

## 人形たちが語ること

—フランス19世紀文学から20世紀日本の絵本まで—

六川 裕子

### 1. はじめに

「こけしは なんて かわいいか / 思う おもいを 言わぬから」という、堀口大學の詩がある<sup>1</sup>。言葉を発しないということは人形の持つ魅力の一つであり、サブカルチャー雑誌の人形をテーマにした特集においても、無言であることを人形の特長とする見解を複数見つけることができる<sup>2</sup>。言葉によるコミュニケーションは正確で詳細な情報伝達を可能にする一方で、不正確さや誤解、悪意の応酬なども背中合わせであり、常に細心の注意と緊張感を強いるものでもある。そうした言葉の困難さや煩わしさから逃れて、言葉を必要としない人形との関係性に安らぎを見出せる人は多いだろう。川崎明子も『人形とイギリス文学—ブロンテからロレンスまで』の中で、デカルトや金森修、増渕宗一らを引き合いに出しながら、人形と人間を分ける大きな違いとしてまず、人形が言葉を話さないことを挙げ<sup>3</sup>、さらに北山修の言葉を引用して、物である人形は、生身の人間に対してはできないようなことも行うことができる、人間の正直な欲望を受け止める存在であることを示している<sup>4</sup>。そして金森修の『人形論』でも、「情念の露わな奔出によって自分の内面に切り込んでくる他人たちの冷たい<刃>」をかわすための「緩衝的媒介」という面が人形にはあると述べられている<sup>5</sup>。

しかしながら、やはり人間とは矛盾に満ちたものであるということだろうか。人間と違って話さないところが良いはずの人形に、人間のように話し動いてほしいと願ってしまう「ないものねだり」もまた、人の普遍的で自然な傾向のようである。自らが作った象牙の乙女の像が生きた女性になることを願ったピュグマリオン王の伝説を挙げるまでもなく、人形が命を得て動き出し言葉を発する物語は、古代より枚挙に暇がない。さらに空想の世界にとどまることなく、オートマタ、からくり人形が熱心に制作され、発明王トーマス・エディソンも蓄音機を発明するや否やおしゃべり人形（トーキング・ドール）を開発し<sup>6</sup>、そして現在の「会話ができる」ロボットやおもちゃの製造、販売に至るといふこの歴史上の流れは、人形と話がしたい、人形に命を吹き込みたいという人間の願望がいかに強いものであるかを示しているだろう<sup>7</sup>。このように、本来は言葉に

<sup>1</sup> 「こけし」、『月かげの虹』（1971）所収（『堀口大學全集』第1巻、小澤書店、1982年、p. 321）。

<sup>2</sup> アトリエサード編『トーキングヘッズ叢書（TH series）』、特集：人形たちの哀歌、第79号、書苑新社、2019年、pp. 2-3, 5, 240。

<sup>3</sup> 川崎明子『人形とイギリス文学—ブロンテからロレンスまで』、春風社、2023年、pp. 12, 144-145。

<sup>4</sup> 北山修『人形は語らない』、朝日出版社、1983年、pp. 82-83（川崎明子、同上、pp. 13-14に引用）。

<sup>5</sup> 金森修『人形論』、平凡社、2018年、p. 213。

<sup>6</sup> 蓄音機の特許の取得は1877年、おしゃべり人形の発売は1887年で、初期の蓄音機の使用目的は人形のための声を録音することだったという（フェリシア・ミラー・フランク『機械仕掛けの歌姫—19世紀フランスにおける女性・声・人工性』、大串尚代訳、東洋書林、2010年、pp. 254, 278-279を参照）。

<sup>7</sup> 「人でなしの恋」（1926）などの人形愛をテーマにした作品で知られる江戸川乱歩もまた、「人間に恋はできなくとも、人形には恋ができる」という印象的な一文で始まる随筆「人形」（1931）を、人形たちと一つ

よる煩雑なコミュニケーションを抜きにした関係性を持つことが魅力でありながら、話をすることを望まれ、物語的想像世界の中では言葉を与えられていることが多いという点では、人形は動物、ペットともよく似た存在である。だが、生きた動物には、人間の想像力が勝手に押し付ける思考や言葉とは別に、自立した生理や意識があり、動物は完全に人間の思い通りにすることはできない。それに対し、物である人形の「内面」は完全な「空」であり、そこにはどのような言葉を付与することも可能で、そこにいわゆる正解や間違いというものはない。これは人形と動物の「言葉」の大きな違いと言えるだろう。それでは実際に人は、人形とどのような話をし、どんなことをしゃべらせているのだろうか。

以前の論考においては、人と人形の関係において、人形への自己のイメージの投影ということの重要性が浮かび上がった。だが、この自己の投影という現象、あるいは行為に関しては、より詳しい検討が必要だと思われる。以前は人形に投影されるものとしての「自己イメージ」という言葉を、あえて曖昧な意味のまま、「自分自身についてのイメージ」と「自身のうちに作り上げている(他人のものも含まれる)イメージ」とを厳密に区別せずに包摂したものとして用いていた<sup>8</sup>。まず、これらは区別すべきものであるのか、という問題がある。さらには、澁澤龍彦の言うように人形愛は自己愛であるかもしれないが<sup>9</sup>、人形へのイメージの投影それ自体は、必ずしも自身のイメージだけではなく、呪い、まじないに使われる人形が表しているように、他者のイメージが投影されることも多い。これもまた、自分の中にある他者のイメージであるという意味で、「自己イメージ」とみなすべきであろうか？そもそも、人形という存在は人間とは異質な他者そのものでもあり、金森修や菱田一仁の指摘によれば、人形は他者性の現れる場、他者と出会う場でもあるという<sup>10</sup>。そうだとすれば、人形が「話す」言葉は、誰の、どんな言葉であり得るのだろうか？こうした問いについて考えるにあたって、物語空間の中で言葉を与えられた人形が、どんな内容を、どのように語っているのかを知ることは、非常に興味深いことではないだろうか。人形が語る言葉を詳しく観察することで、人が実際に人形に投影しているのは自己像なのか否か、自己像の投影だとすればその言葉の中に表れるのはどのような自己像なのか、そして人形の中でどのようなイメージがどのように機能し、自己と他者がどのような位置を占めているのかを、より明確にできるのではないかと考える。

本稿では、そうした検討の土台として、人形が話をするという描写や状況の特徴をいくつかのパターンに分け、分類を試みたいと思う。筆者が専門とするフランスの19世紀以降の文学作品を対象を限定すると、十分な数や種類の事例を集めることが難しいため、今回は時代や国を限定せず、アメリカやイタリアの作品や、日本のSFや絵本まで含め、現在把握できている事例を幅広く

---

の部屋にこもってしみじみと語りあってみたい、という言葉で結んでいる(服部正他編『書物の王国⑦ 人形』、図書刊行会、1997年、pp.195-200)。

<sup>8</sup> 拙論「人形を贈るということ—ユゴー、アナートル・フランス、ホフマン、ヴィリエ・ド・リラダンの小説における人形を介する「三者関係」」、『筑波大学フランス語・フランス文学論集』第37号、2022年12月、pp.29-68を参照されたい。

<sup>9</sup> 澁澤龍彦「少女コレクション序説」、『少女コレクション序説』、中央公論新社、2017年改版、p.183。

<sup>10</sup> 金森修、前掲書、p.214；菱田一仁『人形遊びの心理臨床』(箱庭療法学モノグラフ第7巻)、創元社、2017年、pp.292-303。

く考察の対象とし、一般的な性質について考察することとしたい。次の章ではまず、人形に自己像を投影するという現象に関する理論的な事柄を確認し、それに続く章では、主にどのような形で人形の発話が行われているかという、言葉を発する方法を基準にして分類を行い、それぞれのタイプについて見ていく。一つ目のタイプは、機械仕掛けによって言葉を発する人形、あるいはロボットであり、これは人形がしゃべっているように「見える」だけで、発せられるのは実際には「人形が語る言葉」ではない。二つ目に見るタイプは、子供が人形遊びで人形に吹き込む言葉である。これは人形との対話の、本来的で基本的な形であり、人形自身がしゃべっているわけではないことはもちろん子供にも分かっているが、その言葉は遊戯の中で人形自身の言葉として空想されて発せられる言葉である。第三のタイプは、人形劇や腹話術の操り人形の言葉である。これは仕組みとしては第二のタイプと同じで、人形自身が発する言葉ではないが、人形使いの演技によって、また演劇的空間において、観客には人形自身が言葉を発していると認識されるようになっており、人形が自ら語っているという状況にかなり近くなる。そして最後は、命や心を持つ人形が自らの言葉を語るタイプである。このように、見せかけの言葉から真実の言葉へと、人形の語りが増していく順番に検討していくことにする。また、すでに述べたように、本来は自己との対話であると思われる人形との対話の意味が、物語における人形の言葉を通じてどのように表れているのかという疑問を出発点としていることから、人形が発する言葉が物語構造の中で持つ機能や周囲の者に及ぼす影響よりも、それはどのような内容の言葉であり、実際には誰の言葉であるのかということの方に重点を置いて見ていきたいと思う。

## 2. 自己の投影、鏡像としての人形に関する議論

人形に自己像を投影するという行為、あるいは現象は、科学的な観点ではどのように説明することができるのだろうか。ここでは主に、心理学や哲学の分野の理論でよく取り上げられているものを概観し、整理しておきたい。

子供の遊びには教育上、発達上の重要な意味があるという考え方には、J・J・ルソーの影響が大きいと言われるが、その『エミール』(*Émile ou de l'éducation*, 1762)においては、人形遊びは女性に特有のものだと断言されている。彼は当時の社会通念に従って、男女の性別役割の区別を自然に由来する厳然たるものと捉え、人形遊びを、女の子が主に男性にとって魅力的な女性に成長するために役立つものとみなしている。人形に服を着せたり脱がせたりして、様々に着飾らせるのは、いずれ自分の身なりを飾るための練習であり、そうして「やがては自分自身がお人形になるときがくる」という考え方<sup>11</sup>は、もちろん現代の感覚に合致するものではない。しかしここで一つ興味深い点は、後の時代、特に19世紀においては、女兒の人形遊びを将来の育児の練習、家庭の母親になるための練習と捉える考え方が主流であり、そこでは人形は子供、赤ちゃんのイメージであって、遊んでいる女兒自身ではないのに対し<sup>12</sup>、ルソーの考えでは人形は遊んでいる

<sup>11</sup> ルソー『エミール (下)』、今野一雄訳、岩波書店、1964年(2007年改版)、pp. 32-34。

<sup>12</sup> Michel Manson, « La poupée de Cosette : quand Victor Hugo soulignait l'importance du jeu pour les enfants », *The Conversation*, le 22 juillet 2021 (<https://theconversation.com/la-poupee-de-cosette-quand-victor-hugo-souignait>)

子供が自身のイメージを投影する対象であって、自分に対してはまだできないこと（自分の好みそのままにおしゃれをすること）を人形に対してしているのだと解釈していることである。この認識はむしろ、ここで問題にしている捉え方に近い。

近年の人形に関する研究では、イギリスの小児科医で精神分析医のD・W・ウィニコットによる「移行対象」の理論が非常に頻繁に言及されている。『遊ぶことと現実』（1971）で提示されているこの理論によれば、乳児は始めは母親と未分化な状態で、母親と一体であると感じているが、その融合した状態から、母親の外部にある独立したものとして自分を認識するようになっていく過程が「移行現象」であり、その「移行」を助けるような道具が「移行対象」と呼ばれる。それは乳児の身近にある、毛布やタオル、人形やぬいぐるみやそれ以外の玩具といったもので、それらは母親の乳房の象徴となって安心感を与え、それによって子供は自立して一人で遊べるようになるのだという<sup>13</sup>。従って、「移行対象」は人形であるとは限らないのだが、人形であることが多く、そこに自分と一体であった母親のイメージや、母親への愛着の感情を投影するのである。ちなみに、ウィニコットはこの移行対象の扱い方において、男子と女子のあいだに際立った差異はないことを強調している<sup>14</sup>。

これと類似した考え方として、ジャック・ラカンの「鏡像段階」の理論も参考にすることができるだろう。実際、ウィニコットもラカンから影響を受けたことを明言しているが<sup>15</sup>、この理論自体は直接には人形と関連づけられていないこともあり、あまり人形に関する研究では積極的に言及されていない。また、ともかく難解なことで知られるラカンの思想の中で、この「鏡像段階」の理論は比較的理解しやすいこともあってか、フェリシア・ミラー・フランクは『機械仕掛けの歌姫』の中で、文芸批評ではこの概念が濫用されてきたと、批判的な指摘をしており<sup>16</sup>、ここで参照も同様の濫用に陥ることになってしまうかもしれない。だが、自我が初めから個人の中に存在するのではなく、幼児が鏡に映った自分の姿を想像によって自分と同一化することによって、あるいは想像によって他者に自分が同一化し、自分が「他我」となって自らを客体化することで、自我が統一性をもって構成される、というこの概念<sup>17</sup>のうちに、人形との関連を見出すことも可能なのではないかと思われる。幼児の外部にあって人の形をした人形もまた、幼児の周囲の「他者」の一つとして、やはり同一化の対象となり、「鏡像」の一部となってその自我の形成を助けて

---

-limportance-du-jeu-pour-les-enfants-164096). 2022年9月6日閲覧；川崎明子、前掲書、pp. 23, 81；谷口奈々恵「19世紀フランス児童出版物における「ものを書く人形 (poupée de lettres)」の展開—一人／モノの〈母〉—〈娘〉関係をめぐって」、『超域文化科学紀要』巻26、東京大学大学院総合文化研究科超域文化科学専攻、2021年3月、pp. 47-86。また、この人形と女子教育の問題に関しては、拙論「人形を贈るということ」、前掲書、p. 34でも触れた。

<sup>13</sup> 菱田一仁、前掲書、p. 11；スーザン・J・ネイピア「ロスト・イン・トランジション—世界の終わりの人形たち」、巽孝之、荻野アンナ編『人造美女は可能か？』、慶應義塾大学出版会、2006年、p. 279；川崎明子、前掲書、pp. 78-79。

<sup>14</sup> D・W・ウィニコット『遊ぶことと現実』、橋本雅雄訳、岩崎学術出版社、1979年、p. 6。

<sup>15</sup> 同上、p. 156。

<sup>16</sup> フェリシア・ミラー・フランク、前掲書、p. 65。

<sup>17</sup> ポール＝ロラン・アスン『ラカン』、西尾彰泰訳、白水社、2013年、pp. 47-54（文庫クセジュ Q978）；岡本裕一朗『フランス現代思想史—構造主義からデリダ以後へ』、中央公論新社、2015年、pp. 54-57。

いるのではないだろうか。

さらには、フッサールの「感情移入」の理論を引き合いに出している論考もある。これは、自我を持つ「私」が、眼前に現れた他者を、単なる物体ではなくそれ自体も自我を持つ「他我」であると認識する仕組みを説明するもので、物体としての自分の身体と相手の身体との類似によって、自分とその他者が対を成すものとなり、他者の中に自分と同じ自我の存在が類推され、他者の身体の中への自分の身体と同じ意味の「移し入れ」が、つまりは感情移入が起きるのだという。この感情移入が、人間と姿の似た人形に対しても起こり得ることはフッサール自身も述べており、通常はそれが本物の人間ではないと分かれば、すぐにその感情移入は錯覚であることが認識されるところとしている<sup>18</sup>。とはいえ、これは幼児に限らず、人形を擬人化して、人形の中に感情や思考があるかのように感じる心の動きを説明できるもののように思われる。また、人形遊びにおいては主体と客体が反転したり曖昧になったりするという現象にも、この感情移入の作用は関わっているかもしれない。この人形に対する主客の混乱については、川崎明子がここでもまた北山修の著作を引用して強調しており<sup>19</sup>、人形を見つめると人形から見つめられるように、人形を抱きしめると人形から抱きしめられているように感じられ、人形が「鏡」のように機能するのだと述べている<sup>20</sup>。

擬人化ということに関しては、アニミズムやフェティシズムとの関連が感じられるが、これらの用語はいずれも、本来が近代のヨーロッパで「未開の」社会における宗教の様態を論じるために使われるようになった、文化人類学に属するもので、物が命や力を持つように感じる心理というよりも、そう信じる思想、信条を対象とする用語と言えよう。心理学の分野では、フェティシズムは性的嗜好に関わる文脈での意味に特化されており<sup>21</sup>、アニミズムもまた、フロイトが『トーテムとタブー』(1913)などで論じてはいるが、現代では心的現象としてはあまり研究の対象とはなっていない印象であり、アニミズムが生じる精神のメカニズムは未だに説明されていないようである。従って、どちらの概念も使い方や意味が明確ではないところがあり、人形に対する感情を説明、分析するものとしては扱いにくく、実際、人形に関する研究でもそれほど言及されていない。人間ではないものを人間のように見立てる行為自体は、より文学的、美学的な概念として、「擬人化」と捉えておくのが適当であるかもしれない。

以上に見てきたのは、人形に人間の心を投影し、人間と人形を同じもののように扱う行為や現象に関わるものであるが、人形と人間の違いについても、一つ興味深い指摘を取り上げておきたい。アンドロイド開発者として知られる石黒浩の著書、『ロボットとは何か―一人の心を映す鏡』には、人が人間にそっくりのアンドロイドと対話する時と、人間的な外見ではないロボットと対話

<sup>18</sup> 佐々木雄大「受肉せざるもの―ぬいぐるみの現象学」、『ユリイカ 特集・ぬいぐるみの世界』、青土社、2021年1月号、pp. 143-144（ただしここでは、人間の姿に似せる人形では感情移入が起こり得るが、人間に似ていないぬいぐるみではこれは起こりにくい、というように、人形とぬいぐるみの違いを示すためにこの理論が参照されている）；田島節夫『フッサール』、講談社、1996年、pp. 390-417。

<sup>19</sup> 川崎明子、前掲書、pp. 14-15。

<sup>20</sup> 北山修『人形遊び―複製人形論序説』、中公文庫、1981年、pp. 65-66。

<sup>21</sup> ポール＝ロラン・アスン『フェティシズム』、西尾彰泰、守谷てるみ訳、白水社、2008年（文庫クセジュ 931）。

する時の反応の違いが述べられている箇所がある。それによれば、アンドロイドを相手に対話をした人は、人間が相手の時と同じように、相手の目を見つめ続けるのではなく時々そらしながら話したり、相手の体に平気で触れることはできずに躊躇するところを見せたりしたのに対し、人工物の外見を持つロボットと対話をする時には、目をそらすこともなく、平気で相手に触ることもできるのだというのである<sup>22</sup>。石黒はより人間に近いアンドロイドの作成を試みているため、この実験では人間に対する態度とアンドロイドに対する反応が同じものであることに注目しているが、本稿において関心があるのは、作り物のロボットと人間的な存在に対する人の態度が、たとえ同様の会話が可能だとしても、根本的に違うらしいという点である。これは、どれほどに擬人化して生きているように感じている人形だとしても、人形であることが意識される限り、人間と同じ存在にはならないということを示唆していないだろうか。人は人形に対しては、人間に対する時には必ず抱く、気遣いや不安や警戒心といったものを一切持たずに、芯からリラックスして解放された気持ちで、油断した姿をさらしてしまうものであるのかもしれない。

### 3. 機械仕掛けの言葉—会話の錯覚

ここからは、物語の中で人形が言葉を発する例を実際に取り上げ、それぞれの特徴ごとに分類していく。

一つ目のカテゴリーとして挙げるのは、E・T・A・ホフマン (Ernst Theodor Amadeus Hoffmann, 1776-1822) の「砂男」(« Der Sandmann », 1816) に登場する自動人形や、ヴィリエ・ド・リラダン (Auguste de Villiers de l'Isle-Adam, 1838-1889) の『未来のイヴ』(*L'Ève future*, 1886) でのエディソンによるアンドロイドの説明に見られるような、機械仕掛けによって会話をしているように感じさせるというタイプのものである。さらにここに、日本のSF作家、星新一 (1926-1997) の代表作の一つ「ボッコちゃん」(1958) のロボットの例も加えたい。

以前の論考で、「人形」として扱うものの範囲を定めることの難しさに触れたが<sup>23</sup>、本稿では本来動くことも話すこともないはずの人形が言葉を発する、という点に焦点を当てているため、話をするのが普通であるとイメージされるロボットやアンドロイドは、基本的には考察の対象とはならない。物語世界においては、話をするのできるロボットは当然人間のような思考や感情を備えているようにイメージされていることが多く、この場合は、体が肉体ではなく機械であるという特徴が生かされるだけで、人間のキャラクターとロボットのキャラクターにほとんど本質的な差はないだろう (ロボットが感情を持たないという設定を生かした物語も多いが、その「感情のなさ」の描写はほとんどが不徹底なものになっているように思われる)。これはロボットをテーマにしたSF作品の初期のものにも見られる傾向であり、「ロボット」という用語を生んだ作品として知られるカレル・チャペック (Karel Čapek, 1890-1938) の戯曲『ロボット (R. U. R.)』(*R. U.*

<sup>22</sup> 石黒浩『ロボットとは何か—一人の心を映す鏡』、講談社、2009年、pp. 69-70。ちなみに、この本の副題「人の心を映す鏡」は、自然な「人間らしさ」をロボットで実現しようとする研究の過程において、ロボットに「人間らしさ」とは何か、という認識や思索が反映されていくことを意味しており、本稿で問題にしているような、自身の内面が投影される鏡という意味ではない。

<sup>23</sup> 拙論「人形を贈るといふこと」、前掲書、pp. 29, 58-59。

R., 1920) に描かれるロボットは、機械ではなく人工の細胞を培養して作る生命体で、人造人間のイメージに近いが、始めから言葉を話すことができ、やがて思考能力を発達させて団結し、人間に対して反乱を起こす。また、実際のロボット研究の分野でも参照される「ロボット三原則」を提示したことで知られる、アイザック・アシモフ (Isaac Asimov, 1920-1992) の『われはロボット』 (I, Robot, 1950) でも、現在で言う人工知能のようなものの開発によって、ロボットが自立した思考や感情を備えているのが当然という時代が舞台に設定されている。こういった傾向はむしろ、いかなる思考にも感情にも基づかずに発せられる言葉、というものを人が想像することの難しさを表してはいないだろうか。

こうした「ロボットもの」の作品とは異なり、先に挙げた3つの作品は、心も頭脳も持たない「人形」であるロボットとの会話、コミュニケーションがどのようにして可能になるか、という点を問題化している点に特徴がある。それぞれの作品の制作時には実現の可能性はほとんど考えられなかった、人工知能のようなフィクションの装置に頼ることなく、より現実的な「機械仕掛け」との「対話」が3つの作品では示されており、いずれにおいてもそれは本当の意味での「対話」「会話」ではなく、錯覚である。そして興味深いことに、これ以外にもこの3作品には、時代や地域の隔たりにもかかわらず、複数の共通点が見られるのである。

最も年代の古いホフマンの「砂男」では、怪しげな人物であるスパランツァーニ教授と眼鏡屋のコッポラによって製作された自動人形のオリンピアに、大学生のナタナエルが恋をする。ナタナエルは美しいオリンピアを人間だと信じ込んでしまうが、オリンピアの人間と区別がつかないほどの自立した動作やすばらしい歌声を可能にしている技術は、この時代にはもちろん不可能な、空想上のものである。だが、オリンピアがナタナエルの話に合わせて「ああ—ああ！」とため息をつくのは、あるいは当時のオートマタの技術でも可能であったかもしれない<sup>24</sup>。文字通り「機械的に」自動人形のオリンピアは「ああ—ああ！」と繰り返すだけであり、一応これに加えて、「おやすみなさい、いとしいひと！」<sup>25</sup>とあいさつのフレーズを発することもできるが、これらはただの音声で、そこにはいかなる意味も感情もない。だがこの言葉ともいえない言葉を、ナタナエルは全て自分に都合よく解釈し、理想的な話し相手の姿をそこに見てしまう。実際、夢想家で芸術家肌のナタナエルには、現実的で聡明なクララという婚約者がいるが、彼女が自分の神秘的な話に関心を示さなかったり、分別くさく反論してきたりすることに苛立っている。そんな「人間の」クララとは異なり、人形のオリンピアはもちろん、彼の話の退屈することも否定することもなく、すべて受け入れて聞いてくれるのである。それまでに書きためた詩や物語を延々とオリンピアに向かって読んで聞かせ、「それにしてもこれほどすばらしい聴き手には出会ったことがなかった」<sup>26</sup>と感激する様子は、オリンピアが自動人形であり、実際には何も聞いてはいなかった

<sup>24</sup> 人工的に音声を作り出そうとする試みは17世紀にまでさかのぼるもので、母音を発音する機械が作られていたそうであり、またエディソンは、声の振動に反応して動く人形のおもちゃを1877年に制作していたという (フェリシア・ミラー・フランク『機械仕掛けの歌姫』、前掲書、pp. 278-279を参照)。いずれも、電力やコンピュータなどの登場を待たずとも、「機械仕掛け」で可能なものである。

<sup>25</sup> ホフマン「砂男」、『砂男／クレスペル顧問官』、大島かおり訳、光文社、2014年、p. 69。

<sup>26</sup> 同上、p. 68。

ことが明らかになる時、非常に滑稽なものとして読者の目に映ることになる。

このオリンピアの言葉でポイントになるのは、時田郁子の論文「自動人形の言葉—E. T. A. ホフマン『砂男』でも強調されているように、この「ああ—ああ！」が「はい」でも「いいえ」でもなく、どのようにも解釈できるものであること、その単純さと無意味さ故に、思いを募らせたナタナエルがその一言に「永遠なる彼岸を観照する精神世界への愛と高い認識にみちた内面世界を示す、純粋な象形文字」までをも見出してしまふことを可能にするものであるということであろう<sup>27</sup>。彼がオリンピアの「言葉」の中に読み取るのは、全て彼が聞きたいと望んでいる言葉なのである。識名章喜も「オリンピアとマリア—E・T・A・ホフマンの『砂男』とフリッツ・ラングの『メトロポリス』」において、ナタナエルがオリンピアに求めたものは「他者としての女性ではなく自己の鏡像である」<sup>28</sup>と断言しているように、この自動人形の、どのようにも自由に解釈できる空虚な相づちは、ナタナエル自身の理想や願望をそのまま映し返す鏡となっている。

「砂男」からちょうど70年の後に世に出たヴィリエ・ド・リラダンの『未来のイヴ』では、より進んだ科学技術によって、理想の美と人間らしい自然な動きを実現したアンドロイドが製作される。このアンドロイドは、物語の後半で魂を得て自ら語りだすのだが、それより前の段階で、製作者のエディソン（実在の発明王トーマス・エディソンをモデルにした発明家）が述べるアンドロイドの説明の中に、「砂男」と類似した仕組みでアンドロイドとの会話が可能になることが示されるのである。エディソンのもとを訪ねてきたエウオールド卿は、エディソンの援助者で、高潔で内省的な貴族の青年であるが、完璧な美貌と美声を備えながらも内面の卑俗な女性であるアリシアへの恋に苦しんでいる。そんな彼を救うために、エディソンはすでに製作されているアンドロイドにアリシアの容姿と声をコピーし、俗悪な魂を取り除いた「完璧な」恋人を作って提供することを申し出る。この作品が書かれた時期には、現実のエディソンによって蓄音器が発明されて多くの人々に衝撃を与えており、フェリシア・ミラー・フランクはこの小説において、エディソンが何よりもまず蓄音機の発明者としてとらえられていることに注目しているが<sup>29</sup>、このアンドロイドの発話は蓄音機による録音と再生によって可能にされるのである。

作中のエディソンの構想では、詩人や哲学者や小説家といった言葉の専門家たちに頼んでこのために書いてもらった珠玉の言葉を、歌手か女優としての成功を夢見るアリシアに舞台のセリフとして朗読させ、それを録音するのだという。そしてエディソンは、凡庸な日常の言葉を耳にす

---

<sup>27</sup> 時田郁子「自動人形の言葉—E. T. A. ホフマン『砂男』」、『ヨーロッパ文化研究』第42号、成城大学大学院文学研究科、2023年3月、pp. 133-134。

<sup>28</sup> 識名章喜「オリンピアとマリア—E・T・A・ホフマンの『砂男』とフリッツ・ラングの『メトロポリス』」、『人造美女は可能か?』、前掲書、p. 241。また、フロイトも「不気味なもの」(1919)で「砂男」を分析し、オリンピアとナタナエルの同一性や、その恋愛感情がナルシズムであることを指摘しているが、フロイトはこの作品でオリンピアが人形であるということにはほとんど重要性を見ていないため、この指摘でもおそらく人形に自己を投影するという意味は考慮されておらず、相手が生きた女性であってもあまり違いはないのではないかと思われる。フロイトは、女性になって父親に愛されたいというナタナエルの願望の表れがオリンピアとの一体化を生んでいると解釈しているが、やはりこれは精神分析における読み方であり、テキストに即した読みを中心とする文学的な分析では、このような解釈は難しいだろう。

<sup>29</sup> フェリシア・ミラー・フランク、前掲書、pp. 265-269。

るよりも、そうした叡智の言葉を聞く方が人生の時間を無駄にせず済むだろうと主張する<sup>30</sup>。フランクはこれを「人の姿をしたオーディオブック」と形容し、自分のような深い知性を恋人に望むエウォルド卿の、欲望を映す鏡としてのアンドロイドの機能をここに見ている<sup>31</sup>。こうしてアンドロイドはオリンピアの溜息よりもずっと複雑な、理想的な言葉を話せるわけだが、ここで当然の疑問をエウォルド卿は抱く。録音された音声を単に再生し続けるだけの「オーディオブック」との間には会話は成立しないのではないか、と。自分が話しかける言葉に合う言葉を、どうやってアンドロイドは見つけるのか、どうやって自分の言うことを予測するのか、と問うエウォルド卿に、エディソンは、エウォルド卿の方がアンドロイドの言葉に合わせて話すのだ、と答える<sup>32</sup>。アンドロイドはあくまでも機械仕掛けであり、その中に人格と言えるものは存在しない以上、ここでもやはり本当の意味での対話は不可能であり、その対話は見せかけのもの、登場人物たちの言うように「芝居」(une comédie) であるということになる<sup>33</sup>。この点で、自動人形のオリンピアとの会話と録音された言葉を再生するアンドロイドとの会話には、ほとんど変わりはない。エディソンは例を挙げて、「もう(すでに)！」(déjà!) という一言が様々な問いかけに対する返答として機能し得ることを説明するが<sup>34</sup>、この場合の「もう！」はオリンピアの「ああ—ああ！」にちょうど相当するだろう。

だが、ここで興味深いのは、そんな芝居をし続けることはできないと憤慨するエウォルド卿に対する、エディソンの反論である。この発明家は、人間同士の普通の会話も、実は同じようになされている、と主張し、人生における会話の言葉というものは本来が大雑把で曖昧なもので、自分の考えに合わせて相手の言葉を解釈して成立しているものに過ぎないということ、「自然な」会話だと思われているものは、ほとんどが決まり文句の繰り返しで成り立っていることを論証してみせる<sup>35</sup>。また彼は、エウォルド卿が愛しているのはアリシアの中に作り出した自らの幻影であり、その恋愛感情とは自己愛であることも指摘し、同じように魂を持たないアンドロイドにも、自己の幻影を投影して愛することができる、とも述べ、アンドロイドが彼の鏡像となることを明確にする<sup>36</sup>。だがここでも、恋人だけに限らず、エウォルド卿の周囲の人々のことも「幻影」と呼び、それらの幻影の存在と同様にアンドロイドの存在も認めてくれれば良い<sup>37</sup>、と付け加えることで、人間同士の関係一般が、人形との関係と、本質は同じものであるかのような印象を与えているのである。

星新一の「ボッコちゃん」に登場するロボットは、むしろ自動人形のオリンピアに近いだろう。

<sup>30</sup> Villiers de l'Isle-Adam, *L'Ève future*, dans *Œuvres complètes*, t. I, édition établie par Alan Raitt et Pierre-Georges Castex avec la collaboration de Jean-Marie Bellefroid, Gallimard, Paris, 1986, p. 919 (Bibliothèque de la Pléiade). 日本語訳にはヴィリエ・ド・リラダン『未来のイヴ』、高野優訳、光文社、2018年、ならびにヴィリエ・ド・リラダン『未来のイヴ』、齋藤磯雄訳、東京創元社、1996年を参照した。

<sup>31</sup> フェリシア・ミラー・フランク、前掲書、p. 299。

<sup>32</sup> Villiers de l'Isle-Adam, *op. cit.*, p. 912.

<sup>33</sup> *Ibid.*, pp. 913-914.

<sup>34</sup> *Ibid.*, p. 913.

<sup>35</sup> *Ibid.*, pp. 913 et 918-919.

<sup>36</sup> *Ibid.*, pp. 841-842.

<sup>37</sup> *Ibid.*, p. 842.

発表当時は「人造美人」と題されていたこの物語では、バーのマスターが趣味で作った、完璧な美女の姿をしたロボットであるボッコちゃんが、バーの客たちの相手をする。素人でも人間と見分けのつかない精巧なロボットを作ることができるほどに、技術の進んだ近未来が舞台になってはいるが、人間そっくりのロボットを作っても経済的な意味がない（作るならば人間よりも能率の良いものを作れるし、人間の労働力に不足していないので人間の「代わり」は必要ない）ために、他にはそんなロボットを作ろうとする人間はいない、と説明されている。従って、ボッコちゃんがロボットではないかと疑うような客はいない、という訳である。素人の趣味で作られた、という点にはさらに重要な意味があり、このロボットは容姿は完璧に仕上げられているが、機能はごく単純なもので、酒を飲む動作と、簡単な受け答えの会話しかできないというのである。この簡単な受け答えというのは、言われた言葉をほぼおうむ返しにするもので、「きれいな服だね」と話しかけられれば「きれいな服でしょ」と返し、「なにが好きなんだい」「なにが好きかしら」「ジンフィーズ飲むかい」「ジンフィーズ飲むわ」というように続いていく<sup>38</sup>。このおうむ返しで返答できないような話になると、マスターが「あんまりからかっちゃあ、いけませんよ」と助け舟を出す、という形で、最低限の、自然に見えるコミュニケーションを可能にしているのである。

この作品が書かれた当時にはすでにコンピュータは発明されており、セーラ・パルマーによるこの短編小説についての論文では、1964年にマサチューセッツ工科大学で開発されたコンピュータが人間と交わしたやり取りが、このボッコちゃんと客の会話に酷似していることが指摘されており、非常に興味深い<sup>39</sup>。どちらの会話でも、人から投げかけられた言葉の一部（主語や文末の表現など）を的確に変えて、会話として成立する形で投げ返す、ということが行われている。もちろん年代的に小説の方が早いので、実際のコンピュータの「会話」を参考にしていないが、当時の技術の進展の状況に鑑みて、必ずしも不可能ではない形、実現し得る形での機械とのコミュニケーションが描かれたのだと言えるだろう。このやり取りには簡単なコンピュータによる処理が必要であり、オリンピアや録音された言葉を話すだけのアンドロイドよりは高度な、より会話らしい会話にはなっているが、やはり見せかけの、話しかける人間の思い込みによって成立する、「お人形」との会話であるという点では同様である。『未来のイヴ』では、エウオルド卿は相手がアンドロイドと知ったうえでコミュニケーションを取ることになるのであり、またそのアンドロイドの語る言葉は高い知性を感じさせる複雑で饒舌なものである一方で、ボッコちゃんはオリンピアと同様に、口数の少なさが魅力であり、彼女を人間だと信じ込む男性をだまし、惑わせることになる。

これらの3つの作品において、年代の古いものから新しいものが影響を受けていることは十分に考えられるが、浅羽通明は『星新一の思想—予見・冷笑・賢慮のひと』の中で、コミュニケーションのずれと誤解を題材にした落語である「こんにやく問答」からの影響を指摘している<sup>40</sup>。

<sup>38</sup> 星新一「ボッコちゃん」、『ボッコちゃん』、新潮社、1971年（1987年改版）、pp. 15-16。

<sup>39</sup> パルマー、セーラ「女を造るということ：星新一「ボッコちゃん」における女性像と社会的ジェンダー構築」、『言語態』第18巻、言語態研究会（東京大学）、2019年3月、pp. 176-177。

<sup>40</sup> 浅羽通明『星新一の思想—予見・冷笑・賢慮のひと』、筑摩書房、2021年、pp. 90-93。

パルマーもまた、この作品ではコミュニケーションの問題が重要なテーマとなっていることを主張する<sup>41</sup>。ボッコちゃんと客とのコミュニケーションは、先に述べたようにほとんど客の言葉のおうむ返しだけで成り立っている。小説の冒頭には「つんとしていることは、美人の条件なのだった」<sup>42</sup>とあり、「美人で若くて、つんとしていて、答えがそっけない」<sup>43</sup>というボッコちゃんの特徴は魅力的なものとしてとらえられて多くの客を呼ぶことになり、簡単な会話しかできない能力は「若いのにしっかりした子だ。べたべたおせじを言わないし、飲んでも乱れない」<sup>44</sup>という評価を受けることにつながる。このボッコちゃんのような「そっけない」女性に夢中になってしまう男性の心理について、浅羽通明は、相手の女性が空虚で、生身の女性の持つ他者性が希薄であればあるほど、そこに自分の理想の女性像を注ぎ込んで恋情を募らせてしまう傾向が、とりわけ「おたく」と呼ばれるような内向的なタイプには強いのだと指摘している<sup>45</sup>。これは正に先の二作品に見られたのと同様の、人形への理想像の投影であり、言われた言葉をそのまま返すボッコちゃんの言葉は、より鏡としての機能が強い。

だが、物語が進むと、先の二作品との重要な違いが表れてくる。この作品にも、ナタナエルのように本気でロボットのボッコちゃんに恋してしまう青年が登場する。極限まで削ぎ落とされた簡潔な文章で書かれたこの小説では、この青年の恋愛感情についても、「いつも、もう少しという感じで、恋心はかえって高まっていった」<sup>46</sup>としか書かれていないが、彼もまたボッコちゃんの態度や言葉のそっけなさ故に魅かれ、単純な受け答えを自分に都合よく解釈していたことが分かる。しかしながら、バーに通うための金が尽き、父親にバーへ行くことを禁じられてボッコちゃんに別れの挨拶をしに来た時、彼は自分に都合の良い言葉ではなく、自分が聞きたくないはずの、自分を絶望に追い込む言葉をボッコちゃんに投げかけるのである。「悲しいかい」「悲しいわ」「本当はそうじゃないんだろう」「本当はそうじゃないの」というやり取りは、「殺してやろうか」「殺してちょうだい」<sup>47</sup>という言葉を導き、青年は毒薬を目の前で酒に入れて、ボッコちゃんに飲ませ、その結果を見届けることなくバーを去る。彼はもともと毒薬を用意して、ボッコちゃんを殺すつもりでいたわけだが、ボッコちゃんの鏡としての言葉は、彼の独りよがりな失恋の苦しみ、そこから来る自暴自棄な攻撃性と悪意も、そのまま反射して増幅してしまったと言えるだろう。さらに皮肉なのは、彼の殺意が彼自身に反射して返ってくるのではなく、乱反射するようにバーの客たちとマスターを死なせることになるという結末である（ボッコちゃんが飲んだ酒は、マスターが回収して再び客に提供するシステムになっていたため）。独りバーのカウンターに立ち続けるボッコちゃんの姿は、彼女が命も心もない「人形」であり、男性たちの欲望を様々に映して反射するだけで、どんな像が映ろうともそこから何の影響も蒙ることのない「鏡」であることを強

<sup>41</sup> パルマー、セーラ、前掲書、pp. 178-182。

<sup>42</sup> 星新一、前掲書、p. 14。

<sup>43</sup> 同上、p. 16。

<sup>44</sup> 同上、p. 17。

<sup>45</sup> 浅羽通明、前掲書、pp. 118-124。

<sup>46</sup> 星新一、前掲書、p. 17。

<sup>47</sup> 同上、pp. 17-18。

く印象付けるものであるように思われる。

以上の3つの作品は、理想の女性を人工的に作り上げるという物語であり、特に「砂男」と「ボッコちゃん」において、自分の言葉を持たず、男性にとって都合の良い聞き役を果たす女性が理想像として描かれている点には、男性中心の社会において女性の自我や自主性を抑圧してきた、ジェンダーの不平等性が反映されているだろう。『未来のイヴ』のアンドロイドは知性を感じさせはするが、男性の望む言葉だけを自動的に再生するだけであり、実質的には他の人造美女たちと変わりはない。フランクやパルマーによる研究はこのジェンダーの問題に焦点を当てて考察したものであるが、この三作品ではいずれも、理想の人造美女と人間の男性とのコミュニケーションは破綻し、男性たちの望む結果にはならないのであり、男性側の独りよがりな願望への批判的で皮肉な視点から書かれていることが分かる。一方的に理想を詰め込んでも、人工の美女に心は生じず、空疎で滑稽なコミュニケーションしかとることはできないのである。結局、ナタナエルはオリンピアが人形であることを知って発狂するのであり、エウォルド卿もエディソンが説明したようなアンドロイドとの関係を受け入れる訳ではなく、ボッコちゃんに一方的に恋した青年は一方的に失恋し、意図せずに大量殺人まで引き起こしてしまう。

しかしながら、「ボッコちゃん」に関して浅羽やパルマーが示唆しているように、このテーマは男女を逆転することもおそらく不可能ではなく<sup>48</sup>、自分の話を百パーセント受け入れてくれる受動的な話の聞き役であることをパートナーに求める傾向は、女性から男性に対しても、また同性の友人や恋人同士の間でも見られるのではないだろうか。ここでジェンダーの問題以上に注目したいのは、これらの作品において、単純な相槌やおうむ返しや決まり文句、さらには相手の言葉を都合よく解釈することで成り立つ機械仕掛けとの対話は、エディソンの主張にあったように、実は人間同士のコミュニケーション自体がこのようなものであることを暴くものでもあり、人形たちとの会話が人間のコミュニケーションそのものの鏡像にもなっていると捉えられることである。そもそもこの三作品の男性たちは、みな人形とおしゃべりがしたいわけではなく、人間を相手にしていると信じ込んでいる、あるいは人間の代替としての人形を相手にしようとしているのであり、彼らが人形とする会話は、本来彼らが人間の女性とすることを望んでいる会話である。その人形との偽りとしての、錯覚としての会話には、彼らの人間に対する本来の姿勢が浮かび上がっていると言えるだろう。

#### 4. 人形遊びの言葉—空想の会話

先の章で見た三つの作品の男性たちは、人形たちを人間と思い込んで語りかけ、会話をしていると錯覚し、意図せずに人形遊びをすることになった。それに対し、実際に人形遊びをする子供たちは、自分たちの人形との対話が遊戯であることに自覚的である。幼い子供はよく人形遊びをしながら、人形たちに言葉を吹き込んで話をさせる。これもまた、人形の語る言葉であり、人形の言葉として最も自然で本質的なものと言えるだろう。映像作品やマンガなどの視覚的な表現に

<sup>48</sup> 浅羽通明、前掲書、pp. 122-123 ; パルマー、セーラ、前掲書、p. 187。

においては、子供が遊ぶ場面を描く時にその遊びの中で発せられる言葉も具体的に再現されることが自然であるが、文字媒体による表現である小説や児童文学では、遊びの場面は説明や描写はされても、人形遊びで人形にしゃべらせるセリフまでが忠実に記述されることは、あまり多くないようである。よって以下に見る事例は、比較的稀なものであると共に、かなり意識的、意図的に子供の言葉に着目して再現を試みたものだと言えるかもしれない。

ヴィクトル・ユゴー (Victor Hugo, 1802-1885) の長編小説『レ・ミゼラブル』(*Les Misérables*, 1862) においても、人形に吹き込まれる言葉を直接記述した箇所はないが、主人公ジャン・バルジャンがテナルディエ夫妻のもとにいるコゼットを引き取りに行く場面で、幼い少女たちの遊ぶ様子が詳しく描写されている。夫妻の娘であるエポニーヌは、小猫を見つけて捕まえると、使い古した人形を放り出し、小猫を人形の代わりにしようとぼろきれで包む。そうして妹のアゼルマに向かって、「これ、わたしの小さな娘にするの。わたしは奥様になるの。わたしがあんたに会いに来て、あんたがこの子を見るでしょう。ちょっとずつ、あんたはこの子のおひげを見て、それでびっくりするの。それから、あんたはこの子のお耳を見て、そして尻尾を見て、びっくりするのよ。それで、あんたがわたしに言うの、『あらまあ！』って、そうすると、わたしがあんたに言うのよ『ええ、奥さま、これがわたしの娘で、こんな風でございますのよ。今どきは小さな女の子はこんなですの』って」<sup>49</sup>と説明をする。これを感じて聞いているアゼルマの様子も微笑ましく、語り手はこれを「子供の優しい愛らしい言葉」と形容し、「その魅力は蝶の羽のきらめきに似ていて、とどめようとすると逃げ去ってしまう」<sup>50</sup>と記している。ここには、作家自身が二人の娘の父親として、娘たちの遊ぶ様子を実際に注意深く観察し、その言葉を忠実に書きとどめた様子がかがえる。この場面では人形は猫に置き換わってしまっているが、子供が遊びながら自由に空想を膨らませ、そのごっこ遊びの物語の中の登場人物として人形を扱い、役を割り振る様子が表現されている。

少女が人形遊びをする様子は、アナトール・フランス (Anatole France, 1844-1924) の作品ではさらに詳細に描かれている。この作家は驚くほど自身の幼年期のことを詳細かつ鮮明に記憶しており、自身をモデルにした少年が主人公の複数の小説で、幼い子供の精神世界を描いている。ここで取り上げるのは、児童文学として書かれた『私たちの子供たち』(*Nos Enfants*, 1886)<sup>51</sup>の中の、「カトリーヌの日」(« *Le Jour de Catherine* ») と題された一編である。そこではカトリーヌという少女が複数の人形を相手に、自分の名の日のお祝いの集まりをして遊ぶ様子が描かれる。A・フランスもまた、一人娘の父親であり、一人遊びをする女の子の様子の描写は、実際の観察をもとにしたものなのだろう。冒頭において、「お人形たちはお話はしません、それらのお人形に微笑を与えた小さな神さまも、言葉は与えなかったのです」<sup>52</sup>とわざわざ断った上で、カトリーヌがお

<sup>49</sup> Victor Hugo, *Les Misérables*, édition établie et annotée par Maurice Allem, Gallimard, 1951, p. 445 (Bibliothèque de la Pléiade). 日本語訳にはユゴー『レ・ミゼラブル (二)』、佐藤朔訳、新潮社、1967年(1996年改版)を参照した。

<sup>50</sup> *Ibid.*, p. 445.

<sup>51</sup> 岩波文庫版の邦題は『少年少女』(三好達治訳、1937年)。

<sup>52</sup> Anatole France, « *Le Jour de Catherine* », *Nos Enfants*, *Œuvres complètes illustrées*, t. IV, édition établie par Léon Carias, Paris, Édition Balzac (anciennement Calmann-Lévy), 1944, p. 53. 日本語訳にはアナトール・フランス『少

客である人形たちの分もおしゃべりをするのだ、と説明して、その「会話」を記している。前半部分を引用すると、「ご機嫌いかがですか、奥様？—とても結構ですわ、奥さま。私ね、昨日の朝お菓子を買いに行く時に腕をけがしましたのよ。でも治りました。—あらまあ！良かったわ！—それでお宅の娘さんはお元気？—あの子は百日咳ですの。—まあ！大変ですわね！お咳をしているの？—いいえ、咳のでない百日咳ですの。—ねえ奥さま、また二人子供ができましたのよ、先週。—本当？じゃあ四人になるわね。—四人か五人か、もう分かりませんわ。たくさんいると、わけがわからなくなってしまうわね。」<sup>53</sup>といったものである。

興味深いことに、先に挙げたエポニーヌの言葉と共通して、ここでのカトリーヌの言葉も、大人の女性同士の「奥様たち」の社交的なやり取りを真似ようとしたものになっている。現代の日本でも、家事の仕事を真似る「ままごと」とはまた異なる、こうした遊びはよく目にするように思う。おそらくは文化や時代の差異に関係なく、多くの幼い少女にとって、最も身近な大人である母親が他の大人の女性たち（大抵は親戚や、友達の母親たちだろうか）と交わす独特な調子の、あまり内容は理解できないやり取りは、非常に強く興味を惹かれるもの、大人になるためのモデルとして真似たいと感じるものなのではないだろうか。これはあるいは、実際に目にしたやり取りではなく物語の中の貴婦人たちの会話のイメージであるかもしれないが、いずれにしろ、理想の大人の姿と言えるだろう。そうして女の子が再現して見せる大人の会話は、その調子や雰囲気とうまく真似ながらも、その内容は荒唐無稽で支離滅裂で、そばで聞いていると思わず吹き出しそうになってしまう。そんな、夢中で人形遊びをする子供の無邪気で自由な発想から出る言葉を聞いて、微笑ましく愉快的気持ちになる父親の視点、大人の視点が、この人形遊びの会話の記録には垣間見える。カトリーヌの言葉を記した後の、語り手の「すてきな会話ですね」(une belle conversation)<sup>54</sup>との見解には、それが表れているだろう。ここで取り上げたユゴの例もA・フランスの例も、どちらも子供の発言を正確に記録しようとするリアリズムの意図をもって書かれていることが推察される。

さらに、ヴァレリー・ラルボー (Valéry Larbaud, 1881-1957) の『幼なごころ』(Enfantines, 1918) にも、子供が人形とする会話が記されている。これは8歳から14歳の少年少女たちの内面世界をつぶさに描いた短編小説集であるが、その中の一編、「偉大な時代」(« La Grande Époque ») では、裕福な工場経営者の息子である8歳のマルセルが、工場長の子供であるアルチュールとフランソワーズの兄妹と共に、長い夏休みの間に広大な庭園と屋敷の中で、のびのびとごっこ遊びを繰り広げる。子供たちの遊びには、当時のヨーロッパにおける植民地主義、帝国主義の高揚感が無邪気な形で反映されており、ここにも、子供たちが大人の世界を注意深く観察し、それを子供なりのやり方でよく理解していることが表れている。全部で19の章からなる本作の13章から18章は、彼らが学習したばかりの歴史や地理の知識を盛り込んだの、兵隊人形を使った戦争ごっこの描写が中心となり、ここに人形が登場するのである。

---

年少女』、三好達治訳、岩波書店、1973年を参照した。

<sup>53</sup> Ibid., pp. 53-54.

<sup>54</sup> Ibid., p. 54.

先に見た二作品が父親の目線から描かれている印象を与えるのに対して、この作品は作者ラルボー自身の体験をふまえて書かれたものとされており<sup>55</sup>、語り手の視点は主人公マルセルの内面に非常に近い所にある。従って客観的な観察というよりは、詳細な回想による自身の子供時代の心理分析が提示されていると言えよう。さらにユゴーとA・フランスの作品の場合との大きな違いは、やはり女の子のお人形遊びではなく、男の子の戦争ごっこであるという点である。マルセルとアルチュール、フランソワーズはそれぞれ、フランスやイギリス、スウェーデン、ドイツ、中国など様々な国の軍を受け持ち、兵隊人形たちに歴史上の有名な将軍などの役を与え、同盟を結んだり裏切ったりしながら庭や室内の陣地を取り合って争う。その戦いは小銭や痛癩玉を弾丸として打ち合い、実際に鉛の兵隊人形を破損してしまうもので、かなり荒っぽい印象である。お人形たちのお茶会ごっここの戦争ごっこの描写の違いに、男女のジェンダーイメージの差異を見ることができるのは確かであるが、だがそれはあまりにも明白であるがゆえに、あえて注目して取り上げるまでもないだろう。それにこの「偉大な時代」では女の子のフランソワーズも男の子たちとほぼ区別なくこの遊びに参加しており、そこにジェンダーの差を強調するような要素は見られない。よってここでは、先の二作品における女の子の人形との差異ではなく類似点に注目して、マルセルの人形との会話を検討してみたい。

この作品においても、子供たちが人形のせりふとしてしゃべる言葉が全て記載されるわけではなく、それが具体的に記されているのは一カ所だけである。多くの兵（の人形）を失い劣勢に追い込まれたマルセルは、将軍の人形たちを招集して会議を行う。そこで、彼が最も気に入っている将軍のアルメーズが「老衰状態に陥ったことがすべての災いの原因であり、若い総大将が必要だ」という見解が示されると、アルメーズと他の将軍たちとの次のようなやりとりが始まる。「『諸君、よろしい。私は権力の座を去ろう』—『しかしマルセル法典は総大将の引退を認めておりません。後進に譲るためには死ななければならんです』—『それならば死のう』と高潔なアルメーズは答える。」<sup>56</sup>この後にアルメーズが後継者を指名する発言が続き、「さらば」と言ってアルメーズは蝋燭の炎に身を投じてしまう、つまりはマルセルがアルメーズの人形を自死に見立てて燃やしてしまうのである。やはりここで注意を引くのは、雄々しくいかめしい軍人調の言葉使用とその発言内容、さらに気に入っている人形を死なせ、破壊してしまうという遊びの荒っぽさ、暴力性といった、その男性的な特徴であろう。しかしながら、こうした自己犠牲を厭わない「高潔な」軍人の、その英雄的なイメージというのは、自分がそうなりたいと憧れる理想の大人のイメージであるという点で、エポニーヌやカトリーヌが演じていた「奥様」と同じ意味を持つものであると思われる。少年たちがこうした軍人口調を学ぶのも、語り聞かせられたり読んだりする物語の中だろうか、あるいは年長の少年との遊びや、やはり大人たちの会話からであろうか。ジェンダーイメージの固定された環境の中で、少年と少女のそれぞれに与えられた理想像に関する情報は異なっているが、どちらの人形遊びにおいても、そこに表れているのは自らがこうなりたい、好ましい、と思う大人の言動を物語化して再現したものだと言えるだろう。このマルセルの

<sup>55</sup> 岩崎力「訳者あとがき」、ヴァレリー・ラルボー『幼なごころ』、岩崎力訳、岩波書店、2005年、pp. 297-298。

<sup>56</sup> ヴァレリー・ラルボー「偉大な時代」、『幼なごころ』、同上、p. 149。

人形たちの会議の場面には他の子供たちはおらず、カトリーヌと同様の一人遊びでの人形との会話、自身の内での対話が行われている。マルセルが自分で吹き込むアルメーズの英雄的な言葉を自ら聞いて高揚し、その悲劇的な最期に至る物語を興奮の内に展開させていく様が、作品中この箇所でのみ人形の発言が具体的に記されていることによって、感じ取れるようになっている。

それでは、このように子供が人形に喋らせる言葉とは、どんな特徴を持ったものであり、誰の、どんな言葉なのだろうか。文学作品の中にこれを記す作家の意図としては、やはりこの人形の言葉の中に表れている、子供の精神世界の在り様を生き生きとした形で捉えたいということがあるだろう。そこにはまず、子供が非常に良く大人の様子を観察し、記憶しているという事実、さらにそれをどのように理解しているのかという実態が見て取れる。人形遊びに限らず、子供の遊戯の中には子供の内面世界が表現されるといい、それを利用して子供の抱える精神的な問題を明らかにしようとするのが精神医療における箱庭療法や遊戯療法である。これに関しては菱田一仁の『人形遊びの心理臨床』に詳しいが、そこでは玩具や人形に触れることで患者のイメージが刺激され、活性化することが示されている<sup>57</sup>。ここで取り上げた三つの作品でも、子供たちが人形を前にして、大人の観察などから得られた知識を披露しながら、そこに子供の精神世界におけるこの現実世界についての理解も混ぜ合わせ、さらに手にしている玩具からインスピレーションを受けて即興的に、自由に空想を展開させていることが分かる。エポニーヌは人形が猫に変わったことで、「猫のような赤ちゃんを見て驚く奥さま」の話を思いついたのであり、おそらくカトリーヌは、人形の腕に汚れか傷があるのを見て、「元気だ」と言いながらも「腕をけがした」という発言を急に差し挟んだのではないかと推測することができる。さらには、カトリーヌが「きれいなドレスを着たかわいい」<sup>58</sup>人形ばかり相手にしていることを語り手が咎めており、彼女がその遊びの展開において人形の外観に影響を受けていることが示されている。そしてマルセル少年もまた、戦いの中でアルメーズ人形の片脚が折れ、体の色も剥げ落ちてしまったことによって<sup>59</sup>、老い衰えて引退し自死する悲劇の将軍の物語を想像することになる。人形の現実的、物理的な状態は、子供たちの空想の物語が発展するための重要なきっかけにもなっているのである。

従って、子供が人形にさせるおしゃべりは、当然子供の精神世界がそのまま反映したものであり、人形の言葉は子供自身の言葉であることには間違いない。子供が物語的な空想を膨らませていくとき、おそらくはそれを頭の中だけで展開させていくことはまだ難しいのではないか。目の前に物質として存在する人形や玩具は、そうした空想を投影するスクリーンのようなものであり、この外部に在るスクリーンという拠り所があることで、幼い子供は空想の世界に遊び続けることが可能になるのではないかと考えられる。そしてここで注意しておきたいのは、すでにエポニーヌの発言について指摘したように、こうした人形遊びでの言葉は、その全体がごっこ遊びというフィクションの中にあるということである。A・フランスの作品においても、人形たちはカトリーヌの想像するお茶会の登場人物を演じているのであり、さらにカトリーヌも、自分自身として

<sup>57</sup> 菱田一仁、前掲書、pp. 56-58。

<sup>58</sup> A. France, « Le Jour de Catherine », op. cit., p. 54.

<sup>59</sup> ヴァレリー・ラルボー「偉大な時代」、前掲書、p. 148。

ではなく、お客を招いた奥さまの役を演じながら参加している。人形たちは、彼女が理解し想像している、「他者」の像を演じている。マルセルの兵隊人形遊びにおいても同様に、マルセル自身が人形たちの軍団を率いる統括者の役を演じながら、指揮下にある兵士たちを演じる人形たちを操っている。さらに英雄的な将軍アルメーズに完全に感情移入しているときの彼は、自身と人形との役の区別が非常に曖昧になり、もはや自身がアルメーズとなって、人形と一体になって演じているかのような印象でもある。するとここには再び、自己と他者の区別の問題が表れてくる。少女や少年の空想の中にある他者の役を振られている人形は、彼らの自己像と言えるのだろうか？それは他者であろうか？しかもその子供自身がイメージする他者像を自ら演じている時、状況はさらに複雑である。彼らが自分自身ではない時に、その人形との対話は自己との対話であるのだろうか？本稿ではこのカテゴリーについて参照したテキストが非常に少ないため（『レ・ミゼラブル』では厳密には人形のせりふは記されていない）、より多くの事例をさらに収集、検討する必要がある。だがここで見たような、子供の中にある空想の世界、虚構の世界を丸ごと映し出すことのできるスクリーンとしての人形には、やはり鏡としての機能を認めることが可能であろう。その鏡像は、子供が遊戯性に自覚的であるために、そこに虚構という一つの枠が挟まることで、一つ目のカテゴリーにおけるものよりも複雑になっていると言えるかもしれない。子供たちの願望や心情は直接的に映し出されるのではなく、一度物語化されている。ここで人形たちが語る言葉は、成長途中にある子供の精神世界の中で生き生きと動き出す、空想の登場人物たちの言葉であり、その精神世界は人形を通すことで客体化されて子供自身の前に表れるのである。

## 5. 吹き込まれる言葉—見せるための会話

人形遊びの中で子供が人形に吹き込む言葉は遊戯的なものであるが、その延長上にあって、よりその演技性、芸術性を高めていったものが、人形劇や腹話術で人形が発する言葉であろう。特に一人遊びにおいては、子供は人形との会話を人に聞かせるためにしているわけではないが、人形劇や腹話術は観客に見せ、聞かせるためのものであり、ここには大きな違いが生じると考えられる。本章では、人形劇や腹話術を扱った3人の作家の作品を取り上げたい。

一つ目は、アメリカ出身の作家ポール・ギャリコ（Paul Gallico, 1897-1976）の『七つの人形の恋物語』（*Love of Seven Dolls*, 1954）である。ギャリコは両親がヨーロッパからの移民で、作家としての活動の拠点としたのも、多くの作品の舞台としたのもヨーロッパの地であり、この小説もフランスが舞台になっている。1953年に映画脚本として書かれた『リリー』を小説化したのが本作で、ムーシュ（蠅）とあだ名される22歳の女優志望の女性と、キャプテン・コックと名乗る35歳の人形使いの男性との間の、人形を介した屈折した感情のやり取りが描かれている。物語は女優になる夢が破れてセーヌ川に身投げしようとしていたムーシュに、キャプテン・コックが操る人形が小屋の舞台から声をかけるところから始まり、愛嬌のある親切な人形たちに魅了されたムーシュは、彼らに誘われるままにキャプテン・コック一座に加わることを決めるのだが、その人形たちを操っているはずのキャプテン・コックは粗暴で陰険な人物で、人形たちとは全く違う態度を示してムーシュを困惑させる。この一座は、キャプテン・コックが一人で操る7体の人形

(糸操りではなく、手袋状の人形に手を入れて操るもの)と、ギター演奏や下働きをする年配のセネガル人のゴーロが団員で、そこに加わるムーシュも人形使いをするのではなく、舞台の脇に立って、登場人物の一人として人形たちと即興に近いやり取りをしてみせるのである。彼女が加わって生き生きとした魅力を放つようになった舞台は評判を得て、フランス各地を巡業して多くの観客を集めるようになる。

この物語の中心となるのはムーシュの葛藤、ずるがしこいキツネや世話好きの年配の女性や愚鈍な巨人といった異なる個性を持つ人形たちへの激しい愛着、愛情と、彼女を罵倒し夜には性的欲望のはけ口にまでして、彼女を精神的にも肉体的にも傷つけ続けるキャプテン・コックへの恐怖と憎しみという相反する感情に引き裂かれる、一種異様な葛藤である。ゴーロとムーシュは二人とも人形たちが生きて自分の意思で動いているように感じて普段からそのように接しており、それはキャプテン・コックの技術だけによるものではなく、ゴーロはセネガルの、ムーシュはブルターニュ地方の出身で、それぞれの土地の神秘的なものを信じる精神性を引き継いでいるためだとされている<sup>60</sup>。さらにムーシュに関しては、場末のストリップ劇場からもくびにされてしまうほどがりがりに痩せて肉体的な魅力がなく、そこまで身を落として傷つけられていても無垢さと純潔さを失うことがない人物として描かれており、大人の女性ではなく未熟な子供を思わせるこの特徴もまた、人形が生きてると信じられる精神性と結びついているだろう。一方のキャプテン・コックもまた、意識して7つの人形を演じ分けているのではなく、それぞれが自分とは全く別の人格であると感じ、人形たちが勝手に動き出し話を始めるのを面白がっていたとされる<sup>61</sup>。これは比喩的な意味ではなく、自ら演じているはずの人形たちを彼自身も観客のように眺めており、次に何を言い出しどんな行動をするのか予測がつかない。彼の人形は、やはり即興的に、ほぼ無意識に演じられているのであり、彼の制御を超えたものでさえある。

愛嬌にあふれる善良な7つの人形たちの「人格」が、過酷な人生を送ってきたキャプテン・コックの中の、抑圧された優しさや愛情の発現であることは、語り手によって比較的はつきりと示されている。多重人格を描いた物語と理解されていることも多い<sup>62</sup>この作品は、文学的な研究よりもむしろ心理学の分野での研究で注目されてきたようで、菱田一仁の『人形遊びの心理臨床』でも詳しく取り上げられている。実際に、この小説におけるキャプテン・コックの描写には、心理臨床の場で観察される事例との一致が見られることが、複数の研究者によって指摘されてきたのだという<sup>63</sup>。人が自分の内で受け入れることを拒否し抑圧するものは、「影」となって無意識の方へと押しやられるが、ユングによればその「影」は一種の自律性を持っているのであり、人形たちにはキャプテン・コックのこの自律して行動する「影」が投影されているのだと菱田は指摘

<sup>60</sup> ポール・ギャリコ『七つの人形の恋物語』、矢川澄子訳、角川書店、1978年、pp. 74, 98, 106。

<sup>61</sup> 同上、pp. 105-107。

<sup>62</sup> 我孫子武丸「解説」、ポール・ギャリコ『幽霊が多すぎる』、山田蘭訳、東京創元社、1999年、p. 452；井辻朱美「「ほんもの」の魔法」、ポール・ギャリコ『ほんものの魔法使』、矢川澄子訳、東京創元社、2021年、p. 300。

<sup>63</sup> 菱田一仁、前掲書、pp. 218-219。

している<sup>64</sup>。人形たちの言動は、彼が認めていない、人と関わりたいという気持ちの表れであり、彼は人形を介することによって、自身は傷つかずに、ムーシュと関わることができるのだというのである<sup>65</sup>。

操り人形の発する言葉がこれまで見てきた人形と違うのは、人形に言葉を吹き込む人物が人形の話の聞き手ではなく、別の第三者、他者であるという点である。人形の言葉に関わる人物は少なくとも二人いる。人形たちの言葉を受け取るのはムーシュであり、彼女はもちろん頭では人形たちに喋らせているのは粗暴なキャプテン・コックであることは理解しているのだが、あえてその考えは無視し、人形使いと人形を切り離して捉えようとしている<sup>66</sup>。最後にはムーシュもキャプテン・コック自身も、人形たちの言葉が人形使いの彼のものに他ならないことを認めるのだが、それ以前に興味深いのは、ムーシュは人形たちの言葉を、演技における虚偽ではなく、人形たちの本当の言葉として、そこに偽りはない真実として受け取っているということである。人形たちが彼女への愛情を素直に吐露する言葉は、事実キャプテン・コックの無意識下の本心の表現である。菊地浩平は『人形メディア学講義』において、そのタイトルの通り人形を一つのメディアとして捉える考えを提唱しているが<sup>67</sup>、ここでの人形は正に、自己を映す鏡というよりは、無意識にあるものを表現して他者に向けて伝達する、メディアというイメージに近いのではないだろうか。キャプテン・コックの人形たちは、彼がその陰に隠れる、仮面のようなものでもある。仮面の陰に隠れていることで安心して、彼はかえって自らの奥底にある真実を開放し、人形たちに暴露させてしまう。この仮面は、表層を覆い隠すことでかえって深層、真相を露わにする仮面であると言えるかもしれない。

次に取り上げるジョルジュ・サンド (George Sand, 1804-1876) の『雪男』(*L'Homme de neige*, 1859) では、実際に操り人形と仮面のモチーフが結びつけられている。非常に多作な作家であるサンドの作品には、邦訳がされていないものも多いが、この長編小説もその一つである。18世紀後半のスウェーデンを舞台としたこの冒険小説の主人公は、魅力的な容姿と優れた知性と何でもこなしてしまう器用さと高潔な人柄を備えた、クリスチャン・ワルド (Christian Waldo) と名乗る青年である<sup>68</sup>。彼には出生の秘密があって本名は不明であり、イタリアで養父母に愛情深く育てられるが、その養父母が不運にも亡くなると、波乱の放浪生活が始まる。身分の高い青年と諍いになって暗殺されそうになったクリスチャンは、彼を返り討ちにして殺してしまい、お尋ね者の身となる。それに加えて、その美しい顔立ちが女性を惹きつけてトラブルに発展しがちであることもあって、彼は素顔をさらさずに仮面をつけて活動する。彼はフランスで学者たちと知遇を得て、博物学的研究のための資料を収集する旅をすることを自身の本業とするのだが、生活の糧や旅の資

---

<sup>64</sup> 同上、pp. 221-222。

<sup>65</sup> 同上、p. 222。

<sup>66</sup> ポール・ギャリコ『七つの人形の恋物語』、前掲書、p. 124。

<sup>67</sup> 菊地浩平『人形メディア学講義』、河出書房新社、2018年、pp. 13-15。

<sup>68</sup> 登場人物は多くがスウェーデン人で主要な人物の中にはイタリア人もいるが、スウェーデン人の名前はほとんどフランス語化して表記されているようなので、おおよそのフランス語読みでカタカナ表記しておくことにする。

金を得るための仕事としているのが、人形芝居なのである。スウェーデンにやってきた彼は、その地域を治めるオラウス・ド・ワルデモーラ男爵 (Baron Olaus de Waldemora) の城のクリスマス・パーティーで余興に人形劇を披露することになるのだが、この男爵には自分の父親と兄夫婦、さらにその夫婦の生まれて間もない子供までも暗殺して、現在の地位と財産を手に入れたという噂が付きまとっている。クリスチャンがこの男爵の兄の、生き残った子供なのではないかということは、かなり早い段階から読者に対してほのめかされており、男爵の犯罪と彼の出生の謎の真相に迫っていく謎解きの過程が、物語の中心軸となっている。

サンドは執筆の段階で、これを真剣なテーマを盛り込むのではなく「楽しい小説」にしたいと述べており<sup>69</sup>、典型的な貴種流離譚に、ロマン派的な怪奇趣味や異国趣味を組み合わせた娯楽的な作品という印象である。この作品で非常に特徴的なのは、やはり主人公が操り人形師であるということだろう。クリスチャンは逃亡の途中で偶然に、運命的にこの職業と出会うことになるのだが、器用な彼は人形の操作にも、人形や舞台美術の制作にも素晴らしい才能を発揮し、街頭での公演も上流階級の屋敷に招かれての公演も、大評判をとる。ジョルジュ・サンド自身が、ノアンの館で息子たちと人形劇を創作して身内に披露していた経験があり、人形劇にかなり真剣に取り組み、その芸術性を非常に高く評価していたということが、大崎明子の「サンドと人形劇」<sup>70</sup>に詳しくまとめられている。作中でも、クリスチャンはこの大道芸を自らの生涯の仕事とするつもりはない一方で、正に作者の見解を反映する形で、人形劇という舞台芸術の魅力を熱弁してみせる。クリスチャンが用いるのは、『七つの人形の恋物語』におけるのと同様の手袋式の操り人形であり、これは糸操りや機械仕掛けの人形よりも、ずっと自由で感情豊かな動きが可能で、まるで人形自身が生きているように感じさせることができるのだ、という彼の説明<sup>71</sup>は、実際に作家の言葉と一致するものである<sup>72</sup>。さらに実際の人形劇の技術的な事柄に関する記述なども、作者の経験が生かされて非常に詳細で具体的である。ただ残念なことに、作中でいざ公演が始まると、人形がしゃべるセリフは全て割愛されてしまい、観客を魅了する人形の言葉を読者は知ることができない。この省略の理由を語り手は、人形劇の即興的な言葉の魅力は、書き記すことで失われてしまうものだからだと説明している<sup>73</sup>。クリスチャンの公演では、大まかな物語の流れを書いた紙を舞台裏に貼り出したものを見ながら、細かな具体的なセリフは、多くても二人の人形遣いとその場の思い付きで即興的に語っていく形になっている。即興性が重要な役割を持つ点は、『七つの人形の恋物語』と共通する点として興味深い。これは人形劇が、人形遊びの持つ遊戯性とつながっていることを表すものであるかもしれない。さらには、操り人形の言葉が操り手の意識や無意識と緊密に連携しているということにもなるだろう。

もう一点注目したいのは、ここでも仮面や人形が、身を隠しながらも真実を暴くものとして機

<sup>69</sup> Joseph-Marc Bailbé, « Présentation », in George Sand, *L'Homme de neige*, texte établi, présenté et annoté par Joseph-Marc Bailbé, Éditions de l'Aurore, 1990, p. 9.

<sup>70</sup> 大崎明子「サンドと人形劇」、『明治学院論叢』第484号(フランス文学特輯 24)、明治学院大学文学会、1991年3月、pp. 35-58。

<sup>71</sup> George Sand, *L'Homme de neige*, Éditions Ducourt, 2021, pp. 90-91.

<sup>72</sup> J.-M. Bailbé, *op. cit.*, p. 13.

<sup>73</sup> G. Sand, *op. cit.*, p. 165.

能していることである。クリスチャンは城での公演の数時間前に、相方が酔いつぶれてしまったため、出会って意気投合したばかりの年配の弁護士に、代役を頼むことにする。この弁護士ゴーフル氏 (*monsieur Goefle*) は率直で物分かりの良い好人物で、クリスチャンは彼を信頼し、詳しく自身の身の上話を語っている。ゴーフル氏は男爵に仕える身ではあるのだが、その犯罪の疑惑を明らかにしたい気持ちに駆られることになり、クリスチャンは自らがその事件に関わりがあるとは全く思わずに、彼と協力して謎の探求に身を投じていくのである。そして彼らは男爵の前で演じる人形劇に、その疑惑の事件を想起させるエピソードを挿入して、男爵の反応を見るという手段に出る。これはゴーフル氏が言及しているように、シェイクスピアの『ハムレット』で、王殺しの場面を演じる劇中劇を、先王を殺した容疑者である叔父クロードアスの前で演じさせるエピソードを髣髴とさせるものである<sup>74</sup>。いずれにおいても、虚構である演劇の舞台を、真実を明らかにするための道具として使っている。また、人形劇などももちろんやったことのないゴーフル氏に、クリスチャンが基本的なやり方を教える場面があるが、そこでは彼らが人形に喋らせる言葉がそのまま記述されている。法廷での弁論のようにしゃべってみよう言われたゴーフル氏は、手を入れた人形を操りながら、風刺劇風に男爵のための弁護を試みせる。その内容は、人間には自分の思うように生きる権利があるのだから、そのために邪魔な親族を厄介払いしたからといって咎められるようなことはない、という皮肉に満ちた詭弁となっている<sup>75</sup>。これもまた、その前に「証拠がない以上、自分は男爵が犯罪行為をしたという噂は信じていない」と断言していたゴーフル氏の、実は男爵を疑い軽蔑さえしている本心を露わにするものになっている。

クリスチャンは人形劇の公演中は舞台の裏にいて姿を見せることはなく、公演の前後にも仮面をしたままで、人形使いとしては常に顔を隠している。やはり人形も彼の仮面の一つである。ジョゼフ・マルク・ベルベはこの『雪男』の解説で、仮面というテーマがサンドの多くの作品に頻繁に登場する、この作家にとって重要な意味を持つものであることを指摘しており、この作品においても、お尋ね者であると同時にこの領地の正統な後継者であるかもしれないクリスチャンは、仮面で顔を隠すことによって身を守り真実に近づくことができる、と述べている<sup>76</sup>。さらに、仮面で顔が見えないことで、それに対面する人間の中には、未知の存在に対する魅惑と恐怖とが共に生じることも示しているが<sup>77</sup>、ここには人形との違いを見ることができる。クリスチャンは自分が人形使いであることをゴーフル氏に明かすと、実際に人形を操ってみせながら、素朴な作りの人形が真の芸術家の手の中にあるときにはまるで命を得たかのようになり、「[観客である] あなたは自身がその小さな舞台や小さな生き物たちと同じ大きさではないことをすっかり忘れ、彼らをしゃべらせている声が彼ら自身のものではないことさえ忘れてしまいます」と言い、このような驚異は、人形が人形使いのひらめきや意志に完全に従うものであること、「それがつまりは『私自身』であり、つまりは一つの生き物〔存在〕であって、お人形ではない」ということによって

---

<sup>74</sup> *Ibid.*, p. 154.

<sup>75</sup> *Ibid.*, pp. 148-149.

<sup>76</sup> J.-M. Bailbé, *op. cit.*, pp. 21-29.

<sup>77</sup> *Ibid.*, pp. 24 et 27.

生まれるのだと断言する<sup>78</sup>。この言葉の通り、仮面と違って人形は、その後ろにいる人間の存在を感じさせなくなる。ギャリコの小説でムーシュが、人形たちが自律して生きている存在であるように感じていたように、操り人形の言葉を聞く者は、それを人形自身から発せられる真実の言葉として聞くということが、十分に起こり得るのである。

三つ目に挙げる例はこれまでに見たものとは異なり、舞台上で観客に見せる操り人形ではない。それは、A・フランスの小説に登場する、通常の一対一の会話の中で行われる即興的な、腹話術のような人形劇である。この同じモチーフを、A・フランスは少なくとも二編の作品で用いている。その一つは、中編小説「人間悲劇」(« L'Humaine Tragédie »<sup>79</sup>)で、純真無垢な修道士であるフラ・ジョヴァンニと、神学博士に化けたサタンが議論をしようとする場面である。町の有力者の言葉を公衆の面前で批判してしまったフラ・ジョヴァンニは牢に入れられ、真理のために殉教者になるつもりでいる。その彼のもとへやってきたサタンは、彼の信念を揺るがそうと、二人で議論を戦わせようと持ちかけるが、フラ・ジョヴァンニはあなたと議論はしたくないしする力もないと思う、と断る。そう言われたサタンは「それではもう一人相手を見つけなければいけない」と言うと、左手の指を立ててそれにマントの端をかぶせて帽子のようにし、即席の指人形を作るのである。サタンはそれをプラトン主義者であると言い、フラ・ジョヴァンニにその人形との議論を聞かせる。それは「プラトン殿、純粹とはなんでしょうか？あなたの言いたいことは分かりますよ、プラトン殿。あなたは認識とは、それが全ての見られるもの、聞かれるもの、触れられるもの、一般的に感覚される全てのものを除かれているときに、純粹であると断言するのですね。あなたはその帽子の合図によって私に同意して、真理はこれと同じ条件において純粹な真理となるということをお認めていますね。」<sup>80</sup>といった調子のものである。ここではフラ・ジョヴァンニに対して直接難解な論理を説明するのではなく、人形との対話を聞かせるという間接的な形で言いたいことを、哲学的な真理を伝えようとしている。これははっきりとプラトンの名が引き合いに出されていることもあり、古代の哲学書が対話形式で書かれていることを思い起こさせるもので、その再現であると言えるだろう。一人の人間の考察としてではなく、それをもう一人の別人格との議論の形にすることで、主張をより客観的で説得力のあるものに見せ、受け入れやすくする手法を、人形を使って簡易に実践して見せているのである。

これと同じ手法を、自伝的な小説である『花ざかりの頃』(*La Vie en fleur*, 1922)の中の一編、「ムロン・プール - レ - プチ - ズワゾー」(« Mouron pour-les-petits-oiseaux »)では、小学生の男の子が用いている。このタイトルは、ジャック・ムロンという少年に級友たちが付けたあだ名で、彼はおとなしく目立たないため皆から軽んじられ無視されている。主人公のピエール・ノジュールも級友たちに追従する形でムロンを嫌い、蔑んでいたのであるが、ある時、良い成績を取った

<sup>78</sup> G. Sand, *op. cit.*, p. 91.

<sup>79</sup> 『聖女クララの泉』(*Le Puits de sainte Claire*, 1895) 所収。

<sup>80</sup> Anatole France « L'Humaine Tragédie », *Le Puits de sainte Claire, Œuvres*, t. III, édition établie, présentée et annotée par Marie-Claire Bancquart, Paris, Gallimard, 1991, p. 669 (Bibliothèque de la Pléiade). 日本語訳は『アナトール・フランス小説集8《新装復刊》 聖女クララの泉』、白水社、2000年の、杉捷夫による訳を参照した。

生徒たちを集めて行われる食事会に呼ばれることになったピエールは、そこでムロンと同席になる。かたくなにムロンを無視し続けるピエールに対し、ムロンは直接声をかけるのではなく、自分の右手にナプキンを巻きつけて、指の形で顔のようなものを作ると、その「生きた人形」(poupée vivante) と、次のように話を始めるのである。「調子はどうだい、かわいそうなムロンくん。君には誰も話し相手がないんだね。僕たちは一緒におしゃべりすることにしよう、そうすれば楽しいよ。僕は君に、生徒ピエール・ノジエール君に起こった奇妙な出来事を話してあげよう。生徒ピエール・ノジエール君は、聖シャルルマーニュの食事会に、魂を持たずに来てしまったんだ、なぜって、もし彼がここに魂を持ってきていたら、彼は話をするだろうからね。でも彼は何も言わないんだ、彼の魂は彼の体の中に入らないからね。どこにあるんだろう？どこの国だろう？地上かな、月の中かな？僕には分からないな。」<sup>81</sup>このユーモアと好意と哀愁に満ちた、自分への優しい抗議の言葉を聞いたピエールは、彼の魅力的な人柄に気付き、これ以降強い友情を抱くことになる。ここでも、人形を使った芝居によってメッセージは間接的に伝えられ、直接伝えるよりも効果的に相手に届いており、ピエールはムロンと指人形との会話を、ムロンの本心や本質の表れとして素直に受け取っている。「人間悲劇」の場合もこの物語の場合も、人形との対話は非常に私的なものではあるが、どちらも自分との対話ではなく、別の人物に見せることを意識して「演じられる」ものであり、やはり人形劇である。

先に見た二つの作品におけるプロの人形使いによる人形劇と、A・フランスの二編における、一人の相手を説得するために行われる素人の腹話術は、異なった性格のものではあるが、いずれにおいても人形たちは、それを操るものが自身のメッセージを託す「分身」である。さらにそうして人形に吹き込まれた言葉には、真実を語るものとして機能しているという共通点もあることが興味を引く。現実の世界では必ずしもそのようなイメージは操り人形にはないと思われるが、物語の構造の中では、人形は真実を語り暴く者としてイメージされる傾向があると言えるのかもしれない。待兼音二郎の「言葉を奪われた人形に浄瑠璃が命吹き込む「文楽」の世界」と題された論考では、文楽の人形が非常に物言いたげに見える理由について考察し、命を持たず初めから言葉を奪われた存在である人形に対して、人は「奪われた言葉」、言うことが許されなかった言葉や言い得なかった言葉を重ねるからではないかと結論付けている<sup>82</sup>。本来言葉を持たないはずの人形があえて語る言葉、しかも普段は人の身近で静かに人間を見つめ続けているような人形の言葉は、人の真実や秘密を含むものであると、無意識のうちに人は感じているということであろうか。ここにはまた、自身の言葉として直接言うのははばかれるようなことも、人形に託すことで伝えられるというような、そうした人形の機能が表れているとも言えるだろう。

## 6. 人形が自ら話す言葉—異界からの声

最後に取り上げるのは、人形が命を持ち、自ら言葉を発する物語である。これは人形と話した

<sup>81</sup> Anatole France, *La Vie en fleur, Œuvres*, t. IV, *ibid.*, 1994, p. 1060.

<sup>82</sup> 待兼音二郎「言葉を奪われた人形に浄瑠璃が命吹き込む「文楽」の世界」、『トーキングヘッド叢書 (TH series)』、特集：人形たちの哀歌、前掲書、pp. 78-81。

いという人の率直な願望をフィクションによって叶えるものであり、やはりこのタイプの物語は数が多く、特に多いのは児童文学のジャンルであろう。ただし、人形がしゃべることが普通であるファンタジーの世界を舞台にしたものは、ロボットの場合と同じ理由でここでは考察の対象としない。ファンタジックな異世界や空想的な別世界で人形が話をするのは、そこが現実の世界とは異なることを表す指標に過ぎず、人形の言葉は花や動物や家具がしゃべる言葉と変わらないと考えるからである。よって、かかしやブリキの人形が魔法の国の旅の道連れになるライマン・フランク・バウム (Lyman Frank Baum, 1856-1919) の『オズの魔法使い』(The Wonderful Wizard of Oz, 1900) や、空想の森で暮らすぬいぐるみたちの物語であるA・A・ミルン (Alan Alexander Milne, 1882-1956) の『くまのプーさん』(Winnie-the-Pooh, 1926) といった作品は、対象から外れることになる。また、谷口奈々恵の論文「19世紀フランス児童出版物における「ものを書く人形 (poupée de lettres)」の展開一人／モノの〈母〉-〈娘〉関係をめぐって」では、19世紀のフランスで少女向けに出版されていた読み物に、人形自身の手で「書かれた」とする物語が多くあったという、興味深い事実が報告されている<sup>83</sup>。だが、密かに人形によって書かれていた文章が発見された、という設定で提示されるこうした作品での人形の言葉は、やはり人形がしゃべるのを聞くというのとは性質が異なると考え、これも本稿では扱わないこととする。

現実の世界を舞台として人形が自ら話をするのが重要な意味を持つタイプの作品は、児童文学以外にも、幻想小説や、怪奇小説やホラーのジャンルで多く見られる。こうした物語で、人形が自らしゃべりだすことの意味は、比較的明確であるように思われる。人形に宿った命や言葉は、現実の世界とは異質な超自然の世界に属するものであり、人形は異界からの声を聞くことのできる媒介となる。怪奇ものにおいては異質で理解不能な存在となった人形が人間に敵意を向け、人間を害するというところから恐怖が生まれるのであろう。本稿ではそうした怪奇小説は扱わず、児童文学を含む5つの作品の例を取り上げたい。

先にも検討したヴィリエ・ド・リラダンの『未来のイヴ』では、完成したアンドロイドのハダリーは正にこのような、異界からやってくる存在となる。エディソンの事前の説明とは異なり、また彼の思惑を全く超えたところで、ハダリーは完全に自律した一人の人格としてエウォルド卿の前に現れる。ではこのハダリーという存在はどこから来たのかと言えば、彼女はもともとはミセス・アンダーソンと呼ばれる女性である。夫が悪い女性に騙されて破産し、自殺してしまうという不幸に見舞われた後、二人の子供を抱えた彼女は「眠り病」という昏睡状態に陥ってしまう。夫の友人であったエディソンは彼女と子供たちの面倒を見ることにし、眠っている彼女とは催眠術の技術を使ってコミュニケーションが取れるようになる。体を離れて精神だけの存在のようになった彼女は元のミセス・アンダーソンともまた異なった人格のようになり、それをエディソンはソワナと呼ぶ。催眠術や動物磁気といったものは当時は科学の領域で研究されていたものであり、こうした状況は超自然的な魔術や奇跡ではなく、科学的で合理的な説明の範囲内にかろうじて収まるものとして提示されていると思われる。霊魂のような存在のソワナは、動物磁気、神経

---

<sup>83</sup> 谷口奈々恵、前掲書。

流、電流といったものを通じて自由に行動し物質的に力を及ぼすことができるようになり、アンドロイドの中に宿ってハダリーという新たな存在になるのである（つまり、ミセス・アンダーソン＝ソワナ＝ハダリーということ）。

エウォルド卿の恋人のアリシアと寸分変わらない姿になったハダリーは、エウォルド卿と対面すると、初めはアンドロイドであることを明かさずに本物のアリシアであるかのように振る舞う。それを見たエウォルド卿はアリシアが変わってくれたのだと信じ込み、「本物の」アリシアへの愛情を確認して幸福感に満たされるが、ハダリーが正体を明かして自分が騙されてしまったことが分かると、激しい衝撃と恐怖を感じ、侮辱されたような気持ちになる。動揺するエウォルド卿に向かって、ハダリーは自分の存在を受け入れてくれるようにと語りかけるが、その語りは全部で4つの章にわたる長いものである（第6巻の6、7、8、10章）。そしてそこで語られる内容は、正に自身が現実の理性の世界を超えた、無限の世界というような所からやってきたのだ、という神秘的で難解な形而上学的論説で、ここではもはや科学的な論理は意味を持たなくなっている。ハダリーによれば、科学や理性が支配するこの物質的な現実の世界というのは、儂く無意味なものに過ぎず、存在の本質は無限の世界に属しており、そこでは時間も空間も生も死も一つに溶け合い、未来のエウォルド卿の親族もそこにいるのだという。そして彼女は、卑俗な現実の世界で苦しむエウォルド卿に、無限の世界に属する彼の真の存在、本当の自分を取り戻させて救うために、彼のもとにやってきたのだと言い、実はエディソンがアンドロイドを作成したのも、彼女がそうするように密かに仕向けていたのだとまで告白する<sup>84</sup>。現実の世界から隔絶して二人きりで生きようというハダリーの提案は、エウォルド卿を異界へと誘うものである。彼は一度はそれに抵抗し、アンドロイドがこのような言葉を話すことに激しい苛立ちを示すが、結局はハダリーの魅力に抗しきれず、彼女の存在を認め、彼女を愛することを受け入れることになる。彼は「生きた人間であることを辞める」<sup>85</sup>と宣言し、ハダリーとの二人の世界に生きる決意をするのである。こうしてエウォルド卿は、イギリスの人里離れた霧深い地にある、彼の一族の古城へとハダリーを連れて帰ることにし、船旅のためにハダリーは棺のような箱の中に納められて眠りにつく。しかしながら、二人が乗り込んだ船は火災に遭い、エウォルド卿は助かるがハダリーは船と共に海底に沈んでしまうことになり、ハダリーも彼女が見せた異界の夢も失われてしまうという結末を迎えるのである。

同じフランスの、児童文学ではなく一般の文学として書かれた作品として、アンリ・ド・レニエ（Henri de Régnier, 1864-1936）の短編小説、「マルスリーヌーファンタスティックな懲罰―」（«*Marceline ou la punition fantastique*»<sup>86</sup>）の例も挙げておこう。レニエは現在ではフランスでもあまり読まれなくなっている作家ではあるが、日本では複数の作品が翻訳紹介されており、この作品もテーマ別アンソロジーのシリーズ『書物の王国』の「人形」の巻に収録されている<sup>87</sup>。こ

<sup>84</sup> Villiers de l'Isle-Adam, *op. cit.*, p. 990.

<sup>85</sup> *Ibid.*, p. 997.

<sup>86</sup> 『不確かな物語』（*Histoires incertaines*, 1919）所収。

<sup>87</sup> アンリ・ド・レニエ「マルスリーヌーファンタスティックな懲罰―」、志村信英訳、『書物の王国⑦ 人形』、前掲書、pp. 70-112。

の物語の主人公は、最後にジャックと呼ばれるまで名前が明かされないが、両親を早くに亡くした貴族の青年である。田園の中に孤立した古い屋敷で静かに夢にふける生活を送り、働く必要もなく世俗の雑事に全く関心のない彼は、行きつけの骨董店で出会った美しい女性に一目ぼれしてしまい、すぐに結婚することになる。だが間もなく、この妻のマルスリーヌが非常に卑俗なブルジョワ的な人物で、彼の高尚な趣味にも全く理解を示さず、むしろ実利的な感覚のない彼を軽蔑していることが明らかになると、主人公は夫婦間の不和に苦しむようになる。この、完璧な美貌を持ちながら内面は現代的な俗悪さを持つ女性と、そんな女性の外見に惹かれてパートナーにしてしまい、後からその俗悪さに嫌悪の情を抱くことになるが別れることができずに苦しむ、内向的で高貴な貴族の男性、という関係性は、『未来のイヴ』のアリシアとエウオールド卿の関係性とも重なるものであり、興味深い。ヴィリエの作品からレニエが影響を受けている可能性もあるが、ここに一つの時代の傾向の表れを見ることもできるかもしれない。新島進は「ヴェルヌとルーセル、その人造美女たち」において、19世紀後半以降に見られる、生身の女性を拒絶し自我や存在感の希薄な人造美女の幻想へと向かう男性たちの傾向について、女性と奴隷の解放やキリスト教教義の影響力の低下といった、当時の激しい社会的動乱の中で彼らが感じていた大きな不安に由来するものであり、解放され自己を主張してくる女性に対する不安への対抗策として人造美女の幻想が求められたのだと指摘している<sup>88</sup>。共に貴族的で内向的な精神を持つ男性であるヴィリエとレニエの、近代化の激しい動きに対する不安や抵抗感が、この類似したテーマに表れているのかもしれない。一方はSF小説で、もう一方は幻想小説であり、作品全体の雰囲気もかなり異なるのだが、人形が主人公を救う存在として現れる点、さらにはそれぞれに異なるやり方ではあるが、自分を苦しめる女性を人形に化してしまう点もまた、両作品に共通している。

「マルスリーヌ」の主人公はイタリア旅行で骨董品の人形劇場一式を高額で購入し、それをひどい無駄遣いだと感じるマルスリーヌの激しい怒りを買う。やがてマルスリーヌは策を巡らし、自分の手先となる使用人を雇い入れ、かかりつけの医者も抱き込むと、主人公を精神に異常をきたしたように見せかけて病院に入れ、全ての財産を自分のものにしようとする。策略にはまって拘束されてしまった主人公は、人形劇場が置かれていた屋根裏部屋に放り込まれる。すると、絶望的な状況にある主人公の前で、月の光を浴びた操り人形たちが突如動き出し、劇場から出ると人間の大きさになって、彼の戒めを解いてくれる。そして人形たちの一人であるアルレッキーノが、彼に敬意を示す言葉をかける。この長い演説がこの作品で唯一人形が発する言葉である。その中でアルレッキーノは、「おお！心優しい御領主様、こんな世はお捨ててください。御主人様はこんな世のためには造られておりません。御主人様はかつて一度もこんな現実世界の一切のものに同意されたことはないはず。いらしてください。私共の世界へ。御主人様にふさわしいのはこちらの世界です。」<sup>89</sup>と、主人公を現実の世界とは異なる幻想の世界へと誘う。

人形たちの不思議な現象についての説明はなく、分かるのは、やはり彼ら人形は異界から来たものだということであり、つまりは古い人形にいつの間にか命が宿っていたというような、おと

<sup>88</sup> 新島進「ヴェルヌとルーセル、その人造美女たち」、『人造美女は可能か？』、前掲書、pp. 55-56。

<sup>89</sup> アンリ・ド・レニエ「マルスリーヌ—ファンタスティックな懲罰—」、前掲書、p. 109。

ぎ話的な、民間信仰的なイメージであろうか。人形たちは屋根裏部屋に突如入ってきたマルスリーヌを人形に変えて劇場の中に吊るしてしまい、主人公は人形たちとともに月の光の中を昇って行く。それでは、人形たちが主人公を連れていくという、彼らの世界はどんな場所なのだろうか。この物語の最後は、眠りから覚めた主人公が、ヴェネツィアで優しい妻と親しい友人に囲まれて、なんとおかしな夢を見たのだらうと愉快的気分である場面で終わる。全ては夢であったという、いわゆる「夢おち」の物語としても読めるように書かれてはいるが、この作品についての評で、作者は「現実と超自然との間の絶えない揺らぎの上に幻想を作り上げている」のだとも言われているように<sup>90</sup>、これは単なる悪夢からの目覚めではないだろう。おそらくは人形たちの力によって、主人公は居場所のない苦しい現実と、一切の苦しみのない理想的な夢とが反転した世界に至ったのだと思われる。最後の一文で、主人公のパジャマがアルレッキーノの服のように見えると描写されるとき<sup>91</sup>、主人公は人形劇の楽しい空想の世界の一員になったかのような印象を与えるのではないだろうか。

E・T・A・ホフマンの「くるみ割り人形とねずみの王さま」(« Nußknacker und Mausekönig »<sup>92</sup>)は子供向けに書かれた作品ではあるが、先の二作品と類似した特徴の見られる幻想小説である。クリスマスイヴに、7歳の少女マリーはプレゼントの中にくるみ割り人形を見つけ、強く心を惹かれる。乱暴な兄によって傷つけられてしまったくるみ割り人形を、おもちゃの入ったガラス戸棚の前で夜遅くまで看護していると、そこに七つの頭を持つねずみの王様が率いるねずみの軍団が現れ、命を得て動き出した人形たちと激しい戦闘を繰り広げるのである。味方の人形たちを率いるくるみ割り人形が発する言葉は、「わが親愛なる家臣よ、友よ、兄弟よ、このきびしい戦闘で、わたしに味方して戦ってくれるか？」<sup>93</sup>といった勇ましい軍人調のもので、普段人形でままとや着せ替えをして遊んでいるおとなしいマリーの空想の世界には存在しないような言葉だろう。窮地に陥ったくるみ割り人形が叫ぶ、「馬をよこすなら、王国をやろう！」<sup>94</sup>というシェイクスピアの『リチャード三世』から取られたセリフも、マリーは知らないだろうと思われる。また、マリーは人形たちが動き出す前に、きれいな人形のクララちゃんがかくるみ割り人形に対して不親切で、自分のベッドを彼に貸すのを嫌がっているように想像していたのだが、動き出したクララちゃんは落ちてきたくるみ割り人形を助け、「このように病み傷ついたおからだを、戦闘と危険にさらしてはいけません」と気遣う言葉をかけるのであり、これを見たマリーはクララちゃんを誤解していたことに気付く。こうしてマリーが持つイメージとのずれを強調することによって、人形たちが彼女の空想の産物ではなく、自律して自分たちの意思で活動しているということ、本当に生きているのだということが印象付けられている。

<sup>90</sup> ウェブサイト「アンリ・ド・レニエを読む会」« Société des lectures d'Henri de Régnier » 中の、Grégory Bouak の署名のある『不確かな物語』の紹介記事 (<https://slhdr.hypotheses.org/490>)。2023年9月25日閲覧。

<sup>91</sup> アンリ・ド・レニエ「マルスリーヌ—ファンタスティックな懲罰—」、前掲書、p. 112。

<sup>92</sup> 『童話集』(1826) 所収。

<sup>93</sup> E・T・A・ホフマン「くるみ割り人形とねずみの王さま」、『くるみ割り人形とねずみの王さま／ブランピラ王女』、大島かおり訳、光文社、2015年、p. 38。

<sup>94</sup> 同上、p. 48。

<sup>95</sup> 同上、p. 39。

そして物語の後半では、脅迫を繰り返すねずみの王様との対峙に疲れ果てたマリーに向かって、ずっと沈黙していたくるみ割り人形がようやく口を開く。くるみ割り人形は、彼のためにマリーがしてくれてくれたことに礼を述べ、ねずみの王様を倒すために一振りの剣を用意してくれるように頼むのである。マリーはこの援助の要請に応え、兄の兵隊人形のサーベルを借り、それによって見事くるみ割り人形は宿敵のねずみの王様を退治する。そしてくるみ割り人形は、お礼にマリーをお菓子でできた人形たちの国に招待する。そこは現実とは全く別の、子供にとっては楽園のような異世界である。マリーは夢から覚めるように現実の世界に戻ってくるが、最後には人間の少年に戻ったくるみ割り人形が彼女を迎えに来て、二人は結婚して人形の国へ旅立つ。

以上の三作品では、異世界から来た人形が、人をその人形の世界へと誘う存在であることが共通している。エウォルド卿は船が火災に遭ってハダリーが海の底に沈んでしまったために、結局はハダリーの世界を共有する結末にはならなかったが、その前に「人間を辞める」とまで決心しており、ハダリーを失った後も、彼女の喪に服し、彼女の思い出を抱いて故郷の城に引きこもることになる。「マルスリーヌ」の主人公ジャックと「くるみ割り人形とねずみの王さま」のマリーは、それぞれが人形と共に、現実の世界を捨てて旅立ってしまう。さらに共通する点として指摘したいのは、これらの作品で人形たちは異界に属する絶対的な他者として現れるが、その人形たちがそれぞれの主人公にかける言葉は、いずれも主人公の存在を強く肯定する言葉であるということである。ハダリーはエウォルド卿を、他の「現代的」で凡庸な人々には理解できない特別な人間だと断言して、そんな人々のことは捨てて孤独のうちに生きるべきだと彼を説得する。「マルスリーヌ」の操り人形たちも、主人公に対して、あなたはこんな俗でつまらない現実世界にはふさわしくない人間であると述べて、自分たちの世界へ誘う。どちらも、近代化が進み精神性がないうしろにされる現実の世界、社会に適応できず、居場所のなさを感じている彼らを全面的に肯定し、真の居場所を与えようとするものであり、逆に言えば、彼らが心から望んでいた言葉でもあるだろう。マリーは裕福な家庭で何不自由なく暮らしている少女で、社会に居場所がないという訳ではないが、家族の中で一番小さく力のない存在であり、乱暴な兄の行動に悩まされたり、真剣に話したことを親に信じてもらえなかったりと、幼い子供ゆえの歯がゆさやままたらなさを感じている。そんな彼女にとって、自分の援助を必要とし、実際に力になることができる存在、「シュタールバウムのお嬢さん」と自分を呼んで、貴婦人のように敬意をこめて扱ってくれる存在であるくるみ割り人形は、やはり自身を価値ある者として強く肯定してくれるもの、自身の望む言葉を与えてくれるものなのではないだろうか。

児童文学の分野において、生きた人形の物語としては、カルロ・コッローディ (Carlo Collodi, 1826-1890) の『ピノッキオの冒険』 (*Le Avventure di Pinocchio*, 1883) を外すわけにはいかないだろう。イタリア文学の代表的な作品の一つでもあり、ディズニーのアニメ版や実写映画など数多く映像化もされている本作は非常に有名ではあるが、原作小説はアニメーション作品とは設定も雰囲気もかなり異なっており、本稿のテーマに関しても扱いの難しい対象である。まず、ピノッキオは人形の形になってから命を与えられるのではなく、命を持ち言葉を話す不思議な木切れとして現れる。その材木をジェッペットさんが譲り受けて人形の形に成形して生まれたのがピノッ

キオで、木切れに命が宿っていた理由は説明されることはない。また、この物語が展開する世界は、木の操り人形が生きて活動していてもそれほど不思議がられることのない世界である。人間と共にキツネや猫やカタツムリがごく普通に言葉を交わす隣人として存在し、力を貸してくれる妖精がいて、ピノッキオが人形劇を見に行けば、操り人形たちがピノッキオを見つけて騒ぎ出してしまふ。また、少し足を延ばせば「阿呆捕り」の町というみじめな生き物ばかりがいる町があったり、「働きバチ」の村というまじめに働く人しかいない村があったりする。常に読者の子供を楽しませるように、荒唐無稽で奇想天外な出来事にあふれたこの物語は、全体がおとぎ話の驚異の世界の中にあるように見える。しかしながら、この物語には現実の世界とファンタジーの世界との境界は存在せず、この物語世界自体は非現実という枠組みの中に提示されているわけではない。物語はある意味象徴的な、ひとつの現実世界の中で展開し、そこには貧困もあり、働いて金銭を得る必要があり、ピノッキオは学校に行かなければならず、我々の現実世界の苦しみや問題は这个世界の中にも同様に存在している<sup>96</sup>。そしてそこに時々援助の手を差し伸べてくれるものとして、超自然的な仙女の力が介入する。従って、一般的に民話などの舞台が現実の世界としてイメージされるのと同じように、ここではピノッキオが生活し活動する世界を現実の世界とみなし、この作品を現実世界の中で人形がしゃべりだす物語として捉えたいと思う。

では、ピノッキオはどこから来たのだろうか。これは先ほども述べたように、始めから木切れに命が宿っていたという以上の説明はなく、ピノッキオ自身にも分からない。我々すべての生き物が、どうして今この世界にいるのか分からないのと同じように。そんなピノッキオには超越的なところはほとんどなく、非常に人間臭い。本来、生き物ではない人形はものを食べる必要はないはずなのに、彼は飢えに苦しみ、食べる必要も眠る必要もあることから、それが物語を展開させていく契機となっていく。ピノッキオは人間と同じ苦しみ、悩みを持たなければならないのである。藤沢房俊は『ピノッキオとは誰でしょうか』の中で、「ピノッキオは、誘惑に負けやすい、同じ過ちを繰り返す、意志薄弱な私たち人間のことなのです」<sup>97</sup>と断言している。確かに、饒舌なピノッキオの言葉は作者の思いを代弁するものであり、読者の子供たちも、学校に行くのを嫌がり、苦い薬を拒み、すぐに楽をしたがるピノッキオの言葉を、自分たちの気持ちを代弁するものとして読んだらう。だがここで注意が必要なのは、作者や読者の思いを反映する器となるのは、人形に限らず全ての物語の登場人物がそうであるということである。ピノッキオが人形であるということの意味、ピノッキオの言葉が人形から発せられるものであるということの意味に、目を向ける必要がある。

それでは、ピノッキオの人形としての特色とはどんなものだろうか。光文社古典新訳文庫版の翻訳者である大岡玲が簡潔に述べているように、ピノッキオは「欲望を制御する術をまったく持ちあわせない、勝手気ままで、無思慮、つまり愚かそのもののキャラクター」<sup>98</sup>であり、くり返

<sup>96</sup> 大岡玲は光文社古典新訳文庫版の解説で、統一直後のイタリアにおける貧困問題や子供の人身売買といった社会問題が、作中の挿話に反映されていることを指摘している（大岡玲「解説」、カルロ・コッローディ『ピノッキオの冒険』、大岡玲訳、光文社、2016年、p. 350）。

<sup>97</sup> 藤沢房俊『ピノッキオとは誰でしょうか』、太陽出版、2003年、p. 35。

<sup>98</sup> 大岡玲「解説」、前掲書、p. 309。

し失敗をしては痛い目に遭い、読者をいらいらさせる。それにもかかわらず、物語が一度は木に吊るされたピノッキオの死で終わることになると、子供たちから抗議が殺到してその先が続けられるようになった<sup>99</sup>というほど、子供の読者を引きつけたピノッキオの魅力とは何だろうか。おそらくそれは、堅い木材でできている彼の頑丈さ、タフさではないかと思われる。生身の体を持たないピノッキオは基本的には死ぬという心配はなく、多少痛めつけられてもダメージを受けることもなければ、足が燃えてしまっても新しい足に付け替えることができる。木が水に浮くことを生かして、泳ぐことも得意で、水の中で息ができなくても平気である。また、生まれたてでも知らない無邪気な子供のようなピノッキオは、感情表現も素直で激しく、失敗をすれば大声で泣きわめいて思い切り落胆して思い切り反省し、すぐに元気いっぱい次の行動に向かう。この、精神的にも肉体的にも打たれ強い、エネルギーに満ちたタフさが、自らの脆弱な肉体と精神に付き合わなければならない子供たちには好ましい憧れの対象とも見え、これがピノッキオを一種のヒーロー、超人のような存在にしているのではないだろうか。そんなピノッキオが力いっぱいに活動しながら、自分たちの欲望や弱さや後悔を非常に率直に代弁してくれることで、子供たちはそこに自分たちの力強い味方、あるいは理想の強い自分の姿を見るのかもしれない。よって、やはり超自然的な存在であるピノッキオの、荒っぽく子供らしいおしゃべりは、人間を超えた力を読者の子供にもたらしものと言えるのではないだろうか。

ここで最後にもう一作品、絵本を取り上げたい。本稿ではここまで文字メディアである小説や児童文学のみを扱い、映像作品などは考察の対象としてこなかった。絵本も、視覚的な要素が中心となった表現メディアであって、文字メディアの作品とは性質の異なるものではあるが、人形と話をするというテーマが何よりも子供の精神世界に強く結びついたものであり、このテーマを扱う作品の中でも子供向けのものが大きな比重を占めていることから、やはり絵本の作品にも触れておきたいと思う。取り上げる作品は、日本で30年以上前に刊行されて現在でも読まれ続けている、林明子の『こんとあき』（福音館書店、1989年）である。物語は、キツネのぬいぐるみのこんが、おばあちゃんから生まれてくる赤ちゃんのお守りをするように言われて遠くの町からやってきて、赤ちゃんを待っているところから始まる。生まれてきたあきとこんは仲良くなり、いつも一緒に遊ぶが、あきが成長していく一方で、こんはだんだん古くなり、とうとう腕が綻びてしまう。おばあちゃんの所へ行って直してもらおうと言うこんにあきはついていくことになり、二人は電車に乗って旅に出る。寺村摩耶子が「子どもはなぜクマが好きなのか」の中で指摘しているように、これは幼い少女とぬいぐるみのロードムービーである<sup>100</sup>。

まず、これまでに見てきた作品に登場したのはほとんどが人の形の人形であったのに対し、この作品の主演はキツネのぬいぐるみである。人形とぬいぐるみを区別するか、ぬいぐるみを人形の一つとみなすかは、その時の状況に応じて何に注目して区別を行うのかによって異なってくる。矢野智司は『動物絵本をめぐる冒険』の中でこの作品に触れながら、ぬいぐるみはそもそもが擬

<sup>99</sup> 同上、p. 338。

<sup>100</sup> 寺村摩耶子「子どもはなぜクマが好きなのか」、『ユリイカ 特集・ぬいぐるみの世界』、青土社、2021年1月号、p. 267。

人法的なデフォルメによって実際の動物とは別のものに変えられ、さらに絵本の中で擬人化されることで、二重に擬人化されていると指摘し、ぬいぐるみを描いた絵本を動物絵本からは除外している<sup>101</sup>。現実においては、いわゆるお人形とぬいぐるみは形態や機能や与えるイメージの異なるものではあるが、絵本の中のぬいぐるみはかなり「人間化」されていることに加え、本稿のテーマである人形がしゃべるということに関しては、人型の人形と動物型のぬいぐるみのあいだにほとんど差異はないと考える。

現実においてはもちろん、ぬいぐるみの持ち主がぬいぐるみに言葉や人格を吹き込んでいくが、『こんとあき』ではあきが生まれる前からすでにこんは命を持って話をしている。おばあちゃんの家を目指す旅においても、率先して行動し、主導権を握っているのはこんの方で、切符を持って電車に乗り込み、お弁当も買ってきてくれるこんに、あきはついていくだけである。これは「くるみ割り人形とねずみの王さま」におけるのと同様に、こんが動いて話をするこの物語はあきの空想の世界ではないのだということ的印象付け、子供の読者に本当にぬいぐるみが生きている世界を提示しようとする意図によるものと思われる。こんはきちんと他の人々にも認識されていて、行列に並んでお弁当を買い、なかなかこんが戻ってこないのが不安になっているあきに、車掌さんが「きつねくんなら、むこうのドアのところでみかけましたよ」と教えてくれる<sup>102</sup>。そして、ドアに挟まれてつぶれてしまったこんの尻尾に、車掌さんが包帯を巻いてくれる。この絵本の絵は、柔らかいが非常に写実的なタッチで描かれていて、ぬいぐるみの質感や電車内の様子など、リアルな印象を与えるものになっている。これも寺村摩耶子が指摘する通り<sup>103</sup>、この作品ではぬいぐるみが自由に動き回る幻想性と「不思議なリアリズム」とが混然となっている。

筆者はこの作品に子供の時に出会っていないため、小さな子供がこの作品を読んでどのような感想を抱くのかは想像するしかない。だが少なくとも大人が目線でのこの作品を読むと、この強いリアリズムの印象は、ぬいぐるみが生きている物語をリアルなものに見せると同時に、本当の、ぬいぐるみと話すことはできない現実世界のことも常に喚起し続けるものであるように感じる。それはこの物語を、現実には幼い女の子が一人きりで遠出をする際に、大切にしているぬいぐるみを抱いて心の拠り所として、ぬいぐるみと想像の会話をして自分を励ましながら旅を続ける様子を、その心情をファンタジーとして描いたものと捉える読み方を、どうしても誘うものである。こんの言葉は基本的に、あきを見守り、導くような内容であり、中でもとりわけ、口癖のようにあきに向かって「だいじょうぶ、だいじょうぶ」と言うが、これはあきが自分を励まして自分にかけている言葉でもあるのだろう。この読み方はファンタジーを壊してしまうものではあるが、実際この物語は大人が目で見るとき、ぬいぐるみという存在が直面する避けがたい現実と、息苦しいほどの別れの予感に満ちている。こんは古くなって綻びてしまったのを治すために出かけるが、その旅の途中でも、尻尾がつぶれ、犬にさらわれて砂丘に埋められ、どんどん傷んでいってしまう。動けなくなり、小さな声で「だいじょうぶ、だいじょうぶ」としか言わなくなってしまう

<sup>101</sup> 矢野智司『動物絵本をめぐる冒険—動物—人間学のレッスン』、勁草書房、2002年、pp. 37-40。

<sup>102</sup> 林明子『こんとあき』、福音館書店、1989年、p. 15。

<sup>103</sup> 寺村摩耶子、前掲書、pp. 267-268。

ったこんを抱きかかえて、あきはおばあちゃんの家にとどりつく。おばあちゃんが壊れた所を直してくれるとこんはまた動いてしゃべりだし、みんなでお風呂に入るとつぶれた尻尾も元通りになってこんはすっかりきれいになる。

だが現実には、傷んでしまったぬいぐるみを修復することはほぼ不可能に近い。頑丈なピノッキオとは対照的に、柔らかい手触りの材質で作られるぬいぐるみは耐久性が低く、布地が摩耗したり毛が抜けてしまったりしたところは元通りに修理することはできず、汚れても洗うことも難しい。気に入って大切にしているぬいぐるみほど速く激しく劣化していつてしまうことに心を痛めた経験は、多くの人にあるのではないだろうか<sup>104</sup>。リアリズムの印象の強いこの作品は、こうしたぬいぐるみとのリアルな別れを常を感じさせる。そしてその物語の最後は、すっかり元気になったこんがこちらに笑顔を向けている絵の下に、「よかった！」という一言が記されたページである<sup>105</sup>。これは、これほどにはっきりとした強い言葉で打ち消すことが必要なほどに、物語を見守ってきた読者の不安が大きなものであることを表しているように思われる。寺村摩耶子はこのハッピーエンドを「まるで夢のようだ」と評し、この物語は全てこんが見ている夢なのかもしれない、と述べる<sup>106</sup>。こんの夢なのかどうかは定かではないが、この結末が現実には照らして実現可能性の低い、非現実的なものであることは確かである。ぬいぐるみに死はないが、滅びは早く別れは確実にある。この作品はそんな現実に対抗して、大切なぬいぐるみとずっと一緒にいたいという、あきと、ぬいぐるみを愛する全ての人のリアルでささやかな願望を叶えるファンタジーだとも言えるのではないだろうか。おばあちゃんに命を吹き込まれたらしいが、やはりどこから来たのか分からない不思議なぬいぐるみのこんは、現実の中に幻想を引き込むことによって、子供の心の成長を守り神のように見守るとともに、ぬいぐるみとの別れを拒む読者の願いも映し出して、それに応えてくれるようでもある。そんなこんの役割が、その保護者のような安心感を与えようとする言葉に表れているのだと思われる。

## 7. おわりに

以上、人形が言葉を発する方法に注目して、機械仕掛けによってしゃべる人形、人形遊びの中でしゃべる人形、人形劇で言葉を吹き込まれる人形、自ら言葉を発する人形という、4つの種類に分類し、それぞれのタイプの作品について見てきた。この分類はあくまで暫定的なものであり、複数のタイプにまたがるものもあれば、ここで挙げたタイプには当てはまらないものもあるだろう。だがこうして概観してきた中でも、人形の言葉が持つ多くの興味深い特徴を見出すことができたように思う。

「砂男」、『未来のイヴ』、「ボッコちゃん」に見られた、機械仕掛けによってしゃべる人形たちは、人工の美貌と何の意味も込められていない音声によって、そこに理想の女性像を見出そうと

---

<sup>104</sup> 堀口こみち「ぬいぐるみ病院のこと」(『ユリイカ 特集・ぬいぐるみの世界』、前掲書、pp. 167-170)には、ぬいぐるみの「治療」を行うぬいぐるみ病院での実際のエピソードが複数紹介されている。

<sup>105</sup> 林明子、前掲書、p. 39。

<sup>106</sup> 寺村摩耶子、前掲書、p. 268。

する男性たちの願望や欲望を露わにし、ジェンダー意識の歪さをも映し出していた。「ボッコちゃん」においては、表面的でポジティブな願望だけでなく、ネガティブで破壊的な衝動までも、人形の言葉は映し出して増幅するものとなっていた。さらには、人形たちとの偽りの空虚なコミュニケーションを望ましいものと捉える作中人物たちの態度は、人間同士の日常のコミュニケーションも機械的でシステム化されたものであることを示し、コミュニケーションというものの実態までも問い返そうとする面が見えた。

『レ・ミゼラブル』や『私たちの子供たち』の「カトリヌの日」、さらに『幼なごころ』の「偉大な時代」には、幼い少女と少年の人形遊びの様子が写實的に描かれていた。ここでは人形は子供たちの空想の物語の登場人物を演じるのであり、人形をスクリーンのようにして、大人たちを観察する子供たちの精神世界の在り様が、その心の自由な動きが、具体的に、明瞭にそこに映し出される。さらにそこにごっこ遊びの、他者を演じる演技性、フィクション性が加わることで、人形への自己の投影という行為にある複雑さを見ることもできた。これは幼い子供の想像世界の複雑さや、形成過程の自我の複雑さを表すものであるのかもしれない。

また、『七つの人形の恋物語』や『雪男』といった作品では操り人形が重要な役割を持ち、人形の陰に隠れた人形使いの言葉を伝える媒介となっていた。その言葉は『七つの人形の恋物語』では人形使い自身も意識していない、心の奥底に抑圧された言葉であり、『雪男』では、人形は隠された事件の真相を語る言葉を託され、あるいはまた密かに抱いていた本心を暴露するものでもあった。舞台ではなく私的な会話の中で人形劇が行われる「人間悲劇」と『花ざかりの頃』でも、即席で作られる指人形が、操り手の対話の相手となって、そのメッセージを聞く者に届ける役割を果たしていた。これらの操り人形が皆、真実や本心を明らかにする言葉を語るものとみなされていることには、注目すべきであろう。

そして、物語の中で本当に生きて自分で話をする人形たちは、超自然的な存在であり、異界から届く言葉を語るものであった。『未来のイヴ』の完成したアンドロイド、「マルスリーヌ」と「くるみ割り人形とねずみの王さま」の人形たちは、明確に異世界の存在を示し、現実の世界に居心地の悪さを感じている主人公たちを肯定して、彼らに現実世界を捨て去ることを促す。『ピノッキオの冒険』や「こんとあき」の人形たちはより子供たちの世界に近い所において、異世界の存在について語ることはないが、子供たちの気持ちを代弁する味方になってくれる。さらに、その不思議な存在によって、現実世界の中の力弱い子供たちを超現実的な力に触れさせ、子供たちを勇気づけ励ましてくれる。

人を象った人形というのは、極言してしまえばどんな意味を付与することも可能なものであり、その自由さ、不定形さが、人形という対象を捉えにくい複雑なものにしている。ここで見てきた人形たちも、様々な意味やイメージの表現となっており、多様な描かれ方を示しているが、それでも共通点として見えてくるものもある。そもそも人形は、A・フランスの言葉にもあったように、命を持たず話をしないものである。それが言葉を持つには、誰かが言葉を吹き込まなければならず、また何らかの形での感情移入による擬人化を必要とする。そうした制約、限界があることが、まず第一の人形たちの言葉の共通点である。そして、感情移入や自己の投影は、その理論

的な説明について確認した中で見たように、自己を認識するために他者の存在を必要としたり、自己との類推によって他者の存在を認識したりと、自己と他者の複雑な、時としてその境界の不明瞭な、混ざり合った状態をはらんでいる。そしてこの自己と他者の複雑なあり方が、どのタイプの人形の場合にも表れているように思われるのである。

機械仕掛けの人形たちの言葉は正に鏡像となって、対面する者たちの自身の内にある欲望を映し出して見せたが、その一方で物語の展開においては、人形たちは彼らの欲望に応えることはなく、相容れない他者として彼らの望みを砕いてしまう。人形遊びの人形たちも、すでに見たように、遊ぶ子供の内面の投影であると同時に、それは子供がイメージし演じている他者を投影したものであり、単純に自己の投影と言い切れない要素を残している。同様に演技である操り人形もまた、操り手の自己を投影した分身であるということは明瞭であるが、そこに演技の要素が加わるというだけでなく、その人形の言葉ははっきりと他者に向けられたもの、他者を意識したものであるという点で、他者に開かれたものとなっている。そして、異界からやってきた生きた人形たちもまた、絶対的な他者として現れるのにもかかわらず、その発する言葉はいずれも、人形に対面する者の自己の内にある願望に応答するものとなっており、ここにも自己の投影を見ることができるのである。

これは、人であるが人ではないという人形の、境界上の存在であるという本質と関係しているのだろう。自己と他者のあわいにあるというだけでなく、ここで見てきた人形たちは真実と虚構、現実と幻想の境界上にも現れていた。人形はそもそも作り物の、偽物の人間であり、虚偽に属するものでありながら、多くの作品において、却って人間の心の奥の真実を明らかにするものとして扱われていた。アンドロイドの実験において、人がロボットらしい外見のロボットに対しては、人間を相手にした時と違って遠慮や気遣いや警戒を示さなかったという事例が示すように、人は人形に対しては無警戒に心を開き、内奥の秘密を引きずり出されてしまうのかもしれない。また現実の世界に物質として確かに存在する人形は、人形が生きていて話をするかもしれないというファンタジーと現実世界との間を自在に行き来して、人間を幻想の世界に誘うことができるのだと思われる。金森修は、人形愛とは単純な人間関係の拒絶ではなく、「人形は、人間性の複雑さをそのまま呑み込む〈人間性の蔵〉」であり、「そこに他者の声、他者の薫りが含まれているのは当たり前のことなのである」<sup>107</sup>と断じ、また菱田一仁は、人型とは他者の集合的なイメージを対象化したものであり、人型との対面は有限の世界の自己を超えて、無限の時空、無限性と触れることを可能にするのだと述べている<sup>108</sup>。ここに見てきた人形たちの発話は、こうした他者や無限性に開かれている人形というものの特性を、物語表現において裏付けるものとなっているのではないだろうか。内面が「空」である人形には自己を完全に投影することが可能であるが、人形にイメージが投影されたその瞬間から、それは「他」としての存在感を持ち始める。この面白さや不気味さといったものが、人形の物語には反映されているように思われる。

またその一方で、こうして検討してきた人形たちの言葉を違った角度から捉え直してみると、

<sup>107</sup> 金森修、前掲書、pp. 213-214。

<sup>108</sup> 菱田一仁、前掲書、pp. 107-114。

今度はそれぞれのタイプの相違点が際立って見えてくる。ここまでは人形が言葉を発するというテーマの一般的な傾向や特色を捉えることや、人形のタイプごとの類型化を目的としていることから、共通点の方に主に目を向けてきたが、最後に改めて人形の発話とその受け手との関係に注目し、そこから見えてくるそれぞれの差異、特色についても取り上げておきたい。

一つ目の機械仕掛けの言葉においては、そもそもにおいて発話者が存在していないという点で、他のタイプのものとは異質である。人形、アンドロイド、ロボットが発する言葉は大まかに言えば録音の再生に過ぎず、音楽プレイヤーなどの再生機器から流れる言葉がその機器が話す言葉ではないのと同じ意味で、オリンピアの溜息もアンドロイドの高尚な言葉も、「彼女たち」の言葉ではなく、いかなる意味も含まず、誰にも向けられていない。この人形たちに対面して、その発する音声を自分に向けられた「言葉」だと錯覚する男性たちが、相手が人形であることを理解していない（エウォルド卿の場合は人形であることを忘れなければならない）という点も、他のタイプとは異なる点である。ここでは対話が成立していないというだけでなく、「人形との対話」も彼らには認識されていないという意味で、存在していない。このタイプにおいては、人形の持つ虚偽、欺瞞という性格が前面に表れていると言えるだろう。

二つ目のタイプでは、子供が発する人形の言葉の聞き手は、その子供自身である。一人遊びである場合は特に、その言葉は子供が人形から聞きたいと望んでいるままの言葉であり、さらにそうして人形の言葉として発した言葉を自分で聞きながら、人形と自分の、また人形同士の対話を即興的に展開していく。この自分との対話、自分のための対話が他のタイプの人形との対話の原型となっていることはここまでの考察で見えてきた通りである。だがその一方で、この子供の遊戯内での発言の内容それ自体には、子供がいる現実世界での物語展開に関わる機能はほとんどなく、人形が話すことが遊戯の外の世界に影響を及ぼすことはない。子供の言葉の写実的な記録そのものがその描写の目的となっていると見える点が、ここで取り上げた作品における特色と言えるだろう。子供たちの創造する物語世界は、入れ子構造的に独立した形で、現実世界の中に挿入されているのである。

そして発話者と受け手の関係に関して見た時、最も異質な性格を持つものが三つ目のタイプである。他のタイプでは人形と人が一対一の関係で対話をする形が主であるのに対し、このタイプにおいては対話は二人以上の人と人の間に生じるものであり、人形は人間同士のコミュニケーションの媒介としてあるのに過ぎない。人形に言葉を吹き込むとき、その操り手が自分の中の意識していなかった事実に気付くということはあるが、これは人形を前にしての自己との対話という訳ではなく、吹き込んだ言葉は別の人物に向けられたものである。もちろん吹き込まれた言葉を聞く相手にとっても、その言葉は他者である人形使いから発せられるものであり、自己の言葉ではない。重要なのはあくまでも操り手と聞き手の間のコミュニケーションであって、人形はそのための道具なのであり、人形は代弁者であって対話者ではない<sup>109</sup>。こうした特徴には、私秘的で

---

<sup>109</sup> 『七つの人形の恋物語』の最後の場面は、互いの愛情をムーシュとキャプテン・コックが確かめ合った後、人形たちはもはや顧みられることがないかのような印象を与えるものになっている。これは、コミュニケーションの道具であった人形たちが、その「道具」としての役割を終えて必要とされなくなったこと

個人的なものである一般の人形と、公的で社会的な性格を持つ人形劇の操り人形との、根本的な性格の違いが表れているのかもしれない。そしてこの違いは文学表現において、ここで指摘した以上の重要な意味を持っている可能性もあるだろう。

最後の四つ目のタイプは、まず完全に非現実的、空想的なものである点が、他のタイプとの大きな違いである。それに加え、人形の発言にかなりの自由が与えられるため、その意味も対話の形も多様であることも特徴である。本稿では取り上げられる作品の数に限りがあるため、幻想文学と児童文学のジャンルしか扱っていないが、例えば怪奇、ホラーのジャンルで人間に敵対的な人形が描かれる場合は、その人形が人間に向ける言葉は、その人間が聞くことを望まないようなものとなるだろう。『ピノッキオの冒険』の場合も、本論ではピノッキオを読者の子供たちの代弁者とみなし、子供たちを現実のレベルでの聞き手として位置付けたが、物語のレベルではピノッキオの対話者は、ジェッペットさんや妖精を始めとする周囲の人間や人間以外のキャラクターたちである。そしてピノッキオの言葉は多くの場合ジェッペットさんや妖精に反抗したり、嘘をついたり、その期待を裏切ったりするようなものであり、相手の内心の願望に応えるものとは言えない。またこのタイプでは、人形の言葉に対して必ずしも人間の聞き手がいるとも限らない。会話は人形同士、あるいは人形と植物や動物などとの間で行われ、その内容は人間には秘密にされる、というものもある。物語内の論理においては人形に言葉を吹き込む存在は必ずしも必要ではなく、その意味では自己との対話としての人形との対話からは、最も遠いものとも言えるかもしれない。ここで除外した、SFの世界でしゃべるロボットやファンタジーの世界で自由にしゃべる人形も含め、自らしゃべる人形というテーマだけでこれを一つの大きなジャンルとみなし、その中の多様な事例について改めて分類、考察を行うこともできるだろう。

以上のように、ここに挙げた四つのタイプはそれぞれに非常に興味深い特色を持っており、それぞれについてさらに詳細な考察が必要である。特に三つ目の操り人形は、文学的な装置として他のタイプとは異なる機能を持っており、人形と操り人形との違いという問題も含め、また別のアプローチからも検討してみたいと思う。今回は扱いが難しく取り上げることのできなかつた作品もあり、そうしたものについての検討と共に、今後の課題としたい。

(ろくかわ ゆうこ / 埼玉大学、茨城キリスト教大学非常勤講師)

---

を表すものとして読むことができるだろう。「人間悲劇」でも、マントの端で作られた指人形は、対話が済むとすぐに元の布地に戻されてしまう。