國學院大學学術情報リポジトリ

# ポップカルチャーと宗教序論



| メタデータ | 言語: Japanese<br>出版者:<br>公開日: 2023-02-05<br>キーワード (Ja):<br>キーワード (En):<br>作成者: 石井, 研士, Ishii, Kenji<br>メールアドレス:<br>所属: |
| --- | --- |
| URL | https://doi.org/10.57529/00000119 |

# ポップカルチャーと宗教序論

石井研士

## はじめに

宗教研究者、とくに現代社会における宗教を考察する研究者の間では、アニメやマンガ、あるいはゲームにしばしば「宗教」が登場することはよく知られている。[1]

宗教社会学者の弓山達也は、アニメと宗教は密接な関係を持っていると指摘する。「宗教団体はわかりやすい布教の武器としてアニメを用いてきたし、アニメ・クリエーターも自らの作品の主題なり世界なりに深まりと広がりをもたせるために、善と悪、運命、生と死などの宗教が扱ってきた主題を意識的、無意識的に援用してきた。そう考えると宗教的な主題のないアニメを探す方が難しいかもしれない」と述べている。[2]

弓山が述べているのは「アニメ」であるが、内容からしても「マンガ」や「ライトノベル」、あるいは「ゲーム」でも同様の解釈が可能であろうし、ポップカルチャーはもとよりすべての創作物には宗教性が見られるといっているのと変わらない。創作物であれば、運命や死と生は描かれるであろうし、善と悪の葛藤も主要なテーマであるに違いない。世界観と言っても作品は程度の差こそあれ世界観を有するわけで、『巨人の星』や『あしたのジョー』に宗教性を見い出すとしても、その分析に

どれだけの意味があるだろうか。

アニメやマンガに積極的に宗教性を見出そうとする研究者は、多いわけではないが、少なくない。正木晃は、大学で宗教画を説明するのに身近なアニメ作品から入る方法が効果があるとして、そして、ことに『風の谷のナウシカ』が最高だったとして『はじめての宗教学　『風の谷のナウシカ』を読み解く』（春秋社、平成一三年）を著している。正木は『風の谷のナウシカ』を使って、予言、シャーマン、トリックスター、キリスト教の色彩学、貴種流離譚、陰陽五行などを説明していく。それだけ『風の谷のナウシカ』には宗教的要素が詰まっていることになる。正木の専門領域はチベット、日本密教で、とくに修行における心身変容や図像表現を研究している研究者である。[3]

他にも神話学者の平藤喜久子のように、現代のグローバル化社会においてどのように神話が利用されているかを論じたり、[4]古代メソポタミアを専門領域とする渡辺和子のように、宮崎駿作品の「崖の上のポニョ」を洪水神話から読み解こうとした事例もある。[5]研究領域が現代社会と宗教ではなくても、自らの領域の知見に立ってポップカルチャーと宗教を分析することはそう珍しいことではない。かくいう筆者も、「攻殻機動隊」を使って現代人の魂の問題を論じたことがある。[6]

ポップカルチャーと類似した用語にマス・カルチャーがある。どちらも訳されるときには「大衆文化」となる。マス・カルチャーが「マス」であるように、大衆を文化的に統合された大きな塊として成立する文化を意味する。他方でポップカルチャーは、「先端的」という意味も含有し、脱マス・カルチャーということができる。また、ポップカルチャーの主たる受容者は若者であるから、ユース・カルチャーとも重なっている。

ところで、ポップカルチャーと宗教との関わりを実感する機会がある。たとえば、演習のテーマにアニメやマンガと宗教、あるいはライトノベルに見られる宗教を取り上げる学生が少なくない。「もののけ姫」や「トトロ」など宮崎駿の作品を取り上げたり、「『ナルト』に見る宗教性」など、人気のある作品を取り上げて現代社会と宗教や、若者と宗教との関係を考察することはふつうに見られることである。

日本人の宗教性に関して世論調査やアンケート調査を実施すると、若者に顕著に高い項目のあることがわかる。[7]「あると思うもの」では、「あの世・来世」「生まれ変わり」「お守りやお札の力」「天国」「地獄」が他の世代よりも顕著に高くなっている。他にも「占い」「霊」「超能力・ＵＦＯ」への関心が強く見られる。

どこで若い者は「生まれ変わり」について知るようになり、本当に生じることだと考えるのだろうか。伝統的な宗教性に関しては脱落したことが認められるのに対して、なぜ親世代よりも「あの世・来世」や「超能力・UFO」はあると考えるのだろうか。家庭や学校教育によるものではないとしたら、彼らが日頃から受容しているマンガ、アニメ、ゲームからの影響だと考えることにさほど不都合なことはないと思われる。

こうしたことを考えると、メディア、とくに若者の間で広く共有され、視聴されているアニメやマンガといったポップカルチャーにどのような宗教的テーマやキャラクターが見られるかを考察することは、現代日本の宗教状況を理解するために不可欠な研究であるように思えてくる。

＊画はゲーム「東方 project」に登場する「博麗神社」の巫女・博麗霊夢

ポップカルチャーには、実にたくさんの神や巫女が登場する。人気の高いと思われる作品を列挙すると、『ラキ☆スタ』『セーラームーン』『ひぐらしの鳴く頃に』『犬夜叉』『かみちゅ！』『朝霧の巫女』『うる星やつら』『GS美神』『神無月の巫女』『東方 Project』など探せば枚挙にいとまがないほど見出すことができる。作品の中で、巫女を演じる少女は、主人公を初め、重要な役割を演じている。日常生活において「巫女」と頻繁に接触する機会を持つ若者は少ないだろうから、彼らの多くにとっては、巫女姿のキャラクターを通して「巫女」という存在を知るのである。他方でアニメ漫画にはほとんど尼僧はでてこない。キャラクターとして確立していないようだ。

ポップカルチャーに頻繁に登場する巫女は、当然ながらリアルな神社で奉仕する巫女とは容姿、役割はまったく異なっている。ポップカルチャーに登上する「巫女」はどのような意味を持っているのだろうか。

**考察を阻むもの**

上記のように、ポップカルチャーに宗教的要素が見られる、場合によっては宗教的なテーマが濃厚とみなされるときに、どのような研究方法が成立するのだろうか。単なる作品論を超えて、ポップカルチャーと宗教との関わり、そして若者の宗教性や現代社会における宗教のあり方を考察しようとするときに、

いくつか留意しておかなければならない点が存在すると考えられるのである。

## 一、作品の長大化とメディアミックス

まず考察の対象とされるべきは、若者の間で支持されたり、社会的に話題となった作品であるだろう。そうした作品は、人気があるために、往々にして長編となる。最初のシリーズが終了して次のシリーズが次々に始まるなどは、しばしば見られることである。「プリキュア」のシリーズは十二に及び、現在も新作がテレビで放映されている。あるいは「セーラームーン」や「ドラゴンボール」のように、時間をおいて新シリーズが始まることもある。

こうした「長編化」は、現在のメディアミックスの中でより複雑な形態を取ることになる。ポップカルチャーについてなので、ウィキペディアから引用してみると、メディアミックスとは、「特定の娯楽作品が一定の経済効果を持った時、その作品の副次的作品を幾種類かの娯楽メディアを通して多数製作することでファンサービスと商品販促を拡充するという手法のことを指す。…近年は、元々一つのメディアでしか表現されていなかった作品（原作）を、小説、漫画、アニメ、ゲーム（コンピュータゲーム）、音楽ＣＤ、テレビドラマ、映画、タレント、トレーディングカード、プラモデルなど、複数メディアを通じて展開するビジネスモデルを指して、「メディアミックス」と呼ばれるのが一般的である。」

ひとつの作品に関する多様なメディア展開は、そのキャラクターやストーリーひとつをとっても複雑で、場合によっては矛盾にみちたものとなる。作品群が膨らんでいく中で、原作にないキャラクターが登場し、あらたなシチュエーションが設定される。

作品における宗教性をどのレベルで判断すればいいのだろうか。作品論を超えて、若者や時代の宗教性を理解しようとすれば、望ましいのは複雑で矛盾をはらんではいても、作品の断辺や特定のキャラクターではなく作品の総体ということになるべきだろう。そうしたときに、メディアミックスによる多様性をどう処理するかは重大な問題となる。

特定のテーマ、たとえば「魔法少女」「生まれ変わり・再生」「アニミズム」「神話」というように限定したとしても、それぞれのジャンルに当てはまる作品は相当数存在する。たとえば「魔法少女」のジャンルを論じようとして、主立った作品を

列挙すると、「魔法使いサリー」「ひみつのアッコちゃん」に始まり、ウィキペディアには八四点列挙されている。他にも作品は少なくなく、日々増加していると考えていい。

これらはマンガ、とくにTVアニメとして放映されたものも多い。TVアニメの場合、本編を二〇分として計算すると、放送回数全体の時間は、単純に計算しても長大なものとなる。たとえば「セーラームーン」は全二〇〇話で四〇〇分（約六七時間）となる。もうひとつ例を挙げると、人気のアニメで現在も放送が続いている魔法少女のプリキュアシリーズは、全五三五話、一〇、七〇〇分となる。人気があり影響力があると思われる作品こそ連載が続き、対象はさらに膨大になっていく。作家の小森健太朗は、斎藤環『闘う処女の精神分析』を批判する。それは、解釈の相違による批判ではなく、斎藤が対象とした作品を「実際に見ていない」ためである。『神、さもなくば残念。』（作品社、平成二十五年）さらに、こうした領域の解釈は、ひじょうに細かい点にまで及ぶ。漫然と作品を鑑賞するだけにとどまらない。同等の知識量と関心が求められるとしたら、分析は容易ではなくなる。

## 二、研究対象の任意性

宗教に関わると考えられる多くの作品を前にして、どれを研究対象とするかという問題が発生する。研究者の関心に従って、任意の作品が選択され考察されることになるが、考察の結果はどこまで敷衍可能なのだろうか。

アニメに関する考察としては早い時期に刊行されたスーザン・ネイピア『日本のアニメ』（中央公論新社、平成十四年：原書は平成十二年）では、「魔法の少女とファンタジーの世界」を考察するために、宮崎駿作品（となりのトトロ、魔女の宅急便、風の谷のナウシカ）と、「うる星やつら」「ああっ女神さまっ」「電影少女」の六作品が取り上げられている。

しかしながら、宮崎駿の作品の一部を取り上げて「魔女」をキーワードに分析することで、「アニメと魔女」を論じたことになるとすれば、すぐにも考察対象の適切性が問題となるであろう。

たとえば、新宗教研究については多くの研究事例が存在し、個々の教団を超えた幅広いテーマで考察が行われてきた。こうした状況で、個別の教団を取り上げて研究しても、その研究は新宗教研究の中に位置づけられ、十分な有意味性を有すると考

えられる。しかしながら、ポップカルチャーと宗教に関する考察が極めて少なく、またさらに膨大化していく対象を考えたときに、研究者が任意に取り上げた作品の分析がどれだけ有効か疑問になってくる。

## 三、読者（視聴者）が受ける影響の問題

作品で描かれる宗教的なキャラクターやストーリーは、どの程度受容者に影響を及ぼしているのだろうか。そもそも、受容者は作品をどの程度きちんと理解しているのだろうか、あるいは作品に宗教性を求めているのだろうか。

先に指摘したように、対象とする作品の量的・マルチメディア的問題は研究を進める上でのかなりの障害になるとともに、受容者像の拡大と、受容の質的問題を生むことになる。つまり、いったん作品がヒットとすれば、対象年齢が異なるメディアによって作品が提供されることになる。受容の内容は同じなのだろうか。そもそも受容者は作品をすべて読み、理解しているとしていいのだろうか。

とくに大半の作品は宗教性を表現することを主たる目的としているわけではないから、どのような宗教性をどの程度受容したのか、どのように測定するのか。この問題は、本論のテーマに限らず、メディアの及ぼす影響に関する研究として実施されてきたが、顕著でない宗教性の確認はさらに困難が予想される。

作品の人気が高くなる中で、劇場版が制作されるようになると、本来のストーリーと異なったものが現れるようになる。原作者と劇場版の制作者が異なっていたり、新しいコンセプトで制作されたり、あるいは特定の人気のあったキャラクターが主役とされるスピンオフ作品など、当初予定されていなかったものが出現するのである。ストーリーやキャラクターは微妙にズレていても、視聴者が受け入れる限りはかまわないことになる。視聴者の受容は、あらかじめ、たとえリジッドでなくても一定の枠がきまっているかどうか微妙で、かなりアバウトな受容、多少の矛盾は受容するようだ。

対象の持つ制約の点では、ゲームの方がより厳しいかもしれない。これまで述べてきた制約は、もっぱら「量」に起因するもので、時間を費やすことが可能であれば、最終的には解決されるものである。しかしながら、ゲームを研究対象としたときに、それを考察する資格はどのようなものだろうか。世界観を指摘するのであれば、やはりそのゲームをクリアしておくこと

が最低条件なのだろうか。

## 四、商業性に関する問題

商業作品として考えたときに、成功した作品と同じ類の作品を作り続けることで収益を確保しようとする場合もあるが、趣好を変えようとするときには、当然新たに何らかのストーリーなりキャラクターを設定しないといけなくなる。読者や視聴者の関心を探りながら、他作品との差別化や新奇さが模索されることになる。単なる作品の分析ではなく、作品を作品たらしめ流通させている力学にも十分な配慮が必要となる。

以上のような考察に伴う困難さを念頭に置いて、以下、「ドラゴンボール」の分析を進めたいと思う。

### 「ドラゴンボール」とは

一般的に「ドラゴンボール」として認知されている作品は、長期間にわたってマンガ、アニメ、ゲームなど多様なメディア・コンテンツとして発表されてきた一群の物語である。鳥山明が『週刊少年ジャンプ』（集英社）に昭和五十九年から平成七年まで一〇年間にわたって連載していたマンガ「ドラゴンボール（DRAGON BALL）」を端緒とし、連載中からテレビ放送が始まった。その後、映画を初めメディアミックスが生じた。コミックは集英社から全四二巻が刊行されている。

図表1　ドラゴンボール一覧

| タイトル | 開始年月日 | 終了年月日 | 放送回数 |
|---|---|---|---|
| ドラゴンボール<br>(DRAGON BALL) | 1986年2月26日 | 1989年4月19日 | 全153話 |
| ドラゴンボールZ<br>(DRAGON BALL Z) | 1989年4月26日 | 1996年1月31日 | 全291話＋スペシャル2話 |
| ドラゴンボールGT<br>(DRAGON BALL GT) | 1996年2月7日 | 1997年11月19日 | 全64話＋番外編1話 |
| ドラゴンボール改<br>(DRAGON BALL KAI)第Ⅰ期 | 1989年4月26日 | 2011年3月27日 | 全97話 |
| ドラゴンボール改<br>(DRAGON BALL KAI)第Ⅱ期 | 2014年4月6日 | 2015年6月28日 | 全61話 |
| ドラゴンボール超<br>(DRAGON BALL SUPER) | 2015年7月5日 | | |

ストーリーは、あえて単純に述べれば、主人公の孫悟空が成長しながら、次々と強大な敵と戦い、家族や仲間、地球や宇宙の平和を守るというものである。

マンガは『週刊少年ジャンプ』に連載されたが、テレビアニメとの関係は複雑である。テレビで放送されたシリーズは以下のようになる。

「ドラゴンボール

（DRAGON BALL）」と「ドラゴンボールZ（DRAGON BALL Z）」は、アニメのオリジナルを含みながら、原作であるマンガをアニメ化したものである。両シリーズでマンガの最終話まで終了している。

「ドラゴンボールGT」はアニメオリジナルで、原作となるマンガは存在しない。「ドラゴンボール（DRAGON BALL）」と「ドラゴンボールZ（DRAGON BALL Z）」の続編で、マンガの最終話から五年後を描くオリジナルストーリーである。

「ドラゴンボール改（DRAGON BALL KAI）」は、「ドラゴンボール（DRAGON BALL）」と「ドラゴンボールZ（DRAGON BALL Z）」が『週刊少年ジャンプ』連載中に放送されたために、テレビオリジナルな内容を含んでいた。これらを排除し、新たに原作のマンガを忠実に再現したシリーズである。

「ドラゴンボール超（DRAGON BALL SUPER）」はアニメオリジナルで、「ドラゴンボールZ（DRAGON BALL Z）」「ドラゴンボール改（DRAGON BALL KAI）」の最終話の後の一〇年が描かれている。

この他にも映画が、「ドラゴンボール　神龍の伝説（昭和六十一年一二月二〇日）」に始まり、最新の「ドラゴンボールZ復活の「F」（平成二十七年四月一八日）」まで一九本制作されている。コンピューターゲームも、家庭用、アーケード用に数十本制作されている。

## 「ドラゴンボール」に見る宗教性

ドラゴンボールは、つぎつぎと現れる強大な敵との闘いに中心が置かれた作品であるが、神々が登場し、地理的配置としてあの世が描かれている。また、主人公の孫悟空は三度死んで三度生き返ったり、地獄に落ちた者が肉体を持って甦るなど、「死と再生」のテーマと考えられるストーリーを含んでいる。以下、「神々の体系」と「死と再生」について、取り上げることにしたい。

人気のあるマンガやアニメでは『公式ガイドブック』や解説本が刊行されている。ドラゴンボールに関しては、マンガの連載が終了したとこを記念して、『ドラゴンボール大全集　全七巻、補足版三巻』（集英社、平成七年）が刊行されている。その後、大全集の内容を四冊に編集・追加して平成十五年に『ドラゴンボール超全集　全四巻』が刊行された。『ドラゴンボール超全集　全四巻』は、全体で一四〇〇頁を超える分量で、ストーリーの解説、キャラクターや技に関する辞典、筆者へのイ

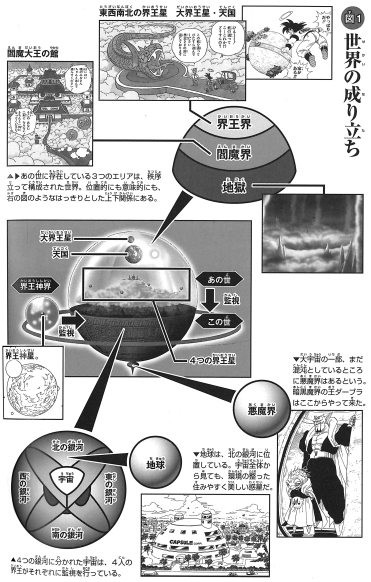
ンタビューなどが掲載されている。

先に言及したように、ドラゴンボールでは「あの世」が描かれ、そこには死者が赴く天国と地獄がある。「あの世」は時間的にこの世が終わって後行く場所であるとともに、空間的に「この世」の上層部に位置している。『ドラゴンボール超全集第四巻』（三四頁）には、「ドラゴンボールの世界」としてこの世とあの世の関係が図解されている。（図表2）

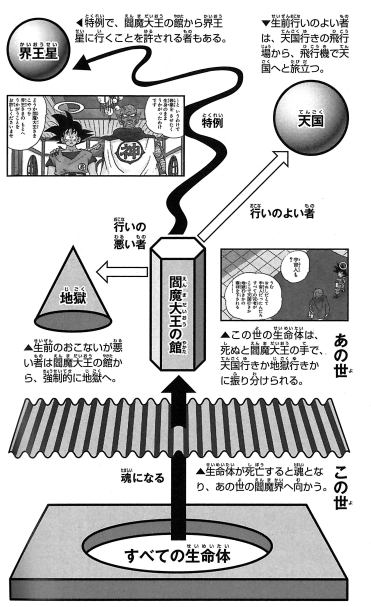
ドラゴンボールの世界は三つのエリアからなっている。「この世」「あの世」「界王神界」である。「この世」は「現世」ともいって、東西南北の四つの銀河からなる広大な宇宙である。地球は北の銀河に位置する星であるが、登場人物は、地球をはじめ宇宙の星々で戦闘を繰り広げる。

「あの世」は死後の世界で死んだ者のいくところであるが、同時に神々の住む世界でもある。死後の世界については別に図示されているので、以下に示す。（図表3）

「ドラゴンボール」に登場するすべての生命体、地球人でも宇宙人でも、はたまた悪魔でも、死ぬと魂となって「あの世」の閻魔界へ向かう。閻魔界は閻魔大王の館で、生前の行いを基に、閻魔大王は天国に行くか地獄に行くかを判定する。生前に




図表2　ドラゴンボールの世界




図表3　ドラゴンボールの死後の世界

善行を積んだ者は、飛行場から天国行きの飛行機に乗るが、その際には元の姿ではなく、火の玉のような姿である。生前の行いが悪い者は強制的に地獄へと落とされる。地獄へ落ちた者は、元の姿をとどめている。地獄には血の池地獄があり、シャツを着た鬼が管理している。

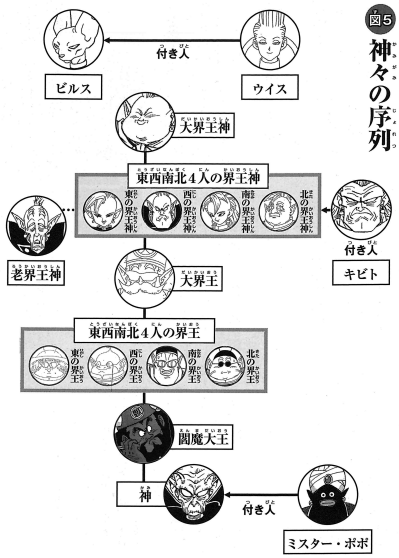
「あの世」には天国と地獄とは別に界王星という星がある。閻魔大王の館から蛇の道という長い道が通じており、終着点の上空に界王星は位置している。界王星には界王が住んでおり、東西南北の四人の界王がそれぞれの銀河を管理している。

以上の天国とは別に、天国の上方に大界王の住む大界王星がある。大界王は東西南北の四人の界王を統括している人物とされる。

以上の「この世」と「あの世」の両方を監視するために「界王神界」がある。界王神界は界王の神である界王神が住むところである。界王神は一人ではなく東西南北を担当する4人が存在している。

用語が似ていて紛らわしいが、ドラゴンボールの世界には、多くの神々が想定され、ヒエラルキーをなしているようである。

「神」は地球の神さまで地球に存在するドラゴンボールの創造者である。人類ではなく龍族のナメック星人で、ナメック星が消滅したために地球へと脱出した。先代の地球の神に師事して修行を重ね、自らの悪の部分を追いだして「神」となった。




図表4　神々の序列

## 死と再生

ドラゴンボールでは、すべての生命体は死んだ後、閻魔大王の下へ行き、死後の行く先が天国か地獄かが決定される。しかしながら死んだ生命体は、主人公である孫悟空でなくても、しばしば生き返るのである。タイトルにもなっている「ドラゴン

ボール」は、水晶球のような透明に近い球体で、アニメではオレンジ色をしている。ひとつから七つまでそれぞれ星が印されている。ドラゴンボールを七つ集めると神龍（シェンロン）が現れ、願い事をひとつ叶えてくれることになっている。

神龍は、地球の神がナメック星にいた当時の記憶から地球で作ったものである。神がドラゴンの模型に魂を吹き込んで生まれたことになっている。神龍はマンガ、アニメを通して一四回出現し、主人公をはじめ多くの者を甦らせることで、人類や宇宙の危機を救っている。

主人公の孫悟空は三度死に、三度甦っている。孫悟空は、初めて死んだときに、通常であれば死者が赴くべき天国へは行かず、身体を伴ったまま、特例として界王星へ行き界王から武道の特訓を受けている。頭上に光輪を描くことで死んでいる状態であることがわかるようになっている。孫悟空は界王星にいても地上と会話することができ、必要に応じて死者のまま地上に姿を現すことも可能である。そしてドラゴンボールの力によって「生き返る」。この過程が繰り返されるのである。

同様のことは、頻度さえ違え、主人公を取り巻くキャラクターにも生じる。闘いにより壮絶に死んだ者がドラゴンボールによって生き返る。あるいは、闘いに巻き込まれて亡くなった大勢の市民も生き返り、惨事は帳消しになる。

他方で、神にも寿命があり、死んで交代することになっている。爆発に巻き込まれた界王は、悟空とともに「死に」、頭上に光輪を載せることになるが、実際の行動は死ぬ前とまったく変わらない。

**考察**

上記のような大雑把な説明は、愛好者からすればものたりないものだろう。場合によっては、例外やより深い意味が隠されているとして批判を受けるかもしれない。私の目的は、ドラゴンボールの世界を微に入り細に入り説明することではない。「ドラゴンボール」がどの程度宗教性を表現しているのかどうかを考察し、読者がその点からどのような影響を受けている可能性があるかを考察することである。

ドラゴンボールに見られる神々やあの世に関して留意しておきたいのは、こうしたことがはじめから整合性を持って描かれたわけではない、ということである。ドラゴンボールを概説する際に述べたように、以上の説明は、マンガの連載が終了したことを記念して刊行された『ドラゴンボール大全集　全七巻、補足版三巻』を基に、その後の映画やアニメの情報を加えて再

編集された『ドラゴンボール超全集　全四巻』に掲載された解説に多くを依拠している。

マンガやアニメの台詞は短く、複雑な世界観や登場人物の説明が可能なようにはなっていない。マンガやアニメにおいて、断片的に描かれた情報を集約して整合性を与えて構成されたものである。天国や地獄もきわめて描き方はシンプルで、必要以上に登場したり説明されることはない。

以上のような世界観が当初から想定されていたわけではないことは、原作者の鳥山明の言葉からも明かである。

> 神さまの神殿とか、わりと神秘的な感じにしたので、逆に現代っぽいあの世があってもいいのかなと。で、サラリーマンみたいにスーツきた閻魔様と鬼達にしたんですよ。この本に載っている、世界全体図を見てもらえばわかると思うんですけど、天国行きの飛行場なんていうのがあったりして。天国にいく人たちは、みんな飛行機に乗って行くっていう設定なんです。この全体図は、もともとアニメの方に頼まれて描いた設定なんですけど、この機会に全体図の中に含まれていなかった界王神界をたして、完ペキなものにしたんですよ。実は、この世界全体図も本当は、物語を描き終わってから、つじつまが合うように作ったんですけどね（笑）。（『ドラゴンボール超全集　第一巻』三五一頁）

「つじつまが合うように作った」という作者の言葉であるが、もともとこうした世界観を読者に理解させるために制作が始まったわけではないので、多くのほころびが見られる。強力な敵により多くの人類が殺されて、再びドラゴンボールにより一気に生き返るが、これは善行を積んだ人間も悪行を行った人間も同様である。神龍は地球の神の制作によるものであるが、神よりも上位の閻魔大王や界神王が管理する世界を超えて働く力である。

主人公が強大な敵を倒せば、さらに強大な敵が現れ、そのために戦闘の行われる場所や設定は拡がっていく。マンガが人気とならず、早期に打ち切られていれば、当然ながら描かれることのなかった領域は少なくない。神々の序列の上部に「ビルス」という人型とは異なった邪神が描かれているが、ビルスは平成十五年に劇場公開された『ドラゴンボールZ　神と神』で初めて登場する、「フリーザ、セル、魔人ブウ、すべてを超越する」「最強の存在」である。

次に神々の存在とその性格であるが、すでに見てきたよう

に、ドラゴンボールには多くの神々が存在するが、それは前もって想定されていたものではなさそうである。主人公が最初に対面する敵は「ピッコロ」であるが、ピッコロがナメック星人であることも当初の設定にはなかったと作者は述べている。神は大昔地球にきて修行をし、自らの悪の部分を追いだしてそれがピッコロとなった、という想定である。神が主人公の前に初めて現れるときに、「会ったら驚くぞ」と述べられ、敵と同じ姿形をした神と対面することになるのである。

登場する神々は、新たな展開を迎えたときに、換言すれば、物語をいっそう展開するために現れるのであって、敵の強大さと主人公のいっそうの強さを描けば描くほど、神々の力は限定的になり、主人公や敵を制御し得ない弱い立場に置かれることになる。

また、筆者の作風からも、神々はかなり滑稽な容姿や行動を取り、超越性が発揮されるのはきわめて短い時間となっている。むしろ外形上のひ弱さや滑稽さと、真の強さのギャップを描くことで、物語にアクセントや意外さ、あるいは面白さを加味することを目的にしているように見える。

## 学生の反応

先に指摘したように、若者はどのようにポップカルチャーの内容を吸収しているのであろうか。とくに宗教に関して意識的に生活しているわけではない若者は、私が概説したようなあの世の構成や神々の序列、あるいは生まれ変わりについてどのように受け止めているのかだろうか。

平成二五年度と二六年度の二年間、都内の複数の大学に通う大学生に、アニメ・マンガと宗教の関係について六〇〇通以上のレポートを書いてもらった。レポートのテーマは講義で用いているテキストの宗教の定義に関する章を読んだ上で、「これまで読んだり見たマンガ、アニメの中でもっとも印象に残った作品を三点挙げて、それらが宗教性を有しているかどうか論じなさい」というものである。[8]

レポート提出者の六パーセントが「ドラゴンボール」を挙げた。彼らがどの点を宗教的と述べているのか、レポートから概要を拾ってみたい。

「ドラゴンボール」を選択した学生すべてが宗教的であると指摘したが、大半が宗教的としたのは「生き返り」であった。

ドラゴンボールは、宗教的であると言えます。その理由は、ドラゴンボールのストーリーの中で激しいバトルが繰

り広げられていくなかで、主人公の孫悟空が戦いに惜しくも敗れて死んでしまったとき、孫悟空は天使の輪のようなものを頭につけてあの世に魂がいき、あの世と呼ばれる場所でトレーニングを行ったりしています。このあの世の存在を描いているという点において宗教的であると思いました。（女子学生）

主人公をはじめ主人公の仲間も死んだとしても再びドラゴンボールの力で生き返り、神のもとで修行したおかげでパワーアップして生き返ることができる。（男子学生）

おおよそこうした程度の指摘にとどまっている。次に引用するのは、もっとも詳しい記述である。

もっとも特異なのは死生観である。まず作品内では死者はドラゴンボールの力によって生き返ることが可能だ。そして宇宙は限りなく拡がっていて、様々な星人が存在する。だがどの星においても死んだ者はみな同様に魂のみで〝あの世〟に向かう。そこで閻魔大王に裁かれて生前良い行いをしたものは天国へ、悪い行いをしたものは地獄へと送られるのだ。稀に肉体ともどもあの世へ行く場合があるが、どのときは頭上に天使の輪のような死者の証がつく。この時生き返れば輪が消えるだけであるが、これはつまり生者が魂と肉体をそのままに天国や地獄、あの世でもいられるということだ。事実、死んだはずの悟空の育ての親の悟飯が現世におりてきて悟空と戦うシーンや、アニメのスペシャル版ではこの世の人間が空にできた穴を通って地獄に入ってしまうシーンがある。（女子学生）

ドラゴンボール、神龍、この世とあの世、閻魔大王、天国と地獄、生き返る、頭上の輪といった単語が連想の中で繋がっている感じではないだろうか。

今ひとつ、やはり言及の多い神について引用してみよう。解釈の相違というよりは、受容が読者によってかなり偏っていたり、あるいは正確に理解されていないことを物語っている。

注目した点は、この漫画での「神」の存在です。この漫画では人間界と神の世界は完全に二分化されていて、人間界から神の世界に行くためにはそれ相応の修行が必要であり、一般の人間では到達できないような状態になる必要があります。また神は唯一の存在ではなく複数存在し、それ

に加え皆平等な立場ではなく、身分が発生しているという点から、仏教の考え方と、日本で言う神道の概念も含まれているのではないかと思います。また、神にも寿命が存在し、生死を繰り返す輪廻転生の考え方が存在するという点でも宗教的な側面が見られるのではないかと思います。（男子学生）

『ドラゴンボール』の中で神様は二人出てくる。そのうちの一人は孫悟空の武術の師匠であり、ドラゴンボールを作った人物でもある。その神様は天下一武道会で優勝した孫悟空を自分の後任に就かせようと、孫悟空に「孫よ　おぬし　わたしにかわって神になってくれぬか……　その資格はじゅうぶんにある（完全版一三巻）」と言っている。これは人を神にしようとしていることである。もう1人はデンデという名前の神様である。デンデは普段は神殿に住んでいて、孫悟空たちは何か問題が起こると神様の神殿に避難する。このように、神と人との距離がかけ離れていないことを示している。（男子学生）

## おわりに

「神」は、ドラゴンボールにおいて重要な役割を演じている。すでに示したように、物語が展開していくうちに地球の神よりもさらに上位の神が次々と現れる。読者はそうしたヒエラルキーをいちいち気にしているようには思えない。

おそらく受容している神観は、マンガやアニメに描かれた、つまり作者を中心とした制作者が想定したものとは異なっているのだろう。受容の仕方は個人に任されている。そもそも神の存在や生まれ変わりを主要なモチーフにしているわけではないので、よほどのマニアックなファン以外は、蓋然的な理解にとどまっているだろう。

作品に含まれる宗教的キャラクターや状況の設定は、制作する側から行っても受容者からみても、不可欠の要素とは思えない。また、そうした宗教性や宗教的世界観を共有することを目的にしているわけでもない。アニメやマンガというメディアでは、難解な教義や深い宗教体験は困難である。

しかしながらストーリーが展開していく中で、思いがけず悟空が死に、神の下で修行して生き返ることがなければ、「ドラゴンボール」が今日まで多くのファンを魅了する作品にはなら

なかったことも事実であるだろう。

こうした点を考慮したときに、メディアと宗教の特性に関わり、とくに親和的関わりがあるのではないか、という思いに行き当たる。つまり、宗教的組織や制度ではないにもかかわらず、メディアは宗教的な要素を伝え続けており、それはたんに宗教を「運ぶ」だけでなく、メディア自体が宗教性を持っているのではないかと思われるのである。

宗教の情報化は文化変容にかかわる問題である。それは、宗教の社会的形態の変化の問題でもある。情報化と宗教との関わりに関して、近年急速に拡大し、その影響力からいって重要な現象は、メディアの中で自生する宗教性の発生である。これまでにもメディアの中を情報として宗教は流れていたが、現在の状況は質量ともに過去に例を見ない。戦後、日本人の宗教意識が低下し、日本人が実生活で宗教に触れる機会が減少するなかで、情報化は宗教の社会的形態を変化させ、情報としての宗教が社会制度としての教団や宗教者の手から離れて存在することを可能にする制度的基盤となった。

精神文化の中核として存在する宗教が、情報化によってしだいにその姿を変え、われわれ消費者としての個人に消費されるものとなっていくときに、日本人の宗教性はどうなってしまうのだろうか。それともテクノロジーは情報化社会や大衆消費社会に適応した形態を持った新しい宗教性を生み出すことになるのだろうか。

研究者が作品に点在する宗教的要素を拾い集めて宗教的世界観を構築してみせる作業は、そうした宗教的世界観がそのまま受容者である若者に伝えられ理解されていないとしても、十分に意味ある行為だと考えられる。その際には、分析対象とする作品の恣意性に留意し、受容者を想定した上で過度な読みは避けなければならないだろう。

注

（1）最近であれば『宗教と現代がわかる本二〇一五』がマンガを特集している。

（2）弓山達也「アニメと宗教」井上順孝編『現代宗教事典』弘文堂、平成十七年、六～八頁

（3）正木は他にも、『お化けと森の宗教学　となりのトトロといっしょに学ぼう』（春秋社、平成十四年）、『「千と千尋」のスピリチュアルな世界』（春秋社、二〇〇九年）を刊行している。

（4）平藤喜久子「グローバル化社会とハイパー神話―コンピュータRGPによる神話の解体と再生」（松村一男・山中弘編『神話と現代』リトン、平成十九年）

（5）渡辺和子「ポニョの海の中と外―「初源神話」の創出」（『現代宗教

二〇一二』秋山書店、平成二四年、二九～四四頁

（6）拙稿「機械の中の幽霊」『宗教研究』第三七七号、平成二五年、五五—七九頁

（7）石井研士『データブック現代日本人の宗教』（新曜社、平成十九年）、とくに第五章「若者と宗教」を参照

（8）レポートの説明に際には、宗教性が見いだせない場合には、無い旨を記せばよいと指導した。回答は、作品を三つ挙げることにしてあったが、一つしか記述しなかった者、あるいは四つ以上考察した学生もいた。

（9）『ドラゴンボール　超全集4』（集英社、平成二五年一四一頁）