

漫画から学ぶ臨床心理学

“ドラゴンボール”に描かれる善と悪

田 中 史 子

要 旨

本稿は、幅広い年代から支持を集める漫画において、善なる主人公の対局として描かれている悪が、主人公にとってなぜ必要であったのかを、ストーリーを追いながら検討することを目的とした。また、描き手と読み手とがともに持つ白昼夢としての漫画の役割についても論じた。漫画“ドラゴンボール”では、善なる主人公に足りないものを悪役が補っているという構造になっている。物語の登場人物をそれぞれ独立した人物として見てみると、主人公が善、その他の人物が悪という役割を担っているが、物語は全体としてバランスを取っているといえる。“ドラゴンボール”のストーリーは敵役が仲間として共闘するという展開が多いが、主人公が自分の足りなかった側面を、敵役を仲間にすることで補っていく、統合していく過程が描かれていると見ることができる。

【問題と目的】

心理臨床の現場において、子どもたちとのプレイセラピーや青年期的な問題をかかえて生きる人々との心理臨床面接の中で、漫画・アニメーションに関する言及がなされることは珍しいことではない。現在、漫画やアニメーションは日本を代表するサブカルチャーと位置づけられており、若年層を中心に文化として根付いており、それらが心理療法の中で語られるのはごく自然なことであるといえる。

では、心理療法家は、クライアントの漫画・アニメーションに関する語りをどのように聴くのだろうか。山中(2001)は「内閉神経症」がそれらを

「本人なりの世界との『窓』』としていることを指摘し、「治療者はこの『窓』をこそ捜し出し、ここにおいて、じっくりと付き合いかねばならない」と述べている。青少年の心理臨床においては、サブカルチャーを「窓」の1つと捉え、漫画やアニメーションなどを臨床心理学的に理解しようとする試みも散見される。そうした文献をレビューした大澤ら(2021)によれば、臨床心理学における漫画・アニメーションに関する文献は、「特定の作品群を分析した研究」「調査研究」「事例研究」に大きく分けられるという。「特定の作品群を分析した研究」は、作品に扱われている心理的なテーマや、読者や観客の心理を分析するものである。

「調査研究」に位置づけられる笹倉(2010)の研究では、語られ方に焦点を当て、「漫画やアニメについて語ることが、同一性や主体の不確かさを抱えるクライアントが“自分”について語り、それらを新たに再構築していくのを助けるはたらきをするのではないかと考えられた」と述べられている。

大澤らが「事例研究」と位置づけたものは、事例の中で語られた漫画・アニメーションに象徴的な意味を読み取りクライアントを理解する題材として用いる研究と、クライアントが他者との関係を持つという点で語る行為そのものに焦点を当てる研究がある。

大澤らは、漫画・アニメーションに関する臨床心理学的な研究の意義として、語られる内容と語る行為に分け、語られる内容(登場人物・ストーリー)が映法的にクライアントの特徴を理解する参照枠になること、キャラクターに自己像を投影しやすく視覚的イメージを他者と共有しやすいという漫画・アニメーションの特徴がクライアントが語る行為を容易にし、笹倉の述べた「“私”を再構成する働き」を促進していると結論づけた。

臨床心理学と漫画・アニメーションを巡る以上の議論に加えて、本稿では、それらの物語を、多くの人々が共有している白昼夢として考えることを提唱したい。Silveyらは、白昼夢にみられる「自然に創造される、しかし保持され手が込んでいる、想像上の私的な世界」を「準宇宙」と呼び

(Silvey ら, 1988), Brontë 姉妹・Lewis, C.S.・Tolkien などの作家の創造性との関連を指摘している。個人の「準宇宙」は、小説などの作品として外在化され、他者から多く支持されることによって、いわば集団の白昼夢へと変わっていく。しばしば夢において指摘されるように、白昼夢も、あらゆる登場人物(場合によっては事物や状況)がそれを生み出した夢見手の多様な側面を表している。また、あるイメージが、夢や物語の中の複数の対象に分散されて投影されていることもあれば、複数のイメージが1つの対象に凝縮されて表現されていることもある。個人の夢や白昼夢のイメージが常に複雑で一義的に理解できないのと同様に、大衆の白昼夢としての漫画・アニメーションに登場する事物もまた、一義的には理解できない。したがって、1つの作品を語る切り口は無限にあるといえる。クライアントがその無限の可能性のどれを感じ取り、共感し、同一化し、自分を託して語るのか、心理療法家は推測するしかない。そのために、心理療法家は、少しでも多くの切り口を、可能性として考えられることが重要になってくる。そうした意味で、大澤らのいう「特定の作品群を分析した研究」の積み重ねが必要となる。

本稿では、幅広い年代から支持を集める漫画“ドラゴンボール完全版1～34”(鳥山, 2002)を取り上げ、善なる主人公の対局として描かれている悪が、主人公にとってなぜ必要であったのかを、ストーリーを追いながら検討することを目的とする。そののち、読み手の心の中に起こってくる白昼夢としての漫画の役割についても論じたい。

【作品の概要と考察】

① 作品の概要

“ドラゴンボール”は、1984年から少年向けの漫画雑誌で連載され、1986年からはTVアニメの放送が始まった。以降、40年近くに渡って、“ドラゴンボール”に関連した作品が、雑誌連載や単行本、TVや映画の

アニメーション、各種のゲームなど多様なメディアを通して世に出され、日本のみならず世界中で支持され続けている。原作者の鳥山が1995年に“ドラゴンボール”の連載を終えたのちも、アニメーションなどで新たなストーリーが考え出され、現在でも続いている。本稿では、鳥山自身が描いた魔人ブウ編までの物語を考察の対象とする。

② “ドラゴンボール”と悪について

純粹なる善とその対局としての悪

“ドラゴンボール”の物語は、主人公である孫悟空が、あらゆる願いを叶える7つのドラゴンボールを探す少女ブルマと旅に出る話から始まる。悟空の少年時代を描いた初期のストーリーでは、ドラゴンボールを探す旅の合間に、小さな悟空が強くなるために修行し、武道会でライバルたちと熱闘を繰り広げ、世界征服を目論む非道な敵を倒すこともしばしばある。

注目されるのは、少年時代の悟空が、徹底して善で無垢なるものとして描かれていることである。それが端的に表現されているのが、人の心の中の悪を膨らませて爆発させる力を持つアックマンと対戦する場面である。「どんなによいこぶつたやつにもぜったいにすこしは悪の心がある」とアックマンは言うが、悟空には、その攻撃は全く通用しない。他者から見ても、「まるで赤子や動物のような」「純真というか、なにも考えてないというか」という評が下される。

この善で無垢である主人公と対極にあるものとして、初期の“ドラゴンボール”では、レッドリボン軍や桃白白のようなわかりやすい悪が描かれている。悪とは何か、またそれと対になる善とは何かは、非常に複雑な問題である。これらの概念は、社会的にそれらがあるものと仮定されているだけで、それらが本当はどういうものなのか正確に述べることはできない。個人の善悪の判断や道徳性の獲得は、発達心理学や認知心理学の観点からいえば、すでに乳児期から直感的なものとして備わっているという(長谷川, 2018)。乳児が示す、自他のためになる／ならないの区別が人間として

の善悪の区別の萌芽といえるかどうかは、善悪をどう定義づけるかによる。人間以外の動植物にも、自分や仲間にとって利益を与えるものか害を与えるものかの区別はある。もちろん人間にとっては、それらはそのまま善悪の判断基準とはならない。自他の利害の直感的な判断だけではなく、社会的な規範、他者の言動の背景にある意図・思惑・事情などを加味し、人間は複雑に善悪を判断する。幼い子どもには、現実の世界でのおとなの善悪の判断は難解なものに思えるだろう。彼らにとっては、まずはわかりやすい善悪が必要となる。原初の混沌から何かが分かれるという信仰は世界各地にある。例えば日本神話でも、最初に混沌があり、そこから天地が分かれなければならない(井上, 1978)。子どもが感じる善悪もまた、混沌な状態の世界の中で一度はわかりやすい区別を獲得しなければならないのではないと思われる。そして、善なるものと悪なるものが分離した時、子どもはまず、善なるものに同一化する。善なる主人公は報われ、悪役は罰されなければならない。善悪が複雑に入り乱れている現実世界に疲れたおとなたちにとっても、子どもの頃に慣れ親しんだわかりやすい善悪の世界に遊ぶことが必要になり、いわゆるヒーローものや、勧善懲悪のドラマ・映画に魅力を感じることもあるだろう。

善悪と葛藤の欠如

前節で、“ドラゴンボール”の初期の物語にもまた、純粹なる善とその対局としての悪というわかりやすい構造があると述べたが、そのように善悪が分かれた状態は、実は安定した状態ではない。

純粹な善の不自然さは、“ドラゴンボール”においても示されている。悟空が善であり無垢であるということが強調される一方で、少年時代のエピソードの中には、悟空の性質の凶暴さを示すものがある。ごく幼い頃に月を見て巨大化・凶悪化し、育ての親を踏み潰すという最悪の悲劇を招いてしまう。しかし、本人の意識はそのことを知らず、葛藤や罪悪感はない。これは、心理学的にみるとスプリッティング(分裂)している状態であると

いえる。

スプリッティングとは、原始的防衛機制の1つであり、自他をよい部分と悪い部分に分割することを指す(中村, 1992)。よい部分は、悪い部分のみずからの一部として引き受けると大きな苦痛が生じるので、それを引き受けられない。つまり、悟空の純真さ・善良さは、身の内に宿っているはずの凶悪さを自我から完全に切り離し、葛藤から自由であるというところで保たれている。悟空はしばしば、他者から、「かるいやつ」「あいつつらいと思ったことあるのかな」と言われてしまう。軽く人生を過ごしているように見えて悩みを持つことができない状態はしばしば、スプリッティングを起こしていて葛藤を抱えることができない問題を含んでいることがある。

スプリッティングは、融通のきかない善としても現れる。カリン様の聖水を奪う場面で、友達の父親の命がかかっているにも関わらず、悟空は「インチキしねえで」勝たなければ、と不意打ちをすることができず、意外に「マジメ」であるとカリン様に感心される。ところで、“鬼滅の刃”(吾峠, 2016-2020)の炭治郎も、不意打ちできない性質が強調されている。炭治郎は、悟空に比べるとはるかに悩みを抱えた主人公であり、善悪が相対的なものであることも理解しているという点で悟空よりも発達した善悪の感覚を持っているが、両者とも、みずからの善を貫くために自他を危険にさらすことへの葛藤が見られない。少年漫画の主人公としては、悟空や炭治郎のこのような性質は美質として評価されるが、スプリッティングした人格の不自然で破壊的な状態を描いた文学作品“まっぷたつの子爵”(Calvino, 1952)では、主人公の「善半」のいびつな融通のきかなさは、「悪半」よりも「はるかに始末が悪い」と他者から感じられるものとなってしまう。

ところで、悟空の年齢は当初14歳という設定であったが、作中で、悟空が数の概念がよくわかっていなかったということにして「やっぱり12歳だった」と訂正させている。11、2歳は、性という問題をのぞけば、子ども

の人格がいったん完成する時期であるといわれている。この時期の子どもたちは、しばしば、性や悪をあたりまえのように持っているおとなへの拒否、自分がおとなになっていくことへの拒否を強く持っていることがある。無垢で善でなければならぬ主人公としての悟空は、拒否するまでもなく悪や性的関心を抱えることができないが、その一方で、彼を取り巻く登場人物たちがそれを補っているように見えることがしばしばある。悟空が純真で女性に興味がないとされる一方で、そのぶん亀仙人やクリリン、ウーロンなどの「スケベ」さや狡猾さが表現される。“鬼滅の刃”でも、善良で生真面目、礼儀正しい炭治郎を補うように、親友の善逸や伊之助のだらしなさや粗暴さが描かれるが、初期の“ドラゴンボール”においてはかなり極端なたちで、主人公が引き受けなかった、通常人間が備えているはずの猥雑な性質をそのほかの登場人物が引き受けているといえる。

悪の分化と善悪の併存

悟空の少年時代は物語の中で唐突に終わりを告げ、悟空は、数年後に青年として成長した姿で再登場する。前節で、悟空が葛藤を持たないことに触れた。自分の中の悩みや葛藤をどのように抱えるのかということは人間の成熟にも関係するが、青年として再登場する悟空は、少年時代と変わらず、悩みや葛藤も抱えることができない。例えば、異性との関係というのは青年期において悩みを引き起こす要因の1つとなりやすいが、悟空は過去に1度出会っただけのチチと、約束したからという理由で、その約束は誤解であったにも関わらずあっさりと結婚する。そこには、恋愛や結婚を巡る葛藤は一切ない。身体は成長していても、悟空は心理的にはおとなになりきれていない。チチが嘆くように、彼は妻子を持っても地道に働くということができない。彼は漫画版の物語の最後まで、少年時代と変わらず、強くなること、そして強い相手と戦うことを、純粹に求め続けるのである。

一方で、敵役という点では、物語じたいに成長が見られる。少年時代の世界征服を企む敵役とは違い、青年時代の敵役には、フリーザやセルのよ

うな狡猾で極悪非道な者もいれば、ベジータにみられるように悪りの美学や悲哀を持つ者もいる。物語に表現される悪が分化しているといえる。

ベジータは、悟空が幼児期に尻尾を切られなかったとしたらこうなっていたかもしれない、悟空の可能性を体現する存在であり、そういう意味では善なる悟空の影として悪を引き受けているといえる。しかしベジータは、単に悟空のスプリティングされた半身というわけではない。冷酷非情でありながら屈託を持ち、時に寂しげに、時に嫉妬し、悟空よりも複雑な心情を見せる。

また、セイン園時代の物語ではかつての敵役ピッコロやベジータが、次の強敵を倒すために悟空たちと手を組むというパターンが繰り返される。彼らは悟空たちと単に共闘するだけではなく、ピッコロは悟空の子の悟飯を鍛えることを通して、ベジータは妻子を持つことを通して、一時的に手を組むということではなく仲間の中に部分的に根づいていく。悟空たちのほうでも、時に彼らを頼り、善なるものたちも、かつての悪なるものたちを受け入れる。

敵役たちの中に変化が起こり、悪がマイルドになっていく一方で、主人公である悟空も変化していく。悟飯がかつての悟空の純粹さや真面目さを引き継ぐ一方で、悟空はささやかな狡猾さや不真面目さを見せるようになる。つまり青年時代の物語では、善も悪も、基本的にそれぞれの性格を保ちながら互いに関わりを持ち、互いに影響され、変化しているといえる。

ここまで見てきたように、少年時代の物語に比べて、青年時代の物語においては、描かれる悪のイメージは複雑になっている。人間の心が発達するということは、精神的分化度が高くなるということでもある。前述したように、子ども時代にいったん善悪ははっきりと区別されるが、成長するにしたがって、子どもは善悪が単純に二極化できないことを学んでいく。もし子どもの心が、善悪は立場によって相対的なものだということや、自他が善悪ともに併せ持つ存在であるということを知らないまましていると、みずから善なるものと同一化し、自分で引き受けない悪を常に他者に投

影することになるだろう。もちろん、おとなが全て、自分と善との同一化／他者への悪の投影を乗り越えているのかというところでもないところもある。自分とその属する集団が善であり、それに敵対する集団は悪であるという主張は、戦争の大義名分としてどれほど繰り返されてきたであろうか。

関係性の力

“ドラゴンボール完全版”最後にして最強の敵役である魔人ブウも、漫画における善悪の描き方を考えるうえで興味深い存在である。彼は魔道師によって作り出され、支配・命令されていた。ブウは、極悪な生みの親でさえ手を焼いて封印してしまうほどの粗暴さを持ちながら、子どもっぽい外見をしていて、言動も無邪気であり、ほかの敵役が最初いかにも邪悪な外見や言動で表現されていることと対照的である。まるで、巨大な幼児が描かれているようである。

漫画において、凶悪な敵にこのような姿を与える場合があるのは、興味深いことである。“鬼滅の刃”でも、追い込まれた鬼舞辻は巨大な幼児として描かれる。言動がどれほど邪悪であっても、その心は本質的に未発達であることを象徴的に示しているのかもしれない。少なくともブウは、まだ善悪の概念のない未発達な状態にある。その怒りは衝動的であり、みずからの行為を悪とは認識していない。彼は、命令されると遊び半分にその命令に従って破壊を繰り返すが、みずからの意志でおこなうこととしては欲求を満たすこと、力を示すことのみである。少年時代の悟空とはまた違った意味で、彼もまた純粋な存在なのである。

ブウは、「いいことおもいついた」という無邪気な言葉とともに、命令する支配者を殺してしまう。極悪な命令がなくなっても、ブウの破壊は止まらず、むしろ制御がきかなくなって生き物を無邪気に殺し続け、人から恐れられる。時には女性に好かれようとしてかっこよく変身し、無理に好かれようとするが、ブウを恐れた女性が「好き」と嘘をつく、怒って彼

女をチョコに変えて食べてしまう。恐れられて逃げる相手を殺す、というパターンを楽しむようになる。

ブウのこの行動パターンは、人間のある種の問題行動を思い起こさせる。自分が愛されていることに確信が持てない人間は、繰り返し他者の愛情を試そうとする。場合によっては、それは破壊的な言動となって相手を苦しめることもある。相手がついにそれに耐えられなくなると、やはり自分は愛されていないのだという非常な怒りが沸いてくる。このような経験が繰り返されると当然ながら他者への不信感は強くなり、人を試す行動も激しくなる、という悪循環が生じる。

魔人ブウの物語の中で、一風変わった役割を果たす存在がミスター・サタンである。彼は、悟空やベジータに比べると、英雄的であるというよりは、世俗的で卑屈、情けない役回りの人物である。魔人ブウ編では、悟空たちが戦いの準備をしているあいだに、サタンは姑息な手段(毒入りチョコ・爆弾をしかけたゲーム機)で倒そうとしてブウに近づくがいずれも失敗する。しかし、そうした交流を通して、2人のあいだには次第に関係性が芽生えていく。ブウが拾ってきた犬のエピソードは、この関係を浮き彫りにする。ブウは、拾った犬が自分をこわがって逃げたら殺してやろうと思っているが、犬は逃げない。その時、ブウとサタンのあいだで次のような会話が交わされる。

サタン：「そいつよろこんでるんですよ。たすけてもらったから。ブウさん気に入られちゃったんですよ」

ブウ：「こいつスキなのか？オレのこと」

サタン：「そうですよ。スキ、スキ」

ブウ：「ふうん…おまえといっしょだ。おまえもオレがスキ」

サタン：「え!？」

ブウ：「へへ…ちよっとうれしい」

ここで注目されるのは、ブウが「おまえもオレがスキ」であると確信し

ているところである。前述したように、サタンと関係が形成される前のブウは、自分が好かれているかどうかを問い詰め、好きだと嘘をつかせては逃げられて殺す、という他者との関わり方であったが、サタンの時には、好きかどうか尋ねてすらいない。重要な他者との関係において自分は愛されているという、基本的な信頼感が、ようやく芽生えてきたといえる。

サタンのほうでも、ブウを倒すことにはためらいが出てきて、爆破を思いとどまる。その直後のブウとサタンの会話を次に示す。

サタン：「ひ…ひとつおききしてもいいですか？(ビクビク)な…なんで、に…人間を殺したり…家をこわしたりするんですか…？」

ブウ：「たのしいから。そうやってあそぶっていった。オレをつくったイヤなヤツたち」

サタン：「そ…そんなイヤなヤツのいったことをき…きいちゃいけませんよ…。ダ…ダ…ダメですよ…やっぱし…殺したりこわしたりしちゃ」

ブウ：「おまえはやっちゃいけないとおもうか？」

サタン：「え…ええまあ…」

ブウ：「じゃあやめた」

サタン：「へ!?…も…もうだれも殺さないの？」

ブウ：「うん」

サタン：「どこもこわさない…？」

ブウ：「うん」

それまで、善悪という概念すらなかったようなブウの意識に、殺人と破壊が「やっちゃいけない」ことであるという理解が生まれる。関係性の強い他者からの取り入れによって初めて、善悪を意識し始めたのである。しかしその前提として、その関係性の強い他者から愛されていると確信することが必要であったといえる。

悪が大きくなる時

子どもと信頼関係を作り、その関係によって子どもの問題行動が収まっていくということを心理臨床の現場では体験することがあるが、もちろんそれは、簡単なことではない。一度作った関係が容易に揺らいでしまうようなことも起こりうる。信頼関係が壊れた時には一層激しい問題行動が現れてくる場合もある。ブウの心が決定的に悪に傾くのは、「やっちゃいけない」ことをやらないというサタンとの約束の直後である。

サタンと仲よくなったことで、ブウは改心し、戦いは回避されたかに思われた。しかし、心ない人間側の攻撃によって怒ったブウは、もともとの無邪気な幼児の姿を自分の内側に閉じ込め、よりはっきりした悪として生まれ変わる。この新たな魔人ブウの描写をみると、無邪気な頃とはまるで異なったおとならしい外見と言動をしていることがわかる。子どもの怒りを抱えたままおとなになった姿といえるだろう。

魔人ブウ編のストーリーはここから、悟空たち主人公サイドの英雄たちが、最強の敵ブウに立ち向かえる戦闘力を身につけるために修行し、強くなっていくという少年漫画王道の展開になっていく。興味深いのは、子どもの怒りを抱えたおとなの姿の魔人ブウが、彼らと戦うにつれて、主人公たちの技や、存在そのものまで吸収して強くなっていくことである。悪に対抗するために善なる力を大きくすればするほど、悪も大きくなっていく。悪を退治しようとする英雄的な善が悪をさらに大きくする。善なるものが力を振りかざす時、結局は意図とは異なり、むしろ悪とされる側の力として取り入れられてしまうという教訓をそこに見ることができる。たとえば、しつけと称する子どもへの体罰は、子どもに人を痛めつける方法を教えてしまう。

結果的には、悟空とベジータとで魔人ブウを倒すことになるのだが、この最終決戦に実はサタンが深く関わっている。強いヒーローと強い悪役の戦いの最中に現れるサタンは、場違いなほど弱い存在であることが強調される。しかし、サタンが出現することによって、悪役魔人ブウの体の中の

奥に封じ込められた、以前のブウがサタンを攻撃するのに拒否反応を起こし、おとなの姿の魔人ブウは苦しみ始める。魔人ブウは、以前の幼児的なブウを体外に吐き出してようやくサタンを攻撃できるが、吐き出された幼児的なブウはサタンの味方として、自分自身である魔人ブウと戦うことになる。

幼児のブウとおとなの魔人ブウとの戦いを、1人の子どもの心の中で起こっている戦いであると考えてみよう。子どもは、重要な他者との関係の中で「やっちゃいけない」ことがわかった。しかし、重要な他者との関係が悪を抑えるという単純なものではなく、その関係が揺らぐと、あるいはほかの人間から傷つけられると、より激しい悪や破壊が繰り返し起こってくる。そしてそれは、時に、信頼関係のある大切なものも傷つけることになる。暴れたいが、愛する者を傷つける、という葛藤が、ブウの中に生じていると考えられるのである。

情けないものの力

よい魂を持った英雄、悟空を主人公とするメインストーリーは、力を持った悪を、より強い力を持った善が倒していくというものである。しかし、魔人ブウを巡る物語は、そのように英雄的に戦うことが、悪をより複雑で強固なものにする可能性があることを窺わせる。

その一方で、ミスター・サタンという情けない存在が、要所要所で力を発揮することが興味深い。彼は、強大な悪の力と正面切って戦うことのできない弱い存在であるがゆえに、悪知恵をはたらかせるが、結果的にほかの誰も試みようとしなかったブウと信頼関係を築くことに成功し、いわば相手の内面からの変化を促したと読むこともできる。彼は英雄たちからペテン師として扱われる。河合(1977)は、ペテン師と呼ばれる者にトリックスターとしての役割を見ている。トリックスターとは、Jung が提唱した元型的なイメージの1つであり、英雄は英雄でも「消極的な英雄」であり、「他の者が手に入れられないものを、愚かなために手に入れる」のである

(Jung, 1954)。河合は、「トリックスターとは、多くの神話や伝説などの中で活躍するいたずら者、ベテン師である。わが国においては、彦市とか、吉よむとか言われる主人公のお話がこれにあたる」と述べ、その特長として、だますなどの悪いことをおこなってもそれが結果的には善に転じるはたらきがあることを指摘した。サタンは、Jung が述べた特徴にも河合が述べた特徴にも当てはまり、トリックスターの役割を担っていたといえるだろう。

おとなの姿の魔人ブウが消滅したあと、戦いで傷ついた幼児姿のブウをベジータが殺そうとするが、サタンが「責任もって保護する」から、とかばい、大団円の場面ではブウもサタンも悟空の身内のように扱われる存在になっている。

ところで魔人ブウは、無邪気でありながら狂暴であるという、悟空の子ども時代に通じる性質を持っていた。心優しい養父に育てられた悟空は、無邪気な凶暴さを意識しないまま、よい性質の者としておとなになっている。一方で極悪人に育てられた魔人ブウは、こうなっていたかもしれないという悟空の可能性の1つである。つまり、魔人ブウの物語は、悟空の意識が軽く見ているミスター・サタンという情けない小悪党によって、そうだったかもしれない悟空としてのブウが変容し、救われる物語でもある。ブウという異質な存在を、主人公たち英雄の側に迎え入れることができたのは、結局はまたサタンの働きによる。正攻法の悟空ではできないことを愚かで弱く、ずるい小悪党が補っているのである。

【まとめ】

“ドラゴンボール”に描かれた善悪の表現を検討し、善なる主人公に足りないものを悪役が補っているという構造になっていることを述べた。少年時代の物語において、主人公が引き受けなかった猥雑な性質をほかの登場人物が引き受けていることを指摘したが、青年時代の悟空の影をベジ-

タが、さらに最後の物語ではサタンが引き受けていたとも考えられる。

物語の登場人物をそれぞれ独立した人物として見てみると、主人公が善、その他の人物が悪、あるいは情けない役割を担っているということになるが、物語全体を夢と同じように夢見手ひとりの心の中の世界であると考えると、善も悪もつながりを持ちながらさまざまな人物のさまざまな側面に投影されて、全体としてバランスを取っているといえる。“ドラゴンボール”のストーリーは、敵役がやがて仲間として共闘するようになるという展開が読者の心を引きつける要素の1つになっているのだが、悟空が、自分の足りなかった側面を、敵役を仲間にすることで補っていく、統合していく過程が描かれていると見ることができるのである。

漫画の物語には、作者が創り上げたストーリーがある。しかし作者の意図しないところで、読み手の側の無意識的なイメージが動き出すこともある。漫画は、描き手だけではなく、読み手たちの心の中に起こってくる白昼夢でもある。家島(2007)は、「マンガ」について、「自由度の高いストーリー設定や人物設定が可能であるため、実に多様な“世界観”や“生き様”を描き出すことができる」と述べている。つまり、漫画という作者と読者がともに見る白昼夢は、小説や映画よりも現実との整合性に縛られておらず、奇想天外に準宇宙を創り出すことが可能なのである。現実との整合性を現実的というならば、漫画には非現実的で荒唐無稽な物語が多いが、それだからこそ人の心の中のわけのわからない矛盾だらけの世界を生き生きと映し出せるといえる。児童期・青年期を中心にクライアントの多くが漫画という手段を窓として用いるのは、漫画のそうした荒唐無稽さが、彼らにとっては、彼らの生きている現実として感じられているということであろう。彼らの生きている現実の一端を教えてくれるという点で、漫画は、心理臨床家にとって貴重な材料となる。漫画の臨床心理学的な理解が今後さらに進むことを願いたい。

引用・参考文献

- Calvino, I. (1952) *Il Visconte Dimezzato*. Einaudi Editore. 川島英昭訳 (2017) まっ
ぷたつの子爵. 岩波文庫
- 吾峠呼世晴 (2016-2020) 鬼滅の刃. 集英社
- 長谷川真理 (2018) 子どもは善悪をどのように理解するのか? 道徳性発達の研
究. ちとせプレス
- 家島明彦 (2007) 心理学におけるマンガに関する研究の概観と展望 京都大学大
学院教育学研究科紀要, 53, pp.166-180
- 井上光貞編 (1978) 日本書紀 日本の名著 1. 中央公論社
- Jung, C.G. (1954) Zur Psychologic Tricksterfigur. *Die Gesammelten Werke von C.*
G. Jung. Rascher. 林道義訳 (1999) トリックスター元型 インディアン神
話によせて 元型論. 紀伊國屋書店
- 河合隼雄 (1977) 昔話の深層. 福音館書店
- 中村俊哉 (1992) 分裂(分割) 氏原寛・小川捷之・東山紘久・村瀬孝雄・山中康
裕編 心理臨床大辞典. 培風館
- 大澤尚也・水野鮎子・渡部智行・小島純一・長谷雄太・境明穂・嶋見優希・星野
春香 (2021) 思春期の心理療法プロセスにおける漫画・アニメの作用に関す
る研究 臨床心理学における漫画・アニメに関する文献研究から 京都大学
大学院教育学研究科附属臨床教育実践研究センター紀要, 24, pp.40-44
- 笹倉尚子 (2010) 漫画やアニメについて他者に語るプロセス 心理臨床学研究,
28-1, pp.16-27
- Silvey, R. & Mackeith, S. A. (1988) The Paracosm: A Special Form of Fantasy,
Organizing Early Experience: Imagination and Cognition in childhood. ed.
Morrison, D. C., Baywood Pub. Co., New York.
- 鳥山明 (2002) ドラゴンボール完全版 1~34. 集英社
- 山中康裕 (2001) たましいの窓 児童・思春期の臨床 1. 岩崎学術出版社

Clinical psychology in manga: Good and evil depicted in *Dragon Ball*

TANAKA Fumiko

Abstract

This article aims to follow the storyline of a manga series *Dragon Ball*, which has been popular across readers of all age groups to examine why the evil depicted as the antithesis of the good protagonist was necessary for the protagonist. It also discusses the role of manga as a fantasy for both the artist and the readers. *Dragon Ball* follows a structure in which the villain fulfils what is lacking in the good protagonist. In analysing them independently, the main character portrays good and the other characters portray evil; however, the story as a whole is well-balanced. The storyline of *Dragon Ball* often revolves around villains fighting together as allies. However, it depicts the process of integration, where the protagonist acquires elements that he lacks through creating allies from former antagonists.

