

# 論文の内容の要旨

論文題目 犠牲の森で——大江健三郎作品における死生観

氏 名 菊 間 晴 子

本博士論文では、『同時代ゲーム』に登場する「村=国家=小宇宙」の創建者・「壊す人」の表象分析を出発点とし、「犠牲」のイメージに着目しながら、大江健三郎の小説作品に示される死生観について、そのキャリアを縦断する形で考察した。大江がその小説執筆を通して追究した死生観の軸として、第一に犠牲となって死んでいったものの亡霊性をめぐる思考、第二にあらゆる個の魂を包括する「総体」としての超越的存在をめぐる思考があることに注目し、初期から後期までの作品をそれぞれ貫くこの二本の軸が、絡み合いながら変容を遂げていくことで、大江という作家の死生観が作り上げられてきたことを明らかにした。

まず第一部では、大江の死生観を貫くその二つの軸の緊張関係が顕著に示された作品としての『同時代ゲーム』(1979)に注目した。第一章では、大江が『同時代ゲーム』を執筆する上で参照した、「異化」、「グロテスク・リアリズム」等の理論的枠組みが、いかに作品に反映されているかを整理した上で、「壊す人」というキャラクターが有する、「周縁」のトリックスターであり、「偽史」というエクリチュールの<sup>メタファー</sup>暗喩としての性格について論じた。第二章では、かつて「村=国家=小宇宙」と呼ばれる谷間の村の共同体のなかで殺され、バラバラに解体されたという伝承を持ち、そして「犬ほどの大きさのもの」として現在時に再

生したとされる「壊す人」が有する、犠牲獣の亡霊としての性格を指摘した。その上で、生者に憑依するように働きかけてくる犠牲獣の亡霊たちの姿に満ちたこの『同時代ゲーム』という作品が、通常の歴史叙述からは取りこぼされる、権力の犠牲となって傷ついて死んでいったものたちの記憶を掬い上げるエクリチュールであることを明らかにした。第三章では、この「壊す人」にはあらゆる個を包括する「総体」としての超越的存在という性格が付与されていること、そしてその「壊す人」は、生々しい感触を伴って「僕」に憑依する「暗い巨人」であり、そしてあらゆる空間×時間のユニットを包括する宇宙モデルという二面性を有していることを指摘した。その上で、「罪のゆるし」の「あお草」をはじめとする 80 年代の作品にも目配りをしながら、この「壊す人」というキャラクターが有する多重性は、70 年代末から 80 年代にかけての、大江の死生観の変遷の過程を反映するものであったことを明らかにした。第四章では、『同時代ゲーム』において「村＝国家＝小宇宙」の高みに広がり、とされる森の描写を分析することを通して、大江作品における神秘的トポスとしての「森」の造形に迫った。この「森」は、大江の故郷の地をその原型とし、当時の「精神世界」言説にも影響を受けながら、彼が自身の死生観を探究していく舞台として造形された場所であったことを指摘した。

第二部では、暴力的な所業の犠牲となって傷ついて死にゆくものの身体、そしてその亡霊のイメージを取り上げた。第一章では、「奇妙な仕事」(1957)を筆頭に、大江の初期作品に度々その姿を現す、人間によって無残に殺されその生皮を剥がれる動物の表象を分析した。大江作品において、理不尽な暴力の犠牲となって殺され、その皮を剥がれる動物たちの気配は、剥がされたばかりの生皮のような感触を伴って生者に取り憑く亡霊として残存し続け、その供犠のシステム自体を問い直させるような強度を持つことを明らかにした。第二章では、『万延元年のフットボール』(1967)および「核時代の森の隠遁者」(1968)を比較分析的に論じた。共同体における犠牲となって死んでいく人物の身体描写と、そこに向けられる語り手のまなざしを分析することにより、60 年代後半から 70 年代にかけての大江作品において追究された、共同体における犠牲獣の生、そしてその亡霊へのまなざしの倫理をめぐる問題系を浮かび上がらせた。第三章では、70 年代以降の大江作品における、このまなざしの倫理の展開を追った。特に「蚤の幽霊」(1983)に示された、写真というメディアに記録された三島由紀夫の「生首」という亡霊的イメージと、想像力によるその乗り越えのメカニズム

ムを分析することで、80年代の大江作品において強調される、「総体」としての超越的存在を中核とする死生観が、忘れ得ぬ記憶として取り憑く犠牲獣の亡霊の排斥につながっていたことを指摘した。第四章では、2000年以降の「<sup>レイト・ワーク</sup>後期の仕事」作品群を考察対象とした。これらの作品に共通する、大江の似姿であることの明らかな老作家・長江古義人が、否応なく亡霊たちに対峙させられ、彼らとの対話を重ねていくという構造は、大江作品にごく初期から見出せる「二人組」構造の「書き直し」であり、過去作品に示された犠牲獣の亡霊たちとの関係性の「書き直し」のプロセスでもあることを指摘した。その上で、『<sup>イン・レイト・スタイル</sup>晩年様式集』(2013)において構想される、生死の区別なき対話の場としての「<sup>コンミュニオン</sup>集まり」、「私ら」という共同性が、「<sup>レイト・ワーク</sup>後期の仕事」の実践を経て老年の大江が行き着いた死生観であることを指摘した。

第三部では、あらゆる個を包括する「総体」としての性質を有する超越的存在を希求する運動性に着目した。第一章では、「セヴンティーン」および「政治少年死す」(1961)を足がかりに、他者のまなざしおよび死への恐怖からの解放という救済を登場人物にもたらず一方で、その身を犠牲に捧げることを要請する超越的存在が、60年代から70年代の作品群においてどのように変遷を遂げていったかを考察した。80年代以降の大江作品においては、その「総体」としての超越的存在が、谷間の村の自然、そしてあらゆる人間が分有する神性としての想像力＝「<sup>ダイヴァイン・ヒューマニティー</sup>神なる人間性」、そして女性性と結びつき、自己犠牲を要請する危険な存在としての側面は後景へと退くこととなる。『M/Tと森のフシギの物語』(1986)に結実するこの死生観が、ウィリアム・ブレイクを経由したネオ・プラトニズムの思想から強く影響を受けたものであるとともに、同時代的な新霊性運動、特に日本において受容が始まりつつあったニューエイジ思想にも通底するものであったことを指摘した。第二章では、『懐かしい年への手紙』(1987)および『燃えあがる緑の木』(1993-95)三部作に共通して描出される「テン窪大櫓」という樹木の表象分析を行った。この樹木がそれぞれの作品において果たす機能の差異は、両作品において提示される魂の救済の道筋が、「世界の中心」としての樹木が有する聖性に依拠するものから、個々の人間存在が有する聖性、その「祈り」の実践に依拠するものへと変化したことに対応していることを指摘した。第三章では、『懐かしい年への手紙』にその姿を現した後、谷間の村におけるコンミュニオンの活動の場であり、ある種の聖地として、重要な役割を果たし続けることとなる「テン窪」というトポスを分析した。

「窪地」、そして「穴」をめぐる大江の想像力を下敷きとした、複合的な性質を有する場所としてのこのテン窪は、大江の故郷である大瀬の地形的特性やその歴史性と結びつき、現実世界と作品世界が溶け合うような運動性のなかで生成したトポスである可能性を、現地調査の成果を踏まえながら指摘した。この現地調査の内容については、補論で詳述した。第四章では、『宙返り』(1999)において、「<sup>バトロン</sup>師匠」と呼ばれる人物を指導者とする教会が、やはりテン窪を舞台として展開する運動に焦点を当てた。自らを「反キリスト」と定義する<sup>バトロン</sup>師匠の思想を詳細に検討した上で、作品の終盤に描かれる、テン窪における<sup>バトロン</sup>師匠の焼身自殺が、大江作品に示される死生観を規定してきたものとしての、救済を担う「総体」としての超越的存在を希求する想像力の解体の試みに他ならないことを指摘した。その上で、<sup>バトロン</sup>師匠の死後、死者たちの記憶と共に展開されることとなる、「神」なき「祈り」の場としての「新しい人」の教会の活動が、「<sup>レイト・ワーフ</sup>後期の仕事」における生者と死者の対話、その共同性の構想の萌芽と見なされ得ることを示した。

結論においては、あらゆる魂の帰着点としての「総体」、「一者」的な超越的存在を希求する想像力は、その「一者」に回収されることなく現世にとどまり続け、ある強度を持って生者に憑依する犠牲獣の亡霊たちを想定する態度とは相容れないものであることを踏まえ、大江の死生観を貫く二本の軸の相互の緊張関係を整理した。その二本の軸は、90年代半ばまでは、共に「犠牲」というテーマと切り離せないものとして、作中に提示されていた。しかしながら、90年代末の『宙返り』、そして「<sup>レイト・ワーフ</sup>後期の仕事」の実践を経て、その締めくくりとして書かれた『<sup>イン・レイト・スタイル</sup>晩年様式集』においては、大江の死生観の基底に存在し続けてきた、他者との非対等な関係性に依拠するものとしての犠牲の構造自体が問い直され、それによってその二本の軸の融合が成し遂げられることになる。大江が自らの死生観の探究の場として作品世界に創出した谷間の村の森は、犠牲獣の亡霊と「総体」としての超越的存在とが宿る、「犠牲の森」であった。しかしながら、『<sup>イン・レイト・スタイル</sup>晩年様式集』において老年の大江の似姿としての古義人が佇むのは、生死の境を超えた他者との対等な関係のなかで双方向的な対話が展開される、すなわち多様性を含み込んだ共同性が実現される、「<sup>ラン・ミ・オン</sup>集まり」の場としての森であったことを指摘した。