tournai: Casterman, 1973.
- \_\_\_\_\_ *Le Systeme des Objets*. Paris: Gallimard, 1968.
- \_\_\_\_\_ *L'échange Symbolique et la Mort*. Paris: Gallimard, 1976.
- \_\_\_\_\_ *Seduction*. Trans. Brian Singer. New York: St. Martin's Press, 1990.
- \_\_\_\_\_ *Simulacra and Simulation*. Trans. Sheila Faria Glaser. Ann Arbor: U of Michigan P, 1994.
- \_\_\_\_\_ *Simulacres et Simulation*. Paris: Galilée, 1981.
- \_\_\_\_\_ *Symbolic Exchange and Death*. Trans. Iain Hamilton Grant. London: SAGE Publications Ltd, 1993.
- \_\_\_\_\_ *The Consumer Society*. Trans. Chris Turner. London: SAGE Publications Ltd, 1998.
- \_\_\_\_\_ *The Mirror of Production*. Trans. Mark Poster. New York: Telos Pr, 1975.
- \_\_\_\_\_ *The System of Objects*. Trans. James Benedict. London: Verso, 1996.
- Boorstin, Daniel J. *The Image*. New York: Vintage Books, 1992.
- Butler, Rex. *Jean Baudrillard*. London: SAGE Publications, 1999.
- Lane, Richard J. *Jean Baudrillard*. New York: Routledge, 2009.
- Liotard, Jean-François. *Postmodern Condition*. Trans. Geoff Bennington and Brian Massumi. Minneapolis: U of Minnesota P, 1988.
- MacLuhan, Marshal. *Essential MacLuhan*. Ed. Eric McLuhan and Frank Zingrone. New York: Basic Books, 1995.
- Smith, Richard G. Ed. *The Baudrillard Dictionary*. Edinburgh: Edinburgh UP Ltd, 2010.

(原稿受理日 2012年 9 月28日)