

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

—二つの地図の示すもの—

山根 由美恵

はじめに

「世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド」(初出昭60・6新潮社書き下ろし)は、情報化の進んだ近未来社会として設定された『ハードボイルド・ワンダーランド』と、中世ヨーロッパの都市を連想させる『世界の終り』という二つの異質な世界が、交互に各々二十章語られていく構成となっている。¹⁾

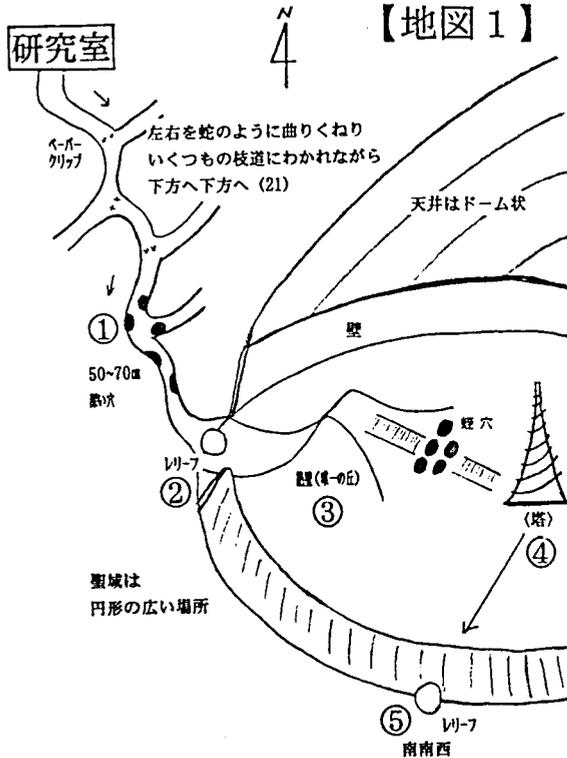
『ハードボイルド・ワンダーランド』の主人公「私」は、博士を助けるために地下の暗黒世界を旅する。この暗黒世界は、胎内回帰の場であり、「やみくろ」は「人間が進化する以前の原初的な混沌の総称」という捉え方や、ダントの「神曲」などを暗示する「やわらかなパステルカラーにつつまれた雑念とした混沌が、ゆっくりと無方向にただよっていく」というように、《混沌》ということが強調された空間であった。しかし、『ハードボイルド・ワンダーランド』の「私」が旅した空間の地図を作成した時、この暗黒世界は《混沌》の空間と捉えるだけでは解決できないものがある。すなわち、「やみくろ」の聖域の地理的構造が別世界であるはずの『世界の終り』の「街」と一致するように思われるのである。

本稿では、『ハードボイルド・ワンダーランド』の「やみくろ」の聖域と『世界の終り』の「街」との関係性を具体的に示し、二つの世界が同じ内的世界であることを明らかにする。そして、この関係性から作品に描かれた世界像を説明していきたい。

—二つの地図の示すもの—

情報化が進んだ近未来設定の『ハードボイルド・ワンダーランド』は、主人公の「私」の住む現実世界と地下の暗黒世界という二層の構造になっている。

計算士の「私」は博士の依頼を受け、エレベーターに乗り奇妙なビルに入って暗黒の中にある研究室へ行く(Ⅰ)。研究室を後にし、自分のアパートへ帰った「私」に様々な災難が降りかかってくる(Ⅱ)。博士の孫娘に博士が行方不明になったので助けて欲しいと言われ、「私」は地下の研究所に探しに行くことになる。しかし、研究室に博士はいなかった。研究室の奥に暗黒世界に住む生物「やみくろ」の聖域と呼ばれる空間があり、二人は博士を捜しにそこへ向かう(Ⅲ)。「私」は聖域の中心にある(塔)で博士と再会を果たした。博士は「私」



のアイデンティティーを支えている記憶が変化し、自らの意識の核『世界の終り』へ向かうことになる」と説明する。「私」は「塔」から聖域の出口へ向かい、「やみくろ」の巢のそばを通り、地下鉄の沿線を抜け地上へと戻る。そして、自らの意識の消滅を待つ(Ⅳ)。

これまでに『混沌』の空間であると捉えられてきた暗黒世界は、図示すると地図1のようになる。

「私」と博士の孫娘は、研究室から細いくねくねとした道を通り抜け(①)、円形の壁に囲まれた「やみくろ」の聖域に着く(②)。二人は、丘を越え(③)、地震の中で蛇穴を避けるという様々な困難を乗り越えながら聖域の中心に建つ「塔」に向かった(④)。この「塔」で博士は、「私」のアイデンティティーを支えている記憶が変化し、自らの意識の核『世界の終り』へ向かうことになる」と説明する。このことを知って「私」は「塔」から南南西の出口(⑤)へ向かって、「やみくろ」の巢のそばを通り、地下鉄の沿線を抜け地上へと戻る。

ところで、この作品には、『世界の終り』の地図が付されている(次頁の地図2を参照)。「世界の終り」は、「私」の意識の核である思念の世界である。この「街」に入るためには、記憶と自我の母胎である「影」を自らと引き離さなければならぬ。人から引き離された「影」は冬になると弱って死ぬ運命にあり、その人の「影」が死ぬと心も失うこととなる。更に日々生じる思いさえも一角獣に吸い取られてしまふ。「街」に住む人々は、心を捨てることで永遠の平穩を手に入れている。

「街」は東西に長い楕円形で、「高い壁が街をぐるりととりまき、川がそれを南北に区切って流れ」ている(12)。「街」の中心に時計塔があり(③)、西に門があり(①)、門と時計塔の間には西の丘がある。そして、「街」の隠された出口であるたまりは南側にある(④)。



そして、これら二つの地図は重なるところがある。すなわち、地図1と地図2には次のような共通項がある。

『ハードボイルド・ワンダーランド』27章において、博士が暗黒世界の出口は聖域の中心にある〈塔〉(地図1④)から南南西に泳いだところだと告げる。そこには二匹の噛み合う魚のレリーフがある(地図1⑤)。「世界の終り」にも「街」の中心に高い〈時計塔〉(地図2③)があり、「街」の隠された出口である南のたまりは、〈塔〉からみてちょうど南南西の位置に存している(地図2④)。出口が二つの世界で共通して登場する〈塔〉から見て同じ位置にあることは偶然なのだろうか。

「私」の行路を追って確かめていきたい。「やみくろ」の聖域は丸く、その中心に〈塔〉が存している。聖域に入ってから(地図1②)、「私」は丘(地図1③)を上り台地に出て、そこから〈塔〉まではまっすぐな道がある。対して『世界の終り』の入口である西の門(地図2①)から〈塔〉までには、西の丘(地図2②)があり、そこからまっすぐな道が続いている。門―丘―〈塔〉という通路は二つの世界で共通なのである。

また、『ハードボイルド・ワンダーランド』の「やみくろ」の聖域は円形で壁に囲まれた空間であった。聖域の「天井はちょうどドーム型になっており、部屋もそれに合わせたような円形だった。あきらかに人為的に手を加えられたなめらかな円形である。壁はつるつるとして、くぼみもつばりもない」(21)。同じように、『世界の終り』の「街」は壁に囲まれている。『世界の終り』の世界を特徴づけていた壁は、『ハードボイルド・ワンダーランド』の世界にも描かれてい

たのである。

これらの共通項は、「やみくろ」の聖域と『世界の終り』の「街」とが実は同じものであることを示唆する。これまでに《混沌》の暗黒世界として考えられてきたこの空間は、『世界の終り』と同じ空間なのである。換言すると、暗黒世界と『世界の終り』の「街」という二つの空間は同じ「私」の内的世界となる。この関係性から見ると、作品は無意識の世界と現実世界との対立という単純な図式に収まらない、新しい世界像を呈していると考えられるのである。

以下、『ハードボイルド・ワンダーランド』の「やみくろ」の聖域と『世界の終り』の「街」との関係性を具体的に検討していく。

二一 「私自身」「僕自身」発見物語

先ず、二つの世界が物語に与える機能に注目する。先述したように、『ハードボイルド・ワンダーランド』は、「私」が博士の依頼で地下の研究室に向かう（Ⅰ）。地上に戻った「私」に様々な災難が降りかかる（Ⅱ）。博士を捜しに「やみくろ」の聖域へ向かう（Ⅲ）。聖域から地上へ戻り、意識の消滅を待つ（Ⅳ）という構成となっている。

「やみくろ」の聖域の中心にある〈塔〉で博士は「私」の意識の核〈世界の終り〉について説明する。

あなたの意識が描いておるものは世界の終りなのです。あなたの意識の中では世界は終つておる。逆に言えばあなたの意識は世界の終りの中に生きておるのです。（25）

ここで初めて、『世界の終り』という同時進行している世界が「私」

の意識の核の中身であることが明らかにされる。これは『ハードボイルド・ワンダーランド』という物語のクライマックスであると言つてもいい。つまり、「私」という主体の意識の核が『世界の終り』という世界であり、「私」を離れて進行しつつあるという事実が明るみにされた空間は暗黒世界なのである。

「私」は暗黒世界を通り抜け、自らの意識の核の正体を知ることによって、「私自身」というものを明確に認識することになる。

しかしもう一度私が私の人生をやりなおせるとしても、私はやはり同じような人生を辿るだろうという気がした。何故ならそれが——その失いつづける人生が——私自身だからだ。私には私自身になる以外に道はないのだ。（略）私は私自身以外の何ものかになることはできないのだ。（略）しかしそれでも私は舵の曲つたボートみたいに必ず同じ場所に戻ってきてしまうのだ。それは私自身だ。私自身はどこにも行かない。私自身はそこにいて、いつも私が戻ってくるのを待っているのだ。（33）

『ハードボイルド・ワンダーランド』は、「私」が暗黒世界を通り抜けることによって、〈失いつづける人生を送る〉ことが「私自身」の本質であることを認識する物語と言えるだろう。

暗黒世界と地理的構造が一致する関係にある『世界の終り』でも同じことが起こっているのではないだろうか。

『世界の終り』の主人公「僕」は、なぜこの「街」へやってきたのか、自分がどのような人間なのかという記憶を奪われており、「街」の正体を探ることによって、自らの存在を探ろうと模索する。

『世界の終り』は次のような構成となる。i 「街」の地図作り（12〜20）、ii 『唄』（楽器）を探す（22〜36）、iii 「街」からの脱出（38〜40）。この流れと平行して『夢読み』の物語が挿入されている。

「僕」にとつて、iと『夢読み』は「街」の正体を知るための行為であったが、逆に「街」の論理に呑み込まれていく。地図作りでは「僕は門番の言ったことばを信じていることができるような気がした」、「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」（14）と、『夢読み』では、「古い夢を読めば読むほどべつのかたちの無力感が僕の中で募っていった」（18）と感じる。「僕」が求めた地図作りと『夢読み』は、両方とも「僕」の無力感や喪失感を深めるものであった。

八方ふさがりの「僕」に示されたのがiiの『唄』の存在である。「唄」を思い出すことができない「僕」は、彼女と楽器探しを始める。しかし、『唄』を見つけた前に「僕」は『夢読み』の正体を知ってしまうことになる。『夢読み』とは「街」の人々の吸い込まれた自我を大気に放出させるもので、完全なシステムを持つ「街」のエントロピーを減少させるものである。自我を犠牲にして、さらに喜びも捨てることで欲望も憎しみもない平穏を得る生き方が「街」の論理であった。（影）はそれを欺瞞だと考え、その世界から逃れることで自分を取り戻す生き方を「僕」の前に提示する。「僕」の前で二つの価値観がぶつかりあう。「僕」はそこで、犠牲となっているものを見過ごすことができず、逃亡を決意する（iii）。

ところが、「僕」の最終的な決断は、「僕はここに残ろうと思う」（40）というものであった。『世界の終り』という世界を作りだしたのは「僕」

自身だったという事実が最終章で明らかにされ、「僕」は自分の作り上げた世界を捨てることはできないと言う。『世界の終り』は記憶を奪われた「僕」がこの世界を自ら作り上げたことと認識する物語である。これも「ハードボイルド・ワンダーランド」と同じく「僕自身」を見する物語といえよう。

『ハードボイルド・ワンダーランド』の暗黒世界を通り抜けることと『世界の終り』の「街」の結末とは、双方とも「私自身」「僕自身」を発見する物語であった。この二つの空間は作品において同じ機能を担っていることがわかる。

二―一 物語要素の共通性

ここでは、「私自身」「僕自身」の発見物語という大きな機能だけでなく、二つの空間に起こった個々の出来事にも共通性があることを指摘する。この出来事の一致には、1 物語展開。2 行為。3 形容という三つのレベルがある。以下、それぞれのレベルの共通性を検討する。

1 物語展開の一致

『ハードボイルド・ワンダーランド』21章、「私」は丘（地図①②）で『ホワイト・クリスマス』を唄う。「夢みるはホワイト・クリスマス／白き雪景色／やさしき心と／古い夢が／君にあげる／僕の贈りもの」（21）。この唄は「でまかせで唄っただけさ」と「私」が語るように、実際の『ホワイト・クリスマス』の歌詞とは異なる。⁴しかし、この歌詞は作品世界と密接な関係がある。『世界の終り』36章は、大雪の中、唄を思い出した「僕」が『夢読み』によって古い夢の中から彼

女の心を発見する。21章の歌詞と36章とは繋がりがあると言えよう。

博士の孫娘は「私」の唄を聞いて、自作した『自転車の唄』を唄う。

「森に行くのは／よしたがいいよ、あんた／とおじさんは言う／森のきまりは／獣たちのためのもの／それがたとえ／四月の朝であつたとしても／水は逆に／流れたりほしくないものだ／四月の朝にも

それでも私は／自転車で森へ向う／ピンクの自転車の上で／四月の晴れた朝に／こわいものなんて何もない」(21)。

「森」と「獣」は『世界の終り』世界の重要な要素である。更に森に行くことを警告するおじさんの「水は逆に／流れたりほしくないものだ」という言葉は、『世界の終り』の大佐の「世界のなりたちかたを

変えることはできないだよ。川の流れを逆に行うことができんようにね」(16)と呼応する。この唄において、おじさんに警告されても娘は森へ向かうと決意する。

ここには、「私」が「やさしき心と／古い夢」を贈ると唄った後で、孫娘が森へ行くことを決意すると唄う展開がある。この展開は、唄を思い出すことで彼女の心を見つけたし、森で暮らすことを決意する『世界の終り』の結末が先取りされていると言える。

2 行為の一致

行為の一致は、特殊な目が涙を流す場面に顕著である。

「前にもこれと同じことをした覚えがある」と私は言った。

「地下鉄の構内を歩いたの？」

「まさか、そうじゃないよ。光さ。眩しい光で涙をこぼしたことさ」

「そんなの誰にでもあるでしょ」

「いや違う。それとは違うんだ。特殊な目で、特殊な光なんだ。

そしてとても寒い。僕の目は今と同じようにずっと長いあいだ薄闇に慣れていて光を見ることができないんだ。とても特殊な目なんだ」(29)

『ハードボイルド・ワンダーランド』の「私」の言う特殊な眼で涙をこぼした出来事は、『世界の終り』20章の次の場面である。

望楼を下り川を渡り、西の丘を上つて部屋に戻つてみると、朝の光が自分で思っていたよりずっと強く目を痛めているらしいことがわかった。目を閉じるとあとからあとからとめどもなく涙がこぼれ、音を立てて膝の上に落ちた。(略)

「朝の光は君が考えているよりずっと強いんだ。とくに雪の積つた朝はね。(夢読み)の目が強い光に耐えられないことはわかっているはずなのに、どうして外になんて出たりしたんだ？」(20)

暗闇に慣れた目が強い光に出会って涙をこぼすという同じ出来事が二つの世界で描かれているのではなく、そのことを「私」に自覚させてもいる。ここではより深い結びつきが描かれている。

その他、「私」が台地で催眠術のようなものによつて眠り込んでしまったこと(21)と、「僕」が森で地図作りをしていたときに壁の誘惑で眠り込んでしまったこと(14)に共通性が見られる。

3 形容の一致

「やみくろ」の聖域で地響きが聞こえ、『ハードボイルド・ワンダーランド』の「私」は走り続ける。地響きは、「はじめのうち地の底の地鳴りのように思えたその音は、やがては巨大な喉から洩れる激しいあえぎのようなものになった」と形容され、「我々二人を拒否するというよりは手招きしているように感じられ」るものだった。やがてこの穴から大量の水が出る。その水は、「水面の下にはかなり強い水流が渦巻いて」いて、「二度と浮かびあがってはこれられない」(23)。

この地響きの形容は、『世界の終り』の南のたまりと一致する。たまりは、「それは巨大な喉から吐きだされる粗いため息に似ていた」たまりから蒸気のように湧きあがってくる巨大な息づかいがあたりを支配していた。それは地の底から響きわたる無数の死者の苦悶の呻きのようでもあった」と形容され、「下の方ではすごい渦をまいて」おり、「一度ひきずりこまれたら最後、二度と浮かびあがれない」、「人を呼び寄せる水」(12)である。

その他、双方の世界の(塔)も類似性の強い形容がなされている。ここでまとめてみたい。二つの空間の物語は、個々の要素が同じで最終的な意味内容(「私自身」「僕自身」発見物語)にも共通性がある。

更に構成を考えてみると、『ハードボイルド・ワンダーランド』の暗黒世界の21章と『世界の終り』の結末が呼応している。21章は「私」と孫娘が暗黒世界へ入りこんだ章である。そして、暗黒世界から脱出した29章は『世界の終り』の20章と呼応している。暗黒世界は、『世界の終り』の結末から始まって『世界の終り』世界を遡る構成で成り立っている。つまり、同じ要素が逆に繰り返されているのである。『ハードボイルド・ワンダーランド』の暗黒世界と『世界の終り』の「街」

とは同じ空間であることは明白だろう。

三 暗黒世界は内的世界なのか

かくて、二つの空間が同じ空間であることが明らかになってきた。しかし、同じ空間であることで、暗黒世界が内的世界であると言えるのだろうか。本節では、暗黒世界に入り込むことが、内的世界に入り込む行為であることを明らかにしたい。

暗黒世界への旅が内的世界の旅であることは、作品の始めに暗示がなされていた。「私」が奇妙なビルで博士の孫娘と無音の会話をしたときに、孫娘は長い廊下の比喩として「ブルースト」というふうに関を動かした(1)。「ブルースト」と言えば『失われた時を求めて』が連想される。すなわち、ここでは「私」が暗黒世界へと向かう行為と自らの意識の世界への旅とが同義であることが暗示されている。

そして、『ハードボイルド・ワンダーランド』において、研究室から暗黒世界へ入り込んだとき、「私」は次のように感じる。

私はだんだん自分の体が自分のものではなくなっていくような気分になりはじめていた。(21)

進むにつれて、私の体が私に属していないという意識はますます強まっていった。(略)

自分の体を見ることができないというのは何かしら奇妙なものだった。ずっとそういう状態にあると、そのうち体というものがあるひとつの仮説にすぎないのではないかという気になってくるの

だ。(21)

視覚を奪う暗黒世界へ入り込んでいくことで、「私」は体が意識と乖離していくような感覚に陥っている。

迷宮に入ることについて、アメリカのユング派、ジョセフ・L・ヘンダーソンは次のように述べている。

あらゆる文化において、迷宮は母性的意識の入りくみ、錯綜したものの表現という意味を持つている。普遍的無意識の神秘的な世界にはいるために、特別のイニシエーションの準備がととのったものだけが、この迷宮を超えることができるのである。⁽²²⁾

「私」が暗黒世界に入り込むときに意識と体との乖離を感じることは、普遍的無意識の世界へ入り込むための儀式として捉えられるのではないだろうか。

また、『ハードボイルド・ワンダーランド』においてコンラッドとこの作家が二回登場する。「私」が暗黒世界に行く前と後にコンラッドの話題が挿入されている。

ジョセフ・コンラッドとトマス・ハーディーのひそかなコレクシヨンは花瓶の汚れた水をたつぷりとかぶっていた。(15)

大洋に浮かんだボートには何かしら特殊なものがある、と言ったのはジョセフ・コンラッドだ。『ロード・ジム』の難破の部分だ。

(略)地上から空を見あげていると、空というものが存在のすべてを集約しているように感じられることがある。海も同じだ。ずっと何日も海を眺めていると、世界には海しかないように思えてくるものなのだ。ジョセフ・コンラッドもおそらく私と同じこと

を考えていたのだろう。(39)

暗黒世界から帰ってきた後、「私」はコンラッドと心境の一致を吐露している。この心境の一致に注目してみたい。コンラッドの代表作に「闇の奥」という作品がある。⁽²³⁾「闇の奥」は、主人公マールロウのアフリカコンゴ河駐屯中の出来事が記された作品である。マールロウとジャングルの奥深くに入り込んだクルツとの出会いとクルツの壮絶な死がこの作品の核である。留意したいのは、作品舞台のジャングルが未開の「闇黒」の地であり、それは同時に文明から離れた場として真の人間性が現れうる場、つまり魂の「闇黒」をも示していることである。

とにかく僕としては、あの呪縛——つまり、忘れられた野獣の本能を呼び醒まし、おそろしい情慾の満足を思い出させることによつて、彼(引用者注 クルツ)の魂をその冷酷な懐に抱いて離さないらしい——あの荒野の呪縛を、僕は破ってしまいたかったのだ。思うに、ただこの呪縛のみが、彼を駆り立ててあの森の奥へ、^{ジャングル}叢林へ、そしてあの篝火の焰、太鼓の鼓動、妖気迫る呪文の唱和の方へと走らせるのにちがいない。

ただ彼(引用者注 クルツ)の魂は常軌を逸していた。たつた一人荒野に住んで、ただ自己の魂ばかり見つめているうちに、ああ、ついに常軌を逸してしまつたのだつた！そして僕もまた——僕自身の罪の故に——ひたすらただ自分の魂だけを見つめるという同じ試験に堪えなければならなかつた。

そして、瀕死のクルツは「地獄だ！地獄だ！」と唸りながら死んでいく。「闇の奥」は、マールロウが闇黒の地へ入り込んでいき、そし

て魂の闇黒という地獄に捕らえられているクルツを助け出そうとしたが、それは叶わず、助け出せなかったことに対してマールロウもまた魂の闇黒を抱えつつ生きながらえているという物語である。

『ハードボイルド・ワンダーランド』の暗黒世界も、近未来設定の現実から離れ、暗黒世界に入るにつれ意識が体と乖離していくこと、博士によって自らの意識の核の状況を知ること、自らの意識が消滅する構成がある。文明と未開との対比。未開に入っていくほど魂の深奥と向き合う設定。暗黒世界から抜け出た時、前の自分とは違って抜け殻のようになってしまう主人公。「世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド」と「闇の奥」とには看過できない繋がりが見いだせる。

これらのことから、暗黒世界に入ることが内的世界に入る行為と同義であると言える。それは『世界の終り』の「僕」が〈影〉を失うことで始めて自らの内的世界に入り込んだ設定と一致する。

四 内的世界の二層構造

かくて、『ハードボイルド・ワンダーランド』の「やみくろ」の聖域と『世界の終り』の「街」とは地理的構造が一致すること、二つの空間は同じ内的世界であることが明らかになった。

ただ、注意しておきたいのは、一致が確認できる「やみくろ」の聖域と『世界の終り』の「街」とが、違った性質のものとしても描かれていることである。『ハードボイルド・ワンダーランド』の「やみくろ」の聖域にある丘は次のように記されている。

「すべての汚れはここに集約されているのよ。この世界はいわば、

地殻に封じこめられたパンドラの匣なのよ。そして私たちはこれからその中心を通り抜けようとしているわけ」

「まるで地獄みたいだな」(21)

対して、『世界の終り』の西の丘は「見わたす限り何もかもが白だ。西の丘の斜面にはあらゆる種類の白が揃っている。(略)花が咲くと、建物はよけいに廃墟みたいに見える」(8)と描かれている。

これらはどちらも空間は一致するが、その描写は全く対照的である。「やみくろ」の聖域は、全ての汚れが詰まった暗黒であり、『世界の終り』の西の丘はあらゆる白が揃っている。これは原始のダイナミズムを感じさせる闇と、死の静寂としての白という対照的な世界、いわばポジとネガの世界なのである。

ところで、暗黒世界が内的世界であるという視点から見ると、『ハードボイルド・ワンダーランド』の「私」が暗黒世界に行く行為と、「私」が現実世界で行う《シャフリング》とは一致する。

現実世界においての「私」が無意識の世界へ行く通路として《シャフリング》という行為が存在する。その《シャフリング》は、「私」にとって、組織のための「無意識のトンネル」にすぎないという自らの存在の不確かさを感じさせる行為でもあった。

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。(略)私は利用されているにすぎない。誰かが私の知らない私の意識を使って何かを私の知らないあいだに処理しているのだ。(11)

このように《シャフリング》に不安を覚えるのは、「私」に「様々な世界の事象・ものごと・存在を便宜的に考える」という性格造形がなされているからである。「たとえば地球が球状の物体ではなく巨大なコーヒー・テーブルであると考えたところで、日常生活のレベルでいったいどれほどの不都合があるだろう」（1）という考えをすることなどに顕著であるが、「私」は物事を自分の枠の中の論理で捉えようとする人間である。事象を自らの論理で捉えようとする「私」にとって、「私」が知らない間に「私」の無意識が利用される《シャフリング》は、自らの想像の枠外の行為であり、不安を覚えるのである。「私」はまた、奇妙なビルや暗黒の中の研究室へ向かうときにも不安を感じている。

まるでビニール・ラップにくるまれて冷蔵庫に放り込まれそのままドアを閉められてしまった魚のような冷ややかな無力感が私を襲った。何の心構えもなしに突然完全な暗闇の中に放り込まれてしまうと、一瞬体じゅうの力が脱け落ちてしまうのだ。（3）

事象を自らの論理で捉えようとする「私」にとって、自身の想像を凌駕する空間に踏み入ることは、自らの存在を確認する基盤が揺らぐことを意味する。《シャフリング》と暗黒世界への移動とはどちらも「私」の存在を揺るがしかねない共通性を持った行為なのである。

『ハードボイルド・ワンダーランド』の「私」にとって、《シャフリング》は無意識の行為であり、暗黒世界に向かったことは意識的な行為であると考えられる。このことはすなわち、意識を持ったまま自らの内的世界に入ったときは暗黒世界として描かれ、無意識の時には静寂の空間として描かれているということになる。二つの世界はつま

り、同じ内的世界を表しながらも、意識に立ち現れるときには主体を襲う闇を通り抜け、暗黒の中心へと至るという過程となり、無意識下ではユートピア的な組織化された空間として描かれている。つまり、「世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド」は内的世界の二層構造を描き出しているのである。

五 新しい価値観の誕生

これまでに、二つの地図の示すものは内的世界の二層構造であるという結論に達した。しかし、何故作者は二つの異質な世界を設定しながら同じ内的世界を描いたのだろうか。この問いの解釈には、『ハードボイルド・ワンダーランド』11章、『組織』^{シスエム}の人間が「私」に《シャフリング》を教えた場面が有効であると考えられる。

「人は自らの意識の核を明確に知るべきだろうか？」

「わかりません」と私は答えた。

「我々にもわからない」と彼らは言った。「これはいわば科学を超えた問題だな。ロス・アラモスで原爆を開発した科学者たちがぶちあたったのと同種の問題だ」

「たぶんロス・アラモスよりもっと重大な問題だな」

右では「意識の核」を知ることに対してのモラルが問われている。本稿では、この「意識の核」である『世界の終り』と『ハードボイルド・ワンダーランド』の暗黒世界とが同じ内的世界であることを明らかにした。もし、この暗黒世界が完全に《混沌》の世界として描かれていたならば、「人は自らの意識の核を明確に知るべきだろうか」と

いう倫理的な問いは、作品全体で否定されていると言えるだろう。しかし、作者はこの暗黒世界を『世界の終り』と同じ空間でもって描き出した。つまり、自らの意識の核を作品で二層のものとして描き出し、その意識の核を「私」と「僕」両方に認識させようとしたのである。「世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド」は、自らの「意識の核」を解析し、「意識の核」を知ってしまった人間の結末をも用意した作品なのである。

これまで、自らの意識を知ることができないからこそ、自己の探求が近代文学の中心に据えられてきた。それに対し、二つの地図が描き出したものは、自己の内的世界が二層性を持ち、意識下でも無意識下でもその世界を認知することができることである。「意識の核」を無意識の場（『世界の終り』）という設定で映像化するだけでなく、作中人物に意識の核と同じ暗黒世界を通らせる方法で認知させ、「人は自らの意識の核を明確に知るべきだろうか」という倫理を突き破らせた作品なのである。

もつと言葉を重ねるならば、自らの内的世界を語ることに重点が置かれてきた近代性を批判している。内的世界を複雑なもの捉え、過剰な意味づけを行うのではなく、象徴で語ることでかえってその全体像がリアルに浮かび上がってくるのではあるまいか。尚、この作品の構造は北歐神話の世界像と共通する点が多いことを言い添えておく。

ところで、『世界の終り』は自己の内的世界であり、対照としての外部と考えられてきた『ハードボイルド・ワンダーランド』の暗黒世界も、自らの内的世界である構図は何を意味するのだろうか。

内的世界である『世界の終り』の「街」は、壁に支配された自我のない世界である。この内的世界はこれまで「内閉」の世界であると考えられてきた。

しかし、現実世界『ハードボイルド・ワンダーランド』にも個人の意思が反映することはない世界が描かれている。

一、意識の核『世界の終り』は、『組織』に操られており、博士が編集したものである。

二、『組織』と『工場』は同じ人間の右手と左手である。

「私」の意識の核は操作されたものであり、「私」の現実世界で二極対立していた『組織』と『工場』さえも、同じ人間の右手と左手である。この作品には自らの意思によって動く存在はない。総てが何かによって操られている。個人の意識や無意識という個人的なものだけでなく、政府や社会を動かしている『組織』や『工場』という社会的に大きな影響をもたらす機構までも一つに統合されていく。むしろ、大きな機構になればなるほどその傾向は強くなっていく。「世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド」は、自らの存在が歯車の一つとして取り込まれる現実世界を否定し、自らの内的世界の中で生きる世界を描き出した。しかし、自らが生み出した世界さえも自我が吸い取られる世界であることを認識してしまった。それでも生きていかなければならないと悟った人間ができることは何なのであるか。

『世界の終り』の結末において、「僕」は自らが作り上げた内的世界に留まる。これまで「僕」の決断は、「問題の解決にほど遠い」、（世界の終りは）（壁）の内側であることに変わりがない」などと批判されることが多かった。肯定的に捉えている吉田春生氏も「非近代的な」限

定された人生」と連関するのである」と捉えている。

この結末は、自我が吸い取られる内的世界を否定し、その外部としての現実世界も一つの統合体に吸収される世界として描くことで否定した上の展開である。ここでは価値を二重否定していることになる。

自閉さえも許されない、価値が二重否定された内的世界（『世界の終り』）は、これまでに言及されてきたような「内閉」という限定された世界ではない。作者は、主人公「僕」を、心を求めて『夢読み』ができる表現者とすることで創造主とした。この創造主への転換は、内的世界が現実世界を取り込んでいく価値転換を起こした世界となることを意味している。作者は、自閉さえも許されない世界での人間の生きる道は、死や狂気などではなく、現実世界を取り込む内的世界で生きるということ新しい価値観を生み出したのである。

おわりに

二つの地図から明らかになった「世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド」は、内的世界の二層性を表すとともに、自己の意識の核を知るべきかという倫理的な問題を突き破り、明確に認識してしまった人間の物語という主題を浮き彫りにした。更に、「内閉」であると捉えられてきた内的世界は、現実世界を取り込む開かれた世界であることも明らかにした。ここには新しい時代の価値観が生まれていると考えられる。

しかし、作者の取った内的世界こそが外部となる価値転換は物語に有効であったのだろうか。現代における物語の可能性とともに、この

問題の解明は別稿で述べたい。

[注]

(1) 二重括弧で記した『世界の終り』『ハードボイルド・ワンダーランド』は、それぞれの世界を単独で指す場合に用いる。

(2) 横尾和博『村上春樹の二元的世界』（平4・7 星雲社）

(3) 菅野昭正「終りからのメッセージ」（『小説を考える―変転する時代のなかで』平4・10 講談社）

(4) 『White Christmas』 By Irving Berlin
 I'm dreaming of a white Christmas
 Just like the ones I used to know
 Where the trees tops glisten
 And children listen
 To hear sleigh bells in the snow.
 And may all your Christmases be white.

〔Merry Christmas/ BING CROSBY〕 1986 MCA RECORDS〕

(5) C・G・ユング編『人間と象徴』（昭50・9 河出書房新社）
 ジョセフ・L・ヘンダーソンが担当した「古代神話と現代人」も、ユングが企図し、編集したものであり、ユングの意図のもとに書かれた文章であると序に書かれている。

(6) 「闇の奥」の引用は、『闇の奥』（中野好夫訳 昭33・1 岩波文庫）による。

(7) 北欧神話の舞台は三層の世界である。第一の平面には、アースガルド、ヴァナヘイム（ヴァン神族の国）とアールヴヘイム（妖精の国）。第二の平面には、ミッドガルド、ヨーツンヘイム、ニダヴェリール（小人の国）、スヴァルトアールヴヘイム（黒妖精の国）。第三の平面にはヘルとニヴルヘイムがある。この三つの

面と九つの世界を貫く中軸は、巨大なトネリコの木であるユグドラシルである。ユグドラシルは、起源も知られず、ラグナレクを越えて生き延びるらしい永遠の木である。

「世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド」は、人間の世界、地下の暗黒世界、思念の世界という三層の構造となっている。更に『世界の終り』の東の森にはトネリコの木が生えている。その他、巨人と小人。運命を決める泉。世界の終末の時、生物を呼び集める角笛などの要素に強い類似性が感じられる。更に、永遠なるものとしてのユグドラシルは、壁の描写と一致する。

これらのことから『世界の終り』の世界は北欧神話の認識形態を基盤としていないかという推測が成り立つ。

北欧神話の記述は、K・クロスレイ・ホランド著、山室静・米原まり子訳『北欧神話物語』（平3・9 青土社）を参考にした。

(8) 加藤典洋「内閉という主題の発見」(『村上春樹イエローページ』平8・10 荒地出版社)

(9) 黒古一夫「終末のいま、(私)の行方」(『村上春樹ーザ・ロスト・ワールド』平5・5 第三書館)

(10) 吉田春生「『世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド』を読む」(『村上春樹、転換する』平9・11 彩流社)

テキストは『世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド』（昭60・6 新潮社）によった。傍線は私に付した。

(やまね ゆみえ)