

又

批評

方

集

この電子書籍は、私春昼がブログで発表したマンガ批評の自作選です。ワンピース、ナルト、銀魂、リアル、20世紀少年、デスノート、ハンター×ハンター、フラワー・オブ・ライフ、けいおん！などのマンガを取り上げています。

ブログでは、時々マンガ批評を書いています。電子書籍に批評を追加した時には、トップページに更新履歴を書いています。

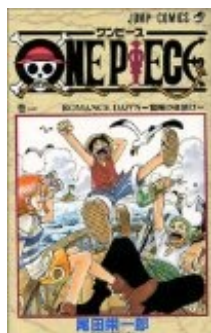
[ブログ「7代後の孫への話」のリンクはこちらです。](#)

表紙画像は、エルンスト・ルートヴィッヒ・キルヒナー（1880-1938）「モデルのいる自画像」（1910）です。キルヒナーは、ドイツ表現主義の画家です。ドイツ表現主義は、ナチスドイツに退廃的だとして弾圧されました。今の日本のマンガも随分アンニュイで暴力的で退廃的で官能的だけど、この本では、マンガの魅力を伝えたいと思います。

<最近の更新履歴>

2010年12月5日：文字ばかりで寂しかったので、批評対象マンガの表紙画像を追加しました。画像は、アマゾンの商品リンクを利用しています。また、本の後ろの方に掲載していた『NARUTO』と『銀魂』の批評を『ONE PIECE』直下に移動しました。3作品で1つのレビューみたいになっていますので。

尾田栄一郎『ONE PIECE』



[ONE PIECE 1 \(ジャンプ・コミックス\)](#)

尾田 栄一郎

集英社 1997-12-24



by [G-Tools](#) , 2010/12/05

(2010年5月23日ブログにて発表)

『ONE PIECE』は現在日本最強の記録を樹立している尾田栄一郎によるマンガ作品。1997年から週刊少年ジャンプで連載開始し、最新刊は57巻（現行連載の中では『こち亀』に次ぐ長期連載）。単行本売上は史上最速1億部突破、累計発行部数1億8900万部。最新57巻の初版発行部数300万部越えは日本記録更新。

現代日本で記録でも、人気でもすごいマンガは、『ONE PIECE』である。マンガ最強ということは、残念ながら全出版物最強ということの意味する。『ONE PIECE』を取り上げずして、現代日本文化は語れないという結論になる。

つい数ヶ月前に『ONE PIECE』記録更新のニュースが流れたが、僕自身『ONE PIECE』世代ではないので、へえそうなのという感じだった。僕の同年代の友人たちも、『DRAGON BALL』や『SLAM DUNK』の方がすごいという印象を持っていた。ロスジェネ世代は、ファミコン黄金期とジャンプ黄金期に少年期を過ごしている。1994年12月、ジャンプは発行部数653万部の世界最高記録を達成した。『DRAGON BALL』と『SLAM DUNK』の連載が終わると、ジャンプの売上は下降し、マガジンに発行部数を抜かれる。そんなジャンプ没落の1997年、『ONE PIECE』は連載を開始し、「NARUTO -ナルト-」、「HUNTER×HUNTER」らと一緒に、21世紀の集英社の経営を支えてきた。

大学生だった僕が田舎に帰省すると、親戚の兄ちゃんが『ONE PIECE』を読んでいた。「お前は難しい本読んでるかもしれないけど、俺はこれだ」と兄ちゃんが言っていた。時は数年経ち、親戚の家に子どもが生まれる。今や小学生になったその子も、親と一緒に『ONE PIECE』を読んでいる。毎年家に寄ると、『ONE PIECE』を大事に読み返している。その子の部屋の本棚にあるマンガ単行本は『ONE PIECE』だけ。日本の多くの子どもたちにとって、『ONE PIECE』はバイブルみたいに何回も読み返す存在なのだろう。

さすがに読んでおかなきゃまずいなと思って、ブックオフに行ったのだが、50巻以上出ているのに、一冊もおいていない。どこのブックオフにも『ONE PIECE』がない。1億部以上売れているのに、みんな中古で売らずに大事に読み返しているのか。なんという影響力と愛され方か。

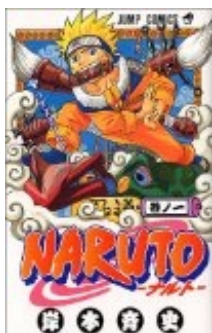
さて、仕方なく新巻で買った1巻で、最も印象的な言葉。

「世間でどう言われているかは知らんが、おれはおれの信念に後悔するような事は何一つやっちゃいねえ！ これからもそうだ」（110ページゾロの言葉）

信念を貫くこと、自分の信念を生き抜くこと。『ONE PIECE』は他のジャンプ作品よりも、自己啓発的エピソードが多いし、涙を誘うドラマもたくさん用意されている。『DRAGON BALL』も『SLAM DUNK』も挑戦しなかった、50巻を超えても努力・友情・勝利の物語を続けること。強さのインフレを起こさず、マンネリに陥らず、いかに物語の強度と人気を維持するのか。

『ONE PIECE』の現在進行形で続いている奇跡的歩みを、これからゆっくり追いかけていきたい。

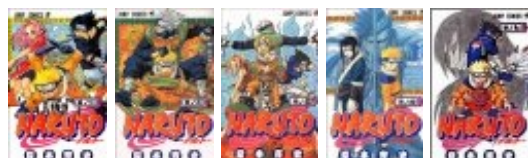
岸本齊史『NARUTO』



[NARUTO—ナルト—1 \(ジャンプ・コミックス\)](#)

岸本 齊史

集英社 2000-03-03



by [G-Tools](#), 2010/12/05

(2010年6月24日ブログにて発表)

『ワンピース』は50巻を超えて1億部も超えているが、週刊少年ジャンプで連載中のマンガで、こち亀とワンピ以外でもう1作品、50巻を超えてかつ1億部を超えている怪物マンガがある。本日取り上げる『NARUTO-ナルト』だ。

2000年に連載が始まった『ナルト』は、『ワンピース』とともに、21世紀集英社の経営を支えてきた看板収益タイトルである。ドラゴンボール、スラムダンク連載中に思春期を体験したジャンプ黄金期世代からすると、「だってばよ」のナルトは、ぴんとこないな感じだが、海外のオタクがテレビや雑誌で紹介される時、『ナルト』のキャラのコスプレをしている人がやたら多い。やっぱり忍者だから、ジャパネスクで海外でも大人気なのだろうか。

教養のたしなみ程度に読み始めてみたら、ワンピより面白いし、好きになりそう。ワンピ同様『ナルト』も、80年代～90年代ジャンプ黄金期の諸作品より、物語が丁寧に作り込まれている。冒頭からいきなり大どんでん返しで始まり、読者を引き込む。

「イルカよ・・・知っているか。人間が他人を嫌い、その存在を認めないとき・・・その存在を見る人間の目は・・・恐ろしいほど・・・冷たい目になるのじゃよ」 (p74)

差別を受けている人間が社会の中で承認されることが、物語のテーマとして反復してくる。

「そう簡単にいくかバカ。里の誰もが認める最高の忍者、火影（ほかげ）って名前を奪うってんだからよ。色々やなことだらけで、色々迷うことばっかだろーし、オレだってオレの事認めてくれる人が一人できたけど、それだけでもスッゲー大変だったんだぞ！！ やっぱ覚悟しとかなきゃな。みんながみんな認めてくれる火影ってスゲー名前語るのによーお！ ぜってエー！ 近道なんかねエーってことはよ！！」 (pp.80-82)

作中の上記台詞は、マンガ競争市場でトップに立つことへの作者自身の意気ごみだとも聞こえる。ワンピースの世界最高の財宝を目指して旅する物語も、マンガで頂点を目指すことのメタファーだと思える。「ナンバーワンよりオンリーワン」と、日本国内でナンバーワンのアイドルグループが、綺麗ごとを歌った不景気の時代に、週刊少年ジャンプは性懲りもなく「オンリーワンよりナンバーワン」と宣言し続けている。1億部越え3作品連載も納得の強気だ。

空知英秋 『銀魂』



[銀魂 \(1\) \(ジャンプ・コミックス\)](#)

空知 英秋

集英社 2004-04-02



by [G-Tools](#), 2010/12/05

(2010年6月27日ブログにて発表)

『銀魂』は週刊少年ジャンプで連載中の幕末・明治初頭をイメージした現代SFパンク漫画。50巻を突破し、発行部数1億部を超えている怪物マンガ『ONE PIECE』と『NARUTO』が両方面白かったので、それなら同じように人気の『銀魂』もと思って読み始めた。自分の好みとしては、『ONE PIECE』や『NARUTO』より、『銀魂』の方が面白いし、好きだ。

武士が支配していた時代の日本に天人（あまんど）と呼ばれる宇宙人がやってくる。『銀魂』の世界は、武士の支配が終わった明治維新直後のような時代設定だが、街中に自動車やバイクが走り回っているし、登場人物たちは敵も味方も、人気ドラマの夕方再放送を気にしている。主人公の銀時は、元武士で、甘いもの大好き。『銀魂』の連載が開始された頃から、日本でスイーツブームが始まった。大人の男性ビジネスマンが、コンビニでよくスイーツを買って食べていた。『銀魂』の登場人物たちは、現代日本の旬の話題でボケとツッコミを繰り返す。没落した武士たちは、不況の現代日本を反映するかのよう、路上でホームレスやニートをしている。時代設定のお約束を破るいわゆるパンク設定ものが好きな人には、『銀魂』はたまらなく魅力的だ。

主人公銀時の人と社会をなめきったようでいて、その実、達観している性格造型もまた魅力的。作者の空知英秋は、連載が先行している『ONE PIECE』や『NARUTO』の作者より、感性が若い。ゼロ年代中期に連載が始まった『銀魂』は、先行の『ONE PIECE』や『NARUTO』より何でもありでカオティックで、作品のテンション、空気感は現代日本のお笑い番組に近い。

1巻の欄外には、マンガの1ページを描くのがどれだけ大変かということや、編集者と作品の方向性についてけんかしたことの愚痴みたいな心情吐露が書き込まれている。『ONE PIECE』や『NARUTO』の欄外にも、作品製作の舞台裏が書かれていたが、こういう子どもっぽい不満の書き込みはなかった。本来表に出してはいけない裏側をぶっちゃけてしまう態度もまた、個人の意見表明が当たり前になった現代的感性の成せる技だ。

『ブラックジャックによろしく』の作者や『金色のガッシュベル』の作者が、大手出版社の編集部に対する不満をブログで公表した事件は記憶に新しい。マンガ製作の場で、編集者は結構強く意見を言う。誰もが自由にネット上に作品を発表できる現代に、旧来的なマンガ編集者の存在は不要ではないだろうか。マンガ編集者のおかげで作品がよくなったと言えるだろうか。偶然ではないだろうか。

ネットならユーザーからのフィードバックを直で受け取って、すぐ作品を改造できる。旧来的な意味での編集者は、情報技術が発達したおかげで、不要で無益なコストになったのではないか。

「編集者が若い作家を育てる」時代は終焉し、アメリカのように「作家はエージェントを介して編集者と契約を交わす」時代が来るだろう。編集者は言う事を聞く善良な若手作家を育てるのでなく、文句と愚痴ばかり言う悪魔のような異能の作家と、己の命をかけた契約を交わすことになるだろう。

井上雄彦『リアル』

[リアル 1 \(Youngjump comics\)](#)

井上 雄彦

集英社 2001-03-19



by [G-Tools](#), 2010/12/05

(2010年8月26日ブログにて発表)

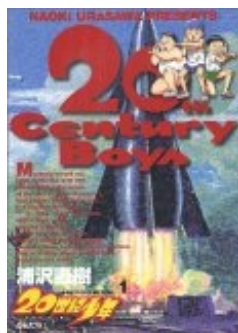
『リアル』は集英社ヤングジャンプで不定期連載中の井上雄彦による車椅子バスケットマンガ。身体障害者スポーツという重いテーマを扱いつつも、いわゆる知識人層向けの純文学マンガで終わることなく、エンターテインメントとしても成立している。現に『リアル』は1400万部も売れている。『SLUMDANK』は1億部、『バガボンド』は6000万部以上売れているから、それらの怪物作品に比べたら売上は少ない方だが、他の小説やマンガに比べたら、ものすごい普及率だ。

『マンガ夜話』で取り上げられた時は、井上雄彦の作品として後世に残るのは、『リアル』だろうと評価されていた。このマンガのリアルとは、障害者のリアルだと個人的に思う。障害者は善良で前向きで、スポーツをする時も闘志むき出しでぶつかりうことはなく、ひたむきに生きている姿を社会に見せる。そうした障害者像は、リアルではない。このマンガの登場人物たちは、心に闇を抱えながら、必死で生きて、もがいている。スポーツをする時も、本気で勝ちたいと思って戦う。苦しむし、泣くし、けんかするし、性の問題も抱えている。

スポーツは、勝利を追求することより、楽しむことが大事だと最近よく言われる。しかし、このマンガで清春は、車椅子バスケットのトップアスリートとして、勝利を追求する。何巻だったか忘れてたけれど「アスリートになったら、現役のうちに自分のポテンシャルを最大限引き出すことが目的だ」みたいなことが書かれていた。

何故僕たちは、毎日リアルなゲームを繰り返しているのか？ 人生を通して勝利する喜び、日々を体験する喜び、それより何より重要なのは、生きているうちに自分のポテンシャルを最大限引き出すこと。これだと思えた。

浦沢直樹『20世紀少年』



[20世紀少年—本格科学冒険漫画 \(1\) \(ビッグコミックス\)](#)

浦沢 直樹

小学館 2000-01



by [G-Tools](#), 2010/12/05

(2005年7月12日ブログにて発表)

浦沢直樹「20世紀少年」を6巻まで読んだ。6巻から時代設定が未来になり、面白くなってきた。この作品は新興宗教に対する恐怖をテーマの一つとしている。日本社会で実際に起きた事件、多くの人々を恐怖に落とし入れたテーマを題材としており、極めて社会的な作品であるが、同時によく練られたプロットを持っており、第一級のエンターテインメント作品ともなっている。村上春樹はオウム事件に取材してインタビュー記事を2本作品にしたが、小説として新興宗教の問題をうまく作品化できたかはあやしい。この点浦沢直樹は、現代で先鋭的な問題を作品化することに成功した。

この作品には日本文化がつまっている。1960～70年代、昭和のマンガ文化、アニメ、特撮、海外のロック、大阪万博と様々なモチーフが、新興宗教の恐怖と対決するストーリーの中にちりばめられている。「愛すべき日常を破壊するわけわからないもの」というのが、この作品の構図だ。5巻までは正直「MONSTER」の方が面白かったのだが、時代が変わった6巻から急に面白くなってきた。

結局、新興宗教の何が恐いのかというと、自分たち大勢の市民と異なる行動、文化を持っているから恐いのではなく、日常を破壊するから恐いのである。「絶交」という言葉で指示される殺人、テロ行為。2000年の大晦日から、世界は様変わりする。6巻で「ともだち」に対抗するのは、牢に幽閉されたショーグンである。ショーグンは刑務所から何とか脱出しようとする。ショーグンと行動を共にするのは、思想的に問題なマンガを書いて刑務所送りになった冴えないマンガ家である。未来の世界では、マンガで何でも表現できない。あたりさわりのないマンガしか書けない。それは共産主義や、宗教国家を連想させる「表現の自由」の拘束である。

ここで、「20世紀少年」の構図が明らかになった。面白いものは何でもよいとするマンガ文化、民主主義の自由に対する、抑圧、規制が「ともだち」に象徴されている。

宗教は何を書いたらいいか、どう生きたらいいかの模範を示し、生きる自由を拘束する。対して、民主主義は、個人の絶対的自由を約束する。民主主義国家で発達したマンガは何を書いてもよく、面白いものをいくらでも書ける。かといって、民主主義が無法地帯になるわけではない。市場という競争原理が、自然淘汰を生み出す。ネット上でもどこでも、何を表現してもいいのだが、売れないものは売れないままで放置され、自然に消えるのだ。

信念を持って必ず脱出しようとするショーングンのありかたは、ハリウッド映画的ヒーロー像と重なる。げんに、少年時代のショーングンはスティーブ・マックイーン演じる「大脱走」を見ている。テレビで放映された「大脱走」の前編を見た同級生たちが、後編どうなるか語り合う小学校時代の回想場面が脱走途中に挿入される。この物語は、民主主義・自由主義のヒューマニズム対宗教国家のようである。過激な宗教組織は、「絶交」と称して人を簡単に殺すのである。

これはエンターテインメントとしてはわかりやすい構図だ。日本は自由主義の国家であり、自由をおびやかす存在と対決する物語が売れるというのもわかる。ただ、新興宗教の恐怖に対してハリウッド的ヒューマニズムを対置させるのは、安易すぎはしないかとも思う。

現実はその簡単に「合理主義的ヒューマニズム対宗教」とわりきれぬわけではない。最近アメリカ保守層の宗教熱は激しい。もともと西洋の個人主義は、神と個人との一対一関係から成り立つという説もある。より現実に即した言い方をすれば「宗教を信じていようが信じていまいが、近代合理主義的・個人主義的ヒューマニズムを尊ぶ国家」対「基本的人権を尊重しない組織」の対立と言えらるだろう。

そう的確に言い換えると、別に新興宗教が怖いわけではない。たまたま、基本的人権を尊重しない組織が、何かしらの宗教を尊んでいる場合が多々あるわけである。宗教は別に人命を保障しない。神が絶対だから命の犠牲をも要請しうる。基本的人権を尊ぶ組織が、無宗教かというところでもない。神を信じる敬虔な生活者が合理主義・個人主義を尊ぶ場合もある。浦沢直樹の書き方は宗教組織を自由主義に対する悪役と決めつけすぎていて、表現がステレオタイプすぎると批判することもできよう。

浦沢直樹は基本的人権を尊重するマンガを書く。そうなら、彼はアフリカの民族虐殺をも、エンターテインメントとして成立させ、大ヒットさせることができるように思う。アフリカの現状については、人道に対する罪として、ヒューマニズムで対抗できるが、人口爆発や環境破壊については、ヒューマニズム、自由主義、基本的人権では対抗できないと思う。それらの問題を解決するためには、地球、人間以外の生命の権利を尊重する必要がある。ブッシュ政権が環境問題に無関心なのは、自由競争万歳精神では、環境問題を解決できないからだろう。

人間の生きる自由をある程度制限しないと、環境問題も人口爆発も解決しない。この二つは21世紀の問題であり、基本的人権を尊ぶ「20世紀少年」のスキームでは取り扱えない。もちろん、人間が増えすぎたので悪いんだ、無駄な人員は見殺しにしろと、基本的人権を無視した暴論を吐いては、21世紀の問題解決に人類の協力は得られない。基本的人権の尊重に上乘せして、生命全ての権利を尊ぶ考え方が普及すれば、人口爆発も、食糧問題も、エネルギー問題も解決するのではないだろうか。そのような概念を物語で訴える作家、作品が多発する社会が要請される。

浦沢直樹や村上春樹など一流のクリエイターが、アフリカのジェノサイド、環境問題、人口爆発、食糧問題、エネルギー問題などを、それらの社会問題に興味がない子どもでも楽しめる一流のエンターテインメントかつ文学作品として成立させ、大ヒットさせる日が来ることを願う。日常で楽しめてこそ、みな解決の意志を共有したと言えるだろう。

書いている途中で、敵は新興宗教ではなく基本的人権を尊重しない組織だと気づき、さらに基本的人権を尊重するだけでは21世紀の社会問題は解決しない、生命の権利を尊重する文化が要請されると気づいたので、論としては途中から方向転換している奇妙な書き方となってしまった。別に宗教は怯え嫌悪する対象ではないのだ。宗教を信じていようが信じていまいが、基本的人権を尊重しない組織が批判されるべきであり、さらに今後は、生物を尊重しない組織が批判されるべきだろう。

自分の中で、何故科学文化が発達しているアメリカ・ヨーロッパに宗教信者が多いのか納得できた。神の存在を信じているかどうかと文明の発達は、本質的には関係ないと言えば関係ないのだ。人間に対してどういう考えを持っているかの方が、大切なのである。

小畑健+大場めぐみ『DEATH NOTE（デスノート）』



[DEATH NOTE デスノート\(1\)](#)

小畑 健 大場 つぐみ
集英社 2004-04-02



by [G-Tools](#), 2010/12/05

(2008年8月25日ブログにて発表)

デスノートって、ウイングマンに出てくるドリームノートのパクリでしょ、いかにも現代社会状況をマーケティングして作りました的作風もどうかと思って手つかずだったけれど、宇野常寛の『ゼロ年代の想像力』を読んで初めて読む気になった。世間では『デトロイト・メタル・シティ』や『20世紀少年』がブームだけれど、そんな空気は関係ない（気になって『デスノート』と一緒に買ったけど）。

80年代少年ジャンプで連載された桂正和の『夢戦士ウイングマン』に出てくるドリームノートは、書いたことが何でも現実化するノートである。主人公はドリームノートにウイングマンを描いて、以後ウイングマンに変身して悪と戦っていくことになるのだが、デスノートには、人を殺すという願いしか書くことができない。ドリームノートとデスノートの機能的相違からして、一億総中流で浮かれた80年代と、格差社会で殺伐としたゼロ年代の違いが滲んで来る。

努力・友情・勝利の方程式で絶対正義と悪の戦いを描いてきたジャンプは、価値観が多様化していく時代から取り残されて売上低迷に陥っていたが、『デスノート』のヒットを契機に人気回復。『デスノート』では、正義と悪の境界線が曖昧で、現代社会的だ。デスノートに凶悪犯の名前を書いて次々殺していく主人公の夜神月（ライト）は、ジャンプ的でないダークヒーローとして描かれる。それこそビル・ゲイツ的なポーカーフェイス。冷たく知的だけれど、女の子の前では好青年として振る舞い、優等生の日常を装う。孫悟空や桜木花道らジャンプ王道の主演像とは異なり、ベジータや流川のような振る舞い。知的な天才が、もう一人の天才と知的ゲームを繰り広げる。『ジョジョ』や『ハンター・ハンター』の遺産を受けて、『金田一少年の事件簿』や『未来少年コナン』の要素まで取り込んで、始まったゼロ年代のサバイバル少年ジャンプ。

犯罪者を殺していく夜神に正義はないように見えるし、あるようにも見える。夜神と対立するのは、夜神は悪だとはっきり言う 天才探偵のエルである。エルは社会的正義の立場にたつが、エルがつく警察国家の側は、犯罪者を死刑にしている。エルの側も犯罪者を殺しているのだから、はたして正義と言えるのだろうか。

正義と悪が宙吊りにされた極めて現代的な状況で、カリスマ的な夜神に心酔する人も多い。正義と悪の境界が 作中で曖昧だからこそ、夜神は格好いいと告白することは、ラオウは格好いい、悪魔将軍は格好いい、ギニュー特選隊は格好いい、キャンサーのデスマスクは格好いいと告白することと異なり、自分自身の世界観、人生観の表明になるように思える。



DEATH NOTE (12)

小畑 健 大場 つぐみ

集英社 2006-07-04



by [G-Tools](#), 2010/12/05

(以下は2008年9月6日にブログで発表した最終巻のレビューです)

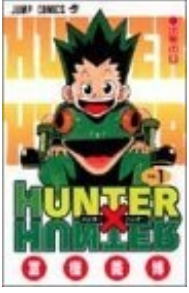
名前を書いた者を殺すことができるデスノート物語の最終巻。デスノートの保持者キラの正体は、夜神ライトだという証拠を、Lの後継者ニアが突きつける。夜神は、普通の人間なら私利私欲のためにしかデスノートを使えないが、自分は腐った世の中を改め、真の平和、理想の世界を築くため、人間を正しい方向に導くためにデスノートを使ってきたのだと演説する。自分は新世界の神だという夜神に対して、ニアの決め台詞→「あなたはただの人殺しです」。

人を殺しまくっている夜神ライトが主人公だった。夜神ライトを追い詰めるもう一人の主人公、Lも物語の途中で殺されちゃって、善も悪もないという世界観だったけれど、12巻にわたる物語の最後で、作者の立場はずっとL、ニアの側にあったんじゃないかと思わせる決め台詞だった。

私利私欲のためにデスノートを使い、何人か殺してしまう人間の方がまだ理解できるし、まともだとさえ思う、あなたはクレイジーな大量殺人犯です。これは登場人物たるニアの言葉でしかないけれど、夜神ライトが新世界の神になるラストよりもよかったと思う。正義と善悪の問題をテーマにする青年漫画じゃなく、あくまで心理戦をメインにした少年漫画なんだけど、原作者は、ゴールデンタイムのアニメ放送は、人が死にまくる物語だからよくないと断っていたというし、最終巻に作者の信条が見えた。

思想信条の議論なら、専門の本を読めばたくさん書いてある。『デスノート』は、正義を論じる哲学書でなく、善悪の彼岸にある物語だ。夜神とニアの論争を聞いた後、今まで夜神ライトを正義の味方だと信じていた松田が、夜神に発砲する。ニアの話聞いて、松田の考えが変わったのだ。他者の言葉や行動によって、多くの人々の行動や人生が変わる。物語の醍醐味は、他者の言葉や行動、暴力に翻弄される、普通の人々の行動の変化を描写していくことだと気づいた。

富樫義博 『HUNTER×HUNTER』



[HUNTER×HUNTER 1 \(ジャンプ・コミックス\)](#)

富樫 義博

集英社 1998-06-04



by [G-Tools](#) , 2010/12/05

(2008年8月27日ブログにて発表)

このマンガについては最高最強と心酔しているファンが多いけれど、僕も『ハンター×ハンター』は全マンガの中でというか、あらゆる表現メディアの中で、最も刺激的だと思う。少年マンガの思想的にみても、80年代週刊少年ジャンプが築き上げて、このマンガの作者の作品『幽々白書』がぶち壊した、正義と悪のトーナメント・バトルシステムを解体、かつ現代社会的に再構築しようとしている点が評価できる。2000年以降続く『デスノート』的価値観の源流的作品だ。

5巻では1巻から続いていたハンター試験が終わり、次のシナリオが始まる。孫悟空的純粹無垢さを持つ主人公のゴンは、ハンター試験の会場で友達になったキルアの実家に行くが、家の敷地に入れない。キルアが、家族全員殺し屋という暗殺一族、ゾルディック家の末っ子のためだ。

試験に合格しないと門を通してもらえないのだが、ゴンは友達に会に來ただけなのに、試されるのは嫌だごねる。キルアに会わせるとキレまくるのだが、使用人は、ゴンが本当にお坊ちゃんの友達なのか、信用できないと言う。友達なのかはっきり証明できない者、異常殺人者かもしれない者を家に入れるわけにはいかない。ゴンは不本意ながら、試されることを承諾する。

5巻まで、様々な特権を持つハンターになるための試験が描かれたが、新シナリオでも試験のテーマが繰り返される。試されることなんてまっぴらだけど、だます奴らも社会にはたくさんいるから、自分が信頼に足る人物であることを、試験を通して証明するしかない。信愛の情を結びたい相手が高名で、実力があればあるほど、競争相手はたくさんいるし、こちらに実力が要求される。

そんな当たり前のことを実に殺伐とした筆致で冷酷に描いてくれるから、『ハンター×ハンター』が好き。というかジャンプ誌上で隔週連載、長期休載もありなんて、こち亀の歩みに比べたら、ありえない特権をこの作者は手にしている。そんなタブー破りな自由が許される理由は、作者が実力を証明しているから。自由を手にするには、嫌でも試されるしかない



[HUNTER×HUNTER 23 \(ジャンプ・コミックス\)](#)

富樫 義博

集英社 2006-03-03

by [G-Tools](#) , 2010/12/05

(2008年10月4日ブログにて発表。23巻のレビュー)

コミックス最新巻の26巻がつい先日出て、日本で一番売れている雑誌、週刊少年ジャンプの10月6日発売号から連載も再開される『ハンター×ハンター』は、日本の全創作物の中でも、極限状態を突っ走っている作品だと思っている。

『ハンター×ハンター』では、不可解な殺人事件が続発し、政権交代と汚職と偽装も毎日のように発生している現代日本に比べてみても、冷酷で頭のきれまくる登場人物が多数出て、ドライで情け容赦ない頭脳戦、騙しあいを繰り返している。力と力のぶつかり合いを描く連載漫画が多かった中で、戦いにおける知性の役割に焦点を当てた点で、『ハンター×ハンター』は後続する『デスノート』、『라이어ゲーム』のさきがけだった。

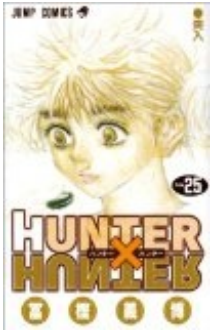
頭のきれる登場人物が多数出てくる中で、主人公のゴン・フリークスのみは、純真無垢で、難しいことを考えるとすぐ頭がパンクする。ゴンは、キン肉マンや孫悟空的、ジャンプ王道の主人公タイプを維持している。慎重で疑り深く、沈着冷静なキルアの方が個人的には大好きだし、読者人気投票でもキルアは毎回1位だけれど、何故ゴンはこんなにもイノセントなのか。23巻でゴンの凄さというかイノセンスの凶器性がわかった。

敵方のメレオロンが、ゴンに仲間になりたいと言って近づいてくる。メレオロンはゴンが当然、罠ではないかと疑ったり、交渉において駆引きしてくるだろうと想像していたが、ゴンはメレオロンのことを一切疑わず、真正直に信じる。通常はいろいろ探りあいをした後で、信頼関係が生じるのに、初対面の自分の言うことを簡単に信じるゴンを前にして、メレオロンはもっと世の中を疑えよ、紆余曲折してから信頼しろよと説教までする。

このシーンにゴンの異常さを実感した。殺し合いの極限状況の中で、相手の言葉を疑わず、簡単に信じる神のごとき純粋無垢さ。しかし、何も疑わないゴンが実は一番恐ろしいというのは、漫画の登場人物たちが何度も実感している。

強力なもの、とてつもないものを前にすると、すごいと評価し、受け入れられるゴンには、善悪の既成価値は関係ない。いざ闘う気になれば、絶対引かずに、とことん闘うゴン。大人からみれば社会のけがれを知らず、純粹で毎日が楽しそうに見える子どもは、想像以上に残酷で、情け容赦ないのではないか。

イノセンスは神聖化されるけど、実はイノセンスな存在こそが、どんな駆引き上手よりも一番恐ろしい。そんな物語。



[HUNTER×HUNTER 25 \(ジャンプコミックス\)](#)

富樫 義博

集英社 2008-03-04

by [G-Tools](#) , 2010/12/05

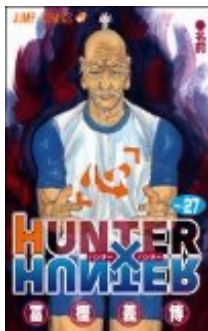
(2008年10月11日ブログにて発表。25巻のレビュー)

11巻から25巻まで一冊300円で古本屋でまとめ買いした時、25巻の表紙に映る彼女のことを、主人公のゴンだと勘違いしていた。彼女は現在進行形でジャンプ連載中のキメラアント編の途中で登場した。世界最強に強いキメラアントの王にすぐ殺される人間役として登場してきたと思ったら、しぶとく生き残った。

架空の盤ゲームの世界チャンピオンである彼女が、暇つぶし中の王と対戦する。囲碁やチェスのチャンピオンなどすぐに倒して殺している王が、彼女にだけはいくらやっても勝てない。貧しい家で生まれた彼女は、盤ゲーム以外は何も役立つ仕事ができない存在であり、盤ゲームで勝利し続けることでしか、自分の生存が許されないと言う。田舎者で、世間知らずで、お馬鹿な振る舞いを見せる彼女に、冷酷非情な殺戮王が心惹かれて行く様子が丁寧に描かれる。

すぐ殺されると思っていた彼女が25巻で顔面アップの表紙にまでなった。何故僕はゴンと彼女を見間違えたのか。二人とも、ドライでクールでサバイバル感全開の『ハンター×ハンター』の世界にあって、徹底的にイノセントな存在なのだ。

イノセントな存在は、計画的に行動しない。人類の存続をかけた王の殺害計画も、予想外な彼女のイノセンスによって、乱れていく。株価が暴落し続ける人類皆殺しを狙う王が彼女に見せた優しさ、気遣い、尊重、そのギャップ。やっぱり富樫義博はすごい。やたらめったら殺伐として戦略的、現実的な世界に現れた二人目の極大イノセンス。



[HUNTER×HUNTER 27 \(ジャンプコミックス\)](#)

富樫 義博

集英社 2009-12-25

by [G-Tools](#) , 2010/12/05

(2010年5月12日ブログにて発表。27巻のレビュー)

編集部が厳しそうな週刊少年ジャンプで、長期休載するわ、各週連載するわ、富樫義弘は他の作家にはない様々な超特権を手に入れている。萩原一至の『BASTARD!!』も休み休みジャンプコミックスで新巻が出続けているが、『HUNTER×HUNTER』が手にしている特権的位置は偉大である。

そんな週刊連載する気がないなら、集英社にもジャンプの姉妹誌はたくさんあるし、ウェブで描くとか、マイナーな出版社で描くとか色々選択肢はあるのに、あえて最強の週刊少年ジャンプで絶対的な特権を振りかざす。この連載形式の特殊さからして『HUNTER×HUNTER』はぶっ飛んでいる。

「理解できぬな・・・人類という種のためか？ ならば余の行為はむしろ”協力”だと言っておく。たとえばお前達の社会には国境という縄張りに似た仕切りがあろう。境の右では子供が飢えて死に左では何もしないクズが全てを持っている。狂気の沙汰だ。余が壊してやる。そして与えよう。平等とは言えぬまでも理不尽な差の無い世界を!!」

と語る蟻の王と人類の存続をかけた最終決戦の物語。格闘バトルマンガなんだけれど、心理戦とか先の先の手の読み合いとか、やたらめったら合理的、超計算的。感情図が乱れていては正常な思考ができず判断がくるってしまうなど、「このマンガ？ 一体何のマンガだったっけ？」と混乱にいたる戦闘が続く。バトルマンガというより、帝王学を学ぶ場であるかのようだ。

『HUNTER×HUNTER』がバトルマンガにもたらした革新なくして『デスノート』も『LIAR GAME』も生まれなかつたらう。

圧倒的に強くて、普通の人間なんて簡単にぶち倒せる格闘家たちがたくさん出てくるけれど、強い者だけが生き残る殺伐とした世界で主人公になっているのは、心根の優しいゴンである。蟻の王は、か弱い人間にも生きる価値があることを気付き始める。もうなんの話なのかよくわからない境地に達している異常なマンガ。

若杉公德『デトロイト・メタル・シティ』



[デトロイト・メタル・シティ \(1\) \(JETS COMICS \(246\)\)](#)

若杉 公德

白泉社 2006-05-29



by [G-Tools](#) , 2010/12/05

(2008年8月31日ブログにて発表)

漫画コーナーに行くと、この作品を始めとして『20世紀少年』、『グーグーだって猫である』、『イキガミ』など、実写映画作品が並んでいる。アニメ化、ドラマ化、実写映画化、ウェブでの公式サイト、ファンサイト、ブログ、掲示板とクロスメディア化著しい現代社会にあって、クロスメディアの開始地点になるのは、小説よりも、漫画である方が多い。

主人公の根岸宗一は、カヒミ・カリィなど渋谷系音楽が好きなのに、悪魔系デスメタルバンド「デトロイト・メタル・シティ」のボーカルクラウザーⅠⅠ世をやっている。根岸はデスメタルなんて嫌いなのに、サディスティックな事務所社長の命令で、クラウザーⅠⅠ世をやらされている。好きな渋谷系を演奏しても、同級生の女の子相川さんしか評価してくれないが、デスメタルを演奏すれば、根岸はインディーズ界のカリスマと讃えられ、熱狂的ファンにつかれる。

主人公根岸の口癖は「僕がしたかったのはこんなことじゃない!」。自分の夢とした渋谷系の音楽では市場価値がなく全く評価されないから、本人の意思的にはやる気のない、むしろ大嫌いなデスメタルをやる。働いている人全てが好きな仕事をやっているわけじゃない。格差社会だから、やりたくなくても金になる仕事をする。『デトロイト・メタル・シティ』はこの矛盾感を的確に表現した、時代を象徴するシモネタギャグ漫画である。そう、この漫画の核心は、怒涛のシモネタ。シモネタギャグマンガだけれど、音楽があり、人生ドラマがあり、時代性がある。

90年代のマンガの主人公たちは、夢が叶えられない時、自己に閉じこもった。碓シンジはエヴァンゲリオンに乗るのを辞めたし、対人恐怖症的感性、無力感が90年代にはあった。一方、ひきこもっているのは、ニートにもなれず、ネットカフェで難民になるしかないゼロ年代では、主人公は嫌いな仕事でも、生活の為にやるしかない。経済的市場価値こそ夢や希望よりも最優先。

根岸君の自我の葛藤は、ネタとして処理される。90年代のひきこもりヒーローの一人、碓シンジは、作中でオナニーしてみせたが、この作品はシモネタだらけでも、根岸君がオナニーする姿は描かれない。根岸君の性欲は、デスメタルの演奏という、市場価値を持つものに昇華されている。

この漫画はゼロ年代の稲中だろう。稲中も、猛烈なシモネタで人気を得て、メジャー系のみならず、サブカル系雑誌からも評価された。『デトロイト・メタル・シティ』が歩いている道は、稲中が歩んだ道と似ている。稲中の作者古谷実は、『グリーンヒル』以後、シモネタギャグを封印し、若者が抱える自己実現欲と性欲の問題を純文学的に描いてきた。『デトロイト・メタル・シティ』の後、この漫画の作者は、古谷実と同じ方向に進んでいくような予感がする。

よしながふみ『フラワー・オブ・ライフ』



[フラワー・オブ・ライフ \(1\) \(Wings comics\)](#)

よしなが ふみ

新書館 2004-04-01



by [G-Tools](#), 2010/12/05

(2008年9月8日ブログにて発表)

『アンティーク』めちゃくちゃ面白かったのに、なんであんなすぐ終わっちゃったんだと想いつつ、続いて『フラワー・オブ・ライフ』を手を取った。これがまた『アンティーク』と同等、いやそれ以上に面白かった。都立高、高校一年生の春から卒業までの生活。白血病だったため、1年1ヶ月遅れで入学した花園春太郎は、金髪で元気。白血病を骨髄移植で乗り切ったからこそ、実感する花のように短い、普通に生きることの喜び。

主人公が不治の病持ちという点では、ヒットドラマ『木更津キャッツアイ』の設定に似ているし、死を身近に感じた人間が感じる生の喜びというテーマは、近々映画化される『イキガミ』と重なる。『バトルロワイヤル』、『デスノート』、『라이어ゲーム』的実力主義の知的サバイバルゲームが流行する一方で、弱者勝者の差別ゲームの彼岸にある、誰もが持っている命の尊さ、何気ない日常の喜びをテーマにした作品が評価される。知的バトルの彼岸には、短いからこそ楽しいフラワー・オブ・ライフの高校生活がある。

主人公たちは漫画研究会所属の漫画家志望。『デスノート』の原作&絵コンビが最近週刊少年ジャンプで連載を開始した『バクマン。』も、漫画家志望の少年の物語だ。『デスノート』の先には、漫画を描く喜びがあるのだろうか。『フラワー・オブ・ライフ』を読むと、作者のよしながふみが、オタク文化やコミケに精通していることがわかる。『アンティーク』からはそんな様子を感じなかったからびっくりした。作者は元々コミケ出身の作家だそう。コミケなどオタク文化は、岡崎京子の頃は、気持ち悪いと否定されたけれど、年代が一つ下がって、ゼロ年代で活躍する作家は、コミケもオタク文化も描く。全然カルト化してはいない。一般に受けられる漫画を描く。『ハチミツとクローバー』でもオタク的な文化と可愛いもの、美しいものが並列して描かれていた。ゼロ年代は、もうオタクがオタクでなく、メジャーになった時代だと言える。

(2008年9月9日ブログにて発表、3巻のレビュー)

全4巻のうち、3巻目が一番面白かったというか、いつまでも覚えておきたいエピソードがあった。冒頭の女の子三人で洋服買いに行く話と、クリスマスのエピソードが最高。高校生の女の子たちは、洋服を店に見に行くだけでこんなに楽しくて、こんなに盛り上がるんだぞというのが、とっても上手に描けている。洋服に興味はない女の子の感じ方、疎外感もしっかり描けているし、そういう子を思いやる女の子同士の友情もしっかり描いてあって、作者の観察力、物語構築力に脱帽。

そして、永遠に覚えておきたいクリスマスパーティの話。クラスのみんなで、誰かの家に集まって、パーティーやろうぜとなる。その中に恋人同士がいるわけでもないけど、男女まざってみんなとっても仲良し。頑張って準備しようとするんだけど、高校生だからみんな上手いかわなくて、準備上手いかなかったな〜と、もごもごしつつ会場行ったら、それでもすごい盛り上がりちゃって、ていう一連の描写が絶妙だった。こんな楽しいパーティー、自分が高校生の頃あったかななんて、振り返ってみると、クリスマスパーティーの思い出は浮かんでこなかったけど、男女ごちゃまぜで集まって、夜まで騒いだ記憶はあった。

2巻の文化祭終了後、高1なのにクラスのみんなで新宿の居酒屋で集まって、苦いジュースを飲む話を読んでいて、やっぱり東京暮らしの高校生はこういう経験があるから、田舎出身の大学デビューとは違うよなと思ったけれど、よくよく思い返してみると、自分も高2の体育祭でクラス優勝した後、クラスの男女で休みの日、新潟市内に集まって、苦いジュースを飲んだ記憶があった。そんな思い出10年くらい忘れていた。花の輝き、フラワー・オブ・ライフに触れて、ストレスまみれのビジネス漬け脳の奥底から、思い出を掘り起こすことができた。

(2008年9月10日ブログにて発表。4巻のレビュー)

4巻にして最終巻。花のように短い、人生に一度しかない高校一年生の生活。自分が抱えた秘密、辛さ。誰かと分かち合いたい秘密の不安。

大切な友達にその秘密を伝えるのは、自分が言いたくなかった時じゃなくて、相手がそれを言われても大丈夫になった時。その時を見極められるかは分からないけれど、精一杯友達の気持ちになって、考えてみる……

結局大切なのは、人の身になって考えられるのかという話。秘密を伝えたら、相手も苦しむかもしれない。それを伝えていいものか、見極める力が必要。

男ではなく、侠。侠気が好きになりました。

甲斐谷忍『LIAR GAME (ライアーゲーム)』



[LIAR GAME 1 \(ヤングジャンプ・コミックス\)](#)

甲斐谷 忍

集英社 2005-09-16



by [G-Tools](#), 2010/12/05

(2008年10月11日ブログにて発表)

ライアーゲームは、一部の勝者が莫大な報酬を手にし、敗者全員これまた莫大な負債が負わされる、かつ一番儲かるのはゲームの考案者・運営者側という、現実社会の生き写しのようなゲームである。このライアーゲームの必勝法が、3巻で、馬鹿でだまされやすい主人公、神崎ナオから明かされる。

「『自分だけは儲けよう』なんてプレイヤーが誰一人思わなかったら、全員が助かるんです」

「みんなが正直であればいいんです。そのほうが得なんです。そうすればみんなが救われるんです」

「そもそもみなさんこのライアーゲームって『嘘つきが勝つゲーム』そう思っていないですか？私は違うと思います。ライアーゲームとは実は.....嘘つきの側に回りたいという欲望に打ち克って、正直者でいられるかを試されているゲームだと思うんです」

「嘘つきの視点に立てばこのゲームはこうでしょう『一人のマヌケを脱落させるゲーム』。でも正直者の視点に立てば... 1億のメリットがあるこのゲームの意味はこうです。『この中から一人を救済できるゲーム』。私はもちろんゲームの真意は後者だと思っています。」(3巻より引用)

3巻巻末でこう語られるのを読むと、いままで情け容赦ないゲームだと思っていたライアーゲームが、ゲームの参加者及び読者の価値観と思考を試す試金石だと思えてくる。ライアーゲームは嘘つきゲームでなく、正直さを問うゲーム。欲望や自己保身にとらわれず、正直者でいられるかを試される究極のゲーム。ライアーゲーム主催者側も、3巻からは鈍臭かった神崎ナオに注目してゲームをすすめる。

さて、神崎ナオを助けてきたもう一人の主人公、秋山はどうか。マルチ商法の悪徳企業に詐欺をふっかけ破産させた過去を持つ秋山は、라이어ゲームに参加しつつ、라이어ゲームの主催者をつきとめ、このくだらないゲームを終わらせようと努力してきた。秋山は4巻の冒頭で、イノセンスな神崎ナオに、人を疑うことをすすめる。この場面で、『라이어ゲーム』と『ハンター×ハンター』が僕の中で重なって見え てきた。

「多く的人是誤解しているけれど人を疑うとはつまり、その人間を知ろうとする行為なんだ。『信じる』その行為は紛れもなく高尚な事だ...しかしね、多くの人間が『信じる』の名の下にやってる行為は実は、他人を知る事の放棄。それは決して「信じる」行為ではなく...無関心。無関心こそ疑うより、はるかに忌々しい行為である事に多くの人間は気づいていない...疑う事は決して「悪」じゃない。本当の「悪」は、他人に無関心になることだ...疑って 疑って、その心の中をじっと見る事だ」(4巻冒頭より引用)

さて、真正直で人を疑う事を知らないイノセンスな存在、神崎ナオ と、徹底的に人を疑い、用心深く行動する存在、秋山の組み合わせは、『ハンター×ハンター』におけるゴンとキルアの組み合わせそっくりである。『ハンター×ハンター』と『라이어ゲーム』、両作品から目を離すことができない。

(2008年10月12日ブログにて発表。7巻のレビュー)

2008年9月発売の最新刊。殺伐とした利益獲得競争とされていた라이어ゲームだが、次第に自分の利益のためだけに行動するのではなく、みんなを救えるように行動することの大切さを説く、福祉社会万歳的内容になりつつある。新自由主義経済にガタがきて、格差社会は深刻化したし、オバマが人気だし、詐欺師主体の利得競争の結果、株価が大暴落したし、現実の価値観変化を反映して、『라이어ゲーム』も隠されていたテーマが本格化したかのようだ。

最初は普通の大学生だった神崎ナオが、最早オバマのごとく、カリスマチックな台詞を連発する。自分に分配された賞金を、負債を負った他者にあげて、負債帳消し、かつ他者を라이어ゲームからドロップアウトさせてあげる、その女神的優しさ。

神崎ナオと秋山さんはせっかく稼いだ賞金もなくなり、借金がかさむが、敗者復活戦に出て、라이어ゲームに参加すれば、また賞金を稼ぐことができる。라이어ゲームのゲームマスターを倒して、ゲームをやめさせるまで、二人の戦いは続くかのよう。

競争よりも調和、優しさ、自分の利得を増やすのは、困り果てている他者の負い目がなくなっから。神崎ナオが見せるイノセンスの美德は、株価大暴落後の世界がどうあるべきか、人類はどういう経済社会システムを構築すべきか、考える試金石となる。現生人類が直面している困難は、思考と価値観を転換するための試金石に過ぎない。

(2009年2月7日ブログにて発表。8巻のレビュー)

8巻ともなるとやはりゲーム内容が高度化、複雑化しており、『デスノート』中盤以降を読んでいる時のように頭が痛くなってくる。個人的には少数決ゲームの頃みたく、シンプルで整理された知能戦の方が面白かったなと思うのだけれど、やはりこの巻でも、ジャンプ的バトル漫画における鋼鉄の掟を打ち破る神崎ナオの発言が聞けたので、よかった。

神崎ナオは当初、天才肌のヒーロー秋山を読者にひきつける役だった凡人肌のヒロインにすぎなかったが、最早発言がオバマそのものになっている。神崎ナオは라이어ゲームの最中、敵に対して、こんな戦いもうやめませんか？ と呼びかける。あなたたちと戦いたくない、こんな争いはやめてあなたたちを救済したいと言う神崎ナオは、アンチバトル漫画のスーパーヒロインである。

次々と出てくる強敵と戦って勝利することが、ジャンプ的物語構造のセオリーであった。ジャンプ的物語は高度成長期からバブルまで人気を博したが、バブルが崩壊すると、エヴァンゲリオン引きこもりの物語や、マガジンの方に人気に移った。小泉政権による新自由主義的グローバル競争政策が浸透すると、再びジャンプが少年漫画一位の地位に躍り出た。敵と戦って勝っていくことを至上命題とする集英社的マンガの鉄則に対して、最近の『라이어ゲーム』は、誌上で別の価値観を提示しようとしている、大変貴重な抵抗勢力である。

目の前にいる競争相手が敵ではない、本当の敵は、ゲームの主催者だ。私たちは戦わされているのだ、私はみなを助けたいと言う神崎ナオのメタゲーム的主張は、ジャンプ的価値観に対するアンチテーゼであり、新自由主義崩壊後の世界にあって、オバマ的価値観と共鳴している。

『라이어ゲーム』のこの新展開は、バブル崩壊期において人気漫画でみられた現象と酷似している。大会の途中なのに突然連載を終了して大きな話題となった『スラムダンク』、大バトルの途中でジャンプ的バトルを放り投げ、方針転換した『幽遊白書』、これらジャンプ的システムにのっとなって作られながらも、システムそのものを放棄した作品たち同様、『라이어ゲーム』も、時代や後続マンガに対して新しい価値観を提示しようとしている。8巻巻末で秋山が語る、最大の負債を背負った者こそ、라이어ゲームを終わらせることができるという言葉は、実に終末論的で、興味深い。このマンガがどういうエンディングを迎えるのか楽しみだ。

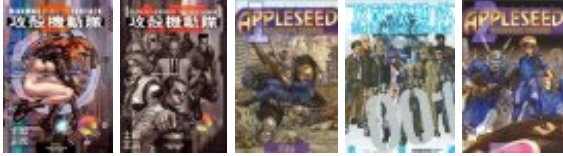
士郎正宗『攻殻機動隊』



[攻殻機動隊 \(1\) KCデラックス](#)

士郎 正宗

講談社 1991-10-02



by [G-Tools](#), 2010/12/05

(2009年7月9日ブログにて発表)

士郎正宗のマンガはいつか読まなきゃなともう何十年も前から思っていた。テレビシリーズ版「攻殻機動隊 スタンド・アローン・コンプレックス」が映画版以上の面白さだったので、ようやく原作マンガを手にすることにした。インターネットも社会化していない時代に、ネットワーク、情報、生命、宇宙、人間社会をテーマに、よくここまで面白い作品ができるなと驚愕。

人は往にして、脳などの戦略、戦術を練る部分をネットワークの中心、上部構造だと想定しがちだけれど、そうではない。ネットワークは偏在している。脳は身体にはりめぐらされた神経機構の一部に過ぎない。脳は、ネットワークシステムのある状態、相にすぎないという思想。

人も生物も宇宙も、自分のコピーを作る。完全なコピーでなく、多様に変異するコピー体。種の中で完全な、優れた部分のみコピーし続けると、ある日突然、環境変化に耐えられなくなって、生命というか情報全体が死滅するリスクがある。

絶滅のリスクを回避するために、情報体は、多様に変化・増殖し続ける。宗教者は、このリスクを神から与えられた試練、地獄や悪魔だと解釈する。劇作家は、このリスクを悲劇と解釈する。企業家やビジネスマンは、単に「リスク」と呼び習わす。というような私たち生命を含めた情報についての思想。

脳がぞくぞくしてくるマンガ。ネットが普及した2009年の未来社会でもいろあせない。

(2009年7月30日ブログにて発表。2巻のレビュー)

サイバーパンクSFマンガの金字塔であり、世界中のクリエイター、SFファン、マンガファン、アニメファンから評価されている士郎正宗『攻殻機動隊』の続編。ネット上にいたデジタル情報生命体、〈人形使い〉の記憶情報と融合した後の草薙素子の活躍が描かれる。

人間の身体から頭脳のみを取り出し、電脳化したら、それは不老不死の実現になるのではないかという発想が描写される。食用の豚に人間の脳が移植されたり。(豚の脳が人間のレベルまで進化したのだったかも?詳細は原典参照)

電脳だけの話ではない。クローン人間を作って、クローン人間の頭の中に、自分自身の脳細胞を移植したらどうだろう。体は本人とは別でも、クローン人間の体に移った彼は、不老不死を実現したと言えるのではないだろうか、と、読んでいる最中に思った。

上記の僕の発想は、前提として暗黙のうちに、人間の中心を脳、思考、意識においている。けれど、「人間の中心」などどこにもなく、人間は、自分の体の指から頭まで、偏在しているかもしれない。部分の全てが中心であり、中心の全ては部分かもしれない。

ES細胞を注入して、自分の体を永遠に若い体にする未来がもうすぐ来るかもしれない。不老不死が、SFのおとぎ話ではなくなる日がやってくる。ES細胞を注入して、若さを取り戻した人間は、不老不死なのか、そうではないのか。線引きは、バイオエシックスの研究者たちが決めるのだろうか。

かきふらい『けいおん！』



[けいおん! \(3\) \(まんがタイムKRコミックス\)](#)

かきふらい

芳文社 2009-12-18



by [G-Tools](#), 2010/12/05

(2009年12月27日ブログにて発表。3巻のレビュー)

2009年度のヒットアニメと言え、アニメキャラクターアルバムオリコン初登場1位の新記録を打ち立てた京都アニメーションの『けいおん！』。原作のマンガも、京都アニメーションのアニメ化によってヒット作となった（現に3巻はコンビニで売られるようになったし）。しかし、京都アニメーションのアニメは、評論家に人気がない。『涼宮ハルヒの憂鬱』、『らき☆すた』、『けいおん！』などどれもファンの人気は高いが、評論家は評価の対象外というか毛嫌いしているし、一般の人からも、オタク的なイタイ現象として気持ち悪がられている。

たとえば、今年映画が公開された『東のエデン』、『サマーウォーズ』など現代社会問題を意識した作品は、「マジメな」評論家からも評価され、一般の人オタク的と嫌悪しない範疇に入る。評論家受けの悪い『けいおん！』は、圧倒的に現状肯定、練習しないで部室でお菓子ばかり食べている軽音楽部の日常をひたすら描くのみである。しかし、ファンは何の葛藤も問題提起もない『けいおん！』の方を評価する。ファンはむしろ、問題と戦う作品に興味を失っている。

今季放送中の『とある科学の超電磁砲』でも、普通のアニメなら最終回になるような前後編に渡る大バトルの後、美少女たちが水着姿でカレーを作る回が続いた。大きなドラマの後の視聴者サービスの回かなと思ったら、何ともう1回続くそう。『けんぷファー』も大バトルの盛り上がりした後、最終回はおまけ的な萌え話が続いた。「大きな物語」が終わった後、美少女たちが戯れるだけの小さな日常が続く不思議。この現象は、打ち切りがあるかもしれないという製作現場の商業的な要請だけによるものではない。もう問題と格闘する「大きな物語」は失効し、美少女たちが水着でカレー作るような場面の方が、社会に求められているのだ。

日常の萌える場面の連続『けいおん』は、社会問題を描かないが、逆に現社会を映し出す鏡になる。3巻では、進路調査票にどう回答するかが描かれる。天然バカキャラの代表ゆいは、最初「ニート」と書く。生徒会長は「K大（おそらく慶応）」志望、実直な漣は「推薦」、お嬢様のムギは「N女子大」。ゆいは友人の志望を聞いた時に、「んじゃ私もそこにする～」と自分の志望を同じもの書き換えようとする。開放系バカキャラのリツは「未定」。結局ゆいもリツも「未定」で進路調査票を提出し、職員室呼び出しをくらう。

ゆいは高校生だからまだいいけど、大人になったらちゃんと生きていけるのだろうか、やっぱりニートになるんじゃないかとみんな心配する。けれど、小さい頃から頼れる人を見つけて寄生するように生きてきたから、大丈夫じゃないかという話になる。ゆいみたいな、ただひたすらお菓子を食べて墮落している存在、ギターの才能あるっぽいけど、本人がどこかたるんでいる存在は、日本中に存在しているだろう。

そのような日常を送っているのは、ニートになる現実が待っているとゼロ年代の社会は言う。平和で落ち着いてだらだらした日本の日常は、世界の現実と比べて特別なものであり、日本はこれからどんどん厳しい社会になると新聞が言う。けれど『けいおん！』は、かつてのマンガ至上最もだらだらした女子高生を主人公として、だらけた、しかし生活の安全が完璧に保障された日本の日常を描き続けており、オタク市場で大成功を収めている。ここから先は、また考えてみよう。



[けいおん！\(4\)\(まんがタイムKRコミックス\)](#)

かきふらい

芳文社 2010-09-27

by [G-Tools](#) , 2010/12/05

(2010年10月2日ブログにて発表。4巻のレビュー)

京都アニメーション制作のアニメ第2期も好評のうちに最終回を向かえ、PSPでゲームも発売された、10年代のジャパニーズ・ポップ・カルチャーを代表する作品「けいおん!」。マンガ最新刊4巻も、アニメ版同様、ゆいたちの高校卒業で物語が終わる。目につくのは、アニメ版との違いである。

TBSで深夜に放送されたアニメ版では、ゆいたちが受験勉強する姿は、ほとんど描かれなかった。受験勉強っぽい行為を始めたと思ったら、季節の移り変わりが急激にスピードアップして、あっというまに4人揃って第一志望のN女子大（日本女子大か？）に合格した。そんな簡単に合格できないだろうと思えたが、原作のマンガ版では、受験勉強エピソードが多く、大学合格も自然に受け止めることができた。勉強シーン描写量の違いは、何故生まれたのだろうか？

けいおん部は、たいして練習もしないで、部室でお茶ばかり飲んでいる。真面目、努力、勤勉という近代的価値は、あずにゃん以外守っていない。たいして努力もしないけれど、生まれつきの素質ゆえにか、演奏すると何故かいい感じの音楽ができる。これがけいおん部だった。部活動におけるこの構造は、受験勉強にも適用される。みんなで集まって受験勉強するんだけど、ボケ担当のゆいもりつも、たいして勉強はしていない。けれど、真面目に勉強している滞と同じ女子大に4人全員合格する。

勤勉という価値の否定。勤勉の代わりに肯定されるのは、萌えである。萌えとは、努力したり、一生懸命活動したりしなくても、生まれながらに身につけている、天然のかわいらしさ、子どもらしい純真さ、イノセンスが、いつまでも継続することである。普段はツンとしているあずにゃんも、萌えをそのまま人格化したようなゆいに抱きつかれれば、デレになる。ツンは、社会に生きていくために身につけた仮の武装人格に過ぎない。ガラスの仮面の下には、デレデレの萌えが秘め隠されている。

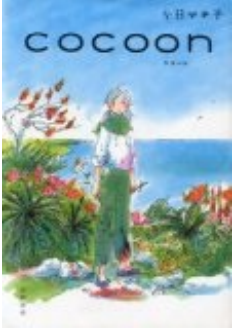
京都アニメーションが、『けいおん!』という作品のアニメ化を通して、日本および世界各国に、ジャパニーズ・ポップ・カルチャーに特徴的な価値である「萌え」を推進していると仮定するならば、アニメ版において、受験勉強シーンが極端に削られているのは、納得がいく。多くの場合、社会に適應するために成される受験勉強は、萌えと対立する行為だから。

原作のマンガでは、音声がないから、ゆいたちの演奏シーンが描写されても、どれだけ演奏がうまいかは、読者の想像力に委ねられている。マンガ版では、ゆいたちの演奏は下手かもしれないという余地がある。アニメ版では、プロミュージシャンが音楽をつくる。毎日お茶しか飲んでないのに、あんなベースがうまいわけないだろという、高校生のレベルを超えた、ヒットチャートで上位にくる音楽が演奏される。アニメ最終回であずにゃんが、卒業するゆいたちの演奏を聴いて、「下手ですね」と発言したとしても、テレビのスピーカーから流れる演奏は激ウマの完成度である。

何故練習していないのにあんなに演奏がうまいのか？ 何故真面目に勉強していないのに大学に合格するのか？ 所詮フィクションだから？ 現実の社会はもっと厳しい？ グローバル化で大学生の採用状況は厳しく、企業の業績も厳しいというのに、何故ゆいたちは、あんなにほっこり高校生活を楽しんでいられるのだろうか？ 低賃金と失業の不安に悩んでいる現実社会の視聴者は、努力の過程を削除されたフィクションを見て、癒しを得ているのだろうか？

経済活動が低迷する中、オタク系、アキバ系の商品は、日本でも、世界でも、売上と市場規模を拡大している。地方にあるおしゃれなお店がつぶれて、代わりにアニメショップやメイド喫茶が開店する。オタク系、アキバ系の商品は、前述の「萌え」という価値を内包している。社会経済環境がグローバル化により競争激化になる中、「萌え」を象徴する布教作品『けいおん!』は、市場競争で勝利する。「萌え」という概念の市場価値について、今後さらに批判的考察を深めていこう。

今日マチ子『COCOON』



[COCOON](#)

今日マチ子

秋田書店 2010-08-05



by [G-Tools](#), 2010/12/05

(2010年9月25日ブログにて発表)

今日マチ子の存在は知らなかった。サイゾー誌上で、絶賛気味で本書が紹介されていた。ブログ「今日マチ子のセンネン画報」をしてみる。1ページの超短編マンガで、叙情的に少女の心象風景が表現されていた。

「COCOON（コクーン）」の舞台は、太平洋戦争末期の沖縄戦。ひめゆり部隊に所属する少女の視点から戦争が描写される。「センネン画報」は、平和な現代日本の少女の心象を描いていた。

「COCOON」は激戦地。同級生の女の子が敵の爆撃で次々死んでいく極限状況だ。

作品タイトルにもなっているコクーン、繭は、90年代以降のサブカルを語る上で欠かせないキーワードだ。「エヴァンゲリオン」のコクピットは、思春期の少年少女を包む繭の形をしていたし、「ファイナルファンタジーXIII」の世界も、コクーンと呼ばれていた。現実の社会がいじめや、就職難や、正社員以外の労働者差別に満ちていても、温かい繭に包み込まれていれば、生きていける。繭として比喩的に表現されているものが、アニメ、マンガ、ゲームなどが提供する想像力だとすれば、大人になっても繭に包まれたままでいいのか、繭を突き破る必要はないのかという問題が出てくる。当作品でも、繭の比喩が巧みに使用されている。

(爆撃で多くの少女たちが死んだ後の主人公サンの独白)

「わたしが蚕だったら——こんな世界には出てこないだろう。ずっと安全な繭の中にいるだろう。空想の繭の中で死んでいこう。だけど本当は——みんな死にたくなんてなかった」 (pp.24-26)

「想像してみて。自分たちは雪空のような繭に守られていると」 (p.46)

「.....蚕は手榴弾なんか使わないんだ。自分で繭を破るんだ。サン、死ぬのは負けだ。繭を破ってふ化するんだ。絶対に学校に戻るために」 (p.168)

「わたしたちは想像の繭に守られている。誰もこの繭を壊すことはできない」 (pp.188-189)

作者の今日マチ子自身は、後書きでこう記している。

「着想のきっかけになった沖縄のひめゆり部隊のお話をきき、じぶんが同じくらいの年齢で、そんな日常がはじまったらどうするか想像しました。残酷な現実や、大きすぎる敵に対して戦う方法があるとしたら、それはじぶんたちの甘やかな想像力かもしれません。砂糖で鉄は錆びるのか。蚕が、想像の糸をはきだし、つむぎながら、繭をつくってじぶんを守り、やがて繭を破って飛べない羽を得ることをモチーフに、サンとマユのふたりを描きました」 (p.208)

「コクーン」では、戦争が終わったら、繭も不要になった。けれど、平和なはずの現代社会では、今でも繭が必要とされている。