

選 評 「〈お話〉から〈作品〉へ」

藤田 のぼる

今回は、候補に残った作品に例年のような大きな差はなく、みんなある程度の水準に達していました。そうした中で、最終的に選ばれたのは、ひとことでいえば「作品」になっている、ということだったように思います。逆に言うと、作品になりきれていないのは、まだ「お話」という域から脱しきれていない、ということなのではないでしょうか。

では、「お話」と「作品」はどう違うのか、ということですが、いろいろな説明があり得ると思いますが、「お話」にはストーリーはあってもプロットが感じられない、ということになるでしょうか。誰の説明だったか、「王様が亡くなり、やがてお妃さまも亡くなった」というのがストーリー、「王様が亡くなり、悲しみのあまりお妃さまも亡くなられた」というのがプロット。つまり、プロットには、読者を納得させる因果律とでもいえるべきものがある、なおかつ作者の側に（その心の中に）そうしたプロットを引き寄せる必然性があった場合に、書かれたものが一個の「作品」になるのだと思います。

優秀賞となった「君の話は聞きたくない」は、いわゆる優等生をめぐる自意識がテーマで、ライバルというか、逆の鏡のような存在だった友人の死を前にして、初めて自分の思いを相手にぶつけるという設定の、方法意識の高い作品です。そして、その方法をほぼかんぺきに生かせるだけの文章力も備えていました。ただ、そうした意味で「感心」はさせられる作品ですが、もうひとつ響いてくるものがない。そのひとつの理由は、全体に独白が一本調子すぎることがあるかもしれません。メリハリというか、もっと口ごもるところや逆に思わず言いすぎるところなどがうまく組合わされていると、読者が感情移入しやすくなるのではないのでしょうか。

奨励賞の「一日二十五時間。」も、おもしろい狙いの作品でした。一日の「余りの時間」というアイデア自体は、ファンタジーでは時折みられる設定で、特に珍しいわけではありません。しかし、普通はそこでさまざまな「冒険」が始まったり、新たな出会いがあったり、というふうに展開していくでしょう。ところがこの作品では、せっかくのプラス一時間の中でなにもおこらず、むしろ自分自身のマイナスの感情と向き合うことになってしまいます。そのあたりにはとてもオリジナリティを感じたし、作者自身の内面がよく表現されていると思いました。ただ、寂しくなって、話し相手がほしくなり、現実世界の友だちを見直すようになっていくという展開は、最終的にはそれでいいとしても、もうひとつなにか手順がないと安易であるように思いました。

そのほかでは、「モノクロの世界の中で」に登場する不幸喰らいの妖精というキャラクターに魅力を覚えました。作品の展開にいささか無理を感じました。

ほかにも、将来の方向として、たとえばマンガの原作とか、芝居の脚本とかに進んだらおもしろいのではないかと思われる才能を感じた作品もありました。エッセイとかノンフィクションなども含め、「書く」ことにさまざまに挑戦を続けてほしいと思います。