

越境するテキスト¹

「遊びをせんとや……」 「第四次延長」の世界がもたらすもの

菊地良夫

目次：

はじめに 矛盾する賢治像

I 遊びのテキスト 賢治の「ほんたう」の世界

- 1) 意味の決定不可能性
- 2) 「第四次延長」の世界
- 3) 蟻とキリギリス

II 「分らない」世界

- 1) クラムボンの謎
- 2) クラムボンと遊び空間
- 3) 〈ボラーノの広場〉の作譜者は誰か？
- 4) よだかと異次元空間

III 遊びごころの居場所は？

おわりに 風と賢治

はじめに 矛盾する賢治像

賢治「の」ofのテキスト，賢治に「ついて」aboutのテキスト

宮沢賢治「の」テキストは生前出版が少なかったことと，作者自身がつねにテキスト校正を続けていたことによって，作者の意図が読み取れないといわれる。このことは賢治に「ついて」のテキストがさまざまな読みの可能性をもたらし，これからも産みだされていくことが予想される。

だが，印刷され出版された作品でないから，多くの解釈が生まれると考えるのは単純すぎる。決定稿の作品が残り，テキストに変化がないにもかかわらず，新たな解釈が付け加えられてこそ，ほんものの作品であろう。テキスト生成過程の異本がもたらす解釈の多様性に眼を向けるよりも，テキストに内在する賢治「の」テキスト自体がもつ決定不可能性という特質に注目し，それがどこから生まれるかを問題にしよう。その結果は賢治に「ついて」のテキスト（メタテ

1 注：宮沢賢治のテキストについては以下を使用。

『校本 宮沢賢治全集』，筑摩書房，初版本。賢治作品の引用は，作品名と巻数，ページのみを記す。

参考文献が一冊のみの場合，本文中に再度引用するときは，その著者名とページ数のみを示す。

クスト)をひとつ増やすことになるのだが。

賢治ほめ賢治けなして梅雨あける
生きてあらば賢治何言う天の川²

賢治を礼賛する根拠として、「雨ニモマケズ」式の賢治理解がある。国民道徳の模範、「聖農」的農民指導者だったという宮沢像である。これにたいし、「羅須地人協会から退却」して以後、「彼の作品活動は、遊戯的ないし儀礼的に変わっていった」と批判した中村稔³や、江戸末期から明治期にかけて台頭した、勤勉な富裕層の家庭が抱えた、どら息子、のらくらものであり、貧窮農民から遊離し、「政治的対決を避け」⁴(山口, p. 422), 言うこと(書かれたこと)とやることが違うという批判的賢治像がコンテクストとして存在している。羅須地人協会での献身的な活動とか、真剣な法華経信者活動とか、まじめにやればやるほど周囲から遊離していったもうひとりの賢治像をどう理解することができるのだろうか。雨ニモマケズ式の賢治像が戦争遂行のために利用された事実があったとしても、いまなお肯定的宮沢像が生き続けているのはなぜなのだろうか。

のらくらものと見られることを避け、誠実で善良な人物であると見られるようにする社会活動や、現実社会との矛盾を信仰という世界に解決に求めた「まじめ」な賢治がいっぽうに存在する。同時に、音楽や絵や、演劇に熱中する当時の常識からすれば、遊び人、のらくら者、道楽息子の賢治がもう一方に存在する。実生活つまりコンテクスト上のこうした矛盾はテキスト面にも現れる。賢治テキストの盲目的信奉者がいる反面、テキストの魅力に惹かれながら、実生活上にも、テキスト上にも読み取れる「偽善者」に反発するあまり、テキストそのものの価値⁵まで否定する感情的反発者も生まれてしまう。

賢治の持つ両面性を認めつつも、賢治のテキストの「独自性と卓越性は彼に固有な遊戯性からのみ生まれた」(大室幹雄, p. 59)という視点に注目したい。賢治テキストの特徴は“遊びごころ”から生まれているのではないだろうか。

宮沢賢治とは何者なのかという追及に必要な賢治の生涯、思想、実践活動の視点から出てくる賢治評価から生まれる二項対立の検討方法もありうるだろう。しかし本論では、賢治テキストそのものに二項対立を発生させるものが潜んでいること、それは「遊びをせんとや・・・」という視点であること、そして「遊び」こそ賢治テキストの独自性であることを明らかにしようとするものである。

2 松田彰一「8・8・8 金沢大学教育学部付属高等学校『高校教育研究』第48号」in 松田彰一『暁鳥敏の挑戦』, 北国新聞社出版局, 2005, p. 172.

3 大室幹雄『宮沢賢治「風の又三郎」精読』, 岩波現代文庫, 2006, p. 59.

4 山口 泉『宮澤賢治伝説—ガス室の中の「希望」へ』河出書房新社, 2004, pp. 5421-422.

「いずれにせよ宮澤賢治は、自らの表現が社会的・政治的な回路に接近しようとするとき、決まってすばやく周到にそこから遠ざかる。政治的対決を避ける(この点は、同じく近代日本語表現において圧倒的な力量を持つもう一人の表現者であった石川啄木との、決定的な違いである)。」

5 山口 泉, p. 13.

「一言でいうなら宮澤賢治は、“藝術家としては天才だが、思想としては最低だ”という存在ではないかと思われる。いや、人間というものものの根底を誤らしめ、腐蝕しかねない要素を持っているという意味では、最低というより、むしろ最悪というべきかもしれない。

だとすると—そもそも「天才」なる概念がありうるかどうかは別にして—その思想が最悪でありながら、作品として素晴らしい詩や物語がありうるのか、という話になってくる。」

I 遊びのテキスト 賢治の「ほんたう」の世界

1) 意味の決定不可能性

なぜ「かぶかぶ」笑うのか。なぜ「クラムボン」なのか。賢治のテキストには他者には理解できないことばが散りばめられている。他者との関係を創るためのことばが他者との切断に使われる。ことば本来の使命に反する行為だ。辞書で調べれば分ることばなら我慢できるかもしれない。「手宮文字です」（「雲とはんのき」）となると、賢治生存中の時代考証が必要であり、歴史から消えた出来事を追いかけるのは大変だ。

こうした、いい意味での賢治独特の言葉遣いということになるのだが、意味不明のことばに躓いて、とても読めたものではないという気分になるという二項対立が生まれてしまう。賢治が自分だけ知っている造語や、当時の最先端の知識人しか分らないような外国語、学術専門用語の氾濫。意味の送り手である作者（賢治）は受けての読者を意識しないで、無意識のうちに使ってしまったのだろうか。何度も何度も推敲を重ね、修正されている賢治のテキストからは、ひらめきで受け手を悩ますような言葉遣いを求めたとは考えにくい。

どうして、受け手を悩ます、あのようなことばの氾濫を賢治は採用したのだろうか。クラムボンということばはどうやら賢治の造語らしいことまで分る。しかし、クラムボンとは何を指すのかということになるとさまざまな解釈の可能性を生んでしまう意味不明なことばなのだ。

ことばという記号はすでにある共同体の中でその意味内容が共通認識されたものである。共有されたものということは、日常世界（三次元の世界）に位置づけられている。まだ共通認識という通過儀礼を受けていないことばは、この世の外にある、いわゆる「四次元」⁶世界に位置している。つまり、四次元世界にある、クラムボンということばが受け手（読者）の前にとつぜん現れる。受け手はそれまで出会ったことのないこの新しいことばに躓いてしまう。

与えられた意味しか使えない三次元世界のことばは、伝達手段として有効だが、分りにくいことを伝達しようとするには役に立たない。いっばう、文化という網の目にまだ絡め取られていない、どんな意味かまだ決まっていない、生まれつつあることばは読者の自由な意味解釈に任せることができる。ことばがどんな意味なのかを決定するのは、作者（賢治）ではなく、受け手である読者の自由に任せられる。しかしその結果、読者の数だけ異なる意味が生まれるという危険も生じてしまう。いまだ文化として認められていないことばは、意味の決定不可能性を持ち、そのことが宙吊りにされたような不安な状態を読み手にもたらすことになる。

送り手（作者）の意図を正確に受け手（読者）に伝えるには、これはまずい。作者（賢治）は当然それを知っているはずだ。と同時に、なんども原稿に手を加え、なかなか決定稿に至ら

6 「第四次延長」 「第四次元の芸術」など「四次元」ということばに執着する賢治の表現法がある。

「すべてこれらの命題は

心象や時間それ自身の性質として

第四次延長のなかで主張されます」（「序」 in 『心象スケッチ 春と修羅』、校本 宮澤賢治全集 第二巻、p. 8）

「……おお朋達よ いっしょに正しい力を併せ われらすべての田園とわれらすべての生活を一つの巨きな第四次元の芸術に創り上げようではないか……」 「農民芸術概論綱要」（第十二巻（上）、p. 15）

「巨きな人生劇場は時間の軸と移動して不滅の四次の芸術をなす」（同上、p. 15）

ないのが賢治のテキストの特徴である。なぜ意味の決定不可能性を残す用語法を取ろうとするのか。

意味の伝達にとって、誤解される用法は避けなければならない。しかし伝えるべき内容がこれまでの文化の中に取り込まれたことばでは表現しきれないときがありうる。表現できないことを表現するとすればそこには矛盾が発生する。となるとこの矛盾を矛盾として受け入れる表現法をあえて採らざるを得ないことになる。矛盾とは現実の通過儀礼をすませていない出来事である。矛盾を伝達するためには、単なる伝達の道具から、伝達不可能なことを伝達する道具へとことばの用法を変える必要が起こってくる。

現実社会（三次元の世界）では誤解されるとか意味不明な用語法であっても、なんとしてでも説明不可能な事柄を伝えようとするならば、それに相応しい用語法が必要である。それは、まじめに文字通りの解釈をすると誤解されるが、まじめに考えなければ許されるという条件を満たすときではないだろうか。そして、それは「遊び」のときだろう。「遊び」とは結果に責任を求めない行動である。政治をもて「遊ぶ」ことはできない。取り返しがつかない結果は遊びの対象にならない。スポーツは遊び（ゲーム）だ。競技の結果は確かに勝ち負けがあるが、何度でも試合を繰り返し、別な結果を作り出すことができる。ゲームの中では、死んだ命でさえ何度も生き返ることができる。ゲームであれば、結果でなくゲームをすることが肝心なのである。ゲームをしなければ、結果は出てこない。結果は付随的なことに過ぎず、責任を問う因果論から開放されている。三次元世界のさまざまなしがらみ、たとえば「生一死」の関係から逃れられる瞬間は「遊び」の世界である。

戦争を前にして文学はなんの役に立つのかという問いがある。追い詰められた状況におかれた時、「遊んで」などいられない。そんなとき文学は無力だ。文学に救いを求めても無駄だという主張が浮上する。なぜなら、遊びとは無責任であり、自由であり、自分勝手なのだ。現実と衝突し、困難を乗り越えて目的を達成しようとするまじめな人々とがいる。「遊び」の精神は目的や結果よりも「いま、ここで」の状況に満足しようとする。現実から逃れようとする卑怯者、偽善者のものとなる。「さぎし、ねぢけもの、うそつき、(・・・) 弱むしのいくちなし』と賢治自身が自己嫌悪に陥っている。自分の中にある遊びのこころは、他者の目には「さぎし、ねぢけもの、・・・」「のらくら」息子と見られていることを賢治自身が身にしみて分っていた。しかし、「のらくら」息子は自分が意味の決定者になるよりも、他者が勝手に、自由に意味の決定者になる表現を望んだ。そのためには意味の決定不可能性が必要だった。すでに決定された意味を押し付けても、何一つ新しい意味が生まれてこない。新しい意味は自分ひとりだけのものではなく、他者との共有によって始めてこの世に生まれるからである。他者との共同作業によって「いつか、彼の地」という四次元延長の物語から、「いま、ここで」という三次元の世界に舞い戻ることができるのである。

7 保阪嘉内あて封書 1919年 [秋]

「けれども私の生活をよそから脈打めたら実に静な怠けたものでせう。きまった本をも読まず、きまった考をも運ばず、玉葉に虫が集れば構はず私の目が疲れてかすめば他人の目と感ずる。私はいまや無職、無宿、のならずもの、たとへおやちを温泉へ出し私は店を守るとしても、岩手県平民の籍が私にあるとしても私は実はならずもの ごろつき さぎし、ねぢけもの、うそつき、かたりの隊長 ごまのはひの兄弟分、前科無数犯 弱むしのいくちなし、ずるもの わるもの 偽善会々長 です。なにが偽善といふならばこうすれば人がどう思ふと考へる。何がさぎしと尋ねれば、きれいな面白い浮世絵をどこかで安く買はうと考へる。その他は説明の限にあらず。

こう云ふ訳ですから私は著しく鈍くなり、物を言へば間違だらけ、あたまの中にはボール紙の屑 実は元来あなたに御便りする資格もなくなりました。監獄ももう遠くありません。」(第十三巻, p. 173.)

2) 「第四次延長」⁸の世界

ことばに責任を持たないということは他者との関係を絶つことになり、その結果としての孤独になるというマイナス面を生み出す。しかし、その反面、責任を持たないという自由があるので、すべての決定を自分自身がしなければならないと同時に、誰にも（神にさえも）頼れないことから生まれる主体性の確立というプラス面を持つことにもなる。

遊びとは他者を必要とする。遊びのない人には孤独感がない。相手を必要としないからだ。遊び相手がなければ孤独感がいっそう濃くなる。『なめとこ山の熊』の小十郎の背中に漂う孤独感は遊び相手がいないところから生まれている。遊びとは対等な関係性から生まれる。

小十郎が熊の皮を売りに人里に下りていく場面。「町の荒物屋なんかへでなし」（『なめとこ山の熊』）に買い叩かれて、恩義せがましく、食事を与えられる。人里という人間界（三次元の世界）では小十郎は人並みの扱い、対等な関係を奪われている。対等な関係がないところに遊びは生まれず、遊びのないところには孤独だけが席を占める。

しかし、小十郎は山に戻ると遊び相手がいた。殺すか殺されるかという二項対立の関係に見えるながら、熊と小十郎はゲームを楽しむような対等な関係にあった。銃を突きつけられた熊が、死ぬときは小十郎の家の前で死ぬという約束を守った挿話はまさに「遊びの」世界でしか生まれない関係だ。そしてこの対等な関係が現実（三次元）の世界でなく、この世を突き抜けたところに（第四次延長）にしかないということが、悲しい現実感となってしまっているのではないだろうか。三次元の世界から排除されたものは別な世界、異次元を求めるほかない。

「彼は平地にいて、ただ山をみたり、空をみていたのではない。（・・・）その世界に何時しか没入し、潜入し、宇宙の中心に向かって飛翔し続けていた。」⁹この文脈上では、「彼」=賢治を示しているのだが、「彼」=小十郎と読み替えても違和感がない。三次元を突き抜けた「宇宙の中心」にまで捜し求めなければならないもの、それは小十郎にとって熊との「遊び」の世界しかなかった。

小十郎の世界をもっと徹底すると遠野物語の山男の世界になるだろう。「山男は人間界に住んでいるのではなく、人間の住む場所とは違った山中に住み、そこから人間界に現われ、人間界を去るのだ。（・・・）賢治の山男ものが、一見善意を伝えるように見えながら、不気味さをとどめているのは、山男の孤独が伝える異空間の感触にあると思う。」¹⁰

山男は「一見善意」をもつ人と見られながら、「不気味」な人と思われてしまうのはなぜなのだろうか。山男の善悪を判断するのは里の人である。山の人と里の人との間になんらかの対立関係があったのだろうか。山男は人の住む場所とは「違った」山中に住むと判断するのは里人である。この判断にはすでに山男に対する異化作用がなされている。こうした違和感を里の人がもっているのはなぜだろうか。

もともと山の人とは、山の材料を用いて、箕や竹細工などを作って各地を売り歩く職能集団の人々だった。山のものを材料として、季節の移り変わりとともに移動する山の人には里の人にとっても、必要な職業人であり、なんら不安を与える人々ではなかった¹¹。山の人も里の人も互いにその存在を必要とし、対等に付き合っていた共生の社会集団だった。

8 「第四次延長」という賢治自身の用いたことばの世界とはなんであったろうか。

「すべてこれらの命題は / 心象や時間それ自身の性質として / 第四次延長のなかで主張されます」

「心象スケッチ 春と修羅 序」 in 『校本 宮澤賢治全集』、筑摩書房、第二巻、昭和四十八年、p. 55.

9 山折哲雄『デクノボーになりたい 私の宮沢賢治』、小学館、2005、p. 125.

10 境忠一「遠野物語と山男もの」 in 『校本 宮澤賢治全集』、筑摩書房、第九巻月報、1974.

明治維新後、日本の近代化を目指す政府の方針はこうした一所不住の漂泊民は一掃すべき対象として異化される。近代化にとって必要なものは、まず「徴兵と納税と義務教育であり、それを完遂するために国家が大前提にすることは住民登録を徹底することだった。」¹²そのためには移動を禁止し、定住者である里人にするのが国家の方針となった。新たに押し付けられたこの掟に従うか、拒否するかはの二者択一を山の民は迫られる。拒否することは権力者と正面衝突することになる。しかし、戦えば、勝ち目はないから玉砕することになってしまう。負けは明白であるから、すべて掟に従ったかというところではない。負けを認めつつも自分たち一所不住の漂泊民の文化を持ち続けようとする山の人々がいた。彼らはどんな方法をとったか。法に触れる存在である自分たちを表面から消せばよい。ここで山の民と里の民との間に大きな溝が作られた。今まで一つの世界であったものが、里の民の世界のみがこの世に残り、山の民の世界はこの世から排除され、隠されてしまった。国家の権力が届かない異次元の世界が現れることになった。消えたはずのものが消えていないことよって、不安を引き起こす。というのは、山の人権力の前ではその姿を消すが、消滅したわけではない。彼らの文化は地下水脈となって流れ続けている。ときどき地表に現れては、里の人を驚かすことになるのだ。嘉助や佐太郎、耕助と又三郎が同じ小学生であるにもかかわらず、又三郎が他の小学生とは一風変わった人物であり、不気味な雰囲気を持って描かれるのは、彼の父が鉾山師（山の民）であり、一所不住であるからだ。里の民の喜助などの小学生と山の民の又三郎の世界との文化衝突がこの物語の生成原理となっている。

一方、これまでの山の仕事を捨てて、里人になることを選ばざるをえない山の人もある。だがもともと田地田畑を持たない職業の人々が里人として生きていくことは難しい。小十郎はこうした選択を余儀なくされた山の人である。小十郎がわずかな畑しかもっていないかったのも、それまでは、山男としての職業で生きていられたからだ。しかし、移動を禁止された山の人はいこれまでの収入手段を奪われる。里人になるための田畑もなく、山男としての必要に応じて自由に移動する生計もかなわず、どっちつかずの宙ぶらりんの状態におかれる。山男とは法を犯す存在と見なされてしまった以上、山男として稼いだ熊の肉を売るという仕事すらも、本来の仕事として認められなくなった。小十郎の背中に漂うものは、人々が最後のよりどころとしている〈結界〉¹³を踏み荒らされ、本来の自分を奪われた人々が生み出す哀愁である。さらに決定

11 <http://blog.readymade.jp/tiao/archives/000899.html> より

「この国には定住をせず、山から山へと渡りながら生活をする人びとが古よりいた。

日本の山間部を生活の基盤とし、夏場の川魚漁、冬場の竹細工を主たる生業としながら山野を渡り歩く漂泊民は、半世紀前までその存在が確かに確認されていたのだ。」

12 <http://www.isis.ne.jp/mnn/senya/senya0801.html> より

松岡正剛の千夜千冊 第八百一夜【0801】2003年06月23日

「維新後の急激な社会変化によって、こうした非定住者は許されなくなってくる。近代の国家というのが国民に要求することは、徴兵と納税と義務教育であり、それを完遂するために国家が大前提にすることは住民登録を徹底することだった。」

13 永六輔『言っていいこと悪いこと 日本人のこころの「結界」』光文社（知恵の森文庫）、2002,p. 10.

「結界って、みなさんご存じですか？

もともとは仏教から出た言葉で、修行のために特定の区域を区切ることです。

その聖域には、修行の妨げになるものは入れない。

(・・・)

あるときは結界を踏み越えることで古い価値観が壊れ、新しいものが生まれる。

それが世の中を変えていく。

でも逆に、時代が変わっても触れてはいけない結界もある。

人間と結界の関係は、むずかしいものです。」

的な打撃は、山の人と里の人との間に二項対立関係¹⁴を文化として確立していく政策が押し進められ、山の人々が異次元の世界に追いやられたことである。次元が異なってしまえば、「分かち合える」ものも、「分かち合え」なくなる。分かち合えない世界、「分らない」世界が現れる、そこに不安が発生する。「異空間」だから「分らない」のだ。「見えない」から分らないのではない。隠れた（隠された）存在だからこそ感じられるが、見えないのだ。「誰が風を見たでしょう？／ぼくもあなたも 見やしない」（Christine G. Rossetti）と歌われるように、風のように透明で自由な存在、一所不住の存在である山の人々は「遊びの世界」に属すると見なされるようになってしまった。権力は彼らに対して異化作用を行使し、三次元から排除した結果として、異次元である第四次延長の世界へ逃げ込まざるをえなくした。三次元の世界で、まじめに働く「里の人」に対して、「山の人」たちは、この世にはないどこか（四次元延長）の世界で、一所不住の「のらくらもの」たちが集う遊びの人という二項対立となって賢治のテキストの基層を作ることになった。

3) 蟻とキリギリス

「遊び」のない空間、つまり自由であることも、抵抗し反抗することも完全に奪われ、極限状況におかれた人間はどのようにしてこの状況を乗り越えるのだろうか。生き残るために必要なものとはなんだろうか。アウシュヴィッツ強制収容所をかうじて生き残ったプリーモ・レーヴィは『神曲』地獄編の「オデュッセウスの歌」を想い出すことによって生きる力が与えられたという¹⁵。ぎりぎりの食糧しか与えられず、いつ自分の命が奪われてもおかしくない、死と直面する日々を送るプリーモ・レーヴィにとって、「今日のスープ」は命の綱である。しかし彼にとってより大切だったものはスープよりも『神曲』の詩句を想い出すことだった。詩句を想い出し、暗唱できるなら、スープを他の人に譲ってもよいとまで思いつめたという。こんな状況におかれながら、詩句を想い出すことに命をかけるなどとは、信じがたい、日常性を超越しているとしか言えない。

しかし詩句を暗唱することが、彼が人間であること証明する唯一の方法だったという。「「けだもの」へと突き落とされた収容所の日常にあって（・・・）雷に打たれたように、自分が人間であったことを思い出した」（徐京植, p.181）からだという。働くことによってスープを手にするよりも、詩句の暗唱という（他人の目では）「遊び」によって、スープを手放してしまう。プリーモ・レーヴィは働くことよりも遊びを選択した。強制収容所という特殊な状況が二者択一の選択を迫ったからである。

しかし、すでに近代社会は人間であることと働くことに乖離をもたらしていた。まじめに働くことが生産増強につながり、人々に繁栄をもたらすと考えられた。人間とは「ホモ・ファベル」Homo faber（作る人）なのだ。ものづくりのために働くことこそ人間の証であるというモラルが近代社会を支配する。したがって、働かない人、遊び人は社会のモラルに反する異分子となっていく。

蟻とキリギリスの寓話が示すように、夏の間、歌って遊び呆けていたキリギリスの惨めさは

14 松岡正剛の千夜千冊 第八百一夜【0801】2003年06月23日

「山の世界の彼岸と里の世界の此岸との間の世間を動く民のことである。そうだとすると、この集団はサンカ（山窩）のことだということになる。」

15 徐京植『ディアスポラ紀行—追放された者のまなざし—』, 岩波新書, 2005, p.180.

まさに働くことの勝利を示したものだ。プリーモ・レーヴィがスープよりも詩句の暗唱に熱中していたことはキリギリスになることなのだ。「働こうとしない者は、食べることをしてはならない。」(パウロ テサロニケ人への第2の手紙3章10節)というキリスト教のモラルが再び産業革命という近代化の波に乗って、生産第一の世界の旗印となった。近代社会のこうしたモラルに反する行動である、プリーモ・レーヴィの詩句への熱中はまさに遊びそのものである。彼には行動の自由も、生存の自由もすべて奪われ、いつ命に終止符を打つか分らない危機的状況にあった。にもかかわらず、なぜプリーモ・レーヴィが発見した人間である証は、働くものとしての蟻でなく、遊ぶものとしてのキリギリスのなかにしかなかったのだろうか。強制労働を強いられるこの収容所の中で「働かない」という選択は、生の放棄に直結する。働かなければ生きられない。しかし、ここでの労働は、人間としての誇りを奪われることに直結する。この労働の選択は人間であることを捨てることになる。

一見、現実逃避と見られる遊びの空間には、「ほんたう」の人間を取り戻すための空間だった。「けだもの」と見なされるという意識すらも奪われ、多くの人々はただただ生き延びることだけにきゅうきゅうとして、人間であることを忘れていた。そのなかにあって、プリーモ・レーヴィは「オデッセウスの歌」を想い出し、『神曲』の詩句を暗唱する遊びに熱中していた。しかし何も生産しないこの遊びの空間、こころの中にしかない空間を持つことによって、人としての誇りを失わずに生き残ることができたという。

賢治の「ほんたう」の幸福とはこの遊びの精神であったのではないだろうか。しかし、パンのみにて生きることには精一杯の時代に、音楽や絵、演劇に熱中すれば、勤勉な親のみならず、貧窮のどん底にある農民たちの冷たい視線にさらされることはいうまでもないだろう。お金持ちの道楽息子、「のらくら者」(大室幹雄, p. 59)という烙印を押されるまでもなく、賢治自身がひしひしと感じ取っていたことは友人保阪への手紙に書かれている。「私は実はならずものごろつき さぎし、ねちけもの、うそつき、かたりの隊長 ごまのはひの兄弟分、前科無数犯罪むしのいくちなし、ずるもの わるもの 偽善会々長」¹⁶といわざるをえない追い詰められた心理状況にあったことが、このような自責の念としてあらわれたのだろう。

「われらすべての田園とわれらすべての生活
を一つの巨きな第四次元の芸術に創り上げようではないか……」
(『農民芸術概論綱要』, 第十二巻(上), p. 15)

と宣言していた、あの夢と希望にあふれた賢治の姿はどこに行ってしまったのだろうか。

現実(三次元)の世界では「遊びごころ」は封印されている。いや封印しなければならないと賢治自身は努力する。「こうすれば人がどう思うと考える」(保坂喜内あて封書、『第十三巻』, p. 173)という行動をとる自分(賢治)は実に情けない「偽善者」だと自己批判している。「ほんたう」の自分が出せない賢治、自分のほうが正しいんだといえない賢治の姿が見えてくる。他人に対して隠している自分こそほんとうの自分であるが、それを表に出すことができない。裏・表のある人間、したがって「偽善者」であらざるをえない人間がどうして生まれてしまったのだろうか。

他人から馬鹿げたこと、戯れ心^{たわむ}といわれるものを大切にしている自分と他人に合わせなければならぬ自分との間に葛藤が生じる。二項対立なら、どちらかを選べば、問題解決だ。現実

16 保坂喜内あて封書 1919年[秋]注5参照。

生活では「遊びごころ」を封印しなければならない。封印しても問題の種火は残っている。賢治の葛藤が生まれるのはこの封印しなければならない「遊びごころ」からだ。生きるということは、じつはこの両端を行き来していることであり、どちらも必要なのだ。精神分析の視点に立つと、意識—無意識の世界として人間を捉え、とりわけ無意識の世界を抑圧したときの精神病理の例を無数に示し続けている。意識—無意識の二項対立ではなく脱・二項対立が精神界で求められるように、賢治のテキストに見られる人間界—自然界は共存、共生の心象風景がにじみ出ている。共生とは、遊びのない人生でも、また遊びだけの人生でもない、まじめさと—遊びごころの両立を願う感覚だ。どちらか一方だけになると、人が「人でなし」になる危険をもたらす。したがって、賢治のテキストでは、日常的には無視される「ほんたう」の人間の居場所として、「遊びの空間」が強調される。もともと、現実（三次元）から眼をそらそうとしても、現実はうんざりするほど「いま、ここで」の必要性を押し付ける。だが現実から遊離した「遊びの世界」（第四次延長）では、現実が押し付ける枠組みからまったく自由になる。「いま、ここで」の緊急な必要性から程遠い「遊びごころ」の世界は四次元（「第四次延長」）の彼方にある。しかしこの「遊びごころ」を伝えなければ、「ほんたう」の生から遠ざかってしまう。現実から遠く離れた世界をいかに近づけるか、異次元の世界をいかに身近に感じられるようにするか。異次元のものが現実界に飛び込ませるにはどんな方法があるのだろうか。「遊びごころ」を求める賢治のテキストは必然的にこの世ではありえない事物や現象で描かれることになる。¹⁷

II 「分らない」世界

賢治のテキストには「分らない」「知らない」「見分けがつかない」という表現がひんばんに見られる。登場人物に「分らない」と言わせても、全知の視点に立つ作者なら、謎のままに放置しないのがテキストの通例だ。賢治のテキストは謎に対して沈黙したまま閉じられる。なぜ謎のままにテキストが閉じられるのか。考えられる答えは二つ。テキストが未完成だったから。あるいは、あまりにも自明のことだから（もちろん賢治にとっては、の意味で）。第一の未完成説は賢治の場合成立しない。賢治は数多くの手書きメモを残しており、テキスト自体の欠陥と見ることはできない。第二の理由である、あえて説明するまでもない常識と賢治が考えていることなのか。しかし、テキスト内の「わからない」という表現が有効なのは、テキスト外に位置する読者には明々白日で、言わずもがなの常識となっている場合である。表現者にしか分らないものは、全知の視点による説明があってもよさそうなのだが、「分らない」は分らないまま終わる。『やまなし』の子蟹たちは「分らない」「知らない」という表現を使うが、子蟹たちが「こども」であるから分らなくなっているものと、大人であっても分らないものがある。例えば、クラムボンという名前が出てくるが、名前であることは分るが、その実体が分らないまま物語は終わる。クラムボンという名辞を辞書や賢治の伝記に頼っても不明のままである。

となるとテキスト上でもコンテキスト上でも「分らない」まま提示されている理由を別な視

17 「すべてこれらの命題は

心象や時間それ自身の性質として

第四次延長の中で主張されます」

（「心象スケッチ 春と修羅 序」p.6. in『校本 宮澤賢治全集 第二巻』、筑摩書房、昭和48）

点から考えるべきだろう。なぜ「分らない」まま世界が描かれるのか。表現者にとって説明しにくいもの、説明不可能なものを分るように表現することは難しい。伝達の道具としてのことばに与えられた機能ではとても表現しきれないものがあるとすれば、あえてことばに過重負担を懸げざるを得ないことになる。テキストは表現者（送り手）と読み手（受け手）の橋渡しである。表現者が目やところに触れたもの、すなわち表現者と表現対象の間になんらかの関係が結ばれ、そこに関係の網の目が紡がれたとき、一つの意味の世界が出現する。混沌として不透明な世界から取り出された透明な世界、つまり「分けられた」ものが現出する。この「分けられた」世界がテキスト化され、受け取り可能なものとして、受け手の側に入ってくる。表現対象が前景と背景に分けられ、日常生活では「分らない」こと、不明なことはひとまず背景に置かれる。つまり問題にされない。問題であること、大切だと思ふことのみが、混沌から取り出され、分析され、「分らない」から「分る」棚へと置き換えられて、表現へといたる。

賢治のテキストには、送り手側がしなければならぬ伝達方法を無視する。分らないことが、分らないまま表現されている。分る棚へ移行させるのは、送り手（作者）でなく受け手（読者）にならざるをえない。では読者にこの「移行」の仕事を任せると、どんな結果になるだろうか。少なくとも真実は一つという結果は期待できない。読者の数だけ異なる意味が生まれても仕方がない。解釈不可能性を示すテキストという評価も考えられる。表現されたものは、すべて因果関係によって説明できると考えてしまうと、真実は一つという発想になる。もし真実が分らないテキストに出会ったときは、意味不明であり、テキストでないものとして排除される。意味伝達の道具として役に立たないテキスト、これが賢治の「分らなさ」が生み出したものである。

だが一般的な意味での「コミュニケーション」とは「分った」ことを伝える役割である。分らないことは伝えられないから、調査や分析の後で説明（表現）しなければならないのが日常の世界である。分らないまま表現することは非常識であり、したがって非日常の世界なのだ。そのうえ、「分らない」という非日常的世界の出来事を伝える道具として特別な伝達の道具があるわけではない。ことばという同じ道具を用いながら、分ったり、分らない世界に分かれてしまうのは、道具の問題ではなく、それによって現れた内容による。表現しようとした内容が、分るか分らないかは、まず表現者（作者）の篩い（ふるい）にかけられる。賢治のテキストはこの選別を経てから表現されている。つまり、作者自身があえて「分らない」こと、理解されないことを表現しようとしていると解釈できよう。ではその「分らない」世界とはなんだろうか。

たとえば、大人の世界とこどもの世界を考えてみよう。こども特有の世界として“遊び”がある。遊びがこどもの仕事だといわれるが、目的と結果を求める仕事人としての大人の常識は遊びの世界では通用しない。遊びでは何のために行動するのかという問いは無効となる。遊ぶために遊ぶという行為¹⁸は、働く人としての大人の視点からは非日常的な世界となる。しかしこのような大人の仕切る日常性を超えた世界こそ、どんな縛りもない、あらゆることから解

18 ミッシェル・トウルニエは『フライデーあるいは太平洋の冥界』*Vendredi ou les limbes du Pacifique* という小説で、『ロビンソン・クルーソー』*The Life and Strange Surprising Adventures of Robinson Crusoe* を下敷きにしながら、最後にロビンソンは文明国に帰らず島に残るというあらすじに変えてしまった。その最大の原因は主人公ロビンソンがホモ・エコノミクス（経済人）からホモ・ルーデンス（遊ぶ人）になってしまったことにある。

「管理することを放棄したロビンソンはフライデーの行為によって「驚くべき変貌を引き起こしていった」（*Vendredi*, p. 191）。ではフライデーの行動とはどんなものであったろうか。「フライデーは正確にいうとまるで働かなかった。過去と未来の観念を一切知らない彼は、現在の瞬間のなかに閉じこもって生

放されている「場」、生きているという喜怒哀楽を表現できる“いのち”が現れるところなのである。

1) クラムボンの謎

『やまなし』で描かれた「クラムボン」は“いのち”¹⁹とか“いのちの輝き”²⁰という意味で読まれている。しかし、「クラムボン」とは何かという追求、つまりクラムボン「の」正体を突き止めることは不可能であろう。クラムボンということば自体は賢治の造語（白石秀人, p. 130）であるからだが、造語である以上、どんな意味かは作者が説明しない限り、辞書や伝記などのコンテキストをいくら探しても決定するのは困難である。とりうる方法としては、なぜ「クラムボン」という造語を賢治は用いたのだろうかという視点しかないのではないか。「何」であるかを決定することは不可能であるが、「なぜ」このような表現を用いたか、という追求を行うことによって、クラムボンに「ついて」語ることはできるのではないだろうか。

(・・・)

『クラムボンはわらつたよ。』

『クラムボンはかぶかぶわらつたよ。』

『クラムボンは跳てわらつたよ』

『クラムボンはかぶかぶわらつたよ。』（『やまなし』, 第十一巻, p. 125）

クラムボンは跳んだりはねたり笑ったりしていることから、人間ならば元気な子どもたちの遊んでいる情景を想い出させよう。しかしこの場面は「小さな谷川の底を写した二枚の青い幻燈です。」と設定されている。水の中にいる二匹の子蟹がクラムボンを見て、語っている情景である。子蟹や水の底の情景は日常生活の中で見られるありふれた風景である。ところがクラムボンと名づけられたものが、実体が何であるかが分らないという条件で登場している。ことばはシニフィアン signifiant（「意味するもの、表しているもの」とシニフィエ signifié（意味されたもの、表されたもの）が表裏一体となって、意味（記号）の役割を果たす。その一体化の仕方が恣意的であれ、現実世界では共通の合意（コンテキスト）があれば記号として使われる。

くきていた」（同上, p. 190）。行動には目的と結果がともなうという意識には、おのずと過去と未来が結びつけられている。こうした時間からの拘束が労働に駆り立てる。だが、過去からも未来からも解放されているフライデーには労働の必要性がない。結果も目的も要求されない行動に生きているのであるから、その行動はすべて「遊び」になってしまう。（菊地良夫、「脱構築としてのイメージ そして/あるいは〈無垢の瞬間〉M. トゥルニエにおける「変身」のロビンソン・クルソー」 in 『言語と文化の諸相』岩手大学人文社会科学部欧米講座, 1999, p. 314.）

19 森田ゆり『沈黙を破って 子ども時代に性暴力を受けた女性たちの証言+心を癒す教本』, 築地書館, 1994, pp. 256-257.

「クラムボンとは何でしょう。童話の中で賢治はそれを説明しません。でもこの童話を読んだ人は誰でも、何かとても美しく、優しく、いとおいしい思いをこの言葉に寄せるのです。(・・・) クラムボンは跳びはね、クラムボンは殺され、クラムボンはわらつた。クラムボンとは私の、あなたの、いのちです。出会いたいいのち、支えあいたいいのち、つながりたいいのちです。」

20 白石秀人『異次元夢旅行—宮沢賢治のリアルをははる』, 春風社, 2004, p. 120.

「『やまなし』を「いのち」の輝きに満ちたテキストとして読み、どこまでその「いのち」をみずからに取り込み通わせることができるかという視点で読みすすめていきたい。それゆえ、ここではテキストを分析するというより、ユング心理学の方法にならない、テキストを拡充していく方向で読みとっていきたい。」

ことばは記号であるから意味のないことばはないことになる。意味するもの signifiant と意味されるもの signifié が一致しなければ、ことばは表現と内容に矛盾をきたし、ことばとしての意味を成さないことになってしまう。クラムボンという表現 signifiant があるが、その記号表現は示すもの（記号内容 signifié）がない（無内容）まま物語られる。名づけえぬものであるにもかかわらず、クラムボンという記号表現のみが現れている。記号が指し示す内容が分らないまま、記号表現としてのクラムボンが一人歩きしている。日常性（三次元）の世界ではあってはならない規則破りである。日常性という「結界」を越境してしまうことばだ。クラムボンは三次元の世界のものではないということを確認して、なぜこのような表現を必要とするのか、すなわちクラムボンとは「何か」でなくて、どうしてこのような矛盾した表現を取り入れたのかというクラムボンに「ついでに」表現の問題に視点をズラすことにしよう。

2) クラムボンと遊び空間

クラムボンはなぜ三次元の世界から排除されてしまうのか。いのちの存在はこちら（現世）側にあり、いのちの喪失はあちら側（死の世界）である。いのちの象徴であるクラムボンの生活空間とはこちら側（三次元）であるべきではないのだろうか。どうしてあちら側（第四次延長）でなければならないのか。

クラムボンは笑うだけでなく、死んだり、殺されたりする。となるとクラムボンは生と死の問題と関わることとなる。

『クラムボンは死んだよ。』

『クラムボンは殺されたよ。』

『クラムボンは死んでしまったよ……。』

『殺されたよ。』（『やまなし』、第十一巻、p.126）

“死ぬ”と“殺される”には、死の世界に入ることでは同じだが、入り方が異なる。死ぬのは生の終わりときだが、殺される時は他者の介入があり、その結果として生の終わりだ。殺したのは誰かが問題になるのは現世のしきたりだ。だがクラムボンを殺した相手は子蟹の能力を超越した不可知の世界の出来事だ。分らないし、問題にしようがない。ただ「殺された」という事実が述べられるだけである。奇妙な違和感がここから発生する。子蟹は確かに目の前にクラムボンの生死の世界が展開するのを眺めている。しかし、子蟹の問題にしているのは、「死んだ」か「殺された」かの違いにすぎない。そこには、死とか殺人者へ恐怖がまったく見られない。兄弟蟹が怖がったのは「はつきりとその青いものさきがコンパスのやうに黒く尖つてゐる」（第十一巻、p.125）ものが見えたと思った瞬間に、悠々と泳いでいた魚が彼らの目前から突然消えてしまったときだ。子蟹の兄弟が「こわいよ」というのは、彼らの世界に所属する存在（魚）が消えたときだ。ところが、クラムボンの生死は彼らに恐怖をもたらさない。このことは、クラムボンが彼ら兄弟とは関わりのない世界、次元が違う世界になることになる。例えば、スクリーン上で展開される恐怖の出来事はあくまでも仮想現実にはすぎず、観客の現実とは異なる。生の存在を揺るがすものではなく、生のありがたさをより鮮明にし、生を楽しむための恐怖だ。生を実感することができるのは「いま、ここで」という時間空間のただなかである。突然消えた魚に対して、しかも蟹を襲うわけでもない魚に対して、蟹の兄弟は恐怖感を抱く。生命が突然奪われたと幼い蟹の兄弟は理解したはずだ。生命を持つものは死と関係付けられて

意味が生まれることを蟹の兄弟が「分った」ことを示している。これに対して、クラムボンに対する、子蟹の対応は、生と死ということばを使っているにもかかわらず、自分たち自身の危険という感覚とは遠く離れている。クラムボンは子蟹の兄弟とは関わりのない世界に位置するとしか考えられない。つまり異次元の世界に住む存在であろう。蟹の視点から見れば人間界こそまったくの異次元の世界である。この物語は蟹の兄弟の視点から語られている。読者は語り手の子蟹という自然界の一部と同化して、三次元（蟹の世界）から四次元（蟹の理解を超える世界）を眺めることになる。蟹は自分たちの世界、「こわいよ」と反応する解釈可能な世界と、「死んだ」とか「殺された」という恐怖を呼び起こすべき内容を持ちながら、カニたちの理解を超えている「分らない」世界という二つの世界を眺めることになる。この物語が「小さな谷川の底を写した二枚の青い幻燈です。」という説明から始まっているように、観客席側の世界とスクリーン上に映し出されている仮想現実の世界が展開されている。スクリーン上の世界は見えるけれども、入り込むことのできない、いわば〈結界〉の世界である。この分りそうで分らない混沌とした世界だからこそ、現実離れた違和感が生まれる。

この違和感が異空間から来ることを分らせるのが、蟹の兄弟である。蟹の兄弟はクラムボンが「笑ったり」「死んだり」「殺されたり」するのを眺めている。クラムボンにいちばん近いところにいる証人である。しかし、クラムボンとは異なる空間にいる。なぜなら、彼らはクラムボンと“遊ばない”（“遊べない”）からだ。

『それならなぜ殺された。』兄さんの蟹は、その右側の四本の脚の中の二本を、弟の平べつたい頭にのせながら云ひました。

『わからない。』

魚がまたツウと戻って下流の方へ行きました。

『クラムボンはわらつたよ。』

『わらつた。』

にわかにはパツと明るくなり、日光の黄金は夢のやうに水の中に降って来ました。

（『やまなし』、第十一巻、p.126）

蟹の兄弟の証言には二つの疑問が浮かび上がってくる。蟹の兄弟が「分らない」と証言するのはなぜか。クラムボンが死んだり殺されたり議論を蟹の兄弟がしている。そのとき、「魚が……戻って下流のほうへ」行く。この間、時間が流れる。そのあとで、ふたたびクラムボン「わらつた」となるのはなぜなのだろうか。直線的な時間の流れが支配する三次元の世界であれば、クラムボンが死んで生き返るということになってしまう。三次元の世界ではありえないことである。ほんとうに死んでしまえば、二度とこの世に戻れない。とすれば、どこか分らないあの世に行ったはずではないか。

蟹の兄弟はクラムボンの行動を眺めている。同じ世界を分かちあっているように見えながら、ちょうど水族館の厚いガラス窓が二つの境界を作っているようなものだ。目の前に展開する世界であっても、触れることができない。クラムボンと名づけることができても、その実質は分らない。異邦人と名づけることはできても、その実体は分らないように。分らないものとは異次元の世界からの侵入者とみなされやすい。であれば、関係が絶たれているのだ。意味とは関係の網の目から生まれるのだから、関係を絶たれている蟹の兄弟には、意味の「分らない」現象が展開するだけである。それは見えるけれども意味づけられない（見えない）世界、関係が結べない透明な世界である。蟹の兄弟の対話によって、クラムボンの異質性が分ってくる。

三次元に住む蟹の兄弟の世界をクラムボンの世界に対置することによって、第四次延長の世界が現れる。しかし、この世界の中を見ることはできない。

とはいえ、ヒントがないわけではない。三次元の世界では生から死へという直線的時間の流れをくつがえすことはできない。ところがクラムボンが死に、殺され、魚が上流から下流へと行き来している時間の流れがあってから、クラムボンが「わらった」という行為が行われる。直線的時間の支配できない異次元空間と考えるほかないのだ。死んでも生き返る、あるいは仮想現実の遊びの空間がそこにある。

『クラムボンはわらったよ。』

『わらった。』

にはかにパツと明るくなり、日光の黄金は夢のように水の中に降ってきました。』

(『やまなし』, 十一巻, p.126)

子蟹たちとは無関係な世界のはずにもかかわらず、クラムボンが「わらった」時、とつぜん水中に光が差し、光の降りそそぐ「夢のよう」な世界が出現する。どうしてこのようなすばらしい瞬間が生まれたのだろうか。

子蟹たちの世界は三次元であると仮定すれば、クラムボンの世界は時間の支配がない空間になる。この世で生きている限りは、時間空間の支配から逃れることはできない。これを逃れたときはあの世しかないだろう。しかしあの世で自由をえたとしてどんな意味があるのだろうか。死後の世界とは関係性の断絶にあるのだから、もはや死んだ後では新しい関係は生み出されない。では、クラムボンが「笑って」、「死んで」、「殺されて」、そして「笑う」という行為にはどんな意味があるのだろうか。

死んだり生きえたりするのは三次元の世界では矛盾であり、意味の成立しない現象である。この行為にどんな意味があるかという問いに答える唯一の答えは、三次元では“意味がない”が別な次元では意味が生産されるということになる。この次元を変える、あるいは異次元世界を持つということが、子蟹たちの三次元的世界と子蟹たちから見れば異次元世界であるクラムボンの世界であろう。そのクラムボンの世界は子蟹たちにとって「かわいい」世界とならないのはなぜなのだろうか。

意味がない行為の代表は遊びである。遊びをするのは何のためかという質問に対する答えは、遊ぶため²¹というしかないだろう。目的や結果を求めない行動こそ人間が「ほんたう」に生きるための原動力になるのではないだろうか。その上、ゲームでは何度でも死ぬことができる。何度でも笑うことができる。クラムボンとは「遊びごころ」なのだ。遊びに熱中するとき、「にわかにはパツと明るくな」り、生のエネルギーが爆発する。それは蟹の兄弟と比較するとよりいっそう明確になる。蟹の兄弟はクラムボンの遊び仲間ではない。ただ眺めているだけである。蟹は「笑ったり」「死んだり」しない。「分らない」「かわいいよ」というのが蟹の兄弟である。生の喜びよりも、生の背後にある死のもたらす恐怖にびくびくしている。兄弟たちに遊びの場がないわけではない。泡粒を口から吐き出して、その大きさを競っている。しかし彼らの遊び

21 梁塵秘抄 卷第二 四句神歌 雑

遊びをせんとや生れけむ 戯(たわぶ)れせんとや生(むま)れけん
遊ぶ子供の声きけば 我が身さえこそ動(ゆる)がるれ

http://www.nextftp.com/y_misa/ryoujin/hisyo_06.html より

は「トボン」という音でたちまち終わりになる。彼らはずねに何かに脅かされて、遊びに熱中することができない。蟹の兄弟の描写によって、生と死の恐怖から解放された自由気ままな、クラムボンの姿がより鮮明になる。それは、自由で、なにからも脅かされない生の輝きを示している。

3) 〈ボラーノの広場〉の作譜者は誰か？

『ボラーノの広場』は、語り手の「私」（レオーノキュースト）が〈ボラーノの広場〉の楽譜入りの郵便物を受け取る場面で終る。

「わたくしはその譜はたしかにファゼーロがつくったのだとおもいました。なぜならそこにはいつもファゼーロが野原で口笛を吹いていたその調子がいっぱいにはいっていたからです。けれどもその歌をつくったのはミーロかローザーロかそれとも誰かわたくしには見わけがつかみませんでした。」（『ボラーノの広場』、第十巻、p. 122）

レオーノキュースト（語り手）はその歌の作者が分らないと書く。「その譜はファゼーロがつくったのだ」と最初思うのだが、「ミーロ、ローザーロ、それとも誰か」それ以外の人なのか、レオーノキューストは「見分けがつかない」状態になり、混乱したまま、つまり問題を残したまま物語が閉じられる。物語が閉じられた以上、もはや歌の作者を明らかにする手段はなくなる。ボラーノとは「^{ホラアノ}洞穴」であるという斬新な説を提案した山下氏も「記述者レオーノキューストを操ってきた〈誰か〉とはいったい何者だったのだろうか。物語はとてつもない疑問を残して終わってしまった……」²²としてブラックホールを前にして頭をかかえている。

テキストを支配するのは作者であるという前提に立つなら、登場人物の「記述者レオーノキュースト」に「見分けがつかない」ということを語らせる作者の意図が働いていることになる。作者が他の登場人物あるいは作者自身が物語世界に介入して、「その歌」の作者を決定することはできるはずである。『ボラーノの広場』のテキストは「その歌」の作者が分らないまま終わる。「その歌」が誰によって作られたかが「わからない」というのがこのテキストのメッセージであろう。だが、このメッセージが新たな問題を引き起こす。

この世の出来事は因果関係によって説明可能であるとする。これは近代が生み出した科学的な知の世界での常識に過ぎない。創られたもの（結果）が存在するなら、その創造者（原因）が存在する。因果関係が見いだせない、それが分らないというのは、近代知に対する侮辱であり、「ありえない」こと、「許しがたい」こととなる。こういうことは近代知の常識が支配する三次元の世界に侵入してきた“異物”であるとみなされる。異物の存在は排除の論理を生み出す。

22 山下聖美『宮沢賢治・『ボラーノの広場』論』、星雲社、2003、p. 173.

「最後にレオーノキューストは、彼のもとに送られてきたという「ボラーノの広場」の歌の楽譜について触れ、その歌詞を記述した上で、その「歌」を作ったのは「ミーロかローザーロかそれとも誰かわたくしには見わけがつかみませんでした」と記述し、筆を置く。この最後の言葉の中で、レオーノキューストははっきりと（誰か）についてふれているではないか。同時に、「見わけ」がつかなく、わからないことも正直に述べている。

記述者レオーノキューストを操ってきた〈誰か〉とはいったい何者だったのだろうか。物語はとてつもない疑問を残して終わってしまった……」

しかし、「異物」側からの近代知に対する反撃も鋭くなる。その反撃は因果関係の世界を破壊することばによる攻撃である。サミュエル・ベケットの小説に登場するモロイの吐き出すテキストはこの因果関係の世界を完璧にまで叩きのめしているカウンターパンチだ。

「そこで私は家へ入って、書いた、真夜中だ。雨が窓ガラスを打っている。真夜中ではなかった。雨は降っていなかった。」²³

雨が降っていたのかいないのか、真夜中なのかそうでないのか、どっちなんだ、はっきりしてくれと苛立たせるテキストである。なぜ苛立つのだろうか。ここには因果関係が破壊されているからだ。日常的な現実の世界ではどちらかの現象しか起こりえない（とわれわれは思い込まされている）。起こりうる現象のみが真実として認知される、目に見える世界であるというのが近代知の主張だ。雨が降っているのか降っていないのかの選択がないままテキストは閉じられる。どちらかを選択しない限り、このテキストは論理的に破綻していることになる。自家撞着の世界は現実（三次元）から排除される。こうした矛盾が許される世界を求めるなら、狂気の世界とか観念の世界とか他者の介入を許さない内的空間しかないだろう。しかしなぜこれほどまで因果律の外にある世界²⁴が問題になるのだろうか。賢治が「第四次延長」の世界にしか求められなかった問題と共通するものがここにあるのではないだろうか。

4) よだかと異次元空間

『よだかの星』はのっけからおそろしいことばで物語が始まる。

よだかは、実にみにくい鳥です。（『よだかの星』、第七巻、p. 83）

一つの世界にはその世界に通用する基準が設けられている。よだかの所属する世界では、「実にみにくい」という強調された劣等性をしめす比較のことばで、よだかの存在を浮き彫りにする。普通ではない、しかも劣等という差異を表すことばによって、〈よだか〉の存在価値が意味づけられる。その意味は劣等であることによって、排除へと向けられる。差異から異物への意味づけ、つまり共存できないものという記号を与えられて、共同体の中で曝しものにされる。異物とはまずその存在が暴露され、身を隠す場所もなく、一方的に他者の視線に曝されるものである。自己がその中の一部となって溶け込んでいた共同体から“浮き上がった”，目立つ存在、異質なものとして宙吊りにされてしまうことだ。

この“宙吊り”とは異化するものと異化されるものとの二項対立関係にあるのだが、異物としていずれ排除される側は圧倒的に弱い位置に置かれている。弱い位置に留まることは、地獄の苦しみを待ち受けることでもある。「よだか」は「みにくさ」が原因で仲間はずれにされ、異

23 Samuel Beckett, *Molloy*, Grove Press, INC, New York, 1977, p. 241.

[Then I went back into the house and wrote, It is midnight. The rain is beating on the windows. It was not midnight. It was not raining.]

(サミュエル・ベケット『モロイ』、安藤信也訳、白水社、1992、p. 268.)

24 イーハブ・ハッサン『沈黙の文学』、井上謙治/近藤耕人訳、研究社、1973、p. 162.

「ベケットの作品で因果律が働くことはほとんどない。その結果事物の世界は不可知のままに留まり、特殊（事物）と普遍（概念）の間には論理的な関係が成立しないのである。」

化されるが、それでも仲間の仕打ちに我慢している。よだかが追い詰められるのは「名前をあらためろ」と鷹に迫られたときである。

(・・・)やはりどこか鷹に似てゐた為です。もちろん、鷹は、これをひじゃうに気にかけて、いやがってゐました。それですから、よだかの顔さへ見ると、肩をいからせて、早く名前をあらためろ、名前をあらためると、いふのでした。

(『よだかの星』、第七巻、p.84)

名前さえ改めれば、よだかは居心地の悪い“宙吊り”とはいえ、この世から排除されるわけではない。鷹にとって自分の名前の一部が使われ、しかも鷹というアイデンティティを崩壊させる“夜+鷹”という記号の存在を許せない。記号としての“たか”を奪えば、“よだか”の実体が存在していても、鷹とは無関係になる。鷹にとって実体よりも意味づけされた記号が何よりも大切なのだ。

もともと“よだか”は「実にくみにくい」という記号に結びつけられたのが異化の原因だった。もし「実にくつきい」という記号がよだかに結びついていたなら、鷹は“よだか”に改名を迫らなかったかもしれない。名前も一つの記号ではあるが、そこには優劣の価値ではなくて、差異の価値だ。ところが差異の関係が優劣関係に置き換えられてしまう。名前に色付けするのは、他者との関係性から生まれるが、差異から差別の関係に置き換わることによって、新たな意味が発生する。人は生まれながらにして平等といわなければならないのは、生まれた途端にその名は差異から差別の関係へと変換されてしまうからだ。この世に生まれ、生きるということはつねに他者とのかかわり合いである。その他者との関係性の中で、記号としての名前に色づけ(意味づけ)がほどこされていく。

よだかという名辞は関係性の中で作られた色であり、本人(よだか)が自分勝手につけた色ではない。世界とよだかの関係から創られたのである。むしろ“色をつけられた”結果としての異分子とされていったのだ。

「鷹さん。それはあんまり無理です。私の名前は私が勝手につけたものではありません。神さまから下さったのです。」

(『よだかの星』、第七巻、p.84)

神が与えた名前ですらも、よだかがみんなといっしょに、平等に暮らすことができない。“よだか”という名前だけで、よだかの本質とはまったく無関係に、軽蔑と、仲間はずれの記号となってしまう。

ところがその色ですら気に入らないとして、その名を認めないという立場に立つ代表が“鷹”である。差別の上にさらに差別が重なるのだ。いったん差別がはじまると、あり地獄にはまったように差別の連鎖が続くのである。自分たちが関わって引き起こした名前の問題を、まったく認めないという偏執狂的な以下のような反応なのである。

「私があるとしたらお前はいない、お前がいるとしたら私はいない」という抜き差しならない双数=決闘 duel 関係である」²⁵

自分の相手が偏執狂的とみたときは、対等な関係ならば、おまえ頭がどうかしたんじゃない

のと言って相手に反撃することができよう。じっさい鷹の頭はどうかしているのだが、圧倒的に鷹が優位に立っているから、よだかはただ黙って耐えるしかない。よだかの属する社会集団の代表的存在の鷹に対して、よだかという、その集団内で誰からも軽蔑され、もっとも弱い立場のものに、どのような反撃が可能だろうか。少しでも相手への反撃が可能ならば、命をかけて最後の勝負に賭け、“宙吊り”状態から逃れることも考えられよう。そのときは、“To be, or not to be”という二項対立の関係を選ばざるを得なくなる。

強者としての鷹は、弱者の“よだか”に対して優位な立場にある。命だけは助けてやるからありがたく思え。命と名前とどっちが大切なのだ。というのが鷹の側からする“寛大”な主張になる。もっともよだかは命令を聞かなければ八つ裂きにされるのだから、命あつての物種というこの提案を受け入れるはずである。ところがよだかの答えは違っていた。よだかの「星」になって、名前が残されたのだ。ここには一体どんな問題が潜んでいるのだろうか。

よだかが生まれ住んでいた世界とよだかが飛んでいった世界は次元が違う。なぜ違う次元になってしまうのか。“よだか”という名前(記号)を禁じられた世界、と“よだか”という名が新たに付けられた世界(よだかの星)とは断絶している。ひとたび行ってしまえば、戻ることができないのだから。こちらかあちらの二者択一の世界である。「いま、ここ」で“名”(誉)を失って生きる、こちら(実質:三次元)の世界に残るか、「いつも、あそこ」という“名”を残して存在する超時空(本質:第四次延長)の世界か、という二者択一を迫られたのだ。よだかは自分の名を名乗れない実質空間(三次元)を捨て、名前のある本質空間(異次元;第四次延長)を選んだ。なぜこのような選択をしたのだろうか。

鷹の主張によれば、よだかは夜と鷹の合の子だという。夜でもなく、鷹でもない。夜か鷹かどっちか分らないような記号は記号ではない。記号とは意味が成立して記号と認められるのだから、どっちつかずということはまだ“意味になっていない”ことを意味する。

このような鷹の主張はもっともなようでどこか間が抜けている。それは、語呂あわせとか、ことば遊びでの論理だからだろう。駄洒落なのだ。遊びの世界は意味から解放されている。“無意味”であることがその存在理由なのだ。鷹の主張は遊びの世界(次元)の論理を現実界の論理にこじつけてしまった。いや、むしろこじつけたという意識もないだろう。鷹は遊びの世界があることをそもそも「分っていない」。鷹の屁理屈が無意識のうちに遊びごころを生み出してしまったからだ。大まじめにいばればいばるほど、鷹のとんちんかんぶりは増大し、遊びの雰囲気ますます色濃くなっていく。

よだかはまじめとか怠け者の反対である。「ああ、かぶとむしや、たくさんの羽虫が、毎晩僕に殺される。」(『よだかの星』, p. 86)と嘆くくらい生きるため殺さざるをえない矛盾に悩んでいる。虫を殺すぐらいなら自分が死んだほうがましだと思いつめるほどまじめなのだ。まじめな存在にふさわしい、まじめな名前(記号)がよだかについていたら悲劇は起こらなかつたろう。「夜」でもなく「鷹」でもない、決定不可能な名前であるが故に「まじめな」名前とさ

25 <http://ish.parfe.jp/zankyo/text/iminoimi/imi.html>より

『意味の意味—ラカン諸テキストによる意味の意味、あるいは狂信と信仰を巡る試考—』石倉由 ISHIKURA, Yu 2003.

これは「私があるとしたらお前はいない、お前がいるとしたら私はいない」という抜き差しならない双数=決闘 duel 関係である。「狂人とはまさに、この想像的なものに純粹かつ単純に張り付いている者のこと」07 と言われるように、これは合わせ鏡のようなパラノイア的狀況である。(石倉 由, 同上)

07 Lacan, J.: Le séminaire, livre II Le moi dans la théorie de Freud et dans la technique de la psychanalyse, Seuil, Paris, 1978 第19講.

れ、「まじめ」でないものは「遊び」であると決め付けられる。

しかし「遊び」がなぜ問題になるのだろうか。「遊び」の精神は近代の生み出した、まじめな勤労精神がもっとも忌み嫌うものである。近代ヨーロッパが世界を支配する勤労精神に対する批判がホイジンガやロジェ・カイヨワによってなされた。「ホモ・ファーベル」Homo faber（作る人）よりも「ホモ・ルーデンス」Homo ludens（遊ぶ人）の価値が再浮上してきたばかりだ。²⁶ 鷹の要求は「遊び」の部分を削除することだ。それには遊びのない名辞を新しく与えることである。人が誕生すると、親は生まれた子どもがこの世を生き抜くのにふさわしい名前をつける。現世への通行手形は与えられた名前から始まる。そこには自分勝手に名乗る自由は与えられない。鷹が「市蔵」を名乗るようによだかに命令するのは、名前を与えて通過儀礼を果たさせることである。

「無理じゃない。おれがいゝ名を教へてやらう。市蔵といふんだ。(・・・) 首へ市蔵と書いたふだをぶらさげて、私は以来市蔵と申しますと、口上を云って、みんなの所をおじぎしてまはるのだ。」

「そんなことはとても出来ません。」(『よだかの星』, 第七巻, p.84)

ところがよだかは「できない」という。ここにも「分からない」「知らない」と同じような「・・・ない」という否定形が現れる。なぜよだかは否定形を使うのだろうか。否定することは命令に背くこと、命令に背くことは鷹の共同体から排除され、命を失うことになるのに。

よだかの名辞は遊びの記号とされてしまった。よだかの行動は「働く」となり、よだかの名前は「遊ぶ」に分離した。記号内容と記号表現の衝突である。遊びの記号を選べばよだかの実質を失い、まじめに働くという実質を選べば、「ほんたう」の自分である本質を失う。一方が立てば、他方は成り立たない二項対立関係となり、自己矛盾につきあたる。もはや、遊ぶことが仕事になり、仕事が遊びになるという、「ほんたう」の自分と矛盾しない居場所はよだかから奪われている。どうしたらこの自己矛盾を克服できるのだろうか。「ほんたう」の自分を実現できるのは、「遊び」の記号（よだかという名）を奪ってしまうこの世でなく、遠いかなたの異次元空間（星という第四次延長）のなかにしか、その居場所を見出せなかったのだ。

あらゆることが見通しでき、「知」という心象風景である“鷹”の記号（意識の世界）と、闇の世界で、迷いもがく無明の心象風景としての“夜”の記号（無意識の世界）は、どちらも必要不可欠な人間の本質的存在を示している。「ほんたう」の自分は「遊び」のなかに見出せると考えなければ自己矛盾は生まれてこない。遊びを抑圧している自分がいることに気づかないだ

26 『松岡正剛の千夜千冊』 <http://www.isis.ne.jp/mnn/senya/senya0772.html>

第七百七十二夜【0772】2003年05月13日

「遊びは文化よりも古い。「ホモ・ファーベル」（作る人）よりも「ホモ・ルーデンス」（遊ぶ人）が先にある。

これがホイジンガの大前提である。

そうだとすれば、どんな文化についても、そこに遊びの要素を発見できさえすれば、「文化とは何か」ということをなんとか解きほぐすことができる。なぜなら、われわれはもともとがホモ・ルーデンスであるからだ。われらはすべからく“遊者”なのだ。子供のころに誰もがその原型的な経験をもっていた。まさにこのような立場でホイジンガは本書を書いた。

(・・・)

カイヨワこそはホイジンガの『ホモ・ルーデンス』の不足を補って『遊びと人間』（岩波書店）を著した、第二のホモ・ルーデンス拡張論者だった。」

けだ。しかし、抑圧しているだけで、自己矛盾を解決したことになる。抑圧しているから、「ほんたう」の自分は無意識の世界に潜んでいて、反撃の機会を狙っている。矛盾は解決されないまま、不安を引きずることになる。

自己矛盾から引き起こされる根源的な“不安”を乗り越えるためには、脱・二項対立に救いを求めることになる。どちらか一方を抑圧すれば、「ほんたう」のものは破壊されてしまう。だから、To be, and not to be というどっちつかずのままの存在を許す“遊びごころ”の世界を求めなければならない。しかし、よだかはこの世でなく、あの“星”を選ばざるをえなかった。“遊びごころ”の精神の居場所を選ぶことによって、遊びの実践の場を失ってしまった。よだかの星の輝きはこの悲しい結末を伝える光なのだ。

Ⅲ 遊びごころの居場所は？

「ふり返って見れば、彼の生涯は業績と才能と不器用さによって織りなされた解き難い網に捉えられていた」²⁷。“彼”とは誰だろうか。もちろん宮沢賢治である？じつはヴァルター・ベンヤミンについてのことばなのだ。ベンヤミンとは、裕福なドイツ系ユダヤ人の長男として生まれ、「ベンヤミンのどら息子ぶりを嘆いていた父」²⁸を持つ。ヒトラードイツからの亡命者。生前は少数の熱狂的な人々がその作品を評価し、死後の名声を勝ち得た作家。この伝記的背景は賢治のイメージと重なる。

賢治とベンヤミンが決定的に違うところが一つある。ドイツ人と同じ文化で育ちながら、ユダヤ人であったが故に、母語（ドイツ語）や母なる文化（ドイツ文化）を奪われたベンヤミン。いっぽう故郷花巻の母なる文化に囲まれながら、異端視されつつも、故郷から抜け出せなかった賢治。ベンヤミンは「生まれ育った土地を涙ながらにあとにした」（徐, p. 3）一人のディアスポラ（故郷喪失者）。賢治はなんとか東京に脱出するが、結局故郷に戻って、故郷に閉じ込められた故郷喪失者（ディアスポラ）。

賢治とベンヤミンに対する共通の親近感をもってしまうのは、二人のディアスポラ的雰囲気ではないだろうか。共に裕福な家に生まれ、立派な父の存在。一人は自死（ベンヤミン）と他方は病死（賢治）、いわば道半ばにしてこの世を去るという生涯。また共に死後ますます高まる名声。こうした二人の共通性のうちでも、故郷喪失というテーマが共通の親近感となっているのではないか。しかし、一見するとまったく異なる方向からの故郷喪失である。つまり追放された者と脱出不成功者という違いである。が、根底にあるものは同じである。とりわけ、賢治は農民指導者として、故郷の農民のために働けば働くほど、いっそう故郷との軋轢が高まっていく。故郷に近づこうとすれば、いっそう遠のいてしまうという悪循環である。

けらをまとひおれを見るその農夫
ほんたうにおれが見えるのか
（「春と修羅」mental sketch modified）、第二巻, p. 21）

27 ハンナ・アレント『暗い時代の人々』、阿部 齋訳、ちくま学芸文庫、2005、p. 250.

28 端田哲朗「ベンヤミンを読む—emsACT 2の総括として—(*)」

<http://www8.plala.or.jp/SCCS/benjamin.htm> より

農民指導者としての賢治が「ほんたう」に求めたものは「遊び人」の精神であった。遊びの価値を分かち合うことができるのは、ほんのひとにぎりの人たち、いや妹とし子だけであつたらう。多くの農民に理解されたいと願っても、「おれが見えるのか」という絶望感や孤独感が賢治のテキストから漏れてくる。故郷にいながら異郷の人になっている。

ユダヤ人のプリーモ・レーヴィは「アウシュヴィッツ＝モノヴィッツ強制収容所で過ごし、(・・・) かろうじて生き残った」(徐京植, p. 180)。他のユダヤ人たちの大多数が「単に生きのびる」ということだけの悲惨な状況のなかで、『神曲』を暗唱しようとする。忘れた部分は必死に思い出そうとする。生か死かという瀬戸際に追い詰められた強制収容所のなかで、詩句を思い出そうと熱中し、暗唱することに命をかける。一体これが何の役に立つのか。なんにもならない、無駄な遊びではないか。だがプリーモ・レーヴィは違っていた。「きみたちは自分の生まれを思え。／けだもののごとく生きるのではなく、徳と知を求めため、生をうけたのだ。・・・／」(「オデッセウスの歌」『神曲地獄編』, 徐京植, p. 180) という詩句が彼を目覚めさせる。『神曲』の詩句を思い出して、口ずさむこと、それが他人には馬鹿げた遊びに見えても、彼の「ほんたう」の命を救う原動力となったという。

東北の農民たちも、“いきのびる”ことに精一杯な状況の下に暮らしていた。賢治はこの悲惨な状況と戦っていた。だが、個人の力が社会状況を変革することはそれこそ夢物語であることも知っていた。だからといって、「けだもののごとく生きる」状況をほうっておいてよいのだろうか。経済的な状況、政治的な変革などはすぐには望めないのだ。あるのは絶望だけか。絶望しかなければただ“けだもの”のごとく生きるしかないと短絡的な結論を出すわけにはいかない。賢治は絶望の中から希望を見出そうとした。

強制収容所の極限の状態のなかで、『神曲』から啓示を受けたプリーモ・レーヴィは「体験し、耐え忍んだことを語る」(徐京植, p. 181) ためにという希望の中で、生き残るという気力を持続することができた。人間であることを持続するために、彼は「けだもの」に陥らないため方法としての「一杯のスープ」よりも“魂のスープ”である詩句の想起とその暗唱に全精力を傾けた。

一方、絶望的な状況を耐え抜くためには、演劇、音楽、絵画などの“遊びごころ”こそ必要だと賢治は第四次延長の世界を提唱し、惨めな心に光をもたらそうとした。しかし、遊びは金持ちの道楽息子だからやれること、貧乏人には関係ないという冷たい視線にさらされる。賢治を理解したのは、東京の大都会で過ごし、新しい文化に触れた妹とし子だけだった。

信仰を一つにするたったひとりのみちづれのわたくしが
あかるくつめたい精進のみちからかなしくつかれてゐて
毒草や蛍光菌のくらしい野原をただよふとき
おまえはひとりどこへ行こうとするのだ
(「無声慟哭」, 第二巻, p. 141)

遊びごころを「信仰」のごとく大切に、理解しあっている賢治と妹とし子の姿が見えてくる。遊びと対立することばは「つめたい精進のみち」であり、「わたくし」はこの道を進むことに疲れ果てている。生のエネルギーを必要としている「わたくし」は生きる力が遊びごころから発生することを知っている。だが遊ぶためには相手が必要とする。農民から搾取する側の質屋商売の息子、金持ちの道楽息子というレッテルを張られた賢治の「ほんたう」の姿を理解する故郷の人はわずかだ。故郷に溶け込もうとして、懸命に努力しても、遊び仲間はいない。遊

びの第一の条件は、対等な遊び仲間がいることだ。対等であるから、「みんなちがって、みんないい。」(金子みすゞ「わたしと小鳥とすずと」)という関係がなければならない。農民も商人も、貧乏人も金持ちもみな同じ心になるのが遊びごころの世界だ。だがこの遊びごころを交わすことのできたった一人の人、妹とし子が賢治の前から永遠に去ろうとしている。

旧来の因習が色濃く残っている東北の田舎町に、自由や平等の観念に結びつく“遊びごころ”を持ち込むことがいかに困難なことであろうか。老若男女の差、本家・分家の差、貧富の差といった違いが厳然たる差別構造として残存していた。現実社会を構成するさまざまな違いは、平等の論理による共生を否定し、支配の論理による差別集団の序列化に向かう。上を狙い、下を警戒する差別社会では、遊びごころの入り込む隙はまったくない。もちろん、例外はある。“無礼講”という習慣である。これは身分を忘れて何をしてもよい特別な日だ。人は親を選べない。この世に生を受けることは、男女、家柄、民族の所属が個人の意思を超えたところで決定されてしまうことだ。横糸と縦糸の結び目のように、社会の一部として、にっちもさっちも行かない生活が目の前に用意され、自分の人生は自分が選択するなどということは夢のまた夢なのだ。

縦横の関係性の中にながらみと組み込まれたこの三次元の世界を“穢土”とみなし、苦界のような現世から開放された世界を“浄土”と言いたくなるのももっともだ。穢土の苦しみに耐え切れず浄土へ旅立とうとする人を引き止める方法は何か。それは穢土の中へ浄土の仮設舞台を作ることだ。年に一度か二度、“浄土”という非日常の世界をこの世に現出することは、残りの苦しい日々を耐えさせる生のエネルギーを補給することになるのだ。そして、“祭り”という名で行われる行事は“浄土”の仮設舞台となる。浄土であるから、一切は平等となり、無礼講となる。祭りの日だけは、相違は差別に移行せず、誰もが主人公であり、自由である。そして祭りこそ“遊び”の究極形態なのだ。

祭りとは特別な日であり、非日常性なのである。日常性と次元をことにする、異次元空間である。賢治の目指すのはこの異次元空間である遊びごころの大切さを日常空間で理解してもらうことである。

しかし、祭りの日を除くと、日常性と非日常性がそれぞれ別次元の空間となる。干渉しないし、干渉もできないからこそ、安心して非日常の異次元空間も例外として認められる。日常と非日常との世界がそれぞれ結果を張り、一方だけの世界しか見えなくなる。日常性の中に埋没したとき、非日常性の世界は意識の外、無意識の世界に追放される。

追放された世界は異次元とみなされる。異次元とはそれが何であるか分からないものが存在する時空間である。不安や恐怖を呼び起こす原因は、まず“分らない”ことからおこる。異次元空間とは分らない空間だからこそ、“分る”世界である日常性に混乱と不安を引き起こす力を持っている。国境とか、民族、身分、家柄などの区別を必要とするのは、自己のアイデンティティを混乱させる異次元世界の侵入に対する一種の防波堤である。結界²⁹ということばは自己

29 永六輔『言っていいこと悪いこと 日本人のこころの「結界」』, 光文社 (知恵の森文庫), 2002, p. 10. 「結界って、みなさんご存じですか？」

(・・・)

つまり聖俗の境界線です。

(・・・)

結界は日常のいたるところにあり、でもそれとは知らずに僕らは生きている。

無意識のうちにまたいでしまうこともある……。

あるときは結界を踏み越えることで古い価値観が壊れ、新しいものが生まれる。

それが世の中を変えていく。

でも逆に、時代が変わっても触れてはいけない結界もある。」

保存のための聖域であり、異邦人、異文化、異次元という「異なるもの」であることによって「分らないもの」、そして「分かち合う」ことのできないものに対する防衛線、“越境”者の侵入を食い止める境界線＝結界となっている。

しかし、追放されたものは再び戻ってくる。いや、戻って来ることを知っているからこそ、結界が張られるのだ。この結界を越境する行為は伝統的な秩序の破壊であると同時に、新しい文化の再構築をもたらすという別な一面をも持っている。苦界のごとき現世を運命として認めてしまう古い価値観のままでは人間として救われぬままになる。古い価値観を破り捨て、新しい価値観を取り入れるためには、結界を越境しなければならない。「なぜあれほどの学識あふれ行動力にあふれた農業技師「宮沢賢治」の試みが成功しなかったのか」³⁰、という問いに対する一つの答えは、賢治の“結界”破りが「農業指導面では」成功しなかったからといえるかもしれない。郷土の農民の悲惨な境遇を改善し、理想郷を求めようとした賢治が、農民の味方になって懸命に働く。にもかかわらず、なぜ彼の新しい価値観が農民に受け入れられなかったのか。

これは越境することの困難さを示す一例に過ぎない。「もちろん今は賢治の時代と比較にならないほど科学の時代でありながら土壌改良の必要性を農民にしみこませるのはなかなか至難である。」（藤根研一）と嘆いているのは賢治の時代の農民に対してではない。受け継がれてきた文化（古い価値観）が変容するには、結界を越境するという大きなエネルギーを必要とする。一人の価値観がみんなの価値観になるというとてもないエネルギーが必要なのだ。

「おお朋だちよ いっしょに正しい力を併せ われらすべての田園とわれらすべての生活を一つの大きな第四次元の芸術に創りあげようではないか……」
（「農民芸術論綱要」，第十二卷（上），p. 15.）

賢治の呼びかけは失敗に終わった。とりわけ、賢治が熱望した「大きな第四次元の芸術」となると、戯げごと^{たわび}にしか受け取られなかったろう。戯けること、遊ぶことがどんなに大切であるかをどうやって受け取ってもらおうか。土壌改良という生活に直結することすら、因習という農民の結界によって跳ね返されてしまうのに、「第四次元の芸術」など鼻にもかけられない。とはいえ、遊びごころを分かち合うためには、三次元世界の網の目であることばに頼るほかない。三次元の材料を使いながら、賢治は三次元を越境するテキストを次々と織り出していく。しかし勝ち目のない戦のように、ときには絶望感と悔しさがテキストに編みこまれてしまう。

あかがやきの四月の底を
はぎしり燃えてゆききする
おれはひとりの修羅なのだ
（「春と修羅」，第二卷，p. 21）

時は春。自然も人間も、希望にみちて出発できる季節だというのに、自分のことばに耳を傾けるひとは誰もいない。「おれはひとりの修羅なのだ」という詩句は（原文縦書きでは）左上がりになっている。「おれ」の位置が他の詩句からだんだん上に移行している。地上を高めから見ると位置にいる「おれ」であると同時に、地上から遊離している位置でもある。これは賢治のこ

30 藤根 研一（岩手県水沢農業改良普及センター），「世界に学び現場に活かす普及活動を」，
http://www.maff.go.jp/soshiki/nousan/fukyuuka/newsite/mail_10.htm より

と遊びだ。しかし、「修羅」のころをこれほどまでに簡潔に表現することは難しい。地上で戦うことが修羅の務めなのに、その地上を上空から眺めているのでは、何の役にもたない遊離した存在になってしまうのだ。自分と共に戦う仲間をもたない修羅はその力を発揮する場所を奪われ、「はぎしり」しつつ、ひとり悩み苦しむ。この心象風景は“遊びごころ”（「巨きな第四次元の芸術」）を地上（三次元世界）へ越境させることが絶望的になっていることを示している。

もともと、ことばという道具は現実の代理（表現）者にすぎない。ことばを使うということは、ある対象に「ついて」語ることになる。あることに「ついて」語るためには、そのもの自体から離れなければならない。ことばにしか頼れない「第四次元の芸術」を目指そうとすることは、すでに現実から遊離し、第四次延長の世界に越境してしまうことである。越境した世界で編まれたことばの織物は、現実と無関係かというところではない。本来ことばが現実界のものであったのだから、一本の糸のつながりのように現実へ帰還する道が残されている。賢治はことばを編んで、つぎつぎと越境するテキストを繰り広げた。しかし越境するテキストの“遊びごころ”を現世に呼び戻す人は少なかった。「人生は私たちにとってパーティであり、お祭りでもあります。なぜなら、人生は、いま私たちが生きているこの瞬間だからです。」³¹という感覚はどこから生まれるのだろうか。世間や他人の目ばかりを気にすると、それ以外のことに目が行かなくなる。ありふれた日々の生活の中に、輝かしい生の瞬間が生まれていることなど目に入らなくなっている。日常性に呑み込まれ、自分自身を失わないためには、日常性から開放されなければならない。日常性の網の目から自由になるということは、日常性から離脱するほかない。非日常性、異次元の世界に身を置いたとき、世間からどう見られるかということから開放される。詐欺師になる必要がなくなるのだ。だが孤独という代償を払わなければならないが。しかしこの孤独こそ貴重ではないかと吉田兼好は書いている。

「つれづれわぶる人は、いかなる心ならん。まぎる方なく、ただひとりあるのみこそよけれ」(『徒然草』第七五段)³²。「つれづれ」という意味が「所在がない」ということから来ているように、本来の居場所がない状態は不安である。ところが、居場所に埋没して自己を喪失している人こそ問題だという発想の転換があれば、価値は逆転する。もちろん日常性という居場所から離れたとき、いっそう日常性がよく見えてくる。「ほんたう」のものが分るには、日常世界では「所在のない」世界に身を置かなければならないのだ。異次元の世界こそ“いま、ここで”の苦痛を「お祭り」騒ぎに変えることができる。このお祭りの大切さが実感できるのは現世から遠ざかった時である。三次元の世界で生きる者は、第四次延長が生み出す“遊びごころ”の大切さに気づくようになって、始めてこの越境するテキストの翼に乗ることの面白さが分るようになる。賢治の死後、そのテキストは自由に第三次元と第四次元延長との世界を往還させる翼となっている。「ほんたう」に生きるということは、死の世界を見つめることによって生きる世界が充実することだ。賢治のテキストの力とは、この生と死の両世界（異次元空間）を越境するところにあるのではないだろうか。

31 パウロ・コエーリョ『アルケミスト 夢を旅した少年』、山川敏矢+山川亜希子=訳、角川文庫、2006、p. 101.

32 松岡正剛『千夜千冊』、第三百六十七夜【0367】2001、http://www.isis.ne.jp/mnn/senya/senya_0367.html

第七五段がこれらのことを了解する支点となった段である。「つれづれわぶる人は、いかなる心ならん。まぎる方なく、ただひとりあるのみこそよけれ」と書き出して、世の連中がつれづれになれない感覚、すなわち「じっとしていられなくなる感覚」はどういうものかと問うた。

おわりに 風と賢治

「誰が風を見たでしょう?」。風は見えない。見えないが風はある。その存在は感覚でしか捉えられない。木々を揺れ動かし、香りを運び、頬をなで、木の葉の音楽となる風。風は目、鼻、肌、耳などの五感に訴える。五感が働いていることは“生きている”ことの証だ。

生きているということは“今、ここ”という時間空間につながる。超次元の世界にいるのではない。風は世界中を駆け巡っている。その風の色をつけるのは、風を感じた“いま、ここ”にいる一人の人間だ。風を見ることはできないが、風に「ついて」語り、色をつけるのは、“いま、ここに”生きていることを実感する人である。しかし、“いま、ここ”という場所は「どこにもない場所」、つまりユートピアである。他者の介入を完璧に排除する時空間なのだ。いや、本人自身がとらえようとしても、それは“かつて、あるところで”に変質してしまう。ユートピア「の」世界とは表現不可能なのだ。表現できるのはユートピアに「ついて」だけである。

賢治「の」テキストは見えない。見えないがそこにある。感覚がその見えないものに働きかける。しかし感覚には限界がある。より深いもの、より遠いもの、より微妙なものへ接するためには感覚を超えた感覚、超感覚による働きかけが必要となる。第四次延長の世界こそ超感覚の居場所ではないだろうか。賢治「の」テキストがこの第四次延長に入り込んでいるのだから、賢治に「ついて」のテキストを紡ぎだそうとするなら、第四次延長の世界に入り込む冒険を避けるべきではない。そしてこの冒険へのエネルギー源は“遊びごころ”なのである。遊びごころこそ「みんなちがってみんない」（金子みすゞ）ということに許す世界であり、“遊びごころ”というエネルギーが賢治「の」テキストに「ついて」語る勇気を与えてくれるのではないだろうか。

「本研究は文部科学省の科研費（課題番号16652013）の助成を受けたものである。」

注

宮澤賢治のテキストからの引用は巻数とページ数のみ記す。

宮澤賢治のテキストについては以下を使用。『校本 宮澤賢治全集』、筑摩書房、初版本。

参考文献・資料

引用参考文献が一冊のみの場合、本文中に二度目に引用するときは著者名とページ数のみを示す。

Samuel Beckett, Molloy, Grove Press, INC, New York, 1977. (サミュエル・ベケット『モロイ』、安藤信也訳、白水社)

イーハブ・ハッサン『沈黙の文学』、井上謙治／近藤耕人訳、研究社、1973.

パウロ・コエーリョ『アルケミスト 夢を旅した少年』、山川紘矢＋山川亜希子＝訳、角川文庫、2006.

ハンナ・アレント『暗い時代の人々』、阿部 齋訳、ちくま学芸文庫、2005.

ミシェル・ドゥギー 他著『崇高とは何か』、梅木達郎訳、法政大学出版局、1999.

秋枝美保『宮沢賢治の文学と思想』、2004、朝文社.

石倉由『意味の意味—ラカン諸テキストによる意味の意味、あるいは狂信と信仰を巡る試考—』、2003.

- (<http://ish.parfe.jp/zankyo/text/iminoimi/imi.html> より)
- 大室幹雄『宮沢賢治 「風の又三郎」精読』, 岩波現代文庫, 2006.
- 岡田純也『佐藤春夫と宮沢賢治』, 岡田純也著作集五, KTC 中央出版, 2005.
- 菊地良夫「脱構築としてのイメージ そして／あるいは〈無垢の瞬間〉 M. トゥルニエにおける「変身」のロビンソン・クルーソー」 in 『言語と文化の諸相』, 岩手大学人文社会科学部欧米講座, 1999.
- 古東哲明『他界からのまなざし 輪生の思想』, 講談社・選書・メチエ, 2005.
- 境忠一「遠野物語と山男もの」 in 『校本 宮沢賢治全集』, 筑摩書房, 第九巻月報, 1974.
- 徐京植『ディアスポラ紀行—追放された者のまなざし—』, 岩波新書, 2005.
- 白石秀人『異次元夢旅行—宮沢賢治のリアルをはしる』, 春風社, 2004.
- 白石嘉治・大野英士, 『ネオリベ現代生活批判序説』, 新評論, 2005.
- 端田哲朗「ベンヤミンを読む—emsACT 2 の総括として—(*)」 (<http://www8.plala.or.jp/SCCS/benjamin.htm> より)
- 藤根研一 (岩手県水沢農業改良普及センター)「世界に学び現場に活かす普及活動を」 (http://www.maff.go.jp/soshiki/nousan/fukyuuka/newsite/mail_10.htm より)
- 松岡正剛「千夜千冊」 (<http://www.isis.ne.jp/mnn/senya/senya0801.html>, <http://www.isis.ne.jp/mnn/senya/senya0772.html>, <http://www.isis.ne.jp/mnn/senya/senya0367.html> より)
- 松田彰一『暁鳥敏の挑戦』, 北国新聞社出版局, 2005.
- 森田ゆり『沈黙を破って 子ども時代に性暴力を受けた女性たちの証言+心を癒す教本』, 築地書館, 1994.
- 柳田光則『死の真実を求めて—詩美の原質を探る』, 土曜美術社出版販売, 2005.
- 山折哲雄『テクノボーになりたい 私の宮沢賢治』, 小学館, 2005.
- 山里勝己「場所の感覚を求めて—宮沢賢治とゲーリー・スナイダー」 in 野田研一, 結城正美『越境するトボス』, 彩流社, 2004.
- 山下聖美『宮沢賢治・『ポラーノの広場』論』, 星雲社, 2003.
- 梁塵秘抄 巻第二 四句神歌 雑 (http://www.nextftp.com/y_misa/ryoujin/hisyo_06.html より)