



Title	それを私は避けることができる : コクトー『大誇びらき』におけるチェス
Author(s)	篠原, 学
Citation	言語文化共同研究プロジェクト. 2025, 2024, p. 53-64
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/102286
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

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

The University of Osaka

それを私は避けることができる

——コクトー『大勝負らき』におけるチェス——¹

篠原 学

はじめに

ジャン・コクトーの1923年の小説『大勝負らき』² (*Le Grand Écart*) の終盤、恋愛で心に傷を負い、服毒自殺を図るも果たせなかったジャックは、自宅での療養中、事ここに至るまでの顛末を思い返す——いや、ただ思い返すというのではなく、意地になって反芻する、と言ったほうが適切かもしれない。

いつまでも、不器用な手つきで、彼はチェスの駒を進める。ジェルメーヌ、ストップウエル、オシリス、ジャック・フォレスチエ。彼は間違いを正し、あり得ない指し手を組み合わせる。

このゲームは彼を締め付け、回復期のなけなしの体力を浪費させる。数秒後には、チェス盤はごちゃごちゃとしてくる。そうして、オシリス、ストップウエル、ジェルメーヌが彼を取り囲む。彼は討ち取られる。決まって討ち取られるのだ³。

ジャックは勝負に負けてしまった。その結果に納得できず、勝ち筋を見出そうとするのだが、どう足掻いても負けてしまう。こうして、彼は勝負に負け、局後の検討でも負け続けることになる。

この一節を、小説のあり方をめぐる1920年代のフランスの状況との関連で理解すること

¹ 本研究はJSPS 科研費23K12136の助成を受けたものである。また、本研究の議論の一部は、次の口頭発表がもとになっている。篠原学「なぜ思い通りに駒を動かせないのか? ——両大戦間期のフランス小説の「様相」将棋と文学研究会、明治大学、2025年5月17日。

² 本稿における『大勝負らき』からの引用は以下にもとづく。「*Le Grand Écart*», dans *Œuvres complètes de Jean Cocteau, I*, Genève, Marguerat, 1946. なお、翻訳は本稿の筆者である篠原が行ったが、澁澤龍彦(彦は旧字体)による既訳(コクトー『大勝負らき』福武文庫、1989年)を適宜参照した。他の作品のフランス語からの引用、訳出についても同様であり、日本語訳は篠原が作成し、既訳があるものは参照している。また、本稿における作品タイトルの日本語表記もこれに倣った。

³ *Ibid.*, p. 95.

を、本稿は目指すものである。とりわけ、この一節におけるチェスの比喻が、本作の内的な論理を同時代のコンテクストにどのように接続しているのかを考えてみたい。

1. 駒を動かす存在

本作において、チェスのモチーフはそれほど重要なものとは思われない。チェスについての言及は他の箇所には見られず、この箇所においても、物語のなかの出来事を、思い通りにならないゲームに見立てるものとして持ち出されているにすぎない。そのゲームがチェスであることの必然性もとくにないように見える……が、この点については、のちにあらためて検討することになるだろう。

一本の補助線を引き、その補助線を反響板として、そこにこの一節の別様の響きを聴くことから、私たちの議論を始めよう。以下に引用するのは、『大勝負らき』刊行のおよそ一年後に世に出ることになる文章である。

作者は何でも性格のせいにし、これが与えられるや、主人公に世界中を遍歴させる。その行動と反応が見事に予見されるこの主人公は、何が起きても、自分を対象とした計算の裏をかくように見えて、じっさいにはそうならないようにしなくてはならない。人生の波が主人公を攫い、転がし、転落させるように思われたとしても、主人公はいつもこの〈作られた〉人間の型から起き上がる。たとえそれがどんな人間であっても私には凡庸な敵手である以上、私には何の興味も持てない単なるチェスの試合のようなものだ。我慢ならないのは、しかじかの指し手についてのあのつまらぬ議論であって、勝ち負けが問題ではなくなるとすぐ、それは始まる。もしこれが骨折り損の遊戯であって、客観的理性なるものがそれに訴える者にじっさいひどい迷惑をかけているというのであれば、これらの範疇とは手を切ることが望ましいのではないだろうか？⁴

『シュルレアリスム宣言』の冒頭近くの小説批判の一部である。正確を期して言えば、批判されているのは「心理小説」であり、それはここでは、人物の心理を主軸とした物語において、そのもつれを提示し、かつ解きほぐそうとする作者の操作的な介入が見られる小説のことである。そうした小説では、「計算の裏をかく」と見えたものもそのような見せかけに過ぎず、物語はつねに予定調和へと帰着する。また、人物はどのように造形されていたとしても作者が設定した「型」にもとづいており、それゆえ「凡庸な敵手」でしかない。そしてこの「敵手」のたとえば、チェスの比喻を呼び寄せる。

アンドレ・ブルトンとその周辺のシュルリアリストがコクトーを敵視していたことはよく知られているが、それをもって、ここでの批判がコクトーに向けられていると言うことはもちろんできない。『シュルレアリスム宣言』におけるブルトンの記述が、このあと夢の力を

⁴ André Breton, *Manifeste du surréalisme*, Paris, Gallimard, idées nrf, 1969, p. 17.

称揚する方向へと向かっていくことから、上の箇所は、「客観的理性」にしたがって理性的に制作されていると考えられていた小説というジャンルそのものを批判の対象にしていると言える。ただし、その対象のなかにはコクトーの小説も含まれていたかもしれない。というのは、「勝ち負けが問題ではなくなる」と始まる「しかじかの指し手についての […] 議論」とはチェスの用語では感想戦のことであり、ほかでもない『大勝負らき』がそれを描いているからである。これは何も、『シュルレアリスム宣言』にチェスの比喩を書きつけたブルトンの念頭に『大勝負らき』における先の場面があった、ということではない。そうした意図の水準を超えて、著者どうしが友好的ならざる関係にあった二つの著作が、チェスという一点で期せずして結ばれているように見える、ということである。

この結びつきを踏まえてコクトーの一節を読むとどうだろう。ジャックは自分を取り巻く人間模様をチェスの局面に擬え、その局面を検討することで、よりよい結末への道筋を見出そうとする。だが、彼の負けはすでに決しており、いまさら勝ちを探っても、のちにブルトンが言うように「つまらぬ議論」にしかならない。躍起になって駒を動かすジャックの姿を示すことで、コクトーはそう仄めかしているようでもある。

立ち止まってみてもよいと思われるのは、この場面でチェスの駒を作中人物に見立てているのは、ジャックである以前に（あるいは、ジャックではなく）語り手である、ということである。つまり、語り手が「彼はチェスの駒を進める」と言うとき、ジャックはたんに可能性としての物語の展開を思い描いているだけであり、その展開をチェス盤のうへの駒の動きとして見ているのは語り手なのではないか。この点はテキストからはどちらとも決定できないが、この小説において読者に提示されているのが、あくまで語り手の目に映るジャックの姿であることを考えれば、ジャックにチェスの駒を動かしている自覚があるかどうかは別として、そうした見立てに語り手は少なくとも同意していると言って差し支えないだろう。

この場合、語り手は誰に対して同意しているのか。作者に対して、と言うほかはない。そもそも、小説において人物を駒のように動かしているのは作者なのだ。『大勝負らき』においても、ジャックが陥り、先の引用箇所でもそこへと行き着かない可能性を模索していた袋小路を用意したのは作者である。作者だけが、自らが望む局面へとチェスの試合を導くことができる。というより、ある小説がしかじかのものとして、しかじかの形のもとに成立しているとき、そうした小説のありようを望んだ存在を、私たちは作者と呼んでいるのである。この意味で、作者は小説の支配者であることを免れないが、『シュルレアリスム宣言』における小説批判は、まさしくこの支配を念頭に置いてこそなされることになるのではなかったか。ここにおいて、チェスは個々のテキストに内在する論理や、それを書いた者の意図を超えて、小説の制作をめぐる言説の衝突の引き金になっている。

2. コクトーとチェス

とはいえ、たった今確認したように、作者が人物を含む小説の全体を意のままにできるとしても、それは定義上そうなのだから自明のことである。コクトーの一節におけるチェスの

比喩を、そのような作者のあり方を示すものとして読み込むのは、牽強付会と言えれば牽強付会だろう。先に、本作におけるチェスのモチーフはそれほど重要なものとは思われないと述べたが、作者と人物の関係、もしくは作者と小説の関係という観点からも、チェスというゲームへの言及がそれほど活きているとは思えない。

だが、チェスはコクトーの作品に繰り返し現れるモチーフだった。たとえば、1941年の『アレゴリー』には「チェスの勝負」« La Partie d'échecs » と題された6つの部分からなる詩が収められているが、同名の詩は1961年にも書かれている。また、1957年には、コクトーはハンス・リヒターとともに『8×8：8 楽章のチェスソナタ』という映像作品の監督も務めている。こうした事実は、チェスに対するコクトーの継続的な関心を如実に物語るものだが、『大勝負らき』のような初期の段階では、その関心がいまだ形成途上にあったのかもしれない。仮にそうだとすれば、本稿が照準を合わせるのは、モチーフとして十全に花開く前の、萌芽状態にあるチェスということになる。

デイヴィッド・グレントップスは、コクトー作品におけるこうしたメディア横断的なチェスの現れを分析し、コクトーの創造の美学ともいうべきものを抽出している⁵。まずコクトーにおいて、チェスは芸術的創造一般を特徴づけるメカニズムと比較されるという。そのメカニズムにおいては、何かが前もって決定されているわけではなく、意識と無意識とのあいだで謎めいた対話が繰り返し広げられ、公衆がその対話の証人となる。これはもちろん、チェスの対局に二人のプレイヤーと観客がいることに対応している。

この対話を通して、公衆の目に現実の二様のあり方が開示される。1937年の戯曲『円卓の騎士』の第二幕には登場人物が悪霊とチェスを指す場面があるのだが、このとき観客に示唆されているのは、一方には劇中の人物に見えている通りの現実が存在し、もう一方には人物がその存在に気づかぬままそれに統御されている現実が存在している、ということである。この現実の二元論は、チェス盤の市松模様を構成する白と黒の二色が、光と影、生と死といった対立を想起させることに関連づけられるだろう。

グレントップスの議論では、このほかに、ポーンのクイーンへの昇格（8段目まで進んだポーンはキング以外の駒に昇格することができる）がコクトー作品において持つ意味にも注意が促されている。この規則は、男性から女性への変化、人間から理を超えた存在（天使）への変化に対する作家の志向と親和的であるとされる。このように、チェスというゲームが制作者としてのコクトーにとって本質的に重要なものであったことが示されるのだが、それは『大勝負らき』の時代よりはもう少しあとになってからのことであり、グレントップスの論文にもこの小説への言及はない。おそらく、作家が成熟していくにつれて、チェスは次第に意識的に採用されるモチーフへと成長していったのだろう。

ただし、『大勝負らき』においても、上に述べたようなコクトー作品の特徴が見られないわけではない。とりわけ先の二元論に関しては、小説の冒頭で、人間には「影の半分」と「光

⁵ ここからの三つの段落は、以下の論文に依拠している。David Gullentops, « La Partie d'échecs chez Jean Cocteau » dans *Ligeia*, 2019/1, n. 169-172., p. 171-182.

の半分」があるとされ、そのうえで「私たちはこれから、ジャックが人体の夜と戦うのを見ていく」と言明されている⁶。この戦いは、本稿が考察の対象とするチェスへの言及が見られる箇所の、直前に置かれているジャックの服毒の場面において、次のようなクライマックスを迎える。「闘牛が終わると、日向の席の観客と日陰の席の観客とが混ざり合う。それと同じように、薬物の喧騒が、ジャックのなかにある影の半分と光の半分とを混ぜ合わせてしまった」⁷。こうして小説はその環を閉じるのだが、これを踏まえると、この小説において主軸となるジャックの物語は、それ自体がチェス盤の市松模様に擬えうる光と影の交錯のもとに差し出されている、ということもできる。

チェス以外にトランプ遊びの比喩がときおり用いられることも、この小説におけるチェスの位置付けを副次的なものに留めている一因かもしれない。しかし、作中、明示的なチェスへの言及は一箇所しかないとしても、暗示的なそれは散見される。ひとつは第6章で、語り手がオシリスについて、「このエピソードは、オシリスがまだ勝負に加わっている (*mettre Osiris de la partie*) かのような外観を呈していた」⁸と述べている箇所。もうひとつは第7章で、マヒエディンがジャックに「ゲームの規則 (*les règles d'un jeu*)」⁹について忠告を与える場面。そしてさらにもうひとつ、決定的なのは、第8章で、ジェルメーヌがストップウエルとの親密な関係をジャックに打ち明ける場面で、ジェルメーヌが「黒とベージュのチェックのテーラードスーツ」¹⁰を着ていることである。ジャックはジェルメーヌがストップウエルと付き合うことの承諾を求められ、その承諾のしるしにジェルメーヌと握手を交わす。あたかも、負けを悟ったチェスプレイヤーが、礼儀を失うことなく勝負を投げるかのように。その直後には、「ジャックが目を閉じると、ジェルメーヌのドレスを見つめていたせいで、瞼の裏にその市松模様 (*damier*) が赤く浮かんできた」¹¹とあり、それまでジャックが行っていたのがチェスの勝負にほかならなかつたことが明かされる。こうした一連の暗示が、療養中のジャックが指すチェスという比喩を、テキストのうえで準備していくのである。

『大勝負』においては、チェスが求心的なメタファーとして機能しているとまでは言い難い。それでも、この小説を一種のチェス小説とみなすことは可能であり、コクトーが後年深めていくこのゲームとの関係を部分的に先取りしたものとして、この小説を読むことも許されるだろう。その前提に立って、以下ではあらためて1920年代の状況との接点を考えてみたい。

3. 賭け

第一次大戦後のフランスの小説について、ミシェル・レイモンはその著書のなかで、「作中人物の独立に対する崇拝」ほど特徴的なものはなかつたとしている。アリストテレスの

⁶ Cocteau, *Op. cit.*, p. 20.

⁷ *Ibid.*, p. 91.

⁸ *Ibid.*, p. 58.

⁹ *Ibid.*, p. 71.

¹⁰ *Ibid.*, p. 83.

¹¹ *Ibid.*, p. 84.

『詩学』以来、人物はその行為によって筋の展開を生み出す一種のアクターであると考えられてきた。ところがこの時代、「物語に対する人物の超越性」が追求されるようになる。物語が終わってもなお生き続ける「立体的な人物」が理想とされたというのである¹²。こうした時代の趨勢が、フランソワ・モーリアックに『小説論』（1928年）および『小説家と作中人物』（1933年）という二つのエッセイを書かせることになるのだが、『シュルレアリスム宣言』における小説批判も、この流れのなかに位置づけることができるだろう。

ブルトンの記述を読み直してみよう。心理小説において、人物はできあいの人間の「型」を押し付けられており、それゆえ作者の「計算の裏をかく」ことができない。これは、人物が作者から独立するための真の生命を吹き込まれていない、ということだろう。では、小説において、真に生きられた人間を書くことがどのようにして可能となるだろうか。この問いへの答えとして書かれたのが『ナジャ』（1928年）であると言えるかもしれない。

このように考えると、『シュルレアリスム宣言』におけるチェスは、最終的には放棄される（「これらの範疇とは手を切ることが望ましいのではないだろうか？」）とはいえ、生きた人物という理想を実現しうる可能性をも秘めていると言えるのではないか。というのも、心理小説の造形する人物が「凡庸な敵手」であるというこの表現自体が、「凡庸ならざる敵手」を、少なくとも可能性として想定しているからである。同じことは、「何の興味も持てない単なるチェスの試合」についても言える。つまり、どのようなチェスの試合であればブルトンの興味を引くのかと、そう問う余地がここにはある。文章の論理にしたがえば、「計算の裏をかく」チェスの試合があれば、それには興味が持てるはずだ。ブルトンはどうやらそうしたチェスの試合はないと考えているようだが、じっさいには、プレイヤーの計算通りに対局が進行することなどほとんどあり得ないのではないだろうか。ブルトンが「つまらぬ議論」と切り捨てた感想戦は別にして、いまだ勝敗が決していない進行中の対局においては、予定調和はつねに裏切られると言ってよい。チェスのそうした側面がブルトンのやや性急な断罪において捨象されているのは、それを強調することで、批判の対象としての心理小説との類推が成立しなくなってしまうからだろう。

現実には指されるチェスを思い浮かべると、そこにプレイヤーの計算がはたらいっていることは言うまでもない。だが、そのはたらきかけの結果として盤上に現れるのは、ときにプレイヤーがまったく予期していなかった展開なのである。なぜ、そうしたことが起こるのか？なぜ思い通りにならないのか？それは、プレイヤーという計算する主体が二人いることによって、その計算のなかに、偶然的な要素が必然的に入り込んでしまうからではないだろうか。それはちょうど、コクトーの想像するチェス＝制作において、意識的なものが無意識的なものの絶えざる干渉下にあるのと同様である。

文学的な制作をチェスの比喩で語ろうとするとき、忘れてはならないことのひとつは、チェスの魅力が、どちらに転ぶかわからないスリリングな展開にあるということだろう。プレ

¹² この段落のここまでの記述は、以下の著作に依拠している。Michel Raimond, *La Crise du roman : des lendemains du Naturalisme aux années vingt*, José Corti, 1966, p. 464.

イヤーは計算するが、未来が見えているわけではない。そうした不可知性の認識のうえに指し手を選択するとき、プレイヤーは人知を超えた何か大きなあるもの——たとえばそれを運命と呼んでもよい——に触れているのではないだろうか。

そうしたチェスのありようを、一種の賭けに擬えることもできる。

動機のない犯罪、とラフカディオは考え続けていた。どれほど警察を困惑させることだろう！ 考えてみれば、このいまましい斜面のうえでは、誰であれ、それこそ隣の客室からでも、扉が開けば気がつくし、影法師が跳ねるの見えるだろう。少なくとも廊下のカーテンは引いてある……出来事に大した興味はない。それより僕自身に興味がある。自分は何でもできている人間でも、いざ行動するとなると、尻込みするものだ……想像と事実の間の、いかに遠いことだろう！……そしてチェスと同じように、やり直す権利はないんだ。ふん、いちいちリスクを想定していたら、ゲームの醍醐味はさっぱりなくなってしまう¹³。

このあと、ラフカディオはある賭けを思いつく。自分が十二数える前に風景のなかに火が見えたら、目の前にいる男を汽車から突き落とす。火が見えなければ男は助かる——こうして、「無償の行為」として広く知られることになる殺人が敢行されるのだが、私たちの目下の関心は、ジッドが世に問うたこの行為の思想的または文学史的な射程を測ることにはない。ただ、自身の行為をまったくの偶然に委ねることで想像と事実の懸隔を飛び越えようとするラフカディオの振る舞いが、周到な計算によってあらゆるリスクとリターンとを考慮しながらも、最後の瞬間には計算を断念して、取り消すことの不可能な一手を盤上に実現させるチェスプレイヤーのそれに重なって見えることを、指摘したいだけである。

チェスにせよ日本の将棋にせよ、具体的な文学のジャンルや個々の作品との類推において、しばしばその理知的な側面ばかりが強調されるように思われるが、その裏側には、理知的なアプローチを捨てたところで文学から生きた現実への跳躍を試みる制作の態度に、「ゲームの醍醐味」を見て取ろうとする別の系譜があるのではないか。1914年の『法王庁の抜け穴』を主要な一例として、20世紀フランスの小説のなかにこの系譜をたどっていくことが、筆者の今後の課題となるだろう。

『大勝負らき』について言えば、それをこの系譜のなかに位置づけることには無理があると言わざるを得ない。先にも見たように、この小説においては、意のままに駒を動かし局面を導いていく作者が、作中人物であるがゆえにその権限を持ちえないジャックとの対比によって、より引き立てられている。だとすると、この小説は、たとえそれが一種のチェス小説として読めるとしても、どちらかと言えば、チェスの理知的な側面を強調した、ブルトンが批判した側の系譜に属するものだろう。しかし、毒を呷り死に瀕したジャックを見つめる

¹³ André Gide, *Les Caves du Vatican*, Gallimard, « folio », 2010, p. 194-195.

語り手が次のように語る時、そのことばに、想像と事実の隔たりをめぐるラフカディオの思考の反響を聴き取ることはできないだろうか。

溺れようとする決意と、その行為と、それが肉体にもたらす驚きとのあいだには、どれほどの距離があることだろう！ 軟弱な人間は、鼻から水が入るや否や泳ぎ出す。いや、泳げなくても泳いでしまう。必死になって泳ぎ方を発明するのである¹⁴。

このとき、ジャックはすでに毒を飲んでおり、想像から事実への跳躍は完了している。その点で、先の引用中、事実の前で尻込みしていたラフカディオとは対照的だが、もうひとつジャックがラフカディオと異なっているのは、跳躍するにあたって、ジャックがいささかも想像していないということである。ジャックは死がいかなるものであるかを考えようともせず、あたかもチェスの対局で不用意な一手を指すかのように、簡単に自殺を図る。その軽率な落手の報いとして、具体的な肉体的苦痛のなかで、決意することとその決意を実行に移すことは同じではないと、遅ればせながら学ぶのである。この「距離」の認識は、それゆえ年長者の教訓のようなものとしてジャックにもたらされており、内容としてはほぼ同一のことを語っているジッドの一節に漲っていた緊張感は、ここでは語り手の冷静さに場所を譲っている。

コクトーの一節とジッドの一節は互いに裏表の関係になっており、同質性よりも異質性を際立たせている。だが、角度を変えて見れば、この二人は、作家としての資質の違いや作品の違いを超えたところで、その差異とは関わりなく、同じ言説を反復しているようにも見える。この反復と見えるものの引き金になっているのも、やはりチェスなのである。このことは、1920年代とそれに先立つ時代も含めたある一時期において、チェスというゲームがそれに訴えようとする作家の想像力をどこかで規定していたことの、ひとつの表れとは言えないだろうか。そう主張するためには長い論証が必要になるだろうが、ひとつのアイデアとして示しておきたい。

4. それを私は避けることができる

文学的な制作のモデルとしてのチェスについて考えるとき、このモデルがどれほど本質的で豊かなものとなりうるかは、それ自体がただちにクリシェへと転化しかねないありがたい文学との類推を、私たちがどのように更新していけるかにかかっている。それはとりもなおさず、現実のチェスの複雑さを括弧に入れることなく、このモデルを鍛えていくということだが、その複雑さを形作るもののひとつに、プレイヤーの習熟という観点がある。最後にこの観点から『大勝負らき』を読むことで、この小説においてチェスが担っている固有の役割を明らかにしておきたい。

¹⁴ Cocteau, *Op. cit.*, p. 90.

プレイヤーの習熟というのは、平たく言えば、最初は下手でも上達する、ということである。プレイヤーと駒との関係を作者と人物との関係に見立てる議論では、往々にして、作者は自在に駒を操るプレイヤーとして描かれる。これは、このような見立ての構図が持ち出される場合には、熟練した作者の技巧が賞賛的となっていることが多いからだろう¹⁵が、しかし、現実にはどんなプレイヤーも初めは初心者である。それは当たり前のことだが、その当たり前のことが、作者をチェスプレイヤーに擬するフィクションではしばしば隠蔽されてきた。

前節で私たちは、チェスの対局はなぜプレイヤーの思い通りにならないのかと問い、その理由をチェスが二人で指すゲームであることに求めたが、思い通りにならないのは、究極的には、プレイヤーが下手だからである。『大勝負らき』のジャックがチェスの勝負に負けるのは、一作中人物にすぎないジャックが、作者のように駒を動かす権限を持たないからではない。そうした理由づけは、小説というものの約束事を述べたものにすぎない。物語の論理に即して言えば、ジャックが負けるのは、彼がこのゲームに単に習熟していないからである。

冒頭に掲げた引用箇所において、ジャックのチェス盤が「ごちゃごちゃとしてくる (se brouiller)」と書かれていたことを思い起こそう。この動詞は、まだ回復しきっていないジャックの頭にもや (brouillard) がかかっていることを示すものだが、『大勝負らき』はジャックがこのもやを抜け出したところで終わっている。とすればこのもやは、コクトーの作品にお馴染みの、異界への通路の初期のヴァリエーションとして理解できるだろう。では、その通路を潜り抜けることで、ジャックはどのような変化を被るのか。一言で言えば、大人になるのである。『大勝負らき』はジャックのイニシエーションの物語であり、そのことは、「私たちはこれから、ジャックが人体の夜と戦うのを見ていく」という小説の序盤の一節に、このうえなく明瞭に示されていた。

それゆえこの小説は、福武文庫の背表紙に書かれているとおりの一種の青春小説だが、それはきわめてコクトー的な意味でそうなのである。と同時に、この小説がたしかにチェス小説として成立しているのも、まさにこの点においてである。ジャックが通過する異界においては、光の半分と影の半分とが「混ざり合って (se mêler)」いた。通常の世界のように光が差し込むことはないが、かといって完全な暗闇というわけでもない。まさしくもやのなかの風景と言えらるだろうが、チェスにおいてこの風景に対応しているのは、盤上の秩序を構成する二色とその境界を曖昧にした状態であり、それは端的にチェスにおけるジャックの無能力を表している。チェス盤が「ごちゃごちゃとしてくる」のは、ジャックがそこにしかるべき秩序を与えることができないからであり、そんな頭で——そんな棋力で、と言うべきだろうか——いくら検討を重ねても、すでに決まった負けのルートの外に出ることなどできるはずがない。

¹⁵ たとえば、アルベール・チボーデは、『ドルジェル伯の舞踏会』を遺作として夭折したラディゲを讃えて、ラディゲをチェスプレイヤーに擬している。Cf. Albert Thibaudet, *Réflexions sur le roman*, Paris, Gallimard, 1938, p. 218-219.

冒頭の引用箇所をこのように解釈することで、この小説の末尾に現れることばも、チェスとの関連において理解できるようになる。回復したジャックは、街で、「地下鉄の入り口から出てきた (sortir de sous-terre)」¹⁶オシリスと再会する。この登場の仕方はあからさまに象徴的な意味を帯びており、オシリスは冥界の王たるその名にふさわしく、現実と異界とを自由に行き来できることが示唆されている。イニシエーションを終えたジャックにとって、オシリスは上位の存在であり、それゆえオシリスのことばは、ほとんど神託のようにジャックの生き方を決定することになる。わずかな損失のために従業員を解雇したオシリスに、ジャックは翻意を求める。だがオシリスは首を縦に振らない。それはオシリスが「それを避けることができる」からだった。

そのことばは、彼 [ジャック] には曖昧で、高尚で、謎めいたものに思われた。彼はそこに巨人の微笑みを見出した。

おそらくそこには、財政上の意味しか込められていなかっただろう。それは、多額の損失が生じたこと知っても、その損失が不可避のものであったなら眉ひとつ動かさないオシリス一族の強靱な方法の一例を示すものにすぎなかった。だが、ジャックの精神は、そこに何かを追い求め、何かをかき集めていた。

彼は決心した、このことばのうえに、なんとしても、自分の性格を打ち立てよう。鉛の靴を履き、制服を身につけよう。

僕は僕自身のなかを漂っているんだ、と彼は考えていた。これからは、「それを私は避けることができる」。あとのことは、神様の思し召しに委ねよう¹⁷。

損失はそれが「不可避 (inévitable)」であるならば、金額の多寡によらず受け入れるよりない。だが、少額でも避けられる損失を出すことは許されない。「それを私は避けることができる (ÇA, je peux éviter.)」とは、すべてが避けられるわけではないことを前提に、避けられるものは避け、そうでないものは甘んじて受け入れる態度のことである。

「鉛の靴を履き、制服を身につけ」とは、社会に出て働くということだろう。そこで打ち立てられる「性格 (caractère)」とは、したがって社会的な人格であり、それを得てようやく私は他者による承認の対象となる。「私自身のなかを漂っている」うちは、私は他人を無視して、自分の思い通りに振る舞うことができる。それに対して、他者からの承認が得られるということは、他者からの拒絶に遭う可能性もある、ということである。一見すると「私自身のなかを漂っている」ほうが自由に思えるが、その結果、ジャックは勝負に負けたのである。思い通りに振る舞うことと勝負に勝つこととは、それぞれまったく別のことである。

この箇所の論理は、チェスにおける自由とは何かという問いへと私たちを導く。自分のなかに閉じこもって好きなように指すのもひとつの自由の形ではある。だが、その自由のもと

¹⁶ Cocteau, *Op. cit.*, p. 98.

¹⁷ *Ibid.*, p. 103.

で「あり得ない指し手を組み合わせる」ことができたとしても、独りよがりのチェスにしかないだろう。チェスにおける自由は、じっさいにはこのゲームの規則が要請する制約のもとにしかない。すなわち、他者の存在を受け入れ、そのことが必然的にゲームに呼び込む偶然性を、私の意図を阻害するものとして排除せずにいることで、私は初めてプレイヤーとして自由になれるのである¹⁸。チェスにおける自由は、そこからしか始まらないだろう。

「それを私は避けることができる」——とすれば、別のことを、私は避けることができる。この可能と不可能との分かち難い結合をまるごと受け入れ、自己の限界とゲームの不確実性を意識しながら「この一手」に賭けること、それがチェスを指すということでないとしたら、チェスとは一体何だろう。この真実の発見によって、ジャックは何よりもチェスプレイヤーとして成長している。もしこうしたゲームのありようが文学の制作にも敷衍できるとしたら、チェスプレイヤーの成長は詩人の成長でもあることになるが、詩人として成長しうる者がそこにいるとすれば、その人はジャックではなくコクトーだろう。

おわりに

『大勝負らき』の読み方としては、いささか小説に無理をさせたかもしれない。この小説がチェス小説として読みうることはたしかだが、そのメタファーの連関は、青春小説としての外観と二重写しになって、ようやく読み取れるものだった。テキストに明示的に書かれていないことを、別のテキストとの緩やかな——場合によっては頼りない——つながりを根拠に展開したきらいもある。とはいえ、本稿で企図されていたのは、『大勝負らき』の時点ではあくまで萌芽状態に留まっていた文学とチェスとの類推を、その後のコクトーの歩みと後年のモチーフの発展も視野に入れて、そちらの方向へと開花させることだった。上に差し出したのは、この企図のもとでの、小説の潜在的な読みの可能性にすぎない。

そうした読みの足場を少しでも固めようとして、時代を映し出していると思われる二つの著作を取り上げた。ブルトンの『シュルレアリスム宣言』では、小説というジャンルがある種のチェスに似ているという理由から批判されている。この批判が興味深いのは、チェスの持つ多様な側面を捨象しながら、まさにその振る舞いによって、理知的な統御を逃れ去るチェス本来のあり方こそが、文学的制作の有効なモデルとして機能しうると示していることである。そうした類推の系譜があるとして、その重要な作品のひとつに数えられると思われたのが、ジッドの『法王庁の抜け穴』である。「無償の行為」をめぐるラフカディオの思考において、チェスは、文学が想像と事実の隔たりを飛び越えようとするさいの、その跳躍のメタファーとして現れている。このメタファーにおいて、制作は、チェスプレイヤーが運命と呼ぶものに触れつつ行う、ある賭けとしてのチェスの形をとっている。そしてこの賭けは、その否定的な反響が『大勝負らき』のうちに聞かれるものでもあった。

¹⁸ この種の制約とは別に、局面に内在する論理がプレイヤーの選択と衝突するといった事態に、一種の制約を見ることもできる。この制約のもとでプレイヤーにどのような自由がありうるのかは、また別の問題である。

こうした言説の磁場が形成されていたことを踏まえて、『大勝負』におけるチェスを、現実のチェスの複雑さを残したメタファーとして解釈しようとしたのが、本論最終節における議論である。とくに「それを私は避けることができる」ということばに着目し、少年から大人への成長を描く青春小説としてのこの小説の構造が、チェスプレイヤーとしての成長の物語をも駆動させていることを最後に示した。ここでいう成長とは、チェスにおける自由が規則の要請する制約のもとにあり、他者や他者に付随する偶然との関係のうちで可能となるという、その認識を得ることを指している。

以上の考察が半ば行為遂行的に露呈させてしまったのは、1920年代、あるいはそれに先立つ時期にチェスが持っていた、文脈を離脱する力である。チェスというモチーフ、あるいはメタファーは、つねにひとりひとりの作家や、個々の作品が作る文脈のなかに置かれている。にもかかわらず、それらの文脈を離脱して、大きな磁場の形成に向かっていくような力が、そこにはあるように思われる。『法王庁の抜け穴』にひとつの中心を持つ文学とチェスの類推の系譜をたどりつつ、この力の性質を明らかにすることに、今後取り組みたい。