

文学作品とエディプスの・ 前エディプス的な同一化

宮部みゆき『ブレイブ・ストーリー』その他を使った試論

田 中 雅 史

はじめに

同一化は精神分析の用語で、identificationの訳である。(同一視とも訳される。)この論文は宮部みゆきの『ブレイブ・ストーリー』を軸に、ほかにもいくつかの作品を使って、エディプス的な同一化と前エディプス的な同一化がどのように作品に表れているかを検討しようとするものである。同一化には様々なものがあるが、ここでは前エディプス期とエディプス期のそれぞれにおいて、幼児の情緒的発達を促進する上で主要な機能を果たす同一化をこのように呼んでいる。はじめに、この二つの同一化について説明し、それが文学研究とどう関わるかについての私の考えを述べようと思う。

同性の親との異性の親を巡る葛藤であるエディプス・コンプレックスが生じるエディプス期は、同性の親との同一化の時期でもある。男児にとってエディプス・コンプレックスは父親との同一化によって社会化を準備するものであり、それは母親を巡る競争において父親に罰せられるのを怖れる、いわゆる去勢不安によって起こるとされる。女兒の場合はすでに去勢されていることへの不安に動機づけられ、こちらは母親との同一化によって女性性を受け容れるという説明になる。いずれにせよ、エディプス期の同一化によってイドの本能的欲望を中和して不安を抑える心の装置が形成され、自我は既成の社会的行動様式に適合した現実的な欲望を持つことができるわけである。こうした説明の男性中心な偏りについてはしばしば指摘されているが、それについてはひとまず

置いておく。ここではこうした説明の帰結として、エディプス期の同一化とそれに続く社会化の基盤には罪悪感と幼児期の欲望の断念があることになる点に注意を向けたいと思う。

エディプス期（4,5歳ぐらいの時期）にこのように社会化を準備する心の構造すなわち超自我を身につけた子供は、その後学校教育のシステムの中で同じ年頃の友人達との競争に巻き込まれ、その時々々の歴史性を帯びた社会的・文化的行動様式を身につける。精神分析的に重要な意味を持つ思春期を経て、職業や家庭の中に身を置くようになるが、こうした社会化を受け入れる基盤には、同性の親との同一化があるというのが、フロイト的な見方である。父親や母親に同一化し、その考え方・理想・価値観・振る舞いなどを身につけ、それを成長の過程で修正しながら自分のアイデンティティ（同一性）を築いていくのである。

人間が成長して社会に入っていくプロセスは、文学作品でも繰り返し描かれてきた。だが、エディプス期を乗り越えて社会的なアイデンティティを身につけるといふ順当とされる経過ばかりが描かれてきたわけではない。むしろその時々々の社会化のプロセスで要請され、「普通」と見なされる行動様式への同一化からは逸れていくような登場人物が好んで描かれてきた。超自我の受容条件を変えることをフェリックス・ガタリは「横断性」と呼んだが、こうした作品はこの意味で「横断的」であるわけである。

そのようなアイデンティティの探り直しは、精神分析で「前エディプス期」と呼ばれる時期の心の状態と結びついているように思える。前エディプス期とは文字通りエディプス期の前のことだが、それは最早期の幼児の主観の世界において対象（幼児にとっては主に母親である）と自己が融合していると感じられる状態から、その二つを分離したものと感じられるようになるまでの時期に相等する。前エディプス期の幼児についての理解を深めた研究に、メラニー・クラインの妄想分裂ポジションと抑鬱ポジションの理論やマーガレット・マラーの分離个体化の理論などがある。メラニー・クラインは離乳の時期（生後半年ぐらい）について論じ、マラーは、母親から分離して一人で過ごせるようになる時期（2,3歳ぐらい）を調査した。どちらもその後の研究に大きく影響を及ぼし、現在でもよく使われている。

この時期の幼児の心の中では、快・不快がそれぞれ「よい」対象・「悪い」対象ととらえられ、善と悪、光と影が互いに分裂（スプリット）したある種神話的とでもいうべき空想世界が展開しているという。それはまだ弱い自我を「悪い」対象から保護するための防衛メカニズムだが、自我が強まると「悪い」自己イメージ～対象イメージを受容できるようになり、「悪い」対象の「悪さ」は減じてほどよいものとなり、内界における対象が自分から独立した存在と感じられるようになる。内部の表象世界、対象関係論という精神内界構造intrapyschic structureにおけるこうした自己の対象からの分離が、その後のエディプス期の同一化の基盤となる。この前エディプス期のプロセスも広義の同一化と考えられている。つまり、同一化にはエディプス期の同性の親との安定した同一化（＝超自我の形成）と前エディプス期の主観的世界での対象関係において自我を発達させる同一化がある。

フロイトはさらに一歩進め、自我を「捨てられた対象備給の沈殿」から成りたつと特徴づけることで、自我自体を、外界との交流から発達してゆく力動的構造と見なした。ここから推測できるのは、発達早期より、同一化による自我、心的構造形成が始まっているだろうということである。自分を愛し、育んでくれた対象との発達時期相応の別離を経験しつつ、自我は、対象にしてもらった機能を内部に取り入れ、構造を分化させてゆく。¹

前エディプス期での同一化の鍵になるのは、この引用にもあるように、自我をサポートする「よい」対象、普通の言葉に直せば快いと感じられる体験ないし人物（クラインのいう「よい乳房」など部分対象であるが）である。つまり、欲望が満たされるという条件が無ければ、弱い自我は分離などの不快な体験に耐えることが出来ないの、「対象にしてもらった機能を内部に取り入れ、構造を分化させてゆく」プロセスは不十分に終わる。ウニコットが強調するように、養育者のほどほどの失敗は、幼児が全能感を放棄するのに不可欠であり、単に欲望が満たされることだけでは有害だろうが、一方で単に欲望を断念するだけでも前エディプス期の同一性の確立には足りないのである。

はじめに少し触れたように、フロイトのエディプス・コンプレックスの説明

が男性側に偏ったものであることは、メラニー・クラインなどの女性の精神分析家から指摘され、修正されてきた。その際、分析の中心はエディプス期から前エディプス期に移っていった。『フェミニズムと精神分析事典』の記述によれば、そうした流れを受けてフェミニズムの理論家の中には、前エディプス期の特徴である自己と対象が未分化の状態を女性の関係性と結びつけ、そこに男性中心の現在の社会とは違う社会の萌芽を見ようとした者もいた。「女たちの流動的な自我境界および関係のなかで構築されるアイデンティティ」²は男性のものとは違うという。フェミニズムの対象関係論は、特に母—娘の関係をこうした観点から取り上げている。メラニー・クラインやこの論文でもしばしば言及するウィニコットの理論を使っているが、それが「母親」を普遍的にとらえるなど文化の歴史的限定性を視野に入れていない点は修正している。³

こうした理論が欲望の断念を基盤とする社会化とは別のものをとらえようとしている点は、参考になる。前エディプス的な欲望との関わりが、現在の男性中心の社会における価値観とは対照的であり、それが女性の芸術家の作品に見られることが多いことに異論はない。ただ、この論文では『ブレイブ・ストーリー』のような少年の成長物語にも、あるいは男性作家の作品にも、前エディプス的な特徴が広く見られるということを示したいと思う。また、フェミニズムの理論の中には、前エディプス的なものを女性性の観点からユートピア的に理想化する傾向があるようだ。『フェミニズムと精神分析事典』は英語版は1992年に出版されているので、その頃までのフェミニズムについての整理と紹介であろうから、現在のフェミニズム理論では修正されているかもしれないが、前エディプス的なもの自体は理想的なものではない。むしろ現実離れた迫害不安を含む点は、恐ろしいものと言える。

さて、「普通」の社会化のプロセスから逸れていくような内容の文学作品が前エディプス的な特徴を備えていることがしばしばあるように私には思えるのだが、それはそのような作品では、「よい／悪い」の分裂を統合して獲得された対象と自己の同一性自体が、社会のあり方を検討する中で、意識的・無意識的に問い直されているからではないかと思う。その中で、前エディプス的な「よい」対象、「よい」体験が求められる。これは「普通の」成長を経たものが何

かの原因で、一度は断念した前エディプス的な欲望（と不安）の世界を再度希求しているのだろうか。それとも、精神分析家もしばしばいうように分離の過程が完全に、モデル通りに行われる人というのは存在せず、人はエディプス期を経ても欲望を断念することなく、それぞれに幼児的な満たされた状態を求め続けているからだろうか。

コフートの自己心理学では、成長後も「自己対象」とのつながりが自己の安定に本質的な重要性を持つとされる。これはそれぞれの欲望が満たされる体験が、自己の安定に欠かせないということを言っていると思える。欲望の断念に支えられたエディプス的な同一化と、欲望にこだわり、それを必要とする前エディプス的な同一化が社会の中でどのように作用しているか、これは一概には言えない。また、文学研究では精神分析と違って臨床的素材によってチェックするわけではないので、抽象的・論理的に考えてつじつまを合わせるだけでは、非現実的になる恐れがある。

だが、文学研究においては、研究対象としての作品が（何を研究対象と見なすかというカノン化という問題が近年クローズアップされてはいるが）古くから生産されてきて大量に存在しており、また日々生産され続けている。また、最近では商業的な理由も絡んで、文学と映画・漫画などとの間で交流が多く行われている。この論文で軸として使う宮部みゆきの『ブレイブ・ストーリー』も、アニメや漫画になっている。文字媒体の作品に限らず、こうした映画や漫画なども、材料として使うことができるだろう。そうしたさまざまなジャンルやメディアの作品における同一化を検討することで、特に母親的な対象との関わりにおける同一化の揺れを検討することで、実際の社会調査や臨床経験を欠くという点を補い、文学研究というフィールドからそれらの学問分野とは違った同一化についての見方を提示することができるのではないだろうか。

この論文はいわゆる作品論を意図するものではない。作品中の人物やイメージを解釈したり、作品のテーマなどを考察したりしようとするものではない。作品に前エディプス期の精神内界という角度から光を当て、いわば作品を「機能」させ、社会的現実を作り出している同一化（そこには筆者である私自身も巻き込まれている）を解明する武器として文学作品を使おうとするものである。文学という名の下に多くの人によって組み立てられてきた言語的構築物の蓄積

は、このように実用的に役立てることができる私は信じるものである。

なお、自我、自己、自己表象という言葉は紛らわしく、特に自我と自己はどちらを使ってもいい場合も、一般には、あるいは文学研究ではあるように思える。この論文では、自我はフロイトのいう心的装置として超自我やエス(イド)と並ぶもの、自己はそれらを合わせて全体としてのその人という場合、自己表象というのは精神内界のイメージという意味で、おおむね使われている。

1 小学校の教室でのマイクロ政治

『ブレイブ・ストーリー』の第一部では、小学校五年生の三谷亘の一人称を通して、クラスメートとの交友における一種のマイクロ政治が描写されている。亘は比較的頭はいいが全体としてみると平均的な少年で、成績・スポーツ・容姿などによる子供の間でのランク付けのただ中にあることに自覚的である。クラスには宮原君という学年一の優等生がいる。宮原君は人望のある「優等生」でリレーの選手であり、スイミングスクールに通っていて、ゲームに詳しい。転校生の美鶴というライバルの登場にも平然として、むしろ美鶴と仲良くなるという宮原君の行動を、亘はこうした子供世界の基準では極めて高い彼のポジションからくる自信によるのだろうと推測する。(上pp.70-71) 亘は父が本当に優秀な人間は余裕を持っていると語った時に彼のことを思い出す。宮原君の父は再婚し、異母の弟妹と一緒に暮らしているため、勉強する空間を求めて早い時間から塾に来るといった家庭の複雑さはある。しかし、終章でちらっと宮原君の口から話されはするが、この小説ではこの点は深く描かれることはない。宮原君にそのことが影響しているふうでもない。とはいえ、こうした標準的家庭とされているものからの逸脱は宮部みゆき作品でよく描かれる要素である。宮原君の家庭はこの小説では描かれていないので状況は不明だが、亘や美鶴の家庭での標準からのズレは、この話の重要なポイントである。

美鶴は亘の学校にやってきた転校生で、いろいろな意味で亘のコンプレックスと憧れをかきたてる少年である。転校してきたばかりではっきりはしないが、成績はおそらく宮原君と同等かそれ以上に優秀である。顔立ちは整っていて、さっそく女の子達から「カッコいいんだって」「成績いいんだって」などと騒

がれている。亘も学校で美鶴と鉢合わせする最初の出会いのシーンで、その顔立ちの美しさに打たれている。それから、まるで憧れの対象にアプローチするかのように、心霊写真のことを話しかけたりするが、冷たくあしらわれてコンプレックスを刺激される。この美鶴のクールさは、一家心中のような父による殺人の生き残りであるという境遇からくる仮面のようなものなのだが、これについては後で触れる。

こうした子供世界の価値序列は当事者達にはっきり意識されていて、彼らはそれに敏感に反応するものだと思うが、このような序列には少なからず大人世界の価値観が反映していると考えられる。亘には普段行動をともにしている小村克美（カッチャン）という友人がいるが、彼は居酒屋の息子である。亘の母親は小村家の人を軽蔑したような目つきで見る。亘の父は製鉄会社に勤めるサラリーマンで、亘自身も「将来は大学で何か研究する人か、弁護士になりたい」（上p.24）と考えている少年である。カッチャンは友達だが進んで居酒屋になりたいかというところでもなく、そういう自分を後ろめたくも思う。こうした差別意識の元のようなものは、第二部で亘が行く「幻界」（ヴィジョン）では、もっと深刻な人種差別になって現れている。

亘の母親はカッチャンよりも成績のよい宮原君との交友を期待し評価するだろうということを、亘は感じ取っている。塾で宮原君と美鶴が自然に二人組になる様子に、優等生の仲間には入れない亘は羨望を感じる。これは、このような家庭を介して刷り込まれている見方に影響され、美鶴が実物よりも誇大に見えていたからだろう。もっと言うならば、亘にとっての美鶴は、幼児にとっての母親のようなものであり、彼からの評価に亘が動揺するのは、亘の美鶴への投影という要素があるだろう。

子供にとって親の価値観は同一化の対象となるものである。それに照らして自らの行動を判断し、親にほめられるような、また親の理想に合うようなものであれば、コフォートのいえば自己のまとまりを感じることができる。小学校へ進み行動範囲が広がると、評価してくれる相手が養育者に加えて同年代の仲間や教師などとなり、そのような新しい環境下で、さらにその時々を歴史的文化的な特徴を持った行動様式や価値観を身につけていくのであるが、そのような社会化の動機づけの基盤には今述べたような早期幼児期の養育者との関係に

おける自己愛が満たされる体験があると言えよう。エディプス的な同一化の理論では罪悪感が動機づけの中心となるが、こうして見ると快さも社会化の動機づけの一部である。

小学校での子供達の価値観は大人社会と比べて未熟で原始的であり、その時期を描いたジュヴナイルの小説はそれを確認する素材として格好のものである。小説に限らず、たとえば『ドラえもん』を思い描いてみれば、やはり同じようなマイクロ政治を平凡な子、いじめっ子、へつらい屋、かわいい子、宿題をしろという母親などと典型化して描いていることがわかるだろう。『ブレイブ・ストーリー』の第一部もそういう特徴をもっているが、違うのはこうした社会化の基盤となる満足を与えてくれる家庭が崩壊した際の、少年の内面が描かれていることである。

亘は家族の中で、家族を通して社会の価値観を身につけ、さらに学校へ通いながらその延長上で成長していく過程にある。平均的な少年である亘は義務教育のマイクロ政治、さらには高等教育のシステムの中に組み込まれていくのだが、たとえ思い通りにならないことがあったとしても、基本的には社会とそこでの役割への同一化自体は、この家族モデルとの同一化が安定していれば、揺らぐことはないだろう。

しかし、この物語では父親の明の浮気とそれに続く離婚への動きによって、このモデルに亀裂が生じる。訪ねてきた浮気相手の女性がひどい言葉を投げつけたのにキレた母親が相手と格闘している間、ベッドの下にうずくまってゲームの世界でしか通用しない呪文を必死で唱えて耐える亘の心は、同級生との競争による葛藤などとは比較にならないほどの深刻な衝撃を受けているように見える。母親が精神的なストレスからガス栓を閉め忘れた夜、亘は美鶴の呼びかけを受け、^{かなめのみ とびら}要 御扉を^{ヴィジョン}通って「幻界」に行く。

「^{ヴィジョン}幻界」は異次元の領域だが、現実世界、特に人間の心とつながっていて、その影響を受けている場所である。「^{ヴィジョン}幻界」のどこかにいる運命の女神を捜し、願い事を言えば、一つだけかなえてくれるという。この時点の亘のように、運命に疑問を抱き、真にそれを変えたいと願うものの前に十年に一度、^{ヴィジョン}「幻界」の扉が現れる。亘は崩壊しつつある自分の家族を元に戻したいという願いをかなえるために「^{ヴィジョン}幻界」の旅人となる。第二部では亘の同一化は現実世界におけ

るような社会的役割との同一化からはズレていて、その同一性の違いは見習い勇者の「ワタル」とカタカナ表記で記されることに表れている。美鶴も「ミツル」と表記される。

2 RPG的な「^{ヴィジョン}幻界」

『ブレイブ・ストーリー』第二部では、亘（と美鶴）の「^{ヴィジョン}幻界」での冒険が描かれる。「^{ヴィジョン}幻界」での冒険の進み方はロールプレイング・ゲーム（RPG）を思わせる。RPGは子供の楽しみの世界、第一部で描かれていた家庭と義務教育というエディプスの同一化の延長にある世界に対し、それにある意味対立し、子供の欲望を満足させるゲームの世界である。亘とカッチャんの会話にもよく最新のゲームソフトの話題が登場する。もっとも、そこで「勇者」として「敵」を倒してステージを上がっていくというゲーム世界の価値観は、競争社会で上の地位に進むという現実社会での同一化とリンクしているとも言えるが、そこには子供らしい遊びの要素がある。

亘が現実の人物だとすると、ワタルはゲームの中の「^{ロール}役割」である。このゲームは亘の心の世界とリンクしている。そう考えると、ワタルは内界にいる亘の自己表象である。その「役割」は、危機的状況で混乱している亘の心の中で新たな方針を見出すことであると言えるだろう。ワタルは見習い勇者であり、宝玉を集めるという試練を経て運命の女神に出会う旅をする。宝玉はゲームのアイテムのような機能を持ち、獲得することで戦闘能力を高める。第一部の現実生活の描写とは違って、ここでは人間とは異なる種族や、竜やゴレムといった幻想的な存在との関わりが描かれる。

『ブレイブ・ストーリー』では、学校や家庭での子供を描いた物語と「^{ソード・アンド・ソーサリー}剣と魔法」風の伝奇的物語とが、「亘／ワタル」という少年のリアリティの客観的／主観的（～精神内界的）という二つの面に相当している点がユニークである。主観的といっても、外部の現実と切り離された領域という意味ではない。ワタルを助けてくれるトカゲ男（水人族）のキ・キーマは悩む亘を気遣ってくれるルウ伯父さんと似ているし、ミツルが利用する北の国の皇女ヅフィは一人生き残った美鶴を押しつけられて疲弊している若い美鶴の叔母と似てい

る。外部の存在が互の主観を通してどう見えるかが実体となって現れているのが、「^{ヴィジョン}幻界」の世界なのである。

現実世界で家庭や義務教育の価値観にとらわれコンプレックスを抱いていた互は、「^{ヴィジョン}幻界」において見習い勇者として、期待と不安に満ちた冒険を始める。こうした話は、多くの場合、こうであつたらいいなという願望を幻想の世界で解消する代償的満足を与えるものである。しかし、『^{ブレイブ}ブレイブ・ストーリー』では、題名にもあるように「勇敢」であるとはどういうことかを問題にしており、単に現実の弱者が空想世界の強者となる話ではない。この点が、自己愛的で全能感に満ちた願望充足の世界であることが多いエンターテインメント作品の中で、ユニークだと思えるところである。

たとえば少年漫画の世界では、競争と勝利という価値観が疑われることはあまりない。『少年ジャンプ』のように、「努力・友情・勝利」を三題噺のように組み込んだプロット作りを編集部が打ち出しているようなところもある。これは、こうした内容が読み手の中心である若者に需要があるということを示している。人気の高い少年漫画で、アニメを通じて世界でも親しまれている『ドラゴンボール』では、主人公はその時々自分の戦闘能力よりかなり強い敵と戦う状況に置かれ、「修行」を積むことで能力をつけ、敵を倒して世界の平和を守る。秩序の維持者としての同一性が疑われることはない。

ワタルは勇者として、敵を倒しはする。だが、本当の勇敢さとは敵を暴力で倒すことではなく、自分の内部にある直面したくない嫌な感情に向き合い、それを抱えられるようになることであるという考えが、この物語にははっきりと描かれている。ル＝ゲインの『ゲド戦記 1 影との戦い』(*A Wizard of Earthsea*)で、ゲドが自分の高慢さが呼び出した「影」を統合するように。(おそらく宮部みゆきは、ワタルが自分の見たくない感情を体現した分身を統合するというアイデアを、『ゲド戦記』から借りているだろう。)『ゲド戦記』のシリーズは、後半はフェミニズムの影響を受けていて、伝説的な大魔法使いゲドの偉業を描くという方向とは違った展開になっている。ロークの魔法学院や大賢人という権威を持った人々から周縁的な存在である竜などの側へと、ゲドの同一化の対象も変化している。『ブレイブ・ストーリー』でワタルが見いだす方向も、ゲドの場合と同じく、ドゥルーズ＝ガタリ風に言えばメジャー性に

対するマイナー性とかマイナー化というようなものである。つまり、ワタルの同一化する「勇者」や「勇敢さ」は、超自我に従い、社会の秩序を守るだけではなく、自分の内側を見直すことを通じて社会の秩序をも見直すことを含んでいる。

こうした自分の内面、特にトラウマなどの暗い面は、現代の日本社会で、依存や非行、若者の心の不安定さやもろさが目立つようになってきているせいか、宮部みゆきに限らず文学その他の作品の中で、近年ますます頻繁に描かれるようになってきた。『ブレイブ・ストーリー』でも、亘の周囲には人格的な歪みを抱えた人物が多く見られ、離婚をしようとする父の明もその一人である。通常の同一化を経て現実原則（欲望を断念し、現実生活に適應する自我の機能）を使って生きているはずが、欲望との距離がうまくとれない人が増えているのが今の社会なのである。成長期のアイデンティティ形成過程にある若者は、キレる若者というのが一種の流行になっているように、そうした社会の雰囲気の影響を直に受けているように思える。精神医療の世界では、フロイトの時代の神経症にかかわって自分というものの存在が不確かな患者が増えてきたということが言われているようだ。

亘が飛び込んでいく「^{ヴィジョン}幻界」は、こうした今の日本の社会に対応する精神内界の表現という意味で、その露骨にファンタジー的な見かけよりもリアルである。亘個人が両親の離婚という危機に際して前エディプ的な妄想分裂ポジションに退行しただけでなく、人間の想像力が作り出したという「^{ヴィジョン}幻界」自体が社会のこうした特徴を刻印された妄想分裂的な世界なのである。亘と美鶴の内界のトラウマを具現化している点からも、「^{ヴィジョン}幻界」というのは迫害的な対象のいる内界がRPG風に劇化されている、リアリティをもつ世界であると言えよう。「^{ヴィジョン}幻界」では現実世界で人々が個々に抱えていくことを放棄した「悪」が一つになって「常闇の鏡」を形成し、「^{ヴィジョン}幻界」を破滅させる魔族の入り口となる。魔界との通路が開いて魔族が解放されるのは、自分の願えばかりに気を取られたミツルのせいだが、「^{ヴィジョン}幻界」にはそれ以前から現実世界の歪みに対応した「よい」と「悪い」の分裂が見られ、それが差別や国の争いになって混乱を招いている状況だった。

前エディプス期の精神内界のように、こうした欲望と不安、「よい」対象と「悪

い」対象が入り混じる世界で、ワタル、つまり心の中の自己イメージである存在は、前エディプス期の子供のように「母離れ」を模索する。「^{ヴィジョン}幻界」はメジャーな同一化から心ならずも逸れざるを得なかった巨（と美鶴）が前エディプス的な光と影、「よい」と「悪い」の分裂と統合の過程を再び体験し、新たに「対象」の同一化を進め、同一性^{アイデンティティ}を取り戻すための舞台なのである。運命の女神は、最後にワタルの手を包むように握ってくれる。現実世界で母親を喪失しかけているワタルにとって、運命の女神は支えとなる母性的な対象、前エディプス的な同一化の対象として機能している。

3 ミツル 迫害的对象との同一化

ワタルの同一化について検討する前に、間違った方向に進んで自滅したミツルの場合を見てみよう。巨の羨望的であり、あらゆる面で際だった優秀さを示していた美鶴であったが、そのたどった道筋は悲劇的である。

美鶴は父が母を浮気相手とともに殺し、自殺したという過去のトラウマを持っていた。こうした社会の凄惨な面を、宮部みゆきはよく取り上げる。一人生き残った美鶴は、両親は仕方ないとして巻き添えになった幼い妹を生き返らせたいという願いを持つ。それが、美鶴を「^{ヴィジョン}幻界」に向かわせた動機である。ここでの妹は美鶴の精神内界においては、迫害的な対象に傷つけられた「よい」対象に当たるだろう。「^{ヴィジョン}幻界」に行くということは自らの内界に行くということである。このような悲惨な状況に置かれた少年が、自らを脅かす内面の傷と向き合おうとしているわけで、美鶴の意志と勇気は相当なものであると思う。だが、ミツルは妹を生き返らせるという目的のために手段を選ばないというかたくなさと残酷さを持つ存在になった。宝玉を手に入れるために必要なら、「^{ヴィジョン}幻界」の住人を大量に殺すこともためらわない。これは自分が負ったトラウマと同じものを、周囲に与える側にまわっていると言える。

前エディプス的な精神内界においては、自己イメージと対象イメージは全体的なものとしての恒常性を獲得しておらず、「よい」と「悪い」は分裂した状態にある。「悪い」に相当する側では、自己の否定的な面は分裂排除されて対象に投影され、対象は現実離れした「悪」と感じられ、それをさらに対象に投

影するという形での悪循環のサイクルが起こるといふ。これはクライン派の投影同一化の説明だが、投影同一化という原始的な防衛にあつては、「悪い」自己と対象との区別は曖昧である。

ミツルは「^{ヴィジョン}幻界」において、このように形成された内的対象関係における迫害的な対象の側に同一化し、妄想分裂ポジションの負のサイクルを推し進めているように見える。トリアンカ魔病院でワタルの危機が最高潮に達した時に突如、空に出現したミツルは、魔導師としての全能感に満ち、ワタルをギロチンにかけようとする迫害的な「^{ヴィジョン}幻界」の魔導師を見下し、軽蔑しきった態度で翻弄する。(ワタルの側から見ると、このミツルは助け手である「よい」対象にあたるだろう。)だが彼は、運命の女神に会うための条件である5つの宝玉を集めるために、竜巻を起こしてそこに住む生き物に大きなダメージを与えたり、最後の「闇の宝玉」の在りかである皇都ソレブリアを、冷酷にも生け贄にした多数の人間を核に作ったゴーレムで破壊したりする。このように自己の攻撃性を暴走させることは、結果的に自分の精神内界の「悪い」対象を果てしなく強めることでしかない。他を破壊しているようであり、実は内界にいる弱い自己を責め立てているようなものなのである。この物語でもワタルより先に女神のいる運命の塔に近づいたミツルだったが、自らの影=攻撃的な分身と戦ったミツルは、敗れ去る。

一人歩きを続けていたミツルの憎しみは、ミツル自身よりも遥かに巨大に成長してしまったのだ。だからもうミツルにはそれを呼び返すことができなかったのだ。憎しみが、ミツルの本体をうち任してしまったのだ。(中略)破壊も、殺意も、他者を踏みつけにして憚らない傲慢も、ミツルのものではなかった。(下pp.579-580)

「よい」対象の同一化に背を向けて、全能感に満ちて迫害的な自己の半身を暴走させたミツルは、投影同一化の負のサイクルをたどって自滅した。ミツルはワタルとの競争に敗れ、「^{ヴィジョン}幻界」のルールに従い、この世界を支える人柱になる。

動機が共感できるものなだけに哀しみの残る結末である。ただ、これはあく

まで巨の内面とリンクしたワタルの物語であり、現実の美鶴がどうなったかは明らかにされないままだ。人柱を必要とする「^{ヴィジョン}幻界」のルールは、そのような残酷さをもっていた巨の内面に由来するという説明もあるので、自分の影を統合し、しいたげられてきた弱い者のために願いを決めたワタルは、美鶴を人柱から救ったとも考えられる。

さて、『ブレイブ・ストーリー』ではサブ的なキャラクターだが、ミツルのようにトラウマを抱え、憎悪と悲しみを心に秘めたキャラクターはアニメや漫画でよく目にすることがある。こうした人物が読者の共感を呼ぶ土壌が現代社会にあるのだろう。ここでは、ミツル同様迫害的な対象との同一化を暴走させた例として、『少年ジャンプ』連載中の漫画である岸本斉史の『NARUTO』に登場する我愛羅（ガアラ）というキャラクターを取り上げて、その同一化の質を検討してみよう。

『NARUTO』は『ドラゴンボール』同様、世界でもアニメを通して人気のある作品である。登場人物は主人公のうずまきナルトをはじめとして何らかのトラウマを抱え、それを癒すために周囲の人に受け容れられることを必要としているという特徴がある。『NARUTO』ではいくつかの忍者の里が争っていて、主人公のナルトは木ノ葉隠れの里の少年である。ナルトは里を破壊しかけた九尾の狐を封印された子供で、そのことを知る周囲に疎外されて育った。しかし、彼を受容してくれる先生や仲間によって孤独感を癒される。

一方、我愛羅は存亡の危機にある砂隠れの里が、起死回生の策として砂の妖怪を憑依させた赤ん坊として生まれた少年である。彼を生んだことで母親は死に、その力を恐れた里の住人は彼を疎外し、里のリーダーである父は子供の彼を暗殺しようとする。前エディプス的な同一化の対象としての「よい」対象である母はいないし、父は自分を殺そうとする存在である。こうした精神的環境では通常生き延びることはできないだろう。自動的に彼を守る砂によって刺客による危険は退けることができたが、孤独と不安におびえる我愛羅は、生きる理由を次のように考えて落ち着くことができた。

強すぎる存在は得てして恐怖の存在になる／術によって生まれたオレの精

神は不安定（中略）どうやら六歳を過ぎた頃オレは危険物と判断されたらしい（中略）奴らにとって今では消し去りたい過去の遺物だ／ではオレは何のために存在し生きているのか？そう考えたとき答えは見つからなかった／だが生きている間はその理由が必要なのだ／でなければ死んでいると同じだ／そしてオレはこう結論した／『オレはオレ以外の全ての人間を殺すために存在している』いつ暗殺されるかもわからぬ死の恐怖の中でようやくオレは安堵した（中略）自分のためだけに戦い自分だけを愛して生きる／他人は全てそれを感じさせてくれるために存在していると思えばこれほどすばらしい世界はない⁴

ミツルとは動機は違うが、ミツル同様に迫害する存在への同一化によって自分を支えているのである。精神分析的に見ると内的なアンバランスを抱えきれずに攻撃的な行動として表す一種の行動化^{アクティンゲアウト}と見ることができるだろう。「感じさせる」という感覚的興奮が我愛羅のアイデンティティをもろくも支えているのである。これは迫害不安の防衛のために全能感（実際戦闘においては全能に近い能力を持つので我愛羅の場合は単なる思いこみではないが）によって防衛している状況を思わせる。彼は砂でできた瓢箪を重いトラウマのように背負い、シュルレアリスムのオブジェを思わせる砂をそこから繰り出して彼の気に触ったものを押しつぶす。「目があつた奴は皆殺しだ」⁵という我愛羅に、兄や姉も感情的に距離を置いてしまう。忍者同士の対抗戦が行われ、その裏で木ノ葉隠れの里を襲撃する陰謀が動いているが、我愛羅はどちらにも興味が無い。里のリーダーを目指しているナルトのように通常の同一化を経て社会的な欲望を持つ者であれば、対抗戦に勝って忍者の出世階段を上がろうとするだろうし（多くの読者の興味もそのあたりにある）、それを白眼視する者であれば体制をくつがえす策謀に熱意を向けるだろう。だが、我愛羅はそのどちらでもなく、幼児的ともいえる自らの攻撃性の発露のみに関心を向けるのだ。砂の固まりは、我愛羅の心にある空虚感、母の愛を得られず里の人に避けられた子供時代の記憶を表しているように見える。ナルトの友人サスケがターゲットとして選ばれるのだが、彼と戦う直前に我愛羅の意識は解離状態に陥り、空想上の母親と「会話」する。内的な「悪い」母親と同一化していると思われる。サスケに押され

て劣勢になった体勢を立て直すために砂でできた球体の中に、まるで母胎内に退行するかのように閉じこもる彼は、そこでも存在しない母親と幼児のような口調で話している。つまり、我愛羅の同一化は、通常の社会的なルールに乗ることにも、それを作りかえようとするということにも向けられず、ひたすら退行的な欲望の世界の迫害的な対象に向けられている。

彼に憑依している砂の妖怪である大狸も、我愛羅の精神内界の「悪い」対象に当たるのではないかと思う。この妖怪は邪悪で好戦的であり、圧倒的な強さをもつ。戦いの中で我愛羅は人間の形を徐々に失い、孤独と怒りの塊のような悪魔的な姿に変わっていく。そのことで戦闘能力は飛躍的に上がるが、これはミツルが攻撃性を暴走させたのと同様、自らの内界で「よい」対象を同一化する道を閉ざしてしまうので、結局は自滅への道である。我愛羅の目のまわりには黒い隈でできているが、それは砂の妖怪に意識を乗っ取られるのが恐ろしいので不眠症にかかっているからだという。

『NARUTO』は忍者漫画だが、その忍法は精神の歪みが術になって表れているようなものが我愛羅以外にも多い。この作品以外にも、最近の漫画には精神の不安定さが表に出ている登場人物が多い点がつねづね気になっていたが、このことは前エディプス的な精神内界のイメージが表現されているという方向で考えていくことができると思う。

ミツルも我愛羅も、トラウマ的な体験から迫害的な対象に同一化し、それを暴走させるという特徴があることが確認できたと思う。これは逆に言うと、暖かく包んでくれる「よい」対象を求める気持ちの裏返しであろう。次に、内界の迫害的な対象を「よい」対象の助けを借りながら統合するワタルを取り上げて、ミツルや我愛羅とは別の同一化について考えてみたい。

4 影を迎え入れるワタル

「^{ヴィジョン}幻界」には現実世界での巨のトラウマの体験が反映している。そこではクライン派のいう投影同一化のように、自らの攻撃性と対象の迫害的な性質とが入り混じった感情があって、それがさまざまな人物、生き物などに浸透してい

る。運命の女神との対面は、こうした「悪い」対象～自己イメージに対抗するための援助の最たるものだが、それ以外にも仲間との交友や、ミツルとのお互いに助けたり競争したりというライバル関係なども、「よい」対象、「よい」体験にあたるだろう。ワタルはこうしたものに支えられながら、現実世界では手に余るものだった激しい感情を統合していく。

このことがよく現れているのが、父の明への憎しみが具現化した攻撃的な分身を、ゲドのように統合するエピソードである。

もともと亘は父が好きな少年だった。明は「怖い父親」ではなく、亘は父のことをよくわからないなりに尊敬している。「父さんというドアは開いていないし、これからもめったなことで開きはしないけれど、その向こう側にあるものは、亘にとって大切なもので、父さんもまたそれを大事に考えてくれているのだと漠然と感じる」(上p.53)のである。これはエディプ的な父親との同一化を経て、父に倣って将来へ向かって歩いていこうとしている状態だろう。

だが、離婚しようとする明の身勝手な部分が見えてきた後、亘の中の明のイメージは変化していて、それはワタルが「嘆きの沼」(つまり亘の心にある家族崩壊の悲嘆が具現化したような場所)でヤコムという悪人と会う場面からわかる。ヤコムは妻を捨て、愛人を養うために詐欺のようなことをしている人物である。ヤコムは父の明と同じ顔をしていることから、亘の明への疑念が「^{ヴィジョン}幻界」において形を取ったのがヤコムであるとわかる。彼の言動は、明白にコフォートのいう自己愛の障害の特徴を持っている。

彼は自分が妻子を捨てたことが「悪い」ことだとは決して認めようとしない。自分は「勝手なふるまい」をしているとわかっているが、それは「理屈ではどうしようもない“想い”」である。自分は「本当の愛」を知ってしまったと言う。ワタルに愛が本物か偽物かどうしてわかるのかときかれると、大人になればわかるとはぐらかす。都合が悪くなると話を逸らし、決して自分が悪いことを認めないという自己愛の障害を持つ人物の特徴が現れている。ワタルはヤコムが卑怯であり、「自分に都合のいい屁理屈ばかりこねている」という。現実世界で明の振る舞いを感じていて言えなかったことが、ここでヤコムに対して言っているようだ。追い込まれたヤコムは(自分の悪い部分に直面された自己愛的人物のように)逆ギレして、子供などは「もともと俺が与えてやった命」

であり「ありがたいと思っておとなしく捨てられるのが身のほど」だと言い放つ。(下pp.54-58)

この時点でワタルは沼の水の毒のせいか、現実感を失い「半透明のワタル」(下p.59)が自分から抜け出すのを感じる。一種の解離状態に陥っているのである。その分身は感情を欠いた冷酷な少年で、ヤコムを追いかけて剣で殺し、足で沼に蹴り飛ばす。沼のその場所にカロンという大きな魚の姿が現れる。「黒い沼の水を分けて、カロンに背びれがざらりと姿を現した。」(下p.61)このカロンの背びれは、ワタル自身の攻撃性を表していると思える。自分の好戦的な分身やカロンを見ながら、ワタルが感じるのは恐怖の感情である。ワタルは自分の憎悪と攻撃性を受け容れておらず、「いけない、僕はそんなことをするつもりじゃない。」「僕はヤコムを殺そうなんて思っていない父さんを殺そうと思ってなんかいない父さんを憎いなんて思っていないこれは父さんじゃないこれは僕じゃない」(下p.60)と考える。

運命の塔の手前で、ワタルはもう一度この分身と出会い、決闘する。それは「嘆きの沼」に似せて水晶で作られた闘技場で、ワタルは分身に負けそうになる。分身は歪んだ笑みを浮かべる見たくないワタル自身であり、そのような自分の感情から目をそらすワタルは彼に対し「おまえは、僕じゃない。僕じゃないんだ。おまえは存在しない。おまえは幻だ！」(下p.571)と言う。ワタルは分身に胸を刺されて死にかけるが、戦いの前に心に響いた女神の言葉(分かたれた魂を呼び返しなさいというもの)を思いだし、勝ち誇る分身に呼びかける。「さあ、還ってこい！」と念じるワタルに分身がぶつかり、分身は消える。ワタルは「お帰り」とつぶやく。

嘆きの沼で別れて以来、ずっと一人歩きを続けていたワタルの“憎しみ”が帰ってきた。やっと故郷に、ワタル自身のもとに戻ってきた。(下p.577)

父への攻撃性の自覚はエディプス的な同一化に付随するものといえる。ヤコムを攻撃するワタルを、エディプス的に解釈することも可能だろう。その場合、ワタルは父への攻撃性を自覚し、罪悪感を感じ、反転して父との安定した同一

化を得るといふ流れになる。だが、ここでのワタルにとって、明は同一化の対象とはなり得ない。それよりも「^{ヴィジョン}幻界」での「よい」体験が迫害的な対象の恐怖を弱め、統合を可能にするという、前エディプス的な過程が進行している面が強く出ていると思う。決闘の場面では、女神の言葉を思い出すことが、分身を自分の一部として受け容れるという、死を前にした朦朧状態での判断を支えている。

心の中とつながっている異空間で暴力的な父～分身と戦うという点から、今論じた点を村上春樹の『ねじまき鳥クロニクル』の同様の状況を使って、さらに考えてみよう。⁶

主人公の岡田トオルは、失業者であるが積極的に就職しようという気があるわけでもなく、社会に自分の居場所を見つけきれずにいる。スパゲッティをゆでていたときに見知らぬ女から性的なニュアンスの電話を受け、それからいろいろなものが周囲から消えていく。はじめにネクタイ、次に飼っていた猫、そして第二部では妻のクミコが消える。トオルは水の枯れた井戸にもぐっているうちに、その壁を抜けた先のホテルのような場所に入り込んでしまう。そこには電話をかけてきた女のいる部屋があり、そこにいるとひどく危険な感じのする男がドアをたたく。この男はどうやらトオルと互いに憎み合っているクミコの兄の綿谷ノボルらしいが、顔は見えない。いなくなった猫の名前もワタヤノボルである。

この奇妙な物語では、ホテルのような場所というのが、^{ヴィジョン}「幻界」同様に、トオルの精神内界をあらわしているように思える。そこにはノボルらしき人物をはじめ迫害的な対象がいる一方、顔のない男やはじめに電話をかけてきた女などの援助してくれる対象がいる。この話の登場人物は、男は自己愛的な暴力性、女はトラウマや不安定さに特徴がある。また、トオルは亨、ノボルは昇が本名というか実際の名前だが作中ではカタカナ表記であり、この使い分けは『プレイブ・ストーリー』と同様、同一化の変質が問題になっていることを示していると考えられる。トオル、ノボル、クミコは主観的な色づけをされた対象なのである。また、猫と義兄が同じ名前だったり、電話をかけてきた女がクミコらしかったり、物語のあちこちで同一性の混乱が見られる。

ホテルのような場所でクミコらしき女性という時に、ノボルらしき人物がドアをノックし、危険な状況になる。義兄だが社会的通念から無職のトオルを見下すノボルを父に当たると考えると、これはエディプス的な罪悪感の表現とも思える。だが、トオルは成熟を拒否しているようなので、前エディプス的な迫害的な対象～自己の問題であると考えの方がいいだろう。

分身と戦ってそれを呼び返したワタルのように、攻撃性が自分のものであることに気づくことが、セオリーとしては心の統合への道である。この話では内界であるホテルのような場所の一室で、最後にトオルはノボルらしき危険な男をバットで殺害する。これは実在の義兄の昇ではなく精神内界の対象であるノボルであり、そして最後まで顔はよくわからない。トオル自身の心にある暗い攻撃的な部分、つまりトオルの分身かもしれないと作中で示唆される。そうだとすればワタルと違い分身を殺すわけだが、これが結末でクミコという「よい」対象の修復につながりそうな形で終わる。これは『ブレイブ・ストーリー』と逆、つまり攻撃性の暴走が強引に「よい」対象の同一化と結ばれているのだろうか。それともここで殺されるのは、次に取り上げるオンバと同じく、内的な全能感や羨望であり、ここでもトオルの新たな同一性獲得へ向けた動きが起きているのだろうか。あるいは、エディプス期に父への攻撃性をもつことが重要なのもと同じで、バットで殴るといふ激しい攻撃の体験が競争を受け容れることにつながるのだろうか。『海辺のカフカ』でも、主人公のカフカ少年の内界とリンクしている森へ案内する兵士が、銃剣で突き刺すときの心得を彼に話す場面があるので、攻撃性を体験することの重要性は『ねじまき鳥クロニクル』でたまたま描かれているわけではなく、村上春樹にとって何かの意味をもっていると考えられる。

いずれにせよ、『ねじまき鳥クロニクル』でも自分の内部の闇をどう受け入れるかという点が重要だという認識は、『ブレイブ・ストーリー』と共通している。トオルは井戸の中や市営プールの中などで、自分の内部にある闇に思いを巡らす。これは内部に嫌な何ともいえないものを潜めているし、自分でもうすうすそれに気づいていながら、表面的にはマスコミで活躍する学者で政治家候補というこざいいな仮面をかぶって自分をごまかし、世間にも悪影響を及ぼしかけているノボルとは対照的である。このノボルの特徴は、亘の父の明とは

少しタイプが違うが、やはりコフートのいう自己愛の障害にあたるように見える。

このようなごまかしは今の社会に広く存在していると村上春樹は考えている。精神内界の「悪い」側面を「自分ではない」ものとして分裂排除し、全能で完璧な自分という幻想に浸り、また完全な対象との融合的関係を夢想するのが自己愛性人格障害narcissistic personality disorderの特徴だが、村上春樹に従えば、今の社会が自己愛的であるということになる。オウム真理教の信者へのインタビュー『約束された場所で』のあとがき（「目印のない悪夢」）⁷で、彼は「自我」を他人にゆだね、そうすることで自分の嫌な面を見ないですむようにしているという特徴が、オウムという「あちら側」だけでなく「こちら側」の我々の社会のシステムにもあるとしている。したがって、単にエディプ的な同一化を通して競争を受け容れるというのが、トオルのホテルのような場所での暴力的行動の説明とは考えにくい。

ノボルという「悪い」対象の悪さを共倒れ覚悟で強引にねじ伏せようとする意志が、トオルにはある。これは自分の心のそのような部分を意地でも外に向けまいとすることでもある。自らの攻撃的な部分は統合されてはいないようだが、それでもこのような形で前エディプ的な「よい」対象の同一化は進んでいくこともあるのかもしれない。『ねじまき鳥クロニクル』では、『ブレイブ・ストーリー』よりも通常の社会的な価値観との同一化とトオルの考えとの距離が大きいために、妄想分裂的な状況での父親的な存在への攻撃性の発露が、前エディプ的な母性的なものの同一化と併存しているという特徴が生じているのだろう。この論文では作品に現れた同一化の検討を試みているが、それぞれの作品で同一化の質はヴァリエーションに富んでいることがわかる。

5 負なるものと常闇の鏡

分身を統合した後、ワタルは運命の塔に登るが、そこは母胎回帰的な場所である。壁は水晶できていて「輝きは伶俐なのに、触れるとほのかに温かい。」そこにはワタルの顔とともに、若い頃の母親の顔が映っている。

母さんだ。ワタルは足を止めた。母さんの姿が映っている。

今よりも若い母さんだ。髪型が違う。パステルカラーのセーターを着て、赤ん坊を抱いて笑っている。赤ん坊?あれは誰?

僕だ。僕自身だ。やっと首がすわったばかりの乳飲み子。小さな手で母さんの顎に触ろうとしている。(下pp.588-589)

それにつづいて「^{ヴィジョン}幻界」での冒険までを含む今までの記憶が映し出される。ワタルは退行し、もう一度幼児の頃からの成長を再確認しているかのようだ。

運命の塔では最後の試練として、運命の女神の対極にあるオンバと対決する。オンバはワタルを助けてくれる「よい」対象のように見えて、実は羨望に満ちた「悪い」対象である。第一部から亘を導いていた妖精なのだが、実はその正体はガマの妖怪だった。オンバは自分が「負なるもの」の凝集した存在であり、ワタルの心にある「負なるもの」とつながっていると言う。

他にありて我にないものを求め、それを与えられぬことを怒る。我から奪われ他に与えられるものを恨み、渴望と嫉妬に腸を燃やす。それこそがヒトの本性よ。なれば本来は“負なるもの”も、真実の鏡と同じく、幻界じゅうに細かく砕け散り、ひとつひとつは軽く無害な欠片となって、無数のヒトびとのあいだに安住の地を見つけるはずであった。しかし愚かなるヒトは、“負なるもの”をその身の一部と認めることを嫌い、遠ざけた。“負なるもの”の存在を、あらざるものとして見ぬふりをした。(下p.600)

このオンバのセリフには妄想分裂ポジションの特徴としてメラニー・クラインも論じた「羨望」の問題が現れている。羨望の虜になった自我は、自分に快を与えてくれる「よい」対象を羨望し、それを攻撃したりその価値を低く見たり(脱価値化)して防衛する。だが、そのことは、「悪い」対象に直面するという困難な課題を遂行する支えとして「よい」対象の力を借りることを妨げるので、ここで述べられているとおりの「悪い」対象(「負なるもの」)は自分の一部とは認められず、分裂排除され強められる。「^{ヴィジョン}幻界」は亘の精神内界でもあるから、そうした羨望に満ちたオンバとは、結局亘自身の羨望であった。運

命の女神を倒し、自分と一緒に「^{ヴィジョン}幻界」の支配者になろうというオンバの誘惑を退け、ワタルは退魔の剣でオンバを殺す。これは自らの心にある羨望の念や全能の存在であろうと望む気持ちに打ち勝ったということでもある。悪い妖怪を倒した正義の勇者という図式は「よい」と「悪い」の分裂を強めているようでもある。『ブレイブ・ストーリー』にはこのように、悪を統合するというテーマとは別に、「よい／悪い」の分裂をあっさり打ち出すようなところがある。しかし、オンバを倒すことは全能感を振り捨てることであり、限界を持った存在であることを受け容れることである。その意味で、「嘆きの沼」で自分の憎悪を呼び返したことの延長であると言えるだろう。オンバを倒したワタルは「ありがとう」と誰にともなく言う。羨望が感謝にかわったのである。

こうして見習い勇者のワタルは「^{ヴィジョン}幻界」の世界を旅して、「よい」対象の助けを借りながら、自らの憎しみや羨望と戦い、自らの否定的側面を統合する作業を成し遂げた。それは「^{ヴィジョン}幻界」の旅を通して、ワタルが「よい」対象の同一化によってその機能を取り込み、強くなったからである。最後の決断は、この作業の延長上にある。

運命の女神を前にしたワタルは、自分の家族をもとに戻すことではなく、人間の心から分裂排除された影の部分を集めた「常闇の鏡」を砕き、魔族を滅ぼすことを願う。常闇の鏡＝人間の心の影の部分は、「ヒトの数と同じだけの細かな^{かけら}欠片となって、ヒトびとの巷へと散らばるべき」(下p.611)であるとワタルは考える。かなう願いは一つだけだからという理由だけではないだろう。ワタルは不完全な部分も自分の一部として担える強さを身につけたので、「完全な家族」への同一化にこだわる必要はなくなったのである。あなたは強くなったかという女神の問いに、ワタルはそうではないと言う。自分は「一人では何もできない。寂しさに泣き、恐怖に震える。大切なものが奪われることを恐れ、傷つくことを恐れる。」(下p.613)と思う。こうした感情を抱える力がついたワタルは、逆説的な意味で強くなったわけである。

ワタルは大切な存在との別れを、「^{ヴィジョン}幻界」で経験した。ワタルが加わったハイランダーという「^{ヴィジョン}幻界」の秩序を守る組織のカッツという魅力的な女性は、魔族との戦いで死ぬ。ワタルにとってあこがれであり、「^{ヴィジョン}幻界」では死ぬところを救ってもらったミツルは、自ら影に敗れて死ぬ。こうした別れを抱え、受

けられることが、前エディプス的な同一化の一部である。

おわりに

ウィニコットはコフォートを先取りするような形で、分析状況下で退行を必要とする患者が自己の発達停止状況にあり、また共感的なマザリング（母親的な世話）によってそこから自己を再び成長させることができると考えた。⁸これまで見てきたように、『ブレイブ・ストーリー』で亘は危機的状況下で精神内界のような世界に飛び込み、そこでワタルとして新たな自己の同一性を獲得する。これはウィニコットのいうケースと似ている気がする。

亘は離婚という状況に遭遇したために「^{ヴィジョン}幻界」に行くので、彼の同一性の再検討は偶然起こったように見えるが、亘を取り巻く周囲の人間関係、あるいは彼の生きる現代日本社会がそもそも様々な歪みを抱えた人物で溢れていることは途中で述べたとおりである。この論文で取り上げたのはいくつかの虚構作品ではあるが、その中で描かれている現実社会は、アイデンティティの不安定さが増しつつある自己愛的な社会である。

ウィニコットは「偽りの自己」と彼が呼ぶものを生じさせる早期幼児期の周囲の反応を「侵襲」（impingement）という言葉で呼んでいる。侵襲とは幼児の自発性を侵し、干渉する態度である。欲望が自然に動き出すのを待つのではなく、それを規制し、行動を押しつけることである。だが、エディプス的な同一化が向かう先の今の社会は、様々な社会人の役割をひな形としてもっていて、それに個人を当て嵌めようとする社会であり、つまり侵襲的な世界であると言えるのではないだろうか。ポール・グッドマンは20世紀後半の経済が成長していくアメリカ社会を「^{ラットレース}ねずみ競争」に例えた。⁹『NARUTO』でも忍者社会のラットレースに乗る者、ナルトの仲間のシカマルのようにクールに対応する者（ただし、リーダー的な役割と同一化していく）など様々である。我愛羅はラットレースの存在自体を視野に入れていない。表面的な適応の深部には、いつ暴発するかわからない攻撃性がある。ウィニコットのいう「偽りの自己」の重症の部類ということになるだろうか。これほどではなくても、現代の、特に若者の心理状態にはこれと通じるものがあるのではないだろうか。

この論文の「はじめに」で、登場人物がエディプスの同一化を逸れるようなタイプの作品では「普通の成長を経たものが何かの原因で、一度は断念した前エディプスの欲望（と不安）の世界を再度希求しているのか、それともエディプス期を経ても欲望を断念することなく、幼児的な満たされた状態を求め続けているのか」という疑問を投げかけたが、『ブレイブ・ストーリー』その他を検討してきた結果言えることは、これはいずれでもなく、エディプスの同一化を経た先の社会の同一性というものの自体が不十分で、「ヴィジョン幻界」に見られるような前エディプスのなスプリットに満ちたものであるために、別種の同一化を進めようとしているのだということである。

澁澤龍彦が「ランプの廻転」で『草迷宮』の葉越明について書いていて、ここでは母胎内でぬくぬくとしているような退行状態が「逆超越」と呼ばれ、称揚されている。¹⁰こうした退行指向は澁澤龍彦の魅力の一つだろうが、ここで私の論点は、退行的と見える作品というのは実は幼児的な欲望の満足を目標にしているのではなく、そのような満足を「よい」体験として同一化することで既成の自己および社会の同一性を組み替えようとするものではないかということである。エディプスの、前エディプスのという言葉の上から時間軸に沿った発達ということになるが、実際にはエディプスの同一化と前エディプスの同一化とは、欲望との別種の関わり方であり、こうした作品はその二つを区別し、そのどちらを選択するかという決断の間を彷徨しているものだと考えた方がいいのではないか。この区別はイドの欲望の解放と社会秩序の護持を対比させるフロイト的～エディプスのな問題設定ではないことを重ねて強調しておきたい。それは同一化の基盤となるのが、欲望の断念なのか、それとも欲望が満たされる体験なのかという対比である。そしてこの二つはこの論文で作品の細部を検討しながら示してきたように、複雑に絡み合って表現されているものである。

前エディプスのな同一化においては、欲望は「よい」対象を希求するが、それは人物や部分対象に限らない。むしろ、ウィニコットが母親を「環境」とみなしたように、自我が共感に支えられて発達していけるような状況の総体である。そのような状況では、自我のあり方自体も変わらざるを得ないだろう。エディプスのな同一化に基づく超自我の媒介者としての自我ではない、主観的な

「よい」対象の必要（ウィニコットふうには言えばニード）と外部の客観的な現実の要請をともに把握し、両者を調整する柔軟性を持つものだろう。このあたりはフェミニズムが前エディプス的＝女性的という文脈で追求しようとしたことと重なる部分があるのではないかと思う。そして、それは欲望の「断念」や「昇華」ではなく、かといって文化や自我の否定でもない。

文化を欲望の断念の産物とするフロイト的な立場と、幼兒的な欲望の世界を肯定的に評価し、新たな社会、新たな生き方に反映させようとする立場の対立は、フランクフルト学派やシュルレアリスムの運動を考えてもわかるように20世紀の思想や芸術で大きな争点になったものである。近代文明の袋小路をどう越えるか、その脱出口をライヒやマルクーゼのような理論家、あるいは、ブルトンをはじめとするシュルレアリストらは、自我に対立する欲望のユートピア的理想化という方向に求めた。対象関係論、自己心理学などの20世紀後半から現在に続く精神分析理論の展開は、こうした幼兒的な全能感を素朴に肯定するような理論の危険を明らかにした。¹¹重要なのは自我の束縛を逃れるために欲望を解放することではない。それはミツルや我愛羅のように、迫害不安を膨張させるだけである。社会の現実と個人の欲望を対比させるようなフロイト的・エディプス的な見方ではなく、欲望との関係を見直すことで新たな同一化と同一性の獲得につなげるという見方が重要である。この論文では前者の見方をフロイトのと述べてきたが、近年の精神分析の研究では、フロイトの著作に中に後者の要素を見いだそうとしているようである。¹²

これまで見てきたように、『ブレイブ・ストーリー』はこうした欲望との別種の関わり方を含んだ作品である。家庭や学校での支配的価値観との同一化の枠内でいろいろ悩んでいた亘は、基盤となる同一化の対象である父が家族を捨てたのをきっかけにワタルとして「ヴィジョン幻界」の旅人となった。現実世界に戻った亘にとっての教室がどうであったかは終章で軽く描かれるだけだが、そこでのマイクロ政治に対しては以前とは違った感じ方を持つであろう。

注

テキストは宮部みゆき『ブレイブ・ストーリー』上・下（角川書店、2003）を使用した。

引用箇所は文中の括弧内に記した。

- 1 『精神分析事典』小此木敬吾, 北山修他編, 岩崎学術出版社, 2002. (「同一化」の項)
- 2 『フェミニズムと精神分析事典』エリザベス・ライト編, 岡崎宏樹他訳, 多賀出版, 2002, p.248.
- 3 同, 「対象関係論」「対象関係論に依拠する批評」の項。
- 4 岸本斉史『NARUTO—ナルト—』十一巻, 集英社, 2002, pp.139-141. 引用文はいくつかのコマにわたるフキダシの中にあるセリフを記述したものである。
- 5 同七巻, 2001, p.80.
- 6 村上春樹『ねじまき鳥クロニクル』(『村上春樹全作品1990~2000』4.5) 講談社, 2003.
- 7 村上春樹「目印のない悪夢」『村上春樹全作品1990~2000』6, 講談社, 2003.
- 8 D.W.ウイニコット, 「精神分析的設定内での退行」『小児医学から精神分析へ ウイニコット臨床論文集』北山修監訳, 岩崎学術出版社, 2005, ch.19.
- 9 ポール・グッドマン『不条理に育つ』片桐ユズル訳, 平凡社, 1971.
- 10 澁澤龍彦『ランプの廻転』『思考の紋章学』河出文庫, 1985.
- 11 ジョエル・ホワイトブック『倒錯とユートピア』桑子敏雄, 鈴木美佐子訳, 青土社, 1997.特に序論と第一章参照。
- 12 ジョエル・ホワイトブックは『倒錯とユートピア』で, フロイトの自我についての記述が局所論モデルから構造論モデルに移行する中で, 自我の「エスとの関係の深化」という視点が加わったことに焦点を当てている。『倒錯とユートピア』pp.131-135参照。

参考文献 (注に挙げたもの以外)

- カタリーナ・ブロンスタイン編『現代クライン派入門 基本概念の臨床的理解』福本修, 平井正三他訳, 岩崎学術出版社, 2005.
- ドゥルーズ=ガタリ『アンチ・オイディプス 資本主義と分裂症』市倉宏祐訳, 河出書房新社, 1986.
- フェリックス・ガタリ『分子革命 欲望社会のマイクロ分析』杉村昌昭訳, 叢書ユニベルシタス, 法政大学出版局, 1988.