

Code Conflict：宿命の溢れる城

山 田 仁

序

令和4年7月12日午前の日本国外務省記者会見、暗殺された安倍晋三元首相を弔問するため台湾の副総統が訪日したことに対する政府の見解を問われた林芳正外務大臣の発言が物議を醸した。

今、ご指摘のあった人物につきましては、安倍元総理の葬儀に参加するため、あくまで私人として私的に訪日をされているものというふうに承知をしております。何れにせよ、台湾との関係を非政府間の実務関係として維持するという、我が基本的立場、これには何ら変更はないということでございます。(外務省 HP：令和4年7月12日林外務大臣会見記録 https://www.mofa.go.jp/mofaj/press/kaiken/kaiken24_000126.html)

外相の応答に少なくとも二方向からの対抗的な政治力学が闘ぎ合う——日本国が行使する力学と中華人民共和国を発源とする力学。台湾との善隣友好を国防に利用する日本国発の力学、そして台湾を国家として扱うことを阻止する中国から行使される力学とが相克する。この軋轢が外相をして「ご指摘のあった人物」を採用させた。語りは複数の意思が自己の主張を他の意思に強要する力学的磁場である。意味は静的でなければ安定もしない。複数の力学が参入し意味を変動の渦中に翻弄する。

佐藤信夫は、「意味は、個々の実現状態において、いつも現に弾性的に伸縮・振動中」という言い方をする（『意味の弾性』274）。小説の語りも例外ではない。解きほぐすことのできないコンテクストを背負う小説家の内部で、複数の意思が力学を行使し合う。語りはその対抗に引き裂かれる。紋中紋を体験に喚起する作中コミュニケーションにおいて、小説家はその相互作用を逆手に取り演出する。

コミュニケーションや語りにおける力学的対抗は社会、政治、文化、宗教、心理など多様な価値に関わる。本論はそれをコードに限定する。ヤーコブソン Roman Jakobson やハイムズ Dell Hymes などがコミュニケーションの構成要件の一つと定めるコード、それをめぐる二つの意思、即ちエンコーディングとデコーディングとの力学的関係が本論の関心事である。A が秋空に棚引く鰯雲を想起しながら「雲」とエンコードする。B は「雲」を梅雨空に低く垂れ込める灰色の天蓋としてデコードする。コードをめぐる二者の自己主張とその不調和は、意味争奪をめぐる対抗関係を招来し調停を期待させる。

イタロ・カルヴィーノ Italo Calvino (1923-85) による『宿命の交わる城』 *Il castello dei destini incrociati* (1969、以下『宿命』) は、第一部「宿命の交わる城」(以下「城」) と第二部「宿命の交わる酒場」(以下「酒場」) から成る¹⁾。「城」と「酒場」は基本的に同一の入れ子構造を呈する。夜に追いつかれた見ず知らずの旅人(それぞれ15名を下らない)が第一部において城で、第二部では酒場で一夜を共にする。夕食後の娯楽として主人から提供されるタロットカード。『宿命』の個性は作中コミュニケーションの媒体としてタロットを採用する。旅人たちは自らの物語をカードに語らせる。全ての逗留者は発声機能を奪われている。聴啞の理由は明かされない。聴啞はエンコーディングとデコーディングとの調停を困難にし、双方によるコー

1) 本論はイタリア語による原文ではなく、河島英昭による日本語訳、及びウィリアム・ウィーヴァー William Weaver による英語訳に依拠している。『宿命の交わる城』からの引用は英語訳と日本語訳を並記する。英語訳の意図するところと日本語訳のそれとが微妙に落差のある事例が散見されるからである。日英並記のほうが一方のみを採用するよりも原典の意味するところに接近できるように思われる。いずれの場合にも、イタリア語原文 (Oscar Moderni 版) への慎重な配慮は欠かせない。

ド主張の傍若無人を放任する。但し、このことは双方によるコード共有の志向を完全否定するものでは必ずしもない。ジェスチャーや表情という視覚チャンネルを経由する補助事象がコード共有への期待を限定的ながら残存させる。

『宿命』においてタロットの展開を読み解く作中人物「私」の語りもコードをめぐる力学的時空を形成する。カードを食卓に展開し物語をする旅人は自らのコードを固持し、タロットの展開を見守る客人にそれを押しつける。それをデコードする「私」は強要に抗い自らのコードをエンコーダーに強いる姿勢を崩さない。「私」はタロットをデコードする役割を担う作中人物であり、自らの語りにおいてデコーディングを優遇しエンコーディングを冷遇する——「私」による語りにおける斯かる力学は基本的関係として仮定しうる。推論として、世界はデコーディングによって読書体験に喚起される。しかし、「私」の語りはエンコーディングの力学が排除されたデコーディングの専制下にある時空なのか。エンコーディングが行使する力学の真空は根拠なき先入観ではないか。エンコーディングとデコーディングとの力学的諸関係とその推移を読書体験における時間軸に沿って再確認する必要がある。力学論を読書体験論に落とし込むことによって、エンコーディングとデコーディングのそれぞれ前景化と後景化が世界の創造にいかなる関与を示すかと問うてみるのもよい。危ういことを承知の上で文体論のアプローチを援用し計量数値化することによって、エンコーディングとデコーディングとの力学的諸関係とその変動を再定義しよう、「私」の語りに「ご指摘のあった人物」を予感しながら。

タロット遊戯の実況報告

声を剥奪された旅人が外形化する挙動は極めて単調である。逗留者の一人が食卓にタロットカードを次々に並べる、あるいは既に配置されたカードを指差すことによって物語をエンコードする（タロットを卓上に配列する作中人物に「プレイヤー」乃至は「エンコーダー」という呼称を与える）。展開するカードをそれ以外の客人がデコードする（カードを解説する作中人物は「傍観者」あるいは「デコーダー」としよう）。傍観者の一人である「私」が自身の解説内容を読者に開示する。読者

が都合14編の挿話を通して維持するコミュニケーションは傍観者の一人である「私」とのコンタクトに限定される。プレイヤーがタロットの展開に意図する物語内容、そして「私」以外の傍観者による解説内容は読者に拒絶される。『カンタベリー物語』*The Canterbury Tales* (c. 1387-1400) が『宿命』の彼方に震む。

カンタベリー大聖堂に詣でる巡礼の一人が物語を行いそれ以外の同宿がその物語を聴く、巡礼の一人である「私」が聞き取った物語を読者に語る。『カンタベリー物語』における「私」が読者に提供する情報は、巡礼者が語りあるいは聴く物語内容に限定される。『カンタベリー物語』の「私」は巡礼者による物語行為や受容行為に関わる諸事象を情報提供しない。『宿命』の「私」が開示する情報は自身による解説内容に限定されない。エンコーディングに関わる諸事象に「私」は旺盛な饒舌を控えない。プレイヤーによるタロットカードの配置行為や配列の際にプレイヤーが外形化する表情や身振りも解説内容とともに語りの対象である。

The handsome youth made a gesture, as if to demand our full attention, and then began his silent tale, arranging three cards in a row on the table: the *King of Coins*, the *Ten of Coins*, and the *Nine of Clubs*. (7)

さて、かの凜凜しい若者は、並み居る私たちの注目を集めようとしてか、ひとつの身ぶりをした。そして三枚のカードを卓上に縦に置きながら、無言のうち
に彼の物語をはじめた。《貨幣の王》、《貨幣のX》、そして《杖のIX》。(17)

“No!” was the cry we saw escape his silenced throat,... (13)

「いやだ！」ふくれあがった喉から音もなくその叫び声がほとぼしり出るのを、
私たちは見た。(27)

解説内容の開示に専心したい「私」は、しかし、プレイヤーのエンコーディングに関わる事象への関心も抑えられない。プレイヤーの所作への言及はエンコーディングから「私」に対して行使された力学の痕跡を顕在化する。

前提条件

「城」と「酒場」において、プレイヤーが宿命を物語る際に使用するタロットカードののべ枚数を分母とすることによって、エンコーディングを明示乃至は暗示する言説の事例件数が占める比率を算出する。これは「私」によるタロットの言語変換がエンコーディングを明示乃至は暗示する言説の頻度計量であり、可能な限り質的判断を差し挟まない²⁾。行使される力学が頻度に直結するという断定は性急であるかも知れない。しかし、「ご指摘のあった人物」という単一の局面における力学関係の有り様を数値化することは極めて困難である。一方、会見全文におけるこれと類似する言説の頻出回数は力学的対抗関係の有り様をより忠実に反映するであろう。会見中「私人として」、「私的に」、あるいは「非政府間の実務関係」という言説の合計回数の方が、それぞれの言説における対抗関係の数値化と比較して、力学関係を忠実に指標するというのが本論の見解である。

この頻度計量は、エンコーディングとデコーディングとの力学的関係を定義し、その変動を跡づける手掛かりを提供するであろう。例えば「城」における以下の事例は、エンコーディングを明示乃至は暗示する言説としてカウントしうる。受動態が使用される事例：

... to be sure, the card thrown down at that moment was the clattering
Two of Swords. (12)

実際、その瞬間に投げ出されたカードは、発止と切り結んだ《剣のⅡ》だった。
(26)

能動態が使用される事例：

And so I managed to understand that, with the *Ten of Cups*, he meant

2) 「可能な限り」が含意する留保については最早説明不要であろう。主観の介入を完璧に排除することができるというナイーヴな楽観を本論は共有しない。

the sight of the cemetery from above, as he contemplated it from the top of the tree, with all the tombs lined up on their pedestals along the paths. (26)

こうして並べられた《聖杯のX》によって、彼が上から墓場を見ていることが、私にはわかった。それは大樹の天辺から眺めた光景であり、並木にそってあらゆる墓石が台座の上に連なっていた。(47)

「城」の最終章「残された全ての物語」における事例：

At the same time, however, another *Queen* (the ministering one, of *Cups*) advanced, in a story of her own, toward the story of Roland, along his same path, beginning with *Force* and *The Hanged Man*. (42)

けれども、同時にまた、もうひとりの《女王》（憐れみぶかげに《聖杯》をかかげた貴婦人）が、オルランドの物語と逆の方向、つまり《暴力》と《吊された男》の側から、彼女の物語の歩みを進めてきた。(70-71)

上記は、エンコーディングの力学的優勢と読書体験における前景化、換言するならば、デコーディングの劣勢と後景化を反映する事例としてカウントされる。

一方、エンコーディングの劣勢と後景化を示唆する言説としてみなしうる事例は以下のとおり。「酒場」から例を引く。タロット・プレーヤーによるカードの選択行為に言及する手間を惜しむかのように、選択されたカードを括弧で括る事例：

... in that same night he had been chopped (*swords*) into his prime elements, he had gone through the craters of volcanoes (*cups*), through all the eras of the earth, he had risked remaining prisoner of the definitive immobility of crystal (*coins*), and had reappeared in life through the painful blossoming of the forest (*clubs*), until he had

resumed his own identical human form, in the saddle, the *Knight of Coins*. (63)

まさにその夜、彼は切り刻まれ（《剣》）、原初の要素に返り、つぎつぎに噴火口（《聖杯》）を通して、地球の歴史のすべてを辿り、あわや不動の結晶（《貨幣》）のなかに閉じこめられる危機を脱出して、森（《杖》）の枝の芽吹くなかに、彼の命を取り戻したのだ。そしてついに昔と同じ馬上の人物に甦り、《貨幣の騎士》の姿をとった。(101)

タロットカードの配列への言及はカード名称に限定され、「私」による解説の後景に退く。次の事例は現在形を採用する。括弧で括ってカードの名称を示すことさえ面倒であるかのように、「私」は登場人物の発話内にカード名称を直接組み込む：

A tumult rises. “The Queen is dead! Our beloved Sovereign! She jumped from the balcony! The King killed her! We must avenge her!” People hasten from all sides, on foot and on horseback, armed with *swords, clubs, shields*, and they set out *cups* of poisoned blood as bait. (88)

どこからともなく、無気味な喚声が湧き起こる。「女王様が亡くなられたぞ！ われらの善き女王様が！ バルコニーから、身投げをされた！ 殺したのは王だ！ 敵を討とう！」四方八方から、馬上の人影が、あるいは徒士の兵が、駆けつけてくる。《剣》や《杖》や《貨幣》で武装し、毒に染まった生き血の《杯》を蹴散らしてゆく。(137-38)³⁾

3) 日英語による翻訳を突き合わせると、使用タロットの図柄の違いに気付くであろう。英訳では ‘*shields*’、和訳では「《貨幣》」と訳出されている。イタリア語原文には ‘...armata di *Spade, Bastoni, Scudi*, e dispongono *Coppe* di sangue avvelenato per esca.’ (90) とある。従って英語訳がイタリア語原文に忠実であり、日本語訳の「《貨幣》」は「《盾》」の誤りである。

上記と同様の現在形の使用、そしてカード名称の直接使用の実例：

Hidden among the graves of the cemetery, Hamlet thinks about *Death*, holding up the jawless skull of Yorick the jester. (This, then, is the roundish object the *Page of Coins* has in his hand!) Where the professional *Fool* is dead, the destructive folly that was reflected in him and found its release through ritual formulas becomes mingled with the language and actions of princes and subjects, unprotected even against themselves. (118-19)

墓石のかげに隠れてハムレットは、顎のはずれた道化師ヨーリックの頭蓋骨を手にながら、《死》を思う（そうだ、《貨幣の兵士》が手に持っていた丸い物体はこれだったのだ！）。この男は《愚者》を職業として、ここで死んだ。おのれの心のうちに捌け口を見出し、内なる光景を儀式的のなかに映し出した。破壊への狂気。それは王子や家臣たちの言動にも忍びこみ、彼らもまた無防備な存在へと転落していった。(186)

上記の三事例は解説内容の中にタロットの名称を組み入れることによって、読書体験においてエンコーディングの自己主張を減衰する。これらの事例に加えて、タロットの図柄のみを余白に提示し、言語テキストでは一切言及しないという事例も複数存在する。例えば、「酒場」の第一挿話において八枚目のカードとして図柄が提示される《貨幣のエース》、同じく第二挿話における六番目のカード《杖の兵士》や八番目の《杖のエース》、第三挿話における七番目《剣のⅣ》、十一番目《剣のⅦ》、十二番目《貨幣のエース》など。《貨幣のエース》はテキスト中の「黄金の楯」(117) “a gilded shield” (75) として解説されていると推察することができるが、その真偽は判定不可能である。カードの名称が言語テキストに完全に消化吸収されテキストの一部と化すために、いかなる意味として解説されたのか判断することはできない。

計量的前提条件として三点を事前確認する。第一、複数のプレイヤーが同一のカードを使用する場合、同一カードを使用したのべ回数で算出する。第二、プレイヤーによって使用されるタロットカードは文字テキストの余白にその図柄が提示されるが、先にも述べたように図柄を掲示しながらテキストの中で直接的に言及されないタロットが複数確認される。これらのカードもプレー中に使用されたタロットとして見なし、カード使用ののべ回数に含むことにする。文字テキストの中に当該カードの使用が推察できる記述があるからである⁴⁾。第三、「私」の語りはプレイヤーの多様なジェスチャーや表情を含むが、これらもエンコーディングを補助する事象として算入する。

「城」

第一挿話「罰せられた薄情者の物語」

- a. プレーヤーが使用したタロットカードののべ枚数：18 枚
- b. プレーヤーがエンコードしていることを明示・暗示する表現の件数：12 件
- b / a : 0.667

第二挿話「魂を売った錬金術師の物語」

- a. プレーヤーが使用したタロットカードののべ枚数：14 枚
- b. プレーヤーがエンコードしていることを明示・暗示する表現の件数：4 件
- b / a : 0.286

第三挿話「地獄に堕ちた花嫁の物語」

- a. プレーヤーが使用したタロットカードののべ枚数：17 枚
- b. プレーヤーがエンコードしていることを明示・暗示する表現の件数：6 件
- b / a : 0.353

4) イタリア語原文と日本語訳及び英語訳の間に計測数値に差異が生じる可能性を排除することはできない。日本語と英語による翻訳を相互参照し観察するという慎重さは本論に不可欠である。

第四挿話「墓泥棒の物語」

- a. プレーヤーが使用したタロットカードののべ枚数：16枚
 - b. プレーヤーがエンコードしていることを明示・暗示する表現の件数：4件
- b／a：0.250

第五挿話「恋に狂ったオランダの物語」

- a. プレーヤーが使用したタロットカードののべ枚数：17枚
 - b. プレーヤーがエンコードしていることを明示・暗示する表現の件数：5件
- b／a：0.294

第六挿話「月に昇ったアストルフォの物語」

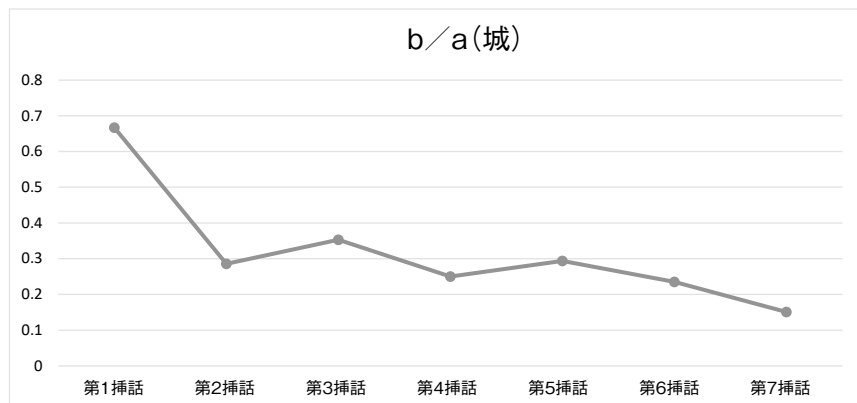
- a. プレーヤーが使用したタロットカードののべ枚数：17枚
 - b. プレーヤーがエンコードしていることを明示・暗示する表現の件数：4件
- b／a：0.235

第七挿話「残されたすべての物語」

- a. プレーヤーが使用したタロットカードののべ枚数：93枚⁵⁾
 - b. プレーヤーがエンコードしていることを明示・暗示する表現の件数：14件
- b／a：0.151

5) 6人のプレーヤーが同一カードを複数回使用するために、のべ使用枚数はタロットの総枚数58枚を遙かに上回る。

	第1挿話	第2挿話	第3挿話	第4挿話	第5挿話	第6挿話	第7挿話
b/a	0.667	0.286	0.353	0.250	0.294	0.235	0.151



b/a 値の推移を観察する前に事前確認したい。『宿命』の語り手は一貫して「私」である。先述したように、「私」による語りの内容はエンコーディングに関する事象（配置されるタロットカードの図柄とプレイヤーの表情や所作）、そして「私」によるデコーディング内容に大別することができ、これらの事象への言及が「私」による語りのほぼ全てを占める。その結果、一方への言及頻度の変化と他方への言及頻度の変化は直接的に連動する。どちらか一方の言及頻度が低下することは、他方の言及頻度が上昇する結果を示す。 b/a 値は、プレイヤーが使用するタロットカードののべ枚数の中でエンコーディングを明示的乃至は暗示的に言及する言説の事例件数が占める比率を示し、エンコーディングが「私」の語りに行使する力学の程度を指標する。このことは同時に、「語り」においてデコーディングの行使する力学の程度をも指標する。対抗関係は力学の空白を許さないという前提に則るならば、力学の均衡点を 0.500 と定めるとして、 b/a 値がそれ以上である場合にはエンコーディングを発源とする優勢な力学を、逆にそれ未満の b/a 値はデコーディングの優勢を反映する。なぜなら、精神的余裕が「私」の語りに注意散漫を呼び込み、デコーディング内容に追加して「私」にプレイヤーの挙動や身振りあるいは表

情を読者に伝達させる一方、余裕が減退するとデコーディングへの集中度が高まり「私」が読者に伝達する内容は専らデコーディング内容に限定される傾向を示すからである。

「城」の第一挿話から第七挿話における b/a 値の推移を通観すると、比率はタロット遊戯の進展に比例して低下傾向を示す。低下の程度は 0.667 から 0.151 へと急激である。この事実、カード展開が進行するに従って、エンコーディングの行使する力学が減退し、それと連動してデコーディングを発源とする力学が増強することを意味する。読書体験論に絡めるならば、デコーディングの前景化が示す上昇傾向は急激な上昇から緩慢な上昇へと変化する。

b/a 値の推移を精察しよう。「城」の、そして『宿命』の第一挿話である「罰せられた薄情者の物語」において、 b/a 値は 6 割を超過する。エンコーディングの力学行使が優勢であり、デコーディングのそれは劣勢を示す。読書体験においてエンコーディングが前景化されデコーディングが後景化する原因はこの力学的関係にある。第一挿話の読書体験において、作中世界はデコーディングに対するエンコーディングの優勢によって喚起される。第二挿話の b/a 値は第一挿話のその半分以下に急落する。0.500 の b/a 値が力学均衡点と定めるならば、第一挿話が示したエンコーディングの優勢とデコーディングの劣勢は急激な逆転現象を示す。エンコーディングの力学行使は急下降し、デコーディングのそれが急上昇する。第三挿話の b/a 値は第二挿話の数値から微増する。微増現象は第四挿話と第五挿話との関係にも見出すことができる。「城」の中間点を構成する第四挿話において b/a 値は再び減少傾向に転じる。第五挿話から最終第七挿話に至るまで微減傾向は着実に継続する。第七挿話において b/a 値は第一挿話の数値の 4 分の 1 以下に下落する。興味深い現象は、第三挿話と第五挿話の b/a 値は一つ前の挿話の数値から微増することである。テーブル上に展開するタロットカードの枚数とエンコーディングの行使する力学の変化は必ずしも厳密な仕方で連動するわけではない。

「酒場」

第一挿話「優柔不断な男の物語」

- a. プレーヤーが使用したタロットカードののべ枚数：31 枚
- b. プレーヤーがエンコードしていることを明示・暗示する表現の件数：8 件
- b / a : 0.258

第二挿話「復讐する森の物語」

- a. プレーヤーが使用したタロットカードののべ枚数：23 枚
- b. プレーヤーがエンコードしていることを明示・暗示する表現の件数：1 件
- b / a : 0.043

第三挿話「生き延びた戦士の物語」

- a. プレーヤーが使用したタロットカードののべ枚数：21 枚
- b. プレーヤーがエンコードしていることを明示・暗示する表現の件数：4 件
- b / a : 0.190

第四挿話「吸血鬼の王国の物語」

- a. プレーヤーが使用したタロットカードののべ枚数：42 枚
- b. プレーヤーがエンコードしていることを明示・暗示する表現の件数：4 件
- b / a : 0.095

第五挿話「求めては失われる二つの物語」

- a. プレーヤーが使用したタロットカードののべ枚数：33 枚
- b. プレーヤーがエンコードしていることを明示・暗示する表現の件数：4 件
- b / a : 0.121

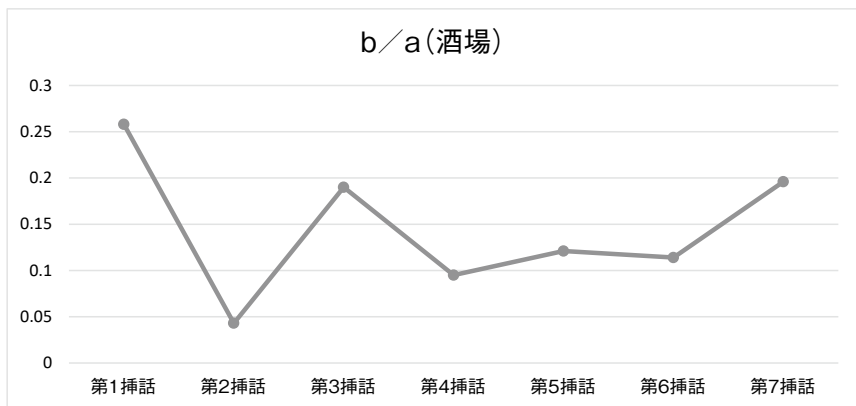
第六挿話「私自身の物語を求めて」

- a. プレーヤーが使用したタロットカードののべ枚数：35枚
 - b. プレーヤーがエンコードしていることを明示・暗示する表現の件数：4件
- $b/a : 0.114$

第七挿話「狂気と破壊の三つの物語」

- a. プレーヤーが使用したタロットカードののべ枚数：46枚
 - b. プレーヤーがエンコードしていることを明示・暗示する表現の件数：9件
- $b/a : 0.196$

	第1挿話	第2挿話	第3挿話	第4挿話	第5挿話	第6挿話	第7挿話
b/a	0.258	0.043	0.190	0.095	0.121	0.114	0.196



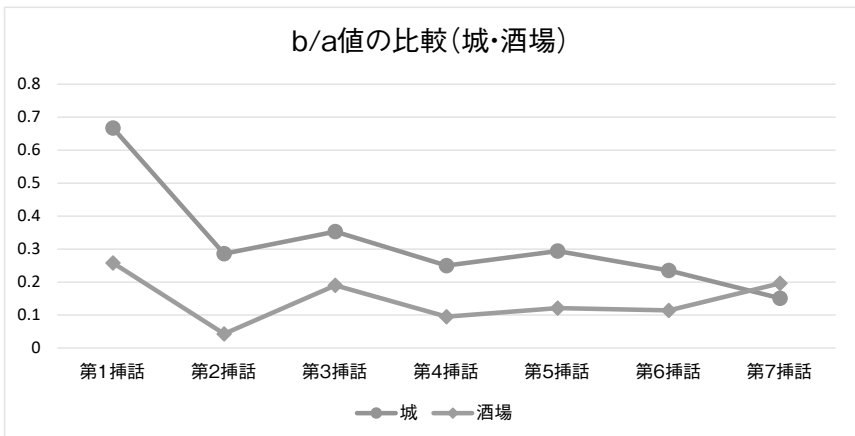
「酒場」の第一挿話から第七挿話における b/a 値は、「城」のそれと異なった推移を示す。第一挿話と第七挿話との間で b/a 値の変化を通観すると、0.258 から 0.196 へと緩やかな下降傾向が看取される。 b/a 値が第一挿話と第二挿話との間で急落する傾向は「城」と同様に顕著である。一方、第二挿話以降第七挿話に至る b/a 値の推移は、「城」が呈した下落傾向ではなく緩慢な上昇傾向を示す。「酒場」

において b/a 値の推移は卓上のタロットカードの枚数と連動もしなければ比例もしない。 b/a 値の全体的な低下率が抑制され緩やかな上昇傾向を示す原因は、第一挿話がかかなり低い数値を記録したこと、そして第一挿話と第二挿話の間で b/a 値が急落したことにある。そしてなによりも、「酒場」の終盤において一度配置を完了したタロットが別の位置に繰り返し再配列されるというカード争奪と再利用がプレイヤー間で激化し、そのことが結果的に b/a 値を横ばいに維持し、最終局面で押し上げる要因になったと推察される。

さらに b/a 値の推移を精察する。第二挿話が第一挿話の5分の1以下という異常に低い数値を示した後、第三挿話において急落は急上昇へと激変する。第四挿話では b/a 値は再び減少傾向へと転じる。第四挿話から第五そして第六挿話への推移は微妙な増減を呈する。「酒場」の、そして『宿命』の最終挿話である「狂気と破壊の三つの物語」は b/a 値をさらなる増加で締め括る。「酒場」の読書体験におけるエンコーディングの前景化の全般的動向は、エンコーディングの前景化は初期段階において急激に減退するものの、第二挿話以降第七挿話に至るまで緩慢な増進の傾向を示す。

比較

以下のグラフを使用しながら b/a 値を「城」と「酒場」との間で比較する。



第一に b/a の最大値であるが、「城」の最大値は第一挿話「罰せられた薄情者の物語」が記録した0.667であり、「酒場」の最大値は第一挿話「優柔不断な男の物語」の0.258である。「城」「酒場」ともに最大値を記録するのは第一挿話である。「酒場」の第一挿話は、「城」の第一挿話の半分にも満たない低い b/a 値を示す。第二に b/a の最小値を比較する。「城」の最小値は第七挿話「残されたすべての物語」が記録する0.151である。「酒場」における最小値は第二挿話「復讐する森の物語」の0.043である。最大値と同様に最小値においても、「酒場」が「城」よりも低い数値を記録する。最小値を記録する挿話の番号は「城」と「酒場」で異なる。第三に「城」と「酒場」における b/a の平均値を比較する。「城」における b/a の平均値は0.319である。「酒場」のそれは0.145である。「酒場」が示す平均値は「城」のその半分以上である。以上の数値比較から、「城」と「酒場」における b/a は異なる推移を呈するものの、第七挿話を除いて「酒場」は「城」よりも低いレベルで推移することが判明する。エンコーディングの力学は「城」のほうが高いレベルで推移し、「酒場」は低いレベルに留まる。この事実をデコーディングの力学に置き換えるならば、デコーディングの力学行使は「城」のほうが弱い、そして「酒場」のほうが強い。

エンコーディングによる力学行使をタロット遊戲の進展に沿って跡づけよう。「城」においてタロットが疎らな第一挿話において、プレイヤーは多数のカード群から一枚を選択し卓上に配置する。選択と配置を行う行為にはエンコーディングの明白な力学行使を確認することができる。エンコーディングは比較的高いレベルで作用する。第二挿話以降手持ちのタロットの枚数が減少し、既にテーブル上に配置を完了したカードを再利用する傾向が高まる。既に配置を完了したタロットが位置を固定する「城」においてエンコーディングを発源とする力学は急落し、その後微増と微減を繰り返しながら減退する。最終挿話に至ってタロットの選択と配置の行為は終息し、タロットのモザイクから「私」は思いのままに意味世界を創造する：

The square is now entirely covered with cards and with stories. My

story is also contained in it, though I can no longer say which it is, since their simultaneous interweaving has been so close. (41)

カードが織りなす四辺形はいまや完全にタロットの物語によって覆い尽くされた。卓上に並べられた札は思い思いに私たちに語りかけてくる。だが、私自身の物語は、そこにはないのではないかと。他の人びとの物語のなかで、私はそれを探しあぐねている。それほどまでに彼らの物語は入り組み、同時に生起してゆく。(69)

全てのカードが配置を完了した時、エンコーディングによる力学行使は最低レベルに下落する。「私」の語りはエンコーディングの影響から解放され、札の展開から宿命を抽出するというデコーディングに専心する。

一方、既に配置を完了したタロットの位置を後続するプレイヤーが気ままに移動させる「酒場」においては、エンコーディングによる力学行使は初期段階で急落し、その後微増と微減を繰り返しながらほぼ水平に維持される。「城」と比較するとき、「酒場」の語りに対してエンコーディングの影響は低レベルを維持する。「城」の最終挿話で確認された趣旨の言説が、「酒場」においては第五挿話「求めては失われる二つの物語」の冒頭に現れる：

The tavern's customers jostle one another around the table, which has become covered with cards, as they labor to extract their stories from the melee of the tarots, and the more the stories become confused and disjointed, the more the scattered cards find their place in an orderly mosaic. (89)

酒場の客たちは少しずつカードの覆われてきたテーブルのまわりに押しあいへしあいしながら、混ざりあうタロットのなかから自分の物語を引き出そうとした。そして彼らの物語が溶けあい混ざりあうにつれ、撒き散らされたカードはいっそう整然とモザイク模様を描き出していった。(139)

「酒場」におけるエンコーディングの力学行使が、第二挿話以降一貫して低レベルで推移することが裏付けられる。この事実は、「酒場」における語りの関心がエンコーディングではなくむしろデコーディングに注がれることを意味する。『宿命』においてエンコーディングがその作用を優勢に誇示するのは、「城」における第一挿話のみである。全14編の挿話のうち13編がエンコーディングの力学を抑制しデコーディングの力学行使を解放することは、以上の数値的計測によって裏付けられる。

この事実を読書体験の議論に落とし込むならば、エンコーディングとデコーディングの前景化の様態を以下のように導き出すことができる。エンコーディングの前景化は「城」のほうが高いレベルで推移し、「酒場」のほうが高いレベルに留まる、対照的にデコーディングの前景化は「城」が低く「酒場」が高い。唯一「城」の第一挿話だけが、デコーディングに対するエンコーディングの優勢の力学によって物語世界を体験に喚起する。一方、それ以降の全ての挿話は程度の差こそあれデコーディング優勢の力学のもと世界は体験される。

デコーディングの優勢：「城」の場合

先に確認したように、エンコーディングとデコーディングのいずれか一方の言及頻度の増減は、他方への言及頻度のそれに直接的に連動する。どちらか一方の言及頻度の低下は、他方の言及頻度の上昇を招く。この基本的傾向を確認した上で、「私」によるデコーディングの動向に注目を転じよう。

エンコーディングの力学とその変動に関して「城」と「酒場」は同一の様態を示さない。「城」と「酒場」におけるデコーディングの力学行使に関して分離して論じる必要がある。「城」におけるカードゲームの初期段階では、「私」の関心の焦点は比較的に散漫な状態で推移する。「城」の第一挿話である「罰せられた薄情者の物語」から一例を引こう。

All of us, and especially the ladies of the company, were preparing to

enjoy the continuation of a tender love story, when the knight laid down another *Club*, the *Seven*, where, among the dark trunks of a forest, we seemed to see his faint shadow moving away. There was no deceiving ourselves that matters had gone otherwise:... (9-10)

私たちは身を乗り出して——とりわけ一座のなかの貴婦人たちは——このかぐわしい愛の顛末やいかに、と固唾を呑んだが、かの騎士がつぎに置いたカードは《杖》であり、しかも《Ⅶ》の札であった。それを覗きこんでいると、森の暗い木立ちのあいだを遠ざかってゆく、細身の彼の影を見る思いがした。幻想を抱いてはならないのだ。事態はどうやら別の方角へと進んでしまった。
(21)

デコーディングに関わる外的行動(「身を乗り出して」「覗きこんで」)と内的作用(「固唾を呑んだ」「影を見る思いがした」)への言及が先行し、デコーディング内容の開示が後続する。言及対象はタロット遊戲の実況、配置されるカード、そして解読内容に及ぶ。「私」の関心は散漫でありその対象は多様である。「私」による語りは意味の創造を楽しんでさえている。第三挿話から第四挿話において、「私」の集中力はデコーディングを優先する傾向を強める。デコーディングに切迫感さえ漂い始める。ゲームの中間段階は意味創造の快楽と切迫の分水嶺である。第三挿話の終局において初めて現出するテキスト現象として、挿話に登場する人物の発話内に挿入記号(括弧)を付してタロットの図柄が明示され始める。この現象は第四挿話の終局において繰り返される：

“Do you want riches (*Coins*) or power (*Swords*) or wisdom (*Cups*)? Choose, at once!”

It was a stern and radiant archangel (*Knight of Swords*) who addressed this question to him, and our hero answered quickly, crying out: “I choose riches (*Coins*)!”

“You shall have *Clubs*!” was the reply of the mounted archangel,... (27)

「汝が望みは富（＜貨幣＞）か、権力（＜剣＞）か、それとも叡知（＜聖杯＞）か？ ただちに、選べ！」

見れば、天使長（＜剣の騎士＞）が輝く剣を構えて、この間を彼に投げかけているのだった。間髪を入れずに、私たちの主人公は「富（＜貨幣＞）を！」と叫んだ。

「＜杖＞をくれてやろう！」それが馬上の天使長の答だった。(48)

もはや「私」の語りには、カードプレイヤーによるエンコーディングや傍観者の反応に言及する精神的余裕はない。語りはそれらに言及する手間を惜しむかのようにデコーディングに没入する。最終第七挿話に至って、「私」の関心はデコードされる内容に釘付けされる。急迫感が支配的になり、「私」によるデコーディングは急き立てられるかのである。「城」の最終挿話「残されたすべての物語」から：

This pupil, in fact, was a skilled swordswoman—as *Justice* again revealed to us—and at dawn, on the battlefield, her majestic person made such a dazzling appearance (*The Sun*) that the prince challenged to combat (*Knight of Swords*) fell in love with her. The wedding banquet (*Cups*) was celebrated in the palace of the bridegroom’s parents (*Empress* and *King of Coins*), whose countenances expressed all their distrust toward that ungainly daughter-in-law. As soon as the bridegroom had to leave again (the moving away of the *Knight of Cups*), his cruel parents paid (*Coins*) an assassin to take the bride into the woods (*Clubs*) and kill her. But then the brute (*Force*) and *The Hanged Man* proved to be the same person, the assassin who attacked our lioness and found himself, a little later, tied, head downward, by that robust feminine fighter. (48)

実際この尼僧が、巧みに剣をあやつり——《正義》の札のなかにふたたび姿を現わして——戦場の真只中に躍り出るや、あまりの神々しさ（《太陽》）に、一騎打ちを申しこまれた相手の騎士（《剣の騎士》）は彼女を愛してしまった。結婚の祝宴（《聖杯》）が花婿の両親（《女帝》と《貨幣の王》）の王宮に張られた。だが、ふたりの顔には、正体不明の嫁に対する不信が露わに見て取れた。そして花婿がまた旅に出なければならなくなると（彼は《聖杯の騎士》となって遠ざかってゆく）、残忍非道な義理の父と母はたちまちに刺客を雇って（《貨幣》）、花嫁を森（《杖》）のなかへおびき出し、殺害せんとした。こうして悪鬼のごとき人物（《暴力》）がたちまちに姿を現わした。それに《吊された男》の札がつづく。よく見れば、両者が同一人物であることがわかるだろう。私たちの女主人公すなわち牝獅子に、刺客は躍りかかってきた。が、まもなく、腕に覚えのある女闘士の返り討ちにあって、逆さに吊されてしまったのだ。（80）

短いパラグラフの中で11枚ものタロットが次々にデコードされるという過密状態は、デコーディングに対する「私」の集中度の高さと切迫感の高まり、そしてデコーディングの増長する力学行使を演出するのに充分であろう。デコーディングは焦燥に駆られる。エンコーディングへの関心の減退とデコーディングへの専心、快楽から切迫への変容。b/a 値の推移が明示するように、最終挿話に接近するに従ってデコーディングの力学増長が程度を増すことの原因はここにある。「城」において挿入される七通りの宿命全てにおいて、有力なデコーディングが弱小のエンコーディングを抑圧するコミュニケーションによって入れ子にされると理解することは控えなければならない。しかし、0.500 以上の b/a 値を記録する第一挿話を除外するとしても、少なくとも第二から最終第七までの全ての挿話は、エンコーディングが劣勢でありデコーディングが優勢であるコミュニケーションによって世界が喚起されるという判断は妥当である。

デコーディングの優勢：「酒場」の場合

「酒場」は、「城」の後半が演出した切迫感に類似するデコーディングへの集中力を初期段階から終局に至るまで高いレベルで維持する。「城」と比較するならば、「酒場」は総じてエンコーディングに関心を示さない。「城」の初期段階の遊戯に散見されたプレイヤーの身振りや表情に関する言及は、「酒場」の初期段階にさえ稀少である。第一挿話「優柔不断な男の物語」は、その遊戯開始を告げる言説にのみ、エンコーディングに関わる事象に言及する：

Having found that card, the young man seems to recognize a special meaning in all the other cards that come within his reach, and he begins lining them up on the table, as if he were following a thread from one to the other. As, next to an *Eight of Cups* and a *Ten of Clubs*, he puts down the Arcanum that, according to the locality, they call *Love* or *The Lover* or *The Lovers*, the sadness to be read in his face suggests a heartache that impelled him to rise from an overheated banquet for a breath of air in the forest. (55)

手もとに集めたほかの札のなかに意味ありげなカードを見つけると、若者は目に見えない糸をたぐるようにして、テーブルの上につぎつぎに札を並べはじめた。《聖杯のⅧ》と《杖のⅩ》、そして地方によっては《愛》とも《愛情》とも《恋人》とも呼ぶ切札を投げ出したとき、彼の顔に浮かんだ悲しみの翳は、息苦しいばかりの宴会の場から立ちあがって森のなかへひと息入れに出た人を思わせた。(89)

タロット・プレイヤーである優柔不断な男の所作などエンコーディングへの言及が記述の大半を占めるのは、挿話の冒頭のみである。この後、「私」の言及はデコーディングに集中的に注がれる。エンコーディングへの言及頻度の比率(b/a値)は「城」の第一挿話が0.667であるのに対して、「酒場」の第一挿話は0.258に過ぎない。「酒

場」の第一挿話においてさえ、「語り」はタロットカードをプレイヤーによって選抜され配置される対象としてよりも、むしろ「私」によって解読される対象として扱う。それは、「酒場」におけるエンコーディングによる力学行使の程度が、「城」のそれと比較して持続的に低いレベルに留まることと決して無関係ではない。「城」の b/a 平均値は 0.319 であり「酒場」のそれは 0.145 である。「酒場」において第一挿話以降最終第七挿話に至るまで b/a 値が 0.500 を超過することはない。次々に展開するカードをデコードすることに「私」は集中し、プレイヤーの表情や仕草という視覚情報やタロットの配置行為などエンコーディングに対する関心が「酒場」の語りには希薄である。このような関心の有り様は「城」では一連の遊戯の中盤から終局段階に確認することができる現象であるが、「酒場」においては初期段階から持続的に現出する。

「城」では第三挿話で初めて現出する現象として、挿話に登場する人物の発話内に挿入記号（括弧）を付してタロットの図柄が明示される現象については先述したが、「酒場」はこれと類似する現象を第一挿話の終局に示す：

... in that same night he had been chopped (*swords*) into his prime elements, he had gone through the craters of volcanoes (*cups*), through all the eras of the earth, he had risked remaining prisoner of the definitive immobility of crystal (*coins*), and had reappeared in life through the painful blossoming of the forest (*clubs*), until he had resumed his own identical human form, in the saddle, the *Knight of Coins*. (63)

……まさにその夜、彼は切り刻まれ（《剣》）、原初の要素に返り、つぎつぎに噴火口（《聖杯》）を通して、地球の歴史のすべてを辿り、あわや不動の結晶（《貨幣》）のなかに閉じこめられる危機を脱出して、森（《杖》）の枝の芽吹くなかに、彼の命を取り戻したのだ。そしてついに昔と同じ馬上の人物に甦り、《貨幣の騎士》の姿をとった。(101)

「私」の語りはエンコーディングに関心を示さない。語りの関心を占める対象は専ら解説内容である。しかしその解説をつぶさに観察するならば、《剣》から「切り刻む」ことを、《聖杯》から「噴火口」を、そして《貨幣》から「結晶」という意味を抽出するように、「私」はタロットをデコードするという骨折りに専心する。やがてデコーディングはこの労苦さえも惜しむ。「酒場」の第二挿話「復讐する森の物語」、《杖の女王》で名乗り出た女性の発話から：

“Yes, that is I, all right, and these thick *clubs* are the forest where I was raised by a father who, having given up all hope of anything good from the civilized world, became a *Hermit* in these woods, to keep me far from the bad influences of human society. I developed my *Strength*, playing with boars and wolves...” (66)

「そうです。あたしなのです、これが。そしてこの茂った《杖》は、あたしが父に育てられた森です。文明の世界からはもう何も期待できないと考えて、父はこの森のなかで《隠者》となり、あたしを人間社会の邪悪な影響から遠ざけようとしたのです。猪や狼たちと戯れながら、あたしは《力》を養いました……」(105)

この事例では、括弧を使用することなくカードの図柄は発話に直接的に組み入れられる。「私」による解説は《杖》に「森」という象徴的意味を求めるものの、《隠者》や《力》に象徴性を要求しない。隠者や力は解説者によって抽出された象徴的な意味ではない。《隠者》は「隠者」として、《力》は「力」として未加工のまま解説内容に編入される。語りは意味抽出の労苦を惜しむ。デコーディングへの過剰負担が「私」の想像力を涸渇させ、その憔悴したデコーディングは投げ遣りでぞんざいな様相を呈する。この傾向の行き着く果ては明確である。最終挿話の最終部から：

... and finally Macbeth is forced to say: I 'gin to be aweary of *The Sun*, and wish the syntax o' *The World* were now undone, that the playing cards were shuffled, the folios' pages, the mirror-shards of the disaster. (120)

……ついにマクベスをして言わしめるであろう。「空に《太陽》を見るのが、もう嫌になった。この《世界》の秩序など、ひと思いに壊れてしまえ。タロットの札を混ぜあわせろ。芝居のト書は閉ざして、悲劇を映し出す鏡など砕いてしまえ」(189)

精神的余裕は想像力を活性化させ多様で象徴的な解読を旺盛にする一方、過剰な集中と疲労は想像力を枯渇させる。この事例においても《太陽》は「太陽」として、《世界》は「世界」として未加工のまま利用される。「私」の疲労困憊は臨界点に達する。「私」はデコーディングの多忙と呪縛からの解放を求める。デコーディングの対象であることから解放されたいというマクベスの願望と、デコーディングの主体であることから解放されたい「私」の願望とが最終局面でついに合致する。「城」の終局も、ペネロペイアを彷彿させる城主の夫人によるタロット遊戯で終結する。しかし彼女のタロット遊戯は、貞女の機織りの如く永遠に続く執念を示す。「城」における解読する「私」と解読される城主夫人の合致は、「私」によるデコーディングの永続を示唆する。一方、マクベスの遊戯は終息する。デコーディングの疲弊(aweariness)は集中力の弛緩と虚脱(syntax were undone)を、そして虚脱は混沌への回帰(shuffled)を招来する。

エンコーディングへの言及は言うに及ばず、「私」はデコーディングをも敬遠するほどに憔悴する。「私」の憔悴はデコーディングに対する集中の所産である。常に0.500を下回る低い数値を維持する b/a 値が明示するように、「酒場」は第一挿話から最終第七挿話まで一貫してデコーディングへの集中を先鋭化し続け、情報受容を読書体験に前景化する。「酒場」に喚起される七通りの世界全ては、デコーディングが体験に前景化されエンコーディングが後景化されているコミュニケーション

によって入れ子にされる。

カルヴィーノの掌中には、「私」がタロットカードを解読した結果ではなく、プレイヤーがカードに込めた意味を文字化するという選択肢もあった。そうすることによって、エンコーディングによる世界創造に関心を集中させ、デコーディングによるそれから関心を逸らすことができたであろう。例えば、プレイヤーが選んだタロットとそこから抽出した意味をプレイヤー自身に内的に独白させる方法など（「次に《聖杯の兵士》を選ぼう。このカードをして……を意味させよう」）。意味生成をめぐるカルヴィーノの関心がエンコーディングにはなくむしろデコーディングにあることは、この比較から推察することができよう。結局カルヴィーノは、エンコーディングよりもむしろデコーディングに意味生成の力学的優位を見出していたのではないであろうか。高山宏は『冬の夜ひとりの旅人が』*Se una notte d'inverno un viaggiatore*（1979）と併せて『宿命』を論じる。その中で高山は読書に対して開かれた作品、受容行為を主題とする小説が1970年以降のカルヴィーノの関心を占めていたことに注意を喚起する（「イタロ・カルヴィーノ『宿命の交わる城』：物語を生む組み合わせ術」『知っ得 幻想文学の手帖』）。

結

本論は冒頭で語り手である「私」はタロットをデコードする役割を担う作中人物であるという理由で、「私」による語りはデコーディングを優遇しエンコーディングを冷遇すると仮定した。斯かる基本的な力学関係は数量計測によって実証された。物語世界はデコーディングの優勢とエンコーディングの劣勢によって読者の体験に喚起される。しかし計量結果はエンコーディングによる力学行使の有効性を排除しない。強力なデコーディングに抗うエンコーディングの力学行使が確認された。エンコーディングとデコーディングとの力学的関係が変動的であり、宿命は変動の渦中で体験に喚起される。

青空に棚引く雲の移ろいに羊や軍隊のうごめきを、満天の夜空に神々の意思や英雄の偉勲を読み取る。これらの自然現象は何者かによってエンコードされたのであ

ろうか。解読するに値するメッセージはそこにあるのか。書簡体小説は複数の手紙からメッセージ価のある手紙を選抜し、それらをタロットよろしく整然と配置する編集行為＝エンコーディングを潜伏させるにも拘わらず、あたかも編集過程が欠落した素材の放置であるかのように偽装する。古代の牧夫や航海者が心を奪われたように、書簡を盗み読む読者は思い思いに書簡を並べ替える。無数の再編は無数の世界を体験に溢れ返らせる。

書簡体小説と同様に卓上のタロット群はプレーヤーによって配置されるにも拘わらず、エンコーディングの劣勢はその事実を体験から希薄化させる。食卓上に展開するタロットカード自体は意味世界を体験に喚起しない。無はあらゆる可能性の潜在と同義である。星々とその位置関係に神々の意志と営為を喚起するという選択は無数の選択肢の一つに過ぎない。『宿命』において、旅人たちは食卓上の星屑に指標機能を幻視しそれを再編成し世界創造に執心する。専制的なデコーディングが弱小エンコーディングを抑圧するという力学構図は前者の傍若無人を許す。デコーディングが謳歌する自由はそれが過剰であるが故に、タロットカードは無数の可能性をもって旅人に挑戦する。旅人は無数の世界を体験に溢れ返らせる。自然事象から意味を抽出する営為、物質から精神を、混沌から秩序を、そして無から有を創造する過剰な期待と忙殺、そして全ての可能性を網羅しなければならないという類いの切迫と自暴自棄が『宿命』の読書体験に充満する。

会食者たちは、タロットカードの無秩序な展開から物語＝秩序を組織化する。オングは言う、

Thought is nested in speech, not in texts, all of which have their meanings through reference of the visible symbol to the world of sound.
(Ong 74)

音声は時間的延伸に依存する。思考や物語も同様に一次元的な時間的延伸に依存する。タロットが鑲められた食卓は二次元的空間的な拡張である。無数の線の結束が

一つの面を構成するならば、会食者にとってカードの展開は一次元的な物語の無数の集積である。会食者は食卓という平面から宿命という線の網羅を試みるがこの試練は多難に直面する。宿命という物語世界を構築することが無数の可能性の網羅と同化するとき、世界の平和的統合は永久に遅延される。デコーディングがエンコーディングを凌駕し圧倒するコミュニケーション遊戯が喚起する体験において、無から有を創造する力学が何も意味しない平面から意味と物語という線の可能性を追求する。全ての可能性が許容される。無数の世界が体験から溢れ零れる。世界を過剰生産から解放するためにはタロットを「シャフルする」(英訳:120)しかない。

参考文献

Calvino, Italo.

Il castello dei destini incrociati (Milano: Arnoldo Mondadori Editore, 1973)

The Castle of Crossed Destinies, trans. William Weaver (London: Martin Secker and Warburg, 1977)

Se una notte d'inverno un viaggiatore (Milano: Arnoldo Mondadori Editore, 1979)

If on a Winter's Night a Traveler, trans. William Weaver (New York, London and Toronto: Alfred A. Knopf, 1993)

Chaucer, Geoffrey.

The Canterbury Tales: Fifteen Tales and the General Prologue. eds. V.A. Kolve and Glending Olson (New York and London: W.W. Norton & Company, 2005)

Ong, Jr., Walter Jackson.

Orality and Literacy: The Technologizing of the Word (London and New York: Routledge, 1982)

Prince, Gerald.

Dictionary of Narratology (Lincoln and London: University of Nebraska Press, 1987)

カルヴィーノ、イタロ

『宿命の交わる城』河島英昭訳（東京：河出書房、2004）

『冬の夜ひとりの旅人が』脇功訳（東京：筑摩書房、1995）

佐藤信夫

『意味の弾性：レトリックの意味論へ』（東京：岩波書店、1986）

高山宏

『知っ得 幻想文学の手帖』（東京：學燈社、2007）「イタロ・カルヴィーノ『宿命の交わる城』：物語を生む組み合わせ術」

チョーサー、ジェフリー

『カンタベリー物語』榊井迪夫訳（東京：岩波書店、1995）

ハイムズ、デル

『ことばの民族誌：社会言語学の基礎』唐須教光訳（東京：紀伊國屋書店、1979）

ヤーコブソン、ローマン

『一般言語学』川本茂雄監修、田村すゝ子ほか共訳（東京：みすず書房、1973）

日本国外務省ホームページ、林芳正外務大臣会見記録

https://www.mofa.go.jp/mofaj/press/kaiken/kaiken24_000126.html