

## 物語の宗教学へ

——高橋いさを作「ボクサァ」をてがかりにして——

島 田 裕 巳

### 1. 宗教の本質と物語

宗教学草創の時代、研究者の関心は宗教の起源の問題、あるいは宗教の本質の問題に向けられ、活発な議論が展開された。しかし、宗教の起源や本質については、実証的に明らかにすることが困難なため、やがては不毛な議論として顧みられることが少なくなった。今日では、改めて宗教の起源や本質が問われることはほとんどない。

ところが、私たちはその一方で、宗教の起源や本質を明らかにするものとして提起された概念を宗教現象の説明に利用している。例えば、エドワード・タイラーの説いたアニミズムの考え方は、民間信仰レベルの宗教観念の説明のために利用されている。その際には、アニミズム説に対して寄せられた種々の批判については考慮されない。他にも、マナ、自然崇拜、集団の沸騰、聖なるものといった概念は、宗教現象を説明するキーワードとして批判的な検討を経ることなく活用されている。

しかし、相互に対立し、矛盾するはずの概念を、無批判に組み合わせて宗教現象を説明しようとしても、体系的な理論には結びついていかない。したがって、宗教の起源や本質に対する無関心さは、宗教理論の体系化を阻害する危険性を秘めているのである。また、具体的な宗教現象をめぐる議論においても、宗教の本質についての共通の理解が成立していないがために、議論は混乱し噛み合わないことになる。例えば、世俗化をめぐる議論において、宗教を制度化された社会体系（ノモス）の正当化の役割を果たす象徴的世界（コスモス）としてとらえる社会学的な発想と、象徴的世界（コスモス）の超越性と自律性を強調する宗教学的な発想とでは、世俗化に対する基本的な理解がまったく異なる。社会学的な発想によるならば、制度化された宗教の社会体系の正当化における役割が低下し、個人のアイデンティティーの正当化にしか機能しないのであれば、それは世俗化の進行として理解される。ところが、宗教学的な発想では、象徴的世界そのものが問題であり、制度化された宗教が象徴的世界の主要な構成要素でなくなってきた場合に、それに代わるものが「何か」を問うことが重要になってくるのである。したがって、象徴的世界を研究の

対象とし、象徴的世界の中でしか人間は人間として生きられないと考える宗教学においては、世俗化か否かを問うこと自体に意義は認められないことになる。

では、宗教が象徴的世界において中心的な役割を果たさなくなってきた現代において、象徴的世界の体系的な解明を目指す宗教学は何を研究の対象とすべきであろうか。それを明らかにするためには、もう一度、宗教の起源と本質をめぐる議論に立ち戻ってみる必要がある。宗教学草創の時代の議論においては、宗教と象徴的世界はほぼ重なりあうものとしてとらえられていた。それは、議論に参加した研究者たちが、社会的な分化の進んでいないいわゆる「原始宗教」あるいは「未開宗教」を土台に理論を展開させたからである。そこでは、宗教を研究することがそのまま象徴的世界を研究することに等しかった。しかし、実際に彼らが探究しようとしたのは、象徴的世界の構造と働きだったのである。

象徴的世界の本質は、どこに求められるのだろうか。私たちは、まずタイラーのアニミズム説を検討することから始めたい。タイラーは、当時収集された未開民族についての観察記録から、靈魂に対する信仰が普遍的であることを発見した。未開民族は、人間を初めとして動植物、さらには無生物にすら靈魂が宿っており、靈魂はそれが宿っていた肉体等を離れても存続し、生者に対して一定の作用を及ぼすと考えたというのである。さらにタイラーは、未開民族がそういった観念を獲得したのは夢や幻覚の中でのことであり、この靈魂観が進化して、神観念が生まれたと説くに至った。

アニミズム説については、周知のように各種の批判があったが、靈魂観と象徴的世界との関係を考えれば、次のようなことがいえよう。タイラーによれば、靈魂の实在に対する確信が生まれるのは、夢や幻覚の中で個人が現実とは別の空間や時間の中に存在していることを実感することによってだとされている。しかし、夢や幻覚の中に現れる存在を靈魂として概念化してとらえるためには、それに先立って靈魂についての一定の観念連合が個人の精神の中に形成されていなければならない。人間の肉体の中に靈魂が宿っており、それが肉体を離脱して別のところへ出現するという説明の仕方を知らない限り、未開民族は夢や幻覚に登場する存在を靈魂としてはとらえられないのである。その点でタイラーの考え方は逆立していた。これについてエミール・デュルケムは、タイラーは超自然に対する観念を自然の中に求めたとして批判することになる。

アニミズムについて言えることは、ルドルフ・オットーのヌミノーズの観念についてもあてはまる。オットーは、聖なるものに対して人間は畏怖と憧憬の感情を抱くと主張したが、そういった感情が生まれるには、聖なるものが恐ろしいと同時に魅力的であるという見方が先に成立していなければならない。つまり、聖なるものについての説明の仕方が理解されていない限り、畏怖と憧憬の感情が聖なるものと結びつくことはないのである。

さらに、タイラーを批判したデュルケムの集団的沸騰の説もまた同じ問題をかかえてい

る。未開民族が、集団的沸騰の中で神の存在を確信しうるためには、神という存在が人間を超越した力をもって迫ってくるものであるという説明が成立している必要があり、その説明なしには沸騰状態におけるエクスタシーの中で神の存在を確信することはできないのである。体験の背後に、その体験に言葉と意味を与える「何か」が必要とされるのである<sup>(1)</sup>。

こういった議論を通して見えてくるのは、宗教的な観念や象徴、儀礼に対しては、それを説明する体系なり原理なりが先行していなければならないということである。こういった体系や原理は、最も一般的には神話と呼ばれてきた。神話と儀礼との関係については、どちらが先行するか議論がこれまでも闘わされてきた。そして、儀礼に必ずしも神話がかともなわない場合があることを根拠に、神話と儀礼とが異なる表現媒体であるという主張が認められるようになってきている。例えば、儀礼分析に象徴論を導入することによって象徴の持つ作用を強調したヴィクター・ターナーの研究においても、彼が対象としたンデング族において神話がそれほど体系化されていないとされ、神話は儀礼分析の中であまり考慮の対象となっていない。<sup>(2)</sup>

しかし、これは神話を超自然的な存在についての物語に限定してとらえているからではないだろうか。象徴が、儀礼に参加した人間の情動なり精神なりに、社会が期待する一定の効果を及ぼすためには、象徴の作用を解釈する枠組が認識されている必要がある。その枠組を、私たちは「物語」として考えることができるのではないだろうか。象徴の背後では必ず物語が働いている。儀礼は、隠れていた物語を引き出すための機会であり、物語にそって個人の行為に一定の水路を与えることになる。儀礼の中で個人は物語と一体化するのだともいえる。ここでいう物語とは、世界の中に生起する現象の説明原理であり、筋道を持つ説明の体系のことなのである。日常生活の中において潜在化していた物語は、儀礼の中で外在的な力を持つものとして現われてくる。

儀礼や象徴の背後に物語が存在するという点は、神々についての物語が衰退し現実性を失った後も変わっていない。コスモスとしての象徴的世界とは、まさに物語のことを指しているのである。宗教の衰退した現代に生きる私たちを支えているのが物語である。私たちは、実は物語の中で生活しているということもできる。靈魂に関する観念も、聖なるものに対する感覚も、靈魂や聖なるものの存在を説明する物語なしには意味をなさない。私たちが、靈魂の存在を信じられるのは、靈魂についての物語と一体化を果たすことによつてなのである。

## 2. 人生と物語

物語の重要性に着目して、私たちの人生の歩みを見直してみると、そこで物語がいかに

重要な役割を果たしているかがわかる。この世界に生まれ落ちた子供が、言語や感情表現の方法、社会体系や象徴的世界の在り方を学ぶのは、親、特に母親との対面状況の中においてであるが、親の子に対するコミュニケーションの手段として物語を語って聞かせる行為が実に頻繁に行なわれている。ほとんど字の書かれていない絵本の場合であっても、それは一定の筋書をもって構成されている。親は子供に絵本を読んでやることによって、この世界に存在する事物の間には相互に関連性があり、ある基準にもとづいて分類、体系化されていることを教えていくことになる。子供は、自らの生活の場面の中で体験する以前に、物語の中で様々な社会現象を先取りする形で体験していく。そういった物語による体系化や分類を知らなければ、子供は実際の出来事に遭遇してもそれを意味ある体験としてはとらえきれないのである。

例えば、「悲しい」という情緒について考えてみよう。物語を通して自分の所有していた物（おもちゃ）が無くなったりすると人間はそこで「悲しい」という感情をいなくという筋書を内面化していなければ、ある体験を悲しいと実感しそれを外側に向かって表現することはできない。悲しさは、悲しさについて語る物語との一体化の上でしか体験されないのである。

そして、字を読むことを学んだ子供たちは、自らの力で物語を読んでいく。彼らの読む物語の中で特に重要な意味を持っているのが伝記というジャンルである。子供たちは、自分たちが実際の人生を体験する以前に、「偉人」と呼ばれる人間たちの人生の歩みを知る。伝記の主人公の姿に憧れ、その歩みを自分の人生のモデルとしてさえ考える。子供たちにとって、人生はまず伝記という物語の形式をとって目の前に提示される。実際の人生は、その伝記に語られた筋書を追うような形で進行していくことになるのである。

子供時代に徹底的に物語を叩き込まれることによって、人生を筋書を持つドラマとしてとらえる感覚が育っていく。しかも、その物語の筋書の基本的な構造は一つの型に還元することができる。その型とは、神話学者のジョセフ・キャンベルのいう「原質神話 (monomyth)」に等しいものだといえる。キャンベルは、原質神話の典型を神話に語られた英雄の冒険譚に求めているが、それは通過儀礼の基本構造をなしている分離 → 移行 → 再統合の過程をたどっていく。したがって、原質神話の基本的な筋書は次のように進む。

「英雄は日常世界から危険を冒してまでも、人為の遠くおよび超自然的な領域に赴く。その赴いた領域で超人的な力に遭遇し、決定的な勝利を収める。英雄はかれにしたがう者に恩恵を授ける力をえて、この不思議な冒険から帰還する<sup>(3)</sup>」

出離、冒険、帰還という三つの段階に区分される英雄の冒険譚は、物語そのものの基本的な型を示している。キャンベルの分析するように、各民族の生み出した神話はこの型を持つことで共通している。物語の先行性を主張する私たちの立場からすれば、通過儀礼

(イニシエーション)はこの物語の筋書に従って場面を構成したところに成り立つということになる。また、原質神話がいかに普遍性を持つものであるかは、現代の子供たちが熱中するコンピュータ・ゲームの最も進化した形態が、この英雄の冒険譚の筋書を踏襲している点によく現われている。また、すでにふれた伝記の場合にも、偉人たちの歩みはこの英雄物語の筋書にしたがって構成されたものであった。

私たちは、基本的に同じ構造を持つこうした物語に繰り返し接することによって、それを内面化し人生と物語を一体化させていくことになる。この物語は、私たち個人の内面にある主観的な世界に潜在化した形で存在し、人生に一定の方向性を与える。さらにここで重要なことは、各個人が共通に原質神話としてとらえられる物語を内面化させているという点である。これは集団が形成される際の体験の場合に意味を持つ。集団としての統合もまた、潜在化した物語をもとに作られる筋書を基礎に実現されるからである。

この点について重要な示唆を与えてくれるのが、フィリップ・スレーターの『マイクロコズム——集団における構造的、心理学的、宗教的進化——』である<sup>(4)</sup>。スレーターは、実験のために組織された訓練集団の中での個人の行動や人間関係の変化の過程を分析の対象としたが、そこから明らかになってきたのは、ある一定の筋書をたどって集団としての統合が実現されてくるという点であった。最初、集団に加わった個人は集団の統合がどういった根拠にもとづいて実現されているかを特別に意識しない状態にある。そして、集団の指導者を権威ある存在と認め、その指導者との一体化を通して集団の統合が確保されていく。ところが次の段階に進むと、集団のメンバーは指導者に対して反抗し、指導者を集団から追放してしまう。すると、この反乱の体験を共有したことが集団の統合の強化に結びつき、それを媒介にして集団意識が自覚されるようになるというのである。

スレーターの描く集団の変化の過程は、フロイトが『トーテムとタブー』の中で説いた宗教の発生過程の説明と似ている。フロイトの説では、原初における父親殺しの体験、つまりはエディプス・コンプレックスがトーテミズムの発生と結びつけられていた。スレーターの示した集団の変遷の過程は、エディプス神話の再現として考えられるのである。これを先ほどの原質神話における英雄の冒険譚と比較するならば、英雄の冒険物語が集団によって実現されたものとして見ることができる。集団は、その結束をかためるために、まずその内部に敵を見出す。敵はうち倒すだけの価値のある強大な力を発揮する対象である必要があり、指導者がそれにもっともふさわしい。集団のメンバーは、指導者を攻撃してうち倒し、追放しようとするが、それは王殺しのテーマの再現であり、英雄による怪物の征服に等しい。集団としての結束が固まるのは、この王殺しの体験を共有することによって、そこに新たな集団の統合が実現されることになる。

スレーターの実験に示された集団の変化の過程は、いわば自然発生的なものであった。

それは、集団に加わった各個人の内面に、敵を打倒する体験を共有することによって集団としての一体感が生まれるという物語がすでに存在しているからであろう。各個人は集団の中での相互交渉の過程を、潜在化していた物語にあてはめて理解し、物語の筋書を生きようとする。それが可能なのは、集団に加わった他のメンバーも物語を共有し、同じ筋書を演じていこうとするからである。それによって集団は共通する筋書に従って物語を協同作業によって展開させていくことになるのである。

私たちの人生は、この『マイクロゾム』に示された物語が拡大されたところに展開するということができよう。私たちは物語の筋書に従って行動し、物語そのものを実現しようとする。どれだけ物語と一致した人生を送ることができるかが問題であり、人生と物語との一体化が目標となる。不幸は、実際の人生が物語の筋書から逸脱してきたところに生まれ、人生と物語の一体化を回復することが救済となる。例えば、わが国の新興宗教の教団の中で、法座という集団カウンセリングが重要な役割を果たしているが、この集団カウンセリングは物語の回復を主な目的とするものと考えることができる。法座の集団には信仰歴の長い指導者が加わり、悩みを持つ信者の話を聞きだそうとする。信者は、自己の不幸の体験を語るが、指導者はその話を物語に仕立て上げ、不幸の体験に一定の形を与えていく。信者は、その不幸の物語と一体化することによって、それが人間に共通の体験であることを納得し、そこに救いを感じていくことになるのである。

### 3. 「ボクサァ」

私たちはここまで物語の重要性を強調しながら、宗教的観念や象徴、儀礼に対して物語が先行すること、宗教は物語に他ならないこと、物語は基本的な構造において共通性を示すこと、物語が共同の体験として表出され集団の紐帯として機能することを見てきた。私たちは物語の中に生まれ、物語の筋書と一体化しながら人生を展開させていく。その意味で、物語は人生に見通しを与えるとともに、生きることの意味を与えてくれるものなのである。現代の特質は、この物語、特に原質神話の構造を持つ基本的な物語が宗教から独立してきたところに求められる。象徴的世界の役割は、物語を与えることによって、世界の成り立ちを説明することにある。私たち現代の人間が宗教と関わらずに生きていけるのも、宗教以外の世界が物語を与えてくれるからである。

では、現在の私たちの社会において物語はどういった現われ方をしているのだろうか。原質神話における英雄の冒険譚は、日本社会の文化的なフィルターを通過することによっていかなる変容をとげているのだろうか。ここでは、一つの戯曲を取り上げることによって考えてみたい。戯曲を取り上げるのは、それが実際の舞台の上で演じられることによって、演じる側と観客との共同の体験となりうるものだからである。演目が成功するかどう

かは、その共同の体験を作り出せるか否かによって評価される。現代の社会においては、小説も物語を与える重要なジャンルを形成するものであるが、読書体験は個人的な体験の域にとどまらざるをえない。その点で、社会的な共同の体験としての物語を考える上では、戯曲の方が小説よりも好ましいといえよう。

ここで取り上げる戯曲は、高橋いさを作の「ボクサー」である。初演は1984年、高橋の主宰する劇団ショーマによって上演された。まず戯曲の筋書を追うことから始めたい<sup>(5)</sup>。

登場人物は、カトウ、カワハラ、ミウラ、ヤマモトの男4人にキョウコという女の計5人である。最初、舞台は完全な闇で、役者の姿はまったく見えない。闇の中から役者の科白が聞こえてくる。5人はカトウの下宿の部屋にやってきたところである。時刻は夜中の1時を過ぎている。カトウの部屋は二階で、間の悪いことに水道は断水で、湯を沸かすこともできない。食物も、ポテトチップが一袋しかない。

牛乳がこぼれていやな臭いをさせていたり、ミウラのジャンパーのチャックが引っ掛かったりして、カトウ以外の4人は大騒ぎになる。するとカトウが「静かにしろ」と強く叫ぶ。カトウが言うには、下の部屋に住んでいる人間は怖い人間で、どうやらボクサーらしいというのである。しかも、安普請のアパートは声が隣の部屋に筒抜けになっている。カトウ以外の4人は、そのボクサーをからかうような言動を吐くが、カトウは気が気でない。その理由を彼は仲間に説明する。カトウがこのアパートに引っ越してきた当初、真夜中にレコードをかけていると、ドアを激しく叩く音がした。カトウが恐怖で立ちすくんでいると、静かにドアが開いて、そこにはボクサーとおぼしき男がニヤニヤしながら立っていた。そして一言、「お前、殺されたいのけえ」と言ったというのである。

そこから、5人は想像をたくましくしていく。特に「殺されたいのけえ」という言葉がボクサーに対する恐怖感を強くし、5人に話の中で大きく強いボクサーのイメージが形成されていく。さらに、そのボクサーがモニタージュ写真にある女子高生暴行殺人犯と似ているという話から、変態の殺人ボクサーのイメージが出来上がっていく。その時、ゴトンという音がする。下の部屋からの音に違いない。カワハラという言葉の口調が変わり、そこから劇は新たな展開を迎える。カワハラは、「声を出すな。息を殺せ。一言もしゃべっちゃいかん。カトウ、明かりだ、明かりを消せ」とか、「貴様、オレの命令が聞けないのか」といった命令口調でしゃべるようになる。そして、緊迫した状況の中でポテトチップを食べたと目されるミウラに対して銃殺刑に処すと言い渡したりする。全員がボクサーという凶暴な敵の存在に脅え、危機意識をつのらせていく。そして、その中でミウラはキョウコに愛情を告白する。

「ミウラ ぼくだって怖いんだ。怖いから誰か傍にいてくれる人がほしいだけだ。そしてこんな状況下にいるからこそ言える。キョウコさん、ぼくはあなたが好きだ。

キョウコ ミウラ君……。

カトウ お前はこの非常時によく愛なんか語れるな。

ミウラ 逆です。非常時だからこそ人は真の愛を語れるんです<sup>(6)</sup>」

この愛の告白は後の展開の伏線となるものであるが、ここで「非常時」という言葉が使われている点が重要である。非常時という言葉は、日本が軍国主義下にあって戦争に明け暮れていた時代に、その緊迫した社会状況を示すために使われた。この言葉が舞台の中で発せられることによって、緊迫した状況は、かつての戦時下のイメージと結びついていくことになる。カワハラのコメディ調もまた、軍隊の指揮官をイメージさせる。この舞台を見つめる観客たちは、もちろん20代の青年たちが中心であり、彼らにとって戦争は時間的に遠い世界ではあるが、映画やテレビや小説等を通して、非常時という言葉の意味するところ、さらにはそういった言葉が日常的に使われていたコンテキストを理解することができるのである。

この後、しばらくの間、ボクサーとどう闘うかについてのやりとりがあり、その間は軍隊を暗示するような言葉は使われない。その一方でボクサーの凶暴さのイメージは拡大していく。例えば、火炎瓶を作るために高価なウイスキーを提供することを納得させられたカトウの科白では、「もったいなくなどない！ いいか、相手はいたいけない女子中学生をつづけざまに十五人も強姦し、のこぎりで身体をバラバラに切り刻んだ挙げ句、切り落とした首を押し入れに並べて舌なめずりしながらイヒイヒ笑っている異常を極めた変態ボクサーなんだぞ」とあるが、この科白の中に現れた情報は、この場面まで一度も明らかにされなかったもので、変態のイメージが自然と拡大していったものである。しかし、この情報はそのまま他の4人に受け入れられ、変態ボクサーの凶悪さが強調される。こういった展開が、この戯曲のおもしろさの一つになっていることは確かである。

軍隊のイメージが再び登場するのは、ミウラの兄が機動隊にいることが明らかになり（これは後で嘘だということがわかる）、ミウラが兄に連絡するために部屋を出て、殺人ボクサーの部屋の前を通り、公衆電話のところまで出掛けていくことになる場面においてである。5人の集団としての危機感が高まった状態で、軍隊のイメージが再び活性化される。ミウラが電話をかけにいく決心をする場面は次のようになっている。

「ミウラ ぼく……行ってきます。

カトウ ミウラ……。

ヤマモト ミウラ、見直したぞ。立派に使命を果たせよ。

ミウラ はい。

カワハラ 私たちはいわば小さな国家だ。国のために頼む。国家の存亡は一身に君の行動にかかっておるのだ。

ミウラ 国家の……祖国日本のためなら命など惜しくはありません。

カワハラ よく言った。よくぞ言い切った。私は君のことを誤解していたようだ。君がキューティクルがはげ落ちるのを気にしながら髪を洗うのを知った時、私は君を罵倒した。が、今君を罵倒したことを詫げる。君は立派な日本男子だった。

ミウラ は。(敬礼)カワハラ軍曹……自分は……自分は……。

カワハラ 言わずともよい。お前の言いたいことは言わずともわかる<sup>(7)</sup>」

キューティクルの話を除けば、登場人物たちは完全に決死隊、あるいは特攻隊とそれを見送る軍人たちに自己を同一化している。さらに、キョウコは、残された妻の役割を同一化していく。ミウラに別れの挨拶をされた後の場面は、次のように続く。

「キョウコ 待ってください。私はどうすればいいのですか。後に残された私はどうすればいいのですか。あなたは国のために死ぬと言う。ではあなたにとって私は何だったのですか。……私は女です。国がどうなろうとそんなことはどうでもいい。ただ愛するあなたを失いたくない……。

ミウラ わがままを言うんじゃない。

キョウコ いいえ、言います。生まれてくる子供のためにも……。

ミウラ ……何？

キョウコ 三カ月です。それでも私を置いて死ぬと言うのですか？ うっ……。(ツワリらしい)

ミウラ ……生まれてくる子供が大きくなったら教えてやれ。父さんは、お前の父さんは立派な人だったと。

キョウコ あなた……。

ミウラ さらばだ。……それでは、ミウラ二等兵、出撃します！<sup>(8)</sup>」

キョウコが子供を宿しているという話は、単に情報を増やすだけではなく、物語の幅を広げていく。決死隊の覚悟の話が、戦争にすべてを捧げることによって愛する人間を犠牲にする男と、その決意を理解しながらも納得できない女との葛藤のドラマへと発展しているからである。そういった軍隊のイメージを知る観客は、物語がそういった方向に発展していく必然性を理解している。つまり、キョウコの「生まれてくる子供のためにも」の一言を聞いただけで、後のミウラの決意が語られることを予測し、予測通りに話が展開していくことにおもしろさを感じるのである。そこでは、観客は舞台の上で演じられる物語と一体化しているといえる。彼らは、ミウラの決心やキョウコの訴えにすなおに共感することができるわけである。観客には、すでに舞台の上で演じられる物語が内面化されている。作者は、それを前提にした上で、劇を展開させているのである。

この後、キョウコは同じような展開をたどって従軍慰安婦として尽す決意をする。そし

て、ミウラが中々帰ってこないことから、ボクサーによって殺されたに違いないということになり、ミウラがボクサーに殺される場面が想像の中で再現され、それが事実として信じられていく。ところがそんなところにミウラが手にコーラを持って帰ってくる。彼はすでに、決死隊の物語の中から抜け出ている。しかし、いまだ物語を生きている他の登場人物たちは、彼らの空想と現実が食い違ったことに耐えられない。そこで、ミウラを外に追いやり、その後をカワハラが追うことになる。カワハラは、彼が想像した通りにミウラが変態ボクサーに殺される場面を実際に演じる。ミウラが本当に殺された証拠に、カワハラは彼の切り取られた耳を持ってかえって見せる。想像が現実のものへと変化している。そして、最後に彼らの想像が作り上げた通りのボクサーが、現実のものとして彼らの前に現われることになる。そこで、劇はおわる。

#### 4. 現代における物語

ここまで詳しくみてきた筋書からわかるように、この「ボクサー」という戯曲は物語について考えようとする私たちに、興味深い事柄を示唆してくれる。

まず第一にいえることは、この劇が潜存化している物語の外在化の過程として展開するということである。それは二つの形で起こる。一つは、カトウのアパートの部屋の下に住むボクサーのイメージが拡大していく過程である。その人物がボクサーであること、「殺されたいのけえ」という言葉を吐いたという二つの情報が、舞台が進行する中で他の情報と結びつくことによって、最後には女子中学生を十五人も強姦して、身体をバラバラに切り刻み、その首を舌なめずりしながら見つめている変態で凶暴な殺人ボクサーというイメージへと発展している。

このボクサーのイメージの拡大によって、5人の集団の間に緊張感が高まり、その中でもう一つの物語が姿を現わす。その物語は、第二次世界大戦下の日本における決死隊、特攻隊の物語である。ミウラ、キョウコ、カワハラは、国家のために自分の生命を犠牲にするミウラ二等兵、銃後の妻のキョウコ、ミウラの上官であるカワハラ軍曹へと変貌していく<sup>(9)</sup>。

両方の展開に共通していえることは、変態ボクサーの物語にしても、決死隊の物語にしても、舞台の上の登場人物、あるいは観客である私たち自身が、すでにそれらの物語について筋書を知っているということである。いわば二つの物語は定型化された物語であり、その点では陳腐であるときえいえる。しかし、陳腐であるといえるほど、個人の内面に定着しているのだともいえる。それがいかに定着しているかは、一つの言い方、あるいは一つの言葉をきっかけとして、物語の外在化のイメージの展開が起こるところによく現われている。例えば、決死隊の物語が展開するきっかけとなったのは、カワハラの軍隊式の命

令口調や戦争中によく使われた「非常時」という言葉の使用であった。その口調や言葉を耳にただけで、登場人物も観客も、その場面を戦時下の日本としてイメージすることができるのである。劇は、それ以降そこで生まれたイメージにそった形で展開することになる。

原質神話との関連でいえば、ミウラはまさに英雄物語の主人公として行動しようとしている。ボクサーという敵の存在のイメージが拡大していくにつれて、その敵に対抗する英雄のイメージも拡大していかなければならない。最初、ミウラは臆病な態度を見せているが、カワハラに迫られ、最後には決意を固める。先に引用した「ぼく……行ってきます」の場面がそれである。一旦決意の言葉を吐いてしまえば、その後は連鎖反応のように進んでいく。決意の言葉をエスカレートさせていくにつれてミウラは一步一步英雄に近づいていくのである。さらに、キョウコの存在は、英雄の出離のイメージを強化する。妻と子を残してまで国家のために自らを犠牲にする点が強調されることによって、英雄的行動の非日常性がきわだったものとして浮かび上がってくるわけである。

ただし問題は英雄の帰還の場面である。決死の覚悟で出ていったはずのミウラは、コーラを持って帰ってきてしまう。それは、英雄としての帰還ではない。彼はすでに、決死隊の物語の世界にはいない。舞台の上に作り上げられたフィクションの世界から日常の世界へ戻ってしまっているのである。しかし、物語の展開はその逸脱を許さない。変態ボクサーにミウラ二等兵が殺されるという物語を完成させるために、ミウラはカワハラの手によって殺される。つまり、ミウラは自らを犠牲にすることによって物語を救い、決死隊の物語と同一化した集団の結束を強固なものとして、それに敵と闘う力を与えたことになるのである。こういったタイプの英雄物語として私たちがすぐに思いつくのは、イエス・キリストの犠牲の物語である。ここにおいて、「ボクサー」は、英雄の自己犠牲の上に成り立つ共同体の物語としての性格を明らかにすることになる。また、これはまさにスレーターが訓練集団の展開の中に見た集団の変遷の過程と等しい過程なのである。

「ボクサー」は、次元の異なる二つの物語によって成り立っている。一つは、カトウの下宿において展開する物語であり、それはカトウの仲間と想像によって拡大された変態ボクサーとの闘いをテーマとしている。もう一つは、ミウラ二等兵の犠牲の物語で、これは戦時下の日本を舞台に展開される。本来後者は、前者の物語の展開の中から生まれてきた物語であるが、前者からは独立し、自律性をもって展開していく。この二つの物語はお互いがお互いに対していわば「メタ」な関係にあり、両者は劇全体の展開の中で融合、対立しながら、最終的には「物語についての物語」へと発展していく。その点を最もよく現わしているのが、すでに述べたミウラの犠牲の場面である。二つの物語の矛盾を止揚するためには、ミウラの犠牲が必要であった。コーラをかかえて戻ってきたミウラのように全員

が決死隊の物語から覚めてしまえば、決死隊の物語は途中で挫折したことになるし、ミウラの電話で機動隊の兄が救出にできれば、その瞬間に決死隊の物語から離脱しなければならない。その解決がミウラの犠牲であり、物語からの覚醒の場面を挿入することによって「ボクサァ」は、物語についての物語としての性格を明確に打ち出すことになったのである<sup>(10)</sup>。

こういった物語の分析から、私たちは新たな知見を獲得できるようにおもわれる。キャンベルのいう原質神話は、英雄の出離、冒険、帰還という筋書の展開が物語の原型であるという考え方であった。しかし、それは英雄という個人にのみ焦点を当てた物語の分析方法であって、英雄の生きる共同体の存在は考慮に入っていなかった。共同体の側に立てば、英雄が帰還することによって超自然的な力がもたらされることは好ましいことには違いないが、それ以上に求められるのが集団としての結束をいかに強化するかである。共同体は英雄の犠牲という行為を通してそれを実現しようとするのである。スレーターによる集団の展開過程の研究や、フロイトの宗教の起源説は、そういった英雄の犠牲の上に成り立つ共同体の存在を認識したところに生まれたものではなかっただろうか。ここにおいて、原質神話は、英雄の出離、冒険、帰還という筋書を持つ物語から、英雄の出離、冒険、犠牲による共同体の成立という筋書の物語へと展開していくことになる。イエス・キリストの十字架の上の犠牲の物語が、大きな影響を与えるのも、それがここで修正を加えた原質神話の構造を最も明確な形で表現しているからであろう。

英雄の出離、冒険、犠牲という原質神話は、様々なヴァリエーションの形態を取りながら、物語として繰り返して語られてきた。人間が集団を形成し、その結束を固めていくためにはそういった物語が必要だともいえる。人と人とが寄り集まり、その生存を共同体に依存するためには、そこに何らかの根拠がなければならない。その根拠を与えるのが物語である。その物語は、生きることに意味を与える。物語の中で、人は集団のためにその生命を犠牲にすることすらできるのである。「ボクサァ」の中で、それはミウラの姿に現れていた。また、物語が外在化し、その姿を現わすのは、集団が危機に陥った時である。あるいは、危機に陥ったと集団に認識された時である。したがって、敵が実際に存在しなくてもかまわない。敵のイメージが集団の中に共有されているだけでいいのである。

基本的に同一の構造を持つ原質神話は、その物語の現われる文化に応じて異なるテーマを取る。例えば、「ボクサァ」に見られる決死隊のようにである。そのテーマは、観客においても共有されている。テーマの断片が提示されただけで観客が理解できるのも、その物語が観客個々人の内面にすでに存在しているからである。劇は、潜在化した物語を生きた物語として現前させることになるのである。

私たちが、宗教なしに生きていけるのは、物語が存在するからである。物語を生きるこ

とによって、人生の意味が実感され、共同体成立の根拠が理解される。現代における劇は、まさに物語を現前させる場として重要な役割を果たしている。私たちが分析してきた「ボクサー」という戯曲が、原質神話と等しい構造を持つからといって、それが神話の世俗化されたものだとして理解してはならない。神話も物語の一つのジャンルであり、重要なのは物語そのものだからである。

宗教学における研究は、これからこういった物語の演じられる場を対象として進められるべきではないだろうか。例えば、現代日本社会における青年の精神的世界の分析を行なう際に、いわゆる新・新宗教を対象として研究が進められているが、そこには私たちが見てきた原質神話としての物語の働きはほとんど見られない。それは、物語からの逃避の場ではあっても、物語と積極的に関わる可能性を開いてくれるものではないように思われる。私たちは、こういった新・新宗教を研究の対象とするくらいなら、むしろ「ボクサー」の演じられるような演劇空間を対象とすべきではないだろうか。人間の本質が物語の追求にあるとするならば、今日の若者が物語を求めるのはそういった演劇においてだからである。

#### 注

- (1) 最近、象徴論に再検討を加え、儀礼の一般理論の構築を目指した竹沢尚一郎の『象徴と権力』（勁草書房、1987）では、象徴は人間の身体的なレベルに作用するが、それは規則の枠を課せられることによって一定の定形化された体験に造り変えられ、さらにある種の枠組に従って解釈されることで社会的な体験になると論じられているが、ここでも身体的な体験を社会化する「ある種の枠組」が何かは具体的に述べられていない。
- (2) ヴィクター・ターナー、富倉光雄訳『儀礼の過程』思索社、1976
- (3) ジョセフ・キャンベル、平田武靖・浅輪幸夫監訳『千の顔を持つ英雄』上、人文書院、1984、45頁
- (4) Philip E. Slater, *Microcosm : Structural, Psychological and Religious Evolution in Groups*. John Wiley & Sons, Inc. 1966
- (5) 高橋いさを『ある日ぼくは夢の中で出会う』論創社、1987
- (6) 同書、147-8頁
- (7) 同書、164-5頁
- (8) 同書、167頁
- (9) 戦前の日本は、仮想敵に対する恐怖心をかきたてることによって社会に好戦的な雰囲気を作り出していったといえる。見えない敵のイメージは想像力の中で拡大されていく。高橋が、水や食料が欠乏していることを強調して、カトウの下宿を出口なしの閉鎖空間として描こうとしたのも、戦時下の日本社会の状況と似た環境を作り出そうとしたからであろう。

- (10) 高橋は、自らの戯曲を「超虚構（メタ・フィクション）シリーズ」と名付けており、「物語についての物語」を書いているという自覚を持っているように思われる。「ボクサァ」の後に書かれた「パズラー」（初演は、1984年）は、登場人物たちが物語らしさを出していくために奮闘することをテーマとしている。「ウォルター・ミティにさよなら」（初演は、1987年、『新劇』1987年9月号所収）では、三つの異なる物語が対立、融合しながら一つの大きな物語に発展していく過程が描かれている。「アメリカの夜」（初演は、1987年）では、物語を途中で挫折させる「ストーリー・バスターズ」が登場した。これらの戯曲は、「物語についての物語」である点で共通している。