

# 西尾維新 の 二人三脚

——『きみとぼくの壊れた世界』試論——

荒木優太

## 一、「脚」の物語

「この小説には暴力シーンやグロテスクな表現が含まれています。帯びにそんな惹句が書かれている小説を求めて僕は夜月の部屋へと脚を運んだ」(もんだい編)



取り敢えず、学園推理小説に分類

することができるだろう西尾維新の長編小説『きみとぼくの壊れた世界』(講談社ノベルス、2003、以下『きみとぼく』と略記)はこのようにして始まる。福嶋亮大が『神話が考える』(青土社、2010)のなかで指摘しているように、この冒頭は極めて暗示的だ。しかしそれは福嶋が注目するように、前半部にあるのではない。勿論、「この小説」云々という文言が、小説のなかの小説論への導入、一個のメタフィクショナルな意識を触発させることは確かだ。実際、福嶋によれば、この文章と以後に現われる主人公の「暴力シーン」についての饒舌とを共に考えたとき、西尾自身のデフォルメされた残酷描写のある過去作(例えば、

『クビキリサイクル』)への自己分析がなされている、という。

特別この点に異論はない。しかし焦点化すべきなのはそもそも後半の「僕は夜月の部屋へと脚を運んだ」の方だ。冒頭で「脚」のイメージをこの小説が提示していること、そのことを本稿は先ず第一に指摘しておきたい。

『きみとぼくの壊れた世界』は「脚」の物語だ。事実、本小説にあって「脚」は頻出する。剣道部の部員で「継ぎ脚」の上手い被害者数沢六人や、「美脚」の持ち主でひきこもり探偵の病院坂黒猫など、魅力的な「脚」を本筋の脇に添えつつ、しかもその本筋の中核に尚「脚」のイメージが場所を占めているのだ(ちなみに、続編である『不気味で素朴な困われた世界』(講談社ノヴェルス、2007)にあっては「脚」の漢字は殆ど用いられず、基本的に「足」の字が使用されている)。反復される重要な「脚」は、主人公の櫃内様刻がイジメにあってきた妹夜月を助けるために「キレる子供」を演じつつ、イジメっ子に「制裁」を加えた過去を回想する際に再び現われる。彼は制裁のための手始めに妹の不登校を正当化するため、「夜月の左脚を折って強制的に入院させ、夜月が学校に行かなくても済むようにした」のだ。

「差別されるのが嫌なら自宅から一步も脚を踏み出さな」とは、本編中の教師が発したと記される言葉であるが、正にその忠告を先取りするように様刻は「踏み出す」「脚」自体を破壊する。脚を折ること、それが象徴するように「小学二年生の際に、夜月の自尊心やら自信やらは、完璧に折られてしまった」、と語り手である様刻は伝える。「自」己を破損した少女はその欠損分を補填するように兄への過度な依存関係(ブラコン)に没入していく。

依存感情が最も強く発露されるのが、兄の女性関係によって惹き起こされた嫉妬の不安の中不貞腐れた妹が部屋に閉じこもり、それに対し兄が愛想をつかさ場面だ。夜月は、自分が捨てられるかもしれないという恐怖に戦き、兄の下に跪く。

「お兄ちゃんが好き、好きっ、好き、好き好き、好きなのおっ！好き、大好きっ！離れたくないのっ、ずっとそばにいたいっ、ずっとそばにいて欲しいのっ！誰にも渡したくないの、夜月だけのお兄ちゃんできて欲しいのっ！お兄ちゃんさえいればそれでいいのっ、他に何もいらぬのっ！お兄ちゃんは夜月だけのなのっ、誰かのものになっちゃやなのお！他の人と喋っちゃ嫌、他の人に触っちゃ嫌、他の人を見ちゃ嫌ああ、他の人に優しくしないで、他の人に構わないで欲しいっ！」(もんだい編)

慟哭はまだ半分くらい続くが、ヒステリーのその程度を知るにはこれぐらいで十分だ。「脚をもつれさせつつ」兄に跪く夜月は明確に「他の人」の排除を求めている。その志向性の成立は、様刻自身が反省しているように、左「脚」を折ることで「他の人」とのコミュニケーションを断たせ、関係のトラブル解消を代理的に引き受けた様刻の過去の選択に遠因していると考えてよいだろう。その選択から端を発する長年の接し方が「過保護だとか、甘やかしていたとか、そういうような話では済まされない」事態を招くのだ。

コミュニケーション能力が今仮にコミュニケーションの実践を通じて開発されていくものと規定してみるならば、左脚を折られ、「過保護」下に置かれていた夜月に残されたコミュニケーション対象は、様刻以外に存在しない。様刻は夜月にとっての唯一の他者であり、それ以外は「他の人」で、その他者の消滅は端的にコミュニケーションの不可能性、社会性からの疎外、そして恐らく「世界」そのものの死をもたらすだろう。いや、或はそもそも、折られた左脚のように破損した自己は辛うじて兄というパテの注入によって補填的に維持されていたのだから、兄の不在は「世界」の死以上に自己の死に等しい事態を呼び起こすのかもしれない。そして繰り返しになるが、この選択を間接的に決定したのは、妹を溺愛し苦痛から救おうとしていた兄様刻自身によるものだったのだ。

「夜月は再度、僕の脚に全身全霊の力で抱きついてくる。その力は酷く頼りない。けれどその命がけにも似たひたむきさは、頼りなさとは無関係に、頼りないがゆえに、僕から選択肢を奪っていく」(もんだい編)

「脚」を折られた妹は、折った兄の「脚」に抱き縋る。まるで、自分で立てなくなってしまった、「自」立

できなくなってしまった己が不能の「脚」の代わりに要求するように。実に、正当である。何故なら、「脚」を折らずとも彼女は実践的なコミュニケーションを通じてもしかしたイジメを克服できたかもしれない、自己の破損を自力で繋ぎとめ治癒していくことができたかもしれないのにも関わらず、兄の半強制的な介入によって不当に「過保護」下に隔離されていたからだ。

夜月の「頼りなさ」。それは皮肉にも様刻の選択の結果であり、努力の成果だ。そのためにこそ、「頼りないがゆえに」という無力に宿る力が逆説的に発揮される。その無力に対し様刻は無関心でいることができない。何故なら、自身の選択が遠因的であれその無力醸成の歴史を方向づけ、その「頼りなさ」を支持してきたからだ。彼は無責任で済ますことができないように感じている。

自身の選択のエフェクト（結果＝効果）を反省した様刻はその責任に応えるかのように、夜月への更なる溺愛、即ち、近親相姦の実行を決心する。象徴的に換言すれば、代わりに「脚」を贈与することを決断するのだ。夜月を「脚の間」に置き、背後から抱きしめ、照れている「姿に加虐心と庇護心を同時にかきたてられて、脚の先からぞくぞくと感じ」、「脚と腕とで、夜月の動きを拘束して、固定する」。「脚」の頻出、「脚」のインフレーションの中で、兄の「脚」は拘束するのと同時に拘束される。「脚」は立脚のための器官であることをやめ、愛撫のための器官と化す（脚への愛撫は「たんてい編」の最後まで執拗に繰り返される）。それは一個の捧げ物であり、自己の選択の責任を示す証しなのだ。

## 二、「肢」の歴史

『きみとぼくの壊れた世界』を一読してすぐさま感じることは、そのゲーム的感覚である。ここでいうゲームとは特に恋愛シュミレーションゲームと呼ばれるジャンルのものを指している。俗に「美少女ゲーム」とも呼ばれるこのゲームジャンルは、複数のヒロインとの恋愛物語を主人公＝プレイヤーが擬似的に生きるシュミレーションゲームである。特徴的なのは単線的な物語を坦々と読ませる素朴なノベルゲームとは違い、美少女ゲームのプレイヤーは時々提示される選択肢を選ぶことで物、それに対応した物語が分岐（ルート分岐）していく。この選択の蓄積が多くの場合、親密になるヒロインの選択と連動し、複数あるエンディングのうちの一つを決定していく。

『きみとぼくの壊れた世界』は、まるでゲームのように複数の「選択肢」が出現し、そのうちのどれかを選択することによってルートを決定するというゲームプレイヤー視点とその感覚を導入している。小説の途中、語り手でもある主人公の様刻は何度も自分のなかに出現する選択肢にぶち当たり、熟慮し、何れかを選択していく。例えば次のような形だ。

「さて、これからどうするか。

- 1・保健室へ行く。
- 2・剣道部を訪問する。
- 3・琴原を探す。
- 4・家に帰って夜月を待つ。

僕は当然、四番を選んだ」（もんだい編）

このような選択肢の提示は本編中何度も繰り返される。そしてそのたびに、主人公＝プレイヤーである様刻はそのうちのどれかを選択する。一見不自然にもみえる趣向だが、しかし登場人物の性格を前提の上で考えれば殊更に奇妙だと断定することはできない。というのも、様刻という登場人物は冷静に最上の選択肢を選択することに（だけ）執着するような人物造形を施されているからだ。彼が最も重視する持論、それは「持てる最大の能力を発揮して最良の選択肢を選び最善の結果を収めること」である。

「目的を果たせない行為などに何の意味もない、たとえ『目的』という言葉が持っている意味が皆無だったとしても。持てる能力を最大限に、最良の手段を選択。〔中略〕分かったような顔した奴は、『世の中には報われない努力もある』なんて言うが、そんなことはない。努力をすれば必ず成功する。成功しなかった人間が積み重ねてきたのは努力でなく徒労だ」（もんだい編）

様刻の世界観を要約すれば次のようになる。複雑な現実世界には想定不能な出来事や災厄が満ち満ちている。しかし、それは厳密には想定可能であるにも関わらず、予測主体の能力や努力を欠いていたために予測の精度が上がらず、その場であって出来事が単に突発的に起こった偶然事として結果的に見えてしまうだけなのだ。そのため、彼は与えられた能力を最大限に使用して、現状考えうる想定とそれに対応する可能な「選択肢」を列挙し、その蓋然性を計ることに最適化された生の方法をみる。そのために、彼は「後悔」の価値を認めない。曰く、「済んでしまったことは、仕方がない。後悔なんて何の意味もない」。後悔している暇があったら次の最善の選択肢を模索するべきだ、それが様刻の行動規範＝人生哲学だ。

彼の人生哲学は前章での論点と容易に接続しうる。何故なら、そもそも様刻の選択「肢」の選別の蓄積が「脚」の物語を産んでいたからで、『きみとぼくの壊れた世界』が「脚」の物語なのだとしたら、そのより抽象的な次元であってドラマ展開の原動力となる「肢」の歴史をそこから読み取ることは必然だ。身体から伸びる「脚」を象徴的な中心とした錯綜化した関係は、元々、精神から伸びる「肢」の処理の問題だった。

一見、様刻は「後悔」せずに考えうる限りで最良の選択肢を選んでいくように見える。しかしこの小説の

本質的な筋は、そんな彼の行動規範に対して揺さぶりをかけている点にこそ求められる。というのも、妹の安全を至上の目的とした選択肢を彼が重ねていくに従って、寧ろそのために却って大きな事件を身邊に呼び込んでしまっているからだ。その最大の大きな事件こそ、本作を推理小説たらしめている所以でもある、数沢六人殺害事件なのである。

### 三、想定外の隣接性

---

事の粗筋を簡単に説明しよう。夜月は軟派な数沢六人から好意半分の嫌がらせを受けており、兄の様刻は妹を救い出すため、クラスに乗り込み数沢に対して脅迫まがいの行為を演じる。「制裁」の反復だ。しかしその後、数沢が学園内で何者かに殺されたのが発見される。様刻と保健室でひきこもる天才児の病院坂黒猫は事件の解明に乗り出すが、その結果分かってきたのが、数沢を殺してしまったのは様刻への友情のために数沢の振る舞いを正そうとしていた友人二人（迎槻箱彦と琴原りりす）で、二人は殺してしまった後、様刻に入らぬ嫌疑がかからないようトリックを仕掛けて様刻にアリバイをもたせたという事実だった。

様刻はある観点からすれば――そしてその観点は犯人操り問題として作中で提出されているのだが――、間接的に数沢殺害に参加している。少なくとも事件の誘発を行なっていることは確かだ。様刻が例えば妹への不干渉を決め込み、当事者による解決を事を任せていたら、友人達による数沢との悶着は生じていなかっただろう。彼はトリガーを引いている。そして、そのトリガーとは妹保護を至上の目的とした選択肢選択の蓄積だった。「脚を引っ張るのも、引っ張られるのも嫌い」だと断言していた彼は己の選択が皮肉にも抽象的な水準で他人の「脚」を引っ張っていた事態に直面する。ここに『きみとぼくの壊れた世界』の「グロテスク」な悲劇性が存在するのだ。

様刻のいうように、単一の選択主体から見たとき、事象のなりゆき（未来）は全く予想出来ないわけではなく、そのために効果的に対応する選択肢を構想し、それを選択することは不可能ではない。しかし、選択主体が複数化したとき、その複雑性（予測難易度）が格段に上昇することは直観的に理解できるだろう。選択主体が複数化したとき、一個の主体のもつ選択肢は当然他人の選択の予測を考慮せねばならない。しかしそのこと自体が他者に先取りされていたとすれば、他人の選択を予測する私の予測を予測する他人、という具合に選択肢構想のための先読みの過剰は無限後退に陥っていく。「ことはいつだって、先の先まで考えて臨まなければならない。[中略] ここらでいいだろう、なんていう妥協点は存在しないし、様子見や日和見なんて、そんな言葉は僕の人生には不必要だ」と思っている者には、尚更だ。そしてその無際限の感覚は、殆ど人の「能力」には負えない複雑さとして現われてしまう。

要するに、様刻の悲劇の根幹には「世界」の想定外の隣接性がある。或いは、より厳密に言えば世界とはごく隣りにある想定外そのものだというべきかもしれない。表題の「壊れた世界」とはこの予測不可能性に満ちた（病院坂黒猫のいう処の「調和」のない）世界を指していると考えられるかもしれないが、しかし壊れていない世界などというものは未来を先取りできている精神の産物、選択肢そのものでしかない。様刻は妹と数沢との二者関係に自身が参入することで決着がつくと考えていた。しかし、「世界」はそもそもその三者で閉鎖されているのではなく、蝶の羽が最終的に台風を引き起こすように、ごく僅かなインプットが第三者の第三者を経由しめぐりめぐって大きなアウトプット（アリバイ作りのための数沢殺害事件）として帰結してくる。「世界」＝想定外に対して無能であること、これに様刻は敗北する。

（補記。このような、「世界」の想定外の隣接性によるドラマ構築は、本作が所謂「セカイ系」批判のテキストであることを示しているだろう。「セカイ系」とは主人公（ボク）とヒロイン（キミ）を中心とした小さな関係性が具体的な社会や共同体などを通過せず「世界の終焉」のような抽象的な大問題と直結する二〇〇〇年台に流行した物語定型のことだが、本テキストが描いているのは小さな関係性（様刻と夜月）の隣りにはやはり小さな関係性（様刻の友人）が隣接連鎖していて、その連鎖が問題を引き起こしていくからだ。必ずしもキミボクの関係性に閉ざされてはいないが、だからといって大きな世界そのものを代表しているわけではない想定外の隣接性の配置が、『きみとぼくの～』というタイトルに反し、「セカイ系」に対して批判的に機能しているだろう。このことを示唆程度に書き留めておく）。

## 四、ゲーム的リアリズム超克の試み

第二章の始めに、この小説がゲーム的であることを述べた。そこに認められるプレイヤー感覚は、東浩紀が大塚英志の「まんが・アニメ的リアリズム」を更新させた形で提起した「ゲーム的リアリズム」の概念を容易に想起させる（『ゲーム的リアリズムの誕生』、講談社現代新書、2007）。

東浩紀によれば、ゲーム的リアリズムとはポストモダン化が進行し「キャラクターのメタ物語的な想像力が、ひとつの始まりがあってひとつの終わりをもつしかない小説に侵入してきたときに」生まれるリアリズムのことだ（第一章）。ここでいわれている「キャラクターのメタ物語的な想像力」とは本稿の文脈上では「選ばなかった選択肢における登場人物の世界」と換言してよい。前述したように「美少女ゲーム」は、いわゆる小説とは違い、複数の物語をもち、それが選択肢の選択によってルートが決定されていく。ゲーム的リアリズムとはルートの選択が必然的にもたらず非選択のルートの存在が暗に（或いは明示的に）意識化されたリアリズムのことを指している。そして東は、ループ構造とプレイヤー視点を導入することでゲームをしている時に感じるような「リアリズム」を宿らせた桜坂洋『All You Need Is Kill』（2004）というミリタリーSF小説から、物語自体というよりもその構造を分析しつつ、次のようなメタフィクショナルなメッセージを導き出している。

「目の前には複数の人生がある、ひとつの物語を選べば必ずほかの物語を失う、しかし何も選らばなくてもやはりなにかは失うことになる。したがって、選択の残酷さを引き受けたうえで一つの物語を選べ」（第二章）

東は『All You Need Is Kill』の他にも谷川流『涼宮ハルヒの憂鬱』（2003）や辻村深月『冷たい校舎の時は止まる』（2004）などといった他のテキストにも、ゲーム的リアリズムの概念が転用的に分析できる可能性を示唆している。その「リアリズム」の代表作が引用にあるようなメッセージを発していたとして、東の示唆の従い、同じことは本稿が問題にしている『きみぼく』にあっても一見適用できるように思われる。というよりも、本作の主人公様刻は露骨すぎるほどに注意深く「選択」という行為に臨み、それが様刻という登場人物の、ドラマ展開の原動力となるほどの特権的な性格ともなっていた。

しかし、そのためにこそ却って、本作はゲーム的リアリズムを全面的に採用しているようには見えない。寧ろ、半ばゲーム的リアリズムに則りながらも、途中からゲーム的リアリズムから逸脱し、逆にその超克を試みているようにみえる。根拠は二点ある。

第一に、様刻は「後悔」に意味を見出さない。たとえ、事後的にみて、選択が適当ではなかったと感じても、選択時にあって能力不足や状況の不利などの要因が決定的な方向を定めてしまうことを彼は熟知していた。勿論、事件の全貌を知った様刻は最終的に「最悪」を感じる。しかし、それを彼は「後悔」と呼ばないし、正体を最後まで言語化せず、見極めることができない。「持てる最大の能力を発揮して最良の選択肢を選び最善の結果を収める」自負のある彼は、他の選択肢を選んでいても「最悪」を回避できるようなには思われなからだ。このような登場人物にあって、「メタ物語的な想像力」は本質的な力を発揮しないように思われる。その想像力は〈ああしたら〉や〈こうすれば〉のような想定されたifの世界と現状との落差を効力発揮の場として要求している。もし（何を選んでも同じだ、というような）落差無実感の諦観的状态に主体がおかれていれば、当然想像力は失効してしまう。

第二に、この小説は「美少女ゲーム」でいう処の、一種のトゥルーエンディング（真の結末）を迎えている点だ。一般的に美少女ゲームにあって、選択肢の選択がヒロインの個別ルートと個別エンディングの選択を決定していることは前述した。しかし、美少女ゲームにはこのような個別エンディングとは別に（多くは、用意された個別ルートのエンディングすべてを消化した上で現われる）トゥルーエンディングが用意



されていることがある。多くのゲームにあって、この真のエンディングの中では、主人公は複数のヒロインを選ぶことはなく、すべての美少女と一種のハーレム関係を作ることができる。ここにおいて東が言っていた「選択の残酷さ」(喪失)を引き受ける必要はない。

実際、様刻は一度は破綻の危機を迎えた妹との関係も近親相姦によって相思相愛を維持し、それに加えて、元々は友人であったけれども様刻に恋心を寄せていた犯人の一人琴原りりすとの恋愛関係を作る。しかも尚、様刻は探偵役だった病院坂黒猫への愛を意識し、関係性を深める。ゲーム的にみれば、様刻は(夜月、りりす、黒猫といった)ヒロインの個別ルートを選択しておらず、すべてのヒロインとの関係性を維持するというトゥルーエンディングを迎えていると言わざるをえない。

## 五、トゥルー／バッド・エンディング

しかしながら、読者はそのトゥルーエンディングを字義通りに受け取ることは難しい。寧ろ、その読後感是最悪のバッドエンディングに近いものを感じさせる。何故か。それはエンディングに至る過程での選択の蓄積が間接的に数沢六人の排除を帰結させているからだ。(様刻の) 選択の(殺人犯の) 選択が人間を殺す。法的な次元にあってそこに責任は認められない。だが様刻は無関係ではない。その曖昧な間接性は、だがその曖昧さ故に、誰一人限度を設けられなければ当然そのために贖うこともできない限定なき罪悪感をもたらす。トゥルーエンドを迎え、世界を充実させるはずのヒロインの過剰は、しかしながらその中心に敵対者の欠如があって初めて可能になる。様刻の現前を取り巻く多様なヒロインは、しかし同時に端的に殺人誘発の証明でもあるのだ。

『きみぼく』はこのようなトゥルー／バッドが表裏一体となった奇妙なエンディングを用意している。このエンディングは『ゲーム的リアリズムの誕生』の文脈においてどのように考えればいいのだろうか。

恐らく、『きみぼく』はゲーム的リアリズムの超克を試みているのだ。上記において、『きみぼく』における非ゲーム的リアリズム性二点、即ち「後悔」の無意味と「選択の残酷さ」回避を挙げていたが、二点は連動している。選択とは「残酷」であり、そして、その「残酷さ」を回避できないために「後悔」が有意味となるからだ。これがプレイヤーのジレンマであり、東浩紀はそのジレンマに新しいリアリズムの誕生を考えていた。しかし、では、そのジレンマを解決するために(完全に物語へ没入するために)「後悔」しない主人公を設定し、「残酷さ」を回避してみればどうか。『きみぼく』は快適なゲームプレイを至上の目的とし、ゲーム的リアリズムのもつアンビバレンツな側面の止揚を試みる一つの実験である。甲斐あって、「後悔」しない様刻はヒロイン「選択の残酷さ」を受けずに済んだ。しかし喪失の機会それ自体は回避されえず、喪失の対象が繰り延べされる。即ち、選択の選択において、選択肢の外(世界の想定外の場所)にあって喪失が発生するのだ。こうして「残酷さ」は遅延化して到来する。この時間差がトゥルー／バッドが表裏一体となった『きみぼく』の特異な結末を作り出す。

逆に考えてみよう。ゲーム的リアリズムとはトゥルーとバッドを、いやそれ以上にエンディングそのものを複数に分割する力そのものである。様々な結末があるから、想像するのではない。「メタ物語的」に想像するから、事後的に様々な結末が生まれるのだ。そして『きみぼく』の行なったゲーム的リアリズムの超克とは「メタ物語的」な想像力を使用を徹底的に抑制すること、非選択の世界を無視すること、端的にいえば「後悔」しないことにある。「後悔」によって選択しなかった選択肢の分岐先は配慮され、落差が生まれ、想像力の宿る場所が確保される。しかし様刻は落差を産もうとしない。彼がするのは「後悔」ではなく次の選択に備えた現状肯定だ。それは一見ポジティブな行動規範＝人生哲学のようにみえる。しかし、現状の無差別的な肯定は、現状と選択肢との差異を設けることを困難にするだろう。何故なら、選択肢にはない、与えられた現状の特権性とは、実際に選択し現実化したという一点にあるはずで、その価値の根拠を構成していた落差を均してしまえば、結果、現状は選択肢と価値論的な差異を保てなくなってしまうからだ。

様刻にあって選択肢の結果としての現状は次の選択肢の与件へと寸断なく回収される。このサイクルは――身体的な結末＝死が訪れない限り――際限なく続く。しかし、ではいつ終わりがやってくるのか。様刻のエンディングとはトゥルー(最善)でありながらバッド(最悪)でもあるような分割の力を喪失したエンディングだったが、最終的に力の衰退は、終わりを存立させること自体も適わなくなっている。それは事件の後も、そしてその真相が露わになった後も、変わらぬ日常が回帰し、endingが、文字通りendを現在進行形(-ing)にすることで延長され、トゥルー／バッドの両価性を延々課してくる『きみぼく』の結末の形態が明証している。

恐らく、終わりとは「後悔」をもたらすような想像力によって人工的に作られるものだ。そしてその力を放擲した『きみぼく』のエンディングは最早ゲーム的ではない。エンディングの後も生き続けなければならないエンディングは、端的にリアル（現実）そのものの摸像であり、ゲーム的リアリズム超克の飛躍は、違反に対して罰が与えられるかのように、ゲーム性が枯渇した素朴なリアリズム（現実描写）へと墜落する。現実にエンディングなど存在しない、これが『きみぼく』のトゥルー／バッド・エンディングのメッセージだ。

## 六、「二人三脚」の関係へ

本稿は「脚」の挿話群から分析を始めた。これに倣って最後にこのテキストのもう一つ特権的な「脚」を紹介して稿を終えよう。

「後悔」せず「選択」に徹する主人公に課せられた終わりなきエンディング。しかし、そのような彼に最後の希望を与える登場人物がいたことを忘れてはならない。探偵役の病院坂黒猫だ。

福永信（『きみとぼくの壊れた世界』の世界 / 『ユリイカ』、2004・9）は理性的で「地に脚のついた様刻と地面を踏みしめることの殆どない黒猫とを対照的に考察しているが、確かに黒猫の存在は様刻にあって特別異質であるがために、極めて重要な役割を持っているように思われる。彼女は次のように様刻の心中を推察している。

「最良の選択肢だと思っているのは、ただ単に騙されているだけで、間違えているかもしれない、間違えているかもしれない、間違えだったかもしれない。間違え続けてきたのかもしれない。本当は、最善のはずの結果も、最悪なのかもしれない——きみは、そう考えている」（かいとう編）

様刻の可能で最善の選択肢を選び続ける選択態度は「後悔」が発生しないのは無論、——なるべくしてなったのだから——現状肯定しか産まない。黒猫は「かもしれない」の連発によって、或いは「きみは、そう考えている」という断定によって、様刻に「そう考えて」もいいこと、「後悔」してもよいのだということを見せている。こうして、彼女は様刻の選択態度と現状肯定を「嘘」と表現し、最後に、「僕だけは、きみの嘘を見抜いてあげる」と激励する。あなたが選択した現状（「嘘」）は後悔として認めてもよい。それが黒猫のメッセージである。しかし、その可能性は、後悔を忘れた主人公にあって、後悔の場所と呼ぶべきような、他者からの赦しがあって初めて確保されたものだ。選択のサイクルに飲み込まれた主体にとってそれは、後悔することのできる、そして終り方を学べる一個のアジールなのだ。

夜月は「他の人」の排除を求めている。「他の人」の登場は彼女にコミュニケーション不通の危険を与えてしまう。だからこそ、確実に安心できるコミュニケーション対象の様刻が要求される。夜月にとって、様刻がアジールだった。しかし彼女を支える様刻は誰によって支えられるのか。彼女に贈与した「脚」の分の不足はどう補うのか。『きみとぼく』の一連の事件は、選択主体の主体性を想定外の隣接性で揺さぶり、自己責任で独立的に選択に徹する態度の限界を浮き彫りにしている。こうして夜月を支える様刻には、限界を超えた一時的な補填として、黒猫の支持が配当される。純粋な贈与の失敗だ。

しかし、この支え合い連鎖の構図の中途には異質性が生起している。そもそも、病院坂黒猫は「何、きみと僕とは実にいい、最高のコンビだ、二人三脚の方が一人よりもずっと速いさ」という戯言を様刻に述べていた登場人物だった。「二人三脚」とは明らかに（夜月に贈与された）「脚」の代理ではない。「二人三脚」は、「脚」二本で人は自立するものだ、という固定観念に反旗を翻すように、脚三本で立ち、そして前進することの可能性を示唆している。それは自立という観念への挑発でもある。そして、「脚」と「脚」が重なり合い結ばれ合い、自分では想定できない速さを産みながら、なお自分の「脚」でもありつづける「二人三脚」は想定外の隣接性の比喩そのものであり、純粋な選択「肢」の不可能性、自身の選択肢は想定外の隣接者の選択肢に干渉し重なり合っているという不純な「肢」の現実を示している。

果たして、「ずっと速いか」かどうかは分からない。しかしながら、その乱調的なスピードの肯定は、依存関係ではなく、対等でありながらも速さが速さに関係し別の速さを産んでいくような想定不能の新たな錯綜化した関係を予感させる。様刻の「二人三脚」参加は、恐らく現状肯定からの離反を促し、「後悔」を獲得する条件を整えさせる筈だ。

結論は二つある。

一つ。『きみぼく』とは「脚を引っ張るのも、引っ張られるのも嫌い」な主人公が、引っ張り引っ張られる「二人三脚」を受け入れるまでを描いた物語である。

二つ。『きみぼく』とはゲーム的リアリズム超克を試みた小説であると同時に、ゲーム的リアリズム発生の条件を精査したレポートである。

(2012.4.1)

西尾維新の二人三脚——『きみとぼくの壊れた世界』試論——  
<http://p.booklog.jp/book/47469>

著者：荒木優太

著者プロフィール：<http://p.booklog.jp/users/arishima-takeo/profile>

感想はこちらのコメントへ  
<http://p.booklog.jp/book/47469>

ブックログ本棚へ入れる  
<http://booklog.jp/item/3/47469>

電子書籍プラットフォーム：ブックログのパブー (<http://p.booklog.jp/>)

運営会社：株式会社 paperboy&co.