

# 格闘漫画に見る現代社会のコミュニケーション 「最強」の探求と自閉するユートピア

井上加勇 INOUE Kayu

- 1—はじめに
- 2—アイデンティティの物語と戦う漫画・アニメーションにおける「最強」の探求
- 3—『鉄腕アトム』『地上最大のロボット』に見る格闘技化の帰結
- 4—『あしたのジョー』に見る成文法と暗黙の法の対立
- 5—格闘漫画における暗黙の法の循環論的な絶対化
- 6—男たちの絆が規定する異性のあり方
- 7—「最強」の希求が生み出す自閉的なユートピア

【要旨】人は自分が帰属するための物語を求め続け、かつ、それを維持し続けるために大きな犠牲を払い続ける。戦いを題材とした漫画は、そのような物語を消費者に与える装置としての役割を果たしてきた。格闘漫画はそのような戦いを題材とした漫画の極致であると言える。格闘漫画は強さの追求の中で生まれた暗黙の法を男同士の絆の実践とみなすことによって、暗黙の法に基づく価値観の絶対性を主張する。格闘漫画は男同士の絆の体現者を最強と同一化することで、主人公を戦いの破滅性から回避させると同時に、暗黙の法と対立する価値観の持ち主を弱者として排除した。かくして漫画の中の戦いは、同じ価値観を持った男同士の濃密なコミュニケーションとなったのである。このような絆としての戦いは、他者との絆を渴望する現代人の欲求に応えるものであり、読者にアイデンティティを与える物語の役割を果たすものであると言える。しかし、その結果、戦いは戦うこと自体を自己目的化していき、同質な者だけで構成された小さなコミュニティがそのまま世界と同一視されることになるのである。

## 1—はじめに

かつて、ベネディクト・アンダーソンは、その代表作『想像の共同体』(1983、1991)<sup>1)</sup>において、人は何故、ナショナリズムという想像の産物のために殺し合いをし、また、自らすすんで死におもむくのか、という問題に取り組んだ。このアンダーソンの問題提起は、今日においても現在進行形の問題として存在している。それは、必ずしもナショナリズムという形態をとるとは限らないが、多くの現代人は自分が帰属するための物語を求め続け

ており、それを維持し続けるために大きな犠牲を払い続けている。そこには、その物語の聖性が犠牲の尊さを保証すると同時に、その犠牲の尊さが物語の聖性の根拠とされるという循環論的な関係が存在している。

このような関係は、種々雑多な要素が入り乱れる現実の中よりも、むしろ、それらの要素を排除して、より実験的な環境を作り出すことができるフィクションの中でこそ鮮明に現れる。「戦い」を題材とする作品の中には、戦争の惨禍を語ったものもあり、反戦的なメッセージがこめられたものもある。だが、人々の娯楽として作られた作品においては、

「戦い」は血湧き肉躍るものであり、主人公の強さを追求するものであり、量的にはそういった作品の方が多かったのである。また、「戦い」を悲劇として描いた作品においても、作品の中に「戦い」を繰り返し生産し続けるメカニズムというべきものがあってはじめてそのストーリーは続くことができるのだ、とすることができる。人を「戦い」に駆り立ててやまない原動力、戦うことを何らかの形で正当化するものが前提として存在するからこそ、「戦い」を題材とした作品が成立することができるのである。その正当化するものとは、多くの場合、それを消費する読者に対して、自己をこの世界に位置づけていくための物語、あるいは、自分と他者との結びつきを作り出していくための物語であった。「戦い」を題材とした作品群は、常にそのような物語を読者に与える装置としての役割を果たしてきたのである。

現代の日本において、戦う物語を最も活発に生み出し、人々に向けて最も大量に「戦い」を題材とした作品を発信し続けているメディアは、漫画でありアニメーションであろう。本論文は、そのような戦う漫画・アニメーションの純粹形、究極形とも言えるジャンル、格闘漫画に着目し、その代表的な作品を分析することによって、現代日本人のアイデンティティおよびコミュニケーションの物語がどのように作られているのかを探求する。

## 2——アイデンティティの物語と戦う 漫画・アニメーションにおける 「最強」の探求

もちろん、漫画もアニメーションも一部の人が誤解しているのとは違って、決して殺伐とした「戦い」のみを題材としているわけで

はない。一時的な流行に終わらず傑作として残り続ける作品ということになれば、「戦い」を題材とした作品はむしろ少数派になってしまうかもしれない。しかし、殺伐としたものだという誤解が生じては仕方が無いほどに、漫画やアニメーションは「戦い」というものを語り続けてきたのであり、特に、ある一つの世代を象徴する作品、あるいはその時代を象徴する作品を取りあげて考察することは、「戦い」を題材とした物語について論じることと重なりあう。

たとえば、山田たどんは、『新世紀エヴァンゲリオン』の監督である庵野秀明をはじめとするアニメのクリエイター達にある共通した作品体験があることを指摘している。

庵野監督を筆頭に、“昭和三十年代生まれのおタク”には、そこに至るまでに共通の道＝過程がある。『ウルトラマン』（一九六九年）で開眼し、『仮面ライダー』（七一年）、『マジンガーZ』（七二年）に熱中し、『宇宙戦艦ヤマト』（七四年）で目覚め、『機動戦士ガンダム』（七九年）で完璧ドツポにハマるというパターンだ。現在、第一線で活躍している人々のおよそ五〇パーセントは、この“昭和三十年代生まれのおタク”である。また、そうでないクリエイターたちも多かれ少なかれこれら作品群の“洗礼”を受けていることはまずまちがいはない。<sup>2)</sup>

この他に、漫画やアニメの作り手に大きな影響を与えた作品としては、日本初の国産TVアニメ『鉄腕アトム』（1963）や、1968年の『あしたのジョー』に代表される梶原一騎の作品群、70年代後半から圧倒的な人気を博

するようになった『週刊少年ジャンプ』の作品群をあげることができるが、そのいずれもが、戦う漫画、アニメーションであったのであり、現在の日本における漫画やアニメーションは、これらの戦う漫画、アニメーションの延長線上にあると言える。そこでは、常に何らかの形で「戦い」が繰り返され、その「戦い」の中で主人公は「勝利」するのであり、作品は主人公の強さというものを読者に対して供給するものとしてある。そして、その主人公の強さは、その作品における価値観、思想と強く結びついたものとしてあった。それは、同時に自己をこの世界に位置づけていくための物語であり、主人公の「戦い」は、自己と他者との結びつきを作り出していくための物語を与えていく装置としての役割を果たし続けていたのである。特にある時代や特定の世代の象徴として語られ、その後の漫画やアニメーションに大きな影響を与えることになった作品にはその傾向がより色濃く現れると言える。

『宇宙戦艦ヤマト』は1974年に発表され、TVアニメーションの歴史に一つの節目を作ることとなった作品である。その『宇宙戦艦ヤマト』の総決算として作られた、1978年の『さらば宇宙戦艦ヤマト』において、主人公古代進は、敵の巨大戦艦に体当たりする時に次のように語る。

みんなは俺がこれから死にに行くと思っているんだろう。そうじゃない。俺もまた生きるために行くんだよ。命というのは、たかが何十年の寿命で終わってしまうような、ちっぽけなものじゃないはずだ。この宇宙いっぱいには広がって、永遠に続くものじゃないのか。俺はこれから、

そういう命に自分の命を変えに行くんだ。これは死ではない。<sup>3)</sup>

また、1979年に発表され、後に80年代を象徴するTVアニメーションとされた『機動戦士ガンダム』の最終回において主人公アムロ・レイは次のように語る。

僕にはまだ帰れるところがあるんだ。こんなに嬉しいことはない。ララァ<sup>4)</sup>ならわかってくれるよね。<sup>5)</sup>

一大ブームを巻き起こし90年代を象徴するTVアニメーションと呼ばれる『新世紀エヴァンゲリオン』の主人公、碇シンジの戦う原動力もまた他人に愛されたい、認められたいということであり、彼の持つ、この世界に居場所が無いという感覚、そして、他人と繋がりたいという感覚が視聴者の共感を得ることとなった。

父に捨てられたと思いこんでいる少年、碇シンジは「血の臭いのするエントリープラグ」にその身を投げ入れ、EVA初号機に乗る。彼はなぜ乗るのか——「みんなが誉めてくれるから」。彼は「逃げちゃだめだ」と鸚鵡のように繰り返えし、目の前の使徒に突撃してゆく。EVAという怪物に脅え、使徒に脅えながら。おそらく巨大な敵と対峙する恐怖を『エヴァ』ほど生々しく描きえた作品は、これまで一度もなかった。しかしながら彼が「逃げちゃだめだ」と繰り返えすのは、ただ使徒が恐ろしいからだけではない。それなら素直に逃げてしまえばいい。むしろ恐ろしいのはそのこと。使徒から逃

げることであり、その結果として誰からも必要とされなくなることなのである。碇シンジのか細い呟き——「嫌われたらどうしよう」。<sup>6)</sup>

これら各年代を代表する作品群が同じ価値観を持っていたわけではなく、また、戦うことを無責任に正当化していたわけでもない。しかし、漫画やアニメーションの中の「戦い」というものは、自分のこの世界における位置づけを巡って展開してきたのであり、その時代時代において、自分の位置づけというものを求め続ける人々の欲求に応えるものとして存在していたと言える。

このような、「戦い」を題材とした作品群、戦う漫画やアニメーションの最も極端な形、究極のあり方として存在しているのが、格闘漫画と呼ばれる一群の漫画であると言える。なぜなら、戦う漫画やアニメーション、特に少年向けのそれは、常に「最強」という概念を追い求めるものとしてあったからである。「戦い」そのものは「正義」とか「愛」とかといった概念に根拠をおいていても、読者は繰り返し行われる「戦い」に対して常に「誰が一番強いのか？」という問いを繰り返してきたし、戦う漫画やアニメーションは、この問いに対して、意識的に、あるいは無意識的に答えなければならないという義務感を持ち、その義務感が物語の中の「戦い」の形態を決定してきたからである。

具体的には、少年漫画の「戦い」は、最終的には主人公と敵の大ボスとの一騎打ちになることがとても多いということを指摘したい。主人公には大勢の仲間がいて、敵もまた大勢いるのであるが、なんらかの理由によって主人公達も仲間達もバラバラになってしまい、

各人がバラバラに敵に会い、それぞれが一騎打ちで敵と戦うことになるのである。様々な個性を持った仲間達が強大な敵に対してお互いの長所や短所を補いながら戦う、という類型は、少年漫画においては例外的なものに過ぎない。つまり、少年漫画の物語は、どちらが強いかを一騎打ちによってはっきりさせる、という構造を持ち続ける。そして、それは大抵の場合、同質のもの同士の一騎打ちを意味しているのである。

なぜなら、少年マンガでは主人公が敵と戦って勝ち続ける理由というものを設定として作っていかねばならなかったからである。もし、仮に主人公がサイボーグだから強いのだ、という設定になっている時は、そのマンガの中の「誰が最強なのか？」という問いは、「誰が最も優れたサイボーグであるか？」という問いに置き換えられることになり、「最強」は、サイボーグ同士の「戦い」によって決定されることになる。同様に、主人公が超能力者だから強いのである、という時は、「誰が最強なのか？」という問いは「誰が一番優れた超能力者なのか？」という問いに置き換えられ、そのストーリーは、超能力者同士のサイキックバトルを主たる内容にしたものになるのである。

このような漫画における「戦い」の諸相が、格闘技というものと結びつきやすいことは明白である。同質の者同士による一騎打ちの「戦い」、それは、格闘技が要求するものと全く合致するものであった。70年代後半に圧倒的な売り上げによって少年漫画のリーダー的存在となった少年ジャンプのあまりにワンパターンなストーリー展開に対して、「少年ジャンプの漫画は、ある時点で必ず登場人物達が武闘大会を開いてトーナメント戦をやりだ

す」という皮肉が言われたことがあったが、その武闘大会開催には一定程度の必然性があったと言える。なぜなら武闘大会こそが、同質の者同士による一騎打ちを延々と繰り返し続けるために最も適した舞台であったからである。かくして、漫画の中の「戦い」は格闘技との親和性をより高めていくのである。

### 3——『鉄腕アトム』『地上最大のロボット』に見る格闘技化の帰結

このような、少年漫画が格闘技化していく現象は、戦後漫画の基礎を作った存在として認識される手塚治虫の作品の中にも見出すことができる。たとえば、60年代を代表する作品である『鉄腕アトム』の「地上最大のロボットの巻」(1964)<sup>7)</sup>は、武闘大会は開催されなかったものの、強力なロボット、プルートを世界最大のロボットとなるべく、アトムをはじめとする世界各国のスーパーロボット達に「戦い」を挑むというストーリーは、格闘技的であったといえるだろう。このシリーズが『鉄腕アトム』全話の中で最高の人気作と言われていることは、少年漫画の格闘技化が、少年漫画にとって否応なしにかかり続ける圧力であることを端的に示している<sup>8)</sup>。プルートの挑戦によってモンブラン<sup>9)</sup>が最初の犠牲者として破壊されたその瞬間に、一対一の「戦い」によって相手を破壊すること、という暗黙のルールがロボット同士の「戦い」の中に成立したのである。アトムを第二の犠牲者にすべくプルートを日本に現れた時、アトムはそのルールを無条件に受け入れる。アトムとプルートの「戦い」そのものは、お茶の水博士の介入によって中断されたものの、このルールはロボット達によって受け入れられ、まるで、その「戦い」が自分の全価

値を決するものであるかのように彼らは「戦い」続けるのである。プルートウとの「戦い」を望むアトムを、強いだけがえらいのではないと説得するお茶の水の正論も、動き出してしまった最強を決めるための「戦い」の前ではまったく説得力を持たない。そして、強さというものに自分のアイデンティティの根拠をおいていないイプシロン<sup>10)</sup>のようなロボットですら、その最強を決めるための「戦い」の暗黙のルールに殉じて散っていくのである。

しかし、ここで注目しなければならないのは、「地上最大のロボット」においては、少年漫画の格闘技化が行われたと同時に、それに対する抵抗も行われた、ということである。そして、格闘技化よりもむしろその抵抗こそが「地上最大のロボット」を一つの優れたドラマとして成立させた、ということである。この抵抗は、何も手塚治虫一人だけのものではない。少年漫画は、一方で否応なしの格闘技化にさらされると同時に、他方で、多くの少年漫画において、抵抗はやむにやまれぬ欲求として漫画の中に出現し、その抵抗のあり方が漫画家の個性となって漫画の物語の複雑さを生み出してきたのである。

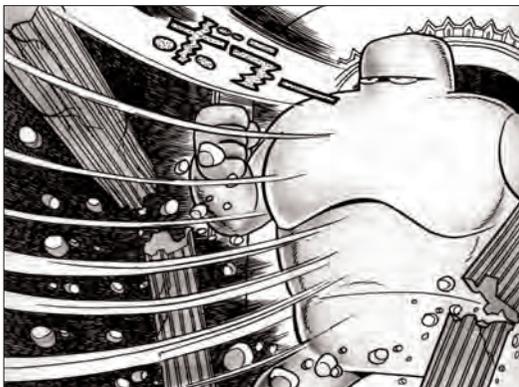
少年漫画の格闘技化は、少年漫画が不断にさらされ続ける「最強」という価値観に基づく問いによって生じるものであるのに対し、それに対する抵抗は、そのような価値観に対する疑問の提起であり、異議申し立てであった。その相克が少年漫画のドラマを作り出していくのである。

「地上最大のロボット」において格闘技化に対する抵抗は、主に三つの形で行われた。一つ目は、アトムの妹ウランとプルートの間に、奇妙な友情関係が生まれること、そして、アトムとプルートの間にもまた、友情

関係が生まれたことであった。これが、拳を交えたことによって生じた友情などというものでないことは、両者の友情が嫌戦感情につながっていくことからあきらかである。二つ目は、「戦い」を嫌うイプシロンの存在であった。嵐の夜、プルートウと戦っている最中に子供が外に出てきたことに気づいた彼は、「戦い」を放棄して子供をかばい、その結果、プルートウに敗れてしまう。「戦い」の勝敗以上に大切なものの存在を提示したイプシロンの死に、プルートウは複雑な思いを抱かずにはいられない。三つ目に、最も決定的な抵抗となった出来事は、プルートウよりも明らかに強いロボット、ボラーの登場であり、そのボラーがただの薄気味悪い化け物にしか過ぎなかったことであった（図1）。地上最大を競い合うこと、その終着点が、漠然と想定されていた素晴らしきロボット王の君臨ではなく、ただの化け物を作り出すことに過ぎないことがボラーの存在によって証明されたのである。ここにおいて、初めて、お茶の水の正論が説得力を持つものとして機能するようになるのである。

作品の最後にプルートウは、自分の最強性

図1 ボラー



手塚治虫『鉄腕アトム 第2集』講談社 KCスペシャル、1987、p.131。

を証明するために戦うのではなく、人を救うために働くことの尊さを知る。しかし、その直後、プルートウはボラーと戦い、そして敗れる。敗れたプルートウは自爆し、それに巻き込まれてボラーもまた粉々になってしまう。結局、最強をめぐる「戦い」は、その「戦い」に参加したロボット達の、主人公アトムを除く全員の死によって終結するのである。なぜこのような「戦い」をロボットたちは繰り返さなければならなかったのか、というアトムの問いに対して、お茶の水は人間のせいかもしれない、と答える。しかし、この作品において物語の流れに関与した人間は、お茶の水と、プルートウを作り彼に世界最大のロボットとなることを命じたチョチ・チョチ・アババ三世、そして、アトムをプルートウと戦えるだけの力を与えるべく改造した天馬博士の三人だけなのである。これだけで、彼らの「戦い」を人間のせいだ、と決定づけるのは困難であり、お茶の水の言葉は『鉄腕アトム』のその他の作品に描かれた、人間によるロボット差別を重ねることによって理解すべきであろう。「地上最大のロボット」においては、ロボット差別は、ロボットを「最強を競い合うための存在」と一方的に規定し、その規定のためにロボットたちに無意味な「戦い」を繰り返させた、という形で現れた。「最強」であることがロボットにおいて一番大切なことであり、強いことこそが、世界最大（偉大）であることという基準を作り出したのは人間なのである。しかし、その基準を作り出した者は、単に作品世界に属する人間たちだけにとどまらない。少年漫画に最強を求め続ける運動を要請する者達、つまり読者もまた、ロボットたちを最強を競い合うための存在として規定していたのである。この作品において

は、読者もまた、お茶の水の言う「人間」の  
カテゴリーに含まれる存在であり、批判され  
るべき対象なのである。

少年漫画は、最強を求め続けると同時に、  
それに対して抵抗を行い、また、最強のたど  
りつく先にあるボラーの存在に怯え続けてい  
た。たとえば、石ノ森章太郎の『サイボーグ  
009』(1964～85)<sup>11)</sup>において、サイボー  
グたちは、自分が改造を施されてより強くな  
ることに常に嫌悪を感じる。人であることと  
人ではない戦闘機械であることの両義性に生  
きるサイボーグである彼らにとって、強くな  
ることは、人であることを逸脱し、より戦闘  
機械に近づくことであった。人間であろうと  
する彼らにとって、強さは、彼らの劣等感に  
結びつくものであり、彼らには、最強のいき  
つく先がボラーでしかないことがはっきりと  
見えていたのである。

このような観点から見ると、少年漫画の格  
闘技化というものが、実は、単に最強を追求  
する試みのたどり着いた結果であるだけでは  
なく、最強に対する抵抗の問題、ボラーの問  
題を回避する手段でもあることが明らかにな  
る。格闘技においては、強さは常に光り輝く  
ものとして存在しており、強くなることが  
『サイボーグ009』のような劣等感とは結  
びつかないし、ボラーのようなおぞましい存  
在とも結びつかないからである。ストーリー  
を格闘技化することによって少年漫画の登場  
人物は無邪気に戦い続けることが可能にな  
るのである。

#### 4——『あしたのジョー』に見る成文法 と暗黙の法の対立

しかし、少年漫画が格闘漫画と化すること  
によって、抵抗とボラーの問題から解放され

る一方、格闘漫画そのものは、強さを希求し  
続ける少年漫画の接近によって、「最強」と  
いう概念と自己のジャンルとしての関係性に  
ついて二つの選択肢を突きつけられることにな  
る。一つは、格闘技と「最強」の観念を切り  
離し、一つの競技として格闘技を位置づける  
こと、つまり、一種のスポーツ漫画として  
格闘技漫画を位置づけていくことであり、も  
う一つは、格闘技と「最強」を積極的に結び  
つけることにより、「誰が一番強いのか？」  
という問いに答え続ける「戦い」の漫画とし  
て格闘漫画を位置づけることである。後者の  
位置づけを選んだ時、その格闘漫画は、ジャン  
ルの少年漫画の一つの極致として自己を  
位置づけることになる<sup>12)</sup>。そして、自己を少  
年漫画の極致と位置づけたとき、格闘漫画は  
ルールの問題を抱え込むことになる。少年漫  
画の「戦い」に存在するルールは、「最強で  
あることを証明せよ」という命題のもとに自  
然発生的に作り出された暗黙のルールであり、  
外部から強制されたものではない。しかし、  
格闘技には、はっきりとした成文法のルール  
が人為的に作り出されたものとして存在する。  
そのため、最強を希求する格闘漫画は、成文  
法の正当性をどこに求めるのか、という問題  
を常に抱え込むことになる。格闘技の成文法  
それ自体には、それが最強を決めるものであ  
るという自明性はまったくない。だが、格闘  
漫画において、「最強」を追い求め続けるに  
は、「最強」と成文法とを何らかの手段によ  
って結びつける必要がある。なぜなら、格闘  
技という競技は、成文法なくしては成立しえ  
ないからである。格闘技においては、成文法  
が「戦い」を生み出すものである以上、「最  
強」を目指し続ける暗黙の法、暗黙のルール  
を作り出す言葉にならない法は、成文法と結

びつかなくは存在することすらできないのである<sup>13)</sup>。

このような成文法と暗黙の法の関係の問題に対して、格闘漫画は、いったいどのような答えを与えれば良いのだろうか。その一つの解答として行われたのが、暗黙の法に成文法を超越する実体を与えることによって、暗黙の法の成文法に対する絶対的な優越を主張することであった。そして、暗黙の法に与える実体として、多くの格闘漫画において採用されたのが、「男」「男同士のつながり」という概念であった。ここに、格闘漫画は「男」という概念と強く結びつけられることになる。そのような格闘漫画の転換点となった作品が、60年代末から70年代初頭にかけて描かれた、梶原一騎（高森朝雄）・ちばてつやによる『あしたのジョー』（1968～1973）である。この作品においては、ボクシングという形で提示された成文法と男という形で提示された暗黙の法の関係は、一つの対立関係としてシビアな形で現れた。『あしたのジョー』においては、ボクシングで勝つことと、主人公が抱き続けるものとは、必ずしも結びつかない。作中において、『あしたのジョー』の目指したものは、ボクシングの勝ち負けを超えて存在するものだとされたのである。

『あしたのジョー』の主人公、矢吹ジョーは、正体不明の浮浪児としてドヤ街に現れる。彼は、野性の喧嘩少年としてその本能を發揮し、スラム街の不良少年達ややくざを相手に大暴れする。そんな彼の「戦い」は、彼のボクシングの才能を拳闘キチガイである丹下段平に見出されたことによって、二つの面を持つことになる。ひとつは野性児としての彼の「戦い」であり、もうひとつはボクサーとしての彼の「戦い」である。ボクシングは、彼

の野性に対して、ある秩序に従うことを要求すると同時に、彼の野性に対してある光明を与えるものとなった。詐欺を働いて牢に入れられたジョーに対し、「あしたのためのその一」と名づけられたボクシングのマニュアルが丹下段平から届く。このマニュアルに従ってトレーニングに励むことによって、ジョーの野性は癒され、また、彼はボクシングという自己表現手段を獲得することになる。ここでは、ボクシングという成文法と暗黙の法は矛盾するものではない。むしろ、ボクシングというものによって、ジョーが先天的に持っていた暗黙の法が具体化し、昇華するとされたのである。その関係は、ジョーが収容された少年院における、力石徹とジョーとのボクシングルールによる「戦い」によって、もともと幸福な形で結実する。二人の「戦い」はダブルKOという壮絶な結末で終わるが、その壮絶な試合内容に、観戦していた不良少年たちは、面白い喧嘩を見ることができたという以上の感動を示し、自分たちもボクシングをやるべく、グローブを奪い合ってリングにあがろうとする。そのことについて、ジョーの盟友である西は、次のように語る。

せや……感動ですねん いまのジョーと力石のものすごい試合に……ジョーの数かぎりないダウンに 何度ダウンされても立ち上がったあの血みどろのすがたに 男と男の「戦い」に 血しぶきでそまった激烈なクロス・カウンターの相打ちに みんな みんな 胸をうたれていもうたんや！

しかも両者のぶつかりあうかげにはすばらしい作戦のかけひきと みごとな理論と技術がひそんでいたことに……

ボクシングは腕力だけとちがう 自分ら  
 だってやる気になればやれるんだという  
 どえらい男の本能みたいなもんが みんな  
 なをあそこまでかりたてておるんやと思  
 います。<sup>14)</sup>

また、ジョーと力石の試合を主催した財閥の  
 お嬢様、白木葉子は、誰が強制したわけでも  
 ないのに、整然とした秩序に従ってボクシン  
 グの試合を行う少年達を見て次のように言う。

社会の秩序を守らなかったために この  
 少年院に送られてきた収容生たちの世界  
 に だれにおしつけられたのでもない自  
 主的な秩序がはじめて生まれたんです。  
 それにはげしいにくしみをたたきつけあ  
 いながらも とにかく さいごまでル  
 ールのもとに「戦い」ぬいたふたりが教え  
 たのだと思います  
 力石くんと矢吹くんのふたりが……！<sup>15)</sup>

しかし、この幸福な結びつきは力石徹の死  
 によって一転することになる。少年院の扉の  
 中ではなく、プロボクシングの正式なリング  
 の上で行われたジョーと力石の試合は、力石  
 の死という結末をもたらした。ボクシングと  
 いう枠組みの中で行われた、男同士の言葉に  
 ならない法に基づく「戦い」が、力石の死、  
 しかも試合では勝者となった力石の死という  
 結末にたどり着いたことは、すなわち、ボク  
 シングという成文法は、究極的には暗黙の法  
 と結びつく「男の本能」に対して挫折を与え  
 るものでしかないのではないか、という疑念  
 を生み出すのである。かつて少年院において  
 果たされた成文法と暗黙の法の幸福な結びつ  
 きはここにおいて解体し、ボクシングという

成文法の中で言葉にならざる法のために戦う  
 ジョーの道は、常に破滅と結びついたものへ  
 と変化していく。

そのことは、力石に代わる新たなライバル  
 として現れた無冠の帝王カーロス・リベラに  
 よってより鮮明となる。カーロス・リベラは  
 スラム街の育ちであり、ドヤ街の出身である  
 ジョーととても類似した生い立ちを持っている。  
 性格の違いはあるものの、両者は互いの  
 コピーであり、両者は同じものを共有するも  
 のとして対峙したのである。二人の公式戦は、  
 途中までは、力石との少年院での死闘をなぞ  
 るような展開をみせる。試合をプロモートし  
 た白木葉子は、試合のあまりの壮絶さに耐え  
 られなくなり退席しかけるが、その時、彼女  
 は、かつての少年院での「戦い」の時にも試  
 合の途中で逃げ出しかけたこと、そして、そ  
 れをジョーに非難されたことを思いだし、か  
 ろうじてその場に踏みとどまる。しかし、そ  
 の結末は大きく異なるものとなる。カーロス  
 が、五ラウンドから、ボクシングのルールを  
 無視した反則攻撃を堂々と始めるのである。  
 そして、ジョーもまた、それを非難しようと  
 はせず、むしろ「先手をとられた」と言って  
 それに反則攻撃によって応じるのである。こ  
 の二人の狂乱にセコンドたちはパニックに陥  
 る。丹下段平はこううめく。

に……西よ ジョーのやろうがくるっ  
 ちまった…… あしたのためのその一も二  
 も三もすすれて  
 ドヤ街であばれまわっていたころの一び  
 きのチンピラによお……<sup>16)</sup>

かつて、ジョーと力石が少年院で戦った時、  
 その「戦い」の真の意味を理解することがで

きたのは、ボクシングの理論を持った丹下段平であった。しかし、ここでは、ボクシングの理論を持つがゆえに、かえって丹下段平はこの「戦い」の意味を理解することができない。だが、かつて、ボクシングという成文法に従って戦った二人に少年院の少年たちが感動したように、このケンカ試合に観客達は熱狂するのであり、解説者までもが次のように語るのである。

ルールを まるで無視した 反則だらけ  
の試合なのに 不思議にきたない感じを  
うけない……  
それどころか 小気味よい さわやかな  
感じさえする……<sup>17)</sup>

ボクシングのルールを完全に否定したこの「戦い」は、ジョーとカーロスの間で、野獣同士の「戦い」として認知され、絶対的に肯定され、成文法は暗黙の無言の法の前に完全に無化してしまうのである。かつて、ボクシングという法によって「戦い」を理解していた者達は、ここでは、逆に取り残されてしまう存在となるのである。

「戦い」の後、ジョーは、日本を去るカーロスを見送りながら次のようにつぶやく。

だけど……あのなつかしい力石の場合に  
してもそうだったが  
たがいの血と汗を たっぷりすいこんだ  
グローブで 徹底的にぶちのめしあった  
伸ってもんは  
百万語の べたついた友情ごっこにまさ  
る男と男の魂の語らいとなって おれの  
からだに なにかを きざみこんでくれ  
た……<sup>18)</sup>

しかし、ボクシングの枠組みの中で、ボクシングを超える「戦い」を行う、という矛盾したものへと変化したジョーの「戦い」は、その矛盾ゆえに破滅性と結びついていく。ジョーと同質の存在であるカーロス・リベラは、世界チャンピオンとの試合で廃人となってしまふ。廃人となったカーロスの姿がジョーの将来の姿であることは明白であった。ジョーを慕う少女、紀子はジョーにボクシングをやめるように言うが、ジョーは自分がボクシングを好きな理由を次のように語る。

紀ちゃんのいう青春を謳歌するってこと  
とちょっとちがうかもしれないが  
燃えているような充実感はいままで  
なんども あじわってきたよ……  
血だらけのリング上でな  
そこいらの れんじゅう みたいに ブ  
スブスと くすぶりながら 不完全燃焼  
して いるんじゃない  
ほんのしゅんかんにせよ まっかに 燃  
えあがるんだ  
そして  
あとにはまっ白な灰だけがのこる……  
燃えかす なんか のこりや しない…  
…  
まっ白な灰だけだ<sup>19)</sup>

かつて、丹下段平は、ジョーにボクシングの技術を教えた際、その技術を「あしたのための…」と名づけた。しかし、もはや、ジョーは明日のためには戦っていない。ジョーは、明日のためにはではなく、その瞬間において、真っ白に燃え尽きることを望むのである。ボクシングが明日のためのものであるならば、言葉にならない法は、その瞬間に燃え尽きる

ことを求めるものであり、客観的には、それは破滅なのである。ジョーの肉体は、その後、パンチドランカーの症状に蝕まれていくことになる。

少年院での「戦い」において、ボクシングと言葉にならない法が幸福に結びついていた時、その結びつきは、不良少年達の中に自主的な秩序を生み出すという、世間一般的な良識から見てプラスの効果を生み出すものであった。しかし、ここにおいて、ジョーの「戦い」は、紀子に代弁される良識に対する一種のアンチテーゼとなるのである。そして、ボクシングの技術や理論、そして、その裏打ちになっている科学性は、ジョーの可能性を切りひろくものではなく、ジョーに対してパンチドランカーという肉体の限界を突きつけるものとなった。ジョーの「戦い」はアンチテーゼと化した暗黙の法に基づいて、可能性から限界へと化した理論や科学に対して挑み続けるものとなったのである。

ジョーの最後の相手となるホセ・メンドーサは、完璧なボクシングチャンピオンであった。そして、彼は家庭を大事にする良い父親であり、その幸せを守り続けるために健康には人一倍気を使う人間であった。彼はボクシングという成文法の世界における良識の体現者であると言える。ホセ・メンドーサと矢吹ジョーの「戦い」は、ミスター成文法とミスター暗黙の法の「戦い」となる。ボクシングの理論と技術そのものの存在であるホセ・メンドーサは、面白いようにジョーを叩きのめす。それに対して、ジョーは何度も何度も立ち上がる。それは、成文法の世界によって叩きのめされる暗黙の法の姿であった。だが、暗黙の法は、たとえ何度否定されようとも成文法を凌駕する存在として立ち上がり続ける

のである。ホセはそんなジョーに対して恐怖を感じずにはいられない。ジョーは、この場で真っ白に燃えつきるべく、ボクシングという成文法によって「最強」と認定された男と「戦い」つづけるのである。

ここにおいて、明日のために戦っているのはホセ・メンドーサであり、ジョーの「戦い」は、この瞬間に終わりになることを求めるものへと変化してしまっている。暗黙の法の世界を知らないホセにとっては、この「戦い」はただの悪夢に過ぎない。彼は恐怖に怯える。一方、ジョーは、まるで、これまでの自分の「戦い」を振り返るかのように、かつてのライバルたちが使った戦法や、ライバルたちとの「戦い」において自分が使ってきた戦法を使用する。自分がライバルたちと築いてきた男の絆を、その絆の世界を知らないチャンピオンであるホセにぶつけるのである。

この「戦い」の勝者は、ホセ・メンドーサであった。しかし、それは、ボクシングというルールにおける勝者に過ぎない。ホセは恐怖に怯え、試合が終わったとき、彼は心を打ち砕かれたかのように消耗し、まるで老人のように朽ち果てる。暗黙の法において、ジョーの敗北は勝利を上回る価値を与えられるのである。だが、同時に、ジョーが敗者になったことも確かなのである。彼の、ボクシングという成文法の中で暗黙の法に殉じて戦う、という矛盾に満ちた「戦い」は、確かに彼に何かの価値を与えたと同時に、その矛盾によって彼を破滅させずにはおかなかったのである。

## 5 —— 格闘漫画における暗黙の法の循環論的な絶対化

『あしたのジョー』は60年代末から70年代初めの、高度経済成長期の末期に描かれた作

品である。このようなジョーの破滅性を、高度経済成長の終焉、つまり、経済発展や科学技術の発展の先に輝かしい未来があると信じられた時代の終焉が反映したものであると行うことができるかどうかは判断が難しい。一つの作品は様々な要因が積み重なってできるものであり、必ずしも時代性がそのまま反映されるものではないからである。しかし、『あしたのジョー』の後半における、主人公の可能性を拓くものではなく、主人公に対して限界を突きつけるものとして存在する理論や科学、そして成文法のあり方は、高度経済成長期以後の人々にとって新たに共有できる認識であった、ということと言えるであろう。森川嘉一郎は、漫画・アニメーションを嗜好する「オタク」層の登場と高度経済成長期に共有された未来像の喪失との間に強い結びつきがあることを指摘する。

科学技術による絶え間ない前進がもたらす輝ける未来、という高度経済成長時代に共有されたビジョンは、七〇年代に入って急速に色褪せてしまった。八〇年代の中頃には、このような状況を反映して出現した新しい人格が、「オタク」という呼び名によって見出されるようになった。彼らは性格として、科学を信仰し、大志を抱くはずだった少年たちである。それゆえこの〈未来〉の喪失によって受ける打撃が、ひときわ大きかったのである。彼らはアニメやゲームといった趣味に、退行していった。<sup>20)</sup>

『あしたのジョー』において提示された、成文法と暗黙の法の相克関係、そして、暗黙の法に「男同士の絆」という実体を与えるこ

とによって、成文法からの自立性を与えるという方法論は、格闘漫画というものを、高度経済成長以後の輝かしい未来が消失し、既成の価値観が液状化していく時代を生きる人々の欲求に応えうるものにしたと言える。ジョーに現れた、限界を乗り越えて立ちあがり「戦い」続ける身体は、自己を既成の価値観に対するアンチテーゼとして位置づけることで正当化すると同時に、一つの時代の終焉によって失われたものを疑似的に代補するものとなったのである。

『あしたのジョー』の方法論は、その後も

図2 『修羅の門』の主人公、九十九とそのライバル、レオン



九十九は日本人なのでセリフが縦書きであり、レオンはブラジル人なのでセリフが横書きである。二人の思いは文字通り交錯する。  
川原正敏『修羅の門』31巻 講談社コミックス、1987～1997、p.108。

多くの格闘漫画に受け継がれることになった。八十年代の後半頃になると、より自己完結性の高い作品が作られるようになる。たとえば、川原正敏の『修羅の門』(1987～1997)<sup>21)</sup>では、男はバカなのである、という形でその暗黙の法の実行を無条件に肯定し、恐怖を感じながら「戦い」続けることに最高の快樂を見出す(図2)。猿渡哲也の『高校鉄拳伝タフ』(1994～2003)<sup>22)</sup>では、「戦い」がクライマックスに達すると、格闘者の回想が始まり、その「戦い」がその男の苦しみの答えとなることが語られる。

しかし、これらの格闘漫画の主人公たちは、ジョーのような破滅性を持っていない。『あしたのジョー』においては、成文法の世界のチャンピオンであるホセ・メンドーサが世界で最も強い男であり、暗黙の法もジョー自身も「最強」概念とはイコールではなかった。本来、男同士の絆と勝ち負けはイコールではないのだから、それは、当然のことだといえる。だが、『修羅の門』では、主人公は陸奥円明流という千年不敗の武術の後継者であるという設定が、『タフ』では、灘神影流という不敗の武道が、つまりイコール最強という設定を持つ武道が主人公と同一視されることによって、主人公たちの最強性が保証されている。ここに、最強と暗黙の法(≒主人公)は、少年漫画の要求通りに一致するものとなるのであり、「男同士の絆」を深めていく行為は「最強」を求めていく行為と一致することになる。これらの漫画においては、成文法のチャンピオンと戦って燃えつきるというジョーのゴールは単なる通過点になってしまう。『修羅の門』の主人公である陸奥九十九は、この漫画のミスターボクシングでありホセ・メンドーサと似たような言辞を弄するマイケ

ル・アーロンを難なく倒してしまうのである。

このような格闘漫画の世界を、様式美的な肉体の描写によって極限まで導いたのが、90年代に描かれ、そして今も続編が連載されて続けている板垣恵介の『グラップラー刃牙』(1992～1999)<sup>23)</sup>であるといえる。主人公、範馬刃牙は、『最強の生物』と言われる父を倒すべく格闘技に打ち込む少年である。彼は、東京ドームの地下にある地下闘技場において開催される「最大トーナメント」という名の武闘大会に参加する。そして、レフェリーすらおかないノールールにて開催されるこの大会で彼は勝ち進んでいく。

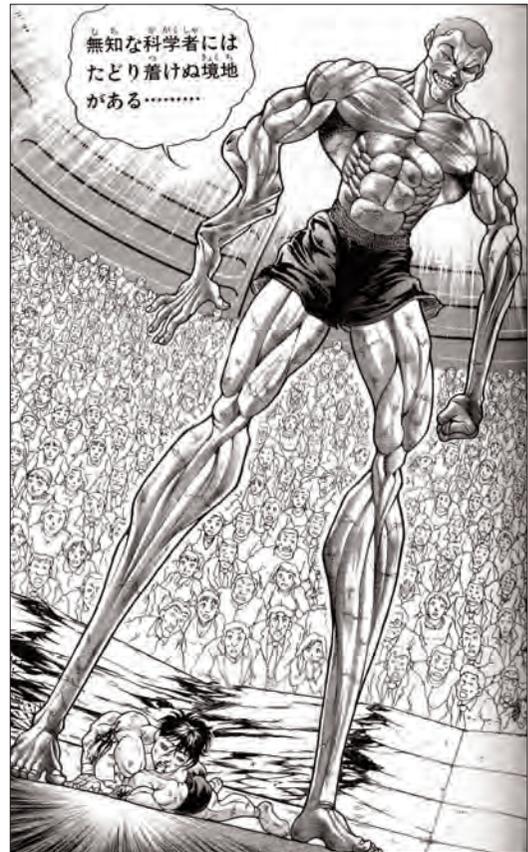
『グラップラー刃牙』の物語の最大の特徴は、絶対的な最強者として、刃牙の父、範馬勇次郎が設定されていることにある。そのことは、最強を目指す主人公に二つの効果を与えることになる。一つ目は、最強を目指すという漠然とした目標が、父を倒すという具体的な目標に変わり、最強を目指す行為が、オイディプスの時代から続く父と子の相克の構図と同一のものになるということである。二つ目は、父から受け継いだ遺伝子が、『修羅の門』における陸奥円明流、『タフ』における灘神影流が担った機能と同様に、主人公の最強性を保証するということである。最大トーナメントの決勝は、主人公と主人公の異母兄であるジャック・ハンマー、つまり同じY染色体を持つ者同士の「戦い」となった。そして、主人公がジャックを倒すとき、主人公の背中には鬼の貌があらわれる。「戦い」が最高潮に達すると背中の筋肉が膨れあがり、その時、その筋肉の凹凸が鬼の貌に見えるという現象は、父、勇次郎の最強の身体の特徴であり、異母兄弟の「戦い」は、主人公の中に「父」が出現することによって、決着がつ

くのである。

『グラップラー刃牙』においては、『あしたのジョー』において登場した様々なテーマが、主人公の最強性の保証のもとに繰り返される。ジョーにおいて見られた、明日を捨ててただその場で燃え尽きることを目指す「戦い」は、『バキ』の様々な登場人物たちにおいて繰り返され、明日を捨てられぬものは弱者として切捨てられる。そのような、明日を捨てて戦うことをグロテスクな形で具体化したのは、主人公の兄であるジャック・ハンマーであった。彼は、強くなること的手段として過度のドーピングを繰り返す。彼の他の選手に対する勝利は、その場で燃え尽きることを選んだ者の最強性と、暗黙の法の全ての価値観に対する優越を意味する。しかも、『グラップラー刃牙』では、このような明日を捨てる「戦い」が、ジョーと違って破滅にはつながっていかない。ジャックにしても、薬品使用が限界にいった時にその肉体は破滅するという宣告を受けていたにも関わらず、実際にはその肉体は破滅しなかったのである。逆に、肉体はその限界を通過することにより、より完全な、より強き肉体へと進化するのである。ここにおいて、暗黙の法は、医学や科学といったものすらも超越する奇跡となる。(図3)

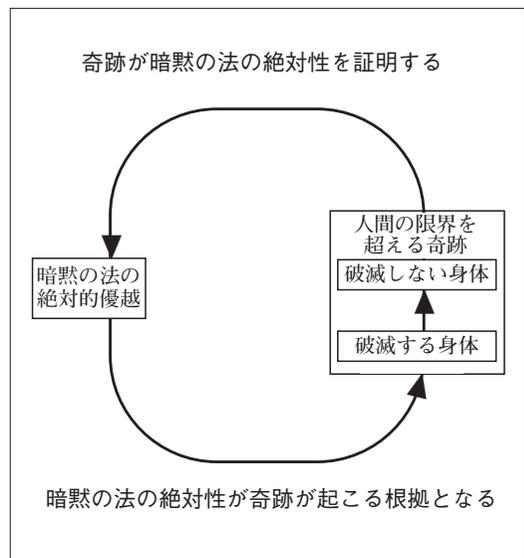
この時、暗黙の法は、他の価値観に対するアンチテーゼとして自己を位置づけ、人間の限界を越える奇跡を根拠として自己の絶対的優越を主張する。しかし、その奇跡は、暗黙の法の絶対的優越を根拠にして発生するものであり、結果として、暗黙の法はここに循環論的な永久運動となるのである。他の価値観が現実の人間の限界、閉塞感と結びつけられる一方で、この永久運動は、「戦い」のカタルシスと結びつくことにより、人間に対して

図3 ジャック・ハンマーの限界を乗り越えた肉体



板垣恵介『グラップラー刃牙 42巻』秋田書店 少年チャンピオンコミックス、1994～2003、p.43。

図4 暗黙の法の循環論的な永久運動



解放を与えるものとして読者の中に位置づけられることになる。ここにおいて、荒唐無稽な奇跡が一つの解放として読者に受け入れられるのであり、暗黙の法の絶対性、最強性ゆえに、暗黙の法と同一化した主人公、登場人物にとって、破滅とそれに伴う挫折は概念としてしか存在しないのである。だが、その絶対性、最強性は、単なる概念としてしか存在しない破滅を克服してみせることによって初めて立証されるものなのである (図4)。

このような最強性の絶対的な保証は、暗黙の法に基づく男同士のコミュニケーションを絶対的な両思いにする。『あしたのジョー』においては、ジョーのホセ・メンドーサに対する思いがジョーからの一方的なものに過ぎないことに端的に現れるように、男同士のコミュニケーションは片思いで終わる可能性を常にはらんでいた。力石や、カーロスのような存在がジョーにとって絶対的なものとなる所以でもある。しかし、『修羅の門』『タフ』『バキ』と言った漫画では、暗黙の法の絶対的な優越によって、コミュニケーションを拒絶するものは、弱者として排除されるのである。その男同士の絆は、性的なものをも含んでおり、男たちの「戦い」は、肉体的にも精神的にも快樂なものとして描かれるのである。

## 6——男たちの絆が規定する異性のあり方

かくして、暗黙の法に基づく格闘漫画は、異物の存在を認めない純粋な両思いによって成立する男同士のコミュニティへと変化していった。それこそが、最強を求め続けてきた少年漫画の辿り着いた究極の形でもあったのである。そして、男達がこのような濃密な絆を獲得していく過程において、女達もまたそ

のあり方を変化させていくことになる。

もともと、少年漫画の「戦い」において女性は常に疎外された存在であった。主人公と肩を並べて戦うヒロインが登場したのはつい最近のことにすぎない<sup>24)</sup>。しかし、その疎外されていたという事実は、同時に、女性は男性と違って最強という価値観に縛られないということをも意味していたのである。つまり、女性は、男性と違い、戦うことへの批判が許される存在であったのである。「地上最大のロボットの巻」において、プルウトと奇妙な友情を築くのは、アトム妹であるウランであり、『サイボーグ009』において、自分たちがさらなる改造によって強くなることに対する嫌悪感をはっきりと口に出して言うことができるのは、女性である003なのである。

このような「戦い」を批判する女性像は、『あしたのジョー』においては、ジョーを慕う紀子という少女に現れた。彼女は、ジョーにボクシングをやめて普通の幸福を求めるように諭すのである。しかし、ジョーの望みが真っ白に燃えつきることであると知った時、彼女はジョーから急速に離れていく。そして、地道に乾物屋で働き続け、その働きで店を大きな商店へと成長させた西と結婚するのである。紀子は今燃えつきることを望むジョーではなく、明日のために働き続けている西を選んだのである。ジョーに対して明日のために生きることを望んだ紀子に対し、ヒロインである白木葉子は、何よりもジョーがジョーであり続けることを望み続けた。それゆえに彼女は、ジョーが「戦い」続けることを望み、ジョーが暗黙の法の実行者として活動するための場、つまりボクシングの試合を次々とプロデュースする。しかし、暗黙の法を実行す

ることがジョーの破滅へと繋がっていくことが明らかになった時、彼女の行為はジョーを生かすものであると同時にジョーを殺すものでもあるという両義性、矛盾を抱え込むことになる。少年院でのジョーと力石の「戦い」の時に、彼女は、自分がその「戦い」の場を用意したにも関わらず、その「戦い」が最高潮に達するとその壮絶さに耐えきれなくなって、その場を逃げ出そうとする。そして、それをジョーに叱責されて彼女は席に戻る。この時の逃走とジョーの叱責による帰還は、彼女の両義性、矛盾の象徴として、カーロスやホセといったような強大な相手との試合の度に想起されることになる。彼女の矛盾は、ホセとの試合の直前の、ジョーへの愛の告白の際に頂点に達する。彼女はジョーに愛を告白し、同時に彼にリングをあがることをやめるように懇願するのである。しかし、ホセとジョーとの試合への道筋を用意してきたのは彼女自身であり、彼女の関与がなければこの試合は成立しなかったのである。そして、ジョーが彼女を振りきり、ホセという最強の男の待つリングへと向かう時、男同士の絆である暗黙の法は、異性愛に基づいて「戦い」を否定する価値観を超越するのである。もっとも、ジョーの思いの対象であるホセは、ジョーと同じ立場におかれたら、リングから降りることを選択する人間なのであり、それゆえにジョーの思いは一方的な片思いになるのである。

白木葉子は、ジョーの最期の「戦い」においても試合の場から逃げ出してしまうが、この時は、ジョーの叱責によらず、自分の意志で試合の場に戻ってくる。そして、ジョーに最期まで戦うようにと励ます。彼女の矛盾は、彼女自身が暗黙の法の価値観に殉じ、主人公の「戦い」を励ます道を選ぶことによって解

消されるのである。最期の「戦い」が終わった時、矢吹ジョーは、自分を自分たらしめてくれた存在であり、自分の抱えていた破滅性を自己の矛盾として抱えてくれた存在である葉子に、自分の全てでもあったグローブを贈るのである。

一方、ジョーのように主人公が暗黙の法と成文法の矛盾によって生じる破滅性を持っていない格闘漫画においては、当然のことながら、白木葉子のような矛盾を抱えこんだヒロインが生まれ出る余地はない。それらの格闘漫画は、暗黙の法の絶対と主人公の最強性に保証を与えることによってジョーのゴールを単なる通過点にしてしまったように、かつて少年漫画のヒロイン達が持っていた「戦い」に対する批判、葉子の抱えていた葛藤をただの通過点としかみなさない女性像を作り出す。そのような女性像は、『修羅の門』のヒロイン舞子に典型的に見いだすことができる。彼女は、第一部、第二部においては、主人公の無謀な「戦い」ぶりに涙を流し、「戦い」をやめることを望む少女であった。だが、その涙は「戦い」に対する批判性も何も持ちえていなかったのである。彼女の涙は、男たちの「戦い」が常識の域を超えたものであることを強調する記号なのであり、異性の涙をもっても「戦い」をとめることはできないのだ、ということを示すことによって、暗黙の法の他の価値観に対する優越を示すものでしかないのである。

舞子：も……もうやめて……とは言わせてくれないの ……

九十九：オレは陸奥九十九なんだよ<sup>25)</sup>

そして、第三部においては、彼女は、主人公

を慕うもう一人の女性、つまり、恋のライバルの登場と共に、主人公の安否を気遣う女性から、主人公の勝利を願う女性へと変化していくことになる。そして、その変化は、作品の中で彼女の成長として描かれた。舞子のライバルとなった少女、フローレンスは、髪の色以外は、舞子とまったく同じ容姿の女性であった。しかし、両者の違いは、第三部の最期の「戦い」、九十九とアリオス・キルヒレインの「戦い」の中で明らかになる。主人公が「戦い」の中で危機に陥った時、フローレンスが「戦い」を止めることを望んだのに対し、舞子は主人公の勝利を願う。その差は、二人の、人間としての資質の差として認識され、その結果、舞子はフローレンスよりも主人公に相応しい女性、修羅の花嫁として賞揚されることになるのである。

ヒューズ (フローレンスの祖父) :

5 R<sup>26)</sup> ……ツクモ・ムツがダウン寸前に追い込まれた

いや……死ぬかもしれないとさえ思われたその時に……

試合を 止めたいと 思ったかね

舞子:

いえ……思いません でした。これから先も 止めたいとは 思いません…

だって…… あいつは 世界一の 大馬鹿 だもの……

ヒューズ:

帰るぞ フローレンス

フローレンス:

な・!? 何故よ おじい様

ヒューズ:

おまえの 負けじゃよ 一度でも彼を

止めたいと 思った者は

あのドア (九十九のいる控え室のドアのこと) の向うに行く事は ゆるされない……<sup>27)</sup>

舞子は、暗黙の法に殉じることができる女性となることによって、他の女性に対する優越性を獲得する。そして、第四部においては、彼女は主人公に対し、戦い、勝利することを常に望み続けるのであり、主人公は彼女の励ましに応じて戦い続け、勝ち続けるのである。『修羅の門』の世界においては、男たちの「戦い」をとめることができる者は存在しない。主人公の最後の相手であるレオン・グラシエーロは、試合の中で命を落とす。それは、物語の流れの中ではあまりにも当然のことであった。男たちの愛は、それを批判しとめる者が存在しない以上、死を意味する快樂の絶頂を迎えることでしか終わりようがなくなるからである。かつて矢吹ジョーは、試合で力石を殺してしまった時、そのショックのために一時期失踪する。そして、リングに復帰してからもその後遺症に悩み続ける。『修羅の門』における対戦相手の死は、その「戦い」に参加した者が本物の戦士であることを示す証でしかない。『修羅の門』において、人の死は、男たちの単なる自己証明と化すのである。

「戦い」を嫌うものから「戦い」を励ますものへの女性の変化は、女性の価値観の男性化を意味するものではない。むしろ、女性が女性であること、戦う者の花嫁であることが強調されることによって、彼女の「戦い」を励ます者としての価値は増大することになる。女性が男という言葉で表現される価値体系に対する批判性を失うことにより、男性同士の

暗黙の法に基づく絆は、異性の関与を必要としない自己完結したものへと発展することが可能となる。しかも、それは、女性というものを疎外した形のままで、異性や異性愛の存在を前提とする様々な価値観を自己の価値観に従属するものとして暗黙の法に組み込んでいくのである。

## 7—「最強」の希求が生み出す自閉的なユートピア

漫画やアニメの中の「戦い」は、一人一人の人間の生をこの世界に位置づけるための物語を作り出すための機能としての側面を常に持ち続けていた。自分の生をこの世界に位置づける物語が衰弱していると言われる今日においては、他者と自分との間の絆をいかにして作っていくか、ということが大きな問題となっている<sup>28)</sup>。その問題に対し、格闘漫画は少年漫画の「戦い」の中に常に存在していた「最強」という概念の追求と、その最強性を保証する暗黙の法を男同士の絆とみなすことにより、作品の中に非常に濃密な人と人とのつながりを創り出すことに成功したと言える。それは、常に両思いが実現し続ける、失恋のありえない恋愛であった。しかも、その絆自体は異性を必要としていない価値体系でありながら、異性の存在を前提としている価値体系を自己に従属させることによって、自己の絶対性を主張し証明とするのである。かくして、最強を追い求める行為は一つのユートピアを生み出すことになった。そのユートピアでは、登場人物達は何の抵抗にも批判にもさらされず、強さを追い求めることがボラーのような怪物を生み出してしまう恐怖やジョーや葉子のような葛藤に苦しむこともなく、ただ、同質の者同士による両思いが永遠に繰り返

返される。そして、その永遠の両思いこそが、他者とのつながりを欲求し続ける現代人に対して与えられた疑似的なつながりであり、そのつながりは自分の生をこの世界に位置づけるために作られた物語そのものであったと言える。

少年漫画では、主人公とそのライバルの「戦い」があり、その二人による一騎打ちが私たちが生きる世界の運命を決める、というようなストーリーが繰り返して語られた。ここでは、二人の「戦い」、すなわち、二人の間のコミュニケーションは、自分と自分と両思いの相手との間の絆であり、世界のあり方そのものであった。少年漫画の「戦い」は、こうした、二人だけで成立する世界と個人のあり方へとつながっているものであり、その究極の形、少年漫画の求めた世界のあり方、少年漫画の求めたユートピアとして格闘漫画の「戦い」があったのである。

しかし、その世界が自分達とは異質の価値観を持った者達を弱者として排除することによって成立したものであることを決して忘れてはならない。実際には、人が傷つけあうことによって発生する悲劇や、最強を求めることがボラーのような怪物を生み出す恐怖は、厳として存在し続けている。戦う漫画やアニメーションが獲得した人と人との間の濃密な絆は、本人達にとっては世界そのものであるとしても、その価値観を共有しない人から見れば、それこそボラーの群が蠢くデストピアに過ぎないのである。社会というものは、様々な価値観を持った人たちが、異なった目標を持ったままで寄り集まることで成立するものである。そして、異質な価値観を持った者達を排除することは、社会というものの喪失を意味する。つまり、戦う漫画、アニメー

ションが作りだした、個人を世界に位置づけるための物語は、社会を喪失した上で、自分、あるいは自分と同質の者だけで構成された小さなコミュニティをそのまま世界と同一視するものであったのだと言える<sup>29)</sup>。

矢吹ジョーの生き様は、自らを犠牲に捧げることによって自分の目指すユートピアの絶対性を他に対して示す行為であった。もし、ここで、人は何故多大な犠牲を払ってまで「戦い」続けるのか、という問いをたてたならば、その答えは、犠牲を払うからこそ戦うことには意味があるのであり、その犠牲を乗り越えるという行為こそが「戦い」によって得られるものの価値を保証するのだ、ということになる。ただ、本当に我々がその犠牲を乗り越えることができるという可能性は、得られるものの価値にその根拠をおいているという空虚さ故に、この問答は究極的には論理

を超越したところに自己を位置づけざるを得ない。多くの少年漫画、格闘漫画において、その主人公は素敵なバカであるとされたのである。

ジョー以後の戦士達は、ジョーの指し示したユートピアを所与のものとして受け入れ、ユートピアの外側にあるものの価値を忘却した。少年漫画における「最強」の希求は、戦うことに対する様々な抵抗や問題の提起を切り捨てた。しかし、その抵抗や問題提起こそ、本来、少年漫画の世界を豊かにしてきたものなのである。「最強」の希求によって獲得された成果は、失ったものに比してあまりにも小さいと言わざるを得ない。だが、そこで獲得された濃密な人と人とのつながりは、失ったものの大きさをその快楽によって忘却させたのである。

#### 〈注〉

- 1) Benedict Anderson, *Imagined Communities; Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*, London: Verso Editions, and NLB, 1983, 1991. [ベネディクト・アンダーソン (白石さや、白石隆訳) 『増補 想像の共同体——ナショナリズムの起源と流行』NTT出版、1997]
- 2) 山田たどん「究極の“ゲッターアニメ”としての『新世紀エヴァンゲリオン』」『Pop Culture Critique Vol.0』所収、青弓社、1997、p.41。
- 3) 『さらば宇宙戦艦ヤマト』監督・舛田利雄、原作・西崎義展、舛田利雄、松本零士、東映動画、1978。
- 4) 『機動戦士ガンダム』に登場する女性。主人公のライバル、シャアを愛する女性パイロット。主人公アムロと同じく、次世代の人類ニュータイプ的能力を持ち、束の間だがアムロと心を通わせる。シャアをアムロの攻撃から庇って死亡。
- 5) 『機動戦士ガンダム』第43話「脱出」 監督・富野由悠季、脚本・星山博之、演出・関田進、

製作・日本サンライズ、1980年1月26日。

- 6) 澤野雅樹「左利きの小さな「戦い」EVAに乗る者たち」五十嵐太郎編『エヴァンゲリオン快樂原則』所収、第三書館、1997、p.136、初出『ユリイカ』青土社、1996年8月。
- 7) 手塚治虫「地上最大のロボットの巻」『鉄腕アトム』講談社、1964。
- 8) 手塚治虫は「地上最大のロボットの巻」について次のように語っている。

この物語はアトムの中でもいちばん人気のあったものです プルートウとほかのロボットたちとの決闘は 大勢の読者が熱狂して読んでくれました

ところでぼくは プルートウを ねっからの悪役にしきれなかったので プルートウがこわれたとき 抗議の手紙をどっさりもらいましたっけ

(手塚治虫『鉄腕アトム 第2集』講談社KCスペシャル、1987、p.6)

- 9) スイス一の山案内用ロボット。13万5000馬力のスーパーパワーを持っていたが、ブルトウにいきなり襲われ破壊されてしまう。
- 10) オーストラリアの光子力ロボット。光の力で動くためエネルギーが尽きることが無い。保父の仕事をしている。
- 11) 石ノ森章太郎『サイボーグ009』秋田書店他、1964～1985。
- 12) 前者を非武道的、後者を武道的と理解する人もいるかもしれないが、両者の違いに武道という概念を持ち込むことは危険である。なぜならば、武道の概念はあまりにも曖昧なものであり、最強の希求と武道とを無条件に結びつけることはできないからである。単純問題として、本論文において後半でとりあげることになる、異種格闘技や総合格闘技を題材とした格闘漫画を武道を描いた作品であるとは認めない論者も存在する。

たとえば、日本マンガ学会第四回大会（2004）において、松本秀夫（東海大学体育学部武道学科助教授）は『武道の教育・普及にマンガの与える影響』という発表を行ったが、異種格闘技、総合格闘技を題材としたマンガについてまったく論じなかった。そして、そのようなマンガについて論じなかった理由を質問した筆者に対し、そのような格闘技は武道ではないと回答した。

最強を看板に掲げて行われる異種格闘技や総合格闘技を武道と結びつける議論は、それらの競技を報道する格闘技雑誌やプロレス誌によって一般化された議論であるということを留意しておかねばならない。

- 13) 総合格闘技やバーリトゥード（目を突くこと、噛みつくこと、金的への攻撃以外は何をしても良いというルールでの格闘技の試合、もしくはそのルールのこと）といったものをルールの無い「戦い」と呼ぶ人もいるが、実際には、これらの格闘技にもきちんとルールが存在している。一定の広さを持った平らな場所で裸の男性が一对一で一つの合図をきっかけに素手で戦う、という異常な状況は人工的に作られたルールがあってはじめて生じるものである。また、一部の人が信じている、格闘技は制約となるルールを減らせば減らすほど実際の喧嘩に近づく、とい

う発想も根本的に間違っただけである。実際の喧嘩は、それが発生した原因や場所、周りの状況、さらには社会的、文化的背景によって多大な影響を受けるものであり、ある意味では格闘技のルール以上に厳しい制約を受けた上で初めて生じるものだからである。

- 14) 高森朝雄（梶原一騎）・ちばてつや『あしたのジョー』講談社コミックス、1968～1973、3巻 p.154。
- 15) 同上、p.154。
- 16) 高森朝雄（梶原一騎）・ちばてつや『あしたのジョー』講談社コミックス、1968～1973、14巻 p.35。
- 17) 同上、p.38。
- 18) 同上、p.62。
- 19) 同上、p.103。
- 20) 森川嘉一郎『趣都の誕生 萌える都市アキハバラ』幻冬舎、2003、p.234。
- 21) 川原正敏『修羅の門』講談社、1987～1997。
- 22) 猿渡哲也『高校鉄拳伝タフ』集英社、1994～2003。現在も続編が連載中である。
- 23) 板垣恵介『グラップラー刃牙』秋田書店、1994～1999。現在も続編が連載中である。
- 24) 男性と肩を並べて戦う女性戦士自体は昔から存在したが、それは特例的なものに過ぎなかった。それが漫画の登場人物の類型として一般的なものとなったのは、90年代に大ブームとなった少女向けTVアニメ『美少女戦士セーラームーン』（1992～93）からであろう。

しかし、今日においても、男性向けの漫画において女性の登場人物が男性と同格の戦士であることは例外的な事例であると言わざるを得ない。男性戦士に比べると二線級であったり、能力がサポート用に特化していたり、という場合がほとんどである。主人公の導き手として登場し最終的には主人公に乗り越えられるというケースも多い。敵として登場した場合でも、女性戦士が主人公の好敵手となることは稀である。戦ううちに、主人公に対して特別な感情を抱くようになり、味方を裏切って主人公の味方になるというケースも多い。基本的に、男性向け漫画では女性戦士は男性戦士に依存する形で存在するのである。

- 25) 川原正敏『修羅の門』講談社コミックス、1987～1997、10巻p.98。
- 26) 第5ラウンド。九十九はアリオスの猛攻で危機に陥った。
- 27) 川原正敏『修羅の門』講談社コミックス、1987～1997、21巻p.114。
- 28) 自分の生をこの世界に位置づける物語の衰弱と漫画作品やアニメーション作品のあり方とを結びつけて論じた論考として、東浩紀の『動物化するポストモダン』(講談社現代新書、2001)が最も有名である。東浩紀は八十年代を物語の衰弱によって生じた空虚感が漫画やアニメーションの中の物語によって疑似的にしろ補われることが望まれた時代、九十年代をその空虚を満たす必要すら感じられなくなった時代だと考えた。実際に九十年代に作られた作品群、及びその受容が東浩紀の主張するようなものであったか、という疑問があるが、その問題提起は重要である。
- 29) アライ＝ヒロユキは九十年代を代表するTVアニメ『新世紀エヴァンゲリオン』において、その世界が「自分」によって構成されているが故にその物語には社会というものが欠落していると指摘する。

『エヴァンゲリオン』のオカルトと科学の

過剰なまでのレトリックには、行き場のないわれわれの閉塞感そのまま映し出されているかのようだ。そもそも、この物語には社会の概念がない。この物語に登場するおもな組織は、特務機関ネルフと第3新東京市立第壱中学校、それに秘密結社ゼーレ(人類補完委員会)だけである。これをわれわれの日常生活に当てはめるなら、同好サークルと学校(会社)、そして秘密結社フリーメーソン(なんでもよいが)となるだろう。

トラウマをもったシンジ以下、登場人物たちは「自分」の問題にひたすら悩む。そしてそれと対になっているのが人類の未来と終末の問題である。この中間の問題、政治や行政、あるいは共同体の問題はすっぽり抜け落ちている。

これは『エヴァンゲリオン』が、ひたすら自我の輪郭をなぞる物語であることに由来する。乳白色の部屋から人類創世の謎へ。世界は全て自我で塗り込められている。(アライ＝ヒロユキ『新世紀エヴァンゲリオン』のバランスシート』『Pop Culture Critique Vol.0』所収、青弓社、1997、p.73。)