



## 現実を生きるためのファンタジー

松田哲夫

Tetsuo Matsuda

宮部みゆきのように、現代ミステリー、

時代小説、ファンタジー、ホラーといつた多彩なジャンルで活躍している作家も珍しい。その上、一口に時代小説といつても、宮部さんの場合、時代ミステリーあり、時代ホラーあり、時代ファンタジーありとバラエティ豊かで

ある。

ファンタジーでも、作品によって印象がまつたく違っている。それは、異世界と現実との比率の違いにも表れている。冒險ファンタジー作品の場合には、異世界百パーセントということもある。そこまでいかなくとも、ファン

**TITLE**  
**過ぎ去りし王国の城**  
宮部みゆき  
KADOKAWA 本体1600円+税

タジーではおおむね異世界の比率が高い。

そういう目で、この『過ぎ去りし王国の城』を読むと、かなり異色であると感じるだろう。例えば、物語の前半の方では、八、九割が現実である。終盤近くには異世界の比率が増えるけれども、それでも全体では現実が七割以上を占めているような気がする。だとすれば、これは、異世界ファンタジーではない。ファンタジックな少年少女の成長物語と呼ぶべきなのだろう。

もう一つ、この小説が異色なのは、登場人物の少なさである。主人公の少年・尾垣真、絵のうまい少女・城田珠美、それにマンガ家のアシスタント・

パクさん、この三人と陰の主人公一人の計四人だけが必須の人物なのだ。登場人物が少ないからと言つて、こぢんまりとまとまつているわけではない。大規模なオペラやミュージカルを

見事に演出する力量の持ち主が、あえて小劇場で個性派の役者たちと、規模は小さいけれども奥の深い芝居を見せようとしている、そんな感じなのだ。

物語は、中学三年生の真少年が銀行のロビーで、中世ヨーロッパの古城が描かれたデッサンに目を留めるところから始まる。この絵は触ると中の世界が見え、描き加えると、その物や人が絵の中の世界で実体化する。

ところが、絵が下手な真には手が出せない。そこで、絵のうまい城田を巻き込み、アバター（分身）を描き込むと、この世界に入れることができた。初めは真がツバメになつて飛んでみる。さらに、二人で探索していると、パクさんに出会つたのだった。

この絵の中の世界は、静かで色が乏しく、生き物もほとんどいない。でも、城の塔には女の子が一人いるらしいことがわかつてくる。さらに、この絵は、

入ってきた人間のエネルギーを吸収しているので、長い時間、この世界になると極端に疲れることがわかつてきた。

この絵の世界とどのように向き合つていくかについて、真と城田は食い違うことも多い。普通の男の子である真は、冒險ファンタジー的なノリで、いきなり「お姫様を救い出す騎士」の気分になる。しかし、事態が大きく動きそうになると、自分の周囲にある小さな幸せを守ろうとする。

一方、現実の時間の中ではハブられ女子である城田は、最初の反応は警戒であり慎重論を唱える。ところが、一度それを超えると、いのちを賭けても自分や世界を変えるものを探めていく。派手なドンパチもない、打倒すべき悪の権化もない、華やかな勝利の宴もない、異世界ファンタジーとしては静かなお話だ。でも、この現実を生きしていく上で何が大事であるかということを教えてくれる成長物語としては、

力強いものだと思う。宮部さんが、ファンタジー的な部分を抑制してまで、読者に伝えたかったのは、そういうことだつたのではないだろうか。