

Title	ベケットの『勝負の終わり』におけるゲームの規則
Author	小田中, 章浩
Citation	人文研究. 58 卷, p.196-211.
Issue Date	2007-03
ISSN	0491-3329
Type	Departmental Bulletin Paper
Textversion	Publisher
Publisher	大阪市立大学大学院文学研究科
Description	富田和暁教授 : 毛利正守教授 : 山崎弘行教授 : 松村國隆教授 : 小林標教授退任記念

Placed on: Osaka City University Repository

ベケットの『勝負の終わり』におけるゲームの規則

小田中 章浩

サミュエル・ベケット（1906～1989）の戯曲が興味深いのは、それらが優れた作品である
と見なされているだけでなく、上演を前提として書かれる「戯曲」と、文学的（あるいは芸
術的）に完成された「作品」との間の埋めがたい溝に、「作者」がどの程度まで介入でき
るかという問題を提起しているからでもある。ここでは文学「作品」と「テキスト」の関係を
めぐる、ポスト構造主義以降のさまざまな議論を検討する余裕はないが¹⁾、少なくとも文学
「作品」と、演劇における「作品」の違いとして言えることは、前者が物質的なレベルにお
いて紙に書かれた（印刷された）インクの染み、あるいは電子的な記号の配列として存在す
るのに対して、後者は一定の時間の流れの中だけに存在せず、「作品」を同定することは本
質的に不可能だと言うことである。その意味において、演劇における戯曲は、上演を実現す
るための他のさまざまな媒体（俳優の身体表現、舞台美術、演出プラン等）と同様に、まさ
にロラン・バルトのいう「テキスト」（さまざまな解釈に向かって開かれた表現）を構成す
ると言ってもよい。

ところがベケットは、そのいくつかの作品の上演において、自らの戯曲がこの種の「テク
スト」として自由に解釈されることに強い抵抗を示した²⁾。その典型的な例が『勝負の終
わり』である。ではわれわれはこの戯曲を、彼が構想した通りにしか解釈できないのであ
ろうか。この小論では、ベケットが自らの作品において見落としていた要素に注目し、この「
テキスト」の拡大解釈を試みてみたい。

1 ベケットの戯曲と舞台

ベケットは、自作の上演には可能な限り立ち会い、後には自ら演出も行ったことが行っ
たことが知られている。ベケットの伝記作者であるノウルソンによれば、1953年のロジェ・ブラン
演出の『ゴドーを待ちながら』初演時には、

ベケットはほとんどすべての稽古に立ち会った。（中略）当時のベケットは芝居に関して
はまったくの素人で、それゆえめったに口出しもせず、説明もしなかった。稽古の前かあ
とでブランに静かに話しかけ、適切な示唆を与えたり、せりふの一部が舞台上でうまく機
能しないのを見て取ったときは削除したりした。³⁾

という段階であったのが、後年になると次のように変化する。

最晩年の数年間、ベケットにある評判がたった。少なくとも、彼や彼の友人が見て、台本からかなり逸脱している演出に対して、ベケットはうんと言わないというものだった。正確に計算された間など、せりふやト書きの細かい指示を無視する、大胆で革新的な演出家の頭上に、ベケットはいつでも雷を落としかねない専制君主、舞台監督官だなどとしばしば陰口をたたかれた。⁶¹

もっともノウルソンが指摘しているように、これはかなり誇張された意見で、実際には戯曲から他ジャンルへの翻案を含めて、彼が自作のかなり大胆な解釈を認めているケースもある。⁶²ただ、いくつかの上演にベケットが介入したことの背景には、彼が単に劇作家としてではなく、演出家として舞台制作の経験を深めたという点が大きいだろう。彼が自作の本格的な演出を始めたのは、ベルリンでのドイツ語による『勝負の終わり』（1967年）、『クラブ最後のテープ』（1969年）、『しあわせな日々』（1971年）、『ゴドーを待ちながら』（1975年）（1976年）、『芝居』（1978年）等を中心とする。⁶³もっとも、それ以前から彼はアドバイスを求めてくる演出家に対しては、かなり細かい指示を出していた。⁶⁴しかし彼が直接俳優と向かい合い、彼らを動かしたのは上記の舞台からである。ベケットがこれらの上演のために作成した演出ノートは保存されており、今日では刊行されている。⁶⁵ルビー・コーンによれば、演出時のベケットは「決して芝居に『ついて』話したりはせず、直接その中に入っていった」。そして、

舞台稽古は直ちに始まり、上演の具体性から逸脱する質問にベケットは首を振った。その一方で、実際の細部については、どんなに小さなことでも彼の注意を引かないものはなかった。⁶⁶

たとえば彼は『勝負の終わり』を演出するために、この戯曲を十六の部分に分け、最初の稽古時に出演者に対してこう語った。「この芝居が興味深いのは、単にそれが劇の素材として存在することにある」。そして役者の動きや、空間配置、台詞の繰り返しといった「物質的な」面の稽古に集中し、ある程度稽古が進むようになってから、この戯曲の哲学的な面についての示唆を与えたという。⁶⁷

ここに見られるベケットの姿は、完全に演出家のそれであると言ってよい。もちろん劇作家が演出家を兼ねるという現象は、古くから行われてきたことなので、それ自体は問題とならない。むしろ彼の演出活動を現代演劇という文脈に重ねて見るとき、彼にとっての「作品」というものが、単なる戯曲ではなく、舞台上演そのものを含むものへと拡大していったことの方が重要である。たとえば『死の教室』（1975年）などの舞台作品で知られるタデオシュ・カントールや、『浜辺のアインシュタイン』（1976年）を作ったロバート・ウィルソンにとって、重要なのは舞台「作品」であって、そのために用意されたシナリオ（演出ノート）は、あくまで舞台

を実現するための「テキスト」にすぎない。ここでこの種のシナリオに基づいて、他人が勝手にそれを拡大解釈したり、その意味をねじ曲げた舞台「作品」を作ることは、彼らにとっては許し難い行為に写るであろうし、そもそも彼らはそのような企画に許可を与えないだろう。ベケットにとっても同じである。だから彼は、1980年代にオランダの劇団が、女性だけで演じようとした『ゴドー』に対して上演禁止を求めた法的措置を取ったのであろう。¹¹⁾ さらにベケットは、以下の二つの『勝負の終わり』の演出について異議を申し立てた。一つは、ジョアン・アカライティス演出のニューヨークでの上演（1984年）である。これはニューヨークの地下鉄のトンネルを舞台として、登場人物の二人に黒人俳優が起用され、フィリップ・グラスの音楽を用いるというもので、ベケットの舞台設定が完全に無視された。またジルダス・ブルデは、パリのコメディ・フランセーズでの同作品の演出（1988年）において、赤やピンクの派手な舞台装置を使い、これまたベケットの意に反した（結局ベケットの抗議によって装置には布が掛けられ、公演から演出家の名前が削られた）。¹²⁾

しかしそうした異議が認められるのは、ベケットが自らをカントールやウィルソンのような「演出家」（他人の戯曲に依拠しないで舞台を制作する実践家）であると考えていた場合のことである。幸か不幸か彼は「劇作家」としてデビューし、その後も劇作家であり続けた。では劇作家が自分の作品の「拡大解釈」にどこまで異議を唱えることができるのか（もちろんそれが嫌なら自分で自分の「作品」を演出し、他人には一切手を触れさせなければ良いだけのことである）。この点について、結局ベケットの立場は曖昧であった。ベケットは、最後まで自作に対する作家としての権利、言い換えれば「作者性」を主張し続けた。その彼が、「作者の死」を標榜するポストモダン的な研究・批評のアプローチの中で、「ベケット」という作者の神話を保持したまま論じられているように見えるのは、皮肉なことである。

いずれにせよ、今日では舞台上演におけるベケットの「意図」を出来る限り尊重した、「正統的」なベケットの「作品」をDVDのようなメディアで見ることができる。¹³⁾ ベケットにとって戯曲は確かに重要な表現手段であったが、同時に彼はラジオやTVや映画といった媒体に関心を示し、それらを用いた「作品」も制作しているので、これは彼にとっては歓迎すべきことかもしれない。また舞台作品を、それ自体で独立した映像作品（たとえばDVDとして）見せるということは、洋の東西を問わず徐々に一般化しつつあるので、映像化されたベケットの舞台が、こうした新しい表現の古典として残っていくことは十分に考えられる。ただし本論はこの種の問題を論じる場ではないので、あくまでそうした可能性の示唆にとどめておきたい。

しかし、上演されるものとしての演劇「作品」に話を限った場合、上演の「正統的」解釈が守られていくことは、「作品」が時代を経るに従って「古典化」し、さらにいえば「陳腐化」していく危険性から逃れられないことを意味する。たとえばモスクワ芸術座は、偉大なスタニスラフスキーの演出を忠実に「保存」しようとしたことにより、却って停滞してしまった。同じことは、1960年代になってもなお古色蒼然たる演技術を保持してきたコメディ・フランセー

ズについても当てはまるだろう。もちろんこうした「伝統芸能」に意味がないというのではない。しかし日本の歌舞伎や能に見られるように、「伝統芸能」は単に表現の技法が優れていたからではなく、興行として集客力があつたから、あるいは権力の庇護があつたから存続し得たのである。演劇においては、どれほど優れた舞台や演出であっても、時代の変化に関わらず、何らかの動機に基づいた観客がいなければ「作品」は存在し得ない。そして演劇が観客を集め続けるためには、特定の時代背景に基づいた戯曲（テキスト）の自由な解釈は避けられないのである。

二 『勝負の終わり』の構造と解釈

改めて説明するまでもないことだが、『ゴドー』という作品のおもしろさは、それが上演されるコンテキストによってさまざまな「意味」を持ち得るということにある。あまりにも有名なサン・クエンティン刑務所での上演、あるいは社会主義体制下にあった東欧での舞台、さらには冷戦下での初演など、この作品はその時々々の文脈において、「待つ」という行為について、観客にさまざまな解釈を許してきた。前節で触れたオランダの劇団による、女性のみで演じられる『ゴドー』については、ジェンダー（性的役割）についての問いかけという、より現代的な文脈の中でこの「テキスト」の解釈を試みたものであり、その意味では作者がこうした「テキスト」の読みに異議を唱えるのは筋違いというものだろう。

『勝負の終わり』は、ベケットが書いた三番目の戯曲（上演されたものとしては『ゴドー』の次作）である。この作品は、『ゴドー』に比べてより単純な構造になっている。登場人物は前作と同じ四人だが、『ゴドー』のように、これら四人全員が関わる場面はほとんどない。二人（ナッグとネル）は時おりドラム缶の中から姿を現してほとんど独白（モノローグ）に近い台詞を述べるだけであり、劇の主要な部分は主人と召使いである（ように見える）ハムとクロヴとの対話、あるいはモノローグによって担われる。ルビー・コーンによれば、当初この戯曲は『ゴドー』と同様に二幕で構想されたが、最終的に一幕に切り詰められたという。¹³

舞台は、以下のような、あまりにも有名なクロヴ（召使い）の台詞で始まる。

クロヴ （一点を見つめたまま、単調な声で）終わり、終わりだ、終わろうとしている、たぶん終わるだろう（間）。¹⁴

『ゴドー』の開いた空間とは違って、舞台は閉ざされた室内である。もっとも舞台奥の高い所にある二つの小窓から、脚立と望遠鏡を使うことによって、かろうじて外界の様子を伺うことはできる。しかしそれができるのはクロヴだけである。なぜなら主人のハムは盲目であり、さらに車椅子を使わなければ移動できないからである。ハムの両親であるというナッグとネル

は、ドラム缶の中から外に出ることはない。

この戯曲では、生命への敵意ある言及が繰り返され（たとえばクロヴ「芽は絶対に出ない」、¹⁶⁾あるいはハム「蚤！ 蚤なんてまだいるのかね？」¹⁷⁾）、ハムとクロヴは自らの命もやがて終わることを自覚している。ナッグとネルは劇の途中から姿を見せなくなる。避けられない終末を前にしながら、時間が無限に引き延ばされていくような感覚、それは劇作術に求められる「サスペンス」（緊張）そのものであり、それが読み手（観客）にとって戯曲の主要な関心部分を構成する。もっともリチャード・コーによれば、それはベケットの作品に共通するライトモチーフでもある。

しかし、小数点以下に連なっている数字が、前項の数字よりもだんだんとその重要性を減じながら無限に零に接近し、しかも決して零には到達しないように、一日一日二人はゴドーに近づきながら、その一日一日がだんだんと重要性を失い、夜が来ても明け方と同じく、「終末」はかたくなに二人の掌中から逃れていく。「まだ終わらない…始まったばかりだ…全くたまらない。」¹⁸⁾

言うまでもなく『ゴドー』に関するこのような解釈は、『勝負の終わり』にも全く当てはまる。むしろ後者においては、こうした感覚がより凝縮して表現されており、それがこの作品に『ゴドー』とは異なった完成度の高さを与えているように思われる。言い換えるならば、それは演出家の自由な解釈の余地の狭さということであり、すでに述べたように、ベケットが自らの舞台「作品」を、完成されたものとして作り上げようとする意志につながるものである。逆にだからこそ、演出家からすれば、この戯曲を自らの「作品」とすることが一つの挑戦に見えるのであろう。ベケットが上演差し止めを求めた主要な三つの事例のうち、二つがこの戯曲に関わるものであったのは決して偶然ではあるまい。この戯曲では、作者の意図を忠実に反映する以外の演出方法は、それほど限られている（ように見える）ということである。またベケットが自ら演出を手がけた最初の舞台がこの作品であったことは、彼がこの戯曲の舞台化に相当の自信を持っていたことを伺わせる。

また批評家、研究者の側でも、この作品の完成度の高さと迫力を前にして、真っ向から大胆な解釈を迫る論考に乏しいという印象を受ける。たとえばルビー・コーンは、ベケットの戯曲に関する研究書において、『勝負の終わり』に二章を割いているが¹⁹⁾、その一つはすでに言及したように、初期の二幕版の原稿と最終的な一幕版とのテキストの比較であり、もう一つはベケットによるこの戯曲の最初の演出に関するものである。どちらも資料的な価値の高い研究だが、この作品の解釈の幅を大きく広げるものでないことも確かである。

その後も、私の知る限りでは、この戯曲の研究としては草稿の分析や、上演された舞台、あるいはベケット自身の演出に関するものは別として、戯曲の解釈に取り組んで成功を収めたも

のは見当たらない。エリック・レヴィという研究者は、「なにかが軌道を過ぎていく」というクロヴの台詞を引用しながら、「『勝負の終わり』プロセス（過程）に関する芝居である」とその論文を始めている（しかしプロセスに関係しない芝居などというものが存在するのだろうか）。²⁰⁾ せいぜい好意的に言っても、それは上に引用した、ベケット的な時間感覚に対するコーの解釈を越えるものにはなっていない。さらに、デューラーやデュシャンの画像にこの戯曲の視覚的な起源を求めたり（もちろんそれなりの根拠はあるにしても）、²¹⁾ あるいは極端な場合には、単にベケットが他のテキストで仏教に言及しているからといって、この戯曲を「仏教的に」解釈しようとしたものすらある。²²⁾

三 ゲームとしての『勝負の終わり』

よく知られているように、この戯曲のもう一つの特徴は、そこにゲーム（遊び・芝居）への言及が見られることである。そもそも英語版の題名であるEndgame自体、チェスの「終盤戦」を意味する言葉である。また芝居の冒頭におけるハム（主人）の最初の台詞は、次のように始まる。

ハム あああ？（あくび）？わたしの（間。）番だ。²³⁾

さらにネルは言うだろう。

ネル なぜこんなお芝居をするんですかね、毎日、毎日？²⁴⁾

ベケットはチェスの愛好家だった。ノウルソンの評伝によれば、1940年夏、ドイツ軍によるフランス侵攻を逃れてアルカションに着いたベケットは、同じように避難してきたマルセル・デュシャンと知り合い、二人は海辺のカフェで長時間にわたってチェスをしていたという。²⁵⁾ また前述のベルリンでの『勝負の終わり』の演出において、ベケットはハムを演じた俳優に対して「ハムは、チェスのゲームで最初から詰んでしまっているキング（の駒）だ。（中略）その動きは、終わりを遅らせるための最後の無意味なものだ。彼は下手な差し手（プレイヤー）だ」と説明したという。²⁶⁾

もちろんだからと言って、この芝居が完全にチェスの規則通りに書かれている訳ではない。ベケットが説明したように、この芝居には「偶然的なものは一切無く、全てがアナロジーと反復の上に構築」²⁷⁾ されているので、チェスはこの芝居にとってあくまで一つの類比（アナロジー）として考えるべきであり、この作品にそれ以上のゲームの規則性を求めるのは無理であるように見える。

しかし、恐らくベケット自身気づいていなかっただろうが、この戯曲には別の「ゲーム」との「アナロジー」が強く感じられる。それは「協力」と「裏切り」に関するゲームである。ルビー・コーンによれば、ベケットはハムとクロヴの関係を結婚に例えて、*nec tecum, nec sine te*（お前なしでは生きられないし、お前と共に生きられない）と形容したという。²⁸⁹ この戯曲では、主人のハムと下僕のクロヴは相互依存関係にある。ハムは盲目であり、立つこともできず、クロヴの世話無しでは生きていけない。ではなぜクロヴは、ハムに従うのか。

ハム なぜわたしを殺さないのかね？

クロヴ 食器棚の錠のあけ方がわからないからな。²⁹⁰

しかしクロヴには、ハムを捨てて部屋の外に出て行くという選択肢がある。もちろん外には何もなく、結果として彼は死んでしまうかもしれない。しかし、そうはならないかもしれない。劇の結末において、彼はこの選択を行ったように見える（しかし、台所に引き下がっただけのようにも見える）。一方、ハムにはクロヴに自分を殺させるという手もある。その方が、病気に苦しみ（彼は鎮痛剤なしでは生きていけない）、クロヴの世話になりながら、この部屋の中で不快な生活を送るよりも良いかもしれない。しかしそれにはクロヴの協力が必要となる。

ハム わたしたちをひと思いに殺してくれりゃいいんだ。（間）。わたしのとどめを刺してくれると誓ってくれたら、食器棚の錠のあけ方を教えてやるんだがね。²⁹¹

ハムにとって、それはクロヴが自分を殺さないで、外に出て行ってしまうという最悪の選択を防ぐための誘い文句である。しかしクロヴにとって、それはハムが正しい錠のあけ方を教えないで、ハムだけを殺させるという最悪の選択にもなり得る。

しかしこのような両者の関係は、たとえば「愛と憎しみ」といった人間的な感情によってしか説明できない訳ではない。それらは、ゲームの一方のプレイヤーが他方のプレイヤーから「利得」（ゲイン）を得るための、必要な「戦略」（差し手）として考えることもできる。こうしたゲームを数学的な問題として定式化したのは、フォン・ノイマン（1903～1957）である。彼が経済学者モルゲンシュテルンとの共著で出版した『ゲームの理論と経済行動』（1944年）は、数学ならびに経済学にゲーム理論という新しい分野を打ち立てた。³¹¹

そして上記のようなハムとクロヴの関係は、ゲーム理論において「非零和ゲーム」のモデルの一つとされる、「囚人のジレンマ」に酷似しているのである。「非零和ゲーム」とは、複数（二人以上）のプレイヤーがゲームを行い、そのうちの誰かが利得（勝）を得ても、それが必ずしも他の完全な損失（敗）にならないものをいう。ちなみにチェスは、ゲーム理論でいえば「二人零和有限確定完全情報ゲーム」、すなわちプレイヤーの数が二人で、一方が勝てば他方が

必ず負け、ゲームに必ず終わりがあり（つまり「千日手」が禁止されている。チェスでは同一局面が三回繰り返されると引き分けとなる）、骰子を振るといった偶然的要素が入らず（ベケットがこの戯曲について「偶然的なものは一切無い」と語っているのは興味深い）、相手に自分の持つ手を隠さないというタイプのゲームに分類される。³²⁹

「囚人のジレンマ」とは、具体的（かつ極端に）言えば次のようなケースである。凶悪犯罪を共謀して行った二人の囚人がおり、両者は別々に収監されていて、意志の疎通を行うことはできないものとする。こうした中で、どちらか一方が罪を認め、他方が否認を続けた場合、司法取引によって前者は釈放され、後者は死刑になる。両者が別々に罪を認めた場合には、共に無期懲役となる。両者が共に否認を続けた場合には、どちらも懲役二十年を科せられるとする。このとき、二人の囚人にとってもっとも合理的な選択はどれか、というものである。³³⁰

この状況がジレンマとなるのは、囚人が互いに相手の「差し手」を予想しなければならないからである。そしてその「差し手」は、相手が自分に「協力」してくれるか、それとも「裏切る」かという予想によって異なる。たとえば相手は必ず裏切ると考えるならば、その囚人が取るべき最善の「手」は、自分も罪を認めることである。そうすれば、うまくいけば（相手が否認してくれた場合）自分は釈放され、相手は死刑になる。最悪の場合（共に罪を認めた場合）でも、両者は無期懲役になるだけで死刑は免れることはできる。しかし逆に相手が自分に協力し、否認を続けるだろうと予想して自分も否認を続けた場合、うまく行けば共に懲役二十年で済むが、最悪の場合には自分は死刑になり、相手は釈放されることになる。

「この囚人のジレンマ」をハムとクロヴの関係に当てはめると次のようになるだろう。

クロヴ ハムを見捨てて外に出る = うまく行けば生き延びられる、最悪の場合は一人きりで死ぬ

ハム クロヴに錠のあけ方を教える = うまく行けば安楽死できる、最悪の場合は一人きりで死ぬ

両者が決定的な行動に踏み切れないのは、相手が「裏切る」可能性があるからである。もしハムが正しい錠のあけ方を教えなかったら、クロヴは死んでしまう。クロヴがハムを殺さないで出て行ってしまったら、ハムは耐え難い、孤独な死を迎えることになる。一方が他方を裏切らないという保証はないのである（もっとも、いずれにせよどちらも死んでしまうことに変わりはないが、以下に述べるように、この戯曲では結果として二人が「死んだ」としても、こうした状況が変わらないことが示唆される）。そうであれば、このまま不快な状態で協力すること（上の「囚人のジレンマ」の具体例でいえば、「懲役二十年」の刑を受けること）の方が、まだ良いかもしれない。

「囚人のジレンマ」が興味深いのは、それが一回だけでなく、十分な回数にわたって試行さ

れた場合の結果が調べられていることである。有名なアクセルロッドの研究が示しているように、同じ相手と繰り返し「囚人のジレンマ」ゲームを行うための、さまざまなパターンのコンピュータ・プログラムを作り、それらのプログラムどうしを十分に長い回数戦わせて総得点（累積された利得の合計）を比較してみたところ、最も優秀であったのは「しっぺ返し」戦略を使ったものであったという。³⁴⁾ これは、最初の一手のみ「協力」戦略を取り、それ以後は前回に相手が取った「手」をそのまま繰り返すというものである。

アクセルロッドによれば、この戦略は、「紳士的」で「憤慨」し、同時に「寛容」なものなのだという。すなわち、こちらがまず紳士的な態度で相手に「協力」し、相手も「協力」的であれば、両者はずっと「協力」を続けることができるし、こちらが「協力」したにも関わらず相手が「裏切」れば、こちらは直ちに「裏切る」。相手が「協力」に転じれば、こちらも「協力」を続けるという寛容な態度を取るというものである。³⁵⁾

この「繰り返し型の囚人のジレンマ」について考える意義は、それを生物進化に応用できる可能性にある（他の応用分野としては経済学や社会学がある）。こうした考え方をういれば、異なった種間において、あるいは同一の種内の異なった個体の間において「利他的」と見える行動が、どのような原則に基づいているかを説明することができる。たとえばある種のコウモリは、餌を見つけられなかった別のコウモリに餌を分けてやる行為が見られるという。³⁶⁾ ではこのコウモリは「博愛主義」的なのであろうか。ある観察者によれば、そこには、協力には協力を、裏切りには裏切りをという「しっぺ返し」戦略が認められるという（もっともメイナード・スミスが指摘するように、生物において「しっぺ返し」はあくまで可能な戦略の一つに過ぎず、「裏切り続ける」という戦略も可能である）。³⁷⁾

四 共犯と反復

しかし、そこまで話を広げなくても、われわれは、人間の「利他主義」がそもそも何に由来するのか、と問いかけてみることができる。そして、もし人間が十分に博愛主義的であるならば、なぜ人間は同時に、他の人間を平然と裏切るという利己的な行動を取ることができるのだろうか、と問うことができる。キリスト教に基づいた西洋文明においては、この問題は「汝の敵を愛せよ」というキリストの教えと、ユダの裏切りとの関係について考えることに結びつくだろう。ただしそれはあまりにも大きな問題であるので、ここでは少なくとも西洋演劇が、「協力」と「裏切り」をどのように表現してきたか考えてみる。

すると、単なる「協力」や「裏切り」をテーマにした戯曲はいくつもあるが、相手を裏切りたくてもそれができず、やむを得ず協力するという筋立ての戯曲は、意外と少ないことに気づく。シェイクスピアの『マクベス』にしても、確かにマクベスは自らの野望のために主君を裏切るが、マクベスとマクベス夫人が憎み合いながら協力しているとは言えないだろう。むしろ

エリザベス朝演劇後期のミルトンとローリーによる『チェンジリング』の方がこうした状況に近い。女主人公のベアトリスが自らの欲望を達成するためにデ・フローリスを利用したつもりで、相手からその代償を求められ、やむを得ず協力した結果、共に破滅するからである。同様にユゴーの『リュイ・プラス』では、宮廷から追放されたドン・サリュストが王妃に復讐するために、従僕のリュイ・プラスを貴族に変装させて宮廷に送り込む。両者はその思惑に反して協力するが、最後は相打ちとなる。

この二つの戯曲に共通しているのは、言うまでもなく、これらの登場人物の共犯関係には終わりがあるということである。さらに言うならば、こうした筋立てはどこかメロドラマ的である。ベケットが語ったという「*nec tecum, nec sine te*（お前なしでは生きられないし、お前と共に生きられない）」とは、それが夫婦関係に典型的に見られるように、ドラマの筋立てとしては陳腐極まりない状況である。だから、まさにこうした男女の関係を扱ったストリンダベリの『死の舞踏』は、通俗性から逃れるために、象徴主義的な方向に向かわざるを得なかったのであろう。しかしベケットの『勝負の終わり』を読む（見る）者は、そこに永久に終わりが来ないことを感じる。何故であろうか。それはハムとクロヴの共犯関係が、「愛」や「憎しみ」といった人間的な感情とは、次元の異なる協力だからである。

それは一種のゲーム、人間を含めた生物が、生き残るために必要とする戦略の一つなのである。そして、こうした戦略は、繰り返されることによって初めて意味を持つ。勝負が一度だけなら、クロヴはハムをそのまま見捨てればよいし、ハムは後のことは考えずに、単に自分を殺させれば良い。そして芝居はそこで終わるだろう。だがベケットのこの戯曲では、こうした状況が何度も繰り返されることが、さまざまな方法で暗示されている（「なぜこんなお芝居をするんですかね、毎日、毎日？」）。

そしてゲームが無限とは言わないにせよ、無数に繰り返されるとき、生物の種間において、あるいは種の中の個体間において、取るべき最も合理的な行動は「しっぺ返し」戦略になるかもしれない。それは、当初「紳士的」でありながら、裏切りに対しては「憤慨」し、相手の協力に対して「寛容」であるという、単に合理的な行動パターンである。では何のためにそのような行動を取り続けるのか。この疑問は、何のために生命がこの世に存在し続けるのか、と問いかけることに等しい。それは、地球上の生命がいつか消滅してしまうのが確実でありながら、今後も存在し続ける限り、繰り返されるパターンの一つであろう。そのように考えれば、先に引用した『勝負の終わり』の冒頭のクロヴの台詞は、コーが指摘するような時間的認識とは別の、生物学的な意味を帯びてくる。

クロヴ（一点を見つめたまま、単調な声で）終わり、終わりだ、終わろうとしている、たぶん終わるだろう（間）。つきつぎに、粒が粒に加わって、ある日、突然、堆積に、小さな堆積に、どうしようもない堆積になる。（間）。³⁶⁾

すでに触れたように、ベケットは当初この戯曲を『ゴドー』と同じく二幕物として構想したという。しかし最終的にこの芝居が一幕になったのは、これまでの考察からすれば当然であるとも言える。なぜならゲームがすでに無数に繰り返されており、またこれからも繰り返されるであろうということを観客（読み手）に納得させるには、二幕構成は中途半端だからである。

むしろゲームの再帰性を読み手（観客）に予感させるために重要な役割を担っているのは、ナッグとネルのカップルである。ドラム缶から時おり顔を出して過去の回想にふける二人は、その姿が植物的であるだけでなく、比喩的に言うならば、その台詞もまた植物的である。なぜなら、ハムとクロヴの会話や独白が行動とその不可能性（出て行く／出て行かない、終わらせる／終わらない）への言及を一つの軸として展開されているのに対して、この二人のカップルの台詞に見られるのは専ら過去の回想であり、前者が台詞や身振りも含めて動的なイメージを与えるのに対して、後者はひたすら静的な存在だからである。また、すでに多くの研究者によって指摘されているように、この二人の台詞には特定の地名や時間への言及がある。

ネル あれはコモ湖の上でした。（間）。四月のある午後。（間）。ほんとに嘘のよう。

ナッグ 何が？

ネル コモ湖の上で二人で遊んだなんて。（間）。四月のある午後。

ナッグ わたしたちは前の晩、婚約したばかりだった。

ネル 婚約！³⁹¹

すなわちハムがこの世界における生命の終わりを予想し、さらにそれを希求さえしているのに対して、この老夫婦は過去から現在へと至る（そして恐らくは未来にまで及ぶ）生命の「系譜」を、とりとめもなく語り続けるのである。そして自分たちだけでなく、ハムやクロヴを含めた生命を、特定の時間と場所の中に位置付けようとする。それは植物が芽を出して成長しては枯れ、再び芽を出して枯れていくサイクルを思い起こさせる。そしてこの二人の会話に対して、ハムは怒りを露わにする。

ハム （いらいらして）やめないか。いつになったらおしまいにする気だ？（突然、怒り狂って）けっして終わりゃせんのだ！⁴⁰³

ハムが怒り出す直前に、ナッグが長々と語る英国人とズボンの逸話は、あたかも植物が根を張るように、ハムとクロヴの世界を覆い尽くすようなものでなければならない。そしてハムとクロヴを特定の時間と空間の中に固定し、さらにそこから再生産が行われることを予感させるものでなければならない（クロヴはハムの息子であることが示唆されている）。ハムに叱られてドラム缶の中に入っても、ナッグはまた出現して次のように言う。

ナッグ 無理もない。いずれにせよわたしはおまえの父親だ。そりゃあ、わたしでなくて他のものでもかまわなかったには違いないがね。⁴¹

ハムに命じられたクロヴは、二人のドラム缶の中を見て、一人は「死んでるようだ」と言い、もう一人は「まだらしい」と言う。しかし二人が本当に死んだのかどうかは観客（読み手）にはわからない。たぶん二人はまた出現するだろう。劇の最後になってハムはクロヴに「もうわたしにおまえは必要ない」と言い、ハムは部屋の外に出て行こうとする。しかし彼は同時に次のようにも言う「わたしは、つまり、けっして出ていかないんだ。」⁴² そしてハムの最後の独白が来る。

ハム あんたは子供を捨てたくないのかね？ 自分はしなびていくのに、子供が大きくなっていくのがいいのかね？（問。）最後の十五分間を子供に和らげてもらいたいのか、十万遍も？（問。）子供にはわからない。子供は、飢えと寒さとその先にある死しか知らない。しかし、あんたは！あんたには、地上ってものがどんなものか、もうわかっているはずだ（問。）⁴³

だがこの勝負（ゲーム）は終わらない。それは生命が続く限り、反復されるのである。

結論 ベケットと演劇への根源的思考

改めて説明するまでもなく、『ゴドー』が劇作術として興味深いのは、「待つ」という行為が「劇的行動」として成り立つことを示したことにあった。ただし、単に劇中人物が「待っている」場面ならば、アイスキュロスの『アガメムノン』からユゴーの『エルナニ』の冒頭に至るまで、例はいくらでもある。しかしそれらは、その後に起こる劇的な出来事の導入部分としての役割しか果たしていない。従来の劇作術では、「待つ」というのは、せいぜいその程度の機能しか持たないものと考えられてきた。

これに対して、『勝負の終わり』の劇的な構造が明らかにするのは、「共謀」する者としての人間存在である。もちろん過去の戯曲においても、登場人物は多かれ少なかれ他の登場人物と共謀してきた。そうでなければ劇が成り立たないからである。しかし伝統的な劇作では、「待つ」と同様に、「共謀」はあくまでその後に引き起こされる劇的な出来事の出発点でしかなかった。登場人物が「共謀」し続け、しかもそこから何も起こらない状況を芝居にしたのは、ベケット以外にはいないだろう。

そもそも人間はなぜ、時には他に協力し、時には他を裏切るといった「共謀」を続けるのであろうか。⁴⁴「それは自己の利益のためだ」というのが最も単純な答えであろう。しかしそれで

は、人間がしばしば見せる、自らを犠牲にして他に尽くすという「利他的」行動を説明することができない。こうした行動を説明するために、人間は宗教や倫理について考えてきた。しかしすでに見たように、この種の「利他主義」は人間の特権ではなく、生物の他の種にも見られることなのである。では生物は、なぜ「利他的」な行動を取るのでしょうか。「その方が、種の存続のために有利だからだ」という答えが返ってくるであろう。しかしそれは、あくまでその種が存在している時点での結論でしかない。仮にこうした「しっぺ返し」戦略を取り続けたとしても、結局その種は絶滅してしまうかもしれない。つまりこの戦略が成功したと言うためには、それを使っている種が永久に、かつ安定的に存在し続ける必要がある。では一体、いつ、誰が（神以外に）その戦略の有効性を判定できるのであろうか。

『勝負の終わり』の解釈の幅を広げるためには、ベケットの多分に文学的な表現の下で曖昧になっている、作品の論理的な構造を追求する必要がある。もちろんそれは、ベケットのこの作品がゲーム理論の利得行列に還元できるという意味ではない。むしろゲーム理論という「アナロジー」を使って考えることにより、この作品の解釈の幅が作者の「意図」を越えて広がる可能性がある。ベケットが上演禁止を求めたというアカライティス演出のこの作品では、舞台設定がニューヨークの地下鉄に移され、またブルデ演出では、本来灰色の舞台が派手な色の装置で埋め尽くされる予定だったという。もちろん私はこれらの演出の詳細を知ることができないので、安易な批評は慎まなければならない。しかしこの程度の「脱構築」的な演出では、おそらくベケット自身が演出した舞台を越えることは難しかったのではないと思われる。この作品を「拡大解釈」するためには、そこに存在する冷徹な論理を舞台に反映させなければならないのである。

ベケットの戯曲の魅力は、それらが読み手（あるいは観客）を演劇への根源的思考を誘う点にある。そして演出家は、こうした思考をどのようにして舞台上で実現するかという苦闘を求められる。そうした努力を欠いた舞台は、結局は映像化された彼の「正統的な」舞台の解釈に、及ばないものに終わってしまうと考えられるのである。

【注】

- 1) ポスト構造主義以降の文学批評（研究）における「作品」と「テキスト」の違いについては、土田知則・青柳悦子・伊藤直哉 1996「作品からテキストへ」『現代文学理論 テキスト・読み・世界』、新曜社、174～179頁に、簡潔にして要を得たまとめがある。
- 2) この問題については、堀真理子 2003「作品に忠実な舞台とはなにかー「演出家」サミュエル・ベケットへの挑戦ー」『西洋比較演劇研究』第2号、日本演劇学会分科会西洋比較演劇研究会、53～59頁を参照のこと。
- 3) ジェイムズ・ノウルソン（高橋康也他訳）2003『ベケット伝』上巻、白水社、460頁。
- 4) 同書、下巻、359頁。
- 5) 同書、361～362頁。ならびに堀真理子 1999「上演・演出」『ベケット大全』（高橋康也監修）、白水社、96頁。
- 6) Cohn, R. 1980. *Just Play: Beckett's Theater*, Princeton University Press, Princeton. pp.235.

- 7) 堀、「作品に忠実な舞台とはなにか」、57頁。
- 8) 同書、58頁、注(5)にこれらのノートの刊行リストが記載されている。またベケットの演出ノートに基づいたベケット自身の演出に関する研究については、Knowlson, J. 1990. *Samuel Beckett metteur en scène: ses carnets de notes de mis en scène et l'interprétation critique de son œuvre théâtrale.*, Haerdter M. 1990. *S.Beckett répète Fin de Partie.*, In *Revue d'Esthétique Hors série* 1990, pp.277-330. Editions Jean-Michel Place, Paris.他を参照することができる。
- 9) Cohn, op.cit., pp.237.
- 10) ibid.
- 11) ノウルソン、前掲書、363頁。
- 12) アカライティスの演出については、ノウルソン、前掲書、363頁。ブルデの演出については、Bourdet, G. 1994. *L'accouplement monstrueux de deux couleurs.* In *Théâtre Aujourd'hui No.3 L'Univers Scénique de Samuel Beckett*, pp.54-57, CNDP, Paris. にこの問題に関するブルデの見解が述べられている。
- 13) 堀、前掲書、57頁。
- 14) Cohn, op.cit., pp.183.
- 15) Beckett, S. 1957. *Fin de partie suivi de Acte sans paroles.* pp.15. Les Editions de Minuit, paris. (邦訳、ベケット(安堂信也・高橋康也共訳)、「勝負の終わり」『ベケット戯曲全集2』、十一頁、白水社)。
- 16) ibid., pp.28. (邦訳、23頁)
- 17) ibid., pp.50. (邦訳、45頁)
- 18) リチャード・コー(諏訪部仁訳)1972『ベケット論』、130頁、審美社。
- 19) Cohn, op.cit., 9. *The Play That Was Rewritten: Fin de partie*, pp.173-186., 12. *Beckett Directs*, pp.230-245.
- 20) Levy, E P. 2002. *Disintegrative Process in Endgame.* In *Samuel Beckett Today/Aujourd'hui* 12, edited by Mauris Buning, Matthijs Engelberts, Sjeff Houppermans, pp.263-279. Editions Rodopi B.V., Amsterdam - New York.
- 21) Restivo, G. 1997. *The Iconic Core of Beckett's Endgame: Eliot, Dürer, Duchamp.* In *Samuel Beckett Today/Aujourd'hui* 6, edited by Mauris Buning, Matthijs Engelberts, Sjeff Houppermans guest editor Emmanuel Jacquart, pp.111-122. Editions Rodopi B.V., Amsterdam - Atlanta.
- 22) Jacquart, E. 1997. *Beckettisme: Beckett virtuose de l'écho. Fin de partie et l'essence du bouddhisme.* In *Samuel Beckett Today/Aujourd'hui* 6, pp.31-42.
- 23) Beckett, op.cit.,pp.16. (邦訳、11頁)
- 24) ibid., pp.29. (邦訳、25頁)
- 25) ノウルソン、前掲書、上巻、365頁。ならびに北山研二「チェス」『ベケット大全』、135頁も参照のこと。
- 26) Cohn, op.cit., pp.240.
- 27) ibid., pp.241.
- 28) ibid.なおCohnは前掲書において説明していないが、出典は紀元一世紀のローマの詩人、Martialisの *Epigrammata*, XII 46.1の以下の二行の詩による。
Difficilis facilis, iucundus acerbus es idem:
Nec tecum possum vivere, nec sine te.

(気難しくて親切で、心地よくて不愉快な気質の、お前は同時にその全てだ。私はお前と一緒に、お前無しでも生きられない)。

典拠ならびに仏訳をご教示いただいた岡山大学大学院文学研究科の延味能都助教授に、ここに別して感謝

の意を表したい。

29) Beckett, op.cit., pp.22. (邦訳、17頁)

30) ibid., pp.55. (邦訳、50頁)

31) Neumann, J.V. and Morgenstern, O. 1944. *Theory of Games and Economic Behavior*. Princeton University Press, Princeton.

32) モートン・D・デービス (桐谷維・森克美訳) 1973『ゲームの理論入門』第二章「完全情報・有限・二人・ゼロ和ゲーム」、講談社ブルーバックス、講談社、29～42頁。ならびにフリー百科事典「ウィキペディア」<http://ja.wikipedia.org/wiki/二人零和有限確定完全情報ゲーム>、<http://ja.wikipedia.org/wiki/千日手> も参照のこと。

33) 同書、一二三頁。ヘレナ・クローニン (長谷川真理子訳) 1994『性選択と利他行動 ―クジャクとアリの進化論』354頁、工作舎、および鈴木光男 1970『人間社会のゲーム理論』講談社現代新書236も参照のこと。

34) J・メイナードスミス (寺本英・梯正之訳) 1982『進化とゲーム理論 ―闘争の論理』184頁、産業図書。

35) 同書。ならびにクローニン、前掲書、354～358頁

36) クローニン、前掲書、359頁。

37) メイナードスミス、前掲書、185頁。

38) Beckett, op.cit., pp.16-17. (邦訳、11頁)

39) ibid., pp.35-36. (邦訳、31頁)

40) ibid., pp.38. (邦訳、33～34頁)

41) ibid., pp.76. (邦訳、70頁)

42) ibid., pp.108. (邦訳、100頁)

43) ibid., pp.111. (邦訳、103頁)

44) 生物・社会的に「共謀」する存在としての人間については、N・コールダー (田中淳訳) 1980『人間、この共謀するもの ―人間の社会的行動』BBC科学シリーズ3、みすず書房、も参照のこと。

【2006年9月19日受付、10月31日受理】

The Rules of "Endgame"

ODANAKA Akihiro

Samuel Beckett's third play, "Endgame" (1957) seems to be related to a kind of game. As the author admitted, this relationship has been thought to remain an analogy which connects Hamm with a lost king in the game of chess. If we have some knowledge of theory of games developed in such disciplines as mathematics and economics, however, this play could be seen under a completely new aspect; it is a game concerning complicity between two persons struggling for "gain". The situation in which two characters of the play, Hamm and Clov, are found has striking similarity to a so-called "prisoner's dilemma" in game theory. In this dilemma, the best choice for two players seems to betray each other. But if the game is repeated almost interminably as has been the case with the evolution of species, a possible strategy (that is to say, not the worst one) for "players" would turn out to be that of "tip for tat". In other words, two "prisoners" have no alternative but to be in complicity against their will as long as the game

continues. This interpretation of the play would give a possibility of staging "Endgame" under different angle from which Beckett himself conceived.