

浦沢直樹『20世紀少年』論

——「ほんもの」と「にせもの」——

小澤 知美

序

浦沢直樹『20世紀少年』は、日本万国博覧会が大阪で開幕し、アポロ一号が人類初の月面着陸に成功した、一九七〇年前後の日本が物語の発端となっている。作品の主要登場人物であるケンヂ（遠藤健児）は、小学生時代に仲間と共に秘密基地を作り、彼らだけで築き上げた世界を中心に、マンガを読み、ラジオを聴き、正義の味方ごっこをして、夢中になって遊んでいた。しかし、彼らは進学や就職などを経て、少しずつ大人になるにつれて、少年時代のことを忘れていつてしまったのである。一九九七年、三八歳のケンヂはコンビニエンスストアの店長として働いていたのだが、「敷島教授一家失踪」の事件を境に、それまで忘れていた小学生時代の出来事を思い出すこととなる。そして、自分の少年時代の思い出や仲間と作った「よげんの書」の内容が、ケンヂや仲間たちを追い詰めていくのである。

『20世紀少年』は、作品全体でケンヂが生まれた一九五九年から「二〇一七年」までの五八年間が描かれており、物語の規模や内容だけでなく、時代の変化や経過も様々であり、約半世紀以上の時間がひとつの作品に凝縮されたのである。作品の発表された期間も物

語で描かれる時間と同様に長期間であるが、作中の時代は四つの時代に区分できる。第一にケンヂらの小学生時代である一九七〇年前後、第二にケンヂらが「ともだち」の存在を知り、立ち向かおうとした一九九七年から「血の大みそか」事件が起こった二〇〇〇年末日、第三に「ともだち」が世界同時多発テロを救った英雄とみなされ、「EXPO 2015」の開会式が行われた二〇〇一年から「二〇一五年」、第四に「世界」が「滅亡」し、「ともだち暦」が開始してから『21世紀少年』の下巻にあたる頃、以上四つである。主に四つの時代が作品の柱となり、作中に起こる事件や物語の境界線の役目を果たしている。作品自体様々な時代が交錯し、絡み合い、過去と現在が同時進行するような形で物語が展開され、境界のような四つの時代区分が時代と時代を結ぶ媒介的な存在にもなっている。人の成長とともに忘れられていく過去を、大人になった時に突然付きつけられるのだ。

作品の序盤では、過去に関して、登場人物同士が会話し、タイムカプセルを掘り起こすなど、過去にまつわるものが記憶の糸を辿る装置として機能し、思い出すことが出来ていた。しかし、「血の大みそか」事件以降、「ともだち」が力をもつようになり、生活・文化水準が上昇すると、ケンヂらが経験した過去が、「ともだち」の

洗脳施設である「ともだちランド」において「ヴァーチャルアトラクション」として再現され、誰でも体験できるようになったのだ。「ヴァーチャルアトラクション」の中の過去は、言わば「ともだち」の頭の中に記憶されている過去の再現であるため、「ともだち」の視点に寄り添った一九七〇年であり、ケンヂたちが見ていた当時の景色と「ともだち」が見ていた景色は、殆ど同じようでありながら実際は大きく異なる。だが一方で、「正義」であるはずのケンヂの存在が揺らく部分もあり、ただ正義が悪を倒すような勧善懲悪の二項対立が成立する物語とも言いがたい。

本論文では以上の点を踏まえて、『20世紀少年』の中で描かれるイメージについて注目する。最後に、『20世紀少年』の中で「ほんもの」と「にせもの」とみなされるものと、そのイメージについて注目する。「ともだちランド」の中にある「ヴァーチャルアトラクション」は、単純に一九七〇年頃のケンヂらの小学生時代の世界を体験できるわけではない。「ともだち」の記憶に形作られ、ある部分では歪められた世界がヴァーチャルとしてアトラクションになっているのである。ヴァーチャル上で何を再現し、表現しようとしていたのだろうか。もしくは隠蔽しようとしたのかについて論じる。作中では、「ともだち」の存在だけでなく誰かが何かに入れ替わり、「ヴァーチャルアトラクション」のように模倣や再現などがなされる場面があり、「ともだち」のマークなどシンボルがひとつの記号として機能している。作品に散りばめられたヴァーチャルやシンボルを手がかりに、何が〈真実〉で何が〈嘘〉なのか、作品から浮かび上がるものについて考察していく。

※本文中に挿入するマンガに関しては、通し番号と併せてテクス

トの巻数を記載する。

一 ヴァーチャル・リアリティ

二〇〇〇年に世界中に細菌ウイルスが撒かれ、巨大ロボットが東京の街を破壊するなどの世界同時多発テロである「血の大みそか」事件が発生する。先述してきた通りであるが、テロ行為を行っているのは「ともだち」や「ともだち」の組織が構成する「友民党」という政党であり、ケンヂたちは事件を鎮静させ、「ともだち」らを抑圧するために立ち向かうのである。ケンヂたちは巨大ロボットを破壊するために、爆発させたことで、仲間たちが生死もわからない状態で散り散りになってしまう。翌年、本当はテロを行った「ともだち」とその幹部たちが、世界同時多発テロから世界を救った英雄に成り代わり、国連から「国連平和賞」を授与され、ケンヂや仲間たちは「ともだち」らにより、「血の大みそか」事件の犯人に仕立て上げられるのである。

「血の大みそか」事件から約一四年後の「二〇一四年」、ケンヂの姪であるカンナは親代わりのユキジに娘のようにして育てられながら、「都立新大久保高等学校」に通っていた。同校の生徒である小泉は歴史の自由研究として、「血の大みそか」事件の首謀者とされているケンヂを扱うことにしたのである。小泉は「ともだち平和記念館」で「神様」と出会い、「ともだち」に関わることを危険だと感じ、自由研究の対象とすることをやめようとしたが、「ともだちランド」の研修会に連れて行かれることとなる。「ともだちランド」ではドリームナビゲーターの高須の指導の下、「ともだちランド」

の研修会と同じく「ヴァーチャルアトラクション」を体験させられ、ヴァーチャル上の「ケンヂ一派」と戦うのである。ヨシツネは「ともだちランド」の清掃員として働く傍ら、「ともだち」の被害者を救う地下活動を行い、「ともだちランド」から脱走しようとする小泉を助け出す。そして、ヨシツネは「ただニコニコするだけ」(「八」)で、「何も疑問に思わなくなってしまう」(同)「従順」(同)な人間にするためのマインドコントロールが施される「ともだちワールド」を免除するための方法を小泉に伝授する。

ヨシツネ「ただ、ひとつだけ『ワールド』行きから逃れる方法がある。」

小 泉「ど……………どうするの……………!?!」

ヨシツネ「各アトラクションを見事クリアして、明日以降の成績を……………最低でもベスト3にもつていくんだ。」

(同・傍線論者)

「各アトラクションを見事クリアして」(同)「最低でもベスト3にもつてい」(同)けば、「ともだちワールド」から逃れられ「ヴァーチャルアトラクション」でボーナスステージに入れる」(同)のである。ボーナスステージというのも、それまでの「ヴァーチャルアトラクション」と同様に頭からゴーグルのようなものを被り、ケンヂたちが小学生であった一九七一年の八月を体験するのである【図一】。実体の小泉はただゴーグルを被っているに過ぎず、「二〇一四年」に存在しているはずなのだが、ゴーグルを被ることで意識と共に肉体までも一九七一年のヴァーチャルな世界に入り込んでしまったのである。ヴァルター・ベンヤミンは『複製技術時代の芸術』の中の「複製技術時代の時代における芸術作品」において、次のように述べて

いる。

「ほんもの」という概念は、オリジナルの「いま」「ここに」しかないという性格によってつくられる。ブロンズの鎊を化学的に分析することは、それがほんものであるかどうかの鑑定に役だつし、同様に、ある特定の中世

の写本が十五世紀の古文庫から出たものであるという鑑定書は、やはり真贋をきめるのに役だちうる。「ほんもの」の世界は、およそ技術的な——もちろん技術的なものにかぎらないが——複製をうけつけない。しかし、通常、贋作の烙印をおされる手工的複製にたいして完全に保たれる「ほんもの」としての権威も、相手が技術的複製になると、そうはいかなくなってしまう。(傍線論者)

ベンヤミンの論によると「ほんもの」とは、「いま」「ここに」しかないという性格をもっているということなのだ。また別の箇所では以下のように論じている。

ところが歴史的な証言力は実質的な古さを基礎としており、したがって、実質的な古さが人間にとって無意味なものとなってしまう複製においては、ひとつの作品のもつ歴史的証言力などはぐらつかざるをえない。もちろんここでぐらつくのは、歴



【図一】「二四」巻

史的証言力だけであるとはいえ、それにつれて作品のもつ権威そのものがゆらぎはじめるのである。

ここで失われてゆくものをアウラという概念でとらえ、複製技術のすすんだ時代のなかでほろびてゆくものは作品のもつアウラである、といいかえてもよい。このプロセスこそ、まさしく現代の特徴なのだ。このプロセスの重要性は、単なる芸術の分野をはるかにこえている。(同・傍線論者)

「複製技術のすすんだ時代のなかでほろびてゆくものは作品のもつアウラである」(同)と語っている。確かにベンヤミンの語るように、複製は「ほんもの」がもつ一回性には敵わない部分も多いかもしれない。だが、『20世紀少年』および『21世紀少年』ではポーンナスステージのヴァーチャルな世界が重要な位置を占めているのである。

『21世紀少年』上巻の第一話「ッともだち」の死で物語的現在の世界において二代目の「ともだち」であったカツマタ君が死ぬが、だからといって物語が終わるわけではなく、ケンヂが「反陽子ばくだん」の在り処をつきとめるため、ポーンナスステージに乗り込む。そしてケンヂは再び物語的現在の世界に戻り、巨大ロボットを止めることが出来、世界を破壊から救い、本当に物語が終わったかと思えば、そうではないのだ。またヴァーチャルな世界に戻り、「ジジババ」とカツマタ君にバツジを盗んだことを謝り、引越してしまおうサダキヨにお別れを告げ、サダキヨとカツマタ君それぞれと友達になって、物語は終わる。『21世紀少年』の中で動き出したロボットを止めるにしても、ロボットを止めてからにしても、ケンヂは「俺、まだやんなきゃいけないことがあるんだ。」(「下」)と言い、再び

ヴァーチャルな世界へ戻るのである。「ともだち」という団体も、巨大ロボットや細菌テロも、世界の混乱も、すべてが物語的現在で起こっている出来事であるはずなのに、作品の鍵となる部分も、作品の結末そのものも、ヴァーチャルの中に閉じ込められているといえるだろう。「ヴァーチャルアトラクション」に関してはケンヂやヨシツネ、万丈目らが体験し、昔を悔やみながらも懐かしみ、記憶が甦ることから、「ヴァーチャルアトラクション」はタイムトラベルの可能なアトラクション、すなわちタイムマシンのようだ。しかし、やはりヴァーチャルであって、物語的現在の過去とは違う。現実の過去と非常に似ている仮想現実には過ぎない。先述したような、謝罪や修復、別れといった、「ヴァーチャルアトラクション」上で行われた行為も、リアルではない。カツマタ君が死に、国連軍が日本を統治し始め、「ともだち」の勢力が押さえ込まれた頃、ケンヂとユキジは次のような会話をしている。

ケンヂ「もしもあの時、俺もああしてあやまっていたら……」
ユキジ「もしももしもって言ったらキリがないわ。」

ケンヂ「まあな……」(「下」・傍線論者)

この箇所から、「ヴァーチャルアトラクション」内の小学生の「俺」と、実際の一九七一年に小学生であった「俺」、そして「ヴァーチャルアトラクション」を体験している「二〇一七年」現在の「俺」という三つの「俺」という存在を区別して認識していることがわかるだろう。確かに、物語的現在の現実と仮想現実とは異なるが、たとえヴァーチャルという仮想現実であっても、〈真実〉が存在しているのだ。物語が複雑化していった先に、ヴァーチャルが存在し、複雑化した問題を解決する手段として、仮想現実があり、物語の最後

もヴァーチャルで締めくくられているのだ。ヴァルター・ベンヤミンは複製について『複製技術時代の芸術』で以下のように論じている。²⁾

「ここに」しかないという芸術作品特有の一回性は、完全に失

われてしまっている。しかし、芸術作品が存在するかぎりまぬがれない作品の歴史は、まさしくこの存在の場と結びついた一回性においてのみかたちづくられてきたのである。(傍線論者)

だが、作品内の「二〇一四年」という「ヴァーチャルアトラクション」のような科学や複製技術が発展したとされる時代には、ベンヤミンの予測を超えて、人々が複製に対して「アウラ」を求め、見出しているのだ。「アウラ」というとベンヤミン特有の言葉のように感じられるかもしれないが、『20世紀少年』の作品内で「アウラ」とは〈真実〉と言い換え可能なのではないだろうか。そもそも英語での virtual とは、「虚の、仮の」という意味もあるが、「実質上の、事実上の、実際上の」(同) という意味としても使われる。たとえば「ヴァーチャルアトラクション」と物語的現在の現実の一九七〇年前後の出来事が異なっていたとしても、事実上はリアルで、そこに何かを求めれば〈真実〉ともいえるのではないだろうか。

また、「ヴァーチャルアトラクション」は第八話「成績」の収録されている第八巻を含めて、単行本第五巻から現在進行形の話ではケンヂが登場しない。「血の大みそか」事件以降は死亡したのか行方不明なのか、誰にもわからない状態となる。ところが、「ヴァーチャルアトラクション」の中では、それ自身が仮想でありケンヂ自身も小学生ではあるものの、ケンヂが登場し、世代の異なる小泉や、後

に遠藤カンナとも交流する。モンちゃん、ドンキーなどの物語内の現実世界で亡くなっている人物も勿論のこと、ケンヂという現実には存在しているか定かではない人間ともヴァーチャル上なら触れ合えるのだ。これは「ともだち」も同様である。「ともだち」が誰か明らかになっっていなかった時点でも、「ヴァーチャルアトラクション」内では、物語上の現実世界では不可能なほどの至近距離で「ともだち」と接することが出来るのだ。万文目が『20世紀少年』第一四巻で「ともだち」の頭の中を知る唯一の方法……か……」(一四・傍線論者)と眩きながら、「ヴァーチャルアトラクション」を体験したことから、「ヴァーチャルアトラクション」は「ともだち」が生み出した「ともだち」の頭の中の世界だといえる。「ともだち」と「ケンヂ一派」といわれるケンヂの仲間たちは、直接話す機会は殆どなかった。それに「ともだち」がどういう考えのもとでテロを行っているかわからなかったが、「ヴァーチャルアトラクション」を介して「ともだち」の記憶や思いに触られたのである。ケンヂと「ともだち」は相反する所に位置する者同士であったはずが、どちらも物語内の現実世界では隠れた存在であり、ヴァーチャルの世界では動き回っている点で共通している。「ヴァーチャルアトラクション」で、カンナは小学生のケンヂに会い、嬉しさのあまり涙を流し、ヨシツネも現実では亡くなったモンちゃんに会って、感激のあまりに強く抱きしめている。ここでも先述した通り、複製に「アウラ」を感じていることは指摘できる。その「アウラ」の所在は「ともだち」の頭の中」で作り上げられたもの、というアイロニーが指摘できるだろう。作品は「本格科学冒険漫画」というキャッチコピーで示されているように、科学は勿論のこと新興宗教やテロなど現代

にも通じる問題が取り上げられている。科学と新興宗教は一見結びつきにくいようなもの同士だが、『20世紀少年』が発表された一九九〇年代は、オウム真理教が宗教的な事柄と併せて、信者たちに科学を利用して、テロ行為を実践していた。「正反対」といえるもの同士の繋がりは、『20世紀少年』『21世紀少年』とそれらの作品の発表された時、すなわち仮想世界と現実世界とを結ぶ逆説的な論理なのだ。作品は結局一九七一年が発端となり、一九七一年で終わっている。そもそもは、フクベエのケンヂへの強い羨望からの嫉妬という歪んだ感情がきっかけとなっている。友人のいなかっただキヨ、そしてフクベエやヤマネからも相手にされず、濡れ衣を着せられたカツマタ君など、全てが幼少期の因果なのである。一九七〇年代は商品の実質に、情報や記号など付加価値が伴う必要性が生まれ、資本主義の転換点を迎えることとなる。自分の欲望が可視化されてきた時代ともいえる。一九三九年から第二次世界大戦が開始し、一九四五年に終戦を迎え、日本は戦時中に多くの人やモノ、カネを失った。そこからインフラが整備され、高度経済成長長期を迎え、一九七〇年代へと進んでいくことになる。さらに経済成長が進むものの一九九〇年代はじめにバブルが崩壊し、不況を迎え、人々は職やカネを失う。時代は繁栄と衰退を少しずつ繰り返す、その節目に人や時代の流れに乗れなかつた者たちが生まれ、孤立し、人間の欲望や感情の問題が生じるのだ。

二 シンボルマーク

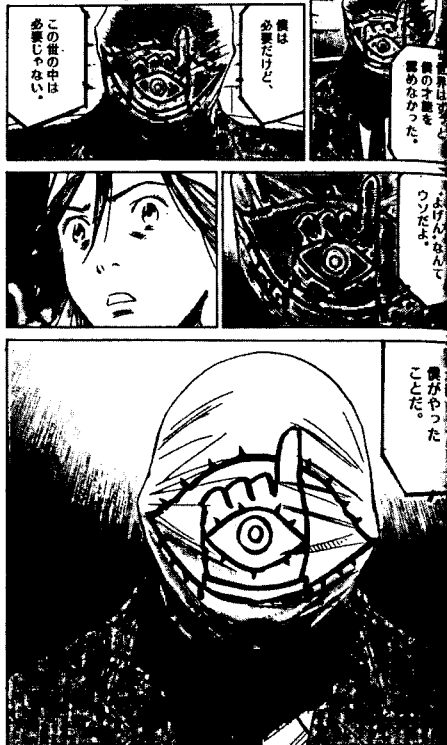
「ともだち」が中心となつて構成されている政党の「友民党」な

ど組織としての「ともだち」も、フクベエやカツマタ君が演じていた個人としての「ともだち」も、「ともだち」のマークとされるものが併せて用いられている。このマークは、そもそも小学生時代のオッチョが、『週刊少年サンデー』の巻末の指の絵と、自身が「目玉のオッチョ」(「五」と呼ばれていたため「目玉」を組み合わせて出きたものである【図二】。「ともだち」がケンヂたちの前に現れる時に、藤子不二雄Aの『忍者ハットリくん』のお面を被ることもあったが、初代「ともだち」であるフクベエの死を境に、「ともだち」のマークが描かれた布で顔全体が覆い隠されるようになった【図三】。「ともだち」の顔や表情が「ともだち」のマークで覆われていることで、物質的に「ともだち」のマークは「ともだち」の顔・表情の役割を担っている。『20世紀少年』第一四巻までは「ともだち」



【図二】「五」巻

20世紀少年①



【図三】「二」巻



【図四】「二」巻

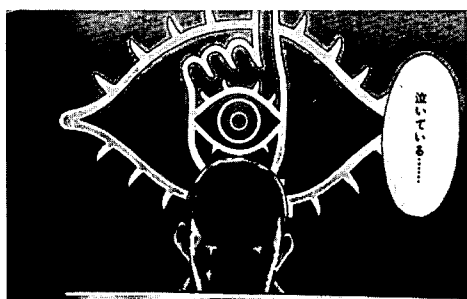
すなわち生前のフクベエは、自分の顔を隠さずに信者の前には立っていたが、その場合も、顔に陰がかかって、誰かはわからない描き方であった【図四】。顔を隠しても、先述したように「忍者ハットリくん」のお面を被っていたため、顔をさらした「ともだち」と、ケンヂらの前ではお面を被った「ともだち」という「パターンの」ともだち」の描き分けがなされていたのである。岡本太郎は「美の呪力」の「仮面の戦慄」で次のように述べている。

面をかぶって別のものになる。神、死霊、相霊……いずれにしても人間を超えた、超自然的な存在に変身する。それは自分でありながら、同時に別個の存在であるということだ（傍線論者）

フクベエはケンヂたちの前では『忍者ハットリくん』のお面を掛けていたものの、信者の前では素顔をさらしていたため、仮面を被っている機会が限定的だった。だが、カツマタ君が「ともだち」になり、常に仮面で素顔を隠していたことで、カツマタ君という存在が、フクベエにも、「ともだち」自体にもなり、超自然的な存在になり得たのである。結果的にフクベエが死んでからの「ともだち」の方が、「ともだち」のマークと表情が一体になって、その姿を一貫したため、統一性は感じられる。しかし、カツマタ君は死ぬ時に「ともだち」のお面が外れても、その下に隠されていた顔もフクベエであり、仮面と完全に分離することはできなかった。小学生時代にしても、カツマタ君の素顔は描かれることなく物語は終わる。カツマタ君という人物自身が、ロゴを纏うあまりに仮面と同化してしまっただキヤラクターといえるだろう。また、考え方によっては、仮面を被ることで誰でも「ともだち」になることができるのではないだろうか。カリスマ性や特殊な能力をもっていないくても、人間が仮面を被れば、「ともだち」になることも出来、何かの切掛けで「ともだち」として力を発揮することもできるのだ。

フクベエが「ともだち」であった間も、「ともだち」のマークは機能している。例えば、第一巻の「月に立つ旗」において「ともだち」が涙を流している背後の幕にはマークがあしらわれている【図五】。他にも「ともだち」コンサートのポスター【図六】、「友民党」の党员バッジ【図七】、「友民党」の建物【図八】など、マークは描かれており、その場面に「ともだち」本人が登場しなくても、マークが存在することで、「ともだち」の存在感を強調させているのである。至る所に存在するマークを見ることで、ケンヂや仲間たちも、

読者にも、「ともだち」の凄まじい勢力や、どこにでも存在する気味の悪さ、恐ろしさを思い知らせるのである。だからこそ、フクベエの生前に、マークのついた仮面を身につけず、フクベエの死後にマークの仮面をつけても、物語の流れの中にも、読者たちの意識にも、すんなりと溶け込めたのではないだろうか。フクベエという「ともだち」の模倣であったはずのカツマタ君が、最期まで模倣の仮面を被って死んだことも、作品世界に一貫している模倣や仮想、仮面の役割を改めて意識させている。浦沢は『広告批評』のイン



【図六】「三」巻

【図五】「一」巻



【図八】「七」巻



【図七】「四」巻

タビユーで「ともだち」のマークについて次のように語っている。

編集部 あの「ともだち」のマークは？

浦沢 あれはあとからそれらしく作ったもの。当時の僕はもっと上手に描いていました。

編集部 この『20世紀少年』は「MONSTER」で大変な思

いをされている最中、99年にスタートされたものですね。どういうところから始められたんですか？

浦沢 これは一番最初に、マークをタイトルにできないか

と思ったんです。ある日それを思いついて、僕の中で盛り上がっちゃいまして。マークだけで、なんと読むのか一切教えてくれない本。こりゃびつくりすると思つて、本屋と問屋さんの間でどんなふう呼ばれるんだろうとか、考えるだけでワクワクしてしまつた。(笑)で、「面白いこと思いついちゃいました」って編集者に言ったんです。

編集部 で、反応は？

浦沢 ダメでしたね。(笑)そんなの流通できないって。

僕の構想としては、とりあえず暫定的に「浦沢の新作」とかって呼ぶんです。で、ドラマが進むにつれて、なんとなくこう呼ぶんじゃないかという風に統一されていく。でも本当の呼び方は、一番最後のほうで明かされて、「あつ、そういう読み方なの」という展開。このアイデアはもとネタがあつて、プリンスが一時、名前を記号にしていましたよね。それだつたら本のタイトルでそれやってもいいんじゃないや

いかと思っただんです。

マークがあつて「ともだち」が出てきて、そこからイマジネーションが広がっていくわけですね。(傍線論者)

元は、浦沢の中で『20世紀少年』という作品のタイトルや、作品の内容が決定する前に「マークをタイトル」にした作品を描くことを考えていたのだという。作品の具体的な内容が決っていない段階であるにもかかわらず、作品の「一番最後のほうで」、マークの「本当の読み方」が明かされる展開を思い描いていた点は、『20世紀少年』の物語や「ともだち」の正体が明らかになっていく過程にも通じる。マークとは、何かの物事を記号などで端的に表現するシンボルや、イメージを具象化したものであつて、それ以上でも以下でもない。つまり、実物の置き換えであつて、表現する対象である何かの物事それ自体ではない。浦沢が「マークをタイトル」にすることに興味をもったきっかけというのは、かつて「プリンスが一時、名前を記号にしてい」たからだ。浦沢がPrinceの「名前を記号に」したことに面白みを感じたということは、Princeがアーティスト活動の一環として行ったイメージ戦略が功を奏したということである。一九九四年からPrinceは、「プリンス」という表記を使用せず、「~~Prince~~」のマークを用いたことで、人々に印象づけ、脳裏に痕跡を残すことができた。その結果、人々のひとりである浦沢にも強烈なインパクトを与えることになったのである。『20世紀少年』において、「ともだち」というマークを纏った正体不明の人物を作り上げ、多くの読者に「ともだち」の正体が誰なのか、という謎や疑問を抱かせた作者の浦沢自身も、マークに夢中になった人物なのである。『20世紀

少年』のテーマの一つをなしている万博も、「人類の進歩と調和」というキーワードや「太陽の塔」といったシンボルを散りばめ、経済的な高度成長を成し遂げた日本を誇ると同時に、人々が思い描く「未来」のイメージを形にした。『20世紀少年』における「ともだち」のマークが、それら他のマークと大きく異なるのは、マーク自体が「ともだち」そのものになってしまったことである。「ともだち」のマークを纏わない、素顔をさらした「ともだち」という人物であったのならば、それほど人々を夢中にさせることはできなかったかもしれない。先述したことではあるが、実体がマークで覆われているからこそ、人々はそこに各々の希望や幻想を抱き、マークがあるからこそ存在を感じられる、という逆説が成立してしまうのだ。

結

『20世紀少年』は、政界進出を果たす新興宗教や、ウイルスを用いた世界同時多発テロなど現代社会にも実際に起こった、もしくは起きている問題を扱い、荒唐無稽な内容を壮大な規模で描いた作品としてとらえられるかもしれないが、そうではない。

作品の中で、人々をコントロールする宗教や同時多発テロといった規模の大きなものが際立って描かれているが、その発端は少年時代に味わった羨望、屈辱、孤独などという個人的で内的な感情という、非常に小規模なものなのだ。しかも、作品は「ともだち」の頭の中で完結し、はじまりと終わりが少年時代という限定された時間の中でおさまっている。事件の原因を幼少期のトラウマやコンプレックスに見出そうとするのは簡単だが、『20世紀少年』ではそこ

にヴァーチャルが加わり、物語を一層複雑化させているのだ。本論文でも「ヴァーチャルアトラクション」について繰り返し論じてきたが、科学技術の発達したとされる「二〇一五年」ならば、「ヴァーチャルアトラクション」ではなく、タイムマシンの可能性もあったかもしれない。だが、やはり「ともだち」の頭の中である「ヴァーチャルアトラクション」だからこそ、その世界に意味が生まれるのだ。

また「20世紀少年」は漫画作品としてだけでなく、三部構成の映画化がなされ、二〇〇八年から約一年かけて公開された。マンガにしても映画にしても、「ともだち」の正体が誰なのかということに注目が集まり、「ともだち」の正体が作品の謎であり、答えであるように思われている。確かにそれも作品の中で重要な部分ではあるが、正体にばかり注目していると、実はともだちがカツマタ君だったことを知って、意外に感じるどころか落胆さえしてしまうだろう。カツマタ君は、物語の終盤までほとんど登場することはなく、最後まで素顔をさらさないような存在感のない人物であったからだ。だが、ケンヂやオッチョたちの視界に入っていないだけでなく、フクベエやヤマネらにすら相手にされないような、誰からも存在を認められない孤独な存在だからこそ、「ともだち」というキャラクターとして生きられたのだと考える。

一方で、「ともだち」は「ともだち」という存在があればいい訳で、極端に言ってしまうえば中身の人物は誰であろうと問われない。人々は仮面やロゴに意味や絶対的な価値を求め、内容には一切興味がないのだ。実際、「ともだち」はマスクを纏った人物であるのに、マスクの下の人物が誰なのか知ろうとしたのは、ケンヂや彼の仲間だ

けで、「ともだち」の信者や一般の人々は「ともだち」が「ともだち」以外の何者でもないと思ひ、信じて疑わなかった。仲間から信頼され、他の同級生からは羨望の対象となり、「正義」の象徴のようなケンヂであっても、バツジを盗み、カツマタ君が濡れ衣を着せられても見過ごしている。ケンヂとカツマタ君やフクベエとの違いとは些細なもので、ケンヂも「ともだち」になる可能性はあったのである。科学の発展した未来であっても、物語の根底には一筋縄ではない複雑な感情や思惑が存在しているのだ。

註

- (1) ヴァルター・ベンヤミン「複製技術の時代における芸術作品」『複製技術時代の芸術』二〇〇七年六月 晶文社
- (2) ヴァルター・ベンヤミン「複製技術の時代における芸術作品」『複製技術時代の芸術』前掲文書
- (3) 『ジーニアス英和辞典4』二〇〇七年三月 大修館書店
- (4) 岡本太郎「仮面の戦慄」『美の呪力』二〇〇四年三月 新潮文庫
- (5) 浦沢直樹「現実がマンガを追いかけてくる 浦沢直樹『広告批評』二〇〇二年四月 マドラ出版