

『同時代ゲーム』 : その神話の両義性

蘇, 明仙
九州大学大学院比較社会文化学府

<https://doi.org/10.15017/16018>

出版情報 : *Comparatio*. 6, pp.41-53, 2002-05-20. Society of Comparative Cultural Studies,
Graduate School of Social and Cultural Studies, Kyushu University

バージョン :

権利関係 :

『同時代ゲーム』—その神話の両義性

蘇 明仙

一、全体性志向の小説

書き下ろしの長編小説『同時代ゲーム』(1979.11)が出版される一年前に、いわゆる文学理論書『小説の方法』(1978.5)が岩波書店から刊行された。それは、ロシア・フォルマリズム、構造主義、文化人類学などを積極的に吸収してきた大江健三郎の、異領域の知の体系を文学方法に取り入れようとした意欲的な作業であった。同時代ライブラリー版のあとがき「どう書くか、なにを書くか」の中で『同時代ゲーム』の第一稿を書き終えた時点で「内的構造を把握しなおす」ために方法論に専念したと語っているが、その結果が『小説の方法』であることは間違いないだろう。

『小説の方法』の第一章「文学表現の言葉と『異化』」の中で、大江は小説を「人間をその全体にわたって活性化させるための、言葉による仕掛け」だと定義し、小説の方法を考えることは、「言葉の仕掛けのしくみと働かし方」を検討することだとする。「言葉の仕掛け」としての小説は「多層的な構造」からなる構造体であり、この構造体が「人間の知の活動」の全体に対応するという。「小説において現代をどうとらえ、それをどう全体的に表現するか? 現代をとらえるにあたって、この時代の危機の本質をとらえとらえ方は、周縁性の側に立つのでなくてならない。中心指向性にそくしてであってはならない、そしてその全体的な表現は、やはり周縁の側から、構造的劣性の側からでなくてはなしとげられない¹」というように文化全体、社会全体を見極めるためには周縁へ目を向け、周縁から中心を見ることによって可能であるというのである。では、「小説における全体性の表現」、「構造的な全体性」など大江が文学を通して達成しようとする「全体性」とはどのようなものなのか。

野間宏は1967年1月から雑誌『新日本文学』に連載してきたサルトル論をまとめ、翌年『サルトル論』(河出書房新社、1968.2)を出している。その中には「全体の問題」、「小説の全体」、「全体の小説」などいわゆる全体小説論が論じられている。このような文学における全体性の問題は、1976年『岩波講座文学』12巻において再び「危機的状況における全体とその表現」と「全体を表現する方法を求めて」というテーマで特集され、大江の他に渡辺広士、野間宏、安部公房、井上ひさしなどの論が収められている。渡辺は「理論による全体化と直観による全体化」の中で「いわば二十世紀前半には、西洋近代の円熟のはての緩慢な危機意識の上に全体を志向する巨大小説が現われ、二つの世界戦争のあとの20世紀後半には、抜き差しならない全体的な危機感の上に全体が志向されています²」と、今日の文学の全体性志向の傾向を述べている。さらに、渡辺は「全体化」³という用語を使い始めたサルトルの『弁証法的理性批判』から『自由への道』、『聖ジュネ』などを中心に全体小説の試みと限界を分析している。渡辺は、サルトルが「自己の言語内存在を自己の世界内存在の表現とする⁴」といったことから、「エクリチュールそのものの上に実存の全体化」を見る方向へ進んでゆき、そこから「一人の人間が自己の矛盾からの救済を求めて、言語の既成の意味を破壊し意味を生み出す書き方の問題が、全体化として注目される」⁵と述べている。

サルトルは『弁証法的理性批判』において経験的諸科学を包括する全体的な人間学のような哲学的土台を築き上げようとし、その哲学的基盤の上、全体小説を旨とした『自由への道』を書くが、完成には至らなかった。サルトルの全体への関心は「人間実存の個別性の枠内のものにすぎず、究極的にはコギトの明証性に根ざす、自由存在としての人間存在の、〈人間の条件〉なる一つの真理への確信」に基盤をおいており、対自の自由と歴史の全体性との間の矛盾によって全体小説への試みは中断を余儀なくされた。⁶野間宏が四部作『青年の環』執筆中に(サルトルに批判的な立場で)小説の全体性の問題に取り組んだことも、サルトルの実存主義を乗り越える道としての全体小説論を模索していたからであろう。個別として人間存在と全体としての世界を再現する全体小説の必要性は実存主義か

ら構造主義へと世界認識のパラダイムが変換されつつある状況を表す一例とも言えよう。

大江が現代を危機の時代と判断し、その歴史的状況全体を表現する小説の必要に迫られたことは、その根底におけるサルトルとのつながりを示すのかもしれない。しかし全体を表現する方法においては構造主義的視座に立っている。大江の場合は、他の論者に比べてわかりやすい文体で、実践的な問題として全体志向の文学的例（トルストイ『戦争と平和』、大岡昇平『野火』など）、日本社会における例（沖縄）をあげながら、全体性志向の必要性とその方法を語っている。その中で大江は、今日の文学は「個の人間の全体への志向性」を閉塞する力と闘い、その闘いのなかでの「個の全体へむかう自由」を広げていくのであり、そこにこそ文学の有効性があるとする。つまり、今日の文学の有効性は全体性の実現にあるということである。そして「全体とは何か、全体を見る眼はどのような眼であるのか」を問う際、大江がその答えを求めているのは神話的思考においてである。大江に言わせると、「神話は、この宇宙・世界・社会のなかに生きる個にとっての、どのようにその全体を見る眼をかちとるか、どのようにしてその全体とはなにかという根本的な問いにみずから答えるか、という大きな課題をみだすための発明」⁷なのである。例えば大江が「全体への志向性」を抑圧する文化装置が他ならぬ天皇制にあると言ったとき、その力と対抗し、文学表現における全体性を達成するためには、「具体的な細部にかかわりつつ、その方法を多様化」するトリックスター神話のようなものが必要であるというのである。

一九七七年七月の『世界』が「文化の現在—その活性化を求めて」という特集を組んだ中、山口昌男は「文化における中心と周縁」で、周縁によって活性化される（中心の）文化構造を示している。彼によると、文化は常に「外」と「内」の接点を仕掛けて、その文化空間の内外の人間のアイデンティティを変化させて行く。しかし文化・非文化と定められたのは固定的なものではなく、文化は「絶えず文化外の空間を蚕食して、それを内側にとり入れ」ようとし、「非文化の境域の持つ活力とか多義性」が「文化の境域の活性化の原動力」になる。したがって人間はアイデンティティを再確認するために「中心を強調するか、周縁を強調するか」の選択を迫られてきたという。日本の天皇制文化も同じように説明される。

天皇制という日本の問題も、政治の面ばかりでなく日本人の生きる世界を象徴的に再現しているところがあります。天皇制が非常に不思議なのは、一方では中心を固めながら、他方、象徴・神話といった深層の部分で自らの周縁を演出していることです。ですから神話においても、たとえば天照大神がいれば、それに対して、構造論的な対比ということが言えると思うのですけれども、周縁から中心に攻めのぼってまた周縁に追いやられる素戔鳴尊のようなイメージがつけられています。⁸

つねに中心を向かって反抗・反撃してくる周縁の勢力があって、その勢力を治めるなかで中心の権力は秩序体系を整備・維持していく。「中心を固めながら」必要によっては「自らの周縁を演出」する、つまり中心は周縁をうまく利用することによって中心体制の基盤を固めてきたのである。神話の次元でいうと、周縁の神としてのスサノオのようなキャラクターが存在することによって、天照大神の皇祖神としての正当性が高められるのである。

山口はこのような日本の天皇制を中心とする文化の構造の中で、今日の芸術家の仕事は「時代に先がけて周縁的な部分を先取りして、これを支点にして新しい全体性のモデルを組み立てること」にあると指摘している。それぞれの時代に生産されてきた周縁部分はその文化の存続のため欠かせないものとして機能してきたので、その文化構造の中の芸術は「周縁の混沌に立ち向い、中心との狭間に自ら仲介者として文化の死と再生」に立ち会うべきだと述べている。

書く者にとっても読む者にとっても方法的である必要性を主張する⁹大江には山口昌男の着想から

得たものが大いに認められる。かつて大江の作品『万延元年のフットボール』は柄谷行人から「人類学者の便利な一般概念を外から導入しただけの旧態依然」¹⁰ だと批判されたことがある。「旧態依然」という一言で片づけるのにも無理はあるが、山口の今日の芸術家に対する促しに刺激され、その論の主な概念（例えば、中心と周縁、トリックスターなど）を取り出し、自らの文学的方法としているという批判もありうるであろう。

「文化における中心と周縁」によると、周縁によって活性化されてきた文化構造は、中心文化を維持するために周縁の勢力を必要としたし、ときには周縁のエネルギーを利用することもあった。日本の天皇制文化もこのような構造によって今日まで永続してきたというふうに見ると、中心と周縁は概念としては二項対立となっているが、一つの文化構造内では必要不可分の関係にあるともいえよう。そこで周縁を浮き彫りにするということは、ある意味ではそのような中心体制をより明確にするだけの結果になる可能性もあるのではないか。

山口の論に刺激された大江が取る文学的方法とは、周縁＝構造的劣性の側に立って表現する「全体性」によって中心志向の知の構造に「異化」をもたらし、文化全体を活性化させることであった。しかし自称「遅れてきた構造主義者」¹¹ 大江が「人間の知の活動の全体」の活性化のための「全体性の表現」「構造的な全体性」を狙うときの構造的な「全体性」について考える際、論者はジャン・ピアジェの全体性の概念を借りて構造の概念を説明しているテレンス・ホークスの次の文章から、大江の見逃した全体的構造の欠陥を発見する。

全体性とは、内的な統合性を意味する。構造をなす実体の配置は、それ自身で完結しており、本来独立した要素が成り立つ単なる複合体といったものではないのである。その構成要素は、配置の性質および各要素の性質を決定する固有の法則の集合に従う。これらの法則は、その構造内の構成要素に、構造を離れたときにそれぞれが個々に持つような種々の特性以上の、全体的な特性を与える。このように、構造は単なる集合とは全く異なる。すなわち、その構成要素は、構造の中におけると全く同じ形でその構造の外でも真に独立して存在するというようなことはないのである。（中略）最後に、構造は次のような意味で自己制御的である。すなわち、構造はその変換手続を有効なものとするためにそれ自身を越えるものに依存するということはない。変換は、その変換をなしとげる固有の法則を保持し保証するように働き、また、他のシステムが関連してくることのないようにそのシステムを「封印する」ごとく働く。¹²

構造の構成要素は、全体の部分としてあるものなので個々の特性ではなく、構造内の固有の法則、つまり「内的な統合性」によって結合している。だから構造内の構成要素は、その構造を離れても「構造の中におけると全く同じ形」で独立して存在することはないにしても、もとの「全体的な特性」は保有している。これが「構造的な全体性」の特質といえよう。ホークスによると、このような構造は「自己制御的」であるため、他のシステムとの自律的な変換運動はできないという、閉鎖性を特徴とする。前述したように、山口の文化理論は周縁の力で支えられてきた中心の文化の現在性を明らかにしているという意味としても読みとれるし、その一方で、中心の文化構造を構成していた周縁はそれだけ取り出しても結局は中心の特質をより明確にしがちな危険性も内包しているのである。

大江が全体への志向のために取った構造主義的アプローチは、同時代の日本という全体を表現することができたかどうかに対しては、大江の自己言及的態度をその答えに代えることができよう。

二、自己目的的・自己言及的テキスト『同時代ゲーム』

論者は『小説の方法』が提示している小説の方法論が『同時代ゲーム』においてどの部分に、どの

ように適用されているのかを検討するつもりはない。「どう書くか」悩みつつ、「全体性」のために、「文学の活性化のために」、絶対天皇制の中心文化における「異化」のために書いたとする『同時代ゲーム』が、その「ために」のために取り入れた多様な文学的方法によって、作者の意図とは必ずしも一致しない新しい読みを産出していることを検討しようとする。この考察は大江が『同時代ゲーム』の一部分ともとれる中編をその後書き続けてきたこと、また、七年後『同時代ゲーム』の「異化」としての作品『M/Tと森のフシギの物語』を書かなければならなかったことに対する答えにもなると考える。

『同時代ゲーム』が発表された当時の新聞の反応を見ると、「いささかのたるみや破たんを感じさせることなく、あるリアリティーをもって描き切る力量」（『朝日新聞』1979.12.11）、「現代に新しい方法でまともに体当たりした冒険小説」（『読売新聞』1979.12.17）、大江の「想像力の特異性と構想力」（『図書新聞』1979.12.22）を高く評価したり、「一九七〇年代のぎりぎりの掉尾に、過剰なエネルギーを爆発させて出現したこの驚嘆すべき力業」（『朝日新聞』1979.12.23）と報道し、翌年も『同時代ゲーム』の話題は続いている。井上ひさしは1980年1月24日の『朝日新聞』の「文芸時評」に「樹木や森が更生の源とする層もこの長編には組みこまれており、その意味でも作者は均質空間にオアシスを、文字通り『樹立』した」と評価している。『同時代ゲーム』に対する否定的な評価もあるが、上記のような肯定的評価が圧倒的だった。

またその一方で、『同時代ゲーム』が新潮社から刊行された1979年11月25日、この長編を書く決意をしたのは三島由紀夫の自殺がきっかけであったと大江自身語っており、小説の刊行の日付が三島事件の日付と一致していることや、作中の「三島神社」という名から、『セヴンティーン』、『月の男』、『みずから我が涙をぬぐいたまう日』等と共に絶対天皇制批判の小説としてのイメージを強く与えた。

大江は三島由紀夫の自殺の知らせをインドのベナレスで受け取った時、『同時代』という長編小説を書く意志を友人への手紙にしたためたという。その時の決意とは「三島由紀夫の自己演出による死が、われわれの同時代に絶対天皇主義の光を投げかけ、そこいらいちめんを血にそまった菊の色あいに輝やかせるヴィジョン。そいつに僕は、嫌悪をこめてとらえられていたのだ。そして僕はその同時代を、逆に民衆において自発する光によって表現しなす¹³」ことであった。この『同時代ゲーム』の執筆動機が示されている「危機的な結び目の前後」には「一九七六年メキシコ・シティにて」と書かれた年度が表記されている。「わが猶予時間」というタイトルで『大江健三郎全作品第Ⅱ期』の全六巻の付録として付け加えられているが、全七編のエッセイの中で、書かれた年度が明記されている唯一のものであることは、同じく制作動機を「同時代論の試み」（『世界』1980.3）で繰り返して言及していることや、『同時代ゲーム』刊行後には取り急ぐように自作解説を行っていることなどと合わせて考えると、そこには、かなり明瞭な作者の意図の存在を感じざるをえない。小説テキストとテキスト外の言及の間にかける作者による橋は、作品のある一つの読みをわかりやすく案内する一方で、未熟な読者に新しい読みの可能性を妨げる結果にもなりうるのだろう。

大江による自作の執筆動機、意図、構想、テーマなどの説明は、作品論のキーワードとして大きな力を持った。実際、批判的な立場の論ではない限り『同時代ゲーム』論のほとんどが大江の自作解説と「同じ方向」（ここで大江が『小説の方法』で構造的読みをする読者は作者と同じ方向へ進むと語っていることを想起しよう！）に流れていった。「自作の〈読者〉となった作者は、大ていの場合、作品のもつ作用をとらえることはせず、作者特有の意図、狙い、構成などを語り、読者の案内をしようとする¹⁴」。自ら作品の制作動機を述べたり作品に注釈をつけたり説明を加えたりする、読者も批評家も作者と「同じ方向」へと導かせようとする、このような自己言及的な行為には閉鎖性がある。自己言及的なテキストは、「あるテキストがそれ自身の使った手続きを記述すれば、つねにその手続きに何かを付加する接ぎ木を行うことになるというのであれば、あるテキストの言明する内容を、そ

のテキストがそれを言明する過程そのものに適用してみるかたちの接ぎ木もあるだろう。その場合、分析者はテキストの言っていることと、そのテキストのしていることとの関係をたずねて、しばしば奇怪な繰り返しをみいだすことになる。」¹⁵ テキスト外でテキストについて語る作者の行為にはテキストとのズレがあるはずである。

本稿では作者大江が言葉の次元から構造化を試み、読者の想像力を活性化させ、今日の社会の全体性へ向かって自らの小説の方法論に基づいて書いた『同時代ゲーム』を中心とし、大江の文学的言葉の構造の中に含まれている反構造的要素¹⁶に注目する。多様な文学理論を吸収し、「どう書くか、なにを書くか」を問い続けてきた産物としての『同時代ゲーム』において書く行為と読む行為が同じ方向にあることの不可能を、言い換えれば、作者が提示したコードから異質のコードが誕生し、新しい構造が生じてくることを見ていきたい。

天皇制中心の日本の文化モデルに対立するものとしての架空の村の伝承（『同時代ゲーム』、『M/Tと森のフシギの物語』など）に神話性を与えるために、「万世一家の末裔＝天皇」を頂点に置く日本の神話から神話的要素を持ってくる大江の神話づくりについて考えると疑問が残る。「構造的な全体性」をみざす作品において中心の神話的要素は新しい周縁の神話の中で再構成されるものの、もとの構造（天皇を神として頂点に置く神話構造）の中での性質はそのまま潜在していることになる。新しい構造体（新しい周縁の神話）は、日本という全体構造から見れば全体を構成している一つの構造体にすぎない。「古風土記の世界における混沌の表現において見てきたところでは、『混沌』に分類される諸事物は、通常は価値体系の中で周縁的な部分に押しこめられているが、別の次元の象徴論的秩序を構成しうる統合体を形成している」¹⁷とされるように、日本神話からなる大江の神話、つまり天皇制を正当化するための作為的な物語の範囲内の「異化」としての神話は、結局天皇制文化という中心の構造をより一層明らかにする機能としても作用するのではないか。

三、『同時代ゲーム』と記紀神話

「危機的な結び目の前後」（1976）とほぼ同じく『同時代ゲーム』の執筆動機を語っている「同時代論の試み」（『世界』1980.3）の中には次のような文章がある。

そして**君よ、僕がこの森のなかの「共同体」を、はじめてそこに古代国家を建設した人びとのものとして成立させえたことの（かれらがじつはその「場所」の侵犯者ではないかという疑いもまた、隠された主題としてあるのではあるが）、その根本的な条件としては、僕が中心志向の天皇制文化とは対極にある、周縁志向の反・天皇制文化をひとつの全体として表現することをめざしたということがあると思う。アマツカミという中心の、万世一系の末裔＝天皇を頂点に置いた世界モデルとしての日本文化。それに対立する、クニツカミという多様な周縁的存在につながるものとしての世界モデル。僕はそのような文化に、自分の希求する共同体文化の中核を想定し、そこに「位置する」はたらきに、自己の個人の中核に「位置する」はたらきをかさねることをめざして、この小説を書いたのである。¹⁸

大江は、天津神という日本神話の中心の、「万世一系の末裔＝天皇を頂点に置いた世界モデル」に対立するものとして、国津神を中心とする周縁的な世界モデルを目指し、「四国の森のなかの、谷間の村」の神話と歴史を書いたのが『同時代ゲーム』だという。日本の中心指向性の文化を押し返すものとして周縁性に立つ人間モデルを創るために、まず、ヨーロッパからも、北米からも周縁に位置するメキシコで、その地域性に刺激されながら、故郷の村の神話と歴史を書く語り手を設定している。

大江は「絶対天皇制文化の、中心指向的な世界モデル」に対する世界モデルとして「四国の森のな

かの、谷間の村」の神話と歴史を書いていこうとする。そして周縁の神話を創り出すために天津神ではなく、混沌をもたらす秩序を破壊する存在としてのトリックスター的なキャラクターとしての国津神のイメージを持って来る。それによって天皇中心の日本文化や天皇を頂点とする日本神話に「異化」作用をもたらすことを期待したのである。

ひとまず『同時代ゲーム』を大まかにたどってみよう。

新しい幕藩体制から追放された武士たちは新しい共同体の根拠地を目ざして「壊す人」という巨人の指導者に率いられ川を遡っていく。一行の進みをふせぐ大岩塊を「壊す人」が爆破し、五十日間の大雨の後で出来た盆地が彼らの新世界となる。「壊す人」と創建者たちの努力によって、隠れ里としての村は平安な自由時代を過ごす。しかし外部世界の人間の訪れが増え、村の正体が徐々に広がり、やがて幕藩の新体制に組み入れられるようになる。村は明治初期の「血税一揆」をきっかけに「二重戸籍のカラクリ」を仕組み、大日本帝国に対して半独立体制を取っていたが、それが原因で帝国軍隊と「五十日戦争」に入る。敗北を繰り返してきた帝国軍隊が最後の方便として森を焼却しようとした時点で、村の人間たちは抵抗をあきらめざるを得なくなる。(村＝国家＝小宇宙)は事実上滅亡してしまったのである。

「三島神社」に神官として村に着任してきたよそ者としての「父＝神主」は、村の創建以来の神話と歴史の魅力に惹かれ、生涯を伝承の資料蒐集と研究に注ぎ込む。「父＝神主」と旅芸人として村を訪れた母親との間に露一、露二郎、露己と露巳、露留の兄弟が生まれる。露己が語り手の「僕」である。生まれる前から「父＝神主」によって「僕」は(村＝国家＝小宇宙)の歴史と神話を書く者として、妹の露巳は「壊す人」の巫女としてそれぞれ運命づけられていた。現在、メキシコ・シティの大学に赴任している日本人の歴史研究家「僕」は、長年書くことを躊躇してきた村の神話と歴史をメキシコ・シティでようやく書く決意をし、二卵性双生児の妹宛の六通の手紙という形式を通して展開される。

「現代文明の風刺」、現代を打つような衝撃的な神話だとされた『同時代ゲーム』ではあるが、その六通の手紙の中で第一の手紙「メキシコから、時のはじまりにむかって」は、天皇制中心の日本文化に対する周縁の独自の神話と歴史を語ることによって、現代日本人の知における「異化」作用を期待した作品としての統一性を破壊するような要素が、作品の読みを混乱させている。

井上ひさしの指摘¹⁹⁾もあったように、大岩塊爆発後の大雨は「貴種流離譚」、「ノアの大洪水」などの神話素として、盆地の地形や名前が女性性器を喚起させることや、その盆地に向けて入ってきた創建者は、母親の胎内に入るようなイメージとしての「オイディプスの神話素」として、死と再生を繰り返す「壊す人」、お尻の割れめから一つの目で覗く「シリメ」、などの人物における神話素、小説の至るところに神話素が多様な層をなしていることは確かである。だが問題は、手紙形式を通して村の神話と歴史を書いている書き手を通して語っている、語り手(作者)にあるのだ。

第一の手紙の内容に促して詳しく見ることにしよう。

メキシコの大学で歴史を研究している「僕」はしばしば歯痛におそわれる。その体験は少年時の歯痛を思い出させ、「僕」の記憶を谷間の村へ導く。また、「危機的な結び目の前後」の中で、メキシコ滞在中の経験として、月のピラミッドに登って太陽ピラミッドと月のピラミッドに囲まれた石段の「死者の道」を眺めた時の心情が書かれているが、その中の「死者の道」が故郷の谷間の村の「死人の道」につながる。郷里の共同体からの使命で彼らの「新しい国を造る」場所を探しているバック旅行の乗務員一行に出会うことは榎本武揚の農耕地開拓民を連想の中間点とし、新世界建設を目ざして谷間の盆地にたどり着いた村の創建者たちの神話に至る。また、亡命ドイツ人夫妻、アルゼンチン人の日本文学研究者夫妻らとのパーティの場で、アルゼンチン人が漏らした「阿呆」という言葉は美術史専門家から聞いた「阿呆船」^{ナールン・シーフ}と結合して村の創建者たちが川を遡っていく時の「阿呆船」^{ナールン・シーフ}につ

ながら、それはまた谷間と「在」の盆の燈籠流しと巫女として扮装していた盆の夜の妹の姿へ次々とつながっていく。メキシコ・シティで迎える早朝の騒音は村を完成した後、谷間と「在」に鳴り響いた音を想起させるなど、中南米の周縁の国メキシコから「四国の森のなかの、谷間の村」、「村＝国家＝小宇宙」の神話と歴史へと、メキシコでの体験はすべてが故郷の村の神話と歴史に着地するのである。いわゆる中南米の周縁から日本の周縁を語っていく、日本の周縁を中心の軸に置き、メキシコという周縁から日本の全体を見るという構造となっている。

ところがその時の神話とは、日本の神話の枠をそのまま受け入れている。つまり、言葉の持つ多義性を期待し引用した日本神話の神話素自体が、作者の仕掛けた構造とは違う方向へ進んでいくことを見逃してはいけないうらう。語のレベルで、ある全体性に向かって「異化」し、構造的言葉、想像力を喚起する仕掛けとしてイメージを分節化しようとするが、その分節化の網の目からこぼれ落ちた反構造的要素が新しい読みを誘発しているのである。

しかし、このような国津神のイメージを創るために、『古事記』、『日本書紀』を引用することは作者のコードとは違うベクトルへ働き、新しいコードとして読みとれる可能性があるのである。

「僕」はアメリカ出身のイスラム語専攻のレイチェルと聴講生のマルタ、二人の女子学生を対象として講義をする。講義の内容は『日本書紀』巻第一、神代上のイザナキ・イザナミによる国生み神話で、引用される部分は「伊奘諾尊・伊奘冉尊、天浮橋の上に立たして、共に計ひて曰はく、「底下あにくになに豈國無けむや」とのたまひて、すなは天あまのぬ之の瓊たまは、玉なり。此をば努ぬと云ふ。矛を以て、指し下して探さぐる。是に漢こ涙あをうなはらを獲き。其の矛の鋒より滴瀝える潮、凝りて一の嶋に成れり。」²⁰に該当する一節である。イザナキ・イザナミ二神が天の浮橋に立って、この底の下に国が無いはずがないといて、玉で飾った矛を指し下して探した結果、青海原が見つかり、矛の先から滴った海水が凝り固まって一つの島になる。後に二神はその島を国の柱を歩き回って、出会ったところで交合し、日本の国土を次々と生んでいくのだ。しかし「僕」が本当に引用し、講義したかった部分は上記のところではない。「僕」は「われわれの土地の神話と歴史を書く者としての、自分にとっての真に主題を隠蔽するためにのみ努力をそそいで、百二十分の講義を進めた」からであって、本当に語りたかった部分は「産む時こに至るに及びて、先づ淡路洲あはぢのしまを以て胞とす。意もに快えびざる所みこころなり。故、名けて淡路洲と曰ふ。」²¹だとする。イザナキとイザナミの交合によって最初に生まれた子が淡路島であるが、不満足な出来だったので名前を淡路とつけた。「僕」の土地の「吾和地」という地名が本来は『日本書紀』の淡路に由来しているものであって、「吾和地」は偽の意味づけだといふのである。この「アハチ」のあてた漢字は「泡志。栗爺。闇鷺。安破紙。泡血。不会。不媾。吾破志」など多様であるが、「僕」はイザナキ・イザナミにとっての「吾恥」として嫌われたものだと思っている。「僕」は「アハチ」を「吾恥」の意味として取り『古事記』の葦船に乗せて流された「水蛭子」とあわせて語るのが、村の神話と歴史を書く者としての真の義務だとするるのである。

然れども久美度邇くみどに此の四字は音を以るよ。興おこして生める子は、水蛭子ひるこ。此の子は葦船あしぶねに入れて去てき。次に淡島あはしまを生みき。是も亦、子の例たぐひには入れざりき。²²

イザナキ・イザナミ二神によって生まれた、水蛭子のような手足もないあるいは骨のない障害をもつ子供としての誕生。出来栄えがよくないとし、「アハチ」すなわち「吾恥」の意味として淡路という地名が下された淡路島とは、国生み神話における失敗作で、両神から見捨てられる運命のものである。このような日本神話に〈村＝国家＝小宇宙〉の起源を置こうとするのである。独自の神話と歴史を持つ共同体として日本国から独立した一つの国家＝小宇宙であることを主張し、その根拠づけとして村の神話と歴史を書いている書き手であるが、結局のところ、そのような村の神話は日本神話の一

部として位置づけられる結果になってしまうのではないか。

語り手の村の神話の位置づけの他に日本神話的要素を受け継ぐものとしては、まず、双子の名前にある。²³ 露己（ツユキ）と露巳（ツユミ）のキ・ミはイザナキ・イザナミの二神を象徴するものとしてみることができる。三島神社は「自由時代」の終わり目に藩から強制された新しい機関の一つである。維新後は大日本帝国の信教体系の末端機関として運営され、そこに神官として派遣されたのが父＝神主である。国家神道の権力構造の担いで訪れた父＝神主は村の独自の神話と歴史に魅了され、その伝承の資料の蒐集や研究に生涯をかけることになるが、父＝神主の曾祖父はロシア人であり、ロシア人の血を四分の一を受けているものとして、日本国に対しては根底から異邦人であった。日本帝国の帝国主義路線によって、ロシアや満州侵略が行われ、「征露丸」という薬名に表れているような全国的な対ロシアの感情が高まっていた当時、生まれてきた子供の名前に「露」をつけて密かに反抗を表したとされているが、日本を拒否するものとしてツユキとツユミという名前は記紀神話の構造の中に吸収されていくのである。

一方、太平洋戦争のさなか、谷間の村の国民学校に赴任してきた新校長によって愛国心培養のために強制された集団参拝に対して父＝神主が行われた行為においても、日本神話的要素は彩られている。

父＝神主は朱色に染めた棕櫚の毛の蓬髪をいただき、おなじく朱色の天狗の面をかぶっていた。もともとその足そのものが末端肥大症のように大きい父＝神主の、その足を覆っている大杓も、棕櫚の毛を植え込んで赤黒い獣の足のようだ。そしてそれより他はまったくの裸で、父＝神主はその全身に、朱の文様を描いていたのだ。もっともペニスは朱の鞘に突っこみ、尻からおなじく朱の棒を出して、両者を結んだ紐は腰に廻されてた。前後二本とも、それらは、効果的にピンピン撓ったものだ。²⁴

国民学校校長によって父＝神主の行為は「三島神社、^{ことしろぬしのかみ}事代主神を嘲弄することであり、大日本帝国神道をないがしろにする僻事」であり、「非国民の行為」であるとされるが、大日本帝国の神への参拝を笑いものに格下げし父＝神主の奇怪な扮装と舞い踊りは日本神話の猿田彦のイメージそのものである。また、村と大日本帝国軍との「五十日戦争」における最初の犠牲者である「木から降りん人」のイメージも、猿田彦と言える。

猿が樹木から降りたことにこそ、人類の大きな悲哀の源泉があるというかのように、この老人は樹木から樹木をつたわって歩き、樹木の枝の掛け小屋で寝起きする人物であった。「木から降りん人」は、谷間と「在」の人びとの施し物で暮らしていたが、ふつう人にもものを施す際はそれをうつむいて渡すはずのものが、「木から降りん人」に対する場合に限り、誰も高みにむけて捧げるようにそれをしたのであった。「木から降りん人」はいかなる時も樹木生活に固執したが、やむなく地上に降り立たねばならなくなると、それでも足で地面を踏むことは避けて、逆立ちをしながらヒョイヒョイ跳ぶようにして移動した。²⁵

谷間にも「在」にも所属していない境界の森の中でしかも樹木の上で生活する「木から降りん人」は、大猿と間違えて殺された人物である。

猿は人間と動物の境界、空間的な境界（天界と地界と水界の間をめぐる広範囲の行動）、知恵者で怖いし、ときには敵を欺き、残酷な殺し方をするが、その反面、意外と間が抜け、やさしい存在でもある。この意味で猿田彦は、天界から来る天津神を境界で阻止しようとするが、屈服し、先

導する。天界と地界の境界に存在し、役割が逆転する（阻止→先導者）。身変わりがはやいのである。また、貝を捕ろうとして失敗するモチーフは、サルタヒコが地界から水界への導入を自ら主体として果たすが、やはり失敗することを意味するだろう。しかしこの話に、ウズメノミコトが魚類を集める話が続いているのは偶然とは思えない。またウズメノミコトが魚類やナマコを集める様は、次に続く「海幸・山幸」神話において、海神・綿津見が釣針を探すために魚類を集める様を想起させるが、サルタヒコが果たせなかった水界への侵入を、ウズメノミコトが替わって行っているのである。つまり、ウズメノミコトとサルタヒコはペアになって、天津神の天界から地界、そして地界から水界への移行の序曲を構成する。これによって天の存在が地の存在と合一し（ニニギノミコトとコノハナノサクヤビメ）、その子孫がさらに水界の存在と合一し（山幸彦と豊玉姫）、天界と水界の系譜を引いて地上に王者が誕生する（神武天皇）、という壮大な宇宙論的コードを影で媒介しているように思える。²⁶

歴史研究家の日本神話に対する冷徹な態度は、文学者と神話のそれとではまた違うのが実状である。時代を遡って戦前まで行くと、津田左右吉（のちに自作を取り下げることにはなったが）をはじめ、直木孝次郎、神野志隆光などの最近の著作にも見られる。

直木孝次郎は『神話と歴史』の中で、『古事記』『日本書紀』は古い神話を「天皇の日本支配を正当化」する目的で書き改められたものだとする。彼は論拠を立てるための神話の条件をまず提示する。神話とは「神々についての物語であること」、「一部知識人の創作ではなく、広く民衆のあいだに語り伝えられ、信じられていること」、「宗教性または呪術性を持ち、社会を規制する力をもつこと」、の三つの条件を揃えているものであって、『古事記』『日本書紀』制作過程において、「もともなかった言いつたえや記録に政治的な観点からくりかえし手が加えられ」ていたのと同じように、神代の部分も添削があったということである。だから最初は「民衆のあいだに語られ、信じられていた神話」も取り入れられたとみられるが、制作過程において手が加えられ「神話性をうしない、民衆から遊離した政治的な物語」になってしまったという。²⁷ 直木はたとえば天照大神を中心とする神話とイザナキ・イザナミ神話は別個のものであり、日本神話の体系化が行われることによって、イザナキ・イザナミ神話は天照大神の皇祖神話に吸収されたとする。天照大神を皇祖神として祭っているのに反して、両親にあたるイザナキ・イザナミの二神は、特別な祭り方をしていないということからも、また、イザナキ・イザナミの二神の社が多い淡路島などの大阪湾周辺では、この二神を皇祖神として祭っていたことから、天照大神の弟とされる八咫大蛇神話における民衆の英雄素戔嗚尊が、大蛇退治後手に入れた剣（＝新しい文化の象徴、統治権）を天照大神に献上することからも明らかのように、イザナキ・イザナミ神話は、万世一系の天皇家の正当性のために体系され、神話性をうしない、民衆から遊離した「政治的な物語」になったという。

神野志の場合は、『古事記』と『日本書紀』は「天皇神話」であって、それを「古代神話」あるいは「日本神話」と呼ぶのは間違いで、「日本神話」と呼ばれることになったことに、「古典としての歴史の問題」があるという。『古事記』と『日本書紀』が民族の古典として位置づけられた理由を、近代において、「天皇神話」が「日本神話」として織り直されたことにあるとみるのである。

「壊す人」を中心とする創建神話も、大日本帝国憲法第一条「大日本帝国ハ万世一系天皇之ヲ統治ス」とする理念を押しつけるための天皇制国家、その不変の系を根拠づけ、近代国家の君主としての天皇の正当性を確認する『古事記』『日本書紀』の国生み神話や降臨神話を受け継いだ上での「村＝国家＝小宇宙」の神話と歴史だということには変わりないのである。

このように日本神話を素材として神話的イメージを創り出すことによる両面的読みの可能性と危険性を内包しているのは、『同時代ゲーム』だけではない。『万延元年のフットボール』におけるサル

タヒコとアメノウズメ、『芽むしり仔撃ち』裁判』におけるスクナビコナミコトはそれぞれ小説の空間を神話的空間として作り上げるためのモチーフとして作中人物に当てられている。天津神に対する国津神、天津神という天皇制神話とは別の宇宙を持っている周縁の神のイメージとして採用している日本の神話のキャラクターは、それぞれ両義的読みが可能なのである。

四、方法的に書くことと方法的に読むこと

『小説の方法』から十五年経って書かれたエッセイ「どう書くか、なにを書くか」の中には、『新しい文学のために』（岩波書店、1988.1）と『文学再入門』（日本放送出版協会、1992.10）を書き上げた時点であるし、大江自身も『小説の方法』について「読み手のことはよく考えず、ひたすら自分にとって切実な問題点」つまり、「どう書くか」という問題を抱え込んでいたと述懐している。

読む側にそくして見ても、小説を読みとるという人間活動において、その読み手の人間的諸要素を、やはり全体的に活性化させるために、小説の方法について考えることは役に立つ。それは小説を読みとる経験をやはり構造化する。この構造化という言葉は、もっと一般的に使われる言葉に置きかえるなら、読みとりを立体化するといってもいいし、読みとりに奥行きをあたえるといってもいい。すくなくともこの働きの基本的な段階では、それで意味の混乱がおこらない。しかしその働きが、しだいに複雑さをましてゆくと、多様に層をなしている構造のモデルを考えつつ、構造化という言葉を用いることが、より有効になる。小説をつくり出す行為と、小説を読みとる行為とは、与える者と受ける者との関係にあるのではない。それらは人間の行為として、両者とも同じ方向を向いているものである。書き手と読み手とは、小説を中においてむかいあう、という構造を示しているのではない。²⁸

芸術を、知覚を困難にする過程、知覚の遅滞として捉えるロシア・フォルマリズムは、「異化」という芸術の手法に注目する。芸術作品（虚構テキスト）をいわゆる仕掛けの総体と見るフォルマリストたちにとって、仕掛けは形式的要素、芸術作品を構築する方法である。彼らの知的領域は内容ではなく、作品の組み立ての方にあるかのようで、テキストを読む読者には形式の区分と手法の認知を要求してくるのである。

大江は、構造・構造化という用語を「言葉の根底の意味あい」において使っていて、構造主義で言われる構造の意味とは直接には結びつかないものであると断っている。そして構造としての言葉の仕組みによるテキストを読む行為とは「立体化する」、「奥行きをあたえる」という意味を与えて、それを「構造化」と名付けている。

別の箇所でも「読み方を活性化している読み手においては、その書き手と同じ態度、同じ方向においての、同時代の把握が経験されているはずのもの」²⁹であるとも述べている。

だが、「読み方を活性化している読み手」とは、書き手が工夫して仕掛けた「言葉の根底の意味あい」＝構造・構造体と同じ態度で、同じ方向へ運んでいくのだろうか。作者が書く過程で言葉の次元から意識的・無意識的に文学表現として構造化したテキストに対して、それを読む読者がはたして作者と同じ方向へ進んでいくと言えるのであろうか。

読者が方法的な意識に立って作者による言葉の仕掛けに反応を示し、また想像力を活性化することでテキストの「期待の地平」に応えるのなら、作者と読者の関係はパラレルと言えよう。しかし、読者は読む過程で構造を破壊したり、新しい構造を作ったり、テキスト自体を再構成したりもする。

テキスト内の多層的な構造をどのように破壊・再構築するかによって、多様な読みが可能である。例えば『同時代ゲーム』を、「過去を語ることを通じて、埋もれた現在をいまに掘り出し、読者に

懐かしさを呼びかける「伝奇小説」として読んでいる場合³⁰、また「村＝国家＝小宇宙」の創建を「人びとの叛逆や抵抗の正当性を具体的に実現した」もの、「壊す人」を「人びとの〈解放＝自由〉への熱い思いのシンボル」、「ユートピア」の代理人とみて、『同時代ゲーム』を「ユートピア」というもう一つの世界に対する願望からなった作品として読んでいる場合³¹、などがその例である。

読書行為に「異化」の手法を照らしてみると、テキストの中の言語は日常言語を背景にしながら、作者独特の文学的用語が仕掛けられたもので、読者は日常言語における指示関係を留保（通常の言語慣習に対する非自動化が引き起こる）し、一定の形を備えた作品（テキスト）を自分なりの形にまた置き換えることになる。その非自動化過程がないとテキストを受け入れることができないのである。このように見ると、テキストの構造が読者の理解行為を誘発する機能を持っているし、テキストを構成している内部構造は、言語構造という特性によってある程度読者の主観による恣意の介入が防げる。しかし、理解行為が全面的にテキストによってコントロールされるのではもないし、テキストの中にも含まれている期待の規範を逸脱する場合も生じるのである。

ところが大江は、書き手自身の構想のレベルで起こりうることについては次のように語っている。

このような意味の層をふまえれば、小説の制作の過程の様ざまなレベルの構想にも、その構想されたものの生育には、書き手によって意識化できる要素とそうでないものが同時に存在することや、構想は確かに書き手がそれをおこなうのであるけれども、構想をいだし、それを展開することで、かえって書き手自身が客体化されることにもなり、その極点では、書き手の主体が危機におちいることすらもあるという、小説の構想という行為独自の性格にも新しい光が当てられると思うのである。³²

構想という言葉が英語 conception の訳語で、妊娠という別の意味も持つことにより、お腹の中の胎児（例えば小説制作における構想）が正常に成長していく場合もあるが、妊娠している人間（書き手）の生命を危機に落としてしまう場合（胎児自身にも育つ力があってそれは妊娠している人間が制御できない力でもある）もあるように、最初の構想の段階と、書いていくうちにそもそものはじめの構想が有機的に展開していった、書き手が収拾困難の状態に落ちたりする。このように制作過程における書き手自身に起こる予想外の事態に関しては大江も熟知している。しかし、読む過程で起こりうる読者の、作者とは違う方向へ進む構造化に対してはどう判断すべきだろうか。構造化を行う作者にとっての理想的な読者像は作者と同じ方向へ進む読者だと決めつけているようにも見える。

全体性の表現に向かって方法的書き方に集中してきた大江ではあるが、『同時代ゲーム』においても「人類学者の便利な一般概念を外から導入しただけ」だという柄谷の指摘から逃れることは難しいだろう。

「四国の森の中の神話、伝説、歴史を書くという主題」における『同時代ゲーム』を同じテーマで文体を変えることによって、つまり「物語る文体」として「異化」した『M/Tと森のフシギの物語』（1986）、『同時代ゲーム』と『M/Tと森のフシギの物語』の間の「身がわり山羊の反撃」（1980）のような多数の中篇は、『同時代ゲーム』を書く際の大江が同時代の読者を理想の読者、つまり作者と同じコードをもって、意味構成の条件に対して一々応えてくることを期待していたことを暗示しているし、その抱負が実らなかったからこそ上記の一連の作品が生まれてきたと思われる。

1、大江健三郎『小説の方法』岩波書店、1978.5 pp.177-178

2、渡辺広士「理論による全体化と直観による全体化」『岩波講座文学12 現代世界の文学2』岩波

書店、1976.12 p.121

- 3、フランス語の totalisation。全体とは部分からなる統一体であるが、任意に集積される諸部分の単なる総和ではなく、それ自身の意義と本質を持ち、そのもとで各部分はほかの部分あるいは、当の全体と一定の関係を保っているとされる。「全体化」は『弁証法的理性批判』でサルトルの用語で全体性をめざす作用あるいは運動という意味として使っている。サルトルにあっては、全体性は全体化の作用の相関者として、想像的なものであるともいわれ、全体という言葉は、相関的な両契機を含むものの意味に用いられている。また全体化は一般に完結することなく、逆の運動である解体化と不可分の関係にあるとされる。
- 4、渡辺による引用は、サルトルの『作家は知識人か』という 1966 年の講演のなかの「各人は世界の内に存在するように言語のうちに存在します。言語は彼のうちに、彼の言葉のひとつひとつを通して、全体的に産み出され、総体の部分となるのです。しかし、その部分は言語の一般的条件を超えて、ただ一つの意味内容を表現しようとする努力によって、本質的に独自のものです。作家に固有な目的とは、この矛盾した状況を除去することではなく、それを最大限に利用して自己の言語内存在を自己を自己の世界内存在の表現とすることです」と述べている箇所に基づく。
- 5、渡辺広士 前掲書 p.126
- 6、竹内芳郎『サルトルとマルクス主義：『弁証法的理性批判』をめぐって』紀伊国屋書店、1965.3 p.28
- 7、大江健三郎「全体とは何か、全体を見る眼はどのような眼であるのか」『岩波講座 文学12 現代世界の文学2』岩波書店、1976.12 p.109
- 8、山口昌男「文化における中心と周縁」『世界』1977年7月号 p.45
- 9、大江は「現代文学研究者になにを望むか」（『海』1977.2）の中で「わが国の現代文学の批評というものが大体において方法的でない。文芸時評の主流をなす、といわれるような批評家の、したがって影響力のある批評家ほど、とくに方法に立っていない、ジャーナリズム的な批評である」と語っており、『小説の方法』の中でも方法論に立っていないジャーナリズム的印象批評を批判している。
- 10、柄谷行人「方法をめぐって」『反文学論』講談社、1991.11 p.14
- 11、構造主義文献を読んだ読書メモのような日記形式のエッセイ「遅れてきた構造主義者」（『文学界』1977.2）で大江は自らを「遅れてきた構造主義者」としている。
- 12、テレンス・ホークス／池上嘉彦訳『構造主義と記号論』紀伊国屋書店、1979.8 pp.22-23
- 13、大江健三郎「危機的な結び目の前後＝わが猶予期間6」『大江健三郎全作品（第Ⅱ期）5』新潮社、1994.11 p.214
- 14、W.イーザー／轡田収訳『行為としての読書』岩波書店、1998.5 pp.48-49
- 15、J.カラー／富山太佳夫、折島正司訳『ディコンストラクションⅠ』岩波書店、1998.5 pp.224-225
- 16、前景と背景の関係で考えると、ある主題に向かって背景となっていたレパートリーが主題—地平の構造が変わることによって前景化してくるよう、その時まで構築されてきた読みの構造とは異なる読みを可能にする要素、ある主題を構築する構造から逸脱する要素、という意味での反構造的要素。
- 17、山口昌男「古風土記における『文化』と『自然』」『文化と両義性』岩波書店、1975.5 p.15
- 18、大江健三郎「同時代論の試み」『世界』1980年3月号 p.263
- 19、井上ひさし「文芸時評」（『朝日新聞』1980.1.24）
- 20、坂本太郎ほか校注『日本古典文学大系67 日本書紀 上』岩波書店、1967.3 p.80
- 21、上掲書 p.81

- 22、倉野憲司ほか校注『日本古典文学大系1 古事記 祝詞』岩波書店、1958.6 p.55
- 23、露己と露巳という名前をイザナキ・イザナミに由来するものとして取るのは、吉田三陸（『『同時代ゲーム』における宇宙論とその前衛的方法』『大江健三郎文学 海外の評価』創林社、1987.1）によってすでに指摘されている。
- 24、大江健三郎『同時代ゲーム』新潮文庫、1984.8 p.526
- 25、大江健三郎『同時代ゲーム』上掲書 pp.319-320
- 26、後藤明「南方世界のサル―猿田彦神話の基層を探る」（鎌田東二編著『サルタヒコの旅』創元社、2001.10）p.69
- 27、直木孝次郎『神話と歴史』吉川弘文館、1971.4 pp.20-32 参照
- 28、大江健三郎「文学表現の言葉と『異化』」『文学の方法』岩波書店、1978.5 pp.10-11
- 29、大江健三郎「構想の様ざまなレベル」前掲書 p.46
- 30、松本健一「〈伝奇〉の試みの破綻―大江健三郎『同時代ゲーム』をめぐって」（『文芸』1981.6）
- 31、黒古一夫「ユートピア―もうひとつの世界に向かって」『大江健三郎論：森の思想と生き方の原理』彩流社、1989.8
- 32、大江健三郎「構想の様ざまなレベル」前掲書 p.27