

## <エッセイ> ふたつの SF との出会い Encounter with Two Kinds of SF

萬屋博喜\*

Hiroyuki Yorozuya

子どものころ、「SF」という言葉は私にとって特別な響きを持つものではありませんでした。しかし、いつの間にか私は日常のなかで、科学技術の発展した未来や、現実とは異なる世界を描いた作品に心惹かれるようになっていました。

振り返ってみると、私が惹かれた作品には、ふたつの側面がありました。ひとつは、科学的な空想を描くサイエンス・フィクション (Science Fiction) としての側面です。この側面から描かれた作品は、「未来にはどんな世界が広がっているのだろう」という期待と、「訪れる未来は本当に幸せなものなのだろうか」という問いを同時に抱かせるものでした。もうひとつは、現実とは異なる世界での価値観を描くことで、当然だと思っていた世界の仕組みや、人間のあり方を新たな視点で問い直すスペキュラティブ・フィクション (Speculative Fiction) としての側面です。この側面から描かれた作品は、自分の価値観を根底から揺さぶるような感覚を与えてくれました。

当時の私は、それらの物語を純粋に面白いと思いつつ楽しんでいました。しかし、そこに込められていた問いかけやメッセージは、知らず知らずのうちに私の中に根を下ろし、後の人生に影響を与えるものとなっていったのです。そうした気づきのきっかけとなったのは、いくつかの SF 作品との出会いでした。

私が最初に出会った SF 作品のひとつは、横山光輝の『鉄人 28 号』でした。子ども心に「ロボット」といえば、正義の味方として悪を倒す存在だと漠然と信じていました。ですが、この作品で描かれる鉄人 28 号は、そうした私の固定観念をあっさりと覆したのです。

『鉄人 28 号』では、巨大ロボットが人間の操縦者によって動かされます。主人公の金田正太郎が操縦すれば、鉄人は正義のヒーローとして街を守りますが、悪人が操縦すれば一転して破壊兵器になるのです。その描写に初めて触れたとき、私は言葉にできない衝撃を受けました。正義と悪の違いは、ロボットそのものではなく、その操縦者にこそあるという事実に気づかされたからです。

そのころ、私はミニ四駆ブームの影響でラジコンへの強い憧れを抱いていました。これから科学技術が発展すれば、自分も鉄人 28 号のようなロボットを操縦できる日が来るに違いないという期待で胸を膨らませていたのです。コントローラーで操縦者の命令通りにロボットを動かすことができるという未来の可能性を夢見ていました。

しかし、夢だけでは終わりませんでした。『鉄人 28 号』のストーリーを追っていくうちに、鉄人が主人公以外の人物によって悪用されるエピソードに出会うことになり、そこで技術の恐ろ

---

\* 広島工業大学

しさに直面することになったのです。幼いころの自分をワクワクさせるロボットの技術が、破壊のための道具にされてしまったらどうなるのか。ロボットが街を破壊し、私たちの日常生活を奪う可能性があることに、言い知れぬ恐怖を覚えたのです。しばらくしてから、鉄人が戦時中に軍事目的で開発されたロボットだったことを知ったときには、『鉄人 28 号』という作品の奥深さに深く胸を撃たれました。

こうした科学技術への期待と恐れというふたつの感情を抱いていた私に、さらなる衝撃を与えた作品がありました。それが、富野由悠季（富野喜幸）の『機動戦士ガンダム』シリーズです。

『機動戦士ガンダム』は、スペースコロニーへの宇宙移民が行われるようになった未来の世界（宇宙世紀）を舞台とした、地球連邦軍とジオン軍の長きにわたる戦争を描いた作品です。当時の私にとって、物語のすべてを十分に理解することは難しかったのですが、一つだけはっきりと分かったことがあります。それは、この作品が勧善懲悪の物語ではないということです。

『機動戦士ガンダム』の物語は、「連邦軍は正義、ジオン軍は悪」という単純な構図で進んでいきません。それぞれの陣営が抱える事情、そしてそれを背負った人間たちの葛藤が描かれるなかで、モビルスーツ（有人操縦式の人型機動兵器）は戦争の道具として用いられます。主人公のアムロ・レイとライバルのシャア・アズナブルを中心とした複雑な人間模様と戦争の悲惨さがリアルに描かれる様子は、子どもだった私にとって新鮮であると同時に、少しだけ恐ろしさも感じられるものでした。

『鉄人 28 号』と『機動戦士ガンダム』——これらの作品が教えてくれたのは、ロボットという存在が夢を与えるものであると同時に、その背後には人間の善悪や戦争の現実が隠されているということでした。そうした作品との出会いを通じて、私は未来の可能性を夢見る心と、その未来がもたらすリスクを冷静に考える姿勢を同時に学んだのです。

もうひとつ、私の心に深い影響を与えたのが藤子・F・不二雄の作品群でした。まず、『ドラえもん』は、私の幼少期の空想を形作った作品です。22 世紀のネコ型ロボットであるドラえもんが持っている未来デパートの「ひみつ道具」は魔法のように便利な存在であり、主人公の野比のび太やその友人たちがさまざまな道具を使って多くの困難を乗り越える物語に胸を躍らせました。しかし、『ドラえもん』を読み進めるうちに、この作品は単に面白いだけの物語ではないことに気づき始めたのです。たとえば、時間を操作する道具や他人の心を操る道具が登場するエピソードでは、のび太たちの選択や行動が道具の力によってどのように変化し、どのような問題をもたらすのかを目の当たりにすることになりました。たとえば、「自信ぐらつ機」というひみつ道具があります。この道具を使えば、相手の自信をぐらつかせ、自分の言いたいことを信じ込ませることができるようになります。この道具があれば、ガラクタを貴重品として売りつけることもできるでしょうし、自分にとって都合の悪い事実を覆い隠すこともできるでしょう。この道具への恐怖は、いまでも心に刻まれています。

また、大長編『ドラえもん のび太の鉄人兵団』も印象深い作品です。この作品では、地球侵略をもくろむ惑星メカトピアのリルルとの出会いと別れを中心に、善悪の狭間で悩むロボットたちの姿が描かれています。リルルはメカトピアに忠誠を誓うロボットでしたが、のび太たちと

の出会いによって自分の信じてきた使命に対する疑念が生まれ、そのことに葛藤します。ロボットもまた感情や悩みを持ちうる存在として描かれていたことに、幼いころの私は強く心を揺さぶられたのです。

そして、大学生になってから読んだ SF 短編「ミノタウロスの皿」は、地球とは異なる星の価値観を通じて人間社会の常識を根底から問い直す作品です。初めて読んだときは、人間の食文化や常識道徳がどれほど不安定で変わりうるものであるのかを痛感し、衝撃を受けました。この作品は、人間が抱える倫理的課題を問い直す思考実験として、私のなかに刻まれています。

『ドラえもん』の未来の道具が示す可能性とそのリスク、そして「ミノタウロスの皿」が問いかける価値観の転換——これらの作品は、現実の枠を超えて新たな視点を提供するという点で、私にとってスペキュラティブ・フィクションの原体験となりました。そして、これらの作品が投げかけた問いは、現在にいたるまで私の思索の中核を形成し続けているといっても過言ではありません。

幼少期から大学時代にかけて触れた以上の SF 作品は、私にとって単に面白い物語であることを離れ、現実の世界や価値観を捉えなおすための思考の触媒として重要な意味を持つようになりました。

SF は、未来の科学技術や現実とは異なる世界の可能性を通じて、さまざまな現実の課題を浮かび上がらせてくれます。『鉄人 28 号』が示したロボットの善悪の相対性、『機動戦士ガンダム』が描いた戦争における正義と悪のあいまいさは、現実社会の縮図になっているように思われます。また、『ドラえもん』のひみつ道具や「ミノタウロスの皿」が提示する問いは、私たちが日常のなかで当たり前だと思っている常識や道徳が、実は非常に不安定なものであることを訴えかけているように思われるのです。

こうした気づきを土台として、私は SF マンガを通じて「何が善くて何が悪いのか」という倫理にかかわる問いを哲学的に考えたいと思うようになりました。マンガというメディアが持つ視覚的・物語的な力は、哲学の問いを直観的に捉えることを可能にしたり、さらにはマンガでしか表現できない問いを明らかにしたりする可能性を秘めています。特に、SF マンガには私たちの倫理を問い直す多様な試みが展開されているのではないかと考えて、一冊の形にまとめたのが 2024 年 5 月に公刊した著書『SF マンガで倫理学』（さくら舎）です。

『SF マンガで倫理学』では、SF マンガが描く未来の社会や架空の技術を通じて、現代社会における倫理的な課題をどのように捉え直すことができるのか、ということ論じています。私たちは、科学技術が想像を遥かに超えたスピードで発展し、時代と共に価値観が変化し続けるなかで、どのように善悪を見極め、互いに分かり合う道を探ればよいのか。その答えを見つけるためのヒントが、SF マンガのなかに隠されているのではないかと私は考えています。

SF は、未来を想像する物語であると同時に、現実を見つめ直すための鏡でもあります。幼少期に出会った『鉄人 28 号』や『機動戦士ガンダム』や『ドラえもん』、大学時代に読んだ「ミノタウロスの皿」に至るまで、SF との出会いは常に私の思考を刺激し続けてきました。これからも、SF が私に問いかける新たな倫理の可能性を探り続けたいと思っています。

