

宮崎吾朗の『ゲド戦記』における時代性

— 原作者の求めた普遍性との対比から —

後藤秀爾^{※1}

ことばは沈黙に

光は闇に

生は死の中にこそあるものなれ

飛翔せるタカの

虚空にこそ輝ける如くに

『エアの創造』より

1. アニメ『ゲド戦記』をめぐる社会的評価

社団法人日本映画製作者連盟の発表した日本映画産業統計によると、2006年7月末に劇場公開された、宮崎吾朗監督によりスタジオジブリの製作したアニメ『ゲド戦記』が、この年度の映画興行収入で76億円を超える成績をあげ、邦画部門で第1位となったという (<http://www.eiren.org/toukei/index.html/>)。この作品は、世界的にも名の通ったアニメ界の巨匠である宮崎駿の長男である宮崎吾朗の初監督作品としても注目を集めた。すでにアニメ製作からの引退を表明している宮崎駿の後継者として、数多のジブリファンからは期待を寄せられることにもなっていた。作品公開以前の新聞や週刊誌では、宮崎吾朗が父親である宮崎駿の反対を押し切って、この世界的に有名なファンタジのアニメ化に挑んだといいきさつも報道され、ジブリファンとゲド戦記ファンの双方から、多少の期待と、それ以上に大きな懸念を持って迎えられることになった。

20世紀に発表された世界3大ファンタジの一つとも言われる『ゲド戦記』(全5巻と外伝1巻)には、我が国にも熱心なファンが多く、映画の公開直後から様々な評価が、インターネットの関連ホームページに書き込まれることになった。原作者ル=グウィン自身が開設するホームページ (<http://www.ursulaleguin.com/>) にも、多くのeメールによる意見が寄せられたことが記載されている。

「ジブリ映画『ゲド戦記』に対する原作者のコメント全文」というその記事によると、大変に慎重な表現ではあっても、このジブリ映画に対して原作者の抱いた失望感は明らかである。ル=グウィン自身がジブリファンであったことは、このコメントの中にも明かされているが、原作者の手になる次の一文は、多くのジブリファンの感じた不満を代表するものであろう。「ゲド戦記 Wiki」のホームページ (<http://hiki.cre.jp/Earthsea/>) に掲載された日本語訳から紹介する。

「全体としては美しい映画です。しかし急いで作られたこの映画のアニメーションでは、多くの

※1 コミュニケーション心理学科

細部がカットされています。そこには『トトロ』の細密な正確さもなければ、『神隠し』の力強い、すばらしく豊かなディテールもありません。作画は効果的ですが、斬新さはありません。」

言うまでもなく、宮崎駿の代表作である『となりのトトロ』や『千と千尋の神隠し』との比較における評価であり、ル＝グウィンへの期待がこの水準の作品であったことが理解できる。これに続けて、次のようにも述べているが、こちらは、原作者としての不満であり、従来からの『ゲド戦記』ファンが共通に抱く感想を代表していると言ってよい。

「全体としてはエキサイティングです。ただしその興奮は暴力に支えられており、原作の精神に大きく背くものだと感じざるを得ません。」

試写会の後で、原作者が監督に向けて語った「あれはわたしの本ではなく、あなたの映画です。いい映画でした」という感想に、原作者のスタンスが集約される。

これに対して、この映画に励まされた、として擁護する意見も多い。ル＝グウィンという世界的な巨匠と、父でもある宮崎駿という天才の、両者に対して無謀な真→向勝負を挑んだ、その姿勢に対する複雑な共感がその支持の背後にあることは想像に難くない。二人の巨人と比較することなく、ル＝グウィンも宮崎駿も知らない、いくなれば白紙の状態での映画を見たとき、それなりに現代社会の病理性的一端を切り取って、対処する方向を示そうとしていることに気づく。

今回の論文の趣旨は、そうした視点から、この映画によって切り取られた、現代という時代性の一つの側面について検討しようとするものである。ル＝グウィンの求めたものが、人生の普遍的な真理であるとすれば、それを土台とすべき必然性が、宮崎吾朗の中にはあったと考えられる。それは、宮崎吾朗個人の心の課題でもあったのだろうが、多くの人たちの内面に同じ波動を引き起こしたのもであった。近年の心理臨床現場の実情から見直すと、いくつか思い当たる節もある。

私自身は、作品自体の出来不出来を論評する立場にはない。日々の心理臨床実践の中で得られた感触を、この作品に隠された意味内容から見直すことによって、改めて意味づけておきたい。

2. 宮崎吾朗の描く『ゲド戦記』のストーリー

(1) 舞台になるアースシーの世界

宮崎吾朗の描く『ゲド戦記』も、原作と同じく広大な海にたくさんの島が浮かぶ架空の多島海世界アースシーが舞台になる。この映画を絵本化した徳間アニメ絵本第29巻（ル＝グウィン原作、2006）の記述では、次のように解説される。

人間は東のほうで暮らし、西の果てには竜が棲んでいる。ここでは、風や海などの自然、動物や植物、人間、あらゆるものに太古から伝わる「真（まこと）の名」があり、魔法使いは、その真の名を知ることによって相手を支配し、自由にあやつることが出来る存在である。そのため、自分の真の名は、心から信頼する人にしか教えない。ハイタカの真の名はゲドというが、それを知っているのはごくわずかな人だけである。

また、映画では十分に説明されていないのだが、物語の主題を理解するうえで重要な魔法の意味について、原作（ル＝グウィン、1976）の説明をまとめると次のようになる。

魔法にはよき魔法と悪しき魔法とがある。よき魔法・正しき魔法とは、自然の秩序を知り、それを守り整えるための知識と知恵のことである。真の魔法使いは、雨が降れば雨に打たれて木の下で雨宿りする。力を使って雲をはらえば秩序が破れて他の場所に災いをもたらすことを知らねばならない。ものの真の名前を知る正しき魔法使いの使う姿変えの魔法は、相手の本性を表す真の名を呼びかけることによって可能になる。みずからの姿を変える時も同じであるが、あまりに長く姿を変えていると、元に戻れなくなる。

こうした場面設定の下で映画は始まるのだが、映画では説明のない、または説明の足りない原作の内容を観客も周知しているかのごとく、つまり、はじめてこのストーリーに触れるものには理解できない、多くの疑問点を残したまま、ストーリーが進行する。ゲドが何ものであるか、テナーはどのような経歴の持ち主なのか、テルーとテナーの関係はどういうものなのか、そうした疑問が充分には説明されないままストーリーは進み、理由が分からないうちにテルーが竜に変身するクライマックスに突入していく。「どうして竜が出てくるのか理解できなかった」という感想を、多く人が語っているのも、無理からぬことであると思われる。

映画の英語題名に、“Tales of Earthsea” という、日本では『ゲド戦記外伝』（ル＝グウィン、2004）と訳された巻の原題をそのまま使っていることから見ても、監督の頭の中には、原作の設定がそのままあったことは間違いない。また、この論文のタイトルの下に示した『エアの創造』のフレーズは、原作では全編を通じて物語の冒頭に記され、重要な主題として大きな意味を持っているのだが、この点でも、映画は原作を形だけは踏襲しているものの主題として使いこなされていない。つまり、主要な部品はそのまま取り込んでいるのだが、その内容を十分に説明することなく、あるいは消化し切れぬまま、監督独自のストーリーへと再構成した作品となっているのである。

なお、邦題に「戦記」という表記が入っているのは、原作の訳者である清水真砂子の意識であり、主人公は他者と剣を交えて戦うことをしていない原作の意図を考えれば、この訳語自体が不適切であるとの批判もある。あくまでも自己内での戦いに終始することが、この物語の大きな特徴となっているのだが、その点でも映画は、原作の主旨を逸脱していると言える。

同じように登場人物も、その特徴がかなり変わっているだけでなく、多くの創作が見られる。

(2) 主な登場人物

映画の主な登場人物を以下に示す。ちなみに、原作では本編が5巻から構成されているのだが、主人公は一貫してハイタカである。彼は真の名を隠していないため、物語の中でゲドと呼ばれており、この論文でもその呼び名に従って論を進める。第2巻から登場するテナーも重要な位置を占めており、第2、4、5巻では、テナーの視点で物語が展開される。アレンは、第3巻に登場し、第5巻でも重要な役割を演ずるが、テルーと深い関係になることはない。テルーは竜の子どもとして第4巻に登場し、第5巻の隠れた主役でもある。クモは、禁断の魔法を使った古き時代のまじない師として第4巻に登場しゲドと対決することになるが、この巻以外には登場しない。

アレンの両親とルート、ウサギは、原作では登場していない、キャラクターも含めてそのすべてが監督の創作になる人物である。

- アレン (レバンネン) エンラッドの王子。正体不明の「影」に追われ、おびえている。
- テルー (テハヌー) 顔に火傷の跡のある少女。両親に捨てられ、テナーに引き取られた。
- ハイタカ (ゲド) アースシーで最も偉大な魔法使い。魔法の才能を持つものが正式に魔法を学ぶ
ロークの学院の長でもあり、大賢人とも呼ばれる。
- テナー (アルハ) ハイタカの古い知り合い。幼い頃からアチュアンの墓所に巫女としてつかえ、
外の世界を知らずに育ったが、ハイタカによって救い出された。
- クモ 永遠の命を手に入れようとしている魔法使い。かつて、死者の魂を呼び出すなど、魔法を間違
ったことに使い、ハイタカに戒められたことを恨んでいる。
- 国王 アレンの父でエンラッドを治める王。国民の幸せを願う立派な人物であったが、アレンによっ
て殺される。
- 王妃 アレンの母。国王には家庭の心配をさせぬよう気を配っているが、アレンには冷たくあたる。
- ルート エンラッドの国王つきの魔法使い。
- ウサギ クモの手下。人間を奴隷として人買いに売りとばす、人狩りをしている。

(3) あらすじ

登場人物の設定から見ると、この映画は、原作の第3巻と第4巻の両者を下敷きにして、原作とはまったく違った趣旨のストーリー展開になっていると言える。まず、映画のストーリーを以下に整理する。

エンラッドに竜が現れ、干ばつが続き、世界の均衡がもたらす光は弱まり、秩序が乱れ始めた。苦慮する国王を、王子アレンが殺害して逃亡する。

逃亡の途中でハイタカに助けられたことが縁で、テナーの家でしばらく過ごすことになったアレンだが、そこで出会ったテルーからは、「いのちを大切にしないやつなんか大嫌いだ」と言われ、死ぬ場所を求めていたアレンの気持ちに変化し始める。

アレンは、自分の影に追われ続けておびえている。そんなある日の夕暮れ時、草原に向かって歌うテルーの姿を目にしたアレンは、彼女の一人ぼっちの寂しさを知り孤独に向き合う強さにふれる。「僕はここに居てはいけないんだ」と言い残し、アレンは影から逃れるための旅に出るが、ハイタカを恨んで殺そうと企むクモの手に落ちその魔法により悪の手先になって操られることになる。

その間に、テナーもクモの城に連れ去られ、助けに向かったハイタカもクモの罠にかかって魔法の力を封じられ、テナーとともに囚われの身となる。

一方、テルーはアレンの影に出会い、真の名前 (レバンネン) と刀を託され、3人を助けるためクモの城へと単身で潜入する。抜け殻のようになったアレンを、城の一室でようやく見つけ説得する。

「死ぬことが分かっているから命は大切なんだ。アレンが怖がっているのは、死ぬことじゃないわ。生きることを怖がっているのよ。」「命は自分だけのもの?」「生きて次のだれかに命を引き継ぐんだわ。レバンネン、そうして命はずっと続いていくんだよ。」

そうしてテルーは、自分の真の名前 (テハヌー) をアレンに与える。

2人は、城壁の上から突き落とされそうになっているハイタカとテナーを助けるため、クモと対峙する。クモの圧倒的な魔法の力に晒されながら、アレンは、それまで抜けなかった刀を抜き放つ。「お願いだ、抜けてくれ、命のために」と、念じながら。

戦いの中でアレンがクモの右手を切り落とすと、黒い液体に身体を変えたクモは、テルーを抱きかかえて高い塔の上へと逃げていく。激しい戦いが続くうちに朝日が昇る。日の光を背にしたテルーが、「影は闇に帰れ」と叫ぶと、自らは巨大な竜に変身する。竜の吐く炎に焼かれてクモは消滅し、アレンは竜の手に飛び乗ってその場を逃れる。

「僕は、僕いのために国に帰るよ。自分を受け入れるためにも。」テルーに感謝の言葉を残してアレンは国に帰る旅に出る。空には、西に帰る竜の群れが見える。

3. 『シュナの旅』と宮崎吾朗の父親殺し

(1) 『シュナの旅』のあらすじ

『シュナの旅』（宮崎駿、1983）は、この映画の原案として紹介された宮崎駿のコミックスである。チベットの民話に題材をとった物語であり、アニメ化するには地味であるためコミックスのみの販売としたものだという。貧しかったチベットに麦をもたらした英雄の苦難の旅が主題であるが、力ある神々の理不尽と、無力な人間の血を吐くような地道な努力とが、心に刻まれる伝承物語である。

シュナは、貧しい国の王子であった。ある日、旅人から神々の国にある黄金色の作物のことを聞き、国を救うための旅に出る。旅の途中で奴隷となっていた少女テアを救う。逃亡の末に離れ離れになるが、巨大な月に導かれ神人の土地に入る。一見豊かで平和に見えるその地では、月の力で集められた人々が緑色の巨人に変えられて黙々と働いている。シュナは、種子になる麦を奪って無我夢中で逃げるが、記憶も言葉も感情も失くしたあげくに、とうとうテアが身を寄せる北の村にたどり着く。テアの献身によって麦が収穫できるまでになり、シュナは記憶を取り戻し、テアと共に故郷までの長い旅路につく。

(2) 原案とされたことの意味

主人公の王子が旅先で奴隷同様の少女に出会い、少女の献身によって救われる、といった共通点はあるものの、ストーリーの上では重なる部分が見られない。

シュナの旅の動機は、貧しい国を救うためという明確なしかし実現困難な目標を求めたものであったのに対し、アレンの旅は、父親殺しの罪障感から逃れるための目標のないものである。シュナの得たものは、実りをもたらす麦という形のあるものであったのに対し、アレンの得たものは本来の自分自身という、捉えどころのないものである。

シュナの行ないには、人間が麦を得るために宮々と積み重ねてきた血の滲む努力が集約されているが、アレンの行ないは、自己完結するという類のものである。

客観的に見れば、「原案」とする必然性はきわめて薄いのであるが、宮崎吾朗にとってはそうすることが必要であったのかもしれない、と考えると一つの結論が見えてくる。

話を分かりやすくするために断定的な言い方をすれば、この映画の原作を『ゲド戦記』に求める必要はなかったのと同じように、原案を『シュナの旅』に求める必然性はなかったのである。それが必要だと感じたのならば、『ゲド戦記』も『シュナの旅』も、宮崎駿その人がアニメ化を諦めた作品である、という一点にある。映画が、原作にはどこを探しても出てこない「父親殺し」から始まり、その罪障感と向き合うことを主題として展開していたことと、深いかかわりがあるものと考えるのは自然なことではないだろうか。

結論から言えば、この映画は、監督である宮崎吾朗の心の中での父親殺しこそが、主要なモチーフであると考えられる。そして、この原作にも原案にもなかった、隠れた主題が、かなり多くの若者たちの、おそらくは中高生を中心に、共鳴するところとなったのではないかと、推測できる。

4. 父親殺しと解離性障害

(1) 父親殺しによって抱えた罪障感

アレンの父親殺しは、母親との3者関係を基盤にして起こっている。

心の冷えた、子どもに関心を寄せない母親と、妻子を省みる時間のない有能だが多忙な仕事人間の父親との関係性の中で、この事件は起こる。夫婦の間は、他人行儀で距離が遠い印象を受ける。アレンの失踪を気にかける父親だが、その問題は自分たちに任せて「あなたは王としての職務に励むように」と家庭から父親を遠ざける母親の態度が、アレンをして父親をナイフで刺し殺して自暴自棄の逃走へと向かわせる。両親の目から見ると、父親を越えられぬ不肖の息子であり、子どもの側から見れば、父を越えることなど思いもよらぬ無力でだめな自分である。しかし、心の中では暖かな家族のつながりを求めている。

映画では示唆されたただけだが、具体的な言葉にすれば次のようなセリフが、アレンの中には渦巻いていることだろう。

「お父さんと較べられるから、自分はこんなに苦しまなくてはならない。お父さんさえいなければ楽になれる。」

「お母さんをあんな冷たい人間にしたのは、家庭を省みないお父さんのせいだ。」

こうした父親に向ける攻撃衝動の背後には、尊敬と思慕の気持ちが隠されている。そのような葛藤的な心の叫びを、これまでの心理臨床の場で何度聞いたことだろう。

映画の中では、このアレンの父親殺しの動機は最後まで明確にされることなく終わる。父親を越えて自分自身を取り戻すためには心の中で父親殺しをしなくてはならない、という追い詰められた者の切迫感や、父親に向かうこの破壊衝動を止められない無力感の背後には、父親への一体化願望や、母親からの承認と評価を得たいという欲求などが想定でき、自己内でも整理し切れない葛藤が見て取れる。映画の作者が実際には、どこまで自己内省できていたかは定かでないが、少なくとも、家族団らんイメージが心を癒すことには気づいていたものと思ってよい。アレンが、ゲドとテナーとテルーとで作る擬似家族の中で、特にテルーとの間が修復されてからは、傷口が癒されている雰囲気、それは集約されている。

しかし、父親殺しの後に抱えることになった罪障感の根深さは、逃れても逃れても追ってくる自分自身の「影」として表現されている。この影が、本当の心の姿であって、心を置いて逃げ惑う体

を追ううちにいつしか心が影になってしまい、実態であったはずの体の方が、悪事を働くより大きな影の力に支配され、光と影とが逆転するパラドックスは、この映画において最重要のモチーフである。

自分を愛してくれたもの、自分もまた愛していたものを、自らの手で葬り去ったことから生じる不安には、罪障感以外の要素も含まれている。自己の存在基盤を自分で崩してしまったことへの果てしない後悔の念と、存在感を絶えず脅かされる実存の不安とも言うべき奇辺なさの感覚である。居場所を求めて得られない感覚から生じる不安、である。

(2) 解離性障害からの離脱

アレンの中に作り出された影は、もう一人の自分である。解離性同一性障害のように、明確に元人格と区別できる別人格を形成しているわけではないが、時としてアレンの中に出現する自暴自棄の凶暴性は、コントロールできないもう一つの自分であると見ることができる。

また、自分を追ってくる影が、自分自身であることも感じており、自分の心が解体し拡散してしまったかのような実体感の薄さは、解離性障害の一つである離人性障害の体験内容である。自分の中に何人もの自分がいて、どれが本当の自分か分からないうえに生きている実感自体が希薄化する体験につながる。

内的な体験内容をこのように語る若者たちは多い。近年増加してきたリストカットや摂食障害、引きこもりや対人不安の症状を示す青少年のうち、かなりの者がこうした体験を持っている。映画がそれなりにヒットした背景には、こうした自分を持ってない、もしくは自分の存在感が希薄化した若者たちが共有できる要素があったものと思われる。

その意味において、この映画は、現代という時代の病理の一側面を切り取って見せたものと評価することが出来る。つまり、十分な自覚がないまま心のどこかで存在の実感を求める若者たちに、極めて分かりやすい形で、どこか漂っているような今の自分の状態から離脱するための方向を示したものと言える。

「命はそこにあることだけで大事なのだ」というシンプルなメッセージと共に、旅することが、温かな父性（ハイタカ）と穏やかな母性（テナー）に出会う可能性を作ってくれと示唆し、人信じ自分を信じることで世界が変わることを伝えようとした、という作品になったものと見られる。追い詰められたあげく、テルーに援けられ、自分を支え信じることを教えてくれたもう一組の両親イメージであるハイタカとテナーの危機に直面してようやく、心の影であるクモと向かい合い、それまで抜けなかった剣の柄に手をかける。「抜けてくれ、命のために」と念ずるだけで抜けるほど軽い問題であったのか、というのは原作者の批判の一つであるが、逃げていた自分の本当の心の象徴である剣を取り戻したことを示すには、このシンプルなメッセージが相応しかったとも言える。逃げていた本当の心を胸に収めなおして、誰かに救ってもらおうとして飛び込んだ、ある意味で依存心の象徴でもあるクモと対決する関係の構図は、それ自体、自分を取り戻す一歩になり得る。つまり、父親との葛藤も、母親への恨みも、本来は自分自身のなかでの親イメージとの関係性の問題である。実際の関係はどうであれ、最後は自己内の問題であることへの気づきを促すことの意味は大きい。

現実の両親のマイナス面にとらわれて関係自体を疎んじることは、大切なはずの両親イメージのプラス面を、また同時に、人を愛し信じる気持ちや、自分自身の素直な心までも、喪うことになりかねない。逃げ続けて極限にまで追い詰められたときにこそ、本当に大事なものが分かる。与えられた命を精一杯生きることより大事なことはない。思春期心性に対しては説得力を持つ、この映像によるメッセージがこの映画の生命線である。この言葉に、実感を持ってたどり着いたときに、偉大なる父の呪縛から解放された瞬間かも知れない。ル＝グウィンと宮崎駿という二人の巨人に挑んだアニメの完成は、宮崎吾朗の人生の転機を作ることになったのかも知れない。

映画のアレンには、まだ自分の故郷に帰る長い旅路が待っている。自分の生き方を見定めるために必要な長い旅である。

映画の中では未消化のままになっている原作の世界観と人生観について、次に考察しておきたい。心理臨床の場では、この映画が示したストーリーをもって解離性障害の解決が出来たという結果にはならない。この障害が本来は、自分が自分として生きる、ということに関わる課題であるだけに、真の解決には全人生を費やしてもいたらない。その道のりの遠さへの理解がさらに必要なのである。しかし、それでもなおこの先に歩むべき方向を見定めておくことは重要である。宮崎吾朗に残される果てしない旅路を垣間見ておくことは、今このときに踏み出すべき確かな一歩の方向を教えしてくれるからである。

5. 原作のストーリーとその世界観

(1) 影の統合—第1巻—

「ゲド戦記」の第1巻は、「A wizard of Earthsea」という原題で、1968年に公刊され、日本では、『影との戦い：ゲド戦記I』（ル＝グウィン、1976）として出版された。そのストーリーを紹介する。

ゴントという小さな島の孤児で鷹の本性をもつハイタカという羊飼いの少年が主人公である。魔法使いになることを目指して、隠れた賢人オジオンのもとに弟子入りした後、賢人の島ロークの学院で本格的な修行の道に入る。大きな力の可能性を内に秘めながら、血気にはやる傲慢な若者であったハイタカは、学院ロークでの修行中、仲間に対する傲りと妬みの心から、禁断の術を使い、地底から死の影を呼出し野に放ってしまう。その時、みずからも死の淵に立たされ、命からがら鷹に姿を変えてオジオンの元に飛び帰り、この知恵深き師匠によって救われる。

その後の修行でハイタカは、魔法使いゲドへと成長していくが、ゲドがこの世に解き放った「影」もまた力をつけて世に災いをもたらしはじめる。ゲドとうりふつつだが正体の知れない影と対決するためゲドは世界の果てまで旅を続ける。対決の時、ゲドと影とは同時に相手の真の名を呼ぶ、「ゲド」と。かくして、ゲドは己の内なる光と闇とを統合し一つにした存在、自然の摂理に通じた知恵深き魔法使いである大賢人となる。

この巻は、少年ハイタカの成長物語である。このストーリーの卓越した点は、自分の無意識の内にある影を統合することに、少年が大人になっていく心の発達の一応の到達点を置いたことにある。

すなわち、自己内のマイナス面である影を、理性の光によって切り捨てるという西欧的自我理想の達成の仕方ではない、もう一つ別の成長モデルとして、影と正面から向き合って肯定的に受け入れるという生き方を示した点にある。自己内のマイナスとと思っている側面は、視点を変えることによってプラスに転ずるものであり、人生のチャンスとピンチは錯綜するものであると知る力を身に付けることが、人としての発達である。影を統合したものがこそが、世界の秩序とバランスを知り、自分自身や他の人間たちも含めたものの真の名前に通ずる、賢人と呼ばれる正しき魔法使いになれる。理性の優位性を前提とした経済性や合理性に価値を置く発達観に与えた衝撃の大きさが、この原作の価値である。

この原作の重要なモチーフである、影との折り合いのつけ方が、映画では決定的に異なるのである。第3巻で、ゲドの影として登場するクモの場合でも、ゲドが対決する以前に、死よりも深い永遠の闇の世界へとおのずから消え去ってゆく。抜き身の剣を持って切り伏せるという、直截な攻撃行動をとることはない。力に任せて自己内の不安や葛藤を切り捨てる課題解決の道を否定したところから、この物語が生まれているからである。

(2) 女性の自己実現—第2巻—

第1巻に続いて出された第2巻の原題は、“The tombs of Atuan” といいい1971年に出版された。邦題は、『壊れた腕環：ゲド戦記Ⅱ』（ル＝グウィン、1976）である。ここでは、テナーが主役であり、女性の自己実現のあり方を描いたものと考えられる。

名なき者の支配するアチュアンの墓所という、カルガドの大神殿とその地下に広がる大迷宮が主たる舞台となる。時の流れの存在しない死の静寂が支配する、この世界の最奥に眠るエレスアクベの腕環の一片を巡って物語は展開する。ゲドは、すでに竜退治をなしとげて「竜王」となっている。

テナーは、先代の巫女の死と同時に生まれたという宿命により、名なき者たちに使える巫女の中の巫女アルハとして神殿によばれ、アルハとなって元の名前をなくす。母親代わりの教育係コシルや、父とも慕う宦官のマナンらに見守られ導かれて、様々なしきたりを身につけ、地下迷宮を手探りで自分のものにしていく。この世界はアルハにとって、平穏な生活を約束してくれるものとなる。

そんなある日、迷宮入口の玄室に、突然ゲドが出現する。報せを聴いて出口を閉ざすが、アルハの中で葛藤が生まれる。この世の平和のために腕環を求めるゲドの生き方に会い、アルハの中で今までの生き方への疑問とともに自己が芽生えはじめる。ゲドから真の名を呼びかけられて、戸惑いながらも激しく動かされるテナーは、ついに、馴染み深い平穏な人生を捨てて、困難と知りつつも自分自身に立ち返るため あえて平穏な闇の世界から出て、始めて出会う光の世界への道を歩むことを決意する。

テナーが、ゲドと共に苦しい戦いを生き延びた直後、腕環を得て新しい世界へ旅立つと同時に大音響とともにアチュアンの墓所は崩れ落ち、母親役のコシルも父親役のマナンも巻き込まれて死んでいく。故郷を失い、愛する人たちを喪ったテナーの心を深い喪失感が覆う。思わずゲドに向ける小さなナイフの刃は、結局ゲドを刺すことなく収められる。

新しく出会う自由の世界でテナーの選んだ道は、ゲドの生まれ故郷の小さな島で、オジオンのも

と、人の心の優しさに触れながら、ゲドと別れて穏やかな暮らしを営むことであった。

ここで示された主題は、自分を持たずに、ただ役割としての「名なきもの」を生きてきた女性が、より大きな使命に生きる、それまでの自分の育ちの中にはなかった生き方に出会い、ささやかな自己実現を果たそうとする物語である。広い世界に拓かれた視野を持って行動する生きかたは、感受性を磨いて家を守るという従来の意味での女性性との対比では、極めて男性性の強い人生観である。どちらを選ぶか葛藤しながら両者のバランスと統合を図ろうとして、テナーはオジオンの元でさらに学ぶ道を選びとっていく。

結局、ここではゲドと結ばれない。結婚という安易なハッピーエンドを避けることで、両親と家とを喪失するという大きな犠牲を払い、葛藤しながらたどり着いた場所についての疑念が、読者の中には残る。第4巻は、その疑念に答えたものであるが、結婚は人生の通過点に過ぎないことが、次第に分かってくる。

映画では、よき母性の象徴として唐突に登場してくるテナーであるが、原作のテナーが抱えて格闘した、自分自身になろうとする女性としての心の葛藤は、どこにも見られない。映画が求めたものは典型的な母性であり、それ以上のものは、残念ながら描かれる余地がなかったものと思われる。

(3) 使命の継承—第3巻—

第3巻 "The farthest shore" は、第2巻の翌年に出版される。この邦題は『さいはての島へ：ゲド戦記Ⅲ』（ル＝グウィン、1977）である。ここまでのストーリーは、原作者も連続性を持って執筆したものと推測され、一連のまとまりを持って一つのより大きなテーマに収斂していく。人としての育ち方と生き方のモデルを、現代文明への批判の中で模索したものと言ってもよいだろう。この第3巻では、ゲド自身が自分の使命を果たす傍らで、その使命の継承者を育てることが、重要なモチーフになっている。

永い平和に倦んだアースシーにも、いつしか大きな災いの兆しが忍び寄ってくる。いまや大賢人となったゲドは、いち早く事態を察して戦いのための旅立ちを決意する。若きエンラッドの王子アレンひとりのみを同行者を選び、西の果てセリターの岸边へと赴き、そこから死者の世界深くへと入りこんでいく。

ゲドとアレンが闇の世界で出会うのは、生死両界を分かち扉を開ける禁断の力を得た、遠い昔のまじない師でクモと呼ばれる男である。圧倒的な力への願望、不死を願う人間の欲望を実現したかに見えたクモは、実は、不死への誘惑、内なる闇に負けて支配された姿である。ゲドとの対決の前に、その体は崩れ、人間の形をなさなくなって、死よりもさらに深い永遠の闇の中へと落ちていく。

その後、生死両界を分ける扉を閉ざすために、持てる限りの魔法を使い果たしてゲドは倒れる。そのゲドを助けたのは、真の名前レバンネンを得たアレンである。最長老の竜カレシンの背に乗って、二人はローク島へ戻る。そうして、先の王マハリオンの予言に従って、アレンは、新しい王として、世界が真の秩序と平安を取り戻すため、800年ものあいだ空のままにおかれてきたハブナーの玉座に座る。ゲドはそのままカレシンによって、生まれ故郷のゴントへと運ばれる。

この巻は、宮崎吾朗が、映画の軸になるストーリーとして選んだものである。原作には、アレンがゲドと共に旅をして王として育つ過程が描かれているのだが、彼の立場は終始ゲドの見習い役である。若さの勢いで剣を抜き放って戦うようなシーンはどこにも見られない。ゲドの戦う相手も、クモによって開けられた生と死の境の扉であり、いわば自分の影との内的な戦いである。だれもクモという敵と戦ってはいない。クモは自分自身の欲望によって滅んでいくのである。

ゲド自身は、この戦いによって魔法の力を失うが、失った力は姿形を変えて次の世代に引き継がれていく。世界の秩序とバランスを守る役目は、二人で乗り越えた苦難の旅の末に、ゲドからアレンへと継承されたとも言える。この点においても、無目的に影から逃げて彷徨う映画とは、旅することの意味が違うのである。

(4) 守られる者から守る者へー第4巻ー

18年の空白期の後に、再びテナーを主人公において物語は書き継がれた。"Tehanu, the last book of Earthsea" (1990) は、邦題を『帰還：ゲド戦記最後の書』（ル＝グウィン、1993）として出版された。テナーのその後の人生が明らかにされ、若さをなくしたこのときに、力を失ったゲドと、再び出会うことになる。

この巻を読む上で重要な鍵になるのが、「竜人の伝説」である。

天地創造のはじめ、人と竜はひとつであった。体には翼がはえ、真のこばをしゃべっていた。みんなきれいで賢く自由であった。次第に、空を飛んで勝手気儘を求める乱暴者たちと、富や財宝や知識を集めるのに熱心で、いったん手に入れたものを手放したくなくて塙をめぐらした家を建てて生活する者たちとに、分かれていった。

そのように分かれる以前の「竜人」は、大きな翼を持ち、野性と知恵を同時に備え、人間の頭と竜の心を持った伝説上の存在である。いつの時代にも、竜の世界に竜として生まれた人間や、人間の世界に人間として生まれた竜がいる。そのような中間的な存在が、世界を救うことになる。

ゴント島でのテナーはいつしかオジオンのもとを離れ、ごく普通の農園主の妻となり1男1女をもうけている。子どもたちは家を去り、夫を亡くしたテナーのもとに、両親から火に投げ込まれ、心と体に深い傷（障害）を負ったテルーという瀕死の幼子が担ぎ込まれる。身体の半分は焼けただけ片目はつぶれ、手は鍵爪のようにになっているテルーを癒し、守ろうとして、強い怒りにつき動かされたテナーの、人生の生きなおしが始まる。テナーはテルーとともにオジオンの元へと行くが、すでにオジオンは死の床にある。父親代わりの師を失って、テナーは、守られる者から守る者へと自分の立場が変わったことを知る。

その頃、黄泉の世界を旅し魔法が使えなくなったゲドが、カレシンの背に乗ってテナーのもとへ運ばれている。かつての大賢人ゲドは、今や力を失って普通の人間である。テナーの介抱によって体力だけは回復し、山の上の山羊番になったゲドは、そこで今の自分に向き合い、新たな生き方を探りはじめる。

テルーの心と身体を癒し、生活の仕方を教えようとしていたテナーと、山を下りたゲドとは、力を合わせて危急をしのぐ経験を経て、ようやく結ばれる。しかし、「まだ治せていない」「教えきれていない」という不安がテナーを先へと急がせ、傲慢で思いやりのない息子に農園を与え、ゲドとともにテルーを連れて、三たび新しい生活を求めて旅に出る。途中、不死を願う領主を影で操る魔法使いアスペンに捕らわれ、断崖に立たされる。守ってくれていた者たちの危機に直面して、テルーは真の名テハヌー（竜の子）に目覚め、真の親であるカレシンを呼び寄せ、2人を救う。こうして、新しい地で新しい3人の生活が始まる。

テナーとゲドとの最初の出会いは、偉大なる力を持つ大賢人と大神殿における神の代理者という、共に輝かしい立場の二人の間に生まれた。それぞれが、自分の与えられた使命と役割を生きていた。しかし、今回の出会いは、力も輝きも無くした、いわば、素に戻った人間同士としての再会である。

さらに、テルーという傷ついて守らねばならぬ人生の重荷がある。そのうえ、オジオンの死がテナーに教えることは、守られる者から守る者へと、自分の役割が転換したという現実である。そのことを知りつつ、「まだ救えていない」「まだ守れていない」と、不全感の中で苦しむテナーがいる。身近に寄り添うようになったゲドにも、これまでと違ってこれを即座に解決する力は無い。親からの虐待によって、これほどまでに傷ついた小さな命は、魔法の力では癒せないのである。テルーを抱えて無力に逃げ惑うテナーの傍らに、ゲドはひたすら寄り添い続ける。このことは、弱さと無力の自覚が真の強さであることの気づきへと、読み手を導いていく。

この巻はまた、力も若さも失った男女が真の結婚へと行き着く物語であるとも見る事が出来る。そして、二人が必死に守り育ててきた小さな命が、最後の土壇場で二人を救うために、隠されていた力を発揮する。テルーという小さな命は、障害を抱え、心に大きな傷を負ったが故に、愛するものを守るための力を持つことになる。障害も無く苦難を知らずに育った心には見えないものが、テルーには見えていたと思われる。そう考えてみれば、傷ついたテルーこそが、竜人には相応しいと納得できる。愛に報いようとする無垢なたましいのひたむきさが、人の心を動かす大きな力を持つからである。

ここで改めて、全編の冒頭に置かれた『エアの創造』の言葉が、より深い意味を持ってたち現れてくる。光は闇の中にこそある、のである。

映画では、テルーがテナーとゲドとを危機から守り、アレンの心を救う結果になっているのだが、突然の竜への変身には納得感が生まれにくい。病いや障害という、一見マイナスに見えることの中にこそ、大きなプラス面が隠されているのだ、という人間存在のパラドックスが、映画では描き切れていないが故である。大賢人ゲドと腕輪のテナーがそのまま年をとっただけの状態では、か弱きものの本当の力には気づきにくいのである。

(5) 死生観の見直し—第5巻—

原作は、第4巻が最後の書であったはずなのだが、完結したかに見えた物語の続巻が、再び11年の長いときを経て、2001年になって発表された。"The other wind" というこの巻は、邦題『アースシーの風：ゲド戦記V』（ル＝グウィン、2003）として我が国でも出版された。

老境に入ったゲドとテナーと、竜の子テルーのその後を描く物語であり、人間にとっての自由と所有の問題と共に、より普遍的な生と死について、さらに「人間はこの地上で何をして来たのか」などの、根源的な人類の課題を問いかけるものであるとの宣伝コピーがついている。

あらゆるものを直す技を持ったまじない師ハンノキが、ゴントの農園で隠遁生活を送るゲドを訪ねるところから物語は始まる。

ハンノキは最愛の妻ユリの死をきっかけに、昼夜なく死者たちの声におびやかされるようになり、救いを求めてゲドの元にやってくる。ゲドのアドバイスを受けて、ハンノキは、ハブナーの王宮に赴き、そこで、レバンネン、テナー、テルーをはじめ、西の海域カルガドの王女セセラク、老竜カレシンの娘であるオーム・アイリオンらと合流し、賢人たちを交えて世界の調和とバランスを取り戻すための会合に参加する。

はじめのうち自分の殻にこもっていたセセラクの言葉が、解決のヒントになる。心を許したテナーに対して語るカルガドの信仰では、死者は生まれ変わると信じられていることや、竜は小さくて言葉を持たないことなど、文化と価値規範の違いの大きさへの気づきが、発想の転換へと一同を導いてゆく。

オーム・アイリオンの伝えたカレシンの言葉に従って、一同は、世界の中心であるロークの“まほろしの森”へ出かける。人間の中には、常に自由への憧れがあり、竜の中には常に富への羨望があった。世界の調和を乱し続けるそれらの欲望から自由になり、この世の価値観を改めるための最後の選択の時が来ていた。ついに、死者たちに選ばれたハンノキの魂によって生と死を分ける石垣が崩される。「この世界を直すんだよ」と言うハンノキに従って、全員で崩し終わったとき、石垣の跡を踏み越えて、無数の死者たちの魂が光の中へと消えていく。ハンノキもまた、ユリの魂と出会って消える。テルーはアイリオンと共に竜の姿に戻り、はるかな世界へと飛び去る。この作業によって肉体から離れていたレバンネンの魂は、セセラクの献身によりもとの肉体に戻る。

そのすべてを見届けたテナーはゲドの待つ静かな日常へと帰り着き、一部始終をゲドに語る。「みんな行ってしまった。竜は一匹も残っていない。黄泉の国にいた影たちもみんな光の世界とまたひとつになった。」

この巻の寓意を真に理解するのはなかなか難しい。自然と一体化した人間存在という捉え方ゆえに生まれる死生観が根底になっていると、思われるからである。現代文明が築いてきた行動規範を根底から覆す別の価値規範に眼を開き、生き方を問い直すよう突きつける視点がここで示される。ハンノキが修復したものは、それまでの死生観を含めた世界観と人生観である。すなわち、原作者自身が描いてきた内的イメージとしての生と死の世界の構造を、ここに来て修正したと同時に、真の人間としての生き方や逝き方をも提示したものと思われる。

「死ぬことは、光の世界に命をいったん返すことであり、本当は怖くはない」という新たな気づきを得て、私たち読者に示して見せたのだと思われる。飛び立っていき人間界には残っていない竜たちは、原作者の分身であろうか。もう伝えるべきことはすべて伝えたという、作者の中の一種の爽快感が、読後に残る。

映画が、遠く及ばない高次の領域のテーマである。原作者が、こうして残したかった価値観に迫るため、もう少し原作者の思想的背景について考えてみたい。

6. 原作の背景をなす世界観

(1) 「最後の野生インディアン」の影響

ル＝グウィンが、その両親の影響を受けてアメリカ先住民の文化に詳しいことはよく知られている。結婚前の姓をクローバー (Kroeber) というが、父親のアルフレッドは、文化人類学者であり、母親のシオドーラは作家として、アルフレッドが研究を深めながら公開しなかった「最後の野生インディアン」イシの伝記を執筆している (クローバー, 2003)。

両親共に、この最後のアメリカ先住民の生き方と生きる姿勢に、深い理解と共感を示しており、その態度と知識が、原作ではアースシーの物語の重要な背景思想となっていることは十分に考えられる。

河合 (2002) は、この物語がアメリカ先住民の知恵に基づいていることを指摘し、哲学者の鶴見俊輔にもこの物語を奨めたところ、「あれは素晴らしい、あの素晴らしさの秘密は『イシ』ですよ」と語ったエピソードを紹介している。そして、そこには、先住民の神話からつながり、均衡と調和を大切にす世界観に根付いた生き方が関係していると、指摘している。

(2) ナバホの創世神話

河合は、文字を持たなかったアメリカ先住民の文化を知るために、現存する最大の部族であるナバホの文化を知ろうとしたのだが、そこで、魔法使いがメディスンマンをモデルにしているという推測に行き着く。原作で主要なテーマである、世界の調和と均衡という考え方は、ナバホの生き方を集約した「ホジョーゴ (あるいはホッジョー)」という言葉であることにも、思いが及ぶ。

「ホジョーゴ」には、調和、均衡、美しさ (harmony, balance, beauty) が一体化したような意味があると、ぬくみ (2001) は解説している。これが、アースシーの物語を一貫して流れる大きな思想的背景をなしていると思われる。このように理解すると、自然と一体化して、生も死も一つの大きな調和のなかで連続性を持っている、という考え方が納得できる。

ゾルブロッド (1989) の著作に翻訳されているが、先のぬくみの要約にもとづいてナバホの神話世界を以下に紹介する。

最初の人間は、虫の姿をしていて真っ暗な「一番目の世界」に暮らしていた。やがて彼らは光を求めて「二番目の世界」へと移る。そこに住んでいた鳥の姿をした人々と、しばらくは平和な生活を送っていたが、やがて喧嘩が起きて世界の調和と安定が崩れ、人々は「三番目の世界」へと移る。そこへ着く間に人々の姿も変わっていき、とうとう2本のトウモロコシから「最初の男 (アツエハスティーン)」と「最初の女 (アツエアスザツア)」が生まれる。そこでは、動物も人間もみな同じ言葉をしゃべって平和に暮らしていた。しかし、男と女の口喧嘩から、すべての男と女は別れて暮らし始める。その時間があまりに長かったため、やがて一緒に暮らすようになって、世界は崩れたままであった。

そこで、人々は「4番目の世界」へと旅立つ。たどり着いたのがナバホの大地であった。そこで、前の世界で人間でないものを身ごもった女たちがこの地に怪物たちを産み落とし、最初の男と最初の女からは「変わる女（アスザツアナドレーヘ）」が生まれ、彼女は太陽の子どもを身ごもり、双子の男の子を産み落とす。

双子の兄弟は、父親の元に旅に出て、父親から弓矢と剣を授けられる。兄弟は、力を合わせて嵐と嵐を起こして、地上のすべての怪物を退治したが、その激しい嵐によって大地が削られ、今のようなナバホの地形を作った。その時に生き残った人々（イエイ）からその後の人間（ディネエ）が生まれたが、人間たちは、再び過ちを繰り返さぬよう「ホジョーゴ」と呼ばれる調和・バランス・美しさとともに暮らすことを教えられた。生活の細部にわたるこの教えが、掟となって伝えられた。この掟の守り役が、修業を積んだ「メディスンマン」である。ナバホの人たちは、今でも、空を父とし、大地を母とし、創世神話の続きを生きている。

7. 宮崎吾朗の残された課題

(1) 影との統合によって導かれる世界

ナバホの生き方に深く共感して、その実態を紹介する著書も多くある、ぬくみによれば、ナバホの一部の人々は、今もなお神話の延長を、昔ながらの生き方で生きようとしているのだという。神話は作り話ではなく、現在の自分たちに直接つながる生活上の教えである。ナバホの人たちは、今もなお「第4世界」を生き続けている。

ぬくみは、自然を怖れ敬う生き方について、「日本人も昔はそうだったに違いない」と指摘する。この生活感覚が極めて東洋的な色彩の強いものであり、ある種の郷愁とともに日本人の共感を呼ぶものであることは、先の著書で河合も言及している。

ただ、ル＝グウィンの示したかったものは、単なる先住民の生活の知恵への回顧趣味の世界ではなく、人間としての生き方を見直すうえでの広い視野の持ち方だったのではないかと思われる。言い換えれば、西洋と東洋の知恵を「ホジョーゴ」の状態に導く、ということが、大きな隠れたテーマだったのではないかと思われる。

そんなグウィンと元からのアースシーファンにとって、映画の中で行なわれたストーリーの換骨奪胎は許しがたい暴挙とも映るのはいたし方ない。映画のように自己の内なる影を切り捨てることによっては、本来の「ホジョーゴ」は回復されない。それは、一層の崩壊の進展につながる愚行であり、現代文明の陥っている袋小路を脱ける道を示してはいない。この影の実態を、穏やかさと優しさを持って冷静に見定めることでしか、影と共存し、統合する道を拓くことはできないのである。

こうした生き方を説くアースシーの物語は、現代文明への痛切な批判にもなっている一方で、心に影を抱く個々の人間の人生モデルをも示している。アースシーファンとすれば、少なくとも「影との統合」の意味には、映画の監督に思いを向けて欲しいところである。

(2) 父親殺しの次にあるもの

解離性障害は、剣で切り捨てることで解決できる問題ではない。同じように、父親殺しから派生

する罪障感の整理と克服は、映画でアレンがゲドと出会って落ち着いていくように、現実の父親以外の父性と触れ合うことで解決を見る、というほど簡単に済む問題ではない。それは自己の弱さに眼をそむけずに向き合う強さを知る、という意味で解決の糸口を作ってはくれるが、自己内の影を統合することそのものではない。また、ここで剣を抜き放つことは、影を遠ざけるだけであり、一時しのぎになる解決の幻想を与えることは出来るが、それは真の解決ではない。

いみじくも、アレンには長い帰郷の旅が待っていることが示唆されて映画は終わっているのだが、この映画で光を見た人たちも、これからの道のりの方が遥かに遠いことにいつかは気づくことになるだろう。そのときにまた、希望を失わないで歩き続けることの意味を伝える次の映画が、求められる。父親殺しの罪障感が未解決のままの宮崎吾郎にとっても、不全感を抱えながら次の創作に取り組む持続力を期待したいと思う。

それはおそらく、原作のストーリィを改めて歩み直すという道筋になるのではないかと思われる。遠回りのようであるが、ライフサイクルの節目にある基本的な心の課題に取り組むことが、結局は必要な心の作業である。自分の中にいくつもの自分がいたり、生きている実感が薄れていたりする若者たちには、影との付き合い方や、自己実現することの意味を知ることが必要であるし、父を越えるためにもがく者には、ありのままの自分で社会的使命を果たす道を探すことが必要になるのである。

こうした心の課題に取り組むためのストーリィは、残念ながらこの映画で示唆された内容だけでは完結しない。ただ、映画が、原作を知らなかった若者たちに原作に親しむ機会を作ったことの意味は大きい。原作を読んでみようと思えば、その時の心の課題にいたる扉を開き、取り組む勇氣と希望を与えることになる。原作を実際に紐解けば、光は暗闇の向こうにあり、人としての成長の種は悩みや苦しみとともにある、という実感に心が開かれる。成長することの困難さに向き合ったときに、人はようやくほんの少しだけ成長することができる。原作をとおして、そのような人生のパラドックスに眼が向けられることは、人として育ち続けるために今の一步を踏み出すうえで大きな力になる。

こうした人生における心の作業を通して、父の映画制作者としての偉大さと、生身の人間としての弱さの、一見矛盾する両面が受け入れられたときに、宮崎吾郎の中にも新たな父親イメージが再生するのではないかと考えられる。そうなるのはじめて、次の作品が結晶化してくるのであろう。

文 献

- 河合隼雄 2002 ナバホへの旅：たましいへの風景 朝日新聞社
 クローバー, T. 行方昭夫(訳) 2003 イシー北米最後の野生インディアン— 岩波書店
 (Kroeber, T. 1961 *Ishi in two worlds; A biography of the last wild indian in north america.*
 C/o Virginia Kidd Agency, Inc. Milford, Pennsylvania.)
 ル＝グウィン, U. K. 清水真砂子(訳) 1976 影との戦い：ゲド戦記Ⅰ 岩波書店
 (Le Guin, U. K. 1968 *A wizard of Earthsea.* Parnassus Press, Berkeley, California.)
 ル＝グウィン, U. K. 清水真砂子(訳) 1976 壊れた腕輪：ゲド戦記Ⅱ 岩波書店
 (Le Guin, U. K. 1971 *The tombs of Atuan.* Atheneum Publishers, United States.)
 ル＝グウィン, U. K. 清水真砂子(訳) 1977 さいはての島へ：ゲド戦記Ⅲ 岩波書店
 (Le Guin, U. K. 1972 *The farthest shore.* Atheneum Publishers, United States.)

- ル＝グウィン, U. K. 清水真砂子（訳） 1993 帰還：ゲド戦記最後の書 岩波書店
（Le Guin, U. K. 1990 *Tehanu, the last book of Earthsea*. Inter-Vivos Trust for the Le Guin Children, Milford, Pennsylvania.）
- ル＝グウィン, U. K. 清水真砂子（訳） 2003 アースシーの風：ゲド戦記V 岩波書店
（Le Guin, U. K. 2001 *The other wind*. Harcourt, Inc., Orlando.）
- ル＝グウィン, U. K. 清水真砂子（訳） 2004 ゲド戦記外伝 岩波書店
（Le Guin, U. K. 2001 *Tales from Earthsea*. Harcourt, Inc., San Diego.）
- ル＝グウィン, U. K. 原作 宮崎吾郎 脚本・監督 2006 ゲド戦記 徳間アニメ絵本第29巻 徳間書店
- 宮崎駿 1983 シュナの旅 徳間書店
- ぬくみちほ 2001 ナバホの大地へ 理論社
- ゾルブロッド, P. G. 金関寿夫・迫村裕子（訳） 1989 アメリカ・インディアンの神話－ナバホの創世物語－
大修館書店
（Zolbrod, P. G. 1984 *DINE BAHANE, the Navajo Creation Story*. The University of New Mexico Press, New Mexico.）