

ループする日常と成熟という夢

——先駆的「モラトリアム」の作家としての押井守——

片上 平二郎

1. ループするポストモダンの実存

あまりに濫用され陳腐な言い回しと化してしまった感もあるが、現在の社会状況を説明するための表現として「大きな物語の消滅」というものがある。「ポスト・モダン」や「後期近代（レイト・モダニティ）」などの用語で名指される現在の社会では、いわゆる「近代社会」の中で素朴に前提とすることができた右肩上がりの「成長」やそれに基づいた「自己実現」や「自己確立」という「物語」の成立は困難なものになってしまっている。

これまでと同じような「高度成長」は望むべくもない。だから、社会は、現状を維持しつつ「安定」した「成熟」を志向せざるを得ない。そのような社会の中ではこれまでのような「教養小説＝ビルドゥングス（自己形成）・ロマン」的な「物語」を生きていくことはむずかしい。みなが同じような特定の枠組の中に入り、その中で競争していき互いを高め合っていくような共通の「物語」はもはや存在しない。「成熟」したものとしての社会は、これまで「近代」が依拠し、自明視してきたさまざまな共通の前提の意味を失効させてしまった。これが「大きな物語の消滅」として語られていることの内容である。

1990年代に宮台真司はこのような「成熟社会」を生きていくための『世紀末の作法』として、『終わりなき日常を生きる』というメッセージを語っていた。

子供が原っぱで遊び、家電製品もロクに揃っていないような近代過渡期の社会では、「頑張れば自分も家族も社会ももっと豊かになる」という具合に、人々が社会の未来に「輝く希望」を託すのが当たり前。でも社会が成熟してくると、人間も社会もこれから大して変わりはしないというイメージになっていく。自分を取り巻くサエない日常が、ひっくり返るなんてことはこれからもありえない。そのことを自分に納得させながら、人々は生きようになる。そんな「終わりなき日常」を自分や他人を傷つけないで生きるには、知恵が必要になる（宮台 1997: 53）

宮台は、いま目の前にあるサエない日常が変わることなく、ずっと目の前にあり続けるような社会が到来したことを語り、その日常がずっと続くことを前提として人々が生きて行かざるを得ないということを論じている。もはやあり得ない「自己実現」や「輝かしい未来」を目指すことは、その過程で自分や他者を傷付けることになる。だからこそ、「成熟作法」を生き抜く「作法」として「終わりなき日常」という社会的風景を認めながら、その中を“ゆるく”“まったり”生きていくことが初期宮台の著作の中では推奨されていた¹⁾。

このような「終わりなき日常」が話題にされる際に多く引用される1本のアニメ映画がある。1981年²⁾に押井守が監督した「ビューティフル・ドリーマー」だ³⁾。テレビ・アニメ「うる星やつら」の劇場版として制作されたこの作品は、「現実」と「夢」の間の反転が繰り返されるメタ的な

物語の構造の中で、文化祭の前日という1日だけが延々と訪れ続けるという物語が展開されている。

文化祭は本番より準備期間の方がはるかにおもしろい。ならば、永遠に文化祭当日さえ訪れなければ、もっとも高揚した文化祭前日という特別な時間を永遠に味わい続けることができる。このようなかたちで「反復」される文化祭の前日というメタファーは、大きな成長の目標ないままに“いまここ”の消費社会が与えてくれる快楽を日々“ゆるく”味わい続けながら、同じような日常を生きているわたしたちにとって、ある部分で“憧れ”の光景であり、また、同時にある種のリアリティーを伴った「終わらない」ことによる“息苦しさ”を伴った光景でもある。「終わらなき日常（のように見える）消費社会の生の寓話」（宇野2008：271）として「ビューティフル・ドリーマー」という映画は強い魅力を持っている。

「ビューティフル・ドリーマー」にとどまらず、押井の映像作品は、アニメ、実写ともに「現実」と「夢」や「虚構」との間の反転を表現するところに特徴があり、その結果、強いメタ志向を持っている。自らが今いる「現実」ははたして、本当に「現実」であるのか？ それは「夢」や何者かに騙された結果の「虚構」なのではないか？ 「夢」から覚めたと思ったこともまた「夢」なのではないか？ そのような「自意識」に苛まれてしまった作群品は、たえず、「現実」を問い直すという構図を持ってしまい、「胡蝶の夢」的な「現実」と「夢」、もしくは「現実」と「虚構」の間の反転が繰り返されることになる。

その結果、押井の映画の基本構造は「夢から覚めた夢から覚めた夢から…」というループ構造をもっとも大きな特徴として持つことになる。同時に、そのような「虚構」に対する「反省性」が高まったことにより、「自己」や「アイデンティティ」というものもまた同様に懐疑の対象となっていく。押井守の映像作品は、幾重もの「メタ志向」とそれによって生じる無限の「ループ」によって物語が構成されるものが大部分である。

大澤真幸は、現代的な社会的な“息苦しさ”の正体を、出口から出ることは容易であるが、その結果、再度、同じような部屋がそこに待っているという困難に置いている。また、東浩紀の『動物化するポストモダン』や『ゲーム的リアリズムの誕生』などの著作は、ライトノベルやパソコンゲームの持つ「メタ・フィクション性」を分析しながら⁴⁾、現代社会の世界認識の在り方の中での「ループ構造」の持つ意味に注目したものである。

現代社会を問題化するに際して、ある種の出口のなさ、というよりも、出た結果同じような光景が待っているという反復の構造は大きな意味を持っている。わたしたちが現在陥っている閉塞感、つまり「終わらなき日常」の息苦しさは、出口が見えないということよりも、そもそも出口から出ること自体がさらなる閉塞感を与えるという感覚に由来するものであると言えるだろう。「終わらなき日常」とは「ループする日常」である。

押井映画における「メタ構造」の強さ、および、「反復」という主題の扱いは、現在のポストモダン社会、成熟社会が持つ“終わりのなさ”という問題を先駆的にとらえたものであると考えることができるだろう。延々と繰り返される文化祭の前日という光景は、ポストモダン社会の楽しさと苦しみの双方を主題化したメタファーとして存在している。

本論文ではこのようなポストモダン状況を先駆的に、ある特殊なかたちで描き出した押井守という作家の映画を分析していくことで、わたしたちが生きている「終わらなき日常」を考察していくことを目的とするものである。単に「ポストモダン社会」を客体的に記述した作品としてではなく、“ポストモダン社会”の中を生きていくこと”それ自体を表現し、その中にあらわれてくる問題を内側からさまざまな位相で描き出した作品として押井守の映像を見ていくことで、これ以降の議論を続けていきたい。

2. 先駆的なモラトリアム精神と虚構的生

押井守のいくつかの自伝的語りを讀んだ際に感じられるのは、彼がつねに「自分が何者でもない」という意識を持ち続けているということだ。特に自伝的要素が強い文章である『他力本願』のエピローグによると、1951年生まれ⁵⁾の押井は、学生運動にかぶれ周囲の環境から孤立していた高校時代、授業にも出ず映画三昧であった大学生時代、そして、その後の就職活動の失敗による今でいうところのフリーターの生活といったかたちで、世代的にはやや早いかたちでの「モラトリアム」⁶⁾的な青年期を過ごしていた。

そのようなライフスタイルの中を生きていくことは、つねに「自分が何者であるのか？」という問いが意識の中に存在することになる。一見、抽象的で思弁的なメタ・フィクション的な押井映画の構造はこのような「モラトリアム」的生が大きく関わっているものとして考えることができる。

また、押井は学生時代、SF小説や映画といった「フィクショナル」な世界に耽溺していた生活を送っていた。彼は「現実」に生活する時間よりもはるかに多くの楽しみを「フィクション」、すなわち「虚構的なもの」の中に感じていた。それは“つまらないこと”ばかりで“退屈”な「現実」よりも“実り多い”ものを、「虚構」の中に感じ取ることであっただろう。このような生活の中でも「現実とは何か?」、そして、そのような不確定な「現実」を生活している「自分とは何か?」という問いが浮上してくることだろう。

数年のフリーターの生活の後、ちょっとした偶然から彼はアニメ制作会社の演出という職を得ることになる。ここでようやく彼は自分が「初めて自分が何者かになりかけている瞬間だ」という思い(押井 2008b: 225)を感じるようになる。

中学受験に失敗し、高校で落ちこぼれ、学生運動に挫折し、何もしえないまま大学時代を終え、就職に失敗し、そんな人生を送ってきた自分が初

めて人から評価されたのだ。「押井君ってギャグが上手だよ」という周囲の何気ない反応が、僕にさらなる気合いを入れてくれた。(押井 2008b: 225)

ここで押井はある種のアイデンティティの「安定」を得る。ただし、このようなかたちである種の「安定」を得たとしても、彼自身の「自分が何者であるのか?」という問いは完全な解決を見せることはない。

たまたま街中で見かけた募集広告を通じて、偶然、この職を得たことは、さまざまなレベルで“なりゆき”としか言いようのない事態であった。映画青年であり、映画監督を夢見続けていた押井ではあるが、アニメーションというジャンルは自分にとってどちらかと言えば縁遠いものであり、その世界で映像をつくり続けるということは、それまで、予想もしなかった出来事であっただろう。彼にとってのアイデンティティの確保は、まったく予期しない偶然の上で成立したものである。“たまたま”「自分が何者かになれた」こと、そのような「自己形成」は結局のところ、自分のアイデンティティの基盤が徹底して「偶有的」なものであることを意識させてしまい、「自分が何者かであること」がどのようなことであるのかという問いを再度発動させてしまう。

また、アニメーションというサブカルチャー商品、つまり「虚構」的な世界を制作することを生業とし生活するというのも、彼の「現実」感覚に大きな影響を与えたことだろう。彼によろしく「自分が何者かである」という感覚を与えてくれたアニメーションという「産業」は、青少年に「夢の世界」、「フィクション」を与えること、極端なかたちで言い換えれば、“子どもたちを騙す”ことを「商売」としている。彼は積極的に「虚構」を算出する側に身を置くことで、アイデンティティを確保し、「現実」との関係を取り結ぶことに成功した。だが、そこには「矛盾」が存在している。「虚構」へと人を引き入れるポップ・カ

ルチャーをつくるのが彼にある種の「成熟」をもたらした。そのことは彼にとって、「現実とは何か？」という問いをより大きなものにしていった側面があるだろう。

このように見ると、ときに“知的に過ぎる”と敬遠されやすい押井守の映像の「メタ・フィクショナル」な構造が彼の個人的な人生経験、そして、それを可能にした社会状況の変化と密接に結びついたものとして読み取ることが可能になるだろう。「近代」の自明性がゆるやかに崩れはじめ「モラトリアム」的感性がその姿を見せ始めた時代、そして、「サブカルチャー」が社会の中で台頭しはじめ「オタク」的感性が姿を現し始めた時代⁷⁾である1970年代という時代に青年期を過ごしたことが、押井の映像作品の特徴を形成している。それはいささか早かった「ポストモダン」経験であると言うこともできるだろう。

人々が共通の基盤を持ちにくくなった「ポストモダン」的な社会状況においては「世界」の「偶然性」が強烈なかたちであらわれでることになる。そのことは、自らの「アイデンティティ」がどのようなものであるのか絶えず混乱した経験を生み出すだろうし、「現実」と「虚構性」の区別がとりづらくなることも意味している。このような状況の中で、「わたしとは何者であるか？」という問いや「この現実とはたして現実なのか？」という問いは単なる思弁的な「哲学ゲーム」を越えて、ある種の実感として経験されるものになっていく。そのような「反省」的思考のメタ・ゲームの中を人は生きて行かざるを得ない。

「成熟」してしまった社会において、その中を生きる個々の人間たちもが同じように「成熟」が可能なわけではない。社会の「成熟」によって「大きな物語」が消えてしまった結果、個人の「成熟」のイメージは多様なかたちで散らばってしまった。そして、「成熟」の獲得は“たまたま”であったり、“なりゆき”であったりというかたちで可能になるに過ぎないものになってしまう。社会の「成熟」という出来事は、個人の「成熟」

を困難なものにしてしまい、それはあくまで偶発的、偶然的に与えられるものとなってしまった。

いま、自分が保持している「アイデンティティ」は“なりゆき”によって形成されたものであり、他のものでもありえた。というよりも、他のものであった可能性の方が蓋然的ですらあり、いまの自分の在り方の方がはるかに不可思議なものである。このような意識は、確固とした「現実感覚」の上から「現実」の「虚構性」を思弁し、“他でもありえた”可能性を想像する態度とはまったく異なったものだ。強迫観念のように自分の人生が“他のものでもありえた”可能性が意識の上に上ってくることこそが押井守的な思弁の中には存在している⁸⁾。世界の偶有性を「世界の儚さ」のようなかたちで受け止めてしまうことこそが、「反省」のメタ・ゲームを駆動する。

前章で見た「ビューティフル・ドリーマー」もまたこのような押井の「ポストモダン」的経験から生み出された作品である。「文化祭の前日」は「モラトリアム」のメタファーとして読むことができる。“楽しく”も“息苦しく”、そこから外へ出ようとしてもその出方がわからない。そこから出られたという実感があっても、再度、類似した風景がそこには待っている。そもそも、そこから自分が外へ出たいのか、それとも、ずっとそこに留まり続けたいのかもわからない。「ポストモダン」的世界を愛憎半ばするかたちで生きて行かざるをえない複雑な感情が描き出され、その感情によって、「反復」＝「ループ」する物語は多様な読み取りが可能となる魅力的なものとなっていた。

焦燥感がより増したかたちで「現実」と「夢」の間の反転関係が描かれた1987年の実写映画「紅い眼鏡」を経由して、1989年のアニメシリーズ「御先祖様万々歳！」においては「家族」なるものが懐疑の対象とされながらも、そこに抗いたい磁場を見出すというスタンスで不条理劇が展開されている。「家族」というある意味でもっとも「親密」な関係性すらも「虚構性」という軸の中で問いの対象となるところに押井守の「現実」

に対する感覚を見て取ることができるだろう。

3. 徹底的に媒介された世界の中で

自らが「現実」と「虚構」の区別が不明瞭な世界を生きているという問題関心は、1990年代以降、「メディア」と「現実」、もしくは「テクノロジー」と「現実」の関係というかたちに転調されながら、押井映画の根本的な主題としてとりあげられ続けられる。自らが生きている「現実」が不確かなものであるという感覚は、自分が「世界」を「世界」として「認識」するに際して、すでにその「認識」が何者かに「媒介」されたものに過ぎないのではないか、という疑念を生み出す。自らが生きている「世界」が「現実」であるのかという問いは、そもそも自分が「認識」していることそれ自体がすでに操作されたものであり、自らは何者かに操られた「虚構」的存在に過ぎないのではないかという懐疑に行き着く。そのような思考から、押井守の映画の中で「認識」を「媒介」するものとしての「メディア」や「テクノロジー」というテーマが大きな意味を持ち始める。

1992年の実写映画「トーキング・ヘッド」は、押井のメタ志向が色濃く出た「映画」それ自体をテーマにした作品である。「映画」をめぐる「映画」という構造を持った本作品は、主人公である監督が、自分もまた「映画」内の登場人物であり、何者かに監督されている存在なのではないか、という疑問を持ちながら、映画制作を行っていくという内容になっている。この作品もまた、「現実」と「虚構」の関係を問い直し、自らもまた「虚構」的存在なのではないか、というメタ的な問いに重点を置いているが、その中で「メディア」というモチーフがこれまでよりも前面に出始めている。

これ以降、押井の映画の中では「メディア」および「テクノロジー」という問題が大きな意味を持ち始める。1993年上映のアニメ映画「パトレイバー 2」は一見、東京を一時的に占拠し、そこ

に戦争状態を現出させようとするテロリストたちと主人公である警察官たちの戦いを描いた映画になっているが、ここにおけるテロリズムとはマスメディアや情報網、そして、橋などの交通網を破壊、遮断することによって情報系統を混乱させ、東京内に“幻の”戦争状況を「演出」することにある。東京という都市空間を占拠するためには、コミュニケーションを「媒介」する「メディア」的なものだけを手中におさめれば事足りるというのが押井のこの映画の中での認識である。「媒介物」を奪われたがゆえに「間接的」なコミュニケーションが禁じられた東京においては、「直接的」なコミュニケーションが復活するわけではなく、情報が混乱し人々がコミュニケーションを行わなくなり、その結果、雪が降り積もるほぼ無人の街の風景だけがあらわれでる。ここには、「現実」と「メディア」の関係をシニカルにみつめる押井の視線が存在している。

この後、完全に「機械」化された「身体」を持ったサイボーグたちの「記憶」や「アイデンティティ」をめぐる物語である1995年のアニメ映画「ゴースト・イン・ザ・シェル」が制作されている。この作品では「テクノロジー」によって「身体」を完全に「媒介」されたにもかかわらず、それでも存在し続ける「自意識」というものが主題化されている。

「仮想」の戦争「ゲーム」に熱中する女性主人公がその「ゲーム」のシステムの謎に挑む2002年の実写映画「アヴァロン」では、「メディア」や「テクノロジー」によってわたしたちの生が「媒介」され、「現実」という問題がさらにあいまいなかたちで浮上してくることが表現されている。

また、この時期以降、CG表現の発展によって押井は実写映画についても、その画面を徹底的に加工することによって、独自の映像空間を創り上げていく。現実の役者も、「映画」という「仮想」の世界を構築するための素材に過ぎず、「虚構性」という問題関心をより前面に押し出したかたちで演出を行っている。

わたしたちの生きる「現実」も、そして人間の「認識」も、その大部分が「メディア」や「テクノロジー」という人為的なものによって「媒介」されながら構成されている。さらに根源的なレベルで言うのなら、人間のあらゆる思考は「言語」という「媒体」によって「媒介」されなければならないものとしてある。よって、わたしたちは「間接性」によって構成された世界を生きて行かざるをえない⁹⁾。

このような「媒介性」に対する問題は、メディア・テクノロジーが発達し、さらに大きなかたちでコミュニケーションをそれに頼らなければならない現在の社会ではさらに大きなものとして浮上してくることになるだろう。映画「アヴァロン」の中で押井は、主人公が行っているゲームの最終ステージを「クラス・リアル」と名付け、ゲームのプレイヤーが突如、「日常世界」に投げ込まれるという物語展開を行っているが、その「リアル」と呼ばれる場所は奇妙に現実感が失われたかたちで描写され、最終的にはこれも「ゲーム」と同様にプログラムされた空間として描かれている。押井にとっての「日常」なるものの「リアリティー」の意味を確認することができる場面であるだろう。

4. 直接性という夢と暴力

これまで見てきたように、押井守の映画の中では、「現実」と「虚構」がたえず反転し続けるような世界観が描かれており、その中で「日常」はすでに何者かによって「媒介」されたものとしてのみ存在していた。そして、このような押井の映像感覚は、ポストモダン状況下での「モラトリアム」的ライフスタイルの登場、そして、メディア・テクノロジーの大きな進展という大きな社会的変化の影響下で生み出されてきたものとして読み取りが可能であることを確認してきた。

ただし、押井は、「世界」を「虚構性」や「間接性」が「現実」を徹底的に覆い尽くしたものと

して描き出すが、そのような「虚構性」や「間接性」の“逃れがたさ”をニヒリスティックに記述することだけをしているわけではない。押井の映画作品は、いかにすれば人間は「現実」や「直接性」に触れることが可能なのか、という問いを同時に描き出そうとする。徹底して閉塞したものとして世界を描き出すがゆえに、そこからの「脱出」というモチーフもまた強められたかたちでどの作品にも共通して見ることができる特徴だ。

この際に押井は「暴力」のイメージを多用する。もともと、戦車やヘリコプター、銃器などの兵器類への偏愛を語ることが多い押井は、映画内に積極的にこれらの存在を出現させている。「間接化」「虚構化」された世界の中で“生々しい”実感を伴ったものは「暴力」だけだという論理で「暴力」への“憧れ”が映画内で描かれる。

わたしたちは、何者かに「媒介」され、「虚構化」「間接化」されてしまい、「現実」に接触することを禁じられている。そのような「間接性」に覆われてしまった世界の中で、「直接性」に触れえるものは「身体性」や「暴力」といったもの以外にイメージすることができない。そのような思念が押井の作品には存在している。日常生活の中で「暴力」的なものは覆い隠されている。だからこそ、その日常の中で隠されている「暴力」というものを暴き出すことは、わたしたちを「現実」への接触を遮蔽している媒介物を越え出ることが可能になるというイメージを押井の映像は保持している。

この際に注目すべきことは、押井が日本の「戦後」という時代の中でこのような「暴力」に対する「間接性」を生み出した契機として「戦後民主主義」という存在を措定していることだ。「タテマエ」化した「平和」思想は、世界をキレイゴトで覆い尽くし、「現実的なもの」、つまり「直接的で“生々しいもの”との接触を拒むための装置」として働いている。押井は「日本人だけが戦争から疎外されている。戦争をまともに語ること、議論の場そのものから疎外されている」（押井 2008

a: 17)、「戦争から自己疎外している」(押井 2008a: 29) とまで語っている。

押井はこのような想定の下、「タブー」とされている兵器への偏愛や戦争への興味を語る。押井が2008年、軍事評論家である岡部いさくと出した対談本のタイトルは『戦争のリアル』である。映画「アヴァロン」内での「クラス・リアル」としての「日常生活」に向けられたシニカルな視線とは別の種類の「リアル」という用語の使用法の中にも、押井の「戦争」や「暴力」といったものに対する意味づけを確認することができるだろう。

前章でも扱った93年の作品「パトレイバー2」は、上映当時話題になっていた湾岸戦争時の国連平和活動へ派遣されたが先制攻撃をすることを許されず、部下を死なせてしまった警察官がその後、日本に帰国して東京に戦争状態を引き起こすためのテロを試みるという物語だ。この映画では、「メディア」によってコミュニケーションが覆われた東京という空間と「平和主義」という思想でタテマエ化した日本という国家が重ね合わせられて語られている。ここでは、前章で議論した「媒介性」「間接性」という問題が押井の中では「戦後民主主義」的なもの結びつけられ、それゆえに、「戦後民主主義」の「欺瞞性」が批判されていることを見て取ることができるだろう。そして、それに対置するかたちで「戦争状態」を引き起こすテロリズムという「暴力」的なものが描かれている¹⁰⁾。

ここにはいわゆる「ネット右翼」的なものの感情の先駆的な形態を読み取ることも可能であるだろう。徹底して「メディア化」されているがゆえに、その「外部」を求め、「暴力」的なもの、「政治的」なものに惹かれていく人々が現在の社会で問題になっている。先駆的な「モラトリアム青年」としての押井守は、その後の展開を経て、「ポストモダン保守」的思想というかたちでも先駆的な存在ともなっていく¹¹⁾。

「間接」性に覆われた社会、「タテマエ」的なものによって構成された社会に違和を感じてしまう

者は、「直接」的なコミュニケーションに“憧れ”を感じることだろう。押井はその「直接性」を「暴力」のイメージに託して語る。そこでは、「暴力」や「テロリズム」は何らかの目的のための手段(すなわち「媒介物」)ではなく、それ自体が目的化されている。「間接化」された世界に対する“純粋な”「悪意」としての「暴力」が“憧れ”の対象として作品内で裏側の主題として描かれ続ける。

そもそも、押井の手法である「現実」と「虚構」や「現実」と「夢」の間での反転を表現すること自体が世界への「悪意」のあらわれであり、映画の観客に対する「テロリズム」的なものであるということもできるだろう。「現実」を素朴に信じる人々に対してその「虚構」化を施すこと、もしくは、「虚構」の作品を媒介として「共同体」をかたちづくろうとする「オタク」という人々に対して「現実」を叩きつけること¹²⁾、それらは自らの「メタ」的な方法論を使って観客に「悪意」をぶつけることでもある。

押井の「メタ」的手法は、きわめて思弁的なものである一方、「悪意」や「皮肉」という「感情」を「直接」的に他者にぶつける手段としてもある。押井は、ときに「映画表現」というものそれ自体を「暴力」に似たものとして使用していると言ってよいだろう。

5. 「野良犬」と「女」の弁証法

だが、押井の「暴力」や「悪意」に対する“憧れ”はあらかじめ「失敗」を余儀なくされたものである。そもそも、人間が生きる社会という空間は「媒介」物なしに存在しえぬ世界である。そのことは何よりも押井が「メディア」や「テクノロジー」をモチーフとすることで描いてきたことだ。また、押井が好んで使用する「暴力」や「戦争」というイメージこそがサブカルチャーの想像力の最たるものであるということもできるだろう。押井自身が語るように「暴力」や「戦争」が表立っ

てあらわれることがほとんどないこの社会では、わたしたちがそれらを参照することが可能になる場所は「メディア」の内部、特にアニメやゲームに代表される「サブカルチャー」の内部が大部分であるだろう。「直接性」のイメージとして用いられるこれらの素材こそが、まさに「虚構」的なサブカルチャー的想像力の中で培養されてきたものに過ぎない。

「メタ」志向＝「自己反省」的志向が強い押井は当然そのことに自覚的であらざるをえないだろう。“東京を戦争状態にする”ことも目的につくられた映画「パトレイバー2」に関しても、押井は次のように語っている。

ブラウン管のこちら側に戦争がにじみ出だしてきたらどうなるかって、無理やりにも東京を戦場にできなかった。架空でもウソでもなんでもいから。あれはそういう映画。逆に言うとあれしかできなかったし、あれが限界だと思ってる（押井2008b: 49）

押井はここで自らの「暴力」や「戦争」への“憧れ”が結局、“無理やり”なものであり、それが「限界」を抱えたものであることを自覚している。「直接」的なものとしての「暴力」への“憧れ”が行き着くところは、あくまでも「架空」の世界であり、「妄想」に過ぎない。つまり、押井による「直接性」への希求という「夢」は「失敗」せざるをえないものであり、あらかじめ「挫折」を約束されているものだ。

結局、「間接化」された世界からの「脱出」を試みる者は、その「脱出」に「失敗」し、再度、「ループ」に巻き込まれる。そして、その「ループ」の内で再度「脱出」を夢見ることが繰り返される。逆に言えば、「脱出」を「夢」みることこそが、「ループ」する世界の維持を担っているとすら言っても良い。そこには徹底した「失敗」だけが存在している。押井はこのような“息苦しさ”がかえって「ループ」を生み出す構図に自覚

的である。そして、その自覚性がゆえに、その認識はさらに閉塞感を増して“息苦しい”ものとなり、「脱出」への「夢」、「直接性」への“憧れ”もさらに強まったものになっていく。

「ループ」と「脱出」の焦燥関係を描いた1987年の「紅い眼鏡」以降、押井は映画内に好んで「犬」というシンボルを使用しはじめる。後にその意味に微妙な変化が加わることになるが¹³⁾、90年代半ばまで、この「犬」というイメージは、主に「野良犬」「負け犬」という自己像を表現するものとして使用されていた。「虚構」化された「現実」に馴染むことができない自分、そして、そこからの「脱出」を夢見つつもあらかじめ「失敗」を「約束」されている自分、そのようなかたちで世界から「疎外」された存在としての自らを表現するために「犬」のイメージは多用されていた。

結局、「犬」の映画という系列の押井守作品は大部分が主人公の“犬死に”によって物語の終わりを迎える。「紅い眼鏡」、「御先祖様万々歳!」「ケルベロス」などの「野良犬」のシンボルに基づいて描かれた作品はどれもが自らの「ロマン」を追求めたがゆえに主人公が野垂れ死んでいく物語である。ここでは、自らの「失敗」が語られつつも、その「ロマン」的敗北に対する「ナルシズム」もまた存在している。押井のこの時期の作品群は、徹底した「現実」と「虚構」の反転に対する論理的なメタ的な志向性を持ちながらも、それが最終的に世界から孤立した「自意識」の「負け犬」的なナルシズムに転化していくという特徴を有していた。

ただし、このナルシスティックな「自滅」による終了という物語の傾向は1995年の「ゴースト・イン・ザ・シェル」、2002年の「アヴァロン」において方向転換を見せることになる。「ゴースト・イン・ザ・シェル」では、完全に機械化された身体を持つがゆえに「アイデンティティ」の問題に苦悩する主人公は、最終的に世界の情報ネットワークと融合するという結末を迎える。ま

た、「アヴァロン」では、仮想ゲームのシステムの謎を解こうとする主人公が最終ボスの存在に銃口を向けその後の結末をぼかしたかたちで物語が終わっている。この2つの作品ではなんらかのかたちで「ループ」構造や「間接化」された世界からの「脱出」や「解決」の可能性の存在が最終的な結論として立てられている。

この2つの作品の特徴としてあげることができるのは、「女」（そして、自ら「戦う」「女」）が主人公に立てられていることだ。押井の多くの作品が持っていた最終的に「負け犬」的な「自意識」の問題に帰着するという作品傾向は、「女」という自らにとっての「他者」を主人公とすることで、一定の解決を見せることができた。「他者」としての「女」の視線を借りることで、自らの「自意識」の問題は軽減される。その結果、これらの作品内では、部分的には「自意識」の問題が語られながらも、最終的にはその問題系から「自由」な存在を描き出すことができるようになった。

しかし、これは本当に問題の解決と言えるものなのだろうか。結局のところ、それは「女」という「他者」の視線を借りることで仮の問題解決をしているに過ぎない。ここには「自意識」なき性としての「女」というジェンダー・オリエンタリズム、かたちを変えた「男」の「ロマン」の「女」への投影が存在していると言っても良いだろう。そうであるがゆえに、「自意識」の「ループ」からの「脱出」は「可能性」として示されるだけのものであり、その内実は具体的に描かれないうまま、物語は終了してしまう。

このように押井の作品の主人公イメージは、1990年代後半に「ナルシスティック」な「野良犬」から「自意識」なき「女」という方向へと向かっていった。ただし、この2つのイメージの関係性は時系列的に「負け犬」から「女」というかたちの移行を単純に見せているわけではない。「ゴースト・イン・ザ・シェル」の続編「イノセンス」（2004年）では、「世界」と「合一」した「女」に置いて行かれた「男」を主人公にし、「片

思い（＝負け犬）」的な「自意識」の問題が描かれているし、戦後期の架空の職業を疑似民俗学的に描いた「立喰師列伝」（2006年）では「野良犬」的存在が戦後という空間の中で徐々に駆逐されていく過程を描いている。これらの作品では世界や時代に“置いて行かれた孤独な”男としての「野良犬」というイメージが使用されている。

このように、押井の作風の中にある強い「メタ」的志向性は、「ロマン主義」的なかたちで、2つの両極のイメージに結晶化していく¹⁴⁾。一方では、「メタ」的な「無限」の「反省」という行為は、世界から疎外され「孤立」した「負け犬」的な「自意識」の問題、そして、その「死」＝「無化」というかたちの結論へと行き着いている。他方で、押井は「女」というイメージを借りることによって、「無限」の「反省」の結論を「全体性」への「合一」という方向へと向けて描いている。

押井の近作の流れにおいては、「メタ」的志向性の果てに行き着いた「個的なもの」としての「野良犬」というイメージと「全体的なもの」としての「女」という2つのイメージの間での往復運動が存在している。「反省」思考に取り憑かれた「自意識」の問題は、この両極の間の運動の中でさらなる「反省」的思考を生み出していくことにもなる。つまり、「自意識」にまつわる「反省」の問題は解決しないまま、ときに増幅されながら駆動されていく。個人の「成熟」というストッパーが上手く作動しにくくなった「社会」の中では、かえって「近代」的な「自意識」の運動は増幅されてしまう場合がある。これまで見てきた押井の作品中の「野良犬」と「女」の間のイメージの揺れ動き方は、このような「ポストモダン」的な状況の中に置かれたがゆえに過剰化してしまう「成熟」なき「自意識」の問題をうつしだしたものかもしれない。

6. ゆるやかに大きなループを描いていくこと

2008年公開のアニメ映画「スカイ・クロラ」は、架空の未来社会で突然変異によって生まれた永遠に年をとらない“思春期の姿のまま生き続ける”「キルドレ」と呼ばれる子どもたちを主人公に据えた作品だ。“終わりなき”思春期を生き続けるがゆえに“生きている実感を持ってない”子どもたちを描いたこの作品について、押井は制作動機を「僕は今、若い人たちに伝えたいことがある」という言葉とともに語っていた。これまで、どちらかと言えば抽象的な論理構造に則って映画をつくってきた押井としては、めずらしく観客に対して直接的なメッセージを語りかけようとする態度をここに伺い取ることができる。“終わらない”思春期というモチーフを直接的に扱ったこの映画は、「成熟」という問題をこれまでにないかたちで押井が明確に問題化しようとした作品と言えるだろう。

これまでの作風と同様に、押井は「スカイ・クロラ」においても、映画展開の中心的な構造として「反復」や「ループ」、つまり「日常」の「出られなさ」というモチーフを採用している。“永遠の”思春期を過ごす「キルドレ」たちにとって、世界は永遠に「反復」するものとしてしかあらわれてこない。その意味では、「スカイ・クロラ」は「ループ」する世界を描いたこれまでの押井の作品と同工異曲の作品だ。

だが、この映画において1点だけ、これまでの映画とは大きく異なった「ループ」の扱われ方が存在している。その違いとは、映画全体を通じて1つの「ループ」の過程を“ゆるやかに”描くということに主眼が置かれていることだ。これまでの押井の映画においては、「現実」と「虚構」の反転や「現実」と「夢」の反転が焦燥感とともに無数に引き起こされ、「反復」や「ループ」が幾度も繰り返されていた。しかし、「スカイ・クロラ」において、主人公にとっての「物語」の「反

復」は映画の最後に1度起こるのみであり、物語冒頭のシーンとそっくりな（ただし“微妙に”異なった）シーンでこの映画は終わる。これまでの映画では幾重にも激しく繰り返されてきた「ループ」の記述は、この映画では物語全体を通じて大きく1度ゆるやかに描かれるのみである。

たしかに「スカイ・クロラ」においても、これまでの押井の映画同様に「ループ」や「反復」といった出来事は起きている。“退屈な”「日常」は繰り返され、「成熟」というゴールは訪れない。しかし、これまでの映画と大きく違う点は、「反復」が存在してしまうこと、そして、その「反復」から“出ることができない”ということ自体を表現するのではなく、その“終わらない”「反復」を前提としながらその世界を“生きていく”ことの姿を“丹念に”描き出すことが目指されていることだ。

現在の世界の“終わりのなさ”、つまり“息苦しさ”はもはや端的な事実を過ぎず、いまさら、それを繰り返し表現し、説明することにはさしたる意味もない。だが、同時に、そこからの「出口」を探し“焦る”こともまた、“出口の無さ”という事実を再度確認するだけの作業に陥ってしまい、“息苦しさ”の感覚は増していく。だからこそ、「反復」する世界、「ループ」する世界の中を“生きていく”ということがどういう「風景」の中を生きていくことなのか、という問いを“繊細”に描き出すことが「スカイ・クロラ」という映画の中では目指されていることだ。ときには「脱出」に向けて“焦ってしまう”という事態も否定されることなく、ある1つの「風景」としてその存在を認められながら「スカイ・クロラ」の中では描かれている。

「スカイ・クロラ」には、物語の終盤直前、「反復」が生じる直前のシーンに次のような主人公の独白が存在している。

いつも通る道でも違う所を踏んで歩くことができる。いつも通る道だからって景色は同じじゃな

い。それだけではいけないのか？ それだけのことだからいけないのか？（押井 2008c: 335-336）

ここには「ループ」から脱しようと闇雲になる中で見落としてしまいがちなものである「日常」の中の“微かな”風景をもう一度、とらえなおしてみようとする態度が存在している。「反復」に見えるものの中にも“微かな”変化は存在している。その“微かさ”の中に“変わらなさ”を読み取るのか、それとも、少しでも“変わりうる”可能性を読み取っていくのか、その間には、それこそ“微かな”違いであるかもしれないが、ある態度の変化が存在している。

「スカイ・クロラ」で描かれている態度は、「ループ」する「日常」の中を“生きていくこと”の中で見えてくるものに対して、もう少し辛抱強く付き合ってみるという態度であると言うことができよう。そして、そこから見落としてしまいがちな“微細な”変化をみつけだすことの中に、これまでとは違ったかたちでの「脱出」の可能性が描かれる。

ここには、困難なものとしての「成熟」を目指して焦燥し闇雲になることでもなく、かといって、「成熟」をそもそも「不可能」なものであると「否定」し“あきらめる”わけでもない、それらとは別種の「成熟」に対する態度があらわれている。もしかしたら、これから“ありうるかもしれない”「成熟」という出来事に向けて開かれてあること、そこから“新しい”「成熟」に向けた感受性が生まれ出るのかもしれない¹⁵⁾。

「成長」を止めてしまった社会、つまり「成熟」を迎えた社会において、その中を生きる個々の人々にとって「成熟」というものがどのような意味を持つのか、という問いはいまだ大きな意味を持っている。わたしたちはいまだ“新しい”時代としての「ポストモダン」社会の変化に対応しきれていない。これから訪れる“新たな”社会が、個人にとっての“新しい”形式の「成熟」を生み出

す社会であるのか、それとも、「成熟」など不要な社会であるのかもまだわからない。だが、いましばらくの間、わたしたちは「成熟」の“困難さ”という課題の中で思考を続けていかなければならない。押井守という先駆的に「モラトリアム性」を持った映像作家が辿った「成熟」という課題をめぐる態度のさまざまな変化は、このような思考の中で手がかりを与えてくれるものでありえるだろう。

注

- 1) ただし、宮台によるこのような議論は、『援交から革命へ』以降の著作において小さいとは言えない態度の変化を見せていることは確認しておくべきだろう。
- 2) 1981年にはSF作家筒井康隆が本格的な長編メタ・フィクション小説『虚人たち』を刊行している。この時期にメタ的な構成を持った作品が世に出始めたという同時代性も注目するべきであるだろう。
- 3) ただし、多くの場合、宮台による「終わりなき日常」論と結びつけられて語られることの多い「ビューティフル・ドリーマー」という作品であるが、宮台自身は「終わりなき日常」論の枠組の中ではなく、『サブカルチャー神話解体』などの著作の中では少年マンガの系列に位置する〈陳腐な終末世界〉ものの系列として批判的に論究することが多い（宮台 2007: 330）。
- 4) 東は「追憶の『ビューティフル・ドリーマー』」の中で自らの著作をこの映画の“子ども”であるとするまでに強い影響を受けていることを語っている（東 2004: 150）。
- 5) なお、参考のために同世代の小説家の出生年を書いておくと、村上春樹が1949年、村上龍が1952年、高橋源一郎が1951年生まれである。これらの文学作家たちを見ても、この世代がポップカルチャーからの影響を新しい感受性として持ちはじめた世代であることが確認できるだろう。
- 6) 日本における「モラトリアム」という用語の一般

的流布は、1978年の小此木啓吾の『モラトリアム 人間の時代』刊行によるものであると言われている。

- 7) オタクという存在を語る際に代名詞のように使われる「コミックマーケット」、通称「コミケ」の創設者達の多くの出生年は押井と同じ1950～51年周辺であるという。
- 8) 「TAKESHI'S」にはじまる北野武による近年の映画作品3部作は、どれもが“自分は紙一重で不幸な人生を送っていたのではないか…”という強迫観念のようなものに支配されながら、“いまとは違った”人生を歩んでいる架空の人生がループするようなかたちで描いている。押井は、北野映画に対して、このような側面ではなく4章で見ような暴力描写の質の点から強い共感を語っているが、実際にはそのような部分だけではなく、もっと根本的なレベルで作家的な類似性が存在しているように思われる。
- 9) 同時にこのことは、たえず何者かによって「監視」されているのではないか、という意識につながる問題でもある。押井守の映画は、“たえず、何者かに見られている”という感覚が初期から重要なモチーフともなっている。
また、押井における「視線」が独特の感覚を持つことは、彼の映画内の登場人物同士がほとんど目を合わさないという事実の中にも見ることができるだろう。登場人物同士が本音を語り合うようなコミュニケーションをする場合でも、車の助手席に並んで会話したり、電話で会話したりするような視線を合わさない種類のコミュニケーションが多く選ばれている。
- 10) しかし、このような論理を即座に「右翼的」と名指すことにも問題がある。押井自身が学生運動経験を持っているように、「新左翼」などの「左翼的」なものもまた、このような「暴力性」や「身体性」に関する論理を持っていたことも指摘されておくべきであろう。
- 11) アニメーター、マンガ家である（「機動戦士ガンダム」のキャラクター・デザインやマンガ化で有名）

安彦良和は「左派」的な立場から「最近“危ないな”と思う」人物として、押井守の名前を「現実が嫌いなくせになぜか非常に政治が好き」（安彦2008:8）という理由から挙げている。安彦が語るところの「現実」という言葉はおそらく本論文における「日常」という用語に近いところがあるが、現在の社会の「保守的」な“気分”を批判的に言い表している言葉だと思われる。安彦は2007年2月の東京新聞で「今の改憲論はサブカル的」と題されたインタビューの中で次のように語っている。

「なにか面白いことない？」という関心にあおられるのが、サブカルチャーの世界。そこでは行儀が悪くて、刹那（せつな）的で、非日常的なものを求める。昔は「お楽しみ」にすぎなかったのに、最近は偉そうな顔をして出てきて、本当の政治気分を醸し出している。サブカル政治ブームというのでしょうか

(<http://www.tokyo-np.co.jp/article/feature/consti/news/200702/CK2007051002115064.html>)

- 12) 押井の映像作品の多くはマンガなどのかたちで原作を持つものであるが、その原作のファンたちからは原作の無視の仕方や物語の壊し方に対して批判の声が出されることも多い。
- 13) 押井の「犬」の描き方は実際にペットとしての「犬」と暮らしはじめて以降、「野良犬」というナルシズムというかたちではなく、世界を“まどろみ”の中でみつめる「自意識」なき存在という要素が強く入りはじめる。
- 14) 押井作品には「廃墟」や「天使」といったイメージが頻出している。ここに見られるようなロマン主義的感性との類比性も興味深い事実であるだろう
- 15) 押井は「スカイ・クロラ」に対する解説の中で、そもそも彼らが自分たちの思春期が「反復している」という認識自体が「思い込み」である可能性もありえるという態度で作品を作っていると語っている。

文献

- 東浩紀, 2004, 「追憶の『ビューティフル・ドリーマー』」『ユリイカ』2004年4月号: 147-152.
- , 2008, 『ゲーム的リアリズムの誕生』講談社.
- 宮台真司, 1997, 『世紀末の作法』メディアファクトリー.
- , 2007, 『増補サブカルチャー神話解体』筑摩書房.
- 大澤真幸, 2008a, 『不可能性の時代』岩波書店.
- , 2008b, 『〈自由〉の条件』講談社.
- 押井守, 2008a, 『戦争のリアル』エンターブレイン.
- , 2008b, 『他力本願』幻冬舎.
- , 2008c, 『スカイ・クロラ絵コンテ』飛鳥新社.
- 宇野常寛, 2008, 「宮崎駿&押井守スペシャル・クロスレビュー」『PLANETS』VOL.5: 266-275.
- 安彦良和, 2008, 「巻頭インタビュー」『別冊宝島 ネット右翼ってどんなヤツ?』宝島社.