

報告番号	甲 乙 第	号	氏 名	内田 大貴
主 論 文 題 名： 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)				
(内容の要旨) 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を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ある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、個人の力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で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い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。

第一章では、ナボコフがロシア語作家「ウラジーミル・シーリン」から英語作家「ウラジーミル・ナボコフ」へと転向する契機になった『セバスチャン・ナイトの真実の生涯』で展開される多言語間の言葉遊びを、1930年代半ばから後半のヨーロッパの歴史的状況を踏まえて分析する。当時ベルリンの亡命ロシア人コミュニティを拠点に活動していたナボコフは、シーリンというペンネームですでに彼の世代を代表する作家として高い評価を受けていた。しかし、ナボコフは徐々に高まりつつあった全体主義社会の到来の気配を感じ取り、彼自身だけではなく、ユダヤ人であった妻と息子の身に迫る危機から、もはやヨーロッパで作家として活動続ける道が絶たれつつあること、英語での執筆活動へ移行する必要性に迫られていることを理解していた。この時点ではアメリカへ亡命するかどうか、彼自身にも明確な考えがあったかは定かではない。しかし『セバスチャン・ナイトの真実の生涯』の語り手V.と作中の現在ですでに故人となっている、彼の異母兄の英語作家セバスチャン・ナイトの鏡合わせの関係性には、彼が後に経験することになるロシア語の喪失と英語への移行の過程で揺れ動く作家の個人的葛藤が予期されている。イニシャルが暗示するように、ナボコフのペルソナでもあるV.が、セバスチャンの人生を記述するうちに次第に彼と同化していくという構造は、後にナボコフが英語作家へと転向していく構図と重複する。本作の物語はまるでメビウスの輪のように作品の内外を貫き、どちらが表でどちらが裏かという判断を保留したまま虚構と現実とが結びつけられる。この捻りの入った円環構造の分析を通じて、1930年代のヨーロッパで起こりつつあった非常に巨大な政治権力と歴史的動向へのナボコフの意識が、彼の言語的戯れを分析することで浮かび上がってくる。

第二章では新批評家アレン・テイ特が、ナボコフのディストピア小説『ベンドシニス

ター』を高く評価した事実に着目し、ニューヨーク公共図書館のバーク・コレクション内のウラジーミル・ナボコフ・ペーパーズに所蔵された未公刊書簡のアーカイブ調査から得られた資料をもとに、新批評の制度化とナボコフの職業作家・批評家としてのキャリアの発展との連動から明らかになる新たな文学史的視座を提供する。ナボコフとテイトは直接的にあるいは間接的にアメリカ南部との関係を持っていた。彼らはアメリカ北部の文学ビジネスが掲げる商業主義的傾向を認められず、それへのアンチテーゼとして外的文脈を排除した新批評的精読を理想化した。彼らの文学観は当時のアメリカの出版業界に蔓延っていた商業主義への同調圧力という文化的全体主義に対する危機感と嫌悪感を反映していた。そのようなシステムの中で、職業作家として自立することを願いながらも、売上だけを希求する文学ビジネスを唾棄する審美主義が彼らを結びつけた。とりわけ、彼らを接続したものは、ナボコフが『ベンドシニスター』で見せた、商業主義的慣習に反旗を翻すスタイルの実験的な戯れであった。一見するとナボコフの悪ふざけのようにさえ見える彼の転覆的スタイルにテイトが共鳴することで、彼らの新批評的關係は成立していた。彼らの遭遇は戦後アメリカで新批評が制度化されていく歴史的過程を示す重要な契機を示している。

第三章では『ロリータ』を取り上げる。主人公ハンバート・ハンバートのパラノイ德的語りが決定論的世界観を反映していることを示す。特に必然性と偶然性という二極を議論の主軸に据える。パラノイ德的語りとは、精神分析的な意味ではなく、主体が世界を捉える仕方を表す美学的スタイルであるというリチャード・ホフスタッターが定義した「パラノイド・スタイル」の概念に基づく。ハンバートの語りは主体が説明不可能な歴史的偶然性の中に必然性の働きを見出す。そうすることで、それを把握可能なものとして包摂しようとする虚構化の力を働かせている。偶然性の排除を目論むハンバートのパラノイ德的語りは、運命によって予め決定された人生の必然性を強調することで、自らが何者かの陰謀によって操られる対象であると主張する。この世界観は戦後社会あるいはポストモダン世界の中で矮小化された個人が抱える存在論的危機感の発露である。ハンバートの語りは、ロリータとの自動車旅行を描くことで流動的な移動の自由が象徴する開かれた主体性を強調しているように思われる。しかし、実際のところハンバートは、ポール・ヴィリリオが「速度のビデオゲーム」と呼ぶ、自動車の移動が帯びる不動状態の中に捕らわれている。その一方で、ハンバートの語りは偶然性の存在可能性を常にほのめかす。なぜなら必然性が全てを支配すると捉えることは、ポストモダンの主体がしばしば抱える存在論的不安、つまり自律的主体性の剥奪を浮き彫りにするからである。当初排除されていた偶然性は、必然性を強調するパラノイ德的語りによって、むしろ希望的世界観として再記述される。ここで偶然性は、主体がそれ自身で独立しているという特異性を想起する。しかし、それは翻って主体が何も意味や目的を持たない単な

る偶然の産物に他ならないという感覚を強めることで、再び必然性の発明へと回帰していく。このような構造の中で、必然性と偶然性は相互を夢想し循環させるという模倣のゲームを遊んでいる。

第四章は虚構世界構築における言葉と世界の交換可能性という観点から、『淡い焰』が描くゲームのルールを観測と遵守が世界の把握の仕方と関わりを持つことを示す。語り手チャールズ・キンボートの注釈と架空の詩人ジョン・シェイドのそれぞれが関わるゲームは彼らの存在論的様態と深く結びついている。作中でシェイドが残したとされる詩「淡い焰」への注釈を通して、キンボートはその形式を部分的に逸脱しながらも、しかし完全にはそれを破壊しないバランスを取りながら、その狭間の領域で自身の記憶の刻印を試みている。とりわけ、キンボートが、シェイドが作品を書くのに利用したインデックスカードをトランプの比喻で捉えている点に着目する。まるでトランプカードのように切り分けられたり、並び替えられるインデックスカードは、キンボートがゲームをしているということとそれが一定の規則に基づいていることを換喩的に示唆する。彼は注釈からの逸脱、つまり既存の枠組みの外へ踏み出さないことで、自身の権威を瓦解させずに語りを構築する。しかしその一方で、そのゲームを通じてシェイドのテキストの所有を試みることで、作家に対する注釈者という従属関係の転覆を図っていることを示す。他方、シェイドは極めてメタフィクショナルな世界観を抱いている。彼は自身が虚構世界、つまり作者にとってのゲーム世界のキャラクターの一人にすぎないかもしれないことを察知している。そのうえで、もし一つの世界がゲームにすぎないのならば、彼自身もまた芸術的創造を行うことでゲームのプレイヤーになれるという気づきを得る。この気づきは言語と世界の二重性と虚構世界の虚構性を強調する。これら二人のキャラクターの語りから明らかになる虚構と現実双方におけるゲーム的性質と両者の混淆が、主体の存在的様態を可能にするゲームの空間を構築している。

Thesis Abstract

No. _____

Registration Number	☐ “KOU” ☐ “OTSU” No. _____ *Office use only	Name	Daiki Uchida
Thesis Title 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)			
Thesis Summary This dissertation will explore the ludic ontology of various English novels written by Russian émigré writer Vladimir Nabokov. In this dissertation, the term “game” not only refers to specific games, such as chess and cards, that appear in his works; it also refers to a metaphorical use of the word (e.g., “life is like a game”). In some of Nabokov’s works, specific games such as chess or card games are used to represent a larger system both within and without the text. One may think that he just plays with language, frequently enjoying anagrams and parodies. However, his linguistic “game” is much more serious. In reality, he had to establish his game to maintain his position, and he managed to survive by playing someone else’s game. Although ludic elements are more or less part of the nature of any literary works, this perspective has been frequently overlooked or neglected in literary studies, perhaps because it may appear overly trivial, casual, or frivolous compared to sociopolitical elements in literature. By examining Nabokov’s ludic writing, this dissertation aims to shed light on the notion that to construct a fictional world is to play a game in diverse ways. Nabokov’s game does not constitute an autotelic, self-indulgent form of game-playing, even if it appears so at first glance. Rather, it is the art of “making do.” Through insurmountable historical events, such as the Russian Revolution and World War II, Nabokov was compelled to start anew as an English writer in the United States. For him, fiction is the only realm in which he can gain autonomy and subjectivity and exercise his own will and power as the sole creator of his personal world. His game is what Michell De Certeau calls a “tactic” to come to terms with his sense of being powerless in a larger system such as history, society, or politics, by cunningly reveling in the other’s system and not entirely escaping from or devastating it. Writing cannot avoid following the rules of what Ludwig Wittgenstein calls the “language-game,” using an existing grammatical framework and lexicon, without which a language game will not make sense whatsoever. Every single text is inevitably at least partly an aggregation of quotations of what has already been written. Nabokov appears to be more cognizant of this than other writers, especially because of the transition of language and assimilation to the U.S. literary circle. This has resulted in attempts to create Richard Rorty’s “final vocabulary,” a language of one’s own best that does not deny predecessors but repeatedly redescribes itself to seek a personal and private voice. It is quite difficult to thoroughly dismiss the anxiety of the influence of the accumulated lexicon in the			

language game that has been created before, but writers strive to construct their own language game by constantly registering their own vocabulary, even while they harbor the fear of merely utilizing clichés. Nabokov could not be more aware of this condition within the language game that was clearly not his own or that he was not familiar with at all. However, in it, he strives to find and create his own voice. In this sense, Nabokov's game is also a desperate linguistic struggle to prove the possession of an artistic realm where he can be a monarch of his own game.