

ヒロミ・ゴトーの『ハーフ・ワールド』に描かれる異界

岸野英美

はじめに

日系カナダ人作家ヒロミ・ゴトー (Hiromi Goto, 1966-) の『ハーフ・ワールド』 (*Half World*, 2009) はヤング・アダルト (以下 YA と表記) 作品である。YA 作品とは、子どもと大人の間の文字通り「若い大人」向けに執筆されたものであり、北米児童文学研究者の吉田純子によると、YA のジャンルは、1940年代にアメリカで生まれ、60年以降に時として主流文化と対抗しながら確立していった (吉田 12-13)。そして、この流れは、少し遅れてアメリカの文化的、経済的影響を受ける隣国のカナダにもやって来る。

長編小説2冊と、短編小説集1冊、さらには児童文学作品1冊を出版したゴトーが次に挑んだのが、この YA 作品執筆である。本作品は、14歳の主人公メラニー・タマキ (Melany Tamaki) が異界「ハーフ・ワールド (Half World)」の支配者であるグルースキン (Glueskin) との激闘の末、彼にさらわれた母と世界を救出する壮大な物語である。本作品は、カナダの優れたファンタジー作品を称えるサンバースト賞 (Sunburst Award) の YA 部門における最優秀賞を2010年に受賞した。その後、『ハーフ・ワールド』の16年後が描かれた続編『もっとも暗い光』 (*Darkest Light*, 2012) も出版され、CBC ブックス (CBC Books) の YA 本100選に取り上げられるなど⁽¹⁾、両作品は高い評価を受けている。

先行研究については、日本においては山口知子が本作品には国や文化、宗教などさまざまな境界を越えた無国籍的な神話の世界が描かれており、それが自分を含む「私 (たち)」を描くことを規範として誕生したエスニック文学の転回点に繋がることを指摘している (267)。一方、カナダの女性文学研究者ライブ・ガルシア・ザランズ (Libe García Zarranz) は、ネクロポリティクス論を用いて本作品の分析を行っている。ネクロポリティクスとはアフリカの思想家アキユ・ンベンベ (Achille Mbembe) によって提唱された概念である。ネクロ (necro) はラテン語で「死」を、ポリティクス (politics) は政治学を意味し、社会において強者は弱者の生と死を支配し、それが正当化されるのである。ザランズはこのネクロポリティクスの理論を援用しながら、本作に描かれる「ハーフ・ワールド」を「物質的、身体的、情動的なボーダーが、浸透性と順応性を有するものとして描かれる、いわばクロス・ボーダー的な空間へと読者を引き込む」 (Zarranz 36) 世界として描かれていると述べている。ザランズは本作品を現代社会がクロス・ボーダー化し、人間や物質、資本が世界中を移動する際に生じる問題を炙り出す作品として位置付けようとしているのである。

『ハーフ・ワールド』あるいはその続編においてゴトーはこれまで出版したどの作品よりも、人間と人間ならざるものの関係性や、生と死、浄と不浄等の間にあるボーダーをさらに複雑化し、混沌とした世界観を読者に提示する。短編小説集『ホープフル・モンスターズ』のいくつかの作品にも、生と死の間を彷徨う不気味な人間や〈人間ならざるもの〉が登場するが、死後の世界、あるいは「負」を象徴する一つの空間が舞台となる作品は『ハーフ・ワールド』が初めてである。従って、ハーフ・ワールドという異質な世界と、この世界へやって来る主人公に深く関わる人間ならざるものたちに付与された意味をさらに深く探る必要があると考えられる。

さらにこのような作品の舞台やテーマに関して、『ハーフ・ワールド』執筆背景をゴトーはインタビューで以下のように語っている。

Childhood is often socially constructed as an “innocent” site, but children are the most vulnerable to poverty, violence and abuse. They are dependent upon their caregivers and have no individual rights. They are also often inadequately protected by programs meant to protect them. Even for children who do not grow up in such dire circumstances, there is so much darkness in the world around them that cannot be justified or eliminated (i.e. war, rape, abduction, violence, sexism, racism, etc.). Half World is a story about the potential and capacity of a girl to move from despair and into light. In our lived lives there is no age limit as to who enters darkness. I think children and youth are often closer to the darkness than adults or parents imagine. To speak these things is a way to be able to understand it and move toward being an active force rather than passive. Children understand darkness. I think they need more examples of how to move through and out of it. And, if we also turn to original fairy tales and folk legends, there’s a long legacy of horrific tales written for children. These stories can be cathartic and the symbolism found in them resonates on many levels. Like the workings of dreams and nightmares. (Mandy)

このインタビューから窺えるのは、ゴトーは、子どもたちは大人が想像する以上に「闇」、つまり人間の醜い部分や社会の非合理的な現実と身近に接することが多くあると考えており、そのような過酷な現実世界における苦難を乗り越え、生き残っていくために、『ハーフ・ワールド』を執筆したということである。若い読者向けのこのファンタジー作品に漂う憂鬱感や不気味さ、異質感といった負の要素は、そのような現実世界における「闇」を反映しており、主人公の少女が試練にあう「ハーフ・ワールド」という世界として表象されているのである。そこで本稿では、この闇の世界、すなわちこの世とあの世の狭間にある和洋折衷的な異界としても捉えることのできるハーフ・ワールドに着目し、その世界でメラニーが何を経験し、どのような精神的成長を遂げて、彼女なりの新たな自己を獲得していくのかを検証していく。

1 物語の舞台「ハーフ・ワールド」と語り直されるヒエロニムス・ボスの地獄絵

まず本作品の舞台となる「ハーフ・ワールド」という設定について考察したい。『ハーフ・ワールド』のプロローグには、以下のように、現世である「肉界 (the Realm of Flesh)」で死を遂げた後、魂は「ハーフ・ワールド」を経て「霊界 (the Realm of Spirit)」に渡り、また「肉界」で生まれ変わるという設定が描かれている⁽²⁾。

Long, Long, Long ago, before mortals began to inscribe mortal religions onto stone tables and parchment, there was a time of the Three Reams: the Realm of Flesh, the Realm of Spirit, and Half World.

For eons it was a time of wholeness and balance; Life, After Life, and Half Life were as natural as awake, asleep, and dreaming. All living things died only to awaken in the dream land of Half World. Mortals awoke to the moment of the greatest trauma they had experienced during their time in the Realm of Flesh. In Half World they relived Half Lives, until they had worked through their burdens of mortal ills, through trial and tribulation. Wrongdoings, doubts, fears, terror, pain, hatred, suffering, all the ills of mortality had to be integrated and resolved before they could rise from mortal fetters into light and Spirit. Once in the Realm of Spirit, all physical cares disappeared. Spirits existed freely, unbounded by mortality and suffering, untroubled by Flesh, in a state pure and holy. Until eventually their light began to grow dim, and they were called back into Flesh once more. For without connections to Life, Spirit, too, shall pass away.

Thus, the cycles were in balance. (“Prologue,” 斜体ゴトー)

本作品の中では、引用のように、人間の住む「肉界」と「ハーフ・ワールド」と「霊界」という三界が存在し、それぞれの界を魂が移動する。つまり、肉界において魂は身体に宿り、肉体が消滅すると、魂はハーフ・ライフの状態でハーフ・ワールドにてしばらく過ごし、その後、その魂は浄化され、霊界に赴くという循環が設定されている。すでに松原美恵や前述した山口も指摘しているように⁽³⁾、これは仏教における輪廻という概念やダンテの『神曲』のキリスト教的世界観を彷彿とさせる。言い換えると、ハーフ・ワールドは東洋と西洋の宗教や文化が混在した複雑で不気味な世界なのだ。

実際に筆者がゴトーに確認したところ、自身は無宗教主義者であると述べているが、日本で生まれ、家族とともにカナダへ渡り、家庭という狭小的な空間で、日本語を使用し、日本の文化にも多く触れていたことを考えると、日本人精神の根底にある仏教的な思想に少なからず馴染みがあったと考えられる。例えば、本作品には「死」を連想させる「四」番扉が肉界とハーフ・ワールドを繋ぐ不吉なものとして描かれたり⁽⁴³⁾、ハーフ・ワールドの予言書『三界の書』の表紙には、日本の仏教や神道とも深く関わりのある陰陽のマークに類似した、黒、白、灰色の三色が、螺旋状に渦巻いて、円を形づくった紋章が付いているという設定があったりする等⁽¹⁰²⁾、作品における仏教的な思想の影響は否定できない。

この物語の中心舞台となる「ハーフ・ワールド」は、生前悪事を働いた、あるいは欲深かった者の靈魂が過ごす世界である。『ハーフ・ワールド』では、この三界のバランスが崩れ、万物において不協和音が生じ始める。実はその原因は、主人公メラニー・タマキとその両親にある。メラニーの母フミコ (Fumiko) は、ハーフ・ワールドでメラニーの父にあたるシノブ (Shinobu) との間でできた子ども (メラニー) を産み、現世にあたる肉界で育てるため、ハーフ・ワールドの支配者であるグルースキンに14年間だけ、肉界で生きる許しを与えられる。しかしその結果として、メラニーの父と母によって犯されたタブーが三つの界のバランスを崩すことになる。物語の前半で何も知らないメラニーは、突然行方不明になった母を探すために、このハーフ・ワールドの地を訪れる。そこでメラニーは数々の困難を乗り越え、最終的には異界の支配者に立ち向かう。このようなプロットを持つ本作品は、前作の『可能性の水』と同様、一人の少女の家族探しの旅の物語である。同時に、現実世界に居場所があるという感覚が持たず、生きづらさを抱えていた孤独な少女の、常識や慣習を越えた自己再発見の冒険譚でもある。

では、メラニーが旅をするハーフ・ワールドという異界は一体どのように描かれているのだろうか。また、この特異な世界に関わることによって、メラニーにどのような精神的変化が生じていくのだろうか。以下、この2点についてみていきたい。

まず、異界へ渡る前のメラニーの家庭環境と精神状況を確認する。父親を知らずに母親と14年間暮らしていたメラニーは、引っ込み思案な性格であり、クラスメイトの女子生徒から陰湿ないじめを受けている。孤独なメラニーにとって母親以外の唯一の理解者は、雑貨屋を営む中国系住人のレズビアン女性 Ms. ウェイである。母親が突然行方不明になり、しばらくしてメラニーにかかってきた電話によって、メラニーは母親をさらった犯人がグルースキンであり、母親が「ハーフ・ワールド」にいることを確信する。メラニーは、Ms. ウェイの助言を受け、その世界へと旅立って行く。異様な雰囲気が漂うハーフ・ワールドの世界に入ったメラニーは、驚きと恐怖で震える。足元には白骨と思われる白い枝のようなものが散在し、踏むたびに音がする (54)。そして、その後、険しい山を登ることで生じる疲れと、一向に頂上へ辿り着けない苛立ちの中で、メラニーはこの世界の風景を凝視し、次のように語る。

Half World. It looked like a clip from an old black-and-white movie. And what was 'half' about it? It looked pretty much like her own world. Not that she'd ever gone hiking before, but this mountain could be anywhere on her earth. (64)

ハーフ・ワールドの風景はメラニーには白黒映画の世界のように映る。これはハーフ・ワールドの仄暗さや殺風景のイメージを強調し、のちに起きる恐ろしい出来事、つまりグルースキンとの死闘をも予兆する。読者にとっても、色のない風景は、不気味でこの世ではない別の世

界を想像させるが、社会の中で主要なグループに所属しておらず守ってくれる存在が殆どいないメラニーにとっては、「肉界」である現実の世界そのものも同じく色のない非情な世界であることも忘れてはならない。彼女にとっては現実世界もまた、自分のいるべき場所という感覚の持てない、不安と居心地の悪さを覚えるある種危険な場所として描かれている。メラニーにとっては、何をもってこの世界が「ハーフ」なのかすら理解できない。肉界で生きるメラニーには、この異界の不気味さも、危険性や不安も殆ど感じ取れないのである。これは、肉界で、幼い頃から自信が持てず、いじめの標的にされ、心を閉ざしたメラニーの精神状態と、母子家庭の日系移民として孤独に生きるメラニーの不安定な精神状態が、異界であるハーフ・ワールドの捉え方に反映されているともとれる。このような白黒の不毛な世界として目に映る異界のハーフ・ワールドで、メラニーはどのように行動すればよいかわからず、もし自分が学校で一番頭のいいエレノア・コルテス＝クエンくらいにもっと賢かったらと願い、自分を太っていて間抜けだと嘆く場面は（75-76）、他人と比較して自分が無価値であると劣等感を頂くメラニーの精神状態をも映し出している。

さらに色彩を感じない不毛な世界としてしか周囲の全ての環境を捉えられないメラニーが、何時間も荒れ果てた山を登り続け、雲の層まで辿り着いた後に見た幻想的な異界の風景から連想するのが、ヒエロニムス・ボス（Hieronymus Bosch, 1405頃 -1516）の三連祭壇画『快樂の園』（*The Garden of Earthly Delight*, 図1）の絵画である。

Melanie could not see through the completely opaque layer. For all that she knew demons and winged monkeys crouched by her feet, chuckling, waiting for the best moment to trip her. Bite her. Gnaw her to the bone...

The image of one of her mother's Bosch painting rose unbidden to her mind. It was a copy from one of the panels from *The Garden of Earthly Delight*. Hell...

With creature and naked people being tortured, pig wearing nuns' habits. Sawed-off ears and women skewered with harp strings. Why had her mum hung it up on the wall?

Melanie shook her head.

It must be so dark, beneath the layer of clouds...

How much could a person endure? (69)

メラニーの目に映るハーフ・ワールドには、悪魔やガーゴイルを彷彿とさせる羽の生えたサルが登場し、ボスの地獄絵と重なる。ボスは敬虔なキリスト教徒として知られ、『快樂の園』を含む多くの宗教画を世に出した。ボスはそれまでの写実主義的な宗教画の伝統を覆し、罪深き人間と恐ろしい地獄の世界を描いたことで知られるが、そのあまりに異質で奇怪な作風から当時のヨーロッパのルネサンス期の絵画界の中ではフランドル派の異端児ともみなされた（岡部4-5）。ゴトーは、インタビューの中で、とりわけ北米における子ども向け作品に典型的にみ

られる善悪の二元論は、キリスト教や西洋の伝統の影響を受けて発するものと捉えており、これを自身が執筆する児童文学作品や YA 作品の中で解体しようと試みたと語っている⁽⁴⁾。従って本作品においてもまた、伝統的な善悪の二元論やキリスト教的な救済思想にもとづいた単純な子ども向け作品を執筆することを避けようとしたと考えられる。そのように独自の児童向け文学を作り上げる効果的な方法の一つとして、多種多様な化け物や奇怪な生物、あるいは悪魔や亡者が描き込まれた、この他に類を見ない異端の祭壇画とも呼ばれるボスの絵画の怪奇的で幻想的な風景を作品に引き込んでいるのである。

以上のように主人公がボスのシュールな地獄絵を連想するような、ハーフ・ワールドの怪異な風景を、ゴトーは細部にわたって描き、この世界の奇妙さを読者に一層感じさせるのに成功していると言える。例えば、メラニーがようやくハーフ・ワールドの中心的建造物である「ミラージュホテル」に辿り着いた時、ホテルには、半人半獣のワラビー男、唇の代わりに鳥のくちばしを持ち、ガウンの下からしっぽが出ている女たちが集っているが(81)、これはボスの地獄絵に描かれた中央の奇妙な木男(半身半木)や、地獄で働く口ばしを持った悪魔の使いを彷彿させる。またミラージュホテルには、鼻が無く、顔の真ん中に穴が開いている少女も登場する。さらにホテル内部では、ワシやタカのような猛禽類のするどい鳴き声、キツネザルの鳴き声、コインの音や角笛を吹く不気味な音も聞こえてくる(81)。このようにミラージュホテルに鳴り響く猛禽類の鳴き声は、ボスの地獄絵から聞こえてきそうな、地獄の怪物たちの唸り声や、罰を受けて苦しむ罪人たちの声を連想させる。また地獄絵には多くの楽器が拷問具として登場するが、白いターバンの怪物が吹くフルートは、ミラージュホテルでメラニーが耳にした角笛と重ねることができることもできるだろう。他にもミラージュホテルのロビーに設置されたバザーには、サングラス、カミソリの刃、ガラスの眼球、皮膚の移植片までもが売られている。またサイの角、虎のペニス、ナイフ、砂時計、小さなガラスの瓶に入った香水や毒物、そしてミネラルウォーターまで多様なもので溢れている(77-78)。ボスの地獄図にも、ナイフや鍵など当時の人々が使用したであろう日用品が奇怪な風景と並置して描かれているが、『ハーフ・ワールド』においても、以上のような日用品が異常な皮膚の移植片や毒物といった非日常的な物と入り交じることで、読者により一層この世界の異常さが伝えられている。このように、五感を司る器官のない少女や自然と半ば同一化している人間、あるいは不気味な生き物たちや、日用品に交じた奇妙な物質を執拗なほど細部にわたって描き出すことは、ボスの絵画の如く、ハーフ・ワールドという世界の異様さやそれらを目撃する主人公の精神的な衝撃を読者に十分に想像させる。さらにこれは、従来の常識や既存の価値観に揺さぶりをかけ、挑戦しようとするゴトーの試みと捉えることができる。

しかしこの異様な世界における怪奇的なものに溢れた建物の中においても、メラニーは山の

ふもとでみたハーフ・ワールドの風景同様、またしても目にするもの全てに「色が無い (there was no color)」(78) ことに気づく。白黒、つまりモノトーンは、無機質というイメージや緊張感を人に与え、恐怖心を煽るものとして機能していると考えられるが、一方で肉界からハーフ・ワールドへやってきたメラニーは、この場所で唯一色を持つ存在だと語られる (83)。メラニーだけが色を持つという設定は、この幻想的な世界において、いかにメラニーが異端的な「他者」であるかを明確に浮き彫りにする。しかし、最初に見た白黒の世界とは異なり、メラニーは、本当は色があるか、自分がよそ者だから見えていないだけなのか、あるいは誰でもそうなのかと周囲の世界の見え方、すなわち自分の主観や物の見方自体を問い始める (78)。周囲の環境を冷静に判断する感覚を持ち始めるメラニーは、この時にはこの世界の異様さや不快感を感じ取り始めており、先に触れた山のふもとの場面や、学校の優秀な生徒と自分の比較や自分の容姿に劣等感を持つ場面のように、世界から切り離された存在として自己を卑下することもなくなっている。



図1 『快楽の園』(www.museodelprado.es/en/the-collection)

2 主人公を支える動物たち

ハーフ・ワールドという怪異に満ちた超自然の世界を旅するメラニーは、自身の置かれた環境を、周囲に惑わされず正常に判断する感覚と、それに応じて行動する力を徐々に取り戻し、精神的に逞しく成長する。その過程には、ゴトーの前作の児童文学作品『可能性の水』と同様、彼女の冒険と精神的成長を助ける存在が配置されているが、それらはやはり主人公と同じ普通の人間の友人ではなく、人間ならざるものたち、つまり本作品においては動物たちである。こ

のような設定は、現実世界において疎外され空虚な毎日を送っていた日系の主人公、メラニーにとって、そして彼女の冒険譚とアイデンティティの確立にとって、どのような意味があるのだろうか、本節では彼女を助ける二匹の動物、カラスとネズミの表象に着目し、その意味を検討したい。

まず、「カラス」という言葉は、物語の前半で、メラニーをいじめる女子生徒の一人が、メラニーの外観、つまり太っていて黒髪で、遅鈍な見た目に対して「太ったカラス！（Fat crow!）」(11)と呼び、攻撃する際に現れる。これは、黒髪を持つふくよかな少女であるメラニーに向けられたものであるが、メラニーはこのカラスに親近感を覚えている（14）。このように否定的なイメージを持ち、蔑称として例に挙げられるカラスという動物が、物語が進んでいくに連れて、メラニーにとって不可欠な存在となっていく。

従来、カラスは西洋でも東洋でも様々な意味を付与されてきた。ヨーロッパの多くの国では、その全身黒一色という姿から、黒猫などと同様に悪魔や魔女の使いとして、死や不吉な出来事を象徴するものであった。アメリカでも、ポーの「大ガラス」（“The Raven,” 1845）に登場するカラスは、カラスの不気味さを表している。古くはギリシャ神話において、カラスは太陽神アポロンの使者であったとされている。もともと白銀色の姿で美しい声を持ち、人の言葉も話すことができる非常に賢い鳥だったが、ある時カラスは、アポロンの妻が浮気をしているとアポロンに告げ、アポロンは嫉妬し怒り、天界から弓で矢を放ち、妻を殺してしまう。そのことをアポロンは後悔し、密告したカラスに怒りと悲しみをぶつけ、その美しい羽の色を黒くし、美声と人語を奪ったというのが、カラスの黒色と不吉な鳴き声の由来だとされる（フリース153）。また、カラスは予知能力があり、腐肉を食べる鳥、口がうまいことから不吉なことを語る神託者、占い師、告げ口屋というイメージも付与されてきた（フリース153）。

他方、日本にも、カラスを否定的に捉える傾向があり、その鳴き方が悪いと、人が死ぬという伝承もあり、カラスが騒ぎ、異様な声で鳴くとその近所に死人があると信じる地域もあった（岩井63）。さらに『古事記』や『日本書紀』に登場する三本足のヤタガラスは神の使いであり、不思議な力を持ち、靈魂を運ぶ霊鳥とされてきた。

以上のように、カラスはその賢さや、獰猛性、黒い色から、一般的には死や良からぬ出来事と結びつく鳥と考えられ、忌み嫌われる傾向にある。しかし、ゴトーはそのように黒く不吉さを連想され、忌避されてきたカラスという生き物を、主人公メラニーの周辺に多数登場させ、カラスの賢明さや忠実さと逞しさを描くことで、古今東西より伝承されてきたカラスの古典的なイメージを覆そうとする。

例えば、カラスはメラニーのハーフ・ワールドへの旅立ちの場面でも次のように印象的に登場する。

From far, far below, a glinting black thread seemed to rise slowly upward to where Melanie stood. As drew closer, the erratic black line, undulating and unstable, began flying across the expanse of open air to a single mountaintop that had appeared tree hundred feet away.

A black airborne bridge...They were crows.

Three feet wide, and bobbing and heaving like something tossed upon a stormy sea, the bridge of crows was the only way across the sky to the other side. (55)

現実世界で唯一頼りにしていた Ms. ウェイと別れ、翡翠のお守りを持って一人で異界へと旅立たなければならなくなったメラニーに力を貸すのがこのカラスの群れである。現実世界のハイウェイにあるトンネル内の「四」番扉から、暗闇を抜けてハーフ・ワールドに入ったメラニーは (51-53)、この世界の入り口付近と思われる断崖絶壁に立っているが (54)、次に進むためには向かいの山へ行かなければならない。後戻りのできないメラニーの目の前に、突然、カラスの群れがやって来て橋を作る。メラニーはこの幅狭で黒い唯一の道を渡らなければならない。これはメラニーに与えられた最初の試練とも読める。まるで因幡の白兔に背を渡らせるサメのように、カラスはその上を渡って異界へと向かうメラニーの体を小さな体で必死に支え、メラニーの手助けをする。またカラスは、メラニーが物語の中盤で、グルースキンに襲われそうになった際にも助けに来る。この場面に登場するカラスたちは、グルースキンに突進し、彼の目を突つき、耳を引き裂き、頬を突き刺す一方で、周りにいたハーフ・ワールドの住人たちによって、足をかみちぎられたり、踏みつけられたりする (158-61)。そして最後にメラニーがハーフ・ワールドから肉界へ戻る際にも、黒い橋を作り、力を貸すのもこのカラスたちである。追っ手から必死で逃れようとするメラニーをカラスは再度助ける (182-84)。このように命がけでメラニーを守るカラスたちの、忠誠心に溢れ力強く頼もしい姿は、読者が持つカラスに対する固定観念を覆すような独創的な設定である。またそれは、日常的に身近でありつつ嫌悪を持たれる存在に対して読者に再認識を迫る試みでもあり、読者の持つ慣習的な世界認識や伝統的な価値観の問い直しを常に行ってきた作者ゴトー独自の物語的戦略の一つだと捉えることもできるだろう。

さらに、同じく伝統的に忌避されてきた存在への見直しがはかられるのが、主人公に寄り添い、主人公を助けるネズミである。肉界における主人公の唯一の味方であった Ms. ウェイからもらった翡翠のお守りは、その後メラニーに助言を与える翡翠ネズミ (Jade Rat) へと変身し、メラニーの良き相棒として旅に同行する。ネズミは従来、破壊や病、復讐をもたらすもの、「食屍鬼」を表すもの、死を予兆するものとして捉えられてきた (フリース 518)。カラスと同様に不吉や不衛生な状態を象徴し、通常は人間によって怖がられ、嫌がられる傾向にある。しかし本作における主人公の心強い相棒として登場する翡翠ネズミは、物語前半では臆病なメラ

ニーを叱咤激励し、ハーフ・ワールドに入るために通過しなければならない関所では、躊躇していたメラニーに代わって自分の小指をかみ切りそれを通行料として門番に差し出す等、自らの体を張って主人公の旅を助ける(57-58)。それは、翡翠のお守りからネズミへと変身するたびに体力を消耗し、徐々に小さくなっていくが、メラニーのために、必要であれば、トイレや排水溝といった狭く不衛生な隙間や穴に潜り込む(142)。メラニーがグルースキンに襲われそうになった際には、カラスの大群を引き連れ、ともに闘い、メラニーを救う。小さな体ながら、ハーフ・ワールドの怪物に体を痛めつけられても、お守りが半分粉々になっても、必死にメラニーを守ろうとする(173)この翡翠ネズミもまた、カラスと同様、本作品においては主人公と共に戦う勇敢な戦士であり、主人公に最後まで寄り添う大切な仲間である。

このように作者であるゴトーは、人から忌避されがちな動物たちをあえて、主人公を励まし導く存在として描く。一般的には否定的に捉えられてきた生き物や事象を肯定的に描くゴトーのこの姿勢は短編小説「臭い少女」の主人公の一般的身体感覚の転覆にも通じ、ゴトー作品の特徴の一つである伝統や慣習の問い直しや、常識の攪乱、規範の解体といったテーマに繋がるものとして広く捉えることができるだろう。

3 グルースキンの執着性

主人公メラニーは、このような献身的で勇敢な動物たちの協力を得ながら、母親をさらった敵であり、ハーフ・ワールドというこの世とあの世の狭間に設定された異界の支配者であるグルースキンに近づいていく。ではこの奇怪なハーフ・ワールドという世界に君臨するグルースキンとはいったい何者なのだろうか。本節では、本シリーズの続編で人に生まれ変わり主人公となる、このグルースキンの象徴性について考察を加え、彼の人物描写が主人公メラニーの精神的成長と、新たな自分の発見にどのように繋がっていくのかを考えてみたい。

まずグルースキンの容姿と特徴について確認したい。彼は背が高く、やせこけた青白い顔にぼさぼさの白髪頭で、だぶだぶに余った皮膚が骨から垂れさがり、いつもひざが見える短い丈のビニールのレインコートを着ていて、棒のように細い足は大きな黒のゴム長靴に隠れていると描かれる。また、その名前が示すように粘性のある身体を持つグルースキンは、「ゴムのような唇(an elastic lips)」(132)と、「粘り気のある声(a sticky voice)」(125)を持ち、常に「酢のような悪臭(vinegar stink)」(133)を周辺に発しており、読者に生理的な嫌悪感を覚えさせるような、不快で気味の悪い生き物である。ただその一方で、読者にとって心底憎みきれない滑稽さも持っている。例えば、「ごきげんよううううううううううう！(Have a nice tiiiiiiiiime!)」(9)や、「ううううん、ううううん、いいね！(Mmmmm, mmmmm good!)」(151)というグルースキンの特徴的な話し方や、「見つけた！見つけた！やーい、やー

い！ (I found it! I found it! Nana nana booboo!)」(147) と子どものようにはしゃいだり、猫なで声で囁いたり (134) する姿は、冷酷無比な悪の権化というイメージよりも、むしろ人間的であり、読者の笑いを誘う面もあると言える。とはいえ、グルースキンの周囲に集う異界の住人たちや手下たちにとっては、彼はやはりこの世界の支配者であり、恐怖の象徴であり、ハーフ・ワールド内の輪廻を作り出した者として崇められる存在であることに違いはない。あるいは、その醜さと滑稽さの相乗効果によって、より一層不気味さが増長されているとも考えられる。彼らはみなグルースキンの暴力的な振舞いを恐れ、怯えつつも、彼の振る舞いや彼が生み出す事件を、一種の娯楽としても受け入れている。その意味では、グルースキンと彼の支配するハーフ・ワールドは、読者の共感や感情移入を拒否し、完全に「他者」の世界として作り出されていると言えるだろう。

このようなグルースキンの柔軟で粘性の高い体質や声、そして執拗に標的を追い回す異様な姿は、人間の幼児性というよりは、強欲や物事への固執、すなわち「執着」を象徴するものとも考えられる。ハーフ・ワールドで生まれながら、肉界で育った子どもであるメラニーとその母フミコは、ハーフ・ワールドの規準でみると、罪人と言える。そのため、三つの界の輪廻は分断され、ハーフ・ワールドにやってきた魂は霊界へ行くことができなくなっているのである。しかしグルースキンは、これを逆手に取り、三つの界のバランスを崩した原因となるメラニーを殺し、肉界と霊界を蝕み、ハーフ・ワールドを永久に閉ざされた唯一の世界としようとする (154)。グルースキンの執拗な性格や、メラニーを群衆の前でゆっくりいたぶり、時間をかけて殺そうとする残酷性は、現実世界におけるあらゆる苦しみを生み出す源とされる、「執着」という概念や行為を表しているとも言える。メラニーは、自分自身の苦しみと、ハーフ・ワールドから逃れることができず輪廻を繰り返すしかない生き物たちの苦しみ、三つの界を循環できない魂の苦しみを取り除くために、グルースキン、すなわち「執着」を克服し、これに打ち勝たなければならないのである。

ゆえに、メラニーのグルースキンとの闘いは、ある意味自分との闘いであり、醜悪で滑稽でもある奇怪なグルースキンと向き合うことは、自分の内面にある弱さや葛藤や限界と向き合い、これを克服することでもあると言える。前述した勇敢で賢く忠実な仲間のカラスとネズミの助けによって、自身を超えた力を得るメラニーは、知恵を振り絞り、ゴムのような性質をしているグルースキンの舌に冷水をかけ、その結果グルースキンは弾性を失い、硬くこわばって、遂には凍りついてしまう (164-165)。翡翠ネズミはメラニーに、この凍り付いたグルースキンにナイフでとどめを刺すように言うが、メラニーは躊躇い、それを拒む。グルースキンの拘束から解放され、放心状態となっていた母親が代わってナイフでグルースキンを刺そうとした際も、メラニーは母親を止める。なぜなら、今ここでグルースキンを殺しても、グルースキンの輪廻

は最初からまた始まるからである。メラニーは、壊すべきはグルースキンという個別の存在ではなく、彼という存在がもつ象徴性、すなわち罪の輪廻そのものなのだとし、その存在を受け入れることを決意する(169)。このメラニーの決断には、情けや慈悲を与えようとする仏心や、キリスト教の無限の愛の思想に通じるものがあるようにも思われる。しかし、主人公の精神的な成長という観点からは、どの世界からも疎外され居場所を持たなかった主人公の内面に潜んでいたはずの弱さや醜さ、汚らわしさを主人公自らが受け止めて、そのような悪や罪が外在化したともとれるグルースキンの存在を許すことによって、自分自身もこの世界にいてもいい、必ずしも社会の規範や価値観に沿うだけではない別の自己の在り方も可能であるという気付きに至るきっかけを得たと考えられるのではないだろうか。

長く激しい闘いは以下のように終結し、メラニーは元の世界へと戻る。最終的に母親の手から落ちたナイフはグルースキンの頭を直撃し、グルースキンの体は、硬い桃の種が弾けるように、大きく割れる⁽⁵⁾。中から出てきたのは、ピンク色で強烈な生気を放つ赤ん坊であった(170)。これはグルースキンの生まれ変わりであり、グルースキン自身の輪廻の始まりであるが、メラニーはその赤ん坊をハーフ・ワールドに残して復活させようとはしない。メラニーはその新たな生命を守り、ハーフ・ワールドの輪廻を変え、三つの輪廻を戻すために、肉界に赤ん坊を連れ帰ることを決断するのである。そして再びカラスたちの協力を得て、黒い橋を渡り、肉界へと戻る。最後に、母よりも先に行方不明となった父シノブとの再会も果たしたメラニーだが、もともと肉塊で死んで魂となっていた夫とともに母はハーフ・ワールドに留まることを決意したため、メラニーは両親と別れ、グルースキンの生まれ変わりである赤ん坊(ベイビーG)と二人で肉界に戻り、再会したMs. ウェイと共に暮らし、赤ん坊を育てるところで、この物語は終わる。

以上のように成長した主人公が、死闘と冒険の末、無事に元の世界へ戻るというプロットは、多くのおとぎ話や物語にみられるパターンの一つに沿っているが、本作品はそのパターンを脱構築しようとしている。つまり、悪を象徴するものが生まれ変わり、主人公とともに生きるという物語の結末は、従来の善や正義によって悪や不義を成敗されることを主題とする物語のような二元論的物語の結末のパターンから完全に外れていると言えるだろう。続編『もっとも暗い光』では、この人間の赤ん坊となって人間の世界(肉界)に連れてこられたグルースキンの生まれ変わりが、16歳の少年ジー(Gee)という主人公として登場し、再び危機に陥るハーフ・ワールドを救おうと活躍する姿が描かれている。本作品はゴトー作品には珍しく青年が主人公という設定となっており⁽⁶⁾、一般的な冒険小説や『ハーフ・ワールド』とも異なり、最終的にジーは危険なハーフワールドに留まり三つの界を安定させようとする。

こうして善悪の二元論を避け、人間の常識や想像の限界を超える斬新な世界観を構築し、そ

ここで生き残りをかけて葛藤する主人公たちの冒険を描き出すゴトーの想像力の底流には、デビュー作以来、一貫してこだわり続けていると考えられる「今ここ」にある現実世界の常識や社会的規範を覆そうとするゴトーの姿勢がある。ゴトーの作品には共通して、他と同一化する必要のない新たな自己の在り方の探求への挑戦があると言えるのではないだろうか。

おわりに

以上、考察したように、『ハーフ・ワールド』は、東西の神話や宗教的な概念を取り入れながら、ゴトーの創造性を加え、独自の作品として完成させ、従来の児童文学の物語パターンを転覆させた新しい作品として読むことができる。ここには、自信を持たず不安な日々を過ごしていた主人公メラニーが、カラスやネズミの助けを借りながら、知恵と勇気を振り絞り、その結果、両親との再会を果たし、人間の苦の根源ともとれるグルースキンを倒し、精神的成長を成し遂げる過程が丁寧に描かれる。人間の心の闇を象徴とするハーフ・ワールドは、メラニーの力でその淀みが消され、三つの界の輪廻が戻るのである。

物語のエピローグでは、肉界に帰って来たメラニーが赤ん坊と過ごす Ms. ウェイの家で、これまでメラニーの冒険に関わってきた、ネズミとカラス、そして Ms. ウェイの家に住みついているネコが月の下で以下のような会話を交わす。

“Human lives are so pitifully pedestrian. You have to admire it. There is nothing spectacular about them. How awful it must be to be human.” The rat opened wide her mouth and revealed her long incisors in a great rat grin. “Don’t be so creation,” she said. “Something endings are beginnings in the making.”

The two crows tilted their heads to peer with one eye at the rat.

The rat winked, then scampered across the roof to the gutter... .

The cat sat up tall, the fur on his tail bristling. “I hate it when she does that,” he muttered to himself. Affecting indifference, he ambled casually to ward the fire escape stairs to join her.

Only the two whispering crows remained.

Dark clouds moved the room in and out of light. The heavy moisture in the air crinkled into minute crystals of ice.

On the windows of second-story apartment, frost began to fern and spiral upon the pane of glass. The light was off. In the quiet, in the darkness, the frost bloomed into a forest.
(“Epilogue,” 斜体ゴトー)

人間は、他の動物とは異なり、生まれたばかりの頃は純粹真無垢であるが、成長し、現実を知るようになると、他者と自己の違いに意識的にならざるをえなくなる。また自分が所属する組織や集団の中でいかに生き残っていくかを考えるようになると、取るに足らないことや、がんじがらめの世界に嵌って、時には自分を見失うことも出てくるだろう。本作品は、主人公の

少女が現実世界と異界を移動する物語である。このようなゴトーの創る子ども向け、あるいはティーンエイジャー向けのファンタジー作品では、現実の世界には存在し得ない法則やルールが、子どもたちが理解しやすいような平易な言葉を通して物語が進んでいく。その結果、現実には起こり難い常識や規範の転覆や、境界の解体が作品を通して可能になるのである。

ゴトーは、『ハーフ・ワールド』シリーズを通して、子どもでもなく、大人でもないちょうど真ん中の世代である多感な時期を過ごす若者たちに、人間は生きている限り、自分は何者なのか、本当の自分とはどのような存在なのかを問い続け、自分自身を見つめ直すことで、生きることの意味を探求し続けなければならないということを伝えようとしているのではないだろうか。

* 本稿は、2020年3月に広島大学へ提出した博士論文第5章に加筆修正を施したものであり、JSPS 科研費（課題番号：20K00433）の助成を受けた研究成果の一部である。

註

- (1) CBC Books の HP “100 young adult books that make you proud to be Canadian” を参照した (www.cbc.ca/books/100-young-adult-book-that-make-you-proud-to-be-canadian)。
- (2) 『ハーフ・ワールド』の日本語訳は2013年から2018年までに日本カナダ文学会の活動の一部として開催された読書会で使用された翻訳を参照した。
- (3) 桧原美恵は論文「ヒロミ・ゴトーの描く水」(『エコクリティシズム・レビュー』第5号2012年、1-12)の中で、山口知子は「『私』を超える物語：Hiromi Goto, *Half World* にみる無国籍神話世界」(『英米文学』第55巻、2011年、267-83)の中でそれぞれ指摘している。
- (4) ティナ・ノースラップ (Tina Northrup) によるインタビューを参考にした。(www.cwila.com/an-interview-with-hiromi-goto)
- (5) 筆者がゴトー本人に直接確認したところ、この場面は日本の「桃太郎」から着想を得たものであるという。
- (6) 他に、明らかに男性の主人公と言えるのは、短編小説集『ホープフル・モンスターズ』の「キャンプ・アメリカーナ」に登場するマサヒロや「ホーム・ホームステイ」に登場する日本人男性のジュンが挙げられる。

引用文献

- Bosch, Hieronymus. *The Garden of Earthly Delights*. Museo Nacional del Prado. www.museodelprado.es/coleccion/2020/1/2.
- Goto, Hiromi. *Darkest Light*. Razobill, 2012.
- , *Half World*. Viking, 2009.

- Kishino, Hidemi. "Myth, Folk Tales, the Making of Stories: An Interview with Hiromi Goto." *Japanese Review of Canadian Literature*, no.21, 2014, pp.83-89.
- Mandy. "Interview *Half World's* Hiromi Goto and Jillian Tamaki." *Edge of Seventeen, Sunday*, 26 Aug. 2009. [www. eoseventeen.blogspot.com/2009/08/interview-half-worlds-hiromi-goto-and.html](http://www.eoseventeen.blogspot.com/2009/08/interview-half-worlds-hiromi-goto-and.html)2019/11/10.
- Northrup, Tina. "An Interview with Hiromi Goto." *Canadian Women in the Literary*. www.cwila.com/an-interview-with-hiromi-goto.2019/4/2.
- Zarranz, Libe Garcia. *Trans Canadian Feminist Fiction: New Cross Border Ethics*. McGill-Queen's UP, 2017.
- 岩井宏實『日本の伝統を読み解く：暮らしの謎学』青春出版社、2003年。
- 岡部紘三、『図説ヒエロニムス・ボス——世紀末の奇想の画家』河出書房新社、2014年。
- 桧原美恵「ヒロミ・ゴトーの描く水」『エコクリティシズム・レビュー』第5号、2012年、1-12。
- フリース、アト・ド『イメージシンボル事典』山下主一郎主幹、荒このみ他訳、大修館書店、1984年。
- 山口知子、「『私』を超える物語——Hiromi Goto, *Half World* にみる無国籍神話世界」『英米文学』第55巻、2011年、267-83。

The Weird World in Hiromi Goto's *Half World*

KISHINO Hidemi

This paper discusses Hiromi Goto's *Half World*, a highly regarded work of young-adult fiction, seeking to analyze the kinds of alternative identity that are presented in the work. I examine the representation of the novel's setting, the unearthly "Half World," and consider the meaning conferred on the weird monsters that rule there. I also focus on the animals that use all of their power to protect the protagonist.

Half World, with its interweaving diverse cultures and religions, can be seen as an adventure story that revolutionizes the traditional narrative patterns of youth literature, much like *Water of Possibility*. However, this novel greatly differs from Goto's previous books, in that Goto obfuscates awareness of transcending race and culture as well as the dualities of good / evil and life / death, depicting these in terms of questions about the very norms created by humans that transcend space-time. Goto achieves this through a representation of the weird world called the "Half World," with its representations of crows and rats, creatures that tend to invoke disgust while also being familiar to the reader. Goto also presents young readers with the despair of the human spirit, and the need to find one's own ideals and to consider one's life goals. Goto presents this to young people who will soon have to live independently and who must stand on their own two feet, by featuring strange non-human beings as the rulers of an alternative dimension known as the "Half World," which symbolize evil, filth, and greed. Therefore, *Half World* is a story of self-discovery that can be seen as a means for Goto to convey the importance of understanding oneself in the context of reality and relationships with others, and the importance of acquiring one's own identity.