

メディア文化黙示録

―アニメの巻(二)

山本 政人

自己陶醉をコンセプトとするアニメのルーツは少女漫画である。主人公の女の子に複数の美少年が好意を寄せて、女の子は葛藤に陥るというストーリーは、昔から少女漫画の王道である。それが最近ではアニメにも見られるようになった。これはアニメの視聴者に女性が多いことにもよるだろうが、男もまたそういうストーリーを好むように

なったためであろう。そして少年からいい年をした中年男までがそうなった直接の原因はゲームである。

いわゆる「ギャルゲー」、「恋愛育成シミュレーションゲーム」は、プレイヤーが主人公の男の子となり、複数の女の子と交際をし、最終的にはそのなかの一人の女の子と結ばれるという何ともい

いようのないゲームである。プレイヤーは一度結ばれたら別の女の子と結ばれることを目標にゲームを繰り返すのも特徴で、プレイヤーの熱中度が高く、激しくのめり込む者も出てくる。このあたりが虚構と現実の区別がつかなくなっているようにも見えるのだが、一種のファンタジーのような気もする。ゲームに登場する女の子たちはいわゆる「妖精」である。妖精はゲームの画面を飛び出し、ときにはフィギュアになり、ときにはキーホルダーやストラップとなって男たちのそばにいる。想像するにあまり気持ちのいい光景ではないが、かつて子どもたちが「ピーターパン」を夢見たのとあまり変わりはないのではあるまいか。この夢見る乙女ならぬ夢見る男たちは「大きなお友達」と呼ばれている。

「僕たちはガンダムで戦争や政治を学んだ」。これはあるアニメ評論の



同人誌で見つけた言葉である。この言葉は衝動的であると同時に、奥深いものであると思う。今や国民の多くが戦争を経験していない人たちであり、戦争を「学ぶ」のは歴史の本か、さもなければ疑似体験によってである。ただし、ここでのいう戦争とは、ときにニュースで報じられる銃弾が飛び交う戦闘のことではなく、何らかの理由によって集団間で紛争が生じ、そのために多くの血が流され、終わってみると空しさだけが残るといふ連の経過のことである。ガンダムシリーズは常に戦争を舞台としてきたが、それらには共通して描かれていることがあった。たとえば、戦争は政治の道具であるという哲学である。戦争は権力者の野望や反権力集団のテロから始まる。そこには正

義などなく、あるのは個人レベルの感情である。

主人公とそのライバルという図式はあるが、主人公が「正義の味方」というわけではなく、どちらにも大義名分があり、それぞれが恋をしたり、仲間との友情を確かめたりする。アニメは戦闘とその合間に生じる恋や友情、そして戦争の裏で蠢く政治を並行させて描いていく。

ガンダムシリーズのもう一つの特徴。それは登場する女性が強いということである。戦士としても、みなそれぞれに強い女性ばかりである。これも製作者の哲学なのだと思う。シリーズの一つに、主人公の敵側が母系社会の実現を議論む組織であるという設定が出てくる。これは冗談半分です。そういう設定にしたのではなく、男性中心で行き詰まった社会を変革するための方法として、真面目に考えられたものなのではないかと思う。しか

しこの母系社会の実現を旨とした人たちも、結局は男の権力者に利用されていたに過ぎなかったということが明らかになる。これこそガンダムの政治哲学である。高邁な理想も優れた能力も、そして醜い欲望までも、政治(男)は利用し、決して人々に幸福をもたらさない。

ガンダムを見ていて、「大きな友達」がまず考えるのは、「あんな強い女性がいたらいいなあ」ということだと思いが、おそらくそれだけではない。「モビルスーツはかっこいいけど、戦争ってやだなあ」とか「政治家ってきたねえなあ」とか、「科学の進歩っていいことなの」とか、「人類って存在する意味あるの」といった問いまで出てくるかもしれない。出てくるに違いない。何せあの複雑難解なストーリーについていけるのだから、アニメを見た後、相当突っ込んだことを考えるに違いない。そもそもアニメ自体がそういう問

いを投げかけているのだから。あるシリーズで登場人物が次のような独白をする場面があった。

「人類にとって文明の発展は無意味だった。文明の発展は俺のように戦うことでしか生きていることを実感できない人間を生み出した」。よくあるセリフだが、衝撃的である。その後、実際に人を傷つけた少年がこれと似たようなことを述べているのは、単なる偶然だろうか。「ガンダムで戦争や政治を学んだ」というのは、決して誇張ではなく、真実の吐露だと思う。それがいいか悪いかというのには意味がなく、問題があるとしたら、歴史や政治というものをどのように教えるかということだと思う。

ガンダムシリーズは初め「自立」や「成長」をテーマとしていたと見られていたが、その後、人類批判、文明批判が前面に出てきて、ファンが離れてい

くことにつながった。多くのファンがアニメに求めているのは、人類や文明に対する批判などではなく、やはり個人の成長や個人間の愛情の物語なのだろうか。

そういう路線で数年前に大ヒットしたのが「新世紀エヴァンゲリオン」で、このアニメについてはインターネットなどで論じ尽くされていて、今更論じるのはあまり気が進まない。しかし注目すべきは、アニメそのものより、百家争鳴ともいえるほど論評が盛んだったということであり、この「エヴァンゲリオン現象」は何だったのかについて考えてみたい。数年前、エヴァンゲリオン関連のホームページはとにかく多かつた。それらの多くは、作品紹介、作品の感想や批評、そして意



見交換の掲示板を設けたものだった。インターネットの拡大とともにサイトが増えていったのだが、当時あたかもエヴァンゲリオンがインターネットを普及させたかのような観があり、案外これは外れな推測ではないと思っている。エヴァを見て、その感想を誰かに伝えたい。疑問に思ったことを聞きたい。一般の視聴者が知らない情報を手に入れたいなど、さまざまな動機でインターネットにアクセスした者が一体どれくらいいたのだろうか。今日、国が力を入れてインターネットを普及させようとしているが、「大きなお友達」向けのアニメでも作れば、その効果は計り知れない。もつとも「大きなお友達」はすでにインターネットは使っていて、それもどちらかというと自分でホームページを作ったりするパワーユーザーだから、「大きなお友達」が増えることがインターネットの拡大にとっては望ましい。

「エヴァンゲリオン現象」の原因として大きかったのは、インターネットの普及である。インターネットがなかったら、あんなに話題にならなかったのではないかと思う。エヴァンゲリオン以前にも、テレビ放映の最終回が尻切れとんぼで、ちゃんとしたのは劇場版アニメとかOVAとかで出るというアニメはあったが、エヴァのように物議を醸したものはなかった。ファンはインターネット上で勝手に最終回の予想をしたり、続編を作ったりして、大いに盛り上がっていたが、現実の世の中はというと、阪神淡路大震災、地下鉄サリン事件の衝撃から未だ覚めやらず、何かほかに熱中するものを求めていたようなところもあった。エヴァについてメディアが取り上げ、「社会現象」としたのは、そのような背景もあったのではあるまいか。すなわち「エヴァンゲリオン現象」はアニメそのものによって起きたわけではなく、一

つにはインターネットの普及、一つには暗い世相という外的要因によつて起きたのではないかというのが私見である。

エヴァは確かによくできたアニメではあった。しかしキャラクターやストーリーをめぐつて話が盛り上がったのはインターネットという媒体があったからこそだった。アニメ自体は人類の存亡をかけて少年少女が戦うというよくある話で、さまざまに論評されるが、大ヒットとなった本当の理由はよくわからない。そして論評は次第にアニメの細部に及び、死海文書とか使徒といった宗教的素材や、精神汚染とか魂のサルベージといった似非心理学的概念の解説や解釈へと矮小化していった。よくできてはいたが、実力以上の評価を受けたといべきか。あるいはインターネットがもたらした珍現象といふべきだろうか。

一般に社会が不安定で流動的であるとき、ブームは起きるのではないかと思われる。ガンダムの哲学に従えば、それも政治的に利用されており、ブームに隠れて実は社会をひっくり返すような事態が進行しているということになる。アニメについていえば、ブームは作品の出来不出来とはあまり関係なく起きるのかもしれない。

そういえば、文部省がマンガを日本の文化として位置づけた。次はアニメである。「ジャパニメーション」と呼ばれ、世界に誇る日本の文化である。今は半分冗談だが、いずれ真面目にそういわれる日がくるに違いない。その日のために、これからもできるだけ多くのアニメを見ておこうと思う。

(学習院大学)

