



HOKKAIDO UNIVERSITY

Title	『世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド』論：異世界の入れ子構造と「私」の中間性
Author(s)	袁, 嘉孜
Citation	研究論集, 18, 31 (右) -50 (右)
Issue Date	2018-12-26
DOI	https://doi.org/10.14943/rjgsl.18.r31
Doc URL	https://hdl.handle.net/2115/72442
Type	departmental bulletin paper
File Information	18_011_yuan.pdf



『世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド』論

— 異世界の入れ子構造と「私」の中間性

袁 嘉 孜

要 旨

『世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド』では、見てわかるように、「世界の終り」と「ハードボイルド・ワンダーランド」という二つのタイトルの物語が並行して展開されている。『世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド』をはじめ、それ以降の村上春樹の小説には、「パラレル・ワールド」構造が著しいと言われている。ところが、「世界の終り」世界と「ハードボイルド・ワンダーランド」世界は、「パラレル・ワールド」ではなく、「異世界」であると主張する。

「ハードボイルド・ワンダーランド」世界では、「私」と「孫娘」の二人が車に乗って、「地上空間」を走ったら博士のオフィスに着く。そして、地下にある〈研究室〉、すわなち〈内部〉に到達し、さらに地下の方に潜んでいる〈やみくろたちの聖域〉も含む〈内部の内部〉へ下りて行くのである。こうして考えれば、「ハードボイルド・ワンダーランド」世界における複数の空間は入れ子構造になっている。入れ子構造となっている「ハードボイルド・ワンダーランド」世界において垂直的な位相が顕著なのに対して、「世界の終り」世界「世界の終り」世界は、「ハードボイルド・ワンダーランド」世界の「再生」として開いた空間として、何かの欠落が生じたためにより平面的構造となっている。もしそれが真であれば、この意味で、「世界の終り」世界における「影」の〈脱出〉にも、何かの欠落が生じたために果たされないとしか考えられない。

本研究は、時間の視点に着眼し、第三回路の起動によって始まる二つの物語の関わりを考察したうえで、「私」と「僕」の行動や移動によって広がっていく二つの世界の空間構成を明らかにする。それに加えて、第三回路の人工性に着眼し、「私」の成長物語としてではなく、村上春樹の長編小説における個とシステムの対置を元に、本作について再考する。

一、はじめに

『世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド』では、見てわかるように、「世界の終り」と「ハードボイルド・ワンダーランド」という二つのタイトルの物語が並行して展開されている。奇数章の「ハードボイルド・ワンダーランド」パートは、近未来の東京を舞台にし、計算士である「私」を焦点として、「私」が地下空間と地上空間の間に往復すると同時に、「死」に向かわせられて、カウントダウンの形で進められる五日間の冒険譚である。それに対して、偶数章の「世界の終り」パートは、完全な壁に囲まれた「この街」の中で「僕」と引き裂かれた「影」が脱出を図る物語であり、「影」の希望に応えて、「僕」の何ヶ月間の地図作りの話でもある。本稿では、「世界の終り」パートと、「ハードボイルド・ワンダーランド」パートを、それぞれひとつの世界として、「世界の終り」世界と、「ハードボイルド・ワンダーランド」世界と称する。先行研究では、この二つの世界を「パラレル・ワールド」として考える傾向がある。その中で、時間的には、川本三郎¹がこの作品は「ハードボイルド・ワンダーランド」パートを「生の世界」、「世界の終り」パートを「死後の世界」として読む可能性を提示した。言い換えれば、本作は奇数章の物語が終わってから、偶数章の物語が始まるというように行われているという。ところが、村上春樹はインタビュー当時、二つの物語が構造的には「リアルタイムで続いている」から、先に奇数章、次に偶数章という読み方は勧めないという意向を表していた。

村上 でも、あれはリアルタイムで一応続いていますから、やはり、それだと読みにくいんじゃないでしょうか。ところでここで接点があるでしょう²。

太田玲子³は『世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド』を「人の意識をたどる物語」と見なしている。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』をはじめ、以後の作品で、長編、短編の区別なく、人の知覚と意識との関係をなぞり続けているという。また、山崎眞紀子⁴はピンクとブルーという二つの色に着眼し、村上春樹の「全共闘」時代の体験とあわせて、『世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド』はもう一人の自分との和解を図る物語であるという結論に至ったのである。つまり、一九九〇年代から二〇一〇年代にかけてのこれらの研究において、この作品は一人の人間の物語として、「表層行為」と「深層心理」、「知覚」と「意識」、もしくは、「現実的」と「異質的」の二つに分かれている「私」と「僕」の再統合もしくは和解に至る物語、すなわち調和的な物語として読まれているようである。

これらの研究では、「世界の終り」パートの結末で「僕」が「影」と一緒に「世界の終り」世界を脱出するのではなく、「自分が作った」この「世界の終り」世界に対して、責任を持って、ここに残ることを選択したという展開に基づいたものとして捉えているようである。しかし、敢えて言うとなれば、『世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド』は、自分自身との和解を果たした調和的な物語でも

なければ、「僕」が「世界の終り」に「残る」ことは、「選択」というより、むしろ運命や宿命のような「必然性」によるものだと考えられる。なぜなら、「世界の終り」世界は、そもそも博士によって人工的に作られた第三回路であり、「私」は博士と連中の拮抗に引き込まれざるをえない境地に追い込まれたからである。本研究は、時間の視点に着眼し、第三回路の起動によって始まる二つの物語の関わりを考察したうえで、「私」と「僕」の行動や移動によって広がっていく二つの世界の空間構成を明らかにする。それに加えて、第三回路の人工性に着眼し、「私」の成長物語としてではなく、村上春樹の長編小説における個とシステムの対置を元に、本作について再考する。

二、第三回路の人工性

遠藤伸治⁵⁾によれば、「世界の終り」は実は、「私」自身のオリジナルな「意識の核」ではなく、それを素材としてリメイクされたドラマ、「編集しなおされた意識の核」である。言い換えれば、遠藤が主張した「編集しなおされた意識の核」である「世界の終り」は、いわゆる第三回路に「組みこんだ」ものである。計算士になる人の「意識は完全な二重構造になっている」。具体的に言えば、日常生活の中で思考、行動するときにも使われている第一回路と、仕事用の第二回路という、二つの回路がある。第二回路には「私」の脳波から抽出した「私の意識の核」というべきものがインプットされて

ある。ところが、「私」の脳の中には第三回路が仕掛けられたのである。博士は「組織」に頼まれて、「シャフリング」計画に協力したところ、誰にも知られないうちに「計算士」候補者の二人の脳の中に、第二回路のほか、第三回路をインプットしたわけである。その第三回路に博士が「編集しなおした意識の核を組みこんじまった」。同じ手術と訓練をうけて計算士になった、私を含めて二人のなかで、二五人が一年から一年半くらいのうちに死んだ。「私」のみが生き残っている。その原因はおそらく「私」の「感情的な殻」が二人の中で「いちばんよくまとまって」いるからだと考えられるが、本当の理由を知ろうとして、博士はあるデータの暗号化の依頼を口実にして、①「洗いだし」と②「シャフリング」という計算士がいつもやっている仕事を通して、「私」の脳の中にインプットされた第三回路を開放したのである。つまり、第三回路ももちろんだが、第三回路に組み込まれた「意識の核」は、博士が「編集しなおした」ものであり、正確に言えば、本物の「私」の「意識の核」ではない。別のものとして、人工的に作り上げられ、「私自身のものではない」として、「私」の脳に仕掛けられた偽の意識の核だと考えられる。博士によって起動された「第三回路には自動閉鎖機能がない」ため、シャフリングを終えた「私」の脳の中には、第三回路が繋がったままである。それに加えて、そもそも「第三回路は正確には「私」自身のものではないため、繋がったままの状態を「放っておけばその誤差のエネルギーが生じて」、回路の切り替えのためのジャンクションをも焼ききってしまう。そうすると、「私」は「第三回路の中

に恒久的にはまり込んでしまい」、「博士の言葉で言えば」、「世界の終りの中で暮らす」ということになる。つまり、「第三回路の中に恒久的にはまり込んでしまう」ということは、「私」自身のものではない第三回路が、第一、第二回路の代わりに、「私」の意識を独占してしまい、「私」は第三回路である「世界の終り」世界の中で暮らすということになる。

換言すると、第一、第二回路を正しい回路と呼ぶならば、第三回路は、「人工的に編集しなおされた意識の核」に基づいて起動する上で、計算上のミスによって開放されたままの、正しくない回路だと言っても過言ではないだろう。「僕」を通して描かれた「世界の終り」世界の風景は、偽の第一人称である「僕」による偽の心象風景であると考えられる。それが理由であろうか、そこに並んでいた建物がかつて輝いていた様子はその立派な規模や構成を見れば分かるが、何かの事情によって今や破棄され廃墟と化している。また「街」の住人たちはもちろん、「僕」にもそれに関する「歴史」や「記憶」などのようなものをほとんど持っていない。

要するに、「世界の終り」世界は「私」の頭の中の一つの回路として、「ハードボイルド・ワンダーランド」世界に内包された世界ではあるが、そもそも私自身のものではない第三回路の人工性からみれば、「世界の終り」世界とは、「私」の「内的世界」ではなく、むしろ「私」の偽の「内的世界」であろう。「世界の終り」世界にいる「僕」も、「もうひとりの私」ではなく、偽の「もうひとりの私」である。そのため、「私」はそこで偽の「もう一人の自分」との和解に至った

にもかかわらず、あくまでも偽の和解としか考えられない。また、第一回路と第二回路が、第三回路の人工的なエラーによって焼き切られるということは、「私」は表層意識がシャットダウンされる形で死ぬ、いわゆる、「世界の終り」を迎え、永遠の生の中で生きていくという意味として言い換えられる。逆に言えば、第三回路が人工的なエラーによって開放されたまま「私」の意識全般を独占するということは、つまり、第三回路である「世界の終り」世界にいる「僕」は、そこでは生きていけない。そのため、「僕」はそこに残ると「選択」したわけではなく、最初から「脱出」という選択肢がなかったのである。

山根由美恵⁶⁾によれば、「ハードボイルド・ワンダーランド」世界の地下にある「暗黒世界」と、脳内世界である「世界の終り」世界とは、次のような三つの地理的構成上の共通点がある。すなわち、それは、第一に、出口が「塔」の南南西にある相対位置。第二に、入口―丘―「塔」という通路。第三に円形で壁に囲まれた人為的な構造である。山根は空間の視点から、このように二つの世界は、入口から出口、または壁などの共通項を通して相似性を有していることを明らかにした上で、「世界の終り」世界を、「現実世界を取り込む開かれた」「私」の「内的世界」として捉え、「僕」の選択を通してそこで「生きることという新しい価値観を生み出した」と主張している。もし、それが真であれば、「ハードボイルド・ワンダーランド」世界の地下にある「暗黒世界」のみ取り込むわけに行かないと考えられる。繰り返しとなるが、「世界の終り」世界で生きるという

ことは、選択ではなく運命のような必然性による結末としか考えられない。この点から見れば、『世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド』は、単なる、感情や記憶など何かが欠けている一人の不完全な人間についての「私」もしくは「僕」の調和的な成長物語にとどまっていはいない。

三、二つの世界における〈ほぼ同時性〉

川本に続き、松田和夫⁷は、「小説の最後に明らかにされるように、『世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド』では「ハードボイルド・ワンダーランド」の世界が終ってから「世界の終り」の世界が始まるという構造をとっている」と主張した。浅利文子⁸も「全四〇章のストーリーを時間の経過に沿ってたどると、奇数章の『ハードボイルド・ワンダーランド』のストーリーは、『私』の意識が「消滅」する三九章から二章へつながり、偶数章の『世界の終り』の「僕」のストーリーに引き継がれている」と述べている。また、前述のように、山崎⁹は、もう一人の自分との和解を図る物語だと主張したのである。その中にはやはり奇数章の物語が終ってから偶数章が始まるという時間感覚が窺われるのである。要するに、川本がインタビューで提示した時間感覚は何故であろうか、後の「世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド」論に引き継がれて、二〇〇〇年代から二〇一〇年代に至ってやがて定着してきた。ところが、前述のように、村上は二つの物語が構造的には「リアルタイムで続いて

いる」と示した。実際、ページをめくって読んでいくと、二つの物語が交互に展開していく中で、確かに様々な接点がところどころに設置されていることがわかるだろう。「影」や壁、頭骨などが例として挙げられる。

小阪修平¹⁰は、「私」と「僕」に着眼し、「世界の終り」世界とは「私」の「内部の空間」として、「私」をさがし出すという「ハードボイルド・ワンダーランド」パートと「私」の内部であるような「世界の終り」パートとともに、この二重の物語は二重の意味で「私」に刻印されているという。「反復」ではなく「二重」という言葉を選んだというのは、おそらく、二つの物語は、先に奇数章の「私」の話が終ってから次に偶数章の「僕」の話が始まるという線形時間ではなく、むしろ「私」の頭骨を境に〈内部〉と〈外部〉の中で二つの空間は同じ時間を共有していると言っても過言ではないであろう。また、太田玲子¹¹は、「私」と「僕」との間の「ブリッジ」をめぐって「僕」と「私」は各々のパートの結末で自分なりに同じような結論をたどっていたという同調性を提示した。そこにも二つの物語は時間的には並行していたという意味が含まれていると考えられる。

「内部の空間」と呼ばれた「世界の終り」世界は、実は「ハードボイルド・ワンダーランド」世界の「私」の脳の中に仕組まれた第三回路、いわゆる第三の思考システムである。それがONに切り替えられ、起動されたのは、「ハードボイルド・ワンダーランド」パートの第一章から第五章にかけて、「私」が博士の研究室に行って博士か

ら預かったデータの洗い出しをした九月二九日¹²である。それに対して、「世界の終り」世界は、初秋の頃に「僕」が獣たちを目で追っているところから語り始められている¹³。一見、「世界の終り」世界は、秋から始まると思われるのだが、実は「僕」が最初にこの街にやってきた¹⁴のは「春だった」¹⁴。つまり、川本¹⁵が提案したように、初秋のある日、一〇月三日に「私」が死んで終る「ハードボイルド・ワンダーランド」世界、すなわち〈生の世界〉の終焉に続き、「死後の世界」として「世界の終り」世界が同じく初秋の頃に始まるわけではない。「僕」が初秋のある日に、過去の体験を挿入しながら、獣たちの体毛の透明から金色への変化を細かく描くことを通して、「僕」が「この街」にいてすでに半年間も経ったということが分かる。言い換えれば、〈表一〉にまとめたように、「私」の思考システムが第三回路へ切り替わったとき、「僕」がはじめて「世界の終り」世界にやってきたのに連動して、「世界の終り」世界は、春から始まったということである。

こうして考えれば、「ハードボイルド・ワンダーランド」世界と「世界の終り」世界との二つの物語は、第三回路が起動されたことから始まり、そして、人為的なエラーによって第三回路の故障に伴い、終焉に閉じ込められるものである。この作品では、二つの物語は同じ始めと終りによって限られており、その中で記号の反復を通して時間の同期が行なわれると考えられる。本稿では、二つの物語の始めと終り、またはそれらの出来事をくぎりとして、そのくぎりが五日間の「ハードボイルド・ワンダーランド」世界と一年間ほどの「世

界の終り」世界は並行しながら、時間の密度が異なって流れていると見なす。

『世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド』をはじめ、それ以降の村上春樹の小説には、「パラレル・ワールド」構造が一貫していると言われる。「パラレル・ワールド」とは、ある世界（時空）から分岐し、それに並行して存在し、我々の宇宙と同一の次元を持つ別の世界（時空）を指す。ところが、「世界の終り」世界と「ハードボイルド・ワンダーランド」世界は、時間の長さや密度が異なる二つの世界である。つまり、本作における二つの世界は、「パラレル・ワールド」ではなく、「異世界」だと考えたほうが妥当であろう。

『風の歌を聴け』では、架空の作家であるハートフィールドの作品として作り上げられた「火星の井戸」という、時間に関わるメタフィクシオ的な物語が挿入されている。それは、火星の地表にある無数の底なしの井戸に潜った青年の話¹⁶である。簡単に言えば、この物語において、地表を境に〈内部〉と〈外部〉が分けられている。

〈内部〉空間である「井戸」の中で移動していた間に、「彼」は二時間もしくは二日間など短い時間しか経っていないという身体感覚を裏切られ、再び〈外部〉空間に出た途端、予想を遙かに超える一五億年も経っていたという事実が分かる¹⁷。つまり、「火星の井戸」における時間構造は、〈内部〉空間の中で流れている時間が〈外部〉空間より密度が低いという原理により成立している。

このように何かを境界にして〈外部〉空間と〈内部〉空間として二つに分けられ、それぞれ密度の異なる時間が流れるという、物語

の中のみにある時間と空間の仮説は、メタフィクションの体裁をとった初期の村上春樹の作品の中でしばしば見られる。『世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド』には、確かにそのような時間と空間の仮説が、物語内容に取り入れられている。しかし、この作品では、「世界の終り」世界が、「井戸」のような〈内部〉空間として「ハードボイルド・ワンダーランド」世界に内包され、その中の時間が〈外部〉空間である「ハードボイルド・ワンダーランド」世界より密度が高く流れているという点では、従来作とは異なっている。

また、このような時間の密度の違いが、常に主人公の移動、正確に言えば、〈内部〉空間から〈外部〉空間へ〈脱出〉したことを通して生じたものではない。むしろ、意図的にあらかじめ二つの世界、二つの物語を交互に展開させる作品の構成を通して表現している。この作品は、〈内部〉空間と〈外部〉空間と〈脱出〉という三つの条件を並置した時間的構成となっている。これまでの話に加わって、次にこのような二つの物語はこのような時間構造の下で並行し、両立していると措定し、「異世界」である「世界の終り」世界と「ハードボイルド・ワンダーランド」世界のそれぞれの空間をめぐる論じていきたい。

「ハードボイルド・ワンダーランド」世界	時間構成	一日目				二日目				三日目				四日目							五日目	
		九月二九日				九月三〇日				一〇月一日				一〇月二日							一〇月三日	
	章	1	3	5	7	9	11	13	15	17	19	21	23	25	27	29	31	33	35	37	39	

「世界の終り」世界	時間構成	(春～) 秋												冬															
		章	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40							

〈表一〉

四、「ハードボイルド・ワンダーランド」世界における複数の空間

(一)〈地上空間〉

「ハードボイルド・ワンダーランド」世界は、主に〈地上空間〉と〈地下空間〉と二つに分けられる。地表を境に、〈地上空間〉は〈外部〉、〈地下空間〉は〈内部〉として考えられる。〈地下空間〉とは、博士の研究室から、〈避難所〉へ至るまで通らなければならない〈やみくろたちの聖域〉、さらに脱出口に至るまでの空間を指す。一方、〈地上空間〉とは、都市の中に点在するアパートや図書館、コンビニエンスストア、レストランなどの複数の場所と、それらを繋げる機能をする「私」の行動・移動をとおして広がる「街」である。「私」が「街」で行っている生活や行動は極めてリアルに描かれたと考えられる。

タクシーに乗ってアパートに戻った。外に出るともう日はすっかり暮れていて、町は仕事を終えた人々でいっぱいだった。おまけに小雨まで降っていたから、タクシーをつかまえるのにずいぶん時間がかかった。

「…」私はベッドにもぐりこんでから眠りにつくまでのささやかなひとときが何よりも好きなのだ。

ウィスキーを半分ばかり飲んだところで電話のベルが鳴った。「…」せっかくもぐりこんだベッドを離れてわざわざ歩い

ていくつもりはまったくなかったから、私はそのまま電話のベルが鳴り続けるのをぼんやりと眺めていた¹⁸⁾。

「私」の聴覚と視覚を通して「私」のベッドルームという空間において、最初の原点は電話機にあったが、やがてとなりに置かれた「帽子の箱」に移っていく。その箱の中身が気になるが、「余りにも疲れはてていた」ため、「私」はやがて「目を閉じ」て「眠りに落ち」た。そこで「私」の視覚によつて広がる「ベッドルーム」という空間はいったん閉ざされた。そして、翌日だと思われる次の段落で「目覚めたとき」という一言を通して、ベッドルーム、風呂場、台所、風呂場、ベッドルーム、ヴェランダという順に沿って、部屋の中の空間が「私」の行動・移動によって広がるのである。

風呂場のかごに入った汚れものを洗濯機に放りこみ、流してテニス・シューズを「ごしごし」と洗っている途中で、老人からもらった謎のプレゼントのことをふと思いだした。「…」ベッドルームに戻って帽子の紙箱を手にとってみた。「…」

私はぐると部屋を見まわしてみた。部屋は奇妙にしんとしていた。まるで音抜きをされたような具合だった。「…」それではヴェランダの窓を開けた。

それから私は中身を傷つけぬように注意しながらナイフでガムテープを切った。箱のいちばん上には新聞紙がくしゃくしゃに丸められてつまっていた。「…」その下から現れたのは動物

の頭骨だった¹⁹⁾。

「私」は老人、すなわち博士からもらった「謎のプレゼント」が入った「帽子の箱」を開けて、「動物の頭骨」、正確に言えば「一角獣の頭骨」を見つけたのである。この「一角獣の頭骨」は、のちに「私」がこの〈地上空間〉である「街」での冒険の幕を開け、それに前述の村上が提示した二つの世界の「様々な接点」の一つとして機能する。その後、「私」がやがて「TV」の上にある「頭骨」に目を向け、そして、テレビに映っているローレン・バコールに神経を集中した。こうして、〈地上空間〉の中のパーソナルなスペースである〈室内空間〉は、昨夜から今朝にかけて「私」の行動・移動（ここでは歩行）に合わせて「私」の聴覚から視覚へ移行する身体感覚の利用を通して広がってきた。

次に、スーパーマーケット、酒屋、クリーニング屋、文具店、雑貨屋、本屋、電気屋、写真店、レコード店、レストラン及びレストランの駐車場、図書館などの様々なパブリックスペースを並列し、「街」の中の風景が一気に浮かぶことになる。それらのパブリックスペースの間を繋げるのが一般道路とそこを走る「買物用」の「黄色い小型の国産車」である。ところが、店のそれぞれの相対位置やそれらの〈室内空間〉について特に描かれていない²⁰⁾。つまり、「ハードボイルド・ワンダーランド」パートでは、パブリックスペースについての描写を飛ばしながら「私」の行動について細かく語っている。

それに対して、自分の部屋という〈室内空間〉のは、「私」がしている行動や移動によって構成され、それと同時に、「私」が思い出している記憶や思いつき、私に起こっているハプニングなど、「私」についてかなり詳しく描かれている。つまり、「ハードボイルド・ワンダーランド」の〈地上空間〉は、自分の部屋という〈内部〉空間によって秩序が立てられているのである。

本稿では、「ハードボイルド・ワンダーランド」パートと、それと対置する「世界の終り」パートをそれぞれ、「ハードボイルド・ワンダーランド」世界と「世界の終り」世界と呼ぶのだが、両者は明らかに属性や規模が異なる。「ハードボイルド・ワンダーランド」世界が東京という都会を舞台に設定しているのに対して、「世界の終り」世界は小さくて閉ざされた「街」と呼ばれる架空のものである。「ハードボイルド・ワンダーランド」世界には、〈地上空間〉だけではなく、〈地下空間〉が内包されている。一方、第三回路である「世界の終り」世界は、「私」の脳内に仕組まれ、〈ビジュアル〉化され、「僕」の行動・移動につれて広がるものとして、〈地下空間〉と同じく〈内部〉にあるのである。つまり、本作では〈内部〉は多重化されて組み込まれていると言っても良いであろう。

（二）〈地下空間〉

「ハードボイルド・ワンダーランド」世界の〈地下空間〉は、「私」の身に起こるハードボイルド的なハプニングに対応して取った行動や移動によって広がっていく。その中でそれらのハプニングによっ

て喚起された「私」の印象が挿入されている。〈地下空間〉は博士の〈研究室〉と〈やみくろたちの聖域〉の二つに大きく分けられる。博士の〈避難所〉や〈脱出口〉が〈やみくろたちの聖域〉の周辺にある。このような〈地下空間〉の入口から〈脱出口〉へ至る経路は次のとおりである。

博士のオフィス―〈研究室〉―〈やみくろたちの聖域〉―〈塔〉―脱出口²¹

〈研究室〉から〈やみくろたちの聖域〉の入口まで二五―三〇分かかり、またその入口から避難所まで一時間―一時間半が必要である。博士が脱出口へ向かって行ったかもしれないが、まだ抜けていないと想定した上で、「我々」は研究室よりさらに地下に潜ることにする。簡単に言えば、これは、「私」と「孫娘」の二人が〈地下空間〉で行った約十二時間の冒険である。「我々」は車に乗って、〈地上空間〉を走ったら博士のオフィスに着く。そして、地下にある〈研究室〉、すなわち〈内部〉に到達し、さらに地下の方に潜んでいる〈やみくろたちの聖域〉も含む〈内部の内部〉へ下りて行くのである。こうして考えれば、「ハードボイルド・ワンダーランド」世界における複数の空間は入れ子構造になっている。「世界が終る」という謎を解きに博士に会いに行くには、入れ子構造となっている〈地下空間〉に入って、下へ下へと向かっていかなければならない。そして、〈地上空間〉という元の世界、日常的な空間に戻るために、上へ上へと目

指さなければならない。山根が二つの地図を通して、「やみくろたちの聖域」と「世界の終り」との二つの世界の水平的な相対位置の類似性を指摘した。それに対して、本稿では、垂直的な位相に注目する。

① 博士のオフィス―〈研究室〉―〈やみくろたちの聖域〉

〈地下空間〉に入るには、まずステンレスの梯子を下りて湿っぽい道を歩いて滝を通り、〈研究室〉に行かなければならない。そして、〈研究室〉の「奥の部屋」に入ると、「クローゼット」の壁の右下の部分縦横七十センチほどの大きさに開いていることが分かる。〈博士の研究室〉と〈やみくろたちの聖域〉をつなげているのは、小さいが深い穴がぼつかりと開いている曲りくねる道である。道は「下方へと向かって」、「一貫して下りだった」。そして「平坦な道を下ったところで我々は広いがらんとした場所に出た」²²。ここがやみくろたちの聖域の入口である。すなわち、博士のオフィスから〈やみくろたちの聖域〉の入口へ向かって、〈前〉に進みながらさらに〈下〉へと潜っていくのである。

② 〈やみくろたちの聖域〉―〈塔〉

しかしながら、「聖域に入ると」、高さからみれば〈丘〉と呼んでもかまわない「地底の唯一の山」、「聖なる山」²³を登り始める。「私」と「孫娘」は「溝のようなまっすぐな」上り坂を歩んで前に進んだ。途中で道はまた「下り坂になり、それにつれて両脇の壁はどんどん高くな」²⁴る。そして、穴がたくさんある地域に入った。孫娘によれば、「注意してここを通り抜け」れば、目的地にまもなく着くので

ある。それに、「穴から蛭の大量が這いあがってくるため、「血をぜんぶ吸いとられ」²⁵ ないように一刻も早くここを抜け出さなければならぬ。続いて「水が吹き出す」²⁶ ところまで至る。そこから「二十歩か三十歩進んだところで」「巨大な〈塔〉」²⁷ がそびえる。つまり、〈やみくろたちの聖域〉の下には曲がりくねった地下水路が走っていると考えられる。〈塔〉は広場のような「がらんとした平面の真ん中に直立して」いて、そのまわりを「ぐるりと蛭穴がとりまいてい」る。言い換えれば、〈塔〉が巨大な噴水の中央に建てられており、水が吹き出してたまっていく場合、その広場のような空間が水浸しになり、水面の真ん中に〈塔〉の上半分もしくは先端だけが島として取り残されることになる。〈避難所〉は〈塔〉の中にあるため、ここからはまた高いところの上って行きながら、〈塔〉という建物の中に入ることによって、さらに三つ目の内部に入ることになる。

③ 〈塔〉——脱出口

ロープをつかんで〈塔〉の上まで上っていくと、〈避難所〉に着く。そして、この〈地下空間〉を脱出するには、まず、〈避難所〉から降りて、その間に上昇してきた水面に出ざるをえない。そして、南南西へ泳ぐと「向こう岸の壁」に達し、小さな穴をつたって下水道に出る。まっすぐ行くと、地下鉄銀座線の外苑前と青山一丁目のちょうどまんなかあたりの軌道に着き、〈地上空間〉に戻れる。

つまり、〈やみくろたちの聖域〉の入口から〈塔〉、また〈塔〉から〈脱出口〉へ到達するには、途中で一回下り道を通らなければなら

ないが、やがて上っていく方向性が窺われる。〈塔〉の中にある〈避難所〉は危険を避けるための場所である。〈やみくろたちの聖域〉の入口から〈塔〉へ至るために、一回下り坂を下りてたくさんの〈穴〉を通り抜ける必要がある。また、〈脱出口〉は、〈やみくろたちの巢〉から〈地上空間〉へ脱出するための通過点である。〈塔〉から〈脱出口〉へ向かうには、一回下りて水面に出て、溜まった水の中を泳いでいた。このような意味で、上を目指しながら途中で一回、下へ下りることによって危険を避け、脱出することができるのである。つまり、「ハードボイルド・ワンダーランド」世界で、〈脱出〉と並置している記号のようなものは、①上を目指しながら一回下へ向かうこと、②〈穴〉、③溜まった水という、三つにまとめられる。

初期三部作では、物語がほとんど〈今・ここ〉ではない、〈もうひとつ〉の空間に向かっていくことに収斂する。その〈もうひとつ〉の空間とは、場合によって、元の場所、もしくは未知の場所となる。この作品では、「ハードボイルド・ワンダーランド」世界は、約十二時間の冒険の中で「私」は孫娘とともに、〈地上空間〉から〈地下空間〉に潜り、それからまた〈地上空間〉、すなわち「元の場所」に戻るといふ円環構造となる。このような「遍歴物語」のパロディーは初期三部作から引き継いできたものである。

「世界の終り」世界における「影」の〈脱出〉と合わせて見れば、『世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド』は、〈脱出〉に関わる物語でもある。「ハードボイルド・ワンダーランド」世界は、前述のように入れ子構造となっており、その中で垂直的な位相が顕著

なのに対して、「世界の終り」世界はより平面的構造となっている。

五、平面化された「世界の終り」世界

「世界の終り」パートでは、僕が「西の壁の望楼にのぼり、門番が角笛を吹いて獣たちをあつめる儀式を眺め」ていたときの「黄色の獣」の「移動」を通して、「街」の輪郭を示している。「街」の中の空間は、「街の中心」である「旧橋の北側に広がる半円形の広場」と、その中央にある大きな時計塔、川を隔てた南の広場、橋、図書館などの複数の建物との相対位置を通して描かれる²⁸。「僕」の仕事は、「毎日、図書館に行つて」頭骨を通して「古い夢を読む」ことである。「夕方の六時」から「十時か十一時まで夢読みを」し、「夕食は女の子が用意してくれる」。ある日、「図書館を出ると、僕は彼女に家まで送ろうと言った」が、僕の家と彼女の家とは方角が違うということが分かったのである。僕の部屋は、「西の丘」の「緩やかな広い斜面に沿つて」「街の南西部にひろがる官舎地区」にある、「二階建ての白い官舎」の中で、「東に面した二階の一室」である²⁹。壁に囲まれた「世界の終り」の「街」の中は、このように、北の広場には時計塔、その隣に図書館、そのほか、南部に工場地区、工場地区の南西部に職工地区、南西部に官舎地区などの建物が並んでいる。それが「僕」のような「街の住人」たちが普通に通ったりすることができ範囲となる。

それに加えて、「僕」は「影」に頼まれて普段近づかないところも

含めて、「街」、すなわち「世界の終り」世界の地図を作ろうとして「壁に沿って歩いてみ」たり、南のたまりや東の森を観察に行ったりして、川の流域とともに「世界の終り」世界の全貌を把握するようになった。「世界の終り」世界は、「東西に長く、北の林と南の丘の部分がふつくと南北に突きだしている」。「南の丘の東側の斜面」は「壁に沿って長くつづいている」。「街の東側には」「陰気な森が川をはさんで広がっている」。「東の尾根を勢いよく下ってきた川は」「街の中央を西に向けて一直線に流れ、旧橋のあたりに美しい中州をいくつか作りだしてい」て、「西橋をくぐりぬけたあたりで急に南に折れまがり、少し東に戻るような格好で南の壁に達している」。「壁の手前で、川は深い谷を作つて西の丘の側面に切りこんでいる」一方、南の壁の少し手前でたまりを作り、そこから石灰岩でできた水底の洞窟にのみこまれていく」ようである³⁰。

これで、「僕」のフィールドワーク的な移動と観察という行為を通して、「世界の終り」世界の全貌が広がるようになる。その中で、次の二点について注目する。一つは「世界の終り」世界における独自の秩序が「僕」の地面上の移動によって確立される。「ハードボイルド・ワンダーランド」世界が〈外部〉空間であるとすれば、「世界の終り」世界は、「ハードボイルド・ワンダーランド」世界に内包される〈内部〉空間であり、二つの世界は空間的な視点から考えれば、もう一組の入れ子構造となっている。〈外部〉空間としての「ハードボイルド・ワンダーランド」世界について、〈地上空間〉におけるパブリックスペースという〈外部〉空間より、むしろ部屋の中もしくは

は〈地下空間〉などの〈内部〉空間について細かく描かれる。それに対して、「世界の終り」世界について、主に「街」のパブリックスベース、すなわち〈外部〉空間の構造と風景しか描かれていない。言い換えれば、もともと〈内部〉にある〈コア〉である「世界の終り」世界は、〈内部〉のない世界である。〈内部〉を裏、〈外部〉を表として、〈内部〉空間にある「世界の終り」世界は、〈表面〉しか持たない〈人工性〉の表象として現れる。それゆえ、完全だと言われるのだろうが、またその完全性が、人工性によるものとしか考えられない。つまり、本作は、〈内部〉についての作品でもあれば、〈人工性〉についての作品でもある。その人工性は、〈外部〉からの暴力とも考えられる。このような〈外部〉からの暴力によって〈外部〉空間と〈内部〉空間を連動させる機能をする。

(二)〈外部〉から〈内部〉への暴力

「ハードボイルド・ワンダーランド」世界の〈地上空間〉において、特に重点がおかれているのは、〈内部〉としての部屋の中での「頭骨」をめぐる出来事だった。「私」は、九月二十九日に、博士から頭骨を手土産してもらったのである。そして、「私」の部屋に外部から頭骨を狙う男の闖入が二回もある。一回目はシャフリングする前に高校生の娘を二人持つ、一人の中年の男だったが、「私」はその男を退治した。二回目はシャフリングした後になる。一章において大男と小男の二人組がやってきた。二人は「組織」でも「工場」でもない、情報戦争の中をのし上がろうとする第三の小さな組織の人間であ

る。彼らは「破壊のための破壊」として、「何かを捜しまわったと第三者に思わせる」ために「私」の部屋を「叩き壊して」、「私」が「拷問」されたと思わせるために「私」の腹部をナイフで割った。「彼は私のへその五センチほどの部分を六センチばかり真横に切った」のである。あまりにも痛すぎてベッドで二時間ほど昏睡してしまつた「私」が、夜一時に孫娘に起こされた。目が覚めた「私」の体を「地獄のふたが開いたみたいに激痛」が走り抜けたが、彼女は「このままじゃ世界が終わっちゃう」と言つて、「私」に行動することを催促した³¹。

それと並行して、一六章は、「僕」が冬の壁に痛めつけられ、高熱にうなされて丸二日眠っていた後目が覚めたところから始まるのである。「目が覚めたとき、ベッドの中にいた」「僕」は、部屋の「何か」が以前とは少しずつ違っているようにながし「て、まるで僕の記憶にあわせて再生された風景のように見えた」³²と思つたのである。浅利³³は、「私」と「僕」はこのような体の不具合という身体感覚を通して、同一人物として考えられると主張する。「僕」は「私」の脳の中に仕組まれた第三回路が起動されたことよつて存在するものとして、さらに第三回路が私の脳の回路のインプットとアウトプットと繋がっているままになったこととあわせて考えれば、両者が同一人物であるかは検討する余地もあるにもかかわらず、身体感覚を共有していないとは言切れないと考えられる。

「ハードボイルド・ワンダーランド」世界の〈地上空間〉における〈内部〉空間である部屋の中にいる「私」が、〈外部〉からの大男と

小男に襲われ、身体に損傷を受けた形で身体の不具合が現れている。それに対して「世界の終り」世界においては、「僕」は、「外部」空間にある「壁」によって痛めつけられたが、その身体には特に外傷がなく、ひどい高熱によって衰弱していたのである。両方とも部屋の中にいた。「僕」の語りから見れば、「部屋」という〈内部〉空間が「僕の記憶にあわせて再生」されたものである。それが真であれば、「僕」の身体感覚もその延長線上に、「私」の身体感覚の「再生」として考えても良いだろう。言い換えれば、「僕」の身体の不具合は、「外部」である「ハードボイルド・ワンダーランド」世界にいる「私」の身体の不具合の「再生」そのものである。

ここから入れ子構造とともに時間の同期現象が窺われる。つまり、入れ子構造となっている二つの世界は、「私」と「僕」の身にそれぞれ加えられた〈外部〉からの暴力によって時間が同期される。このような物語内容とともに物語言説レベルにおいて〈外部〉の強さがしだいに確立され、二つの世界の時間の同期現象は、ここでは、〈外部〉から〈内部〉への暴力によるものだと考えられる。

ちなみに、『日本国語大辞典』によれば、「再生」とは「過去のものの、失われたものをよみがえらせたり、それらがよみがえったりすること。特に心理学で、過去の経験や学習したものを再現すること。再認の意識の伴わない場合も、心象として固定しない場合も含む」という意味である。また、「再現」とは、「いったん生じて消えてしまった事態・光景がもう一度現れること。また、もう一度現わすこと」である。美学上の概念として、「再現」はいわゆる「ミメー

シス」であり、「現実の対象に似た像をつくることであり、これは模倣ともよばれる」という意味がある。言い換えれば、「再生」や「再現」はあくまでも、似たような様子を現すことしかできないのである。それゆえ、「僕」の身体感覚は、「私」と同じように不調でありながら、外傷そのものを再生することはしない。さらに言うと、「世界の終り」世界は、もしかしたら「ハードボイルド・ワンダーランド」世界の〈地下空間〉を取り込んで開いた空間であるとは言え、実は「ハードボイルド・ワンダーランド」世界の「再生」として開いた空間であるため、どこかが欠けていると考えられる。そのような〈欠落〉によって全く異なる空間として考えなければならなくなるのである。

(二)〈内部〉から〈外部〉への連動性

〈内部〉から〈外部〉への連動性も「再生」の形で現れている。「私」は〈地下空間〉を通過してやがて博士に会ったとき、事情を聞かれる途中で、「シャフリング処置後」、例えば「幻聴、幻覚、失神」など「何か奇妙な症状に襲われ」たことがあるのかと聞かれたので、「私」は「これはさっきはじめて気がついたことですが、隠されていた記憶が戻ってくるような気がする」と答えた。「記憶」が戻ってくると感じたのは「影」についてのことである。「私」が映画館にいたときに、「影」が勝手にスクリーンで踊っていた。「影」が湾曲したコンクリートの壁の上」にいて、寂しそうに見えるが、「私」はどうすればいいのか戸惑っていたまま、じっと「影」

を眺めつづけていた。「影」が「やがて闇がおとずれ、彼はその中のみこまれてしま」ったり、ダム「の奔流に押し流されて海にたどりつ」いたりして、「私の影としてのつとめを果すのかもしれない」と「私」は思った³⁴。

ここでは、私と引き離された影、影が水に流されること、私には影がないこととともに、「僕」がいる「世界の終り」世界の中の風景や「僕」の状態が「湾曲したダムの壁」や「奔流」、「広場」などの記号を通して、「〈地下空間〉」の「水音によって触発され」、これまで頭の中のどこかに「隠されていた」「記憶」として浮かんできた。「記憶」が「スクリーンに映っている」形で、「私」の脳の中に「再生」されたのである。それに対して、博士は「私」自身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意識の間の誤差があると説明してくれた上で、「私」には「記憶のように感じられる」かもしれないが、それは「私」自身が「自らの存在を正当化する」ために、自分とその誤差の間に「作りあげた人為的なブリッジ」だから、信じてはいかないと警告を告げる³⁵。

つまり、「世界の終り」世界に関わることが、「私」にとつては記憶のように感じられるかもしれないが、それは単なる偽の記憶である。しかも、偽の記憶は、「スクリーンに映る」「再生」であることから見れば、第三回路の「世界の終り」世界そのものでもなければ、一回「再生」されたものとして〈再・再生〉するとともに、すべてが平面化され、スクリーンを媒介としてしか現れないものである。すなわち、「ハードボイルド・ワンダーランド」世界は、「世界の

終り」世界を内包する、「〈外部空間〉」として、複数の「〈内部空間〉」とともに入れ子構造となっており、「私」の移動を通してさらに内部へと踏みこんでいく傾向がある。「私」を媒介として裏を掘っていかうとする外から内、上から下、表から裏へ突きつける方向性がこの世界のダイナミズムである。それに対して、「世界の終り」世界は「私」の「意識の核」を再生したうえで「編集し直された」として、裏がない、完全で人工的な「フラット空間」である。「ハードボイルド・ワンダーランド」世界に内包される「世界の終り」世界は、「僕」の移動を通して、地平線にそって「街」の中というパブリックスペース（外部）しか見せない「〈内部〉」である。このような二つの世界の逆説関係が空間だけではなく、様々な水準で現れる。

ところが、前述のように、「再生」または「再現」とは、あくまでも似たように模倣するということであり、その中には何かの「〈欠落〉」ができてしまう。そのような「〈欠落〉」から、「ハードボイルド・ワンダーランド」世界の「〈地下空間〉」からの「〈脱出〉」と「世界の終り」世界からの「〈脱出〉」の違いが窺われる。「僕」は一見選択をする自由があるように見えるのだが、必ずしもそうではないと言わなければならない。

六、閉じ込められる〈必然性〉

「世界の終り」世界では脱出の日に、「僕」は「図書館」から出発し、「広場」に着き、「小屋」に入ったら「引き戸を開け、梯子をつ

たつて地下に降りて「影」と合流する。そして、「僕」は「影を梯子の上までひっぱりあげ、それから肩を貸して広場を横切った」。左手には壁がそびえている。僕は「影」を引きずって広場を出たら、「西の丘の東側を越えて南の丘をまわりこみ、藪の中の道を進」んでいて「南のたまりにたどりついた」。「影」は南のたまりが出口だと信じている。「影」は「この川には悪意というものがまるで感じられない」と言つて、「この水を辿つていつてその流れに身をまかせれば」「きつとこの街を出て、「生命が本来の姿」で生きている場所に居ることが出来る」と信じている。最初の計画は、「僕」と「影」は「お互いのベルトとベルトを結びあわせ」てたまりに飛び込んで、一緒にこの「世界の終り」世界を背にして「外の世界」に出ることだったが、「僕」は「影」との約束を破つて、ここに残ることになった。結局、この南の〈たまり〉を境に、「僕」と「影」は別れることになった。「影」が「この街」を〈脱出〉しようとして、「たまり」に飛び込んで「川」の流れに「身をまかせ」て〈今・ここ〉ではない「外の世界」に向かつていく³⁶。

その「外の世界」とは、「生命が本来の姿が生きている」〈元の世界〉に戻れると想定されているのである。つまり、「ハードボイルド・ワンダーランド」世界だと考えても良いだろう。〈脱出〉のコースは、地下にある部屋から地面に上がり、広場を出て西の丘の東側を越えて、南の丘をまわりこみ、藪の中の道を進んでいつて、南のたまりに飛びこむことになる。「僕」の部屋から身体感覚、ひいては「僕」の「影」の〈脱出〉も〈再生〉として考えれば、「影」

の〈脱出〉にはやはり〈欠落〉が伴う。前述のように、「ハードボイルド・ワンダーランド」世界で、①上を目指しながら一回下へ向かうこと、②〈穴〉、③溜まった水という三つの記号が〈脱出〉と並置している。それに対して、「世界の終り」世界で「影」の〈脱出〉は最初から南のたまりに飛びこむことを目指していた。言い換えれば、「世界の終り」世界における〈脱出〉と並置されているのは、①下を目指しながら途中で上に上ること、②たまりという二つの記号にまとめられるのである。ここからみれば、「影」は〈脱出〉しようとしても「外の世界」に戻れることは果たされないとしか考えられない。

なぜなら、第一に、脱出の方向性が逆だからである。上ではなく下へとなっている。第二に、別々であるはずの二つの記号、〈穴〉と溜まった水が合わせられて、たまりとなっている。もし、前述のような〈脱出〉に欠かせない三つの条件が真であれば、この意味で、「世界の終り」世界では、「影」は〈脱出〉に欠かせない三つの条件に満たしていないと考えられる。それを〈再生〉によつての〈欠落〉から考えれば、〈脱出〉がもはや「生命が本来の姿が生きている」〈元の世界〉に戻るといふ意味をそのまま表すわけではなくなるだろう。「世界の終り」世界における「影」の〈脱出〉とは、「〈再生〉の〈欠落〉」によつて、〈今・ここ〉を出るといふ行動になり、「この街」に存在することをオフにさせ、生もなければ死の暗示もない宙吊り状態にとどまらせている。それに対して、これからは森の中で生き延びていこうとして、「世界の終り」世界に残り、「たまりに背を向け

て」図書館に向かつていくとしても、そこには、「僕」の「選択」の意識の現れとして認められないであろう。なぜなら、博士の言葉を借りて言えば、「私」の存在は終らない、「ただ別の世界に入りこんでしまうだけ」である。言い換えれば、「私」は、「僕」という存在を通して第三回路である「世界の終り」世界という「違う世界」に閉じこまれてしまうのみである。第三回路は博士に仕組まれ、データを洗い出し、シャフリングさせることによって起動されたということから、〈内部〉である「世界の終り」世界は、〈外部〉の強力さによって確立された秩序に従うしかないということになる。

「ハードボイルド・ワンダーランド」世界では「私」は「世界の終り」に閉じ込められる形で死ぬとすれば、「僕」も「世界の終り」世界に閉じ込められるのである。「影」はたまりに飛び込んで、流れる水に包まれているイメージが強かった。このような「流れる水に包まれる」イメージは、「ハードボイルド・ワンダーランド」の「私」と同じである。『1973年のピンボール』における「鼠」のパートと同じように、「ハードボイルド・ワンダーランド」パートの結末も海が見える場所で「私」が車に閉じ込められたままで終るのである。「鼠」が海の中に包まれたような車の中で眠くなった³⁷ように、「私」は土砂降りの中で車の中に閉じ込められて深い眠りに身をまかせたのである。この意味で本作では「私」も「僕」も「影」も、「終り」を暗示する「閉じこまれたところ」で物語が終ったのである。

七、おわりに——「個」と「システム」の図式から逃れる「私」

村上春樹の冒険譚において、冒険の方向性から言うと、主人公の「僕」は常に、〈今・ここ〉から遠いどこかに行く初期三部作に対して、本作では、主人公の「私」は、〈今・ここ〉という〈地上空間〉から下へ向かつて、どこか深いところに潜るのである。その後の作品の中では、このような〈今・ここ〉と〈今・ここ〉ではない〈もうひとつ〉の空間という、両立する空間構成が明確である。初期三部作における「僕」の冒険は、特に『1973年のピンボール』や『羊をめぐる冒険』において、地平線に沿って中心から周辺へ辿って行ったら、また中心に戻るものである。『海辺のカフカ』でも同じような方向性が示されている。それに対して、本作において、「ハードボイルド・ワンダーランド」世界は「私」が〈外部〉から〈内部〉さらに〈内部の内部〉へと潜って行ったら〈外部〉に戻るのである。「世界の終り」世界では、たまりに飛び出して脱出を図る「影」が「私」と同じように、〈内部〉から〈外部〉へ向かつていくという方向性が従来の作品とは異なっている。つまり、複数の空間の位相から言えば、本作における「私」の冒険は周辺から中心へ、また周辺に戻るというふうに変形してきたのである。ところが移動の方向から言えば、上から下、そしてまた上に戻るということになる。『1Q84』では、青豆が高速道路の非常段階を降りて「1Q84」世界に辿りつき、そして非常段階に上ることを通して「1Q84」世界を脱出

するという、上から下、そしてまた上に戻るという方向性が考えられる。

この本作における二つの世界は「パラレル・ワールド」ではなく、時間的には同じ始めと終りを共有することから密度が異なっており、いくつかの出来事を時刻として同期される異世界として並置されているが、空間的には三つの入れ子構造に分けられる。ひとつは、「世界の終り」世界を内包する「ハードボイルド・ワンダーランド」世界という二重構造である。もうひとつは、「ハードボイルド・ワンダーランド」世界の「地上空間」がパブリックスペースと部屋を内包する三重構造である。三つ目は、「ハードボイルド・ワンダーランド」世界が、博士のオフィス、研究室、さらに地下に潜んでいる「やみくろたちの聖域」、塔などを含める「地下空間」を内包する五重構造である。「外部」である「ハードボイルド・ワンダーランド」世界でありながら、「地上空間」の「部屋」の中で「私」の身に起きる出来事や「地下空間」をめぐる「私」の冒険など「内部」についての描写が著しかった。それに対して、内部のコアであるはず「世界の終り」世界は「再生」そのものの人工性によって完全でありつつ「外部」としてしか語られない、裏のない平面的な空間である。

加茂いづみ³⁸によれば、『世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド』は、自己肯定による自分自身との和解だけではなく、その中には、自己と他者との共同作業にも関わっていることから、今後の村上春樹作品の方向性を望見する作品であるという。しかしながら、前述のような逆説関係から考えれば、先行研究で言及されてき

た「意識」もしくは「無意識」は、実は人工的なものであり、「外部」の「再生」として、「外部」から強力な介入を反映しながら形成されるものだと考えられる。本作はもはや責任を取って新しい可能性を見つけて自分なりに選択をした「僕」の成長物語でもなければ、自己肯定をしてもう一人の自分と和解する物語でもない。むしろ人工的に作り上げられた内部の世界としての「世界の終り」世界と外部の世界である「ハードボイルド・ワンダーランド」世界との二つの異世界および人工的な世界に閉じこまれざるを得ない「僕」を通して、「個」のありさまを露呈する物語である。

複数のシステムの間の競い合いの中で、「私」が計算士としてあるシステムに所属すると、「私」の脳もそのシステムのものになる。情報を保護する体制として、脳の中のもう一つの回路が作り上げられた際に、「私」の記憶がデータ化された上で編集される。「私」の肉体としての脳だけではなく、「私」の記憶や意識のようなものも人工的で機械化されたものになる。本作は、三種類の入れ子構造の空間表象を通して、「私」がこのような「個」と「システム」の対置の中で、形のある肉体からないし形のない記憶や意識までも奪われた「個」でありつつ、失敗から学ぶ科学の進展していく小さな一歩としての「個」の、犠牲を強いられるありさまが示している。ところが、「ハードボイルド・ワンダーランド」世界の末尾において、「孫娘」が「私」の身体を回収し、冷凍しておくことを約束する。「冷凍しておけば」、「新しい方法を見つけてまた」もとに戻してくれるかもしれない³⁹というところで、「私」は意識が第一回路の終りを迎えると

同時に、「僕」が第三回路に「閉じこまれた」形で意識の「永遠の生」を迎える。その一方、また現代の技術を用いて、身体を冷凍しておくことによって、「私」の身体も「終り」から逃れることができる。引いて言えば、科学によって機械化する身体は避けられないのだが、それを用いて、「システム」との対置において、従来犠牲を払わざるを得なくなる「個」には、劣勢におかれる立場から脱出する。それを通して、はじめて「個」と「システム」の図式を逃れる可能性を持つのである。

その中で、「私」の身体が、「世界の終り」世界と「ハードボイルド・ワンダーランド」世界の間に挟まれている境界的な空間である。このような宙づり状態に置かれる「私」の中間性こそ、「個」と「システム」の対置の中で、「個」が「個」でありながら、「システム」の一部である「個」としてのありさまでもある。このような中間性は村上春樹の作品の中にしばしば見られるのである。しかし、それは完全な壁のように定着するものではない。むしろ、流動する水や道に沿って走る車などのような、動的なものである。移動するから初めて中間性を持つ。逆に言えば、中間性を持っているからこそ移動することができる。村上春樹の冒険譚においてはこのような中間性がダイナミズムである。

(えん かし・言語文学専攻)

注

- 1 川本三郎、村上春樹「インタービュー『物語』のための冒険」(『文学界』第三九巻第八号、一九八五年八月)
- 2 前掲同
- 3 太田玲子「脳という〈ワンダーランド〉と小説——村上春樹『世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド』についての考察」(『學苑』第七八五巻、二〇〇六年三月)
- 4 山崎眞紀子「村上春樹『世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド』——ピンクとブルーの対位法」(『札幌大学総合論叢』第一八巻、二〇〇四年一〇月)
- 5 遠藤伸治「村上春樹『世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド』論——〈世界〉の再編のために」(『近代文学試論』第二八号、広島大学近代文学研究会、一九九〇年一二月)
- 6 山根由美恵「村上春樹『世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド』論——2つの地図の示すもの」(『近代文学試論』第三七号、広島大学近代文学研究会、一九九九年一二月)
- 7 松田和夫「消滅と打開——村上春樹『世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド』について」(『桜文論叢』第八一卷、二〇一一年一二月)
- 8 浅利文子「自己回復へ向かう身体——世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド」(『法政大学大学院紀要』第六八号、二〇一二年)
- 9 山崎眞紀子、前掲
- 10 大阪修平「二重の物語のなかの二重の「私」——村上春樹『世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド』」(『文芸』第二四巻第九号、一九八五年九月)
- 11 太田玲子「村上春樹『世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド』——「私」と「僕」との間のブリッジ」(『学苑』第六二九号、一九九二)

年三月)

- 12 村上春樹『村上春樹全作品1979～1989④世界の終りとハード
ボイルド・ワンダーランド』(講談社、一九九〇年十一月)、三九一頁
- 13 前掲書、二九頁
- 14 前掲書、二九頁
- 15 川本三郎、村上春樹、前掲
- 16 村上春樹『風の歌を聴け』『村上春樹全作品1979～1989①風の
歌を聴け・1973年のピンボール』(講談社、一九九〇年五月)、九
六～九七頁
- 17 前掲書、九七頁
- 18 村上春樹『村上春樹全作品1979～1989④世界の終りとハード
ボイルド・ワンダーランド』(講談社、一九九〇年十一月)、九八～九
九頁
- 19 前掲書、一〇〇～一〇二頁
- 20 前掲書、一〇四～一〇六頁
- 21 前掲書、『ハードボイルド・ワンダーランド』パートの第一九～二九章
- 22 前掲書、二九四頁
- 23 前掲書、二九七頁
- 24 前掲書、三〇六頁
- 25 前掲書、三三五頁
- 26 前掲書、三四二頁
- 27 前掲書、三四三頁
- 28 前掲書、第二章
- 29 前掲書、第四章
- 30 前掲書、第二章
- 31 前掲書、二二五頁
- 32 前掲書、二二六頁
- 33 浅利文子、前掲

- 34 村上春樹『村上春樹全作品1979～1989④世界の終りとハード
ボイルド・ワンダーランド』(講談社、一九九〇年十一月)、三四七～
三四八頁
- 35 前掲書、三八六頁
- 36 前掲書、五九〇～五九二頁
- 37 村上春樹『1973年のピンボール』『村上春樹全作品1979～19
89①風の歌を聴け・1973年のピンボール』(講談社、一九九〇年
五月)、二四九頁
- 38 加茂いづみ『村上春樹『世界の終りとハードボイルド・ワンダーラン
ド』研究…「忘れない」と言う〈僕〉、「好き」と言われた〈僕〉』(『日
本文学』第一〇七巻、東京女子大学、二〇一二年三月)
- 39 村上春樹『村上春樹全作品1979～1989④世界の終りとハード
ボイルド・ワンダーランド』(講談社、一九九〇年十一月)、五八二～
五八三頁