

『ガラス玉遊戯』序文第三稿（一九三二年初夏）

ヘルマン・ヘッセ著
石橋 邦 俊訳

ガラス玉遊戯のイデーを中心とする作品は『東方巡礼』と繋がりがあがる。その端緒は一九三〇年末に遡るのである。

ガラス玉遊戯の成立と性格について

関心ある読者のためにここに保存する序文は三度、改訂された。以下の序文はその第三稿であり、一九三二年初夏、一九三三年のあの事件のほぼ一年前の成立である。この序文を現在ドイツで公刊するのは不可能と考えられるので、私は一九三四年五、六月、部分的に改めた第四稿を書き上げた。

一九三四年六月 モンタニョーラ

ヘルマン・ヘッセ

クネヒトの伝記のために、ガラス玉遊戯の成立と性格に関し、簡便な叙述を試みたい。遊戯の名を知らぬ者はないが、その真の内容については非教養階級にあつて実には様々な相矛盾する見解が聴かれるのである。それ故、この簡便な試論にガラス玉遊戯の完璧な理論と歴史を望まれては困る。我々は言明しておきたい。より適わしい、より優れた著述家にも、今日それは不可能であろう。この法外な課題は、後世に委ねられるであろう（尤も、それを可能とする精神情況と資料がそれまでに失われな

かつた場合である)、そしてその時には数多くの文化史家と哲学者がそれに携わることであろう。ともかく今は、ほぼ暗示や省略に依るよりない。教養階級の大多数は、ガラス玉遊戯の性格に関しおまかな観念を有しているもののその規則や奥義についての知識はきわめて表面的であるし、真に遊戯に通じた少数者は己れの知るところを喋々とする気など、それが禁じられていないにせよ、持ち合わせていないだろうからである。それ故我々は有名なこの遊戯の歴史に関し、争う余地なく確かな事実を報告するのみとする(おそらくそれでも、ここで歴史と

石橋 伝説を峻別するのは不可能である)。我々は初めに、もはや今日の遊戯とはいかなる親近性も見られない、実に卑俗な遊戯の前史に触れ、後に、上級教養階級がこの素材について今日抱いている観念に幾分なりとも合致することをガラス玉遊戯に関し、大略、述べてみたいと思う。我々は遊戯を敬愛するものである。しかし我々は専門の遊戯者ではなく、最高位の遊戯者集団にも属していない。それ故我々にも、噂されているがごとく、遊戯とその全規則の歴史が、言語ではないにせよ、奥義に参入した人々

ならば読むことができる遊戯そのものの記号で、既に書き留められているのであるのか否か、不明である。この写本のことは、折々、耳にする。幾世代を経て時々の遊戯指導者とその臣下によつて伝えられ、最高位の遊戯者集団にはその存在など自明であり、また彼らには読むことが可能であると言うのだ。しかし我々は、これを一般人の好奇心と素人の羨望が、遊戯を自分の側に引きよせんがために創出した多くの伝説の一つであると考え、充分な理由を有している。

疑う余地なき事実と思われることがひとつある。すなわち、ガラス玉遊戯とその奇妙な名称は遠い過去の、あまり感心できぬ時代、一九四〇年前後のドイツに由来すること、更にあのまことに貧弱な、いや滑稽なばかりの端緒以降、遊戯が信じられぬほどの発展と洗練と深化を経たことである。後者に比すべきはただ、ソクラテスマでのギリシア哲学とドイツ音楽の最盛期(およそ一六〇〇年から一八〇〇年まで)のみである。

遊戯の「発明者」かつ創始者はラインホルト・クライバーなる人物と見なされる。会計監査院顧問の称号を持

つ、フランクフルト・アム・マインの官吏である。彼の「發明」はかなり正確に一九四〇年頃と確定できる。この人畜無害な発端から後に生まれ出たものは、確かにもはや比較するさえ愚かな全く別のものであつたが、かくも多様で驚嘆すべき現象に最初の契機を与えた功績は、まちがいなくこのラインホルト・クライバーに帰されて然るべきである。この人物については一般に充分よく知られているとは言えず、また、当時のヨーロッパ及びドイツの平均的人間の典型であるこの人物は、およそ我々の興味に値するとは思われぬのだが、我々はしばし、彼のもとに留まらねばならない。彼の没年の追悼文が数篇の引用は行えるものではない。歴史家ならば誰しも彼の時代とその発声器官たる新聞のレベルを充分承知しているからである。クライバーはネッカータール下流域の出身であつた。中上級国家公務員の大多数、及び名望ある産業家を少なからず生み出した地である。通常の中、高等教育を了え、官吏の道に入った時、彼は既に中程度の財産をうまく投資しており、十年ほど後にベルリンのあ

る卸商人の一人娘と結婚した。フランクフルトのクライバー家には、精神的エリートではないにせよ、彼の地の一部の教養人士と教養市民の家庭若干が出入りした。文学と芸術に関心を有し、政治にはむしろ疎遠で、当時の学問にはひと通りの知識は持つという、市民文化の龜鑑とも言うべき著名なサークル、当時のドイツにはまだ多く見られたがもはや時代の典型とは言い難い、幾らかの点では時代遅れと言えるタイプのサークルであつた。こうしたサークルには、全体としてはむしろ第一次大戦前の時代のドイツ中流市民文化の無害な残滓といった趣がある。ちなみに、この一種の後進性はこうしたサークルの人々にも十分自覚されていた。しかし人々はこれを羞ずるよりむしろ是としたのである。こうしたサークルでは、時代精神との密接な接触など一顧だにされなかつた。時代精神なるものは最高に怪しげな、危険なもの、共產主義的で反文化的なものと考えられていたのである。幾莫かのギリシャ語とラテン語の知識やリベラルなヒューマニズム、それに古典音楽(ただし当時はまだヴァグナーやブラームス、その他今日では既に名の知られぬ後期ロ

マン派の作曲家たちまでもここに含まれていた)を解すセンスを多分に誇りとしていた。ゲーテを読み、音楽の夕べを催したが、すべてに、墮落衰微しつつある文化の只中にひとつの島、ひとつの砦を築くという自負が幾分かめられていた。ほぼ死に瀕しているといわれていたこの文化のどれほどのものを彼らが現実には有し、また予感していたのか、当の人々も敵対者も知らなかった。政治に関し彼らは、可不可なく平穩な日々には見下した無關心を示し、騒乱の時には不安に為す術もなかったが、唯橋 一所謂ボルシェヴィスムスには常に憎悪をあらわにした。思い起こしていただきたい、それは止まることなく転落するかに見えた、かの数十年の只中のことなのだ。政治上の見解の相違に殴りあいやピストルで決着をつけるのを常とした時代、ドイツでは、共和制に再組織されたという、世界大戦のショックなお醒めやらぬ人々が重大な決断を求められているという妄想を抱きながら、様々な政党のプログラムによって数ヵ月毎に、真剣に、そして不安に震えつつ投票箱に駆りたてられ(その実、何ひとつ決定されなかった)、新聞と一にぎりの素人政

治家が甘い汁を吸っていた時代のことなのである。

このサークルの談話にクライバーの妻も積極的に加わり、水割りの「教養」に飽和したこの世界にふさわしい人物たる実を示そうと懸命であったが、彼女は生家や少女期の生活から異質な習慣と嗜好を少なからず引きずっていた。夫人は複雑なトランプゲームを好み、ある亡命ロシア貴族に当時流行したブリッジの教授をうけていたのである。クライバーが会計監査院顧問の称号を得て年金生活に入ると、夫人はこのゲームと授業に夫の気を惹こうとした。しかしクライバーは、常々は妻に対し騎士であつたにも拘らず、全く興味を示さず、時には不機嫌な口調で事細かに、教養ある大人が英語を読み公演を聴かずに、ほんのトランプの如き空疎な時間潰しにまともな研究心と膨大な時間と、熱意と金銭を費やすとは不適切かつ実に悪趣味と思われる旨、言明したのである。

「公演」はクライバーの時代、他のいかなる時代にも増して愛好された。当時の人々のメンタリティを追体験するのは困難である。例えば、大学教授か出版社の編集者が数百名の聴衆を前に「公演」を行う、しかも聴衆の誰

一人としてこの一時間の公演を別にすればその業績も生涯も知ろうなどとは思わない（そして次の次の公演までにはすっかり忘れてしまっている）文学者、学者、探検家、或いは画家や音楽家についての公演とは、いささかも馬鹿げた、有り得ないことなどでは全くなかった、自明のことであり毎日催されていたのである。青のチョッキで馬車から降りたち、シュトラースブルクやヴェッツラールの娘を誘惑するゲーテの話があった、またアラビア文化の公演では幾多の知的流行語がルーレットよろしく縦横に入乱れ、時に一つでも既知の言葉が見つければ誰しも喜びを覚えたのである。彼の恐るべき言語価値の下落が既に目前に迫っていた。そしてこれが、わずか後の禁欲的な対抗運動の因となったのである。

さて夫人にブリッツの代替を与え、かつ同時に己が教養の力の程を示そうと、クライバーはあり余るほどの自由時間を費やして真の教養人にふさわしい社交のゲームを案出した。

このゲームは何ら独創でも真に発明と呼べるものでもなかった。複数の既存のゲームを手本としていたのであ

る。クライバーは少年時代、生家で母や姉妹たちとよく「文豪カルテット」というゲームをしたことがあった。作家の名とその代表作の記されたカードが四枚で一組（カルテット）を作るのである。例えばカードを配ってシラーの肖像と「テル」の付いたカードが来たとすれば、更に何とかして他の三枚のシラー「群盗」「ヴァレンシュタイン」「マリア・シュトゥアルト」を集めねばならない。これができれば、カルテットが揃ったことになり「上がり」となって一点を得る。更に当時の新聞には「クロスワードパズル」などと呼ばれた一種のなぞが載っており、何十万もの人々が真剣にこれにとりくんだのである。これは、知っている六文字のイタリアの歌手名や二文字のシベリアの河川名で既定の空欄を埋めるというパズルである。

このようなゲームをもとにクライバーは自分のゲームを創出した。それは著名な人物と作品を記したカードであった。ただし幼時の「カルテット」の文豪に加え、音楽家、画家、建築家も採り上げられ、常に四枚が一組というのではなく、三枚、五枚、六枚が一組のものもあつ

た。例えばゲーテやJ・S・バッハは六枚が一組だが、レックシングやグルックは三枚一組だった。各カードの上部には赤の太い文字で芸術家の名が記され、次に生没年及びその場所、そして三、四、或いはそれ以上の「代表作」が書かれて、その一つに下線が施されていた。この下線付きの作品がそのカードというわけである。上方左角にはカード毎に一個の文字が記されていた、Kは作曲家、Dは作家、Aは建築家等々という具合である。カード数は非常に多く、テンプル一杯の人数でゲームができた。クライバー自身の手になるカードは二種類の字体に二色で書かれ、きわめて清々しく、楚々たる印象を与えた。

一組残っているこのオリジナルは今日でもフランクフルト市立博物館で閲覧できる。

つまり、クライバーのゲームは、万事においていたって無邪気な遊戯であったのである。一種の小市民版雑学教養ゲーム、いわばカードという形に変じた学芸百科であった。紳士淑女がテンプルを囲み、「失礼、シューベルトの鱒四重奏をお持ちですか、グループBです」とか「ベルニーニのバルベリーニ宮を頂きたい」などと問い

六
 交わす様を想像すれば、苦笑を禁じえない。しかしにも拘わらず、参加者は退屈しなかった。このゲームは確かに、教養カルテットに興ずるものは教養の徒、時代に遅れた者であり、「文化」という聖なる伝統の担い手、護り手であるという一種のしるし、一種のスローガンだったのである。また、この芸術家カードの魅力は店頭にある既製品ではなく、自らこれを作成する点にあった。このゲームは自在であった。拡大も限定も、専門化も一般化も意のままだった。これが非常に好まれたのである。ほどなくして、フランクフルトで教養を重んじる家庭はすべて、このカードを、しかも複数、有するようになった。この流行はすぐに他の市に広がり、ドイツの国境を越え、熱狂や嘲笑をひきおこし、老若男女を魅了し、数年にわたって風刺新聞にタネを提供し続け、ついに巨大な流行となってヨーロッパ全土を席卷した。その様を思いうかべれば読者は微笑されるであろう。しかし、内戦時代初頭の当時は、事実、次のような様相を呈していたようである。地球の全域が痙攣し政治家たちは彼らのさびついた箱を忘れさせまいと、数ヵ月おきに「我が国の

命運を永久に決する」選挙に人々をおびき出し、ほんの些細なきっかけで、常時、殺し合いや街頭暴動が生じていた一方で、こうした事件のかたわら、まさにこの同一の民衆の半分は終業後にはめいめい、新聞の日曜版付録にかがみこみ、クロスワードパズルに興じていたのである。クライバーのゲームはそれ故、むしろひとつの進歩であり、控えめな洗練だった。今日このようなことはすべて珍妙に、ありえないお伽ばなしのように思えるかもしれない、しかし現実だったのである、少なくともドイツでは。カルテットやクロスワードパズルに打ち興じていたこうした人々には、足下で大地が裂け恐ろしい虚無が顔を覗かせているのを忘れる切実な必要があったことを想起すれば、むしろ彼らの考え方や心理を身を以て感じることもできる。思いうかべていただきたい、政治を若干の野心家の手から奪回する決心ができず、時には道を渡るにも武装した連中に怒鳴られ蹴られ、殺されるのも稀ではなかったこの人間たち、自分の教養や文化に必死にしがみついていたこの人間たちが、死や苦痛や飢えにはまったく無防備だったのである。自動車の運転や複

雑なトランプを習得し、このうえなく巧妙狡猾な脱税法を会得し新たに発明したこの注目すべき人間たち、彼らは恐怖に対し自己を鍛え、死の不安とひとり闘う労力と時間を自らに与えなかった。びくびくと生活し、絶えず不安を抱いていた。このように考えれば、当時の公私にわたる生活の、我々には信じ難い、グロテスクに見える特徴が少なからず説明できる。我々はこの頃の人々を、程度が低く、悟性も見通しも持たぬどうしようもない愚物と考えがちだが、当の彼らも「中世」の人間をそう評していたのである。いや、彼らは決して愚物ではなかった。今日の我々が一向興味を覚えぬ物事に向けられていたとはいえ、彼らも少なからぬ悟性を有していたのである。我々がかくも優れ、かくも賢明であると感じているこの時代ととも、我々がクライバーの時代に対すると同様、後世から微笑をもつて眺められるかも知れないのだ。つまりクライバーのゲームの魅力はその自在さにあったのである。家庭、交友範囲、大小の社会単位毎に各々のカードを際限なく創ることができた。カード数千枚に及ぶゲームがあった。これは芸術家や哲学者のほかに数

学者、政治家、発明家、探検家、スポーツ選手及び俳優を含んでいた。しかし、こうした漠然と無制限な巨大なゲームは長く続かなかつた。それだけになお、特定領域のゲームが好まれた。それはすぐさま無数に創られ、繰り返し新たな魅力的なゲームが案出されていった。「一七〇〇年前後のドイツ室内楽」というゲームを始めて創つたのはフランクフルトのある音楽家サークルだった。このゲームでは各カードに作曲家名と作品番号に加え、作品の主要モチーフが五線に記されていた。音楽愛好家同士のゲームでは、カードの有無を問うかわりに、石そのモチーフを、歌ったり、口笛で吹いたり、ハミングしたりした。そして一座のものが美しい主題に捉えられ、しばしカードのことは忘れて引用された作品をポリフォニックに、思い出し得るかぎりハミングするのも稀ではなかつた。音楽の特定領域ゲームと音符の導入が、ゲームを単なる遊戯から儀式へ、心の表現へと展開させる端緒であつた、こう言つてもよい。

他のサークルではゲームは他の領域へ適用され、さまざまな学問領域も採り上げられたが、当初はさしたる成

果はなかつた。それが数学に及んだのはいよいよ最後であつたが、この最後の分枝こそ、徐々にゲームに全く新たな基礎と意義を付したものであつた。我々がここに描こうとしている、そして偉大な遊戯名人クネヒトが属していたガラス玉遊戯はそもそもここに始まるのである。

とまれ、クライバー自ら命名したその「文芸」ゲームは、既に誕生後数年において少なからぬ洗練を加えられる程のものではあつたのである（いかに精神性を求められぬ時代であつたとはいえ、教養の断片を弄する単なるなぐさみごとというだけであれほど愛好されるのは困難であつたらう）。プリニウス・ツイーゲンハルス、その決して無視できぬ論文「紀元二〇〇〇年期ヨーロッパの精神的考察え書き」においてクライバーの名を挙げずにガラス玉遊戯に関し数頁の注目すべき考察を行つたこの人物は、特に次のように述べている。「この遊戯が誕生時の素朴な形態において博した人気についてはこう説明できよう。一九〇〇年以降の世代では、殊に一九一八年以後は突発的に旧に倍するテンポとなつて、少なくとも中部ヨーロッパの教養市民層に、数十年前は二一

チエの如き単発的な天才的先駆者に見られるのみで一般には理解されなかつたひとつの考え、むしろひとつの精神状態が蔓延していた。すなわち、我々の文化は老年を迎え、もはやなんら開花させる力を失つたのみならず、西洋の生を支えてきた精神的倫理的足場がすべて老朽化し崩壊直前にあるという考えであり精神状態である。機械化の進行と文化が生み出し創り出してきた精華の全的喪失へのこの洞察は、それ自体としては正当ながら、ほぼ例外なく悲観的であつた。いわば絶望的な現在の、有り余るほどの悪しき徴候は例の過程の必然的帰結と解され、我々が文化のこの晩期の好ましい肯定的側面を認めようとする者はそれまでいなかつたのである。さて、当時、時代の肯定的な、いや最高の財産のひとつが、少数者の知をこえて、多数者の意識に広がつたのである。そして教養カードゲームもその一翼を担つたのだつた。我々が晩期は老年であり非生産的ではあるが、己が文化の、また他の文化の全財産を一望し、これを自在に知的に使いこなすことができるという、古典文化の末期にヘレニズム・アレキサンドリア時代もおそらく有していたと思

われる意識の拡張にこれほどの役割を果たした手段はなかつたであらう」

以上、ツイーゲンハルスである。そして我々も彼の見解を是認せざるをえない。クライバーのカードゲームは幾千もの人々に自覚させたのである、彼らは掘み尽くし得ぬほどの財産の末期の所有者であること、新たな創造によつてそれを富ましむるのはもはや不可能とはいへ、とまれ、それ故にこそ遊戯として享受できるということを。無論、この愉しみに至るにクライバーのゲームは粗略稚拙な発端でしかなかつた。今日我々が所有しているものが現実には我々に相続されるには、精神的、また技術的な様々の方法の改良と思考の倫理の一種根本的な変更が必要であつた。先に我々はクライバーの時代を精神的要求を欠く時代と呼んだが、しかしその時代は確かに、最高度に洗練された方法と技巧を有していた。ただこのクライバーの時代は、最良の方法といへども絶えざる点検と批判を要し、飛行機や自動車の運転と、例えばそのような洒落たマシンの発明にはなお雲泥の差があることなど考えもせずに、こうした財産を一種子供の遊びめ

いた軽率さで扱ったのである。既に下降を示していたとはいえ、当時の世代の技術的訓練がともかくもなお高い水準にあつたのに対し、精神的な訓練は浅薄で荒廃していた。その有り様を知るのは簡単である。あの時代の通俗文学を一瞥するか、国営放送の当時の番組を思い起こせばよい。編集者や「教養人」が先頭に立つて、無選択に混ざり合つた文化の塵芥を全く喰人種的に捲き散らし、それが時の政府に許容され大衆に愛されるのみか、満足と称賛を喚起したのである。このような状態の帰結は文字どおり無惨であつた。精神史では、クライバーが石属していた彼の時代は「フェュトン時代」と呼ばれている。これはプリニウス・ツイーゲンハルスがその有名な著作の幾つかでこの時代に冠した名称である。

さて、ほかならぬこの「フェュトン時代」にクライバーの教養カードゲームは実によく適していた。その速やかな成功の原因はここにある。しかし、同時に、本質においてこのゲームは「教養ある」階級に過去の宝物庫への眼を、更に、この幾多の宝物を忘却するのでも朽ち果てさせるのでもなく、また同様の新たな財宝を創造すると

いう苦しみのみ多くして不毛なる労苦に身を削るのでもなく、それを用いて最高度の喜びと多様さと、意味をもたらず遊戯を演じるという可能性への眼を開かせたのである。

クライバーの世代の終わりとはほぼ同時に、卑俗な「フェュトン時代」の精神活動は不振の極に達していた。一九五〇年頃、講演、新聞、書物に現われ、人々に讃嘆されたものは、一九三〇年の幾分控えめな水準すら、かなりの程度下回っていたのである。確かにこの時代にも優れた学者は数人あつたが、大学も含め、高等教育機関は全体において惨憺たる無責任状態に低迷し、知的誠実より発するもつとも容易なルールすら忘れ去られたかに見える。この状況の、大学におけるあわれにして滑稽な、なおかつ荒廃した側面を示す例として（そればかりか、当時学生は講義拒否やデモ、教師に対する殺人まがいの行為等々を勝手放題に行なっていた）、我々は一九五〇年頃出版されたドイツの大学教師の大部の著作二冊を挙げようと思う。ともに奇書として、ある程度の名声を博した書物である。まず、ランクハール教授の四つ折り版一

五〇〇頁に及ぶ二巻本、胸を打つ『欺瞞の戦争犯罪』である。この著作でランクハールは、一九一四年の世界大戦の間に当時の敵国がドイツ国民やその国民性、その指導者等々に向けた非難、その頃はもう誰一人想起する者も真剣に取り合う者もなくなっていた非難めいたものに反駁を加えたのである。大戦当時は、戦争勃発の責をドイツに帰す、侮辱的な仇名が数多く使われていた、「フン族」「ヴァンダル野郎」「人喰い」など。ただしドイツ人も仇敵に尊称を奉っていたわけではない。「嘘つきカリア」「腑抜けブリテン」「裏切りイタ公」等々、ランクハールの大作ではすべて、嬉々とした調子で用いられている。つまりこの教授は、一九一四年の罵詈雑言などものはや誰一人思い起こすもののない世界に対し、三十五年遅れて、ドイツ国民とドイツ皇帝とドイツ将校、そしてドイツの外交の完璧な無実を証明してみせ、多数の証拠を添え断固たる調子で二人の人物、すなわち数世紀前に物故したフランス王ルイ十一世と既に全く忘れ去られていたテオフィール・デリカセなるフランス人官僚に責を求めたのであった。ランクハールは八十二才の高齢でそ

の著作を世に問い、その直後に没した。彼の生命をかくも保ったのはまさにその高貴なる使命の自覚に他ならない、世人は感動をこめてこう語った。箍の外れた老人の支離滅裂たるこの奇著は、外国ではほとんどただ一人の読者すら見出だし得なかった、またヨーロッパの新聞は一種敬意と憐憫の情を以てこれを黙殺したのに対し、ドイツでは（ここでも誰一人読んだ者はなかったが）優に二〇年に及ぶ名声をこの著作は経験した。当時、あるいはアジ演説、あるいはクーデターによって相次いで覇を競った政治の世界の傭兵隊長たちがこぞってこの本から文句を借用したからである。

いまひとつの書物ははるかに劣悪であった。シュヴェンチェンなる単科大学教授が出版した『緑の血』と題する本である。当時、リツケと言うラディカルな反体制的青年指導者がいた。十余年にわたって自他ともにドイツの「影の皇帝」の名を許した人物である。そして彼こそ、様々の民族神話によって思考停止になじんだ青年層に、自ら案出した「緑の血」なる新たな神話を与えた人物だった。この緑の血とは、すなわち、ごく稀な、少なくとも

三十世代に互る純血ゲルマン民族の家系より生まれる、眞の指導者の人格の、聖痕にも似た神秘のしるしである、と言われていた。古代ドイツ皇帝の多くがこの血を持つていたと言われ、ドイツ史の誉れとも言うべき幾つかの時期にはこの血統の存在が指摘された。ピスマルクもこれを有したと言われ、「影の皇帝」リツケも、無論、この血の持ち主であった。この神話を公然と批判する者はなかつた。当時、テロは日常茶飯の出来事であり、狂信に浮かされた青少年の不興を買えば生命を賭すことになると、だれしも承知していた。教養人は小心と保身のために、上に立ち彼らを養う人々のメンタリテイに対する批判など疾うに断念していた。しかし教授シュヴェンチエンは更に歩を進めたのである。『緑の血』を著わし、そこでゾロアスターやマヌを引き、サンスクリットやシュメール語、ギリシア語など、自ら読めもしない言葉を借用した（彼の専門は文献学ではなく、テニス学だった。当時はこのようなものにまで教授職があつたのである）。とは言え、彼は腐つても大学教師であり、更に、かなりの青年層を味方につけていたのである。かくて彼

は目指すものを手に入れた。「緑の血」に大学教授たる者の認定を与えた功績によつて、すぐさま高位の名譽職に昇進し、しばらくは毎週ラジオに登場した。そして、彼を讃える松明行進や称号、名声、安楽な暮らしに馴染んでしまつたため、彼は本職たるテニスを忘れてしまい、遂に代替のポストが創られねばならなくなつた。

クライバー世代の一種の精神的退化と時を同じくして、芸術制作、すなわち、模倣文芸、模倣音楽、模倣美術の制作は恐るべき数に達した。ヨーロッパが、最後の力をふりしぼつて、己が文化はともかくまだ創造的であると自分に言いかけようとしているかの感があつた。続く世代がもたらした変革は、驚くべく速やかであつた。数多くの小さなごく小さな文化的集団が時には狂信にも似た禁欲主義的嚴格をそなえた精神修養を新たに始め、他方では、芸術制作がほぼ完全に放棄された。フェルトンと芸術はひとつになつていたのである。

その間、クライバーのゲームは少なからぬ変遷を経たが、その詳細をたどる必要はあるまい。ただ特筆すべきは、ゲームの得点をガラス玉で表わすのが流行したこと

である。文学者には青、音楽家には赤の玉等々と言った具合であり、百点、千点など得点の単位に応じ、様々の形、様々の大きさのガラス玉が用いられた。得点者は自分のガラス玉を保管し、小さな点を玉を徐々に大きなものと換え、これを集めて遂には数珠を作るのだった。最も多くのガラス玉を有することが、多くの都市で名誉とみなされた。こうした副次的な習慣がクライバーの時代に遡るものか、これも彼の創案になるものか、我々は確定できなかった。おそらく、クライバーは存命中、この習慣に立ち合うことはなかったであろう。しかし世にしばしば見られるように、ここでも、深遠で永続的なものに一過性の瑣末事の名が冠されたのである。クライバーの名はここ二百年、既に忘却されている。その「文芸ゲーム」もそうである。しかし、彼のゲームから後に生まれたいものは、今日もなお「ガラス玉遊戯」の名で一般に知られているのである。

遊戯に最初に真剣な洗練がほどこされたのはその音楽への専門化においてであったが、その精神化の完成には諸学芸のうちで最後に、実に数十年後によく遊戯を

採用した彼の学問、数学を俟たねばならなかった。大学生たちのあいだで始められたのだが、当初はまだ純粹な社交のゲームだった。カードには偉大な数学者の名と彼らが立てた公式か、天体の名称とその質量及び周期が記されていた。しかしほどなくしてただ公式のみが残るようになった。ゲームの参加者はこの抽象的な公式を用い、相互に発展させながら己が学問の系列的展開や可能性を演じあつた。そしてもうガラス玉の収集やカルテットなど考える者はなかつたのである。この公式によるゲームには全く独特の細心さ、冷静さ、さらに集中力が要求された。優れたガラス玉遊戯者という評判は当時にあつて既に数学者の間で大変な重きをなしていた。それはきわめて優秀な数学者というのと同義だったのである。

これがガラス玉遊戯史上、第二の大きな飛躍である。数学者や天文学者のもつて、かつての音楽愛好家の場合以上に、得点と空疎な知識の羅列という遊戯本来の性格は失われた。「フェユトン時代」の終焉と同時に、クライバーの市民的なゲームも終わった。あるいはその意味を失つたと言ってもよい。替わって登場したが、既に

万人向けの他愛無いゲームたるを越え、エリートによって養われ陶冶され、諸学の女王をいただく公式連鎖、あるいは公式の対話によるあのゲームだったのである。ドイツの全数学教室でこの遊戯に熱中した人々には、後年この遊戯が獲得するにいたる、ほとんど宗教的とも言える意義の予感が既に生まれていた。そしてこれらのゼミナールは、フェユトン文化の崩壊の後、精神活動の極めて重要な揺籃となったのである。一九六〇年前後には既に、あのフェユトンからの（また芸術からの）離反が、橋初めは一種の精神的エリートの小さなサークルで、始まつていた。またこれは同時に、修道士の厳格さを備えた新たな陶冶の母胎となった厳密この上ない精神の訓練への、あの転向でもあった。精神的研究に専心しようという青年たちは、もはや大学を覗いて見ようとはしなかった、また、それは不可能であった。大学では、何の権威もないおしゃべりの教授連がかつての高度な教養の残滓をこぎれいな小箱に詰めて差し出してくれるだけだった。青年たちはこの時、総合工学を習得せねばならなかつたかつてのエンジニアと同じく、いやそれ以上に厳しく己れを責め、学ばねばならなかつた。狭く険しい道を行かねばならなかつたのである。数学とアリストテレス的、スコラ哲学的訓練によって己れの思考力を高め、浄め、さらに彼ら以前の数世代に互って学者の最高の目標とされてきたものをすべて完全に断念することを学ばねばならなかつた。安楽かつ迅速な収入、公共の名誉や様々の榮譽、新聞の称賛、銀行家や事業家の娘との縁組、快適かつ豊かな物的生活である。重版を重ねる「作家」がノーベル賞を受け瀟洒な別荘を持ち、大医学者は数々の勲章を得て使用人にかしづかれ、学者には富裕な妻と眩しいほどのサロンがあり、化学者は企業の顧問となり、哲学者が幾つものフェユトン工場を経営し魅惑的な講演で満場の聴衆の喝采と花束を受け取る：こうしたものはすべて消え去り、今日まで再現されていない。こうした者たちを羨望すべき範と仰ぐ、小利口な若者もこの時はおおなくなかつたろうが、公の尊敬と富と奢侈へ到る道はもはや大学の大講義室や研究所、博士号に結びついてはいなかつた。低迷の極にあつた精神的職業など世間的には既に破産していたのだが、逆にそこでは、一種贖罪

にも似た狂信的な献身が再び人々を捉らえていたのである。そして功名や安楽な生活を求める上述の若者たちは魅力を失った精神性に背を向け、栄達と利潤を迫及する職業を探したのであった。

ここは、精神が国家においてもその純化を貫徹した詳細を叙述する場ではない。ほどなくして人々は気づいたのである、精神の鍛練を深めず、これをなおざりにする世代がいくらかでも続くと、現実の生活も敏感な影響を蒙り、責任と技術とがあらゆる職業において（工学の分野でも）徐々に後退すると。かくて、利潤の追及が外向的人間に委ねられる一方、国家と国民の精神的基盤、すなわち全教育システムは精神的人間によって完全に占有されることとなった（今日でもヨーロッパのほぼすべての国で、青年層の精神的教育は、ローマ教会の手によるもの以外、かの無名の官庁が掌握し、就学初年度から最終的な職業試験にいたるまで、すべての教育と授業を立案監督している）。初等、もしくは高等教育の終了時にこの教育体制を離脱し、富、権力、名誉といった世俗の腕に身を委ねる者もあろうが、それは何人にも閉ざされ

てはいない。しかし一般人にとって彼らの精神的側面の指導者の厳格さと所謂「高慢」がいかに不快であつても、時に個々人が反抗することはあつたが、この指導権は微動だにしなかつた。これを保ち、これを護っているのは単にこの指導者層の清廉潔白と精神的なもの以外は何等利益を求めないその態度によるのみではない、文明の存続にはこのような厳格な訓育が不可欠であるという意識、もしくは予感が疾うに一般に広まっているからである。思考の純粹さと明晰さが失われ、精神への無条件の畏敬が揺らぐと、船舶や自動車にも狂いが生じ、エンジニアの計算尺や相場、銀行の数学を支える権威も妥当性と足場を失い、混沌が生ずる、これは万人の認めるところである。ともあれ、長い時を経てようやく、文明社会の外面にも、技術、産業、商業等々も精神的倫理と誠実という広い基盤を要するという認識に道が拓かれたのであつた。

ドイツに始まり近隣の国民や国家のいくらかによって認められ促進されながら、歴史から我々が既に知悉しているこのような変遷が生じている間に、数学者たちに

よつて精神の遊戯へと昇華されたガラス玉遊戯は今一度、決定的な飛躍と新たな前進を経験した。すなわち音楽との新たな結びつきよつてである。時経るうちに純粋な知的なものとなつていた遊戯が、再び芸術の世界に接近する段階が到来した。一人のスイス人音楽学者（同時に彼は熱狂的な数学愛好家であつた）が、疾うに社会から消え去り一種秘教的修行となつていたガラス玉遊戯にその最終的な展開の可能性を与えたのである。この偉人の世俗の名は伝えられていない。彼の時代は精神的領域での個人崇拜をもちや知らなかつた。この人物はイグナトゥス・バジリエンスの名で歴史にしろされる。すべての偉大な発明同様彼の発明も、まちがひなく彼個人の業績であり彼個人に与えられた贈物でありながら、決して単に彼一人の必要と努力の産物なのではなく、より強力なモーターにつき動かされていた。常時精神文化に携つていた人々のサークルにはその新たな思考内容の新たな表現が烈しく求められていた。数学のみでは不十分であり、人々は精神的な新たな経験を書き留め傳達できる新たなアルファベット、新たな記号を切望

していた。このことを殊に明白に示しているのが二十世紀初頭、パリのある学者が著わした『中国追想』という一書である。当時多くの人々から一種のドン・キホーテとして嘲笑された本書の著者は、その専門たる中国哲学の領域では優れた学者だつたが、この書物で学問と精神修養が古代中国の文字のように複雑極まりないものをも個人のファンタジーと創意を排除せずに、かつ図形のかたちで世界のすべての学者に理解できるように表わし得る一種の国際的な記号の案出を諦めた場合、どれほどの飛躍があつてもいかなる危機がそこに出来るかを縷々説いている。こうした要求の実現への最も重要な一步を踏み出したのがイグナトゥス・バジリエンスだつたのである。彼はガラス玉遊戯の新たな言語、一種の記号と公式の言語を創出したが、ここには数学と音楽が同率で関わり、天文学の公式と音楽の符号を結びつけ、数学と音楽に謂わば共通の分母を付与することを可能とするものであつた。これで展開が完了したわけではなく、後に遊戯はなお多くの新たな領域に広がつたとはいへ、すべての基盤は二〇三〇年頃のこの時、パーゼルの無名

氏によつて据えられたのである。かつて半教養人の年金生活者や役人の浅薄な娯楽であり、その後しばらく数学者の特別なスポーツであつたガラス玉遊戯は、この時徐々に真に精神的な人々、学者、学生、多くの芸術家を惹きつけ始めた。多くの由緒あるアカデミー、多くのロジが遊戯に着目し〔時には幾らかのカトリック修道会でも非常に愛好され〕、数百年の歴史を持つ東方巡礼者の結社は特に遊戯に熱中した。更にここに新たな精神の大気を嗅ぎつけとりこになつたカトリックの僧団もあつた。殊に、ベネディクト派では少なからぬ数の修道院で遊戯が余りに愛好されたため、既にこの時、この遊戯がそもそも教会やキリスト教を損なうものではないのかという疑念が焦眉の問いとなることもあつたほどである（この問題は今日まで消え去つたわけでも決定的な解答を見出したわけでもない）。

バーゼルの無名氏による偉業以後、ガラス玉遊戯は完全に今日あるものへと速やかに発展を遂げた。すなわち、精神世界の精髓、全文芸世界の総合の実現となつたのである。精神活動における遊戯の役割は、先立つ時代に芸

術が果たしていたそれとほぼ合致している。少なくとも、ガラス玉遊戯が、クライバー期の文学に由来し、当時多くの予感する人々の憧憬の目標の名であつた名称で呼ばれるのも稀ではなかつた、すなわち、「魔術劇場」である。

既にこの時、遊戯はその誕生以来、素材の領域を無限にまで広げ、遊戯者に求められる精神的能力においては一種の高次の学問となつていたが、かのバーゼルの無名氏の時代、なお本質的なものが欠けていた。すなわち、この時に致るまで、遊戯はどれも謂わば知識と思想の領域から採つた幾多の集約的想念の併置であり対置であり、秩序付けであつた。時を超えた幾多の価値や形式を敏速に想起し精神界を巧みに飛行する術であつた。二〇八〇年以降、ようやく徐々に瞑想というコンセプトが採り入れられはじめた（尤もこの概念自体は教育研究制度の中に既に存在していたものである）。記憶力のみに秀でた者がアクロバティックな遊戯を演じ、無数の想念やその切れ端を矢継ぎ早に繰り出して、参加者を煙に巻く

(1)原稿にて削除。

という好ましからぬ事態が生じていたのである。こうしたアクロバットは次第に厳禁されるようになり、瞑想が遊戯の極めて重要な一部となった。いや、それは、いかなる遊戯であれ、その観客聴衆の主要事となったのである。これは宗教への方向転換であった。遊戯者の想念の連鎖や精神の綾を隈なく、明敏な注意力と陶冶した記憶力で知的に追うだけではもはや問題とならなかった。より深く、全身全霊を挙げて没頭することが求められるようになった。つまり、ある遊戯者がひとつの記号を喚起すると、遊戯参加者全員が記号の意味するところを集中的に想起すべく、その記号に関し、その内容、意味、由来に関し、厳格な沈黙の観想が行なわれるようになったのである。この瞑想の技術と訓練法は教育経験者ならばすべて、その出身校で身につけていた。学校では瞑想術がきわめて入念に教育されていたのである。瞑想によって、遊戯の象形文字は単なる文字、アラベスクに墮す危険を免れた。

またこの時までガラス玉遊戯は、教養階級の人々の愛好されてはいても、例えばチェスと同じく、どこまでも

純粋に個人的なトレーニングであった。一人でも二人でも、多人数でも可能であった。無論、とりわけ靈感に満ち、構成も優れたみごとな遊戯は、書き留められ、街から街、国から国へ伝えられ、賛嘆や批判を巻きおこしたものであった。しかし、この時に到ってようやく、遊戯は公の祝祭という役割を徐々に持ちはじめた。今日でも個人的遊戯は万人に許されており、殊に若者たちは熱心に実習している。しかし、今日、「ガラス玉遊戯」と耳にしてすべての人が思いうかべるのは、おそらく、公の祝祭遊戯であろう。これは、ごく少数の衆に抜きんでた名人の指揮下に、招待客の敬虔な傾聴と世界中至るところに散らばる聴取者の緊迫した注目のもと催される遊戯である。この祝祭遊戯に数日、数週が費やされることも少なくなく、そのような遊戯が執り行なわれている間、参加者と聴取者は厳格な規定に従って、節制と無私の、瞑想の生活を送るのである。それは聖イグナツイウス・ロヨラの修行に参加した者に課せられる、厳密に定められた懺悔の生活に比すことができる。

終わりにガラス玉遊戯の性格を今一度要約し、同時に、芸術の消滅後、唯一、無名の教育者階級とともに残った精神界の勢力、教会に対するその関係を見てみよう。

遊戯のなかの遊戯は、時に数学、時に音楽、また文献学の主導下に一種の普通言語となった。遊戯者はこの言語を使い、略号や指示符号によって様々の価値を表わし相互に結びつけることができた。例えば、遊戯の開始は、規定の星座の配列でもバッハのあるフーガの主題、あるいはライブニッツやトマス・アクイナスの命題でもよい。そしてこの主題から、遊戯者の天分と意図に応じて、それが喚起する主導イデーを或いは拡張拡大するも、また同様の想念の類似点を用いてその声部を深めるも自由であった。例えば初心者なら、遊戯記号を使ってある古典音楽とある自然法則の間に様々な相似形を作りだし、また名手や名人は、遊戯を初めの主題から、自由に無限のコンビネーションに導いた。ある遊戯集団では永きにわたって、二つの対立する主題もしくは観念(例えば民族と個人、自由と法といった)を併置し対立的に展開し、最終的に調和融合させる遊戯が殊に愛好された。そして、

このような遊戯で双方の主題を完全に等価に、不偏不党の立場から徹底的に展開しテーゼとアンチテーゼを能うかぎり純粹に統合することに大きな意味が置かれたのである。天才的例外は別として、否定的、懐疑的、もしくは非調和的な結末に到る遊戯はおよそ好まれません、のみか厳禁されていた。これは遊戯が既にその最高の段階において遊戯者に開示していた意味と大きく関わっている。

遊戯は完璧なものを求める精選された象徴的な形式、あらゆる形象と多を超え自己において一なる精神、すなわち神への接近であったのだ。例えば、過去の敬虔な思想家が被造物の有り様を神の途上にあるものと、また、現象界の多様性を神的「一」によって初めて完成されるものとみとめ、これを思想の究極とみなしたと同様、ガラス玉遊戯の図式や公式は、あらゆる学芸よりはぐくまれた一種の世界言語を用い、遊戯し求めつつ、構築的に、音楽的に、哲学的に、完璧なもの、至純な存在、完全に満たされた現実在へと向かったのである。「実現する」とは遊戯者が好んだ表現であった。彼らは己れの行ないを生成から存在への道、可能態から現実態への道と感じ

ていた。(これは中世の多くの思想や中世後期のカトリック神学者たちに通ずるものかと思われる。例えばニコラウス・クザヌスの思考の流れがうかがえる幾多の条りである。次のような一節を考えてみよう。「精神の自己形成が潜勢力を軸として行なわれれば、万物は潜勢力において測られる。絶対的必然を軸とすれば、精神は神の爲し給うがごとく、万物を統一性、単一性において計測する。結合の必然性を軸とすれば、かくて万物はその独自性において測られ、最後に、規定された潜勢力を軸とするとき、万物はその存在において測られる。しかし、更に精神は比喩を用い、象徴的に計測する。数と幾何学的図形を使い、それらを写しとして用いる場合がこれである」

因みに、ガラス玉遊戯の先駆と見えるのは(いや、遊戯の思考の動きと多くの点で似通った想像力の方向より発し、これに対応していると言うべきか)、この思考のみではない。いくらかの、いや多くのほのかな一致がクザヌスには見られるのである。彼が数学に抱いた喜びも、神学的哲学的概念の説明にユークリッド幾何学の図

や公式を比喩として用いた彼の思考や能力も、ガラス玉遊戯の心性にきわめて近いと思われる。また、彼独自のラテン語法は(彼のラテン語には自由に創作した単語も稀ではないが、いやしくもラテン語を読むほどの者ならば、これを誤解することはない)自在に変化する遊戯言語の可塑性に通ずると思われるのもしばしばなのである。²⁾

更にキリスト教神学の術語も、共有文化財に属すと見なされた限りにおいて、当然、遊戯の記号言語に採り上げられていた。例えば、信仰のある主要概念も、聖書のある箇所のある一文、もしくはラテン語ミサのある一節も、数学の定理やモーツァルトのひと節と同じく、簡明精確に表現され遊戯に採りあげられ得たのである。敢えてこう述べてもおそらく過言ではあるまい、少数の真のガラス玉遊戯者にとって遊戯は、彼らが信仰あるカトリック信者ではないという点を除けば、ミサとほぼ等価であり、遊戯も独自の神学をすべて完璧に具有していたのである。

(2)原稿にて削除。

宗教にかくも近づきながら、遊戯は特定の教会に属することがなかったが、このためローマとの関係は一概に叙述しえない微妙なものとなった。ガラス玉遊戯の背後にある精神者の無名の共同体と教会とは、唯一相互に真剣に対蹠すべき勢力であり（これは両者ともに充分自覚していたが）、充分な教養を持たず、政治的情熱に駆られることしばしばであった民衆の只中で、この二つの勢力は、この地上で精神の庇護者であり避難所であり、多くの点で互いに支えあいつつ、友誼を交わし、認めあい、尊重しあっていたが、その一方で、他ならぬ知的な誠実と純粹な厳密明確な定式化の希求の故に、双方はそれぞれに一種の境界設定に傾いていた。現実には、教会は確かに旧に同じく独自の神学教育機関を有し、幾らかの国では初等学校への影響力を保持していたが、余のすべては学問領域では対立勢力の客とならざるを得ぬことが実にしばしばであった。また聖職者階級や修道院の中の繊細な心の持ち主で公にまた私かに遊戯を信奉した者は異常なほど多数であった。他方、遊戯を批判敵視した高位聖職者もあった。ピウス八世は枢機卿時代まで優れた遊

戯者であったと伝えられるが、法皇となるや、遊戯と全く袂を分かつたのみか、これを審理にかけようとさえ試み、遊戯がカトリック者に厳禁されかねぬほどであった。しかし、目的を果たす前にピウスは没した。広く読まれたこの法皇の伝記には、法皇として徹底して敵対するよりはかに抑さえる術のなかつたほどの、情熱的な抜き難い遊戯への関わりが看取される。ピウスの死後も、多くの高位、最高位宗教者が幾らかの教団の学識メンバーとともに、ガラス玉遊戯者であり、また、公式遊戯においてはローマを挑発するような特定信仰の定式化はすべて慎重に回避されたことに変わりなかつた。かくして、些少の動揺こそあれ、事態は今日に到つたのである。

さて先の世紀、公的教育庁から好意をもって促進されていたとは言えそれまで個人や数名のグループ単位で自由に行なわれていた遊戯は、まずドイツで、そしてさまざまほぼすべての国でより強固な組織化を見るに到つた。これは主として新たな二つの機関に端的に表われている。「遊戯名人」の称号を持つ最高位の遊戯指導者が任命され、この名人の指揮下に演じられる遊戯は精神の

祝祭に高められた。遊戯名人は精神教育の指導者すべてと同じく、無論、どこまでも無名であり、側近者以外の何人もその個人名を知る者はなかった。間もなく世界の各国が各々の遊戯名人を有するようになり（ごく稀に生じた係争事ではドイツの名人が権威とされた）、一人の遊戯名人が頂点に立つ公的祝祭遊戯の際のみは、放送といった公共広報手段が利用されるようになった。公開遊戯の指揮（というより監督）以外に名人は遊戯者および遊戯学校の後援を任務としたが、特に遊戯の展開を監督した。それぞれの国の遊戯審査会の頂点に立ち、新たな記号・公式の採否、遊戯規則の拡大、新たに採用されるべき領域の可否を決定したのである。若い遊戯者は名人から助言と教えを得、名人はいくらかの技術的改革を決定した。遊戯は独立した学問、独立した世界言語とも見られ、名人とその遊戯審査会は一種のアカデミーのように、これを監督したのである。個々の国の審査会は遊戯文書館を所有した。これはそれまで公式に検討認可された記号すべての、いわばうつつであり、その数は疾うに漢字をはるかに凌駕していた。ガラス玉遊戯者たるには、一

般に學術中等学校の修了試験を以てよしとされたが、中心となる特定學術もしくは音楽に平均以上に習熟していることが暗黙の前提とされていた。遊戯名人は十五才の高等学校生のほとんどすべての夢であったが、最終学年後期の大学生およびドクトラントで、ガラス玉遊戯とその発展に積極的に関与し得ぬかという名誉心を真剣に懷く者は、既にごく少数となっていた。

訳者記：一九二七年から一九四三年、およそ一五年の年月を要して完成した『ガラス玉遊戯』は、文字通り、「書き継がれた」感が強い。当時の書簡類を参照すれば、ヘッセ自身、「老年の作品 (Alterswerk)」たるを明確に自覚し、時を待ち、待ちつづけ、言葉の滴りを掌のひらに掬いあげるように綴っていった痕がなぞられる。更に、ナチス・ドイツ政権の樹立前後は、亡命する知人、作家たちの応接に忙殺され、他方、不偏不党の立場を貫いたヘッセは、ヒトラー政権のみかパリの亡命作家たちから

も理不尽な誹謗を受けるなど、物心両面でヘッセが被った痛手は、第一次大戦下でのそれに劣るものではなかつたろう。『ガラス玉遊戯』とそのカスターリーエンの世界はこうした苦境において成育し展開したのである、美的桃源郷などではない。「きわめて精神的な、夢のくわだて」と言つてよい。『ガラス玉遊戯』のような作品の完成には造形の力が不可欠だが、ヘッセの場合、その高齡のもたらず精神化にも、この造形力が忠実に付き随つていと思われる。彼のフモール、この未完の晩年の作品の断片においても見られる奔放潑刺たる言語、彼の心奥に宿る、軽やかな、遊び戯れる芸術家精神はその証しである、ヘッセ六〇才の誕生日に寄せてトーマス・マンはこう書いているが（一九三七年七月二日「新ツューリヒ新聞」）、制作そのものによつて時には己れを支えながら、人生最後のこの果実にヘッセが凝縮させようとした思念の力と持続を、マンは充分に承知していた。フモールとは天翔る翼である。この翼をととのえるにすら、ヘッセはどれほどの沈黙の行を必要としたか。

序文は『ガラス玉遊戯』成立史上、きわめて早い時期

に執筆されたが、三度の改訂を経て、現在作品冒頭に置かれたそれは第四稿ということになる。この間の事情はヘッセのメモが伝えるとおりである。しかし「部分的に改めた第四稿」という条りは事実ではない。決定稿で第三稿から採られた部分を含む段落は、全体のおよそ三分の一弱であり、文章（もしくは単語）単位に落とせば、この比率は更に小さくなる。

量的な変更のみではない。第一稿から第三稿までは同一直線上にあり、当然、稿を重ねる毎に整備され、新たなアイデアが付加されていくのだが、第四稿に到つてひとつの飛躍が生じている。これは一度でも『ガラス玉遊戯』を手にとつたほどの人には明白だろう。第四稿は全く新たな書き下ろしと見なしてよいのである。

個々の変更とその集積から生じた作品全体の方向性の転換については、稿を改めて整理したいと思うが、最終改訂は序文を超えて、その後およそ十年という時間を要して造形された『ガラス玉遊戯』全体のトーンをも決定した（所謂「第四の履歴書」の破棄もここに含まれる）。

『ガラス玉遊戯』はその発端において大きな屈折を経験

したのである。ここに訳出した第三稿は、この屈折の間際にヘッセの脳裏にあったガラス玉遊戯のイメージを伝えてくれる。『東方巡礼』において確定された詩と現実との繋留が、ここにはまだ意図的に残されている。自ら編んだこの綱を断ち切るところから『ガラス玉遊戯』の「フモール」は飛び立った。

テクストは "Michels, Volker(hrsg.): Hermann Hesse: Vom Wesen und Herkunft des Glasperlenspiels" (Frankfurt am Main, 1977) S.41-68を使用した。

石橋 邦 俊