

## 【巻頭言】文学と将棋は似ているか？

小谷瑛輔

第一五九回芥川龍之介賞を受賞した高橋弘希は、『文春オンライン』の受賞インタビュー<sup>1</sup>で、かつてプロ棋士を目指していたことを明かし、「将棋って、小説を書いていく過程と似ているところがあるんです」と述べている。

文学は将棋と似ているのだろうか？そもそも、日本において文学は将棋といかほど近接してきたのだろうか？文学は娯楽や遊戯<sup>ゲーム</sup>のようなものと考えてよいのだろうか？将棋と文学研究会が問うてきたのも、まさにこのような問題である。

見方によっては、将棋と文学は当然のように並べて考えられたりもする。近年盛んな人工知能研究では、将棋ソフト開発を牽引してきた松原仁が、将棋ではコンピュータは既にプロレベルに達したとして、小説を書く人工知能の開発にシフトしたことが知られている。ここでは人間が知能を駆使して行う活動として、将棋と文学は、もちろん多くの違いを含みながらも、互

いに延長上にあるものとして位置付けられてもいる。

チェスをはじめとする遊戯<sup>ゲーム</sup>と西洋文学の関係ならば、議論が繰り返されてきた。ジャック・デリダ、ロラン・バルト、ジュリア・クリステヴァら、フランス系文学理論の多くの論者たちが共有している、テキストとは記号の jeu（戯れ・ゲーム・遊び）である、という発想は、言語をチェスの比喩によって考えたソシュールにさかのぼることもできる<sup>2</sup>し、さらには功利主義をめぐるベンサムとミルの有名な議論で詩の快楽とプッシュピンの遊びの快楽が比較されたことを想起することもできよう。また近年の文学理論家も、ミシェル・ピカール『遊びとしての読書』<sup>3</sup>（一九八六）、ケンダル・ウォルトン『フィクションとは何か——ごっこ遊びと芸術』（一九九〇）、J・ヒリス・ミラー『文学の読み方』<sup>5</sup>（二〇〇二）など、遊戯<sup>ゲーム</sup>との関わりに注目することから文学を捉えようとするものは多い<sup>6</sup>。ウラジーミル・ナボコフ『ディフェンス』（一九三〇）のようなチェス小説はこうした文化的な文脈において書かれたのであり、若島正<sup>7</sup>が論じるように、ここでは文学作品の構成原理が遊戯<sup>ゲーム</sup>の論理によってもたらされることがメタフィクションを成立させている。

日本でも、遊戯<sup>ゲーム</sup>はそれ自体、重要な批評対象と見なされるようになってきている。『動物化するポストモダン』<sup>8</sup>『ゲーム的リアリズムの誕生』<sup>9</sup>など、遊戯<sup>ゲーム</sup>を対象とした批評で存在感を示し

た東浩紀は、平成三〇年の『ゲンロン』八号、九号でいずれも遊戯を特集している。遊戯を考えることは、今や文化を考える上で欠かせない視点となっている。

しかし日本近代文学研究においては、将棋と文学の関係についてこれまで問われることは、その重要性に比して乏しかったと言わざるを得ない。そこで将棋と文学研究会では、日本文学研究の視点だけでなく、文化史研究、メディア論、外国文学研究者、そして様々な形で将棋と関わる世界で活躍する人々や、それを支える人々など、多様なメンバーが集まって、将棋と文学の関わりの研究をスタートさせた。

論集『将棋と文学スタディーズ』およびシンポジウム「将棋と文学」は、研究会のこれまでの成果をまとめ、さらに新たな視点を導入することで、研究を次の段階へと進めていくためのものがある。そこで扱われることになる問題系を概観しておきたい。

日本の近代文学の大きな思想的テーマといえは、共産主義革命と戦争である。将棋は、坪内逍遙が考えたように人生や社会のドラマの再現でもあるが、さらに直接には戦争のメタファーでもあり、また「逆転の遊戯」と言われるように、革命のメタファーと結び付くのかどうか、といったこともたびたび問題となる<sup>10</sup>。そう考えると、将棋を考えることは、実は日本近代文学の核心に繋がる切り口となり得ることが見えてくる。日本に

おいて新聞小説が定着したのは、日露戦争の終結後、ある種の娯楽コンテンツとして機能してきた戦争記事の代替物としての役割を果たすものが求められたからだということが指摘されている<sup>11</sup>が、まさにその時期にそれと同様に戦争記事に代わる娯楽コンテンツとして定着したのが、囲碁将棋記事であった。戦争中の文学については研究が蓄積されてきているが、その時期将棋は時局との関わりの中でどのような意味を持ったのか。また共産主義革命の理念との関わりについては、戦後に将棋文化振興を支援し、現在でも将棋界の重要な後援者となっている日本共産党は、なぜ、そしてどのように将棋と関わってきたのか。

将棋と文学は今日、空前の結び付きを示している。高橋弘希、いとうせいこう、朝吹真理子、松浦寿輝といった「純文学」的な作家たちが将棋に大きな関心を寄せ、また将棋小説が隆盛し、マンガやアニメ、映画などの多様な物語ジャンルにおいて、将棋は重要なモチーフとなっている。また近年では、インターネット技術の発達によって従来とは全く異なる特徴を持つメディアが登場しているが、将棋の表象はそこでいかに変容しているのだろうか。文学は、メディアの中で将棋と並んで娯乐的なものとして位置付けられたりもするコンテンツであると同時に、将棋をモチーフとして取り入れるメディアでもあり得るといって、二重の性格を持つている。こうした関係を解きほぐすためにも、明治期以降、

将棋がメディアの中でどのように表象されてきたのかの歴史を明らかにすることが、その基礎としてまずは重要であろう。

こうした様々な点についての堅実な調査研究に基づいて、将棋と文学が交錯してきたありようについての具体的な検討がなされることとなる。

先にも述べた通り、将棋と文学研究会の研究の特徴的な点は、日本文学研究者だけでなく、様々な分野で活動するメンバーが集まっていることにある。本論集に寄せられた論文も、いわゆる文学研究のアカデミックなディシプリンとは異なる文体や体裁で書かれたものも少なくない。しかし、そのように狭義の研究場に閉じることのない横断性こそがこの研究プロジェクトの可能性を担保するものに他ならない。本論集では、ある程度の監修は小谷が行ったが、書式などを統一することは最低限にとどめ、そうした横断性が可視化された形とすることを試みている。

この巻頭言は、こうした多様な研究の試みを俯瞰するには不十分な見取り図に過ぎない。将棋と文学という視座の有効性は、個々の研究の実践の中で具体的な意味が見出されていくことになるだろう。

1 「芥川賞受賞・高橋弘希インタビュー」小説と将棋は似ている

かもしれない」(『文春オンライン』平成三〇年七月二三日、<http://bunshun.jp/articles/-/8250> 平成三〇年一月二九日閲覧)

2 立川健二、山田広昭『現代言語論』(新曜社、平成二年六月)

3 邦訳は及川穂、内藤雅文訳、ミシェル・ピカール『遊びとしての読書』(法政大学出版局、平成二年六月)

4 邦訳は田村均訳、ケンダル・ウォルトン『フィクションとは何か——ごっこ遊びと芸術』(名古屋大学出版会、平成二八年五月)

5 邦訳は馬場弘利訳、J・ヒリス・ミラー『文学の読み方』(岩波書店、平成二〇年一月)

6 ただし、西洋においても、遊戯と文学の関わりは自明のものというわけではない。たとえばミシェル・ピカールは前掲書で「遊びは文学研究から抑圧を受けている」と述べ、それへの抵抗を唱えている。

7 若島正「訳者解説」(ウラジミール・ナポコフ『ディフェンス』

河出書房新社、平成二一年二月)

8 東浩紀『動物化するポストモダン』(講談社、平成一三年一月)

9 東浩紀『ゲーム的リアリズムの誕生』(講談社、平成一九年三月)

10 木村政樹「遊戯的なものと反語的批評」将棋からみる『戦後文学』状況(日本近代文学会口頭発表、平成二八年六月二六日)

はこの点と関わるものであった。また、升田幸三が「共産党は将棋が流行してゐる間は、あきまへんな。将棋は王将を大事にするもんやさかい」と述べたという、織田作之助「二流文楽論」(『改造』昭和二年一〇月)が紹介するエピソードも興味深い。

11 小森陽一「文学の時代」(『文学』平成五年四月)、小森陽一『へゆらぎ』の『日本文学』(日本放送出版協会、平成一〇年九月)など。

〔富山大学〕