

ドラゴンのイメージ変遷

—1950年代から1990年代のファンタジーにおける人間が
ドラゴンに変身する場合とドラゴンが人間に変身する場合について

山本麻里耶

はじめに

ファンタジーは、20世紀末から映画化が進み、今なお流行しているジャンルの1つだろう。ファンタジー作品の映画化は、J・R・R・トールキンの『指輪物語』(1954～55)、C・S・ルイスによって書かれた『ナルニア国物語』シリーズ(1950～56)、また20世紀末に大流行したJ・K・ローリングの『ハリー・ポッター』シリーズ(1994～)、先ごろ公開されたU・K・ル＝グウィン『ゲド戦記』シリーズ(1968～2001)などがあり、これらは記憶に新しいだろう。また、この他にもファンタジー作品は続々と書かれており、それぞれのファンタジー世界に、魔法や不思議な動物などが登場している。そして、神話、サガ、聖書などにも登場しているドラゴンも、今でもファンタジー作品の中で人気があり、人々に良く知られている存在である。

西洋文学では、聖ジョージの伝説の影響により、人々に害を与えるドラゴンは、騎士ジョージに退治される悪役と考えられることが多い。また、牧畜や人間を喰い、人々を困らせるドラゴンは、人間にとって恐ろしく、嫌悪を感じさせる「悪魔」のような存在で、西欧圏に住む人々の間では、いまだにネガティブなイメージで考えられている。

一方、ドラゴンという存在は、文学だけでなく、絵画や音楽など多くの芸術作品の題材になっている。たとえば、ドラゴンが登場し、現在でも人気のある芸術作品には、ドイツの作曲家ワーグナーによって制作されたオペラ、『ニーベルンゲンの指輪』(全編完成、4部作(1874))がある。『ニーベルンゲンの指輪』(1200)は、文学としても有名な作品である。ドラゴンの登場する場面の話の筋は、本来ドワーフ族であったファープニルが、宝物好きが嵩じてドラゴンに変身し、宝物を独占したため勇者シグルドに倒されてしまうというものである。ファープニル本人は宝以外のことは考えられないため、何も気がついていないかもしれないが、人々がマイナスイメージを持つ怪物に変身することは、他者から攻撃されることを意味する。また、ドラゴンへ変身してしまった者はもとの種族にも受け入れてもらえず、倒される対象になってしまうことがある。それ故、ドワーフであったファープニルがもとの種族からドラゴンに変身することは、無意識ではあるが、自ら倒される存在になってしまったと言えるだろう。

創作文学の領域を見渡してみても、人間やその他の種族が喜んでドラゴンに変身する

例はほとんどない。やはり西欧圏の作品は、キリスト教の影響から、ドラゴンのイメージが悪魔的なものと認識されているからと推測できる。

ところが、20世紀の半ばになると、英語圏のファンタジーの中にも、人間からドラゴンに変身する登場人物が作品に現れるようになる。何故、これまで忌み嫌われているはずのドラゴンに変身するキャラクターが、作品の中に出てくるようになったのだろうか。この疑問から、今回はドラゴンがドラゴン自身として登場する作品を考察するのではなく、人間がドラゴンに変身したり、ドラゴンが人間に変身するファンタジー作品を集めて、ドラゴンのイメージの変化を見ていこうと思う。というのは、このような登場人物を見ていくことで、人間がドラゴンに対してどのようなイメージを持っているかが明らかになると考えるからだ。

そこで本論文では、まず、ドラゴンのイメージが、これまでのものと大きく変わる19世紀半ばの歴史的背景から、ドラゴンの「生物化」について考察していくことにする。19世紀後半ごろから、ドラゴンは想像上の存在から実在した恐竜のような存在へと、人々の中のイメージが移行していったようだ。そのため20世紀になると、ドラゴンは今まで担ってきた悪魔の役割とは違う性質をもたされるようになる。そして、1950年代に入ると、ドラゴン以外の種族（主に人間）がドラゴンに変身したり、ドラゴンが人間に姿を変えたりする登場人物が、ファンタジー作品に現れるようになった。

人間がドラゴンに変身したり、ドラゴンが人間に変身したりする登場人物が書かれ始めたのは、1950年代からである。しかし、20世紀半ばに書かれたファンタジー作品においても、このような変身をする登場人物たちの数はそれほど多くない。そのため1950年代から1990年代の50年間に焦点を当て、このようなファンタジー作品の例を探してみると、5作品、『朝びらき丸東の海へ』（1952）、「王様の剣」（1968）、「ドラゴンになった青年」（1976）、「竜の王女シマー」（1982）、<ゲド戦記>シリーズの『帰還』（1990）以降の作品（『ゲド戦記外伝』（2001）と『アースシーの風』（2001））が挙げられるのみであった。そこで、これら5つのファンタジー作品を取り挙げ、そこに現れる人間がドラゴンに変身したり、ドラゴンが人間に変身したりする登場人物に注目して、年代別にドラゴンのイメージの変化を見ていこうと思う。ただし、本論文の中では、身体的変身のみを扱い、「ドラゴン」の内面的変身を描いた作品については考察を行わない。

それでは、先に挙げた5作品の登場人物を考察する前に、19世紀から20世紀にかけて、ドラゴンのイメージがファンタジー内でどのように変化していったのか、その流れを時代背景から探ってみることにしよう。

1. 19世紀から20世紀のファンタジー作品とドラゴンの関係

現在では「剣と魔法とドラゴン」と聞くとファンタジーを連想することが多いかもしれないが、

19世紀までのファンタジー作品には、実際にドラゴンが登場する作品は多くなかったようだ。特に西欧圏では「ドラゴン」は宗教的、神話的イメージとの結びつきが強かったので、恐ろしい怪物だと思われていた。そのため、ドラゴンの一般的なイメージは、キリスト教の影響から「悪魔」と考えられることが多く、その存在を作品の中を書くことすら憚られる風潮があったようである。

このことは、ルース・バーマンによって“The Victorian dragons : the reluctant brood”の中で既に指摘されている。“Nineteenth-century fantasists shied away from actual dragons, even when they were using monsters, and even when the monsters were reptiles” (Berman 223).¹ バーマンの考察から、19世紀半ばにおいても、ファンタジー作品の中にドラゴンの登場する機会は少なかったことがわかる。

また、もし仮に19世紀のファンタジーにドラゴンが出てきたとしても、それはG・マクドナルドの『ファンタステス』(1858)のような蛇の姿での登場が多かった。バーマンが前述の論文中で指摘しているように、19世紀のドラゴンは、蛇の姿をしていたり、宗教、神話、サガ、昔話などのイメージから、恐怖や嫌悪を与えるものを混合して作り出した怪物、様々な動物の一部分を組み合わせた姿をしていることが多かったようだ。

1.1 生物になったドラゴン

1851年にイギリスで世界初の万国博覧会が開催され、水晶宮が建てられてイギリスの経済力、軍事力を駆使した機械、兵器、乗り物、美術品などが展示された。そして、博覧会閉幕後(1852)、水晶宮はシドナムに場所を移し、様々な階級層の人々に植物学、地質学など新たな知識の恩恵をもたらす役割を果たしていたようだ。

水晶宮では、恐竜の化石や骨の模型などが展示されたため、人々の中にあるドラゴンのイメージは、それまでの想像上の存在から実在した恐竜のような存在へと急速に変化したようである。水晶宮に展示された恐竜の化石や骨が、ドラゴンを描く際に当時のイラストレーターたちに影響を与えたことは、ステファン・プリケットが *Victorian Fantasy*(1979)の中で既に指摘している。また、水晶宮が流行した同時代に、ダーウィンの『進化論』(1859)が出版されたため、既存の宗教的な生物発生の理論が揺らぎ始め、進化論が生物としての「ドラゴン」の外見やイメージを形成する1つのきっかけになったと同書内でプリケットは述べている。このような時代の流れから、本のイラストレーターは、宗教的な連想に縛られないドラゴンを描き始め、作家も時流にのって自由にドラゴンを創作していったようだ。

そして、1898年にケネス・グレアムの『ものぐさドラゴン』が出版される。この本のイラストは、『クマのプーさん』(1926)などで現在でも人気のあるE・H・シェパードによって描かれている。ものぐさドラゴンのイラストを見ると、その姿は恐竜のようであり、かつてのキマイラのような

グロテスクな怪物ではないことがわかる。この点については、バーマンが既に彼女の論考の中で、「ものぐさドラゴン」について次のように述べている。

Dinosaurs gave Grahame an explanation for the dragon's existence that was plausible and secular, freeing the dragon from the religious meaning normally implied in a saint's adversary. This dragon remembers when more energetic dragons were getting killed off by knights for eating maidens, but he seems to be a dinosaur surviving from an earlier geologic era, preserved by an earthquake: ... (Berman 227).²

このようにバーマンの分析から、当時イギリスに在住していた作家グレアムや、イラストレーターのシェパードが、水晶宮から何らかの影響を受けていたと考えることができるだろう。グレアムがキリスト教的な生物発生説に縛られることなく、ドラゴンの性格を「ものぐさ」にしたり、意図的に地層学的なことを書き込んだりしていることから、自由な発想でドラゴンを書いていたと推測することができる。したがって、「ものぐさドラゴン」はファンタジーにおける「ドラゴン」のイメージを伝統的な悪魔の存在から転覆させ、恐竜のようなイメージでドラゴンを描いた初期の作品であり、この後、様々な性格や外見を持ったドラゴンの登場に大きな影響を与えた重要な作品であると言えるだろう。

1.2 自由を得たドラゴン—20世紀前半

グレアムの書いた「ものぐさドラゴン」以降、ドラゴンは嫌悪感や宗教的なイメージに縛られなくなった。イギリスでE・ネズビットが『ドラゴンの本』(1900)を書いたり、アメリカではライマン・F・ボームが『オズ』シリーズ(1900~19)を出版したりして、様々なファンタジー作品にコミカルなドラゴンたちが登場するようになっていった。

19世紀後半から20世紀半ばまでの間に、英米児童文学が黄金期を迎えたことは、既に定説となっている。20世紀半ばまでの作品群のうち、伝統的な悪魔のイメージから逸脱したユニークなドラゴンの登場する作品を、上記以外に例として挙げると、アメリカでは、ルース・ガネットが『エルマー』シリーズ(1948~51)の中に、ぬいぐるみのようなカラフルでかわいらしいドラゴンを、またイギリスでは、J・R・R・トールキンが『農夫ジャイルズの冒険』(1949)の中に「ものぐさドラゴン」のように戦いを嫌うクリソラックス・ダイブスを登場させている。

一方、歴史的観点からファンタジー作品に登場する「ドラゴン」について見てみると、2つの世界大戦を体験したことで、ファンタジーは戦争前の穏やかな風景を舞台とする作品が多く描かれ、人々の心を魅了していく。こうした影響から、戦前、戦中には、人間の敵対者

になるドラゴンが登場する作品が書かれることが少なくなった。

しかし、このような苦しい時代においても、コミカルでユニークなドラゴンたちは、細々と存在し続けていた。イーデン・フィルポッツの『ラベンダー・ドラゴン』(1923)には、体がラベンダー色で香りもラベンダー、菜食主義者でユートピアを目指したドラゴン村を作り、困っている人間たちと共に暮らすユニークなドラゴンが登場している。ラベンダー・ドラゴンは翼で空を飛び、外見と力は一般的なドラゴンのものであるが、人間とは戦わず、内面は完全に人間化されている。このような性質から、ラベンダー・ドラゴンは、村を守るリーダーか神のような存在に位置付けられている。

また、好戦的で、宝物が大好きな伝統的ドラゴンの性質を受け継ぎながら、コミカルな部分を持つドラゴン、スマウグが『ホビットの冒険』(1937)に登場する。スマウグは一見すると昔ながらのドラゴンの性質を引き継ぐ存在だが、饒舌ゆえに知らない間に弱点をみせてしまう間の抜けた性格をしている。

さらに、1940年代以降になると、ヴィクトリア朝のドラゴンのイメージから解き放たれ、これまでの内面や外見から逸脱するドラゴンが登場するようになる。このようなドラゴンの例は、前述しているが、極端にドラゴンの性質を抜かれた<エルマー>シリーズ(1948~51)のドラゴンや、好戦的なドラゴンのイメージを崩している『農夫ジャイルズの冒険』(1949)に登場するクリソラックス・ダイブスなどである。

そして、1950年代以降の英米児童文学の中のドラゴンは、伝統的な「敵役」の役割を担った作品(『銀のいす』(1953)(<ナルニア国物語>シリーズ)、『指輪物語』(1954~55)、『闇の戦い』(1971)、『シルマリルの物語』(1977)、『ハリー・ポッターと炎のゴブレット』(2000))に登場したり、自由な役割を担う「逸脱」系ドラゴンが活躍する作品(<R・D>シリーズ(1957~80)、*The Minstrel and the Dragon Pup* (1993)、<龍のすむ家>シリーズ(2001~)、『エラゴン』(2004)(<ドラゴン・ライダー>シリーズ))などに登場して、異なった性質をもつドラゴンとして発展していく。

19世紀後半から、ドラゴンは想像上の存在から恐竜のような生物へと変化し、ファンタジー作品の中に登場するようになった。そして、彼らは少しずつではあるが自由を得て、伝統的なイメージを崩し、新たなドラゴンのイメージを作り上げていく。そして、1950年代になると、ドラゴンがドラゴンとして登場するのではなく、人間の少年がドラゴンに変身する物語が書かれるのである。

2. 「人間」が「ドラゴン」に変身する場合と「ドラゴン」が「人間」に変身する場合—1950年代～1990年代まで

①1950年代の場合

1950年代になって、C・S・ルイスによって書かれた<ナルニア国物語>シリーズ(1950～56)3作目にあたる『朝びらき丸東の海へ』(*The Voyage of the Dawn Treader*, 1952)に、ドラゴンに変身するキャラクターが初めて登場する。

この物語では、ペベンシー家のエドモンドとルーシー、彼らの従弟ユースチスがナルニア国へ引き寄せられ、冒険を繰り広げる。この冒険の最中にドラゴンに変身してしまうのは、ユースチスという少年だが、彼はペベンシー家の兄妹のように素直にナルニア国を受け入れることができないので、自分の置かれた状況を受け入れるまでに時間がかかる。

カスピアン王子と旅の仲間たちは、壊れた船や水を補給するために島に立寄り、上陸後、ユースチスは、偶然ドラゴンを見つけその洞穴に入る。そして、ドラゴンの宝石を少しと腕輪をお土産に持ち帰ろうと腕輪を身につけ、しばらくの間ドラゴンの洞穴の中で眠ってしまう。そして、目が覚めると、ユースチスはドラゴンに変身していた。

ユースチスの変身は、腕輪をはめたところから始まり、気づかない間に体がドラゴンになっている。当初、ユースチスは自分自身がドラゴンになったことに気がついていないため、影として映った自らのドラゴンの姿を見て、恐る恐る逃げ出そうとする。そして、自分自身の姿がドラゴンに変身したことがわかると、最初は、エドモンドやカスピアン王子をやっつけることができるので心が浮き立つが、すぐに彼らと戦いたくない気持ちのほうが強くなる。

He [Eustace] was a terror himself and nothing in the world but a knight (and not all of those) would dare to attack him. He could get even with Caspian and Edmand now —

But the moment he thought this he realized that he didn't want to. He wanted to be friends. He wanted to get back among humans and talk and laugh and share things. He realized that he was a monster cut off from the whole human race. An appalling loneliness came over him. He began to see that the others had not really been friends at all (Lewis 106).³

ユースチスは自分が人間以外の生物になって、初めて「友達」のありがたみを知る。そして、ドラゴンの姿でルーシーやエドモンドのいる場所に戻り、自分の正体を理解してもらおうと文字を書いたり、うなずいたりしてジェスチャーを通して、ユースチスであることを知らせる。

仲間たちは、ドラゴンの正体がユースチスと理解した時から、ドラゴンに変身したユースチスを受け入れる。ユースチスは感謝を示し、以前の無礼な振る舞いを改めて、人々に礼儀正しく接する。そして、ユースチス自身、他者ときちんとしたコミュニケーションがとれるようになると、今まで知らなかった感覚を味わうようになる。“The pleasure (quite new to him) of being liked and, still more, of liking other people, was what kept Eustace from despair” (Lewis 116).⁴

この体験を通して、ユースチスのドラゴンへの変身は、今までの彼の行いを振り返らせ、彼の心を矯正する効果があったと言えるだろう。自分が人間でなくなり、意思疎通もままならない環境に置かれると、ユースチスは初めて「仲間」の大切さを知る。そして、ユースチスが素直な心を取り戻した時、ナルニア国の創造主アスランが登場し、ドラゴンに変身したユースチスの皮を剥ぎ取り、ユースチスを人間の姿へと戻している。

And then I scratched a little deeper and, instead of just scales coming off here and there, my whole skin started peeling off beautifully, like it does after an illness, or as if I was a banana. . . .

“The very first tear he made was so deep that I thought it had gone right into my heart. And when he began pulling the skin off, it hurt worse than anything I’ve ever felt. The only thing that made me able to bear it was just the pleasure of feeling the stuff peel off. . . .”

“And there was I as smooth and soft as a peeled switch and smaller than I had been. . . . I’d turned into a boy again” (Lewis 122-24).⁵

ユースチスのドラゴンへの変身をキリスト教的な観点から読み解くと、今までの無礼な振る舞いや、心の狭いユースチスに「罰」が与えられたと考えることができるだろう。一方、キリスト教的な解釈を切り離し、ファンタジーの国で起こった超自然的行為と考えても、彼の内面を矯正する効果があったことは明らかである。つまり、彼は変身後の苦い経験を通して、今までの自分を反省し、教訓を得て善なる心を取り戻している。

ユースチスの人間への戻り方を見ると、蛇が自らの皮を脱ぐ様子に酷似しているため、この場面は悪の象徴であるドラゴンの外皮を脱ぎ捨て、善なる人間に戻ったというキリスト教的解釈や、ユースチスが改心し成長したため、ドラゴンから脱皮して生まれ変わったと捉えることもできるだろう。ドラゴンの外皮を破ることは、どちらにしても新生ユースチスを示しているのである。

この体験を通して、ユースチスは今までとは違った少年として歩み始める。ユースチスの

変身は、悪い子はその行いを改めないと罰せられるという明確な教訓性を含んでいることから、人間がドラゴンに変身する場合、この作品の中では依然としてドラゴンのイメージは、ネガティブなものであることがわかる。

②1960年代の場合

1960年代はファンタジーの分野において、新たな流行が起こった時期である。アメリカではペーパーバックが流行し、数多くのSF作品がペーパーバック化されて、世の中に出回った。SF作品には、ファンタジーと同様ドラゴンが登場することが多く、「ドラゴン」はさらに活躍の舞台を広げて行った。たとえば、1960年代のSF作品でドラゴンを扱った人気作品は、アン・マキャプリーの〈パーンの竜騎士〉シリーズが1968年より開始され、多くのファンを生み出した。

一方、同時代にユング心理学を用いた文学が書かれ始めるようになり、無意識を描き出した作品が登場する。U・K・ル＝グウィン は、子ども向けに執筆した〈ゲド戦記〉シリーズ(1968—2001)を出版し、1巻「影との戦い」では、主人公ゲドが影と戦うなど心理学的な象徴を使って物語を書いている。このシリーズについては、4巻以降(5巻、別巻)に登場する「竜人(ドラゴン人間)」のテハヌーやオーム・アイリアンについて考察する必要があるため、詳しくは後節の⑤「1990年代の場合」で分析を行う。

また、1960年代のファンタジーでは、内面的変身や心の冒険をする登場人物が書かれるようになり、ドラゴンの役割や可能性もさらに広がっていく。心理学的解釈において「ドラゴン」は、人間の心の恐怖、混沌、荒々しい衝動、無意識など、今まで抑圧されたり、隠されてきたりした部分を表わし、制御不能の「恐ろしいもの」として作品に描かれている。⁶しかし、本論ではドラゴンへの内面的変身は扱わないため、名前を挙げるのみにとどめるが、人間がドラゴンへ内面的変身をする作品例は、アイルランドの作家ジャネット・マクネイルの書いた「町にきたドラゴン」(1969)が挙げられるだろう。この物語は、人間の都合でドラゴンを追い出し、ドラゴンの棲んでいた洞穴が空になると、今度は人間の子どもたちがドラゴンの洞穴にこもって、ドラゴンのようにするというものである。ここでドラゴンに変身するのは人間の子どもたちで、外見の変身ではなく内面のドラゴン化が起こっている。

さて、ドラゴンへの身体的変身に話を戻そう。1960年代の例として挙げておきたいのが、アメリカのウォルト・ディズニー社が映画化した「王様の剣」(*The Sword in the Stone*, 1968)という作品である。この作品の原作は、イギリス人作家T・H・ホワイトが書いた「石にさした剣」(1938)である。「石にさした剣」は1958年に再版されるに当たって改訂され、「永遠の王」と改題されている。⁷

「石にさした剣」はアーサー王物語の流れを汲む作品で、初版の1938年当時は、マダム・

ミムという魔女が登場し、マーリンと魔法合戦をしている。しかし、改訂後はその部分は削除され、その代替としてモーガン・ル・フェイが登場する。ディズニー映画「王様の剣」では、改訂前の話を採用したようで、マダム・ミムとマーリンの魔法対決の部分は、見ごたえのあるポイントになっている。

マーリンとの対決シーンで、マダム・ミムがドラゴンに変身するのは、自分の魔法がマーリンよりも圧倒的に優れていることを示すことが目的である。ミムの変身は、マーリンに勝つための手段なので、外見を変えても彼女の内面には全く影響を及ぼすことはない。ミムは魔法を使って変幻自在に変身が可能なので、彼女にとって「変身すること」は特別なことではないのである。ミムにとってドラゴンへ変身することは、「ドラゴン」の悪魔的なイメージを利用するためではなく、人間よりも体格を大きくして外見を変化させることが目的であり、エピソードとして華を添える装飾的な意味合いが強いと考えられるだろう。したがって、「王様の剣」の中に登場するドラゴンのイメージは、「朝びらき丸東の海へ」ほどネガティブなものではないと言えるのである。

③1970年代の場合

1970年代は、60年代の傾向の影響を受けて、様々な形のファンタジー作品が輩出されたようだ。児童文学とファンタジー作品を縦断的に分析した『物語る力』(*World Within*(1988))の中で、シーラ・イーゴフは、1970年代のファンタジーの傾向について、次のように述べている。“…, the 1970's are difficult to categorize. In regard to fantasy, this decade appeared to embrace every type of fantasy much as society accepted all manner of living — ranging from the conventional to the unconventional — and reflected this acceptance in its literature — …” (Egoff 261)。⁸イーゴフの考察からもわかるように、1970年代は多くの作品が書かれているが、ファンタジーとSFの要素を組み合わせたユニークな作品が登場する。それは、英国幻想文学賞を受賞したゴードン・R・ディクソンの『ドラゴンになった青年』(*The Dragon and the George*, 1976)である。

主人公の人間の青年ジムは恋人のアンジーと共に、現代の世の中で幸せに暮らしていた。ある時、アンジーが霊体プロジェクション実験中に誤って中世らしき世界へ送られてしまい、ジムはすぐに後を追いかける。ジムが異世界に到着すると、彼はなぜかドラゴンに変身していたという設定から話が始まっている。

ジムが異世界へ到着した時、彼はゴーパーシュという名のドラゴンの体に入り込んでいる。異世界でアンジーを見つけるが、再び彼女が敵に誘拐されてしまうため、ジムはドラゴンに変身したままアンジーの救出に向かい、冒険をすることになる。

この作品の原題をみると西洋で有名な伝説、ドラゴン退治の「聖ジョージとドラゴン」がモチ

ーフになっていることがわかるだろう。伝説をもとにパロディーにして、本来敵同士の間人とドラゴンを1つの体の中に同居させている点は興味深く、伝説を知る人の笑いを誘う設定になっている。

厳密には、ジムはドラゴンの体に入り込んでしまったことになるが、ジムがドラゴンに変身したと考えるのは、ジムがこの後体験する冒険を通じて、ドラゴンの体に入ったまま戦ったり、ドラゴンの食欲、習性、能力などを使用してゴーバッシュと共に体験しているためである。ジムの胃袋は、完全にドラゴンの嗜好と量に支配されているが、作戦を考えたりする頭脳労働をする時は、人間の思考能力で動いている。ジムはドラゴンのゴーバッシュと折り合いをつけながら、人間とドラゴンの感情や思考の狭間で揺れ動きながら、アンジー救出を達成するために努力する。

アンジー救出の途中で、ジムや彼の仲間が敵に襲われた時、突然ゴーバッシュのドラゴンとしての防衛本能が発動してしまう。そして、ようやくジムが冷静さを取り戻すと、周囲の惨状を目の当たりにする。

ジムは自分の前足と体を眺めた。血に染まっている。いくぶんかはジムの血らしい。だがなにも感じない。心の中で、ジムはふたつの相矛盾する感情が、激しく闘っているのに気づいた。ジムの中のドラゴンは、殺すべき敵が少ないことを残忍にくやしがり、ジムの中の人間は、吐き気がするほどの嫌悪感を感じていた。(ディクソン 158)⁹

この引用から、ジムはドラゴンの体内にいる間、主に運動能力、思考能力などを制御してゴーバッシュを抑圧していたことがわかる。そして、ゴーバッシュとジムの人格が同居するドラゴンは、野生動物と人間が1つの体を共有し、状況や環境にあわせて一番良いと思われる方針をとるため、混乱や葛藤が生じている。ゴーバッシュとジムの性質に予期せぬ混乱やお互いの葛藤が加えられるため、とっさの判断として表われるとまどいが「ドラゴン」の性格に深みを与え、このドラゴンの性質を複雑にしているのである。したがって、ゴーバッシュとジムの同居するドラゴンは、伝統的な悪魔のような存在ではなく、実在する野生動物に近い存在になっている。だから、ジムの変身は、C・S・ルイスのユースチスの変身のように、教訓や心の矯正を目的としているわけではなく、現実世界の人間では受け入れがたい異世界の法則を理解し、乗り越えるための「武装」になっているのである。つまり、この作品でジムがドラゴンに変身することは、道徳のためではなく、不自由な異世界で生き抜くための力の補強といえる。なぜなら、ドラゴンに変身すると翼で空を飛び、人間よりも体が大きくパワーが強くなり、嗅覚、聴覚などが人間よりも鋭くなることは、ジムにとって過酷な異世界で生き抜き、敵と戦うために必要なものだからだ。ジムは己の肉体、腕力、飛行能力など、異世

界で敵と対峙し、勝利するためには、パワー・アップする必要があったのである。けれども、ジムの変身が筋力の増強だけを目的としたなら、人間とドラゴンの心の間を揺れ動く必要はなかっただろう。ジムとゴーバッシュは思考の中でくりかえし葛藤することで、お互いに異世界の法則や経験から多くのことを学び、個々の内面を成長させているのである。

アンジーの救出が成功すると、魔法使いキャロリナスによってドラゴンとジムは分離され、別々の肉体と精神を持った存在になる。その結果、彼らは変身前よりも経験値の増した人間のジム、思考の幅を広げたドラゴンのゴーバッシュになり、異世界で生き残ることが可能になった。しかし、ジムとゴーバッシュは、それぞれの内面的成長を果たしたが、分離後に何かを悟ったような高次の存在になることはない。なぜなら、ジムが変身したドラゴンは、象徴的な悪の存在というよりも、実体を持ち、血の通った野性動物として扱われているので、究極の悪や崇高な存在にはならないからだ。それ故、この作品の中のドラゴンは、ドラゴンの因習的なイメージを崩し、これまでよりもポジティブなイメージを持つようになったのである。

④1980年代の場合

1980年代になると、ファンタジー作品に登場するドラゴンのイメージが、西洋的なものだけでなく、東洋的なものにまで広がっていく。ローレンス・イエップの『竜の王女シマー』(*Dragon of the Lost Sea* (1982)) とそのシリーズ (*Dragon Steel* (1985), *Dragon Cauldron* (1991), *Dragon War* (1992)) は、ドラゴンが人間に変身して冒険をする話である。

イエップは中国系アメリカ人の作家で、『ドラゴン複製機よ、飛べ』(1975)でニューベリー賞を受賞している。この作品では、中国出身の風足と彼の息子月影が主人公だが、風足がもとドラゴンという設定である。ドラゴンの姿に生まれ変わるために、人間が修行を積んで困難を乗り越えるという内面的変身を遂げる話だが、ここでは内面的変身は取り扱わないため、『竜の王女シマー』に話を戻す。

ドラゴン(竜)の王女シマーのいる世界は、古代の中国のような異世界で、シマーは海の底の王国に住み、宝物である夢真珠を大切に守りながら暮らしていた。ところが、故郷の海が魔女シベットに略奪されたり、家族内での紛争があったりして、シマーは故郷を追われることになる。このため、シマーは自分の王国を取り戻すため旅に出る。この時シマーは、目的を果たすために不本意ながら人間の姿に変身しているが、ある村に立ち寄った際、人間の少年ソーンと出会い、この後2人は共に旅をするようになる。

本来のシマーはドラゴンで、体長は3メートル、翼を持ち、王族のしるしの5つの鉤爪があると描写されている。また、真珠を守り、水辺(海の底)が故郷と語られているところから、東洋の「龍」をもとにしていると考えられる。しかし、シマーの姿は、基本的には東洋の龍の外見だが、大きな翼を持っているところは、西洋のドラゴンの身体的特徴を併せ持っているよ

うにも見える。それ故、この作品のドラゴンは、西洋の人々を恐れさせるドラゴンのイメージと、東洋の「龍」のように水を司る神、人間を越えた不思議な力を持つ高貴な存在のイメージが混在したように描かれているのである。

シマーにとってドラゴンの姿が本来の「自分」であり、人間に変身している時シマーは素性を隠し、真相を追うための仮の姿をとっている。ドラゴン族のシマーにとって、人間はドラゴンに比べて体格も力も小さいため、彼女の人間への変身は、隠密裏に敵の情報収集をする便利な手段である。

また、シマーの変身は、ドラゴンの持つ魔法によるものなので、自分の望みどおりにドラゴンになったり、人間になったり自由自在に変身ができる。この点に関しては、「王様の剣」に登場するマダム・ミムのようなようである。しかし、シマーの変身は、ミムのように内面の成長をとまなわない変身ではなく、「ドラゴンになった青年」と同様、魔女シベットと戦う時、自分とゾーンを守る時、飛行して移動する時など、パワー・アップのためであることが多い。

The gates banged open at that moment. I [Shimmer] looked over the treetops up the slope to the top of the hill, where the torchlight glinted off knives and spears. Things could get serious if I let that mob surround me.

The boy must have come to the same realization.

“You’d better fly away before they catch you.”

.....

At the moment I heard a great shout of alarm as they sighted me.

“Let’s discuss the matter while we’re in the air, shall we?” I stretched out my neck. “Hop on” (Yep 37-38).¹⁰

逆に、シマーが人間に変身することは、人間の能力、気持ち、やり方などを学ぶ効果がある。シマーは、人間の少年ゾーンを旅の相棒とすることで、ゾーンから人間の考え方などを学び、シマー自身の内面成長を促したり、補ったりしている。だから、シマーは不思議な力を持つ存在ではあるが、人間のことを理解し、交流することができるのだ。

さらに、この作品をドラゴンのジェンダーの観点からみると、シマーが女性(雌)と明記されているところは、主人公のドラゴンが人間に変身する場合、珍しい特徴として見るができるだろう。19世紀後半から20世紀までに書かれてきた子ども向けのファンタジー作品を見渡して見ても、たいていファンタジー作品の主人公になるドラゴンは、男性(雄)として描かれている。したがって、ドラゴンの主人公シマーが、明確に「女性」として登場しているところは、注目すべき点と言えるだろう。

女性のドラゴン、シマーが主人公になり、敵と戦いながら自らの居場所を探す冒険に参加できるようになっているのは、シマーの登場する世界や設定が中国風(東洋風)であることも影響しているかもしれない。なぜなら、中国の龍は、雌雄がはっきりと分かれて存在しており、外見を見ただけでどちらの性別か判断できると言われているからだ。¹¹ だから、中国に似ているシマーの世界設定において、主人公シマーが女性のドラゴンであっても不思議はないのかもしれない。

シマーは西洋のドラゴンと東洋の龍の外見やイメージを兼ね備えた存在であるので、女性であるが、自分の故郷を取り戻すために戦い、そして自らの力で居場所を奪回している。その結果、シマーは想像上の悪魔や恐竜のような存在というよりも、不思議な力を持つ東洋の龍のイメージをもつ高貴な存在になっている。

このように、1980年代になると、「ドラゴン」は想像上の存在から生物になり、さらに東洋的なイメージが加わって、高貴な存在や女性としても描かれるようになっていく。こうして「ドラゴン」のイメージは、西洋的なものだけでなく、東洋の神秘的なイメージへと広がり、変化しているのである。

⑤1990年代の場合

1990年代に入ると、<ゲド戦記>シリーズ(1968~2001)の4巻『帰還』(1990)にドラゴンの子どもテルー(この後、テハヌーと表記)が登場する。テハヌーは虐待や暴行をうけた6・7歳の少女で、その時に受けたやけどが原因で右手や顔の半分に傷が残っている。この少女の手当てをし、養育するのが農家の後家になったテナーである。

テハヌーは、やけどの後遺症で声を上手に出すことができず、他人にすぐに心を開くことは難しいが、彼女には状況や物事の本質を見抜く天性の素質が備わっているようだ。

Now, as she [Therru] went out, there was a queer look to her, as if her face were not human at all, an animal, some strange horny-skinned wild creature with one bright eye, silent, escaping.

And Tenar knew that as she had lied to her for the first time, Therru for the first time was going to disobey her (Le Guin 647).¹²

『帰還』の主題は、明らかにジェンダーである。2巻目以降のテナーの生活、魔法の力を使い果たしたゲドのその後、アースシー世界の変化が始まり、様々なところで人間関係や人々の作った体制の破綻が起きている。そして、この作品内で明かされるもう1つの主題は、ドラゴンと人間の関係である。

【帰還】の後半で、ゲドとテナーが高慢な魔法使いアスペンに殺されそうになった時、今まで社会的弱者と思われていたテハヌーの力が開花し、ゲドたちを救っている。テハヌーはドラゴンの長カレシンの子どもであり、オジオンがかつて「キメイのばば」から聞いた「竜人」であることが判明する。

＜ゲド戦記＞シリーズのドラゴンが、他作品に登場するドラゴンと違っている点は、「竜人」が登場することである。「竜人」とは、人間の姿を持ちながら、＜ゲド戦記＞シリーズのドラゴンの話す言葉(真のことば、太古のことば)を生来知っており、もとはドラゴンと同じ種族に属している人々のことだ。つまり、人間でありながらドラゴン、ドラゴンでありながら人間の姿を持っているという存在である。

【帰還】の中では、テハヌーがドラゴンの子どもで「竜人」だったことが明かされるが、このあと出版される『ゲド戦記外伝』(2001)の中の「トンボ」では、オーム・アイリアンが「竜人」であると判明し、『アースシーの風』(2001)では、アースシー世界の人間とドラゴンが、同一のところから派生していった謎について真相が明かされていく。

オーム・アイリアンはテハヌーよりも一足先に本来の自分の姿を探り当て、人間からドラゴンに変身し、カレシンの棲む西を越えたそのまた西へ飛んでいく。そして、『アースシーの風』で、テハヌーに呼ばれたオーム・アイリアンは、カレシンのメッセージを携えてアーキペラゴに戻り、人々と話をするために人間の姿に変身して話し合いをしている。このように、アースシーの「竜人」は、人間にもドラゴンにも自由自在に変身することができるようだ。

カレシンの話から、アーキペラゴの均衡が崩れ始めた原因は、実は人間とドラゴンがそれぞれ住み分けをしていた約束を人間が破り、「不死」を魔法の力で手に入れようとした人間が、ドラゴンとの「分割」の協定を破ったことが発端だったとオーム・アイリアンは説明している。

“On the other wind,” said Irian. “... we fly the wind! You wanted land to own. You wanted things to make and keep. And you have that. That was the division, the *verw nadan*. But you were not content with your share. You wanted not only your cares, but our freedom. You wanted the wind! And by the spells and wizardries of those oath-breakers. You stole half our realm from us, walled it away from life and light, so that you could live there forever. . .” (Le Guin 251-252).¹³

人間たちは、土地の所有と物欲を満たしていたが、欲はさらに欲を呼び、ドラゴンの領域まで侵してしまう。しかし、ドラゴンの土地は、人間が人の姿のままでは行くことはできず、

靈魂になってはじめてたどり着くことができる場所である。この土地は本来ドラゴンの領地であったが、不死を願った人間がこの場所に石垣をめぐらし、ドラゴンたちから奪ってしまったため、風も通らぬ荒地になってしまったのである。

『アースシーの風』の後半では、かねてから死者たちに助けを求められていた修繕屋のハンノキが、魔法使いが築いた石垣を崩すためテハヌーと協力する。ハンノキとテハヌーだけでは、石垣を崩すことは困難であったが、後からオーム・アイリアンやロック学院の長たちもやってきて、何とか石垣を壊すことに成功する。すると、テハヌーはドラゴンに変身し、ハンノキも「靈魂」になって、妻のユリと共に石垣を越えて試練から解放される。

オーム・アイリアンの変身と同様、テハヌーの場合も変身を試みてすぐにそれができたわけではない。彼女たちも一定の試練を乗り越え、「ドラゴン」の姿にたどりついているのだ。彼女たちは置かれている状況に悩み、苦しみながらも本当の自分を発見した時、様々な制限から解放されてドラゴンに変身するのである。もちろん、普通の人々は、同じような経験をしてドラゴンに変身することはできない。だから、テハヌーと共に試練を乗り越えたハンノキの場合、「靈魂」という形で解放されている。

オーム・アイリアンやテハヌーが変身したドラゴンは、東西のドラゴンのイメージや外見を合わせたような神秘的な存在である。翼を持ち、火を吐き宝物に目がないところは、西洋的なドラゴンであるし、長い体に荘厳さを兼ね備え、ゲドに知識を与えたり、援助を求めたりするところは、東洋的な龍のようだ。＜ゲド戦記＞シリーズの著者ル＝グウィンには、自身で『老子』の翻訳を手がけたこともあり、東洋的な思想、宗教に大変詳しい。それ故、ル＝グウィンは、作品中に「道教」の中心概念である「均衡(バランス)」を世界設定、魔法、ドラゴンなどにも盛り込んでいると考えることができる。しかし、ル＝グウィン自身は、＜ゲド戦記＞シリーズのドラゴンには、東西のドラゴンの混合した存在以上のイメージがあると *Earthsea Revisioned* (1993) の中で説明している。

Dragons are archetypes, yes, mindforms, a way of knowing. But these dragons aren't St. George's earthy worm, nor are they the Emperor of China's airy servant. I am not European, I am not Asian, and I am not a man. These are the dragons of a new world, America, and the visionary forms of an old woman's mind. The mythopoeticists err, I think, in using the archetype as a rigid, filled mold. If we see it only as a vital potentiality, it becomes a guide into mystery. Fullness is a fine thing, but emptiness is the secret of it, as Lao Tze said. The dragons of Earthsea remain mysterious to me (Le Guin 21-22).¹⁴

つまり、アースシーのドラゴンは、東西のドラゴンのイメージを越えた、自由で不思議な生物として設定されているのである。このことから、オーム・アイリアンとテハヌーのドラゴンへの変身は、心の矯正や敵と戦うための武装が理由ではなく、限られた生命や困難から解放された結果、高次の存在になることを意味している。したがって、〈ゲド戦記〉シリーズにおけるドラゴンへの変身は、ポジティブな意味を持ち、自己との戦いを制し、何かを成し遂げた時に起こる報酬のような現象なのである。かつて“dragon and human were all one” (Le Guin 492).¹⁵と設定されているこの作品中の「竜人」は、ネガティブなイメージとポジティブなイメージを持ち合わせ、これまでのイメージでは分類できない新たなドラゴンのイメージを作り上げたのだ。

3. ドラゴンのイメージ変化—人間がドラゴンに変身する場合とドラゴンが人間に変身する場合

1950年代から90年代に書かれた、人間がドラゴンに変身したり、ドラゴンが人間に変身したりする登場人物を考察し、ドラゴンのもつイメージ変遷について追ってきたが、これはドラゴン自身のイメージ変遷と同じような変化の過程をたどることがわかった。この変化は時代の流れとも関係するが、実は人間がいつも「ドラゴン」という存在を恐れていたため、現代に近づくにつれ、人間は伝統的な悪魔のような複合体のドラゴンのイメージを崩し、ドラゴンの恐ろしい部分を抜いて、共生できる逸脱系ドラゴンを作り出してきただろう。

先に考察したドラゴン自身のイメージ変遷でも見たとおり、かつてドラゴンは、悪の要素を合成した想像上の生物であった。ところが、19世紀半ば以降、人間たちはドラゴンのイメージを実在した恐竜を当てはめて「生物化」を行い、そのイメージを少しずつ変化させていった。恐竜のイメージを重ねられたドラゴンに実体が与えられると、人間の感じる恐怖は、現実味を増す効果があったのかもしれない。それ故、ファンタジーの作品中では、人間たちは恐竜の姿をしたドラゴンの恐怖から逃れ、人間社会や自分たちを守るために、極端にドラゴンの恐ろしいイメージを取り除き、コミカルな性質や神秘的な存在へと変化させて、人間と共存をはかるドラゴン像を作り上げていく。だから、恐竜のイメージを与えられたドラゴンは、野生のまま存在する生物ではなく、人間と意思疎通がとれるように言葉を話し、戦いを嫌うような性質に変化させられていったのである。

一方、人間がドラゴンに変身したり、ドラゴンが人間に変身したりする場合、ドラゴンのイメージは、1950年代の『朝びらき丸東の海へ』にユースチスが登場した時、ネガティブなイメージであった。ところが、1960年代の『王様の剣』に登場した、マダム・ミムのドラゴンへの変身では外見の変化が目的なので、ネガティブなイメージが薄められている。そして、1970年代になると、『ドラゴンになった青年』のジムのように、ドラゴンは「野生動物」のような存在にな

り、これまでのネガティブなイメージから、人間と交流することができるポジティブなイメージへと少しずつ移行していく。さらに、1980年代になると、『竜の王女シマー』の中のドラゴンのように、西洋と東洋の混在化が始まり、神秘的で不思議な存在へと少しずつイメージが変わっている。そして、1990年代では、西洋のドラゴンと東洋の龍のイメージを併せ持ち、今までのイメージだけでは収まりきれない神秘的な新しいドラゴンが<ゲド戦記>シリーズの中で生み出された。

ドラゴン自身のイメージ変化と、人間がドラゴンに変身したり、ドラゴンが人間に変身する場合のイメージ変化を比較してみると、1つ相違点が挙げられる。ドラゴン自身のイメージと姿の場合、1950年代には大きく2つの系統に分かれ、一方は、これまでの伝統を踏襲した悪魔としてのドラゴンのイメージを使ったものに、もう一方は、因習的なイメージを逸脱したコミカルでかわいらしいドラゴンに発展して行く。

だが、人間がドラゴンに変身したり、ドラゴンが人間に変身する場合、変身後のドラゴン、またはもとの姿のドラゴンが、完全に「悪の化身」になることはない。たとえドラゴンのイメージがネガティブなものであっても、『朝びらき丸東の海へ』のユースチスがドラゴンに変身した時、このドラゴンの振る舞いは、人々を襲う悪魔のような存在ではない。それは、人間がドラゴンに変身したり、ドラゴンが人間に変身したりする登場人物たちは、変身の前後で多角的な視点を手に入れ、物事を眺めることが可能になるので、極端な善や悪の性質に偏ることがなくなるからだろう。

『朝びらき丸東の海へ』のユースチスは、人間の男の子の時、周囲の人々に打ち解けられずひねくれた態度をとっていたが、ドラゴンへ変身してから「友達」のありがたみを知り、人間へ戻った後も友達を理解しようと努め大切にする。「王様の剣」のマダム・ミムは、マーリンに魔法の技術で負けたくないという願いからドラゴンへ変身するが、結局マーリンが変身した小さな病原菌にはかなわず、寝込んでしまい、魔法合戦をしたことを後悔しているように見える。また、『ドラゴンになった青年』のジムは、ゴーパーシュとの共生を体験し、生きる知恵を学んで、人間に戻った後も仲間たちと助け合い異世界で暮らしている。そして、『竜の王女シマー』のシマーは、旅の相棒のソーンと助け合い、最後には竜の王女としての地位を取り戻している。また、<ゲド戦記>シリーズのテハヌーやオーム・アイリアンも人間の考え方や生き方を学びつつ、ドラゴンのやり方も学んで、両者のコミュニケーションの架け橋となっている。つまり、ドラゴンがドラゴン自身で存在しているときよりも、人間がドラゴンに変身したり、ドラゴンが人間に変身したりする登場人物の方が、偏った善悪の性質に位置づけられることは少ないのである。だから、このような登場人物は、その性質がドラゴン自身のイメージよりも、もっと複雑になっているのだ。

ドラゴンを描いたファンタジーは、2000年を超えた現在でも人気があり、多くの作品が出

版されている。しかし、人間がドラゴンに変身したり、ドラゴンが人間に変身する登場人物の数がいまだに少ないのは、このような登場人物が扱いにくいことが原因の1つと考えられるだろう。論理の一貫性などを考えながら、このような登場人物と作品世界を設定するのは、大変難しい作業である。ドラゴンがドラゴンとしてではなく、人間がドラゴンに変身したり、ドラゴンが人間に変身しているので、そのアイデンティティーは人間なのか、ドラゴンなのか、またはその中間にあるのか、その境目は変身した本人以外は想像するほかないのである。

おわりに

今回例として取り上げた5作品は、人間がドラゴンに変身したり、ドラゴンが人間に変身したりしているので、一般的には「変身話」と考えられるかもしれない。しかし、ドラゴン自身のイメージが変化していった過程と、人間がドラゴンに変身したり、ドラゴンが人間に変身したりする時のイメージ変遷は、概ね同じような変化の過程をたどることが、今回の考察を通して明らかになった。しかし、1つだけ相違点が見られたのは、人間がドラゴンに変身する時、またドラゴンが人間に変身する時、これらの登場人物は、変身前後で極端な「悪」の存在にならないということである。なぜなら、彼らは変身前の自分と変身後の視点を体験したことで、多角的な視野を入手しているため、自分自身の内面や周囲の人々とのバランスの取り方を学習しているからだ。

また、ドラゴンがネガティブなイメージをもたらす場合、『朝びらき丸東の海へ』のユースチスや『王様の剣』のマダム・ミムが体験したように、ドラゴンへの変身は教訓性や後悔を含んだものになることが多い。だが、ドラゴンの「生物化」が行われ、ドラゴンが恐竜や野生動物のようなイメージを含む場合、『ドラゴンになった青年』のジムのように、目的達成のために必要なパワー・アップとしての変身になり、この作品においてドラゴンのイメージは、ポジティブなイメージに近づいていく。さらに、『竜の女王シマー』のシマー、＜ゲド戦記＞シリーズのテハヌーやオーム・アイリアンのように、西洋の「ドラゴン」と東洋の「龍」のイメージが混在した登場人物が生まれ出されると、主人公になるドラゴンは「女性」に設定されることも可能となり、冒険に出て色々な試練と戦うようになっている。つまり、これまでの伝統的なネガティブなドラゴンのイメージを崩し、新たなドラゴン像を自ら作り上げているのだ。人間がドラゴンに変身したり、ドラゴンが人間に変身する登場人物は、時代の変化や人々の希望や要望を受けて、そのイメージを悪魔のような恐ろしいものから、不思議で神秘的な存在へと移行させていたのである。

現在においても、ファンタジー作品は続々と出版されているが、＜ゲド戦記＞シリーズのテハヌーやオーム・アイリアンがドラゴンに変身したのを最後に、人間がドラゴンに変身するキャラクターを描いた作品は、なかなか目にすることがなくなってしまった。一方、ドラゴンが

人間に変身する作品は、『ドラゴンキーパー 最後の宮廷龍』(2006)¹⁶が出版されたが、このような登場人物を描いた話もまだ数が少ない。

<ゲド戦記>シリーズと『ドラゴンキーパー 最後の宮廷龍』以降、このような登場人物たちが、他のファンタジー作品に登場し、新たなドラゴンのイメージの一部分を作り上げていくのか、非常に興味深いところだ。ドラゴンがドラゴンとして登場するだけでなく、人間がドラゴンに変身したり、ドラゴンが人間に変身したりする登場人物を追いかけてつ、これからのドラゴンのイメージがどのように変化していくのか、今後もその動向に注目していきたいと思う。

註

1. Berman, Ruth. *Children's Literature in Education (CLE)* vol.15. 1984. No.4. "Victorian dragons: the reluctant brood"
2. *ibid.*
3. Lewis, C.S.. *The Voyage of the Dawn Treader*, London: HarperCollins, 2001.
4. *ibid.*
5. *ibid.*
6. アト・ド・フリース、山下主一郎訳ほか『イメージ・シンボル事典』大修館書店、1990。188頁を参照。
7. ハンフリー・カーペンター、マリ・プリチャード、神宮輝夫監訳『オックスフォード児童文学百科』原書房、1999。63頁を参照。
8. Egoff, Sheila A.. *Worlds Within: Children's Fantasy from the Middle Ages to Today*, Chicago and London: American Library Association, 1988.
9. ゴードン・R・ディクソン、山田順子訳、『ドラゴンになった青年』早川書房、1998。
10. Yep, Laurence. *Dragon of the Lost Sea*, N.Y: HarperCollins, 1982.
11. 久保田悠羅ほか『ドラゴン(Truth In Fantasy 56)』新紀元社、2002。172頁を参照。
12. Le Guin, Ursula K.. *The Earthsea Quartet*, Puffin Books, 1993.
13. -. *The Other Wind*, N.Y: Ace Books, 2003.
14. -. *Earthsea Revisioned*, Cambridge, Mass. Green Bay, 1993.
15. -. *The Earthsea Quartet*, Puffin Books, 1993.
16. 『ドラゴンキーパー 最後の宮廷龍』キャロル・ウィルキンソン、もきかずこ訳、金の星社、2006。(ドラゴンのダンザが、状況に応じて年老いた人間の男性に変身し、人間の少女ピンと旅をする話。)

参考文献

ウォルト・ディズニー・クラシックス「王様の剣」(*The Sword in the Stone*) ブエナ ビスタ ホーム エンターテイメント、1963.

小谷真理「ファンタジーの冒険」ちくま新書、1998.

ジャン＝ポール・クレペール、竹内信夫訳ほか『動物シンボル事典』大修館書店、1989.

T・H・ホワイト、森下弓子訳『永遠の王—アーサー王の書』(上下)、創元推理文庫、1992.

永島憲江、山本麻里耶『ゲド戦記の世界—ゲド戦記はじめて読本』近代映画社、2006.

松村昌家『水晶宮物語—ロンドン万国博覧会1851』、ちくま学芸文庫、2000.

リン・カーター、中村融訳『ファンタジーの歴史—空想世界』東京創元社、2004.