



Title	旅の時間論への助走
Author(s)	清水, 賢一郎
Relation	北海道大学観光学高等研究センター共同研究会「観光創造研究会」設立準備会, 「観光創造学を考える」研究会録. 2013年11月23日, 24日. 北海道大学遠友学会.
Citation	「観光創造学を考える」研究会録 / 北海道大学観光学高等研究センター共同研究会「観光創造研究会」設立準備会, 82-93
Issue Date	2014-07-01
Doc URL	https://hdl.handle.net/2115/56565
Rights(URL)	https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.1/jp/
Type	conference paper
File Information	07_2shimizu.pdf, 資料



旅の時間論への助走

清水 賢一郎

1. 取り組んでいる研究領域・プロジェクト

(1) 中国・台湾をフィールドとしたメディア社会文化史

博士論文「明治日本および中華民国におけるイプセン受容——恋愛・貨幣・国民国家のドラマ」

(2) 中国(中華民国期 1920年代～1940年代)におけるマス・ツーリズムの歴史的展開

科研費 平成22～23年度 挑戦的萌芽研究「中国旅行社・『旅行雑誌』に関するメディア社会文化史的研究」

(3) 北大大学院メディア・コミュニケーション研究院内共同研究プロジェクト

「拡張現実の時代における〈場所〉と〈他者〉に関する領域横断的研究」

(4) 宇治の文化的景観の価値づけ <萬福寺を中心とする黄檗地区> 茶 禅浄双修 風水

2. 観光創造学に対する考え、あるいは自らの貢献の可能性

◇旅の時間論 cf.場所論

◇旅の物語論 みやげ話

◇旅の生命論 cf.情報論

◇中国的生命観(自然観・宇宙観・世界観)から捉え返す旅/観光の思想

旅游 風水 「社会」

「学而時習之、不亦説乎」(論語)

3. 旅の時間論への助走

(1) 「浦島」の旅(物語)の不可思議さ

・報恩譚 + 異郷譚 → 宝物 (英雄として帰郷) cf.「舌切り雀」「笠地蔵」

＜二つの世界 → 「間」「はざま」 → 反転＞

空間/時間 空間移動 → 時間移動への反転

故郷/異郷 異郷の超時間性

(2) かたり vs. はなし

・「<はなし>のほうは、より素朴、直接的であり」、「<かたり>のほうは、より(二重化的)統合、反省、屈折の度合いが高く、また、日常生活の行為の場面からの隔絶、遮断の度合いが高い。」

・「<かたり>のほうは明確な筋立て(プロット)をもち、起承転結などの構造を備えており、日常世界の地盤からの離脱の度合いに応じて「意識の屈折をはらみ、誤り、隠蔽、欺瞞さらには自己欺瞞にさえ通じる可能性」をもつ(坂部恵『かたり』)

＜かたり> → 「騙り」 (主体の二重化)

(3) 物語の3つの特徴

①視点の二重性 … 物語を語る = 2つの世界(コンテキスト、脈絡)を《分離》+《連関》させる

②出来事の時間的構造化 … 区切り、選択と配列(→意味・方向性) ← 一定の視点(仮構)

③他者への志向 … 他者に投げかけられる(他者からの応答 = 価値観の差異の乗越え・共有へ)
聴き手(受け皿)への期待、つながり(受容・承認)への欲望
← 一定の社会・共同体[相互作用態](前提)

(4) <あいだ>としての自己

・自己のパラドクス … 語りの<あいだ>に姿をかいま見せる存在(現象)

同一性(identity)と差異性のはざまで引き裂かれ且つ同時につながりとめられる

葛藤 → 未決性(宙づり、揺らぎ、振るえ) <距離/遅れ>

逸脱 自己超出 cf.「兌」の系譜

A・ランボー「わたしは一個の他者である」(『見者の手紙』)

(5) 旅の時間論へ

・みやげ話(旅物語) = 「私」が「私」自身の<出来事>(体験)を語るということ

・出来事 = 境界線を踏み越える《時・場》に発生する → 物語 象徴的な<死>と<再生>

・絶えず(繰り返し)推敲され、語り直される(重ね書きされる)旅物語

じぶん/世界 人生 life-course 持続的な関わりとその累積(→時間的次元)

自己変容(回心、救済、治癒、出家…)とそれを支援する社会的な仕掛け cf.お伊勢参り
お遍路さん

(6) 同行二人

【どうぎょうにん】 四国巡礼の遍路などがその被る笠に書きつける語。弘法大師と常にともにあるという意(『大辞泉』)

→レヴィナス『時間と他者』によって読み換えると……

旅の時間論への助走（清水）

【資料 1】 白川 静「遊字論」(『文字逍遥』平凡社ライブラリー、1994)

●遊ぶものは神である 遊は絶対の自由と、ゆたかな創造の世界である

遊ぶものは神である。神のみが、遊ぶことができた。遊は絶対の自由と、ゆたかな創造の世界である。それは神の世界に外ならない。この神の世界にかかわるとき、人もともに遊ぶことができた。神とともにというよりも、神によりてというべきかも知れない。祝祭においてのみ許される荘嚴の虚偽と、秩序をこえた狂気とは、神に近づき、神とともにあることの証しであり、またその限られた場における祭祀者の特権である。

遊とは動くことである。常には動かざるものが動くときに、はじめて遊は意味的な行為となる。動かざるものは神である。神隠るというように、神は常には隠れたるものである。それは尋ねることによって、はじめて所在の知れるものであった。

* * *

遊とは、この隠れたる神の出遊をいうのが原義である。それは彷徨する神を意味した。

その字形は、旗をもつ人の形に示されているが、旗は氏族の標識を示す。氏族の標識としての旗は、その旗のもとに、呪器としての矢をしるすが、矢は族盟のしるしである。氏族というとき、氏は祭肉などを切り取って刺すフォークの形であり、これは族盟としての共同聖餐を意味する。そして族が、氏族の標識としての旗のもとに、呪器としての矢を用いる族盟の方法を示す字であるとすれば、この旗は、観光の団体の先頭に掲げられている旗とは意味を異にするものであろう。それは氏族の霊の宿るものであり、氏族神の表象に外ならない。

* * *

遊は中国の精神史的伝統において、その骨格の一部をなしている。

【資料 2】 エマニュエル・レヴィナス『倫理と無限』(ブログ「内田樹の研究室」2005年11月27日エントリー「素晴らしき日曜日(承前)」<http://blog.tatsuru.com/archives/001394.php> により引用。但し西山雄二訳、ちくま学芸文庫[p.65]を参照して一部修改)

●隔時性(*dia-chronie*)としての他者

『時間と他者』は他者との関係を時間という要素を持つものとして考究したものです。時間そのものが超越であるということ、時間こそがすぐれて他者(*autrui*)および他者性一般(*l'Autre*)に向かつての開かれであるという着想が兆したのです。このテーゼは超越を時間の非連続性[隔時性](*dia-chronie*)として考案したものです。

【資料 3】 内田伸子『想像力の発達:創造的想像のメカニズム』(サイエンス社、1990)

●子どもが いかにして「おなはし」を《語り》能力を身につけていくか——《語り》の(お話を)つくる行為とは、経験の解体と並べ換え(再構築)を通しての想像＝創造のプロセスなのではないか

まず想像世界をつくる素材として、それまで見たり聞いたりした経験から印象を準備し、それを加工する過程が始まります。この加工過程はきわめて複雑なものであると考えられますが、細部ははっきりしません。少なくとも、知覚した印象を諸要素に分解し、それを修正し、次にその修正した諸要素

を連想の働きによってつなげ、統合していきます。その結果、頭の中にはぼんやりとした表象(イメージ)が浮かんできます。

この表象はからだやことばを手段にして表現され外化されることになりますが、外化にともなって、変形を受けたり、修正されたり、他の素材を探しだしてきてつくりなおしたりといった過程が起こるものと思われます。この段階では、個々の諸形象を統合し、体系化する過程が続き、次第に、表象自体が洗練され、はっきりとしてきます。それにともない、頭のなかにつくりあげられる表象は、はじめのうちはぼんやりとしたものだったとしても、具体的な像として自覚できるようになります。

最終段階では、この表象がことばやからだを使って表現され、外から目に見える形になります。ことばで記述した文学作品や、からだとことばを通して外化する演劇、さらに、絵画や音楽、創作ダンスなどのような作品の形に表現したときに想像世界の生成は終了するのです。

【資料 4】 瀬田貞二『幼い子の文学』(中公新書、1980)

●子どもたちの喜ぶお話(遊び)には一つの構造上のパターンがあるのではないか → 行って帰る

幼い、いちばん年下の子どもたちが喜ぶお話には、一つの形式というか、ごく単純な構造上のパターンがあるんじゃないだろうかということを、このあいだうちからだいぶ考えていたものですから、今日はそのことを話してみたいと思います。で、その構造上のパターンというのは、「行って帰る」ということにつくるのではないか、それがぼくの立てた仮説なんです。

「行って帰る」——それをぼくは生意気に英語を使って、“there and back”とひそかに言ってみたりもするんですが、“there and back”というのは、じつはトールキンの『ホビットの冒険』[一九三七](瀬田貞二訳 岩波書店)の副タイトルに出てくるんですね。あの本の原題は、*The Hobbit* ですね。そして「行きて帰りし物語」(*or There and Back Again*)という副題になっている。この「行って帰る」とうことは、トールキンの全体験の中から一つの結びとして出た哲学だろうという気も、久しくしています。

人間というものは、たいがい、行って帰るもんだと思うんです。それは幼児体験のほうに行って戻ったり、さまざまあるでしょうが、小さい子どもの場合は、単純に、自分の体を動かして行って帰るという動作がとても多いわけですね。子どもの遊びを見ても、「花いちもんめ」なんて、こうずっと寄って行っては帰ってくる。そういう型のものが、単純な遊びのなかにはずいぶんあるように思います。

そんなふうに、しょっちゅう体を動かして、行って帰ることをくり返している小さい子どもたちにとって、その発達しようとする頭脳や感情の動きに即した、いちばん受け入れやすい形のお話ということになりますと、ただ一つ所でじっとしているんじゃ、こりゃ話になりません。とにかく何かする、友だちの所へ行ったり冒険したりする。そしてまた帰ってくる。そういう仕組みの話を好むのは、当然じゃないでしょうか。

【資料 5】 文部省唱歌「浦島太郎」(明治 43 年[1910] 国定教科書『尋常小学読本』)

- 1 むかしむかし浦島は たすけた亀につれられて 竜宮城へ来てみれば 絵にもかけない美しさ
- 2 乙姫さまのごちそうに 鯛やヒラメの舞い踊り ただめずらしく面白く 月日のたつのも夢のうち
- 3 遊びに飽きて気がついて お暇乞いもそこそこに 帰る途中の楽しみは みやげにもらった玉手箱
- 4 帰ってみれば こはいかに もといた家も村もなく 路に行きあう人びとは 顔も知らない者ばかり
- 5 心細さに蓋とれば あけて悔しや玉手箱 中からぱっと白煙 たちまち太郎はおじいさん

【資料 5】 坂部 恵『かたり:物語の文法』『文庫版へのあとがき』(ちくま学芸文庫、2008)

●さまざまな対人関係のメロディがポリフォニック(多声音樂的)に重なりあう物語＝《かたり》
多声的なトランスポジションを幾重にも《かたどり》ながら生きる存在としての人間

概していえば、ひとが生き人間形成をする対人関係の場は、通常両親との関係を出発点として、文字通りポリフォニックなトランスポジションの場にほかならない。あるひとに向けられた情が、他のひとに〈うつり〉、〈移り〉、〈映り〉、そこに時に外傷体験〔トラウマ——引用者補注〕などもからんで、不具合や障害が起こりもする。いわば多くのペルソナが去来し重なりあう生活史の場は、こうして、さまざまなメロディが重なりあうポリフォニア、多声音樂の場である。

【資料 6】 モーリス・ブランショ『終わりのなき対話』(Maurice Blanchot, *Entretien infini*, Gallimard, 1968, pp.581-2 未邦訳→ブログ「内田樹の研究室」2008年5月19日エントリー「X氏の生活と意見」http://blog.tatsuru.com/2008/05/19_1253.php より引用))

●複数的語り co-authorship としての他者≡自己

「どうして同じ一つのことを言うためには二人の人間が必要なのだろう？」

「それは同じ一つのことを言うのがつねに他者だからだ。」

【資料 7】 ポール・ヴァレリー『カイエ』23・790-91 (恒川邦夫訳『現代詩手帖』1979-9, p.108)

●複数的語り co-authorship としての他者≡自己 他者を中継にして自身に語りかけること

人は他者と意志の伝達をはかれる限りにおいてしか自分自身とも通じ合うことができない。それは他者と意志の伝達をはかるときと同じ手段によってしか自らとも通じ合えないということである。かれは、わたしがひとまず「他者」と呼ぶところのものを中継にして——自分自身に語りかけることを覚えたのだ。自分自身との間をとりもつもの、それは「他者」である。

【資料 8】 高橋源一郎「解説 もう一つの物語」(大塚英志『物語の体操:みるみる小説が書ける6つのレッスン』朝日文庫、2003)

●人に生きうることの可能を教える 人が変わりうるという希望をもたらす

「小説」だけが「物語」を必要としているのではない。また「物語」は作者の求めに応じて簡単に出現してくれるものでもない。ぼくの、古い物語やお伽話の愛読者としての信仰によれば、「真の物語」(このような陳腐な表現が許されるのなら)は、その出現を激しく願うこと、その真正な祈りを通じて出現するのである。

もっとも簡易で、かつ原初的な「物語」とは、子どもが大人になる「物語」、成長する「物語」だ。もっといふなら、どこかに「行って帰る」ことによって主人公が変化する「物語」だ。それ以上の「物語」を、人間は発明しなかった。作り出す必要がなかった。いまと違う自分がありうることだけが、人に生きうることの可能を教えるのである。その意味で、その意味でだけ、「小説」や「文学」に意味があるのだ、とぼくは考える。それは、時間潰しのために存在するのではない。それは、人が変わりうるという希望を棄てられないために存在するのだ、とぼくは考える。