

検非違使に問われたる木樵りの物語

『さようございます。あの死骸を見つけたのは、わたしに違いございません。わたしは今朝いつもの通り、裏山の杉を伐りに参りました。すると山陰の藪の中に、あの死骸があったのでございます。あった処でございますか？ それは山科の駅路からは、四五町ほど隔たって居りましょう。竹の中に痩せ杉の交った、人気のない所でございます。・・・』

これは芥川龍之介のミステリー「藪の中」の冒頭だ。男が殺された状況を複数人が証言するが、逃出すタイミ

が木から落下する時間を、振り子を使って測る場面を考えてみよう。観測者には、リンゴと振り子の位置関係が分かるだけで、関係式\*は見つかっても、そこに時間tを使う必然はない。1つの時空間座標系に2つの現象をのせることで、時間は媒介となるが、軸の名称に過ぎない。特に量子世界では、時間を使わない理論の方が美しそうだ。

時空間の設定は観測者（視点）の固定で、叙述トリックは、複数の視点を作りつつ、その視点同士の不整合を巧みに使い混乱を起こした。脳はこういった観測の“ずれ”の矛盾の整合をとる機能がある。実は、指の皮膚へ

## 数 | 理 | の | 窓

### 「時間は存在しない」



ングや殺害者・死因に時系列な食い違いが生じており、読者にも犯人は判らないまま物語は閉じる。

「藪の中」は証言をシンプルに並べる構成だが、最近のミステリー作品は、情報のコントロールにより、読者も巻き込んだ“メタ”な混乱を起こすものがある。“時間錯誤の叙述トリック”と呼ばれ、視点人物や語り順序の変更により、ストーリー経過時間が錯誤する。例えば2つの殺人事件A、Bがあり、Aの加害者=Bの被害者とする。実際の時間軸のA⇒Bを、B⇒Aと記述することで、Aの加害者を不在にできる。そして最終的には読者にミスリードを気づかせつつ、真相を明らかにする。

これは量子重力理論で有名なカルロ・ロヴェッリの「時間は存在しない」という世界観に通じる。例えば、リンゴ

の直接刺激に対して、その感覚は0.5秒位経たないと立ち上がらない一方、脳内の視覚野の“指の対応箇所”へ刺激を与えた場合は、より速く感覚する。よって、ある実験条件下では時間差が生じるが、脳が2つの因果関係の整合をとることが分かってきている。これは脳に現実世界の時間モデルがあるから実現できるといえる。

ところで「藪の中」の人物は、自発的に嘘をついたわけではなく、心理バイアスから、辻褄のつくストーリーを創作してしまった、あるいは、作者自身が真相を“知らなかった”可能性もある。ミステリーと宇宙には、真理は1つで、かつ理解できるものと信じている我々も、強い呪いがかかっているのだろうか。。（外園 康智）

\* 時空間を設定によりニュートン力学の法則が導ける。