

Lewis Carroll が与える人工現実感—遡及的分析

2021年9月

北九州市立大学大学院社会システム研究科
博士（学術）学位請求論文

堀 秀暢

Lewis Carroll が与える人工現実感—遡及的分析

堀 秀暢

本研究はヴィクトリア朝時代における、ルイス・キャロル(Lewis Carroll, 1832-1898)の作品を VR、AR、CG といった、現代メディアの特徴から遡及的に分析を行うものである。現代では、先にも述べたような表現活動を行うための手段が多様化しており、これらのメディアは、現実と同程度にまで達する経験を人工的に感じさせる段階に到達している。本論は、そうしたメディアが存在しなかった時代におけるキャロルの先見性を称賛するものではない。メディアの技術が進歩した今、彼の作品が単なる奇抜な空想小説ではなく、人間の経験に作用する人工現実感（ヴァーチャル・リアリティ）を表現した作品であるということを証明するものである。

キャロルの時代では、小説やカメラといったものが最善かつ最新の表現手段となるメディアであった。それでも、彼が思い描いていたものを具現化するには不足していたために、後述する「タイポグラフィ」や、人間の感覚に作用する遊びである「イリンクス」といったものを駆使し、文筆活動を行っていた。こうした点から、彼は先進的な表現活動を行っていたと言える。そのため、彼の作品を技術が進歩した現代メディアの視点より分析する必要性が生じている。

キャロルが表現したいという願望を抱いていたもの、あるいは表現しえたものについては、彼以前の時代の人間である、E. ダーウィン(Erasmus Darwin, 1731-1802)の詩と、現代のアッテンボロー(David Attenborough)の映像作品との関係性が最もよく表している。E. ダーウィンは *The Botanic Garden* において、視覚に関わる用語を多用し、またイラストや詳細な注を挿入しながら、そのタイトルが示すように植物学に関する内容を詩で表現している。この作品が目指していたものは、技術が進んだ現代において、アッテンボローが映像作品 *The Private Life of Plants* として表現している。この映像作品では、撮影した植物を高速で映し出すことにより、「普段は見えない」姿を描き出している。植物は動物と時間の尺度が異なるために、植物同士の闘争や、生殖、領土拡大のための侵略といった生存競争にまつわる動きが見えづらくなっている。アッテンボローは、現代の技術である録画とその倍速再生、そしてそれらの編集を行うことで、意思も運動も持たない植物を、性や暴力、意思を持つダイナミックな存在として映し出している。

キャロルの先進的表現は大きく分けて二つの要素を持つ。一つ目は、文章作品でありながら視覚および聴覚情報を含み人間の知覚に作用するもの。二つ目は、現代で用いられているメディアの概念と技術に通ずるもの。既存の研究は、静止画の特性のみに注目したもののや、旧来のアナログメディアの概念のみを用いた分析のものとなっている。それゆえに、それらの論を下地としながらもデジタル技術を用いる現代メディアの観点を加えて論じた。

第一章では、キャロル作品とその分類(ノンセンス)の歴史について論ずる。キャロル作品はこれまでに「ノンセンス」という言葉で分類され分析がなされてきた。この章の第一節では「ノンセンス」が発生する仕組みを視聴覚的要素と関連づけながら、現代メディアの視点から情報を補い分析を行う。第二節では、『不思議の国のアリス』と、その基となった『地下の国のアリス』(*Alice's Adventures under Ground*, 1864)を、比較分析し、キャロルが文章作品に動的要素を付与し、先進的表現を意識していたことを明らかとする。第三節では第一章全体で明らかとなった情報を用いながら『不思議の国のアリス』のタイトルに含まれる“wonderland”の語に注目し、その世界観に迫りたい。

第二章では、第一章で扱ったキャロル作品というメディアが人間の感覚器官にもたらす影響を精査する。第一節では作品全体に登場する視覚や聴覚に関する語や場面をとりあげ、人間の知覚と関連づけながら分析を行う。第二節では、『アリス』の作品に顕著な“queer”の語の使用に注目し、キャロルが目指した人間の知覚への操作を掘り下げる。

第三章では、キャロル作品と具体的なメディアの特性を関連付け、キャロルがその作中で意図していた先進的発想を論証する。第一節ではキャロル作品に含まれるアナログ技術およびデジタル技術に起因する要素を、カメラの仕組みやヴァーチャル・リアリティの観点から検討する。第二節では、キャロル作品の「狂気」に注目し、彼が意識し、また表現していたものが現代のARやヴァーチャル・リアリティの世界であるという証明を行う。第三節ではキャロルが構築した世界観の中で、キャロル自身がどのように自己を表現していたか。また、それが現実世界にどのような影響をもたらしていたのかを、特に現代のアバターの仕組みと照らし合わせながら分析する。以上の分析によって、キャロルが構想し表現しようと試みていたものが、現代のCG、VR、ARであったということを証明する。

Lewis Carroll's Artificial Reality: A Retrospective Analysis

Hidenobu HORI

This study analyzes the works of Lewis Carroll (1832-1898) in the Victorian era from the viewpoint of the characteristics of modern media such as VR, AR, and CG. The means for creation are diversifying, and these media have reached a stage of artificial reality that can be said to be equivalent to actual reality. This essay is not meant to praise Carroll's foresight in a time when such media did not exist, but to prove that now, with the advancement of media technology, his works are not just eccentric fantasy novels, but works that express an artificial reality that affects human experience.

In Carroll's time, the novel and the camera were the best and latest media for expression. Even so, they were insufficient to realize what he envisioned, so he used typography, which will be discussed later, and "Ilinx," one of the "play" essences on the human senses, in his writing. From this point of view, he was engaged in advanced forms of creation. For this reason, there is a need to analyze his works from the perspective of modern media that utilizes advanced technology. The relationship between the poetry of Erasmus Darwin (1731-1802), who lived before Carroll, and the video works of David Attenborough is the best example of what Carroll wished to express or could express. In *The Botanic Garden*, E. Darwin expresses in verse what the title suggests about botany, using many visual terms, illustrations, and detailed notes. What this work was aiming for, in today's technologically advanced world, Attenborough has expressed in his video work, *The Private Life of Plants*. In this video work, he depicts the "normally unseen" life of plants by projecting photographed plants at high speed. It is because plants have a different time scale from animals, it is difficult to see the movements related to competition for survival, such as struggle between plants, reproduction, and invasion for territorial expansion. Attenborough's use of modern technology such as recording, double-speed playback, and editing of these recordings shows plants, which are commonly perceived to no will or movement, as

dynamic beings capable of sex, violence, and will.

Carroll's advanced expression has two main elements. The first is a written work that includes visual and auditory information and work on human perception. The second is similarities with contemporary media concepts and technologies. Existing studies focus only on the characteristics of still images or use only the concept of old analog media in their analysis. Therefore, I would like to add the perspective of contemporary media such as VR and video games that use digital technology to the discussion, while using more traditional theories as a foundation.

In Chapter 1, I will discuss the history of Carroll's works and their place in the category of Literary Nonsense. Carroll's works have been classified and analyzed under the term "nonsense." In the first section of this chapter, I will analyze the mechanism of "nonsense" by relating it to audiovisual elements and the perspective of contemporary media. In the second section, I will compare and analyze *Alice's Adventures in Wonderland* and *Alice's Adventures under Ground*, on which *Alice's Adventures in Wonderland* is based, to show that Carroll was conscious of adding the expression of movements. In the third section, I would like to focus on the word "wonderland" in the title of *Alice's Adventures in Wonderland* using the information revealed in the entire first chapter and approach its worldview.

In Chapter 2, I will examine the effects of the medium of Carroll's works on the human sense organs. In the first section, I will take up words and scenes related to sight and hearing that appear in the entire work and analyze them in relation to human perception. In the second section, I will focus on the use of the word "queer," which is prominent in Carroll's works, and delve into Carroll's manipulation of human perception.

In Chapter 3, I will relate Carroll's works to the characteristics of specific media and demonstrate the advanced ideas that Carroll intended in his works. The first section examines the elements of Carroll's works that are attributable to analog and digital technologies, in terms of camera mechanisms and virtual reality. The second section focuses on the "madness" of Carroll's works, proving that what he was aware of and was expressing was the modern world of AR and virtual reality. In the third section,

I will discuss how Carroll himself behaved in the worldview he constructed, and show how it affected the real world, especially considering the modern avatar system. Through the above analysis, I will prove that what Carroll was trying to envision and express was modern CG, VR, and AR.

序論	キャロル作品の文化的価値の再考.....	1
第一章	「ノンセンス」と分類される『アリス』の変移と世界.....	16
第一節	キャロル研究と作品の歴史.....	16
第一項	「ノンセンス」とは何か.....	16
第二項	「ノンセンス文学」が持つゲーム性.....	18
第二節	地下の国から不思議の国への移行における相違点.....	23
第一項	聴覚的要素を加えた表現.....	24
第二項	「動き」の強調.....	26
第三項	視覚方言と視覚詩.....	30
第四項	文学を超えた何か.....	34
第三節	“Wonderland”とは何か.....	35
第一項	「問い」タイプの“wonder”および“wonderland”.....	35
第二項	逆転による問いと不思議.....	40
第三項	ずれによる問いと不思議.....	42
第二章	キャロル作品と人間の感覚.....	45
第一節	キャロル作品における知覚操作と認知介入.....	45
第一項	キャロル作品と遊びの理論(眩暈).....	47
第二項	キャロル作品とミミクリ(模倣).....	53
第二節	キャロル作品における“queer”が表す意味.....	55
第一項	“queer”とノンセンス.....	57
第二項	現実認識における“queer”な「ずれ」.....	59
第三項	“queer”の発生条件.....	62
第四項	写真と編集行為.....	63
第三章	キャロル作品の先進性.....	70
第一節	キャロル作品が描き出すデジタル要素とアナログ要素.....	70
第一項	視覚的舞台装置.....	71
第二項	連続性と非連続性.....	78
第二節	キャロルの狂気と正気—現実世界、AR、ヴァーチャル・リアリティ.....	83
第一項	キャロルが描く「現実」、「拡張現実」、「人工現実感」.....	83
第二項	名前とアバター.....	87

結論.....	94
引用・参考文献.....	97

Lewis Carroll が与える人工現実感—遡及的分析

序論 キャロル作品の文化的価値の再考

本研究はヴィクトリア朝時代における、ルイス・キャロル(Lewis Carroll, 1832-1898)の作品をCG、VR(ヴァーチャル・リアリティ)、ARといった、現代メディアの特徴から遡及的に分析を行うものである。彼の作品は児童文学の傑作の一つとして挙げられる。また、ファンタジーの黎明を告げる作品でもあり、ノンセンス文学の代表でもある。こうした著名な作品でありながら、どの分野も彼の作品の根幹をなす特異な「現代性」に触れることはない。メディアが発達した今、ようやく彼のその「現代性」について語る事が可能となった。その「現代性」についての詳しい説明は論文中で明らかにする。こうした背景をもとに、本論では現代の技術から遡って彼の作品分析を行う。

現代では、先にも述べたようなCG、VR(ヴァーチャル・リアリティ)、ARといった表現活動を行うための手段が多様化しており、これらのメディアは、現実と同程度にまで達する経験を「人工的」に感じさせる段階に到達している。本論は、そうしたメディアが存在しなかった時代におけるキャロルの先見性を称賛するものではない。メディアの技術が進歩した今、彼の作品が単なる奇抜な空想小説ではなく、人間の経験に作用する「ヴァーチャル・リアリティ」(人工現実感)を表現した作品であるということを証明するものである。

キャロルの時代では、小説やカメラといったものが最善かつ最新の表現手段となるメディアであった。しかしながら、彼が思い描いていたものを具現化するには不足していたために、後述する「視覚詩」や、人間の感覚に作用する遊びである「イリンクス」に分類される表現を駆使し、キャロルは文筆活動を行っていた。こうした点から、彼は先進的な表現活動を行っていたと言える。彼の作品を技術が進歩した現代メディアの視点より分析する必要性が生じている。

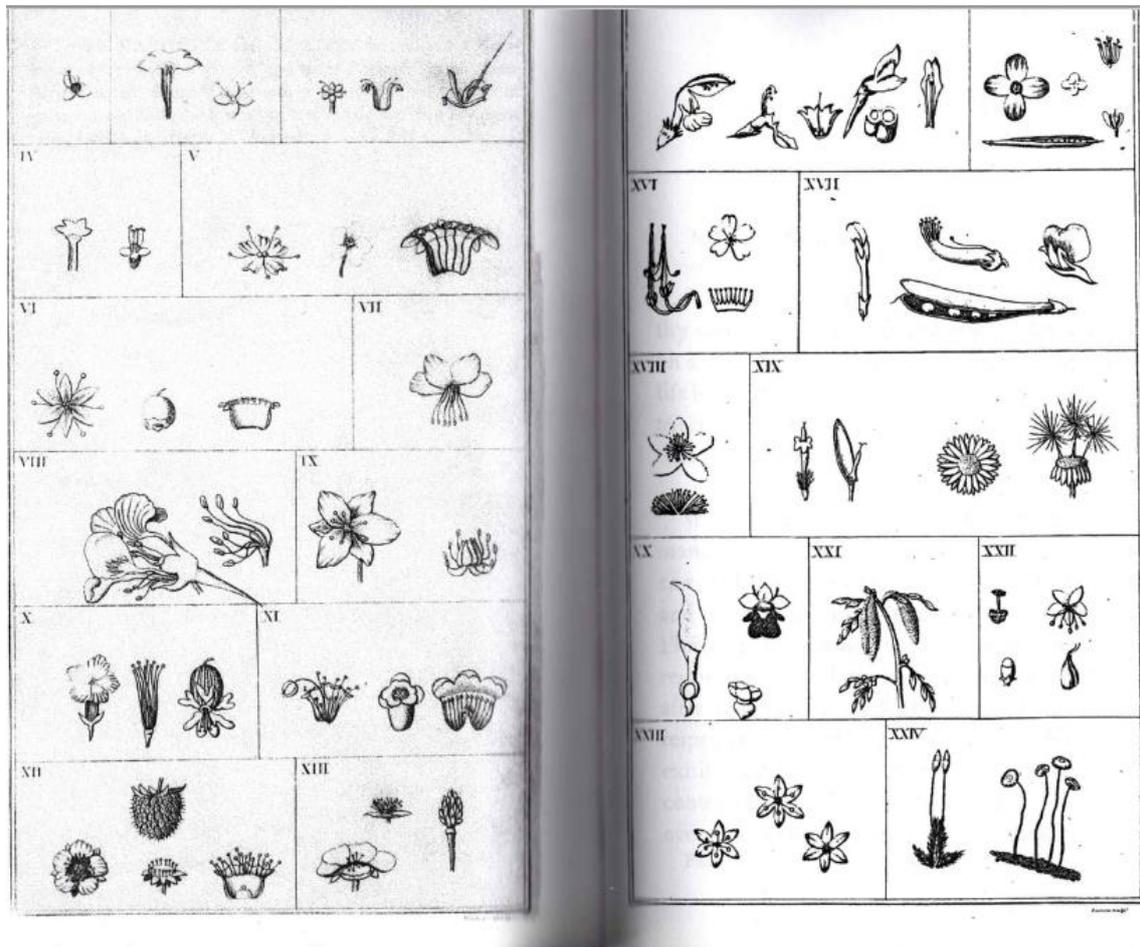
キャロルの先進的表現は大きく分けて二つの要素を持つ。一つ目は、文章作品でありながら視覚および聴覚情報を含み人間の知覚に作用するもの。二つ目は、現代で用いられているメディアの概念と技術に通ずるもの。既存の研究は、静止画の特性のみに注目したものや、旧来のアナログメディアの概念のみを用いた分析のものとなっている。また、人間の知覚とそうしたメディアとの結びつきについても語られていない。そのために、キャ

ロールが構想していた、メディアの進歩と、それに伴う人間が得る「経験の変化」といった観点が不足している。それゆえに、既存の論を下地としながらもデジタル技術を用いる現代メディアの観点を加えて論じたい。

キャロルが表現したいという願望を抱いていたもの、あるいは表現しえたものについては、彼以前の時代の人間である、E. ダーウィン(Erasmus Darwin, 1731-1802)の詩と、現代のアッテンボロー(David Attenborough)の映像作品との関係性が最もよく表している。E. ダーウィンは *The Botanic Garden* において、視覚に関わる用語を多用し、またイラストや詳細な注を挿入しながら、そのタイトルが示すように植物学に関する内容を詩で表現している。以下はその冒頭である。

Lo, here a CAMERA OBSCURA is presented to thy view, in which are
lights and shades dancing on a whited canvas, and magnified into
apparent life! -if thou art perfectly at leisure for such trivial
amusement, walk in, and view the wonders of my INCHANTED
GARDEN. (ix)

この文中では、“camera obscura”(カメラオブスキュラ)や“lights and shades”(光と影)、“view”(視界)や“magnify”(拡大する)といった視覚に関わる語が多く見受けられる。また、“dancing”(踊る)といった動きをともなう語も含まれている。また、植物に関する詳細なイラストも添付される。



(vi-vii)

この作品が目指していたものは、技術が進んだ現代においてアッテンボロー(David Attenborough)が映像作品 *The Private Life of Plants* として表現している。この映像作品では、撮影した植物を高速で映し出すことにより、「普段は見えない」姿を描き出す。植物は動物と時間の尺度が異なるために、植物同士の闘争や、生殖、領土拡大のための侵略が見えづらくなっている。アッテンボローは現代の技術である録画とその倍速再生、そしてそれらの編集を行うことで、意思も運動も持たない植物を性や暴力、意思を持つダイナミックな存在として映し出している。

キャロル作品における視覚および聴覚情報の重要性については、*Alice's Adventures in Wonderland and Through the Looking-Glass*¹(以下、『アリス』とする)に収録されている

¹ Lewis Carroll, *Alice's Adventures in Wonderland and Through the Looking-Glass*

『不思議の国のアリス』(*Alice's Adventures in Wonderland*, 1865)の冒頭において端的に示される。この文章では、この作品が文字や書かれた言葉だけでなく、絵や会話といった非言語による情報伝達活動が重要視されていることが示される。[S]he had peeped into the book her sister was reading, but it had no pictures or conversations in it, 'and what is the use of a book,' thought Alice 'without pictures or conversation?' (AAW 9)アリス(Alice)は、お姉さんが読んでいる本をのぞき見しながら、「絵も会話もない本になんの意味があるのか」と発言している。絵は物体の形や色彩などをもち、文字記号と比べると視覚的要素の度合いが高い情報である。また、会話とは、文字記号を発音し情報を伝達する行為である。もっとも、文章作品中の会話は実際に音を発するわけではないが、地の文と比べると聴覚要素の度合いが高いものとなる。これらの絵と会話が組み合わせると、人物の表情や身振りなどの動きといった視覚情報と、セリフという音情報が同時に展開される。もっとも、当時のメディアでは挿絵付きの文章作品という形態の限界があったため、キャロルの発想がそのような印刷された文や挿絵といった「静止しているもの」そして「音を発しないもの」のみであったのかを検証する余地がある。この『不思議の国のアリス』の冒頭の文章を基に、キャロル作品と視覚情報との関連性について論じたものはすでにある。しかし、既存の論には動画と音が融合したマルチメディアの観点からの分析が不足している。例えば、高山は下記のように述べている。

キャロルの生涯と作品のいたる所、無残に開かれてしまいつつある閉じた世界への執着というテーマが見つかる。...外の世界をはっきりと「流れゆくもの」として恐怖し、それに対して不動の、いつも親しい、内側の世界をつくり、それに執着しようとするキャロル生涯の生き方が出てくるのである。(20)

まずここで指摘されている「不動の」といった観点からキャロル作品を位置づけると「動画」メディアとの関係性が消失してしまう。また、彼の作品を「閉じた世界」や「内側の世界」と捉えると、物理的世界から切り離された「架空のお話」として扱われてしまう。

(Penguin Books, 1998) 本文中の引用については『不思議の国のアリス』を(AAW ページ数)、『鏡の国のアリス』を(TLG ページ数)、『地下の国のアリス』を(AAUG ページ数)と記載する。

「架空のお話」として分類してしまった場合、作品が持つ現実感と人間の認知の働きが生み出す「ヴァーチャル・リアリティ」の観点から語るができなくなる。キャロルの発想はそうしたものではなく、動的で現実感を持ったものである。

『アリス』をはじめとした文学作品からキャロルのメディアに対する嗜好を読み取ることができる。また、そうした文学作品だけでなく、キャロルが当時では最新のメディアであった写真と蓄音機に関心を寄せていたという実際の記録が残っている。写真に関しては、彼が撮ったものが数多く現存しており現在でも閲覧が可能である。また、コーエン(Morton N. Cohen, 1921-2017)は伝記において、蓄音機に関してキャロル自身による記述があると指摘している。

It is a pity that we are not 50 years further on in the world's history, so as to get this wonderful invention in its perfect form. It is now in its infancy; the new wonder of the age, just as I remember Photography was about 1850.

(*Biography* 289)

キャロルが実際に撮った写真や、蓄音機の完成を期待していたという事実からも、彼のメディアに対する先進的嗜好が作品に与える影響を考慮すべきである。キャロルの作品の一つである、『シルヴィとブルーノ』(*Sylvie and Bruno*, 1889)²では、蒸気と電気を関連付けたメディアの描写もある。

“No, no!” she broke in merrily. “I didn’t mean our Literature! We are quite abnormal. But the booklets—the little thrilling romances, where the Murder comes at page fifteen, and the Wedding at page forty —surely they are due to Steam?”

“And when we travel by Electricity if I may venture to develop your theory we shall have leaflets instead of booklets, and the Murder and the Wedding will

² 『シルヴィとブルーノ』および『シルヴィとブルーノ・完結編』の引用は以下の書籍からである。Lewis Carroll, *The Complete Illustrated Works of Lewis Carroll* (Chancellor Press, 1990) 以下、『シルヴィ』と表記する。本文中の引用については『シルヴィとブルーノ』を(SAB ページ数)、『シルヴィとブルーノ・完結編』(*Sylvie and Bruno Concluded*, 1893)を(SABC ページ数)と記載する。

come on the same page.” (SAB 277)

人生を物語に例え、蒸気の場合は 40 ページかかるものを電気の場合は 1 ページで収まると述べている。これらの力の一番の違いは「速さ」である。マクルーハン(Herbert Marshall McLuhan, 1911-1980)は電気について「現在、一世紀以上にわたる電気技術を経たあと、われわれはその中枢神経組織自体を地球規模で拡張してしまっていて、わが地球にかんするかぎり、空間も時間もなくなってしまった。」(3) と述べている。キャロルが、「電気の力が人生を 1 ページに集約する」と表現することは、マクルーハンの電気に対する評価に先駆けたものでありながら、その認識は等しいことが読み取れる。また、アナログメディアとデジタルメディアについては後ほど詳しく取り扱うが、この描写ではそれらの違いも同時に読み取れる。蒸気の場合は人生は 40 ページという連続性を持ったものであり、電気の力が利用可能になった場合、「殺人」も「結婚」も 1 ページ上に同時に存在すると説明される。ここで「蒸気の場合」が表すものは、蒸気機関車に代表されるように物理量を持って前進する連続性を持った線形(リニア)なメディアである。つまり、これはアナログメディアの特徴を表す。「蒸気の場合」を用いた場合、アナログメディアのように物理量としてあらわされるため、人生のページを 1 枚ずつめぐりながら 40 ページかかると表現されている。対して、「電気」は人生のページを 1 枚に集約させる。このことは先にも述べたように電気の「速さ」を表現する。また、「殺人」や「結婚」といった出来事が 1 ページ上に「同時」に存在することも読み取れる。つまり、キャロルは「連続性」や「段階」を持った線形なメディアとの異なりを表現しているのである。こうした出来事の同時性は、現代の DVD といった映像記憶媒体の仕組みに見ることができる。これらのメディアにおいては、記録された映像を閲覧する際に目的のシーンまで連続的に再生あるいは巻き戻す必要はない。キャロルは、「殺人」や「人生」といった言葉を用いながら、電気の力がこのような「人間の体験」を変化させることをすでに見抜いていたのである。

また、視覚情報と聴覚情報を重視することが読み取れる記述に加え、そうした情報に上記のような「技術」を用いて編集を加える場面が描かれるものもある。キャロルの詩の一つである、“Photography Extra Ordinary”では、写真機を用いて人間の思考が撮影される。ここでは、“intensity”(強度、激しさ)を変更することで人の思考を異なる文に“develop”(現像する)できるといった説明がなされる。この異なる文は、いわゆる「文体遊び」の手法であり、同じ内容の文章が 3 パターンに分かれるものである。3 パターンの文章それぞれの

冒頭を引用する。

The eve was soft and dewy mild; a zephyr whispered in the lofty glade, and a few light drops of rain cooled the thirsty soil.

.....

The evening was of the ordinary character, barometer at 'change': a wind was getting up in the wood, and some rain was beginning to fall; a bad look-out for the farmers.

.....

The night was wildly tempestuous-a hurricane raved through the murky forest-furious torrents of rain lashed the groaning earth. (*Mischmasch* 111-113)

これらの詩は全く同じ話の展開を持っており、共通して「夕方」、「草地」、「雨」、「風」の四つの要素を持つが、だんだんと表現の激しさを増していることが確認できる。夕方はだんだんと夜になり、草原は暗い森へそして穏やかな雨は嵐へと変わっていく。この詩において、それぞれの文体の特徴における分類を、“the milk-and-water School of Novels” “strong-minded or Matter-of-Fact School” “the Spasmodic or German School”(Mischmasch 112-113)と表現している。このように写真を編集する行為は、デジタル技術を利用可能な現代では一般的である³。写真に操作を加えるという点では当時の技術でも、多重露光を行うことで心霊写真様のものを撮影することができ、キャロルも実際にそのような写真を撮影している。また、彼は写真に彩色を施したり背景を付け加えたりといった編集も行っている。

³ ソフトウェアでは Adobe Photoshop などを用いることで、彩度の調節をはじめとして、写真上の不要物を消去したり、あるいは付け加えたりすることが可能である。



(Reflections 66)

上記の写真はコーエンの *Reflections in a Looking Glass* に収録されている、キャロルが撮影した写真である。撮影後に、彩色され背景が付け加えられていることがわかる。

このように、文章作品やキャロルが撮影した写真から、彼の編集に対する嗜好が読み取れる。同時に、この詩は人間の現実感がフィクション性を帯びているということも表している。人間は外部から情報を得た際に、この詩で説明される“intensity”のような何らかのフィルターを働かせたうえで現実を脳内に「現像」し「現実感」を得ている。キャロルは、人間の現実感とは編集可能なフィクション性を伴っているという事実を、「思考の撮影と現像」といった形式で表現しているのである。このように、写真がテーマとなった詩やキャロルが実際に撮影した写真から、現実世界に対する操作を加えるというキャロルの嗜好と現実世界は動的なものであるというキャロルの認識を確認できる。

こうした点から、キャロル作品は文学を読むという行為によって人間の想像力が刺激されるような伝統的空想とは異なっている。彼の作品は「鑑賞する」だけでなく読者の参与性がより高いものとなっている。それゆえ、人間の視覚や聴覚といった五感や、そうした情報を処理するための人間の認知を利用した「体験する」ものであるという視点が必要である。同時に、キャロル作品は、社会規則や物理法則といった既存の一般的現実を直接的かつ精密に描写しているものでもない。編集された結果、見た目が異なっているため既存

的な現実ではないながらも、「体験」が可能であり、五感を刺激する現実感を伴った世界であるといった点で、キャロルが描き出す世界は現代メディアの一つである“virtual reality”(ヴァーチャル・リアリティ)となるのだ。

「ヴァーチャル・リアリティ」の言葉を用いる場合、“virtual”および“virtual reality”について、概念と技術の面に分けて確認しなければならない。一般的に、現代で用いられる「ヴァーチャル」や「ヴァーチャル・リアリティ」の言葉は、主にデジタル技術と結びつけて用いられる⁴。概念の面に関して、レヴィ(Pierre Lévy)は、以下のように記している。

ヴァーチャルという言葉は中世のラテン語の *virtualis* ヴィルトゥアリスに由来しており、*virtualis* という言葉自体も *virtus* ヴィルトゥス、すなわち、力、潜勢態から来ている。スコラ哲学においては、ヴァーチャルとは可能的に存在するものであって、現実存在するものではない。...可能的なものはまるでリアルなもののようなものである。存在が欠けているだけだからだ。(2)

ここで確認しておきたいことは、「ヴァーチャル」の語は、一般的に用いられるような「見せかけ」や「空想上の産物」といった意味ではない。ドゥルーズ(Gilles Deleuze, 1925-1995)が指摘するような「ヴァーチャルなものにはヴァーチャルである限りでのリアリティを保持する」(315)の意味を持つということである。こうした点から、キャロルが描き出す世界は「見せかけ」ではなく実感を伴った「ヴァーチャル・リアリティ」であるのだ。同時に、作中にこの「ヴァーチャル」の視点を持つことは、一般常識的に受け入れられている現実だけを起点とした現実感に対するキャロルの問いかけとも理解できる。先に取り上げた、

⁴そもそも「ヴァーチャル」自体は人間の表象機能として備わっている。日本で「ヴァーチャル・リアリティ」といった言葉を用いる場合、「仮想現実」といった意味を持ち、デジタル技術であるCGで作られた視覚および聴覚情報で構成されたマルチメディアを指すことが多い。また、一般的にこれらの語が用いられる際に「本来は存在しない架空のもの」といった意味として用いられることが多い。本来的には、*virtual*(ヴァーチャル)の言葉は「力、潜在性」の意味を持ち、*virtual reality* は見た目や形は *actual* (実際、実在)のものと異なるが、本質や効力は同じであるということである。そのため「仮想現実」という言葉ではなく「人工現実感」の言葉の方が正確である。現代で言われる「ヴァーチャル化」はデジタル技術が伴っているというだけで、ヴァーチャル化のプロセス自体は古来から存在する。本稿で「ヴァーチャル」「ヴァーチャル・リアリティ」、といった言葉を用いる場合には、本来的な意味を用いる。日本で使われる「ヴァーチャル」「ヴァーチャル・リアリティ」および「仮想」が含まれる場合は適宜解説する。

“Photography Extra Ordinary”で描かれている、人間を取り巻く環境に対する思考は、実際に「現像」されるまでは可変的あるいは可能的である「ヴァーチャル」である。確定させるための「現像」はレヴィが指摘する「アクチュアル化」(3)と考えられる。キャロルが描き出す現実と人間の思考との関係性は、何かになりうる可能的存在である「ヴァーチャル」と、それが実現することである「アクチュアル」の構図に当てはまる。キャロルはこの場面を描くことで、「現実には存在するものだけが現実である」という従来の考え方に対して、新たな見地を与えているのだ。

「ヴァーチャル」な世界観の表現として、キャロルの作品では、『アリス』で言えば、「不思議の国」、「鏡の国」、『シルヴィとブルーノ』および『シルヴィとブルーノ・完結編』(*Sylvie and Bruno Concluded*)では「妖精の国」といった現実には存在しない世界が描かれる。違いとしては、『アリス』では現実世界とそれぞれの国が「夢」を出入り口として別の世界として描かれ、主人公は現実世界から別の世界に「行って帰って」くる。『シルヴィ』では、主人公は「夢」を見たり覚めたりしながら、現実世界と妖精の国を「行き来」する。作中で共通していることは、一般的な現実世界や社会が存在しているうえで、それと異なる世界が提示されるということである。『アリス』ではそのような異なる世界は「夢」の言葉で表現される。「夢」はキャロル作品を構成する要素の一つであり、彼自身「夢」に関する考察を1856年2月9日に日記に残している。

Query: when we are dreaming and, as so often happens, have a dim consciousness of the fact and try to wake, do we not say and do things which in waking life would be insane? May we not then sometimes define insanity as an inability to distinguish which is the waking and which the sleeping life? We often dream without the least suspicion of unreality: ‘Sleep hath its own world’, and it is often as lifelike as the other. (*Annotated 67*)

キャロルはここで「夢」の言葉を使いながら、覚醒している際に認識する「現実」と比較しながら、「夢」はそれ自体世界を持っていると考察している。この考え方は、「夢」という言葉が使われているだけで、先に取り上げたドゥルーズやレヴィのものと違いはない。当時ではデジタル技術による「ヴァーチャル・リアリティ」の世界や概念がまだなかったため、「夢」という言葉を使っているにすぎない。また、キャロルが表現した視覚と聴覚情

報を重視した文章と、写真における画像編集を考慮すると、概念的な「ヴァーチャル・リアリティ」だけでなく技術的なものにもその先進的思考が及んでいることがわかる。服部が、「つまり、「人工現実感」とは、コンピュータが視覚や聴覚や運動感覚に訴える人工的な空間を作り出し、人間があたかもその環境の中にいる感覚で機械と対話できる技術なのだ。」(23)と述べているように、キャロルは文章作品で人工的な現実感を生じさせているのだ。また、アッカーマン(Sherry L. Ackerman)はキャロル作品と夢の関係性について以下の指摘を行っている。

Many literary critics of the *Sylvie and Bruno* books contend that Carroll used the dream motif as a literary device. There is reason to believe, however, that rather than employing a simple literary device, Carroll was introducing the problem of perception. (22)

アッカーマンが指摘する知覚の問題とはつまり、キャロル作品が持つヴァーチャルな現実感をもたらす世界観にほかならない。こうした「夢」の考察からもキャロルの先進性が読み取れるのである。

キャロルが創作活動を行っていた 19 世紀ヴィクトリア朝時代イギリスにおいて、個人としての人間、そしてそれらが構成する社会全体の枠組みは、現代と比較すると明確であった。この枠組みは『西洋思想大辞典』の「存在の連鎖」として、すべての存在には固定された階層があり目指すための到達点がある(237)という西洋社会全体の考え方である。こうした枠組みのおよび直進的思考の背景には、西洋全体において古代ギリシャ時代から連続と受け継がれてきたプラトンのイデア論と、デモクリトスの原子論の存在がある。イデアとは絶対的な設計図もしくは本質である。原子とはアトム(わけられないもの)を意味し、万物を構成する最小の物質である。イデアという絶対的に目指す方向性(正しい答え)があり、また、物事には「分けられない」限界点があるといった精神性である。例えば、男性や女性といった「ジェンダー」、「時間と空間」や「夢と現実」といったものは完全に区別されているといった認識を人々は共有していた。こうした中で、キャロルは作中において、境界線を曖昧にする表現を行っている。アリスがトゥイーデルダム(Tweedledum) とトゥ

イーデルディー(Tweedledee)⁵という見た目がほとんど同じである二人の男の子達と出会う場面では、三人は手をつなぎ輪になって踊る。

[T]he next moment they were dancing round in a ring. This seemed quite natural (she remembered afterwards), and she was not even surprised to hear music playing: it seemed to come from the tree under which they were dancing, and it was done (as well as she could make it out) by the branches rubbing one across the other, like fiddles and fiddle-sticks. (*TLG* 158)

一人の女の子と二人の男の子達が手を取り合い、「輪」になって踊ることが“quite natural”と説明されている。ここに境界線が取り払われることに対する揺さぶり、そしてそれが「ごく自然に思える」というキャロルの意図が読み取れる。また、“dancing”から動きを持った場面であることがわかり、さらに木の枝のフィドルによる“music playing”も付加されている。この一つの場面から音と動きという複合メディアの要素と、物事の枠組みに対するキャロルの立ち位置が見て取れる。キャロルが「ごく自然に思えた」と表現していたように、現代ではすでに、かつての枠組みは曖昧となっている。男性女性以外にもジェンダーは多様であると認識されはじめた。また、「リアル」な存在を持った現実とそれを持たない非現実の明確な区別もなくなり、新しい現実世界(社会)であるインターネットを用いたサイバー空間が同時進行的に広がっている。

境界線の消失に関して、種族の壁を越えて描かれるものもある。以下はアリスと子鹿(the Fawn)が「名前のない森」で出会う場面である。

“What do you call yourself?” the Fawn said at last. Such a soft sweet voice it had! “I wish I knew!” thought poor Alice. She answered, rather sadly, “Nothing, just now.” “Think again,” it said: “that wo’n’t do.” Alice thought, but nothing came of it. “Please would you tell me what you call yourself?” she said timidly.

⁵ 『鏡の国のアリス』本文中に双子 (twins) といった言葉は用いられていない。『アリス』の注ではテニエル (John Tenniel, 1820-1914) の挿絵からの分析で、“very evidently identical twins”(338)との記載がある。

“I think that might help a little.” “I’ll tell you, if you’ll come a little further on,”
the Fawn said. “I ca’n’t remember here.” (TLG 154)

アリスと子鹿は、「名前のない森」で出会ったために両者とも名前を忘れており、その名前を思い出すために二人で森を抜けることにする。その際に名前という境界線が消失しているために二者は寄り添うことが可能となっている。その様子は挿絵にも描かれている。



(TLG, 153)

境界線の消失は森を抜けたあとの二人の描写によって裏付けられることとなる。

“I’m a Fawn!” it cried out in a voice of delight. “And, dear me! you’re a human child!” A sudden look of alarm came into its beautiful brown eyes, and in another moment it had darted away at full speed. (TLG 154)

名前がよみがえったとたんに、お互いの人間と獣という境界線も再び出現し、子鹿は脱兎のごとく逃げ出している。この、子鹿が逃げ出したという事実により、名前の消失と再生が境界線の発生を決定づけているということが分かる。また、名前が個と個を分けており

距離を生じさせているというキャロルの認識もうかがえる。「子鹿が逃げ出す」という描写から、名前という境界線が否定や拒絶の心理を生じさせることも見いだせる。高山はこの場面について以下のように指摘している。

我々が名称と呼び、意味と呼びならわしているものとは、存在そのものとは何のかかわりもない、人間本位の約束事ではない。それらは世界に対して人間たちの方から押し付けていった名前であり意味に他ならないのだ、という『アリス』一流のこのテーマは、大げさに言うなら、言語とものの乖離についての、あるいは言語的存在足らざるを得ない人間が、あさはかな言語を介して、ついに非言語的ではない世界の意味を知ろうとする聖杯探求のむなしさについての、十九世紀後期からの問題の先取りとも言えよう。(45)

認識論からの分析だとアリスと子鹿の場面は高山の指摘の通りである。人間が生きている世界は、意図的につけられた名前と意味により構成され認識されている。キャロルは「人間本位の約束事」である名称を一時的に消失させることで、非言語的な世界の本来的なあり方、つまり、分けられていない世界を描き出しているのである。

キャロル作品は、先に取り上げた「名前」をはじめとして、絶対的に区別をされた物事の枠組みに問を投げかけ、またはその際に生じるゆらぎを遊ぶものとなっている。こうした作品形態から、キャロルがその先進的感覚を用いて、当時の人間社会が抱えていた問題を暗に表現しているということがわかる。また、彼が抱いていた問題意識はその先見性から、現代の我々が持つ感覚を用いてようやく理解が可能となっているのである。このように、キャロルは確固たるものとして理解されている物事に対して問を与える作風であるため、主たる分類として「ノンセンス文学」とみなされる。そのほか、これまでに「遊び」、「数学」、「視覚」、「論理」や「アイデンティティ」といった分野から研究がなされてきた。しかし、そのどれも現代メディアの視点が欠けている。キャロルの先進性を考慮すると、現代のデジタル技術を用いた「ヴァーチャル・リアリティ」をはじめとして、「動画」、「編集」や「デジタル」、そして「ネットワーク」といった現代的メディアの視点を持って、今一度キャロル作品を分析する必要がある。

第一章では、キャロル作品とその分類(ノンセンス)の歴史について論ずる。キャロル作品はこれまでに「ノンセンス」という言葉で分類され分析がなされてきた。この章の第一

節では「ノンセンス」が発生する仕組みを視聴覚的要素と関連づけながら、現代メディアの視点から情報を補い分析を行う。第二節では、『不思議の国のアリス』と、その基となった『地下の国のアリス』(*Alice's Adventures under Ground*, 1864)を、比較分析し、キャロルが文章作品に動的要素を付与し、先進的表現を意識していたことを明らかとする。第三節では第一章全体で明らかとなった情報を用いながら『不思議の国のアリス』のタイトルに含まれる“wonderland”の語に注目し、その世界観に迫りたい。

第二章では、第一章で扱ったキャロル作品というメディアが人間の感覚器官にもたらす影響を精査する。第一節では作品全体に登場する視覚や聴覚に関する語や場面をとりあげ、人間の知覚と関連づけながら分析を行う。第二節では、『アリス』の作品に顕著な“queer”の語の使用に注目し、キャロルが目指した人間の知覚への操作を掘り下げる。

第三章では、キャロル作品と具体的なメディアの特性を関連付け、キャロルがその作中で意図していた先進的発想を論証する。第一節ではキャロル作品に含まれるアナログ技術およびデジタル技術に起因する要素を、カメラの仕組みやヴァーチャル・リアリティの観点から検討する。第二節では、キャロル作品の「狂気」に注目し、彼が意識し、また表現していたものが現代のARやヴァーチャル・リアリティの世界であるという証明を行う。第三節ではキャロルが構築した世界観の中で、キャロル自身がどのように自己を表現していたか。また、それが現実世界にどのような影響をもたらしていたのかを、特に現代のアバターの仕組みと照らし合わせながら分析する。

第一章 「ノンセンス」と分類される『アリス』の変移と世界観

第一節 キャロル研究と作品の歴史

本節では、キャロルの文学作品の分類として挙げられる「ノンセンス」に焦点を当てる。既存の論を紹介しながら、彼の作品が「ノンセンス」の言葉のみで分類が可能であるかを検討したい。キャロル作品がノンセンス文学であるという一般的な認識を、現代メディアの視点を交えて再考することを目的とする。初めに、キャロル作品が一般的に分類され、また認識されているノンセンス文学について説明を行う。

第一項 「ノンセンス」とは何か

キャロルの文学作品は、一般常識のレベルや既存の研究、書籍の筆者紹介部分や注釈⁶において、ノンセンス文学と分類される。キャロル作品とノンセンスとの関連性における先行研究として、高橋は「さて、ノンセンス文学の三大古典はと問われれば、まずルイス・キャロルの『アリス』、つぎに『マザー・グースの唄』、そしてエドワード・リアの『ノンセンスの絵本』と答えるのが常識^{コモン・センス}であろう。」(16)と記している。ここで、キャロル作品がノンセンスの「古典」であるとし、「ノンセンス文学」であるということは自明であるように語られている。確かに、キャロルの作品におけるマザー・グースの歌をモチーフとしたキャラクターが登場すること⁷などを考えると、彼の作品がノンセンスの要素を含むことは明らかである。また、高橋は社会性や身体性を交えて「ノンセンス」の語の定義づけを行う。

このような《センス》に《ノン》を投げつけるのが《nonsense》にほかならない。

それは《五感》による《知覚》や身についた《勘》を否定し、《正気》と《分別》に

⁶ 以下は『アリス』に記載されている筆者であるルイス・キャロルについての紹介文である。キャロルの散文も韻文も“nonsense”として分類されている。After the publication of *Alice's Adventures in Wonderland* (1865) and *Through the Looking-Glass* (1871),... In addition to his two nonsense classics, he also published several books of nonsense verse, including *Phantasmagoria and Other Poems* (1896), *The Hunting of the Snark* (1876) and *Rhyme? And Reason?* (1882); numerous books of puzzles and games such as *The Game of Logic* (1887); and towards the close of his life, a long children's novel in two parts, *Sylvie and Bruno* (1889, 1893). (i)

⁷ ハンプティ・ダンプティ(Humpty Dumpty)やハートの女王(the Queen)など。

異議を申し立て、知的《観念》や社会的《意味》をかき乱し、とりわけ言語の《意味》を脱却させることによって、人間存在の《方向》感覚を狂わせるのである。《センス》とは秩序であり、秩序とは意味付けの体系だとすれば、そのような体系を解体するのが《nonsense》だと言ってもよい。(14)

高橋が指摘するように、「ノンセンス」は人間の五感に働きかけるため、キャロル作品が「体験可能」な世界となるのである。また、その働きかけの方法が、常識や感覚といったセンスを「否定」や「狂わせる」ものであるために「ノンセンス」となるのだ。一般的な小説の構成という点に「ノンセンス」の要素を見出す場合、『シルヴィとブルーノ』の冒頭だと、“—and then all the people cheered again...” (247)と、物語の始まりであるにも関わらず、「ダッシュ」および“and”の接続詞から文章が開始されている。つまり、話の途中から物語が開始している。また、歓声が起こっている場面であるということもわかる。話の途中から始まっている上にすでに何らかのイベントが進行中といった表現により、物語の起承転結といったセンスが解体されているのである。また、マルコム(Noel Malcolm)は、キャロル作品に関して、ノンセンス文学の「起源」の観点から以下の指摘をしている。

“THERE ARE TWO COMMON BELIEFS about the literary genre of nonsense poetry in England, and both of them are false. The first holds that nonsense poetry was the exclusive product of the nineteenth century, more or less the creation of Edward Lear and Lewis Carroll.”(1)

ここで、「イギリスではキャロルの作品がノンセンス詩の「起源」として考えられている」ということは誤りであるとしつつ、“...[N]onsense poetry which was to find its finest examples in the works of Edward Lear and Lewis Carroll.”(14)と、リア(Edward Lear, 1812-1888)とキャロルの名を挙げ、彼らの作品がノンセンスの「代表」であると指摘している。これらの研究から、キャロル作品がノンセンスの「起源」ではないにしても、「ノンセンス文学」であるという一般性は証明できよう。

このような一般的な認識に加え、キャロル自身、子どもからの要求である、“There will be nonsense in it!” (AAW, 5) といった発言に応えた作品作りを行っているという点

からもそのノンセンスな作風が明らかである。『ウィズダム英和辞典第四版』では、「ノンセンス」は「ばかげた物；ばかげた考え〔発言，行動〕…無意味な物；意味をなさない物〔言葉〕」(1358)と定義される。『アリス』の作品では、実際にこのような意味で“nonsense”の言葉が用いられることもある。例えば以下のような場面である。“[A]nd how funny it'll seem, sending presents to one's own feet! And how odd the directions will look! Alice's Right Foot, Esq. Hearthrug, near the Fender, (with Alice's love). Oh dear, what nonsense I'm talking!” (AAW, 17) ここでは、アリスが自分自身に対してなんと「ばかげた」ことを言っているのかと自問している。また、同様の「ばかっている」といった表現として『シルヴィとブルーノ』では“Nonsense!”, said Sylvie very decidedly: and gave their names in Doggee.” (SAB, 331) こうした表現は文字通り「ばかっている」といった意味で用いられている。辞書での定義はあくまで「ノンセンス」に関するものであり、そのため、単純に“nonsense”の言葉を用いるだけであつたり、ばかげた言葉や無意味な言葉を羅列するだけではノンセンス文学とはならないということを留意する必要がある。次に、ノンセンス文学の既存の定義について「ゲーム」との関連性を中心に確認していく。

第二項 「ノンセンス文学」が持つゲーム性

コンテキストとノンセンスの関係性について、『アリス』の本編解説が行われる Introduction 部分で、ホートン(Hugh Haughton)は、“To read the Alice books is to plunge into a world of narrative distortions and nonsensical explanations...” (x) 『アリス』を読むことは、ノンセンスで無意味な歪曲した世界に飛び込むことだと述べている。ここでの“distortions”(ねじれ)の単語に注目すると、「ノンセンス文学」の世界が「センス」とはまるでつながりのない世界ではなく、基準がありながらも少しずれてしまったものであるということがわかる。藤井も『ルイス・キャロルとノンセンス文学』において、「「アリスの世界」は、あり得ぬ空想の世界ではなく、当時の子どもたちの、日常生活を「ゆがめ」、「変形」したにすぎない。」(54)と同様の内容を述べている。しかしながら、藤井の論においては「ゆがめられた世界」が現代メディアの概念や技術と結びつくことはなく、「ノンセンス」な世界であると結論付けられている。「ねじれ」や「ゆがみ」と関連して、後にも取り上げるが、『アリス』の作品をけん引する言葉の一つに“queer”がある。この語は、語源に「ず

れ」といった意味を持ち、キャロルの文学作品中、特に『アリス』で使用される。こうした“distortions”や“queer”といった言葉が、キャロルが作り出すノンセンス文学の核となるのである。

既存の研究や認識では、キャロル作品における言葉遣いや登場人物、場面の展開におけるノンセンス性に注目が集まっており、そうした世界観と現代メディアの特徴との関連付けが不十分なものとなっている。シューエル(Elizabeth Sewell, 1919-2001)は、『鏡の国のアリス』におけるアリスのセリフ“*He talks about it just as if it was a game!*” *thought Alice.*” (TLG, 184)を基に「ノンセンス」とキャロル作品について「ゲーム」の観点から分析している。

‘Just as if it was a game’ – suppose it is a game Could Nonsense be an attempt at recognizing language, not according to the rules of prose or poetry in the first place but according to those of Play? I do not mean here the simplest forms of games of energy and horseplay, but the more highly developed and complicated types of play. (25)

ここではキャロル作品が持つ「ノンセンス」は、言語を用いた高度かつ複雑な「ゲーム」であると説明されている。シューエルが「ノンセンス」と結びつける「ゲーム」は規則に属する遊戯であるため、単純に体を使うものや騒ぎふざけるもの⁸との区別を行っている。しかしながら、言葉や論理の高度な構築性や規則における無秩序から、身体やそこに備わる感覚を切り離してしまうと「体験」や「体感」に属する「ゲーム」が失われてしまう。彼女の理論では、「臨場感」や「没入感」を伴うビデオゲームとそれに関連する技術と関連づけて論じられることはない⁹ため、ゲームが持つ人間に人工的にリアリティを感じさせる要素の視点が欠けていると言える。シューエルは、「ゲーム」の定義について以下の説明を行う。

⁸ カイヨワの『遊びと人間』で説明される「遊び」の分野であれば、「パイディア」(即興と歓喜との原初的な力)に属するものである。

⁹ Finn-Henning Johannessen の“*Alice in Wonderland: Development of Alice’s Identity within Adaptations*”ではビデオゲームの *American McGee’s Alice* に触れているが、書籍の『アリス』とゲームのアリスのストーリーの違いを挙げるだけにとどまっている。

A GAME: the active manipulation, serving no useful purpose, of a certain object or class of objects, concrete or mental, within a limited field of space and time and according to fixed rules, with the aim of producing a given result despite the opposition of chance and / or opponents. (27)

彼女は、このような制限や規則とキャロル作品の特徴を照らし合わせ、「ノンセンス」とは知性を働かせる「ゲーム」であると述べている。また、「ノンセンス」な「言語ゲーム」の特徴は以下のように述べられる。

‘There is only one aspect of language which Nonsense can be said to disorder, and that is reference, the effect produced by a word or group of words in the mind.’ It is the sequence of references which is disordered by Nonsense, if the familiar sequence of events in everyday life is to be taken as the standard of order and sense. (38)

つまり、「ノンセンス」がもたらす無秩序は、単語や語のまとまりが精神に与える効果の部分であり、規則ありきでそこから逸脱することが「ゲーム」な「ノンセンス」なのである。とも述べている。また、シューエルは物事それ自体の「変化」や「消失」、「置き換わり」といったゲームの参加者が操作不可能な要素を「夢」と分類し「ゲーム」と区別して考える。変化や消失と結びつく「夢」は以下の場面に描かれる。

“By-the-bye, what became of the baby?” said the Cat. “I’d nearly forgotten to ask.” “It turned into a pig,” Alice answered very quietly, just as if the Cat had come back in a natural way. “I thought it would,” said the Cat, and vanished again. (AAW58)

これはアリスとチェシャ猫(the Cat)との会話である。「赤ん坊が豚に変身した」といった会話の後に、チェシャ猫は消えている(vanished)。シューエルは、こうした場面は「変身」や「消失」は「夢」に属する「ノンセンス」と分類し、「ゲーム」から除外する。シューエルは韻文を中心に規則と結びつく「ゲーム」な「ノンセンス」の分析を行っている

るが、散文の場面もそうした規則ありきの逸脱が見られる。

The Professor was back in a moment: he had changed his dressing-gown for a frock-coat, and had put on a pair of very strange-looking boots, the tops of which were open umbrellas. "I thought you'd like to see them," he said. "These are the boots for horizontal weather!" (*SAB* 253)

教授(The Professor)はフロックコートを着た正装をしておきながらも、「水平天気用」の傘付きのブーツを履いている。正式な服を着ることで規則に厳格さを与えながらも、本来手に持って垂直運動に対して使用されるべき傘を足に履くブーツに装着することで逸脱が付加されている。

キャロルの表現はすべてにおいて、こうした規則と逸脱による「ノンセンス」で表現されているというわけではない。シューエルによると、以下の場面はクローケーの「ゲーム」を行っているが、同時にクローケーとしてのそもそもの規則が成り立たないために「夢」と「ゲーム」双方の特徴が表れていると説明される。

Alice thought she had never seen such a curious croquet-ground in her life: it was all ridges and furrows: the croquet balls were live hedgehogs, and the mallets live flamingoes, and the soldiers had to double themselves up and stand on their hands and feet, to make the arches. (*AAW* 73)

アリスはクローケーの「ゲーム」を行うが、そこで用いられる道具とゴールゲートがすべて生き物であり自分の意志で動く。つまり、物が「変化」する。クローケーとは球技であり、競技者は槌で球を打ち、ゴールゲートを通すことを目指す。こうした規則がありながら上記の場面では道具とゴールゲートが競技者の意志とは関係ないところで、勝手に動くために「ゲーム」として成立していない。しかしながら、アリスは依然としてクローケーを行っている。先の教授の服装との違いは、総合した正装という「規則」の中に異物として「水平天気用」の傘が紛れ込んでいたが、このクローケーの場面では、「規則」の枠組みそのものが生き物であるがゆえに動き、変化しているのである。つまり、規則という枠組みが消失することでそれは「ゲーム」ではなくなるのだ。

シューエルは「規則の消失」に焦点を当てるがゆえに、『アリス』で描かれる「ゲーム」と現代のオンラインゲームに共通する二点の特徴の見落としが生じている。一つ目は、「ゲーム」の場や要素を「参加者」が構成すること。二つ目は、「夢」が持つ現実性、つまり「体験」と結びつくゲーム性である。現代の「オンラインゲーム¹⁰」の特徴を考えると、これら二つの要素を踏まえた上で参加者たちは「ゲーム」を行っていると言える。クローケーの場や道具も「自律的な参加者」としてとらえると、アバター(自分の分身)を操作して「参加することそれ自体」をゲーム化¹¹する、現代のメタバース¹²との共通点も見出すことができる。このメタバースを利用したゲームは規則や目的が希薄なため、厳密には「ゲーム」ではないが、ゲームとして存在している。つまり、このクローケーにおいて、フラミンゴはマレットの役をプレイし、兵士はゴールゲートをプレイしているのだ。アバターは、ネットワーク上でサービスが提供する外観を組み合わせ、利用者が自由に作成可能である。そのため、ネットワークが持つ「匿名性」に加え、外観を自由にできることから、性別¹³、人種、果ては人間であることから自由になる。また、アバターは「自分の分身」であるため、「参加体験」そのものにゲーム性が生じる。

当時や既存の考え方では「ノンセンス」の言葉が、キャロルの作品定義を行う上での限界であった。現代メディアの観点から、キャロル作品の「ゲーム」に分類される表現や場面展開を改めて観察すると、知覚が関連する遊びであり、コンピュータを用いた「ゲーム」の萌芽がほのめかされる。次節では、『不思議の国のアリス』と、その基となった『地下の国のアリス』を比較検討しながら、キャロルが現代メディア的表現を付加した事実を明らかにする。

¹⁰ 現代ではコンピュータを用いたものを「オンラインゲーム」と呼称しているが、仕組み自体は「TRPG (Tabletop role-playing game)」としてコンピュータ登場以前から存在していた。

¹¹ 『セカンドライフ』(*Second Life*, 2003) や『どうぶつの森』(*Animal Crossing*, 2001-2020) シリーズが挙げられる。

¹² 館他監修による『バーチャルリアリティ学』(2013)での定義は以下の通りである。①3次元のシミュレーションに空間(環境)を持つ。②自己投射性のためのオブジェクト(アバタ)が存在する。③複数のアバタが、同一の3次元空間を共有することができる。④空間内に、オブジェクト(アイテム)を創造することができる。

¹³ ネットワーク上で男性が女性のふりをする「ネカマ」、あるいはその逆の「ネナベ」といった言葉もある。

第二節 地下の国から不思議の国への移行における相違点

キャロルの作品、『地下の国のアリス』は、1864年に彼がアリス・リデル(Alice Liddell)とその姉妹に語って聞かせた即興で語った物語を手書きの本に記し、のちにアリスへ贈った作品である。その一年後に加筆修正した作品を、『不思議の国のアリス』として出版している。本節では、『地下の国のアリス』から『不思議の国のアリス』へと改められた際の、二つの作品のテキスト上および、コンテキスト上の差異と共通性それが生じる仕組みを明らかにしたい。特に、キャロルの作品を彼の嗜好と関連付けながら、視覚的および聴覚的要素の面から分析する。

『地下の国のアリス』で、キャロルの視聴覚への嗜好が読み取れる一文として、““[W]here is the use of a book,” thought Alice, “without pictures or conversations?””(AAUG 249)といったものがある。キャロル作品を視覚的要素から語る上で引用されることの多いこの一文は、『地下の国のアリス』の冒頭におけるアリスのセリフであり、キャロルが絵と会話に重きを置いていることをアリスの語りによって表現している。岡によるキャロルの聴覚優位性(205)に関する指摘や、キャロルの私生活上での写真や蓄音機とのかかわりも、彼の趣味嗜好を裏付けるだろう。また、アリスという個人の、しかも子ども向けの物語から、大人を含めた不特定多数の人間に向けた出版物となった点において、安井は、「『不思議の国のアリス』が目指したものは、子どもが読んでも大人が読んでもおもしろい物語として生まれ変わらせたかったということだと思います。」(「軌跡」2)と指摘している。一般大衆向けの「おもしろさ」が意識された際、キャロルが重視していた「絵と会話」といった、視覚的要素と聴覚的要素は特に注目すべきであろう。

『地下の国のアリス』と『不思議の国のアリス』における単語レベルの差異としては、前者では“...when a white rabbit with pink eyes ran close by her.”(AAUG 249)と表現されているが、後者においては“when”の後の位置に副詞の“suddenly”が追加されている。大幅なレベルの修正に関しては、「ねずみのしっぽの尾話」が、前者と後者では違う内容となっている。また、前者は四章立てであることに対し、後者は十二章立てとなっており語数と言えば二倍ほどより長い物語となっている。こうした、文章量の違いといった点から、『不思議の国のアリス』は子どもだけでなく大人の読者も意識されていると見なすことができる。また、『不思議の国のアリス』において追加されたエピソードを分析することで、両作品におけるキャロルの意図と表現の違いが明らかとなろう。

上記二作品における比較分析として、テキストに焦点を当てた先行研究は存在しているが、単語や文の変更による意味やニュアンスの違いといった、テキストレベルでの比較による差異を明らかにするといった段階にとどまっている。そのため、そうした差異により生じたコンテキストの変化や原因を検討する必要があるのだ。

アリスという特定された子どもという対象へ向けて物語を作った場合と、不特定多数かつ大人の読者が含まれる対象へ向けて物語を作った場合、どのような差異が生じているだろうか。本節では、テキスト上に現れた差異におけるキャロルが意図したコンテキストを視覚と聴覚を鍵としながら明らかにしたい。

第一項 聴覚的要素を加えた表現

『地下の国のアリス』の冒頭において、退屈したアリスがお姉さんの本を覗き込む場面がある。その際に、アリスは、先に引用した以下のセリフを述べる。“[W]here is the use of a book, thought Alice, without pictures or conversations?” (AAUG 249) これは後の『不思議の国のアリス』においては“where”が“what”へと変更されている。安井は「副詞が名詞に変更されたということで、副詞のぼんやりした概念が輪郭のはっきりしたパキッと名詞の概念に置き換えられています。」(「軌跡」5)と分析している。つまり、副詞の“where”を用いる場合“the use”が存在している前提で、「どこに益があるのか(いやない)」といった反語となっている。これが“what”へと変更されることにより、“the use”そのものを問う「何の益があるのか(いやない)」といった文となり、絵も会話もない本の“the use”(益)のなさが“what”の概念を使うことにより強調されているのだ。こうして、キャロルは本における絵と会話の重要性を主張しているのである。

また、キャロルの作品では、会話文だけでなく、実際の発話要素も作品に関わってくる。例えば作中における彼の言葉遊びの一種で、ネズミの尾(tail : teɪl)とお話(tale : teɪl)といったような、同音異義語を用いたかけことばといったものである。つまり、キャロル作品における会話の重要性を分析する際は、文学作品としての分析と同時に、実際に発話した際の聴覚的要素もあわせて考察していく必要がある。

前述の「本における絵と会話の重要性」に関する一文は、『不思議の国のアリス』では、コーテーションが付け加えられている。『不思議の国のアリス』においては以下の通りである。

[S]he had peeped into the book her sister was reading, but it had no pictures or conversations in it, “and what is the use of a book,” thought Alice, “without pictures or conversations?” (AAW9)

安井は『『地下の国のアリス』ではアリスが考えたことが自由間接話法の形式でコーテーションなしに出てきますが、『不思議の国のアリス』ではアリスの考えたことはダブルコーテーションで囲まれており、本文から独立するスタイルを取っています。』（「軌跡」5）と述べている。ここでは、アリスの思考が本文から独立しているという点に加え、キャロルが主張する本における会話の重要性の面からも考える必要があるだろう。ダブルコーテーションは会話文やスピーチ文であることを示し、この記号を用いることで、『地下の国のアリス』では地の文であったアリスの心の中の声が会話寄りのものになっていると言えよう。

このように、冒頭の一文における単語の変化とコーテーションの有無だけでも、キャロルの意図や価値観の一端を読み取ることができる。同時に、この修正を行うことで、彼が自身の作中での会話部分を増やしているというメタ構造も明らかとなる。

キャロルは、『不思議の国のアリス』の刊行にあたり、コーテーションを追加することで聴覚的側面を強調している。彼は、文字による会話文だけでなく、実際に発話を行うことで意味が生じるような修正も加えている。音による聴覚要素が追加された箇所に関しては以下のものが挙げられる¹⁴。

“I wonder if I shall fall right through the earth! How funny it’ll seem to come out among the people that walk with their heads downwards! The antipathies, I think—” (she was rather glad there was no one listening, this time, as it didn’t sound at all the right word) “— but I shall have to ask them what the name of the country is, you know. Please, Ma’am, is this New Zealand? Or Australia?”
(AAW11)

¹⁴音の強調は行われているが、例外として、アリスがウサギ穴を落ちて着地する際の音が *bump* から *thump* のように、有声音から無声音へと弱められている。着地場所も *a heap of sticks and shavings*(小枝と削りくず)から *sticks and dry leaves*(小枝と枯葉)といったようにクッション性が増している。

この一文において、“I” から始まり“heads”までは『地下の国のアリス』も『不思議の国のアリス』も同じ文章である。“downwards”においては、『地下の国のアリス』では“downward”と形容詞であったものが副詞へと差し替えられ、“walk”の動詞が強調されている。『地下の国のアリス』と比較すると、動詞を修飾する副詞の使用も増加しているが、その点については後で取り上げる。その語の文では、アリスが、“antipodes”(対蹠地：地球の裏側)と“antipathies(反感)の語を言い間違ふ場面が挿入されている。この言い間違いは一種の言葉遊びとなっており、“antipodes”の音は発音記号で表すと“æntípədiːz”であり、“antipathies”は“æntípəθiːz”である。安井も指摘するようにこの二つの単語の音の違いは“diː”と“θi”の最小対立であるミニマルペア(「軌跡」7)となり聴覚的に似た単語となっている。こうした似た音を持つ単語に関しては、『不思議の国のアリス』のタイトルにある“wonderland”と『地下の国のアリス』のタイトルにある“under ground”も“wonder”と“under”を比較すると“w”の子音が異なるミニマルペアである。こうした様式で、実際の音を用いた要素が『不思議の国のアリス』では追加されている。また、ダブルコーテーションから始まる“but 以下の文も『不思議の国のアリス』で追加されたものである。アリスの心の声が描かれることで、会話要素が増していることが読み取れる。次節は、キャロルが重要視するもう一つの要素である、絵をはじめとした視覚的要素について確認する。

第二項「動き」の強調

本項においては、キャロルが聴覚的要素と同様に重要視していた視覚的要素、特に登場人物や場面が持つ「動き」について分析する。本節の冒頭でも軽く触れたが、『不思議の国のアリス』へと加筆された際、動詞を修飾する副詞が追加される場合がある。例えば、白ウサギ(the White Rabbit)が登場する際は、“suddenly”が付け加えられ、“So she was considering”で始まっていた静的な場面から転じて、ウサギが走るといった動的な場面となる個所を修飾している。

キャロルと「動き」の関係性について、伝記を紐解くと、彼が関心を抱いていたテーマに「芝居」と「汽車」が挙げられている¹⁵。ガッテニョ(Jean Gattégno)は以下のように述

¹⁵ 当時、英国国教会において観劇は宗教的に悪とされていたが、笠井は「キャロルにとって、演劇とは、それが健全なものであれば人の心を高揚させ、純粋な喜びを与えるものであった。」(37)と指摘する。

べている。

キャロルは生涯を通じて芝居好きだった。生きが이었다といってもいい。子どものころ、彼は弟や姉妹のために、ありとあらゆる種類のゲームを考察してはいっしょに遊んだ... それだけではなく芝居をつくって楽しませた... ちなみに、汽車もまたキャロルがその後も長いこと関心を抱いたテーマである。(357)

芝居の形態に関しては、前節でとりあげた聴覚的要素を含み、キャロルが関心を持つことは自然である。また、芝居とは演者の演技という動作を内包している。こうした芝居の要素と汽車を視覚要素から考察すると、共通して「動き」を持つことが考えられるだろう。また、高山は「川の流れ」という「動き」についても指摘している¹⁶。

「幼いころのマーザー川と運河、そしてクロフトのティーズ川、後にオックスフォード大学時代のアイシス川.....と、キャロルの生涯につきまとい、たとえば『鏡の国のアリス』では作品中に波立つ川のさし絵を入れるまでに固定観念と化したこの流れゆく水のテーマを取り上げた伝記はまだないけれども、これは単にぼくの思いつきなのだろうか。」(18)

こうした「芝居」、「汽車」「川」といったキーワードから、キャロルの「動くもの」への関心を見出すことができよう。

キャロルの「動き」への関心が端的に表れる場面としては、アリスの肉体における大きさの変化が挙げられよう。以下は『地下の国のアリス』および『不思議の国のアリス』において、アリスの肉体が急激に拡大する場面とテニエルによる挿絵である。

“now I’m opening out like the largest telescope that ever was! Goodbye, feet!” (for when she looked down at her feet, they seemed almost out of sight, they were getting so far off,) (AAUG 253)

¹⁶ 高山は、キャロルと川の流れについて指摘しながら、「運動」ではなく、その反対の「停止」の欲望を持っていたと分析している。

“Now I’m opening out like the largest telescope that ever was! Good-bye, feet!”
(for when she looked down at her feet, they seemed to be almost out of sight, they
were getting so far off). (AAW16)



(AAW16)

両場面とも、伸び縮みする望遠鏡(telescope)を例としてアリスの肉体が大きくなっていく様を表している。違いとしては、『不思議の国のアリス』では“seemed”のあとに“to be”が挿入されることで客観性が増している。アリスの意見や感覚だけではない、事実による巨大化といった意味を付加することで「動き」を強調していると言える。また、安井は、両場面においてアリスの右足の住所が異なることを指摘する。

『地下の国のアリス』ではただ単に The CARPET(絨毯)となっていたのが、
Hearthrug, near the Fender(暖炉前 床上 炉格子 隣り)とアリスの足が暖炉近くまで伸びているという情景が思い浮かぶように変更されています。(「軌跡」13)

『不思議の国のアリス』では、アリスの右足の場所について、より詳しい情報が記載されることで、彼女の足が暖炉の前というより遠くの場所まで伸びていることが表現されている。このように、同様の場面を描きながらも、細かな修正により、『不思議の国のアリス』では「動き」が強調されていることが読み取れるのである。

『不思議の国のアリス』刊行の際、元となった物語がより「動き」を持ったものへと修正されたことに関して、細かな変化として、動詞の修飾を取り上げてきた。大きな変化としてはコーカス・レース(Caucus Race)のエピソード追加が挙げられる。なお、こうした加筆に関しては既に安井による研究結果が以下の表としてまとめられている。

第十二章 アリスの証拠	第十一章 パイを盗んだのはだれだ	第十章 ロブスターとカドリール 【前半に重なるところが十数行】	第九章 ニセウミガメの身の上話【前半と後半追加】	第八章 女王様のクロッキー・グラウンド【後半追加】	第七章 きちがいティイー・パーティー【追加】	第六章 ブタとコショウ【追加】	第五章 イモムシからの忠告【一部修正】	第四章 ウサギがかわいそうなビルを送り込む 【一部修正】	第三章 ネズミのしっぽの尾話【違う内容】 コーカスレースと長いお話【後半加筆・追加】	第二章 涙の池【微修正】	第一章 ウサギの穴に落ちて【微修正】	献辞 (冒頭の詩)【追加】	『不思議の国のアリス』
	パイを盗んだのはだれだ	ロブスターのカドリール	ニセウミガメの身の上話	第四章 女王様の	【なし】		第三章 イモムシからの忠告	ウサギがかわいそうなビルを送り込む	第二章 長いお話 ネズミのしっぽの尾話	涙の池	第一章 ウサギの穴に落ちて	【なし】	『地下の国のアリス』

(『ハンドブック』49)

コーカス・レースとは、『不思議の国のアリス』第三章において、涙の海に落ちて濡れてしまったアリスと動物たちが体を乾かすために競争を行う場面である¹⁷。この場面は、『地

¹⁷ caucus とは「議会」を表す言葉であり、始めと終わりと勝者があいまいな競争を描くことで、政治風刺が行われていることが注としてつけられている。

下の国のアリス』だと“‘I only meant to say,’ said the Dodo in a rather offended tone, ‘that I know of a house near here, where we could get the young lady and the rest of the party dried, and then we could listen comfortably to the story...’” (AAUG 261)といったように、近くの家でネズミの尾話を聞くといったものである。この場面に関して、安井は、『地下の国のアリス』から『不思議の国のアリス』に加筆をするときに、個人的な体験を極力削るという方針があったようで、この個人的出来事を物語の中に挿入するという選択肢は排除されたようです。(『ハンドブック』40)と指摘している。この指摘に関して、「近くの家で休憩する」から「競争」へと加筆修正されたという点において、「動き」の観点を加えて検討する余地があるだろう。

第一章でも扱ったが、『不思議の国のアリス』において加筆されたコーカス・レースは以下のものである。

First it marked out a race-course, in a sort of circle, (“the exact shape doesn’t matter,” it said,) and then all the party were placed along the course, here and there. There was no “One, two, three, and away!”, but they began running when they liked, and left off when they liked, so that it was not easy to know when the race was over. (AAW26)

コーカス・レースとは、円のようなものを参加者たちは好きな時に走り始め、好きな時に走り終えるレース(競争)である。「動き」の観点から考えると、参加者たちが走って競争を行うことで『地下の国のアリス』と比べ運動性が増したことが明らかである。

第三項 視覚方言と視覚詩

これまで、キャロルが重要視していた視聴覚的要素について分析してきた。彼は、作中でこれら二つの要素を同時に表現することもある。その表現方法の一つとして、視覚方言(eye dialect)が用いられている。視覚方言とは *OED*¹⁸では、‘eye-dialect, unusual spelling intended to represent dialectal or colloquial idiosyncrasies of speech.’(629)と定義され

¹⁸ James A. H. Murray, et al., eds, *The Oxford English Dictionary* (2nd edition, Oxford: Clarendon Press, 1989) 本文中では *OED* と表記する。

る。

視覚方言とは、発音をそのまま文字記号としてつづったものである。つまり、視聴覚の融合した表現と言えよう。例えば『地下の国のアリス』で用いられているものが、“shure”の単語である。この単語は“sure”として用いられており、この単語が持つ“ʃúə”の“ʃ”の音を文字でそのまま表現している。本文中では、“shure then I’m here! digging for apples, anyway, yer honour!” (269)と扱われる。また、この一文においては、“yer” (your)も視覚方言である。この表現技法を用いることで、その発言を行った人物を特徴づけるとともに、その特徴と音を視覚的に表すことができるのである。『不思議の国のアリス』において、この“shure”の視覚方言のみ、正しいつづりの“sure”に直されている。

視覚と聴覚が融合された例としてネズミの尾話が挙げられる。これは、ネズミが演説を行う場面であり、先に述べた“tale”と“tail”のかけことばを用いられている。また、その文章自体をネズミの尾の形に配置することで、記述された文章そのものに「動き」を与えている。このエピソードは『不思議の国のアリス』においては第二章、『不思議の国のアリス』においては第三章に、それぞれ内容は異なるが同様の形式で描かれる。左のものが『地下の国のアリス』で、右が『不思議の国のアリス』である。

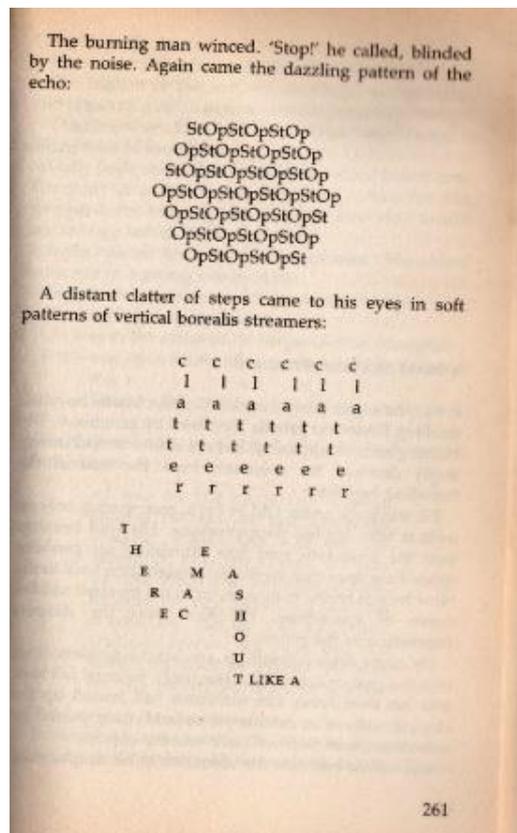
<p>We lived beneath the mat Warm and snug and fat But one woe, & that Was the cat! To our joys a clog, In our eyes a fog, On our hearts a log Was the dog! When the cat's away, Then the mice will play, But, alas! one day, (So they say) Came the dog and cat, Hunting for a rat, Crushed the mice all flat, Each one as he sat Underneath the mat, Warm & snug & fat - Think of that!</p> <p>(AAUG, 262)</p>	<p>"Fury said to a mouse, That he met in the house, 'Let us both go to law: I will prose- cute you.— Come, I'll take no de- nial: We must have the trial; For really this morn- ing I've nothing to do.' Said the mouse to the cur, 'Such a trial, dear sir, With no jury or judge, would be wast- ing our breath.' 'I'll be judge, I'll be jury; said cun- ning old Fury: 'I'll try the whole cause, and con- demn you to death.'"</p> <p>(AAW, 28)</p>
--	--

内容の違いを以下に記載する。

<p>We lived beneath the mat Warm and snug and fat But one woe, & that Was the cat! To our joys a clog, In our eyes a fog, On our hearts a log Was the dog! When the cat's away, Then the mice will play, But, alas! one day, (So they say) Came the dog and cat, Hunting for a rat, Crushed the mice all flat; Each one as he sat. Underneath the mat, Warm & sung & fat?</p>	<p>'Fury said to a mouse, That he met in the house, "Let us both go to law: I will prosecute YOU.--Come, I'll take no denial; We must have a trial: For really this morning I've nothing to do." Said the mouse to the cur, "Such a trial, dear Sir, With no jury or judge, would be wasting our breath."</p>
--	--

<p>Think of that!</p> <p>(AAUG 262)</p>	<p>“I’ll be judge, I’ll be jury,”</p> <p>Said cunning old Fury:</p> <p>“I’ll try the whole cause, and condemn you to death.”</p> <p>(AAW28)</p>
---	---

こうした表現技法は視覚詩と呼ばれるもので、文章でありながらも同時にその文章が絵を描いたものとなっている。近年だとベスター(Alfred Bester)の『虎よ!虎よ!』(*Tiger! Tiger!*)などに見られる。



(261)

『不思議の国のアリス』の文章ではコーテーションが追加され、会話文として表現されていることも確認できる。つまり、『地下の国のアリス』の時点でも視覚情報が意識された文章作品であったが、『不思議の国のアリス』に移行することで、聴覚的表現も重視されたことがわかる。キャロルは文章に会話文を用いることで聴覚要素を付与し、その文章自体を

絵のように配置することで視覚効果を高めているのである。

第四項 文学を超えた何か

これまでに見てきたように、キャロルは、文学作品という文字記号により表現されるメディアにおいて視覚と聴覚を重要視していた。彼の時代よりさらに過去にもまた、共通した特徴を持つ作品がある。序論でも取り上げたが、E. ダーウィンは、視覚に関わる用語を多用し、またイラストや詳細な注を挿入しながらそのタイトルが示すように植物に関する詩をつづっていた。そして、現代では、アッテンボローがその表現を映像作品として表現していた。

E. ダーウィンが生きた時代には、「映画」のメディアは登場していなかった¹⁹。現在の映画と同様にスクリーンに映し出すタイプのもので、世界初の映画とされる、『工場の出口』は1895年のものであり、キャロルが死去する3年前となる。E. ダーウィンに関しては映画以前の時代であり、キャロルに関しては映画を観たといった記録は残っていない。しかし、当時には、像を動かすことができる幻灯機が存在していたことを考慮すると²⁰、彼らが「動画」的な発想を持ちえた可能性も見えてくる。

キャロルの『地下の国のアリス』および『不思議の国のアリス』を比較検討することで、彼が作品において重要視していた視聴覚という要素が明らかとなった。それは、それぞれの作品の冒頭において「絵も会話もない本に何の意味があるのか」といった一文により表現されていた。彼は、単に会話や挿絵の多い物語を目指していたのではなく、作品に「動き」を与えることで視覚的効果を高めていた。キャロルの作品は、文学でありながらも、聴覚要素をもち、また動きのあるものとなっている。こうした表現技法は、キャロルが先進的発想を持ちながら、文学を超えた作品作りを行っていた裏付けとなるだろう。どのような作品作りであったのかについては、具体的なメディアとの関連づけながら第三章にて分析を行う。メディアの発達した今、現代人の感覚を持って彼の作品の位置づけを行う必要があるのだ。次の説では、『不思議の国のアリス』へと移行した結果、「不思議の国」と

¹⁹ 1893年、エジソンがキネトスコープを一般公開。

²⁰ Imholtz August A Jr.が Phantasmagorical Notes and a Grammar of Ghosts, The Hosei University Economic Review, 2011. において、キャロルが幻灯の舞台観劇を行った記録と、“Phantasmagoria”との関連について分析している。

はどのような世界観となったのか、「不思議」の言葉に注目し分析を行う。

第三節 “wonderland”とは何か

本節では、キャロルの作品、『不思議の国のアリス』(*Alice's Adventures in Wonderland*)のタイトルにある、“wonderland”およびそこに含まれる“wonder”といった単語を鍵とし、キャロルの描き出した「不思議の国」とはどのような「不思議」を持った世界かということ进行分析する。「不思議」とは、「思議べからず、つまり、通念では納得できない、の意」と定義される。つまり「不思議」とは、思考という「動作」と、その思考を試みた人間の知識や経験では解明できない「動作結果」といった複合された意味合いを持つ。“wonderland”とは“wonder”(不思議、驚異)と“land”(土地、国)により構成される単語である。*OED* 記載の意味としては“a. An imaginary realm of wonder and faery. b. A country, realm, or domain which is full of wonders or marvels.”(495) といったものである。実際には羽の生えた妖精といったものは登場せず、また、“wonderland”の単語自体は『不思議の国のアリス』のタイトルに掲げられているにもかかわらず、物語の終わりに二度登場するだけである。つまり、タイトルでは取り上げられているものの、“wonderland”自体の具体的な説明は乏しいものとなっているため、何が「不思議」であるのかを明らかにする必要がある。「不思議」や「驚異」といった意味を持つ“wonder”という語に焦点を当てながら文脈を読み解くことで、“wonderland”がどのような国であったのかを明確にしたい。“wonder”を分析することで、キャロルをとりまく世界に対して彼が、「不思議である」と感じていたことや、逆説的に彼の「常識」を明らかかなものとする。

第一項 「問い」タイプの“wonder”および“wonderland”

『オックスフォードワードパワー英英辞典』(*Oxford Wordpower Dictionary*)によると、“wonder”は以下のように定義される。

[intransitive, transitive]

wonder (about sth)

to want to know sth; to ask yourself questions about sth

[intransitive, transitive]

wonder (at sth)

to feel great surprise or admiration

[noun]

wonder

a feeling of surprise and admiration

(828)

動詞の意味は疑問や、驚きの感情を表現するものである。人間が対象について思いを巡らす「思案する」動作を行う際、“wonder”という語が用いられる。また、対象となる物事が「思案」では説明ができないほど知識や経験の枠から外れている、もしくは自己の知識や経験から距離を持っていると判断されたとき、「不思議に思う」“wonder”となる。中核となる意味は、自分の知識や経験、想定範囲外の物事に対し思考する「動作」であり、さらにそこに「想像以上の物事に対する称賛」といった肯定的な意図が含まれる場合もある。

*OED*によると、“wonderland”の単語の最初の使用例はウォルコット(Wolcot もしくは作家名として Peter Pinder, 1738-1819)の風刺作品『ジェームス・ブルース』(*James Bruce*, 1790)とされる。キャロルが 1866 年に用いるまでは“wonderland”についてその他の使用例が記載されていないため、一般的なものではなかったとも考えられる。キャロルの使用以降、1894 年、1902 年、1903 年と使用例が増えていく。*OED*には記載されていないが、ウォルコット以降キャロル以前のものとしては、シラー(Friedrich von Schiller, 1759-1805)による詩、『憧れ』(*Sehnsucht*, 1801)におけるドイツ語による使用例が挙げられる。

..... Einen Nachen seh ich schwanken, Aber ach! der Fährmann fehlt. Frisch hinein und ohne Wanken, Seine Segel sind beseelt. 一艘の小舟が川で揺れている、 ああ、だが、船頭は乗っていない。 思い切って乗り込め、ためらわずに、 渡りに舟とはこのことだ。
--	--

<p>Du mußt glauben, du mußt wagen, Denn die Götter leih'n kein Pfand, Nur ein Wunder kann dich tragen In das schöne Wunderland.</p>	<p>自分を信じ、思い切ってやるほかはない、 運を天にまかせよう、 奇蹟だけがおまえを救い出す、 あの憧れの美しい国へと。</p> <p style="text-align: right;">(訳:喜多尾道冬)</p>
--	--

詩の内容は、タイトルに『憧れ』とあるように、暗く冷たい現実世界に生きながら、理想とする世界である“Wunderland” (wonderland)への憧れをつづったものである。キャロルが、このシラーの詩を見聞きしていたことについては記録に残っていないが、“Wunderland” (wonderland)が意味するものは「どこか別の世界」であるということは確かである。一般的な“wonder”の用法や、シラーの詩の中での用法といった観点から考えると、“wonderland”という語には、日本語訳のタイトルに用いられる「不思議」あるいは「驚異」といった意味だけでなく、キャロルの理想とする世界像といった意味も含まれることとなる。

“wonderland”の単語がタイトルに用いられることとなった理由の一つとして、『不思議の国のアリス』の物語の原型である『地下の国のアリス』 (*Alice's Adventures under Ground*)に注目すべきであろう。これは、『不思議の国のアリス』の出版の一年前である1864年に、キャロルがアリスのモデルとなったアリス・リデル(Alice Liddell)とその姉妹に語って聞かせた物語をまとめたものである。キャロルが言葉遊びを好んだという点から考え、二つのタイトルを比較してみると、“under”と“wonder”では、“wonder”の初めのwの子音以外は/ʌndə/となるため聴覚的には同じ単語である。また、音節も“under”は un・der と二音節であり、“wonder”も同様に won・der と二音節である。このようにして、似たような音を持つ単語で言葉遊びを行っている。“ground”と“land”では/a/と/æ/の共通するア系母音および、ndの部分で脚韻を踏んでいるといった点で共通点が生じている。そして、“under ground”と、“wonderland”では強弱強の語のリズムも共通している。このように、『地下の国のアリス』から『不思議の国のアリス』へとタイトルを変更するにあたり、その他の候補から「不思議の国」を採用した理由として、“under ground”と、“wonderland”の音が似ているといったことが考えられる。

『地下の国のアリス』も『不思議の国のアリス』も共通して、ウサギの穴を落ちることで物語が始まり、そして地下の世界を舞台とする。『不思議の国のアリス』において、主人公

であるアリスは、そのウサギ穴を落下しながら “I wonder how many miles I’ve fallen by this time?”(AAW 10)といった発言を行う。ここでの wonder の用法は「何マイル落ちたか」といった具体的な距離や数字について思案を表すものとして用いられている。また、アリスは落下を続けながら、“I wonder if I shall fall right *through* the earth!...” (AAW 11) といった発言も行う。ここでの“wonder”も思案するという動詞の意味をもちながら直後の if による「もし~だったらどうなるか」という仮定の条件が加味され、「もし地球を突き抜けてしまったらどうなるか」といったアリスの問いが表現されている。この思案に関するアリスの予想としては“...it’ll seem to come out among the people that walk with their heads downward!”(AAW11)つまり、アリスは足を下にして地球の反対側に空いた穴から飛び出すため、その地表に立っている人間と逆向きとなるのである。こうした状況描写は知識や経験、地球上の物理法則といったものからかけ離れた、いわゆる「ノンセンス」と呼ばれるものとなるだろう。ノンセンスに関しては高橋が「体系の解体」(14)と定義していたことを確認しておきたい。キャロルが作品中で用いる“wonder”という「問い」は常識(センス)への問いかけであり、つまり、ノンセンスの感覚を発生させる一つの方法なのだ。そして、その問いの結果が人間のセンスを超越したものであった場合「不思議である」といった感覚を生じさせるのである。「もし穴に落ちて地球の反対側に出たらどうなるか」といった“wonder”は、個人の知識や経験から答えを導き出す「思案」のレベルをこえ、ノンセンスの要素が加味された説明することのできない「不思議」な要素となりえる。この問いに関しては、投げかけられた“wonder”によって地球の重力や空気による摩擦といった秩序体系が崩壊しているのである。

仮に、地球を貫通する穴があり物体がそこに落ちて反対側へ通り抜けると仮定した場合、地球の中心までは重力が働くため加速していく。中心を通り過ぎると今度は中心に向けた重力が働くため物体は減速しながら入った穴とは反対側の地表へと近づいていく。こうした物体が減速しながら落下するといった現象は、“...the well was very deep, or she fell very slowly, for she had plenty of time as she went down to look about her and to wonder what was going to happen next.” (AAW10) といった、アリスのゆっくりとした落下運動の描写からも確認できる。ここから、実際の物理法則を伴うリアリティと前述の「頭を下向きにして歩く人達」といったノンセンスが組み合わさっていることが確認できるだろう。万有引力という、確固とした物理法則へ問いかけを行うことで不思議の国の構成要素としているのである。

“wonderland”を構成する“wonder”は、こうした自分に対して問いかける「～だろうか」という思案や、思案や問いに対する常識的な答えが出ないものとなる不思議から成り立っている。このような思案タイプの問いかけは、『鏡の国のアリス』では、“Which do *you* think it was?” (TLG240) といわゆる第四の壁を突破する形式で、作者から読者自身へも行われている。こうした記述方法から、「どうだろうか」「不思議ではないか」といった問いかけや、そこから生じるノンセンスは、単なるおとぎ話の構成要素ではなく、人間社会に対するキャロルの何かしらの問い、もしくは疑問ともとらえられるかもしれない。

キャロルは、作品の中でアリスを冒険させ、「不思議な」つまり問いに満ちた世界である“wonderland”を描き出している。アリスは、不思議と対になる「常識の世界」の役割を担うため、その基準から外れている不思議の国の住人とは考えや会話がかみ合わないことが多い。こうした構造におけるアリスのキャラクターについて、コーエンは、キャロル自身の投影がなされているといった分析を行っている。

... *Wonderland* emerges as an allegory of Charles's, not Alice's, journey, a journey beset by many pitfalls, a journey in search of none's identity (“Who are *you*?” “...” “I—I hardly know...”), a search for the right road, the one that will lead him to understand his impulses, to identify his sexuality and give it appropriate expression. (*Biography* 226)

コーエンが指摘するように、仮にキャロルがアリスに自己を投影していた²¹という点を考慮すると、『不思議の国のアリス』においてアリスが発する問いは、彼自身が抱いていた疑問とも言える。アリスがキャロルの自己投影であったかどうか、そしてそこにどのような意味があるのかといった点については第三章にて行う。次節では、キャロルの作品中での問いとその対象について、より詳細な分析を行う。

²¹ 高山も『アリス狩り』で同様の指摘を行っている。

第二項 逆転による問いと不思議

『不思議の国のアリス』の冒頭で、穴を通り抜け、逆さになるといった描写がなされている。また、続編である『鏡の国のアリス』においても、鏡というものは左右を逆さに映し出すものである。この「逆さ」はキャロルの作品における一つのテーマとなっている。実際に「逆さ」が表現されている場面として以下のものが挙げられる。

But do cats eat bats, I wonder? And here Alice began to get rather sleepy, and went on saying to herself, in a dreamy sort of way, 'Do cats eat bats? Do cats eat bats?' and sometimes, 'Do bats eat cats?' (AAW 11)

アリスは穴を落下しながら、「猫はこうもりを食べるだろうか」といったことに関して、思案タイプの“wonder”を使いながら思いを巡らせている。現実世界の法則としては個体の大きさ等を考慮しても猫がコウモリの捕食者となるであろう。しかしながら、穴に落ち「不思議の国」へと足を踏み入れたことで猫とこうもりの関係性が逆さとなっていることが見て取れる。この場面から考えると、キャロルの“wonder”観と「逆さ」との関連性が見えてくる。「逆さ」にすることで生じる主従の逆転や、存在しないはずのものに存在が与えられるといった、経験や知識による推測を超越した“wonder”(不思議)を生み出している。コーエンは、“‘Oh dear, that won't do at all,’ said Mr. Dodgson. ‘I don't approve of birthdays and I never give birthday presents and so I can't give you this book.’ ... ‘you shall have it as an *un*-birthday present and that will make it all right.’” (Biography 310)といった、キャロルの実生活における誕生日とそうでない日が反転しているエピソードがあると紹介している。キャロルは誕生日という概念を受け入れないと述べており、「非」誕生日プレゼントを贈っている。こうした彼の誕生日に関する思考は、『鏡の国のアリス』の登場人物であるハンプティ・ダンプティ(Humpty Dumpty)のセリフに表れている。

Humpty Dumpty continued thoughtfully, as he crossed one knee over the other and clasped his hands round it, 'they gave it me—for an un-birthday present.'
'I beg your pardon?' Alice said with a puzzled air.
'I'm not offended,' said Humpty Dumpty.

‘I mean, what is an un-birthday present?’

‘A present given when it isn’t your birthday, of course.’ (TLG 185)

ハンプティ・ダンプティは非誕生日プレゼントについてアリスに説明を行っているが、一方でアリスは戸惑っている。ここでは、“wonder”という語は直接的には用いられていないが、アリスが困惑しながら「なんとおっしゃいましたか」と、たずねている様子から理解不能な物事に対する問いが生じていることがうかがえる。

こうした逆転の構造は、キャロルの個人的な趣味であった写真術とも関連性が見られる。写真とは被写体が反射する光をレンズに通し、上下左右が反対となった像を焼き付ける技術である。原始的なカメラは小さな穴をレンズの代わりとし、暗い箱の中に被写体を結像する。

『不思議の国のアリス』が展開される際、アリスは穴に落ち、現実の感覚や法則とは逆転した世界に突入する。こうした物語の構造とカメラの仕組みとを照らし合わせると、共通点が見出せる。こうした逆転に関しては高山も訳者注にて、「これからあとアリスが出会う人物たちが皆、アリスに「好き」の反「対」の感情を持つことを予めアリスが予感しての言い間違いだったとするうがった説あり」（『新注』48）と述べているように、アリスと他の登場人物たちとの対話はかみ合わないことが多い。これは、アリスが迷い込んだ世界が、カメラの仕組みのように上下左右とも逆転してしまっているためと言えるだろう。

キャロルの“wonder”には、こうした言葉の主従や、落下に伴う物理的逆転、誕生日でない日を祝うといった「図と地」(figure and ground)の反転—対象物と背景を倒置させる—の要素が含まれている。不思議の国においては、「ある」と「ない」といったものもあべこべに逆転する。アリスが茶会の場所に到着した際の三月ウサギ(March Hare)、帽子屋(Hatter)そしてヤマネ(Dormouse)との会話である。

The table was a large one, but the three were all crowded together at on corner of it. ‘No room! No room!’ they cried out when they saw Alice coming. ‘There’s plenty of room!’ said Alice indignantly, and she sat down in a large arm-chair at one end of the table. ‘Have some wine,’ the March Hare said in an encouraging tone. Alice looked all around the table, but there was nothing on it but tea.

‘I don’t see any wine,’ she remarked.

‘There isn’t any,’ said the March Hare. (AAW60)

アリスの発言にもあるように、空席があるにも関わらず席なしと言われている。また、そこには存在しないにも関わらず、アリスはワインを勧められる。ここでは、言葉をその文字通りに解釈する「リテラリズム」の言葉遊びが行われている。ここで、「ある」と「ない」の逆転現象に注目したい。アリスが勧められたものは“some wine”というワインであってこれは「ワインをいくらかどうぞ」といった意味ではなく、文字通り「サムワイン」という名前のワインなのである。これに対しアリスが“any wine”(ワインなどない)といった意味で否定の any を用いているが、これも文字通りにとらえられてしまうため、「エニーワイン」などない、つまり三月ウサギがワインを勧めた際の言葉に“any”は存在しないと言われてしまうのである。このワインをすすめるといった行動に関しても、アリスの年齢を考慮すると奇妙な光景である²²。デイ(Charles William Day)は、レディにワインをすすめる際のマナーとして“Do not ask any lady to take wine, until you see that she has finished her fish or soup.”(38)と記している。アリスが遭遇したお茶会では、魚料理もスープも存在しないのだが、それでもなおレディが着席した直後にワインをすすめるのは順番として間違っているのである。ワインをすすめる相手もタイミングも変則的なものとなっているのだ。

こうした、“no room” および “any wine” に関しては、前述の「非」誕生日プレゼントのように、物事を文字通りにとらえることで、無であったものやネガポジのネガであったものに存在を与えているのである。また、テーブルマナーの観点から考えても逆転とは言わないまでも、順序に関する操作が見て取れるだろう。次節では、“wonder”と結びつきのあるもう一つの単語を取り上げる。

第三項 ずれによる問いと不思議

キャロルが用いる“wonder”は法則や順序といった逆転現象と結びついていた。彼は、社会において常識とされ、また、変わることがないと考えられている物事に問いを投げかけ

²² 『不思議の国のアリス』ではアリスの年齢は明言されていないが、その後の作品『鏡の国のアリス』では ‘I’m seven and a half exactly.’ と述べているためこの時点では7歳程度だと推測される。

ている。この問いは「変化」という形で描かれる。前節で取り上げたように、彼の作品中で、文法、物理法則、「ある」と「ない」といった存在に関する物事の枠組みが変化している。

キャロルの作品中ではこうした問いが生じるような変化が描かれる際に形容詞“queer”が用いられることがある。“queer”という語は「曲がっている、斜めである」といった語源を持ち、そこから「普通ではない」という意味が生じている。つまり、「ずれ」の要素を持った変化とそこから生じる問いが描かれるのだ。人間社会における常識、法則や順序に“queer”な「ずれ」を与え、通常のものから変化させることで、「不思議である」といった感覚を生じさせているのである。つまり、逆転現象によって“wonder”を生じさせたように、“queer”の「ずれ」によってもそのような「問い」を生み出しているのだ。「通常」と考えられるものと比較し、「ずれ」た世界がどのような点がなぜ奇妙であるのかと思考を巡らせるといった点で“queer”と“wonder”の語が結びついてくるのだ。

下記はアリスが不思議の国に迷い込み、“queer”という語を用いながら自分自身が変化してしまったのではないかと問うている場面である。

‘Dear, dear! How queer everything is to-day! And yesterday things went on just as usual. I wonder if I’ve been changed in the night? Let me think: was I the same when I got up this morning? I almost think I can remember feeling a little different. But if I’m not the same, the next question is, ‘Who in the world am I? Ah, *that’s* the great puzzle!’ (AAW17-18)

この場面では“queer”を用いながら、不思議の国に迷い込んでからの奇妙さ、つまりアリスが体験していた日常とのずれについて言及している。また、そうしたずれの原因について、アリスは冒頭の落下時と同様に“wonder”と“if”を用いて、「仮に～だろうか」と自問自答を行っている。ここでの問いは、自分自身が一晩で変わってしまったのではないかというものである。自己の連続性に“queer”を伴う変化を与えることで、問いを生じさせている。こうした変化と問いに関しては、アリスとイモムシ(the Caterpillar)との会話に表れる。

‘but when you have to turn into a chrysalis—you will some day, you know—and then after that into a butterfly, I should think you’ll feel it a little

queer, won't you?"

'Not a bit,' said the Caterpillar.

'Well, perhaps your feelings may be different,' said Alice:

'all I know is, it would feel very queer to me.' (AAW41)

アリスはイモムシに対して成長の過程において、一度さなぎになり、その後蝶となることは“queer”ではないか、と感覚のずれの有無を問うている。イモムシは、前節で取り上げた逆転と同様に、アリスに「反対」する存在なので、少しも“queer”ではないと答える。イモムシは成長過程が人間と異なり、完全変態を行う。卵から幼虫が生まれ、そしてさなぎになり、その中で一度液体となりその後成体となる。一度肉体が溶けてなくなるといった、全く人間と異なる成長過程を行うのだ。人間の場合、肉体が溶けることは死を意味し、またその際の自己という意識のあり方に疑問が生じるだろう。このため、アリスは感覚に「ずれ」が生じないかと問うのである。イモムシの肉体の変化における感覚と、人間の肉体の変化における感覚という異なる二つのものを同列に語ることで、「私」は「私」であるといった確固たるアイデンティティを、「問い」の領域に移動させるのである。キャロルは、社会において変化しないと考えられ、受け入れられている物事に“queer”な「ずれ」を与えることで問いを生じさせているのである。

『不思議の国のアリス』とタイトルにあるように、作中においてアリスの言動を通して、キャロルの問いと不思議が作品をけん引している。人は未知の事象に触れ、思案を巡らせ、判断領域をこえた際に、不思議であるといった感覚を覚える。キャロルは、そうした感覚の領域をこえたものや、通常感覚とは逆転したものを描くことで不思議を描き出していた。タイトルの“wonderland”という単語はアリスが目覚まし物語が終わる場面、つまり“wonderland”から日常に戻ってきてから初めて用いられる。また、“wonderland”という語は、不思議の国の登場人物から発せられた言葉ではなく、アリスの姉が用いているのみである。人間は夢を見ている間それが夢であるとは気づかないように、“wonderland”にいる間はその世界が“wonderland”だと気づかないのだ。そのため、“wonderland”の「不思議」が不明瞭なものとなっていたのである。

キャロルは、通常であれば常識として片付けられてしまう感覚、順序、物理法則や空間を意図的に逆転させ、またずらすことで“wonder”を生み出していた。こうした操作が常識の不安定さを露呈させているのである。主となる登場人物であり、「常識」の世界の住人で

あるアリスが、“wonderland”の人物や現象と遭遇することで、“wonder”という問いが生まれるのだ。キャロルは、夢と現実、時間と空間、自己と他者、「ある」と「ない」といった存在など、絶対的に明確に区別されていると人々が信じている枠組みに対し、問いを投げかけることで「不思議の国」を作り出しているのである。

本節では“wonder”という語に注目しその単語と文脈を中心とした分析を行い、既存の法則や順序に対する問い立てが行われていることが明らかとなった。そこには「逆転」や“queer”の語が表していたような「ずれ」との結びつきが存在している。次の章ではそうした「ずれ」の感覚がどのような影響を持つのかを明らかにする。

第二章 キャロル作品と人間の感覚

第一節 キャロル作品における知覚操作と認知介入

本節は、キャロルの作品中での、人間の知覚を操作するような描写とそれに伴う認知への影響を明らかにする。観点として、「遊びの理論」の「ミミクリ」を知覚操作に関する描写に、「イリンクス」を認知介入に関する分析に用いる。

キャロルが、脳や精神の働きの分野に関心を寄せていたという事実は、彼が記した以下の文から読み取ることができる。

[B]ut it takes a great many lessons to convince us how indigestible some of our favourite lines of reading are, and again and again we make a meal of the unwholesome novel, sure to be followed by its usual train of low spirits, unwillingness to work, weariness of existence—in fact, by mental nightmare.
(*Mind* 19)

この一文は、人が好んで読む文章の一部には精神に悪影響を及ぼすものがあると説明している。タイトルの“feeding”、文中の“meal”や“indigestible”といった単語が用いられているように、キャロルは読書を食事ととらえ、脳や精神の健康に良くない消化不良を起こすような小説もあるということを主張している。つまり、外部の情報が人間の内部に取り入れられ、その情報を処理する過程である知覚および認知活動が円滑に行われることの重要性

について述べているのである。

文学と精神的影響との関連に関しては、『不思議の国のアリス』の序詩“All in the golden afternoon”にも描かれる。この詩は、キャロルがリドル三姉妹(Lorina Charlotte Liddell, Alice Pleasance Liddell, Edith Mary Liddell)²³と舟遊びを行った場面を詩に描いたものであり、先にも取り上げたが、その中に“**There will be nonsense in it!**” (AAW5) といった一文がある。三姉妹の内の一人がキャロルにお話をねだる際に、「お話にはノンセンスが必要だ」と述べているのである。ノンセンスであるということは、文字通りセンスを否定するため、知覚と認知に対する操作である。この場面では、リドル三姉妹という子どもの立場にあるものが、知覚の安定を覆す作品を要求しているのである。「ノンセンス」が発生する仕組みは、先にも確認したように、知覚に異常を生じさせることと、人間が蓄積してきた認知の定型である、「常識」を覆すことである。このように、知覚と認知の安定が覆される際に、「ノンセンス」の感覚が生じるのだ。また、「ノンセンス」については、キャロルの著書名からも読み取ることができる。*Alice's Adventures in Wonderland*のタイトルには“wonder”(不思議)の言葉が採用されている。“wonder”(不思議)とは理性や常識では解明できないこと、つまり、各個人の知覚や認知といったセンスの外側にあるものであることはすでに確認した。こうしたタイトルの一単語からもキャロル作品の世界観がうかがえる。

『心を養う』において、精神的健康に良い読書を意識する反面、「ノンセンス」を用いて精神活動に混乱を与える執筆活動を行うことは矛盾しているようにとらえられる。「混乱」といった言葉は、危険をはらむが、あくまで、享受者である子どもの、「お話にはノンセンスが必要だ」という要求にこたえるものである。それらが今日も読み継がれているという事実を踏まえると、キャロルの作品は危険なものではなく、「遊び」の範疇にとどまっている。彼の著書の一つにあるタイトルの、「不思議」という言葉が示すように、「未知なるもの」との遭遇における混乱といった程度にとどまっている。こうした感覚の混乱といった、知覚の操作とそれに伴う認知への介入を生じさせる作品要素を分析する。

²³ 『不思議の国のアリス』の主人公であるアリス (Alice) のモデルとなったアリス・リドル (Alice Pleasance Liddell) とその姉妹である。

第一項 キャロル作品と遊びの理論(眩暈)

キャロル作品には、危険なものではないが人間の知覚と認知を混乱させる性質が備わっている。この性質を分析する材料として、「遊びの理論」が挙げられる。ロジェ・カイヨワ (Roger Caillois, 1913-1978)は『遊びと人間』(*Les jeux et les hommes*)において、「遊び」を理論的に分析している。彼は遊びを四種に分類しており、それらは、アゴン(競争)、アレア(偶然)、ミミクリ(模擬)、イリンクス(眩暈)といったものである。

それぞれアゴン [Agon ギリシア語、試合、競技]、アレア [Alea ラテン語、さいころ、賭け]、ミミクリ [Mimicry 英語、真似、模倣、擬態]、イリンクス [Ilinx ギリシア語、渦巻] と名づける。これら四つはいずれも明らかに遊びの領域に属している。サッカーやビー玉やチェスをして遊ぶ(アゴン)。ルーレットや富くじに賭けて遊ぶ(アレア)。海賊ごっこをして遊んだり、ネロやハムレットを演じて遊ぶ(ミミクリ)。急速な回転や落下運動によって、自分の内部に器官の混乱と惑乱の状態を生じさせて遊ぶ(イリンクス)。(44)

遊びの分類のうち、イリンクスに注目すると「器官の混乱と惑乱の状態」といった説明がなされている。これは知覚に異常が生じ、認知不全に陥っている状態であり、キャロルの作品が分類される「ノンセンス」の感覚と共通している。

先にも取り上げたが、シューエルも「ノンセンス」とキャロル作品についてゲーム、つまり遊びの観点から分析している。

All we need at the moment is the suggestion that Nonsense can be looked at as if it were a game. We will play our own game on those terms, and hope to see in time who plays the game— Lear, Carroll. the reader of Nonsense, the mind enquiring into Nonsense processes, or perhaps all of these together. (42)

彼女は、キャロルが用いる「ノンセンス」に分類される言葉が夢のように脈絡がないものではなく、むしろ秩序的かつ論理的なものであるとしたうえで、それゆえにゲーム性を持ちうると述べている。また、ゲームの遊戯性について“The range of playthings is limited

to those things which man can control, either inside or outside himself.” (28)とも述べている。

キャロル作品のノンセンス性に対するシューエルの主張は、キャロルが韻文に用いる言葉自体は論理的で明確なものということである。つまり、彼の作品はノンセンスと分類されながらも、その表現や読者に想起させる働きは、夢のように脈絡がないものではなく秩序立ち、規則が存在しているというものである。

また、彼女はキャロル作品の遊戯性についても触れている。この分析では、“hallucination”(幻覚)(29)や“violent emotions”(激情)(29)といった人間の認知や情緒に関わる言葉が用いられているが、これらの「通常ではない状態を楽しむ」要素であるイリンクスに分類される遊びへの考察が欠落している。さらに、遊びが人間によってコントロールされる必要性については述べているが、それを手放す悦びについては指摘していない。

シューエルの指摘は韻文箇所を中心として、キャロルが用いる論理的なノンセンスの言葉によって、読者が情景を明瞭に想起することができるといった段階にとどまっている。そのため、散文を含めたノンセンスな情景の描かれ方や、読者が情景を想起した際の反応といった観点が欠けている。彼女が指摘するノンセンスが属する遊び、特にイリンクスに分類されるものと人間との関係性の分析が必要である。

遊びの四分類のうち、アゴンとアレア、ミミクリとイリンクスがそれぞれ密接に結びつく。カイヨワは、ミミクリとイリンクスの結びつきについて、原始社会と仮面を例に以下のように説明する。

そこで彼は一時的に、恐ろしい力の化身となり、それを真似てみせ、それと同一化するのだ。が、やがて気が変になり、錯乱にとらわれ、自分が本当に、巧拙はともかく最初は変装によって懸命に似せようとしていた神そのものになったと信じる。
(148)

仮面を用いた模倣による自己の変容を試みることで、自己の同一性に関する認知に影響が生じるのだ。このように、ここでは模倣と憑依について語られているが、本稿ではこの憑依時に生じる眩暈の感覚に焦点を当て、その発生源である模倣についても併せて分析する。

イリンクスとは、人間の感覚を意図的に狂わせる遊びである。『遊びと人間』による詳しい定義は以下のものである。

イリンクス(Ilinx)-遊びの最後の種類にふくまれるのは、眩暈の追求にもとづくもろもろの遊びである。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い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、有無をいわず乱暴に、現実を消滅させてしまう。(60)

例えば、遊園地のジェットコースターやバンジージャンプでの遊びがこれに該当する。両者ともに、生身では到達しえない速度と落下の際の浮遊感を楽しむものである。また、その他の施設だと、ミラーハウスといった視覚情報の混乱を遊ぶものもある。これらは、知覚の安定を破壊した結果のイリンクスを生じさせる遊びであると分類できる。例えば、『不思議の国のアリス』では、「身体の変化」に速度を与えることでイリンクスの感覚を描き出している。主人公のアリス(Alice)の身体が急に巨大化した際に、彼女は以下のように発言する。“[N]ow I’m opening out like the largest telescope that ever was! Goodbye, feet!” (for when she looked down at her feet, they seemed almost out of sight, they were getting so far off,) (AAW16) ここで、アリスの体が“telescope”(望遠鏡)のように伸びているということがわかる。また、“they were getting so far off”と進行形が用いられている。通常では身体の成長を同時進行的に知覚することはないために、進行形の表現から変化の速度が急であることが読み取れる。こうした描写により、遊園地のアトラクションと同様の速度を伴った浮遊感が生じると考えられる。また、この変化により、アリスの認知にも変化が生じている。彼女は急に体が大きくなったために、自分の足と距離が生じてしまっている。その際に“Goodbye, feet”と発言しているが、この“feet”には冠詞の“my”がない。つまり、肉体が巨大化するという知覚が与えられたために、自分の肉体に対する認知が変容してしまっているのだ。

「イリンクス」は身体的運動だけでなく、視覚情報やある種の薬品の使用によっても生じる。ヘッドマウントディスプレイを装着し、崖から落ちる視覚情報のみで、実際の落下体験と同様に恐怖を感じ立つことができなくなる人などが例となるだろう。薬品は、脳や神経に直接作用し知覚を変容させる。それらは、特に大脳辺縁系や大脳新皮質に作用し、意図的に理性を失わせることで「遊び」の効果をもたらす。人間はこのようにして、知覚と認知機能に影響を与える遊びを行う。共通していることは「通常と異なる」ということ

である。

キャロルの作品は、遊園地での遊びのように実際に体を動かすことなく、文章を読むと
いった活動を通して、読者に「イリンクス」のような眩暈の感覚を生じさせる。これは、
現代における「3D 酔い」と似た現象である。「3D 酔い」とは、映像により脳に伝えられた
情報と、物理的現実との平衡感覚が一致せず、脳が修正を試みるために生じる症状である。
読者が持つ常識との不一致が生じるために「精神的眩暈」が起こるのである。

遊園地における落下と浮遊といった身体的感覚については、『不思議の国のアリス』では
そのほかに、物語の冒頭に端的に描かれる。“...Alice had not a moment to think about
stopping herself before she found herself falling down what seemed to be a very deep
well.” (AAW 10) これは、アリスが白ウサギ(White Rabbit)を追いかけた際に穴に落ちる
場面である。穴に落ちることは文字通り落下であるため、地に足をつけて生きる人間にと
っては、ジェットコースターと同様に知覚への異常が生じる。物語の導入部分に落下とい
うイリンクスの感覚を発生させる装置を用いることで、「不思議の国」という作品全体の知
覚描写のありようを決定づけている。人間が落下を経験する場合、落下速度と知覚、死の
危険性と恐怖の要素が関わってくる。

落下とは、高所から低所に引力の作用で落ちることであり、一定の加速度を持つ。また、
同時に位置エネルギーが発生するために、着地の際に、物体であれば破損し生命であれば
死の危険性がある。落下と遊びの関係性については、このように恐怖が関わってくる。恐
怖をはじめとして、ストレスを感じた際、脳は幸福感や安定性をもたらす特定の神経伝達
物質を分泌する。このために、「安全な」恐怖体験²⁴は遊びとなりうるのだ。当然のことだ
が、文学作品に物理的な落下は付随しないために、ここにも安全な恐怖体験が存在しうる
のである。こうした点から、身体的運動を伴わずイリンクスの感覚を生じさせているのだ。

アリスの落下の様子は以下のように描かれる。“Either the well was very deep, or she
fell very slowly, for she had plenty of time as she went down to look about her, and to
wonder what was going to happen next.”(AAW 10)アリスの落下はゆっくりしたもの
として描かれており、彼女には行動したり思考したりする時間が与えられている。このこと
は、知覚を表す動詞である“look”および“wonder”が用いられていることから確認できよ

²⁴ カイヨワは、「遊びの領域は要するに、計算された競争、限界のきめられたリスク、無
害なお芝居、生ぬるいパニックのために人為的にしつらえられたちっぽけな離れ小島のこ
ときものにすぎない」(145) と述べている。

う。“look”は“see”と比べ、行為者の注意や意識を使用する割合が多く、“wonder”は思考する動作であるために、ともに時間を要する動詞である。落下を数字で表すために、等加速度直線運動の式²⁵を適用すると、時速は約 290km となり、周りを見回したり、次に何が起こるか考えたりするほどの余裕はない。もっとも、物理的現実世界においては、次に起こることが死であることは明確である。こうした数字を出さなくとも、落下の時間は一瞬であり、速度が大きいことは当然とみなされる。アリスの落下は、そうした常識や予想に反した形式で描かれている。落下であることに間違いはないのだが、一般的に語られる落下運動とは異なるものとなっているのだ。また、ゆっくりとした落下の結果である彼女の着地は安全なものであり、落下運動に伴う破壊が生じることはない。

落下速度がゆっくりであることに注目すると、通常知覚される物理現象に操作が行われていると考えられる。この操作により、キャロルが描く落下は、それを模した何かに変容していると言える。ここから、カイヨワの理論の一つである、ミミクリの要素を見出すことができる。何かを模すというミミクリに始まり、その結果が眩暈を生じさせるためにイリンクスの感覚を生み出すのだ。

また、『シルヴィーとブルーノ』では落下とミミクリが同時に描かれる。

If we take a plunge-bath, and a man of great strength (such as myself) about to plunge into it, we have a perfect example of this science. I am bound to admit, "...that we need a man of remarkable strength. He must be able to spring from the floor to about twice his own height, gradually turning over as he rises, so as to come down again head first." (SAB 257)

教授(the Professor)が自身の発明品である“plunge-bath”の使い方について説明を行う場面である。“plunge”(飛び込み)とあるように、通常の風呂の入り方とは異なり、一度飛び上がってから風呂の水が溜まっている場所に飛び込むといったものである。自ら空中に飛び上がることで浮遊感を生み出し、そこにイリンクスが生じるのである。また、この風呂は一般的なものとは異なる形状である。

²⁵ $t = \sqrt{2hg}$ $v = \sqrt{2gh}$ $g = 9.80665$

“The A.T. hangs up the P. B. on a nail—thus. He then empties the water-jug into it—places the empty jug below the bag—leaps into the air—descends head-first into the bag—the water rises round him to the top of the bag—and there you are!”
(*SAB* 259)

風呂は袋状で吊るされた状態であり、そこに少量の水を入れ利用者は飛び込むのというものである。つまり「風呂を模した奇妙な何か」として描かれているのである。ここでは、風呂のミミクリから発生する精神的イリンクスと、その入浴方法における身体的なイリンクスの二種類を確認することができるのだ。

そのほか、イリンクスとミミクリの結びつきが描かれる場面としてはコーカス・レースが挙げられる。この場面では、水に濡れた登場人物たちが身体を乾かすために徒競走を行う。

First it marked out a race-course, in a sort of circle, (“the exact shape doesn’t matter,” it said,) and then all the party were placed along the course, here and there. There was no “One, two, three, and away!”, but they began running when they liked, and left off when they liked, so that it was not easy to know when the race was over. (*AAW* 26)

この場面は、徒「競争」であるためにアゴンとも関係してくるが、「競争」と名前がついてはいるものの、実際は「競争」に必要な条件である始まりと終わりが決まっていない。つまり、実際の競争を「模した」競争ごっことも言える何かが行われているのである。レース場のコースに関する説明も、「円のようなもの」とされ、競争の場を「模した」レース場風の何かとなっている。そのため、通常の「競争」に備わるべき要素である、規則と場が機能していない状態である。こうした状況で参加者は円のようなコースをそれぞれ勝手に走り始め、そして勝手に走り終わり、最終的には順位が決定される。「競争」の成立が不可能であるのに、実際に順位が決定される「競争」を行っているという矛盾が、知覚を狂わせ認知の安定を破壊するためにイリンクスを発生させると考えられる。

また、この場面では、カイヨワが指摘するように、ミミクリとイリンクスの結びつきが確認できる。このコーカス・レースの場面を遊びの用語で説明すると、競争であるアゴン

を模した遊びであるミミクリにより、めまいをもたらすイリンクスの効果を生じさせているのである。先述の通り、競争が持つアゴンの要素は、場と規則の機能不全により消失している。キャロルの作品は、こうした、「既知のものに似ているが何かが異なっている」といった感覚を生じさせるような「意図的に一部が変更された模倣」が描かれる。また、そうした形式での模倣により矛盾も生じている。そもそも、ミミクリとは「模倣」であるために完全なる「複製」ではない。そのためにこうした変更可能性を内包している。キャロルは、ミミクリに手を加えることによりイリンクスを生じさせているのである。

「複製」は「模倣」と似た属性であるが、カイヨワの定義には記載がない。しかしながら、複製とは模倣の度合いの領域に属するものであるため、ミミクリであると考えられる。

「複製」とそれがイリンクスを生じさせる場面もキャロル作品の中で確認することができるため、後程とりあげる。

第二項 キャロル作品とミミクリ(模倣)

キャロル作品は、知覚の安定を乱す遊びであるイリンクスの感覚を生じさせている。そして、それは模倣する遊びであるミミクリを発生源としており、またその模倣に関しては意図的に加工がなされている。「加工された模倣」に関して、先にも取り上げた人間の思考と現像に関するキャロルの詩“Photography Extra Ordinary”は代表的なものであろう。この詩では、四つの要素を持った文という構成が、その表現の強度を変えながら模倣されていた。この場面で写真機を用いているということを考慮すると、機械技術による複製ととらえることができる。もっとも、精巧さを目指した複製ではなく、加工が施された複製となっている。

こうした加工された模倣は彼の作品中で用いられる形容詞“queer”からもその意図をくみ取ることができよう。キャロルは文学作品を作成するに当たり、読者に「何かがおかしい」といった違和感を与えることがある。彼は、『不思議の国のアリス』および『鏡の国のアリス』において「変な」といった意味合いで“queer”の語を用いることが多い。この語は「斜め」や「ずれ」の意味を語源としているため、同じく「変な」という意味の“strange”は「外」を語源とするため意味合いが異なる。例えば、『不思議の国のアリス』ではアリスのセリフにおいて、“Dear, dear! How queer everything is to-day! And yesterday things went on just as usual. I wonder if I’ve been changed in the night?” (AAW 17) と表現さ

れる。ここでは、彼女が置かれている状況が昨日と比べて、今日が“queer”な「ずれ」を持った奇妙なものであることが説明されている。また、“wonder”といった単語も用いられ、彼女の通常の知覚では説明がつかない世界であることも確認できる。つまり、キャロルが描く「おかしさ」「奇妙さ」といった変な感覚は、“queer”が表すように、「全く異なる新世界」ではなく、常識や基準から少しずれたミミクリであり“queer”な世界である。この「ずれ」の感覚が、遊びの理論における知覚の混乱である「イリンクス」を発生させているのだ。

「ずれ」の感覚自体は、「模倣」と同じ属性である「複製」にも見出すことができる。複製とは模倣の度合いに完全性を持たせ、複製の対象となるものと同じものを作り出すことである。作中での複製は、例えば、『不思議の国のアリス』ではアリスのセリフにおいて、“Do cats eat bats? Do cats eat bats?” and sometimes ‘Do bats eat cats?’” (AAW11)といった、言い間違いの形式で表れる。“Do cats eat bats?”のセリフが複製される段階でミスが生じることで、「こうもりは猫を食べるか?」といった常識から逸脱した問いが生じている。複製というミミクリに操作が加えられることで、イリンクスの感覚が生じているのだ。また、複製に関しては『鏡の国のアリス』ではそのタイトルに「鏡」とあるように、像の反射がテーマとなっている。この左右が逆になり、同じ像を映し出す反射も光学的な複製の一種と言えよう。また作中に、トゥイードルダム(Tweedledum)とトゥイードルディー(Tweedledee)という外見が似た男達が登場する。彼らとの会話は以下の通りである。

“If you think we’re wax-works,” he said, “you ought to pay, you know. Wax-works weren’t made to be looked at for nothing. Nohow!” “Contrariwise,” added the one marked ‘DEE,’ “if you think we’re alive, you ought to speak.” (TLG 157)

トゥイードルダムが話した内容をトゥイードルディーが“Contrariwise”の単語を使い、先の発言と逆の内容を述べることを強調する。また、その後のアリスのセリフ、“Next Boy!” said Alice, passing on to Tweedledee, though she felt quite certain he would only shout out ‘Contrariwise!’ and so he did.” (TLG 157) に見られるように、意味もなく「逆に」が用いられることも確認できる。「逆に」といった内容について述べるためには、その対象となるものが必要である。しかし、トゥイードルディーは自分が起点となっているにも関わらず「逆に」と話し始めている。ここから、反射の元となる像のない複製という奇妙な矛

盾を読み取ることができる。もはや、模倣対象不在の模倣といった、ミミクリそれ自体に加工が生じたミミクリとなっている。つまり、ボードリヤール(Jean Baudrillard, 1929-2007)が提唱するような「オリジナルなき模倣」の状態を生み出しているのである。

キャロルが描き出す世界は、ノンセンスと分類されるように通常の知覚から逸脱したものである。そして、そうした知覚への異常は精神を害するような危険な領域ではなく、イリンクスと呼ばれる遊びが生じる。このイリンクスの感覚は知覚が混乱した際の眩暈の感覚を楽しむものである。

キャロルの作品はそのタイトルにあるように「不思議」なものであったり、「ノンセンス」なものであったり、また、“queer”の言葉で表現されるような奇妙さを持つ。そのため、知覚に影響を及ぼし、結果としてイリンクスの感覚が生じるのである。

遊びの種類である、「イリンクス」および「ミミクリ」を用いて分析することで、キャロル作品におけるフィクション性および、彼が抱いていた現実感が明らかとなる。次節では“queer”の語にさらに焦点を当てて分析を行う。

第二節 キャロル作品における“queer”が表す意味

キャロルの作品において、形容詞“queer”がたびたび使用される。特に、アリスが主人公として登場する『不思議の国のアリス』と『鏡の国のアリス』において、「普通ではない」といった意味を持つ語と比較しても頻度の高いものとなっている。“queer”はそれらの作中において“strange”や、“odd”といった「変な」あるいは「奇妙な」といった意味として使われている。

“strange”や“odd”といった語の具体的な登場回数と比較すると、『不思議の国のアリス』において“queer”は13回用いられている(queerestを含む)。一方で“strange”は5回、“odd”は1回となっている。『鏡の国のアリス』では、“queerly”を含む計8回であり、“strange”は3回、“odd”は“oddly”および、“oddest”を含む6回となっている。また、別作家の作品だと、例えばチャールズ・ディケンズ(Charles Dickens, 1812-1870)の『大いなる遺産』(*The Great Expectations*, 1861)は『不思議の国のアリス』の6倍ほどの単語数であるにもかかわらず、“queer”が用いられるのは“queerest”を含み5回である。

“queer”の語は「曲がっている、斜めである」といった語源を持ち、そこから「普通ではない」という意味が生じている。『オクスフォード英語語源辞典』(*Oxford Dictionary of*

English Etymology)においては *queer* の語源が下記のように記載されている。

queer kwɪər odd, strange XVI; out of sorts, drunk XVIII. First recorded from Dunbar and Gavin Douglas; identical in form with and perh. of the same origin as sl. †*queer* bad (XVI, Awdelay, Harman); poss. -G. *quer* cross, oblique, squint, perverse (MHG. *twer*; see THWART). Hence *queer* vb. quiz, puzzle, ridicule XVIII; spoil XIX. (731)

この説明より、「斜めの」(oblique)、「斜視」(squint)、「ひねくれた」(perverse)といった語源が並んでいることが確認できよう。こうした語源のアプローチから、作中での“*queer*”の用いられ方は、単に「変わっている」のではなく、物事を「斜め」に見る感覚を強調していると捉えられる。この感覚は、キャロルの作品の全体を通したテーマとなっている可能性がある。つまり、キャロルは、物事を少し「ずらす」ことによって、異常さを演出しているのである。このような人間の感覚に影響を与えるものに関しては、前節から分析の材料として用いていた、遊びの理論の一つである、「イリンクス」が当てはまる。イリンクスは、感覚を狂わせてめまいを伴う遊びであり、“*queer*”が持つ、物事を正面からではなく少しずらして斜めから見るといった態度と類似した点がある。このような作為的かつ感覚的異常を楽しむ姿勢は、既存のナンセンス文学理論と共通点を持つと考えられる。完全なる異常ではなく、理解可能な、もしくは理解可能であった要素を残しつつ、何かはずれてしまっている世界を描いているのだ。アリスの登場する作品には、“*queer*”だが同時にイリンクスの持つ快感がもたらされるといった奇妙な関係性が存在している。

“*queer*”の語の使用頻度の高さや、この語とアリスの感覚との結びつきに注目すると、キャロルがこの単語に対してなんらかのこだわりを持って用いていたことが考えられる。ただ単に「普通ではない」といった知覚活動ではなく、「ずれ」によって生じる何か特別な人間の感覚との関連性を考え、“*queer*”の語を用いているのである。

本節においては、キャロルの文学作品以外にも、関連性のある映画や絵画、および彼が撮影した写真も“*queer*”な感覚を分析するための材料として扱う。こうした視覚メディアやナンセンス文学理論を鍵としながら、“*queer*”という語が持つコンテキストでの働き、およびその発生のメカニズムを明らかにしたい。

第一項 “queer”とノンセンス

アリスが主人公である両作品において、キャロルは“queer”の語を繰り返し使用することで、彼女が冒険する世界が「普通ではない」様子を表現している。“queer”の「普通ではない」という意味は、斜めになっていたり、中心を外れていたり、ねじれたりしているといった「異常さ」を根底に持つ。キャロルが作中において“queer”を使用する際には、意図的に斜めであったり中心を外れていたりする、天邪鬼的な「ずれ」の感覚を表現しているのではないだろうか。アリスが登場する二作品で、登場人物との関係におけるちぐはぐさやもどかしさは、こうした“queer”な感覚から発生しているとも考えられるだろう。そこには「違う」のではなく「違わせる」といった意図が含まれている。つまり、作中で、「普通ではない」状況が描写される場合、それは何らかの意図を持って作り出された異常性なのである。キャロルの作品は、一般的な人間の常識をひねった言葉遊びと捉えることもできよう。では、キャロルの意図とは具体的にどのようなものか。一般的に「普通ではない」ものが表現される場合、それは創造というより「狂気」といったものになるだろう。キャロルの意図は、そのような精神的に危険な領域だったのか、それとも健全な、いわゆるイリクスの遊びを含んだ「創造性」であったのか。この点を明らかにするために、キャロル作品の要素の一つとされる「ノンセンス」とその理論を今一度確認したい。

第一章でも論じたが、創造的かつ計画的な奇妙さを持つキャロルの表現手法は、ノンセンス文学に分類される。高橋は、人間の感覚と照らし合わせながら下記のように定義する。

みずからの同一性を支える構造の解体にさらされたとき、人間は足場を失ったかのように一種のめまいを覚えるのが常である。だが、次の瞬間、人の示す反応は両義的である。一方では、人は自己の日常的な《センス》への侵犯者に対して憤激・罵倒・軽蔑を持ってこたえるだろう。そんなとき、「バカナ!」「ヤメロ!」「クダラン!」という意味で「ナンセンス!」と人は叫ぶ。しかし他方では、《意味づけの体系》の崩壊はいいようのない喜びをもたらす。・・・《nonsense》はまた、ただの《デタラメ》とも違う。ありようは、それは一方で確かに《デタラメ》あるいは《偶然》を母としながら、他方では《厳密》と《方法》を父とするのである。(5)

「厳密と方法」といった言葉を用いて、シューエルの規則と無秩序による「ノンセンス」

の立場をとりつつも、「一種のめまい」と表現するように、人間の感覚異常についても言及している。ノンセンスの感覚は、偶然の産物ではなく、それを生じさせるために計算されたものであるということが見えてこよう。これが、なんの脈絡もなく、ただ単に「普通ではないもの」が描かれていて、人々が異常だと感じるのであれば、それは「狂気」と呼ばれるのかもしれない。“queer”の語に含まれる創造性は、ノンセンスの理論が示すように、計画性を持った異常性といった点から説明可能であろう。

実際の“queer”の語の使用例をみると、例えば『不思議の国のアリス』において、下記のように用いられている。“Dear, dear! How queer everything is to-day! And yesterday things went on just as usual. I wonder if I've been changed in the night?” (AAW17-18) この文はアリスの発言であり、彼女の体が巨大化した際のものである。ここでは、「昨日」つまりアリスの過ごしていた日常と比較して、すべてが“queer”であると述べられている。このようなずれが生じるためには一定の基準が必要となる。その基準としては、「ヴィクトリア朝の一般的な教育を受けてきたアリス」が考えられるだろう。作中においても、“Come, there's no use in crying like that!” (AAW, 14) と自分自身を戒める様子や、“she was rather glad there WAS no one listening, this time, as it didn't sound at all the right word...” (AAW14) と表されるように、言葉の間違いやそれをとがめる他人の目を気にするといった行儀作法を身につけた少女として描かれている。不思議の国に迷い込んだことで、こうした教育を受けた一般的少女という基準点に“queer”なずれが生じているとアリスが感じているのである。

同時に、この“queer”が発生している原因が、環境ではなく、アリス自身が一晩で変わってしまったためではないかと疑っている点に注目したい。人間は異常を感知した際、その原因をどこに求めるだろうか。大きく分けて、自分自身かそれ以外(外界)といったものであろう。自分が異なっていると感じた場合、前述の高橋も指摘しているように、自己の正常性に対する信頼が喪失される。これも程度の問題が付随しており、致命的でない自己の破壊は快感を生み出す。この現象は、イリンクスといった遊びの理論においても分析されている。もう一方は、自己ではないもの、つまり他者を含めた外界がおかしいと拒絶するものである。この「外」の感覚は“strange”の意味合いのほうが強いものとなる。『オクスフォード英語語源辞典』において“strange”の語源は下記のように説明される。

strange streɪndʒ †foreign, alien; belonging to another place; unfamiliar,

unknown. XIII. Athetic-OF. *estrange* (mod. *étrange*) = Pr. *estranh*, Sp. *estraño*, It. *strano*, sb. *stranio*, *strangio*, Rum. *strain* :-L. *extrāneus* EXTRANEUS; cf. ESTRANGE, earlier †*strange* (Wycl., Gower). So **stranger** *strei · n^dʒəɪ* (arch.)foreigner; guest, visitor; unknown person XIV; new-comer XV. Athetic -OF. *estrangier* (mod. *étranger*) :-Rom. **extrā-neārius*, f. L. *extrāneus*; see prec., -ER². (874)

辞書によると、“strange”は、外国や外国人、なじみのないものといったものを語源に持つとされている。つまり距離を持った「外なるもの」である。“queer”と“strange”の二つの語の違いについては、“queer”は中心から「ずれ」ていたり「斜め」になっているものを表す。そして、“strange”は対象物と距離を持つ、「外のもの」といった感覚になるだろう。作中では下記のように用いられる。

[‘I’ll try and say “How doth the little—” and she crossed her hands on her lap as if she were saying lessons, and began to repeat it, but her voice sounded hoarse and strange, and the words did not come the same as they used to do. . . . (AAW19)

アリスが不思議の国に迷い込んだことで、“queer”だと感じているために、自分自身が何者であるかを確認する場面である。その際に声がしわがれて他人のようになっていると描写されている。ここで“strange”が用いられているのは、彼女自身の発言に“‘I’m certain! I must have been changed for Mabel!’” (AAW19) とあることから、アリスという基準からの「ずれ」のレベルではなく、友達のメイベル(Mabel)つまり完全に他人に変わってしまったと感じていることからではないかと予想できる。

第二項 現実認識における“queer”な「ずれ」

前述のアリスの発言自体は、『不思議の国のアリス』の第二章で発せられたものである。彼女が不思議の国に迷い込んでから、そう時間は経っていないと考えられるが、このような短時間で自己の同一性に疑問が生じるだろうか。免疫論の観点から考えると、人間は自

己を守り存続させるために、自分ではないもの、つまり非自己を攻撃するシステムが備わっている。免疫は、それを獲得するために敵となりうる外部のものを取り入れるという、一見すると矛盾した仕組みにおいて運営されている。もっとも、これは物質的側面からの話ではあるが、人間の精神面にもこのシステムは適用可能であろう。例えば、ひとりの人間が自己を保つために、他者を必要とするといったものである。アリスは自己を保つために、外界を否定し拒絶するのではなく、一度自己に疑問を持つことで、外なるものを取り入れる余地を生み出したのだ。

自分がおかしいのか、それとも自分以外がおかしいのかといった、現実認識に関する問題はキャロルにとっても重大なテーマの一つであった。先に取り上げた彼の日記で、狂気と正気そして夢と現実の、その区別について疑問を投げかけている。人間は夢を見ている際にそれに気づくことはなく、夢の世界は現実と同様に鮮明な姿を持つと考察されている。こうしたメモからも、キャロルが生きる世界やそこに生きる人間の現実認識に、“queer”ではないかといった疑問を投げかけていたとも考えられるだろう。

キャロル作品と関連性があり、かつ現実認識に関する問題が提起されているものとして映画『マトリックス』(*Matrix*)がすぐれた例となる。作中では実際にキャロル作品に関する言及が行われる。例えば、塚田のスクリーンプレイでは登場人物のセリフに、“Follow the white rabbit...” (14) や“Tumbling down the rabbit hole? Hmm?” (36) といったものが記載されており、『不思議の国のアリス』の登場人物である白ウサギや物語の構成が映画の要素に組み込まれていることが読み取れる。

劇中で主人公ネオ(Neo)は、彼が生活を送る日々が仮想現実であるということを知り、「目覚める」ための選択をする。この作品における人間は機械に管理され、カプセルに入れられ、脳に直接送られた情報を現実と認識し、生まれてそして死ぬまでそれに気がつかないといったディストピア世界に生きている。ネオはそれまでの日々と決別し、他の人々を救い出すために活動を始める。ネオが「目覚める」シーンは以下のように表現される。塚田のスクリーンプレイにおいて“*If you take the blue pill, the story ends, you wake up in your bed and believe whatever you want to believe. If you take the red pill, you stay in Wonderland and I show you how deep the rabbit hole goes.*” (38)と記載される。人間の現実とはそれぞれの脳内に存在するものであり、いふなればすべてフィクションである。つまり、上記の表現にもあるように、人は自らが信じる現実を現実と認識して生きている

と言えよう。監督のウォシャウスキー姉妹(Lana Wachowski、Lilly Wachowski)²⁶は、キャロルの作品から、“queer”な要素、後述するアリスと赤の王様(Red King)との関係性における人間の現実感における問題を感じ取り、『マトリックス』において表現していると考えられる。誰もが信じて疑わない常識への揺さぶりや、肉体の変容とアイデンティティを描くことで、つまり「違わせる」ことで人々の脳内に疑問符「?(question)」を浮かび上がらせることがキャロルの狙いであったのだ。こういった「ずれ」や「なじめなさ」、あるいは“question”が現代で性自認に用いられる“queer”の意味につながっていくと考えられる。物事を斜めに見る“queer”な感覚は、当然と思われている前提をずらすことで、新たな可能性を生み出しているのだ。

『マトリックス』においても描かれていた、現実認識に関する問題は、『鏡の国のアリス』において下記のように描かれている。

“He’s dreaming now,” said Tweedledee: “and what do you think he’s dreaming about?”

Alice said “Nobody can guess that.”

“Why, about *you!*”

Tweedledee exclaimed, clapping his hands triumphantly.

“And if he left off dreaming about you, where do you suppose you’d be?”

“Where I am now, of course,” said Alice.

“Not you!” Tweedledee retorted contemptuously.

“You’d be nowhere. Why, you’re only a sort of thing in his dream!”

“If that there King was to wake,” added Tweedledum,

“you’d go out-bang!-just like a candle!” (TLG 167-168)

アリスは、赤の王様の夢の中の登場人物であり、彼が目を覚ましてしまえば、もはや存在すらしないということになっている。ここに、先に紹介した、キャロルがメモに残していた、睡眠と覚醒といった構図が描かれている。アリスは何の疑問も持たずに自己の存在を認識していたが、実はそれは夢の中の事柄、さらにいえばアリスは他人の夢の一部にすぎ

²⁶ この両監督は、『マトリックス』撮影時は兄弟であったが、現在は性転換を行い姉妹となっている。

ないといったことが語られる。アリスは実在するのか、それとも他人の夢の一部にすぎないのか。この世界は目覚めている際のものなのか、それとも眠っている際のものなのか。眠っている赤の王の世界で、意識を保ったアリスを登場させることで、眠りと覚醒の区別があいまいとなっていると言えよう。また、この場合、アリスが王様の夢の登場人物だとしたら、彼女は結局のところ赤の王様自身となってしまうといった“queer”な問題も同時に考えられるだろう。キャロルの考察にあった夢と現実の区切りがあいまい性と同様に、自己とは何かといったことや、他者とどう区別をつけるのかといった疑問が、ここにおいて提示されているのである。

キャロル作品におけるアイデンティティに関する問題提起については、すでに多くの議論がなされている。アリスが自分が何者なのかわからなくなるといった場面や、「お前は何者だ」といった問いに答えられない場面を取り上げることで、人間のアイデンティティに関する危機が明確なものとなる。こうした精神的に危険な領域としての考察が存在すると同時に、“queer”が持つノンセンスな感覚に焦点を当てると、新たなキャロルの意図を感じられるかもしれない。「不思議の国は“strange”である」と距離を置いた拒絶を行うのではなく、「ちょっとずれているのではないか」といった自己の感覚に対する疑問の余地を残すことで、“queer”な感覚と快感を生じさせているのだ。

第三項 “queer”の発生条件

これまで、アリスの登場する二作品における“queer”の語の意味を明らかにしてきた。アリスの発言や、遊びの一種であるイリンクス、そしてノンセンスな感覚を通じて分析した。これにより“queer”の語が持つ「ずれ」のニュアンスと、人間の感覚との関連性が明確なものとなった。それは、常識を少しずらすことによる不安と快感の入り混じったものである。本項ではその感覚がどういった場合に生じるのかといった“queer”が発生するメカニズムについて考察を進めたい。下記の場面は“wonder”と“queer”の関係性を分析する際にも取り上げたものである。今回は、アリスが感じる“queer”な感覚に焦点を当てて分析する。

‘Well, perhaps you haven’t found it so yet,’ said Alice; ‘but when you have to turn into a chrysalis—you will some day, you know—and then after that into a butterfly, I should think you’ll feel it a little queer, won’t you?’

‘Not a bit,’ said the Caterpillar.

‘Well, perhaps your feelings may be different,’ said Alice; ‘all I know is, it would feel very queer to me.’ (AAW164-165)

アリスはイモムシに対して、自分の肉体が完全にイモムシからさなぎ、そして蝶へと変態を遂げた場合、少し変だと感じないかといった質問を投げかけている。コーエンが分析するように、『不思議の国のアリス』のアリスがキャロル自身の投影だと仮定すると、この疑問はキャロルが肉体の変化に抱く“queer”な感覚だと考えられよう。人間は昆虫のように変態するわけではないが、成長という形で肉体が変容する。この場面での体の変容に関する“queer”な感覚に関しては少なくとも二通りの分析ができるかもしれない。一つは、前述の肉体の成長といった一般常識に対し、キャロルが感じていた違和感をもとにしたものである。もう一つは、コーエンが指摘する、「キャロルの特殊な欲望」を根底としたものである。コーエンは「特殊な欲望」に関して、キャロルが残した書簡を分析し、当時の彼の交友関係と照らし合わせて彼の性癖を決定付けている。

前者は、記号論におけるコードといったような、当然とみなされている物事に対する揺さぶりである。こうした観点から考えると、キャロルの思考にポストモダニズム的思考を読み取ることができる。不思議の国においては、物事が少し「ずれる」ことで、当たり前の物事に新奇さを与えている。キャロルは、ずらした表現を行うことで人間の常識に揺さぶりをかけ、めまいのような感覚を生じさせている。これは、前述の自分がおかしいのかそれとも世界がおかしいのかといった類の揺さぶりである。キャロルは名前や順序、法則といったもののつながりを緩めることで“queer”な世界を作り上げている。この場面で、肉体の変容や成長に対して生じる“queer”な感覚は意識の連続性に関するものだと考えられる。「私が同じ私であること」といった疑問を挟む余地のない事柄に対し、それは“queer”ではないかといった問いかけが行われているのである。後者の、肉体の成長と「キャロルの特殊な欲望」については次節で取り上げる。

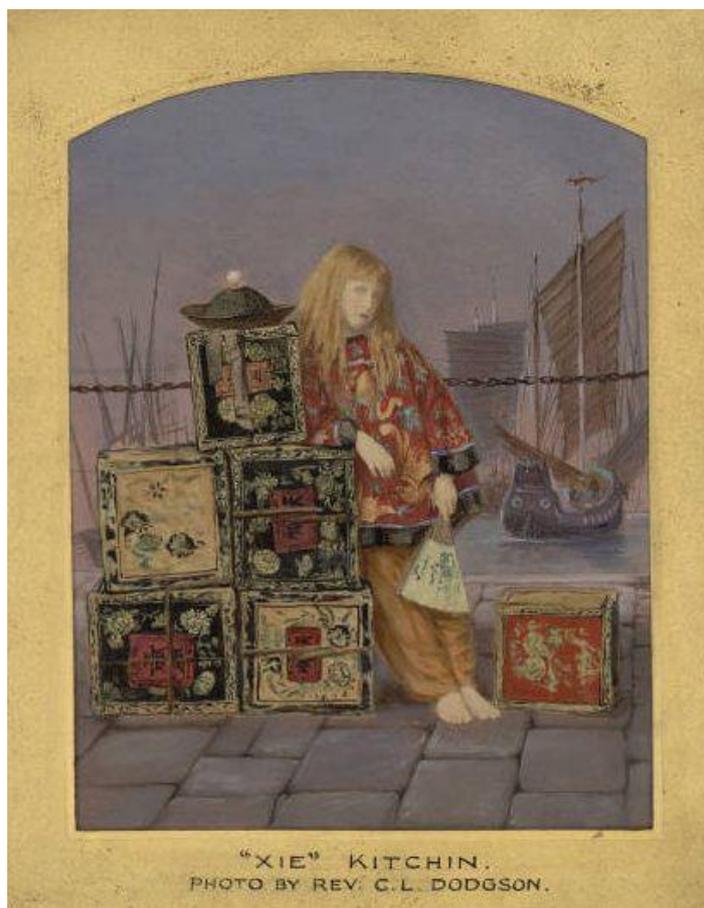
第四項 写真と編集行為

肉体の成長や変化における“queer”な感覚が、キャロルの「特殊な欲望」と肉体の変容を結びつく可能性について述べた。この点に関しては、コーエンをはじめとして、多くの議

論がなされている。キャロルの肉体的成長や時間に関する感覚は、彼の写真趣味とも絡めて、高山は下記のように指摘している。

キャロルが少女たちをモデルに写しまくった写真とは、こうして時の流れに身をゆだねて彼を置きざりにしていく少女たちを、永久に少女のまま、時間のない硬ばったポーズのままに、レンズと湿板の上に凍結させたいという願いの現れであった。(28-29)

キャロルの欲望に関しては、「少女に対する特別な愛」といったものと分析されている。彼は人間の、さらにいえば少女が大人へと成長することを快く思っていなかったのだ。しかしながら、彼が単純に少女のままで時を止めたかったのかといえば、彼の写真を見る限りそうではない。以下のものは撮影後に編集を加えられている。



(Reflections 67)

特に、上記の写真に関しては本論の初めにも取り上げたが、写真として時を止められた後も、キャロルの手によって色や背景といった「動き」を与えられている。

彼が撮った写真は多数残存しており、その中に少女を写したものがある。少女たちは特別な衣装を着せられ、時には二階の窓からはしごをつたって降りるよう設定され、時には幽霊のようなものと一緒に撮影されたりもした。そうした写真の中で、少女が全裸になっているものがある。これらの写真に共通していることは、キャロルによる編集作業が行われているという点である。編集の技法としては、赤頭巾ちゃん風の衣装を着せた現代でいうところのコスチュームプレイといった写真があり、実際にタイトルは“Little Red Riding Hood”である。以下が実際の写真である。



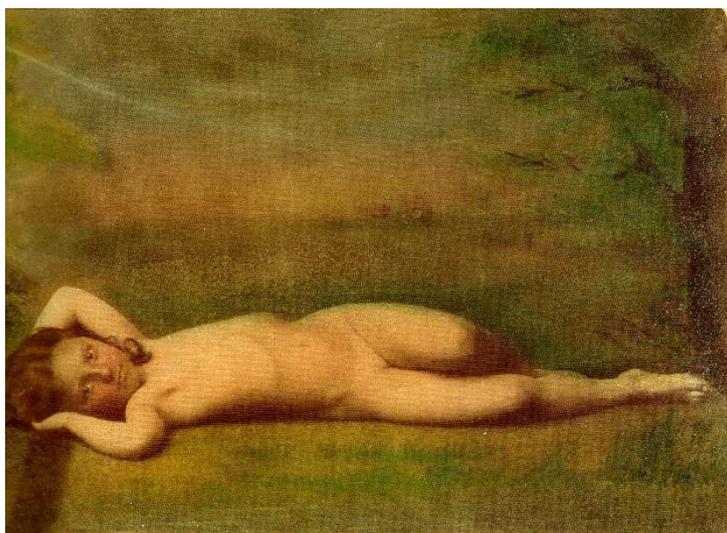
(Reflections 78)

心霊写真風のもは“The Dream”といったタイトルがつけられている。眠っている少女の右側に体が透けた少年と少女が写し出されている。



(*Reflections 129*)

そのほかにも写真を自身で着色したり、背景を描き足したものもある。これらの写真は意図的な変更を加えられているのである。また、彼が撮ったヌード写真も、彼の指示によって女性のアマチュア芸術家によって彩色されている。



(*Reflections 75*)

ただし、その彩色は、乳首や性器といったものを塗りつぶし、そしてぼかす手法がとられている。こうした写真編集行為に関し、ガーンズハイム(Helmut Gernsheim)は下記のように指摘している。

修正と着色はどちらも写真のイメージを壊し、そしてそれと同時に被写体の姿かたちにも影響を与えるということを考えると、ルイス・キャロルがこの問題に対しはっきりとした信念を持っていたわけではないことは明らかである。写真に手を加えることに対してキャロルが反対したのは、それが写真という媒体にそぐわないと考えていたからではなく、たんにモデルにこびることを嫌っていたという理由であることは明白である。(59-60)

この指摘は、果たしてキャロルが撮影したヌード写真にも適用されるだろうか。セックスのタブーや、アートとポルノといった観点から考えると、キャロルが性器を塗りつぶしたことは、単に彼の作品がポルノとみなされる問題を避けるためだったということは容易に想像できよう。最近では、クルベ(Gustave Courbet)による絵画、『世界の起源(L'Origine du monde)』のモデルが明らかになった。この絵画は19世紀で「最もわいせつな絵画」ともいわれている。この絵画の前で局部を露出し警察に連行された女性芸術家もいる。こうした事実からもわかるように、アートとポルノはセンシティブな関係にあるために、キャロルが性器に着色するだけでなく、のっぺりと塗りつぶしてしまったのではないかといった憶測はできよう。性の問題以外にも、写真を加工することによるもう一つの効果が考えられる。それは、世間の目やモラルといったものと結びつく生の肉体から、被写体を乖離させるといった機能である。

写真への彩色に注目すると、写真の中の裸の少女は塗りつぶされ独自の肉体を失う。言い換えるなら、オリジナルであることから解放されることで一種の記号と化しているのである。こうした記号的発想は『マトリックス』にも描かれていたような、0と1の数字で構成されるような、現代における「ヴァーチャル・リアリティ」の世界とも結びついてくだろう。記号化を行うような操作は、実在する少女たちに対する、さらにいえば、物理的現実世界に対するコントロールの欲望とも考えられる。着色された裸体の少女の写真は、キャロルが文学作品上で表現していた形式と同様に、意図的な変化が加えられているのである。

記号と実体に関しては『鏡の国のアリス』でアリスとハンプティ・ダンプティとの会話の場面を通して描かれている。

‘My name is Alice, but-’

‘It’s stupid name enough!’ Humpty Dumpty interrupted impatiently.

‘What does it mean?’

‘*Must* a name mean something?’ Alice asked doubtfully.

‘Of course it must,’ Humpty Dumpty said with a short laugh:

‘*my* name means the shape I am - and a good hand-some shape it is, too.

With a name like yours, you might be any shape, almost.’ (TLG 186)

この場面において、名前と実体が一致していることの重要性についての会話が行われている。「名は体を表す」という言葉があるが、ハンプティ・ダンプティによれば、「アリス」の名前はなんの性質や実体を持たないとされている。言葉と物の結びつきに関して、特に音の面に関していえば、「ブーバ・キキ効果²⁷」の研究が挙げられる。こうした研究が示すように、名前に関する潜在的イメージは存在しているが、基本的には名前と物の恣意的な関係に疑問が生じることはない。この場面では、記号と実体の結びつきの恣意性を明らかにし、アリスの名前や意味に「ずれ」を与えている。写真における肉体からの乖離や、名前と実体の結びつきのなさに対する指摘から読みとれるように、キャロルが認識していた現実には常になんらかの“queer”な感覚のずれが存在していたと分析できる。彼はそれらの結びつきの弱さを利用して、写真撮影に関して言えば、高山が指摘するように「単純に時を止めたかった」というだけではなく、物事を「変える」、「編集する」ために能動的に写真術を行っていたということが彼が残した写真から読み取れる。つまり、彼が想像する世界を写真を通して創造していたのである。現代だと、CGの技術を用いて、そのような活動を行うことが可能となっている。その場合、現代におけるこうしたCGの在り方とその技術を享受する人間の例として、大口は以下のように記している。

²⁷ 曲線で構成された図形と星のようにとがった図形を提示して、どちらがブーバでどちらがキキという名前を考えさせるものである。人は前者をブーバ、後者をキキと判断する傾向にあるといった研究結果が出ている。

2007 年末に興味深い現象が見られた。それは映画『ベオウルフ／呪われし勇者』が公開された時のことで、この作品の宣伝文には「CG と俳優の究極の合体」という文言が書かれていた。この影響もあって『ベオウルフ』には、実写の俳優と CG の俳優が混在していると思っていた人が多い。そしてこの映画に対して否定的な人は、ほとんどが CG 俳優の出来の悪さを批判している。しかしこの映画は、100% フル CG アニメーションであり、実写の俳優は 1 人も登場していないのである。

(202)

『ベオウルフ』の説明にあるように、この映画を見た人間が誤解してしまう段階にまで現代では CG の技術が発達していることがうかがえる。これが意味することは、CG は、まさに人々が認識している実世界を「再創造」し、「経験」させることが可能となっているということである。キャロルの時代には言うまでもなく CG の技術はなかったが、彼の作品に触れた人間に「経験」をもたらすという目的は共通している。写真であれば、衣装や着色そして背景の追加といった編集を行い、文章であれば脳や感覚に作用する「イリンクス」を生じさせる表現を行ったり、視覚詩²⁸といった文章を絵画的に配置する手法を用いたりしていたのである。彼にとって写真とは、眼前の現実をコピーするだけでなく、それを少し変えてみるという「操作の欲望」を満たすための手段だったのである。このように、キャロルの写真を通してみても、物事をそっくりそのまま映し出すだけではなく、少し「ずれている」、「queer」なものにする、彼の感覚が存在しているのである。

キャロルが認識していた現実とは、周囲の人間が気づいていない“queer”な要素に満ちており、それが作品に反映されていた可能性がある。それは、肉体の成長といった変化であったり、昨日と今日の自分という存在に対する連続性に対する「ずれ」といったものであった。キャロルは、彼を感じる“queer”な「ずれ」を言葉遊びといった形式ではあるが、世

²⁸ CG が誕生するきっかけとなった技術に関して、大口は「特にアートにおいては、新たな技術を積極的に取り入れて、まったく新しい抽象アニメーションの表現を求め続けたジョン・ワイトニーシニア (John Whitney Sr.) とジェームズ・A・ワイトニー

(James A. Whitney) の兄弟の活躍が、後の CG に大きな影響を与えた。」(14) と記しており、この兄弟の表現技法は「抽象アニメーションによる“ビジュアル・ミュージック”の想像を目指した。ビジュアル・ミュージックとは、文字通り映像による音楽である。」

(14) と説明される。このように、目的のものを表現するため、ここでは映像と音楽のように複数の要素を用いる手法は、キャロルが彼の文章作品で行っていることと共通している。時代は異なるが、人間に人工的な「経験」を与えるために複合的な要素が必要となることが裏付けられる。

間に投げかけていたのである。

不思議のおよび鏡の国として描かれる“queer”な世界には単に「普通ではない」といったものではなく、「違わせている」あるいは「ずらしている」という恣意的な要素が含まれていることが明らかとなった。“queer”なずれを表現することで、人間の常識に揺さぶりをかけているのである。つまり、意図的かつ能動的に「違っている」のだ。

また、キャロルはそうした「ずれ」を編集作業といった形で、文学作品だけでなく、彼の趣味であった写真においても表現していた。彼にとって写真とは、単に時を止めるための道具ではなく、切り取った現実を編集可能にするためのステップだったのではないかといったことが読み取れた。こうした事実から、彼の表現したかった世界は、彼が操作可能な一種の「箱庭」であったと言えよう。アリスの登場する作品は、「夢と現(うつつ)、正気と狂気は区別可能か」といった疑問を元に、人々がごく当たり前と思っている物事を斜めから見せている。“queer”とは、キャロルを取り巻く環境を基に、彼が編集を加えた「ずれている」世界を示す言葉なのである。次章から、より具体的なメディアとその特徴を踏まえながら、キャロルの作品を分析する。

第三章 キャロル作品の先進性

第一節 キャロル作品が描き出すデジタル要素とアナログ要素

本節は、これまでに論証してきたキャロルの作品と、カメラの仕組みの観点にデジタル要素とアナログ要素を交えながら比較検討する。キャロルは、彼の時代では最新のメディアであった写真と蓄音機に関心を寄せていたという記録が残っている。本稿でもすでに確認しているように、写真に関しては、彼が撮ったものが数多く現存しており、蓄音機に関してはキャロルが期待を寄せていた記述も残っている。

キャロルが実際に撮った写真や、蓄音機の完成を期待していたという事実を踏まえると、彼の作品にそうしたメディアとの関連性が考えられる。また、『不思議の国のアリス』の冒頭では、文字や書かれた言葉だけでなく、絵や会話といった非言語による情報伝達活動が重要視されていることが示されていた。アリスは、お姉さんが読んでいる本をのぞき見しながら、「絵も会話もない本になんの意味があるのか」と発言している。絵は物の形や色彩などを持ち、文字記号と比べると視覚的要素の度合いが高いものである。また、会話とは、

文字記号を発音し情報を伝達する行為である。もっとも、文章作品中の会話は実際に音を発するわけではないが、地の文と比べると聴覚要素の度合いが高いものとなる。これらの絵と会話が組み合わさると、人物の表情や身振りなどの動きといった視覚情報と、セリフという音情報が同時に展開される。もっとも、当時のメディアでは挿絵付きの文章作品という形態の限界があったため、キャロルの発想がそのような印刷された文や挿絵といった「静止しているもの」そして「音を発しないもの」のみであったのか検証する余地がある。この点から、彼の作品が当時の伝統的空想小説(ファンタジー)とは異なる要素を持ったフィクションとして区別されるのだ。そのため、最新のメディアに親しんでいる現代人の感覚を持って、キャロル作品を逆算的に分析する必要性が生じているのである。本節では、キャロル作品を、文字言語情報だけでなく、視覚情報と聴覚情報を加えた現代メディアの特徴である複合情報媒体(マルチメディア)の視点より分析する。

第一項 視覚的舞臺装置

キャロル作品を現代メディアの観点、特に視覚から分析したものとして、彼が撮影した写真と彼自身の性質との考察が挙げられる。高山は、キャロルと画像の関係性において「時を止める」こと(20)に焦点をあてていた。画像とはその言葉の通り、静止画であるために動きは止まっている。ここでは、キャロルの欲望と画像の性質が結び付けられているために、あたかも画像は動くことがないように分析されている。確かに、当時の写真技術では、像を湿板に定着させるために長時間動きを止めておく必要があった。静止画とは静止した状態を切り取るものであり、また、「動き」の一部を切り取るものでもある。人間が静止画から運動を読み取る能力に関しては、阿部が「映像に限らずマンガや絵画などを含めた視覚芸術で我々はさまざまな「運動」を体験するが、同時にそれが決して「本当の運動」ではないことも知っている。にも拘わらずそこにアクションやストーリーを読んでしまう。」(51)と指摘している。実際にキャロルが撮影した写真²⁹の中にはそうした動きの一部を切り取ったようなものがある。また、彼は撮影した写真に後から手を加え、彩色を行ったり、背景をつけ足したりしている。撮影前の段階からも被写体に衣装を着せ、現代で言うところ

²⁹ 「駆け落ち」風の写真を撮るために、二階から縄梯子をかけ、Alice Donkin がその梯子を降りる姿を収めている。また、弟の Wilfred が自転車に乗っているものや、彼の犬を撮影したものもある。

ろの「コスプレ」を行っている。つまり、写真を撮影する前後において、被写体に動きが与えられているのである。このようなキャロルの写真の側面を考慮すると、高山が指摘する、キャロルの写真と文学作品における「静止の欲望」は「動き」の観点で欠落しているのである。

キャロルが使用していたカメラや撮影された写真は、フィルムにあたる湿版を使用しているためアナログメディアに属する。アナログとは、情報を連続的に変化する物理量で表すものである。つまり、線形(リニア)なメディアとも言える。湿版写真は実際に像が定着するまで連続して不動の状態を保つ必要がある。対してデジタルは、アナログが扱う連続的なデータではなく、データを段階的、つまり離散した数値によってあらわすことである。特に現代のデジタルコンピュータは、0と1の数字(digit)による2進法を使用し、情報をデジタル量を用いて不連続に表す。これはアナログメディアと対比の関係にある。デジタルカメラは撮影した映像を2進数のデータとして記録する。これらは、メディアとしては非線形(ノンリニア)なものとなっている³⁰。コンピュータで処理されるデジタルメディアによる記録は、対象物を一度、0と1という記号や信号に置き換えて記録することから、対象となる実体よりその記号性が際立つ。こうした特徴から、ボードリヤールは、「現代社会はこうした記号の差異や変調によって構成されており、それらの情報の起源や連続性が失われている。」(134)と指摘している。「失う」といった言葉を用いると、ネガティブな意味合いが含まれるが、情報が起源や実体から「自由」であるともとらえられるだろう。キャロルが数字をはじめとして、行列式やアルゴリズムといった現代のコンピュータと関連性のある学問を扱う学者であるということと、当時の最新のメディアであった写真を使いこなしていたという点を考慮すると、キャロルの文学作品をデジタルかつノンリニアな視点より分析する必要があるだろう。

現代において、人々がかかわるメディアの多くはコンピュータで処理可能なデジタルメディアである。例えばデジタル画像、動画や音声といったものである。これらは、現実の対象を0と1で記号的に記録し、またその数字の差異で編集および再生産を可能とする情報である。こうしたデジタル情報は、「記号の差異」、つまり、コンピュータ上で0と1の

³⁰ 例えば、映像媒体であればDVDを再生する際に、従来のVHSのような時間を追った物理的な早送りや巻き戻しといった動作を必要としないものとなった。つまり、連続性を持ち、時間軸をなぞるように順を追っていくものがアナログメディアであるVHSの再生方法である。DVDをはじめとしたデジタルメディアでは好きな場面にピンポイント、つまり、段階あるいは点の動きで、見たい場面に瞬時にアクセスが可能となっている。

操作による編集及び再生産を繰り返し、オリジナル不在の情報の模倣を可能としている。これはボードリヤールの提唱するシミュレーションの段階である。彼は、現代社会はこうした結びつくべき実体のない、人為的な情報(ハイパーリアル)で構成されていると指摘している。こうした技術や社会的仕組みの変容により、コンピュータによって作り出された人工的な現実感であるヴァーチャル・リアリティが身近なものとなっている。

人間の現実とは、脳という情報を取捨選択するフィルターを通したフィクションの世界である。メディアのデジタル化に伴い、こうした現実認識方法や、生み出されるフィクションにおける想像力も変化しているだろう。現代人には、オリジナルという出発点の存在しない、いわば肉体のない情報だけの世界といったフィクションと、そうしたものを受け入れ、そして新たに生み出す感覚が生じている可能性がある。例えば、記号情報によって生み出されたCGやアニメーションのアイドル³¹がライブコンサートを開催し、実際の人間がそれを楽しむといったものがある。ここにシミュラクルの先行を見ることができるだろう。現代人の持つ現実感には、ポジティブな方面では、こうした実在や出発点の存在しない、コンピュータ上で作られた人工的な現実感であるヴァーチャル・リアリティが新たに加わっているのである。

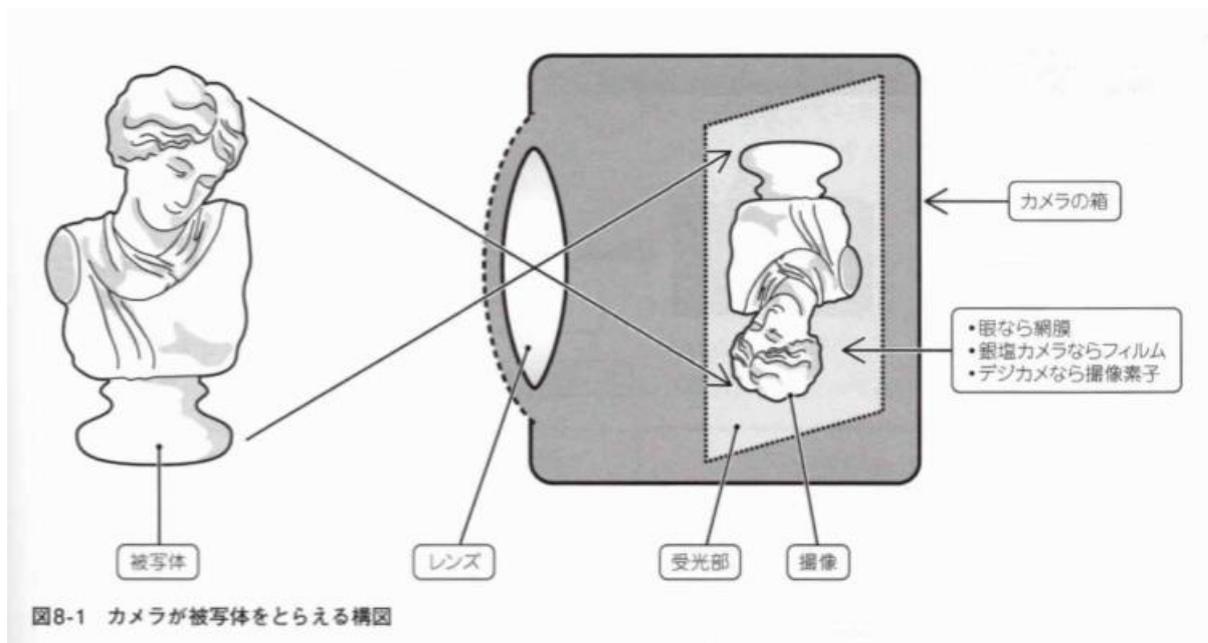
本項においては、キャロル作品における視覚的要素の優位性と、その仕組みについて分析する。『不思議の国のアリス』は、第一章、“Down the Rabbit-Hole”といったタイトルで始まる。タイトル通り、物語が始まるための装置に「ウサギ穴(the Rabbit-Hole)」がある。物語の主人公であるアリスはこの穴に落ちることで「不思議の国」へ迷い込む。この「穴」は、不思議の国へと通じる入り口以上の機能を持つことが考えられる。作中では下記のとおりである。

The rabbit-hole went straight on like a tunnel for some way, and then dipped suddenly down, so suddenly that Alice had not a moment to think about stopping herself before she found herself falling down a very deep well. (AAW10)

アリスは、明るい現実世界からトンネルのような「穴」を通り、深く暗い不思議の国へと

³¹ 日本で一般的に「バーチャル」という用語が用いられる際、「コンピュータ上で作られた現実には存在しない架空のもの」といった意味を持つ。こうしたアイドルはバーチャルアイドルと呼ばれる。

通じる場所へと移動していく。こうした明暗および穴といった構図に、カメラが像を映し出す仕組みの相似性が見出すことができるだろう。光が穴や、精度を上げるためにその位置にレンズを配置した場合、結像する仕組みに関しては吉本が下の図のように説明している。



(55)

カメラオブスキュラはこの仕組みを利用し、小さな穴がレンズの役割をし、視認性を高めるために暗くした箱に像を映し出しているのである。キャロルが、自身の想像力を提示する手段として、カメラを趣味としていたといった事実からもこの舞台装置への理解が容易となろう。この場面において、穴は「トンネルのような」と説明されている。一般的に、「トンネル」が意味するものはトンネルをくぐることによる他の地域への移動や旅である。また、日本文学である川端康成の『雪国』の冒頭に見られるような、トンネルの終わりにおける明るい世界といった、光や希望のイメージであったり、または産道を意味する場合もある。『ナルニア国物語』(*The Chronicles of Narnia*, 1950-1956)といった児童文学作品においては、「別世界への入り口」の機能を持つ。アリスもまた、『不思議の国のアリス』の冒頭で、トンネルを通り別世界へとたどり着くが、トンネルを抜けた場所は依然として暗いままである。

[W]hen suddenly, thump! thump! down she came upon a heap of sticks and dry leaves, and the fall was over. Alice was not a bit hurt, and she jumped up on to her feet in a moment: she looked up, but it was all dark overhead... (AAW11)

「彼女が見上げるとそこは真っ暗であった」とあるように、トンネルを通過した後は明るい世界ではなく、暗い場所なのである。ここにカメラオブスキュラにおける、「像を映し出す仕組み」との相似が見て取れるだろう。外界をピンホールを通して、暗い場所に映し出しているのである。E. ダーウィンはその作中で「これはカメラオブスキュラである」と直接的に記していたが、キャロルの場合は、こうした舞台装置を用いることで、自身の作品が視覚的なものであると語っているのである。こうした観点から考えると、『不思議の国のアリス』の物語が始まるにあたって、アリスが穴に落ちなければならなかった必然性が生じてくるだろう。外界から穴を通り暗い世界へ移動することで、アリスの物語が像として映し出され、また動き出しているのである。文章作品でありながら、「上映開始」といった言葉が当てはまるかもしれない。そして、カメラの仕組みと同様に映し出された像である不思議の国は、上下左右がさかさまのような、いわば「あべこべ」の世界となっている。実際に、アリスが落下しながらつぶやく言葉も不思議の国に近づくにつれて、徐々に通常の法則から逸脱したものとなっている。

[‘]But do cats eat bats, I wonder?’ And here Alice began to get rather sleepy, and went on saying to herself, in a dreamy sort of way, ‘Do cats eat bats? Do cats eat bats?’ and sometimes, ‘Do bats eat cats?’ (AAW11)

アリスは、「猫はこうもりを食べるか」といった疑問について考えながら、‘Do cats eat bats?’という文章を繰り返している。その文章における“cats”と“bats”の関係がさかさまになり、「こうもりは猫を食べるか(Do bats eat cats?)」と主語と目的語の関係が逆転している。³² また、前述の場面においても、長時間の落下の結果、アリスが少しも傷を負うことはなかったとあるように、現実の物理法則における落下運動は適用されていない。そのほかも、

³² 当然、“c”音と“b”音によるミニマルペアの言葉遊びも行われている。

こうした変則性が適用されるものは言葉、順序、規則、存在など多岐にわたる。このような世界観は「ノンセンス」と分析されることが多い。光学的な視点から『不思議の国のアリス』を分析すると、「ノンセンス」とされる物語が、カメラオブスキュラの仕組みから構成されていることが明らかとなろう。

不思議の国は光学的に始まり、像を結ぶことによりその「ノンセンス」な世界が構築されていることが明らかとなった。アリスはカメラで像を結んだような世界を旅することとなった。こうした光学的な要素の一つに、像の大きさの変化がある。理科の教科でおなじみの実像や虚像といったものである。こうした光学原理がアリスの肉体によって表現される。

‘What a curious feeling!’ said Alice; ‘I must be shutting up like a telescope.’

And so it was indeed: she was now only ten inches high, and her face brightened up at the thought that she was now the right size for going through the little door into that lovely garden. First, however, she waited for a few minutes to see if she was going to shrink any further[.] (AAW14)

ここでは、“shutting up”といった伸縮の動きの意味を持つ語句が用いられていることがわかるだろう。また、そのあとの“telescope”（望遠鏡）も光学的属性を持ったものである。いうまでもなく、遠くのを拡大して見ることを可能にする装置である。そのほか、“right size”（適切な大きさ）といったものや“shrink”（縮小する）といった大きさやその変化に関する語が表れる。このように、キャロルの表現においては、像を映し出すだけでなく、その仕組みを利用して像の大きさを変化させるといった操作を行っているのである。この場面のようにアリスは小さくなるだけでなく、大きくなることも経験する。

‘Curiouser and curiouser!’ cried Alice (she was so much surprised, that for the moment she quite forgot how to speak good English); ‘now I’m opening out like the largest telescope that ever was! Good-bye, feet!’ (AAW16)

ここにおいても再び、telescope(望遠鏡)といった光学的装置の名前が用いられていることがわかるだろう。また、アリスが自分の足であるにも関わらず‘Curiouser and curiouser!’

と発言していることから、自分の肉体の一部でありながらも他者的な扱いをしていることがわかるだろう。つまり、自分というアナログな統合性や連続性に異常が生じ始めているのである。肉体が変化したアリスは以下のような姿となる。



(AAW16)



(AAW22)

このように、視覚的変化かつ動きを持った表現が用いられている。この表現は、文章でありながら動画のようなイメージを想起させるだろう。写真という記録して「見る」ための道具と、蓄音機という記録して「聴く」ための道具といった、人間の感覚に働きかける装置に対して、キャロルがことさらに魅力を感じていたことは彼の日記からも読み取れた。本稿では E. ダーウィンの作品との比較を行うことで、キャロルが動画的発想を持ちえたことについてはすでに論じてきた。また、彼の詩の一つにつけられたタイトル“Phantasmagoria”(幻灯機)からもそのような発想は明らかである。歴史的に見ても、彼が文学作品執筆をおこなっていた期間からややあとの 1895 年に、世界初の映画とされる『工場の出口』が上映されたという事実と、キャロルとメディアとの関係性を考慮すると、彼の作品においては、映像のような記録動画的要素を見出すことができるだろう。次項では、メディアのアナログ性とデジタル性に注目し、キャロル作品を分析する。

第二項 連続性と非連続性

現実世界を上下がさかさまであったとしても、そのまま映し出すといった点については、従来のアナログ的発想と変わらないだろう。キャロルは、自身の作品における写像的性質に、デジタルメディアの持つ非連続的性質を加えている。それは、肉体の変化に関する連続性と非連続性に関するものである。それは、アリスとイモムシ(Caterpillar)との会話に表れる。

‘Who are you?’ said the Caterpillar.

This was not an encouraging opening for a conversation.

Alice replied, rather shyly, ‘I-I hardly know, sir, just at present- at least I know who I was when I got up this morning, but I think I must have been changed several times since then.’ (AAW 40-41)

この場面において、イモムシは「お前は誰だ」という質問をしているが、アリスはうまく答えることができない。理由としては、不思議の国に迷い込み、何度か肉体の変化を体験したためである。前節における自分の足にさよならを言う箇所から、その予兆は見て取れるだろう。一般的に、人間の肉体の変化は時間に沿って連続的に生じる。例えば、成長に関して言えば、時間がたつにつれて、つまり成長期に年を取るにつれて体が大きくなるといった変化が起こる。「成長」という変化は時間に沿って一方向的かつ連続的なものであり、アリスの年齢である 7 歳の女の子の平均身長である 120cm が一瞬で 180cm になる、あるいはその逆が生じるということはない。また、成長に関して言えば、A 点における形と B 点における形は、大きい差は違えども相似性を保つ。つまり、成長したからと言って手足が増えたり、イモムシが蝶に変態をとげるように羽が生えたりすることはない。アリスの肉体の縮小が描かれる場面は、相似性を保ちながらも、一方向的な連続性を欠いたものであるためアナログの要素を残しながらもデジタル的描写を示す。彼女の肉体の変化に対して「不安定さ」が見出されるのは、A 点から B 点へと連続的かつ順序や規則に沿った動きという一般的感覚が、0 から 1 あるいは 1 から 0 といった段階を経ることのないデジタルで破壊されるためなのだ。こうしたアリスの不安定さと対比して、イモムシ自身の肉体の変化に対する感覚は下記のように表現される。

‘[B]ut when you have to turn into a chrysalis-you will some day, you know-and you then after that into a butterfly, I should think you’ll feel it a little queer, wo’n’t you?’ ‘Not a bit,’ said the Caterpillar. (AAW 41)

アリスはイモムシに対して、さなぎに変化して蝶になるという完全変態に関して、違和感を覚えないかといった質問をしているが、イモムシはその感覚を否定している。完全変態とは、生物が成長とともに姿を変化させることである。例えば、登場人物であるイモムシであれば、卵から始まり、イモムシとなり、その後サナギに姿を変え、最後はチョウへと変化する。特に、サナギの形態の際にはすべての器官や組織が混ざり合いクリーム状となる。この一連の流れに、人間の成長のような相似性は存在しない。すべての段階において形が異なるからである。ここに段階的かつ非線形なデジタル的要素を見ることができるだろう。アナログに肉体の成長をとげる人間のアリスと、デジタルに肉体を変態させる要素を持つ昆虫のイモムシとでは話が平行線をたどることは当然のことである。この場面において、デジタル的成長を行うイモムシが、こうした変化に関して「何の違和感もない」と述べているところに、キャロルの思考を読み取ることができるのである。

自他の区別におけるデジタルとアナログ要素は、「連続」と「消失」の関係性としても描かれる。以下の場面は“queer”の語と現実認識の関連性を分析する際にも取り上げた「赤の王様の夢」の場面である。この場面を今一度、アナログとデジタルの視点から考察してみたい。

‘He’s dreaming now,’ said Tweedledee: ‘and what do you think he’s dreaming about?’

Alice said ‘Nobody can guess that.’

‘Why, about you!’

Tweedledee exclaimed, clapping his hands triumphantly.

And if he left off dreaming about you, where do you suppose you’d be?’

‘Where I am now, of course,’ said Alice.

‘Not you!’ Tweedledee retorted contemptuously.

‘You’d be nowhere. Why, you’re only a sort of thing in his dream!’

‘If that there King was to wake,’ added Tweedledum,
‘you’d go out-bang!-just like a candle!’ (*TLG* 164-165)

アリスは、眠り続ける赤の王様が見ている夢の中の登場人物であり、彼が目を覚ましてしまうと、アリスはキャンドルのように消えてしまう存在ということになっている。アナログが示す連続的な物理的量は対照に、存在の段階から突然消失に移行することとなる。こうしたアナログとデジタルの対照的な場面を描くことで、自己の連続性への問いが生じている。この構図は、近年、ポストロム(Nick Bostrom, 1973-)等によって提唱されているシミュレーション仮説からの分析が可能である。シミュレーション仮説とは、「私」が主体となって生きてきた連続性を持った現実が、すべて何者かがコンピュータシミュレーションによって創造した世界であり、それに気づいていないというものである。ポストロムは以下のように述べている。

Many works of science fiction as well as some forecasts by serious technologists and futurologists predict that enormous amounts of computing power will be available in the future. Let us suppose for a moment that these predictions are correct. One thing that later generations might do with their super - powerful computers is run detailed simulations of their forebears or of people like their forebears...we would be rational to think that we are likely among the simulated minds rather than among the original biological ones. (243)

こうした世界観を映像作品『マトリックス』が最もよく表現していることはすでに述べている。シミュレーション仮説はコンピュータと量子力学的観点から、人間の自己や世界の存在認識に関して議論されているが、こうした認識論は古くから、プラトン(Plato, BC428/427 or 424/423 – 348/347)の「洞窟の比喩」といったものに見られている。キャロルもまた、物事の順序に“wonder”を投げかけるといった懐疑的方法をもちいて、人間の認識に対する問いを行っている。キャロルの時代にコンピュータは当然存在していないが、彼は眠っているときに見る「夢」をもとにして現実認識に対する論を展開している。こうした、自己の連続性への疑問や、非線形の要素を持つ変態あるいは変身については、キャロル自身の私生活からも読み取ることができる。彼は、自身の名前であるドジソン(Charles

Lutwidge Dodgson)と、そのペンネームであるルイス・キャロルがなるべく結びつくことのないように使い分けて生活していた。後に詳しく説明を行うが、彼はドジソンとしての生活と作家ルイス・キャロルとしての生活を切り離す願望を持っていたという記録も残っている。こうした事実からも、ドジソンからキャロルへと連続することない、彼のデジタル思考を読み取ることができるだろう。

アリスやイモムシの変化のほかにも、『鏡の国のアリス』において登場人物が羊に姿を変えたり、店の中という場面がボートを漕ぐといった状況に唐突に変化するというものがある。

‘Oh, much better!’ cried the Queen, her voice rising to a squeak as she went on. ‘Much be-etter! Be-etter! Be-e-e-etter! Be-e-ehh!’ The last word ended in a long bleat, so like a sheep that Alice quite started...She looked at the Queen, who seemed to have suddenly wrapped herself up in wool. Alice rubbed her eyes, and looked again. She couldn’t make out what had happened at all. (TLG 174)

女王(the White Queen)は羊に姿を変え、アリスも何が起こったのか理解できていない。また、suddenly(突然)といった単語が用いられていることから、この変化が唐突なものであることがわかるだろう。また、その後アリスを取り巻く環境はボートをこぐ場面に変化する。

‘Can you row?’ the Sheep asked, handing her a pair of knitting-needles as she spoke. ‘Yes, a little—but not on land—and not with needles—’ Alice was beginning to say, when suddenly the needles turned into oars in her hands, and she found they were in a little boat, gliding along between banks[.] (TLG 176)

アリスが手に持っていた編み物用の針がオールに変化し、彼女はボートの中にいることに気づく。この場面においても再び、suddenly(突然)といった単語が用いられている。この一連の変化がいかに脈絡のないものであるかを理解できるだろう。前述のイモムシのような変化であれば、0 から 1 への途中のないデジタル的变化であったが、こうした脈絡のないものとなると、起源や原因を必要としない結果、つまり現代社会におけるコピーによる

コピーといった構図が見えてくるだろう。現実世界をあべこべに映し出すだけでなく、鏡の反射に閉じ込めて、照応する現実には依らない模倣を繰り返しているのである。

女王が羊になったり、店がボートになったりといった変化は、非線形つまり因果関係によらない物事の生じ方や段階的進行により過程が欠落しているために、こうした一見すると脈絡のない情景が描かれるのである。こうした変化について高橋は以下のように指摘する。

白の女王がいつのまにか羊のお婆あさんに変身し、そのお婆さんの雑貨屋がボートに代わり、毛糸張りだったオールを漕ぐアリスが「乱れた髪の手が水に浸るほどに」手を伸ばして「美しい燈心草」を掴むと、いつも「もっと美しい」草がその先にある、そして手に摘んだ「夢の燈心草」はたちまち色と香を失ってしまう気が付くとアリスは再びもとの店にいて、羊のお婆さんから買った卵を取ろうとするのだけれど、棚の上の卵は一步ごとにかえて遠ざかり、足元の椅子をはじめ、まわりのものですべてが木に変わってゆく……。『鏡の国のアリス』第五章「毛糸と水」の後半は、この稀有の夢物語全体の中でも、変身のめまぐるしさと欲望実現のもどかしさ、全体はおぼろげなのに部分的には奇妙に鮮明な状況など、夢の体験の^{フレイミング}手ざわりを最も生き生きと伝える挿話として、特にきわ立っている。(39)

本稿の冒頭でも取り上げたが、「夢」はキャロル作品においては重要なテーマの一つである。実際に彼自身も夢と現実および正気と狂気の照応性に関する考察を残している。キャロルの描く変化について「夢」の言葉だけで説明することは、抽象的かつ旧態依然としている。デジタルメディアの特徴である「非線形」の観点から分析すると具体性が増すだろう。

キャロル作品は、その非日常性からファンタジーやノンセンスに分類される。こうした空想や曖昧性、人間の感覚がかかわる要素に、現代メディアの利用者が持つ視点を与えることで、その構成や根拠が明確なものとなるだろう。カメラの仕組みや動画といった視覚的観点から『不思議の国のアリス』を考えると、なぜ穴に落ちなければならなかったのかといったことが明らかとなった。また、こうした0という現実世界の地点から、1という不思議の国への移動69-の仕方や、非連続的なイモムシの変態、従来であれば「夢」と分析されていた場面など、共通する脈絡の無さは、キャロルのデジタル的な思考に起因しているのである。彼の想像力はビデオや映画のような動画性を持ち、加えて、アナログに時間軸が進んでいたり、原因と結果が存在する世界だけではなく、情報が自由にかつ記号的

な挙動をするデジタルにまでおよんでいるのである。安井は『アリス』の世界観についてデジタル的であると指摘している。

二つの世界は、わたしたちが夢を見ているように呼応してはいるものの、まったく別の空間として描かれています。ことばを替えれば、二つの世界は連続していて自由に行き来が可能な世界ではなく、それぞれに独立し切断されているデジタルの非連続な二つの世界を構成しています。(『ハンドブック』81)

彼の現実世界は、実体を離れた記号だけの世界であるネットワーク空間や、ヴァーチャル・リアリティのような場所にあったのかもしれない。次節ではさらに現代メディアの技術と関連づけながら、キャロルの現実感について確認する。

第二節 キャロルの狂気と正気—現実世界、AR、ヴァーチャル・リアリティ

本節ではキャロルが「夢」に関する考察を行った際にも言及していた、「狂気」について現代メディアと絡めながら掘り下げていく。観点として、既存の研究で指摘されている「狂気と医文化」および、『アリス』における登場人物に対するキャロルの自己投影と現代のアバターを関連付けながら分析を行う。キャロルの伝記と近年発見された手記、医学的見地からの研究を下地としながら、現代メディアの概念と技術の側面から見直したい。

第一項 キャロルが描く「現実」、「拡張現実」、「人工現実感」

キャロルと狂気についてこれまでに論じられたものとしては、平による『ルイス・キャロル：身体医文化の実相』がある。この研究では、そのタイトルにあるように「狂気」と「精神病院」とを結びつけて分析を行っている。平は『シルヴィとブルーノ・完結編』の序文でキャロルが説明している“eerie”(不気味)³³を感じる状態を鍵とし「キャロルは「無意識の流れ」、までを含む、一人の人間の総体をまるごと活写することを試みたのであ

³³柳瀬による翻訳本『シルヴィとブルーノ』(1987)で“eerie”について「「妖気」……「妖氛」…言語は前者が“fairish”、後者が“eerie”、字面や意味や音が、似ているような似ていないような具合です。」(356)との注がある。

る」(192)と、指摘している。また、「キャロルが『シルヴィとブルーノ』を構想してゆく上で、スピリチュアリズムへの関心が大きな刺激になり、インスピレーションの源になったと考えることが出来る。」(198)とも述べているが、キャロルが試みた「無意識の流れの視覚化」と現代メディアとを関連づけることはない。平が注目した「状態」は、以下のよう

- (a) the ordinary state, with no consciousness of the presence of Fairies;
 - (b) the “eerie” state, in which, while conscious of actual surroundings, he is also conscious of the presence of Fairies;
 - (c) a form of trance, in which, while unconscious of actual surroundings, and apparently asleep, he (i.e. his immaterial essence) migrates to other scenes, in the actual world, or in Fairyland, and is conscious of the presence of Fairies.
- (SABC 441)

キャロルは人間の精神状態を(a)「通常の状態：妖精の存在を認識できない」、(b)「“eerie”(不気味)な状態：現実を感じながらも妖精の存在を感じる」、(c)「トランス状態：意識が現実世界から離れ妖精の国に移行する」と説明する。『シルヴィ』では、こうした人間の認識する世界を三段階に分け、「現実」、「現実と夢の混合」、「夢」の描写で描き分ける。現実世界を認識しながらも通常であれば見えないものを見たり感じたりするといった発想は、現代のAR³⁴や第一章でも取り扱った「ヴァーチャル・リアリティ」の仕組みに酷似している。(a)の状態は一般的に言われる現実世界である。通常の物理法則や社会規則に従いながら生活を営む状態である。また、キャロルが関心を寄せていた「夢と現実」や「狂気と正気」の観点から考えると、現実かつ正気の状態である。(a)の状態は、主人公である「私」³⁵が目覚める描写に加え、現実世界の人間であるミュリエル(Lady Muriel)や、友人のアーサー(Arthur)との会話から判別が可能である。(b)の状態は、現代的にとらえるとARを交えた世界である。本作品の第二十章、“Light Come,

³⁴ Augmented Reality (拡張現実) 『バーチャルリアリティ学』に記載されている定義では「拡張現実とは、現実環境にVR環境の情報を重畳して提示することで現実世界にVR環境のもつ機能をあたえ、現実環境における情報活動を支援する概念である。」(138)

³⁵ 作中で名前が明かされないことがない。

Light Go”の冒頭を例にとると、“Lady Muriel’s smile of welcome could not quite conceal the look of surprise with which she regarded my new companions. I presented them in due form. “This is Sylvie, Lady Muriel. And this is Bruno.” (SAB 383)と妖精であるシルヴィとブルーノを現実世界のミュリエルに紹介しているところから、夢と現実の混合した世界にいることがわかる。こうした世界観は、架空の物語だけのものではなく、現代の技術がすでにARとして実現している。世界的に広く知られておりARの技術が用いられているものの例としては『ポケモンGO』(Pokémon GO)のアプリケーションが挙げられるだろう。利用者は携帯電話のカメラで現実世界を映しながら、そこに描写されるポケモンを捕まえる。以下の写真は、『ポケモンGO』のアプリケーションを使用して実際に撮影したものである。



静止画として記載しているが、撮影の際はカメラを様々な方向に向けてこのポケモンがいる場所を探す。その間、このポケモンはまるで撮影場所に実際に生息しているかのように動く。また、ポケモンの下にある影もリアルタイムで動く。捕まえた後は、カメラを通じた状態で餌をあげたり触れ合ったりと、現実感を伴いながらポケモンと接することができる。この写真が表すように、『ポケモンGO』は現実世界にネットワーク空間が持つ情報

を加え拡張するのだ。『シルヴィ』で描かれる世界観は、キャロルが(a)、(b)、(c)と区別し、取り立てて読者に解説しなければならないものであったが、現代の人間にとってはごく普通の世界となった。岡本は以下の指摘を行う。

アイドルは、たとえアニメやゲームのキャラクターであっても、生身の人間と完全に乖離して存在するわけではない。ただ、ARやVR(ヴァーチャル・リアリティ)などのさまざまな技術によって、生身の人間では不可能な出会い方も可能になってきている。比較するならば、ポケモンGOの場合にも類似した構図が認められる。モンスターたちは虚構空間の存在だが、当該アプリによってそれがスマホをとおして現実空間に出現したかのように見立てられる。むしろポケモンたちは実在するものではないが、ポケモンGOの熱狂を支えた要因の一つとして、ポケモン・ファンがこれまで虚構空間内でおこなってきたポケモンの捕獲行為(モンスターボールを投げつけること)を、現実空間において追体験できる仕掛けが用意されていた、ということがあるだろう。(45)

岡本は現代の空間を現実空間、情報空間、虚構空間の三つに区分し、ポケモンの存在する場所について論じている。こうした区分は『シルヴィ』において描かれた(a)、(b)、(c)の状態と共通しているのである。もっとも、キャロルの時代にはインターネットで接続できる情報空間が存在しないために、“eerie”(不気味)を感じる状態と表現していたにすぎないのである。『ポケモンGO』を代表としたARの仕組みを通して『シルヴィ』を読むと、現代の技術がキャロルの発想に追いついたことが理解できるだろう。こうしたARの技術に、キャロルが文学作品として表現していた「夢と現実」、「正気と狂気」が融合した世界を見ることができよう。(c)の「トランス状態」に関しては、第一章で取り扱った『アリス』の作品でも描かれている「ヴァーチャル・リアリティ」の世界観で説明が可能である。アリスと同様に「私」も眠りに落ちることで、別の世界に移動する。““I thought I saw—” I murmured sleepily: and then the phrase insisted on conjugating itself, and ran into “you thought you saw—he thought he saw—” and then it suddenly went off into a song[.]” (SAB277) この、妖精の国に移動する(c)の状態へ移行するため「眠りに落ちる」場面は、アリスが退屈して眠りに落ちる様子、“So she was considering, in her own mind (as well as she could, for the hot day made her feel very

sleepy and stupid)[.]” (AAW9)という点と同様である。

「夢」の世界観自体は、『アリス』でもすでに使用されていた手法である。しかしながら、『シルヴィ』で描かれる(b)の状態は、キャロルの現代メディア的表現としては新しいものとなる。そして技術的な歴史をたどってみても、(b)の状態に描かれるARの要素はVR(ヴァーチャル・リアリティ)と比較するとより新しいものとなる。シューエルは「夢」という言葉を用いながら、また、平は「狂気」に注目しながらキャロル作品を分析していた。これまではそうした言葉でキャロル作品の位置づけがなされてきたが、現代メディアの技術、と関係づけることで新たな理解を得ることができるのである。次項では、キャロル作品の空間性と現代のネットワークとを関連付けながら、キャロルのアイデンティティの在り様について分析する。

第二項 名前とアバター

本項では、キャロル作品におけるARや「ヴァーチャル・リアリティ」を意識した世界観を踏まえつつ、そこに描かれる人物を現代メディア的にとらえ直したい。第一に作品における作者の自己投影と、ネットワーク上のアバターとの関係性を比較検討する。第二に、キャロルが年齢も性別も違う人物へと自己投影を行ったことと関係づけながら、現代におけるVtuber³⁶の技術と照らし合わせる。

ルイス・キャロルは、作家として活動しながら、数学者、論理学者、写真家など多数の肩書きを持つ。そうした肩書きがある中で、表立ったものではないが読者が作り上げるキャロルの作家像の一つにも「狂気」がある。キャロルと「狂気」と結びつける作中の要素としては、『アリス』だと「帽子屋」(the Hatter)と「三日月ウサギ」(the March Hare)が挙げられる。それらは、“As mad as a hatter”や“As mad as a March hare”といった慣用句を元に、キャラクターとして形成されている。それぞれに“mad”の単語が含まれていることが確認できよう。「帽子屋」に関しては、作中では“mad hatter”(マッドハッター)と表記されていないが、後に製作された映画を含めてその名前で呼称されることが多い。

³⁶ Vtuber とは、YouTube 上で 2D や 3D で作成したモデルに音声を組み合わせて配信を行う YouTuber の名称である。モデルを動かす際にはカメラで実際の人間の動きを読み取るため、生身の人間の表面や動きに CG で作成された外見が添付されたものが画面上に映し出される状態となる。CG で作成された外見の下に実際に人間が存在するという点が、ビデオゲームなどのサービスにおけるアバターと異なる。

³⁷その他、『不思議の国のアリス』の章タイトル“A Mad Tea-Party”(マッド・ティーパーティー)にもその単語が用いられている。この「狂気」に関して、具体的には作中で下記のように言及されている。

And how do you know that you're mad? “To begin with,” said the Cat, “a dog’s not mad. You grant that?” I suppose so, said Alice. “Well then,” the Cat went on, “you see a dog growls when it’s angry, and wags it’s tail when it’s pleased. Now I growl when I’m pleased, and wag my tail when I’m angry. Therefore I’m mad. (AAW58)

上記の場面はアリスとチェシャ猫との会話である。チェシャ猫は犬を例にとり、犬は怒るときはうなり、うれしいときは尾を振ると言っている。しかし、チェシャ猫自身は犬と反対に、怒ったときは尾を振りうれしいときはうなる。それゆえ自分は“mad”であると述べている。「ノンセンス」について分析した際にも確認したが、キャロルが作中で表現する「狂気」に関して、既存のルールとその逆転の関連性がうかがえる。また、それは完全にでたらめなルールといったものではなく、彼の描く世界や登場人物たちには一定の形式や理屈は存在している。こうした点から、彼が描く「狂気」は精神的に危険な領域に達するものというより、むしろ、^{コモンセンス}常識を創造的に分解し彼自身の世界として再構築をおこなっている「遊び」の類のものである。そして、前項でも確認したように、キャロルが描き出す「狂気」の世界は現代的な技術と結びつく。

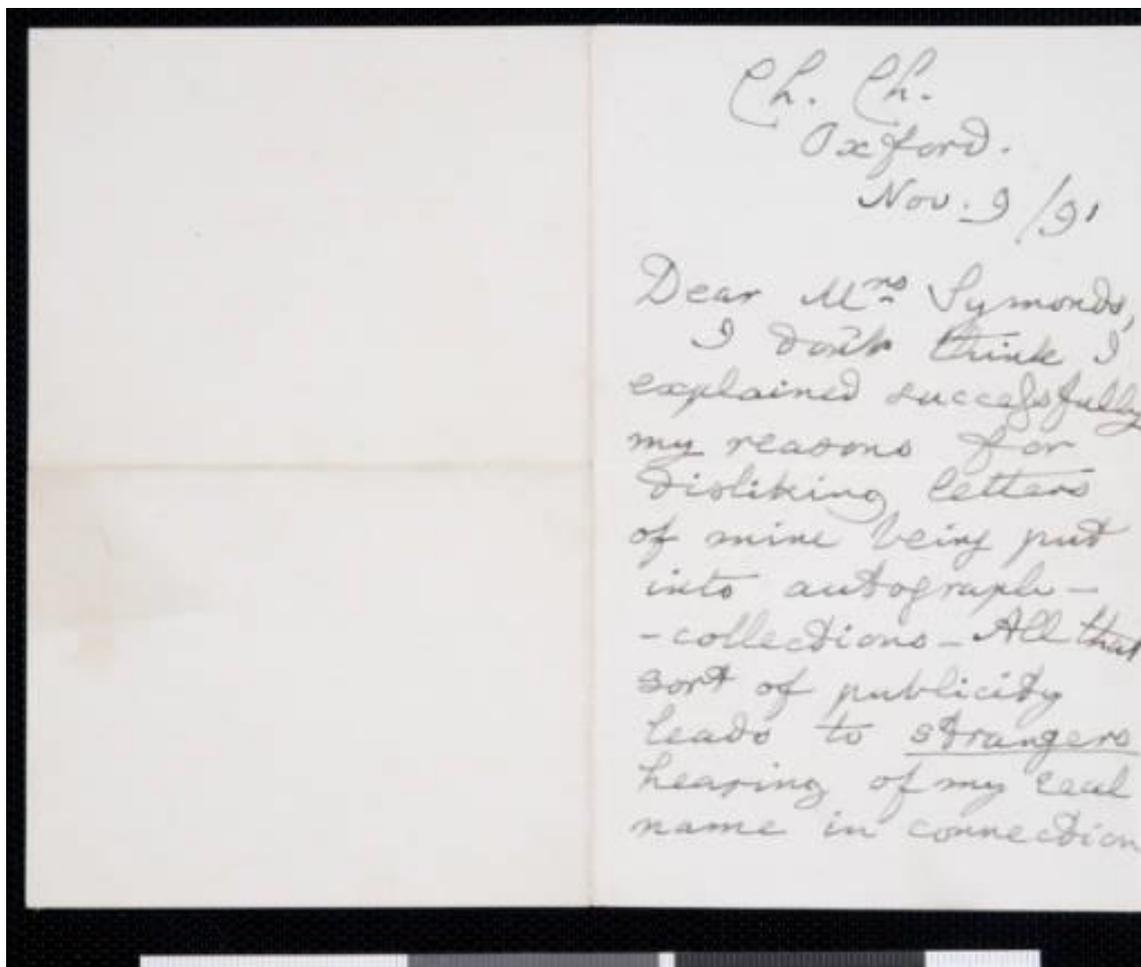
テキスト内での「狂気」は言葉遊びの周縁に位置するような描き方がなされていた。常識とは異なっているが、あくまで遊びにすぎないといったものである。「狂気」についてキャロルの内面性に注目すると、コーエンはキャロルの性的葛藤について特に焦点を当てている。彼の葛藤については推測の域を出ていないが、キャロルが自身についての罪の意識をつづった手記と、リデル一家の三姉妹との付き合いに関する記録を関連付け、そうした欲望が存在していたことに関する信憑性を主張している。

数年前、未公開であったキャロルの手紙が発見され、競売にかけられた。³⁸以下が web

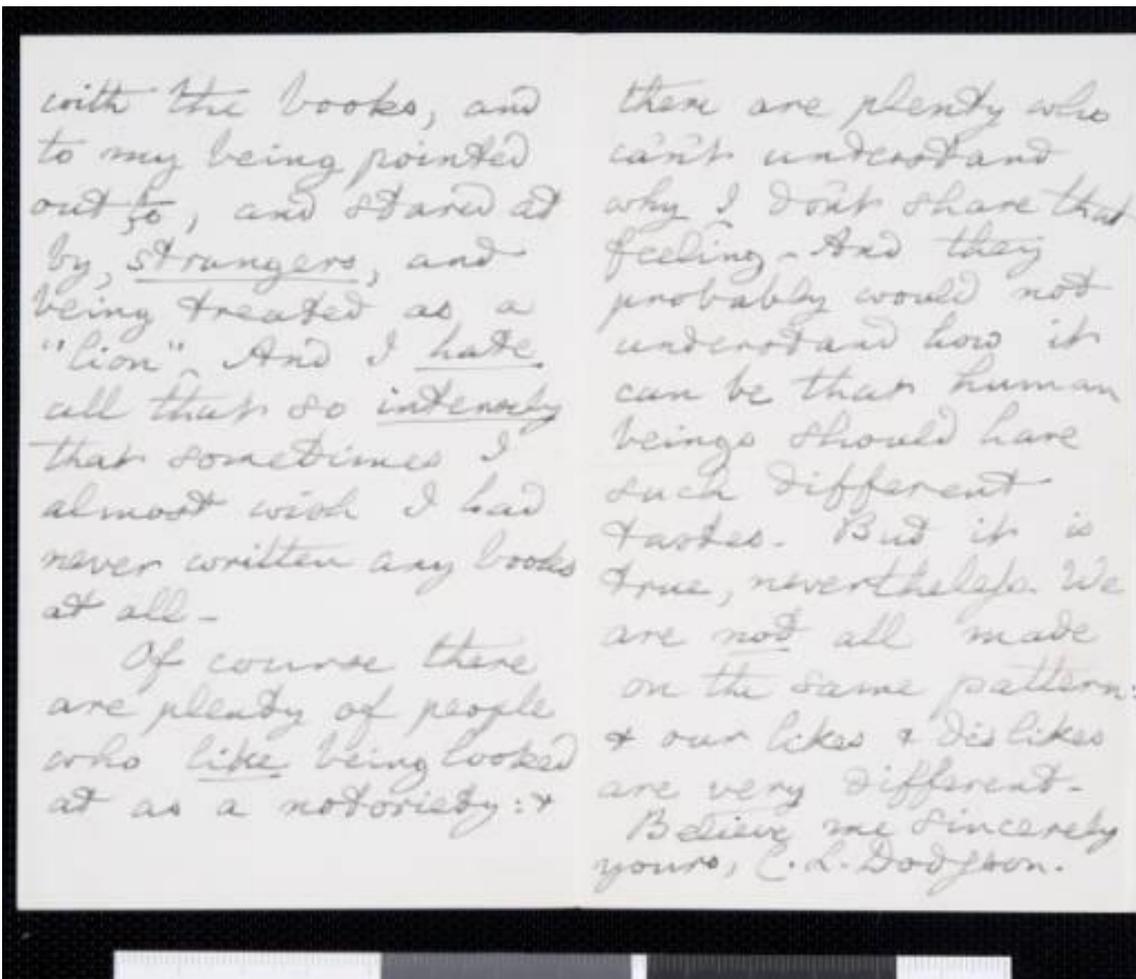
³⁷ 『アリス』の注の箇所「帽子屋」について言及される際も“the Mad Hatter”と記載されている。

³⁸ 2014年3月19日に Bonhams London で競売にかけられ、南カリフォルニア大学図書

上で公開されているものである。



館が買い取った。本稿での手紙の画像、および内容の取扱いについては、手紙を買い取った図書館が運営する USC Digital Library で web 公開されているものを参考としている。



以下は上記の手紙において、キャロルが有名になったことに関する思いをつづった部分である。

All that sort of publicity leads to strangers hearing of my real name in connection with the books, and to my being pointed out to, and stared at by, strangers, and treated as a 'lion'. And I hate all that so intensely that sometimes I almost wish I had never written any books at all.

彼は、「I almost wish I had never written any books at all.」「本など書かなければよかった」と述べている。書籍が売れ、有名になることで人々の関心がキャロル本人へと向き、彼の本名と書籍を関連付けはじめたことが記載されている。また、まるで「ライオン」のように注目されたり、見られたりしていると記述している。彼はそのような状況に

激しい嫌悪感を抱き、「本など書かなければよかった」といった言葉を残しているのである。世間の目は、キャロル自身がその作品のように“mad”(狂気)をはらんだ人間であるかどうか興味津々であり、キャロルにとってはそうした他人の好奇心は弊害でしかなかった。コーエンは、その他にもキャロルの作家名と実名を切り離すためのエピソードについて指摘する。

Charles did try to isolate C. L. Dodgson from Lewis Carroll. He returned unopened letters that arrived at Christ Church addressed to Lewis Carroll; he sought, unsuccessfully, to have Bodley's Librarian delete from the catalogue cross-references to his two names; he wrote third-person letters objecting to correspondents making the connection. (*Biography* 191)

キャロルは、実名であるドジソン(Charles L. Dodgson)とルイス・キャロルのペンネームを切り離そうと試みている。具体的な例としては、「キャロル」あてに届いた手紙を送り返し、図書館における「ドジソン」と「キャロル」の相互参照を削除するよう要請している。³⁹こうしたキャロルの名前に関する事実に関してコーエンはキャロルと子どもたちとの関係性において結論付ける。

“He certainly did not live a double life, no Mr. Hyde lurked behind a Dr. Jekyll here. He knew what he wanted and how to achieve it. Consistency had naught to do with it. He did his best to appear ordinary to his young friends: if they saw him as a famous man, a literary monument, they would grow shy and tongue-tied, and a natural friendship might never develop.” (*Biography* 192)

つまり、彼にとっては、「こどもと打ち解ける」ことが第一の目標であり、そのために「キャロル」と「ドジソン」を有効に使い分けていたということが理由とされている。しかし、この見方も確固たる根拠はなく、推測によるものが含まれている。こうしたキャロルの内面性に関する分析は、憶測に依るものが占めているため、現代メディアの観点を加

³⁹ その他にも、文通相手に「キャロル」と「ドジソン」の名前を関係づけないように依頼したり、文学辞典の「キャロル」に関する項目を削除するよう要請している。

えることで新たな可能性を提示したい。こうした「実名とペンネームの区別」や匿名性自体は古くから存在するものである。また、匿名性を保ちながらの外観の変容や、アバターへの自己投影といった行為は現代のネットワーク上ではごく一般的なものとなっている。

現代では、キャロルの作品における「狂気」のイメージや彼の少女たちへの付き合い方、または彼の残した写真などから、「特殊な欲望を持った男」といった作家像が形成されている。しかしながら、公開された手紙に記されるように、彼は自身の作品、いうなれば「狂気」から切り離された世界で生活したかったという側面も存在している。こうした点を考慮すると、現代メディアにおいて「匿名性」と「変身願望」そして「情報発信」を同時に満たす「アバター」の観点からもキャロルの自己投影について検討する必要性が生じているのだ。第一項でも論じた、ARや「ヴァーチャル・リアリティ」の世界観、「名前の使い分け」および、後述する「キャロルの作中での自己投影」を、現代のネットワークとそこで用いられる「アバター」の特徴と結びつけていきたい。

キャロル作品、特に『アリス』における「アバター」概念の現れについては第一章においても取り扱ったが、ここでは「キャロル自身のアバター」について焦点を当てていく。伝記においては、キャロルの内に秘めた欲望とその葛藤について彼が残した手紙より関連付けられていた。コーエンはこうした一連の流れに対し、最終的な「諦め」を作品中に見出すことで彼が持っていた一種の「欲望」に一貫性と信憑性を与えている。コーエンは、『不思議の国のアリス』では、“The physical model for Alice wondering through Wonderland is Alice Liddell; the spiritual and psychological Alice is Charles himself.” (Biography 195)と、キャロルがアリスに自己投影を行っているとは指摘している。注目すべきは、肉体はアリス・リデルであり、精神はキャロル本人であるという点である。つまり、キャロルは『アリス』という書籍の空間内でアリス・リデルの外見を身につけて行動していることとなる。現代メディアの技術では、ネットワーク上で自分の外観を変える方法は二通りある。一つ目は三人称視点で「アバター」を操作すること。二つ目は、主にVtuberが用いる技術である、一人称視点として「アバター」を身につけることである。小説というメディアの特性上、キャロル作品で用いられる「アバター」は基本的に前者のものとなる。つまり、『不思議の国のアリス』という空間でキャロルはアリスのアバターを使って自己表現活動を行っているということである。

キャロルは、初め自分自身が少女の肉体を身にまとい「不思議の国」で活動していたが、次の作品では老騎士の肉体にそのアバターを変更していることをコーエンは指摘す

る。

The most important difference is that Charles's protagonist is the real Alice Liddell (the story opens in the deanery and Alice's companion is the real deanery cat) rather than the heroine of *Wonderland*, who is really Charles himself in disguise. (*Biography* 215)

キャロルは、『不思議の国のアリス』の中では主人公であるアリスとしてふるまい、『鏡の国のアリス』という二作目の出版に伴い、自己投影を「白の騎士」(the White Knight)に変更している。現実の時の流れが作品に影響しているのである。白の騎士が登場する場面に、「別れ」の形でキャロルの夢の終わりが登場している。

'You've only a few yards to go,' he said, 'down the hill and over that little brook, and then you'll be a Queen—But you'll stay and see me off first?' he added as Alice turned with an eager look in the direction to which he pointed. 'I shan't be long. You'll wait and wave your handkerchief when I get to that turn in the road? I think it'll encourage me, you see.' (*TLG* 222)

アリスは女王になるために自分の道を進み、白の騎士と別れる。騎士はアリスと別れる際に、見送りをしてくれと頼む。この場面に関して、成長していく現実のアリスと老いていくキャロルの姿を想起することは可能であろう。そして、こうした時間の流れが二人の生きていく世界を変え、「別れ」の形で描かれているのである。

キャロルのアバターが「アリス」にしる、「白の騎士」にしる、共通していることは「匿名性を持った自らの変身」である。現代では、**Vtuber** と呼ばれる人々が、自らの外観を異性のものや果ては動物にまで変化させ、同時に声も変更し、**YouTube** 上で情報発信を行っている。こうした変身願望を満たすアバターとしてアリスと白の騎士は機能しているのである。彼が手紙の中で、小説家のキャロルと公私の区別をつけたい願望を表していたように、それを実行する手段としてのアバターの発想を文章作品から読み取ることができる。

コーエンはその他のキャロルの詩とこうした別れの場面を関連付けて、現実のアリス

の成長にともなうキャロルの喪失感と悲しみである「諦め」を見出している。時間の流れに関しては高山も『アリス狩り』にてキャロルの写真活動に「凍結」(29)の言葉を用いて同様の見解を述べていた。時間や成長といった変化に関して、キャロルの特殊な欲望を想定すると、性愛的な悲しみや願いといった要素があらわれるだろう。しかしながら、彼の表現したかったものや、行動理念が果たしてそのようなものであったかは憶測の域を出ていない。特に、キャロルが抱いていたであろう「欲望」に注視することで、「写真」というメディアを扱っているにもかかわらず技術的側面を考慮した分析が欠落する傾向にある。特に、「アバター」や「ネットワーク上の匿名性」といった現代メディアの技術から考察すると、キャロルがその作品を自分自身の変身願望を満たしながら情報発信を行うための場として扱っていることが見えてくるのである。

結論

本稿の目的は、キャロルの文学作品を中心として、彼が抱いていたCG、VR(ヴァーチャル・リアリティ)、ARの発想を明らかにするものであった。彼が生きていた19世紀では言うまでもなくそのようなメディアは存在していない。これらが発展した現代の感覚からさかのぼることでようやく、彼の表現を理解することが可能となった。この分析は、キャロルの文学作品が従来的に分類される「ファンタジー」や「ノンセンス」といったカテゴリーに新たな位置づけを与えるものである。彼の作品を現代のマルチメディアに対する理解を持って遡及的に検討を行うことをその手法とした。キャロルが文筆作品や趣味の一つでもあった写真において駆使した表現技法と、現代の最新メディアが与える「人工的な経験」の要素と比較することで逆説的にキャロルの先進性が明らかとなった。E. ダーウィンの植物に関する詳細な詩およびイラストと、アッテンボローの映像作品の関係性と照合させることで、キャロルの表現の意図を明らかにすることができた。それは動きを持つ文章や、文章の配置を動かし絵画的に表現するといった技法、また、彼が撮影した写真に施された編集が示していた。加えて、彼自身、作品の一つの中で蒸気と電気のメディアに言及しており、彼が抱いていた先進的発想を裏付けている。

19世紀の西洋社会では人間の存在や進むべき方向性が明確なものであった。また、人々は物事の枠組みも確かなものであると信じていた。こうした歴史的背景がありながら、キャロルは存在や方向性、そして物事の枠組みをずらすことで、世界を「現実」「現実と異世

界の中間「異世界」として描き出している。この形式は、現代ではVR(ヴァーチャル・リアリティ)やARといった技術として広く活用されているが、当時の読者にはその世界観が理解できなかったため、キャロル自身で説明を行っている。こうした事実もまた、彼が思い描いていた現代メディア的発想を証拠づけている。こうした形式が現代メディアの仕組みの理解なしでは読み解けないものもあるため、キャロル作品を今論ずる価値が生じているのである。

第一章では、従来的にキャロル作品が分類されてきた「ノンセンス」の言葉を鍵としながら、そこに不足しているメディアの要素を補った。これにより「ノンセンス」の言葉が持つ限界を明らかにするとともに、キャロル作品の「ゲーム」要素が、知覚が関連しオンラインゲームの様相を呈している事実が確認できた。キャロル作品における「ノンセンス」とは、「否定」や「異常」といった側面から、読者の感覚を働かせるため、「経験」や「体験」を生じさせる。高橋と藤井はキャロルの作品を「ノンセンス」の観点から論じているが、それらは現代メディアであるCG、VR(ヴァーチャル・リアリティ)、ARの概念や技術と結びつくことはなかった。シューエルは「ゲーム」の観点から「ノンセンス」を論じているため現代メディアに近接してはいるが、伝統的なボードゲームを基本とした概念とその規則性の援用にとどまっている。現代ではビデオゲームが多様化しており、『どうぶつ森』シリーズをはじめとして、旧来的なゲーム理論では説明が不可能となる領域が生じている。キャロルがその作品で描き出す、始まりと終わりがなく、場も規則も参加者もあいまいなゲームは、まさにそうした説明不可能領域に属している。こうしたゲームと分類されながらも従来のゲームの規則には当てはまらないものからキャロル作品を読み解くことで、彼の意図を理解することが可能となった。

第二章では、キャロル作品と人間の感覚器官の働きについて精査を行った。キャロルは読者に人工的な「経験」を与える「ヴァーチャル・リアリティ」の構想を持っていた。そのために、通常の読書とは異なり、人間の知覚を操作することで脳や精神に働きかける作品作りを行っていた。一章でもテーマとして取り扱ったが、「ノンセンス」の言葉にもそうした知覚とかかわる「センス」の言葉が含まれている。キャロルは、「センス」に「イリククス」および「ミミクリ」と分類される遊びを用いて介入することで、読者に「精神的移動」を与えている。また、彼は、キャロル作品全体の根幹をなす言葉である“queer”(ずれ)を「ミミクリ」に与えることで、「全く異なる世界観」ではなく「何かはずれた世界観」を描き出していた。作中では落下や肉体の収縮といったもので表現されており、それらを

体験するアリス自身の精神にも異常が生じている。「控えめな混乱」を意図的に生じさせ、脳や精神に働きかけることで、読者に人工的な「経験」を感じさせているのである。

第三章では、キャロル作品を具体的な現代メディアと照らし合わせながら分析を行った。彼が生きた時代ではデジタルメディアは存在していなかったが、作中で非連続性を持った変化を描き出すことで、現代のデジタル技術に通ずる「非連続」の物語展開を表現していた。彼の作風はアナログとデジタル技術が混在したものであり、自他の区別において、デジタル技術が持つ「連続する物理量」と「非連続の段階的変化」を見出すことができた。デジタル技術における非連続性の観点から物語を読むことで、キャロルが描き出す世界の構成方法が明らかとなっている。また、そうした発想から『シルヴィ』では、現代におけるARとVR(ヴァーチャル・リアリティ)の発想から世界が構成されているということも判明している。現代でようやくARやVR(ヴァーチャル・リアリティ)といった名前をつけられた技術であるために、その概念を当時の読者が理解不能であったことは想像に難くない。加えて、キャロルは自身で作りに上げたVR空間とも呼べる小説内で、アリスや白騎士の「アバター」を身にまとい、表現活動を行っていた。彼の発想は現代のVtuberと酷似しており、匿名性を保ちながらも外観を変化させ情報発信を行っている。また、外観だけでなく性別も変化させているといった点からもその共通性がうかがえる。こうした現代にも通ずる「変身」に注目すると、先行研究における「諦め」や「凍結」といった消極的かつ静的な評価とは異なる側面が見えてくるだろう。

メディアが発達した今、改めてキャロルの作品を遡及的に分析することで、ようやく理解可能となった。また、こうしたメディアの発展は今後も続くものである。こうした点から、メディアや技術が発展する中で、彼の作品を研究し続ける意義が生じている。今後、新たな技術が社会に浸透した際にその理解と共にキャロル作品を分析することで、さらなる発見が生み出されるであろう。

引用文献

- Ackerman, Sherry L. *Behind the Looking Glass*. Cambridge Scholars Publishing, 2008.
- Bester, Alfred. *Tiger! Tiger! Mandarin*, 1991.
- Bostrom, Nick. “Are You Living in a Computer Simulation?” *Philosophical Quarterly*, Vol.53, No.211, Oxford University Press, 2003. 243-255.
- Bull, Victoria, ed. *Oxford Wordpower Dictionary:4th edition*. Oxford University Press, 2018.
- Carroll, Lewis. *Alice’s Adventures in Wonderland and Through the Looking-Glass*. Penguin Books, 1998.
- . *The Complete Illustrated Works of Lewis Carroll*. Chancellor Press, 1990.
- . *Feeding the Mind*. Chatto & Windus, 1907.
- . *The Rectory Umbrella and Mischmasch*, Dover Publications, 1971.
- Carroll, Lewis, et al. *The Annotated Alice : Alice’s Adventures in Wonderland & through The Looking-Glass*. W.W. Norton & Company, 2015.
- Cohen, Morton N. *Lewis Carroll: A Biography*. Vintage Books, 1996.
- Cohen, Morton N., et al. *Reflections in a looking glass : a centennial celebration of Lewis Carroll, photographer*. Aperture, 1998.
- Darwin, Erasmus. *The Botanic Garden*. Forgotten Books, 2018.
- Day, Charles William. *Hints on Etiquette and The Usages of Society: With a Glance at Bad Habits*. Hardpress, 2018.
- Malcolm, Noel. *The Origins of English Nonsense*. Harpercollins, 1999.
- Murray, A. H. James, et al., eds. *The Oxford English Dictionary 2nd edition*. Oxford: Clarendon Press, 1989.
- Sewell, Elizabeth. *The Field of Nonsense*. Dalkey Archive Press, 2015.
- 阿部公彦『スローモーション考：残像に秘められた文化』南雲堂、2008年。
- ウィーナー・フィリップ・P、荒川幾男他編『西洋思想大辞典 3』平凡社、1994年。
- 大口孝之『コンピュータ・グラフィックスの歴史：3DCG というイマジネーション』フィルムアート社、2009年。
- 岡泉『天才と発達障害』講談社、2011年。

- カイヨワ・ロジェ『遊びと人間』多田道太郎・塚崎幹夫訳、講談社学術文庫、2009年。
- 笠井勝子「ルイス・キャロルの世界（4）：聖職、演劇、子どもの写真」『文教大学女子短期大学部研究紀要』41巻、文教大学女子短期大学部、1997年。35-40。
- 神田孝治他編『ポケモンGOからの問い：拡張される世界のリアリティ』新曜社、2018年。
- ガッテニョ・ジャン『ルイス・キャロル：AliceからZ'enonまで』鈴木晶訳、法政大学出版局、1997年。
- ガーンズハイム・ヘルムット『写真家ルイス・キャロル』人見憲司・金澤淳子訳、青弓社、1998年。
- キャロル・ルイス『新注不思議の国のアリス』高山宏訳、東京図書、1994年。
- シューベルト・フランツ『シラー&ゲーテ歌曲集』北尾道冬訳、Bertelsmann Music Group、2008年。
- 平倫子『ルイス・キャロル身体医文化の実相』英宝社、2008年。
- 高橋康也『ノンセンス大全』晶文社、1982年。
- 高山宏『アリス狩り』青土社、2008年。
- 館璋他監『バーチャルリアリティ学』特定非営利活動法人日本バーチャルリアリティ学会、2013年。
- 塚田美三千代監修『名作映画完全セリフ集スクリーンプレイシリーズマトリックス』スクリーンプレイ、2002年。
- ドゥルーズ・ジル『差異と反復』財津理訳、河出書房新社、1992年。
- 服部桂『人工現実感の世界』工業調査会、1991年。
- 藤井繁『ルイス・キャロルとノンセンス文学』コプレス、2016年。
- ボードリヤール・ジャン『象徴交換と死』今村仁司・塚原史訳、ちくま学芸文庫、1993年。
- マクルーハン、マーシャル『メディア論—人間の拡張の諸相』栗原裕・河本仲聖訳、みすず書房、1987年。
- 安井泉『『地下の国のアリス』から『不思議の国のアリス』へ：英文遂行の軌跡(1)』『ミッシュマッシュ』16号、安井泉他編、日本ルイス・キャロル協会、2014年。1-22。
- 『ルイス・キャロルハンドブック：アリスの不思議な世界』七つ森書館、2013年。
- 吉本猛夫『アナログとデジタルの違いがわかる本』CQ出版、2017年。
- レヴィ・ピエール『ヴァーチャルとは何か：デジタル時代におけるリアリティ』米山優訳、昭和堂、2006年。

USC Libraries Special Collections. "Lewis Carroll, letter, 1891-11-09, to Anne Symonds." *USCLibraries*, 19 May 2021, digitallibrary.usc.edu/cdm/ref/collection/p15799coll85/id/447.

参考文献

- Imholtz, August A Jr. "Phantasmagorical Notes and a Grammar of Ghosts." *The Hosei University Economic Review*. 78. 法政大学経済学部学会, 2011. 159-179.
- Johannessen, Finn-Henning. *Alice in Wonderland: Development of Alice's Identity within Adaptations*, 2011. University of Tromsø, Master's Thesis.
- Pudney, John. *Lewis Carroll and his world*. Thames and Hudson, 1976.
- 石井威望監、『サイバースペース入門』日本実業出版社、1995年。
- イーグルストン・ロバート『英文学とは何か：新しい知の構築のために』川口喬一訳、研究社、2003年。
- ヴィリリオ・ポール『瞬間の君臨：リアルタイム世界の構造と人間社会の行方』土屋進訳、新評論、2003年。
- エルンスト・ブルーノ『エッシャーの宇宙』坂根巖夫訳、朝日新聞社、1984年。
- 遠藤英樹、松本健太郎編『空間とメディア：場所の記憶・移動・リアリティ』ナカニシヤ出版、2015年。
- 大口孝之『コンピュータ・グラフィックスの歴史：3CGというイマジネーション』フィルムアート社、2009年。
- 岡本健『アニメ聖地巡礼の観光社会学：コンテンツツーリズムのメディア・コミュニケーション分析』法律文化社、2020年。
- オールティック・リチャード・D『ヴィクトリア朝の人と思想』要田圭治他訳、音羽書房鶴見書店、1998年。
- 佐々木成明『情報映像学入門』オーム社、2005年。
- シェフェール・ジャン＝マリー『なぜフィクションか？：ごっこ遊びからバーチャルリアリティまで』久保昭博訳、慶応義塾大学出版会、2019年。
- スタジオ・ハードデラックス編『バーチャル YouTuber はじめてみる』河出書房新社、2018年。

- スタンデージ・トム『ヴィクトリア朝時代のインターネット』服部桂訳、NTT 出版、2011年。
- 高橋康也『ヴィクトリア朝のアリス達-ルイス・キャロル写真集』新書館、2003年。
- …『キャロルインワンダーランド』新書館、1976年。
- 多田富雄『免疫の意味論』青土社、2004年。
- 田中伸枝『シューベルト歌曲集(2)』全音楽譜出版社、2005年。
- ブリッグズ・ジョン『フラクタルな世界：科学と芸術にみる新しい美学』深川洋一訳、丸善株式会社、1995年。
- ベイレンソン・ジェレミー『VR は脳をどう変えるか?』倉田幸信訳、文藝春秋、2018年。
- ホイジンガ『ホモ・ルーデンス』高橋英夫訳、中央文庫、2009年。
- ボードリヤール・ジャン『シミュラクルとシミュレーション』竹原あき子訳、法政大学出版局、2013年。
- マクルーハン・エリック、ジングローン・フランク編『エッセンシャル・マクルーハン：メディア論の古典を読む』有馬哲夫訳、NTT 出版、2007年。
- 松岡正剛監『増補情報の歴史：象形文字から人工知能まで』NTT 出版、1997年。
- 八木沢敬『不思議の国のアリスの分析哲学』講談社、2016年。
- 安井泉『『地下の国のアリス』から『不思議の国のアリス』へ：英文遂行の軌跡(2)』『ミッシュマッシュ』17号、安井泉他編、日本ルイス・キャロル協会、2015年。34-58。
- …『『地下の国のアリス』から『不思議の国のアリス』へ：英文遂行の軌跡(3)』『ミッシュマッシュ』18号、安井泉他編、日本ルイス・キャロル協会、2016年。53-83。
- レヴィ＝ストロース・C『やきもち焼きの土器づくり』渡辺公三訳、みすず書房、2008年。

映像作品

Attenborough, David. *The Private Life of Plants*. BBC Earth, 2003.

アプリケーション

Pokémon GO. Dev. Niantic, Inc. Niantic, Inc. 2016. Videogame.