

児童文学における「家」の力
—イギリス児童文学に描かれた「家」の研究—

2008年 1月

福本 由紀子



目 次

序	4
第一章 建物としての家	
1. 家の力のトポスとしての石の館—Lucy M. BostonとAlison Uttleyの作品	7
2. 家の力の源としての自然	
—Beatrix Potter, A. A. Milne, Kenneth Grahameの動物ファンタジー作品	21
(1) Peter Rabbit booksの場合	22
(2) Winnie-the-Pooh Books の場合	26
(3) The Wind in the Willows の場合	40
(a) Mole, Rat, Badger の家	41
(b) Toad の館	48
第二章 人の生きる家	
1. 「子ども部屋」というトポスの構造	63
(1) 作者の子ども時代を反映する家	64
(2) 子どもの遊び空間としての「子ども部屋」	67
(a) Edith Nesbitの作品	67
(b) J. M. Barrieの作品	78
(c) A. A. Milneの描く「子ども部屋」	81
(3) 子どもの成長する場所—食べる空間	88
(a) 家においてみられる「食」の意味	89
(b) ファンタジーと「食」	97

2. 記憶の堆積としての家	101
(1) Lucy M. Bostonの描く家	102
(a) 館とそこに生きる人々	102
(b) 館の周辺	106
(c) Lucy M. Boston と館	109
(2) 時間と空間の接点としての「家」の定義—Philippa Pearce の描く時の堆積	114
結 論	120
注	124
文献目録	

序

Green Knowe 物語シリーズ (1954-1976) の作者である Lucy M. Boston (1892-1990) が、イギリスの *Cambridgeshire* に実在する何百年もの時を経た石の館に住み、館の息遣いを直接感じながら物語を書き上げたことはよく知られている。物語は、読み手に石の「館」の特異性について考えさせ、そこに住んでいた人の記憶を辿らせる。Alison Uttley (1884-1976) もまた、*A Traveller in Time* (1939) のなかで 16 世紀のマナーハウスと現代の館を行き来し、古き「館」で過去の人物に出会う少女を描く。このように、イギリス児童文学の作品には「館」や「家」が物語の背景で重要な役割を果たし、確固たる位置を占めているものが特徴的に見られる。「家」と密接に繋がる物語、「家」や場所の感覚を強く感じさせる作品が多く存在する。

英語において、「家」を示す語は豊富である。“house”の同義語として、*abode*、*accommodation*、*building*、*cabin*、*cot*、*cottage*、*domicile*、*dwelling*、*edifice*、*habitation*、*hall*、*home*、*homestead*、*hut*、*lodge*、*lodging*、*quarter*、*residence*、*shack*、*shed*、*shelter*、*tenement* 等が挙げられる (大橋 12)。その他にも、*bungalow* や *chalet*、*hermitage* や *lair* など、家の形や性質で分類すればさらに多様な語が見られるであろうし、*place* など「家」の意味を持つ。このような例は、イギリス児童文学において、多様な家の物語が多く見られる点と関連があるに違いない。

児童文学における「家」の物語についての先行研究に関していえば、これまで作品論のなかで「家」について触れられることはあったが、「家」を中心に論じた研究は見られなかった。そのなかで、Pauline Dewan が *The House as Setting, Symbol, and Structural Motif in Children's Literature* (2004) を発表し、英語圏の児童文学作品における「家」の物語に焦点を当て、主に背景としての「家」が作品構造上どのように機能しているかという点について述べている。児童文学における初めての「家」の物語の研究書として、多くの作品を取り扱った労作であり、「家」の物語を概観するときには有効であるが、その一方でイギリス児童文学のみではなく、網羅的に作品を取り上げたため、個別の詳細な作品検討には至っていない。また、日本におけるイギリ

ス児童文学研究では、三宅 (1993) が「古い館そのものが、主人公であるかのような作品群」(321)を取り上げ、児童文学における「家」の重要性を指摘しており、この分野の研究における鋳入れを行った。けれども、その後他の研究者によって深められることはなかった。

そこで本研究は、イギリス児童文学において、「家」が重要な意味を持つと考えられる作品に着眼し、児童文学において描かれる「家」の意味や役割、象徴するものを、「家」や「台所」「子ども部屋」といった切り口で探りながら、児童文学における「家」の様相をいろいろな角度から論じるものである。構造としての「家」、枠としての「家」の様相に加え、物語の形成に不可欠の存在として描かれた「家」という空間と、そこで生きる人間の有り様を中心に探ることで、物語に描かれた「家」の意味を明らかにすることを目的としている。扱った作品は、19世紀末から20世紀後半に至るイギリス児童文学作品のなかから、家に焦点が当てられていると考えられる代表的な物語で、かつ現代においても読み継がれている作品という理由で選択したものである。限られた作品ではあるが、イギリスの作品に特化し、個々の作品の分析を試みることで、イギリス児童文学の特質を探り、作品において「家」の力がいかに機能し、どのような役割を担っているかが明らかになると考えている。

本論文は「家」の物語について、大きく分けて二つの視点から考察している。ひとつが、「建物としての家」の様相であり、もうひとつが、家に生きる人々との関係が顕著である「人の生きる家」の様相である。

第一章「建物としての家」では、最初に家の素材としての「石」の性質を生かしたLucy M. BostonとAlison Uttleyの作品を取り上げ、「家の力のトポスとしての石の館」の様相を考察する。物語に描かれた、何百年も建ち続ける「石」の家の特徴を中心に探る。次に、自然のなかの動物の住処を扱ったものとして、Beatrix Potter、A. A. Milne、Kenneth Grahameの作品から、擬人化された動物各々の住まいを読み解きたい。そこから、「家の力の源としての自然」の様相を考察する。登場人物自身を表す「家」の姿や、社会背景や階級を反映した「家」、複数の家々から構築された世界の特徴を明らかにしたい。Soudenが「住いというものは住人より長らえるものであり、そう急速に変化するものではない。同じ屋根の下で何世代もが生活し続ける

のである。もしイギリスを象徴するものは何かと問われれば、人はただちにこう答えるに違いない—それは古いイギリスの民家だ。(Stuart Dick)」(スーデン 60)と引用しているように、イギリスの社会や文化を象徴する媒体としての「家」の機能もまた、物語から読みとれるであろう。

第二章では、家の中で人が過ごす場所に焦点をあて、子どもにとって生活の基盤である、「子ども部屋」というトポスの構造を考察する。最初に、作者の子ども時代を反映する「家」として、Potter や Milne、Edith Nesbit 自身の子ども時代を探り、それらがどのように物語に内包されているのかを確認する。次に、子どもの遊び空間としての「子ども部屋」について、Nesbit や J. M. Barrie、Philippa Pearce、Milne の作品を取り上げて考え、「子ども部屋」に見られる要素について論じたい。さらに、子どもの成長する場所として機能するのが、「家」のなかでの「食べる」空間であろう。「家」の中で遊ぶことと食べることを通して、子どもの生きる場所そのものが構築されていることを明確にしたいと考えている。最後に、時の流れのなかで人が行き続ける様を見つめる「家」について、「記憶の堆積としての家」として、「時」と「女性」という観点から探る。Bostonの描く「家」を取り上げ、彼女自身の人生と重ね合わせながら、「家」とそこに生きる人との関係性を分析し、古い「家」を拠り所としていた Boston が紡いだ物語の本質に迫りたい。その後、Pearceの*Tom's Midnight Garden*における時の堆積について論じる。以上の考察を通して、イギリス児童文学に描かれた「家」の力を、材質を含めた家の構造、居住者との関わりという点から、具体的に解明する。

なお、本論文では、“house”を表す語として、主に「家」と「館」という語を用いる。「館」という場合、後述する「マナーハウス」を含めた大邸宅を意味することとする。また、「イギリス」という場合、Englandのみでなく、“The United Kingdom of Great Britain and Northern Ireland”全体を指すこととする。

第一章 建物としての家

1. 家の力のトポスとしての石の館—Lucy M. BostonとAlison Uttleyの作品

イギリス児童文学における「館」の物語において、考察すべき点の一つは「館」の材質である。「家」の主な材質は大きく「木」と「石」の二つに分けられる。日本において、家は第二次世界大戦前までは、主に木で作られたものであった。それに対してイギリスの家は石造りのものが多く、従って、物語に現れる「家」も、大抵の場合が石の家である。なかでも石の家の印象が最も顕著な作品は、Lucy M. Boston (1892-1990) の*Green Knowe*物語シリーズ全6巻(1954-1976)であろう。Bostonは、1120年頃¹⁾に建てられた、「常に住みつづけられてきた家」としては、イギリス最古の石の館に実際に住み (D. Boston (1995) 121)、その館からインスピレーションを得て、館本来の姿とその歴史とを刻み込みながら、館とその館を取り巻く互いに調和し合う様々な空間を物語の中で描き出した。Bostonはこの館に53年間住み、1990年に死去の後、館は息子Peter夫妻の手によって管理された。Peterの亡き後、現在は妻Dianaが管理を行っている。まず最初に、イギリスを代表する館の物語のモデルとなり、現存するBostonの住んだ館について述べておきたい。

Bostonが初めてイギリス、CambridgeのHemingford Greyを訪れたのは1915年、23歳の時だった。看護婦として戦地への赴任を待つ間、Cambridgeに住む兄弟を訪ねたのである。その小さな村は彼女の目には"the most forgotten bit of rural England, wonderfully left behind" (Boston (1992) 171) と映った。Lucy Bostonの息子の妻であるDiana Bostonによれば(1993, 3)、Lucyは1935年に離婚した後、ヨーロッパの音楽の都を訪れようと、フランス、イタリア、オーストリア、ハンガリーを彷徨っていた。そして1937年にヨーロッパ旅行から戻った際、Hemingford Greyのマナーハウスが売りに出されているのを見つけたのである。つまりBostonは、ちょうど孤独の旅から戻ってきたときにこの館と巡り会ったのだった。館は彼女にとって、心身を休める避難場所であったといえる。Bostonが手に入れたマナーハウスは三方が堀に、一

方が川に面した、完全に水に囲まれたノーマンハウス²であった。初めてその館に足を踏み入れたときに、Bostonは暖かい歓迎の雰囲気を感じ、興奮に包まれて直ちに館の虜となり、息子の手を借りながら二年かけてこの建物を修理した。

館の修理が進むなか、Bostonは、館が建築されてから今日まで八世紀の間にここに住んだ人々の足跡を辿り、その人々の息遣いを感じる。Roseは、この館は “a key to explaining how and when she came to be a writer.” (20)と指摘する。また、Bostonは作家としてのスタートが遅く、1972年62歳の時に第一作目の *Yew Hall*、同年、児童文学作品としての第一作目の *The Children of Green Knowe* を発表しているが、「そんなに年をとってから書くことを始めようと思ったのはなぜか」と尋ねられると、「この家自身が、書くようにとやかましく言うからです」(D. Boston (1993) 4)と答えている。さらに、Bostonは、館と館を取り巻くものからの語りかけについて、次のようにも述べている。

I use my eyes, my ears and my nose and report as carefully and as accurately as I can what these tell me, about the house, the garden, the people that come here, the village, the sky and all the trailing, mysterious relics and suggestions of the past.
(ibid. 4)

Crouchが “. . . she[=Boston] is herself possessed by the spirit of the lovely, infinitely old house in which she lives. Green Knowe is waiting to dictate more of its secret to this wise and understanding amanuensis.”(305)と述べるように、この古い館は巧みにBostonを刺激し、筆を執るよう触発したのであり、彼女を虜にする魔法ともいえる大きな力を備えた館だといえる。Bostonが館の外観のみならず、その歴史を明らかにすればするほど、彼女はその雰囲気や背景をなす風潮を感じとり、館に対する親しみや愛情が増せば増すほど、彼女の想像も広がっていったのだと、Rose (24)は述べている。

ここで、Boston が石の館への強い思いをこめて描いたファンタジー作品、*Green Knowe* 物

語における館の成り立ちを見ておきたい。館の始まりのエピソードは、Green Knowe 物語の最終巻 *The Stones of Green Knowe* (1976) に描かれている。1120 年に Osmund d'Aulneaux はノルマンの伯爵に仕え、マナーと呼ばれる領地を所有しており、地所の中央に新しく美しい石でマナーハウスを建てる³。Osmund の次男で 11 歳の Roger は、新しい家が建てられていくのを熱心に眺め、それが完成すると非常に誇りに思い、いつまでも生きていてほしいと願う。Green Knowe 物語の第一巻 *The Children of Green Knowe* (1954) の時代設定は 1970 年であるが、850 年を経ても、このマナーハウスはまだ堂々と建っている。館は強くて暖かみがあり、三フィートにもなる厚い石の壁や、美しく磨かれた古い時代の家具、大きく構えられた暖炉といった過去の遺物を抱えながら建ち続けている。これらの遺物は “as certain and permanent as the smell and sound of the sea in a shell” “(the atmosphere of) unexpectedness of the house” (*An Enemy at Green Knowe* 41) と描かれるような雰囲気を作り出している。

館の材料としての石には、独特の雰囲気を作り出す要素が多く含まれている。物語の主人公ともいえる、館に住む Mrs Oldknow の曾孫 Tolly は初めて館を訪れたとき、“Its thick stone walls were strong, warm and lively.” (*The Children of Green Knowe* 17) と描写される石の壁から、自分が迎え入れられたことを感じる。また、この館に過去に住んでいた Alexander は教会で歌っていると、“He could feel the building round him alive and trembling with sound.” と感じ、“The shivered echo multiplied itself by thousands. . . . every stone in the building stirred and murmured.” (ibid. 108-109) と実感する。また、Tolly は目の見えないふりをして遊んでいるとき、石の壁のまた違った一面を見つける。

The stone walls that were so imposing and certain to sight were gentle and curving to touch, almost warm, to be patted like living creatures. They bulged or sloped away and their edges were blurred or worn off. (*The Chimneys of Green Knowe* 40)

一般に、鉱物である石は冷たく死んでいるといったイメージを浮かべがちであるが、Tolly はそ

こから暖かみと優しさを感じとる。このことは、次の*The Stones of Green Knowe* における石工の言葉によっても説明されている。

There's good stone and bad stone, you could say it's living. . . . Put your hand on a natural boulder warm in the sun, you can feel it's not dead, like bone for instance. . . . Some pieces of stone are by nature bad, you can't do anything with them, and some are solid and loyal and will last for ever. Besides that, stone takes something from what it is used for. (10)

このような石の持っている性質は、我々に永遠性をも感じさせる。石は “. . . all dating back to the day of the creation when God made the earth” (ibid. 43) と描かれるように、この世の始まりから存在し続け、すべてのことをいつまでも “Stone remembers.” (ibid. 28) なのである。従って、石が家の材料として使われるなら、その家は思い出と共に長く続いてゆき、「永遠性」の要素は家に安定感をもたらす。石は “(Stone) had settled down to being simply stone again, reared up here by some natural action, smoothed and welded by sheer age.” (*A Stranger at Green Knowe* 108) と変化していくのである。そのため、この館を訪れるといつでも、何も変わらず自分たちを迎えてくれることに気付く。Tollyもまた*Green Knowe*を何度も訪れ、そのたびに安心感を得ることになる。

石 (stone)は、「堅さ、堅固さ、土台」を、転じて「統一、強さ、団結」を表すといったイメージがある (フリース 606)。また、「神のエンブレム」であり、新約聖書に「キリストは、不信心な人々の上に落ち、彼らを打ち砕く石であり、家造りが捨てた隅のかしら石である。」(ルカによる福音書 20:17-18) と記されていることから、「創造主」のイメージをもち、「原始的な祭壇」を表すこともある (フリース 607)。さらには、部族の名前を刻んだ石などから、「証言と記憶」「言葉」と関連する (ibid. 607)。このように、*Green Knowe*の石の館から感じとることのできる、永遠を感じさせるような安定感、神に守られているかのような安心感、人々の

記憶の連なりなどは、素材である石の持つイメージがその一端を担っていることがわかる。

Townsend (32)はBostonの館の描写に対する姿勢を、“She believes in the goodness of the natural living creature, in roots, in continuity; and she is able to symbolize these values in the house, itself built of natural materials, which she has said she cannot think of as ‘a thing’.”と述べる。またその館を「物」だと考えることはできず、コンクリートとそれが象徴するものすべてを嫌悪していると指摘している。Bostonのコンクリート嫌いは、*A Stranger at Green Knowe* からも窺える。

... concrete which seems to be chosen because where it is there can be nothing else--not the tiniest covering of lichen or moss, nor the slenderest blade of grass. The most it can tolerate is green or yellow slime. It is kind of solid nothingness, it takes nothing in, it gives nothing back. (43)

この描写ではコンクリートが「無」の世界だとされ、Boston自身の館が「物」ではなく生きた存在だと捉えられているのと対照的である。

石の館について論じるにあたり、ここで、イングランドの風土と石材について簡単に述べておきたい。Great Britain島には、南北にペナイン山脈 (the Pennines)が背骨のように横たわり、その南部には険しい地形は少なく、唯一ジュラ系石灰岩帯と呼ばれる緩やかな山地がある。この石灰岩帯は、イングランドでは数少ない石材の産出地となっている (大橋 6)。

Braunによると、二千年以上前から、イングランドの西部には多くの石があり、人々は蜜蜂の巣のようなドーム状の建物を石で作る方法を習得していた。初期のイングランドの家々は西部の荒地や低地の丘陵地帯、あるいは温和なイングランド南東部の白亜質の平地から生じて発達したと考えられている。この国の古い建物に使われていた二つの主な材料は木と石であるが、特に、西部の石の多い地方では、石を荒く積み重ねて壁を築くことが始められ、その一方で、南部では木材が豊富であったため、木造の家が多く建てられた。つまり、イングランドの建築

は、西部から生まれたものと南東部から生まれたものとの、二つのスタイルから始まっている。

征服王Williamがイギリスに来たとき、最初にしたことはアングロ・サクソンの農民たちの怒りから自分たちの家を守るための城を築くことであった。城の防御物の内側には、非常に厚い壁をもった石造りの家屋が建てられていた。ノルマン人の城の建築者たちは、頑丈で城壁が敵に占領された場合でも、引き籠もることのできるような住まいを築いた。また、西部や北部ではアングロ・サクソンの人々は、最初はローマの修道僧に教わり、その後は独習で、周りに散在している“*rubble stone*”（粗石）をそのまま加工もせずを用いて教会を建てていたが、次第に四角いブロックに切り出した石や、“*lime stone*”（石灰石）から作られたモルタルを使って美しい壁のある建物を建築するようになった。ノルマン時代には、キリスト教の普及にも従い、立派な石造教会を含む多数の教会が建築され、Tower of LondonやWindsor Castleなどの大規模建築も次々と建てられた。1120年に建てられたと描かれる「Green Knoweの館」も同時期の建築物であり、この館の素材としてバーナック石 (*Barnack stone*)⁴が用いられている。その一方で、一般の人々の家は簡単な小屋程度のものであり、その中には、小さくはあるが石の家も見られた。

中世になると、ノルマン人の貴族たちは自分たちの住む家を持つようになり、財産を納めることができるほどの頑丈な部屋のある、石造りの家が建ち始めた。ノルマン人の住宅の建築者が、寝室の床を木造ではなく石造にすることを好んだ理由の一つは、石造の床の上では火を焚くことができたからである。まもなく、囲炉裏から壁の中に暖炉を作ることも考え出された。王宮などの大きな館では、ホールと呼ばれる低い壁でできた石の建物が中央に建てられ、そこで、王に仕える人々が寝食を共にし、ホールの周囲全体に小さな石の家が散在し、そのうちの一つに王や女王が住んだ。その後、大地主たちも大きな邸宅を構えるようになったが、それについては、本論第一章 2-(3)-(b)「Toad の館」で後述する。

*An Enemy at Green Knowe*においては、石の館のもつ神秘性が顕著に現れている。たとえば、Pingは“*Stones ought to be magic, they fit your hand too well. It feels as though they meant something important.*” (*An Enemy at Green Knowe* 9) と語り、Tollyは“*I'm glad this house is*

stone. It smells of stone. . . . Do you think when they built this they put in some magic somewhere to make it last?" (ibid. 13)とを感じる。このような石に関して魔法の意識が現れる一因として、石そのものの歴史を感じさせる多様な石の形状が挙げられる。すべての石は、雨や風、潮流や波のような自然に曝された末、あらゆる色や形を持つに至る。典型的な石の館であるGreen Knoweもまた、磨り減って砕け、脆く崩れ、その結果、神秘的な要素に溢れた館となった。この点における館の描写は次の通りである。

(At Green Knowe) behind the exciting colours and shapes of its ancient self there might be surprises from the unknown universe; that the house was on good terms with that too, and had no intention of shutting out the un-understandable. (ibid. 15)

いつでもすべてを暖かく迎え入れてくれる心地よさと、見知らぬ世界からの驚異が共存した結果、謎めいた雰囲気溢れた館が生まれてきた。"Now and Not-now is the most teasing of all mysteries, and if you let in a nine-hundred-year dose of time, you let in almost everything." (ibid. 15)と描かれているように、その"mystery"と時の要素が混ざりあって、現実の館のなかに別世界が現れたのである。そしてその別世界を維持するために働く館の力が強く感じられる。Rogerが ". . . the new house that would stand to repel invaders, to receive heroes, to outlast perils, to withstand in its living stone walls the evils of witches and demons." (*The Stones of Green Knowe* 23) と感じているように、館は自分自身を守るための力を携えていたからこそ、こんなにも長い間建ち続けることができたのだともいえよう。

Boston 同様、Alison Uttley (1884-1976)もまた、館と風景に強い魅力を感じているイギリス人のひとりであり、*A Traveller in Time* (1939)においてはGreen Knowe物語と同様、館に焦点が当てられている。物語は、主人公の少女PenelopeがThackers農園と呼ばれるかつての荘園で時間の旅をする、Uttleyの作品中唯一の長編ファンタジーである。療養のため、母方の田舎

である Thackers 農場に転地した Penelope は、そこで 16 世紀へと時を超える。時間を超越した旅において、時間は過去へと遡っても、場所は変わらず Thackers の館・農園であり、Penelope は Thackers の推移を目の当たりにする。

初めて Penelope が姉弟と共に Thackers を訪れた時、彼女は緩やかな谷間を背景に浮かびあがる礼拝堂の塔や納屋の切妻を眺め、道端の草花や湿った苔の匂いをかぎ、London では味わえない田舎の平和な静けさに足を踏み入れる。そして、Thackers の館で最初に案内されたのが、広くて気持ちのよい台所であった。その時の台所の様子は次のようである。

... where the fire blazed in a side, open hearth, and a kettle sung and lights came sparkling and glittering from brass and copper and grey pewter. Such a smell of cooking there was—a brown fowl baking in front of the blaze, sausages sizzling in the frying-pan, and the logs hissing and spluttering on the hearth. (28)

この活気に満ちた台所は、食事を取り、暖炉を囲んで交流する Penelope らの生活の基盤となる場所である。台所にある暖炉は、“Home could just be a hearth, a fire on the bare ground by any human lair. That may well be the one thing that nobody can quite do without: a fireplace, some focus. After all, if a home had no focus, you could not start from it. Home is at the center. For many of us, a hearth marks that focus from which we start.” (Rykwert 47)と述べられるように、家がまだ原始的なものであった時代から、家の中心であり、家には不可欠のものであり、人々の出発点となる場所でもあった。そして台所は、“Tis(sic.) a good homely room as our family has lived in for generations.” (A Traveller in Time 42)という Aunt Tissie の言葉どおり、整理整頓され磨きたてられた客間や居間よりも皆をくつろがせる部屋となっている。台所は、Penelope の行き来する 16 世紀と 20 世紀の館の不変性を示唆する。16 世紀の台所の様子は、次のように描写される。

... along the stone passage to the room I knew so well. ... Strange smells came drifting through the air, pungent odours of spices and meats and smoke from the fire, and strange people were standing about on the flagged floor where green rushes were strewn. A great fire burned in the open hearth and round it were saucepans of brass and iron simmering in the edges of the frames ... (ibid. 60)

16 世紀の *Thackers* の館の台所では絶えず暖炉が燃やされ、そこは、大鍋が湯気をたてるなかを陽気な人々が忙しく立ち働く、館内で最も活気のある場所である。特に台所にある暖炉 (open hearth) は、「かまどとその生き生きとした火は、いわば家そのものの核心であり本質である。それは、男も女も、老いも若きも、主人も僕も、すべての者が食事をとるためにその周囲に集まる場所である。そこで、かまどの火と食卓とは象徴的な意味をもつものとなる。」(川崎 (1991) 73) と述べられているように、家庭の団欒の象徴であり、館の雰囲気形成する大きな役目を担っている。時は違えども暖炉に燃える炎に変わりはない。壁面にかかっているのが“the long-shafted weapons, the pikes and halberds”である代わりに“uncle’s gun”であり、暖炉に掛けられているのが“the great cauldron of venison”である代わりに“a copper kettle”であり、炎の前にあるのが“the spit turned by a swarthy, green-eyed boy”である代わりに“Dutch oven with a bird grilling in it” (*A Traveller in Time* 87)であるという違いはあれど、暖炉のある台所が常に館の原動力であり、人々が集い憩う場であることは時を経ても変わりはなく、そこに住む人々の生活様式にも共通点がある。

また、“Early kitchens were often of plastered wood, built round an open hearth. The danger of fire made it essential for them to be free-standing, although sometimes connected to the hall by a passage or covered way leading to it through the buttery and pantry. ... When stone kitchens began to become the norm in the fourteenth century, the fire risk disappeared, and they could safely elide with the hall block.” (Girouard 66) という中世の台所に関する記述からも、*Penelope* の入り込んだ過去の *Thackers* の台所は独立した別棟ではなく、本館内に置か

れていたと考えられる。さらには、ラベンダーの良い香りのする居心地の良い居間、“a carved bed with grape-vines” (*A Traveller in Time* 96)や“the great carved tallboy chest” (ibid. 99)などの重厚な家具のおかれた寝室といったように、館内の空間は詳細に描かれる。これらの館の持つ不変的要素によって、館には時代を経ても常に同じ雰囲気醸し出されている。

時を超える館の物語において、重要な要素は部屋そのもののみならず、そこに流れる空気や香りである。*A Traveller in Time* において、Penelope は Thackers に到着した途端、多くの匂いを感じとる。農園に広がる花や木や苔、台所のソーセージ、寝室のラベンダーと薬草、ベッドに塗られた蜜蝋、Uncle Barnabas の干し草。これらすべてが Thackers の匂いとして、Penelope に染みついていくことになる。それら現代の館の匂いは、時に過去の匂いと重なって館の不変性を感じさせ、時に、その時代特有のものとして、その時代へと導く手段ともなる。Penelope の訪れた過去の世界では薬草の匂いが強く、そのほか甘いバラや干し草、あぶり肉の匂いなどが漂う。この匂いは、時を超えて Penelope に染みつき、彼女が時を超えて過去から持ち帰ることのできた唯一のものともなる。一方で Penelope は、過去から逃げるように現代へと戻ってきたある時、苦勞の末、現代の馴染み深い踊り場へ出ることができ (Penelope は自分の意思で自在に現在と過去を行き来できるわけではない)、“The air was different, the smell were homely--odours of primroses and fresh linen . . .” (128)と、過去と現在を匂いによって識別することができる。

前述した Green Knowe の館においても、匂いは館の不可欠な一要素として詳細に述べられる。館は建築当時から様々な匂いに包まれてきた。木々や木を燃した煙や、納屋の干し草やおがくず、館のまわりに降り積もった雪の匂い、馬番の Bogis が塗っている漆喰の、気持ちを落ちつかせ優しく包みこむ匂い、教会の香料や冷たく湿った地面や、館を形作っている石の匂い。それゆえ、これらの匂いは我々を過去の世界へと誘う要因となる。Mrs Oldknow も“ . . . the scent is an offering.” (*An Enemy at Green Knowe* 94)と匂いを重要視している。*The Chimneys of Green Knowe* において、匂いは目の見えない Susan にとって不可欠のものであり、彼女はあら

ゆる匂いに頼って生きている。18世紀の Green Knowe に住む Susan は、見ることはできないが匂いには敏感で、“the kind of thing that stars belong to and happen in” (87) と表現されるような、遠く離れた誰の目にも見えないものまで感じるができるようである。Susan にとって現在と過去の境は存在しないかのように描かれ、20世紀に住む Toly とも何度も遭遇している。Susan が時を超えることができる一因は、いつの時代にも変わらない匂いをより深く感じることであろう。匂いという点もまた、館において時の連続を感じさせる一要素である。Boston 自身も香りを特別なものだと考えており、“Scent is to me very mysterious. It is the most immediate of the senses, seeming to reach straight into the unconscious, unanalysable and profoundly moving. It can produce the same kind of awed delight as great art. . . . Scent is bliss.”と述べている(Boston (1992) 265-66)。

匂いのほかにも、これらの館には時を感じさせる象徴的なものが数多く存在する。例えば、Tolly が初めて Green Knowe の館を訪れたとき、玄関には大きな鏡があり驚かされる。

There were three big old mirrors all reflecting each other so that at first Toseland was puzzled to find what was real, and which door one could go through straight, the way one wanted to, not sideways somewhere else. He almost wondered which was really himself. (*The Children of Green Knowe* 15)

Dictionary of Symbols and Imagery (431-32)によれば、鏡 (mirror) は「(自)意識、自我」「内的自己、感情、記憶などの反映」を象徴している。Tolly は鏡に幾重にも映った自分のうち、どれが真の自分自身なのかわからなくなるが、それは Tolly がまだ自分自身のアイデンティティを獲得していないことを意味するのであろう。鏡は過去の子どもたちと出会うための必要な鍵となる。なぜなら、鏡は虚像と実像の間に位置するものであり、このことは Tolly が館を訪れたとき、過去と現在の二つの世界、つまり虚の世界（空想の世界ともいえる）と現実世界と

の狭間に足を踏み入れたことを暗示している。Egoff (1981)は、館の中には「思いよりほかに真実のものはない」ことや、そこでは過去と現実がうまく調和していることを、Mrs Oldknow が Tolly と読者に確信させているのだと指摘する。Tolly のいる屋根裏部屋には大きな鏡が掛けられ、部屋の中の物をすべて映し出しているため、" In this house . . . everything is twice!" (*The Children of Green Knowe* 21) となっている。そして、夜には ". . . there was all the room repeated in the looking-glass, more mysterious, the moonlit parts brighter, the dark more impenetrable." (ibid. 42) と描かれるように、その神秘性は増していく。鏡の存在は Tolly の想像を掻き立てることとなる。Tolly が初めて Linnet と Alexander を見つけたのは玄関にある鏡のなかの姿であったし、最初の頃 Mrs. Oldknow が時折彼らを見かけたのも、鏡に映った姿であった。鏡が「現象界における物体の出現と消滅」(フリース 431) を象徴しているのは全く意味深いことである。*An Enemy at Green Knowe* では、古いペルシャ鏡が未来を映し出す機能を持ち、魔女との闘いの中で Tolly と Ping を助ける。Ping が鏡像を見たときの言葉、"Why do reflected things always look more mysterious?" (34)は、鏡のなかの世界が、現実とは違う別世界であることをいい当てているようである。

前述の *A Traveller in Time* における Thackers の館と同様、Green Knowe においても、鏡と共に、暖炉もまた部屋のなかに館独特の雰囲気を与えるものとして考えられる。"The hearth from all time was the centre and heart of the family." (*The Stones of Green Knowe* 19)といわれるように、暖炉はしばしば家の中心として取り上げられる。Tolly は夜になると、暖炉のそばで Mrs Oldknow から物語を聞かせてもらう。

. . . (the fire) was only made up into a blaze in the evenings now, when the firelight and the sunset crossed each other in the room and every polished surface that could twinkle shone double. Mrs Oldknow did not light any lamps because they were only going to talk, and while she talked Tolly watched the shadows moving and the

reflection of the flames in the window-pane, where it looked as if the yew tree was on fire. (*The Chimneys of Green Knowe* 27)

暖炉の光と影があふれた部屋は、過去の世界に思いを馳せ、時の不思議を感じるのに最適の状況である。そして時に、暖炉は居住者を現実へと引き戻す役割も果たす。

(Tolly) took newspaper and an armful of willow logs and made a bonfire on the wide hearth. It roared up the chimney with a draught that pulled all yesterday's air up with it and the room was today again, filled with delicious willow-wood scent. (ibid. 90)

暖炉と同様に、蝋燭の炎と影もまた館に謎めいた雰囲気添えを添える。蝋燭は影を作り、その影は鏡で二倍にされる。影は想像力を呼び起こし、過去の世界を簡単に出現させる雰囲気をも作り出すのである。Mrs Oldknow はおそらく、現在と過去の境を曖昧にするために蝋燭を用いたのであろう。Tolly の *Green Knowe* での第一夜もまた、次のように蝋燭の影で満たされている。

Tolly lay happily looking at the surprising shadows made by the little night-light--the beams, the big shadow of the rocking-horse, the low one of the doll's house on the floor, the elongated wandering criss-crosses of the bird-cage on the ceiling. The mirror repeated it all in the opposite direction, distant and slightly tilted. (*The Children of Green Knowe* 23)

Green Knowe はまた音に満ちている。過去の子どもたちの笑い声を始め、多様な音があちこちから聞こえてくる。Linnet のイメージはその姿ではなく笑い声から強く浮かんでくるが、彼

女の陽気な声は時の隔たりをも消してしまう。そのほかにも、Feste のいななき、Alexander のフルートの音色、クリスマスキャロルの歌声や四百年前の婦人の歌う子守歌などが館に響く。過去はまず音として現れ、次にその実体を表す。これらの過去の物音は、現在の風の音やオルガンの音色、鳥の鳴き声などと混ざりあう。この音の交わりが現在と過去の混ざりあった世界を創り出しているのだが、それは “They[=sounds] reach us with all the quality of the place absorbed into them.” (*An Enemy at Green Knowe* 96) という音の特質による。奥西(56)は、「視覚は本来、現実と結びつきやすく、音などは視覚と比べれば現実的事実との関係が弱いと思われる」と述べる。従って、ファンタジーの世界を語る物語では、音の感覚が強調されるのは当然であろう。

A Traveller in Time の Thackers では、Aunt Tissie の “wooden workbox” のなかに入っていた “bobbin-boy” (糸巻き人形) — “It was a wooden figure of a little man, carved with ruff and curling hair, but the body was covered with a web of blue, green, and scarlet silks, wound in a cocoon.” (49)—は Penelope を過去の世界に繋ぎ、片隅に置かれていた古い “oak chest” は 16 世紀でも衣装箱として使われていた。16 世紀で農夫や羊飼いが奏でる音楽は 20 世紀でも歌われ、彼らの食事も変わらない。そして、「Penelope が過去の世界にからめ取られていくにつれて、古い品物ひとつからも、物音からも、匂いからも、言葉からも、たちまち過去の情景が出現するようになって」(脇 101)くるのである。

このように、これらの館は時を行き来する物語を作り出す要素を多分に持っている。我々が感覚を研ぎ澄ませて館を仔細に観察すれば、時の流れが感じられるに違いなく、館は別の時代とコンタクトをとる接点である。Rose は、Boston 夫人の作品は日常の世界と魔法の世界を非常に近づけて作り上げられているので、二つの世界が互いに触れあい、美化しあい、それぞれがお互いの本質的な要素となっていると述べ (51)、さらに、この作品で繰り返されるモチーフは失った過去の遺物の発見だという(56)。館は人々が時を超えて出会い、関係を保つ手段であり、過去を体現すると同時に現在に影響を与える存在となっている。

Cameron (1984, 160)は、Green Knowe の館は、すべての時が同時に存在しているという Boston の信念を示す、目に見え、触れることができ、人を包み込むメタファーであると指摘する。Boston は Green Knowe 物語のなかで時の永遠性を強調するが、このシリーズの完結編ともいえる *The Stones of Green Knowe* では、各時代の主要な登場人物が勢揃いし、Boston の願いである "O my house, live forever!" (110) というメッセージが至るところに込められている。また、「ある時代の Roger の経験のみならず、Roger の骨の髄までしみこんだこのすばらしい石の館への情熱的な愛」(Cameron (1984) 160)からも、「すべての時は一つであり、永遠の一瞬なのだ」という Boston の思いが伝わる。その一方で、Boston は時の推移をもまた認識しており、物語の最後の場面において取り去られてしまう対の石の椅子は、永遠の時のなかに含まれた変化を表している。連続する時の流れに伴う変化は、時の一要素なのである。

以上のように、Lucy BostonとAlison Uttleyの作品の一部分を取り上げただけでも、イギリス児童文学における「館」の物語が、「石」という材質の持つ堅固さや安定感というイメージ、暖炉、暖炉のある台所、香り、音、光、家の内部に置かれている鏡、ろうそく、家具等、別の時代との接点となるための要素を備えた存在であることが示された。けれども、「館」の物語に関しては、そこに住む人々との関わりが最も注目すべき点であり、そのことについては、第二章で詳しく述べたいと思う。ここではもう少し、建物としての「家」の存在について、その意味するところや象徴されている点について考えることとする。

2. 家の力の源としての自然—Beatrix Potter、A. A. Milne、Kenneth Grahameの動物ファンタジー作品

Green Knowe物語シリーズや*A Traveller in Time*では、人間の住む館について述べたが、児童文学における「家」は、当然ながら動物の住処としても多々描かれる。ここでは、Kenneth Grahame (1859-1932)、Beatrix Potter (1866-1943)、A. A. Milne (1882-1956)らの作品を取り上げ、動物の住処の有り様と、そこに見られる人間的要素について探りたい。

(1) Peter Rabbit booksの場合

はじめに、Beatrix Potterによって書かれた、主に動物を主人公とした物語“Peter Rabbit Books”⁵を取り上げ、登場人物であるウサギの住処について考察する。なお、本論文では、物語に登場する動物が擬人化されている場合、動物であっても、登場「人物」と明記することとする。

ウサギたちの実際の住まいは、「大きなモミの木の根元にある砂の穴(sand-bank)」(*The Tale of Peter Rabbit*, 1902 (以下 *Peter Rabbit* とする) 9) (図 1)、や「草地の下の土の穴」(*The Tale of Flopsy Bunnies*, 1909 (以下 *Flopsy Bunnies* とする) 11) であり、そこで家族と共に暮らしている。*Peter Rabbit* 及び *The Tale of Benjamin Bunny* (1904、以下 *Benjamin Bunny* とする)において、



図 1

Peter は、母ウサギ Mrs. Rabbit と姉妹の Flopsy、Mopsy、Cotton-tale と共に暮らしているが、この家は Mrs. Rabbit の統治の下、森の中で“neatest sandiest hole”と形容されるほどに整えられている。Peter や Benjamin は、家から外の世界へと出て行き、また家に戻るとい、典型的な冒険物語、「行きて帰りし」物語⁶のパターンを取るわけだが、ここで彼らの行動を詳しく見てみたい。

まず、*Peter Rabbit* において、Mrs. Rabbit は姉妹たちに赤いマントを着せ、Peter の青い上着のボタンを一番上までしっかり留めると、“... you may go into the fields or down the lane, but don't go into Mr. McGregor's garden...” (10)と命ずる。Potter の作品において、登場人物の服装の解釈に関しては様々に述べられているが⁷、この作品でも同様に多様な解釈が可能である。

Peter が洋服を着ることからは、いくつかの二項対立が読みとれる。ウサギが服を着ることは、「人間の子どもになる＝ファンタジーの世界」であり、子どもにとって、窮屈な洋服を着せられることは「行儀のよさを求める教育＝大人からの束縛」を意味し、また、「文明化された生活」までをも表す。逆に、洋服を脱ぐことは「動物に戻る＝現実世界」を、「束縛からの解放＝自由」を、「文明化」に対して「自然の様相」を示す。ここに、Peter の二面性及び子どもの二面性が映

し出されている。さらにいえば、これは London の Bolton Gardens の館での、Potter 自身の窮屈な子ども時代を示すのであろうし、洋服を脱ぐことは、休暇で訪れた Scotland の田舎や Hill Top での自由で自立した生活を象徴しているともいえるだろう。実際に、Potter は *Peter Rabbit* を書くことによって、生活の自立を果たすことになった。しかしながら、家での束縛は親の保護なのであり、それによって安全が確保されているとも考えられる。

さて、安全な「家」から、守りの鎧であるかのように外出着を着せられ、外の世界へ出かけてゆく子ウサギたちだが、行儀の良い姉妹たちでさえ、ブラックベリーを摘む場面では、マントを脱ぎ捨てている。Peter はひとり、“straight away” (18)に禁じられた菜園を目指し、冒険が始まる。木戸の下から潜り込み、野菜を食べている時には、既に上着のボタンは全部外されている。そして、Mr. McGregor と遭遇し、追跡されて逃げるうちに、靴をなくし、グーズベリーの藪にかけてあった網に上着の大きなボタンが引っかかり、絡まってしまう。Kutzer は、母の守りが却って Peter を危険に陥れることになったと、以下のように述べる。

Peter's jacket represents not only his social self but also his maternally dominated, domesticated self, which is suffocating him and threatens to “kill” him as much as Mr. McGregor threatens him. If his mother were not so insistent upon domesticating and taming her wild son, he would not be in so much danger in the garden. (2003, 44)

Peter は必死に上着を脱ぎ捨てて逃げ出すが、上記のように身につけているものを一つずつなくし、つまり「家」での束縛/保護を外しながら、冒険世界の奥へと進んでいく。そして、さらに危険な目に遭いながら、Peter は四苦八苦して McGregor の敷地から出ると、今度は“Peter never stopped running or looked behind him.” (*Peter Rabbit* 54)という様子で、家へと戻る。

この Peter の冒険の目的は、大好物の獲得、すなわち子どもにとっての基本的欲求である食欲を満たすことであるが、同時に、Mr. McGregor に見つかるかもしれない危険とスリルを味わうことでもあろう。Mr. McGregor からの逃走は、いつもはその支配下であって頭の上がない大

人からうまく逃げおおせることへの、子どもの喜びと興奮、優越を感じさせる。また、楽しみと隣り合わせにある危険が死に至るものであることを、頭では理解していても実感できていない点は、子どもの特徴である。このように、Peter の冒険は典型的な子どもの冒険だといえるが、さらにこれは「子ども部屋」での、安全で守られた遊びの世界の延長でもある。その要素のひとつとして、冒険に出かけていた時間の短さが挙げられる。Peter が冒険に出発したのは朝であり、帰宅したのは夕食の時間よりも前である。この「一日の冒険」は、Edith Nesbit の *Five Children and It* (1902) において、砂の妖精 Psammead が子どもたちの願い事をかなえる時、願い事は一日ひとつだけ、そしてその魔法の効力は日没までだという期限付きであることを思い出させる。*Five Children and It* の四人の子どもたちは、毎日の遊びのなかで Psammead と出会ったわけだが、Peter の冒険も一日限りのものであり、それは Peter の日常の遊び空間のなかでの冒険であったと考えられる。

また、Peter の冒険を地図上で追ってみると、その冒険範囲の狭さが特徴的である。Mr. McGregor の畑は、Peter が家から走って行ける程度の距離にある。そして、Peter が野菜を食べ、追いかけられ、彷徨う冒険は、Mr. McGregor の敷地内の出来事であった。客観的に眺めれば非常に狭い範囲内での出来事だが、Peter(=子ども)の目から見れば、苦労して進入し、たくさんの障害をくぐり抜け、迷って出られなくなるほど心理的に広い場所なのであり、そのギャップがまた、子どもの遊び空間であることを示している。そしてこの菜園は、Kutzer (2003, 42) も述べているように、危険もたくさん潜んでいるが、同時に守られた空間であるとも考えられる。つまり、実際の場所として、Mr. McGregor の家と菜園は塀で囲まれた敷地であるため、Mr. McGregor という Peter にとって警戒済みの敵は存在するが、それ以外の何かに襲われる心配は出てこないのである。さらに、冒険を見守り、時に応援することもあるが、直接の助けとはならないコマドリやスズメやネズミは、常に子どもたちの空間に共にいる「子ども部屋」の玩具であり、遊び仲間であるとも考えられる。

Peter は家に戻って来るや否や、“the nice soft sand on the floor” (*Peter Rabbit* 54) にどさりと倒れこみ、目を閉じた。この「子ども部屋」での冒険において重要なのは、家および母親から逃げ

出した子どもが「帰ってくる」という点である。結局のところ、子どもは大人の保護がなければ生きていけないのだという現実、また、窮屈ではあるが子どもを包む母の愛情がある家、居心地の良い場所、危険な目にあって消耗した体を休める避難場所である家に必ず戻るという、「子ども部屋」での冒険のあり方が示されている。Mrs. Rabbit は、疲れ切って帰ってきた Peter を寝かせてカモミールティを飲ませ、マントも羽織って行儀よく

早々と戻ってきていた姉妹たちは、パンとミルクとブラックベリー

の夕食を食べ、物語は閉じられる (図 2)。この最後の場面

は、あたかも Peter への罰であるかのようにも論じられるが、

Peter にとって、冒険は食欲を満たす探求でもあったのであり、

上記のような子ども部屋の冒険を堪能して帰宅した Peter が食

事をせず、冒険で疲れた心と体を休ませるために、母親の用意した整胃・鎮静効果のあるカモミールティのみで眠りにつくのは当然のことといえる。母のいる「家」が、帰ってきた子どもを回復させる力をもつことが示されている。

Peter Rabbit の続編である *Benjamin Bunny* においても、物語の構成はほぼ同様である。Peter と従兄弟の Benjamin は、母であり叔母である Mrs. Rabbit の支配から逃れるかのように (Benjamin から見れば Mrs. Rabbit は叔母であり、それほどの抑圧は感じられないはずだが逃げ出す)、McGregor 家の菜園に侵入し、窮地に陥り、Benjamin の父の助けを借りて無事に帰還する。Benjamin にとっては、前回の Peter と同じく、食べ物と刺激を求めての冒険であったが、Peter は、“red cotton pocket-handkerchief”(17)にくるまった元気のない状態であり、冒険を望んではない。図らずも、なくした服を取り戻す旅となったが、これは、かかしに着せられ、雨で縮んでしまった上着と靴を取り戻すことであり、母親の力の下にある窮屈な生活を取り戻すことに他ならない。この点が、この物語に *Peter Rabbit* ほどの魅力が感じられないひとつの理由でもある。しかしながら、Peter と Benjamin の冒険自体は、数時間内の狭い範囲における限られた冒険であり、二人の遊びの延長であることは、*Peter Rabbit* での冒険と同様である。さらに、最後に大人の介入があって冒険が強制的に終了となり、罰を受けるという構成は、「子ども部屋」



図 2

での子どもの姿そのものであろう。*Flopsy Bunnies* および *The Story of A Fierce Bad Rabbit* (1906) においても、基本的に物語構成や登場人物の行動範囲は前二作と同様だと考えられる。

このように、ここで描かれる「冒険」とは、すべて子どものテリトリーのなかで起こった出来事であり、そのなかに逃れうる危険と心惹かれる宝物とが共存している。**Peter** たち子ウサギにとって、物語の始点と終点は母ウサギのいる「家」である。そこは、母の統治の下、居心地良く整えられ、食べ物も確保された、保護と安全、回復が約束された場所である。母親は冒険に出て行く **Peter**(=子ども)に、父親が **Mr. McGregor** の畑で殺されたことを話し、その冒険は死にも繋がるものだと警告を与え、それでも子どもは行ってしまうことは承知の上で、守りの鎧 (=洋服) を着せて送り出す。母親のいる「家」は、子どもにとっては、大人に管理された、遊び (=冒険) の禁じられた窮屈な場所でもある。子どもは、大人から課された禁忌を破ってみたい欲求に駆られ、子どもだけで冒険に出て行くのである。**Peter** や **Benjamin** は、子どもたちだけの独立した、自由に遊べる空間で過ごす。彼らの遊び空間は自由や逃亡の象徴であり、好奇心をくすぐるものや冒険、本領発揮できる遊びに溢れている。そこは、子どもたちが自由に想像力を広げて描く、心のなかの地図が広がる世界となっている。ここで、何度も言及している子どもの遊び空間や「子ども部屋」については、第二章でさらに詳しく述べることにする。

(2) *Winnie-the-Pooh Books* の場合

次に、**A. A. Milne**の *Winnie-the-Pooh* (1926) 及び *The House at Pooh Corner* (1928)を取り上げ、登場人物の家について分析する。これらの作品は、父親である **Milne**が息子 **Christopher Robin** に、息子のクマのぬいぐるみを登場させた物語を語り聞かせる、という枠組みが用いられている。第二章の子ども部屋について言及する際に (1-(2)-(c)「**A. A. Milne**の描く子ども部屋」)、この作品独特の物語構造について述べるが、ここでは中心となる **Pooh**の世界の全体像のみを考察する。この世界では、それぞれの登場人物の住む家があり、彼らはそこを各自の拠点として活動する。最初に登場人物の配置を概観し、その後で各々の住処について、**E. H. Shepard**の描く地図も参考にしながら分析してみたい。「ファンタジー作品には地図がつけられることが多

くなったのも、地図をつけることで作品の世界が一つの世界として見えるようになるという効果が高いという理由による」(三宅 270-71) と説明されるように、物語を読み解くときに「地図」は手がかりとなる。後で述べるように、Winnie-the-Poohの世界においても、物語を明確に地図化することができることから、舞台となっている現実の場所やファンタジーの世界との比較が容易になり、物語の枠組みともなる外の世界と内なる世界との境や、物語における登場人物の位置などが明らかにされる。また、「地図」というのは子どもの心のなかの地図とも重なっており、物語の地図を辿ることは子どもの本質を探ることもなりうるし、地図上に記された「家」の位置は物語分析において、非常に有効に働く。

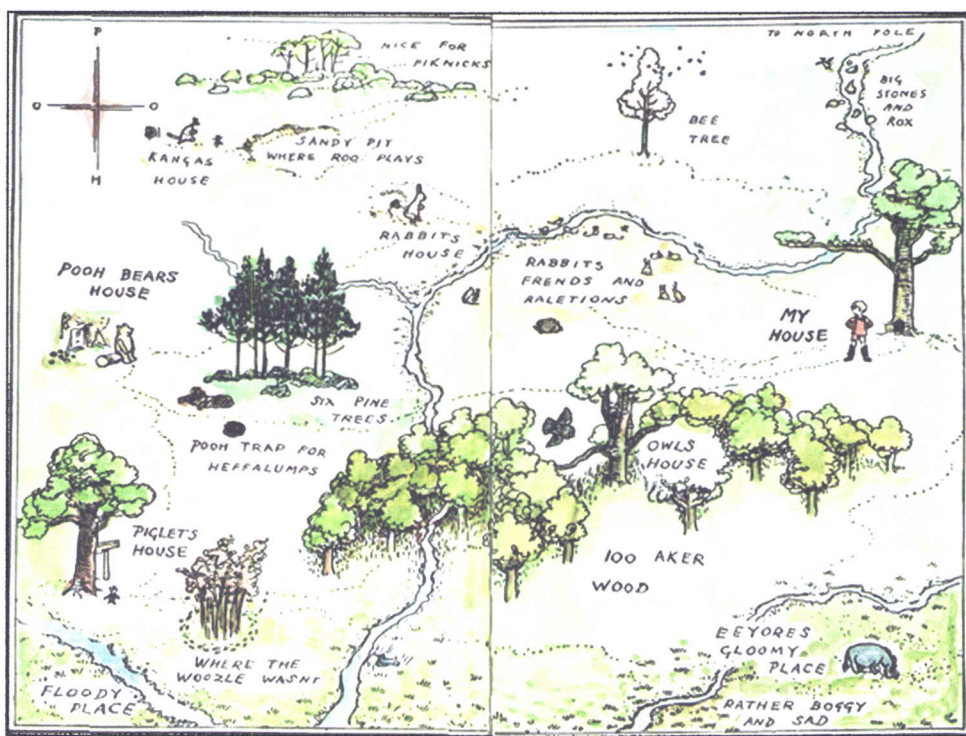


図 3

上に載せた Shepard の地図 (図 3) では、森や草原を斜めに横断するように川が流れ、中央には Owl の住む“the Hundred Acre Wood”とよばれる森が配置されている。地図の両端に、この世界の番人であるかのように Pooh と Christopher Robin の家があり、Pooh の家のすぐ下に、Piglet の家が彼のパートナーの地位を示すかのように位置する。外界との境は、上部に“TO NORTH POLE”とされる石や岩だらけの川と、ハチのたくさんいる木が、下部に大水の出る川と

じめじめしていて寂しい場所である“EEYORES GLOOMY PLACE”が配され、いずれも簡単には入り込めないような場所になっている。入り口は、Christopher Robin か Pooh か Piglet の家、あるいは“NICE FOR PIKNICKS”と記された丘となり、読者を含めたこの地への訪問者は、この世界のイベントや住人たちに突然巻き込まれる。また、そのピクニック地のすぐ下に Kanga と Roo の居場所が、その隣に Rabbit 一族の場所があり、これらはいずれも外界に比較的近い場所だと考えられる。これは Kanga と Roo が外からやってきた者であること、また Rabbit が他者をあまり受け入れたくないことから外を見張っているのだとも考えられる。Pooh の世界に深く入り込んでいくと、Six Pine Trees があり、Heffalump の落とし穴があり、Woozle を探した場所があり、と Pooh の世界の冒険が待ち受ける。中央に広く配された“the Hundred Acre Wood”は、森の持つ「隠れ場所」「妖精や聖霊が住む場所」「魔法と関連した場所」「無意識」といったイメージ (フリース 260) からも、この世界の中央深いところに置かれているのは大変意味深い。また、ここに住む Owl は、学校の先生であった Milne の父親と重ね合わせることもでき、父親を思わせる存在がこの世界の中心近くにいることは、父親の語る物語であることを暗示している。その点から考えると、中心部に位置する Owl と、端のほうに追いやられている Roo の母親 Kanga とは対照的であろう。最後に Eeyore の居場所は外界と接しており、人を寄せつけないような陰鬱さを備えた場所となっているが、Eeyore は父親像と重なる Owl と、この世界を統治する Christopher Robin に守られているとも思えるし、また、大人として外界に近い場所にいるのは適当だとも考えられる。

以上のようにシンプルな構図ながら、よく考えられた配置であることがわかる。Pooh の世界 (=ファンタジーの世界) と、その外側 (=現実世界) との境も明確なものではない。この曖昧さは、子どもの遊び、想像力から生まれてくるファンタジーの世界が現実世界の延長であり、子どもたちの心の中では両者の区別が明確ではないことを示唆している。日常生活の遊びと冒険と両親・ナニーの存在、友達であり子分である子ども部屋の玩具が、子どもの心の中にいる様子がそのまま描き出されているため、この地図は子どもの心の地図だと考えることもできる。つまりこの地図は、「子ども部屋」が主たる生活空間である子どもの心、「子ども部屋」

の世界を描いた地図となっている。この「子ども部屋」のなかを Pooh とその仲間たちは縦横無尽に歩き回り、互いを訪問しあい、冒険を楽しむ。その地図を辿ることは、まさに子どもたちの心の軌跡を辿ることを意味する。

そして、各登場人物の家は現実の「子ども部屋」と Pooh のいる物語世界との接点ともなる。物語の入り口となる「場所」は、想像力から生まれるものであると同時に、想像力を生み出す場ともなる。どの家からも子どもたちはその世界に入っていくことができるであろうし、その時、子どもたちは自分自身の空間を確保する。それぞれの家が点在してひとつの世界となっている Pooh の世界は、子どもたちが手に入れた想像力を駆使して遊ぶ空間である。

Pooh の物語にみられる「子ども部屋」空間において、背景として地図上の中心に位置する「森」(現実の場所としての背景は East Sussex にある Ashdown Forest とよばれる森)は、『クマのプーさん』とは即ち部屋の中の森、の物語」(高山 27)といわれるように、物語世界そのものを表す言葉としても用いられる。しかしここで注意しておきたいのは、よく言及される「Pooh の森」とは、Pooh の世界全体を指した言葉、Ashdown Forest 全体であり、そのなかでも特に「森」として名付けられているのが、Owl の住む“Hundred Acre Wood”である。そこで、その両者を含んだ「子供部屋の中の森」(同書 27)について触れておきたい。

物語における「森」のひとつのイメージは、「赤ずきん」や「ヘンゼルとグレーテル」のようなフェアリーテイルに描かれる、荒々しく、魔性を感じさせるような恐ろしい森である⁹が、Winnie-the-Pooh シリーズの世界にそのような恐怖は感じられない。Pooh が森で日常的に行っているのは「散歩」である。例えば、ウサギの穴から抜け出た Pooh は、Piglet と共に森の散歩を続け、そこから多様な冒険やイベントが始まる。つまり、散歩をすることは Pooh の生活であり、生きることなのである。「森へ散歩に出かける」ことがファンタジーの世界へ足を踏み入れることになる例は、児童文学において多々見られる¹⁰。また、この森の中には高低差があり、森の top にいる Christopher と低地にいる Eeyore のように、彼らのヒエラルキーまでも暗示する。

さらに前述したように、Pooh の世界へは外界から容易には入り込めない地勢となっている。

これは、「森」“forest”が「外」を意味し、“foreign”と同義語であることから、「一種の異界」を示している（川崎（1987）66）ため、当然であるといえる。この世界を襲う強風や洪水、“bouncing”な Tigger の様子をはじめ、玩具箱をひっくり返すかのごとく描かれる秩序からの逸脱は、「生命力の源泉」（同書 93）である。さらに、ロマン派の作家や思想家たちは森に高次の知識の源泉を期待（同書 263）したわけだが、この点は“Hundred Acre Woods”に住む Owl に象徴されるものであろう。また、川崎（1987, 38-40）によると、「本来、＜森＞という言葉は、ギリシア語においてもラテン語においても、同時に＜材料＞を意味し、それはつまり物を作り出す材料（木）としての母親の役割を示し、またそれと対照的に、文明は父性を示した」とされている。その意味では、Pooh の世界全体が女性性を帯びていると考えることができようし、父が創造した世界を母が見守っているのだと理解することもできるだろう。Pooh の世界を母親が支えていることが、この世界の安定に繋がっているのだともいえる。

このように様々な森のイメージが、Pooh の物語において効果的に用いられている。*The House at Pooh Corner* における最終場面では、森の「魔法の場所」としての要素が、次のような非常に印象深いエンディングを作り上げている。

... they [=Pooh and Christopher Robin] came to an enchanted place on the very top of the Forest called Galleons Lap . . . and Christopher Robin knew that it was enchanted. . . . Sitting there they could see the whole world spread out until it reached the sky, and whatever there was all the world over was with them in Galleons Lap. . . . So they went off together. But wherever they go, and whatever happens to them on the way, in that enchanted place on the top of the Forest a little boy and his Bear will always be playing. (169-175)

Christopher Robin は学校に行くために、ファンタジーの世界に終わりを告げ、自らその世界の出口となった。けれども、Pooh の森は Peter Pan の Neverland と同じく、永遠の子どもが

生きている場所であり、人はいつでもそこへ戻っていくことができる。Pooh に出会うと人は郷愁を感じ、楽しいことを手放しに楽しんだ子ども時代を思い出すのである。ここに描かれた森は、子ども時代を保ち続ける「魔法の場所」として機能している。

Pooh の物語では、木や森が小宇宙としての物語世界を構成しており、森は登場人物たちの生活と冒険の場である。それはつまり、物語の生きる場所だということであり、だからこそ読者は Pooh の物語世界全体のことを“Pooh’s forest”もしくは、“Milne’s forest”と呼ぶのである。

Pooh

次に、登場人物各々の家とその意味について考えていきたい。まずクマの Pooh は、“Sanders”という金色の表札のかかった大きなカシの木(oak tree)に住んでいる(図4)。

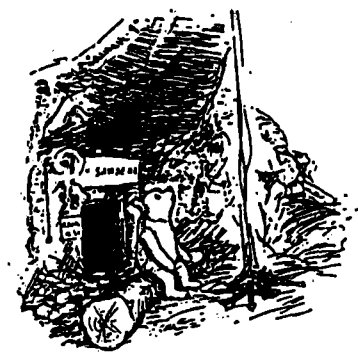


図4

カシの木には、「誇り、美、力、森の所有を表す」「天国の入口」(フリース 467-68)などのイメージがあり、Pooh の

物語の主人公に相応しい場所を住処としているといえよう。“Sanders”という金色の表札は、かつてこの世界に人間(大人)が存在していたことを暗示する、Pooh の世界の人間的要素のひとつであると同時に、その名の下に住んでいる Pooh と人間(=Christopher Robin)との結びつきが、ほかの登場人物よりも強いことを示している。またいうまでもなく、金色の文字はほかの人物からの優越性を示し、Winnie-the-Pooh の最終章で、洪水から Piglet を助けようとした功績から、Christopher Robin にパーティを開いてもらう Pooh に分相応なものでもあろう。表札をかけるということは、「家」に名前を付けることであり、そこに人が住んでいることを証明し、さらには、「家」とそこに住む人との一体感を示す。

Pooh の冒険には、カシの木にあるハチの巣からハチミツをとる、Six Pine Trees で Heffalump を捕まえる、North Pole への探検、洪水(樹上に避難)と救助、Eeyore の家を建てるなど、多かれ少なかれ「木」¹¹と「食べ物(=生活)」が関係している。空に向かって伸びる木は生命の力であり、その絶え間ない再生力は日々の成長を感じる子どもの冒険に相応し

い道具立てであろうし、登場人物たちの家の性質と木は密接に関係している。

屋内には好物のハチミツが貯蔵してある食べ物置き場があり、部屋の中には、ベッドやテーブルクロス

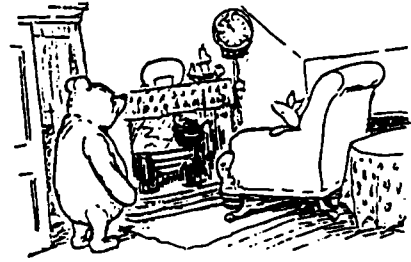


図 5

ある (図 5)。木の中に住んでいることを除けば、家の

内部は人間の家と変わりなく、家具も置かれて快適に住めるように整えられており、これは、ほかの登場人物の家においても同様である。Pooh にとって、家は寝起きするだけでなく、朝食を食べてから

元気良く外に出ていき、ひとつの冒険が終わった後や一日を過ごした後に、ハチミツを食べながら一息つく、心休まる基盤である。豪華ではないが快適で落ち着いた、居心地の良い場所となっており、「楽園」としての家のイメージを表している。家との関連において切り離せない「食べ物」に関して、Nikolajeva はこの世界を“Land of (Condensed) Milk and Honey” (*From Mythic to Linear* 93) と表現し、「食べ物」をこの楽園の重要な要素とみなしている。特に、Pooh にとって食べることは人生の目的かつ喜びであり、ハチミツは最も魅力的で大切なものである。Pooh の家の時計はずっと 11 時 5 分前で止まったままであるが、この時間は“time for a little smackerel¹² of something” (*The House at Pooh Corner* (以下 HPC とする) 3) とされ、Pooh の生活において最も大切な時間であり、この時計は彼の生活を象徴している。また、「楽園」には時がないため、この時計が止まったままであるのは理に適っている。ハチミツは、Pooh の冒険の目的 (蜂の巣からハチミツをとる) や手段 (Heffalump をおびき寄せる) や結末 (Pooh 自身が穴に落ちる)、誕生日のプレゼント (Pooh から Eeyore へ)、日々の食事、友人とのあるいは一人でのお茶の時間の一口、避難時には優先して持って出る貴重品、さらには日々の誘惑、夢見心地の時間を表すものとして、各エピソードにおいて不可欠である。

さらに、ハチミツは、子どもたちが自らの「子ども部屋」に大切にしまっている宝物であるともいえよう。時に、この「宝物」は魔法の力を放つ。霧の中で、Pooh と Piglet、Rabbit が迷子になった時、戸棚の中のハチミツの壺の呼ぶ力に導かれるかのように、Pooh と Piglet は

無事家に帰り着くことができる。これは、Grahame の *The Wind in the Willows* のなかで、Mole が長く留守にしていた自分の家の放つ力に導かれて、懐かしの我が家に辿り着く場面を喚起させる。どこにしようとも自分たちを引きよせてくれる場所は、子どもたちにとって、どこまで出かけていっても帰って行くことのできる、守られた場所としての「子ども部屋」と重なる。常に食べ物を供給する場としての「家」は、揺らぐことのない安心感を生み出し、Nikolajeva のいう「母の胸」 (*From Mythic to Linear* 101) の表象であり、「楽園」ともいえる Pooh の世界の基盤となる。そもそもハチミツ(honey)には、「神々の食物」「知恵、精神的豊かさ」「詩的恍惚を表す」というイメージ (フリース 337) があるため、「楽園」の食べ物として、さらには Pooh の人物像に添えるものとして適当といえる。ハチミツのあることが Pooh の家の特徴であり、洪水に襲われたときには、Pooh は最初にハチミツの壺を木の上に抱え上げて避難し、常にハチミツ (=母) の待つ家に戻るのである。

Piglet

次に、コブタの Piglet は、Pooh の家のすぐ南側にある、ブナの木 (beech tree) の中にある立派な家に住んでいる (図 6)。Pooh が「Sanders の名のもとに」住んでいるのと同様、Piglet の家のそばには“Trespassers W”と書かれた朽ちた立て札がある。これもまた、この世界における人間的要素であり、Pooh のパートナーともいえる Piglet を、ほかの登場人物よりも重くまた人間に近い位置に置いていることを感じさせる。そし



図 6

て、彼らの住む世界にもかつては人間が存在していたこと、つまり彼らの森は人間の失ってしまった世界であることも暗示する。また、彼の小さな体に似合わないほどの大きな家は、臆病で冒険心のないように見える Piglet が、実はいつも Pooh の冒険には共に参加しており、洪水の時も冷静に対処し、倒れた Owl の家から脱出して助けを呼びに行く勇気をもった人物であることを示す。

Piglet は冒険に出かけて不安な気持ちになったとき、“... he trotted off home as quickly as he could, very glad to be Out of All Danger again.” (*Winnie-the-Pooh* (以下 WP とする) 36)と、一目散に家へ戻っていく。彼にとって、家は安全地帯であり、保護された避難場所である。

Rabbit

Rabbit は地下のウサギ穴に住んでいるが、内部は Pooh や Piglet の家と同様、人間の住むような家である (図 7、8)。この家の特徴は地下にあることと出入り口が



図 7



図 8

狭いことである。満腹になった Pooh は入口に

詰まって出られなくなってしまうが、Connolly (65)のいうように、この窮屈な家は隠れ家を思わせ、訪問者を歓迎しない家だということを示している。実際、*Winnie-the-Pooh* の第二話では、Rabbit は訪ねてきた Pooh をすぐには招き入れない。玄関が開け放され誰もが簡単に入ってくることのできる Pooh の家や、通り抜けする者さえ受け入れる、“Trespassers”の看板を側に立てた Piglet の家とは対照的である。そして、Kanga と Roo が森にやってきたときに受け入れようとしなない、排他的な Rabbit の性格も反映されている。

Owl

Owl は“the Hundred Acre Wood”のクリの木 (chestnut tree) に住んでいる (図 9)。この家は決して鳥の巣のようではなく、“The Chestnuts”という名前がついており、Pooh にとっては“an old-world residence of great charm, which was grander than anybody else’s” (WP 43)と感じられる家である。そこには Christopher Robin の書いた張り紙があ



図 9

るのだが、これは、実際の Christopher が幼い頃楽しんだツリーハウスによく似ている。また Owl の家の鈴ひもが Eeyore の尻尾であることや、Owl の新しい家につけられる“Wolery”という看板（Owl は“Owlery”（フクロウの巣）という言葉を知ったかぶりで用いようとして、綴りを間違えている）は、Owl のにせ学者ぶりやうぬぼれを風刺しているともいえる。

Eeyore

Eeyore は、アザミ (thistle) の生えた森の隅、“cold, wet, ugly” (HPC 103) な場所で過ごしている (図 10)。Eeyore は、Milne が Punch 誌在職中のいつも不満ばかりで疑い深かった編集者、Owen Seaman をモデルにしているという説がある (Lurie 171)。

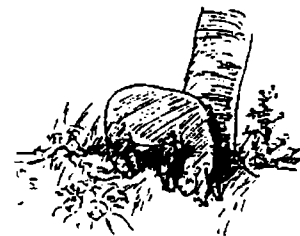


図 10

その一方で、Christopher Milne は子ども時代に住んだ家について、London では父親の部屋が “the dampest, darkest, coldest, dingiest” (130) であり、Cotchford の家では父の安楽椅子は使い古されて穴まで空いており (131)、さらに “. . . in his armchair, in his little, north-facing bedroom at Cotchford, in his dark, cramped, dismal bedroom . . . in London—is to be found the original of Eeyore’s Gloomy Place.” (ibid. 131) と、Eeyore の住処と実際の Milne の居場所との類似性を述べ、また、“Most of us have small, sad places somewhere in our hearts and my father was no exception . . . such sadness as there were put on cap and bells and emerged as Eeyore.” (ibid. 131) と、Eeyore のなかに父親の姿を見ている。

さらに Eeyore は、この森で唯一自分の家を所有していない人物である。家を持たないということは訪問者を持たないということであり、アザミが「厳格、拒否」「人間嫌い、復讐」を表すとされる (フリース 633) ように、彼の社会性のなさと共に憂鬱感を暗示している。明るく活発な雰囲気が出される Pooh の世界において、ひとり灰色で沈んだ Eeyore は特異な存在であるが、彼の意味するものは何であろうか。いかなる外敵も侵入してこないこの平和な Pooh の世界は、Milne の望んだイギリスにおける理想郷だと考えられるが、そこには第一次世界大

戦の影が背景に見られる。Eeyore の醸し出す、人生に疲れた中年から老年の男性の雰囲気には、この戦争での従軍によって心身共に疲弊した Milne の姿が重なる。この時期の Milne から感じることのできる、社会に背を向けた反体制的姿勢は、Eeyore が家を持たないことでも暗示される。

Pooh と Piglet は、Eeyore のために家を見て (図 11)、そこを Pooh Corner と呼ぶことにするが、これは Pooh の大胆さを示すと共に友情の印ともなっている。友情のシンボルとなる家は、倒れてしまった Owl の新しい家を探し Eeyore、彼が見つけた家が実は Piglet の家であり、にもかかわらずそれを譲ろうとさえする Piglet、その時に



図 11

Piglet に一緒に住もうと申し出る Pooh たちの家にもあてはまる。人を招き入れようとしない Rabbit の排他的な家とは対照的である。「家」を探すこと、建てること、見つけること、自らの「家」を解放すること、「家」に共に住むことは、すべて人間関係の構築を示す。この世界に住むそれぞれが一人ではないこと、Pooh の世界の一員であり、友人と共に生きていることが「家」を通して示されている。

Kanga ・ Roo ・ Tigger

新しくこの森にやってきた Kanga と Roo と Tigger は最終的に同じ家に住むことになる。これは、この世界が他者と共生できる平和で争いのない場所であることを示す。特に、実際には肉食であるトラが、ここでは“Extract of Malt”を好み、他の動物に危害を与えることもなく、また他の動物が、体の特に小さい Piglet を除いて、Tigger を恐れないことから明らかである。また、Kutzer (2000, 99) は帝國的視点から解釈し、外来動物である彼らを、その生息地から Kanga と Roo をオーストラリアの、Tigger をインドの表象だとしている。となると、どちらもイギリスの植民地を表すものとして一まとめにされているとも解釈できるであろうし、イギリスと植民地である各国との平和的共存を示すものでもある。自らを“I was a pacifist before

1914, but this [= WWI] (I thought with other fools) was a war to end war.” (Milne 211, 下線および[]部分筆者)と述べる Milne の描く「子ども部屋」世界においては、敵対関係のない、このような「平和」を示す環境は不可欠な要素であろう。

児童文学を帝國的視点から解釈し直すという読み方は昨今多々目にする研究である¹³。

繁栄を誇った 19 世紀の大英帝国時代、七つの海の覇権を握り、数々の植民地を所有していたイギリスにおいて、地図を描くことは、各時代における大英帝国の盛衰を記すことにも繋がる。その地図は領土の拡がり、つまりはその侵略状況を象徴的に示すものであった。これは、*Treasure Island* (Robert Lewis Stevenson, 1883)などの冒険物語においてより顕著であるといえる。本作品における登場人物たちにも帝國的な意味を持たせることは可能であり、Pooh たちの住む世界の地図を大英帝国と重ね、登場人物のヒエラルキーを読みとるといった解釈も可能である。上記の Kanga、Roo、Tigger、Christopher Robin の様子や家からわかるように、物語における家そのものが帝国の表象となりうることは明らかであり、同時に、Milne が Pooh の世界を帝国と重ね合わせていたことも暗示される。児童文学のなかに国と時代と家とが直接的に反映されることが、その地図においても、物語構造においても表れていると考えられる。

また多くの批評家が指摘する通り¹⁴、Pooh の世界には Kanga を除いて女性の姿がない（実際 Kanga と Roo は最初は父と子として想定されていたようである (Thwait (1992) 85)）。物心ついてからは父親との交流がより深かった Christopher Robin にとって、口うるさく Roo を育てる Kanga が実際の母親像であったと考えることはたやすいが、Milne 自身は母親との結びつきが強かったことなどを鑑みると、この世界に女性像がないのは、子どもたちが独自の世界で遊ぶときには、ふだん片時も離れず世話をしてくれるナニーも必要ではないことを示していると推測できる。このことは「子ども部屋」の構造の核には、子ども自身の心、もしくは子どもだけの場があると考えの一因ともなる。

Christopher Robin

最後に、この世界において、唯一人間の少年である Christopher Robin も Pooh の世界に住

んでいることを確認したい。本章の冒頭で述べたように、Pooh の物語は父 Milne から息子 Christopher Robin への語りである。この物語構造は、一見子どもだけの独立した世界であるようで、実は父が背後で見守り、Pooh の世界そのものを創造していることを示している。干渉したり束縛したりするのではなく、破壊的逸脱行動をも含めた子どもの遊びを、愛情をもって見守っている。子どもは暗黙のうちにそれを知っており、安心感のもと、自分の世界に浸ることができるのである。

物語に登場する Christopher Robin の家（図 12）は、“behind a green door in another part of the Forest” (WP 8) で、“the very top of the Forest” (WP 125)に位置し、Pooh の家とは森をはさんで反対側にある。洪水の水もやってこないほどの場所にある家は、この世界において彼が「神」ともいえるような高い位置に存在することを示している。



図 12

Lurie (173)が“Christopher Robin is the child as God. He is also the ideal parent. He is both creator and judge—the two divine functions shared by mortal parents.”と指摘するように、実際、物語の大部分において Christopher Robin は登場せず、Kutzer (2000, 95) が“deus ex machina”だと述べるように、ひとつの冒険や出来事の終わりに、そこで起こっている問題を解決する王のような、救世主のような役割を果たしている。世界に彼を上回る知性の持ち主は存在せず、すべての登場人物が彼を尊敬している。冒険とパーティが繰り返されるこの物語において、常にパーティを主催し、皆を一同に会わせる支配的役割を果たす人物でもある。Connolly (63)は、Pooh の家と対照の位置にある Christopher Robin の家は、Pooh が Christopher Robin の第二の自我 (alter ego)であることを示すのだと述べている。

Pooh の世界のもう一人の主人公 Christopher Robin が少年であることに関しては、次のような解釈が可能である。彼は学校へ行くために Pooh の世界を去っていくわけだが、その目的とされるのは大英帝国の繁栄において活躍すべき人物、あるいはその将来を担うジェントルマン

へと成長することであろう。それを前提とした唯一の人間の登場人物が「少年」である **Christopher Robin** であり、この物語は少女ではなく「男」の子の冒険物語なのである。このことは、大英帝国の縮図としても解釈できる **Pooh** の世界で、**Pooh** をはじめとする仲間および部下の行動を見守り、時に見張り、指揮官として指示を与え、場合によっては決断を下して救助する **Christopher Robin** の姿から見て取ることができる。

外側から注がれている父親やナニーからの眼差し、大人たちからの囲いのなかで、**Christopher Robin** は **Pooh** の世界で王国の王のような存在であり、自らが統べる遊びの世界をもっている。子どもは、子ども部屋で、両親やナニーに監視されながらも、彼らに煩わせられない世界を構築し、遊ぶのである。その時、その遊びの世界には、**Peter Rabbit** が **Mr. McGregor** の畑で自らの衣服をひとつひとつ脱ぎ捨てていったように、多かれ少なかれ何らかの破壊的行動、あるいは秩序からの逸脱が伴うことになる。それは、大人からの干渉や抑圧をはねのける力であり、その抑圧からの解放感、自分の王国の王としての実感や喜びの現れであろう。**Pooh** の世界での際だった「破壊」とは、**Piglet** が遭遇する洪水や **Owl** の家が倒れる強風であり、小さなものとしては、**Pooh** によってしばらく出入り不可能となる **Rabbit** の家や、建てたばかりの家が **Pooh** と **Piglet** によって別の場所に移動させられてしまうという **Eeyore** が被る災難、**Tigger** が引き起こす騒動など多く挙げられる。守られた大枠としての「子ども部屋」のなかで、子どもたちは遊びの世界で何かを壊し、存分にエネルギーを発散させた後、状況を収め、再び居心地の良い安定した世界を取り戻す。ひっくり返した玩具箱は片付けられ、崩壊された家は再構築されるのである。ここに、目に見える形では登場しない両親やナニーの存在が透けて見える。そして、恰も散らかされた子ども部屋が整頓されるかのように、**Pooh** の物語のひとつひとつのエピソードも、毎回、読者を安心させる大団円で終わっている。

以上、**Peter Rabbit** および **Winnie the Pooh** のシリーズにおいて、登場人物の家を考察してきた。いずれも外枠としての動物たちの家は、砂の穴や木々など、自然の中の動物の住処その

ものが用いられるが、家の内部においては、置かれている家具や生活スタイルが人間のものと同様になっている。つまり、登場する動物たちは、人間の言葉を話すことから、また人間と同じ食べ物を食べることから、完全な擬人化という形がとられているが、その動物としての属性は家の外枠という形で描かれている。

(3) *The Wind in the Willows* の場合

次に、A. A. Milne と並んでイギリス児童文学の黄金時代を築いたとされる、Kenneth Grahame の *The Wind in the Willows* (1908) を取り上げる。この作品で中心となる川辺の世界では、以下の E. H. Shepard の描く地図 (図 13) からわかる通り、中央を川が横切り、川沿いに Rat が住み、川のすぐ北側の草原には Mole やカワウソの住処があり、川からは少し離れた南側には、暗く陰鬱な雰囲気を出し出す、鬱蒼と繁った森が配置されている。この森には、Badger やテンやイタチが住んでいる。また、Rat の住処から川を少し上っていくと、Toad の住む屋敷が置かれ、人間の世界は、川や森からはずっと離れた場所にあるとされている。

この川辺の世界で、春の息吹のなかへ飛び出した Mole と川を愛する Rat とがボート遊びに興じたり、Toad が自動車に魅せられて川辺から飛び出していったり、また略奪された屋敷を取り戻したりという物語の魅力は、主人公たる四動物 (Mole、Rat、Badger、Toad) の繊細な性格描写や、Thames 川をモデルとした川辺の自然の穏やかさや美しさ、喜劇的な Toad の冒険などいくつも挙げられている¹⁵。また、Mole と Rat の牧神パンとの邂逅が、この物語の詩情を深める。暖かい友情を交わしながら営まれる Mole や Rat、Badger たちの安らかな生活と、川辺の世界を飛び出していく Toad のスリルに満ちた冒険は、一見相反したものであるようだが、その背景に理想郷ともいえる川辺の美しい自然の世界が据えられていることで、物語としてひとつに溶け合ったものとなっている。この物語の要となるのが、やはりそれぞれの動物の「家」ではないかと考える。そこで、まず最初に、四動物それぞれの家と彼らの性質との関連について分析してみたい。

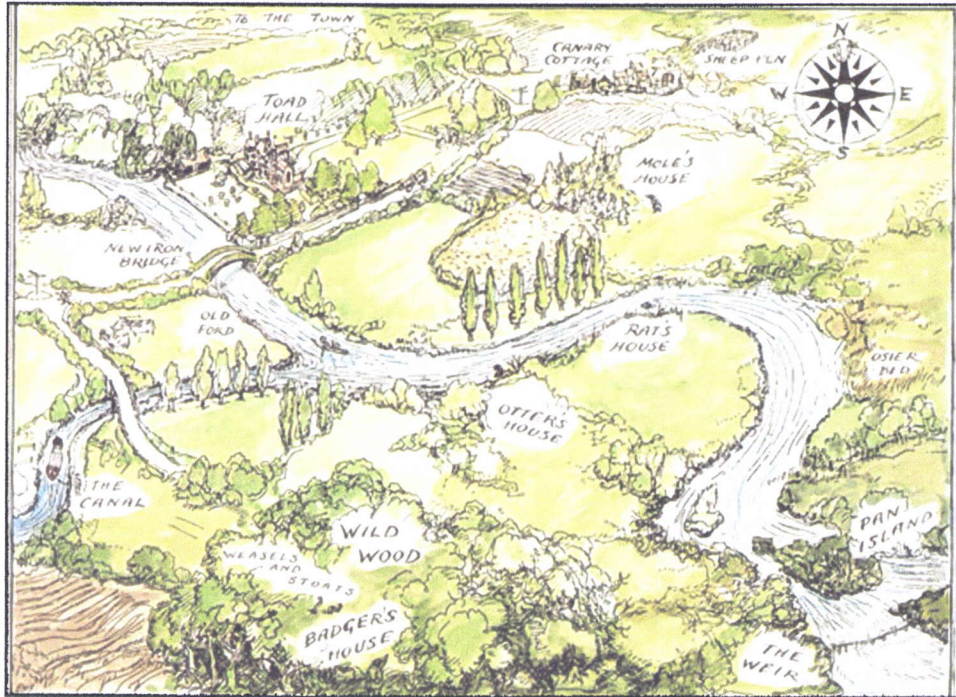


図 13

(a) Mole、Rat、Badger の家

Mole

物語は、春のある日、Mole が家を飛び出すところから始まる。Mole の家は、“dark and lowly house” (*The Wind in the Willows* (以下 WW とする) 7)、“... close and airless, and the earthy smell was strong...” (WW 80)と描かれているように地中にあるが、それにもかかわらず、地下の暗く湿った世界ではなく、次の描写のような、整頓された居心地の良い世界が広がっている (図 14)。

... an open space, neatly swept and sanded underfoot, and directly facing them was Mole's little front door, with 'Mole End' painted, in Gothic lettering. ... On the walls hung wire baskets with ferns in them,



図 14

alternating with brackets carrying plaster statuary--Garibaldi, and the infant Samuel, and Queen Victoria, and other heroes of modern Italy. . . . In the middle was a small round pond containing goldfish and surrounded by a cockle-shell border. (WW 80-81)

まるで人間の手によって美しく手入れされているかのような前庭である。‘Mole End’の表示をはじめ、これは動物としてのモグラの住処ではなく、人間の住むものと同様かつ人間世界と関わりのあるものであることは明らかである。飾られている石膏像に至っては芸術性さえ感じられる。家に置かれている「物」によって、理想的な家の様相を描いている一例だといえよう。この



図 15

家を訪れた Rat の言葉、“What a capital little house this is! . . . So compact! So well planned! Everything here and everything in its place! . . . the parlour . . . those little sleeping-bunks in the wall . . . the drawer of the kitchen table.” (WW 82)からも、その家の内部が快適に整えられていることがわかる(図15)。さらにその時、二人が“a tin of sardines--a box of captain’s biscuits, nearly full-- and a German sausage encased in silver paper . . . a bottle of beer . . .” (WW 83)を食べて休息する場面は、完全に擬人化された生活の様相である。

物語の冒頭で、Mole は地下の家の中にまで浸透してきた春の雰囲気誘われて、突然掃除を投げ出して家を出るが、「春の大掃除」とは Mole がしばらく留守にすることへの準備であるかのようなのである。新たな世界へと突進していく Mole は、好奇心旺盛で、本能のままに行動する子どもの様相を表している。彼が未知の世界を躊躇せず、容易に受け入れることができたことは、子どもの自由奔放な性質を表す。

未知なる川の世界へ出てきた Mole は、川べりにある Rat の家に快適さを感じる。そこは温かく穏やかな場所であり、新しい世界での安全性を感じさせる。同時に、Mole が自らの冒険

の途中で Rat の家に留まって以来、川は、彼にとって“new-found friend”であり、“... the River was lapping the sill of his window” (WW 22)と描かれる様相は、新たな「自由」を表現している。Rat の家は明るい光に満ち、肘掛け椅子やドレッシングガウンやスリッパから感じられる心地よさや、喜びに満ちた川の物語がある。そこで Mole は、子どもが親に育てられるかのよりに生まれ、川辺の世界について学んでいく。

しかし、Rat の家が非常に快適な場所であるにもかかわらず、Mole はやがて自分の地中の家を思い出し、帰っていく。自分の家や場所に惹きつけられるのは、「郷愁」「ホームシック」と表現できる自然な感情である。人は、自分の居場所を、最終的に戻らなければならない根源的な場所として認識する傾向がある。*The Wind in the Willows* における「家」の基本的な考え方は、“... the sense of home and the little curtained world within walls--the larger stressful world of outside Nature shut out and forgotten.” (WW 73-74)と描かれるように、肉体的にも精神的にも自らを外の世界の脅威から守る避難所としての場所である。家の持つ精神的な安心感とは「郷愁」を喚起し、それは住んでいた「家」の記憶として人を惹きつける。

Mole の家への帰還は、彼にとって成長の一段階である。彼は外の世界へと足を踏み出し、そこで生きていく術を学び、再び自らの家へと戻るよう駆り立てられる。つまり、自分の出発した場所、自らの居場所、自分の家の価値を認識できたのである。この新たな認識は、“Shabby indeed, and small and poorly furnished, and yet his, the home he had made for himself, the home he had been so happy to get back to after his day’s work.” (WW 76)と表現される。さらに、家の価値の発見とは、自らのアイデンティティの発見を意味する。このような形で自信を得た Mole は、今では安全でいつでも戻ることの出来る確固たる場所、“... some such anchorage in one’s existence ... this place which was all his own, these things which were so glad to see him again and could always be counted upon for the same simple welcome.” (WW 90)を確保しているのであり、これからは外へと出かけ、世界のどこにでも身を置くことができるといえよう。Mole がクリスマスに自らの家に戻ったことは示唆的であると、Kuznets (120)は指摘する。Mole のつつましい住まいは、キリスト降誕の馬小屋を思い起こさせる。自らの

家の価値を再確認した Mole は、キリストの巡礼の旅ならぬ、新たな外の世界での冒険の旅に出る前に生まれ変わったのだといえよう。

このように一段階成長した Mole は、自分の家に戻るやいなや、今度はお客 (Rat や小さな野ネズミ) を迎えることになる。ここで、主人と客、もてなす側ともてなされる側、さらには主従の関係が逆転する。これは、後に Mole が Rat の家へと戻った時の彼らの関係の変化に繋がる。以前の二人は、Rat が Mole をくつろがせ、川辺の世界について教えるという、親子関係に似たものであった。しかし今では、Mole と Rat は同等の友人関係となった。Mole は、Rat が突如として冒険心に駆られ、後先考えずに飛び出そうとした時、彼を引き留めて落ち着かせる役割さえ担う。

最終的に Mole が持つに至った“... he must be wise, must keep to the pleasant places in which his lines were laid and which held adventure enough, in their way, to last for a life time.” (WW 70) という認識は、そのままこの物語の根底に流れる「家」に関する信念である。

Rat

Rat の家もまた、*The Wind in the Willows* において重きがおかれる場所である。彼の家は、“dark hole in the bank . . . just above the water’s edge” (WW 9、図 16) とあるように川辺に生息する動物のための住処である。けれども、家の内部は、Mole の家と同様、人間の家のようにしつらえられている。初めて Mole が Rat の家を訪れたときの心地よさは、“When they got home, the Rat made a bright fire in the parlour, and planted the Mole in an arm-chair in front of it, having fetched down a dressing-gown and slippers for him. . . . Mole had to be escorted upstairs by his



図 16

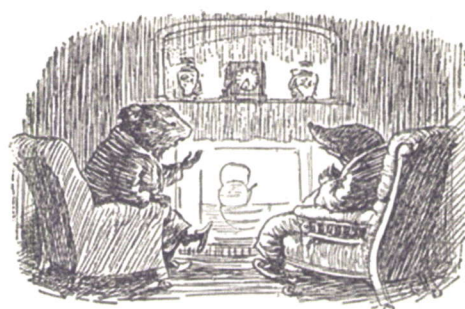


図 17

considerate host, to the best bedroom, where he soon laid his head on his pillow in great peace and contentment . . . ” (WW 21-22、図 17)と描かれ、Rat もまた、“ . . . the Rat, warm and comfortable, dozed by his fireside.” (WW 45)と、安楽の場としての家の様相が強調される。

この家は、川辺の世界の中心にあつて物語世界を象徴している。この家（と所有者）は、訪れる者を誰でも招き入れ、受け入れる。Rat は訪問者の面倒を見、彼らが安心して一息つけるような場所を提供する。例えば、Toad が外の世界での冒険から自分の家に戻る途中で、警察の追跡から逃れ、何とか Rat の家に逃げ込んできたことから見てとれる。Rat が穏やかに諭しながら、喜んで Toad に洋服と食事を与えてやると、Toad は元気を取り戻し、自分の冒険をすべて話してきかせたのだった。Rat の家はまさに安全な避難場所として機能しており、この作品の主要テーマのひとつでもある友情を示す家である。Toad への寛大なもてなしは、家の基本的特色を描く好例である。

Mole、Rat、Badger、Toad 各々の家が物語の枠組でもある川辺に位置しているわけだが、Rat が他の主要登場人物よりも川に近い場所に住んでいる点は、彼の川との強い結びつきを示す。Kuznets (122)が述べるように、「Rat の川との親密な関係は、彼の肉体的、感情的、精神的な生活の源」となっている。Rat の詩的な才能は、常に楽しみと刺激を与えながら、自由に美しく流れる川によって育まれてきた。Rat の家ともいえる川は彼の世界そのものであり、彼にとって“ . . . what it[=a river] hasn't got is not worth having, and what it doesn't know is not worth knowing.” (WW 13)といわしめるほどのものである。Rat こそ、「川」との一体感を感じつつ生き、常に維持され守られるべき家の価値を知っているのである。猪熊(260-61)は、「ネズミのすみかは、自由の象徴である水と、安定性の象徴としての土との境目にあつてやはり地上には出ていない。このような境界に住むネズミが、ただひとつ地上に建っている屋敷、そのために安定性を欠くヒキガエルと本来住むべき場所から出てきたモグラの両方を救うはたらきをするのである。」と述べる。Rat が Mole と Toad を繋ぐ役割をしていることが、それぞれの家の性質からも読みとれる。

Badger

“The Riverbank”の反対側にあるのが、Badger やイタチ、テンの住む “Wild Wood”である。この森にある Badger の家 (図 18) は、“... down a long, gloomy, and to tell the truth, decidedly shabby passage, into a sort

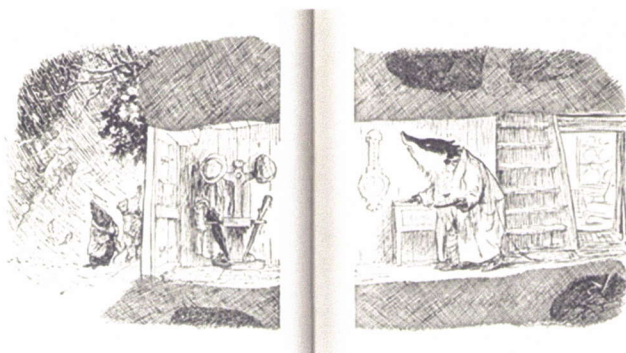


図 18

of a central hall, out of which they could dimly see other long tunnel-like passages branching, passages mysterious and without apparent end”(WW 56)と描写されるように、長く暗い廊下の続く地下にあり、一見危険な雰囲気醸し出している。地下の多くのトンネルや廊下は、様々な大きさの部屋へと続き、過去の文明の廃墟を思わせる。Badger は社会的ではなく、暗い森の地下に隠れているようである。しかし、その暗い通路は、対照的なほどに気持ちの良い空間へと続く。

... they found themselves in all the glow and warmth of a large fire-lit kitchen. The floor was well-worn red brick, and on the wide hearth burnt a fire of logs. ...

Rows of spotless plates winked from the shelves of the dresser at the far end of the



図 19

room, and from the rafters overhead hung hams, bundles of dried herbs, nets of

onions, and baskets of eggs. It seemed a place where ... two or three friends of

simple tastes could sit about as they pleased and eat and smoke and talk in comfort

and contentment. (WW 56-57、図 19)

... the room--piles of apples, turnips, and potatoes, baskets full of nuts, and jars of honey; but the two little white beds on the remainder of the floor looked soft and inviting, and the linen on them, though coarse, was clean and smelt beautifully of lavender; (WW 61)

地下にひっそりと隠れて暮らしているかのような **Badger** の家が、実際はこのように人を迎え入れるのに相応しい、心地良い環境であり、まるでそのために家が整えられているかのようにさえ感じられる。一見、怖そうに思える **Badger** が、実際は“**He[=Badger] seemed, by all accounts, to be such an important personage and, though rarely visible, to make his unseen influence felt by everybody about the place.**” (WW 39)と人々に慕われていることを、この家の様子が示している。そして **Badger** の家は、その詳細な描写という点ではどの登場人物の家よりも丁寧に描かれ、この物語において、人を招く開かれた家、人との繋がりを象徴する家としての価値が強調される。それと同時に、**Badger** の家は、彼が派手ではないが自らの一貫した主義をもち、ゆるぎなく生きる人物像を裏打ちしている。彼の生活スタイルは、豪華で人目を惹く家からの慌ただしい出入りを繰り返す **Toad** の生活とは対照的であり、**Green (171)**は、そのような **Badger** と **Toad** の対照的な姿を、田舎の静けさと心理的な刺激・興奮とになぞらえて述べている。それは、**Badger** の人を迎え入れる家に対する、**Toad** の人を呼び入れない家といった、各々の家の様相からも読みとることができる。

Badger は隠れてはいるが、外の世界を絶えず見張っており、友人たちを導く立場をとる。彼は間違いなく社会と繋がっており、少し離れたところからこの社会を支えている。この要素は、**Mole** と **Rat** が冬の夜に森で迷子になった場面で示される。**Kuznets (120)**が述べるように、**Badger** は小さな動物たちを守り、**Toad** を厳しく正そうとし、父親的役割を果たす。彼は、“**the pleasant places in which his lines were laid**”(WW 71)、“**People come – they stay for a while, they flourish, they build – and they go. It is their way. But we remain.**” (WW 68)、“... we must all live and let live.”(WW 69) と、生活の中心として、家に留まること、家を守ることの

重要性を説いている。

(b) Toad の館

Toad Hall の特色---人間的要素

Toad Hall とは、Toad の豪勢で強く人を惹きつける館の名前である。この物語の主要なプロットは、Toad の館を取り戻すまでの冒険となっている。

Toad Hall は、Mole や Rat、Badger の家とはかなり

違った特徴を備えている。Mole、Rat、Badger の家は、内装は人間の家のようであっても、家の造り自体は動物の住処そのものとなっている。それにひきかえ、Toad の館は“a handsome, dignified old house of mellowed red brick.” (WW 25)であり、“boat house”や “stables”や “banqueting-hall” (WW 25)、“... the gay flower-decked lawns ... in a wicker garden- chair ...” (WW 26)が備えられ、さらには、“‘Toad Hall’ ... is an eligible self-contained gentleman’s residence, very unique;

dating in part from the fourteenth century, but replete with every modern convenience.

Up-to-date sanitation.” (WW 125)と描写されるように、この家は、動物の巣ではなく、いくつかの不便な点はあるものの、人間の住む家とまったく同じものであり、しかも堂々たる貴族の館を思い起こさせる (図 20、21)。第一に、この家は他の登場人物の家のように地下にあるのではない。次に、人間の家と同様、何世代も子孫に譲られてきたものであり、Toad も父親から譲り受けている。これは、父親の友人であった Badger が Toad に、秘密の通路が“hundreds of years before he [=Toad’s father] ever came to live there”(WW 195)に作られたのだと話している場面や、“Toad’s ancestral home” (WW 210)という表現からも明らかである。このことは、



図 20



図 21

Grahame が Toad Hall を、また Toad の物語を、受け継がれるべき冒険として、また遺産として息子に伝えたのだともいえよう。親から子へと継承されていく財産であることから、この家が人間的要素の濃いものであるといえる。このような点において、Toad Hall は多分に人間的属性を持ち、Mole、Rat、Badger の家とは一線を画す。

ヴィクトリア時代において、Toad Hall のようなマナーハウスは“... images of an old-style English gentleman, dispensing hospitality in a great hall, with fires blazing in the great arched fireplaces, smoke rising from innumerable chimney-stacks, comfortable groups gossiping in ingles and oriels, and generous sheltering roofs over all.”(Girouard 272-73)というイメージを醸し出していた。これは礼儀正しく親切に客をもてなす“the beau-ideal of an English country gentleman” (ibid. 271)の様相に繋がり、カントリーサイドにおける上流階級の生活は、当時の人々にとって魅力的なものであった。こういった地方名士の姿は、田園生活のみならずイギリス人の理想的な生活の一例となるものでもある。Wiener は“... the squire was seen as the human focus of country and national life, his manor house was portrayed as its physical focus, and ‘the most delectable of possible dwelling-places.’”(272)と述べているが、*The Wind in the Willows* における Toad は、このような地方名士の姿と容易に重なり合う。

Braun (129-135)によると、中世の前半には、王や農場主は自分たちや家族の住居と、使用人たちの住む大邸宅のホールとを持っており、王や重臣はみなホールで食事をとった。「宮殿であろうが大地主の家であろうが、中世のホールというものはすべての中心」(ibid. 134)であった。そして彼らは、住宅とホールの間を往復するのに、それらになるべく近いことを望んでいた。その結果、建築家はついに二つの建物をつなげて一つの形にすることに成功し、「<マナー・ハウス（荘園領主の館）>として知られている種類の家、つまりホールが組み込まれた大きなカントリー・ハウス（田舎の広大な屋敷、大地主（貴族）の田園邸宅）を発明した」(ibid. 135)のである。付け加えていえば、貴族の地方の邸宅を、中世までは「マナーハウス」と呼び、チューダー時代以降は「カントリーハウス」と呼ぶのが一般的である（大橋 9）。イングランド貴族の本来の仕事は、各地の領地、すなわちマナー（荘園）を管理することであり、各地のマ

ナーを生活の基盤として、そこにマナーハウスを建てて生活を営んだ(大橋 8-9)。この種のマナーハウスが最初に現れ始めたのは、Henry 三世時代の終わりにかけてであり、13 世紀の間、マナーハウスはあちこちの田舎に建築された。これらは、元来、「富裕な人々の住むただの大きな在郷邸宅」ではなく、「根本的には支配階級の住む権力の館」(ジルアード 14)であった。マナーはひとつの独立した組織であり、マナーハウスでは政治、裁判等も行われ、その領主である貴族は、小国家の王のような役割を果たした(大橋 9)からである。権力の基盤となるのは土地の所有であり、土地には小作人がついていて、小作料が入ってくるのが重要であった(ジルアード 14)。そして、何世紀もの間、土地の所有は「権力を支える主要な基盤であったばかりか唯一確かなもの」であり、19 世紀まで、イギリスにおいては、「富と人口は都市にはなく地方にあり、支配階級は商人ではなく地主」(同書 15)であったのである。さらに、カントリーハウスは、その持ち主の周辺に「豪奢、成功、神秘、などの雰囲気を発散させるイメージ作りの道具であり、持主の富を目に見える形で示す証拠物件」(同書 16)であり、その大きさや外観は「持主の野心の有無や程度を正確に示すもの」(同書 17)でもあった。また、Toad Hall が親から子へと受け継がれたものであることから分かるように、地主は「親から譲られたものを守り育て、身内の面倒を見、地域行政で一役を果たし、自分の属する階級の利害に忠実であること」(同書 20)を期待されていた。これらのカントリーハウスの性質は、そのまま Toad Hall に当てはまるものであり、Toad の館はまさにイギリスの上流階級を具現する館であるといえる。しかしながら、Toad Hall の「権力の館」としての側面は、実際、Rat が“Toad is rather rich, you know, and this is really one of the nicest houses in these parts.” (WW 25)とほいつているものの、物語のプロットから見ても、“‘Finest house on the whole river,’ cried Toad boisterously. ‘Or anywhere else, for that matter,’ . . .” (WW 26)と自分の家を自慢する Toad を Rat と Mole が目配せして見ている場面からも、風刺的なものだといえるだろう。Nikolajeva もまた、この作品を階級という点から読み解き(*From Mythic to Linear* 37)、Mole を“a lower-middle-class bachelor”、Rat を“a more or less self-portrait of Grahame, a poetical, maybe even Bohemian figure”、Badger を“the old aristocracy”、Toad を“the nouveau riche”と位置づけて

いる。付言すると、イギリス児童文学において、「権力の館」としてのマナーハウスの顕著な例は、第一章の1で述べた Alison Uttley の *A Traveller in Time* における Thackers の館である。それは “. . . the house and farm were the country house of the family of Babington. . . Thackers was an old manor house, beloved by them, for although they were rich and owned great lands and a fine town house at Derby, they always made Thackers, where they had been born, their home.” (51)と描かれ、Babington 家の富と権力を象徴する館となっている。このような富を示す館が多く建てられ世襲されていったわけだが、徐々にその館主の経済状態や社会の変容等から、豪華な館を維持するのが困難になった例も多々見られる。その際、残された館は、実際に人が生活を営む場所ではなくなる。しかし、人の住まなくなった館であっても、館はそれまでそこに住んでいた人間の歴史、記憶を内包している。つまり、館は過去を証明する残存物となるのである。

さて、Toad の、動物の住処とはまったく違う豪勢な人間の館に漂う雰囲気は、Mole や Rat、Badger の家とはかなり異なっている。今まで述べてきたように、一日の疲れを癒してくれるような Mole の家は “great joy and contentment” (WW 89)に溢れ、Rat の家は安らかな憩いの場所として描かれ、Badger の家は人々の楽しい集いの場となっていた。

こういった Mole や Rat、Badger の家に共通する特徴は、家の持つ暖かみや安全性、訪れる人々を包み込む優しさであろう。これは、家の持つ基本的な要素である、外の世界の危険や災いから肉体的にも精神的にも人々を守る役割を感じさせ、なおかつ安全な場所を求めて逃げてきた者を受け入れる役割を果たしている。実際、Rat は未知の世界である川辺へと出てきた Mole を暖かく迎え、川辺での生き方を教え、Mole は自分の家をクリスマスに訪れた野ネズミたちをもてなし、Badger は冬の森で迷った Mole と Rat を家に招き入れる。

一方 Toad の館には、このような人を通じて伝わる暖かみを感じられない。広い館であるにも関わらず、人の姿の見えない場所となっている。実際、召使いは当然いたであろうが（家政婦がいたことしか描かれていない）、Toad はひとりで住んでいる。この館では、Mole と Rat のような友人同士の親密な交流が見られず、Mole が森で迷ったときのように、いなくなって

もすぐに探しに来てくれる友もいない。また、Mole も Rat も Badger も良き友であるには違いないが、彼らはある意味で Toad を導く立場であり、Toad と同等であるというよりはむしろ、上から見下ろしているときえ思える。あるいは、豪勢な館を構えている Toad のプライドゆえに、友人たちとは一線を画しているといえよう。例えば、Toad は自分の計画や問題を友人に相談しようとはしないし、彼の言葉の端々に“I am a Toad, a very well-known, respected, distinguished Toad!” (WW 167)という自惚れと自負が感じられ、常に、“his fine old manner--a blend of the Squire and the College Don” (WW 132) を表現するような態度をとってしまう。Toad のこのような一面は領主的立場からきているものでもあり、一部の森の動物たちに嫌われる一因ともなっているに違いない。

これらの点から Toad の館は人を招き入れようとはしない、人の集わない「家」であり、待つ人もなく暖かさのない「家」となっている。だからこそ、Toad は戻ってきてもすぐに出て行くのであり、そこに根を下ろして留まろうとはしない。刑務所から這々の体で逃げ出した時にも、辿り着いたのは自分の館ではなく、Rat の家だったのである。しかし、人を寄せ付けない Toad の様相は、彼が冒険から戻り、“true and loyal friends”の存在に気付いたときに消え失せる。そして、仲間同士力を合わせて館の奪回となり、最後に祝賀会が行われる Toad Hall が、友情を再認識した象徴として描かれるのである。

館からの脱出—川辺の世界から人間の世界へ

この作品を読むときに、Grahame が生涯を通して探し求めた理想の家について見落とすことはできないわけだが、彼の「家」への執着は、作品中に見られる家の詳細な描写からも明らかである。Grahame は、五歳の時に母親が亡くなったために祖母の家に取り取られ、家族は離散する。それからは、絶えず母親像と自分の居場所を探し求めていたようである。Grahame の家についての最初の印象は、四歳の誕生日後に家族で引っ越した家のものである。そこは彼にとって最も幸せだった場所であり、その家は彼に“a life-long dream he had of home-coming, of ‘snugginess’, and ‘cushioned comfort’” (Graham 11)をもたらしたと述べられており、その家が彼

の心の故郷となった。子ども時代の祖母の家では、周囲の豊かな自然のなかで時を過ごすことができた。このような自身の心の確固たる基盤である幼少時代の経験から、子ども時代の幸福な思い出を具現するかのような *The Wind in the Willows* の世界を創り出すこととなった。

Bachelard (1964, 15)は、“... there exists for each one of us an oneiric house, a house of dream-memory, that is lost in the shadow of a beyond of the real past...”と述べているが、Grahame の “dream-memory”としての家は、*The Wind in the Willows* に登場する家に内包されている。そして、Thames 川沿いの自然の美しさや優しさを感じ慰めを得ながら、人間よりも「場所」に関心を持って川辺の動物たちを観察する、“the lonely observer with a strong sense of place” (Wullschlager 148)であったがゆえに、川辺の動物たちを生み出すことができた。自然に身を浸すことにより得られる心の平安は、*The Wind in the Willows* の“The Piper at the Gates of Dawn”の章における自然描写からも顕著に窺える。このような要素をもった Grahame が描く Toad が館から飛び出していく要因を、文明化された都市と自然に溢れた田舎という観点から考えてみたい。

Toad が家を出るということは、ある意味で動物たちの閉ざされた川辺の世界から人間の世界へ飛び出すということであり、この点は、彼の人間的な館と関係がある。川辺の動物たちのなかで、Toad だけが一時的にであれ人間の世界に身を置き、人間と直接交流を持つ。このことが、Toad が人間の館に住んでいるという背景のなかで、すでに暗示されているといえる。また、彼がボートから馬車、自動車と乗り物に深い興味を示す様子にも人間世界の世俗的な要素が感じられ、まさにそのために外の世界へ飛び出していく状況は、イギリスにおけるアーバンニズムと田園生活との二面性に重なる。イングランドの貴族にとって、マナーが生活の拠り所であり、それが存在する「カントリー」こそが最も重要であったが、その一方で、ロンドンは、古くからイングランドの商業・交易上の中枢都市であり、生活の拠点を地方におく貴族たちも、ロンドンをもう一つの必須拠点として、邸宅を構えたのである。このようにして、彼らは「カントリー」（田園）と「タウン」（都市＝ロンドン）という二つの基盤を持った。19世紀後半から20世紀初頭にかけて、人々は産業革命に見られる科学技術の発達を押し進める一方で、カ

ントリーライフを賞賛し、都会暮らしと田舎暮らしの両方を楽しんでいた。このような傾向を Wullschlager は“... week-end Pantheism, love of nature as an escape, as an anchor against changing ways and a disappearing rural tradition, and as a symbol of spiritual possibility in an increasingly secular age...”(152)と述べるが、Grahame のなかにも幼い頃の自分を支えた田園への強い想いがあり、それは川辺に代表される自然への宗教的ともいえる信念である。Grahame のなかには常に、「自然・子ども時代」と「文明・大人世界」との対比があった。これは Toad の館とほかの登場人物たちの家との相違において明らかである。「自然・子ども時代」は、Grahame にとって保護しなければならない価値をもっている。そして、家族との生活からの抑圧などから逃避せざるを得なかった Grahame は、その晩年において、自らの聖域である Thames 川近くの地に戻ったのであった。しかしながら、Grahame は、その自然が破壊されうる恐怖を Toad の災難を引き起こす自動車に置き換えて描き、そこに過大なユーモアが交えられていることから、Grahame が単に都会生活を否定しているだけであるとも思えない。街道の楽しみと自然の安寧を、対立するものではなく共存しうるものとしてとらえ、両方の価値を認めていると考えられる。

“The Victorian upper classes were reasonably keen to seem up-to-date, but their modernity tended to be put under pressure by other values.” (Girouard 274)と述べられるように、カントリーハウスの外観は伝統を重んじたものであり、内部においても謙虚さを凌ぐような贅沢さは避けられたが、使用人が能率よく働けるよう科学技術が取り入れられていた。便利で賑やかな都会の生活と、伝統的で落ち着いた田舎の生活をうまく行き来し、その両要素を館のなかにも取り入れていたヴィクトリア時代の人々の姿が、Toad の行動にも反映されている。

館の奪回—冒険と館

家を飛び出した Toad は、車を盗んで捕らえられ、脱獄して川辺へと戻り、留守の間に侵入されていた自らの館を取り戻すわけだが、この一連の騒動について考察したい。

Toad が館を出た（第6章）後、しばらくはこの館については語られなくなる。当主がいなく

なったのだから当然であるが、実際その後の館の様子は、Toad が留守の間にテンやイタチに乗っ取られていたと Rat に聞かされる（第 11 章）まで描かれない。車を盗んで事件を起こした Toad は、“... the remotest dungeon of the best-guarded keep of the stoutest castle in all the length and breadth of Merry England.” (WW 107)に閉じこめられる。人間と同じ館に住み、それだけでは飽きたらずに自ら勇んで人間の世界に飛び込んだ Toad だったが、今度は人間の世界に取り込まれてしまう。そうなるとうやほり、自分は川辺の世界の住人なのだと思知らされることになる。そして、獄吏の娘に親切に対応され暖かい食事をもらおうと、“... the comforting clink of dishes set down on the table at Toad Hall”(WW 124)や“warm kitchens, of breakfasts on bright frosty mornings”(WW 125)、“cosy parlour firesides on winter evenings” (WW 125)など、自分の館を思い出し、意気消沈していた状態から、まるで自分自身を取り戻したかのようになり館自慢を始める。実際 Toad は、以前の“the same sanguine, self-satisfied animal” (WW 126)である自分自身を取り戻す。つまり、館は Toad にとって第一にアイデンティティの証明であり、絶えず不安定な状態にある Toad 自身を背後で支える不動の存在となっている。

川辺の世界および館の記憶を自分の内に甦らせ、同時に自分自身をも取り戻した Toad が次に為すべきことは、実際に川辺に戻り、その存在を再認識することである。それは Toad が気づいていなかった、Mole や Rat や Badger の家と同様、“a psychic balance and refuge”(Wiener 50)となる家の在り方を知ることである。そこで、washerwoman に変装し、館への帰路へと踏み出す。これが、次なる冒険ともいえるほど困難な道のりであったことが、家の持つ意味の深さと、家を手放すことの重さを示している。

数々の危機を脱し、息も絶え絶えに Rat の家にたどり着いた Toad だったが、それからも簡単には自分の館には戻れない。小さな危険はあるものの、概して穏やかな川辺の世界で、なぜ館の乗っ取りという事件が起こったのだろうか。1903 年、Grahame がイングランド銀行の建物に乱入した狂信的アナーキストに狙撃された事件が、この挿話の構想のきっかけではないかと Wullschlager は述べる(169)。この館の略奪事件の発端は、Toad が自動車に魅せられて家を飛び出したところにあるが、川辺の住人の嫌悪する「自動車」には、現代文明に対する反感と

反都市主義が感じられる。昔から農村を理想とし田園の魅力を強く感じてきた人々にとって、機械が幅をきかせる生活は田園生活を脅かすものであり、都市を嫌悪し、都市の政治・経済的優越に抵抗する思潮も強いものであった(Wiener 47)。Toad Hall の乗っ取りは、このような当時の社会背景を一因とし、また、Toad の家の造りにもその要因が見られる。

自然の在りようそのものを住処とする Mole たちの家に比べて、人間の家は、人間が造ったものであるがゆえに一種の儂さが感じられる。それはつまり、自然の世界と、いつかは滅びてゆく人間の文明とを比べてみたときに感じられる儂さである。また、猪熊(260-61)が述べるように、安定性の象徴としての土を住処とする Rat や Mole にくらべて、Toad Hall はただひとつ地上に建っている屋敷であり、そのために安定性を欠いている。この館の持つ儂さや不安定性は、館が乗っ取られる下地になっているとも考えられる。

そして、気まぐれで分別がなく思い立ったら直ちに行動に移す Toad は、徹底的におもしろさ“fun”を追求する。いい換えれば、常に冒険を求めているのであり、冒険に乗り出すバイタリティをも持ち合わせている。だからこそ川辺の世界の外に飛び出し、またその結果、館を乗っ取られても、それを取り戻すことができるのである。当然ながら、館の奪回には友人たちの多大な協力が必要であった。実際に館を奪い返すための戦いでも、Mole や Badger の活躍ぶりのほうが目を引くが、Toad に手を貸さずにはいられないと周囲に思わせるのも、Toad の長所となる個性である。この個性が友人たちを惹きつけ、どんなに野放図に周りの人々を振り回したとしても、友人たちが彼を見捨てることはない。常識的な銀行家であった Grahame 自身も、このような Toad に、型破りで世間的に正しいとされるものに囚われないことへの密かな憧れを託し、愛着を込めて描いたに違いなく、それは Toad の冒険をこの物語のひとつの柱としていところや、Toad を息子 Alastair に似せて創った(Graham 44)ところからも窺える。

さらに Toad の冒険は、19 世紀イギリスの少年冒険物語の特徴を備えている。冒険物語の主人公たちは、「苦難をたくましく耐えぬく楽天主義」(神宮、瀬田、猪熊 131)であり、増大してゆく大英帝国の力のもと、世界で活躍するイギリス青年としての理想の姿をかたどっている。Toad の冒険もまた、こういった冒険物語を下地とし、未知の世界へ飛び出していく少年の野心

が感じられる。イギリスの少年たちは外の世界へと飛び出し、数々の冒険とぶつかって成長してゆく。冒険は子どもから大人への通過儀礼であるともいえる。Toad の場合も、その冒険が大人への成長を思わせるものとなっているが、もちろんひとつの冒険を終えて一足飛びに大人になるのではなく、家を出て、冒険をし、また家に戻るというサイクルを繰り返すことになる。その過程において、家は肝要な位置にあり、どんな時もここを拠点として回っているのである。これは Grahame の人生にもあてはまり、子ども時代を自然にあふれたカントリーサイドで過ごし、都市の実際的で堅苦しい社会に出てゆき、年を経てまた平和で穏やかな田舎に戻って行くことになった。結局、人々は家を出て初めて、その家の真の価値に気がつくのである。

Toad Hall は、館の主が川辺の自然の世界から出て行った際に、森に住むテンやイタチに侵略される。乗っ取られた自らの居場所を、川辺の世界に固く根を下ろす Mole、Rat、Badger の力を借りて取り戻すという物語構造である。Toad Hall の奪回のひとつの柱となるのが、前述のように、友人たちの支援であるが、Toad の冒険の帰着点である館を取り戻し、長い冒険を終わらせるために、初めて Mole、Rat、Badger、Toad の四人（四匹）が結束することになる。川辺の動物たちは、お互いの領域を侵すことなく、それぞれが独立して生きている。それぞれが独自の個性を持ち独立した居を構えながらも、各々の生きる家は友情の交歓のできる家であり、彼らはいざとなれば仲間としての結束を固める。その結果、元来冒険を好まない Mole や Rat、Badger できえ、冒険へ駆り立てられることになった。Toad の逃亡からの帰還が、いっそう友人同士の絆を深め、Toad Hall の奪回に至ることになった。今まで人を招き入れなかった Toad の館が、人の交わる家、友情の象徴としての家として再構築されたといえよう。また Toad にとっては、川辺の世界に戻り、自らの居場所を自分で戦って勝ち取り、冒険を終えることができたのである。

男の家としての Toad Hall

四動物それぞれの家について分析したときに、共通する要素は、女性のいない「男の家」という点である。実際、川辺の世界に女性キャラクターは登場せず、従って、時には「家」と同

一語として認識される、夫婦、親子の存在する「家庭」は描かれない。「家庭」が描かれない代わりにテーマとなっているのが、男同士の友情と冒険だと思われる。そこで、この点に焦点をあて、「男の家」としての **Toad Hall** について述べてみたい。**Grahame** は川辺の世界を、ある意味で閉ざされた理想的空間として描いたのだったが、この世界は独身の男性たちのものである。それぞれの動物が自分たちの家を守りながら生き、その描写においては暖かい家のイメージが溢れているが、そこに家族の団欒や、ヴィクトリア時代の小説に理想の女性像としてしばしば登場する「家庭の天使」たる妻、母の姿はない。当時のイギリス社会において、男性と女性の領域はかなり明確に区別されていた。**Girouard(296)**によれば、カントリーハウスとロンドンのクラブが独身生活の二カ所の息抜き場であり、カントリーハウス内での男性の領域は次のようであった。

... the male territory included billiard room and smoking room, with attendant lavatories, the owner's study or business room, and a bachelor staircase leading to a clutch of bachelor bedrooms. . . . These male rooms could contain books and pictures of a mildly naughty nature. (298)

さらに **Grahame** が女性との交流を苦手とし、長い独身生活の後結婚した女性にも満足できなかったために、彼は結婚して自分自身の家を持った後でさえ、理想の家を模索し続けることとなった。従って、彼は現実生活のなかで手に入れることの出来なかった場所、避難所である聖域を自分自身で川辺の世界に創り出さなければならなかったのだが、川辺の世界は現実からの逃避の場としての、空想的な田園世界にならざるを得なかったといえる。そして、この川辺の世界から女性を排除することにもなった。作品中、唯一好意的に描かれる女性は、**Toad** が捕らえられた牢屋の獄吏の娘である。**Toad** の“sulks”や“airs”や“meanness”にうんざりしていた獄吏である父とは対照的に、娘は心から **Toad** を哀れみ、暖かくておいしい食事を与え、慢心しきった **Toad** の話を熱心に聞いてやり、最終的には **Toad** を脱獄までさせてやる。小言もいわ

ず好きなようにさせてくれ、自分の話に黙って耳を傾け、内助の功よろしく手助けまでしてくれる、まことに都合の良い女性像が好意的に描かれる。けれどもこの娘と Toad は、所詮人間と小動物の結びつき得ない関係であり（実際、娘は Toad をペットを眺める目でしか見ていない）、娘が Toad に好意を持っているという考えは、まったく Toad のひとりよがりである。そして、Grahame は Toad に雌の“toad”を恋人として（友人としてさえ）与えてはいない。その他の女性といえ、ほとんど科白もなく描かれる washerwoman や、Toad を馬鹿にして川に放り出す barge-woman であり、この女性に至っては悪役ともいえるほどに描かれている。結局 Toad は、Grahame の理想像かとも思える獄吏の娘からも、また当然のことながら barge-woman からも逃げだし、Rat の家へたどり着く。

実際、Grahame は妻との結婚生活から、気楽な男同士の輪のなかに逃げ出し、女性なしの友情を謳歌する。「性を媒介にして成立する家庭は近代人にとっては、孤立したエゴの砦となり・・・家庭は個人を内に向かって解放し、保護するものであるが、一方それがときに個人を抑圧する機構となる」と猪熊(263)が述べるように、女性のいない世界こそ Grahame の描く楽園であり、そこには「家」はあっても「家庭」は存在しない。「家庭」の代替物となるほどの「家」が描かれているからこそ、いっそうその重みも増すのである。女性の存在しない世界とは、新しい命の「誕生」のない世界をも意味する。つまり、カワウソの子どもを例外として、女性と同様、川辺の世界に子どもは存在せず、そのためにいっそう閉ざされた楽園としての感が深まり、同時に新しい誕生がないために、いつかは滅びるであろう儚さまで感じられるのである。

唯一の救いが、この世界の中心を流れる川であり、この川の流れがこの理想郷から飛び出し戻ってくる自由を象徴している。冒険に出た Toad も“*They [=the road and a canal] must both be coming from somewhere, and going to somewhere.*” (WW 161)と感じながら流れに沿って、帰途に着く。そして、最終局面で巡査に追いかけられ、一心に逃げ続ける Toad を、“*deep water, rapid water, water that bore him along with a force he could not contend with*” (WW 180)と描かれる「川」が、Rat の家まで運んで行くのである。文字通り、「川」が Toad を元の世界に帰したのであり、「行きて帰りし」物語の核ともなっている。安穩とした男たちの楽園から飛び出

し、また戻ってくることのできる自由と安心感を「川」が象徴していると同時に、川には皆の「家」があり、Toadの属す、戻るべき基盤となる場所である。

Grahameの、またイギリス人の神話ともいえるほどの牧歌的理想を疑うことなく川辺の世界に映し出し、ひとつの理想郷が創り出されたわけだが、そこからは、「家」のさまざまな肯定的要素と、孤独な家としての否定的要素の二面性が読みとれる。けれども、最後に再びToad Hallに戻ったToadは、友情の絆とともに、“This good fellow[=Toad] has to live here, and hold his own, and be respected” (WW 215) ということをしみに感じて、友人たちとの交わりを大切にしながら、この川辺の館を大切に守って生きていかなければならないことを認識したのである。

結論として、Grahameは川辺のファンタジーの世界に、理想の「家」あるいは「場所」を象徴するアルカディアを創り出した。そこは、安全で穏やかで、郷愁を誘う田舎の楽園であり、「家」という基盤のうえに友情と冒険が存在する場所である。彼は、あらゆる生き物は自然に避難場所としての「家」を探し求めるものであると主張している。あらゆる生き物が感じるシンプルで基本的な喜びは、出て行った際には常に戻り、失ってしまったときには何とか取り戻そうとする「家」との関わりのなかでこそ得ることの出来るものなのである。なぜなら、「家」は、常に自分を待ち、受け入れてくれるからである。Toadの館の場合は、Toadの留守中、BadgerとMoleが館を守り、Ratが戻ってきた彼を迎え入れた。そして、川辺こそ彼らの生きる場所、彼らの家があるべき場所として描かれる。「川」は、自然の中にある静けさや時の流れを象徴し、その上を吹く風は、そこに生きるものたちの活動を示すといえよう。*The Wind in the Willows*とは、川辺の物語そのものを表すタイトルであり、川辺に生える柳(willow)は、「川」の表象である。この「川」のある土地と「家」の記憶がMole、Rat、Badger、Toad各々を自らの「家」へ戻らせるのである。イギリス児童文学における「家」の物語では、それぞれ家の持つ価値を読みとることができる。大抵の場合、「家庭」が背後にあることによって得られる「家」の価値が語られるが、*The Wind in the Willows*では、館の価値を知るために「家庭」ではなく、「冒

険」とそれを支える男同士の友情が用いられる。この点は、数々見られるイギリスの家の物語のなかでもこの作品に特異な要素である。

付言すれば、この川辺の世界の物語には、自然のなかの時の移ろいが明確に描かれている。Mole が春の息吹を感じて地下の家を飛び出し、初めて川と出会った春から物語は始まり、あらゆる動物たちが活気をもって楽しみ、Toad が外の世界に飛び出した夏、美しい秋と、野ネズミのクリスマスキャロルに彩りを添えられた冬の訪れ、そして日々は過ぎ、Toad Hall を奪回した次の夏までのほぼ一年にわたる Toad の冒険が、巧みに描かれる季節の移り変わりと共に進む。

特に夏には外の世界の美しさ、明るさが、冬には家の中での居心地の良さが対照的に描かれる。夏は、“Such a rich chapter it had been, when one came to look back on it all! With illustrations so numerous and so very highly coloured!” (WW 40)と美しい本のごとく表され、夏の一日は以下のように活気に満ちて、水辺の光と共に描かれる。

. . . the shock of the early plunge, the scamper along the bank, and the radiant transformation of earth, air, and water, when suddenly the sun was with them again, and grey was gold and colour was born and sprang out of the earth once more. They[=animals] recalled the languorous siesta of hot midday, deep in green undergrowth, the sun striking through in tiny golden shafts and spots; (WW 41)

対照的に、冬の様子は物語の静の部分、生きていくなかで立ち止まること、休んで力を蓄えること、憩いの部分が強調して描写される。

No animal, according to the rules of animal-etiquette, is ever expected to do anything strenuous, or heroic, or even moderately active during the off-season of winter. All are sleepy—some actually asleep. All are weather-bound, more or less; and all are

resting from arduous days and nights, during which every muscle in them has been severely tested, and every energy kept at full stretch. (WW 60)

そして、夏の澁刺とした様相とは違う落ち着いた冬の美しさ、部屋の暖かさと明るさや、“the reddening apples around, of the browning nuts, of jams and preserves and the distilling of cordials”(WW 158)などの心地よい冬ごもりの様子が伝えられる。

また、Mole はこのような冬のひとときに、魅力的な外の世界、川辺の世界の楽しさ、ひいては明るく楽しく刺激的な要素だけではないこの世界の有り様を、“It was a cold still afternoon with a hard steely sky overhead . . . the country lay bare and entirely leafless around him, and he thought that he had never seen so far and so intimately into the insides of things as on that winter day when Nature was deep in her annual slumber and seemed to have kicked the clothes off.” (WW 42)としかと見つめて熟考し、“ . . . the country undecorated, hard, and stripped of its finery . . . they were fine and strong and simple . . . ” (WW 42)といった自然の姿に感じ入ることができるまでになっている。

このように、季節の移ろいは生きること、生活と直接的に結びついている。この物語において感じとることのできる時の移り変わりは、自然のなかに置かれた「家」が生きる場所であることを感じさせ、そこで生き抜くこと、支え合って生きることを顕著に浮き上がらせている。この自然の変化、時の移ろいが描かれなければ、登場人物たちが生きていく上での「家」「場所」の存在やその役割も弱められてしまうであろう。作品全体にこのような季節感を伴いながら、“Whether in winter or summer, spring or autumn, it’s always got its fun and its excitements.” (WW 13)と、どの季節においても感じられる川辺の世界の魅力が根底にあり、それが Grahame の描く楽園の基盤となっている。

第二章 人の生きる家

第一章においては、物語における建物としての「家」の機能、人々の戻る場所としての家、アイデンティティを示す家、また、社会における階級を示唆する家などの様相を探ってきた。家の内部の様子においては、人々の暮らしの中心となる「台所」の有り様を見てきた。次に本章では、初めに、子どもたちの暮らす場としての家、子どもたちの空間である「子ども部屋」について考え、そこから、家の中での女性の力について探り、さらには人々の記憶の積もる家の様相にまで広げていきたい。

1. 「子ども部屋」というトポスの構造

中流階級以上の家庭において、子ども部屋が作られるようになったのはヴィクトリア時代である。カントリーハウスを設計する際に、子どもにきちんとした部屋をあてがうよう、両親と簡単に行き来できるように細心の注意が払われ、子ども部屋は両親の居間や書斎、寝室、更衣室の上の階に作られ、子どもの状態をすぐに覗きに行けるように専用の階段もついていたのが初めである (Girouard 286、図 22、23 も同書)。そしてほとんどの時間、兄弟姉妹は一緒に子

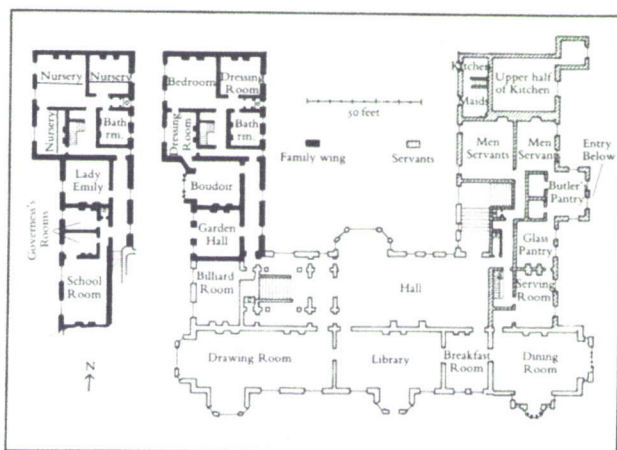


図 22 Thoresby Hall, Nottinghamshire. The ground floor, and the first floor of the family wing. (Anthony Salvin, 1864-75) (“Nursery”の下線筆者)



図 23 Minley Manor, Hampshire. The nursery in 1890.

ども部屋で過ごし、夜はすぐそばの子ども用の寝室で眠っていた (ハリソン 350)。つまり、子どもたちの生活空間の大半は子ども部屋だったわけである。子ども部屋ができて以来、監視役はいるものの、子どもたちは結果的に大人から切り離され、子どもたちだけの世界を築くことになった。家の中での子どもの居場所の必要性が認識され始めた結果、子ども部屋という場所が確保され、そこから子ども部屋の文化が生じてくることになったのである。

(1) 作者の子ども時代を反映する家

「人間にとっての地理的リアリティとは、まず第一に自分が存在する場所であり、それは幼少期の場所、あるいは彼をその中に招き入れるような環境である (Dardel 46)」と Relph (49) が引用しているように、幼少期に過ごした場所は当然ながら人に多大な影響を与え、子どもにとっては自らの居場所が全世界ともなりうる。イギリス児童文学に描かれる「家」や「子ども部屋」には、しばしば、多分に作者の子ども時代の体験や当時の思いが盛り込まれる。たとえば、第一章 2-(3)-(b)でも述べたように、Kenneth Grahame は五歳になる前に両親、兄弟と共に過ごした家を幸福だった場所と述べ、その後祖母の家に引き取られてからも、その家の周りにある Thames 川沿いの豊かな自然のなかで過ごした子ども時代を、幸せな時間だったと懐古する。

A. A. Milne は、三人兄弟の末っ子で両親にとって最愛の子供であり、父親の運営していた学校の生徒たちと共に、愛情深く育てられた。“... my spiritual home is still the nursery.” (Milne (1939) 242) と述べ、“Childhood is not the happiest time of one’s life, but only to a child is pure happiness possible.” (ibid. 13) と考え、結婚後は息子 Christopher にも親密に関わった。Christopher は、のちに “My father, who had derived such happiness from his childhood, found in me the companion with whom he could return there.” (C. Milne 159) と語っている。“... within me were unforgettable memories of my own childhood.” (Milne (1939) 237) と話す Milne が、息子のために語りながらも、自らの子ども部屋での体験を回想しながら物語を紡いだことは想像に難くない。

また、Beatrix Potter の作品群には、Potter 自身の生きてきた、また執着した現実の「場所」

が反映されている。Peter Rabbit シリーズでは、主な登場人物として、ウサギ、リス、フクロウ、ネズミ、ハリネズミ、ネコ、イヌ、カエル、アヒル、キツネ、アナグマ、ブタ等が挙げられる。これらはすべて、Potter の生活において身近な動物たちであった。彼女は、初めての飼い犬であった茶色いスコッチテリアを始めとして、休暇を過ごした Scotland などの田舎から London の家へ持ち帰ったり、ペットショップで購入したりした多数の小動物—カエル、トカゲ、イモリ、ヘビ、コウモリ、ヤマネなど—をペットとして、子ども部屋で飼育した。また、野生の鳥の観察から始まり、死んだウサギの皮をはぎ、骨だけが残るまで煮て骨格をスケッチするなど、幼い頃から身の回りの小動物たちをただかわいがるだけではなく、冷静に観察する能力を備えていた。彼女自身の子ども部屋とは、富裕な階層の住む London の Bolton Gardens で、19 世紀の中産階級の家において典型的に、乳母と家庭教師によって躰られ、同年代の子どもたちと触れ合うこともなく抑圧された子ども時代そのものであり、実際そこは、“The third-floor nursery in Bolton Gardens was for the next forty-seven years Beatrix’s playroom, schoolroom and eventually her studio . . .” (Taylor (1986) 17) であった。幼い頃の子ども部屋は、乳母から厳格な躰を施される“nanny’s kingdom” (Taylor (1986) 19) であり、住み込み家庭教師が来てからは教室となる。そのような「子ども部屋」から出て行きたいという思いは、常に Potter の心中にあったと考えられる。

子ども部屋の閉塞的な生活のなかで、休暇の時に訪れる Hertfordshire や Scotland、湖水地方の田舎での生活に喜びを見出していたことは、いくつかの評伝や評論¹⁶により周知の通りである。London の子ども部屋とは対照的な休暇を過ごしたことで、Potter が成長するにつれて、「いつしか幼年時代のすばらしさを自然と結びつけて考えるようになった」(猪熊 16) のは当然であろう。ヴィクトリア時代に高まった植物と園芸への関心は、異国への憧憬と共に、イギリスらしさとは何かという問いかけが強くなされた時代背景において、イングランドの農村への過去回帰願望が潜んでおり、そこには、「帝国とイングランド、都市と農村、進歩と回帰、二項対立的な様々な要素が・・・共存し交じりあう妥協と折衷」が見られたとも考えられている (川島 77-79)。このような要素は、Potter 自身の人生における子ども部屋での生活と田舎での生活が示す対立的

様相とも重なってくる。

20代前半にはウサギの Benjamin Bouncer を連れ歩き、多数のスケッチを描いたが、Potter が初めて自分の絵を売ったのが、その Benjamin をモデルにデザインした六枚の絵である¹⁷。また27歳の頃には、London でベルギーウサギの Peter Piper を買い求めて愛おしみ、Benjamin 同様連れ歩き、あらゆる角度から描写する。ウサギたちの性格に関しても、“Rabbits are creatures of warm volatile temperament but shallow and absurdly transparent.”、“... their personalities are as diverse as humans.”、“Benjamin was ‘a noisy cheerful determined animal, inclined to attack strangers’; Peter was calmer and more clever.” (Taylor (1987) 77)と、のちの擬人化された動物物語創作に繋がる鋭い観察力を見せている。1901年に、Peter をモデルにした *The Tale of Peter Rabbit* の私家版が完成した時には、その一冊に、既に死んでいた Peter について、“... whatever the limitations of his intellect or outward shortcomings of his fur, and his ears and toes, his disposition was uniformly amiable and his temper unfailingly sweet. An affectionate companion and a quiet friend.” (Taylor (1986) 61)と書き記している。

Potter はひとりで自由に外出することもままならない家のなかでの生活において、19世紀の世の中が博物学の全盛期であったこともあり、次第に化石と菌類の博物学的分類に興味を示すようになる。当時、博物学関連の仕事において、女性が男性よりも抜きんでいた分野が動植物のイラストレーションだといわれている（バーバー 178）が、Potter もそれらの精密なスケッチ、水彩画や線描画を描いていった。30歳の時には、菌類と地衣類に対する興味は、彼女にとって追求すべきテーマとなっており、自らの顕微鏡を用いて孢子の研究を進める。そして、化学者であった叔父 Henry Roscoe の積極的な援助もあり、「帝國的な観点¹⁸から、イギリスには自生しない珍しい熱帯植物を調査、収集し、イギリスに移植する拠点」（井野瀬 210）であった Kew Gardens での研究を経て、1897年、“On the Germination of the Spores of Agaricineae by Miss Helen B. Potter”と題された論文を、植物学会である Linnean Society で発表しようと試みるも、当時女性は学会への出席を認められておらず、彼女を冷笑するかのようであった Kew Gardens の副園長で、Linnean Society の特別会員 George Masee によって提出されるに留まった。Potter

の描いた多数の茸の絵の植物学的な正確さ及び新たな発見は、現代の茸の研究者たちに高く評価されるものであるにも関わらず、女性であり両親からも支持を得られない **Potter** の菌類研究は出口のないものであった。彼女の研究は先端に行く可能性を秘めた才能を顕著に表すものであったが、その社会背景のために、活躍するには限界が見えていた。そこで、彼女は物語創作へと方向転換し、今度はウサギたちを用いて社会へ出て行こうと試みた。そして、その試みは成功し、**Potter** はウサギを通して自立への第一歩を踏み出す。実際 **Peter** ウサギは、現在に至るまで、彼女の創作全体を表す絵本シリーズ名として用いられ、彼女の作家としての歩みを象徴している。

また、父 **Rupert** には、政治や宗教、絵画や文学を論じ合う友人が多くいたが、その中のひとりが地区の教区牧師で詩人でもあり、**John Ruskin** の崇拜者であり友人でもあった **Hardwicke Rawnsley** であった。彼は湖水地方の自然の美しさを深く愛し、それを産業と観光事業から守ろうと決心し、**National Trust**¹⁹の前身である **The Lake District Defense Society** を組織する準備を進めていた。そのなかで、自然の保存と保護に対する自らの信念を若い **Potter** に伝えていく。このことは、**Potter** の創作活動において **Peter Rabbit** の世界を形成する基盤となり、また彼女自身のその後の生き方にも大きな影響を与えることになった。子ども時代に抑圧を感じながらも喜びを見出していた **London** の家、常に待ち望んでいた休暇を過ごした **Scotland** の家、また自らが安住の地として買い求め、その後もその土地の維持保存と保護に尽力した **Lake District** の家や土地はすべて、**Potter** の作品の土台となっている。

(2) 子どもの遊び空間としての「子ども部屋」

次に、**Nesbit**、**Barrie**、**Milne**、**Pearce**等の作品における「子ども部屋」での子どもたちの様相を見ながら、子ども部屋の役割について考察したい。

(a) **Edith Nesbit**の作品

初めに、**Edith Nesbit** (1858-1924) の作品において、作者自身の子ども時代とその作品を重ね合わせながら、「子ども部屋」がどのように描かれているのかを考察してみたい。子ども部屋

の持つ価値のひとつに、本来持っている最も基本的な要素として、子どもたちを外の世界の脅威から守るといったものがある。単に肉体的に守るだけではなく、精神的にもそこに住む子どもたちを保護していることになる。そこで子ども部屋で過ごす子どもたちと、子ども部屋の持つ「保護」の役割について考える。

Nesbit 一家は父親が農業専門学校を経営している中流階級の家庭であった。それは、Nesbit が兄たちと共有していた子ども部屋からも窺える。ヴィクトリア時代、裕福な家庭であれば、母親は自分で育児をせず、子どもの養育を乳母や保母に任せていたのであるが、ここに Nesbit が自分自身の子どもの部屋について語った記述がある。

When I was a child in the nursery we had--there were three of us--a large rocking horse, a large doll's house (with a wooden box as annexe), a Noah's Ark, dinner and tea things, a great chest of oak bricks, and a pestle and mortar. I cannot remember any other things that pleased us. Dolls came and went, but they were not toys, they were characters. . . . (Nesbit, 'My School-Days' in *Girl's Own Paper*, October 1896-September 1897, quoted in Briggs 7)

さらにまた、乳母についても次のように記されている。

My nurse . . . never went downstairs to supper after she found out my terrors, which she very quickly did. She used to sit in the day nursery with the door open 'a tiny crack', and that light was company, because I knew I had only to call out and someone who loved me would come and banish fear. (ibid. 7)

大きな揺り木馬や人形の家、おままごとのセットや立派な櫥の積み木など、玩具のひとつひとつを大人になってからも鮮明に思い出せるほど、Nesbit にとって子ども部屋は印象深いもので

あった。彼女は、子ども部屋ほど楽しませてくれたものはほかにはないとまで述べている。兄と共にたくさんの玩具に囲まれ、恐れを取り除いてくれる乳母²⁰が傍らにいてくれたことから、彼女が幸せな子ども時代を過ごしたことが推測できる。

次に、Nesbit の作品における子ども部屋での様相を見てみたい。以下は、*The Story of the Treasure Seekers* (1899, 以下 *Treasure Seekers* とする)のなかの子ども部屋での一場面である。これは、Dora, Oswald, Dicky, Alice, Noel, H. O. (Horace Octavius)の六人の兄弟姉妹と父親から成る Bastable 一家の物語であり、子どもたちは経済的に困窮した父親を助けようと知恵を巡らすが、この作品では物語の大半が子ども部屋での出来事となっている。

... and it[=to be sent to bed early] means lighting the fire in Noel's room ever so much earlier than usual. He had to have a fire because he still had a bit of a cold. ... So that when we heard Father go out after his dinner, there was a jolly fire in Noel's room, and we were able to go in and be Red Indians in blankets most comfortably. (156)

子ども部屋は、宝探しの計画を練り、友人を招き、ごっこ遊びをする等々、子どもたちの楽しみの生じる場であり、日々の生活が終始する場所である。子ども部屋での一日の始まりと終わりを顕著に示す作品には、*The Phoenix and the Carpet* (1904)がある。これは、子ども部屋に持ち込まれた古い魔法の絨毯から卵が孵り、不思議な力を持つ不死鳥が登場する物語である。Cyril, Anthea, Robert, Jane の四人の兄弟姉妹はその魔法の絨毯に乗って冒険を繰り広げる。その際、まず子ども部屋で相談して計画をたて、絨毯に乗ってあちこちに出かけて騒動を起こしては、常に最後には再び子ども部屋に戻り、反省してはまた次の計画を練るという繰り返りである。子ども部屋への帰還は以下のように描かれる。

... a strong sensation of being in a whirling lift came upon every one. ... When the

whirling feeling stopped, Cyril said 'Earthquake!' and they all opened their eyes. They were in their own dingy breakfast-room at home, and oh, how light and bright and safe and pleasant and altogether delightful it seemed after that dark underground tunnel! (*The Phoenix and the Carpet* 54)

常に子ども部屋²¹から出発し、そこに戻るという「行きて帰りし物語」のパターンの繰り返しであり、子ども部屋が子どもたちだけの世界における基点となっている。子どもたちが、「明るくて、輝かしく、安全で、心地よい」子ども部屋に戻るために四苦八苦することが、彼らの冒険として成立している。

この二つの例からみても、経済的な苦境や父親不在の現状からくる寂しさを抱えた子どもたちは、自分たちだけの空間を持つことによって外の世界から守られていることがわかる。また子ども部屋は、外で冒険をした子どもたちを迎え入れ、一息つかせる場でもあり、子どもたちの心を癒す場所かつ避難場所であるという役割を担う。これは大人の世界からの避難所という意味も含まれる。さらにいえば、避難しているというよりは、自分たちだけの世界、子どもの独立国を作っているといえるだろう。子どもたちだけの世界だということは、子ども部屋の最も大切な要素である。ここは子どもたち独自の論理が通る場であり、Nesbitの描く子どもたちは、「親たちの習慣と意志、仕事と休息、両親の要求と希望の厳然たる境界」(ケイ 190)を越えて、自分たちの決めたルールに従って過ごすのである。

上記の「保護」の役割に加え、Nesbitの描く子ども部屋において欠かせない要素は、子どもの想像の広がる世界である。子どもたちは子ども部屋で独自の価値体系を作り出しているわけだが、それは彼らの想像力によるところが大きい。“Treasure Seekers”である子どもたちは、宝を見つけようと空想を繰り広げる。埋められた宝のために庭を掘り、探偵として偽金造りの一味を捕らえ、占い杖で金を搜索し、と考えつくことを次々とやってみせる。子どもの想像力が大人のそれと違うのは、想像の世界が現実にまで及んでくる点である。彼らは想像したことを実際に行動に移して楽しむことができる。子どもが空想を広げていくこの状況は、Nesbit自

身の子ども時代の回想録にもたびたび登場している²²。

Nesbit の描く子どもたちは、現実と空想の混在したものの見方を持ち、現実を認識しつつ、常に空想の世界にも足を踏み入れる。*Treasure Seekers* のなかで、子どもたちがおじさんを子ども部屋に食事に招待したときの場面では、結果的に一家を救ってくれることになる大人の男性を、子ども部屋に招き入れる。これは、彼を仲間として承認したことを意味し、のちの深い関係が暗示される。子どもたちは自らの世界に大人を引き込む前に、子ども部屋での食事について、“grown-up dinner”と“play-dinner”のどちらを選択するかを尋ね、その世界を共有できる人であるかどうか、自分たちのごっこ遊びを共に楽しめる人かどうかを確認する。子どもたちは、大人と子どもの、世界を見る目の相違を認識している。「ごっこ遊びのもたらす感覚的喜びに圧倒されれば、どのような変身も可能で、信じられるものとなり・・・日常の単調なリズムから引き離されて、子ども部屋が舞台になる」(ヴェーバー・ケラーマン 86-87)ため、自分たちの仲間とするには、同じ視点から世界をみて、子ども部屋での体験を共有することを求めているのである。

Treasure Seekers の続編、*The Wouldbegoods* (16)では、子どもたちは自分たちの空間を部屋のなかから、外へと広げていく。庭をジャングルに見立て、“Jungle Book”の芝居をして遊ぶところから物語は始まる。その後も *Treasure Seekers* と比較して、部屋の中よりも庭やその周辺を舞台としている場面が多い。しかし「部屋」という囲いの外へと場所を移しても、子どもたちが誰にも邪魔されずに遊んでいるという点では同じである。これは、遊び空間としての「子ども部屋」が、部屋という囲いを越えて外の空間へと広がってきたことを示している。つまり、子どもたちは「子ども部屋」という狭い空間のなかで自分たちの独立国を作っていたのだが、そのなかには収まりきれず、徐々に、子どもたちが独自の論理を自由に用いることのできる空間を外へと広げていったのである。その時、その空間は「子ども部屋」のなかの要素で構成されており、「子ども部屋」が拡大したものだといえるだろう。

Five Children and It—Sand-fairy Psammead

「子ども部屋」の広がりという点について、砂の妖精(Sand-fairy) Psammead の登場する *Five Children and It* (1902)²³において、さらに考察してみたい。この作品では、子どもたちは大半の時間を家の外で過ごしている。これは、両親と離れて田舎の一軒家“White House”にやってきた5人の兄弟姉妹、Cyril、Anthea、Robert、Jane と時には参加する赤ん坊の弟が、彼らの格好の遊び場所である砂利掘り場 (gravel-pit)で、Psammead と出会う物語である。子どもたちはそこで、砂の城を作り、貝殻を掘り出し、魚や人魚、難破船等を想像して楽しんでいるうちに、Psammead を掘り当てる。子どもたちの活動の基点となるのは“Fairy Palace set down in an Earthly Paradise”のようだと感じられる田舎の“White House”なのだが、遊びの中心は家の近くの“gravel-pit”であり、そこで Psammead と遭遇する。Psammead とは、“Its[=Psammead’s] eyes were on long horns like a snail’s eyes, and it could move them in and out like telescopes; it had ears like a bat’s ears, and its tubby body was shaped like a spider’s and covered with thick soft fur; its legs and arms were furry, too, and it had hands and feet like a monkey’s.”(11)と描写される奇妙な妖精である。

Psammead については、「こうした容姿は不気味で不格好なダーク・エルフ²⁴で、ゴブリン²⁵やボギー²⁶にも似通っている」(井村 217) と述べられているように、Nesbit が、イギリスに古くから伝わる神話や伝承からヒントを得て Psammead を創作したと思われるような点が多々見られる。Psammead という名称は、ギリシア神話に出てくる妖精 *dryad*²⁷と *naiad*²⁸とを結びつけ、それにギリシア語で砂を意味する *psammos* を重ね合わせて作り出されたといわれる (Briggs 223)。また、「血統からすれば、紛れもなくケルトの原始妖精のグロテスクさで無愛想なところも似ている」(杉山 36) とされるが、ケルトの妖精は「不死身であるとされ、姿を消したり空を飛んだり、変幻自在に身を変える超自然の力を備えており、月夜の草原の饗宴を好むこと、踊り好きなことは普通の妖精と同じであるが、性質は気まぐれで怒りっぽく、悪いこともするが、親切にすれば親切を返してくる。ときには人間や家畜を投げ槍でしびれさせたりするどこか恐ろしい存在である」と分類されている (井村 21)。

Psammead の特徴である「気まぐれで怒りっぽい」性質は、“It isn’t talking I mind . . . as long as you’re reasonably civil. But I’m not going to make polite conversation for you. If you talk nicely to me, perhaps I’ll answer you, and perhaps I won’t.” (*Five Children and It* 13) という Psammead の言葉によく表れている。子どもたちは常に、無愛想な Psammead の機嫌を伺いながら、礼儀正しく丁寧に、おだてるように話さなくてはならない。一方、気難しく扱いにくい生き物ではあるが、誉めてやると気をよくするし、優しく扱ってやると親切にもなる。このような点からも、Psammead が容姿と性質において、伝承に基づいた妖精のイメージを借りていることは明らかである。すなわち子ども部屋の要素—大人から子どもへと語り継がれてきた超自然の存在のイメージ—を借りたわけであり、子どもたちの日常的な遊びの世界から生み出された登場人物だということができる。

子どもたちはこのような Psammead に願い事をかなえてもらうが、魔法の効き目は日没までである。妖精たちの持つ魔力について考えてみると、前述の伝承におけるケルトの妖精は、不死身で変幻自在な超自然の力を備えていることが多い。Psammead の場合は、“ . . . as soon as a sand-fairy got wet it caught cold, and generally died.” (ibid. 16) というように、水が致命的となる点で決して不死身ではない。また、魔法で願いをかなえることはできるが、その魔力の効果は制限つきである。この点に関しては、「三つの願い」²⁹等の昔話のモチーフからヒントを得ていると思われる。変身したり空を飛んだりする力はないようであり、魔力という点では Nesbit の創作だと考えられる。つまり、Psammead は基本的な容姿や性質において伝承の妖精を基にしたものであるが、それに Nesbit が独自の要素を加えて創り出した生き物だといえよう。土着的な親しみ深い妖精というよりは、Nesbit が独創的に作りだした一個のキャラクターだと思われる。

それは、Psammead が子どもたちの願いをただかなえるだけの存在ではなく、その性格づけがきちんとなされ、発揮する魔力においてもその個性が反映されているからである。子どもたちの願いをかなえるときの Psammead は、“The psammead pushed out its long eyes, and seemed to be holding its breath and swelling itself out till it was twice as fat and furry as

before.” (ibid. 17)と、ただでさえずんぐりした体を一生懸命風船のようにふくらませ、その姿を恥じるかのように、終わるとすぐさま砂の中に隠れてしまう様子は笑いを誘うものであり、その魔力が滑稽な要素を含んでいることが窺える。Psammead は多分に、人間を助ける役割を果たす妖精像をパロディ化したものだと考えられ、Nesbit は独自の妖精像を考案する際に、妖精の価値を転位し遊んでいるといえる。

子どもたちは朝になると Psammead を探し出し、願い事をするというパターンを繰り返す。最初に Psammead に出会ったときと同様、彼らは海岸にいるふりをして、ごっこ遊びや栗拾い、あるいは読書をして毎日を過ごす。花のように美しくなりたい、敵に囲まれた城に住んでみたいなどという Psammead への子どもたちの願いは、このような日常的な遊びと同種のものであり、子どもたちの想像力から生まれている。子どもたちの想像は遊びの基本であり、かなりリアリティのあるものとなる。Nesbit 自身の子ども時代においても、ごっこ遊びを始めとして想像力を駆使して遊んだ経験が、彼女の伝記 (Noel Streatfeild. *Magic and the Magician* (1958)や Julia Briggs. *A Woman of Passion* (1987) 等) に多々記されている。

そして子どもたちの想像の世界が、魔法によって現実のものとなると、多様な問題が生じる。その世界は子どもたちの間でのみ通じるものであって、外の世界 (= 大人) とは交わらないものだからである。現実に縛られた子どもたちを、想像の世界で解放しようとする Nesbit の物語では、大人と子どもとの間には一線が画され、それを踏み越えることのできる大人は稀である。従って、子どもたちと Psammead の創り出した世界を、外の世界は受け入れることができない。それは最終章で、Jane の願いが母をも交えた騒ぎになってしまうことから明らかのように、子どもたちの愛する母親であっても同様である。

子どもたちの願いがどんなものであろうと、Psammead は黙って一瞬のうちにかなえ、それ以後は姿を現さない。Nesbit は、個性あふれる Psammead を創造しながら、物語の大部分には登場させず、描くのは願いをかなえてもらった「子どもたち」である。要するに、Psammead の魔力は「子どもたちの、如何にも子どもらしい物の考え方や行動を証明する役割」(猪熊、神宮 32) を果たすために用いられているが、その時、願いをかなえてもらった子どもたちを

導く役割をする者 (=大人) は存在しないほうが都合がよい。すると、窮地に陥った子どもたちを助けるためには、結果的に魔法が制限付きのものになる必要があった。Psammead の魔法は「伝統的な妖精物語にあらわれる妖精たちのそのように強力なものでない」衰弱した魔法だといわれている (同書 31)。しかし Nesbit は、子どもたちの想像力の延長、つまり子どもたちだけの世界を描くために、敢えてこのような魔法を描いたのである。

また Nesbit の描き出した魔法の世界は、後にいわれるようになった「エブリデイマジック」の先駆である。当時としては、日常生活のなかに魔法の要素を取り入れた物語は非常に目新しかったわけだが、彼女自身 "... the more she wrote about magic the more sure she was that magic was not something invented, but something that existed, and was there for everybody who was capable of believing in it." (Streatfeild 99) と述べている。Nesbit の描いた魔法は創り出されたものではなく、日常的に存在するものとして扱われている。いい換えれば、子どもたちの日常的な遊びのなかに存在している魔法であり、彼らの想像力が生み出したものだといえよう。従って、子どもたちの想像を絶するような力はなく、あくまで彼らが何とか対応することのできる魔法となったのである。

Psammead の居場所—「子ども部屋」の広がり

Nesbit の描く子どもたちは、彼女の前作である Bastable 家の物語と同様、外の世界から保護され自分たちだけの世界を作ることのできる「子ども部屋」を基点として、日常生活を送る。そして、*Five Children and It* における子どもたちの願い事もまた、Bastable 家の物語と同様に子どもたちの空想で溢れている。異なっているのは、子どもたちの想像力が生み出した "Sand-fairy" というファンタジー上の人物を登場させている点である。子どもたちは砂利堀り場でのごっこ遊びという日常生活のなかで、Psammead と出会う。Nesbit の描いた魔法は制限付きであり、常に騒動と共にある。けれどもそれは子ども自身が考え出した願いであるため、その願いがかなったことで起こる問題は、冒険的で子どもの心を強く惹きつけるおもしろさを持っている。この魔法の世界は、現実世界とは全く異質の不思議な世界ではなく、子どもの想

像の延長線上にある。つまり、Psammead やその魔法の世界は子どもたちの想像を具現化したものであり、子どもたちはその世界へと導かれるというよりは、自分たちで積極的に関わる。また同時に Psammead も子どもたちと共に、その空間、想像の世界を大きく広げる。それは、Psammead が子どもたちと共に遊ぶことのできる仲間だからであり、Psammead の登場によって、子どもたちに新しい場所が開かれたのである。

子どもたちの居場所である「子ども部屋」から生まれた Psammead は、はじめから彼らの領域内にいたのだといえよう。だからこそ、彼らは何千年も生きているという Sand-fairy にいとも簡単に出会えたのであり、共に遊ぶことになった。Psammead の住処である「砂」は、「溺れることのない安全性」（フリース 545）を表すとされるが、これは安全に守られた「子ども部屋」とも繋がる。子どもたちが「子ども部屋」にいるのであれば、Psammead はそのすぐ外側にある砂の中、つまり「庭」を住処とし、子どもたちと遊ぶ場が Psammead の生きる場所となっているのである。この作品において、家と庭とは一体となってひとつの空間を成している。そのなかに存在していたものたちが、想像力を介して出会ったのである。そして、子どもたちは「夕方になれば・・・鬼ごっこをやめ、空想を中断して、家 (=現実) に帰ってゆ」（本多 46）き、Psammead は庭の砂に潜って眠る。

「子ども部屋」そのものを守っている家に母親が帰ってきたとき、Psammead は子どもたちの前から一旦去ってゆく。自分たちだけの想像の世界で Psammead と共に遊んでいた、あるいは Psammead に遊ばせてもらっていた子どもたちが、ひとまず現実の世界へ戻る時が来たのである。

Treasure Seekers で財産を取り戻す手段として次々と遊びを創り出していった子どもたちが、今度は自分たちのために願い事を考え出した。どちらも彼らの想像力の賜物であり、遊びを創り出す力と物事を想像する力は同じものである。部屋の中から外へと、遊びの空間としての「子ども部屋」が広がっていくときに、子どもたちには何か拠り所とするものが必要であった。それが Psammead であり、魔法であったのだが、それらは今まで拠点としていた「子ども部屋」から生まれてきたものである。繰り返し読んだ本や語りきかせてもらった物語など、子ども部

屋での遊びの世界からヒントをつかんで、それを広げ、Psammead や魔法の絨毯を生み出したのである。子ども部屋は元来、大人から与えられた家具や生活用品、玩具などから成っている。けれどもその与えられた空間に、そこに住む子どもが自分自身の経験を反映させながら、自分の好みや思いを取り入れて独自の空間を作り上げていく。その固有の空間での音や匂い、光の具合を含めた、そこに属するひとつひとつのものから引き出される感覚は、その子どものなかに取り込まれ、その子の一部となっていく。そして、次第にその空間を部屋の外へも広げていくことができるようになる。*Five Children and It* において、子どもたちは子ども部屋から借りてきた要素を使うことによって、部屋という枠を出てからも、自分たちが作り出した「子ども部屋」の世界を維持することができたのである。

Nesbit は「保護」の役割に「想像」という要素を加えた新しい空間を作り出し、それを広義の「子ども部屋」として描いた。この空間を大人が共有することは稀だといえる。つまり、子ども部屋とは誰にも邪魔されずに子どもだけの世界を作ることのできる場所であり、そこで自由に想像力を駆使して遊ぶのである。子ども時代に兄と遊んだ空間が Nesbit にとっての現実の「子ども部屋」であり、それは彼女の感じる最も幸せな時であり空間であったに違いない。自分の空間を持つということは、子どもが独自の個性を生かし自由に振る舞う場を持つということであり、子どもの生活を表面的にも、また内面的にも豊かにしていく。Nesbit は、"Liberty is one of the rights that child above all needs; every possible liberty of thought, word and deed." (*Wings and the Child*, 1913, quoted in *A Woman of Passion*) と述べているように、子どもにおける自由の必要性を強く認識していたがゆえに、子ども時代の幸せとは何かを理解し、子どもだけの世界を、自由に生きることを許された輝かしい時間そして空間として描いてみせた。その世界を象徴するものが「子ども部屋」であり、Nesbit の描こうとした自由と自立を手にした子どもたちが想像を巡らせて遊ぶ時、そこにファンタジーの要素を加えることによって、児童文学のなかに新しい場所を作り出したのである。

(b) J. M. Barrieの作品

James Matthew Barrie (1860-1937) の創り出した“Peter Pan”が最初に形となったのは、*The Little White Bird* (1902)であった。これは、孤独な老作家が貧しい若夫婦と出会い、その息子に愛情を注ぎ、いろいろな話を語り聞かせる物語だが、このなかで、赤ん坊はみな人間になる前は鳥だったので、幼い子どもたちは時としても羽がないことを忘れて飛んでいこうとするのだと語られる。また、Kensington Gardens の Serpentine 池に浮かぶ島に飛んでいったまま、そこで暮らしている Peter Pan についても語られる。この Peter Pan に関する章は、1906 年に Arthur Rackham の挿し絵で *Peter Pan in Kensington Gardens* として再刊された。戯曲 *Peter Pan, or The Boy Who Wouldn't Grow Up* は、度重なる改変と改良を経て 1904 年に London で初演される。これを小説化したものが *Peter and Wendy* (1911)である。

戯曲 *Peter Pan, or The Boy Who Wouldn't Grow Up* は五幕二場からなる物語で、夜の子ども部屋で幕を開ける。Darling 家の子どもたち、Wendy、John、Michael を寝かしつけて両親が外出した後、母親のいない少年 Peter Pan が妖精 Tinker Bell を連れてやって来る。Peter Pan は子どもたちに飛び方を教え、海賊やインディアン、人魚のいる島 Neverland へ連れて行く。子どもたちは、Peter Pan と共に暮らす迷子の少年たちと過ごしているうちに海賊たちに捕らえられるが、Peter Pan が海賊の Captain Hook と戦って勝利し、最後に、Wendy、John、Michael は少年たちと共に再び両親の待つ家へ戻ってくるという場面で幕を閉じる。

Barrie は、Scotland の Kirriemuir で、機織り職人の父 David と母 Margaret の九番目の子どもとして生まれた。20 歳以上年上の長兄 Alexander は、Aberdeen 大学を優秀な成績で卒業した後教鞭をとり、次男の David は、兄をしのぐ資質を見せていたが、13 歳でスケート中に転倒し急死する。母親にとって強く愛情を注いでいた次男の死は耐え難い悲劇となり、終生立ち直ることができなかった。母のなかで、死後もずっと子どものままであった兄 David が、Barrie が Peter Pan という「永遠の少年」を生み出すきっかけとなったのかもしれない。その後、Barrie は Dumfries の学校を卒業し、作家を志しながら Edinburgh 大学で教育を受け、卒業後は新聞記者を経て劇作家となる。1894 年に女優 Mary Ansell と結婚するが、不幸な結婚生活となり、

1909年に離婚する。夫妻は子どもに恵まれず、Barrie は知り合った子どもたちに異常なほどの愛情を注いだ。特に、若手法廷弁護士 Arthur Llewelyn Davies と Sylvia 夫妻の子どもたちを溺愛し、この子どもたちとの交流を基に、*The Little White Bird* や *Peter Pan in Kensington Gardens* が生まれた。Barrie の劇作家としての優れた業績は 50 作を越すが、子ども向けの作品は *Peter Pan* に関するもののみである。

Peter Pan, or The Boy Who Wouldn't Grow Up は 1904 年 12 月 27 日 Duke of York's Theatre で初演され、以後 10 年にわたってここで上演されることになった。1905 年 10 月にはアメリカで初演、12 月には London で再演と好評を博し、以後クリスマスシーズンのロンドン名物となり、その後も現在に至るまで、各地で上演され続けている。

Peter Pan, or The Boy Who Wouldn't Grow Up 劇のオープニングとエンディングの舞台背景となる子ども部屋は、Wendy が Peter Pan と出会って、弟たちと共に Neverland へ飛んでいき、また元の場所に戻って来るという円環的な旅の出発また帰着点であり、この作品の基盤となる場所である。子どもたちが日常的に独自の世界を繰り広げる子ども部屋は、イギリス児童文学において様々な要素を含んだ大切な場所であるが、*Peter Pan, or The Boy Who Wouldn't Grow Up* においてもその価値は顕著である。

その子ども部屋で、乳母である犬の Nana が起きあがるところからこの劇は動き出していく。Barrie も最初のこの瞬間が非常に重要だと書きに記しており、“Peter Pan”劇を、また「子ども部屋」を導いていくのが乳母の役割である。この作品に登場する乳母は、犬であることを除けば、イギリス中産階級家庭の典型的かつ理想的なナニー像である。子どもを大切にし、行儀作法の手本となり、常に行き届いた世話ぶりを発揮することで、子ども部屋の安心感と規律を保つ存在である。Peter Pan の影法師を捕まえたのも、子どもたちが Neverland へ飛び立つ夜の異変を最も強く感じていたのも乳母であることから、両親よりも子どもたちと近い存在であることが窺える。また、劇という視覚重視の表現において、この乳母を犬にしたことで、子どもたちにより親近感を感じさせて観客と舞台との一体感を強め、現実の子ども部屋に存在するファンタジー要素を視覚化するという二重の効果をあげている。

次に、子ども部屋の舞台設定において正面中央に大きなスペースをとって配置された「窓」は、ファンタジーの世界への入り口である。「窓」には「空気、光、知識、幻視への出入口」「理解、意思疎通、愛と死が入ってくる場所」「魂、精神への出入口としての目」というイメージがあり（フリース 690）、また“window”は古アイスランド語“Vindauga” = “wind eye”から来ているとされ、家の目だと考えられる（山形、244）。つまり「窓」は外部世界との接点として機能し、窓を通して、家の小さな空間から大きな世界へと広がりもするし、また世界を家空間へ取り込むこともできる。“Peter Pan”の物語では、現実の「子ども部屋」と別世界 Neverland を繋ぐ通路となり、Peter Pan を迎え入れ、子どもたちを飛び立たせ、再度迎え入れる。

物語化された *Peter and Wendy* で詳しく記されるように、子ども部屋で遊ぶ子どもたちは、元々心の中にそれぞれの Neverland を持っており、そこでの想像の世界を楽しんでいた。第二章 1-(2)-(a)において、子ども部屋は、子どもたちが想像力を羽ばたかせて自分たちだけの世界を創造し、そこで遊びながら、その遊びの世界を外へと広げていく、その基となる空間であることを示した。そのような基となる世界が構築されていてこそ、Peter Pan が「窓」からやってきたときに、子どもたちは抵抗なく Peter Pan のいる Neverland へと飛び立つことができたのである。つまり、こちらの世界に自らの別世界を持っていなければ、あちらの世界に行くことはできないし、子ども部屋はその接点となっている。

かつてその世界を心に持っていた母親 Mrs. Darling は、子どもたちの心の中の地図を見ることはできたが、もはや共有することはできなかった。けれども「窓」を開いて子どもたちの帰りを待つことは可能であり、これは成長し自らの娘を持つことになった後の Wendy も同様である。しかし Mr. Darling に至っては、子どもたちの不在を嘆きながらも、彼らの心中を覗こうとはせず、「窓」を閉めてしまおうとさえする。Mr. Darling がファンタジーの世界とは異質な存在であることは、物語の最後において、迷子の少年たちも含めた子どもたちが、父親であるはずの Mr. Darling を眼中に入れていないことから証明される。

最終場面で再び設定された子ども部屋は、子どもたちがファンタジー世界への旅を終えて元

の世界へ戻ってくることを視覚的に明確に伝えると同時に、旅の間の現実世界の変化と、「窓」が開いていることで子どもたちが無事に帰還できることを一瞬にして観客に悟らせる。そして、子どもたちを迎え入れた母親は「窓」を固く閉じ、鍵を掛けるのである。

第二幕から五幕一場までは、別世界 *Neverland* が舞台となっており、それぞれ、*Neverland*、人魚の入江、迷子の少年たちの住む地下の家、海賊船と舞台背景は変わっていく。子どもたちの *Neverland* での生活には、海賊たちとの戦いを始めとする冒険の要素が十分に取り入れられている。けれども、この冒険は迫真に満ちているものの、実際のところ戦って傷つけ、傷つけられることの痛みを伴わないものであり、あくまでごっこ遊びの範疇にすぎない。*Peter Pan* の “*To die will be an awfully big adventure.*” (*Peter Pan and Other Plays* 152) という意味深い言葉も、実際には起こらない死と戯れているだけである。逆にいえば、だからこそ子どもたちは安心して、別世界で遊ぶことができる。

Barrie は子ども時代に冒険物語に親しみ、ごっこ遊びの海賊団に加わって遊んでいたこともあり、また、森や池で *Davies* 家の子どもたちを海賊やインディアンに見たて、*Barrie* 自身も海賊の船長になりすまして無人島に漂着するような遊びに興じたりした。そういったごっこ遊びの延長として、“*Peter Pan*” 劇は成り立っている。

前述の *Nesbit* の作品と同様、子どもたちの生活基盤である「子ども部屋」は、冒険の基点である。特に劇として上演された際の舞台背景としての子ども部屋は、物語の外枠として視覚化された場所となる。*Neverland* での冒険は、子ども部屋での遊びから発展した、子どもたちだけの遊びの王国であり、そこに現実的な恐怖や死は描かれない。また、そこで遊びを堪能した子どもたちは、両親の待つ家、元の「子ども部屋」へ戻ることになるのである。

(c) *A. A. Milne* の描く「子ども部屋」

第一章 2-(2) 「*Winnie-the-Pooh Books* の場合」において、*Milne* の *Winnie-the-Pooh Books* に描かれる登場人物たちの「家」について詳しく述べたが、ここで再度、物語全体における「子ども部屋」の構造という観点から考察する。

はじめに、基盤となる物語空間の大きな枠組みの構造について述べる。物語は、冒頭 Christopher Robin が Edward Bear を連れて、二階から下りてくると、父親に Winnie-the-Pooh のためにお話をしてやってほしいと頼み、父親が“Once upon a time . . .”と語ることから始まる。ここから、この作品が作者 Milne の息子 Christopher Robin を念頭におき、息子への語りを意識した物語であることが窺える。つまり、現実生活における、語り手としての父と聞き手としての息子という存在があり、これが大きな外枠となる。

実際 Milne は小さい子どもとの付き合い方があまり上手ではなく、息子との関わりにおいても、Christopher の傍らにはいつもナニーか母親がいて、Milne が入り込むのは難しかった。しかし、“All that was left to him were family visits to the London Zoo or family walks through the Sussex woods, and perhaps a few brief minutes of good-night story.” (C. Milne 36)と Christopher が書いているように、その息子との戸惑いがちな交わりを、*Winnie-the-Pooh* の物語に込めたことは明らかである。

次に、現実生活における父 Milne から息子への語りかけという枠組みの内側に、物語中の語り手としての父と聞き手としての息子（登場人物としての Christopher Robin）がいる。作中の父から息子への語りは、前述のように“Once upon a time, a very long time ago now, about last Friday, Winnie-the-Pooh lived in a forest all by himself under the name of Sanders.” (2)と始められる。これは明らかに昔話の口調であるが、親が子にお話をして聞かせるような、子ども部屋での子どもへの直接的な語り聞かせにおいて、昔話的な語り口は、彼らを物語世界へ導く仕掛けとして効果的である。

また、この物語への入り口として、子ども部屋を含む家の構造も巧みに用いられている。*Winnie-the-Pooh* において、冒頭でクマをつれた Christopher Robin が二階から下り、エンディングでは階段を上っていくことから、両親の書斎や寝室の上に作られる通常の子どもの部屋と同様の造りであったと考えられる。この構造は、子ども部屋から物語の世界へと入っていくこと、子ども部屋が物語世界と繋がっていることを示す。さらに、第一話と十話の終わりで、Christopher は、二階にあるお風呂に入るため階段を上る。ここで、彼は“Coming to see me have my bath?”

と父親に尋ね、誘いつつ、お風呂に向かう。入浴は、物語の世界から現実生活に戻る際のクッションもしくは境界となり、子どもはお風呂のなかでファンタジーの世界の余韻を楽しむ。現実とファンタジーとの間の曖昧な場で一息つき、遊びながら安心してこの現実世界に戻り、お風呂から上がって眠りにつくのである。

そして、物語中の父親が語る、いわゆるPoohたちの活躍する物語についてだが、この物語空間が第三の枠となる。現実生活があり、そこから生まれたフィクションがあり、そのなかにファンタジー世界が広がっているという三層構造となっており、さらにその一番外側にいる読者を構図にはめ込むならば、四層構造を成しているといえるだろう。この物語構造は、一番中心にあるWinnie-the-Poohの物語にMilne自身の人生が投影されていることを鑑みると、効果的な図式であることがわかる。この基本構造を念頭に、この作品における「子ども部屋」の要素を分析してみたい。

最初に、大きな外枠を形成している現実のMilneとChristopher Robin自身の子ども部屋について述べておく。第二章1-(1)で述べたように、Milneが自らの子ども時代の体験を懐古しながらそれを物語に反映させたことは明らかである。また、Christopher Robinは、九歳まで愛情深いナニーの完璧な庇護のもとで育てられた。Christopherが“*So much were we together that Nanny became almost a part of me. Consequently it was my occasional encounters with my parents that stand out as the events of the day.*” (C. Milne 21)と回想するように、ほとんどの時間をナニーと共に過ごし、両親とは決まった時間にだけ会うという、典型的な中産階級の子ども時代を送っていた³⁰。Milneの子ども向けの詩やPoohの物語が、その背景や題材からも中産階級の家庭の物語であることは明らかである。

Christopher Robinの子ども部屋にPoohがやって来たときのことは、次のように描写される。

The bear took his place in the nursery and gradually he began to come to life. It started in the nursery; it started with me . . . , for the toy lived in the nursery and they were mine and I played with them and talked to them and gave them voices to

answer with, so they began to breathe. But alone I couldn't take them very far. I needed help. (C. Milne 77)

その「助け」として Christopher Robin の母親が、その後を引き継いで父親が、玩具と一緒に遊ぶ仲間になった。ここで、ぬいぐるみのクマは子どもと両親との架け橋となる機能を持つ。当然、ナニーも Christopher Robin や玩具と一緒に遊ぶ仲間であったに違いない。

このように、「子ども部屋」は二重構造になっており、まず外枠として、両親、ナニーの見守る空間があり、その内側に、子どもが子どもたちだけの独立した自らの王国として遊ぶ空間が存在すると考えられる。物語の外枠として作者であり父親である Milne の語りがあり、その内側に Pooh や Christopher Robin が登場する物語があるという構造においても、また、その内側の物語のなかにも常に外側から見守る父親の目が感じられるという点においても、この「子ども部屋」の二重性は、*Winnie-the-Pooh* および *The House at Pooh Corner* の物語とうまく適合する。

さらに、この物語が子ども部屋的な空間を形成していると考えられる要素は、登場人物としてぬいぐるみが用いられている点である。周知の通り、物語の登場人物である動物たちは、Owl と Rabbit をのぞいて Christopher の子ども部屋にあった、あるいは、買い足されていったぬいぐるみである。

ここで、Milne が主人公に据えるに至るまでの、ぬいぐるみのクマに関する背景を簡単に述べておく。20 世紀以前からクマの玩具は様々あり、クマの玩具を指す“Bruin”という言葉があったほど定着していた。20 世紀初頭に、アメリカとドイツを皮切りに、ぬいぐるみのクマ、いわゆる Teddy Bear として今日普及しているぬいぐるみが、大々的に商業化される。その結果、イギリスでも、第一次世界大戦（1914 年勃発）までに、Teddy Bear の人気は高まっていた。

このような背景のもと、Milne の児童文学作品においてクマが初登場したのは、*When We Were Very Young* (1924) であった。本物の動物のクマ (“Lines and Squares” や “At the Zoo”)

や、挿し絵としてのぬいぐるみのクマ (“Halfway Down”や“Vespers”) が、そして、その名も“Teddy Bear”というタイトルの詩では、“Teddy Bear”が主人公として登場する。その後1926年に *Winnie-the-Pooh* が出される。*Winnie-the-Pooh* という名前の由来についてだが、“Winnie”は、カナダから London 動物園にやってきて Winnipeg に因んで“Winnie”と名付けられた、Christopher のお気に入りの黒クマから取られた。“Pooh”は二歳の頃の Christopher Robin が呼んでいた白鳥の名前からもらったとされている³¹。

Winnie-the-Pooh の物語のモデルとなった Teddy Bear (J. K. Farnell 社製) は、1921年に Christopher Robin への一歳のバースデープレゼントとして、London の Harrods デパートで購入され、両親から贈られた。Teddy Bear そのものが1902年から1903年にかけて商品として大々的に売り出され、アメリカ、ドイツ、イギリスを中心に世界に広まっていった時期と、*Winnie-the-Pooh* の物語の誕生とはほぼ時期を同じくしている。

ぬいぐるみや玩具は、子どもたちが自分たちを非常に投影しやすい身近な持ち物であると同時に、彼らにとっては自らの分身でもあり、まさに「子ども部屋」の住人である。本物の動物ではなく、ぬいぐるみでひとつの世界を創りあげることによって、それぞれの動物のもつ本来の性質つまり獣性が消え、人間性を表すことができる。そこに子どもたちは自分を簡単に同化させ、今までの子ども部屋での遊びの世界を、そのまま広げて一緒に遊ぶことができるといえるだろう。

Christopher Milne はまた、“When a child plays with his bear the bear comes alive and there is at once a child-bear relationship which tries to copy the Nanny-child relationship. Then the child gets inside his bear and looks at it the other way round.” (C. Milne 27)と述べている。つまり、玩具のクマたちと同じ立場で遊んでいた子どもは、今度は、ナニーが子どもの面倒を見るように、上の立場からクマたちを見るようになる。これは、Pooh の世界での Christopher Robin の立場と同様である。子どもは“... to the world so little and so weak, is to his toys tall and powerful.” (Becker 116)という性質を持っており、それは Christopher Robin にも当てはまる。彼はこのぬいぐるみたちに対して、全能の神、あるいは理想的な両親像を体現しているた

め、一段上のポジションにいることになる。

このように、子ども部屋のぬいぐるみは、子どもたちが安心できる遊び仲間としてのクマ、そして、多少の優越感を持って、時には王、時には神のように保護してやるクマといった二面性を持っている。*Winnie-the-Pooh* の物語では、そのぬいぐるみたちがちりばめられ、子どもの王国が形成されているのである。そのとき、ぬいぐるみが、現実世界とファンタジーの世界とのひとつの接点ともなる。

Pooh の世界は、Christopher Robin の子ども部屋の世界であると同時に、“Milne’s forest”、父 Milne の創造物であるという面が色濃い。つまり、子どもの想像の世界、遊びの世界ではあるが、それはこの世界の構図からもわかる通り、大人が意図的に作り出したものである。従って当時のイギリスの社会状況が背景にあり、そこからの逃避もしくは過去の栄光へのノスタルジーが込められ、大人たちの共感を得ることにもなった。当時の多くのイギリス人と同様、第一次世界大戦によって心身共に傷を負った Milne は、大英帝国の力の失速を実感し、憂いを覚える。さらに Kutzer (2000, 95)が、“Milne is nostalgic about lost childhood, both his own and his country’s. . . . Milne felt his own career as playwright stalling after the war.”と指摘しているように、Milne は国と自分自身の力の後退を、失われた幸福な子ども時代と重ね合わせる。そして、不安のない、安全で守られた、居心地良く安定した世界を創造し、祈りを込めてそこに息子を住まわせた。けれども、その世界が長くは続かないこと、現実にはそれは崩壊し始めていると感じさせるかのように、物語のエンディングで少年はこの世界を出なくてはならない。つまり、Pooh の世界は Milne の複雑な思いが込められた、楽園としての子ども部屋世界なのである。

また、第一章 2-(2)でも触れたように、そこは表面的には女性の影が薄い、男の子の冒険世界である。現実においては、Milne の母親は、“. . . a mother’s job is not to prevent wounds, but to bind up the wounded. In any case she had the Victorian woman’s complete faith in the rights of a father. It was he who was bringing us up.” (Milne (1939) 14)と母親と父親の役割の違いを理解して務めを果たし、“. . . it was with my mother that I was happier. She didn’t

argue; she didn't drive the moral home. She was simple; she was wise; she was affectionate. She was restfully aloof." (ibid. 23) と、賢母であり、心安まる場を作ってくれる優しい母親だと Milne に感じさせている。また Christopher Robin も、彼の養育は多分にナニーが受け持っていたとはいえ、母親との交流において、"I enjoyed playing with my mother. This was something she was good at." (C. Milne 21) と母親の存在を好意的に述べている。従って、母親よりも父親への愛情が深かったために、女性の姿が見えないのではない。

しかしながら、Milne の描いた子ども部屋世界における女性としての登場人物は、何度もいうように Roo の母親である Kanga のみであり、Kanga が Milne や Christopher Robin の母親またナニーと重なり、ここに登場するのは必然的であったとしても、Milne がパートナーおよび仲間としての女性を排除している点は興味深い。妻 Daphne は、Christopher Robin の母親としては相応しい人物だったかもしれないが、Milne の妻として互いが深い絆で結ばれていたかどうかは疑いのあるところで、後に二人の心は離れてしまっていたといわれている³²。男性の支えとしての女性の姿が見えないことが、Milne の描く、守られた楽園が幸福に満ちたものでありながらも、愁いを含んでいることの一因であろうし、男だけで作られた世界の危うさは、この世界から Christopher が出て行くことにおいて暗示されているようにも思える。

Milne の描いた「子ども部屋」の多層構造には、イギリス社会を背景に大人が意図的に作り出した一つの理想郷であり、大人としての Milne の心情を反映した世界、Milne 自身の子ども時代や息子 Christopher Robin の遊びを投影した世界、さらにはイギリスの中産家庭における現実の子どもの暮らしを象徴する空間という要素が内包されている。この構造は、外枠としての大人の見守る空間と、内枠としての子どもが子どもだけで遊ぶ、独立した王国のような空間から成ると考えられる、現実の部屋としての子ども部屋の二層構造や、現実生活があり、そこから生まれたフィクションがあり、そのなかにファンタジー世界が広がっているという物語の三層構造とも調和している。この多層的な構造をもった子ども部屋の世界が Milne の独自性を表すものであり、これは "In as far as I understand their[=children's] minds the understanding is based on the observation, casual enough and mostly unconscious, which I give to

people generally: on memories of my own childhood: and on the imagination which every writer must bring to memory and observation.” (239)と、子どもの心を多面的に理解しようとする Milne の言葉によって裏打ちされるものであろう。

(3) 子どもの成長する場所—食べる空間

子どもの想像力の広がる場、子どもの遊び空間としての子ども部屋の有り様について見てきたが、次に、子どもが生きる過程で不可欠な「食べる」ための空間に焦点をあてて考察する。*A Traveller in Time* の *Thackers* の館のなかにある活気に満ちた台所は、登場人物が食事をとり、暖炉を囲んで交流する生活の基盤となる場所であった(第一章)。*The Tale of Peter Rabbit* では、冒険を終えて家に帰ってきた Peter は、母から回復のためのカモミールティを与えられ、*Winnie-the-Pooh* においては、ハチミツが Pooh の人生の目的かつ喜びとなっており、*The Wind in the Willows* では登場人物が家々で食事を共にする様相を分析した。このように、「家」のなかで「食べる」という点を考察することは、「家」の物語を分析する際の必須条件である。

そこで、「食べる」場所という観点から家の様相を探るために、*Philippa Pearce* の作品を取り上げたい。なぜなら、*Pearce* の主要作品を概観してみると、物語の基軸のひとつに家族が描かれ、その際食事場面が多用されているからである。従って、「家」で「家族」もしくは「友人」が「食事」をすることに、多様な意味が含まれていると考えられる。これは、「館」という建物そのものに焦点をあてるものではない。けれども、館の構成要素を見ながら、館のなかで人々がどのように過ごしているのか、館の中で人の集まる場所とはどこなのか、館の中でのそれぞれの人の居場所はどこなのか、といった点を考えることは、すなわち「人の生きる家」の考察に繋がると考えている。ここでは、家においてみられる「食」の意味やファンタジーにおける「食」という点から、「家」の持つ力について論じたい。

(a) 家においてみられる「食」の意味

Pearce の作品において背景となる「家」は、大きく、都市（主に London）の「家」と田舎（Pearce が長く住んでいた Cambridge 郊外 Great Shelford をモデルにしたと思われる場所など）の家に分けられる。その中から、都市にある「家」と田舎の「家」の両方を描いた代表的な作品として、*A Dog So Small* (1962)、都市の「家」を描いたものとして *The Battle of Bubble and Squeak* (1978、以下、*Bubble and Squeak* とする)を取り上げる。

A Dog So Small では、主人公 Ben の誕生日の早朝の場面で幕を開ける。Ben のいる Blewitt 家の一日は母親が朝食の用意をすることで一日が始まる。この日、Ben は誕生日に犬がもらえることを想像しながら朝の散歩に出かけ、“breakfast”を目指して帰宅する。朝食のテーブルには Ben と共に両親、兄弟姉妹が揃うわけだが、Ben の場所とされた“his place for breakfast”は、彼の家族内での位置および家のなかでの居場所を示している。この朝食の場で、Ben はプレゼントに祖父との約束の犬がもらえなかったことを知り落胆する。このように、物語の発端となる冒頭場面において、“breakfast”の場が設定されている。“break fast”（断食を破る）して、食べ物を取り、身体を満足させるはずの“breakfast”が、一瞬にして楽しみや喜びが消えてしまう場となっている。

その後、Ben は田舎にある祖父母の家を訪れる。祖母が今ではほとんど料理ができないため、祖父が代わりに料理をしており、母は Ben にすべて手製の “a tin of fudge, two plum cakes, and a meat pie” (27)を持って行かせる。ここに、Ben の母親である Blewitt 夫人と祖父母との食を通した繋がりが見られる。Ben に犬をやることに反対している祖母が、Ben のために料理ができないことは、彼女が Ben の気持ちを理解できないことを暗示している。祖父は、祖母の目を盗んでお茶に砂糖を余分に入れ(34)、祖母の命令で後片付けをするなど、常に祖母の目を気にしながら行動する。Ben は、祖父を手伝って牛乳箱から牛乳を取り、ジャガイモを掘り、鶏に餌をやり、卵を集め・・・と「食物」のために働き、犬の Tilly には餌を作ってやる。このように、「食べる」ことを通して、この田舎家での人物の力関係が明確になる。ここでは、食事の監督あるいは指図をする人物が支配者となり、その力関係は、祖母>祖父>Ben>動物

たちという図式で表される。

Ben が London に戻ると、家では、Ben の姉とその婚約者 Charlie がソーセージを炒めている。Blewitt 家で「食」作りに参加する Charlie の姿は、この家の新たな家族の一員となる証だと思える。帰宅したばかりの Ben に、父親は“You’re not going out, Ben, just when we’re all ready to sit down to a hot meal!” (66)と声をかけ、ここでも「食」を通じて、家族の絆が示される。ところが、目を閉じると浮かんでくる空想の犬を見るようになった Ben は、犬を食らう荒くれ男が、太らせておいた Ben を捕らえて料理して食べるために追いかけてくる夢を見る。太った Ben とは、犬への想いを溜め込みすぎて膨張した危うい Ben の状態を示し、そのような彼を料理して食べてしまうというのは、まさに死や破滅を意味する。「食」を通して、Ben の心が暗闇に向かっていることを暗示するかのような夢である。

事故に遭い入院した Ben の元へ、祖父が、自らが摘んだ snowdrops と Ben の好みに茹でた卵を、“... they’re to boil them a good five minutes, being new laid. You like a runny yolk and hard white.” (99)といいながら携え、見舞いにくる。Ben を気遣う心が、Ben のために調理した生み立ての卵で表される。退院後、Ben は祖父母としばらく滞在する間、Tilly と子犬たちの世話をする。子犬たちが乳ばなれしていくさまは、Ben の心の回復と重なる。

Ben が再び家族のなかに溶け込もうとする様子は、彼がお茶の時間に遅れ、皆はお茶を済ませているなか、“cold, butter-soggy toast” (140)を食べながら、家族と会話する場面で表される。

「遅れた」けれども、明らかに家族の輪の中に加わっているのである。

最終的に Ben が祖父の家から犬の Brown をもらって帰宅するとき、長く一緒だった心の犬の代わりに、新しい犬を受け入れがたい Ben だが、その存在を心に受け止めたとき、“Let’s go home.” (イタリック筆者) と Brown に呼びかけ、その言葉と共に物語は閉じられる。

上記の例から分かるように、プロットの展開場面には「食」が関係し、家族が心を通わせる場面には必ず「食事」が用いられる。と同時に、「食」を通して、登場人物の力関係や心の動きが表される。これは Pearce の作品のひとつの特徴でもあり、その点を別の作品からも見ていきたい。

Bubble and Squeak でも、物語の展開と「食」は密接に繋がっている。事件の発端は、母親に内緒で飼っていたジャービル (*gerbils*、アレチネズミ) が逃げ出し、真夜中に食料貯蔵室 “*larder*” のなかで見つけたことである。母親 *Alice* はこの侵入者に動揺するが、自らを落ち着かせるためにお茶を入れる。お湯が沸き音を立てるにつれて、気持ちが落ち着き、ゆっくりお茶を飲みながら考えをめぐらす。さらに、二杯目のお茶を淹れると、それを手に二階へと上がり、子ども部屋を覗くのである。このように、物語は突如として「食」に関連した場と状況から始まる。その後、物語を通して “*larder*” は意味のある場として用いられる。また、夫 *Bill* の職場が総合食糧会社の倉庫 (*warehouses of General Supply Company*) であること、ジャービルの名前が “*Bubble and Squeak*” (冷やしたゆでキャベツとジャガイモをコールドミートかソーセージと一緒に炒めたもの) であることなど、物語の基礎設定としても「食」への関連が強く見られる。

この作品においても、物語の展開として事がさらに荒立つのは、*Alice* が朝食の支度をしようとして階下に降りてきたときや、朝食寸前にゴミ収集人によって、捨てられたジャービルを届けられた時など、常に「食」の場面である。また、ジャービルがもらわれてしまい失望した息子 *Sid* を慰め、疲れて帰宅した夫を労るために、母であり妻である *Alice* はお茶を淹れる。母と家族の面々との触れ合いの場は食事の場面であり、学校を休んだ *Sid* の様子を見に来た近所の *Mrs Pling* が熱いスープを持ってくるなど、親しい関係を示すために「食」が用いられる。これは、あれほどジャービルを嫌っていた *Alice* が、ネコに襲われた瀕死のジャービルに菓をやって面倒を見てやること (これはジャービルに食べ物をやることと同義だと考えられる) にも現れている。

登場人物の心の動きは、冒頭の場面同様、「食」に象徴されることが多い。ジャービルが母親に見つけた直後、*Sid* は朝食のベーコンの残りのどろどろした脂の入ったボウルを故意に床に落とす。壁に飛びはねた脂が流れ落ち、床の上に広がりながら固まる様子は、*Sid* の心を目に見える形に表しているかのようである。その後 *Sid* は自らそれらを片付ける、つまり自分

の心の整理をつけていく。そのような Sid に対し、帰宅した母がかけたのは、“No one put the kettle on?” (16) という、Sid の努力に気づかず文句をいう母の言葉であり、この時点で母は Sid の心を全く理解していないと暗示される。さらに、ジャービルがもらわれていったとき、失望した Sid はお茶も飲まずに出て行き、Sid と同じくジャービルを大切にする妹 Peggy はお茶はほしくない、と二階の子ども部屋に上がる。

また、お茶を飲むことを通して励まされ、絆を再確認する場面も多く描かれる。ジャービルが返されてきたとき、皆は喜ぶが、失望した母はひとり台所に入って腰をおろし、その晩は家族とほとんど口をきかない。また、最初にジャービルをくれた Jimmy Dean の従兄弟がジャービルを取り戻しに来たとき、ジャービルが病気のため、持ち帰ることを諦めて失望するが、沈んだ彼に、Sid と Peggy と母は一緒にお茶を飲むよう誘いかける。最初は断った少年も、また別のジャービルを買えばいいと提案されて嬉しくなり、そうなると、やはりお茶を飲んでいくことにするのである。

最終場面で、母は、台所でお茶のための特別なご馳走を準備し、皆で、“Bubble and Squeak” を食べて、物語は閉じる。食料貯蔵室で始まり、食事のテーブルで終わる物語となっている。

また、この2作品に共通するのは、家族の絆と「食」という輪のなかに、動物が含まれることである。家のなかに動物がいること、またはそれを望むことが、家族と「食」との繋がりをさらに強める役割を果たす。

Pearce 作品において、「食」が重要な要素となっている例を挙げたが、さらに、家の構造としても、“kitchen”や“lardar”が意義深い場として機能していることが、先の二作品に加えて短編集の中にも見られる。顕著な例は、*What the Neighbors Did and Other Stories* (1972)のなかの“*In the Middle of the Night*”である。Charlie が真夜中に目覚め、階下に下りると妹 Margaret と飼った犬 Floss が起きている。Charlie は台所へ食料を取りに行くと料理を始める。「真夜中の台所」が物語の中心であり、食べ物の詳細な描写からもわかるように、「真夜中に料理をして食べる」という行為そのものが子どもの冒険となっている。「真夜中」という子どもたちの日常生活か

らは逸脱した時間に、通常決まった時間にしか行われず、またそれ以外の時には行ってはならない「食事」をするという、時間の点でも行動の点でも大人の決めた日常の規則から解き放たれた行為を、大人には秘密で行うからである。換気扇のたてる唸るような音が、家の反対側に寝ている両親を起こさないかとひやひやさせ、まさにこれは真夜中の冒険に他ならない。さらに、物語は食べ物を中心に進む。台所の真上の部屋で寝ていた姉の Alison は当然目を覚まして、この冒険に加わり、大胆にも“larder”に貯蔵してあったマッシュポテトでポテトケーキを作る。そこで、末弟の幼い Wilson も連れてきて、姉弟揃っての真夜中のパーティとなる。真夜中の秘密の空間では、日常的なポテトケーキが喜びと興奮に満ちた“Paradise cake”に変身する。

翌朝、真夜中の秘密に両親は気づかず、母はマッシュポテトを探し回り、父は“the bacon and eggs without the potato” (33)を食べる。事の真相を薄々感づいた父も詮索はせず、“a quiet breakfast” (35)を食べるために、うるさく話す Wilson にお菓子屋へ行く小遣いをやって物語は閉じる。「食」は、子どもたちにとっては刺激的なものであり、大人にとっては静かなひとときとされている。「家」という限られた空間の中で、家族の中の子どもたちだけが、真夜中に秘密の体験をする。その際、「食べ物」がその軸となり、台所や Alison や両親の部屋、換気扇の場所に至るまで、家の構造もこの冒険に即して設定されている。

「家」のなかでの「食べ物」を軸とした子どもの秘密も *Tom's Midnight Garden* (1958) や短編集 *Lion at School And Other Stories* (1985) など、Pearce の作品ではよく描かれる。同書所収の “The Great Sharp Scissors” では、留守番中の Tim が何でも切れる鋏と、何でも接着できる接着剤で思う存分遊び、母親が帰宅すると、何食わぬ顔で好物の “home made raspberry jam” と “bread and butter” とで一緒にお茶を飲む。同書の “Secrets” では、四人の子どもたちを含む Barker 一家が郊外のある “low thatched cottage” で、休憩を取る。お茶とお菓子が出てくるのを待つ間、末娘の Shirley がトイレに行こうと、そのコテージの中を歩き回ると、“The air was warm and smelled deliciously of baking. On the kitchen table stood two wire racks: one was piled with fresh scones, the other with jam tarts.” と描かれる、良い匂いのする焼きたてのお菓

子のある台所に入り込む。そこにいた見知らぬ少年と二人で jam tarts を内緒で食べ、家族の待っている部屋を密かに鍵穴から覗く。短い時間ではあるものの、秘密の探索のひとつときである。*The Shadow-Cage: And Other Tales of the Supernatural* (1977) の“Miss Mountain”では、おばあさんの子ども時代の辛い思い出を内包したビスケット入れ (biscuit barrel) を取り巻く、おばあさんの家での孫たちとおばあさんとの秘密の恐怖体験が語られる。“biscuits with custard-creams”や“pink sugar wafers”を入れる、子どもが大好きなはずの“biscuit barrel”が、家のなかで記憶された秘密によって辛く恐ろしいものになる。

上記の作品では、当然、家のなかでの台所の位置などの内部構造も明確であり、その秘密体験がよりリアリスティックに迫ってくる。さらに、*The Way to Sattin Shore* (1983) では、以下の一例にあるように Tranter 家での、祖母の部屋、台所、子どもたちの二階の部屋、屋根裏部屋 “loft” に至るまでが詳細に描かれ、その構図は物語のなかで効果的に用いられる。

Stand so, in the hall. Ahead, to the right, the stairs. Ahead, to the left, the passage to the kitchen: in the wider part, by the back door, a round, red, friendly eye has seen her—the reflector of her bicycle. To the left of the hall, Granny’s room. . . . Kate took her breath and started off across the beam of darkness to the stairs. She reached the stairs and went up them--up, past her mother’s room and Randall’s room, that used to be hers; and then up again to her own attic bedroom, opposite Lenny’s.” (7-8)

例えば、家の中に入る者は、Tranter おばあさんの部屋からの監視の目を逃れて入ることは不可能であるし、Mrs. Tranter は自分の居場所として、在宅中は常に台所で家族や子どもたちの友人のために料理を作り、そこへ子どもたちが集まってくるというのが、基本的な家族の動きである。祖母は、台所へ来ることもあれば、自身の部屋でお茶を飲むこともある。また、古い物を保管しておく屋根裏部屋 “loft” (loft-pole を使ってはねあげ扉(trapdoor)の留め金を外して扉を開け、伸び縮みする金属製の梯子を下ろしてからでなければ上がれない)や、いつも扉

が半開きで、中から覗く眼が感じられるおばあさんの部屋など、古い記憶や秘密を隠しておく空間が置かれ、古いマナーハウスではなく、このような現代の小さな家においても、記憶は紡がれ保存されていることがわかる。この物語では、Tranter 家と、Sattin にあるもうひとりの祖母 Nan の家という二つの家が柱となる。Tranter 家は、Kate が長兄の Radall に祖母に誰かが手紙を届けにきたことを話した時、“... it happened in our house!” というと、兄は“Not our house; her[=grandmother’s] house.” (16) というように、Tranter おばあさんに支配されている家である。Nan の家では、訪ねてきた孫に対し、次のように彼女が食事を振る舞って歓待する。

... into the front room—the best room—of the cottage. In the middle of it, taking up most of the space, stood a large table spread with a white cloth and bearing a feast for them[=Kate and Randall]: there were Scotch eggs and Cornish pasties and pigs-in-blankets³³ and fresh lettuce and radishes and pickled onions and pickled beetroot and pickled walnuts and cheese and rhubarb crumble and egg custard and junket and jellies of three colours. And there was a great jug of home-made lemonade.”(124)

この二つの家の間を Kate と兄たちが行き来するうちに、家族の真相（＝祖母たちの記憶）が明らかになっていく。つまりこれは、二人の老婦人の記憶を紐解く物語、二つの家の物語であるということができよう。

このように、家の構造と「食べる」ことが物語設定の軸となっているわけだが、「食べる」ことが家族が集うことである例は多い。今までに挙げた作品では、そのすべてにおいて、家族のメンバーが集まるのは「食べる」時であり、*Minnow on the Say* (1955) では、各々の家族が“tea”の時間に集まる、つまり帰宅することで、そのたびごとに物語の小さな帰結を見ることになる。

また、家族のなかの力関係も「食」を通して暗示される。それは主に母親の力であるわけだが、「台所」が女性の居場所として描かれることが多く、それは女性は家を守るといった保守

的な意味だけでなく、家の中で力を発揮する主人としての強さや、家の中での悩みや苦勞を背負う苦しさや寂しさを併せ持つ。また、「食べる」ことを司る妻や母に頭の上がらない男性像も多々描かれる。そういった意味合いは、特に *Minnow on the Say* や *Bubble and Squeak*、*The Way to Sattin Shore* での祖母や母親の姿において顕著である。

そして、「食」と「子ども」も関連が深い。子どもの抑えきれない好奇心や欲求、悲しみや失望といった感情が、しばしば「食」を通して伝えられる。*Minnow on the Say* の Adam と David は要所要所におかれる“tea”の時間を通して、その絆をいっそう深め、前述のように *Bubble and Squeak* では、Sid や妹、友人の悲しみや喜びが、“Miss Mountain”では少女の食べ物への欲求とそこから来る悲しみや恥、憎しみが「食」を通じて表される。

実際、「食」によって描かれるのは子どもの心だけではなく、大人も含めた登場人物の心の様相も同様である。*What the Neighbors Did* 所収の“The Great Blackberry-Pick”では、父親の性格が「食」によって設定されている。父は、“Dad was against waste--waste of almost anything: electricity, time, crusts of bread. Wasted food was his special dread.” (100)と描かれるように、物を無駄にするのを嫌う。そこから物語が展開し、父と娘 Val をはじめとした子どもたちは熟れた木イチゴを無駄にしないように摘みに行く。物語の最後まで苛々し続ける父親が食事をする場面は出てこない。父親が娘と食事をしないことは、ここでは親子の心の繋がりが見出せないことを示唆している。また、「食べる」ことは満たされることであり、ここでは父親が気持ちの上では満たされていないこと、納得していないこと、つまりは娘の心を理解していないことがわかる。

さらに、Pearce の作品においては、「食べる」場面の大部分が、イギリス文化を語る上で欠かせない習慣である“tea”の時間³⁴である。例えば、*Minnow on the Say* においては、“tea”の時間が家族のなかでの習慣・決まりごとであり、David の父は“tea”には仕事から戻り、語り手は“Nowhere in the gardens was there anybody about, perhaps because it was now nearly teatime.” (14)と述べ、Miss Codling が “Why don't you break from work and have some tea now?” (33)という、David は自分の家で“tea”を摂るために帰るなど、“tea”の時間は帰宅の時

である。“tea”の時間が、各家庭に家族を引き寄せる要素となっているわけである。また、“tea”は登場人物の関係を示すために使われる。David と Adam、Mrs. Moss と Miss Codling との関わりなど、“tea”に人を誘うことから交流が始まり、共に集うことで親密度が深められていく。これは、家族においても、それ以外の関係においても同様である。そして、“tea”を司るのは両家の母親、つまり女性であり、*Bubble and Squeak* の例と同様、女性の心理を表現する手だてともなっている。お茶を淹れて飲むことが心の動揺を収める具体的な手段となり、「食物」を通して、女性の喜びが表現され、子どもを思う母親の心、孫を思う祖母の心が示される場面も頻繁に描かれる。台所は母親や妻の力を発揮する場所であり、時としてそこには安らかさが醸し出され、家族の面々は自然とそこに集ってくることになる。

(b) ファンタジーと「食」

Pearce 作品のなかでもリアリズムの物語について見てきたが、ここで彼女のファンタジー作品における「食」の描かれ方について論じたい。代表的なファンタジー作品として、*Tom's Midnight Garden* では、「食事」が Tom がファンタジーの世界、真夜中の庭に入るきっかけとなる。物語は、両親、弟 Peter と暮らす少年 Tom が、弟の麻疹のために叔父夫婦のいる Kitson 家へ預けられるところから始まる。Tom のために、Aunt Gwen は “a Devonshire tea, with boiled eggs, home-made scones, home-made strawberry jam, whipped cream” (7)や“whipped cream and shrimp sauce and rum butter and real mayonnaise” (10)を用意し、その“larder”には “two cold pork chops, half a trifle, some bananas and some buns and cakes.” (11)が貯蔵され、食べ過ぎのため Tom は眠れず、過剰な「食」は彼を心身ともうんざりさせる。叔母のご馳走が一つの要因ともなって、家の中を徘徊し、夜中の食料貯蔵室で叔父たちに見つかってしまう Tom の姿は、現実世界に適応できず右往左往する様子を表している。

一方、真夜中の庭園に入り込んだ Tom は、その世界のものを口にすることはない。庭園の世界で、Hatty の従兄弟たちや庭師の Abel がリンゴやサンドイッチを食べたり、Hatty が夕食に “a bowl of bread-and-milk for Hatty's supper” (150)を食べているときも、Tom は見ているだ

けで、特に食べてみようともしていない。

Tom が別世界のなかで物を食べないということは、つまり、「食」が現実の一要素と捉えられていることを示す。Tom と叔父たちとの会話はほぼすべて食事に行われ、現実世界の営みを「食」が象徴しているといえる。Tom は現実世界において、用意された食事を十二分に食べ、“... a great weariness of all food overcame him[=Tom].” (16)という状態になったときに、ファンタジーの世界へと入り込む。そして、真夜中のうちに元の世界に戻り、朝になると叔母さんの朝食が待っている、という枠組みである。「食べる」ことを、ファンタジーを描く手法のひとつとして用いているといえよう。

現実世界と真夜中の庭園の世界とでは、大きくはないが確かに Tom の様相が違っていることに気づかされる。現実世界での Tom は、Hatty がどの時代の人間なのかを調べ、時の秘密を解明しようと活動的、自発的に動く。一方、庭園の世界では、Hatty の空想に付き合い、彼女が見つめてきた床板で tree house や弓矢を作ったり、彼女の話に従って塀の上を歩いたり、と主導権はどちらかといえば Hatty にあり、Tom は彼女に従って行動する。Tom が庭園の世界で最も能動的に活動したと思えるのは、Hatty を促して大時計を開けてもらう場面と、彼女にスケート靴を床下に隠してもらい、それを手に入れて二人でスケートの旅に出かける場面である。どちらも、Tom にとっては庭園の世界の終焉に近く、スケートの旅の最後において、Hatty にはもう Tom の姿が見えなくなっている。そして、その時を最後に Tom が庭園の世界に戻ることはない。

Tom が現実世界において活動的に行動し、ファンタジーの世界では受け身である様相と、Tom が叔母の元では過剰に食欲を満たし、真夜中の庭園では食べないということ点には関連があると考えられる。実際の子どもが食べるということは、身体的に成長するということであり、日々を生きるということである。児童文学において、子どもと「食」との繋がりが強いのは、子どもにとって「食べる」ことが日々の強い欲求であり、それなくしては生きられないことが、大人よりも顕著であるからである。従って、現実「食べて」いる現実世界の Tom が、ファンタジーの世界にいるときよりも鮮明に描かれているのは、「食べた」ことによる身体的な充

足が表れているからだと考えられる。食べないことはその世界に属さないことであり、別世界に留まり続けることはずっと食べないことであり、つまりは現実世界における死を意味する。

さらに、Pearce のもうひとつの長編ファンタジーであり、最後の作品となった *The Little Gentleman* (2004)を、「食」という観点から考察したい。そもそも、主人公のモグラが the Jacobites によってかけられた、300 年以上も生き続けることになる魔法は、次の引用のように、まるで料理が作られているかのように描かれる。

There was a fire-I could feel the heat of it. On the fire stood some kind of cooking pot, for I could smell cooking--oh, but of a vile kind! Then old, old bony fingers seized me: my poor tail was cut off at its root and flung into that dreadful cooking pot--I heard the little *plop!* as it went in. Later, they[=the Jacobites] forced a drop of that same vile witch's brew down my throat. Thus they brought me back to life, and made sure I *could* not--could not--die. . . . When they remembered, they gave me food and water. (62-63)

料理の匂いのする魔法の液体を飲まされたことで不死の体にされ、さらに、逃亡中に飢えのため衰弱していたモグラが、“a charm in a tiny leather pouch” (69)をその中味と共に食べ、そこには魔力が籠もっていたために、逃亡する力を得ることができた。魔力のあるものを食べることで力を得たモグラが、自然なモグラになるためにその力を手放そうとする物語となっている。

モグラと出会った少女 Bet は、モグラの魔法で地中の世界を垣間見せてもらう。その際、モグラに身体を縮めてもらうのだが、元の世界に戻っても身体の大きさは完全には元に戻らず、以前より少し縮んだままである。祖父は Bet の状態に気づき、しっかり食べさせようと、お茶のときトーストに半熟卵を二つのせてやる。地下の世界に入って身体が伸び縮みするというと、Lewis Carroll の *Alice's Adventure in Wonderland* (1865)において、Alice が自らのアイデンティティを模索するなかで、何かを食べたり飲んだりするたびに身体が伸縮していたことが思い出

されるが、ここでの魔法は Bet が何かを飲食したからではなく、モグラの力の結果である。しかしながら、Alice 同様、Bet も再婚した母親のところに行くべきかで悩み、自らの居場所を探しているのであり、自分とは何か、自分の進むべき道を模索する子どもの有り様を身体の大きさの変化で表していると考えられる。

この物語において、モグラは Bet に自分の “worm larder” (109)を紹介するし、Bet は祖父母や隣家の Mr Franklin、母親や義父と食事や“tea”の時間を共にするが、Bet とモグラは地上でも地中でも食事を共有しない。そこに、最終的な彼らの別れが暗示されているともいえよう。また、母親と新しい家族との生活に不安を感じていた Bet は、休暇で彼らと過ごすとき、母親や兄弟となる赤ん坊と“household shopping”をし、母の料理を手伝うことを特に楽しむ。また、“Her stepfather liked his food, and they all ate well.” (120)と、食べることを通して、家族の絆を深めていく様子が描かれる。モグラとの別れや新しい家族との出発が、「食」を通して見えてとれる。魔法と現実を巧みに融合させた Pearce は、現実生活において生きていくことを描くとき、食事や“tea”を用いているといえる。

以上のように、Pearce の作品を概観し、そこに表れる「食」の様相を見ながら、Pearce が「食」「食べる」ことを通して象徴的に描こうとしているものについて考察してきた。先にも触れたように、Pearce の作品においては、物語の背景となる場所が家であること、物語の基軸が家族であること、ほぼ全作品に登場人物たちの食事場面が含まれていることが特徴的である。従って、「家族」が共に「食べる」ことから、当然ながら家族の結びつきが強く感じられる。ここでは、「食事」を作る母親もしくは妻の力が発揮され、「食べる」ことは「作る」こと、それは単に食事を作ることのみならず、家族を作ることでもあるのだとわかる。また、ファンタジーの物語における「食」の描かれ方を見てみると、逆に現実生活における「食」の意味が浮き彫りにされ、「食べる」ことは、身体の成長を含めた子どもの力であり、「食べる」ことが「生きる」ことであると感じられる。Pearce の描く「家」のもつ力は「食べる」ことに反映され、それはその家のなかで生きる人々の絆とそこから生まれてくる力、子どもが育つ力になってい

く。「食べる」ことこそが現実生活なのだと Pearce が考えていたことを、個々の作品から読みとることができる。

2. 記憶の堆積としての家

これまでに、物語に描かれた「人の生きる家」について考察する過程において、**Beatrix Potter** や **Philippa Pearce** の作品では、「家」のなかでの妻や母親の役割及びその力が明確となった。本章では、さらに「家」の物語を「時」と「女性」という観点から考察したい。ヴィクトリア時代において、女性が“*the angel in the house*”³⁵を理想的な姿として描かれていたことは周知の通りである。良妻賢母の理想像の背後には、男は公領域(=職場)、女は私領域(=家庭)という性別分業があり、女には良き妻、賢い母として家庭を安らぎの場とすることが期待されていた(川本 54)。家庭は「生存競争の場たる職場からの避難所、安らぎと憩いの聖域」(同書 54)と位置づけられ、女性は、妻・母・娘として、そこで外から戻ってきた男性を迎えて安らぎを与える天使の役割を割り振られていたわけである。Ruskin は「女の力は戦う力ではなく、統御する力である。その知力は・・・秩序を保ち、ととのえ、決定を下す力である」(同書 65)と女性の力を示唆し、さらに、女性の居場所に関する引用(川本 66)においては「家庭こそ女の帝国である。女はそこに君臨し影響をあまねくおよぼす(ヘンリー・ヘヴィサイド『求婚と結婚』*Courtship and Matrimony: Their Light and Shadow, 1864*)」、「家庭は女性が家事の務め—これは女性の担当する仕事なのです—を果たす場ですから、本質的に<女の王国>なのです。(ヘンリー・サンドフォード夫人『若い女性のための人生読本』*The Girls' Reading-Book or Chapters on Home Work and Duties, 1876*)」と、家庭は女性が役割を果たす場所として位置づけられる。このように、ヴィクトリア時代における「家庭こそ女性の居場所である」という觀念の普及により、女性は家の守り手としての機能を重視されることとなった。時の推移や連続など、時の要素を多分に感じさせる「館」の物語を考えると、そこには女性の登場人物が際だって描かれていることに気づく。それは、家を守る存在として位置づけられた女性が、家の中で子どもを育て、家族に安らぎの場を与えながら、家を次代へと伝えていったからではないかと考えられる。家

を守り伝えることとは、そこに住まう人々を見つめ、彼らについての物語を記憶し、伝えていくことなのではないだろうか。そこで、再度、Lucy Boston の作品を取り上げ、彼女自身について、Green Knowe 物語の Mrs Oldknow について、また Mrs Oldknow と Boston の重なりについて、館とそこに住まう人々を見つめ、記憶のうちにとどめた女性という観点から論じる。

(1) Lucy Bostonの描く家

(a) 館とそこに生きる人々

Mrs Oldknow は、物語を通して中心的人物であり、まるで Green Knowe の館の一部であるかのように描かれる。Tolly も "(Mrs Oldknow) looked so old that Tolly could easily believe she was as old as the house." (*The Children of Green Knowe* 69) と感じてしまうほど、Mrs Oldknow は館と生活を共にしている。この物語は彼女の存在なくしては考えられない。Mrs Oldknow が一人で外出してしまうと、館は "... seemed very empty without her, as though not only she had gone, but all the possibilities of the house had gone with her ..." (*The Children of Green Knowe* 119) と沈みこみ、帰宅すると、 "... the house was alive." (ibid. 125) と活気を取り戻す。物語の語り手は Mrs Oldknow のように思われる。その一方で、Chambers (82) が、Mrs Oldknow は外側から眺めているだけで、彼女の個人的な考えや認識は謎めいたままになっていると指摘するように、館のなかで積極的に活動するのは、あくまで子どもたちである。Mrs Oldknow は館で過ごす子どもたちに対しても、過剰に愛情を注ぐのではなく、彼らの自主性を尊重し少し距離を置いて接している場面も多い。しかしながら、Stiles (40) はまた、Mrs Oldknow の体は年老いているが、頭や心は永遠に若さを保ったままだと述べる。Mrs Oldknow は物語を支える存在であり、彼女は Tolly の冒険を干渉せず一緒に味わいながら導いていく。二人が一緒になって初めて、驚くべき出来事が生まれてくるのである。

Tolly と Mrs Oldknow の関係について、Rose (67) は、二人は互いのプライバシーを犯すことなく、互いの判断を信頼し、互いの感情を正しく認識するという相互理解の上に立っており、それが子どもたちと「理想的な」大人との間にある、独特の暖かさ、堅い友情と愛情の基礎に

なっていると主張する。二人が衝突する場面は全く見られず、理想的な関係を築いているといえよう。

Mrs Oldknow は Tolly にとっては導者であり、彼に館の秘密を見つける数々のヒントを与える。そのひとつが就寝前に語り聞かせた過去の子どもたちや動物の話であり、その話によって想像をかき立てられた Tolly は館内や庭での冒険を開始する。Mrs Oldknow は導者としての役割を果たし、Tolly に「時」の堆積する館での楽しみ方を示唆する。Chambers (85)は、“(Mrs Oldknow) offers opportunities for Tolly to enjoy himself through experiences that enliven the world to him. He is led led to look closely, hear clearly, touch sensitively, think imaginatively.” と、Mrs Oldknow と Tolly の関係を指摘する。さらに Cameron (1962, 114)は、“Tolly is the ideal receiver of all that his great-grandmother has to offer, no matter how incredible that offering.”と述べている。このような Tolly の物事を柔軟に受け止める姿勢は “You seem ready for anything.” (*The Children of Green Knowe* 25)という Mrs Oldknow の言葉からも明らかである。

Stiles (40)は、シリーズ全体を通して一貫したテーマは “the affinity between youth and age”だと述べる。Mrs Oldknow と Tolly は二人だけに共通する世界を築いており、二人がいなければ物語は生まれない。二人一緒にファンタジーの世界を体験しているのである。二人が共通の世界を生きることができた一因として、彼らの性格の類似が挙げられよう。両者とも好奇心旺盛で、孤独を感じ、自分自身のペースを保って生活し、人に対しても、動物や植物、過去の子どもたちのような目に見えない物に対しても尊重の念を持って接する。Mrs Oldknow は Tolly に対して、Tolly は Mrs Oldknow に対しても同様である。さらに、互いの想像の世界を、理解することができる人たちと共有しようとする姿勢が感じられる。二人が館で新しい発見をした際の、“... their faces (become) so bright with excitement that for all the difference in their age they were very much alike ...” (*The Children of Green Knowe* 70)という描写からも読みとれるように、二人は互いになくてはならないパートナーである。また、Mrs Oldknow は年老いてはいるが、*The Stones of Green Knowe* において明らかにされている通り、Linnet とい

う一少女でもあり、Mrs Oldknow 自身が時の流れを体現している。このことは彼女の名前から顕著であり、“Mrs Oldknow”とは文字通り「古き（＝過去）を知る女性」という意味であり、記憶を紡ぎ内包する人物なのである。

The River at Green Knowe (1959)に登場する Dr Beggin も一見、Mrs Oldknow のように、子どもたちの冒険を受け入れ、その生活に干渉しない良き理解者であるように思える。実際子どもたちが川で遊んでいるうちに洪水で流されてしまったときも、“... don't look so miserable, all of you, I should have thought you'd had a firstclass adventure and nobody any the worse ...” (87)と、子どもたちを慰め元気づける。しかしながら、Dr Beggin は子どもたちと一緒に世界の不思議を共有できるほどの人物ではなかった。子どもたちが博士のために巨人 Terak の歯を落としておいたときには、それが本物の古代の巨人の歯であることは信じたけれども、Terak を実際に目にしたにも関わらず、Terak 自身が本物の巨人であるとは露も考えない。Mrs Oldknow とは違って、Dr Beggin は子どもたちと同じ視点で物を見ることはできなかったわけである。

Mrs Oldknow と Tolly は、共に時を過ごした結果、互いを癒すことのできるパートナーにまでなっていく。夫人は Tolly に安心して生きていける礎となる場所を与え、Tolly は若者の持つエネルギーを夫人に注ぐ。“She seemed as pleased to be with him again as he was to be with her ...” (*The Children of Green Knowe* 123)という描写から読み取れるように、二人が互いの存在を喜びとしていたのはいままでもない。

次に、Tolly と過去の子どもたちに関してであるが、両者を繋ぐ要素のひとつとして、「時の流れというものにたいする Tolly の認識と自覚」(定松 186)がある。館の内部には生と死、“a good thing” (*The Chimney of Green Knowe* 63)と“hidden villainy” (ibid. 136)、喜びと悲しみ、“mysterious charm” (ibid. 34)や、怒りや裏切りを含んだ歴史が刻まれている。Tolly は過去の子どもたちとの出会いによって、館に生きた人々の歴史や経験を見出すことになる。さらに、Tolly はその人々の人生に僅かながらも関わっていく。子どもたちは、「触れることができる石や木や伝えられてきた宝物と触れることのできない思い出や亡霊」(Townsend 28) が交じりあった館の中で、夢と現実の間を彷徨っているかのように仲良く時を過ごす。

Tolly と過去の子どもたちとの友情は、Tolly の認識に変化を促すことになった。Tolly は最初、Toby や Alexander、Linnet が永遠には生きられないのを知り落胆するが、最後には次のように新たな確信を得るに至る。

He no longer feared that the children would disappear and leave him, and perhaps never come back. He felt that they were like brothers and sisters who come and go, but there is no need for worry: they are sure to come home again. (*The Children of Green Knowe* 152)

また、Cameron (1962, 117)が、Tolly の確信について、“Tolly . . . is no longer filled with his first wild hunger for companionship, more sure of himself in a world where past and present mingle.”と述べるように、Tolly は、過去の子どもたちとの遭遇を繰り返すうちに、彼らと二度と会えないのではないかという思いから放たれ、彼らは Green Knowe の館に属しているのであり、いつでも会える存在なのだとして理解していく。最終的に、館では過去の子どもたちとの間に「時」の隔たりはないと認識するに至っているのである。

Green Knowe は子どもたちにとって真の避難場所、安全地帯であり、夢見ることのできる場所である。Mrs Oldknow は子どもたちにそのような場所を提供したわけだが、館は夫人にとっては守るべき領域であり、そこで過去と現在両方の子どもたちを守り導く。また、子どもたちのために確保された安全地帯は、夫人の生きる場所であり砦ともなっていた。夫人は “. . . (the house) has enemies and it needs guarding all the time . . . ” (*An Enemy at Green Knowe* 30) と考え、館を見張り守っていくことに専念する。また、それを実行する力をも持っていたのである。Mrs Oldknow は館の中で、夢と現実の世界を合体させるような状況、時の融合した世界を作りだし、子どもたちと共に時を超えた出会いを楽しんだのである。

以上のように、Mrs Oldknow が中心となって、Tolly や過去の子どもたちと共に “that house where anything might happen and children could play hide-and-seek from one century into

another” (The Chimneys of Green Knowe 9)と描かれる館での物語が展開する。Mrs Oldknowの存在があつてこそ、時を超える要素を多分に含んだ館の力が発揮され、数々の出会いが生まれたといふことができる。

(b) 館の周辺

Green Knowe 物語の世界は、中心に館があり、その周りを “... there was a big lawn that was so encircled with trees, walls and shrubberies . . . The flower-beds were designed in a pattern, but not strictly. The patterns led to escapes, to odd corners, to unexpected walks, to special moat...” (The Stranger at Green Knowe 66)と描かれる、家からは全貌が把握できないほど、木や茂みで入り組んだ庭が囲む。庭の周りには堀と川が横たわり、そのさらに向こうには牧草地や果樹園、森が広がる。このように、Green Knowe 物語における地形は、館、庭、その外側の世界という三重構造を成している。Green Knowe の館の周辺、つまり庭とその外側では、木々や川のような自然が館を取り巻き、そこには美と共に災いが隠れている。Tolly が初めて Green Knowe の庭を探検したとき、そこには昔の建物の跡や、子どもを肩にのせた“friendly and nearly alive”と感じられる巨人の石像、“many big trees and wild places where there were only little paths like rabbit runs”などがあり、Tolly は“every path seemed to lead just where it was most exciting to go”と感じる (The Children of Green Knowe 45-46)。Tolly が探検を続けると、常緑樹の鹿や緑のイチイのリス、イチイのクジャクに刈り込まれた緑の野ウサギ、イチイの雌鶏に雄鶏といった動物のトピアリーが見つかり、本物のウサギや、堀には年とったコイが現れる。Stiles が“... the topography of Green Knowe plays an important part in the development of style and characterization within the books giving yet another unifying factor.” (39)と述べるように、館とその周辺の構造は物語の展開において重要である。庭に置かれた緑の鹿が、過去の子どもたちが現れると本物の鹿に変身するといったように、本物の動物とトピアリーとは、現実とファンタジーとの混在を暗示する。実際、庭は、館と共に子どもたちが時を超えて交流する場所であり、実際 Tolly が Toby、Alexander、Linnet と初めて会う（最初に彼らの姿を見

かけたのは館の入り口だが) のも庭である。

庭と同様、川も子どもたちにとって心躍る場所である。川は、“It was a beautiful river, flowing through meadows or under trees. As seen now, on a summer evening it looked smooth, sleepy and timeless.”(*The River at Green Knowe* 10)と描かれるように、館と共に、時の流れを象徴するものとして存在する。*The River at Green Knowe* では、タイトルの通り、夏休みに Green Knowe の館を訪れた三人の子どもたち、Ping、Oskar、Ida が、館のすぐそばを流れる川で体験した出来事が描かれる。

館を取り巻く自然は子どもたちを穏やかに受け入れ、*The River at Green Knowe* において三人の子どもたちが行うような冒険を与えている。また、子どもたちは自然を美しく気高いものと感じながら、時にはそれと闘う術をも身につけている。子どもたちは自然と一体となると同時に、自然のなかにある、脅威にもなりうる超自然をも感じとることができている。自然の脅威や恐怖の一例として挙げられるのがフクロウであり、Stiles (39)は、フクロウが恐れと悪のテーマの象徴だと述べる。Tolly は Mrs Oldknow から、夜中にフクロウが小鳥を掴み取っていくのだと聞き、フクロウに恐れを抱く。夜中に“a direful shriek”をあげ、“perching on the gutter with his ogre claws” (*The Children of Green Knowe* 113) と Tolly の部屋に近づくフクロウは、Tolly や小鳥やネズミを怯えさせる。また、Ping、Oskar、Ida が見つけた朽ちた家は、まるでフクロウの家とでも呼べるようなものであり、そこでは次のように恐ろしいフクロウが彼らに襲いかかる。

... a kingly white owl sat, making himself in his indignation as tall and thin as a spectre.... The owl in a movement more soundless and flowing than wind or water, opened its wings and was upon them, zooming at the last moment of its dive with savage claws turned up and spread like fingers. . . . It swept at them again and again . . . (*The River at Green Knowe* 32)

Green Knowe には、良き友である陽気なシジュウカラ(tit)やコマドリ(robin)、ズアオアトリ(chaffinch)やヨーロッパカヤクグリ(hedgesparrow)だけではなく、自然の災いを表すかのような残忍なフクロウも同時に存在するのである。さらに、悪や悪魔を示す呪いのトピアリーである“Green Noah”の木は、守護神 St Christopher の像とは対照的に、Green Knowe の闇の部分を示す。“Green Noah”のある庭は、「大きな影のかたまりにおおわれている」(*The Children of Green Knowe* 135)かのように、もはや親しみ深いものではない。Tolly は自分が庭へ紛れこんだよそ者であるかのように感じる。Green Noah が雷が落ちて黒焦げになる場面はさながら戦いのように、館の外側にある危険を強調している。

子どもたちが自然の“mystery”に圧倒されると、外側から眺めた館の姿は、“its friendly old fairy tale quality”が消え、“something far older and terrifyingly different” (*The River at Green Knowe* 103) に変化する。子どもたちは孤独感に打ちのめされたように見えるが、Ida が考えたように、実際それは孤独感ではなく、そこが自分たちの本来属す場所ではないことへの認識なのであろう。このような自然に対する違和感が、属すべきは館であると再認識させる。子どもたちが狩人の儀式を見たとき、恐れと共に難民になったような疎外感を味わうが、彼らは本能的に館へと向かい、館は“Green Knowe was revealed again, gentle, heavy and dreaming. (ibid. 107)”という様相を表す。この姿は子どもたちに喜びと安心感を与え、館が自分たちの属する時の一点であり場所、同時に嵐の中の「箱船」のような避難場所であることを気付かせる。

以上のように、Green Knowe 物語において、庭とその外側の描写においては、館の内部とは対照的な様相が描かれている。館は、Mrs Oldknow や子どもたちにとって、親近感の感じられる、自らが帰属する場所であるのに対し、館の外側は、冒険の隠された“hidden part” (*The Stranger at Green Knowe* 66)が散在し、子どもたちにとって魅力的な場所ではあるが、同時に危険も存在する場所である。両者を対比させることによって、館とその居住者を親密に繋ぐ、館の力が一層顕著に現れている。

(c) Lucy M. Boston と館

次に Lucy M. Boston 自身と Green Knowe のモデルとなった館との関係を、さらに詳しく考察したい。Boston は 1892 年に生まれ、1990 年 5 月 25 日に没した。53 年間 Hemingford Grey のマナーハウスに住んだ後に亡くなったわけだが、館はそれまでと同じく、その後もずっとその場に経ち続けている。

Lucy M. Boston は、自ら“All the family were passionate Wesleyans and their passion gave them dignity.” (Boston (1992) 16)と述べているように、メソジスト派の一族に生まれ、生涯を通してキリスト教に影響を受けることになった。子どもの頃はクリスチャンとして育てられ、母方の祖父はメソジスト派の牧師であったことも手伝って、Lucy は宗教的な雰囲気の中で生きることを強いられたのだった。徐々に Lucy はキリスト教に関して悩むことが多くなり、12 歳のときに、家族から与えられた福音主義的信仰は崩れ去ろうとしていた。Lucy のいたメソジスト社会の偽善性と俗物根性に気付いたためである。19 歳になる頃には、その社会に属することを拒絶するようになっていた。

クリスチャンの家族の一員として過ごした Boston の経験は、Green Knowe 物語に大きな影響を与えている。実際、*The Children of Green Knowe* の冒頭部分における、館の最初のイメージはノアの箱船である。庭に置かれた、嵐のなか幼いイエスを肩にのせた St Christopher 像は守護神のようであり、Susan の祖母の教義問答や、地獄の火や使徒信条などについての教えは Boston 自身の経験から描かれたに違いない。Mrs Oldknow が Tolly に、祈ることや教会に行くことなどの宗教的な行為を強制しなかったことや、キリスト教を説く Susan の祖母が好印象を与えるように描かれていないことは、Boston の宗教生活に対する姿勢の現れだといえよう。おそらく Boston は神と霊の存在は信じており、宗教的な感情は自然との交わりなどを通して自発的に生じてくるものだと考えていたのだと思われる。けれども、彼女はこの信仰を他人に強制しようとはしなかった。メソジスト社会に公に加わることは拒絶したが、信仰まで拒絶したわけでは決してなく、“He[=God] shall keep my soul until that day . . .” (Boston (1992) 105) と信じながら、むしろ神を追い求めていたのだった。Boston は与えられた信仰を捨て、自分自

身の信仰を見つけようとしていたといえる。両親から受けた宗教的拘束のために、却って自身自身の宗教観を得ることになったのだろう。その信仰への探求は作品の中でも行われている。館における保護の力を持つサンクチュアリの追求は、神の追求に通ずる。館には過去の子どもの霊が留まっているが、霊の留まる場所とは天国なのであろうか。実際の Boston の信仰心に関しては自伝においても明確に語られず、彼女の作品から推察するにとどまるが、神を捜し求めていたことは窺える。

Lucy M. Boston の父方の祖父 Peter Wood は医者であり、10 エーカーの敷地に建てられた大きな“Woodbank”邸に住み、その庭園には大きな礼拝堂も建てられていた。さらに息子である Lucy の父親は市長であり、多くの召使いを従えた館に住み、“a leading family . . . The Wood family speech and manners were upper class, arrogant and exclusive.” (Boston (1992) 29)と、Lucy 自ら、一族が上流階級の一員であることを認めている。Lucy が“the thought of him[=her father] always brings reverence and love”(ibid. 39)と感じていた父親は、彼女が6歳のときに亡くなり、それ以後 Lucy はよく母親と衝突した。母親は、“I[=Lucy] was nakedly naïve, had no demureness, and no boundaries;” (ibid. 99)という Lucy を理解することができず、常に彼女を監視していた。特に男性に関しては厳しく注意を払った。Lucy はそのような母親を拒絶し、折りあるごとに慣習を無視した大胆な行動に至る。男性との関係についていえば、Lucy は単純素朴な態度で男性と接し、大抵それが後に誤りを犯す原因となったため、苦勞したようである。最終的に1917年に親戚の Harold と結婚し息子 Peter が生まれたが、1935年に離婚する。このような人間関係の問題や人との別れ、戦争などの辛い経験を経て、Lucy は我が道を行く強さを身につけた。そのような生きていく上での強靱さは、*An Enemy at Green Knowe* において館を乗っ取ろうとする魔女から館を守ろうとする姿など、Mrs Oldknow のなかに顕著に見られる。Boston は自分の苦しみや悲しみ、強い欲望などを作品の中で直接表現してはいない。しかしながら、Mrs Oldknow が Boston 同様、辛苦の日々を経てきたことは想像に難くない。なぜなら、Mrs Oldknow は人の痛みを理解する暖かい心と、子どもたちと館を守り、導き、癒していく強い力を持っている。このような要素を持ちうるのは、自らも苦しい経験を乗り越え

てきた者だけであり、従って、Mrs Oldknow もまた順風満帆に生きてきたのではないだろうことが推測できるのである。Mrs Oldknow の後ろに紆余曲折を経た Boston の姿が透けて見える。

館もまた、常にそこで起こった出来事を見つめ、すべてを内に吸収する力を持っている。Bostonは何事でも受け止める力を持った人物になることを望み、その願いを館に託したと思われる。その結果、館はあらゆる出来事を飲み込んだGreen Knowe物語の核となったのである。長い年月建ち続けている間に、Green Knoweの館は、難民の子どもPingが館に打ち明けた、逃亡ゴリラの秘密をはじめとして、数々の秘密を内包してきた。"The house, like a perfect confidante, gave no sign that one more secret had been given it." (*A Stranger at Green Knowe* 108)という描写からも明らかであるように、館は沈黙の内に、幾多の秘密を受けとめる。Tollyはよく、この館の秘密の部分を見つけようと挑戦し、例えば、馬の名前“Feste”と書かれた板切れや、過去の子どもたちTobyやAlexander、Linnetの玩具、Susanの玩具箱、隠された宝石など、多様な過去の遺物を発見する。それらすべてが、時の層のなかに埋もれていたものである。館に見られる過去の残存物は時の重みを反映しており、館は時を具現化したものだといえる。

また、Bostonはパッチワーク (patchwork) の作り手としても知られている。初めて製作したのは1938年のことだったが、本格的に始めたのは1950年代の半ばからである。古いパッチワークを修理したり、自作のものを創作したりしたが、その作品はカーテンやベッドカバー、クッションとして形になった。館にあるすべてのベッドを自作のパッチワークで覆っていたという (D. Boston (1995) 1-15)。Bostonはパッチワークについて次のように述べている。

I had been repairing the old patchwork curtains hanging in the dining room, in which every piece of material was pre-1803. As one turned over the folds, it was easy to pick out the clothes of the whole household, young, adult and old, everyday or best, master or maid. (ibid. 15)

パッチワークに用いられる布地は、通常、洋服などを作ったときの端切れである。そのため、布の断片は過去の遺物であり、多様な布片を用いて出来上がった細かい模様のなかには、様々な人々の歴史が縫い込まれていることになる。Boston は過去の記憶を内包した館で、その記憶を紡ぎ出すかのようにパッチワークを縫い合わせ、記憶を目に見える形で記録したのである。その作業は、“Out of this study of ravishing hand-printed muslins, cottons and cambrics—the quality of the materials themselves was a joy to the eyes and fingers—came the idea for *The Chimney of Green Knowe*.” (ibid. 15) と Boston が述べているように、物語の創作とも相互作用を成していた。時や記憶を具現化するという意味において、物語を紡ぐことと布を継ぎ合わせることは同質の行為である。Showalter は、アメリカ女性文化と著作の共通の糸としてパッチワークキルト(quilt)を取り上げ、キルト製作は家の中に閉じこめられている女性に「独創性の捌け口」(230)を与えるものであり、その過程は、「言葉や文、短編や小説の構成、作品を統一するイメージ、モチーフ、象徴のレベルで、創作の過程と対応」(230)し、「繋ぐこととパッチワークは女性の美学、女性の連帯、女性の生存のための政策の比喩」(223)だとしている。キルトは女性の人生、文化の表象である。布を繋ぎあわせることは物語を描くことであり、それは記憶を伝えること、前の世代から受け継いだものを次代へと繋ぐことである。その意味で、Boston は記憶の守り手であり伝達者である。そして、その要素を Mrs Oldknow に反映させている。

Green Knowe 物語において、館の要素に加えて注目すべきは「老人」が中心的存在となっていることである。Mrs Oldknow が時と霊の堆積を体験することができたのは、その年齢に因るところもあつたに違いない。換言すれば、この作品は、Boston 自身が生きてきた時の堆積なくしては生まれ得なかつたともいえる。さらに、Mrs Oldknow は懐古趣味のように感傷的に館に思いを寄せたのではなく、子どもたちとともに今ある館を楽しむこともできた。脇(78) は、肖像画に描かれた子どもたちを出現させたのは、Mrs Oldknow のなかに潜む子どもであったと指摘する。夫人自身が子どもの部分を十分に持っていたからこそ、子どもたちと共に館の秘

密を楽しむことが可能になったのである。子どもたちとの館での出来事は、彼女が館の過去だけでなく、現在をも生きたことを意味している。これは、老人から子どもへの「生」の引き継ぎであり、過去の人々の「生」の上に現在があることを示し、新たな「生」を生み出す女性の姿をも示唆している。

Bostonは館を独立した存在として捉え、周囲の風景よりも館そのものに情熱を注ぐ。Boston自身、自らの館についての想いを次のように語っている。

Green Knowe, the house which is the underlying symbol in all my books, is where I live . . . I get lyrical about it. I think of it as a miracle, and nobody ever felt that they owned a miracle, so I must be acquitted of boasting. (Boston (1963) 216)

Bostonは、子どもたちのために、子どもたちについて書くように促すような、“miracle”を秘めた館に住んでいることに喜びを感じている。The Chimney of Green Knowe (1958)で、Mrs. Oldknowが“You might (meet someone else), if you listen to the house and try to catch it when it doesn't know you're looking. It's full of secrets.” (17)というように、館の力によって生まれてきた物語は、Bostonと館との対話であり、館は物語構成の柱であり、主題となっている。

Rose (56-57)は、時の流れにおける人間の行動について、“ . . . all human actions are incomplete in time, that for ever act there remains a residue of unfilled intention which stretches out beyond the event itself . . . ”と述べる。Bostonが強く執着して書いた館はその“residue”を内に含み、今に至るまでそれを伝えている。Green Knoweの物語における究極的なテーマは“All times are one Time.”というBostonの信念であろう。彼女は共存する時を認識し、館はそれを象徴している。時に対するBostonの信念は、生けるものすべてと交わりたいという願いや、時を超えて人は繋がるという、人間の命への解釈に繋がっていく。Hollindale (1991, 6)は、Green Knowe物語は、時の旅、空間の旅、民族の境界を超える旅、そして種の境界を超える旅の物語だという。これらの旅では、「老人と若者の、現在と過去の、人間と動物

の、人間と自然の間の友情と調和」が「共感と客観性がうまくバランスをとった」(Rose 68-69) 状態で館のなかに存在しているのである。

以上のように、Boston は自らの人生を物語に加味し、館と人間の親密な関係を扱った物語を創り上げた。人間なしでは館は何の意味も持たず、人間の住まない館は単なる器と化すことを示唆しながら、館の中で生きた人々が時の流れの中で繋がっていく様を描き出している。館のなかに堆積した過去を記憶し、伝えていくことのできる女性を物語の中心に据え、彼女のなかに自分自身の時の堆積をも反映させたのである。

(2) 時間と空間の接点としての「家」の定義—Philippa Pearce の描く時の堆積

次に、第二章 1-(3)「子どもの成長する場所」においても述べた Philippa Pearce の *Tom's Midnight Garden* に再び触れ、本作品における時の要素を含んだ家と、家の記憶を体現するかのような女性像について考察する。

Tom の預けられた Kitson 家は一軒の館を区切ってアパートにしたもので、叔父夫婦はその二階に住んでいる。ある夜、階下の大時計が 13 時を打つのに誘われて Tom が外へ出ると、そこには花の咲きみだれる庭園が広がっていた。その庭園は昼間のアパートには存在せず、真夜中のみ現れる。Tom は毎晩のようにそこを訪れるが、その姿は庭園で出会った少女 Hatty と庭師の Abel にしか見えない。Tom は Hatty と庭園で楽しい時間を過ごす、庭園に流れる時間は一定ではなく、時には時間が後戻りすることもある。この物語の舞台であり、かつ別世界への入り口になっているのは年代を経た館と庭園であり、Tom は館の大時計に導かれるかのように、真夜中にしか現れない庭に足を踏み入れる。第一章で述べた *A Traveller in Time* や *Green Knowe* 物語と同様に、「館」が物語の非常に重要な役割を示す作品である。以下の引用部分からも分かるように、初めて Tom が庭園へと踏み出して行く場面では、月の光に照らされた館が細部に至るまで生きているかのように描かれ、まるで静かに息づく館自身が Tom を誘っているかのようなようである。

The only illumination was a sideways shaft of moonlight through the long window part way up the stairs. Tom felt his way downstairs and into the hall. . . . Here he was checked. He could find the grandfather clock--a tall and ancient figure of black in the lesser blackness-- Hurry! hurry! the house seemed to whisper round him. The hour is passing... passing... Tom opened the door wide and let in the moonlight. It flooded in, as bright as daylight--the white daylight that comes before the full rising of the sun. . . . a great lawn where flowerbeds bloomed; (18-20)

館と同様に、“grandfather clock”は Mrs. Bartholomew の所有物であり、現在と過去を繋ぐ「時」の接点のひとつとなっている。

この物語の軸としてTomとHattyそれぞれの住む世界があり、二つの時間が庭園を中心に交錯していると考えられる。Tomは主として三つの家を移動していくが、両親・弟と住むLong家は自分のそして兄弟の領域であり、叔父夫婦のいる現代の庭のないアパートは、Tomがひとり家族から離れ、遊び相手を求めて孤独な日々を過ごす囚われの場であり、真夜中の庭は叔父の家で孤独に過ごすTomと、母親の死後引き取られた伯母の家で疎外感を味わうHattyの王国であった。庭は二人にとって、自らの居心地の良い避難所であり、二人きりの世界を構築できる場所である。Hattyの叔母や従兄のJamesが“ . . . she loves only to be alone in the garden.” (138)と話すように、Hattyは庭園に固執する。またTom自身が“ . . . he was a boy and this was the garden for a boy.” (85)というように、庭園は子どもの秘密を抱えた幼年時代を具現化している。文学における「庭」のイメージは様々に論じられてきており、安藤の指摘するように (124)、庭園は「社会的因襲から自由な、限定された個人的空間」であり、「親によって保護された幼年時代という<限定された自由が保障された時代>の隠喩」だともいえようし、人間が家族や階級の束縛を受けながら生きていくことへの象徴だとも考えられる。そして、この庭園には「永遠性」と「死や悲しみ」の二重の象徴をもつイチイの木が配されており、囲まれ、閉ざされ、夢でしか移動できないが、だからこそ日常的な時の限界を超えて心の中にいつまでも存在し、

人生の核ともなる子ども時代を示す場に相応しいといえる。

Tomは、何度も現実のKitson家と庭園とを往来することになるが、その度に庭園は一日のうちの様々な時間、違った天気や季節を見せる。Tomは毎晩Hattyに会っているつもりでも、その度にHattyは成長しており、最後にTomが冬の庭園で会った時、Hattyはすでに大人の女性になっている。庭園では明らかにTomの住む世界とは異なる時間が流れているのである。Tomが最終的に両親と弟のいる家へ戻る前日の夜、庭園は消滅する。それを知り悲鳴をあげるTomの声を聞いた、このアパートの家主Mrs. Bartholomewは、朝になってTomを呼び寄せる。謝罪に赴いたTomが、彼女こそHattyであることを知り抱擁を交わすところで物語は閉じる。

Tomの生きる現実世界では、Mrs. Bartholomewがひとり孤独な日々を過ごしていた。そして、Tomのいたこの夏、彼女は子ども時代の日々を夢に見ながら過去を回想していた。この二人の心が、古くからそこに存在し様々な出来事を内包してきた館と庭園という場所で出会い、かけがえのない子ども時代を共有することになったという構造である。

二人が時を超えて出会うために、物語のなかには「時」の象徴となる要素がちりばめられている。Hattyの少女時代から変わらず邸宅のなかにあり、13時を打ってTomを真夜中の庭へ誘う大時計は「現実世界」を表すとともに、邸宅と同様、過去との接点にもなっている。文字盤には時間の管理人を思わせる天使が“... there should be time no longer...” (159)という黙示録の言葉と共に描かれ、Tomの別世界での経験の終了(=庭園の消滅)と、TomとHattyの二つの時間の最終的な融合を暗示する。

さらに、TomとHattyがスケートで下る凍結した川には、戻すことのできない線状の時の流れが感じられ、その先には、“Exchanged Time for Eternity” (184)と刻まれた碑のある大聖堂があり、そこで二人は塔の番人(tower-keeper)から“‘Time’—‘time to go down’” (189)とファンタジー世界の終焉を告げられる。そして、川の旅の終わりで、大人の女性へと成長したHattyは、もはやTomの姿を見ることができない。

その他にもHattyの子ども部屋とKitson家でのTomの部屋、階下の大時計とTomの部屋の時計、Hattyが隠し、Tomの現在において見つけられるスケート靴、Hattyとの旅の途中の

大聖堂における Peter との遭遇など、時の不思議を深く考えさせる工夫が多々見られる。このように「時間とは何か」が作品のひとつのテーマであり、今までもこの作品を論じるために様々な時間論が展開されている。Pearce 自身は J.W. Dunne の *An Experiment with Time* (1927) を読み、夢の作用や時間の枠組みなどについてのヒントを得たと述べているが (Natov and DeLuca 78)、これは航空技師である Dunne が夢実験を行い、自身の夢の中に過去と未来の出来事が現れたことから、夢の世界では線上に進む通常的时间軸から離れて、過去にも未来にも飛ぶことができるとしたものである。

物語に描かれる「家」には、二種類の時間の様相が現れる。時間には、「流れゆく時間」としてのクロノス（ギリシャ神話の時間神）の時間と、「ここぞという好機」としてのカイロス（同神話の好機を司る男性神）の時間があるといわれる。つまり、ひとつには、計器で計ることのできる、決められた順序で過去から未来へ向けて一様に流れる時間、いい換えれば、死へ向かって直進する有限な時間があり、もうひとつは、我々の心の中にある、「私たちが自分自身で創り出した固有の時間・・・過去と未来や、昼と夜などの相反する事柄が同時に進行し、その流れは可逆的であったり、速さも一定ではない」（松田 151）時間があると考えられる。後者について、Bachelard は「すべての真実な詩の中に、停止した時間、尺度にはしたがわかない時間、つまり、川の水や過ぎゆく風とともに水平的に逃げ去ってしまう普通一般の時間と区別するため、特に「垂直的」と呼んでみたい時間の要素を見出すことができる。」（『瞬間の直観』126）と説明し、垂直的時間を「詩的瞬間」と呼んでいる。

Green Knowe 物語、*Tom's Midnight Garden*、*A Traveller in Time* のいずれにおいても、これら二つの時間が交錯するなかで、垂直的時間、カイロスの時間を描くことで物語が構築されている。例えば *Tom's Midnight Garden* においては、クロノスの時間とは Tom の Kitson 家での日常の時間であり、それと交差するカイロスの時間とは Tom の真夜中の庭での経験にあたる。また、Tom は、Hatty との時間を共有しようと「時間」の謎を解き進めていくうちに、“You might say that different people have different times, although of course, they're really all bits of the same big Time.” (172) と考えるが、これが線状に流れる時間と交差する個人的な時間を示

しているといえよう。Pearce は時間を「流れるもの」としてではなく、「堆積していくもの」だととらえ、子ども時代の思い出の上に自分は生きているのであり、前の世代の人々[＝過去の時間]といつも繋がっているのだと述べている（「ふたつの時間の出会う場所」）。

これらの物語において、人間は継起的時間の中に存在しているが、「一人の人間が別の人間の過去の中に入りこみ、そこで<現在>を共有する」（松田 157）こと、「人間の内なる心の世界には固有の時間があり、それが他者の固有の時間と重なり合うことにより、至福の<いま>（永遠性）を生み出すことができること」（同書 159）が示されている。上野瞭が「人間の個別的時間を知ることは・・・その人間の価値を知ることにつながっている」（79）と述べているように、Tom は Mrs. Bartholomew の時間を知ることによって、ひとりの女性の価値ある生き様と「他人の「過去」が「現在」を生きる人間にとって大切な意味がある」（同書 78）ことを理解し、最終的に Mrs. Bartholomew のなかに Hatty の姿を見る。ここでの Mrs. Bartholomew の「時間」とは、Tom に自分の生きてきた人生を語るときの、“... nothing stands still, except in our memory ...” (223) という彼女の言葉どおり、個人の記憶であるともいえる。押し込めていた思いや子ども時代の記憶が何かをきっかけに触れあい、新たな時を紡ぎ出すことになるのである。結果的に、Tom は時間を超えてヴィクトリア時代まで旅をしたのか、それとも Mrs. Bartholomew の夢のなかに入り込んで、Hatty との時間を共有したのか二通りの解釈が可能である。どちらにしても、細部においては矛盾が生じるため、読者それぞれの解釈に委ねられる。しかし、この Tom と Hatty の出会いにおいて共通していえることは、Krips (64) が示すように、二人が共有しているのは「記憶」であり、これは老女になった Hatty のなかの核—“inner core” “a sense of self” (ibid. 65)—である「子ども」の部分³⁶の現れでもあるという点である。Mrs. Bartholomew の「夢」が「記憶」を留め、Tom と Hatty の心と時間が重なった結果、二人の出会いが実現したのだといえる。

物語において、登場人物つまり「家」の居住者は、「自分の時間を自分の空間としてとらえて」おり（Bachelard『瞬間の直観』113）、「家」は、「時間」と「空間」の接点として存在する。その時、「家」は水平的時間の中に縛られている存在を解放する役割を果たしている。さ

らに、人間の思い出とは多くの瞬間の記憶であるわけだが、「家」は人の記憶の堆積を具現化したもの、記憶の集積を空間化したものとして存在する。物語に登場する「家」には、“the human fears and isolation, the deep passions and strong earthy loyalties . . . reverence for memory.” (Boston (1992) 258)を含んだ過去の様相が現在に至るまで生き続け、「家」は常に様々な時代を甦らせることができるものとして存在している。

結 論

イギリス児童文学における、Lucy M. Boston、Alison Uttley、Beatrix Potter、A. A. Milne、Kenneth Grahame、Edith Nesbit、J. M. Barrie、Philippa Pearceの作品を、「家」に焦点を当てて分析してきた。結果、本論文で取り上げた作品に関しては、次のことを明確にすることができたと考える。

「建物としての家」を見た場合、特にBostonとUttleyの作品では、古い石の「館」の特異性が顕著であった。両者の作品において、石から喚起されるイメージ、すなわち「堅固さ、土台」「統一、強さ、団結」「証言と記憶」が具現化された「館」は、別の時代との接点となり、居住者が時を超えて出会う場であり、過去を示唆すると同時に現在に生きる人々を支える存在となった。物語では「館」が内包する時の連続性と、時を問わず館を通じて繋がる人の姿が強調されており、さらに言えば、物語は“the most secure roots, the most stable domestic foundations” (Dewan 17)である「館」を土台としたからこそ、成立したともいえよう。時の堆積のなかで人と人とを繋ぎ、時と人とを融合させるという、素材としての石の力を昇華させることで、より家の力が明確となった。

Potter、Milne、Grahameの動物ファンタジー作品では、擬人化された登場人物と自然のなかに置かれた「家」との関係性を分析した。Potterの作品からは、物語の始点と終点である、母親の管理下にある「家」の様相や、子どもの冒険と「家」の関係性を考察し、子どもが戻るべき場所としての「家」が詳らかになった。Milneの作品においては、登場人物の性格や行動が、物語世界における家の配置に反映され、「家」自体にも登場人物の性質が顕著に反映されている点が明らかとなった。すべての家が居住者にとって快適で落ち着いた場所となっており、特に常に食べ物を供給する場である「楽園」としての家の有り様が強調される。このような家の存在が物語世界の基盤となっていることがわかる。Grahameの作品においては、川辺の世界に生きる、主たる登場人物である四動物は男性として描かれ、限定された男の世界として構成され

ている。ここには、イギリスの階級社会を反映し、世代継承されてきた「権力の館」が、人の交わる家、友情の象徴としての家へと変化していく過程が、自然の移り変わりと共に顕著に現れている。以上の通り、Potter、Milne、Grahameの作品からは共通して、自然のなかにおかれた「家」の力の様相が明確となった。

さらに、第二章では「人の生きる家」に焦点を当てて考察している。「空間は名づけられることによって人間に承認され」(レルフ 59)、「場所は・・・人間の信念によって特徴づけられ」(ibid. 30)、「特別な出会いや体験を通じて、知覚空間は場所あるいは特別な個人的意味の中心へと様々に分化する」(ibid. 49)といわれるように、「家」は人が関わること、人に住まわれることによって、その個性を豊かにし、物語を生み出す。建物としての「家」のみならず、そこに生きる人間に焦点を当ててみると、子どもたちの遊び空間としての「家」、家族の食べる空間としての「家」の姿が立ち現れてきた。

Nesbitは、子どもの遊び空間としての「子ども部屋」を、想像の広がる世界という点を強調して描いている。「部屋」という枠を越えて、子どもが遊びの世界を広げていく過程に着眼し、物語が「子ども部屋」で培われた要素から構築されているという特質を有することを明らかにした。*The Story of the Treasure Seekers*のシリーズでは、リアリズムの手法で、*Five Children and It*ではファンタジーの手法で、いずれの作品においても遊び空間としての子ども部屋の広がりを示している。Barrieの作品からは、冒険の出発点また帰着点であり、子どもの冒険の基点かつ物語の基盤となる「子ども部屋」の有り様が顕著である。さらに、Milneの作品を「子ども部屋」の構造という点から分析すると、Milneが自身とともに息子の現実の子ども時代の体験を物語に盛り込み、重層的な子ども部屋空間を創り出したことがわかる。「子ども部屋」の二重構造性と、*Winnie-the-Pooh*の多層的な物語構造とが融合することで、物語をより深みのある重厚な作品とすることを可能にした。また一方で、子どもたちが心身共に成長する「家」という観点で考えた場合、「家」が「食べる」場所として機能している点を軽視することはできない。Pearceは、自身が紡いだ大半の物語の柱に「食」の時間を設け、その点を強調していることは明らかである。それはリアリズム作品においても、ファンタジー作品においても同様であり、

Pearceが、子どもが「食べる」こととは「生きる」ことに他ならないと考えていたことを示唆しているといえよう。NesbitからPearceに至るいずれの作品においても、「子ども部屋」とは、子どもが外の世界に出て行く前に、最初に自己を確立し、世界観を確立する場所であることが描かれており、ここに「子ども部屋」というトポスの構造、重要性が明確に見て取れる。

最終章では、再びBostonとPearceの作品から、世代が代わっても人々が生き続け、その様を常に見つめている「家」を「記憶の堆積としての家」と位置づけ、「時」と「女性」という観点から探っている。“A home is a world in which a person can create a material environment that embodies what he or she considers significant. In this sense, the home becomes the most powerful sign of the self of the inhabitant who dwells within.” (Csikszentmihalyi and Rochberg-Halton 122-23)と述べられるように、人の生きる「家」では、個々の思いが具現化された形で「家」が構築されていく。そして、そこには生きてきた人々の記憶が堆積される。

「家」における記憶の堆積は、BostonとPearceの作品において顕著であり、家における時の連続性、ひいては永続性を強く感じさせる効果の一端を担っている。このような時の推移や連続など、時の要素を多分に感じさせる石の「館」の物語を考察すると、「家」とは、「時間」と「空間」の接点として存在するものであることが明確となり、そこに住まう女性の登場人物の役割が重要なものとして指摘できる。女性が家を守り伝えることとは、そこに住まう人々を見守り、彼らについての物語を記憶し、伝達することなのである。

以上見てきたように、イギリス児童文学には、リアリズムであれファンタジーであれ、作品の構造や展開において「家」が重要な要素を担い、「家」の力を機能させる形で創作した作品が多いと考えられる。石など材質の特性を有効に取込むことで、物語で時の層を表現し、イギリス社会を反映した、独特の児童文学を形成することに成功しているのである。イギリス児童文学に描かれた「家」の力は、このような材質を含めた家の構造、居住者との関わりという点において、原作者にとって明らかに重要なものとして認識されており、物語における「家」がそれぞれの時代の社会状況を反映しながら居住者をどのように受け入れ、その性質や心情を

いかに反映したのか、またその逆に、「家」が居住者にもたらした影響とは何か、という点が明確となったと考える。

一方、本研究を進めるうえで、今後深めていかねばならない課題が多数あることはいうまでもない。本論文では、児童文学において数多くの家に関する作品があるなかで、今回考察の対象としたのは限られた作品のみであり、特にイギリスにおける中産階級の家を描いた作品への言及のみにとどまった点はまず挙げなくてはならない。イギリス児童文学を考えるうえで社会的階級性は無視できない視点であり、さらに検討作品の幅を広げていく必要性を感じている。また、ナニーやガヴァネスなど、家のなかで子どもと関わる人物に十分な考察が及んでいない点も大きな課題である。周知の通り、子どもと世界を繋ぐ大人の役割には無視できないものがあり、子どもの生活空間を広げる意味において、本研究においても彼らが担う役割は重要な視点としてさらに考察されるべきである。よって、子どもと関わる大人という視点を踏まえつつ、作品分析を進めたいと考えている。

課題は重く重要であり、その検討なしに本研究は深めていくことはできないであろう。しかし、本研究は緒についたばかりであり、それら課題を一つ一つ克服していくことで、児童文学における「家」の力をさらに明確化できるものと確信している。今後、イギリスのみならず英語圏の作品を中心に、児童文学における家の物語の様相をさらなる考察をすすめ、「児童文学における〈家〉物語の系譜」として体系化することを展望としたい。

注

-
- ¹ 生前 Boston 夫人自身は、この家は 1120 年に建築されたといい、息子の Peter は 1150 年頃の建築だと話していたという (D. Boston (1995) 121)。
- ² William 1 世時代 (1066-1087) から Richard 1 世時代(1189-1199)にかけてアングロ・サクソンの人々によって作られた建築を「ノルマン様式」という。半円アーチや厚い壁が特色の重厚なスタイルだが、これはフランスの「ロマネスク様式」を取り入れたものと考えられている。
- ³ 実際にモデルとなった Lucy Boston の住んだ館は、Payne Osmundsen によって建てられたものであり、Osmund d'Aulneaux の名前との類似が見られる。
- ⁴ イングランド中東部 Lincolnshire で取れる、固い貝殻のような魚卵状石灰岩で、イングランド東部の大聖堂などに用いられている。
- ⁵ “Peter Rabbit books”とされる一連のシリーズは、1902 年に出版された *The Tale of Peter Rabbit* を皮切りに、Nursery Rhymes 絵本 2 冊を含み、また Potter の死後出版されたものは省くと、23 巻が現在においても出版されている。
- ⁶ 「行きて帰りし物語」とは、J. R. R. Tolkien の作品タイトル *The Hobbit, or There and Back Again* (1937) から取られた言葉である。これは、主人公 Bilbo Baggins (Hobbit 族の小人) が宝探しと竜退治の冒険の旅に出て、数々の難問を克服し、旅の目的を果たして無事に故郷に帰ってくるという物語であり、この言葉は、家 (= 出発地) を出て旅をし、また元の家 (帰着地) に戻ってくるという枠組が顕著な物語のことを指す。
- ⁷ Carole Scott. “Clothed in Nature or Nature Clothed: Dress as Metaphor in the Illustrations of Beatrix Potter and C. M. Barker” *Children’s Literature* Vol.22. 1994; M. Daphne Kutzer. *Beatrix Potter—Writing in Code*, Routledge, 2003; Ruth K. MacDonald. *Beatrix Potter*. Twayne Publishers, 1986; Maria Nikolajeva and Carole Scott. *How Picturebooks Work*. Routledge, 2000. など、洋服に関する分析は多々見られる。
- ⁸ カモミール(chamomile)は、ヨーロッパから西アジアにかけて分布し、4000 年以上前から薬用植物として用いられてきたといわれる、甘い香りと苦みがあるハーブである (和名カミツレ)。数種類あるが、茶として用いられるのは、German chamomile と Roman chamomile である。Hughes(87)によると、19 世紀において、カモミールティ(chamomile tea)は「強壮成分と痙攣を抑える効能があり、消化器官を丈夫にし、消化不良を改善してくれる」ものであると書かれている。現代においてもその鎮静効果が認められ、医療やアロマセラピーの分野で、不眠や神経過敏、ストレスの緩和等のために用いられている。
- ⁹ 川崎 (1987, 268) は、「森は明るく、そして暗い。聖であると同時に野蛮でもある・・・魔性

の空間でもある。」と述べている。

¹⁰ 例えば、Marie Hall Ets の絵本 *In the Forest* (1944) には、*Winnie-the-Pooh* の物語との類似点が多く見られる。この作品では、少年と動物たちが森の中で行列して散歩し、お菓子を食べて遊び、最後に少年は父親とともに現実世界へと戻っていく。父親が物語世界に入った子どもを連れて帰るという構成も、*Pooh* の物語と同様である。

¹¹ Russel Davies は *Times Literary Supplement* のなかで、“In the Pooh books, the trees preside: they stand for the real and adult world, while accommodating the fantasy—literally, since everyone live in a tree-trunk house.”(Thwaite (1992) 80) と、この物語における木の重要性を述べている。実際の *Christopher Robin* もまた数々のツリーハウスで遊んだことが、*The Enchanted Places* (C. Milne) 第9章に詳しく書かれている。

¹² “smackerel”とは Milne の造語だと思われる。これは *Piglet* が *Pooh* の家を訪れた場面であり、*Pooh* は “Nearly eleven o'clock,” と幸せそうにいった後で、“You're just in time for a little smackerel of something,” というと、顔を食器戸棚へ向ける。この文脈から考えて、“smackerel”とは、「少量の食べ物、ちょっと一口」という意味だと考えられている。なお、“smack”とは「味、風味」「(唇を)パクパクさせる(おいしいものを食べる時などの表現)」を意味する。

¹³ M. Daphne Kutzer による *Empire's Children: Empire & Imperialism in Classic British Children's Books*. (2000) では、Rudyard Kipling, Frances Hodgson Burnett, Edith Nesbit, Hugh Lofting, A.A. Milne, Arthur Ransome の作品が帝国のメタファーという観点から論じられている。また、2006年10月28日に日本イギリス児童文学学会第36回研究大会においても、「子どもの本と大英帝国」と題され、「ユーイングとキプリング」(上石実可子)、「「ドリトル先生」と「クマのプーさん」」(菱田信彦)、「「ナルニア」は何と戦ったのか」(戸田山みどり)といったシンポジウムが行われ、帝國的な視点からの解釈がなされた。

¹⁴ 作品中に *Kanga* を除いて女性の姿がないことや *Kanga* の女性性についての言及は、Frederick Crews. “Just Lack a Woman.”, Peter Hunt. *Children's Literature*. (101-102)、谷本誠剛、笹田裕子『現代英米児童文学評伝叢書4 A. A. Milne』(45)等をはじめとして多々見られる。

¹⁵ この作品の愛読者であり、劇化して *Toad of Toad Hall* (Methuen, 1929) を書いた A. A. Milne は、川辺の自然である「美」と *Toad* の冒険である「喜劇」の二つの要素について述べている。また、ノスタルジアと場所への愛着を分析した Lois R. Kuznets の “Toad Hall Revisited” (*Children's Literature* vol. 7. *Children's Literature An International Journal*, 1978) など、先行論文は多々発表されている。

¹⁶ Margaret Lane. *The Magic Years of Beatrix Potter* (1978); Judy Taylor. *Beatrix Potter: Artist, Storyteller and Countrywoman* (1986); 猪熊葉子『ものいうウサギとヒキガエル』(1992)、Linda Lear. *Beatrix Potter—A Life in Nature* (2007) などが挙げられる。

¹⁷ この絵は、1890年に Hildesheimer & Faulkner によって買われ、クリスマスと新年用のカー

ドとして売り出され、その後、Frederic E. Weatherly による詩集 *A Happy Pair* の挿絵として世に出た。

- ¹⁸ 井野瀬によると (210)、植物の独占は、食の独占、薬の独占に繋がるため、植物に関する情報や植物そのものを管理し、操作することは、植民地支配の鍵であった。
- ¹⁹ 正式には *The National Trust for Places of Historic Interest or Natural Beauty* と呼ばれるイギリスの民間団体で、自然や史跡を保護し文化遺産として残すことを目的とする。社会活動家 Octavia Hill、弁護士 Robert Hunter、牧師 Hardwicke Rawnsley によって、1895 年に設立され、所有財産は城、領主館、著名人ゆかりの家、庭園、村落、海岸線、産業記念物、自然遊歩道など広範囲にわたる。財政のほとんどは会員からの会費収入と一般からの寄付によって支えられている。
- ²⁰ Julia Briggs の *A Woman of Passion* によると、乳母は子どもたちが好んだ *British Museum* や *Madame Tussaud's* へよく連れていくなど、楽しく充実した子ども時代を過ごさせたことが窺える。
- ²¹ ここで子ども部屋が 'dingy breakfast-room' となっているのは、この部屋が不動産屋の図面上、'convenient breakfast-room in basement' と書かれていたからである。
- ²² Briggs (5)によると、Nesbit が子どもの頃、パーティのためにドレスアップして兄たちと庭にいるとき、Nesbit の恰好が花のように美しかったので (また、Nesbit は実際 Daisy と呼ばれていた)、兄たちが実際に彼女を花壇に植えてしまったことがあった。このことは、*The Story of the Treasure Seekers* のなかで、隣家の Albert が襟にひだ飾りのついたきちんとした身なりをして、嫌々ながら 6 人の子どもたちと一緒に庭を掘っていたとき、突然地面が崩れて穴に埋まってしまうという場面の基になっている。また Nesbit 兄妹は、池に筏を浮かべてそれに乗り、洞窟やワニを想像して海賊ごっこをすることもあった。
- ²³ 砂の妖精 Psammead は、*Five Children and It* (1902)、*The Phoenix and the Carpet* (1904)、*The Story of the Amulet* (1906) の 3 作に登場する。
- ²⁴ チュートン神話のエルフは、神話の神々や人間と交渉したりして活躍する背丈数インチの小さな生き物であるが、明るい妖精 (ライトエルフ) と暗い妖精 (ダークエルフ) に分類できる。ダークエルフは地下に住む醜い黒い小人の妖精で、代表的なものはドワーフであるが、この妖精たちは何らかの点で奇形で不格好でせむしであったり頭でっかちであったりして、洞穴や地下に住んでいる。
- ²⁵ ゴブリン (Goblin) とは、家の暗い片隅に住み、悪戯好きだが家事の手伝をするといわれている。ケルトの馬の女神エポナとも関係づけられており、子どもと馬を特に好む。馬のたて髪をくしけずったり子どもに食べ物を運んできたりするが、悪い子どもをつねったりするといわれる。
- ²⁶ ボギー (Bogy) とは、人を驚かすゴブリンで、意地が悪く、人間に危害を加え、また騒々しい音をたてるので、ポルターガイストと同じように見られている。

-
- ²⁷ dryad (ドリュアス) は、ギリシア神話に登場する樹木の精であるニンフで、木と共に生まれ、木と運命を共にするとされる。
- ²⁸ naiad (ナイアス) は、ギリシア神話に登場する川や泉に住む美しい少女の姿をした水の精。
- ²⁹ “The Three Wishes”は、Mme Marie Leprince de Beaumont によるフェアリーテイルで、英語では 1757 年に初めて *The Young Misses Magazine* に印刷された。Mme Beaumont によって明文化されるまでに、数百年間口承されてきた物語であり、9 世紀のペルシアが起源だと思われる *Book of Sindibad* には、7 番目の賢人が語る話として、親切な悪魔から三つの願い事かなえる呪文を教わった男の話が含まれている。また、Mme Beaumont の話とよく似た異話として、Charles Perrault の「おろかな願い」(“Les Souhairs ridicules”, 1963)がある。また、W. W. Jacobs によって書き換えられた物語“The Monkey’s Paw”など、「3つの願い」というモチーフからヒントを得た物語は多数見られる。
- ³⁰ Christopher Robin の子ども時代については *The Enchanted Places* に詳しく、Christopher 自身が自らの家庭は中産階級のものであったと述べ(33)、家にはコックとナニーをはじめとする召使いがいたことについて書かれている。
- ³¹ Milne は Pooh という白鳥の名前について、“This[=Pooh] is a very fine name for a swan, because if you call him and he doesn’t come (which is a thing swans are good at) then you can pretend that you were just saying “Pooh!” to show how little you wanted him.”と語っている (Thwaite (1992) 58)。
- ³² Thwait, Ann, *A. A. Milne: His Life* (388) には “It was not the marriage Alan Milne had dreamed of. It was not the sort of marriage his parents had had, those warm Victorians in their double bed”と書かれ、また *The Brilliant Career of Winnie-the-Pooh* (137) には、1930 年代には Daphne が定期的にアメリカを訪れ、Milne 夫妻は別居生活が多く、Daphne はアメリカ人劇作家 Elmer Rice と、Milne は自作の舞台に何度か出演していた女優の Leonora Corbett と親しかったことが記されている。
- ³³ 小型のソーセージをパイ皮に包んで焼いたもので、pigs in a blanket、franks in the jackets、biscuit dogs、wiener winks 等と呼ばれることもある。元々、Würstchen im Schlafrock (“Sausage in a nightgown”) と呼ばれるドイツ料理をイギリス人が取り入れたものである。イギリスでは通常、ローストされた肉の付け合わせとして出され、クリスマスに食べられることが多い。なお、スコットランドや北イングランドでは、kilted sausages と呼ばれる。
- ³⁴ “tea time”とは通例、午後のお茶の時間帯をいう。特に“tea”と呼ばれる食事(meal)の時間、つまり“afternoon tea”（軽食を取りながら飲むお茶。紅茶と一緒にサンドイッチやスコーン(scone)、手作りのケーキ、ビスケット(biscuit)、バター付きパン(bread and butter)などを食べるのが通例)の午後4時～5時頃、“high tea”（料理を食べながら飲むお茶で、「軽い夕食」ともいうべきもので、元来、仕事から疲労と空腹を抱えて帰宅した労働者階級の人たちが早めの夕食(supper)としたもの)の午後6時～6時半頃を指す。「茶を飲む」というより「食べ

る」という意味合いが強いので、“eat tea”という言い回しも使われる。(三谷 61-116)

³⁵ 川本(54)によると、「家庭の天使」という名称は、Coventry Patmore (1823-96)の同名の詩 *The Angel in the House* (1854-63) に由来する。結婚の幸福をうたいあげ、妻の清らかな愛を讃えたこの詩は、センチメンタルで陳腐な内容の作品ではあったが、広く一般に親しまれていた。そのなかで天使のごとく清らかな妻に捧げられた「家庭の天使」なる名称が、やがて理想の女性の呼称として定着した。

³⁶ どんな人のなかにも存在する「子ども」の部分について、Peter Hollindale(1997)は“childness”という語を用いて詳しく説明している。

文献目録

< 作品 >

- Barrie, J. M. *The Little White Bird*. 1902. "*The Little White Bird*" *Works of J. M. Barrie* vol.7. Charles Scribner's Sons, 1930.
鈴木重敏訳『小さな白い小鳥』パロル舎、2003。
- . *Peter Pan in Kensington Gardens*. 1906, Oxford University Press, 1991.
本多顕彰訳『ピーター・パン』新潮社、1953。
- . *Peter Pan, or The Boy Who Wouldn't Grow Up*. 1904. "*Peter Pan and Other Plays*" *Works of J. M. Barrie* vol.10. Charles Scribner's Sons, 1930.
北村喜八他訳『世界児童劇集』東京創元社、1954。
- . *Peter and Wendy*. 1911, Oxford University Press, 1991.
石井桃子訳『ピーター・パンとウェンディ』福音館書店、1972。
- Boston, Lucy M. *Yew Hall*, Faber and Faber, 1954.
- . *The Children of Green Knowe*. Faber and Faber, 1954; First published in this edition 1963.
亀井俊介訳『グリーンノウの子どもたち』評論社、1972。
- . *The Chimneys of Green Knowe*. Faber and Faber, 1958; Puffin Books, 1976.
亀井俊介訳『グリーンノウの煙突』評論社、1977。
- . *The River at Green Knowe*. Faber and Faber, 1959; Puffin Books, 1976.
亀井俊介訳『グリーンノウの川』評論社、1970。
- . *A Stranger at Green Knowe*. Faber and Faber, 1961; Puffin Books, 1977.
亀井俊介訳『グリーンノウのお客さま』評論社、1968。
- . *An Enemy at Green Knowe*. Faber and Faber, 1964; Puffin Books, 1977.
亀井俊介訳『グリーンノウの魔女』評論社、1977。
- . *The Stones of Green Knowe*. The Bodley Head, 1976; Puffin Books, 1979.
亀井俊介訳『グリーンノウの石』評論社、1981。
- Carroll, Lewis. *Alice's Adventures in Wonderland*. 1865; Penguin Books, 1960.
- Ets, Marie Hall. *In the Forest*. Faber and Faber, 1944.
まさきるりこ訳『もりのなか』福音館書店、1963。
- Grahame, Kenneth. *The Wind in the Willows*. first published in 1908; puffin books 1983.
石井桃子訳『楽しい川べ』岩波書店、1963。
- Milne, A. A. *When We Were Very Young*. Methuen, 1924.

- 山田正巳訳『ちいさなちいさなときのこと・六つになったよ』中部日本教育文化会、1981。
- . *Winnie-the-Pooh*. Methuen, first published in 1926; 1973.
石井桃子訳『クマのプーさん』岩波書店、1957。
- . *The House at Pooh Corner*. Methuen, first published in 1928; 1974.
石井桃子訳『プー横丁にたった家』岩波書店、1958。
- . *Toad of Toad Hall*. Methuen, 1929.
- Nesbit, Edith. *The Story of the Treasure Seekers*. first published in 1899; Puffin Books, 1958.
吉田新一訳『宝さがしの子どもたち』岩波書店、1974。
- . *The Wouldbegoods*. first published in 1901; Puffin Books, 1958.
- . *Five Children and It*. Heinemann, first published in 1902; Puffin Books 1996.
石井桃子訳『砂の妖精』角川書店、1963。
- . *The New Treasure Seekers*. first published in 1904; Puffin Books, 1982.
- . *The Phoenix and the Carpet*. first published in 1904; Puffin Books, 1959.
猪熊葉子訳『不死鳥と魔法のじゅうたん』岩波書店、1983。
- . *The Story of the Amulet*. first published in 1906, Puffin Books, 1959.
- Pearce, Philippa. *Minnow on the Say*. Oxford University Press, 1955.
足沢良子訳『ハヤ号セイ川をいく』講談社、1974。
- . *Tom's Midnight Garden*. Oxford University Press, 1958.
高杉一郎訳『トムは真夜中の庭で』岩波書店、1967。
- . *A Dog So Small*. Oxford University Press, 1962.
猪熊葉子訳『まぼろしの小さい犬』岩波書店、1989。
- . *What the Neighbors Did and Other Stories*. Kestrel/Penguin, 1972.
猪熊葉子訳『まよなかのパーティ』富山房、1985。
- . *The Shadow-Cage: And Other Tales of the Supernatural*. Kestrel/Penguin, 1977.
高杉一郎訳『幽霊を見た10の話』岩波書店、1984。
- . *The Battle of Bubble and Squeak*. Deutsch, 1978.
高杉一郎訳『ペットねずみ大さわぎ』岩波書店、1984。
- . *The Way to Sattin Shore*. Kestrel Books, 1983.
高杉一郎訳『サティン入江のなぞ』岩波書店、1986。
- . *Lion at School And Other Stories*. Viking Kestrel, 1985.
高杉一郎訳『ライオンが学校へやてきた』岩波書店、1989。
- . *Who's Afraid? And Other Strange Stories*. Greenwillow Books, 1986.
高杉一郎訳『こわがっているのはだれ?』岩波書店、1992。
- . *The Rope and Other Stories*. Puffin Books, 2000.

- 片岡しのぶ訳『8つの物語 思い出の子どもたち』あすなろ書房、2002。
- . *The Little Gentleman*. Puffin Books, 2004.
- 猪熊葉子訳『川べのちいさなもぐら紳士』岩波書店、2005。
- Potter, Beatrix. *The Tale of Peter Rabbit*. Frederick Warne, first published in 1902; 1987.
- 石井桃子訳『ピーター・ラビットのおはなし』福音館書店、1971。
- . *The Tale of Benjamin Bunny*. Frederick Warne, first published in 1904; 1987.
- 石井桃子訳『ベンジャミン・バニーのおはなし』福音館書店、1971。
- . *The Story of A Fierce Bad Rabbit*. Frederick Warne, first published in 1906; 1987.
- 石井桃子訳『こわいわるいうさぎのおはなし』福音館書店、1971。
- . *The Tale of The Flopsy Bunnies*. Frederick Warne, first published in 1909; 1987.
- 石井桃子訳『フロプシーのこどもたち』福音館書店、1971。
- Stevenson, Robert Lewis. *Treasure Island*. Cassell & Company Ltd., 1883.
- 阿部知二訳『宝島』岩波書店、2000。
- Tolkien, J. R. R. *The Hobbit, or There and Back Again*. George Allen & Unwin, Ltd., 1937.
- 瀬田貞二訳『ホビットの冒険』岩波書店、2000。
- Uttley, Alison. *The Country Child*. Faber and Faber, 1931.
- 上條由美子、松野正子訳『農場にくらして』岩波書店、2000。
- . *A Traveller in Time*. Faber and Faber, first published in 1939, Puffin Books, 1977.
- 小野章訳『時の旅人』評論社、1980、松野正子訳『時の旅人』岩波書店、2000。

<引証資料>

- Bachelard, Gaston. *The Poetics of Space*. Translated by Maria Jolas, The Orion Press, 1964.
- 岩村行雄訳『空間の詩学』思潮社、1969。
- Becker, May Lamberton. "An Interview with A. A. Milne, Christopher Robin and Pooh." Newsletter in 1928, Dutton, quoted in Thwait, Ann. *The Brilliant Carrier of Winnie-the-Pooh*. Methen, 1992.
- Birkin, Andrew. *J. M. Barrie and The Lost Boys*. Constable, 1979.
- 鈴木重敏訳『ロスト・ボーイズ---J.M.バリとピーターパン誕生の物語』新書館、1991。
- Boston, Diana. "Lucy Boston and Her Home: A talk by Mrs. Diana Boston given at the C.B.H.S. meeting on 20th October 1992." *Children's Books History Society Newsletter No. 46*, 1993.
- . *The Patchworks of Lucy Boston*. Colt Books, 1995.
- 林望訳『ボストン夫人のパッチワーク』平凡社、2000。
- Boston, Lucy M. "A Message from Green Knowe." *The Horn Book Magazine*, The Horn Book, 1963.
- . *Memories*. Colt Books, 1992.

- 立花美乃里、三保みずえ訳『メモリー—ルーシー・M・ボストン自伝』評論社、2006。
- Braun, Hugh. *The Story of English Architecture*. Faber and Faber, 1950.
- 小野悦子訳『英国建築物語』晶文社、1980。
- Briggs, Julia. *A Woman of Passion*. Penguin Books, 1987.
- Brown, Michele. *The Little History of the Teddy Bear*. Sutton Publishing, 2001.
- Cameron, Eleanor. "The Eternal Moment." *Children's Literature Association Quarterly* Vol. 9, No. 4, Children's Literature Association, 1984-85.
- . *The Green and Burning Tree*. An Atlantic Monthly Press, 1962.
- Chambers, Aidan. *Plays for Young People to Read and Perform*. The Thimble Press, 1982.
- Connolly, Paula T. *Winnie-the-Pooh and The House at Pooh Corner--Recovering Arcadia*. Twayne Publishers, 1995.
- Crews, Frederick. "Just Lack a Woman." *Postmodern Pooh*. Northpoint Press, 2001.
- Crouch, Marcus. "A Visit to Green Knowe." *The Junior Bookshelf*, December, The Junior Bookshelf, 1962.
- Csikszentmihalyi, Mihaly, and Rochberg-Halton, Eugene. *The Meaning of Things—Domestic symbols and the self*. Cambridge University Press, 1981.
- Dewan, Pauline. *The House as Setting, Symbol, and Structural Motif in Children's Literature*. The Edwin Mellen Press, 2004.
- Dunne, J.W. *An Experiment with Time*. Faber & Faber, 1927.
- Egoff, Sheila A. *Thursday's Child*. American Library Association, 1981.
- Girouard, Mark. *Life in the English Country House--A Social and Architectural History*. Yale University Press, 1978.
- 森静子ヒューズ訳『英国のカントリーハウス上・下--貴族の生活と建築の歴史』住まいの図書館出版局、1989。
- Graham, Eleanor. *Kenneth Grahame*. Bodley Head, 1963.
- Green, Roger Lancelyn. *J. M. Barrie*. The Bodley Head, 1960.
- . *Fifty Years of Peter Pan*. Peter Davies, 1954.
- Harrison, Molly. *Children in History*. Hulton, 1959.
- 藤森和子訳『こどもの歴史』法政大学出版局、1996。
- . *The Kitchen in History*, Osprey, 1972.
- 小林祐子訳『台所の文化史』法政大学出版局、1993。

- Hollindale, Peter. "Lucy Boston, Storyteller." *Signal* 64, The Thimble Press, 1991.
- . *Signs of Childness in Children's Literature*. Thimble Press, 1997.
- 猪熊葉子監訳『子どもと大人が出会う場所—本のなかの「子ども性」を探る』柏書房、2002。
- Hunt, Peter. *Children's Literature*. Blackwell, 2001.
- Inglis, Fred. *The Promise of Happiness: Value and Meaning in Children's Fiction*. Cambridge University Press, 1981.
- 中村ちよ、北條文緒訳『幸福の約束—イギリス児童文学の伝統』紀伊國屋書店、1990。
- Krips, Valerie. Ed. *The Presence of the Past: Memory, Heritage, and Childhood in Postwar Britain*. Garland Publishing, 2000.
- Kutzer, M. Daphne. *Empire's Children: Empire & Imperialism in Classic British Children's Books*. Garland Publishing, 2000.
- . *Beatrix Potter—Writing in Code*. Routledge, 2003.
- Kuznets, Lois Rostow. "Toad Hall Revisited." *Children's Literature* Vol. 7. *Children's Literature An International Journal*, 1978.
- Lane, Margaret. *The Magic Years of Beatrix Potter*. Frederick Warne, 1978.
- Lurie, Alison. *Not in front of the Grown-Ups*. Cardinal, 1990.
- Lutwack Leonard. *The Role of Place in Literature*. Syracuse University Press, 1984.
- MacDonald, Ruth K. *Beatrix Potter*. Twayne Publishers, 1986.
- Milne, A. A. *It's Too Late Now: The Autobiography of a Writer*. The Atlantic Monthly Company, 1939.
- 石井桃子訳『今からでは遅すぎる』岩波書店、1975。
- Milne, Christopher. *The Enchanted Places*. Eyre Methuen, 1974.
- 石井桃子訳『クマのプーさんと魔法の森』岩波書店、1977。
- Natov, Roni, and DeLuca, Geraldine. "An Interview with Philippa Pearce." *The Lion and the Unicorn: A Critical Journal of children's Literature*. September 1985.
- Nesbit, Edith. "My School-Days." *Girl's Own Paper*, October 1896-September 1897, quoted in Briggs, Julia. *A Woman of Passion*. Penguin Books, 1987.
- , *Wings and the Child*. 1913, quoted in Briggs, Julia. *A Woman of Passion*.
- Nikolajeva, Maria. *From Mythic to Linear: Time in Children's Literature*. The Children's Literature Association and The Scarecrow Press, Inc., 2000.
- Nikolajeva, Maria, and Scott, Carole. *How Picturebooks Work*. Routledge, 2000.
- Rose, Jasper, *Lucy Boston: A Bodley Head Monograph*. Bodley Head, 1965.

- Rybczynski, Witold. *Home: A Short History of an Idea*, Penguin Books, 1986.
- Rykwert, Joseph. "House and Home." *Home—A Place in the World*. Mack, Arien. Ed., New York University Press, 1993.
- Scott, Carole. "Clothed in Nature or Nature Clothed: Dress as Metaphor in the Illustrations of Beatrix Potter and C. M. Barker." *Children's Literature* Vol.22. Yale University Press, 1994.
- Souden, David. *The Victorian Village*. Collins & Brown, 1991.
山森芳郎、山森喜久子訳『ヴィクトリア時代イギリスの田園生活誌』東洋書林、1997。
- Stiles, Margaret. "The Fantasy Works of Lucy Boston." *Children's Literature Association Yearbook*, 1984.
- Streatfeild, Noel. *Magic and the Magician*. Ernest Benn Limited, 1958.
- Taylor, Judy. *Beatrix Potter: Artist, Storyteller and Countrywoman*. Frederick Warne, 1986.
- Taylor, Judy, and Whalley, Joyce, and Irene, Hobbs, and Stevenson, Anne, and Battrick, Elizabeth M. *Beatrix Potter 1866-1943 The Artist and Her World*. Frederick Warne with the National Trust, 1987.
- Thwait, Ann. *A. A. Milne: His Life*. Faber and Faber, 1990.
- . *The Brilliant Carrier of Winnie-the-Pooh*. Methen, 1992.
安達まみ訳『クマのプーさんスクラップブック』筑摩書店、2000。
- Townsend, John Rowe. *A Sense of Story: Essays on Contemporary Writing for Children*. The Horn Book, 1971.
- Vries, Ad de. *Dictionary of Symbols and Imagery*. North-Holland Publishing Company, 1974.
山下主一郎主幹『イメージシンボル事典』大修館、1984。
- Wiener, Martin J. *English Culture and the Decline of the Industrial Spirit, 1850~1980*. Cambridge University Press, 1981, Penguin Books, 1992.
原剛訳『英国産業精神の衰退—文化史的接近』頸草書房、1984。
- Wullschlager, Jackie. *Inventing Wonderland*. Methuen, 1995.
安達まみ訳『不思議の国をつくる』河出書房新社、1997。
- 安藤聡 『トムは真夜中の庭で』—黄金時代のタイムファンタジー『英米児童文学ガイド—作品と理論』日本イギリス児童文学学会編、研究社、2001。
- 猪熊葉子 『ものいうウサギとヒキガエル』偕成社、1992。
- 猪熊葉子、神宮輝夫 『イギリス児童文学の作家たち』研究社、1975。
- 井野瀬久美恵編 『イギリス文化史入門』昭和堂、1994。

- 井村君江『妖精の系譜』新書館、1988。
- 上野瞭『現代の児童文学』中公新書、1972。
- ヴェーバー・ケラーマン、インゲボルク著、田尻三千夫訳『子ども部屋』白水社、1996。
- ケイ、エレン著、小野寺信、小野寺百合子訳『児童の世紀』富山房、1979。
- 大橋竜太『イングランド住宅史—伝統の形成とその背景』中央公論美術出版、2005。
- 奥西洋子「Some Remarks on the Manor House in The Children of Green Knowe」『TINKER BELL』No. 36、日本イギリス児童文学会、1990。
- 川崎寿彦『森のイングランド』平凡社、1987。
- 『薔薇をして語らしめよ』名古屋大学出版会、1991。
- 川島昭夫『植物と市民の文化』山川出版社、1999。
- 河竹繁俊監修『演劇百科大事典』平凡社、1960。
- 川本静子「清く正しく優しく—手引書の中の<家庭の天使>像」『女王陛下の時代—英国文化の世紀3』松村昌家他編、研究社、1996。
- 定松正『英米児童文学の系譜』こびあん書房、1993。
- ショウォールター、エレイン著、佐藤宏子訳『姉妹の選択』みすず書房、1996。
- 神宮輝男、瀬田貞二、猪熊葉子『英米児童文学史』研究社、1971。
- 杉山洋子「妖精物語の系譜」『児童文学世界』No.3、1980。
- 高山宏「プーはそこに降りて—子供部屋の中の森について」『飛ぶ教室』2006年夏号 no.6、光村図書。
- 谷本誠剛、笹田裕子『現代英米児童文学評伝叢書4 A. A. Milne』KTC 中央出版、2002。
- 日本聖書協会『聖書 新共同訳』1988。
- バーバー、リン著、高山宏『博物学の黄金時代』国書刊行会、1995。
- バシュラール、ガストン著、掛下栄一郎訳『瞬間の直観』紀伊國屋書店、1969。
- ピアス、フィリパ（インタビュー）、清水真砂子訳「ふたつの時間の出会う場所」『へるめす』43号、1993。
- 本多英明『英国の子どもの本』新人物往来社、1983。
- 松居直『絵本編集者の眼—エッツ『もりのなか』を読む』かわさき市民アカデミー講座ブックレット no. 15、2003。

松田司郎『現代児童文学の世界』毎日新聞社、1981。

松村昌家、川本静子、長島伸一、村岡健次編

---『世界の中の英国—英国文化の世紀5 世界の中の英国』研究社、1996。

三谷康之『イギリス紅茶事典—文学にみる食文化』日外アソシエーツ、2002。

三宅興子『イギリス児童文学論』翰林書房、1993。

---『もうひとつのイギリス児童文学史』翰林書房、2004。

山形和美「窓からみえるもの」『昭和文学60 場面集（トボス）—小説空間を読む/居住篇』鈴木和成、山形和美編著、中教出版、1990。

レルフ、エドワード著、高野岳彦、阿部隆、石山美也子訳『場所の現象学』筑摩書房、1991。

脇明子『ファンタジーの秘密』楡出版、1991。

<参考資料>

Bamber, Belinda. "The Spirit of Green Knowe." *Country Living*, The National Magazine Company, July 1992.

Baumgarten, Murray, and Daleski, H. M., Ed. *Homes and Homelessness in the Victorian Imagination*. AMS Press, 1998.

Briggs, Julia. "E. Nesbit, the Bastables, and The Red House: A Response." *Children's Literature* Vol. 25, Yale University Press, 1997.

Brown, Michele. *The Little History of the Teddy Bear*. Sutton Publishing, 2001.

Butts, Dennis. *Stories and Society*. Palgrave Macmillan, 1992.

Cameron, Eleanor. "The Eternal Moment." *Children's Literature Association Quarterly* Vol. 9, No. 4, Children's Literature Association, 1984-85.

---. *The Green and Burning Tree*. An Atlantic Monthly Press, 1962.

Carpenter, Humphrey, and Prichard, Mari. *The Oxford Companion to Children's Literature*, Oxford University Press, 1984.

神宮輝夫監訳『オックスフォード世界児童文学百科』原書房、1999。

Carpenter, Humphrey. *Secret Gardens*, 1985.

定松正訳『秘密の花園 英米児童文学の黄金時代』こびあん書房、1988。

Chambers, Aidan. 'The Reader in the Book.' *Signal 23*, The Thimble Press, 1977.

Chambers, Mary. Ed. *The Signal Approach to Children's Books*. Kestrel Books, 1980.

- Chandler, Marilyn R. *Dwelling in the Text—Houses in American Fiction*. University of California Press, 1991.
- Chapleau, Sebastien. Ed. *New Voices in Children's Literature Criticism*. Pied Piper Publishing, 2004.
- Cieraad, Irene. Ed. *At Home—An Anthropology of Domestic Space*, Syracuse University Press, 1999.
- Clausen, Christopher. "Home and Away in Children's Fiction." *Children's Literature* Vol.10. Yale University Press, 1982.
- Commire, Anne, ed., *Something about the Author* Vol. 3. Gale Research Company, 1972.
- Crouch, Marcus. *Treasure Seekers and Borrowers*. The Library Association, 1962.
- . *The Nesbit Tradition: The Children's Novel in England, 1945-1970*, Ernest Benn Limited, 1972.
- . "Another Ghost for Green Knowe." *The Junior Bookshelf*, August, The Junior Bookshelf, 1990.
- Cunningham, Hugh. *The Invention of Childhood*. BBC Books, 2006.
- Davies, Jennifer. *The Victorian Kitchen*. BBC Books, 1989.
白井義昭訳『英国ヴィクトリア朝のキッチン』彩流社、1998。
- Ditchfield, P. H. *Our English Villages; Their Story and Their Antiquities*. Methuen, 1889.
- Eagleton, Terry. *Literary Theory—An Introduction*. Blackwell, 1983.
- Egan, Michael. "The Neverland of Id: Barrie, Peter Pan, and Freud" *Children's Literature* Vol. 10, Yale University Press, 1982.
- Egoff, Sheila, Stubbs, G. T., and Ashley L. F. *Only Connect—readings on children's literature*. Oxford University Press, 1980.
- Ferber, Michael. *A Dictionary of Literary Symbols*. Cambridge University Press, 1999.
- Fisher, Margery. *Intent Upon Reading: A Critical Appraisal of Modern Fiction for Children*, Hodder & Stoughton, 1961.
- Flanders, Judith. *Inside the Victorian Home—A Portrait of Domestic Life in Victorian England*. W. W. Norton and Company, 2003.
- Gaarden, Bonnie. "The Inner Family of The Wind in the Willows." *Children's Literature* Vol. 22, Yale University Press, 1994.
- Galbraith, Gretchen R. *Reading Lives—Reconstructing Childhood, Books, and Schools in Britain, 1870-1920*. St. Martin's Press, 1997.
- Gilead, Sarah. "The Undoing of Idyll in The Wind in the Willows." *Children's Literature* Vol. 16, Yale University Press, 1988.

- Green, Peter. *Beyond the Wild Wood—The World of Kenneth Grahame*. Grange Books, 1959.
- Hall, Linda. "The Pattern of Dead and Living: Lucy Boston and the Necessity of Continuity." *Children's Literature in Education*, Vol. 29, No. 4, 1998.
- Harrison, Barbara, and Maguire, Gregory. Ed. *Innocence and Experience: Essays and Conversations on Children's Literature*, Lothrop, Lee and Shepard Books, 1987.
- Hendrick, Harry. *Children, Childhood and English Society 1880-1990*. Cambridge University Press, 1997.
- Hunt, Peter. "Dialogue and Dialectic: Language and Class in *The Wind in the Willows*." *Children's Literature* Vol.16. Yale University Press, 1988.
- . "Winnie-the-Pooh and Domestic Fantasy." *Stories and Society: Children's Literature in its Social Context*. Butts, Dennis, Ed. Macmillan, 1992.
- . *An Introduction to Children's Literature*. Oxford University Press, 1994.
- Kelsall, Malcolm. *The Great Good Place—The Country House and English Literature*. Harvester Wheatsheaf, 1993.
- Kerr, Robert. *Gentleman's House*. London, 1864.
- Krips, Valerie. "Presenting the Past." *Signal* 90, 1999.
- Kutzer, M. Daphne. "A Wildness Inside: Domestic Space in the Work of Beatrix Potter." *The Lion and the Unicorn* Vol. 21, No. 2, April 1997.
- Kuznets, Lois Rostow. *Kenneth Grahame*. Twayne Publishers, 1987.
- . "Kenneth Grahame and Father Nature, or Whither Blows *The Wind in the Willows*?" *Children's Literature* Vol. 16. Yale University Press, 1988.
- . *When Toys Come Alice*, Yale University Press, 1994.
- Lear, Linda. *Beatrix Potter—A Life in Nature*, Penguin Books, 2007.
黒川由美訳『ビアトリクス・ポター ピーターラビットと大自然への愛』ランダムハウス講談社、2007。
- Lodge, David. *The Art of Fiction : illustrated from classic and modern texts*. Penguin, 1992.
柴田元幸、斎藤兆史訳『小説の技巧』白水社、1997。
- Lurie, Alison. *Boys and Girls Forever—Reflections on Children's Classics*, Chatto and Windus, 2003.
麻生九美訳『永遠の少年少女 アンデルセンからハリー・ポッターまで』晶文社、2004。
- Lutwack Leonard. *The Role of Place in Literature*. Syracuse University Press, 1984.
- Mack, Arien. Ed. *Home—A Place in the World*, New York University Press, 1993.
- Marshall, Cynthia. "Bodies and Pleasures in *The Wind in the Willows*." *Children's Literature*

- Vol.22. Yale University Press, 1994.
- Matless, David. *Landscape and Englishness*. Reaktion books, 1998.
- Meek, Margaret, and Watson, Victor. *Coming of Age in Children's Literature*, Continuum, 2002.
- Mendelson, Michael. "The Wind in the Willows and the Plotting of Contrast." *Children's Literature* Vol.16. Yale University Press, 1988.
- Muir, Richard. *The Stone of Britain—Landscapes and Monuments, Quarries and Cathedrals*. Michael Joseph, 1986.
- Natov, Roni. *The Poetics of Childhood*. Routledge, 2003.
- Neil, Philip. "Tom's Midnight Garden and the Vision of Eden." *Signal* 37, 1982.
- Nelson, Claudia. *Boys Will Be Girls---The Feminine Ethic and British Children's Fiction, 1857-1917*, Rutgers University Press, 1991.
- O'Keefe, Deborah. *Readers in Wonderland—The Liberating Worlds of Fantasy Fiction*. Continuum, 2004.
- O'Neill, Hugh. *Stone for Building*. Heinemann, 1965.
- Reimer, Mavis. "Treasure Seekers and Invaders: E. Nesbit's Cross-Writing of the Bastables." *Children's Literature* Vol. 25, Yale University Press, 1997.
- Reynolds, Kimberley. *Modern Children's Literature*. Palgrave, 2005.
- Rose, Jacqueline. *The Case of Peter Pan: or the impossibility of children's fiction*, revised edition, Macmillan, 1994.
- Rosenthal, Lynne. "The Development of Consciousness in Lucy Boston's *The Children of Green Knowe*." *Children's Literature* Vol. 8, Yale University Press, 1980.
- Rothwell, Erika. "'You Catch It If You Try to Do Otherwise': The Limitations of E. Nesbit's Cross-Written Vision of the Child." *Children's Literature* Vol. 25, Yale University Press, 1997.
- Rykwert, Joseph. *On Adam's House in Paradise-The Idea of the Primitive Hut in Architectural History*. The MIT Press, 1981.
黒石いずみ訳『アダムの家—建築の原型とその展開』鹿島出版会、1995。
- Scott, Carole. "Between Me and the World: Clothes as Mediator between Self and Society in the Work of Beatrix Potter." *The Lion and the Unicorn* Vol. 16, No. 2, December 1992.
- Senick, J. Gerard. Ed. *Children's Literature Review* Vol. 26, Gale Research Inc., 1992.
- Sicroff, Seth. "Prickles under the Frock." *Children's Literature* Vol.2. Temple University Press, 1973.
- Stott, Jon C. "From Here to Eternity: Aspects of Pastoral in the Green Knowe Series." *Children's Literature* Vol.11. Yale University Press, 1983.

- Swann, Thomas B. *A. A. Milne*. Twayne Publishers, 1971.
- Tosh, John. *A Man's Place—Masculinity and the Middle-Class Home in Victorian England*. Yale University Press, 1999.
- Townsend, John Rowe. *Written for Children*. Penguin Books, 1965.
高杉一郎訳『子どもの本の歴史—英語圏の児童文学 上・下』岩波書店、1982。
---. *Written for Children*. Sixth ed. (Definitive Edition), The Bodley Head, 1995.
- Tristram, Philippa. *Living Space in Fact and Fiction*. Routledge, 1989.
- Trites, Roberta Seelinger. *Walking Sleeping Beauty: Feminist Voices in Children's Novels*. University of Iowa Press, 1997.
吉田純子・川端有子監訳『ねむり姫がめざめるとき--フェミニズム理論で児童文学を読む』阿吽社、2002。
- Tuan, Yi-Fu. *Space and Place*. University of Minnesota, 1977.
山本浩訳『空間の経験』筑摩書房、1988。
- Tucker, Nicholas. *The Child and the Book*. Cambridge University Press, 1981.
- Wolf, Virginia L. "From the Myth to the Wake of Home: Literary Houses." *Children's Literature* Vol. 18, Yale University Press, 1990.
- Watson, William. *English Lyrics*. Macmillan, 1896.
- Wein, Elizabeth E. "Mystery in a House." *The Lion and the Unicorn* Vol. 24, No. 2, April 2000.
- Williams, Raymond. *The Country and the City*. The Hogarth Press, 1973.
山本和平、増田秀男、小川雅魚訳『田舎と都会』晶文社、1985。
- 安達まみ、中川僚子『<食>で読むイギリス小説—欲望の変容』ミネルヴァ書房、2004。
- 安藤聡『ファンタジーと歴史的危機—英国児童文学の黄金時代』彩流社、2003。
- 石原千秋、木股知史、小森陽一、島村輝、高橋修、高橋世織『読むための理論—文学、思想、批評』世織書房、1997。
- 磯淵猛『一杯の紅茶の世界史』文藝春秋、2005。
- 井辻朱美『ファンタジーの魔法空間』岩波書店、2002。
- 内多毅『現代文学理論入門』創元社、1993。
- 岡本靖正、川口喬一、外山滋比古編『現代の批評理論 第一巻—三巻』研究社出版、1988。
- 岡真理『記憶/物語』岩波書店、2000。

- 河合隼雄『子どもの本を読む』 檜出版、1990。
- 『ファンタジーを読む』 檜出版、1991。
- 『物語とふしぎ』 岩波書店、1996。
- 川崎寿彦『楽園のイングランド』 河出書房新社、1991。
- クワイニー、アンソニー著、花里俊廣訳『ハウスの歴史・ホームの物語—イギリスの住宅の原形とスタイル 上・下』 住まいの図書館出版局、1995。
- ゲーリン、W. E.、レーバー、E. G.、モーガン、L.、ウィリンガム、J. R. 著、日下洋右、青木健訳『文学批評入門』 彩流社、1986。
- 小池滋『英国らしさを知る事典』 東京堂出版、2003。
- 小林章夫『ロンドン・フェア 18世紀英国風俗事情』 駸々堂、1986。
- 『召使いたちの大英帝国』 洋泉社、2005。
- 佐久間良子『現代英米児童文学評伝叢書 6 Alison Uttley』 KTC 中央出版、2007。
- サミュエルズ、アンドリュー、ショーター、バーニー、プラウト、フレッド著、山中康裕、濱野清志、垂谷茂弘訳『ユング心理学辞典』 創元社、1993。
- 定松正「Time Fantasy への一考察--*Tom's Midnight Garden* の時の位相」『TINKER BELL』第3号、日本イギリス児童文学会、1973。
- 定松正、虎岩正純、蛭川久康、松村賢一編『イギリス文学地名辞典』 研究社出版、1992。
- 佐野美津男『児童文学セミナー』 季節社、1979。
- 清水真砂子『子どもの本のまなざし』 JICC 出版局、1992。
- 『そしてねずみ女房は星を見た』 テン・ブックス、2006。
- ジャッド、デニス著、中野節子訳『物語の紡ぎ手 アリソン・アトリーの生涯』 JULA 出版局、2006。
- 杉山洋子「時間の迷宮—*Tom's Midnight Garden* 考」『TINKER BELL』第27号、日本イギリス児童文学会、1982。
- ストーン、L. 著、北本正章訳『家族・性・結婚の社会史 1500-1800年のイギリス』 頸草書房、1991。
- タイヒェルト、ヴォルフガング著、岩田行一訳『象徴としての庭園—ユートピアの文化史』 青土社、1996。
- 平倫子「『トムは真夜中の庭で』 試論—時間と空間化の手法」『TINKER BELL』第33号、日本イギリス児童文学会、1987。
- 高山宏『庭の綺想学—近代西欧とピクチャレスク美学』 ありな書房、1995。

- 田中亮三『英国貴族の邸宅 Robert Adam's Country Houses』小学館、1997。
- チルダーズ、ジョゼフ、ヘンツイ、ゲーリー著、杉野健太郎、中村裕英、丸山修訳『コロンビア大学現代文学・文化批評用語辞典』松柏社、1998。
- 出口保夫『アフタヌーン・ティの楽しみ—英国紅茶の文化誌』丸善ライブラリー、2000。
- 、『古い家と家具にこだわるイギリス人』世界文化社、2002。
- デュルメン、R. v. 著、佐藤正樹訳『近世の文化と日常生活1『家』とその住人—16世紀から18世紀まで』鳥影社、1993。
- 日本イギリス児童文学学会編『英米児童文学ガイド—作品と理論』研究社出版、2001。
- 野呂有子「『トムは真夜中の庭で』におけるミルトンの主題--「黙示録」第10章1-6節と〈楽園回復〉」『東京成徳短期大学紀要』（東京成徳短期大学）第31号、1998。
- 橋本紀美代「Philippa Pearceにおける〈darkness〉」『TINKER BELL』第35号、日本イギリス児童文学学会、1989。
- 、「Philippa Pearceの*The Way to Sattin Shore*における〈darkness〉」『TINKER BELL』第37号、日本イギリス児童文学学会、1992。
- 林望『イギリスはおいしい』平凡社、1991。
- 、『イギリスは愉快だ』平凡社、1991。
- 、「万華鏡の掛け布団—ルーシー・マリア・ボストン夫人の思い出」『太陽』第376号、平凡社、1992。
- 、『イギリスは不思議だ』平凡社、1997。
- 原広司『空間—機能から様相へ』1987。
- ハリスン、ロバート・P 著、金利光訳『森の記憶—ヨーロッパ文明の影』工作舎、1996。
- 久守和子・中川僚子『〈インテリア〉で読むイギリス小説—室内空間の変容』ミネルヴァ書房、2003。
- 菱田信彦「タイムファンタジーの物語効果」『TINKER BELL』第39号、日本イギリス児童文学学会、1993。
- 平井正穂、海老池俊治『イギリス文学史』明治書院、1971。
- ヒューズ、クリスティン著、植松靖夫訳『十九世紀イギリスの日常生活』松柏社、1999。
- ブラウン、J. P. 著、松村昌家訳『十九世紀イギリスの小説と社会事情』英宝社、1987。
- ブランスキル、R. W. 著、片野博訳『イングランドの民家』井上書院、1985。
- ベル、クエンティン著、出淵敬子訳『ラスキン』晶文社、1989。

- ベルク、オギュスタン著、篠田勝英訳『日本の風景・西欧の景観そして造景の時代』講談社、1990。
- ホーン、パメラ著、子安雅博訳『ヴィクトリアン・サーヴァント―階下の世界』英宝社、2005。
- ポーター、マーガレット・アレグザンダー著、宮内愨訳『絵でみるイギリス人の住まい1ハウス』相模書房、1984。
- 『絵でみるイギリス人の住まい2 インテリア』相模書房、1985。
- ポストン、ルーシー談話、聞き手 E. フィッシャー「海外作家インタビューシリーズ・英国編 6 あるがまま、欲するがままに」『子どもの館』No. 8、福音館書店、1974。
- 堀淳一『地図--「遊び」からの発想』講談社、1982。
- 松田司郎『子どもが扉をあけるとき』五柳書院、1985。
- 松村昌家、川本静子、長島伸一、村岡健次編『世界の中の英国―英国文化の世紀1 新帝国の開花』研究社、1996。
- 『世界の中の英国―英国文化の世紀2 定刻社会の諸相』研究社、1996。
- 『世界の中の英国―英国文化の世紀3 女王陛下の時代』研究社、1996。
- 『世界の中の英国―英国文化の世紀4 民衆の文化誌』研究社、1996。
- 三宅興子編『現代英米児童文学評伝叢書 10 Philippa Pearce』KTC 中央出版、2004。
- 吉田新一『イギリス児童文学論』中京出版、1978。
- 『ピーター・ラビットの世界』日本エディタースクール出版部、1994。
- ラスキン、ジョン著、内藤史朗訳『風景の思想とモラル―近代画家論・風景編』法蔵館、2002。
- ランガー、S. K. 著、矢野万里、池上保太、貴志謙二、近藤洋逸訳『シンボルの哲学』岩波書店、1960。
- ロッジ、デイヴィッド著、伊藤誓訳『バフチン以後―ポリフォニーとしての小説』法政大学出版局、1992。
- 和辻哲郎『風土―人間学的考察』岩波書店、1979。