

攻殻機動隊にみるヒロイズム

攻殻機動隊 Stand Alone Complexと攻殻機動隊S.A.C 2ndGIGを中心に

和田 篤志

(京都文教大学大学院臨床心理学研究科博士前期課程)

1. はじめに

物語にはヒーローもしくはヒロインという存在は欠かせないものである。歴史をさかのぼればギリシャ神話や、日本神話においても様々の神々が英雄的存在として在るといえ、現在の映画やアニメなどの映像作品や漫画作品にもヒーローの存在は様々な形で表されている。今回取り上げる攻殻機動隊というアニメ作品内でもヒーロー、ヒロインは登場している。作品内で中心的な位置を占める荒巻課長や素子をはじめとする公安9課の面々や Stand Alone Complex に登場する笑い男も、物語世界の一部ではヒーローとして扱われている。S.A.C 2nd GIG に登場するクゼヒデオも、物語の中の難民という者たちにとってはヒーロー的な存在となっている。この作品内では一つの物語にヒーローという存在が一人ではなく二人、もしくは複数登場し、互いの持つものをかけて時に争い、時に話し合う。このことはこの作品において非常に興味深い点の一つであると思われる。長く英雄不在と言われてきた現代においてヒーローたちがどのような存在なのか、そしてヒーローとはどうあるべきか、というものをこの作品は示唆しているようにも思われる。大まかに英雄というものがどういったものかを見てから、それぞれのヒーロー的役割を演じてきた組織、人物たちについて述べていきたい。

2. 英雄とは

そもそも英雄とは、辞書的な定義は「すぐれた才知・実力を持ち、非凡な事業を成し遂げる人」とされる(市川, 1975)。市川が行った英雄研究(1975)の中で英雄に欠くことのできない重要な条件は「そういう人間として、他の多くの人々に認められていること」であり、「彼の勇氣、高

潔さ、功績が、人々によって賞賛されなければならないのである」としている。そしてこういった資質を民衆や大衆が神格化、伝説化、虚構化するプロセスを経た時、一人の英雄が誕生するとしている。S.A.C 2nd GIGの中で英雄をプロデュースしようとした政府の人間である合田という人物が、社会にはシステム自身が望む人格というものが確実に存在し、人はそれを渴望すると語っているが、市川も英雄、あるいは英雄像というものが民衆や大衆などの不特定多数の願望の反映で、彼らの夢や希望を人格的に形象化したものであると述べている。更に社会学的な見地からは英雄というものは、特定の文化あるいは、社会集団の中で望ましいと思われているもの、すなわち理想的価値や規範の体現者であるともしている。市川の研究は Klapp.O.E のアメリカ社会におけるヒーローの分類を基にしている。そこでは、1. 勝利者 (winner) … 欲するものを得る、皆を打ち負かす、チャンピオン(ヘラクレス、ナポレオン、スーパーマン)、2. 華麗な演技者 (splendid performer) … 観客の前で光輝を放つ、好評を博する(映画スター、俳優)、3. 社会的受容性のある英雄 (hero of social acceptance) … 好まれる、魅力的、善良、あるいは人間的に受け入れられやすく、集団所属の楽しさの縮図になる(ミス・アメリカ、アイゼンハワー)、4. 独立人間 (independent spirit) … 独立独行、独力で進路を切り開く(リンカーン、シュバイツァー、ルーズベルト、マッカーサー)、5. 集団の下僕 (group servant) … 人々を助ける、協力、自己犠牲、集団への奉仕と連帯性(チャーチル、ナイチンゲール、ガンジー)の5タイプを挙げている。

市川(1975)は上記のアメリカンヒーローの分類を基にして、日本人にとっての英雄、英雄

像に関して、他で論ぜられた日本的英雄の条件、英雄観の系列を挙げた上で調査を行い、日本の英雄の分類を行った。条件の方では正義派であること、乱世が英雄を生むこと、人より抜きんでた体力と知性を持つこと、その末路が悲劇的であること、生涯の内いくつか謎がふくまれていることの5つが挙げられ、もう一つの英雄観の系列では異常人崇拜、太閤崇拜、剣の礼賛、判官びいき、孤独の正義派の5つを庶民が持つとした。市川はこの二つのものには判官びいきという点で共通しており、このことは日本におけるヒーローの特徴ではないかとしている。しかしもう一つ共通するものとして、正義を重視する点も共通して挙げられている。この点は、ヒーローとして欠かせない部分でもありつつ、日本の英雄像としては特徴的な点ではないかと思われる。市川の日本的英雄の分類では調査の結果、1. 怪盗型…犯罪や悪の持つ現実の生々しさ、あくどさが抽象化、昇華され、一種のかっこよさだけが残された英雄化した悪漢、2. 殉教型…自覚した使命に殉ずる、忠実さの象徴、3. 非命型…英雄のステレオタイプの、非命の死を遂げる、4. 天下人型…プロセスの違いはあれど、最終的には権力を手中におさめ相対的に安定した支配の時代を築いた、の4タイプに分けられた。この研究結果で特徴的なのは、英雄として選ばれた人物20人が最も多く集中したのが3の非命型であることであり、やはり日本において英雄とみなされるには義経や大石倉之助のように、悲劇的な要素が必要なものとなっていると考えられる。攻殻機動隊の作品の中でもそうと考えられていると感じられる個所がある。Stand Alone Complex では笑い男と公安9課のリーダー的存在である素子との会話で、お互いが窮地に立たされている状況の中、精神分析学者の、未成熟な人間の特徴は理想のために高貴な死を選ぼうとする点にある、という言葉を用い、どちらもその傾向にあることを明確にはないが認めている。またS.A.C 2ndGIGでクゼも物語世界の中の有名な作家の言葉を引用して、ただ一度の人生を革命指導者として生きるなら、それは至高のものとして昇華する。英雄の誕生はその死をもって完結し、永遠を得る、

という思想に共感している。この二つのエピソードは、正義を成すもの、つまり英雄的人物はそのためには死すら躊躇せず、そして死というものが英雄にとっては不可欠、もしくは重要なものであるという認識があるように思える。

英雄という存在は明確な理想的価値の体現者である側面を持つと論じたが、様々な価値観が乱立し、複雑さを増していく社会では、色々な価値観の下でヒーローが出現することとなり、それは相対性を増させる一方で絶対性を減じさせ、なにが一番正しいのか、どれが本当のヒーローなのかという英雄の不在に関連する状況を生み出すことになると思われる。市川(1975)はこのことについて、一方で役割選択への自由があるが、他方では役割葛藤、アイデンティティの混乱を生み出すと述べている。これは劇中で何度か描かれる、ヒーロー同士の対決と関連していると考えられる。そのヒーローの代表する社会、グループ、集団の持つ理想価値、そして彼らの持つ様々な信念がぶつかり合う様には現代社会における価値観の錯綜、並立、乱立の様子が映し出されているように思われる。

このように英雄がただ一つの理想的価値を体現、示すことができなくなったことで、我々個人は生きている現実の世界に欠如しているものに対して一種の代償、なぐさみものとしての、消費されるヒーローを誕生させる。市川(1975)も人々が、自分の努力の放棄と偽善とに、出来るだけ不快を感じないようにする機能を果たすという意味で、それらの英雄は代償作用を果たすと述べている。そしてこのことはS.A.C 2ndGIGの中で合田が言った「第三者を消費することでしか生み出せない桃源郷」にも共通する部分があるように思われる。

3. 公安9課という組織

公安9課とは、このアニメでヒロイン的存在である素子やバトーが所属する内務省管轄の組織である。本来は国際救助隊として結成、実戦経験を持つ貴重な部隊であるがその実は警察庁や軍部に負けず劣らずの軍事力、情報力を持つ組織である。この組織の存在を警察関係者は知っており表向きには内務省の管轄とされている

が、首相から直々に任務が下されることもあり、特殊部隊の性質を持っている。しかしおそらく一般にはほとんど存在を知られていないのではないかと思われ、都市伝説的な組織でもあると思われる。命令系統がはっきりせず、所属も明らかでないためテロ組織ともなら変わらないと捉えられる可能性も孕んでいる。公安9課の構成メンバーは、9課所属以前になんらかの形で戦闘、戦争経験を持っていたり、どこか後ろ暗い過去を持っていたりするが、劇中においてメンバーそれぞれの素性ははっきりとは明かされることはない。

犯罪解決や犯人逮捕のためには手段を選ばないきらいもあり、一般には違法とされている他人の視覚を奪うマイクロマシンであるインターセプターの使用が頻繁に見られること、悪質な犯罪に対抗するための触法的な擬体の使用、ハッキング行為、映像などの情報改竄等と数え上げればきりがなく感じさせる。しかし犯罪にたいしては公正な態度を示す組織であるため、どんな犯罪に対しても持てる力の全てを使って解決に取り組むが、その態度を守りすぎるために事件に深く踏み込み過ぎ、Stand Alone Complexでは政府、国家の暗部に手を出してしまい、物語の後半で9課は解散の危機に見舞われる。この件は表面上解散させることで危機を乗り越えた。S.A.C 2ndGIGでは再結成されることになるが、前部での解散劇をそのままに、政府に認められた存在しない組織、政府公認の非公的組織となるという形式上矛盾を抱え、ますます特殊部隊的な組織に生まれ変わる。

劇中、利権のために犯罪的な手口を使う警察上層部や既得権益にすがりつく政治家に対し公平に裁きを下していくが、その様を見ているとその政治家たちが悪代官のように見え、この公安9課がもつ犯罪や悪に対し公正な態度で正義を成し通そうとする姿勢に、どこか日本の時代劇的なものが感じられる。このどこまでも正義を貫こうとするという姿は日本人が古来より持つヒーロー像の一つなのだろう。そういった組織に所属し、その組織の持つ精神に共感、呼応するメンバーを中心として物語は展開していくのである。

4. 笑い男

第一部の中心的な人物である。彼は元々ヒロイックな思想を持った人物ではなく、特A級のハッキング技術を持つただの青年であった。だがある時、脳世界（ネットワーク世界）にダイブした時に発見した一通のメールをきっかけに、偶然知りえた情報の確認と伝播を自身の使命と感じ、企業と政治家との癒着に基づいて行われた治療薬の特許に関する裏工作を白日の下に晒そうと英雄的な行動へと至った。大衆が見た彼のヒーローとしての魅力は、犯行の本当の目的、犯人像、単独犯か複数犯か、人種、年齢、その犯行思想に何が隠されているかが不明であるという謎めいた部分と、義侠的精神と孤高のヒーローというイメージ、多くの人の共感を呼んだ高度なハッキング技術を持つにも関わらず、自らの肉体をあえて危険にさらすという無謀ともとれるパフォーマンスであった。また在、不在に関して曖昧性のようなものがあり、神話、伝説になりやすい要素も持ち合わせている。しかし彼にはヒーローとして少し矛盾している点があるようにも思える。文学を主とする知識を豊富に持ち、会話のシーンではよく有名人や著名な作家の言葉、著作からの言葉を引用し、他者の言葉を彼自身のセリフとしている。ヒーローとは前述のように文化や社会集団の中の理想的価値や規範の体現者であり手本のような存在で、どちらかと言えば自身の発した言葉を引用される側の立場である。この点で彼はあまりヒーローらしいとは言えない。では何が彼をヒーローたらしめたのか。それは間違いなく大衆であり、社会である。笑い男という名称は彼自身が名乗ったものではなく、彼が使用したモザイク替わりのマークを基に人々によってつけられたものである。笑い男事件と呼ばれる一連の事件も、特A級のハッカーとしての腕を持ちながら企業の社長を誘拐し真実を告げさせようとするというアナログな手法を用いた、笑い男最初の事件のみがオリジナルの笑い男が引き起こしたものであり、その他彼の犯行とされる企業脅迫等の企業テロは彼の青臭い正義感を利用した政府主導の計画だったのである。社会や国に対して、それどころか対象のはっきりしない不満

を抱いた民衆や大衆が彼らの持つ願望を笑い男に投影したことや、国家が彼の思想を利用することで、彼はヒーローとして祭り上げられたのである。この現象は英雄の不在が招いた消費されるためのヒーローの誕生であるように思われ、彼は意図せずヒーローとならざるを得なかったのではないだろうか。

笑い男はこういった現状に直面し、挑もうとしたが、社会の闇の深さに敗れ去り、全てのことから目を背け、耳をふさぎ、沈黙した。しかしその行動選択がむしろ大衆による英雄的人物の伝説化、神格化を促した。その結果、オリジナルの不在がオリジナル無きコピー、模倣者を生み出すこととなる。彼は、全ての情報は共有し並列化した時点で単一性を喪失し、動機無き他者の無意識、あるいは動機ある他者の意志に内包されると語った。そして大衆は知ってか知らずか、彼の犯行に対する思想、態度に影響され、模倣者、コピーキャットとして行動を起こしたが、そういった他者に対して影響を及ぼすことができるという点で彼の思想、行動、そのスタイルにカリスマ性があり、ヒーロー的資質を持つことを示しているように思われる。また自らの信じる義によって行動すると言う点では公安9課と共通するが、多くの他者に影響を与えたというところで彼はヒーロー的だと言えるだろう。

5. クゼビデオという男

S.A.C 2ndGIGにおける中心的人物となる彼も笑い男同様、政府によってヒーロー的存在と仕立て上げられた人物であるが、その中身は笑い男とは異なったものであると言える。クゼは物語の前半部では国内外の情報収集や分析、時には世論操作を行う内閣情報庁戦略影響調査会議に所属する、かつて英雄的人物になろうとした合田という人物により意図的に英雄としてプロデュースされた、物語内での戦争により発生した大量のアジア難民の武装蜂起、自立を目的とした個別主義者のグループ、個別の11人の内の一人であった。この個別の11人は、合田の作った思想誘導ウィルスに感染し発症した者たちであり彼も同じく発症したが、彼が元来持ってい

た資質、難民を解放しようとする動機、そして他の個別の11人の面々と行動を共にすることにより発見した思想の差異のおかげで、プログラムされていた自決を逃れ独立し、難民たちにとっての英雄の存在を確立していった。彼は高い志と目的に対して行動できる実行力を持ち、何をせずとも人を集める求心力、カリスマ性、他者に影響されつつも他者に影響を及ぼすことのできる影響力の強さ、そして難民に対しての奉仕心を持っていた。そして笑い男と比較した時に最も違うのは自ら革命家、英雄になろうとしたことにあると思われる。彼の持つ難民解放の動機の基となったのは、クゼ自身が義体化によって生まれた心身の不一致と孤独を、難民により救われたことによるものである。しかし彼は同時に社会システムとその仕組み、そして人々の無責任さに落胆する。これに対する復讐と救済が彼の起こす革命であり、彼の目的なのである。

合田は大衆の無意識を意識的にコントロールするリーダーで、動機無き者たち、つまり大衆が切望し、しかし声を大にして言えないことを代弁し、実行する行動者として英雄を考えていた。そして彼は英雄に欠かせない重要な条件として、童貞であったことを挙げている。これは民衆のために殉教する覚悟を求めるならば欠かせない要素であるとしている。彼がプロデュースしたクゼは英雄になるという彼の意向をおおむね忠実にこなしていったが結局は彼の影響下を逃れ、逆にプロデューサーである彼に影響を及ぼすほどの存在となる。

最終的にクゼは9課により逮捕され、そして一度は集団自決という死から逃れたものの、陰謀により殺害される。クゼの死が社会に流布されるかは不明だが、どちらにせよこのことはクゼを神話化、伝説化し、英雄とさせるのではないだろうか。

6. まとめ

笑い男やクゼビデオは日本的英雄の5条件をおおよそ持ち、系列で言えばおそらく孤独の正義派とされるであろう。Klapp.O.Eのヒーローの分類を適用すれば、筆者の印象では、彼らは勝利者的であり社会的受容性のあるヒーローで

もあり、独立人的で、集団の奉仕者としてのヒーローでもあるように思われる。このことから様々な価値観が乱立する中、どれか一つの側面だけを持つヒーローではヒーローとして成り立たず、彼らは一つのカテゴリには当てはめることのできないような存在であるように思える。

笑い男、クゼヒデオという英雄に共通する点としてあげられるものとして、彼らは社会、もしくは人々に対して落胆し、その後葛藤を抱え、またはそれを経て英雄的行動に出ている点であると思われる。笑い男の「僕は耳と目を閉じ、口をつぐんだ人間になろうと考えた、がならざるべきか」という自身の義と落胆の狭間での葛藤と、クゼの難民に対する感謝と落胆の表れである復讐と救済の両面を持つ革命などがそうである。この人間臭さというようなものに対し、彼らに憧れる者は共感し、時に自分をダブらせるのだろうか。

またS.A.C 2ndGIGの中で、バトーという公安9課のメンバーがヒーローに必要な条件について興味深いことを言っている。それは天才、英雄になるためには何かしらの確固たる信念のようなものが必要ではあるとともに、運も英雄になるためには必要だということである。天才や英雄という存在は第三者の主観によるものが大きく、英雄を英雄たらしめるためには第三者のレスポンスが必要でその内容次第では、ヒーローを高めにも、地の底にも落とすことになり、その状況を作るのはあくまでも運による要素も強いとしていた。ここでも英雄であるためには、大衆にとって必要と認められなければならないことが述べられており、誰かにとっての英雄であることがその存在であるために重要なことであるということが語られている。

多くの英雄的人物は先の日本人的英雄の特徴や劇中でも語られているように、死を以ってその存在が誇張され、神話、伝説化し英雄と化すが、笑い男やクゼヒデオはその英雄的行為のため

に死ぬことはなかった。ここではむしろ死なず、影響を及ぼしづけるということが、英雄にとっては重要なことであるように思える。このアニメでは英雄にとって死が重要であるとされる。先ほど述べたように個別の11人というグループは合田の思想誘導ウイルスにより最終的には自決することがプログラミングされていたがこのことについて公安9課のメンバーは、自決した彼らを英雄ではなく道化であり、その死は忘却される運命にあると言った。では英雄と道化の違いとは何か。社会構造、システムに問題がある場合、その構造なりシステムは変革を必要とされることがある。その変革をもたらす者として、英雄と道化の違いは紙一重であるように思われるが、道化はただ状況を混乱させるだけであるのに対し、英雄には混乱をもたらしたのちに、ある方向性を提示するもの、それらをまとめる力、いわゆるカリスマ性を持つという点で異なるのではないだろうか。単に死ぬということが英雄につながるのではない。神話等でもよく見受けられるが、ヒーローという存在にとって死は避けられず、付きまとうものであり、彼らの成長にとっては欠かせないものである。しかし肉体的、実際的な死としてしまうのではなく、精神的な死と再生の課題として切り替えよう乗り越えていくかということが肝要であると思われる。

引用文献

市川孝一, 1975, Social Typeとしての「英雄像」－価値意識研究に向けて, 一橋研究, 30, p218-234

参考文献

浅見克彦, 2011, SFで自己を読む『攻殻機動隊』『スカイ・クロラ』『イノセンス』, 青弓社
市川孝一, 1975, Social Typeとしての「英雄像」－価値意識研究に向けて, 一橋研究, 30, p218-234
三井宏隆, 篠田潤子, 2006, イズムの心理学 時代を読み取る座標軸, p99-109, ナカニシヤ出版