

令和3年度 研究プロジェクト

タイトル

『シルヴィとブルーノ』および『シルヴィとブルーノに見られるARおよびVR要素

教員名

堀秀暢

研究内容

ルイス・キャロル (Lewis Carroll, 1832-1898) の作品『シルヴィとブルーノ』 (Sylvie and Bruno, 1889) および『シルヴィとブルーノ完結編』 (Sylvie and Bruno Concluded, 1893) はその世界観の設定が、世界的に有名な『ポケモンGO』をはじめとする現代のAR (augmented reality) およびVR (virtual reality) が可能とする表現と類似している。ARとは「拡張現実」と訳され、「現実空間を基準として」そこに情報を付加し、現実を拡張するものである。VRとは「人工的な現実感」を生み出すものである。ARとの違いは、「コンピュータが生成したバーチャル空間の中「だけ」で人間が情報を受け取るもの」である。『シルヴィ』の斬新さについて論じられることはあるが、これらのメディアと作品の共通点に関する指摘はまだない。キャロルが生きた時代である1832-1898に、ARおよびVRの技術は当然ながら存在していなかった。キャロルは、ARとVRの技術がない時代に、人間の精神状態を(a)は現実世界、(b)はARの世界、(c)はVRの世界の状態と分類することで、それら技術のメディア性を明らかに描き出している。本研究は、キャロルの二作品『シルヴィとブルーノ』および『シルヴィとブルーノ完結編』を、現代のARおよびVRと比較しながら分析を行った。