

乙一さんが書く不思議な作品たちは、それぞれが独特の世界観を持っている。現実にはありえない奇抜な設定ながら、いつのまにか読者を魅了してしまう。その吸引力の源は体どこにあるのだろうか。



「理想の小説は、理想の曲線グラフを描くことなんです」

異質なものを取り入れて
読者の気をひきたい

—乙一さんの小説には、「猟奇的な殺人鬼」や「他人の傷を移せる少年」が登場するなど、奇抜な設定がほとんどですが、なぜこのような変わった世界を、小説で表現したいと思ったのですか。

僕はファンタジー性のある小説が好きなんです。もちろん、「サザエさん」のような日常生活を描いた作品も面白いと思います。でも、自分で書こうとすると単調になってしまつて、なかなかうまくいきません。日常の描写だけで読者を惹きつけるのは本当に難しい。だから、不思議な力を持つ少年や殺人鬼などに頼ってしまうんです。物語に異質なものを持ち込むことで、変化をつけたり、読者の気をひこうとしているんだと思います。

—とはいえ、どんなに日常から逸脱した残酷な題材を扱っていても、全体的には優しさや切なさが漂う作品が多いですね。

あまり後味の悪い小説にはしたく

ないんです。主人公たちが現実逃避している状態から現実と向き合い、自分たちの居場所を見つけれられるまで、ちゃんと面倒みたいと思つていきます。そうしないとストーリーが閉じた気がなくて。だから、殺人者が登場する話なら、「殺人を犯すまで」よりも、「殺人を犯した後」に重点を置いて書いています。殺人後、死

体を見てその人がどうするのか、自首するのか、自殺するのか、償うのか……何らかの決着がつくようにしています。「GOTH リストカット事件」の時は、登場するさまざまな殺人鬼たちに、犯行の発覚後どうやって幕を引かせようかと、あれこれ考えるのが興味深かったですね。

—殺人者の心理に興味か？

そうですね。殺人を犯すまでの心理というのは、社会に属していた人間が周囲と隔絶されて、どんな夢の中に迷い込んでしまう状態だと思うんです。一方で、殺人を犯した後というのは、死体や社会、現実と向き合わされることで、夢から覚めていく過程だと思つています。そのような状況の中、どう決着をつけるの

か、登場人物のさまざまな葛藤やドラマを描きたかったんです。

小説の完成イメージは
美しい曲線グラフ

—小説を執筆するとき、ストーリーから決めていきますか。それともキャラクターが先でしょうか。

僕の場合は、話の筋から先に決めていきます。僕はキャラクターを作つて、それを動かすのが苦手なんです。キャラ作りのうまい作家がうらやましい。自分にはそれができないから、かわりにストーリー展開の方をがんばろうと思つています。どのタイミングでどんな出来事が起こるのかを事前に作り込んで、その物語に合ったキャラクターを考えます。ですから、「キャラクターが勝手に動く」ということは、残念なことに、あまりありません。「GOTH リストカット事件」のときも、物語の設定上、必要に駆られてあのようなキャラクターを作ったわけですね。ストーリーの穴埋めをキャラクターでしている感じです。



注1
「GOTH リストカット事件」
（角川書店）
殺人事件に悪かれる「僕」と、ラスメイトの探偵夜の二人が、数々の異常な事件にかかわっていく連作短編。
第3回本格ミステリ大賞を受賞し、「乙一」の名を確立。次は代表作「短編を5編収録」第1巻「短編集」をまとめる際には、手帳を捨てた主人公をモデルにしたかと思つたという、そのプロットを組み合わせ、死体や殺人に悪かれる学生少年、少女が主人公として設定された。

