

人形ファンタジーにおける動物 Animals in Dolls' Fantasy

伊達 桃子
Momoko DATE

要旨

子どもにとって身近なものを擬人化するファンタジー児童文学において、2つの主要ジャンルである動物ファンタジーと人形ファンタジーの接点を探る。動物ファンタジーの歴史を踏まえて、人形ファンタジーに動物が登場する作品を分析し、両者の関係性と違いを明らかにする。それによって、人形ファンタジーに動物ファンタジーの要素を融合することの意味を考察する。

キーワード：(児童文学) (動物ファンタジー) (人形ファンタジー)

はじめに：児童文学における人形と動物

いつの時代も人間は、身の回りに存在するさまざまなものに仮の人格を与え、自らの仲間として親しんだり、恐れ遠ざけるべきものとして扱ったりしてきた。擬人化は、人間が世界を解釈するための古典的な、そして今でもある程度有効な手段である。

子どものために書かれた本の中では、とりわけこの擬人化の原理が働くことが多い。自己と他者、人間と動物、生物と無生物の区別さえまだあいまいな幼い子どもにとっては、お気に入りの人形やおもちゃが「生きて」いることは自明の理であるし、愛するペットは自分と同等の存在である。少し成長してそれらの区別を学んでからも、もしかしたら人間の目のない所で彼らが動いたり話したりしているかもしれないという夢想は捨てきれない。ファンタジーは、そのような夢想から芽吹いてくる。

こうした理由から、人形物語と動物物語は児童文学ファンタジーの定番の2つとすることができるが、無生物に命を与える人形ファンタジーと、生物を擬人化する動物ファンタジーでは、その内容はおのずと異なる。また、動物ファンタジーの起源は古く、その時々々の社会状況や思想を反映して、登場する動物も擬人化の度合いも変化する。さらに、人形と動物の両方が登場するファンタジーもあり、その中での両者の関係性は作品により時代によって様々な様相を見せる。

本稿の目的は、人形ファンタジーの視点から動物を考えることである。まずは前提として、動物ファンタジーの歴史を概観し、その後いくつかの作品を通して、人形ファンタジーにおける人形と動物の関係性を分析する。そこから浮かび上がってくるファンタジーの主人公としての人形と動物の違いを提示し、人形ファンタジーに動物を登場させる意味を明らかにすることを目指している。

I. 動物ファンタジーの歴史

1. 妖精物語と寓話

『オックスフォード世界児童文学百科』(*The Oxford Companion to Children's Literature*, 1984)によれば、妖精物語 (fairy tales) の定義は次のようなものである。

時をはるか昔と定めた、現実世界ではおこりえない出来事についての物語。超自然の生きものがいつも登場するとはかぎらない。ヒーローとヒロインはふつう人間で、巨人、小人、魔女、人喰い鬼や人語を話す動物たちもしばしば役割を演じる。(Carpenter, Prichard and 神宮 872)

「妖精」という語が使われるようになったのは、17世紀末のフランスの「妖精譚」(contes de fées) の英訳からであり、内容的には世界各地の神話・民話・伝説をはじめ、主に口承で伝えられてきた物語のすべての要素が流れ込んでいる。この定義にあるように、妖精物語においては動物がごく当然に人語を話し、主人公の助手を務めたり、試練を与えたりする。たとえばペロー (Charles Perrault) が1697年に再話した『長靴をはいた猫』(*Le Maître Chat, ou le chat botté*) において、猫が長靴を履き、言葉を話すことに、登場人物はだれも驚かない。一方で、猫がネズミ (に変身した人喰い鬼) を食べるという本来の動物的特徴も活かされている。妖精物語の世界では、人間と動物が幸福な混淆のうちに暮らしているのである。

それに対して寓話 (fables) は、前出の『児童文学百科』で次のように定義されている。

架空の物語。とくに動物または無生物が主役となる物語に用いられる。たとえ話やアレゴリーと同様、寓話には額面とはちがうかくされた意味があり、人間の行為について、何らかの、しばしば風刺的な批評をすることを目的としている。(Carpenter, Prichard and 神宮 217)

この定義が示すように、寓話における動物は人間の代理であり、その動物的特徴は人間の誇張された一面を表すために用いられている。もっとも有名なイソップ (Aesop) の動物寓話は、15世紀に英訳されて以来、長きに渡って読み継がれてきた。中世ヨーロッパで流行した動物寓話集 (Bestiary) も、実在架空取り混ぜた様々な動物の描写を通して、キリスト教の教義や教訓を説明することを目的としていた。寓話の動物は言葉を話し、時には衣服をまとうこともあるが、彼らは「戯画化された人間が動物の皮を被っているだけ」(坂井 5) だと言える。

妖精物語も寓話も、もともとは子どものためではなく、大人を楽しませ、教訓を与えるための物語だった。しかし、時代が下るにつれて、それらはもっぱら子どもの本棚に「格下げ」されていった。そして18世紀中頃には、言葉を話す動物の物語は、当時勃興してきた児童文学の一大ジャンルとなったのである。

2. 教訓物語と it-narratives

18世紀に子ども向けの動物物語が好まれた理由について、コスレット (Tess Cosslett) は次のように述べている。

Like the fairy story, the animal story has migrated down the hierarchy of literary genres from adults to children, in consequence of an increasing polarization between adults and children. Adults were more and more seen as rational and cultured, while children were imaginative and primitive. At the same time,

Enlightenment educational thought differentiated between fairy stories and animal stories, the one encouraging fear and superstition, the other encouraging benevolence and knowledge...The eighteenth and nineteenth-century children's animal story, then, was not just a repetition of the Aesopian fable, but added either an anti-cruelty message and/or natural historical information to the fabular genre. (Cosslett viii)

18世紀はイギリスで初めて子ども向けに特化した本が出版された時代であり、ニューベリー（John Newbery）の『小さなかわいいポケットブック』（*A Little Pretty Pocket Book*, 1744）がその始祖とされている。子どもが大人と異なり、教化しなければならず、また教化しうる存在と見なされるようになったことで、子どもにどのような本を与えるかがはじめて真剣に考えられるようになったのである。理性（Enlightenment）の時代である18世紀には、無知と迷信を避け、キリスト教的な道徳を教えることが肝要と考えられていたので、妖精物語を排斥する動きが起きた。一方で、動物が登場する寓話はその教訓性がはっきりしていたため、動物が言葉を話すというファンタジー的要素にさえ目をつぶれば、子どもにも有益な書物と見なされた。さらに動物は子どもに慈悲心（benevolence）と科学的知識（knowledge）を植え付けるのに最適だという考え方が、動物の登場する多くの教訓物語を生んだのである。

トリマー夫人（Sarah Trimmer）の『たとえばなし』（*Fabulous Histories*, 1786）は、この種の物語の代表的なものだが、その序文は次のように書かれている。

...before Henry and Charlotte began to read these Histories, they were taught to consider them, not as containing the real conversations of birds, (for that is impossible we should ever understand), but as a series of FABLES, intended to convey moral instruction applicable to themselves, at the same time that they excite compassion and tenderness for those interesting and delightful creatures, on which such wanton cruelties are frequently inflicted, and recommend *universal benevolence*. (Trimmer Introduction, original emphasis)

ここで彼女は、自分の物語を寓話（FABLES）に分類し、コマドリがしゃべるのは物語上の工夫にすぎないとわざわざ念を押している。このように想像力を制限する条件つきながら、言葉を話す動物の物語は理性の時代を生き延びていった。

このコマドリのように、動物が自伝形式でみずからの一生を語る物語は、18世紀の後半から19世紀初頭にかけて数多く見られた。ドロシー・キルナー（Dorothy Kilner）の『あるネズミの一代記』（*The Life and Perambulation of a Mouse*, c1783）をはじめとして、語り手は猫、ウサギ、コオロギ、ロバなど多岐に渡るが、共通の特徴は動物が人間の行動の観察者、批評者として機能していることである。これらの物語は、同時期に大人の文学の世界で流行した it-narratives の流れを汲んでいると思われる。

it-narratives については他で論じたことがあるので詳述は避けるが、無生物あるいは動物の語り手が、売買、交換、盗み、拾得などの方法でさまざまな持ち主の間を転々とし、人間社会を観察するという構造を持つ物語である。¹⁾ 大人向けには風刺を主な目的としていたが、子どもの本の書き手はこの形式を踏襲し、ものを大切にすること

¹⁾ 伊達（2017）を参照。

とや動物虐待の防止という教訓を訴えた。このジャンルは人形ファンタジーとも関係が深く、先述のドロシーの義姉であるメアリ・アン・キルナー (Mary Ann Kilner) の『針さしの冒険』(*The Adventures of a Pincushion*, c1780) や『コマの思い出』(*Memoirs of a Peg-Top*, c1783) は、人形ファンタジーの先駆的作品とも見なされている。

こうした動物の自伝は19世紀にはあまり見られなくなっていたが、1877年にはシューエル (Anna Sewell) の『黒馬物語』(*Black Beauty: the autobiography of a horse*) がこの形式を復活させ、多くの模倣作を生んだ。

3. 19世紀以降の動物ファンタジー

イギリスにおいて、真にファンタジーの名にふさわしい作品が登場するのは、19世紀後半だというのが定説である。キャロル (Lewis Carroll) の『不思議の国のアリス』(1865) とキングズリー (Charles Kingsley) の『水の子』(1863) は、ファンタジーの始祖と見なされている作品だが、両作とも動物ファンタジーの要素を持っている。アリスは不思議の国で、白ウサギやチェシャ猫などさまざまな動物たちと遭遇する。トムは川で溺れた後、「水の子」という不思議な存在に生まれ変わり、水棲動物たちと会話を交わす。

『不思議の国のアリス』の新しさは、動物たちが教訓を与えるために登場するのではなく、むしろアリスの優位者としてふるまい、アリスが大人たちから与えられてきた教訓を茶化することである。エリック (Catherine Elick) は、“Carroll opens a field in which we are invited to play with the ‘what if’ of animals being independent from or even gaining dominance over humans, of a reversal in species hierarchy rather than just class hierarchy.”

(Elick 27) と述べている。『水の子』は強い教訓性を保っているが、トムが「水の子」として進化を遂げる一方、道徳的に劣った人間は退化してゴリラのような動物になるなど、人間と動物の間に18世紀にはなかった流動性が見られる。ここには、ダーウィン (Charles Darwin) の『種の起源』(*On the Origin of Species by Means of Natural Selection*, 1859) の影響も大いにあったと指摘されている。²⁾ 妖精物語における人間と動物の混淆を排したトリマー夫人らは、“the Aristotelian hierarchy of value that came to be known as the Great Chain of Being and the Judeo-Christian mandate of human dominion over creation” (Elick 6) を信奉していたが、19世紀のファンタジーは妖精物語とは別の方法で——キャロルはノンセンスの力を借り、キングズリーは疑似科学と神学を組み合わせ——このヒエラルキーを転覆し、あるいは無化しようとしている。

19世紀末にはキプリングの『ジャングル・ブック』(*The Jungle Book*, 1894) が、動物に育てられ動物と話せる主人公というファンタジー的要素と、動物の習性や行動に見られる写実的要素を融合させた。20世紀の自然科学や博物学の発展は、この写実的要素を強めたリアリズムの動物物語を生んだ一方、動物ファンタジーの動物たちにも、これまでになかった自然な奥行きを与えた。ポター (Beatrix Potter) の『ピーターラビットのおはなし』(*The Tale of Peter Rabbit*, 1902) シリーズや、グレアム (Kenneth Grahame) の『たのしい川べ』(*Wind in the Willows*, 1908) の主人公たちは、擬人化されつつも本来の動物らしさを失わず、自然の美しさだけでなく厳しさをも伝え、また人間社会や現代生活を風刺している。動物の自然な生態描写と擬人化による寓意性を兼ね備えた動物ファンタジーはその後も連綿と受け継がれ、アメリカではホワイト (E. B. White) の『シャーロットのおくりもの』(*Charlotte's Web*, 1952) が、イギリスではアダムズ (Richard Adams) の『ウォーターシップ・ダウンのうさぎたち』(*Watership Down*, 1972) が、このジャンルの名作として挙げられる。どちらも動物の生態をできるかぎり忠実に描こうとして

²⁾ Beatty (2008) を参照。

いるが、生と死の循環、環境破壊への批判、集団主義の問題などのテーマを子ども読者に伝えるために、ある程度の擬人化は行われている。動物の生態描写と擬人化という2つの要素のバランスが、常にこのジャンルの課題である。そして、人間と動物が18世紀の作家たちには思いもよらないほど近い存在であることが科学によって明らかになった現在、両者の違いを問い直しつつ共存の道を探ることが、20世紀以降の動物ファンタジーの根幹であるように思われる。

現代の作品では、アメリカのディキンソン (Peter Dickinson) の『エヴァが目ざめるとき』 (*Eva*, 1988) がSF的な手法で人間と動物の連続性を示し、一方でディカミロ (Kate DiCamillo) の『ねずみの騎士デスペローの物語』 (*The Tale of Despereaux*, 2004) は、妖精物語の世界に先祖返りしながらも現代人の悩みを描くなど、動物ファンタジーは多様な広がりを見せている。

II. 人形ファンタジーにおける人形と動物の関係性

1. 意思疎通できない動物

ファンタジーにおいて、動物と人形は常に意思疎通できるわけではない。ポターの『2ひきのわるいねずみのおはなし』 (*The Tale of Two Bad Mice*, 1904) では、擬人化されたネズミの夫婦がドールハウスを乗っ取って大暴れするが、本来の住人である人形たちは命のない顔に笑みを浮かべているだけである。この物語は、動物ファンタジーではあっても人形ファンタジーではない。

同じように、動物が登場する人形ファンタジーが、すべて動物ファンタジーでもあるとはかぎらない。人形が人格を持っているのに対し、動物は擬人化されておらず、当然、意思疎通も成り立たない場合も多い。この傾向は、ことに初期の人形ファンタジーにおいて顕著である。

it-narratives の流れを汲む作品として前章で触れた『針さしの冒険』では、主人公の針さしは子猫のいたずらで本棚の下に押し込まれ、長い年月をそこで過ごさねばならなくなる。人形を主人公にした最初期の作品であるミスター (Mary Mister) の『人形の冒険』 (*Adventures of a Doll*, 1816) では、ネズミにかじられたり、子犬の尻尾にくくりつけられたりする災難が、主人公の冒険を彩っている。動物たちは脅威としてのみ現れるわけではなく、ホーン (Richard Horne) の『あるロンドン人形の回想記』 (*Memoirs of a London Doll*, 1846) では、火事に巻き込まれた主人公を犬が拾い上げ、次の持ち主のもとに持って行く。この犬は、物語を先に進める道具としての機能を果たしている。クズネッツ (Lois Kuznets) はこのような人形と動物の関係について、次のように考察している。

Cats, dogs, and rats, in particular, become the apparently natural antagonists of animated protagonists — or at least instruments of capricious fate. In these early stories, the animated toys obviously feel none of the kinship with the generally nonanthropomorphized animals that they tend to feel with human beings. In later texts, however, a trend in the opposite direction emerges: anthropomorphized animals and toys share a relationship from which humans are often excluded. (Kuznets 136-137)

クズネッツが後半で述べている傾向については次節で扱うが、このような脅威あるいは道具としての動物の描き方は、時代の変化とともに消えてしまったわけではない。たとえば、1953年のクレア (Helen Clare) の作品『家の中の5人の人形』 (*Five Dolls in a House*) では、人間のペットのネズミがドールハウスに入り込み、人形たちは怖がって大騒ぎをする。しかし、豹かジャッカルだと思っていた相手がおとなしい動物だとわかると、馬と見なす

ことにして自分たちの馬車を引かせるために飼うのである。現代の作品では、マーティン／ゴドウィン（Ann M. Martin / Laura Godwin）の『アナベル・ドールの冒険』（*The Doll People*, 2000）シリーズが、このような人形と動物の関係性を採用している。人形たちの住む家には、キャプテンという名の猫が飼われており、彼らをおもちゃにしたり、落として壊したりするため、常に用心しなければならない。しかし、長年行方不明だった人形家族の一員が見つかった時、人間たちに怪しまれないため、人形たちは一計を案じて彼女をキャプテンの寝床に置く。人間たちはキャプテンが彼女をどこかから見つけてきたのだと思い、彼女は自然な形でドールハウスに戻ることができるのである。

意思疎通のできない動物は、体の大きさや敏捷性からして、人形にとっては脅威である。しかし、可動性のない人形を移動させるには、動物の行動力は便利な道具となる。it-narratives の特徴のひとつは、“a narrator that...lacks independent agency”（Blackwell 121）であるため、初期の人形ファンタジーでは動物がよく使われた。19世紀後半以降、ファンタジーが多様化し、人形たちがある程度の自律性を獲得した作品が書かれるようになると、人形自身が動物の脅威とうまく付き合い、動物を道具として使う例が見られるようになる。それは、人型をした人形が、動物にはない理性と知恵を持っていることを表している。

2. 意思疎通できる動物

クズネッツは先の引用で、人形ファンタジーに擬人化された動物が登場し、人間を排除した関係を人形と結ぶのは、新しい時代の作品に見られる傾向だとしている。しかし、擬人化された動物が人形と意思疎通するという物語自体は、かなり古くから見られる。

英米の作品ではないが、人形ファンタジーを論じる時に避けては通れないコロデー（Carlo Collodi）の『ピノッキオ』（*Pinocchio*, 1883）には、多くの動物たちが登場する。興味深いことに、彼らの擬人化のレベルはそれぞれ異なる。もっとも人間に近いのはピノッキオをだます猫とキツネで、人間並みの食事を平らげたり、宿の主人と密談を交わしたりする。彼らは典型的な寓話の登場人物で、狡猾さと裏切りを表している。フクロウの医者やゴリラの判事といった脇役も、それぞれの権威を風刺するために用いられている。一方、警察犬のアリドーロは、人間と話すことができない。この犬や、サメと一緒に飲まれたマグロは、いわば妖精物語の助力者であり、ピノッキオに助けられたお礼に彼を助ける。ピノッキオに殺され、幽霊となって彼に忠告を与え続けるココロギは、彼の良心の具現であり、ピノッキオが変身するロバは愚かさの象徴である。このように、この物語の動物たちは、寓話、妖精物語、教訓物語のそれぞれの要素を持ち合わせている。

こうした妖精物語的、あるいは寓話的作品は現代まで書き継がれており、その中では人間—人形—動物の三者が不自由なく意思疎通でき、そこに驚きや説明の必要が発生しない。ウィリアムズ（Ursula Moray Williams）の『木馬のぼうけん旅行』（*Adventures of the Little Wooden Horse*, 1938）や、プルマン（Philip Pullman）の『かかしと召し使い』（*The Scarecrow and His Servant*, 2004）はその例である。

しかし、クズネッツが言うように20世紀以降の作品では、人間は後景に退き、人形と動物のみが意思疎通を行う作品が多く見られる。その中で両者の関係性はさまざまな様相を呈するが、ここではそれを共存者、敵対者、憧れの対象の3つに分けて分析したい。同じ作品に2つ以上の関係性が描かれることもある。

a. 共存者としての動物

人形と動物が平和に共存する場合、特にやや古い作品には、やはり妖精物語的な色彩が強い。バーネット（Frances

Hodgson Burnett) の『がたびし屋敷』(‘Racketty-Packetty House’, 1906) では、ネズミとツバメが人形に結婚を申し込む。ビアンコ (Margery Williams Bianco) の『小さな木彫りの人形』(The Little Wooden Doll, 1926) では、人間に忘れられた人形を動物たち(植物を含む)が慰め、さまざまな援助を与える。種族を超えた結婚や、助力者としての動物は、妖精物語によく見られる要素である。しかし、20世紀の動物ファンタジーが獲得した写実的要素は、しだいに人形ファンタジーにも入り込んでいく。

ベイリー (Carolyn S. Bailey) の『ミス・ヒッコリーと森のなかまたち』(Miss Hickory, 1946) は、人間に置き去りにされて野外で生活する人形ミス・ヒッコリーと、さまざまな動物たちの交流を描く。カラスや猫などの動物たちは、気まぐれに彼女を助けることもあるが、基本的には自分の生活にいそしんでいる。リスが冬に備えて木の実を集めることや、キジの雌雄が繁殖期以外は別行動をすることなど、それぞれの自然な習性をうまく物語に取り込みつつ、忘れっぽい怠け者のリス、めそめそしてミス・ヒッコリーに助けられるキジおくさんなど、動物たちが個性を持った登場人物として描かれている。これは、妖精物語や寓話の動物にはない特徴である。

自然な動物の生態を盛り込むことは、しかし、この物語の衝撃的な結末を生む。冬になり飢えたリスは、ミス・ヒッコリーの(その名の通りヒッコリーでできた)頭を引き抜いて食べてしまうのである。これは、人形と動物が敵対するという2番目の関係性につながる。

b. 敵対者としての動物

材質や大きさ、可動性の有無にもよるが、人形と動物の力関係は不均衡である。たいていの場合、動物の方が強い。ミス・ヒッコリーのような例外を除けば、捕食関係は発生しないが、なわばり争いはしばしば見られる。

ビアンコの『かわいそうなチェイッコウ』(Poor Cecco, 1925) では、人形たちと同じ家に住む猫のムーラムが彼らと敵対している。猫が脅威となる点では『アナベル・ドールの冒険』と似ているが、キャプテンと違い、ムーラムは人形と話すことができる。ムーラムの動機は、人形たちの騒ぎが彼のネズミ捕りの邪魔をするというものであり、人形のひとりをさらって隠す時、彼は“Now we’ll see...who’s master in this house!” (Bianco *Poor Cecco* 117) と言う。

この物語には、友好的なものも含め、さまざまな動物が登場するが、もうひとつ人形たちの敵対者となるのはネズミである。人形のジェンシーナがネズミたちの宝物を持ち去ったことが争いの種になるが、最終的に両者は和解する。ここで興味深いのは、ジェンシーナがそもそもネズミたちに抱いている軽蔑の念が、彼女の行為の遠因になったことである。

“Just think, you are the only visitors I have received in all this time, unless you may count the rats, who are really of another class — neighbourly, but rowdy in their habits and by no means to be trusted.”
(Bianco *Poor Cecco* 63-64)

弱い立場の人形が、動物にこのような優越感を抱くことは、実は珍しくない。ミス・ヒッコリーがリスに頭を食べられたのは、リスの計画性のなさを目上ぶってずけずけと指摘したせいである。また、ベーカー (Margaret Baker) の『さまよう人形』(The Roaming Doll, 1936) は、人形がさまざまな動物や人間に運ばれて旅をする it-narrative 的な構成を持つが、その振り出しとなるのは子犬に家から放り出されることである。しかし、19世紀の作品とは違い、この子犬の狼藉にはれっきとした動機がある。主人公の人形ヴィクトリア・ジョゼフィンが、自分

がアンティークであることや高価な衣装を身につけた貴婦人であることを鼻にかけて、“Little dogs should be seen and not heard,” (Baker 20) とけんつくを食らわせるのに飽き飽きしたのである。反対に、川に落ちたヴィクトリア・ジョゼフィンを見つけた白鳥は、“Only one of those silly imitation humans,” (Baker 72) と言い捨てて去る。

人形は文明や市場価値を拠り所に動物を見下すことがあり、動物は実際的な面から人形を攻撃したり、模倣物 (imitation) として蔑んだりする。敵対者としての人形と動物の関係性には、両者の複雑な上下関係が絡んでいるのである。

c. 憧れの対象としての動物

模倣物であることが人形の欠点と見なされるなら、本物になりたいと願う人形も存在して当然である。ピノッキオの冒険はひとえに、人間の男の子になりたいという彼の願望によって成立する。同じように、動物の形をしたぬいぐるみやおもちゃが、本物の動物に憧れ、動物になりたいと願い、変身によってその願いを叶える物語も存在する。

おそらくこの種の人形ファンタジーでもっとも有名なのは、ビアンコの『ピロードうさぎ』 (*The Velveteen Rabbit, or, How Toys Become Real*, 1922) であろう。主人公のウサギは、人間に愛されれば本物 (Real) になれると聞き、持ち主の男の子に愛されている自分は本物だと信じている。しかし、生きている野ウサギたちに遭遇した時、動くこともできない自分との違いを思い知らされ、彼らに憧れる。

But all the while he was longing to dance... and he felt he would give anything in the world to be able to jump about like these rabbits did. (Bianco *The Velveteen Rabbit, or, How Toys Become Real* 20)

最後にはウサギの願いは妖精によって叶えられ、本物になったウサギは “he is going to live with you for ever and ever!” (Bianco *The Velveteen Rabbit, or, How Toys Become Real* 29) という妖精の言葉とともに野ウサギの群れに迎え入れられる。この物語は、長年にわたり読者に愛されているが、批評家であるクズネッツは、本物という言葉が2つのレベルを持つあいまいさや、ウサギが不死性 (immortality) を付与されたように読めることで、“the issue of the imminent death of wild rabbits” (Kuznets 61) を避けている点を批判している。

イタリアのロダリー (Gianni Rodari) の作品『青矢号 おもちゃの夜行列車』 (*La Freccia Azzurra*, 1954) も、おもちゃの犬コインが人間の男の子と巡り合うことで、本物の犬に変身するという結末を持っている。コインはそれによって人形仲間と意思疎通できなくなるが、後悔はしない。「世界中のおもちゃをもらっても、一匹の友だちにはかなわない」 (Rodari and 関口 246) からである。ここでコインが憧れているのは、犬という動物自体ではなく、人間の飼い主と絆を結ぶことができる犬の特性だと言える。

動物に憧れ、動物に変身することは、限りある命を受け入れることでもある。『ピロードうさぎ』では避けられていたこの問題を描いたのは、ケネディ (Richard Kennedy) の『ふしぎをのせたアリエル号』 (*Amy's Eyes*, 1985) である。この物語では人形やぬいぐるみが次々本物に変身するが、ある時1匹のウサギが事故死してしまう。その死骸がぬいぐるみに戻らないのを見て、主人公の人形たちは自分たちの可死性 (mortality) を確信する。そして、“They had souls.” (Kennedy 267) とそれを喜ぶのである。

人形と動物の関係性には、動物が擬人化されている場合もいない場合も含めて、さまざまな様相があることが確

認できた。そこからは、理性と本能、文明と野生、模倣と本物、不死と可死など、両者を分かち対立軸がいくつか見えてきた。次章では、ひとつの作品を主な対象として、人形と動物の違いをより明確に分析したい。

Ⅲ. 人形ファンタジーにおける人形と動物の違い

1967年に出版されたホーバン (Russell Hoban) の『親子ネズミの冒険』(*The Mouse and His Child*) は、人形ファンタジーの枠を越え、児童文学の“modern classic” (Rees 152) と評される作品である。主人公はゼンマイ仕掛けのネズミの父と息子で、手をつないで回り続けるように作られている。壊れて捨てられた父子は、浮浪者によってまっすぐに歩くように改造される。それ以降、人間はほぼ登場せず、父子はさまざまな動物たちと出会いながら、探索の旅を続けていく。探索の対象は、生まれたおもちゃ屋にあったドールハウスと、そこで出会い、家族になりたいと願ったゾウとアシカだが、途中からは「自動巻き」(selfwinding) になるという目標がそこに加わる。だれかにゼンマイを巻いてもらわなければ動けない父子にとって、それは自律的な存在になることを表している。

動物たちは擬人化されており、それぞれに兵隊、哲学者、教師、俳優などの役割を持って、“both satiric and symbolic” (Blount 187) な人間社会の縮図を描いている。主人公たちと動物たちの関係性は、前章で述べたすべての種類を含んでいると言ってよい。特に、ならず者のドブネズミ集団のボスで、人形たちを奴隷として使役するマニー・ラットは、物語の中で敵対者から共存者へ、さらに近い存在へと変化を遂げる。父子はゾウやアシカと巡り会い、マニー・ラットを倒してドールハウスを取り戻すが、最終的には改心したマニー・ラットを含む動物たちとともに疑似家族を形成することになる。

この作品に見られる人形と動物の違いを、文明、自然、時間の3つの軸から考えてみたい。

1. 文明と野生

人型をした人形は、擬人化されていない動物に脅威を感じつつ、道具として使いこなすこともできる。これは、第1章第3節で述べた“the Judeo-Christian mandate of human dominion over creation” (Elick 6) に起因すると考えられる。理性と魂を持つ人間が、それらを持たない動物に優越するのは、ダーウィン以前の社会における支配的な概念だった。

しかし、動物が人形と同じレベルで擬人化され、人形が動物型をしていることもある人形ファンタジーでは、理性と本能の二項対立はあまりに単純すぎる。ジェンシーナやヴィクトリア・ジョゼフィンが、動物に対する優越感の拠り所にしたのは、階級意識だった。貴婦人をもって任じるヴィクトリア・ジョゼフィンはともかく、ジプシー人形のジェンシーナがネズミを蔑むのは、自分の方が文明的な生活を送っているという自負によるものである。ここには、文明の産物である人形と野生に近い動物を対比し、それを階級の差に置き換える論法が見られる。

『親子ネズミの冒険』で、このような階級意識を持っているのはゾウである。物語の冒頭、おもちゃ屋でゾウは、一緒に展示されているドールハウスが自分のものだと思い込み、“I'm part of the establishment” (Hoban 5) と自慢して、ママになってほしいという子ネズミを拒絶する。しかし、この立派なドールハウスに住む紳士淑女の人形たちは、ネズミたちやゾウと違い、張り子の頭の新聞紙に印刷された言葉を脈絡なく吐き散らすことしかできない。この時点ですでに、ゾウの階級意識の空疎さは露呈している。

マニー・ラット率いるドブネズミたちは、典型的な下層階級の存在である。壊れて捨てられたゾウは、マニー・ラットの手に落ち、零落した貴婦人の悲哀を味わうが、父子ネズミとの再会后、かつての高慢さを恥じて父ネズミの妻になる。しかし、ゾウもドールハウスも以前の姿に戻ったわけではない。

The dolls' house would never again be what it once had been; its stateliness and beauty were long gone, but something new and different emerged from the concerted efforts of the little family. (Hoban 171)

このドールハウスを新しい完成形に導くには、マニー・ラットの機械いじりの技術、すなわち文明の技が必要だった。改心したマニー・ラットは、父子を自動巻きに改造してやり、さらにドールハウスに電気を引くことを引き受ける。そこで悪心がよみがえり、電気工事に見せかけて家を燃やそうとした彼の企みを、ゾウの掃除好き、すなわちこれも文明の技が阻止する。感電による仮死状態を経て、名実ともに生まれ変わったマニー・ラットは、「おじさん」として家族に迎え入れられる。この結末は、動物と人形のどちらがより文明化されているか、またどちらの階級が上かという競い合いが、物語の中で無化されたことを示している。

2. 自然と人工

父子ネズミが旅する動物たちの世界は、弱肉強食の理が支配する厳しい場所である。マニー・ラットの手から逃げ出してから、彼らはジネズミの戦争に巻き込まれ、そのジネズミを食い尽くしたイタチの夫婦が、たちまちミミズクに食われるのを目撃する。動物たちはみな食物連鎖に組み込まれており、死は特筆すべきことではない。

しかし、人形である父子はこの食物連鎖から外れている。彼らを獲物と間違えてさらったタカは、食べられないとわかって“*you aren't part of the balance of nature!*” (Hoban 130) とつぶやく。自然の一部であるかどうかは、人形と動物を分かつもっとも大きな違いである。それは、本物である動物と人工の模倣物である人形の違いでもあり、往々にして前者に対する後者の劣等感と憧れに結びつく。

ニコラエワ (Maria Nikolajeva) はこの点を、人形にとっての悲劇 (tragedy) ととらえている。

Being inedible (as well as not having to eat) is a tragedy much worse than not being selfwinding Toys are not part of the circle of life and can never be. In a totally toy (idyllic, pastoral) world, it would not matter; but since there is a constant juxtaposition between nature and culture, flesh and tin, we cannot wholly neglect this aspect. (Nikolajeva 67)

人形ファンタジーに動物が登場する意味のひとつは、この並置 (juxtaposition) を読者に意識させることである。動物が大いなる自然の一部であり、人形はそこから疎外されているという考えは、『ミス・ヒッコリーと森のなかまたち』にも見られた。クリスマス・イヴのひと時だけ、動物たちは家畜と野生動物、捕食者と被食者の区別なく、納屋に寄り集い、幼子イエスの影という奇跡を見ることができる。しかし強情なミス・ヒッコリーは、動物たちが知らせてくれたにもかかわらず、それを見損ねてしまう。

この“*the dream of a Paradise Regained*” (Elick 17) にも似た自然からの疎外はともかく、『親子ネズミの冒険』の死と暴力に満ちた自然から疎外されることは、むしろ幸運なのではないかという考え方もあるだろう。ニコラエワがなぜそれを悲劇と呼ぶのかは、次の要素との関わりで明らかになる。

3. 円環的時間と直線的時間

ニコラエワは、ミルチャ・エリアーデ (Mircea Eliade) の概念を借りて、児童文学に描かれる時間を円環的時間 (cyclical time) と直線的時間 (linear time) に分類する。永遠に繰り返される円環的時間は、ニコラエワによれ

ば、幸せで無垢な子ども時代に相当する。しかし、子ども時代を脱して成長するためには、主人公は始まりと終わりがあがる直線的時間に参入しなければならない。

According to Mircea Eliade, there are three major components in archaic man's initiation: the sacred, death, and sexuality. If we assume that the state of cyclical time, as childhood is described, introduces the protagonist to the sacred, then the following stages of initiation must involve death and procreation, two most essential aspects of human existence. As soon as children's fiction departs from the innocent, idyllic state, the initiation into these two mysteries becomes inevitable. (Nikolajeva 67)

問題は、人形である主人公たちは、死も生殖も経験し得ないことである。回り続けていた父子ネズミが、壊れたことでまっすぐ歩けるようになるのは、円環的時間から直線的时间への参入を表している。自動巻きへの憧れは、成熟した大人になることと同時に、本物の動物に近づきたいという願望を意味する。実際、マニー・ラットが彼らを自動巻きにした時、この願望は達成されたように思える。

He [Manny Rat] stole a sidewise glance at father and son. They were not unlike him, he realized for the first time; almost they were tin caricatures of himself... Manny Rat laughed inwardly. Perhaps they were becoming animals, and he, once the most powerful animal in the dump, would turn into a toy. (Hoban 177-178)

しかし、変身のモチーフを含まないこの物語では、父子はあくまで動物の戯画 (caricatures) にとどまる。作者は彼らに擬似的な性 (ゾウとの結婚) と死 (落下による破壊) を体験させるが、修理によって再生した後も、彼らが成長したかどうかには疑問が残る。³⁾ 自動巻きでさえも恒久的に達成されたわけではなく、やがてゼンマイが弱って止まってしまう。そして、“The last pages of the novel bring back the iterative, stretching into the eternal future:” (Nikolajeva 73) とニコラエワが言うように、物語は円環的時間に帰っていく。

だが、そこには問われていない質問がある。“what happens to the animals, the kind uncles, who, being mortal, cannot possibly become part of this eternity?” (Nikolajeva 73) 動物の時間と、人形の時間は違う。前者には死という厳然たる区切りがあり、後者は (修復不可能なほど壊れない限り) 死ぬことがない。動物が登場する人形ファンタジーは、意識的か無意識的かはさておき、この違いを読者に感じさせずにはおかない。

長い時間を「生きて」いけることを、人形の特権あるいは物語上のメリットと考える作品もある。フィールド (Rachel Field) の『人形ヒティの冒険』 (*Hitty, Her First Hundred Years*, 1929) の主人公は、彼女の物語を “After all, what is a mere hundred years to well-seasoned mountain-ash wood?” (Field 235) と誇らしげに締めくくる。しかし、成長と成熟を大きなテーマにする児童文学において、成長できないことや死ねないことは往々にして悲劇として描かれる。⁴⁾ 人形は、不死というよりむしろ、自然からの疎外と同じく、時間からも疎外されているのである。

³⁾ クリップス (Valerie Krips) は、破壊と再生の度に父子が新たなアイデンティティを獲得すると読む。しかし、ニコラエワは “the toys always remain essentially what they are.” (Nikolajeva 69) と反論している。

⁴⁾ バビット (Natalie Babbitt) の『時をさまようタック』 (*Tuck Everlasting*, 1975) や、ウァフ (Sylvia Waugh) の『ブロックルハースト・グローブの謎の屋敷』 (*The Mennymys*, 1994) シリーズがこのテーマを扱っている。

ニコラエワの前節のコメントの意図はそこにある。

おわりに：人形ファンタジーにおける動物の意味

本稿では、人形ファンタジーに動物が登場する意味について考えた。まず、人形ファンタジーの隣接ジャンルとしての動物ファンタジーの歴史を辿り、妖精物語や寓話から、動物が教訓のために用いられた18世紀の作品を経由して、人間と動物が連続した存在と見なされ、同時により正確な生態描写がなされるようになった近現代の作品までの流れを明らかにした。

さらに、人形ファンタジーに登場する動物にもこれらの時代やジャンルによる特徴が見られることを確認しつつ、人形と動物の関係性を探った。敵対者、共存者、憧れの対象という3つの関係性を通して、両者が同じレベルで擬人化されているファンタジーの中でも、動物と人形に違いがあることを明らかにした。野生に近い動物と文明化された人形、自然の一部である動物と人工の模倣物である人形、直線的時間を生きる動物と円環的時間を生きる人形の違いがそこにあった。

佐藤千佳は、そもそも動物物語が児童文学に重要な地位を占める理由として、「子どもと動物が、文明社会に慣らされた大人たちよりも近く親しみ深い関係にあることや、子どもにとって動物が、人間と自然との相互依存や共生、自然の摂理を伝えることのできるかけがえのない存在であること」（日本イギリス児童文学学会 97）を挙げている。人形ファンタジーは通常、無機物に命を仮託することで、動物ファンタジーとは違う方法で人間社会の諸問題を写し取ろうとする。そこに動物ファンタジーの要素を融合することで、自然の摂理に反した人形の人工性や無時間性が際立ち、生と死の問題や文明の功罪について、より複雑で深い洞察と表現が可能になる。それが、人形ファンタジーに動物を登場させることの大きな利点である。

文献 (References)

- Baker, Margaret. *The Roaming Doll: Pictures by Mary Baker*. Oxford: Basil Blackwell, 1936.
- Beatty, John, and Piers J. Hale. "Water Babies : An Evolutionary Parable." *Endeavour* Vol. 32 No. 4 (2008): 140-146.
- Bianco, Margery Williams. *Poor Cecco*. New York: George H. Doran company, 1925.
- . *The Velveteen Rabbit, or, How Toys Become Real*. Little Mammoth, 1922, 1989.
- Blackwell, Mark. *The Secret Life of Things : Animals, Objects, and It-Narratives in Eighteenth-Century England*. Lewisburg: Bucknell University Press, 2007.
- Blount, Margaret Joan. *Animal Land : The Creatures of Children's Fiction*. Hutchinson, 1974.
- Carpenter, Humphrey, Mari Prichard, and 神宮 輝夫. 『オックスフォード世界児童文学百科』原書房, 1999.
- Cosslett, Tess. *Talking Animals in British Children's Fiction, 1786-1914*. London: Routledge, 2006.
- Elick, Catherine L. *Talking Animals in Children's Fiction : A Critical Study*. McFarland & Co., 2015.
- Field, Rachel. *Hitty, Her First Hundred Years*. New York: The Macmillan Company, 1929.
- Hoban, Russell. *The Mouse and His Child*. Harper & Row, 1967.
- Kennedy, Richard. *Amy's Eyes*. 1st ed. New York: Harper & Row, 1985.
- Krips, Valerie. "Mistaken Identity: Russell Hoban's *The Mouse and His Child*." *Children's Literature* 21 (1993): 92-100.

- Kuznets, Lois R. *When Toys Come Alive : Narratives of Animation, Metamorphosis, and Development*. Yale University Press, 1994.
- Nikolajeva, Maria. "Toward Linearity: A Narrative Reading of *The Mouse and His Child*." *Russell Hoban/Forty Years*. Ed. Allison, Alida. London: Routledge, 2000. 59-82.
- Rees, David. *Painted Desert, Green Shade : Essays on Contemporary Writers of Fiction for Children and Young Adults*. Horn Book, 1984.
- Rodari, Gianni, and 関口 英子. 『青矢号：おもちゃの夜行列車』岩波少年文庫. Vol. 166 : 岩波書店, 1964, 2010.
- Trimmer, Mrs. *Fabulous Histories : Designed for the Instruction of Children, Respecting Their Treatment of Animals*. HardPress, 1786, 2017.
- 伊達, 桃子. 「It-Narratives と人形ファンタジー」『社会科学雑誌』（奈良学園大学社会科学学会）18（2017）: 109-121.
- 坂井, 妙子. 『おとぎの国のモード：ファンタジーに見る服を着た動物たち』勁草書房, 2002.
- 日本イギリス児童文学会. 『物語ジャンルと歴史. 英語圏諸国の児童文学 I 〔改訂版〕』 日本イギリス児童文学会編. 京都：ミネルヴァ書房, 2013.