

神話としての CLAMP 作品

——レヴィ＝ストロースの『神話論理』を手がかりに——

濱 夏

目 次

- はじめに
- 1 神話とは
- 2 CLAMP 作品を神話として位置付ける
- 3 立体としての神話研究を目指して
- 4 『聖伝』分析への助走
- おわりに

はじめに

漫画や音楽や本やアニメや映画は、わたしの、そして多くの人々の気持ちを上向きにしたり、元気を出させたり、勇気を促したりする。それらはなぜ、わたしたちのところに訴えかけ、そしてわたしたちの心を震えさせることができるのだろうか。サブカルチャーの中で表現された物語たちには、小さなたわいもない日常から壮大な世界規模の事件まで、大小さまざまなものがある。

その中でもわたしは、1980年代末から2020年現在に至るまで30年近くに渡り、日本の漫画界のトップに君臨し続ける CLAMP の作品を取り上げ¹⁾、

1) 主な代表作には『カードキャプターさくら』(1996-2000)、『魔法騎士レイアース』(1993-1996)、『ツバサ-RESERVoir CHRoNiCLE-』(2003-2009)、『xxxHOLiC』(2003-2010)、『X』(1992-) などがある。商業デビュー作である『聖伝-RG VEDA-』(1989-1996) からほぼ全ての作品がヒット作として大きな売り上げを記録し、幅広い世代に愛されて続けている。2017年の時点で、国内コミックス総売上数は1億部を突破し、アニメ化などのメディア化も、ほぼ全ての作品でなされている。(公式サイト <https://clamp-net.com> より [閲覧日: 2020年10月5日])。

それを現代の神話とも言うべき壮大な人間叙事詩の宝庫として分析してみたい。よって、本稿の主要な目的は、(1)CLAMP という創作集団の長期に渡る活動に、学術的な目線を向ける場を拓きたいということと、(2)その作品のいくつかについて、フランス出身の人類学者クロード・レヴィ=ストロース (Claude Lévi-Strauss) の神話研究を参考にしながら、CLAMP 作品の内的世界観の特徴を浮かび上がらせたいというものである。さらには、(3)このような、現代の神話的コンテンツを立体的に研究する手順の出発点を示したい。

CLAMP というのは、人気漫画の作者であるが、実はひとりの人間のペンネームではない。当初は10人以上の集団であり、商業デビュー以来は6人、やがてすぐに現在の4人の体制に落ち着いた²⁾。この4人の集団内のダイナミズム等の分析については、稿を改めたい³⁾。個人的には、スタジオジブリの作品並みに宗教学者や人類学者の関心を引いてよい作品が多い人たちであると思うが、CLAMP についての学術的研究はほとんどない。

論じたいテーマは次から次に湧いてくるが、本稿では、『聖伝-RG VEDA-』（1989-1996年発表）に立ち返り、これを論じるための助走として、様々な CLAMP 作品を取り扱い、神話としての分析を試みたい。『聖伝-RG VEDA-』は商業デビュー作にして、もっともメッセージ性が高く、そしてタイトルからもわかるように宗教的なシンボリズムに満ちた

2) [CLAMP 2004e : 193]

3) シナリオ担当の大川七瀬、作画担当のもこな、いがらし寒月、猫井椿。元々は同人サークルの友だち同士で、6人で『聖伝-RG VEDA-』で商業デビューし、『デライト-境界天秤の月-』、『COMBINATION』、『CLUSTER』の刊行途中（1992年）で秋山たまよと聖りいざが独立した [CLAMP 1992b : 197]。漫画を制作するだけでなく、ほぼ全ての作品の装丁デザインも手がけており（大川、いがらしによる）、『聖伝-RG VEDA-』の初期時点では装丁に関して希望のすべてが通らないこともあったようだが、その際の装丁デザインが評価され、以降の作品はすべて自身たちでデザインをおこなっている [CLAMP 2002:9]。また、アニメ化などのメディアミックス化の際も、脚本やキャラクター原案などで製作に参入することもしばしばあるが、アニメ作品の際はあくまでスタッフの一員として尽くすということが大川もインタビューで述べており [CLAMP 2002 : 9]、原作者として主張をしすぎないスタンスがみえる。

作品だ。これ以後は、『新・春香伝』⁴⁾ (1992-1994) や『白姫抄』 (1992) など、古典や民話を物語全体のモチーフの中心においた作品や『東京BABYLON』 (1990-1993) や『X』 (1992-) といった陰陽道や神道がモチーフとして多く登場する作品もあるものの、作品は一定程度大衆受けのために、宗教的・神話的要素を弱めていく。しかし、それらの要素がなくなるわけではない。

『Wish』 (1995-1998)、『こぼと。』 (2004-2011)、『カードキャプターさくら』 (1996-2000) といった作品は、CLAMP 作品の中ではふわふわ系とでも言おうか、絵柄のかわいさ (線が細く、パステルカラーやピンクの色味が多い) もさることながら、やさしく明るい世界だと思われることが多い⁵⁾。しかし、本当はそうではない。底に横たわるシビアさやダークさは、初期から変わらないものがこれらの作品にも見受けられるのである。

現代日本において、漫画やアニメといったサブカルチャーは子どもから大人まで触れる、影響力のあるコンテンツだ。放映していたアニメや連載していた漫画は、多くの人びとの間をフロートし、当該の世代での共通言語になっていたりすることすらある。触れたたくさんの物語の中には、ひとときの娯楽として楽しむものもあれば、大事な作品としてずっと心に残るものもある。

特に、現在の30代あたりの世代で、サブカルチャーに触れていた層にとっては、それは単なる娯楽として通り過ぎていくものではなかつただろう。サブカルチャーがハイカルチャーに匹敵するような大きなコンテンツとして台頭して広まってきた時、それらは常に進化とともに、受け手を驚かせ、楽しませてきた。ゲームハードやアニメーション制作の展開を見ても、そ

4) 李氏朝鮮時代の小説『春香伝』(チュニャンジョン)を原作とし、それを CLAMP が独自にアレンジした作品である [CLAMP 2005b : 23]。

5) 出演するゲストたちが、普段は表立って言及していなかった隠れた好みを語るというテレビ番組の『B面ベイビー!』(NHK E テレ 2020年9月10日放送)にて、ゲストの宇垣美里の「B面」として CLAMP の特集が組まれた際も、そのように評されていた。

れを読み取ることはできる⁶⁾。その驚きと、未知なる次のものに触れる期待感、今も多くの人々の心に刻まれている⁷⁾。

そして、現在の10代や20代という世代は、すでにサブカルチャーが若者が触れるメジャーなコンテンツとして広まった、のちの世代と言える。わたしの世代にとって、漫画、アニメ、ゲーム、ポップミュージック、ドラマなどは常日頃から触れているもので、多かれ少なかれみんな何かの「オタク」であることは、もはや当たり前になっていた⁸⁾。そして当然、その

-
- 6) ゲーム機の一般家庭への普及に大きな契機をもたらした、任天堂の家庭用ゲーム機「ファミリーコンピュータ」が発売されたのは1983年、初代「プレイステーション」が発売されたのは1994年である。また、この世代を定義する重要な作品であるアニメ作品としては、『機動戦士ガンダム』（1979-1980）、『新世紀エヴァンゲリオン』（1995-1996）の初期作品が放映された。以降も続編やリメイクが多く制作されているが、初期作品はシリーズの伝説的出発点として、今でも多くの人々が繰り返し観直し続けている。
- 7) 『新世紀エヴァンゲリオン』について、アメリカ文化、モダンアートを専門とする小林剛教授と語り合ったところ、『エヴァ』は海外での人気もとても高いということだった。ヨーロッパでの作品の評価ポイントとしては、主人公の碇シンジ（いかり・しんじ）が「成長しない」という点であり、これはネオフロイト学派であるジャック・ラカンの思想に基づいて世界観が分析できるといふ。スタンダードな成長物語では、未だ「想像界」（母子一体の想像的世界、「はくとママ」だけの世界、安全、非社会化）にあって「子ども」である主人公は、「父の名による去勢」によって母子関係が一度断たれ、「現実界」（守ってくれる人はいない、リアルの世界）に参入することになる。そこで父と葛藤したり、母の元へ戻ろうとしたり、またそれを禁止され父を憎んだりしながらも、最終的に強い自己を持って現実界で戦えるようになっていく。『エヴァ』の主人公シンジも、突如として想像界から引き摺り出され、人型の大型ロボット「エヴァンゲリオン」に乗って戦うことで現実界に出ようとしていくが、そのまま超自我を得て自立するのではなく、現実界を否定してある意味で父親殺しを行うことで、繰り返し想像界に戻ろうとする。この点がヨーロッパの作品には見られない新たな主人公像として目新しかったのだ。
- 8) わたし自身の世代感覚としても、小学生ごろ（2000年代）はまだサブカル好きな層を珍しがったり遠ざけたりする風潮が少し残っていたように思うが、そこから徐々にサブカルが一般的なものとして浸透していき、今ではアニメや漫画などのサブカル好きを公言したり、その話をしたりグッズをもったりすることも、ごくありふれたことになっているように思う。例えば、かつてはアニメや漫画のグッズなどはアニメイトなどの専門の取扱店で購入するのが一般的であったが、一番くじ（2003年より発売。アニメやゲームなどのキャラグッズを取り扱った、はずれなしのくろ

存在感も、本や哲学や社会や政治と並んで、追いつくくらいの大きさをもつ、無視出来ない人生の重要な構成要素の一つなのだ⁹⁾。

もちろん、人生全体の教科書かのように大切な作品と思うか、思い出深いお気に入りの作品として単に大人になっても覚えているかというような、重みの差はあれど、いずれにしても、サブカル世代のわたしたちにとって、そして多くの今の若者にとって、ゲームや漫画やアニメ作品が自分の人生や自分を形作るものの重要なパーツの一つとして、存在感があることには変わりはない。そうしたとき、サブカルチャーはもはや単なる創作された娯楽のための物語というだけではなく、人生や価値観に影響を及ぼす重要なテキストの一つになる。そして、サブカルチャーを好む人々もまた同時に、その神話を再現し、体現し、奥行きのある立体として立ち上がらせる、神話の担い手なのである。

㍷) がコンビニエンスストアで取り扱われるようになったことなどがある。

9) そもそもわたしが CLAMP 研究に着手した経緯を説明したい。現在流行しているサブカル作品のジャンルに、なろう系、異世界転生モノというものがある。これは、冴えないような設定の主人公がいわゆるチート能力を得て、周囲を見返したり、華々しく成功したりするというストーリーラインの作品群を指す。そこで能力を得るきっかけとして多くの作品内に登場する現象が「異世界転生」である。異世界転生ジャンルに該当する作品は、川原礫による『ソードアートオンライン』(2009-)のヒット以降ますます増加の一途を辿っている。異世界転生モノでは、主人公は現実世界で死亡するなどして、別の世界(多くの場合ファンタジー世界)に飛ばされ、そこで生活していくことになる。ここで描かれる死と転生は、現実世界からの脱出(逃避)とリセットであり、ありとあらゆる現代の辛い社会の環境(会社がブラック企業だとか、上司がパワハラだとか、学校でいじめられるだとか)から、突然降って湧いた外からのパワーに強制される形で離され、別の世界に放り出される。常にリセットは降って湧いたミラクル(他力)であり、もはやお約束化している部分もある(トラックはねボタンなど)。このなろう系や異世界転生モノは、現代の若者の欲求や社会に対する不満などが如実に表れている(読者層の加齢に合わせて、10代の学生だけではなく、OL や30代の主人公が設定されるなど)として、異世界転生というモチーフを学術的に共同研究しようとする所属研究科の先輩である伊藤耕一郎さんに誘ってもらったのが、CLAMP の作品を対象として研究するきっかけだった。だが、この共同研究を契機に研究を進めたことで明らかになったのは、CLAMP 作品はそういう意味での異世界転生モノとはかなり異質であり、すべての作品に通底する人生哲学がはっきりとあることが浮かび上がってきた。

当然ながら、漫画作品などのサブカルチャーのコンテンツは、伝統的な神話研究の定義から言えば「神話」としては取り扱わないものだ。しかし、作品に触れるファンたちがその生活や人生の中で、作品の中のフレーズやイメージをどのように世界と結びつけるのかという点に注目すれば、サブカルチャーのコンテンツもサブカル論の範囲¹⁰⁾にとどまらない、ある一定の人々の世界観を表現する神話として分析が可能であると考え¹¹⁾。

神話とは、人が生きるために必要な特別なテキストである。そしてそれはまた、その神話をもつ社会に音のように満ち溢れて、染みわたる物語でもある。わたしたちは、皆生きるために神話を必要とするし、皆神話を持っている。神話には世界が描かれ、わたしたちの人生を照らす希望と、わたしたちがいずれ体験するであろう喪失、そして、そうした矛盾や困難を乗り越えて生きていく方法が描かれている。同じように、CLAMP の作品にも、勇気を駆り立てる力強い結末と同時に、多くの喪失が描かれているのだ。

-
- 10) サブカルチャー研究を網羅的に取り扱った入門書としては、『ライトノベル・スタディーズ』[一柳・久米編 2013]がある。
- 11) 特に CLAMP とその作品群の場合を考えると、CLAMP のファンの間にはその作品群を神話として取り扱うに足るほどに、神話を持つものとしての集団が生まれていると言える。この場合の神話をもつ集団とは、単に広く浅く読まれた結果の読者数の多さを指すのではなく、熱心なファン活動を行うファン層の形成を指す。多くの熱心なファンの間では、作品を受容する単なる読者として留まるのではなく、他の人々に作品や作者を知らしめようとする活動が非常に盛んである（ファン間でグッズの所持数のギネス記録を更新し合うなど）。これは CLAMP 自身の、自身を生かすファン層への還元意識も大きく関係している。例えば、現在はなくなっているものの、CLAMP の公式会報である『CLAMP 新聞』などがかつて存在し [CLAMP 1990 : 191]、同人時代の出版物の延長のような形の出版物が会報として連載と並行して作成されていたほか、グッズ展開が一般的でなかった当時に、漫画雑誌の応募サービスの企画を提案するなどの動きがあった。現在では、サブカルチャー作品の商業的展開としてグッズ化などは珍しいことではなくなったが、当時としてはコアなファンを生み出すような、漫画を読むこと以外の行動を起こせるという契機が非常に多かったと言える。現在ではクローズドな公式ファンコミュニティは無くなったものの、公式の SNS (Instagram や Twitter など) に場を移し、それらが会報のような機能を果たしている。また作品内でも、複数の作品の内容が繋がっていたり、他タイトルのキャラクターがゲスト出演するなど、多くの作品に触れるファンへのサービスに余念がない。

1 神話とは

神話とは、「特定の社会において、人々によって真実と受けとめられている話」¹²⁾であり、神話の中に語られる出来事によって、「現実のさまざまな事象の根拠が示され、基礎付けられる」¹³⁾。つまり、神話とは、当該の文化の基層を表現する物語であり、また文化の側もちろん、「あらゆる局面でその生み出した神話を反映しており、全体が神話の表現に他なら」¹⁴⁾ない、「ある一定の場所と時代に、特定の神話体系を共有し、それを生きる人間の営為の総体」¹⁵⁾なのである。

「デュメジル以前の神話研究は、社会進化論を前提とした、広い意味での歴史的解釈が主流」¹⁶⁾であり、それは現在へと連なる起源としての「古代」への関心だった。その後、神話研究の視点は、神話の解釈を一面的な視点に落とし込む進化論的関心からの解釈から、神話を社会構造の反映とみなす類型論・構造的解釈へと移行していく¹⁷⁾。

さらに、この新たな神話認識をレヴィ＝ストロースの登場の前後に分けると、コンテンツを重視する見方と流通を重視する見方に分けられる¹⁸⁾。レヴィ＝ストロース以前の、コンテンツを重視する見方は、すなわち、その神話のコンテンツ（テキストの内容）がどこからどこへと伝わったのかという、伝播の問題を関心の中心とする。この見方では、大雑把に言ってしまうのならば、各地の神話はどこかにある起源の神話から伝播したもの

12) [田村 1994 : 392]

13) [田村 1994 : 392]

14) [吉田 1991 : 1029]

15) [吉田 1991 : 1029]

16) [松村 2010 : 80]

17) [松村 2010 : 88]

18) この「コンテンツ」重視／「流通」重視という言い方は、神話論・神話研究で一般的に使われる用語ではない。後述するようにわたしはメディアオロジーを援用した小杉の議論を踏まえており [小杉 2018a]、ネオマルクス主義的なダブルの用語、つまり生産・流通の仕組みを重視したより即物的なニュアンスな用語を使いたい。

であるとみなされ、互いに比較をおこなうことでその相違が浮き彫りになる。このものの見方の背景には、世界に存在するさまざまな神話の中でどれかを特権的な自立した体系として定め、そこからの距離でほかの神話の位置を決めたいという発想があるのではないだろうか。

しかし、レヴィ＝ストロースの登場によって、神話研究は大きく変わった。彼が神話研究を展開した1960年代は、同時に、宗教研究において大きな方向転換がなされた時期でもあった¹⁹⁾。

レヴィ＝ストロース以降の、流通を重視する見方では、当該の神話が流通するその社会の中の生活・価値体系に注目する。これは、流通しているその社会の中にあっては、その世界観は独立して自立したものである、他のものと比較されない（当事者にとって、その世界観は他と比較するようなものではない）という視点に立っており、よりその神話を持つ当事者たちの視点に近づいた、人類学的な見方に近い。ここでの他地域にある類似のテキストは、伝播したものというよりは、互いに自立したテキストのバリエーション（変奏）であり、この見方によって、それぞれの神話を持つそれぞれの世界観、そしてそれを反映したものとしての文化を考察することが可能になる。

また、神話のバリエーションは地域間のテキストの差異だけではなく、「語りがどのような場面で行われたか、聞き手は誰か、語り手の知識がどれくらいあるか、語り手の肉体的コンディションがどうだったかなど、さまざまな条件にしたがって、たとえ語り手が同じであっても、語るたびに神話は異なった姿をとる」²⁰⁾。そしてそのテキストの内容も、簡略なもの

19) ジョセフM・キタガワ (Joseph M. Kitagawa) やウィルフレッド・キャントウェル・スミス (Wilfred Cantwell Smith) らの貢献によって、伝播主義的ではない、新しい宗教学が作らうとされた。その流れを引き継いだ日本での成果は、『宗教再考』や『宗教を語りなおす』がある。例えば、クルアーン研究に関して言えば1950年代までの、イスラームの聖典クルアーンのコンテンツを対象とした研究は、ユダヤ教、キリスト教の旧約聖書と新約聖書からどのように組み合わせられてきているかということが研究の主眼にあり、イスラーム世界の独立した世界観には注意が払われていなかった [小杉 2018a : 13]。

20) [レヴィ＝ストロース 2006 : 495]

から詳細なものまで、さまざまに存在するが、その一つ一つが、「どれもひとつのヴァリエントとしての位置を占め、それぞれがひとつの神話テキスト」²¹⁾なのだ。

2 CLAMP 作品を神話として位置付ける

CLAMP 作品という神話を受容し、その担い手の一人としてあるわたしが、自分自身の生活世界の中で思い浮かべる物語世界（シーン）は、例えば以下のようなものだ。

① 死にたくなかったときに浮かぶ、神威が胸を貫かれるイメージ²²⁾

黒の背景、画面の真ん中に白い羽、黒と白のコントラストが鮮明な一枚。その羽は画面下部に仰向けに横たわる神威の胸部から生えている。羽が突き出たところからは血が噴き出して、地面に広がっている。この絵は、扉絵²³⁾として作成されたカラーの一枚絵であったが、作者によると作品全体を象徴するイメージイラストとなっている²⁴⁾。

画面の上方には、羽を掴んで引きずり出している手も描かれている。これは、『X』の主人公、司狼神威（しろう・かむい）と対になる、裏の主人公、桃生封真（ものう・ふうま）の手だ。わたしには、作中で神威に覚醒を促し続ける封真が、神威の真の姿＝心臓を引きずり出そうとしているところにみえる。これは、作中ですれ違い続ける二人の関係性をよく表しているように思われるのだ。

しかし、わたしがこのイメージを想起するときに着目するのはその部

21) [同上]

22) [CLAMP 2000a : 148]

23) 漫画雑誌に掲載した際の1話ごとの表紙のこと。通常はモノクロのイラストである場合が多いが、回によってカラーイラストであったり、漫画本編の冒頭がカラーであったりする。ここでとりあげた『X』のカラーイラストは、1996年の『月刊あすか9月号』の扉絵。

24) [CLAMP 2000a : 169]

分ではなく、神威のその痛ましい姿だ。このビジュアルイメージを一目見たとき、目を引かれるのは画面のモノトーン（白黒）のコントラストと、夥しい血の赤だ。

学校が辛くて、毎日ただただ耐えることが虚しくて、もうどこへも行かず、ただ一人で死にたい気持ちになっていた中学生の時に、布団を頭から被って、視界を真っ暗にして、いつもこのイメージを頭に思い浮かべていた。胸を貫かれる神威のイメージとともに、わたしも自分の胸を刺し貫くような気持ちでいた。これを何度も何度も何度も思い浮かべることで、頭の中では何度も何度も何度も死んで、血がしたたる思いで、そして現実では自傷も自殺未遂もせずに済んだ。

- ② もう無理だ!!! と思ったときに浮かぶ、さくらちゃんの「絶対大丈夫だよ」²⁵⁾

『X』の神威のシーンは、もう無理だ（死にたい）と思った時に浮かべるシーンだが、『カードキャプターさくら』の主人公、木之本桜（きのもと・さくら）のキーとなるセリフ「絶対大丈夫だよ」は、何か難しいことなどに挑戦していて、もう無理！ 諦めそう！ と人に喚き散らしそうになった時に、心に浮かんでくる。

さくらは、天真爛漫で素直な人柄で、悪意ある人物が全くと言っていいほど登場しない『カードキャプターさくら』の作品内でも、群を抜いて善良で親しみやすい性格のキャラクターだ²⁶⁾。しかしそんなさくらにも、心がくじけそうになり、悲しみ葛藤する場面もある。「絶対大丈夫だよ」のセリフは、作中でさくらを支える「無敵の呪文」として何度も登場する。

魔法の力を宿した不思議なカードである「クロウカード」を集めていく中で、さくらはどんどん様々な種類の魔法が使えるようになっていく。

25) [CLAMP 2000b : 108]

26) [CLAMP 2004a : 14]

しかし、さくらが本当に折れてしまいそうになる時、ときには苦しさをこらえた表情で口にする「絶対大丈夫だよ」ということばは、「魔法のことばではない。自分自身や、まわりの大切な人たち、自分が過ごしてきた場所、経てきた時、そういったすべてを、信じようということばだ。

不安が噴き出して、前に進めなくなりそうな時、ネガティブな気持ちや言葉が渦巻いて、自分を傷つけてがんじがらめになりそうな時、このことばと、そして強く魔法の杖を握りしめながらそれをつぶやくさくらの姿を思い返す²⁷⁾。それはわたしに、不安を自分の中にぐっと堪えさせて、ネガティブが噴き出して他人に当たりそうになるのを押しとどめさせて、そして次の足を前に出させる。

- ③ 人生の数々のチャンスや出会いのときに浮かぶ、侑子さんの「この世に偶然はない、あるのは必然だけ」ということば²⁸⁾

『xxxHOLiC』の主人公のひとりである壺原侑子（いちはら・ゆうこ）は、『xxxHOLiC』やそれと対になる物語である『ツバサ-RESERVOIR CHRoNiCLE-』の物語全体の行く末を俯瞰する立場にあるキャラクターだ。CLAMP の物語世界には魔法がよく登場するが、魔法の力がとりわけ強いキャラクターは不老不死に近いような長寿であったり、未来を予知して知ることができたりする。しかし、魔力の強いキャラクターは単純に能力が高いというだけでは終わらず、それゆえの不幸や代償も大きい。そして侑子も、そのようなキャラクターのひとりだ。

「この世に偶然はない、あるのは必然だけ」というセリフは、人々の「願い」をかなえる店の店主である侑子が、店の客や『xxxHOLiC』のもう一人の主人公である四月一日君尋（わたぬき・きみひろ）によく語ることばだ。侑子の店で「願い」をかなえるにあたって客が支払うものは「対価」とよばれ、願いの大きさやその人物によって何が対価になるのかは

27) [CLAMP 2000b : 106-108]

28) [CLAMP 2003a : 19]

異なる²⁹⁾。時には記憶など、物品ではないものが要求される場合もあり、店に来る客たちは、支払う対価の大きさ（重大さ）に押しつぶされて、命を落とすこともある。物語の先が視えている侑子は、様々な文脈や意味を込めてこのことばを客に語る³⁰⁾が、客たちの多くはその真意がよくわからぬままに、自身の願いと対価に翻弄されることになる。そして店で働きながら、侑子の傍らでその模様を見続ける四月一日は、何度も何度もこのことばの意味を考え続けることになる。

わたしがこのことばを思い浮かべる時は、いい時も悪い時も、人生の重要な転機が訪れた時や、あるいは逆に、そのときにはチャンスなのか判断がつかない何かの出来事や人物に相対した時だ。この世に起きることのすべては必然で、自分と無関係なことは何も起きないはずで、そうだとするならば、目の前で起きたことは、何でもないただ通り過ぎるだけのものではないのかもしれない。そう思うと、ただの偶然として軽く扱って通り過ぎずに、常に重く受けとめて全力で事に向かうことができる。行動を起こさずに「スルー」することを自分に許さず、すべての機会をきちんと逃さないように、そういう風に行動させてくれる。

④ 相手に腹を立てたときに浮かぶ、北都ちゃんの死に際のシーンと、悪

29) たとえば、「願い」の内容が同じであっても、対価として要求されるものは当人の価値観などに沿って選定されるために、異なるものになる。『ツバサ-RESERVoir CHRoNiCLE-』の登場人物には、「異世界を渡る」という願いをかなえるよう侑子に依頼している人物が複数いるが、全員異なる対価を渡している [CLAMP 2003b : 94-108]。

30) はっきりとその人物の未来の危険性などを教えてしまうと、未来予知の情報料としてまた別に対価を受け取らねばならないため、客本人が依頼していないことを勝手に口にすることはできない。店の主人である侑子は必ず対価を介してでしか相手に介入できないため、このセリフが精いっぱい助言となることが多い。対価の多寡を見誤ると、代償やペナルティとして呪いや傷を受けたりすることになる。 [CLAMP 2003a : 25-26, 161-162]

い人も誰かを好きになっていい、幸せになっていいという言葉³¹⁾

『X』第16巻にある6頁からなるシーン。『X』には『東京 BABYLON』の主人公である皇昴流（すめらぎ・すばる）と、昴流の想い人であり因縁の相手である桜塚星史郎（さくらづか・せいしろう）が登場し、『東京 BABYLON』では描かれなかった「その後」が描かれる。『東京 BABYLON』では、昴流の双子の姉・皇北都（すめらぎ・ほくと）が星史郎に殺害されたシーンは簡略にしか描かれていなかった。それは昴流の視点から見たもので、昴流は北都が殺害される瞬間には居合わせていなかった。星史郎への想いの大きさを自覚したものの、その直後に星史郎に裏切られ、そのショックで放心状態であった昴流を救うために、北都は星史郎のもとへと向かったからだ。

北都の死の瞬間のイメージは、家で茫然自失の廃人状態となっていた昴流に双子間のテレパシーで伝わってきたただけだった。『X』では、そのシーンが殺害の当事者、つまり殺害者である星史郎と殺害された北都の目線で肉迫して描き直されている。

手刀で胸を貫かれた後の北都が、星史郎の腕の中に横たわっている。死に絶えそうな北都は、自分がかけた呪い＝願いを星史郎に虫の息で語る。それは以下のやりとりだ³²⁾。

星史郎「貴方が死んだら昴流君が悲しむでしょうね」

北都「そう…ね」

「でも…私…昴流に生きてほしい」

「わがままだって分かってる／死ぬほど辛いことがあって／それでも生きてるなんて／…傲慢だって／でも…それでも…」

「昴流と貴方に…生きてて欲しい」

星史郎「何故／僕もなんですか／僕は昴流君を傷つけて／…貴方を殺す

31) [CLAMP 2001 : 100-109]

32) [CLAMP 2001 : 103-109]

のに」

北都「うん…／そうだね…／でも…」

「私／やっぱり貴方にも…／死んで欲しくないの」

「どんなに悪い人でも／人殺しでも…／やっぱり／私／貴方が気に入ってるんだよ」

北都「…貴方を殺せるのは昴流だけ／そして昴流を殺せるのも／貴方だけ」

「だから私の最後の力で術をかけるわ」

「貴方がもし…昴流を私を殺したのと同じ…方法で…殺そうとしたら…」

「その技はそのまま貴方に跳ね返ってくる…」

星史郎「命をかけた最後の術の内容を僕に教えてどうするんですか」

北都「言わないと…意味がないわ」

「最後に…／貴方を信じさせて／この術は絶対に発動しないって…」

星史郎「僕は／貴方の信頼に足るような男じゃないですよ」

北都「…分かってる／でも」

北都「昴流は…／貴方を特別だと思ってる／だから信じたいの…」

「…忘れないで」

北都「償えない罪は確かにあるけど…／人を愛しちゃいけない人なんていないんだよ…／星ちゃん…」

一人っ子であるわたしは、いわゆる「おじいちゃん子おばあちゃん子」で、祖父母とは大変仲がいい。けれど、祖父が亡くなったとき、親族の対応や態度は、わたしと祖父母の関係を近くで見てよく知っていた母を除いて、「だいすきなおじいちゃん」に対して私が想い抱いていたような気持ちからくるものと、同じではなかった。その時のわたしは、

喪失の悲しさと、自分の気持ちと周りの家族たちの気持ちとの差に耐えられなくて、腹の中では怒鳴りつけたくなるほど怒っていた。それぞれの家族が祖父とどういう関係を築いていたか、想像したり気持ちを立て直したりする余裕は全くなかった。悲しくて悲しくて、そしてはらわたが煮えくり返っていて、家族を恨んで、飛び出ていきそうな心もちだった。

今でもそれを思い返すと、こみ上げるものがある、涙がでる。けれど、もうあの時のように腹を立てたり、誰かを恨みがましく思ったりはしない。そして、きちんといい親族づきあいを維持しようという、前向きな気持ちにある。『東京 BABYLON』で、星史郎は昴流に「殺すより酷いこと」を行う³³⁾。北都は昴流を何より大切に思っていたが、それでも星史郎を恨まず、昴流と星史郎の二人での幸せを願っていた。「それでも北都ちゃんは、星史郎さんを許した…！」と思って、このシーンを思い返すとき、わたしは怒りに満ちて支配されず、人を許すことができる。相手を顧みて、想像したり思いやったりするための心のあいだを作ることができる。

- ⑤ 人の愛を受け取れない人を見たときに浮かぶ、苦しむ阿修羅のすがた³⁴⁾

神々の物語である『聖伝-RG VEDA-』の主人公、阿修羅(あしゅら)は、幼い少年のような少女のような姿をした神だ。阿修羅は、いずれ愛する人も愛する世界も破壊し尽くすであろう破壊神としての宿命があり、生まれた直後に封印されていた。しかし、阿修羅の封印を解いた夜叉王(やしやおう)は、そんな阿修羅を受け入れ、肯定し励まし、ともに旅をする。旅をする中で自分の存在をめぐる争いが起きるたびに、阿修羅は自分などこの世に生まれなければよかった、死んでしまったほうがよい

33) [CLAMP 1994 : 68]

34) [CLAMP 1990:54] [CLAMP 1992a:87] [CLAMP 1992b:126] このほかにも、阿修羅が「自分はいらない子」「死ねばよかった」「自分といると周りの人々は死んでしまう」と嘆くシーンは全10巻の中で20回以上ある。

と苦悩するが、そのたびに夜叉王や旅の仲間たちは阿修羅に温かい声をかける。しかし阿修羅はどんなに大好きな仲間にも励まされても、受け入れられても、自分のことを肯定することができない。

『聖伝-RG VEDA-』3巻のシーンでは、阿修羅の力が暴走し炎が燃え盛る中、それを厭わず、他の仲間の制止も聞かず、阿修羅のもとへ助けに向かう夜叉王が描かれる。しかし炎にさらされる夜叉王を見た阿修羅は、「阿修羅なんかいない子なんだ／お母さんだって殺そうとしたっ……／みんな阿修羅なんかいないんだ!!／夜叉もいっしょにいたら死んじゃうんだ!!」と目を閉じて泣き叫ぶ。

5巻のシーンでは、夜叉王だけは自分を許してくれると口にしながらも、やはり「お母さんだって阿修羅を殺そうとしたのに……！」と思いきや、恐ろしい想像の母親の姿が、阿修羅の頭の中を支配している。黒い背景の闇から出てきたように、画面上半分には阿修羅の想像する悪い魔女のような形相の母親が、阿修羅をとがった爪の手で覆いつぶすようにして、浮かんでいる。画面下半分には自分を抱きしめながら泣き叫ぶ阿修羅がいて、画面中央には「おまえなど生まれてこなければ良かったのよ」という母親の言葉が浮かぶ。

6巻のシーンでは、物語の初期に滅んでしまった夜叉王の故郷に戻る。夜叉王は故郷を滅ぼしてしまったのは王としての自分の判断のせいであって、阿修羅のせいでは決してないとこのシーンのほかにも繰り返し語りかけてきたが、その夜、阿修羅は旅の仲間である孔雀（くじゃく）の胸のなかで「あの時／死んでればよかった……／夜叉も幸せなままだったのに……」と泣きじゃくる。

阿修羅の強情なまでの自分に対するネガティブな見方は、見ているこちらもやきもきさせられる。なにより、そばで誠意をもって励まし続ける夜叉王が不憫になってくる。しかし、こうして他人事としてみている分には冷静にそう思っても、自分自身のこととなると、素直にポジティブなことばを自分に対して言えていないことにも、気づかされる。

日本社会では、謙遜して控えめなことは美德としてとらえられることもあるが、自分に対してポジティブな評価を下せないことは、自分だけの問題ではなく、周りの自分を好いてくれる人々に対して信用がない、というメッセージにもなる。自分へのネガティブな妄想にとらわれて、まったく人の言うことを聞いていない状態だ。阿修羅を見て内省すると今度は、自分へのネガティブな見方から抜け出せないで苦しんでいる同級生や後輩を見たときに、阿修羅を見ているようで、励ましてくれる周りを見て！ 手の中に握りしめているものを見つめ直して！ と強く思う。

CLAMP の作品全体を神話としてみたとき、その中で繰り返し描かれているメッセージ、すなわち、その神話を担い再現する人の姿のひとつには、人に優しくできなくなりそうなときにそれでも踏みとどまる、ということがある。先にあげたように、わたしにとって CLAMP のメッセージは、その対象が自分のことであれ他人のことであれ、何かを受け止めきれなくなりそうなときに浮かぶものだ。それはまるで、キリスト教圏の人々が聖書の一節を口ずさむように、漫画の一コマとして思い浮かぶのだ³⁵⁾。

本稿でわたしが取り扱おうとしている CLAMP という作家集団の作品群は、このように、単なるサブカルチャーに留まらない、まさにわたしを

35) 本稿で述べてきているように、日本のサブカルチャーは、神話として、現代の若者の価値観や生活と相互に反映しあう関係にあると考えられるものの、一方で、基本的には商品としてや消費するものとしての観点もそのベースにある。そのため、作品やキャラクターのファンで、それを「推し」（特別に好きで気に入っている対象のことを指していう）と言っている、一定期間で飽きたり、好きなものが変わったりする流行的な側面もあり、たった一つのバイブルとして何年も、あるいは生涯にわたってここに留まり続けている事に関しては、筆者の例は少し特殊とも言える。この背景には、わたしの一族にキリスト教のバックグラウンドがあることが関係していると考えられるかもしれないが、それについては「宗教・信仰の世代間伝達のメリット・デメリットを考える——ホーム・アウェイ環境のクライテリアを中心に」（関西大学文学研究科院生協議会第2回学術交流報告会 2020年10月10日）を発表しており、今後論文としても、発表、刊行する予定である。

含む現代の日本の若者にとっての神話的な意味を含み持つテキストと言える。しかしながら、CLAMP の作品は商業的な成功ラインに乗ることによって、明らかなものとして読み取れる神話的特徴を抑えていった。そしてそれを、より現代の若者にとって受け取りやすいモチーフに置き換えることでメッセージを繰り返し、より多くの人に伝わるように、数多の作品を生み出してきた。それゆえに、CLAMP の作品を神話として、あるいはジブリ作品に並ぶような民俗学的な資料として分析した研究は、今までなされてこなかったといえる³⁶⁾。

CLAMP の作品の中でも最も神話的モチーフが多くちりばめられた作品が、商業デビュー作の『聖伝-RG VEDA-』だ。そして、陰陽師や神道的なモチーフが盛り込まれた作品『X』、『東京 BABYLON』を経て、それらの神話的、宗教的モチーフを抑え、現代の若者にも受け取りやすい形で描いた『カードキャプターさくら』などの近年の作品群へと続いていく。そして、その担い手である読者やファンがどのようにそのメッセージを神話のように反映しているのかという事例が、先に挙げた、わたし自身にこれらの作品はどのように響いているかというエピソードたちである。

さらにここからは、作品に触れながら、神話としての CLAMP 作品が表現しているものについて分析したい。CLAMP の作品には、少女漫画作品である『カードキャプターさくら』のような暖かくハートフルな印象の作品もあれば、社会問題などに鋭く切り込む、シリアスな印象の『東京 BABYLON』や『X』、そしてギャグ満載の『CLAMP 学園探偵団』など、多彩だ。『カードキャプターさくら』以降の比較的新しいファン層の間では、

36) 特に『カードキャプターさくら』の商業的な成功は、アニメ化も大きな成功を収めたことも相まって、影響が大きい。90年代の CLAMP の過去の作品をあまり読んだことのないファン層は、CLAMP はファンタジーや魔法少女ものを手がける作家というイメージを持っている場合も少なくない。対照的に、朝鮮の古典作品をモチーフにしている『新・春香伝』は雑誌が休刊したのちに掲載する媒体がなく、物語が序盤で終了していたり [CLAMP 2005b: 23]、日本の民話をモチーフにしている単行本書き下ろしの作品『白姫抄』の読者の反応は二分していたりと [CLAMP 2005a: 23]、やや不遇である。

「誰も傷つかない」、「優しい世界観」と評されることも多い CLAMP 作品の世界観だが、一方で、『カードキャプターさくら』のような明るい世界観の作品も含め、一貫して作品から感じることのできるものが、妥協のなく厳しい人類社会の現実である。

CLAMP の作品世界には、いくつかの絶対のルールがある。明確に描かれているものとしては、「死んだものは決して蘇らないこと」など³⁷⁾があり、「やり直しができない」ということは、厳しいほどに徹底して描かれているように思う。そして、大川も自らが好むモチーフとしてあげている、人間の二面性、つまり、どんな人間にも闇の側面が必ずあるということも、その一つだ。

漫画やアニメなどの物語の中では、どんな夢も描ける。制約のない、なんでもありであるキャンパスの中では、現実にはないどんな都合の良いことも許され、厳しくて難しい人類社会の現実とは全く異なる物語をそこに作ることができる。そんなコンテンツを取り扱いながら、CLAMP は作品を夢ばかりで終わらせず、あるいは人生の過酷さを描き出す。人類社会の過酷さ、人生の過酷さは、『聖伝-RG VEDA-』から繰り返し描かれ続けるテーマだ。とりわけ、「大切に思う人物の喪失」は実は殆どの作品に登場する。

CLAMP のチームとしての役割分担は、シナリオを大川七瀬が、作画をいがらし寒月、猫井椿、もこなが担当している。大川が書いたシナリオは、場面、表情、心理描写などが事細かく書かれた脚本であり、作画の3人は大川の世界観をどれだけ正確に紙上に描写するかという仕組みになっている³⁸⁾。シナリオの全容は、軽く伝えられることもあるが、基本的にはほかメンバーには知らされないため、「最も早く読める読者」のような立場だと言う³⁹⁾。そして、そのような体制だからこそだろうか、エピソードにはシナリオを担当する大川の一貫した態度、CLAMP としてのメッセー

37) [CLAMP 2000c : 18-19]

38) [CLAMP 2002 : 8]

39) [同上]

ジのブレなさを感じられる。

明るい作品の一つとしてあげた『カードキャプターさくら』は、CLAMP 自身も、登場人物が死亡するエピソードの多い『X』に対して、「誰も死なない」、可愛い物語を描きたいと思って描いたと述べている⁴⁰⁾。しかし、作中での直接描写はないものの、喪失のエピソードがないわけではない。魔法を使い「クロウカード」を集める主人公の少女、木之本桜は3歳の頃に母親を亡くしているという設定で、天使になった母親が出てくる話もある。また、桜を助ける相棒的存在である、クロウカードを守護する番人のケルベロスと月（ユエ）は、自分たちを生み出した親とも言える存在である、元々の主の魔術師クロウ・リードを既に亡くしていて、特に月がクロウ・リードを想い慕い続ける気持ちを持ちながら、新たな主となる桜を受け入れるかどうかは、物語の重要なシーンになっている。

このように、CLAMP の作品からはデビュー作から、そして近年のヒット作に至るまで、喪失や痛みを乗り越えて、それでも誰かを受け入れたり、優しくあろうとしたりする姿が、さまざまなバリエーションを持って表現されている。

3 立体としての神話研究を目指して

レヴィ＝ストロースにとって神話とは、そのテキストを構成する「地理的・経済的・社会的・宇宙観的」な様々なレベルの「神話コード」からなる⁴¹⁾物語である。『神話論理』において、「神話の内容すなわち『メッセージ』を読み解くための『コード』は、世界観の射程においても、論理的な複雑さにおいても、コード相互の織りなす絡み合いの密度においても、飛躍的に精緻なものとなる」⁴²⁾。

コードは、基本的に二項対立の形になる。そして、神話は「人の生きる

40) [CLAMP 2004a : 7] [CLAMP 2004b : 5]

41) [渡辺 2003 : 190]

42) [同上]

この世界がどのようにして形成され、なぜ人は生き、そして死ななければならぬか⁴³⁾を語るのだ。それは単なるテキスト上の文字列や情報ではなく、テキストを含む、それが人間によって再現される全体（踊り、歌、朗誦、文字、装飾など）であり、神話が再生されたとき映し出される内容は、テキスト上のストーリーやキャラクター（平面）だけではなく、その担い手の姿、文化、生活の全体（立体）なのである。

『われらみな食人種 レヴィ＝ストロース随想集』⁴⁴⁾の序文において、モーリス・オランダールは「レヴィ＝ストロースは、『時には言語道断だと感じさせさえするほどの、あまりにも奇妙で不快な』いかなる慣行、信仰、習俗も、それ固有の文脈を踏まえなければ説明することはできないと強調する⁴⁵⁾と記しているが、この「文脈」を表現している固有の宇宙観こそが、神話なのである。神話とは本来、文字列だけを研究されるテキスト研究の分野だけではなく、その担い手である人や文化も、対象として含み持つ分野なのだ。

また、神話に描かれる人の叡智は、西洋的な合理とは別の形の知である。しかしながら、人が生きるために必要不可欠な知恵がそこには記されている。そしてそれは、倫理的、宗教的、道徳的な事柄だけに留まらない。神話は、西洋の合理の最先端にある現代科学が証明しようとしている事実をも、あるいは鮮やかに紡ぎ出しているのだ。

レヴィ＝ストロースは、最先端の天体物理学や量子物理学が証明しようとしている事柄には、時に一見して矛盾しているように思われる事柄（例えば、宇宙と空間が存在する前にある、まだ空間にはない萌芽状態の宇宙

43) [同上]

44) 『われらみな食人種 レヴィ＝ストロース随想集』はレヴィ＝ストロースの没後編集の時評集である。「イタリア有数の発行部数を誇る日刊紙『ラ・レプリーカ』に、1989年から2000年にかけて概ね年2回のペースで書き継がれた16の文章と、1952年の発表後にどの論集にも採録されることになかった『火あぶりにされたサンタクロース』とが1つに編まれ」、収録されている[レヴィ＝ストロース 2019: 251]。序文のオランダールはその編者である。

45) [レヴィ＝ストロース 2019: 4]

の存在など)⁴⁶⁾ や、日常言語で言い表したり具体的にイメージすることが困難な事柄もあるが、それをそのまま理解したり解決したりするあり方が、神話の中にも描かれているのだと主張する⁴⁷⁾。それは、神話とは二項対立の概念、つまり「相対し相関する関係の『へだたり』(天と地、生と死等)についての論理操作である」⁴⁸⁾ ためだ。

レヴィ＝ストロースの『神話論理』における北南米の神話分析では、膨大な数の神話テキストが参照されているが、その担い手はほぼ失われようとしている状態であった⁴⁹⁾。そのため、『神話論理』で取り扱われているテキストの多くは、どのように語られそして私たちが読める形に整えられていったかの過程を窺い知ることは難しいが、その中でもポロロ神話のテキストについては現地に赴いた宣教師が集めたものであることが明らかになっている⁵⁰⁾。

神話とは立体であり、神話からその担い手の姿を読み取ることができるということは、本来は逆のアプローチも可能である。つまり、その担い手の姿や文化、神話を語って聞かせる姿を見れば、神話の内容もまたそこから理解できるはずであったが、レヴィ＝ストロースにはそれがかなわず、『神話論理』によって神話を完全に立体化することが不可能だった。そのため、レヴィ＝ストロースは生命科学などの最新の多彩な研究分野の成果も利用しながら、「神話が語る細部への一貫して作動する神話論理」⁵¹⁾ を追い求めたが、それでも、テキスト研究にならざるを得なかったのだ。

そのレヴィ＝ストロースが遺した立体化という作業を、現在も担い手が多く存在するテキストを用いて、あるいは、当該のテキストが現代人にも神話として響き渡るといふこと、単なる昔のお話ではなく今を生きる人も担い手であるということに気付いて、引き継ぐ研究者たちがいる。それが、

46) [レヴィ＝ストロース 2019 : 140]

47) [レヴィ＝ストロース 2019 : 141, 142]

48) [渡辺 2018 : 451]

49) [レヴィ＝ストロース 2006 : 493]

50) [レヴィ＝ストロース 2006 : 494]

51) [渡辺 2018 : 467]

クルアーンを対象として研究する井筒俊彦⁵²⁾ (『意味の構造』)、小杉麻李亜 (「クルアーン研究における文化装置論的アプローチ——プラスチックとしての聖典」、「生き方のソースコードとしてのクルアーン」、「聖典クルアーン——声に出して誦まれるもの」) の系譜であり、そして、古事記を対象とする西郷信綱 (『古事記の世界』)、三浦佑之 (『古事記を読み直す』など) の系譜だ。

この先駆者たちの試みは、コードの集合である神話を今を生きている同時代の人間の行動にリンクさせながら、キー概念となることば (コード) をその内的宇宙 (ロジック) の中に再び置き直すことで、立体としての神話を鳴り響かせることである。そしてわたしの神話としての CLAMP 作品の研究は、この二つの系譜に連なろうとし、より前に進みたいと願うものなのだ。

これまでの立体としての神話研究との違いは、以下の2点である。

(1)神話と同時に、今生きてその神話を使っている人々を捕捉できるという点で、より立体であるということ。クルアーンと古事記はそれぞれアラビア半島と日本列島の神話を含んだものであるが、編纂は7～8世紀頃であり、両者ともにその時点で新たなテキストの生産が止まった。編纂より以前にあったさまざまなバリエーションを淘汰することで、テキストが時の政府に公認されたものに固定されたのだ。それは言わば、閉じた(クローズドな) テキストである⁵³⁾。つまり、テキストが成立した過去の時間と現

52) 井筒自身は言語学的な関心から、クルアーンにはイスラーム発生以前と発生当時の、6～7世紀のアラビア語が保存されているという観点で、当時のアラビア半島のひとびとの生活・倫理観を復元することを目的としている。そのため、必ずしも現代でもクルアーンがフロートし、ひとびとの生活と密接に結びついて共鳴関係にあるという点は研究の射程に入れていないが、井筒の功績によって小杉がそれを研究の中心軸に据えただけではなく、井筒以降の欧米の研究ではそこが十分研究の射程に含まれるようになった。

53) 古いからクローズドなテキストになると言う意味ではなく、例えばレヴィ＝ストロースが対象にしていたネイティブアメリカンの文化は、永久に同じ時を繰り返す形式をしており、物語が文字テキストの形で固定しない点で、生産が完全に止まって固定化しているわけではない。また、ヒンドゥーも、今を生きるグルの言葉がア

在のタイムラグがより大きいのだ。一方で、現代のサブカルチャーは未だ生産が続いているオープンテキストであり、その担い手であるところの作者や読者も今を生きている人々だ。

そして、(2)対象（何が神話か）をより現代的にアップデートしていること。漫画などのサブカルチャーのコンテンツは、もちろん、現在の学術的定義においては神話には該当しないコンテンツである。現代の非神話を神話として位置付ける発想は、すでに比較神話学の第一人者である松村一男の著作にも見て取れる⁵⁴⁾。

4 『聖伝』分析への助走

CLAMP 作品を神話として読み解く時、わたしが最も重要かつ、分析に骨が折れると感じている作品は、『聖伝-RG VEDA-』である。この商業デビュー作は、作者である CLAMP たちのやりたかったことの全てが、飼い慣らされないまま表現されており、また、多くの先行する作品へのオマージュが詰めこまれている。宗教的モチーフが最も色濃く出ており、作品の随所に散りばめられた神話的宇宙観・世界観も実は深淵だ⁵⁵⁾。

その一方で、評価や解釈が分かれているのもこの作品だ。その詳細な分析は本稿に続く論文に譲るとして、ここでは『聖伝-RG VEDA-』以降に出版されて、より一般受けを獲得するに至ったヒット作を論じることで、『聖伝-RG VRDA-』の分析の地ならし、土台作りとしたい。

『東京 BABYLON』は、日本を代表する陰陽師の一族である「皇一門」の皇昴流と、それと敵対する形で裏社会で暗躍する暗殺集団「桜塚護（さ

↘その都度聖典になっていくため、生産は止まっていないと言える。これに対して、一神教の場合は、時間軸の中に生きる世界観であるために、テキストは特別な人間（モーセ、イエス、ムハンマドなど）を契機に発生し、ある一定の時期に公定化されるということが起きる [小杉 2018a : 10]。

54) [松村 2010 : 28-30]

55) 繰り返し描かれる「運命の車輪」のモチーフや過去・現在・未来を表す3老婆のイラストなど [CLAMP 1991]。

くらづかもり)」の桜塚星史郎の二者の関係をめぐる作品だ。その二人の関係において重要な人物が、昴流に瓜二つの双子の姉、北都である。明るいまードメーカーであり、二人を支える北都は、物語の未来や希望を支えるポジションであるが、物語の最終盤に星史郎に殺害されることになる。

物語の結末で、キーパーソンが死亡してしまう物語はもう一つある。それが、『Wish』だ。シナリオ作りを担当する大川七瀬による作品の物語設計は、基本的に最初に単行本の巻数や大まかな展開などをすべて考えてのものであり、あまり変更することはない。しかし『Wish』の物語は、大川が唯一結末に迷ったという⁵⁶⁾。天界からやってきた天使の琥珀(こはく)は、不慣れな人間世界で困っているところを栩堂琇一郎(くどう・しゅういちろう)に助けられる。そのお礼として、琥珀が琇一郎の願い事を叶えたいと申し出たことで、二人の奇妙な同居生活が始まる。物語が進むにつれて二人は次第に心を通わせ、最終的に琥珀は自らの想いを自覚し、琇一郎と結ばれる。しかしその日の夜に、琇一郎は突然死してしまう。

サブカルチャーにおいて「夢」を描き出すシナリオや題材として、近年流行っているモチーフの一つに「転移」や「転生」という現象がある。転移とは、妖怪や妖の住む世界や天国や地獄といった異界や、あるいは全く異なる異世界へ移ったりする現象のことで、転生の場合は死んで生まれ変わることで、世界が移ったりする。多くの場合(特に近年の流行では)この転移・転生現象は、人生のやり直しのための手段として物語に登場する。

琇一郎は、物語の最終盤で死んでしまうが、100年後に転生する。しかしながらここでの転生は、琇一郎がそっくりそのまま生まれ直し、琥珀と結ばれて、人生を再スタート、ということではない。ここでまた CLAMP 世界のルールの一つである、「魂の同一人物」という概念が登場する。

生まれ変わった琇一郎は、魂は前の琇一郎と同じであり、同じ人物と言える存在であるが、もとの「琇一郎」ではない。死んだ人間は、決して生き返らないからだ。しかしそれでも琥珀は、転生した宗一郎(しゅういちろう)と再び共にいることを選ぶ。そして、その後の他作品でも、琥珀は

56) [CLAMP 2004d : 19] [CLAMP 2009a : 27]

「しゅういちろう」と共にあり続ける描写があり⁵⁷⁾、『こぼと。』では、異界⁵⁸⁾の存在である銀生（ぎんせい）に「…生まれ変わりはそいつ自身とは違うだろう」と問われ、琥珀は「はい／違います／だから毎回琇一郎さんとお会いする時はドキドキします／初めて会う方ですから」と返している。

多くの場合、人生のリセット、現実の人生からの逃避のための舞台装置であるところの転移や転生といった現象を用いても、CLAMP は人類社会で生きることの過酷さを描くことを妥協しない。『Wish』以外にも、転移や転生の現象が起きる CLAMP 作品は多い。『魔法騎士レイアース』は、主人公の女子中学生、獅堂光（しどう・ひかる）、龍咲海（りゅうざき・うみ）、鳳凰寺風（ほうおうじ・ふう）の3人が、社会科見学で訪れていた東京タワーから異世界「セフィーロ」へと転移するところから始まる。また、『ツバサ-RESERVoIR CHRoNiCLE-』では、主人公の小狼（しゃおらん）は幼馴染のサクラの異世界へと飛び散ってしまった「記憶のカケラ」を探すため、それぞれに異世界の人物である黒鋼（くろがね）、ファイとともに、異世界を転移して（作中では次元移動と呼ばれる）巡る旅をする。

しかし、いずれの作品でも、別世界に飛ばされたことによるやり直しは起きない。むしろ、別世界に飛ばされたとしても変わらないものを描き出していると言ってもよい。さらには、異世界に行くことが必ずしも良いこととしては描かれない。また、多くの「異世界転生もの」で用意される舞台の過酷さ（戦争が起きているなど）は、主人公が活躍するための単なる舞台装置であるが、CLAMP 作品の場合は、むしろ人類社会に起きる究極の困難、究極の喪失の様々なバリエーションを描き出すための装置になっているとも言える。

57) 『こぼと。』の作品世界の時間軸の時点で、琥珀は「今日までで琇一郎さんと5回お別れしました」と述べている [CLAMP 2009b : 149-150]。

58) ここでの「異界」は異世界／異界における異界ではなく、『Wish』や『こぼと。』の世界に出てくる天上世界のことである。この天上世界は3つに分かれていて、「天界」（「神」が続べる天使の世界）、「地界」（「魔王」が続べる悪魔の世界）、「異界」（「異主（ことぬし）」が続べるものたちの世界）がある。

『魔法騎士レイアース』で、光、海、風の三人は、セフィーロの神官ザガートに囚われてしまった姫君エメロード姫によって召喚され転移し、セフィーロの崩壊を止めるため「魔法騎士（マジックナイト）」になるべく冒険を繰り返す。セフィーロは「思いが力になる世界」であり、世界の「柱」であるエメロード姫の祈りの力によって保たれてきた。そして、光、海、風は魔法騎士となるべく、その意志の強さで「伝説の魔神（マシム）」を蘇らせ、ザガートを倒し、エメロード姫を助け出すかにみえた。しかし物語のクライマックスで、実はエメロード姫はザガートを愛してしまったために、すべての人ために祈ることができなくなってしまったのでセフィーロは崩壊の一途をたどっているものであり、セフィーロの住人では誰も討ち取ることのできない柱であるエメロード姫を、異世界の存在である魔法騎士に殺してもらうことを望んでいたということが明かされる。眼の前で襲いかかってくる暴走したエメロード姫とセフィーロすべての命運を突然天秤をかけなければいけなくなった魔法騎士たちは、やむを得ずエメロード姫を打ち取り、涙しながら元の世界に帰ることになる。

『ツバサ-RESERVoIR CHRoNiCLE-』でも、旅の面々である小狼、サクラ、黒鋼、ファイはそれぞれの人生に喪失の痛みと、嘘を抱えており、旅を通してそれぞれの問題に深く直面していく。こうした、数々の喪失と人類社会で生きることの困難さの描写を追っていくと、近年の作品である『こぼと。』が、唯一死別や転生を描きながらも、ハッピーエンドを迎える作品として、浮かび上がってくる。

『こぼと。』の主人公である花戸小鳩（はなと・こぼと）は、「願いを叶えるビン」に人々の心を癒やすことで得られる「傷ついた心」をあつめる日々を送る少女だ。小鳩は、様々な人々と関わりその傷に深く触れ、心を癒やしていくたびに、つながりや絆、そして大切な人を作っていく。

しかし小鳩は、大切な人となった藤本清和（ふじもと・きよかず）の傷ついた心を癒すべく、その心の傷の原因となる問題の解決と、集め途中の「ビン」とそして自らの命とを引き換えにしてしまう。数年後、小鳩は同じ世界での転生が叶うものの、藤本の側の記憶はない。けれど本作では、

小鳩の相棒であるいおりよぎの友人・銀生（ぎんせい）が、藤本の記憶を戻すべく対価を支払い⁵⁹⁾、小鳩と藤本は再開を果たすことになるのだ。

『こぼと。』の展開は、先述の『Wish』と比べても、対象的だ。小鳩と藤本は、琥珀と瑠一郎と異なり、転生を果たしなおかつ、記憶も持った本人同士として再開を果たす。『こぼと。』が連載された雑誌媒体は、青年誌である『月刊サンデー GX』⁶⁰⁾と漫画雑誌ではなく『Newtype』というアニメや漫画の情報誌だった。『こぼと。』の喪失だけでは終わらない、救いのある結末は、幅広い読者層や新規の読者を意識したものであったかもしれない⁶¹⁾。事実、CLAMP が唯一結末に迷いがあったという『Wish』の「あったかもしれない展開」はシリアスな物語展開を抑えてほのぼのとした生活を描くと言うものであったが、『こぼと。』はそれに近い形のものとして、1話あたりの展開が遅く設計されている⁶²⁾。

一方で、『こぼと。』においても、幸せな結末ばかりが描かれている訳ではない。それは、小鳩と藤本のペアに対比する形で登場する、異主の五百祇⁶³⁾（いおろぎ）と天使の水晶という、『Wish』を意識したペア⁶⁴⁾のエピソードだ。『こぼと。』の物語は、異界の王である五百祇が天界の天使である水晶を手に入れようとして争いを起こしたことを発端としているが、小鳩の

59) ただし銀生は、対価として、戦争に伴う謹慎中の姿（狼のような獣）の、さらにミニチュア化した、マスコットのような姿で過ごすことになってしまう。

60) サンデー時代の初期のタイトルは、『こぼと（仮）』だった。

61) サンデーの編集部からは連載前に「雑誌の女神（ミュージック）」になるキャラクターと、「恋愛もの」という要望があったという。それを受けて、青年漫画誌である『月刊サンデー GX』を普段手に取らない読者層も受け入れやすいようにと、作品全体の作りとしてもサンデーのイメージとは真逆の少女漫画チックなものにしたという [CLAMP 2005c : 23]。

62) [CLAMP 2005c : 23]

63) 作中で小鳩と水晶は「いおろぎ」がうまく発音できないために、「いおりよぎさん」と呼んでいる。本稿では、本編時間軸の現在にあたる、ぬいぐるみ姿（天界で起きた戦争の主犯として、犬の姿にされている）の方を「いおりよぎ」として、過去の異界での人の姿の方を「五百祇」として表記した。

64) 琥珀と水晶には、天界で天使の卵を孵す歌を歌うという役割のある天使である、という共通点もある。

中にある水晶⁶⁵⁾と、ぬいぐるみの姿になった五百祇が、再びきちんと会えるかどうかは、作中ではっきりとは描かれていない。また、藤本の記憶も、都合よく蘇ったのではなく、銀生が殆どその人生を捧げる形⁶⁶⁾で蘇らせたものだ。

これらの『聖伝-RG VRDA-』を始めとする CLAMP の作品群を、立体的に見るための分析項目として考えられるものには、以下のようなものがある。

- キーワード（「絶対大丈夫だよ」（『カードキャプターさくら』）、「この世に偶然はない、あるのは必然だけ」（『xxxHOLiC』）、「六星流れ落つる」から始まる予言（『聖伝-RG VEDA-』）などの繰り返される決め台詞）
- 装丁（全作品、作品を表す顔として CLAMP 自らデザインしている）
- 作画ルール（背景、人物の描き方、頭身、カラーイラストのに使用する画材、スクリーントーン、吹き出しや集中線などの形状、など）
- モチーフ（密教、陰陽道、神道、魔術、天使と悪魔、天界と地界、などをもとにした図像や名称）
- シンボル（花（『カードキャプターさくら』）、太陽と月、など）

CLAMP の作品は、多くのひとの目に希望を映す冒険譚であり、成長譚であり、友情であり、恋愛であるが、一方で、人類が経験するであろう究極の喪失、人生の困難を、繰り返し繰り返し、様々な形で、描き続けている。今後の研究では、ここまで述べてきた CLAMP の描く喪失やそのモチーフを、神話としてより詳しく分析していく。

65) 争いの余波を受けて瀕死状態だった小鳩の命を、「魂の同一人物」である水晶がなんとか繋ぎとめている状態なので、水晶自身も死ぬ危険性が高いという状況である。

66) 銀生がマスコットキャラの体のまま戻らないということは、義理堅い五百祇もやはりぬいぐるみ姿のまま戻らない（いおろぎと水晶は元通りにはならない）のではないかと、筆者は個人的に思っている。

おわりに

本稿は漫画作品である CLAMP を神話として取り扱おうという試みの、出発点である。ここでは各作品の綿密な分析にまでは手が届かなかったものの、当該の文化を鮮やかに描き出す神話としてのサブカルチャー作品の分析を可能にしようとすることは、神話を大いなる過去への手がかりとしてだけでなく、まさに今このときを奏でる音楽として、それが瑞々しく生きているように触れることができるということに繋がるだろう。

神話研究にはテキストとしての平面的な分析だけではなく、人類の文化を再生するものとしての立体的な研究が必要不可欠だ。そしてそれは、当該の民族集団全体に染み渡るような規模のいわゆる神話に対してだけではなく、特定の地域や世代の間でフロートしている神話に対しても、同じような重要性を感じながら研究が行われるべきであるとわたしは考えている。漫画作品だけではなく、映画や、舞台や、流行りの歌やアーティストに至るまで、多くの人々に共有されるあらゆるコンテンツの一つ一つが神話の様々なバリエーションとして扱われうるものなのだ。

これに連なる今後の研究では、本稿の最後に示した分析項目を用いて、『聖伝-RG VEDA-』のより詳しい分析を行い、『神話論理』で展開された方法論の本格的な援用にもさらに挑戦していきたい。また、CLAMP の作品は、絵が美しいことで名高く、そのモチーフやシンボルのさらなる詳しい分析も大変楽しみではあるが、わたしは CLAMP 作品の作り出す「音」にも注目したいと考えている。

本来神話は口に出して語られるものである以上、音として聞き取ったときの心地よさや、どのように心に訴えかけてくるのかが重要な要素の一つになる。CLAMP の作品にはどの作品にも必ずと言っていいほど、「決め台詞」的にキャラクターたちによって何度も繰り返されるキーワードが設定されており、その繰り返し方や、音としての言葉のリズムも、CLAMP 作品の神話としての特徴になっていると思われるのだ。これを今後の展望

かつ次に位置するであろう論文の次回予告として、本稿を終わりとしたい。

参考文献

- 磯前順一・アサド, タラル 2006『宗教を語りなおす——近代のカテゴリーの再考』紀伊国屋書店.
- 一柳廣孝・久米依子編 2013『ライトノベル・スタディーズ』青弓社.
- 井筒俊彦 1972『意味の構造』新泉社.
- CLAMP 1990『聖伝-RG VRDA-』第3巻 新書館.
- 1991『非天夢魔 聖伝イラスト集』新書館.
- 1992a『聖伝-RG VEDA-』第5巻 新書館.
- 1992b『聖伝-RG VRDA-』第6巻 新書館.
- 1992c『東京 BABYLON』第4巻 新書館.
- 1994『東京 BABYLON』第7巻 新書館.
- 2000a『X illustrated collection X [ZEφRO]』角川書店.
- 2000b『カードキャプターさくら』第11巻 講談社.
- 2000c『カードキャプターさくら』第12巻 講談社.
- 2001『X』第16巻 角川書店.
- 2002「Interview CLAMP」コミッカーズ編集部『Comickers』第34号 美術出版社 pp. 6-9.
- 2003a『xxxHOLiC』第1巻 講談社.
- 2003b『ツバサ-RESERVOIR CHRONICLE-』第1巻 講談社.
- 2004a『CLAMP ノキセキ VOLUME 1』講談社.
- 2004b『CLAMP ノキセキ VOLUME 2』講談社.
- 2004c『CLAMP ノキセキ VOLUME 3』講談社.
- 2004d『CLAMP ノキセキ VOLUME 7』講談社.
- 2004e「人生の旅路は、女同士が面白い! CLAMP・15年目の素顔」FRaU 編集部『FRaU』第14巻第20号 講談社 pp. 189-201.
- 2005a『CLAMP ノキセキ VOLUME 9』講談社.
- 2005b『CLAMP ノキセキ VOLUME 11』講談社.
- 2005c『CLAMP ノキセキ VOLUME 12』講談社.
- 2009a『ALL ABOUT CLAMP』角川書店.
- 2009b『こぼと。』第4巻 角川書店.
- レヴィ=ストロース, クロード 2005『レヴィ=ストロース講義 現代世界と人類学』川田順三・渡辺公三訳 平凡社.
- 2006「神話論理 I 生のもとと火を通したもの」早水洋太郎訳 みすず書房.
- 2019『われらみな食人種 レヴィ=ストロース随想集』渡辺公三監訳・泉克典訳 創元社.
- 小杉麻李亜 2005「クラーン研究における文化装置論的アプローチ——プラスチック

神話としての CLAMP 作品

- としての聖典』『コア・エシックス』1: 15-28.
—— 2018a『生き方のソースコードとしてのクラーン』『小田淑子先生退職記念論集』
小田淑子先生退職記念論文集刊行委員会 pp. 7-50.
—— 2018b『聖典クラーン——声に出して誦まれるもの』『大学生・社会人のため
のイスラーム講座』ナカニシヤ出版 pp. 74-91.
西郷信綱 1967『古事記の世界』岩波書店.
島菌進・鶴岡賀雄 2003『〈宗教〉再考』ベリかん社.
田村克己 1994『神話・神話学』〔縮刷版〕文化人類学事典』弘文堂 pp. 392-393.
松村一男 2010『神話思考——I 自然と人間』言叢社.
三浦佑之 2002『口語訳 古事記 [完全版]』文藝春秋.
—— 2007『古事記講義』文藝春秋.
—— 2007『古事記のひみつ 歴史書の成立』弘文庫.
—— 2007『古事記を旅する』文藝春秋.
—— 2010『古事記を読み直す』筑摩書房.
吉田敦彦 1991『神話』『世界宗教大辞典』平凡社 pp. 1025-1027.
渡辺公三 2003『レヴィ=ストロース——構造』講談社.
—— 2018『身体・歴史・人類学Ⅲ 批判的人类学のために』言叢社.

CLAMP 公式サイト: <https://clamp-net.com>

CLAMP 作品著作リスト (本稿で触れた漫画作品)

- CLAMP 1989-1996『聖伝-RG VEDA-』(全10巻)新書館.
—— 1990-1993『東京 BABYLON』(全7巻)新書館.
—— 1992-『X』(既刊18巻)角川書店.
—— 1992-1993『CLAMP 学園探偵団』(全3巻)角川書店.
—— 1992-1994『新・春香伝』(全1巻)白泉社.
—— 1992『白姫抄』(全1巻)光文社.
—— 1993-1995『魔法騎士レイアース』(全3巻)講談社.
—— 1995-1996『魔法騎士レイアース2』(全3巻)講談社.
—— 1995-1998『Wish』(全4巻)角川書店.
—— 1996-2000『カードキャプターさくら』(全12巻)講談社.
—— 2003-2010『xxxHOLiC』／『xxxHOLiC～籠～』(全19巻)講談社.
—— 2003-2009『ツバサ-RESERVoIR CHRoNiCLE-』(全28巻)講談社.
—— 2004-2011『こぼと。』(全6巻)角川書店.
—— 2013-『xxxHOLiC-戻-』(既刊4巻)講談社.
—— 2014-2016『ツバサ-WoRLD CHRoNiCLE-ニライカナイ編』(全3巻)講談社.
—— 2016-『カードキャプターさくら クリアカード編』(既刊9巻)講談社.