



Title	娯楽小説の構築、ハードボイルドの倫理
Author(s)	高見, 広春
Citation	文芸学研究. 2003, 7, p. 104-120
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/50855
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

<https://ir.library.osaka-u.ac.jp/>

The University of Osaka

高見広春氏講演会



2002年6月22日、大阪大学基礎工学部国際棟（シグマホール）にて、文芸学研究会主催の講演会が開催され、ベストセラー小説『バトル・ロワイアル』の作者として知られる高見広春氏のご講演を賜りました。実作者の側からの文学観・制作観に接するという意味では、主に研究者の側から文学に向き合うことの多いわれわれ文芸学研究会の会員にとって、貴重な機会であったといえるでしょう。その講演記録を掲載するとともに、その講演会に出席した会員の報告（二篇）を添えて、講演会の内容報告とさせていただきます。なお今回、講演者の高見氏には、講演記録の掲載を快諾して頂けただけではなく、テープ起こした原稿に丁寧な注釈まで付けて下さいました。あらためて厚く御礼申し上げます。

講演記録

娯楽小説の構築、ハードボイルドの倫理

高見広春

今日は、このタイトル通り、二つのことを話そうと思っています。「娯楽小説の構築」について、つまり小説を書くという技術的なことについてはあとで話すことにし、先に「ハードボイルドの倫理」について話すことにします。「ハードボイルドの倫理」というのは、プロットを扱う「娯楽小説の構築」に対して、自分が小説を書くときの「よって立つもの」に相当するものです。

ここで一般的な小説について話すつもりはありません。形式的には、セリフと行動の描写を並べれば、それだけで小説として形の上では成り立ちます。起承転結が必要なわけでもなければ、事件が必要なわけでもない。実際、日記だって、小説に見えるかもしれませんし、実際そうした小説もあります。けれども今回僕が話すのは、物語についてです⁽¹⁾。

小説であっても映画であってもいいのですが、物語は、プロットとテーマから成るという言い方がよくされています。たとえば、怪獣映画ならば、そのテーマは地球環境保護かもしれませんし、あるいは愛情かもしれません。しかし、僕の考えでは、物語はプロットと思想性から成ると思います。物語であるからにはプロットは必要です。けれどそのもう一方には、テーマというよりはむしろ何らかの思想性（それは、ささやかでもプリミティヴでもいいのですが）が必要だと考えています。つまり、書いている人間が普段何を考えているか、この話のためというのではなくて、普段何を考えているのかということです。これらの二つがまずあって、もしテーマが仮にあるとすれば、プロットと思想性の相互から導かれる、あるいはそれらが化合して生まれると考えています。確信をもって言っているというほどのものではなく、僕の仮説のようなものなのですが。そこでまず、「ハードボイルドの倫理」と題してその「思想性」について、僕の考えているところを話し、そのあとで「娯楽小説の構築」としてプロットに関する話をしたいと思います。

1. 「ハードボイルドの倫理」

ハードボイルドと言うとき、ヘミングウェイなどを思い浮かべる方もいらっしゃるかもしれませんが、僕がここで言うハードボイルドとは探偵小説の一ジャンルのことです。探偵小説はエドガー・アラン・ポーの「モルグ街の殺人」(1841)から始まると言われています。そして1890年代からシャーロック・ホームズものが始まり、いわゆるアームチェア・ディテクティブ(謎解きタイプの探偵小説)が隆盛になるわけです。そして1929年のダシール・ハメットの『血の収穫』(いわゆるコンチネンタル・オブもので、探偵社に勤める名無しの探偵が活躍する作品。サム・スベイドの出てくる『マルタの鷹』よりも以前の作品)以来⁽²⁾、1930年にかけて、ハードボイルドという新しいジャンルが現れてきます。これは先に述べたアームチェア・ディテクティブとは違って、自分の足で捜査するなど、実際の行動によって謎を解くタイプの探偵小説です⁽³⁾。そしてその後1940年代になって、レイモンド・チャンドラーの創作した探偵もの、いわゆるフィリップ・マーロウ・シリーズが続くことになるわけです。

さて一般的に、ハードボイルドとは、感情を排した作品とか、行動だけをきびきびと描いた作品などと言われるのですが、僕がここで話すことは、むしろその逆かもしれません。つまりハードボイルドにおいては感情の方が大切なのではないかと考えているのです。ネタ本は、ロバート・B・パーカーの『ハメットとチャンドラーの私立探偵』(ボストン大学博士号請求論文)です。まずパーカーの説を紹介して、その後で僕の考えを述べます⁽⁴⁾。

パーカーは、アメリカ文学の歴史から説き起こして、その延長線上にハードボイルドを位置づけています。パーカーは、アメリカの歴史学者フレデリック・ジャクソン・ターナーが1893年の論文「アメリカ史におけるフロンティアの意義」で提唱したフロンティア学説に依拠して⁽⁵⁾、ハードボイルドの成立について論じています。これによると、アメリカでは19世紀末に至るまで、西部のフロンティア(辺境地域)へ行って開拓する人々がいたわけですが、そこでそのフロンティアの環境に合った社会や文化が生まれ、「自分のことは自分でしなければならない」、あるいは「自分たちのもめ事は自分たちで解決しなければならない」といった個人主義が、当然ながら育ってくることになります。またアメリカに渡ってきた人々の中にはピューリタンが数多くいたわけで

すが、神と一対一で向き合うその信仰も、個人主義の背景にあると考えられます。こうした個人主義が、アメリカの文化を支えているのです。たとえばレザーストッキングという、ジェイムズ・フェニモア・クーバーの創作したヒーローや、マーク・トゥウェインの『ハuckleベリー・フィン』などを愛する傾向は、このような土壌から出てくるわけです。ハードボイルドが旧大陸ではなく新大陸から出てきたというのも、いわば当然のことかもしれません。

この個人主義から、「尊厳」(パーカー自身は「名誉」という言葉を使っていますが)の重視という考え方が出てきます⁽⁶⁾。先ほど触れた『マルタの鷹』を例にとって述べますと、主人公サム・スぺードは自分を裏切った愛人を警察に引き渡す際、なぜそのようなことをするのかと非難するその女性に答えて、「きみに、こけにされたくないからだ」と述べています。これは男の沽券といった狭い意味で理解すべきものではなく、むしろ自分の尊厳を守るという考えに由来していると考えるべきでしょう。また同じハメットの創作した名無しの探偵も、いろいろの申し出を受けた際、次のように言っています。

「ほくにだって、誠実とか、雇い主に対する忠実とか、そんな気持ちはあるかもしれないが、それは、どうでもいいことです。どうせ、あなたには信用してもらえそうにないから、それはうっちゃらかしておきましょう。ところで、ほくが、探偵商売をやっているのは、その仕事が好きだからなんです。なるほど、それをやっていれば、ほどほどの給料にありつけるが、もっとたっぷりもらえる仕事を、見つけ出せないわけじゃありません。月に百ドル多いだけでも、年には、千二百ドルになります。今から、ほくの六十歳の誕生日までだと、二万五千ドルか、三万ドルのちがいです。ほくが、みすみす、その二万五千ドルか、三万ドルの正直なかせぎを見のがすのも、探偵が、その仕事が、気に入っているからです。気に入った仕事なら、誰だって、精一杯のことはやりたい。そうでなければ、無意味です。それが、ほくのどうにも動かすことのできない立場です。ほくは、ほかのことは、なにも知らない。ほかには、なんのたのしみもない。ほかのことは、知ろうとしなければ、たのしみたくもない。こればかりは、どんなに金を積まれたって、どうにもなりません。」(ハメット「カウフィグナル島の掠奪」より)

この発言は、直接には職業倫理に関わるものと言えるかもしれません。またビュリタニズム的な職業意識という側面もあるでしょう。けれどもむしろ僕はここに、仕事に対する個人の「尊厳」を読み取りたいと思います。つまりこ

の探偵にとって探偵という仕事は、個人のアイデンティティーを支えるものであり、彼自身の「尊厳」をたくす生き甲斐にもなっているわけです⁽⁷⁾。

パーカーによると、かつてフロンティアがまだあった時代なら汚れた社会に対して不満がある人々はフロンティアに逃げ込むことができたのですが⁽⁸⁾、フロンティアのなくなった20世紀以後の人々は、腐敗した社会の中に留まって戦わざるをえなくなると言います。ハードボイルドはそのような人間を描いた小説なのです。

探偵小説には不可避免的に悪党が出てきますし、探偵は腐敗した社会に直面することになります。このとき探偵は、自分が信じているものが試されることになるんですね。神がない世界、無慈悲な世界に対峙するための方法論をハードボイルド探偵たちが編み出そうとしているように見えてもパーカーは言っています。

こうしたパーカーの考え方を敷衍して、僕なりにハードボイルドの条件というものを考えてみたいと思います。

(板書する)

0 唯物論

1 名誉/尊厳 (dignity)

1 友情/愛情

1.5 応報主義/互酬主義 (公平性)

2 ロマンティシズム センチメンタリズム

0の唯物論というのは、神の死んだ世界という意味です。

1の名誉ないし尊厳というのは、自分の周りにある何らかの権威に依拠するのではなく、自分だけを根拠とする態度のことです⁽⁹⁾。これはいわば第一の価値をもつもので、これ以上に守るべきものはありません。ハードボイルドのヒーローたちというのは、物語に登場してきたときにすでに立派な大人として完成されているものです。なぜ彼らはそのような存在となりえたのでしょうか。その理由は、彼らがそう育ったからとしか言いようがありません。自分に尊厳をもつということは、誰かに認めてもらうことによって育まれます。今、そのヒーローは孤独であるとしても、かつては自分の近くに自分と同じ価値観を信じていた家族なり友人なりがいたのであり、そうした人々との交流の中で

自分の価値観を養ったのかもしれませんが。ですから名誉ないし尊厳というのは、次に挙げた友情ないし愛情とセットになっていると思います。つまりヒーローたちはそれまでに友情や愛情を受けて自己を確立させていて、その結果自分自身の尊厳を守ろうともするし、他者の尊厳をも守ろうともすることになるのです。というのも他者の尊厳を傷つけることは、自分の尊厳をも傷つけることになるのですから。これは単に探偵としてというより、人間としての生き方のレベルに普遍化して考えたほうがいいのかもしれませんが。

さて1.5で挙げた応報主義ないし互酬主義というのは、1のおまけのようなものです。僕がガキの頃に読んだガイドブックの中で⁽¹⁰⁾、サム・スベイドに関して「親切にされれば親切にするさ。だけれども、されなければそれだけのものをお返しする」という言葉が紹介されていましたが⁽¹¹⁾、そういう原則のことです。親切にされなくても親切にするという生き方もあるでしょうが、そうした生き方は現実問題として困難でしょうし、もしかしたら探偵はそうしないことが一番うまいやり方だということを直感しているのかもしれませんが。

2で挙げたロマンティシズム⁽¹²⁾、これはむしろセンチメンタリズムと言ったほうがいいのかもかもしれませんが、チャンドラーのフィリップ・マーロウに見られるものと考えていただければ結構です。先に挙げたパーカーも、フィリップ・マーロウの次のような言葉を引用しています。

「ぼくはロマンティックな人間なんだ、バーニー。暗い夜に泣いている声を聞くと、なんだろうと見に行く。そんなことをしては金にならない。気がきいた人間なら、窓を閉めて、テレビの音を大きくしておくよ。あるいは、車にスピードをかけて遠くへ行ってしまう。」(チャンドラー『長いお別れ』より)

これは、親切にしてくれない相手でも、不親切にしないならば親切にしてやろうという生き方で、フィリップ・マーロウにその典型をみとめることができます⁽¹³⁾。僕も好きな探偵の姿です。マーロウは、僕の友人が言うには、木枯らし紋次郎に似ています。紋次郎は、「あっしには関わりのねえことでござんす」と言いながら、弱い人を助けていくんですね。マーロウも、本来何の関係もない者にかかわっていきます。それは、マーロウ自身言っているように、彼がセンチメンタルだからです。僕は優しいからだと言いたいのですが。

以上が「ハードボイルドの倫理」について僕が考えていることです。

2. 「娯楽小説の構築」

プロットをつくる能力というものは、悲しいかな、今までしゃべってきた思想性とはまったく関係のないものです。つまりそういうことを考えていなくても、おもしろいプロットを構築する人はいるんですね。まあ、そういう作者でも、無意識的にはこれまで述べたようなことを考えているとは思いますが……。

小説家の中には、特に何の準備もなくても一行目から書き始める人も結構いるらしいですし、それで傑作が書かれるということもあるらしいのですが、僕は頭が悪いのでそんなことはできません。ですから僕は基本的には起承転結を記した進行表というかスケジュールのようなものをつくります。もちろん書いているうちにその内容が変わっていくこともあるわけですが、それでも最初にそういうものをつくっておくと、少なくとも安心して書けるわけです。僕は締め切りに追われて小説を書くという生活はしていませんが、そういう状況がきても恐れることはないと思います。

それではどのように進行表をつくるかということですが、僕は次のように考えています。一般に物語においては何らかの事件が起こり、それが主人公にとっての障害として機能するものだと思います。そして主人公がその障害を乗り越えることで、一つのストーリーが出来上がるというわけです。たとえば屋メロにせよNHKの朝の連ドラにせよ、基本的には同じことだと言えるでしょう。もちろんこれらの場合は、障害といっても規模の小さいものだろうし、その障害が複合的に絡み合っている場合もあるでしょうが……。こうしたことは小説の教則本のようなものにもよく書いてあることなので、ここでそういうことを言ってもあまり意味はないかもしれませんが、物語の要件としては大切なことだと思います。もちろん一種の現代芸術では事件が起こらないようなものもあるかもしれませんが、僕に言わせればそれはある種の「実験」にすぎないものだと言えるでしょう。

さてこうした障害を克服するプロットを最もプリミティブな形で示せば、次のようになります。

(板書する)

- 1 始まり
- 2 事件の勃発 ←起
 ←承
- 3 事件の解決 ←転、結
- 4 終わり

このように2と3だけでも起承転結が成り立つわけですが、やはり主人公がどんな人か、何をしているのかを説明するためにプレリユードとして1が絶対必要でしょうし、余韻を示すためにポストリユードとして4が必要でしょう。

アメリカの脚本学校で映画の脚本の書き方を指導しているシド・フィールドという人がいまして、彼の書いた教科書のようなものが別冊宝島で出ていたんですが、その考え方をここで紹介しておきます⁽¹⁴⁾。

(板書する)

- 1 始まり (0) (0 : 00)
- ↓
- 2 勃発 (1/4) (0 : 30)
- ↓
- 3 転回点 (1/2) (1 : 00)
- ↓
- 4 解決 (3/4) (1 : 30)
- ↓
- 5 終わり (1) (2 : 00)

0、1/4、1/2...というふうにしたものは作品全体の割合を示したもので、そのあとに0 : 00などと書いたものは時間で示したものと考えてください。映画はだいたい2時間で完結しますから、だいたい30分ごとにこのように展開させろということです。ですから実質的には序盤(1)は作品全体の1/4、中盤(2、3)は1/2、終盤は残りの1/4ということになるわけで

す。このように見れば、ハリウッド映画がいかにシステムティックにできているのかがわかりますし、それらが全部同じに見えるのも当然だなと思われるわけですが、しかし何がしか僕たちの生理的リズムに訴えかけるものがあるのではないかと僕は思います。僕自身としては1と4はもう少し短くてもいいかなとは思いますが、事件が勃発する前には「予兆」のようなものが必要でし、事件の解決後にも細々とした事柄、それは事件の本筋とは関係ないかもしれませんが、そうした細々とした事柄が解決される時間が必要になってくるわけです。

そしてフィールドの主張の中で注目すべき点は、彼が発見し「ミッド・ポイント」と呼んでいる3です。だいたいアメリカ映画の脚本というものは全部で120ページくらいなのですが、フィールドが過去の名作の脚本などを調べたところ、だいたい60ページあたりで何かが起きると言うんですね。「またしても60ページで事件が起きるのである」とフィールドも書いています。もちろんページが多少前後することはあるでしょう。しかし中盤のほぼ真中あたりで、何かが起こることが多いのです。たとえば、映画の話ではないのですが、大友克洋の漫画『AKIRA』にも前半と後半に相当する部分があります。主人公アキラが超能力を発動し核爆発のようなものが起きたことを「転回点」として、前半の整然とした都市の状態から後半の無政府状態へと変わっていますよね。これなんかも前半と後半とでモードの変わるような話の例として挙げることができるのではないと思うんです。

もちろんこれは一つのやり方であって、すべてこうしなければならないとは思いませんが、それでも何か生理的に合うものがここにはあるのではないのでしょうか。スポーツの試合の前半・後半ですとか、レコードのA面とB面といったものも、同じ理由から説明できるように思います。単純に言えば、ドラドラと中盤が続くよりも転回点があるほうが、受け手の興味を持続させるのに役立つのではないかということです。

もう少し例を続けましょう。これはここに来る新幹線の中で考えた非常にくだらけな話なんですけど、たとえば男の子と女の子が神社で一晩過ごすという話があったとしましょう。そしてその晩、神社のお社からナマハゲが出てきて、二人を追いかけてくるとしましょう。この場合、ナマハゲが出てきたというのが「勃発」で、「解決」はそのナマハゲから逃げ切るか、あるいはやつつけてしまうか、いろいろ考えられるでしょう。そのような話の場合、ミッド・

ポイントになるものとして、たとえばそのナマハゲがその女の子の実際の兄であつたことが判明するとか、そのようなことがあれば、後の展開も大きく変わっていく話をつくることができるのではないかな、ということです。

それでは、せっかくですから『バトル・ロワイアル』のミッド・ポイントはどこか、ということ的思考実験として話してみます。『バトル・ロワイアル』はエピソードの積み重ねでつくられていますので、主人公が一貫して登場しているわけではなく、今の話にはあてはまらないかもしれないのですが。この話は全部で666ページあります。いわゆる獣の数字というやつで、出版社がそのように設定してくれたんです。その真中の333ページで何が起こるかという、パソコン使いの三村信史が、自分たちを島に閉じこめた政府のコンピュータに入り込むのに失敗して、第二の作戦を親友と練っています。

333ページよりすこし前で何が起きているかという、ヒロインの中川典子が高熱を出してしまったため、行動をともにしている主人公の七原と川田が診療所へ移動しており、作品の冒頭で殺されてしまった七原の親友の国信について話しています。

そして333ページのすこし後では、月岡クンというオカマちゃんが死んでしまいます。この小説は殺人ゲームですから、ゲームが滞りなく進行するように会場である島に立ち入り禁止エリアが次々に設定されていきます。月岡クンは、このエリアに引っ掛かって、首に仕掛けられた爆弾のせいで死んでしまうわけです。

このように333ページ前後で、登場人物たちは、脱出という目的に向けて動き始めたり、親友の死をあらためて思い出したりします。そして舞台設定としてのエリアが実際に機能するということも初めて確認され、殺人ゲームはいっそう切迫したものになっていきます。こじつけめいているかもしれませんが、これが『バトル・ロワイアル』のミッド・ポイントと言ってよいでしょう。

なおこのミッド・ポイントというものは、レコードのA面とB面にたとえれば、A面のクライマックスに相当するものとも言えます。このクライマックスは、もちろん話全体のクライマックスよりは小さいんですが。先程の『AKIRA』の場合で言えば、アキラが発動する直前に、主人公の一人である金田が消失してしまいます。これがミッド・ポイントであり前半のクライマックスでもあると言えるでしょう。

この時間軸の話として付け加えたいことがあります。『バトル・ロワイアル』

を読んでくれた方はお気づきかもしれませんが、僕、結構プロレスが好きなんです。で、そのプロレスを一試合ではなく、興行全体として見るならば、最後の試合「ファイナル」の前に、「セミ・ファイナル」という「ファイナル」に次ぐ大きな試合が行われてるわけです。それと同じように、小説でも「ファイナル」、つまり話全体のクライマックスの前に、「セミ・ファイナル」に当たるものをおけば、結構いいんじゃないかなと思うんですよ。

たとえば、僕の中学、高校の頃に好きだった作家に菊地秀行という人がいるんですが、彼の傑作『インベーダー・サマー』は、僕にとってその好例だと思われま。この小説は、信州のある小さな町を手始めに異星人が地球を侵略するという話が全体のネタになっています。主人公は高校生なんですけど、剣道の全国大会で去年優勝している、天才と呼ばれるような男です。その彼が今年も全国大会に出場されると困るというんで他の学校が刺客をさし向けてくるとい話も一方にあって、これが話を重層的なものにしています。さてここが菊地の作品の面白いところなんです、異星人は人の心に侵食してものの見方を変えていきます。こういう方法で異星人は侵略してくるんです。けれども主人公をつけ狙っている刺客だけは、主人公と剣で勝負したいという一念で凝り固まっているために、その精神的な侵食というか侵略から逃れているんですよ。そのため作品の「ファイナル」としては主人公と異星人との戦いということになるんですが、「セミ・ファイナル」として、主人公と刺客との剣の勝負というもう一つの盛り上がりを用意されているわけです。まあこれはサイドストーリーの設定という問題でもあるんでしょうけれど、そういう仕掛けがあれば、娯楽小説としてはサービスがいきとどいているかなと思うわけです。

今挙げた菊地秀行の作品に『エイリアン黙示録』というのがあります。これは、子供向けのSF小説なんです、ここにも今日の発表の前半に挙げたハードボイルドの倫理ともいうべきものが現れているように思われます。話は前後しますが、少しその話も付け加えておきます。この作品は、007のようなヒーローである高校生の主人公が、予言されたハルマゲドン、地球の命運を賭けた戦いに巻き込まれ、その一方の戦士として戦うという話です。それで彼は、RPGゲームさながらに、選ばれた戦士として敵役の殺し屋たちと戦うわけですが、その戦いは、かつて予言された通りに進行するんですよ。そしてクライマックスでは、予言によれば「火の棒」によって勝負が決まるということになっています。これがおそらくライフル銃だということは主人公にもわかるん

ですが、彼は予言に従うことを潔しとせず、そのライフル銃を捨ててしまいます。そのとき彼は次のように言っています。

「おれたちは二〇〇〇年前に、今日のために選ばれたようだ。だが、おれはそんなこと信じねえ。人間の運命なんてな、人間自身が決めるんだ。おれたちが、自分の意志で泣いたり、笑ったり、怒ったりしながら、明日を決めるのさ。それがおれたちの運命ってやつで、神さまや予言者や地獄の悪魔だってちよっかいはずせねえんだ。そんなこと認めたら、これまで人間が努力して築いてきた人間自身の歴史はどうなる？ より高いもの、より崇高なものを求めてきた思想は？ 自分とは関係も責任もない戦争に駆り出され、苦痛と血にまみれながら、親や子供や兄弟にだけは平和な明日がくるように祈りながら死んでいった、世界中の男や女に何て言い訳するんだ？ おれたちはまた愚かなことを繰り返すだろうよ。だが、いつかは——いつだかわからねえが——いつかは、求めてた明日がくる。神様の世話にも、超能力者の世話にもならねえ。そんな日が来るとしたら、それは、おれたちが喚んだんだ。」⁽¹⁵⁾

この主人公の言葉も、僕にとって、ハードボイルドの典型なんです。

えー、今までいろいろと言ってきましたが、こんなことを考えたからといって、結局のところ何を書けばいいのかということは、誰も教えてはくれません。それは自分で考えるしかないんです。あるミステリー作家は、小説の教則本のようなものの中で、何からだって書こうと思えば書くことができる、庭の金魚からだって小説は書けるんだと言って、プロットをでっち上げて見せています⁽¹⁶⁾。それはもちろん彼が腕があるからこそできることなのですが、何からでも書けるということは確かにその通りだと思います。しかしそういうものを書きたいかどうかということはまた別の話なんです。僕自身はどうかというと、かつこいいヒーローないしヒロインの行動を書きたいという単純なことが動機づけとなっています。その「かつこいい」とはどういうことかというものが、最初に述べたハードボイルドの倫理観をもって果敢に行動することなんです。今後もそういう作品を書いていければいいなと思っています。

長くなりました。どうもすいません。ありがとうございました。

講演者による註

- (1) この言い方はいささか曖昧ですが、始まりがあって起伏と終わりがある、起承転結のある昔ながらの“物語”ということです。あるいは、「story」というよりも“寓話”のニュアンスを含む「tale」というか。
- (2) 実際には1922年、キャロル・ジョン・デイルー（Carrol John Daly、私もよくは知りませんが）という人の短編作品がハードボイルド派の嚆矢となったと言われているようです。ちなみに「コンチネンタル・オブ」とは、ダシール・ハメットが書いた連作ミステリーの主人公、名無しの探偵のことです。コンチネンタル探偵者に勤めていて、一人称で名前が出てこないものですから、彼を主人公にした連作は便宜上「コンチネンタル・オブもの」と呼ばれています。
- (3) この言い方もいま一つ曖昧ですが、要するに「あっと驚くようなトリック」などどこにもないミステリー、現実社会で行われる犯罪とその捜査過程により接近したミステリーだということです。レイモンド・チャンドラーは、「ハードボイルド宣言」などとも異称されるエッセイ「簡単な殺人法」（創元推理文庫『チャンドラー短編全集2・事件屋稼業』所収）の中で、旧来のミステリーのあり方を、例えば「小細工にとらわれすぎ、世の中でどんなことが起こっているかにたいして、あまりにも関心が乏しい」といったふうに批判しています。
- (4) 実際には喋っているうちにパーカーの議論と僕の考えがごちゃまぜになってしまって、また、僕自身パーカー論文の重要な部分を読み誤っていただいたために、たいへんわかりにくくなっています。以下の註も合わせてご参照ください。
- (5) “依拠して”は言い過ぎでした。とにかく、「“アメリカ的性格”（粗野な力、実際性や独創性、個人主義、楽天性、等々）を育んだフロンティア」というターナーの議論を手始めに、パーカーはハードボイルド成立までの背景を論じています。それから、ここで僕は単に「フロンティアという状況」と「ピューリタニズム」を並列に述べていますが、パーカーは、このフロンティアの状況と、ピューリタニズムが相互補完的に作用したということを繰り返し強調しています。つまり、教会という既成の権威を離れて個人として（聖書を通じ）神と向き合うこと、同時に世俗的職業への邁進によってこそ救済がもたらされるという信仰は、フロンティアの開拓に適したものであったし、またフロンティアの状況がその信仰に確信を与えることにもなった、というわけです。
- (6) ここで僕は、個人主義から尊厳ないし名誉の重視が直接に導かれるような言い方をしていますが（その当否はさておき）、パーカーの言っていることは少しニュアンスを異にします。あらためてパーカーの議論を僕なりにまとめておくと、「アメリカ文学の中には、フロンティアの状況とピューリタンの伝統を背景としたある理想的人間像が、繰り返し表現されてきた。その理想的人間は、（1）無垢高潔であり、“本能的に”（つまり制度や秩序や法によら

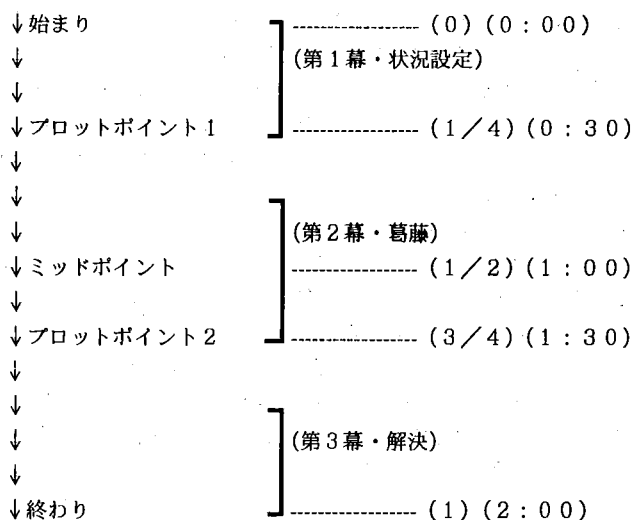
ずとも)正しさを見分けることができる。そしてなおかつ(2)その判断に従って障害に立ち向かうことで、自身の正当性を証明する(その末裔がハードボイルド探偵である)」ということになります。そしてその“正しい行動”をパーカーは再三“名誉ある行動”と呼んでいるわけです。

なお、僕が“名誉”を避けて“尊厳”とするのは、とりわけ日本語の“名誉”にはどうしても“社会的名声”のニュアンスがつきまといがちで、気になるからです(例えば、僕がここで言うような「尊厳」を守ろうとする人間であれば、自分が正しいことをしようとする限り、社会的な汚名を着せられようともいわないはずです)。しかし、僕の言う“尊厳”もつまるところ社会的に広く認められる価値基準を指していることには違いありません。

- (7) ここでも典型的に僕の考えが混入してしまっているのですが……パーカーはオブのこの発言を「プロテスタントの倫理の究極的表現ではあるが正直とも神とも関係がない」と切り捨てています。しかし、僕自身は、ある人間が立派であるためにはまず自分自身に誇りを持っている必要がある、そして仕事は彼の一部である——という考え方を導入して、ここでこのように説明しました。
- (8) 上に書いた通り、パーカーの議論の要点の一つは、その“理想的人間”は、「障害に立ち向かうことで、自身の正当性を証明」しなければならないということです。従って、ここで「フロンティアに逃げ込む」というのは単なる逃避を意味せず、“かつてなら、自身の正当性を証明する場をフロンティアに求めることができた”ということです。しかし、今、そのフロンティアは消失し、自己証明の場は市街の中にしかないというわけです。
- (9) ここの言葉足らずで恐縮です。自分に誇りを持つこと、自己自身を価値あるもの、立派な存在と認識してふるまうことがまず重要なのだが、付け加えるに(蛇足ながら補足するに)、その誇りは自己以外の何ものにも依存してはならない、と申し上げるつもりでした。但し続けて述べているように、彼自身のそうした考え方は「まっとうな」(とひとまず申し上げておきますが) 家族や社会関係の中で育まれたものと考えざるを得ません。
- (10) 加納一朗編『秘密の探偵術』のことです。
- (11) 『マルタの鷹』及び主人公としてサム・スベイドが登場する短編を読み返してみたのですが、結局このセリフは(類似のものも) 発見できませんでした。恐らく、これは本を書いた加納一朗氏がサム・スベイドを紹介するうえで創作したキャッチフレーズなのだろうと思われます。あるいは、ダシール・ハメットの他の著作に出てくる表現なのかも知れませんが……。いずれにしても、確かにサム・スベイドはそのような生き方をしている人間で(実際にはもう少しと粗暴な印象を受けますが……)、また、私自身は、ガイドブックに見たこの言葉に、その後間違いなく影響を受けることになりました。
- (12) ここで僕が述べたこととは少し違う話ですが、「ロマンティック」というこ

とに関して、ハメット短編集への序文でエラリー・クイーンがおもしろいことを書いています。クイーンは『マルタの鷹』が、道具立てとしての黄金の鷹をはじめ「物語の主流にまつわる出来事は、ことごとく二十世紀のお伽話である」と書いた上で、「彼は現代の無稽な寓話を現実のことはを使ってものがたる」、リアリズムの外皮の内部でハメットはこの上なく純粋なロマン派の一人だ、と評しているのです（訳文は創元推理文庫『ハメット短編集2・スベイドという男』による）。チャンドラーのマーロウにしても「卑しい街をゆく現代の騎士」というような言い方がされますが、結局ハードボイルドミステリーというのは即ち現代の冒険小説の有力な一ジャンルであり、つまり古くからある神話や英雄譚の正当な継承者でありうるということだと思えます。パーカーの議論を踏まえて言うなら、冒険の場は、古代における世界の果てからアメリカ西部のフロンティアへ、そして今や都市の中へと移り変わったというわけです。

- (13) 実際にはマーロウは自分に危害を加えようとした人間にすら思いやりを見せる場合があります。パーカーがそのことに言及しています。
- (14) ほんとうに申し訳ないんですが、ここの説明は僕の記憶違いないし勘違い（と、いかげんなごまかし）でおかしなものになっています。フィールドが示していた図は、実際には次のごとくです（便宜上簡略化し、原著の図に含まれるシナリオのページ数の代わりに、僕の方で全体に対する割合と時間を書き加えてあります）。



つまり、「解決」はあくまで最後の1/4全体を通じてなされるのであって、僕が述べたように1時間30分のところに現れるわけではありません。1時間30分のところには、第2幕の終わり＝プロットポイント2が相当し、そこで解決へ向けての重要な展開が生じるのです(同様に、第1幕の終わり＝プロットポイント1では葛藤状況へ入るための重要な展開が、生じるわけです)。いいかげんな説明をしましたこと、重ねてお詫びいたします。なお、従って、僕がここで続けて述べているような「事件勃発前の予兆」はそもそもこの図の「第1幕・状況説明」に、また、「事件本編の解決後にその他のこまごまとした問題を解決する時間」は、「第3幕・解決」の中に(恐らく最後の数分程度の部分に)含まれることになると思います(あるいは「予兆」こそ図中の“プロットポイント1”に相当するかも知れません)。先に自分が「余韻を示すためにポストリードが必要だ」といった説明をして、それに引きずられて間違えてしまったのかなという気もいたしますが、とにかく、フィールドの図では「事件の最終的な解決＝物語の終わり(2時間の映画の終わり)」となっているわけです。なお、この図のうち、ミッドポイントを除く部分は「シナリオ入門」の22ページから、また、ミッドポイントについては同75ページから記述があります(延長上でさらに、全体の割合の3/8と5/8に現れるポイントの概念についても書かれています)。

- (15) 菊地秀行は(上にも出てくる)『インベーダー・サマー』(1983年8月初版でほぼ同時期)でも、歴史の教師のセリフとして(幾分不明確ながら)同じようなことを表明しています。侵略してくる宇宙人は地球の歴史をも書き換えてしまおうのですが、そうして記述の変わってしまった教科書を前に、教師は言うのです。「わしだけは忘れんぞ。(中略)どうしようもなく愚かで、限りなく崇高な人類の営みのことを……」と。
- (16) アメリカ探偵作家クラブ著、ローレンス・トリート編『ミステリーの書き方』、第四章「プロットの組み立て方」(フレデリック・ブラウン)。

参考文献表(作成:編集部)

- 『血の収穫』ダシール・ハメット著、田中西二郎訳、創元推理文庫、1983年(他にも能島武文訳、新潮文庫などがある)。
- 『マルタの鷹』ダシール・ハメット著、村上哲夫訳、創元推理文庫、1961年(他にも数種類の訳書がある)。
- 『ハメットとチャンドラーの私立探偵』ロバート・B・パーカー著、朝倉隆男訳、早川書房、1994年。
- 『別冊宝島 144・シナリオ入門』宝島社、1991年。

『AKIRA』(全6巻) 大友克洋著、講談社、1984-93年。

『バトル・ロワイアル』 高見広春著、太田出版、1999年(2002年には幻冬舎から文庫版〔上・下〕が出ている)。

『インベーター・サマー』 菊地秀行著、朝日ソノラマ文庫、1983年。

『エイリアン黙示録』 菊地秀行著、朝日ソノラマ文庫、1984年。

『秘密の探偵術——これがプロのテクニックだ!』 加納一朗著、廣済堂(豆たぬきの本)、1979年。

『ミステリーの書き方』 アメリカ探偵作家クラブ著、ローレンス・トリート編、講談社、1984年。

『チャンドラー短編全集2・事件屋稼業』 稲葉明雄訳、創元推理文庫、1965年。

『ハメット短編全集2・スベイドという男』 稲葉明雄訳、創元推理文庫、1976年。