

アメリカにおける押井守『GHOST IN THE SHELL 攻殻機動隊』の受容
ー文化交流・インターフェイス・翻訳の場としてのアニメーションー

芳賀 理彦

1. 序

今日のグローバル化した国際社会で、日本のポップカルチャー、特に日本のアニメーションは様々な地域で幅広い支持を集め他の多くの文化に対して非常に強い影響力を持っている。アメリカにおいてももちろんそれは例外ではない。例えば『もののけ姫』や『千と千尋の神隠し』を始めとする宮崎駿の一連の作品はアメリカの批評家や一般の観客の注目を集め、日本の文化と歴史についての新しいイメージを提供することに成功している¹。また、宮崎よりもさらにコアな観客、所謂アニメファンの支持を得る押井守のアニメ作品は宮崎作品とは異なった影響力を持ち、アメリカの観客に大きなインパクトを与え日本同様批評家たちの強い関心を集めている。本稿では押井守の映画『GHOST IN THE SHELL 攻殻機動隊』(1995) (以下『攻殻機動隊』と記載) を取り上げ、アメリカの観客や批評家たちがそこに表現されたサイバースペースやサイボーグ文化における新しい主体の問題についてどのように論じているのかを、日本とアメリカの文化的・宗教的価値観の違いやそれらの融合という点に焦点を当てて検討していきたい。そしてこの作品が日本のハイテク・ポップカルチャーに纏わるテクノオリエンタリズムやサイバースペースとサイボーグ文化における女性のステレオタイプなイメージなどアメリカの観客が抱く日本のアニメーションに対する期待にどれだけ応え、且つどれだけ裏切っているのかについても考察したい。

士郎正宗の同名の漫画(1991)を原作とした押井守の『攻殻機動隊』は、日本、アメリカ、ヨーロッパで同時期に公開され、特にアメリカではビルボード誌のビデオ週間売り上げ一位を記録するなど全世界でヒットした。科学技術が高度に発達した近未来の日本でサイバーテロや暗殺に対抗する内務省の公安警察に所属し、完全にサイボーグ化された身体を持ったヒロインの活躍を描くこの作品は、多くのアメリカの映画や小説などの影響を受けていながら公開後は逆にアメリカの映画に影響を及ぼすという、日本とアメリカの文化交流の結節点のような役割を果たしている。文化交流というのは通常二国間の力関係に大きく左右されるもので、政治的・経済的な権力の大きい側が他方に一方的に文化の押し付けを行い他の文化を歪めてしまうこともありうる。特に現在のグローバリズムはアメリカの文化的帝国主義という一面があり、そのために批判されることも多い。しかし『攻殻機動隊』はその点では非常に幸福なケースであると言える。というのも、本作品は日本とアメリカの二国間の不均衡な文化的・経済的力関係は依然として存在するにもかかわらず、所謂「草の根

¹ 芳賀参照。

グローバリゼーション」あるいは「下からのグローバリゼーション」²の結果、人気を得ているからである。決して日本政府の公式な後押しや、アメリカのディズニーの様な大資本制作会社による広報活動や戦略があったわけではなく、世界の市場から見ると比較的小規模な日本のアニメ制作会社による作品が結果として商業的に成功をおさめ、アメリカ文化に対しても多大なインパクトを与えたのである。

『攻殻機動隊』がアメリカのみならず世界中で多くの人々を惹きつけた理由の一つは、欧米の多くの SF 小説や SF 映画に登場するサイバースペースやサイボーグなどいくつかのモチーフの融合の仕方や、日本的宗教観を背景としたサイバースペースの概念の解釈や映像化の方法が独特であったからだと考えられる。サイバースペースという概念はこれまで小説や映画、ゲームなど様々な芸術形式に取り入れられており、『攻殻機動隊』においても非常に効果的に導入されている。Allucquère Roseanne Stone の定義によるとサイバースペースとは、「脳に直接リンクすることによって入り込める、電氣的に生成され、物理的に居住可能なもう一つの現実のことである。すなわち、『通常』空間に存在する物理的な身体からは切り離された再編成された『人格』が居住する場である」(609、筆者訳)。²『攻殻機動隊』におけるサイバースペースの概念はまさにこの通りであり、作品世界内では人間の身体の一部あるいは全部が人工的なものと交換可能で脳はサイバーネットワークに直結されている。身体だけでなく記憶でさえも交換可能な環境で、人々は自分のアイデンティティーに関して不安を抱えながら生きている。この作品は、サイバースペースやサイボーグ技術が高度に発達した社会で、「アイデンティティー」や「個性」、あるいは「人間」という概念がどのように変化していくのかという問いを我々に投げかけているのである。

2. サイバースペースとサイボーグ文化

『攻殻機動隊』におけるサイバースペースの概念は、Michel Foucault の空間に関する議論を経た上で Wendy Hui Kyong Chun が提示するサイバースペースの概念とほぼ一致している。Foucault は、19 世紀は歴史について思考する時期で 20 世紀は空間について思考する時期であると述べる。対象物同士の相関関係から成り立つ共時態に焦点を当てた構造主義などの思想潮流もそこで生まれたのだが、Foucault はある特異な空間を定義するために「ヘテロトピア (heterotopia)」という概念を提示する。「ヘテロトピア」とは端的に言うところ「異なる場」のことで、「ある文化空間におけるあらゆる現実の場が同時に具現化され、対抗され、促されるような、ある種効果的に立ち上げられたユートピアのようなもの」(231、筆者訳)である。つまりその内部に現実の世界が鏡のように反映した状態で凝縮され、且つその場自体が現実存在するような想像空間のことである。その例として Foucault は寄宿

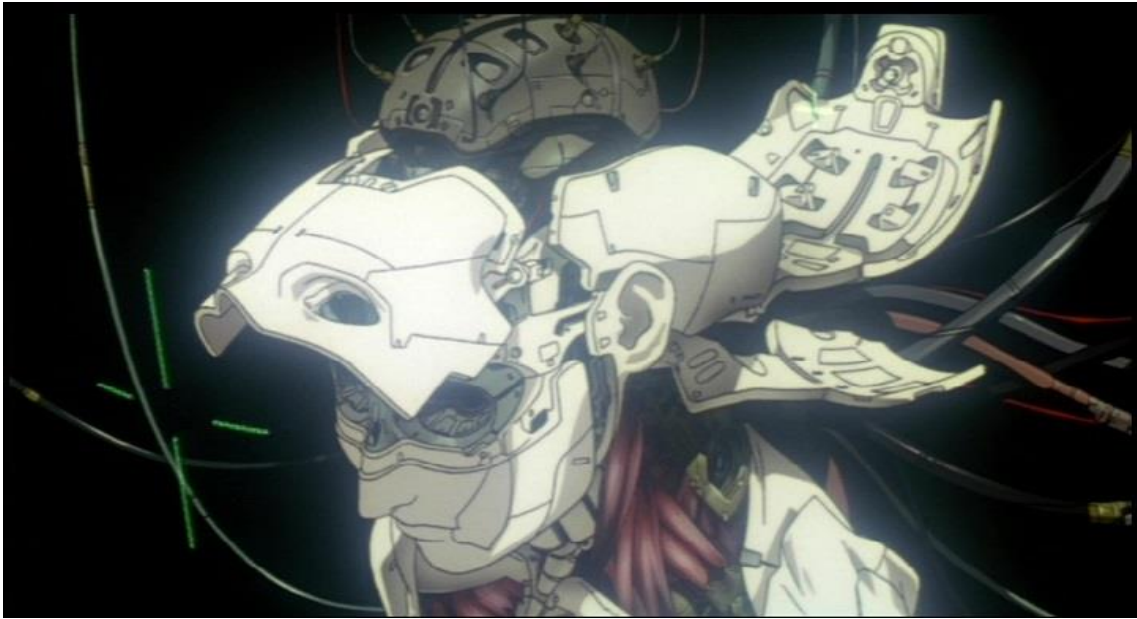
² 「grassroots globalization」、「globalization from below」は Arjun Appadurai の造語であり、大資本を持つグローバル企業や政府機関の戦略によるものではなく、小規模な産業機関や消費活動によってある文化製品がグローバル化することを指す。

学校、療養所、精神病院、共同墓地、劇場、映画館、庭園、博物館、図書館、遊園地、植民地などを挙げている。この Foucault の概念を借りた上で、Chun はサイバースペースを理論的に次のように定義する。サイバースペースとは現実世界のイメージ群で構成されたもう一つの完全な現実のことであり、そこでは私的領域と公的領域の境界が曖昧になり、我々のアイデンティティーが現実世界にあるのか仮想世界にあるのかもはや分からなくなってしまう（245）。『攻殻機動隊』の舞台背景となっているのはまさにこのような空間である。そこではサイバーネットワークが高度に発達しており、人々はネットを通じて何でも手に入れることが出来、どこにでも行けるのだが、同時に自分たちのアイデンティティーについての不安も抱え続ける。なぜならいつでも自分の脳がハッキングされ記憶が改変される可能性があるような環境では現実と仮想世界の区別すらつかないからである。

映画『攻殻機動隊』はまず物語の主人公である草薙素子がサイバーネットワークの接続を通じて見ている CG のイメージから始まる。その後画面は草薙がビルの屋上に腰かけている映像に切り替わり、観客は彼女の脳が首筋のプラグを通して直接サイバーネットワークに接続されていることを知る。彼女は現在進行中の企業犯罪を阻止し、背任した外交官を暗殺する任務を負っている。その任務を遂行し、光学迷彩という技術を利用して草薙が文字通り街の背景に溶け込んでしまったところで画面はタイトルシークエンスに移行する。そこで草薙のサイボーグ体（義体）が組み立てられている映像が映し出され、彼女の身体が脳を除いて全て人工のもので構成されていることや、作品の舞台がサイボーグやサイバースペースの技術が極めて高度に発達した社会なのだということが分かる【図 1】。後に草薙は同僚のバトーに対して自分の抱えているアイデンティティーに関する不安を吐露するのだが、このタイトルシークエンスが主人公の身体の人工的なイメージを強烈に示すことによって観客は彼女に自然に共感することになる。後のシーンで非番中にスキューバダイビングをしている草薙は、次のようにバトーに自分の感覚を説明する³。顔や声、手、記憶、未来の予感、人間の脳がアクセスできる膨大なネット上のデータ、こういったあらゆる物理的及び精神的要因が人間を人間たらしめ、個人たらしめ、他人と自分のアイデンティティーを区別するためには必要である。しかし技術が高度に発達したこの社会ではこういった要因は常に交換可能である。身体や記憶など個人のアイデンティティーを構成する要因が全て交換可能な時、果たしてアイデンティティーの概念はどうになってしまうのか。彼女の不安はそこから引き起こされているのである。

草薙の抱えているアイデンティティーに関する不安はサイボーグとサイバースペース文化に特有のものであるので、Donna Haraway のサイボーグ理論がこの映画に現れる様々な問題について考える際に非常に有効となるのは明らかである。1985 年に発表された Haraway の論文「サイボーグ宣言：二十世紀後半の科学とテクノロジー、そして社会主義

³ Susan J. Napier が指摘するように（110-11）、このダイビングシーンは草薙が人形遣いに「ダイブ」する映画後半のシーンの伏線となっている。その両方で画面は草薙の視点から映像を捉えており、草薙の主体が物理的な身体から抜け出しネットワークを通じて移動していく様を観客が感じられるようになっている。



【図 1】押井守『攻殻機動隊』：組み立てられる草薙の義体

フェミニズム (A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century)」は、未だに精神と身体、動物と機械、唯心論と唯物論の二項対立に縛られている旧来のフェミニズムにサイボーグの比喻を用いることによって挑戦し、今日のジェンダー論の発展に大きな貢献を果たした。その論文において Haraway は、様々な種類の機械や道具の力を借りて生活しているという意味で我々人類は既にサイボーグ文化の中で生きているのだと述べる。例えば義肢、時計、眼鏡、靴などを身に付け、楽器を演奏し、その音楽を聞き、コンピューターを使い画面上の文字を読む、そういった行為は全てサイボーグ文化なのであり、そこでは「精神と身体、動物と人間、有機物と無機物、公と私、自然と文化、男性と女性、原始と文明といったあらゆる二項対立は思想的に疑問視されるのである」(163、筆者訳)。

Haraway の理論を引き継ぎ、Amelia Jones は次のように述べる。技術の進歩が人々に促すのは主体の拡散である。それぞれのアイデンティティーは失われ、数々のモダンアートやポストモダンアートの作品に見られるように、最終的に個性というものは消失してしまう。ボディアーティストたちの作品において人間の身体は切り分けられ、細分化され、人間としての一貫性を失った状態で展示される。そこには人種、民族、文化、性などいかなる個性を示す兆候も存在しない。Jones が言うには、物理的な肉体を入れ替え技術化されてしまった身体にはもはや主体を限定するものは何もなく、人々がその身体同様主体とアイデンティティーを自由に入れ替えられるようになった時点でアイデンティティーの定義は変形してしまっているのだ (700-01)。これがまさしく『攻殻機動隊』において草薙が自分の人工的身体に関して抱いている感覚なのである。映画のタイトルシークエンスが終わった後、ベッドで朝目覚めた草薙はそれが果たして誰のものか実感できないかのように自分の手を見つ

める【図 2】。この連続したシーンが暗示しているのは彼女の身体は交換可能なものであり、



【図 2】押井守『攻殻機動隊』：自分の手を見つめる草薙

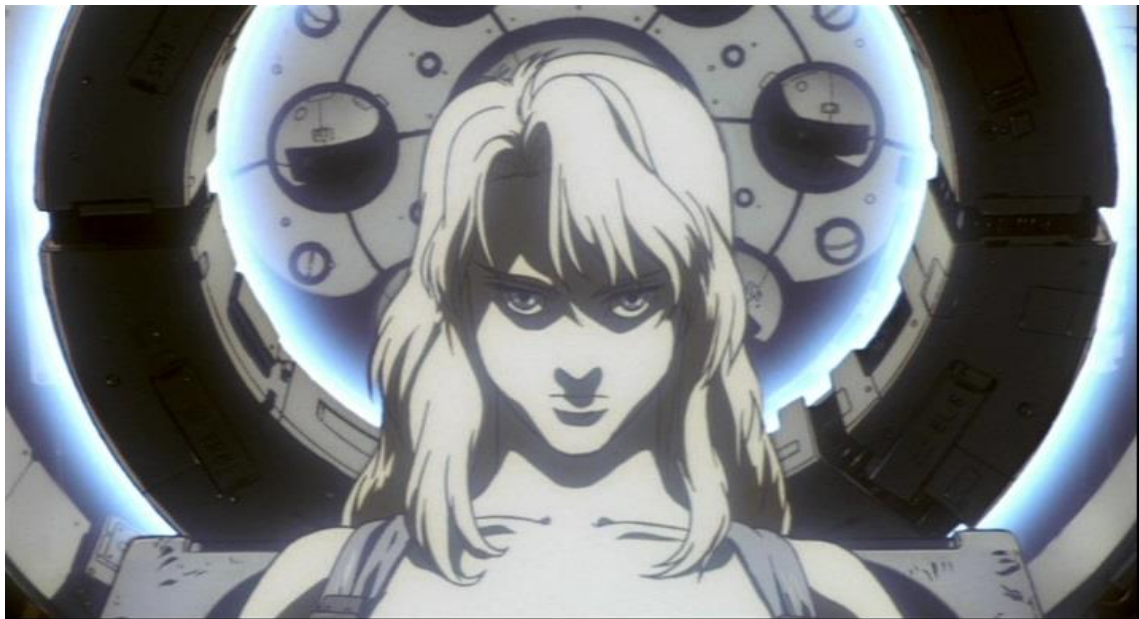
従って彼女のアイデンティティーの感覚はもはや身体に依存していないということである。興味深いことにこの作品においては「魂」という意味合いで「ゴースト」という言葉が用いられている。おそらく「魂」という言葉だと身体に密接に結びついてしまうので、作品内における身体に依拠しない個々のアイデンティティーを意味するには的確ではないからだろうと思われる。とは言うものの「ゴースト」という概念も登場人物にとっては非常に曖昧なもので、果たして身体性を無くしたまま自分のアイデンティティーを保てるものなのか常に懐疑的になってしまう。また別のシーンで草薙は、自分は「電腦と義体で構成された模擬人格」であってそもそも初めから「私」は存在しないのではないかという感覚に取りつかれていることを告白する。「所詮は周囲の状況で私らしきものがあると判断しているだけ」だと彼女が吐露する時、「周囲の状況」が意味するものは自分自身の記憶も含め自分や他人に関するあらゆる情報のことである。しかしながら、記憶すら交換可能であるような高度に技術が進化した社会ではアイデンティティーや主体の存在に確信を持つことが出来なくなってしまう。作品内で草薙は自分の意識をネットに直接繋げて離れた場所からでも他人の義体や電腦をいつでもハックでき思い通りに動かせる。そういった意味で彼女にはもはや生きるために肉体は必要ではなくネットの中にその主体が拡散していると言うことが出来るのである。

『攻殻機動隊』の登場人物のようにお互いがネットを通じて繋がるようになると、最終的に我々は他者と自分を区別する術を失ってしまい個別のアイデンティティーを失ってしまう。N. Katherine Hayles は Jacques Lacan の理論を用いてサイバーネットワークやサイ

ボーグ文化における主体の拡散の問題について論じ、このような状況を的確に予測し次のように述べる。サイバーネットワークを通じて脳にある情報が移行可能になった時、我々の身体は使い捨てになってしまう (173)。サイボーグ文化において我々がアイデンティティについて不安を覚えるのは自分たちの主体を構築するための一貫した情報パターンを失うからである (186)。Hayles だけではなく他の様々な思想家や批評家が言及しているように、高度に発達したサイボーグ文化やサイバースペース文化を我々が手にした時、主体やアイデンティティの定義は明確さを失ってしまうのである。それが『攻殻機動隊』において草薙が直面している問題であるのだが、実際彼女が無意識に望んでいるのは自分がネットの中に拡散してしまうことである。草薙は自分のアイデンティティについて不安を覚えながらも旧来のアイデンティティの概念に縛られていることに不満も抱いている。アイデンティティを構築する身体的及び精神的要素が不確かになって来ているとはいえ、未だそれらに自分が縛られていることは彼女にとってストレスでもある。アイデンティティの消滅を危惧しながら実は通常空間における個人としての活動の限界から解き離れたいと願っているのである。そしてサイバースペースのネットワークに存在するだけでなく、それ自体になりたいとも望んでいる。それが意味することは、ネットワークの一部になってしまふことによって通常の空間に存在する脳も含めた物理的な身体から完全に自由になることである。

同じようにサイバースペースを物語の舞台として用い、ホストコンピューターによって作られた仮想空間から脱出しようとする主人公たちの活躍を描いた映画『The Matrix』(1999) と『攻殻機動隊』ではサイバースペースの概念の認識の仕方に大きな違いが見られる。『攻殻機動隊』の草薙同様、『The Matrix』においても主人公 Neo は自分が生きている世界や自分自身の存在に対して常に実感が得られない。そして自分が現実だと思っていた世界が実はコンピューターによって作り出されたサイバースペースであることが判明した時、Neo はそのネットワークから抜け出そうとする。草薙と大きく異なるのは、Neo は自分が抜け出したサイバースペースに戻りたいとか、その一部になりたいなどとは夢にも思わないことである。さらに Neo は自分が脱出した先の現実が本当に通常空間であるか、もしかしたらそこもまた誰かに構築されたものではないのかという疑いを持つこともない。『The Matrix』が『攻殻機動隊』に大きな影響を受けて作られていることは明らかであるが、『The Matrix』はアクション映画としての要素を強調しているために『攻殻機動隊』のようにサイバースペースに関する複雑な問題に踏み込めていない。『The Matrix』の世界は Stone が定義するサイバースペースのまだ初期の段階であって、「もしサイバースペース内の『人格』が死んでしまえば通常空間の身体も死んでしまふし逆もまたしかり」(609、筆者訳)なのである。『攻殻機動隊』において草薙が求めるものはさらに次の段階であって、通常空間の身体とは全く独立したサイバースペース内の生とアイデンティティが得られる世界である。その意味では制作された順序は逆であるが、観客にサイバースペースの新しい概念を提示できているのはむしろ『攻殻機動隊』の方であると言うことができる。

物理的な身体を持たないサイバースペースにおける新しい主体のイメージは『攻殻機動隊』における「人形使い」という存在に象徴されている。「人形使い」は他人の電腦をハックして自在に操る国際手配中の凄腕ハッカーの通称なのだが、捜査が進む中でアメリカの政府機関によって作り出されたコンピュータープログラムであることが判明する。しかしながら、女性型の義体に侵入した状態で草薙のいる公安9課に運び込まれたとき、それはもはやただのコンピュータープログラムではなく、自分は生命体であると主張し「一生命体として政治的亡命」を要求する【図3】。単なるプログラムにそのような権利はないとして捜



【図3】押井守『攻殻機動隊』：亡命を要求する「人形使い」

査官がその要求を拒絶した時、「人形使い」は「生命」とは何かという問いを突き付け、「生命とは情報の流れの中に生まれた結節点のようなものだ」と述べる。すなわち種としての生命が遺伝子という記憶システムによって個人たりうるのであれば「人形使い」が生命であることを否定する理由は何もないというのが彼（彼女）の主張である。生命体であるという証拠を示すよう捜査官にさらに問い詰められた「人形使い」は、現代の科学が未だに生命とは何か定義することができない以上それは不可能なことであると答え、人間の生命体としてのアイデンティティーの定義の脆弱性を指摘する。「人形使い」は身体を持たず、と言ってA.I.（人工知能）でもない。自分は「情報の海で発生した生命体」なのだと自らを規定する。これこそがまさに身体性から解放されたサイバースペースにおける新しい主体の完璧な表象である。そしてこのような生命に関する考察の試みは今日のコンピューターネットワークの発展がなければ行われなかったであろう。

「人形使い」が劇中で警告するように、科学技術が今日のように発展していく中で、我々はサイバースペースにおけるアイデンティティーや身体の関係について検討する必要がある

るし、「アイデンティティー」「主体」「生命」についての再定義が必要となる。サイバースペースの定義やサイバースペースと人間の身体の関係についての Stone の議論は、「人形使い」のようなサイバースペースにおける物理的な身体を持たない主体の概念を理論的に補強するのに有効である。Stone が言うには、「サイボーグ、多重人格、サイバースペース・カウボーイ、これらが示唆しているのは技術社会空間における身体の定義、身体の文化的意味、標準的な社会単位や承認された社会的アクタンとしての限定された個人の根本的な書き換えである」(611、筆者訳)。そして技術が高度に発達した社会の新しい環境においては、我々は身体、人格、主体性といったものの再定義を迫られる。なぜならサイバースペースにおける主体、すなわち「オンライン・ペルソナ」が共同体と個人の間の関係性を完全に変わってしまうからである (612)。こういった点を踏まえ Stone は、サイバースペースにおける新しい主体について次のように述べる。通常空間における身体が個人的経験を通じて社会的に構築されるように、サイバーネットワーク内においてもそこでの経験を基に物理的な身体からは完全に独立した主体が構築されることは可能なのである。その例として Stone は、テレフォンセックス業者やヴァーチャル・リアリティのシステムに従事するコンピューター科学者や技術者などを挙げる (616)。そして『攻殻機動隊』においてもそのような物理的身体に依存しないサイバースペースにおける新しい生命体、新しい主体の例が見られる。それが「人形使い」なのである。

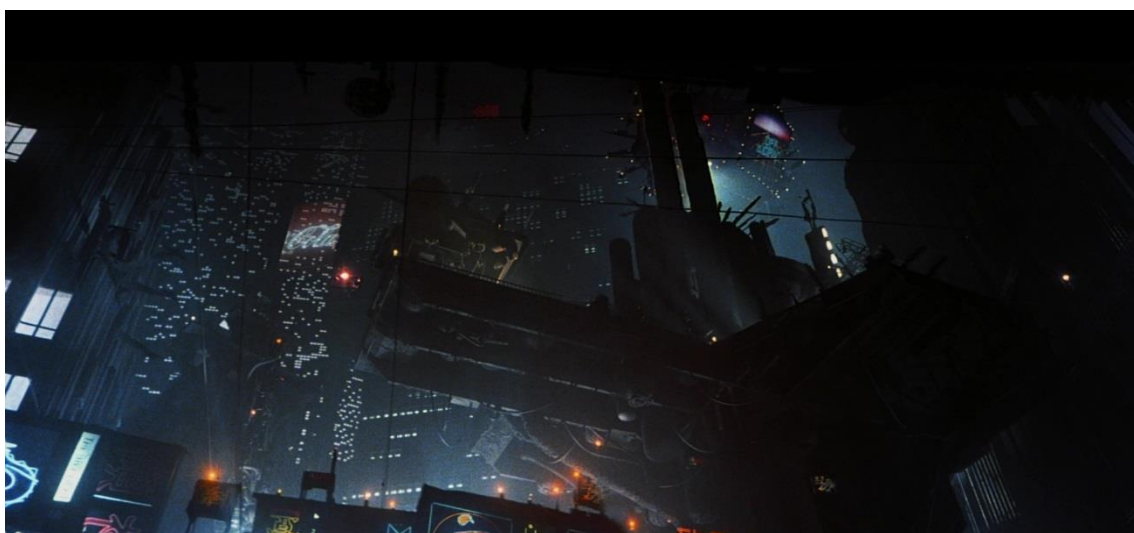
映画『攻殻機動隊』において提示された、サイバースペースやサイボーグ文化における人間の新しい主体性に関わる様々な問題はアメリカにおいて多くの批評家の関心を集めてきた⁴。例えば、Livia Monnet は『攻殻機動隊』を『Blade Runner』(1982) と『The Matrix』という非常に有名なアメリカのサイバーパンク映画と比較し、『攻殻機動隊』におけるサイバースペースとその住人の表象の問題について、「間メディア性 (intermediality)」という観点から論じている。Monnet によると、「間メディア性」とは様々な既存メディアが融合しお互いに干渉し合い結果として新しいメディアが生み出される過程のことであり⁵、実際『Blade Runner』、『攻殻機動隊』、『The Matrix』、それぞれの作品間で生じている現象である。例えば『攻殻機動隊』における公安 9 課 (草薙の所属するテロ対策のための政府機関) の設定、未来都市の街並み【図 4、5】、ディスプレイ内のマネキン【図 6、7】、そして格闘シーン【図 8、9】などは『Blade Runner』の意識的なオマージュもしくは影響であるし、また冒頭のデジタルなタイトルシークエンス【図 10、11】、草薙がヘリコプターから飛び降りるシーン【図 12、13】、登場人物がネット内を自由に動き回る能力、市場での逃走劇などは『The Matrix』に確実に影響を与えている (231-33)。『攻殻機動隊』において主人公が

⁴ 日本においては例えば「ゴースト」の概念について心理学的に考察した浅見やサイボーグの表象について BMI (ブレイン・マシン・インターフェイス) との関連で論じた高橋などの論考がある。

⁵ Monnet は正確にはこの用語を次のように定義している。「本論文において私は間メディア性という概念を提示したい。それはあるメディア文化における様々なメディア間の相互作用、相互修正もしくは変形、そして概念的収束を同時に構成し、さらにそのようなメディア間の関係によって生み出される広範囲の表現的・文化的行為における突然変異体の源と成り得るものである」(230、筆者訳)。



【図 4】押井守『攻殻機動隊』：未来都市の風景



【図 5】Ridley Scott『Blade Runner』：未来都市の風景

透明になることのできる光学迷彩と『The Matrix』のエージェント・スミスが姿形を自在に変えられる能力についても Monnet は4次元について追及したいという共通した欲求の現れだとしている。そして『攻殻機動隊』と『The Matrix』において用いられる様々な特殊効果は間メディア性と幾つかの概念が融合して具体化される演出の結果であり、その意味で『攻殻機動隊』は2次元アニメーションの変形のイメージの集大成的作品と見なされ、『The Matrix』はあらゆる種類の動的イメージを表現するメディアと技術の集大成的作品と見なされるのだと述べる (241-42)。例えば『攻殻機動隊』で描かれたサイボーグのイメージは、実写映画やセルアニメーション、デジタル映像、CG 技術など様々な種類のメディアの融合の結果生まれたものである。それゆえそれ自体が「参照項のあるハイパーメディア



【図 6】押井守『攻殻機動隊』：ディスプレイ内のマネキン



【図 7】Ridley Scott『Blade Runner』：マネキンの中に紛れ込むレプリカント

性」(インターネット、ホログラフィー、3次元シミュレーション、脳内に響く声)と「参照項の無いハイパーメディア性」(ネットへのダイブ、草薙と「人形使い」の融合)の両者のイメージを伴ったメディア、あるいは間メディアとして機能しているのだと Monnet は主張する (242)。

一方、Gerald Miller は「願望」に関する Lacan のディストピア的概念と Deleuze and Guattari のユートピア的概念を比較した上で、日本の SF アニメのエポックメイキングな三作品『AKIRA』(1988)、『攻殻機動隊』、『新世紀エヴァンゲリオン』(1995-1996, 1997) に現れた「願望」と「人間の進化」というテーマについて論じている。Miller はまず、『AKIRA』における機械と人間の融合、『攻殻機動隊』における A.I. と人間の意識の融合、『エヴァンゲリオン』における全人類の単一体への融合は未来の人類の進化過程の可能性を描いている



【図 8】押井守『攻殻機動隊』：格闘シーン



【図 9】Ridley Scott『Blade Runner』：格闘シーン

のだと述べ（147-62）、特に『攻殻機動隊』が提示しているのは、身体を捨てネットに拡散することによってユートピア的な社会体系の背後にある管理統制された世界を超越する可能性なのだと主張する（152）。Millerによると、ネット上にあるあらゆるものと繋がり、「単体」であることを拒み、最終的には「多様」なままであろうとする『攻殻機動隊』の草薙は Deleuze and Guattari の用語で言うところの「器官無き身体」や「リゾーム」の一つの表象である。そしてこの三作品が問いかけているのは、個人が多様性を獲得することは本当に可能なのか、我々の抱える欠乏感は社会によって刻まれるものだと認識できるのか、社会的な道徳観に縛られない新しい倫理的主体に到達することはできるのかということであ



【図 10】押井守『攻殻機動隊』：タイトルシークエンス



【図 11】The Wachowski Brothers『The Matrix』：タイトルシークエンス

り、生とアイデンティティーはいかなる時も再認識することは可能であるし、どんなに強圧的でディストピア的な社会の下でも適応していくことが出来るという希望を我々に与えてくれるのだと Miller は結論づける (163-164)。『攻殻機動隊』について、Miller のようにサイバースペースやサイボーグ文化に関する形而上的、哲学的な問題にのみ焦点を当て論じられた研究や批評は、しかしながらそれほど多くはない。アメリカにおいてそれよりもさらに熱心に論じられたのは作品に現れた二つの主題、ジェンダーとテクノオリエンタリズムについてである。



【図 12】押井守『攻殻機動隊』：ヘリコプターから飛び降りる草薺



【図 13】The Wachowski Brothers『The Matrix Reloaded』：高所から飛び降りる Trinity

3. サイバースペースとサイボーグ文化における女性の表象

『攻殻機動隊』の主人公はサイボーグでしかも女性であるため、アメリカにおいて作品が論じられる際には Haraway の有名なサイボーグ・フェミニズム論が極めて頻繁に引用され、そしてそれぞれに展開され適用されている。例えば Carl Silvio はまず、Haraway のサイボーグ論には二つの相反する未来の可能性が内包されていると指摘する。まず一つは、IT やサイバースペースは人種、性別、年齢に縛られることのない「ユートピア空間」であって、それに伴う差別や抑圧的な構造を取り除いてしまうことができるというもので、もう一つ

は逆に、高度先端技術が個々の力関係を強固なものにし人種や性別に関する旧来の固定観念を強調してしまうというものである (54-55)。Silvio は Haraway のこのような見解に賛同し、IT は性差や人種差から我々を解放してくれるように見えて、実は既存のステレオタイプや保守的な概念を強調することもあり得るし、ポップカルチャーも全く例外ではないと述べる (55)。そもそもサイバーパンクというジャンル自体が基本的には保守的なものなのだと Silvio は主張する (56)。コンピューター技術とネットワークに支配された社会を描く SF の一ジャンルであるサイバーパンクは女性主人公を扱うことが少ないし、女性の描き方がステレオタイプであることが多い。『攻殻機動隊』も一見ラディカルで挑戦的であるように見えて実は既存のジェンダーコードを覆すのではなく強化しているのだと Silvio は次のように分析する。『攻殻機動隊』には確かにジェンダー論の観点から見ると一見革新的な側面がいくつもある。まず女性のサイボーグヒーローというのが当時は珍しいものであったし、サイボーグ技術によって得た力で既存のジェンダーロールを覆し男女の関係を逆転している。加えて、作品におけるポストヒューマン、ポストジェンダーの設定自体が父権制に対する挑戦であるし、「人形使い」の存在はジェンダーレスであって未来のサイバー技術の可能性を示し、劇中の男性や他作品のどんな男性ヒーローにも劣ることのない草薙の「男性的」な活躍ぶりは性差を払拭するには十分である。しかしながら『攻殻機動隊』は実は保守的であるのだと Silvio は述べる。第一に作品中草薙の裸のシーンが非常に多く、「受動的で性的な対象」として見られる演出が過多であって、それによって彼女の語りの主体としての地位が揺らいでしまっている。また「人形使い」が草薙を説得し彼女と融合して完璧な生命体になろうとする場面は、彼女の身体に入り込み子孫を残したいという「人形使い」の父性とその受け手である草薙の母性のイメージが強調され、既存の生殖活動の在り方と何ら変わりがなく決して革新的なものではない。結果として草薙は観客の男性視点での楽しみを満たすための母性を感じさせる性的な対象として消費されてしまっているのだ。結局『攻殻機動隊』は Haraway のサイボーグ・フェミニズムを出発点としながらもそこから退化し保守的な地点にとどまってしまっているのだと Silvio は主張する。(57-69)

Despina Kakoudaki もまた『攻殻機動隊』におけるジェンダーに関わる問題について論じており、まずその革新的な面について次のように述べる。「この映画においては、サイボーグの存在論的ジレンマ、過度に女性化されたサイボーグ体、そして見たことのないものを映像化するアニメーションの自由さ、これらが混ざり合って新しい『New Woman』の出現についてのビジョンを提供しているのだ」(165、筆者訳)。草薙というキャラクターには女性性と男性性が同時に内在しており、その二重性によって従順で受け身であるという従来のサイボーグのイメージを覆している。その草薙の多様なイメージは、既存のジェンダーロールや性の概念から自由であるネットにおいて高まる、アイデンティティーやジェンダーに関する我々の不安を反映しているのだというのが Kakoudaki の主張である (182)。しかしながら Kakoudaki は、このように作品が新しい女性像を作り出していると一定の評価を与えながらも、そこにはやはり保守的な側面があることも見逃せないとしている。草薙は確

かに両性の特徴を兼ね備えてはいるのだが、それぞれのジェンダーのステレオタイプな表現からは逃れられておらず、ネットにも現実にも対応できる草薙の極端に女性化された身体のイメージはフェティシズムの対象として機能しているのは明らかである（182-83）。特にこの映画の後半ではその保守性が顕著に露呈していて、「人形使い」は女性の義体をハックしているのにも関わらずその声は男性のものである。そのことによって女性同士の同性愛的イメージは抑えられ、あくまでも異性愛としての融合のイメージが強調される⁶。さらに直前の戦闘シーンで重戦車によって草薙の義体が破壊された後、彼女に用意されたものは少女の義体である【図 14】。結局この作品は女性の身体をフェティシズムの対象として描



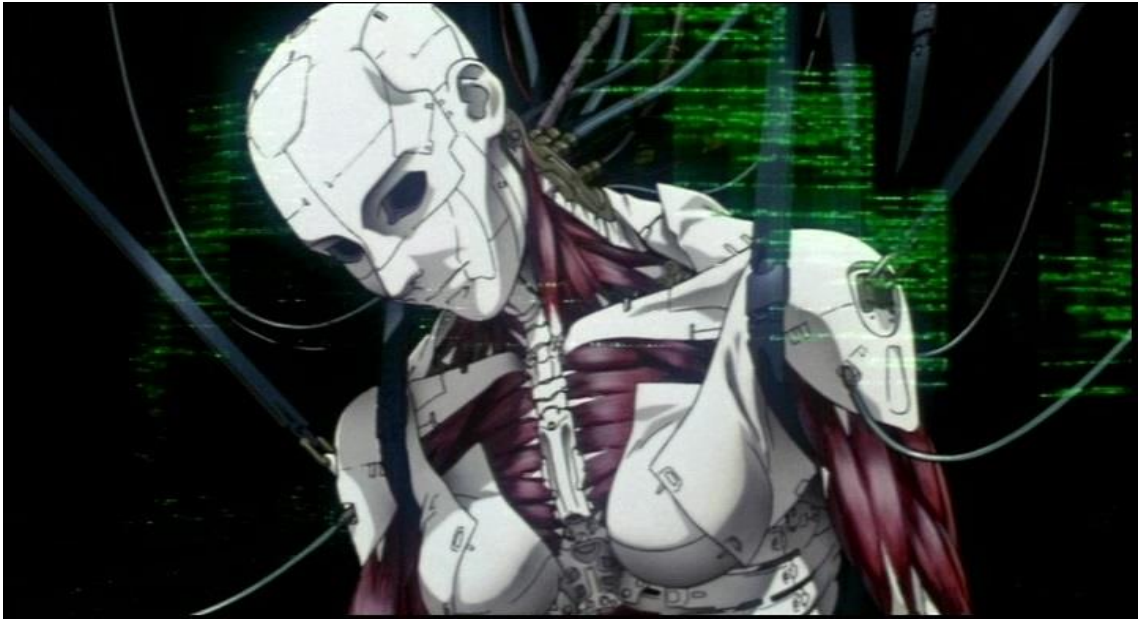
【図 14】押井守『攻殻機動隊』：草薙に与えられた少女の義体

くことから逃れられず、新しいテクノロジーやネットに関わる存在論的ジレンマや女性の革新的なイメージに対して人々が抱く嫌悪感や不安の象徴として女性の身体が利用されているのだと Kakoudaki は述べる（185-86）。すなわち『攻殻機動隊』という作品自体が現在のネットやサイボーグ技術に纏わる我々の意識や不安、様々な問題の反映であるとするならば、ジェンダーに関わる様々な偏見やステレオタイプなジェンダーロールが社会から消滅しない以上、Silvio や Kakoudaki が指摘するように作品が保守的になってしまうのは必然であるとも言える。

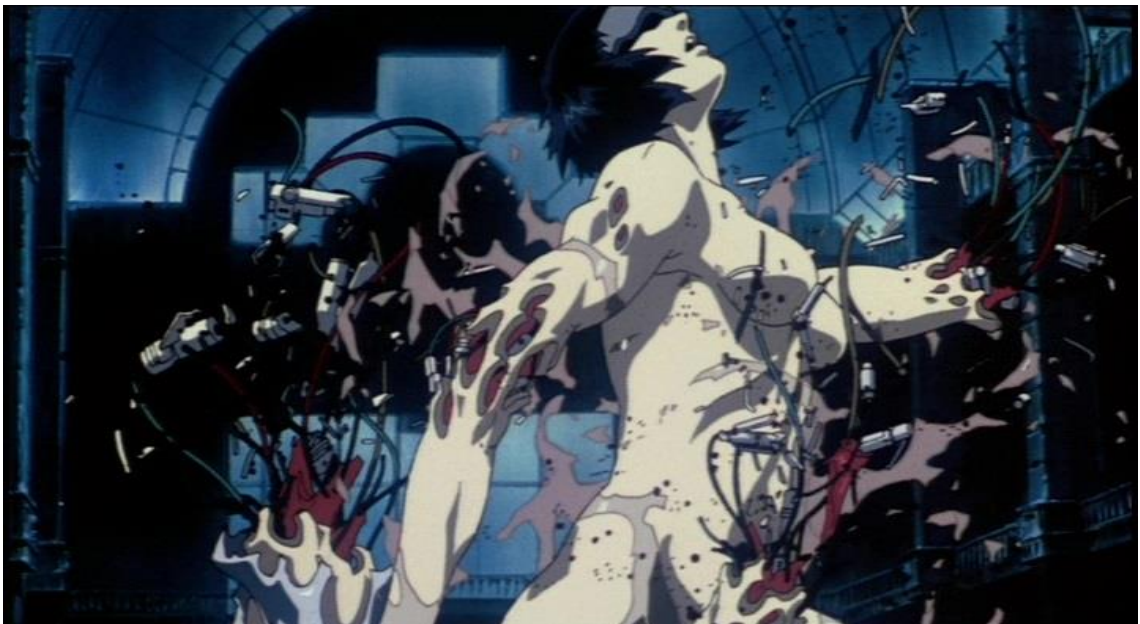
『攻殻機動隊』において主人公草薙の体形は極めて女性性が強調されたものであり、その裸体も何度か晒されている。そのような過度な性的表現は、ジェンダー論の立場からたびた

⁶ しかしながら再編集版の『攻殻機動隊 2.0』（2008）においては「人形使い」の声は女性のものに変えられ、この問題を複雑化している。作品についてのジェンダーに関わる様々な批評や分析に押井が意識的であるのは間違いなく、この作品の続編である『イノセンス』（2004）には「ハラウェイ」という名前の検視官が登場するほどである。

び批判されるところではあるのだが、それを擁護する批評家や研究者も何人かいる。例えば Wong Kin Yuen は、批判は多々あるだろうが、作品全体としてはそういった性的表現は最小限に抑えられているし、女性主人公の逞しいサイボーグのイメージは男性優位の社会に対して揺さぶりをかけるために必要なのだと肯定的に解釈している。タイトルシークエンスの草薙のサイボーグ体が組み立てられる場面【図 15】や重戦車との戦いで身体がバラバラに壊されてしまう場面【図 16】を見て、観客の関心は性やジェンダーの問題よりもサイ



【図 15】押井守『攻殻機動隊』：組み立てられる草薙の義体



【図 16】押井守『攻殻機動隊』：破壊される草薙の義体

ボーグの問題に向くであろうと Yuen は述べる。彼女の身体はあくまでも機械であるので、少数の性的倒錯者を除いてそれらのシーンが観客に性的興奮を与えることはないだろうというのが Yuen の見解である (16)。

Rebecca Johnson もまた、主人公の草薙は単なる男性の視線に晒された性的対象などではなく、従来の「かわいい」とか「美しい」といった女性に関する既成概念を覆し、新しいアイデンティティーを獲得しているのだと述べる。Johnson によると、宮崎駿の『天空の城ラピュタ』(1986) と押井守の『攻殻機動隊』における女性のイメージはそれぞれ「かわいい」と「美しい」を具現化したものではあるのだが、両者ともそのステレオタイプなイメージの枠組みには収まってはおらず、相反する様々な要素で構成されており、単に誰かに守られる存在とか母性的な存在であるように描かれているわけではない (par. 2)。『攻殻機動隊』が提示するのは高度技術社会における新しい女性のアイデンティティーであり、草薙は決して母性的ではなく、性的であると同時に力強い成熟した男性的なキャラクターとして描かれているのである (pars. 30-35)。確かにタイトルシークエンスで草薙の身体が組み立てられる場面はまるでアダルトグッズが作られているかのように性的でありフェティシズムの対象と成り得るし【図 17】、草薙の身体は母性ではなく性の対象としての側面が強調され



【図 17】押井守『攻殻機動隊』：組み立てられる草薙の義体

ているし、草薙と「人形使い」の融合する場面では精神よりも身体の方が重要であるかのような描かれ方をしているということは Johnson も認めている (Par. 36, 39)。しかしながら草薙が一旦アクションや戦闘シーンという「男性の領域」に踏み込むと、彼女の裸体はもはや「犠牲者」とか「性の対象」といった男性の視線からは外れ、非性的な新しいアイデンティティーを獲得するのだと Johnson は主張する (par. 40)。最後に草薙は少女の身体を手に

することによって、「かわいい」か「美しい」かではなく、「かわいく」で「美しい」という女性としての新たなアイデンティティを獲得する。アニメーションを含む日本のポップカルチャーはこの第三の女性像を大量生産し様々な作品に適用し、日本女性文化にも大きな影響を与え新たな女性像となっているのだと Johnson は述べる (par. 42-46)。Johnson のこのような見解には明らかな矛盾がある。確かに現在、日本のポップカルチャーの作品や製品にはそのような女性のステレオタイプが多くみられる。しかしその「かわいさ」と「美しさ」の両方の特性を帯びたキャラクターというのは、いくら男性的な強さや振る舞いを兼ね備えていたとしても、日本のロリータ文化においては相変わらず男性の視点から性的かつフェティシズムの対象として見られ、フェミニズムの観点からは批判の対象となるものである。Johnson の主張はそのまま『攻殻機動隊』が保守的で男性中心主義的な作品であるということを証明してしまっている。

意外なことに、その他にも多くの批評家や研究者が『攻殻機動隊』はサイバースペースやサイボーグ文化における女性の新しい形象を作り出しているのだと好意的な見方をしている。例えば Livia Monnet は、『攻殻機動隊』で描かれた崇高なる女性 (feminine sublime) という幻想が女性のリビドーに基づいた技術的・美的創造性を生み出し、それは 20 世紀の視覚文化にとっては欠くことのできないものなのだと論じる (226-27)。物語の最後の草薙と「人形使い」の融合はまさに Virginia Woolf の「創造的両性具有精神」⁷の表象であって、『攻殻機動隊』における女性のイメージは古い価値観やメディアに捕らわれることなく、Woolf や Haraway などの様々なフェミニスト的視点を取り入れた上で複合的に構築されているのだと Monnet は述べる (250-51)。

Sharalyn Orbaugh もまた、『攻殻機動隊』は既存の「性別 (sexuality)」や「単一性 (singularity)」の概念を覆すような新しい主体を提示する物語であって、Haraway や Judith Butler によって提唱されたポストジェンダー的世界にはまだ到達していないもののその兆候は伺えるのだと好意的に論じている。日本のポップカルチャーは終末の世界やそこでの生存を賭けた戦い、キリスト教的な罪の意識をテーマに据えることが多く、西洋文化の影響は明らかに受けているのだが、たいていの場合アメリカのものよりも複雑に作り込まれているのだと Orbaugh は述べる (437)。『攻殻機動隊』で描かれているサイボーグ文化は古い種の繁殖形態を拒否しサイボーグとサイバネティクスの世界へと向かうポストモダン、ポストヒューマンな社会を描き出しており、そのことは映画の冒頭を 5 分間見るだけで理解可能であるという (440, 445)。草薙の身体が組み立てられる一連のシークエンスや彼女が自分の生理についての冗談を言う場面で観客はポストヒューマンな主体における生殖や性についての複雑な問題を突きつけられる (445)。女性の身体の不安定さや生理までもコントロールできる世界では誰もが完璧な身体を持つことが可能で、その意味で草薙の身体は男性化していると言える。『攻殻機動隊』はサイボーグ文化におけるジェンダーや生

⁷ 「創造的両性具有精神 (the creative androgynous mind)」とは、心の中の男性性と女性性が同調したり交換したりして創造性が発揮されることで、現代の性の多様性を予言した概念である。

殖に関する新しい概念を提示し、それについて考察するよう観客に促しているのである (445-46)。「サイボーグはポストジェンダーの産物」という Haraway の言葉を引用し、Orbaugh は『攻殻機動隊』に関しては物語内でジェンダーの差、性差というものが未だ明確に描かれているため、まだそこまで到達していないと述べる。とは言え、完全に異性愛主義的かというとはそうではなく、過度な性的表現は既存のジェンダーロールに対する恐怖の現れであるのだという (448)。Butler の唱えるユートピア的ポストジェンダーサイボーグワールドを『攻殻機動隊』を始めとする日本のアニメーションはまだ描けてはいないが、その兆候は伺える。例えば草薙の身体における女性器（子宮）の欠如や草薙と「人形使い」の融合のシーンで現代の性行為のあり方をそのまま描かないことなどである。何より現実の世界の物理的身体を捨てるという、『攻殻機動隊』における人類の進化の展望はサイボーグ文化における新しい主体の可能性を考察する際の有効な示唆となるのは間違いないのだと Orbaugh は主張する (449)。

一方、Diane Treon は『攻殻機動隊』のサイバースペースにおける新しい主体の表象は、Butler のポストジェンダーワールドをさらに進化させたものだと言及する。まず日本のアニメーション自体、基本的にはジェンダーの境界線が曖昧なものが多く、日本のアニメーションや漫画の重要なモチーフは、物質、ジェンダー、アイデンティティ、人間という既存の概念を必要としない主体の複雑性を描くことだと Treon は述べる (243-246)。日本のアニメーションに見られるそのようなモチーフは、情報にあふれたユビキタスなハイパーリアリティと調和し、アイデンティティやジェンダー、自我から解放され、ネットワークに拡散した現代社会の新しい主体のあり方の反映であるという。従って、『攻殻機動隊』の最後で草薙が無限の広がりを持ったサイバーネットワークに飛び込んでいくことを決意するシーンは、「融解、消滅(dissolution)」ではなく、都市という環境自体に「変形、変容(transform)」する女性の強さを表現したものであり、従来否定的に描かれがちであった「女性の変化(female transformation)」というものを肯定的に描いたものだと言及する Treon は主張する (257)。すなわち『攻殻機動隊』は人類全体のビルドゥングスロマンであって、サイバーネットワークにおける記憶の外部化によって個々の知性が社会的に統合された時の新しい可能性を提示した作品なのだというのが Treon の見解である (259)。

ここまで見てきたように、アメリカでは『攻殻機動隊』のジェンダーの問題に関して対立する二つの見解がある。一つは作品における女性の身体やアイデンティティの描き方に対して批判的なもので、もう一つはその新しい女性性の表現についての可能性を肯定的に捉えるものである。確かに草薙の女性性の強調されたサイボーグ身体が、男性視点からは性的でエロティックな対象として機能していることや、草薙と「人形使い」の融合など多くのシーンで従来の古いジェンダーロールが乗り越えられていないということは間違いない。Silvio が指摘しているように、どれだけ草薙がパワフルで暴力的で男性的に描かれようと、このような表現レベルで『攻殻機動隊』は男性中心主義的な視点で描かれた保守的な映画であると言える。しかし一方で、Orbaugh や Treon が主張するように、従来の異性愛的

なジェンダーコードからは外れた、女性のアイデンティティーや主体や性に関する幾つかの新しいイメージが提示されていることもまた事実である。ここで問題となるのは、殆どの批評家や研究者がこの作品がアニメーションであるという事実を見過ごしてしまっていることである。もしくはアニメーションとしての特質を踏まえないで、『攻殻機動隊』がまるで実写の SF 映画であるかのように『Blade Runner』や『The Matrix』などと同等に扱い論じてしまっていることである。『攻殻機動隊』のアニメーションとしてのジャンルの特性にも配慮すれば作品のまた別の側面にも光が当たるはずである。

『攻殻機動隊』に現れるこのようなジェンダーの問題に関して、Christopher Bolton は第三の観点から別の見解を導き出している。サイボーグ文化は自然と人工の二元論を拒絶し、あらゆるジェンダー的社会的固定観念から我々を解放すると同時に、非人間化することへの恐れを抱かせるアンビバレントなものであるという Haraway の主張を引用した上で Bolton は次のように述べる。ジェンダーのステレオタイプから時に逸脱し、時にそれを強調する日本のアニメーションを解釈する際に Haraway の理論は極めて有効である。日本のアニメーションの女性主人公はパワフルでありながらも常に対象化され商品化され犠牲者となっている。肉体だけでなく精神もテクノロジーに侵食される『攻殻機動隊』の草薙は正にその典型であると言える。それゆえ『攻殻機動隊』についての批評や論文では Haraway の理論が適用されることが多いのだが、テクノロジーやジェンダーに対する二律背反的なサイボーグの形象の問題に議論が集中しすぎていると Bolton は批判する。すなわちアニメという元々全てが造り物である表現形態（メディア）で人工と自然、人間と機械の境界を描くことの複雑さやその役割についての議論が抜け落ちているのだと述べ、彼自身はメタレベルで『攻殻機動隊』を読み解こうとする（“From Wooden” 730）。『攻殻機動隊』においてフェミニズムの可能性が所謂「男性の視線（male gaze）」によって減じられているという Silvio の見解は、作品の持つ多義性を捉えられておらず簡略化しすぎだと Bolton は異を唱える。『攻殻機動隊』はアニメ作品であるため草薙の身体はそもそもリアルではない。そこに現実社会の性のカテゴリーをそのまま照射して考えるべきではなく、アニメならではの言語で分析するべきだと Bolton は主張する（“From Wooden” 737）。そこで Bolton は作品を読み解く鍵として日本の伝統芸能である文楽を取り上げる。

『攻殻機動隊』の草薙と文楽の人形を比較し、その両者の身体性にはいくつもの共通点があると Bolton は述べる。Bolton によると、文楽には Roland Barthes など多くの西洋の批評家を魅了してきた二つの特徴がある。まず一つ目は分離と融合の間で揺れ動く身体と声の独特の関係性である。これは文楽の人形の動作と声は外側と内側の両方から生じていることに起因する。もう一つは人形に備わる自律性と従属性両方の性質である。この二つの特徴は草薙とひいては日本のアニメーション自体にも当てはまるものだと Bolton は指摘する（“From Wooden” 738）。またアニメと文楽のその他の共通点として、アニメ同様文楽は当時ポップカルチャーであったことや、メロドラマとバイオレンスを組み合わせた観客の惹きつけ方や、CG もしくはからくりという特殊効果を使用していることなどを挙げる

（“From Wooden” 740）。また草薙と「人形使い」の融合は、「セックス・死・再生」を暗示し、あらゆる制約から解放されるという意味で近松門左衛門の心中のモチーフと同じなのだ（Bolton は述べる（“From Wooden” 741）。かつて Barthes が、身体、声、動作が全て別々に存在する文楽の人形は西洋の主体の一体化、すなわち身体と魂の二元論を覆すものだと述べたように、『攻殻機動隊』における身体と声の分離⁸もその機能を果たしているのだと Bolton は言う（“From Wooden” 748）。そして始めは人形やキャラクターの「動き」に注目し、次にそれを忘れるほどそれらの「演技」に没頭するという観客の反応の仕方も文楽とアニメでは似通っているのだと Bolton は述べる（“From Wooden” 752）。また Bolton は両者に共通する暴力の機能についても次のように考察する。『攻殻機動隊』の草薙と文楽の人形は常に暴力に晒されている。しかしながら我々観客はそれほど衝撃を受けるわけではない。なぜなら草薙や人形は常に肉体性と非肉体性の間で揺れ動いており、結局はどちらとも造り物であるとメタレベルで観客は了解しているため、過度な暴力的演出があったとしてもそれほどショッキングなものとは映らないのだ（“From Wooden” 757, 759-60）。

文楽とアニメのこのような類似点をいくつか踏まえた上で、Bolton は『攻殻機動隊』の最後のシーンでの草薙と「人形使い」の融合を次のように解釈する。融合の際に草薙の見る天使のイメージ【図 18】と「人形使い」が引用する新約聖書の一節が示唆しているものは、



【図 18】押井守『攻殻機動隊』：草薙の見る天使のイメージ

肉体を超越したネット上の再生と進化である（“From Wooden” 759）。草薙にとって「人形使い」との融合は彼女の所属する公安 9 課と現実のジェンダーロールからの解放を意味す

⁸ 物語内で人々は唇を動かすことなく電腦に直結したネットを通じて会話できるし、そもそも文楽同様実際キャラクターの声を発しているのはスタジオにいる声優である。

るのである（“From Wooden” 758）。そもそも文楽の人形のように草薙を始めとするアニメのキャラクターは大多数の男性スタッフによって動かされている。そのことが逆に、現実の生身の女性では不可能な既存のジェンダーロールからの逸脱を可能にしているのだと Bolton は述べる（“From Wooden” 762）。最後に草薙に与えられた少女の身体も様々に解釈可能である。大人の性的な身体とそこに付随するジェンダーロールから解放されたとも言えるし、相変わらず少女という女性性に縛られていると言うことも出来る。あるいはその両者、複数の声を獲得したと言うことも出来る。いずれにしても最後に草薙が崖の上に立って街を見下ろす場面【図 19】は、彼女があらゆる意味で犠牲者であることを止めて自律性を



【図 19】押井守『攻殻機動隊』：街を見下ろす草薙

獲得したことの象徴なのである（“From Wooden” 764）。文楽とアニメの特質の共通点を踏まえた『攻殻機動隊』分析を通して Bolton の主張したいことは、アニメの表現や表象を研究するにはメタレベルでそのメディア自体の二次性に留意する必要があるということである（“From Wooden” 765-66）。文楽同様アニメのキャラクターも現実の人間の身体とは一定の隔たりがあるし、Haraway の言葉で言うと、それを見ている我々も既にサイボーグ化しているのだ（“From Wooden” 766-67）。

ここまで見てきたように、鑑賞する者によって『攻殻機動隊』はジェンダー論的に保守的にも革新的にも映る。作品自体が多様な読み方を可能にする複雑な構造をしているので、その議論に終止符が打たれることは今後もないであろうが、多くの見解の中でも Bolton の提示した視点は非常に独特であるし注目に値する。彼のメタレベルでの解釈の方法論は、実写映画とは異なるアニメの研究の可能性を示唆するものであるし、特に女性の身体に加えられる暴力の問題に関する彼の分析は他のアニメを研究する際にも非常に有益なものとなる

だろう⁹。

4. 『攻殻機動隊』における東洋と西洋

『攻殻機動隊』が、『Blade Runner』や『Neuromancer』（1980）など欧米の SF 映画や小説に多大な影響を受けていることは明らかである。物語全体に漂う暗い雰囲気や超高層ビル群と荒廃した街並みの混在、サイバー犯罪を行うハッカーや陰で暗躍する政府機関の存在など共通点が多い。その中でも特に目を引くのは作品の根底に横たわるオリエント（東洋）の風味である。例えば『Neuromancer』の物語は日本の千葉市（チバ・シティ）で幕を開けるし、『Blade Runner』の舞台であるロサンゼルス（ロス）の街にも日本語の看板や東洋女性の広告が登場し【図 20】、主人公は屋台で日本人の店主と会話しラーメンのようなものを食



【図 20】 Ridley Scott 『Blade Runner』：ディスプレイに映る東洋女性

している【図 21】。そして『攻殻機動隊』の作品の舞台となるのは香港にも似た日本の架空の都市で、登場人物はもちろん日本人が多い。サイバースペースとオリエンタリズムの関係について、Wendy Hui Kyong Chun は次のように述べる。本来「他者性」というものを失くしあらゆる人々に同等の権利を与えるはずのサイバースペースが、SF 映画や小説においては、読みやすさや娯楽的な価値を高めるために逆に「他者性」を強調するように機能している場合が多々見受けられる。サイバースペースという容易には理解できない概念に、SF 作家や製作者が「他者」すなわち「東洋」というラベル付けをしてしまった結果である。さらに 1980 年代のアメリカの国力の衰退と日本の経済力の発展も、SF というジャンルにハイテクオリエンタリズムが導入され、『Blade Runner』や『Neuromancer』といった様々な

⁹ Bolton の関心はジェンダーの問題だけではなく多岐に亘っている。例えば押井守の『機動警察パトレイバー2 the Movie』（1993）についての論文で、彼は他の研究者が作品をただポリティカルフィクションとして分析していることを批判し、アニメというメディア自体の特異性や表象の仕方にメタレベルで注意を払うべきだと指摘している。（“The Mecha’s” 458）



【図 21】 Ridley Scott 『Blade Runner』：日本語を話す屋台の店主と主人公

SF 映画や小説が生まれた一因であるとも言える (250-51)。このような点から、ジェンダーの問題同様、『攻殻機動隊』におけるオリエンタリズムの問題について関心を持つ批評家や研究者は少なくない。

Susan J. Napier は『攻殻機動隊』には仏教と神道という日本の二つの宗教観が表れていると述べる。全知全能の神のようにホストコンピューターがサイバースペースを制御する『The Matrix』とは異なり、『攻殻機動隊』においてはサイバースペースにおける単一の統治者というものが存在しない。これはおそらく一神教であるキリスト教と多神教である仏教あるいは神道の宗教観の違いに起因するものと思われる。Napier はそれに加え、作品内部においてもキリスト教と仏教及び神道の対立が見られるという。劇中において「人形使い」は神の如く新しい世界を作り上げようとするのに対して、草薙はそのようなことを望んではいない。すなわち「人形使い」はキリスト教的な神のメタファーであって、ネットの中に拡散したいと願う草薙は仏教の精神の体现者であるというのが Napier の見解である (113)。仏教においては所謂悟りを開くために、自分の欲望を捨て自己を世界の一部に還元し無の境地に至らなければならない。草薙が望んでいることは世界を作り出すのではなく、世界の一部になることである。従って草薙と「人形使い」の融合は東洋と西洋の宗教的一体化のメタファーと成り得、実際監督の押井自身、ネットは神道で言うところの八百万の神のようなものであると発言している (113)。『The Matrix』にはまだ世界を創造し制御する唯一絶対神のようなものが必要なのだが、『攻殻機動隊』にはもはや必要ではない。新しい生命体は誰かに作られるのではなく、情報の海すなわちサイバースペースで自然発生するのである。言い換えると、『攻殻機動隊』においては至るところに神が存在し、登場人物はその神々の領域に加わることが許されているのだ。確かに Napier の指摘するように、神道の世界観がなければこのようなサイバースペースの概念は生まれなかったかもしれない。

押井守が主体の脆弱性という問題に取り組むのは『攻殻機動隊』が初めてではない。彼の名声を押し上げた『うる星やつら 2：ビューティフル・ドリーマー』(1984) においても同

様の主題が扱われている。この作品では主人公とその周りの人々がある人物の見ている夢に入り込み、そうとは気づかないまま同じ毎日を何度も何度も繰り返す。この映画で押井が提示しているのは夢と現実の境界線の曖昧さである。もし我々が同じ夢を共有しそれが現実であると信じてしまえば、もはや夢と現実を区別することは不可能になってしまう。その意味でサイバースペースと夢は同じだと言える。『The Matrix』の主人公はそこから抜け出すまではサイバースペースが現実であると信じて疑わなかった。『うる星やつら2』においても主人公たちは自分たちが誰かの見ている夢の中で生きているなどとは想像もしなかった。そこから抜け出して初めて自分たちは仮想空間に捕らわれていたのだと知る。ところが『うる星やつら2』が『The Matrix』と異なっているのは、主人公たちが抜け出した先の現実とされているところが実はまた夢なのかもしれないということを示唆していることである。そのために映画自体が多様な解釈を許す複雑なテキストとなっている。押井のこの二つの作品は夢とサイバースペースという異なった媒体を題材として使用してはいるものの、その両者とも問いかけているのはアイデンティティーの脆弱性の問題であり、『攻殻機動隊』は技術の進化を反映させた『うる星やつら2』の新しいバージョンであると言える。

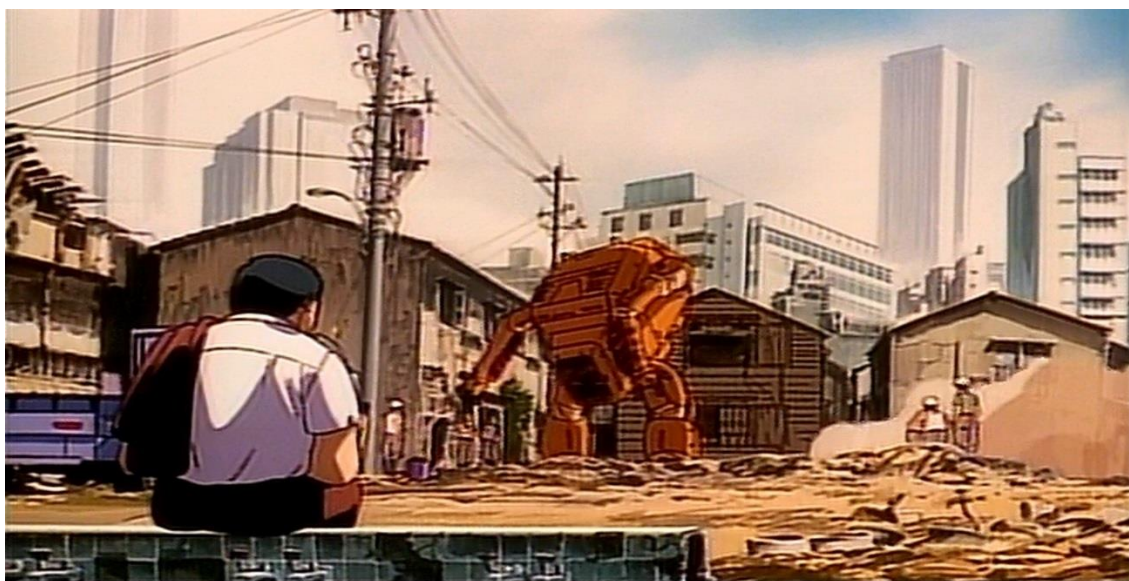
『攻殻機動隊』よりも前に、例えば『Total Recall』（1990）などの欧米のSF作品が、記憶を移植することによるアイデンティティーの喪失というテーマを既に取り扱っている。劇中で人々の記憶は改変され、操作され、取り換えられるため、彼らは自らのアイデンティティーを保てなくなっている。同じモチーフを扱っていても『攻殻機動隊』が革新的だったのは、物語の舞台をネットワークの発展した社会に設定することによって失われたアイデンティティーの問題をサイバースペースと結びつけたことである。そのことによってネットの発達した世界に生きている観客にとっては、記憶の交換というモチーフがより現実的にそして複雑に感じられることとなる。また新しい生命体というテーマも『攻殻機動隊』よりも前に、『2001年宇宙の旅』（1968）や『幼年期の終わり』（1953）などの欧米のSF映画や小説が取り扱っている。さらにサイボーグの身体と脳を持つレプリカントの悲しみというテーマはもちろん『Blade Runner』が先駆者である。このように『攻殻機動隊』は、オリエンタリズムも含め多くのテーマやモチーフを欧米のSF作品から引用している。しかしこれらの、脳や新しい生命体、サイボーグといったモチーフをサイバースペースとの関係で描き出すことによってその独自性を発揮しているのである。加えて最も注目すべき独創性は仏教もしくは神道的世界観でサイバースペースを表現していることにある。そうすることによってサイバースペースの概念はより理解されやすくなり、他作品とは異なった映像化に成功している。その意味で、『攻殻機動隊』は日本の宗教観と欧米のSFの混合物であり、東洋と西洋の文化の完全な融合であると言える。

『攻殻機動隊』におけるオリエンタリズムの問題に注目しているのはNapierだけではない。例えばYuenは『攻殻機動隊』も含め多くのSF映画で近未来都市として香港のイメージが使用される理由について次のように述べる。植民地都市は現代資本主義社会の先駆的姿であり、香港の雑然とした街並みが情報の海というメタファーとしてネットワークの発

達した未来都市とイメージが符合するのである。そして様々な人種や文化を包括する香港の都市性がサイバーパンクの作家や映画監督の目に留まりやすいのだという(18)。また『攻殻機動隊』におけるオリエンタリズムの果たす機能について Monnet と Madeline Malan も論じているのだが、それぞれ相反する見解を示している。Monnet は『攻殻機動隊』で示された「崇高なる女性 (feminine sublime)」という新しい女性の表象が、ステレオタイプな神道(天照)のイメージによって大いに損なわれていると批判する(227)。一方 Malan は日本のロボット工学同様、日本の芸術が描く未来像を注意深く見ることが今後の未来を予測するのに重要であるのだと作品の持つ日本性を高く評価する(13)。しかしながら、ポストモダンあるいはポストコロニアルの観点から見るとこれらの批評はどれも映画のメタレベルでの特性を的確に捉えきれていない。Yuen はアジアの都市に対してサイバーパンクの作家や映画監督が持っているオリエンタリズム的視点を指摘しているにすぎないし、Monnet は日本の土着の宗教に由来する作品の保守的な側面を批判し、Malan は日本のアニメーションの描く未来像に楽観的に期待を寄せているのだが、それはある意味テクノオリエンタリズムであると言える。それぞれの議論はもちろん作品を分析するにあたって妥当なものではあるのだが、ポストモダン芸術としての作品解釈にまでは至っていない。そのためには作品の表層に現れたイメージだけではなくその背後に隠れた様々なコンテキストに注意を払う必要がある。

Yuen や Monnet、Malan が『攻殻機動隊』について論じる際に見逃しているのは、この作品に現れるオリエンタリズムは欧米の多くの SF 映画や小説のパロディーもしくはオマージュとして機能するという点である。言い換えると『攻殻機動隊』は日本文化及びオリエンタリズムの幻想に対して批判的な視点を持つメタフィルムだということである。Inuhiko Yomota (四方田犬彦) は押井守の映画に現れる東京のイメージの根底には常にノスタルジックな感覚があると述べる。例えば『機動警察パトレイバー the Movie』(1989)では失われていく古い東京のノスタルジックな街並みと香港にも通じるアジア的なエキゾチックな風景が描かれて【図 22】、『機動警察パトレイバー2 the Movie』(1993)では古い運河や高速道路、高層ビルなどが交錯した新しいメトロポリス東京のイメージが示され【図 23】、『攻殻機動隊』では香港、ベニス、アムステルダムなど様々な国際都市のイメージが組み合わされたコスモポリタンな東京が表現されている【図 24】。押井のこの三作品は急速に発展を遂げる現在の東京に対して批判的であり、図らずして多言語、多文化都市としての現在及び今後の東京に対する押井の愛国主義的かつ保守的な側面が露呈してしまっていると Yomota は論じる(88)。

Jane Chi Hyun Park もまた、欧米の SF 作品とは異なる『攻殻機動隊』におけるオリエンタリズムの機能について次のように論じている。Park はまず、かつて William Gibson が来日した際に渋谷の街を案内した日本人ガイドが現代の東京はサイバーパンクの世界そのものだということを誇りに思っていたというエピソードを紹介し、しかしこれを持って日本人の植民地根性とか自己オリエンタリズムを非難すべきではないと述べる。そのように



【図 22】押井守『機動警察パトレイバー the Movie』：失われていく古い東京



【図 23】押井守『機動警察パトレイバー2 the Movie』：メトロポリス東京

ラベル付けをして片づけてしまうのは簡単だが、それでは東洋と西洋の文化的対話におけるパワーダイナミクスを見逃してしまう (60)。それは『攻殻機動隊』におけるオリエンタリズムについて考察する際にも言えることで、欧米のサイバーパンクの影響を受け、かつその後逆に影響を与えているこの作品は、非日本的な舞台を設定し、女性を主人公にし、主人公とテクノロジーの関係性をアンビバレントに表現することによってテクノオリエンタリズムのパワーダイナミクスをあえて強調しているのだという (61)。Park によると、欧米の SF 映画や小説においてはサイバースペースと東洋と女性は等しく「他者 (Others)」であり、常に演出の一部であって、一種の装飾物として機能している。ところが日本のサイバー



【図 24】押井守『攻殻機動隊』：コスモポリタン東京

パンクはこの西洋中心主義的なテクノオリエンタリズムを覆すべく、日本の都市や文化をあえて前面に出し、女性やトランスジェンダーな人物を主人公に据えることが多いという。『攻殻機動隊』もハリウッドのSF映画の影響を受けているとはいえ、そのオリエンタリズム的な未来感を只再生産しているわけではない。まずその舞台となる都市は細部に至るまで明らかに香港をイメージして精密に作られており、『Blade Runner』におけるニューヨークとロサンゼルスと東京が混ざったような観光者目線で描かれた街並みとは一線を画している。さらに日本の神道に触発された BGM と日本語の会話が聞こえることで一種独特なトポスを作り出し、日本と中国の文化の親和性を示しているだけでなく、ポスト産業主義的な未来都市としての東京と香港の共通したイメージを前面に押し出しているのだと Park は述べる (62)。『攻殻機動隊』を始めとする日本のアニメーションにおいてはサイバースペースや東洋文化や女性という「他者」が「他者」ではなくなり物語の主役として存在する。それが日本と欧米のサイバーパンクの最大の違いであり、そこにこそテクノオリエンタリズムの幻想を覆し、新しいオリエンタリズムの概念を作り出す可能性があるのだと Park は主張する (63)。

『攻殻機動隊』で描かれた都市の国際性の解釈について若干の違いはあるものの、Park と Yomota は両者とも『攻殻機動隊』におけるポストモダンあるいはポストコロニアルな側面を探求しているという点では共通しており、この作品が現代の日本やテクノオリエンタリズムを批評的に捉えているということを示すことによって新しい作品解釈の視点を加えることに成功していると言える¹⁰。そもそも『攻殻機動隊』は数々の欧米のSF作品の影響

¹⁰ テクノオリエンタリズムに対して『攻殻機動隊』が持つ批評性については、日本では上野俊哉が指摘している。テクノオリエンタリズムは、西欧人の「他者」に対する誤認と日本人自らの誤認の上に成立して

を受けた上で 1990 年代に日本で制作されているので、そこに描かれるオリエンタリズムが批評性を帯びるのは当然のことで、例え表層的にはハリウッドの映画同様に東洋文化がステレオタイプに描かれていたとしてもそれは作品をメタフィルムにする一つの手段として機能しているのであり、そのために観客はおそらく鑑賞中常に既視感を覚えると同時に作品が様々なハリウッド映画や欧米のテクノオリエンタリズムに対してメタレベルの視点を持っていることにも気づくのである。

5. まとめ

インターネットが日々進化を遂げる現代のグローバル社会に生きている我々でも、物理的な身体から完全に解放されたサイバースペースにおける自律した主体という概念を現実的に実感することはまだ困難である。「サイバースペースとは身体という境界線を形作る慣習的な構造に対する力強い挑戦であり、常に他者の形跡の影響下で変化するような形状へと可能性を開くものなのである」(187、筆者訳)と Hayles が定義するように、サイバースペースにおいて我々は物理的身体から解放され、新しい主体性というものを作り出し、自分と他者の間の境界線を無くし、新しい生命体を作り出すことが可能になると言われている。『攻殻機動隊』はそのような新しい主体の具体的なイメージの一つを提供しているのである。劇中においてサイボーグの身体と電脳を持つ主人公である草薙は常に自分のアイデンティティーについて不安を抱えていると同時に、ネットの中に拡散することによって自分の主体性を解放したいとも望んでいる。そこに現れるのがサイバースペースで生まれた物理的身体を持たない生命体である「人形使い」で、二人は結末で融合し一つの新しい生命体となる。Napier が指摘するように、サイバースペースのネットワークの一部になりたいと願う草薙は日本の仏教や神道の象徴で、新世界と新人類を創造しようとする「人形使い」はキリスト教的神の象徴であると解釈できる。それ故に作品の結末での二人の融合は東洋と西洋の統合のメタファーであるとも言え、この結合された新しい主体がサイバーネットワークの発達した時代の人類の新しい定義の一つとも成り得る。

『攻殻機動隊』におけるサイバースペースのイメージと、サイバースペース及びサイボーグ文化における新しい主体や女性のイメージに関して、アメリカの批評家や研究者たちは様々な観点で論じている。作品で表現されたサイバースペースやサイボーグの概念に関する観念的な議論よりも、多くはこの作品がジェンダー論的に見て保守的なのか革新的なのかといった問題や、作品におけるオリエンタリズムの意味について大きな関心を示している。この作品が一般の観客だけでなく多くの批評家の関心を集めた理由は、欧米のサイバーパンクから数々のイメージやモチーフを引用するだけでなく、あえてポストモダンのメタフィルムとして誇張した表現を用いることによって、サイバースペースやサイボーグ、女性、

おり、『攻殻機動隊』は香港と「日本的」なモノを組み合わせる舞台として設定することで、それに対して批評的な視点を獲得しているのだと上野は述べる。

オリエンタリズムについて新しいイメージを提示することに成功している点にある。これが可能になったのは、この作品が「日本の」「アニメーション」というどちらもアメリカ文化においては主流ではないジャンルに属するものだからであると考えられる。意図的であるかどうかはさておき、市場戦略として作品の持つサブカルチャーとしての特性がアメリカの批評家の関心を引き、学術的な領域で議論が行われるよう誘導することに成功した一因であるのは疑いようがない。ある意味で、『攻殻機動隊』はアメリカ人の観客が日本のハイテク・ポップカルチャーに抱く期待に過不足なく応え、彼らのオリエンタリズムに対する欲求を表層的なレベルでも深層的なレベルでも満たすことのできる典型的な作品であるのだ。特にサイボーグ体の女性主人公という表象は、**Haraway** のフェミニストサイボーグ理論を適用したいと願う批評家や研究者にとっては格好の題材となるのは間違いない。日本とアメリカの文化交流において、『攻殻機動隊』は互いの文化を理解すると同時に融合するためのインターフェイスとしての役割を担っているのだと言える。もちろん、日本のアニメーションがこの先もこのようなポストモダンの装置を用いてアジアや欧米の多くの観客の関心を引くことができるかどうかは不明であるし、そのような手法がいずれ飽きられてしまう可能性も否めない。グローバル化した世界の文化交流の中で人々を魅了する作品を作り上げるにはもはや文化の地域性にこだわるべきではないのかもしれないし、まだそこまで世界は進化していないのかもしれない。いずれにしてもアニメ作品を研究する際に最も重要なのは、**Bolton** や **Park** が『攻殻機動隊』のジェンダーやオリエンタリズムに関する問題について議論する際に携えていたようなメタレベルの視点である。それによって、そのメディア自体の特性に注意を払い、その作品が様々な文化的背景の中でどのように機能しているのかということを明らかにすることが初めて可能になるのである。

Works Cited

- Appadurai, Arjun. *Globalization*. Durham: Duke University Press, 2001. Print.
- Bolton, Christopher. "From Wooden Cyborgs to Celluloid Souls: Mechanical Bodies in Anime and Japanese Puppet Theater." *Positions: East Asia Cultures Critique* 10.3 (2002): 729-71. Print.
- Bolton, Christopher. "The Mecha's Blind Spot: Patlabor 2 and the Phenomenology of Anime." *Science Fiction Studies* 29.3 (2002): 453-74. Print.
- Chun, Wendy Hui Kyong. "Othering Space." *Visual Culture Reader (Second Edition)*. Ed. Mirzoeff, Nicholas. London: Routledge, 2002. 243-54. Print.
- Foucault, Michel. "Of Other Spaces." *Visual Culture Reader (Second Edition)*. Ed. Mirzoeff, Nicholas. London: Routledge, 2002. 229-36. Print.
- Haraway, Donna J. *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*. New York: Routledge, 1991. Print.
- Hayles, N. Katherine. "The Seductions of Cyberspace." *Rethinking Technologies*. Ed. Conley, Verena Andermatt. Minneapolis: Univ of Minnesota, 1994. 173-90. Print.
- Johnson, Rebecca. "Kawaii and Kirei: Navigating the Identity of Women in *Laputa: Castle in the Sky* by Hayao Miyazaki and *Ghost in the Shell* by Mamoru Oshii." *Rhizomes: Cultural Studies in Emerging Knowledge* 14 (2007). Print.
- Jones, Ameria. "Dispersed Subjects and the Demise of the 'Individual': 1990s Bodies in/as Art." *Visual Culture Reader (Second Edition)*. Ed. Mirzoeff, Nicholas. London: Routledge, 2002. 696-710. Print.
- Kakoudaki, Despina. "Pinup and Cyborg: Exaggerated Gender and Artificial Intelligence." *Future Females, the Next Generation: New Voices and Velocities in Feminist Science Fiction Criticism*. Ed. Barr, Marleen S. Lanham: Rowman & Littlefield, 2000. 165-95. Print.
- Malan, Madeline. "Masamune Shirow: Androids, Japan, and Ghost in the Shell." *New York Review of Science Fiction* 18.8 (2006): 11-13. Print.
- Miller, Gerald. "'To Shift to a Higher Structure': Desire, Disembodiment, and Evolution in the Anime of Otomo, Ishii, and Anno." *Intertexts* 12.1-2 (2008): 145-66. Print.
- Monnet, Livia. "Towards the Feminine Sublime, or the Story of 'a Twinkling Monad, Shape-Shifting across Dimension': Intermediality, Fantasy and Special Effects in Cyberpunk Film and Animation." *Japan Forum* 14.2 (2002): 225-68. Print.
- Napier, Susan J. *Anime from Akira to Princess Mononoke: Experiencing Contemporary Japanese Animation*. New York: Palgrave, 2000. Print.
- Orbaugh, Sharalyn. "Sex and the Single Cyborg: Japanese Popular Culture Experiments in Subjectivity." *Science Fiction Studies* 29.3 (2002): 436-52. Print.
- Park, Jane Chi Hyun. "Stylistic Crossings: Cyberpunk Impulses in Anime." *World Literature Today*:

- A Literary Quarterly of the University of Oklahoma* 79.3-4 (2005): 60-63. Print.
- Scott, Ridley, dir. *Blade Runner*. Warner Bros., 1982. Film.
- Silvio, Carl. "Refiguring the Radical Cyborg in Mamoru Oshii's *Ghost in the Shell*." *Science Fiction Studies* 26.1 (1999): 54-72. Print.
- Stone, Allucquère Roseanne. "Virtual Systems." *Zone 6: Incorporations*. Eds. Crary, Jonathan and Sanford Kwinter. New York: MIT Press, 1992. 609-21. Print.
- Treon, Diane. "Bodies That Resist Matter: 'Ghost in the Shell' and 'Akira' as Bildungsroman for the Posthuman Multipersona." *Ghosts, Stories, Histories: Ghost Stories and Alternative Histories*. Ed. Sladja, Blazan. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars, 2007. 243-61. Print.
- The Wachowski Brothers, dir. *The Matrix*. Warner Bros., 1999. Film.
- . *The Matrix Reloaded*. Warner Bros., 2003. Film.
- Yomota, Inuhiko. "Stranger Than Tokyo: Space and Race in Postnational Japanese Cinema." Trans. Gerow, Aaron. *Multiple Modernities: Cinema and Popular Media in Transcultural East Asia*. Ed. Lau, Jenny Kwok Wah. Philadelphia: Temple UP, 2003. 76-89. Print.
- Yuen, Wong Kin. "On the Edge of Spaces: *Blade Runner*, *Ghost in the Shell*, and Hong Kong's Cityscape." *Science Fiction Studies* 27.1 (2000): 1-21. Print.
- 浅見克彦. 『SFで自己を読む：「攻殻機動隊」「スカイクロラ」「イノセンス」』. 東京：青弓社, 2011. Print.
- 上野俊哉. 「ジャパノイド・オートマトン：表徴の準帝国」『ユリイカ』第28巻.第9号（1996）：178-97. Print.
- 押井守. 『機動警察パトレイバー the Movie』. 松竹, 1989. Film.
- . 『機動警察パトレイバー2 the Movie』. 松竹, 1993. Film.
- . 『GHOST IN THE SHELL 攻殻機動隊』. 松竹, 1995. Film.
- 高橋透. 『サイボーグ・フィロソフィー：「攻殻機動隊」「スカイクロラ」をめぐる』. 東京：NTT出版, 2008. Print.
- 芳賀理彦. 「アメリカにおける宮崎駿の受容」『千葉大学比較文化研究』第二号（2014）：73-102. Web. 26 April 2015.