

博士号請求論文審査報告書

報告番号 甲 乙 第 号

氏名 内田大貴

論文題目 Nabokov at Twilight: The Ludic Ontology of Fiction and Reality

(黄昏のナボコフ——虚構と現実におけるゲーム的存在論)

論文審査担当者

主査 慶應義塾大学文学部教授

同大学院文学研究科委員

大串 尚代

副査 慶應義塾大学文学部教授

同大学院文学研究科委員

佐藤 光重

副査 日本大学大学院総合社会情報研究科准教授

秋 草 俊 一 郎

副査 福岡大学共通教育センター教授 グレッグ・ベヴァン (Greg Bevan)

論文概要

<目次>

Acknowledgments

Introduction

Part I:

Chapter 1: Nabokov's Double Life: The Loss of the Language-Game in *The Real Life of Sebastian Knight*

Chapter 2: Two and Two No Longer Make Four: New Criticism, "Commonsense," and Totalitarianism in *Bend Sinister*

Part II:

Chapter 3: The Paranoid Translation: The Unravelling of Fate and Contingency in *Lolita*

Chapter 4: Game Players at Twilight: Observing Rules in *Pale Fire*

Coda

Notes

Works Cited

本博士論文はロシア系亡命アメリカ作家ウラジーミル・ナボコフの英語小説におけるゲーム的存在論を詳らかにするものである。本論において、「ゲーム」はチェスやトランプといった作中に現れる特定の種類のゲームだけを意味するものではなく、むしろ比喩的な意味も大いに含意している。ナボコフの作品の中で、チェスやトランプといった特定のゲームはテキスト内外双方にある大きな制度の存在を示唆する。本論文の各章はナボコフが作中内外で遊ぶ様々な種類のゲームに焦点を当て、亡命者として彼がアメリカで経験した特殊な立ち位置との関連のもと論じていく。

ナボコフはアナグラムや掛詞などを駆使する言語遊戯を展開した。ジョン・アップダイクはそのような特徴から彼を「言葉の魔術師」と呼んだ。しかしながら、この遊び心に溢れた創作のスタイルは、ナボコフが文学に全く真剣ではなかったということの意味するわけではない。むしろ、そのようなゲーム的感覚のもと構築される作品世界は、彼にとっては自身のアイデンティティや主体性を保持し、より大きな別の制度の中で生き残っていくために必要不可欠な実践だった。ナボコフのゲームは、彼自身

にとってもキャラクターにとっても、現実と虚構双方において主体が自らの存在論的様態を観察していくための手段である。本論文はこの存在論的様態との関わりからナボコフのゲームを分析する。

文学はゲームであると主張することはあまりにも自明すぎる濫喩のようにも見えるかもしれない。しかしながら、このことは、ナボコフだけに限らず、より広範な文学研究全体においても、従来見落とされてきた傾向にある。従来の文学研究の中で、それは社会政治的観点と比較してより些末なもの、あるいは重大ではないものと見なされてきた可能性もあるだろう。本博士論文は文学のゲーム性を再検討することで、虚構世界の構築が多様な形でのゲームプレイであることを示すと同時に、それが単なる審美主義的な側面だけにはとどまらない、文化と社会の広範な関わりを分析するうえで重要な視座でことを明らかにするモデルケースである。

ナボコフのゲームは単なる読書の悦楽だけを目的とした非歴史的逃避主義でも審美的享楽主義でもない。それはロシア革命や第二次世界大戦といった歴史的暴力との関わりにおいて、ナボコフが経験した歴史の暴力と偶然性に向き合うためのものだ。ナボコフのゲームは、個人を大きく超越するその力のもとで「どうにかやっていく」ということ、すなわちミシェル・ド・セルトーが「戦術」と呼ぶもの、すなわち、自らの固有の領域ではない空間において主体的自律性を確保しようとする強い歴史意識のもとで構築される実践である。本博士論文では、歴史や社会、政治といったより大きな制度の内側に置かれた無力な個人が自律的主体性や個人的所有の感覚を得ることができる固有の私的領域を構築し、それを大きな制度の中へと滑り込ませるため

の抵抗としてゲームを捉えていく。

ドイツの脅威を逃れるためロシア語作家としてのキャリアを諦め、1940年にアメリカへと亡命したナボコフは、見知らぬ国の異なる文化や言語を用いて自らのキャリアを積み上げていった。彼にとって自らが作り上げる虚構世界は、その世界の創造者という立場から自律性と主体性を確信できる唯一の領域だった。しかしながら、言語喪失と亡命状態は、1940年代以降アメリカ作家・批評家として身を立てていく過程で、ナボコフにハロルド・ブルームが「影響の不安」と呼ぶ感覚を強く意識させた。アメリカの英語や文化だけにとどまらず、出版業界の慣習や商業的要請などあらゆるものに、彼は順応していかなければならなかった。しかし、ナボコフにとってアメリカで彼が直面せざるを得なかった新しい「言語ゲーム」のルールはほとんど未知のものばかりだった。その見知らぬゲームの中で、ナボコフは、リチャード・ローティが「終極の語彙」と呼ぶもの、すなわち既存の言語から完全に隔たった全くの新しい言語ではないものの、しかし自分自身の言語と呼べるようなものの創造を常に目指した。しかしながら、そこには常に母語ではない自身の英語があまりにも定型的すぎるのではないか、あるいは単に先行者の模倣以上のものになりえないのではという恐怖が伴った。とりわけ亡命者であるナボコフにとって、このことは重大な問題を含んでいた。それは別の言語での創作を強いられた彼にとって、前提となる言語ゲームの規則そのものが必ずしも明らかではなかったということである。ナボコフのゲームは、自分自身の所有物が何もない状態で自分だけの領域を生み出し、それを所有することで自らの自律的主体性を担保したいという彼の存在論的不安と欲望に結びついていながら

も、歴史的状況によってそれが根本的に阻害されているという葛藤から生じる。

本論文では1930年代後半から1960年代初頭までの間にナボコフが執筆した四つの小説、『セバスチャン・ナイトの真実の生涯』、『ベンドシニスター』、『ロリータ』、『淡い焰』を第一部と第二部の二つに分けて論じていく。第一部では前者二つの小説に注目し、主にナボコフの伝記的側面から彼のゲームを検討していく。ロシア語を失い英語作家へと転向し、アメリカで職業作家・批評家としてキャリアを再構築する過程において、彼が置かれた歴史的状況との関わりから彼のゲーム的戦術を論じていく。とりわけ、個人のカではどうにもならない歴史の偶然性によって職業作家としてのキャリアに多大な影響を受けたナボコフが、そのような大きな力の持つ権力や残酷さへの意識を隠しきれないながらも、芸術作品の創造という私的領域の専有を称揚することとそれに抵抗していく過程を詳らかにする。第二部では、特に虚構世界における偶然と必然の人工性を焦点として取り上げ、『ロリータ』と『淡い焰』の作中で明らかにされるポストモダンの主体性の不安や葛藤について論じていく。ナボコフがアメリカ作家として広く名を知られるようになった1950年代から1960年代と同時期にアメリカ国内で広まりつつあったサイバネティクスとの関連を指摘しながら、文学テキストが不可避免的に内包する、あらかじめ運命づけられた必然性に支配された世界の持つ人工性に注目し、虚構世界を虚構世界たらしめる物語の力が、現実世界において主体がそれ自身を捉えて意味付けていることを提示する。これら二作品が、偶然性を排除し、それが持つ説明不可能性のある種の物語として虚構化する過程を描き出すことで、戦後アメリカ社会がそれ自身の成立とそれを可能にするシステムを観察するという二

重構造に焦点を当てて検討する。

審査要旨

ウラジミール・ナボコフといえば、10代の若い少女のニンフェットの的な側面を描き、その少女の虜になった中年男性ハンバート・ハンバートを描いた小説『ロリータ』でその名を覚えている人も多いだろう。しかしナボコフの作品の妙味は、その内容もさることながら、作家独自の言語表現や語りの形式にあることは、これまでも多くの研究者によって指摘されてきたこともまた事実である。アナグラムや掛詞など言語遊戯的な要素、メトニミックに横滑りしていく語り、また小説の虚構性を意識させるような構成や文体、唐突に終わる物語など、こうしたナボコフの語りそのものに着目する先行研究は少なくない。内田大貴君の本博士号請求論文は、そうした語りや言葉のあり方がそもそも何をなしているのかを解き明かそうとするものである。

この問題は、ナボコフがロシア革命によって国外への亡命を余儀なくされ、イギリスを経てドイツにたどりつくも、ナチスの脅威のために、フランスを経由してアメリカにたどりついたという、亡命者であることと無縁ではない。なにより亡命したことによってロシア語作家というキャリアをあきらめ、英語で作品を執筆することになったナボコフの言語観とも深く関係している。

内田君は「言葉の魔術師」とも呼ばれるナボコフの創作スタイルの根底には「ゲーム」の感覚に基づいた虚構世界の構築があることを見出す。それはナボコフが単に遊戯的な娯楽として文学を見ていたことを意味するものではない。本論文が明らかにしようとするのは、先述した背景を持つ亡命作家であり、言語を喪失せざるをえない作家であったナボコフが、自身が経験した歴史の暴力と偶然性に向き合うためのひとつ

の戦略実践として文学があった、ということである。個人を大きく超越する力のもとで、いかにして主体性を保ち、いかにして、ミシェル・ド・セルトーが論じるところの「どうにかやっていく (making do)」ことができるのか。この答えのひとつとしてゲーム的空間を構築する「実践」としてのナボコフ文学があることを、本論は論じている。したがって本論文でいう「ゲーム」としての文学とは、単なる享樂的遊戯、現実逃避としての文学ではなく、ナボコフ自身の主体の感覚というものを獲得するための「抵抗」の手段、主体性を担保される私的領域の獲得の手段として論じられている。

序章では本論の中核となる遊戯とゲームに関する定義を、ヨハン・ホイジンガ『ホモ・ルーデンス』やロジェ・カイヨワの『遊びと人間』を始め、様々な批評や哲学から抽出する作業を行なっている。序章ではさらにゲームと遊戯との違いにも批評的視座を見出すべく遊戯には偶然性を、ゲームには必然性を対照させ、偶然性を基調とする遊戯性には、現実的世界の既成概念やルールを相対化し批判検証するための役割があるものとして、ゲーム性と遊戯性とを対比させる。そのうえで本章では、フランク・カーモードの『終わりの意識』で展開される、現実世界への枠組みとしての物語性を援用しつつ、「現実世界」といえどもそれはひとつのゲームであるという現実認識のコペルニクス的転換を図っている。ここで遊戯はゲームの必然性や規則性に偶然性をもたらすのみならず現実社会の縮図たりうるとし、したがって言語ゲームとは現実逃避ではなく自己の存在を意識するための世界の縮図であることを示す。ここで内田君は、先述したセルトーの「どうにかやっていく」ための戦略の場としての小説という見方を前景化する。

第一章はナボコフが最初に英語で執筆した小説『セバスチャン・ナイトの真実の生涯』（1941 年）を扱う。本書はロシア生まれの兄弟の弟 V. が語り手となり、弟の視点から作家の兄セバスチャンの生涯を探る形式をとる。「真実の生涯」と題した作品ではあるものの、亡命先の英国において英語の作品を創作するセバスチャンは、作者ナボコフを仮託した架空の人物であり、その生涯を記す弟が兄の架空の作品や人生の注釈者の立場に立つという、のちの『青白い炎』に受け継がれる構造を有する作品である。本章ではエドワード・サイードの「エグザイル」やジョージ・スタイナーの「脱領域」の概念を援用しつつ、ナボコフが亡命期に遭遇した社会事情が本作に色濃く反映されるとする、2000 年代以降のナボコフ研究の成果を踏まえた議論が展開されている。そのうえで本論は、この側面をロシア語・英語の言語遊戯が表裏一体となる、メビウスの輪の関係を読み取ろうと試みる。

第二章では、同じく自伝的要素が強く反映された『ベンドシニスター』（1947 年）を取り上げる。本作は、ロシア革命で地位や資産を失い、最初の亡命先はドイツであったナボコフが、妻がユダヤ系であったためさらに家族ともども米国への亡命を余儀なくされ、講演や大学講師との兼業の傍ら英語で執筆活動を続けていた時代の作品である。本章で内田君は、ナボコフが渡米後に直面した経済的な苦難と文学世界の自律性をめぐる対立構造を作品に読み込み、ニューヨーク公共図書館所蔵のバーク・コレクションのアーカイブでリサーチした、ナボコフと詩人であり批評家であるアレン・テイトとの往復書簡をもとにして、新批評とナボコフ作品との関係へと議論を広げて行く。新批評とナボコフの関係についてはこれまでも指摘されることはあったが、内

田君は、このふたりに同時代性という観点のみならず、アメリカ南部農本主義の批評家テイトと亡命者ナボコフの世界観に切り込み、その類似性を明らかにした。失われた南部の大義への主観的なノスタルジーと、北部の資本主義から南部の伝統的社会を守ろうとする南部知識人の思考が、作品を社会から切り離そうとする新批評の方法を生み出したとされることは先行研究でも指摘するところである。その上で本章では、テイトとナボコフとの境遇の近接性に着目し、両者ともに「逃亡者」(the fugitives)として互いの利害関係が一致していたことが明らかにされる。このとき、『ベンドシニスター』の結末部で唐突に終わるエンディングを迎えることと、とりわけ北部が主導する商業出版の制度というゲームのルール(約束事)を無効化しようとするナボコフの姿勢が重ねられ考察される。

第三章では作家としてのナボコフの名を世に知らしめることになった『ロリータ』(1955年)における偶然と必然の問題が、遊戯とゲームの観点から考察される。リチャード・ホフスタッターの『アメリカ政治におけるパラノイド・スタイル』を準拠枠としつつ、アメリカのパラノイア的世界をゲーム性との関連性でとらえようとする議論である。『ロリータ』の語り手であり主人公であるハンバート・ハンバートは、いわゆる「信頼できない語り手」であるが、本論で着目するのは、ハンバートが物語を統御しようとするものの、その物語には語り手に統御できない力があり、主人公を破滅に導くという点である。作品のゲーム性を追求する本論では、登場人物、作家と読者との間にゲーム的な規則性、およびパラノイア的世界という、陰謀の作用による出来事の必然性の中であってなお、予測や制御を無効化する偶発的側面、規則そのものを

からかうような遊戯性を読み取ろうとする。とりわけ、車による移動が顕著な本作を、アメリカ文学におけるロード・ナラティヴの系譜に位置付け、移動や自由をそのテーマとして捉える従来の批評の潮流もあるが、パラノイア的な被支配や拘束状況、精神的停滞といった側面にも光をあてて、この作品が偶然性と必然性との双方を対立項として備えつつ、運命の力と偶然のいたずらが支配する世界におかれた主体が、言語のゲーム性によって世界との間に折り合いをつける（＝なんとかやっていく）ための物語であることを内田君は指摘している。

第四章で取り上げる『青白い炎』（1962 年）は、架空の詩人ジョン・シェイドの遺稿となった詩に、この詩人を執拗に追いかける語り手キンボートの注釈が付されるという体裁の作品であり、キンボートによる注釈そのものがシェイドの詩を凌駕していく物語である。語り手キンボートは架空の国家ゼンブラの追放された国王という設定であることから、祖国を追われたナボコフがパラノイア的な物語において物語の自律性を追求する作品として、本章では議論される。語り手は追放されてはいるものの、注釈という越権行為により、本来主体であるはずの詩の権威の転覆を諮るという構図に本章は着目する。特にシェイドの詩作が断片をカードに書き出しておき、その未完の詩の断片をキンボートがシャッフルして詩人像とその作品を捏造してしまうことを本章はカード・ゲームに例えている。ここでは、言葉の遊戯的構築と物語世界の構築が同時並行で進められ、創作におけるゲーム性やルールの転覆が強調されている。この言語遊戯においてシェイドとキンボートが「死守」する言語とは、二人が自律的主体性を発揮できる世界であることが考察される。

以上、本博士号請求論文においては、従来学術的で享乐的と捉えられがちなナボコフの作品において、むしろ現実をどのようにして生き抜くか、ナボコフが個人としての自立性を奪われ、支配されていると感じるような歴史、社会、規範といった中で「なんとかやっていく」ための戦略を読み取っている。言葉遊びのみに逃げ込むのではなく、社会的な問題、伝記的事実をふまえつつ、ナボコフにとって「書くこととはなにか」「作品がなにをなすのか」という問題に本論は切り込んでおり、そのための理論的背景を構築しようとしている点を、審査員一同高く評価した。その一方で以下の問題点も指摘された。

本論ではゲームという場を文学の中で作ることにより、ナボコフの現実への抵抗と自立性の確保への希求が論じられた。序文において内田君はゲーム（遊戯）の定義を試みているものの、ひとりで行うパズル的なゲームと、競技性のあるゲームについての弁別がより精緻なレベルで必要であったのではないかという点である。内田君の興味は誰かが恣意的に決めた（けれども従わなければならない）ルールの絶対性とそれへの抵抗というものであり、どちらかというゲームそのものというよりは、制度や規範と言い換えられうるものではないかとも考えられる。また政治や歴史はすべてゲームであると言ってしまうと、人間の活動は押しなべてゲームということも可能になる。ナボコフ作品において検討すべきゲームとは何かについて、検討の余地はまだ見られる。

また、先行研究についてナボコフ研究における新しい研究や重要な研究はカバーしているものの、ナボコフ研究全体を網羅的に調査したものではなかった点についても

指摘がなされた。ナボコフに関する研究書、研究論文のすべてに言及することは不可能であるが、少なくとも本論文で中心的に扱われた作品の先行研究については相応の資料性が求められる。その点への配慮の欠如についての指摘がなされた。また、日本でのナボコフ研究は相当な蓄積があるが、本論文ではそれらにほとんど触れられていなかった。ナボコフの伝記的事実についても、より詳細な背景説明が求められるところが指摘された（特に第2章におけるテイトとの関係性について）。

また、議論の多くを理論的な枠組みの構築や背景説明に割いている傾向があり、作品そのものの考察がやや手薄になっているところが否めない。ゲームを主題においているために、その結果に合わせた、内田君自身がキンボートの読みを反復しているのではないかと思われるところ（特に三章）があったことも付言しておかねばならないだろう。

とはいえ、上記の問題点については、本論で展開された理論的枠組みや作品解釈が一定の水準に達しているからこそ出てきたものであり、これらの指摘によって本論文の価値が根本から損なわれるものではない。以上のことから、審査員一同は、本論文は博士（文学）の学位授与に値するものと判断する。

以上