

# 村上春樹『世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド』における「影」 — 「影」をなくすこととは何か —

鄭 秀鎮

## 要旨

本稿では、村上春樹の『世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド』の中で「影」が主人公「僕」から切り離されて消滅に追い込まれる事態に焦点を絞ってそれが持つ意味を考察する。まず、情報暗号化作業のため「僕」の頭の中に設置された第二の思考回路、そしてこれをさらに技術的映像に視覚化した第三の思考回路の成り立ちとそこに駆使されたテクノロジーを検討する。これを通して、無意識を統制して人間から偶然をなくすことで、また無意識の内容をホログラムとコンピューターで視覚化することで人間固有の精神的領域が縮小される事態が「影」の消滅とどのように関わってくるのかが明らかになる。そして本当の夜が消滅した「ハードボイルド・ワンダーランド」——という 1980 年代半ばの日本——における生き方が、自分の自我から「影」を駆逐していく様相を浮き彫りにする。このような「影」の分離と消滅の分析から見えてくるのは、近代的自我が動揺する脱近代的状況の中で、文明を起こして以来ずっと自分のアイデンティティの領域を狭めてきた人間が、近代的自我まで手放すに際して感じる戸惑いと抵抗の素振りである。

キーワード：村上春樹，影，偶然，ホログラム（ホログラム），コンピューター，夜

## 1. 問題提起

村上春樹の『世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド』は、現実の世界である「ハードボイルド・ワンダーランド」で生きていた主人公「私」が、自分の無意識の内容が映像化された世界である「世界の終り」に入り込み、そこを出られず永遠にそこで生きることになる、という筋の物語である。それゆえに「ハードボイルド・ワンダーランド」から「世界の終り」への移行は、この小説におけるもっとも重大な変化が起こる地点であり、それだけあって主人公にも自分の「影」を切り離し、死なせるという大きな変化を強いられる。小説は、この後、主人公が自分から分離されてそのうちに死ぬ運命にある「影」を死なせないために「世界の終り」から脱出すべきかどうかをめぐって展開していく。

このように主人公から「影」が切り離され死ぬはめになることは、この作品の中で間違いなく最大の事件であるにも関わらず、これまでの先行研究では、これについて踏み込んだ本格的な分析が行われず、他の主題についての議論の途中でただ必要に応じて短く言及されているという感は否めない。

例えば、柘植光彦は、「影」は個人的な記憶、個人的な無意識を担っていて、影を切り離すということは、記憶のない、無意識のない世界に充足するのを選ぶことである<sup>1</sup>と、「影」を切り離すことが持つ意味を的確に指摘したが、これが持ち得る他の意味には進まなかった。小林正明と島田洋は、それぞれ、「影」が自分から分離され跳梁する事態を「自己同一性の危機」<sup>2</sup>、「自己同一性の受苦」<sup>3</sup>と指摘した。確かに自我を構成する重要な部分である「影」を喪うのは自分のアイデンティティが損なわれる事態である。しかし「影」の喪失が持つ意味ははたしてこのように個人のアイデンティティの問題だけに限定されるものであろうか。竹田青嗣は、「世界の終り」の「街」の人々が「影を死なせるために失ってしまう「心」を、「人を根本的に＜世界＞へ向かわせ、今あることを超えて新たな「生」の可能性に向かわせるような＜自我＞の欲望のメタファー」<sup>4</sup>として捉えて、この「心」を失うこと、すなわち自我を失うことは主人公自身の「＜世界＞の意味に対する根深い断念」<sup>5</sup>であると意味づけている。ところが「影」の喪失は心の喪失であり、それは世界像の喪失であるという竹田青嗣の議論も、あくまでも個人と世界像との関係の結び方の不可能性について終始しており、「影」をなくすことが孕む他の意味を探るには至っていない。野崎六助は「僕」が「街」に入る前に持っていた「影」を「近代的自我にとっての必要物」として位置づけ、「世界の終り」における「僕」の行動を「自我を威嚇する壁に抵抗し、自我の組成の謎に挑戦していく」<sup>6</sup>ことだと言及している。「影」を持っていることこそ近代的自我の近代的自我たる所以であるとはっきり述べているわけだ。しかしこの指摘の後、すぐ他の議論に移り、それ以上の踏み込んだ議論はしていない。

このようにこれまでの先行研究では「影」を「僕」から切り離して死なせる事態の問題に焦点を合わせた集中的な分析はいまだに充分になされていない。そこで本稿では「影」をなくすこととは何かという問題を提示し、もっぱらこの問題に答えることを目的とする。

## 2. 「第二回路」の成り立ち：「偶然」をなくす

「世界の終り」で「影」が「私」から分離され、その分離された「影」が死に追い込まれる事態は、何よりもまず「ハードボイルド・ワンダーランド」で計算士としての「私」が情報暗号化作業（「シャフリング」）を遂行するため、「私」の無意識の領域にインプットされた思考回路（「第二回路」）に起因するものである。この「第二回路」を作り上げた老博士は「人間の深層心理」の「思考システム」を、「細密なプログラム」（④下：79

頁) 7として見なして、ここから「発せられる指令によって我々の行動様式が決定されている」(◎下: 80 頁) という前提から「第二回路」を作った。人間の行動がすべて無意識の領域の中にある「プログラム」によって「決定される」という、この考え方に激しい違和感を抱いた「私」は老博士に疑問をぶつける。

「しかしですね、行動の様式を現実的で表層的な行為の決定にまで敷衍することはできない。たとえば朝起きてパンと一緒にミルクを飲むかコーヒーを飲むか紅茶を飲むか、これは気分しだいではないのですか？」

「実にまったく」と言って博士は深く肯いた。「もうひとつの問題は人間のその深層心理が常に変化しておることです。たとえて言うならば、毎日改訂版の出ている百科事典のごときものですな。人間の思考システムを安定させるためにはこのふたつのトラブルをクリアする必要がある」

「トラブル？」と私は言った。「そのどこがトラブルなんですか？ 人間のごく当然な行為じゃありませんか？」(◎下: 80 頁～81 頁)

確かに人間の無意識(深層心理)は意識の方に影響を与える。しかし、だからといって無意識のプログラムが「表層」に現われる一つ一つのすべての意識的な行為をあらかじめ決めていたというのは、環境に対する人間の主体的で能動的な働きかけを否定することではないか。このような「私」の問題意識とは対照的に老博士は、人間の「自発性」(◎下: 80 頁)や自由意志、毎日の生活の経験による「深層心理」の内容の「変化」を、「トラブル」と表現する。なぜならば「第二回路」を作った老博士にとって人間の「深層心理」はあくまでも管理し操縦すべき対象であるので「深層心理」の変化は決まった入力に対する決まった出力を妨げるからである。老博士は、無意識の領域の「思考システムを安定させ」、誤謬を起こさない「細密なプログラム」として機能させるための措置、すなわち「トラブル」をなくすための措置が「私」(をはじめとする計算士たち)の頭の中に施されていることを打ち明ける。

「ただし——さっき申しあげたふたつの問題は解決せねばならんです。ひとつは表層的行為のレベルにおける偶然性であり、もうひとつは新たな体験の増加に伴うブラックボックスの変化です。これはなかなか簡単に解決する問題ではないですよ。何故かというならば、それらはさっきあんたがおっしゃったように、人間としての当然の行為であるからです。人は生きている限りなんらかの体験をするわけだし、その体験が一分一秒ごとに体内に蓄積していくものです。それをやめろというのは人に向かって死ねというのと同じことです。

そこで私はひとつの仮説を立てた。ある瞬間に人間にその時点におけるブラック

ボックスを固定してしまっただろうかとね。その後にそれが変化するのなら、それは好きに変化すればよろしい。しかしそれとはべつにその時点におけるブラックボックスはきちんと固定され、コールすればそれがそのままの形で呼び出されるわけです。瞬間冷凍に似ておるですな」(◎下：82頁)

計算士たちが暗号システムである「シャフリング」をエラー無しで遂行するためには人間の行為から予想を裏切る「偶然性」をなくすこと、そして人間の日々の「体験」に伴う無意識の内容の変化(「ブラックボックスの変化」)をなくすことが必要であった老博士は、「歯医者がエナメル質を削るのと同じように」意識の「表層を削って」、「必然性のある中心的なファクター、つまり意識の核だけを残」(◎下：83頁)したのである。つまり、主体の行動を極力予測の範囲以内に閉じ込めたわけだ。言い換えればプログラムから脱け出す「偶然」をなくして主体の行動がいつもプログラムの内部で起こるように「必然性」を持たせたのである。

文明が発生し、人間の間に一定の社会秩序が生まれ、また自然に働きかける技術も発達して、自然との間にある程度安定的な関係を作り上げることができるようになる<sup>8</sup>と、人間は自然とのこの安定的な関係、すなわち予測・予想ができる範囲を、守ろうとするし、また広げようとする。それで人間は予測・予想からはみ出すものを放っておかない。何とかして予測・予想の範囲の外にある、やっかいな「偶然」を人間が自然との間で築いてきた安定的な法則——「必然」——の内部に取り込もうとする。人間にとって「偶然」は克服すべき対象、征服すべき対象、まだ飼い馴らされていない一種の「自然」であるのだ。「シャフリング」作業にあたってのエラーをなくすためとはいえ、人間の無意識の領域の内容から「偶然性」を削り取るというのは、人間の意識を画一化・規格化された工業製品のように、あらかじめ決められているコードから同一物を再生産しつづける、シミュラクルとしての精神を作り上げることにほかならない。またそれは自分も他人も予想だにできなかった「偶然」の行為がもたらす出来事の魅力がなくなることでもある。

人間の心の領域における「影」というものは、「個人の意識によって生きられなかった反面、その個人が認容しがたいとしている心的内容であり」<sup>9</sup>、ユングは抑圧されたまま無意識内に宿っているこのような存在を「心の影の側面」という呼び方で記述している<sup>10</sup>。このように「影」は日常の意識とは異質のものであるがゆえに「意識に突入して」、「いろいろと偶然に面白いことが生じる」<sup>11</sup>契機を孕んでいる。したがって、予測・予想できない「偶然」を人間から削り取るというのは、無意識の領域に宿る「影」をなくすことである。人間の心の中の闇の部分である「影」をなくして社会的によりスムーズに生きられるなら、むしろ良いことではないかと思う人もいるだろう。しかし「影」をなくした人間は、「偶然」の可能性からシャットアウトされ、どんな謎も神秘も持たない、

いつも操作しやすい、予測できる存在になるということを受け入れなければならない。

### 3. 「第三回路」の成り立ち：ホログラフとコンピューター

「第二回路」を作ることに止まらず、老博士は「私」を含めた計算士たちの脳の中に「三つ目の思考回路」「をとりつける」(◎下：92 頁)。この「第三回路」は「第二回路」の内容を「ヴィジュアルライズして編集しなおしたシステム」(◎下：101 頁)で、「私」がシャフリング作業をする間、訪れるところもこの「世界の終り」という名の「第三回路」の世界である。この「第三回路」が自分の無意識の世界の内容をどれくらい完全に「シミュレーション」したものかと訊く「私」に老博士は次のように答えている。

「いや、完全とはもちろんいかんですが、表層部分が有効に削除されておるぶんとトレースは楽になっておるですから、機能的にはかなり完全に近いものですな。くわしく言うと三種類の平面座標とホログラフによってこのシミュレーションは構成されておるです。従来のコンピューターではもちろんこんなことは不可能だったが、今の新しいコンピューターはそれ自体がかなり象工場の機能を含んでおるからそのような意識の複雑な構造に対応していけるのです。要するにマッピングの固定性の問題ですが、これは話が長くなるのでやめましょう。ごく簡単にわかりやすく説明するとトレースの方法はこういうことです。まずあなたの意識の放電パターンをコンピューターにいくつもインプットします。パターンはその場合場合によって微妙にずれています。ラインの中のチップが組みかえられ、バンドルの中のラインが組みかえられているからです。その組みかえの中には計測上無意味なものもあれば、意味のあるものもあります。コンピューターがそれを判断します。無意味なものは排除され、意味のあるものが基本的パターンとして刻みこまれていく。それを何度も何度も百万回単位で繰り返さず。プラスチック・ペーパーをかさねていくみたいでです。そしてこれ以上ずれが浮かびあがってこないことをたしかめてから、そのパターンをブラックボックスとしてキープするわけです」(◎下：88 頁)

#### 3.1 ホログラフがもたらす想像の領域の縮小

「ハードボイルド・ワンダーランド」の老博士が作り上げた「第三回路」の仕組み、すなわち「ホログラフ」と「コンピューター」のテクノロジーによる成り立ちそのものが、「世界の終り」で「影」を消滅させるものである。

まず、老博士が第三回路(「世界の終り」)を作る際に使われている「ホログラフ」というテクノロジーに注目しよう。ホログラフの基本原理はレーザーである。このレーザー技術はこの小説の発表当時である1985年、日本の日常生活の中に急速に浸透し始めていた。何よりもスーパーマーケットのレジでのバーコードの使用がこの時期に爆発的に

増加していたが、このバーコード情報を読み取るバーコード・リーダーの光がレーザーである。また、世界に先駆けて日本で1982年に発売されたCDも、デジタル化した音声信号を円盤に記録してこれをレーザー光によって読み出し、音声信号に復元する仕組みである<sup>12</sup>。

このように1980年代半ばの日本のメディア・テクノロジー環境の反映である「ホログラフ」は、「世界の終り」で「影」が死ぬ運命と密接な関係を持っている。ホログラフは、主体が備えているあらゆる情報を目に見える具体的な形の光で投影（projection:客体化）する<sup>13</sup>ものであるが、この生々しい実在感とは裏腹に何かが激しく希薄になってくる。ジャン・ボードリヤールの言葉を借りると、このホログラフで情け容赦なく追跡され、追い詰められるものは、表裏という二重の性質と想像的なアウラである<sup>14</sup>。私たちの奥底に——私たちの身体に、私たちの無意識に——隠れている分身（例えば「影」）は、秘密として残り続けるという条件でまさに私たちの想像を育てていたわけだが、この分身がレーザー（ホログラフ）によって摘出され（搾り取られ）、合成され、私たちの目の前に見える形にされたホログラフ<sup>15</sup>は、物事には表裏の二重のものがあるという考え——現象の後ろにはまだ把握されていない、隠されている顔としての本質があるはずだ——という神秘感——を希薄にさせてしまう。わずかの幻想と想像的な場所が存在するためには、それは夢であり続けなければならない<sup>16</sup>のに、それが夢ではなく目の前にそのまま立体感を伴って複製されて提示されてしまうと、人間の想像を駆り立てる心像や想像の余地がなくなるからである。無意識の世界に潜んでいる未知と神秘がホログラフ映像によって曝け出されてしまうと、自分のもっとも奥まった部分、隠れた領域に対しての幻想や想像的なものがなくなってしまうのだ。これは心の「影」の住処がなくなることにはかならない。

CDが、LPの音が持っていた自然で暖かい感じと人間的理解を終焉させてしまった例からも分かるように、確かにテクノロジーの進歩は心（精神）の力を縮小する<sup>17</sup>側面がある。ホログラフ技術も私たちの心（精神）にこのような傾向をもたらす。人間精神の奥まったところにつきまとっていた魅惑と想像力を縮小させてしまう。技術的に「ヴィジュアルイズ」されてしまったものは分析の対象ではあっても想像の対象ではないのだ。

「第三回路」（＝「世界の終り」）がこのようなホログラフのテクノロジーによって成り立っていることを考え合わせると、「世界の終り」の「街」に入るための条件が、「影」を切り離し、切り離されたその「影」が死ななければならないことである理由が分かってくる。ある人間が表には到底出せず内面の奥深くに押し込んでいた、自分の隠された顔、他人は知らない自分の秘密が「影」であるからだ。それゆえにホログラフが、対象に奥行きと陰影を与えるものである「影」をなくすということは、テクノロジーの力によってもはや想像力さえ物象化の過程から免れた領域として残り続けることができなくなった<sup>18</sup>事態の反映であり、秘密も奥行きもない世界の浮上<sup>19</sup>の文学的形象化である。こ

の意味で18世紀以来の啓蒙（Enlightenment）という「大きな物語」はもう終わったのではないだろうか。人間の無意識という闇の奥の領域まで啓蒙の光——ホログラフ——によって照らし出されて（enlighten）しまい、啓蒙の光が照らしつけるべき対象——暗い「影」の領域——はもはや存在しなくなったのではないだろうか。

### 3.2 コンピューターによってデジタル化できない「影」

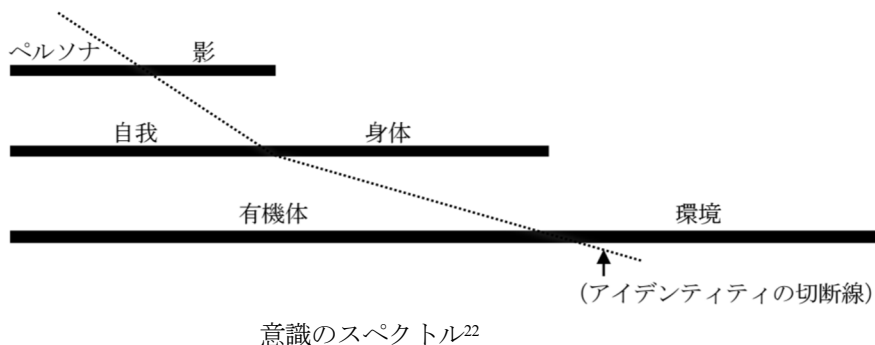
老博士が「ホログラフ」技術を通して無意識の内容を視覚化することを可能にしたのは「今の新しいコンピューター」である。「意識の放電パターンをコンピューターにいくつもインプットし」て、「計測上無意味なもの」は「排除され、意味のあるもの」だけが「基本的パターンとして刻みこまれていく」ことで、無意識の内容が「第三回路」として視覚化されるというわけだ。ところで無意識とは何か。それは人間が日々の経験の中で、正体不明の言語化しにくいもの、あるいはあまりにも耐え難い中身なのでいったん心の奥底に抑圧したものが秘められたところではないか。そのような不穏で非合理的な感情が蠢いている領域の内容を、冷たい二進法のコンピューターで「計測」し、その「コンピューター」が「無意味なもの」か「意味のあるもの」かを「判断」することによって作り上げられた世界を、はたして人間精神の完全な「シミュレーション」と言えるのだろうか。老博士の言う通りそれはあくまでも「機能的」な側面における「完全」さではないだろうか。

持っている唯一の道具がかなづちだった場合、あらゆる物が釘に見えてくる<sup>20</sup>ように、測定と還元主義は針と糸のようなものである。何かを測定するたびに測定道具の設計意図に合わないもの、測定する人が測定する必要を感じないものは全部抜け落ちる<sup>21</sup>。コンピューターという道具に依存する場合、あらゆる物事がデジタル・数値化できるもの、計算できるもの、計算すべきものとして見える。無意識に溜め込まれている極めて人間的な中身をコンピューターのアルゴリズムで抽出して作り上げた「第三回路」は、純然たるアルゴリズム的アイデンティティである。「今の新しいコンピューター」がどれくらい人間の「意識の複雑な構造に対応していける」といっても結局は「意識の放電パターン」によって、つまり電気信号が流れるか流れないか（ON か OFF か）、という二進法形式に還元して、「コンピューターに」「インプット」したわけである。したがって「意識の複雑な構造に対応していける」というのは、「影」のような精神的奥行きに対応する人間的要素が「今の新しいコンピューター」に備わってきたという意味ではなく、物体や図形に関する数字データを計算によって画像化する「マッピング」の能力、つまりあくまでも計算能力（計算量、計算速度）が向上したということにすぎない。

こういう意味で「コンピューター」にとって「計測上無意味なもの」として「排除される」ものは、コンピューターが「パターン」として認識できないもの、すなわち「今の新しいコンピューター」をもってしても完全には把握されない——完全に征服されな

い——人間精神のいちばん奥まった領域である「影」の部分である。言い換えれば「影」は、究極の計算道具である「今の新しいコンピューター」をもってしても決して「計算」できない性質のものである。従って「コンピューター」によって「シミュレーション」された、「私」の三番目の「思考システム」（「世界の終り」）の成り立ちの原理上、「影」——コンピューターにとっては無意味なもの——は「世界の終り」にあってはならない存在、「世界の終り」の秩序に包摂されない厄介な存在である。このような事情が「世界の終り」で「僕」が「街」に入るために「影」を切り離さなければならない掟として反映されているのだ。

それではこのように「影」が切り離された後の自我とは何なのか？ それははたして「私」自身のアイデンティティと言えるものであるか？ 人間が文明を起こして以来次第に自分のアイデンティティを狭めてきたというケン・ウィルバーの議論に寄り添いながら、この問題により深く入ってみよう。



人類文明の歴史は自然に対する征服が貫徹されてきた過程である。自然の一部であった人間は、自然に対する知識と支配を拡張していったが、この過程は人間が自らを自然から根本的に切り離していく過程でもあった<sup>23</sup>。何かを支配するために一つの境界を確立してしまうと、同時に自らが支配しようとするものから自分自身を切り離し疎外してしまうことになるのである<sup>24</sup>。上図で見るように、自然環境から分離された有機体としての人間は自分のアイデンティティをさらに精神的なもの（自我）と身体に分けて、身体を支配すべき対象、精神に劣る領域として見なすことになる。そしてこの自我としてのアイデンティティはさらなる分裂を余儀なくされる。システムのいたるところにシミュレーションが浸透する高度資本主義社会（「ハードボイルド・ワンダーランド」）を生きる人間の精神は、人間の意志より先走るシステムの「機能的」効率に最適化されることが要求される。それは自分が意識していようがまいが、人間精神の領域から、「偶然的な要素、プログラム化されにくい領域を抑圧し、切り捨てる過程である。『世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド』という小説での「私」が立っている地点もここである。宇宙や自然との合一状態から分離された有機体へ、そしてこの有機体から分離された「自我」へ、自我から「影」が分離された「仮面（ペルソナ）」<sup>25</sup>へと、人間自身の



アイデンティティが狭められてきたこの過程は、自然支配のテクノロジーの発展の代償として人間と世界のより広範な疎外と分断化をもたらした過程でもある<sup>26</sup>。

こうして見ると「僕」が「世界の終り」の「街」で住むために、「世界中のあらゆるものをちょん切ってまわりたがってる」(㊸下：63頁) 門番によって、「僕」と「影」の二つに「ちょん切」られるのは、「ハードボイルド・ワンダーランド」という情報化社会における「自我」の危機の表現でもあるのだ。「ハードボイルド・ワンダーランド」の時代的背景である情報化社会においては何でもかんでもコンピューターによって数字として測られ、取り込まれる。視覚の情報であれ聴覚の情報であれどんどん数字のデータに還元されてコンピューターに取り込まれる。個人の趣向、性格、行動パターンもどんどん数字として表現し直されてコンピューターに取り込まれて、「私」を表わすアルゴリズムが作り上げられる。近代哲学の父と称されるデカルトにとっての自己概念、少なくとも分割できない人間の意識としての自己概念<sup>27</sup>が溶解する。老博士によって作り上げられた「第三回路」のように、個人の特性を表わす巨大なデータの計算の結果物としての自我、コンピューターというデジタル世界での自我が作り上げられるということだ。これは物理的には具体化されている人間——個人——であるが、アルゴリズムのような道具を利用して、絶え間なく分割されてデータの表象に還元される存在を指す<sup>28</sup>。近代 (Modern) という世界を切り開いた、いわゆる「近代的主体」あるいは「近代的自我」としての個人 (individual) は、コンピューターのアルゴリズムの配列として実行され、分析するのにちょうどよいように個別の成分に分解されなければならない<sup>29</sup>存在になるため、個人は非分割者 (*in-dividual*) ——これ以上分割され得ない存在——から、分割者 (*dividual*) ——分割され得る存在——に変わる<sup>30</sup>。これはまさに「近代的主体」の終焉である。そしてここに「近代」の終焉、いわゆるポストモダンのはじまりがあるわけだ。

ここまでの議論から見てくるのは、もともとは完全な自我を持っていたのに、「世界の終り」の「街」の中に入って自我の半分(「影」)を失ったというよりは、「ハードボイルド・ワンダーランド」での「私」の自我そのものが損なわれていたこと、言い換えれば「ハードボイルド・ワンダーランド」での「私」の人生が第三回路に入り込む前からすでに「自我の母体」(㊸下：219頁)である「影」が失われた生き方——「不十分で不適切な人生」(㊸下：164頁)——であったのではないか、という問題である。例えば、次節で取り上げるように、「影」が潜んで息づく「夜」がなくなった「ハードボイルド・ワンダーランド」における生き方がそれである。

#### 4. 「ハードボイルド・ワンダーランド」における「夜」の消滅

「私」の無意識の世界である「世界の終り」で門番が「僕」の「影」を「むしりとった」(㊸上：109頁)のは、「ハードボイルド・ワンダーランド」の「都市が街灯とネオンサインとショーウィンドウの照明を使って大地から闇をひきはがす」(㊸上：348頁)

こと、つまり「夜」の消滅と符合するものである。

燃料計の針がFに近いことをたしかめてから、車を外に出した。そして曲りくねった住宅街をぬけて大きな通りに出た。夜中だというのに通りは車でいっぱいだった。車の約半分はタクシーで、あとはトラックと乗用車だった。こんなにたくさんの数の人間がどうして真夜中に車で街を走りまわる必要があるのか私には理解できなかった。なぜみんな六時には仕事を終えて家に帰り、十時前にベッドにもぐりこんで電気を消して寝てしまわないのだ？

でもそれは結局のところ他人の問題だった。私がどんな風に考えたところで、世界はその原則に従って拡大していくのだ。私が何を考えたところでアラブ人は石油を掘りつつけるだろうし、人々はその石油で電気とガソリンを作り、深夜の街にそれぞれの欲望を追い求めつつけるだろう。(◎上：319頁～320頁)

1980年代中盤の日本(の中でも特に東京のような大都会)は、夜になっても、もう「夜」ではない。「夜中」になっても依然として「通りは車でいっぱい」であるし、「それぞれの欲望を追い求めつつける」人々で満ち溢れる。気象衛星写真がとらえた地球の夜の写真を見ると、世界の中でアメリカと西欧と日本が際立って明るい、特に日本の夜の輝きっぷりは目を見張るものがある、日本アルプスなどに暗いところがわずかに見える程度で、列島全体がほとんど日本地図そのものの形で発光している<sup>31</sup>。日本と世界中を旅し、数多くの紀行文を残している巖谷國士は日本の夜について次のように語った。

いよいよもって日本はユートピアに似てくるような気がしますがけれども、確かにこんなのにのっぺりと明るい国はない。大都市なら、街灯だって蛍光灯が主流だし、妙に明るいんですね。その明るさは蛍光灯に限りません。夜は広告灯が上のほうに輝いているでしょう。街灯も昔ながらのオレンジ色の炎やガス灯のイメージを残したものはほとんどありません。もしあるとすれば観光的効果を狙った場合くらいである。そして均一に規則的に並んでいる。今の日本人はそういう夜の町中で、影のない体験をすることもできるわけです<sup>32</sup>。

夜中にビルの壁面を賑わしたり飾り立てる広告の画面は夜の闇を吹き払う。昼とは違う夜ならではの奥行きが喪失されて「のっぺりと」した夜。蝋燭とか灯火、油火や、焚き火、ガス灯の光はくっきりとした影を作らせながら夜の奥行きを味わわせ、夜の存在感を蛍光灯やネオンサインのように抹殺はしなかった。ところが蛍光灯は濃い影を作らない<sup>33</sup>ので、巖谷國士の指摘の通り、まさに「影のない」夜が当たり前になってしまったのだ。蛍光灯の照らし出す室内では夜が訪れる感覚が消え失せ、昼の生活がそのまま

夜遅くまで続く。夜行性鳥類（例えば、フクロウ）とは違って、太古の昔から人類は夜中に活動するようには進化してこなかった<sup>34</sup>。人類の脳は長い進化の間、蛍光灯のような明るい夜間照明を経験したことがなかったので、蛍光灯の光に取り囲まれて「影のない体験」ができるくらい明るい照明に夜を通して晒されっぱなしになるのは、人間の身体には合わない、実はとても不自然な経験であるのだ<sup>35</sup>。

猛獣の脅威に取り囲まれた闇を駆逐して光をあふれさせることこそが文明であると長い間見なされ、なお、都市化によって夜の闇はどんどん失われてきた。ある時点で電気の光から放たれる明るさは猛獣を近づけさせないとか、夜の時間帯における活動の便宜をはかるといふレベルをはるかに越えてしまった。「夜中」に、必要な量を超えて光が溢れかえっている。本当の「夜」がもう経験できず、第一世界（アメリカ・西欧・日本）の人々は「光害」に悩まされることになった。生活の便宜と犯罪からの安全の確保という必要を超えて過剰に隅々まで照らし尽くされた、闇が駆逐された環境。このような本当の「夜」の消滅によって人間は何を喪失したのだろうか？ そしてそもそも人間にとって「夜」とは何か？ 人間にとって「暗さ」とは何か？

昼（そしてその光）が、義務と苦勞と責任感でいっぱいの虚偽の明瞭性の場所であるとするれば、夜（そしてその暗さ）は、魂が本当の自我そして私たちの存在を変化させる愛と対面する場所である<sup>36</sup>。もちろん人間には昼と夜両方ともに必要であるが、昼が義務の場所であるがために本当の自我を経験するためには夜が必要だということだ<sup>37</sup>。確かに私たちは昼の間は、明るい光に晒された自分のことを、他人がどう思っているかを気にしながら、本当の自分の考えや不安と対面しないで、なおそれらを他人に見せないように必死になる。しかし夜の暗さに包まれると私たちはこのような警戒心を緩め、心の奥底に抱いていたこと——本当に言いたいことや本当にやりたいこと——を表に出しやすくなる<sup>38</sup>。

河合隼雄も『影の現象学』で、「夜はすべての影が大神の影の中に憩い、元気を取り戻す時間であり、個々の影が夜になると、一つの大きい大神の影に包まれてしまう」<sup>39</sup>という、アフリカ原住民が夜と影との関係について抱いている考えを引き合いに出しながら、夜の闇は我々の内なる影の世界の働きを容易にさせると指摘している<sup>40</sup>。昼の間の私たちは主にペルソナ（「影」を切り離れた半分としての自我：本稿の150頁の図を参照）という表向きの顔として立ち振る舞い、夜になるとペルソナから影としての自分に解放されるというわけで、したがって「夜」の消滅は人間にとっては自分の「影」と接触する機会の消滅にもつながる。明るい昼と暗い夜という自然のリズムからはずされた「ハードボイルド・ワンダーランド」での生き方——本当の「夜」の喪失——は、決して「他人の問題」ではなく、実は自分の生き方における欠落感と関わる、自分自身の問題でもあったのだ。

私は昨夜家を出たとき空に星がでていたかどうか思いたそうとしたが、駄目だった。私が思いたせるのはスカイラインに乗ってデュラン・デュランをカー・ステレオで聴いていた若い男女の姿だけだった。星のことはまるで思いたせない。考えてみればこの何ヵ月というもの星を見上げたことなんて一度としてないのだ。もし三ヵ月ばかり前から星が全部空から引き払っていたとしても私は全然それに気づかなかつたにちがいない。私が見たり覚えたりしているのは女の手首にはまっていた銀のブレスレットかゴムの木の鉢の中に落ちていたアイス・キャンディーの棒とか、そんなものばかりなのだ。そう思うと、私は自分がとても不十分で不適切な人生を送ってきたような気がした。私はユーゴスラビアの田舎で羊飼いとしてみまれ、毎晩北斗七星を眺めながら暮らすことだつてできたんじゃないかとふと思った。(②下：164頁)

「私」は自分の生活から夜空の星が消え去っていることにふと気づく。しかしこれは「ハードボイルド・ワンダーランド」に生きる「私」だけでなく第一世界の都会で生きるほとんどの人々の生き方ではないだろうか。「星」を見る必要がないのだ。なお、「ハードボイルド・ワンダーランド」の「私」が住んでいるメガロポリス東京では夜になつても星をたくさん見ることができない。まともに星を見るためには闇が必要である。しかし強い人工の夜間照明と都会の汚れた大気のために星が東京の夜空からどんどん消え去っている。星を見ようとしなないし、星を見ようとしてもなかなか見えない。

「星」を見ない代わりに、「星」より何か価値のあるものを見ているわけでもない。「星」を見ない「私」の頭の中を占領しているのは最近流行りのスポーツ・カー（「スカイライン」）や、そこに乗っていた「女の手首にはまっていた銀のブレスレット」とか「ゴムの木の鉢の中に落ちていたアイス・キャンディーの棒」である。これらは生々しいイメージとしてそれぞれ頭の中にこびりついてはいるが、これら同士が何らかの因果関係でつながっているわけではない。ただの即物的な破片ばかりである。これらは「私」の人生にとってどんな方向も提示しないし、どんな意味も持たない。ただ記憶の容量を占めているだけである。「私」は「ハードボイルド・ワンダーランド」でのこのような生き方が「とても不十分で不適切な」ものだと感じながら、これと対照的な生き方として「ユーゴスラビアの田舎で」「毎晩北斗七星を眺めながら暮らすこと」を想像する。昔から人間は「北斗七星」を見て方位と時間を知ることができた。夜空の「北斗七星」という自然の形象が自分の日常の直接的な参照枠であつたのだ。「北斗七星」だけでなくそもそも人間は長い間「星」を見て吉凶を判断し運命を読んだ。それゆえに暗い夜に輝く「星」を見るというのは自然あるいは何か超越的なものとなつてはいる時間でもあつたのだ。

このように「星」を見ない生活、「星」が見えない世界とは、本当の「夜」をなくした世界である。ヘンリー・ベストンの言葉を借りて言うならば、人間の経験から夜が取り

除かれた世界とは、人類の冒険に深みを持たせる宗教的感情と詩的雰囲気が消え去った世界である<sup>41</sup>。聖書においても、夜とその暗さの経験は必ずしも悪と罪の場所ではなく、人間が存在の深い神秘と対面する場所でもある<sup>42</sup>。ところが夜をなくしたことによって人間は自分自身の深いところと対面することができなくなったのではないだろうか。そして自分自身の奥底に存在する「闇」を見失ったことは自分自身の「影」をなくしたことではないだろうか。「世界の終り」で「僕」と切り離された「影」は、「影」をなくした人間たちが住む「街」の不自然さについて次のように喝破する。

絶望があり幻滅があり哀しみがあればこそ、そこに喜びが生まれる。絶望のない至福なんてものはどこにもない。それが俺の言う自然ということさ。(㊟下：220頁)

「世界の終り」の「街」の住人は自分の「影」を切り離して、なおそれを完全に死なせた人々である。「影」をなくしたおかげで彼らは激しい感情の動揺と葛藤がない、いわゆる「安らぎ」の中を生きている。「世界の終り」で「僕」の隣の部屋に住んでいる老犬佐の表現によると「心を捨てれば安らぎがやってくる」(㊟下：188頁)。人間の心の「影」というのは、人間にとって暗い部分、理性や合理性、科学の法則性だけでは割り切れないものが最後の最後まで残り続ける「闇」である。表向きの自我（ペルソナ）がどんなに制度に適合しているとはいっても、隠されている自我の半分である「影」の領域にはシステムと妥協できずネガティブな性質を維持したまま抑圧されたもの——それゆえにいつでもシステムに対する抵抗の萌芽になり得るもの——が息づいているのだ。この意味で「世界の終り」での「影」のこの叫びは、夜の「闇」がなくなった「ハードボイルド・ワンダーランド」を生きる「私」の人生自体が何かが激しく欠落している、「不十分で不適切な人生」であるということ、ひいては物質的には申し分なく豊かになった1980年代中盤の日本という「ハードボイルド・ワンダーランド」が喪失したものを突きつけている。つまり、「世界の終り」の「街」の住人たちが、「街」の成り立ちが孕んでいる矛盾——「弱い無力なものに何もかも押しつけて保たれるような完全さ」(㊟下：222頁)——に対して何の疑問も持たず異議申し立てをしないまま「安らぎ」の中を生きているように、「ハードボイルド・ワンダーランド」に表象される第一世界（高度資本主義社会）の人々も物質的欲望の充足という快適さに包まれて現体制に対する負の感情——「絶望」や「幻滅」や「哀しみ」といった「影」の感情——を持たず現体制ではない他の体制を想像する力を喪失したまま生きているのではないだろうか、という疑問が「世界の終り」の「僕」に、そして「ハードボイルド・ワンダーランド」の「私」に突きつけられているのだ。

## 5. おわりに

小説の最終局面で「影」は脱出口である「たまり」に飛び込んで「外の世界」(㊤下：343頁)に出て行くが、「僕」は「世界の終り」の「森」で生きる選択をする。先行研究は「世界の終り」の「森」で生きるという「僕」の最後の選択について受身的生き方を指摘するか、あるいはこの選択の意味自体にそれほど注意を払ってこなかった。例えば黒古一夫は、「いくらそこ(「森」——引用者注)が「平和」でなお様々な生産も行われる場所だとしても、<壁>の内側であることに変わりがない。何とも殺伐とした光景である。どんなにしても<心>がないのだから」<sup>43</sup>と、結果的には脱出しなかったという消極的側面を強調している。しかし本稿では最後の「僕」の選択——「世界の終り」の「街」の外にある「森」で生きること——からこの小説全体の主題の反転にもつながり得る積極的な意味を見出したい。この考察を以て本稿を締めよう。

まず、「僕」が生きようとするこの「森」は「街」とはとても異質な場所であることを指摘しておこう。黒古一夫は「森」を「<壁>の内側である」と指摘しているが、実は「世界の終り」の壁は「街をとり囲んで」(㊤上：143頁)、「街」と「森」を隔てるものである。つまり「森」は「壁」の外側にあり森の果てに何があるのかは誰も知らない。なお「森は街とは何から何までがちがう」(㊤下：346頁)。何よりも「森に住むことができるのは影をうまく殺しきれなくて、体の中の心を残した人々だけだ」(㊤下：252頁～253頁)。黒古一夫は「森」に生きる場合も「街」に生きる場合と同じく「どんなにしても<心>がない」と言っているが、実はそうではなくて「森に追放され」た人々は「心を残し」て(㊤下：253頁)いる人々であるのだ。

それで「世界の終り」の「森」に残るということは「影」を死なせずに生かしておく意味がある。そしてそれは老博士が作り上げた第三回路というコンピューター・プログラムから逸脱する意味につながる。「影」を脱出させ、「僕」は「森」で生きるということまで老博士のプログラム(「世界の終り」というドラマのスク립ト)の一部ではないかと反論する人もいるかもしれない。しかし、「森」で生きようとする「僕」の選択は決して老博士が仕組んでおいたプログラムには含まれていない。なぜならば、「森」という場所は、老博士が「ハードボイルド・ワンダーランド」の「私」に第三回路(「世界の終り」)について言っていた「安らかな世界」(㊤下：128頁)ではないからである。「世界の終り」の老佐が「僕」に「心を捨てれば安らぎがやってくる」(㊤下：188頁)と言ったように、「安らかな世界」とは、あくまでも完全に「影」を死なせて「心を捨てる」条件で住むことが許される「街」の住人だけのものである。「森」の住人たちは「影」を死なせず「心というものを持っていたせい」(㊤上：108頁)で「森に追放された」(㊤下：253頁)人々である。それで「森」で生きるというのは、「心が消えて」いないので「喪失感」や「失望」や「行き場所のない愛」(㊤上：289頁)といった「様々な思いを抱いたまま」(㊤下：221頁)、「影をひきずり、悩んだり苦しんだりしながら」、「心にふりま

わされたりひきずられたりしながら生きていく」(㊤下：251頁) ことである。これはどう見ても老博士が言っていた「安らかな世界」ではないのだ。

このように「森」で生きることは、老博士が「今の新しいコンピューター」を使って「ハードボイルド・ワンダーランド」の「私」の頭にインプットした「第三回路」という思考プログラムの中を生きる時に得られる「安らかな世界」を拒絶して、自ら安らかなではない世界を「さまよう」(㊤下：221頁) ことである。それは「ある瞬間に人間にその時点におけるブラックボックスを固定し」た(㊤下：82頁) 老博士の設計意図に込められた期待——時間性と記憶の固定——を裏切って、「森の中で古い世界のことも少しづつ思いだしていく」(㊤下：346頁) 生き方、つまり絶え間なく過去の時間とその記憶を想起しそれを現在に影響させながら生きて行くことである。そのため「僕」の心は毎日変化し、誰も「私」の行動を前もって予測することはできない。

もちろん、そんなにプログラムされることへの抵抗の意志が確固たるものであるならば、いっそのこと「影」と「一緒に古い世界に戻る」ことが物事の筋(㊤下：344頁) ではないか、という反論もあり得るだろう。「世界の終り」の「僕」もそう思っている。しかし「僕」は「もとどおりの」「古い世界」に対して次のような疑念も抱いていた。

「まずもとどおりの僕自身というものが思いだせない。果してそれは帰るだけの価値のある世界で、戻るだけの価値のある僕自身なんだろうか？」(㊤下：217頁)

「影」の説得によって「世界の終り」の「街」を脱出すべきだと「僕」は同意するが、「もとどおりの」世界である「ハードボイルド・ワンダーランド」に対する不信と懐疑の念が完全に解消されたとは言えない。「営利の追求のためにはなんだってやる」「国家をまきこんだ私企業」(㊤下：151頁) によって生活のありとあらゆる領域が隅々にまで商品化し尽くされた「ハードボイルド・ワンダーランド」。『組織』と『工場』という、お互い競争しているように見える二つの勢力も利潤確保のために緻密にプログラムされている「ハードボイルド・ワンダーランド」。そして何の「誇りも能力もない」まま、ただ「私」の無意識の領域が「利用されているにすぎない」「シャフリング作業」(㊤上：194頁) を続けなければならない「ハードボイルド・ワンダーランド」。結局、「僕」が「世界の終り」の「森」に残るのは、「ハードボイルド・ワンダーランド」での生き方も自我が損なわれているという点においては「世界の終り」の「街」の生き方と本質的に同じであることを、つまり「帰るだけの価値のある世界」ではないことを、意識の奥底で気づいていたからではないだろうか。

この意味で「世界の終り」の「森」で生きるという「僕」の選択には、「影」との分離が、避けられない時代的条件であることを冷徹に認識しながらも、どこかに「影」を生かしておいて、間違ったことを間違ったこととして認識し、不自然なことを不自然なこ

ととして感じる事ができる「心」を持って生きていこうとする意志があるわけだ。ここには「近代的自我」概念が揺れ動く脱近代の状況に際し、「近代的自我」を完全に手放すことに対する強い抵抗の意味が込められていると言えよう。

## 註

- 1 対談 若森栄樹・柘植光彦「進化するテキスト——『世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド』をテキストに」『国文学 解釈と教材の研究』40(4)、学灯社、1995年3月、21頁
- 2 小林正明『村上春樹・塔と海の彼方に』森話社、1998年、106頁
- 3 島田洋『『世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド』論——根拠としての伝達不能』『白山国文』(4)、東洋大学国語国文学会、2000年6月、36頁
- 4 竹田青嗣「<世界>の輪郭——村上春樹、島田雅彦を中心に」『文学界』40(10)、1986年10月、文芸春秋社、202頁
- 5 竹田、前掲書、202頁
- 6 野崎六助「1985『世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド』——意識の始まりとサイバーパンク・ワンダーランド」『ユリイカ』32(4)(通号429)、青土社、2000年3月、118頁
- 7 本作品は新潮社より1985年に刊行された。本稿でのテキストの引用は『世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド』(上巻・下巻)(新潮社、1988年)に拠った。引用文は作品名を省略し上巻と下巻をそれぞれ(上)・(下)と表示し、その後に頁数を表した。なお「世界の終り」の章は⊕に、「ハードボイルド・ワンダーランド」の章は⊙に、それぞれ区別しておいた。
- 8 竹内啓『偶然とは何か——その積極的意味』岩波書店、2010年、15頁
- 9 河合隼雄『ユング心理学入門』培風館、1967年、101頁
- 10 河合隼雄『影の現象学』講談社、1987年、41頁←思索社、1976年
- 11 河合隼雄『無意識の構造』中央公論社、1977年、180頁
- 12 木村敏「コンパクトディスク」『日本大百科全書』小学館
- 13 Jean Baudrillard, trans. Sheila Faria Glaser, *Simulacra and simulation*, Ann Arbor : University of Michigan Press, 1994, p.106 (日本語訳：ジャン・ボードリヤール、竹原あき子訳『シミュラクルとシミュレーション』法政大学出版局、1984年、136頁) ←Jean Baudrillard, *Simulacres et simulation*, Éditions Galilée, 1981
- 14 Baudrillard, op.cit., p.105 (日本語訳：136頁)
- 15 Baudrillard, op.cit., p.107 (日本語訳：137頁)
- 16 Baudrillard, op.cit., p.106 (日本語訳：136頁)
- 17 Herbert Marcuse, *One dimensional man : studies in the ideology of advanced industrial society*, London : Routledge & Kegan, 1964(1968 printing), p.249 (日本語訳：ヘルベルト・マルクーゼ、生松敬三・三沢謙一訳『一次元的人間——先進産業社会におけるイデオロギーの研究』(第3版)河出書



- 房新社、1984年、273頁←第1版：河出書房新社、1974年)
- 18 Marcuse, op.cit., p.250 (日本語訳：274頁)
- 19 Baudrillard, op.cit., p.126 (日本語訳：162頁)
- 20 ケン・ウィルバー、吉福伸逸訳『無境界』平河出版社、1986年、78頁～79頁
- 21 Luke Dormehl, *The Formula: How Algorithms Solve All Our Problems . . . and Create More*, Perigee Books; Reprint edition, 2015, p.34
- 22 ウィルバー、前掲書、25頁 (説明をより分かりやすくするために図の細部を修正、省略した)
- 23 ウィルバー、前掲書、66頁
- 24 ウィルバー、前掲書、60頁
- 25 ウィルバー、前掲書、26頁
- 26 ウィルバー、前掲書、62頁
- 27 Dormehl, op.cit., p.12
- 28 Dormehl, op.cit., p.54
- 29 Gilles Deleuze, trans. Martin Joughin, “Postscript on the Society of Control”, *October*, Vol. 59(Winter), The MIT Press, 1992, p.5←“Post-scriptum sur les sociétés de contrôle”, *L'Autre journal*, no.1(mai, 1990)
- 30 Deleuze, op.cit., p.5
- 31 中野純『「闇学」入門』集英社、2014年、13頁
- 32 巖谷國士『シュルレアリスムとは何か』筑摩書房、2002年、224頁
- 33 中野、前掲書、28頁
- 34 Paul Bogard, *The End of Night: Searching for Natural Darkness in an Age of Artificial Light*, Back Bay Books; Reprint edition, 2014, p.113 (日本語訳：ポール ボガード、上原直子訳『本当の夜をさがして——都市の明かりは私たちから何を奪ったのか』白揚社、2016年)
- 35 Bogard, op.cit., p.94-95(Interview with Steven Lockley)
- 36 Bogard, op.cit., p.176(Interview with David Saetre)
- 37 Bogard, op.cit., p.176
- 38 Bogard, op.cit., p.195
- 39 河合隼雄『影の現象学』講談社、1987年、20頁
- 40 河合、前掲書、126頁
- 41 Henry Beston, *The Outermost House: A Year of Life On The Great Beach of Cape Cod*, Holt Paperbacks; Reprint edition, 2003, p. 173 (日本語訳：ヘンリー ベストン、村上清敏訳『ケープコッドの海辺に暮らして——大いなる浜辺における1年間の生活』本の友社、1997年)
- 42 Bogard, op.cit., p.175(Interview with David Saetre)
- 43 黒古一夫『村上春樹——「喪失」の物語から「転換」の物語へ』勉誠出版、2007年、150頁

