

宮澤賢治作品における“猫”という存在について —ウィトゲンシュタインの言語ゲーム的観点から—

武藤 彩夏

宮澤賢治作品の言い回しは非常に独特で、読み手に様々な解釈を行わせる。そのような彼の作品の中で「猫」という生き物は非常に大きな存在感を示していた。賢治は自身のエッセイの中で猫というものが大嫌いだと公言していたにもかかわらず、賢治童話（ここでは初稿と改訂版でタイトルが異なるものは異なる作品として考える）102作品のうち猫という単語が一度以上登場する作品数は20作品に及ぶ。この登場回数の多さに、賢治が猫に対して作品の中で与えた役割があったのかもしれないと疑問に思うようになり、本研究の目的をその猫という存在が与えられた役割というのがなんだったのかを明らかにする。

宮澤賢治作品では、人間以外の生物が多く登場する。作品での彼らの意思伝達方法はかみつくことだったり鳴いたりなど各々の本能的な行動によるものではなく、発話・会話によるものが主であった。人間以外の生物が人間と同様の発話・会話を行っているということを重要なものだと捉え、猫という存在が個々の作品の中でどのような言語ゲームを行っているかを考察する。そして個々作品の中での猫の言語ゲームの特性を見ることによって、全体での猫の言語ゲームを検討していく。それにより、宮澤賢治作品で猫がどんな存在であるのかを考察することができる。

本研究では、猫という単語が一度でも登場している20作品のうち、猫が主体として発話・会話を行っているもの、かつ、人間が猫の名前を冠している作品で更に本文中で猫と呼称されているもの、計7作品を対象とした。対象とするのは「鳥箱先生とフウねずみ」、「クンねずみ」、「ポラーノの広場」、「セロ弾きのゴーシュ」、「どんぐりと山猫」、「注文の多い料理店」、「猫の事務所」である。これらの作品1つ1つでの猫の言語ゲームを考えていくと、見栄を張る賢者、内実に賢さを秘める者、権力に固執する者、重要な啓蒙者、柔軟な思考をもつ権力者、知者でありながら狡猾さをもつ捕食者、そしていじめ社会の中にいる者などが選定した研究対象から考察できた。

これらの要素をまとめていくと猫全体の言語ゲームでは、ゆるいつながりがあることが見て取れた。以上より、宮澤賢治作品での猫は、賢者ながら物語での負の側面を負わされる者としての存在であるといえる。本研究では、賢治作品全体での猫の存在が何かを考察することはできた。しかし猫の中には、山猫・家猫の区分があることが指摘されている。今回はそれらがどのような存在であったかを検討するまでには至らなかった。今後の動きとしては、山猫・家猫の区分でどのような差異があるのかを考察していきたい。

(指導教員 横山幹子)