

『キャプテン翼』と『SLAM DUNK』の比較から見たスポーツマンガの普遍性と現代性

スポーツ文化研究領域

5006A026-1 国定太郎

研究指導教員： 宮内孝知教授

本研究では、『キャプテン翼』と『SLAM DUNK』を比較することで、スポーツマンガの普遍性と現代性を検証していく。

福井健太は「メガヒットを創る物語の力」で、メガヒット作品をメガヒットたらしめる要因のひとつとして、「普遍性と現代性のあるプロット」を挙げている。福田はどのような物語にも「(人間の本能に根差した) 特定のパターンが宿って」おり、さらに読者にアピールするためには、そこに現代性が加わる必要があると述べる。

また、『週刊少年ジャンプ』編集部は、小学校 4、5 年生を対象にしたアンケートの結果から得られた、「友情」、「努力」、「勝利」のみっつの単語をその編集方針としている。

ゆえに今回は、『週刊少年ジャンプ』編集部の編集方針にある「友情」、「努力」、「勝利」の 3 つをキーワードに、『キャプテン翼』と『SLAM DUNK』の内容にアプローチをかける。そして、両作品における、3つのキーワードの描かれ方を比較することで、スポーツマンガにおける普遍性と現代性を、より具体的に検証していく。

第 1 章では、『キャプテン翼』と『SLAM DUNK』にみられる「友情」、「努力」、「勝利」の比較を行っていく。そのためにまず、両作品の主人公である、大空翼と桜木花道の比較を行う。

大塚英志は、マンガにおけるキャラクターと物語の親和性を説く。故に、主人公 2 人の相違点を調べることで、2 作品の分析の手助けに成り得ると、筆者は考えたのである。

斉藤孝は、『SLAM DUNK』を、桜木が「バスケットマン」としての「アイデンティティ」を獲得するまでの物語だと分析する。この点は最初から「サッカーマン」としての「アイデン

ティティ」を持っている翼とは大きく異なる部分である。

ここからは、翼と桜木を通して、2 作品における「友情」、「努力」、「勝利」について、ひとつひとつ見ていく。

斉藤は、「なれ合わないクリエイティブな関係」を「スラムダンクな関係」と定義した。これは、『SLAM DUNK』における桜木と流川における「友情」の形であり、『キャプテン翼』では、日向と翼の「友情」がこれに該当する。しかし、2 作品間では、この「スラムダンクな関係」において、主役とライバルにおける役割の置換が起こっている。

「努力」というキーワードは、それ自体がマンガにお

ける普遍的な要素である。ブルーノ・ベッテルハイムは、良い物語に必要な要素のひとつとして、〈脅威〉と回復を挙げる。何らかの〈脅威〉に脅える主人公がその絶望から回復し、ハッピーエンドに向かうのが良い物語の条件だと彼は言う。しかし、この「努力」における普遍的なプロットにおいても、『キャプテン翼』と『SLAM DUNK』では大きな違いがある。「努力」の目的を、翼は自分自身に求め、桜木は外からのきっかけに求めるのである。

「勝利」に関しては、「敗戦」のあとの悔し涙から、2 人の上昇志向が見て取れる。一方で、チーム内での「勝利」が、同方向を向いているか他方向をむいているかという違いが出た。

第 1 章の結果から、『週刊少年ジャンプ』の編集方針であった 3 つのキーワードは、普遍的なプロットに組み込まれており、それが読者のニーズに応えていることがわかった。

第 2 章からは、『キャプテン翼』と『SLAM DUNK』における現代性を見るために、杉本厚夫と松田恵示の先行研究を参考に、60 年代以降におけるマンガの通史をまとめてみた。

両者は、時代を 10 年ごとの年代で区切る。しかし筆者は、それを世代で区切り、若者文化の変化と照らし合わせながら、スポーツマンガにおける現代性を見ようとする。そしてその世代区分は、岩間夏樹に拠る。

第 3 章は岩間の世代区分を基に、『キャプテン翼』と『SLAM DUNK』の現代性についてみていく。

岩間は、戦後の若者文化を、「団塊世代文化」、「新人類世代文化」、「団塊ジュニア世代文化」の 3 つに分け、それを、大きなひとつの流れとすることを試みる。しかし岩間は、その変化の流れの中にさらに「プレ団塊文化」と「原新人類」を見出だす。

『キャプテン翼』は、原新人類世代から新人類世代への変わり目に連載が始まっている。翼は強い上昇志向を持っはいるものの、その他の部分を照らし合わせると、「新人類」のイメージと重なる。

彼は、サッカーにおける、手段としての「プレイ」を、商品としても消費する。ここで言う「プレイ」とは、サッカーの試合における一瞬一瞬の行動のことを指す。翼は、サッカーの申し子であり、彼はサッカーでの「プレイ」を取捨選択することで他の選手との差異化を図るのである。

そんな「新人類」な翼に対し、彼の周りのキャラクターたちはやさしい。それは、「シラケ」によって自己防衛していた原新人類の、『オリル』という高い代価を

払って手に入れた「やさしさ」を感じさせる。ゆえに、彼らが見せる「やさしさ」は、「やさしさ志向」を持つ原新人類世代には心地良く、原新人類の戦略ではコミュニケーション不全を起こすことを感じていた新人類世代には、最早古くさくなっていく。

新人類世代は、原新人類世代の文化が色濃く残っている世界に突然変異的に出現した翼に、自分たちの状況を照らし合わせながら、その活躍を楽しむのである。

一方、『SLAM DUNK』は、1990年に連載を開始した。それは、80年代を席卷した新人類世代文化が翳りを見せ始め、団塊世代ジュニア文化に移行し始めていた時期である。

団塊ジュニアの世代は、桜木の親友、水戸に、信頼できる他者の姿を見る。筆者はそこから、団塊ジュニア世代の、コミュニケーション不全からくる不安を見るのである。

他者の目を意識的に無視するようになった団塊ジュニア世代は、行動の原則を失っている状態であった。「団塊親」の影響で善悪の価値判断も自分の「快—不快」に委ねなければならない。明確な指針がないまま複雑な社会における取捨選択を続けなければならない団塊ジュニア世代は、杉本のいう「バーチャルリアリティのスポーツマンガ」に、実世界には存在しない関係性モデルを探そうとする。そしてその探索は、『SLAM DUNK』の主人公である桜木を通して行わ

れる。素人の彼は、読者の変わりとなって、仮想現実の世界における社会との関係性のモデルを探す旅を始めるが、素人ゆえに道に迷う。

だから、桜木のまわりには旅の道先案内人次々現れる。筆者は彼らを「アンチ団塊世代」と位置付ける。

アンチ団塊世代である水戸たちは、自らの「アイデンティティ」を見つけられない桜木に対し、ぶれることなく道を示すことが出来るのである。そして『SLAM DUNK』がクライマックスに近づくにつれていよいよリアルになってくる自分たちの時代を感じながら、団塊ジュニア世代の読者は、その不安からの逃避を桜木の成長に委ねるのである。

第4章では他のスポーツマンガでも、『キャプテン翼』や『SLAM DUNK』にみられた現代性が伺えることを調べる。『タッチ』の主人公は、ニヒリストという新人類の一種であり、また、『はじめの一步』の主人公は、解けない命題を抱えて浮遊する団塊ジュニアの抛りしろとなっている。

終章ではまとめに入る。本論文では、『キャプテン翼』と『SLAM DUNK』の比較から、メガヒットしたスポーツマンガにおける普遍性と現代性を考えてきた。果たして2作品とも、普遍的なプロットに支えられながらも、若者世代の要求を満たす現代的な飾りつけもされていた。メガヒットマンガの魅力は、福井の言うように、「普遍性と現代性のあるプロット」であった。