

J・R・R・トールキン
(1892～1973年)

は、モダン・ファンタジーの始祖と言われる作家であり、かつての大学の同僚C・S・ルイスとともに、英国に新たなファンタジーの潮流を生み出した。

二大名作「ホビット」(37年)と「指輪物語」(54～55年)は、壮大な世界観と種族間の戦争を描き、そのスケールの大きさは実写映像化されると、さらに広い年代のファンを獲得する。

前者は、ホビットという想像上の種族のひとりビルボが、ドワーフ族の依頼を受け、奪われた宝を竜のスマウグから奪還しにゆく冒険物語であり、そのとちゅうで、「指輪」を手にいれる。これは姿が見えなくなるだけではなく、手にすれば世界支配の力が得られる北欧神話由来の魔法の品であり、しかしながら所有者は「指輪」に憑依され、その奴隷となつて破滅する運命だ。

後者は、その「指輪」の恐ろしい力を知ったものたちが、それを魔王サウロンが鑄造した滅びの山の火口に捨てにゆく旅を描く。

多くの種族、民族がそれぞれ、その思惑に駆られて、「指輪」を奪い合つた。今

J・R・R・トールキン「指輪物語」

第二世界をリアルに創造



したトールキンの執念は、一体どこにあったのか。

多くの作家が、自分はトールキンから出発した、と語っているが、その方法論の中心は「世界自体を作る」という試みであった。

それまでのファンタジーが「主人公」の葛藤や成長を描く物語であったのに対し、トールキンは「世界」を別次元にまるごと創りあ

げ、来歴、地誌、言語などすべてを、詳細に構築することに心血を注いだ。

それは「第二世界」と呼ばれ、現実と拮抗する、もうひとつの世界である。

彼はこれを「準創造」と呼んでいた。神にならって世界を創造する営みだ。

実は映画「スター・ウォーズ」(77年)もそれを受け継ぎ、「世界」を創り、その上に複数のエピソードを乗せるやり方を取っている。

エッセー「妖精物語の国へ」(64年)の中で、彼はファンタジーの効用を3つあげている。1つ目は、非現実の生き物(たとえばベガサス)を創り出すことで現実(馬)に対する驚きを回復すること。2つ目は、この固い現実から想定外の世界へと「脱出」する可能性を見せること。そして最後は昔話的なハッピーエンドの奇跡の導入だ。だが、「第二世界」が絵空事では

く十分にリアルな存在でなければその説得力は薄い。RPGの下敷きに

そこでトールキンが向かったのが、すべてを現実の堅固さで創りあげる「設定マニア」の道だ。彼はすべてを本当とするために、地図を描き、建物や風景をスケッチし、家系図、家紋、アルファベットをデザインした。この営みゆえに、「指輪物語」以降「ファンタジー小説」という名称が生まれ、同時にゲームというジャンルも誕生する。

初期のゲーム(テーブルトークロールプレイングゲームTRPG)、例えば「ダンジョンズ&ドラゴンズ」(74年)は明らかに「指輪物語」の豊富なデータ設定自体を下敷きにして

得て私たちは、唯一の現実を一時停止し、「想像の世界で自由に遊ぶ」楽しみを知った。

思えばトールキンは神話や叙事詩を好む伝統愛好家でありながら、それが夢幻的な詩であるだけでなく、「整合的なリアリティ」を持つこと

であること」に拘り続けた稀有な作家だ。前述のエッセーでは「不思議の国のアリス」に代表される「夢オチ」を否定し、せつかくの別世界が最後に架空とされることに憤っている。

彼は創作言語の厳密性どころか、作中の古書の表紙を、その破れぐあい含めて綿密に手で描きあげることまでやっていた。想像の「第二世界」は、夢や思いつきではなく、「建設してしまふ」ことのできる「堅固なもの」であるべきなのだ。

こうして「準創造」された「ファンタジー小説」は、神話や叙事詩の空気を、近代「小説」の具象性、合理性で練り上げた新たなジャンルへと成長した。この試みは、U・K・ルーグウェイやJ・K・ローリングに受け継がれ、長大な人気シリーズが世界をおおつた。

つまり別世界文学は、架空と現実を区切る線をできるかぎりすり消し、まことしやかに現実を代替する道を取った。「その世界が架空かどうか」という基準から、「本当だ」と感じる「レベル」へ転換したのだ。

そうなる、皮肉なことに、模倣された堅固な「現実」はかつての特権を失い、新たな「別世界文学」群に伍するあいまいな立ち位置に落ちこまれつつあるようにも見えるのである。(白百合女子大学教授)

これだけの内容を何十年にもわたって構想し、発表

神にならう営み

度「指輪」の旅は困難をき

わめる。またその背景では魔王の勢力に翻弄されて、めまぐるしい動乱の一大絵巻がくりひろげられる。