

作者も遊び、読者も遊ぶ

——「サブカルチャー」としての歴史ファンタジー

かづののらひ

読書も遊びであり、創作も遊びの一種だ。特にフィクションは現実とは違う世界……それは常に現実裏打ちされたりアリティを持たねばならないが……を作り出す。それは作者にとって、また読者にとって一つの「遊び」であり、その「遊び」こそが、ホイジンガやカイヨワの論を待たずでもなく、人間の文化を豊かにしてくれる存在なのだ。

私は以前、幼い自分の子どもに本を読んで聞かせていた頃、よく「裏文化」という言葉を使った。児童文学として優れた絵本を読んだ後、子どもはウルトラマンやゴレンジャーの本を読んでほしいという。私たちが「裏文化」「カウンターカルチャー」と呼んでいたジャンルも、確実に子どもたちの夢を支えていた。そのため、現在使われている「サブカルチャー」という言葉のほうがしっくりくる、と今は思っている。それは「表文化」「メインカルチャー」よりも確実に「遊び」の要素が強いジャンルだ。そして、アニメ・コミック・ゲームなどはむしろ現在の子ども文化

の「メイン」といってよい。しかしここでは、文字媒体としての創作にこだわり、「歴史」を素材にしたファンタジーに限定して感想を述べてみたい。

大体、「歴史」を扱うこと自体がファンタジックな営為であるといってもよい。作品の舞台が遙かな過去であればあるほど、作者は自在な空想の翼をひろげることができる。もちろん史実や風土のリアリティを根底に据えた上でのことではあるが、現在その前提もやや崩れつつある。文学の創作ではないが、アクション・ゲームの「戦国BASARA A」がその極端な例であり、「なんでもあり」のハチャメチャさが若い人たちを楽しませているゲームである。だが、最近ネット上でここでの「千利休」のキャラ設定がちょっとおかしい……という意見が出ている。このゲームの中の千利休は不思議な力を持ち、戦場で複数の敵を浮き上がらせてくっつけてしまったりする。また二重人格という設