京大Ｆ同８年目に思うこと～ドラえもんのポストモダン？～

京都大学経済学部８回生　山本翼

はじめに

この文章は、京大Ｆ同に2012年の春から在籍している僕が今思っていることについて書く文章です。タイトルは某先輩の記事とそれをもじった2014年度会誌の僕の自由投稿から採ってるんですが、そのときの僕の文章は割と自分でも気に入っていたのでそれを越える文章にしたいなあと思っていたのにそんな大した文章になりませんでした。この文章も何人かの知り合いにコメント貰ってできているので感謝していますが活かしきれませんでした。ごめんなさい。「ドラえもんのポストモダン？」に関してはただのおまけです。言いたかっただけです。なんか格好良さげじゃないですか。そのへん衒学的で無意味な文章だと思われるかもしれませんし、ちゃんとした論文みたいに根拠も出典も明示してません。ただただ「思うこと」を書き連ねた感じです。本当は何日か置いて推敲したいんですけど〆切ギリギリなので深夜テンションみたいな勢いで書いています。あと、この文章では主に「ドラえもん」にしか触れません。A先生はびっくりするぐらいお元気で僕も東京のA展に行ったりはしましたが全然詳しくないですし、やっぱり数多の藤子作品の中でもドラえもんの存在は大きいですしね。京大Ｆ同にたぶん最も長く在籍してるのでサークルとしてのＦ同のことを書いてもいいのかもしれませんが、会誌に書いてもしょうがない気がするので気になる人は僕に直接聞いてください。

とまあ前置きから長いですが、要するに期待値低めで気楽に読んでねってことです。何でも許せる人向けってやつです。もう一つの文章と同じです。

ドラえもんをめぐる状況の変化

ドラえもんをめぐる状況の変化としてここ８年で特筆すべきは「ドラえもんグッズの充実」じゃないかと思います。これは僕がグッズ担当を自称していたのも大きいですが、それにしても大きな出来事なんじゃないかと思っています。最初のきっかけは2015年夏、ドラえもんとハローキティのコラボでした。特に宇宙柄は僕の好みどストライクで、リュックやらポーチやら買わざるを得ませんでした。キティさんとの再コラボは2019年秋までなかったのですが2015年のコラボは好評だったらしく、2016年夏にはサンリオ内のブランドのような位置付けで「I’m Doraemon」シリーズが始まります。これが大きかったです。いわゆるファンシー雑貨のようなグッズを始めとしてドラえもんグッズは格段に増え、やっぱりサンリオさんはかわいいのプロなんだな、と思い知らされました。グッズ充実の極

め付きは2019年冬にオープンが予定されている「ドラえもん」オフィシャルショップ(ドラえもん未来デパート)なんじゃないかと思います。これに関してはまだあまり詳細がわからないので詳しいことは言えませんが……。もちろんこの間にドラえもんズベルの閉店(2017年3月)という悲しい出来事があったり、個人的にはドラDAYSやHEARTY DORA[5]に復活してほしいのとかあるんですが、全体的な傾向としてはグッズ展開が幅広くなっていると思っています。さらなるグッズ展開やショップオープン[6]なんかを主張していた僕としてはある意味願ったり叶ったりなわけです。

ただ最近同時に思うのが「どんどん大衆迎合的になっていくのではないか」ってことです。オタクってめんどくさいね。「大衆迎合的」っていうのは例えば原作からかけ離れたキャラクター化であったり、重要なところに知名度重視のキャスティングをした映画であったり、「ドラ泣き」みたいなキャッチコピーであったり、ってことです。もちろん僕はこれら全てを否定する気はないですし、僕の好きなHEARTY DORAなんか割と原作と違うキャラクター化だといえるかもしれません。このへんの匙加減って本当に難しいけど、正直ドラえもんにおいてはこの匙加減で大きく失敗したことは少ないんじゃないかと思っています。映画でいえば最近は重要な役に声優として起用された芸能人の演技が雰囲気と違うことも減っていると思いますし、月面探査記のストーリーは専門の脚本家ではなくてもF先生リスペクトをかなり感じる素敵なストーリーでしたし、漫画でも大全集刊行や「ドラえもん0巻」のようにいろんな方法で原作の漫画を重視して商品展開している気がしますし。でもこのままだと脚本は毎年(必ずしも脚本ではない分野で)有名な人を起用しなくちゃって流れになるんじゃないか、とか心配もしてしまうのです。あと僕の趣味なんですけど劇伴に沢田完さんが関わらないのは寂しい。ちなみにこれは完全に想像ですが、「おそ松さん」的人気を狙うポテンシャルは確実にあるドラえもんズが復活しないのも「おそ松さんに怒る赤塚オタク」みたいな状況を作らないためなんじゃないかと思ってます[7]。

まあなんにせよ、「ドラえもん」というコンテンツを動かしていくうえで唯一絶対の「正解」なんてのはありません。おそらくドラえもんは子供向けの娯楽としての質を第一に考えるべき、というのがひとつの「正解」だとは思います。でもたぶんその価値観を過激に推し進めると僕みたいな世間体上大人になってしまったけどドラえもんを身に着けたい人間は嫌がりますし、例えば子供の価値観は時代によっても変わるのでその「正解」にだっ

---

[5] 執筆中に調べたんですけど、どうやらプライズとして復活してるみたいです。でもまだ情報が少ないので今後に期待ということで……！

[6] ショップについては2017年度会誌でも言及してます。まあ本当にちらっと言ってるだけですけど。

[7] おそ松さんだと僕は一松が好きです。こういうネガティブなキャラが「キャラ萌え」的な文脈で人気を博すの凄く今っぽいなあと思うんですよ。ヒプマイの独歩ちんも結構好きだよ。あとカラーより一カラが人気なのも興味深いと思うんですけどこういうこと話し始めるとマジでこの文章の趣旨を外れていくのでやめますすみません。

て細かい揺れが生じるはずです。そうなると「大衆迎合的」というのはある意味、資本主義的価値観における「正解」ともいえるかもしれません。最も多くの購買力を動かすように大衆に受ければ良いってことだと思うので。それに現代日本においてコンテンツを運営していこうとすれば利潤を出さないわけにはいきません。サンリオの専務も「私たちは利益追求だけの会社ではありませんが、ブランドの価値提供のために十分な利益を確保できていないといけません」って言ってました[8]。でも資本主義とか新自由主義とかだって完璧じゃないのは皆さんご承知の通りだと思います。「正解」を外部から規定する存在があるとすれば作者であるＦ先生かなあと思うのですが、Ｆ先生はもうこの世の人ではありません。Ｆ先生と直接面識のある人なら「天国のＦ先生が泣いている」みたいなことを言うのかもしれませんが[9]、直接の面識がある人も減っていくだけです。どうしたらいいんだろうね。

ドラえもんのポストモダン？[10]

ここでそろそろ大見得切りまくった副題の回収をしましょう。ドラえもんをめぐる前述のような現状はポストモダン的なんじゃないかとふと思ったのです。以下では付け焼き刃の知識で考えたことを説明します[11]。

「ポストモダン」も本当に厄介な語で文脈によって含意が違ったりしますが、ここでは例えばリオタール的な「大きな物語」の終焉、ハッサンのポストモダン科学論における「不確定性」と「内在性」、とかをイメージしています。リオタールが言った「大きな物語」の終焉、というのは科学の正当性を基礎付ける「大きな物語」としての哲学が有効性を失った、みたいな話です。たぶん。この「正当性を外部から基礎付ける存在が失われ

---

[8] https://newspicks.com/news/3199363/body/

[9] 僕は口のない死人の口を借りて自分の意見を押し付けるのは嫌いです(笑)

[10] この部分は正直マジで穴だらけの文章かもしれません。付け焼き刃の知識で現代思想を語るの怖くてしょうがないんですが、「まあわからんでもない」ぐらいに思ってもらえたら嬉しいです。

[11] 僕は授業資料を参考にした部分も多いのですが参考にした、またはなりそうな文献として、ジャン=フランソワ・リオタールの『ポスト・モダンの条件――知・社会・言語ゲーム』、アートスケープという Web マガジンのサイト上の「アートワード」の「「大きな物語」の終焉」や「作者」や「脱構築」の項、ロラン・バルトの「作者の死」、ミシェル・フーコーの『作者とは何か？』、イーハブ・ハッサンの'Culture, Indeterminacy and Immanence: Margin of the (Postmodern) Age'、馬場智理の「ポストモダンのゆくえ:『ポストモダンの条件』におけるパラロジー論をめぐって」あたりを挙げときます。雑な紹介ですみません。

た」って、F 先生を失ったドラえもんみたいじゃないですか？ これはハッサンがポストモダンの特徴とした「不確定性」と「内在性」にも関わってきます。「絶対の基準が存在しない」科学が「自身の内部から主張の保証を行う」、これも絶対の「正解」が存在しない中で自らが正しいとするコンテンツ運営を行わなければいけない今のドラえもんみたいじゃないですか？ まあ「内在性」に関してはそこまで当てはまらないかもしれないです。なんか今のところ F 先生という「大きな物語」の幻影を頼りに運営している感じが僕にはするので。そのうちドラえもんの脱構築が起こるのかもしれないですね(？) リオタールのいう「専門家のホモロジー」(≒既存の言語ゲームの枠を超えない均質的な活動)的な運営であればオタクたちの反感は買わないけどコンテンツとしての新しい発展はあんまり見込めないし、リオタールの「パラロジー」(≒別の言語ゲームを作り出すような、「安定したシステムに対するアンチモデル」)的に運営すれば新たなファンを獲得できるし既存のファンにも飽きずについてくる人がいるけど一部のオタクが怒るだろうから、リオタールが前者をディストピアで後者をユートピアとしたように、単純に後者のスタイルを正解とするのも間違いかもしれません。僕は後者に近い運営で良いと思うんですけど。

まあただ、このへんはあくまで「似ている」程度でしかない気もします。そもそもリオタールの「大きな物語」の終焉の話は科学知と物語知を分けたうえで物語知のうちの「大きな物語」が科学知の正当性を担保していたって話です。そもそもコンテンツ運営に正当性も何もないって言われたらそうかもしれません。あと、バルト的な「作者の死」概念で「ドラえもん」を作者の手を離れたテクストだとするなら物理的な意味での作者の死は大した問題じゃないことになります。まあ大量の読者によってテクストを含めたコンテンツの行く末を決めていくっていう状況が不確定的・内在的でハッサンがポストモダンの特徴として三つ目に挙げていた「分散」に近いと思うのでポストモダン的だとは思うんですけど……。ここまでくると文芸批評にも関わってきていよいよわかりません。

まとまってないまとめ

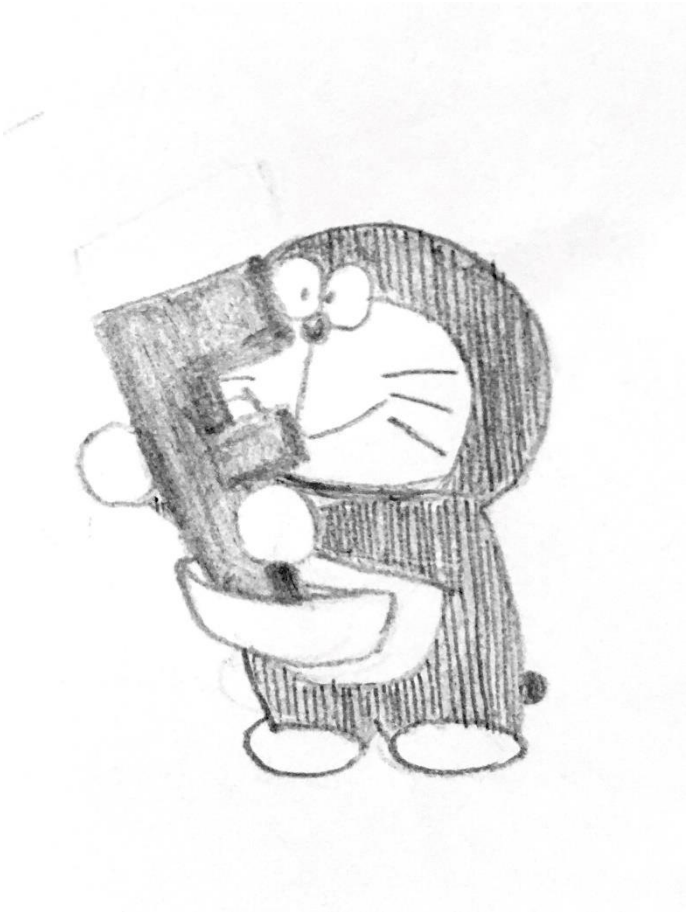
なんにせよ、「ドラえもん」というコンテンツがポストモダンだとかポストトゥルースだとか言われる時代を生き抜くことが求められているのは間違いないんじゃないかと思います。どうしたらいいんだろう。

これに対して、僕は割と楽観的です。「ドラえもん」について関わりたい人とか一家言もっている人とか全員の賛同を得るのは不可能なので誰かが主導してそれなりに合意の得られそうな道を選ぶんだろうけど、他人の言うこと聞かずに独善的に「改革」を推し進めるような人が「ドラえもん」を動かすことはないだろうっていう謎の信頼感です。根拠は特にないです。僕は割と公式のやることは絶対だと思いたいふしがあるので……。さっきまで書いてきたように舵取りが大変だからこそ安易なミスは犯さないだろうっていう信頼感

だといいんですけどたぶん炎上とかの「叩く」行為を仮想敵みたいにしている[12](これは結局ミイラ取りがミイラになってるだけなんじゃないかという矛盾が最近の悩みの種)だけです。

ここまで思うことをダラダラ書き連ねたので結局何が言いたいんだって感じだと思います。僕も思います。でも僕は断定的な物言いをする人はあまり好きじゃないので、「ドラえもん」というコンテンツを動かすならみんなの合意を得られるのが理想だけど難しいしどうしようね、っていうぐらいに留めておきます。これもある意味、あらゆるものを相対化しようとしていって明確な代替案を提示できてるのかって批判されることのあるポストモダンっぽいということで(笑)

ひとつの巨大なコンテンツとなった「ドラえもん」、これからどこへ行くんでしょうか。



[12] 「オタク」と「ファン」を書き分けているのも安易にディスる「オタク」が嫌いっていうのがあるんですけど、メタ的な視点から逆張りする人ではありたいし僕はたぶん「オタク」側の人間なのでこれもかなり難しいところです。まあ常日頃思っているだけで答えも出てないのでここに書くべきじゃないですね、すみません。