

2015 年度

イギリス文学・文化論ゼミ
卒業論文集



横浜市立大学

国際総合科学部 国際教養学系 国際文化コース

加藤ゼミ

<Abstract>

**A Study on *The Last Battle* Written by C. S. Lewis:
From the Perspective of Fantasy and Children's Literature**

120249 Akiho Kujiraoka

Supervised by Prof. Chihiro Kato

The purpose of this thesis is to examine *The Last Battle*, the seventh book of "The Chronicles of Narnia," from the perspective of the genres of fantasy and children's literature. This book was written as the last book of the series and the world of Narnia goes to ruin in this book. *The Last Battle* and "Narnia" have been read as fantasy or children's literature. In this paper I will discuss how *The Last Battle* functions as both fantasy and children's literature.

First, I make clear definitions of the genres "fantasy" and "children's literature," and show some examples of features of fantasy and children's literature. Secondly I consider in which order we should read "Narnia": the publishing order or the chronological order of the story. And then, I examine the critique by Tolkien. Furthermore, I suggest an opinion on a critique about cruelty and death in *The Last Battle*. Lastly, I try to interpret some of features of this book in terms of fantasy and children's literature.

Fantasy is defined as a story whose central point is a fantastic thing. Children's literature is a story written for children. Fantasy and children's literature have common points. One of them is that both fantasy and children's literature can criticize a society. Another is the simulated experience, which means an experience felt while reading books. "Narnia" is set in the fantastic world and written for children. So "Narnia" can be read as both fantasy and children's literature.

The idea of "Narnia" was affected by Tolkien's fantasy theory. C. S. Lewis, the writer of "The Chronicle of Narnia," assented to Tolkien's fantasy theory, but Tolkien criticized "Narnia." However, the two writers had the same fantasy theory. Tolkien proposed fantasy should include the sub-creation, recovery, comfort and escape. The sub-creation means creating another world called secondary world.

In this paper I observed that the features of fantasy and children's literature coexist in "The Chronicles of Narnia." Through secondary world and children's eyes, *The Last Battle* criticizes the real society and its common values. And Lewis succeeds in sub-creation at "Narnia." The success of sub-creation is the success of the simulated experience. It is a condition of a good fantasy and a good children's literature. *The Last Battle* has escape because of the happy ending. I concluded that *The Last Battle* is good fantasy and good children's literature by reason of including both features.

2015 年度卒業論文

C.S.ルイス『さいごの戦い』を読む —ファンタジーと児童文学からの考察—

横浜市立大学国際総合科学部国際総合科学科
国際教養学系国際文化コース

120249 鯨岡晶帆

提出日 2016 年 1 月 5 日

目次

はじめに	3
1 ファンタジー文学としてのナルニア	4
1.1 ファンタジー文学の定義	4
1.2 ファンタジー文学の役割	6
1.3 ファンタジー文学としての「ナルニア国ものがたり」	7
2 児童文学としてのナルニア	9
2.1 児童文学の定義	9
2.2 児童文学の役割	11
2.3 児童文学としての「ナルニア国ものがたり」	14
2.4 ファンタジーと児童文学の共通点	17
3 『さいごの戦い』	18
3.1 順序について	18
3.2 トールキンによる批判	20
3.3 『さいごの戦い』における「生」と「死」	23
3.4 「逃避」と「慰め」	27
おわりに	28

はじめに

C.S.ルイスの「ナルニア国ものがたり」と言えば、2005年から公開されてきた映画化作品のシリーズが記憶に新しい。児童文学として長年読み継がれており、現代の子どもたちにも親しまれている作品である。全7巻で構成され、1950年から7年間にわたって出版された。第二次世界大戦中にロンドンから疎開してきた子どもたちのために作りはじめた物語が元になっている。

作者のC.S.ルイスは1898年にアイルランドで生まれた。その後オックスフォード大学ユニバーシティカレッジに入学をしたが、1917年には休学し第一次世界大戦に従軍している。復学し卒業した後はモードリンカレッジで英文学を教える教授となった。その頃、「指輪物語」シリーズの作者であり『妖精物語について』においてファンタジー論を展開したJ.R.R. トールキンとともに「インクリングス」という文芸討論の集まりを結成している。インクリングスの中でルイスはトールキンらとともに物語作りをしていくこととなる。一度は無神論者となったルイスが信仰心を取り戻すこととなった背景にもトールキンの影響が不可欠であった。しかし、ルイスがイギリス国教会を、トールキンがカトリックを信仰していたことや物語作りの仕方意見が食い違ったことで、二人は決別することとなった。その後、1954年にルイスはケンブリッジ大学へ移り、1963年に定年退職した後、同年11月22日に亡くなった。

本論文では「ナルニア国ものがたり」シリーズの最終巻である『さいごの戦い』を取り上げる。「ナルニア国ものがたり」の7冊目の物語であり、シリーズの締めくくりであるだけでなく、ナルニアという世界の終わりを描いた巻でもある。そのキリスト教色の強さから、安藤聡『ナルニア国物語読解』の中でこの巻は「ナルニアの『黙示録』」と表現されている¹。同書によると、「全体が極めて陰鬱な基調に支配」されており、「これまでの六作品の語りよりも遙かに全知的な視点に立って語られている」という²。シリーズ全体の中でも特殊であると思われるこの巻を取り上げるのは、この作品が「ナルニア国ものがたり」のまとめであるために、一番色濃く「ナルニア」というシリーズの特徴が現れていると考えられるためである。

『さいごの戦い』を論じるに際して、本論文ではファンタジーと児童文学という二つの切り口からこの作品を読み解いていく。「ナルニア国ものがたり」というシリーズは児童文学ともファンタジー文学とも解釈されている。本論文ではまず「ナルニア国ものがたり」のファンタジーとしての特徴と児童文学としての特徴をそれぞれ明らかにする。これらの特徴が、「ナルニア国ものがたり」そして『さいごの戦い』の中でどのように表れているのかを見ていく。「ナルニア国ものがたり」を読む上でつきまとうこととなる順序の問題に対しても、ファンタジーと児童文学を両立させる最も適切な順序を提案していきたい。また、

¹ 安藤聡、『ナルニア国物語読解』 p.155

² 同上, p159

ともに物語作りをしたトールキンによって「ナルニア国ものがたり」は批判されている。これに対しても、実際に批判されるべきものであるのかについて分析を行っていく。加えて、『さいごの戦い』における残虐性や「死」の扱われ方に対する批判についても、ファンタジーと児童文学の観点からの考察をし、最後にファンタジーと児童文学の特徴が表れている部分を取り上げて、「ナルニア国ものがたり」の特徴を探り、特に『さいごの戦い』をめぐる解釈を深めていく。

1 ファンタジー文学としてのナルニア

1.1 ファンタジー文学の定義

「ファンタジー文学」とはどのようなものを示すのだろうか。ここではその定義付けを行っていく。ここでいう「ファンタジー文学」とは「ナルニア国ものがたり」シリーズや「指輪物語」シリーズ、最近のものでは「ハリー・ポッター」シリーズを含む、イギリスの現代ファンタジーを指す。一般的に、このイギリス現代ファンタジーにおいて祖とされるのは「指輪物語」の作者である J.R.R.トールキンである。そこで定義付けをする上で、トールキンのファンタジー論を取り上げることとする。しかしその前に、イギリス文学の中のファンタジーの位置づけを確認するためにイギリス文学の流れを追う。

最初の近代小説と言われるのは 1719 年に書かれた、ダニエル・デフォー (1660-1731) の『ロビンソン・クルーソー』である。ここから小説だけではなく近代リアリズムも生じることとなった。リアリズムとは「事実を事実として確認することを喜ぶ文学」³である。その後イギリス近代文学の父と呼ばれるサミュエル・リチャードソン (1689-1761) と彼の作品『パメラ』(1740) が現れる。この作品から登場人物の心理描写が緻密に行われるようになった。以降ブルジョワジーを対象とした文学が発展していく。その背景には印刷技術の発達で書物が手に入りやすくなったこと、そして本を読むようになったブルジョワジーたちが自分たちが楽しめる作品を求めたことがある。ヴィクトリア朝時代、リアリズムに徹したジェイン・オースティン (1775-1817) やリアリズム作品を通じて当時の産業構造と功利主義を攻撃したチャールズ・ディケンズ (1812-70) など多くの作家が生まれた。しかし一方では主流となることはなくともファンタジー的な要素を持った作品は存在し続けていた。1765 年のホレス・ウォルポール (1717-97) の作品『オトラントの城』はゴシック小説⁴の第一号である。超自然的な怪奇物語であり、中世の城を舞台に亡霊や動く石像、巨人などが登場し、リアリズムとはかけ離れている。『オトラントの城』以降 1820 年に出版された C.R.マチューリン (1782-1824) の『放浪者メルモス』までゴシックの流行は続

³ 白井義昭, 『読んで愉しむイギリス文学入門』, p.47

⁴ ゴシック小説とは「中世のゴシック建築の古城を舞台にした怪奇物語」を指す。(同上, p150)

いた。オースティンはリアリズムの立場から超自然的な物語をパロディ化した『ノーサンガー寺院』を1817年に発表している。イギリス小説が最盛期を迎えたヴィクトリア朝で、ディケンズより後にはルイス・キャロル(1832-98)の『不思議の国のアリス』が生まれてくる。この作品は少女アリスが夢の中で経験する摩訶不思議な冒険が描かれたノンセンス文学⁵である。このような流れの中で、本論文で論じる「ファンタジー文学」が誕生してきた。

『妖精物語について』の中でトールキンはファンタジーを「準創造それ自体と、心象から生まれる表現に奇妙さとふしぎさを与える性質」であるとしている⁶。この中には「非現実性」も含まれている。また、ラブキンは『幻想と文学』の中で以下の様な定義を行っている。

幻想とは物語世界の基本則が急に百八十度回転させられる時に我々が感じるような驚愕である。[……]あらゆる範囲に渡る物語はどれもある程度幻想を用いている。そしてその範囲の際にファンタジーはあり、このジャンルの中心的関心および主目的は幻想を表現し考察することである⁷。

ラブキンの用いた「幻想」という語は、トールキンの言う「心象から生まれる表現」に与えられる「奇妙さやふしぎさ」に重なる。奇妙だ、不思議だ、と思う瞬間に感じるのは驚愕であるからだ。ラブキンの言うように全ての物語は幻想を含む。物語の中に登場する描写は現実的なものを描いていたとしても、それが人の心から生まれる表現である限り多かれ少なかれ幻想的な部分が現れてくる。

一つ例を挙げようと思う。「舞い上がる」という言葉は心理描写として用いることで嬉しさを表すことができる。この場合はファンタジーと呼ばれるような作品にも現実的な作品の中でも用いられる。一方、実際に人間が空へ舞い上がっていく場面が描かれれば、それは非現実性に当たるだろう。私たちの経験では人間は空を飛ぶことはない。私たちが現実的だと思えることは経験を元にして判断することであるから、経験上ありえないことは非現実だと捉える。この「舞い上がる」という表現は「幻想」となり、人が舞い上がるというありえない不思議な光景を想像させる。しかしながら現実的な作品の中にも心理描写の一部としてであれば「幻想」は存在することができる。それでは、ファンタジー作品の中に登場する「幻想」とはどのようなものだろうか。ファンタジーは「幻想」が物語の中心となる。つまり、先ほどの「舞い上がる」を用いて説明すると、実際に人が舞い上がる描写がなされたときに、その状態を「ありえない」と思わせないのがファンタジーである。読者は現実での経験に縛られないため、ありえないものを受け入れることができる。

⁵ ノンセンス文学とは「正常な意味をなさない文学」を指す。(白井, p151)

⁶ トールキン, 『妖精物語について』, p.99

⁷ ラブキン, 『幻想と文学』, p.46

トールキンが行った定義の中にある「準創造」という言葉についても考察しなければならない。「準創造」とは想像力によって「第二の世界」を創造することである。「第二の世界」というのは、現実世界を「第一の世界」としたときのもう一つの世界のことである。トールキンによるファンタジーの定義である「準創造それ自体と、心象から生まれる表現に奇妙さとふしぎさを与える性質」を踏まえると、準創造はファンタジーには不可欠な要素である。また、英米児童文学研究者の桂宥子は「ファンタジーの法則」の中で、ファンタジーの中に登場する第二世界を3つのパターンに分けている⁸。一つ目は現実世界とは別に第二世界があり両者の間を主人公が移動するもの。本論文で取り上げている「ナルニア国ものがたり」はこれに該当する。二つ目は現実世界の中に第二世界が入り込む「エヴリデイ・マジック」と呼ばれるもの。「借りぐらしのアリエッティ」の名前でスタジオジブリから映画化されたことで日本でも馴染みのあるイギリスのファンタジー、メアリー・ノートンの『床下の小人たち』が代表的なものである。最後の一つは作中に現実世界が全く現れないもの。トールキンの「指輪物語」シリーズはこちらのパターンである。このように、ファンタジーは現実世界と第二世界の関わり方によって特徴付けることができる。そして、「準創造」と「第二世界」はファンタジーに不可欠なものである。

ここまですを踏まえて本論文では「ファンタジー」を幻想が物語の中心となる作品と定義する。そして「ファンタジー」には常に「準創造」によって生み出された「第二世界」が含まれることになる。

1.2 ファンタジー文学の役割

英文学史上、ファンタジー文学はリアリズムの伝統の中で価値の低いものであるとされてきた。なぜなら、英文学で主流となってきたリアリズムはいかにありえそうかを追求するからである。あえてありえないものを描き出そうとするファンタジーは伝統の外に放り出されてきた。それに加えて、ファンタジーがリアリズムよりも低いものとされてきた一因には娯楽としての側面の強さがあるだろう。イギリスで生まれたファンタジーはエンターテインメント読物としてアメリカで花開いた⁹。「ナルニア国ものがたり」や「指輪物語」がアメリカで出版されて人気を誇り、その後ファンタジー作品が続けて生み出されたのである。そして、映画やロールプレイングゲームなどの新しいメディアを通じて商業的な成功を含みながらファンタジーというジャンルが発展してきたことは否定しようがない¹⁰。しかし、この娯楽としての側面こそがファンタジーの役割として重要なものである。トールキンによる『妖精物語について』の中で妖精物語の4つの機能として「空想」「回復」「逃避」

⁸ 桂宥子、「ファンタジーの法則」, pp.29-30

⁹ James, "Tolkien, Lewis and the explosion of genre fantasy," p.72

¹⁰ 同上, p.75

「慰め」が挙げられている¹¹。「空想」はファンタジーのことであり、他の3つの要素はファンタジーの役割として捉えることができる。「逃避」と「慰め」の働きは心に対するものであり、読者がおもしろさを見出すものへとつながっている。「逃避」はいわゆる現実逃避ではなく、現実世界の不快なものからの逃避である。逃避は慰めへも繋がる。「慰め」の中には願望の充足も含まれている。不快なものからの逃避という願望を充足させることで、心を慰める。それだけではなく、「慰め」にはハッピーエンディングの慰めもある。ハッピーエンディングによって「救われる」という真の喜びを垣間見せて、現実世界に戻ったときにそれを心の支えにするのである。

一方でファンタジーが持つ役割は娯楽だけではない。SFとファンタジーの評論家であるブライアン・アトベリー『ファンタジー文学入門』によると、ファンタジー文学はリアリズムの伝統を覆すものである¹²。「どれだけリアリズムの手法に沿っているか」で判断されてきた文学の価値と、非現実を物語の中心に据えるファンタジーは真っ向から対峙する¹³。ファンタジーへの評価の高まりはそれまでの判断基準に疑問を投げかけることへと繋がる。しかし、ファンタジーが覆すのは文学の伝統だけではない。あらゆる既成の価値観に対しての転覆を行うことができる。それはファンタジーが非現実を描いていることと関わりがある。第二世界の中では現実を支配している価値観を反転させて表現をすることが可能である。あくまで根本にあるのは現実であり、第二世界は読者をその価値観から開放する役割を果たすこととなる。ここでトールキンの挙げた4つの要素の中の「回復」と繋がってくる。「回復」は「曇りのない視野をとりもどすこと」とされている。現実世界を生きていく中で身につける価値観という色眼鏡を取り除き、まっさらな状態で判断すること、つまり「回復」を可能とするのである。

上記を踏まえると、まずファンタジー文学は「逃避」や「慰め」のような心への働きかけが役割として挙げられる。現実世界では不可能な願望をファンタジーの世界で充足させることで、心を慰め、前向きな意味での逃避を生み出す。そして現実世界を生きる上での心の支えとなる。次に「覆す」ことである。現実世界での価値観など様々なものをファンタジーの世界で覆すことができる。そして、「回復」の機能から見て取ることができるように、現実世界に対する見方を変える働きも持つ。

1.3 ファンタジーとしての「ナルニア国ものがたり」

「ナルニア国ものがたり」はファンタジー作品であり、非現実性を多分に含んでいる。シリーズを通して日本語訳をした瀬田貞二は「訳者あとがき」の中でナルニアという国を以下の様にまとめている。

¹¹ トールキン, p.99, p.119, p.124

¹² アトベリー, 『ファンタジー文学入門』, p.3

¹³ 同上, p.12

ナルニアという国は、この地上のどこにもありません。ただ見たところ、地上のどこかと同じように緑うるわしい山河の土地で、しかもその天空をめぐる星々は、わたしたちの夜空の星座とことなり、またすぎゆく時は、これもわたしたちの時間とちがい、さらにその国に住む人たちといえば、ものをいうけものたち、ヤギ足のフォーンや半人半馬のセントールたち、また木や水の精たちです¹⁴。

ルイスの想像力による準創造で生まれた第二世界であるナルニアは現実世界とは地続きではなく、時間の流れも異なる。現実世界からやってくる子どもたちも、はじめはナルニアの存在を信じられないでいる。以下は第一巻『ライオンと魔女』の中でルーシィがナルニアでの経験を話す、兄弟たちはそれを信じないという場面である。

「あのね、朝ごはんのすぐあとだったわ、衣装だんすの中にはいったのは。それから何時間もそこにいて、お茶をいただいて、それからいろんなことにであったの。」

「ルーシィ、ばかいわないでちょうだい。」とスーザン。「わたしたち、ほんのいましがた、あの部屋から出たのよ、その時、あなたはそこにいたわ。」

「ばかなこといってるんじゃないさ。」とピーター。ただお話をこしらえて、かつごうというのさ。ね、ルー。そうだろ？」

「ちがうの。ピーター。お話なんかじゃない。」とルーシィ。「あれは——あれ、魔法の衣装だんすよ。そのなかに、森があって、雪がふってて、フォーンと魔女がいて、ナルニアっていうところよ。それじゃきてごらんささい。」¹⁵

ここでの子どもたちは、ナルニアをルーシィの作り話だとみなす。現実の価値観は実際にナルニアの中に入っていくことで転覆させられる。つまり、第二世界を通じて現実世界の価値観が覆されるのである。非現実が物語の中心にあることで「ナルニア国ものがたり」はファンタジー作品と定義することができる。そして、ファンタジーの役割である「覆す」働きも持っている。

価値観の転覆をさらに詳しく説明するために、例として大人と子どもの役割を挙げる。現実世界では子どもたちは大人よりも弱い存在である。それは彼らが戦争という大人たちが起こした出来事により、疎開させられている立場であることから読み取ることができるだろう。加えて子ども嫌いの大人である家政婦のマクレディが登場してくる。

このマクレディさんは、子どもがきらいで、見物人にととうと説明しているところをじゃまされるのがだいきらいでした。そもそも、子どもたちがきたあくる日の朝に、

¹⁴ ルイス、『ライオンと魔女』, p.261

¹⁵ 同上, p.39

マクレディさんは（もっともな注意をいろいろきかせたあげく）、「これだけは忘れないでくださいな、私が見物人をつれて歩いている時は、ぜったいにじゃましないことですよ。」といったものです¹⁶。

このように、大人であるマクレディは子どもたちに約束ごとをとりつけそれを守らせようとしている。子どもたちもそれに従って見学人への案内中にはマクレディから逃げまわる。ところが現実世界では弱い立場にあった子どもたちが第二世界であるナルニアに行くと、今度は違った価値観が待っている。

そのケア・パラベルには四つの王座があって、いつからとなくナルニアにいい伝えられたところでは、ふたりのアダムのむすこがた、ふたりのイブのむすめがたが四つの王座についた時、白い魔女の時代が終わるばかりか、魔女のいのちもおしまいになるというのです¹⁷。

引用の中の「アダムのむすこ」と「イブのむすめ」が示すのは人間のことである。二人の少年と二人の少女で構成された四兄弟はこれにぴたりと当てはまる。ナルニアでの子どもたちは弱い立場ではなく、ナルニアの住人である動物たちや空想上の生き物たちから敬われて王座につくことを望まれる存在となる。同時にナルニアを支配する悪である白い魔女を打ち負かす役割も与えられることとなる。最終章である「白ジカ狩り」の中では無事に王座につき「ふたりの王とふたりの女王とは、りっぱにナルニアの国をおさめ、そのみ代は、長くしあわせにつづきました。」¹⁸と書かれている通り、いい伝え通りの功績をおさめて、王と女王という強い立場を手に入れる。ここで、大人に言いつけられ、それを守ることが当たり前という価値観は覆された。また、この転覆は現実世界では叶えることのできない、子どもが大人よりも強い権力を持つという願望を充足させている。そして、無事に悪を打ち破るというエンディングは、「慰め」となることのできるハッピーエンディングでもある。

2 児童文学としてのナルニア

2.1 児童文学の定義

一般的に、児童文学とは子どもが読むために書かれた文学である。瀬田貞二『幼い子の文学』では、児童文学の成り立ちをイギリスでの場合を例に、年上の子からだんだん年下

¹⁶ ルイス、『ライオンと魔女』, pp.75-76

¹⁷ 同上, p.117

¹⁸ 同上, p.251

の子たちへと、大人から子どもへの理解が進むに従って児童文学が生まれたことが書かれている¹⁹。英文学者の松山正男「イギリスロマン主義の児童文学」によると、児童文学というジャンルが生まれる以前には口頭伝承がその代わりをしていたとされる²⁰。17世紀に哲学者のジョン・ロックが「子供のための読み物」の必要を唱えたことが児童文学の第一歩であった²¹。その際には内容を「将来大人になった時に経験する問題と取り組む準備となる具体的なもの²²」に限定している。児童文学はその始まりの頃から、大人から子どもに対して与えるものであった。児童文学を書いているのはあくまで大人であり、大人が想定している子どもに対して書かれていることを踏まえなければならない。児童文学作家の上野瞭は「子どもの世界・大人の眼」の中で、大人が書くという点に焦点を当てて児童文学論を展開している²³。大人である作者が持つ「大人」への批判を、児童文学という子ども向けの物語の形を借りて表現しているという。そのため児童文学は、子どもが読んでも分かり、大人が読んでも共感する物語となることができる。

次に、児童文学の中でも良い児童文学はどのようなものかについて考える。『幼い子の文学』の中では児童文学について「わかりやすく衛生的であればいい、なんか面白い言葉が入っていればいい、といったものでは絶対ない」という瀬田の持論も展開されている²⁴。必要なのは「シリアスな問題」だというのである。更に瀬田は『児童文学論上巻』の中でカナダの児童文学研究者リアン・スミスと C.S.ルイスの児童文学に対する考え方を取り上げている²⁵。まずはスミスの『児童文学論』から以下の部分を引用する。

おそらくジョン・バニヤンは、自分が書いた本に、子どもの興味のひくものがあることに気づいたのだろう。それに力をえて、今度は直接少女にあてて『神の象徴』という本を書いた。ところが子どもたちは、そんなものはごめんだった。子どもたちは、鳥や虫についての韻をふんだお説教などは好まなかった。かれらは、そこにある「目的」を気どって、避けた。なるほど『天路歷程』にも目的はある。しかし、この物語では劇的要素が他のすべてを押し去ったが、『神の象徴』のほうは、くずれ去り、忘れ去られた。²⁶

ここでスミスが述べていることを、瀬田は以下のようにまとめている。

¹⁹ 瀬田貞二、『幼い子の文学』, p.152

²⁰ 松山正男, 「イギリスロマン主義時代の児童文学」, p.111

²¹ 同上, p.111

²² 同上, p.111

²³ 上野瞭, 「子どもの世界・大人の眼 ピーター・パンとウェンディに見る児童文学の発想」, p.126

²⁴ 瀬田 (1980年), p.31

²⁵ 瀬田貞二, 『児童文学論上巻』, p.140

²⁶ スミス, 『児童文学論』, p.22

作者にはかならず訴えたい目的、言いたい心があるべきだが、その目的が生に表れ、お説教となって中心にすわっては、興味をひかない。それをかくして、冒険や劇的要素をうち出し、おもしろく楽しく表されなければならないというのです。²⁷

「目的」と表現されているのは、『幼い子の文学』の中での「シリアスな問題」である。そして、「冒険や劇的要素」は「おもしろさ」を引き出すものである。スミスの論に登場したバニヤンの『天路歷程』は大人のための物語であったが、子どもの興味をひいた。一方児童文学として書かれた『神の象徴』は子どもの興味をひくものとはならなかった。子どもが進んで読む物語は「おもしろく」なければならないのである。ルイスの児童文学論について、瀬田は「おもしろくなければならないということを第一に立てて、言いたいことを空想世界の物語で表現する²⁸」としている。それぞれ表現は異なるが「目的」よりも「おもしろさ」が表に出なければならないという点でスミスもルイスもほとんど同じ主張をしている。

ルイス・キャロルの『不思議の国のアリス』を例に取って考える。第1章で述べたように、この作品はノンセンス文学である。作者が知り合いの少女に話し聞かせた物語が元になっており、出版当初から子どもたちに広く迎えられたという。英文学者の川口喬一によるとこれは「一切の教訓も含まず、ひたすらに言葉の持つ魔力に身を任せることができたから²⁹」であるという。『不思議の国のアリス』は意味のない言葉のおもしろさで魅了する作品であり、そのおもしろさは子どもの興味に値する。「教訓」という、大人が子どもに対して文学を通して伝えたいと思う「目的」が含まれていないからこそ、子どもは「おもしろさ」だけを感じ取り、『不思議の国のアリス』を好んで読んだ。

以上を踏まえて本論文では児童文学を大人が子どものために書いた文学であると定義する。それは同時に大人の共感を得る文学でもある。大人が子どものための物語であるという免罪符を得ることで、大人への批判を書くことができる場であるからだ。児童文学は子どものための文学ではあるが、子どもだけの文学ではない。また、良い児童文学は「目的」よりも「おもしろさ」を優先させる。それは「目的」が優先された児童文学は子どもの興味を引かないためである。

2.2 児童文学の役割

児童文学が教育的な側面を持って生まれてきたことは容易に想像がつくだろう。前節で述べた通り、ジョン・ロックは「子供のための読み物」の内容を「将来大人になった時に

²⁷ 瀬田（2009年）, p.140

²⁸ 同上, p.141

²⁹ 川口喬一, 『イギリス小説入門』, p.85

経験する問題と取り組む準備となる具体的なもの」に限定していた³⁰。作品としては子ども向きに書き直した、『ロビンソン・クルーソー』や『ガリヴァー旅行記』を挙げている。そしてそれに習うように、イギリスの親たちは好ましくないと思われる本を子どもたちに与えなかった。具体的には「アラビアンナイト」が挙げられている。理由としては以下の通りだ。

船乗りシンドバッドやアラジンはいギリス的美徳である勤勉・自制・敬虔によってではなく、偶然的好運や魔法のランプによって世俗的価値を手に入れるという物語なので好ましいものとみなされなかった³¹。

ここでのイギリス的美徳とは、言い換えればイギリスの親が子どもに学ばせたい好ましいことである。ここから大人である親たちにとって子どものための読み物は教育のための手段であったことが分かる。前節での「目的」が教育に相当する。

教育的な側面が大人たちにとっての児童文学の役割であるとする、それでは子どもたちにとって児童文学はどのような役割を果たしているのだろうか。発達心理学者の鈴木佳苗は子どもの読書について以下のように述べている。

読書は、子どもたちの社会化の過程で生じるさまざまな課題（発達課題）を乗り越えるために参考になる知識や情報を提供し、さまざまな（擬似）体験の機会を提供する媒体の1つである。³²

児童文学に限らず、子どもにとっての読書は疑似体験である。また上記は大人から見た児童文学の役割で述べた役割と近いものである。児童文学を通じて大人が子どもに与えようとした美徳を、子どもは受け取ることができる。しかし、それが本当に大人が想定したものかどうかは分からない。フランスの比較文学研究者のポール・アザールは『本・子ども・大人』の中で、ロックが「子どものための読み物」として推奨した『ロビンソン・クルーソー』が実際に子どもたちに受け入れられたことについて以下のように述べている。

それというのも、この本が無数の子どもの読者によって、子どもの本として選ばれたからである。[……]だが、デフォーは子どもたちのためにそれを書いたのではなかったはずではないか？たしかにそうにはちがいない。しかし、そうだからといって。それは子どもたちの欲求をはばむものではなかった。子どもたちは読んだとたんこの本はおもしろいと思った。が、この本には、重苦しい教訓的要素がたくさん含まれて

³⁰ 松山, p.111

³¹ 同上, p.112

³² 鈴木佳苗, 「生涯学習研究 e 辞典 子どもの読書の意義」

いて、物語としての盛り上がりや、力がだいぶ弱まっているので、子どもたちはそういった二次的なものはすべて無視してしまった。[……]子どもの読者は心得たもので、よけいなものは一切捨てて、面白いところだけ消化吸收するのである。それだけではない。たとえば、この本は清教徒的精神で書かれていて、ロビンソンの冒険を天罰だといおうとしているのであるが、子どもたちは決してそうはとらない。[……]これが子どもたちの手にかかる、逆に、勇敢な者や強い人間に与えられるすばらしいご褒美ということになってしまう。こうなると、大人たちも子どもの要求を入れて、この本を子ども向きに作りなおしてやらなければならない。³³

『ロビンソン・クルーソー』は大人であるロックだけでなく、子どもの側からも選ばれた作品であった。しかし、その理由はあらかじめ物語の中に組み込まれていた教訓ではなく、冒険物語としての純粋な面白さである。子どもの要求を入れて作り直された『ロビンソン・クルーソー』は、「おもしろさ」が優先された良い児童文学となることができたにちがいない。しかし、一番はじめに大人が想定した教訓ではなく、のちに子どもが読み取った教訓が含まれた作品へと変貌した。ロックが推奨したもう一つの作品『ガリヴァー旅行記』についてのアザールの記述を見ると、児童文学の役割がより分かりやすくなる。

彼らがスウィフトを愛する点は、幻想である。それは子どもたちをびっくりさせ、うっとりさせ、夢中にさせる。が、幻想は決してむずかしいものではない。スウィフトの空想力はたしかにすばらしい。[……]この想像力は、あくまでも正確で明快なものである。そこから生まれる奇想天外な話は、ただ面白いというわけではなく、それはまた実に具体的なものでさえあるのだ。³⁴

スウィフトの想像力によって生み出された幻想が、子どもたちの興味を引く。ここで特徴的なのは「具体的」という部分である。記述は以下のように続く。

子どもたちは、われを忘れてこの楽しい話を読みふける。彼らは、自分が、あるいは小人に、あるいは、巨人になったつもりでいる。[……]リリパットの小さい宮殿から、われわれの森よりももっと大きい家々のたっている国まで、ガリヴァーと一緒に冒険してゆくうちに、彼らは不思議な出来事を楽しむような気持ちになっていく。どんな奇妙なことにぶつかったとしても、彼らはもう不安を感じたりはしない。なぜなら、彼らは自分自身の姿を、日になんべんも、小さくしたり、大きくしたりすることに慣れてしまうからである。³⁵

³³ アザール、『子ども・本・大人』, pp77-79

³⁴ 同上, pp.98-99

³⁵ 同上, p.99

具体的に想像された奇想天外なガリヴァーの話を、子どもたちは自分のつもりになって読む。鈴木の手紙を借りればガリヴァーと一緒に冒険するという「疑似体験」をしている。この時重要になる「具体性」というものは、物語の世界に入り込むために、その世界を想像しやすくするために必要なものである。大人から与えられる児童文学が教訓を含んでいるとしても、「目的」よりも「おもしろさ」を重視する子どもたちにとって児童文学は単純に「疑似体験」を楽しむためのものである。

上記を踏まえると、児童文学の役割として、まず教育的側面が挙げられる。これは大人から見た、児童文学が子どもに対して果たす役割である。子どもの立場からすると、疑似体験の場という役割が挙げられる。子どもは読書を通じて物語を疑似体験し、その中で楽しんでいる。

2.3 児童文学としての「ナルニア国ものがたり」

「ナルニア国ものがたり」は現在児童文学として出版されている。刊行された当初から子ども向けの本であった。第一巻である『ライオンと魔女』には献辞として以下の文章が添えられている。

親愛なるルーシィ

僕はこのお話を君のために書いた。でも、書き始めた時には、本よりも女の子の方が早く成長するとは思っていなかった。だからきみは、いまさらおとぎばなしでもない年になってしまったわけだ。この本が印刷され、製本されるころには、きみはもっと成長していることだろう。でもいつかきみは、さらに年を重ね、またおとぎばなしを読むようになるだろう。その時は本棚のどこか上の方からこの本を引き出し、埃をはらって、その感想をぼくに話してくれるかもしれない。ぼくはたぶん耳が遠くなっていて、きみの言うことが聞こえないかもしれない。それにもうろくしてしまって、きみの話がさっぱり理解できないかもしれない。それでもやっぱりきみのやさしい名付け親であることに変わりはないだろう。

C.S.ルイス³⁶

ここに登場するルーシィは物語の中に登場する人物と同じ名前だが、ルイスが名づけ親となった実在の人物であり、この巻は彼女に捧げる形で書かれている。また、ルイスの伝記である『ナルニアの父 C.S.ルイス』の中では、第二次世界大戦中疎開してきた子どもたち

³⁶ ルイス、『ライオンと魔女』, p.8

の退屈しのぎのためにルイスが物語を書き始めたことが記されている³⁷。「ナルニア国ものがたり」は実在のルーシや疎開してきた子どもたちといった特定の子どもの念頭に置いて書かれていた。子どものために書かれた作品であるという意味で児童文学である。『ライオンと魔女』の献辞の中でもう一つ注目したいのは、「でもいつかきみは、さらに年を重ね、またおとぎばなしを読むようになるだろう」という部分である。子どもから成長した大人もまた、ルイスが想定した読者であった。ここから、良い児童文学の条件として挙げた「大人が読んでも面白い物語であること」はルイスも目指したものであったことが分かる。

疑似体験について言うと、「ナルニア国ものがたり」というシリーズは読者に疑似体験を促すような書き方がされている。読者を登場人物の一人として取り込んでいるからである。正体不明の語り手が読者に語りかける口調を織り交ぜながら物語を紡いでいくことを通して、読者も聞き手という物語の登場人物になることができる。疑似体験を楽しむ子どもだけでなく、大人も物語の中に入り込みやすくなっている。そして、大人も子どもも物語の登場人物たちの冒険を一緒に体験していく。それでは、疑似体験を通して、大人たちは何に共感し、子どもたちは何を学び取るのだろうか。まず、大人であるルイスが大人に対する批判を組み込んでいると思われる場面を『銀のいす』から抽出する。

ジルが泣いていたのは、あの子たちが、いじめたからです。ですが、このお話は、学校小説のつもりではないので、ジルの学校については、あまり楽しくもありませんし、できるだけふれないでおきます。その学校は、男女共学で、そのころの世間では、「まぜこぜ学校」といったものですが、そんな学校をやっている人たちのほうが、ずっと「まぜこぜ」だという人もいます。ところが悪いことに、いちばん大きい学年の男の子や女の子たちのうちで、十人か十五人ぐらいは、ほかの者をいじめるのがすきなものがいます。ふつうの学校でのことなら、すぐに見つかって、その学期のうちにたちまちとめられてしまうようなひどいこと、おそろしいことがらが、ここでは、禁じられていせん。そんなことがもし見つかった場合でも、それをした者たちは、放校になったり、罰せられたりすることがありません。校長は、そういう事件は生徒の心をしらべるのおもしろいことだといって、その子たちを呼んで、何時間も話しあうしまつです。そんなとき、校長にうまいことがいえるようでしたら、かえってお気にいりになるというものです³⁸。

この文章からは男女共学の学校に対する批判が伺える。教育学者の友野清文「英国における男女共学・別学論の動向」によると、『銀のいす』が出版された 1953 年は男女別学が主流の時代であった。共学校が増え始め、その利点が調査によって導き出されるのは 1960 年

³⁷ ホワイト, 『ナルニアの父 C.S.ルイス』, p.185

³⁸ ルイス, 『銀のいす』, p.15

代になってからのことである³⁹。男女別学という伝統を覆す存在としての共学校に対する批判を持つ当時の大人たちは上記の引用部分に共感しただろう。そして物語の最後、いじめっこたちと校長が学校から追い出されて学校がより良いものになる場面では、ファンタジーの役割で挙げた「現実世界では叶えることのできない願望の充足」を得ることになる。

子どもたちにとってはどうだろうか。『銀のいす』では現実世界のいじめられっこたちは異世界で英雄になって帰ってくる。その物語を疑似体験しながら子どもたちは冒険に心躍らせる。「おもしろさ」に心を奪われるからこそこの物語を読むのである。しかし、作者であるルイスは物語の中に「教訓」を織り交ぜている。その中のひとつに想像力の問題がある。物語の後半でぬまびとという架空の生物である登場人物の泥足にがえもんと地下の国に住む魔女との問答がある。自分の国以外は存在しないと主張する魔女に対し、泥足にがえもんは想像することの重要性を説く。

あなたがおっしゃったことは全部、正しいでしょう。[……]けれどそれにしても、どうしてもひとこといいたいことがありますとも。よろしいか、あたしらがみな夢を見ているだけで、ああいうものがみな——つまり、木々や草や、太陽や月や星々や、アスランその方さえ、頭のなかにつくりだされたものにすぎないと、いたしましょう。たしかにそうかもしれませんよ。だとしても、その場合ただあたしにいえることは、心につくりだしたものこそ、じっさいにあるものよりも、はるかに大切なものに思えるということでき。[……]あたしらは、おっしゃるとおり、遊びをこしらえてよろこんでる赤んぼ、かもしれません。けれども夢中で遊びごとにふけている四人の赤んぼは、あなたのほんとうの世界なんかをうちまかして、うつろなものにしてしまうような、頭の中の楽しい世界を、こしらえあげることができるのですとも⁴⁰。

泥足にがえもんの主張では、想像力を使うことで実際の世界よりも楽しい世界の中で生きることができるのだということが述べられている。この教訓を子どもたちは受け取るだろうか。もし受け取らなかったとしても、おもしろかった物語とともに記憶の片隅にでもひっかかっているならば、児童文学としては成功していると言える。そして、大人になって、もう一度作品を読んだ時には、また違った見方をすることができるだろう。

「ナルニア国ものがたり」シリーズは全体を通して子どものために書かれた作品である。しかし、その内容は子どもだけではなく大人も楽しめるように作られている。作品の中で描かれる社会に対する批判は大人も共感するものであり、同時に教訓も多分に含んでいる。しかし、子どもたちは教訓をそのまま受け取らず、作品を単純におもしろい物語として読む。疑似体験を促す仕組みが効果的に働いているため、大人も子どもも自然と作品の中に入り込むことができる。上記を踏まえると、「ナルニア国ものがたり」は児童文学の役割が

³⁹ 友野清文、「英国における男女共学・別学の動向」, p.99

⁴⁰ ルイス, 『銀のいす』, pp.267-268

はっきりと現れた作品だと言える。

2.4 ファンタジーと児童文学の共通点

ここまででファンタジーと児童文学について述べてきた。その中でこの二つには共通点が見えてきた。まず、どちらも批判を含む文学である。ファンタジーは非現実を通じて、その裏側にある現実に対する批判を行う。その一方で、児童文学は子どもの目を通すことで、大人に対する批判を行うことができる。つまりファンタジーが主流である価値観を批判するのに対し、児童文学は社会の中で中心となる存在の大人を批判する。このようにファンタジーと児童文学の批判対象は近いものだと捉えることができる。

次に、児童文学の特徴である「疑似体験」とファンタジーの特徴である「準創造」の成功には関わりがあることが挙げられる。準創造によって作られる第二世界は、読者に信用される必要がある。それはファンタジー作品を嘘だと思わせないためである。第2章第2節で『ガリヴァー旅行記』についてのアザレーの記述を引用したが、その中ではスウィフトの想像力によって生み出された「幻想」の「具体性」が子どもたちに受け入れられる要因のひとつであったことが示されていた。「具体性」は読者に「幻想」を嘘だと思わせない。それによって子どもたちは『ガリヴァー旅行記』を疑似体験しその中で楽しむことができたのである。この具体性というのが「準創造」で生み出された第二世界に備わることで、『ガリヴァー旅行記』で起こったのと同様に、読者たちはその物語の中の別世界を信用することができる。つまり「疑似体験」を楽しむことができる作品は「準創造」としても成功していると言える。この疑似体験の成功はファンタジーの役割であった逃避や慰めとも関わりがある。なぜなら、ファンタジーの世界を疑似体験することで現実ではできない経験をし、その中で現実では不可能な願望を満ちし、それによって逃避や慰めを得ることができるからである。また、ファンタジーとともに発展した新しいメディアの一つであるロールプレイングゲームでは、プレイヤーは登場人物として物語の中に入り込む。これも疑似体験と呼ぶことができるものであろう。

最後に、どちらもロマン主義の影響を受けて生まれてきた文学であることが挙げられる。『ファンタジー文学案内』によるとロマン主義の特徴は「想像力そして感情を重視したこと、個人（芸術家）を崇拝すること、自然、無意識、神秘に魅せられること、など」とされている⁴¹。十八世紀末から十九世紀に起こったロマン主義革命がのちのファンタジーに大きな影響を与えた。これはファンタジーが想像力によって成り立っていることから明らかだろう。一方の児童文学の始まりはロマン主義以前の思想家ロックによって提唱されたものであったが、ロマン主義の時代に形を変える。「イギリスロマン主義時代の児童文学」によると、児童文学として読まれた作品は、第2章第2節で挙げたような具体的で現実世界で役に立つ本から、口頭伝承や想像力を含んだ今のファンタジーに近い作品に変化した

⁴¹ 海野, 『ファンタジー文学案内』, p12

という。また同書の中では、その後にロマン主義の時代は、その後に訪れる児童文学の黄金時代と呼ばれる頃の準備期間であったとされる⁴²。

上記を踏まえて、まず共通点としてどちらも批判を含んだ文学であることが挙げられる。次に児童文学が果たす役割として挙げられた「疑似体験」は、ファンタジーの役割を十分に発揮するために必要なものであることが分かった。それから、ファンタジーと児童文学は共にロマン主義の影響を背景に持っていることが言える。このように、ファンタジーと児童文学には幾つかの類似性があることが確認できた。ファンタジーはリアリズムを中心とした文学の伝統の中で価値の低いものとされてきたことを第1章で述べたが、その理由の一つとして、児童文学と近い存在であったことも考えられる。では次の章からはこれまで見てきたファンタジー文学と児童文学の性質と共通性から『さいごの戦い』を分析していくこととする。

3 『さいごの戦い』

3.1 順序について

本節ではファンタジーそして児童文学としての「ナルニア国ものがたり」の順番について考える。順序が大きな問題とされるのは、出版された順序が作中の年代記順とは異なっているためである。ルイス研究家のキャスリン・リンドスコグによる『ナルニア国を旅しよう』の中にはルイスが年代順に読むべきだという子どもの意見に賛成した手紙の文面が載せられている⁴³。以下はその引用である。

ナルニア国物語シリーズを書かれた順序で読むか、物語の年代順で読むかという問題が、幼いころの僕と母を悩ませていました。母は出版順に読むべきだと考え、僕はナルニア国の年代順に読むべきだと思っていたからです。当時、C.S.ルイスと文通していた母はルイス自身の考えをたずねました。ルイスは僕に次のような返事をくれました。

——『ナルニア国』を読む順序については、わたし自身はきみのお母さんよりきみの意見に賛成です。あれは、お母さんが考えておいでのように、前もって全体の構成を考えて書いたものではありません⁴⁴。

ルイスがあらかじめ全体の構成を考えて物語を書いていなかったことについては次節で述べるが、実際に発売されている「ナルニア国ものがたり」シリーズはどのような順で番号

⁴² 松山, p.137

⁴³ リンドスコグ, 『ナルニア国を旅しよう』, pp.15-16

⁴⁴ 同上, p.16

が振られているかについては、表1で示すように、日本では出版順で発売されており、イギリスのハーパー・コリンズ版では年代順に並べ替えられている⁴⁵。

表 1 出版順と年代記順の比較

出版順（日本版）	年代記順（ハーパー・コリンズ版）
『ライオンと魔女』（1950年）	『魔術師のおい』
『カスピアン王子のつのぶえ』（1951年）	『ライオンと魔女』
『朝びらき丸 東の海へ』（1952年）	『馬と少年』
『銀のいす』（1953年）	『カスピアン王子のつのぶえ』
『馬と少年』（1954年）	『朝びらき丸 東の海へ』
『魔術師のおい』（1955年）	『銀のいす』
『さいごの戦い』（1956年）	『さいごの戦い』

安藤聡『ナルニア国物語読解』の中ではこの二つの並べ方について、出版順を支持する批評家は「ナルニア国ものがたり」の物語性を重視し、年代記順を支持する批評家は宗教性に注目するという説を挙げている⁴⁶。安藤自身は出版順を選択した上で物語性、宗教性の双方を両立させている点に作品の価値があるとしている⁴⁷。また、リンドスコークは、出版順を気にしないという姿勢をとっている。これは先に引用したルイスの手紙の続きで「どういう順番で読もうが、結局のところ、どうということはないのかもしれませんが⁴⁸」とルイス自身が言っていることに由来する。

これらの見解に対して、本論文では、ファンタジーと児童文学を両立させる作品として、最も効果的な順序は出版順であると提唱する。第2章第4節において、ファンタジーも児童文学も「疑似体験」を重要視することを挙げた。そのため、ファンタジーとしては「第二世界」を信じさせること、児童文学としては教訓よりも「おもしろさ」が先にあることが必要である。そのためには最も「第二世界」を信じることができ、かつ最も「おもしろさ」を重視する読み方として最適な順序で読まれるべきである。安藤はジョージ・セイヤーの指摘として「一般に子供の読者は前半の作品を、大人の読者は後半のものを好む傾向があること⁴⁹」を挙げている。ここでいう前半、後半は出版順を元にしていて、セイヤーの指摘の理由としては、ルイスが「ナルニア国ものがたり」を書き始めた際には物語論を作品として表現していたが、次第に聖書物語の再話の側面が生まれてきたためだとされている。つまり、出版順の第一冊目である『ライオンと魔女』は最も物語論が表現されている作品であるが、年代記順では第一冊目だが出版順では第六冊目に当たる『魔術師のおい』

⁴⁵ 同上, p.14

⁴⁶ 安藤, p.23

⁴⁷ 同上, p.24

⁴⁸ リンドスコーク, p.16

⁴⁹ 安藤, p.24

は、後から聖書の再話の側面を持って生み出された作品である。この指摘を元にとすると、先に読むべき作品は先に書かれた『ライオンと魔女』となり、「おもしろさ」を最も重視した読み方は出版順であると言える。児童文学として子どもが「ナルニア国ものがたり」を読む際、おもしろいと感じる傾向がある作品が前半のものである以上、興味を持って読み進めるためには出版順に読んでいくことが妥当である。

ファンタジーとして読む際に最も適切な順序を考える時、考慮すべきは「第二世界」を具体的に読者に伝えることができるかどうかである。ルイスが『妖精物語について』で語られるファンタジー論に同調して物語を書いていたことを踏まえると、「第二世界」を「準創造」し、それを作品を通して伝えることはどの巻でも行われているものである。『ライオンと魔女』の「訳者あとがき」の中で瀬田貞二は以下のように述べている。

「ナルニア国ものがたり」は、その一冊一冊が、どれを読んでも、それだけで一つのまとまったおもしろい本になっているばかりでなく、全部の七冊を通してみると、これが全体でまた一つのまとまりのある大きな物語になっていることに気づくでしょう⁵⁰。

ここから「ナルニア国ものがたり」のそれぞれの巻が独立して読むことのできる物語となっていることが分かる。これを踏まえると準創造した世界を読者に伝えるという点では各巻で成功しているものであると考えられ、ファンタジー作品として読む場合の「ナルニア国ものがたり」は順序によって左右されるものではない。よってファンタジーと児童文学を両立させる読み方として最も適切であるのは出版順に読む場合となる。

「ナルニア国ものがたり」はファンタジーと児童文学を両立させた作品である。そのためには「第二世界」を信じさせることと「おもしろさ」を重視することをどちらも満たす順序で読まなければならない。出版順であれば、物語論を重視した読み方になり、おもしろさが最も引き出される。そして、作品を読む順序は「第二世界」を信用することには影響しない。そのため、出版順に読むことが最も効果的である。

3.2 トールキンによる批判

現代ファンタジー文学の祖と言われるファンタジー作家であり英文学者のトールキンは「ナルニア国ものがたり」を批判している。一方、かつてファンタジーとはどのようなものかと尋ねられたルイスは、トールキンのファンタジー論を読むことを薦めている⁵¹。二人が作品作りをする際に互いに影響を与え合った作家同士でもあったことは「はじめに」で述べた通りであるが、ルイスがトールキンのファンタジー論を肯定していたにも関わらず

⁵⁰ 瀬田貞二、「訳者あとがき」、『ライオンと魔女』, p.262

⁵¹ ダウニング、『「ナルニア国物語」の秘密』, p.199

トールキンがルイスを批判したのは主に二つの理由が挙げられる。一つはナルニアが子ども向けに書かれた物語であったという点、もう一つは世界構築のでたらめさについてである。

トールキンはファンタジーをあえて子ども向けに書くべきではないと考えていた。自著『妖精物語について』の中で以下のように述べている。

実際のところ、子どもと妖精物語の結びつきは、わが国の歴史上の偶然事に過ぎないのである。教育のゆきわたった近代世界では、妖精物語は、ちょうど古ぼけたか、流行遅れになったかした家具が、遊び部屋へ格下げになるように、「子ども部屋」へ払いさげられてしまったのだ。⁵²

トールキンによると、ファンタジーは大人の都合によって子どもに押し付けられたものであり、はじめから子どものためのものではなかったという。さらに「私の意見では、妖精物語の価値は、とくに子どもを考えることで発見されるものではない⁵³」とも言っている。トールキンの言葉に言い換えると「準創造者」としての成功は、第二世界を信じさせることにある。

それに対して、ルイスはあえて子どものために作品を書いていることを前に述べた。これはトールキンの考えとは反するものに思える。しかし、ルイスにとって子どものために書くことは大人の読者を排除するものではない。ルイスは次のように記している。

私が“子どものための本”を書いたのは子どもが好まない、もしくは理解しないと思ったものを除去したという意味なので、大人の関心に値しないと思ったことを書いたというわけではありません⁵⁴

海野はルイスの考えを「〈子ども向けのフェアリー・テイル〉の形を取ることで、子どもに不必要、不適切なものをカットした表現で、より本質的なことを語れる⁵⁵」としている。「本質的なこと」は大人にも子どもにも楽しまれることができる。ルイスが創り出したのはトールキンが批判したような子どもだけのための物語ではなかった。

トールキンはルイスの世界構築のでたらめさについても批判した。ナルニアという世界は「ナルニア国ものがたり」というシリーズが書かれていくにしたがって、体系化されていった世界である。一方トールキンが書いた「指輪物語」シリーズや『ホビットの冒険』は舞台である中つ国の年代記が先にあり、それを切り取るようにして書かれた作品である。

⁵² トールキン, pp.74-75

⁵³ トールキン, p.76

⁵⁴ ルイス, 『別世界にて』

⁵⁵ 海野, p.179

つまり作品執筆以前に舞台となる世界の構築が詳細かつ入念に行われている。中世歴史学者のエドワード・ジェイムズは「トールキンは実際にありえそうな、体系化された世界を構築した」と述べている⁵⁶。トールキンは物語を書き始めるより先に舞台となる中つ国という世界を作った。言語や年代記、そして『シルマリルリオン』という名の神話を通じて、首尾一貫性のある一つの世界を生み出した。このようにしてトールキン自身が言う準創造を中つ国という世界を通して表現していた。だからこそ、ルイスの矛盾のある世界構築に異を唱えたのである。

「さいごの戦い」の中にも分かりやすい矛盾が存在している。二度とナルニアに来ることはないと予言された現実世界の子どもたちが、もう一度ナルニアの土地を踏んでしまっているという深刻な矛盾である。この作品はナルニアという世界の滅亡を描いており、子どもたちはそれを見届ける。ところが、滅亡する前の世界へと再度足を踏み入れてしまっている。この指摘に対して、子どもたちが初めて訪れたナルニアは「影のナルニア」で、今訪れているのは「真のナルニア」であるから予言には反していない、というのが定説だが、実際には「影のナルニア」に足を踏み入れた後にその滅亡に直面している。ルイスの世界構築の中でトールキンが最も批判したのは現実世界から登場人物や出来事が持ち込まれていたことであるという⁵⁷。ギリシア神話の神であるバックスとキリスト教の聖人であるサンタクロースがナルニアの世界では共存する。キリストの復活や最後の審判を彷彿とさせるシーンが登場することもある。現実世界で生きている子どもたちが懐中電灯を持ち込んだりもする。トールキンの目にはこれら一つ一つが統一感を失って見えたのであろう。

それでは本当にナルニアはトールキンが批判するようなでたらめな世界構築の作品なのだろうか。ここでルイスが物語作りについて述べた文章を引用する。

ある意味からいいますと、私は物語をこしらえたことはありません。私にとって物語のできていく過程は、語る働きや構築する働きよりも鳥を観察する動きに似ています。その姿はある一般的な味、むしろにおいとといったものを持って、より集まってきます。なおも静かにして、ただ見守っていますと、それはしだいに、よりあいまとまりはじめます。そしてうまくいきますと（私は、すっかりうまくいったことはありませんが）、きちんと全体がみごとにまとまりあって、じぶんから何をするまでもなく、一個完全な物語ができてしまうわけです。けれども、しばしば（私はしじゅうですが）、そこに穴があきます。その時はやむなくいろいろと工夫をして、登場人物たちが、さまざまなことをする理由をこしらえなければならないのです。⁵⁸

上記の通りルイスははじめから世界構築というものをしていなかった。物語としてのひと

⁵⁶ James, p.71

⁵⁷ ダウニング, p.200

⁵⁸ 瀬田貞二, 「訳者あとがき」, p.271

まとまりを重視していたのである。ルイスが埋めたのは世界構築に空いた穴ではなく、物語の穴であった。トールキンが世界構築にこだわった背景にあるのは準創造した第二世界を信じさせることである。一つの物語として読者に読ませようとしているルイスの方法は、トールキンとは違ったアプローチではあるが、目指していた作品作りは同じであった。

トールキンはルイスの「ナルニア国ものがたり」シリーズを批判したが、この二人の作家は共通したファンタジー論を持っていた。それは『妖精物語について』の中でトールキンによって示されたものである。形は違っていたが、ルイスもトールキンも同じように大人に読まれ、「第二世界」を読者に伝えるという意味で、同じファンタジーのあり方を目指していたのである。

3.3 『さいごの戦い』における「生」と「死」

『さいごの戦い』に対して死を賛美しているとの批判がある。代表的なのは『ライラの冒険』で知られるファンタジー作家フィリップ・プルマンによるものである。登場人物たちが、鉄道事故で死亡したことを通じて真のナルニアで幸福を手にする、という展開が、死を賛美しているというのだ⁵⁹。しかし、これは死の賛美ではなく、むしろ現実を見つめ直させているのだと考えられないだろうか。以下の引用は『さいごの戦い』では現実世界からナルニアへと行ったことのある登場人物たちのほとんどが、鉄道事故で現実世界では死を迎えたことを告げられる場面である。

「じっさいに、鉄道事故があったのだ。」とアスランがやさしくいきました。「あなたがたのおとうさんもおかあさんも、あなたがたみんなも——影の国で使うことばでいえば——死んだのだよ。学校は終わった。休みがはじまったのだ。夢はさめた。こちらは、もう朝だ。」(304)⁶⁰

ここでは「死」を通じて登場人物たちの現実が入れ替わっている。それまで現実であったはずの「現実世界」は夢になり、真のナルニアこそが彼らにとっての現実となった。確かに登場人物たちは死んだがその先で幸福を得ている。プルマンによる批判の種はこれだけではない。登場人物の成長を否定しているとも言っている⁶¹。以下に引用するのは、登場人物の一人であるスーザンが真のナルニアへと来ることができなかったことを述べている場面である。

「わが妹スーザンは、」とピーターは、みじかく、重々しく答えました。「もはやナルニ

⁵⁹ Batler, “Modern children’s fantasy,” p.232

⁶⁰ これ以降『さいごの戦い』からの引用に関しては、括弧内にページ数を記す。

⁶¹ 同上, p.232

アの友ではありません。」

「そうですよ。」とユースチス。「ナルニアの話をしたり、なにかナルニアに関係のあることをしたりしようと思ってスーザンを呼んでも、あの人はただこういうだけです。『あら、なんてすばらしい記憶をおもちなんでしょう。ほんとに、わたしたちが子どものころによく遊んだおかしな遊びごとを、まだおぼえていらっしやるなんて、おどろきましたわ。』って。」

「ああ、スーザンのことね！」とジル。「あの人はいま、ナイロンとか口紅とか、パーティーとかのほかは興味がないんです。そしていつだって、おとなになることに夢中でそりゃたいへんでしたわ。」(227)

スーザンは『ライオンと魔女』と『カスピアン王子のつるぶえ』の2作品ではナルニアを訪れているが、『さいごの戦い』では真のナルニアに来ることはできなかった。プルマンによると、大人になろうとしているこの人物が真のナルニアへはやってこないという展開が、成長を否定しているのだという。しかしこれは死の賛美でもなければ、成長の否定でもない。『さいごの戦い』の中では、現実を見つめ直させるための手段として用いられている。

一つの例として、死を通して環境破壊への問題提起がなされていることが挙げられる。荒廃していくナルニアで起こる異常の一つとして森林伐採が登場する。以下の引用は作中で最初に登場する森林伐採の表現である。

「あーあああ。とドリアードは息をとぎらせて、いたみにおそわれたようにからだをふるわせ、くりかえし斧できりつけられているように、いくたびもがくんとおののきました。それからだしぬけに、両足を切りたおされたように、ぼったり横にたおれました。ほんのしばらくのあいだ、みんなは、草の上に死んでたおれたそのすがたを目にしましたが、やがて、そのすがたは、消えうせてしまいました。一同は、どんなことがおこったかを知りました。あの女の木は、どこかとおくで、切りたおされてしまったのです。(38-39)

ドリアードは女性の姿をした木の精である。仲間の木たちが切られたことで、ナルニアの王チリアンに助けを求めてやってきたが、彼女の本体であるブナの木が離れている間に切り倒されてしまった。ここでは樹木の伐採を、女性の死として表現している。木の精という非現実な存在を用いて、木をはじめとした植物も命をもっていることを読者に意識させる。これ以降、木がいかだにされ国外へ売られる場面と木の精の死ではなく木それ自体が切られる場面が続く。チリアン王はこのように自然がないがしろに扱われ破壊されていく場面を目撃していき、最後にはナルニアが荒廃する原因を作ったサルヨコシマへとたどり着くこととなる。このように木を切るという描写は『さいごの戦い』の中で、ナルニアの荒廃を示す重要な要素となっている。

木の描写が使われた背景には伝承文学における森林の扱われ方があると思われる。東浦義雄・竹村恵都子による『イギリス伝承文学の世界』では、森の役割として「人間の生活維持に無くてはならない所」を挙げている⁶²。森林伐採が行われ森が消えていくことは人々の生活が維持できなくなることを意味する。また木に関しては以下のように述べられている。

一方、視点を変えると、樹木には繁茂力の旺盛な生命が宿り、絶え間なく再生が営まれるために、健康や長命の象徴とみられ、樹木の中には精霊がこもり、神が住んでいるとして崇拝の対象とされ、樹木信仰の形をとるようになる。とりわけケルト族は、樹木の中でもハンノキ、リンゴの木、カバ、ヒイラギ、ハシバミ、トネリコ、オーク、ヤナギを神聖なものとして尊んだ⁶³。

中世の英文学を専門とし、アイルランド出身であったルイスが、木に対しての上記のようなイメージについて全く知らなかったことはないだろう。また、『文学シンボル事典』によると、中世のウェルギリウス研究の中で、ブナは「牧歌」にふさわしい木とされている。ブナの精が切り倒されることは、ナルニアが牧歌的な場所ではなくなったことを表現しているとも読むことができる。ルイスがこれらのイメージを作品の中に取り込んでいても全くおかしいことではない。別な巻からも例を挙げる。以下は『魔術師のおい』の中のリンゴの木に関する記述である。

ディゴリーが裏庭に植えたリンゴから育った木は、りっぱな木になりました [……]その木を木材にして衣装だんすを作らせ、それを田舎の大きなやしきにおきました。そしてじぶんではその衣装だんすの魔法の力を見つけませんでした。ほかのひとがそれを発見しました。それがナルニアと私たちの世界とのゆききのそもそものはじまりとなったのですが、その話は別の本に書いてあります⁶⁴。

引用の中に「別な本」とあるが、これがシリーズの第一巻である『ライオンと魔女』である。リンゴの木は巻と巻をつなぐ役割、そしてナルニアと現実世界とをつなぐ重要な役割を任されている。ここからも木というもののイメージについて、ルイスが意識して用いていたのではないかと推測される。『さいごの戦い』での木の精が切り倒されるシーンに話を戻すと、生命が宿り、健康の象徴でもあり、崇拝の対象であった木が切り倒されることを通じて、世界の荒廃が示されていると言える。

描写の背景として伝承文学が考えられたとしても、森林伐採に代表される自然破壊の描

⁶² 東浦義雄、竹村恵都子、『イギリス伝承文学の世界』, p.210

⁶³ 同上, p.210

⁶⁴ ルイス、『魔術師のおい』, pp.301-302

写が投げかける問題は、現代でも古くなるものではない。『さいごの戦い』を読んだ読者はドリアドの死を通じてナルニアという世界での環境問題と向き合うことになる。そして現実世界での環境問題と向き合うこととなったとき、物語の中で行われた森林伐採の描写は、現実の環境問題を考える上でのガイドラインとしての機能を果たすことができる。個別具体的な事例を取り上げて論じるのではなく、非現実的な展開を通じて現実世界での樹木の重要性を感じさせるのがファンタジーの方法である。ファンタジーの中では、生死を通じて、直接的ではない問題提起を行うことができる。

ここまでを踏まえると、「死」が生死それ自体以外のテーマを含んで物語の中に存在することが可能である。『さいごの戦い』における登場人物たちの「死」は現実世界と非現実の世界を入れ替えるための手段として用いられている。現実世界でもナルニアを信じている登場人物たちが真のナルニアへと至っており、想像力を失いナルニアという世界を信じることができないスーザンは現実世界に残されている。ここで見えてくるのは、真のナルニアへ行くためには、想像することによってナルニアを信じることの必要性であり、死ぬことは必ずしも重要ではない。そして、登場人物たちの死因は鉄道事故であり、彼らは自ら死を選択したわけではなく、偶然的に死を迎えている。生死は中心的なテーマとはなっておらず、想像力の重要性を示すための手段である。よって、ブルマンによって批判された「死」の賛美は実際には「死」を賛美しているとは言えない。

スーザンが真のナルニアへ来ることができなかったことも、成長を否定しているとは言えない。第2章で引用した献辞の中に「でもいつかきみは、さらに年を重ね、またおとぎばなしを読むようになるだろう⁶⁵。」という一節がある。そして、登場人物の一人、ポリーの台詞には「スーザンには、ほんとうにおとなになってもらいたいものね。」(p.227)というものがある。幼い子どもは想像力を持っており、ナルニアを信じることができる。その後、成長するに従って一度は想像力を失う。献辞の言葉を借りれば、「いまさらおとぎばなしでもない年⁶⁶」になる。しかしさらに成長することでもう一度想像力を手に入れることができる。それが、ポリーの台詞に登場する意味での「おとな」だ。スーザンは成長途中にあって、今後また想像力を手に入れてナルニアを信じることができる可能性がある。よって成長を否定しているのではなく、さらなる成長が求められているのである。

かくして、『さいごの戦い』の中では死の賛美も成長の否定も行われていないことがわかった。死は現実とナルニアを入れ替えるための手段であり、重要なのは想像力である。死自体は中心的なテーマとはなっていない。そして、成長することも否定されてはおらず、さらなる成長が求められているにすぎない。「ナルニア国ものがたり」における成長は、もう一度想像力を手に入れてナルニアを信じられるようになることまでが含まれている。

3.4 「逃避」と「慰め」

⁶⁵ ルイス、『ライオンと魔女』, p.8

⁶⁶ 同上, p.8

第 1 章でファンタジーの役割として、現実世界の不快なものからの逃避、願望の充足、ハッピーエンディングによる慰めを挙げた。また第 2 章では良い児童文学の条件として、教訓よりもまず「おもしろいこと」が重要であることを示した。そしてこの逃避、慰め、願望の充足は、擬似体験と関わりがあることも示した。擬似体験には「おもしろさ」が重要である。「ナルニア国ものがたり」シリーズはファンタジー作品としても児童文学としてもこれらを満たしている作品である。

ナルニア国という世界自体が逃避のための世界であった。現実世界からナルニアへ訪れる子どもたちはそれぞれ何らかの事情により現実世界で抑圧されている。『ライオンと魔女』では四兄弟は戦争で疎開をしており、『魔術師のおい』ではディゴリーという少年は母親が病で倒れるという困難に直面している。このように、子どもたちはナルニアへ行くことで現実世界での困難から一時的に逃避をする。しかし、『さいごの戦い』では事情が異なる。今回冒険をするユースチスとジルは、『銀のいす』の中で一度ナルニアを訪れたことがある。それまでは学校でいじめられていた二人であったが、ナルニアでの経験を通じて現実世界で前向きに生きていくことができるようになった。それから一年以上経った後、助けを求められてそれに応えようとして二人がナルニアへ行くのが『さいごの戦い』である。一度現実世界からナルニアへの逃避を行った登場人物が、今度はナルニアの困難を救おうとする。このように『さいごの戦い』の中では、ナルニアは既に現実世界からの逃避のための世界ではなくなっている。

しかし、願望の充足や慰めといったファンタジーの役割は『さいごの戦い』の中でも描かれている。安藤聡による『ナルニア国物語読解』のよると、批判の槍玉に挙げられることもある残酷な戦いに関する描写ですら、人間が生来有している残虐性という、現実では不可能な願望を充足させるものである⁶⁷。慰めに関して言えば、『さいごの戦い』では描きやすいものであったと推測される。なぜなら、この作品には真のナルニアへ行くという分かりやすいハッピーエンディングが存在するため、ハッピーエンディングによる慰めが分かりやすく現れるからである。ここに注目して二人の登場人物を取り上げる。一人目はエーメスという人物である。彼はナルニアの国に住んでいる人物ではないため、創造主として崇められるアスランではなく、タシという名の神を信仰している。それどころかアスランは「にくむべきもの」であったとも語っていた。(p.271) 以下はアスランから許しを得た後のエーメスの独白である。

ところが、このきらめくほどすばらしい方は、その黄金色の頭をさげて、わたしのひたいをその舌でなめ、こう申すではありませんか——むすこよ、よくきた、と。でもわたしは申しました。おお、とのよ。わたしは、あなたのむすこではなく、タシにつかえる者です、と。ライオンはいいました。わが子よ、タシにつかえたことはみな、

⁶⁷ 安藤, pp.171-172

このわたしにつかえてくれたことと思う、と。(pp.274-275)

引用を見ると、誠実な信仰によってエーメスが救われたことが分かる。ヨコシマや誠実な信仰心を失った仲間たちに懐疑心を抱き、自らの信仰に忠実であったことが、タシではなくアスランからの救済を得る理由となった。

もう一人はトマドイという名のロバである。このロバはナルニア荒廃の原因となったサルヨコシマに騙されて、一度は悪事に加担する。トマドイがアスランから直接許しを得て救われる場面は描かれていない。しかし、真のナルニアへと来ることができたことがはっきりと書かれている。

一同がいままでどこにいたのかたずねますと、トマドイのいうのには、ほかの生き物たちと戸口にきたのですが、ほんとうのことをいいますと、できるかぎり、ほかの者からはなれるよう、アスランの道へはいらないようにしていたのだそうです。というのは、ほんもののライオンを見て、ライオンの皮をかぶったあのぼかげたふるまいをすっかりはずかしく思ったので、どの面さげてひとの前に出ていかかわらなかつたのです。しかし、自分の友だちがみな西のほうへいくのを見て、口いっぱい草をほおばりますと[……]勇気をふるいおこして、ついてきたのでした。(pp.278-279)

トマドイは自分の悪事はずかしいと感じ反省している。そしてアスランの存在を信じている。このように一度は悪事に加担したものの、アスランへの信仰を忘れてはいなかった。ここで挙げた二人の登場人物は、それぞれ善人ではなかったが、真のナルニアへ行くというハッピーエンディングを迎えることで慰めを得ることができた。

上記のように『さいごの戦い』におけるナルニアはもはや逃避のための世界ではなくなつたが、読者に現実では不可能な願望の充足やハッピーエンディングによる慰めをもたらす作品であることに変わりはない。読者はこれらを作品を通して疑似体験することで、現実世界を生きる上での心の寄り所にすることができる。

おわりに

本論文ではファンタジーと児童文学という二つの視点から「ナルニア国ものがたり」の最終巻である『さいごの戦い』を見てきた。まず、ファンタジーと児童文学それぞれの定義付けを行った。ファンタジーは幻想、つまり非現実的なものが物語の中心となる作品であるとした。そして、ファンタジーに欠かせない要素として「準創造」によって生み出された「第二世界」が挙げられた。「第二世界」とは、現実世界を第一の世界として、ファンタジー作家によって作り上げられたもう一つの世界を意味する。「ナルニア国ものがたり」シリーズに登場する「第二世界」であるナルニアは、現実世界と地続きではなく、時間の

流れが異なる場所として設定されていた。次に、児童文学は大人が子どものために書いた文学であると定義した。しかし、良い児童文学は子どもだけではなく大人にも読まれ共感される作品である。そして、作品が書かれた目的や教訓性よりも「おもしろさ」が優先された作品が子どもの興味を引く、良い児童文学であった。

ファンタジーと児童文学の定義付けをし、その役割を考察していく中で共通点が明らかになった。一つはどちらも批判を含む文学であることである。ファンタジーは「第二世界」を通じて、児童文学は子どもの視点を通じて、それぞれ現実世界で主流となっている価値観や大人に対する批判を行うことができる。もう一つの共通点は疑似体験である。児童文学の役割である疑似体験はファンタジーが持つ役割を発揮するために重要なものであった。

「ナルニア国ものがたり」シリーズはファンタジーとしても児童文学としても読むことのできる作品である。ある特定の子どもの想定して書かれており、ナルニアという第二世界が中心となる作品であるためだ。ファンタジーと児童文学の役割として挙げられたものはシリーズの随所に散りばめられていた。ファンタジーの役割である、現実で主流となっている価値観の批判は、『ライオンと魔女』の中にはっきりと見られた。現実世界では大人の言いつけを守ることが当たり前という価値観を持っていた子どもたちがナルニアを訪れることで、その価値観は転覆させられた。児童文学の役割であった子どもの視点を通じた批判は『銀のいす』の中でも見られた。いじめを受けた子どもの視点から、男女共学の学校に対する批判が読み取れた。

「ナルニア国ものがたり」シリーズを読む上で、順序の問題がつかまとうこととなるが、本論文ではファンタジーと児童文学の役割を最も発揮する読み方として出版順を提唱した。児童文学では何よりも先に「おもしろさ」が重要となる。ルイスの物語論がより明確に表れる出版順は、よりおもしろく読むことができる読み方であった。ファンタジーとして読む場合の「ナルニア国ものがたり」は順序によって左右されるものではなかった。それぞれの作品で、第二世界を読者に伝えることに成功しているためである。従って、ファンタジーと児童文学を両立させる読み方としては出版順が適当であることを示すことができた。

「ナルニア国ものがたり」に対する批判として、トールキンによるものがある。一方で、「ナルニア国ものがたり」の作者であるルイスは、トールキンによって著されたファンタジー論を支持していた。結果としてルイスの物語づくりは、子どもに向けて書いたこととでたらめな世界構築という点で、トールキンに批判されることとなったが、目指していたファンタジーのあり方は共通していた。

『さいごの戦い』は「ナルニア国ものがたり」シリーズの締めくくりの巻である。「はじめに」で示した通り、他の巻と比較し陰鬱だとされ、第3章で示したように残虐性や「死」の扱いをめぐる批判されることのある作品でもある。主な批判としてブルマンによるものが挙げられる。しかし実際には、残虐性や「死」は物語の中心となっはならず、それぞれが作品に不可欠なものであることが本論を通じて明らかになった。残虐性は現実世界では実現することのできない欲求を満たすというファンタジーの役割を果たしていた。「死」

は現実世界とナルニアを入れ替える手段として用いられていたに過ぎず、中心的なテーマとはなっていなかった。また、プルマンによって指摘された成長の否定も、『さいごの戦い』の中ではなされていなかった。成長が否定されているのではなく、更なる成長が求められていたことが明らかになった。そこには、もう一度想像力を持つことのできるようになった「おとな」の存在が前提となっていた。

ファンタジーの役割として「逃避」と「慰め」を挙げたが、『さいごの戦い』の中では特に「慰め」の側面が強く表れている。「ナルニア国ものがたり」シリーズの他の巻において、ナルニアという世界は現実世界での困難な状況から逃れて訪れる「逃避」のための世界であった。しかし、『さいごの戦い』において、困難な状況に陥っているのはナルニアであり、子どもたちは現実世界からナルニアを救うために向かうこととなり、ナルニアは「逃避」のための世界ではなくなっている。一方で、『さいごの戦い』の中では、現実世界では不可能な欲求が満たされ、「真のナルニア」へ至るというハッピーエンディングによる「慰め」を得ることができる。ここから、ファンタジーそして児童文学としての役割を果たした作品であると言えることができる。

ファンタジーと児童文学には共通点があり、「ナルニア国ものがたり」の中でも両者は共存していた。批判を含むという点については、ファンタジーの役割である「第二世界」を通じたものと児童文学の役割である子どもの視点を通じたものの両方が用いられていた。そして、ファンタジーの特徴である「準創造」が成功した作品は同時に、児童文学の役割である「疑似体験」を楽しむことのできるものであった。「第二世界」を通じた現実ではできない経験は、「おもしろさ」となり、これは良い児童文学の条件でもある。『さいごの戦い』は荒廃した世界を描いた作品であり残虐性に対する批判も多いが、ファンタジーとしても児童文学としても十分に役割を果たした作品である。ファンタジーと児童文学、両者の特徴を兼ね備えているからこそ、長く読まれ愛されて続けているのである。

参考文献

- アザール, ポール, 『子ども・本・大人』, 矢崎源九郎, 横山正矢訳, 紀伊國屋書店, 1975年
- アトベリー, ブライアン, 『ファンタジー文学入門』, 谷本誠剛, 菱田信彦訳, 大修館書店, 1999年
- 安藤聡, 『ナルニア国物語読解』, 彩流社, 2006年
- 上野瞭, 「子どもの世界・大人の眼 ピーター・パンとウェンディに見る児童文学の発想」, 『ファンタジーの大学』, 株式会社ライクウォーター編, 株式会社ディーエイチシー, 1995年, pp.125-144
- 海野弘, 『ファンタジー文学案内』, ポプラ社, 2008年
- 桂宥子, 「ファンタジーの法則 トーキンのファンタジー論から」, 『ファンタジーの大

- 学』, 株式会社ライクウォーター編, 株式会社ディーエイチシー, 1995年, pp.23-42
- 川口喬一, 『イギリス小説入門』, 研究社, 1989年
- James, Edward, “Tolkien, Lewis and the explosion of genre fantasy”, *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*, Cambridge University Press, 2012, pp.62-78
- 白井義昭, 『読んで愉しむイギリス文学入門』, 春風社, 2013年
- 鈴木佳苗, 「生涯学習研究 e 辞典 子どもの読書の意義」, 2005年,
<http://ejiten.javea.or.jp/content.php?c=TkRnd01qSTA%3D>, 2015年12月20日閲覧
- スミス, リリアン, 『児童文学論』, 石井桃子, 瀬田貞二, 渡辺茂男訳, 岩波書店, 1964年
- 瀬田貞二, 『幼い子の文学』, 中央公論新社, 1980年
- , 『児童文学論上巻』, 福音館書店, 2009年
- ダウニング, デヴィッド.C., 『「ナルニア国物語」の秘密』, 唐沢則幸訳, バジリコ株式会社, 2008年
- トールキン, J.R.R., 『妖精物語について』, 猪熊葉子訳, 評論社, 2003年
- 東浦義雄, 竹村恵都子, 『イギリス伝承文学の世界』, 大修館書店, 1993年
- 友野清文, 「英国における男女共学・別学の動向」, 『學苑 883号』, pp.97-110
- Batler, Catherine, “Modern children’s fantasy”, *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*, Cambridge University Press, 2012, pp.224-235
- ホワイト, マイケル, 『ナルニアの父 C.S.ルイス』, 中村妙子訳, 岩波書店, 2005年
- 松山正男, 「イギリスロマン主義時代の児童文学」, 『ロマン主義の諸相』, 神奈川大学人文学研究所編, 神奈川新聞社出版局, 1991年, pp.109-140
- ラブキン, エリック.S., 『幻想と文学』, 若島正訳, 東京創元社, 1989年
- リンドスコグ, キャスリーン, 『ナルニア国を旅しよう』, 月谷真紀訳, 成甲書房, 2006年
- ルイス, C.S., 『別世界にて』, 中村妙子訳, みすず書房, 1978年
- , 『ライオンと魔女』, 瀬田貞二訳, 岩波書店, 2000年
- , 『銀のいす』, 瀬田貞二訳, 岩波書店, 2000年
- , 『魔術師のおい』, 瀬田貞二訳, 岩波書店, 2000年
- , 『さいごの戦い』, 瀬田貞二訳, 岩波書店, 2000年

<要旨>

C.S.ルイス『さいごの戦い』を読む —ファンタジーと児童文学からの考察—

C. S. ルイスの「ナルニア国ものがたり」シリーズは児童文学として長年読み継がれており、現代の子どもたちにも親しまれている作品である。全7巻で構成され、1950年から7年間にわたって出版された。第二次世界大戦中にロンドンから疎開してきた子どもたちのために作りはじめた物語が元になっている。本論文で取り上げる『さいごの戦い』は最終巻である第7作目の作品である。シリーズの締めくくりであるだけでなく、ナルニアという世界の終わりを描いた作品でもある。

本論文ではファンタジーと児童文学という二つの視点から『さいごの戦い』を考察する。「ナルニア国ものがたり」はファンタジー文学とも児童文学とも解釈されている。そのため、まずファンタジーと児童文学の特徴をそれぞれ明らかにし、シリーズの中でどのように表れているかを見ていく。「ナルニア国ものがたり」を論じる上でつきまとうこととなる順序の問題に対しても、ファンタジーと児童文学を両立させる順序での読み方を提案したい。また、ルイスとともに物語作りをしたトルキンによって「ナルニア国ものがたり」は批判されている。これに対しても、実際に批判されるべきものであるのかについて分析を行っていく。加えて、『さいごの戦い』における残虐性や「死」の扱われ方に対する批判についても、ファンタジーと児童文学の観点からの考察をし、最後にファンタジーと児童文学の特徴が表れている部分を取り上げて、「ナルニア国ものがたり」の特徴を探り、特に『さいごの戦い』をめぐる解釈を深めていく。

まず、ファンタジーと児童文学それぞれの定義付けを行った。ファンタジーは幻想、つまり非現実的なものが物語の中心となる作品であるとした。そしてファンタジーに欠かせない要素として「準創造」によって生み出された「第二世界」が挙げられた。「第二世界」とは、現実世界を第一の世界として、ファンタジー作家によって作り上げられたもう一つの世界を意味する。次に、児童文学は大人が子どものために書いた文学であると定義した。しかし、良い児童文学は子どもだけではなく大人にも読まれ共感される作品である。そして、作品が書かれた目的や教訓性よりも「おもしろさ」が優先された作品が子どもの興味を引く、良い児童文学であった。

ファンタジーと児童文学の定義付けをし、その役割を考察していく中で共通点が明らかになった。一つはどちらも批判を含む文学であることである。ファンタジーは「第二世界」を通じて、児童文学は子どもの視点を通じて、それぞれ現実世界で主流となっている価値観や大人に対する批判を行うことができる。もう一つの共通点は疑似体験である。児童文学の役割である疑似体験はファンタジーが持つ役割を発揮するために重要なものであった。

この定義付けからも「ナルニア国ものがたり」シリーズはファンタジーとしても児童

文学としても読むことのできる作品であることが分かった。そして、ファンタジーと児童文学の役割として挙げられたものはシリーズの随所に散りばめられていた。ファンタジーの役割である、現実で主流となっている価値観の批判は、『ライオンと魔女』の中にはっきりと見られた。児童文学の役割であった子どもの視点を通じた批判は『銀のいす』の中でも見られた。

「ナルニア国ものがたり」シリーズを読む上で不可欠な順序の問題について、本論文ではファンタジーと児童文学の役割を最も発揮する読み方として出版順を提唱した。児童文学では何よりも先に「おもしろさ」が重要となる。ルイスの物語論がより明確に表れる出版順は、よりおもしろく読むことができる読み方であった。ファンタジーとして読む場合の「ナルニア国ものがたり」は順序によって左右されるものではなかった。それぞれの作品で、第二世界を読者に伝えることに成功しているためである。従って、ファンタジーと児童文学を両立させる読み方としては出版順が適当であることを示すことができた。

トールキンは「ナルニア国ものがたり」を批判したが、一方でルイスは、トールキンによって著されたファンタジー論を支持していた。結果としてルイスの物語づくりは、子どもに向けて書いたこととでたらめな世界構築という点で、トールキンに批判されることとなったが、目指していたファンタジーのあり方は共通していた。

『さいごの戦い』に対する主な批判としてプルマンによるものが挙げられる。残虐性が含まれ、「死」を賛美しており、成長を否定しているとの指摘がなされている。しかし実際には、残虐性や「死」は物語の中心となっておらず、それぞれが作品に不可欠なものであることが本論を通じて明らかになった。また、成長が否定されているのではなく、更なる成長が求められていたことが分かった。

ファンタジーの役割として「逃避」と「慰め」が挙げられる。『さいごの戦い』の中では特に「慰め」の側面が強く表れている。「真のナルニア」へ至るという明確なハッピーエンディングによって「慰め」を得ることができる。ここから、ファンタジーそして児童文学としての役割を果たした作品であると言えることができる。

ファンタジーと児童文学には共通点があり、「ナルニア国ものがたり」の中でも両者は共存していた。批判を含むという点については、ファンタジーの役割である「第二世界」を通じたものと児童文学の役割である子どもの視点を通じたものの両方が用いられていた。そして、ファンタジーの特徴である「準創造」が成功した作品は同時に、児童文学の役割である「疑似体験」を楽しむことのできるものであった。「第二世界」を通じた現実ではできない経験は、「おもしろさ」となり、これは良い児童文学の条件でもある。『さいごの戦い』は荒廃した世界を描いた作品であり残虐性に対する批判も多いが、ファンタジーとしても児童文学としても十分に役割を果たした作品である。ファンタジーと児童文学、両者の特徴を兼ね備えているからこそ、長く読まれ愛されて続けているのである。

2015年度 イギリス文学・文化論ゼミ 卒業論文集

2015年3月25日発行

監 修 加藤 千博
編 者 横浜市立大学 国際総合科学部 国際教養学系 国際文化コース 加藤ゼミ
発行者 〒236-0027 横浜市金沢区瀬戸 22-2 横浜市立大学後援会
電話 0485-787-2234
