

パラレルワールドの変容：村上春樹と社会 言語的状況の現在(3-1)

鈴木, 智之 / スズキ, トモユキ / SUZUKI, Tomoyuki

(出版者 / Publisher)

法政大学社会学部学会

(雑誌名 / Journal or Publication Title)

社会志林 / Hosei journal of sociology and social sciences

(巻 / Volume)

46

(号 / Number)

1

(開始ページ / Start Page)

26

(終了ページ / End Page)

64

(発行年 / Year)

1999-09

(URL)

<https://doi.org/10.15002/00015085>

パラレルワールドの変容

—村上春樹と社会言語的状况の現在 (3*-1)—

鈴木智之

かつては物事の秩序を時間空間の中に定着することができた、ところがいまは、ある不可解な理由によって、時間と空間の位置が変わったので、自分のいるところがわからなくなってしまったのだ。

(フィリップ・K・ディック『火星のタイムスリップ』)

[キーワード] 社会言語的状况, 文学生産, 記憶, 表象形式

はじめに

村上春樹は書き継ぐ作家である。

テキストからテキストへと断片的なイメージが移植され、頻繁な既視感とともに点と点をつなぐ連想が呼び起こされていくばかりでなく、しばしば作品の主題そのものが継承され、同一の問いを起点として、どこか似たような、けれども新たなストーリーが展開されていく。もちろん、個々の作品は自律的な空間を構成し、それぞれに単独のものとして読むことができる。しかし、継続的に村上作品を読んできた読者には、ひとつのテキストを先行するテキスト群に引きつけながら読むことが要求されることになる。

以下に示される考察も、そうした継続的な読みの要請にしたがうところから生まれる。ここでは、『世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド』(1985年)を主な分析の対象とし、これを『1973年のピンボール』(1980年)に、さらには短編「街と、その不確かな壁」(1980年)に照らし合わせながら読み進めていくことにしたい。

1. 継続と変容

『世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド』は、互いに独立した二つの物語が交互に語られていく形で構成されている。全部で四十章からなるこの作品の奇数章を「ハードボイルド・ワンダーランド」が、偶数章を「世界の終り」が占め、

設定も文体も異なる物語世界が並列的に展開し、はじめはまったく関連しないように見えたストーリー相互の関係が、作品の進展とともにしだいに明らかにされていく。この二つの世界の二元・平行的な提示、すなわちパラレルワールドの表象はどのような「企図」のもとに形成されたのか。それは、村上の作品群の継起的な成立過程の中でどのような位置を占めているのか。そして、その作品世界は文学生産と社会的コンテクストとのいかなる関係の中から立ち現れてくるのか。これが、以下の論考の出発点に置かれた問いであった。

しかし、あらためて指摘されるまでもなく、村上春樹の描く世界はその最初期の作品からすでに「二元的な分裂」によって特徴づけられている。そして、その分裂の様相を平行的に進む二つの物語によって描出しようとする試みも、『世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド』においてはじめて提示されたものではない。特に『1973年のピンボール』では、交錯することのない二つの空間を舞台として作品が構成されており、この作品と『世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド』との間には、前者から後者への連続的な展開をうかがわせるようないくつもの形式的な類似点を見いだすことができる。後に確認されるように、この二作品間の構造的な相同性を手がかりとして、『世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド』を『1973年のピンボール』のセルフ・リメイクとして位置づけることが可能になるだろう。しかしながら、この二つの作品の間には、連続性ばかりでなく、他方で物語の論理的構成に決定的な変更が認められる。そして、その反復性と不連続性の中に、『世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド』の成立のモメントを見いだすことができるように思われるのである。

2. パラレルワールドの生成：〈僕〉の世界と〈鼠〉の世界

ここではまず、『1973年のピンボール』における二元・平行的な構成を確認し、その形式が『風の歌を聴け』（1979年）から『羊をめぐる冒険』（1982年）へといたる連作の中でどのような主題構成に対応していたのかを検討していきたい。（以下、ここにあげた三部作中の登場人物については、引用文中を除いて、〈僕〉や〈鼠〉のように〈 〉を付し、後の作品中のそれと区別することにする。）

『1973年のピンボール』は、プロローグにあたる挿話（〈僕〉が〈直子〉の住んでいた街の駅に犬を見に行く話）を置いた上で、1973年時点での〈僕〉と〈鼠〉のそれぞれの暮らし方を描く形で進行していく。

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」たちは七百キロ離れた街に住んでいた。(p. 25)

東京で友人と翻訳事務所を開き、アパートの一室で双子の女の子と暮らしている〈僕〉と、故郷の街にあって息をひそめるように生きている〈鼠〉。それぞれの物語が、どのようなエピソードから成り立っているのかについてはここでは反復しない。私たちが考察の焦点に置かねばならないのは、その二つの空間、あるいはその二つの語り相互の関係づけである。その際、この作品の中では、二人の主人公は一度も会うことなく、連絡を取り合うこともないという事実を確認しておかねばならない。そればかりか、いずれかが相手のことを話題にする場面さえ作品の中に描かれることはない。〈僕〉と〈鼠〉は、少なくとも表面上、まったく別々の世界を生きているのである。それは、視点を変えれば、『1973年のピンボール』という作品が、二つの主要な話を単一の物語の中に統合するシンタックスを欠落させているということでもある。しかし、そうだとすれば、なぜひとつの作品の中で二人の話が交互に語られねばならないのか、二人の物語があわせてひとつの作品を構成しているということが何を意味するのかを問う必要が生じる。

そのために、ここでは二つの話を語りの形式の水準で比較してみるところから始めよう。そうすると、作品を構成する二つの物語は、その形式的な特質から見て、明確な対照性を備えていることが理解されるはずである。

第一に、〈僕〉の話と〈鼠〉の話では語りの人称が異なっている。前者においては、第一人称の〈僕〉が語りの主体として位置づけられている。これに対し後者では、第三者の視点に立つ語り手が挿入され、主人公である〈鼠〉に関しても三人称を用いて語りが進んでいく。この時、〈鼠〉の物語を語っているのは誰なのか、という問題がおのずから浮かび上がってくる。

可能な答えは二通りある。ひとつは、それを作中に対応する人物を持たない匿名の語り手、小説という形で物語を成立させるために作者が用意した透明な存在とみなす、という考え方である。しかし、そうであるとすると、『1973年のピンボール』という作品はまったく質の異なる二種類の語りのモードが組み合わされてできていることになるし、それ以上に、語り手が〈鼠〉や〈ジェイ〉に対してとっているある種の親しげな距離感との間に齟齬をきたすように思われる。

もうひとつの可能性は、〈鼠〉の物語もまた〈僕〉が語っているという考え方で

ある。この解釈に立つ方が、語りの統一性という観点からも、三部作全体の連続性という観点からも整合的であるように思われるし、〈鼠〉の暮らしぶりが、特定の時点から、旧知の人物によって語られているという印象にも適合する¹⁾。だが、この二つ目の仮説をとると今度は、なぜ〈僕〉は遠く離れた街にいて一度も会わなかった人間のことを語りうるのか、という疑問が生じてくる。しかしこれに対しては、〈鼠〉の物語は〈僕〉が後に再構築したものなのだという説明も可能であろうし、もとより〈鼠〉の話は〈僕〉が心の中で作り上げたイメージなのだという解釈もありうるだろう²⁾。

いずれにしても、二つの世界は同一の視点から同等の資格で対置されているのではなく、語り手に対する関係において非対称的な位置に置かれている。この並列的であると同時に包摂的な関係に、作品全体を読み解くひとつの手がかりがあることは間違いない。

また、二つの物語空間はその文体においても質的な差異を感じさせる。その異質感がどこからくるのかを考えてみるために、両者の対照性を示していると思われる箇所を抜き書きしてみることにしよう。まずは〈鼠〉の話の中から。

無人灯台は何度も折れ曲がった長い突堤の先にぼつんと立っていた。高さは三メートルばかり、さして大きなものではない。海が汚れ始め、沿岸から魚がすっかり姿を消すまでは何艘かの漁船がこの灯台を利用した。

(……)

灯台はずんぐりと黒く、ちょうど鐘をすっぽりと伏せたような形をしている。考え事をしている男の後姿のようでもある。日が沈み薄い残照の中に青みが流れるころ、鐘の取手の部分にオレンジ色のライトが灯り、それがゆっくりとまわり始める。灯台はいつも夕闇のその正確なポイントを捉えた。見事な夕焼けの中でも、暗い霧雨の中でも、灯台の捉える瞬間は常に同じだった。光と闇が混じり合い、闇が光を越えようとするその一瞬だ。

(p. 54)

この灯台の光景は、〈鼠〉の少年時代から変わらないものとして今も彼の目の前にある。少年時代、「鼠は何度もこの灯台に通った」。「灯台への道は彼にとって何にもまして親しいもの」であり、彼は「突堤の先に座って波の音に耳を澄ませ」、「空の雲や小鯨の群れを眺め、ポケットに詰めた小石を沖に向かって投げ」たりしながら一人きりの時間を過ごしていた。そして今、〈鼠〉は突堤の近くに住む一人の女の家に通っている。

女の家は突堤の近くにあった。鼠はそこに通うたびに少年のころの漠然とした思いや夕暮れの匂いを思い出すことができた。海岸通りに車を止め、砂地の上に並んだ砂防用のまばらな松林を抜ける。足の下で砂が乾いた音を立てる。(p. 56)

この風景描写を引用したのは、次の二つの点を確認したいからである。

ひとつは、ここに語られた世界においては、描かれている風景や事物と登場人物(〈鼠〉)の心理や内面とが親和的な関係にあって、風景の描写がそのまま心理の描写になりえているということである。「自然がもたらす風景に鼠は溶け入っている」(吉田 1997:52)のだと言ってもいいだろう。少なくとも、描かれた風景の隠喩的な象徴性を問題にすることができるような言語空間がここにはある。例えば、「長い突堤の先にぼつんと立っている無人灯台は主人公のどんな心理状態を表しているか」というような問いが〈鼠〉の話については可能になるし、それに対して、「無人灯台」の持っている様々な属性やその風景が読み手に与える印象(孤独感、寂しさ、寡黙さなど)をたよりに答えを探し求めることができる。「灯台」は隠喩的な作用にもとづいて「主人公の心」を指し示しうるのである。同様に、女の家に流れてくる「潮の匂い」や「波の音」や「窓を打つ砂の音」、あるいは二人が体を寄せあう「墓地」の風景も、〈鼠〉や〈女〉の心象風景として読みとることができるような隠喩性を示している。物や空間は、直接に語られぬ内面のありようを映し出す記号たりうるのである。

もうひとつは、場所の同一性が、記憶の連続性、あるいは感覚の連続性を支えているということである。〈鼠〉が見送ってきた20年近い歳月(それは日本社会が経済成長の中で大きな構造転換をとげた時代である³⁾)の間に、街と街をとりまく環境がどれほど変わったとしても、またその間に〈鼠〉がどれだけの経験をくぐってきたとしても、海に突き出す突堤とその先にたたずむ灯台の風景はそのたたずまいを変えることなく彼の目の前に広がっている。〈鼠〉はその場所を訪れるたびに「少年のころの漠然とした思いや夕暮れの匂い」を思い起こすことができる。空間が時間の流れを越えて場所としての同一性を維持しているために、人もまた感情や感覚の記憶を保つことができるのである。

〈僕〉の置かれている世界は、この二つの点において〈鼠〉の世界とは大きく様相を異にしている。

三部作を通じて、〈僕〉の物語が隠喩的象徴性を欠落させた世界の中で展開されていることについては、すでに前二稿において繰り返し論じてきたとおりである。

〈僕〉の吸っていた「6922 本目の煙草」は、「彼女（直子）の死」との「無意味な同時性」を示すものでしかないし、「配電盤」や「ピンボール台」は〈僕〉の記憶と「偶然的な隣接性」によってつながっているにすぎない。記号とその意味あるいはその指示対象とは内在的な有縁性を欠き、換喩的な結びつきの中にかろうじてその意味作用の根拠を見いだすにとどまる（井筒 1984, 柄谷 1990, 鈴木 1994, 1995）。

こうしてテキストのいたるところに示される記号の「無関与性」は、風景の描写の中でも同様に確認される。例えば

十月の雨は素敵だった。針のように細かい、そして綿のように柔らかな雨が、枯れはじめたゴルフ場の芝一面に降り注いだ。そして水たまりを作るまでもなく、大地の中にゆっくりと吸いこまれていった。雨上がりの雑木林には湿った落ち葉の匂いが漂い、夕暮れの光が幾筋か射しこんで、地面にまばらな模様を描く。雑木林を抜ける小径の上を何羽かの鳥が走るように横切る。(p. 131)

秋から冬へと向かう穏やかな季節の中で、〈僕〉と〈双子〉は寄り添いながらゴルフ場の景色の中を散歩して回る。柔らかな雨が降り、時は静かに流れる。「何もかもが永遠にその姿を留めるようにも思える、素晴らしい一週間だった」(p.132)と〈僕〉は語る。しかし、この静かな美しい景色は〈僕〉の心を映し出す鏡としては機能しない。それは〈僕〉の内面に起こる出来事に関わることなく、純粹に外部の光景として広がっている。ゴルフ場に降る雨の風景は〈僕〉の心の屈折とはきれいに隔てられた世界を自足的に作り上げている。私たちは、それを（少なくとも単純な形では）主人公の「心象風景」として読むことができない。

また、時間の流れの中での空間の連続性についても、〈鼠〉の住む街と〈僕〉の置かれた街（＝東京）との対照性を見ることができる。「配電盤」の挿話が示すように、〈僕〉の住む世界では、絶えず更新されていくシステムが、かつてそこにあったものを次々と無用化し、廃棄することを要求する。そこでは、時は断続的に流れ、時間の経過の中で場所の同一性は断ち切られていく。

年が明けた二月、彼女は消えた。ゲーム・センターはきれいに取り壊され、翌月にはそ

これはオールナイト営業のドーナツ・ショップにかわっていた。カーテンの生地のようなもようの制服を着た女の子がぱさぱさしたドーナツを同じもようの皿にのせて運んでくるような店だ。(……) 僕はおそろしく不味いコーヒーとシナモン・ドーナツを注文し、ゲーム・センターについて何か知らないかとウェイトレスに訊いてみた。

彼女は胡散臭そうに僕を眺めた。床に落ちたドーナツでも眺めるような目付きだった。

「ゲーム・センター？」

「少し前までここにあったやつさ。」

「知らないわ。」彼女は眠そうに首を振った。一ヶ月前のことなんて誰も覚えちゃいない。そんな街なのだ。(p.116)

その時点ごとにシステムが要求するところにしたがって、古きものは破棄され、建物は取り壊される。空間上の位置こそ同じ地点であっても、場所としての同一性、連続性は失われ、人々はすぐにかつてそこに何があったのかを思い出すことができなくなる。空間＝場所に媒介された記憶の連続性が損なわれ、街は「記憶喪失症の都市」(加藤周一)としてそのアイデンティティを失っていく⁴⁾。

この二つの対照性、すなわち記号の意味作用の様式と、時間・記憶の連続性の様態は、互いに表裏をなしていると言することができる。なぜなら、隠喩的象徴は、人々の記憶の共同性とその累積に依存して作用するのであり、不断に過去を切り捨て忘却していくシステムの中では、記号がその時点ごとの隣接性を利用する以外に意味作用の根拠を見いだすことができなくなるからである。

いずれにしても、〈僕〉の世界と〈鼠〉の世界では、異質の時間が流れ、言葉や事物の意味作用の様式が食い違っている。二つの世界は単に物語としての接点を持たないばかりでなく、その造形において、あるいはその社会言語的な状況⁵⁾において、性格を異にするものとして提示されているのである。

では、ここに示される世界の二元性は、作品の主題的な構成とどのような関係に立っているのだろうか。

『風の歌を聴け』から『羊をめぐる冒険』へといたる初期の三部作は「語られぬ記憶」あるいは「語りえぬ記憶」をめぐる寓話として読むことができる。これを前二稿(鈴木 1994, 1995)からひきつぐ私たちの基本的な解釈視点として置くことにしよう。

その語られていない記憶が具体的に何を指し示すのかについては、断片的な仄めかししかなくされていないし、しかもそれは様々に異なる推理を可能にするように設

定されている。ある断片からは全共闘世代の運動とその挫折の経験が、また別の断片からは昔つきあってきた女の子－〈直子〉－の自死が、さらに別の手がかりからは「至福の少年時代」の喪失の物語が読みとられる⁶⁾。しかしその中で何が作品の成立を促す決定的な体験であったのかを問うことには、おそらくあまり意味がない。作品は複数の推論を可能にする形で手がかりを散りばめており、それによって物語の端緒となる出来事の個別性に対して距離をとっている。作品を生起させる問いは抽象化され、すでにメタレヴェルへと移し換えられている。すなわち、(それが何であれ) 語りえぬ喪失の経験を抱え込んでしまった後に、人はいかなる時間性を生きることができるのか、と。

少なくとも、この問いの形式的な相同性を土台として、私たちは〈僕〉と〈鼠〉とを同一の位置に見だし、その上で両者の行動と生き方を同じ問いに対する二つの異なった回答として読み解くことが可能になる。

ひとことで言えば、〈僕〉の戦略は「切断」にあり、〈鼠〉の選択は「拘泥」にあるとすることができるだろう。〈僕〉は決して記憶を語ろうとはしない。今現在の間わりの中にある他者あるいは社会に対しては、「自己」を最小限の機能性によってつなぎとめ、相互に関わりあい巻き込まれることを回避しようとする。それは、記憶の中で流れていく時間と、現在の状況の中で流れていく時間とを分断し、それぞれの時間の中で別々の自己を生きようとする姿勢である。〈僕〉のスタイリッシュな生き方、常に世界との距離を測定しようとする身構えはここから生まれてくる。これに対し〈鼠〉は過去を凝視する。それは何事かを語ろうとし、しかし語る言葉を持たないことを自覚するところから生まれる姿勢である。しかし、その「失語」の状況の中でも〈鼠〉は、記憶と現在とを切断し、割り切りの中で二重の自己を生きることができない。彼は現在の社会との機能的な接続を拒否して閉じられた空間の中にうずくまり、やがてその世界(街)からも離脱していく。

〈僕〉と〈鼠〉は、同一の状況の中で、ひとりの人間が取りうる二つの可能性の形象であると言える。その意味で、両者は互いに自己の鏡像であり、分身でもある(鈴木 1995)。

かくして、『1973年のピンボール』という作品は、二つの対照的な世界に同形の問いを配置することによって成り立っている。その同一の問いに、それぞれの世界で異なった答えが提示される。その時、異質な二つの世界の成り立ちは、それぞれに異なった選択を可能にする条件として描き出されていると見ることができるだろう。なぜ〈僕〉は、〈鼠〉のように自己の記憶に拘泥する生き方を選択し得ない

のか、この問題は少なくとも、〈僕〉の置かれている街＝東京のありようと切り離して考えることはできない。つまり、背景となる世界の描写には、ひとつの問いに対する選択の行方を左右する社会的な要因についての認識が組み込まれているのである。したがって、二元・平行的な物語世界は、一種の仮想空間上の実験室として機能する。私たち（読者）は、二つの世界の比較対照を通じて、今現在の社会が記号の意味作用の体制や記憶と時間の編成様式においてどのような偏りの中にあるのかを認識し、それを通じて、その社会言語的な条件が私たちの生の選択にどのような制約を与えているのかを考えることができる。

しかし、二つの世界、二人の人物を単に並列し、二つの異なる選択肢として理解するだけでは、両者の関係を十分に解き明かしたことにはならない。先に見た語りの様式の非対称性からもうかがえるように、〈鼠〉の物語は〈僕〉の物語と単純に並列的な関係に立っているわけではない。〈鼠〉の話の語り手を〈僕〉であるとするならば、少なくともひとつの可能性として、それを〈僕〉の心の中の物語、したがって〈僕〉の物語に包摂されるもうひとつの物語として読むことができる。

〈僕〉の中に〈鼠〉の物語がある。〈僕〉は分身としての〈鼠〉を心の奥のもうひとつの世界に隠し込んでいる。それは、〈僕〉の選択する「切断」と「分離」の戦略が〈僕〉自身の中にそうではないもうひとつの可能性を残し続けるということの意味している。〈僕〉の心のどこかに、「拘泥しつづけるべきなのだ」というもうひとつの声が低く響き続けている。パラレルワールドの表象は、こうした形での自己の分裂と葛藤を提示する方法でもあるのだ。そして、『1973年のピンボール』の中で〈僕〉が繰り返し試みる過去との訣別の儀礼が、『羊をめぐる冒険』において〈鼠〉の死の確認（分身殺害）へと展開するのは、「記憶の切断」という〈僕〉のスタイルがそのまま均衡状態を維持するにはいたらず、その分裂が繰り返し矛盾として浮上してこざるをえないことを示している。反復される奇妙な儀礼的身振りによって、主人公はその矛盾を処理しようとしなければならない。

だが、『羊をめぐる冒険』の結末は、まだ「記憶」と「現在」との葛藤を昇華させ〈僕〉と〈鼠〉の葛藤の物語を終結させたわけではない。『世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド』から『ノルウェイの森』を経て『ダンス・ダンス・ダンス』へと続くその後の作品の展開は、「問い」の継続を示唆している。以下の考察では、その主題的な連続線上に『世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド』を位置づけ、二元・平行的な物語編成がどのように継承され、かつ変容を遂げていったのかを見ていくことにする。

3. 二つの世界：その対照性

「世界の終り」と「ハードボイルド・ワンダーランド」。そのタイトルからして何ともしぬはぐな二つの物語は、読者の目に明らかに異質な印象を与えるような語り
の空間を提示している。そこで、この作品を読み進める読者にとっては、交互に語
られる二つの物語相互の関係がそれ自体においてひとつの謎となり、読み手をテク
ストの流れの中に引き込んでいく仕掛けとなっている。

以下では、「世界の終り」と「ハードボイルド・ワンダーランド」がどのような
対照的構図の上に展開されているのかを整理するところから分析を始め、その対照
性が『1973年のピンボール』における二元・平行的な表象といかに連続している
のかを確認していくことにする。

(1) 空間・時間・システム

「世界の終り」は、円環をなす高い「壁」に囲まれた「街」にその舞台を置いて
いる。その「街」の形状は、ヨーロッパの中世都市を思わせる。「街」の中を東か
ら西へと川が流れ、その水流は西側の壁の手前で南に折れ、「南のたまり」から地
下に伏流する。中央には広場があり、大きな時計塔が空間の中心をしるしづけてい
る。

「街」には実質的にただひとつの入り口しか存在しない。その入り口となる「西
の門」には門番小屋が建てられ「門番」が出入りを管理している。そして、この
「街」にひとたび入った者は二度と再び外の世界へ出ることが許されていない。ま
た「街」は、誰が入ってきても、その人間の「影」を切り取り、「心」を失わせる
ことによって「街」のシステムに馴致させ、同化させていく。したがって、「街」
は外部との間に実質的な相互作用を欠いており、しかも外から取り込まれた新しい
要素によって変化を経験することがない。ひとつのシステムとしてこれを見れば、
「街」はその環境から自律した「閉鎖系」をなしていると言うことができる。

その空間的な閉鎖性と表裏をなす形で、「街」は時間の停止した世界となってい
る。より正確には、直線的に進行する時間性が欠落し、反復する時間、循環する時
間だけが流れている世界、と言うべきかもしれない。時計塔の時計は止まり、人々
は年齢をとることがない。「影」を切り取られた人々はそれまでの記憶を失い、永
遠に反復される現在を生きている。ただし、季節はめぐり、「街」に棲む獣（一角
獣）は生死を繰り返す。自然のリズム、季節の移ろいとともゆるやかに持続し、

円環する時間性が「街」を支配している。

「街」では、すべてが慣習にしたがって行われる。人々は「しきたり」と「決まり」によって行動する。「そう決まっているからさ」、「そう決まっているからそうするんだ。太陽が東から出て西に沈むのと同じことさ」（上 p.33-34）と門番は主人公―「僕」―に言う。この世界では、行為はそれ自体が目的となり、外部に理由を求められることがない。

その「街」は「完全な世界」として語られる。老人は「僕」に語る。「いいかね、ここは完全な街なのだ。完全というのは何もかもがあるということだ」（上 p.147）。決して豊かとは言えない「街」に「何もかもがある」ということは、「街」が欠如を知らないということの意味している。そしてそれは、「街」が閉じたシステムをなし、変化を経験することがないということと結びついている。外部を持たず、自足的に完結したシステムの中では「欠如」や「不足」の概念が成立しない。したがってそこには「無いもの」が無い。

その閉じた世界（壁に囲まれた世界）はひとつの視点から全貌を描き出しうるよりも少し大きな規模におさまっている。「街」の住人はその世界を一望の下に俯瞰するようなポイントを見つけだすことができない。しかし、「僕」はその内部を歩き回り、「地図」を描くことができる。塔を中心とする閉じた円環として地図に描き出された空間は、その全体が座標軸上に位置づけられ、方向性と位置どりが共有される（石原 1998）。その全体は、「森」をのぞけば、単一の閉じたシステムとしてすみずみまで統制されている。住人たちはそのシステムに埋め込まれ、世界の中に埋没するようにして生活を送っている。（そして「僕」の描いたと思われる「地図」が書物の巻頭に掲げられている。読者もまたこれによって「街」の全体像を把握できるようになっている。）

これに対して、「ハードボイルド・ワンダーランド」は現在ないし近未来の「東京」を舞台として展開される。その世界が高度化した大衆消費社会あるいは情報化社会として造形されていることは言うまでもない。その街では、おびただしい虚のイメージ、どこにも存在しない現実の図像（シミュラクル）が人々の生活を取りまき、消費への欲望を喚起し、商品を流通させている。例えば、主人公―「私」―は朝の五時半に「青山にあるオールナイト営業のスーパー」のコーヒースタンドで待ち合わせをする。そこには、たくさんの広告ポスターが貼られ、モデルたちは「何も見ていない・何も考えない」という目つきで煙草を指にはさんでいる。

この世界の中では、「情報」が希少性を持つ資源として争奪の対象となっている。政府公認の情報管理組織—「組織」—^{システム}と、ここから情報を奪い取ろうとする犯罪組織—「工場」—^{ファクトリー}とが互いにしのぎを削りながら、相互補完的な情報流通のシステムを構成している。「組織」で働く情報管理のプロは「計算士」と呼ばれる（「私」はその計算士の一人である）。彼らは、「工場」^{ファクトリー}のエージェントである「記号士」と対抗関係にある。

この都市空間は、全体像の不透明さによって特徴づけられる。「私」は「組織」^{システム}に所属しながらも、その組織全体がどのような機構となり、何を目論んでいるのかを知らされていない。彼には、その職務に必要なだけの情報が与えられ、決められた役割をこなすことだけが要求されている。

都市全体もまた、個人の視点からは全貌を俯瞰することのできない巨大なシステムとして回転している。そこには未知の存在がいたるところに隠れている。「老博士」の研究室は、地底に広がる広大な闇の世界に作られ、その世界には「やみくろ」と呼ばれる正体不明の存在が生きている。「記号士」は「組織」^{システム}と対抗するために「やみくろ」と手を結ぼうとしているが、彼らもまたアンダーグラウンドの住人たちの姿を十分に理解しているわけではない。またこの都市空間からは共有された中心と座標軸が失われている。人々は、常に自分を中心に「空間図」を編成し直さなければならない。しかし、その視座によって識別される「左右の別は、自分が向きを変えれば入れ換わってしまうものでしかない」（石原 1998 : 80）。

都市の住人たちは、その世界の全体がどのような存在によってみたされ、いかなるロジックにしたがって運行しているのかを把握することができない。その巨大で複雑なシステムの中で、個人は世界の全体像を見失い、自分がどのような機構に組み込まれているのかを十分に把握しないまま、当面ひとりひとりの生活を作り上げていかねばならない。「私」が言うように、「世界というのは実に様々な、はっきりといえれば無限の可能性を含んで成立している」（上 p.16）のだが、肥大化して不透明な空間に投げ込まれた個人には、その世界の全体像とその潜在的な複雑性をそのまま認識し、受容することができない。自己は、プラグマティックな視点からより単純化された「世界像」を描き、その複雑性の縮減された世界を便宜的に「環境世界」として措定することによってみずからの生活を形作るのである。

「私」もまた、複雑に編み込まれたシステムの中に自分一人の「島宇宙」を作り上げ、閉じた秩序空間（サブ システム）を実現しようとする（そのマイクロコスモスの象徴として、「小ぢんまりとした2LDKのマンション」が描かれる）。その小

さなシステムの主体が外部環境についての正確な実像を認識しているかどうかはもとより問いようがない。ひとりひとりが世界について描く地図は、さしあたり生活に支障がないだけの精度をもっていけばよいのである。

だが、このように誰もが自分ひとりのシステムにしたがって生き始めることは、同時に、個々人が自閉的な空間を作り上げることを意味している。世界の複雑性の増大は、それぞれの自己を互いに孤立したシステムとして断絶させ、自立させていく。(加藤典洋はここに「マキシムの成立」を見る。「マクシム」とは、人々に共有されることを指向する社会規範＝モラルではなく、他人がどうであろうと「私はこうすることにしている」という形で表現されるような、個人化された行動基準である。)ただし、その小宇宙が完全に自律し、外的環境から隔絶してしまえば物語が成立しない。『羊をめぐる冒険』の「僕」と同じように、「私」もまた、見えない大きなシステムに翻弄され、否応なく事件に関与せざるをえなくなる。ハードボイルドという物語形式は、まさに閉じたシステムとして外的世界から自己を遮断しようとする個が、都市的混沌に巻き込まれていくところに成立する。

その都市的空間を特徴づけるひとつのキーワードは「進化」である。「組織」と「工場」^{フクトウ}は新しい情報管理技術の獲得を目指して果てしない競争を続ける。その競争を支えて科学技術の開発システムが機能する。科学は、「進化」の方向を指し示し、その流れに適応するための手段を生み出しつつ、絶えず新たな技術を供給することによってその変化を加速させていく。その「進化」の過程で、古き世界は容赦なく切り捨てられていく。例えば老博士は、「この先必ずや世界は無音になる」と予言する。「何故なら人間の進化にとって音声は不要であるばかりか、有害だからです。だから早晚音声は消滅する」と。そして、「それは何かさびしいような気がします」という「私」に対し、「進化というのはそういうものです。進化は常につらく、そしてさびしい。楽しい進化というものはありません」と語る(上 p. 85)。ここには、不断に発展し、絶えず過去を切り捨てながら線形的に進行していく時間性が存在する。望むと望まざるとに関わらず、この世界にはリニアな時間軸にそって変化を生み出し続けるプログラムがセットされているのである。

博士は、その変化を呼び起こすものを、なにがしかの「欠如」、あるいはなにがしかの「過剰」と呼んでいる。

「私は思うに、あなたには何かがある。あるいは、何か欠けておる。どちらにしても同じようなものですが」

「ときどき自分でもそう思います」と私は正直に言った。

「我々科学者はそういう状況を進化の過程と呼ぶのです。」(上 pp. 86-87)

「世界の終り」が「欠如」を知らぬ世界、それゆえに「変化」を経験しない世界であったの対し、「ハードボイルド・ワンダーランド」は「欠如」あるいは「過剰」によって否応なく「進化」していく世界、未来に向けて方向づけられた時間性を持つ世界として描かれているのである。

こうした二つの世界—「東京」と「街」—の対照性が、『1973年のピンボール』における〈僕〉の世界と〈鼠〉の世界の対立的構造と相同的であることがここで確認されてよいだろう。その空間的な規模と形態において、あるいはそこに流れる時間の質において、さらにはシステムの編成のあり方において、「世界の終り」における「街」は〈鼠〉が埋没していった故郷の街を寓話的に形象化しており、「ハードボイルド・ワンダーランド」の「東京」は〈僕〉がピンボール台を探し回った「都市」のカリカチュアとなっている。

(2) 仕事・自己・世界

しかし、二作品間の設定上の連続性は、単に空間的背景の類似にとどまらない。その世界のありようは、登場する人物たちの営みや思考の形、あるいは自己と世界との関係と密接に関連しており、前作との相同性はこの次元にも明瞭に現れている。

まず、それぞれの世界の主人公が従事する仕事を見てみよう。

「ハードボイルド・ワンダーランド」における「計算士」の職務は、自分の脳のシステムを用いて情報を変換し、管理することにある。それは、ひとりひとりに異なる脳の構造を変換のコードとして情報を体系Aから体系B（右脳から左脳へ、あるいは意識から無意識へ）に移し換えるところに成り立つ。特殊な技能と資質を要求されるものの、「計算士」の自我は変換される内容に一切関わらず、情報を選択することも、そこに何かをつけ加えることもない。彼らはただ情報を通過させるだけの存在である。

情報を移し換え通過させるというこの「計算士」の職務のあり方は、『1973年のピンボール』における〈僕〉の仕事、すなわち「翻訳者」としてのそれと完全に相同的である。

僕は必要経費で買い込んだ二つの書類棚を机の両脇に置き、左側には未訳の、右側には翻訳済みの文書をつみ重ねた。文書の種類も依頼主も実に様々だった。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が「何月何日まで」という荷札を付けて左側の机に積み上げられ、しかるべき時の経過を経て右側に移った。(『1973年のピンボール』 pp. 32-3)

翻訳を依頼された様々な文書は、その内容にかかわらず機械的に翻訳され、左側の棚から右側の棚へと移動する。「付け加えることは何もない。」「左手に硬貨を持つ、パタンと右手にそれを重ねる、左手をどける、右手に硬貨が残る、それだけのことだ」(p.33)。

「計算士」による「洗い出し(ブレイン・ウォッシュ)」の原型がここにある。計算士は「与えられた数値を右側の脳に入れ、まったくべつの数値に転換してから左側の脳に移し、左側の脳に移したものを最初とはまったく違った数値としてとりだし、それをタイプ用紙にうちつけていく」(上 p. 59)。両者の差異は、左のものを右へ移すか、右のものを左へ移すかの違いでしかない。

この「翻訳者」および「計算士」という職業設定は、それぞれの主人公の現実社会との関係のとりかたを端的に表現している。彼らは自己の存在を極小化し、限定された機能＝職務においてのみ社会とつながりを維持しようとする。自己の存在を閉じたシステムの中に囲い込み、できうる限り世界から切り離しておこうとする生き方。『1973年のピンボール』において〈僕〉はそれを次のように表現している。

「僕は不思議な星の下に生まれたんだ。つまりね、欲しいと思ったものは何でも手に入れてきた。でも何かを手に入れるたびに別の何かを踏みつけてきた。わかるかい？」

「少しね」

「誰も信じないけどこれは本当なんだ。三年ばかり前にそれに気づいた。そしてこう思った。もう何も欲しがらまいてね。」

彼女は首を振った。「それで、一生そんな風にやっていくつもり？」

「おそらくね。誰にも迷惑をかけずに済む。」

「本当にそう思うんなら、」と彼女は言った。「靴箱の中で生きればいいわ。」

素敵意見だった。(pp. 105-106)

「ハードボイルド・ワンダーランド」の「私」は、この「靴箱の中」的な生き方を継承する。例えば、「私」は「ピンクの服の女の子」から「私と寝る」かと問わ

れ、「たぶん寝ない」と答える。

「僕としてはこれ以上トラブルのたねを増やしたくないんだ。できることならそっと静かに暮らしたい。」(上 p.99)

「小ぢじんまりとした趣味の良い2LDKのマンション」(上 p.244)に、自分ひとりのささやかなスペースを築き上げた「独身者」としての「私」は、やがて「計算士」を引退し、蓄えたお金でギリシャ語かチェロを習って暮らしたいと考えている。そのデタッチメントのスタイル、社会的な次元での自己の存在をできうる限り小さくしようとする姿勢において、「私」は『1973年のピンボール』の〈僕〉をあらためて描き直したものだと言える。

他方、「世界の終り」の「僕」には「夢読み」という仕事が与えられる。「夢読み」は図書館に集められた一角獣の頭骨の中から「古い夢」を読みとることを役割としている。目的の観念を失った「街」の中では、その仕事にどのような意味があるのかが語られることはない。「僕」はただ頭骨を手にとり、その側頭部に指をあてて獣の額をじっと見つめ、夢を読みとって行くだけである。

しかし、「夢読み」の仕事が担っている機能は作品の中でしだいに明らかにされていく。頭骨の中に蓄えられた「古い夢」とは、獣たちが吸収した人々の「心」に他ならない。「影」が「僕」に教えるように「この街の完全さは心を失くすことで成立している」。その人々の「心」を獣たちが吸い取り、外の世界へと運び出す。しかし、死んでいった獣たちの頭骨には人々の「心」—自我—が刻み込まれている。それ故に「頭骨は綺麗に処理され、一年間地中に埋められてその力を静められてから図書館の書庫にはこぼれ、夢読みの手によって放出される」(下 p.222)。「古い夢」はともすれば「街」の秩序を脅かすことになる不穏な存在の名残であり、「夢読み」はその不完全な「心」をちょうど「電気のアースのよう」に外部へと排出する役割を担うのである。

その仕事に任命されるのは、「街」に入ってまだ日の浅い者、「影」を切り取られながらもその「影」がまだ死んでいない者、したがってまだ完全に「心」を失っておらず、「街」のシステムにすっかり馴化していない存在に限られている。記憶を失い「心」を失った者は同時に「夢を読む」能力をも失ってしまう。「夢読み」という仕事は、「街」のしくみから見れば未だ不完全な者、過去の記憶を切り捨てる

ことができている者に与えられるしるしでもある。

その意味を問うこともできぬままにじっと過去を凝視する姿において、またそれ故に現在の「街」に同化しきれない「不完全さ」において、「夢読み」は故郷の街における〈鼠〉の姿を反復している。〈鼠〉もまた、過去を切り捨てて現在の世界に生きることができない。彼もまた「古い夢」を凝視しながら「不完全な存在」に留まっている。「弱さ」に拘りつづけ、その弱さを切り捨てようとする現在のシステムに苛立つ〈鼠〉の声は、そのまま「街」の完全さに唾棄する「影」の声に重なるだろう。

「影が死ねば夢読みは夢読みであることをやめて、街に同化する。街はそんな風にして完全性の環の中をまわりつづけているんだ。不完全な部分を不完全な存在に押しつけ、そしてうわずみだけを吸って生きているんだ。それが正しいことだと君は思うのかい？それが本当の世界か？それがものごとのあるべき姿なのか？いいかい、弱い不完全な方の立場からものを見るんだ。獣や影や森の人々の立場からね。」(下 p. 223)

かくして、『1973年のピンボール』における〈僕〉と〈鼠〉は、「ハードボイルド・ワンダーランド」における「計算士」と、「世界の終り」における「夢読み」およびその「影」に姿をかえて登場してくる。作中人物の基本的造形においても『世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド』は前三部作の明確な延長線上に成立する作品であることがわかる。そしてそれとともに、登場人物と物語空間を支配する思考の形式についても、この作品と先の三部作との間に似通った対照性を見いだすことができる。

『風の歌を聴け』の中で、〈僕〉は「全ての物事を数値に置き換えずにはいられない」という性癖にとりつかれていた。〈僕〉は「電車に乗ると最初に乗客の数をかぞえ、階段の数を全てかぞえ、暇さえあれば脈を測っ」ていた。それは数値に置き換えることによって経験を伝達可能なものとし、そうしてその何かを伝達することでみずからの存在理由(レゾン・デートル)を確認しようとしていたのであった。

「計算士」である「私」も常に何かを数える存在である。「私」もまた、階段の段数を数える性癖を持っている。彼は、地底の世界で迫り来る水流から必死に逃れながらも、よじ登っていく塔の階段をつい数え上げてしまう。あるいはまた、彼は職業的なトレーニングとしてズボンの両ポケットにいつも小銭を入れておき、暇さえあればそれを右手と左手で同時に数えている。そして、その計算の正確さが「私」

にとって大切な自己確信の一部をなしている。作品の冒頭、計算間違いをした「私」は心理的動揺を覚え、それを何とか回復しようと再度計算を試みる。

私は壁にもたれて両手をポケットにつっこみ、もう一度小銭の計算をはじめた。3750円だった。何の苦労もない。あっという間にすんでしまう。

3750円？

計算が違っている。

どこかで私はミスを犯してしまったのだ。

手のひらに汗がにじんでくるのが感じられた。私がポケットの小銭の計算をしくじったなんてことはこの三年間一度もないことだった。どう考えてもこれは悪い兆しだった。その悪い兆しが明白な災厄として現出する前に、私は失地をきちんと回復しておかなければならなかった。(上 pp.18-19)

常に何事かを数えることで「私」は自我の平衡を保つ。事態が正確に数値へと置き換えられていることによって、世界の成り行きが秩序を保っていることが確認される。世界をデジタルな数値に変換することで把捉しようとする姿勢においても、「私」は前作における〈僕〉と同様の心性を備えている。

これと対置して言うならば、「世界の終り」における「僕」は、〈鼠〉とともに、アナログな思考と曖昧なものへのとらわれ、記号化によって明確に分節化しえないあやふやな領域への執着によって性格づけられる。

「影」から「街」の地図を作れと言われた「僕」は、スケッチブックを持ってあちらこちらを歩き回る。「僕」は「街」を成り立たせているものを知り、その世界の全体像をつかみ取ろうとする。そのために、「僕」は、見たものをひとつひとつスケッチブックに描きとっていく。しかし、その度に「僕」は、描きとろうとする対象の表情の豊かさに圧倒され、そこに把捉されえない何かを感じとる。例えば、「街」を囲む壁を前にして。

壁は一枚の地図に捉えるにはあまりにも巨大であり、その息づかいはあまりにも強烈であり、その曲線はあまりにも優美だった。そして僕はその壁の姿をスケッチブックに描き写すたびに果てのない無力感に襲われることになった。壁は眺める角度によって信じられないほど大きく表情を変え、その正確な把握を困難なものにしていった。(上 p.253)

人間の理知的な対象認識と記号化や図像化によるその再現＝表象能力に比して、

世界がはるかに大きな複雑性と奥行きをはらんでそこにあるという感覚。それは「僕」と〈鼠〉とをつなぐひとつの共有された感性である。「壁」を前にして「果てのない無力感」とらわれる「僕」の姿に、例えば「古墳」の巨大さに圧倒されて言葉をなくす〈鼠〉の姿をオーバーラップさせてみるができる。

「その時に考えたのさ。何故こんなにでかいものを作ったんだろうってね、……もちろんどんな墓にだって意味はある。どんな人間だっていつかは死ぬ、そういうことさ。教えてくれる。でもね、そいつはあまりにも大きすぎた。巨大さってのは時々ね、物事の本質を全く別のものに変えちまう。実際の話、そいつはまるで墓には見えなかった。山さ。濠の素面は蛙と水草でいっぱいだし、柵のまわりは蜘蛛の巣だらけだ。

俺は黙って古墳を眺め、水面に渡る風に耳を澄ませた。その時俺が感じた気持ちはね、とても言葉じゃ言えない。いや気持ちなんてものじゃないね。まるですっぽりと包み込まれちまうような感覚さ。つまりね、蝉や蛙や蜘蛛や風、みんなが一体になって宇宙を流れて行くんだ。」

鼠はそう言うと、もう泡の抜けてしまったコーラの最後の一口を飲んだ。

「文章を書くたびにね、俺はその夏の午後と木の生い繁った古墳を思い出すんだ。そしてこう思う。蝉や蛙や蜘蛛や、そして夏草や風のために何か書けたらどんなに素敵だろうってね。」(『風の歌を聴け』 pp. 114-5)

(3) 借用される物語・記号の意味作用

このように二つの物語空間では、状況設定や人物造形にとどまらず、その主人公が外的な世界を感知する様式、世界と自己との関係のとりかたまでもが異なっている。そして、その両者の差異は、語りの展開を枠づける物語形式の差異、あるいはその形式を支えている文体上の差異に投影され、その表現技法のうちに巧みに織り込まれている。

「ファンタジー」の形式を借用した「世界の終り」は、幻想的あるいは夢想的な世界の中で、静かに進行する物語を描き出す。「影」を切り取られた「僕」は、それまでの「記憶」をなくし、やがて「心」を見失っていく。そのゆるやかな喪失の時間を、「僕」は少しずつ受け入れていかざるをえない。しかし他方では、かすかな苛立ちと疑問を覚えながら、「街」の正体を見とり、「影」を救出する術を探しだそうとする。その物語の大半は、ゆったりとしたテンポとともに、「僕」の内面的な次元で進展していく。物語に急転回をうながすような劇的な出来事や派手なアク

ジョンの入り込む余地はさほど多くはない（そうした意味でのドラマティックな場面は、「僕」が「影」を背負って「南のたまり」へ逃走する場面くらいであろうか）。しかし、主人公の内面のドラマは、いわゆる内省的な心理分析によって提示されるわけではない。それは物語世界を枠づけるファンタジーの文法に反するやり方である。「僕」の心理は、「世界の終り」と名づけられた「街」の造形や景観、あるいはそこに生じる出来事に具象化されて表現される。あるいはむしろ、もとより「街」は「僕」の心理が作り出した寓意的な世界なのであり、そこにあるもの、そこに見えるものはすべて、空間的事象に託された「僕」の精神のありようなのだと
言うべきかもしれない。

いずれにせよ、「僕」の心のゆるやかな揺れ動きは、「僕」の目に写るもの、「僕」の見る世界の様相のうちに表現される。「僕」は「街」と一体となってひとつの流れの中に置かれているのである。

したがって「世界の終り」では、筋の展開に対しては冗長とも思えるような景観の描写がふんだんに織り込まれ、それがそのまま「僕」という存在のあり方を隠喩的な形で象徴する。「川の流れ」や「獣」たちの身体が「僕」の心をそのままに映し出す鏡として描き出されるのである。

僕の足もとで川の流れは心地良い音を立てていた。川には中州があり、そこには柳がはえていた。水面に垂れた柳の枝が川の流れのままに気持ち良さそうに身を揺らせていた。川の水は美しく透明で、淀みにある岩のまわりには魚の姿も見えた。川を眺めていると、僕はいつも落ちついた静かな気持ちになることができた。

橋からは階段で中州に下りることができるようになっていて、柳の葉かげにベンチがひとつ置かれ、そのまわりにはいつも何頭かの獣たちが休んでいた。僕はよく中州に下りて、ポケットに入れてきたパンをちぎって獣たちに与えたものだった。彼らは何度も迷ってからそっと首をさしだして、僕の手ひらからパン屑をとって食べた。僕の手からパン屑を食べるのはいつも老いた獣かあるいは子供に限られていた。

秋が深まるにつれ、深い湖を思わせるような彼らの目は哀しみの色を次第に増していった。樹木の葉は色を変え、草は枯れ、長く辛い飢えの季節が迫りきていることを彼らに教えていた。そしてそれは老人が予言したように、僕にとってもおそらく長い季節になるはずだった。(上 pp. 186-187)

これに対して、SF的な設定の上に「探偵小説」と「冒険小説」の枠組みを借りた「ハードボイルド・ワンダーランド」では、(数少ない例外をのぞいて)自然の

景観が描かれる場面はほとんどないし、場面や状況が記述される場合でも、その描出の構成原理が「世界の終り」のそれとは根本的に異なっている。

「ハードボイルド・ワンダーランド」において、何が場面描写・状況描写を規制しているのかを考えてみると、そこには大きく分けて三つのロジックが見いだされる。

ひとつは「アクションの論理」、すなわち、物語の筋（アクション）の進行を基準として有意味な要素を場面の中から抽出し、それを主人公の行動（アクション）に関連づけながら記述していくプロセスである。この時、描かれる場面は、行為に対する状況として意味をもち、行為の道筋を限定的に方向づけたり、行為の達成のための道具として機能したりする。この局面では、場面・状況は「アクション（行為・筋）」の舞台としてそこに描き出されるのである。

この時、作中の主人公は「謎」にまきこまれ、その解明を要請される役割、すなわち「探偵」としての位置づけを与えられている。そして、読者もまた、その「謎解き」という興味を主人公と共有する位置にある。そこで、主人公の行動する状況、読者の読み進める場面の中には、謎解きのための手がかりが散りばめられざるをえない。その手がかりは、主人公がその場で要請される行為の目的—手段連関に必ずしも直接リンクしているとは限らない（主人公はいつも謎解きのために行動しているわけではないからだ）。したがって、「手がかり」は、行為の状況描写と重複しながらも、「アクションの論理」からは独立した形で場面描写の一部分を構成する。これをうながすロジックを「手がかりの論理」と呼んでおくことにする。一例として、「私」が「ピンクの服の女の子」とともに、地底の世界を逃走する場面を見よう。

二十歩か三十歩進んだところで彼女は私を押しとどめ、手にした大型ライトで我々の眼前にそびえたった巨大な〈塔〉を照らした。〈塔〉はのっぺりとした円筒形で、一直線に頭上の闇に向かってそびえていた。それはちょうど灯台と同じように、基部から上部に向けて少しずつ細くなっているように見えたが、実際にどのていどのたかさなのかは私にはわからなかった。隅から隅までライトをあてて全体の構造を把握するにはそれはあまりにも大きすぎたし、我々には確かめるに十分な時間の余裕はなかった。彼女は〈塔〉の表面にざっと光をすべらせただけで、あとは何も言わずにそこまで走りより、〈塔〉のわきについた階段のようなものをつたって上にのぼりはじめた。もちろん私もあわててそのあとを追った。（下 pp. 42-43）

せり上がってくる水流から逃走している主人公たちの「行為(アクション)」の文脈では、この〈塔〉は、流れから身を守るためによじ登らなければならない避難所として彼らの前に存在している。〈塔〉は「アクションの論理」からみると、「危機からの脱出路」としてひとつの意味を持つのである。しかし同時に、この閉ざされた世界にそびえたつこの〈塔〉は、「世界の終り」の「街」に立つ時計塔を連想させる形でここに描かれており、「私」の意識下の世界の様相を今現在の「私」(または読者)に連想させる「手がかり」としての意味を担っている。

こうした意味作用の二重性は、主人公の直面する様々な場面のいたるところに仕掛けられている。第一次的には目前の行動に即して描き出された「状況」の中に、「謎」を解き明かす小さな鍵が散発的に埋め込まれている。「世界の終り」とは何か、それは「私」がまきこまれた不可解な状況とどのような関連を持つのか。作品全体を導く謎の解明に寄与しうるようないくつもの断片が、一見無意味な細部であるかのような装いで、「私」(および読者)の前に現れる。例えば、ペーパークリップ、一角獣の頭骨、手風琴の音、図書館、〈塔〉、「世界の終り」という言葉。それらの小さなモノは、「私」の意識の深層に取り残されたもうひとつの世界から、今現在の私の世界に浮上した小さな泡、心の奥底にしまい込まれた世界が表層の世界に残した断片的な痕跡である。「私」は、「読者」とともに、その断片をつなぎ合わせながら、みずからに課せられた「謎」を読み解いていかねばならない。

しかし、ここでの場面描写がすべて「アクション」と「手がかり」に収斂し、物語の線形的な進展からみて無駄のない記述に終始しているかと言えば決してそうではない。「ハードボイルド・ワンダーランド」においても、行為・筋の展開に対して冗漫と言えるような場面描写は随所に存在するし、「謎解き」という観点から見てもまったく意味を持たないような無用なモノの描写がいたるところに織り込まれている。「オールナイト営業のスーパー」の光景、あるいは作品冒頭におけるエレベーターの記述がそれに相当するだろう。

私たちは、これらの「過剰」な描写の機能を、R. バルトの言う「現実効果」に求め、その記述をうながすロジックを「リアリズムの論理」と呼ぶことができるだろう。バルトは、筋の展開に直接関わらないような瑣末な細部の記述こそが、フィクションの中で現実を表象しているという感覚を呼び起こすのだと論じ、これを「現実効果」と呼んだ(Barthes 1968)。J. デュボアは、この議論を受けて、探偵小説においても、しばしば筋の展開や謎の解明に関わらない無用な細部の記述が織り込まれ、それが一方では手がかりを無意味なものの中に混ぜ込んで隠蔽する機

能を果たし、他方では作品がリアルな世界を描き出しているのだという感覚を与えていることを指摘している (Dubois 1992)。「ハードボイルド・ワンダーランド」においても、同様の二面的な効果を見ることができる。冗長な場面の描写は、その中に手がかりを含み込みながら、他方で物語世界のリアリティを保証するものとして機能するのである。

もちろん「ハードボイルド・ワンダーランド」は狭義のリアリズム (写実主義) の規範に則って現実を描写しているわけではない。しかし、その物語は、決して想像力の中で作り出された任意の場所に設定されているわけではなく、明らかに「現在の東京」という限定された現実空間をモデルとしている。「私」=「記号士」の物語は、その「東京」という空間を舞台として、そのリアリティを獲得するのである。したがって、テキストは、「現在の東京」性を物語の文脈として指示するために、リアリズム文学と同様の技法を導入せざるをえない。特定された地名の挿入や、場所の記述、様々な賞品のラベルや固有名詞の濫用も、同様に「現実効果」を担っているといえる⁷⁾。それが等身大の東京ではなく、ある一面を誇張して描いたカリカチュアだとしても、それはそれなりに「リアリズムの論理」に依拠しているのである。

そして、そこにデフォルメされて描き出された「現在の東京」は、それが物語の舞台として、言い換えれば人々の生きていく世界として、「世界の終り」に描かれた空間とは決定的に異質な様相を示していることを教える。その様相は、ここでもやはり、「隠喩的象徴性の欠落」と、自己と世界との「無関与性」という言葉で言い表すことができる。

例えば、物語の冒頭、「私」は「博士」の研究室へ向かうべくひとり巨大なエレベーターに乗っている。

そのエレベーターは私のアパートについている進化した井戸つるべのような安手で直截的なエレベーターとは何から何までが違っていた。あまりにも何から何まで違っていたので、とてもそれが同一の目的のために作られた同一の機構を持つ同一の名を冠された機械装置だとは思えないくらいだった。そのふたつのエレベーターはおおよそ考えられる限りの長い距離によって遠く隔てられていたのだ。(上 pp. 11-12)

このエレベーターには、ボタンやスイッチのような通常備わっているべき装備が一切欠けている。「私」が取り込まれたこの「ステンレス・スチールの四つの

壁」は、人を乗せて上下に移動する箱形の道具として機能しているのであるから、確かにエレベーターとしての役割をみだしている。しかし、機能的にはそう呼ぶことができるとしても、そこには「エレベーター」という言葉が通常喚起するような「質感」がきれいに欠落している。つまり、「私」は、それがエレベーターであることを直感的に了解することができず、脈絡から考えてそうであるに違いないと推理せざるをえないのである。

こうした事態が、私たちの日常的な生活における「モノ」との関わりの中で特異な状況であることは言うまでもない。私たちは、確かに様々なモノをその機能性ゆえに必要とし、特定の用途にあわせて使用している。ある物体が「電話」であるのは、それを使って遠隔の人間と会話ができるからに他ならない。しかし、私たちは「モノ」をその機能性においてのみ認知し、意味づけているわけではない。例えば「電話」には「電話らしさ」を示す形態や色彩があり、その形状に「電話的なイメージ」を結びつけている。そうした独特の質感をともなった「電話」には、その機能性に還元できない記憶と意味が付着していく。このように「機能」と「余剰の意味」が密接に結びつくことによって、「モノ」は、私たちの生活世界の「慣れ親しんだ一部分」を構成する。

こうして様々な道具は、人々がその使用経験を積み重ねていく中で、共有可能な心理的含意（コノテーション）を獲得する。例えば電話も単なるコミュニケーション・ツールにとどまらず、シンボリックな意味を喚起するモノとなる。この時、「電話」という記号を用いて、これを「隠喩的な表現」として用いるための条件が整うのである。

これに対し、日常的に慣れ親しんだ形状を持たず、純粋な機能性によってそれと判断されるもの、例えばエレベーターとしての質感をまったく備えていないエレベーターは、その隠喩的な象徴性をきれいに欠落させている。「エレベーター」という記号が、共有可能なコノテーションを獲得することができないからである。その時、「ステンレス・スチールの四つの壁」は、そこに乗り込んだ人間の心理に対して「純粋かつ単純な外部の世界」を構成するだろう。その四角い箱は、過去に「エレベーター」と結びついて人間が累積してきた記憶から切り離され、その場面の中での「目的－手段連関」の中でのみ積極的な意味を有するものとなる。その限りにおいて世界は、そこに投げ込まれた人の内面には関与しない、よそよそしい事物として無機質な空間を構成する（もちろん逆説的に、それは世界のよそよそしさを示す記号とはなりうるのであるが……）。

ただしそれは、「現在の東京」において、すべてのモノが機能性に還元され、合理性の貫徹した空間が成立しているということの意味するわけではない。先にも見たように、「ハードボイルド・ワンダーランド」には、目的合理性に還元できない、様々な記号が浮遊している。しかし、それらの記号は、共有された記憶の累積とそれにもとづく「内面的な関与性」を持ちえなくなっているという点で、やはり同様の「よそよそしさ」をまとわざるえない。それは、煙草のポスターのモデルのまなざしが「何も意味する」ことのない空虚さを漂わせていることに現れている。そこには、記号的な差異が存在し、何らかの意味作用が発生する。しかし、その意味は、「私」という存在の心に浸透し、同時に内面を映し出すようなものとしては機能しえないのである。

4. 二つの世界：問いの相同性

こうして様々な水準において確認される二つの世界の対照的な設定は、読者に対して「世界の終り」と「ハードボイルド・ワンダーランド」を対比の視点から読むことを要求する。そしてこの時、後者が「現在の東京」をモデルとして描かれた世界であるとするならば、前者はその対極にある世界、すなわち今現在の都市的システムからは見失われてしまった生活空間の成り立ちを示すものであると位置づけることができる。

実際、作品中において、博士は「世界の終り」に吸い込まれていくであろう「私」にむかって次のような言葉を向けている。

「しかしあんたはその世界で、あんたがここで失ったものをとりもどすことができるでしょう。あんたの失ったものや、失いつつあるものを」

「僕の失ったもの？」

「そうです」と博士は言った。「あんたが失ったもののすべてをです。それはそこにあるのです。」(下 p.109)

「ハードボイルド・ワンダーランド」とは何かを決定的に喪失した世界、あるいは喪失しつつある世界であり、「世界の終り」はそこから失われてしまった世界の表象としてさしだされているのである。

しかしながら、こうして対照性に強調点を置いた読み方は、明らかに作品の一面をとらえるにとどまる。『世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド』という

作品の巧妙さは、一方で対比的な読みの可能性を示す一方で、他方では二つの世界に明確な類似性を与え、ひとつの物語をもうひとつの物語の寓話的な表象として読むことをうながすような仕掛けを備えているところにある。

例えば、「世界の終り」と名づけられた「街」には、「心」を失った人々が暮らしている。失われたものがすべてある世界であるはずの「世界の終り」はそれ自体すでに何かを失った世界として想定されているのである。

この「街」のシステムに生活のすみずみまでを管理され、人間的な激しい情動を封じ込められた人々のあり方を、管理社会を生きる現代人の寓話的な表象として読むことは不可能ではない。こうした現代社会のネガティブな一面を投影されているという点で、「街」は、「現実」に対比されるユートピアでもノスタルジーの所産でもないのである。この側面に目を向ければ、私たちはむしろ二つの世界の相同性を強調することを要求される。

二つの物語世界の相同的構造の中心にあるのは、まず何よりも「記憶の欠落」と「過去の自己と現在の自己との分裂」である。

既述のように「世界の終り」では、「街」に入る者の「影」が切り取られ、これとともに人々は記憶を失う。「影」の切断は、少なくともそのひとつの含意として、現在の自己からの記憶の切断を意味している。「街」はたえまない「現在」だけが経験される世界である。

他方「ハードボイルド・ワンダーランド」においては、「進化」の流れの中で不断に過去が切り捨てられていく。確かに人々がすべての記憶を失うわけではないが、その都市空間全体が忘却の上に成立していることに変わりはない。そして、「私」を含む「計算士」たちは、人為的に過去の記憶を現在の意識から切り離し、これを自律したシステム（ブラックボックス）として利用することで「シャッフリング」を行う。主人公がへめぐる冒険は、この「過去＝記憶」の切断に端を発している。

そのいずれの世界においても、記憶の切断はシステムの要求にしたがって行われる。「街」および「東京」は、人々の記憶を奪い取ることによって成り立つ空間であるという点に、基本的な共通性を持っている。記憶の切断がシステムを成立させ、回転させる。ここに作品の、あるいは作者の時代診断があるのだとすれば、この点において「世界の終り」もまた現代社会の戯画として読みとることができる。

そして、この状況設定の同形性は、単に物語の背景の共通性ととどまらず、物語それ自体を生起させる「問い」の同形性と直接に結びついていることを見なければ

ならない。二つの物語はいずれも、記憶の切断を要求するシステムの中で、現在の自己と過去の記憶との分裂を経験する主体が、その状況・システムに対していかなる生の形を選択しうるのか、という問いを契機として展開されている。

言うまでもなく、物語世界の対照性を背景としながらも、両者が基本的な問題を共有してはじめて、二つの物語は互いに呼応しあい、これを比較の視点から読み進めることに意味が生まれてくる。「世界の終り」と「ハードボイルド・ワンダーランド」は、『1973年のピンボール』における〈僕〉と〈鼠〉の物語がそうであったように、物語を生起させる「問い」を共通のものとして、異なる二つの展開を示しながら語り進められていくのである。

しかも、『世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド』においても、二つの物語は単純に並列される別々の世界なのではない。「世界の終り」は「ハードボイルド・ワンダーランド」の主人公の心の中の世界、表層の意識から切り離された「意識の核」の中で展開される物語であることが、テキストを読み進めるうちに明らかになってくる。一見すると完全に並列的な世界と見えながらも、実は一方が他方を包摂する関係になっているという点でも、この作品は『1973年のピンボール』の語りの構造をトレースしている。

このように、『世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド』は、形式的にも主題的にも『1973年のピンボール』と明確な連続性を示している。二つの作品に共通する二つの世界の対照性と相同性の位相は、以下の表のようにまとめられる。

〈二つの世界：その対照性と相同性〉

ここでは、二作品における二つの世界の対照構造を重ね合わせ、作品を構成する二つの物語空間がどのような点で共通の関係の上に描かれているかを一覧する。便宜的に、それぞれの世界を「古い世界」と「現在の世界」と名づける。

	「古い世界」	「現在の世界」
〈対照性〉		
① 場所：		
『1973年のピンボール』	「街」（故郷）	「東京」
『世界の終り』	「街」（世界の終り）	「東京」（ハードボイルド・ワンダーランド）

② 主人公：	『1973年のピンボール』 『世界の終り』	「鼠」 「僕」 = 「夢読み」	「僕」 「私」 = 「計算士」
③ システム：		閉鎖系 慣習によって支配される 欠如の欠如	開放系 目的・機能性によって 方向づけられる 欠如と過剰
④ 時間性：		ゆるやかな持続 反復し循環する時間	線形的に発展し過去を 切り捨てていく時間
⑤ 世界の規模：		全体を俯瞰することの できる閉じた世界 中心と座標軸の存在	全体像を見ることので きない巨大なシステム 中心と座標軸の不在
⑥ 仕事：		「夢読み」 無用のもの・破棄される べき過去へのこだわり	「計算士」「翻訳家」 情報の移しかえ 「何も付け加えない」
⑦ 思考形態：		アナログ（曖昧なもの・ 記号化しえぬものへのと らわれ）	デジタル（すべてを数 値に置き換える。数え る。正確に測定する。）
⑧ 記号：		シンボル・隠喩 ↓ 世界との一体性 風景に仮託される感情	アレゴリー・換喩 手がかり・痕跡 ↓ 世界との距離化 内面と外界の無関与性
⑨ 借用される物語形式：		ファンタジー	探偵小説（ハードボイルド） 冒険小説

〈相同性〉

- | | | |
|----------|--------|-----------|
| ① 記憶の切断： | 「影」の切断 | 「記憶」の切り離し |
| | 「心」がない | 「進化」 |

↓

- ② 物語を成立させる問い： 「現在の意識」と「記憶」との分裂を要求するシステムのもとで、「自己」はいかなる存在でありうるのか？

これをもとに再度整理をするならば、『1973年のピンボール』と『世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド』は、以下の四点において同一の形式を備えているとすることができる。

- ① 二つの物語が二元・平行的に進行し、しかし、一方は他方の物語に包摂される関係に立っていること。
- ② 二つの物語空間が、その時間性、空間性、規模、システムの属性、主人公に与えられる仕事の形式、支配的な思考形態、記号の意味作用、借用される物語形式などにおいて、同様の対照的構造を持っていること。
- ③ 他方で、二つの世界はそれぞれの物語を成立させる問いを共有し、これを基準として比較が可能になっていること。
- ④ 二つの作品はいずれも、記憶と意識、外面と内面、現在と過去の断絶を抱えた分裂した自我のあり方を問うており、これを物語の主題的なモチーフとして共有していること。

ここから、仮説的に次のような見方を示しておくことが許されるだろう。すなわち、この作品において作者は、模索的に書き継いでいく中で偶然に発見されたパラレルワールドという表象形式を、もう一度自覚的に捉え直し、それをより緻密な構成の中に組み直すことによって、同一の主題の反復を図っているのである、と。『世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド』は、こうした意味で『1973年のピンボール』を新たな形で語り直した作品—セルフ・リメイカーである、と見なすことができる。したがって私たち（読者）は、『世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド』を『1973年のピンボール』にひきつけて読むことが許されるし、逆に、前作の内容を後の作品に照らして解釈し直すこともまた可能になるはずである。

しかし既述の通り、それは『世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド』が、形式的な洗練という以外の新しい要素を含まない単純なリピートに終始しているということを意味するわけではない。作家がパラレルワールドの表象を反復するのは、同一の主題を類似の構成と設定の中で書き直すことを促す何かが働きかけているからであり、その結果として、この作品には前作には見られなかった新しい要素が呼び込まれ、物語の展開自体に変化が生まれている。その旧作・新作間の異同が作品のどのポイントで生じているか、あるいはそのズレを呼び込んできたものは果たして何であったのか。ここに私たちが読み解かねばならない問題の焦点がある。次節では、この点を念頭に置きながら、二つの世界で展開される物語の構造の分析に進んでいくことにしよう。

5. 二つの物語：その交差配列（キアスム）

ここでは、二つの物語－「ハードボイルド・ワンダーランド」と「世界の終り」－を生起させる問いの相同性を前提として両者を並置し、それぞれのストーリーの展開を、『1973年のピンボール』における〈僕〉と〈鼠〉の物語と比較していく。

(1) 「ハードボイルド・ワンダーランド」における物語の構造

はじめに、「ハードボイルド・ワンダーランド」のストーリーを確認しておこう。

〈ストーリー〉

「ハードボイルド・ワンダーランド」は「組織」に^{システム}に帰属する「計算士」－「私」－が、ある老博士の依頼を受けてデータの変換作業に訪れるところから始まる。地下に築かれた研究室にこもって孫娘と二人で研究を続ける謎の老博士は、「組織」の^{システム}の上層部と「太いパイプでつながれて」おり、その内部の極秘の情報にも通じていることがわかる。

「シャッフリング」を行うためにデータを持ち帰った「私」は、老博士からお土産として獣の頭骨をもらうが、すぐさま何者かがマンションに侵入し、その頭骨を盗みだそうとする。「私」は、図書館の女の子の協力をえてその頭骨を調べ、それが一角獣の頭蓋骨であるらしいことをつきとめる。「私」はその骨を安全な場所（駅の荷物預かり）に隠すが、その直後二人組がマンションに侵入し、部屋を徹底的に破壊して立ち去る。そこへ、博士の孫娘が訪れ、博士の研究室が襲われたこ

と、そして「このままじゃ世界が终っちゃう」のだと告げる。二人は避難した博士を救い出すために、地底の世界へともぐり、秘密の隠れ家へと向かう。

冒険の果てにたどり着いた「私」に、老博士は自分がかつて「組織」に属する研究者であり、シャッフリングの技術を開発した当事者であることを告白する。博士によれば、シャッフリングは、人間の意識の核となる部分を、表層の思考システムから切り離して固定化し、これをブラックボックスとして利用することによって情報を変換する技術である。しかし、シャッフリングの手術を受けた計算士たちは、ただ一人の例外を除いて突然に謎の死を遂げてしまった。それは、二つの思考システムを変換するジャンクションが機能しなくなり、脳が放出されたエネルギーに耐えきれなくなったからだと推測される。しかし、ただ一人「私」だけは、施術以前から二つの思考システムを分離し、使い分けて生きていたため、ジャンクションの定着に成功し、生き延びることができた。ところが、博士が「私」の意識の核をトレースして取り付けた第三の思考回路が、先のシャッフリングによって開放されており、研究室を襲撃された今となつては、博士にもそれを止めることができない。このままでは、二十数時間のうちに「私」の意識はその深層の回路の中に呑み込まれてしまうにちがいない。

地上に戻った「私」は、頭骨を取り戻してから、レンタカーを借り、図書館の女の子に会いに行く。頭骨をプレゼントして、別れを告げた「私」は、レンタカーの中でやがて深い眠りに引き込まれていく。

ここから、物語を成立させる問いとそれを起点にした出来事の展開に焦点を絞るならば、物語の構造はかなりシンプルな形で抽出することができる。

〈物語の構造〉

- ① 主人公は、現在と過去、意識と記憶、外面と内面の断絶的な分裂を抱え、二つの自己、二つの物語を同時に生きている。
- ② 第三者の関与によって、主人公の二つの自己の関係、二つの世界の均衡が崩れ、その自我が危機的な事態に直面する。

ここから、物語を生起させる三つのモメントが生じる。

まず、主人公は、みずからの心の中に起こっていることを認識しておらず、したがってそれが主人公にとって解明されなければならない謎として機能する（謎

解きの物語の発生)。

同時に、主人公の心の秘密は第三者にとって価値のある情報であり、主人公はそれを狙う正体不明の敵と闘争し、かつ逃走しなければならない(追跡と逃走の物語の発生)。

さらに、主人公は謎解きの鍵を握る人物を救出し、それによってみずからの危機を切り抜けることが要求されている。(他者の救出による自己の救済の物語)

- ③ 「秘密－謎解き」「追跡－逃走」「救出」の冒険が展開する。
- ④ 主人公は追手を逃れ、謎が解き明かされるにいたるが、自己の危機は回避されず、その意識は深層のもうひとつの世界に呑み込まれて消失する。

この作品を、ジョルジュ・ペレックの『Wあるいは子供のころの思い出』と対比しつつ次のように論じたのは、フランス文学者・野崎敏であった。

「ペレックの作品に比べ、村上春樹の作品は一見はるかにファンタジー的甘美さの濃い虚構であって、何らかの歴史的事実を直接想定させるものではない。しかし、並行世界の物語という構造を『W』と偶然にも共有するこの作品には、やはり何か言葉にならない災厄の気配が立ちこめている。」(野崎 1998: 42-43)

確かに、『世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド』は、高度の虚構性に立脚した娯楽的な作品に仕上がっている。特に、「ハードボイルド・ワンダーランド」は、疑似SF的な設定の上に、ドタバタ喜劇的な場面が連続し、B級娯楽映画にも通じるコミカルな軽さと明るさを基調としている。しかし、展開されるストーリーの骨組みをあらためて取り出してみると、それが何ともやりきれない暗さを抱えた物語であることに気づかされる。

主人公＝「私」は、前作の〈僕〉と同じように、対社会的に構成される現在の自己と内面的なもう一人の自己との間に決定的な断絶を経験し、二つの世界の中で、別々の物語を生きている。そして、その二重の自己の断絶が、物語の生成を促す。しかし、前作(または前三部作)のそれとは明らかに異なって、ここでは主人公が、二つの世界の切り離し、現在と過去の絶縁を維持することができず、「今を生きている私」が「秘められたもうひとつの世界」に吸収され、消失してしまう。し

かも、そのプロセスにおいて、「私」の意志は完全に無力であり、自己目的化したシステムとマッド・サイエンティストの気まぐれに翻弄されたまま、なすすべもなく事態を受け入れて行かねばならない。前三部作における〈僕〉が、過去を断ち切り続けることで現実にとどまるひとつのスタイルを見いだしていたのに対し、その後継者である「私」は、むしろそのスタイルを生きるがゆえに、世界から消失していかざるを得ない。分裂した自己は、全体性を回復するのでもなく、分裂を生き延びるのでもなく、ただ破滅的な結果へと滑り落ちていくばかりなのである。「ハードボイルド・ワンダーランド」は、主人公が、己の意思とは関わりのないところに突然に浮上した危機に追い立てられ、冒険のかいもなく、カタストロフィックな終局へと突き進んでいく物語となっている。野崎は、『私』と『僕』とが根源的に分裂し、世界が二つに割れたままそれぞれの物語を持つという事態そのものに脅威の影が宿る」のだと読みとったが、これはまさに分裂した自己に襲いかかる恐怖の物語に他ならず、その点では、後に村上の作品が呼び込んでいく「ホラー小説」的な要素をすでに予告しているとも見ることが出来るだろう。少なくともそこには、前作の〈僕〉の戦略—あるいは「マキシム」に則った生き方—が身も蓋もなく破綻する物語が描かれているのである。

しかし、この作品に関しては並行して進む二つの物語の一方だけを取り上げてその意味をはかるのは、あまりにも一面的である。「ハードボイルド・ワンダーランド」における主人公の破綻の意味は、「世界の終り」との相補的な関係の中でとらえられなければならない。

(2) 「世界の終り」における物語の構造

ここでも、まずは「世界の終り」のストーリーを再確認する。

〈ストーリー〉

「世界の終り」は、主人公—「僕」—が「街」にやってくるところから始まる。「街」の入り口で「僕」は「門番」によって「影」を切り取られ、これとともにそれ以前の記憶を失う。切断された「影」は門番小屋に預けられるが、やがて衰弱し死んでいくことが予告される。そして「影」が死ぬと、それとともに「僕」もまた他の「街」の住人と同様に「心」を失うことになる。

「僕」は「夢読み」の仕事に任じられる。「夢読み」は図書館にたくわえられた獣の頭骨から「古い夢」を読み出し、これを外部に放出することを役割としている。

「僕」は「図書館の女の子」に助けられながら、「夢読み」の仕事に従事していく。

他方、切り離された「影」は、「僕」に「街」の地図を作ることを要求する。「僕」は仕事の合間に「街」のあちこちを歩き回り、少しずつ地図を仕上げていく。しかし、やがて冬が近づき、「影」は衰弱の度合いを強め、「僕」はしだいに「心」を見失うようになる。

そんな中で、「僕」と「図書館の女の子」は、かつて唄というものがあってことに気づき、唄を思い出すために、楽器を探しに森の発電所を訪れる。二人はそこで古い手風琴を見つける。「僕」は手風琴を鳴らして、メロディを探しだそうとする。

地図を作り上げた「僕」に、「影」は「街」を脱け出すことを提案する。人々の「心」を奪うことで完全な存在となっている「街」がいかにも不自然な世界であるかを説く「影」に、「僕」はともに脱出することを同意する。

しかしその一方で、「僕」は手風琴を使ってメロディの断片を呼び起こすことに成功する。頭骨が光を発し、「僕」は「古い夢」の中に失われた「女の子」の「心」の断片を読みとることができるようになる。

翌日、門番のすきを見て、「僕」は「影」を連れだし、南のたまりへと逃走する。しかし、そのたまりから地下の水路をくぐって外の世界へ抜け出そうとする「影」に、「僕」は「街」に残ることを告げる。「影」は「僕」を残してたまりに飛び込んでいく。「僕」は「女の子」の待つ図書館へと引き返していく。

物語を、「問い」から「答え」へと向かうシーケンスとしてとらえるならば、ここでもその基本構造はきわめて簡潔に整理することができる。

〈物語の構造〉

- ① 物語の機動（問いの発生）を促すのは、「影」（記憶と心の担い手となる分身）の切断を要求する「街」のシステムである。
「街」へと入ってしまった主人公は、「影」を切り取られ、やがてその「影」の死とともに「心」を失うことを告げられる。
- ② 切り取られた「影」=分身は、「街」を拒否し、外の世界へと逃走することを主人公に提案する。
- ③ 他方で主人公は、その世界の暮らしに愛着を覚え、同時に人々の失われた「心」

を呼び戻す可能性を見いだしていく。

この時点で、主人公には三つの選択肢が与えられる。

- i) 「影」の死を待って「街」の「完全な住人」となる。
- ii) 「影」とともに「街」を抜けだし「心」を取り戻す。
- iii) 「影」だけを外の世界に逃がし、「不完全な住人」として「街」にとどまる。それは、森へ追放されることを意味する。

④ 主人公は三番目の選択肢を選びとる。

「ボッシュの絵とか、あるいはブリューゲルの絵とかをちょっと思わせるような」(川本・村上 1985: 76) 中世的世界に展開されるこの物語世界の基調は静閑かつ沈鬱であるが、ここでもその表層的な印象とは裏腹に、ストーリーの中にはある種の前向きな要素、こう言ってよければ「希望」を感じさせる要素が含み込まれている。

「世界の終り」においても、物語を生起させる問いは、自己の分裂あるいはそれを要求する世界(「街」)のありようをめぐる設定されている。その世界の中でシステムに順応して生きていくためには、「記憶」と「心」を失わねばならない。逆に、自己の全体性を保ち続けようとするれば、その世界から離脱しなければならない⁸⁾。

しかし、その困難な状況を前にして、主人公には選択の可能性が示されている。そして、与えられた選択肢の中から、「僕」は「街」にとどまり、「森」に追放されることを覚悟の上で、図書館の女の子と暮らすことを選び取る。この結末の意味は、「街」の存在をどのようなものとして前提するのかによって多様に解釈されうる。それを「今現在の世界」として位置づける場合と、「現実の外に主人公が作り上げた仮構の世界」ととる場合とでは、主人公の選択の「モラリスティックな意味」は大きく変わってくる。しかし、いずれにしても、そこに『1973年のピンボール』には想定されなかった新たな方向性が開かれていることに変わりはない。

(3) 第三の選択肢

この結末における前作とのズレを明らかにするために、物語の構造を最も単純化した次元でとらえ、「世界の終り」と「ハードボイルドワンダーランド」のストー

リー展開を、『1973年のピンボール』における〈僕〉と〈鼠〉の物語と対比してみよう。

さしあたり、物語の舞台となる街を「今生きている世界」として位置づけそれぞれの結末を見た場合、「ハードボイルド・ワンダーランド」では主人公がその世界から姿を消し失われた世界へと赴くことで物語が閉じられ、逆に「世界の終り」では影=分身を切り離して世界にとどまることで話が終わっている。一見すると、これは前作における〈僕〉と〈鼠〉のそれぞれの結末をそのまま反復したものであるかのように見える。ただし、「ハードボイルド・ワンダーランド」の「私=計算士」が前作の「僕」の生まれ変わり、「世界の終り」の「僕=夢読み」が「鼠」の生まれ変わりだとすれば、結末はそれぞれの役割をちょうど逆転させた形で繰り返していることになる。

しかし、この結末における交差配列は、単純に二つの結論を逆転させてそのまま反復しているということの意味しているわけではない。

これまでに見てきたように、「ハードボイルド・ワンダーランド」は前作までの「僕」が示してきた「切断」の戦略が完全に破綻していく物語として提示されており、他方「世界の終り」においては、前作にはなかった第三の選択肢が浮上し、主人公がこれを選び取ることによって物語は閉じられている。そこに、先の三部作とはまったく異なる位相を見なければならない。

繰り返せば、「世界の終り」において、主人公には以下の三つの選択肢が提示されている。

- i) 「影」の死を待って「街」の「完全な住人」となる。
- ii) 「影」とともに「街」を抜けだし「心」を取り戻す。
- iii) 「影」だけを外の世界に逃がし、「不完全な住人」として「街」にとどまる。

微妙な差異をねぐって論理的な相同性だけを見るならば、i) が前作における〈僕〉の延長線上に、ii) が同じく〈鼠〉の延長線上に見いだされる可能性である。

「世界の終り」に即して言えば、「本当の自分」「自分のあるべき姿」を求めて「街」を拒否し、これを抜け出していく「影」のあり方に〈鼠〉のそれを重ねることができる。しかし、ここで「影」と訣別して「僕」が選ぶ第三の選択肢は決して前作における〈僕〉のそれと同一のものではない。「僕=夢読み」が「森」での暮らしの中に予期しているものは、二つの世界、二つの現実を切断したまま現在

のシステムに接続していく「私＝計算士」的な生き方ではなく、図書館の女の子の失われた心を読み出すことで街のシステムに抗おうとする、闘争的な姿勢であると言えるからである。

したがって、『世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド』は、一方において、前作の〈僕〉のスタイルが身も蓋もなく崩壊する物語を提示しながら、他方で〈僕〉のそれとも〈鼠〉のそれとも違うもうひとつの結論へと主人公を導いたことになる。

〈物語の結末：新たな展開〉

	古い世界	現在の世界
『1973年のピンボール』	「鼠」は街を拒否し、世界の外へと抜け出していく	「僕」は記憶＝分身を切り捨て、街にとどまる
	↓	↓
『世界の終わり ／ハードボイルド』	「影」は街を拒否し、世界の外へと抜け出していく 「僕」は「影＝分身」と訣別して街に残り、世界の中で記憶を呼び起こす術を求める	「私」は、二つの自己を切り離しておくことができず、古い世界へと飲みこまれていく（前作の「僕」の生き方は破綻に終わる）

では、こうした物語の新たな展開を可能なものにしたものはいったい何だろうか。この結末は、どのような条件の中で、「リアリティ」あるいは「物語としての説得力」を獲得しているのか。これが次に私たちの問うべき課題となるだろう。

しかし、その問題に踏み込むためにも、ここでひとまず、もうひとつの作品「街と、その不確かな壁」と『世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド』の関係を検討しておかねばならない。

* 本稿は、拙論「記憶のアレゴリー——村上春樹と社会言語的状況の現在（1）——」

(『帝京社会学』第7号, 1994年), 「探偵とその分身—村上春樹と社会言語的状況の現在(2)—」(『帝京社会学』第8号, 1995年)の続編として書かれるものである。本文中の「前二稿」はこの二論文を指す。

注

- 1) 「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」と語っているのが〈僕〉であるとするのは自然な読み方である。しかしこの時、なぜ語り手は「僕」に「 」をつけているのだろうか。語り手は、もう一方の主人公を「鼠」というニックネームで呼ぶのと同じように、「僕」という名の登場人物について語っているのかもしれない。
- 2) 加藤典洋は、「鼠」の章が「日本の私小説」的な文体で書かれているとした上で、次のように述べる。「つまり、これは書き手である僕が一九七三年秋の鼠の状況を想像して書いたものだ。想像しているのが僕自身だから、そこに僕（および僕を指示する事象）は登場しない、僕は鼠の恋人に関する情報をほとんど与えられていないから、当然、彼女の内面も描かれないことになる。一見対等に見える僕の物語と鼠の物語は、こうして上位と下位の位置にある非対称な物語なのである。」(加藤 1996:35)
- 3) 『ハッピー・ジャック 鼠の心』によれば、作中人物〈鼠〉は1948年に生まれる。(高橋 1984)
- 4) 枝川公一は、鈴木都政下の再開発構想の中で、東京という都市が急速に場所としての同一性を失いつつあることを指摘しつつ、次のように言う。「東京から、見慣れた街がどんどん消えている。しかもその消え方のスピードが速まっている。そのこと自体は成り行きであって、異を唱えるにはあたらぬ。しかし、その後、どのような街が生みだされていくかが問題である。最近、以前と同じ空間に何があったのか、まるで不明になってしまった、新しい街が目につく。せっかく空間が貯めこんでいる記憶があるのに、一切を放擲して顧みないかのようなのである。東京の財産が、こうして浪費されている。(……) 記憶の継承とは、別に史跡や遺物を保存することではない。そこにわだかまる無形の『気分』を伝えていくである。」そして枝川は、加藤周一が『東京・変わりゆく都市』の中で用いた言葉を引いて、その街のありようを「記憶喪失症の都市」と呼ぶ(枝川 1993:8-9, 84)。
- 5) 「社会言語的状況」という用語は、P.V. ジマの *situation sociolinguistique* にもとづいている。ただし本稿では、狭義の「社会言語学」が対象とする状況よりも広くその射程をとらえ、社会的に組織された言語・記号の機能様式全体を指すことにする。それは社会・歴史的に限定された「記号の意味作用の状況」である。
- 6) 村上春樹の物語を、全共闘世代の物語へと還元する読み方に抗して、その根源的なモ

チーフを「少年時代の喪失」に見ているのは、吉田春生である。吉田によれば、村上作品における「喪失の深さ」は「全共闘世代という時代に由来するのではなく、より広汎な、普遍的ともいうべき、少年時代に失くしてしまったものに由来するのである」（吉田 1997:68）。

- 7) 川本三郎との対談において、「細かい数字へのこだわり」に言及された村上は、次のように発言している。「結局、無意味な数字が多いんですけど、数字があると、自分がどこかに結びついているような気がする。固有名詞もそうで、たとえば『コーラを飲む』というよりは、『コカ・コーラを飲む』というのを出すと、自分が確実に結びついているような気がするんですよ。『コーラを飲む』というのと、どこかに飛んじゃいそうな気がする。ささいなことですけど、絵画でいうと、スーパー・リアリズムの技法に近いでしょうね。」（川本・村上 1985:51）
- 8) ここで、「心」という言葉が何を意味するのかを一義的に定義することはできない。「心」とは、失われた何かを指し示す「浮遊せるシニフィアン」である。しかしそこにはやはり限定されたイメージが伴っている。例えば、川本と対談の中で、村上は「〈自我〉ではイメージが限定されすぎてしまう」のでこの言葉を用いたと語り、さらにそれを「人間存在を支える内在的な力」（p.84）と言い換えている。また、この対談の先の箇所では、村上は「僕という一個の人間が文章を書いていると、必ずそこに自己が、ベルグソンの言えれば内在的な力のようなものが表出してくるはずだ」（p.64）と語っており、これにかこつけて言えば、「人間存在を支える内在的な力」として「心」という言葉を使う時、そこにベルグソンの論じた「生の力」を想起することができるはずである。

- ・参考文献は、次号（3-2）の最後に一括して掲載する。