

## 高橋源一郎とゼロ年代の小説

### ―「悪」と戦う― 試論 ―

#### 1. ゼロ年代と並行世界作品

二〇一〇年、第二十三回三島由紀夫賞の選考が行われ、東浩紀の「クオンタム・ファミリーズ」<sup>1)</sup>の受賞が発表された。その年の夏、同じく三島賞の第一回受賞者である高橋源一郎の小説「悪」と戦う」<sup>2)</sup>の刊行を記念して、この二人の三島賞作家による対談が行われた。<sup>3)</sup>この二人の対談が実現した理由を高橋は次のように述べている。

高橋 まず、なんで今回の対談相手として東さんに来ていただいたかというところ、「悪」と戦う」と『クオンタム・ファミリーズ』は似ているからです。どちらもSF的に言うと並行世界的なものが入っていて、しかも家族小説ですよ。

高橋の言うように二つの小説はたしかに（似ている）。「クオンタム・ファミリーズ」は、主人公・葦船往人とその家族が並行世界を巡りながら家族の関係を取り戻していく小説、一方の「悪」と戦う」は、高橋自身を彷彿とさせる（わたし）の息子ランちゃんがいくつもの世界と設定の中で異なった生を経験した後、再び（わたし）の元へ帰ってくるという小説である。高橋はこの一致について（こういうこと

大西永昭

を考えているのは僕だけじゃないか」と思っていたから）（びっくりした」と述べるが、ただそれは単に偶然などと呼ばれるものではなく、安藤礼二<sup>4)</sup>が可能世界という主題でこの二作を結び付け論じているように、そこに二人の作家の問題意識の共鳴をみることもできるだろう。だが、むしろそれは高橋と東の間のみに閉じられたものではなく、ゼロ年代のメディア作品に通底する問題というべきかもしれない。そもそも「この現実とは別の現実が存在する」という並行世界の概念は、SFの世界ではすでに古典的な題材だが、ゼロ年代と呼ばれる二〇〇〇年代とその周辺時期に発表された、日本の様々なメディア作品にはその並行世界を扱ったものが散見される。例としてそのいくつかを挙げると、小説では米澤穂信「ポトルネック」（二〇〇六年）森見登美彦「四畳半神話大系」（二〇〇八年）、マンガでは鬼頭莫宏「ぼくら」（二〇〇四〜二〇〇九年）荒木飛呂彦「スティール・ボール・ラン」（二〇〇四〜二〇一一年）、特撮テレビドラマでも二〇〇九年に放送された「仮面ライダーディケイド」がある。これ以外にも並行世界を扱った作品は多数存在するが、傾向的にサブカルチャーとの親和性が高いようである。こうした状況の中、高橋が並行世界作品を書いたことにはどのような意味があるのだろうか。

「悪」と戦う」と（似ている）といわれる「クオンタム・ファミリーズ」が、並行世界をテーマにしていることは、作者である東浩紀という批評家／作家の文脈に照らせば、その必然性が比較的容易に理解できる。一九九三年に二十二才で批評家デビューした東は、『存在論的、郵便的』（新潮社、一九九八年一〇月）で注目を集めた後、次第に仕事の主領域をサブカルチャー批評の方面へ移し、二〇〇七年に新書として刊行した『ゲーム的リアリズムの誕生 動物化するポストモダン2』（講談社、二〇〇七年三月）では、ライトノベルやパソコンのノベルゲームの作品分析が行われ、その中で舞城王太郎『九十九十九』（講談社、二〇〇三年四月）が分析対象として採りあげられている。東はこの作品に〈オタク的な領域から引き出してきた「ゲーム的」な感覚、すなわち、物語はこうも展開しえたいあかも展開しえた、というメタ物語的な想像力の存在〉を指摘し、二〇〇〇年代の日本文学を象徴する小説として高く評価している。そんな東がライトノベル作家の桜坂洋と共作というかたちで発表した「キャラクターズ」（『新潮』二〇〇七年一〇月）は、「九十九十九」がそうであったように複雑なメタフィクション構造を備えた、批評とも小説ともつかない作品だった。こうした一連の流れを踏まれば、東単独としては初の小説「クオンタム・ファミリーズ」が並行世界という複雑な次元構造を作品のテーマに据えたことは、東自身がそれまでの批評活動の中で指摘してきたことの結実と受け止められる。すなわち、二〇〇〇年前後に発表されたゲーム性を備えたメディア作品がメタフィクション的な多重構造作品として表現されることへの関心から出発した東は、自身の小説ではその審級の多重構造という設定を最初から物語内容に取り入れ、複数

化した可能世界を描くSF小説を書きあげたのである。つまり、「クオンタム・ファミリーズ」の並行世界は、自らゼロ年代の文学表現を体現しようとすることで描かれた表現だったといえる。

では、高橋の場合はどうか。安藤礼二は、一九九七年に刊行された高橋の五年越しの長編小説「ゴーストバスターズ 冒険小説」が、難航する執筆過程の〈結果として、時間と空間の一次的な秩序を乗り越えた、重層的で多元的な可能世界を舞台とした物語としてひとまずは完成した〉と分析して、「悪」と戦う」を「ゴーストバスターズ」を継承する小説であると指摘している。この安藤の指摘の中で注目したいのは、「ゴーストバスターズ」が〈結果として〉〈可能世界を舞台とした物語〉となったという点である。高橋の小説は、雑誌連載時と単行本で大きく姿を変える作品が少なくない。「悪」と戦う」もまた『文藝』で「動物の謝肉祭」というタイトルで連載されていた際とは、大きく姿を変えている。「悪」と戦う」の並行世界という主題は、この単行本化に伴う大幅な改稿の中で〈結果として〉明確になっていった意匠だと考えられる。そこで本稿では、その改稿過程を参考にしながら「悪」と戦う」における並行世界表現の基底にあるものを検証する。

## 2. 検証：「悪」と戦う」の並行世界

「悪」と戦う」において高橋自身も言及する〈並行世界的なもの〉が、物語の中核をなす重要なテーマであることは作品を一読しただけでも容易に読み取れる。たとえば、それはエピローグでの語り手の〈わたし〉による次のような語りにも如実に表れている。

不意に、わたしは、世界は一つではなく、たくさん、いや、無数にあるのではないかと思いました。そして、どの「世界」にも、わたしに似た「わたし」や、ランちゃんに似た「ランちゃん」や、キイチちゃんに似た「キイチちゃん」、さらにはミアちゃんに似た「ミアちゃん」がいて、他の「世界」のことを知らずに生きているのだと。それだけじゃない。それぞれの「世界」で、なにかと戦っているのだ。なぜなら、そうしなければ、その「世界」の誰かが戦いをやめれば、すべての「世界」が、いや世界そのものが滅び去ってしまうから。ああ、わたしは自分の思いつきに興奮していました。それぞれの「世界」の住人は、他の「世界」の住人のことを知らない。けれども、一つの「世界」は、他の「世界」によって支えられているのだ。お互いの「世界」によって、支え合っているのだ。けれど、そのことは絶対に証明できないのです。わかっています。それは、夢想です。年がら年中、ありもしないことばかり書いているので、わたしの頭は少々、イカレ始めているのかも知れない。けれど、絶対に証明できないけれど、あるんだ。あるような気がする。あつたつていいじゃないか。みんながみんな、ないといつても、わたしだけは、あるといいたい。……いえるか。わたし、気が弱いし。興奮は……すぐ終わりました。いつものことです。次の瞬間、わたしは、もう別のことを考えていました。

(傍線、論者)

しかし、改めて疑わねばならないのは、「悪」と戦う」に表現され

た並行世界がここで述べられたようなものとして作中に表現されているか、ということである。安藤は「悪」と戦う」の並行世界を（無限の可能性をもった世界が無数に存在し、無数に存在することによってそれぞれかけがえない世界の一回性を生き、世界そのものの調和を形成する）ものとして、ライプニッツのモナドロジーに照応させている。だが、はたして「悪」と戦う」は、自分によく似た別の自分が生きる世界がどこかに存在するというような、並行世界観を本当に表現しえているのだろうか。

「悪」と戦う」は、(わたし)たち親子と顔に障害のあるミアちゃんという女の子とその母親との出会いを描いた現実世界の出来事に複数の並行世界での出来事を挟み込むようにして構成されており、それはプロローグとエピローグの間に(1)〜(6)の各章が置かれるという章形式によって実現されている。このうち(3)〜(6)が「悪」をめぐる並行世界での物語であり、そのパートに関しては視点人物が(わたし)の息子ランちゃんに担われている。これに対し、プロローグ(1)・(2)・エピローグは(わたし)によって語られ、その内容も東との対談で高橋がプロローグ及び第一章で描かれていることは、子供の言葉の発達の問題や顔に障害のある子供の話も含めて、ほぼ九十パーセントは事実です」と述べているように、ある種の私小説のようにも受け取れる現実的なものとなっている。

それに対して、ランちゃんを主人公としたパートは、目覚めると十三、四歳ぐらいの言葉と肉体を与えられていたランちゃんの前、マホさんという謎の女の子が突然現れ、(世界が壊れる)のを防ぐため(悪)と戦う」必要があることを告げる「ランちゃんKUMMOに乗

る」という副題を付された(3)に始まり、それぞれ異なった世界観で異なった容姿と性格を持った「ミアちゃん」のいる並行世界をランちゃんが経験する(4)〜(6)が続く。先に掲げた(わたし)の言葉に拠れば、(4)〜(6)で描かれるそれぞれの並行世界の「ランちゃん」たちは、(他の「世界」の住人のことを知らない)まま、(お互いの「世界」によって、支え合っている)ことになる。この個別の各世界にそれぞれ「ランちゃん」や「ミアちゃん」が生きているという設定が、「悪」と戦う」における並行世界観の根拠となっているが、しかし、「動物の謝肉祭」として連載されていた時点では、その世界観は現行の「悪」と戦う」とは幾分異なったものだった。『文藝』での連載時にはそもそも(わたし)による並行世界への言及は無く、次のようになっている。

わたしたちは、みんな、戦っているのだ、とわたしは思いました。突然、そんな気がしたのです。ミアちゃんのお母さんもミアちゃんも、ランちゃんもキイチちゃんも、あらゆる人たちはみんな、それぞれの場所で。わたしは、自分のこの考えに、ちよつと興奮しました。でも、それは、ほんの少しの間のことでした。次の瞬間、わたしは、もう別のことを考えていました。(傍線、論者)

(「動物の謝肉祭・最終回」「悪」と戦う⑥)

傍線部の完全一致から「動物の謝肉祭・最終回」のこの箇所が「悪」と戦う」のエピソードにおける(わたし)の並行世界への言及に改稿されたことがわかる。これを見る限り、改稿前の段階では並行世界へ

の志向はそれほど強く窺われない。たしかに「悪」と戦う」に描かれる並行世界は、登場人物の名前以外に共通する部分はほとんどなく、「もう一人の自分」という印象はあまり受けけない。むしろ(4)〜(6)をそれぞれ単独の短篇として読めるぐらいに、それぞれかけ離れた内容になっている。実際、「悪」と戦う」の(4)の初期稿に相当する「動物の謝肉祭・第十回」では、語り手の(おれ)にアラキイチという名が与えられ、クラスメイトからイジメを受ける女の子はアリスと呼ばれているが、これが定稿では「ランちゃん」と「ミアちゃん」に名称が変更されている。<sup>5)</sup>「悪」と戦う」の並行世界は、(4)〜(6)の各章にそれぞれ異なった「ランちゃん」と「ミアちゃん」が登場することによって表現されており、そこで登場人物の名前が一致しては並行世界という設定が成立しない。このことから「動物の謝肉祭・第十回」の時点ではまだ作品に並行世界というテーマは与えられていなかったと推測できる。つまり、並行世界という設定は「悪」と戦う」の単行本化が、少なくとも連載終盤で導入されたものであり、制作段階からそれを描くことが目的とされていたのではないことがわかる。ならば、この作品で企図されたことは何なのだろうか。

### 3. あかんぼうみたいになぬること

「悪」と戦う」を読んでいて気にかかるのは、そこに描かれた、他者の生を経験しながら、異なった三つの世界を巡るランちゃんの物語が、舞城王太郎の「阿修羅ガール」<sup>6)</sup>を想起させることである。(6)の最後でランちゃんの「悪」との戦いは(ランちゃんが、急性脳炎でPICUに運びこまれ)意識不明に陥っていた十日間のことだったこ

とが明かされるが、「阿修羅ガール」でも主人公のアイコは昏睡状態の中、「崖」「森」「グルグル魔神」という三つの章で現実とは異なった世界を経験して意識を取り戻す。「悪」と戦う」の作中作パートと

「阿修羅ガール」は、物語構造のレベルではかなりよく似ている。

舞城王太郎は二〇〇一年に「煙か土か食い物」で第十九回メフィスト賞を受賞し、ミステリー作家としてデビューした。メディアへの露出を極端に避けるため、覆面作家と呼ばれることもあるが、複数のペンネームを使い分け創作活動を行うなど、その立ち居振る舞い自体がすでにメタフィクション的な企みに満ちた作家である。そんな舞城が二〇〇三年に第十六回三島由紀夫賞を受賞した作品が件の「阿修羅ガール」である。奇しくも高橋が「優雅で感傷的な日本野球」で第一回目の受賞者となった文学賞を舞城が授賞していることもこの二人の因縁を感じさせる。

そんな舞城の「阿修羅ガール」と高橋の「悪」と戦う」に類似する点は、他にも挙げられる。三島賞の選考で「阿修羅ガール」は部分的に大きな活字を混ぜて書くという方法に否定的・懐疑的な意見が寄せられたが、「悪」と戦う」でもこれが同じように用いられている。そして、舞城作品の代名詞ともいうべき過剰なまでの饒舌体が「悪」と戦う」にも採用されていることが何よりこの二作を似させて見せる。比較のために両作の暴力場面を抜き出してみる。

私の蹴り上げた右足がマキの左足の太ももを横からバチーン！と叩く。その手応えつつーか足応えで私は決めた。とりあえずマキを潰す。私の素早い応戦にもマキが怯んだ様子はちっともなかった。

だが、剣道とテニスで鍛えた私のムチムチの右足のスーパーキックがわりと効いたらしくて「いつてーなこのピッチ」とか言つて足をさすつて、私はすかさず「うっせーなおめーに何の関係があんだよ！」と言いながら私はマキの頭を上からぐいと押さえて込んで体重乗せて屈ませてそこに右の膝を思い切り上げてうつぶせたマキの顔にガツン！と当てた。さらに強い手応え……つて言うか足応えあり。このニーキックのやり方はお兄ちゃんから教えてもらったのだ。複数の敵に囲まれたときの喧嘩の仕方。一番強そうなのをできるだけたくさん殴れつてお兄ちゃんは言つてた。だから私はマキを狙つたしマキには容赦しなかった。私はマキの後頭部の髪を引っつかんで押さえ込んだまま膝をガンガン蹴り上げてマキの結構綺麗な顔にぶち当てた。「やつ、ちよつ、やめてよ！痛い痛い！痛いってば！痛いってばカツラ！痛いって！痛いって！もう！カツラ！」トイレのタイルに赤いものが落ちてどうやらマキが鼻血を出していることも何となく判つたけど、私は膝蹴りをやめなかった。

(阿修羅ガール)

特徴は擬音の多様や登場人物の台詞が改行なしで地の文の中に取り込まれていることなどが、最も印象的なのはその語りの息の長さだ。この引用箇所にしてもパラグラフ全体を抜き出すには長すぎるため、その前後を適宜省略している。今、ここに挙げたような特徴が次の「悪」と戦う」からの引用にも表れている。

ミアちゃんの部屋はいい匂いがしてなにもかもがピンクっぽく

て、ピンクの霞がかかっているみたい、と思っていると、ミアちゃん  
 ンがニコニコしながら近づいて来て、このタコ！ なにぼんやり  
 してんだよ、ニヤついてんじやねえよ、気味悪いじやねえか！  
 つていきなり、ぼくの頭に、ミアちゃんの完璧に美しい脚からキ  
 ックがくり出される。えっ？ えっ？ えっ？ 軽い脳震盪を起  
 こしたぼくが、ふらつきながら立ち上がると、今度は顔の真つ正  
 面から飛んで来た、強烈なニーキックが唇のあたりに命中する。  
 ガジツ、というか、グキュツ、というかそんな音がして、どうや  
 ら歯が一本か二本折れたみたいで、目まいもするし、切れた唇だ  
 けじゃなく口の中からも血が溢れて来て、でも、ぼくの血なんか  
 でミアちゃんの部屋を汚すわけにはいかない、と思って、慌てて  
 ハンカチを出したら、ストマックに強烈なパンチが打ちこまれ、  
 ぼくは、声も出さずに倒れる。

(6)

こちらの引用からは会話文を示す「」が消えており、さらに地の  
 文と会話との融合度が高くなっている。こうした文章に対し「ドライ  
 ブが利いている」と感じるか、「締まりがなくダラダラしている」と  
 感じるかは、読者の好みや読書経験に大きく左右されるだろうが、少  
 なくとも高橋はこうした舞城の文章に文学的な意義をみいだしてい  
 る。二〇〇六年の一年間、『日本経済新聞』木曜夕刊の文化面に著者  
 をリレーするかたちで連載された「入門講座」、その中の高橋が担当  
 した回で舞城について次のように述べられている。

舞城王太郎の出世作『阿修羅ガール』のヒロインは、現代の女

子高生、アイコ。

いや、ほんとうのヒロインは、アイコではなく、「うっせーな  
 おめーに何の関係があんだよ！」とか「それはかなり言いかねな  
 い気がするじやくん！」とか「そりややばい。やばすぎるでしょ」  
 とか「やべー泣きそうだ」とか「なんか良さげ〜」という、アイ  
 コのしゃべる言葉なのである。

〔中略〕

彼は（彼らは）、日本語が危機に陥る時、現れる。日本語が、  
 使用過多で擦り切れ、疲労困憊し「もうダメ」と悲痛なうめき声  
 を発する時、現れる。そして、その時代、もつとも新鮮な言葉を  
 使う者のところにやって来て、その者たちの使う言葉に耳をかた  
 むけるのだ。日本語を甦らせるためには、それ以外の手段はなか  
 ったのだ。

高橋の「阿修羅ガール」に対する関心の中心には（アイコのしゃべ  
 る言葉）がある。「悪」と戦う」にも（マジむかつく）（これヤバく  
 ね？）（それ、ウケル！）といった言葉が頻出し、高橋が舞城作品の  
 中に見出したような（新鮮な言葉）を自作の中にも積極的に取り入れ  
 ようとしていることが窺える。近代文学の作家たちは「近代」とい  
 う時代を写し取るための書記言語として言文一致体を要請したが、高橋  
 もまた時代の新しい文学を模索して（新鮮な言葉）で書かれた小説の  
 方へ歩み寄ろうとしている。

そう考えると、この小説が「ことばの発達」という副題の付された  
 プロローグで幕を開けることは示唆的である。そこで描かれる（わた

し)の息子たちの(ことば)の発達」は、一つの小説論としても読める。プロログでは(ことば)の発達の場合が早かった(ランちゃん、アニメや絵本の中から言葉を用いて喋っていることに(わたし)が気付くというエピソードが描かれている。人が言葉を獲得していく過程には、他者の言葉を引用するように真似る段階があることを改めて説いたこのエピソードは、そのまま高橋が二〇〇二年に岩波新書の一冊として刊行した「一億三千万人のための小説教室」で述べた小説論を想起させる。この中で高橋はレイモンド・チャンドラーの「長いお別れ」と村上春樹「羊をめぐる冒険」を比較し、「あらゆる小説家は、チャンドラーさんをまねする村上さん、のように、自分のははおやのまねをすることによって、自分の小説を書きはじめるものです」と述べている。高橋は「小説教室」での自らの言葉に従うように、「(新鮮な言葉)で書かれた舞城の小説を(あかんぼうみたいにまねること)という教義を実践することで、「悪」と戦う」を書きあげたのである。

#### 4. 小説の「OS」を更新する

近年の高橋の作品を見渡すと、「ニッポンの小説」や「13日間で「名文」を書けるようになる方法」<sup>(11)</sup>、現在連載中の「日本文学盛衰史 戦後文学篇」(『群像』二〇〇九年一〇月)など、評論とも小説ともつかない、読者に語りかけるような形式のものが目立つ。それら作品の中で高橋は文学に対する根源的な問いを投げかけ、自らそれに答えようと様々な考察を繰り広げている。そうした中で高橋は現在の文学に大きな変化が起きていることを指摘する。このことについて斎藤美奈子との対談や「大人にはわからない日本文学史」<sup>(12)</sup>などの中では、「小説

のOSが更新された」という表現が使われている。高橋は、「小説」を動かす認識や思考をパソコンの「OS」に喩え、(一八八〇年代に成立した日本の近代小説は、二十世紀の末、具体的にいうと、一九九〇年代の半ばあたりで、「OS」を交換したのではないか)(大人にはわからない日本文学史)という。この(小説のOS)という考え方の具体例として、高橋は、田山花袋の「蒲団」とケータイ小説「恋空」を並べ、「OS」は違いがどちらも「身も蓋もない恋愛」という同じソフトを使っている、と解説している。同じソフトでも「OS」が異なれば、まったく違った表現の小説として表れるというこの発想は、近代文学と現代文学を「OS」の違いを差し引いて、両者を等価にみなすことのできる視座を備えている。高橋が「OS」と呼ぶものは、バルトが「エクリチュール」と呼んだ社会集団に帰属する語法に近く、定義をもっと曖昧にしたものに相当するだろう。重要なのは、高橋がかつての近代文学の「OS」と今日の文学の「OS」を比較し、どちらが優れているというような断定を行わず、「OSの更新」をそのまま受け入れるようにみえることである。舞城作品の表現を採り入れて「悪」と戦う」を書いたことも、そうした「OSの更新」を自作の中で実践しようとする試みとも捉えられる。しかし、小説に「OS」のようなものがあるとして、なぜ三十年も作家を続けてきた高橋が自らそれを更新するようなことをしなければならないのか。

わたしが「小説のOS」というようなことをいうと、作家たちの反感をかうのは、彼らは、自分たちは、小説というものを「自発的」に書いているのであり、別に「OS」などに頼ってはいな

いと考えているからです。それに対して、わたしは、逆に、いつも、自分が書いている小説は、どんな「OS」に基づいているのだろう、と考えたりしているのです。そして、そのように考えることだけが、「小説のOS」から逃れる道である、と私には思えるのです。

作家は〈小説というものを「自発的」に書いている〉という無垢な小説観を高橋は斥け、小説を書く主体そのものを懐疑する。作家は「OS」によって書かされているというのなら、では、小説を書く作家の主体などというものは、最初から存在しないというのだろうか。それを問おうとすると、特定の「OS」だけを使い続けた者には、書きあがった小説が作家の主体性に由来するものなのか、それとも「OS」に因るものなのか判断のしようがない。少なくともそれは別の「OS」を用いた試行を経なければ、わからないことだろう。

その意味で「悪」と戦うは、あえてそれまで使われてきた「OS」とは別の「OS」を使って書かれた実験的な小説だといえる。並行世界の設定の導入や、少年と少女の二者関係がそのまま世界の命運に直結してしまうという、いわゆるセカイ系(14)と呼ばれる作品に見られる物語展開など、「悪」と戦うにはゼロ年代作品に特徴的な要素がふんだんに盛り込まれている。ある意味で陳腐なそれらは、ゼロ年代の「OS」の特徴ともいえる表現であるだろう。では、その一方で「悪」と戦うにおける小説のソフトはどうなっているのだろうか。

「悪」と戦う(4) (6)の並行世界内の物語は設定を変えながら、「ミアちゃん」の投身とそれに対する「ランちゃん」の反応

を反復している。そんな「ミアちゃん」に対し、(4)では何もできない「ランちゃん」だが、(5)では落ちる(ミアちゃんの手を掴もうと)し、(6)では「ミアちゃん」と一緒に落ちることを選ぶ。章を重ねるごとに「傍観し手を掴もうとする→一緒に落ちる」という順で段階的に「ランちゃん」の行動が積極的になっていく物語の展開には、あきらかに恣意的な指向性が潜んでいる。「ミアちゃん」と一緒に落ちるといふ選択の後、ようやく『悪』の巢窟が姿を現わし、「悪」との戦いを終えたランちゃんが(ミアちゃんの手を握りしめたまま)へなにもない空間を落ちていくことは、「ミアちゃん」と一緒に落ちるといふことが、この小説において決定的に重要な意味を持った身振りであることを示しているだろう。

「悪」と戦うという目的の前に「ミアちゃん」の投身が繰り返されることは、それに対し何かの確なリアクションをとることが『悪』の巢窟に辿り着くために必要なノルマであることを意味している。そのノルマがクリアされるまで何度もやり直しを迫られるこの構造は、ノルマの不達成とリプレイが円環的に連続する「ゲーム」そのものである。この小説に描かれた世界像が「ゲーム的」であることは、作中、マホさんがランちゃんに向かって次のように論ずる場面で逆説的に示唆されている。

「エヴリシング・イズ・ダン。終わったものは戻ってこないわ。もう一度、やり直すことができるのはゲームの世界だけ。そして、あたしたちが生きているのはゲームの世界じゃないってこと。ユ―は頑張った、精一杯ね」

(4)



マホさんに導かれるランちゃんは各並行世界の「ランちゃん」に、プレイヤーが「ゲーム」のキャラクターに宿るようにして、「ミアちゃん」の生死に関わる決断を（もう一度、やり直すこと）を迫られる。要するに物語が求めているのは「ミアちゃん」と（一緒に落ち）ると

いう決断であり、唯一のエンディングに向けて何度もやり直さなければならぬこの世界は（ゲームの世界）そのものである。こうした「ゲーム的」な経験を小説化したこの作品に漲るものを、東の用語を借りて（ゲーム的リアリズム）と呼ぶことも可能だろう。そうした点からも、おそらくこの小説が（3）（6）だけで構成されていたならば、ゼロ年代的な小説と評価することが相応しかったはずである。しかし、この（3）（6）を相対化する（わたし）を語り手とするプロローグ・（1）（2）・エピソードの章があることによって、そこで用いられたゼロ年代の「OS」から批評的な距離が保たれているといえる。

エピソードには（わたしの肩で眠っているこのお母さんとわたしが恋に落ちる……そんな小説が書けないものか。ダメだよ、奥さんが怒るに決まっている。待てよ、そうではなくて……）という記述があり、小説家の（わたし）が何か小説の着想を得たことが示される。この記述から考えると、（わたし）が（このお母さんとわたしが恋に落ちる）小説の代わりに書いたのが、自分の息子を主人公にした（3）（6）の物語だとも解釈できる。つまり、この小説は、（わたし）の書いた小説が時間的には連続する（2）とエピソードの間に割り込んで挿入された、入れ子構造のメタフィクションなのである。

このように「悪」と戦う」は、ゼロ年代的な意匠を饅めながら、

メタフィクションとして構成されることで、従来の高橋作品同様、やはり核心部分では「小説」についての小説として書かれている。それは定稿では改変された「動物の謝肉祭・第八回」での（わたし）とミアちゃんのお母さんの次のような会話に確認できる。

「あなたは、どうして、うちの『ミア』を、ふつうに見てくださいるのですか？」

即座に、でした。

わたしが考える前に、「ミアちゃん」のお母さんの質問に対する答えが、わたしの口から勝手に飛び出したのです。

「それはですね、きつと、あなたのお嬢さんが、わたしの子ども以外で、わたしのいちばん好きな、わたしがいちばん大切にして

いる、あるものに、そっくりだからです！」

この箇所は「悪」と戦う」では、二人の会話ではなく思わせぶりな（わたし）の語り（<sup>15</sup>）に改められている。しかし、ここでいわれる（あるもの）が何であるかは、「悪」と戦う」の（6）と「動物の謝肉祭・最終回」で共に（世界でいちばん大切なものは？）という問いに対し、（わたし）に（小説です）と答えさせることで示されている。ミアちゃんに（そっくり）な（あるもの）が「小説」であるならば、ミアちゃんをめぐる並行世界での冒険も、実は「小説」をめぐる冒険だったといえよう。そんな作中作の中で、繰り返し描かれる落ちていく「ミアちゃん」とは、凋落していく文学Ⅱ「小説」の現状を象徴しているようにも読める。ならば、「ミアちゃん」に手を差し伸べ、

彼女と一緒に落ちるといふ選択を支えているのは、どんな状況でも見捨てず手放さないといふ、確信的な文学への愛にほかならないだろう。

「悪」と戦う」は、一見するとゼロ年代的な文学状況に適応しようとした小説にみえるが、その実体は愚直なまでの文学への愛を表明した作品である。作中作パートの終末近くで、「ランちゃん」が倒そうとしていた「悪」は、幼いまま命を落とすなどした（生きられなかった者たち）（6）だったことが明かされる。つまり、この小説での「悪」は、生まれてくる可能性を与えられながら、「世界」に選ばれなかった生であり、この「世界」の価値観を脅かす存在として描かれているのである。そのようなものを「悪」と呼ぶのなら、書かれる可能性・世の中に現れる可能性を持ちながらも、「OS」の更新の陰に、結局、その時代の表現として選ばれることのなかった小説もまた、「悪」にほかならないだろう。高橋は、「悪」との戦いを終えた「ランちゃん」に（あくつて、ほんとに、あくなのかな……）（6）と呟かせている。「世界」に見放され、忘れ去られるだけの「悪」に向けられるこのような視線に含まれているのは、「OS」の新旧を問わず、あらゆる小説を対象とした、文学への慈しみであるだろう。

高橋が「悪」と戦う」で試みた方法を、流行への迎合や安易な模倣として批判することは容易にちがいない。また、そのように書かれた本作がそもそもが作品として成功しているのか、という問題もある。しかし、変化していく文学とそれを取り巻く環境を前に、今、どのような実践が可能であり必要なのか、そのことをベテランと呼ばれる作家が成否を度外にして、自ら行って示したことには、たしかに意味のあることなのではないだろうか。

## 注

- (1) 東浩紀「フアントム・クオントム」『新潮』二〇〇八年五月〜二〇〇九年八月）↓『クオントム・ファミリーズ』（新潮社、二〇〇九年二月）
- (2) 高橋源一郎「動物の謝肉祭」「悪」と戦う」『文藝』二〇〇七年冬号（二〇〇九年冬号）↓『悪」と戦う』（河出書房新社、二〇一〇年五月）
- (3) 高橋源一郎／東浩紀・対談「救済装置としての「小説」の可能性」『文藝』二〇一〇年八月）
- (4) 安藤礼二「複製たちの廢墟——続・二〇一〇年代の小説と批評」『文學界』二〇一〇年八月）
- (5) 名前に関しては、他の章でも初期稿と定稿の間に差異が見られる。（5）で（ランちゃん、あたしを撃って！ それで丸くおさまるんではしょう？）／「おまえ、しゃべれるのか？ っていうか、なんで、おれの名前、知ってるの？」というかたちで示される（おれ）の名前が、「動物の謝肉祭・第十一回」では（あたしを撃って！ それで丸くおさまるんではしょう？）／「おまえ、しゃべれるのか？」という（おれ）の名前を抜いたかたちになっており、「ミアちゃん」は、「ミア」と呼び捨てで呼ばれている。また、（6）の初期稿「動物の謝肉祭・最終回」で、「ミアちゃん」に（ぼく）が初めて「あなた、名前、なんていうの？」と話しかけられ（……ラン……タロウ）と答える場面が、「悪」と戦う」の（6）では、（あなたのこと、なんて呼べばいいのかしら？）という質問に対して（……ラン……ちゃん……でいいです）と答えたかたちに改稿されている。
- (6) 舞城王太郎『阿修羅ガール』（新潮社、二〇〇三年一月）
- (7) 『新潮』（二〇〇三年七月）誌上で発表された第十六回三島由紀夫賞の選評には、次のような意見が見られる。（下品で不潔な文章と会話がだらだらつづき、ときおり大きな字体のページがあらわれる。／そうすることにいったい何の意味があるのか、私にはさっぱりわからない。幼稚に暴れているパフォーマンス、もしくは無邪気な媚としか思えないのである。）（宮本輝「お子さま相手」）（突然巨大な活字が出現したり、「死ぬーっ」が十二回連発されたり、「ワンコパーン。デ、デレツッデ！」などの擬音多用をよしとするわけではない。音声的視覚的に何らかの効果があるにしても、馴れとしまえば目ざわりになる。）（高樹のぶ子「困難な若者の長篇」）

- (8) 高橋源一郎「二十一世紀ニッポン文学史」『日本経済新聞 夕刊』二〇〇六年三月二日、九日、一六日、二三日、三〇日。↓『現代文化入門講座』日本経済新聞社・編、日本経済新聞出版社、二〇〇七年一〇月。このうち舞城を扱った回は二三日。
- (9) 高橋源一郎『一億三千万人のための小説教室』(岩波書店、二〇〇二年六月)
- (10) 「ニッポンの小説」『文學界』二〇〇五年一月(二〇〇八年八月) ↓『ニッポンの小説 百年の孤独』(文藝春秋、二〇〇七年一月) 『ニッポンの小説2 さようなら、ニッポン』(文藝春秋、二〇一一年二月)
- (11) 高橋源一郎「13日間で「名文」を書けるようになる方法」『小説トリッパー』二〇〇八年春季号(二〇〇九年夏季号) ↓単行本(朝日新聞出版社、二〇〇九年九月)
- (12) 「対談」斎藤美奈子と高橋源一郎がこの10年の小説を徹底検証! デジタルハイヴィジョン的リアリズムの時代に到達した」『文藝』二〇〇八年夏季号
- (13) 高橋源一郎『大人にはわからない日本文学史』(岩波書店、二〇〇九年二月)
- (14) 「セカイ系」の定義については論者によって微妙に異なることが多いが、『社会は存在しないーセカイ系文化論』(限界小説研究会・編、南雲堂、二〇〇九年七月)序文での笠井潔による定義を紹介すると(物語の主人公(ぼく)と、彼が思いを寄せるヒロイン(きみ)の二者関係を中心にした小さな日常性(きみとぼく)の問題と、『世界の危機』『この世の終わり』といった抽象的かつ非日常な大問題とが、一切の具体的(社会的)な文脈(中間項)を挟むことなく素材に直結している作品群)とある。
- (15) この箇所は、「悪」と戦う」の(2)では(わたしは、なにか、とても大切なことを思い出したような気がしたのです。ほんとうに大切なことを。でも、そういうことは、いつも、結局、忘れてしまうのですけれどね)となっている。

(おおにし ひさあき、松江工業高等専門学校)