Kobe University Repository : Kernel

PDF issue: 2026-11-27

「ユメノ銀河」と「クラッシュ」：二つの「交通事故映画」から

田畑，暁生

(Citation)
神戸大学発達科学部研究紀要,5(2):327-334

(Issue Date)
1998-03

(Resource Type)
departmental bulletin paper

(Version)
Version of Record

(JaLCDOI)
https://doi.org/10.24546/81000305

(URL)
https://hdl.handle.net/20.500.14094/81000305

KOBE UNIVERSITY

神戸大学発達科学部研究紀要
第5巻第2号　1998

「ユメノ銀河」と「クラッシュ」

——二つの「交通事故映画」から

田畑　暁生

"Yumeno Ginga"and"Crash"
Two Cinemas of "Traffic Accident"

Akeo TABATA

はじめに

「アメリカ人は、四つの車輪を持った生き物である」(マクルーハン)

先日、二本の映画を続けて見た。「ユメノ銀河」と「クラッシュ」である。意図せずして両者とも「交通事故映画」であった。「ユメノ銀河」の方は原作を昔読んでいたし、クラッシュの内容も広告等で多少は想像していたから、潜在的にはこの連関に気付いていたのかもしれないが、意識の上では全く気付いていなかった。「交通事故映画」と書いたが、もろちんこの概念は二つの映画の大きな主題として交通事故があるということを示しているだけに過ぎず、単なる思いつきである。しかも、交通事故の必要条件を「偶然」(by accident) に置くなら、ひょっとすると、両者とも故意の衝突であって、事故とさえ言えないかもしれないのだが。

ところで、レイモンド・バーグロウはその1994年の著書『情報時代のセルフ・クライシス』(The Crisis of the Self in the Age of Information)の中で、情報時代と言われる現代では、自動車はテクノロジーとしての主役をコンピュータに譲り渡した、と論じている。情報社会論を専攻するものとして、私もそのような認識に立ってはいるが、かといって、日常生活において自動車の重要性はおそらく減じてはいないし、論じられていない部分が多く残っている。この二つの映画とも、制作されたのは最近だが、原作は、夢野の作品は1930年代だし、「クラッシュ」は1973年である。

その意味で、映画は原作にかなり「遅れて」はいるが、自動車や事故の意味を考えるのには遅れているどころか、極めて時宜を得ているのではないだろうか。バーグロウは言う、「二十世紀も最後の十年に入った現在、自動車はメディアや市場において魅力に陰りが見えてきた。自動車が産業文化の価値を象徴していたように、脱産業主義においては、コンピュータが価値の象徴なのである」。だが、二十世紀は「自動車の世紀」(折口透) であり、自動車を再考するのに、時代遅れになったわけではない。むしろ、訳知り顔で大量に作られるコンピュータ映画、インターネット映画よりも、見方によっては、得られるものが多いかもしれない (注1)。

神戸大学発達科学部造形表現論講座

1「ユメノ銀河」の内容

「ユメノ銀河」の主人公は、バスガイドの友成トミ子（小嶺麗奈）。映画の中では年令は明らかでないが、原作では、その同級生の月川艶子（黒谷友香）が十九才とは書かれてあり、映画では十七才となっている。映画が二才年齢を下げた理由は分からない（女優の年齢からすると、上げてもよさそうなものである)、トミ子も同じくらいであろう。結末を暗示するような、田舎のバスがゆっくりと踏切を通過するシーンから映画は始まる。今ではもう見かけない、旧式のバスである。夢野久作が原作の「殺人リレー」（連作「少女地獄」三編の中の一編）を雑誌『新青年』に発表したのは、1934年（昭和九年）の十月号であったが、監督の石井聰亙は、時代をそれより後の昭和二十年代に設定している。舞台は、夢野久作の生地並びに活躍の地であり、そして、監督の石井の出身地でもある福岡。それは原作中に、「折尾」「香椎」という地名が出てくることからも明らかである。「香椎」は松本清張の代表作「点と線」の（偽装）心中の舞台ともなった。なるほど、香る椎というのは、地名としてはどことなくロマンを感じさせ、小説の舞台として相応しいと作家が考えても無理はないのだが、元はと言えば、神功皇后が新羅征討の議をなした場所である（注2)。映画の中では、私が聞き逃したのかもしれないが、この二つの地名は聞き取れなかった。が、バス会社の名が「玄海バス」であり、他にも「宗像」「天神」といった地名から、映画でも舞台は福岡と考えて間違いなかろう。

話を場面に戻そう。汽笛を鳴らしながら驀走する蒸気機関車。のろのろと動くバス。そして、時を刻む懐中時計のズームアップ。機関車とバスとが同時に踏切に進入することを告げるアナウンス。さあどうなる、と思うと場面は変わる。オープニングで、タイトルが入り、雲や、海などをバックに、役者の名前が列挙されながら、トミ子が一人で寝ている場面へ。バスガイドのトミ子が、後輩の山下智恵子に向かって、「バスガイドなんかになっちゃ駄目」という、手紙を綴る。おそらく当時のバスガイドは、現在ならばスチュワーデス等に匹敵する、女学生の憧れの仕事の一つであったろう。自動車の数は少なく、運転手は、そしてガイドも、花形である。その手紙は、山奥で野良仕事に精を出す（出さざるを得ない）智恵子に届く（ただし智恵子を演じる京野ことみは、髪形といい顔だちといい、貧農の娘にしては垢抜けし過ぎているとの印象を持った)。では、なぜ、トミ子は、バスガイドになっちゃ駄目というのか。その答えももちろん、映画の中にある。まず仕事がキツい。客が座っているのにガイドは立ったままで、切符を売り、切り、踏切が近づけば下りて安全を確かめなければならぬ。バスが揺れた時、倒れないように足を広げて踏ん張るトミ子の姿は、微笑ましくもあり、また、ほのかにエロチックでもある。乗務時間以外にも、例えばバスの清掃がある。また、何かにつけ、運転手に隷属しなくてはならない。

そんな中、トミ子の同級生で、遠くのバス会社（兵庫県神山市としているが、神戸のことだろう）で車掌をしていた月川艶子が、婚約者の運転するバスに乗務中、トンネル内の接触事故で自分だけ亡くなる。艶子は結婚を間近に控えていた。艶子の葬儀でトミ子は両親から、艶子と婚約者だった運転手、新高（浅野忠信）の写っている写真を見せられる。

トミ子が福岡に戻ると、艶子がトミ子にあてた手紙が会社に届いている。それは、婚約者の新高がひょっとすると、バスガイドを誘惑しては事故に見せ掛けて殺す殺人魔かもしれない、という不安を述べた手紙だった。もし自分が殺されたら、犯人は新高だろうともある。

運転手の姓が「新高」であるのは象徴的だ。当時の読者はまず間違いなく、台湾の「新高山」を連想しただろう。新高山、それは戦前の日本（日清戦争から第二次大戦の敗戦まで）で最も高い山。東アジアの最高峰で、現地では玉山と呼ばれ、標高3997メートル（注3)。戦前の学校で、教師が「日本で一番高い山は？」と尋ねて、生徒が「富士山」と答えると、懲罰のビンタが飛んできたという話を、私は小学校時分に聞いた。日本でありながら日本でない台湾の最高峰。作者がどこまで意識して

いたかは分からぬが、この名前の中にも、異人性(strangeness) がひそんでいる。

ちょうどその時、新高がトミ子のバス会社に赴任してくる。しかも、トミ子と組むことになる。トミ子は、新高が艶子を殺した犯人なのかどうか、確かめようとする。これはトミ子にとって、命を懸けたサスペンスである。新高は新高で、トミ子に気があり、誘い出そうとする。トミ子は拒むが、犯人かどうかを見極めるという高揚感のうちに、トミ子もいつしか新高に惹かれ、恋に陥ってしまうのだ。そしてラスト。激しい雨の中、バスは踏切に近づき、新高は同乗しているトミ子に、降りて安全確認するように言う。トミ子は降りるのを拒否し(「私が下りたら、新高さん轢くんでしょ？」)、中から確認を行う。左手から、電車の灯が見える。しかし、トミ子は「オーライ」の声を止めようとはしない。そして衝突。生き残ったのはトミ子の方だった（注４)。

2「クラッシュ」の内容

クラッシュの舞台は、パンフレットによればカナダのトロント（映画を見ただけでは分からなかった)。主人公のジェームズ（ジェームズ・スペイダー）と、その妻のキャサリン（デボラ・アンガー）とは、若いエリート夫婦で、子供はいない。年齢は、三十台半ばくらいか。古い言葉で言えば、ＤＩＮＫＳである。二人とも、相手以外の異性とセックスを楽しんでおり、それを認め合ってもいる。冒頭に出てくるのも、浮気のシーンである。

ジェームズはある日、正面衝突の交通事故を起こす。相手のドライバーは即死。ジェームズも下半身にかなり重い怪我をする。リハビリ中の病院で、相手のドライバーの妻で、やはり怪我をした医師のヘレン（ホリー・ハンター）および、技師を名乗る謎の男ヴォーン（エリアス・コーティアス）と知り合いになる。影の主人公はこのヴォーンだ。

ヘレンに誘われる形で、ジェームズはヴォーンの主催するクラッシュ・ショーに行く。そのショーでは、過去の自動車事故を再現して皆が興奮している。その晩は、ジェームズ・ディーンの事故の再現が行われ、ヴォーンと仲間のシーグレイヴの二人が、実際に車をぶつけ合う。シーグレイヴは怪我をしたが、二人は全く懲りない。

その後、ヴォーンが「車とエクスタシー」の研究をしていることが分かる。ジェームズも次第にその中へひきこまれてゆく。シーグレイヴは、今度はマンスフィールドの事故を再現しようとして、死んでしまう。それを見つけたヴォーンは嘆き、苛立つが、それで止めるどころか、ますます過激になる。キャサリンの車を追って、後ろからガンガンぶつける。だが、運転を誤ったヴォーンは、ハイウェイから転落してあっさり亡くなってしまうのだ。

最後のシーンは、ヴォーンの供養をするように、キャサリンの車を後ろから自分の車でぶつけまくるジェームズ。キャサリンもハイウェイから転落し、怪我をする。その場で抱き合う二人・・・。

「クラッシュ」の宣伝パンフには、八割がセックスシーンであると書かれている。だが実際に、裸で人が性交しているシーンは、それより遙かに少なかったと思う。車によるひっきりなしの衝突シーンを、車を性具として使った性交だと考えれば間違いではない。性交がいつ始まり、いつ終わったのか、タイムカードで労働時間を記録するような訳にはいかない（最近ではモバイルコンピューティング等によって、労働時間でさえいつ始まり、いつ終わったのか明らかではなくなっており、この例も不適切かもしれない)。時間によって測定すること自体がおかしなことなのだろう。

ところで、ボードリヤールは「クラッシュ」が気に入っており、『シミュレーションとシミュラークル』の中の第１２章をまるまる「クラッシュ論」にあてているほどだ。「古典的な物の見方では、技術は肉体の延長だ。・・・だが、『クラッシュ』のバロック的、黙示録的解釈によれば、技術とは

肉体の致命的解体だ」(邦訳書142ページ)。だが、『シネマ旬報』97年2月上旬号に掲載された原作者バラードのインタビューでは、バラードはボードリヤールの才能には敬意を払うとしながらも、その内容は全く的外れだと言い切っている。ボードリヤールの概念は、バラードの概念とクラッシュを起こしたのか、それとも、オリジナルなきシミュラークルとなってしまったのか。ただし、原作者の発言を金科玉条のように受け取る必要もない。ボードリヤールの「創造的な読解」はそれとして楽しめばよいと思う。

3　速度と衝突

ポール・ヴィリリオは、その著『速度と政治』の中で、「西欧の人間が到底多いとは言えない人口にもかかわらず優越性を持ち支配的であるかのように見えたのは、より速い者として現れたからである」(邦訳書69ページ)と述べる。

ユメノ銀河の世界では、車は貴重品である。自家用車など一台も走っておらず、現代の感覚からすれば林の中の「けもの道」を、バスは路傍の木の枝に触れながらのろのろと走る。しかも、対抗車も追い越し車もない。ほぼ唯一の危険が、鉄道と交わる場所(踏切)なのである。したがって、踏切にさしかかると、バスガイドは手旗を持ってバスを降り、安全を確認することになる。

「クラッシュ」においては、車は完全に一人一台、夫も妻も自分の車を所有している(注5)。高速道路がわが物顔にうねうねとあちこちに伸び、しかもその上をびっしりと車が並ぶ。車の事故で大怪我をした主人公のバラードがまず最初にしようとするのは、車を運転することなのだ。まさに足代わり。

そんなに車が多いのに、速度は速い。ヴォーンは狙った車に、容赦なく高速で後ろからぶつかる。エクスタシーを得るために。エクスタシーは貪欲だから、だんだん行為もエスカレートしてゆく。そして、遂にヴォーンは死に到る。

当たり前の話だが、自動車の速度の変化の中に、われわれの生活や全てのスピードが上がったことが、容易に見てとれる。事故の処理もそうであろう。「ユメノ銀河」の世界では、事故は珍しいスキャンダルであった。だが、「クラッシュ」の中には、衝突車を収容する駐車場にたくさんのクラッシュ車が並び、事故処理まで警察によって完全にシステム化されている。

実は、夢野久作にも、ほとんどが自動車でなく鉄道だが、衝突事故を描いた作品は多い。鉄道自殺した女のパラソルが空に舞い上がってゆく「空を飛ぶパラソル」、妻子を鉄道事故で亡くした男が自分までも我知らず線路に引き寄せられてゆく「木魂」、妻を寝取られた男と寝取った男とのトラック同士の偶然の衝突を描いた「衝突心理」などである。クラッシュする所に物語が生まれやすいという原則は、変わっていないらしい。

4　まなざし

「ユメノ銀河」の中で、トミ子の瞳がスクリーンに大写しになるシーンが三回ある。一回目は、道幅の狭いトンネルの中を、バスが通ってゆくシーン。トンネルの幅は狭く、よほど注意しないと、対抗車と接触してしまう、ぎりぎりの幅しかなかない(そう言えば、対抗車が出てくるのは、このトンネルのシーンのみである)。二回目と三回目は、終わり近く、豪雨の中でバスが踏切に差しかかり、迫ってくる汽車の光をトミ子が見つめるシーンである。こうした時、ビデオと比べて格段に大きな映画スクリーンが圧倒的な効果を持つといってよいと思う。瞳がスクリーン大にまで広がるのはこの三

回のみだが、トミ子がじっと見つめる場面は、映画の中に溢れている。例えば、バス会社に現れた新高の顔（光の関係で、新高の顔がボケている）を、トミ子が見極めようとするシーン。初めて新高の部屋を訪れたトミ子が、いきなり現れた新高を驚いて見つめるシーン。このシーンでは新高の方もトミ子を見つめ返す。ワイングラスの片方に毒薬を入れたと語る新高の真意を探ろうとして、トミ子が新高を見つめるシーン。トミ子は全編に渡って、新高を見つめてばかりで、あえて断言すれば、これはまなざしの映画、視覚の映画と言ってよいと思う。それに対して、クラッシュはどちらかと言えば触覚と聴覚の映画である。もちろん、ことが車の運転だけに、目も重要な役割を果たしてはいる。ボードリヤールは、ヴォーンが撮影する写真の視覚的な意味を強調するが、映画を見る限りにおいては、その部分はあまり印象に残らない。むしろ、触覚的な快感をむさぼるための、単なる道具の一つといった位置づけのように見えた。

まなざし。ただしこれは、フーコーが『監視と処罰』や『臨床医学の誕生』で挙げる非人称権力のまなざしとは同じではない。外観の奥の真実を見抜こうという所は共通しているが、トミ子のまなざしは、まさに人称を背負った、個人のまなざしである。もちろん、江戸川乱歩が「屋根裏の散歩者」で描いたような、窃視者のまなざしとも別物だ。相手の本当の姿を見抜こうとする時に向ける、強くて、しかし、脆いまなざしである。トミ子は、全身全霊をこめて、新高の姿を見つめる。この男が連続殺人犯なのか、それとも好きな女を事故で失った不幸な男なのかを確かめるために。しかし、その正体を見抜くための戦いのまなざしが、やがて関心へ、愛へと変わってゆく。初めは受け取らなかった新高が差し出すタバコを、何週間かしてトミ子が吸うようになった時、何かがトミ子の中で変わったのだ。窃視者が愛されることはない。相手には気付かれないのだから。人称を背負ったまなざしの交換は、それ自体何と愛に似ていることか。サム・キーンによれば「戦争とは最も親密な人間関係というわけではない。しかし、われわれが他者についてかくも真剣に考え、その思考と動機を探究し、かくほどに徹底した注意を払うということは、愛をおいて他には戦争があるだけだろう」。

ユメノ銀河の「視覚」と、クラッシュの「触覚」。この違いは端的に、タイトルにも現れている。「ユメノ銀河」の銀河は、目には見えるが、音はまったく聞こえない。銀河鉄道の汽笛は聞けても、銀河の声を聞いた人はいまい。「クラッシュ」まさしく衝突の際の音、擬音から発生した言葉であり、言葉の意味は衝突、触覚における祝祭である。

だが、視覚と触覚の対立は、表面上のものかもしれない。視覚も、究極的には、網膜への触覚である。ただし、ロビンスも述べるように、近代の視覚技術は、世界を超越点から監視すること、見られずに見ることを可能にした。各所に備えられた監視カメラや、テレビという存在自体が、それを象徴している。触覚は相互的な感覚であって、触ることはそのまま触られることにつながる。ということは、互いに見つめあう場合には、視覚であっても、触覚と同様な相互性が確保されているのである。

私にとって、クラッシュが詰まらなかった最も大きな理由は、クラッシュ全編に溢れる衝突に感情移入できなかったことだと思う。愛の行為というのは、たとえどんな変態的なものにしても、もう少し繊細であるべきではないだろうか。映画で見る限り、ヴォーンはただ力まかせに、自動車をぶつけているように思える。バラードは、原作の序文で「『クラッシュ』を世界最初のテクノロジーに基づくポルノグラフィーと考えたい」と記しているけれども、ポルノグラフィーとしては失敗作だと思う。その意味で、北原童夢が宣伝パンフに載せている考察は、やや的外れではないだろうか。北原は、この映画を見て「根源的な高揚感」を感じ、「興奮した」と述べる。続けて「この映画は誤解を恐れずに言えばポルノグラフィーなのではないか？」。最後には「こんな評論はいらない。興奮するか、しないか、どちらかなのである」。私は全く逆の考えであり、「クラッシュ」は興奮すべき映画でなく、

論ずべき映画である。それがポルノグラフィーであるとしたら、それは、バラードの頭の中にある観念が大いに露出している、という意味でしかない。

5「反復」

事故は反復される。ユメノ銀河の場合には、新高が起こす（偶然？）のバス事故として。クラッシュの場合には、歴史上の偉大な事故の再現として。

この二つの反復はどう違っているのか？

ユメノ銀河の場合には、新高という人物は共通している。ここでは、新高が故意に殺人を重ねたと仮定しよう。新高という登場人物は共通し、殺されるバスガイドの方はその回ごとに入れ代わる（最後には新高の方が死んでしまうのだが）。

クラッシュの場合は、ヴォーンはまったく、他者の死、交通事故で死んだ有名人の死を反復しようとする。そして、最後には自分も死んでしまう。当然のことながら、死は一度しか体験できない。いや、一度も体験できないといった方がよいのかもしれない。死んだ後で、それを体験として思い起こすことはないのだから。「死にゆく経験は、厳密に言えば「経験」とはならない経験だ。死はただその模像＝擬態〔シミュラークル〕としてしか生きられない」（湯浅(1996)、pp.111-112)。しかし、殺人は何度でも繰り返せる。そればかりか「殺人は癖になる」（アガサ・クリスティ)。

ドゥルーズは「反復」を、二つに分けている。一つは、「同じものの反復」で、「それが有する差異は、抜き出されたあるいは抜き取られた差異でしかない」。もう一つは、「『異なる』ものの反復」で、「差異そのものを含んでいる」。「前者は、固定的な諸項やもろもろの位置をもっており、後者は、本質的に置き換えと偽装を含んでいる」（ドゥルーズ、邦訳書、p.426)。さらに、この二つを総合する第三の反復があり、それは「それら二種類の反復に差異を配分し、それらの反復に影響を及ぼすような作家をそれ自身産み出しながらも、それらの反復が陥る身近な誤謬をかえって展開させないようにする」（同書、pp.433-434）。

誤解をしているかもしれないが、「ユメノ銀河」の新高の反復を（殺人者とすれば)、ドゥルーズの言う第一の反復になぞらえ、「クラッシュ」のヴォーンの反復を、第二の反復になぞらえてみたい。同じようなバスガイド殺しを自分で繰り返す新高と、全く別人の交通事故を、それになぞらえて（シミュレーションして）体験しようとするヴォーン。

新高が最後に死んでしまったことは、ある意味で「反復」の完遂であり，終了である。しかし、ある意味では、別の反復の開始とも言える。それは、ひょっとすると、トミ子が今後殺人リレーを犯すことになるかもしれない、という意味だ。夢野のテキストには、そのような可能性が開かれている。

そればかりか、新高が殺人者であるという前提も、実は確かではない。新高の正体については、いくつもの可能性が分岐する。第一に、故意に恋人を殺してきた殺人鬼。第二には、全く偶然に、何人もの恋人を続けて事故で失った男。ただし、前者の場合、初めから殺すつもりだったのか、それとも、本当に愛していたのが、同じように邪魔になって殺すことになったのかで、可能性はまた分岐する。しかも、全ての女性を同じように扱った訳ではないのかもしれない。最初は事故でなくし、二人目からは殺したのかもしれない。謎は解きえないままだ（注6)。

これに対して、「クラッシュ」でヴォーンが行っている事故の反復は、徹底的に意識的なものである（本人の意識の中では)。科学者として、車とエクスタシーの関係を本気で考えようとしている。ヴォーンが狂人であるとすれば、それは彼が科学的にこの問題を考察しようとしているからであって、

その逆ではない。再現可能性が科学の条件である。彼は反復する。有名な事故を再現する。そして、自らも怪我をし、最後には命を落とす。それで一体、何を実験し、何が分かったのか。反復は完遂し、ヴォーンの「科学」は人には伝わらないまま物語は終わる。

おわりに

この文章は、現在翻訳中のウィリアム・ボガード『監視のシミュレーション』(邦題は『監視ゲーム』)から示唆と触発を受
けている。ボガード氏に感謝したい。

(注1)蓮實重彦は、「自動車の神話学」〔蓮實1996所収〕の中で、「自動車」について、「映画」について多くを知るものが、その持てる知のいっさいを挙げて、「映画における自動車の意味」を、多少とも形の整った記号的分析に仕上げるという姿勢を、怠惰な思考の貧しい戯れであるとして厳しく批判している。私は幸か不幸か、自動車についても、映画についても、ほとんど知識を持っていないのだが、それでもこのような陥穽に陥らぬようには注意したいと思う。

(注2)香椎の語源そのものは、残念ながらはっきりしない。アイヌ語の「kus-i 」で「大陸から越してきた所」の意という説(山本直文説)、西アジアのKashi族の移住によるという説(戸上駒之助説)、神聖な橿の生えた所「椎生」から来たという説(吉田茂樹説)等がある。

(注3)1896年に台湾総督府臨時土地調査局が測量した結果、富士山よりも高いことが判明したので、翌97年6 月28日の勅令で「新高山」と命名された。なお、西洋ではモリソンと呼んでおり、これはイギリス商船アレクサンダー号が1857年に台湾海峡を通過した際、真っ白な山を「発見」し、船長モリソンにちなんでつけた。玉山という名は、1697年の郁永河『蕃境補遺』の「白石如玉」という記述に因っており、それ以前には原住民ツォ族の「パットンカン」(石英の山、白い山)という名だった。

(注4)夢野久作の小説が映画化されるのは、「ユメノ銀河」でおそらく四作目である。最も有名なのは、松本俊夫監督の「ドグラ・マグラ」であろう。「どうどうめぐりで分からない」との方言から取られた題名を持つこの作品は、狂人を主人公とした認識の迷宮、地獄巡りを描いた作品である。他の二編は、いずれも日活のポルノ作品として制作されたもので、一つは「少女地獄」の中の「火星の女」を映画化した「少女地獄」、もう一つは「瓶詰地獄」を映画化した「瓶詰の地獄」である。このうちの後者は、確かに久作の原作ではあるものの、原作がショートショートといってもよいくらいの長さであるのに対して、その小説自体を劇中劇の形で取り込む(瓶詰め!)ことで話をふくらまし、最後には小川美那子が大きなガラス瓶(実際には強化プラスチック)に詰められて海へ放流されるシーンで観客の度胆を抜いた。もちろん、原作にはそのような場面はない。

(注5)阿部隆(長谷川ほか1992に収める)は、「移動のための交通手段としては、アメリカ合衆国では都市の規模によらず、ほぼ4分の3が自動車を用いている。シカゴのような公共交通機関が発達している大都市においても全移動の85.6%が自動車で行われている」(p.109)とYeats and Garnerの論文をまとめて述べている。

(注6)殺人リレーに限らず、代表作の「ドグラ・マグラ」など、夢野久作の作品の多くは、最終的な謎の解明の手前で立ち止まり、答を出していない。彼の小説を探偵小説、推理小説と呼んでもあながち間違いとは言えないが、割り切れた「解答」を求める読者は肩すかしを食らうであろう。許光俊は、「夢野が最終的には都市人でありえず、都市文学を書けなかったことが、彼を推理小説家、とまで言わぬにしても探偵小説家として中途半端に終わらせた最大の理由でもある。探偵とは、血縁・地縁によって情報収集できない場所で、法則と蓋然性によって犯人を探り出してゆく方法論なのだから」

とする（許(1997)、pp.24-25）。おもしろい指摘であるが疑問も残る。謎解きの本格推理小説（パズラー）に関する限り、血縁・地縁のまったくない都市で成立させるのは、不可能に近いと私は考える。容疑者がある程度限定されていなくては、犯人を「当てる」のは無理だ。都会の片隅から、見知らぬ犯人が最後に出てくるのでは、犯罪小説やハードボイルド小説にはなっても、本格推理小説にはなりにくい。たとえば森村誠一の推理小説が、御都合主義的な偶然に満ちているのはそのためではないだろうか。だから、本格推理小説作家は、百年一日のように、嵐の山荘を描いたり、孤島を描いたりするのだと思う。横溝正史の推理小説がパズラーとして成功しているのも、容疑者たちが田舎の共同体に閉じ込められているためではないだろうか。

参考文献（ＡＢＣ順）

バラード（柳下毅一郎訳）『クラッシュ』ペヨトル工房、1992年。

Barglow, R., "The Crisis of the Self in the Age of Information"Routledge, 1994.

ボードリヤール（竹原あき子訳）『シミュラークルとシミュレーション』法政大学出版局、1992年。

Bogard, W., "The Simulation of Surveillance"Cambridge Univ Press, 1995.

ドゥルーズ（財津理訳）『差異と反復』河出書房新社、1992年。

フーコー（神谷美恵子訳）『臨床医学の誕生』みすず書房、1969年。

フーコー（田村俶訳）『監獄の誕生』新潮社、1977年。

二木雄策『交通死』岩波書店、1997年。

原章二『類似の哲学』筑摩書房、1996年。

長谷川典夫、西原純、阿部隆、石澤孝、村山良之『現代都市の空間システム』大明堂、1992年。

蓮實重彦『映画の神話学』筑摩書房、1996年。

キーン（佐藤卓己＋佐藤八寿子訳）『敵の顔』柏書房、1994年。

許光俊『邪悪な文学誌』青弓社、1997年。

マクルーハン（栗原裕＋河本仲聖訳）『メディア論』みすず書房、1987年。

折口透『自動車の世紀』岩波書店、1997年。

Robins, K., "Into the Image"Routledge, 1996.

齊藤俊彦『くるまたちの社会史』中央公論社、1997年。

ヴィリリオ（市田良彦訳）『速度と政治』平凡社、1989年。

湯浅博雄『反復論序説』未来社、1996年。

夢野久作全集（ちくま文庫版）、1992年。