

ミヒャエル・エンデ『モモ』のなかの〈遊び〉

— その発展と変容 —

堀 内 美 江

1 はじめに

1995年に亡くなったミヒャエル・エンデは、世界的に有名なドイツの児童文学作家として知られている。特に日本では彼の作品は非常に好まれており、その人気はドイツを凌ぐほどだ。一般的には児童文学作家として知られている彼だが、本来子ども向けの作品ばかりを書いたわけではない。確かに数多くのメルヘン小品や、子ども向けのユーモアに満ちた小説を書き残した一方で、彼は『自由の牢獄』、『鏡のなかの鏡』などの幻想的な作品群も発表している。つまり、エンデの生み出す作品とその多彩なファンタジーは、もはや子どもを讀者とする世界の境界線を越え、「エンデ文学」と呼べるような、固有のジャンルを作っているように思われる。

しかしその稀有な特性をもつエンデの文学について、現在のところ多くの論説があるわけではない。これには幾つかの理由が考えられる。まず作者自身が、自作に対する固定した解釈を望まなかったという事実が挙げられよう。そして次に、ひとつの定まった解釈を与えるには、彼の作品があまりに多義的な可能性を含んでいるのも、原因のひとつだろう。いずれにせよ、彼の作

品がさまざまな角度から考察されるのは、むしろこれからと言える。

しかしそのなかでも、彼が1973年に発表し、ドイツ児童文学賞を受賞した『モモ』¹⁾は、比較的解釈がなされてきた物語である。この物語は、副題に書かれているように、モモという少女が、人々から時間を奪ってゆく灰色の男から、マイスター・ホラと呼ばれる時間の管理人、そしてカシオペアと呼ばれる半時間先の未来がわかるカメの助けを借りて、人々が奪われた時間を取り戻す物語だ。子どもが読むとき、この話は、盗まれた時間をとりかえす壮大な冒険物語として楽しむことができる。しかしこれを少し大人へと近づいてきた子どもたち、あるいはわれわれ大人たちが読む場合は、この物語のファンタジーとユーモアの明るさの奥に、鋭い現代社会への警鐘を読み取り、人間だれもが内面に無意識に抱えているであろう負の領域に気づかされ、そして現代から未来へと生きるための意識の変化を促す、何かしらの力を感じ取る。

この幅広い受容形態こそが、『モモ』という作品のもつ懐の深さであり、さらにはエンデ文学の神髄を表わしているのだろう。そしてその幅広い読み取り方を可能にさせる要素のひとつが、この作品のなかにさま

1) Michael Ende: "MOMO" 1973 Thienemann Verlag

(訳に関しては 大島かおり訳『エンデ全集 第3巻 モモ』1996年 岩波書店 を一部参考にした)

ざまな形で現れる〈遊び〉ではないか。

物語が始まってまもなく、第三章を、エンデはモモと子どもたちのごっこ遊びの場面にのみあてている。さらに読み進むと、今度は第五章に、モモと青年ジジとの間で交わされたメルヘンが語られる。このように繰り返し一章ほぼまるごとを使って〈遊び〉が描かれているだけではなく、物語のなかにさらには追いかけてこ、なぞなぞ、ごっこ遊びなどのさまざまな種類の遊びがちりばめられている。人の一生を秒数にしたり、同僚を断罪する場面などの、灰色の男たちが繰り返す場面ですら数遊びをうかがわせる。

『モモ』の遊びの要素を考えることはつまり、今まで気づかなかったこの物語の別の姿を見せてくれる可能性があると言えるだろう。

2 エンデの〈遊び〉とは

通常〈遊び〉と言うとき、われわれは何か気晴らしめいたもの、ひまつぶしのようなものというイメージを浮かべる。しかし『モモ』のなかでの〈遊び〉は、単に時間をやりすごすためのそれではなく、いわゆるホイジンガ²⁾の主張する、ひとつの文化機能としての遊び、またカイヨワ³⁾が使う「自由」で現実世界とは「分離」された空間で、「不確定」かつ「非生産」に進む人間の行為として考えるべきだろう。両者とも〈遊び〉を、人間の本質に横たわる基盤とする。この基盤に立つと、例えば子どものたわいもない遊びであろうと、大人が行う本気の遊びであろうと、そこに人が集

い、自由意思に基づいて、一定の規則に従って何ごとかを行うのであれば、それは十分に〈遊び〉のひとつの形を成していると言える。こうして〈遊び〉は、人間の自由な創造性が生み出す文化の要素を担う。エンデの遊びについての発言を見てみると、

「遊び」を何か真剣ではないことととらなければ、人の人生も「遊び」だと言えます。⁴⁾

このような言葉からも、彼が遊びをより大きな意味で捉え、そしてそれをふざけたものとして受け取ることを禁じていることがうかがえることだろう。

そもそも〈遊び〉はその本質として、現実生活とは切り離された空間で起こる。生きる、生き残るという生存競争のなか、全てのものに結果が求められる現実の社会での生が、真の生と一見思われるが、実はその厳しい生の反対側にある、現実の価値観や競争原理にあてはまらない無償の行為である〈遊び〉としての生こそが、本来の人の生だとエンデは考えているように思われる。しかし、そのときの〈遊び〉は、やはり決して片手間のなぐさめではなく、全く真面目に行われる。

この「遊び」はきわめて真剣に行えないものだというものではありません。

それどころか、わたしは、聖なる「遊び」というものさえあると思っています。⁵⁾

2) ホイジンガ著／高橋英夫訳『ホモ・ルーデンス』1973年 中公文庫

3) R・カイヨワ著／清水幾太郎・霧生和夫訳『遊びと人間』1970年 岩波書店

4) ミヒャエル・エンデ著／田村都志夫編訳『ものがたりの余白』2000年 岩波書店

5) 同上

どの〈遊び〉もそれを行っている間、人は遊ぶことに没頭し、さまざまな工夫、発想を生み出し、そしてそれらを加えてさらに遊びつづける。その真面目さ、懸命さにこそが〈遊び〉の真骨頂であり、それは人間のなかに汲み尽くせぬ潜在的な創造の力があることを示唆している。〈遊び〉を通して垣間見られる、この人間の無限の力こそが、エンデの考える〈遊び〉の本質を表すものなのだろう。

また彼は日本で行った講演「永遠に幼きものについて」で、自身の物語を書く原動力は「ファンタジーの、自由で、意図がない遊びの楽しみ」⁶⁾だと述べている。彼は実際物語を書くとき、構想や意図や目的を持たずに書き始める。それは彼にとって常に「新たな旅立ち」であり、「未知の冒険」となる。無の領域から新たな体験や考え、着想が生じるのを、彼は自らの創作行為を通して経験してきた。全く自由な遊ぶ姿勢こそ、彼の創作の基本となるものだったのだ。

『モモ』ができあがる過程もやはり、行く先の決まっていない無限の遊びの行為そのものだった。晩年のインタビューに答えて、彼は『モモ』を書く際、なかなかいい話が書けず、題材探しに弱りきっていたとき、母ルイーゼの知人が「時計も分針もない、古い銀の懐中時計を手にしてもどり、この時計について、なにかいい話をきっと思いつくわよ、と言いながら、わたしにくれた」⁷⁾と述べる。これをきっかけに、あふれるイメージと着想から、彼は二週間で作品を作り上げた。しかしあまりに「時代

批判」がすぎるという理由で一旦は、筆を置く。結局校了したのは六年後だった。

どう見ても役に立たないものから、無限の想像力が生じる。想像の世界のなかで無邪気に、無心に遊びながら、全く新しい物語が生まれる。彼自身そのような姿を、子どもっぽい、と一笑する。しかし、彼にとって〈子ども〉とは、現実の子ども以上のもを示す。「わたしがかつて子どもだった、その子どもは今日でもまだわたしのなかに生きています」⁸⁾と言うとき、彼にとっての〈子ども〉はひとつの概念であり、〈遊び〉の無限の力の可能性の本来の荷い手であって、人間の本質の大切な要素を示していると思われる。そして彼が「どの人間にも遊びたい子供がひそんでいる」⁹⁾と言うとき、その考えはおそらく正しい。それは想像力、あるいはファンタジーとも置きかえることができるかもしれない。

このように考えていくと〈遊び〉、そしてその荷い手である子どもという要素は、『モモ』を見ていくときに、看過できない重要な観点であるように思われる。

3 「聞く力」に見られる〈遊び〉

ある日町はずれの古代劇場にモモという少女が住みつくところから物語は始まる。彼女は周囲の人々に助けてもらいながら、そこで暮らし始める。人々は、モモを世話しながら、やがていつのまにかモモの聞く力によってむしろ自分たちが救われていることに気づく。そうさせたのはモモの「聞く力」だ。

6) ミヒヤエル・エンデ著／田村都志夫訳『エンデ全集第19巻 エンデのメモ箱 下』1998年 岩波書店

7) ミヒヤエル・エンデ著／ロマン・ホッケ編／田村都志夫訳『だれでもない庭』2002年 岩波書店

8) 『エンデのメモ箱 下』

9) 同上

彼女はただそこに座り、ただ聞き入りました、全ての注意力と全ての関心を伴って。その際彼女は、相手を大きくて黒い目でじっと見つめました、すると当事者は、突然彼のなかにそれが自分のなかに潜んでいたとは予想だにできなかった考えが浮んできました。¹⁰⁾

「聞く力」とは何か。モモは言葉や知識に頼らない。つまりモモは具体的に知覚できる感覚には頼らず、目に見える形では何も行動を起こさない。ただ大きな目で見つめるだけだ。しかし彼女は、あらゆる注意力をもって相手に向き合う。それが相手の着想や想像力を刺激する。あるいは自らの失いかけた自尊心を取り戻させる。

この能力を、子安美知子氏はその著書『「モモ」を読む』のなかで、ドイツの思想家シュタイナーの言葉を引用し、ひとつの修行を通して獲得できる能力と言う。そしてモモが沈黙し、ひたすら聞き入る意味を「自分自身の内なるものが完全に沈黙するようになる習慣」¹¹⁾を身につけるための過程であるとおつづける。この聞く力が物語のなかで、「神秘的なやり方で」¹²⁾作用すると描かれるとき、その示唆は非常に深い意味を持つと思われる。

しかしそれと同時にこのモモの様子は、幼い子どもにしばしば見られる、ある対象を無心に観察する態度とも重なりはしないだろうか。

そのような姿は、子どものいわゆるひとり遊びに見ることができる。ひとつの対象を見つめる子どもは、全身全霊をかけてそ

の対象に純粋に向き合う。それは、周りの目にはただ見る行為としてしか映らないかもしれない。しかしこのときの子どもは、我を忘れて対象に入りこんでいる。この子どもの姿勢が、モモの聞く姿勢を思い起こさせはしないだろうか。無為のまま、ひたすらそのときの子どもは対象に入りこみ、同時にまた対象を引きよせ、自身へと取り入れる。ということは、その対象が人である場合、その人自身のなかに眠っていた何かしらの部分が反対に外へと引き出されるということでもある。だからこそ、モモに話を聞いてもらおうと、新しいアイデアが湧いてきたり、忘れていた自分自身への信頼を取り戻したりすることが可能となるのだろう。

実際また彼女は、歌おうとしなくなったカナリアと対峙し、一週間聞きつづけることによって、再びその鳥から歌おうとする力を引き出す。つまりモモが無心に対象を自分のなかに引き入れ、対象と同化、融和することによって、計らずも対象自身のなかに隠されていた、潜在的な力も引き出され、現れてきたと言えるだろう。

さらにモモの眼差しは、非有機的世界である星空の世界へと向かう。天空と無心に向き合うモモの姿は、ひとり星ぼしと戯れているようだ。そのとき彼女には、「あたかも全く神秘的に心に響いてくる、静かで壮大な音楽が聞こえてくるように思われる」¹³⁾。この文章に非現実話法が使用されていることから、その音楽は少なくとも完全な客観的事実ではない。モモが星ぼしと向かい合ったなかで感じ取った、個人的に

10) “MOMO” P15～

11) 子安美知子著『「モモ」を読む』1991年 朝日文庫 P18

12) “MOMO” P16

13) 同上 P22

得た感覚だ。つまり対象と純粹に向かい合うことは、対象から何かを引き出すだけでなく、彼女自身のなかにも何かしら精神の糧といったものを与えてもいるのだ。それは具体的なものではない。しかし星ぼしと向かい合うとき、モモには「すてきな夢」¹⁴⁾が与えられる。

こうして、モモの対象へ向かう姿勢は、ひとり遊びとも言える風体を取る。

4 ごっこ遊びのなかのモモ

やがて、モモの描写は、ひとりで対象と戯れる姿から、子どもたちとのいわゆるごっこ遊びへと移行していく。この移行も、ラッセル¹⁵⁾の述べるような、始めのうちは「ひとりで行われ、集団的な遊びができるようになると」、そちらへと急速に移っていく実際の子どもの遊びの形態と比較して眺めてみると、その奇妙な一致において少なからず関心を引くものであろう。

モモが留守のとき、夕立迫る古代劇場で、集まった十人あまりの子どもたちが航海ごっこを始めようとする。しかし最初は「彼らの気持ちが正しくひとつになることができず、遊びは流れに乗らなかった…」¹⁶⁾。

そこにモモが戻ってくると、航海ごっこは発展をみせる。気持ちがひとつになることこそ、ごっこ遊びの必要条件であり、それがモモの果たす役割と言える。しかし彼女が遊ぶために何をしたかといえば、彼女は先頭に立って彼らを導くわけでもなく、助言をするわけでもなく、ただ皆の理解できないフーラ語を使うモモザンとして座っ

ているだけだ。しかしだからこそ子どもたちの想像力はむしろ自由にはばたき始める。オバケクラゲが現れ、船員がそれを倒すために危機に陥る。息をつくまもなく嵐が訪れる。竜巻の形をしたコマのオバケが近づいてくる。そこでフーラ語でモモが歌うと、そのオバケは不思議なことに消えてゆく。子どもたちの自由でたくましい想像力は、実際の行動力と結びついて、新たな創造の連続へと、遊びを変容させ、進化させる。

そこで欠かせないのは、遊び仲間同志の「ごっこ遊びの呼吸」¹⁷⁾と言えるものだ。これは自分の意見に固執せず、相手の考えを受け止める度量とも言えるだろう。また、自分が考えた方向とは違うように遊びが進んでも、それを受け入れ、楽しむユーモアの精神も重要になる。このような、ひとつの考えを共有し、予想しなかった方向へことが進んでいくことを不安がらずに楽しむ姿勢こそ、ごっこ遊びが体現する〈遊び〉の特質ではなからうか。

遊び終わってから、本当に嵐のような夕立が降り、竜巻が発生したことを、子どもたちは知る。それほど夢中に子どもたちは、このごっこ遊びに入りこんでいたのだ。だからこそ子どもたちは、充実感を抱いて遊びの体験を持ち帰ることができる。このような楽しさをもたらしたモモに対して、子どもたちは口をそろえて「ほかではどこでも、モモのところと同じようには遊ぶことはできない」¹⁸⁾と言いつつ、モモの存在は子どもたちをつなぎ合わせる。それが彼ら

14) “MOMO” P22

15) ラッセル著／安藤貞雄訳『教育論』1990年 岩波文庫

16) “MOMO” P24

17) 脇明子著『魔法ファンタジーの世界』P30

18) “MOMO” P34

に個人のせまい領域から飛び出すことを可能にする。ここに作用としての〈遊び〉が示されていると言えよう。

5 モモと物語

もうひとつ、モモがかかわる〈遊び〉のなかで印象的なのは、「魔法の鏡のメルヘン」¹⁹⁾と題された挿話だ。モモの友人である青年、自称旅行案内人ジジによって語られるこの物語は、ひとり遊びとも、ごっこ遊びともまた違うものだ。このメルヘンは語り手と聞き手との非常に個人的で親密な関係のなかで語られる。

ところでお話は、子どもたちが非常に好む〈遊び〉のひとつだ。そしてジジは、お話の類いまれなる作り手だった。彼はさまざまなお話を作って聞かせる。人々はそれを聞いて日常を忘れ、空想の世界を楽しむ。お話作りはジジの生きがいでもある。彼が表すのは、自由な発想のもたらす楽しさおよび軽やかさだ。しかしジジだけでは、想像力はただのきまぐれな空想にとどまる。現実と向かい合うことに、ジジは興味を持たない。そこにモモが加わることで、彼の物語は緻密な具体性を得て、無限の着想を獲得する。こう考えてみると、モモはここでは、ともすれば飛びさっていきそうな汲み尽せぬ空想力とファンタジーを、現実と結びつける役割として存在しているかのようだ。

「魔法の鏡のメルヘン」は、モモ姫とジロラモ王子との愛を描く。その言葉は美しい。またくりかえしのモチーフ、主人公の孤立、メルヘンのなかに存在する独自の規

則性、そして一瞬に行われるさまざまな決断など、メルヘンに関してマックス・リュウティ²⁰⁾が定義した特質を堅実におさえながら、緻密な構造によって作られている。また、白雪姫やカエルの王様などを彷彿とさせるモチーフにより、よりその親しみを増加させている。

この物語のなかで、影のみに囲まれ暮らしていたモモ姫は、ふとした拍子に見た「あしたの国」²¹⁾のジロラモ王子に会いたいという願いをかなえるため、自分を犠牲にして、「きょうの国」²²⁾へと旅立つ。そこで長い試練の時間を耐え、同じく自国を追われて「きょうの国」にたどりついていたジロラモ王子と出会う。再会したふたりが「あしたの国」へ旅立つ前には、全てを忘れ、ジジという名前になった王子の心臓の結び目をモモがほどくというユーモアも用意されている。

話を聞くということは、子どもによく見られる行動のひとつだろう。幼い子どもたちはお話のなかで遊ぶのが好きだし、またそうしたいと思っている。物語のなかで、彼らはさまざまな姿となり、さまざまな体験をする。そしてお話が終わったとき彼らはその長い物語の旅路を歩ききった充実感とともに現実の世界へと戻っていく。

モモもまた、ジジの想像力の刺激となっているだけではなく、「魔法の鏡のメルヘン」における聞き手としてもひとつの役割を担う。彼女は、聞くことによって物語のお姫さまになる。そして現実とは違うものの、同じ位の重みを持ったいわゆる擬似的体験をする。モモはこの物語のなかで、人

19) “MOMO” P49

20) マックス・リュウティ著／野村滋訳『昔話の本質』1994年 ちくま学芸文庫

21) “MOMO” P50

22) 同上

との出会いの不思議さ、愛情の重さや責任と、その素晴らしさを経験する。そしてその経験が、彼女の現実の生をも豊かにしていく。語られる時間は短くとも、その内面的な体験は彼女のなかに永遠に残る。また、この物語は、昔話のよくある終りの型、「今でもふたりは幸せに生きています」という形を取ることで、モモたち自身もまた、最後に「…彼らは全くはっきりと感じていました。彼らはこの瞬間が続くかぎり、ふたりとも不死だということを…」²³⁾という認識にいたる。こうしてモモとジジはメルヘンに自分たち自身を重ね合わせ、その永遠というときを思う。

物語を体験するということは、時間や空間などの現実的な境界を越えさせてくれるものだ。そしてそれは物語を含む〈遊び〉そのものの内面的効果とも言えるだろう。

6 遊べない〈遊び〉

このようにモモが現れてからモモの周りには、さまざまな形で〈遊び〉が存在していた。人間の本質的要素である純粋な〈遊び〉の雰囲気のみならず、暮らしてきた人々は、自分のしていることが〈遊び〉の本質に基づいたものだとはいえろん意識していない。

しかし一方で、非〈遊び〉的要素が徐々に物語のなかに入り始める。例えば床屋のフージー氏は、読書をし、映画を見、善意から障害のある女性を訪れ、そして就寝前には無為の時間を楽しむ。自由で、非生産的、無目的で何より自発的であるそれらの行為は、〈遊び〉の定義と重なる。だが、

ある日、ふとした拍子に他者の生活様式や価値観に惹かれ、憧れ、しかし「ひまな時間」²⁴⁾がなければ、いわゆる金持ちの生活などは送れないとため息をつく。ここで彼は、自分の生活のなかには「ひま」で「よけい」な時間などないと思っていることがわかる。読書も映画鑑賞も善意の訪問も、すべて自分にとっては「よけいではない」「必要な」時間と考えているからこそ、「ひまな時間」はないと言うことができたのだ。それが本来の彼の価値観だった。

つまりフージー氏にとっての時間は、それが見れば非生産的で無駄に思われようと、彼にとっては必要不可欠な時間だった。このことから彼の時間の感覚は、主観的なものだということができるだろう。可視的な外部からの判断基準による時間の価値観と、彼自身による不可視的で主観的な時間との価値観のずれが生じたとき、このときに灰色の男が現れるのだ。男は時間を目に見える数字におきかえる。それまで主観的に時間を体験していたフージー氏は、他者の価値観に引きずられる形で、その非主観的な時間の量的解釈のとりことになってしまう。時間を数量化した結果、一度手放すことで、それが投資され、利潤を生み、再び増えて返却されると教えこまされる。これはもちろん現在の貨幣システムを念頭においての皮肉めいた論理だ。そしてフージー氏のみならず、多くの人々がそれを信じ、自分たちの時間を手放し始める。

時間は『モモ』における大きな主題であり、エンデが物語に「時間とは生きることです」²⁵⁾と記すとき、「人間から時間が疎外

23) “MOMO” P50

24) 同上

25) 同上 P77

されていくのは、生きることが疎外されていくこと」であり、灰色の男たちは「そう仕向けていくおそろしい力」²⁶⁾を意味する。

エンデはこの灰色の男たちについて、「ものごとをひたすら量としてとらえてしまう思考を代表」²⁷⁾していると述べている。そして、全てがただの数とみなされるようになった結果、物事は関連し合うことなく、孤立する。そのとき仲間あるいは相手を前提条件とする〈遊び〉は、その本質からして成り立たなくなる。そこで灰色の男は、新たな遊びとして、別の「すばらしい」遊具をばらまき、「ほかのものを使うのとは別の」²⁸⁾遊び方を提案する。

その最初にして最大の被害者は子どもたちだ。彼らは大人たちから無駄な時間をすごさせるものとして社会から追放され、モモの住む古代劇場に追いやられる。しかし、大人たちは彼らに、代わりの遊び道具を与える。それは自動で動く戦車や飛行機であり、トランジスタ・ラジオであり、映画館へ行く金銭だ。

それらはしかし、「遊べない」子どもを作る。なぜならそれらの遊具は結局ひとりだけで遊ぶことを強要するからだ。これらを使う遊びでは、その間に何かと関連したり、遊び仲間と意思疎通を図ったりという必要はない。人との会話も不可能にさせる。人とのつながりが存在しないということは、〈遊び〉の重要な要素である規則の遵守が意味をなさなくなるということだ。

また、それらの遊具は、ひとつの型にはまった遊びだけを強制させる。自由に自発

的に始まり、さまざまな変化をしながら、仲間との共同行為のなかで発展していく本来の〈遊び〉と、それらを通して子どもたちが育む想像力の豊かな変化ではなく、その遊具が子どもたちのもて誘発したのは「頭のなかがからっぽ」の状態だった。他者への意識、規則による秩序、想像力という〈遊び〉に必要な素養が失われた結果、〈遊び〉は偽りの〈遊び〉と化し、遊びの達人だった子どもは、本来の遊びを「破壊する」者²⁹⁾となる。

そうってしまった人間の大きな負の特徴は、想像力の欠如だ。それが何を意味するのか。ひとつの示唆を与えてくれるのは、想像力についてトールキン³⁰⁾が書いた『妖精物語について』のなかの一節だろう。彼は近年において「想像力」という概念が変化していることに触れ、それが空想というよりは、より高次の能力として受け取られるようになったと述べる。それは現実の世界を副次的に、補助的に作る「準創造」の行為へとつながる鎖となる。つまり想像力あるいはファンタジーとは、ただ単に内面的なものを示すだけではなく、実際の人間世界を創り出す、創造的「空想」と言えるのだ。それが失われた人間は、現実をただの機械のように生きるしかない。

さらに物語が進むと、モモにも灰色の男から、物言う全自動人形が贈られる。しかし彼女はそれがもたらす〈遊び〉が偽りであることをすぐに見ぬく。一度はたしかに他の子どもと同じように、そのわけのわからない空虚な力に、モモも引きつけられる。

26) 子安美知子編著『朝日選書 エンデと語る』1986年 朝日新聞社

27) 『オリーブの森で語り合う』

28) “MOMO” P91

29) 同上 P76 エンデは『モモ』の後、戯曲の形で“Spielverderber”を書いている

30) トールキン『妖精物語について』(P98)

しかし同じことしか言わず、別の遊びへと変化しない退屈な状態がもたらす危険性を、モモはすぐに感じ取り、それを捨てようとする。

しかし、この偽りの〈遊び〉が持つ負の力は強大だ。子どものみならず、モモの親しい青年である自称観光案内人ジジも、本来は自由気ままに想像力を働かせる人間だった。しかし彼もまた灰色の男たちにより、機械のように物語を製造する人間となり、自発的な、愛情に満ちた〈遊び〉としての物語ではなく、ひまつぶし用の、ただ大量に生産する物語しか書かなくなる。彼はもはや「遊びを破壊する者」にすらなれない。彼は患者のように、偽りの〈遊び〉のなかで、必死に偽りの自分を演じるしかない。その偽せものの〈遊び〉は偽せものの自分をも生み出す。

子どもたち、ジジやその他の人々が陥ったこのような窮地は、エンデが「船の難破」³¹⁾と呼ぶ状態だろう。それは生と死をかけるほどの精神の危機である。それは人間に課せられた試練と言ってもいい。そこから抜け出そうとする力がどこから出てくるかという問いに対して、エンデは一言「遊び」からだと言う³²⁾。そこで彼はナチスの強制収容所にいたロシア人の例をあげ、その男の造った小さな指人形が、子どもの心を救い、大人たちにさえ、自らの尊厳を再発見できる助けになったのだとつづける。モモが人々を訪れ、彼らのそばにすることで、人々を無意識に灰色の男たちから遠ざける手助けとなったとき、彼女は人々が難破船から逃げるための役割を果たした

と言えるだろう。そのときのモモは、まさに〈遊び〉を体現する。

しかし、モモがしばらく現実の世界を留守にしている間、すっかり時間を搾取された人々の前にふたたびモモがやってきたとき、彼女はもはや手助けにならない。また、本来モモの側におり、モモがいなくても十分に〈遊び〉の力を持つ子どもたちさえも、モモから引き離され、大人の支配にある学校へと送られる。列を組んで遊び方を勉強する「遊戯の授業」へと向かう子どもたちに出会うとき、かつて一緒に遊んだ彼らではなくなってしまったことに彼女は気づく。

ここで再度、今度はモモ自身が「船の難破」状態に陥る。最初に周囲の人々の「船の難破」を救ったのがモモだったとすれば、モモ自身がその状態から抜け出す手助けとなったのが、ホラの存在だった。

7 〈遊び〉の先にあるもの

灰色の男たちの反対側に、現実の彼岸にある世界の住人、マイスター・ホラがいる。エンデによれば、ホラは人間にもたらされている「別の力」³³⁾だ。ホラのいる現実の向こう側へ導かれるモモは神秘的な道筋をたどり、「未知」の領域へ入っていく。どこにも「ない」道を通り、生まれる前の象徴である卵の像に見守られ、どこにも「ない」家に住むホラのもとへ、なぜモモだけが到達できたのか。それを可能にした要素のひとつは、モモの聞く力にみられた〈遊び〉への姿勢ではないだろうか。

ミヒャエル・エンデは聞く力の秘密について「自分をまったくからにすること」³⁴⁾

31) 『ものがたりの余白』

32) 同上

33) 同上

34) 『「モモ」を読む』

にあると言う。それによって「自身のなかに他者を迎える空席ができ」、その入ってきたものを無条件に受け入れるのだとつづける。この他者を迎える意識が発揮される重要な場面が、モモがカメのカシオペアに出会う場面だ。彼女は「待っていた。何をかは言えなかっただろう。しかしどういふわけか、彼女には、もっとまっているべきであるような気がしていた」³⁵⁾。

そもそも始めからモモは、人でも、動物でも、自然に対してでさえ、対象のなかに何かが生じるのを待っていた。それがたとえば灰色の男を相手にしても、モモは待ちつづけた。だからこそ彼女は、灰色の男たちのなかに潜む秘密、預かった時間は貯蓄せず、実は自分たちのために使うという真実を知り得たのだ。このように、「待つ」という言葉を読むとき、物語の最初に描かれている、あの聞く行為の場面が想起されてもおかしくはないだろう。非現実話法がこのカシオペアを待つ場面にも使われているが、このことから、言語表現上にも何かの共通項が見出されるだろう。

その「待つ」姿勢の先に、30分だけ先が読めるカシオペアの到来がある。これはどういふことか。そしてその姿勢がモモを、現実を越えた世界の住人であるマイスター・ホラの家へともたらした。ここに、どのような関連性が導き出されるだろうか。

ところで、ホラとモモの出会いにおいて、〈遊び〉の形式であるなぞなぞ遊びを使って、時間という哲学的命題が語られるのは興味深い。そこでモモは、自分の時間が作られる場面を、時間の花を見ることになる。

このホラのもとへモモがたどり着けるのは二回だけだ。一度目は、モモが窮地に陥る友人たちを救い、灰色の男たちの存在を知ったとき、そして二度目はモモ自身が孤立し、真の窮地に陥ったときだった。周囲から人々が去り、彼女は「時間の山にうずもれてしまった」³⁶⁾ ことを実感する。時間という名の、「ほかの人びととわかちあえるのでなければ、それを持っているがために破滅してしまうような富」³⁷⁾ を抱えてしまい、それが彼女の本当の危機、「船の難破」した状態となる。

彼のもとでモモの疲弊した心は、まず食事によって癒され、眠りによって治癒していく。こうしてモモはまず生きる基本的な空間を整える。その後ホラは、今度はモモを別の〈遊び〉へと導いていく。彼は、自分が眠ると時間が止まる、と言う。そうになると灰色の男たちは盗んだ時間の花びらの保管場所へ戻るはずだから、その後をつけていき、時間の花びらを解放するようにとモモに提案する。それまでモモは、灰色の男から逃げていた。しかし今度は一瞬にして追う側にまわる。それは追いかけてこやだるまさんがころんだの遊びを彷彿とさせるものでもある。

保管場所でモモを見つけた男たちは、彼女が持つ時間の花を奪おうと、今度は男たちがモモを追う。追う者、追われる者が瞬時に入れ替わる〈遊び〉のダイナミックな動きの最後に、モモは奪われた時間の花びらを解放することができる。そこに現れている〈瞬間の力〉は、現実の因果律からは解放された、超自然な力でもある。そして

35) "MOMO" P119

36) 同上 P214

37) 同上 P323

これは現実を越えたところに存在する。

ホラは世界のなかで作用し、人間を助け、必要条件を整えてくれる力のようなものだと、エンデはのちに語っている³⁸⁾。この存在をエンデは安易かもしれないが、と断りながらも、偶然に幸運な条件が整い、歴史が大きく動いたことがあるという事実を踏まえて、その力を「希望」と名づける。希望は「にもかかわらず」抱くもの、そこに因果律は存在しない。そしてそれは現実的に不可能だと思われても、抱いてしまうもの、現実の限界の向こうにある何かへの意識だ。そしてそれは実際の状態とは無関係の、自然と湧きあがってくる内なる思いでもある。その希望の意識がモモを動かす。それが物語のなかの世界を最後には変えていく。

ところでその後のモモたちがどうなったのかは書かれていない。エンデにとってそれは、読者が描くべき物語だったのだろう。『モモ』という作品を描くとき、エンデにとって重要だったのは、モモ自身の生き方や暮らしぶりという外面的なものより、むしろ彼女のなかに生じた、現実を変え、未来を創りだそうとするこの意識を描くことだった。そしてそれは、「ぼくたちじしんの創造性、ぼくたちのファンタジー、それからもちろんぼくたちの合理的な認識から汲みとるしかない」³⁹⁾ 極めて内面的な問題でもある。

こうして、〈遊び〉はモモを現実の枠から解放し、未来へとつながる力へたどり着かせる。〈遊び〉の先には、現実を越えようとする意識の芽生えがあることを、この

物語はわれわれに気づかせてくれる。

8 まとめ

モモを通して〈遊び〉を追ってみると、遊びはそもそも個人のなかにしっかりと存在する自由かつ自発的な行為であり、また、時間を共有する相手を必ず必要とするものであることが見えてくる。モモは、遊びのなかで人々としっかりと結びつき、つながり合い、刺激し合い、厳格な遊びの規則を作り、それを守る。そして遊びながら、互いの自由意思をおもんばかり、遊びを変容させつづける。遊びはさまざまな形でつねにモモのもとにある。彼女はもちろん遊んでいると意識してはいない。モモの周りの人々もそうだ。しかしエンデが「人間は、遊ぶことにより、そこにひとつの世界を作り出し、その世界に住む」⁴⁰⁾と言うとき、やはりモモも人々も「遊んでいる」のだ。そして生きている限り彼らは遊びつづけるのだろう。

人類の歴史とは一種の大きな「遊び」で、わたしたちは、知らぬうちに、その「遊び」の相手をしているのかもしれない。そして、わたしたちが「遊び」のあいてだもまだ理解していないだけなのかも。⁴¹⁾

エンデが『モモ』に書いたさまざまな遊びの形は、ひまつぶしとしての小さな意味ではなく、その先に、歴史を動かすかもしれない未来への意識がもたらされ得ることをわれわれに示唆している。遊びは実は、

38) 『ものがたりの余白』

39) 『オリーブの森で語り合う』

40) 『ものがたりの余白』

41) 同上

この意識を人間が獲得するために、さまざまな変容をし、多様な形をとり、人々に寄り添うのではないか。エンデは遊びこそが「人間のすばらしさ」⁴²⁾ だと言う。その信念が『モモ』の底に横たわるからこそ、この物語は子ども向けの物語という限界を越えた深さと大きさを含むものとなっているのだろう。

参考文献

- ・ミヒャエル・エンデ著『エンデ全集 全19巻』1996年～岩波書店
- ・『岩波講座 子どもの発達と教育4 幼年期 発達段階と教育1』1979年 岩波書店
- ・和歌森太郎著『遊びの文化史』1973年 ベルブックス
- ・ジャン・リュック・スタインメッツ著／中島さおり訳『幻想文学』1993年 白水社

42) 『ものがたりの余白』