



Title	『世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド』論：物語機械と、その両義性
Author(s)	肖, 禾子
Citation	層：映像と表現, 13, 146-165
Issue Date	2021-03-24
Doc URL	http://hdl.handle.net/2115/81024
Type	bulletin (article)
File Information	sekai.pdf



[Instructions for use](#)

『世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド』論

——物語機械と、その両義性——

肖 禾子

はじめに

『世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド』¹は、作家・村上春樹のはじめての書き下ろし小説である。この作品においては、後年の『ねじまき鳥クロニクル』²・『海辺のカフカ』³・『1Q84』⁴においても現れる、物語と物語を交錯させる「パラレル・ワールド」の手法がはじめて顕著な形で取り入れられている。また、『世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド』のテキスト、およびこの作品についての村上春樹のインタビュー⁵の内容から言うと、この作品は、物語または表現への追究を志向せしめる、いわゆるメタフィクション性

(物語をめぐる物語であるということ)を有している。

しかし、深い表意内容や巧緻な構造が呈示されているにもかかわらず、この作品の先行論にはテキスト分析を十分に行った評価がとりわけ乏しい。そして、村上春樹の文芸様式と作品のメタ的な性質はほぼ無視されている。また、多くの先行研究、たとえば鈴木和成⁶、山本三郎⁷、和田博文⁸、加藤典洋⁹などの論においては、「世界の終り」という世界を完全に完結している世界だと定義したり、主人公「私」と「僕」の消滅にこだわったりする現象が見られる。

しかし、テキストを踏まえて言うと、この作品においては「私」も「僕」も消滅していないし、「世界の終り」もそのよう

に完結している世界ではないと言わなければならない。そして、この作品において描かれているのは、決して消滅についての物語ではない。「私」の「消滅」のうちにはらんでいるアイロニー、「私」と「僕」のあいだの類似と差異、「僕」の最後の選択の意味などは、いずれも重大かつ複雑な問題であり、常に新しい解釈を誘発するものである。

したがって、本論文においては、テキストに即して「世界の終り」と「ハードボイルド・ワンダーランド」という二つのパートのテキストを詳しく分析していく。その上で、これらの物語においていったい何が語られているのか、「私」と「僕」において何が起きたのか、「世界の終り」がどのようにして作り出されたのかなどの問題の解答を探究しながら物語内容を整理する。

そして、二つの世界・主体の間の類似点と差異を抽出すると同時に、この作品を物語の生成過程、および物語の相互作用を呈示している物語であると規定する。さらに、その上で、この作品の村上春樹の長編小説群における位置づけを明らかにするとともに、この作品の核心と見なされるもの——物語という機械がはらんでいる両義性に関する内容を記述する。

1 意識の物語化：「世界の終り」

言うまでもなく、『世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド』は、「世界の終り」と「ハードボイルド・ワンダーランド」という二つの世界が並行し、絡み合って進んでいくという、村上作品においてよく使用されるパラレル・ワールドの手法で構築された作品である。そして、ごく簡単に言えば、「世界の終り」という世界は、「ハードボイルド・ワンダーランド」の世界における「私」の意識から生まれたものである。これは先行論において認められていることであり、テキスト現象として書かれている事実でもある。

ただ、この作品の物語世界はいつたいどのような世界なのか、また具体的にどのようにして形成されたのか、という問題は、やはりそれほど単純な解答で済ませられるものではない。実際これらの問題の解答は、作品の核心の解釈と深くかかわっている。ところで、「世界の終り」がどのような世界かということに関しては、先行論において多く言及されている。典型的な見方として、加藤典洋はそれを「閉塞世界」「内閉世界」だと定義する¹⁰。そして、加藤と同様に、鈴木和成はその世界が「終わっており、どこへも行かない」「死んだ空間」であり、「出口を持たない」「静態的に完結している」「完全な世界」であると

述べている¹¹。また、これらよりもっと断定的な言い方をして
いるのは和田博文¹²で、彼は「世界の終り」が硬直化した観
念的世界であるという主張をしている。

たしかに、「世界の終り」は壁に囲まれた静止している、あ
るいは完結している世界のように見える。しかし、「世界の終
り」は本当に終わっている世界なのだろうか。テクストの表現
から見れば、その世界は、実ははるかに複雑で、そういった現
象レベルでの定義で包括できない深さを有するものである。た
とえば、「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。しかしそれを有効に理解できなければ、そ
こには何も無い。完全な無だ」という、「世界の終り」にいる
老人の語りは、この世界の深さ・難解さを示している。「完全
とはいったいどういうことなのか、という問題の解答は決して
自明なものではない。

「この街は完全な街だからだ。完全さというものは必ずあ
らゆる可能性を含んでいるものなんだ。そういう意味で
はここは街とさえもいえない。もつと流動的で総体的な
ものだ。あらゆる可能性を提示しながら絶えずその形を
変え、そしてその完全性を維持している。つまりここは
決して固定して完結した世界ではないんだ。動きながら

完結している世界なんだ。だからもし俺が脱出口を望む
なら、脱出口はあるんだよ」

これは影が「僕」と別れて「世界の終り」から逃げ出す際の、
「僕」と影との対話の一節である。これを老人の発話内容と接
合して言うと、「世界の終り」は、決して先行論において言わ
れているような、静態的に完結している観念的な世界ではなく、
「完全な街」でありながら「可能性の世界」でもあるのである。
つまり、この世界は動いているもので、流動しているながら完結
していくもの、可能性をばらんとしていると同時に新たな生成を発
生させ、そして全体としての形にふたたび固まっていく世界な
のである。相対的な完全、もしくは動態的な完結という性質を
有する世界であろう。

さて、「私」の語りによれば、「世界の終り」はまず、彼が
シャプリングの仕事を行うために必要なパスワードであり、彼
の意識の中における「きわめて個人的なドラマ」に基づいて抽
出されたタイトルでもある。そして、その「ドラマ」は、「私」
にとつての全くの不可知なもので、「混乱しているし明確な筋
もないただ便宜的にドラマと呼んでいる」ものである。

「世界の終り」は、「私」の意識の中に存在している、自分自
身の認識できない一つの混沌としたカオスである。だが、その

もともと、明確な形にはなっていない意識が、どうやって「世界の終り」としてまとめ上げられたのだろうか。その世界は、全体としてのカオスのような意識が「意識の核」のかたちで抽出・要約されて、そして固定される、というプロセスの結果として生成されたものである。そして、そのようなプロセスを経て、つまりその「意識の核」の抽出と逆のインプットによって、「私」の意識は二重構造（カオスとしての意識とカオスを要約した意識の核）になっている。このことに類似する内容は、下巻の後半の部分にある「私」と博士の対話において詳しく言及されている。

博士の作業によって、「ブラックボックス」や「意識の核」のありようが映像化され、その上で、編集作業を通して「筋をとおしたひとつのストーリー」——「世界の終り」という物語世界が創出された。「私」と博士との対話で言及された「第三回路」というのは、前述したカオスからの要約——「意識の核」としての、「世界の終り」という混沌としたドラマの再編集なのである。つまり、博士の作業は、ひとことできい層かたちにならない意識内容の物語化であり、認識できない深層意識の顕在化なのである。

そして、「世界の終り」の最終的な形成は、意識の放電パターンをコンピューターにいくつもインプットして組みかえて、

無意味なものが排除され、意味のあるものが基本的パターンとして刻みこまれていく、というプロセスの一〇〇万回単位での繰り返しの結果である。これは、野家啓一の『物語の哲学』における「物語行為」に関する記述を思い起こさせる。

見聞された事柄はやがて忘却の淵へと沈み、意識の下層に沈殿する。それを再び記憶の糸をたどって蘇らせようとするとき、われわれは知覚の現場で出会った出来事を残りなく再現することはできない。意識的であろうと無意識的であろうと、記憶それ自身が遠近法的秩序（パースペクティブ）の中で情報の取捨選択を行い、語り継がれるべき有意義な出来事のスクリーニングを行ってしているのである。われわれは記憶によって洗い出された諸々の出来事を一定のコンテクストの中に再配置し、さらにそれらを時間系列に従って再配列することによって、ようやく「世界」や「歴史」について語り始めることができる¹³。

沈殿されている意識を蘇らせ、情報の取捨選択や出来事の洗い出しを通してそれを表現すること、これは人間の根元的な言語行為としての「物語行為」である。また、野家が、分析哲学

の用語——「世界」（理解可能なものの総体）を用いて、「物語行為は世界制作行為」であると言う¹⁴。

野家啓一の『物語の哲学』は、歴史哲学の視点から物語を論じるものである。また、野家の物語哲学の対象は、口承文芸や説話などの無文字社会にも存在していた一般的な意味での「物語」なのである。

そこで、その一般的な意味での物語を書かれたものとしての物語と同一視することはできるのか、および現代小説を論じるには、野家の物語論を持ち込むのが適切なのかといった疑問が生じてくるかもしれない。しかし、物語 (narrative) はもとも多義的な概念であり、幅広いカテゴリーなのである。また、文学理論などを用いて、物語を表象の一形式として受容したり、書かれたテキスト・作品として解釈したりといったことは、こんにち一般的になつてきたのである。

「世界の終り」は、渾融した意識から、核のようなものを抽出し、そしてその上で「意味のあるもの」だけを留保し記述する、という二重の編集を通して作り上げられた一つの物語世界にほかならない。「私」と博士との、「世界の終り」の生成過程についての対話の内容は結局、一般的な意味での、物語の生成過程を説明している。「ハードボイルド・ワンダーランド」の物語は、物語の生成・世界の創出の過程を呈示している物語で

ある。

2 共通する危機状況

ここで『世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド』の平行ル・ワールドの試みに対する谷崎潤一郎賞選者の言論を見てみよう。遠藤周作は、「二つの並行した物語の作品人物がまったく同型であつて、対比もしくは対立がない、したがって二つの物語をなぜ並行させたのか、私にはまったくわからない」・「失敗作ではないかと思う」と述べ、また吉行淳之介は「この二つの世界は、描かれている文体は違うが味わいは似通っている。そのためか、作品が必要以上の長さを感じられた」と述べ、二つの世界の類似性を批判している。

この批判に対して、山根由美恵は論文の中で、その二つの世界はやはり対立している異質の物語世界であると主張している。そして、山根は、二つのエピソードが認識の点において、「視覚」重視と「聴覚」重視の違いが存在するということを論じた¹⁵。しかし、二つのパートの物語内容を仔細に見れば、それらの間には決定的に似通っている部分があると言わざるをえない。それに、これは後述する内容だが、二つの物語世界の違いは「視覚」重視と「聴覚」重視の違いではなく、別のところに

あるのである。そこで、二つの物語の間にある共通点はいったい何だろうか、という問題を考えよう。

そういえば、吉行淳之介の「この二つの世界は描かれている文体は違うが味わいは似通っている」という説は、曖昧な言い回しではあるが、その「味わい」という言葉には、実は展開させる余地があるように感じられる。というのは、二つの世界の間に通底している「味わい」のようなものは確かに存在しており、それは村上作品において常に表現されている「危機」の状況¹⁶にほかならないからである。

言うまでもなく、危機の状況への表現を一貫して一つの課題としてきた村上春樹は、『世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド』においては危機の表現の方面で工夫を凝らしたのである。そこで、この節で、この作品に現れている危機の状況、そしてその危機の本質を探究してみる。

「僕」は経緯や意味や目的をまったく知らないまま、「何かしら理不尽で強い力」の作用で、古い世界を離れて、「世界の終り」という今までの世界と完全に異なる世界に送りこまれてしまった。そして、「僕」は新たな世界で影と記憶を失い、心を失おうとしている。この世界にいる「僕」は常に純粹な喪失感を抱いており、「どこからどのようにして生じるのか、僕には見定めることはできなかった」と、その喪失感の由来さえ把握

できない。「僕」の「僕自身の存在はあまりに弱く不確かなのだ」、および「心に救いたい空白を残していくの」という語りの内容は、ある種の、この世界にいる理由、いわゆる存在根拠の不可知の状況を暗示している。これは、いわゆる存在論的危機であろう。ただ、こういう状況は「世界の終り」の「僕」だけに生じているものではない。それと類似している状況は「ハードボイルド・ワンダーランド」における「私」にも出現している。

小説の結末の部分において、こちら側の世界の消滅を迎えるときに、「私」は自分の今までの人生を振り返って、自分の身に起こった取り返しつかない、または数え切れない「喪失」を考えている。そして、その喪失感についての発話とともに、「私」という存在を象徴するコートのポケットには宿命的な穴があいていて、どのような針と糸もそれを縫いあわせることはできないのだ」という、存在根拠の虚無化も語られている。これは結局、存在根拠が見つけれないことに由来する危機感、および救いたい虚無感・喪失感といった、村上作品に一貫して表現されている事象だと考えられる。ただ、この作品における危機の状況は、存在根拠の虚無化のみならず、「僕」の「夢読み」と「私」の「シャフリング」に関する内容においても、危機の雰囲気は漂っている。

「僕」の「仕事」の内容は、一角獣の眼窩から、頭骨に刻みこまれた古い夢、すなわち「物語」を「読む」、ということである。しかし、夢（物語）を読むといつても、「僕」がそれらの物語から読みとれるものは「不確かな断片」にすぎない。「僕」は幾度も、「僕にはそれを読むことはできる——しかしその意味を解することはできない」、「その断片をどれだけつなぎあわせてみても、全体像を把握することはできなかった」と、物語の意味を読み取ること・認識することの不可能性を語っている。

この世界において、「僕」は自分の「夢読み」の仕事、および周囲に起きている物事の意味や理由といったものに常に疑問を抱えており、そして街の人に解答を求めている。だが、得られたのは、「意味というものはあなたの仕事そのものには関係がない」とか、「そう決まっているからそうするんだ」とか、「意味もないし、どこにも辿りつかない。誰も意味なんて必要としない」といった、解答にはならない解答でしかない。そして、意味づけること、および真実を認識することの不可能性は、「僕」に、「辿りつかない」・「救い」がないといった絶望感・無力感をもたらしている。

この認識不可能性をもたらした危機は、「私」に置き換えても通用しうる。というのは、「私」の物語においても、別の物

語世界への認識不可能性から生じた危機の状況が見られるからである。また、「私」の仕事——「シャフリング」は、「世界の終り」の世界がコールされる時に、自分の意識をカオスの中に沈みこませで、そのカオスの中で数値をシャッフルするということである。そして、シャッフルが終ると、「世界の終り」のコールも解除され、「私」の意識もカオスの外に出る、というプロセスがあるわけである。

「それが私の中にインプットされたプログラムだった。いわば私は無意識のトンネルのごときものに過ぎないのだ。すべては私の中を通り抜けていくだけだ。だから私はシャッフルをやるたびに、ひどく無防備で不安定な気持になる」と「私」は語っている。つまり、「僕」の「夢読み」と同様に、「私」が「シャフリング」において実際に行っているのは、「手ぶらでカオスの海に潜り、手ぶらでそこから出てくる」といった、認識不可能なことにほかならない。さらに、その上で、「私」の「意識の核」の内容は、完全に「私」自身を超越した一つの独立の物語世界となつて、「私」のこちら側の世界における存在を侵食し、奪っている。

以上の内容を要約してみると、「僕」の物語世界と「私」の物語世界との間には、やはり共通の部分がある。その共通点は、危機の状況の表出である。そして、危機の根源を考えてみれば、

それは、存在根拠が見つからないこと、また、意味づけができないことあるいは認識できないことである。

3 物語の侵食・「私」の消滅

ところで、「ハードボイルド・ワンダーランド」における「私」の危機は、認識不可能性および存在根拠の喪失だけではない。こちら側の世界、あるいはいま・この現実における主体の消滅も危機と見なされる。結末において、「私」は自分の状況について語っている。物語の進行につれて、「私」は自分が向かっている壊滅的危機に直面して、自分の「限定された人生」の虚無を意識し、消滅の運命に従っているように見える。

「私」の消滅は、多数の先行研究の中で言及されている。たとえば、川本三郎は、主人公の「私」は「世界の終り」という消点に向かつて、穏やかに消えていくことを述べている¹⁷。また、鈴木和成も、「世界の終り」という「閉じられた世界・死んだ世界」で、『私』は確かに死ぬ、あるいは消滅する」という見方を出している¹⁸。しかし、テクストをもう少し細かく読めば、「私」の消滅はこういった観点で概括することができない、ということも明白である。

そもそも、「私」はなぜこちら側の世界から消滅したのだら

うか。物語内容によれば、それはシャフリングの仕事を行うにつれて、別の世界が現れ、現実世界において「ずれ」が生じたからである。すなわち、シャフリングの仕事を行ったため、ジャンクシヨンBが「溶解」、つまり永久的に第三回路（「世界の終り」）に接続したままになり、そしてその接続に伴って、第三回路が固定されると同時に第二回路が死んでいくからである。これは、誰でも予想できない例外事態なのである。

シャフリング・システムはもともと、意識内容のデータを組みかえるための補足的な手段であるが、やがて「私」の世界の組みたてそのものを変えることができるようになった。この事態は、ブランショが『文学空間』¹⁹で言う、書き手が書くことによつて他者となり、エクリチュールの方が書き手の主体を生成する、ということだと考える。

本稿では、書き手から独立しているエクリチュール機械を追究するブランショの論、および表現機械・機械状アレジメントを主要概念としたドゥルーズとガタリのカフカ論²⁰にならつて、その物語の生産機械を物語機械と呼ぶ。

「機械」は、ドゥルーズとガタリの共著『アンチ・オイディプス』の中心概念である。そして、ドゥルーズは『アンチ・オイディプス』における生産の理論と機械の概念を実際に使用し、『アンチロゴスまたは文学機械』（『ブルーストとシーニュ』、宇

波彰記、一九九二・九、法政大学出版局) という論文を書いた。その後、ドウルーズ・ガタリのもう一つの共著『カフカ』において、機械の概念は再び取り上げられ、より円熟な運用が見せられている。

ドウルーズ・ガタリの言う「機械」は、いかなる基礎も主体性も組織化作用も持たず、それ自体とそれが作る接続・連鎖・生産、および絶え間ない脱領土化・生成変化のプロセスなのである。そして、書くこと・エクリチュールはもちろん、一つの生産する機械であって、アレンジメント (arrangement: 鎖列) を構成し、その分解しながら生成しているアレンジメントの連鎖に参加しているものである。

ブランシヨの『文学空間』においては、書くことは連続の流れの中での一つの運動であって、そして作品・書物は「没人格化された」、書き手から独立する一つの機械とみなされている。エクリチュールは脱人間中心主義的であり、常に既にエクリチュールの連鎖の中にあり、そして新たに到来するエクリチュールに開かれているという意味では、ドウルーズ・ガタリの「機械」の概念とブランシヨの言う書くことの運動は共通している。本稿は、ドウルーズ・ガタリの「機械」概念とブランシヨの文学論のそういう共通点に注目し、両者を併置して使っているわけである。

この機械は、テキストを織って止まず、超越的な自律性を獲得することができ、つねに彼方へ開かれている。「私」がシャフリングの仕事を行うことは、彼方に移行することとなって、意識の持ち主としての「私」は物語機械の目的遂行のためのトンネルと化してしまふ。

さて、「私」の消滅は単なる消滅ではなく、こちら側の世界から消滅し、向こう側の世界に移行するプロセスを含んでいる。これこそ、「私」の消滅の本当の経緯なのである。そして、博士が言う、この過程における「新しい記憶による世界の再編」ということはかなり重要な現象と言える。博士との会話の中で「私」は、「断片のような」「隠された記憶が戻ってくる」という感覚を語っている。

そして、その「記憶」は実は、作り上げられた記憶、すなわち、「私」がこちら側の世界の存在を正当化するために、「私」の固有のアイデンティティーと博士が編集してインプットした「世界の終り」という物語との間に生じた誤差にプリッジをかけようとする行為の産物である。換言すれば、「新しい記憶」は、向こう側の世界が現実世界に影響を与えようとする産物である。ここから一般化すれば、それは、物語の侵食の結果であると考えられる。

こちら側の世界における主体は、やがて限定されたものに

なって、生成している可能世界に追いつけず、どんどん侵食され、置き換えられてしまう、ということが「私」に発生した出来事である。ただし、「私」の消滅は物語の侵食の結果であると考えられるが、その侵食のプロセスと「世界の再編」はそれほど単純ではない。

第三回路が開放されたあと、「私」はデジャ・ヴユのような感覚に襲われ続ける。「特殊な目」・「特殊な光」・「とても寒い」などは、「世界の終り」特有のイメージと感覚にほかならない。それゆえ、「私」に起きたデジャ・ヴユというのは、別の物語世界の事象のこちら側の世界への顕現、つまり物語の侵食なのである。そういえば、博士が「私」に送った一角獣の頭骨は、「世界の終り」から抽出したイメージをもとで作られたレプリカで、別の世界のもの、こちら側の世界への侵入と見なされる。

よく考えてみれば、「私」の物語の進行において、一角獣の頭骨というアイテムはかなり重要な役割を果たしているのである。なぜなら、正体不明の一角獣の頭骨があるからこそ、「私」はその来歴を調査しようと思つて図書館に行き、そこにいる女の子と出会うことができるからである。また、図書館にいる女の子と出会うことが落ちる、というストーリーも、やはり「世界の終り」の物語の侵入として受け取れるのであろう。

物語の進展につれて、「影は私にだけその何かしらのメッセージを伝えたがっているように見えた。彼は違う場所と違う時間から、私に向かって何かを語りかけている」という、影とコミュニケーションすることや、「心象風景」と「イメージ」を過去の記憶として思い浮かべることや、一角獣の頭骨が光るなどの、「私」の認識や想像力の領域を超えることが繰り返し発生している。それらの事象には、彼方の世界の侵食という意味を含んでいる。

しかし私に何を知ることができよう？ たとえそれが何であれ、それは今光を放ち、その光は私の手の中にあるのだ。私にわかっているのは、その光が私に向って何かを語りかけているということだけだった。私にはそれを直感することができるのだ。おそらく彼らは私に何かを示唆しているのだ。それは新しい来るべき世界のようでもあり、私があとに残してきた古い世界のようなようでもあった。私にはそれを十全に理解することはできなかった。

一角獣の頭骨から放した光は、彼方の光でありながら、死の予兆をあらわにしているものである。その強烈な光は啓示の様

相を呈し、「私」が守り続けていたへいま・ここ」の確実性を貫通し、虚無化する。「私」は最後まで、そういった啓示を理解できないまま彼方の世界に拒絶されている。この拒絶は、物語機械が完全に不可触な深淵となったしるしであって、「私」はこの拒絶の重圧によって追放され、沈黙させられる。

不思議なことに、開かれている彼方は開かれているがゆえに、閉ざされたものとなる。彼方は純粹な凝縮だからこそ、「私」を揉んで、焼いてしまう。物語機械は、彼方を降臨させ、その彼方からの光は強烈に照射し、「私」を闇に葬送する。やがて、小説の結末において「私」は眠りに身をまかせ、向こう側の世界に呑み込まれたのである。「私」という生身の存在は、こうやって抹消されてしまう。機械の冷酷な感触と死を呼びかけるカウントダウンの音が、「ハードボイルド・ワンダーランド」の物語において終始充溢している。

簡単にまとめると、「私」を消滅させたのは、物語機械なのである。ここで、この物語の侵食という事情を、第一節において論じた「物語化」と絡めて考えると、「ハードボイルド・ワンダーランド」は物語の生成の過程を描いた物語にほかならないことが分かる。のみならず、それは物語の、現実と主体への作用を呈示している物語としても受容されるのである。

4 物語の再生成・「永久機械」

「ハードボイルド・ワンダーランド」が物語についての物語であり、物語の生成過程と物語の作用を露呈しているということはもはや明白であろう。「私」の意識から「世界の終り」という物語世界が作り出され、そしてその物語世界は「私」と「私」がいる現実世界を侵食していく。その結果として、「私」は現実世界から消滅し、「世界の終り」の世界に移行するのである。

だが、この作品の核心に接近しようとするのなら、「世界の終り」の物語内容に関する探究も必要である。「世界の終り」の物語において何が語られたのだろうか。また、「僕」が図書館の女の子と一緒に「森」に生きる、という小説の結末はどのように理解すべきなのだろうか。この節で、これらの問題に注目し、「世界の終り」のパートを解釈する。

ところで、「僕」の選択に関して、和田博文は、「ハードボイルド・ワンダーランド」に戻るのには世俗に帰還することである一方、「世界の終り」の街に留まることは「生き生きとした世界（他者）との関係を締め出し、それ自体として完結する制度化した意識に、身を委ねる」²¹ことを意味していると述べている。そして、彼によれば、「森」に生きることは、「そのどちらをも

選ばないことで、二重に追放された場所を選び取った」ことを意味し、「僕」の困難の体現である。また、この作品が「消滅の物語」で、小説の結末において、「僕」も「私」も消点に向かつて消えていく、というのが川本三郎の見方である²²。

しかし、テクストから見れば、すでに論じた「私」の消滅は、あくまでもこちら側の世界からの消滅に過ぎない、ということと同様に、「僕」が消滅したということも明らかに不成立である。それに、この点に関して詳しくは後述するが、「僕」が「森」で生きることが、「二重に追放された場所を選び取った」ことを意味するのではなく、物語の新たな生成のしるしなのである。

「森」が「有効に影を殺しきれなかった人々」が追放された場所である、という見方は、「世界の終り」の街が不公平・不自然な世界だと否定し続けている「影」の論理の一部となる。それに、図書館の女の子は、心が「古い夢」のかたちで一角獣の頭骨の中にとじ込められているため、僕と一緒に暮らすことが不可能である。これは、「影」から「僕」に教えられた「事実」である。それと並んで、「みんな消えてしまう。東の間の気持なんてものには何の値打もないんだ」、および「ここから出ることは誰にもできない。だからつまらんことは考えんことだ。ここは世界の終りなんだ」においては、心が消えれば喪失

感もないし、失望もなくなつて、静かでひそやかな生活だけが残るといふ、街の人々が「僕」に受け入れさせようとする観念も呈示されている。

心を捨てれば、「僕」は街に同化し、そして望むものを手に入れることもできるし、図書館の女の子と一緒に暮らすこともできる。つまり、「僕」に迫ってきたのは、心を保全するために街と図書館の女の子を捨てて影と一緒に「世界の終り」から出るか、それとも心を失くすことでこの街に踏みとどまって女の子と一緒に静かで安らぎのある生活を送るか、という二つの選択肢なのである。それに向かつて、「僕」は心を偽りたくくないと思うと同時に、愛している女の子と街の人々からも離れたくないと思う。

「影」の論理と街の人の観念のどちらも決定的な事実である。ただし、二つの違う事実はどちらも相対的な正しさに過ぎないのである。だが、前述のように、「世界の終り」というのはやはり、完全に完結している世界ではなく、可能性の世界である。この世界において、二つの相対的な事実の間に迷っている「僕」には、新たな可能性——愛する女の子の心を見つけて、一緒に森で暮らすこと——が生じてきたのだ。

すでに第2節で、「僕」の危機の状況の一つは、「古い夢」の意味を読み取られないことである、ということ論じた。一角

獣の頭骨から女の子の心を読み取るときにも、その認識不可能性が現れてくる。しかし、この世界は可能性の世界として書かれたものである。「僕」は自分が本当に求めていること、すなわち女の子と一緒に森の中で生きるという可能性を発見し、それを実現しようとしている。手風琴で音楽が演奏されているときに、頭骨から彼方の光は現れ、「僕」の傷を癒しながら希望を伝える。

僕は立ちあがって天井の電灯を消した。そしてその光がどこからやってくるのかをみつけることができた。頭骨が光っているのだ。部屋はまるで昼のように明るくなっていた。その光は春の陽光のようにやわらかく、月の光のように静かだった。柵の上に並んだ無数の頭骨の中に眠っていた古い光が今覚醒しているのだ。頭骨の列はまるで光を細かく割ってちりばめた朝の海のように、そこに音もなく輝いていた。しかし僕の目は彼らの光の前にしても、もう何の眩しさをも感じることがなかった。光は僕にやすらぎを与え、僕の心を古い思い出がもたらすあたたかみで充たしてくれた。僕は僕の目が既に癒されていることを感じることができた。もう何ものも僕を目を痛めつけることはできないのだ。

「シャフリング・システム」と同様に、「夢読み」というのも、別の物語世界と連関している媒介・通路である。つまり、「僕」の「夢読み」の仕事の内実は、一角獣の頭骨の中にとじ込められた彼方の世界に入って物語を「読む」ことなのである。やがて、「僕」は物語という媒介を通して、女の子の心を読むこと、およびそれらの断片をひとつにまとめることができるようになった。

「僕」は壁に囲まれたこの街の中の不可能性に抗して、生起している可能性を膨らませて、世界の組み立てそのものを変えたのである。つまり、認識不可能なものが認識できるようになるにつれて、「森」で生きるという物語の再生成および世界の再構築が導かれる。したがって、「世界の終り」は、「ハードボイルド・ワンダーランド」と同じく、物語の生成過程を呈示している物語として解釈すべきである。

ただし、「世界の終り」はそもそも、「ハードボイルド・ワンダーランド」の「私」の意識から生まれた世界で、無限の可能性を凝縮した行為の結果である、という事実を無視することはできない。小説の最終章における、「僕も今では少しずつその世界のことを思い出せる。森の中で古い世界のことと少しずつ思いだしていく」という「僕」の語りは、彼方の「私」の物語が

想起を行いながら「世界の終り」に織り込み、「僕」の過去との断絶を補填するということの示唆である。

この設定は、「ハードボイルド・ワンダーランド」で示されている別の物語世界の侵食との間に明らかにつながりがある。彼方の光は、二つのパートのいずれにおいても現れたのである。物語の侵食は、結局のところ、一方通行のようなものではなく、一種の物語の間の相互作用・相互影響であると考ええる。二つの物語世界が相互に作用し、そしてその結果として、新たな物語が生成していく。

この事態は、「この街の安全さ・完結性はその永久運動と同じなんだよ。原理的には完全な世界なんてどこにも存在しない。しかしここは完全だ。とすれば必ずどこかからくりがあるはずなんだ。見た目に永久運動とうつる機械が何らかの目には見えない外的な力を裏側で利用している」というテキストにおける「永久機械」のことを想起させる。

「世界の終り」という世界が永続的に存在することができるのは、外部つまり別の世界のものを取り入れ続けるからである。ここから一般化してみると、「永久機械」というのは、永遠に生成している、物語そのものではないだろうか。したがって、「世界の終り」は、物語そのもの——物語の生成過程だけではなく、物語の侵食、および永久に生成しているという性質

——の探究を志向せしめる物語である。

5 物語機械と、その両義性

さて、ここまでの論述で浮上した事実とは、「世界の終り」と「ハードボイルド・ワンダーランド」という二つのエピソードのいずれにおいても、物語の生成過程、および物語の相互作用が呈示されている、ということである。それに、二つの物語世界がやはり類似していると判断することもすでに容易であろう。しかし、二つのエピソードを合わせてみれば、この小説はいったい何を我々に語りかけているのかは、まだ不明瞭である。

この作品の主題に関して、遠藤伸治は論文の中で、「これら二つの交差するところに浮かびあがってくるのは価値を循環させ、流動しながら完結している都市・高度資本主義社会の東京の中で生活して行くために、古いアイデンティティ・世界観を凍結し、世界から切り離れた主人公が、その結果として孤独になった後、組みなおされたアイデンティティ・世界観を取りもどすことによつて、自己と世界との関係を結びなおそうとする物語であると言つてよいように思われる」²³と、この作品の主題を「世界の再編」に帰結している。また、遠藤によれば、この作品において「私」も「僕」も、人と世界との結びつきを

取りもどして、自己変革・自己回復・世界の再編に向かうのである。

確かに、この作品の主題は「世界の再編」と言えるのかもしれない。しかし、「組みなおされた」ことと「取りもどす」と、また、「自己変革」と「自己回復」との間には、そもそも矛盾があるのではないか。「僕」の物語と「私」の物語の間には、明らかに差異が存在し、両者を完全に同一視することができないというのが、論者の観点である。そういえば、今までの先行論には「僕」と「私」との間の差異がほとんど無視されているのである。だが、この作品の主題と直結しているのは、まさに「私」と「僕」の差異なのである。では、この節で、「僕」と「私」の違いを追究してから、『世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド』の核心に接近してみよう。

私には不死の世界というものを想像することはできなかった。そこでたしかに私は失ったものを取り戻して新しい私自身を確立するかもしれない。誰かが手を叩き、誰かが祝福してくれるかもしれない。そして私は幸せになり、私の自我にふさわしい有益な人生を手に入れるかもしれない。しかしいづれにせよ、それは今の私とは関係のないべつの私自身なのだ。今の私は今の私自身を抱

えている。それは誰にも動かすことのできない歴史的事実だった。「…」私は死ぬのだ——と私は便宜的に考えることにした。その方がずっと私らしい。そう考えると私の気分はいくぶん楽になった。

これは、こちら側の世界から消滅するときの「私」の語りである。「世界の終り」の生成過程、すなわち、「私」の意識が物語機械によつて凝縮され、一つの世界として産出するというプロセスは、「私」自身の知覚の範囲外で行われたものである。「私」にとつては、「世界の終り」は、自分自身で把握できない別の世界で、自分の人生を奪っているものなのである。この事実に対して、私は腹を立て、やはりへいま・ここの世界にいたいと、または完全な「私自身」として生き延びようと思っている。だが、物語機械は増殖と侵食を止めることができず、「私」はやがて呑み込まれるのである。

「私」の視点では、「自分自身になることができる安らかな世界」だの、「不死の世界」だの、「永遠の生」に属する世界だの、そういったものはつまるところ、自身の自分にとつては、認識でも想像でも追いつけないものであり、作り出された虚構にすぎない。「私」のためのものであるが、「私」のものではない、この物語機械は、「私」がまったく消化できない硬質なもので

あつて、「私」は生を求めたところで、彼方の光の中に消えてしまふ。

こちら側の世界から消滅して、別の世界に生きるということとは、「便宜的」な考え方をとつている「私」にとつては、死ぬという意味でしか理解できない。世界は無数に存在しており、そして、彼方は失つたものをとり戻すことができる理想的な場所、それに比べればこの今の世界はみせかけのまぼろしのようなものに過ぎない、という博士の論理は、「私」にとつては、まったくの空虚で無効な観念である。かりにそういった「本当の世界」、意識の真実の表出としての世界があれば、それは、生そのものであるような生としての人間に開きながら拒絶し続ける、きわめて非情で不気味な作り物でしかありえない。

現実世界は喪失に満ちた世界ではあるが、「私」にとつては揺るぎない現実である。そして、現実世界と可能性の世界の分別をなくした「世界が複数に存在している」という論理、および別の世界を打ち立てさせる物語の生成過程は、へいま・ここへの存在根拠を虚無化させる。この世界が「真なる世界」、およびこの私が本当の私などといったことははや確定不可能となるのである。ここから一般化すれば、物語が可能性を実現する世界なのだがしよせん虚構物に過ぎない、および語ること・書くことが彼方の死の空間を到来させるといった物語観・虚構

観が読み取られる。

語ることとはここで、主体の意思に由来するものというより、むしろ自動的なものとしての、語る主体が把握できない強迫性を帯びた機械となる。冷静に考えると、これはきわめて恐るべきことである。すなわち、語る主体は結局のところ何らかの自主性を持ちえず、語られるもののために存在している媒介物・通過物でしかない、ということである。この際、語る主体が自主的にものを語るのではなく、語られたものは語る主体を通して自らを現実化するのである。これは、「私」が語る「絶望」の意味であろう。そこで、物語は可能性の世界というより、むしろ現実世界の連続性と確実性を破滅させるものである。この機械は、生き生きしたものを食糧にし、自らの勢力をどんどん拡大していく。

しかしながら、前述したように、物語の侵食は、「世界の終り」の「僕」においては、肯定的意味合いでの一種の契機であつて、「僕」の物語を通して、物語の主体の再構築への働きが見られる。物語という彼方の世界は「私」にとつては虚構物に過ぎず、不可触の機械である一方、「僕」の視点では、それは現実・主体の再構築を実現させるものとなる。

したがつて、「私」の消滅が一つのアイロニーであるということと同様に、「私」によつて語られたことと「僕」によつて

語られたこともそもそも対立している。そこで、結末における「僕」の出発の内実、およびその出発は何を象徴しているのかを究明する必要があるように思われる。

「世界の終り」の後半において、森の入り口にある発電所で、「体の中からは全ての歌が失われていた」「僕」は、「誰も興味を持たない」、「原則としてこの街には存在しない」楽器を手に入れた。そして、音楽がうまく奏でられているときに、彼方の光が灯りはじめ、「僕」はその光の中で彼女の心を見つけた。そこで、音楽に関わる出来事は、紛れもなく物語の進行を改変したのである。これをどう解釈すべきだろうか。

現代の音楽哲学の創始者の一人であるピーター・キヴィによると、音楽はわれわれを満たしたり、解放させたり (liberating) する芸術であって、芸術そのものと同じく、人類の歴史における一種の永続的な力を持っているものであり、文化のあらゆるところに存在しており、人間の生命と深い連関を持つている。²⁴

『ダニー・ボーイ』の演奏は、愛と結びついている、心の真摯な表現として語られている。手風琴のメロディーは、物語という想起の媒介物と一緒に、沈んでいる過去の記憶を復活し、新たな出発を生起させる。すごく柔らかい、「僕」の安住できない心は、こうやって意志を得たのである。

「芸術は人間の根元的な空間を与えるもの」²⁵、および「創造による救済」²⁶といったアガンベンの芸術論・創造論を参照すれば、「僕」の物語の結末はもつと明白となるだろう。つまり、「僕」に発生したのは、物語や芸術創造によって、心や精神の自由を回復し、彷徨い続けた心を救済する、ということである。また、物語が芸術と並んで、生命から引つ張り出されたもので、われわれに自由の感覚を与えたり、思考の動きを賦活させたりしているものである、という物語観が浮き上がってくる。

芸術作品の受容とともに、われわれは人間精神の永続的な生成の中に身を置き、思考しながら創造する。文芸作品は、人間の精神・意識・思考を交通させる一つの「場」であって、人間の実存は、この交通に据えながら創出される。こうして、「僕」の物語においては、物語は人間の精神の産物として描かれており、彼方は可能性を実現させる場所なのである。心を捨てて同化するという危機から逃れたり、「決まり」に拒絶するとともに自己創出したりすることを実現させるものは、芸術や物語にほかならない。物語という機械が、「僕」にとつては抛り所なのである。

実は、「創造による救済」は村上春樹のデビュー作『風の歌を聴け』²⁷の主題ともいえるべきものである。「美しい言葉で世界を語り始める」ことを夢想している「僕」は、「救済された

自分を発見することができるかもしれない」と思いながら、「自己療養へのささやかな試み」としての創造の道を歩み始めた。また、語れば語るほど虚無感を深めていくことを呈示している「鼠」も、自分の無力感を抱きながら小説を書き始めた。よく考えてみれば、この『世界の終りとハードボイルド・ワン

ダーランド』のテキストはそもそも、無数の芸術作品の上で自らを建立する²⁸、一つの再創造する物語機械ではないだろうか。

ところで、結末では、「私」も「僕」も、自分は「世界を放りだして行ってしまうわけにはいかないんだ」、「自分が責任を果さなくちゃならないんだ。ここは僕自身の世界なんだ」ということを言いながら、自分の存在およびこちら側の現実を正当化する。それで、「私」と「僕」の対照は、世界と世界、または主体と主体の間の闘争と見なされる。それに、この闘争の過程における、「私」のこちら側の世界の消滅と、「僕」の物語の可能性による再生成との二つの事態はいずれも、物語に対する現実の絶対性を否定する言表であると考えられる。

物語機械は、最悪にせよ最良にせよ、現実の一義性を相対化することができる。それに、物語る動物——人間として生きることのために、物語が欠かせないものである²⁹。というのは、もし物語、この根元的な表現行為を捨てれば、人間は自己を(再)構築すること、および現実や運命に反抗することができる

ないからである。だが他方、物語は、へいま・ここ」の現実と主体を虚無化・破壊する力を有するものであって、人間の知覚で把握しきれない言語装置となりうるのである。物語機械の性質——永続性と両義性は、「私」と「僕」との食い違いにおいて呈示されている。

したがって、「私」と「僕」の差異は複数の主体・世界の間の闘争の顕現のみならず、物語ることが必然的に帰結する、そういう二両義性・宙づり性を根源とするものとしても受け取られる。『世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド』において描かれたのは、消滅についての物語ではない。本作品において膨らませた物語をめぐる問題は後に、『ねじまきクロニクル』において爆発的な形で展開され、また、『海辺のカフカ』と『騎士団長殺し』³⁰は、自己表現と芸術表現の課題を継承した。この豊かな表現に彩られている作品を媒介として、われわれは物語の森に入って、われわれの生と深く連関している語ること・物語そのものを省察していくのである。

注

1 単行本初版『世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド』は、

一九八五年六月に新潮社より刊行された。引用テキストは、『村上春樹全作品…1979〜1989』④『世界の終りとハードボイル

多賀健太郎訳、人文書院、二〇一一年一〇月）における「芸術作品の根源的構造」の章による。

26 ジョルジョ・アガンベン『裸性』（岡田温司・栗原俊秀訳、平凡社、

二〇一二年五月）における「創造と救済」の章による。

27 村上春樹『風の歌を聴け』、講談社、二〇一九年一月

28 『村上春樹研究事典』（今井清人・岩崎文人・志村有弘・原善編、県書房、二〇〇七年一〇月）における『世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド』の節（書き手・中村三春）を参照のこと。この作品で引用されている文芸作品が詳しく記載されている。

29 千野帽子『人はなぜ物語を求めるのか』（筑摩書房、二〇一七年三月）と、『物語は人生を救うのか』（筑摩書房、二〇一九年五月）を参照のこと。人間と物語の関係をめぐって、理論的な探究を行った優れた著作である。

30 村上春樹『騎士団長殺し』第1部・第2部、新潮社、二〇一七年二月。この作品においては、芸術（音楽と絵画）と表現の問題にかかわる精緻細密な描写が見られる。