



Title	作家・高見広春氏講演会をめぐる覚書：ユニバーサル・ルールとしてのハードボイルド どんな時代でも、わかってる奴にはわかってる
Author(s)	桑島, 秀樹
Citation	文芸学研究. 2013, 7, p. 121-135
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/50952
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

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

The University of Osaka

講演会報告

作家・高見広春氏講演会をめぐる覚書： ユニバーサル・ルールとしてのハードボイルド ——「どんな時代でも、わかってる奴にはわかってる」

桑島秀樹

作家——ご自身の名刺によれば、「フリーランス・ライター」——高見広春氏による講演会が、文芸学研究会主催のもと、2002年6月22日（土）午後2時より、大阪大学豊中キャンパス基礎工学部国際棟シグマホールにて開かれた。氏の講演会の開催は、一般公開のかたちでは、おそらく本邦初のことであろう。インタビューおよび質疑応答の時間まで含めると、三時間強に及ぶ充実したものであった。会当日の大坂は、すでに真夏のような日差しに見舞われ、汗ばむような陽気であったと記憶している。また、ほとんどの日本国民は、日韓共催でおこなわれていたW杯サッカーに興じていたときでもあった。

講演タイトルは、「娯楽小説の構築、ハードボイルドの倫理」。処女作にしてベストセラーカー『バトル・ロワイアル』（太田出版、1999年4月刊）——氏ご自身は、扉頁タイトル上部にもあるように「パルプ・フィクション」と呼ぶことを好まれている——のたんなる執筆エピソードではなかった。そこではむしろ、氏が「物語」を紡いでいくうえで常に拠って立つもの、より具体的にいえば、「物語」に盛られるべき思想性（＝「ハードボイルドの倫理」）と、その「プロット」の算術的構成法（＝「娯楽小説の構築」）とが、講演の前段と後段に分けて明晰かつ具体的に示されることとなった。さらに今回の講演では、氏にとっての「ものを書く」という行為が、自己の「尊厳」に根ざす倫理的な問題と深く結びついていることもまた暗示された。まさしくここに、人生における「ユニバーサル・ルール」としてのハードボイルドという定義が立ちあらわれてきているといえるだろう。

講演内容に関しては、本誌別稿として、氏による講演内容の全記録が収録されている。したがって、本稿では、管見のかぎりでの要点整理に努めたつもりである。なお、講演会全体の進行次第は、開会挨拶、高見氏による講演（80分）、

休憩（20分）、司会者によるインタビュー（30分）、一般質疑応答（50分）、閉会挨拶の順であった。

以下では、講演会進行の時間軸にそって会全体の流れを概括していくが、その概要を述べるに先立ち、文芸学研究会の主催によって高見氏の講演会が実現した経緯についても、まず「プロローグ」として若干述べておくことにしたい。この主たる理由は、そのほうがよりリアルに「作家・高見広春」に肉薄することができると思われるからである。また同時に、副次的な理由として、これを示すことで、報告者が本誌に講演報告を寄稿する理由もご理解いただけると思われるからである。したがって、本報告が、幾許か報告者個人による私的覚書としての側面をもつものであることもあらかじめ断っておきたい。読者諸氏には、諒とされたい。

プロローグ

2001年度末、文芸学研究会事務局（大阪大学文学部・文芸学研究室）にて、事務幹事役を含む会員数名が次年度の活動方針に関する会合をもった（たしか本誌第5号編集作業が一段落した後だったと記憶する）。この際、いわゆるアカデミックな研究者による研究発表ばかりでなく「つくり手」による創作実践の話も聴いてみたいとの発案がなされ、そこに居た一同は——以前からそのような声が挙がっていたこともあり——即賛同に至る。では具体的に、誰を、ということに話が及んだとき、その場に居合わせた報告者が高見氏の名をまず挙げたわけである。報告者が氏の名を挙げた理由は、当初は非常に偶然的かつ私的な理由にすぎない。氏が、本会事務局のある大阪大学文学部美学科美学・文芸学専攻（美学研究室）の卒業生で、報告者にとってはゼミの直接の先輩（氏のほうが二学年上だが、報告者が学部に進学した時にはすでに卒業されていた）に当たるということだった。ただし、そのときすでに『バトル・ロワイアル』は読んでいたし、深作欣二監督による映画作品も観ていたので、氏が、あれだけ構成力のある作品を、どんな着想のもと、どうやって構成したのかということに（私的コネクションとは別に）知的な興味をもっていたことは確かである。

しかし、この時点では、報告者も含め、氏と直接の面識がある者は誰もいなかった。結局、会合の最後に、「まあ、頼んでみましょう」という結論に至る。そして、報告者が、いわゆる「ダメもと」のつもりで、封書の講演依頼状（渡

辺浩司氏と報告者の連名）を認める。これが、2002年2月26日。続く3月初旬に、運良く、学部時代に高見氏と同級で氏との交流もあった佐谷記世氏（非会員）と某酒席で同席、この折に佐谷氏からも講演会の件を重ねて打診してもらう確約を得る。結果、3月11日、高見氏ご自身より報告者のところに電子メールにて「快諾」のお返事が届く。この返信においてすでに、「少なくとも僕がどう書いているか」について話をしてくださる旨が述べられていたと記憶する。

このような事情から、報告者が窓口となり、講演会の開催まで何度も電子文書のやりとりをおこなうこととあいなったわけである。これまで講演というものを疎んじておられた氏であったが、母校での講演ということもあって、快く了承してくださったようである。お人柄か、じつに控え目に、講演会の宣伝はなるべく控えてほしいということと、会場にマイクと板書用の黒板の用意してほしいということ以外には何も要望されず、すべて主催者サイドに任せてくれた。講演会主催側のひとりとして非常に感謝している。

さて当日は、以上のような経緯から講演会の司会進行役を仰せつかっていたので、正午、阪急石橋駅（大阪大学豊中キャンパス最寄駅）にて氏と待ち合わせる。地元香川在住の氏は、高速バスにて来阪予定であったが、事故による淡路高速交通不通のため、急遽新幹線に乗り換えて来阪してくださった。正午すぎ、無事初顔合わせ。はじめてお会いした高見氏は、紺のブレザーにジーンズ、ホワイトシャツ、「プロケッズ」のスニーカー（お気に入りと聞く）、黒っぽい鼈甲フレームの眼鏡、バックパックといった飘々とした出で立ち。後の講演会で、村上春樹作品のハードボイルドさについて好感をもって言及されたが、氏ご自身が、そのまま「ハルキ」その人のスタイルだといえようか。

まず、蕎麦屋「いち花」で昼食。続いて午後1時過ぎまで、喫茶店「花の館」にて、歓談しつつ講演会の進行に関する打ち合せ。このときは、阪大在学中のこと（卒論は、ドイツの画家シュピッツベーグに関するものだったと聞く）、新聞記者時代のこと、育った環境や仕事場のことなど、ざっくばらんにうかがう。地元有力紙『四國新聞』の記者を辞めるときは、周囲の反対を押し切っての決断であったとか。もし作家にならなかつたら、と訊くと、英語の教師、と苦笑しながら氏はいった。教員免許も取ったから、と。講演は板書のできるところで、といった氏の気持ちと人柄とがこのとき少し分かったような気がした。

さて以下では、講演会々場での講演会全体を、報告者の視点から総覧してみたい。

なお、開会から閉会まで、文芸学研究会の活動記録も兼ねてビデオ撮影をおこなっている。撮影については、大阪大学美学研究室の大学院生、井上由里子氏（非会員）に担当していただいた。ここに記して感謝申しあげたい。

開会挨拶

講演会開催校の森谷宇一先生（大阪大学・文芸学）より、開会にあたって、高見氏の経歴と講演会開催の経緯について若干の説明がなされた。「広春」というペンネームが、艶やかで、いつまでも青春のなかにあって萌える感じでよい、とのコメントもあった。

講演「娯楽小説の構築、ハードボイルドの倫理」（全80分）

1. 前段：「ハードボイルドの倫理」（50分）

はじめに、高見氏によって、講演タイトル後半に示された「ハードボイルドの倫理」が、ひろい意味での「物語」の思想性を支える拠りどころであることが指摘された。氏のここでの主張は、一般に文学ジャンルのなかでも「思想性」あるいは「感情性」と無縁だと思われがちな「ハードボイルド」観に再考をせまるものであったといえよう。氏はさらに、そのなかに、真摯な「個人主義」あるいは人間の「尊厳」まで見出そうとする。

氏は、こうした「ハードボイルドの倫理」が育った歴史的経緯から話を説き起こす。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』（朝倉隆男訳、早川書房、1994年）——もともとパーカーの博士学位論文——に依拠して、アメリカ西部のフロンティア・スピリッツとハードボイルド小説の誕生との必然的結びつきが具体的に説明された。アメリカ精神史の観点から、いわゆる「ハードボイルド小説」に登場する探偵のもつヒロイズムが解明されていく。ここでヒーローとは、より具体的にいえば、〈自分たちの揉めごとに自分たちで解決する〉あるいは〈自分の信じるものを人生において絶えず問われる〉ような存在のこと。パーカーによれば、すでに西部のフロンティアが存在しなくなった20世紀では、すべての腐敗や悪は日常的に存在する身近なものとなってしまったという。こうした状況のなかで、「試される存在」として

表象されるのが、ハードボイルドに登場するヒーロー、すなわち探偵だというのである。

こうしたパーカーの論を念頭において、高見氏は独自の「ハードボイルドの条件」を列挙する。それは、「個人の尊厳」と「友愛の感情」、あるいは「応報主義」と「感傷主義」とまとめることができよう。自己の内部に「尊厳」の根拠を求め自己にも他者にも公正さを求めようとする決然とした潔癖さと、ついロマンティックな感情に流れ他人事にかかわってしまう人間臭さとでもいつたらよいだろうか。さらに高見氏によれば、このような特質をもつハードボイルドの登場人物たちは、ほとんどの場合、ビルドゥングス・ロマーンに見られるような（成長過程）「子ども」としてではなく、「すでに完成してしまった人格」をもつ「大人」として描かれているという。氏はここで、自作『バトル・ロワイアル』にも触れ、登場人物の設定そのものは中学生だが、彼らはまったく中学生的ではない、と自己批判的な分析を呈示している。最終的に、氏は、こうしたハードボイルドには、「個人の尊厳」を普遍的処世訓として生きる理想的人間像があると指摘し、前段を締めくくった。

2. 後段：「娯楽小説の構築」（30分）

続く後段「娯楽小説の構築」についての説明のなかで、高見氏によってまず強調されたのは、物語の「プロット」の構成が、（少なくとも氏の創作実践においては）前段で語られた「ハードボイルドの倫理」とはまったく別ものだということ。氏にとってのプロット構成法は、まったくの技術的な問題として、システムティックに語り得るものであった。氏がここで例示してくれたのは、ハリウッド映画の脚本作りの教科書的な技法書（シド・フィールド「シナリオ・ワークショップ」、『別冊宝島144 シナリオ入門』1991年所収）である。そこには、人間の生理に配慮した「物語」の算術的構成技法が見られた。いい換えれば、物語の起承転結を、時間単位に分割し数値化して示すことで、ある種の作劇の原理を——面白く物語をつくる法則を——導くような堅牢な枠組みづくりだ。こうした「厳格さ」を目指す氏のプロット構成においては、物語が決して最初の一一行目から書かれることはなく、かならず起承転結の流れを明確にした「進行表（スケジュール）」が先にあるという。氏は、こうした「進行表」さえつくっておけば、締切りに追われずに安心して書ける、とも告白している。氏はまず、フィールドのハリウッド式の作劇法に依拠しつつ、完結したひとつ

の物語にひそむ「事件」展開のパターンに言及する。とりわけ、「事件の勃発」・「転回点」・「事件の解決」が順次起こる過程を、その真ん中に存在する「転回点」に注目して考察する。フィールドによれば、この真ん中にある「転回点」は「ミッドポイント」とされ、ハリウッドの映画台本だと全120ページのうちちょうど半分、60ページ目に当たるという。そして、ほとんどの台本が、この60ページ目にかならず何かが起こるように設定されているというのだ。これは通常の二時間映画なら、ちょうど一時間経過した時点である。人間の生理のうえからも、これくらいのところで大きな事件展開がないと「受け手の興味」を持続させられず、最後まで観者を惹きつけられないとも。高見氏は、これを、スポーツにおける前半戦・後半戦、あるいはレコードにおけるA面・B面に似ていると指摘する。氏はここで、身近な例として、大友克洋の漫画『AKIRA』(講談社、1982年～90年連載)を挙げている。漫画『AKIRA』においても、ミッドポイントを超えるとその前半と後半では明らかに「モード」が変っているという。いい換えれば、ミッドポイントを境として、話の主人公にとって何かが変ってしまっているという事態の出来のことだ。『AKIRA』の場合は、アキラの超能力の発動による核爆発が、まさにそのポイントであるという。これを境にして、整然とした都市としての東京と、廃墟化し無政府状態になった東京との対比が明瞭に見てとれるからだ。

さらに氏は、ここでまた自作『バトル・ロワイアル』に言及し、そのミッドポイントはどうか、と自問してみせる。全頁数666ページ、編集者が「獣の数字」に揃えてくれたという。ということは、ミッドポイントは、333ページ付近。氏もまずエクスキューズをくわえるように、次々と登場人物が死んでゆき、なおかつ複数のエピソードが交錯する『バトル・ロワイアル』では明確なミッドポイントは指摘しがたい。しかし、氏によれば、この333ページ前後で、主人公たちにモードの変化が見られるという。明らかにこの付近を境として、七原秋也を中心とする主要な登場人物たちが前半の混乱した意識状況から覚醒し、しだいに支配的な悪に対する復讐とそこからの逃亡を企てはじめるという。具体的には、このあたりこそ、秋也が冒頭での親友の無残な殺害を再び思い出し、敵への復讐心を新たにしている場面だ、との指摘がなされた。
(こうして、講演は、盛況のうちに拍手をもって終わる。)

休憩（20分）

(愛煙家の高見氏は、他の愛煙家の会員と談笑しつつ、国際棟の外に出て煙草を燻らしていた。)

司会者によるインタビュー（30分）

司会進行役であった報告者は、来聴者による一般質疑に先立ち、まず対談風のインタビューをおこなった。ここでの報告者のねらいは、著作『バトル・ロワイアル』にまつわる基礎事項の確認、さらに『バトル・ロワイアル』の出版とその反響という周辺的な社会状況の確認であった。具体的にいえば、ホラ一大賞落選のエピソード、すなわち、神戸の少年A報道など、いわゆる「少年犯罪」がクローズアップされたことで著作が被った誤解、あるいは逆にそれによって話題になったという現実、さらにまた、東映バイオレンス映画の巨匠、深作欣二によって映画化されたことの是非などについてうかがった。

高見氏によれば、『バトル・ロワイアル』は、1996年春に新聞社を辞職し、その夏から書きはじめて、翌97年3月には、400字×約1000枚の第一稿（最終出版稿は、約1300枚）に仕上がっていったという。したがって、神戸の少年A犯罪——1997年5月27日、小学生の切断頭部発見により事件が大々的に報道されるに至る——が直接のモチーフではない。高見氏によれば、自分たちの世代にとっては、『バトル・ロワイアル』に描かれた程度のスプラッター性は、他の創作媒体を通じても提供されているものであり、別段驚くに値しないという。『バトル・ロワイアル』を構想したとき、氏がとにかく考えていたのは、たんにカッコいい登場人物を書こうということだけだとしている。氏としては、作品を面白くするためなら、素材としては何でも使うとも。したがって、『バトル・ロワイアル』で採用されたスプラッター性は、「読者サービス」にすぎないわけだ。氏の作品の深作監督による映画化については、同じ素材を使っていても表現したいテーマが違うし、作者が違えば当然そうあるべきだということがまず強調された。深作監督に撮ってもらうのだから、なおさらとも。そして、深作作品は原作と違う視点——「大人」対「子ども」の対立軸と、バイオレンス性の強調——から作られているものの、氏が当初予想した以上に「奇跡的なまとまり」をもった作品に仕上がっており、非常によかったですと語ってくれた。

なお、今回の報告者によるインタビューでは、すでに公にされている詳しい

インタビュー（高見広春、「バトル・ロワイアル」製作委員会監修『バトル・ロワイアル・インサイダー』太田出版、2000年12月刊。下記参考文献一覧の1-④）が存在しているので、それを参照しつつ質問をさせていただいた。が、今回、高見氏にはそこでの発言をさらに掘り下げてお応えくださったよう思う。

以下は、報告者が作成し、講演当日来聴者に配布した『バトル・ロワイアル』に関する主要な参考文献・映像資料一覧である（※本誌掲載にあたり、新情報の追加など若干の加筆をおこなっている）。

「『バトル・ロワイアル』参考文献・映像資料案内」

[参考文献]

1. 著作『バトル・ロワイアル』および映画《バトル・ロワイアル》に関するもの
 - ① 高見広春『バトル・ロワイアル』太田出版、1999年4月刊。
 - ② 高見広春『バトル・ロワイアル』（上・下巻）幻冬舎文庫、2002年8月刊。
＊著者による「あとがき」付き。本書「あとがき」には、オリジナル版（太田出版）からの修正箇所が明示されている。解説は、池上冬樹。
 - ③ バトル・ロワイアル研究委員会編『バトル・ロワイアル The Movie 完全攻略ガイドブック』角川書店、2000年11月刊。＊高見氏へのインタビュー記事（pp.90-93）あり。
 - ④ 高見広春、「バトル・ロワイアル」製作委員会監修『バトル・ロワイアル・インサイダー』太田出版、2000年12月刊。＊高見氏への長いインタビュー記事（pp.17-74）あり。
 - ⑤ 深作欣二、高野育郎『仁義なきバトル・ロワイアル』アスペクト、2000年12月刊。

2. 『バトル・ロワイアル』が話題になったきっかけがわかるもの

- ① 『本の旅人』1998年6月号、角川書店。＊角川書店のPR誌。第5回日本ホラーソノラ小説大賞選評（選考委員：荒俣宏・高橋克彦・林真理子）を掲載する。ちなみに、当社主催による第1回大賞受賞作は、瀬名秀明『バラサイト・イヴ』。

- ②『賞とるマガジン』1998年10月号、白夜書房。*歌人枠野浩一が、連載コラムで、「大賞確実のすごい問題作」とされながら、不条理な理由からホラー小説大賞の落選をみた作品『バトル・ロワイアル』に注目する。なお、枠野は、現在の文壇における褒賞制度への批判者である。
- ③『クイック・ジャパン』21号、太田出版、1998年12月刊。*枠野の連載コラムを読んだ赤田裕一（サブカルチャー誌『クイック・ジャパン』発行人）が『バトル・ロワイアル』の著者、高見氏への呼びかけをおこなう。

3. 高見氏自身が『バトル・ロワイアル』執筆にあたり直接の影響を認めているもの

- ①スティーヴン・キング『バトル・ランナー』(バックマン・ブックス1) 酒井昭伸訳、扶桑社ミステリー文庫、1989年7月刊。
- ②スティーヴン・キング『死のロングウォーク』(バックマン・ブックス4) 沼尻素子訳、扶桑社ミステリー文庫、1989年7月刊。

〔映像資料〕

- ①深作欣二監督《バトル・ロワイアル》(カラー114分)「バトル・ロワイアル」製作委員会製作、東映、2000年。(VHS、東映ビデオ製作、2001年9月刊) *深作監督は、「42人の中学生が殺し合う」という『バトル・ロワイアル』の帯にあった宣伝文を見て、「もう俺が撮るしかない」と思ったという。ピートたけしを教師役にキャスティング。また、安藤政信、栗山千明、柴崎コウ、藤原竜也、前田亞季、山本太郎など、多数のアイドルを生徒役に起用し、さらに話題性があがる。その「スプラッタ一性」ゆえ、R-15指定作品となる。
- ②村岡哲也監督、撮影《バトル・ロワイアル外伝》(カラー45分、VHS) メディア・ジャック製作、2001年1月刊。*映画《バトル・ロワイアル》のメイキング・ビデオ。キャスティングされた若手アイドルたちのプロモーションビデオの感がある。

(※なお、深作欣二監督による第二作《バトル・ロワイアルII》が撮影進行中であったが、2003年1月、撮影半ばにして監督が世を去った。ご冥福をお祈りしたい。2003年2月現在、長男健太氏が監督の遺志を引き継ぎ、順調に撮影が続けられている。第二作の完成に期待したい。)

一般質疑応答（50分）

以下、会場の来聴者から提出された感想および質問、およびそれらへ高見氏からの回答である。発話者の提題意図に即して、できるだけ正確を期したつもりである。しかし、なにぶん口頭での質疑応答であり、また多数の方から様々な意見を頂戴したので、発話者本来の意図を完全に再現できなかつたかもしれない。質問にお応えくださつた高見氏を含め、発話者諸氏には、あらかじめお許しを乞いたい。

戸高和弘氏（大阪大学・西洋古典学）：ご講演、面白く拝聴しました。また、ご著書の『バトル・ロワイアル』のほうも非常に爽やかな読後感があり、とても楽しめました。高見さんに感謝しています。本を読んで、著者に感謝する機会はなかなかありませんからね。先ほどの桑島さんとのお話のなかで、『バトル・ロワイアル』が大賞を逸したというエピソードがありましたね。それをうかがっていて、古代ギリシャにおいても、ソフォクレスの『オイディップス王』とかエウリピデス『メティア』とか、そういった世に残っている面白い作品も、高見さんの作品と同様、リアルタイムではなかなか栄誉を勝ち取れなかつたということを思い出しました。さて、質問なのですが、『バトル・ロワイアル』のなかで爆弾を生徒たちの「首輪」——「ガダルカナル」でしたか——に仕掛けるというのは、社会のなかで「首輪をつける」というような、何か抑圧された社会の縮図といったニュアンスが、やはりおありなのですか？

——（高見氏）：そうですね、「桎梏」というんでどうか。もちろん、そういうシンボリックなニュアンスはありますし、読者の方がどう読まれても、楽しんでいただければそれでいいんです。ただ、僕としてはむしろ、たんなる「ギミック」（＝小道具）として考えました。最初は、「腕輪」だったんです。草稿—— α 版というんでどうか——の段階で、何人かの友人に見せたら、そのなかにとんでもない奴がいて「腕だったら、切って逃げられるじゃん」なんてことをいうから、じゃあ、切れない「首」かな、って考えたんです。

岩松正洋氏（岡山大学・現代文学理論）：今日のご講演では、こちらが当初質問しようと思っていたことを、せんぶ明解に説明されてしまつたという感じです（笑）。いま戸高さんとのやりとりにあつた、「ギミック」のほうが創作において先行していたということも、たいへん面白いですね。最近のエンタテ

イメントにおける「批評家の深読み」現象——とくに、ジェンダー批評家が陥りやすいような——についても思い至りました。で、『バトル・ロワイアル』についてですが、どうも同人誌のファン活動というような伝わり方でしか、伝わってこないような何かがあるように思いました。柳美里や重松清の少年主人公とは違う何かを感じます。彼らの小説は、リアリズムだけに逆に社会のもつている少年イメージにはまりやすい。それに対して、高見さんの作品は、とりあえず日本を舞台にはしているけれど、特殊な設定のパラレルワールドをつくることで、たとえば『マハーバーラタ』とか『三国志』みたいな、近代小説とは違う高いフィクション性をもっている。絵空事の強調といいますか。かえてそこに、他の小説に見られる以上の「切なさ」あるいは「切実さ」があるよううに思えるのです。そこで、質問なんですが、高見さんは、パラレルワールドの仕組みについてどうお考えですか？

——(高見氏)：けっこう難しい質問ですね。『バトル・ロワイアル』の最初の着想は、半分寝ているような状態のとき、「金八先生」(TBSテレビドラマ《3年B組金八先生》第一シリーズ、1979年)の顔が浮かんで、「皆さーん。今日は殺し合いだよーん」なんていいたら怖いなと思っただけなんです。ものすごく怖い。でも、ここで、別に少年少女たちを主人公にしたかったわけではないんです。全体主義国家のリアルさですね。まさにスティーヴン・キングの世界。キャラからみても、『バトル・ロワイアル』では、やっぱり中学生とはいえない。さっきの講演のなかでいった、「ハードボイルド」の登場人物の特徴ですね。キャラクターたちが、すでに「完成してしまって」いる。どちらかというとりっぱな奴が多かった(笑)。じつは、最初は——僕の頭のなかでですよ——「金八」がごちゃごちゃいってたけど、むしろ大人の話のほうがいいのかな、なんて思ったこともあります。でも結局、主人公を中学生に設定したのは、ただ、まず「金八」だったということ(笑)。それから菊地秀行の初期の「ジュブナイル小説」みたいなのが書きたかったということ、それだけです。でも、中学生に設定したことで、かえって書けたことも出てきましたね。僕らの世代は、校内暴力華やかなりし頃で、校則とともに厳しかったし。ちょっと、応えになつてないかな……(笑)。

岩松氏：パラレルワールドについて、もうひとつだけ。『バトル・ロワイアル』については、本を読んでも映画も観ていない人たちが話だけは知っている

という状況がありますね。ある年齢より若い世代には、それがパラレルワールドである必然性がないのかもしれませんね。イメージの喚起力という点で、かえって「リアル」というか。

——(高見氏)：なるほどねえ……いまの若い子たちが何を考えているかよくわかりません。『バトル・ロワイアル』を書くちょっとまえ、地元の高松の高校——高校1年の英語のクラスだったんですが——に教育実習に行かせでもらったことがあるんです。が、どうでしょう、田舎の高校だからかもしれません、自分が高校生だった時とそんなに変わったとも思いませんでした。ただ、少し元気がなかったかな。僕らのほうがデタラメだった(笑)。

平川大作氏(大手前大学・演劇学)：たいへん失礼ながら、じつは原作のほうはまだ読ませていただきたいんですけど、映画のほうは観させていただきました。私も高見さんと同年代なので、映画に出てくる固有名詞は、あれだあれだという感じで楽しく拝見しました。で、劇場から出てきてすぐに思ったのは、まさに「ウラ金八」だな、ということです。こういう映画は、日本映画界に「寅さん」なき後、年に2回ぐらいくつも若手俳優の登竜門にしたらどうか、なんてことも考えました(笑)。それで、質問です。これは、よく作家にする「無人島クイズ」というやつなんですが、もし無人島に行くとしたら、何をもっていかれますか？それから、もうひとつ。『バトル・ロワイアル』を本屋のどこでも好きな棚に置いていいといわれたら、どこのコーナーにおきますか？もちろん、どういう読者層に読んでもらいたいかという質問です。

——(高見氏)：最初のは、ちょっと恐い気もするけど素直に応えましょう。でも、ちょっととかわしてるかもしれません、「この世界ぜんぶ」です。それから、本屋の棚なら、やっぱり漫画コーナーかな。僕は漫画と張りあいたい。

伊達立晶氏(大阪大学・芸術学)：発表に即してうかがいたいと思います。私自身ほとんど「ハードボイルド」というものを読まないのですが、歴史的にみると、もともとアメリカ史の伝統のなかから生まれたものだということですね。それを現代日本のなかでやっていく意義はなんだとお考えですか？

——(高見氏)：興味深い質問ですね。僕の依拠したパートナーは、ハードボイルドをアメリカの文化のなかで位置付けました。確かに、歴史の上では、「ハードボイルド」は、アメリカ・フロンティアに発する新大陸の文化です。まあ経

緯はともかく、まずハメットとチャンドラーありきです。それを踏まえて、最大公約数的に僕が導けると考えたのが、「ユニバーサル・ルール」です。これは、菊地秀行の作品のなかにもあるし、『ルパン三世』のなかにだって見出せるでしょう。これが、地域性や時間性にもとらわれない、るべき理想だからなんです。僕もプロパーに、いわゆるハードボイルド小説をやっていくという選択肢もあるでしょう。が、いかなる素材であれ、ささやかな思想性とプロットさえあれば、何がしかのテーマをもった「ハードボイルド」に加工できると考えているんです。で、現代日本で何をもって「ハードボイルド」と呼ぶかなどと、十年前にある作家が、「村上春樹の全作品」といいましたが、僕もまったくそれに賛成です。

山下高充氏（大阪大学・文芸学）：大阪大学の学部生です。『バトル・ロワイアル』のなかに、「やくたいもない」という、普段あまり使わない言葉がたくさん出てきたのが気になりました。ほんとうに基本的な質問なのですが、最近よくいわれる、若い人たちの日本語離れということについてどう考えますか？

——（高見氏）：僕には、日本語についてコメントできません。じつはこの夏に『バトル・ロワイアル』が別の出版社の文庫になるんですが、今回文庫するに当たって校閲を付けてもらつたんです。じつはその前まで——親本は、非常に低コストでつくったこともあり——誤字・脱字の類いだけでなく、「誤語」というのまであったんです。だから、僕の日本語はほんとにあやしい（笑）。ただ「やくたいもない」ということばはありますね。これは、明らかに矢作俊彦さんからです。僕の好きな作家のひとりですが。「正しい日本語」ということに関していえば、「ら抜き言葉」というのは嫌いですね。気持ち悪い。ただ実際には、自然言語であれば、ことばは変っていくものです。世界の他の言語に比して、日本語の力が衰えるなんてあまり心配していませんね。むしろ、若い子が、最近本を読まなくなっていることのほうが心配です。

山下氏：もうひとつ。新聞記者をされていたということですが、その経験が作家になるに当たってプラスになった面、マイナスになった面があれば教えてください。

——（高見氏）：じつは先ほども桑島さんと喫茶店で話していたんですが、新聞記者をやつたからといって到底文章がうまくなつたとは思えない。ただ時間

にせまられて記事を書かざるを得ないことが多いですから、短く簡潔に、そして速く書く訓練にはなったと思います。また、書く対象があれば、何でも書けるという自信はつきましたね。書きたいかどうかは別の問題ですが。文章のスタイルが広がったとはいえるでしょう。

報告者：桑島（日本学術振興会・美学芸術学）：最後に司会役である私のほうからもよろしいでしょうか。質問というより感想なのですが、二つほどございます。まずひとつ目は、ご講演の前段「ハードボイルドの倫理」に出てきた「個人の尊厳」とか「友愛」とか、そういうことば遣いの問題です。私は、17、18世紀、つまり、ちょうど個の確立と社会倫理が問題となる時代の美学史を研究しているので、これらのことば遣いから、ホップズが「万人の万人に対する戦争状態」と表現したこと、それからその後のロックやルソーにみられる「社会契約」論、またスミスにみられる「共感」理論、あるいは、カントにおける「共通感覚」論、こういった「個」と「社会」に関する究極の思考実験を思い出しました。高見さんは、ここで同じようなことをいってたんだなと。これは、『バトル・ロワイアル』を読んだときにも思ったことです。もうひとつは、ご著書の『バトル・ロワイアル』のなかの文体の問題。こういう文体にかかる問題は今日の質疑ではまったく出なかったんですが。『バトル・ロワイアル』を見ると、登場人物が変わると、その人物の感情の起伏に影響されて、地の文の文体まで変ってしまっている。たとえば、千草貴子という、ちょっとお高くとまったプライドの高い美人キャラが出てくるところ（『バトル・ロワイアル』第37節）なんか、貴子の感情の高まりとともに一人称が地の文にどんどん侵入してくる。これは、『バトル・ロワイアル』の書かれ方という点では、かなり重要なことではないでしょうか。こちらは、むしろ表現技法の問題です。もう閉会時間を少々超えておりますので、お応えはどちらでもけっこうですが……。

——（高見氏）：せっかくですから、急いでお応えしましょう。まず、最初の点は、これは十年くらいまえからずっと考えていたことなんですが、「どんな時代でも、わかってる奴にはわかってる」ということ。歴史に登場した「わかっている奴」は、皆んな同じことをいってる気がするんです。それから、第二の点については、登場人物の一人称的な心理描写が、そのまま三人称で書くべきところにまで及んでいるということですね。一人称的三人称というか。じつは、告白しておくと、いまの僕にはこうしか書けないんです。完全三人称とい

うのが書けない。

閉会挨拶

ふたたび講演開催校の森谷先生によって閉会の挨拶があった。ほとんど推理小説を読まずにきたという先生からは、高見氏の講演を通じて、「ハードボイルド」の本質、とりわけ、ロマンティシズムとかかわる思想性についての明晰な説明を受け、推理小説というジャンルを再考するよい機会になったとのコメントがあった。また、高見氏の作品構築法には、実作者にしか語り得ない「自在さ」のようなものを感じたとも。さらに挨拶の最後には、本研究会々員を中心とする聴衆に向けて、氏が示してくれたプロット構成法は、われわれ研究者にとっても論文作成上のヒントになるかもしれない、との森谷先生らしい発言も添えられた。

こうして、講演会のプログラムはすべて無事終了。高見氏の講演は、まさしく「ミッドポイント」をそなえた、明晰にして聴衆を飽きさせないものだった。参加者一同は、会員同士の懇親会も兼ねて、氏の慰労会々場（阪急石橋駅前、居酒屋「いしまつ」）へと向かった。

以上が、管見のかぎりでの「高見広春氏講演会」の全容である。報告者としては、本研究会のために遠路足をお運びくださり、充実した内容のお話をしてくださいるとともに、長時間にわたってわれわれにお付き合いくださった氏に対し、もういちどこの場を借りて感謝申しあげたい。ほんとうに有り難うございました。

最後に、われわれの求めに応じて、氏が揮毫してくださった次のことを引用し、本稿の結びとさせていただく。

Be tough, true & immortal !

高見広春 Jun. 22, 2002

(先輩高見さんの更なるご活躍を願いつつ 2003年2月 H.K. 記)