

新型コロナウイルス禍やウクライナ戦争など先行き不透明な情勢が続く。魔法や幻獣が存在する別世界を描くファンタジーの想像力は、殺伐とした現代を生きる大人にどのような示唆を与えるのか。四大文学作品をもとに井辻朱美・白百合女子大学教授がひもとく。

C・S・ルイス（1898～1963年）の「ナルニア国物語」シリーズ（50～56年）は、ファンタジー史上に燦然と輝く金字塔の一つである。部数は8000万部を超え、近年映像化もなされている。

Studies スタディーズ

英国に住む4人きょうだいが第2次大戦中、疎開先の古い屋敷の「洋服だんす」を通じて、不思議な世界ナルニアに入ってゆく。フォーンやドリールドなどギリシャ神話の住人や巨人、小人が暮らすそこは、白い魔女に支配され、いつまでも冬が続いている。

だが、「アスラン」なるライオンの姿の神がやってきて、世界を救うという預言がなされている。きょうだいもその預言の一部とし

C・S・ルイス「ナルニア国物語」

別世界へと続く人類の記憶



いつじ・あけみ 1955年生まれ。白百合女子大学教授。歌人、作家、翻訳家。専門は英米ファンタジー。著書に「ファンタジーの魔法空間」「魔法のほろろ」「ファンタジー万華鏡」「ファンタジーを読む」など。

だ。シリーズ続巻では、ナルニアのさまざまな時代が描かれ、そのつど、きょうだい以外の子どもたちも、ナルニアに呼ばれて戦う。かたちは従来型の別世界ファンタジーのように見える。だがルイスと大学の同

僚でもあったJ・R・R・トールキンのふたりは、この時期にファンタジーのターニング・ポイントを生みだしていた。現実世界に戻らずひとりのルイスは、何

よりも、別世界から「帰ってこない」ファンタジーの書き手であった。

別世界に行つて冒険をし、現実世界に戻ってくるのが、これまでのファンタジーの定石であり、子どもの成長物語のパターンとされてきたのだが、このシリーズでは最後にナルニアは滅び、現実に戻ってくるどころか、現実もまた、すべてのおおもとの「アスランの国」に回収されてしまつた。だったら、「現実」の位置はいったいどうなったのか？

よつやく訪れた戦後の平和の中で、「想像力の世界」が「現実」を超える喜びを生み出しはじめる。頭の中に「遊びごと」の幸せな世界を作り出せるとしたら、「あなたのほんとうの世界」なんか願ひさげだ、と、ひとりの登場人物は言い、想像は「うそっこ」だということこそ基盤だという大前提

に、ルイスは正面から疑問を投げかけた。ファンタジーならではの強引な転覆である。

「ナルニア」のラストでは、作者はプラトン哲学を援用し、すべての国は、この「アスランの国」にある原型が投影された影にすぎないという。滅びたナルニアの住民も、現実の英国の事故で死んだ子どもたちも、みな、このおおもとの世界に移行し、本当の生を生きはじめた。「現実」は影であり、眠りにすぎなかつた。これは後年の映画「マトリックス」(99年)で、大々的に展開されることになる。

なぜ、「現実」が、影なのか？ アスランの死と復活などキリスト教の影響も明らかだが、この背景には、ルイス自身の独特な、デジタルビュー感覚があった。

「ナルニア」の読者は、自分の家のたんすにも本当の世界に通じる扉があるはずだ、と探しはじめる。現実と別世界はいつしか連続してゆく。同時期に誕生したゲームも、強い追い風となった。

自伝「喜びのおとずれ」(55年)の中で、彼は幼児期から自分を訪れてくる神秘的な「喜び」(Joy)の体験について語っている。それはひとことでは「思い出す」感覚だ。幼児期の過去が生々しくよみがえる「至福」と合わせ

て、北欧神話に触れたときの、「はるかな遠い世界から響いた声」を感じ取る「前世的記憶」でもある。

この「喜び」は「ナルニア」の読者は、自分の家のたんすにも本当の世界に通じる扉があるはずだ、と探しはじめる。現実と別世界はいつしか連続してゆく。同時期に誕生したゲームも、強い追い風となった。

「ハリリー・ポッター」シリーズ(97年)にいたると、別世界と現実はずで代替可能となり、現実の列車が、境界を楽々と突破する。「想像」が、今では世界観の枠組みを乗り越えたのである。

こうしてみると、ゲーム「ドラゴンクエスト」シリーズにいたるまで、なぜファンタジーが、人類の記憶である「神話」「叙事詩」をふりかえり、語り続けるのかは明らかだ。「アスランの国」に赴いたとき、一角獣は「私たちがあのナルニアを愛していたのは、ここに似ていたからだ」とつぶやき。想像とは、妄想ではなく、実は根源を思い出すことであつたのだ。

「ナルニア」の読者は、自分の家のたんすにも本当の世界に通じる扉があるはずだ、と探しはじめる。現実と別世界はいつしか連続してゆく。同時期に誕生したゲームも、強い追い風となった。

「ハリリー・ポッター」シリーズ(97年)にいたると、別世界と現実はずで代替可能となり、現実の列車が、境界を楽々と突破する。「想像」が、今では世界観の枠組みを乗り越えたのである。

この「喜び」は「ナルニア」の読者は、自分の家のたんすにも本当の世界に通じる扉があるはずだ、と探しはじめる。現実と別世界はいつしか連続してゆく。同時期に誕生したゲームも、強い追い風となった。

この「喜び」は「ナルニア」の読者は、自分の家のたんすにも本当の世界に通じる扉があるはずだ、と探しはじめる。現実と別世界はいつしか連続してゆく。同時期に誕生したゲームも、強い追い風となった。