

『はてしない物語』の源泉

—M. エンデ『だれでもない庭』を手がかりに—

近 藤 悟

1. はじめに

『だれでもない庭—エンデが遺した物語集』*Der Niemandsgarten. Aus dem Nachlass* は、1988年に刊行されたミヒャエル・エンデ (Michael Ende, 1929–1995) の遺稿集である。この遺稿集の中でも特に注目しなければならない作品が、『だれでもない庭—長編小説の断片』*Der Niemandsgarten* (未完) である。前稿「現代批判の初期構想—M. エンデ『だれでもない庭』を手がかりに—」⁽¹⁾で述べたことではあるが、この作品は大きくふたつのまとまりに分けて考えることができる。その前半部分においては、『モモ 時間どろぼうと、ぬすまれた時間を人間にとりかえしてくれた女の子のふしぎな物語』*MOMO oder Die seltsame Geschichte von den Zeit-Dieben und von dem Kind, das den Menschen die gestohlene Zeit zurückbrachte.* (1973) を、そして後半部分においては『はてしない物語』*Die unendliche Geschichte.* (1979) を想起させる。この『だれでもない庭』を、エンデがこれらの主要作品を世に送り出すための源として考えるならば、エンデ作品を理解するためには非常に重要な作品だと言えるだろう。

さて、前稿においては、物語の前半部分に焦点をあて、『モモ』と比較しながら、その都市描写やそれぞれの主人公などについての類似点を中心に考察し、エンデが意識しないまでも随所に読み取ることのできる社会批判について論じた。また、前稿の終わりに『だれでもない庭』の後半部分において、「だ

れもない国（**das Niemandsland**）⁽²⁾」（191）の入り口に到達する前後から主人公ゾフィーヒェン（**Sophiechen**）が、ほんの少し前の記憶でさえも失うこと、彼女が「名前」を持っていること、さまざま怪物、ゾフィーヒェンが会う少年、色彩といったような『はてしない物語』においても同様の重要なモチーフが見受けられると指摘した。本稿ではこれらのモチーフと『はてしない物語』においても重要視されるモチーフとの類似点を検証し、エンデの主要作品である『はてしない物語』に対する理解を深める一端としたい。

まず、本論に入る前に「だれもない国」の入り口に到達するまでの主人公ゾフィーヒェンに起こる重要な出来事を簡単にまとめておく。

ゾフィーヒェンの住む都市「ノルム（**Norm**）」はその名が示すとおり、都市の設計から人々の生活全てに至るまで「規格」化されている。この都市に住む住民の唯一の違いと言え、その人の「名前」だけである。この都市に住む住民は「なにごとにも退屈する」という病に冒され、その結果、何事にも「無関心」なのである。そんな中でゾフィーヒェンのみが、「夢を見ること」ができた。そんな彼女を「規格」から外れていると周囲の人たちは眉をひそめたりしたのだ（ここはモモと共通する部分である）。ある日、ゾフィーヒェンは自分の住む部屋の番号を忘れてしまう。全てが規格化された都市では番号のみが、他とは違う唯一のものでもある。ところが、他人の家に誤って入ってしまった、その住人やゾフィーヒェンでさえ、その誤りに気がつかない。そして、町をさまよい歩く中である空き地を発見する。そこには以下のように書かれた板が貼り付けられていた。

ご注意！／ この土地はだれのものでもない。／ だれもここに足を踏み入れる権利を有してはいない。／ 事故の責任を負うものはだれもない。／ 大規模開発者レーモート（184）

その空き地のレンガ壁にゾフィーヒェンは、色がさまざまに変化し、文字が浮

かび上がったりするドアを発見する。このドアこそ、「だれもない国」の入り口なのである。

この「だれもない国」の入り口を通り抜けることにより、物語の展開の上で、いわば前半部分の現実世界から、『はてしない物語』のファンタージェン (**Phantásien**)⁽³⁾のような、ファンタジーへの移行がなされるのである。

ここで冒険が自分を待っていたのを、彼女は感じたのです。(184)

2. 色のある砂漠

まず、「だれもない国」にたどり着いたゾフィーヒェンは砂漠を目の当たりにする。この砂漠は夜になると成長の止まらない植物に覆われ、そして夜明けが近づくと化石化し、また砂漠に戻るのであるが、『はてしない物語』においても全く同様の展開である。

『はてしない物語』においては、現実世界から本の中の世界に入り込んだバスチアン (**Bastian**) がまずファンタージェンを体験する「夜の森ペレリン (**Pere-lin, der Nachtwald**)」, 「色の砂漠ゴアブ (**Goab, die Wüste der Farben**)」に相当している。両者で特に指摘しておきたい共通点は、ゾフィーヒェンもバスチアンもそれぞれに砂漠に「名前を書く」ということである。

それから彼女は輝く赤色の砂を手にとると、それでピロードの青い地面に彼女の名前を大きな文字で書きました。(188)

しばらくたった後で、彼は青い地面に大きな赤い文字を、砂をまいて書き上げた。

B B B 彼は自分の作品を満足して眺めた。(UG 211)

上述の“**B B B**”とはバスチアンの名前, “**Bastian Balthasar Bux**”のこと

である。ここで注目したいことは『はてしない物語』においても『だれでもない庭』においても「名前」が非常に重要なモチーフになっていることである。

現実世界からファンタジーの世界へ移行がなされたときに、なぜ両作品の主人公は砂漠という簡単に名前が消えてしまうところに、わざわざ名前を書いたのか。ひとつの考え方として言えることは、ファンタジーの世界の中に入り込んだときに頼るものは自分自身のみであること。そしてそれを象徴しているのが自分の「名前」であると言えるのである。自分の存在のみが唯一頼れる存在であるとき、これから始まる冒険を前に期待と不安の中にある精神状態を考えてみれば、この行為は登場人物の不安な面を暗示しているのではないかと考えられる。自分の存在を確認するための唯一の手がかりとして。

もうひとつは、これからの『はてしない物語』における物語の展開を考えてみたときに、物語の終盤、重要な場面ではバスチアンは「名前」という唯一の存在を失ってしまうのである—最終的には名前を思い出すのだが—。このことにも関連がありそうである。ファンタジーの世界に入り込んだときに、自分の「名前」を書き自分の存在を確認するが、途中で「自分そのもの」を失うということに繋がる結果を暗示したものとして考えられる。このことについては後で「記憶」、「意志」と関連して述べることにする。

ところで、『はてしない物語』においては自分の名前のみならず、「名を与える」という行為が特に象徴的である。「名を与える」という行為は、『はてしない物語』の前半部分で、バスチアンが現実世界にいながらも、ファンタジーの支配者である幼ごころの君（*die kindliche Kaiserin*）に新しい名（「月の子（*Mondenkind*）」）を与えることによって、ファンタジーを崩壊の危機から救ったことから物語の展開の上で重要なモチーフであることがわかる。また、さらにファンタジーはバスチアンが「名を与える」こと、または同様に言い換えることのできるであろう「望み」を持つということによって新生されるのである。

ファンタジーはあなたの望みから新しく生まれるのですよ、バスチア

ン。(UG 194)

「名を与える」こと、または「望みを持つこと」によって、全てのものが新生されることについては、バスチアンが「夜の森ペレリン」で果実を食べることも共通してなにかしら聖書的なものを感じざるを得ない。この「生の誕生」というモチーフもまた、『モモ』のなかで、灰色の男たち（**die grauen Herren**）に時間を奪われた世界をモモとともに救済する役割を担うマイスター・ホラ（**Meister Hora**）が時間を生み出すという重要なモチーフに対応していると言える。エンデ作品の中では、特に「何かを生み出す」ということに、多くの場合エンデ自身の強いメッセージ性というものが感じられるのである。このことは「名を与える」と関連して、『だれでもない庭』の原稿にあるエンデ自身のメモの中に書かれていることが参考になるのではないだろうか。

(…) だれもない国の規則は、現在のみがあり、過去はない。名前を与えられた、またはその名前を知っている存在だけが記憶の中に残る。それ以外にあるのは連続性のない純粋な現在だけだ。だから、だれもない国の住人は、ノルムの住人を必要としている。なぜなら、彼らだけが名前を与えるという贈り物を持っているからだ。だれもない国の住人自身は名を与えることができない。真の名前は物語を作るのだ。(222 下線部筆者)

3. 記憶・真の意志

『だれでもない庭』第2章においてもその兆候は見られるが、第3章で、「だれもない国」に入ったゾフィーヒェンは徐々に記憶を失い始める。彼女自身は、自分の記憶の悪さのせいにするのだが、実はこの「記憶を失う」というモチーフは『はてしない物語』においても重要なモチーフとして考えられる。『だれでもない庭』においては「記憶を失う」ことの特徴について以下のよ

うに語られる。

この国—この国をわれわれは「だれもない国」と呼ぶことにしましょう。というのも、彼女はだれも所有していないあの庭にある門を通して足を踏み入れたのですから。—ところで、この「だれもない国」には多くのとても不思議な特性があるのです。他の国々、例えば、われわれの国とも全く異なった特性なのです。われわれはじきにいくつもの特性を経験するようになるでしょう。そして、この国には記憶 (Erinnerung) がないということは、まさにこの特性に属するものなのです。そして、たとえだれであれ、この国に足を踏み入れたり、そこに住んだりする者に、望もうが望まないが関係なく、この特性は作用し始めるのです。(191 下線部筆者)

再びこのだれもない国の中を支配する忘却が、彼女の記憶を消しました。(204)

このようにゾフィーヒェンは、過去がなく、現在のみが存在しているため、「だれもない国」で出会った少年や出来事をすっかりと忘れてしまうのであるが、『はてしない物語』においても、同様の場が存在しているのである。ファンタージェンにやって来たバスチアンが、アウリン (AURYN) を授かり、ファンタージェンの中で冒険をする際に自分の望みを叶えるごとに何かしらの彼自身の「記憶を失う」のである。このことはアトレージュ (Atréju)⁽⁴⁾ がバスチアンを説得する形で、以下のように語られている。

すべては幼ごころの君のおしるしが君に与える影響のせいなんだ。アウリンなしでは君はさらに引き続いて希望を持つことはできない。しかし、アウリンの力は君自身を失わせ、そして、君がそもそもどこへ行こうとするのかという記憶をどんどん失わせている。僕たちが何もしなければ、君が

記憶をすっかり失くしてしまうときがくるんだ。(UG 303 f.)

この「記憶を失う」ことに関しては、特に『はてしない物語』のなかでの重要なモチーフである「真の意志」に通じることに密接に関係している。『だれでもない庭』においては、強調はなされていないが、『はてしない物語』では、主人公バスチアンがアウリンを授けられ、それを持っているとなんでも思い通りに行動することができるのである。アウリンを所有することの意味は「真の意志」を見つけるということにある。しかし、バスチアンは、アトレユたちの忠告を無視し自分勝手に振舞ったため、自分の名前さえ忘れてしまうのである。

そして彼は自分の持っている最後のもの—彼自身の名前を忘れたのだ。

(UG 405)

ここで、「記憶を失う」ことが「意志」にどのように結びつくのかを考えていきたい。『だれでもない庭』においては、ゾフィーヒェンと頭に花を咲かせるおばさま (*die geblümte Frau*)⁽⁵⁾との間になされる会話の中に見出すことができる。ここではゾフィーヒェンが現実世界に戻ったときに、「だれもない国」で見たこと聞いたことを忘れてしまうが、「名前」とゾフィーヒェンの「自らの行い」によって、忘却が防げるという会話である。

忘れない方法はあるわよ。けれども私はあなたにそれは言えないの。さもないと私はすべてをだめにしてしまうの。あなたが自分自身でそれを見つけなくてはいけないの。私があなたにそれを言えば、あなたはそれを探すでしょう。それは探そうとして探すものではないの。それは見つけなければならぬの。(222)

『はてしない物語』においても同様の設定でバスチアンとアイウオーラおばさ

ま (Dame Aiuóla)⁽⁶⁾との会話に見出すことができる。

おばさま「あなたがそこ（生命の水）を見つける望みはもうひとつだけなの。それで最後よ。」

バスチアン「(…) アウリンが僕を満たしてくれた望みの代わりに僕は何かを忘れたんだ。」(…)「一体こんどは何を忘れるんだろう。」

おばさま「それはその機会がくれば、あなたに言いましょう。さもなければあなたはそれにしがみついてしまうから。」(…)「あなたは最後の望みを見つけたのね。(…) あなたの真の意志は、愛するということよ。」(UG 393 f.)

このように「記憶を失う」ことは、先にも述べたとおり、「真の意志」の探求という重要なモチーフに結びつく。バスチアンがいろいろな望みを叶えながら、「真の意志」を探求し、「真の意志」に到達するまでに多くの時間をかけ、さまざまな冒険を行う。しかし、彼は物語の終盤にさしかかるところで本来見つけられるべき「真の意志」-愛すること・現実世界に戻ることに欲することなく、ファンタジーエンの支配者になろうとした。このようにさまざまな冒険を繰り返したバスチアンが「誤った意志」を持つに至り、没落し、最後に「真の意志」を見つけるに至ったということについて、カミンスキ (Winfred Kaminski) が以下のように指摘している。

「過ちを犯すことの不可思議さ」を提示するものとしてのバスチアンの道は常に彼が真の意志をみつけられるかということに影響されている。⁽⁷⁾

また、プロンドチェンスキー (Andreas von Prondczynsky) は、物語の展開の上では『はてしない物語』の「はてしない (unendlich)」ということばにも、「記憶を失う」ことと「意志」ということが関係していると指摘する。

目標を忘れるということは、時間を拡大するための最大の成功である。つまり、はてしないものへの拡大 (**Ausdehnung ins Unendliche**) なのである。(8)

さらに、彼はファンタジーエンの支配者になろうとしたという「誤った意志」に関しても次のように指摘している。

「自分そのものの喪失の危険 (**Gefahr des Identitätsverlusts**)」というのが、的確に忘れるということのなかに象徴されている。つまり、バスチアンがもはや人間の現実の世界に戻ろうとしないという彼の意志のほか、さまざまな望みを持つことによって、かつての自分そのものの記憶を手放すのである。(9)

カミンスキの指摘する「過ちを犯すことの不可思議さ」という事柄は、プロンドチェンスキーのいう「自分そのものの喪失の危険」という事柄に置き換えて考えても差し支えないだろう。

このような「自分そのものの喪失」の危険性については、プロンドチェンスキーが指摘する部分を例に挙げれば、ファンタジーの世界に入り込んでしまった主人公には通常、元の現実世界に戻らなければならないことが要請されている。しかし、『はてしない物語』におけるバスチアンのみならず『だれでもない庭』においても、以下のことから「自分そのものの喪失」を読み取ることができる。

長くここにいればいるほど、彼女は、ほんとうはここを気に入っていたのです。少なくともそんなに急いで帰ろうと言う気持ちは全くありませんでした。(216)

ぼくはとにかく帰らないことにした。ぼくはファンタジーエンにずっとい

るんだ。ぼくはここがとても気に入っている。だから、ぼくは自分の記憶のことなんて簡単にあきらめられるんだ。(…) われわれは人間の世界なんてものでは必要としていないんだよ。(UG 305)

それぞれの主人公が現実世界へもどるという意志を持たなくなるということは、物語の展開の上では必要不可欠であることはプロントチェンスキーの指摘の通りではある。しかし、「自分そのものの喪失」という点に関して、さらに『モモ』においても灰色の男たちに時間を奪われた人びとや『だれでもない庭』における都市「ノルム」に住む人びとも共通する描写であると考えられる。自己の内面の喪失または欠如というものは、エンデの痛烈な現代社会への警鐘であると言える。

4. 「悪」の存在

およそファンタジー作品と呼ばれるものには、常に「敵対者」である悪の存在というものが、主人公が冒険を行なうにあたって、主人公の存在と同等程度に、常に重要視されている。エンデ作品で言えば、『ジム・ボタンの機関車大旅行』*Jim Knopf und Lukas der Lokomotivführer* (1960) における「竜」、『ジム・ボタンと13人の海賊』*Jim Knopf und die Wilde 13* (1962) における「海賊」、『モモ』における「灰色の男たち」などである。

しかし、『はてしない物語』においてはバスチアンをそそのかす女魔術師サイーデ (Xayide) の存在が挙げられるが、「敵対者」と断言することはできない。というのも、サイーデは結局のところ一度はバスチアンと「対決」し意図的に敗北するものの、彼を「そそのかす」ことに終始し、バスチアンと「対決」して物語を完結させる契機となるほどの「敵対者」ではないからだ。サイーデの最期は自滅なのである。従って『はてしない物語』においては一般的なファンタジー作品と違い「敵対者」というものは存在しないのだろうか。また、未完であるためその後の物語の展開を知ることができない『だれでもない

庭』においては、そのような「敵対者」の存在を目にすることはない。

ウラジミール・プロップのいわゆる「機能」の体系をこれらファンタジー作品に重ね合わせてみたときに、先述の『ジム・ボタン』や『モモ』においては簡単に説明をすることはできるが、『だれでもない庭』、『はてしない物語』においてはそのようにはいかない。従って「敵対者」の存在が何に置き換えられているのかを考えることによって、その正体が浮き彫りにされるのである。

少なくとも『はてしない物語』で言えることは前半部分においては、ファンタージェンを危機に陥れた「虚無（das Nichts）」である。このことはカミンスキの指摘が明らかにしてくれる。

『モモ』において、悪というものは「灰色の男たち」の姿に見られる。すでにこれは物語の教訓の範疇である。そして『はてしない物語』においては、より教訓的というよりは、むしろ実存的な範疇の中にある。つまり、（物語に登場する）誰もが悪というものを免れているのである。その悪というものは、文学的にほとんど造形し得ないもの、つまり「虚無」なのである。⁽¹⁰⁾

では、バスチアンがファンタージェンの中に入り込んだ後半部分ではなにか。それはやはり、バスチアンのこころの中が問題である。先述の通り、バスチアンは「望み」を叶えればその分だけ「記憶」を失い、「自分自身を喪失」していく。にもかかわらず、彼は傍若無人に振舞い続け、ついにはファンタージェンの支配者になりあがりとうとする。悪にも似た欲・希望に支配された人々の描写は、『遊戯を台無しにする者あるいは愚者の相続財産—地獄の喜劇』*Die Spielverderber oder Das Erbe der Narren. Commedia Infernale* (1984) にも見られるが、ここにおいても悪にも似た欲や希望、そして悪なる権力に侵されてしまったバスチアンのこころの中がバスチアンの「敵対者」として描写されている。以下では幼ごごろの君に再会したいという憧れにも似た希望が果たされず、サイードにそそのかされ、ファンタージェンの支配者になろうとした

バスチアンの描写である。

バスチアンは、金の眼の支配者がバスチアン・バルタザール・ブックスにこのはてしないファンタジーエン王国に関する全権を与え、いまや自分が彼女の地位を占めることになったと布告した。彼は自分の望むことに完全に服従することを誓うように要求したのである。(UG 349)

また、悪にも似た欲などと関連性は見られないが、『だれでもない庭』においてもゾフィーヒェンが、女王になるための戴冠式を執り行う場所をさがすよう道化蛾 (die Clownmotte) に命令を出している箇所を見つけることができる。この命令はしかしながら、「名前」を持っているゾフィーヒェンに対して道化蛾が自分たちの女王になるように懇願し、道化蛾が命令を欲したことに起因している。ただ、「支配者となること」、「戴冠式」という点で共通するものであることには違いない。

道化蛾「それでは女王陛下、われわれに何か命令をしてくださなければなりません。」(…)

ゾフィーヒェン「よろしい。ではすぐに私の戴冠式を祝うことにしましょう。なぜなら戴冠式を執り行わない女王は、そもそも女王ではないのだから。」(244)

『だれでもない庭』においては悪たる「敵対者」は、実際のところはどこにも見られない。『だれでもない庭』におけるそれが描写されないことに関して、どのようにエンデは意図していたのかを、テキストの中から探ることはできないのは非常に残念ではあるが「記憶を失う」ことや「支配者」になろうとする共通のモチーフを読み取ることによって、『はてしない物語』における「敵対者」の存在が浮き彫りになってきた。『はてしない物語』において、後半部分で「虚無」に置き換わるのものーバスチアンのところ中の問題ー、つまり最大

の「敵対者」はバスチアンのこのころの問題である「自分そのものの喪失の危険」だと言うことができる。

エンデはこれら物語の中では一般的なファンタジーに見られるような目に見える存在としての「敵対者」ではなく、目には見えない、人間の内面に存在する「悪」をこれらの物語で提示しようと試みたのではないかと推測することができるのである。エンデが以下のように語っていることも、その手がかりとなるのではないだろうか。

こんにちではつねに、環境破壊のことばかりが注目されています。しかし、ほとんど無視されている現象があります。心の荒廃です。環境の荒廃とおなじように切迫していて、同じように危険なものです。(11)

実際のところ、エンデはバスチアンのモチーフを、ロマン主義を代表する作家 E.T.A. ホフマン (E. T. A. Hoffmann 1776-1822) の『黄金の壺』*Der goldene Topf* のモチーフであると告白しているが⁽¹²⁾、このような「内面の克服」とも言うべきモチーフに関しても、現代の社会のみならず、ノヴァーリスなどドイツ・ロマン主義に対する、エンデの物語の方向性を感じざるを得ず、さらに深く掘り下げて考察しなければならないテーマである。

5. おわりに

『だれでもない庭』から読み取ることのできるモチーフを『はてしない物語』のそれと置き換えて見たときに、結果としてわれわれは『はてしない物語』に対する理解をより深めることとなった。先に論じたモチーフ以外に『だれでもない庭』においては、以下のような『はてしない物語』のモチーフと対応する点がいくつか挙げられる。以下に簡単に挙げることとする。

『だれでもない庭』で提示されたモチーフの中で特に重要なものとして挙げられるのは、これまでに述べた通り、『モモ』における「灰色の男たち」のよ

『だれでもない庭』	『はてしない物語』
頭に花を咲かせるおばさまが 住む変形する家	アイウオーラおばさまが住む変形する家
太陽によって化石が溶け海になる	涙の湖ムーブ
ジャガイモに似た涙を流す虫	涙を流す醜い生き物アッハライ
虫の創造する造形物	アッハライの創造する造形物
道化蛾	アッハライが変身した道化蛾シュラム フェン
病に侵された高貴な少年(ちいさな皇帝)	幼ごころの君
時間をさまようドア	生命の水

うな目に見える存在としての「敵対者」だけでなく、人間のこころの中に存在する「敵対者」に対するエンデの社会批判のメッセージや、その「敵対者」を克服しなければならない教養小説的な主人公の内面の成長、そこからドイツ・ロマン主義を想起させるようなモチーフなどである。

『はてしない物語』について、カミンスキは「確かにエンデの成果というものは、意識的な素朴さの中に秘め事、おどろき、そして童話めいたものをうまく組み合わせたことに由来しているのである。彼はその上、明確に否定的で酷評されている私たちの生きる現代の側面というものを簡単なやり方で近づきやすくし、その仮面をはがすことを了解しているのである。」⁽¹³⁾と説明している。さらにプロンドチェンスキーは詳しく以下のように説明している。

中心的なテキストのモチーフは全体から見てみれば、ふたつの伝統のレール上に描かれたままになっている。一方はキリスト教の神秘的傾向を想起させるものであり、他方ではロマン主義的思考に傾倒した社会批判である。つまり両者は、発展した産業資本主義社会の姿に直面して、人間自身や環境に対する現代の問題を解決するひな型を提示するものとして将来の展望、自己発見、自己認識、自己改革といったものの中で、互いに交じり合っているのである。⁽¹⁴⁾

『だれでもない庭』を『モモ』と『はてしない物語』に分割し、それぞれが発展した物語となった成果と言えることは、「敵対者」の存在が目に見えて確認することができるかどうかというひとつの基準をエンデが提示したことである。さらに、この基準を深く掘り下げようとするのが、エンデにそれぞれの物語を物語る契機となったのではないだろうか。また、ファンタジーについても、『モモ』においては現代社会に隣接するファンタジーが、また『はてしない物語』においては全編においてファンタジーが強調される形になっている。『だれでもない庭』の構成を考察してみたときに、分割した方が物語のバランスとしてもよりよい形になるのではないかと、という考えがエンデに影響したのではないかと。

今回、本稿で論じることのできなかつた他の興味深いモチーフや主人公の「内面」の喪失から克服までに関わるロマン主義的なもの。これらは、『はてしない物語』を中心に特に考察していかなければならない課題となった。このことを検証することによってまた、さらにはエンデ作品をより深く理解する契機となることは間違いない。

テキスト

Michael Ende : *Der Niemandsgarten. Aus dem Nachlass ausgewählt und hrsg. von Roman Hocke.* Stuttgart. Weitbrecht Verlag in K. Thienemanns Verlag. 1988.

ここよりの引用部分にはその都度、本文中のカッコ内にページ数のみを記した。邦訳は田村都志夫訳（『だれでもない庭—エンデが遺した物語集』岩波書店、2002年）を参照した。

Michael Ende : *Die unendliche Geschichte.* Stuttgart. K. Thienemanns Verlag. 1979.

ここよりの引用部分にはその都度、本文中に（UG 201）のようにページ数を記した。邦訳は上田真而子・佐藤真理子訳（エンデ全集4・5『はてしない物語』岩波書店、1997年）を参照した。

注

- (1) 『人文論究』第54巻 第4号 関西学院大学人文学会 2005年
- (2) 邦訳では「だれでもない国」

- (3) 原文のまま
- (4) 原文のまま
- (5) 邦訳では「花がらのおばさま」
- (6) 原文のまま
- (7) **Winfred Kaminski** : *Antizipation und Erinnerung. Studien zur Kinder- und Jugendliteratur in pädagogischer Absicht.* Stuttgart. M & P Verlag. 1992. S. 112
- (8) **Andreas von Prondczynsky** : *Die unendliche Sehnsucht nach sich selbst : Auf den Spuren eines neuen Mythos. Versuch über eine »Unendliche Geschichte«.* Frankfurt am Main. dipa-Verlag. 1983. S. 68
- (9) **Ebd.**, S. 68
- (10) **Kaminski** : **Ebd.** S. 103
- (11) エンデ全集 16『芸術と政治をめぐる対話』丘沢静也訳 岩波書店 1996年 157ページ
- (12) 「まわり道が必要不可欠であること。失敗にはらまれている神秘。ほくのもうひとつの物語では、そういうことが中心テーマのひとつなんだ。バスチアンはじつにたくさんの失敗をする。厳密に言えば、ほとんど失敗だらけなんだ。けれどもまさにそのおかげで、バスチアンはおしまいには、ちゃんとやれるようになった。このモチーフは新しくもなければ、ほくの独創でもない。それはね、なかでも E. T. A. ホフマンの『黄金の壺』のモチーフなんだ。」エンデ全集 15『オリブの森で語りあう』丘沢静也訳 岩波書店 1997年 62ページ
- (13) **Kaminski** : **Ebd.** S. 112
- (14) **Prondczynsky** : **Ebd.** S. 88

参考文献

Michael Ende : *MOMO oder Die seltsame Geschichte von den Zeit-Dieben und von dem Kind, das den Menschen die gestohlene Zeit zurückbrachte.* Stuttgart. K. Thinemanns Verlag. 1973.

ジャンニ・ロダーリー『ファンタジーの文法』窪田富雄訳 ちくま文庫 1990年
 ジャン＝ミシェル・アダン『物語論—プロップからエーコまで』末松壽・佐藤正年訳
 白水社 2004年