

ガロス＝エヴドキモフ『[ヘッド] クラッシャー』

Гаррос-Евдокимов. [голова] ломка. СПб., Лимбус Пресс, 2002. 272 с.

岩本和久

1. Y世代の文学

ソ連崩壊後の1990年代を通じて、現代ロシア文学の地図は大きく塗り替えられた。小説の領域ではポストモダニズム、歴史への関心、大衆小説への志向を、詩の領域では哲学的な志向や若手詩人の活躍を挙げることができるだろうか？新しい作家の活躍だけでなく、80年代までの非公式の文学やマイナーな作品が社会の表層に押し出されてきたことも、文学の地図が変動した大きな要因として指摘できるだろう。

こうした地図の書き換えはすでに完了したかにも思える。ソローキン、ペレーヴィン、アクーニン、あるいはウリツカヤといった日本でもすでに名を知られるようになった作家たちは現代の巨匠として社会的に認定された。彼らの新作や再版された旧作は、今やロシアの出版社の大きな収入源ともなっている村上春樹の小説と共に書店に平積みになされ、一定の注目を集めている。とはいえ、確定されたかのような現代ロシア文学の地図をかすかに揺らす動きもないわけではない。

現代ロシア文学は新しい巨匠を生み出しただけではない。現代の文芸作品を扱う新しい出版社は大都市の書店やインターネット上の書店と連動しながら積極的に活動し、文芸誌を中心とした従来の芸術的な磁場とは異なる、より商業的な場を生み出そうとしている。そのような動きの先駆けとなった出版社としてヴァグリウスやアド・マルギネムの名を挙げることができるかもしれない。村上春樹の紹介者でもあるアムフォラや、オルマ＝プレス、リムブス・プレスなどの名をそこに加えることもできるだろう。

こうした出版社が最近、積極的に取り組んでいるのが、若手作家の開拓だ。巨匠たちよりも若い世代の作家たちによる、一定の「軽さ」を伴ったポップな小説がこの数年の間に書店の棚を賑わすようになってきている。オルマ＝プレスの「オリジナル」シリーズのような、新しい文学のシリーズも誕生している。そうした若い作家たちのうち、もっとも成功した者としてアムフォラのエースとも言えるクサーノフの名を挙げることができるだろう。2002年を通じて無数の本を出版したイリヤ・ストゴフの名に注目することもできるだろう。ストゴフの作品の表紙は一見してジャンクな趣を漂わせたものだが、大衆紙を模した彼の『タブロイド』（2002年）の表紙には、「金正日と日本のトップモデルの息子がポケモンになった」というような馬鹿げた見出しや乳房をあらわにしたモデルのイラストと並んで、「Y世代」の文字が記されている。1960年代生まれの若者を描いた小説『ジェネレーションX』はペレーヴィンの小説『ジェネレーションP』のタイトルにも影響を与えているが、現在ではより若い世代である「ジェネレーションY」とその生活、文化に注目が集められようとしているのだ。

今回の報告で取り上げようとする『[ヘッド] クラッシャー』もまた、そのような「若さ」を意識した作品である。

2. [голово] ломка

この小説はリムプス・プレスから、「フロム・ダスク・ティル・ドーン」(От заката до рассвета) シリーズの最初の作品として刊行された。それはコンピューターゲームのルールを小説に導入した、ポップであると同時に奇怪なテキストである。

小説のタイトルはコンピューターのプログラムを思わせるかっこ記号 ([]) を用いたものだが、その最初の文字 r は書誌においても小文字で記されている。タイトルとなっている単語 головоломка はそもそも「謎」、「パズル」を意味するものだが、この小説においてそれは「頭を破壊するもの」(Head Crusher) を意味している。この言葉は主人公が警備員の死体の頭部を砕いて、その身元を不明にする際に、具体的な形で実現されることになる。また、「頭」を示す голову の部分がかっこで括られていることは、「破壊」の対象が「頭」以外のあらゆるものに及ぶことを示していると解釈できるだろう。

全部で 18 章からなるこの小説は、ラトヴィアの首都リガにおける年末の数日を描いている。巻末には執筆の時期が「2000 年 9 月から 2001 年 2 月」と記されているために、あるいはモデルとなったゲームの映画化の時期から、読者は小説の舞台を 20 世紀末のリガと考えることになるだろう。

この小説の主人公は銀行に勤務する 26 歳の青年ヴァジムだ。孤独な現代人であるヴァジムはある日、殺人を犯したことをきっかけに、文字通りのヒーローに変身する。ゲームの主人公となった彼は次々と現れる敵を殺害しながら、解放というゴールを目指すことになる。小説の内容は荒唐無稽なものだ。それはストレスと空虚な心を抱えながら現代社会を生きている若い世代のための御伽噺とも、現代社会が生み出した忌むべきテキストともみなしうるものだろう。

主人公ヴァジムはリガにある REX 銀行の広報室で働いている。ソ連時代の彼は勉学に励み、大学を卒業後はリガの新聞『ソヴィエト青年』にコラムニストとして勤務していた。しかし、猟奇的な上司とその配下の若者たちの登場により、彼は新聞社に居場所を失ってしまう。そんなヴァジムを助けたのが、REX 銀行広報部長のオチカストゥイだ。

こうして REX 銀行のコピーライターとなったヴァジムだが、2 年の勤務の間に閉塞感に襲われ、オチカストゥイを始めとする上司たちを罵倒する奇怪な文書の執筆とその解読に身を捧げるようになってしまっている。自らの意志とは無関係に生まれてくるこの文書に接するヴァジムは映画『マトリックス』にも影響されながら、自らが誰かに操られている、別世界の存在が自らにメッセージを送っているといった妄想を抱くようになり、さらに鏡像を自らの分身とみなしては対話を交わしている。

ヴァジムが熱中しているもう 1 つのものが、ゲーム「ヘッドクラッシャー」だ。それはロンドンを舞台とした首切り殺人などをモチーフとする伝奇的性格の強い設定のもので、謎解きやシューティング(標的を撃つ行為)によって構成されている。

クリスマスの 2 日後、ヴァジムは人気のないオフィスで上司を批判する怪文書の執筆を続ける。しかし、彼がトイレに行っていた隙にこの文書は、クラブから戻ってきたオチカストゥイに読まれてしまう。オチカストゥイに罵倒されて激昂したヴァジムは、その場にあった恐竜の像で彼を殴り、殺してしまう。

ヴァジムはオチカストゥイの死体を隠蔽しようとしているところを、粗暴な警備員ギムニョクに発見されてしまう。しかし、ギムニョクの助言と協力を得たヴァジムは、オチカ

ストウイの死体を社外に運び出し、車ごと水中に沈めることに成功する。

ヴァジムの弱みを握ったギムニユクは、ヴァジムを恐喝の使者に仕立てようとする。しかし、ヴァジムは隙を見てギムニユクを殴り倒して銃を奪うと、恐喝のネタであるマネーロンダリングの詳細を聞き出し、さらにギムニユクを射殺してしまう。

彼は浴室でギムニユクの死体を処理し、顔を破壊するなどしてその身元を不明にした上で、屋根裏に隠す。隠蔽工作を終え、拳銃という武器を手にしたヴァジムは、路上で絡んできた集団のうち2人を射殺する。

オチカストウイ殺害の容疑者となったヴァジムは、上司のプイリヌイに尋問される。しかし、ヴァジムは逆にマネーロンダリングの話を持ち出してプイリヌイを脅迫すると、さらに窓から突き落として彼を殺してしまう。

日常生活から抜け出したヴァジムは酒に酔って、街をさまよう。そんな彼を民警2人が尋問し、賄賂をとろうとするが、逆に彼によって殺害されてしまう。

ヴァジムはREX銀行の総裁ツイトロンに接近し、日本食レストラン「バンザイ」に入る。「バンザイ」のVIPルームでは、マネーロンダリングをめぐるツイトロンとロシアのマフィア、グリゴリーイとの取引がなされる。しかし、取引は決裂し、銃撃戦が始まる。銃撃戦の中でボディガードたちが全て死んだ後、生き残っていたヴァジムはやはり生き残っていたツイトロンを絞殺し、大金の入ったバッグと日本刀を含む大量の武器を持ち去る。さらに、ヴァジムはツイトロンの愛人だったラダを自らの恋人とする。

海外に出ることにしたヴァジムは、偽造パスポートを獲得する。日常の基礎を失った彼はテロリストと化す。かつてレーニン像が立った場所に置かれたサンタに向けて、彼は銃を乱射し、新興宗教の教祖に銃を突きつけ、偶然出会った同僚に日本刀で切りつける。ヴァジムが大金を持っていることを嗅ぎつけ、ヴァジムを脅迫した左翼青年たちは、ヴァジムに射殺される。ついには、ヴァジムは首相官邸に乗り込み、手榴弾で首相を爆破する。

海外を目指し、ヴァジムは空港に向かう。大晦日の夜、人気のない空港ではゲームをもとにしたハリウッド映画「ヘッドクラッシャー」の撮影が行われている。ヴァジムは主演女優のスミラ・パヴォヴィチに話しかけると、自らの望むところを知らないと彼女の生活を批判する。空港のトイレに拳銃を沈めた直後、ヴァジムは襲撃されるが、スミラが彼を救出する。恋人のラダとスミラと共に飛行機に乗ったヴァジムは、ライヴァル銀行の社長を機内で発見すると、彼がトイレに入ったところを襲撃し、偶然、その場にあった注射器で殺害する。

そして、シャンパンを飲むのにふさわしい新年が訪れる。

3. 作者と批評

『[ヘッド]クラッシャー』に対する世間の反響はさほど芳しいものではない。たとえば検索エンジンのヤンデクスなどでこの単語を検索しても出版社や書店による紹介の他は、ほとんど出版社が依頼したと思えるような批評しか見ることができない。

その1つはモスクワの情報誌『アフィーシャ』に掲載された書評である¹。レフ・ダニルキンによるこの書評は、『[ヘッド]クラッシャー』の持ついくつかの欠点を指摘しながらも、ペレーヴィン以降の若い文学の中での最良のものだと絶賛している。

もう1つの賛辞はロック・バンド「レニングラード」のセルゲイ・シュヌーロフによる

ものだ。彼はよほどこの作品が気に入ったのか、『セーヴェルナヤ・ニュージェーリャ』や『ペテルブルクスキイ・ピーク』などの媒体で推薦を繰り返してしている。とはいえ、世間に反逆するテロリストを描いた小説をロック・ミュージシャンが推薦するというのは、自然なことなのかもしれない。

確かにこの小説は伝統的なものではない。ゲームへの過度の接近はストーリーを単純なものへと化してしまっている。他方、この小説においては、日常的な感覚とゲームのような感覚が混在し、気の小さい犯罪者と正義のヒーローというイメージが主人公に対して交互に与えられる。その結果、この小説は現実を模倣したものとも、荒唐無稽な活劇ともつかない、曖昧な揺らぎの中に宙吊りにされてしまうことになる。とりとめのない形でなされるジャンルの混交は、スタイリッシュな洗練を求める読者からも、説話的な構造を求める読者からも背を向けられてしまうのかもしれない。リガというローカルな舞台もまた、ロシア語の読者にとっては縁遠いものなのだろうか？

とはいえ、卑語や英語を駆使しながら、ゲームと文学の間で危ういバランスを保っているこの小説が、読者を幻惑しうる一定の魅力を備えていることもまた、否定することはできないだろう。また、この小説は、グローバルな規模で拡散する文化とローカルな文化が交差する中で生まれる、現代文化の1つの在り方を示しているとも言える。

ところで、この小説の作者であるガロス＝エヴドキモフとは誰なのか？ 出版社はこの作家についての詳細な情報を与えていない。今回、手にすることのできた情報は、『アフィエーション』の書評で明かされたものだけである。

それによれば、『[ヘッド]クラッシャー』は1975年生まれの人2人の人物が共同で執筆した作品だという。その2名のペンネームがガロス＝エヴドキモフというわけだ。彼らはリガのロシア語紙『チャース』の文化部で映画や文学を担当している編集者と批評家であるという。『チャース』のWWWサイトには「ガロスとエヴドキモフ」の名を見ることもできるので、彼らの姓がそれぞれガロスとエヴドキモフなのかもしれない。その1人は「パレクス銀行」で働いた経験があるとのことなのだが、『[ヘッド]クラッシャー』の舞台となる「レクス銀行」は「パレクス銀行」をモデルとしたものなのであろう。

4. ゲーム、映画、そして小説……

80年代という早い時期にコンピューターゲームに注目した小説としてはいとうせいこうの『ノーライフキング』が想起されるが、ソ連の小説としてはペレーヴィンの短編「ゴスプランの王子様」が知られている。『青い火影』に収録されたこの短編も3D技術が発達する以前に執筆されたものであり、今となっては古めかしくも思えるのだが、その古めかしさは王子と王女というノスタルジックなキャラクターの登場するゲームを描いたこの小説に相応しいものにも感じられる。

ゲームに没頭する主人公の周囲の世界もまた、ゲームの世界のような虚構性に満ちており、ゲームの規則によって支配されているという点は、「ゴスプランの王子様」にも『[ヘッド]クラッシャー』にも共通する。『[ヘッド]クラッシャー』の主人公ヴァジムは、自らが外部の存在に操られていると感じながら、レベルの上がる敵を撃退するというゲームを忠実に遂行していくのだ。彼の世界はゲームのルールを模倣している。敵を倒しステージが上昇すると、新たなステージに相応しい敵が出現する。主人公は敵を倒すために、

様々な武器を収集しなければならない。とはいえ、3D技術の進んだ時代を背景とした『[ヘッド]クラッシャー』の世界は、「ゴスプランの王子様」のような2次元的な世界ではなく、ノスタルジーとも無縁である。『[ヘッド]クラッシャー』では敵の撃退もリアリズムに支配され、生々しさや残酷さ、おぞましさを読者に感じさせるのだ。特に具体的かつ詳細に記述される死体処理の行程は、映画やゲームの視覚的な世界に接近したものと言えるだろう。

ゲームの感覚にもとづくこの小説は、1人称の視点で記述されている。そこではゲームを行うものの感情や不安、興奮が語られることになる。しかし、ゲームとのこの共通性は同時に、ゲームと小説が分岐する地点でもある。小説で語られるのは個人的な履歴を背景にした個人的な感情であり、集団に共有されるシナリオではない。それは映画やゲームとはやはり別のものなのだ。

個人的なものや集団的なものとの、ローカルなものやグローバルなものとの交錯は、この小説の特徴でもある。この小説に登場するゲーム「ヘッドクラッシャー」、スミラ・パヴォヴィッチの主演で映画化されるゲームのモデルは、日本製のゲーム「バイオハザード」だ。これは1996年、プレイステーション用に「サバイバル・ホラー」ゲームと銘打ってカプコンが発売したゲームであり、シリーズ化されて世界的なヒット商品となった。そのゲームはいまだ続いており、「バイオハザード4」が現在、製作中だという。このゲームはポール・アンダーソン監督によって映画化され、2002年に公開された（日本のタイトルは「バイオハザード」だが、英語タイトルはResident Evilである）。その主演女優となったのがミラ・ジョヴォヴィッチなのだが、ちなみに彼女の母はソ連の女優ガリーナ・ロギノヴァだという。

「ゴスプランの王子様」と同様、『[ヘッド]クラッシャー』においても日本のイメージが強く打ち出されている。日本製のゲーム、日本食レストラン。主人公のヴァジムは日本刀を振るい、宮本武蔵について語りながら左翼青年たちを射殺し、大統領を殺害した後にはカワサキのバイクに乗って逃亡する。ヴァジムの上司オチカストゥイは「ヤマモト」ブランドの眼鏡をかけている。ヴァジムは「ムルジラ龍」の像でオチカストゥイを殴るが、「ムルジラ」は恐らくモジラをもじったものであろう。インターネットのブラウザのトレードマークである「モジラ」は、インターネット草創期のブラウザの名「モザイク」と「ゴジラ」から作られた造語であり、日本の遠い影をはらんだものと言える。

このテキストには「マトリックス」や「バイオハザード」の他、近年に制作されたいくつかのアメリカ映画の痕跡が存在している。たとえば、ギムニョクの顔を叩き潰すヴァジムは、ジョン・ウー監督の映画「フェイス／オフ」を想起している。小説のシリーズ名もまた、ロバート・ロドリゲス監督の映画「フロム・ダスク・ティル・ドーン」から採られたものだ。

このようなグローバルに拡散する文化、無国籍な現代的都市への志向と同時に、『[ヘッド]クラッシャー』においてはウクライナやポーランドへと続くラトヴィアのローカル性も顕著なものとなっている。リガの街をさ迷う主人公は常にラトヴィアを意識しており、たとえばこの国の非生産性を嘆いてこう語る。「我々は何も生産せず、どこへも輸出することがない。我々は奉仕するだけだ—たがいに、西側の旅行者に、金の流れに。我々はサービスをする。サービスの国。サービスランドだ」(Мы ничего не производим и никуда не

экспортируем. Мы только обслуживаем – друг друга, западных туристов, денежные потоки. Делаем сервис. Сервисная страна. Сервислэнд.) (С. 59)

小説はローカルなテキストであり続けるのだ。

5. 疾走する言葉

この小説の魅力の1つとなっているのが、その文体である。

この小説は1人称の視点で記されたものだが、しかし、そこには様々な文体が混在している。コンピューター用語、ゲーム用語、英語、言葉遊び。また、日常的な形で、あるいは偽悪的な形で提示される卑語。そのような特徴的な文章として、たとえば、次のような断片を挙げることができるだろう。

コンピューター用語の例

Разгоняясь, я ворвался с оперативного простора жесткого диска персонального компьютера Pentium 200 в LAYOUTTTT. Ввинтился в WORDOUT. Скользнул в COPYCAT. Рухнул в НКGRAPH. Ввалился в SYSTEM. Двинул курсор вправо вниз, в TEMPT. Ткнув enter, нырнул в чащу служебной директории WORDART. (С.12)

ゲーム用語の例

Стрелка старшего циферблата сместилась со 100 на 98. Она протяжна слизнула кровь (во рту отдалось железом). ПРИОБЩИТЬ? ДА. Спрятала ланцет в кулаке – обратным хватом, лезвием к себе.

98%

01

0

0

2.32

Скользнула в коридор. (С.46-47)

英語の挿入の例

Пистолет-пулемет полетел на мостовую. Газ!

04.09.45... 04.09.44... 20 км/ч... 35 км/ч... 60 км/ч...

Do you bury me when I'm gone...

04.02.36... 04.02.23... 98 км/ч... 100 км/ч...

Do you teach me while I'm here...

03.59.13... 03.59.07... 70 км/ч... 55 км/ч...

Just as soon as I belong...

03.59.05... 03.59.03... 32 км/ч... 0 км/ч

"Кавасаки" он бросил в дальнем углу свалки на задах автосервиса под Калнциемским путепроводом. (С.242-43)

言葉遊びの例

Рота солдат. Полный комбат. Мортал вомбат. Сильно поддат. Просто в умат. Образный ряд. Ротосолдат. Рододендорон. Ротслодат – это вечнозеленый такой куст. Кустарник. Вечнокамуфляжный. (С.24)

Я пришел (-ла) вовремя Я опоздал (-а) Мы пришли...слишком рано слишком поздно секунда минута час полчаса сутки неделя месяц год век утро день полдень полночь. (С.263)

俗語, 卑語の例

Так, бля... У тебя мобила есть? Че, нет мобилы? Че ты пиздишь? А хули у тебя нет мобилы? Че, не вьебаться, бедный? Че, мало платят в вашей пресс-службе хуевой? Ладно... Так. Так. Тогда чтоб сразу, тут же, взял мотор – и пиздовал домой. Бегом!... (С.131)

ここで為されているのはしかし、決して目新しい試みとはいえない。ジョイスやウィリアム・ギブソンの名を挙げるまでもなく、モダニズム文学やサイバーパンク小説にはこうした文体の実験は多数、存在している。現代ロシア文学を展望しても、コンピューター用語や外国語の混合の例として、ペレーヴィンの「ゴスプランの王子様」やソローキン『青脂』を挙げるができるだろう。卑語の使用についてもたとえば、ヴィクトル・エロフエーエフの作品を挙げるができる。

『[ヘッド] クラッシャー』が志向しているのは、むしろ現代社会に流通している言語のリアルな再現である。それは模写にとどまっている限りにおいては、退屈なものと言えるかもしれない。しかし、上に挙げた例に見られるようなリズムカルな言葉の疾走感は、模倣の退屈さを超えた爽快感を『[ヘッド] クラッシャー』というテキストに与えているとは言えないだろうか？

注

- 1 Афиша. 2002. №20 (91). С.132-134.