

「片理誠インタビュー」聞き手——高槻真樹・宮野由梨香

——まず、最新作『Type：STEELY』（幻狼ファンタジアノベルス）について伺わせて下さい。上巻と下巻の2分冊なんですよね？

片理「はい。既に両方とも発売されています」



——もう、一気に読んでしまいましたよ。すごく面白いです。推進力がありますね。長いのに、長さを感じさせないという感じですよ。

片理「ありがとうございます」

——これは、東日本大震災の前に書かれたんですか？

片理「ちょうど直している途中に、震災が起きました」

——それで構想が変わったということがありますか？

片理「これについてはありませんが、別の作品が震災を境に変わってしまったというのがあります。暗くて重厚で誰も救われない話だったので、何だか書く気がなくなっ
てしまつて、結局、没にしてしまいました」

——暗くて重厚といえ、『Type: STEELY』は正にそれですね。永井豪『デビルマン』の原作なんかを連想しました。あれの敵方のデーモンも、合体して様々な能力を獲得する怪物ですよ。

片理「実は『デビルマン』はテレビアニメでしか知らないんです、すみません。子供の頃、家が漫画禁止だったものでして……。最初にあったのは、ナノテクノロジーの暴走した敵という設定なんです。「これに対抗できるのは何だろう？」と考えて話を創っていききました」

——そうなんですか。それが、この世界観に結びついてくるんでしょうかね？

片理「そうですね。終わりのない戦争、目の前の戦闘に勝っても、闘いは終わらない。またウジャウジャと敵がいて、お互いに永遠に終わらない……」

——それって、結構、現実の世の中の投影という感じですよ。

片理「はい。多分、うんざりしていたんだろうと思います」

——でも、最後を読んで、少しホッとしました。

片理「こう収めるのが大変でした（笑）」

——これは上巻だけ読んでやめたら、寝覚めが悪いですよ。絶対に下巻まで読むしかな
いですね！ 上巻の「あとがき」のクイズの答えも、下巻の「あとがき」にありますし。

片理「はい。クイズの答えはすぐわかりましたか？」

——いや、わかりませんでした。全く外れてしまいました（笑）。クイズ的なものは、
他にもありますね。13THフォックスというのは、何か出典があるんですか？

片理「いや、ありません。もつともらしいコードネームということで考えました」

——そうなんですか。「出典がありそう」と思わせるところが、いいですね。さて、元気がよくて、あまり色気のない女性が活躍しますが、ルクミ、陽子、綾、中尉の4人の女性は、それぞれタイプが違いますね。4人のうちの誰が好みですか？

片理「物語を動かすという意味では、元気がいい女性キャラの方がいいんですよ。僕の主人公の男は、自分からはあまり何もやろうとしないので」

——例えば、この中から誰かを選んで結婚しなくてはならないとしたら、誰にしますか
(笑)？

片理「ううむ。ヒロインのルクミではないですね。綾かなあ？ あるいは中尉か？」

——年齢は除外して、キャラだけで考えて下さいね。……陽子ちゃんが一番若いけど
(笑)。

片理「いや、陽子ちゃんはねえ……もつとしつかりしていてもらわないと」

——くるくる廻っていては駄目？……社会性重視ですか。

片理 「まともな、大人の女性がいいですね。女性が活動的なのは、デビュー作を書いた時に、「女性キャラが情けない」と注意されたこともあると思います。

——処女作『終末の海 Mysterious Ark』の時ですか？……これで、第5回日本SF新人賞佳作をお獲りになって、デビューなさったわけですね？

片理 「はい。SFが好きで、新人賞には第1回から応募していたんです」

——デビュー作では、船が舞台となっていますが、船については、お詳しくだったんですか？

片理 全然知りませんでした。フェリーに乗ったことくらいしかなくて（笑）。後からいろいろ調べました。

——造船技術だとか、ボイラー系の描写にマニアックな詳しさが感じられたのですが。

片理「一応SEだった人間ですので、技術系のことにも興味はありますね。そこらへんを調べるのは好きです」

——ただ、豪華客船がブラックアウトした時どうなるか、なんて誰も知らないはずですよね。そこはイメージーションですか？ ご苦労なさったんじゃないですか？

片理「誰も知らないことというのは、かえって書きやすいんですよ。誰にも突っ込みようがないですからね。専門家なら知っているけれども、素人では知り得ないような情報というのが書きにくいんです」

——物語全体としては、背景に核戦争があるけれど、それは冒頭で示されるだけで、孤絶した人たちが追いつめられていくみたいな話ですよ。ゴールドキングの『蠅の王』や、イアン・ワトソンを連想させられるんですが、意識なさったんですか？

片理「イアン・ワトソンは弟が好きでいくつか読んだと思うんですが、意識はしていないですね。アガサ・クリステイーの『そして誰もいなくなつた』との類似を指摘されるかと思つたんですが、これは誰にも言われませんでした。「漂流教室」っぽいとか『バトル・ロワイヤル』っぽい」とかは言われましたが」

——人間が船からひとりずつ消えていくというあたりは、たしかにミステリータッチですね。2作目の『屍竜戦記』でも途中で唐突に密室殺人がでてきて、その部分だけ推理小説のようになっていきます。

片理「実は、『屍竜戦記』は、投稿時代、落選続きで、何を書けばいいのかわからなくなつたときに書いた作品を書き直したもののなんです。行き詰まつて「自分にとって一番面白い物語はなんだろう」と考えたら、神林長平先生の『戦闘妖精・雪風』でした。あれを超えるものを書きたいが、SFでは絶対になかなかない。でも、それができなければ、自分は永遠に上に行けないような気がする。それで空中戦のファンタジーを書いてみよう。そうなると思はれる敵はドラゴンだろう。ドラゴンと対抗するとしたら、ドラゴンのゾ

ピを操る術者を登場させるといい。『終末の海』でデビューした後も没がしばらく続いてましたんで、起死回生の賭けのつもりで書きました」

——それで、SF新人賞でデビューしたのに、2作目がファンタジーになったんですね。

片理「最初に書いた時は、屍竜が登場する必然というのがよくわからないままだったんです。でも、突き詰めて考えると、これは、男の子と女の子が恋をする物語ではなく、男の子が死霊に引っ張られてすべてを失っていく物語なんだ。いや、すべてを失った少年が最後にひとつだけとりもどす話なんだ、ということに気がついたわけで、そこで「ようやく書ける」と思ったわけです」

——キャラクターを、はつきりがっちり作りこまずに書いていらっしやると思うんですが。それは結構、意図的だということですか？

片理「いえ、結構がっちりとするんですよ。前準備だけはしっかりと作者がやるけれども、物語が始まってしまったら作者は書くだけで、ストーリーを紡いでいくのはキャ

ラクターたちです。作者が無理やり曲げちゃうとつまらなくなるんですよ。かといって、完全に手綱を預けると、今度はストーリーが破綻してしまう。そのあたりの駆け引きが難しいです」

——『屍竜戦記』の続編が『屍竜戦記Ⅱ 全てを呪う詩』ですね。読んでいて、面白いなど思ったのは、共通のキャラクターが1人だけいますよね。ゾーゴ・ギンギルスタン、この人を、第1話の主人公が好意的に見ているのに対して、第2話の主人公は馬鹿にしていて、とても同じ人間とは思えないくらいです。そんなふうには、視点がすべて主人公になっていきますね。それは意図的なんですか？

片理「それは完全に意識してやっています。ギンギルスタンは2巻では完全に悪役として出しているというのはあるんですが、王国の権謀術数の中をあの手この手を使って出世してきて、彼に言わせればそれが「正義」だと思っただけですが蹴落とされた側からすると「あんなのは貴族の風上にも置けない」と。2巻の主人公はスパイですからね。基本的には視点をブラしたくない。できたら1人称で書きたいくらいです。だけど、一人称で長く書くのは難しいんですよ。どうしてもダレてしまうんで」

——ディックみたいに、多視点図法のようなのは、なさらない、と。

片理「あれは難しいですよね。視点が離れてしまうとせつかく感情移入していたのに、別のキャラに移らなくてはならないので」

——そのかわり、ⅠとⅡで主人公を変えてみたわけですね。

片理「そうです。世界観に奥行きを出そうとしたんですが、その代わりに、シリーズもののメリットが薄れてしまいました（笑）」

——SFファンが書いたファンタジーという気がしましたが。

片理「SFは全部理屈で説明しますよね。その癖みたいなのが出ていたのかもしれないですね。本来、ファンタジーは説明なしでOKなはずなんですが。もちろん民俗学的なところはおさえなくてはなりませんけども。それと、ファンタジーにはゲームで接すること

が多かったものですから、その辺りの影響もあつたのかもしれないですね。SFを書いているとファンタジーのネタが浮かび、ファンタジーを書いているとSFのネタが浮かぶんです。現実逃避ですかね（笑）

——2つの国が出てきますが、それは冷戦のメタファーとしても読めますよね。

片理「主人公が守るべき人間の醜さに幻滅し苦悩するということを描くために、争いを設定したという部分がありますね。主人公の属する国が正しいとは限らないという部分は意識して書きました。

——その次にお書きになった「エンドレスガーデン」は、本当に傑作でしたね。

片理「ありがとうございます」

——この作品、普通の小説とはかなり違う構造ですよ。会話型（テーブルトークの）RPGの記録小説というのはありますが、パズルゲームを解いている人たちのプレイヤ

―小説というのはありそうでなかったんじゃないでしょうか

片理「そうですね。例えばゲームの世界の中に飛び込んでゆくストーリーというのがあったとして、私もそういう作品は好きなんですけど、そういう作品の多くは別の世界を現実の中に持ち込んでロールプレイしているわけで、本物の現実には異質な現実をぶつけるという形式は相性としてどうなんだろうという思いがずっとあったんですね。そういう作品も好きなんですけど、疑問もあつたんです。おおもとの記憶をたどると、その疑問が出発点になっていたように思います。ゲームの中で現実とは違う、ゲーム独特のものって何だろうと突き詰めていくと、それってつまりパズル要素なんですよ。テトリスとかああいうのは現実世界にはありませんから。だからパズル要素を中心に小説を書いたら面白いんじゃないかと思つたわけです。こないだ友達と話していて驚かれましたが、僕は『エンドレスガーデン』はミステリーだと思つて書いたんですよ。ミステリーは突き詰めていくとパズルになるだろうと」

―ああ、それは何か分かります

片理「何か盗まれたり怪盗が出てきたりするわけじゃないんですけど、本格ミステリを突き詰めるとパズルになってしまはずなんだ、と。そういう思いを込めて書いたんですが、友達には『あれがミステリとは思わなかった、だって事件とか起こらないし』と言われてしまったという（笑）『屍竜戦記』はミステリの雑誌とかでも取り上げられて『あ、あれをミステリとして読む人がいるんだ』と逆に驚きだったんですね。それで今度は開き直ってミステリ仕立てのSFを書いてみたら誰もミステリとは言ってくれなかったという（笑）ミステリ書いてる気満々だったので意外でしたね」

——なるほど。ただ、これを逆にパズルの本として売ったら、難しすぎて誰も解けなかったと思うんですよ。とはいえ世に出回っている多くのミステリも推理パズルにしたら難しすぎますよね。しかし探偵が推理していく過程を楽しむ、というのはあると思うんですよ。これも同じ、ということでしょうか

片理「これはSFミステリの一種としてちゃんと書けたと思っていたんですよ。ところがその方面からの評価がさっぱりで。もしかしてそっちには届いてないのかなと思ったりましたんですが」

——聞いてみたいですね。パズルファンの感想。パズルが好きだからといって、クロスワードパズルを解く過程を小説にしようとは誰も思わなかったはずで、これは新しいなと思ったものでしたが

片理「書き方次第ではちゃんと小説になるんですよ。キャラクターがそこにいれば、必ずそこにドラマができるはずですから。なかなか解けなくて壁にぶつかって悩んだり、そこにいる人と交流してヒントをつかんで壁を突破して、とくればこれは立派なストーリーになるじゃないですか。今まで書かれていなかっただけでね。早い話がこれは十いくつミニゲームが続いていて、最終的にひとつのストーリーが完結する、という構成なわけです。そういうえばゲーム的だ、という感想はよく聞きました」

——ただ、ルールプレイングゲームではないですよ。SFは常に新しさが求められますから、この新しさはもつと評価されてもいいのではないかと。とにかく読みやすさと言う点では出色で、あの厚さが三日もかからなかったんじゃないかな

片理「ありがとうございます。ほぼ単一視点ですから、そういう意味では読みやすかったかもしれませんが。序章と終章はちがいますが、ほぼエンデの視点ですからね」

——あのラストはやられました。ああ、こう来たかと

片理「あれがまさに『終わらない旅』のモチーフなんですよ。こういう話はいくらでも書けるといえば書けるんですが、かなり燃焼し切った感じもあるので。まあ当面は無理かな：何年か後ならできるかもしれませんが」

——ちなみに登場するパズルはどのようにして選ばれたのですか

片理「第二章にだまし絵の話が登場しますよね。でも現実世界ではだまし絵はすぐばれてしまう。視点をちよつとはずせば見破れますからね。だから仕掛けとして成立し得るとしたらコンピュータの仮想空間の中がいいんだらうなというのは考えていましたね。これとあと第9章はプロットを出した時点から頭の中にあって、それ以外のものは無理やりひねり出して行ったんですね。ゲームブックの話なんかは割とスツと出てきました。

一番苦労したのは推理ゲームのネタかな。よくある二ページぐらいのミニミステリパズルの感覚ですね。ミステリの中にミステリがあるという形で思いついたんですが、そのままではうまくはまらなくて、それで舞台を見ている形式にしたんです。出てくるエピソードは三つなんですがアイデア出しは五つか六つぐらいやっています。舞台をホテルにすることは決めていたんで、その点では楽でしたね。ホテルでは結婚式が行われて、食事会が行われる、じゃあこれとこれを使おう、という感じで。範囲を限定すると、ネタ出しが楽なんです」

——しかもこれメタミステリになっていて、平行する三つのエピソードを全部見て初めて真相が分かりますよね。PCゲームでは時々ありますが、小説にするとまた違う味わいがあります

片理「それと第五章も割と最初からあったんです。わざとエラーをおこさないとしたどりつけない、というやつですね。それだけでは物語として成立しないので、人間が一人もいなくなったら人間はどうなっちゃうんだ、という小説用に考えていたことを全部突っ込んでしまったんです」

——ああ、そうすると今まで考えておられたあらゆるアイデアを：

片理「ええ、これは使えるなと思ったものは一切ケチらず突っ込んで入ってます。そうやっていかないと支えられない。第4章の『不在の賢者は曰く』とか第6章の『ジュリエットは：』とか、このへんはまあ、なぞなぞを考えるのが好きなんで割と楽しみながら書けましたね。第7章の『FLY YOU TO THE MOON』は全然別の話になるはずだったんです。『SFマガジン』のインタビューでもちよつと言いましたけど、アーサー王伝説を下敷きに小船で島を渡っていく話にしようと思っていたんですよ。海流の関係でここからここへは直接行けないとか制約があつて、最終的にアヴァロンにたどり着くという純粋なパズルになるはずだったんです。でも読み返してみるとあまりSFっぽくない。やっぱりSFなんだから一度は宇宙に行かないと、というわけで急遽差し替えて苦労しながら月を目指す話にしました」

——「オネアミスの翼」みたいで面白かったですよ

片理「そうかもしれないですね。アナログ感まるだしでひーひー言いながら月へ行くと。まあ、主人公をいじめることで成立する話ですからね。ちよつと可哀想なんですが」

——この作品、40万のうちの11個ではなくて、もともと11個しかない世界を巡る話でもよかったのではないでしょうか

片理「もともとの発想が『広大な世界を巡る男の子と女の子』なわけですから。その発想は最初からなかったんですよ。本当は四十万全部書きたかったんだけど、それは無理なんで、一部を抽出したわけです」

——では、メインの11個以外に一部だけ見せている世界もありますけど、あれも最初からそのつもりで書かれたのですか？

片理「実はそのあたりは編集さんに言われてだいぶん変えています。各章の中身はいいんだけどつながりが悪いとずっと言われてまして。四十万のうち今どのあたりを旅しているのか分かるようにしてほしいといわれまして。それで苦労して変えていきました。空

間にもトレンドというものがあるだろう、と思ひまして。宗教に悩んだりエキセントリックに走ったり、そういう流行り廃りもあるはずで、そのあたりも考慮しつつ構成していきました。その中で『半分をもう過ぎた』とか『残りはおとちよつと』とか少しづつ入れていったんですが、そのあたりはかなり苦労しました。でも担当者の方が『もっと伸ばしてください』という方で本当に助かりました。おかげさまで開き直ってエピソードも盛り上げて、八百枚の初稿が気付けば千百枚でしたが（笑）

——お仕事のスタイルは、朝型ですか？ 夜型ですか？

片理 「夜型です。夜中の3時か4時ごろに就寝して、朝は遅くに起きる感じです。猫を飼っているんですけど、猫って基本的に夜型なんですよ。起きると、まず、猫のごはんつくって…」

——お一人暮らしなんですよね？

片理 「そうです。ひとりと一匹生活です。ピー子っていうんです。雑種のメスです」

——自分のご飯より、猫のご飯優先ですか。

片理「はい。猫が最優先です。自分は苦勞しても、お猫さまにだけは不自由させないようにはしていますので。仕事は長引いて、6時・7時になったらすぐ起きてきてしまつて『遊べ！ 遊べ！』と寄ってくるんです。放っておくのもかわいそうなので、相手をする、満足するまでに30分くらいかかってしまうんですよ。『アタシが遊べつて言ったら、遊ぶのニャン！』という感じですから」

——ご飯をつくつてあげて、……お風呂にも入れたりするんですか？

片理「毛が短いので、風呂はあまり必要ないんですが……、そう、風呂には落ちたことがありますよ。浴槽の中にドボンつて」

——うわあ、普通、猫つて風呂場には近寄りませんよね？

片理「いつもは浴槽にお湯を張っていませんし、ドアにも鍵をかけているんですよ。この時は入ろうとしたら、風呂釜が壊れていて、エラー表示が出ていたんです。『これ、なんだろう』とマニュアルを調べていたら、ほら、風呂に入ろうとした時だから、俺、何も着ていなくて…」

——普通、お風呂に入る時はそうですね。

片理「そしたら猫が『普段と違う！』って、家中を駆け回り始めて、そのまま、鍵がかかっていなかった風呂場に入ってドボン！ あわてて救い出して拭いてやろうとしたんだけど、興奮して駆け回って、つかまらない。でも、そのままだとマズイので、もう一度服を着て、わざといつものようにこたつに座ってテレビを見ていたら寄ってきた。で、捕まえて拭いてやって、こたつの中で温めて…」

——振り回されていますねえ。明るく活発なヒロインの原型とか？

片理「さあ、どうでしょうか（笑）」

——こうして、今までの作品を見ていくと、魂と体が切り離されるといふ設定が多いですよね。ここらへんにも、片理さんの問題意識があるような気がします。

片理「全然、別の話だと思っていた作品が、後で考えたら根っここの部分では同じというのは、ありますね。僕にはずっと人間の本質、コアな部分を描きたいというのがあります。それが描けるなら舞台はどうでもいいんです。そのキャラクターの持っている一番根源の部分、むき出しの人間性の部分を描きたいです」

(2010年8月14日五反田、2011年2月2日新小岩、11月10日新宿にてのインタビューを再構成)