MYSTERYDOKUSHOANNAIMYSTERYDOKUSHOANNAIMYS

ミステリ読書案内

２０２４．６．３　発行元
第 579 号　伊藤　剛
https://mystery-dokuan.com

MYSTERYDOKUSHOANNAIMYSTERYDOKUSHOANNAIMYS

三上延「ビブリア古書堂の事件手帖Ⅳ」

３月にメディアワークス文庫から三上延の『ビブリア古書堂の事件手帖Ⅳ』が出た。『扉子シリーズ』になってから四冊目。世の中に数ある「ビブリオ・ミステリ」の中で私が一番評価しているシリーズ。

戦中の貸本屋「鎌倉文庫」

日本のミステリの中に「古書」をテーマにした作品はたくさんあるが、私が一番落ち着いて、ゆったりした気持ちで読めるのがこの『ビブリア古書堂』シリーズ。それだけの安定感が備わっているのだ。

今回の題材は太平洋戦争末期の時期に鎌倉で貸本屋をしていた『鎌倉文庫』。特色は当時鎌倉に住んでいた文学者が自分の蔵書を貸本に出していること。久米正雄、川端康成、小林秀雄、高見順、里見弴、大佛次郎、永井龍男などが協力した。戦後は出版業の方に力を入れるようになったらしい。

『鎌倉文庫』の本は、初版本や署名入り、作家の蔵書印つきなどの貴重なもので、今古書市場に出てくれば高値が付き、時には博物館行きとなるものも含まれていたらしい。

夏目漱石『鶉籠』

第一話に登場するのが夏目漱石の『鶉籠』。『鶉籠』は小説の題名ではなく、『坊ちゃん』『二百十日』『草枕』が収録された作品集の本の題名。本書の中では明治四十年の初版で「漱石山房」の蔵書印が押してあるものが登場してくる。

第二話では『道草』が、第三話では『吾輩ハ猫デアル』が取り上げられる。私は漱石作品をすべて読んでいるわけではないが、「漱石作品の中で何が一番好きか」と聞かれれば『吾輩は猫である』と答える。『吾輩』は特にテーマがあるわけではなく、苦沙弥先生などの日常のエピソードが綴られているだけなのだが、それがそれで面白いのだ。

過去に遡っての話…

今回、扉子が活躍するのは第一話のみ。第二話以降はビブリア古書堂の先代の時代に遡り、智恵子、栞子などがそれぞれの十七歳だった頃の出来事として語られている。

『鎌倉文庫』が解散した後、その貴重な本はどこへ流れていったのか…。古書店経営者の中にその秘密を知ってそうな人もおり…。金に任せて古書を買い集める人物あり…。そして何かしらの画策を巡らす智恵子がいたりして…。最後に浮かび上がってくるのは本に込める人々の「思い」ということになるのだろうか。「本好き」の人達の元に本が引き継がれていく世の中であってほしいと願う。

「古書」の魅力

地方に住んでいる貧乏人にとっては「古書」に触れる機会などほとんどない。でも、その魅力は十分に伝わってくる。夏目漱石の本も実物を見てみたいなと思う。

《ビブリア古書堂シリーズ》

１．ビブリア古書堂の事件手帖
　栞子さんと奇妙な客人たち
２．栞子さんと謎めく日常
３．栞子さんと消えない絆
４．栞子さんと二つの顔
５．栞子さんと繋がりの時
６．栞子さんと巡るさだめ
７．栞子さんと果てない舞台
８．扉子と不思議な客人たち
９．Ⅱ．扉子と空白の時
１０．Ⅲ．扉子と虚ろな夢
１１．Ⅳ．扉子たちと継がれる道

いずれもＫＡＤＯＫＡＷＡのメディアワークス文庫からの書下ろしの形での出版。どの巻もどこの本屋さんでもすぐ買える状態になっていると思う。

はやみねかおる　『都会のトム＆ソーヤ21・神々のゲーム』

３月に講談社の YA!ENTERTAINMENT からはやみねかおるの『都会のトム＆ソーヤ２１・神々のゲーム』が出た。２００３年にスタートしたこのシリーズ、はやみねかおるの最長シリーズになりつつある。中身的にはいつもながらの中学二年生、内藤内人と竜王創也を中心にしたゲーム・バトルの展開である。

今回の舞台はM大学の大学祭。ゲーム・コンテストＭＧＣが計画されていて、大学文芸部からの依頼で内人と創也は新しいゲーム作りに着手する。本シリーズに登場するゲームは画面の中で行われる形ではなく、参加者自身が自分の体を使って動いていく体験型の形式である。大学祭ということで、M大学の全施設を活用してゲーム内容を構成していく。内人＆創也の考えた「さんすくみ」というゲームは、大学校内をスマホをかざしながら歩いてポイントを集めていくポケモン風のもの。書類選考を経て、最終候補の５点に選ばれる。祭当日、参加者はどのゲームを選んでくれるのか…。一番のライバルは栗井栄太グループなのだが…。といいながら、コンテストに勝ち抜くかどうかの場面より、一位になったゲームに内人が実際に参加する後半の方がより盛り上がる。『トム＆ソーヤ』らしい冒険の連続という作り。五芒星や加護妖というアイドルタレント、ＡＩも登場して最後の結末は…。やっぱり最近作はややマンネリ化してきたかなぁと感じる。