

『ユニヴァーサル野球協会』論

竹 本 憲 昭

1. 序：プロ野球ゲームの小説

ロバート・クーヴァーは、アメリカのポストモダン作家として定評があるけれども、ピンチョンやバースのようにポストモダン作家の代表格として受け止められているわけではない。長編、中編、短編と小説を書き分け、題材も宗教、政治などの社会的なものから、主人とメイドや夫と妻の男女関係など幅広いのだが、その器用さがクーヴァーの独自性を見えにくくしているところもある。

ポストモダン小説ではおなじみのロールプレイングやメタレベルも、クーヴァーの作品には少なからず導入されているが、彼の実験の方法はそれほど過激でなく、ほどよいものである。作品によって度合いは異なるが、リアリズム的なもの、モダニズム的なものが、ポストモダニズムの手法と融合している。特に新興宗教を扱った第一長編『ブルーニストたちの起源』(*The Origin of the Brunists*, 1966)には、リアリズム的なものが濃厚である。第二長編『ユニヴァーサル野球協会』(*The Universal Baseball Association, Inc., J. Henry Waugh, Prop.*, 1968)は、プロ野球を題材とした異色作だが、リアリズム的な記述がそれなりに認められる。しかし、この作品は主人公ヘンリー・ウォーの主観によって形成される世界に独占されていると言ってよいものであり、彼の傍若無人の行動と、野球ゲームを通した創作活動、そして両者の融合から生じる幻想がテキストを作り出している。

ヘンリーの自我が絶対的に君臨し、他のキャラクターによってその権威が覆されないものであるから、この作品にはポストモダニズムというよりモダニズムの特徴である絶対的な主観の提示が認められる。野球ゲームの選手たちがメタレベルのキャラクターとして立体的に描かれている点は、ポストモダニズム的といえるけれども、作品全体としてみればモダニズムの色が最も濃い。

しかしそのような分類は、この作品を深く読むにあたって本質的ではないのかもしれない。たとえばメルヴィルの『白鯨』をロマンティズムの作品と分

類しても、それが便宜的なものにすぎないのと似ている。『白鯨』を引き合いに出したのは、ほかに理由がある。『白鯨』におけるストーリーとは直接関係ない鯨をめぐる多量の記述は、この作品の目立った特徴であり、小説の物語性を強く求める読者は辟易するのだが、『ユニヴァーサル野球協会』におけるプロ野球関連の記述にも同じようなところがあるはずだ。『ユニヴァーサル野球協会』におけるそうした記述は、『白鯨』における鯨関連の記述ほどストーリーと切り離されてはいないが、プロ野球にそれほど興味のない読者はこのような記述を読みとばしたくなるであろう。あるいは最初からこの作品を読もうとはしないかもしれない。その意味でこの作品は読者を選ぶ。

この小説を読もうとする読者は三つのハードルを跳び越す必要がある。第一に野球、第二にプロ野球、そして第三にプロ野球ゲームのハードルである。『ユニヴァーサル野球協会』というタイトルは作中のプロ野球ゲームにおいてプロ野球を運営する組織の名に由来するが、皮肉なことにプロ野球ゲームも、プロ野球も、そして野球も必ずしもユニヴァーサル（普遍的）なものではない。野球はアメリカ合衆国、中米（特にキューバ、ドミニカ）、日本、韓国、台湾などで人気のあるスポーツだが、ヨーロッパではそうでもない。イギリスのような野球に人気がない国では、この作品の読者を多く見積もることはできないだろう。また、プロ野球は野球のルールに加えて、選手の名前や記録をある程度知っていないと、十分に味わえないものである。さらにプロ野球ゲームとなると、関心を持つ読者は限られてくるだろう。

『ユニヴァーサル野球協会』は以上のように、プロ野球ゲームを素材とすることによって読者を選ぶ小説に仕上がった。それゆえ選ばれた読者しか作品の深みに到達しえないようなところもある。その深みを具体的に考察してみたい。

2. 譬えとしての野球ゲーム

主人公ヘンリー・ウォーが作り出し独りで進めていくプロ野球ゲームがどのようなものであるのか具体的に検討する前に、まずヘンリーとゲームが譬えとして読みうることを概観しておきたい。この作品の先行研究においては必ずと言ってよいほどこの譬えへの言及があり、またそれが重視されている。ヘンリーを神、ゲームを世界と見なす解釈が最も有力であり、またヘンリーを小説家、

ゲームを小説とする解釈にも説得力がある。一例としてリチャード・アンダーセンの説を挙げてみよう。アンダーセンはJ・ヘンリー・ウォー（J. Henry Waugh）の綴りから神であるヤーウェ（Jahweh）を読み取ったうえで、ヘンリーの作り出した架空の選手デモン・ラザフォード（Damon Rutherford）とジョック・ケイシー（Jock Casey）にイエス・キリストの役を振って、以下のように述べている。

ジョック・ケイシーは、そのイニシャルがイエス・キリスト（Jesus Christ）と同じであることを明らかに示しており、タイガー・ミラー同様キリスト教の創始者に似ていないにもかかわらず、犠牲となる人物と見ることができる。J・ヘンリー・ウォー、あるいはヤーウェは、彼の「息子」であるデモン・ラザフォードの頭に致命的な投球をぶつけ、その結果、創造者のゲームに対する興味が薄れてきていることに對する救いを台なしにしてしまったため、J.C.を殺すのである。¹

タイガー・ミラーとは、第一長編『ブルーニストたちの起源』の登場人物である。またデモン・ラザフォードはヘンリーのお気に入りの新人投手で、完全試合を達成し将来が期待されていたので、ヘンリーに倦怠をもたらすほど活性を失っていた野球ゲームの世界を救いうる神の子と目されている。ヘンリーは肩入れしていたデモンをビーンボールで死に到らしめたやはり新人投手であるジョック・ケイシーに敵意を抱き、神としてゲームに干渉することによって、ピッチャーライナーの直撃を受けたジョック・ケイシーを殺してしまうのである。

このゲームは三つのサイコロを振って出た目で各打者の各打席の結果が決まる、基本的には運まかせの仕組みになっている。ヘンリーはケイシーを亡き者にするために、あえてイカサマをやったのけた。神としては料簡の狭すぎるヘンリーの性質は、この譬えを逆説的なものになっているかもしれない。あるいはそもそもキリスト教における神がえこひいきをするような料簡の狭い存在だとする穿った指摘と受け止めることもできるだろう。

1 Richard Andersen, *Robert Coover* (Boston: Twayne, 1981) 60.

ヘンリーを神や小説家の譬えと見ることは、白鯨モービー・ディックのシンボルイズムにも通じるところがある。ただしヘンリーの表わすものは抽象的概念とまではいえないので、ヘンリーはシンボルというよりメタファーと見なしたほうがよいかもしれない。ともあれ作者クーヴァーがヘンリーを神の譬えとして設定したことは明らかであり、読者もそれを見て取りやすいようになっている。

それだけでは単純すぎて作品が幼稚なものになりかねないのを救っているのが、イエス・キリストの役割をデイモンからケイシーにシフトする工夫である。そしてアンダーセンも言及しているのだが、デイモンはディーモン (daemon = 悪魔) に通じる。² 日本語においては「デーモン」が悪魔を意味する外来語としておなじみであり、その発音は daemon (もしくは demon) よりも Damon に近いが、英語に通じた日本人であれば Damon と daemon の発音はかなり違うと認識しているかもしれない。しかし英語を母国語とする人でも Damon から daemon を連想することがあるようだ。

なぜデイモン・ラザフォードがイエス・キリストのみならず悪魔を暗示するのか、その理由はいくつか考えられる。まず彼は相手のチームにとって悪魔のように手ごわい投手である。日本のプロ野球においても「大魔神」と呼ばれた投手佐々木主浩がいたが、彼は横浜ベイスターズで絶対的な抑えの切り札として君臨し、アメリカのメジャーリーグでも活躍した。フォークボールを決め球とし、直球も速かった佐々木はその全盛期に日本で最も打ちにくい投手と見なされ、特撮映画の怪物「大魔神」の名にふさわしい威圧感を打者に与えていた。

またデイモンは大活躍することでゲームに飽きてきているヘンリーに救いをもたらすはずだったが、思いがけない死によって彼を落胆させる。期待が大きかっただけにヘンリーは地獄に落とされたかのように感じたであろう。死ぬことで人々を救うイエス・キリストとは逆の方向性をデイモンは備えている。ジョック・ケイシーの死は、ヘンリーの復讐によって引き起こされ、それなりに救いをもたらしたかもしれない。ヘンリーにとっての救いのみならず、ゲームの中での「ユニヴァーサル野球協会」にとっての救いを。しかし因果応報ということでヘンリーの復讐心が満たされたとしても、デイモンの死による欠落感が埋

2 Andersen, 60.

まるはずはない。逆にデイモンのみならずジョック・ケイシーという有望な新人投手まで失われてしまったことは、客観的に考えると野球協会の衰退に拍車をかけることになる。なまじ大活躍して周囲を期待させたからこそ、姿を消すことがより深刻な停滞をもたらすという意味で、デイモンは悪魔的だったといえるだろう。

さらにヘンリーの復讐に焦点を当てると、ケイシーを死なせるためのイカサマを「魔がさした」行為として認めることができる。長い間サイコロの目にゲームの進行を委ね、干渉することのなかったヘンリーが、ケイシーに復讐したい一心から悪魔の囁きに魅せられて、後戻りのできない道を選んでしまったのである。悪魔の囁きはデイモン自身が発したものとはいえないけれども、ヘンリーのデイモンに対する異常なまでの肩入れに由来する。デイモンもケイシーもヘンリーの創造した架空の選手なのだが、デイモンがファーストネームで呼ばれるのに対して、ケイシーはファミリーネームで示されることが多く、距離感の違いが顕著なのだ。

3. ベーブ・ルースとサイ・ヤング

イエス・キリストと悪魔という相反する存在を同時に示唆するデイモンは、さらにそのファミリーネームであるラザフォード（Rutherford）からベーブ・ルース（Babe Ruth）を連想させることをロイス・ゴードンが指摘している。³ ゴードンはほかに連想される存在としてアドニスやケネディ大統領を挙げているが、ファミリーネームにおいて綴りが取り込まれているプロ野球界の大スター、ベーブ・ルースの連想はとりわけ重視すべきであるように思われる。デイモン・ラザフォードの父、ブロック・ラザフォードもやはり球界で投手として活躍し、ユニヴァーサル野球協会の歴史において通算 311 勝の最高記録を保持するヒーローであった。したがってラザフォードがルースを連想させるとしても、そのラザフォードは息子のデイモンであるよりもむしろ父ブロックなのではないだろうか。メジャーリーグの長い歴史において最も有名なベーブ・ルースもこの小説が発表された 1968 年の時点において通算最高記録の保持者だった。ただ

3 Lois Gordon, *Robert Coover: The Universal Fictionmaking Process* (Carbondale: Southern Illinois UP, 1983) 34-35.

しブロック・ラザフォードが投手であるのに対して、ベーブ・ルースは投手としても活躍した（いわゆる二刀流の）時期はある（通算 92 勝）が基本的には打者で、彼の通算最高記録は 714 本の本塁打の記録であった。この記録はのちにハンク・アーロンに破られ（755 本）、さらにバリー・ボンズがそれを上回った（762 本）。日本のプロ野球界では王貞治が通算 868 本の本塁打記録を持っていることも付言しておこう。

メジャーリーグで通算最多勝利の記録を保持しているのはサイ・ヤング（511 勝）である。ブロック・ラザフォードの通算 311 勝は、明らかにサイ・ヤングの記録を反映している。それならばなぜ大投手ブロックとその息子でやはり大投手になる素質を持っているデイモンの姓が、大打者ベーブ・ルースを連想させる綴りになっているのだろうか。それはヘンリーが打者より投手を重視しているからだと考えたい。

プロ野球においては一般的に投手よりも打者が目立つことが多い。そしてボールをスタンドまでたたき込む長打力を持ったホームランバッターが人気者になる。アメリカのプロ野球史において最も有名な選手はベーブ・ルースであり、サイ・ヤングを初めとする大投手たちは大打者たちと比べて印象が薄いようだ。たとえば、2016 年にアメリカのスポーツ専門テレビ局 ESPN の野球番組で発表されたメディア選出の歴代名選手ランキング・トップ 100 を見ても、打者の人気優位は歴然としている。トップはむろんベーブ・ルース、以下 2 位ウィリー・メイズ（通算 660 本塁打、歴代 5 位）、3 位にハンク・アーロン、4 位テッド・ウイリアムズ（521 本、20 位）、5 位バリー・ボンズと、5 位まですべてホームランバッターが占めている。さらに 6 位ミッキー・マントル（536 本、18 位）、7 位ルー・ゲーリッグ（493 本、28 位）とホームランバッターが続いたあと、8 位タイ・カッパ（通算 4191 安打、ピート・ローズの 4256 本に次ぐ歴代 2 位、本塁打は 117 本で多くない）というシーズン打率 4 割超えを 3 度記録したアベレージヒッターの名が挙がる。そして 9 位でようやく投手のウォルター・ジョンソン（通算 417 勝、歴代 2 位）が出てくるが、10 位はまたしてもホームランバッターのスタン・ミュージアル（475 本、32 位）である。ちなみにサイ・ヤングは 17 位にランクインしている。日本のプロ野球においても、王貞治、野村克也、門田博光、山本浩二、清原和博、落合博満、張本勲、衣笠祥雄、大

杉勝男、金本知憲（通算本塁打 1～10 位）、長嶋茂雄（14 位）と続くホームランバッターたちの印象は、金田正一、米田哲也、小山正明、鈴木啓示、別所毅彦、ヴィクトル・スタルヒン、山田久志、稲尾和久、梶本隆夫、東尾修（通算勝利 1～10 位）という大投手たちよりも華やかな印象を与えるのではないだろうか。本塁打が野球の華と言われるのも尤もなことである。

日本のプロ野球におけるホームランバッター十傑と勝利投手十傑をもう少し突っ込んで比較してみると、前者のほうが新しい選手を多く含むことが分かる。前者のうち戦後生まれは門田、山本、清原、落合、衣笠、金本の 6 人であるのに対し、後者では鈴木、山田、東尾の 3 人である。これは時代とともに本塁打が出やすくなり、また投手が勝ち星を稼ぐことが難しくなっていることを物語るものである。野球の華である本塁打が観客を何よりも喜ばせるのであってみれば、プロ野球機構が本塁打を増やすため工夫をしても不思議でなく、実際にストライクゾーンを狭くしたり、反発係数の大きい飛ぶ球を使ったりした。アメリカのメジャーリーグでは、それだけでなく別の理由でも本塁打が増えた。その理由とはチーム数の増大である。

ナショナルリーグとアメリカンリーグが並立し、2 リーグ制のメジャーリーグが発足した 1901 年には 16 チームだったが、『ユニヴァーサル野球協会』が発表された 1968 年の時点では 20 チームに増え、2020 年現在では 30 チームになっている。チームが増えれば、それまでに出場機会がなかった能力の劣る選手も出番が与えられる。ホームランバッターの立場では、打ちやすい投手との対戦が増えることになるわけである。だからベーブ・ルースの通算本塁打記録 714 本（1935 年樹立）は塗りかえられた。それに対してサイ・ヤングの 511 勝という最多勝記録は 1911 年に樹立されてから 100 年以上破られることなく、今後もそれを超える投手は現れないだろうと誰もが思っている。日本のプロ野球でも事情は似通っており、王貞治の通算 868 本はともかく、シーズン記録 55 本（1964 年）はウラディミール・バレンティン（60 本、2013 年）に塗りかえられた。それに対して金田の通算 400 勝と稲尾、スタルヒンのシーズン 42 勝は、不滅の記録と目されている。

時代が進むにつれて投手が不利、打者が有利になり、それは本塁打を喜ぶ単純なファンに迎合するものであったけれども、逆に息詰まる投手戦を歓迎する

プロ野球の通人を落胆させてきたように思われる。56歳のヘンリーが、ベープ・ルースを連想させる名を持つ投手に肩入れするのは、栄光を打者でなく投手にもたらしたい気持ちの反映と考えられるのではないだろうか。実際にベープ・ルースのシーズン本塁打記録60本（1927年）は、1961年にロジャー・マリスが塗りかえており（61本）、通算記録もこの作品の発表後だが1974年に破られた。しかしサイ・ヤングの511勝は絶後なのである。

4. たかが野球、されど野球

言い得て妙の名文句「たかが野球、されど野球」は、単純なようで奥深い野球を巧みに表現している。佐伯泰樹は野球がアメリカにとって特別なものであることを以下のように説いている。

たかがベースボール、たかがスポーツじゃないか、と軽んじてはいけない。アメリカ人にとってベースボールはたんなるスポーツではない。よそから来た移民が大半を占める歴史の浅いこの国にあって、信仰であり、神話であり、儀礼であり、民間伝承であり、英雄叙事詩であり、そして人生そのものであるのだ。

フットボールやバスケットボールに押され気味の近年であっても、それは本質的には変わらない。何しろ、この一九九八年で建国二百二十年、そのうち少なくとも百五十年以上ベースボールとつきあってきた国である。驚くなかれ、ベースボール小説はもとより、ベースボール詩、ベースボール映画、ベースボール音楽のジャンルまで確立しているのだ。⁴

ジャンルとしての「ベースボール小説」は、主人公の選手が成長しながら活躍し、所属チームが優勝することで物語が終わるというパターンに即した通俗小説が主流で、文学といえる野球小説は少数派である。『ユニヴァーサル野球協会』のほかに主要な文学作品としてバーナード・マラマッドの『ザ・ナチュラ』（*The Natural*, 1952）とフィリップ・ロスの『素晴らしいアメリカ小説』（*The Great American Novel*, 1973, 邦訳題は『素晴らしいアメリカ野球』）が挙

4 佐伯泰樹『ベースボール創世記』、（新潮社、1998年）、245-46。

げられるだろう。文学としての野球小説は、読者に野球とは何かを根本的なレベルにおいて考えさせるようなところがある。

特にプロ野球が作品の題材として取り上げられるとき、プロ野球とアマチュア野球の違いを読者は認識しておく必要があるだろう。アマチュア野球にもピンからキリまであってそのレベルは様々だが、初級レベルの草野球においてはプレイヤーの自由度がかなり高い。特定の者が投手、捕手など特定のポジションに始終つくのではなく、各人のポジションが頻繁に変わることが多い。言い換えれば、分業が確立されていないのである。草野球は勝つためにというより楽しむために行われるから、より多くのプレイヤーを満足させるためには、投手など希望する者の多いポジションにおいて交代が速やかになることも少なくないだろう。

しかしアマチュア野球でもレベルが上がっていくと、勝つことが楽しむことよりも優先される。適材適所で、最も野球の能力が高い者が主戦投手（エース）となることが多い。そしてエースは打者としても能力を存分に発揮する。アマチュア野球においては、プロほど投手と打者の分離が進んでいない。

プロ野球でもベーブ・ルースの時代には、いまほど投手と打者の分離は突き詰められてはいなかったが、時代が進むとともに投手に打力は求められなくなり、ついには指名打者制という、投手を打席に立たせないシステムが、1973年にアメリカンリーグで導入されるようになった。

投手のなかでも分業が進んだ。1960年代には4人の投手が3日の間隔をあけて先発するいわゆる中3日のローテーションが導入され、70年代の半ばごろから5人先発中4日に移行する。そして先発投手が一試合を投げ切ることも少なくなり、先発、中継ぎ、抑えという役割分担が明確になっていった。

プロ野球はアマチュア野球とちがって勝つことが重視され、より高度な技術を観客に見せることも当然要求される。たとえばスピードガンという投球の球速を測る装置が実用化されて、投手はより速い球を投げることによってファンを魅了するようになった。投球回の限定された抑えの切り札に役割が決まっているから、余力を残さず剛速球を投げられるというケースも出てきた。つまり分業のもとでこそ伸ばすことのできる能力があったのである。

しかしファンも十人十色で、プロ野球の現状に満足できない者は少なくない。

長きにわたってプロ野球を観戦してきたオールドファンは、昔はよかったというノスタルジアの想いを抱きがちである。だからこそ分業化に逆行する大谷翔平の、投手としてと同時に打者としての活躍を目指すいわゆる二刀流の挑戦が歓迎されるのだ。

大谷翔平の出現は 21 世紀のプロ野球において現実離れしたところもあり、マンガのヒーローのような印象を与えた。マンガ王国の日本においては、プロ野球の現状に物足りなさを感じるファンの欲求を満たすべく、『巨人の星』や『ドカベン』のプロ野球編など、超人的ヒーローが登場する野球マンガが数多く描かれている。そしてマンガ家のように特殊な能力を持たないプロ野球ファンも、自作の野球ゲームによって自分の好みに合ったかたちのプロ野球を楽しむことができるのである。

5. ヘンリーの野球ゲーム

野球ゲームにも様々なものがある。市販されているものでは、かつてはカードゲームやボードゲームがおなじみであったが、現在はコンピュータゲームが主流だろう。しかしプロ野球ファンが創造力や想像力を駆使してゲームを楽しむためには、自分でゲームを作るに越したことはない。実際にそうした自作ゲームは、これまで無数に作られてきたのではないだろうか。そのような人たちが『ユニヴァーサル野球協会』の出版後クーヴァーに手紙を送ってきたという。

『ユニヴァーサル野球協会』が最初に出版されたとき、クーヴァーはカードとサイコロで遊ぶ野球ゲームに興味をもつ者が自分のほかにいることに驚いた人たちから、たまげるほど多数の手紙を受け取った。⁵

ヘンリーの作ったゲームはサイコロで遊ぶ市販のゲームに似たものであることを、ティモシー・モリスは詳しく説明している。

ヘンリーのやるゲームは、何十年もの間印刷して売られていた（そしてコンピュータに取りこまれたとき何らかの理由で活気を失ったように思われ

5 Andersen, 57.

る) 種々のサイコロ野球ゲームと大差がない。選手はカードやチャートで表され、試合の経過はサイの目で表される。一試合や一シーズンにわたって何度も無作為に振られるサイの目が、同じ期間に選手たちが示す成績と似通うものを生み出すようにチャートは作られている。もしルー・ゲーリッグの通算記録を示すカードを持っているならば、1万回の打数においてゲーリッグ・カードはおおよそ3,400本のヒットを打つ。本物のゲーリッグの生涯打率.340に見合ったものになっているのだ。打数が100に限定されると、そのカードでは50本ヒットを打てるかもしれないし、わずか15本になるかもしれない。仮想のゲーリッグがスランプ中ということもあるのだから。こうした思うに任せぬ変動がゲームを楽しくしている。⁶

市販のゲームは消費者にアピールするために、ルー・ゲーリッグのような実在のスター選手を使うことが多いだろう。しかしヘンリーのゲームにおいて、選手たちはすべて彼によって生み出された架空の存在である。8チームの1リーグ制で、各チームは1シーズンにつき84試合行うことになっている。実際のメジャーリーグと比較すると、シーズンの試合数が半分程度の少な目のものとなっている。したがって選手のシーズン記録や通算記録もそれほど伸びない。ブロック・ラザフォードの311勝はサイ・ヤングの511勝よりもかなり劣っているように見えるけれども、ブロックの311勝を倍にしてサイ・ヤングと比べるのが順当かもしれない。

6. 完全試合

ヘンリーはチームの勝敗と同等、もしくはそれ以上に選手の記録にこだわっており、テキストには記録の数字が頻出する。それは実際にプロ野球がアマチュア野球に比べて記録を重視し、ファンも新聞などで日々報道される各試合における各選手の成績(打数、安打、打点、投球回数、自責点、奪三振など)を示す数字に注目する実情を反映したものであろう。

ヘンリーは打者の記録よりも投手の記録に注目するが、それは投手が完璧な仕事をなしうるからである。デイモンの達成した完全試合がそれである。その

6 Timothy Morris, *Making the Team* (Urbana and Chicago: U of Illinois P, 1997) 135-36.

記録を書き留めるヘンリーは以下のような感動をおぼえる。

このすべてのゼロ！ヘンリーはゼロを記すため赤インクを用いることにした。ゼロ、数の欠如、信じられない概念！無限のみがそれに匹敵し、どんな打者だって無限の数のホームランは打てない。無理だ。ある意味では投手たちのほうが恵まれている。彼らには完全であることが可能なのだ。⁷

投手が一試合を投げ抜き、一人のランナーも出さず勝利を収めるのが完全試合だが、一試合だけで考えるならば打者が全打席でホームランを打つことは可能であり、ヘンリーの考えは必ずしも正しくない。しかし逆にここから彼が投手寄りの見方をしていることが確認できるだろう。

完全試合は滅多に達成されることのない偉業であり、だからこそ価値がある。相手に一本のヒットも許さず、一つの四死球を与えることもなく、さらに味方が一度も失策しないとき、初めて完全試合が可能になる。完全試合に準じる偉業としてはノーヒットノーラン（無安打無得点）がよく知られており、こちらは四死球や失策でランナーを出しても、相手にヒットを許さず無失点で完封したときに記録される。両者は似ているようだが難易度にはかなりの隔たりがある。メジャーリーグで 20 世紀においてノーヒットノーランは 205 回達成されているが、そのうち完全試合はわずか 14 回である。ちなみに日本のプロ野球では 2020 年までにノーヒットノーランが 93 回で、そのうちの 15 回が完全試合である。

興味深いことに、メジャーリーグでも日本のプロ野球でも、完全試合が何度も達成される時期とそうでない時期がある。メジャーリーグでは 1923 年から 1963 年まで 40 年以上も完全試合が達成されなかったが、1964 年にジム・パニング、1965 年にサンディ・コーファックス、1968 年にジム・キャットフィッシュ・ハンターと、10 年以内に 3 度達成された。クローヴァーはこの小説を書くにあたって、ハンターはさておきパニングとコーファックスの偉業に刺激されたのではないかと考えられる。特にコーファックスは 1966 年に 27 勝の好成

7 Robert Coover, *The Universal Baseball Association, Inc. J. Henry Waugh, Prop.* (1968; New York: Plume, 1971) 57. 以下、引用は本文中にページ数のみ記す。

績を挙げたあと、肘の関節炎のため 30 歳の若さで引退しており、デイモン・ラザフォードと重なるところがある。

7. ゲームに対する干渉

『ユニヴァーサル野球協会』は、デイモンが完全試合を達成しつつある場面から始まり、達成後大喜びのヘンリーはバーに飲みに出かける。そしてなじみの娼婦ヘティをバーから連れて帰り、彼女と一夜をとにする。以下、ヘンリーの野球ゲームに関する記述と彼の酒場や職場などにおける行動が交互に、あるいは融合したかたちで示されるが、ヘンリーはゲームにのめり込むあまり職場の仕事がおろそかになり、ヘティや職場の同僚ルーとの付き合いも気まずいものになって、ゲームの外での彼の生活は無きに等しいレベルに達する。最終章となる第八章ではもっぱら野球ゲームの世界が描かれ、ヘンリーへの言及すらなくなってしまう。

この流れはデイモンの完全試合が導いたものといえるだろう。その快挙がゲームに対する熱意を失いかけたヘンリーを刺激し、ゲームの世界へ没入させたのだ。デイモンの不慮の死はヘンリーのケイシーに対する復讐心を煽り、これまで控えていたサイの目に対する操作という干渉をさせてしまう。そこから先はゲームの質が従来と違ったものにならざるをえなかった。それは現実のプロ野球においてストライクゾーンを狭めることにより打者を有利にしたのと似通っているといえるだろう。ヘンリーのゲームの世界において、どのサイの目がいかなる結果をもたらすか定めている何種類ものチャートの作成や、どの選手をいかなる打順と守備位置で試合に出し、交代させるかという采配は彼の裁量内の事項だが、サイの目の操作のほかにも彼が自ら禁じていたことはいくつかありそうだ。

彼は基本的に一度決めた設定を変えていないように思われる。チームの数は一貫して 8 であり、彼は増やすことを避ける。チーム数を増やして二リーグ制を導入し、ワールドシリーズを実現させたいという願望はあるが、現状を変えたくないという気持ちがそれよりも強い。

彼はいつも何らかのかたちでのワールドシリーズを望んでいた。しかしそ

の一方で完全に新しいリーグができるとシーズンの進行がひどく遅れてしまうことになるだろう。ゲームだけに時間をかけても、一シーズンを終えて記録をつけるためにはまるまる二カ月を要した。そしてどちらかといえば彼はスピードを上げる方法を必要としていた。ほかにできるのはメジャーを真似て 10 チームのリーグを作ることだが、それでは記録台帳が乱れるし（シーズンが 6 試合分長くなる）、また二つの力によるバランスというものはゲームにとって何か中心となるもののように思われるのだ。チームが最終的に A クラスだったというのは、さらなるクラス分けの可能性を暗示する。しかし 5 チームから成るクラスでは二分できない。(205-206)

ここでは次第に思考が屁理屈に流れていくのだが、ヘンリーの一度決めたことに対する固執はかなり強そうである。

彼はまた現実のプロ野球における選手起用をある程度尊重し、ルーと二人でゲームをした時には、ルーがエースを中 1 日で登板させるなど草野球のような選手起用をするのを窺める。1960 年代はメジャーリーグで先発投手中 3 日のローテーションが定着しており、中 1 日は酷使である。現実のプロ野球では、酷使される投手は消耗して実力を十分に発揮できなくなり、故障する可能性も高くなる。とはいえヘンリーのゲームでは投手が消耗することもなく、エースのほうが他の投手よりも有利な設定になっているのだから、エースばかり投げさせれば勝ちも増える。⁸ しかしヘンリーは基本的に中 3 日のローテーションを守り、二人のエースのほかにもう二人の投手を先発としてローテーションで回しているようだ。そして彼が肩入れするチーム、パイオニアーズでは、ルーキーのデimon・ラザフォードが二人のエース以上に目立った活躍をするようになる。

デimonが完全試合を達成したあと、ヘンリーは喜びのあまり、デimonをエースに成長させるために彼の起用に細工をすることを考える。

8 ヘンリーのゲームではなぜか各チームにエースが二人いることになっている。1960 年代初頭から中盤にかけてロサンゼルス・ドジャースで、左投げのエース、サンディ・コーファックスと右投げのエース、ドン・ドライスデールが二本の柱として大活躍したことが反映しているのかもしれない。

たとえばデイモンはこれまで 60 イニング以上投げているのだが防御率が 1 位だ。翌年エースの資格を得るには、投手は最低 80 イニングを投げて防御率 10 位以内に入らなければならない。打者にも同じことがいえる。シーズンで 24 位以内の打者が翌年スター選手として認定される。こうした地位につくと選手はサイの目でよい結果が出る比率が少し上がり、ゲームに一貫性が生じてくる。毎年必ず若干の変化があるのはもちろんのことで、スターやエースは地位を失う。少なくとも四分の一が失うのが普通だ。そして新人がのし上がりその地位を奪う。しかしこれは全く自然なことで望ましい。それで実際デイモン・ラザフォードのような連中が占める地位が用意される。というわけだが、いまシーズン中でまだ 37 試合残っており、彼は突然打たれてしまうかもしれない。そこでデイモンが投げる必要のある残り 15 か 20 イニングに手心を加えるというのは賢明なやり方だろう。弱いチーム相手に投げさせ、ルール上エース扱いとなる 1 イニングのリリーフをやらせて、偉大なキャリアのために必要とされる最も重要な昇格を確実なものにするのだ。(38-39)

しかしこうした起用は現実的ではない。完全試合を成し遂げた先発完投型の絶好調の投手であるならば、逆に強い相手と戦う試合で先発させるのが当たり前である。ヘンリーにもそれがよく分かっているので、彼はデイモンを甘やかさず逆に試練を与える。完全試合達成後、中 3 日ではなく中 2 日という休養不十分な間隔で、ヘンリーはデイモンを首位のニッカーボッカーズとの試合に先発させるのだ。

デイモンは余勢を駆ってこの試合でも好調な投球を続け、ランナーを一人も出さない。2 回までに 6 人抑えたところで、ヘンリーは種々の新記録を期待する。

おい、ちょっと待てよ。彼は調べてみた。そうだよ、デイモン・ラザフォードはこれで 23 イニング連続無失点、世界記録まであとわずか 16 イニングだ。17 イニング連続ノーヒットで、記録まであとたったの 6 イニング。それにすばらしい 14 イニング連続パーフェクトは、あと 2 イニング。考

えてもみる。少なくとも二つの世界記録がこの試合にかかっているんだ。(68)

そしてデイモンは3回も三者三振でパーフェクトを続行、二試合続けて完全試合という奇跡さえ期待されたところで、ビーンボールのために彼は命を落としたのである。

8. ノスタルジア

ヘンリーの野球ゲームで活躍する架空の選手たちは、彼がこだわる数字というかたちで結果を出すだけの存在にとどまらない。ヘンリーは彼らを肉付けし、個性を持つ立体的なキャラクターとして造形している。選手として引退しても協会と関わるOBたち、あるいは野球から離れてほかの仕事についてもかつての同僚と交流があるOBたちの姿を、ヘンリーは頻繁に思い描く。現役の選手は成績が目目されることもあってプレーと直接関係ないことはあまり描かれなないのに対し、OBたちは過去の雄姿を背景にして、球界の運営における対立、かつての乱行・悪戯など、人間くさい側面を見せている。

この作品では現役選手よりもOBのほうが目立っているとさえいえるだろう。それは彼らが選手として活躍していた頃がユニヴァーサル野球協会の黄金時代であり、ヘンリーが現役選手のプレーに物足りなさを感じてノスタルジアに浸るためである。そして黄金時代の中心的存在であったのがデイモンの父、ブロック・ラザフォードである。

デイモンがルーキーとしてデビューしたのが第56シーズンで、ヘンリーはずいぶん長く独りでこのゲームを続けてきた。奇しくもヘンリーの年齢が56歳なのだが、彼がこのゲームを1シーズン分進めるのに1年かかるわけではない。ヘンリーは二カ月で1シーズン分の試合を終えるので、1年で6シーズン進めることになる。つまり当初から同じペースだとすれば、これまで彼は9年余りこのゲームを続けてきたと推測できる。

これだけ長く続ければ倦怠期が訪れるのも無理はないが、記録のことを考えれば続けることには大きな意義があり、毎シーズンの優勝争いが盛り上がりには欠けても、累積していく各種の記録はヘンリーに大きな喜びを与える。デイモンが出現するまでは現役の選手が凡庸な成績しか挙げなかったとしても、その

凡庸さがOBたちのかつての活躍を引き立てた。ブロック・ラザフォードの通算311勝が不滅の大記録となるであろうことが実感されてくるのだ。

ブロックが新人として登場したのが第19シーズンであり、第35シーズンまで現役で活躍。ブロックの全盛期がそのままユニヴァーサル野球協会の黄金時代であったといえる。

第19年、ルーキーの年だ。のちに殿堂入りする5人の収穫があった。パイオニアーズのラザフォードとヤングだけでなくブライドグルームズの遊撃手シカモア・フリン。彼はいまやニッカーボッカーズの監督だ。ニックス生え抜きの偉大なフェニモア・マッキャフリーもいた。そしてその年キーストーンズで初めて公式戦に投手として出場した驚異のエドガー・パス。彼はその後第23年にニックスやパイオニアーズともつれたペナントレースを競り合うチームを優勝に導いた。(中略) ジェイク・ブラッドリーも19年にデビューした。パスタイマーズの遊撃手として。殿堂入りはしていない。少なくともいまのところは。しかし偉大なUBA（ユニヴァーサル野球協会）の人物だ。(59)

ここで名前の挙がっているシカモア・フリン、フェニモア・マッキャフリー、そしてジェイク・ブラッドリーは、この小説においてかなり存在感の大きい重要なキャラクターとなっている。フリンは引用文中にあるように監督になり、マッキャフリーはUBAの会長に昇りつめた。いっぽうブラッドリーは球界から離れてバーを始めることになる。

ブラッドリーがバーを始めるのは、ヘンリーが抱いていた彼のイメージが、行きつけのバーで顔見知りのバーテンダー、ピートの姿と重なるからであった。やがてピートをジェイクと呼ぶようになるヘンリーにとっての現実の生活は、自作のゲームにおける過去のヒーローへのノスタルジックな感慨に呑み込まれていく。

9. 結び：マニアックなこだわりの生き方

これまで検討してきたように、ヘンリーの自作野球ゲームを巡るこだわりはかなりあくが強く、架空の選手名や記録のおびただしい記述は、プロ野球に深い関心を持たない読者を辟易させるにちがいない。しかしそうした詳細な記述を丁寧に読んでいかないと、ヘンリーの世界にどのような色がついているのか正しく把握できないであろう。彼は現実のプロ野球にもはや興味をもたない。テキストに明記されてはいないけれど、現実のプロ野球は打者中心になってきたからだろう。かつてはサイ・ヤングのような大投手がいた。投高打低の世界をヘンリーはゲームの中に創り出した。ブロック・ラザフォードを中心とする黄金時代。しかしそれもまた過去のこととなり、ヘンリーはゲームの世界の中でも過去を懐かしんでノスタルジアに浸る。デイモンは父ブロックとタイプは違うけれども、再び黄金時代を実現する可能性を持った新人だった。しかしそのデイモンも死に、その結果ヘンリーはサイの目を操作するという、越えてはならない一線を越えてしまうのだ。しかしそれでも UBA は存続し、果てしなく毎シーズン試合が続けられる。膨大な記録を作り出すために。最終章においてヘンリーへの言及がないのは、彼の生活のすべてがゲームと等しくなり、ほかに記述に値するものがなくなったからと考えたい。

ヘンリーのこだわりは、自分の野球ゲームを深く理解しえない知人ヘティやルーとの関係を断ち切ることになった。しかしだからといって彼を人生の失敗者で見なしたくはない。1980年代以降の日本においてはオタクと呼ぶのがふさわしいヘンリーだが、このような人生があってもよいし、実際に様々なジャンルにおいてヘンリーのようなこだわりの生き方を追究する人間は少なくないだろう。ヘンリーは他人に対して不寛容だが、文学作品の良き読者は彼のような存在に対して寛容であってもよい気がしなくもない。このような人生があっても悪くないのだ。