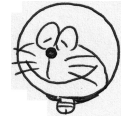


はじめに



このたびはF同の2015年度会誌を手にとりいただき、ありがとうございます。

F同というのは、サークル「京都大学藤子不二雄同好会」の略称です。「F」というのはあくまで藤子^{Fujiko}のFですので、藤子・F・不二雄先生のみならず、藤子不二雄④先生の作品についても取り扱っております（なんだか本屋さんみたいな言い方になってしまいますね）。また、名前に「京都大学」と冠してはおりますが、活動拠点が京都大学というだけで、京大生以外のメンバーもたくさん在籍しています。

活動内容はいたって簡単。たんに藤子好きの人たちが集まって、映画見たりマンガ読んだりしてるだけのゆる～いサークルです。しかし、会誌にはみんな全力を尽くしているの、あなたの今読んでいるこの冊子こそがF同の集大成とも言えるでしょう。日ごろの活動につきましては、ブログにも記載しております。裏表紙にURLを載せていますので、ぜひ一度ご覧ください。

さて、個人的な話となりますが、私が入会してからもう二年半が経過しました。素晴らしい先輩、後輩に囲まれながらどっぷりと藤子作品にひたっていると、時間はあっという間。そうして、最近ようやく分かってきたことは「藤子ファンにもいろいろな人がいる」ということです……って、ちょっと今さらですね（笑）

④先生かF先生かに始まり、どの作品がイチオシか、アニメがいいか原作がいいか、などの好みはみなそれぞれ異なります。『世界はグー・チョコキ・パー』ではありませんが、それが当たり前なんです。そう考えると、「マニアックになりたい」という一種の使命感のようなものを感じていた今までの自分は、どこか空回りしていたんだなあ、という思いを抱きました。ただひたすらに知識を身につけるのではなく、自分の好きな作品・要素についてもっと気楽に向き合う。これがファンとしてあるべき姿なのかな、とも思います。知識はあくまでその副産物にすぎないのです。

……まだまだ書き足りないことはありますが、この会誌の人气が落ちてしまいますから、あいさつはこのくらいで。次のページからいよいよ、会員たちの個性あふれる記事が始まります。藤子ファンとしての思いが詰まった自由投稿に加え、今年はそれぞれの観点から見るドラえものの道具について特集しました。ぜひ皆さんには肩の力を抜いて、寝ころびながらでも読んでいただきたいと思います。

この会誌を最初から最後まで読んでくださればきっと、今まで気づけなかった新たな藤子ワールドへのドアが開くことでしょう。

『宇宙開拓史』におけるのび太とギラーミンの決闘について 映像化されなかった対決についての考察

法学部 4 回生 I.T

はじめに

本論の立てる問いは二つある。一つは、大長編『ドラえもん のび太の宇宙開拓史』¹の終盤におけるのび太とギラーミンの決闘の意義について明らかにし、そこから『宇宙開拓史』という物語を再構成すること。二つは、その再構成を元に、二つの映画で²共にこの「決闘」が映像化されない、あるいは矮小化された形でした映像化されなかった理由について論じることである。

結論を先取りして言うならば、この決闘は『宇宙開拓史』という物語の逃避と挑戦、空想と現実という対立する要素を包含した特異点にあたる。そしてその特異点に立つことを許されたキャラクターはただ、のび太とギラーミンの二人だけであり、このシーンをクライマックスと見る限り、『宇宙開拓史』は「のび太とギラーミンという二人のガンマンの極限的友情の物語」とさえ解釈できる。そしてその特異性ゆえに、二度の映画化で共に、この決闘は映像化されなかったのである。

以下、まず『宇宙開拓史』という物語の構造について再考し、その物語における二人のガンマン—のび太とギラーミンの位置づけについて論じ、そしてあの「決闘」の意義について考える。そして最後に、その「決闘」が映像化されなかった理由、逆に言えば映像化しない意義について考えてみたい。

宇宙開拓史の構造—逃避と挑戦、虚構と現実—

『宇宙開拓史』という物語は、実は大長編の中でも（映画としてみるならば、映画の中でも）かなり珍しい構造をした物語である。大長編におけるのび太たちは、基本的には日常の中から非日常の冒険に繰り出し、そして日常に回帰するという「日常—非日常—日常」の推移をする。言い換えれば、いったん「非日常」側に入ったのび太たちは、日常に回帰しえないという困難な状況におかれるのであり、そこからの脱出が冒険の目的になることもある³。

¹ 以下、原作である、藤子・F・不二雄 大長編『ドラえもん のび太の宇宙開拓史』(1981)を『宇宙開拓史』とする。

² 映画については81年の作品を旧劇場版、09年の作品を新劇場版とする。

³ たとえば『のび太の恐竜』におけるタイムマシンの故障、『大魔境』におけるどこでもドアの喪失、『魔界大冒険』におけるもしもボックスの喪失などはこの典型例と言える。

ところが、『宇宙開拓史』における非日常すなわちコーヤコーヤ星は昼の裏側にあるのであり、のび太たちはコーヤコーヤとの行き来を繰り返す。ここにコーヤコーヤ星という世界の、意義が潜んでいる。コーヤコーヤ星は、重力が小さいために、日常の中ではジャイアン達にいじめられていたのび太がスーパーマンとして活躍できる世界であり、物語中盤からのび太はジャイアン達との付き合いを避け、コーヤコーヤでヒーローとして活躍することに没頭するようになる。すなわち、浜田祐介が指摘するように⁴、コーヤコーヤ星とは、のび太にとって逃避の対象であり、また辛い現実に対する虚構なのである⁵。

ところが、この都合のよい虚構・逃避の対象であったコーヤコーヤ星に、ガルトイト鉱業の魔の手が迫る。彼らは、希少鉱物ガルトイトを手に入れるため、コーヤコーヤ星の住民を非合法に排除しようともくろみ、暴力までも行使する現実的脅威である。最初はスーパーマンののび太とドラえもん倒されるだけだった彼らも、次第にその手口は凶悪化し、ついには星そのものをコア破壊装置で粉碎し、鉱物を回収しようとする暴挙に打って出る。すなわち、虚構の世界で都合よく倒される悪役だったガルトイト鉱業が、現実的な脅威であり、挑戦せねばならない困難へと変貌するのである。

この困難に際して、のび太とドラえもんは地球に帰れなくなる危険を冒しても、コーヤコーヤのために、ロップルたちのために戦うことを選ぶ。このとき、のび太にとって、コーヤコーヤ星は都合よく逃避するための虚構ではなく、そこに生き・責任を負い、困難が訪れるならばそれに挑戦する場としての現実へと昇華される。

そしてその困難に、のび太に理解を示そうとしなかったしづかに連れられて、のび太と絶交していたジャイアンとスネ夫が駆けつける。日常の中の辛い現実でも、非日常の虚構の中でもできなかった本当の仲直りが、非日常の中の現実で、ピンチに駆けつける仲間たちという形で実現する。だからこそ、ガルトイト鉱業の宇宙船にジャイアンがバットで打ち飛ばした岩が次々と殺到するシーンは、『宇宙開拓史』を最高に盛り上げるのである。

しかし、こうして考えれば、改めて単純な疑問が浮かび上がるはずだ。

そもそも、なぜ、のび太はギラーミンと、ギラーミンはのび太と、一対一で決闘せねばならなかったのだろうか？

⁴ 浜田祐介『藤子・F・不二雄論』(2001) 文芸社より。同書は、大長編ドラえもんシリーズを含む藤子・F・不二雄の諸作品について、藤子・F・不二雄作品の時期による変遷という観点から、非常に精緻な考察を展開している。

⁵ 付言すると、この構造は『夢幻三剣士』にも共通するものである。こちらでも日常と非日常の往復は頻繁に行われ、かつゲームの世界は、まず逃避の対象として登場する。

作品の展開として考えれば、宇宙船を撃ち落した時点で両者の戦いの趨勢は決しており、後はコア破壊装置の解除に専念すればよかった。作品を盛り上げるという視点から考えても、コア破壊装置が止まった時点で宇宙パトロールがなだれ込んできてガルタイト鉱業が最後を迎えてもよかったはずである（ちょうど、『のび太の恐竜』で、ティラノサウルスでドラえもんとのび太が大暴れしたところにタイムパトロールがなだれ込んでくるように）。

そこで今一度、われわれはコーヤコーヤという世界における、『宇宙開拓史』という物語におけるのび太と、そしてギラーミンというキャラクターの位置づけについて、問い直さねばならない。

二人のガンマン—のび太とギラーミン—

のび太—逃避するガンマンから危機との対決へ—

『宇宙開拓史』前半におけるのび太を一言で表すなら、虚構に逃避しそこで活躍するガンマンである。

この『宇宙開拓史』では、のび太が射撃の名手であることが特に強調して描かれる。物語全体が西部劇の様式を踏襲していることからすれば当然ではあるが、大長編・映画の中でもこれほどまでにのび太の射撃が深く描かれることは珍しい⁶。

そののび太だが、あくまで日常の現実の中では、おもちゃのピストルで鉛筆を撃つ、外に出ればジャイアンたちに仲間はずれにされるみじめなガンマンである。そのガンマンがコーヤコーヤ星に行くと、おもちゃのピストルが放つプラスチックの銃弾は敵を吹き飛ばし、ロップル君から、父の形見というショックガンを譲り受ければ、次々とならず者を倒していく無敵のガンマンに変身する。この二面性は『宇宙開拓史』中盤までの大きな魅力の一つだ。

ただし、この時点でののび太は、コーヤコーヤという都合の良い世界で、楽に倒せる敵と戦って楽しんでるに過ぎない。もちろん、この時点でのび太やドラえもん、ロップルやチャーミーの間には本物の友情が（ドラえもんやチャーミーの間には恋さえも）芽生えていたことだろう。しかし、ガルタイト鉱業との戦いは、まだあくまで楽しい「遊び」であり「現実逃避の対象」に過ぎない。だからこののび太は敵を倒す自分に「かっこいい」と陶醉する。地球に戻ってもスーパーマンだった自分の感覚で空き地のフェンスを飛び越えようとし、あえなくつまずいたところをジャイアンに嘲笑される。そして、ますますコーヤコーヤへの現実逃避を深めて

⁶ もう一作、ガンマンとしてののび太に焦点が当てられた大長編として『銀河超特急』がある。その舞台が、寄生命体の襲撃を受けつつある銀河の果ての遊園地であり、こちらでは虚構から現実への昇華が明示的に描かれていることは興味深い。

いくのである。いわば、本物の友情と、虚構の活躍とがない混ぜになった状態に、のび太はおかれている。

ところが、先に述べた通り、コーヤコーヤに本当の危機が迫る。ここでのび太は、本物の友情を果たすために、本当の危機に挑戦することを選ぶ。このとき、のび太は本物のスーパーマンであり、本物のガンマンになったのである。

そこで出会う、今度こそ本物のガンマンとして戦わねばならない現実の強敵がギラーミンなのだが、そのギラーミンとの決闘について論じる前に、このギラーミンというもう一人のガンマンについて、少し検討しておく必要がある。

ギラーミン—殺し屋からガンマンへ—

ギラーミンは、悪役のガルトイト鉱業が「スーパーマン」であるのび太とドラえもんに対抗すべく呼び寄せた殺し屋、いわば助っ人である。ここから、ロップルたちコーヤコーヤ星の人々にとってののび太・ドラえもん、ガルトイト鉱業にとってのギラーミンは、ちょうど同じ役割を担っているということが分かる。

ただし、このギラーミンには、のび太たちとは決定的に異なる点がある。ギラーミンにとってコーヤコーヤ星は現実であり、殺し屋としての仕事の間、分かりやすく言えば「出張先」に過ぎないということだ。「出張先」というのは身も蓋もない言い方かもしれないが、原作『宇宙開拓史』におけるギラーミンは、徹底して職業人にしてプロフェッショナルとして描かれる。

「私はどんな強い敵もおそれない。同時に、弱い敵もみくびらない主義です」という名言が示す通り、ギラーミンはコーヤコーヤ星を手に入れるべく、殺し屋としてあらゆる手を尽くす。その過程では、コーヤコーヤ星の住人で、のび太たちの活躍をひそかに妬んでいたブブの弱さに漬け込み、爆弾をしかけてのび太たちを始末しようとするなど、ダーティな手も使う。

その結果、ギラーミンは見事仕事を果たしたと言える。のび太たちの潜入を見抜き、ジャイアンたちの助太刀に苦戦しながらも、コア破壊装置の作動一歩手前のところまで、のび太たちを食い止めてみせた。彼は、彼の現実である「殺し屋としての職務」を果たしたのだ。

では、ここで改めて先ほどの問いが問題となる。なぜギラーミンは、のび太に決闘を挑んだのか。彼にとっての決闘とは、果たして「現実」だったのか、それとも「虚構」だったのだろうか。

ここにおいて、ギラーミンは初めて、その職業人としての、殺し屋としての合理性を捨てる。言い換えれば、殺し屋としての現実から、ガンマンとして決闘という

非合理的な美学の世界、いわば「虚構」の世界へと赴く。つまり、のび太が現実挑戦することで本物のガンマンへと成長したのとは逆に、ギラーミンは殺し屋というダーティな現実を捨て、決闘という美学の世界へ旅立つことで、ガンマンとして覚醒するのだ。

では、かくて正反対の方法でガンマンとして覚醒し、邂逅した二人の対決とはいかなるものだったのか。

決闘—現実と虚構の特異点—

議論の前提

ここで、決闘の前提として、ここまでの議論と、必要な限りにおいて『宇宙開拓史』の展開を少し振り返りたい。

二人のガンマンは、互いに正反対の道をたどって、決闘へとたどり着いた。では、両者にとってこの決闘は異質なものだったのだろうか。いや、むしろこの場で、のび太とギラーミンという二人のガンマンは、一つの現実とも虚構とも違う、二人だけの特異点に到達したといえる。

そして、作中の出来事からすれば、この決闘は不要なものだったことにも注意を要する。ガルタイト鉱業の目的はのび太たち「スーパーマン」に勝つことではない。コア破壊装置を作動寸前まで守り抜いた時点で、ガルタイト鉱業側はすべきことをやり尽くしている。一方ののび太たちは、ガルタイト鉱業の警備員たちと宇宙船を無力化した時点で、コア破壊装置の停止に集中してもよかったはずだ（あるいは、既に述べた通り、ここでタイムふろしきが重なるという「奇跡」が起り、宇宙警察がやってきてもよかった）。

しかし決闘は行われる。ギラーミンが降り立ってきたことによって。

決闘の展開とその意義

二人の決闘は、機関停止し不時着した宇宙船からギラーミンが降り立ってくることによってはじまる。落ちゆく宇宙船を見ていたのび太たちの前に降り立ったギラーミンはのび太を見て言う。「スーパーマン、のび太とかいったな。すご腕のガンマンと聞いた。お前と対決できる日を楽しみにしていたぞ」と⁷。

この時点で、コア破壊装置作動の時は迫っている。つまり、コーヤコーヤ星はいつ爆発してもおかしくない。そのコーヤコーヤ星に、ギラーミンは自ら降り立つのである。ただ、のび太と決闘する、そのためだけに。

⁷ 『宇宙開拓史』より。

この時、ギラーミンは殺し屋としての任務や、依頼主であるガルタイト鉱業との関係を放棄する。もしかしたら、自らの命さえ捨てるつもりだったかもしれない。彼は徹底して現実を放棄して、ただのび太との決闘のためにやって来る。

そして、もう一人のガンマン、のび太はこれに応じるのである。のび太にもまた、背負うべき仲間や、コーヤコーヤ星を救うという使命があったはずだ。流石にのび太は仲間や使命を捨てはしない。と言って、のび太は「みんなでギラーミンを倒そう」とも言わない。あくまで、ギラーミンが提示した「決闘」という舞台に、自らも乗ることを選択するのである。

この時の両者の台詞にも注目したい。作中、のび太はドラえもん（やその他の地球人）と併せて、敵味方双方から「スーパーマン」と呼ばれている。だからギラーミンもはじめ「スーパーマン、のび太とかいったな」と、のび太をスーパーマンと呼ぶ。しかし直ちに、ギラーミンはのび太を「すご腕のガンマン」と呼びなおす。ギラーミンにとってのび太は、単にスーパーマンではない。「ガンマン」であり、自分と同族なのである。この時、ギラーミンは手段を選ばない「殺し屋」から、決闘という様式美を尊重する「ガンマンになる」

そして、のび太も「なあに負けるもんか」とこれに応じる。のび太は「勝ち負け」を意識している。これもまた、単に「戦う」スーパーマンではなく、「決闘」するガンマンの言葉であろう。

こうして二人は対峙する。驚くべきことに、この時がのび太とギラーミンにとって初対面なのである。二人は会ったことも話したこともない「もう一人のすご腕のガンマン」に引き寄せられるように、荒野の岡の上、対峙する。二人の間に言葉は必要ではなく、ただ銃を腰に下げ向かい合うだけで、対話が成立する。「これは、恐ろしい相手だぞ」「このチビただものではないな」と、二人は互いの腕前を見抜く。

そして、この二人の世界—ガンマンの世界—には、のび太とギラーミンしか、立ち入ることを許されない。

手元に漫画があれば、決闘の前、二人をドラえもんたちが見守るコマを参照してほしい。のび太とギラーミンが小さな断崖の上で対峙し、それを下からドラえもんたちが見守っている。ちょうど、舞台の上の役者を観客が見上げるのと同じ構図である。舞台の上が聖域であるように、この断崖の上はガンマンのみが立つことを許される聖域であり、ドラえもんたちの立つ「客席」とは、結界で隔てられている。一方、ガルタイト鉱業の社員たちは、不時着した宇宙船の上から二人の決闘を見下ろしている。彼らもまた、二人の立つ舞台とは結界で隔てられている。

つまり、この場面には「善（のび太たち）－悪（ガルタイト鉱業）」という対立軸とは別に、「ガンマン（のび太とギラーミン）－それ以外」という対立軸が導入されている。この二人、互いに背負うものを棚上げてでも同じ「ガンマン」という生き方をする相手と同じ舞台上に立つ二人の間には、二人だけの世界があったはずだ。自分の立つコーヤコーヤの大地が爆発するかもしれない中で「決闘」する、「ガンマン」としての生き方を果たす二人の間には、極限状態での、顔を見たことも話したこともない相手への、一種の友情さえ存在していたことだろう。

そして、ガルタイト鉱業の社員によって、脱出ロケットの発射音という開演のブザーが鳴らされる。それと共にのび太とギラーミンは一瞬の間にガンマンという理想像を演じ尽くす。そしてギラーミンは「お前の、勝ちだ」とのび太を讃え、その場に倒れる。恐怖に足がすくんだのび太もまたドラえもんたちに支えられ、コア破壊装置を見上げる。舞台を演じ終え、ガンマンだけの世界からドラえもんたちの側に戻り、これに迎えられ、決闘を終えたのである。

では、この決闘は、二人にとっていかなる意義をもっていたのか。

既に述べた通り、ギラーミンにとっては、殺し屋としてコーヤコーヤの人々を星ごと抹殺するという汚れた現実から解き放たれ、ガンマンとしての理想化された世界、結界で外界と隔てられた神聖な決闘の場に登場する。彼は、今にも爆発しそうなコーヤコーヤ星という過酷な現実の中に、一つの神聖な場を作り出すのである。

一方ののび太はどうか。彼はジャイアンとスネ夫にいじめられ、しずかにも理解されないという辛い現実から、自分がスーパーマン・ガンマンとして活躍できるコーヤコーヤ星という虚構の世界に逃避してきた。その中で、コーヤコーヤの危機という現実と直面し、困難に挑戦した。挑戦の中で、現実に取り残されていたジャイアン・スネ夫・しずかとの和解という課題も解決された。

が、その現実への挑戦の先に待ちかまえていたのが、このギラーミンとの対決だった。「ガンマン」とは理想化されたのび太の象徴、言い換えれば虚構への逃避を象徴するものとしても側面ももつ。現実には立ち向かい続けた先に、のび太は再び虚構と現実の入り交じる世界を発見する。

つまり、この決闘という場は、のび太にとっては現実と虚構、逃避と挑戦という対立構図を超えた、特異点だったのである。ギラーミンが「殺し屋(現実)→ガンマン(理想)」としてこの特異点に到達したのに対して、のび太はより複雑な「みじめな日常(現実)→ガンマンとしての活躍(虚構)→ガルタイト鉱業への潜入(現実)→ガンマンとしての対決(理想)」という推移を経て、ギラーミンと対峙する。この対決

は、現実ではないが、一方で逃避すべき虚構でもない。いわば現実の中で演じられた理想であり、ガンマンのみが立つことを許された、この物語の中の特異点なのである。

決闘はなぜ映像化されなかったのか

最後に、第二の問いに取り組みねばならない。なぜ、この「決闘」は映像化されないのか。

事実関係について簡単に整理すると、二度の映画化で共に、この「決闘」は映像化されずにいる。旧劇場版では決闘自体が行われず、ギラーミンはロップルによって戦いの流れの中で倒されている。もちろん、のび太と対峙することもない。一方の新劇場版では、のび太との対決は原作通り行われる。が、対決で敗北したギラーミンはのび太を背後から銃撃するなど、のび太と共通言語をもち、二人だけの対話として決闘を行うガンマンからはほど遠い単なる敵として描かれている。

つまり、両作品ともギラーミンが矮小化され、ガンマンのみが立てる特異点としての決闘は排除されているのである。

では、これほどまでに魅力的な敵役—あるいはのび太にとって究極の理解者—であるギラーミンは、二度の映像化にあたって排除されてしまったのか。

それは、その魅力ゆえではないだろうか。最後の決闘、それはのび太とギラーミンだけが立てる神聖な舞台への登壇である。しかし裏を返せば、互いに仲間、依頼主を放棄してでも「ガンマン」としての生き方を貫徹するという、エゴイズムでもある。

のび太にそう思わせるほどの力がギラーミンにあったのである。決闘の時、対峙した二人はひと目見ただけで互いの力量を見抜く。彼らは敵味方、善悪を超えて「ガンマン」であることで結ばれている。「お前と対決できる日を楽しみにしていた」のはギラーミンだが、ひと目見たその時、その思いはのび太にも共有されたことだろう。

いわば、ギラーミンはのび太を、ロップルくんやドラえもんたちとの友情の世界から、「ガンマン」の世界に連れ去ってしまうのだ。

映画では、そのことがおそれられたのではないだろうか。のび太を連れ去ってくれるな、のび太たちを最後まで五人で、いや、ロップルたちも含めてみんなで冒険させたいという制作者の思いが、ギラーミンに退場を迫ったのではないだろうか。

おわりに

のび太とギラーミンの決闘の否定、あるいは矮小化。

この改編については、ファンから多くの批判がなされてきた。原作の、あの緊迫感あふれる決闘を見たことがあれば、その映像化を期待するのは自然であり、映像化されないことに落胆するのも無理はない。筆者自身、新劇場版には落胆した。

しかし、あくまで『宇宙開拓史』を五人と異世界で出会った仲間との冒険活劇として描くならば、この改編にも理由があると言えるだろう。原作『宇宙開拓史』は、クライマックスだけを見れば「偶然タイムふろしきがコア破壊装置にかぶさっていた」という、のび太たちの努力からは離れた、偶然の解決を描いているともいえる。それに比べれば、劇場版は新旧共に、ロップルやのび太たち自身による困難の打破が描かれている。

のび太とギラーミンの決闘を、「ガンマン」という美学を共有する主人公と強敵の対話として肯定するか、あるいは友情の物語からの逸脱として否定するか。これは、より一般化すれば、『ドラえもん』という作品において、のび太というキャラクターをどこまで「主人公」として特権的に扱うべきなのかという問いとして理解できる。

のび太を特権化して、のび太の物語として『ドラえもん』を描くのか、あくまで五人の、大長編においては五人と異世界の友達との物語として『ドラえもん』を描くのかは、『ドラえもん』という作品がアニメや映画として再生産され続ける限り、いつまでもつきまとう問いの一つだろう。たとえば、漫画原作『帰ってきたドラえもん』ではのび太とドラえもんの二人の再会がクライマックスとして描かれる。これに対して、98年の映画『帰ってきたドラえもん』では、ジャイアン・スネ夫・しずかも参加したクライマックスが描かれる。この改編を蛇足ととるか名アレンジととるか、意見が分かれることだろう。ここにも、のび太を「主人公」として一『宇宙開拓史』ではスーパーマンにとどまらない正義のガンマンとして一特権的に描くべきなのかという問題が潜んでいる。

のび太は『ドラえもん』唯一の主人公であり、主人公の一人でもある。この二面性は、特に全員集合の上で一つの冒険に挑む大長編において顕著となる。この二面性をいかに理解し、そして『宇宙開拓史』の映像化における、二世代にわたる制作者たちの判断をどう評価するか。この問いは、『宇宙開拓史』にとどまらない『ドラえもん』全体の、さらには藤子・F・不二雄作品全体を通した比較的検討を要する難問である。これからの映画『ドラえもん』と、アニメ『ドラえもん』、その他の『ドラえもん』を再生産した物語がこの問いにどう答えるのかを楽しみにしつつ、本論を締めくくりたい。

藤子・F・不二雄展 in 上田レポ

教育学部 2 回生 0.Y

時はさかのぼり今年の5月。F 同の上映会後の感想会でのことだった。

ふと LINE の藤子プロアカウントのタイムラインを見ると、そこには藤子・F・不二雄展、上田で開催決定！との文字が。

恐らく今年最大のサプライズだろう。まさか私の故郷、長野県上田市で藤子・F・不二雄展が開催されるとは…。巡回展とはいえ開催されるのはたいてい上田市とは比べ物にならない大都市だったり、F 先生にゆかりがある地だったりするため、仮に長野県で開催されるとしても長野市や松本市が選ばれるものだと思っていた。実は F 先生は幼少期に家族で上田に住んでいた時期があり、上田にゆかりがないわけではなかったということを知りながら、思いがけない朗報に私は大いに喜んだ。

そして去る9月22日、上田に帰省していた私は藤子・F・不二雄展へ赴いた。

会場であるサントミュージゼの入り口から藤子・F・不二雄展の受付までの通路にはずらりと等身大ドラえもん像が。スペースの関係か、東京タワーでの展示の時に使用された80体すべては揃っていなかった（9月23日放送のミュージックステーションで秦基博さんとスキマスイッチさんが登場したときに多くの等身大ドラえもん像が登場したので、上田に来なかったドラえもん像はそちらに回されたと考えられる）。そこを抜けて受付を済ませると、多くのFキャラをバックに記念撮影ができるポイントが。撮影を済ませてそばにあるどこでもドアをくぐると、いよいよ展示スペースへ。

まずはプロジェクションマッピングをつかったSF（すこしふしぎ）シアターで体感映像を鑑賞。立体的な映像は迫力があり、まさにすこしふしぎな体験だった。次は原画の部屋。単行本では見ることのできない、F先生の筆致をじっくり見ることができた。大長編での背景の書き込みの凄さにも圧倒された。そしてその一角にはF先生が幼少期に上田城をバックに撮った家族写真、そして大人になってから同じ場所で撮った写真が飾られていた。上田城は身近な存在なので、そこにかつてF先生がいたと考えただけでも感慨深い。しかも、大人になった後も上田に来てくれている。上田に住んでいる期間は決して長くなかったにも関わらず、上田のことを忘れていなかったというのは本当に嬉しい。

オバケのQ太郎、パーマンの初期のモノクロアニメを眺めながら原画の部屋を後にすると、次の部屋には藤子・F・不二雄ミュージアムにあるガチャガチャが置かれていた。折角なので子供たちに混ざってピー助狙いでガチャガチャを回すと、引いたのはなんとピー助。ハイテンションでSF短編紹介ブースを抜けて、少太陽の展示室へ。そこでは本物の少太陽と、少太陽の内容を見ることができた。少太陽とは、F先生と㊤先生が高校時代に全編手描きで作成した回覧誌である。漫画、小説だけでなく広告までが書かれており、両先生のこだわりが伝わってくる。さてこちらの少太陽の実物、なんでも鑑定団という番組で登場した際1200万円の値がつけられたとか。やはり日本を代表する両先生の高校時代の作品だけあって、その価値は非常に高いものであるということが鑑定結果からもうかがえる。

少太陽の展示室を抜けると、残りはなりきりキャラ広場のみ。ここは作品世界に入って写真を撮ることができるという場所。順番待ちの際、そうそうたるメンバーが描いているメッセージ色紙を見て、改めてF先生の偉大さを実感した。そしてついに私の順番に。オバQ、パーマン、ドラえもんの世界に入って、写真を撮ってきた。個人的にはF先生の仕事場を再現したデスクに座ってF先生になりきれたことが一番の収穫であった。ただ残念ながら、東京等の巡回展であったらしい『おばあちゃんの思い出』の名シーンのなりきりコーナーはなかった。ただ、私はあのシーンを思い出しただけで涙が出てきてしまうので、ある意味なくて助かったかもしれない。

なりきりキャラ広場を出ると目の前にはどこでもドアが。現実世界に戻ってしまうことを実感しつつどこでもドアを抜けると、その先は物販コーナー。私はこの夏休み他の場面でもかなり浪費をしていたのだが、やはり物欲には敵わず数点のグッズを購入し、大満足で会場を後にするのだった。

とにもかくにも藤子・F・不二雄展を上田で見ることができたことに私は本当に感動している。

ありがとう、上田市。ありがとう、藤子・F・不二雄先生。

