

大江健三郎『同時代ゲーム』にみる書き直し過程の主題化 —大きな物語の終焉に向かって—

西岡 宇行

要旨

大江健三郎の長篇小説『同時代ゲーム』（新潮社、1979年）は従来、大江自身の自作解説を解釈の規定としながら、同時代の文学理論・文化の理論を背景に分析される傾向にあった。

本論文はそうした先行研究の中で注目されてこなかった、「神話と歴史」が妹とのやりとりを通じて書き直されていく側面に着目し、手紙に対して与えられた編集を出発点に作品を分析した。それによって、妹との対話を基盤としながら、共同体に押し付けられた歴史記述者としての役割から逸脱し、「神話と歴史」の書き直しを行う「僕」の、書き直しの過程自体が『同時代ゲーム』の一つの主題として読みうることを指摘した。

過程の主題化からは、「神話と歴史」が書き直されるにいたる事情を開示し、それを読者と共有しようとする作品の方向性がみられる。本論文は、こうした作品のありようを、ポスト・モダン期における大きな物語の終焉状況を背景とした、小説というジャンルの問い直しに対する大江の応答と位置付ける展望を示した。

キーワード：大江健三郎、『同時代ゲーム』，編集，手紙，小説と物語，ポスト・モダン

1. はじめに

1979年に新潮社より書き下ろし作品として刊行された『同時代ゲーム』は、大江健三郎の手による長篇小説である。大江は80年に『文学界』に発表した「頭のいい「雨の木」」以降作風を大胆に転換し、自身の似姿ととらえられる作家を作品の中心に置き、女性や知的障害児の語りを取り込んだ多声的かつ平易な文体のテキストを編むことになるが、『同時代ゲーム』はその直前に発表されており、70年代の大江作品を覆う過剰かつ自己増殖的な語りが前面に出ている。村の「神話と歴史」を語る役目を父より授かった「僕」が、妹に対してそれを語る六つの手紙（「第一の手紙」から「第六の手紙」）と一つの「投函前に削除された部分」が、この作品を構成している。

70年代の大江は『洪水はわが魂に及び』（新潮社、1974年）にあわせて執筆した『文

学ノート』（新潮社、1974 年）や本作『同時代ゲーム』にあわせて執筆した『小説の方法』（岩波書店、1978 年）にみられるように、創作に力を傾ける傍で自身の文学作法を精緻に理論化し読者に向けて送り出していた。中でも『同時代ゲーム』執筆時の大江は、1975 年に岩波書店から刊行された山口昌男の『文化と両義性』に影響を受け、同書で山口が提唱した中心と周縁理論やその理論的背景となる構造主義文化人類学を盛んに摂取する一方、かねてから関心を持っていたロシア・フォルマリズムやミハイル・バフチンのグロテスク・リアリズムといった批評的概念に対する関心を深めていた。こうした文化の理論および文学批評理論を用いて、この時期の大江は自己の小説作法を対象化して捉え、得られた成果を執筆にいかしている。大江が『同時代ゲーム』の執筆を方法的に意識化するために書いた上記のエッセイ集『小説の方法』中の議論や、『同時代ゲーム』について、文化の理論のタームを用いつつ与えた「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」¹という自作解説にはこの時期の大江の理論への関心がはっきりみてとれる。

これに呼応し、『同時代ゲーム』に対する同時代評や先行研究の大部分は、同時期に大江が盛んに言及した文学理論および文化理論を参照しつつ、主に作品中で語られる「神話と歴史」の物語内に現れる神話の構造や神話的形象の出自、神話の語り方を対象として分析を積み重ねてきた²。こうした傾向は、『同時代ゲーム』を大江の解釈の規定に沿った形で「海外のさまざまな文学や芸術思想の影響をまともに受け、積極的に用いながら故郷である四国の山中の村の土俗的原風景を、日本、世界の国家権力の反宇宙として、独特の翻訳調日本語で追覆曲風にあえて書き抜いた」作品と読む、刊行直後に出された奥野健男による書評以来近年まで一貫したものとしてみることができる。これらの研究を通じ、作品中で「僕」が、共同体の土俗的神話を妹に語ることが持つ現代文明——消費社会における磨耗した言葉や大衆化した想像力、そして天皇制⁴——に対する批判機能のありようが明らかになったと言える。他方で作家が理論に偏重したゆえにこの作品が難解なものとなっている点は論難されてきた⁵。

しかし、『同時代ゲーム』中で試みられていたことが、同時代の文明に対するオルタナティブとしてのもう一つの「文化」や「反宇宙」の構築とだけ言い切ってしまうとするなら、この作品の意義は矮小化されてしまうのではないだろうか。続く節で仔細にみるように「神話と歴史」語りの内容の変化とその過程を跡付けることができる細部が書き込まれている『同時代ゲーム』は、「神話と歴史」が、妹という読み手との間のコミュニケーションの中で、語る現在時に新たに組みなおされていくさまを開示するテキストである。同作の持つこうした側面は、十分に分析され、また、同時代の日本におけるポスト・モダン期の文学状況を論じた議論との関わりの中で位置付けられてこなかったように思われる。

『同時代ゲーム』が発表されたのは、奇しくもジャン＝フランソワ・リオタールが『ポ

スト・モダンの条件——知・社会・言語ゲーム』⁶を発表したのと同じ1979年であった。リオタールは同書で、同書が執筆された現在時においては、近代の諸制度・諸言説の背景にあってそれを支える、広く自明に信じられていたメタ物語に対する不信感が蔓延しているとする。リオタールはそうした状況をポスト・モダンと名指し、そのもとで諸科学がそれぞれの言説を正当化するにはいかなる戦略がありうるか問うた⁷。こうしたリオタールの議論は現在にいたるまで思想的・文化史的な文脈におけるポスト・モダンを論ずる際の主要な準拠点となっている。

リオタールの議論の詳しい受容の状況について踏み込むことは本論文の論ずる範囲を超えるが、ここでは、リオタールによる学知や物語の状況分析を背景として『同時代ゲーム』がいかに論じられてきたか概観したい。その嚆矢として挙げられるのは、四方田犬彦の「偽史と情熱」⁸という論考である。

ここで四方田は『同時代ゲーム』を「偽史」というジャンルに位置付けたうえで、同作を、「歴史が日々前進するという近代的精神が相対的に退潮しつつある現在」において「猖獗を極めている」「懐古趣味」に対する「反動的な意志の産物」⁹と論じた。四方田が用いる「反動」という言葉の意味は「巨大な物語はすでに何によっても正統性を保証されない」¹⁰という前提を引き受けた語りの意志と読み取れる。四方田は『同時代ゲーム』で語られる「神話と歴史」が学としての歴史を相対化する役割を持つこと、そこにポスト・モダン下における学知のメタ物語による正当化が揺らぐ状況を読み取っているのである。こうした分析は妥当なものと言える一方で、この四方田の論考は、ポスト・モダンの思想的状況に小説の特徴をやや図式的に当てはめており、『同時代ゲーム』において偽史がなぜ小説というジャンルでしか書かれ得なかったのかという点について踏み込みきらない憾みがある。

他方、四方田の後に『同時代ゲーム』を含みこんだ論『小説から遠く離れて』¹¹を発表した蓮實重彦は、本作品が小説というジャンルに属することに関してより徹底的な考察を施している。まず蓮實は『同時代ゲーム』を説話的な物語構造に回収されない小説的な作品として位置付ける。蓮實によれば、「近代の想像力にふさわしい表現手段として」生まれたジャンルとしての小説は、「近代がその想像力をおおかた使いはたしたこのポスト・モダン期」¹²に衰退せざるをえない。また、近代を支えた大文字の歴史が終焉した以上、未知の物語が創造されることもない。そこで作家は「その小説的な想像力の衰えを、既知の神話や伝説や物語によって補強しながら言葉を綴」¹³ことになる。しかし小説は物語に服するわけではない。小説とは「物語の解読装置となって物語から無限の継承という属性を奪い、その真実のみを再生せしめる」¹⁴ものである。それが行うのは「生産ではなくコミュニケーションにほかならない」¹⁵。ここでいう「コミュニケーション」とは、「物語によって均質化された集団的な想像力を解きほぐし、共同体の内外に向けて断片化された記号として再分配する」¹⁶ことである。そうした小説の役割に忠実な要素を

はっきりみてとれる作品として、蓮實は『同時代ゲーム』および中上健次の『枯木灘』を挙げる。

小説が「コミュニケーション」の役割を持ち、物語の想像力を開く作用を持つという蓮實の議論について、本論文は基本的に同意する。それでは、『同時代ゲーム』では、蓮實のいう「物語」たる「神話と歴史」をもとにしていかなるコミュニケーションが行われているのか。蓮實の論考は蓮實自身が述べるように、小説を「説話論的に還元」¹⁷して形式的に論ずるという方法的選択をあえてとったうえで書かれたものであるため、この点について明確に論じられているとは言えない。

そこで本論文は、このテキストに書き込まれている、「神話と歴史」が読者の目の前にある形に書き直されていく過程一次節で述べる「編集の時間」がそれを読み解くための端緒となる一に着目して分析することで、物語ることを他者との関係の中に開き、ともに信じるのが可能な「神話と歴史」を立ち上げていく語りのありようを読み取る。そのうえで、大江がそうした小説をこの時期に書いたことの意義について述べたい。

2. 編集への着眼と方法

上述のとおり『同時代ゲーム』は六つの手紙と一つの「投函前に削除された部分」（以下、本論文では「投函前削除部分」と表記する）により構成されているが、作品中には作品に収斂することのなかった複数の手紙の存在が示唆されている。たとえば「神話と歴史」を妹に向けて書き始めるきっかけについて、「僕」は、「第一の手紙」では妹から送られてきた「恥毛のカラー・スライドいりの手紙」を挙げ（44 頁）¹⁸、「第二の手紙」では、妹からの「生存をつたえる手紙」を挙げており（95 頁）、「第六の手紙」においてこの二つの手紙ははっきりと別の手紙とされるも、二つともその内容が開示されることはない。また、それ以外にも「送金」にいたるまでの「僕」と妹とのやりとりが示唆されているが（427-428 頁）、これも内容は開示されない。

こうした、一見叙述をいたずらに複雑にするだけのような、開示されない手紙や、手紙が出された後に挿入される断片への言及をどのように捉えればよいのだろうか。本論文はこれが、『同時代ゲーム』に収斂することのなかった手紙が複数存在する事実を強調し、『同時代ゲーム』に組み入れられる手紙を選択する行為、すなわち編集の時間を考慮に入れる読みへと作品を開く契機として機能しているものと考えたい。

『同時代ゲーム』に複数の語りの時間が混在していることを指摘し、それらを腑分けしようと最初に試みたのは四方田犬彦¹⁹である。この四方田の分析を引き継いだ先行研究としては杉山若菜²⁰によるものがある。本論文は、こうした四方田および杉山の分析から作中の異なる時間を腑分けして分析するという基本的な視角を引き継ぎつつ、手紙を編集する「僕」の時間²¹を考慮に入れ、主に手紙を執筆する「僕」の時間と手紙を編集する「僕」の時間との差異に着目することを通じて、後者の時間に属する「僕」の編集

行為の企図を考察する。それにより、「神話と歴史」の語りの変容と、その背景にありうる事情が読み手に開示されるさまを跡付ける。

語りの内容の変化は『同時代ゲーム』中にいくつも垣間みることができ、かつそれらを跡付けることのできる可能性としての細部も複数みられる。その中で特に本論文が着目し、以下論じていくのは、『同時代ゲーム』の中心となる「僕」とその妹との関係、神話上の英雄「壊す人」、謎めいた形象である「森のフシギ」を緩く一つの線で結びうる「壊」と「懐」という二つのエクリチュールの往還を通じた変化である点に注意されたい。

考察を進めるにあたって手がかりとなるのは、「第一の手紙」で宣言される「神話と歴史」を語る企図と、結果として読者の目の前にある『同時代ゲーム』という作品との間のずれである。なぜなら、前者は執筆時の「僕」の企図の表明であり、後者は編集時の「僕」の手によるものだからだ。

3. 投函前削除部分における「あの出来事」

「第一の手紙」では、村に移住して来た父が村の「神話と歴史」に入れ込み、自分の双子の子供である「僕」と妹にそれぞれ「神話と歴史」を記述する役割と「壊す人」の再生を手助けする巫女としての役割を与えたことが語られていた。父によって強制されたこの役割と、その役割を担うものとするために授けられる「スパルタ教育」は、子供の「僕」にとって大きな負担だった。「スパルタ教育」の内実が書かれている「第六の手紙」からは、僕に対する父の教育が一方的な教え込みであり、時に暴力を伴っていたことが窺える。そのため、「僕」は、父に押し付けられた役割と、その役割に規定された兄妹関係を組み替えるべく、抵抗を試みることになる。

「僕」によれば父の「スパルタ教育」は「複雑な手順」をはらんでいるうえ、それを押し付ける力も多方面からなるものである。よって、「複数の相手に効きめがあるように、多様な意味を同時にもつ、醜悪で奇怪な行動」（83 頁）が要請されることになった。その行動とは、妹を「強姦」することであったという。それによって「僕」は、既に父によって与えられた妹と自分との役割と、そこから生まれる関係を組みかえとともに、新たな関係を結びなおそうとした。しかし、「強姦」は未遂に終わることとなった。

着目したいのは執筆時点の「僕」が強姦の記憶を語る前に挿入した以下の一節である。

もっとも僕はこれまで時をへだててきみと会うたびに、なにごとかこの記憶にからむことを口にしないではいられなかったと同様（それはもとより厭らしさも自覚される、官能的な昂揚を僕にもたらしもしたのだが）、これから書きつづける手紙としてのわれわれの土地の神話と歴史に、あの出来事に連なる内的経験を書きこんでゆかずにはいられぬはずのものなのでもあるが……（82 頁）

ここに現れる「あの出来事」とは上でまとめたように、強姦未遂に関わって語られた事柄と考えられる。そして、「僕」によれば、投函前削除部分で語られる「あの出来事」とは、「これから書きつづける手紙としてのわれわれの土地の神話と歴史」に、それに由来した「内的経験」を「書き込んでゆかずにはいられぬ」性質の出来事であった(82頁)。このように執筆時点での「僕」は、結果的に投函されなかった削除部分において、以降の手紙を「あの出来事」との関係から読むべきという解釈の規定を挿入していた。

それでは、「内的経験」とはどのようなものだったのか。本論文はそれを、強姦未遂(「あの出来事」)に関わって書かれた妹との間の対話に関わるものととらえる。以下、その対話の内実をみていく。

—わたしは壊す人の名前をずっとまちがえていたようなんやよ。壊すという字を懐かしいという字と一緒にして、両方がひとつの字で、そのまま壊す人という名前になってると思ってたんやねえ。そう気がついてみると、壊す人という名前は不思議やなあ、どうして壊す人かなあ？

—なぜ壊す人を壊す人というのか？　そういうことを考えてみたことはなかったなあ。壊す人という言葉を考えてみる以前に、壊す人が僕のなかに入りこんできていたからなあ。(あの時僕は、当の壊す人に根ざす紐帯から自分ときみとを切り離そうとして、あの出来事の行動に出ていたのだから、それでいてこのようなことを話していたのも、やはり奇妙な事態だとは思うんだが。)(87頁)

ここで妹は、まず、懐かしいことを示す「懐」と「壊」という漢字を同一のものと捉えていたことを述べる。「壊す」に「懐かしい」という意味が含まれないのだとしたら、創建者に対し、「壊す人」という名前はなぜつけたのか、ということは、妹にとって「不思議」であるようだ。

それに対して応答する「僕」は妹の「どうして」を、歴史記述者としての観点から、系譜学的な問いの「なぜ」に引き戻して一旦はとらえる。しかし、「僕」はそこからすぐさまずれていき、「夢想」した光景であるところの、「壊す」イメージと「懐かしい」イメージを接続し始めるのである。

漠然となら、壊す人は、創建者の一隊が川を遡行してきた時に、大岩塊あるいは黒く硬い土の塊りを破壊した人間だから、そういうのだと思っていた。それともうひとつ、創健者たちの全体が一緒に入っている大きい卵の、その内側から、壊す人が殻を壊して外に出る道をつけた、そういう光景を夢想していたような気もするなあ。そのすべてをひっくり返して、しかし僕も壊す人には、きみのいうとおり、懐かしい人という気持ちを持っているなあ。(87頁)

「それともうひとつ」以降の「僕」は、「それともうひとつ」と言いながら、「壊す人」という名にふさわしい「壊す」伝承とは別の、イメージの中の、内部からの破壊について語り始める。「それともうひとつ」以前で語られていたのは、「第一の手紙」で言及されていた「遡行」に関わる伝承である（47-48 頁）。一方、「それともうひとつ」以降のイメージは、遡行とは異なり、卵の殻を破ることにより外界に出ていく、出立のイメージと言える。「そのすべてをひっくるめて」によって統合された伝承とイメージとは、相合わさる形で「懐かしい人という気持ち」を構成することになる。

妹の中で「一つの字」となっていた「壊す」と「懐かしい」とが二つに分けられることを、「壊」されることととらえるのであれば、「僕」は自身の主観を通して二つの字を改めて結び直したことになる。この部分において、「懐かしい」という感覚は、「壊す」行為と、壊されたものを結び直す行為とを通じて、「僕」に共有されていく²²。「僕」は「なぜ壊す人を壊す人というのか？　そういうことを考えてみたことはなかった」のだから、「僕」が「壊す人」をなぜ「壊す人」というのか考える過程において想起する史実とイメージとの交わりを「すべて」「ひっくるめる」形での「懐かしい」という言葉の言語化自体もここで初めて行われたことになる。

父によって与えられた役割を脱しようとした「僕」の試みは結果的に結実しないのだが、一方で、その試みは、「僕」と妹との間の私的な想像力の交感を通じ、「壊す」と「懐かしい」とを想像上で重ね合わせ、区切りがつけられる。こうしたやりとりは、「僕」が父にそうされたように、一方的に「神話と歴史」を教え込まれる場合には生じえない。ここで模索されているのは、他者との相互主観的なやりとりを通じて「神話と歴史」と関わる方法である。そして、「僕」と妹とが、「神話と歴史」を相互の主観を交えながら書き直し、書き直す行為を通じて自己と「神話と歴史」との関係を組み替えられるのだとしたら、二人はまた、父＝神主によって与えられた歴史家（「僕」）、巫女（妹）という役割の限定を受けることのない開かれた想像的交わりを、「神話と歴史」と果たすことも可能だろう。「投函前削除部分」で語られた「僕」の強姦の試みは、父の与えた役割から逃れようとする目的を持ったもので、それ自体は未遂に終わったことはすでに述べたとおりである。しかし、その試みに関わって「僕」と妹との間になされた対話は、父に規定された役割とは異なる形に「僕」と妹との関係を組み換える可能性をはらんだものである。つまり、「あの出来事」を行うきっかけとなった「僕」の本来の意図を実現する可能性を持っているのは「僕」と妹との間の対話にあると言えよう。

そして、「僕」による「神話と歴史」の語りは、このような「僕」と妹との間のやりとりにおける「壊す」（解体）と「懐かしい」（結び直し）との往還関係を、目の前にいない妹に向けて再演するような性格を有している。たとえば、「第一の手紙」に現れる、「僕」の幼少期に「杉十郎首塚」で暴挙に出て強姦殺害された「三十女」のエピソード（76 頁

以降)をみてみたい。

そのエピソードで「僕」は杉十郎首塚を、本来はその土地の先住者である「曾我十郎」の首塚であったとして、「僕自身、子供心にすでに、杉と曾我とのふたつの言葉を二重うつしにしていた」(77 頁)と述べる。本来一つのはずの字「杉」を、その裏にある歴史から「杉」と「曾我」とに分けたうえで、それを「杉」の字に二重写しにして読み取る「僕」の想像力には「壊す」作用と「懐かしい」の往還関係をみてとることができるだろう。そして、文字から喚起された二重写しの想像力の作用は、先住者として創健者たちに追いつけられなかった「瀕死の「大猿」どもの族長のミイラ」としての杉十郎(先住者曾我十郎の神話を重ねられた杉十郎)が、「首つかの石積みからミイラになった軀を起こし、女の背後によりそって立つ」二重化したイメージを幻視させる(78 頁)。

統合されたこのイメージは村で囁かれる「神話と歴史」それ自体からのみ生じたわけでも、また、「僕」の体験や想像力だけから来るわけでもなく、「神話と歴史」と「僕」の私的想像力とが出会い交差する地点で生まれる他者性をはらみ持ったイメージである。こうした一連の「僕」の杉十郎首塚に関する語りは、「自分の幼・少年時のさかいいめに、われわれの土地においてもまた、ひとりの女が絶望し忿怒するがゆえに徹底的な活動をおこしたことを、妹よ、思い出したのだった」(76 頁)という部分の「妹よ」という言葉に現れるように同じ「神話と歴史」を共有する妹が聞き、かつ読みうる²³という方向付けを後ろ盾に、フィクショナルなものとして立ち上げられていくのである。

同様に、「僕」は「第二の手紙」で「地獄の絵」の炎について「亡者を苦しめる火」と「生きた人間を活気づけるための火」との二つの解釈を提示し(104 頁)、それを重ねて両義的な「地獄」の業火を思い描く(105 頁)。同じ手紙では「壊す人」とスターリンとを二重化する描写もある(152 頁)。こうした「僕」によるイメージの二重化作用の後に、往々にして「僕」はそれに即した夢をみたり「にせの記憶」(105 頁)を抱いたりする。「僕」は父＝神主のスパルタ教育を受けたことを強調しながらも、その実それと自分の想像とを渾然一体として「神話と歴史」を語っている。そのことによって、「僕」は不断に妹に対して「神話と歴史」を「壊」し、かつ新たな統合のありようを提案するのである。

4. 「神話と歴史」を書き直す「僕」

そして、「僕」の「神話と歴史」由来の文体の原理は単に物語言説だけでなく、物語内容の層にも、「森のフシギ」という形象に託される形で具現化していく。「森のフシギ」とは、村の谷間に伝わる伝承上の怪物である。それは地球よりほかの天体から到来して、創建期よりも以前から森に住んでいたとされており、不定形で、言葉をかけられると形をかえると伝えられている。

「森のフシギ」の伝承は、作中で主に語られる「壊す人」やその後に続くトリックス

ターたちの活躍がおりなす創建期から現代にいたるまでの神話と歴史のナラティブとどのように関わっているのか曖昧である。そのため、神話の構造分析を行う先行研究に「フシギ」はほとんど組み入れられて来なかった。

しかし、後述していくように「第六の手紙」において語られる「僕」の幼少期の経験において、森に突入した「僕」に対して「森のフシギ」は、森に切り分けられ、バラバラになった「壊す人」を復元するように命じる役割を果たしている。また、『同時代ゲーム』の語り直しとして発表される『M/Tと森のフシギの物語』（『へるめす』、1985年-1986年）が題名に「フシギ」を含みこみ、これまでのところ大江の最晩年の著作となっている『晩年様式集』（『群像』、2012年-2013年）にもそれが現れるということから鑑みても、大江における森の神話という主題を分析するにあたり、「森のフシギ」は一つの重要なモチーフである。

それでは、なぜ「森のフシギ」が「壊す」と「懐かしい」との連関と結びついていると言えるか。一つ目の理由は、後述するように、「第六の手紙」においても「森のフシギ」が出立と廻行が交わる場所に出現しているからだ。また、二つ目の理由として、投函前削除部分で相互に連関が見出された「壊す」「懐かしい」に含まれる「壊」と「懐」との共通部分「裏」は「目からあふれる涙」を象形する部分を含みこんでいる²⁴ことが挙げられる。「森のフシギ」とは作中において「人間の「言葉」を受けいれるたびに」「あるかたちと色においてつみかさねられてゆく」性質を持ち、最後に「涙」の形に収斂するとされていたのだった。漢字に着目したときに見出されるこのような連なりは、投函前削除部分と「森のフシギ」とを連関させて読むことを誘導するサインと考えられる。

以下、「第六の手紙」に現れる「森のフシギ」に投函前削除部分の「あの出来事に連なる内的経験」としての「壊す」と「懐かしい」との連関が重ねられるさまを確認する。そのうえで、投函前削除部分と「第六の手紙」における「森のフシギ」とが連関を持つように描かれていることの意味を、二つの手紙を編集時点で付け加えることで「第一の手紙」から「第五の手紙」までに行われた神話語りを書き直す編集時点での「僕」の企図との連関から捉え直したい。

幼少期の「僕」の姿が描かれる「第六の手紙」において、懇意にしていた天体力学の専門家アポ爺・ペリ爺に対する苛烈な暴力に直面した「僕」は、何かに憑かれたようにして森に入っていく。「森のフシギ」はこの森の中の、「僕」が「ほとんど帰還するような気持ちで降りて行く沢」（478頁）にある。「僕」はそこで「僕」に対する「壊す人の全体を復元しなければならぬ」という指令を感得したうえで、「そのための象徴的な行為として、壊す人の肉体の碎片が埋まる上を、その関節のひとかけらをも見落すことなく通り過ぎてゆけばいいのだ」という「励し」を与える夢をみる（483頁）。「森のフシギ」はこの夢で、「僕」の再出発を支援していた。つまり、「森のフシギ」は投函前削除部分で「壊す人」に懐かしさを感じるために「僕」が見出した二つの「壊す」運動である廻行と出

立の交わる地点にいるとみられるのである。

森の中で「僕」が直面するに至った「森のフシギ」は「僕」に、暗闇の中に道行を明視する眼を与える。僕はその眼を存分に用いて、森の中を駆け巡るのだが、この眼は終結部において、「僕」が創健者たちのなかから「壊す人」を見出そうとしても、効果的に機能はしない。また、「僕」はその眼で「壊す人」を探そうとしたことにより隙を作ってしまう、村からの捜索隊に捕まってしまうのだった（490 頁）。「森のフシギ」は「壊す人の復元」を「僕」に命じながらも、その与える眼は、「僕」に「壊す人」の住む森という超越的なトポスからの離脱を余儀なくしてしまっているように読むことができる。それでは、こうした「森のフシギ」が与えた眼が、森からの離脱に通じてしまう展開は、どのような意味を持っているのだろうか。

第一にこの離脱は、「僕」が「あの日以来、父＝神主のスパルタ教育からは縁を切ることになった。子供ながらに、恥と憤りに振曲げられたような心で、思いさだめたことを実現したのだ」（459 頁）と述べるように、父による「スパルタ教育」から、「僕」自身が解放されるきっかけとなっている。「森のフシギ」が投函前削除部分の経験を仮託して書かれたものであるとすれば、「僕」は投函前削除部分でのやりとりをもとにして、父に押し付けられた役割から逃れたことになるのである。これは幼少期の「僕」が一貫して持っていた父からの逃走という願望の実現と捉えられる。

第二に、この離脱は、「僕」がその後「神話と歴史」の語り直しを行う大元のきっかけとして読むことができる。なぜなら、脱出の瞬間、「僕」は、長い年月ののちに「僕」を「神話と歴史」を書くことに方向付ける成長した妹、その恥毛、そして再生した「壊す人」といったビジョンを先取りして幻視しているからだ。「僕」は、離脱の瞬間「樹木と蔓の囲む硝子玉のように明るい空間の、核心をなすひとつ」を見たといい、その中に「妹よ、娘に成長したきみが入っていた。きみは燃えるように美しい恥毛で下腹部をかざっているほかは、全裸の軀じゅうをバターの色に輝かせて、その傍らには、再生し回復した犬ほどの大きさのものがつきそっていた」（540 頁）と述べている。

以上より、「森のフシギ」が眼を与えることで結果的に「僕」を森からの離脱に導くことは、「壊す人」をその中心に据えた共同体の想像力に根差す神話的トポスに「僕」が絡め取られてしまわないようにし、「僕」が森の外で生き続けること、そしてその後『同時代ゲーム』に収斂する複数のテキストを書くことに帰結するとみることができるのである。

ここで、「森のフシギ」は、前節にて論じた投函前削除部分の「内的経験」と関係づけて読めるように書かれていたことを思い起こしたい。投函前削除部分において、妹が吐露した「壊す」という語と「懐かしい」という語の連関は、「僕」と妹との間の相互主観的なやりとりをもとにして「僕」の中に想像力の芽として残った。この連関は、「森のフシギ」という形象を介して、執筆時点の「僕」により「第六の手紙」に書き込まれ、「僕」

が父のスパルタ教育から逃れ、『同時代ゲーム』に収斂する複数のテキストを書くことに帰結するきっかけとなった。

このように読むとき、現れてくるのは、妹との対話をもとに自己の過去の経験を書き直す、執筆時点の「僕」による虚構生成のありようである。虚構を生成する「僕」のありようは、伝えられた「神話と歴史」の内容を改変せずに再話したり、資料にもとづき厳密に「神話と歴史」の内容を調査したりする、父の期待した歴史家としての役割とは対極にある。そして、こうした虚構生成自体が、前段までの読解にもとづけば、妹との対話により可能となったものとして読めるように書かれている。つまり、執筆時点での「僕」は、投函前削除部分における当初の目的——父に押し付けられた役割からの離脱——を、「あの出来事」に関わって行なった対話を通じて実現したものとして書いていたのである。

それでは、ここで、冒頭に述べた本論文の目的に沿い、編集時点の「僕」の時間を考慮に入れてみたい。これまで論じてきた投函前削除部分は、その名のとおり投函されなかった。投函された「第一の手紙」から「第六の手紙」の六つの手紙のみを読んだのでは、以上のような読解は導かれ得なかった。したがって、『同時代ゲーム』編集時点の「僕」が、投函前削除部分を挿入することで、以上の読解を可能にする操作を加え、「第一の手紙」から「第六の手紙」の内容を書き直した（編集し直した）とわかる。

編集時点で「僕」が行なった以上の書き直しは、編集時点の「僕」の現在にとってどのような意味を持っていたのだろうか。着目すべきは、編集時点での「僕」と妹との関係であると考えられる。執筆時点での「僕」は妹に対して「神話と歴史」を語りながらも、「第二の手紙」冒頭では早くも、自分の手紙が果たして妹に届いているのか、妹は本当に送り先に存在するのか、疑問を持っている。「第六の手紙」では、妹がいよいよ送り先にいないことが明らかとなった旨の記述をしている。しかし、「僕」は妹に対する語りかけをやめない。『同時代ゲーム』を編集する時点での「僕」の時間においてもまた、父の死後に父のもとを去り、編集時点でその居場所がわからなくなっている妹が、出版される『同時代ゲーム』という作品の、内包された読者となっているはずだ。

「僕」による『同時代ゲーム』の出版は、投函前削除部分における妹とのやりとりへの、逆方向——「僕」→妹——の変奏となっている。投函前削除部分においては、妹の中で一つになっていた「壊す」と「懐かしい」とが分けられ——「壊」され——た状態で、「僕」に差し出された。「僕」はそれらを改めて結び直すことにより「懐かしい」という情感を自覚していった。他方、編集時点の「僕」もまた、投函前削除部分を挿入し、投函した「第一の手紙」から「第六の手紙」の「神話と歴史」に関わる物語に亀裂を入れた——「壊」した——状態で妹に送り出していると捉えられる。なぜなら、「僕」による投函前削除部分の挿入によって、「第一の手紙」から「第六の手紙」の「神話と歴史」に関わる物語は、「僕」により書き直された——「壊」された——ことが明白だからであ

る。「僕」は『同時代ゲーム』を妹に送り出すことで、妹に対し、「第一の手紙」から「第六の手紙」の「神話と歴史」を改めて結び直し、自分自身にとっての「神話と歴史」を語ることを要請している。これは妹との間で、「神話と歴史」に対する新たな形での懐かしさを改めて共有しようとする営みであったはずである。そして、その後には『同時代ゲーム』を読んだ妹との、個々人にとっての「神話と歴史」との関わりをめぐる、さらなるやりとりが予感される。父によって与えられた役割に規定された兄妹関係は、その中で新たな相貌をみせうるだろう。

以上の考察をもとにすれば、編集時点での「僕」の時間を考慮に入れることで、妹との相互主観的なやりとりを通じた「壊す」と「懐かしい」との往還関係を通じ、「神話と歴史」を継続的に書き直し、父が与えた役割とは異なる兄妹関係を希求しようとする編集時点での「僕」の意志を読み取ることができる。『同時代ゲーム』は継続的な書き直しを通じて他者との共同性を模索する過程に身を置く複数の時間——幼少期・執筆時点・編集時点——における「僕」と、継続的な書き直しに開かれる「神話と歴史」のありようを主題とした作品として読みうるのである。

5. おわりに——「神話と歴史」を開く方法——

村の谷間の「神話と歴史」を、堅固に構築された構造としてとらえるのではなく、より個人史に則したものとして、ゆえに実存的な位相に関わるものとしてとらえようとしてきたこれまでの読みから着目されるのは次の引用部であろう。

壊す人が百歳を越えても成長して巨人化し、時には谷間から居なくなったが、いつの間にか再生して、この土地の時の流れの全体によりそいつづけたこと（僕が二枚も描いた絵のとおり、）それがありえないことならば、この谷間と「在」、そして森までもが、夢のようなものにすぎないじゃないか？そしていま森に囲まれた谷間の校庭に立っている、ひとりの子供としての僕までもが、夢のようなものになってしまわないか？しかし誰の夢だ？そのようにして僕は肩にむけて突きあげてくるようなクスクス笑いにとりつかれたのである。自分のしゃべる声に昂揚している、壇上の校長をギクリと口ごもらせるにいたるまでに。（下線引用者、464 頁）

「僕」は村の谷間の「神話と歴史」を否定される段になって、自分が「夢のようなもの」になってしまうという不安を吐露した後に、「しかし誰の夢だ？」という疑問を提示する。この一見謎めいた問いかけは作品全体の絵解きとなっているのではないだろうか。自己の存在が、「夢のようなもの」になる状況を想定し、そこでその夢をみる人を問う「僕」からは自分が「夢のようなもの」になってしまうことよりも、自分の夢をみる誰かがいないことへの恐れが読み取れる。ここからは、「神話と歴史」自体の実証的な真実性より

も、それを信じて構想する人がいることを重視する「僕」の姿勢が読み取れるだろう。

そしてこの「僕」が選び取ったのは、語る主体と聞く主体の相互主観的な関係性の中において真実味のある物語を構築しては解体する長い道のりへと踏み出していくことだった。その「僕」がどのように「神話と歴史」を書き直していくか。その過程を読者がたどることが可能なように書くことは、虚構であることが自明の前提である「神話と歴史」にばらばらになった形で埋め込まれた真実味——実証的な真実味ではなく、それを伝達する個々の主体が、それぞれに有する想像力と切り離すことのできない形で感得する真実味——を読み手と共有しようとする試みであったと言える。

以上は、「第一の手紙」の投函前削除部分に着目した本論文の読みで明らかになったが、冒頭に示したように、作中には他にも読者に向けて開示されることのない手紙の数々の存在が示唆されていた。それらの手紙もまた、一旦紐解かれてしまえば「神話と歴史」に縫い合わされた、それを語る複数の語り手の経験と不可分となった物語の側面を露出すると考えられる。それらを一つ一つ紐解くことを続ければ、「神話と歴史」は読み手にとって、「偽」であり、かつ、「胡散で、曖昧で、しかも誇大妄想の熱狂に支えられた」もの²⁵と単純に言い切れない真実味を帯びたものとして立ち現れてくることだろう。

メタ歴史的な言説が没落した同時代にあって、大江は、「偽」であることが読み手には自明な「神話と歴史」を、真実味のある物語として共有するにはどのようにすればよいか、苦闘していたのではないだろうか。そこで大江は、妹＝読み手との過去のやりとりや、読み手のありようを思いやることで変容する複数の時間における「僕」＝書き手の意識の間のずれに起因し「神話と歴史」が書き直されていく過程を描いた。これを通じて、大江は「神話と歴史」を読み手＝読者に対して開こうとしたのだと考えられる。こうした方法により大江が書き得た『同時代ゲーム』は、大きな物語が終焉したとされるポスト・モダン期の状況に呼応し、かつそれを乗り越える、物語との新たな関係性の模索、すなわち、新たな小説のありようの模索だったのではないか。

以上、本論文は大きな物語の終焉状況に代表されるポスト・モダン期の70年代後半における日本文学において、コミュニケーションの装置としての小説の役割に特に忠実な作品として蓮實によって挙げられた『同時代ゲーム』の作品内における書き直しを通じた物語の伝達過程のありよう——コミュニケーションのありよう——と、その意義を明らかにした。

以降80年代に向けて大江の小説は語りの点でもモチーフの点でも大きく相貌を新たにする。しかし、物語の中に縫い合わされた、その物語を語るものにとっての真実味を他者と共有し、そのことを通じて共同性を創出しようとする大江の姿勢は形を変えながらも晩年にいたるまで²⁶一貫しているとみることができる。小説は物語をいかに開きうるか。そして開くことを通じて、読み手を含みこんだ共同性をいかに創出していくか。もとより唯一の回答がありようはずもない、小説自体の存立に切り込むこの問いをめぐ

り、以降も大江は果敢に執筆をつづけていくことになる。

註

- ¹ 大江健三郎「同時代論の試み」『世界』第142号、1980年、263頁。
- ² 『同時代ゲーム』を構造主義的な見地から読解した批評は複数あるが、代表的なものとして、稲田三吉「大江健三郎と方法の問題-5-「同時代ゲーム」をめぐる」(『民主文学』第172号、日本民主主義文学会、1980年、96-110頁)、山本哲士「大江健三郎の神話構造(上)」(『新日本文学』第222号、1980年、74頁)、栗原彬「遡行と再生／アイデンティティ政治——『同時代ゲーム』をめぐる」(『国文学 解釈と教材の研究』第28巻第8号、1983年、52-55頁)といったものが挙げられる。
- ³ 『読売新聞』1979年12月17日夕刊、9面。
- ⁴ 作中で何度か「僕」によって触れられるとおり、「僕」の語る神話は天津神を中心とした日本神話に対して、様々な国津神からなる多極的神話像を背景としたものであったため、日本神話を相対化するような機能を、「僕」の神話語りに指摘する先行研究も複数存在する。日本神話との関係を丁寧に論じたものとして特筆すべきは武田勝彦他『大江健三郎文学 海外の評価』(創林社、1987年)に収録された吉田三陸『『同時代ゲーム』における宇宙論とその前衛的方法』(156-174頁)や、小森陽一『歴史認識と小説——大江健三郎論』(講談社、2002年)における『同時代ゲーム』論が挙げられる。
- ⁵ 刊行後行われた対談(菅野昭正・後藤明生・三田誠広「鼎談」『文芸』第19巻第3号、1980年)で、三田誠広は、『同時代ゲーム』を「高級なパズル」にたとえ、知的に構造化された作品の難解さを指摘した。松本健一は「〈伝奇〉の試みの破綻」(『文芸』第20巻第6号、1981年)で、作品の企図を天皇中心の歴史の異化として捉えた上で、その代替物として提示されている村の神話が「知」によって人工的に作られているがゆえに、読み手にとって、それが「懐かしい」ものたり得ていないと述べた。近年では、井口時男が「オイディプスの言葉——大江健三郎論」(『群像』第42巻第11号、1987年、195頁)において、『同時代ゲーム』の語りのありようにつき、「説明概念の骨組みに規制されて[中略]逸脱と戯れの中から何ものか未知なるものを生み出すべき真の荒唐無稽を実現できない」と評価している。
- ⁶ ジャン＝フランソワ・リオタール『ポスト・モダンの条件』、小林康夫訳、書肆風の薔薇、1989年。原書 *La condition postmoderne* は Les Éditions de Minuit より 1979 年に刊行。
- ⁷ 同上、8-9 頁。
- ⁸ 四方田犬彦『貴種と転生』、新潮社、1987年、147-186 頁。初出は『新潮』第83巻第8号、1986年。
- ⁹ 同上、145 頁。

- ¹⁰ 同上、146 頁。
- ¹¹ 蓮實重彦『小説から遠く離れて』、日本文芸社、1989 年。初出は『海燕』1987 年 3 月-1988 年 9 月号。
- ¹² 同上、278 頁。
- ¹³ 同上、280 頁。
- ¹⁴ 同上、243-244 頁。
- ¹⁵ 同上、293 頁。
- ¹⁶ 同上、同頁。
- ¹⁷ 同上、10 頁。
- ¹⁸ 引用元は初版本『同時代ゲーム』（講談社、1979 年）。以下同版からの引用の際は同様に引用末尾に括弧を付し頁数のみ記す。
- ¹⁹ 四方田犬彦「解説」『同時代ゲーム』、新潮文庫、587-592 頁。1984 年
- ²⁰ 杉山若菜『『同時代ゲーム』考：「visionary」「妹」「隠喩」』『日本文学研究』第 55 号、大東文化大学日本文学会、2016 年、100-113 頁。
- ²¹ 六つの手紙と一つの投函前削除部分を『同時代ゲーム』へと編集した存在について、作品には直接的な言及はない。しかし父は死に、妹が行方不明であると語られる状況の中で、投函前削除部分という「僕」の私的な所有物を付け加えることができるのは、作品内在的には、「僕」しかいないと考えられる。本稿では編集という行為を作品に内在する「僕」が手紙執筆時点から考えて未来に属する時間に行ったものとしてとらえる。そして、手紙を『同時代ゲーム』の形で読者に送り出す編集時点での「僕」がそうした形で作品を送り出すことの企図を問う。
- ²² 以上の「壊す」と「懐かしい」との、1979 年時点での関係は、小森陽一が『懐かしい年への手紙』（講談社、1987 年）を分析で析出した「壊す」と「懐かしい」とのありようと共通していると捉えられる。小森は『『懐かしい年への手紙』——生きいきした記憶としての小説』（『国文学 解釈と教材の研究』第 35 巻第 9 号、1990 年）において、「一人にとっての懐かしさは、それを壊すことで二人にとっての懐かしさとなりえ、二人にとっての懐かしさを壊すことでしか、三人のあるいは四人の、そして同世代にとっての懐かしさは生まれて来ない。[中略] 連続でも断絶でもない、あるいはその両方でもある「連結」。そこに懐かしさを壊し、壊し壊された懐かしさを再形象化する言葉の運動が見えはしないか。」(93 頁) と述べていた。
- ²³ 作中で「僕」が、妹が手紙を読むであろうことを心の支えとして「神話と歴史」を書きついでいることは、繰り返し強調されている。この点に着目し、作中に散在する妹の身体性と「僕」の語りとの関係を論じているのは十重田裕一の『『同時代ゲーム』——「第一の手紙」・書くことの端緒と身体イメージ』（『国文学 解釈と教材の研究』第 42 巻第 3 号、1997 年、86-92 頁）である。

- ²⁴ 『新漢語林』(大修館書店、2004年)には、「褻」に含まれる「衣」部を除いた部分に関し、「目からあふれる涙の象形」とある。
- ²⁵ 四方田犬彦『貴種と転生』、新潮社、1987年、145頁。
- ²⁶ たとえば、晩年の作品である『憂い顔の童子』(講談社、2005年)では、「本当のこと」と「ウソ」との関係が冒頭で主題化され、「ウソ」を書く作家の営みが繰り返し問いに付される。しかし作家が自分の書いた「ウソ」の中の、その作家にとっての真実味や、「ウソ」の背景となる想像力を抱き続ける人々との関わりが繰り返し描写される中で「ウソ」が「本当のこと」に通じていく道が曖昧ながらも読み手に示される。

※本論文は日本近代文学会 2019 年度春季大会 (5 月 26 日、於専修大学) での口頭発表にもとづく。
会場の内外で貴重なご意見をくださった方々に深謝申し上げます。