

人工の謎

ミステリ小説 70 作品の分析と作家へのインタビューを通じたトリックとその解明方法に関する研究

Artificial mysteries

A study on the relationships between tricks and how to unravel them in mystery novels through an analysis of 70 novels and an interview survey with a professional writer

齊藤 有希[†], 田内 優花[†], 滝 りりか[†], 関 博紀[†]

Yuki Saito, Yuka Tauchi, Ririka Taki, Hiroki Seki

[†] 東京都市大学

Tokyo City University

hseki@tcu.ac.jp

概要

本研究は、ミステリ小説の基本的構造である、トリックとその解明方法との関係を取り上げ、それがどのように考案されているかを、ミステリ小説 70 作品の作品分析と、作家へのインタビュー調査を通じて確かめた。その結果、トリックやそれを解明する役の設定は様々に試みられているものの、解明手段は限定されていること、トリックと解明方法の間には一定の関係がみられることが確認された。以上の結果を踏まえて、ミステリ小説における創作上の制約を考察した。

キーワード：ミステリ小説、解明方法、トリック

1. 問題と背景

ミステリ小説は小説の 1 ジャンルである¹。その特徴は、作中で何らかの謎が提示され、それが物語の進行とともに解明されるという展開にある。ミステリ小説の起源は、1841 年に出版された「モルグ街の殺人」（エドガー・アラン・ポー著）であるとされている。日本国内では、明治時代に輸入された海外作品の翻訳が起源とされ、その後、江戸川乱歩を皮切りに、ミステリ小説に特化した作家が数多く誕生することとなった。同時に、ミステリ小説の作風も豊富となり、文学としての地位が確立されていったとされる（堀，2014）。

ミステリ小説の特徴である謎とその解明という構図は、詳しくみると次の 4 つの段階から成り立っていると言える（図 1）。まず、犯人が事件を起こすが（図 1：第 1 段階）、真相が明かされないように何らかの細工を施す（同：第 2 段階）。この時の細工がトリックと呼ばれる。次に、事件を解明しようとする人物（以下、解明役）が登場し、第 2 段階で犯人が施したトリックの解明を試みる（同：第 3 段階）。そしてトリックが全て解明され、事件の真相が明らかになった時に物語は終了する（同：第 4 段階）。なお近年では、物語の中ではな

く、作家による叙述そのものに細工が施されている場合があり、これは叙述トリックと呼ばれている。いずれにしても、ミステリ小説はトリックとその解明方法との関係が基礎になっており、その魅力は、登場人物や演出にも影響を与えていると、笠井（2006）や福井（2012）によって指摘されている。

一方で、ミステリ小説を創作者の立場から考えてみると、作家は謎を提示するだけでなく、その解明方法をも同時に考える必要があるといえ、構想段階においては、いずれか一方だけでなく両者を含めた全体的なバランスが検討されていると考えられる。以上を踏まえて本研究では、ミステリ小説の主要な構造であるトリックと解明方法がいかんして考案されているのかを確かめる目的で、ミステリ小説の分析と作家へのインタビュー調査を行った。

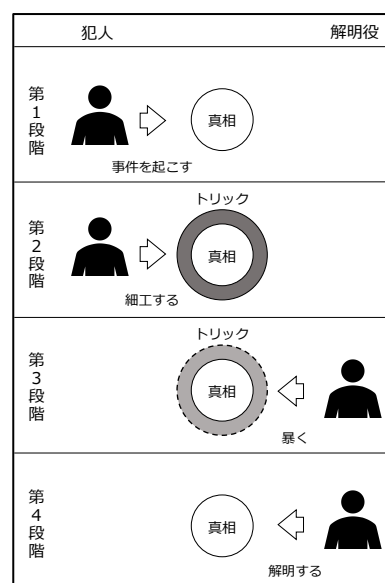


図1 ミステリ小説の基本的構造

¹ 本研究はミステリ小説を江戸川（2003）による探偵小説の定義「難解な秘密が、論理的に、徐々に解かれて

行く経路の面白さを主眼とする文学」にもとづくものとし、探偵小説や推理小説と呼ばれる作品を含めた。

2. 対象と方法

2.1 作家へのインタビュー調査

2.1.1 対象

作家の A 氏を対象とした。対象者の選定は、過去に 2 作以上のミステリ作品を出版し、過去 4 年以内に執筆作品のある国内の作家を条件とした。その上で、候補となった作家の作品を出版する出版社へ調査を依頼し、回答のあった 1 社を通じて調査を行った。

2.1.2 方法

トリックと解明方法との関係を、ミステリ小説の創作現場に注目して確かめることを目的として、1) 制作過程について、2) ミステリ小説というジャンルについて、3) トリックと解明方法について、の 3 項目計 16 の質問を作成した。質問は事前に送付し、調査当日に適宜追加した。調査の様子は IC レコーダーに記録し、後日分析者が文字起こしした (23,683 字)。

2.2 作品分析

2.2.1 対象

1940 年以降 2018 年までに国内外で出版されたミステリ小説 70 作品を対象とした (表 1)。選定は、ミステリ小説の評価として認知度の高い、江戸川乱歩賞、『このミステリーがすごい!』大賞、本格ミステリベスト 10 の候補作品と受賞作品を基準とし (48 作品)、一部は代表作を追加した (22 作品)。

2.2.2 方法

インタビュー調査から得られたトリックと解明方法との関係を補足する目的で、実際の作品で両者の関係がどのように設定されているのかを、1) トリックと解明方法の抽出と、2) トリックと解明方法の関心に注目した計量的分析、の 2 つを通じて確認した。

2.2.2.1 トリックと解明方法の抽出

ミステリ小説において、どのようなトリックと解明方法が生み出されてきたかを確かめる目的で、トリックと解明方法のそれぞれに関わる設定を抽出した。トリックに関わる設定は、トリックそのもの (「トリック」) と作品の舞台 (「舞台」) の 2 つ、解明方法に関わる設定は、「解明役」と解明役の取った手段 (「手段」) の 2 つとし、作中の表現を基準として抽出した。作業は分析者 1 名が作品の読後に行った。なお、「トリック」は、犯人が真相の解明を阻むために仕掛けた細工とし、特殊な場合として、作家が叙述の中で仕掛けた細工を含めた。複数のトリックが認められた場合は、主要なものを抽出した。「舞台」は事件が起きた場所、もしくは登

表 1 分析対象一覧

No	作品名	作者	出版年	選書理由
1	厄災の街	E・クイーン	1940	代表作
2	寝ぼけ所長	山本周五郎	1946	代表作
3	ハムレット	久生十蘭	1946	代表作
4	本陣殺人事件	横溝正史	1946	代表作
5	刺青殺人事件	高木彬光	1948	代表作
6	妖異金瓶梅	山田風太郎	1954	代表作
7	月と手袋	江戸川乱歩	1955	代表作
8	黒いトランク	鮎川哲也	1956	代表作
9	死者のあやまち	A・クリスティ	1956	代表作
10	ゼロの焦点	松本清張	1959	代表作
11	團十郎切腹事件	戸板康二	1960	江戸川乱歩賞
12	背徳のメス	黒岩重吾	1960	江戸川乱歩賞
13	爬虫類館の殺人	D・カー	1960	代表作
14	枯草の根	陳舜臣	1961	江戸川乱歩賞
15	猫の舌に釘を打て	都築道夫	1961	江戸川乱歩賞
16	夜の終わるとき	結城昌治	1963	江戸川乱歩賞
17	蟻の木の下で	西東登	1964	江戸川乱歩賞
18	さむけ	R・マクドナルド	1964	代表作
19	天使の傷痕	西村京太郎	1965	江戸川乱歩賞
20	伯林 - 一八八八	海渡英祐	1967	江戸川乱歩賞
21	殺意の演奏	大谷羊太郎	1970	江戸川乱歩賞
22	天使が消えていく	夏樹静子	1970	江戸川乱歩賞
23	女には向かない職業	P・D・ジェイムズ	1972	代表作
24	アルキメデスは手を汚さない	小峰元	1974	江戸川乱歩賞
25	垂・愛一郎の狼狽	泡坂妻夫	1976	代表作
26	長いお別れ	R・チャンドラー	1976	代表作
27	時をきざむ潮	藤本泉	1977	江戸川乱歩賞
28	三毛猫ホームズの推理	赤川次郎	1978	江戸川乱歩賞
29	バイバイエンジェル	笠井潔	1979	代表作
30	ブラハからの道化たち	高柳芳夫	1979	江戸川乱歩賞
31	囲碁殺人事件	竹本健司	1980	代表作
32	薔薇の名前	U・エーコ	1980	このミステリーがすごい!
33	占星術殺人事件	島田宗司	1981	江戸川乱歩賞
34	燃えた花嫁	山村美紗	1982	代表作
35	享楽殺人事件	高橋克彦	1983	江戸川乱歩賞
36	戻り川心中	遠城三紀彦	1983	このミステリーがすごい!
37	十角館の殺人	綾辻行人	1987	江戸川乱歩賞
38	羊たちの沈黙	T・ハリス	1988	このミステリーがすごい!
39	生ける屍の死	山口雅也	1989	このミステリーがすごい!
40	空飛ぶ馬	北村薫	1989	このミステリーがすごい!
41	火車	宮部みゆき	1992	このミステリーがすごい!
42	殺戮にいたる病	我孫子武丸	1992	このミステリーがすごい!
43	亡霊は夜歩く	はやみねかおる	1994	代表作
44	パスワードはひみつ	松原秀彦	1995	代表作
45	魍魎の匣	京極夏彦	1995	このミステリーがすごい!
46	すべてがFになる	森博嗣	1996	本格ミステリベスト10
47	ブラジル蝶の謎	有栖川有栖	1996	代表作
48	ボーンコレクター	J・ディーヴァー	1997	代表作
49	この闇と光	服部まゆみ	1998	このミステリーがすごい!
50	緑色の記憶	T・H・クック	1998	このミステリーがすごい!
51	アヒルと鴨	伊坂幸太郎	2003	このミステリーがすごい!
52	ダヴィンチコード	D・ブラウン	2003	このミステリーがすごい!
53	葉桜の季節に君を想うと	歌野晶午	2003	本格ミステリベスト10
54	半身	S・ウォータース	2003	このミステリーがすごい!
55	ひまわりの咲かない夏	道尾秀介	2005	本格ミステリベスト10
56	チームバチスタの栄光	海堂尊	2006	このミステリーがすごい!
57	聖女の救済	東野圭吾	2007	本格ミステリベスト10
58	インシテミル	米沢穂信	2007	本格ミステリベスト10
59	告白	湊かなえ	2008	このミステリーがすごい!
60	名探しの放課後	辻村深月	2008	本格ミステリベスト10
61	鍵のかかった部屋	貴志祐介	2010	本格ミステリベスト10
62	謎解きはディナーのあとで	東川篤哉	2010	本格ミステリベスト10
63	アリス殺し	小林泰三	2012	本格ミステリベスト10
64	殺戮ガール	七尾与史	2012	このミステリーがすごい!
65	楽園のカンヴァス	原田マハ	2012	このミステリーがすごい!
66	掟上今日子の備忘録	西尾維新	2014	このミステリーがすごい!
67	ミスターメルセデス	S・キング	2014	このミステリーがすごい!
68	体育館の殺人	青崎雄吾	2015	本格ミステリベスト10
69	屍人荘の殺人	今村昌弘	2017	本格ミステリベスト10
70	カササギ殺人事件	A・ホロヴィッツ	2018	本格ミステリベスト10

表 2 ミステリ小説における設定の出現頻度（単位：作品）

トリック	出現頻度(%)	舞台	出現頻度(%)	説明役	出現頻度(%)	手段	出現頻度(%)
人・モノへの細工	19(27)	街	31(44)	特殊な職業	17(24)	自ら動く	50(71)
密室	10(14)	自宅	11(16)	探偵	13(18)	知識の応用	9(13)
専門知識	9(13)	特殊な場所	8(11)	警察関係	9(13)	他者からの情報提供	8(12)
叙述	8(11)	館・屋敷	8(11)	学者	9(13)	なし	2(3)
現場の痕跡	7(10)	公共施設	6(9)	学生	7(10)	超能力	1(1)
アリバイ	6(9)	海外	4(6)	マスコミ関係	6(9)	合計	70(100)
凶器への工夫	5(7)	村	2(3)	一般職	3(4)		
暗号	4(6)	合計	70(100)	医者	2(3)		
錯覚	2(3)			作家	2(3)		
合計	70(100)			いない	2(3)		
				合計	70(100)		

場回数が多かった場所とした。「説明役」は、トリックを暴き真相を解明した登場人物とした。「手段」は、真相を明かすために説明役が用いた方法や能力とした。

2.2.2.2 トリックと解明方法の関⿇に注目した分析

トリックと解明方法の抽出結果を踏まえて、両者の関係を分析した。まず、作品ごとにみられる 4 つの設定の組み合わせを整理し、クラスター分析を通じて特徴を確かめた。次に、設定間の結びつきを確かめる目的で、全 70 作品の組み合わせに対してアソシエーション分析を行い、ある設定が出現する際のルールを設定ごとに抽出した。以上の分析は統計ソフト R にて行なった。組み合わせの抽出は Eclat アルゴリズム、アソシエーション分析によるルールの抽出は apriori アルゴリズムを用いた。組み合わせパターンに対するクラスター分析は hclust 関数による階層的クラスター分析とし、ワード法を用いた。

3. 結果と分析

インタビュー調査からは、ミステリ小説の特徴が読者参加型であると理解されていること、そのため創作の現場では自然な物語展開が強く意識されていることが確認された。また、トリックと解明方法との関係については、必要不可欠でありながらも、両者の整合性を保つことは高度な作業として理解されていることが確認された。これらの結果は、江戸川（2003）らの指摘から推察される創作上の高次のバランスを強く示唆していた。一方、作品分析では、まず、個々の設定においては、トリック、説明役、舞台の設定が幅広く試みられているのに対して、手段は限定的であることが確認された（表 2）。また、設定の組み合わせは、一部に頻出するパターンが認められたものの、多くの作品は個別であることが確認された。加えて、設定ごとの相関ルールからは、単

独での出現頻度が高い設定の場合には、他の設定に偏りがなく、様々な設定との組み合わせが許容されている様子が確認され、ミステリ創作上の“定番”としての役割が示唆された。一方で、一部の設定同士には、出現の偏りがみられ、設定間の連動的な関係が示唆された。

4. 考察

本研究は、ミステリ小説の主要な構造であるトリックと解明方法がどのように考案されているかを確かめる目的で、作家へのインタビュー調査とミステリ小説の作品分析を行った。得られた結果から、ミステリ作家は、1) 個々の設定、2) 設定の組み合わせ、3) 設定同士の連動的関係、という少なくとも 3 つの水準で検討していることが示唆された。冒頭で確認したミステリ小説を創作する際の全体的なバランスとは、これら 3 つの水準を包含している可能性があり、本研究はその一端を明かしたと考えられる。また、この結果は、関（2020）や関・後藤（2018）が指摘する、創造的な活動における高次のバランスとの類似が示唆され、合わせて議論できる可能性がある。最後に課題をまとめる。本研究では、各作品における設定の抽出を 1 名の分析者が行った。またインタビュー対象者は 1 名であった。大量の小説作品の分析や、複数の現役作家へのインタビューは、いずれも遂行が難しい。しかし、分析の妥当性と結果の信頼性を高める上で、改良が求められる。

文献

[1] 堀啓子, (2014), 日本ミステリー小説史, 中央公論新社
[2] 江戸川乱歩, (2003), 幻影城, 光文社
[3] 福井健太, (2012), 本格ミステリ鑑賞術, 東京創元社
[4] 笠井潔, (2006), 探偵小説と記号の登場人物, 東京創元社
[5] 関博紀, (2020), 複数を含むひとつ, 認知科学, 27, 206-220.
[6] 関博紀, 後藤明里, (2018), 文字が生み出す空間, デザイン学研究, 65(2), 21-29.