

大江健三郎『同時代ゲーム』論

——共同体の神話と歴史の語り方——

Discussion on Oe Kenzaburo's "Dojidai Game"

——The Shape of Myths and History of a Community——

吉岡 亮

YOSHIOKA Ryo

In the novel "Dojidai Game" published in 1979, Oe Kenzaburo attempted to form a cohesive story, leaving traces of narratives and imagination in the myths and folk stories handed down the generations in a village. Oe incorporated several narratives of an incident into the story, and created an epic saga through the processes to historicize these narratives. His intention to employ this method was to draw the readers in by the lure of the myths and folk stories of the village.

はじめに

大江健三郎は、一九七九年に『同時代ゲーム』を発表し、七年後にそれを別の形で書きかえた『M/Tと森のフシギの物語』を発表している。その後、『M/Tと森のフシギの物語』が岩波書店の同時代ライブラリーに収録された際、大江は「語り方^{ナラティブ}の問題」というあとがきを載せ、『同時代ゲーム』執筆時のモチーフとそれを書きかえた理由を以下のように語っている。大江は『同時代ゲーム』で「自分が生まれて育った四国の森の村の、神話と伝承のはらんでいる独自の宇宙観、死生観」を表現しようと考えたが、そこには次のような問題があった。

私がこの森のなかの谷間の村で戦時にすごした少年時、またさらにさかのぼる幼年時に、とくに祖母によって語り聞かせられてきた神話と伝承は、歴史の時間に比較的近いものも、祖母と彼女の背後にある、数代にもわたる「物語を話す人」たちの、それこそ語り方と想像力によって自由な語りかえが行われているからです。明治維新とその前後の一揆の物語も、地方史として出版されているものは、祖母の語ってくれた私の家系につらなる男たちのグロテスクだが生命感にみちたドラマとはすっかりちがっているのです。(1)

地方史のような一般的な歴史記述には見られない「自由な語りかえ」を有する谷間の村の神話と伝承をいかに物語化するのか。『同時代ゲーム』執筆時に大江が直面した問題はひとまずそのようにまとめることができるだろう。その解決にあたって、大江はミハイル・バフチンのカーニバル論や山口昌男の中心／周縁理論を援用した。それらを参照しながら、祖母の語った物語を意識化し、『同時代ゲーム』で表現する「具体的な出来事や人物やシンボリズム」を決めていったのである。ただ、『同時代ゲーム』で採用した語り方は、「バフチンや山口昌男の文体に、沖縄や韓国の民族誌の声、そしてもとより祖母の語りの木霊をとりこむというものとなり、およそねじくれ曲った、複雑な構造」となってしまう、作品発表後、「過度の翻訳調」と批判された。そこで『M/Tと森のフシギの物語』では、そうした語り方を改め、「自分の記憶の耳と魂のなかに響きつづける祖母の語り口を、新しい小説の語り方として再現」することに重点を置いて『同時代ゲーム』を書きかえていった、ということである。(2)

この「語り方の問題」というあとがきは、『同時代ゲーム』刊行後、十年以上たってから書かれたものであるが、『同時代ゲーム』と『M/Tと森のフシギの物語』という二つの作品のモチーフが簡潔に語られ

ている重要な文章と言える。そこで述べられているポイントを改めてまとめるならば、両作品で大江が最も苦心したのは、長い間語り伝えられてきた村の神話や伝承と、それを受け継いだ祖母の物語の「語り方と想像力」を残しながら、一つのまとまりを持った小説をいかに構成していくかという問題であった。すなわち、一般的な歴史記述には見られない「自由な語りかえ」や、その語りかえによって可能となる「グロテスクだが生命感にみちたドラマ」、さらには、そのドラマに含まれている「独自の宇宙観、死生観」の全てを損なうことなく、小説の読者に伝えるためにどのような方法論を採用するのか。それが、大江が『同時代ゲーム』執筆時に直面した課題であり、『M/Tと森のフシギの物語』も、そうした課題を『同時代ゲーム』とは異なる方法で解決しようとした試みであったのである。

ところで、『同時代ゲーム』や『M/Tと森のフシギの物語』の先行研究では、先に触れた大江の言葉を引用しながら、カーニバル論や中心／周縁理論の受容という観点から、その方法を検討することが主に行われてきた。それは大江が採用した方法と小説表現のつながりを解明する上で重要な作業であるが、右で見たような課題がどのように解決されているかという点を考えていくためには、先行研究とは別の観点からのアプローチも必要であるだろう。そうした問題意識のもと、本論では、『同時代ゲーム』の語りの構造を確認した上で、本文内に登場する物語同士の細かな差異を丁寧に追いながら、これまであまり指摘されてこなかった、大江が『同時代ゲーム』で採用した方法を明らかにしたい。

第一節 伝承の伝達構造

『同時代ゲーム』は、語り手「僕」が「妹」に出した六通の手紙で構

成されている。⁽³⁾僕の説明によれば、手紙の内容は、子供の頃の僕が「父＝神主」の「スパルタ教育」で教え込まれた事柄を中心にしている。父は、「村＝国家＝小宇宙」と呼ばれる共同体の伝承の「蒐集と再建」に生涯をかけて没頭した人物であり、僕に対する教育も共同体の伝承を口頭で伝えることによって行われた。父は僕に、共同体の伝承を受け継いで後世に残すように命じたという。

一方、語り手である僕と、手紙の受け手である妹の人物像は以下のようになっている。子供の頃の僕は、村の女たちに共同で育てられ、東京の大学に歴史の勉強に向かうまでは村＝国家＝小宇宙で生活していた。大学に在籍していた頃は村の伝承を書き残す役割から何とか逃れたいと願っていたが、歴史学者となって赴任した先のメキシコで、妹への手紙の形で村の神話と歴史を書き記すことを思いついたという。また、妹は、幼少期には「毎日薄化粧して拝殿に座り、まだ姿をあらわさなかった壊す人のために、巫女としての訓練を積まされた」。ここに登場する「壊す人」とは、共同体の伝承の中に繰り返し登場する神話的な人物で、その歴史全体を体現する象徴的な存在とされている。現在、妹は故郷の村に戻り、壊す人の巫女として生き始めており、そうした妹の存在が、僕が手紙に村の神話と歴史を書き記すことの動機となっているのである。

以上のような物語設定を踏まえて伝承の伝達構造を図式化して整理すると、以下のようになるだろう。

村＝国家＝小宇宙で語り伝えられてきた伝承

→ 父＝神主 → 子供の頃の僕

→ 語り手／書き手としての僕 → 妹

現在の僕は、子供の頃に父から教えられた伝承を思い出しながら、妹

への手紙を書き記しているわけである。ただ、注意しなければならないのは、僕の手紙が、父の言葉をそのまま書き記しているわけではないことである。僕は、父が伝えた伝承に独自の解釈を加えて手紙を書いていたのであり、そのようにして再編成された共同体の物語を、単なる伝承と区別して、「村＝国家＝小宇宙の神話と歴史」と名付けていたのである。

さて、次節以降では、伝承が再編成されていく過程を検討していくことで『同時代ゲーム』で採用されている方法を明らかにしていこうと思うが、その前に僕の言う神話と歴史の性質を確認しながら、本論で焦点を当てる事柄をより明確にしておきたい。

語り手である僕は、自らが語る神話と歴史の差異について明確な言及を行っていない。ただ、本文を見ていくと、神話は共同体内部の独自の因果律によって編成された物語であり、歴史は共同体外部の歴史過程との対応が意識された形で編成された物語と考えることができる。そのことは、神話の部分に提示されている伝承には、相互に矛盾し合う内容が含まれているのに対して、歴史の部分では、そもそも伝承という形で物語の構成要素が示されることが少なくなり、語られる事象の前後関係や因果関係が明確に示され、物語がスムーズに進展するという違いに顕著に表れている。こうした観点からテキストを見てみるならば、本文を構成する六通の手紙のうち、第一・二の手紙は神話、第三の手紙は神話から歴史への移行、そして、第四・五・六の手紙では歴史の物語が語られていると考えることができる。本論は、伝承が再編成されていく過程に焦点を当てることを目的としているので、それが最も見やすい形で表れている第一・二の手紙の神話の物語を取り上げることにしたい。

第二節 大怪音と住みかえ——語り手「僕」の解釈

第一・二の手紙で語られている神話の物語を見ていくと、そこには「創建期」と「住みかえと復古運動」という二つのエポックが存在したことが分かる。創建期は指導者である壊す人が中心となって新しい土地を発見し、その開拓を進めた期間であり、住みかえと復古運動は創建期に形作られた共同体のあり方が変革されていく過程として語られている。その後、「自由時代」と呼ばれる、神話から歴史への移行期が続く。自由時代は、住みかえと復古運動という大改革の後の安定期であり、交易によって共同体の外部との関係が形成されていく時期でもあった。

本節で取り上げるのは、住みかえと復古運動の時期に起った「大怪音と住みかえ」と呼ばれる出来事である。この出来事の語り方に、『同時代ゲーム』という作品の伝承を再編成する方法が非常に見やすい形で表れている。

大怪音と住みかえは、創建期に起った事柄の反復と言える出来事であった。創建者たちは、入り口をふさいでいた「黒く硬い土の塊り」を爆破して入植した後、耕地を分配して農耕を始め、「瘴気に枯れていた山腹」の植林も進め、「在」と谷間からなる村＝国家＝小宇宙の原形を固めていった。そうした中、ある時、突然、村全体に異様な音が鳴り響き始める。その音は、村のあらゆる場所で聞こえたが、場所によって異なる響き方をしたという。「ある人間にとってひとつの場所でそれを聞くと胸苦しいほどだが、別の場所ではかえって心励す音として響いたのである。音の響きが耐えがたく、立てたばかりの家を放棄せざるをえなかった家族が、それより他の場所に仮小屋をつくると、もうその一家の誰も、鳴り続ける音に眠りを妨げられることはなかった。そのようなことをあらゆる創建者たちとその家族が経験したのである」。こうした

「大規模な地鳴りとでもいう他にない音」が続くうちに、「創建者たちの最初の土地分割と、かれらの住家の立地条件が深いかかわりを持つ職業の分担」が全面的に組みかえられていったのである。

こうした土地と職業の全面的な組みかえが行われてからちょうど百年後、再び村全体に「ブーンと唸るような」「大怪音」が響き始めた。最初は創建期のような大きな音ではなかったが、そのうちに「ブーンという音は、もう誰もそれを聞きあやまることはない音響として、高く強く鳴りつづけることになった」。

それを聞く場所によってはっきり音の質と量が異ってくる、しかも総体としてブーンと唸るような、その大怪音は、「在」と谷間の人間を苦しめたのではあるが（中略）それと隣接する昂揚感をも与えた。

（中略）まっさきに子供らが昂奮状態におちいった。（中略）子供らが谷間と「在」のあらゆる場所ごとの、大怪音のいかなるあらわれにも苦しまなかったという条件づけが、大人たちに対する「住みかえ」の実施をそれなりに容易にしたのだ。「住みかえ」は、個人が住んでいた家、働いていた田畑の私有制を解体し、新たに大怪音が強制的に指示する場所へと、それらの人びとを移らしめた。ある特別な音に対する耐性によって、どこへ移ると耐えがたさが消滅するかがきまったのだから、夫婦は別々の場所へおもむかざるをえないことにもなった。⁽⁴⁾

大怪音と住みかえとは、こうしたブーンという音に促されて行われた二度目の土地と職業の全面的な組みかえのことであった。そして、右の引用部にあるように、語り手である僕は、それを家と田畑の私有制を解体したものと解釈している。さらに、別の箇所では、大怪音と住みかえを、その後の原始的な生産様式に回帰していこうとする「復古運動」

の先駆けとなった出来事と意味づけている。そうした僕の説明は、私有制や生産様式といった一般的な歴史記述で使用される概念を用いながら、大怪音と住みかえをその後が続く出来事との因果関係で捉え、共同体の歴史過程を一般的に理解可能な形に整理するものとなっている。

ただ、この大怪音と住みかえと呼ばれる出来事には、これ以外にも様々な伝承が語り伝えられていた。その中に、住みかえに抵抗し、外部世界への逃亡を試みた家族に関する伝承があった。

大怪音に促された住みかえが進む中で、「十七、八の若者たちを統率者にする一団」が主導権を握り、それまでの住居と夫婦関係を保ち続けようとした者を迫害するということが起こった。しかし、そうした迫害にも抵抗し続け、住みかえを拒んだ者もいた。伝承によると、五つの家族が最後まで抵抗を続けたが、住みかえの主導権を握った集団が抵抗する家族の屋敷を襲い、家屋に火をつけ、家族を焼き殺したのだった。そうして、ついには、「大怪音の時期の終りがた近く（中略）村＝国家＝小宇宙の創建に参加した老人と息子たち、その娘らと娘婿ら、そして若者らの指導する運動からとり戻されたかれらの子供という大家族が、総ぐるみ「死人の道」を越えて森に入りこみ、その向うへ逃亡しようとする出来事」が起こった。

逃亡する大家族は、そのうちの幼児が病気にかかるという不測の事故から、森のなかを引きかえして来る途中で、十七、八の若者たちに（中略）捕捉され、男たちはみな殺されてしまった。とくに酷たらしく若者らが総がかりで虐殺した老人は、百歳を越えた創建者たちがみなそうであったように壊す人と同じく巨大化していたのだし、息子たち娘婿たちも多くは男盛りで、この大家族は強力な戦闘集団たりえたにちがいない。したがって「死人の道」から森に入ってすぐの沢でおこなわれた、かれらと追跡隊の闘いは、激烈をきわめるもの

であったらう。それは伝承のいうように、「住みかえ」の徹底のために運動する（中略）集団のみがこの家族と闘ったというより、村＝国家＝小宇宙全体の自己防衛のために、われわれの土地の大人たちみながそこに加わっての戦闘であったかもしれない。そしてこの大家族の男たちがみな、子供にいたるまで虐殺されるという歴史的な出来事が、（中略）あの「死人の道」の、いつ組みあげられたともしれぬ古い敷石道の、その名の由来をなすのかもしれないとも僕は思う。

(5)

僕の説明によると、大怪音と住みかえの伝承は、「われわれの土地の神話と歴史に関わる伝承のうちでも、とりわけなじみ深い挿話」であり、「民話」のようにして語り伝えられてきたものだという。しかし、右の引用からも分かるように、僕の語りは伝承が備えていたはずの民話の痕跡を消去する形でなされている。すなわち、ここでの僕の説明は、伝承で語られている事柄をできるだけ「歴史的な出来事」として再構成することが中心となっているのである。それは、出来事の前後関係や因果関係を自分なりに整理し直して、伝承の内容を部分的に修正して提示されている、大家族の虐殺が共同体の自己防衛のための闘いであったかもしれないという解釈や、伝承で語られている出来事と、共同体の現実の地名の対応関係を想定することで提示されている、戦闘の記憶が死人の道の由来となっているかもしれないという解釈によく表れているだろう。

第三節 オイタと話——伝承の複数性

前節では、大怪音と住みかえ、及び、住みかえに抵抗した家族に関する伝承を、語り手である僕がどのように解釈しているかを見た。ところで、

住みかえに抵抗した家族については次のような後日談が存在していた。逃亡を試みた男たちは虐殺されたが、その一族の女性達は俘虜として捕えられた。僕の解釈によれば、女性達が殺戮をまぬがれたのは、共同体の存続にとって女性が必要であったという「種族保存の理由」によっていた。しかし、「屈辱的な俘虜の身分におちても、彼女たちは殺された創建者の考えていたことの正当性を主張しつづけた」という。それは、自分達が共同体を出ようとしたのは、大怪音のために人間が住むのに適当でなくなったこの場所を去り、原生林の奥に自分達のための新しい土地を開こうとしたからだ、というものであった。本文では、俘虜となった女性達の語り口を再現した以下のような形でそれが示されている。「——現に住みづらくなった所を離れ、新しい場所にむかうのは、壊す人がおやりたことに、もういちどほかの人間が習うことですが。壊す人がおやりたことを、それよりほかの創建者がやってならぬことはありますまいが？」。

こうした女性達の証言から、住みかえへの抵抗は「壊す人の権威を相対化し、他の創建者たちと同列に置く」「根源的な謀反」とみなされ、「あらためて怒りを燃やした」村の人々は、逃亡を図った一族が「どのように周囲の眼をごまかす策謀をおこなったかをあらいざらい曝露」した。そして、その一族は「村＝国家＝小宇宙に根本的に反逆する存在として糾弾され」、伝承の中では「民話的悪者あるいは道化」として語り伝えられることになった。

興味深いのは、そうした伝承の中に、次のような特異な形式を持つものが含まれていたことである。彼女達は、大怪音と住みかえの後に権力を持った者に対しても根本的な批判を継続した。僕の説明によれば、その批判はオイタと話と呼ばれる形式で行われたのだという。

妹よ、「在」と谷間の民話風な語り口に、……とオイタと、としめく

くる型式があるのを覚えているだろうか？ この語り口の核心は、ある特定の人物の挿話を、当のその人間の身ぶりや声音にたくして、それもその模倣のうちに批評のたくらみもしのばせて再現することにある。そうした上で、このように当の人物がいったのだと、つまり、……とオイタと、としめくくって笑いをみちびきだすわけなのだ。家父長の老人をはじめ、すべての男たちを殺害された、その一族の女たちも、さかんにこの、オイタと話を語った。そしてそのような彼女らの話しぶり自体が、あらためてオイタと話の題材にされて、民話のようにいまに残っているのである。自分たちの配偶者を、また父親や兄弟を殺されながら、その殺害者たちの新しい妻となって生き延びることにつき、嘲弄された彼女らは悪びれずこのように対応した。

——あんたらご自身も、あの大きい音の命令のままに「住みかえ」をして、新しい夫と暮らしておられますが！ わたしらが強制されて現在の夫と暮すのと、音の命令でそうするのと、どのようなちがひがありますかの？ とオイタと、というように。⁽⁶⁾

右の説明に従えば、オイタと話とは、特定の人物の発話を、内容だけでなく、身ぶりや声音といった非言語的な要素も含めて再現して語り伝えるもので、伝承の中で他者の発話を引用する形式と考えることができる。

さて、ここまで見てくると、民話や伝承さらには神話といった様々な説話形式を通して、一連の出来事が多面的に語られていることが分かってくる。村＝国家＝小宇宙という共同体は、反共同体の立場にある人間をネガティブに捉えることで、一連の出来事を共同体の存続に関わる事柄という視点から意味づける。一方、反共同体の立場に置かれた女性達は、共同体からの逃亡を第二の創建・開拓という視点から意味づけることで自分達の行為の正当性を主張し、共同体への批判を行う。それ

に対して、語り手である僕は、共同体＝善／反共同体＝悪・道化という図式や、民話やオイタと話といった、伝承に付与されていた修辭的な装飾を取り払っていくことで、共同体の視点と反共同体の視点の双方を取り込める語りの位置を作り出している。それによって、一連の出来事を統一的に記述し、共同体の歴史過程の一コマとして解釈することが可能になっているのである。こうしたあり方は、第一節で確認した僕の人物設定——大学で歴史を学び、現在は歴史学者としてメキシコにいる——と合致したものであるだろう。

さらに、説話形式の差異は、それを語る集団の出来事に対する見方を反映したのもでもあった。共同体が民話という形式を採用していたのは、共同体の同一性を維持するために一連の出来事は行われたという論理があからさまな形で露呈しないようにする必要があったからだろう。民話という形式を介在させることで、逃亡する一族の虐殺という出来事の生々しさを緩和し、その被害者である女性達を民話的悪者や道化として物語化することで、出来事を共同体内で語り得るものとしていたのである。

また、オイタと話は、先に見たように、本来、伝承の中に他者の発話を再現・引用する方法であった。それを、俘虜になった女性達という、出来事の当事者が語っていたのは、反共同体の側に置かれた人間の出来事に対する意味づけを、伝承の中に刻み付ける必要があったからだろう。最初からオイタと話の形式で自分達の発話を枠づけてしまうことで、それ以降の語り伝えの形式を固定化し、共同体内でこの出来事が語られるたびに、自分達の立場から見た出来事の意味や共同体に対する批判が決まった形で反復されることを狙っていたわけである。

以上の検討から分かるように、大江健三郎が『同時代ゲーム』で試みていた方法とは、一つの出来事に関する複数の伝承を提示しながら、そ

れを歴史化していく過程そのものを物語化するというものであった。伝承は、内容はもちろんのこと、その語り口や語り伝えられ方、さらには、伝承を生み出す集団の出来事に対する見方など、様々な点から複数化され、それが一つの出来事を多面的に描き出すことを可能にしていた。そうした複数化された伝承の中に、大江は、故郷の村の神話と伝承の語り方と想像力を復元しようとしていたのである。そして、語り手である僕は、複数化された伝承を歴史的な視点から整理し、共同体の歴史過程を統一的に説明していた。語り手である僕は、作品の読者が伝承をスムーズに理解できるようにする、橋渡しの役を担っていたわけである。

[註]

- (1) 引用は大江[1990 : 411]による。
- (2) なお、『同時代ゲーム』と『M/Tと森のフシギの物語』の差異については、榎本正樹(榎本 1995 : 203)に的確な指摘がある。榎本によれば、両作品とも「六つのブロック」で構成されており、「ストーリー展開はほぼパラレル」であるが、二点の重要な差異がある。一つは『同時代ゲーム』が「父権的な族長をめぐる村の歴史に主眼を置いている」のに対して、『M/Tと森のフシギの物語』は「女族長とトリックスターという二つの神話原型のモチーフが物語の枠組み」となっている点である。もう一つは、『同時代ゲーム』が「主人公「僕」が妹にむけて<手紙>の形式で語りかけていく」のに対して、『M/Tと森のフシギの物語』は「「僕」が祖母から幼・少年時に聞かされた語り口や母親の言葉を復元しながら読者に語りかけていく方法」がとられている点である。
- (3) 以下、『同時代ゲーム』からの引用は大江[1984]による。
- (4) 大江[1984 : 152~153]。
- (5) 大江[1984 : 158]。
- (6) 大江[1984 : 160~161]。

[参考文献]

- 大江健三郎 1984 『同時代ゲーム』新潮文庫。
大江健三郎 1990 「語り方の問題」, 『M/Tと森のフシギの物語』同時代ライブラリー, 岩波書店。
榎本正樹 1995 「『M/Tと森のフシギの物語』論」, 『大江健三郎の

八〇年代』彩流社.

*附記 引用に際しては,ルビ・記号等は適宜省略した。

(よしおか りょう, 札幌大谷大学社会学部准教授)