

Title	野田秀樹作品における言葉遊びと時間性の変遷 : 『ゼンダ城の虜』から『オイル』へ
Author(s)	黄, 資絜
Citation	待兼山論叢. 芸術学篇. 50 P.15-P.45
Issue Date	2016-12-26
Text Version	publisher
URL	<a href="http://hdl.handle.net/11094/70046">http://hdl.handle.net/11094/70046</a>
DOI	
rights	
Note	

*Osaka University Knowledge Archive : OUKA*

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

# 野田秀樹作品における言葉遊びと時間性の変遷

— 『ゼンダ城の虜』から『オイル』へ—

黄 資 黎

キーワード：グローバリゼーション／八〇年代小劇場／NODA MAP／夢の遊眠社／  
ポストモダン

## 一、はじめに

言葉遊びが野田秀樹の特徴的技法であることは先行研究、評論にしばしば指摘されている。野田自身も「言葉の職人」<sup>1)</sup>を指すすと述べるほどに、言葉の選択に対して特別な拘りがあることを表明していた。この技法は夢の遊眠社の時期だけではなく、NODA MAPが成立された後にも続けて見られる。周知の通り、九〇年代以後に野田の作風が一変して社会派となり、イデオロギー性の強い作品がメインとなる。イデオロギー演劇における言葉遊びはどのように利用されるか、以前の作品とはどう違うのか、それを検証するのが本稿の目的である。

一九八一年に初演された『ゼンダ城の虜～苔むす僕らが嬰兒の夜』（以下『ゼンダ城の虜』と表記する）は遊眠社の中期作品であり、劇団が解散された九二年には最終公演の演目として選ばれた代表作である。一方、二〇〇三年に上演された、中東戦争と戦後日本を二重写しした『オイル』は強烈なメッセージ性を持ち、イデオロギー演劇であることは明白だ。特に重要なのは、この二作品の中心に据えられているのは、言葉遊びで構成された「謎」—失踪者や死者が残した伝言、暗号—であるために、劇作家は言葉遊びの使用に対して自覚があることが推測できる。本稿はこの二作を分析対象として

取り上げ、野田の作風の変遷を明らかにしたい。

まずは野田の言葉遊びに関する先行研究をまとめて、民俗学や言語学の分類を参照しつつ、分析対象である「言葉遊び」を定義する。次に、『ゼンダ城の虜』の言葉遊びを集計し、その特徴と八〇年代に流行っていたポストモダンの諸説との関連性を検証する。最後に『オイル』における言遊びを分析し、その特徴と作者の発言を照らし合わせながら解釈する。言葉遊びに関する意味の変遷と「時間」の問題の出現とはいかに関連しているかについてを論証してみたい。

## 二、言葉遊びの形式と範囲

### 二 - 一、夢の遊眠社時期

野田戯曲における言葉遊びを論じる際に、同音異義語による言葉の遊戯が最もよく言及された形式である。一方で、他に様々な言語の音声や文字の形を使用する遊戯の存在も見出されていたが、どこまでを言葉遊びの範疇に入れるのかについて、判断する基準は未だに確立されていない。これまで野田の言葉遊びをメインとして取り扱う研究は数少なく、そして言葉遊びとストーリー生成とは密接な関連性があるために、殆どの研究は両者を同時に論じていた。榎本正樹は八〇年代の野田作品を総合的に考察し、「劇世界の構築—ストーリー生成のパターン」をタイトルとした文章において、三つの主要な言葉遊びの形式—「パターン」を挙げた<sup>2)</sup>：

#### (1) 同音異義語や音韻の類似によるストーリー生成：

例えば、『彗星の使者』（1985）では、「危機」を類義語「存亡」に転換して、四字熟語「危急存亡」を導き出している。そして、「危急」はまた同音語「気球」に変換され、「八十日間世界一周」との関わりを生成する。

#### (2) 語や数字などの字形の見立てによるストーリー生成：

『野獣降臨』（1982）では、「イ」（人偏）と「犬」、「象」、「羊」といった

動物に関連する旁が連鎖して、「伏」、「像」、「佯」に合成させ、「獣に取り付かれる人」という主題を提示している。

(3) 回文やしりとり風の円環的なストーリー生成：

『野獣降臨』における「伝説の病い」の感染経路はうさぎ→ギリシア→アポロの順番で、最終的に主人公アポロ獣一に感染する。

その他に、五十音表に準じた言葉遊びや暗号文の解説の存在をも「副次的なパターン」として言及している<sup>3)</sup>。もう一つの先行研究、井上ひさしは「野田秀樹の三大技法」<sup>4)</sup>において、ストーリーの生成方法や戯曲の中心思想について論じた。井上による野田の技法は以下のように：

- (1) 見立て：例えば『大脱走』（1982）では、旅館玄関に並んだスリッパの列を、野球場のスコアボードの「0」の列に見立て、さらに「野球試合」を人間の闘争史に見立てることで、玄関に異なる時空を出現させる。「音による見立て」である言語遊戯もこの技法に属す。
- (2) 吹き寄せ：連想の働きによって関係のありそうなものをかき集める。例えば『野獣降臨』では、月→兎→平安朝廷→十二単の君→紫式部→清少納言など、連想で集まった一連人物が登場する。
- (3) 名乗り：とある世界に「甲乙丙丁」と名乗る人物達は、別の世界においては実は「ABCD」という技法。

言葉遊びをメインとする文章ではないが、重要技法の一部として取り上げていた。一見すると、言葉遊びと関連するのは一番目だけだが、状況によって二番目の「連想」も言葉遊びの範疇に入れることができる。前述した榎本の分類の一番の例、「気球」と「八十日間世界一周」との繋がりが挙げられる。

二つの研究を合わせてみると、言葉遊びの形式や分類は未だに不明瞭など

ころがあり、各形式の間にはしばしば重複する場合もあるというのが分かる。この問題に関して、言語学、民族学の分野はより長い研究の歴史を持っている。以下はこれらの領域を参照しながら、本稿の研究対象としている「言葉遊び」の範囲を定義してみたい。

## 二 - 二、言葉遊びの定義

江口一久編『ことば遊びの民族誌』は世界中各言語における言葉遊びの研究をまとめる論文集である。緒論において、江口は西洋言語学の研究成果を引用しながら、現在の言葉遊びの定義状況を概観し、言葉遊びは広義の定義と狭義の定義があり、どれも決定的な定義を持たないと述べていた。<sup>5)</sup> 広義的言葉遊びとは、言葉を使って「遊ぶ」ものをすべて包含する。代表的な研究はアメリカの民族学者バーバラ・キルシェンブラット＝ギンブレットの説であり、具体的には以下のものを含める—単語遊び、子ども用の話、ナンセンスとリメリック、遊び言葉、数、文字、記憶術、数え歌、名前、ユーモア、ジョーキング・リレーションシップとそのやり取り、おしゃべり競争、心理顕示的表現、猥褻な表現、ことわざ、隠喩、なぞなぞ、物語。上記の例を見ると、一般的に修辞技法として認識された言語使用をも広義的言葉遊びとして分類していることが分かる。

一方で、狭義の言葉遊びは洒落や地口などを表すものであり、分類方法はまた多種多様であるが、とりわけ有名なのはフランス言語学者ピエール・ギローの研究である。彼は二つの軸—「連鎖、代入、挿入」と「音声的、語彙的、絵文字」—に分け、二つの軸の交錯によって生成されたもの、またはその混和型をも含めて二十五型の言葉遊びの分類を試みている。<sup>6)</sup> 彼の分類はより一般的に認識された「言葉遊び」の意味に近いが、フランス語の構造に沿い作り上げたものであるために、日本語に完全に当てはめることは難しい。

日本における言葉遊び研究は主に民俗学、口承文学の分野に属している。鈴木棠三は『言葉遊び』において、四種類「言葉遊び、早口、しゃれ、なぞ」に分け、それぞれの発展史を論じていた。鈴木分類は主に文学ジャン

ルを基準としたゆえ、実例から見ると各種類において重なる部分があり、例えば「なぞ」として分類された例文の中に「言葉遊び」（「倒置」、つまり回文<sup>7)</sup>や「しゃれ」（同音異義語<sup>8)</sup>）が混在していることがある。

現に、言葉遊びを主要な研究対象とする言語学、民族学分野においても、分類の問題は未解決なままである。この状況を踏まえながら、本稿は狭義的定義を参照しつつ、以下の基準で野田戯曲における言葉遊びの範囲を定義してみ、使用する箇所を計算する：(1) ストーリー生成と関連する言葉遊びをメインとする。物語の進展や内容を示唆、解明、暗示することに対して、明らかに効果がある言葉遊びを中心に分析する。その他に、ストーリー生成とは無関係だが、明確な形をしている言葉遊び（同音異義、音韻類似、漢字の多義語、文字の見立て、回文、尻取り、もじり、謎など）は適宜に集計する。(2) 一部の言葉遊びは一連の対話によって成立されるものとし、その場合は対話全体を分析範囲に入れる。

### 三、『ゼンダ城の虜』について

#### 三 - 一、主題とポストモダン的手法

まずはあらすじから説明する。百五十億年も人力車を引き続ける無法松と、その上に乗るぼんぼんが登場し、禪問答のような台詞を交わした後にはぼんぼんが消える。人口調査員兼歯医者の子供たちが人間という迷宮に迷い込んだと無法松に告げる。

ゼンダ城の前、赤頭巾の少年は文通相手で城内にある「皮膚呼吸の森」に住むフラビア姫に会うためにやってきた。三人の番人はここが「人工呼吸の森」だと主張して姫の存在を否定し、主が留守のために赤頭巾を城一居留守キリストの館から追い出す。赤頭巾の母と自称した謎の青年、万年青が現れ、一連の奇妙な考え—世界中の人間は一本の糸で繋がれることや、世界は人間の体と同じ大きさだ、などを赤頭巾に吹き込もうとする。

中世マルセイユか現代かはっきり判明しない町に赤頭巾が逃げ込み、「少年十字軍」と自称して、皮膚呼吸の森を目指した少年少女が現れる。赤頭巾と少年十字軍はゼンダ城に攻め込もうとするが失敗し、「脳みその時刻」だけに城門が開くと彼らに発覚する。また、フラビア姫は八幡祭りの時に展示された両性具有の「天使」—狼女であることも分かる。

ジライヤは八百人の子供たちの行方を無法松に告げる—彼らはマイクロ決死隊になり、とある「天使」の体内迷宮に入って心臓を救おうとする。万年青と無法松は夫婦ごっこを始め、赤頭巾は二人の子となる。赤頭巾の脳が段々退化して尻尾が生えて四足で這い回るようになり、狼女は赤頭巾が退化の果てになった姿だと明らかになる。脳みその時刻に、謎を解いて帰ってきた居留守の館の主人ジライヤは城門を開けて、歌詞に隠された人攫いの名前は「万年青」だと告げる。審問が行われ、万年青は赤頭巾と言う「少女」、すなわち狼女こそ消えたほんぽんだと言う。それを認めない無法松は赤頭巾を刺す。人工呼吸を施し脳を救おうとするジライヤらと、皮膚呼吸で心臓を救おうとする少年十字軍が混戦になり、そこで万年青は赤頭巾と繋がる糸を切って墮天使ルシフェルとして降下し、退化した赤頭巾を浮上させ、蘇生させる。

夢の遊眠社の代表作である本作は、この時期に野田が関心を寄せているテーマをいくつか含んでいた。「少年という病」を罹っている子供達が「人間」の迷宮に迷い込むことによって、大人になることに対する不安や喪失感を具現化する。また、『半神』（1986）や『贗作・桜の森の満開の下』（1989）にも見られた、野田特有の双生児神話をも表現されている。冒頭に少年と自称した赤頭巾の配役は初演に伊藤蘭、再演に円城寺あやであり、どちらも女優で演じられた。劇の後半に万年青が赤頭巾は「少女」だと主張し、両性具有の赤頭巾と彼が求めるフラビア姫は互いに分身であり、同等的な存在だとわかる。一方で、「光の子」赤頭巾と「ルシフェル」万年青も分身関係であり、二人は一本の糸で繋がられる。その糸は「人間の迷宮」の出口を示すもの、時に「尻尾」とも呼ばれ、進化論と関連している。本来ならば進化の段階を上がって「光の子」になるはずの赤頭巾は、道に迷ったために段々退

化して、「黒い闇」の病室に眠る狼女となる。「狼女の入口に立った時、少年の退化は始まる」、「この四ッン這いで這い回る少年ははじめに狼女の入口に立ったのではない。はじめにこの子が立ったのは光の子クラブという出口だった」<sup>9)</sup>と、ジライヤが解説する。分身でもあり我が子でもある赤頭巾を救う万年青は、赤頭巾を「天使」、つまり全てが未分化の状態に戻させる。糸を切った際に彼は以下のように語る：

お前とつながること糸を断ちきる時、楽園を追われたアダムとイブの様に、一人の天使がわかれわかれになる。お前は上に俺は下へと、さよう、この子は男でも女でもない、まして植物などであるはずがない天使である。(中略) せっかくさかのぼっていったこの進化の石段が再び重力を持ち始める。俺はこれから、天より下っていくんだ。<sup>10)</sup>

万年青の自己紹介「私は万年青という植物です。男も女もありません。時にお母さんと言われていました」<sup>11)</sup>の通り、彼の自称は一種の混在状態である。彼と糸で繋がっている赤頭巾の青い血、そして施術した時に血管ではなく「葉脈」が見られたことも動植物の混在状態を表現し、二人の関連性を示している。また、脳が退化することや、瀕死の重傷を負う赤頭巾の「葉脈」を見た万年青の嘆きは、植物人間をも連想させる：

もしも、あの子が男でもなく女でもないどこか遠い国の思惑ばかりが管を通ってその思惑の命ずるままに口を開けるひとつの花になるのならば……、もし命すべてなりせば。手にふれる体はそこにあるのに思いの届かぬ花瓶の花になる。(中略) あの子は植物じゃあない。<sup>12)</sup>

合理的理由が無いにもかかわらず、赤頭巾は父である無法松から暴力を受け、本来進化すべき方向へ行けずに脳死して狼女になってしまう、という子供の成長と挫折の物語という解釈もできる。未分化、境界的存在である少年



つまり「天使」への回帰願望は、単に無垢状態に対するノスタルジアだけではなく、成長途中のトラウマ体験を乗り越えるための修正、救済手段であるとも言えよう。

では、この作品における言葉遊びの使用はどのような状態だろう。本作における言葉遊びは少なくとも19箇所を使用され、内容が重なるところもある。ここではストーリーの関連性と種類の二つの項目に分けて検証していこう。ストーリーとの関連性において、無関係（3回）、性質表明（9回）、生成（3回）、中心となる謎（4回）の四つに分けられる。まずはストーリーと深く関係がなく、主に面白さのための名前や台詞があり、ゼンダ城の番人の名前一吉野杉、君尾松、肩尾縦一はその例である。二つ目「性質表明」は登場人物、物、場所の性質を表明するが、それ以上は発展せず、字面的な意義しか持たないものである。例えば万年青の名前は本来の意味「植物の名前」と漢字的多義語によって付けられた「万年青年」以外に、字面以上の意味を見出せない。また、戯曲の他の部分にすでに出現した言葉遊びの反復はもはや新しい意味を生み出せないために、「性質表明」に属す。例として、「イエスキリスト」と「居留守キリスト」との音韻類似の言葉遊びは四回も使用され、最初は「生成」に分類されたが、他の三回は「性質表明」として分類される。三つ目「生成」は先行研究によく論じられた野田の作劇術であり、一見無関係なイメージを繋げ、ストーリーを進めていく方法である。例えば、無法松の前に現れた人口調査員と自称するジライヤは歯医者に変身し、人の「口」を検査する「歯医者」という漢字の多義語の連想によって、少年たちの失踪事件を人体内のドラマに変換させる。あるいは、突如として展開された無法松と万年青の家族ごっこは、無法松が「あっしは過程を捨てた男で」<sup>13)</sup>を述べた後に、万年青が「あんたが捨てたカテイだよ」<sup>14)</sup>と宣言して登場するところから始まる。家庭という近代演劇に馴染むテーマを取り扱いつつも、因果関係が全く見えず、言葉遊びだけで各場面を繋げていくのは「生成」の原理である。最後に、出現行数が一番多いのは劇の中心にある「謎」であり、それに関して後ほど詳細に分析する。

種類において、行数も出現回数も一番多いのは「音韻類似」(9回)である。ここでは「音韻類似」と「漢字多義語」(2回)を個々に計算していたが、両者は極めて類似しており、どれも一つの音や漢字で多重な意味を表現するものである。次は出現回数が同等である「謎」(4回)と「もじり」(4回)であり、最後は「連想」(1回)である。特徴について、二種類を併用した箇所もあり、またはもじりの部分を詳しく見ていくと、実は殆ど同じ内容だと判明する。何回も繰り返されたこの「もじり」は、どのような内容なのだろう。

前述した通り、本作における重要なモチーフは人生への不安と困惑である。それは台詞「もし命すべてなりせば」によって表明され、冒頭でまずぼんぼんの口によって述べられ、後には異なる人物で何度も繰り返される。先行研究鈴木雅恵によれば、これは小説『ゼンダ城の虜』続編に暗殺された主人公の遺言「もし恋すべてなりせば」のもじりである。<sup>15)</sup> タイトルに示されたように、本作はイギリス冒険小説『ゼンダ城の虜』と続編『ヘンツォ伯爵』を基にして創作された。小説の主人公、二十九歳のイギリス貴族青年、赤毛のルドルフと、彼が慕うフラビア姫の名前がそのまま使用されている。架空のヨーロッパ小国ルリタリアに、新国王が戴冠式の前に王弟によって幽閉され、「ゼンダ城の虜」となる。忠実な従僕たちは国王と瓜二つのルドルフに頼んで国王に扮してもらおう。身代わりであるルドルフと国王の婚約者、フラビア姫の間に恋愛関係が生じたが、国王救出作戦の成功と共にルドルフが去る。続編では、国王が再び陰謀に巻き込まれて暗殺されてしまう。愛する王妃を助けるために、ルドルフはこれから一生国王を扮すると決意したが、姫に伝える前に彼も殺される。

原作の主人公は青年にもかかわらず、少年の情熱と冒険心を象徴する冒険譚やししばしば見られた双生的関係は、野田がこの小説に注目する理由でもあろう。しかし小説の内容を見ると、戯曲との相違点が多いことが明白である。双生であったルドルフと国王、または性質が相反する鏡像双生、善の赤毛国王と悪の黒髪王弟などは一切登場せず、戯曲におけるルドルフはフラビ

ア姫と双生になり、主人公の「赤毛」から「赤頭巾」への転化によって「狼」との関連性が付けられている。主筋を構成した小説『ゼンダ城の虜』の連作以外に、この戯曲は他の既存テキストの要素を大量に取り入れている。ヨシコ・フクシマによれば、少年十字軍の代表者である三人の少年の中の二人の名前は萩尾望都の漫画『トーマの心臓』に由来し、もう一人はフランス映画『去年マリエンバートで』に由来する。<sup>16)</sup>その他に、ジライヤやキリスト教神話、童話、映画（日本『無法松の一生』、アメリカ『ミクロの決死圏』<sup>17)</sup>）など、様々な既存テキストを断片的に引用しており、コラージュ形式になる。

コラージュは文芸領域における古来から既存した技法の一つであり、モダニズムからポストモダンにかけて、古典に対して有効的な批評装置として「二〇世紀芸術を支配するほどひろく普及した」<sup>18)</sup>とも言えるほど多用されている。この手法は日本小劇場界にも馴染みがあり、鈴木忠志をはじめ、寺山修司や唐十郎もコラージュを多用していた。しかし六〇年代小劇場の先駆者と比べ、本作に見られた野田の方法は異なる意味合いを持っている。例えば『劇的なものにめぐって』シリーズに使用された手法は「コラージュ」ではなく「本歌取り」だと鈴木が主張し、集めた作品は反近代的内容という共通点がある。<sup>19)</sup>日本の前近代的伝統との関連性を強調することで西洋と対抗する姿勢を示し、または既存作品を部分的に引用し、順番に羅列することによって、演劇伝統である「全体性」への風刺、滑稽化する効果は明確である。一方で、野田が集めた作品は文学作品、漫画、映画、テレビ番組など、雅俗に拘らず、いかなるところからも取り入れており、特に共通点がない。また、作品が徹底的に断片化され、劇中に散在しているために、しばしば出典は判明しづらい。原作を風刺することより、この「原作の崩壊」ないし「不在」の状況は、むしろ劇作家の想像力と遊戯心を浮かび上げさせる役割を果たす。前世代の演劇人はコラージュ手法を使用して近代性を批判し、それに対して野田の方法は軽妙な遊戯精神をより強調していると考えられる。

本作品における遊戯は非常に大量であり、歌番組風で自作の歌を披露したり、場面変更の際に「だるまさんが転んだ」を遊んだり、図表が六回にも提

示されたなどがある<sup>20)</sup>。物語の中心に据えている「謎」の構成も例外なく遊戯性が高く、または視覚的な要素を含んでいたため、上演の際に六つの図表を用いて説明されていた。表1の15番で示されたように、「謎」の解明は単に比喩的文章の判明だけではなく、文章の母音を抽出したり、蛇をイメージして文字列を配置したり、様々な遊戯がなされていた。出現行数が最も多い言葉遊びであるこの謎の原理は、必ずしもなにかの意味があるのではなく、子供の遊びのように自分なりのルールに沿って、かなり任意かつ武断的であり、自由連想、すなわち井上が指摘した「吹き寄せ」の原理によって作成されている。

もし言葉遊びに拘らず、連想を軸として一連のイメージの変化を見に行くと、まずは「子供の失踪→人口調査→歯医者による口内調査→体内世界→脳の門→ノー、通行不可→通行可能の肺→呼吸→人工呼吸対皮膚呼吸」(下線部は言葉遊びの箇所)というルートがあり、途中から「肺→YES→イエスの館」のように分岐がある。また、同じ起点からもう一つの連想ルートが成立する：「子供の失踪→人口調査によると、午前中は子供より信号機が多い→信号機の三原色：赤、青、黄→三原色を混ぜると無法の闇夜(狼女)→二十世紀は光の時代、光の三原色である赤、緑、黄を混ぜると無色の光(光の子)」。これらの例を見ると、言葉遊びは連想を構成する際に重要な方法であるが、時には普通の連想も混ぜており、必ずしも「言葉」だけに拘るものではないことが判明する。あらゆる方法で遊戯を「延々に続けさせる」ことこそ重要であり、野田もそれを方法論として言及していた：「次の次の次の次の次って言葉遊びがつながっている。それが俺の職人としてのやり方だっていうふうに決めてやっていたからね。」<sup>21)</sup> 時には劇の内容より、遊びを継続させることが優先するのである：「言葉遊びっていうのは面白いけれど、あるところでイメージを無理するときがあるんだよね。(中略)そういうときに、昔は無理を承知で言葉遊びのほうを取っていたんだよね。」<sup>22)</sup> では、野田はなぜこれほどまで遊戯の継続を重視するのだろうか。

### 三 - 二、八〇年代における遊戯と主体性

周知した通り、七、八〇年代は快樂主義や遊戯に関する諸説が盛んな時代であった。前者に関して、バルトは『テキストの快樂』において、「快樂」というのはどこにも属さない、「中性的なもの」、一種の「漂流」<sup>23)</sup>として定義している。彼はそれを抵抗手段として駆使し、保守的右翼と革新的左翼の両方が対立する構造を切断し、攪乱する。後者にはガダマーの代表作『真理と方法』が挙げられる。ガダマーは「遊戯」の概念で芸術作品との関与を分析し、遊戯の「主体」は参加者ではなく、遊戯そのものこそが主体であって参加者を支配するのだと述べた。作品の独立性、あるいは作品と関与する方法（遊戯）が重要視され、作品をイデオロギーや主題から解放するのが当時の思想の趨勢である。

これら理論から直接に影響を受けなくても、野田が社会における思想的潮流に影響されるのも自然なことだろう。主題を回避することに関して、野田は明確な自意識を持っており、二〇代の作劇術を回想した彼は「じぶんのなかで絶対にテーマ主義に陥りたくないっていう時代だった」<sup>24)</sup>と述べた。この立場を表明するように、『ゼンダ城の虜』にはメタの自己風刺のシーンがある。覗き紙芝居を見ている赤頭巾と隣に立つ万年青は以下のような会話を交わす：

万年青：（むっとする思い入れあり）何を見てるんだ？

赤頭巾：ゼンダ城の虜。

万年青：テーマは。

赤頭巾：ない。

万年青：ストーリーは。

赤頭巾：ない。

万年青：感動も。

赤頭巾：ない。

万年青：般若心経だな、どれどれ。<sup>25)</sup>

八〇年代に野田作品はしばしば主題がないと評価され、一見する前の節に論じられた「主題」の存在とは矛盾している。その理由は、上演を観た際に、観客はかならずしも戯曲内容を詳細に分析する余裕があるとは言えないからである。台詞があまりにも大量で、且つスピーディーに伝えたために、全てを把握するのは非常に困難であり、結果的に主題がなくなるのではないかと考えられるのだ。言葉遊びの状況も同様である。長谷部浩が指摘したように、劇の内容に関する提示は言葉遊び、すなわちいくつかのキーワードの中に隠されたにもかかわらず、「現実の舞台では、この提示を観客に考え込ませる暇もないほど、言葉遊びの展開は快調である。」<sup>26)</sup> 野田が最もよく使用した音韻類似の言葉遊びは、言葉と意味の一对一の対応関係から解放し、一つの言葉に大量の意味を付与していた。それらの意味を観客は把握しきれないため、結果的に言葉を無意味化させるのではないかと考えられる。

この「無意味」について、八四年に新聞で載せた文章に野田は言及していた。一部の劇評家は彼の言葉遊びはただの偶然だという批判的意見に対し、野田は「私の芝居は、飛行機事故ではない」、「私は「偶然」に頼るのではない。「偶然」をたくらんでいるのである」<sup>27)</sup> と反論し、そしてこの手法の目的は「でたらめ」の面白さを作り出せることだと。ここでの「でたらめ」とは作者の演劇観でもある：「が実は「でたらめ」こそ「人間の勘」であり「人間のひらめき」であり「人間の天才」である。天才という響きが鼻につくなら、無意味といってよいかもしれない。」<sup>28)</sup> 遊眠社時期における野田の発言は時々韜晦があり、言葉遊びと同様に多義で難解だが、榎本は上記の発言を参照しながら、言葉遊びの目的を以下のように解釈した：

意味を回避し無意味の世界へ逃走しようとする。ここでいう「意味」とは、近代文学や演劇が永いあいだ培ってきた〈活字＝文学＝戯曲〉中心主義とでも整理できそうな近代的な理念の総称である。<sup>29)</sup>

意味より言葉自体が重要視され、そのために登場人物はしばしば互いの台詞を理解していないにもかかわらず、会話がひたすらに進んでいく：「こうした野田の方法は、劇中人物の行動に直接反映している。登場人物たちは、言葉の力をまったく信じていない。自分のせりふの意味をまるで分かっていない。」<sup>30)</sup> 榎本はこのように結論を付けた：「プロットとプロットの変換器（シフター）として、言葉はその場限りの方便で消費されていくわけである。」<sup>31)</sup>

榎本が指摘したように、実際に「でたらめ」も「無意味」も策略であり、言葉遊びは連想の遊戯によって固定的意味から延々に逸脱していき、ロゴス中心主義に反抗する。コラージュと謎々、どれも伝統文学に既存した技法であるが、伝統と繋がることは明らかにこれらの遊戯の目的ではない。言葉遊びを含める一連の遊戯、それ自体が重要視され、遊び者である登場人物は逆に受動的に支配される。この世界観は以下のシーンにも明白に表現されている。最初に万年青と出会い、逃げようとした赤頭巾はどこに逃げても「だるまさんが転んだ」を遊ぶ万年青と会う。逃げ場の無い赤頭巾に対して、万年青の説明「お前は動いていない、世界ばかりが動いている」<sup>32)</sup> はまさにこの遊戯に支配された世界を表現している。既存価値観や構造は崩壊して、残されたのは延々に続く遊戯に支配され、主体性を失った不安な人間である。

#### 四、『オイル』について

##### 四 - 一、主題：アメリカに対する複雑な感情

あらすじは以下の通り：物語の時空は二つある。一つは神話世界を描いたものだ。マサカ神は神々を率いて豊葦原に降臨し、被征服民に国譲りを要求する。それを理解できず、自分の死亡さえ認識できない被征服民を見ると、神々はここは何かが欠落している土地だと語る。

もう一つの時空は一九四五年の島根県出雲（便宜上「現実世界」と称する）。巫女家系の娘で、今は電話交換手をしている富士は死者と交信できると自称し、村人から狂女に見られている。ある日、特攻隊から脱走したヤマ



トとヤミイチは村に不時着する。二人は二機の零戦を飛ばすためのオイルを求め、そこに富士が石油を運んで来て「島根の油田」の噂が立つ。戦争はすぐに終わり、彼女から情報を引き出そうとする各勢力が動く一日系アメリカ人の占領軍司令官、マッサカ軍曹とヤマトらは石油情報と米国籍の交換を条件とした約束をする。また、特攻兵として死んだ富士の弟、ヤマトと共同研究をした大國教授も彼女の前に姿を現す。教授の学説「出雲イヅラモ説」は実はヤマトの神話研究であることが明らかになり、教授は富士から研究の最後部分聞き出そうとする。憑依状態になる富士は神話研究を語り、最後のキーワードは「オイル」だと言う。このヒントによって島根油田が発見され、アメリカから島根を買いたいという話がある。憑依状態になった富士は神話世界に入り込み、預言者「マホ女」として「オイル／老いる」のことを被征服民に伝える。老いることを覚えた彼らは恨みをも覚え、神々に復讐戦争を起こそうとして殺され、死体は後ほど島根石油の元になる。

島根油田は富士が作った偽物だとヤマトらが気づいた。富士は真意を語り、彼女は捏造の油田で村民を煽ってアメリカに復讐戦争をしたい、方法は二機の零戦をニューヨークに飛ばすこと。だが全ては富士が見た戦後の復讐の夢。時は戦時中、マッサカ軍曹などの日系人や親米的な日本人、特攻隊から脱走した富士の弟ヤマトらは、アメリカからの情報を受けて安全地域と思われた広島へ避難し、そこで被爆する。

本作品は野田の代表作『パンドラの鐘』、天皇と戦争の責任をモチーフとした作品の続編であり、<sup>33)</sup>「一九九九年に『パンドラの鐘』という芝居を上演した時に自分の中で、もう一つ別の目線から書かねばならない」<sup>34)</sup>と劇作家が述べた。どの目線なのかについて、それは戦後に早速態度を変えた日本人を描くことだと考えられる。アメリカ帰化条件を持ち出す際にヤマトの反応やアメリカと交渉する際の島根住民の反応、両者ともに戦争のことを忘れて早速に崇拜し始める。

これらの崇拜者の行動と相反し、「怒りの広島」のイメージを具現化したように、富士はアメリカに憎しみを抱えている人物として描かれる。野田



はアメリカに対する二つの相反する感情を描き、二者が対立する原因は「忘却」だと富士の台詞によって伝えている：

復讐は愚かなこと？たった一日で何十万人の人間が殺された。その恨みは、簡単に消えるものなの？一ヶ月したかっていないのよ、あれから。どうして、ガムをかめるの？コーラを飲むの？ハンバーガーを食べられるの？この恨みにも時効があるの？人は何時か忘れてしまうの？原爆を落とされた日のことを。(中略) どうして、天国が今ではなくて、アフターなの？その答えを教えてくれたら信じてもいいよ。あたなのこと……ごめんなさい。嘘ついた。ほんとは助けが欲しい……あなたの。聞こえていたら……返事して……神さま。<sup>35)</sup>

この台詞は劇の冒頭と最後に富士によって語られ、劇中にも断片的に語られている。忘却への怒りと、覚えることつまり復讐への危惧、二つはどのように調和すればいいのかという難題は未解決のままで劇が終わる、これは当時の劇作家の疑問でもあるだろう。上演された年は九・一一テロ事件の二年後、イラク戦争期間中であるために、アメリカ憎悪や復讐、中東問題を連想するのも自然である。野田は以下のように述べていた：

たとえば「忘れる」ことはよく言われる日本人の典型的な姿でもあるし、しかし一方で忘れっぽい人々は実は日本だけにいるわけじゃない。また、その対極に連綿として続く復讐戦があって、そういう忘れないことによって戦い続ける人たちのイメージでもある。それがどうつながったのか。<sup>36)</sup>

劇作家の最後の問題はどのような方法で二つのイメージをつなげるのかについてであるが、それは彼が一貫した手法、言遊びを使用している点である。

#### 四 - 二、古典作品の引用と構造の回復

本作における言葉遊びは13箇所あり、『ゼンダ城の虜』と比べると少ないが、一部の遊びは人物の名前で示されたため、<sup>37)</sup>実際には両者に大差ない。ストーリーとの関連性において、中心になる謎(5回)、生成(4回)、性質表明(3回)が主な関連方法であり、無関係(1回)は前作より減少した。言葉遊びの機能的効果がより明確になるとも言えよう。種類において、音韻類似(7回)、謎(いろは歌、あめつち歌)(5回)、漢字多義語(1回)が使用されている。『ゼンダ城の虜』における特徴的な手法である「もじり」は今回は採用されず、代わりに伝統的作品が引用される。これらの既成作品の引用はどのような意味があるのか、言葉遊びの内容を詳しく見ていきたい。

本作の言葉遊びは二つの主要な内容がある。最初に出現した大國教授の「出雲イズラム説」は「音韻類似」の遊びであり、「イスラム」を「イズラム→出雲」に、「マホメット」を「マホ女」という女性の予言者に変換する内容である。ここでの原理は野田が慣用した「生成」、言葉遊びによって無関連のものを無理やり繋げさせるものである。この内容の役割が非常に重要であり、『古事記』の引用や中東との関連性は全てこの言葉遊びによって成立させ、他の一部の遊びはただこの内容の原理を再証明する、強化するものだけである。例えば以下のシーンがそうである：

日本人34：そんなことのために貴様、国家予算を使っていたのか。

日本人32：キリストが青森にいたという学説をながして一儲けした学者がいるそうです。その二番煎じですよ。

大國教授：ああ、青森大学の湯田(ユダ)教授ね、あれはひどいね。

日本人34：貴様が言うな。

大國教授：だって、青森には戸来(ヘブライ)村がある。だからキリストが青森にいた……馬鹿の考えることでしょ。

日本人34：キリストが青森、マホメットが島根。……どう考えても同じ

だろ。<sup>38)</sup>

前作に使用された「生成」と比較すると、劇作家は本作において言葉遊びの不条理性に自覚があるように見える。前作において、登場人物は困惑したまま状況に流される一方で、本作には数人の日本人や教授の元生徒である神宮寺醜子が登場し、教授の学説の不条理を嘲笑する。前作の遊戯のルールがすべてを支配する状況とは異なり、劇作家は自らの作劇術を風刺し、その不条理性を笑いとして観客の前に晒す。因果関係が見当たらず、遊戯に支配された前作の世界観と比べ、今回の戯曲にはある程度の合理性が作り上げられた。

次に主要な内容は富士が語る予言であり、行数が最も多い遊びでもある。その前半は伝統的あめつち歌、いろは歌をそのまま使用している。歌の後半にある無意味な文字の羅列は野田のオリジナルによって修正されていた：

初めに神はまず『ア』『メ』（天）『ツ』『チ』（地）をお創りになった。それから、『ホ』『シ』（星）『ソ』『ラ』（空）『ヤ』『マ』（山）『カ』『ワ』（川）をお創りになった。それから、神は『ク』『モ』（雲）『キ』『リ』（霧）『ミ』『ネ』（峰）『タ』『ニ』（谷）『ム』『ロ』（室）『コ』『ケ』（苔）をお創りになった。そして神はこの世に『ウ』『エ』（上）と『ス』『エ』（末）という方角をお創りになった。<sup>39)</sup>

神が世界を創り飽きると……神は、突然『ヘ』『ン』なものをこの世に、お創りになった。それが『ヨ』『ナ』『レ』『ヲ』『セ』『ヌ』『ヒ』『ト』だった。同じように、『サ』『イ』『ハ』『テ』『ノ』『フ』『ユ』が、そこに並べられる。神が創り終えし後の世界に残った、僅かな三文字、それは『オ』『キ』『ル』。<sup>40)</sup>

この引用は遊戯的コラージュではなく、引用された作品を風刺、皮肉する効

果も持たない。この言葉遊びは劇中の一つのクライマックス、謎が解明されたシーンに引用され、むしろ特権化されている。この特権に関しての詳細は『古事記』の引用と合わせて論じたい。

『古事記』はどう引用されるのかについてであるが、それは神話世界の設定に関連している。神話世界に関する描写は少なく、場所を曖昧化する意図があるように見えるが、上演された際に古代人は中東風の衣裳を纏い、神々を演じる役者は戦後世界の米軍二役を演じ、アメリカ人のふりをしてサングラスをかけてガムを噛んでいる。これらの演出から見ると、古代の国譲り戦争とイラク戦争との対応が容易に連想できる。冒頭に古代の神々が降臨した時に、古代人たちは片言しか話せず無知の状態であり、殺されても自分の死を認識できずに生き返る。その様子を見た神々が困惑する：

マサカ：結局、死の意味を知らない。そこに行き着くのかしら、知恵の神、ロイヤ。

ロイヤ：その感じがとても近い気がするんですが……トータルの神、マサカ。

マサカ：でも、もっとなんというか、何かを知らない気がするのよね、こいつら。<sup>41)</sup>

中東衣裳を纏う被征服民と、アメリカ人である神々の間で意思の疎通ができないこの様子は、一見すると異民族の間で互いの言語と文化を理解できない状態がリアルに表現されている。しかし、後ほど他に理由があると明らかになる。神々は被征服民は現在しか知らないと発見し、この土地で感じた違和感の正体は時間の欠落だと語る：

マサカ：わかりかけてきたわ。トータルの。ねえ……あたし達、何時から、ここにいる？

被征服民：今から。

マサカ：あなたはいつからいる？

被征服民：今から。

マサカ：時間だわ。

ロイヤ：え？

マサカ：こいつ等には、時間が欠けているのよ。<sup>42)</sup>

「現在」しか認識できない被征服民は過去のことを覚えられない、この点は前述した現実世界における日本人の「忘れるやすさ」への批判と繋がっている。そこで、富士が予言者マホ女として予言を大國教授や古代人たちに伝えた。予言の最後のキーワード「オイル」、つまり「時間」を学んだ古代人たちは復讐心と言葉をも覚え、彼らの代表であるナマコー『古事記』由来、言葉が出せない登場人物が初めて話した：

ナマコ：今日は、昔を教わった、昔を知って、昔を思い出した。

マサカ：どんな昔を。

ナマコ：随分昔、たった一日で、お前等の手で15万3337体の死体が川の傍に積み上げられた。その日、この土地から時間が奪われた。俺からはコトバが奪われた。昔、命と時間とコトバが奪われた。

(中略)

ナマコ：今日は、腹を切ってもただでは死なぬ。死んでも老いて、腐って溶けて、それでも忘れぬ、かぐろき燃える水になる。<sup>43)</sup>

彼の台詞から、神話世界は古代出雲ではなく原爆投下後の広島、つまり現実世界にとっての「未来」だということを示す。この事実を露呈するシーンから、現実世界の登場人物はほぼ全員死者だと観客が段々意識し始める。ラストシーンは劇の冒頭に戻り、原爆が投下された後に全てが消えていた不毛の砂地で、富士が神へ問うことで終わる。

上記の神話世界に関する描写は二つの特徴が見られる。まずは前にも論じ

た構造の回復である。作中のすべての出来事は「夢」—富士の夢、あるいは彼女が死者と交信しているので、死者たちが見た集団的な夢としての解釈もできる—で收拾するが、この「夢」は明らかにリアリズム劇の夢とは異なる。先行研究、坂本涼平は『オイル』には「繰り返し」構造と「閉ざされた」構造があると指摘していた。<sup>44)</sup> 戯曲における出来事は「主人公の抱く願望に基づいた行動の結果でありながら、主人公の行動の動機でもある」<sup>45)</sup> という円環的な閉ざされた構造だと述べている。本作ではそれが以下のように表現されている：

富士は原爆を落とされたことへの復讐のために戦後の島根県人＝神話の被征服民を扇動する。そのことが戦後の進駐軍＝戦中のアメリカ＝神話の征服民の危機感を煽り、原爆の投下を招く。原爆の投下によって富士は弟を失い、抑えがたい復讐心を吐露しながら冒頭へと帰っていく。<sup>46)</sup>

夢や循環的構造、いずれにしてもある種の合理性、解釈の仕方を示し、遊眠社時代の明確な理由も無く、物語がひたすら前に進む状況、あるいは遊戯によって繋がる断片的構成とは異なっている。

二つ目の特徴は遊眠社時代にはなかった「時間」の問題の出現である。神話世界の住民が「時間」と「言葉」を忘れたため、自分の本当の姿や死を認識できず、現実世界の変形として存在する。「言葉」と「時間」、二つの単語は同義語として扱われ、歴史や記憶、文化と関連している。より詳しく言うと、『古事記』を引用することから、『贗作・桜の森の満開の下』、『TABOO』（1996）に共通する、天皇制や神代の歴史を新たに解釈しようとし、網野善彦の史観に影響を受けた劇作家の考えが見て取れる。平和的に行なった国譲りは嘘だと告発し、神々を中東のアメリカ軍、アマテラスをトルーマン大統領と重ねることによって、今昔問わず覇権を握っているのがアメリカだと風刺している。この引用は『古事記』を批判するためではなく、むしろテキスト自体が持つ特権性を認めて援用することが作者の意図だろう。国の成立神

話を引用することは歴史の重さがあり、民族的共通する記憶を呼び出す効果がある。歴史的記憶、または『古事記』やいろは歌、あめつち歌などの古典を理解するための知識と語学力、作中では「時間」と称する。この「時間」の問題の出現はどのような経緯があるのか。

#### 四 - 三、時間問題の出現と劇作家の姿勢の変化

区別しなければならないのは、よく言われた野田演劇の「重層的時間」、「複数の時空」と、ここで論じている「時間」とは別物であるということだ。本稿では、便宜上、創作の段階を前期と後期に分けて説明する。前期、つまり遊眠社の数多くの作品において、時間はまだ問題視されないため、「劇中の時間を扱う手法」や「時間感覚」と称する方がより適切だろう。唐十郎らの影響を受けて、六〇年代小劇場作品の手法の一つ「重層的時間」を継承した野田演劇は自分なりの意味を創出し、それは「逃走」とは切り離せない。当時の野田演劇の中心思想を論じる時、井上が指摘した通りに：

さまざまな時・空間を並べて繋げて結び合わせ、作家自身がその時・空間を生きながら、現在という時・空間にどう住み込むのがよいかを、野田さんは必死に探し求めているようです。<sup>47)</sup>

戯曲は複数の時空に展開してゆき、登場人物は不安感に駆り立てられ、自分の居場所を延々と求め続ける。しかし、主題や固定的構造を回避する野田は最終的解答をあげないため、登場人物はどこかに固着することができず、逃走を続けるしかない。作中には様々な「時間」、例えば『ゼンダ城の虜』における百五十億年も経った無限な時間のある空間、現代の東武練馬、中世のマルセイユなどが出現しても、どれも深く意味を持たない。これらの時空は他との異なり、つまり「差異性」だけを依存する一連の記号に過ぎない。前期のこの時間感覚は言葉遊びと同様、まさにポストモダンのものである。

遊眠社の最後の二つの新作に変化が見られた。天皇問題に触れた『贋作・

桜の森の満開の下』には、古代王国の消滅によって創立された天皇の国が描かれた。主人公耳男がヒロインを連れて、天武天皇が創立した「クニ」＝「ミカドの物語」から逃げ出した際、天武の台詞は「逃走」に対する呪いである：「逃げろ、逃げろ、わしから逃げろ」、「オレから逃げれば、逃げたぶんだけこのミカドの物語から逃げれば逃げたところまでがミカドのクニになる。二〇〇〇年に逃げ続ければ、その二〇〇〇年先まで、このミカドの物語が届きうるクニとなるのだ」<sup>48)</sup> 次の作品『透明人間の蒸気（ゆげ）』（1991）において、主人公透アキラは不本意でも延々と未来へ逃走しようとする。だが、彼の逃走は全て失敗で終わる。最終的にどこにも逃げられないアキラは「現在」一戯曲が上演された年と設定された一に留まっており、観客とともに「現在」と向き合う。両作品ともに、別の時間へ逃走することを負のイメージと結びつける。今まで有効な戦略だったとしても、逃走や様々な時間を併置するだけはや問題を解決できない、という劇作家の新たな思考が見られる。この段階は後期への過渡期間とも言えるだろう。

「時間」が明確に問題視されるのは後期、NODA MAPが成立された以降である。「時間」と関連する戯曲において、登場人物は「時間」を失ったり、その正体を知ろうとしたり、「時間」というキーワードが繰り返し強調される。本稿に分析した『オイル』は一例であり、数年後にオウム事件を題材とした『ザ・キャラクター』（2010）において、物語の真相は「時間」と呼ばれる大きな古時計の裏に隠される。太平洋戦争に使用された人間魚雷の機密を扱う近作『逆鱗』（2016）において、海に溶けた「死者の時間」を食べる人魚たちが登場する。上記の作品はどれも社会、歴史問題を題材としたイデオロギー演劇であり、そして本稿に取り上げた二作と同様に、言葉遊びで作った「謎」を戯曲の中心に据えている。時間問題が浮上することと言葉遊びが重要視されること、両者が併置されることは偶然ではないと考えられる。以下では、言葉遊びと歴史、文化に関する野田の考えを年代順で考察する。

遊眠社時代に、野田は既に言語が内包する歴史、伝統的側面を意識しており、「言葉の響きを美しいと思うのは、日本語がわかるのは日本人しかいな



いわけで、非常に贅沢なことなんだから、食べないでいる手はない」<sup>49)</sup>と述べていた。しかし、前に論じたように当時、野田が採用したポストモダン的方法であり、どちらかというと言語遊戯性がより重視されていた。九二年から一年間ロンドンに留学した経験は言語使用の方法に大きな影響を与えた。野田は異言語コミュニケーションの問題を題材として『赤鬼』を作り、その後は言葉遊戯をわざと排除した時期もあった。九八年に上演された『ローリング・ストーン』がその例であって、「とにかく翻訳できる言葉にしよう」<sup>50)</sup>と野田が当時の考えを述べた。

二〇〇三年に『オイル』が上演された前の一年間に、野田は殆どの時間ロンドンに滞在して『赤鬼』の英語バージョン『Red Demon』を制作していた。<sup>51)</sup> 海外経験と作品の関連性について以下のように語った：

日本で生きてると、自分が日本人であることも、日本語を使っていることも忘れて一日を生きるじゃないですか。それが、海外にいると嫌でも考えているという状態が、作品にも影響を与えていることに最近気づきましたね。<sup>52)</sup>

具体的に、それはロンドンで駄洒落が「通用しない無力感」を味わうと述べた。だが、野田の考えは既に前の言葉遊戯を排除した時期と違い、もう一度言葉遊戯を取り戻そうとし、その「落ち着いた」成果が『オイル』だと述べていた。<sup>53)</sup> どのように落ち着くのかについて、この時点ではまだ説明されてなかったが、数年後に上演された『ザ・キャラクター』は漢字の見立てでの言葉遊戯が使用された。パンフレットに、野田は「世界に通用しないモノを創る」と題した文章を載せた：

確かに、世界中の人間が共通に味わえる文化があることは結構なことである。(中略) だが文化には、まったく違った一面がある。日本で育ち、そこで話されている言葉を、時間をかけて知っている者、つまりその土地の

文化が体にしみこんでいる者にしかわからないものがある。それは簡単には翻訳しにくい。伝えられない。<sup>54)</sup>

世界中に通用するものを追求せず、翻訳できないという不利なところを逆手に取って言葉遊びを使用する。この段階において、野田が重視する部分は言語の文化的側面に傾いており、それを「時間」を称し、翻訳できない言葉遊びとの関連性を明確に示していた。

野田の姿勢が転向した原因は、恐らく彼個人の経験に由来した異文化交流の摩擦だけではなく、グローバリゼーションがもたらした負的成果への懸念でもあるだろう。米国の著名な国際政治学者スタンレー・ホフマンは九・一一テロ事件を新たなグローバル時代の境目として捉え、グローバリゼーションの進展から生まれた悪果を分析した。<sup>55)</sup>ホフマンによると、グローバリゼーションは三つの形式—経済的、文化的、政治的—があり、それぞれに難題がある。<sup>56)</sup>経済的な面において、利益を得たのは数少ない国際企業、銀行、投資家であり、各国の間や国内では格差が拡大される一方である。文化的な面においては、技術革命と経済的グローバリゼーションが文化的商品の流通を助長するために、文化は均質化されるか（それは「アメリカ化」としばしば同義である）多様性を保つのか、二つの選択肢に直面している。政治的な面においては、アメリカ覇権はその同盟、あるいは国際的非営利組織がその代表であるが、前者の持続性は未知であり、後者の活動範囲や権力は限られている。全体から見ると、実際にアメリカ経済に主導されたこのグローバリゼーションは利点がある一方で弊害も大きい。テロ攻撃のグローバル化とそれに対抗する国際的反テロ同盟、両方の競争による武力紛争の拡大がその例である。<sup>57)</sup>

この社会的、文化的コンテキストの中で、野田が『オイル』において九・一一事件や中東戦争を併置するのは、単に中東戦争と太平洋戦争からアメリカという共通の「敵」を見出すためだけではない。古典作品、伝統的言葉遊びを使用して「過去」との繋がりを作り、忘れ去った歴史や記憶を蘇生させ

ようとするこの作品は、新たなグローバル化時代における文化均質化への抵抗でもあるだろう。

## 五、まとめ

野田戯曲における言葉遊びは創作段階により異なる効果をもたらしていた。『ゼンダ城の虜』において、言葉遊びの意味は次から次へと延々に逸脱し、概念と単語の対応は一対一的な関係から離れて浮遊している。それは時間の表現においても同様であり、複数の時空が展開されても、結局のところ登場人物はどこにも固着せず、ただ受動的に流されるだけである。様々な意味が羅列され、数多くの時空が展開されても、逆に「無意味」、「無所属」の世界観を表現するこの手法はポストモダンの、消費時代的である。

イデオロギー的演劇における言葉遊びの種類や原理は基本的に八〇年代と同様である。しかし意図的に古典作品を引用することと「時間」の問題、二つの新たな要素が出現していた。伝統的言葉の遊戯や古典文学作品を使用することによって、劇作家は言語に内包される日本の独特な文化を表現し、そしてそれを「時間」と称する。ポストモダンの遊戯に代わりに、言葉における歴史、文化的側面を強調して一種の多文化主義を提唱する。これはグローバル化時代に対応する野田の新たな方法なのだろう。

### [注]

- 1) 野田秀樹インタビュー、長谷部浩「野田秀樹—もう少し語り部を」『盗まれたリアル—90年代演劇は語る』アスペクト1998, p.54.
- 2) 榎本正樹『野田秀樹と高橋留美子—八〇年代の物語』彩流社1992, pp. 60-68.
- 3) 同書、p. 68脚注40.
- 4) 井上ひさし「解説—野田秀樹の三大技法」『野獣降臨』野田秀樹、新潮文庫1982, pp.253-257.
- 5) 江口一久「はじめに」『ことば遊びの民族誌』江口一久編、大修館書店1990, p.5.
- 6) 同書、p.5. またはピエール・ギロー『言葉遊び』中村栄子訳、白水社1979, pp.7-10.

- 7) 鈴木棠三『言葉遊び』講談社2009, pp.162-163.
- 8) 同書、p.209.
- 9) 野田秀樹『ゼンダ城の虜・走れメルスー野田秀樹戯曲集2』角川文庫1984, p.140.
- 10) 同書、pp.155-156.
- 11) 同書、p.150.
- 12) 同書、p.152.
- 13) 同書、p.88.
- 14) 同書、p.89.
- 15) 鈴木雅恵『野田秀樹とシェイクスピアー『ゼンダ城の虜』から『三代目、りちゃあど』へ』『大阪商業大学論集』大阪商業大学商経学会1996, vol.106, p.104.
- 16) Yoshiko Fukushima. *Manga Discourse in Japan Theatre: The Location of Nodou Hideki's No Yuminshu*. Routledge, 2013, p.270.
- 17) 同書、p.269.
- 18) グレゴリー・L・ウルマー「ポスト批評の対象」『反美学—ポストモダンの諸相』ハル・フォスター編、室井尚、吉岡洋訳、勁草書房1987, p.147
- 19) 梅山いつき『アングラ演劇論—叛乱する言葉、偽りの肉体、運動する躰』作品社2012, p.96.
- 20) 図表が示された箇所は以下の通り：あふれた午前中の人口調査 (p.19)、居留守キリストの館 (p.43)、人間という名の迷宮 (p.85)、自然な人さらいと不自然な人さらい (p.121)、レプリコンの絵 (二つの絵の違うところ探す遊戯) (pp.122-123)、死者からの伝言 (劇中心になる謎) (pp.126-129)。図表のタイトルは戯曲から引用したもので、括弧を付けた内容は筆者による説明である。
- 21) 野田秀樹インタビュー1998、前掲書、p.54.
- 22) 同書、p.54.
- 23) ロラン・バルト著『テキストの快楽』沢崎浩平訳、みすず書房1977, p.43.
- 24) 野田秀樹インタビュー1998、前掲書、pp.53-54.
- 25) 野田秀樹『ゼンダ城の虜・走れメルスー野田秀樹戯曲集2』、p.64.
- 26) 長谷部浩「めまいの都—野田秀樹、あるいは速度の演劇」『定本・夢の遊眠社』野田秀樹著、長谷部浩監修、河出書房新社1993, p.471.
- 27) 野田秀樹『野田秀樹シンドローム』而立書房1984, p.44.
- 28) 同書、p.46.
- 29) 榎本正樹、前掲書、p.53.
- 30) 同書、p.53.
- 31) 同書、p.69.
- 32) 野田秀樹『ゼンダ城の虜・走れメルスー野田秀樹戯曲集2』、p.39.
- 33) 野田秀樹インタビュー、榎原和子「ロングインタビュー」『演劇ぶっく』えんぶ

2003, No.101, pp.56-59.

- 34) 野田秀樹「オイル」『21世紀を憂える戯曲集』新潮社2007, pp.4-5.
- 35) 野田秀樹2007、前掲書、pp.115-116.
- 36) 野田秀樹、鴻英良、前掲書、p.184.
- 37) 米軍の名前や、富士の母「ノンキダネ」はその例である。劇中に直接に呼ばれないために集計されないが、観客がキャスト一覧からこれらの名前を知るのは当然である。
- 38) 野田秀樹2007、前掲書、p.15.
- 39) 同書、pp.44-46.
- 40) 同書、p.47, p.58, p.62.
- 41) 同書、p.14.
- 42) 同書、p.49.
- 43) 同書、p.90.
- 44) 坂本涼平「野田秀樹にみる悲劇性－『キル』、『パンドラの鐘』、『オイル』に共通する構造から」『美学論究』関西学院大学文学部美学研究室2011, No.26, pp.55-68.
- 45) 同書、p.62.
- 46) 同書、p.64.
- 47) 井上ひさし、前掲書、p.255.
- 48) 野田秀樹『贋作・桜の森の満開の下』新潮社1992, p.104.
- 49) 野田秀樹インタビュー1998、前掲書、p.53.
- 50) 同書、p.53
- 51) 野田秀樹インタビュー2003、前掲書、p.57.
- 52) 野田秀樹、鴻英良、前掲書、p.200.
- 53) 同書、p.201.
- 54) 野田秀樹「ザ・キャラクター」『21世紀を信じてみる戯曲集』新潮社2011, pp.6-7.
- 55) Stanley Hoffman “Clash of Globalizations”. *The Clash of Civilizations: The Debate*. James F. Hoge, Jr. Ed.. Council on Foreign Relations, 2010, pp.86-99.
- 56) 同書、p.90.
- 57) 同書、p.97.

(大学院博士後期課程学生)

表1 『ゼンダ城の虜』における言葉遊び

番号	頁数	内容	ストーリーとの関連性	種類
1	11	ほんはん：もし命すべてなりせば。	性質表明 (主題)	もじり
2	16、 17	ジライヤ：歯医者なんですよ、本業は私。 無法松：でも人を探すのが商売だと。 ジライヤ：ええ、元々は、東有限会社の人 口調査員。 無法松：でしよう。 ジライヤ：だから人口調査、人の口を調査 するデジティストですよ。(無法松の口を無理 にこじ開けて)(後略)	生成	漢字 多義語
3	22	をそこ：あら、お行儀の悪い、私、このク ロコティロホリスの侍様、吉野杉です。 男1：同上主任運転手、君尾松。 男2：同上主任番、君尾松(もみ)。	X	音韻 類似
4	27	万年青：いいえ貴族です。万年青年からひ とつ生をとると万年草(おとま)という白ふ くりの独身貴族が花を咲かせます。	性質表明 (場所)	漢字 多義語
5	34	ユリスモール：それ、マルセイユじゃあな いよ。 マリエンバード：仙台市役所の前じゃないよ。 ユリスモール：ガソリンスタンドの前さ。 マリエンバード：マルゼン水道だ。	性質表明 (場所)	音韻 類似
6	41	赤頭巾：そのまとはイエスキリストか？ 万年青：いや、彼が居留守を使ったんで、 別の主人ができてきたんだ。 赤頭巾：別の主人？ 万年青：居留守キリストだ。	生成	音韻 類似
7	82	ジライヤ：「あまたこどもの糸つくり 蛇生む土のなごりに変えて てめえもまあふびんやつと あふるる血見いいる男その名も 1342謎の人」	中心と なる謎	謎
8	86	暇な歯医者2：歯と心臓の区別がなくなったわ けです。 ジライヤ：そこで門前の小僧となりました。 無法松：中へ入れたらなでっか。 ジライヤ：一度は「ノ」に変わりました。 (中略) 無法松：心臓へ入るにはどの門前の小僧 になればいいん。 ジライヤ：誰です？ 無法松：中へは入れてくれるで。 ジライヤ：「はい」すると心臓の中でお祭り が始まります。	性質表明 (場所)	音韻 類似
9	81、 88、 89	無法松：あつは過程なんかどうでもいい んがス、「二度とかえらんじやないよおま えさん」「おう二度とけえらんねえ」と家 産を捨てた男がス、知りていはほんはん の居所でガス。 (中略) 無法松：あつは過程を捨てた男で……そ の結果は？ (中略) 万年青：あんたが捨てたカケイだよ。	生成	音韻 類似
10	89	無法松：思いもよらぬぬりに調子を合 わせてみたが、どうも興きん始めまして。 万年青：いやだよナマグサイ。 無法松：ナマ？ 万年青：水臭い。 無法松：水の臭いはオオつけて、みえうる おしき増玉照。	X	もじり、 音韻 類似
11	96	赤頭巾：「あまたこどもの糸つくり 蛇生む土のなごりに変えて てめえもまあふびんやつと あふるる血見いいる男その名も 1342謎の人」	中心と なる謎	謎
12	100	赤頭巾：「途中がどんなにこみいっていで ても、入口と出口をつまんでみる、一本の 糸でつながっている。それが蛇という迷 路だ」と主はおっしゃられたってほめてた らう。 万年青：もしも、その糸が途中できれてい たらという非常の場合の話です。 無法松：小僧、けむにまかれるな。 赤頭巾：え？ 万年青：いや、火事の時にけむにまかれて その迷路で逃げ場を失うとすすいから。	X	連想
13	101	赤頭巾：「あまたこどもの糸つくり 蛇生む土のなごりに変えて てめえもまあふびんやつと あふるる血見いいる男その名も 1342謎の人」	中心と なる謎	謎
14	117 - 118	ジライヤ：(居留守とある表をイエスと変 えて)本日よりこの館、居留守の館を改め イエスの館と名づけます。 ユリスモール：門を開ける！ ジライヤ：イエス。 吉野杉：旦那様！ ジライヤ：ここはもう、いいえと答える 館の門ではありません、イエスと答える館 の門です、中では私の復讐を祝って心臓 の復活祭が待っています、とびだせ青少年、 門は開かれました！	性質表明 (場所)	音韻 類似
15	125 - 129	大きな図表「死者からの伝言」がでてくる それには、 「あまたこどもの糸つくり 蛇生む土のなごりに変えて てめえもまあふびんやつと あふるる血見いいる男その名も 1342謎の人」 とある。 (中略) ジライヤ：1、3、4、2、これは日本歯科医 学会では、「1はア行、2はイ行、3はウ行、4 はエ行を指し指が揃っている。そこでその この文字列を、アイエオに変えるのだ。 君尾松：アアアオオオオウウイ、エイウ ウウイオオオオエエエ、エエエオオオウ アアオ、アウウイウイオオオオオオオ。 ジライヤ：そして、その行にそれぞれ1、3、 4、2を、置いてみる。 ジライヤ：そこで、1の列からは1文字ア だけを捜す、するとおのけに三つのアがある だけだ。 君尾松：3の列からは、3の文字ウだけを？ 君尾松：ここに三つあるだけだ。 君尾松：4の列には4の文字ア。 君尾松：ここに三つ。 君尾松：2の列から2の文字イを。 君尾松：ここに二つだけだ。 吉野杉：他にはないのか。 君尾松：ございません。 ジライヤ：元の文字を整理させよう、ちよ うどあまた子孫を一人さらいかてくつと て並べせるように。 吉野杉：なんだかわかりません。 ジライヤ：この数字通りに並べてみようよ。 ジライヤ：するとまん中に「まみむめ」が でてきた。 吉野杉：でも、まだなんだかわかりません。 ジライヤ：そこでこの文句の一行目だ。蛇 が土を這った名残りの跡を思い出すのだ、 それを糸をくねらせてみよう、こんな跡だ。 君尾松：ではこの蛇の嗜好に並べてみようよ。 君尾松：「あまた」というむつは「おのま ま」だ。 君尾松：2列目と4列目だ。 三人：おっ！ 吉野杉：たてに「あいうえ」「まみむめ」「た ちつて」と並びました、旦那様。 ジライヤ：後は女子供でもわかる。この人 さらいの蛇のきたらしっぽにどんな文字が 浮かぶか。 吉野杉：あいうえ「お」 君尾松：まみむめ「も」 君尾松：たちつて「ち」 三人：おとま！	中心と なる謎	謎
16	142	君尾松：イエス様の前じやイエスと答 えろ！	性質表明 (場所)	音韻 類似
17	152	万年青：もしも、あの子が男でもなく女 でもないどこか遠い国の思惑ばかりが管 を通ってその思惑の命をすまに口を開ける ひとつの花になるのなら……もし命全 てなりせば、手にふれる体はそこにある のに思いの届かぬ花散るの花になる。もし、 そんな花にも思の根があるのなら、暗い夜 にその思の根をどれたけ暗い夜をかけても よい中から思い出す。だ、ゼニールの 管でできた長い長い命の管をたててそ の思の根を見つけたら、ナイフの刃型をつ けてやることだ、あの子は植物じゃあない。	性質表明 (主題)	もじり
18	152	マリエンバード：違ったぞ、ここは居留守 の館だ。 トーマ：肺だ、肺臓だ、YESの館へ向かえ！	性質表明 (場所)	音韻 類似
19	155	マリエンバード：もし命すべてを押し捨 てひとつの毛穴から心臓の扉を押し開 けようとする俺らの皮膚呼吸の行進が、君 の心の扉の扉をおしあけてもう一度君の 耳にみんなの歌が聞こえてこないか。	性質表明 (主題)	もじり

註：野田秀樹『ゼンダ城の虜』走れメルス—野田秀樹戯曲集2(角川文庫  
1984)を参照しながら作成。下線部は言葉遊びに該当するところである。

表2 『オイル』における言葉遊び

番号	頁数	内容	ストーリーとの関連性	種類	
1	15 - 16	日本人34: マホメット?が、古代、この高根根にいただと? 大國教授: ひー、おきにさわたらごめんさい。 日本人33: それが貴族の出雲神話の解釈的なのか 日本人34: そんなことのために貴族、国家予算使っていたのか。 日本人32: キリストが青森にいたという学説をながして一語けた学者がいるそうぞう。 その三番演じてですよ。 大國教授: ああ、青森大学の湯田(ユダ)教授ね、あれはひどいね。 日本人34: 貴族が言うな。 大國教授: だって、青森には巨束(ヘブライ)村がある。だからキリストが青森にいた……馬鹿の考えることでしょ。 日本人34: キリストが青森、マホメットが鳥根。……どう考えても同じだろ。 大國教授: ちがう。キリストは敵国の神だが、マホメは違う。 日本人33: この非常時に、マホメットがマホメット? 大國教授: 正確に言うすと、その預言者の名はマホ女(メ)なんです。女だったんです。それが、「マホ女と愉快な仲間たち」みたいな感じで、マホ女と……マホメト……マホメットって、こう変化したわけ。	生成	音韻類似	
	2	18	神宮寺隼子: もしもこの地からイスラム神話が振り出されれば、ですか? 大國教授: 出る。いや、出す! 誰もか雲を翻むような話を言う。だが雲より出すとこいて出雲。そして、古代、出雲はイスモとは呼ばれていなかった。 神宮寺隼子: なんて言われていたんです。 大國教授: イズモネ。 神宮寺隼子: 何故そんな大層なこと今まで黙ってたんです。まるで今思い出したように。出雲イスラモ……青森のヘブライより誰も信じたい雲地になりますよ。	生成	音韻類似
3	26	ノンキダネ: あんたも特攻隊が恐くて逃げてきた日? ヤマト: いやだな、その「口」って言い方。ノンキダネ: 口? ヤミイチ: はい、その口です。しかしながら、どちらかといえば難か。ノンキダネ: 難? ヤミイチ: わたしは、飛行兵ではありません。空軍の報道班でありました。	性質表明(人物)	漢字多義語	
4	36	マッサーカ: 言い忘れていた。アメリカでは、石油と書いて自由と読むの。アメリカの憲法にもそう記されているわね、ロイヤー。ロイヤー: あ、はい。石油を愛すると書いて、自由を愛すると読んでいます。 コーババグ: そう、石油の女神と書いて……。(中略) マッサーカ: あたし達が、ダグラス・マッサーカー元帥から、この島根に赴任させられたのは、この地に自由を見つけたためなの。コーババグ: え? 知らなかった。石油を。ロイヤー: 自由を! マッサーカ: そこで手に入れたの? その自由、この地のどこへ行けば、自由は振り出されるの?	性質表明(物)	音韻類似	
5	39	マッサーカ: ただし、あの娘が手にしたあの自由が本当の自由だったのならばね。そして、その自由が、真正正路の大自然ならばね。 ヤミイチ: 大自然? ロイヤー: 法的に言えば、大田田くらの大さきの自由ということですよ。	性質表明(物)	音韻類似	
6	44 - 47	富士: 初めに神は「アメ」と「ツツ」をお創りにしました。 (中略) 電話帳の「あ」の巻と「め」の巻で、「あ」「め」=天を創るといった具合に、(但し、一度短った文字は二度と使わない。いわゆる「いろは歌」=「あめつち歌」である) 富士: 初めに神はまず「ア」「メ」「天」「ツ」「ツ」(鳥)をお創りになった。それから、「ホ」「シ」「鳥」「ツ」「ツ」「雲」「ア」「マ」「山」「カ」「ワ」「川」をお創りになった。 (中略)	中心となる謎	いろは歌、あめつち歌	
6	44 - 47	富士: (首を縦に振る)それから、神は「ク」「モ」「雲」「ミ」「リ」「霧」「ミ」「ネ」「峰」「タ」「ニ」「谷」「ム」「ロ」「窓」「コ」「ノ」「春」をお創りになった。そして神は、この世に「ウ」「エ」「上」と「ス」「エ」「末」という方向をお創りになった。 (中略) 富士: そして神はこの世に「ウ」「エ」「上」と「ス」「エ」「末」という方向をお創りになった。 (中略) 富士: 神は世界を創り起ると。 (中略) 見れば、富士、再び、取り付かれたようにカバと立ち上がり、また電話帳の残された巻の前に立ち、「へ」の巻と「ん」の巻を取り出す。大國教授: 神が世界を創り起ると……。富士: 神は、突然「へ」「ん」の巻をこの世に、お創りになった。		中心となる謎	いろは歌、あめつち歌
	7	48	マサカ: どうして、その預言者が大和民族の神の物語の中へ流れ着いてきたの。ロイヤ、コラバカ: 変だ! 絶対に変だ! マサカ: この土地に来た時から感じていた「へん」な臭いは、すべてこの異邦人が放つ香りだったのね。		中心となる謎
8	57	富士: でもあたし「へん」なのよ。 (中略) ヤマト: それはへんだ。大層へんだ。		中心となる謎	いろは歌、あめつち歌
9	58	富士: 見える!? あなたも弟と一緒にだわ。弟には見えていた古代人が、だからね。あたしにだってみえてないわけないよ。この辺に……。……「ヨナレツセヒト」が。 (中略) 富士: 神が世界を創り起ると……。神は、突然「へん」なものをこの世に、お創りになった。それが「ヨ」「ナ」「レ」「ツ」「セ」「ヒ」「ト」だった。 古代人、電話帳の残りの残りから(すなわち五十音の残りから)「ヨ」「ナ」「レ」「ツ」「セ」「ヒ」「ト」を持ち出してきて、そこに並べた。 ヤマト: どこにいるんだ。そんな奴らが。 富士: 「中」「国」「の」「山」「川」「川」「川」。 同じように、「山」「川」「川」「川」「川」「川」「川」が、そこに並べられる。		中心となる謎	いろは歌、あめつち歌
10	62	富士(マホ女): いい? (被服服民に)あなた達は「ヨナレツセヒト」。 (中略) 富士(マホ女): そして、あなたたちは「サイハテフツシ」に住む。 (中略) 富士(マホ女): 黙ってやなずく、そして被服服民にわかる? この神話は、あなた達を「サイハテフツシ」に閉じ込めて「ヨナレツセヒト」のままにおこうとしているの。だめよ、その先にあるものを振り出すの。 (中略) 富士(マホ女): 神が創り終えし後の世界に残った、僅かな三文字、それは「オ」「チ」「ル」。五十巻の電話帳の残された文字がそこに並べられる。それは「オ」「チ」「ル」の三文字。		中心となる謎	いろは歌、あめつち歌
11	63	富士(マホ女): あなたたちは、幼子ではない。時間を覚えるのよ。 (中略) 富士(マホ女): そして、「老いる」ことを覚えなければダメ。	生成	音韻類似	
12	63	ロイヤ: デオダンスです。あの女の言うことはデカダンスだ! コラバカ: (踊っている)天のうずめのみことが、あの天の岩戸の前でやったあのダンスですね。	X	音韻類似	
13	68 - 69	神宮寺隼子: マッサーカー元帥がでかかか? マッサーカ: (小声で)マッサーカでしょ? 神宮寺隼子: (クチバクで)マッサーカー。 (中略) マッサーカ: 私は? マッサーカの名前は? 日系人の名前は?	生成	音韻類似	

註: 野田秀樹「21世紀を憂える戯曲集」(新潮社2007)を参照しながら作成。  
下線部は言葉遊びに該当するところである。

## SUMMARY

Changes of Wordplay and the Problem of Time in Hideki Noda's Works:  
From *The Prisoner of Zenda* to *Oil*

Tzu-Chieh HUANG

“Wordplay” is one of the techniques which characterizes the writing of Hideki Noda, and it can be discovered from his early works to his recent ideological plays. This paper exams the changes of Noda's wordplay by connecting it with the important theme of his ideological plays: the problem of time.

The paper contains three parts. In the first part, it summarizes linguistics studies, folklore studies, and previous researches about wordplay in Noda's 1980s works, trying to give a definition of “wordplay”. The sccond part is an analysis of *The Prisoner of Zenda: The Night of Our Moss-Covered Infants* (1981), one of Noda's representative works in the 1980s. In this period, Noda's wordplay used postmodern strategies to avoid fixed meaning, making his wordplay have strong similarities with game theory.

The last part of this essay is an analysis of Noda's ideological play, *Oil* (2003). In this play Noda's wordplay has two main contents: one is used to link the story with the ancient myth about establishing the state, while the other is adapted from Japanese traditional wordplay. Both of the two show a tight relationship between language and culture, and Noda names this relationship “time” in several ideological plays. The change of style form postmodern strategies to a re-connection with the Japanese tradition shows Noda's new attitude of endorsing multiculturalism, and this also reflects the impact of globalization on the contemporary Japanese society.