

「書くこと」による冒険

カフカの創作方法と作品におけるゲーム的世界

須藤 勲*

Adventures through Writing in a World of Literary Works :

Analysis of the Creative Process of Kafka's Work
—His Novels Fashioning Game—Like Worlds

SUDO Isao

Abstract

In his own life, Kafka placed writing above all else. To Kafka, the writing of a literary work was something to be done in a single sitting, and without knowing the direction the story was to take.

In the works of Kafka, the writer overlaps with the protagonist in a world of literary work that he himself has created. This protagonist proceeds on an adventure through the story, without knowing the destination. As such, Kafka's works have a structure similar to that of modern role playing games. That is, in Kafka's writings, the protagonist moved and acted freely within the work, making the writing a type of experiment, or in a sense, a type of game.

Accordingly, all of Kafka's full-length novels are incomplete, but what is important is the process of struggling by the protagonist that the work depicts. This is because Kafka's work has value as descriptions of the struggles portrayed by the method that is writing.

はじめに

フランツ・カフカ *Franz Kafka* (1883-1924) はその生涯にわたり、「書くこと」を何より求めていた。カフカは婚約者フェリーツェ *Felice Bauer* に宛てた手紙の中で「ぼくは、文学的関心を持っているのではなくて、文学から成り立っているのです¹」と書いているように、そして「書くこと」の妨げになるのではないかと悩み結婚に踏みきれず、結局婚約は破棄されたように、カフカにとってそれは何より優先されるべきものであ

った。

カフカにとって「書くこと」とは、作家として作品を仕上げ発表するということと同じ意味ではない。パーヴェル *Ernst Pawel* は、カフカを「<書く人>であって作家ではなかった[...] <書く人>と作家の違いは、<天才>と<才能>の違いがそうであるように、根本的なものである、なぜなら、<書く人>は、書くという行為そのものを真の天職とみなしているからである²」としているように、カフカにとっては、「書くこと」という行為自体に意味があったか

* 名古屋大学大学院文学研究科博士課程後期課程

のようである。

本論は、カフカの作品の創作過程を分析し、彼にとって「書くこと」がどのような意味を持つものであるのか、その結果生まれてきた作品がどのようなものであるのかについて考察するものである。まずカフカにとって「書くこと」とはどのような行為であるか、特に『判決』*Das Urteil*以降に獲得した書き方について検討し、「書くこと」を求めたカフカと「書かれたもの」との関係はどのようであったのかについて考察する。

・カフカにとっての「書くこと」

カフカは、1911年の日記に書いている。「いくつかの古い原稿を読む。このことに耐えるには全力がいる。いつも一気にやっここそ成功する仕事を中断するとき、耐えなくてはならない不幸、それはこれまでぼくにいつも起こってきた不幸である[...]」³ここでは、カフカは「書くこと」を求めながらも、仕事などによってそれが中断されてきたことについて不満を述べている。そして1912年の9月、『判決』を書き上げた後に書かれた「この『判決』という物語を、ぼくは22日から23日にかけての夜、晩の10時から朝の6時にかけて一気に書いた⁴」という書き出しで始まる日記の記述にあるように、また、その後の日記の記述「この物語はまるで本物の誕生のように汚物や粘液でおおわれてぼくの中から生まれてきたものである[...]」⁵というように、カフカにとって『判決』という作品を書き上げたことは特別な体験であり、それ以後のカフカの創作に大きな影響を残すものとなっている。カフカは、『判決』を「一気に」*in*

*einem Zug*書いている。そして彼はそのような方法を、それ以後「書くこと」の際に求め続けることになる。また、カフカは日記に書いている。「[...]断片的に書かれたもの、夜の大部分を使って(あるいは夜を徹して)書かれたものでないものは、価値が低い[...]」⁶。この記述は、カフカが『判決』のような書き方を何より重要視していたことを示している。カフカにとって「書くこと」は、中断なく一気に書き上げることを必要とするものだった。そして、そのような書き方の獲得とともに、作品の内容にも変化が見られる。初期の短編『ある戦いの記録』*Beschreibung eines Kampfes*は、一つの章がさらにいくつかに分けられ、いくつかの物語が脈絡なく語られるという複雑な構造を持っている。また、『判決』以前の短い作品を集めたものである『観察』*Betrachtung*では、明確な筋や展開のない短い作品が収められている。それに対し、『判決』以降の作品の構造は、技法的にいえばシンプルになり、バイスナー *Friedrich Beißner* の指摘するような、語り手と主人公の視点の一致⁷が多く見られるようになる。ベック *E. T. Beck*によると、イディッシュ演劇と出会い影響を受けた後の作品である『判決』以降、それまでのわかりにくい作品の構造に比べ、カフカの作品は演劇のように、劇的な引き締まった構造を持つものになっていき、身振りなど舞台的といえる要素が多くなっていったという⁸。実際、『判決』以降の作品では、物語の流れはわかりやすい構造を持つようになっている。

カフカは友人であったプロート *Max Brod* に次のような言葉を残しているという。「真っ暗なトンネルの中を進むように書かなけ

ればならない、作中人物たちがどのように発展するか知らぬまま⁹。」この言葉はカフカが、「書きながら物語を作っていく¹⁰」ことを示している。そしてそのことはカフカの残した、流れるように書かれた原稿からも知ることができる。パスリー *Malcolm Pasley* の報告にあるように¹¹、カフカはノートに作品を書く際、ページの端から書き始め、書き直す際にはそこに斜線を引きたまた書き続け、それ以上書くことができなくなるとそこで終わりにし、書き足したり修正したりするためのスペースも空けずに、すぐに別の物語や文章を書き始めるという方法をとっていたという。それは物語を書こうとしながらもそれらの多くは未完のまま残され、発表されるための下書きであるというより、書くこと自体が目的とでも言うかのように書かれていたということである。

『判決』の成功の後に書かれたのは『変身』 *Die Verwandlung* であるが、それについては書いている途中、保険局の仕事により妨げられたとして、カフカは不満を残している。「『変身』に対するひどい嫌悪感。読めたものではない結末。ほとんど底の底までの不完全さだ。あのころ、ぼくが出張に邪魔されていなければ、もっとよくなっていただろうに¹²。」しかし、その考えは、カフカの場合には、書き直すという当たり前とも思える行為にはつながらない。カフカにとっては、すでに書かれたものは絶対なのであり、書き直すすればもう一度一から書き直すほかはない。そのことはフェリーツェ宛の手紙でも触れていて、『変身』について「このような物語はせいぜい一回の中断で、十時間ぐらいずつ二回に分けて書かれるべきである¹³」としている。カフカにとっては、

作品を書くことは何よりそれを書いたときの自身の状態と深くかかわっている。すでに書かれた作品は、それを書いていた状況や時間と結びついており、校正段階で細かな修正はあるとしても、内容の大幅な変更はカフカの場合には行われぬ。そのことは、カフカがどのような作品を評価しているかということからも推測できる。カフカは、日記に、『田舎医者』のような作品なら、一時的な満足を覚えることができる¹⁴』と記す一方、『変身』には先ほど引用した日記の記述のように不満を持っていた。しかし、『田舎医者』 *Ein Landarzt* という作品では不思議な出来事が多く起こるが、それについての説明はほとんどなく、カフカのほかの作品に比べてもわかりにくい内容を持つ作品である。この作品は、急激な場所の転換があり二つの場面に分けられそうであるが、段落というものが存在していない。物語は一人称で、大きな時間の跳躍なく順に語られている。その中で、医者と患者の家という遠い距離も、現実的ではない速度で移動する馬車によってつなわれ、物語は途切れることなく続けられている。それはカフカが『田舎医者』という作品を一気に書いたことの証拠と見ることができるかもしれない。そしてカフカは、『田舎医者』を短編集として出版する際にも、そのような連続性を大事にして、校正にあたって書かれたときの状態を残しておいたのだと考えられる。

カフカがそのような書き方を求めていたことは、次のような日記の記述からも見て取れる。「文学から見れば、ぼくの運命は非常に簡単である。夢のような内面生活の描写のための才能は、他のすべてのものを副

次的なものにしてしまった¹⁵。」カフカは「夢のような内面生活の描写」を「書くこと」の際に求めていた。必ずしもそれは、カフカの内にすでに明確に存在するものがそのまま紙の上に写し取られることではない。カフカは、『判決』がそうであったように、物語の先を知らずに書き始める。それはシュールレアリスムにおける自動筆記にも似た体験であり、頭の中にあるあいまいなものを、文字というまったく異なるメディアの上に表現することである。それはポランニー *Michael Polanyi* の言うような「暗黙知¹⁶」を形にする作業であり、それが芸術家の仕事である。カフカの言う「夢のような内面生活」とは、外部からの影響を受けつつカフカの中で形成された何かである。直接には言葉として表せないものを、別の言葉、別の形で表すこと、それがカフカにとっての「夢のような内面生活の描写」の可能性である。それは、作者と作品との関係を逆転する発想でもある。普通、作者は作品に対して優位に立つ、つまり作者は思うままに作品を書くことができる、しかし実際にはそう簡単ではない。作者には、自分の内面から生まれてくる何かをいかに紙の上に再現するかという困難が作品を創作する際には存在する。それは単純な作業ではなく、暗号を解読するような作業である。頭の中にあるものと紙の上にあるものは、完全に一致することはありえないからだ。カフカの目指していた描写というものもそのような作業であり、その成功とは、単に頭の中のをそっくりそのまま紙の上で再現することではない。だから頭の中にあるものと、紙の上にはできるものとは、別の姿をとることになるだろう。それが文章を利用し

た表現の限界であり可能性であるからだが、そのためカフカにとっては、どうして紙の上に表現されたものがそうなったのか、説明することは困難であろう。それこそがカフカの書き方である、一気に、先を知らずに書く、という方法の結果生み出されるものである。

そのときには、作者も知らないまま、現実の状況が混入している。カフカの作品の多くは、現実のカフカの生活状況と比較され研究されることが多い。そして、それは多くの場合、当を得た指摘であるようにも見える。そのような分析はカフカ自身も、自分の書いたものに対して行っているものである。『判決』を書き上げた後の日記には、作品の内容について、カフカ自身による『判決』の分析がなされている。作品の登場人物たちの名前、特に主人公と婚約者の名前が、現実のカフカと婚約者フェリーツェの名前に似ていることを自身で分析し、作品の内容に現実のカフカの状況が影響を与えている可能性を認めている¹⁷。このような分析は、カフカが書きながら作品の中に意識的に織り込んでいったというのではなく、気がつかないうちに作品内に現実の状況が反映されていた、ということを示している。そして、登場人物たちは結局カフカの現実の問題の影響を受けているということ、主人公はカフカに重なるものであるということを示している。『判決』では、息子は父親から死刑の判決を受けることになるが、その冒頭では、息子はすでに商売の実権を握り、父親から独立しているように見える。プロートはカフカの作家としての仕事とは、結局のところ「父親からの逃走の試み¹⁸」であるとしているが、そうだとすると『判決』

においてその試みは失敗したことになる。それは、あるいは書き始めの段階では成功することを目指していたのかもしれない。しかしカフカには、そのように書くことはできなかった。カフカにとって作品を書くことは、自分の願望をかなえることではなく、それをかなえようとするひとつの試みであり、自身も結果を知らない実験のようなものであった。そのとき、現実のカフカの父親は息子に死刑判決を下したりはしないが、作品の中において息子との関係の中で示される父親像は、ひどく誇張された姿となって紙の上に現れる。

カフカが『判決』の状況のように書くときには、無意識のうちにか現実が混入している。カフカの作品は、『判決』以降、一気に書くという方法を意識して以来、作者も物語の先を知らないという、実験的な書き方がなされているのであり、そこには現実のカフカの周辺にあるものが入り込んでいる。その出来上がった作品の中に見られる現実の痕跡に、カフカは書き上げた後に驚くのである。

カフカは、『判決』のような書き方、一晩で一気に書き上げるという方法を、彼の求める文学のあり方としていたが、そのような方法には当然限界がある。すでに『変身』でも、それを一気に書くことができなかったことに不満を漏らしているカフカには、長編小説を書くことは不可能なことのようにさえ見える。事実、長編はどれも未完で終わっているが、それでもカフカはそれを書こうと試みている。『判決』以後に書かれ始めた未完の長編『審判』では、逮捕の章である第一章と処刑の場面を描かれる終章とがはじめに、ほぼ同時期に書かれている。

そして『判決』と『審判』とは、ともに罪を題材とし、最後には罰としての処刑という結末を持っている。『判決』の中では、父親によって徐々に息子へ判決が下されて行き、息子は判決を下され、自殺を選ぶ。『審判』においても、第一章と終章の間には、罪をめぐる探求が描かれている。そのことから『審判』という作品は、『判決』を長編小説へと発展させたような構造、内容を持つものといえる。そして、『審判』の終章と第一章とが同時期に書かれているということは、それまでの長編の試みである『失踪者』*Der Verschollene*の失敗（中断）から、長編小説を書くために、まず作品の構造をはじめに決めておこうとしたのではないかと考えられる。しかし、それでも『審判』は未完のまま中断されている。そこには、以上に見てきたようなカフカの独特の書き方が影響していると考えられる。次章では、カフカの長編小説の創作方法について考察する。

。「書くこと」による冒険

前章で見てきたように、カフカは作品を「一気に」、そして「書きながら物語を作っていく」という方法で書いていた。作品を「書くこと」とは、カフカにとっては一回限りの体験であり、それがうまくいくことを求め、常に作品と向き合っていた。だからカフカにとっては、そして読者にとっても、書かれたものはたとえ未完であっても、それは、常に戦いの記録として価値のあるものとなる。カフカの初期の短編『ある戦いの記録』では、明確な戦いがあるわけではないのに「戦い」*Kampf*というタイトルがつけられている。それは、カフカにとって

の「書くこと」の、あるいは生きることに
おける戦いである。そういう意味では、カ
フカの書いてきたものはすべて、ある種の
戦いの記録と呼ぶことができるだろう。特
に長編小説は、カフカによる戦いの記録と
して、未完であっても価値のあるものであ
る。そこでは、主人公たちによる、作品世
界に対する戦いが描かれている。カフカは、
物語の行き先を知らずに作品を書いていた。
それは、「書くこと」によって自身が生み出
した世界を冒険する¹⁹かのような行為であ
る。

カフカは、「ぼくの二つの手が、戦いを開
始した²⁰」という書き出しで始まる、語り手
の両手が突然争いを始めるという内容の短
い文章を残している。そこでは、持ち主の
意識が支配しているはずの両手が支配を離
れて互いに争う状況が描かれる。手の持ち
主が右手と左手を自由に争わせ、それを上
からの視点で冷静に見ている状態である。
両手を支配しているはずの語り手はその争
いに加わることなく「公平な審判でなければ
ならない²¹」と考える。それは、普通なら
不可能にも思える行為である。争いの決着
がつき右手が左手をなおも痛めつけようと
しているのを見て、語り手はそれらが自分
の手であったことを思い出し、勝負を終わ
りにする。結局、両手とも持ち主の意識の
下にあったわけである。そのような状態で
争いを始めた両手、それはカフカの作品を
書く際の態度にも共通するものである。

カフカの作品世界の中では、主人公の戦
いが描かれる。その際作者は、作品世界に
対して公平な審判者でいなければならない。
しかし、その作品の中に登場するのは、語
り手と視点の重なる主人公であり、カフカ

の場合には、『判決』の主人公と作者とがそ
うであったように、作者自身もその二人と
重なるのである。彼らは、作品世界に対し
て戦いを挑んでいるのであり、言い換える
ならカフカは「書くこと」によって、自分
で作り出した作品世界を、一人の登場人物
として物語の先を知らずに書くという方法
で冒険しているのである。それは、物語世
界の創造者としての客観的な視点と、作品
内の一人の登場人物としての主観的な視点
を同時に持つことである。また、カフカは
アフォリズムとしてまとめられたものの中
に「お前と世界との戦いでは、世界の加勢
をしる²²」と書いている。この言葉も、カフ
カと作品との関係に当てはめることができ
る。自分で作り出す物語世界の中では、自
分の分身のような存在である主人公にだけ
味方をするわけにはいかないのである。実
際カフカの作品の中では、長編においても
『判決』のような短編でも、主人公は簡単
に成功したりはしない。むしろ主人公の敗北
で終わることが多い。その様な内容を持つ
ということは、カフカは自分で作品を作り
ながら、主人公にだけ味方したわけではな
いことを示している。『判決』のベンデマン
*Bendemann*や『変身』のザムザ*Samsa*のよ
うに、作者と重なる主人公は、作者自身が
作り出した世界の中で破滅するのである。
作者であるカフカは、舞台となる作品世界
や登場人物を創造し、その中で自分の姿に
重なる主人公を登場させ、先を知らずに書
き進めているのである。その意味で、『判決』
や『変身』などの視点が主人公に近い作品、
それに三つの長編小説は、カフカにとって
の実験のようなものとしての意味を持つこ
とになり、あるいはそれはゲームといった

形のものとなる。

カフカの作品の中にあるのは、あらかじめ用意された世界を主人公が冒険する世界である。それは、現代における遊びとしてのゲーム、その中でもテレビゲームなどで人気の高いロールプレイングゲーム（RPG）にも似た種類のものであるかもしれない。特に、複数の人間によって言葉を中心として行われるゲームである、テーブルトークRPGとそれは似ている。テーブルトークRPGとは、ゲームを管理進行し審判としての役目を持つゲームマスターと、プレイヤーたちによって、人間同士の会話によって行われるゲームである。ゲームマスターが冒険の舞台となる物語世界をあらかじめ用意し、プレイヤーたちはその世界の中で架空の登場人物を演じ、ゲームマスターによる説明を聞きながら、自分たちの行動を決める。全知の存在であるゲームマスターが作り出す物語世界を、プレイヤーは先を知らずに冒険するのである。テレビゲームやコンピュータゲームのRPGと基本的には同じで、人間であるゲームマスターの代わりにコンピュータが務めているものであるが、テーブルトークRPGでは、あらかじめ決められた選択肢を選ぶのではなく会話によって行動は決められていく。従ってプレイヤーの行動は基本的に自由であり、ストーリーははじめから決まっているわけではなく、ゲームマスターとプレイヤーの共同作業により、物語は予測不可能な形で生成されていく。ロールプレイングゲームとは、その言葉どおり役を演じるゲームである。プレイヤーは架空の世界の中で、架空の登場人物を演じているのである。

カフカの作品においても、ロールプレイ

ングゲームに似た構造を見ることができる。カフカの主人公たちは、このような構造の中でのプレイヤーに近いが、一方では作者自身もプレイヤーに重なり、しかも当然作者は物語世界の創造者であり管理者としてゲームマスターを兼ねているのである。ゲームマスターとプレイヤーをカフカ自身が兼ねているゲームが、作品の中で行われる。そのようなときに必要になるのは作品世界に対して「公平な審判であること」である。『判決』以降のカフカの作品、特に長編においては、物語の進行は基本的に時間の流れに沿っている。主人公たちは、作品世界の中を行動し会話することで、少しずつ目的に近づこうとしている。それは、カフカが作品を書くとき、全体像を知らずに書いているということと一致している。彼は、作品を書く際、自身も作品世界の中を冒険するかのように書いていたのである。

カフカの作品世界は、現実とは異なった規則によって成り立つ、作られた世界である。その中で主人公は、作者の作った世界の中で冒険しているのである。特に、『城』においてはそれが明確である。『城』*Das Schloß*というタイトルにあるSchloßという名詞は、schließen「閉じる」という動詞から派生した名詞として、城を意味するとともに、閉じるもの、閉じられたもの、あるいは錠を意味している。『城』の世界は、他の作品に比べても特に閉ざされた場所である。そこは橋によって、Kが今までいた世界と明確に分けられている。主人公Kは、それまでいた世界とは異なった規則によって成立している世界の中で、その規則に対して戦っているのである。従って、作品内における戦いとは、世界自体に対する戦いとなる。

カフカの小説では、舞台となる作品世界の構造自体が重要な意味を持っている。それは、SF小説やファンタジー小説などの架空の世界を描くジャンルのように、舞台となる世界を詳しく説明することが必要になるものに似ている。ただ、SFやファンタジーでは、全知かそれに近い語り手によって世界が説明されることが多いが、カフカの作品では、現実とは異なる法則に支配されているように見える作品世界の情報は積極的に開示されることはなく、冒険の過程で主人公が世界について「知る」ことを通して明かされていく²³。そういう意味では、『城』において主人公Kが測量士という調査し、測定する職業を名乗るのも、偶然ではないのかもしれない。

長編小説の作品世界は、現実の法則とは異なった法則によって成立しているように見える。『審判』の裁判所は、屋根裏部屋などの粗末な場所にあり、主人公ヨーゼフ・Kが知っていた普通の裁判所とはまったく別のものであった。しかし、それでもKはそれを裁判所として認め、無罪を求めて戦いを挑むのである。しかも、裁判所とKの戦いは、言葉によってのみ行われる。Kは逮捕されたはずだが、拘束されることもなく行動は自由である。そうしようと思えば裁判所を無視することも可能のようである。裁判所は、Kに何かを強制することはできない。ただ、言葉によってだけKは裁判所と関係を持っているのである。それは、言葉によって行われるゲームのようである。実際、裁判所とはまるで役者によって演じられる芝居のような構造を持っている。それもきちんとした芝居であるというより、子供が何かを演じることによって行われる遊びである「ご

っこ」のようなものである。裁判所とは、子供の遊びのような程度の低い芝居を演じる組織であるが、それが主人公にとっての現実でもある。その冗談のような世界の中で、彼は本当の無罪を、真実を求めようとしているのである。

『審判』の裁判所のように、カフカの作品世界を構成する基本的な構造は、芝居における舞台の上にある規則に似た形をとることになる。舞台とは、役者たちによって架空の世界が演じられる世界である。そこでは、物語を決めるのは舞台の上にいる役者たちではなく、外部で舞台を監督する者によって決められる。従って、登場人物たちは生きていながら、その生き方を決められ、それ以外の行動をすることはできない。カフカの作品、特に長編における登場人物たちとは、作られた世界の中で決められた役を演じる者たちでしかない。

舞台の上にある世界とゲーム世界を構成する規則、構造は似通ったものとなる。ロールプレイングゲームでは、役を演じることでゲームの世界の登場人物となることができるように、カフカの作品の登場人物たちもまた、役を演じる存在である。カフカは、作られた世界の表現として、芝居の舞台の上にあるような構造を持つ世界を作り出したのかもしれない。カフカは、ゲームのような形で作品を書いていた。そのときゲームの行われる舞台となる世界は、舞台の構造を持ったものとなる。そこは作られた世界であり、カフカの作品の主人公にとってそのほかの登場人物たちはゲームのために創造され用意された機能としての存在でしかないのである。

『審判』の最後、処刑の場面に登場する二

人の男たちに、主人公ヨーゼフ・Kは「どの劇場に出ているのですか²⁴」と聞いている。Kは彼らを役者であると考えているのである。エムリヒ *Wilhelm Emrich* は、二人の処刑人を、役を演じる単なる人形であるとさえしている²⁵。カフカの作品世界では、役を演じることができれば、人形でもロボットでも問題のない世界である。また、アドルノ *Theodor W. Adorno* がカフカ作品の登場人物たちを、「ベルトコンベヤー方式で作られた人間たち²⁶」と呼んでいるように、彼らは自然から生まれた人間として生きているというより、ひとつの機械のようさえある。それはロールプレイングゲームにおける、ゲーム内でプレイヤーに情報を与えるなどの役割を持ったノンプレイヤーキャラクターと同じような、作品のためだけに作られた架空の人間たちである。彼らは、作品内における一つの機能を担う存在ではない。『審判』や『城』の世界では、個々の登場人物たちが筋の進行を担っているが、彼らはまるで総体としての存在であるかのように、ネットワークを形成し、情報を伝達しあい、共通の認識を持っているかのようなのである。そして、そのような登場人物たちによりあらかじめゲームの舞台として用意された世界に、主人公は一人入り込んでいくのである。カフカの長編小説では、世界はまるで主人公一人のためにあるかのようにも見える。作品の中では、登場人物たちは誰もが主人公の行動に注目し、主人公とのかかわりにおいてだけ登場する。作品世界とは、カフカの場合には、一つの実験的な世界として、主人公のためだけに用意されているのである。『審判』においては、裁判所に属する者たちと他の被告たちは、

あるいはそのほかの登場人物たちさえも、被告となったKの存在を知っている。Kは、あまりにみんなが自分のことを知っているので、自己紹介が必要になったときにはそのことを喜ぶくらいである。『城』においても、Kが到着してからまだ数日しか経っていないというのに、測量士Kの存在は村にいる人間たちに当然のこのように知られている。誰も彼のことをほかの人間と間違えたりはしない。

作品の中では、主人公は他の登場人物と明確に区別される、特別な存在である。長編の主人公たちの名前は、『失踪者』のカール・ロスマンから、『審判』のヨーゼフ・Kとなり、『城』の主人公の名前はKという一文字となっている。もちろん、カフカが未完の作品である『城』の主人公の名前を決めなかったからといって不思議ではない。カフカは、集中して書くために名前などを省略して頭文字だけで表すことも多かったから、K一文字であることも不思議ではない。しかし、すでに、『審判』のヨーゼフ・Kという名前は、短編集『田舎医者』に収録された短編『夢』 *Ein Traum* の中に、つまり完成された作品の中に存在しているように、名前の省略はすでに確定したものとして進行している。一般に主人公の名前とは、小説を作る場合には重要な要素である。名前をはじめとする様々な設定を与えることで、架空の人物でしかない主人公を生き生きとした、本当に存在しているかのような人間にすることができるからである。しかし、カフカの場合には、長編の主人公たちは、付与される情報の少ない、個性のない者たちである。そしてそのKという、作品の作者の名前を知っている者ならだれでもカフカ

と結びつけてしまうだろう名前は、主人公とカフカとを結びつける理由となる。そのことは、自身が『判決』の主人公の名前と自分の名前の類似点を分析しているように、カフカ自身当然理解していた、つまり作中の主人公と自身とが類似した存在であるということは意識していただろう。すなわち、彼らは「書くこと」によって行われるゲームの中で、カフカの分身である。「任意の、非 - 説明的な名前を登場人物につけようとするリアリズムのフィクションの傾向²⁷」がすでにここでは失われ、記号と化している。非 - 説明的な名前とは、個人のアイデンティティを保証するような、いわゆる「普通」の名前である。リアリズム的な内容の作品を書こうとする場合、作者は作品の中に描かれる物語世界を「本当にあるもの」として表現しようとする。そのとき、作品の中に登場する人物や場所、事物は現実にあるようなものを模倣して創造され、命名される。つまり作者は、作品世界が架空の世界であるという事実を隠そうとしているということである。それに対しカフカの作品においては、従来の小説のような形での、そのような本物らしさ、リアリズムというものは求められていない。ある意味では当然のことである、作品世界が作られた世界であるという事実は、カフカの場合には敢えて隠されてはいないようにも見える。それは、カフカの作品の弱点であるというより、すでにカフカの表現のひとつといえるものとなっている。しかし、ロベール *Marthe Robert* が「『判決』と『城』という、この観点からもっとも頻繁にあげられる二つの小説においてでさえ、無名性はすべての人物に等しく適応される規則的な規定ではなく

厳密に選択されており、まさにそれゆえにそれが決定的な役割を演じるのだ²⁸」としていのように、無名性は主人公だけの特性である。カフカにおいても、舞台となる世界を作る際には、そこが架空の世界ではないように見せかけるために、リアリズム的な命名が行われる。それに対し、『失踪者』から『審判』を経て同じKで始まる名前は、カフカにとってはすでに自明のことであり、新たに名前を考える必要性を感じていなかったのかもしれない。Kという一文字には自分と同じ頭文字を持つ主人公として、すでに他の名前を持った登場人物と同じだけの存在感が、カフカにとってはあったのではないだろうか。

またロベールは、カフカの作品世界の主人公の匿名性について、次のように述べている。「彼（カフカ）によれば、カフカの長編小説や短編小説は、ひたすら主観的な基礎に由来する内面的なものから出てきたものであり、それらが登場させる〈彼〉とは、常に覚めた夢の中の〈私〉であり、実験的な空間の中に投影される図式的な〈私〉である、その中では著者の自我は社会的な外観と副次的な特性を取り除かれ、完全に裸として現れ、その置かれた状況の本質にまで還元されている²⁹。」ロベールの言うように、主人公Kとは、カフカの純粋な一面として実験的な意味を持つ作品世界の中に置かれたカフカの分身である。

そのカフカの作品世界では、主人公と、彼に重なる視点を持つ語り手が、誰よりも無知である。そういう意味で、主人公の行動は自動的に未知の世界での探索、探求、調査といった形をとることになる。ゲームのプレイヤーがその世界に対して無知なま

まにゲームを始めるように、カフカの作品の主人公たちもまた、未知の世界の中にいきなり置かれるのである。主人公は、その世界に対して無知であるが、一方では、そこが作られた世界、うそによって成り立つ虚構の世界であることを知っている。ゲームのような構造を持つ世界においては、登場人物の中でプレイヤーのみが、そこが架空の世界であることを知っている。そのような意味で、カフカの作品はメタフィクションとしての特質を持っているといえる。主人公たちはその作られた世界の中で、不可能であることを知りながらも真実を求めている。『審判』では、主人公ヨーゼフ・Kが引き延ばしなどの方法で裁判を長引かせることによって生き続けるあいまいな生き方より、完全な無罪を求めることを選んでいる。その結果、彼は処刑されることになるが、そのとき彼は抵抗することなく、処刑を受け入れている。彼は、ただ何もわからないまま殺される悲劇の主人公というわけではなく、あいまいな世界の中で真実を求めて戦った上で、処刑という一つの確かな結果を手に入れたのである。そのとき、彼は裁判所というものが偽りによって構成された芝居のようなものであることに気がついているのである。Kは突然現れた裁判所の人間たちを前にして「[...]これが喜劇であるというなら、一緒に演じてやろう」[...] *war es eine Komödie, so wollte er mit-spielen.*³⁰と考えている。また、彼は逮捕を告げられる場面を「彼は、彼らと一緒に演じていた」*Er spielte mit ihnen.*³¹というように捉えている。彼は、自分を逮捕するという裁判所という組織を、喜劇であるとみなし、一緒に演じようとしている。ドイツ語で

spielenという動詞は、遊ぶ、スポーツ、ゲームなどをする、あるいは演技するという意味を持っている。カフカの作品における主人公の行動を表現する際には、このspielenという言葉がふさわしいように思われる。なぜなら主人公たちは、ゲームとして、遊びとして作品世界を冒険し、そこでひとつの役を演じているからである。カフカの作品の主人公とは、一人の演技者、プレイヤーとして、カフカにとって常に一回限りの体験となる「書くこと」の中で演技し、遊ぶ者である。

『審判』には、いくつかの異なった結末が存在する。第一章と同時に書かれた終章（処刑の場面）が一応の最終章としてみなされることが多いが、短編集『田舎医者』に収録された『夢』では、『審判』と同じ主人公ヨーゼフ・Kの名前が見られることからそれが、『審判』の別の結末とも考えられる。また、『審判』の断片『その建物』*Das Haus*も、主人公Kがもう少しで裁判所の真の姿を知ることができるという場面で終わっており、それは処刑とは異なる別の結末に続くものとなっていたかもしれない。このように、『審判』はいくつかの異なった結末の可能性が存在していることになる。カフカは『審判』を書く際には一章ずつ個別に書き、失敗した章は書き直されることもなく放棄され、新たな章が書き進められるという方法で書かれていた。そのような書き方の中で、カフカは、可能性としていくつかの異なる結末を書いていたのかもしれない。先を知らずに書くという方法で長編を書く際には、そのような異稿が存在することになる。長編におけるカフカの書き方は、章ごとに作品を書き進めるものであったから、

それぞれの章は先を知らずに書かれ、必ずしも先に定められた終章へ至る道とはならなかった。『審判』という、先に第一章と終章という物語の枠組みを作ってはじめられた物語は、時にはカフカのコントロールを離れ、別の方向へと進むことにもなった。だから、『審判』を完成させること、それはほとんど不可能なことであり、また、完成はカフカにとっても、読者にとっても必要なことではない。そのように書かれたカフカの作品は、未完でも意味のあるものである。なぜなら、それはカフカの「書くこと」における戦いの記録だからである。

．おわりに

カフカの長編は、どれも未完のままであるが、それらは価値あるものとして、現在でも読み続けられているものである。しかし、カフカは、すべての原稿を燃やしてくれという内容の遺書を、プロート宛に残していた。しかし残された原稿は、親友でありカフカの書いたものの価値を誰よりも知っていたプロートによって、処分されることなく出版されることになった。それは、親友であるプロートのことをよく知っていたカフカにもある程度予想できていたことではないだろうか。それにもかかわらずプロートに原稿の焼却を依頼したということ、そのような状況の中にあっては、カフカが本当にすべての原稿を燃やしてほしいと思っていたのかという疑問が生じる。

明星氏は、『審判』を完成させることのできない作品であるとした上で、「カフカが書き残したものの大半は、いくら内的必然性としてそれ以上書きえないものであるとしても、一般的な見方からすれば未完である。

すなわち、社会規範からすれば、たとえいかに公表したくても公表できないものである。常識的な了解においては、創作物は、未完であるかぎりには＜公的なもの＞となりうる資格をもたず、それらはあくまで＜私的なもの＞であり続ける³²」としている。そして、カフカの遺書を、その「私的なもの」を公表するための手段としての、カフカによる「賭け³³」であったのではないかと、している。「近代以降の＜文学＞においては、＜作者＞という権威の裏付けさえあれば、もはや彼の手によって書かれたものはすべて読むに値するものとみなされ、それが＜公的なもの＞か＜私的なもの＞かは一切問われないという事態に至っている³⁴」という事情の中で、カフカは短編を発表することによって「作者」としての地位を確立し、私的なものであるはずの草稿を公表することができたのではないかと、明星氏は考えている。

カフカは、フランスの作家フローベール *Gustave Flaubert* を好んで読み、「書くこと」の際の理想ともしていた。松澤氏によると、「フローベールは、構想メモから清書に至る草稿を膨大な量に達した草稿の大部分を終生手元に保存して、これを処分しようとしなかった最初の作家である³⁵」という。そもそも、清書という決定稿の過程でしかない草稿を保管するという発想自体、かつてはなかったものであるという。それをはじめたといえるのがフローベールであり、彼を書く上での手本としていたカフカが、草稿自体に価値を感じていたとしても不思議ではない。特にカフカの場合には、その独特の創作方法では、大量の草稿とわずかな完成原稿しか生まないことは当然のことであ

り、カフカ自身それを知っていたらう。『審判』が未完であることは、不可能であることを表現するものとして、作品の内容から見ても正当なもののみならずすることができる。それゆえカフカはそれらの草稿を価値あるものとみなしていたのかもしれない。

カフカの長編は、完成が不可能なものであるかもしれない。そして、それはカフカの作品に特有の、表現の一つとさえなっている。なぜなら、カフカは、常に過程を描いているからである。『審判』*Der Proceß*のタイトルにあるProceß (Prozess) という名詞が、訴訟とともに「過程」を表しているように、カフカの作品では常に主人公の戦いの過程が描かれている。カフカの作品の中では、作者によるゲームが行われている。それは、自分で自分に課したゲームであり、そのとき作者は主人公にだけ味方をするとはできない。カフカの書いてきた長編は、どれも到達不可能なものを追い求めている。だから、それぞれの作品は、主人公の勝利では終わっていない。しかし、それは単なる敗北ではない。カフカは、繰り返し何かを探求する主人公の姿を描く。それは、主人公たちの戦いの過程こそが大事であることを示し、そしてそれは「書くこと」という行為自体を求めたカフカ自身の態度とも重なるものであると考えられる。カフカの長編は、どれもいつまでも終わりのないものであるように、カフカが求めていたのは、作品の完成、つまり何かに到達することではなく、戦い続ける、あるいは書き続けるというその行為自体である。

注

1 Kafka, Franz: Briefe, 1913-1914. Hrsg. von Hans-

Gerd Koch. Frankfurt a. M. (S. Fischer) 1990. S. 261.

2 Pawel, Ernst: Das Leben Franz Kafkas. Aus dem Amerikanischen von Michael Müller, München, Wien (Carl Hanser) 1986. S. 115.

3 Kafka, Franz: Tagebücher. Hrsg. von Hans-Gerd Koch, Michael Müller, und Malcolm Pasley. Frankfurt a. M. (S. Fischer) 1990. S. 398.

4 Tagebücher. S. 460.

5 ebd. S. 491.

6 ebd. S. 706.

7 Vgl. Beißner, Friedrich: Der Erzähler Franz Kafka. Stuttgart (Kohlhammer) 1952. S. 28.

8 Vgl. Beck, E.T.: Kafka and Yiddish Theater. Madison (Wisconsin U. P.) 1971. S. 8.

9 Pasley, Malcolm: Der Schreibakt und das Geschriebene, Zur Frage der Entstehung von Kafkas Texten. In: Franz Kafka, Themen und Probleme. Hrsg. von Claude David. Göttingen (Vandenhoeck und Ruprecht) 1980. S. 18.

10 Pasley, Malcolm. S. 14.

11 Vgl. ebd. S. 18.

12 Tagebücher. S. 624.

13 Kafka, Franz: Briefe, 1910-1912. Hrsg. von Hans-Gerd Koch. Frankfurt a. M. (S. Fischer) 1990. S. 265.

14 Tagebücher. S. 838.

15 ebd. S. 546.

16 Vgl. Polanyi, Michael: The Tacit Dimension, Gloucester, Mass (Peter Smith) 1966.

17 Vgl. Tagebücher. S. 492.

18 Brod, Max: Franz Kafka, Eine Biographie. Berlin, Frankfurt a. M. (S. Fischer) 1954. S. 34.

19 「世界を冒険する」という、「冒険する」という動詞を他動詞のように使用することは一般的ではないかもしれない。しかし本論では、カフカの作

「書くこと」による冒険

- 品の中に主人公と作品世界との戦いが存在しているという視点から考察を行っており、その際作品世界とは、戦いが行われる場であるというだけでなく、戦いを挑む対象自体となっている。本論ではそのような関係を強調するためにこのような表現を使用している。
- 20 Kafka, Franz: Nachgelassene Schriften und Fragmente. Hrsg. von Malcolm Pasley. Frankfurt a. M. (S. Fischer) 1992. S. 389.
- 21 ebd. S. 389.
- 22 Kafka, Franz: Nachgelassene Schriften und Fragmente . Hrsg. von Malcolm Pasley. Frankfurt a. M. (S. Fischer) 1992. S. 124.
- 23 拙論『カフカの作品における舞台的な構造についての分析』〔名古屋大学人文科学研究第33号〕2004. S. 65-76を参照。
- 24 Kafka, Franz: Der Proceß. Hrsg. von Malcolm Pasley, Frankfurt a. M. (S. Fischer) 1990. S. 306.
- 25 Emrich, Wilhelm: Franz Kafka. Frankfurt a. M. (Athenäum) 1957. S. 273.
- 26 Adorno, W. Theodor: Gesammelte Schriften Band 10・ , Frankfurt a. M. (Suhrkamp) 1977. S. 264.
- 27 Waugh, Patricia: Metafiction, the Theory and Practice of Self-conscious Fiction. London (Methuen) 1984. S. 55.
- 28 Robert, Marthe: Einsam wie Franz Kafka. Aus dem Französischen von Eva Michel-Molsenhauer. Frankfurt a. M. (S. Fischer) 1979. S. 11.
- 29 ebd. S. 13.
- 30 Der Proceß. S. 12.
- 31 ebd. S. 26.
- 32 明星 聖子『新しいカフカ、「編集」が変えるテクスト』〔慶應義塾大学出版会〕2002. S. 294.
- 33 ebd. S. 294.
- 34 ebd. S. 295.
- 35 松澤 和宏『生成論の探求』〔名古屋大学出版会〕2003. S. 113.