

# アルコールとハードボイルド小説

## —『800万の死にざま』と禁酒

関 真彦

マット・スカダーはローレンス・ブロックのハードボイルド小説シリーズの主人公である。かれは元警官だったが、強盗殺人犯に向けて撃った銃弾が跳弾し、たまたま現場にいた女の子の命を奪ったことをきっかけに警察を辞めた。たまにお金をもらって捜査をしているが、探偵ではない。免許がないからだ。だからハードボイルド探偵ではない。そしてハードボイルドなのかも若干あやしい。

ハードボイルド小説の主人公は必ず自らが従うべきコード、規範を持っている。どんな美女が誘惑してこようと、山のように金を積まれようと、コードに反していればかれらはにべもなくそれらははねつける。ひるがえってスカダーは、誘惑されればかなりの高確率でそれに乗り、精神的にもかなりもろく、不安定である。警官時代は平気で賄賂を受け取っており、いまだにそれを現役の警察官に勧めている。殺人だけは絶対に許さない、とりかかった事件には驚くべき頑固さでしがみつく、などかれなりのコードはあるのだが、フィリップ・マーロウやリュウ・アーチャーといったほとんどスーパーマンのような先達たちと比べるとだいぶ一般人寄りである。

そしてスカダーはアル中である。最初の四作、『過去からの弔鐘』(*Sins of the Fathers* 1976)、『冬を怖れた女』(*In the Midst of Death* 1976)、『一ドル銀貨の遺言』(*Time to Murder and Create* 1977)、『暗闇に一突き』(*A Stab in the Dark* 1981)ではスカダーはアルコール中毒者ということになっている。しかしこれらの作品でわれわれが見るのは、往々にして二日酔いを怖れてコーヒースに酒を入れて飲んでいるスカダーの姿であり、アルコールに耽溺している気配はあまり感じられない。しかし、いずれにしても『暗闇に一突き』の最後にスカダーはアルコールをコントロールできなくなっている自分を悟り、五作目『八百万の死にざま』(*Eight Million Ways to Die* 1982)では断酒に挑戦し、

AA（アルコールクス・アノニマス）の会合に頻繁に出席するようになっている。これも過去の、酒は飲むが決して飲まはしないハードボイルド探偵たちとは正反対の姿である。

そんなスカダーが活動するニューヨークでは、墮落と汚職にまみれたフィリップ・マーロウのロサンゼルスがまだましに思えるほど陰惨な事件が毎日立て続けに起きている。スカダーの日課はそうした事件を報じている新聞に目を走らせることである。

Two kids in the Bronx threw a young woman in front of the D train. She'd lain flat and, although six cars passed over her before the motorman got the train stopped, she'd escaped without injury.

Down on West street, near the Hudson docks, a prostitute had been murdered. Stabbed, the story said.

A housing authority cop in Corona was still in critical condition. Two days ago I'd read how he'd been attacked by two men who hit him with lengths of pipe and stole his gun. He had a wife and four children under ten. (*Eight Million* 14-15)

ニューヨークには八百万の死にざまがある。そしてそのことごとくが無意味である。小説の中でスカダーが新聞に目を通すたびに、われわれはそれを実感することになる。

本論はスカダーシリーズの五作目『八百万の死にざま』に焦点を当てることになる。ミステリ小説のサブジャンルであるハードボイルド小説において、よくアカデミックな興味を向けられるのはジャンルの創始者と目されているダシール・ハメット、かれを受け継いでハードボイルド小説の定式を確立したレイモンド・チャンドラー、そして上質のハードボイルド小説でありながらも、その枠組みを越えていくような小説群を生み出したロス・マクドナルドの三名である。スカダーの生みの親であるローレンス・ブロッックがそうした作家たちと肩を並べるようなアカデミックな関心を持たれるべきだとは思わない。しかし、当然、ジャンルものという分野においては、心ある後発の作者たちは先行者た

ちに掘りつくされた鉱脈から新たな鉱石を発見するような苦勞を強いられるわけで、ローレンス・ブロックはロバート・パーカーと共に明らかにそういう苦勞を買って出ている作家である。そういう意味では、凡百のハードボイルド作家たちよりは論ずるに値すると言えるだろうが、ここで『八百万の死にざま』を取り上げた理由は、そういうローレンス・ブロックの作品群の中でも、ことさらに傑出した部分があるからである。

アルコールというコンテクストとハードボイルド小説というコンテクスト。この二つのコンテクストの交差する地点にこの小説はある。そしてそれこそがハードボイルド小説の持つある側面を鮮やかに浮き彫りにしている。本論は、アルコール（中毒）の作品中での表象とハードボイルド小説というものについての分析を重ねながら、最終的にハードボイルド小説というジャンルに新たな光を当てることを目的とする。

## アルコールと映画／文学作品

アルコールへの耽溺は、ずっと道徳上の問題であった。つまり、酒を飲むことをやめようと思えばいつでもやめられるのに快樂におぼれて身を滅ぼしていく。酒におぼれる人々は、そのようにまっとうな意志を欠いた墮落した人間だと思われていた。しかしマグヌス・フスが1849年に「アルコール中毒」という概念を提唱してからは、徐々にアルコールへの耽溺は病気であるという考え方が広がり始め現在に至る。

もちろんアルコール中毒を道徳の欠落と見る動きはなくなったわけではなく、それどころか熱心なロビー活動の結果、1920年のアメリカで禁酒法が成立してしまったし、ジョン・クローリーが指摘するように、1920年代に20代を迎えたヘミングウェイは、飲酒は不道徳であるという価値観から脱却できていなかった。（*The White Logic* 53）

ちなみに、アメリカのアルコール中毒を扱った有名映画は、禁酒法の時代からだいぶ後であるせいか、たいていアルコール中毒は病気であるという立場をとっている。『スタア誕生』(*A Star is Born* 1937)、『失われた週末』(*The Lost Weekend* 1945)、『酒とバラの日々』(*Days of Wine and Roses* 1962)といっ

た作品群に出てくるアルコール中毒者たちは、道徳を欠いた人々というよりは明らかに病に侵された人々である。そのため後者二作品では、かれらに対して治療が試みられる。

面白いことに、アルコールよりも恐ろしい中毒性を持つ麻薬が深刻な社会問題化するにつれて、前段落で挙げたような映画で描かれたアルコールへの恐怖は麻薬への恐怖に移行していき、ハリウッド映画でのアルコール中毒はむしろ抒情性をもって描かれるようになっていく。たとえば『テンダー・マーシー』(*Tender Mercies* 1983)、『リービング・ラスベガス』(*Leaving Las Vegas* 1995)、『クレイジー・ハート』(*Crazy Heart* 2009)の主人公たちは、道徳性を欠いているところか、誰よりも不器用で純粋であるがゆえに、その心の傷を酒でまぎらわす人々である。誤って女の子を死なせてしまった心の傷がゆえにアルコール中毒になったであろうマット・スカダーは、明らかにこのハリウッド製のアルコール中毒者のイメージに近いだろう。

森岡裕一によれば、19世紀前半のアメリカでさかんに書かれた禁酒小説は、登場人物がアルコールへの耽溺によって道徳的、経済的に没落していき、そのまま身を滅ぼすか、あるいはなんらかの組織によって最終的には救われるか、という決まったパターンを持つという。アルコール中毒者は時の経過とともにどんどん体調が悪くなっていくので、こうした一直線に奈落に落ちていくというパターンは、アルコール中毒者たちの様子の観察から自然に得られた構図であると言える。

そしてこのパターンは自然主義文学の時代まで続くことになる。自然主義文学の代表作であるゾラの『居酒屋』(1877)はまさに登場人物たちがアルコールによって不可逆的に転落していく話であるし、アメリカ文学においてはたとえば『シスター・キャリー』(*Sister Carrie* 1900)においてキャリーに捨てられたあとに酒におぼれて転落していくハーストウッドに禁酒小説から続く伝統を見ることができるだろう。

しかし禁酒法時代に青年期をむかえたアメリカ・ハイモダニスト作家たちはこの直線的なパターンを打ち破ることになる。以前は、1920年から13年間続いた禁酒法はほとんど効力を持たず、むしろ酒の消費量は増えたと言われていたが、

近年の研究では酒の消費量は大幅に減ったことが明らかになっている。<sup>1</sup>しかし、ジョン・クロウリーによれば全体の酒の消費量が減る中で、若く教育を受けた都市部の住人たちの間では、むしろ飲酒は奨励されていた。とりわけロスト・ジェネレーションの作家たちは過度の飲酒に走ることになる。なぜなら飲酒こそがかれらにとってピューリタニズムやブルジョワ的価値観への反抗の表明であったからだ。（“Alcoholism” 166）アルコール中毒と文学に関する研究の嚆矢となったトム・ダーディスの *The Thirsty Muse* で扱われている作家が、フィッツジェラルド、ヘミングウェイ、フォークナー、ユージーン・オニールの四名であるというのは非常に象徴的だろう。

そしてこうした作家たちは、社会への反抗の身振りとして酒を飲むだけでなく、飲酒体験をさまざまな形で自らの作品に反映させていくようになる。それはかれらの作品に飲酒行為が横溢するという表面的なレベルの話だけでなく、作品の表象に深くかかわっていく。

泥酔した際の顕著な症状はいろいろあるだろうが、ここで考えたいのは、意識の混濁、そして時間感覚の喪失である。泥酔者は酒を飲んでいたはずが、いつの間にか翌日の朝にいずれとも知れない場所で目を覚ますという体験をすることもしばしばである。時間は泥酔の底でのろのろと進み、そして次の瞬間にはどこかに消し飛んでいる。

ハイモダニズム作家たちの作品の最も革新的な側面のひとつは、その前衛的で自由な時間表象であったが、おそらくこれは飲酒体験と深く結びついていた。たとえばフィッツジェラルドの『夜はやさし』（*Tender is the Night* 1934）は、アルコール中毒の精神科医ディック・ダイヴァーを主人公としているが、オリジナル版の小説は時系列を無視した構成になっている。ヘミングウェイの『日はまた昇る』（*The Sun Also Rises* 1926）はごくわずかな登場人物を除いて、みなが始終酒を飲んでいる小説として有名だが、この小説では、そうした登場人物たちは禁酒小説のように一直線に転落していくわけではない。むしろかれらは時のない牢獄に閉じ込められたがごとく、出口も行き場もない世界で絶望的な日々を送るのである。また、その優れた論考において花岡秀が指摘する

---

1 Mark Edward Lender and James Kirby Martin. *Drinking in America*. を参照。

ように、フォークナーも酩酊による意識の混濁を『響きと怒り』(*The Sound and the Fury* 1929)におけるベンジーの独白に活かしている。

こうしたハイモダニスト作家たちの時間表象における一連の実験のあとに登場したのがハードボイルド作家たちである。ダシール・ハメットもレイモンド・チャンドラーもハイモダニスト作家たちと同時代の作家であるが、ハメットがハードボイルド小説の聖典と言われる『マルタの鷹』を出版したのは1930年のことで、またチャンドラーは作家として活動を始めるのが遅かった。つまりかれらは1920年代のハイモダニズムの隆盛を受けて、ハードボイルド小説を発表したことになる。

ハードボイルド小説はミステリ小説のサブジャンルであるが、ミステリ小説というものは二つの時間の流れを持つ。ひとつは叙述とともに現在から未来へと流れていく時間である。事件が発生し、探偵が手がかりを集め、謎を解明していく、そうした小説の展開とともに進んでいく時間の裏側に、もうひとつ過去へとさかのぼっていく流れがある。つまり、手がかりが集まり、それによって過去に何があったのか、推測とともに少しずつ時は過去にさかのぼり、探偵によって事件の真相が明かされる瞬間が終着点となる。スコット・マクラッケンが言うように、それは失われたエデンの園の無垢を探す旅である。(51) 物語がエデンの園に到達したときに、バラバラに散りばめられていた手がかりはひとつの、すべてを超越するナラティブに回収され、そこにエデンの園から現在までをつなぐ直線的な黄金の時間が成立する。それが、われわれがミステリ小説の最後で探偵が謎を解き明かしたときに感じる感動の基礎にあるものだろう。

こうしたミステリ小説の枠組みを借りて、それをより現実に取り付けた形でハードボイルド小説というジャンルを誕生させた作家たちが行ったのは、ハイモダニスト作家たちによって提示された「混乱した」時間観の否定であり、従来の、伝統的な時間観の力強い提唱であった。こうしたかなり反動的な姿勢は、小説における飲酒の扱いに顕著に見られる。ダシール・ハメットの最初の二作、『血の収穫』(*The Red Harvest* 1929)と『デイン家の呪い』(*The Dain Curse* 1929)の主人公であるコンチネンタル・オブは時に酒におぼれるが、三作目にしてハードボイルド小説の祖となった『マルタの鷹』(*The Maltese Falcon* 1930)の主人公のサム・スペードは決してそんな弱さを見せない。最

も象徴的なのがレイモンド・チャンドラーの『ロング・グッドバイ』(*The Long Goodbye* 1953)である。

この小説において主人公フィリップ・マーロウは二人の男(テリー・レノックスとロジャー・ウェイド)に共感をおぼえ、かれらの手助けをするのだが、そのどちらも飲酒をコントロールできない人間である。そしておまけに、テリー・レノックスは『グレート・ギャツビー』(*The Great Gatsby* 1925)のギャツビーを思わせる人物で、ロジャー・ウェイドはフィッツジェラルドを思わせる人物である。そうしたかれらは少なくともマーロウの目からは好人物に映るが、大きなトラウマを抱えていたり、人生の難局を自らの力で打破する気概がなかったりなどの理由で酒に逃げ、マーロウはかれらのせいで面倒な事態に巻き込まれていくことになる。

こうした頼りない男たちとは逆に、マーロウは決して酒におぼれることはない。一度だけある女性の魅力に負けそうになった際に痛飲して記憶が飛ぶのだが、それ以外の場面では、かれは飲酒による惑乱とは遠く離れた位置にいる。このときマーロウはハイモダニスト作家的な弱さに理解を示しつつも、それを超越した強さを持った男として描かれている。

フィッツジェラルドもハメットもチャンドラーもアルコール中毒の作家として有名なのだが、かれらの小説中でのアルコールの表象には、このような大きな違いがある。ここでは、ハードボイルド小説におけるアルコールの表象は、ハイモダニスト的な表象を否定し、反動的、伝統的な時間観と深くつながっていた、ということを確認しておきたい。

## アルコールと『八百万の死にざま』

既に触れたように、ハードボイルド小説はダシール・ハメットの『マルタの鷹』によって始まったというのが定説である。(ハードボイルド小説の成立にヘミングウェイの影響を指摘する批評家たちも多くいる)簡潔で乾いた文体、犯罪と暴力にあふれた世界観、その中で自らのコードを掲げて謎に迫るタフで禁欲的な探偵、と『マルタの鷹』はハードボイルド小説に重要な要素をほとんどすべて備えているが、その後広く書かれ、読まれていくハードボイルド小説



のスタイルを確立したのはレイモンド・チャンドラーであろう。

チャンドラーはハメットの提示したハードボイルドスタイルに重要な要素を付け加えた。タフで優しい探偵である。『マルタの鷹』の探偵であるサム・スベードは多くの批評家が指摘する通り、態度も行動もマルタの鷹を求めて暗躍するそのほかの犯罪者たちとしばしば似通っている。これに対してチャンドラーはこう言う。

The detective in this kind of story must be such a man. He is the hero ; he is everything. He must be a complete man and a common man and yet an unusual man. He must be, to use a rather weather phrase, a man of honor – by instinct, by inevitability, without thought of it, and certainly without saying it. He must be the best man in his world and a good enough man for any world. (*Simple Art* 位置番号 263-269)

ハメットが不正と墮落に満ちた世界に持ち込んだのがそうした世界に適應できる強さを持ったグレーな探偵だったのに対し、チャンドラーは不正や墮落に真っ向から対立するようなヒーローを探偵とした。つまり、サム・スベードがそのほか大勢たちの一員となりうるような性質を多分に持っていたのに対して、フィリップ・マーロウは、まるでマーベル映画のヒーローのように一般人とは隔絶した英雄性を与えられた存在だということだ。

しかし、むしろフィリップ・マーロウが完全無欠のヒーローだったらハードボイルド小説というジャンルはここまで発展しなかっただろう。かれがヒーローだと言うのは『シェーン』(*Shane* 1949) のシェーンがヒーローだと言うのと同じ意味合いである。風来坊のガンマン、シェーンが一宿一飯の恩に報いて、最後いずこともなく去っていくように、マーロウも自らが社会になじまず、力を尽くして事件を解決しても、結局大きく報われることはないであろうことを始めから知っている。そのように最終的な敗北を予期しながらも、うなだれずに戦い続けるという意味でかれはヒーローなのである。

いずれにしても、チャンドラーはハードボイルド小説に魅力的な探偵という新たな要素を付け加えた。以降、ハードボイルド作家たちはいかに探偵の魅力



を訴えるかということに腐心することになる。そしてそれにより、ハードボイルド小説は最初期に見られたアクション中心の小説からも離れていくことになる。謎やプロットはもちろんずっと重要な要素であってきただが、探偵と社会あるいはほかの登場人物たちとの関わり、そして探偵の生きざまといったものも同様に重要になっていくのである。

スコット・マクラッケンはミステリ小説への構造分析的なアプローチにおいて、探偵小説には謎解きとそれ以外の謎解きにとどまらない部分（謎解きだけではない読者にさまざまな想像や思考をうながす部分）があると指摘する。便宜的に謎解きを水平方向、それ以外の連想的に連鎖発展していく部分を垂直方向と呼ぼう。水平方向の力が最も強いのが、純粋な謎解きパズルに近い本格ミステリ小説である。極端なことを言えば、これらの小説では登場人物たちの名前がAやBに置き換えられても問題がない。エラリー・クイーンの小説がこの型に最も近いだろうか。熱心な推理小説ファンでもエラリー・クイーンという探偵がどういう人物であるか即答できる人はそう多くないだろう。そして、それよりは垂直方向の力が強いのが、シャーロック・ホームズやエルキュール・ポワロといった個性的な探偵たちを擁するコナン・ドイルやアガサ・クリスティのミステリ小説だろう。これらの小説では、探偵たちがどういう人物であるのかという描写にも多くの紙幅が割かれ、かれらとそのほかの登場人物たちとの何気ないコミュニケーションも小説の読みどころのひとつである。

このようにミステリ小説は、この水平方向と垂直方向によって作られる散布図のどこかに位置する。その中でハードボイルド小説は、一般のミステリ小説に比べると段違いに垂直方向の力が強い。つまり、本格ミステリ小説に比べると、ハードボイルド小説ははるかに謎の力が弱くても成立する。また、謎の解明に費やされている部分も本格推理小説よりはだいぶ少ない。怪しいと思った人物を調べ上げたら結局何も出てこずに一章がまるまる無駄になるといった空振りは日常茶飯事であるし、真相を突き止めたらまったく意外でもない犯人がなんのトリックもなく犯罪を犯していたということもよくある。一方で、ハードボイルド小説は、事件に関係のないことへの探偵たちの考え、かれらの人間性、人間関係、そして朝に何を食べてどのタイミングでシャワーを浴びるかといったことまでたんねんに描写する。これは探偵にとどまらない。探偵が活躍する

都市もまたハードボイルド小説の主役である。マーロウと言えばロサンゼルス  
の探偵であり、マット・スカダーと言えばニューヨークの探偵である。ハード  
ボイルド小説は探偵と都市についての小説でもあり、それらは等しく重要である。

しかし、「謎」の強度によって話を進めていくというミステリ小説本来の形  
が弱まると、物語は往々にして推進力を欠くことになる。これが純文学ならば  
話は別である。純文学の興味はしばしば人間の心理を描くことや人間関係の複  
雑さを描くことにあるので、物語の重要性はエンターテインメント小説よりは  
低い。だがハードボイルド小説はエンターテインメント小説であるので、物語  
を先に進めなければいけないのに本格ミステリ小説のような物語の推進力を欠  
くということになると、そこに特有の問題が立ち現れる。「謎」の強度が低い  
物語世界に置かれ、それでもなお物語を推進していく役割を担うハードボイル  
ド探偵たちは、時に物語の停滞におびえ、また常に自分たちが何を目的として、  
何のために行動しているのか悩むことになる。

いくつか例を挙げよう。『大いなる眠り』(*The Big Sleep* 1939)の21章冒頭で、  
フィリップ・マーロウは一人事務所で、人生の味気無さをかみしめている。

I went back to the office and sat in my swivel chair and tried to catch  
up on my foot-dangling. …I was thinking about going out to lunch  
and that life was pretty flat and that it would probably be just as flat  
if I took a drink and that taking a drink all alone at that time of day  
wouldn't be any fun anyway. I was thinking this when Norris called up.  
(126)

このとき依頼人の執事であるノリスからかかってきた電話は依頼人とマーロ  
ウの契約の完了を確認する電話であった。それなのにマーロウはこのあと、独  
自に捜査を始める。これは諏訪部浩一が指摘するように「彼自身の意思による  
—あるいは『人生の味気なさ』に突き動かされての—行動と考えざるを得ない  
だろう」(『チャンドラー講義』86)。

また『プレイバック』(*Playback* 1958)で事件を解決したあとのマーロウは  
さらに深い人生の「無意味さ」に悩むことになる。

I climbed the long flight of redwood steps and unlocked my door. Everything was the same. The room was stuffy and dull and impersonal as it always was. I opened a couple of windows and mixed a drink in the kitchen. I sat down on the couch and stared at the wall. Wherever I went, whatever I did, this was what I would come back to. A blank wall in a meaningless room in a meaningless house. (位置番号 2677)

マーロウの人生に意味を与えるのは事件である。事件を追っているとき以外は、かれは意味の欠落に懊悩することになる。

ロス・マクドナルドの小説、『動く標的』(*The Moving Target* 1949) は、そもそも次から次に標的(あやしげな人物)が変わっていった、主人公リュウ・アーチャーがそういう人々をしらみつぶしに調べていくという小説だが、その中で“Don't you get bored with yourself playing the dumb detective?”と問われたアーチャーは“Sure. I get bored. I need something naked and bright. A moving target in the road.”(位置番号 1515)と返す。アーチャーは「退屈さ」から逃れるために常に「動く標的」を必要としているのである。

このような「退屈さ」「無意味さ」から逃れるために事件を追うというのは、ロバート・パーカーのスペンサーシリーズにも見つけることができ、ハードボイルド探偵たちには一般的な姿勢であるということができる。(ミッキー・スピレインのマイク・ハマーのようにそんなことは歯牙にもかけないような探偵もいるが)

マット・スカダーの場合は、上記の探偵たちよりもっと問題は深刻である。ヒロイックなこれらの探偵と比べて、スカダーは前述のとおりだいたい一般人に近い。元警察官ということもあって腕っぷしは一般人よりかなり強いものの、マーロウやアーチャーたちのように気の利いた警句を発するわけでもなく、孤独ではあるが友達結構たくさんいて、別れた妻や子供たちとの関係も良好である。しまいには再婚して穏やかな夫婦生活を送りだす。おまけにスカダーは職業探偵ではないので正式に捜査を依頼されるということもない。こういう人物を探偵に据えた場合、ハードボイルド小説の持つ構造的な問題を探偵の魅力で糊塗することが難しくなり、より問題が浮き彫りになってくる。

結果としてスカダー小説はしばしば意味の欠如に悩まされることになる。冒頭で触れたように、スカダーの住むニューヨークは日々無意味な死であふれている。そこでは人々が800万の死にぎまで、無意味に死んでいく。スカダーは絶望に包まれる。

The train back to Manhattan was one of the worst, its interior vandalized beyond recognition. I sat in a corner and tried to fight off a wave of despair. My life was an ice floe that had broken up at sea, with the different chunks floating off in different directions. Nothing was ever going to come together, in this case or out of it. Everything was senseless, pointless, and hopeless. …Eight millions ways to die (223)

スカダーは自分の人生を“an ice floe that had broken up at sea”（海面に浮かぶ砕けた氷塊）にたとえている。こうした感慨は、すでに述べたように多くの探偵たちに共通のものである。探偵たちはその海面に浮かぶバラバラの氷塊をつなぎ合わせ、最後にはひとつの物語を創り出す。意味が破砕した世界に対抗するために事件を解明し、それらをつなぎ合わせるひとつの意味を追い求めるのが探偵だと言っても過言ではないだろう。

本格ミステリ小説の探偵たちは、謎解きのために誕生したようなものなので、ほぼなんの疑いもなくバラバラの手がかりをつなぎ合わせる作業に小説を通して専念することになる。一方、かれらより「謎解き」から距離のあるハードボイルド探偵たちは依頼人のために、あるいは己の狩人のような本能を満たすために、といったそれぞれの理由のために己を奮い立たせ、謎を追っていく。

スカダーは、ハードボイルド小説の主人公である。かれにはバラバラなピースをつなぎ合わせ、最後にひとつの物語を立ち上げる義務がある。しかし職業探偵でもなく、性格も穏やかであるがゆえに謎解きへの推進力を欠いたかれは、しばしばバラバラに散った残骸の前で立ちすくむ。かれの目の前で無意味の闇が口を開けるのはこういうときである。

こうした闇に対抗するために『八百万の死にぎま』の中でスカダーが頼るのが禁酒である。スカダーは前作での失敗のせいで小説の最初から禁酒を決めて

いる。かれは日課のようにAAの集会に出席するのだが（そもそもAAの集会というのはそういう性質のものであるが）そこでほかの禁酒中の人たちの話を聞くだけで、自分は何も言わずに帰ってくるということを繰り返す。このパターンは基本的にずっと変わらない。事件を追うパート、スカダーの日常を描くパート、AAの集会、この三つが繰り返されるのがこの小説である。

最後に事件を解決したあと、AAの集会でスカダーは初めて自らの話を始め、泣き出す。ここに罪悪感からアルコール中毒になったスカダーの回復という物語を読み込む批評家もいるが、筆者はその主張に与しない。なぜならリタ・リップトーが指摘するように、スカダーは禁酒を達成したあとも特に変化がないからである。（位置番号 2205）むしろスカダーの禁酒に対する態度から見えてくるのは、そうした安易な物語を見出すことの困難である。

そもそもなぜスカダーが禁酒をしているのか、読者には皆目見当がつかない。前作を読んでいる読者には、前作の最後でちょっとした失敗をしたから、ということがわかるが、それにしても禁酒を決意するほどの出来事には思われぬ。スカダーは禁酒の理由を示唆すらしないから、特に今作だけ読んだ読者にとってかれは、理由はわからないがとにかく禁酒を決意して足しげくAAの集会に通う人物である。

そしてスカダー自身にとってもなぜ自分が禁酒しているのかわからない。

If I drank, I'd feel better.

I couldn't get the thought out of my head. The worst of it was that I knew it was true. I felt horrible, and if I had a drink the feeling would go away. I'd regret it in the long run. I'd feel as bad and worse again in the long run, but so what ? In the long run we're all dead. (224)

スカダーにあるのは、なぜ禁酒しているのかわからないが、飲んだらひどいことになる、という感覚である。しかしだからどうした？とかれは問いかける。

スカダーには『ロング・グッドバイ』のマーロウと違って、酒におぼれる男たちを前に、みずからは酒におぼれないことで矜持を保つという動機はない。厭世的であるスカダーが健康に留意して、少しでも寿命を延ばしたいと思って

いるというのも考えづらい。

かれには目的もない。動機もない。ただかれは酒を飲まないために飲まない。この意味を欠いたような行動が、それでも無意味さに満ちた世界でやっていくには必要なのだ。

スカダーがAAの集会に参加するのは結局のところそうしないと意味のない世界を生き延びられないからである。かれにとっては酒を飲むことも飲まないことも同等の価値しか持たない。どちらも等しく意味がない。

もう一度おさらいをしよう。本格ミステリ小説では細部のいたるところまで謎に奉仕している。特にエラリー・クイーン的な読者への挑戦状が用意されているタイプの小説では、作者はよけいなことを書けない。すべてが謎への手がかりであるべきだからである。しかしハードボイルド小説は、細部は往々にして謎と関連性を持たない。そうした小説の常として、しばしば何も起こらず話が進まない、という場面がある。こういうとき小説内の探偵は意味の欠落に直面することになる。

それをやり過ごすためにスカダーはAAに通う。そうすることでかれが目を背けているのは酒ではなく世界の意味の無さである。フィリップ・マーロウやリュー・アーチャーと比べて目的意識にとぼしいスカダーはしばしば進むべき場所を見失い世界に穴をあけた意味の欠落をのぞきこんでしまう。それゆえかれには酒やAAが必要なのだ。

つまりローレンス・ブロッックの小説においては酒は世界の意味の無さからほんのひととき逃れるための役割を持つ。それは酒を飲むことで酩酊し意味の欠落から逃避するということではない。酒は飲んでも飲まなくても同じなのだ。それに意味などない。単にスカダーがそこになんらかの意味を見出そうとしているということだ。

諏訪部浩一は、柄谷行人の考えを援用して、フィリップ・マーロウを、無意味なことをそれと知りつつあえて真剣に戯れるという自己意識に意味を見いだすロマンティックアイロニーの男であると言う。『ノワール』112) われわれはスカダーの禁酒への姿勢に見出すのもそうしたチャンドラー以降のハードボイルド小説探偵に通底した態度である。

探偵たちはそうやって意味を探す。ある者はヒロイックに、ある者は獐猛に。

そして酒におぼれないことが保守的な男らしさを意味したスピードやマーロウの頃から遠く時代をくだったスカダーは、もはや酒を飲まないことにそうした意味を見出すことができない。往年のハードボイルドヒーローたちの活躍の残響すら聞こえないような場所で、それでもおずおずと意味を探すスカダーの姿は先人たちよりはだいぶ不格好だが、その悲痛な誠実さは、たとえ不格好であってもわれわれの胸を打つのである。

### 参考文献

- Block, Lawrence. *Eight Million Ways to Die*. A Lawrence Block Production, 1982.
- Chandler, Raymond. *Playback*. New York : Vintage Books, 1988.
- *The Big Sleep*. New York : Vintage Books, 1992.
- *The Simple Art of Murder*. Mustbe Interactive, 2014.
- Crowley, John W. "'Alcoholism' and The Modern Temper." *The Serpent in the Cup : Temperance in American Literature*. Ed. David S. Reynolds and Debra J. Rosenthal. Amherst : University of Massachusetts Press, 1997.
- *The White Logic : Alcoholism and Gender in American Modernist Fiction*. Amherst : University of Massachusetts Press, 1994.
- Lender, Mark Edward and James Kirby Martin. *Drinking in America : A History*. New York : The Free Press, 1987.
- Macdonald, Ross. *The Moving Target*. New York : Vintage Books, 2010.
- McCracken, Scott. *Pulp : Reading Popular Fiction*. Manchester and New York : Manchester University Press, 1998.
- Ripptoe, Rita E. *Booze and the Private Eye : Alcohol in the Hard-boiled Novel*. Jefferson, North Carolina, and London : McFarland & Company, 2004.
- 諏訪部浩一. 『チャンドラー講義』. 講談社. 2024.
- 『ノワール文学講義』. 研究社. 2014.



花岡秀.「ウィリアム・フォークナー」.『酔いどれアメリカ文学』.英宝社.  
1999.

森岡裕一.『飲酒／禁酒の物語学』.大阪大学出版会.2005.