

時間作品，時間価値，時間享受（Ⅳ）

武井勇四郎

第1章 運搬される時間情景

第3節 虚構の時間

(イ) 作言

(ロ) 勝負事 (以上，本号)

第1章 運搬される時間情景 (つづき)

第3節 虚構の時間

(イ) 作言

車中で手ごろな一冊の短篇小説に読み耽っていたり，将棋，囲碁，トランプなどの勝負事に打ち興じている乗客の情景がよく見かけられる。これは一見してモノ的時間で述べた週刊誌の雑記事を読み流したり，コト的時間で叙したお喋り事の様子とさして違わないように見えるが，それは一見の表面的なことに過ぎず，事の中に深く入って見るとその内実と趣きは大きく違っている。A—Z間の汽車の進行中に読み切れそうな短篇小説なら，読者がつき合うのは既に作家によって創作された何かしかの筋展開をもつ言語作品，つまり作^{つくりごと}言である。初回の読書ならその筋の顛末は知られていなくとも，読み進んで行けばいずれは分る既に紙面に印刷済みの作品である。読者は読み出すと同時にもう否応なく物語りの筋運びにつき合わされ，週刊誌の色々な小間切れ記事を行き当たりぼったり読み流したり，行先が定っていない話題でお喋りしたり，これまたどこへ行き着くか分からない回想に耽ったりするのは大いに異なる。そこには既に定った一本の筋道が走っていて，読者はそれに沿って歩むこととなる。別言

すれば一つのまとまった物語りの筋が、諸々の文のしかるべき配列順序で構成されていて、その文や文章をたどって行けば自ら結末に至り、そこに独特の時間性がつくりだされる。ここでの問題は作品とつき合ってつくる読者の時間性ではなく、かように時間性をつくらしめる作品の構造、つまり、作言の文や文章の線条的配列が如何なる構成時間をつくっているかである。何よりもまず読者はこの線条的配列に沿って読みながら、前後の文意をおさえ、文脈をつかみ結末へと読み進む。そうすることでまるでこの線条的配列に独特の時間が発生し、その時間と読者がつき合っているような観が生じる。筋展開に応じてしかるべく秩序付けられた諸々の文の線条的順序といったものは、木の実が芽を出し双葉を広げ根を張り、多数の葉と枝を一面につけ、再び花をつけ実をつけるといった自然の実在的生起事象の順序とは存在様式を異にする。実在の生起事象には物理学的、生物学的因果関係が貫ぬくが、それに反し文の継起順序には文脈が貫ぬく。それにしても文の継起順序は現実の生起事象と似ていなくもない。よって擬似時間なる名称を与えておこう。

将棋を指している乗客の方はどうか。将棋盤を挟んで対座している乗客（＝対局者）は盤面上でモノを作っているようには決して見えない。将棋盤と駒は間主観的約束事の用具として、また駒の動きの機能も間主観的なとりきめ言として既に指し手に与えられている。盤面上に繰り展げられる戦いは、本物の戦争とは異なる在り方^{つくりごと}をしている作事の戦争といえる。そして盤面上で交互に指し継がれて出来る戦況の推移は、普通、序盤、中盤、終盤といわれていて、これもまた実在的生起事象と似たような時間的構造をもっている。これも擬似時間といってよかろう。

文芸作品が作言として読者に与えられ、それに反して実戦将棋にあっては対局者が作事を率先して作って行かなければならない相違はあっても、作言も作事も共に空事^{からごと}である点では少しも変らない。それらを虚構の時間と総称してもよかろう。

音楽、映画、文芸等は、爾来、時間作品といわれて来ているが、それと交流

する享受者の享受様式は必ずしも一様でなく相違が見られる。音楽の生演奏なら聴者は演奏会場へ赴きその所要の演奏時間とつき合い同行しなければならない。それに反しレコード演奏なら自宅で好きな時に聴くことが出来る。映画も最近のビデオ装置の開発によって映画館に行く必要はなくなった。それでもレコード演奏やビデオでも享受者はその作品のもつ固有の所要時間との歩調を余儀なくされる。それに対して将棋の棋譜の再現の場合どうか。実戦将棋に要した対局時間や各々の指し手の消費時間ないしは考慮時間通りに再現する必要があるだろうか。そうしなくとも盤面上の戦況の推移そのものは、棋譜の手順通りに行ないさえすれば、少しも変更を来すわけではない。それと同じように同じ小説をある読者は四十時間で読むし、他の読者はその三分の二で読了するし、同じ読者でも味読する場合と速読する場合とでは読書の所要時間に長短が生じる。

そこで文芸作品の虚構の時間の構造を詳述するに先だって、時間作品と交流する享受者の三つの時間の享受様式について、これからの論述に必要な分だけ先取りして大づかみに述べておきたい。それは 1) 臨場時間、2) 同期時間、3) 同順時間である。再度強調して注意を促しておきたいが、この三つの享受様式は享受される作品そのものの存在様式ではない。つき合う時間作品が実在的事象であるか、それとも志向的事象であるか、あるいは両者の混成体であるかにはかかわりなく、むしろ享受者がどのようにその時間作品にかかわるかの様式である。以下順を追って説明しておこう。

臨場時間 これはある空間場内で生起し且進行中の推移事象に、享受者がその空間場内に臨んでその進行中の作品と交流ないし同行する時間のことで、一般に作品制作と同じ日付と時間間隔をもつのが普通である。空間「場」という場合、例えば音楽会場とか野球球場のように演奏舞台やダイヤモンドのみならず客席をも含めた「場」を念頭におく。実在的生起事象の推移が作品である場合、それは今とここという個的一回性を超脱することが出来ないため、それを享受するには享受者自身がその場内に居合せてその事象推移の目撃者でな

なければならない。作品が時間的過程をもつものであるから、その目撃者は、作品の構成要素となる生起し継起する事象の順序通りに享受を余儀なくされる。進行事象と享受活動は同時平行的である。別言すれば作品の成立過程とその享受過程は不即不離で時間的ずれは生じない。

例えば特定の日、特定の球場で実際に行なわれる野球試合を観客がその球場に赴いて観戦する場合である。野球試合という時間作品は、その時の球場、その時の自然状況、その時の両チームの競技者の各々の投、打、走の実在的生起事象に運ばれてつくられる一つの推移過程であって一つとして同じものはない。その固有なそれ独自の試合を目撃するにはその現場に臨んで、その生成過程に居合せなければならない。その現場内で出来上る時間作品であるだけに享受者の方がその作品成立の時間帯に縛りつけられるのである。だから観客が作品全体をまともに享受するには試合開始前から観覧席に座り、中座することなくその終了までその現場に居ることとなる。試合は終了と同時に過去へと流され二度と舞戻ることはない。これが実在の世界に棹をさした試合の宿命なのである。われわれはギリシャ時代のオリンピック競技を誰一人見ることは出来ない。別言すれば過去の推移事象を目撃することは出来ない。

臨場時間において特徴的なことは、享受者が作品が生成する場内に漲る雰囲気を感じて体感出来ることである。時間作品の生成とそれを享受する基盤としての場は今とここにおいて成立する文字通りその場限りのもので再生は不可能である。そしてそこに漲る雰囲気は享受者の生身の身体丸ごとで感受出来るもので一部の知覚器官で受容されたり知得される類のものではない。野球試合の生中継や録画の聴視で球場全体の雰囲気をまともに味わえないのは、聴視者が球場内に居合せて自ら雰囲気をつくり出している一要因となり得ていないからである。観客抜きでは雰囲気はかもし出せない。観客自らかもし出しながらそれを体感出来るには観客が球場に臨場している場合のみに限られる。ステレオレコード演奏でよく臨場感があるといわれるが、これは音響だけのそれであって、聴者は楽団員の楽器の演奏ぶりも指揮ぶりも見ることはないし、明るい演奏舞

台から音楽会場全体に漲る色彩的音響を聴くことにはならない。聴者は音楽会場では音場の中であって音と色彩の響宴を聴視するので純粹に音としての音を聴くのではない。生の音響とは色彩を措いてはあり得ない。「音楽を見に行く」という表現は決して駄洒落ではない。

同期時間 実況生中継の映像や音像は生まの生起事象の技術的変換写像である。今の同時性は保ててもここという現場からの遊離である。そして聴視者は現場に臨場して推移事象の全体を目撃することが出来ず、媒体者の意図的構成による写像の推移の知覚を余儀なくされる。生中継は現場の今を保持しているため聴視者は同じ今の現在の時間帯に嵌めこまれ、それを超脱することは出来ない。それは変換写像の推移が実在の生起事象と同時的であり、聴視者も写像の推移に同期してそれとつき合わなければならないからである。臨場時間では享受者は進行作品と同期するが、これでもって同期時間とはしない。

録画やレコードの場合ならここを超脱するだけでなく今をも超脱し、生起空間からも生起時間からも遊離し、曆上の日付と場所名が申し訳け程度に貼りついているにすぎない。享受者の方からすれば好きな時と好きな場所で、それと同期しさえすればつき合えるのである。録画フィルムやレコード盤、録音テープはそれとしては単なる一介のモノにすぎないが、再生する場合には生起事象に要した同じ時間とスピードで再生しなければならない。この点で、今とここを超脱しても再生所要時間は無きものにするわけには行かない。ここに音楽や映画が時間芸術である所以がある。最近撮影技術の進歩によってスローモーション投影、ストップ、高速撮影などが一つの作品の中に色々と織りまぜられるようになったが、それも作品の芸術的技術的構成であって、それを更に速めたり遅らせたりして作品の所要時間を変えることは出来ない。作品の所要時間は時間作品の構造そのものを組立てているからである。例えば音楽からテンポを抜き取ったら旋律は乱れ全体としての結構は崩れてしまう。同期時間は時間作品に抜きがたい固有の所要時間によって規定されているのである。

同順時間 享受者は作品側から所要の時間を強要されず、作品の構成を組立

てている様々な物や事象の秩序ある配列順序，ないしは意図的に組立てられた
継起順序に沿って進めばよい。この物象の配列順序は現実の事象の生起順序で
はない。例えば，既にモノ的時間の節の絵巻の時間で述べたように，廻遊式庭
園には紆余曲折した高低差のある順路がついている。この順路は庭園全体の中
に嵌めこまれ，それ自身庭園構成の一部であり，それ自体としては少しも時間
構造をもっていない。庭園全体を鳥瞰的に見れば順路も他の樹木，岩石，池
泉，清流等と同じく芸術的空間配置の一つである。これらの物象間には生起順
序はないが，観賞者がこの順路に沿って歩くことにより景物に遠近が生じ，視
座の変化に伴う景観の変貌と推移が生じてくる。観賞者の歩行によって恰も
空間が時間化される。こうもいってよければ観賞者の方から時間を創り出すの
である。この歩行の速度は観賞者によって様々である。よって観賞時間（享受
時間）も様々となる。庭園の場合，それが特定の場所に作庭されているため，
観賞者はそこに臨場しなければならないが，このことによって臨場時間となる
わけではない。庭園は推移事象ではない。一日の光の変化による陰影や四季の
移り変りによる庭園の変化推移は論外とする。

特定の場所に臨む必要のない作品がある。文芸作品である。一冊の小説の冒
頭の文から最後の頁の最終文までの厩大な文を今，細長い紙に印刷するなら，
それは録音テープのようなものとなる。現に，朗読録音はこのような長巻き
のテープの形をとっている。これはそれとしては少しも時間的事象ではない。
ところが読者がこの文の配列順序に沿って読んで行けば，そこには様々な人
物，場景，事件，心理，行為等々が次々と地平上に浮び上って来て，丁度廻遊
式庭園の中を歩いているが如き景観の推移が見られる。恰も読む行為によって
時間が生じたかのようなのである。それは読者の読書時間として現象して来る。し
かし小説の読書は，庭園の観賞同様に，所定の時間で読むようにとは強要され
ない。読書時間の長短は読者の能力や読み方に依拠して読者にまかされてい
るといってよい。読者はレコード演奏や映画上映のように同期は余儀なくされ
ず，文の配列順序に沿って自分のペースで読めばよい。これに対して小説の朗

読や電光掲示のニュースの如きものは同期時間の部類に入る。

将棋の棋譜の再現ともなれば先手後手の交互の指し順は厳格で、一手抜いても順番を間違えても盤面上の戦況はがらりと変り、正しい再現とはならない。棋譜の同順は厳しいのである。棋譜の再現時間は再現者の自由に委ねられていてまちまちである。そして再現時間の長短は盤面上の戦況の推移そのものには何ら影響を及ぼさない。丁度読書時間の長短が小説の筋の運び、事件の展開、山場などに影響を及ぼさないと同じである。将棋の勝負が如何なる時間構造をもつかについては次節の勝負事に譲りたい。ここでしばしば同順時間と取り違えられる音楽演奏について触れておこう。音楽演奏は確かに楽譜に同順すべきものである。同じ楽譜も指揮者や演奏者が異なれば、多少の演奏時間の違いが生じるのは周知のことで、楽譜に記入されているテンポ記号の、例えば **Adagio** や **Presto** には厳格な絶対速度はきめられていない。演奏時間は作品の時間であって、聴者の同順時間ではない。聴者の時間はレコード演奏の場合なら同期時間である。従って棋譜と楽譜はしばしば同一視されるが、それは外見上のことで、前者は実戦将棋の軌跡であり、後者は演奏のための台本である。

野球試合、音楽演奏、演劇上演等は観客や聴者が居合せなくとも、それとして推移し得る特性をもつが、文芸作品、絵巻物、展覧会場の展示品、棋譜、楽譜、脚本等はそれとしては少しも推移過程を持ち合せていない。享受者や演者を俟って初めて〈流れ〉出す時間作品で、前者の知的、行為的、想像的、情緒的活動の主體的能動性に強く拠りかかっている。よく「読者なき作品はないも同然」といわれるが、この辺の真相を衝いたものであろう。同順時間が一重に享受主体の能動的営為を俟つ意味で、臨場時間や同期時間から峻別されるべきであろう。臨場時間であれば、そのことでただちに享受者がつき合う作品そのものまでも、純粋な実在的事象であるとするのは性急である。例えば野球の試合の場合、競技者も用具もすべて実在物であり、その投打走も実在的事象であるが、それは数多くの規則（＝約束言^{ことば}）によってあらかじめ定められている。従って大砲を撃ち合うような実際の戦争とは存在様式を異にしている。野球の試

合の存在様式については後論で詳述する。

本題に入ろう。A駅からZ駅までの間に手ごろな短篇小説を読み切ったとすれば、その人は汽車で運搬される身ではあっても一介の読者である。彼は最初の文から最後の文までの印刷文を、テープレコーダーが^{ヘッド}頭で読み取るように彼流のスピードで読み取るものと見立ててもよい。この読み取りの三時間が同順時間である。ところでこれから主題として取り挙げるのは、読書時間ともいえるこの同順時間の構造ではなく、読者が扱って従う作品のもつ擬似時間、つまり、線条的にしかるべき秩序をもって配列されている文の継起順序の構造である。無論、先に述べたように長巻のテープのようなこの線条的配列順序はそれとしては空間的なもので、読者が最初の文から最終文に向って文意をとり文脈をおさえて読み進まないことには時間は〈流れ〉ないのである。文と文の連結、文章と文章の結合、段落から段落への、節から節へのつながりが、人物を描出し、場面を展叙し、物語りの筋を運ぶ。丁度展覧会場である画家の作品群が年代順に配置されているなら、作品相互には縦の連絡がついていて、観者が順路に沿って観賞して行けば、その画家の生涯の作品の変遷史を眺め渡すことが出来ると同じである。諸々の文の線条的配列は描かれる諸々の対象や事象を展叙、展示、展覧する機能をもっている。物語りに切り出し、山場、収束が設けられるのはこの文の継起順序の展叙機能による。それは文の相関者としての志向的事態の推移構造である。つまり文芸作品の擬似時間の構造である。

この擬似時間の構造を浮き彫りにするため、しばしば取り違えられそうな時間から峻別しておこう。

- (1) 文芸作品中で時間について述べられた見解
- (2) 作品中に描かれている時間
- (3) 文体の時制
- (4) 読書時間
- (1) 作品の語り手か、作中人物が時間や時間意識について色々な見解を述

べている場合がある。例えばトーマス・マンの長篇小説『魔の山』では作品の随所で語り手も主人公のカストルプもかなりの見解を披露している。こんなくんだり語り手が述べている——「一般には、生活内容が興味深く新奇であれば、そのために時間は「追い払われる」、つまり時間の経つのが短くなるが、単調とか空虚とかは、時間の歩みに重しをつけて遅くすると信じられているが、これは無条件に正しい考えではない。一瞬間、一時間などという場合には、単調とか空虚とかは、時間をひき伸ばして「退屈なもの」にするかもしれないが、大きな時間量、途方もなく大きな時間量が問題になる場合には、空虚や単調はかえって時間を短縮させ、無に等しいもののように消失させてしまう。その反対に、内容豊富で面白いものだと、一時間や一日ぐらいなら、それを短縮し、飛翔ひしょうさせもしようが、大きな時間量だとその歩みに幅、重さ、厚さを与えるから、事件の多い歳月は、風に吹き飛ばされるような、貧弱で空虚な重みのない歳月よりも、経過することが遅い。従って、時間が長くて退屈だというのは、本当は単調すぎるあまり、時間が病的に短縮されるということ、のんびんだらりとした死ぬほど退屈な単調さで、大きな時間量が恐ろしく縮まるということの意味する。一日が他のすべての日と同じであるとしたら、千日も一日のごとくに感じられるであろう。そして毎日が完全に同じであるならば、いかに長い生涯といえども恐ろしく短く感じられ、いつの間にか過ぎ去っていったということになるだろう。習慣とは、時間感覚の麻痺を意味する。あるいは少なくともその弛緩しかんを意味する。青春期の歩みが比較的ゆっくりしているのに、それ以後の年月が次第にせわしい急ぎ足で流れ過ぎていくというのも、この習慣というものに原因があるに違いない。……」（新潮社『トーマス・マン全集』Ⅲ、高橋義孝訳、120—121頁）これは作品中に語り手によって述べられた所見であって、作品そのものの擬似時間ではない。

（2）『魔の山』では主人公ハンス・カストルプの七年間の青年時代の闘病生活くわんが描かれている。この七年間が作品の中で描かれた時間である。普通、暦上の日付をもつ、主人公カストルプの二十三歳から三十歳までの期間となる。た

った丸一日の出来事を明細の限りを尽して克明に描き、読者がどう速く読んでも丸一日で読み切れぬような作品がある。これも描かれた時間であり、現実の時間と無関係である良い例である。作中人物が壮年時代の現在から一飛びに幼年時代を回想して、その回想で全篇を埋め尽しても、回想された幼年時代は描かれた時間である。科学空想小説で現在から突然過去へと作中人物が^{タイムリープ}時間跳躍して自分の誕生する前の母親（女）を殺し、その後で自然時間の経過を暗黙の前提において、自分は誕生していないというような時間パドックスが生じても、それは描かれた時間である。老年から壮年へ、壮年から青年へ、青年から幼年へと人生を逆戻りの的に描いても、浦島太郎が竜宮で過す夢幻的なほとんど進みのない時間を描いても、また描かれた時間である。これらの描かれた時間とそれらを描き出し、展叙する文の構成時間とは別個である。

(3) 物語文には文法上の過去時制、説明文には現在時制が用いられるなどの時制は描かれた時間や描かれた対象（人物、事件、心理など）の展示の一機能であって、諸々の文の配列全体がもつ時間構造とはならない。時制は読者との緊張効果をつくりだすものとも考えられるが、ここで立入る問題ではない。

(4) 最後に、既述したように読者が文の継起順序に沿って読み進まなければ時間は〈流れ〉ないが、このことを楯にとって性急に同順時間たる読書時間（実際に読了までに要した実時間）を、作品の擬似時間と同一視したりそれに還元したりしてはならない。経験上知られるように同じ読者であっても長篇小説は短篇小説よりも長い読書時間を要求する。これは読まなければ小説の擬似時間が〈流れ〉ないということを物語っているだけのことである。もし両者の時間が同じだとすれば、同じ読者が同じ小説を味読する時の時間と流し読みする場合の時間との相違は生じてはならないだろう。また経験上知られていることだが、短文なら速く読め、複雑な長文なら遅くしか読めない——このことは読書時間と小説の擬似時間との同一を裏書きするように見えるが、これも誤りである。何故ならばいくら短文でも文意や文脈がスムーズでなければ、例えば文脈の取りにくい短文がつながっている場合、読書スピードは必ずといってよ

いほど落ちるからである。またこの点で，読書スピードを擬似時間とするのも誤りである。それは丁度，一交響曲の構成時間を各楽章のテンポのみで見ると同じ誤りであろう。

爾来，作品の構成時間をプロットとか，結構とか，筋の運びなどといわれて来ているが，プロットとは来たる出来事や事件のつながりの段取りを巧みに企むことの謂である。例えば銀行強盗を謀るなら，兇器をどこで手に入れ，どの銀行を何時に襲い，その逃亡経路と逃亡手段は何かと，事前に頭の中で練ることになる。そして起りうべき出来事や物事を手筋通りに時間的に配分しておかなければならない。事の筋書きとは正しくこの配分系列のことである。しかし，これは未だ現実として起っていないことの出来事の成行きで，志向的事態の展開である。文芸作品とて同じであり，作家は現実の生起事象と関係なく，志向的事態としての空事の成行きを言葉によって巧みに企らみ，一つの作言の結構として創り上げるのである。従来，このような結構の全体の推移は，呈示部，展開部，終結部（ソナタ形式）とか，前篇，中篇，後篇とか，序盤，中盤，終盤とか，助走，跳躍，着地とか，切り出し，山場，収束とかと色々な事象部門から借りて比喩的に表現されて来た。これらの表現は，いずれも推移事象の展相全体をおおまかに区分けしている。展相は様々の位相の時間質によって構成されるのが普通である。

そこで次に，二つの具体的な作品を取り挙げそれを比較対照することで作品の擬似時間の構造に迫り，合せいくつかの時間質（一つの時間作品を構成する時間上の質）を呈示しよう。

『ふしぎなたいこ』

むかしむかし あるところ
に、げんごろうさんという
ひとが ありました。

げんごろうさんは、ふしぎ
な たいこを もっていました。

その たいこの かたほう
をたたいて、

「はな たかくなれ、はな
たかくなれ」と いいます a
と、はなが たかくなります。

また はんたいがわを た
たいて、

「はな ひくくなれ、はな
ひくくなれ」と いいます b
と、はなが ひくくなります。

けれども、そのたいこは、
ひとを よろこばせるため
でなければ、つかっては いけ
ないことになっていました。 \curvearrowright

げんごろうさんは その
たいこを たたいて、よその
ひとの はなを たかくした
り ひくくしたりして、たい
へん よろこばれて しまし
た。

ところが そのうち げん
ごろうさんは、にんげんの

『かえるのえんそく』

むかし むかし おおさか
に、いっぴきの かえるが
すんで いましたとき。

a_1 そして、その かえるは
ながいながい あいだ、きよ
うとけんぶつを したいもの
だと おもっていましたとき。

導

入 A_1

部

a_1' すると、ちょうど そのこ
ろ、きょうにも、いっぴき
の かえるが すんで いま
したとき。そして、この か
えるも ながいながい あい
だ、おおさかけんぶつを し
たいものだと おもって い
ましたとき。

導

入

部

さて、ある日のこと、たい
へん おてんきが よかった
ので おおさかの かえるは
おべんとうを しょって、き
ょうとけんぶつに でかけま
した。すると、ちょうど、お
なじ日に、きょうとの かえ
るも おべんとうを しょっ
て、おおさかけんぶつに で
かけました。

a_2

A_2

展

開

部

a_2' そして、 $二$ ひきの かえる
は、びよん びよん びよん

はなが どのくらい のびる
ものか, ためしてみたくな
りました。

そこで, ある おてんきの
いい日に, たいこを もって,
のはらに でかけました。そ
して,

「おれの はな たかくな
れ, おれの はな たかくな
れ」と いうて, だんどこ
だんどこ たいこを たたき
ました。

すると, げんごろうさんの
はなは, によき によき の
びはじめて, 手の ながさ
くらいに になりました。

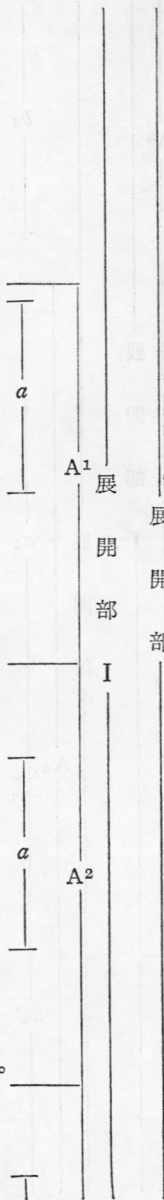
それでも, げんごろうさん
は,

「おれの はな たかくな
れ, おれの はな たかくな
れ」と いうて, だんどこ
だんどこ たいこを たたき
ました。

すると, げんごろうさんの
はなは, てんびんぼう くら
いの ながさに になりました。

それでも, げんごろうさん
は,

「おれの はな たかくな



b_1 びよん とんで いくうちに,
てんのう^{さん}山の てっぺんで
ばったり であい ました。

「やあやあ これは, こん
にちは。わたしは おおさか
の かえるです」とおおさか
の かえるが いいました。

「やあやあ これは, こん
にちは。わたしは きょうと
の かえるです」ときょうと
の かえるが いいました。

そして, ^E二ひきは やまの
てっぺんで やすんで いる
うちに, おくにじま^Eんを は
じめました。

「おおさかには おおきな
うみが あります。おおさか
は ^{にっぽんいち}日本一 いいところ
です」と, おおさかの かえるは
じま^Eんしました。

「いやいや, きょうとには
おおきな やまが あります。
 a_4' きょうとが ^{にっぽんいち}日本一 いいと
ころです」と, きょうとの
かえるが じま^Eんしました。

そこで とうとう, どっち
が ^{にっぽんいち}日本一か, このやまの
うえから みてみよう, とい
うことになりました。それ

れ、おれの はな たかくな
れ」といって、だんだん
だんだんたいこをたたき
ました。

すると、げんごろうさんの
はなは、でんしんばしらく
らいのながさになりました。
もうはながおもくて
おもくて、げんごろうさんは
たおれそうでした。

そこで、こんどはよこに
ねて、はなを天にむけて、
また

「おれの はな たかくな
れ おれの はな たかくな
れ」といって、だんだん
だんだんたいこをたたき
ました。

とうとう はなは、によき
によきによきによきとの
びて木よりもたかく、山よ
りもたかく、しろいくもの
なかにはいっていきました。

ところが、ちょうどその
日天ごくでは、だいくさん
があまの川の はしをか
けていました。そこへによ
きによきとげんごろうさ
んの はなが のびてきまし

から二ひきは手をつない
で、ぐっとせのびをしまし
た。けれど、二ひきはじぶ
んたちの目だまがうしろ
についていることをわ
すれていました。そこで、ど
うでしょう！

おおさかのかえるが目
だまをぐりぐりうごかし
て、やまのしたのほうを
ながめると、みればみるほど、
そこはおおさかにそっく
りです！

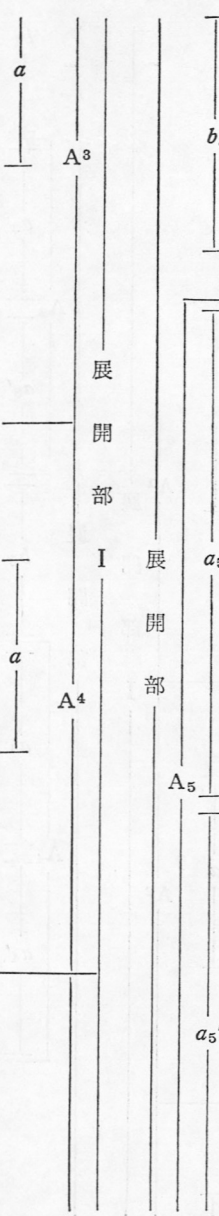
「なあんたい！」とおお
さかのかえるがいました。

「きょうとはおおさかに
そっくりだ。もういくのは、
やめたやめた」

きょうとのかえるも目
だまをぐりぐりうごかし
て、やまのしたをながめ
ると、みればみるほど、そこ
はきょうとにそっくりで
す。

「なあんたい」と、きょう
とのかえるはいました。

「おおさかはきょうとに
そっくりだ。いくのは、やめ



た。

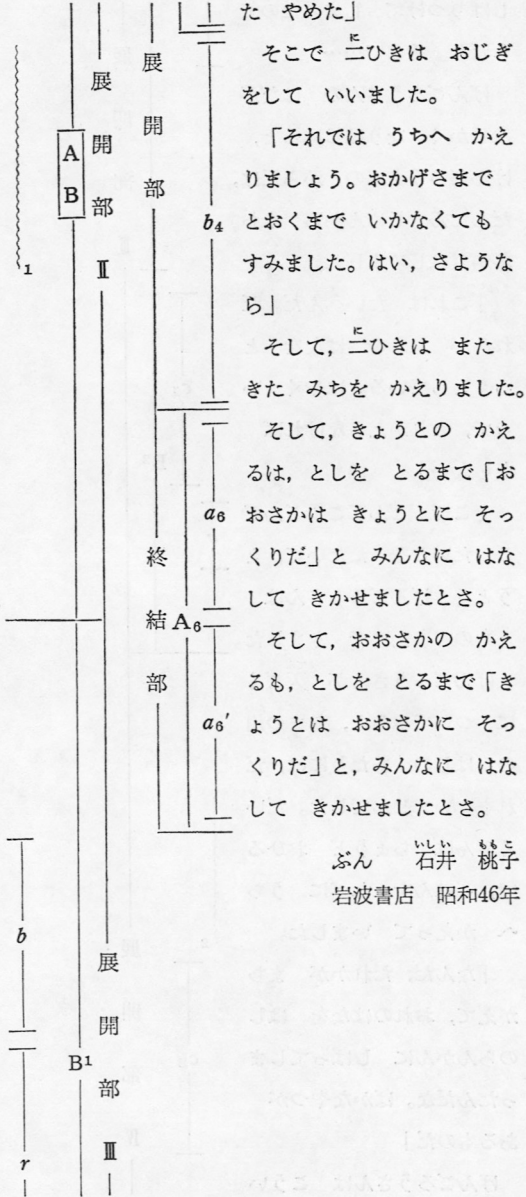
天^{てん}ごくの だいくさんは、
そんなこととは しりません。
げんごろうさんの はなを
ぼうと まちがえて、はしの
らんかん^{らんかん}に しっかり しば
りつけて しまいました。

さあ、のはらに ねていた
げんごろうさんは びっくり
しました。いくら たいこを
たたいても、さっぱり はな
が うごきません。それに
しろい くもの なかで、は
なの さきが とても むずむ
ず するでは ありませんか。

「ひとつ、はなを ちちめ
て しらべてみよう」と、
げんごろうさんは いいまし
た。そして、たいこの はん
たいがわを、

「おれの はな ひくくな
れ、おれの はな ひくくな
れ」と いいながら、いっ
しょうけんめい たたきはじ
めました。

けれども、げんごろうさん
の はなは、天^{てん}ごくの だい
くさんが あまの川^{がわ}の はし
の らんかん^{らんかん}に しっかり



しぼりつけてしまったので
したね。そこで……

げんごろうさんの はなが
みじかく なりはじめると、
げんごろうさんの からだは、
だんだん じめんから もち
あがりはじめました。

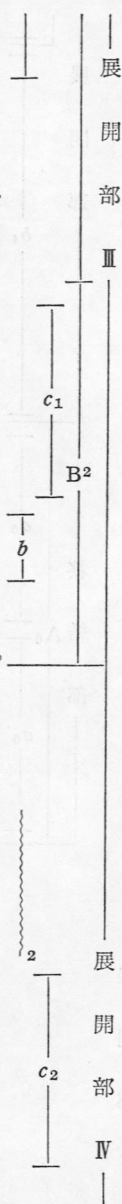
「これは たいへんだ。だ
れかが おれの はなを と
ろうとしている。はやく い
って、とりかえさなければ
ならない」

そこで、どんどこ どんど
こ たいこを たたいて、と
うとう げんごろうさんは
くもの うえまで きました。

げんごろうさんが 天^{てん}ごく
についてみると、あまの川^{かみ}
の はしの あたりには、だ
れも いませんでした。だい
くさんは ちょうど おひる
で、ごはんを たべに うち
へ かえて いました。

「なんだ、だれかが まち
がえて、おれのはなを はし
のらんかん^{らんかん}に しぼってしま
ったんだな。ばかなやつが
あるものだ」

げんごろうさんは こうい



って、いそいで はなを は
しのらんかんから はずしま
した。そして、もとの かた
ちに なおして、やっと あ
んしんしました。

けれども、こんどは なが
い はなが なくなってしま
ったのですから、どうやって
うちへ かえったら いいで
しょう。

げんごろうさんが ^{てん}天ごく
の はしの うえで かんが
えこんで いるうちに、あし
もとの しろい くもが ち
ょっと きれいしました。そして、
ずっとずっと したのほうに、
まっさおな みずうみが み
えしました。

「あっ！」 といって、げ
んごろうさんは ^め目を まわ
しました。そして、

すってんころりん！
^{てん}天ごくの はしの うえか
ら まっさかさまに ころが
りおちました。

げんごろうさんが おちた
ところは、おうみのくにの
びわこという おおきな み
ずうみでした。

X

終
結
部

Y

げんごろうさんは、ぶるる
ん ぶるると みずを は
きだして、いっしょうけんめ
い およぎました。けれども、
なんだか じぶんの からだ
が、いままでと かわって
いることに気が つきました。
手や あしは なくなって、
そのかわりに ちいさな お
と ひれが ついて います。
そして、はなと くちは と
んがって いました。げんご
ろうさんは、ちいさい おさ
かなに なって いたのでし
た。

たいこを おもちゃにし
たので、ばちが あたって
しまったのですね。

いまでも びわこには、げ
んごろうぶなという おさか
なが たくさん います。

きっと、みなさんも ごぞ
んじですね。

ぶん 石井 桃子
岩波書店 昭和46年

Z

終
結
部

引き合いに出した『ふしぎなたいこ』と『かえるのえんそく』は、同じ作者の手になる児童向けの絵本の本文である。絵本は文と絵が互いに扶け合って織り成す作品であるので文だけを引用するのは片手落ちの誹りを免がれたいが、文章そのものの構成の分析にとって不可欠なものではない。わざとこの両作品を選定したのは、漢字がほとんどなく文字が同じ紙面でほぼ同じ字数収まっていること（『ふしぎなたいこ』は二千五十数字、『かえるのえんそく』は千百四十数字）、同じ作者が同じ読者に向けて書いているため、両作品の文の長短、文の難易がほぼ同じであること、よって両作品の構成時間を比較対照するのに便利であることによる。見られるように『かえるのえんそく』は『ふしぎなたいこ』の分量のほぼ半分である。

ことわっておくが、これからの考察は両作品の芸術作品としての芸術的出来映えや両者のその比較評価ではない。また読者がこの作品に応じて自らつくる美的対象の美的価値の現象学的分析でもない。諸々の文が描かれる対象（人物、事件、場面、心理等々）の展示のためにどのように配分配置され一つの結構をつくっているかの文の継起順序の分析である。文芸作品の文は常にそれを構成する語音に裏付けられた文意をもつ、単一の意味単位をなす文意は他のそれと複雑に結びついて文脈をなし、文章は段落をつくり、段落は段落と合体して数々の粹組をつくり、ある時には単線的で単層的粹組となるし、ある時には伏線的な重層の入れ子状の築構成をつくる。全構造は作品によって種々様々であるが、導入部、展開部、終結部の大粹組で構造化される。しかしその細部には様々な時間質が見出される。例えば、周期質、速度質、変化質、方向質、組織質、継起質、展相質等々である。これらの質や諸々の質の結合や組合せによる形態質について、またこれらの質が時間価値の根底をなす時間価値質であることについては、後続の論致で一般的に論ずるのでここでは詳述しない。

分析を便宜上、単純な構造をもつ『かえるのえんそく』から始める。われわれ読者がこの両作品を読んでみて、『かえるのえんそく』の方が『ふしぎなたいこ』のほぼ半分の分量しかないのに、妙なことにほぼ同じぐらいの分量のも

のに感じられる。読み終るまでの実時間（読書時間）は一方は片方の二分の一であることは間違いない。にも拘らずそう感じられるのである。読者をしてそう感じせしめる要因が、読者側にはなく作品側にあると考えられる。つまり、作品の筋の運びの構造特性にあると見られる。

図示したようにこの作品全体には導入部、展開部、終結部の三つからなる展相があるが、全体として単調、同じことの反復、山場のこれといった設定がなく棒調子である。二匹の蛙のしていることが瓜二つで、恰も天王山を鏡軸にした左右対称の反射的運びである。

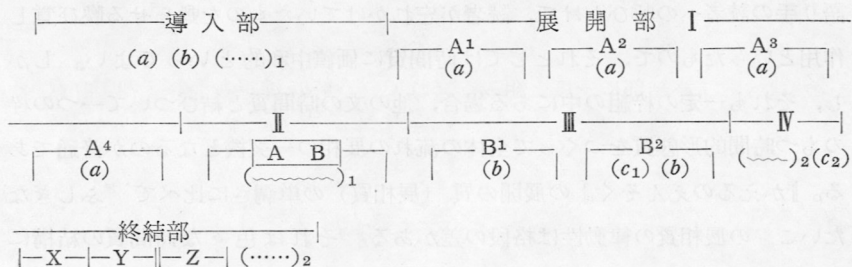
構成要素に注目しよう。 a と a' の違いは大阪の蛙と京都の蛙の違い、 a_1, a_2, \dots は文意とそれに伴う描かれた対象の変化、従って一般的枠記号は $\boxed{a_n - a_n'}$ となる。 b_n は二匹の蛙の同時的所作。 $\boxed{a_n - a_n'}$ において a_n と a_n' との前後順序は決っていて変更がなく、大阪と京都の蛙の左右対称をなしている。全体的構造は $\boxed{a_1 - a_1'} \quad \boxed{a_2 - a_2'} \quad \boxed{b_1} \quad \boxed{a_3 - a_3'} \quad \boxed{b_2} \quad \boxed{a_4 - a_4'} \quad \boxed{b_3} \quad \boxed{a_5 - a_5'}$
—導入部— 展開部
 $\boxed{b_4} \quad \boxed{a_6 - a_6'}$ となっている。この全体構造の中で最も特徴的なことは $\boxed{a - a'}$
—終結部—
 の小枠が六回繰り返されていることである。見られるように導入部に一度、展開部に四度、終結部に一度と組みこまれている。 b_n は $\boxed{a_n - a_n'}$ のような形態質をもたないのもっと単純化すると $\boxed{A_1} - \boxed{A_2 - A_3 - A_4 - A_5} - \boxed{A_6}$ となる。特に展開部の $\boxed{A_2 - A_3 - A_4 - A_5}$ は四つの枠からなる一段大きな形態構造をなすが、その特性は周期的な配列で加速されることもなく坦々としている。これが全体に棒調子をもたらしうねりや盛り上りや起伏の欠如となる。

一般的にいうと一つのまとまった推移過程には初めと終りがあり、様々な特質的な位相が推移する。その位相を独特なものにしているのは種々様々な時間質である。この『かえるのえんそく』では $\boxed{a_n - a_n'}$ の枠組はそれとしては n の変化質をもちながらも $\boxed{a - a'}$ の前後の質は変わらずに、本文中で再三再四反復される。導入部の初相として、終結部の終相として、そして展開部では b_n と相俟って四度繰り返されて一種の反復リズムをつくる。この点で $\boxed{a_n - a_n'}$ は

周期質をなしている。これがまた導入部から展開部を通して終結部へと至る展開質を特徴付けることになり、全体を単調な変化に乏しい運びにしている。それがこの本文の旋律でもある。今、仮にこのような周期質でもって『ふしぎなたいこ』の長さまで引き伸ばして書いた場合、読者はうんざりして退屈を覚えることは必定である。この周期質が『かえるのえんそく』の話の内実どんな芸術的効果をもっているかについてはここでは論じないが、これ以上の反復は限度に来ていることだけは明らかである。

『ふしぎなたいこ』は『かえるのえんそく』と比べてその結構には雲泥の差がある。加速的リズムがあり、場面転換に富み、メリハリがきいている。『かえるのえんそく』では途中で前後対称や周期性は早くも読者に気付かれ、その先が見えてしまう。それに反し、『ふしぎなたいこ』では前途に何が起るのか予測しがたく、読者としてみれば先へ先へと読まされてしまう。何故ならばこの作品にあっては色々な時間質が巧みに組込まれているからである。

まず全体的構造を鳥瞰してみると次のようになろう。



導入部で約束事の^{モチーフ}動機 (a) (b) (……) が呈示され、特に (a) と (b) が展開部 I と III で、A¹—A²—A³—A⁴ と B¹—B² の特有な形態質をつくる。前者についていうなら (a) は単なる直列的反復ではなく加速的ないし累積的である。それを Aⁿ とし n 指数の増大で示した。その上地上から天上へという空間的方向質を内包している。展開部 III についても同じことがいえるが (b) の反復を二度に縮めて同じ形態質を^{パターソン}避けて変化をつけている。展開部 II では空間上

の場面転換が起る(天の川の橋の工事)。これは展開部Ⅰの速度質と異なる変化質といえる。Ⅲとの関係からみればⅡはいわば移調であって、それは(~~~~)₁で文意的に理由付けされている。この作品において第一に特徴的なことは、描かれている対象の内、空間に天と地の高低の隔りがあり、この高低差を鼻の伸縮運動で繋いでいることである。これを展叙するために展開部を四つに分け、Ⅰでは鼻による天上とのつながり、Ⅱで天の川の大工の偶因的出来事、Ⅲで地上を離れ天国への到着、Ⅳで主人公の元通りの姿を設定している。更に特徴的なことは主人公の魚への急変貌である。この急変貌を組立てているのは導入部の約束事(……)₁の破棄と展開部で出来た空間的高低差(天と地の隔り)とである。終結部では展開部での変化とは打って変わった急激な劇的变化となる。X、Y、Zは急転直下の様を呈する。目まぐるしい変化質がこの終結部の形態質をつくり出している。終結部の(……)₂は導入部の(……)₁と相俟って作品の〈流れ〉を^{たが}掻で締めくくっている。

どの文、文章、段落もすべて時間質をもつわけではない。例えば(r)などは語り手の読者への呼びかけで、読者が忘れかけていたものを甦らせる喚び覚し作用といったもので、それとしては時間質に価値中和的といってよい。しかし、それも一定の枠組の中にある場合、他の文の時間質と結びついて一つの枠のもつ時間的形態質をつくって全体の流れの展相の一契機となるのが普通である。『かえるのえんそく』の展開の質(展相質)の単調さに比べて『ふしぎなたいこ』の展相質の律動性は格段の差がある。それは色々な時間質の結構によって決ってくるもので、いかなる時間質が構成要因として支配的でありウェイトを占めるかに左右され、それらがつくり出す高次元の形態質の色合いによって基礎付けられる。文芸作品の場合、それらの質をつくるのは語音、文、文と文のつながり、段落や章節であり、それを統一しているのは文意、文脈の意味統一である。事件の展開、場面転換、心理の起伏等は文意に荷われた展叙によってのみ可能である。従って展叙の展相質はそれとして純粹に抽出することは出来なく、常に具体的に言語的に描かれた対象によって可能である。

ともあれ，文芸作品の擬似時間はそれはそれなりの構造をもって，作品に応じて多種多様である。仮に、『ふしぎなたいこ』の同じ内容を同じ分量で児童に書かせたならば，その書きぶり（構成）は十人十色となろう。おそらくこの作品の作者も一度では仕上げず何度か書き直し推敲しているに違いない。それはよりよい構成，つまりよりよい擬似時間の創造を求めているものである。つまりすぐれた虚構の時間を求めていることである。

乗客がA駅から一篇の短篇小説を読み始めZ駅間際で読了したとするなら，その乗客はまさしくこの虚構の時間と交流したのであり，もし，無我夢中で一気に中断なく一読みに読んだとすれば，乗客は，既に乗客ではなく一読者として，その時間の中に巻きこまれたといっても語弊とはなるまい。あるいはこういってもよかろう。彼は乗客として乗車を楽しんだのでなく，読者として三時間の読書時間を楽しみ，その時間との交流の中で生きられたのである。文芸作品とつき合う読者の時間性がどんな構造をもつかには時機尚早で深入り出来ないが，ともかく，自然時間でもなく日常的時間でもなく，言葉（間主観的志向の所産）がつくり出す志向的時間であり，その言葉を得知している読者なら，その時間とつき合えるということである。前節の心中の回想の時間性と異なり，文芸作品による志向的時間は間主観的に客観的に存在するのである。

（口）勝負事

車中で将棋，囲碁，トランプなどの遊び事に興じている情景がよく見られるし，最近長距離お座敷列車が登場して何十組かの対局に一役買ったのも注目を惹く。一見傍目にはZ駅に着くまでの知的な時間消化法で別に変哲もないものと受け取られそうであるが，これまで色々と述べて来たものと大分ことなる。一人で小説を読んだり，回想したり，編物をしたりするのは違って，何よりも相手を必要としている，この点ではお喋り事とよく似ている。勝負は一人では出来ないのである。とはいえ，当事者（対局者）によって創られる盤面上の

戦況の推移そのものは、生身の実在的な対局者を超越しているような存在性格をもっているように見える。それは丁度、前節で述べた文芸作品の擬似時間の存在性格と似ている。といってまた、実勝負は文芸作品のように既に紙面上に文字定着を受けているわけではなく、その勝ち負けの決着は未来に掛っている。丁度、帽子がとめがねに掛っているように。もし既決のものであるなら、やってみる必要はないし、まだ勝負事が続いているなら、その現時点で決着がついていないことなのである。そして決着がついた時には勝負事はもう終了しているのである。勝負事はことのほか未来的事象である。勝ち負けは未来に孕まれている。勝負事とは未来に掛っている勝ちを掌中に収めるために当事者が現在の自己の営為をその獲得に賭けるのである。勝負事ほど現在の存在と活動を本気に未来にかけるものはない。走って、どちらが早く先に着くかの競走を、かけっこというのは興味深い表現である。それは我先に全力疾走して、先方に掛っている勝ちを自らのスピードで手にするからである。この競走や試合に金品を賭けるといふ時の〈賭〉は、未来に掛っている勝ちなる事象の物象化にほかならない。従って競技者の眼前にちらつく物が優勝杯や金品であるのは無理からぬことである。過去は既決のことであり、現在は活動性のことであり、未来は実現される可能性である。賭事ほど未来的なものはない、それは現在のすべてを勝負に賭するからである。初めから勝ちと分っているなら賭けないし負けと分っていても賭けないし、勝ちとも負けとも分らないどちらつかずの不明な現在が、未来で明かされるのが勝負である。しかも未来は霧がかかったように不明であって、現在に近い処はよく見えるが、遠方のものがはっきり見えないのである。勝負は現在の能力を前方に延ばして行って遠方に掛っている物事をはっきり見て取る営為である。勝ち負けは事の成行き最終時点にあるもので、中間や初めになどはもともとあり得ない。よく試合の途中で「この勝負は決った」などといわれるが、それは現在の能力の未来目標への到達が半ば以上閉ざされたからである。しかし、勝ち負けは試合の中間にはない。不戦勝、不戦敗は至極妙な言葉である。戦わずして勝つのは真の意味での勝ちで

はない、何故ならば当事者間に勝負のためのいかなる事象も起っていないからである。起っていない事象は事象ではない。このような事象は本来の勝ち負けをつくり得ない。

将棋の勝負には既決の筋書き、手順はなく、それは當為の後に軌跡として出来たものにすぎない。従って前方へ前方へと事を推し進めて行ってある時点で決着がつく、着いた処に勝敗があり、そこでその當為は終了し完結する、完結したところでその勝負事は一つのまとまった推移事象となり、もう過去へと過ぎ去って行く。勝負こそまことに未来に孕まれた出来事といってよかろう。人は既決済みの試合にあまり魅力を感じないのは、勝負のもっている賭事性が既に喪われているからであろう。それは未知の可能な世界の喪失を意味しているからである。

一概に勝負といっても、存在論的には少なくとも二つの類型が見出される。一つは勝負の成行き、推移が実在的生起事象そのものかそれに強く根づいていてその世界から遊離も乖離も出来ないもの、従って専ら当事者の生身の身体運動によって構成されるか身体運動が勝負の構成要素となっている存在性格をもつもの。例えば格闘技とか水上競技とか球技、つまり運動競技一般（スポーツ競技）。他はこれに対して情報的といわれるゲーム一般、例えば将棋、囲碁、クイズ、パズル、連想ゲーム、麻雀等の勝負事。前者の運動競技については本論で野球の試合を典型例として存在論的且現象学的に分析するので、この場では深入りしない。また、両勝負の比較対照、存在様式上の相違については、ここで要約的に述べないが、将棋の勝負を事象に即してこれから詳述していく中で自ずと分って来る。また両勝負の間には色々な変容や混合型があると見られるが、野球が運動競技の、将棋が情報競技の代表格として取り挙げても大過はないだろう。

ここでまず第一に将棋の情報的存在性格とその推移構造に視点を絞り、それを論じ終えた処で、次にその推移構造を創り出している対局者の体験時間の特性分析に移ることにする。

今、ここで棋力相半ばした乗客がA駅から指し始め、Z駅の間際で指し終った一局の実戦将棋の成行きを題材とするが、言を俟つまでもなく、勝ち負けはもとも乗車時間内のどの時点で決着がつくかは、棋力相半ばしているだけに余計、当初から予想が立てにくい、それこそ指して見なければ分らない代物である。従って分析は一応終了した時点からの回顧的考察の形をとることは回想の時間においてしたと同じである。しかし、こうした考察であっても事の本質を少しも損なわない。次の事由による。対局時間は、対局者兩人が一局に要した共有する競技時間であるから、ここの車中の場合だと、ほぼ乗車の三時間となろう。この対局時間は、相手が指してから自分の駒を動かすまでの両者のそれぞれの考慮時間の総和、兩人の消費時間の加算にはほぼ等しい。対局時間は対局者兩人の生きられる時間（体験時間）と密接な関係にあるが、盤面上の戦況の推移——序盤→中盤→終盤——そのものは対局時間と同一視されないし、それに還元されない独特の存在性格をもっている。例えば同じ三時間の対局時間でも百三十手近くの持久戦もあれば八十手近くで終る白熱戦もある。これは対局者の考慮時間の長短に左右されない。わざとじらすために長考を重ねる棋士もいるし、早指しの名だたる棋士もいる。対局時間と盤面上の局面の推移の相違は、棋譜をそれとして純粹に取り挙げて再現する場合に一番よく分る。再現者は当の対局者同士でなくともよいし、全く別人でしかも一人でもよい。その上再現者は記入された考慮時間や消費時間通りに再現して見ても仕方がない。というのは対局時間以下で再現しても、対局時間をはるかに上廻る時間で再現しても、棋譜通りに再現しているなら、その一局の戦況の推移そのものに何の変更も来たさないからである。別言すれば、棋譜に同順して行けば、盤面上の試合は文字通り還元され、誰がしても同じなのである。再現者の同順時間（再現時間）は戦況の推移には何ら変更を来たさない。再現者がじっくり時間をかけて吟味しながら再現して行けば、どこに失着があり、手順の間違ひがあるかを局面の隅々までよく「見え」るだろう。しかし、このよく「見え」ることと戦況の推移そのものとは別個のことである。極端なことをいえば名譜を田舎初

段が再現してもプロの高位有段者が再現しても戦況の推移そのものは全く同じである。後に触れる機会があるが、人はよく棋譜を楽譜と同じものと考えがそこには大変な違いがある。棋譜は推移事象の軌跡であるが、楽譜は演奏のための筋書きである。軌跡の再現は一つしかないのに反し、楽譜による演奏は指揮者や演奏者によって細部においては多様をきわめる。そこには解釈や理解が持ちこまれるからだ。

以上のことから分るように盤面上の戦況の推移は後から回顧的に考察しても事の本質を少しも歪めたり損なったりはしない。勝負の成行きそのものは、対局者、対局時間、持時間、考慮時間、消費時間を存在論的に超越しているような在り方をしている。丁度、数学が事実学（経験諸科学）から超越しているように。その超越の様子がどのようなか、これから述べる機能「場」によって知り得よう。

将棋の勝負にはその用具は不可欠とみられる。まず初めにその機能記号に注目してみよう。将棋盤、駒、駒台、駒袋の内、勝負にとって不可欠なものは一枚の将棋盤と四十の駒であり、盤には駒が収まる八十一の幾何学的座標の柁目（格）があり、駒には向きとそれぞれ独自の動きの機能を示す記号がある。駒は八十一の柁目内でしか機能「場」をつくり得ない。駒のどの動きも盤面の幾何学的座標系によって規制されている。この点で柁目をつくる縦線と横線も機能をもつ。これらすべての機能はすべて人為的な、つまり間主観的な約束言で実在的な因果的作用ではない。だが機能は将棋の勝負にあっては単なる機能ではなく敵対的である。盤面上に布陣された敵陣自陣の相対峙する方向性（駒の向き）がその表現となる。駒の向きは将棋用具の駒の様に五角形である必要はなく（西洋将棋ではこの敵対性は白黒で色分けされている）、新聞等の譜面図に見られるようにそれ自体向きをもつ漢字表現で十分である。もっと立入ると「金」という表記記号は向きと動き機能の代理物であって、機能を目に見える風になっている。将棋盤の柁目と駒の表記記号が諸々の機能の代理であると分れば、将棋盤や駒の大小、柁目の幾何学的比、それらの素材は全く任意でよいこと

が分り、また将棋盤を水平に置く必要も必ずしもない。枡目には一つの駒しか置けないから駒の位置（空間的配置関係）は解析幾何学的に処理可能である。交互に指すとか、禁じ手とか千日手とかのルールも、駒の機能同様に間主観的な約束言であり、もしそれに通じていなければ、盤面上の事象推移は、フランス語に通じていない人がフランス語を聞くのと同じような疎々しい事柄となる。

将棋用具が機能の代理物であることから、用具そのものも不必要ではないかという考えが浮ぶ。三間飛車の駒組の石田流定跡を編み出した石田検校が盲人であったといい伝えられることからそのようにも思える。盲人にあっては用具に匹敵する表象対象が脳裡につくられ、それで自在に駒が動き、機能「場」が働くと思われる。しかし強度の表象能力と記憶力（把持力）とが要求されることは疑いの余地がない。しかしまた盲人の音楽家ほどには、現在盲人の棋士がないことも喚起に値しよう。色々な機能を付与されている駒が盤面上に織り成す機能的事態は対局者をして盤面上に一種独特の「見え」をつくらしめるように思われる。これを機能的「見え」と命名しておこう。この「見え」の現象学的特性を明す前段として文学的「見え」について若干触れておこう。

われわれが次の文章を読んでみよう。

「……はなは、によき によき によき によきと のびて、木^きよりもたかく、山^{やま}よりもたかく、しろい くものなかに はいっていきました。

ところが、ちょうど その日^ひ 天^{てん}ごくでは、だいくさんが あまの川^{がわ}のはしを かけていました。そこへ によき によきと げんごろうさんの はなが のびてきました。

天^{てん}ごくの だいくさんは、そんなこととは しりません。げんごろうさんの はなを ほうと まちがえて、はしの らんかん^{らんかん}に しっかり しばりつけて しまいました。

さあ、のはらに ねていた げんごろうさんは びっくりしました。いくら たいこを たたいても、さっぱり はなが うごきません。それに しろい くもの なかで、はなの さきが とても むずむず するでは あ

りませんか。」（前掲書）

この文章は、その物的基盤の面からすると紙面に印刷された活字の系列でそれとしては平仮名や二三の漢字でしるされている。げんごろうさんの姿、鼻ののびる有様、天の川の橋、白い雲、大工さんの姿等の形態的、色彩的絵姿はこの活字紙面には描かれていない。ところがわれわれ読者が、この文章を読んでいる時これらの絵画的形象が一枚の絵としてだけでなく動く絵として眼前に「見え」て来る。しかも物体形象だけでなく、げんごろうさんのびっくりした心理的形象や鼻の先がむずむずする感覚的形象まで、恰も手にとるように「見え」て来る。これは読者が文章の進みに応じて心中に樹てた想像的な情景といつてよい。絵本の中に描かれた何枚かの場景は、本文を読んだ画家が樹立したこの情景の具象化に外ならない。つまり、文章は文意に支えられながら読者の心中に彼の想像力に応じた情景を彼をしてつくらしめるのである。この情景が「見え」にほかならない。読者はこの「見え」を想像的に創造しながら同時にそれを心中で直視直観し、またそれに情緒的に反応もするのである。しかし、この「見え」は、この日本語の文章を理解出来るものでなければ、つくられもしないし、それを直観することも出来ない。読解力のないところには文学的「見え」は樹立されないのである。何故ならば、日本語は意味付与された間主観的な言語形成体であるから。

この文学的「見え」と似たような「見え」を将棋用具は対局者をしてつくらしめる。いうまでもなく文章の文字に相当するのが駒記号や野線記号である、ただし付与されているのは語義でなく駒の動きや相手の駒を食ったりする機能、特に敵対的機能である。盤面に並べられた駒を一見しても分るように自陣敵陣の駒の向きは相向い、にらみ合って対峙している。これは明らかに敵対性の「見え」である。将棋はチェスよりも駒の相反する向きによってこの敵対性の「見え」をつくるのに長けている。将棋のルールの中に敵陣にあって行き所なき駒は禁じ手であり、また双方の玉が敵陣に入玉して共に相手を攻めにくくなった場合持将棋とされるのは、相対峙する方向性の喪失による敵対性の喪失

によろう。敵対性が敵対性としての形態を見せるのは両陣の駒の正面衝突であろう。そこには勢力と勢力とのぶつかり合いの力の張り合いが「見え」て来る。対局者に見えて来るのは敵対的な駒が織り成す敵対的な戦力的機能的「見え」であって、盤面の木目とか駒の大小とか記号の彫り具合などではない。見えるのはそれぞれの駒同士が互に連繋し合っ^て力の壁をつくり自陣の玉を囲むか、敵陣の力に対抗して攻め入るかする駒の配置模様である。こういってよければ戦力模様が、恰も盤面の紙一重上に浮揚して見える。対局者は確かに外的知覚^{外的知覚}としては敵陣自陣のそれぞれの駒を見ているのであるが、それがそれとして見ているのでなく、それぞれの駒の機能が織り成している戦力的な機能的「見え」を盤面の紙一重上に見ているのである。盲人棋士に見えて来るのは、まさしくこの機能的「見え」で彼には外的知覚対象としての盤や駒はない。この機能的「見え」を見る事が出来さえすれば将棋用具は不要なものであるかもしれないが、現に用具なしでは盲人相手でも対局は困難を極める。盲人棋士の事例が語っていることは用具は外的視覚対象でなくとも心中にそれに相当する表象対象がつかればよいということである。この場合でも個々の駒の表象対象の「見え」ではなく、諸々の駒の機能が織り成す機能的「見え」がものをいう。外的視覚対象物としての将棋「盤」は、駒を単に乗せている台だけのことでなく、機能場を基づけている基盤^{基盤}であって、この機能場において、対局者をして敵対的な戦力の「見え」を創らしめる。対局中、対局者が盤面をじっと凝視して見るものは盤面であって盤面でない紙一重上に浮く機能的「見え」である。それは機能場の中で見える「見え」であるから、対局者が一目で全局面を見れるほどの大きさのものでなければなるまい。一目で見渡せないほど大きすぎても小さすぎてもこの機能的「見え」はうまく見えない。将棋盤がまさしく機能場を基づけるものであるのだから視覚的にそれ相当の大きさである必要がある。指摘するまでもなく、機能的「見え」は文学的「見え」における読者の読解力と同じように、棋士の棋力に応じて見える「見え」である。素人は常人ほどに見えないのはいうまでもない。将棋のルールを知らない人には、盤面

上の機能的「見え」は全然見えなく、見えるものは将棋盤や駒の外的形象か語義上の漢字記号である。

将棋用具は現況（現時点の戦力形勢）を基づけている必要がある。盤面上に敵陣自陣の諸々の駒によって織り成される敵対的な機能的事態を基づけて考慮時間中それを保持していなければならない。さもないと対局者は容易に現況の「見え」をつくり出すことが出来ないし、現況の「見え」が確保されていて初めてその後の成行き（未来事態の推移）の「見え」が見えて来る。対局者をして現況や推移の「見え」をつくらしめるのが盤面「場」上の機能的事態である。

勝負は未来に孕まれていると一言でいっても将棋と囲碁ではかなりの相違が見られる。囲碁はいわば杭打ちによる土地面積の奪い合いであるから、現時点までに打たれた石は盤面上に保持確保されている。これはこれまでの成行き（過去の推移）が定着されていることを意味しよう。囲碁の勝負の決着は将棋よりはるかに空間的であり、白黒の色彩の争い、一枚の画布の色塗りのように見える。将棋にあっては玉の詰めであるから、過去の推移はそれとしては勝敗を決しないので盤面上に記録をとどめている必要はない。この点で現況は常に音楽のように流れ去って行く。従って将棋においては推移過程そのものが問題となる。囲碁が空間的面積の争いである点はその枰目の大きさ（19×19）によって分るし、将棋が推移過程であることは駒の多様な動きの機能によって分る。石は名詞であり、駒は動詞である。囲碁は幾何学であるが、将棋は函数である。

ともあれ将棋用具は現況の敵対的戦力模様を保持するが、対局者は盤面全体の均等な「見え」をつくるのでなく、駒組みによる特定の箇処に視線が向い、そこにいわば隆起した現勢の「見え」をつくり、この「見え」からこれからの先行きの「見え」を見透す、俗にいう何手か先を読むのである。戦力の盛り上りは駒の利き筋の重畳性、動きの自由性、対抗性によるが、その爆発力は常に敵駒によって阻まれる敵対的仕組みになっている。勝負事は敵と味方のぶつかり合いで一意的に決定されず相手の出方に左右されている。駒の動きは味方の駒に邪魔されたり敵の駒によって削がれたりする。ここに敵対的機能「場」の

ダイナミズムと未来可変性がある。現況の「見え」も未来の「見え」(見透し)も対局者それぞれによって違って見え、一義的な一つの決った「見え」はなく、丁度、読者の読解力や想像力によってある場景が種々様々に見えると同じである。失着は現況の「見え」の浅さか不鮮明さか、あるいは錯覚的「見え」による手順の勘違いか、冷静な計算の欠如か、あるいは対局者の体力的、情緒的作用による曇りによる。「見え」は常にその人の「見え」であって単主観的であり、絶対的な客観的な唯一無二の「見え」などは存在しようもないのである。よくいわれる大局観(大局の「見え」)といえども、絶対的な客観的な「見え」のことでなく、盤面全体にある戦力模様の微妙さと敵駒の未来的動きを念頭に収めた上での全局面のその人の「見え」である。「岡目八目」の意は、盤外者が当事者よりも冷静に先きが「見え」ということだが、これは「見え」というものが如何に当事者の情緒や利害に左右されているかを物語っている。しかし、盤外者であれば岡目八目の有利な「見え」に達するとは必ずしもいえないことは、その道の名人が予想外の妙手を指すことによっても分る。妙手とはその人にもみ見え、深い「見え」なのである。

新聞などに見られる途中の指了図(盤面図)は棋移の一断面を定着している。それはある時点の現況、つまり現勢の動的ゲシュタルトをつくっていて、しかるべき人が見れば優勢劣勢の敵対的力関係を「見て」取ることが出来る。盤面上のこの敵対的関係が動的ゲシュタルトである。一駒を一つ動かしただけで、場合によっては(妙手)盤面上の戦況は一変する——これが推移ゲシュタルトである。つまり盤面変化の推移が棋移である。これと棋譜の継起順序とは混同さるべきでない。棋譜は元来盤面図一コマ一コマの継起順序の省略である。従ってわれわれが棋譜に同順しながら盤面上で一つ一つ駒を進めて行くなら、そこに一つの流れが生じ棋移となる。囲碁の場合には石に番号を打つことによって交互順序が定着されるだけでなく幾何学的模様が定着されるが、将棋にあっては盤面上にこのような定着はなく常に陣型の形が推移している。従って「棋移」という表現は正鵠を射っている。将棋においては、推移が空間的に軌跡化

されることではなく、推移が盤面の紙一重上に浮揚して流れとなっている点に特徴がある。この推移事態、とりわけ推移ゲシュタルトが各対局者に固有な推移の「見え」をつくらしめる。このことはとりも直さず、様々な駒のもつ独特の動きの機能の錯綜する模様の推移を軌跡として見るのではなく、これからの可能な推移として見ることになる。囲碁よりも将棋の方がもっと推移事象的である。それをそうたらしめているのは石と違って駒自身が盤面内で様々な動き得る機能をもつからである。こうもいってよければ囲碁は植物だが、将棋は動物である。人が将棋の方が囲碁より奥が深いというなら、この辺のところを衝いたものであろう。

棋移の構造、棋移の展相について述べる前に、盤面上の駒と対局者との指示関係を明らかにして棋移の擬似時間性ないし虚構性を浮き彫りにしよう。

既に指摘したように駒の表記記号はその駒の動き機能の代理物である。つまり表記記号は一定の機能を指示している。これは語が特定の意味を指示しているのと同じである。この表記記号によって盤面上は一つの機能「場」となる。これは対局者の主観から強く超越している「場」で、一対局者の勝手な恣意によっては変更出来ないような「客観性」をもっている。丁度、言語が一話者や一聴者に対してもつ「客観性」と似ている。間主観的にとりきめられた約束言とはこのことである。このことと各対局者の「見え」とを同一視してはならない。

さて、他方、駒と対局者との間にも指示関係が成立している。駒は対局者の指示通りにしか動かず、自ら自動的に動くことはない。「チェスを行う」という外国語の表現に二三当って見ると、play chess, Schach spielen, jouer aux échecs, играть в шахматы, zagrać w szachy とあるが、動詞はすべて「遊ぶ」の意である。日本語では大分事情が異なり、「将棋で遊ぶ」といわないこともないが、普通、「将棋を指す」といい、「打つ」は持駒を盤上に打つ時にしか用いない。囲碁は周知のように石を「打つ」といい、抗打ちのイメージである。日本語ではきわめて具体的動作表現が用いられているが、ゲームの特

性を衝いているように思える。「指す」の意は次のことから見て絶妙な表現と見られる。

「私の本はどこにあるの」と聞かれてその本のあり場所の方向を指で指し示すのはまさしく指示作用であるが、将棋における指示作用は敵対的機能「場」における駒への指示であるから、対局者が実際に指で駒を指し動かすだけでなく、向い合っている敵の駒を直接的に「刺し殺す」機能をも内含している。従って「指す」は「刺し」たり、「殺し」たりする意味合いを内に秘めている。敵の駒の動きを封じ、殺ぎ、阻止し、王将に詰めよるべく盤面上での戦闘を指図するのは対局者であって、自陣の王将ではない。ボクシング競技ならボクサーは生身の身体運動によって実的に相手と打ち合って倒すのであるが、将棋の対局者は自ら生身の身体を使って格闘技をするわけではなく、盤面上の自陣の駒でもって相手の駒と闘う。よって実的な因果関係ではなく情報の指示関係が盤面と対局者の間に生じる。しかしこの指示関係も受肉化されていて、単なる記号的指示関係ではない。例えば相手の奇襲戦法にあって、自陣の駒が「刺さ」れた時、しばしば対局者が、おもわず「痛い」とか「殺られた」などと泣き言を吐く場合とか、自陣の王将がじわじわ攻め寄られている時、恰も対局者自身にまで身の危険を感じるのは、この受肉の指示関係によろう。対局者が自陣のどの駒にも身を置き入れていてその駒の身になりきっているのです、丁度、子の喜びや勝利が親の喜びや勝利となるような具合と同じである。受肉の指示関係とは自分とは別の人や物に身を入れて、その人や物の身や立場になって見る志向的情緒的態度である。駒が「生きている」とか「利いている」とか「遊んでいる」とか「死んでいる」などの擬人法的表現がよくつかわれるのは駒に対局者の血肉が志向的に乗り移っているからであって、単なる数学的な機能関係（函数関係）には尽きない。この点から見ると、駒の表記記号は、単なる動きの機能の代理物でなく、「生き」ものの働きで、盤面上の戦闘も本当の戦いの如くに「見え」て来る。王将のために忠誠を尽し、犠牲になる駒もあるし、果敢に闘って打ち首となることもある。場合によって王将自ら戦闘の矢面に立つこともあ

り、盤面上には戦いの悲哀がただよう。駒と対局者の受肉の指示関係については、対局者の体験時間との関係で再度、吟味するので、ここで盤面上の棋移について言及しよう。

既に指摘したように、盤面上の戦況の推移（棋移）そのものは、対局時間、持時間、消費時間、更には再現時間とはその構造上直接深い関係をもたない。後者のいずれの時間も計時時間であって戦況の推移構造の指標とはならない。爾来、棋界では推移構造を三つの段階に分け、序盤、中盤、終盤の用語を用いている。序盤は初手から戦端が切られるまでの、自陣の王将の囲いや攻めの陣型をつくりだす駒組、普通、いくつかの定跡が用いられ、盤面上の動きや流れは緩慢である。中盤は、戦いの仕掛けで戦闘が開始され、寄せまでの激しい攻めと堅い凌ぎの攻防戦、盤面の駒の動きが速やかになり、その力線は四方八方に伸び、盤面全体に緊張度が高まり、駒を取ったり、打ったりで変化が大きい。戦況模様は動的過程となって一種の律動をつくる。終盤——詰めの手数、手筋にスピードが要求される、一手の遊びも、一手の手抜きも、手筋の読み違えも許されない寄せである。恰も盤面は二つの高ポテンシャルな部分に分れ、一手の先を争うそれぞれの敵将への攻めである。「大詰め」と表現されるように、敵将への空間的距離が縮まり、駒の「刺す」矢が敵将に集中して、力の密度が高まり、王手王手と指し継いで攻めに間隙を与えない。

このような序盤→中盤→終盤の推移の細部は、その試合の都度異なるが、概してこの三つの段階は試合の〈流れ〉を形造っている大きな枠組といてよい。このような枠組にはある対局者が持時間ぎりぎり使って長考を重ねるかどうかは中和的である。つまり対局時間、持時間、消費時間はこの棋移の展相には中和的である。

将棋において対局者が交互に指すというのがルールである。このことは情報的ゲームの特性であって、ボクシングの両者の相打ちが成立しないことを意味している。このことはまた敵の歩が自陣の王将の頭にあって王手がかかっている

ても、次の指し手の考慮時間中に刺されないことを意味する。従って指しの交互順序は実在世界の生起順序と全く性格を異にしている。囲碁の場合、第一石は全く白紙の碁盤に打たれ、黑白交互に打たれることによって黑白の様相が順次出来上って行き、最終手によって最終的な様相の完成となる。明らかに盤面の有限な柁目の数は勝負の成行きを有限な一つのまとまった全体にする。これを可能性の視点から見ると、可能性が大から小へと移って行くことでもある。将棋とて同じである。将棋の場合、白紙ではなく、既に駒が点対称的に向い合って並べられていて、交互に指しながら有利な陣容に駒を組み変えて行く。詰めにあっては王将の逃げ道はなく、可能性が零となる。自陣の駒の動ける可能性はその駒のもつ独特の機能によっては決まらなく、敵のそれによって常にさえぎられ小さくされる。ある意味ではゲームは敵の可能性をつぶして自己の可能性を拡大することである。将棋の場合、この可能性は、将棋盤の柁目の数によって、自陣の駒の一定の機能によって、自陣の駒の機能を殺ぐ敵駒の機能によって制限されている。この内柁目の数、駒の機能が両対局者にとってコンスタントだから、残るは敵の駒の機能を殺いで自己の可能性の拡大を計るしかない。勝ち負けが未来に孕まれることとこの可能性の拡大縮小とは符合している。われわれが将棋の終了図を見るとどちらかの王将が追い詰められ四方八方塞がれ、どこにも行き場のない配置を見てとることが出来る。可能性が零に収斂している状態である。負けとは王将がいかに部下の駒の機能を発揮させても敵対的機能によって自らの可能性を塞がれ、現在の活動機能が終熄することを意味する。勝ちの方からいえば未来的可能性を巧みに残すことである。例えば棋力相半ばした対局であれば、中盤以降、盤面上に相手の王将を攻める二つの力の塊が出来、動的ゲシュタルトをつくるが、それは相手の未来の可能性を奪い合う攻防模様であり、一手一手変るその推移ゲシュタルトは共に相手の大きな可能性を縮小させていく推移である。連続的に王手をかけて一手先に王将を詰めたとすれば、一手分だけ相手より可能性が残ったことを意味する。未来は現在を生きられるようにするゆとりである。勝負が未来に孕まれている意の一つは

これでもある。次章の〈時と解き〉で時間の生成的方向と破壊的方向をとり挙げる際にもっと未来の可能性が如何なる意味をもつか論じよう。

いずれにしろ自陣の未来的可能性は敵陣の駒の敵対的機能によって削れることは明らかである。勝負事には常に敵対性がつきまとう。棋勢の流れは様々な時間質によって特徴付けられるが、音楽、文芸等と違って敵対質によっても特色付けられる。この敵対質そのものは時間質に対しては中和的であって時間質の一つなのではない。駒の機能にもその敵対質が内属していて、これを抜きとれば試合そのものが成立しない。敵対質は試合の駆動力となっているといえよう。敵対質は試合に決着をもたらす風に試合を前へ前へと進め、未来に孕まれている可能性の拡大（勝ち）へとかりたてる。しかし推移の構造特性ではない。「この試合は勝ち負けと関係なく、すぐれた試合内容をもっている」という評言は、試合の展開過程の構造が直接、結果としての勝ち負けに左右されないことの謂である。スポーツやゲームでは敵対性が駆動力となっているが、これらだけが一つのまとまった推移事象（時間）を創ったり組織したりするわけではなく、現に敵対性のない推移事象は他に山ほどある。だが将棋の推移事象にあっては敵対質はその駆動力となっている。なによりもまず、対局者との点でいえば、負けん気、負けず嫌い、闘志満々でなければ、試合は気魄と迫りに欠ける。むしろ盤面上に漲る戦闘の有様は生身の対局者同士の葛藤の表現である。文は人であり、棋風は対局者の闘志である。

実戦将棋は将棋盤を真中に挟んで対局する。指し手は二人であっても盤面上に繰り展げられる事象は一つである。この事象は対局者二人によって共創造されるものでありながら兩人を共に超越しているような境位の事象である。棋譜はこの一つの事象の軌跡であるから対局者が世を去っても遺ることになる。ところで対局者の体験時間はどうか。まず、兩人がこの実戦将棋で全く同じ体験時間をつくっているものとは考えられない。例えば劣勢から優勢に転じ勝利を手にした勝者と逆転負けした敗者とが同じ時間性をつくっているとはとても思えない。盤面上の「機能場」ではなく、A駅からZ駅に向かって走行す

る車中で将棋盤を挟んで対座している対局「場」は、生身の対局者が相向い合っている「場」で且、両対局者が何らかの意味で生きられている「場」である。この対局「場」で生きられる時間が、まさしく対局時間であり、計時時間では三時間である。対局時間が両者にとって共有する三時間であっても両人の一局とかかわる、もっと正確には、一局を指しながら同時にそれとかかわる時間性は異質である。もしロボット同士が対局するとするなら対局「場」は成立しなく、よってまたロボット同士の時間性の異質性が生じるか疑とするに十分である。ロボットにいかなる敵対質があるのか。負けまいという気質をどうプログラミング出来るのか。生身の対局者は機能的思考、数理演算のみを行う主体ではなく、情緒、情動の主体で、時によっては名誉を、時によっては利を、時によっては勝利感を、時によっては強さを求める主体でもある。将棋は確かに情報的で機能的なゲームであって、対局者は必ずしも相手を眼前に見ていなくてよい。通信将棋のように地球の裏側の対局者と電話や書簡でも出来るし、また木製の将棋用具でなくてテレビ映像でもかまわない。先に指摘したように対局者と駒との間に指示関係がありさえすればよいようにも見える。この点で人は無機的な無表情のロボットを相手に指すことも出来ることは出来る。しかし、とても生きられる時間とはならない。情緒、情動の主体としての対局者は、むしろ盤面上の一進一退に一喜一憂し、優勢の時は心も昂ぶり、劣勢となれば意気銷沈する。勝負は相手あってのことだから一人相撲というわけにゆかず、相手の棋風に表われる心情をも読み取らなければならない。それは相手の仕種、振舞い、顔の表情を直接に認知することよりも、盤面上の戦況の成行きの状態（棋風）の中に表現されたものを見てとることである。既に指摘したように駒と対局者との関係は単なる純粹機能的指示関係に尽きなく、受肉した指示関係であって、何らかの形で対局者の心性が盤面の駒の動きに現われ、そのことで陣型にも現われる。強気の心中は強気の手筋となるし、また性急な短兵急な手となる。逆に相手の駒によって刺され、不利な状況となれば、微妙に心情に反響し、弱気の迫力のない手となる。

この点で既述の機能的「見え」が純然たる機能的「見え」であることは希であって、むしろ情性的「見え」によって包まれているのが普通である。例えば、考慮時間も短く決断的にすばやく、勢いよく指された場合、そこには機能的動き以上のものがひしひしと感じられ、次の手にとまどいを覚えたりする。場合によっては、情性的「見え」が擬装として働き、機能的「見え」が見えにくくする。この場合だと包み隠す情性的「見え」を捨てて冷静に立ち向わねばならない。おそらく、ロボットを相手にする時には、この情性的「見え」は存在しないだろう。

このように機能的「見え」が情性的「見え」に包まれた「見え」となるのは、駒と対局者との指示関係が受肉された指示関係であるからである。そしてこの指示関係が対局「場」においてのみ成立することに止目する必要がある。終了した試合を棋譜で再現する場合、この対局「場」はもはや実的には成立していなく、盤面上に棋譜に同順して戦況を繰り展げるといっても、対局者は亡霊で姿を見せない。そのため盤面上には機能場のみが出来て実戦の時の対局場は剥ぎ取られ、対局者の情性、気質、情緒は「見え」にくく、対戦記事とか持時間の使い方から辛うじてかすかに推し測れるにすぎない。逆に、再現将棋の方が情性的「見え」がつくられにくいので機能的「見え」をそれとして見ることが出来る。従って再現は棋譜に同順すればよいだけで対局者の消費時間通りに盤面上に再現してもあまり意味がない。これに反して実戦将棋の対局場では生身の対局者が盤面向い、真剣勝負ともなれば周囲には異様な対決の空気が流れる。どの対局者もこのような零困気の中で盤面上をじっと凝視して自分自身が創り出した総体的「見え」（現況の「見え」、成行き「見透し」、相手の情性的「見え」と自からが闘うことになる。よく敵は心の中にあるといわれるのは、この総体的「見え」がつくりだす歪曲、例えば自らの勝ちをあせったための機能的「見え」の不透明化や曇り、冷静さを喪ったが故の思考力の鈍化、相手の鬼手による畏怖、相手の失着による油断と楽観、相手の長考によるいらだち、等々の心中に樹立されたこの「見え」の歪曲との闘いの謂である。

どの「見え」も、既述した如く、単子的な主観的なもので、その人のみの、その人独自の単主観的な性格をもつ。情性的「見え」は余計主観性を濃くしている。対局者二人の体験時間が異なるのは、この「見え」を各自が自分流に心中に創り出していてそれに自分流に応答していることによる。別言すれば生身の対局者は対局場の中に生きられる自分の時間を創って、その中で生きる。対局場と機能場についていうなら、後者は前者の中に包みこまれた形をとっている。

対局の「局」^{ツギネ}とは、周界から仕切りで分たれた狭い部屋、つまり指し手二人がつくる一種独特の生きられる空間である。中国の古事に庭の橋^{ダチバナ}の大きな実を割ったら、その中で二人の白髪老人が囲碁を打って談笑自若としていたとある。この橋の実の内こそ「局」である。この中の生きられる時間は、外界の自然的時間や暦の時間とは別個なのである。この時間こそ、また中国の古事にいう「爛柯」である。「晋の時代、きこり王質がいて、山に木を伐りに出かけると、山奥の石室の中で二人の童子が碁を打っているのに出くわした。彼はなつめのようなものをもらって食べたらずしも飢を覚え、斧を脇においてそれを観戦していたら、童子のいうには、「おまえさん、あんたの斧の柄がくさっているよ」きこりは驚いてただちに自分の里に帰ってみたが、もう当時の人は誰一人いなかった。」がその主旨である。前者の古事は対局者だけの時間の様子が描かれているが、後者の古事には対局者だけでなく、観戦者（享受者）の時間まで含まれていて興味を惹く。

ともあれ、この二つの古事は勝負に打ち興じている時間が、日常的な、自然的な時間と境位を異にしていることを美事に謳っている。そして古来より勝負事が遊び事の内に数えられ、仕事と違って、地に足のついていない浮ついた事とされ、あまつさえ悪事に数え入れられてさえいる（囲碁双六は四重五逆の悪事）。

最後に、ここで何故、将棋等の情動的ゲームが日常的な実践上の時間や自然的時間と境位を異にするかに触れておきたい。

車中で短篇小説を読む乗客は、既にある作家によって創作されたその作品独特の擬似時間としての虚構の時間につき合うことになる。この時間は既述したように汽車がA駅からZ駅まで走行する実在的な事象の時間とは異なるし、また乗客の生体としての生物学的事象の時間とも異なる。乗客が読者となっても実在的な生体であることを止めるわけではなく、むしろ読書中にあるのは生体の生物学的事象が生物学的事象として前面に立ち顕われなく背後に隠れる点に問題がある。こうもいってよければ、読者の読書時間というのは作品の虚構の時間と読者の生体としての実在的時間とが織り合ったもので、虚構の時間とも実在的時間とも境位を異にし、そのいずれにも還元などは出来ない独特のありようを示している。無我夢中で読書に耽っているなら、彼の生きられる時間とはまさしくこのような読書時間である。同じことは情動的な勝負事についてもいえる。違いは、この虚構時間を創り出して行くのが、ある作家ではなく、勝負をする当事者であることにある。対局者二人は、棋移という一つの機能的事態の推移（虚構時間）を共創造しながら、と同時にその時間とつき合うことによってその時間と織り合うのである。これが両人が共有する車中での対局時間であり、先きの橋の矢の中の現実離れした幽遠な夢幻な時間となる。こうもいってよければ対局者自身が創り出した虚構時間の中に巻きこまれてそこから脱出できない状況に置かれているのである。その相貌は無我夢中のそれである。時計の無情な相貌は全く背後に隠れて見えてこないののである。否、時計の無表情を見えなくさせるのがこの虚構の時間とのつき合いの生きられる有情の時間である。

—つづく—