

# 学びの源泉 三谷 宏治

## 第5号 マスター・オブ・ライフへの道（前編）

### #基幹産業&普遍フォーマットとしてのマンガ

メディア・コンテンツ分野は世界全体で年間 100 兆円の市場である。

その内マンガ（含む キャラクター）が 10 兆円、アニメが 10 兆円、ゲームが 14 兆円程度となっている。その総額 34 兆円は広告産業規模に匹敵する。

日本では、メディア・コンテンツ全体で 12 兆円、内マンガ 52 百億円、アニメ 25 百億円、ゲーム 42 百億円。

マンガ・アニメ・ゲームでの輸出額はなんと 30 百億円超に達する。世界でテレビ放映されるアニメ番組のタイトルのうち 6 割が日本製、ヨーロッパでは 8 割以上が日本製と言われている。マンガ（キャラクター）市場でも、日本製が過半を占めている。

長々と書いたが、要はマンガ・アニメ・ゲームが世界に冠たる日本の基幹産業の一つだということだ。

その中でも、マンガは特異な地位を占める。

国民一人当たり年間 19 冊のマンガを買っている計算になるのだが、約 4000 人のプロ漫画家たちが年収 1 億円を目指して日夜競っているのだ（因みに『バガボンド』では単行本が累計 5000 万部以上売られている。印税 10%として約 30 億円が作者の収入）。

ゲームの世界ではファミコンに始まって、スーパーファミコン、プレイステーション、プレイステーション 2、更にはプレイステーション 3 や Wii へと土台そのものが進化を続けている。

表現形態がどんどん変わり、その中で制作組織も制作費も拡大の一途だ。

でもマンガは、変わらない。

ここ 40 年以上、縦紙にコマ割り、手書きが基本のまま。でも飽きられることなく、次々と新しいコンテンツが描かれ、出版されていく。

そこには人の心に触れる本質が数多く眠っているに違いない。

### #コンウォールの海の色

1992 年の夏、イギリス西南の果て、コンウォール（Cornwall）地方を旅した。ひとえにその海の色を見んがためである。

ヒースに覆われた崖と小さな砂浜が続く独特の海岸線。雲の隙間から刺す陽に輝く深い青碧<sup>せいへき</sup>の海。永き憧れの地であった。

この場所を私は、浦沢直樹氏の『MASTER キートン』で知った。

保険会社の調査員で考古学者、日英混血の主人公、平賀キートンの幼少時代の地がコンウォールだ。

物語そのものは毎回、事件と考古学が絡んだ面白いものだ。

彼は元 SAS（英国陸軍 特殊空挺部隊：Special Air Service）隊員であっただけでなく、そこでサバイバル術の教官を勤めていた。付いたあだ名がマスター（達人）キートン。キートンは卓越した観察眼と危機克服能力をもって事件を解決し、人の心を開いてゆく。

彼の幼少時の回想シーンの中で、顔見知りのバスの老運転手がキートンに語りかける。

「キートン、お前はきっと人生の達人（マスター・オブ・ライフ）になれる。いい目をもっているから

な」

ここで言う「いい目」とは何だろう。

同じ風景を見ても、見えるものは人によって違う。同じ文章を読んでも気が付くことは違う。同じ経験をしても学ぶものは違う。

物事の本質を見いだす力、美しさや優しさを感じる力、そういったものがきっと「いい目」なのだろうと思う。

浦沢直樹氏の最新作『PLUTO』は、故 手塚治虫氏の「鉄腕アトム 地上最大のロボット」のリメイク拡張版である。

時は近未来。ロボットの人権(?)が確立され、人とロボットが軋みながらも対等に生きる社会が舞台だ。そこで世界最強のロボット7体が次々に破壊されていく。そのロボット達の生と死が、ロボット達の視点から語られる。

夫を破壊された旧型ロボットの妻に、ロボット刑事が問う。

「記憶を・・・データの一部を消去しましょうか？」

彼女は首を振る。「あの人の思い出・・・消さないで・・・」

機械知性とは何か、心とは何かの本質に迫るストーリー、筆致は流石である。映画『ブレードランナー』(原作はフィリップ・K・ディックの『アンドロイドは電気羊の夢を見るか?』)とも軌を一にする。

## #自在の境地へ、そして無刀の境地へ

最近作で、出色のものといえば井上雄彦の『バガボンド』だろう。

中でも4~8の5巻にわたって描かれる、宝蔵院胤舜との戦いが秀逸だ。

宝蔵院流槍術の2代目胤舜は、圧倒的な天賦の才を誇るが故に、自分を高めるに足る相手がいない。そこに現れたのが野人 武蔵である。

胤舜は武蔵を相手に、命の遣り取りレベルの死闘を渴望する。

一度は敗れた武蔵だが、山中での修行を通じ「とられること」の弱さに気づく。

「心が何かにとらわれれば 剣は出ない」

「一本の木にとらわれては 森は見えん」

「最初に対峙したときにすでに 俺はとらわれていた」

「『俺』自身に」

「『俺は強いのだ』という思い込みに」

それでは「敵が見えるはずもない」

深夜、森の中、2度目の真剣勝負の中で、武蔵は遂に自在の境地を得る。

「この満天から見下ろせば 胤舜も俺も変わりはない」

「大丈夫だ よく見える」

死闘の結末は読んで頂くものとして、本当のメッセージはその後に、胤舜の祖父、胤栄から語られる。

「あいつの人生を前に進めてやらねば わしが本当に伝えるべきものは伝わらぬ」

戦いの後日、傷が癒えた胤舜は、祖父に借りていた真剣の十文字槍を、返す。「もう無用」と。

その言葉に、胤栄は一人喜びをかみしめる。

「無刀 — この世のあらゆる事象の中で 言葉で言い尽くせるものが一体どれほどあろうか」

「理屈ではない 感じるものじゃったんじゃ」

「晴ればれじゃ」

## #色彩の魔術師 鄭問 (チェン ウェン)

前編の最後に、台湾の異才 <sup>チェン ウェン</sup> 鄭問の『深く美しいアジア』を紹介したい。

もちろん日本語でのものだが残念ながら絶版なので、全巻(1~5巻)の入手はかなり困難かもしれない。

舞台設定はかなり説明しづらいものだ。これは神どうしの戦いの物語であり、単純な善悪二元論のそれではない。

主人公は、百の疫災を抱え込んだ、厄災王 百兵衛。彼の至る所、災い有り。ものが壊れ、陸が揺れる。善良さの塊である百兵衛は、そのことに苦悩する。

対するは、世界の言語・文化・宗教・思想・経済の統一を図る、理想王。規律・整合・統合こそを絶対とし、乱れや欠如・過剰を嫌う。

「美しさ」さえ、彼にとっては「無用」なものだ。故に、混沌や混乱のもとである百兵衛は、彼にとって滅ぼすべき敵となる。これに蜘蛛人、ガマ男、機械元帥、魔界人などが物語のタテ・ヨコ糸になり独特の精神世界を創り上げている。

理想王は魔界の王 南魔天の息子なのだが、その魔性を嫌い独立していた。死んだ南魔天の遺志を継ぎ、腹心の部下、<sup>じゃろうくん</sup> 蛇朗君(蛇の魔神)は理想王を新南魔天に迎えようと必死の努力をする。

それを魔界の絶対的裁判官 魔界判官に阻まれ、瀕死となるがそれでも蛇朗君は諦めず、死を賭して理想王に懇願する。新南魔天になって欲しいと。

理想王が答えて言う。

「蛇朗君！」

「私を見ろ おまえには理想が必要だ！」

「魔界のものは自分のために生きている 他人のためではない！」

「しかし おまえは私のために命さえいらぬと言った」「それはおまえの心の中に 理想の芽があるからだ」

「生と死も関係ない！ 魔界と人間界も関係ない！」「それらの境界を越えて存在する唯一のもの」「それが理想だ」

これは理想というものの本当の力を言い当てている。

物語の最後に、理想王は強大な力を得、そのあまりの強大さが故に世界を滅ぼす「絶滅者」となる。

これは、力を持ちすぎた、一個人の理想が、如何に破滅に近いかということを語っているのかもしれない。

鄭問のマンガの魅力は、その非凡な画力にもある。墨絵的な画法を用いた彼の画力に、ただ圧倒されるも良いだろう。

理想王の意思の力、その部下・将軍達の苦悩と信念、そして厄災王 百兵衛の善意。この本には他にも <sup>かいらんおう</sup> 潰爛王、苦痛女、キョンシーの蝶子といった魅力的なキャラクターが多い。

この世における善意の強さ、を知りたくなったときに、良き本だろう。

マンガの回は更に続きます。次回をお楽しみに。

## マンガリスト

- ・ MASTER キートン、勝鹿北星・浦沢直樹、小学館
- ・ PLUTO、浦沢直樹・手塚真、小学館（原作 手塚治虫「鉄腕アトム 地上最大のロボット」）
- ・ Magical Super Asia 深く美しきアジア、鄭問、講談社
- ・ 東周英雄伝、鄭問、講談社
- ・ バガボンド、井上雄彦、講談社（原作 吉川英治「宮本武蔵」より）
- ・ 寄生獣、岩明均、講談社
- ・ ヒストリエ、岩明均、講談社
- ・ ハウレーカ、岩明均、白泉社
- ・ 蒼天航路、李學仁・王欣太、講談社
- ・ 陰陽師、岡野玲子・夢枕獏、白泉社
- ・ 風の大地、坂田信弘・かざま鋭二、小学館
- ・ 湾岸 MIDNIGHT、楠みちはる、講談社
- ・ 11 人いる、萩尾望都、小学館
- ・ 東の地平 西の永遠、萩尾望都、小学館
- ・ 百億の昼と千億の夜、萩尾望都、小学館（原作 光瀬龍「百億の昼と千億の夜」より）
- ・ 風の谷のナウシカ、宮崎駿、徳間書店
- ・ ブルーシティ、星野之宣、MF 文庫
- ・ 巨人たちの伝説、星野之宣、MF 文庫
- ・ プラネテス、幸村 誠、モーニング KC
- ・ 攻殻機動隊、士郎 正宗、講談社
- ・ ピンポン、松本大洋、小学館
- ・ ほのほの、いがらしみきお、竹書房
- ・ よつぱと、あずまきよひこ、メディアワークス

初出：CAREERINQ. 2005/05/31