

## ラルフ・イーザウ『影絵ネット』について

櫻井千絵

【要旨】 本稿は、ラルフ・イーザウの『影絵ネット』において、現実世界と仮想現実世界が相関関係にあることを実証する。またその際主人公ステラの精神的成長、家族との関係がいかに変化、発展していくかを考察する。

【キーワード】 ラルフ・イーザウ、『影絵ネット』、仮想現実世界、家族小説

## 1 はじめに

ミヒャエル・エンデの後身のファンタジー小説家としてデビューしたラルフ・イーザウが、ブクステフダー賞を受賞した『盗まれた記憶の博物館』の次に手がけたのがサイバースペースをテーマとした『影絵ネット』（1999年）である。

小説を出す前からコンピュータープログラマーとしてのキャリアを持つイーザウにとってはサイバースペースを舞台とした物語は自然な発想であるかもしれない。

前作『盗まれた記憶の博物館』においてエンデの意志をつぐかのように、現実世界と非現実世界との共存を描いたイーザウが、『影絵ネット』において非現実世界をどのように描くのか、またその過程で主人公ステラの成長がいかに関わってくるかを本稿で考察する。

## 2 現実と仮想現実の世界

『影絵ネット』における非現実世界——イルシオン——とは、コンピューターの中で繰り広げられている“仮想現実世界”である。作中マークのセリフを借りるならば

「どのコンピューターも仮想現実世界においては一つの町となるんだよ。つまり図書館（データ保存機能）があったり、自衛隊（ウィルススキャンなどの機能）がいたり、郵便局（Eメールサービス）があったりするんだ。それぞれサーバーは河川や運河によって互いに繋がっていて、そこをデータが船のようにあちこちへと運搬されていくんだ。」（116）

ここでは現実世界とは異なった環境に自分をおくことができるため、現実世界よりも自己実現が容易である場合もある。ステラのように現実世界で自分の場所を見出せずにいる者にとっては自己表現の場となる可能性があることを、4歳年上のジェシカは経験者としてステラに語る。

サイバースペースにおける会話とは通常文字だけで行われるが、言外に表れるべき表情や間などは記号が用いられる場合がある。例としてステラと“暗闇の耳”との初めての会話を以下に引用する。ここではステラの体験がすべて言葉で表現されている。

「本当だよ。」暗闇の耳は同意した。「暗闇の耳はネット中いたるところで現れては消えるのさ。」ステラはその声ですぐに分かった。

アリの大群のように、戦慄が彼女の背筋を走った。暗闇の耳は、彼女がエレクトラと話すのと同じ隠語を使っていた。ステラは裏切られたような気がした一方で、暗闇の耳にチャンスを与えなくてはいけないと、心の中の声が言うのだった。エレクトラは彼を信用しているようだ。それだけで十分なのでは？不意に幻影がステラの目の前で形を変え始め、輪郭が濃くなってきた。ついに彼は、長いケープを着て、先のとがった帽子をかぶった男性のような姿になった。

「僕たち一度会ったよね？」

暗闇の耳の声に不快な響きは全くなかったにもかかわらず、ステラは手足ががたがた震えるのをおさえることができなかった。彼女は影の姿を疑い深い目で見したが、何も言わなかった。

「あれはアミーコだったよ。」彼は言葉を続けた。

「エレクトラ、彼のこと信じられるの？」ステラは不満そうに同盟者に向かって言ったが、彼女はただ笑っただけだった。

「暗闇の耳なら大丈夫よ、シュヌツペ。私を信じて。彼は確かにどこにでも首を突っ込むけど、だからこそ世界で一番のハッカーなのよ。」(332)

上述のやり取りは現実世界の記録のおいては以下のようなになる。

暗闇の耳：本当だよ。暗闇の耳はネット中いたるところで現れては消えるのさ。

-=#:-)

シュヌツペ：それはびっくりだね。8-0

暗闇の耳：僕たち一度会ったよね？

シュヌツペ：(:-(

暗闇の耳：あれはオーストラリア・マイニング・カンパニーのサーバーだったよ。

シュヌツペ：エレクトラ、彼のこと信じられるの？ (:-&

エレクトラ：:-) 暗闇の耳なら大丈夫よ、シュヌツペ。私を信じて。彼は確かにどこにでも首を突っ込むけど、だからこそ世界で一番のハッカーなのよ。;-)

(374)

以上の場面はいわゆるチャットを行っている部分であるが、現実世界のコミュニケーションでは顔の表情やしぐさなどで表される部分を、チャットでは顔文字という記号を用いていることがわかる。(ただしここで彼らが使っている顔文字は90度傾いている。)

この顔文字をより多く使うことで表現が多彩になり、さまざまな種類の顔文字を自在に扱えることが、チャットやEメールでのコミュニケーションには必要となっている。例えばステラとクラスメートのティムの間で交わされたEメールである。

シュヌツペ！

大変なことになった！ :- (

シュマイヘルのやつ、俺に中国哲学についての発表を言いつけただろ？

明日中にやらなくちゃ。シュマイヘルに参ったと言わせないと、俺、進級できないかもしれない。

君、歴史は得意だろ。手伝ってくれないかな？

頼むよ！留年させないでくれよ—— :- (それじゃ。

ティム

(17)

ティム

まったく涙が出ちゃうわね。 :- (

今日まで発表の準備何もしてこなかったのは、自分のせいでしょ。

ついでにけど、私、ファンタジー小説やアーサー王伝説の方が中国哲学よりもよっぽど好きなのよ。

でもまあ、インターネットでこのアドレスを

見てみたら？ <http://www.schulhilfen.com>  
いやって程、研究レポートが出てくるわ  
よ。;-)  
それじゃ、このウェブサイトからダウンロード  
できるといいね！:-|  
頑張ってるね。:-]

ステラ

(18)

ここでティムは同じ顔文字を二回使っているだけであるが、それに対しステラは4種類の顔文字を使い分け、哀れみの表情：‘-（ウィンクをしている顔；-）などを表現している。いわば現代版古代エジプト象形文字とでもいえるのかもしれない。(19)インターネット上でのコミュニケーションに必要な独自の言語と言える。

つまりインターネットの世界とは、全くの「非」現実ではなく、現実とは異なった形で表れるもう一つの現実世界、パラレル・ワールドの一種であり、現実と表裏一体の関係にあると考えることができる。

以下に現実とイルシオンの相関関係について、ステラの体験を通して論証する。

事の発端は父マークが仕事で娘との約束を破ってしまったことから始まる。16歳の娘ステラは腹いせと好奇心から、それまで立ち入り禁止となっていた父の書斎へ忍び込み、父のフロッピーディスクをこっそりと持ち出し、マークが作ったコンピューター・ゲーム〈影絵ネット〉を始めてしまう。帰宅したマークとの口論後、ステラの感情の起伏にあわせて、ゲームの中のキャラクター、竜のドラッギー——実はコンピューターウイルス——は成長していく。

現実世界ではジェシカの訪問により、ステラにとって不安の原因は母の不在にあると指摘される。これはステラの精神的成長の一段階であり、同時にゲームの中ではドラッギーがステラを初めて冒険への旅に誘い、新たな段階へと進んだことを示している。

そしてステラが初めてマークと親子の対話をかわし、お互いの問題点をさらけ出した直後に、ドラッギーは変貌を遂げウイルスとして発動し失踪してしまうのである。

この段階では両親の不和と母の不在という、ステラの現実世界での問題が次第に明るみに出てくると平行して、ゲームの中のドラッギーは成長し新しい段階へと発達していく様子が描かれている。

またデイ・カンポの介入部分においては現実とイルシオンの出来事は完全に一致する。まずエージェントの訪問である。ベルリンの自宅へ連邦情報局のエージェントがやってきたことを機にカルダー親子がニューヨークへ旅立つ場面と、イルシオンのステラのもとへ「草原の主」(＝デイ・カンポ)の使者がやってきてアミーコへ旅立つことになる場面は一致する。

さらに旅先での到着場面については、現実でもイルシオンにおいても、正式な入国手続きを踏んでいない点も共通している。

以上の点において、イルシオンは現実世界の一種のパラレルワールドであり、同じ事柄が違った環境で異なった形で表れている証といえる。

### 3 ステラの精神的成長

さて、物語は現実とイルシオンというパラレルワールドとが交差しながら進行し、デイ・カンポとエルロイドの陰謀が暴かれ破られるという過程が描かれており、前章で現実の一形態としてのイルシオンについて述べたが、一方で非現実的要素を含む想像の世界としてのイルシオンも描かれながら、ステラの精神的成長を描く教養小説として読むこともできる。

イルシオンは現実を映すサイバースペースであるだけでなく、ステラの想像の世界でもある。これは幼少時からファンタジー世界に憧れていたステラが、その夢をイルシオンにおいて実現した結果と言える。想像力あふれる少女が「非」現実世界で遊ぶことを、実際は母親が現実へと引き戻す

役割を果たしていたが、その母が不在中であったことから、ステラは自分の想像力を存分に発揮することができてしまった。したがって物語当初におけるイルシオンの形成はステラの現実逃避に他ならない。しかし現実においてステラが自己実現、すなわち社会的調和を成し遂げていくにつれ、イルシオンの非現実的要素は減少し、完全なるパラレル・ワールドとなっていく。つまり現実が光の世界ならば、〈影絵ネット〉のゲームが進行するイルシオンは文字通り「影」の世界であったものが、次第に一個の世界を完成させるのである。

以下に、再度ステラの成長という点に着目し、現実世界におけるマークとステラの親子関係とイルシオンの出来事を分析してみる。

そもそも事の発端はマークがステラとの約束を破ってしまったことから始まる。マークとの昼食を一人で待ちながらステラは淋しさと好奇心から、それまで立ち入り禁止であったマークの書斎に入り込み、フロッピーディスクを持ち出してしまう。世界的なシステム障害をひき起こしてしまうきっかけとなったコンピューターゲーム〈影絵ネット〉を持ち出す際、ステラの心にはタブーであった父の書斎に入ってプログラムを持ち出すことに罪悪感を持ちながらも、約束を忘れた父への小さな仕返しをしてしまう。

しかし実はカルダー家はすでに4年前から陰謀に巻き込まれていたことが、後に分かる。マークが開発したSKULLシステムを巡って、連邦情報局がマークの周辺に現れるようになり、次第にマークは仕事に追われ、家族に秘密を抱えこんでしまったのである。妻ビビアンとのわだかまりもこの頃から生じ、両親の不和はステラの心にも悪い影響を及ぼしてしまう。思春期のステラはいまだ他人との関係をうまく築くことができないままであったのである。

家族との関係を修復しようとするマークの努力は悪循環に陥っている様子である。マークは現在の仕事をやめるつもりでいたが、最後の仕上げに追われている間に、妻ビビアンがとうとう実家へ帰ったまま戻らなくなってしまう。それまでの仕

事の話をつらとステラに打ち明けることができればまだ良かったのだが、家族に秘密を抱えている罪悪感が先立ち、ビビアンが実家から戻るのがただ黙って待っているだけであり、家族に対しては常に受身の姿勢が見られる。

一方ステラは両親の不和が原因で情緒不安定に陥る傾向が見られる。父が約束を破ったことに対して悲しみを感ずるのはもちろんであるが、その上さらに守れない約束をしようとする父に対して怒りをぶつけてしまう。父に対して素直に話をするのできない様子が描かれている。

こうして父への仕返しで〈影絵ネット〉を開始し、仮想世界においてドラッギーという竜を育てていく様子は、両親への不満を補うかのようである。その際普段ならばゲームに時間制限を施していた母がこの時不在であったことから、仮想世界から現実世界へ戻るきっかけがなく、問題をひき起こしたといえる。これは後にステラが現実世界へ戻る際には母の力が必要であることを暗示しているといえよう。

物語の次の段階においては、ジェシカの登場によりステラにとって自らの問題が何であるのかが判明、自覚するに至り、初めて母不在という問題点を父に直接ぶつける。これを機にマークもステラに仕事の件を全て打ち明けることができ、マークとステラ親子の関係が一步進展したと言える。それと同時に仮想世界においても新たな段階を迎え、ドラッギーがウイルスに変貌してしまう。

ドラッギーが消えて数日後、世界中でコンピューターのシステム障害が起こり、連邦情報局のエージェントがカルダー家の元を訪れ、ついにマークは娘が影絵ネットを起動したことを知る。問題は親子喧嘩の域を越え、マークは父として、コンピューターセキュリティの専門家として問題の解決に尽力することを決意する。

これ以降のマークは父親としての自覚を持ち、ステラとの信頼関係を強めていく。

アメリカへ赴いたマークとステラはそこで共同作業をするスタッフと出会う。チームの中でさまざまな共感や反感を持ちながら、マークはステラ

の身の安全を最優先する様子がたびたび描かれている。マークはさらに妻ビビアンへの気持ちを再確認し、ディ・カンボに邪魔をされながらも、アメリカにきていることを連絡し、ビビアンへの信頼を強めていく。

一方ステラにおいては著しい精神的成長が見られる。この物語はディ・カンボやエルロイドの陰謀を暴き破滅させることと平行して、ステラが父親との信頼関係を築き、次第に他者へと心を開き、最終的には社会的自己実現に至る過程が描かれているのである。

大学教授とジャーナリストの間に生まれ、何ん自由なく暮らしながらも、両親の不和が元で他者との関係をうまく築くことができないステラは、まずは父との信頼関係を育てていくことから始まり、仕事に対するマークの態度を見ながら父への信頼と尊敬の念を強めていく。次にジェシカという友人に次第に心を開いていく。初めは情緒不安定な面もみせ自己嫌悪に陥ることもあるが、父との関係が良好になるにつれ、またイルシオンという異なった環境でエレクトラ（ジェシカ）と再会したことや、“暗闇の耳”との出会いにより、さらにチームスタッフの中で友情が芽生えていくのを経験しながら、次第に他人を信用することができるようになる。これと平行して自己嫌悪も見られなくなる。自分の性格や外見に関する悩みは、まず父マークに打ち明けたことで一段落する。

自分自身との問題と、他者との関係という問題において成長を見せたステラは、さらに社会における自分という問題とも対峙するに至る。サイバースペースへの旅がステラの生命に危険であると判明し、マークは父親として計画の続行に当然反対をするが、イルシオンでの体験を忘れられないステラは、自らの命と引き換えにしても、自分しかできないことをすべきだと判断し、イルシオンへ入ることを決意する。

父親との関係改善から始まったステラの物語は、ここで社会的自己実現にいたる。

## 4 前作との共通点

以上『影絵ネット』における現実と仮想現実の相関関係、および、主人公の精神的成長を考察してきたが、この二点について前作『盗まれた記憶の博物館』と共通点が見られる。

### 4-1 記憶の危機

現実世界と異世界（『盗まれた記憶の博物館』においては“失われた記憶の王国”）との関係は、ミヒャエル・エンデの系譜として考えれば、イーザウのどの作品にも見られるといえよう。しかしこの二作品において、イーザウは繰り返し「記憶の危機」に対して警告を発している。

前作『盗まれた記憶の博物館』において人間の記憶と記録の危機について描いたイーザウは『影絵ネット』ではより現実的な描写によって、同じ危険性を繰り返し警告していると思われる。コンピューターという箱の中身は単なる電子機器でなく、「人類の記憶」(114)「世界の記憶」(125)であり、このシステムは実に簡単に破壊される可能性があると示唆している。その際最も根本的な問題は

「我々が暮らしのさまざまな領域でコンピューターに頼りすぎている点にある。個人データだけでなく、次第に学問的知識の大部分を、さらに全人類の記憶を詰め込んでしまったことにある」(114)

とイーザウは述べている。

またその際メディアの影響力に関しても警告を発している。

「新聞や、テレビやラジオのニュース…一枚の写真や事件に文書が添えられ、真実を全く違った姿に見せることがしばしばある。人々はメディアが植え付けた観念を、自分自身のものと思うようになってしまうことは珍しく

ない。(中略)しかし人々にはこれらの観念が真実であると思ってしまうのだ。」(338)

こうして今日、「真実は探しだすものではなく、作り上げられるもの」(337)となっているという。

#### 4-2 家族小説

次に両作品とも家族との関係改善が物語の重要な軸となっている点を挙げたい。つまり『影絵ネット』におけるステラも、『盗まれた記憶の博物館』のジェシカとオリバーも、まず父親との関係改善が主要な問題となっているのである。以下、二作品を家族小説としてみた場合の共通点をまとめる。

まず両者とも問題はすでに以前から始まっていたという点である。『盗まれた記憶の博物館』のポロック家も、『影絵ネット』のカルダー家も、本人たちが気づかないうちに陰謀に巻き込まれており、二つの家族に降りかかった不幸はこの陰謀に因るところが大きい。両家の父親はそれぞれ社会的立場を追われ、次に死別もしくは別居という形で妻を失い、さらにその結果として子どもとの間に大きな亀裂を抱えてしまっているところから、物語が始まっているのである。

また冒頭場面にも共通点が見られる。どちらも「扉を開ける」場面に始まること、また父親が家族に対して何らかの秘密を抱えたまま、その場にはいないという点である。ステラにとっては父親との関係改善から、ましてやジェシカとオリバーにとっての冒険は何より父親を思い出すことから始まるのである。

次にそれぞれ終結場面を比較する。『盗まれた記憶の博物館』ではポロック一家はミリアムと一緒に暮らすため、まさに引越しの最中である。そこへ通りかかりの老画家が登場し、5人でお茶の席を囲む。また『影絵ネット』においては、カルダー家にはビビアンも戻り、親子3人の元にジェシカや、クラスメイトのティムが訪れる。ここでも5人でお茶の席を囲む場面で終わる。両作品とも子どもだけで始まった冒険が、次第に仲間が増

え、物語の最後には暖かい家に皆が集まる大団円で終わっているのが分かる。

最後に両作品における「母親」の役割についてである。ジェシカとオリバーの母マーヤは、双子が小さい頃に死別しているため、物語には登場しない。しかしトーマスの日記や手紙の中で言及されているだけでなく、夫婦の思い出の品である髪飾りが、失われた記憶の王国クワシニアと現実世界をつなぐ鍵となる。つまり母の記憶がポロック一家を救うために非常に重要な役割を担っている。また『影絵ネット』においては、物語全般においてほとんど名前しか登場しなかったビビアンであるが、上述のように普段からステラを想像世界から現実へ引き戻すのはビビアンの役割であったことがすでに物語の前半部で示唆されている。終盤によく登場し、眠ったまま目を覚まさないステラを起こすことにいとも簡単に成功してしまう。『盗まれた記憶の博物館』同様、異世界から現実へ帰る鍵はここでも「母」であったといえよう。

#### 5 おわりに

ファンタジー文学の中にはともすると現実逃避型幻想文学になってしまう場合もあるが、ミヒヤエル・エンデに始まるファンタジー小説家の作品では、非現実世界の物語でありながら、常に現実世界との関係を否定しない。それはエンデの『はてしない物語』における一言に寄っているのかもしれない。

「絶対にファンタジーエンにいけない人間もいる。行けるけれども、そのまま向こうに行ったきりになってしまう人もいる。それから、ファンタジーエンに行って、また戻ってくる者も少しはいる。君のようにね。そしてそういう人たちが両方の世界を健やかにするんだ。」(Michael Ende, *Die unendliche Geschichte*, Stuttgart, 1979, s426)

エンデの描く想像世界ファンタジーエンの物語を、イーザウは継承しており、新たなファンタジーエンの物語を書きつづけている。

櫻井：ラルフ・イーザウ『影絵ネット』について

かっこ内に掲載ページのみを記載した。

## 参考資料

- 1) Ralf Isau, *Das Netz der Schattenspiele*, Thienemann (Stuttgart), 1999 文中の引用部には
- 2) <http://www.isau.de/>
- 3) Ralf Isau, *Das Museum der gestohlenen Erinnerungen*, Thienemann (Stuttgart), 1977

### “Das Nets der Schattenspiele” von Ralf Isau by SAKURAI Chie

[**Abriss**] In dieser Abhandlung wird untersucht, wie im Roman *Das Netz der Schattenspiele* von Ralf Isau die reale und die virtuelle Welt miteinander zusammenhängen und in welcher Korrelation sie zueinander stehen. Weiter wird betrachtet, wie die Hauptperson Stella seelisch wächst und wie sich die Beziehung zu ihrer Familie verändert.

[**Schlüsselwörter**] Ralf Isau, *Das Netz der Schattenspiele*, Die virtuelle Welt, Der Familienroman