早稲田大学大学院文学研究科紀要 第69輯（2024年3月）
Bulletin of the Graduate School of Letters, Arts and Sciences of Waseda University Vol. 69 (Mar. 2024)

優秀修士論文概要

映画におけるチェスの表象

――戦争と知性の表象を中心に――

陣　野　武　史

本研究の目的は、映画におけるチェスの表象について検討することにある。チェスは現代において、西洋社会を中心に親しまれている遊戯である。インドで 6 世紀に誕生したチェスには1500年の歴史があり、様々な芸術作品の中で登場してきた。それは映画においても同様であり、これまで2000を超える作品に登場している。そしてそこにはチェスが持つ文化や歴史に紐づく、特定の表象を持っていると言えるであろう。しかしチェスに関する人文学分野での研究は、これまでは文学研究を中心に行われてきていた。そこで本研究では、チェスの表象を視覚的問題として捉えなおした。そして最終的に映画においてチェスを観客が見るという行為そのものを、実際になにを見ているのかという構造を実況や中継とは異なった文脈で明らかにした。

第一章ではチェスの遊戯としての歴史と定義を確認した。映画以前のチェスの歴史において、段階的な変化によって、チェスの文化的プレゼンスは高められてきた。前半はこうした事象を具体的に見ていった。そしてそうした歴史によって、チェスは様々な形で定義づけされた。遊戯論とゲーム・スタディーズによる定義、数学による定義、チェスの芸術としての定義である。後半はチェスがそれらによってどのように特徴づけられたのかを見ていった。またこうした定義づけはチェス・プレイヤーの視点を中心とする形象を無視したチェスの見方であり、非チェス・プレイヤーも見る映画においては、画一化できない見方であることを提起した。

具体的には、映画以前のチェスの表象を捉えるために、映画以前のチェスの文化や歴史を確認した。前述のように、現代でチェスと呼ばれている遊戯は、 6 世紀のインドのチャトランガから発展した。その過程には様々な変化があった。13世紀の規則のヨーロッパでは規則と形象の変化によって戦争の表象としての側面が付与された。18世紀には運に拠らないため、知性の表象としてみなされた。さらに19世紀には競技化が始まった。競技となるまで発展したチェスの社会的価値は、チェスとはなにかを問う学問や芸術を生み出した。こうした歴史を踏まえ、チェスは戦争や知性の表象として認識されるようになった。

そうした1500年の歴史の間で、チェスは日常で最も親しまれている遊戯の一つとして、文学作品にも登場している。そして登場するジャンルは幅広く、武勲詩をはじめ、SF や推理小説といった現代の大衆小説に至るまでチェスが登場する。そして近代に入ると、比喩としてチェスを用いた哲学者や、芸術として扱おうとする芸術家などが登場した。一方でホイジンガやカイヨワといった遊戯論や、その系譜に属するゲーム・スタディーズでも、古典的な遊戯の代表例としてチェスが用いられており、チェスを用いる議論は続いている。

文学とチェスについては、ハロルド・マレーが1913年に記した “A History of Chess” の中で、チェスの文化史として文学におけるチェスを扱っている。さらに1981年の “Jeu d’échecs et sciences humaines”

では精神分析を用いてチェスと人文学を結び付けた研究を行った。また1998年にジャック・ベルヒトルドらによる “Échiquiers d’encre : le jeu d’échecs et les lettres (XIXe-XXes.)” によってチェスと人文学の研究がなされた。さらに2009年にはフランスで「表象としてのチェス」と題したコロックが開かれ、“Le Jeu d’échecs comme représentation :Univers clos ou reflet du monde?” という本になっている。そして学術研究の分野では、イヴァン・グロスによる博士論文、“L’imaginaire du jeu d’échecs et la poétique de l’ordre et du chaos: histoire d’une représentation de la cérébralité” の中で、武勲詩から現代文学までの包括的な研究がなされた。

また18世紀にはルソー、ディドロ、ヴォルテールなどの啓蒙思想家がチェスをプレイしにカフェに集まり、チェスを知的な遊戯として見做すような歴史があった。さらにより時代を下ると、ソシュールが『一般言語学講義』でチェスと言語の関係を指摘し、ウィトゲンシュタインも『哲学探究』の中でチェスを比喩に登場させている。チェスを芸術として扱ったのはマルセイユ・デュシャンであり、彼にとってのチェスは芸術と近しいものであったことを確認した。第一章ではこうしたチェスについての言説が、これまでどのように人文学で研究がなされてきたことを確認した。

しかし、20世紀の映像文化の中に登場するチェスについては学問的な研究があまり行われてこなかった。それは調査することが困難であること。規則を知らない観客には無理解な遊戯であること。チェス盤の向きや駒の間違いなどが散見され、製作側のチェスへの考証の浅さが表れていること。こうした要因によって、単なる一遊戯として研究すべき対象としてはみなされてこなかったためである。映画におけるチェスのこれまでの研究は、愛好家らが網羅的に2005年までに映画に登場するチェスを集めた “Chess in the Movies” やインターネット上でのサイトはあるが、作中のチェスの具体的な棋譜について論じる研究やその間違いを指摘するものがほとんどであった。学術研究としては、国際ボードゲーム学会の論文や文学研究の延長としてのいくつかの試論として研究はされているものの、主題的、かつ網羅的な研究が行われていないことの問題を第一章では提起した。

さらに、好事家や、哲学者、デュシャンによるチェスへの理解は、ゲームのルールや棋譜を中心にしていることを明らかにした。これらの注目は実際のチェス・プレイヤーの視点に基づくものであると確認した。だがその視点はチェスの形象的な側面を無視しており、映像メディアにおけるチェスの表象を論じる際に、直接用いることはできない。チェスを登場させている映画の製作者が必ずしもチェス・プレイヤーではなく、見ている観客もまたチェス・プレイヤーではないからである。

第二章では、チェス・プレイヤーの視点/非チェス・プレイヤーの視点という見方が、実際に映画におけるチェスの表象を見る上でどのように機能したのかを時系列順に見ていった。膨大かつ多義的なチェスのイメージについて、社会的コンテクストに照らし合わせて、戦争や知性といった側面から考察した。20世紀初頭ではチェスは日常的な遊戯であった。しかし中盤以降、表象が冷戦、競技化、コンピュータの開発によって固定化していく。それは見方の問題でも同様であり、チェスの形象を重視した作品は、棋譜を重視する作品に取って代わられる。だがこうしたチェス・プレイヤーの視点/非チェス・プレイヤーの視点に囚われることのない作品も存在していた。その上で映画においてチェスを見るという行為を通した結果みえてくる映画というメディウムの固有の表現とはなにかを問いた。

具体的な作品としては、“A Chess Dispute” やルネ・クレールの『幕間』などで、日常的な遊戯の一つとして登場していた。その中でもプドフキンの『チェス狂』とヒッチコックの『下宿人』に注目した。前者はソ連のプロパガンダ映画として、チェスの普及を目的に制作されたという点、後者はサスペンス

として映画に登場するチェスを見るという見方の点において、革新的な作品であるためである。

『カサブランカ』ではプレイヤーであったハンフリー・ボガートがチェスに意味を持たせて登場させている。一方でエイゼンシュテインの『イワン雷帝』にも登場するが、エイゼンシュテイン自身はチェスそのものに意味を持たせるのではなく、形象に注目したと発言していることを論じた。

他にも『王手飛車取り』、『現金に体を張れ』、『第七の封印』といった作品にも注目した。これらは監督がチェス・プレイヤーであったかどうかに拠らず、チェス・プレイヤーの視点/非チェス・プレイヤーの視点を超えてチェスが表現されていることに注目した。

だが同時期に冷戦期の1960年代に入ると、競技化されたチェスでソビエトが強かった事実が反映され、映画でも『007/ロシアより愛をこめて』をはじめとしてロシア人の登場人物がプレイするものとして、チェスの表象はソ連表象へと集約されていった。

1972年にボビー・フィッシャーがアメリカ人としてソビエトを破ってチャンピオンへとなると、競技化されたチェスを描く際も、単にロシア人キャラクターの小道具としてではなく、米ソ対立の代理戦争としても描かれるようになった。“La Diagonale du Fou” などは、チェスを東西対立の道具としてのみ扱うのではなく、より私的な戦いへと回帰させるような作品となっていることに注目した。

冷戦が終わり、わかりやすい東西の代理戦争としてのチェスの表象もなりをひそめた。また1997年にはスーパーコンピュータに負けたことで、チェスは知性の表象とも必ずしもみなされなくなった。それ以前の『2001年宇宙の旅』や『ブレードランナー』においては、チェスは人工知能の有能さを示すための試金石として登場していた。つまり、20世紀から21世紀へ移行していく中でのこうした事実が、チェスの表象の役目を一つの終焉へと向かわせたと主張した。さらに映画におけるチェスを現実のチェスの試合の延長として、打たれた手や棋譜などを中心とする見方が中心となったことにも注目した。

第三章では、第二章で挙げた作品の中で、チェス・プレイヤーの視点/非チェス・プレイヤーの視点の両方の視点を取り入れた作品や、それを否定した作品に注目した。そして映画に映されているチェスを見るという行為が、観客になにを提示しているのかを明らかにした。それは現代の文化の中で流行しているスポーツやビデオゲームの実況や中継とは異なる見方を提示するものである。本研究では映画においてチェスをするという行為を見ることは、チェスをする人の対話や身振りを見ることであると結論付けた。