

グローバルな舞台でローカルなアニメが演じる アイデンティティ危機

—『フルメタル・パニック! The Second Raid』を中心に—

スアン・スティービー

SUAN Stevie

はじめに

日本の娯楽メディアであるテレビアニメには、パターン化された物語展開やキャラクタータイプが数多く用いられている。このような「約束事」（以下「慣例（convention、コンベンション）」あるいは「慣例化（conventionalization）」と表記する）はアニメの構造的な特徴であり、それによってアニメは倫理や哲学の領域に属する困難な問題をも提起する。娯楽的な物語の中心に慣例化のための機構が備わっていることはアニメファンにとって自明であり、慣例化された構造はライトノベルやマンガなどの隣接する娯楽メディアとのメディア・ミックスにおいて共有され、それらの諸メディア間の相互作用によって構築される。本論では、視聴者による解釈や制作者の意向を重視するのではなく、むしろ表現の構造やメディアの特性からアニメが描く物語の慣例化について論じる。

その際、批評家の東浩紀が『ゲーム的リアリズムの誕生』で提起した二つの概念を参照する。それは「物語的主題」と「構造的テーマ」という概念である。東によれば、「物語的主題」は表象の内容を指すのに対し、「構造的テーマ」は表象の形式を中心とする¹。また、「構造的テーマ」はある物語の置かれた環境（あるメディアとその周辺メディアとの関係など）の他に、物語自体のメタレベルでの意味合いに注目を集める作用を持つとされる。本論では、東の提示した「構造的テーマ」の読解と同様のアプローチを取るが、大文字の構造に限らず、キャラクタータイプや世界設定、物語展開などにおける「慣例化」を通じて、アニメを特定のメディア形態として考察する。ただし、慣例化した表現は表象内容と密接な関係にあるため、「物語的主題」に相当する表象内容の解釈も並行して行ってゆく。

さらに、東が『動物化するポストモダン』で提示した概念である「萌え要素」についても触れておく必要がある。「萌え要素」とは、特定の解釈共同体において、解釈の素地となる諸要素を提供する「データベース」に還元可能なキャラクターの構成要素である。こうしたキャラ

クターの造形モデルの元では、従来の解釈の外部から提供された新しいキャラクターさえも、複数の「萌え要素」が参照され、還元されることでデータベースの一部として位置付けられてしまう²。そして、キャラクターの造形は、究極的には「データベース」における要素の組み合わせへと収束する。このように、「慣例」としてもみなしうる「萌え要素」と同様に、アニメにおいて反復された慣例は他の慣例的な要素と混じりあい、新たな慣例を成立させるというデータベース理論の解釈に本論は立脚する。「データベース」から生産される慣例化された要素によって、日本における特定の娯楽メディアの一種である「アニメ」と、『サザエさん』のような従来の「アニメーション」を区別することができる。アニメが参照する「データベース」の更新とその独自の営為こそが、日本の娯楽メディアとしてのアニメの独自性を際立たせている。そこでは、「データベース要素」を参照し、それを様々なパフォーマンスとして出力することによって、日本のテレビアニメは特有の「行為の様式化された反復」³という構造的な独自性を生成する。すなわち、行為の慣例化こそが「アニメ」の成立と認識には不可欠である。そうした様式化や、慣例の反復に由来する構造こそがアニメの特徴であり、メディアとしてのアイデンティティが確立する。本論では以降、それをアニメのアイデンティティと呼ぶこととしよう。

そのような観点に立てば、メディアとしての「アニメのアイデンティティ」はその慣例によって成り立ち、そのアニメ・アイデンティティ自体はパフォーマンス的なものである。こうした理論は東の理論と相違するが、この「パフォーマンスとしてのアニメ」という観点と、東のデータベース論との相違を追究することは本論の眼目ではない。本論の主題は、『動物化するポストモダン』やそこでのデータベースをめぐる東の理論が回収しえないものとしてのアニメのパフォーマンスを、アニメ制作をめぐる時代性やメディア環境に触れながら、慣例とパフォーマンスという作用がいかに機能するかを考察することにある。

具体例として、『フルメタル・パニック! The Second Raid』（以下『TSR』 - 京都アニメーション、WOWOW、2005）の物語におけるキャラクターのアイデンティティ危機を分析し、それをアニメ自体のアイデンティティというメタレベルの解釈と関連付け、両者のアイデンティティがはらむ問題をグローバルとローカルという観点から追究する。本論で用いる「グローバル」とは、国と国とのいわば国際的關係についてではなく、国家という単位から離れた「国家横断的、地球規模的」という意味である。対して「ローカル」という語は、国民国家に回収されない「地域、場」の意味で用いられる。グローバルとローカルの緊張関係という文脈において、日本では2000年代に国内向けの「ローカル」なアニメの海外輸出が拡大し、世界規模のアニメ・ブームを巻き起こした。また、同時代のイラク戦争に自衛隊が派遣された事によって、日本の軍事力拡大が懸念され、グローバルとローカルの緊張関係がより深まることとなった点

-6- グローバルな舞台でローカルなアニメが演じるアイデンティティ危機-『フルメタル・パニック! The Second Raid』を中心に

も念頭に置く必要があるだろう。

また、『TSR』におけるアニメ・アイデンティティの問題は、アニメをめぐる市場のグローバル化によってもたらされた。その問題は、グローバルな市場を意識することとアニメの伝統的な慣例が作品を通底しているという相克によって生じている。そうしたアニメ・アイデンティティの危機と響きあうように、主人公の宗介も物語の中でアイデンティティを問い直す危機に直面する。そのアニメとアニメ作品を取り巻くアイデンティティ危機はともに「慣例」をめぐる現象である。そして、この多面的なアイデンティティ危機は、『TSR』が制作された2005年前後の日本の軍事的状況にもあてはまるが、双方の状況はともに「慣例化」を特徴としている。この「慣例化」は『TSR』というアニメにおいて、アニメに特有の形態で疑問視される。

『TSR』は、緊張関係にあったグローバル・ローカル市場の双方に対して、アニメのパフォーマンスを発揮することで参入した。このパフォーマンスを二種類の観点から分析することで、グローバルとローカルの間が生じた緊張関係を読み解く。一つは、形式（構造的な主題）のレベルで、当時の世界的なアニメ・ブームから生じるグローバルとローカルの緊張関係を、アニメの伝統的な慣例を強調するパフォーマンスとして読み解く。もう一つは、表象内容のレベル（物語的主題）で、アニメの構造・慣例のパフォーマンスによって表象される軍事的な物語に関して、『TSR』はアンビバレンツを露呈させつつも、そのパフォーマンスの構造・慣例を積極的に疑問視している。

最後に、本論で扱う「慣例」の種類について触れておく。アニメ研究において、動画のダイナミクスや映像の構成などのメディアの特性についての分析は非常に重要であるが、現状のアニメ研究において、アニメ特有の表現における「慣例」の検討は不十分であろう。アニメの慣例は映像、音響、人物描写、絵柄などあらゆる表現の基底を成すものだが、本論においては、その中から物語に関する要素（具体的には慣例化されたキャラクターデザインと物語のプロット）に焦点を当て検討する。さらに、グローバル化や日本の軍事拡大に関するメディア言説とアニメの交点をめぐって、慣例化物語が特に重要ではないだろうか。

1. 『フルメタル・パニック! The Second Raid』とメディア・ミックス

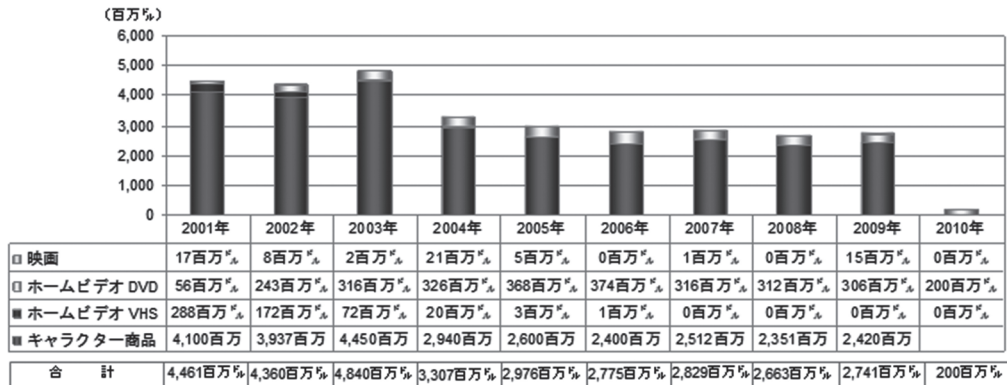
分析に入る前に、『TSR』の物語のあらましをまとめておこう。主人公の相良宗介は日本人でありながら少年兵として海外で育てられ、ミスリルという国際的な傭兵組織に所属している。『TSR』のエピソードにおいてミスリルは、内戦状態にある中国で平和と休戦の維持を目的として活動している。一方、物語における敵として描かれるミスリルの対抗勢力アマルガムは、中国での軍拡競争を扇動している。この二つの組織の対立を軸に物語は進行する。宗介はメカ

ニックのパイロットでもあり、彼の乗る巨大人型ロボット「アーバレスト」は、オーバーテクノロジーの動力機構ラムダ・ドライバを搭載したミスリルの最新鋭兵器である。ラムダ・ドライバはアマルガムの兵器にも用いられており、一般的な兵器での応戦が困難なそれらに対して、宗介とアーバレストはミスリル内で特に重要なポジションを占めている。そうした組織内の位置付けを是認する形で、宗介は非常に優れた兵士としてアイデンティファイされている。しかし、取扱いの難しいラムダ・ドライバの運用をめぐるスランプと、物語上での本来の任務である、東京の女子高生千鳥かなめの護衛を解任されたことが重なり、彼のアイデンティティは危機を迎える。この危機の克服の過程で、宗介は自身の人間的な欠陥と向き合うことと、ラムダ・ドライバの安定した運用のための精神的な成熟を迫られる。そして、宗介の成長の結果としてアマルガムとの戦いは勝利で幕を閉じる。その後、宗介はパイロット活動とかなめの護衛を両立させることを決心し、アイデンティティ危機を乗り越えることとなる。

ここで一旦、『TSR』のメディア形態について触れておく必要がある。原作の『フルメタル・パニック』は、ライトノベルのシリーズ作品である。アニメとしての『フルメタル・パニック』は、一作目の『フルメタル・パニック』(ゴンゾ、WOWOW、2002)と二作目の『フルメタル・パニック?ふもっふ』(京都アニメーション、フジテレビ、2003、以下『ふもっふ』)が相次いで制作され、『TSR』は三作目に相当する。『ふもっふ』については、コメディ色の強い外伝的なエピソードのアニメ化作品であったため、物語構造において『TSR』は一作目の『フルメタル・パニック』と接続される形となっている。ここで注目しておきたいのは、いわゆる「続編」の体裁を取りつつも、『TSR』は独立したアニメとして視聴できるという点である。それは『TSR』の放送が一作目の放送から3年経過していること、また、本作のエピソードが原作のライトノベルから逸脱し、マンガ版にも存在しない新たなエピソードが盛り込まれ再編成されていることに起因する。その他のメディアでの展開に目を向けると、複数のコミカライズ作品や、ロボットを主題としたクロスオーバー企画である『スーパーロボット大戦』というゲームシリーズの「出演作」として『フルメタル・パニック』は幾度か選ばれていることなどが注目に値するだろう。しかし、これらのメディア展開の中で、『TSR』を含むアニメ版は最も早い時期に制作され、人気を博したものである。

それぞれのアニメシリーズ作品の物語展開は、おおむね原作のライトノベルのそれに準ずるものである。しかし、周知の通りライトノベルは、アニメやマンガの物語とキャラクターをめぐる慣例を採用し、それを多様なメディアに落としこむことで多くの商品を展開することを企図されたメディア・ミックス戦略の一環として位置づけられている。そのため、メディア・ミックスによる各々の作品に一貫性を持たせるため、ライトノベルである原作に関しても、同様の慣例化が機能していると確認できる⁴。グローバル化という観点から作品を論じるのであれば、

-8- グローバルな舞台でローカルなアニメが演じるアイデンティティ危機-『フルメタル・パニック! The Second Raid』を中心に



出所：キャラクター商品：各社資料、NPD／ホームビデオ：Nielsen Video Scan、Icv2／映画：BoxOffice Mojo.com

図1 アニメが国際的なメディアとして新たな地位を獲得するという状況。
『米国におけるコンテンツ市場の実態：調査報告書』（日本貿易振興機構、2011：39頁）

アニメ作品としての『TSR』にまつわる慣例を分析することは、アニメ以上に「ローカル」なメディアであるライトノベル版（原作）を具体例とするより適切な出発点となりえるだろう。さらには、原作であるライトノベル版においては、当時の日本の軍事的状況について、刊行時期の関係もあって触れてはいるが、アニメ版の『TSR』は同時代的な自衛隊を取り巻く諸問題に自覚的な表現が散見されるという点で、考慮する余地がある。

2. グローバル化によるアニメのアイデンティティ危機

『TSR』は、アニメがグローバルなメディアとして新たな地位を獲得しつつある状況下の2004年後半から制作が開始された。それは、イアン・コンドリー（Ian Condry）のいう、アニメの「ニッチ」（「ローカル」なメディアから「マス」（「グローバル」なメディア）への変容と時期を同じくする⁵。岩淵功一は、90年代以降の日本の娯楽メディア、特にアニメやマンガ、ゲームやドラマ（具体例としては1995年の『GHOST IN THE SHELL / 攻殻機動隊』と『ポケモン』）の海外への輸出に対する認識や影響について詳細を述べている⁶。それらのメディアの人気は、国内外の様々な出版物で広く説明された。岩淵は、日本の文化産業とその輸出状況を取り巻く言説における、ローカルとグローバル間の緊張関係を、特にアニメなどに象徴される、いわゆる「日本性・日本への指向性」と「無国籍性」は同時に存在するという矛盾を用いて説明する⁷。アニメ産業においては、このような輸出状況は2000年以降急激に変化する。当時の日本の娯楽メディアへの注目を象徴するキャンペーンである「クールジャパン」は、ローカルとグローバルの間の緊張を継続させつつも、これらの言説が主張する矛盾を構造的に継承していると考

えられる⁸。

図1が示すように、日本アニメは2000年から2003年にかけて貿易規模が拡大している。日本貿易振興機構は報告書の中で、2003年からこの推移を記録している。日本動画協会によれば、日本で年間に制作される新規テレビアニメのタイトル数は、2000年には67タイトルであったが、2001年にはその倍近くの128タイトルが制作され、増減を繰り返しつつ2006年に196タイトルが制作されるというピークを迎えた⁹。2000年代半ばは日本アニメのタイトル数が爆発的に増加した時期であった。その急速な変化の中で、シリーズ一作目である『フルメタル・パニック!』を制作したアニメーションスタジオのゴンゾは、他のスタジオと同様に制作本数を増加させていた。のちに、制作本数の増加に伴い個々の作品のクオリティ低下を招いた、いわゆる「作画崩壊」や拙い演出などによって作品の質を低下させることとなるが、にもかかわらずゴンゾが制作するテレビアニメのタイトル数は2008年まで増え続けていた。これは、特定のアニメーションスタジオに特有の事情ではない。こうした現象をどのように考えればよいだろうか。

多くの日本のアニメは世界中で消費され、制作工程の一部を海外のスタジオが請け負うことも増えている。その点では、アニメは確実に国際化したといえる。そして、アニメ制作や消費における文化横断性は、マーケティングだけでなく、アニメ特有の「パフォーマンス」がグローバルな規模でも作用するということを確認させた。しかし、海外での流通によって浮かび上がった日本アニメの「普遍性」は、国内において正反対のインパクトもあった。つまり、一方では、アニメをめぐる日本特有の中央集権的な制作システムの強化につながり、他方では、日本を中心にグローバル化を進めるような「クールジャパン」政策と関連付けられてきた。ミカール・ダイリオート＝ブルによると、当時（2002年）の内閣総理大臣である小泉純一郎は「長引いた不況を背景に新しい方向づけを志向しながら、東アジアの新興市場における政治的経済的リーダーとして日本を位置づけており」¹⁰、日本の特定の文化を「日本のブランド」と称揚し、日本政府は国外において同時に「国家的な動員装置として文化の多面的な活用を駆使する」¹¹ようになったという。

世界に日本の特産品としてアニメを宣伝するキャンペーンとしての「クールジャパン」は、グローバルな世界のためのローカルな商品としてのアニメのイメージを流布させ、グローバルとローカルの間の矛盾を強調する：「地元の人々のための独特な商品が、どのように世界の人々に受け入れられるのか。グローバルな商品がローカルな商品に由来するとはどのようなことか。」グローバル化によって世界中の人々がそれに触れ、それぞれの消費や解釈がなされることで、ローカル向けからグローバル向け商品へと変化してゆき、その変化の中でローカル性は消失してしまうのだろうか。これらは、岩渕のいう「日本性」と「無国籍性」が両立しようという矛

-10-グローバルな舞台でローカルなアニメが演じるアイデンティティ危機-『フルメタル・パニック! The Second Raid』を中心に

盾と類似している¹²。アニメやその他の娯楽メディアの商品を「日本」に還流するためのグローバルキャンペーンである「クールジャパン」という活動が、端的には日本の娯楽メディアに関するローカルとグローバル間の緊張を提示するものと解釈できる。そこでは、グローバルな観点がそのローカル性を裏切ることもありうる。

こうして、アニメのグローバルな普及と、そのローカルな（国内でのアニメファンや制作者による）受容との間に緊張関係が生じた。それは、元々ローカルな視聴者向けの商品である「アニメ」が、突如地球規模での視聴者と向き合うことを余儀なくされるジレンマとして見ることができる。つまり、日本に固有の慣例的表現や、それに根ざすアニメの「アイデンティティ」は、アニメファンのローカル性に左右される可能性がある。

この事情を念頭に『TSR』を鑑賞する場合、ローカルかグローバルかというジレンマは、『TSR』の物語の中心にある宗介のアイデンティティ危機という主題と響き合い、アニメ自体にも当てはまると考えられる。その場合、『TSR』はアイデンティティを模索する物語としても読むことができる。主人公のアイデンティティ危機を通して、グローバルとローカルとの関係をジレンマとして描いているのである。どちらかを優先するしかないという二元論的な選択肢は、当時国境を越え始めたアニメ自体にも当てはまる。2005年前後のアニメ業界は、グローバルとローカルという二つの軸の間で緊張や難局が生じており、ローカルもしくはグローバルという視座における日本アニメの位置付けとは何か、また、アニメの物語を特徴づける「慣例」に、そうした新たな状況下で如何なる変容が訪れるかという二つの問題と直面していたのである。

『TSR』の物語は、アニメやその他の日本のサブカルチャーが、2004～05年当時に直面し始めたグローバル化の波と自覚的に向き合っているように見える。それは、このアニメの予告編の映像にも象徴的に表れている。具体的には、ウルトラマンのようなフィギュアを持つ外国人の子供を登場させることで、日本国外で消費される日本のサブカルチャーを示唆しているという描写である。また、このようなグローバルな規模の世界観は『TSR』本編にも見られる。主人公の宗介をはじめとする『TSR』の多くの主要人物は、様々な国に出自を持ちつつも、国家に帰属しない無国籍の傭兵である。彼らが所属しているミスリルやアマルガムといった組織も特定の国家に帰属せず、様々な国で活動している。この「国家横断性」というテーマは、戦闘がすべて日本国外で行われ、戦場となる国がエピソードごとに目まぐるしく変化する点でも強調される。

宗介のアイデンティティ危機が最悪の状況に陥る中で、象徴的な場面がある。民族的には日本人である宗介が、香港のコンビニで「土地の人間じゃねえのか。コリアンか、ジャパニーズか」と聞かれた時、「俺に生まれの国などない」と応えるというものだ。つまり、宗介のアイデンティティ危機とアニメのアイデンティティ危機を共通なものとして読み取るなら、日本人

の宗介は本作において越境的でグローバルな存在であるが、日本アニメが置かれた状況も、それに準ずるグローバルなものになりつつあるという点で宗介のそれと相似しているのである。しかしそれは、従来の日本アニメの持つアイデンティティから離れてゆく可能性を秘めている。そこでのアニメのアイデンティティとはどのようなものだろうか。あるアニメーション作品がどのように「日本」の「アニメ」として認識されるのだろうか。

3. アニメのパフォーマンス

本日本でも、ある種のテレビアニメはその慣例化した表現によって、アニメーションの特定の形態として認識されている。例に漏れず『TSR』もその一つである。テレビアニメのデータベース要素、すなわち伝統的な反復される慣例のパフォーマンス行為によって、『TSR』は「アニメ」として認められ、そして単独の作品を超える、より大きな慣例化のシステムに関連付けられる。類型的なジェスチャーや、標準的なSFアニメの物語進行に基づくスペクタクル性の高い結末などによって、『TSR』は常に慣例的なパフォーマンスを通じてアニメとして表現されている。『TSR』のアニメとしてのパフォーマンスは実験的なものではなく、アニメの慣例的なロジックに従う標準的なものだが、その表現は慣例を高水準にまとめあげたものでもある。本作の元請制作を行った京都アニメーションは、二作目の『ふもっふ』と『TSR』の制作によって、慣例に忠実なアニメのパフォーマンスを成し遂げながら、自社のアイデンティティを明確にし、優れたアニメ制作会社として評価されるようになった。

次に『TSR』の、特にプロットとキャラクタータイプにおけるアニメらしさの源泉となる慣例を挙げておこう。『仮面ライダー』に代表されるような、邪悪な力に対抗するため、それらと同じ力を用いる正義の戦士達という、日本の娯楽メディアに類型的な物語の慣例を『TSR』も採用している。『機動戦記ガンダム』(1979～)シリーズや『装甲騎兵ボトムズ』(1983)、『ガサラキ』(1998)などと同様に、対立する二つの大規模な軍事組織の設定も類型的なものだ。また、アニメの典型的な物語慣例として、メカニックのパイロットと学校生活の両立というキャラクターの設定も挙げられる(例えば、『新世紀エヴァンゲリオン』(1995)、『新機動戦記ガンダム W (ウイング)』(1995)、『デュアル!ぱられルン物語』(1999)などを参照)。このようなアニメは、主人公の少年が何らかのアイデンティティ危機によってメカニックを操縦できなくなるという展開を伴うことが多い(『機動戦記ガンダム』、『新世紀エヴァンゲリオン』など)。こうした慣例的な展開は、原作であるライトノベルシリーズにも採用されており、アニメとしての『TSR』においても、コアプロットとなっている。

キャラクターも同様に慣例的な人物像を設定されている。宗介の人物像である、スティック

-12-グローバルな舞台でローカルなアニメが演じるアイデンティティ危機-『フルメタル・パニック! The Second Raid』を中心に

で常識に欠けるが純粋な心を持った堅物というキャラクターは、アニメ、マンガ、ライトノベルなどに顕著なタイプだが、宗介は『新機動戦記ガンダム W (ウイング)』のヒイロ・ユイに、性格的にも図像的にも類似しており、『ガサラキ』の豪和ユウシロウにも類似点があるといえる。視聴者はこうしたキャラクターに共感するだけでなく、その主人公のキャラクター自体を慣例化してしまうように訓練されてきたかもしれない。

しかし、マンガやライトノベルとは異なり、テレビアニメは放送期間によってエピソード数が決定されるという制作上の制限があり、物語の流れをそれに合わせる形で展開する必要が生じる。例えば、多くのSFアニメ（特にロボットアニメ）には慣例化された展開（pacing）がある。¹³つまり、アクションシーンを準備するためのシークエンスやエピソードがその前に配されるが、スペクタクル性の高いシーンの後で再び物語の展開は穏やかになり、次のアクションシーンの準備へと繋がってゆく。そのような干満を特徴とする物語展開の結末は一般的に、最も大規模なスペクタクルが期待される。テレビアニメである『TSR』には、ライトノベルとマンガにはないシーンが多数登場する。特に物語の序盤である第1話から第4話にかけては、オリジナルエピソードが用いられている。その数エピソードを挿入することによって、テレビアニメの慣例化されたペースングや、シーズンごとのエピソード数という制約に原作の物語を適応させている。このような物語展開も、アニメやマンガなどの娯楽メディアのデータベースに由来し、またそれに還元されるものである。このデータベース要素、すなわちその慣例のパフォーマンスによって、『TSR』はSFアニメとして認識され、販売され、消費されるものとなった。世界設定やキャラクタータイプ、物語構造や展開など、『TSR』はこうした一般的なアニメの慣例を順守する点において高度な水準のアニメとなったが、その慣例に関する技法はきわめて緻密なものである。これらのデータベース要素、すなわち慣例のパフォーマンスがどのように作用するか。そのパフォーマンスの内容を次節で分析する。

4. メタレベルでの疑問視:「ただ命令に従う」「善玉」のキャラクター

アニメのアイデンティティが、慣例化された表現と密接に関係するとすれば、アニメの表現における慣例とは如何なるものなのか、また慣例化がどのような意味合いをもたらすのかなどの問題が浮かび上がる。それを追究するためには、慣例の使用・行為によって成り立つアニメ・パフォーマンスの内容に注目すればよいと思われる。『TSR』は、慣例化された表現を自覚的に採用することによって、視聴者を誘導することへの疑問を呈するのである。例えば、登場人物がキャラクタータイプの慣例について話し合う場面がある。第9話では、ヒロインのかなめとアマルガムの首魁である Mr. シルバーの以下のような対話がある。

Mr. シルバー：「僕は君のボーイフレンドほど人を殺していないけど。」

かなめ：「あいつは…彼は小さいころからずっと戦争だったから、仕方なかったのよ。敵は悪いやつばかりだったし、無関係な人とか、自分より弱い相手は助けるし、それに絶対そういう事を楽しんだりしてない！とにかく、あいつはその、こういうのと違う。彼はこんな風にしないもの。」

Mr. シルバー：「その理屈、まさか本気で信じてないよね。行為の本質はどちらも同じだよ。なのに、君は僕だけを批判するんだ。ずいぶん彼の肩を持つんだね。」

ここでシルバーは、自分とかなめのボーイフレンドこと宗介の殺人行為が本質的に同じものであると言いつつ、その唯一の違いがかなめ（または視聴者）が宗介の立場に寄り添っていることだと主張している。そしてこのシルバーとかなめの対話にみる『TSR』が提示する倫理観は、ミスリル（善玉）とアマルガム（悪者）の死と殺人についての理念の相違へと拡張されていく。さらに、慣例的なキャラクターである宗介の倫理感を相対化するとともに、アニメという表現メディアの倫理をもメタレベルで問い直している。

このように、『TSR』はアニメ物語の慣例を採用しつつそれを相対化する。『TSR』の物語は、同じ技術を持つ勢力同士の対立という、慣例的なプロットを中心に展開する。宗介のキャラクターを相対化したのと同様に、『TSR』は、ミスリルとアマルガムの立場を同等にすることで慣例的な物語を疑問視させる。ミスリルが「善玉」として描かれる際にも、彼らは敵を責め苛み、殺害を伴う戦闘行為を行い、大規模な破壊をもたらす兵器を生産している。「善玉」のミスリルと「悪者」のアマルガムという対置が単純過ぎるのであれば、「平和的」なミスリルと「経済的」なアマルガムと考えても良い。そこでは「殺人行為を行う正義の集団」という矛盾はより強調されるが、そういう意味合いを含めて、「善玉」と「悪者」という対比を行う。『TSR』は勧善懲悪の物語ではないが、多くの視聴者はアマルガムの蛮行を嫌悪し、宗介を応援したくなるだろう。そうした感情を念頭において、便宜的に善悪を設定する。両者は大きな衝突を防ぐために暴力を使用しているが、ミスリルとアマルガムのロジックは表裏の関係にある。ミスリルは、戦争の首謀者を殺すことで被害を最小限に止めようとする。対してアマルガムは、被害を少数に止めるための戦争を準備する。

二つの軍隊の対立の鍵となるラムダ・ドライバは、その運用失敗による宗介のアイデンティティ危機と、ミスリルの危機という二つのプロットを中心に据えられている。双方とも慣例的なプロットである。視聴者はラムダ・ドライバを、平和の実現と正義の実行が、ミスリルと宗介によってなされるための手段として認識している。しかし、ミスリルとアマルガムの立場は劇中で度々相対化され、ミスリルの墮落への道筋も暗示される。そうした両者の関係を示すブ

-14-グローバルな舞台でローカルなアニメが演じるアイデンティティ危機-「フルメタル・パニック!The Second Raid」を中心に

ブルーノという二重スパイのキャラクターは重要な存在である。ブルーノを捕獲するための作戦は、アニメ・マンガ¹⁴・ライトノベルにそれぞれ異なる形で描かれているが、アニメ版において原作のライトノベルから若干のキャラクター設定の変更が行われ、ライトノベルとマンガにはない数エピソードにまたがる形でブルーノの裏切りが描かれる。このエピソードはアニメの独自性を際立たせており、ミスリルとアマルガムの相似性がより強調されるばかりか、ミスリルの唯一のラムダ・ドライバのパイロットである宗介でさえ裏切り者となる可能性を示唆している。

ミスリルの構成員が裏切り者となる可能性に関して、ブルーノの事件が結末を迎えた時、ミスリルの創設者マロリー卿は次のようなセリフを述べる。

「ミスタ・アミットの指摘した構造問題は、創設の当初から予想されたことだ。正規軍と異なり、民族や宗教、国家体制などにより所を持たない我々「ミスリル」は“国際紛争の阻止”という、人によっては異論もあるような理念を信じなければならぬ。そのリスクを理解し、その上で諸君は戦っているものだと私は考えていたが…違うかね？」(第5話)

マロリー卿のセリフにもあるように、その葛藤はそもそも組織の構造的問題である。マロリー卿の姿は、顔の変わりに投影されたホログラムの地球のイメージで表わされ、その言葉はグローバルな問題を示唆していると考えられる。グローバル化された世界では、それまでの慣例や伝統的なアイデンティティの拠り所は容易に揺らぎ、既成の(あるいは慣例化された)理念を「信じる」しかない。しかし同時に、それはリスクを伴う選択でもある。その構造は、組織や国際紛争、またそれらと関連する表現にも当てはまると解釈できるだろう。例えば、『TSR』は、アマルガムのMr. シルバーが指摘するように、そうした倫理的・軍事的問題に関しても、人々が慣例化された思想を歓迎し、お定まりの「善玉」を「信じる」しかないことを再認識させる。また、慣例化された「善玉」キャラクターによる殺人行為、および宗介のアイデンティティ危機などを手がかりに、慣例化された表現はアイデンティティに潜む矛盾をも浮かび上がらせる。

宗介のアイデンティティ危機と結びつく慣例的なキャラクター類型は『TSR』の物語内で幾度も問い直される。第5話では、宗介の上官であるメリッサ・マオは、宗介が自分自身で考えず現実逃避のために「ただ命令に従う」という態度を取ることを咎めている。第6話では、宗介は、自身が日本で平和な生活に適應することはできないと認めており、第8話では、彼の部隊長が宗介の精神状態を懸念し、彼の離反の可能性を示唆する。宗助に対しては「俺たちが日頃相手をしている連中のことだよ。悪意はゆっくりと醸成される。まず自分をいつわり、次に周囲を恨み、最後は世界のすべてを冷笑するようになる。ゆっくりとな。時計の短針のような、遅々とした変化だ。だからこそ恐ろしい」と説いた。宗介の内包する「悪者」としての可

能性は、それ以前のキャラクター像を「善玉」により引き付ける。そして、宗介の持つ「善」と「悪」それぞれの性向はミスリルとアマルガム（「僕たちが日頃相手をしている連中」）の理念を反映したものである。その危険性から『TSR』の一つのプロットの緊張感が生じる。

二話にまたがるシリーズの最終エピソードでは、宗介のキャラクターが秘める問題がより強調される。第12話で宗介はシリーズを通しての宿敵であるアマルガムの幹部ガウルンと再会する。ガウルンは少年兵として活動していた宗介の戦士としての姿勢を回顧し、ミスリルに入隊して以降、殺害への甘さが芽生えてしまったと罵倒する。逆上した宗介はそこで無抵抗のガウルンを射殺する。宗介のアイデンティティ危機が最悪の状況に陥る中で、彼はミスリルの任務を放棄し、そのことによって、「悪者」への墮落が示唆される。しかし、そのエピソードでは一方で、ミスリルのリーダーや部隊長は、任務を放棄した宗介の今後について話し合う際に「どんなに今が駄目でも、必ず立ち直って、ここへ帰ってきます。人間の本性は変えられない。彼は一強くて、優しいから。」と主張している。次のエピソードである最終話では、かなめがアイデンティティ危機のどん底に落ちた宗介に「臆病者。ヘタレ。弱虫。だけど強い。とても優しい。ダメな奴だけど、なんとかする。そういう奴と思ってたんだけど。」と発破をかける。それは、宗介の「命令にしか従わない」キャラクタータイプの類型的な記述であろう。かなめのセリフを聞いた宗介は自身のキャラクター（性格としても登場人物としても）の矛盾を認め¹⁵、アイデンティティ危機を乗り越えることで、再びアーバレストの操縦を可能とし、善玉として悪者を倒す。

様々なキャラクターによって、宗介自身の挫折と成長に伴うアイデンティティの問題が言及され、アイデンティティ危機とそこからの脱却という展開に複雑さを与えている。メタレベルでは、彼らのセリフは宗介のキャラクターを視聴者に意識させるだけでなく、アニメの表現それ自体を疑問視することである。例えば、慣例化された「善玉」のキャラクターが殺人行為を行うという矛盾を暴き出す。しかし、Mr. シルバーの「(殺人) 行為の本質はどちらも同じだ」という言葉が示唆するように、『TSR』は慣例化されたそのような倫理観に対して明確な回答を導きはしない。

5. 「防衛」の大義：時代背景との関係

Mr. シルバーの言葉に従えば、『TSR』は宗介のアイデンティティ危機を通じて、アニメの慣例化された表現の裏にある、善悪の判断や殺人の正当性といった倫理的問題を露呈させている。それについて検討するために、最終エピソードの戦闘シーンを分析する。アニメには、スペクタクル的な爆発をクライマックスに据え、正義の勝利を示すことで幕を閉じるという慣

-16-グローバルな舞台でローカルなアニメが演じるアイデンティティ危機-[フルメタル・パニック!The Second Raid]を中心に

例化されたパターンが存在する。これは『TSR』においても同様に採用されている。アイデンティティ危機を克服した宗介とアマルガムのラムダ・ドライバ同士の戦闘はこのような結末を迎え、アマルガムの巨大ロボット兵器は全滅する。しかし、このエピソードにおけるミスリルとアマルガムの目的は偶然にも合致しており、両者はともに香港でのテロ行為を阻止すべく活動していた。この場合、アマルガムの行為の善悪はどのように問われるだろうか。それはさておきとしても、物語上ここで問題化するのミスリル=宗介の武力行使の正当性についてである。作中で提示される答えは一つだけで、しかも単純なものである。Mr. シルバーが言うように、視聴者が宗介の立場を取るのだから、彼を「善玉」と見なすということである。そこでは、多くのアニメに見られるような慣例的なキャラクタータイプだけが判断の基準となっている可能性がある。それについて考察するためには、最終エピソードの戦闘シーンをより詳しく捉え直す必要がある。

第2節で述べたように、従来ローカルなメディアであったアニメが急激にグローバルな舞台へと接続されてしまった状況は、アニメそれ自体をアイデンティティ危機へと導いた。『TSR』は、アニメの慣例をパフォーマンスしながら、アニメ元来のアイデンティティを主張しているが、視聴者にはそのアニメの慣例に関する疑問も生じる。一方で、このアニメには別種の慣例についての問題も存在する。それは戦争と武力行使にまつわる表現についてである。最後の戦闘シーンにおいて宗介が用いるラムダ・ドライバは、その使用自体が核兵器やクラスター爆弾のように倫理的批判に晒されるような、破滅的な力を有する強力な兵器である。しかし、その使用は物語内で原則として許容される。なぜなら、宗介によるラムダ・ドライバの使用は、アマルガムの攻撃がミスリルの兵士に及んだ際に行われる防衛目的のものだからである。防衛のための破壊行為の許容という慣例的な物語展開は、もう一つの問題を喚起させる。それは、戦争における防衛には、暴力や武力をもって応じる以外の選択肢が存在するのだろうかというものである。これは容易に答えを得られない問題であり、人間社会は『TSR』と同様に、防衛のための暴力と軍事行動を正当化する慣例的なロジックに頼る場合が多い。このロジックは、世界中の軍隊の存在意義に深く根ざしている。日本の場合も、常備軍ではなく自衛隊という形ではあるが、防衛のための軍事力を有している。物語内でミスリルはアマルガムの持つ兵器と同様の兵器を攻撃に用いているが、その攻撃はあくまで防衛目的に限られたものである。これは「専守防衛」という自衛隊のアイデンティティをモデルとしたロジックではないだろうか。前節では、宗介の殺人行為への倫理的問題を取り上げたが、それと同様の「防衛のため」という慣例的ロジックが、宗介の破壊的な力の行使とそれを許容する視聴者の受容を裏付けている。

本論ではその「防衛のため」の慣例的ロジックを取り上げる理由は、イラク戦争への自衛隊の派兵が、シリーズの放送と同時期に行われていたことに起因する。そうした状況を念頭に、

『TSR』による慣例的な武力行使の物語に対する疑問視を、実際の戦争やそれにまつわる倫理的な問題と関連付ける読みも可能だろう。『TSR』は2005年に放送され、自衛隊は同時期のイラク戦争への派兵によって、第二次世界大戦以降初めて海外の戦場に配備された。国際貢献という名目で戦域へと自衛隊を出動させたこの派兵は、「専守防衛」の原則を揺るがす事態である。ここで、「グローバルとローカル」の関係は「日本の自衛隊が海外に配備される」という形を取る。この問題は今日に至るまで議論されているが、『TSR』に登場する軍事組織は慣例化された設定によって描かれており、平和維持のための海外配備や、防衛のための殺人行為が許容されるという理念を代表している。こうして『TSR』を当時の自衛隊をめぐる言説の一部として読み取ることができるだろう。

『TSR』と同時期に、自衛隊をテーマとして扱うアニメやマンガ以外の娯楽メディアもいくつか登場した。特に実写映画である『ローレライ』（2005）と『亡国のイージス』（2005）は文化人類学者の注目を引いている。例えば、ザビーネ・フルーシュトゥック（Sabine Frühstück）は次のように述べている。「（これらの作品は）物語的に特定の戦いを許容できるような戦争を構築するということと、不必要に若い命を失うという戦争のイメージとの境界線上に立つ」¹⁶。『TSR』も防衛のための殺害という慣例的ロジックに従い、その点で上記の映画と類似している。物語上、宗介の殺人行為は、最終的には防衛行為として許容できるように構成されている。しかし、Mr. シルバーによるアマルガムとミスリルの殺人、破壊行為が本質的には同根であることの指摘が、ミスリルとアマルガムの倫理観を相対化することで、そうした慣例化された物語を疑問視させる。

6. 「構造」を露呈させるアニメのパフォーマンス

『TSR』は殺人や武力行使の倫理観をめぐる慣例化されたロジックを問いつつも、国際紛争の性質を露呈させるに留まり、問いへの回答は留保されている。例えば、ライトノベルとマンガにはない第1話の冒頭の場面を分析してみよう。宗介が所属するSRTという特別対応班が、ある国の民間人を地方軍閥のリーダーから救い、襲撃が収まった時に、宗介の上官であるメリッサ・マオと、同じ特別対応班の軍曹であるクルツ・ウェーバーは、ミスリルの役割を含めた国際紛争の状況を次のように会話している。

ウェーバー：「しかし、爺さん、婆さんやガキばっかじゃねーか。なんでわざわざ襲われに来るかね、敵さんは。」

マオ：「民族紛争なんてそんなもんだよ。ま、この場合にはもっと複雑な事情もあるんだろ

-18-グローバルな舞台でローカルなアニメが演じるアイデンティティ危機-「フルメタル・パニック!The Second Raid」を中心に

うけどね。」

ウィーバー：「政治ってやつか。」

マオ：「経済もね。国際条約に抵触する行為を利用して大国を適度に挑発する、地下資源の利権やら何やら、それで裏取引の相手を占おうってんでしょう。私らの出張もそういうあれこれの一部よ。」

宗介：「だが、来た価値がある。」

マオ：「そういうこと。」

上記のマオの発言は、この対立の物語の意義に最初から疑義を呈す。たとえば、先述したイラク戦争にまつわる武力行使の正当性のような事例をマオは皮肉っている。そのような問題は国際紛争の「構造」として取り上げられ、『TSR』の読みにもう一つの自覚的なメタレベルを形成すると考えてよいだろう。当時のイラク戦争に起因する国際状況を背景として作品を読み解けば、このシーンは『TSR』が戦争状況に対してアンビバレンスを示しながらも、その構造（国際紛争とアニメ形式に関する）を同時に疑問視することを簡潔的に明らかにする。『TSR』のプロットを動かす慣例化された二つの軍隊の対立の物語に関して、その慣例的な物語構造自体も問題化される。そうした自覚的な疑問視は、同時代の自衛隊や日本軍に関わる映画には顕れなかったものである。その問題意識の差は、アニメの突発的なグローバル化に伴うアイデンティティ危機へと還元できるのだろうか。

結論に代えて

議論をまとめよう。『TSR』自体の構造的・慣例的な側面で発揮される、高水準なアニメ表現としてのパフォーマンスは、アニメが置かれたローカルとグローバルの緊張関係に対して、図らずも鋭敏な応答となっている。ローカルな都市としての東京で高校生活を送りつつ、グローバルな傭兵として活動するという宗介が持つ多面的アイデンティティが最終的には認められるように、『TSR』は、ローカルな作品でありつつもグローバルな受容が行われるという、アニメの複雑なアイデンティティの可能性を示唆している。しかし、パフォーマンスの行為・構造的レベルにおいては、『TSR』は慣例的なアニメへの志向が作品を徹底している。アニメのグローバル化を考慮しつつも、『TSR』は実験的な技法を利用することなく、アニメにおける視覚的・物語的な慣例に忠実に制作された「ローカル」な作品でありつづける。一方で、宗介のアイデンティティ危機をめぐる物語は、メタレベルにおいてアニメ自体のアイデンティティ危機にもつながっている。本論ではそれをアニメ表現における慣例として考察しながら、アニメのアイ

デンティティを探求してきた。その顕れとして、本作のような標準的なアニメの作中で、パフォーマンスの内容として日本の自衛隊が置かれた国際的状況が言及されているのである。『TSR』はその物語において、国際紛争の組織化や構造的な問題をも露呈させる。そして、それをめぐる問題提起を慣例化の彼方ではなく、まさに慣例化の領域内で成し遂げたことは、普段見逃されやすいアニメの可能性を意識させるのではないだろうか。

注

- 1 東、2007：187-90。
- 2 東、2001 を参照。
- 3 “Gender is...an identity instituted through a stylized repetition of acts.” Butler, 1988: 519.
- 4 そうしたメディアミックス環境についての議論は、東や大塚英志によって「まんが・アニメ的リアリズム」の名の下で展開されてきた。
- 5 Condry, 2013: 83, 185.
- 6 Iwabuchi, 2002; 2015. 80年代後半から日本の娯楽メディアが海外で注目されていることに為政者は気づいていたが、21世紀から様々なキャンペーン、特にクールジャパンが展開されている。
- 7 Iwabuchi, 2002: 特に2、3章。「無国籍」の矛盾は :33,75.
- 8 Iwabuchi, 2015: 422.
- 9 日本動画協会、2013.
- 10 小泉純一郎の2002の施政方針演説に関する指摘であるが、ダイリオート＝ブルは、それをクールジャパン戦略の出発点の一つとして取り上げている。(Michal Dalot-Bul, 2009: 250).
- 11 同上、261.
- 12 Iwabuchi, 2002: 72.
- 13 Suan, 2013: 64-80.
- 14 マンガ版ではブルーノと同様の役割を担う女性キャラクターが登場する。
- 15 マンガとライトノベルには、かなめのスピーチから宗介は直接にこのように考える：「俺は矛盾だらけの弱い存在だ」(これはマンガのセリフ)。(賀東、2006：65)；(賀東、2001：224)。
- 16 Frühstück, 2009: 10. Gerow, 2006 をも参照。

参考文献

- 東浩紀『動物化するポストモダン：オタクから見た日本社会』講談社、2001。
- 東浩紀『ゲーム的リアリズムの誕生：動物化するポストモダン 2』講談社、2007。
- Butler, Judith. "Performative Acts and Gender Constitution: An Essay in Phenomenology and

-20-グローバルな舞台でローカルなアニメが演じるアイデンティティ危機-『フルメタル・パニック! The Second Raid』を中心に

Feminist Theory." *Theatre Journal* 40, no. 4 (1988): 519-31.

Condry, Ian. *The Soul of Anime: Collaborative Creativity and Japan's Media Success Story* [in English]. Durham: Duke University Press, 2013.

Dalio-Bul, Michal. "Japan Brand Strategy: The Taming of 'Cool Japan' and the Challenges of Cultural Planning in a Postmodern Age." *Social Science Japan Journal* 12, no. 2 (October 2009): 247-66.

Frühstück, Sabine. "To Protect Japan's Peace We Need Guns and Rockets! The Military Uses of Popular Culture in Current-Day Japan." *The Asia-Pacific Journal* 34, no. 2-09 (2009).

賀東招二『フルメタル・パニック 15 終わるデイ・バイ・デイ (下)』富士見書房、2001.

賀東招二・上田宏・四季童子『フルメタル・パニック! Σ』3巻、角川書店、2006。

Gerow, Aaron. "Fantasies of War and Nation in Recent Japanese Cinema." *The Asia-Pacific Journal*, no. February 20 (2006).

Iwabuchi, Koichi. *Recentering Globalization: Popular Culture and Japanese Transnationalism*. Durham; London: Duke University Press, 2002.

日本動画協会編『日本のアニメ業界・市場の動向』2013.

日本貿易振興機構編『米国におけるコンテンツ市場の実態：調査報告書』日本貿易振興機構（ジェトロ：JETRO）、2011年3月。

Suan, Stevie. *The Anime Paradox: Patterns and Practices through the Lens of Traditional Japanese Theater*. Leiden; Boston: Brill (Global Oriental), 2013.