

# フランソワーズ・サガンの作品と遊び

——境界としてのカジノの役割——

西岡 杏奈

## はじめに

フランソワーズ・サガン（1935-2004）は日本でもよく知られたフランス人作家である。1954年にフランスで出版された処女作『悲しみよこんにちは』（*Bonjour Tristesse*）はベストセラーとなり世界中で翻訳され、彼女の名前を一躍有名にした。

しかしフランスで彼女の名前が知られるようになったのは純粋に作品が人々に受け入れられたというだけではなく、彼女の私生活が大きな役割を果たしていることは、2004年9月、サガンの死を伝えるフランスの新聞、雑誌が「伝説」とともにスポーツカー、ウィスキー、夜遊び、賭博など作品ではなくサガンの私生活に関することばを多く用いていることから分かる。

フランスのいわゆるブルジョワ家庭に生まれたサガンは本名をフランソワーズ・コワレ（*Françoise Quoirez*）といい、読書好きで幼いころから物を書くことに憧れ、ランボーに感銘し詩作もしていたという。そんな彼女らしく愛読書のブルーストの作品の登場人物から「サガン」という名前を自分のペンネームに選んだ。

学校の勉強があまり好きでなかった彼女はバカロレアに一度失敗し、その夏休みのあいだに『悲しみよこんにちは』を書き上げ友達に読ませたところ、「出版したら？」と言われ、何社かの出版社に持ち込み、大御所ジュリアル社からめでたく出版された。この時から「サガン伝説」は始まったといえる。

突然莫大な印税が弱冠19歳の女の子に入り、彼女の父親はそのお金を彼女のしたいようにするべきだと言った。サガンは早速スピードの出る車を買ひ、夜な夜なサンジェルマン・デ・プレで遊び明かした。そしてそのなかで作られていった交友関係が俳優や歌手、デザイナーといった華々しい人びとであったことも作家としてのイメージを希薄なものにしている。実際し

よっちゅうパーティーやダンスホール、カジノやリゾート地など人が集まる場所で目撃されているので「遊びまわっている若い女の子」と思われてもしかたない。

ではサガンは処女作の成功のあと、ただ大いに遊び、その知名度のおかげでその後発表する本が売っていただけの作家なのだろうか。作品のほとんどが短編、中編という「小曲」と表現される彼女の作品群の魅力は何だろうか。作家とその作品との関係はいうまでもなく濃密であるという視点から、この「よく遊んだ人」ということに注目し、それを文学的な考察にすることが本論の一つの目的である。

サガンにとっての遊びとはどのような主体性を持ち、どのように作品と関係しているのか、遊びというキーワードをもとにサガンの仕事を考察していきたい。

## 第一章 遊びの世界

現代フランスを代表する知識人であるロジェ・カイヨワ（*Roger Caillois* 1913-1978）に『遊びと人間』（*Les jeux et les hommes*）という著作がある。遊びを社会学の出発点として捉え、その定義、分類、可能性など多義に渡る遊びについての研究書である。彼はこの著作のあとプレイアード事典の *Jeux et Sports* の編纂を手がけたことからその研究の成果がうかがわれる。

まず身近なところで考えてみると「遊び」というのは「仕事」の対極にあるようにみえる。つまり仕事はまじめにするもの、遊びは適当にふざけてもいいもの、という「常識」によって我々の日常生活において二つは交わることなく区別されているようだ。「遊び」は「仕事」をきっちり終わらせてから余った時間とするもの、というのは仕事のほうが大切であるという優先順位が常識となっているからだ。

しかしカイヨワの理論を通してみる「遊び」は実にまじめで豊かで人間にとっていかに重要なものかが膨大な彼の知識と資料によって伝わってくる。「遊び」

ということばの持つ一面には「余裕」という意味がある。車のハンドルの「遊び」はなければそれ自身が機能しないのだ。これをもとに考えると余裕のない仕事にもいい成果が出るとは限らない。我々の現実生活においてのまじめな仕事にも遊びの精神は必要だろう。「遊びは仕事が終わってから」よりも「遊びながら仕事する」というほうが魅力的な響きを持ってはいないだろうか。

ここで、カイヨワが定義した遊びについて詳しく述べることはできないが、定義したうえで遊びを分類している表があるのでそれを引用したい。

表1<sup>1)</sup>

	社会機構の外縁にある文化的形式	社会生活に組み込まれている制度的形態	墮落
アゴン (競争)	スポーツ	企業間の競争試験, コンクール	暴力, 占星術など
アレア (運)	富くじ, カジノ競馬場施設賭博	株式投資	迷信, 占星術など
ミミクリ (模擬)	カーニヴァル 演劇 映画 スター崇拜	制服, 礼儀作法, 儀式, 表現にたずさわる職業	狂気 [疎外], 二重人格
イリンクス (眩暈)	登山, スキー, 空中サーカス, スピードの陶酔	眩暈の統御を見せる職業	アルコール中毒, 麻薬

この表からカイヨワが遊びを大きく四つの種類に分類し、それぞれ競争の遊び、運の遊び、模擬の遊び、眩暈の遊びと名付け、さらに文化面、社会面、墮落という三つのカテゴリーに分けていることが分かる。

カイヨワの分類で注目すべきは運の遊びを取り入れたところにある。カイヨワ以前の遊戯論はこの遊びを排除する傾向にあったが、彼はそれを遊びのひとつとして仲間に加え、補論の「偶然の遊びの重要性」で、この遊びが我々の社会にどれほど深く根付いているものなのかを語っている<sup>2)</sup>。この表を見るだけでも、我々がふつう遊ぶこと、と認識しているものがいかに狭い視野によって限定しているのか分かるだろう。

この凝縮されたカイヨワの遊びの分類表を拝借して少々乱暴かもしれないが、サガンの場合を当てはめてみる。こうすることでサガンと遊びの関係にカイヨワが示したような多様性があるということが分かるのではないだろうか。

こうしてみると競争の欄には当てはまるものがないというのは一つの特徴である。では具体的にサガンと

表2

	社会機構に組み込まれた文化的形式	社会生活に組み込まれている制度的形式	墮落
アゴン (競争)			
アレア (運)	カジノ 競馬 さまざまな賭け事		気に入った数字への迷信
ミミクリ (模擬)	演劇 映画	作家であること 台本を書くこと	
イリンクス (眩暈)	車のスピードへの陶酔		アルコール依存 薬物依存

表に示したこれらの遊びの関係はどのようなものだったのだろうか。次の章ではサガンがこれらの遊びとどのように出会い、どのようなところに魅力を感じていたのか、ということを中心に彼女のエッセーやインタビュー集という資料からみていく。

## 第二章 サガンの情熱

### 1 スピード

サガンは作家としてデビューしてからどのように遊びの世界と関係していったのか。時間的に順を追ってみると、まずは眩暈の遊びとの出会いだが、これはサガンが処女作の印税が入ってすぐに購入したというスポーツカーによって楽しんだ遊びである。車そのものに対する興味は幼いころからあったらしい。父親が運転する膝の上でハンドルを握って遊んだそうだ。

彼女はエッセーの中でスピードについて書いているが、その文の中では車はただの乗り物ではなく、ハンドルを握る者をスピードという陶酔の世界へ連れて行ってくれる魅惑的なおもちゃのような印象を受ける。車や遊園地のジェットコースターなどは産業の発展によって楽しめるようになった「眩暈の遊びの道具」であるが、車とジェットコースターの違いは自分で制御するか他人がそうするのか、というところにある。もちろんサガンは自分で車をコントロールしながらスピードの陶酔と戯れるからこそこの眩暈の遊びに魅力を感じたのだろう。

カイヨワはこの遊びの特徴として肉体的な眩暈、器官の物理的な麻痺のようなものと精神的な眩暈、これは「忘我の激情」であり「ふだんは抑制されている混乱と破壊の好み」に結びつくもの、とが有るとしている。

(…)それらは、一時的に知覚の安定を破壊し、明晰であるはずの意識をいわば官能的なパニック状態におとし入れようとするものである。すべての場合において、一種の痙攣、失神状態、あるいは茫然自失に達することが問題なのである。それらは、有無を言わずに乱暴に、現実を消滅させてしまう。<sup>3)</sup>

そしてカイヨワはこれらの衝動ともいうべき遊びへの好奇心はとても強い刺激を与えるものであり、もはや「気晴らし」ではなくて「快樂」であり、「娯楽」というよりも「痙攣」だと指摘する。その墮落が麻薬であり、アルコールであるというのはもっともだ。快感というものは時間的な持続を持たないので、その遊びからいったん日常に戻ると忘れてしまう。しかし快感を得たという記憶は残るので遊びの世界の外でそれを得ようとする他のもので代用するほかないのだ。この遊びについていえば墮落は代用であるといえる。しかし代用品、つまりにせものに依存してしまうとそれは遊びの「自由」という性質を失ってしまう。やめたくてもやめられない遊びはもはや苦痛である。

サガンはこの陶醉の遊びを車のスピードによって楽しんだが、1957年に起こした事故で九死に一生を得、その治療のために用いた薬物への依存という「墮落」まで経験した。もちろんこれは自ら望んで墮落したわけではないので代用ではなく大きな代償である。しかしサガンはスピードへの情熱を失わない。

(. . .) «*qui suis-je? Je suis moi, je vis ; et je vis ça, et j'y vais à 90 kilomètres à l'heure dans les villes, 110 sur les nationales, 130 sur les autoroutes, à 600 à l'heure dans ma tête, à 3 à l'heure dans ma peau, selon toutes les lois de la maréchaussée, de la société et du désespoir. Quels sont ces compteurs déréglés qui m'entourent depuis l'enfance? Quelle est cette vitesse imposée au cours de ma vie, de mon unique vie? . . .*»<sup>4)</sup>

ここでスピードについて語りながら、同時に彼女は人生について自分に問いかける。車によるスピードを好むひとびとはその物理的な器官の麻痺を「G<sup>s</sup>を感じる」と表現し楽しむらしいが、この引用からはサガンの場合はそれだけにとどまらず、その肉体的な麻痺を感じたうえで心理的、精神的な感覚の麻痺が重要であったと考えられる。ほかの文章でサガンは速度と音

楽について書いているが、車が速いスピードで走るとき、頭の中で流れるのは速いテンポの曲ではなくてゆっくりしたテンポの曲だといっている。余計なものはなくなりシンプルな感覚だけが残り、「忘我の境地」といった状態になるのだろうか。サガンはゆっくりとソファにでも座りながら人生について考えるのではなく猛スピードのなかで人生と向き合おうとした。

人間の命が限られた時間の中で存在している限り、速く進んだ先に見えるものは、突き詰めていくと「死」につながる。歩く、走る、といった自分の肉体だけで出せる速度をはるかに超えた速度によって行きつくところはどこなのか、そのような状態で感じることは「死」へ近づくような感覚を起こさせるのではないか。そう考えると実際車でスピードを出すと危険度が高まるわけでそれを承知で、身の危険という犠牲を払ってでもスピードの陶醉を味わいたい、というのは「死」に近づくともいえるし、それは「死」を恐れない態度にもみえる。

*Le goût de la vitesse n'a rien à voir avec le sport. De même qu'elle rejoint le jeu, le hasard, la vitesse rejoint le bonheur de vivre et, par conséquent, le confus espoir de mourir qui freine toujours dans le bonheur de vivre. C'est là tout ce que je crois vrai, finalement : la vitesse n'est ni un signe, ni une preuve, ni une provocation, ni un défi, mais un élan du bonheur.*<sup>6)</sup>

器官が麻痺して鋭さをもって残った鋭い感覚のどこかで「死」を感じることで逆に「生」への興味、つまり人生とは何かという根源的な問題がでてくるのかもかもしれない。結局のところサガンは破滅的な「死」への興味からスピードを好むのではなくて「生」を実感できるものとしてスピードを捉えているということがわかる。

## 2 賭 け

その次にサガンが踏み込んだのは賭け事の世界である。この長い間遊びとしては不純なものとして扱われてきた賭けの遊びは多くの場合、経済や法律との関係がつかまとう。カイヨワは「労働の価値に基礎をおく産業型文明においてさえ、偶然の遊びに対する愛好心はやはりきわめて根強い。」といい、これはこの遊びが労働の価値と正反対である、苦勞せずにお金を手に入れる魅力を人びとに与えるからだとしている。そし

てこの遊びが人を誘惑する理由として以下のように分析する。

忍耐と努力が、確実ではあってもわずかの利益しかもたらさないのに対して、偶然の遊びの魅力は、即座にひと財産ができるかのような幻影や余暇と富と贅沢の思いもかけぬ可能性を与えてくれることにある。<sup>7)</sup>

この遊びについては数字、経済、法律が関係している以上、いろいろな角度から論じることができるだろう。ここではその多様性を生かして、サガンの文学を考察するのにその理論をつかうのだが、賭けの遊びといってもさまざまなものがある。そのなかでもサガンが好んで遊んだものはカジノと競馬である。その他にも友達とトランプでポーカーをしたりしているが、サガンの文学作品とも深く関わっているカジノを取り上げた。それにカジノを選ぶのは個人的な興味がある。文学作品にカジノの場面が出てくると日本人である私には理解しにくいところがあって、それは単純に日本にはカジノがないからだ。そういったところからも本論の目的はサガンの作品にでてくるカジノの存在について述べることである。それに先がけまずサガンとカジノの出会いをここでみておく。これは正確な日付まで示すことができる記念すべき出会いである。

*Nous nous rencontrâmes en 21 juin, lui et moi. Née le jour de l'été, j'allais à sa rencontre, le soir même de mes vingt et un ans, d'un pas décidé : au Palm Beach de Cannes ou j'entrai flanquée de deux parrains amusés de voir mes débuts sur les tapis verts. Ils virent le début de ma course en effet, mais n'en virent pas la suite : j'avais échappé à leur vue et galopais sans eux de casino en casino.*<sup>8)</sup>

このカジノへの情熱はその後、サガンの人生において長々と続くことになる。さきに述べたようにカイヨワは賭けの遊びの魅力、一攫千金を夢見る労働者を基本として述べているが、サガンの場合はそれに当てはまらない。

まず彼女はお金が入ってくることを幸運と捉えていて、それを貯蓄したり将来のために投資するのは意にそぐわなかったようだ。だからカジノで儲けてやろうとは最初、思っていなかったはずである。勝つこともあれば負けることもあるというのは、いいことも

あれば悪いこともある、という人生における王道的な考えに通じるものがあり、サガンは自分の運を試す、もしくは自分の運そのものと遊んでいるように思われる。

確かに自分の運を純粹に試したいと思ったら、何かに賭けるしかないのである。それは子供の世界でも見られる純粹な人間の本能的な衝動だ。「ここからあそこまで10歩ちょうどで行けたらいいことがある」といった思いつきは自分の運との小さな遊びではないだろうか。こういったささいな運だめしを大規模にしたものが施設賭博だろう。人が決めたルールのなかで自分のお金を自分ではない何かに賭け、勝てばお金が増えるという仕組みは先の「いいこと」が具体的に「金銭」という形で表わされているのだ。そうやってしまえば非常に現実的な遊びなので遊びは非現実なものであるという定義に合わない。その代表格がパチンコを含むスロットマシンの類である。カイヨワはこの遊びを運の遊びというよりも眩暈を引き起こす遊びだと言い、その存在と社会経済に与える影響の大きさを認めつつも、批判的な立場である。特に日本特有のパチンコには批判的だ<sup>9)</sup>。なぜかというカイヨワの目にはその他の代表的な賭けの遊びには文化的な側面がみられるのに対し、これらの機械遊びにはそれがみられないからだと考えられる。だからこそ現実味を隠す、という意味においてパチンコ店の派手な装飾は必要なのだろう。

例えばカジノはサガンの作品の中でその行為以前に場所自体が文化的側面においての意味をもっている。そのむかしカジノにはダンスホールやバーが併設されていて、そこは人と人が出会い、社交する機会を持つ場所なのだ。着飾って食事をしに出かけ、そのあとカジノで楽しむ、という遊びのスタイルをサガンは紹介し、その遊び方としてのカジノは主人公たちの社会的地位、日常の行動といった人物設定、あるいは人物描写に使われている。これはカジノに限ったことではなく、彼女は作品中でさまざまな賭けの遊びを使いわけることによって主人公たちの遊び方を示し、それによってその人物像を浮かび上がらせることに利用している。

### 3 演 劇

そして次にサガンの模擬の遊びとの出会いである。演劇への情熱をみていきたい。1960年の戯曲『スウェーデンの城』(Château en Suède)をはじめとしてサガンには数編の戯曲、それからバレエの台本や、テレ

ビドラマ用台本、そして自分の作品の映画化に際して脚本を手がけたり、小説以外の作品も残した。

他の遊びに比べ比較的現実と区分されやすいこの虚構の世界を楽しむことは人間のかなり本能的な部分であるとカイヨワは指摘している。子供の好きなごっこ遊びやさまざまな衣装を身にまとう祭り、歴史的な仮面舞踏会の流行などはその例のごく一部である。しかしいくら虚構の世界といってもあまりにも自分の現実とかけ離れたことになると人は戸惑い、委縮してしまっただけで遊ぶことはできない。そのため気軽に虚構の世界で遊ぶにはその「演出」もしくは「設定」が、さらにカイヨワのいう *réalité seconde* (セカンドリアリティー)<sup>10)</sup> という概念がポイントとなる。セカンドリアリティーは現実ではないが、例えば夢や妄想などとは明らかに違うものである。現実(日常)ではないという意識を現実的に持つ、という感覚である。着る物、場所などを普段と変えるといったささいなことでもこの遊びは始められるのだ。例えば外食産業の多様性を挙げることができるだろう。食事をするという行為そのものに限らずその雰囲気重視したさまざまな趣向を凝らした空間は楽しみ場所としてもはや身近なものになっている。

それに対して、演劇、映画などは観客席という空間的に区別された位置からどんな非現実なことが繰り返されても安心して楽しめるというものである。そしてその時間はきちんと区切られていて上演時間が終わると観客は自分の現実にさっさと戻ることできる。この遊びでの墮落は人が実際に何かを演じるときに起きやすい。現実(自分の人生)と非現実(他人の人生など)の交錯である。自分自身を見失うほど遊びにのめりこんでしまうとそれはもはや遊び(演技)ではなくなってしまうからだ。

先に挙げたカイヨワの表をみると、作家であること自体がすでに社会的に模擬の遊びの要素を持っているということになるのだが、小説家よりも脚本家として演劇の世界と関わることはより一層本来の演じるという模擬の遊びに近いといえる。小説などの文章は読者、すなわち読まれることを前提としているのに対し、脚本というのは同じ書かれた文章であっても人に演じられることを前提としているからだ。この書かれたものの可能性の広がり、もしくは変化していくというところにサガンは楽しみを見出している。

*Quand on entend «dire» les choses qu'on a écrites.  
Je trouve cela merveilleux, incroyable. Parce que*

*c'est à la fois ça et pas ça, on retrouve et on ne retrouve pas. Brusquement, ça se déclenche, un comédien dit sa phrase comme vous voulez qu'elle soit dite, mes personnages ont soudain un visage. J'aime les coulisses, le temps des répétitions, tout le jeu qu'il suppose, le grand sérieux des acteurs qui vous interrogent : «Quand j'ouvre la porte, qu'est-ce que je pense?», les façons qu'ils ont de trouver une autre vérité que celle à laquelle on a songé en l'écrivain.<sup>11)</sup>*

サガンがいうように書かれたことばが発声されるとき書いた本人ですら想像していなかったものに変化するというのは台詞ということばのおもしろさであろう。サガンの小説のなかには女優や俳優など演劇界に身をおく人々を主人公にしたものも少なくないのだが、その時の人物描写には実際の演劇の世界で経験したことや、見聞が一役買っていると思われる。

しかしサガンの模擬の遊びに対する好奇心はそれだけではない。カイヨワは模擬の遊びと運の遊びとの結びつきは希薄だとしているが、サガンに限ってはそうともいえない。すでに小説家として成功していたサガンにとって脚本は出版されたり、実際に劇化されるものではなかったもので、劇として上演されることは彼女にとって偶然の出来事だったともいえる。彼女の第一作目の戯曲『スウェーデンの城』はサガンと田舎の別荘で一緒に過ごす友人たちが退屈しのぎに読めばいいと思って書かれたものである。それが劇化されると決まった時点で脚本としての価値を認められたわけだが、劇の完成には演出、俳優たちの演技、などの行程が必要になり、最終的に劇作品を発表することについてサガンは「必然的にそこに賭けの要素が生まれる」と語っている。確かに劇や映画の成功を表すのに「当たり」ということばがあることを考えればくじ的な要素が潜在的にあるということは想像がつく。しかしこれは制度としての賭けの遊びというよりもその遊びの心理的態度だといえる。

### 第三章

#### 1 賭けと文学

第二章でサガンがどのように遊びと関係していったのかをみた。この章ではそのサガンの遊びのなかでも賭けの遊びと作品がどのような関わりをもっているのかみていきたい。今回賭けの遊びに注目する理由はすでに述べたが、サガンの作品について考察するまえ

に、他の文学作品における賭けの遊びの描写の例を少しあげておきたい。世の中には賭けが文学作品に描かれたものがたくさんある。その中からごく一部であるがよく知られた作家のものを選んでみる。

まずはロシアの文豪の作品でドストエフスキー(1821-1881)の『賭博者』(Le joueur)である。一人の賭博者がカジノに出入りするようになり、賭けにのめり込み、身を持ち崩していく様子とそれにまつわる人びととの関係などが主人公の心理描写を主に綴られているのだが、一人の人間の人生の一端、そして賭けの遊びというフィルターを通して人間の心の弱さ、もろさ、狡猾さといった心理が深く描き出されている。

読者は最後にはこの賭博者が救われ、賭けと決別することを期待するかもしれないが、それは裏切られる。実際この物語の主人公は長い道のりの末、自分の愚行を振り返り、このままではだめだと気づき、反省し人生をやり直さなければと思い至る。しかしそのためには最後の賭けに勝つことが必要なのだと、結局物語の最後の一行まで賭けの遊びに自分の人生をゆだねてしまっている。読者は最後の部分で落ちぶれた主人公がかつての知り合いにばったり会い、落ちぶれた自分の姿にはっとし、賭けをやめようと反省するところで彼はついに救われたと思うのだが、最後の最後で人間の弱さをまざまざと思い知らされる。

この物語とドストエフスキー自身の体験は大きな関わりを持っている。彼は外国へ旅することを夢見ていたが実際それが叶った時、彼は賭博者になってしまった。各地の温泉地を転々としながら妻に仕送りを頼む手紙を幾度となく書き、そのたびにそれをすべて賭け事に注ぎ、明日には汽車に乗って帰るから、と何度も手紙を書いているがその放蕩は10年も続いた。誰に強制されたわけでもない自ら陥ったこのような苦しみからやっと抜け出したとき作者は人間とはどういうものかということが分かったのかかもしれない。賭けの遊びをばったりとやめた彼のそれからの創作の数々は驚くべき精力をもってなされ、ドストエフスキーの名はいまなお世界中で知られている。

しつこいまでに賭けについて書かれ続けたこの作品は賭けの遊びが問題ではなくて、人間とは何か、人生とは何か、というところが問題なのである。この作品は悪徳出版者との契約のために大急ぎで作られた物語であるが彼は賭けというものを通して人間の普遍的な心理を追究したのである。

これと同様に賭けの遊びを発端としながら、それを超越し人間とはどういうものかという問題にまで掘り

下げた短編で同じくロシアのチェーホフ(1860-1904)の『賭け』(Le Pari)という作品がある。法律を学ぶ学生はある銀行家が開いた会で彼と議論となり15年間部屋のなかで閉じ込められることで銀行家からひと財産もらう約束をした。最初はもがき苦しむ若者だったが読書をする事だけは許されていたので15年間あらゆる種類の読書が続けた。銀行家は15年の間かなり財産を失ってしまっていたため、賭けの約束の前夜彼を殺そうと決断をし、彼の部屋へ忍び込む。しかしそこには手紙が残されているだけで賭けの勝者になるはずの者は姿を消していた。これもまた賭けというものを通して人間の本性の表れが描かれている。教養はなくても金銭的に余裕がある者はそれだけで精神的にも他の者より優位である、と思ひ込む。しかしお金がなくなったときにこそ、その人の本質がみえるというのはフロベールの『ボヴァリー夫人』を例としてみてもわかる。金銭を常に余裕のある状態を保つことは難しいことである。しかし身に付けた教養は隠すことはできても本人が望む限り保つことができ得る。この法律学生は金銭的な賭けに勝つよりも教養という武器を手に入れたおかげで自らの命を救い、銀行家はただ単に賭けに負けたというよりも人生において人として大きな負けをした。

フランスの作家でアポリネール(1880-1918)の『混合クラブでの出会い』(La Rencontre au cercle mixte)という作品は、すべての楽しみがあるというパリの街を舞台にオランダ人の男が賭けで遊んでいるのだが彼は大負けしてしまう。そこで賭けに大勝している女性を見つけた彼は彼女をたぶらかし油断したところで殺してしまい自分の負けたぶんを取り戻そうと考える。しかしいざ二人きりになって殺そうとしたとき、その女が実は男だったということが分かる。互角の力を持った二人は互いに殺しあう結果となる。これは滑稽なタッチでテンポよく書かれた短い物語の中にも人間のあさましさや強欲といったものがよく描かれている。この主人公の男は賭けを遊んではいなかった。金銭の安易な獲得法として賭けに挑んだために人生すら失ってしまった。

このような例を見る限り、賭けの遊びで楽しむにはしっかりした自分の気持ちがないと危険であるということがわかる。ゲームとしての認識を忘れ軽い気持ちでただ単に儲かればいいという人はたちまち賭けの罠にひっかかってしまう。

そういったことを考えると、カジノや競馬場といった場所での賭けの遊びには、社交や普段と違う場所に

いるといった少し模擬の遊びのような他の意味も含まれるので、安易な金銭獲得手段というイメージが緩和されるかもしれない。しかし同じ場所を使った遊びなのに例えば毎日のように場外馬券場で馬券を買ってただレースの結果を気にする者や、カジノでもスロットマシンで一人遊ぶ者は安易な金銭獲得を目的として賭けをしているように思われる。それは富くじを買う感覚に近いのではないだろうか。パチンコ店とカジノや競馬場との違いはそこにドラマが生まれにくいからだ。想像力を伴わない遊び方、文化的な背景を伴わないそのような遊びに対する姿勢は単純に言ってしまうとおもしろみに欠ける。

## 2 サガンの作品の中の「運の遊び」

フランソワーズ・サガンのこれまで発表された作品には19編の中、長編作品（戯曲を含む）と2冊の短編集、2冊のエッセー、2冊のインタビュー集がある。次に示す表3はエッセーとインタビュー集を除いた作品の中からカイヨワのいう「運の遊び」の要素を含む描写をすべて抜粋し、年代順にまとめたものである。表4は賭けの遊び別に登場頻度を表したものである。もちろんいくつかの遊びは金銭の賭けを伴うとは限らないということは確かである。

本稿では二つの作品に絞って考察を試みる。まず、表4によってカジノの登場頻度が一番高いことからカジノが描かれる作品に絞ることにする。カジノといってもその中にある遊びにはさまざまなものがある。ルーレット、バカラ、スロットマシン、などであるが、ここではそれらのカジノでの遊びの種類は問題にしない。次にその5作品の中から二つ選んだのだが、それはカジノが施設としてその存在が本質的に持っている面について注目するからである。その意味で処女作の『悲しみよこんにちは』と『猫とカジノ』という短編を取り上げてカジノの役割について考察していく。

### 2.1 「大人の世界」の象徴としてのカジノ

サガンの作品についてしばしばいわれてきたことの一つに、どの物語の主人公もなんとなく似ているということがある。それはサガンがたびたび登場人物にブルジョワと呼ばれる社会的地位を設定するからだ。

処女作の『悲しみよこんにちは』ですでにそれは表れている。主人公は17歳のセシルという女の子である。彼女は仕事がよくできて女性にもてるやめめの父親と普段は離れて暮らしているのだが、ある夏海辺

表3

本のタイトル	出版年	賭けの場面の場所	賭けの種類
悲しみよこんにちは	1954	カンヌ（フランス）	カジノ
ブラームスはお好き・・・	1959	パリ（フランス）	421 <sup>12)</sup>
すばらしい雲	1961	パリ（フランス）	競馬 カード
熱い恋	1965	パリ、リール通りのカフェ（フランス）	競馬
優しい関係	1968	アメリカ	ジンラミー
冷たい水の中の小さな太陽	1969	リモージュ（フランス）	ブリッジ
心の青あざ	1972	パリ（フランス）	競馬
失われた横顔	1974	パリ（フランス）	ブリッジ
ジゴロ（絹の瞳）	1975	パリ（フランス）	競馬
5つの気晴らし	1975	ミュンヘン（ドイツ）	カジノ
釣り遊び	1975	ノルマンディー（フランス）	カジノ
ある夜	1975	パリ、17区のカフェ	フランスで知られていない賭け
猫とカジノ	1981	ニース（フランス）	カジノ
遠縁の従姉妹	1981	バーデン・バーデン（ドイツ）	カジノ
タイミングの問題	1981	パリ（フランス）	ジンラミー
三人称単数	1981	パリ（フランス）	競馬 ポーカー
厚化粧の女（上）（下）	1981	カンヌ（フランス）	ブリッジ ジンラミー ポーカー
夏に抱かれて	1985	ドーフィネ（フランス）	ポーカー
水彩画のような血	1987	南フランス	ジンラミー
愛は束縛	1989	パリ（フランス）	競馬 421
逃げ道	1991	フランスの田舎	ブリッジ 競馬
Un chagrin de passage	1994	パリ（フランス）	競馬 ジンラミー カジノ

表4

サガンの作品中に登場する賭け	登場回数
カジノ	5
競馬	4
ジンラミー	3
ブリッジ	2
421	2
ポーカー	2
フランスで知られていない賭けごと	1

の家でヴァカンスを一緒に過ごす。父親の若い彼女と一緒にであるがセシルはそのことをなんとも思っていない。そして現地で知り合った男の子と恋するのだが、

それは好奇心からくるものでセシルは本当の愛について悩むことはない。そんななか途中から合流した大人で洗練されていて教養のある女性、アンヌが父親と結婚すると言い出し、それに反発を覚えた彼女はその女性を結果的に追い詰め、女性は事故とも自殺ともいえない死を遂げる。

この作品が世界的ベストセラーとなった理由はなんだろうか。サガンがセシルと重ねられ、自分の体験を語っていると思われたことも読者の興味をひいたのかもしれない。実際サガンは自由奔放に遊びまわっていたので、保守的なブルジョワの人びとからはセシルの生活や考えは不道德なものとして捉えられ、セシルと同年代だったサガンにもそのイメージを当てはめた。セシルの性に対する無防備さは、この時代スクャンダラスだった。しかしそういった作家というイメージの作品だから売れたのかという疑問が残る。

人は新しいものに興味を示す。この作品のなかにはある種の新鮮さがあったのである。この時代の背景も関係あるといえる。戦争も終わり、世界中で若者たちはどう生きるのかを模索していた。『悲しみよこんにちは』が発表されたのは1954年であるが、1950年代といえば、世界中で第二次世界大戦の混乱も落ち着き、社会的にも新しい価値観や考え方がでてくるころである。日本では戦後経済的にはアメリカの影響を受けていることは言うまでもないが、文化的、精神的な面に関してはフランスの影響も大いに受けていたといえる。フランスでは第一次大戦のころからあったアプレ・ゲール (après guerre)<sup>13)</sup> ということばは日本でも第二次大戦後もてはやされた。この点に関してサガンの『悲しみよこんにちは』はこの時代にうまく合致していたのだ。このように新しい価値観を模索する若者たちに支持を得たことは大きな理由の一つであるといえる。

しかしそれだけでは世界中で読まれるほどの作品にはなっていないだろう。やはりサガンが人間の普遍的な心理、つまり父親と娘の関係を前提とした嫉妬、憧れ、単純な好奇心、など思春期独特の精神の鋭さのようなものを書いているからではないだろうか。

そこでカジノの存在を通してセシルの心理をみてみる。17歳のセシルは法律的にカジノへは入れない。その「大人」と「子供」の境界のような場所は不可侵の聖域のようにセシルを拒む。開放的なヴァカンスでの「友達のような」父親に対する同等意識と共犯意識は、途中から急に現れた自分を子供扱いし、「宿題をしなさい」とか「好き嫌いせずに食べなさい」などと

母親ふうの説教をするアンヌの登場によって侵害され、やがてアンヌの影響で自分も親なのだと思われ出し出した父親はアンヌとカジノに遊びに行く。

この「締め出し」はセシルの心理を考えると、とても象徴的であるように思われる。カジノという不可侵領域はアンヌへの嫉妬をさらに強くするものだったのではないか。物語のなかで具体的にはアンヌに対して向けられた嫉妬を含むセシルのもやもやした感情は結局著者のサガンによって「悲しみ」と名付けられようとするのだが、それは大人に憧れ、背伸びをしながら、まだ子供でいたいという思春期独特の、いわば誰しみが共有できる感情であったのではないだろうか。この共有できる「もやもや」が書かれているからこそたくさんの人に読まれたのだ。みんなもやもやしているのだ、と知ることは一つの読書の意味であろう。

それは作者自身にもいえることである。この作品を書いた当時サガンもまた、この境界線を越えられないところにおいて、そのもどかしさがあったはずだ。『悲しみよこんにちは』で描かれるカジノはカンヌである。サガンが法律に従い21歳の誕生日の夜に足を踏み入れたのもカンヌのカジノだったことは偶然ではないように思われる。彼女はのちに「人は賭博者に生まれるのだ、赤毛に生まれるのと同じように」というようなことばで、人びとに自分の賭け事好きを納得させようとするが、ほんとうはもっと素朴で単純な「大人への憧れ」といった素直なものだったのではないだろうか。高校生が制服を着替えてパチンコ屋に行くようなものだろうか考えたが、ちょっと隠れてやってのけられるようなものは結局大したものではないし、そのため境界はあいまいなものである。大人が見て見ぬふりができないカジノという場所は法によってかなり厳しく統制された遊び場であり、19歳のサガンにとってほぼ絶対的な境界線が引かれているのである。先にみた賭けとの出会いをみれば彼女がその日をどれほど待ちわびていたかが分かる。

賭けの遊び場であるカジノが、サガンがまだそれを経験していない時代に書かれた作品のなかに表れていることを考えると、それが単純に賭けの遊びとしての楽しみを描いているとは考えにくい、ということから考察し、カジノは「大人の世界」という象徴的なものとして扱われているのではないか、という考えに至ったわけである。

## 2.2 セカンドリアリティーへの入り口としてのカジノ 次にもう一つのカジノを描いた『猫とカジノ』(Le

chat et le casino) という作品は『赤いワインに涙が. . .』(Musiques de scène) という 1981 年に発表された短編集のなかの一編である。ニュースに住む専業主婦の主人公は飼い猫がとなりの家の庭に入り込んだのを追いかけていき、隣の家の若い女主人と浮気している夫の姿を目撃する。そのまま家に帰った彼女は夫から預かった生活費を銀行に預けに行く途中、ふと目についた地元の住民には縁のないカジノに入っていく。腹いせもあって生活費のすべてを 8 に賭け続けた彼女は途方もない大金を手にする。これで離婚して悠々自適に暮らすこともできたが彼女は結局そのすべてを寄付する。最後の場面で何食わぬ顔で帰ってきた夫を猫と一緒に普段と同じ顔で迎える彼女の姿が印象的である。

まずこの 8 という数字は気まぐれから選ばれたものではない。サガン自身の、ドーヴィルのカジノで 8 に賭け続け 8 月 8 日の朝 8 時に 80000 新フランの勝ちでカジノを立ち去るというドラマティックなエピソードに端を発している。もっともサガンの場合は寄付せずに家を買ったのだが。そしてこの 8 という数字について作品中では、主人公が 8 月 8 日に結婚し、8 番地に住んでいるという理由が挙げられている。このエピソードなどは、賭け事に慣れ親しんだサガンらしいところがみえる。数字を選ぶことによって賭けの行方が決定される以上、その数字の選択は重要であるからだ。自分と関わりのある数字を選ぶことで数字と自分の一体化をはかり単なる数字を特別なものに変えることができる。

この物語の主人公はその数字に、結婚した日と夫と住んでいる家の番地という、夫と自分に関わる数字を選んだ。そして大金が手に入った。それは普通勝ちとみなされるものであるが、彼女にとってそれは負けだったのかもしれない。占いというのは自分が迷ったときに頼るものである。彼女の迷いがこの数字に託され、その数字は緑の台の上で「良い結果」を出した。彼女はその出来事を受け止め、夫との生活を続けることにしたのかもしれない。

しかしもっと大きな意味でこの作品におけるカジノの役割はやはり境界を示すためのものとして存在していると考えられるのである。法的な問題はなくとも普段は絶対立ち入らない種類の人である主人公がカジノへ入っていくとき彼女は心理的にある線を越えているのだ。それは現実からの逃避ともいえるものであり、彼女は賭けを楽しむためにそこへ入ったのではない。

同じお金を「消費」するのでも自分にとって非現実

的な方法を選ぶことで、より現実から遠ざかることができる。人がそれぞれの立場で持つ現実的な金銭の価値はカジノでは平等に扱われるからだ。パンを買うためにとっておいたお金でも、もともと余っていたお金でも、カジノの中ではチップへと姿を変え、緑の台の上では同じ意味で存在している。つまり賭けられるか賭けられないかという問題だけである。浮気した夫の稼いだお金を消費してしまうことで腹いせしようとしても、それを自分の欲求を満たすとすれば物欲や食欲に使っていたら、彼女は「自分の欲を満たした」という罪悪感を持ってしまっただろう。まさかの幸運によって消費するどころか、本当の意味で現実逃避できる権利を手に入れた彼女はそれを寄付という形で手放すのだが、その行為こそが夫への腹いせになっている。夫の稼いだお金で、夫と自分に関係のある数字に賭け、手に入れた幸運を受け入れることは夫そのものを受け入れることになりかねない。それをあっさりしかも寄付という善行によって手放すことでこの主人公は精神の清潔さを保っている。高潔でさえあるといえる。唯一の秘密はその一連のドラマティックな出来事を夫に話さないということであるが、彼女はこの秘密を夫の秘密と同等のものだとしているのだ。「一線を越えた」者同士、おあいこなのである。この意味においてカジノの持つ境界性は主人公の心理に大きな役割を果たしている。

この物語の設定それ自体は特筆すべきものではないが、主人公にとってカジノはセカンドリアリティーであり、彼女の現実とは区別されている場所である。虚構の世界は模擬の遊びのところで現れやすい性質であったが、やはりカジノにもそういう側面があるということがいえる。主人公ははっきりとカジノが自分の現実世界には存在しないものであるという認識をもっている。だからこそそこで得たお金、つまり現実を放棄することは、夫の浮気も同じように自分の現実のものとしなくておこうという彼女の意識の表れだったのかもしれない。現実にはカジノで勝てば家を買ってしまうのが人間の性だとしても、この物語には賭けの遊びの純粋な虚構の世界としての理想形が描かれているようだ。この主人公の行動には潔さということばにも通じるある意味の軽さが漂う。そういえばサガンは「軽さとはエレガンス」だと考えていて、そのような軽さは人生を楽にしてくれるものだと言っていた。

## ま と め

本論ではサガンの作品と賭けの遊びの関係を考察することが目的であったが、第一章で、まず今回使用しているカイヨワの遊びの理論の多様性を示し、サガンがそれらとどのように関わりがあるのかをみた。サガンと遊びの関係は表で見たように競争の遊びについては当てはまるものが見いだせなかったが、その他三つの遊びの項目において、そして文化的、社会的、墮落という面において幅広い関わりを持っているということがわかる。これによってサガンにとって遊ぶことは単なる気晴らしや余暇の楽しみではなく、人生にとって大きな存在であると考えられるのだ。

第二章では第一章で示した概観の考察をさらに深め、サガンには賭けの遊び(運の遊び)、スピードとの遊び(眩暈の遊び)、演劇(模擬の遊び)という関係があるということから、それぞれの遊びとの出会いを述べ、サガンのエッセーやインタビューからそれらの遊びに対する彼女の考えはどのようなものであったかを示し、彼女にとっての遊びには心理的な要素が大きく関わっているのではないかと考えた。そのなかで車による忘我の境地へ達するスピードへの陶酔と、書かれたことばの変化や幕が上がる瞬間の「当たり」か「はずれ」を楽しむ演劇の楽しさに比べ、賭けの遊びの楽しみは金銭の動きという目に見える結果が伴うことから表面的な欲望という面が際立ち心理的な意味がないように思われた。しかし賭けの遊びには人間の本性をあらわにするといった心理的要素があることからサガンのなかでどのような存在であったかをさらに考察し、作品の中にその要素を探することでサガンにとっての賭けの遊びや作品中の役割をつきとめられるのではないかと考えた。そのなかでもサガンが出会いを心待ちにして、その後も長く深く付き合うことになったカジノの存在に注目し、考察の焦点を絞った。

そのために第三章において、他の文学作品における賭けの遊びを例としていくつか示し、それらを踏まえただうえで、サガンの作品の中で賭けの遊びがどのように表れ、それはどういう役割を果たしているのかということを、二つの作品をとおして分析した。遊びの心理的な重要性というところから、境界というキーワードを導き出し、物語のなかでのカジノの役割が遊ぶための場所ではなく現実の世界とはっきりと区別された場所として捉え、そこへ足を踏み入れるということ自体に心理的に象徴としての意味があるのではない

かと考えた。

サガンの作品におけるカジノについての描写を分析することによって遊びの場としてのカジノという認識から、人の心理に関わる存在としてのカジノという一面を導き出し、普段意識することのない、法律によって、社会常識によってそれがふつうにあるもの、そういうものだ、と思われているものにも視点を変えてみると、異なった側面が浮かび上がってくる。

処女作『悲しみよこんにちは』に現れるカジノの存在を大人の世界との絶対的な境界であると位置づけたが、それはまだ若い、背伸びしたい年頃のサガンだったからこそ持ち得る鋭い新鮮な感覚であっただろう。『猫とカジノ』では平凡ではあるが成熟した大人の女性の日常に夫の浮気という事実からの逃避の場としてのカジノを登場させることで現実世界との境界を示していると考えた。

今回賭けの遊び、その中でもカジノについて考察を試みたが、他の遊びについても今後の研究の材料としてさらに深く、広く考えてみたい。

## 注

- 1) 『遊びと人間』 p 106.
- 2) *Ibid*, p 236-261.
- 3) *Ibid*, p 60.
- 4) *Avec mon meilleur souvenir*, 1984, Gallimard. p 93-94.
- 5) 物理学用語、重力加速度の単位。(大辞泉)
- 6) *Ibid*, p 95.
- 7) 『遊びと人間』 p 236.
- 8) *Ibid*, p 31.
- 9) 『遊びと人間』 p 312-322 参照。
- 10) カイヨワは遊びを定義のひとつに虚構であることを挙げているが、その説明として日常に対してはっきりと非現実と認識すること、もしくは二番目の現実(もしくはもう一つ別の現実)であるという認識を求めている。セカンドリアリティーといったほうがイメージしやすいのではないかと考え、ここではこのように記した。
- 11) *Réponses*, p 65.
- 12) 421 とは、おもにパリのバーカウンターなどで行われる三つのサイコロとチップを使ったゲームである。
- 13) 1. 第一次大戦後、フランスなどに興った芸術上の新傾向。日本では第二次大戦後、新文学の創造を試みた野間宏、中村真一郎などが代表する。  
2. 戦後派。特に第二次大戦後、従来の思想・道徳に拘束されずに行動する若い人々。(大辞泉より)

## 参考文献

使用テキスト

*Bonjour Tristesse* (Paris: Julliard, 1954)

*Le chat et le casino* (*Musiques de scènes*: Paris: Flam-

marion, 1981)

フランソワーズ・サガンの作品

- Bonjour Tristesse* (Paris : Julliard, 1954)  
*Un certain sourire* (Paris : Julliard, 1956)  
*Dans un mois, dans un an* (Paris : Julliard, 1957)  
*Aimez-vous Brahms. . .* (Paris : Julliard, 1959)  
*Les merveilleux nuages* (Paris : Julliard, 1961)  
*La Chamade* (Paris : Julliard, 1965)  
*Le Garde du coeur* (Paris : Julliard, 1968)  
*Un peu de soleil dans l'eau froide* (Paris : Flammarion, 1969)  
*Un profil perdu* (Paris : Flammarion, 1974)  
*Le lit défait* (Paris : Flammarion, 1977)  
*Le chien couchant* (Paris : Flammarion, 1980)  
*La femme fardée 1, 2* (Paris : Ramesey, 1981)  
*Un orage immobile* (Paris : Jean-Jaques Pauvert, 1983)  
*De guerre lasse* (Paris : Gallimard, 1987)  
*Un sang d'aquarelle* (Paris : Gallimard, 1987)  
*La Laisse* (Paris : Julliard, 1989)  
*Les Faux-fuyants* (Paris : Julliard, 1991)  
*Un chagrin de passage* (Paris : Plon, Julliard, 1994)  
*Le miroir égaré* (Paris : Plon, 1996)

短編集

- Des yeux de soie* (Paris : Flammarion, 1975)  
*Musiques de scènes* (Paris : Flammarion, 1981)

エッセー インタビュー集

- Réponses* (Paris : Julliard, 1964)  
*Avec mon meilleur souvenir* (Paris : Gallimard, 1984)  
*Répliques* (Paris : Quai Voltaire, 1992)  
 —, et toute ma sympathie (Paris : Julliard, 1993)

その他の参考文献

- Caillois, Roger : *Les jeux et Les Hommes* (Le masque et le vertige), Gallimard, 1967  
 (多田道太郎・塚崎幹夫訳『遊びと人間』, 講談社学術文庫, 1990)  
*JEUX ET SPORTS* : Encyclopédie de la Pléiade (Paris, 1967)  
 Dostoïevski, Fédor : *Le joueur* (Paris, Folio classique, Gallimard, 1996)  
 Pouchkine, Alexandre, serguévitch : *La dame de Pique* (oeuvres complètes, tome 1, éditions l'âge d'homme : 1973)  
 Tchekhov, Anton : *Le Pari* (Oeuvres II, Bibliothèque de La Pléiade, Gallimard, 2001)  
 Apollinaire, Guillaume : *La Rencontre au Cercle Mixte* (Oeuvre en prose I, Bibliothèque de La Pléiade, Gallimard, 1977)