

『イベリン: 彼が生きた証』

監督: ベンヤミン・リー

2024年/ノルウェー/103分



予告

Netflix 映画
独占配信

社会を旅する シネマ

きつと もっと 近くなる
きつと もっと 知りたくなる

1989年7月2日、ある夫妻のもとに男の子が生まれた。初めて授かった子で「我が子ほど美しく完璧な存在はないと思った」というほど夫妻は愛情を注いだ。マッツと名付けられたその子はしかし、デュシエンヌ型筋ジストロフィーであることが判明する。全身の筋力が徐々に低下する、治療法の見つかっていない病だ。

自分ひとりで起き上がれなくなり、車椅子が手放せなくなるにつれ、マッツはどんどんゲームに時間を費やすようになる。家族との朝食中も学校の休み時間も帰宅後もゲーム。外出を拒み、友達付き合いもなくなっていった。そんなマッツに父親は胸を痛めた。「あの子は友情も恋愛も経験することはない。誰かの人生に影響を与えることも」。

マッツは25歳で亡くなった。喪失感に包まれる中、家族はふとオンライン上の人たちにもマッツの死を伝えたほうがいだろうと思い、マッツが残したパスワードでブログにログインして投稿した。すると続々とメールが届いた。「マッツは本当の友だちでした」「彼の発言はいつも場を明るくした」「家族の一員だったように感じます」など、家族が知らなかった、マッツの生きていた「社会」が明らかになったのだ。

マッツが参加していたゲーム内のコミュニティの主宰者によれば、ゲームの中での会話や行動、日記、掲示板でのやりとりなどはすべてログが残っ

オンラインゲームだからこそ 人生の悲喜交々をあげわえた

アーヤ藍

ているという。その4万2千ページにのぼる膨大なログから、マッツがゲームの中で生きた「人生」を再現し、その軌跡をたどったのが本作だ。

身体的な制約から解放され、どんな自分にもなれるゲームの中で、マッツは走ったり、戦ったり、お酒を飲んだり、恋をしたりしていた。同時に、ほかの人の悩みにていねいに耳を傾け、言葉の力で多くの人を助け支えていた。現実世界では仕事をすることも叶わず「人の役に立てない」という葛藤をもっていたマッツにとって、ゲームの世界は「役に立てる」「自分の価値を感じられる」唯一の場だったのだ。

だからこそ逆に、病気のことは晩年までゲームの仲間らに伏せていた。また、自力での呼吸も難しくなってくると、死への焦りと恐怖からゲーム内での暴言や喧嘩が増えていった。

それでも最後には、病気のことを打ち明け、「死ぬのが怖い」という弱音さえも仲間には話すことができた。国も年齢もバラバラで、ほとんどの人とはリアルであったこともない。それでもマッツとゲームの仲間たちの間には確かな友情と信頼があったことを本作は伝える。

私自身、ゲームを含めテクノロジーに、そこはかとな不安や不信感を抱きやすい。だからこそ本作のように、誰かの人生の可能性を拓き、ゆたかにする力ももち得ることを忘れずにいたい。



アーヤあい：映画探検家。慶應大学卒。在学中に訪れたシリアが帰国直後に内戦状態になったことが契機で、社会問題にかかわる映画の配給宣伝を行うユナイテッドピープル(株)に入社。取締役副社長も務める。現在は独立して映画イベントの企画運営や記事執筆等を行う。編著書に『世界を配給する人びと』(春眠舎)。

