

選ばれなかった者が得たもの

——『選ばなかった冒険—光の石の伝説—』の主人公を巡って——

横 峯 由 佳

はじめに

『選ばなかった冒険—光の石の伝説—』（以下『光の石』）は、ごく普通の少年少女たちが現実世界から異世界へ行き、冒険をする物語である。

この作品は主人公に特徴がある。異世界に導かれて冒険する主人公といえば、英雄として歓迎される「特別な者」をまず想像するのではないだろうか。例えば、衣装だんすから異世界に赴く『ライオンと魔女』のペベンシー兄妹や、部屋にあったトナカイの剥製にふざけて呪文を唱えたと、トナカイが急に動き出し、彼によって異世界へ連れて行かれる『銀のほのおの国』のたかしとゆうこなどは、こちら側の世界では一見目立った特徴のない「普通の子ども」であったが、あちら側に行った途端に、昔から予言されていた「特別な者」となる。そうしてその世界の者たちを救うべく戦いに身を投じていく。『ハリー・ポッター』シリーズでも、マグル界ではただのいじめられっ子だったハリーは、魔法界では「生き残った男の子」と特別視される存在であり、彼は誰にも太刀打ちできなかった魔法界最悪の敵であるヴォルデモートと戦い、勝利する。彼らのような主人公は、物語において他から特別に選ばれているので、そういった意味を込めて「選ばれた者」と呼ぶことにする。

しかし、『光の石』では、語りの視点が置かれている主人公たちは「選ばれた者」ではない。主人公の学とあかりが訪れた異世界には、既にこちらから異世界へ一足先に足を踏み入れて、その世界の特別な存在である「勇者」のポジションを約束された人物がいた。そのため学とあかりは当初「勇者」に守られる存在であり、遠回しに足手まとい扱いられている。異世界でも、彼らはごく普通の小学生で何ら特別な存在ではない。彼らは選ばれてはいないのである。そのような条件の中で、主人公たちは異世界を冒険していくことになる。本論文では、主人公たちが「選ばれなかった者」という立場であることの意味や、その冒険の中から得たものとは何だったのかを明らかにする。

岡田淳は『光の石』の他にも数多くの作品を書いている。その多くで「普通の子ども」が主要な登場人物となっている。彼らは特別な力を持っているとか、実は予言されていた優れた人物なのだといった意外性もなく、まさに「普通」で読者にとって自分の隣にいてもおかしくないような、どこにでもいる子どもである。特別な素質を何一つ持っていない人物像は、読者と多くの共通点を持つ。そんな彼らが活躍することに読者は面白さを感じるだろう。彼らと共通点が多いからこそ、彼らの冒険をより身近に感じられるのである。また、もう一つの岡田作品のキーワードとして「協力」がある。主人公が「普通の子ども」であり、特別な力を持たない存在だからこそ、一人では大きな物事を克服することが出来ない。そのような時には、現実と同様に他の人の力が必要である。主人公以外の人も「普通」の人物であり、そんな彼らが力を合わせて取り組むことで事件を解決するという話が岡田作品には多い。『光の石』でも「普通」である主人公、そして「協力」が重要な要素であると考えられる。「選ばれなかった者」を主人公とする物語の意味が「協力」という要素によって理解できるのである。

本論文は3章構成とし、まず第1章では『光の石』を、あらすじと作者である岡田淳と共に紹介する。第2章では、「選ばれなかった者」である主人公について考察する。主人公の「選ばれなかった者」という設定は、彼らを読者にとって身近な存在とすることや「選ばれた者」には気付くことのできないことに気付かせ、現在の「勇者」中心主義に偏っている価値観を根底から変えようとするという意味がある。第3章では、「選ばれなかった者」という立場である主人公が冒険を通して得たものについて述べる。主人公が得たものとは、一人ひとりの大事さと、皆で力を合わせることの重要性を学ぶことであったことを明らかにする。

第1章 『光の石』と岡田淳の世界

『選ばなかった冒険—光の石の伝説—』（以下『光の石』）は主人公が小学六年生、舞台は学校という作品である。主人公の学とあかりはごく普通に学校生活を送っていたが、保健室へ向かう途中の階段から、唐突に異世界へと導かれることになる。そこは、学が遊んでいた〈光の石の伝説〉というロールプレイングゲーム（以下RPG）の世界だった。この世界を冒険することで彼らは、仲間と協力して困難に立ち向かう重要性を学ぶのである。

『光の石』のあらすじは以下の通りである。

授業中にあかりは、同級生の学を保健室へ連れて行く。その理由は彼が〈光の石の伝説〉という RPG に夢中になり、寝不足であったからだ。しかし途中、二人はそのゲームと思われる世界へ迷い込んでしまう。その世界と現実世界とは、眠ることによって行き来できるようである。そこで彼らはハリーというフクロハリネズミと出会う。また、学とあかりはゲームの世界で、隣のクラスの勇太と出会い、この世界が彼を主人公とした世界であることを知る。二人は、「勇者」として〈光の石〉を闇の王から取り返そうとしている勇太と行動を共にすることにし、足手まといにならないように護身術など様々な訓練をすることになる。彼らはゲームの世界で過ごす中で新たな仲間と出会ったり、敵との戦いで死を目撃する。また、兵士の最期の言葉によって彼らも現実世界から来た者であったことが判明する。勇太たち一行は闇の王の拠点を目指していたが、激しい戦いの中で学とあかりたちは勇太たちと離れ離れになってしまう。その後、学たちはハリーに連れられ、彼らフクロハリネズミたちのもとへ行く。フクロハリネズミたちは独自に闇の王との戦いについて考えており、学たちに協力を仰ぐ。話し合う中で、彼らも兵士たちと同様に現実世界から来た人間だったことが分かる。闇の王との対決の直前に、別れていた勇太たちの死が判明する。王との最終対決では学が撃たれて負傷するが、あかりが王を倒し、〈光の石〉を手に入れて願い事を言う。そうして彼女の願いによって皆が現実世界に帰還することが出来た。その夜、学は〈光の石の伝説〉のスタートのボタンを押してみた。そして〈やめる〉を選んだ。〈おわり〉のマークを見て、学はそれが、この世界の〈はじまり〉のような気がした。

このように主人公の学とあかりは「勇者」として中心となって戦うのではなく、フクロハリネズミたちと共闘している。多くの仲間たちの内の一人という立場で戦っているのである。また、学が〈光の石の伝説〉を起動させ〈やめる〉を選んだことにより、帰還した世界の〈はじまり〉を迎えることは「選ばなかった冒険」という題名の意味を明らかにする象徴的な場面である。

次に、この物語世界を理解するために岡田淳の経歴と彼の他の作品を概観する。物語の構想や主人公の位置づけには作者の意図が強く現れていると考えられるためである。

岡田淳は1947年、兵庫県に生まれた。神戸大学教育学部美術科を卒業後、西宮市内の小学校で図工の専任教師として勤務し2007年に定年退職した。彼

は大学在学中から1978年までに私家版として数冊のマンガ本を出していたが、1979年に『ムンジャクンジュは毛虫じゃない』を出版し、現在に至るまで挿絵も手がける児童文学作家として多くの作品を生み出している。

岡田作品の多くは、主人公が小学生である。処女作である『ムンジャクンジュは毛虫じゃない』はもちろん『放課後の時間割』『ようこそ、おまけの時間に』などがあり、それらの作品は、ムンジャクンジュという謎の生物が現れたり、代々学校に住んでいる学校ネズミから様々な話を聞いたり、毎日授業中に定時に鳴るサイレンと共に何故か自分が茨に囲まれた世界に行ってしまうといった「日常の暮らしに不思議な世界が交錯する」というファンタジー色の強いものである。『光の石』でも、学校が舞台でゲームの世界と日常を行き来するため、同様の傾向が見られる。

『学校ウサギをつかまえろ』は題名通り、学校で飼っているウサギが逃げ出してしまい、そこに居合わせた子どもたちが知恵を出し合い、協力してウサギを捕まえる話である。これは作者が小学校に勤務している頃に実際にあった事件をもとに書かれている。作中では、飼育係は誰にも告げず一人でウサギを探し回っていたが、実際の事件では係の子どもはウサギが逃げたことを伝えてすぐに帰宅してしまった。そのため当事者の小学生ではなく岡田を含めた先生たちが頑張って探したのである。それを子どもたちの協力の物語へと昇華させたこの作品により、岡田はファンタジーだけでなくリアリズムでも優れた力量の持ち主であると評価され、「第二十七回日本児童文学者協会協会賞」を受賞している⁽¹⁾。

作品の舞台に関しても、岡田がインタビューで次のように答えている通り、学校が多い。

(……) どこを舞台にして書こうかなと考えて学校をえらんだのではなく、そこしか知らなかったとか、それしか思いつかなかったとか、いちばんよく知っているところがそこだった、ということでしょう。(……)
学校は取材する必要がないわけですから……。 (日本児童文学者協会 p84)

読者の子どもたちと同様に、彼自身も一日の大半を学校で過ごしており、物語の主人公や舞台を考える際に、まさにそれらを登場させやすい環境にいたといえる。岡田の作品のあとがきでたびたび登場する彼を励まし続ける「わかい友人たち」は彼の教え子たちと考えられ、彼らの期待にこたえるためにも「わか

い友人たち」に身近な人物像、舞台を登場させたと考えられる。

学校以外を舞台とした作品もある。その代表が、岡田の唯一のシリーズ作品である『こそあどの森の物語』である。これは、この森でもなければその森でもない、あの森でもなければどの森でもない「こそあどの森」に住む主人公スキッパーを中心に、風変わりな人々の周りで起こる出来事を描いた作品で、日本の『ムーミン・シリーズ』という評価⁽²⁾もある優れたファンタジーである。

これらの岡田作品の重要な要素は「仲間との協力」である。前述の『学校ウサギをつかまえろ』はもちろん、一作目の『ムンジャクンジュは毛虫じゃない』ではムンジャクンジュの食べるクロヤマソウをクラスの皆が手分けして集めるし、『ようこそ、おまけの時間に』では学校全体を包む茨を断ち切るために全校生徒が力をあわせた。『びりっかすの神さま』では、皆で「びりっかすさん」を見るために揃ってびりになるように工夫をし、『こそあどの森の物語』シリーズでは森の住人たちが知恵を出しあって事件を解決する。異世界冒険譚である『二分間の冒険』『光の石』でも敵を倒せたのは多くの仲間の協力があつてこそである。岡田は仲間たちの一人としての主人公を重視した作品を多く書いており、「普通の子ども」たちが協力して問題を解決することは彼の作品の重要なテーマなのである。

第2章 「選ばれなかった者」とは

『選ばなかった冒険—光の石の伝説—』(以下『光の石』)は、先に述べたように、異世界に導かれた主人公がその世界の「選ばれた者」である「勇者」となって敵を倒すという物語ではない。実は、彼らより先に現実から異世界へ行き、「勇者」となっている者がいる世界に主人公たちは導かれている。そして異世界から来た主人公が先陣を切って冒険をしていくのではなく、この主人公たちは物語の中盤まで、自分たちと同様に異世界から来た「勇者」に、ついていくという形で冒険をするのである。ここではそのように特別な肩書きを持たない立場に主人公が置かれている理由を明らかにする。

第1節 「選ばれた者」

『光の石』の主人公について考える前に、学やあかりとは異なる「選ばれた者」である主人公について、代表的な『ナルニア国ものがたり』の『ライオンと魔女』や『ハリー・ポッター』、『銀のほのおの国』を例に考える。

『ナルニア国ものがたり』はC.S. ルイスが1950年に出版した『ライオンと

魔女』を一作目とした全七冊のシリーズである。『ライオンと魔女』ではペベンシー兄妹が疎開先の洋服だんすから「ナルニア」という国に行く。そこでアスランというライオンやそのほか様々な種族と共に白い魔女を倒し、ナルニアを救う。

1997年から2007年に出版されたJ.K. ローリングの『ハリー・ポッター』シリーズも『ナルニア国ものがたり』同様、世界的に有名な作品である。これはハリー・ポッターという少年が、両親の敵であり魔法界全体の敵であるヴォルデモートを倒し、世界を救う物語である。(日本では『ナルニア国ものがたり』シリーズは岩波書店から1966年に初版、1986年に改版が出版されており、引用は1986年の改版に拠る。『ハリー・ポッター』シリーズは1999年に静山社から発売が開始する。引用は日本語版に拠る)

『銀のほのおの国』は神沢利子が1972年に出版した作品である。これは和製ファンタジーとして有名で、日本の異世界冒険譚としては、かなり初期の作品である。たかしが自宅の壁にある剥製のトナカイの首にふざけて呪文を唱えると、トナカイが息を吹き返し、妹のゆうこと共に「銀のほのおの国」へ連れて行かれる。そうして彼らを導いたはやてを筆頭としたトナカイたちと共に夜風を中心とした青イヌたちと戦い、様々な動物たちを青イヌの脅威から救う。

それらの作品に登場する「選ばれた者」である主人公には、幾つかの共通点がある。一つ目に彼らはみな、何かしらの肩書きを与えられ、それに伴う予言がなされている存在である。『ライオンと魔女』のペベンシー兄妹はナルニアで「アダムのむすこ」「イブのむすめ」と呼ばれる。ナルニアには古い歌があり、ビーバーが兄妹たちに教えてくれる。

アスランきたれば、あやまち正され、
アスラン吼ゆれば、かなしみ消ゆる。
きばが光れば、冬が死にたえ、
たてがみふるえば、春たちもどる。(ルイス p101)

ビーバーの話は続き、ナルニアの創造主であるアスランだけでなく、彼ら主人公についても同様に歌われる。

アダムの肉、アダムの骨が
ケア・パラベルの王座について、

わるい時世がおわるもの。(ルイス pp103 - 104)

王座に就くことについては、より具体的に詳しく言い伝えられている。

(……) ケア・パラベル——これはこの川が海にそそぐ河口にちかい海べにあるお城です。そしてあるべき世がくればこの国の都となるはずのところです。そのケア・パラベルには四つの王座があって、いつからとなくナルニアにいい伝えられていたところでは、ふたりのアダムのむすこがた、ふたりのイブのむすめがたが四つの王座についた時、白い魔女の時代はおわるばかりか、魔女のいのちもおしまいになるというのです(……)(ルイス pp105 - 106)

これはまさにピーターとエドマンド、スーザンとルーシィという兄妹のことを示しており、白い魔女に苦しめられてきた者たちにとって彼らの存在はアスランと並ぶ救世主となるのである。そして最終的にナルニアを救った後、彼らはそれぞれ英雄王、正義王、やさしききみ、たのもしききみという二つ名のもと、立派にナルニアを治めることになる。

『ハリー・ポッター』シリーズの主人公ハリーは、意地悪な叔母夫婦に育てられた孤児であり、いじめられっ子だった。しかし、ある日届いたホグワーツ魔法魔術学校の入学案内によって、両親が魔法使いであったことや自分も魔法使いの素質があることを知る。さらに両親は、ヴォルデモートという魔法界で最も恐れられている悪い魔法使いによって殺されており、ハリーこそがヴォルデモートに命を狙われて生き残った唯一の存在であった。そのため、マグル界で暮らしてきたハリー自身は魔法界のことを何も知らなかったが、彼の存在は魔法界では知らない者のいない「生き残った男の子」「選ばれし者」として非常に有名であった。人々は彼がヴォルデモートを失脚させたと英雄視しており、ハリーが「漏れ鍋」に初めて行った時には多くの人に握手を求められたりもした。だが実は、彼がヴォルデモートに狙われたのは、ある予言がなされていたからである。予言は以下の通りである。

闇の帝王を打ち破る力を持った者が近づいている……七つ目の月が死ぬとき、帝王に三度抗った者たちに生まれる……そして闇の帝王は、その者を自分に比肩する者として印すであろう。しかし彼は、闇の帝王の知らぬ力

を持つであろう……一方が他方の手にかかって死なねばならぬ。なんとすれば、一方が生きるかぎり、他方は生きられぬ……闇の帝王を打ち破る力を持った者が、七つ目の月が死ぬときに生まれるであろう……。 (ローリング p652)

ヴォルデモートに三度抗った両親のもと七月末に生まれてくる子どもとして、ハリーの友人であるネビル・ロングボトムも条件が当てはまった。しかしヴォルデモートが半純血であるハリーを選んで襲い、彼の額に傷を残したことで、ハリーは「選ばれた者」となった。

『銀のほのおの国』のたかしとゆうこは、「来るべき二本足の子」「彼方の国より来たる子」と呼ばれる。彼らにも「彼方の国より来る子ありて、天の槍の西の峰に立つ時こそ岩壁の文字はあらわれる」(神沢 p97) という予言がある。さらに、たかしが読んだ「死したる骨よみがえる時、多くの骨またよみがえらん。戦いはふたたびおこり、いと小さきもの大なるもの、ともにふるいたち、湖はあまたの死をのみ、さらに生を生むべし。新しき国はじまるべし。」(神沢 p151) という言葉こそ、その異世界の将来を予言する言葉であった。そして、彼らがトナカイたちと共に戦い、青イヌたちに打ち勝った後に「銀のほのおの国」が再興されることとなった。

二つ目に、彼らは必ず何かを成し遂げることを期待されている存在であるということである。『ライオンと魔女』ではペベンシー兄妹は白い魔女を打ち負かすこと、ケア・パラベルの王座に就いてナルニアの王となることの二つが求められている。兄妹がビーバーの家へ行った際に奥さんが「とうとうね。生きていてこんな日におめにかかれるなんて、ありがたいことですわ」と言っているように、長い間ずっと白い魔女に迫害されてきた者たちにとって、アダムの息子とイブの娘である兄妹がナルニアにやってくるということ自体が、冬の終わり、白い魔女の破滅へと繋がっているのである。王として君臨することに関して、彼ら兄妹は周囲の者たちの期待通り、白い魔女の軍の残党など悪い奴らを根絶やしにし、優れた法を制定したりして立派にナルニアを治めた。また「いちどナルニアの王たり、女王たりし者、常永久にナルニアの王にして、女王なるべし」と言われるように、彼らは永遠にナルニアの王であり続けるのである⁽³⁾。

『ハリー・ポッター』では、魔法界の人々はハリーがヴォルデモートを倒し、世界に平和をもたらすことを熱望している。それは彼が運命の夜に母親の愛に

よって守られ、ヴォルデモートを額の傷一つで退散させた時に背負うことになったものである。狙われた理由や、彼が助かった理由は予言されていたことであるから、ある意味で必然であったと言える。しかし、どちらかしか生き残れないという予言を知らない人々にとっては彼こそがヴォルデモートと対抗しうる力を持ち、自分たちを救う救世主として帝王を撃退してくれると考えたのである。しかも、物語の中で、ハリーは幾度となくヴォルデモートと対決し、そのたびに生還している。特に、ヴォルデモートが復活する『ハリー・ポッターと炎のゴブレット』では、ハリーと一緒にヴォルデモートと対面したセドリック・ディゴリーは死の呪文により一瞬で絶命するのに対し、彼は無事に難を逃れる。ハリーは、多くの魔法使いがヴォルデモートに殺される中、賢者の石を欲しがると11歳で対決した時から何度もヴォルデモートと激突し、彼の張り巡らせた死線を潜り抜けて助かってきた。そのたびに、人々は改めて、ハリーには闇の帝王に打ち勝つ何かがあると思ひ、大きな期待をかけるのである。そして彼は最終的に人々の期待通り、ヴォルデモートを倒すことが出来た。

『銀のほのおの国』でも、異世界から来たたかしとゆうこには明確な役割が存在した。それは、彼らがその世界に来たことにより現れると予言されている「岩盤の文字」を読むというものであった。この世界には巨人は存在するが、ほとんどがトナカイや青イヌ、ウサギなど動物たちしかいない。伝説や予言などは全てウサギの茶袋や銀の耳を中心に動物たちが口承によって伝えてきたようであり、それは銀の耳が吟遊詩人であることによって示される。そのため岩壁に現れる「文字」は、動物たちには読めないのだと推測できる。そこで「文字」を勉強しており、それがちゃんと読める存在、すなわち「二本足の子」である人間が必要なのである。たかしたちが世界に来なければ「文字」は現れないが、その内容はその世界の今後を占う重要なものである。たかしたちが「文字」を読んで動物たちに伝えることで、情報が世界に伝わっていくという形になっており、彼らは異世界に来た時点で、その役割をしなければならぬと半ば義務付けられていた。他にも、異世界へ行くことになった元凶であるはやてを追う旅の中で、たかしたちはトナカイと青イヌの確執を知る。そしてはやてたちと共に青イヌと戦うことになるので、青イヌの撃退も重要な役割となっていく。

三つ目に、彼らは他と異なる力を持っているということが挙げられる。

『ライオンと魔女』と『銀のほのおの国』では彼ら主人公がその国にいる他の者たちと違い、人間であるという点である。

『ナルニア国ものがたり』と聖書の関連は有名である。作者のC.S.ルイスは

熱心なキリスト教信者であり、この作品にはキリスト教的な教えが多く内包されている。兄妹たちが呼びかけられる「アダム」と「イブ」は、聖書の『創世記』に出てくる最初の間人たちである。すなわち言い伝えにより、ケア・パラベルの王座に座るのは人間であること、そして兄妹たち4人の人間こそが「ナルニア」を治める最初の者たちであることが示されていたことになる。そのため、彼らは他のビーバーやキツネたちなどと違い、人間でなければならなかったのである。

『銀のほのおの国』は先に述べた通り、異世界から来る者には動物にはない「岩壁の文字」を読める能力が求められていた。そのため、文字の読める人間でなくてはならなかった。

ハリーには、箒の操縦能力と「闇の魔術に対する防衛術」の能力、パーセルマウスが挙げられる。彼の父親は在学中にクイディッチチームのエースとして活躍しており、彼の箒の操縦能力は父親譲りだと考えられるが、一年生で百年ぶりだという最年少のシーカーに抜擢されたことから窺える通り、ハリーの能力の高さはずば抜けていた。その能力を用いて、たびたび彼は箒の飛行によって危機を乗り越えている。「闇の魔術に対する防衛術」については実戦経験の多さから鍛えられた面もあるが、一人前の魔法使いでも難しいとされる「守護霊の呪文」を13歳で成功させていたり、素質は十分に持っていたようである。パーセルマウスは、蛇と話すことが出来る能力でありヴォルデモートが持っていた能力の一つである。それはハリーが彼に殺されそうになった時に与えられた能力であったが、ヴォルデモートの消失と共に能力は消えている。

四つ目に彼らには、彼らを時に救い、時に励まし諭す強力な庇護者がいることである。

ペベンシー兄妹には、ナルニアの創造主アスランがいた。彼はまさに神であり、ナルニアの全ての生き物に畏れ、敬われている存在である。彼の前に「ひざまずかないで出ていけるひとがいたら、それこそ、たいした勇士か、たいへんなばか」であると言われるほどである。兄妹たちはアスランを頼り、アスランも彼らに力添えをすることで白い魔女を倒すことが出来たが、世界の創造主であるアスランが味方してくれたことは、白い魔女に対抗する際に兄妹たちの大きな支えとなったのである。

ハリーには、ホグワーツ魔法魔術学校の歴代の校長で最も素晴らしいとされたアルバス・ダンブルドアがいた。ダンブルドアは、宿敵ヴォルデモートが唯一恐れた魔法使いであり、魔法界全体にも大きな影響力を持った人物である。

彼は、赤ん坊の頃からハリーをよく知っており、ハリーから全幅の信頼を寄せられていた。彼自身もハリーのことを大切に思っており、「きみをあまりにも愛おしく思いすぎた」と述べている。どんな時でもダンブルドアはハリーの味方であり、ハリーが名付け親を失い暴走した時には諭したり、実の祖父のように彼を見守っていた。

たかしとゆうこには、はやてがいた。トナカイたちの長であるはやては、青イヌを恐れる他の生き物たちから敬われており、はやてがいれば青イヌを打ち負かすことが出来ると信頼されていた。彼は、青イヌの手先ではないかと疑われるたか시를最初に信じると答え、そのお陰でたかしはすんなりとトナカイたちの陣営に入ることが出来た。また、はやては冒険の終わりにたかしたちへ「信じるものを選びとる」といった課題を示しており、彼らの今後の人生においてもはやての存在は大きなものになっただろうと考えられる。

第2節 「選ばれなかった者」

ところが、学とあかりは、今まで述べてきた「選ばれた者」が持っている要素を持っていない。彼らは「選ばれなかった者」なのである。彼らの冒険する世界には、「選ばれた者」としての勇太の存在があり、彼との関係を踏まえながら、物語の主人公としての学とあかりについて考える。彼らには、第1節で挙げた冒険物語の主人公としての条件を備えていないという特徴がある。

2-1 主人公を取り巻く環境

『光の石』には、学とあかりの二人の主人公がいる。彼らがそれぞれ異世界と向き合い、その中で「勇者」勇太とは違う視点や考え方を示しながら、物語が展開している。

学は最初に学校から異世界へ移動した際、自分のことを「勇者」であると考えている。異世界にいることを自分が「ゲームの世界の夢」を見ているからと思ったためである。この夢のもとと考えられたゲーム〈光の石の伝説〉の主人公は「勇者」であり、自分の夢である以上、自分こそが主人公の「勇者」だと学は認識していたのだ。しかも都合の良いことに、迷宮に足を踏み入れる「勇者」の必須アイテムである「たいまつ」と似た名前である「あかり」が側にいて、ゲーム同様自分の周りだけが明るいことも彼の考えを補強することになった。その後、学たちはイガーに襲われたり、闇の王の兵士に捕縛されて連れて行かれそうになったりと散々な目に遭い、その中でこの世界は現実と行き来するもので

あり、学の夢ではないことに気付いていく。そして勇太と出会うのである。彼は、外見は学たちと同じ小学六年生でありながら拳銃を操り、学たちが為す術もなく捕まった闇の兵士をあっという間に倒し、足音を立てずに歩く「戦闘員」のようだった。彼と出会い、学たちは勇太こそがこの世界の「勇者」であることを知る。その何よりの根拠となるのが、ゲーム内で開始直後に冒険の導入部分を説明する老人から主人公にされるタイトルコールを勇太が受けていることである。勇太は校長先生の姿をした人物から、ゲーム内の老人とほぼ同じ内容を説明され、最後に「——光の石の伝説、勇太の冒険」という宣言を受けている。それに対して勇太も「そうか、とほくは思った。これはほくが主人公のゲームなんだってね。」と述べている。その事実を知ること、あかりはもちろん、学もこの世界の悪である「闇の王」を打ち負かす主人公「勇者」ではないことが確定する。「選ばれた者」が背負う肩書きは勇太のものであったのだ。

勇太に助けられた学たちはまず初めに「きみたちは、なにができるんだ」と尋ねられる。学がその答えに詰まると更に「なにかとくいわざがあるはずだろ?」と聞かれる。無いと答えると勇太は驚き「じゃあ、なんのためにここにいるんだ?」と言う。結局学もあかりもその理由については分からないまま冒険を続けることになる。勇太は「勇者」として、メンバーを引き連れ、最後の敵である闇の王と戦い〈光の石〉を奪還するという重要な役割を持っているが、学たちは冒険をする理由も物語に参入する何かしらの役割や能力も持たなかったのである。勇太は自分同様、学とあかりも名前を持っていることから「とくべつな存在」と言う。確かに勇太の知っている限りでは、その世界で名前を持っている存在は学とあかりが最初であった。しかし、イガーであるフクロハリネズミのハリーが実は八田正という名前を持つ存在であったことや他のフクロハリネズミも最弱のキャラクターという立場上、本名は言わないが「ハリーのまねをして、ミリーとっておくわ」と名前を持っていることを自覚していることなどから、名前に彼が考えるような意味は無い。異世界において勇太だけが名前を明示され、バトルやメルなど新たな登場人物への命名権を持つのは、彼の優位性や特別性を出すために作用していたことだが、彼が知らないだけで、その世界には「勇者」以外にも名前を持つものは多数存在していたのである。また、助けられる前の記憶が無いため、勇太から名付けてもらうバトルとメル、もぐら男も、実は名前を持った存在なのではないだろうか。学は、助けられる前の記憶が無いのを「ここだけのキャラクターで、ゲームには過去の生活など関係がない」からだと考える。しかし、フクロハリネズミの例もあるので、現

実の意識がこちらのバトルたちに無いだけで、それ以外の話し方や性格などは現実の誰かのものであるならば、彼らも名前を持つ者であると考えられる。個々の名前は「勇者」の与り知らないところで、確かに存在しているのだ。

ミリーによると、現実世界の記憶を持っているフクロハリネズミたちは「全員があなたたちとおなじ学校の四年生から六年生のだれか」である。現実のミリーは既に高校一年生になっているが、来た当時は六年生であつたらしい。そして噂程度の情報であるが、現実から人間の姿のままやってきて闇の王を倒そうとする「勇者」に協力する人たちは「もとの世界の学校のおとなの人だ」という話をきいたことがある」と言っている。本人たちが記憶喪失のため確認できないが、それが事実であれば、バトルやメル、もぐら男は大人だから、この世界に記憶と名前を持つてくるのが出来なかったと考えられる。バトルに関しては勇太が彼の話し方を「ときどき先生みたいだなんて思うことがあるよ」と述べており、現実で彼は学校の教師ではないかと推測が可能である。勇太をトップとして、その下に名前を持つ学やハリー、さらに名前の無いバトルたちという形で、その世界自体への参入度に大人と子どもで差があるのではないだろうか。

バトルたちは「選ばれた者」の側にいる支援者である。彼らは「勇者」勇太が闇の王を倒すために助力するキャラクターだ。殺し合いが行われる世界において「戦闘員」という戦いに特化した役割は非常に重要で不可欠なものである。そのため、勇太の冒険に初期段階から参加していて、勇太に戦い方を教えたバトルや、途中参加でも「射撃の腕はすごい」というメルは勇太の冒険において大事な人物であり、もぐら男も穴掘りが得意で岩の向こうの出来事を聞き分ける能力を持つなど、勇太の冒険を手助けする。また、彼らは過去の記憶が無い役割重視のキャラクターであり、自分がどうしたいかより勇太がどうしたいかを優先することから、おそらく自分を助けた勇太を命がけで守るくらいのは行きそうな存在である。

では、勇太にとって学たちはどのような存在だったのか。殺し合いも殺されるのも嫌だという学たちに勇太は思わず「とんでもない連中を助けちゃったな」とぼやいている。実際に学たちは自分で身を守ることもできないので、隠れ家の中で護身術や銃の使用法をバトルに教えてもらうことになる。学は少しずつ拳銃の使い方や護身術を身に付けていくのに対して、あかりは戦うことはもちろん、この世界に対して嫌悪を感じているので学ほど熱心に身に付けようとはしていなかった。中盤で勇太たちと別れるまで、学たちは実際に戦う機会も無

く、隠れ家で待機していることがほとんどだったため、彼らの戦闘能力はそれほど高くはないだろう。勇太は、ぼやいた通り、戦いを好まず何の役割も無さそうな学とあかりをあまり重要視していないし、足手まといになるだろうと感じていた。戦えるようになってくれと要請した勇太は学たちに「足手まといになられちゃ、こまるんだ」とはっきり述べているし、誰かが戦えないことで他の誰かが犠牲になることがありうる世界において、それは正論であった。さらに、隠れ家から出て今後を考えることになった時に、学が勇太に作戦について尋ねると彼は驚く。

「作戦のことで、ガクの意見がきけるとは思わなかったな。」

「勇太が主人公のゲームだからかい？」

「いや、気をわるくしないでくれよ。相談できるなんて思っていなかったんだ。(……)」(p193)

このように、勇太にとって学たちは相談ができる存在ですらないと考えられていた。勇太にとってバトルたちとは違い、闇の王のもとへ行く段階になってもいまだに何の役に立つのか分からない学たちの優先順位は低いようで、彼の役割重視という考えがよく分かる。しかし、この発言によって学が、受身であった冒険を主体的に考え始めていることが読み取れる。ただ異世界の主人公の勇太の後をついていくのではなく、彼自身がこれからどうするのか自分たちはどうすべきかを考えていることを示している特徴的な場面である。

「選ばれなかった者」である学とあかりの人物像は、実際の子どもたちと非常に近い形で設定されている。私たちは何かしらの目的や、特定の役割を持っている存在ではない。ほとんどの人が、実際に学たちのように、訳も分からず戦う術も知らないまま、生死をかけた戦いを強いられる場所に行くことになったら、彼らと同じく右往左往してしまうだろう。まさに主人公たちは読者と同じような行動をとるのである。そこに読者は親近感を感じ、共感することができるだろう。

岡田作品には、こういった実際の子どもたちと同じような性質をもった登場人物が多い。第1章でも述べた通り、もともと作者が教師という現実の子どもたちをいつも見ている立場であったため、よりリアルな子ども像を身近に観察していたと考えられる。その中でも『二分間の冒険』の主人公である悟と、「なんの話」の主人公「ぼく」は自分の存在を正しく見据えるという点で、特別で

はない自分と異世界で向かい合った『光の石』の学たちと類似する。

『二分間の冒険』の悟も、学たちと同様に異世界へ行く。悟は何も知らないまま、さまよった先で、知り合いと同じ顔をしているのに何故か彼のことを知らない子どもたちと出会う。そして彼らの「竜の館」に「いってくると、ぼくたち助かるんだけど。」という言葉に「いいよ」と答えてしまったために、元から行くことになっていたかおりという少女と共に、定期的に差し出すようになっていた竜への生贄となってしまう。竜の館に向かう道中、悟とかおりは立ち寄った老人の家で、岩に刺さった剣を抜く。そうすると老人が「おお！えらばれた者たちじゃ！」と驚く。その剣こそ「えらばれたふたりだけにぬきとることができる、竜をたおす剣」であると説明され、悟とかおりこそが「えらばれた者」だと言われる。彼らは竜を倒すという使命に意気込み、自分こそが世界の悪を滅ぼす存在だという自負のもと竜の館へと向かう。しかし、明らかになった真相は、集められた子どもたち全てが老人から「竜をたおす剣」を受け取っており、実は誰も「えらばれた者」ではなく、全員が老人たちに騙されていたというものであった。そうして悟は自分が何も特別な存在ではないことに気付く。

「なんの話」の主人公「ぼく」は、思わぬ出来事により自分が「なんの話」のどんな役かについて考えることになった。彼が放課後に、委員の仕事である図書室の施錠を忘れたために、赤頭巾やぶんぶく茶釜など物語の登場人物たちが本から抜け出し、学校中に散らばってしまう。色々な物語の主役同士が愚痴を言い合ったりしている中で、登場人物たちは見覚えのない「ぼく」が「なんの話」に出てくる登場人物なのか訝しがり、ついに「王さまは裸だ」と叫んだ男の子に「なんの話だったっけ」と尋ねられる。自分が何かの話の主役でも脇役ですらないことを知っている「ぼく」は「そうこたえたいなにか」によって、つい自分を「主役」だと言ってしまう。しかし「王さまの耳はロバの耳」と言った男によって「ぼく」は「なんの話にも出てこない」と叫ばれ、それが嘘だとばれてしまう。苛立った「ぼく」は図書室の鍵を閉めることにより、彼らを本に戻すことができた。そこに遅れてきた男に見覚えのあった「ぼく」は思わず「なんの話に出てるんでしたっけ」と尋ねるが、実は彼は新学期に赴任してきた教頭先生であった。彼の答えは「ぼくはぼくの人生の主役をしながら、まわりのひとの人生の脇役をしています」というもので、それに対して「ぼく」は感心し「なんて完全な答えだろう」と思う。しかし考えてみれば、それは当たり前のことであると思ひ直す⁽⁴⁾。その答えは「ぼく」が見つけるべきものであるし、

見つかるかも分からないものであるが、教頭先生の言ったことも当たり前だからこそ非常に納得できる答えであることは確かである。「ぼく」は登場人物たちの指摘による葛藤と最後の教頭先生の答えを通して自分が主役でありながら脇役でもあることに気付いたのである。

『光の石』『二分間の冒険』『なんの話』の主人公に共通するのは、特別だと思っていた自分という存在を冒険や出来事を通して改めて考えているところである。『光の石』では、登場人物たちは勇太の役に立つことが重視されており、役割が大事であった。しかし自分が出来ることを答えられなかった学たち同様、自分が何のために存在するのか分からないのが現実の人間であり、人は直面する状況の中で自分の役割や主張を発見していくのである。この特徴は、『二分間の冒険』『なんの話』にも共通しており、岡田の重要なテーマだと言える。

2-2 「あかり」という存在

次に、『光の石』のもう一人の主人公あかりに着目する。彼女は、初めから異世界やゲームに強く反発しており、誰かのためだけの役割を持つことに対して疑問を感じている。そして、その姿勢は最初から最後まで一貫している。つまり、前に述べた岡田作品のテーマを、最初から自覚している存在だと言える。岡田作品では『扉のむこうの物語』の行也と千恵、『竜退治の騎士になる方法』の康男と優樹のように男女がペアになっていることが多く『光の石』も同様である。ただし、悟と共に剣を持って竜に立ち向かった『二分間の冒険』のかおりや、『光の石』の戦闘員のメルとは異なり、あかりは戦闘に必要な拳銃の扱いに慣れることはない。何故なら彼女は最後まで戦いには否定的で、拳銃の使い方を学ぶことに対しては非常に消極的であったからである。それは学とあかりの間答に強く現れている。

「死ぬのはいや。でも、だれかを殺すのもいやなの。ガクは平気？ 拳銃でだれかを殺せる？ だれかに向かって撃てる？」

そういわれると、ことばにつまった。あかりはじっと学の顔を見た。

「ひとを殺す道具なのよ」

「……ひとを殺せばね。」

「殺さなくても、殺す道具よ。」

「自分を守るためでも？」

「それでも、ひとを殺す道具よ。」 (p138)

彼女は「ひとを殺す道具」の使い方を覚えるのを嫌がり、敵と接近せずに自分の身を守る術を放棄しているのである。そのため実戦では拳銃を手にも持っていない、すくんで動けなくなることが多々あったため、学が彼女を守ることが多く、あかりは守られるヒロインであった。それでも最終決戦ではフクロハリネズミたちにはできない拳銃による敵への威嚇や撃破を担当することになるのだが、もぐら男が闇の王に勇太の仇として止めを刺そうとした際、やはり彼女が躊躇してもぐら男を制止したことにより、彼は殺されてしまう。さらに彼女が人質となることで学は武装解除させられ撃たれてしまう。だが、追い詰められたあかりは、学との訓練で身につけていた護身術を用いて、闇の王が身につけていたメルの子の遺品でもある短剣を奪って王の胸に刺す。事切れたもぐら男と血まみれの学、生き残ったフクロハリネズミたちが見守る中、誰もが求めていた〈光の石〉をあかりが手にするのである。そして彼女が願ったのは「光の石よ、消えてなくなれ！」つまり、彼女が間違っていると感じた世界自体の消滅を願ったのである。そしてその願いはおそらく受理され、彼らは現実へと戻ってくる。このことは、あかりが、非常に弱い存在であるが、同時に自分が正しいと思ったことを貫いた存在であったことを示している。

あかりは、異世界の殺さなければ殺されるということだけでなく、誰かを中心にして回るシステム自体にも大きな疑問を持っている。学は〈光の石の伝説〉で遊んでいたため、殺し殺される異世界や役割だけの登場人物たちを迷いながらも受け入れたが、あかりは学が「そういうもの」と片付けてしまうものにずっと疑問を抱き続ける。バトルやメルにも今まで生きてきた過去があるはずだと主張し、勇太が学やあかりを友達だと紹介しながらも、おそらく無意識に「なにかの役割があるはずなんだ」と付け足すのに違和感を抱いている。

(……) ここがゲームの世界だとすると、勇太が主人公らしい。では、ほかの人は全員、役割だけが問題なのだろうか。つまり、勇太にとってどれだけ役にたつかってということだけが。

そんなのへんだ、とあかりは思う。あかりにも学にも、自分の人生というものがある。バトルやメルやもぐら男にだって、自分の生きてきた時間、生きかたというものがあるはずだ。たとえ記憶が消されていたとしても、これまでの時間はあったはずだ。そのつづきでいまのバトルやメル、もぐら男がいるはずなのに、勇太にとっての役割だけが問題だという。それ

て、ものとおなじじゃない。(p192)

このあかりの考えは、人を役割でくくり、友達に対してでさえ、そのような見方しかできないことへの批判となっている。その役割を女の子に担わせている理由は、この年齢では精神的に男の子より女の子の方が成長しているからだろう。そして、勇太たちの死が確認された後、あかりは「ぜったいにゆるさない。ぜったいに光の石を手に入れる。こんなまちがった世界、わたし、絶対ゆるさない。」と言い切り、実際に彼女が〈光の石〉を手にして世界を終わらせた。そのことから、彼女が作品における「正しさ」の象徴となっていると考えられる。

岡田作品の女の子はしっかり者が多い。増田喜昭は、岡田作品を次のように評している。

(……)岡田淳の作品の中の男子はみんな岡田淳そのものだから。(……)『二分間の冒険』のかおり、『びりっかすの神さま』のみゆき、『ようこそおまけの時間に』の明子と優子、みんなしっかりもので美人なんですよ。どうもこのあたりに、岡田淳の理想の女性像が描かれているような気がするんですけどねえ。

いつまでたっても、しっかりものの女子にたしなめられてるおっちょこちょいの四年生男子、それが岡田淳なのかも知れません。(増田 pp156 - 157)

『光の石』のあかりも同様に、学に異世界の違和感を伝え、根本的な問題を提示し続けるしっかり者という位置づけをされているのである。

学はあかりから異世界のおかしさを指摘され、たしなめられることで、自分自身もゲームのおかしさに気付いていく。そしてゲームをした時に現実と照らし合わせて「ゲームの興味がすこしそがれた」と感じているが、あかりは異世界に迷い込んだ時から世界を消滅させる時までずっと異世界やゲームの理不尽さを主張している。あかりは、異世界に埋没していないが故に、異世界が抱える問題を指摘することができるのであり、彼女の存在が異世界の影を際立たせているのである。

初めて異世界へ行った際に、学があかりのことを、彼女の名前から、勇者が洞窟に入る時に必要な「たいまつ」の役割をしていて、だから彼女と共にいる自分の周りだけ明るいのだと考えたことがあった。あかりは即座に「たいまつ

て、ものじゃない。」(強調原著者)と否定するが、学はのちにハリーと学校の中を歩く際に次のような会話をしている。

「ハリー、ほくたちのいるところだけ、明るいよね。」

「うん。」

「これは、きみたちだけで歩いていてもそうなの？」

「いや、ほくたちなら、こうはならない。」

「どうしてなんだろう。」

「さあ。」(p244)

明るくなるのは迷宮である学校の中だけであったが、この会話の後、再び学の心には「あかりがいるから明るい」という考えが浮かぶ。そして最後まで、その謎は解けないままである。もしかすると、学の考えは正しく、あかりは「あかり」であったのかもしれない。つまり、正しさの象徴として異世界を照らす「あかり」であったのではないか。あかりは学とは違い、最後まで異世界に馴染むことは無かった。だが、彼女はもう一人の主人公として、彼だけでは気付かなかったことを指摘し、学に新しい視点をもたらす重要なキーパーソンであった。

第1節で挙げた三作品の例や『光の石』の勇太のように「選ばれた者」と、学たち「選ばれなかった者」の違いから見えてくるものは何だろうか。「選ばれた者」は役割が明確で、なすべきことははっきりしているし、周囲に求める役割も明確である。しかし、「選ばれなかった者」たちは役割もなすべきことも決まっていないし、特殊な力を持つでもなく、庇護してくれる存在もない。そのため、彼らは自分で何をすべきか考え、自分自身で動くしかない。強大な敵を前にして一人では敵わないことを理解しているからこそ、仲間を集め協力することが必要となってくる存在である。そして、あかりが異世界のもとなったゲームを知らない外部の者であり、「勇者」とその他という考えに縛られていない視点を持っていたからこそ、彼女は異世界の違和感に気づくことが可能であった。この作品において、まさに「選ばれなかった者」としての彼女の役割は大きく、問題点の指摘にはその考え方に染まっていない視点が必要だと示された。

主人公が「選ばれなかった者」であった理由は、読者と近い存在にすることにより、読者自身も「特別」な存在ではないことを示すためであった。それは、

現在の「勇者」中心主義に偏っている価値観を根底から覆す価値観の提示である。また、「特別」ではないからこそ、立ちふさがる壁を克服するための手段として、それぞれの力を合わせるということに気づききっかけにもなり、「選ばれなかった者」として客観的に世界を見ることを可能にしているのである。

第3章 主人公たちが得たもの

『選ばなかった冒険—光の石の伝説—』（以下『光の石』）の主人公である学とあかりは、読者と同じ立場である「選ばれなかった者」と設定され、だからこそ学たちは特別ではない自分に気づき、世界のシステムに対する疑問を持ち続けることができた。では、その立場で冒険を続けた主人公たちが得たものとは何だったのか。彼らが体験した冒険を通して考えていく。

第1節 『二分間の冒険』との類似

冒険について考えると、第2章でも述べた岡田の『二分間の冒険』（以下『二分間』）との関連性が挙げられる。この二作品は非常に似ており、どちらも「選ばれなかった者」が主人公である。

『二分間』の悟は前に述べた通り、突然異世界へ導かれる。それは偶然持っていた刺抜きで、喋る黒猫のダレカに刺さった見えない棘を抜いたことがきっかけである。お礼に願い事を一つだけ叶えてやると言われた時に、とっさに時間が欲しいと言ってしまったことで「おまえがのぞんだ、おまえだけの時間」を与えられ、その時間を終わらせるために悟は「この世界で、いちばんたしかなもの」になったダレカを捕まえることになった。そこで出会ったかおりと共に竜への生贄として竜の館へ向かうことになるが、その旅は、野宿を強いられ、焚き火をするにも食事をするにも、全て自分たちでしなければならなかった。土砂降りの雨で荷物を全て奪われた悟たちは老人の家にたどり着く。そこで岩から剣を抜いた悟とかおりは「えらばれた者」として竜の館へ向かう。館で儀式が始まるが、悟たちは自分たちの番が来るまでに他の者が犠牲になるのを見ていられず、儀式の初回に「竜をたおす剣」を持って竜に斬りかかるが、何故か剣は折れてしまう。呆然とする悟たちを救ってくれた太郎によって、集められた子ども全員が、老人たちが岩に刺した「竜をたおす剣」を抜くことで自分たちこそ唯一の「えらばれた者」だと思い込ませられて竜の館に向かわされているという真実を教えられる。実は、竜はどんな剣でも倒すことができるが、そのためには竜の体を覆っている鱗、すなわち子どもたちから吸い取った若さ

を、なぞなぞに勝つか「なぜ」と言わせることによって、剥がさねばならないのである。太郎たちのペアが竜に敗北した後、学は子どもたち全員にその事実を話す。そうして事実を受け入れた全員が、一致団結して竜に勝つための意見を出し合うようになり、最終的に子どもたちの声をあわせた叫び声によって竜に「なぜ」と言わせることが出来た。その後、儀式自体が、実はその国の王であった身勝手な竜の館の館長と竜の取引の結果として行われていたことが判明したが、竜も館長たちも死んでしまう。戦いが終わった後、「この世界で、いちばんたしかなもの」をずっと探していた悟は、自分自身こそが「この世界で、いちばんたしかなもの」であるという答えに行き着くが、「ぼくがいちばんたしかなものなら、そのぼくがたしかだって思ったもの、みんなも、そしてきみも、ぼくにとって、きっとたしかなものなんだ。」と結論を出して自分を抱きしめ「ダレカ、つかまえた！」と叫ぶことで、現実へと帰る。帰還後ダレカは、あの世界は自分と悟だけの世界であり、既に無いことを彼に教え、去っていった。

『光の石』と『二分間』の共通点が多い。まず、野宿をしたことがないような子どもたちが、そのような状況に追い込まれている点が挙げられる。現代日本において、衣食住が保障されていない子どもはあまりいないことを踏まえると、安全である家以外で寝るというだけで非常に冒険らしい冒険である。しかも、その冒険は、寝ることで強制的に異世界と行き来させられたり、帰りたいと言っても帰してもらえないものである。だからこそ、彼らは立ち止まることを許されず、その冒険を終わらせるために世界と向き合うことが求められる。異世界の特徴としてどちらの世界もその世界自体に閉鎖性を持っていることが挙げられる。『二分間』の竜の館を悟は小学校の校舎に似ていると感じているし、『光の石』の舞台は学校に酷似した建物であり、保健室や図書室があるにもかかわらず、そこが迷宮となっている。登場する人物たちも『二分間』は出てくる子どもたち全てが同じクラスの子はもちろん、隣のクラスなど悟の「知っている顔ばかり」であり、『光の石』でも隣のクラスの勇太や同じクラスの八田くん、フクロハリネズミは全員同じ小学校の同級生や先輩、後輩なのである。つまり、世界の構造として、どちらも異世界でありながら、現実の主人公たちが交友関係を持ち、彼らの行動範囲である小学校が舞台装置となっているので、世界自体が非常に限定された閉鎖性の高いものである。そして、彼ら自身を奮い立たせ駆り立てるのが、仲間や味方の敗北である。『二分間』において、真実を教えてください太郎たちの敗北は、悟に全員へ真実を知らせるきっかけとなったし、『光の石』の勇太の死は、学たちに自分たちで何とかするという覚悟を決めさ

せた。誰かを失うことにより、彼らは自分たちの力で敵を倒そうと決意することになるが、特別な力を持たない彼らが考えたのが、皆で協力することだった。

第2節 協力

〈光の石の伝説〉というゲームは「勇者」が中心である。作中でゲームをプレイしている描写が少なく、主人公が「ゲームオーバー」になった後どうなるかは確認できないが、おそらく「コンティニュー」となって再びきりの良いところから、もしくは「セーブ」したところから「再スタート」を切れるのだろうと推測できる。しかし、学たちのいる〈光の石の伝説〉の世界では主人公の「勇者」である勇太は死後、戻ってこなかったし、現実でも今までの冒険と共に学たちとの交流も忘れてしまい、彼自身が「リセット」されている。それにもかかわらず、学たちはまだ異世界で活動しているし、闇の王は存在している。そのため、学たちはフクロハリネズミたちと共に闇の王を倒し、光の石を手に入れようと動き出すのであり、それに協力という手段を用いたのである。協力は、自分たちで自主的に導いた手段であり、一人では勝てない相手でも勝つことを可能にするものであった。

彼らが協力することこそが、勝利を得る必須条件であった。ハリーの紹介により、学たちは総勢二百三十人のフクロハリネズミの協力を得て最終決戦に臨む。フクロハリネズミはもともとイガーという「勇者」と敵対するモンスターで、敵を眠らせる力を持っていた。学とハリーたちはその力を使って闇の王とその兵士たちを倒そうと画策し、後にそれは成功する。実はフクロハリネズミたちは一度、闇の王と対決していた。それは〈二百人戦争〉と呼ばれているもので、彼らは一度は〈光の石〉を手にするが、願い事を出来るのは人間だけという制約に阻まれ、二百人で攻め込んだにもかかわらず、たった一人だけが生きて帰ってきたという戦いだった。この願い事を出来る「人間」というのは、現実と繋がっている存在のことを示しているのだろう。願い事をするのは「勇者」勇太であるはずで、彼も現実と行き来している存在だった。バトルたちは願い事を思いつかず、もぐら男も「もう光の石が手にはいれば、それでいいねえ」と言っていることから、彼らは「勇者」の補助的存在なので「勇者」が〈光の石〉を手に入れるのを手伝うに留まり、願い事を言う存在ではない。闇の王によるとフクロハリネズミたちはこちらの世界に来る際に、ひとりの人間の「ひとを殺せる部分」が兵士やモンスターに、「殺せない部分」がフクロハリネズミに分

かれた結果存在しているらしい。彼らが現実と行き来できないのはそれに起因するのではないかと考えられるが、彼らの願い事が受理されなかったのは、その人の半面しか持っていない存在では願い事を言う資格がないということであろう。学たちはこの世界ではあくまでイレギュラーな存在であるため、分かりやすく「勇者」とイコールでつながる「人間」というくくりで願い事ができると表現されたのではないか。そうすると、願い事の出来る闇の王も現実と行き来している存在であるという可能性が生まれるが、顔を見た人もおらず「大人か子どもか、男か女かわからない声」の持ち主であり、闇の王の詳細は不明のままである。

〈二百人戦争〉を経験したフクロハリネズミたちは、王が〈光の石〉に願い事を行う儀式について詳しく知っており、そういった情報やイガーとしての能力と、学たちの巧みではないが銃を操ることが出来、願い事も出来るということなど、それぞれがそれぞれを生かす形で仲間となって協力した。そうして要素同士を結びつけることで闇の王を倒すという最後を迎えることが出来たのだろう。学たちが闇の王を倒すというのはフクロハリネズミたちとの協力が無くては成しえなかったことなのであり、仲間一人ひとりが闇の王の撃破に貢献しているのである。

「選ばれた者」である勇太の死後、団結した彼らが闇の王という脅威を打ち負かしたことは、「選ばれた者」がいなくとも、「普通」の存在が協力することで強大な敵を倒せるということであり、特別な存在の必要性の無さが示される。そして逆に全員が協力することの重要性が強調されることとなった。

岡田淳の作品テーマを藤田のぼるは「じつは、みんなが」であると述べている。岡田作品を並べながら、自分だけかと思ったら「じつは、みんなが」望んでいたとか体験していたというストーリーであると説明している。この観点は『二分間』や『光の石』にもみられる。「えらばれた者」だと思ったら「じつは、みんなが」そう言われていたり、自分たちだけが現実から異世界に来たのだと思ったら、敵対していた闇の兵士もフクロハリネズミも「じつは、みんなが」現実世界では人間として暮らしている人たちで、現実の彼らはこちらの記憶を持っていないだけに過ぎないといったことがあてはまる。彼らが物語の中で協力体制を築いていく経緯には、このような感情の共有が関係しているのだろう。河野孝之はこのような仲間の広がりや「増幅するイメージ」としている(河野 pp16 - 19)。藤田は「じつは、みんなが」というテーマが『学校ウサギをつかまえる』から1987年の『扉のむこうの物語』にかけて「じつは、ぼくが」

に広がってきたとしている（藤田 pp209 - 222）が、『光の石』に関しては、冒険に対する考え方や結末などやはり「じつは、みんなが」というテーマを強く感じる作品である。

また、きどのりこは「夢による現実の復権」を岡田作品の「パターン」とし、以下のように述べている。

（……）ひとつの夢を現実に導入することによって（……）少しばかり澱んでいる子どもたちの現実に波紋をよびおこす。それは初めは〈個〉の体験としての不安そのものだが、しだいに〈集団〉のものとなっていく、「もうひとつの世界」としての魅力を増し、子どもたちがそれに対処する——つまり冒険することによって、何かが変質していく。その何かとは子どもたちの関係性であり、その変化とは、他者や自己の再発見であり、集団の活性化であり……、そして最後には夢は現実に呑みこまれ、現実に収斂してしまう。そしてその時、現実はまだ澱んでいない！（きど p26）（強調原著者）

『光の石』では、フクロハリネズミたちとして異世界にいた人々に、その時の記憶がなだれ込んで夢が「現実に呑みこまれ」ところで終わっている。冒険を比較した『二分間』では、二分間の冒険について知っているのは悟だけである。それゆえ、冒険が終わった後に悟は「ダレカ」が誰であったかが問題だったんだと言って、かおりの肩を軽く叩いて体育館へ帰っていくというあっさりした結末であり、いささか拍子抜けの感は否めない。『学校ウサギをつかまえろ』の論の中で松本聰美が、ウサギをつかまえた後の主人公たちについて次のように述べている。

しかし、みんなは、実際にかわったのだろうか。この高揚した連帯感は明日へ続くものなのだろうか。こう感じるのは、この場の雰囲気、私の中で“祭”のイメージと重なるからだ。祭の日、町も大人も子供もふだんとは違ったよそおいをみせる。けれど祭の翌日、まわりのすべては、祭の前と同じ顔にもどってしまう。祭があったことは確かなのに、そしてその興奮の余韻ははっきりと心の中にのこっているのに、自分自身までもが祭の日にはもどれない。（……）（松本 p25）

おそらく『二分間』の悟も、心の何処かに冒険の記憶は残るが、何かが大きく変わることはないだろう。例えるなら悟は、映画では非常に格好良く大きく成長したにもかかわらず、テレビ放送では何一つ変わらない「ドラえもん」ののび太のようである。しかし、『光の石』に関しては、殺し合いが普通に行われていた世界での記憶や、全員で協力して〈光の石〉を手に入れた記憶を、学を始め多くの子どもたちが共有することができた。現実で今後彼らがどのように行動するかは分からない。だが、彼らはその記憶を得ることで、彼ら自身の考え方を今後大きく変える可能性を孕んでいるのではないだろうか。学が帰還後に、以前は睡眠不足になるまで熱中した〈光の石の伝説〉を起動するが、〈やめる〉を選んで現れた〈おわり〉のマークを見て「それが、こちらの世界の〈はじまり〉」のように感じていることにそれが象徴されている。そしてそれこそが異世界を体験した学の、成長の一步と考えることが出来る。また、きどは「〈全員〉を志向する物語では、かならず「個」がネグレクトされる」(きど p27)とも述べているが、『光の石』では逆に皆で力を合わせるために「個」を見て各々が出来ることがするという選択肢を選んでいる。『光の石』においては逆に〈全員〉を志向し、その中で協力をしていくことによって「個」を尊重することになっているのである。

『光の石』では「選ばれない」ことが普通の人々の人生を示し、協力することが問題を解決するというメッセージとなっていた。作中での登場人物たちが、主人公とその他大勢ではなく、主人公は仲間たちの一部という対等な関係を築き、各々の持ち場を担当して最終決戦に臨む姿は、協力は「個」を圧するのではなく「個」を生かすという可能性を示唆している。しかし、この異世界のシステムの構造を支えている「普通」の自分が「特別」な主人公となり、仲間を従えて冒険するゲームはそれと正反対の世界であった。

第3節 ゲーム批判

最後に、『光の石』の重要なモチーフとなっているゲームについて述べておきたい。〈光の石の伝説〉はプレイヤーが主人公を動かす、冒険を進めるロールプレイングゲーム(以下RPG)である。それはゲーム開始時に、与えられた点数の中から「腕力」や「すばやさ」「かっこよさ」など十項目の能力への点数の配分を決め、名前を入力して自分の化身のキャラクターを操作するものである。主人公はダンジョンを冒険しながらモンスターを倒し、点数を稼ぎレベルを上げる。モンスターはたまにお金を持っているので、倒して奪ったお金で

アイテムを買い、そうやってレベルを上げて装備を強化し、最後の敵と戦って倒すことを目指すシステムであり、典型的な RPG である。

RPG といえばドラゴンクエスト（以下 DQ）やファイナルファンタジー（以下 FF）が代表的である。DQ は第一作目が 1986 年に発売され、現在までにナンバリングタイトルが 9 作発売されており、FF は 1987 年からシリーズがスタートし、オンラインゲームなどを含め 15 作以上ある。双方とも今後も続いていく作品である。テレビゲームは RPG のように主人公となって冒険したり、多彩な形で様々な経験をさせてくれる。そのため子どもたちに熱狂的に受け入れられ、社会現象にもなった。行き過ぎた例として「DQ III」が発売された際には子どもが徹夜で店に並んだり、買えなかった子どもが持っている子どもに暴力を振るって奪ったりといった“ドラクエ事件”が発生したりしている。そういった出来事や、ゲームをしながら簡単に「殺す」などと口に出す子どもの増加などから、ゲームによる子どもたちへの悪影響論は暴力性の助長を中心に現在も議論されている。

『光の石』は、主人公たちがゲームの世界に行き冒険する物語であるが、これはゲームの世界を物語の世界として肯定しているのではなく批判的に描いており、岡田によるゲーム批判である。暴力性の助長の面として、学が異世界で学んだ護身術を現実で使用してしまうということがあった。遊びの一環であったがクラスメイトに一度殴られた学は、異世界で熱心に護身術を会得し、次に絡まれそうになった際には練習通りの動きをする。それによって相手は鼻血を流し、涙でぐちゃぐちゃになって床に這い蹲ることになった。それを目撃したあかりが学の顔を見ると「どこか、とくいそうな表情がうかんでいるような気」がし、夜の電話でも彼の声に誇らしげな響きを感じる。彼女はそれを学らしくないと思っている。また、実際に力行使した側の学自身も次のように受け止めている。

もっといやだったのは、工藤くんの涙と鼻血の顔が忘れられないということだった。(……) みんなが見ているまえて涙と鼻血の顔で廊下にはいつくばった工藤くんのみじめさが、学には想像できた。そうさせたのは自分だ。戦いのための訓練を、遊んでいるつもり相手の相手にためしたのだ。(pp129 - 130)

このように、決して良い気持ちではない学たちに対して勇太は、にやっと笑い

「学校の廊下で見たよ。特訓の成果ってやつだな。」とハイタッチを求めている。学とあかりは、戦いの場ではない場所での暴力に嫌悪と罪悪感を抱いているが、異世界とはいえ多くの者を殺している勇太にはそのような感覚は既に無いようである。これは、死ぬこともある世界でありながら、ある意味でバーチャルな空間である異世界で、暴力を当たり前と感じる場所に身を置き過ぎた弊害だろう。しかし、読者と近い立場にいる学が異世界の暴力を現実を持ち込んだことで引き起こした事件は、異世界内では普通のことでも現実では許されない行為であり「たいへんなこと」になる危険を孕んだ恐ろしいものだと示されている。さらに学は、あかりの影響もあり、冒険する中で異世界に違和感を抱いていくが、その内にゲーム自体にもおかしさを感じるようになる。〈光の石の伝説〉を起動した学は何人も兵士をやっつけるのだが「画面の文字は「兵士を倒した」と出る。「殺した」とは出ない。もちろん血もながさずに、兵士は倒れる。ほんとうはどうなんだろう。そう考えると、ゲームの興味がすこしそがれた。」と感じている。学の問いは、異世界で兵士が撃たれて血を流すことを、彼と共に知っている読者にも投げかけられ、考えさせられるものである。

ゲーム内における「プレイヤー」とその他大勢という関係に対しても岡田は、あかりによる役割重視の勇太への批判や反発という形で異議を唱えている。岡田のゲーム批判が特に強く現れているのが『光の石』の、学が起動したゲームをやめてゲームの世界から離れていくという結末である。そういった主人公たちの感情や行動によって岡田はゲームへの批判的立場を示している。

この作品が出版された1997年の2年前にもDQの6作目が発売されているが、それも320万本も売れたヒット作である。学校現場で働いていた岡田は、おそらく子どもたちがテレビゲームに熱中する姿をとっても近くで見ている。そして「プレイヤー」中心主義に対する疑問から、ゲームの世界を舞台にしながらも「勇者」ではない主人公を設定し、「勇者」がいなくなった後も彼らに冒険をさせ、最終的にゲームから離れていくという作品を書いたのだろう。

おわりに

『選ばなかった冒険—光の石の伝説—』（以下『光の石』）では、語りの視点が置かれている学とあかりは「選ばれなかった者」である。彼らが訪れた異世界には、その世界の特別な存在である「勇者」の勇太がいた。そのため学とあかりは当初「勇者」に守られる存在であったが、勇太の死後、彼らはフクロハリネズミたちと共闘して闇の王を倒して〈光の石〉を手に入れた。本論文では、

主人公がごく普通の小学生で何ら特別な存在ではない点に着目し、主人公たちが「選ばれなかった者」という立場であることの意味や、その冒険の中から得たものとは何だったのかを考えてきた。

第一に、「普通」の子どもたちである読者と同じ立場の主人公を登場させることで、彼らの冒険がより身近になって面白さを感じたり、彼らに共感しながら楽しめるという点がある。しかしこの「特別」ではない設定にはもう一つの意味もあった。子どもは、幼い頃に可愛がられた経験などから自己中心的な考えに偏ったり、自分は特別な存在であるという考えに傾倒するかもしれない。だが『光の石』の「勇者」ではない主人公の存在は、その幻想を砕く役割があった。現在の「勇者」中心主義に偏っている価値観に対立する主人公を設定し、彼らを中心に据えることで人々に流通する価値観を根底から変えようとする姿勢が『光の石』からは読み取れるのである。それが主人公が「勇者」ではなかった意味だろう。

岡田は自身の異世界冒険譚について以下のように述べている。

作品をならべて見ていくと、不思議な何ものかが出現して現実が見えてくる場合と、不思議なもうひとつの世界へ行くという場合があります。もうひとつの世界へ行く場合は、課題を持って行くものと、望まないのに行ってしまうものにさらに分けられます。望まないのにもうひとつの世界に行くときは、課題はあとから出てきます。それはもとの世界にもどるということです。

いずれの場合も、主人公たちはもうひとつの世界の中で、現実の世界ではできなかった体験をし、もとの世界にもどってきます。そしてその体験の中で獲得した視点で、もとの世界、現実の世界を見ていくことになる、そういう形で物語は終わっています。(岡田 1995年 p83)

学たちはまさに「その体験の中で獲得した視点」で今後の世界を見ていく。その視点を得たきっかけは「勇者」という特別な存在の消失であり、その後に冒険が完遂されることで「選ばれた者」の必要性が揺らいでいる。「勇者」不在における敵の撃破という過程から、「選ばれなかった者」たちでも協力することによって十分に対抗することが出来、「選ばれた者」が不要であることが判明するのである。彼らの冒険は、一人ひとりの「個」が埋没することなく、皆で一致団結し協力することで、どんな大きな敵でも倒すことができるという可

能性を示している。これこそ「その体験の中で獲得した視点」であろう。そしてそれは「勇者」という立場では気付くことが出来なかったものであったのだ。岡田は、学がゲームから離れていくことで「この世界の〈はじまり〉」を迎える姿を通して彼らが新たな視点を手に入れたことを示唆しつつ、読者に改めて、子どもたちが熱中するゲームについて考えさせる結末を残している。

「選ばれなかった者」である学たちが冒険を通して得たものは、全てがリセットされてしまった「選ばれた者」勇太には得ることが出来なかったもの、つまり、一人ひとりの力は弱くとも、それを覆すほどの協力という手段の強さやその重要性を知ることが出来たことであったのだ。

【注】

- (1) 「日本児童文学者協会」で、選考委員によって選出されるもの。他の受賞歴として日本児童文学者協会新人賞（『放課後の時間割』1981年）、サンケイ児童文学出版文化賞（『雨やどりはすべり台の下で』1984年）、赤い鳥文学賞（『扉のむこうの物語』1988年）、路傍の石幼少年文学賞（『びりっかすの神さま』『星モグラサンジの伝説』1993年）、野間児童文芸賞（『こそあどの森の物語』シリーズ1～3 1995年）、国際アンデルセン賞オナーリストに選定される（『こそあどの森の物語』シリーズ1～3 1998年）がある。
- (2) 林美千代によると『こそあどの森の物語』シリーズ三作品が第三十三回野間児童文芸賞を受賞して、神宮輝夫の「日本にも『ムーミン・シリーズ』のような魅力的な登場人物が創り出す独創的な一つの世界がある物語があるといいなと、かねがね期待していた。岡田淳氏の三部作は、その期待に応えてくれた。言葉と絵が融合してつくる物語世界というこの作者の実験が実を結びつつあることが実証された楽しい作品として推奨できる」という評が本の帯についたらしい。彼女はその評に傾きつつ、少し違うと述べている。『こそあどの森の物語』と『ムーミン・シリーズ』は、確かに「独創的な一つの世界がある物語」としてよく似ている。雰囲気も牧歌的で、日本の『ムーミン・シリーズ』と言って良いだろう。私はあまり『ムーミン・シリーズ』を読んだことが無いのだがその中でも特に『ムーミン谷の彗星』の印象が強い。これは、彗星の衝突を巡る大騒動を描いた話だが、衝突を恐れる登場人物たちの不安や恐怖が描かれ、幼い私は読みながら少しの恐怖心を抱いた。対して『こそあどの森の物語』では『ムーミン・シリーズ』に見られる「自然の脅威、人間の不安など現代に連なる負の要素」はあまり見られず「〈愛〉があつて〈悪〉や〈風刺〉の居場所はない」。そのため私も林同様、神宮の評に納得しつつも、そういった点で『こそあどの森の物語』は『ムーミン・シリーズ』より平和的な物語だと感じている。
- (3) ただし、スーザンは『さいごの戦い』において「おとなになることに夢中」で「ナイロンとか口紅とか、パーティーとか」に興味に移り「もはやナルニアの友では」なくなっていることが分かる。彼女にとってナルニアの思い出は「わたしたちが子どものころに

よく遊んだおかしな遊びごと」と記憶され、真のナルニアに彼女だけが行くことも出来ないで、彼女は真のナルニアの女王の権利を手放してしまったと言える。しかしルイスは、自身が十代の頃そうであったように、スーザンは見せかけの洗練に心奪われているだけで、彼女の心は永久にナルニアから離れたわけではないと述べている。

- (4) 初出の『新潮現代童話館2』では、「ほく」は一旦は教頭先生の答えに感心するが、それは当たり前のことであると思ひ直し、彼の答えに不満を感じている。しかしヤモリに話す話として『フングリコングリー図工室のおはなし会1』に再録された際には「ほく」は教頭先生の答えに感心するに留まり、教頭先生の答えに不満を感じていた描写は削除されている。

【テキスト】

岡田淳『選ばなかった冒険—光の石の冒険—』偕成社 1997年

【引用文献】

- ・C.S.ルイス（瀬田貞二訳）『ライオンと魔女』岩波書店 1966年（初版）1986年（改版）（Lewis, C.S. *The Lion, the Witch and the Wardrobe*. London: William Collins Sons & Co. Ltd, 1950）
- ・J.K.ローリング（松岡佑子訳）『ハリー・ポッターと不死鳥の騎士団 上・下』静山社 2004年（Rowling, J.K. *Harry Potter and the Order of Phoenix*. London: Bloomsbury Publishing Plc, 2003）
- ・岡田淳「なんの話」（今江祥智・灰谷健次郎編『新潮現代童話館2』新潮社 1992年収録）
- ・岡田淳『二分間の冒険』偕成社 1985年
- ・岡田淳「現実の〈もうひとつの世界〉の中で」（pp82-84）『日本児童文学』第41巻第6号 文溪堂 1995年6月
- ・河野孝之「岡田淳作品への断想・三つ ウルトラQ、増幅イメージ、造本」（pp14-22）『日本児童文学』第39巻第9号 文溪堂 1993年9月
- ・神沢利子『銀のほのおの国』福音館書店 1972年（初版）1997年（改版）
- ・きどのりこ「岡田淳『扉のむこうの物語』について 〈落ち込み椅子〉とはただの面白い装置である」（pp25-31）『日本児童文学』第35巻第3号 教育出版センター 1989年2月
- ・日本児童文学者協会編「《シリーズ・作家が語る》『こそあどの森の物語』シリーズの岡田淳さん（談）（2）」（pp80-86）『日本児童文学』第45巻第1号 小峰書店 1999年2月
- ・藤田のぼる『児童文学に今を問う』教育出版センター 1990年
- ・増田喜昭「岡田淳『ポアンアンのおい』（偕成社文庫）解説』偕成社 2011年
- ・松本聡美「〈ウサギはつかまり、ほくたちは仲間になった〉が……」（p24-29）『日本児童文学』第39巻第9号 文溪堂 1993年9月

【参考文献】

- ・ C.S.ルイス（瀬田貞二訳）『さいごの戦い』岩波書店 1966年（初版）1986年（改版）
（Lewis, C.S. *THE LAST BATTLE*. London: William Collins Sons & Co. Ltd, 1956）
- ・ J.K.ローリング（松岡佑子訳）『ハリー・ポッターと賢者の石』静山社 1999年
（Rowling, J.K. *Harry Potter and philosopher's Stone*. London: Bloomsbury Publishing Plc, 1997）
- ・ J.K.ローリング（松岡佑子訳）『ハリー・ポッターと炎のゴブレット 上・下』静山社
2002年（Rowling, J.K. *Harry Potter and the Goblet of Fire*. London: Bloomsbury Publishing Plc, 2000）
- ・ 岡田淳『ムンジャクンジュは毛虫じゃない』偕成社 1979年
- ・ 岡田淳『放課後の時間割』偕成社 1980年
- ・ 岡田淳『ようこそ、おまけの時間に』偕成社 1981年
- ・ 岡田淳『学校ウサギをつかまえろ』偕成社 1986年
- ・ 岡田淳『びりっかすの神様』偕成社 1988年
- ・ 岡田淳『二分間の冒険』（偕成社文庫）偕成社 1991年
- ・ 岡田淳『竜退治の騎士になる方法』偕成社 2003年
- ・ 岡田淳『扉のむこうの物語』（名作の森）理論社 2005年（1987年出版の『扉のむこうの物語』（大長編Lシリーズ）の再刊）
- ・ 岡田淳『フングリコングリー—図工室のおはなし会—』偕成社 2008年
- ・ 岡田淳『選ばなかった冒険—光の石の冒険—』（偕成社文庫）偕成社 2010年
- ・ 坂元章『テレビゲームと子どもの心 子どもたちは凶暴化していくのか?』メタモル出版 2004年
- ・ デヴィッド・C・ダウニング（唐沢則幸訳）『「ナルニア国物語」の秘密』バジリコ株式会社 2008年
- ・ 林美千代「岡田淳作品のおもしろさを考える—〈こそあどの森の物語〉の謎解き—」
（pp30-34）『日本児童文学』第42巻第12号 文溪堂 1996年12月
- ・ ひこ・田中『ふしぎなふしぎな子どもの物語 なぜ成長を描かなくなったのか?』（光文社新書）光文社 2011年
- ・ 藤田のぼる「岡田淳の進化論」（pp2-6）『子どもと読書7/8月号』328号 親子読書地域文庫全国連絡会 2001年6月