

# 『鏡の国のアリス』におけるアリスの ごっこ遊びと独り言

Alice's Pretend Play and Soliloquy in Lewis Carroll's  
*Through the Looking-Glass*

川崎 明子

## 要 旨

本論文は、ルイス・キャロルの『鏡の国のアリス』(*Through the Looking-Glass*, 1871)における冒険が、主人公アリスが鏡に向かって行うごっこ遊びと独り言の延長であり、彼女が睡眠中も継続する想像・創造であるという前提のもと、鏡やチェスの原理が作品のシステムとして作用する様を明らかにするものである。まず1では、冒頭でアリスが猫と鏡を使った遊びからファンタジーの想像・創造に至る過程を確認する。2では、作品における鏡について論じ、2.1で鏡の原理である<反転>のうち<対面し見つめる>ことと<空間的・時間的反転>の具体化を、2.2で本作独自の鏡の使い方といえるアリスが自分の鏡像を見ないふりをするについて考察する。3では<時間的反転>の1種である過去への逆行の例として、各章に登場する子どもの遊びや学びを検討する。最後に4で、『鏡の国のアリス』に関係する諸人物間の連関の形成について、キャロルとアリス・リデルをも含めて考察する。

## キーワード

ルイス・キャロル、『鏡の国のアリス』、ごっこ遊び、独り言、鏡、人形

『鏡の国のアリス』(*Through the Looking-Glass*, 1871) は前作『不思議の国のアリス』(*Alice's Adventures in Wonderland*, 1865) から半年後に設定されていると思われ (Houghton 326-27), 主人公は同じアリスであり, 最後に冒険が夢の中での出来事だったと判明するという結末も同じである。しかし決定的に違うのは, 冒険が, アリスが鏡に向かって行うごっこ遊びの延長であり, アリスの壮大な独り言であるということである。本論文は, 鏡の国での冒険が, アリス自身の想像と創造であることを前提に, 鏡やチェスの原理が作品全体のシステムとしてどう作用するかを明らかにするものである。

まず1で, 冒頭でアリスが猫と鏡を使った遊びからファンタジー的想像・創造に至る過程を確認する。2では, 作品における鏡について論じ, 2.1で鏡の原理である<反転>のうち<対面し見つめる>ことと<空間的・時間的反転>の具体化を, 2.2で本作独自の鏡の使い方といえるアリスが自分の鏡像を見ないふりをするについて考察する。3では<時間的反転>の1種である過去への逆行の例として, 各章に登場する子どもの遊びや学びを検討する。最後に4で, 『鏡の国のアリス』に関係する諸人物間の連関の形成について, キャロルとアリス・リデルをも含めて考察する。

## 1. ごっこ遊び, 独り言, 想像, 創造

### 1.1. ごっこ遊びにおける独り言

『鏡の国のアリス』の冒頭では, アリスは自宅の暖炉のある部屋で, 肘掛け椅子に座り, 『不思議の国のアリス』でも言及されたペットの猫のダイナと, その子どもである黒猫キティと白猫スノードロップを相手におしゃべりしている。男の子たちが焚火用の木を集めたとか, 明日は焚火を見に行こうというアリスの発言から, この日は11月5日のガイ・フォークス・デイの前日の11月4日と推定できる。アリスは, 自分が巻いた糸玉を転がしてほどいてしまったのはキティであるとし, キティと, キティの躰

をしていない母猫ダイナをたしなめる。

“Oh, you wicked little thing!” cried Alice, catching up the kitten [Kitty], and giving it a little kiss to make it understand that it was in disgrace. “Really, Dinah ought to have taught you better manners! You *ought*, Dinah, you know you ought!” she added, looking reproachfully at the old cat, and speaking in as cross a voice as she could manage—and then she scrambled back into the arm-chair, taking the kitten and the worsted with her, and began winding up the ball again. But she didn’t get on very fast, as she was talking all the time, sometimes to the kitten, and sometimes to herself. Kitty sat very demurely on her knee, pretending to watch the progress of the winding, and now and then putting out one paw and gently touching the ball, as if it would be glad to help, if it might. (122 下線部筆者)

しかし、アリスは本気で猫たちに話しかけているわけではない。最終章でのアリス自身の発言のとおり、猫は人間と話せない。

It is a very inconvenient habit of kittens (Alice had once made the remark) that, whatever you say to them, they *always* purr. “If they would only purr for ‘yes’ and mew for ‘no,’ or any rule of that sort,” she had said, “so that one could keep up a conversation! But how *can* you talk with a person if they *always* say the same thing?”

On this occasion the kitten only purred: and it was impossible to guess whether it meant ‘yes’ or ‘no.’ (238)

つまり、猫への語りかけは、アリスが「ふりをしよう」(“Let’s pretend”, 124) といっけ行くごっこ遊びの一環であり、猫との間に会話が成立しないことを自覚するアリスが発する独り言なのである。キティが糸玉が巻かれる様子を見守る「ふりをしている」というのは、4.2で検討するように、アリスの思考の再現か、語り手のコメントかは不明だが、前者だとすると、アリスはごっこ遊びの中で、キティも「ふりをしている」ふりをしているのである。

## 1.2. 人形遊びから創作へ

<遊び> (play) は、ほとんどの哺乳類と一部の鳥類の子どもに見られる現象だという (Bateson 42)。『鏡の国のアリス』の冒頭では、人間や動物の子どもがそれぞれ遊んでいる。それも特に、何かを別の何かに見立てる人形遊びをしている。まずアリスはキティやダイナと会話できるふりをして遊ぶが、これは物言わぬ猫たちを使った一種の人形遊びといえよう。この<人形>を使って何をしているかという、いたずらをたしなめたり、ガイ・フォークス・デイのことを教えたりして、猫を自分の子どものような存在に見立て、大人ごっこ・母親ごっこをしている。アリスはまた、チェスの赤の女王をキティと向かい合わせ、チェス駒も人形代わりに使う。

仔猫が糸玉で遊ぶことも<遊び>の1例であるが (Burghardt 14)、キティも、糸玉を獲物に見立てて捕獲するふりをして、1種の人形遊びをしている。仔猫は生後5、6週目で離乳し母親が運ぶ獲物を食べ始め、それに伴い母猫といる時間が急激に減少するので、この頃に仔猫を<赤ちゃん>と呼ぶのは適切ではない (山根 84)。生後7週間で、完璧に近い平衡感覚を身につけ、走ったり飛び跳ねたりする (フォーグル 91)。ものに対する遊び行動も、生後7～8週頃から見られ始める (大石 29)。これらのことか

ら、糸玉で遊ぶキティは、少なくとも生後7週を過ぎており、子どものアリスが説教する対象であるためにまだ赤ちゃんのような印象を与えるが、実はアリス同様<子ども>と呼ぶにふさわしい発達段階にあるといえる。

さらには、男の子たちが明日のガイ・フォークス・デイのために、焚火用の木を集めることも、ガイ・フォークスに見立てた藁人形を引き回して<火あぶりにする>ためであり、集団で行う大規模なく人形>を使ったごっこ遊びの一環といえる。

教師として子どもを教えた経験もあるイタリアの童話作家ロダーリは、子どもたちは一緒に遊んでいても、実はそれぞれ自分のために遊んでおり、他の子どもと対話をしているのではなく、大抵はそれぞれが大声で独り言をいっていると指摘する（ロダーリ 185）。『鏡の国のアリス』冒頭ではこのとおり、人間や猫の子どもたちが、各自<人形>というおもちゃを使ってごっこ遊びに興じているのである。

ロダーリはまた、おもちゃを使ってお話を作り出すことは自然なことであり、お話はおもちゃ遊びの延長・発展であるとする（ロダーリ 186-87）。ブロンテきょうだいが、4人でおもちゃの兵隊を使って遊ぶうちに劇作を始め、それが散文や詩の創作に発展したことは有名である。アリスの場合も、話しかける相手が、生物ではあるが会話ができないという点ではおもちゃの兵隊と同列にある猫だからこそ、気ままに独り言をいい、思う存分想像・創造することができる。ロダーリはまた、ファンタジー創作の一番単純な技術として「もし……ならどうなるだろう」という質問の設定を挙げる（ロダーリ 54-55）。アリスも、厳密に文法的な疑問文を発するわけではないが、もし鏡を抜けられるとしたらどうなるか、鏡の向こうに鏡の家があるとしたらどんな様子か、その家を出たらどのような世界があるのか、などと仮定しながらファンタジーを創作していく。鏡の国の冒険は、アリスがごっこ遊びで独り言をいいながら想像・創造した、アリスのマイ

ンドが作り出した世界である。

### 1.3. 1つのマインドの中の世界

アリスのマインドで展開する世界は、シューエルが定義するノンセンスの原理が支配する世界に通じる。

ノンセンスは言語の組み立て、それも散文や詩のルールではなく、<sup>プレイ</sup>遊びのルールに則った言語の組み立ての試みではないのだろうか。ここで言っているのは、体力にものをいわせて大はしゃぎする単純明快なゲーム類のことではなく、もっと手のこんだ高度に発展したかたちの遊びのことである。このタイプのゲームは一個の閉じた全体をなして、それ自身の厳密な法則は、そのゲーム自体の内部では絶対的なものである。今やゲームに他ならないこのシステムの内部に入った人入ったら、そのシステムの法則に縛られる一方、ゲームなるものが与えてくれる特殊な解放感にもあずかれる。ゲーム (game) とは、それ自身の関係構造をもつ或る独立したシステムと定義できるだろう。偶然も入りこんでこようが、それは主要な要素であるとは言えない。国際チェス規約によると「進行中に偶然の要素が入らぬゲーム」がチェスであるということになる。抽象的に言うなら、ゲームとはマインド中の一つのシステムであって、それをやるためには少なくとも一個のマインドを要し、かつまた——ここが要諦なのだが——<sup>プレイ</sup>遊ばれる<sup>シング</sup>道具として複数の「もの」、あるいは一個の「もの」を要するのである。(シューエル 57 高山宏訳 下線部筆者)

『不思議の国のアリス』においては、ノンセンスの論理は主として言葉に浸透し、トランプカードの登場人物たちがクロッキーをするものの、トラ

ンプやクロッキーの論理が物語全体を統べることはなかった。他方『鏡の国のアリス』においては、シューエルがノンセンスの論理を体現する1例として挙げるチェスが、物語全体のシステムとなっている。そのチェスはそもそも、2で詳述する鏡の原理が要請したものである。敵と味方が鏡像を成す、鏡の<反転>(inversion)の法則に基づくゲームだからである。『鏡の国のアリス』は、鏡の原理に基づくチェスのルールに支配された1個の閉じた世界である。

アリスはまず駒を人形代わりに使い、その後ポーンとしてゲームに参加し、1マスずつ前進し最後に女王になる。ポーンは、前に敵がない時は、最初の位置からは2マス、その後は1マスずつ正面に進むことができる。さらに斜め前に敵がいる時は、その敵を取る形で、斜め前に前進できる。そして一番奥の8マス目に到達すると、クイーン(女王)、ルーク、ビショップ、ナイト(騎士)のうち好きな駒に昇格でき、必然的に最強の駒であるクイーンが選ばれる。つまりアリスは、最も弱い駒だが、前進して最後には最も強い駒に逆転するという、鏡の法則的<反転>の可能性を秘めた駒になる。そしてアリスがポーンから女王になるまでのゲーム展開が、そのまま物語のプロットの大部分となる。またチェスは、同一物の複数性を内包する。2つのチームが同じ駒を持ち、さらに同チーム内に同じ駒を持つ。例外は王と女王だが、女王は今述べたとおりポーンの昇格により数が増えうる。このチェス駒の複数性も、4で検討する想像・創造主体の重複に通じてゆく。

鏡の国の冒険は、アリスのマインドの中のチェス盤という空間で起きる。この閉じられてはいるが無限にも思えるほどの広がり可能性を持つ世界はさらに、そのような世界を好む作者キャロルのマインドの中にある。高山は、キャロルは自分がコントロールすることができる、自分に害を及ぼさない小さな世界を好み、彼が仕事として従事した数学や倫理学

も、広く開かれた普遍的なものに見えて、実はシステム内部でのみ完全な閉域であると指摘する。彼の創作した『不思議の国のアリス』も、野外からウサギ穴の内部空間に入り込み、最後にまた野外に出るという物語に見えるが、実は野外に見えたものは内部化された世界にすぎない（高山 第1部）。これは『鏡の国のアリス』についても同様で、アリスは自分のマインドという<室内>から出ることはない。鏡を抜けて「鏡の家」に入っても、その後玄関から戸外に出ても、小川を何度も飛び越えチェス盤のマス目を移動しても、冒険中のアリスは常に自分のマインドの中にある。チェス盤のマス目はその閉鎖的空間の象徴であり、だからこそアリスは赤の女王と一緒にどれだけ走っても同じ木の下にいつ続けるのである。

## 2. 『鏡の国のアリス』における鏡

アリスの壮大な独り言・ごっこ遊び・想像・創造において、最も重要なモチーフは鏡である。『鏡の国のアリス』は、鏡の本質的特徴である<反転>を活用すると同時に、鏡を独自の方法で使っている。

### 2.1. 『鏡の国のアリス』における鏡の特徴：反転

まず『鏡の国のアリス』が活用する鏡の一般的特徴を見ていこう。それらはすべて、<反転>の概念に関連づけられる。チェスの白と黒のチームが互いを反転させた鏡像を成すことは既に述べた。ここではその他の<反転>のうち、<対面し見つめる>ことと<空間的・時間的反転>について論じたい。

#### 2.1.1. 対面し見つめる

日常生活における鏡の最も一般的な使い方は、向き合って鏡像を見ることである。アリスは、暖炉の上の鏡に<address>（向き合い話しかける）し、ごっこ遊びをすることで、鏡の国を想像・創造する。猫に向かって話しか

けることも、実は鏡に向かって行うごっこ遊びである。グレゴリーによると、自然界に金属鏡はないが、猫など夜行性の動物の眼は、光で照らされると光る。それは光が網膜の後ろにある鏡に反射して返ってくるためである。この受容細胞によって吸収される光を増やすタペータム（反射膜）は、自然界における鏡といえる（グレゴリー 229-30）。

鏡の国に入って以降も、アリスは鏡像と向き合うかのように、目前に風景や登場人物を見る。まるでアリスが目の前に、自分が見たいものを具現化させるようである。赤の女王に面と向き合い（‘she found herself face to face with the Red Queen’, 140）、丘の上からチェス盤状に広がる世界を見下ろし（‘it’s marked out just like a large chess-board!’; ‘It’s a great huge game of chess that’s being played — all over the world’, 141）、店でカウンターを挟み羊と向き合う（‘opposite to her was an old Sheep’, 175）。

いくつかのケースでは、アリスが<address>すると、それまで静止していた登場人物が動き出す。第2章のしゃべる花たちは、アリスが対面し話しかけた登場人物が始動する、初めてのそして典型的な例である。

“O Tiger-lily!” said Alice, addressing herself to one that was waving gracefully about in the wind, “I wish you could talk!”

“We can talk,” said the Tiger-lily: “when there’s anybody worth talking to.”

Alice was so astonished that she couldn’t speak for a minute: it quite seemed to take her breath away. At length, as the Tiger-lily only went on waving about, she spoke again, in a timid voice — almost in a whisper. “And can *all* the flowers talk?”

“As well as *you* can,” said the Tiger-lily. “And a great deal louder.”

“It isn’t manners for us to begin, you know,” said the Rose, “and I

really was wondering when you'd speak! Said I to myself, 'Her face has got *some* sense in it, though it's not a clever one!' Still, you're the right colour, and that goes a long way." (135-36 下線部筆者)

花たちは、アリスが話しかけるまで発話を控えており、会話を開始する主導権を握るのはアリスである。ちなみにこの場面は、キャロルお得意の、比喩的なものを字義的なものに転換する遊びの好例である。花言葉 (the language of flowers) はヴィクトリア朝にもまだ人気を保っており (Beer 147), 人間は種々の花に、その花が表現する言葉を恣意的に付与したが、この花たちは本当にしゃべる。またこの庭の場面は、子ども、特に女の子が、園芸をとおして社会に適合する大人になることを学ぶという当時の慣習を、字義どおりドラマ化しており、花たちは自分の国の特徴や法則をアリスに直接教える (Voskuil 559-60)。次は、第4章でトゥイードルダムとトゥイードルディーに遭遇する場面である。アリスが彼らに向かい合い独り言をいってしばらくすると、トゥイードルダムが口をきく。

They were standing under a tree, each with an arm round the other's neck, and Alice knew which was which in a moment, because one of them had 'DUM' embroidered on his collar, and the other 'DEE.' "I suppose they've each got 'TWEEDLE' round at the back of the collar," she said to herself.

They stood so still that she quite forgot they were alive, and she was just looking round to see if the word 'TWEEDLE' was written at the back of each collar, when she was startled by a voice coming from the one marked 'DUM.'

"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!” (156-57

下線部筆者)

静物に思えたものが突然しゃべることは第6章でさらに発展し、非生物だと思っていたものが生物と判明する。アリスは、塀の上に座るハンブティ・ダンプティに向かって独り言をつぶやく。するとしばらくして、ぬいぐるみだと思っていた存在が話し出す。

It might have been written a hundred times, easily, on that enormous face. Humpty Dumpty was sitting, with his legs crossed like a Turk, on the top of a high wall—such a narrow one that Alice quite wondered how he could keep his balance—and, as his eyes were steadily fixed in the opposite direction, and he didn't take the least notice of her, she thought he must be a stuffed figure, after all.

“And how exactly like an egg he is!” she said aloud, standing with her hands ready to catch him, for she was every moment expecting him to fall.

“It's very provoking,” Humpty Dumpty said after a long silence, looking away from Alice as he spoke, “to be called an egg—*very!*” (181

下線部筆者)

このように、アリスは向き合い話しかけることで、鏡の国の登場人物たちに息を吹き込む。同じく夢の中の冒険を描いた『不思議の国のアリス』のアリスは、夢特有の脈絡のない展開に翻弄される、より受け身な存在であった。しかし『鏡の国のアリス』のアリスは、自分が始めたごっこ遊びを、夢の中でも積極的に展開し続ける主体である。

## 2.1.2. 空間的・時間的反転

『鏡の国のアリス』において、向き合い見つめるという人間の態度がどう発展しているかを見たとこで、次に鏡が内包する法則である実像と鏡像の反転がどう応用されているかを検討したい。赤の女王が提示する〈庭〉(garden)と〈未開地〉(wilderness), 〈丘〉(hill)と〈谷〉(valley)など、概念の反転も登場するが、ここでは〈空間的反転〉と〈時間的反転〉に焦点を絞る。

まず〈空間的反転〉は、鏡の家にあった本の中の、鏡文字で書かれたジャバウォックの詩に、早々に視覚化される。グレゴリーによると、文字は知覚にとって特別な存在であり、文字以外のほとんどの対象——例えば顔——は、水平に反転しても同じ対象とわかるが、文字はアルファベット26文字のうち17文字が非対称の形であるため、鏡で左右を反転させると違って見える(グレゴリー 236)。鏡の国の風景や人物は、特に問題とならないだけで、実はすべて左右が反転しているのかもしれない。また、ハンプティ・ダンプティにとって人の顔が同じに見えるのは、顔がもともと左右対称であることが一因かもしれない。いずれにしても、文字以外の対象を見て、アリスが鏡像の反転に戸惑うことはない。アリスが困惑するのは、視覚的には認識できない反転であり、それは丘に登るにはその正反対の方向に進まなければならないという経験にストーリー化される。

〈空間的反転〉以上に大規模に展開するのが〈時間的反転〉である。白の女王が血を出してから指にけがをすとか、アリスが皿を配ってからケーキがひとりでに切れるといった場面もあるが、本論では特に〈未来の先取り〉と〈過去の出現〉に注目したい。まず〈未来の先取り〉についてだが、アリスは、鏡を差し出され映ったものに向き合うかのように、結果を先に知らされる。この時間的逆転は、様々な規模で現れる。うち最大のもの、赤の女王があらかじめ説明するチェスの展開、すなわち第3章か

ら第8章に及ぶプロット展開である。そのうち章によっては、童謡の歌詞や登場人物の説明が、その章のプロット展開を知らせる。例えば第4章の最後では、トゥイードルダムとトゥイードルディーは、童謡の歌詞のとおり、がらがらめぐる闘いをしようとし、そこにカラスのようなものが飛来する。第6章でも、ハンプティ・ダンプティが童謡の歌詞のとおり、最後に塀から落ちて割れたと考えられる。第3章では蚊 (Gnat) がこの先に名前のない森があると話し、第8章では白の騎士が道順を説明する。アリスも提示された結果を信じて行動する。

もう1つの時間的反転である〈過去の出現〉は、子どもの発達にかかわり、1つは子どもの想像行為、もう1つは子どもの遊びに見てとれる。まず子どもの想像行為だが、子どもの想像は過去の経験を素材としている。内田によれば、子どもが想像する時、幼児であっても現実には存在しない絵空事を構成するわけではなく、子どもなりに実際に見たり聞いたりしたことを土台にして想像を展開する (内田 43)。それまでに見聞きした経験や印象を加工する過程はさきわめて複雑で細部まではわからないが、想像の材料となるのは、現実で既に知覚した印象である (内田 65)。アリスも、チェスのルールや自分が口ずさむ童謡を、あらかじめ知っている。このように、アリスの創作した冒険は、過去に由来するものから構成されるという点で、時間的逆転の要素を持つ。

もう1つは子どもの遊びである。アリスは7歳半だが、それ以前の子どもの発達段階における遊びや学びを目撃することで、時間を逆行する。これについては3で詳述する。

## 2.2. 『鏡の国のアリス』独自の鏡の使用方法

鏡の持つ特徴が『鏡の国のアリス』の原理として作用する様を確認したところで、作品独自の鏡に対する態度について検討したい。それは、アリ

スが鏡に映った自分の姿に注目しないことである。鏡に向き合いつつも鏡像をそのまま認識しないことを、通常の鏡の使い方と逆であるにとらえれば、鏡の原理である反転の一種にも含めうるが、ここでは独自の鏡の使用法として論じる。いずれにしても、鏡が内包する原理と、それを無視した鏡の活用の両方が併存することで、アリスの想像・創造は可能となる。

### 2.2.1. 見えるふりと見えないふり

冒頭でアリスは、キティとチェス駒の赤の女王で鏡像を作ろうとする。キティに、キティが赤の女王であるふりをしようと持ちかけ、女王を見て真似できるように、両者を向き合わせる。同時に、先述したとおり猫の眼が鏡であることを考えれば、赤の女王にもキティの眼という鏡を見せようとする。キティが女王の真似をしないので、今度はキティを暖炉の上の鏡に向き合わせ、本来猫は鏡の中の自分の像を認識できないが、そのすねた顔を自覚させようとする。以上のように、アリスは、自分の〈人形〉である猫と赤の女王が、本来見えない鏡像を見ることが出来るふりをして遊ぶ。

対照的に、アリスは鏡に映った自分の姿は見えないふりをする。塘によると、生後1歳ごろまでの乳児は鏡に映った自分を自分自身と認識せず、別人がいるかのような反応をする。その後、鏡像が実物ではないと認識する段階を経て、2歳頃には6割以上の子どもが、鏡像が自分の姿であると理解する。ちなみに自閉症スペクトラムの子どもたちには、鏡に映った人物より部屋の方をより長く見る傾向があるという(塘 98)。アリスは、鏡の中の像が自分だと十分わかっているが、あえて見ないのである。鏡像がないという設定のため、鏡抜け直後には、チェスの駒たちからアリスの存在は見えも聞こえもしない。このアリスが自分の姿を見ない態度は、冒険中の、アリスを焦点人物として彼女が見たものを再現する語りを規定する。

鏡を抜ける頃には夢を見始めているが、アリスの想像・創造行為は続

く。夢は無意識の領域のものである点で想像と異なるが、アリスの主体性は夢という意識でコントロールできない領域においても継続し、アリスは珍しい風景や人物を現前させてゆく。『鏡の国のアリス』においては、鏡のみならず夢も、その本質が利用されると同時に、独自の特徴も付与されているのである。

冒頭では、何度も「ふりをしよう」(‘Let’s pretend’) といいつつ鏡の向こうの世界を想像することから、アリスは自分のごっこ遊びをよく自覚している。よって眠りに落ちて夢を見るからこそ、本当に鏡の国にいると信じ、真剣に女王昇格を目指して前進することができる。アリスが本気になっていることは、夢から覚める直前に、混乱に陥ったディナーの席で、赤の女王を必死で揺さぶる姿に明らかである。ただし、冒頭のどの時点で眠りに落ちるのは、定かではない。そのため、夢を見ている事実が最後までわからず、アリスも、アリスの冒険を追う読者も、物語に集中できる。

#### 2.2.2. アリスの自己意識

しばしチェス駒たちを観察したり移動させたりして遊んだ後、アリスが鏡の家から外に出ると、彼女は登場人物たちから見えるようになる。しかし、目前に自分が見たい世界を想像・創造する態度は変わらない。この前だけを見る態度は、チェスのポーンとして8マス目に向かってひたすら前進する態度と並行する。

鏡が重要な役割を果たすフィクションとして、鏡に映った姿がその人の分身となる物語や民間伝承がいくつもあり、中でも水に映った自分の分身に見とれるナルキッソスの神話が有名である(メルシオール=ボネ 115-16; 273-277)。しかしアリスは鏡の中に自身を見ようとしないので、『鏡の国のアリス』は分身物語の伝統には属さない。鏡の中に自分ではなく鏡の向こう側の部屋を見ようとするアリスは、自分の顔に興味がなく、ナルシズムと無縁である(Beer 216, 219)。アリスは分身の冒険を観察するのではな

く、自身で冒険を経験する。アリスを観察するのは、鏡ではなく、鏡のように彼女と向き合う登場人物たちである。例えば、花たちはアリスを同類と見なし、その髪を花びらだと信じて批評する。反対にユニコーンは、「人間の子ども」(“a child”, 201) を架空の生き物だと思っていたため、アリスを異質で希少な存在と見なす。いずれの場合も、アリスと彼らは、合わせ鏡のように相手を映し合い、互いの生物学的属性を客体化・相対化する。

アリスは暖炉の上の鏡の中に自分の姿が見えないふりをし、鏡の国でも彼女の視界に自分の姿は入らないが、実際、鏡の国には鏡はなく、アリスが自分の姿を鏡に映すことはない。アリスは白の女王の身だしなみを整えてやるが、自分の身だしなみを鏡で確認することはない。8マス目にたどり着いた時、王冠をかぶっていることに気づくが、鏡を見て視覚的に気づくわけではなく、触覚を使って頭に載っているものを手に取って気づく。このようにアリスは、自分の姿や地位を、鏡で視認するのではなく体感する。

アリスはそもそも鏡を見る必要がない。自分が自分であるという意識を、鏡の助けがなくとも保持しているからである。鏡抜け直後にチェス駒たちから見えない存在であるとわかった時も、ポーンとしてゲームに参加しても、女王に昇格しても、自分が同じアリスだとわかっている。蚊の予言どおり、4マス目の森では、自分の名前を思い出せなくなるが、記憶の不調に戸惑いはしても、自分自身が変化したとは思わない。森の中で出会った小鹿(Fawn)も、「あなたは自分のことを何と呼んでるの」(“What do you call yourself?”, 154) と名前を聞くだけで、『不思議の国のアリス』の芋虫のように「お前は誰だ」(“Who are *you*?”, 40) とアイデンティティを尋ねることはない。小鹿は森を抜けたとたんアリスが「人間の子ども」(“a human child”, 154) であることを思い出し、一目散に逃げてゆく。悲しい別れではあるが、この時も、また他の登場人物たちから珍しい種と見なされる時も、

『鏡の国のアリス』におけるアリスのごっこ遊びと独り言

アリスは自分が人間の子どもであることに疑念も違和感も抱かない。

『鏡の国のアリス』におけるアリスの揺るぎない自己認識は、『不思議の国のアリス』における不安と好対照であり、2つの物語の鏡像関係を示す1要素ともいえる(安井 118)。不思議の国のアリスは、大きくなったり小さくなったりするうちに、自分が誰なのか混乱した。鏡の国のアリスが自分の変化に不安を感じないのは、冒険の発端が自分が始めたごっこ遊びであり、自分が遊びをしているという認識を保持するためである。

### 3. 子どもの遊びと学び

#### 3.1. 子どもの発達段階

『鏡の国のアリス』では、アリスがごっこ遊びとして始めた冒険の中に、さらに様々な遊びが登場する。それらは総じて学びも兼ねており、反対に、学びもまた遊びの要素を含む。例えば、ヴィクトリア朝においては、ペットとして犬、猫、小鳥などを飼うことは、子どもたちの情操教育や生活習慣のしつけのために推奨されており、当時の絵画においては、犬と男の子、仔猫と女の子の組み合わせが、その逆より多かった(岩田・川端 100)。アリスも猫を躡けるふりをすることで、将来主婦になるための練習をしている。この点でダイナー家は、アリスのおもちゃ兼教材である。男の子たちも、ガイ・フォークス・デイの催しに参加することで、歴史の勉強もする。

『鏡の国のアリス』に登場する遊びと学びの多くは、2.1.2.で述べた鏡の法則の一つである<時間的反転>のうちの<過去の出現>の例となる。アリスは行く先々で、自分より小さい子どもの発達にかかわるものに遭遇する。自分より若い子どもの経験にかかわるという点で、アリスは<子どもごっこ>をしているともいえる。さらにこれを<子ども返り>ととらえれば、当時チャールズ・ダーウィンの進化論が提示した<退化>の概念が思い出される。別稿で論じたように、『不思議の国のアリス』には、同時

代のダーウィニズムとの連動が、その生物の扱いに確かに見てとれた（川崎）。『鏡の国のアリス』も、アリスがボーンから1マスずつ女王になる8マス目に近づいてゆくという設定事体は、規模は違うが、時間の経過とともに少しずつ進化するというダーウィニズム的型に沿っている。しかし、ここでいう時間的逆行とは、7歳半のアリスが、6歳、5歳、4歳というように来た道をそのまま戻るのではなく、子どもの発達の諸段階をランダムに目撃・経験するというものであり、この点ではダーウィニズム的時間の連続性は否定されている。『鏡の国のアリス』は、アリスが大人の女王に近づく漸進的时间を大枠としながら、その中でランダムな子どもの発達段階を提示するのである。

アリス自身の発達に関して重要なことは、彼女がごっこ遊びを楽しめる段階にあることである。アリスは一昨日姉に「王たちや女王たちのふりをしよう」（“Let's pretend we're kings and queens”, 124）と誘ったが、王と女王は一組しかいないとして断られた。姉は、非現実的なごっこ遊びに興じるほど幼くはないのである。アリスがまだ常識にとらわれずにごっこ遊びができる発達段階にあるために、姉なしでごっこ遊びを開始し、壮大な独り言でこの物語を紡ぐことが可能となる。

『鏡の国のアリス』の遊びや学びは、布施が説明する、ピアジェが描いた幼児期の2つの特徴を示している（布施 139-40）。1つ目は「自己中心性」（egocentrism）で、他者の視点の存在に気づかず、周りの人も自分と同じように外界を知覚していると信じていることである。アリスは、他の登場人物たちの自己中心性に遭遇する。例えば、言葉を話す花たちは、アリスも赤の女王も花だと信じ、その前提で2人の髪型を描写する。2つ目は「アニミズム」で、どんなものにも生命を認める幼児期を中心とした生命認識である。やがて動いているものだけが生きるととらえる段階、自分の力で動くものだけが生きると認める段階、動植物だけが生きてい

ると認識する段階という順序で変化する。アリスのマインドはアニミズムにあふれており、チェス駒、動物、昆虫、花、1度死んだ生物から構成されるディナーのごちそうなど、あらゆるものが生物化する。またキャロルが付したチェスの「配役表」(Dramatis Personae)にあるとおり、花、小鹿、牡蛎、人間など様々な存在が駒になっている。そのうち「老人」(Aged man)は、白の騎士がアリスに聴かせる歌詞の中に出てくる人物であり、生物個体としての実体さえ持たない。

### 3.2. アリスが遭遇する子どもの遊びと学び

アリスが遭遇する子どもの遊びと学びを、冒頭から順に見ていこう。かわる子どもの年齢層が幅広く、アリスが発達段階を逆行するとは必ずしもいいきれないものも併せて挙げる。

第1章では、先述どおり、子どもたちが広義の人形遊びをする。アリスは、猫たちや赤の女王の駒を人形代わりにし、鏡を抜けた後は、チェス駒たちを見たり触ったりして遊ぶ。暖炉の上の鏡や、猫たちの鏡状の眼も、アリスのおもちゃに数えられよう。この後、鏡文字で書かれた謎の生物ジャバウォックについての詩を見つけ、過去の発達段階に属するものに遭遇する。吉田によれば、子どもの形態的な知覚は7歳ぐらいでほぼ完成し、小学校に入ると文字を左右反対に書くこともなくなり、身のまわりの標識や目印を正しく知覚し理解できるようになる(吉田 84)。7歳半のアリスの発達がこのとおりであるとすると、鏡文字は、以前は書いていたとしても既に過去のものである。アリスは開いた本を鏡に掲げ、鏡文字を反転させることに成功するが、今度は語彙が理解できない。「ジャバウォッキー」は、この後何度も登場する童謡、歌、謎かけ詩などの第1例となる。

第2章では、赤の女王とその場でかけっこをする。アリスは赤の女王からチェスの展開について説明を受け、ポーンとしてゲームに参加する。

チェス駒で人形遊びをした後に、チェスのゲームをするというこの順序は、子どもの発達に沿っている。『鏡の国のアリス』は、アリス・リデルによれば、リデル家の子どもたちがチェスを習っている頃にキャロルが作った複数の話をもとにしている (Haughton xxxviii)。チェスのゲームは、習う必要があるほど、人形遊びより高度である。

第3章では、鏡の国を丘から見下ろすアリスが、地理の授業さながらに、国の主要河川や山脈を把握しようとする。その後、この国をよく知る蚊 (Gnat) から、鏡の国の昆虫たちについて教わる。そのうち1種は“Rocking-horse-fly”で、ゆり木馬 (rocking horse) を本体に持つ。もう1種は“Snap-dragon-fly”で、スナップ・ドラゴンとはブランデーなどに浸して火をつけたレーズンをボールや皿から取り出し火がついたまま食べる、クリスマスに行われるゲームである (岩田・川端 117; Haughton 337)。

第4章は、特に子どもらしさに満ちた章である。童謡で歌われるトゥイードルダムとトゥイードルディーが登場人物化し、アリスは思わずこの童謡を口ずさむ。2人は大人であるのに小学生のような恰好をし、実年齢より幼い態度を見せる。木の枝が奏でる音楽に合わせてアリスも巻き込みダンスを始め、アリスもいつの間にか童謡「マルベリーの茂みのそばで」 (“Here we go round the mulberry bush”) を口ずさむ。トゥイードルディーはアリスの質問を無視して「セイウチと大工」の詩を暗唱し、牡蠣を食べることにおいてセイウチと大工のどちらがましかを、アリスに考えさせる。これは授業の場面であると同時に、詩を使った謎かけの1つといえよう。この道徳的問題についてはそれなりに考え深い2人だが、がらがらをめぐってチャンバラごっこをしようとする姿は、再び子どものようである。挿絵では、赤ちゃんのがらがらではなく夜警が使っていた警報が描かれているが、これはテニエルのミスである (Gardner 227)。がらがらは17世紀以降豪華なものが作られるようになったが、これは実用というより

洗礼式などで贈られるギフト用であり、トゥイードルダムののりながらも、ひょっとしたら純金製で宝石がはめ込まれたような高価なものだったかもしれない（岩田・川端 76）。歯固めの機能を兼ねたものもあった（Opie and Alderson 122）。つまりがらがらは、子どもの中でも誕生間もない乳児との連想が強いものであり、そのようなおもちゃをめぐる決闘までする2人の幼さが際立つ。

第5章では、商店の棚に、人形か裁縫箱のような光る物体を見つけたアリスがその姿を追い、羊から「こま」(teetotum) にたとえられる。

第6章も、第4章と同様、子どもの遊びや学びの例にあふれている。童謡に出てくるハンプティ・ダンプティが登場人物となり、アリスはその童謡をそらんじる。ハンプティ・ダンプティは単語に詳しい態度を見せ、ジャバウォックの詩に出てくる謎の語彙群を、語学の授業さながらに解説する。さらに、魚が登場する詩を暗唱する。しかし算数は苦手らしく、アリスは彼のために「 $365-1=364$ 」の計算をする。簡単な引き算ができず、そもそも数字の上下も識別できないらしい様子は、就学前の子どものようである。

第7章では、アリスはライオンとユニコーンの童謡を口ずさむ。白の王は手帳に珍しい生き物であるアリスに遭遇したことを記そうとするが、“creature”の綴りがわからず、子どものように人に尋ねる。

第8章では、白の騎士があまりに頻繁に落馬するので、アリスは車輪付き木馬で乗馬の練習をすることを提案する。鏡の国の昆虫の体の一部としても言及されたが木馬だが、馬の頭が棒の先についている<ホビー・ホース>は、ギリシア・ローマ時代からある古いおもちゃで、乗馬の技術を身につけるべく男の子に与えられた。木馬には車輪が付いたものもあり、これはよちよち歩きの幼児の歩行器の役割を果たした。19世紀になるとこの車輪付きタイプが増えた。シーソーのように揺れるゆり木馬は16世紀頃か

ら制作され、18世紀頃から、よりリアルに馬をかたどるようになり、19世紀には大量生産が可能となり広く普及した(岩田・川端 104)。アリスは車輪付き木馬をすすめるので、白の騎士は、まだ歩けないほど小さい子どもと連想されている。白の騎士は、白のビショップも務める「老人」(aged man) についての歌を歌う。

この後アリスは最後の小川を飛び越え、ついに女王に昇格する。テニエルによる挿絵では、王冠をかぶっているのみならず、口紅を差し三重巻きのネックレスをつけ、女王になると同時に大人らしくもなっている。さらに第9章の挿絵では、スカートはパニエの入った女らしいものに、ストッキングも縞模様から無地のもの変わったことがわかる。

女王昇格以前にも、アリスが大人であるかのような場面がなかったわけではない。第4章ではトゥイードルダムとトゥイードルディーを学校の生徒のように扱い、チャンバラごっこの防具をつけてやる。第5章では、白の女王の身なりを整え、大人の付き添いなしに商店に行き、ボートを漕いでもらうのではなく自分で漕いだ。しかしアリスが大人に近づくことが明らかに示唆されるのは、第8章で騎士たちから大人の女性のように扱われる時である。1人の女性をめぐる男同士の争いに巻き込まれたかのように、赤の騎士に捕虜にされそうになるところを、白の騎士に救出される。また、白の騎士により、目的地である小川まで大切にエスコートされる。

第9章では、赤の女王と白の女王から、女王になるための試験を口頭で受ける。ここでは両女王が教官で、アリスは生徒のようである。長い問答の後、赤の女王が何気なくアリスを「陛下」(“Your Majesty”, 225) と呼び、どうやら正式に女王と認められたらしく、直後に大人と子どもの立場が逆転したかのような場面となる。赤の女王から白の女王のために子守唄を歌うよういわれたが、アリスには適当な子守唄が思いつかず、結局赤の女王が有名な子守唄の替え歌を歌うが、歌いながら自分も眠ってしまう。アリ

スにもたれて熟睡する両女王は、1日に多くの睡眠を要する乳幼児のようである。テニエルの挿絵では、アリスを挟んで鏡像の対称を成しながら、口を開けて眠りこける両女王と、大人っぽい複雑な表情を浮かべたアリスの対照が視覚化される。ポーンとしてのアリスは、自分の年齢より低い発達段階に属する遊びや学びに多数遭遇することで、一種の子どもごっこをしていたが、女王になったアリスは、冒頭で猫たちを相手にそうしていたように、再び大人ごっこをしているといえる。『不思議の国のアリス』では、結末の姉の想像の中でアリスは大人になっていたが、『鏡の国のアリス』においても、アリスは物語の終盤で大人になるのである。

この後アリスは、いつの間にか出現した城と向き合う恰好で、その入り口に立っている。中から女王アリスをたたえる合唱が聞こえ、アリスは晩餐会の席につき、主催者として肉を切り分ける役割を担う。白の女王は魚に関するなぞかけ詩をそらんじる。

アリスが客に＜address＞し感謝のスピーチをしようとする時、両側の女王たちから激しく押され、その場は大混乱に陥り、我慢できなくなったアリスはテーブルクロスを引きはがす。それまでアリスは何かに向き合い話しかけることで、鏡の国の事象を発動させ、自分の好きなように冒険を展開させてきた。しかし女王として客に向かって感謝の言葉を発する時に、アリスのマインドが操作してきた鏡の国の秩序が乱れる。ただし「揺さぶって仔猫にしてやる」という赤の女王に発した最後の呼びかけは、まだ実現する力を持ち、赤の女王はキティに変わり、アリスは夢から覚める。

夢から覚めたアリスは、1で引用したように猫とは会話ができないと嘆きつつも、再び猫たちに話しかけ、夢の中でスノードロップは白の女王、ダイナはハンプティ・ダンプティであったとし、最後に、夢を見たのは自分と赤の王のどちらかと、キティに問いかける形で自問する。そして今度は突然語り手が、読者に直接「あなたはどちらの夢だったと思いますか」

(‘Which do *you* think it was?’, 240) と問いかけて物語は終わる。

#### 4. キャロル, 語り手, アリス, 登場人物間の連関

##### 4.1. 人物間の相似と重複

<夢を見たのが誰か>という答え以上に重要なのは、語り手がアリスの質問を繰り返すこと、そしてこの質問が<この物語を創作したのは誰か>という問題に通じることである。『鏡の国のアリス』の構造をプロットの決定を軸にまとめると、まず最も外側に作者キャロルがおり、次にキャロルに似たペルソナを持つ語り手がおり、その中に鏡の国の冒険を想像・創造するアリスがおり、その中に赤の女王が予言するチェスのゲーム展開があり、その中に章によっては童謡の歌詞や登場人物の説明がその章の展開の予言として含まれる。

1でチェスが内包する複数性について触れたが、今整理したプロットを決定する諸主体、すなわち作者、語り手、登場人物の間に重複や相似が生じることで、それらの主体は複数性を帯びる。まず作者と語り手は容易に重複する。現在では<アリス・シリーズ>と作者キャロルはほぼ必ず一緒に言及されるし、当時の読者も『不思議の国のアリス』で有名になったキャロルのイメージを『鏡の国のアリス』の語り手に重ねただろう。他にも、白の騎士は、発明家である点で作者キャロルの自画像的存在であり、また挿絵の姿がテニエルに似ている点ではテニエルの字義どおりの自画像でもある (Houghton 348)。こうして白の騎士を軸に、キャロルとテニエルもつながる。

最も重要なのは、作者キャロルと、物語を想像・創造するアリスが、創作者という共通点を持つことである。作者キャロルは、『鏡の国のアリス』において、自分と同じ想像・創造主体である主人公を設定したのである。アリスの作者的・創造的側面は、チェスの駒たちを移動させたり白の王

のペンを持って字を書いたりすることで、駒たちにとって神的な存在となる様に端的に示される。ブロンテきょうだいのおもちゃの兵隊をモチーフにしたポーリーン・クラークの『魔神と木の兵隊』(Pauline Clarke, *The Twelve and the Genii*, 1962) は、主人公マックスの人形遊びがいつしか自然に物語の創作になってゆく様、そしておもちゃの兵隊たちにとって、姿は見えなくても自分たちに作用を及ぼすマックスが神的存在になってゆく様を、より大きく物語化している。名前を忘れてしまう森で、アリスは自分の名がLで始まることは覚えているが、LはLiddellやLilyのみならず、ルイス・キャロルのLかもしれない (Beer 166)。

小さなチェス駒を自由に操っていたアリスはしかし、チェスのゲームにおいては、正体不明の第三者によって動かされている。ゲームの展開を教えるのは赤の女王なので、彼女がゲームを前もってプログラムしたのだとすると、彼女もキャロルやアリス同様にプロットの考案者となる。その赤の女王に変身していたのはキティである。さらに睡眠中に夢を見るという点で、赤の王もアリスと同類となる。またアリスは、ポーン役の白の女王と白の王の娘リリーがまだ小さすぎるため、代理として試合に参加したので、リリーとも重複する。より目立たない重複としては、鏡の家で白の女王が娘リリーを「仔猫の王女」(“My imperial kitten!”，128) と呼ぶことから、リリーはキティやスノードロップと重複する。また、そのスノードロップと白の女王および羊 (Sheep) との重複や、ダイナとハンプティ・ダンプティの重複もある。

今述べたうち、ダイナとハンプティ・ダンプティを除く人物を羅列すると、次のような長いリストができる。

#### 創作者キャロル

≡キャロルのイメージを喚起する語り手

- ≡発明行為においてキャロルに属性が似ている白の騎士
- ≡挿絵において白の騎士に似ているテニエル
- ≡創作者アリス
- ≡チェスのゲームの展開を予言する赤の女王
- ≡赤の女王に変身した仔猫キティ
- ≡睡眠中に夢を見る赤の王
- ≡アリスが代理となる、また「仔猫」と呼ばれる、白の王女リリー
- ≡仔猫スノードロップ
- ≡白の女王／羊

チェスの配役表どおりに、同じチェス駒同士の連関まで含めれば、さらに多数の登場人物たちがつながる。わかりやすい連関としては、白のルークであるトゥイードルダムとトゥイードルディーや、白のナイトである白の騎士とユニコーンがある。意外な連関としては、白のビショップとして、老人と羊が同列に置かれる。白のポーンであるアリスと小鹿は、<pawn>と<Fawn>の脚韻や名前を思い出せなくなる森で並んで歩く様子が示すように、同等の存在である。同じ白のポーンにはダイジー、ヘア(Haigha)、牡蛎、帽子屋(Hatta)もいる。さらに赤チームにも白と同数の駒があり、白のポーンのリリー(Lily)と赤のポーンのおニユリ(Tiger-lily)が<lily>という言葉でつながるなど、赤白間の連関も発生する。

『鏡の国のアリス』においては、これほど多数の属性や存在する次元が異なる存在が連関を持ち、例えば作者キャロルとリリー、アリスとテニエルなど、一見連想しにくい者同士が、間接的につながってゆく。登場人物の人数が増えずとも、その限られた登場人物間で、無限にも思えるほど連関が拡大すると同時に緻密になっていく様には圧倒させられる。限定的な場における無限にも思えるほどの広がりや緻密さは、もともとは、限られ

『鏡の国のアリス』におけるアリスのごっこ遊びと独り言

た数の駒と決まったルールによりおびたしい数の展開が可能なチェスというゲームが内包するものである。

#### 4.2. キャロルとアリス・リデルの関係構築

最後に、語り手の主人公アリスに対する態度をとおして、キャロルと実在のアリス・リデル (Alice Liddell, 1852-1934) の関係について考えたい。『鏡の国のアリス』の生成については、2人のアリスが自分の関与を主張した。先にも触れたが、アリス・リデルは、リデル家の子どもたちがチェスを習っている時にキャロルが作った複数の話に基づくとする。他方、キャロルの親戚のアリス・レイクス (Alice Raikes) は、キャロルが自分を鏡の前に連れて行き、鏡像では左右が反転することを教え、彼女が「自分が鏡の向こう側にいた場合どうなるのか」と質問すると満足し、後でこれが『鏡の国のアリス』のアイディアになったと聞いたという (Haughton xxxviii)。しかし巻頭詩が『不思議の国のアリス』が生まれたボート遊びの日を示唆すること、主人公のアリスが『不思議の国のアリス』のアリスと確実に連続することから、キャロルにとって主人公アリスは、アリス・リデルとより強い連想を持っていたと考えられる。

『不思議の国のアリス』と比較すると目立つ『鏡の国のアリス』の語りの特徴は、語り手と主人公アリスの近さである。冒頭第1文からして、語り手とアリスのどちらの思考かが曖昧で、2人の重複が示唆される。

One thing was certain, that the *white* kitten had had nothing to do with it—it was the black kitten’s fault entirely. For the white kitten had been having its face washed by the old cat for the last quarter of an hour (and bearing it pretty well, considering): so you see that it *couldn’t* have had any hand in the mischief. (121)

アリスが鏡の向こう側に行き、白の王の駒をテーブルの上に移動させた後、語り手は、アリスが後でこれらの冒険について語ったことを明らかにする。

She said afterwards that she had never seen in all her life such a face as the King made, when he found himself held in the air by an invisible hand, and being dusted [...] (129 下線部筆者) .

この「後で」(afterwards) という言葉を含む、アリスの事後報告を示す表現は、本例を含め11回出てくる。そのうち第4章では、アリスが冒険談を語った相手が姉であることが初めて触れられる。引用はトゥイードルダムとトゥイードルディーとダンスをする場面である。

“But it certainly *was* funny,” (Alice said afterwards, when she was telling her sister the history of all this,) “to find myself singing ‘*Here we go round the mulberry bush.*’ I don’t know when I began it, but somehow I felt as if I’d been singing it a long long time!” (158 下線部筆者)

アリスが鏡の国の冒険について後で話したことを物語の早いうちから表現することは、結果が先に提示される鏡の原理の1例ともいえるが、ここでより重要なのは、アリスに対する語り手の態度である。語り手は、アリスが姉に冒険談を語ったことに3回言及するが、初回は第4章であるため、それ以前の部分では、アリスが語り手に直接話したかのような印象を与える。また第4章以降も、アリスが事後的に冒険について話したことを、姉への言及なく複数回表現するため、アリスが、姉のみならず語り手にも直接話したような印象を与える。その結果、アリスが冒険について語るほど、

語り手とアリスが親しい関係にある印象を与える。また、冒険談を姉に語る時、アリスは語り手となり、『鏡の国のアリス』の語り手と同じ役割を担う。同時に、語り手の方も、頻繁にコメントを挿入することにより、登場人物的様相を帯び、登場人物であるアリスにいくらか接近する。

これらの点を踏まえて物語の最後の文である「あなたはどちらの夢だったと思いますか」に戻ろう。この文はアリス自身がこの問題について考えた直後に置かれるため、アリスの言葉を語り手が反復・継承する恰好になり、2人の思考が似ていることや2人の近さを表す。答え以上に、語り手とアリスが同じ質問をすること、つまり2人のマインドが重複すること、2人が1種の共同作業をしていることが重要なのだ。『鏡の国のアリス』のアリスは7歳半に設定され、出版時に19歳になっていた実在のアリス・リデルとはあまりに乖離している。しかし、かつてのアリス・リデルをモデルとする『不思議の国のアリス』の主人公と連続するアリスを、ファンタジーの創作者に設定することで、キャロルは自分と主人公アリスが一緒に物語を作る世界を想像・創造し、ひいては今では疎遠になってしまったアリス・リデルとの接点を設けることができた。キャロルのアリス・リデルへの思いは推測するしかないが、彼が『鏡の国のアリス』の創作をとおして、特別な人であるアリス・リデルとの関係を創造的に作ったとも解釈できるのである。

#### 参考文献

- 岩田託子・川端有子『英国レディになる方法』河出書房新社，2004。  
内田伸子『想像力』講談社，1994。  
大石孝雄『ネコの動物学』東京大学出版会，2013。  
川崎明子「『不思議の国のアリス』における言語と生物の変身」『人文研紀要』第96号，2020，271-97。  
グレゴリー，リチャード『鏡という謎 その神話・芸術・科学』鳥居修晃・鹿取

- 廣人・望月登志子・鈴木光太郎訳, 新曜社, 2001。
- シューエル, エリザベス『高山宏セレクション<異貌の人文学> ノンセンスの領域』高山宏訳, 白水社, 2012。
- 高山宏『アリスに驚け アリス狩り VI』青土社, 2020。
- 塘利枝子「幼児期の発達：自己と社会性」向田 97-112。
- フォーグル, ブルース『新猫種大図鑑』小暮規夫監修, ペットライフ社, 2004。
- 布施光代「概念の発達」吉田・片岡 134-50。
- 向田久美子編著『新訂 発達心理学概論』放送大学教育振興会, 2017。
- メルシオール＝ボネ, サビース『鏡の文化史』竹中のぞみ訳, 法政大学出版局, 2003。
- 安井泉編著『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。
- 山根明弘『ねこの秘密』文芸春秋, 2014。
- 吉田直子「認知の発達 II」吉田・片岡 76-92。
- 吉田直子・片岡基明編著『子どもの発達心理学を学ぶ人のために』世界思想社, 2003。
- ロダーリ, ジャンニ『ファンタジーの文法』窪田富男訳, 筑摩書房, 1990。
- Bateson, Patrick. “Theories of Play.” Pellegrini, pp. 41-47.
- Beer, Gillian. *Alice in Space: The Sideways Victorian World of Lewis Carroll*. The U of Chicago, 2016.
- Burghardt, Gordon M. “Defining and Recognizing Play.” Pellegrini, pp. 9-18.
- Carroll, Lewis. *Alice’s Adventures in Wonderland and Through the Looking-Glass and What Alice Found There*. Penguin, 1998.
- Gardner, Martin, editor. Lewis Carroll, *The Annotated Alice*. 150th anniversary deluxe ed., expanded and updated by Mark Burstein, Norton, 2015.
- Haughton, Hugh, editor. *Alice’s Adventures in Wonderland and Through the Looking-Glass and What Alice Found There*. Penguin, 1998.
- Opie, Iona, Robert Opie, and Brian Alderson. *The Treasures of Childhood: Books, Toys and Games from the Opie Collection*. Pavilion, 1995 [1989].
- Pellegrini, Anthony D., editor. *The Oxford Handbook of the Development of Play*. Oxford UP, 2011.
- Rodensky, Lisa, editor. *The Oxford Handbook of the Victorian Novel*. Oxford UP, 2013.
- Voskuil, Lynn. “The Victorian Novel and Horticulture.” Rodensky, pp. 549-68.