

学位被授与者氏名	高本 優妃 (たかもと ゆき)
論文題目	John Fowles とオリジナルなきコピーとしての現代 —The Collector におけるシュミラークルの欲望を中心として—
論文審査結果の要旨	<p>本論文は、まだ十分に評価されているとはいいがたい現代作家ジョン・ファウルズの『コレクター』を、ボードリヤールのシュミラークル論を用いることで斬新な視点から読み解こうとしている。筆者は、シュミラークル社会の欲望のあり方がもっとも顕著に表れたものが現代の電子ゲームであると見、電子ゲームを支える欲望をさらに「集める」「育てる」「操作する」という三つの要素に分類する。その上で、『コレクター』の主人公クレッグの欲望が、現代の電子ゲーム的欲望と重なっていることを指摘している。このことを裏づけるために、電子ゲームの代表である「ポケットモンスター」のプレイヤーの行為とクレッグの行為が比較分析される。文学作品と電子ゲームを比較するという奇抜な試みであるが、サブカルチャー論に関する先行研究を十分に踏まえており、説得力がある。実際、この視点から読まれるときに、1963 年に出版され、すでに半ば忘れられている『コレクター』という作品がモダニズム的文明批評を越えたポストモダン的な作品として浮かび上がってくる。</p> <p>修士論文として求められている基準を十分に満たしており、新奇性に富み、発展性のある研究として高く評価できる。</p> <p>平成 28 年 2 月 25 日に、北九州市立大学北方キャンパス 3 号館 3-320 教室において、審査委員全員出席のもとで最終試験を実施して学力を確認し、論文の説明を受け、質疑応答ののちに、全員一致で当該論文が修士(英米言語文化)として十分な内容であると判定した。</p>