

倉橋由美子文芸賞 選評

〈伊藤 氏貴〉

本賞もはや十回目ということで、そろそろ性格もしっかり定まっていい頃のはずだが、応募作のバラエティを見る限り、なかなかどういう物差しで選んでいいのか迷う。ただ、私個人は、できればここで賞を得た人により広い世界で書き続けていってもらいたく、その可能性の高さを一つの基準にしてきた。完成度の高さよりも、粗削りであっても既視感のないもの、ということだ。

その点、「サブスクリプション・ライフ」は端々に変に書き慣れた臭いが漂うが（たとえば、登場人物に「可塑崎」と無意味に意味ありげな命名をすること等）、何より、「サブスクリプション」という新しい音楽聴取のあり方を、若者の人間関係の変容と結びつけたアイデアに光るものを感じた。惜しむらくは、まだこれがアイデアの段階にとどまり、新しい人間観というところまで掘り下げられていないところである。可塑崎の存在意義が曖昧なものその点と絡んでいるだろう。

「雪崩れ」は逆に、練れた文章で筋の運びにも無理はなく、完成度が高い。同人雑誌に載っていれば高評価を得るだろう。しかし、一言で言えば昭和的である。平成が終わろうとする年に、なぜこれが書かれ読まれねばならないのかという問いに答える必要がある。

「人間ガチャ（N）」は、ファンタジー要素を含む、最近流行りのタイプだが、ほのぼのとした雰囲気嫌味がない。しかし、登場人物が猫に変化してはいるが、映像が浮かんでこない。これなら人間が猫のふりをしているだけで話が済んでしまう。

「4百33頁」は、大いなる欠陥品である。ただ、冒頭に述べたとおり、ここから外に出ていく可能性を認めた。欠陥は、J・ケージという前衛の意味を作者が表層的にしか理解していないということだ。登場人物の無理解は許容できても、ただの白紙が著名な文学賞を受けることなど現実的にありえない。このあまりな不自然さを目立たないものにするためには、全体をスラップスティックにするしかないだろう。そうすれば作品が浮かばれる可能性はある。

今年で三年の任期を無事終えたことになるが、この賞が末永くつづき、またより実りあるものになることを願う。

〈波戸岡 景太〉

小説には今以上の技術がなくては書けない部分と、今身につけている技術に邪魔されないように書かねばならない部分がある。大賞に選ばれた『サブスクリプション・ライフ』は、そのバランスがもっとも良い作品だった。

ご一読いただければ分かる通り、本作はきわめて読みやすく、その点だけでも新人としては「技術」を持っている証拠となるだろう。だが、作者はそうした己の技術に酔うことなく、読みやすさの先にある登場人物たちの本心の読めなさに肉薄しようと努力しており、たとえそれが本作の構造的な破綻の原因になっているにせよ、そうした失敗すらもある種の「潔さ」として評価できるものと私は考えた。

これに比して、佳作となった三作品は、いずれも独自の美点を持つものではあったが、上述し

たようなバランスの面では減点せざるをえなかった。まず、『4百33頁』は、ジョン・ケージという巨人と戦うに足らず、描写力や論述力が足りなかった。このようなテーマに挑むのであれば、小説としてのみならず、批評としても成立するようなロジカルな文章を目指すべきだろう。

次に『人間ガチャ（N）』だが、これは作者がみずからの語りの技術に溺れてしまったがために、「人生の意味」といった本作のテーマの孕む切実さが、ついに説得的に書かれることなく終わってしまった。「ガチャ」という奇想を奇想のままに描き切っても良かったのかもしれないが、そのためには、良い意味でもっと小説全体が壊れなければ意味がないだろう。

最後に『雪崩れ』は、今回の応募作の中でも、小説を書く技術という点では断トツであった。にもかかわらず、大賞を獲るに至らなかったのは、この作品にとっての最大の課題が、そうした技術をいかにして捨てるかという点にあると感じられるからで、やはり私たちが「文学」に求めているのは、プロみたいなアマチュア作品ではないのである。

次回、本文学賞にチャレンジをする方は、どなたも一度、自分に書けることと書けないことの境界線をしっかりと見定めて欲しい。その上で、そうした限界を両サイドから突き崩すような執筆を、ぜひとも心がけていただければと思う。

〈 生方 智子 〉

32編をすべて読み終わって、今日、プロットを動かすことがいかに難しいかを実感した。プロットは主人公のアクションによって作られ、主人公が行為を重ねることを通してプロットの束が生まれて小説の〈筋〉が出来上がる。主人公の行為が当人にとってやむにやまれぬ切実なものであれば、読み手もまた、主人公と一緒に心を震わせながら作品世界を進んでいくことができる。しかし、ぼんやりとした主人公ではメリハリのあるプロットが生まれない。一人称の語りや〈意識の流れ〉形式の語りはモノローグに陥りがちで、〈独り言〉を言っているだけというアクションのレベルで終わってしまう。あるいは、〈筋〉だけを整えて〈お話〉を作っても、読み手に訴える作品のテーマが不在のままとなる。

受賞作となった「サブスクリプション・ライフ」は、〈切実な行為とは何か〉をテーマとする作品である。音楽がデータ配信される世界となった時、未知の音に出会うためにCDショップに出かけるという、主人公にとって重要な意味を持っていたはずの行為の必然性が失われてしまった。そんな主人公は他者に出会うためには何をすれば良いのか。大変現代的なテーマ設定で評価できる。しかし、「サブスクリプション」というコンセプトに頼りすぎて、主人公を取り巻く人間関係が類型的な点が惜しまれる。

同じく、現代的な設定が仕掛けられた作品として、〈切実な行為〉なき世界を生き抜くために自分の行為をゲームになぞらえる主人公を描いた「人間ガチャ」や、ジョン・ケージの「4分33秒」のコンセプトをそのまま小説にした「4百33頁」が印象的であった。着想の面白さに留まらない内容的な深まりを期待したい。

一方で、斬新さはないものの従来の小説の枠組みを踏襲して好感が持てる作品もあった。「雪崩れ」は〈マイノリティとして世界から排除されること〉に立ち向かう主人公を描き、精緻で完成度の高い作品となった。また、個人的には、人間の〈生と死〉に向き合おうとする主人公の彷徨を描いた「リバーサイド・爺」を夢中で読んだ。無意識の世界での人間の交流を描いた「睡魔」も掌編の魅力がある。