



| | |
|------------------|---|
| Title | 『ねじまき鳥クロニクル』論：物語の永久生成 |
| Author(s) | 肖, 禾子; Xiao, Hezi |
| Citation | 研究論集, 21, 33 (右) -48 (右) |
| Issue Date | 2022-01-31 |
| DOI | https://doi.org/10.14943/rjgshhs.21.r33 |
| Doc URL | https://hdl.handle.net/2115/84034 |
| Type | departmental bulletin paper |
| File Information | 22_rjgshhs_21_p033-048_r.pdf |



『ねじまき鳥クロニクル』論

— 物語の永久生成 —

肖 禾 子

要 旨

本論文は、村上春樹の『ねじまき鳥クロニクル』において示されている物語に関する内容を、主要人物たちの行動と言葉から検討するものである。本作品は、『世界の終りとハードボイルドワンダーランド』と『海辺のカフカ』の中間にある村上の長編代表作である。語ることによる接続と断絶、自己救済と自己喪失、およびコミットメントとデタッチメント、このデビュー作『風の歌を聴け』においては萌芽であった思想が、『世界の終り』によって継承され、『ねじまき鳥クロニクル』の完成を通して新たに実った。また、この作品においては、語ることによる断絶^{II}デタッチメントという物語のネガティブな側面がとりわけ強調され、または綿谷ノボルと牛河、および皮剥ぎボリスと戦争虐殺といった批判性に満ちた内容が大きく導入され、『海辺のカフカ』と『1Q84』の誕生に一つの方向性を示したのである。

ただし、『ねじまき鳥クロニクル』は、村上の物語思想の集大成としての作品であると同時に、難解な印象を与える長編でもある。物語内容と小説構造の複雑さのゆえに、この作品の先行研究はいまだに現状確認のレベルに留まっていると言わなければならない。本稿では、従来見落とされてきた物語の中の負の要素に焦点を当てて作品の再解釈を行ってみる。また、これまでは十分な検討と意義づけをされてこなかった人物たちの「移動」とその意味、「空白」を原点とした連関の様相、および語りによる接続と断絶という物語論的内容を分析し、それらの内容から読み取られる物語論理を記述する。その上で、村上の物語についての発言と「均衡」の思想を考慮に入れながら、この作品の作家論的な位置づけを論じる。最後に、物語の永久生成を作品の核心とし、その本質を明らかにする。

はじめに

『ねじまき鳥クロニクル』¹は、村上春樹の物語論的思想の集大成としての作品であり、『世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド』²と『海辺のカフカ』³の間に位置する、変容の予兆をほらんだものであると思われる。だが、物語内容の難解さと構造の複雑さのゆえに、この作品の先行研究は数が少ない。

先行研究において、例えばこの小説を「謎解き小説」と定義する沼野充義⁴や、この作品を「聖邪戦い」の「英雄譚」と見なす石倉美智子⁵あるいは、倫理的側面を強調する重岡徹⁶は、「謎解き」にこだわったり、人物をめぐる倫理的な読解にとどまったりしていると考えられる。また、村上春樹研究においてしばしば見られる「物語の力を信じる」ことに拘泥し⁷、あるいは物語を通してコミットメントを実現するなど⁸という物語の内実を十分に検討していない調和主義的な見方も多い。

もちろん、倫理的な解釈はそれなりの強度を持っている。しかし、そのような読解には一種の物語の矮小化が含まれている。『ねじまき鳥クロニクル』は長編であって、倫理にとどまらない豊かな表現のディテールが描き込まれている。今こそ「謎解き」の考え方や倫理的なものとは違う解釈を求めるとき時期ではないだろうか。芸術作品における謎は解くものではなく、芸術作品そのものが謎である。その点からすると、沼野充義の言う「世界と世界のずれ」⁹、および鈴木和成の言う「物語から物語への移行」と「物語の組み合わせ」¹⁰

などは、いずれも重要なことであり、それらの様相と機能を、テキストに即して分析し、徹底的に探究することが新たな読解を生み出す契機となるのである。

本論文では、まず、「ねじ」・「ねじまき鳥」と「回転扉」の表現および「井戸」の意味の解釈と節合して、『ねじまき鳥クロニクル』の特徴の一つとしての世界の複数性を明らかにする。その後、複数の世界の存在を、テキストにおける消滅および乖離と結びつけて物語内容を論じる。そして、テキスト現象としての消滅の原因をテキストに随所に出てくる「何か」とのかかわりに帰結し、「何か」の機能を検証する。その上で、個々の物語が人物の繋がりによって相互作用し、その結果として物語が再生成されていく物語生成のメカニズムを記述し、語りによる接続と断絶を具体的な分析において見る。最後に、村上の「均衡」に関する思想を参照し、この作品の作家論的意義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、すなわち物語の永久生成と、その根元と本質を論じる。

1 「移動」の中の物語

『ねじまき鳥クロニクル』は、『異界』¹¹「向こう側」が小説の手法として出現した村上作品の一つである。この小説のタイトルにある「ねじまき鳥」は、主人公岡田亨のあだ名のみならず、第3部で登場する、主人公が偶然アクセスすることになったシナモンのプログラムのタイトルでもある。また、ねじまき鳥は、物語内の実在物とし

て、亭の物語だけではなく、第3部における「真夜中の出来事」の章から始まる「少年」の物語、およびナツメグの父親⇨獣医の物語にも登場する

沼野充義は、小説の第二部が刊行された後に、時評¹¹の中で、この小説の性質を「謎や秘密ばかりが多くて、その解決が十分に与えられない」とし、『ねじまき鳥クロニクル』とは、「ねじまき鳥」がなぜかきちんとねじを巻かなくなったせいで、狂い始めた世界を直すために、目に見えないそのねじ（⇨謎解き）を探し求める冒険の記録だ」と述べ、『ねじまき鳥クロニクル』をねじ探し⇨謎解き小説であると見ている。そして、この作品における謎解きの不可能性がこの世界のあり方であると結論した沼野は、村上作品の「世界に向かってぐつと一歩踏み出した」という世界への開放性を示唆している。

しかし、ねじまき鳥は沼野が言うように、世界を直すことにかかわる存在なのだろうか。また、世界が狂い始めたのは、ねじまき鳥がねじを巻かなくなったことが原因なのだろうか。亭のねじまき鳥と世界の混迷とのかわりについての言葉「そしてねじまき鳥が庭にやってきてそのねじを巻くたびに、世界はますます混迷の度合いを深めていく」、および第3部におけるナツメグの物語における、ねじまき鳥の出現に伴う「世界と世界とのずれ」についての表現からみれば、ねじまき鳥とは世界の複数存在を示すものと言わざるを得ない。

また、そのような世界の複数性のみならず、人物の数と作中人物

の移動の多いことも、この小説の最大の特徴である。とりわけ、世界の間の移動についての表現が、村上の長編群においては極めて多彩なものである。亭は「角を曲が」って、それらの別の世界にかかわっていき、思いもつかないことに巻き込まれる。ねじまき鳥は、巻き上げ⇨終末をもたらすものであり、世界の置き換えの原点のような存在であることが分かる。ねじまき鳥の出現とともに、物語世界の間には連関が生じていく。そして、ねじまきが始めると、日常生活の秩序が変容していく。まず猫がいなくなり、その後、各物語に登場する主要人物、つまり妻のクミコ、加納マルタと加納クレタ、そして笠原メイが次々と亭とかかわり、そして別れる。この小説では、このような消滅の事象が物語展開において重要な役割を果たしているのである。

これに関して、中村三春は、人物の消滅が小説的なレトリックであると述べ、それらの人物の姿の〈消滅〉は〈連環〉と同じく世界の複数存在のしるしであると論じている¹²。たしかに、人物の消滅は連関と並んでストーリー構成の重要な手法となる。しかし、このテクストにおける消滅は人物の姿の消滅だけではないと言わなければならない。間宮中尉の「形骸化」、つまり「私の人生がそのように失われ、形骸と化してしまった」ことと、シナモンの現実世界における声と言葉の喪失、そしてテクストに多く出てくる「空っぽ」の表現、それらも消滅の現象である。

間宮の「本当の人生」の喪失、つまり「生命の核のようなもの」がこの世界から消滅したという「形骸化」の体験が語られている。

間宮の物語にも消滅が介在し、その消滅は、いま・この世界における存在理由の虚無化である。さらに、その消滅は真なる存在が「別の場所」に移動することを暗示する。これはシナモンのこちら側の声の喪失を思い起こさせる。物語はどんどん深くなり、広がっていった、シナモンの言葉はその物語のある世界の迷路の中に吞み込まれて消えてしまった。シナモンが話せなくなるのは、彼の言葉と声が向こう側、つまりナツメグとシナモンによって作られた物語世界に移り、こちら側＝現実世界での声が消滅した過程の結果である。

何かの存在が物語世界に移ることで消滅し、そしてこちら側の世界に残るのは形骸のみとなる。このプロセスは、クミコの消滅に置き換えてもほぼ同様に通用する。クミコで発生した「彼と私との関係は、あなたと私との関係とは別の世界に属していることなんだ」と。「…」私には、自分という人間が何の価値も意味も持たない空っぽの人間であるように感じられました」こと、「空っぽ」になることは、「形骸化」に似通っている。クミコの「説明のつかない性欲」で「別の世界」が作り出された。だが、その性欲が消えると「別の世界」にもクミコは存在しえなくなる。その結果として、クミコは亨の世界にもその「別の世界」にも存在理由がなくなり、「空っぽの人間」になって、「闇の世界」に生きる。

したがって、「空っぽの人」は、クミコが二重に生成された「別の世界」、つまり208号室のある「闇の世界」に移動し、現実世界から消滅することを意味する。この事態は間宮中尉とシナモンの状況とほぼ同じである。さて、中村が言うように、消滅は存在そのもの

が無化されることではない。それは、精神の状態にかかわる事態であり、存在根拠の無化に帰結できる。そして、その向こう側への移動は、テキストにある乖離の表現とかわりがある。乖離とは、亨と一緒にこちらの世界にある肉体が別の誰かの、かりそめの肉体で、本当のクミコが離れた場所つまり別の世界にいることへの表現である。また、亨がナツメグに頼まれた仕事をしている時の乖離の状況から言うと、乖離は、今の現実から離れて別の場所に移る「乗り換え」の体験となる。

このことを、間宮の言葉、「むしろ私にとりましては、その後の自分の身に起こった様々な出来事の方が、夢うつつの非現実的な妄想のようにさえ思えるのです」における現実感の乖離、およびクミコが言う「私が現実だと思っていることと、本当の現実とのあいだに、少しズレがあるのね」と節合すれば、この作品における人物は皆、「別の場所」への移動の中にいる。メイも最後に亨の物語に生きることになる。したがって、乖離は消滅と同様に、世界の複数存在の提示でありながら、真なる存在が異界に移動し、こちら側の世界にあるのはかりそめの存在という村上作品によく出てくる物語のパターンだと考えられる。各人物の物語は一見何の類似性もないが、実は消滅と乖離の事態においては同質の部分がある。

2 「空白」を原点とした連関

ところで、前述した世界のあり方、つまり複数の世界が互いに連

関していること、または置き換えることが可能であることは、獣医の言葉（あるいは世界というのは、回転扉みたいにただそこをくるくとまわるだけのものではないのだろうか）では「回転扉」という表現が与えられている。本作品における人物の結びつきも、まさにそのようなものである。

彼はいつものように「客」を運んでくる。僕と「客」たちはこの顔のあざによって結びついている。僕はこのあざによって、シナモンの祖父（ナツメグの父）と結びついている。シナモンの祖父と間宮中尉は、新京という街で結びついている。間宮中尉と占い師の本田さんは満洲と蒙古の国境における特殊任務で結びついて、僕とクミコは本田さんを綿谷ノボルの家から紹介された。そして僕と間宮中尉は井戸の底によって結びついている。間宮中尉の井戸はモンゴルにあり、僕の井戸はこの屋敷の庭にある。ここにはかつて中国派遣軍の指揮官が住んでいた。すべては輪のように繋がり、その輪の中心にあるのは戦前の満州であり、中国大陸であり、昭和十四年のノモンハンでの戦争だった。

このように、複数の世界を節合するのは、岡田亨が言う人物の間の結びつきである。また、「井戸」は世界の「回転扉」を回す装置のようなものになるのである。亨はまさに、「井戸」を通して、一つの世界から別の世界に足を踏み出す越境者の存在である。それに、越

境者がいなければ、物語の間の連関は発生することができないため、亨も一つの媒介物である。亨を「回転扉」とし、それを通して、複数の人物およびそれらの人物の物語世界が連関される。亨の顔に出てきた謎の「あざ」は、その連関が動き始めたことしるしである。連関は前述した消滅とは同時に発生する。連関の起点を見つけるのなら、クミコの失踪や間宮中尉の「形骸化」などの消滅の原因と内実を見なければならぬ。各人物の語りの分析からそれを考えてみよう。まずはクミコがなぜ失踪したのかを見てみよう。以下のテキストは、クミコが失踪した後、岡田亨に送った手紙に見える一節である。

私とあなたのあいだには、そもそも最初から何かとても親密で微妙なものがありました。でもそれも今では失われてしまいました。その神話のような機械のかみ合わせは既に損なわれてしまったのです。私がそれを損なってしまったのです。正確に言えば、私にそれを損なわせる何かがあったのです。「…」私はそれが正確に何であるのかを知りたいと思います。私はそれをどうしても知らなくてはならないと思うのです。そしてその根のようなもの探って、それを処断し、罰しなくてはならないと思います。

クミコの失踪の根本にある動機、つまりその「何か」を「知りた」ことが手紙の中で語られている。このテキストから見れば、ク

ミコの失踪は、亨との現実生活を損なわせる「何か」とかわりをもっている。では、その「何か」とはいかなる存在なのか。手紙に書かれた内容から見ると、それは亨「に向かつて何から何まで正確に口にできない」ものである。また、小説の始まりの方の部分に書かれている亨が言う「我々はその相手の本質にどの程度まで近づくことができるのだろうか」における「本質」は、その「見えない何か」の一種である。亨とクミコの物語に出てくる「何か」とは、日常生活の裏に潜んでいる、現状を崩す力を持つ未知のものである。

クミコが「根のようなもの」「何か」を知りたいと思つて別の場所に行く。そして、亨は「何か」を説明するために異界に入る。これが、この物語の中心部分である。ここで重要なのは、クミコの失踪という危機をもたらしたのは、不可視のもの「何か」であり、その語られていない「何か」が出来事を生じさせ、物語の進行を促す。

ところで、亨とクミコの物語だけではなく、他の人物の物語にも「何か」が重要な役目を果たしている。加納マルタと加納クレタの物語には、「私たちは何がそれをもたらしたのかをもっと正確に知りたくて思っているだけです。それを知つて解決しないことには、もっと悪いことが起こる可能性だってあるのです」と、「何か」が悪いことを引き起こすものとして語られている。また、クレタが語るノボルに犯された経験にも「何か」が出てくる。

彼女は、ノボルによって「もともと私の中にあるものでありながら、私の知らないもの」を引き出され、「体の組成」を変更させられた。彼女はそれが何であるか知りたいと思ひ、マルタと亨に助けを

求める。また、第3部に登場する牛河は、ノボルの所業が自分にとつては不可解なものであつて、その「何か」が「想像もつかない」「ゆがんだもの」であると亨に語る。以上のクレタとクミコに発生したことについての語りと、先ほど挙げたクミコの語りから、その「何か」とは、もともと二人の中に存在しているものであると同時に、自分自身には知ることができない存在である。

そして、その「何か」は、間宮とナツメグの物語にも現れている。間宮が語っている「見極められない」「何か」とは、ナツメグの物語における顧客たちの体内の「何か」と同質で、知ることのできない存在理由や内面の本質である。そして、その見えないものは、存在することの苦しみをもたらし、意味への欲求を引き起こす。その意味への欲求は「仮縫い」、すなわち物語る行為を生じさせる。「何か」は、村上春樹が幾度もインタビューで言及した概念、つまり「潜在意識」・「共通認識」に由来するのかもしれない。

それらのインタビューの内容、「作家である僕にとつて、潜在意識は、とても重要なものになります」¹³や、「僕が書く話は、無意識とどうか潜在意識とどうか、意識の底にあるものを探究していくことが、自然にテーマになつてしまいます」¹⁴に結びつけていうと、見えない不可触の「何か」は、一種の潜在的なものであり、断絶の状況を引き起こす「空白」と見なされる。この節で明白にしたのは、『ねじまき鳥クロニクル』のテキストにおいて、「何か」が潜在的なものとして、物語の生成に常に関与しているということである。

3 物語生成のメカニズム

岡田亨が綿谷ノボルに対抗するために「井戸」を自分の手に入れようとしたときに、ナツメグに出会い、彼女とシナモンの「仮縫い」の事業に参加することになった。第3部の物語内容は、主として亨がシナモンの作った物語を通してクミコを探すということである。シナモンはナツメグが語った父親（獣医、シナモンの祖父）の物語から、「ねじまき鳥」をキーワードとした年代記的な物語を織り出した。その物語は「ねじまき鳥クロニクル」というプログラムである。この小説のタイトル「ねじまき鳥クロニクル」は、第3部でシナモンが作ったプログラムの名前でもある。そのため、この小説の物語は、実はシナモンが書いたプログラムであるという疑問の生じる可能性がある¹⁵。また、小説の末尾には、「『ねじまき鳥クロニクル』完」と書かれてある。しかし、物語全体がそのプログラム名ではなくて、二つの物語は違う系統である。

亨がナツメグの事業に招かれた時点においては、「ナツメグはまだ僕が『ねじまき鳥』と呼ばれていることを知らなかったはずだ」とすれば、僕と彼らの物語は偶然の一致によって結び付けられていないことになる」と亨が語るように、二人の物語は連関してないのであり、「ねじまき鳥」という一致はあくまでも偶然である。亨がシナモンのプログラムの構成に参与した、または亨の物語がシナモンのプログラム「ねじまき鳥クロニクル」に組み込まれたのは事実であるが、小説全体がシナモンの物語とは言えない。

もちろん、この作品が亨の物語とシナモンのプログラムだけで完成されているということはない。本節では、主要人物たちにおいて発生した出来事を分析し、物語生成のメカニズム、すなわち物語と物語の間の相互影響の過程を記述してみる。まず、亨に影響を与えた間宮を見ていこう。間宮は過去に井戸の底で起こったことの真実と意味を把握しようとして、「仮説」を作り上げる。それはたとえ、論理的な根拠のようなものがない仮説に過ぎないものだとしても、経験したことの真相にいちばん近いと彼は考えている。

おそらく私はそこで何かにめぐり合うことを求めているのでしょう。そこに入れば、そしてそこでじっと待つていれば、自分はあるいは何かにめぐり合えるかもしれないという期待があるのでしょうか。「…」私が求めているのは、私の失われた人生の意味のようなものです。それが何によって、何故失われたかということです。私はそれをこの目でつきとめたいのです。それをもしつきとめることができたなら、私は自分が今よりももっと深く失われてもかまわないとさえ思っています。

間宮の物語においては井戸の中の体験が語られている。そして、亨は間宮によって語られた内容から、井戸が「何かにめぐり合える」、つまり失われた「真実」と接触できる場所として意識したのである。そのため、亨はクミコの失踪にかかわる「何か」を探求するために井戸に入って、別の場所つまり他者の物語に入る。主要なプ

ロットとしての、亨の「井戸」の壁から異界への移動は、問宮の存在によって実現した。また、問宮は、亨に告げることによって、自分が喪失の苦痛からの微かな救済を得たと語る。亨の物語と問宮の物語は「偶然の一致」によって結びつけられ、それにより亨が影響を受け、二人の物語が新に生成する。

亨と問宮とのつながりは、物語の伝達と受容による物語の再生成であろう。このような物語の物語への作用は、シナモンとナツメグの物語において述べられる「侵食」を思い起こさせる。「侵食」は亨の語りにおいて、「言葉が無意識のレベルで彼女の（あるいは親子二人の共有する）物語に作用し、侵食していたのかもしれない。それはひとつのかたちに固定された物語ではなく、口頭伝承のように変化を受けつけながら増殖し、かたちを変えつつ存在しつづける物語なのかもしれない」と説明されている。「侵食」を受けた物語は変化を遂げ、形を変えて増殖する。この設定によれば、「侵食」は物語の間の相互作用を指すのである。しかもそれは無意識レベルのことであり、人間の意思から離れている自律的な過程である。

シナモンとナツメグの事業「仮縫い」も、無意識レベルにおける物語の作用を利用するものである。それは、人間が認識不可能な自分の内部の「何か」を物語の生成によって顕在化できるようにする行為である。そのプロセスにおいては「何か」の不可視性が解消されて、女性のトラウマ体験などの不安も治療される。亨の作業内容は、「仮縫い」の過程において、自分の意識内容を物語生成の通過物として提供するということである。その後、もとのプログラムの基

礎で新たな物語が生み出される。亨に用意されたのは、シナモンが作ったプログラムである。そして、「仮縫い」が終わることにより、プログラム「ねじまき鳥クロニクル」と亨の物語が互いに増殖し、再構成される。

もともと、シナモンの作った物語は、ナツメグの物語を足がかりにして、そこから更に物語を派生させ、再創造しようとしたことから生まれたものである。さらに、その再生成された物語、すなわちプログラム「ねじまき鳥クロニクル」は、ほかの人物、たとえば亨の物語に影響していく。テキストに書かれているように、亨の物語はシナモンとナツメグの物語を侵食、つまり影響し、ナツメグの物語内容に新しいコンテンツを与え、シナモンとナツメグの物語が変形し再生成される原因である。

このような相互関係は、語りによる接続である。「井戸」や「ミツシング・リンク」や「仮縫い」などを媒介にして、人物は自分の内部もしくは外部にある説明できないもの（「何か」）を説明するために物語を生成する。これが各物語の主要内容となる。さらに、その個々の生成された物語は、人物の語りを媒介にして相互作用していく。つまり、物語の再生成は語り手が語ることによって自らが媒介物になることに基づいている。この事態についての表現は、実はテキストにおいて散在している。笠原メイが言う「宮脇さん一家の幸福が私の一部になる」こと、および「私が本当はねじまき鳥さんの奥さん」であることも、やはり他者の物語の「侵食」である。

メイの物語は、語ることによって自らを他者の物語と接続する過

程を描いた物語である。彼女は「どこかに結びついて」、つまり他者の物語と接続することによって、生きることの不安を解消しようとする。また、「私にとってここはもう『ねじまき鳥さんの世界』ではないのよ。そしてここにいる私は『ねじまき鳥さんの世界』にふくまれる私ではないのよ」とメイは告白する。彼女も他者の物語に呑み込まれた存在である。その三人に限らず、物語において接続を求めることは、加納クレタの物語にも現れている。「いろんな人々の意識なり自我なりを私に通過させることによって、私が自分というものを獲得することが可能になると、姉は考えていたのだと思います。おわかりになりますでしょうか？それはいわば自我の疑似体験のようなものなのです」とクレタは亨に語る。彼女は他者の意識と交わることで他者の物語を自分の内部に取り入れ続けている。クレタはそのことによってしか自己を獲得することができない人間である。

このように、メイとクレタの物語は、前述の亨とシナモンの物語と明らかに類似している。人物たちにおいて繰り返し表現されている事柄は、他者の物語に接続することで自分の物語を作っていくのである。このテキストに呈示された物語生成のメカニズムとは、不可視の「何か」の働きが原因で、人物が他者の物語と接続し、物語を再生成させると同時にその再生成された物語に生きるプロセスである。物語の生成は、受動的な要素、つまり偶然と他者の物語の侵食、および能動的な要素、つまり探求すること、語ることによる接続が並存する過程と見なされる。本作品においては、語りによる接

続が数多くの人物の行き来において展示され、それと同時に、物語の機能が語られている。

4 語りによるデタッチメント

「空白」としての「何か」への探求は、人物のかかわりの動因力、および物語生成の推進力となる。これは、否定性と生成や創出との間の関係を論じるイーザーの作用美学を思い起こさせる。イーザー¹⁶によれば、空所 (blanks) とは意味の空白形式である。読者に構成行為を起こさせ、また誘導することは、空所の機能である。また、テキストの言語表現は、表現されていないものによって裏打ちされている。テキストのこの重層性は、否定性である。そして、否定性は虚構テキストの基底構造のみならず、コミュニケーションつまり人間同士の相互理解の基本要素をなす。また、ネルソン・グッドマン¹⁷によれば、創造はすべて再創造であって、理解すること、認識することはすなわち創造行為である。未知の「空白」によって動かされ、他者の物語を認識すると同時に、自己（の物語）を創出すること、これはまさに本作品における人物たちの物語に発生した出来事である。

それらの理論に照らすと、本作品における物語の生成は、このような理解と創造の間のかかわっているのと言えるのではないだろうか。このテキストを解釈することは、言語活動そのもの、およびコミュニケーションと理解の本質を問う契機となるのである。

つまり、物語は接続によってしか生まれてこないものであり、認識不可能なものを認識しようとする探求の産物である。また、「井戸」などの通路による世界の間の移動を含む人物たちの行為は、語ることの象徴と見ることができ、それによって作品の解釈が可能となる。そこにおいて物語進行の重要なアイテムとなる「井戸」は、物語世界の間の中間地帯＝通路、コミュニケーションを実現するための道具にはかならない。

さらに言えば、「井戸」は、接続の機能を果たす語る行為のシンボルである。「井戸」を介した亨の異界への移動は、コミュニケーション回復の努力であって、語りによる接続として理解しうる。これは、村上研究において参照されることの多い、「デタッチメントとコミットメント」の問題を思い起こさせる。たとえば、加藤典洋¹⁸と宇佐美毅¹⁹は、この作品を村上の転換点と見なし、この作品において、村上は積極的に歴史的・社会的なコンテンツを取り入れ、デタッチメントのスタイルがコミットメントに転換したと述べている。「デタッチメントからコミットメントへ」との変化は確かに重要なポイントである。ただし、それを社会的コンテンツへのコミットメント、および作家村上の姿勢転換として見ると、この物語にあるコミュニケーションにおけるデタッチメントとコミットメントが見逃されてしまう。

コミットメント (commitment) とデタッチメント (Detachment; Non-attachment) はコミュニケーションの状況を表す用語である。前者は接続やかかわり合いを維持している状態であって、後者はか

かわりのなさ、つまり断絶すること、切り離すことを意味している。この小説の主要プロットは、ひとことと言うと、主人公がデタッチメントの状況を克服しようとし、再度のコミットメントを求めることである。では、そのコミットメントの要求は実現されたのかを見ていこう。亨が異界においてクミコに、「君は今どこにいるのだろう。そこでいったい何をしているのだろう。何故僕から離れ続けているのだろう。どうして君は僕に会いたがらないのだろう。それには何か理由があるのだろうか」と自分の決心を伝える。この問いは、作品の最初のところの疑問「ひとりの人間が、他のひとりの人間について十全に理解するというのは果して可能なことなのだろうか」、「我々はその相手の本質にどの程度まで近づくことができるのだろうか」と呼応しているように見える。

なお、亨の「何か」を「知って解決する」、または「僕が欲しいのは具体的な事実」と類似した発語はテキストに散在している。「闇の世界」の女の質問「あなたの確信はほんとうにたしかなの?」、および結末における「たぶんそれは本当の私ではなかったのだと思います。本当の私とはいったいどの私なのでしょう。今この手紙を書いているこの私を『本当の私』だと考える正当な根拠があるのでしょうか」との「クミコの手紙」の内容から見ると、亨のその探求は結局、挫折したように見える。その挫折が鮮明になったばかりではなく、この作品の結末における「僕にはそれを証明することはできない。それが正しいという根拠はなにもないんだ」から見れば、行為自体の意味の無化も示唆されている。また、末尾において亨が笠原

メイに対して「君の手紙？ 悪いけれど、手紙なんてこれまでただ一通も受け取ってないよ」と答える。物語による接続することが覆されることである。これと同質の、接続を否定する表現がシナモンの物語においては強調されている。

おそらくシナモンは自分という人間の存在理由を真剣に探しているのだ。彼はそれを自分がまだ生まれる以前に遡って探索していたに違いない。そのためには自分の手の届かないいくつかの過去の空白を埋める必要がある。そこで彼は物語を自分の手で作り上げることで、そのミッシング・リンクを充当しようとしたのだ。「∴」そして物語の基本的なスタイルを、彼は母親の物語からそのまま受け継いでいた。それは事実、は、真実、ではないかもしれないし、真実は事実ではないかもしれないということだ。

シナモンは物語において、知ることのできない自分の存在理由を探し、「自分の手の届かない」「空白」を埋めるためにナツメグの物語の上で物語を再創造する。そして、その再創造された「有効」な物語を通して、彼は「真実ではない事実」を知ることが出来る。この「知る」は、認識すると同時に創出すると言い換えられる。もちろんそれは「有効」にはなるが、真実ではない。物語においてどれほど掴もうとしても、見えないものは結局見えるようにはならない。真実と虚構との間に、明確な境界線を見つけることは不可能である

ということのみが事実となる。この語ることの虚無性は、ナツメグの物語において一番顕著に見られる。ナツメグの覚えていた動物園、その生き生きとした物語世界は、いったいどこまでが真実で、どこからが想像力の作りあげたものなのか、彼女自身も判断がつかなくなっているのである。

また、クミコの言う本当の自分は判明不可能であるということは、加納クレタの考えである。「もちろん私はまだ本当の私というものを手に入れてはいません」と同質で、追求の挫折の表現である。本当の自己はどこにも存在しない。「私」というものは物語生成の通過物でしかありえず、仮に本当の自己の発見に執着すれば「私」は引き裂かれた宙ぶりの状態に陥ってしまう。人間がコミットメントの過程において、受動性を克服するどころか、能動性を失っていき、物語の通路と化すことの示唆である。これは、語ることによる自己虚無化であろう。「結局のところ、僕はこうして井戸をよみがえらせ、そのよみがえりの中に死んでいくのだ。僕は死んでいくようにしていた。この世界に生きていくのはかすべての人たちと同じように」と亨は語る。亨が「闇の世界」から抜けたときに、井戸をよみがえらせ、そのよみがえりの中に死んでいく設定においても、語ることと死の相関関係が呈示されている。

すべての努力が無に帰した時点で到来した死は、絶対的な不可能性である。また、それは接続行為を極めることによって達した超脱の境地でもある。メイが教えるように、亨のあざは大事なものを与えてくれると同時に何かを奪っている。物語の絶え間ない再生成の

過程において語る主体が死んでいく。死の代わりに、物語は完成していく。語る行為は、「空白」によって触発され、コミュニケーションの手段として利用されているが、絶対的な切断を到来させる。人物の行動において間接的に、語ること・物語そのものの性質が示される。これはこの作品の特徴とも言えるものである。また、コミュニケーションの実現より、むしろ語ることによる断絶^{II}データツメントの状況がこの小説の重点となっている。この物語には、円満な結末を用意した、地獄めぐりからの救出劇が見当たらない。ネガティブな一面、つまり語ることによるデータツメメントこそがこの作品の根幹を占めている。

5 物語の永久生成

さて、語りえないもの(「何か」、つまり村上春樹がインタビューにおいて言う「意識の底にある」)ものは、人物たちの行動を誘発する、出来事の発生の原点である。その不可知性は、物語上に両義性を展開せしめる。言い換えれば、物語はその「何か」の両義性を根底としており、あるいはその性質をうまく利用しているものだからこそ、どんどん膨らんでいくのである。この小説の場合には、それは岡田亨と加納マルタが知っていたがっている、愛する人の透明化できない内面であると同時に、「闇の世界」を生成し、人を「形骸化」させたり、人生を奪ったりすることのできる超越的な力にもなる。間宮中尉にとっては、「何か」は井戸の底で見た光の中にあり、そして

その姿を見極められないことは、彼の人生に苦しみをもたらし続けている。

私とその井戸の中でいちばん苦しんだのは、その光の中にある何かの姿を見極められない苦しみでした。見るべきものを見ることができない飢えであり、知るべきことを知ることができない渇きでありました。その姿をはっきりと明確に見ることができたなら、私はこのまま飢え渴いて死んだってかまわないと思いました。本当に私はそう思ったのです。私はその姿を見るためなら何を犠牲にしてもいいと思っていたのです。「:」啓示と恩寵が失われたときに、私の人生もまた失われていたのです。かつて私の中にあつた生命あるものは、それ故に何かしらの価値を有していたものは、もうひとつ残らず死に絶えておりました。

見極められない「何か」が原因で、間宮の存在理由は失われた。間宮の物語において、その「何か」は啓示となつて、井戸の上から降臨した。「強烈な光の中で、生命の核のようなものをすっかり焼きつくしてしまつた」と間宮は言う。光の洪水は、超自然的な力を有する闇と化した。祝福だった太陽の光は、人間の内面を損ない、人生の意味の喪失を引き起こす。意味と呼ばれるものを占有しようとする「信念」は、コミュニケーションが断絶した状態から始まる。もつとも貴重な光明は、まさにもつとも残酷な略奪を引き起こすも

のである。これは、戦争や虐殺などの大惨事に遭遇した人間、および不条理な出来事に直面した人間の内面の真実であろう。

「闇」については、マルタと本田の言葉にある「はつきりとは申し上げられませんが、たぶん流れが変わったせいでしょう。何かの関係で流れが阻害されたのでしょうか」と、「流れにさからえばすべては涸れる。すべてが涸ればこの世は闇だ」が想起される。その言葉から見ると、「闇」は、物事の進行の流れが途切れることである。この本田の一言はテキスト全体を覆うものであって、「闇」のイメージはこのテキストに充溢している。「闇」は、集合的無意識の中に潜んでいる戦争の記憶、宿命的な盲点としての残酷性として想定されるものである。

綿谷ノボルは、利権を獲得するために「何か」の力を使う。彼は、「暴力と血に宿命的にまみれている」、「歴史の奥にあるいちばん深い闇にまでまっすぐ結びついている」もの、つまり人々が無意識に隠している「闇」の部分を外に引き出そうとし、政治家としての自分のために利用したり、テレビとかのメディアを通して、その拡大された力を広めたりする権力者として描かれている。これは、マインドコントロールに近いことだろう。第三部において、ノボルは「闇の世界」の支配者として、または物語の生成を途切れさせる存在として描かれている。彼は権力支配、全体主義による物語の一義化の事態を象徴している存在と思われる。「闇の世界」、すなわちうつろな男と電話の女が住んでいる異界は、真と偽の区別が不明となり、人間が名前を失って人間ではなくなる世界である。

クミコは、「闇の力」に引き寄せられ、混乱した末に、真実を求めるためにノボルのところに行つて、真偽の分別できない宙づり状態に陥ってしまった。その女が自分自身であるか否かは、クミコ自身にも最後まで分からない。それと同様に、クレタが自らを「通過させるもの」と化し、または自らが物語を通過することによって絶え間なく「新しい私自身」を打ち立てていくことは、最終的に「本当の私というもの」「本来あるべき私」の到達不可能性の証明となる。「真なるもの」の探求がこの作品の人物たちの主要行動として書かれており、それはもともと「闇」の対極にあるものであり、「闇」への対抗である。だが、語る行為においてその行動が反対側の「闇」になっていく。接続する願望も断絶の状況に変質していく。

主人公岡田亨の「壁抜け」は「闇の世界」への脱出が最後となり、彼は失われた貴重な「真なるもの」を追求するが、まさにその追求のためバットとナイフを使って暴力行為を行ったのである。また、小説の末尾において辿った世界は「遠い場所」であり、無限に再生成していく物語の世界である。だが、行動の意味の無化は作品を無意味にしたのではない。むしろ、探求が解体されること、否定性を貫くことによって作品は完成する。なぜなら、物語の進行を支えている主人公の行動が最終的にその行動において自己消滅し、物語において物語が自己否定されるというアイロニーにこそこの作品の本質が宿るからである。

村上是インタビューで、「均衡そのものが善なのだ」の話題をめぐって、「物語というのは、何かを動かす人がいないと進んでいか

いものだ。「…」そういう人がいっぱい出てくると、話がとつちらかつてしまうから、均衡を求めると、均衡を突き崩す人が、ドラマツルギーみたいなものをつくっていくわけです。小説には均衡を求めると、崩す人の相克みたいなものがあって、初めてドラマが生まれる」²⁰と述べている。また、『ねじまき鳥クロニクル』における各人物に関して、村上は「もちろん加納クレタとか笠原メイとか、それ以外のいろんな人たちが物語に出てくるけれど、「…」彼らは、彼ら自身の存在というよりは、この三者〔岡田亨とクミコと綿谷ノボル〕の関係の力を代弁している部分があると思います。それぞれが三人の主要人物の何かの要素を担っている」²¹と語っている。

「均衡を求める人」は主人公の岡田亨で、「均衡を突き崩す人」はノボルであろう。では、両者の区別はいつどこにあるのだろうか。また、「均衡」とは何だろうか。均衡を求めると崩す人のどちらも、「何か」を動かして物語を前進させる。その中に、「均衡を崩す人」、たとえば、悪役としてのノボルは、「何か」を掴んで人を損なう存在である。他方、「均衡を求めると」、たとえば亨は「何か」を探ろうとして「別の場所」に移動する。両者の区別は、「何か」とかかわる際に、結論と意味を一義的に規定するか、過程を維持するかとの違いにはかならない。「均衡」は前述した「流れ」と同様に動的なもので、永続する過程のようなものである。「均衡そのものは善なのだ」の説は、「何か」（真実）への探求は「別の場所」（物語）との接続による、終わりが無い漸近線的な過程でなければならないこと示唆である。

「真なるもの」を求めると過程は、「闇の力」への反抗と一体であり、両者とも物語による全体論的なものへの対抗と見なされるのである。この小説の最大の特徴、つまり語ることに由来する接続と断絶の運動が、人物たちの移動と連関において描かれている。語る行為はその根本において接続と断絶、闇と光の統一体である。切り離すことと結びつくことなどの対立項の間の絶え間ない闘争と転化こそが物語を構築しうるものである。亨の発語「大事なものはそのシフトなんだ」は、物語という闇と光の戯れを思考させる。村上研究においてつとに言われる「物語の力」²²は、相対化の力であろう。ただし、「物語の力」は信じるべきものというより、恐るべきものであるというところが本作品の核心である。

見えないものにコミットすることの否定性から生まれた、物語の永久生成の過程がこの物語において表象されている。それとともに、その過程において、「事実とは真実ではない」「すべては通り去っていく」として深淵の裂け目を裂開させる。物語の接続機能による自己救済、語ることに伴う自己喪失というこのデビュー作『風の歌を聴け』²³の核心となる物語思想は、実験的な作品『世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド』によって継承され、『ねじまき鳥クロニクル』で新たに結実した。また、この作品は綿谷ノボルと牛河、および皮剥ぎボリスと戦争虐殺といった「闇」を大きく導入し、『海辺のカフカ』と『1Q84』²⁴の誕生を呼び起こしたのである。

「何故人は自己表現しなければならぬのか、というのは僕にとつては永遠の疑問です。もし人間が自己表現衝動を持たずに生きてい

くことができたら、これは非常に静かな人生でしょうね」と村上
はインタビュー²⁵で語っている。表現に対して否定的に考えていた
人間がなぜこれほど多くの作品を織り出したのだろうか。おそらく
村上春樹は、物語ることによつて何らかの真なるもの、または表現
そのものについて求め続けているのであろう。表現し続けること、
言葉と存在の葛藤を維持し続けることは生きることであるから。た
だし、絶対的な断絶が訪れ、物語が荒涼とした廃墟となる時点で、
どうすれば隔絶の状態から逃れて、愛と人生を取り戻すことができ
るのか、この小説は答えずに沈黙した。その答えは、『海辺のカフカ』
において探すべきかもしれない。

『ねじまき鳥クロニクル』は、コミットメントを徹底し、絶対的な
データチメントを到来させるテキストであり、純粋な探求における
両義性を存分に描いた芸術作品である。その過程においては、真実
は不可知の深淵ともなり、創造は可能性の道を開きながら、その道
において死がよみがえる。理想主義的な追求が内蔵している可能性
と絶対的な不可能性が、群像のかたちでこの小説で露呈されている。

(しょう かこ・人文学専攻)

注

¹ 『ねじまき鳥クロニクル』単行本初版：第1部 泥棒かささぎ編（一九
九四年四月）、第2部 予言する鳥編（一九九四年四月）、第3部 鳥
刺し男編（一九九五年八月）は新潮社より刊行された。引用テキスト

は、『村上春樹全作品』1999-2000 ④（講談社、二〇〇三
年五月）と、『村上春樹全作品1999-2000 ⑤』（講談社、二
〇〇三年七月）による。引用文中、傍点は原文のままである。
² 村上春樹『世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド』（新潮社、
一九八五年六月）。

³ 村上春樹『海辺のカフカ』上・下（新潮社、二〇一六年六月）。

⁴ 沼野充義「村上春樹は世界の「いま」に立ち向う——ねじまき鳥クロ
ニクル」を読み解く」（『文学界』、文藝春秋、一九九四年七月）。

⁵ 石倉美智子「村上春樹サーカス団の行方」（専修大学出版局、一九九八
年一月）、八九ページ。

⁶ 重岡徹「ねじまき鳥クロニクル」論」（『国語と国文学』、至文堂、一
九九六年八月）。

⁷ 島村輝「（時）（クロノス）との抗争」（『国文学 解釈と教材の研究』、
学燈社、一九九八年二月）。

⁸ 加藤典洋「村上春樹イエローページ 2」（『幻冬舎』、二〇〇六年一〇月）。

⁹ 沼野充義、鈴木和成対談「ねじまき鳥は何処へ飛ぶか 村上春樹『ね
じまき鳥クロニクル』第3部鳥刺し男編」を讀む」（『文学界』、文藝春
秋、一九九五年一月）。

¹⁰ 同前。

¹¹ 沼野前掲論文。

¹² 中村三春「行方不明の人物関係——〈消滅〉と〈連環〉の物語」（『国文
学』解釈と教材の研究』、学燈社、一九九八年二月）、一〇七ページ。

¹³ 聞き手＝ローラー・ミラー、「アウトサイダー」、salon.com 一九九七
年二月十六日付（『夢を見るために毎朝僕は目覚めるのです 村上
春樹インタビュー集』、二〇一二年九月、文藝春秋）、二六ページ。

¹⁴ 聞き手＝湯川豊・小山鉄郎、「村上春樹ロング・インタビュー 暗闇の
中のランタンのように」（『文学界』、文藝春秋、二〇一九年九月号）、
一二ページ。

- 15 沼野、鈴木前掲対談を参照とのこと。対談の中で鈴木は、『ねじまき鳥クロニクル』の物語が全部シナモンの脳内から紡ぐ出された出来事というのではなく、笠原メイの物語がそのプログラムの外に置かれているとの見方を述べている。ただし、主人公岡田亨の物語もやはり、初めからシナモンのプログラムの中にあるのではない。
- 16 W.イーザー『行為としての読書』（轡田収訳、岩波書店、一九八二年三月）。
- 17 ネルソン・グッドマン『世界制作の方法』（菅野盾樹訳、筑摩書房、二〇〇八年二月）。
- 18 加藤前掲書。
- 19 宇佐美毅「村上春樹作品における〈ことば〉と〈他者〉——『ノルウェイの森』と『ねじまき鳥クロニクル』——」（『国語と国文学』、二〇一五年一〇月）。
- 20 聞き手＝湯川豊・小山鉄郎、「村上春樹ロングインタビュー 暗闇の中のランタンのように」（『文學界』、文藝春秋、二〇一九年九月）、二三ページ。
- 21 村上春樹「メイキング・オブ『ねじまき鳥クロニクル』」（『新潮』、一九九五年一月）、二七四ページ。「」内は筆者による注釈。
- 22 浅利文子『村上春樹 物語の力』（翰林書房、二〇一三年三月）を参照のこと。
- 23 村上春樹『風の歌を聴け』（講談社、二〇一九年一月）。
- 24 村上春樹『1Q84』BOOK1・BOOK2・BOOK3（新潮社、二〇一二年四月～六月）。
- 25 村上春樹インタビュー「物語」のための冒険」（『文學界』、文藝春秋、一九八五年八月）。