

【氏名】松平 俊久

【所属大学院】（助成決定時）早稲田大学大学院人間科学研究科

【研究題目】文化装置としての怪物 — ヨーロッパの基層文化研究

【研究の目的】

本研究が対象とするのは、ヨーロッパの歴史において、さまざまなコンテキストに登場する、ドラゴンやグリフィン、ユニコーンなどの、いわゆる「怪物」である。その目的は、怪物をたんなる想像の産物ないし表象とするのではなく、文化にダイナミックに働きかけ、規定する《文化装置》というモデルに設定し、そうした怪物を介したヨーロッパの基層文化の解読にある。ヨーロッパの社会的・文化的・宗教的コンテキストのなかに怪物が数多く登場したのは、とくに「現代ヨーロッパの基層文化」の形成期といっても過言ではない、中世および近世においてであった。しかも、怪物（という概念）は、現在でも社会・文化に深く刻み込まれており、今なおコンテキストによって捻れや変容を起こし、表出する姿こそ違え、人々の眼前に顕在化している。とすれば、怪物の多様な側面を分析しようとする本研究は、ヨーロッパの基層文化の解読のみならず、結果的に現代文化の理解へと還元あるいは適応することができると思われる。

【研究の内容・方法】

ヨーロッパにおける怪物文化の把握・考察を目指す本研究の内容およびそれに伴う方法は、おもに以下の3点があげられる。①**怪物のエンサイクロペディアの改訂・増補**：この作業は、ヨーロッパにおいてどのような怪物が語られ、記録されてきたのかをより詳細かつ具体的に把握することを主眼においている。その際、対象となる一次資料は、とくに中世・近世に上梓された怪物に関するさまざまな書誌などの「記述データ」と、そこに収載された図版や宗教画、教会や大聖堂に施された造形装飾など、怪物を視覚的にあらわした「図像・造形データ」である。これらのデータ収集には、直接ヨーロッパ各地へと赴き、現地の図書館や古文書館、博物館などでの資料収集やフィールドワークをおこない、独自の資料を発見あるいは整理・作成することが必要不可欠となる。②**個別事例の選出**：他方、個別の怪物を取りあげ、より深く掘り下げていく作業も重要といえる。怪物の表層的特徴だけではなく、その深層にある怪物とそれに関わるコンテキストとの相互作用に着目する本研究では、そのコンテキストをヨーロッパのメンタリティやイマジネール（集団的想像力）のうちにもみるわけだが、個別事例を詳細に検証することによって、よりいっそう、コンテキストが明るみに出るだろう。なお、個別事例としてとくに注目しているのは、16世紀のイタリア・ラヴェンナで誕生したといわれる名もなき怪物である。③**怪物に対する人類学的・文化誌論的・図像学的アプローチ**：①②の作業を踏まえたうえで、論考にうつる。本研究ではおもに人類学的・文化誌論的考察を

試みるわけだが、それだけにとどまらず、怪物造形の図像学的アプローチもおこなう。こうした多様な角度からのアプローチにより、怪物とそれが構築する文化のありようが表層のみならず、深層においても把握できると考えられる。

【結論・考察】

本研究でとくに成果をあげることができたのは、怪物に対する人類学的・文化誌論的アプローチである。ラヴェンナの怪物をはじめとする、いわゆる「怪物誕生譚」の多くを一次資料から抽出し、分析したところ、それらが何らかの歴史的事件の前兆（理由づけないし説明づけ）として解釈されていたことがわかった。そこには、現実起こった事件を怪物に見立て、一方で怪物を現実のものとしていく、共通した方法論（現実の怪物化と怪物の現実化）がみてとれる。しかも、それはヨーロッパが怪物を通して非ヨーロッパ世界を理解するうえでもみられるものであった（非ヨーロッパの怪物化と怪物の非ヨーロッパ化）。怪物を介したこうした理解のありかたを、本研究では《異形の修辞学》と呼ぶ。以上の点でいえば、怪物は異形の修辞学のようなひとつの行動モデルと意識パターンを、つまり文化の参照系を、ある対象を理解しようとする人々に提供していたといえる。ここに、本研究で抉り出そうと試みた文化装置としての怪物のひとつの姿を求めることができるだろう。