

C. S. ルイスとネズビット

—『魔術師の甥』と『アミュレット物語』を中心に—

川 崎 佳 代 子

1948年夏、アメリカから訪問中のチャド・ウォルシュにC.S.ルイス(Clive Staples Lewis, 1898-1963)は、ネズビット風の物語を完成するところだと語っている。

『ライオンと魔女』(*The Lion, the Witch, and the Wardrobe*, 1950)である。イーデリス・ネズビット(Edith Nesbit, 1858-1924)は、*The Treasure Seekers*(1899)など一連のバスタブル物語で児童文学者の地位を確立した。更に、砂の妖精サミアド・シリーズでは現代のフェアリー・テイルとして、英国においてはシャーロック・ホームズ・シリーズに次いで人気を博した。ネズビットが活躍中の頃に少年期を過ごしたルイスにとって、彼女の作品は愛読書であり、大人になっても読み返すほどであった。『ナルニア国年代記』における創世記を描いた『魔術師の甥』(*The Magician's Nephew*, 1955)の冒頭において、ルイスはネズビットへの献辞に近い表現をして彼女の影響を仄めかしている。

In those days Mr. Sherlock Holmes was still living in Baker Street and the Bastables were looking for treasure in the Lewisham Road. (MN.1)

『ナルニア国年代記』は、子供たちがふとしたことで現実世界とは全く異なる世界へ入り込み、そこでの事件に巻き込まれ、またもとの自分達の世界へ戻ってくるといふ共通のパターンを有している¹⁾。このようなパターンを持つ点で、

『ナルニア国年代記』は上記引用で言及されたバスタブル物語よりむしろ砂の妖精シリーズに近い。なかでもこのシリーズ3作目『アミュレット物語』(*The*

Story of the Amulet, 1907)とは驚くほど類似点がある。本稿では、この2作を中心に検討し、ネズビットとルイスのファンタジーについて考えてみたい。

1. 構成

『アミュレット物語』は『砂の妖精』(*Five Children and It*, 1902)に登場した子供たちのうちの4人の冒険物語である。『砂の妖精』では、個々の冒険が互に関連せず挿話的に語られている。魔法も日常生活の中で使われ、1日1回願いがきかれ、日没と共に効果が消える。いわゆるエブリデイ・マジックと言われるもので、類似のものとしては『魔法の城』(*The Enchanted Castle*, 1908)がある。『アミュレット物語』では、「心の願い」を叶えてくれる魔法の護符アミュレットを探すという目的を持った冒険で、挿話的な面は依然強いが、1本の糸が貫かれている点で、『砂の妖精』よりまとまりがよい。また、その前編である『砂の妖精』と異なり、サミアド以外の魔法のアイテムを使って、現実世界とは異なる次元の世界(過去または未来)への旅を中心とした物語である。この作品は児童文学におけるタイム・ファンタジーの嚆矢であるといわれる²⁾。

物語は14章からなる。第1章は、4人の子供たちが両親と離れ、かつての乳母のもとへ預けられるところから始まる。危険な戦地へ赴く父親、病氣治療のため末子だけを連れて転地する母親。家族が再び元気で会えることが子供たちの「心の願い」である。ところが再会したサミアドには以前別れるときにたてた誓いのため子供たちの願いを叶えてやることができない。その代わりに魔法の護符アミュレットを紹介する。しかし、手にいれたアミュレットは完全体ではなく、その魔法の威力は失われた半分のアミュレットのある場所へ連れていくことだけである。こうして4人とサミアドは有史前のエジプト、バビロン、アトランティス、古代ブリテン(これはサミアドの魔法による)、古代文明のエジプト、未来のロンドン、古代のツロの町へと7回のタイム・トラヴェルをすることになる。2章に1回の割で最後までほぼ均等に冒険がなされることになる。また、古代バビロンの女王が逆に20世紀初めのロンドンへやってきたり、同じアミュレットの半分を持

つ古代エジプトのアメン・ラーの神官がタイム・トラベルをするというエピソードも加わり、繰り返しの冗漫さを避けている。

一方、『魔術師の甥』は15章からなり、前半の7章と後半の8章とがはっきりとした違いをみせている。『アミュレット物語』とよく似た要素を持っているのは前半である。主人公ディゴリーの父はインドへ行き、母は難病でロンドンの親類の家に身を寄せているという設定や、彼の「心の願い」が母の病氣治癒であること、チャーンの女王がディゴリーたちとロンドンへやってきて大騒動を引き起こすエピソード、また魔法の指輪の原料がアトランティスのものというところも似ている。同じ‘heart’s desire’という表現も見逃せない。ディゴリーと友人のポリーがアンドリュウの魔法の指輪を使って別世界を行き来するが、『アミュレット物語』ほど多様ではない。つまり、ディゴリーたちが経験した別世界は結局2カ所であり、その中継地点として「世界と世界の間の林」(the wood between the worlds)が数回登場するだけなのである。しかもこの往来は全て7章までに描かれている。8章から14章まではもっぱら別世界ナルニアでの出来事が描かれている。最後の15章ではディゴリーの母の病氣が直り、彼の「心の願い」が実現し、再び『アミュレット物語』とよく似た終わり方をしている。

2. 魔法

『アミュレット物語』で扱われている魔法は3種類ある。サミアドは子供たち以外の誰かが‘I wish....’という条件反射的に身体を膨らませてその人の願いをかなえてしまう。アミュレットの半分はその保持者を時空間を越えて移動させる。呪文を唱えると大きなアーチとなり、その下をくぐると望みの場所へ行けるのである。ドラエモンの「どこでもドア」とよく似ている。もう一つは完全体のアミュレットである。

The Complete Amulet can keep off all the things that make people unhappy—jealousy, bad temper, pride, disagreeableness, greediness, selfishness, laziness. (SA.39)

したがって、心の願いをかなえてくれることになる。子供たちは両親の無事な帰還と、神官レック・マラには学者先生(the learned gentleman)との合一を実現してくれる。完全体のアミュレットには邪なものを遮断する働きがあり、そのためレック・マラの悪の部分は虫となって残る。このような道徳的な制限は若干あるけれど、総じてネズビットの描く魔法には倫理的な要素は強くない。これは『不死鳥と絨毯』(*The Phoenix and the Carpet*, 1904)、『アーデン家』(*The House of Arden*, 1907)、『魔法の城』においても同様で、魔法は白でも黒でもなく、厳密な善・悪の区別はない。

『魔術師の甥』における魔法も3種類ある。魔法の指輪、ジェイディスの魔法、そしてアスランによる魔法である。この中でアミュレットに似ている魔法は指輪である。黄色と緑色の使い分けによって現実世界から別世界へと自由に移動できるからである。一方、ジェイディスとアスランの魔法は、はっきりとアレゴリー的な意味を持つ。ジェイディスの使う魔法は徹頭徹尾自己中心的である。姉との権力抗争の末、禁断の魔法(the Deplorable Word)を行使し、自らのプライドを守るため世界全体を破滅に至らしめることに何の躊躇もない。この点で、ルイスはネズビットではなく、伝統的なフェアリー・テイルや神話のアーキタイプな魔女像に拠っている。『アーデン家』でベティ・ラヴェルという魔女が出てくるが、子供たちを助ける気のいい魔女である。一方ルイスの描く魔女は、『ライオンと魔女』や『銀の椅子』(*The Silver Chair*, 1953)にみられるように、気に入らぬものは石に変えたり、洗脳したりする。キルケやゴーゴンを連想させる魔女である。『アミュレット物語』では、サミアドの魔法で古代バビロンの女王がロンドンにやってきて騒動を起こすが、本人には悪意はなく、一種のカルチャ・ディファレンスとみられる類のものである。同じようにロンドンへやってきたジェイディスは、滅びた自国の代わりに子供たちの世界を支配しようとする。エピソード自体の相似に対して、その内容はネズビットとルイスとは根本的に違うことは明かである。

もう一つの魔法はアスランによる。アスランはナルニアの創造主であり、無か

ら有を生み出す力を持つ。厳密にいうと、魔法ではなく全能者の力なのである。しかし、魔女からみると、それは物を自己の意思どおり動かす力—魔法—として据えられる。ナルニアに初めて足を踏み入れた時、強力な魔法が働いていることを察知したのは彼女であった。そして、ジェイデイスの魔法とアスランのそれは対極にあるがゆえに、彼女はいつそうアスランを憎むのである。アスランの魔法は専ら創造的で、極めて倫理的である。その力は自己のためではなく、他者のために用いられる。つまり、アスランの魔法は愛を基盤とし、常に善を指向しているのである。

3. 異世界あるいは別世界

『アミュレット物語』における異世界は、現実世界と異なるとはいえ、殆どの場合が歴史上存在した(あるいは存在すると仮定される)場所である。有史前のエジプトや伝説の大陸アトランティス、そして未来のロンドンなどであり、これらはこの世界の延長線上のどこかに位置すると考えられている場所である。ネズビットは『アミュレット物語』を書くにあたって、H. G. ウェルズの*The Time Machine* (1895)をヒントにしたと思われる。『アーデン家』でも1907年を起点に1807年、1707年、1607年のイングランドの歴史上の出来事にタイム・スリップした子供たちが巻き込まれるのである。ネズビットによる異世界への旅の面白さの一つは、『アーデン家』におけるヘンリー8世とアン・ブーリンのエピソードに典型的にみられるように、事件の結末を歴史の科目ですでに知っている子供が、現在進行中の事件を見るという、一種のドラマティック・アイロニーにある。

一方、『ナルニア国年代記』における別世界はネズビットのものと異なり、歴史や地球上のいかなる場所でもない。別の天体ですらないのである。『魔術師の甥』の中でアンドリュウは次のように説明している。

...I don't mean another planet, you know; they're part of our world and you could get to them if you went far enough — but a really other world —

川崎佳代子

another Nature — another universe — somewhere you would never reach even if you traveled through the space of this universe forever and ever — a world that could be reached only by magic—...(MN.19)

これはルイスが『奇蹟論』(*Miracles*, 1947)で展開した別世界に対する考え方をやさしく説明したものと思われる。

Other Natures might not be spatio-temporal at all: or, if any of them were, their space and time would have no spatial or temporal relation to ours. It is just this discontinuity, this failure of interlocking, which would justify us in calling them different Natures. This does not mean that there would be absolutely no relation between them; they would be related by their common derivation from a single Supernatural source.³⁾

ディゴリーたちはこの別世界へ魔法の指輪で行くことができた。しかし、このような道具を使って別世界を往来するのは『魔術師の甥』だけである。『ライオンと魔女』では衣装ダンスが別世界への通路になるが、いつでも好きなときに使えるわけではない。『朝びらき丸東の海へ』(*The Dawn Treader*, 1952)では絵の額縁がドアの役割をし、『銀の椅子』では学校の裏門が突然通路となる。『カスピアン王子の角笛』(*Prince Caspian*, 1951)や『最後の戦い』(*The Last Battle*, 1956)では、別世界からの助けを求める声や角笛によって子供たちが引き寄せられるのである。この2作は鉄道の駅が関係するが、おそらく、E. M. フォースターが『ハワーズエンド』でいうように、鉄道の駅はさまざまな場所や世界へ通じる中継地点とルイスも考えたのかもしれない。

..., she had strong feelings about the various railway termini. They are our gates to the glorious and the unknown. Through them we pass out into adventure and sunshine, to them, alas! we return.⁴⁾

魔法の指輪によるナルニア往来はそもそも邪道であり、アスランの意志が働いてこそ正しく別世界を行き来することができるのである。したがって、指輪によってディゴリーたちが悪をナルニアに持ち込むことになったのはうなづける。

『アミュレット物語』のエピソード的な冒険と異なり、『魔術師の甥』では、別世界はそれぞれお互いに非連続的ではあるが、行き来する子供たちの行動が因果関係を持ち込むのである。チャーンでの出来事はロンドンにもちこされ、あげく生まれたばかりのナルニアに悪を持ち込むことになる。その発端はディゴリーのちょっとした好奇心と見栄、そして意地なのである。ディゴリーは自分の蒔いた種を刈り取らねばならない。このように、ルイスの別世界は偶然ということのない世界で、一人の子供の個々の選択の倫理性にかかわる場所であることがわかる。そういう点で、ルイスの別世界は我々の心の領域を表しているとも考えられよう。トルキンのファンタジー論に深く同意し、自らも準創造の世界としてナルニアを構築したけれど、トルキンが純粋にミドルアースに終始し、アレゴリ的要素を徹底的に排除したのに比して、ルイスは、霊的世界における善と悪——この世における「神の国」と「地の国」——人間の魂における善と悪⁵⁾というキリスト教的構図を持ち込んでいると思われる。ルイスにとって、別世界はいわば人間世界を写し出す鏡でもある。

一方、古代世界をこの目で見たい、またそんな所へ現代のわれわれが行ければどうということになるか、そうした純粋な好奇心で書かれた『アミュレット物語』の異世界とはナルニアは本質的に異なると言える。

4. 別世界における時間

別世界における時間の問題について、ルイスとネズビットはどのように処理しているであろうか。

『ライオンと魔女』の中でルイスはカーク教授に「(別世界には)独特の時間が別にあったとしても驚くに当たらない。別世界にどれほど長く留まろうとも、こちら側の世界の時間をかけたことにならないだろう」⁶⁾と言わせている。これは

『アミュレット物語』におけるサミアドの台詞を思い起こさせる。アミュレットのアーチをくぐって有史前のエジプトへ行った子供たちが、ロンドンに戻ってみると殆ど時間の経過がみられないことに気づいたとき次のような会話がかわされる。

‘Is it still yesterday?’ asked Jane.

‘No it’s today. The same as it’s always been. It wouldn’t do to go mixing up the Present and the Past, and cutting bits out of one to fit into the other.’

‘Then all that adventure took no time at all?’

‘You can call it that if you like,’ said the Psammead. ‘It took none of the modern times, anyhow.’ (SA.88)

エリノア・キャメロンは、ネズビットが「過去への旅は現在の時間を要しないという設定を思いついた最初の人である」⁷⁾と述べているが、昔話や民話などには類似のケースがみられる。ルイスは、このネズビットのアイデアを過去への旅ではなく、前述の『奇蹟論』にあるように、別世界往来に取り入れたと思われる。しかし、別世界と現実世界との非連続性についてルイスが『ナルニア国年代記』で一貫して守っているのにひきかえ、ネズビットは必ずしもそうではない。同じような過去へ旅を扱った『アーデン家』では、時を止めるために「白い時計」という工夫がなされ、変化をつけているからである。ネズビットにとって、時間は“only a mode of thought” (SA.204)であり、“part of the mystery of all magic” (SA.205)なのである。

5. 「驚異」と「喜び」

ルイスは、物語の重要な要素は「筋」以外に、ある雰囲気を与えることと考えている⁸⁾。フェアリー・テイルでは「驚異」(a sense of wonder, surpriseまたは marvels)がそれに当たる。『アミュレット物語』も『ナルニア国年代記』もその

面白さの源泉は、日常世界と異なる場所で味わう驚異にある。子供たちは異なる世界へ行き、そこでのさまざまな光景に素直な驚きを体験するが、逆にその住人にとっても、突然やってきた異国風の子供を見て驚愕する。それは読者の想像力に容易に訴えるものであり、興味深く感じられるのである。『アミュレット物語』の人気はまさにその点にあるといえよう。

フェアリー・テイルでルイスが据えようとした「驚異」は、ネズビットのものとは異なるように思われる。それは人間性のより深い所にかかわってくるからかもしれない。例えば、廃虚と化した宮殿の大広間に人物像がズラリと並んでいるだけでも圧倒されるが、その像の顔つきが少しずつ変化しているという描写から読者はある種の予感を抱かされる。優しい、立派な顔つきから、時代が下るにしたがって、冷酷さ、傲慢さが顕著に表れてきて、最後の女人像で頂点に達する。支配者たちの顔つきから、一つ世界が滅びるのは傲慢のせいであることを暗示しているのである。滅びは外からではなく、内から出てくることを知らされる。そして傲慢と力が同居したとき恐ろしい暴力が支配する。ジェイディスはその象徴である。ディゴリーたちが体験した一番目の驚きがこれであった。二番目の驚異は、彼らがナルニアの誕生を目撃したときである。暗闇の中から歌声が聞こえ、光が現れ、世界が少しずつ誕生する様子を見ること以上の驚きはないだろう。この光景は『最後の戦い』におけるナルニアの最期と対比的に描かれていることに気づくだろう。『アミュレット物語』の中でナルニア誕生の場面に匹敵するのはアトランティス大陸の消滅のシーンであろうか。ただし、これは7つの過去への旅の1つとして描かれているためさほどインパクトを与えない。しかも、ナルニア創世の場面は、前半にチャーンの滅亡が語られているため、対比的で一層の効果をあげている。チャーンの闇を引き継ぐような真つ暗闇の世界だが、それは死んだ世界ではなく、誕生前の闇である。ジェイディスのエゴイズムで滅んだ国とは対比的に、アスランの愛から生まれた世界。ヒエラキーはあるものの、その基盤は支配ではなく保護である。草木や動物の誕生の描写は生き生きとしており、仮に動物の国が存在するとすれば、かくやあらんと思わせる。第二世界の創造に

成功しているといえよう。『魔術師の甥』における「驚異」は、結局のところ、創造主によって造られた世界にたいする驚きなのであり、フェアリー・テイルは「驚き」の回復を与えるものである。

「憧れ」（あるいは「喜び」）もまたルイスのテーマであるが、『アミュレット物語』にも「喜び」は描かれている。3章で、子供たちが呪文を唱えると、アミュレットから光が出て、美しい声が聞こえる。

..., till it was so sweet that you wanted to cry with pleasure just at the sound of it. It was like nightingales, and the sea, and the fiddle, and the voice of your mother when you have been a long time away, and she meets you at the door when you get home. (SA.51)

この描写は『ライオンと魔女』の中でルーシーがタムナスの笛を聞いたときの印象、“And the tune he played made Lucy want to cry and laugh and dance and go to sleep all at the same time. (pp.12-3)” や、『天路逆行』(*The Pilgrim's Regress*, 1933)で、ジョンが初めて「島」を見た時にきこえた音楽や、ハーフウェイズ氏の歌声によって喚起された切ない想いを連想させる。ネズビットは、この「喜び」を発展させていないが、ルイスにとってそのテーマは極めて重要なものであった。ナルニア創造の場面でもディゴリー、ポリー、御者たちは、アスランの声を聞いたとき、「口を開け、目を輝かせて、うっとりと歌声に耳を傾けた」のである。ただし、アスランの声は聞き手によって喜びを与えるとは限らない。同じ状況で、アンドリュウとジェイディスには不快なもの、あるいは憎むべきものとして感じられたからである。「憧れ」は神が人を呼び寄せるための道標であるというルイスの思想が反映しているといえよう。

6. 結び

ネズビットの作品は、ほとんどが「子供の遊び」をテーマにしている。おそら

くは、自分自身の子供時代を思い出し、あるいは自分の子供たちの日常生活を見守る中で自然に生まれてきたのではないだろうか。子供らしい好奇心、失敗、また失敗にめげないたくましさ、限られた状況の中で最大の楽しみを見いだす創造的な遊びなど、遊びの精神が横溢している。しかも家族の絆が尊重され、騎士道精神、正直さなどの教訓も織り込まれている。『アーデン家』では、姉・弟が3日間喧嘩をせずにいて初めて魔法のドアを見つけることが出来るのである。このように教訓的、道徳的な要素は描かれてはいるが、ネズビットは宗教的な問題には触れようとしていない。未来のロンドンにみられるユートピア的な社会は、フェビアン協会が目指す理想社会であって、ルイスの想定するパラダイスとは異なる。ネズビットが夫(Hubert Blant)と共にフェビアン協会に献身したことを考え合わせると、彼女の視線は人間の罪の問題より、よりよい社会を作り上げる人間の善性に向けられていたように思われる。

ルイスも、孤独な子供たちが退屈を紛らすためにする遊びから別世界に入り込むという設定をネズビットから取り入れているが、ディゴリーたちの行動は遊びの繰り返しではなく、漸進的な展開をすることがわかる。彼らの活動する場所を見てみると、屋根裏部屋→アンドリュウの書斎→林→チャーン→ナルニアという風に、狭い場所、あるいは閉ざされた空間から広い場所へと発展していることがわかる。また、アンドリュウの姑息な魔法から、強力だが破壊的なジェイデイスの魔法、さらに強力で創造的なアスランの魔法へと伸張発展してゆく⁹⁾。闇から光へ、死から生へと移って行くのである。その中で、登場人物はそれぞれの本質を暴かれて行く。善そのものの前では悪は派生的で卑小であり、光の中では全てが真の姿をさらけ出さずにはおれなくなる。善・悪が峻別されていないネズビットの『アミュレット物語』とは対照的である。

『魔術師の甥』の創作動機は明らかにナルニアの創世記を書くことである。

『ライオンと魔女』や『最後の戦い』と共に最も思想性が強いと言われる物語である。ナルニア創世、アスランの受難、ナルニアの黙示録を描く上記の作品に作者のキリスト教的世界観が色濃く出るのは当然といえよう。「すべては絵で始まっ

た¹⁰⁾というルイスではあるが、『魔術師の甥』にはナルニアの悪の問題、自由意思による選択の責任、信頼と従順という重いテーマが負荷されている。ポリーとディゴリーの遊びも、子供にありがちな無責任さだとすましてはいない。また、自分の手には余るといって魔法でさっさと戻ってくる訳にも行かない。ディゴリーの好奇心の中に潜む一種の見栄や、それ自体は善でも悪でもない指輪の背後にある作り手のエゴイスティックな動機、そういったものが重なりあって悪を呼び寄せていく。ディゴリーの失敗は、アスランによって解決されるまで増幅し続けるのである。したがって、一見子供らしい遊びの中に、ネズビットのものにある遊びの精神という軽さはないといえよう。つまり、『魔術師の甥』は子供を主人公にしてはいるが、大人であっても成り立つ物語なのである。ルイスは子供向きといえど一度も調子を下げて書いたことはない¹¹⁾と断言しているように、これはやさしく書かれた『ペレランドラ』なのである¹²⁾。マンラヴの指摘するとおり、ネズビットの語り口を取り入れながら、『魔術師の甥』はむしろ、マクドナルドやミルトンのものに近いといえる¹³⁾。それはルイスが『ナルニア国年代記』を単に児童書としてではなく、神話として読まれることを望んだからであろう。

ネズビットはルイスとはフェアリー・テイルにたいする姿勢を異にするが、実物大の子供と遊びの精神を描き尽くした作家である。何らかの形で彼女の影響を受けた作家は多く、一つの伝統を確立した点で、ネズビットの功績は大きいといえよう。

注

『魔術師の甥』および『アミュレット物語』は次のテキストを使用した。本文中の引用はその頁を示した。

Lewis, C. S., *The Magician's Nephew* (New York: Macmillan, 1988).

Nesbit, Edith, *The Story of the Amulet* (Middlesex: Penguin Books, 1986).

1. 『ナルニア国年代記』のうち、ナルニア内で終始する『馬と少年』と、最後に現実世界へ戻らず、ナルニアから更に「真の国」へ行ってしまう『最後の戦い』はこのパターンから少し外れている。

2. Lisa Tuttle, "Nesbit, E.", *St. James Guide to Fantasy Writers* (NY: St. James Press, 1996), p.445.
3. C. S. Lewis, *Miracles: A Preliminary Study* (1947, Glasgow: William Collins Sons & Co., Ltd., 1977), p.13.
4. E. M. Forster, *Howards End* (1910, NY: The Modern Library, 1993), p.223.
5. 「神の国」と「地の国」というアウグスチヌスの発想を、ルイスは*That Hideous Strength* (1945)の中で展開している。
6. Lewis, *The Lion, the Witch, and the Wardrobe* (NY: Macmillan, 1988), p.39.
7. Eleanor Cameron, quoted by Lisa Tuttle, *loc. cit.*
8. Lewis, "On Stories", *Of Other Worlds*, ed., by Walter Hooper (NY: HBJ Books, 1966), p.18.
9. C. N. Manlove, *The Chronicles of Narnia: The Patterning of a Fantastic World* (NY: Twayne Publishers, 1993), pp.54-5. Manloveは『魔術師の甥』における "growth" というテーマについて詳しく述べている。
10. Lewis, "It All Began with a Picture...", *Of Other Worlds*, p.42.
11. Lewis, "Sometimes Fairy Stories May Say Best What's to be Said", *ibid.*, p.38.
12. Lewisは、SF三部作として、*Out of the Silent Planet* (1938), *Perelandra* (1943), *That Hideous Strength* (1945)を書いた。Perelandraでは誕生したばかりの金星に悪が入り込み、金星のイブを誘惑させようとするが、主人公がそれを阻止するという物語である。
13. Manlove, *C. S. Lewis: His Literary Achievement* (NY: Macmillan, 1987), p.170.

