



Title	プロイスラーの『クラパート』における「遊び」と世界認識
Author(s)	山野, 彩子
Citation	待兼山論叢. 文学篇. 1997, 31, p. 47-59
Version Type	VoR
URL	https://hdl.handle.net/11094/47906
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

<https://ir.library.osaka-u.ac.jp/>

The University of Osaka

プロイスラーの『クラバート』における 「遊び」と世界認識

山 野 彩 子

1

オトフリート・プロイスラー (Otfried Preußler 1923～) の作品は、いずれも民話、ある地方に土着の伝説、伝統的な人形芝居などにモチーフを借りている点をその特徴としている。しかしプロイスラーは、創作の基盤としたこれらのモチーフに、自らの自由な発想を加えて、伝承の枠にとどまらない、独自の新たな物語世界を創造するのに成功した。彼の最初の長編小説『クラバート』(Krabat 1971) は、ラウジッツ (Lausitz) 地方¹⁾ に伝わるクラバート伝説²⁾ を下敷きにしたものであるが、そこでは彼の創意と工夫とによって、伝承の持つ古めかしさは払拭され、扱われているテーマも現代的なものとなっている。しかしまた、幾多の年月を経て人々の間に語り継がれ、浸透してきた民話や伝説のモチーフを、創作の枠組みとして取り入れたことは、彼の物語世界にしっかりとした土台と存在感を与えるという役割を果たした。そして、プロイスラーは現実と切り離されたこの物語世界の中で、あるルールに則った「遊び」(Spiel) を行うことを読者に提案している。彼は「遊び」の中で想像力を養うことの重要性を説き、この「遊び」を通して、世界を今突きつけられている現実とはまた別の、もっと普遍的な形で提示し、それによって、読者が後の人生で生かすことのできる、様々な精神的体験を得ることをめざした。

以下、本稿では『クラバート』における「遊び」と、そこで読者が遊びながら知ることになる世界の闇、そして光について述べ、一部でなされている彼の作品への過小評価に対して、豊かな遊び心と、現代の問題に目を背けない誠実な態度を合わせ持った彼の作品の魅力を示したい。

2

プロイスラーは『クラバート』において、ラウジッツ地方に伝わる「魔法の学校」の民間伝承を彼の物語の背景に置くことによって、物語の舞台をいったん我々の現実世界と切り離している。彼は17世紀の同業者組合の慣習、粉ひきの親方や職人、徒弟の水車場での暮らしぶり、またラウジッツ地方の民俗、景観について詳しく研究し、それをもとにしてまず彼の物語の舞台を緻密に組み立てた。物語の主人公クラバートが生きる世界は、確かに、読者の今生きている現実世界とは隔たったところにある別世界ではあるが、それが決して作りものめいた白々しさを感じさせないのは、長い年月にわたって人々の口から口へと語り継がれてきた伝承そのものの持つ力と、作者の熱心な民俗研究と作品構成の緻密さのゆえであろう。

こうして提示された別世界に足を踏み入れようとするとき、読者は作者によるひとつの提案を受け入れるよう説得される。プロイスラーは次のように述べている。

思うに、基本的にわたしの物語のどれもが、一緒に「遊び」をしようという提案なのです。作者と読者の間の暗黙の了解のうちに、日常の現実世界でのあるルールが、この「遊び」をしている間は役に立たなくなり、新しいルールがこれに取って代わるのです。それは新しい、時にグロテスクとも言えるルールなのですが、作者と読者の両者によって厳しく守られなければならないものです。それがまさに「遊び」

というもののなのです。つまり、どんな「遊び」もしっかりとした、くつがえすことのできないルールを持たねばならないというわけです。³⁾

『クラバート』という、我々の現実から場所を移した別世界での「遊び」に参加する読者は、慣れ親しんだ日常のルールをいったん捨てて、作者によって用意された、この別世界に独特のいくつかのルールに馴染まなければならない。プロイスラーは『クラバート』において、実に厳密にそのルールを守っている。このルールに基づいた、『クラバート』における「遊び」の要素をいくつか見てみよう。

この小説の最も大きな構造上の特徴であり、またそれこそがこの小説を成功に導いたと言っても過言でない重要なポイントは、この物語が主人公クラバートの水車場での3年の修業時代にわたって展開し、その1年目、2年目、3年目がそれぞれ一括りをなして、全体として3つの大きな円を描いている点である。繰り返しは遊びの核とも言うべき要素である。実は、こうした遊びにおける繰り返しの原理が『クラバート』においても見事に生きている。水車場の仕事は年末からしばらく姿を消していた親方の登場とともに、毎年正月の6日（キリスト教では主の公現の祝日）に開始される。その日のうちに新しい見習いが職人仲間に加わり、前年の見習いは翌日、親方から正式の職人に認定される。聖金曜日（復活祭前の金曜日）が来ると、見習いは試しの期間を終えて、毎週金曜日の夜に開かれる親方の魔法の学校に参加を許される。そして復活祭前夜、二人一組で戸外で夜を明かした職人たちは、翌朝、水車場の玄関口で待ち受けている親方に今後一年間の服従を誓う。そうこうするうちにその年の初雪が降り、クリスマスが近づくと、職人たちは不安の中で毎日を過ごすようになり、大晦日の真夜中、職人のひとりが変死を遂げるという事件でその年のクライマックスを迎える。そして新年が明けると、親方のかけ声で再び水車が回り始め

る。

ところで、『クラバート』におけるこうした1年単位の出来事の繰り返しは、同じことが何度も飽くことなく続けられ、一定の結末というものを見ない「かくれん坊」などの遊びとはもちろん違って、2年目、3年目では事件は少しずつヴァリエーションを帯びてゆき、ついに3年目の大晦日に、親方との賭に勝ったクラバートが職人仲間ともども、水車場という魔術的空間から開放されて物語の大団円となる。ちなみに、このように3度目で物事が成就される形式としては、容易にメルヒェンが思い起こされるが、『クラバート』でもメルヒェンによく知られている、この3度の法則がよく用いられている。たとえば、クラバートは同じ夢を3度見て水車場を訪ねる決心をし、魔法の呪文は3度繰り返されて効力を発揮し、職人仲間は水車場からの逃亡を3度試みるという具合である。

さて、もとの伝説では十数年にわたっている物語を、3年という年月に集約した際、作者が行ったひとつの構成上の工夫がある。それは、水車場では1年に3才年を取るというルールを設けたことである。これは多分に、少年が一人前の大人として自立するまでを描くという物語のコンセプトに関わっていると思われる。クラバートが水車場で3年の修業を積んでいる間、実際には（わたしたちの日常世界における数え方では）9年の歳月が流れたわけである。水車場の門を最初にくぐった時、まだ14才だった少年が、魔法を捨て、自分の力で生きてゆく道を選択できるまでに成長するためには、それだけの年月を要したのである。しかしこのしかけはまた、水車場を独自の時間の流れを有する、不思議な空間として印象づけるのに一役買っている。「遊び」の空間はこうして、日常生活から切り離されて行く。

さらに、『クラバート』の構成上の特徴をもうひとつ挙げるならば、予言の役割を果たしているクラバートの夢を、いくつか物語の筋に差し挟んだ

ことがある。これらの夢はイタリック体で表記されていて、物語の筋を表わす地の文と区別されているのは一目瞭然である。内容的には物語の進行、結末をいつも先取りするものとなっていて、物語の筋と有機的に絡み合いながら、折あるごとに読者の結末への関心を刺激する役割を担っている。「遊び」という観点から見ると、これらの夢はいわば、「遊び」の中の「遊び」と言える。すでにファンタジーの世界に身を置きながら、もうひとつの別世界の中へ入って行く感覚を読者は味わう。

以上に述べたように、『クラブパート』の中には作者によって、いくつかの厳密なルールが設定されていて、それをひとつひとつふまえながら、物語の筋は展開してゆく。読者の側ではこれらのルールを発見し、受け入れ、追認することで、このルールに支えられた、閉じられた空間の中で存分に想像力を遊ばせ、クラブパートの冒険をともに楽しむことができる。ところが同時にプロイスラーが『クラブパート』で提案していることは、「遊び」の楽しさだけではなく、「遊び」は「真面目」と対立するものではないということ、また、それは決して、ついに現実と切り離されたままで終わる、一時の時間つぶしではないということでもある。次に「遊び」を通して、彼が伝えようとしたことを見てみよう。

3

コーゼル湿地の水車場にはクラブパートのほかに11人の仲間が暮らしている。これに親方を加えた13人が水車場の全メンバーであり、彼らはそこで、ひとつの小さな共同社会を形成しているわけである。この共同体にとっての最大の関心事、最も深刻な問題は言うまでもなく、毎年彼らのうちのひとりの身に降りかかる、死の運命である。というのも、親方が悪魔と結んだ契約のために、水車場の職人たちのうち、毎年一人が親方の身代わりに命を差し出さなければならないのである。しかし、その身代わりの職人を

愛する女性が現われて、職人の解放を要求し、親方の課した試験に合格したとき、親方の命が失われることになっている。さて、職人たちは毎年大晦日が近づくと、今度の犠牲者は自分ではないかという不安と恐怖におののくが、それにもかかわらず、いっこうにこの状況を打開する策を試みる気配がない。

「たいていの連中は、」とユーローは答えた。「この方法を知らないし、事情に通じている少数の人間は、毎年毎年、自分さえひどい目に遇わなければそれでいいと思っているのさ。俺たちは12人いて、大晦日の晩に死ぬのは、たった1人なんだから。(中略)仮にある女の子が試験に合格して、親方が負けたとするだろう。そしたら俺たちはたちまちただの粉ひき職人に舞い戻りなんだ。どんな魔法もそれっきりってとき。」(219-220)

親方が死んで、たとえ自由の身になることができて、職人たちはもはや魔法の恩恵によって安楽に暮らすことはできなくなる。つまり、生活の保証のために、友の死にも黙って目をつぶるしかない状況が余儀なくされているのである。

「死んだ者は死んだんだ。」ミヒャルは言った。「お前には前に一度言ったと思うけど、もう一度言っておくぞ。コーゼル湿地の水車場で死んだ者は、まるでそんな人間なんかいなかったみたいに、忘れ去られてしまうんだよ。そうすることではじめて、他の者は生きて行けるし、生きて行かなくちゃならないんだ。いいか、約束しておくれ、このことをずっと覚えておくって。」(143)

ひとりの仲間の命の犠牲の上に成り立っている、残りの人間の生活の安定という図式がここに浮かび上がる。水車場に集まってきた若者たちはおそ

らく、クラバートがまたそうであったように、乞食をしなければともに食べられないような暮らしから、やっとパンとベッドの心配をしなくてもよい生活を手に入れた。魔法のおかげで、つらい労働に耐える必要も、もはやない。彼らはさしあたっての物質的充足と肉体的安穩さを求めるあまり、心に芽生えようとする友情や思いやりの心を押し殺してしまう。こうして、物質的貧困の心配がある限り、精神の豊かさを持ち続けるのはとても難しいということがまず描かれる。しかし実は、彼らは友情や思いやりだけではなく、それと引き替えに守ったはずの自分の命まで悪魔に売り渡してしまっている。つまり、彼らのうち、誰もが次の犠牲者になりうるのである。こうして、精神の貧困が結局、自らの「生」をも危うくする結果になってしまっていることが示される。彼らには抜け道がない。いずれ悪魔の犠牲に供されないとも限らないが、かといって飢え死の危険を犯すこともしたくない。彼らにできるのは、せめて親方の反感を買わぬよう、「集団」の中に自分を埋没させ、息をひそめながら、なんとか生き長らえることとでしかない。

こうした閉塞的状况に対してクラバートはさしあたり、魔法の術を熱心に習い覚えることで、他の者から抜きん出ようとする。水車場という共同体を強力な権力（魔力）で支配している親方を相手に、追いつき、追い越すの勢いで、彼は魔法を習得してゆく。その動機はこうである。

クラバートは親方が教えてくれることは何でも、熱心に覚えようと努力した。(中略)昼間は仕事をしながら、夜は眠りにつく前に、彼は飽くことなく呪文を繰り返しては、心に刻みつけた。というのも、クラバートはそのうちにこう考えるようになったからだ。「魔法の術に通じている者は、他の人間を支配できる。」(58)

「何を考えている？」親方が聞いた。「考えていたんです」クラバート

は答えた。「ひとは魔法の力でどれだけやれるものかと。魔法というのは王様や貴族までも支配する力を与えてくれるものなんだってことを。」(116)

こんなクラバートを親方は自分の後継者として育て、水車場を彼に任せようと企む。「『この水車場で誰が死ぬかを決めるのはわしだ』」(188)と豪語し、職人たちに「『いついかなる場合も、あなたに従います』」(53)と誓わせる強大な支配者たる親方も、その実、不安と焦りに苛まれる日々を送っている。彼には悪魔との契約がくびきとなって、心身の自由がきかないからである。「『ここには飽き飽きした』」(244)、「『自由な人間になるということがわしを誘うのだ』」(244)と親方はクラバートに打ち明けている。冷酷非情でありながらまた、弱々しく惨めな親方と、最初は他人を支配したいという権力欲にとらわれて、魔法を学び始めたクラバートの姿からは、支配者はまた、支配される者でもありうること、社会における権力の構図はいつも決して一義的には解釈できないこと、力への欲望にはだれもが誘惑される可能性のあることが知らされる。

ところが、やがてクラバートは死んだ職人仲間の仇討ちを心に誓うようになる。彼はもはや、他人を支配するために魔法を学ぶのではない。親方の魔力の及ぶ範囲から脱して、自分の力で生きて行くには親方に勝たなければならず、そのために、彼は魔法の練習にますます励む。特に、心から信頼を寄せていたトンダの死、ソロの娘との出会いという出来事から、彼の内には復讐と自立を求める心が生まれる。そして、この内面の変化が、外的にはユーローという援助者とソロの娘の愛情をクラバートに呼び寄せる結果ともなった。彼の内的変化が外的条件を呼び込み、ついに親方を克服できたのである。プロイスラーの物語が伝説の枠を越えて、ひとりの若者の人生における迷いと自立の物語へと飛躍するための重要な転換点は、

こうしたクラバートの内的変化、内的成長を描こうとした点にあると言える。『クラバート』の成立に寄せて、プロイスラーはこう述べている。

わたしが『クラバート』で描こうとしたのは、さしあたっては好奇心から、後には安易な生活を確保したいという願いから、邪悪な権力と関係し、その中からめとられていくひとりの若者の物語であり、またこの若者が、ひとりの真の友と、最後の犠牲も辞さないひとりの少女の愛に助けられて、自分の意志の力で、いかにしてこのからめとる世界からついに再び抜け出すことができるか、ということである。⁴⁾

クラバートが内面の成長から、自由と自立を望んだ時、それを手助けしたのは、友と恋人であった。ユーローはふだんは間抜けのふりをしているが、実は水車場の秘密をすべて知っている、知恵の人である。親方が職人の死に関係していることの確証を得られたならば、その時は親方を倒したい、とクラバートが望んだとき、ユーローがクラバートに本当の自分を明かし、水車場の秘密を教え、彼の力となってくれた。また、伝説では親方の試験を受けるのは母親であって、彼女は一羽だけくちばしを他のカラスと反対の羽に埋めていたカラスを見て、それがクラバートであると分かったとある。⁵⁾ しかし、プロイスラーの作品では娘は外見からクラバートを見分けることはできない。クラバートが自分のことよりも娘の命を案じ、心配している、その気持ちを彼女は感じ取る。プロイスラーの作品では人の心の内が問われており、クラバートは娘との内的な触れ合いから、命を救われる。

「でも、どうしてだろう？」クラバートは尋ねた。「あの娘には魔法が使えると思うかい？」

「俺たちのとは違う種類のやつだな」とユーローは言った。「ひとが苦

労して、覚え込まなければならない種類の魔法がある。魔法の本に載っているような、記号に次ぐ記号、呪文に次ぐ呪文ってやつだ。それからもうひとつ、心の奥底から立ち現われてくるような魔法ってのがある。愛する人を心配する気持ちから出てくるものだ。」(242)

世界には2つの力があることが端的に、臆することなく語られる。冷淡さと利己心の塊のような集団に、一度は埋もれかけたクラパートであるが、自由を求め、親方の呪縛を断ち切って自分の力で生きて行きたいと考えるまでに成長したとき、彼には友情と恋人の愛情が与えられた。そして、彼らから刺激と援助を受けて自らの内部に強い意志力を養い、呪文で呼び起こした魔法の権力をついに克服することができた。困難に打ち克とうとする意志力が、支配し、抑圧しようとする力に優るという結末で物語は幕となる。

4

プロイスラー文学の特徴として、「希望の原則」⁶⁾ ということが言われるが、彼は世界の闇を描いても、その隣には、読者のために希望の光を添えることを忘れなかった。ところが、この希望の光の輝やかしさのためか、彼の物語の「遊び」の要素の強さのせいも、彼の描いている闇に気がつかず、1970年代に起こった児童文学の改革運動の影響下にある作品と比較して、彼の作品は空想的に過ぎ、現実離れしていて、社会的、教育的効果がないと批判する立場がある。H. H. エーヴァース (Ewers) は、ロマン派以降の児童文学を1970年代初頭を境に大きく2つに区分して、プロイスラーを1960年代までの第1グループに分類した。⁷⁾ 彼の主張によれば、この第1グループの児童文学は、現実社会の外に自律的な子どもの王国を築きあげている。子どもは社会と無関係なままで、そこで何かを学ぶという

ことがない。これに対して70年代以降の第2グループの児童文学は、現代社会の抱える問題を、ありのまま子どもに突きつけ、そこから、社会を考える材料を得させようとするものである。プロイスラー自身もこうした思潮の流れを承知していて、それに対して、以下のように述べている。

70年代の西ドイツにおいて、ある特定の理論家たちのもとで、子どもと青少年のための文学の分野から、あるがままの現実の描写を越えるものはすべて、排斥しよう、激しくこれと闘おうという、まことに乱暴な動きがたびたび起こりました。「社会的・政治的に有意義である」素材とその扱いが、マルキシズムのがらくた箱からしばしば誤用されている、さして新しくもないテーゼへ逆行する形で、もっぱらもてはやされたのです。そのような前提のもとでは、ファンタジーの自由な遊びに熱心になってきたような文学というのは、イデオロギー的に見て弾劾を受けることになります。我々の子どもたちは、政治理論家たちのこの絶対命令や、文学に反映されている人間の生を、社会的闘争という狭い領域に押し込めてしまおうとする彼らの試みには、幸いにも屈することがありませんでした。⁸⁾

エーヴァースはプロイスラーを含む児童文学の第1グループの作品を、日常生活の困難からの脱出願望に応えるもの、現実逃避の文学とし、プロイスラー作品についても、教育的効果のない、純粋な余暇のための本であると評価するにとどまっている。⁹⁾しかし、上述のプロイスラーの言葉にも表われている通り、彼が嫌ったのはイデオロギーの道具としての文学である。だからといって、彼の作品が光や「遊び」だけに満ちあふれ、現実を生きる人間とは何の関わりもないところで書かれているわけではない。

プロイスラーに対するこうした批判には、2つの方向から反論することができる。ひとつには、もちろんプロイスラーの作品には多様な形で世界

の闇の部分が描かれているということがある。しかも、その闇の描き方は一面的ではなく、『クラバート』に関して言えば、全体主義的な権力の現われ方、集団の陥りやすい画一的な生活、「個」と「集団」の間の葛藤、支配者の惨めさ、若者の心に巣食う安易な生活への誘惑などを丁寧に描き切っている。また、プロイスラーにとっての「遊び」の重要性も見逃してはならない。特に子どもにとっては、「遊び」の中で、知らず知らずのうちに、身につけてゆく世界感覚とでもいうべきものがあるように思われる。世界を動かしている大きな原理とか、人間の基本的な行動様式とかいうものを、「遊びながら」自分のものにして行く。プロイスラーは読書においてそれをめざした。彼は彼の物語を想像力による精神的「遊び」の提案とし、彼の物語が読者にとっての「遊び場所になる」¹⁰⁾ことを望んだ。

プロイスラー自身は「現実を描いていない」という批判にも、「いや、空想（ファンタジー）こそがすばらしい」という反論にも一線を画したところに立っている。彼は想像力の「遊び」を通して、現実における困難を乗り越えて行くのに必要な、精神的体験を子どもに得させることを使命としていた。今生きている現実の世界とは違うが、それによく似た、プロイスラーの表現を借りるならば、「人間の生を反映した」文学作品の中の、もうひとつの世界で、わたしたちは生きるということのいろいろなシミュレーションをする。そして、子どもはそれによって世界を自分なりに、把握し、認識して行く。この時、「遊び」の要素は文学作品の内容の豊かさを損なうものではない。むしろ「遊び」を通したものであるからこそ、そこでなされた世界認識も観念としてではなく、体験として、後々まで読者の心にとどまり続けるのである。プロイスラーは物語を「遊び」の場ととらえ、今立ち現われている個別的な社会問題を学ぶことなく、想像力による体験である「遊び」を通して、未来に遭遇すると思われる数々の困難に対して、柔軟な精神力を子どもの内に養うことを重要視したのであった。

テキスト

Otfried Preußler: *Krabat*. Stuttgart 1981. 引用箇所については、本文中の括弧内にページ数を示した。

注

- 1) 現在のドイツ東南部からポーランドの西南端にかけてのナイセ川とシュプレー川に挟まれた地域。古くから、スラブ系少数民族であるヴェンド人（ソルビア人）が、固有の文化と習俗を守って暮らす。
- 2) ラウジッツ地方のヴェンド人に伝わる伝説。主に、水車場でのクラバートの修業、母親によるクラバートの解放、クラバートと親方の対決を伝える第一部と、親方の死後、トルコ戦争、ザクセン宮廷などで活躍するクラバートの冒険を伝える第二部がある。
- 3) Otfried Preußler: *Phantasie und Wirklichkeit*. In: *Das Otfried Preußler Lesebuch*. Hrsg. von Heinrich Pleticha und Hansjörg Weitbrecht. München 1988, S. 121f.
- 4) Otfried Preußler: *Zur Entstehungsgeschichte des >Krabat<*. In: Pleticha u. Weitbrecht (Hrsg.): a. a. O., S. 90.
- 5) *Krabat, der Hexenmeister*. Aus: Hans Siegert: *Lausitzer Sagen*. Löbau 1912. In: Otfried Preußler: *Krabat-Schulausgabe mit Materialien*. Stuttgart/ Wien 1988, S. 261.
- 6) Otfried Preußler. Aus: Klaus Doderer (Hrsg.): *Lexikon der Kinder- und Jugendliteratur*. Weinheim 1979.- In: Otfried Preußler: *Krabat-Schulausgabe mit Materialien*. S. 286.
- 7) Hans-Heino Ewers: *Themen-, Formen- und Funktionswandel der westdeutschen Kinderliteratur seit Ende der 60er, Anfang der 70er Jahre*. In: *Zeitschrift für Germanistik*. Neue Folge V-2 1995. Hrsg. von der Philosophischen Fakultät II/ Germanistik der Humboldt-Universität zu Berlin. Bern 1995, S. 257-278.
- 8) Otfried Preußler: *Phantasie und Wirklichkeit*. In: Pleticha u. Weitbrecht (Hrsg.): a. a. O., S. 129f.
- 9) Ewers: a. a. O., S. 267f.
- 10) Otfried Preußler: *Der Schriftsteller und das Kind*. In: Pleticha u. Weitbrecht (Hrsg.): a. a. O., S. 69.

(大学院後期課程学生)