

現代日本のアニメ・漫画・小説に見られる ナルシズムと自我理想

——宮崎駿・『化物語』・村上春樹・福本伸行・『魔法少女まどか☆マギカ』——

田 中 雅 史

はじめに

アニメは現代において文化的に大きな影響力を持つものであり、漫画・ゲーム・ライトノベルやYouTubeなどでのパフォーマンスと融合した形で、特に若者の生活において大きな存在となっている。この論文は近年様々な角度から研究されているアニメを、ライトノベルを含む小説や漫画と比較しながら、20世紀後半以降の精神分析における「ナルシズム」（自己愛）という視点を加えて論じる試みである。

現代社会や現代人の特徴をよく表すと思われるナルシズムという言葉には、現実逃避的というネガティブなニュアンスがあるが、精神分析理論におけるナルシズムの位置付けは、なかなか定まらないものであり、現在でも単に否定的でも肯定的でもない複雑さをもった概念であり続けている。

現代のナルシズム理論の代表的なものであるハインツ・コフートの自己心理学では、ナルシズムは正常なナルシズムと病的なナルシズムに区別される。コフートによれば、病的なナルシズムとは幼児期の発達過程で、最早期の誇大な自己愛と全能感の収縮が起こらないという、精神的成長の停滞である。そのような人は、大人になっても全能感が妨げられた場合に自己の安定が極度に損なわれて、自他の不利益となる様々な問題行動を起こす。このモデルはストレス耐性が低くてすぐ「キレル」若者のような、現代においてよく問題になっている自己愛的な人物の言動をうまく説明する。

ただコフートもナルシズムを否定しているわけではなく、むしろ人の全生涯を通して、彼の考える「自己」(self)の安定に不可欠のものと考えている。その鍵となるものは、「自己対象」(self-object)である。自己対象は理想的であったり自分を鏡のように映し返して承認してくれたりする一種の内的対象で、自己は周囲にこれを感じ取ることで安定する。ナルシズム

とは人が自己完結して満足している状態ではなく、他者との関わりを取り込んで成立しているものだという、逆説的な考え方である¹⁾。

この論文では退行と自我理想というナルシズムの2面を検討するために、コフートではなくクリステヴァのナルシズム論を主に参照する。ラカン理論をベースに、ウィニコットやクライン派などの対象関係論的発想も取り入れたクリステヴァの理論を虚構作品の分析にどのように応用できるかについて、私が昨年論文で考察した内容を簡単に説明した後、近年の日本のアニメ・漫画、そしてライトノベルなども含めた小説をナルシズムの視点から分析していきたい。

1 ナルシズムの2面

私は論文「ナルシズムの「空虚」と文学——ジュリア・クリステヴァの一次同一化論とそのSF・ホラー・ミステリーなどを含む文学研究への応用について」(2018年)の中で、SF・ミステリー・ファンタジーなどの文学作品に応用するためにクリステヴァのナルシズム論について次のように論じた。

フロイトは「自我とエス」(1923年)で、最早期の同一化(一次同一化)によってナルシズムが生じ、(自我から)自我理想が分化することを論じた。クリステヴァはそれを踏まえて書いた「愛のアブジェ」(1982年)で、フロイトが使った「直接無媒介的」という表現に注目し、ナルシズムにおいては同一化した対象が「現前」して幼児の「空虚」(分離不安をこのように表現している)を保持していると論じた。ナルシズムによる「空虚」の保持がうまく行かないと、分離不安がおぞましく耐えがたいものとなって、クリステヴァの言うアブジェもしくはアブジェクトになるという。

クリステヴァのナルシズム論では、コフートの自己対象同様、ナルシズムは他者との関わりでとらえられ、また自我からの自我理想の分化とは抽象的な理

想を持つことではなく、内なる他者の「現前」によって（ウィニコットの意味で）「抱え」られている感覚を持つことと理解されている。ただし、その「抱え」る他者は母親ではなく、分離自体である第3項という父親の対象なので、クリステヴァはエディプス的な象徴界との対比で「想像的な父親」と呼んでいる²⁾。

このモデルを援用して考えると、ナルシズムとして広く薄くとらえられてきたものは、幼児期の母親からの分離と喪失感を、自我もしくは自己に取り込めずに否認して全能感で防衛した状態と、最早期の同一化（もしくは「転移」とクリステヴァは呼ぶ）によって自我理想を分化させることで、幼児がその感情を受容した状態という、2つの面があることになる。そして、ナルシズムの2面のうちの一方は、内なる自我理想の力で意に沿わないことの多い現実への耐久力を発達させられるという、ポジティブな内容を持つ。

ここで自我理想（ego ideal）という用語について若干注解しておく、フロイトは自我理想と超自我を区別していない³⁾が、クリステヴァの自我理想論では自我理想は想像界における両性的他者の同一化によって生まれるものであり、象徴的他者との同一化（＝超自我の形成）の前提となるという意味で逆に言うと超自我とは別のものである。

まとめると、ナルシズムには誇大で自己中心的な幼児性にとどまるネガティブな面と、自我理想形成を進めるポジティブな面があり、後者は言語記号を用いた社会活動の土台になる。しかし一方では、後者のナルシズムも、そのような社会化が吸収しきれない幼児期の情緒を充填されたものとして、フロイト的に言えば超自我と、ラカンの言えば象徴的な大文字の他者と対比されるものである。

現代日本の漫画・アニメあるいはライトノベルなどの小説はナルシズム的な特徴を多分に含んでいる。「2次元」であることに想いを込める現代のアニメやそのファンは現実逃避という意味でナルシズム的であることは見やすいが、そこに社会の支配的価値基準とは一線を画しながら、ネガティブな体験に耐えるための自我理想形成や、そうしたプロセスを経ての現実での他者との関係性の構築というような、ナルシズムのポジティブな面も見られるのだろうか？アニメなどここ数十年のさまざまなジャンルの作品の中から、ナルシズムの2面という点から特徴あるものをいくつか選んで分析することで、この問題を考えてみたい。

2 作品のナルシズム分析

私は上でも触れた論文「ナルシズムの「空虚」と文学」で、SF・ホラー・ミステリーといったジャンルの作品において「ナルシズム的なイメージや言葉がどのように「母」不在の空虚やアブジェクトを覆う防衛として作用しているか」や「「不在」を含んだ「存在」に安定感を与える、「愛」に満ちた神秘的現前が見られるか」などに着目することで、それらのナルシズムを分析できると述べた。

SFは「科学の発展への楽観的な期待に根ざす全能感」というナルシズム、ミステリーやホラーは、「全能感の表現と陰鬱な要素」と「現前した全能者・全能状況との同一化希求」というナルシズムを基調とする。またSFやホラーの要素のある作品にも、アーシュラ・K・ル＝グウィン『ゲド戦記』や村上春樹『ねじまき鳥クロニクル』のような深みをもつものがある。それは「空虚」とその自己愛的な覆いが「あらかじめ完成された予定調和として」描かれるのではなく、主人公が「空虚」と向き合い、フロイトが「自我とエス」で自我理想形成とみなした「一次同一化に相当する心理的作業を行うプロセスが提示されているような作品である。」⁴⁾

現代のアニメや小説は、たとえSFであっても上のようなオブティミズムは少ないが、一方喪失感や空虚というテーマは広く見られる。例えば学園を舞台にしたボーイ・ミーツ・ガールの群像劇はアニメやライトノベルの定番で、ここでは主人公は空虚感を感じることが多いが、主人公の空虚感はおかされるわけではなく、その空虚感を癒したり満たしたりしてくれる変わり者の彼女／彼氏／その他（異世界、モンスター）なども描かれる。そして、精神分析では被分析者は言葉によって自分の主観的な世界に触れるだけだが、アニメなどの虚構作品では受け手は作中のイメージを通して、こうした空虚感やその解消を体感できる。

以下、作家と作品に即して、具体的に分析してみよう。

a 宮崎駿のアニメ作品

日本のアニメ界を代表する存在であるジブリの宮崎駿アニメには、様々なナルシズム的特徴が見られる。（厳密にいうと宮崎駿監督作品と彼が監督したスタジオ・ジブリ作品は分けられるが、ここでは宮崎アニメとしてまとめて考察する。）ただ、『千と千尋の神隠し』

のように現実の社会でいかに生きていくかをテーマにして、それを全能感を満たすような表現を通して描いているので、退行的というのは当たらない気がするが、『崖の上のポニョ』まで行くと退行的な面が前面に出ていると思う。

ナルシズムがどのように「空虚」を覆うかに注目して考えてみると、宮崎アニメには「空虚」の表現と考えられる要素が多く見られることに気づく。『未来少年コナン』や『風の谷のナウシカ』など初期の作品には、冷戦と核の恐怖という時代背景に由来するであろう終末的設定があり、その後『魔女の宅急便』や『千と千尋の神隠し』などでは、成長期の少年少女が体験するアイデンティティの揺らぎに垣間見える不安などの日常的な不安や葛藤がある。そうしたものを覆うナルシズムの表現としては、児童向けアニメならではの現実を無視した超人的な身体能力や「飛ぶこと」へのこだわり、優しく抱えてくれる母親的キャラクターや自然の中の素朴な暮らしなどがある。

もう少し詳しく見ていこう。

初期のテレビアニメ『未来少年コナン』⁵⁾では、原作の設定を踏襲して世界が超磁力兵器によって破壊された後の地球が舞台であり、これ以降宮崎アニメは終末のモチーフが繰り返し現れる。『風の谷のナウシカ』では巨神兵による「火の7日間」で人類が滅亡に瀕した後の世界を描いており、『天空の城ラピュタ』では世界を滅ぼす力を手に入れようとする権力者の野望が描かれる。このように設定に冷戦と核兵器による破滅の恐怖というリアルな世界情勢を取り入れるという方向性は、現代の若者向けアニメに比べて現実逃避的ではないように思う。

この現代社会にも通じる「空虚」を少年少女たちが明るく乗り越えていくオプティミズムが、宮崎アニメの（初期の）魅力であるが、ナルシズムの観点から重要な要素に「飛ぶこと」がある。

コナンはラナを救うため非現実的な跳躍をして飛行艇に飛び移り、インダストリアの三角塔の高所から救い出したラナを抱えて飛び降り（数十メートルを飛び降りても足がしびれた程度で動き出すマンガ的な全能感の表現が見られる）、ラナはアジサシのティキに同化して行方不明のコナンを探す。ナウシカはエンジン付きの小型グライダー、メーヴェで風に乗って自由に空を飛ぶ。宮崎駿の飛ぶことへのこだわりは近年の『風立ちぬ』などまで一貫している。

また、飛ぶことは夢や憧れ、主人公の成長ともつながっている。『魔女の宅急便』のキキは飛ぶ力を生か

した宅急便の仕事をするだけで立ちし、飛ぶ力が弱まるというスランプを周囲に助けられながら乗り越える。『天空の城ラピュタ』ではパズーは父の後を追って空飛ぶラピュタを目指し、世界の危機を救う。

飛行は全能感の表現であり、ナルシズム的である。ユング派の分析家である M.-L. フォン・フランツはナルシズムの古典的な研究として有名な『永遠の少年』で、飛行機を愛したサン＝テグジュペリの自己愛を論じた⁶⁾。宮崎アニメの登場人物たちが超人的なジャンプをしたり空を自由に飛んだりすることで、観客は終末感漂う暗い状況を吹き飛ばすようなナルシズム的満足を体感できる。

また、宮崎アニメでは、主人公は女性キャラクターを守ることで、世界を破滅から救うのだが、その女性キャラクター自体が母性的な特徴を備えていて荒廃した世界に慈愛を注ぐことも多い。つまり、そのような形で、私の論文の表現を使うと「不在」を含んだ「存在」に安定感を与える、「愛」に満ちた存在、つまりナルシズムを満たしてくれる存在が見られるのだ。例えば『風の谷のナウシカ』のナウシカは、人々が恐れる腐海の虫たちにも愛を注ぐし、宮崎駿が書いた漫画版では傷ついた兵士を癒す慈母のような存在である。

このように女性が守られたり母性的であったりするストーリーは、ジェンダー研究から保守的（家父長制的）ストーリーとして批判されることがある⁷⁾。ただ、宮崎アニメにおけるこの「空虚な「不在」を含んだ「存在」に安定感を与える」母親的なものは女性キャラクターに限られず、人間ですらない場合もある。『風の谷のナウシカ』では中心的存在である王蟲に、母親的といっているエピソードが多くある点を以下見ていくが、そうした点からも、宮崎アニメの母性の表現は、実在の女性がそうである（「本質主義的」と批判できる立場）とかこうあるべき（家父長制的で保守的な立場）とかいうことではなく、主観的な「良い」もしくは「悪い」対象としての「母親」を内的世界に位置づけるという、男女を問わないナルシズム的必要から生まれているのではないだろうか。

では、このシュルレアリスムの外見の王蟲という生物が、幼児にとっての母親のように包みこんで「抱える」機能を果たしているという点を検討してみよう。

軍事大国トルメキアに奪われた破壊兵器巨神兵の繭を積んだベジテの飛行船が、腐海の虫の大軍に襲われて風の谷に不時着した時、傷ついたウシアブをナウシカが腐海に送り届けるエピソードがある。このシーン

では醜いウシアブをいたいけな子供のように扱うナウシカの母性ととも、腐海の縁まで傷ついたウシアブを迎えに出てきていた王蟲にも、傷ついた我が子を慈しむような母性が感じられる⁸⁾。

また、とらわれたナウシカがトルメキアの将軍クシャナなどとともに腐海の王蟲の巣に不時着したとき、集まってきた王蟲にナウシカは心を開いて呼びかけ、それに応じて王蟲たちは金の触手でナウシカを調べるのだが、金の触手に繭のように包まれたナウシカは幼いころ見た金色に輝く草原の幻影を見る。このシーンの場面のつながり（モンタージュ）は印象的である。

宮崎駿による原作漫画では王蟲の触手はただの不気味な感じの触手でしかなく⁹⁾、アニメとの大きな違いになっている。なぜこのようにく畏怖を感じさせる生物⇒〈「良い」母親〉というアンビバレントなイメージの等置がアニメのみになったのか不明だが、精神分析的発達理論の観点からはこのことは深い洞察を含んでいると言える。なぜならそれは幼児が否認していた「悪い」対象が「良い」母親と同一であるというアンビバレンスの表現であり、それは母親の不在と分離の受容が自我理想形成へ向けて動き出したことを含意するものだからである。先に述べたく畏怖を感じさせる生物⇒〈「良い」母親〉というモンタージュによって、視聴者はこうした内的なプロセスをイメージとして体験できる。

こうした私的な自我理想体験が見られる一方、その背景にジョージ・オーウェルが有名な『1984年』で書いたような20世紀半ばから後半の作家に共有されている全体主義的管理と独裁的権力者に対抗するというモチーフが宮崎アニメには見られる。管理に対抗して団結した人々が自由を目指すという社会的に共有された自我理想が、未来を担う子供たちを含むアニメの受け手に提示されているのである。乗り越えるべき敵と進むべき未来がはっきりしていたというのは、今と比べて受け手にも作り手にも幸福な状況だったのかもしれない。

『未来少年コナン』の原作にあるような東西冷戦下での核戦争への恐怖と、それと対峙する60年代以降の若者の反戦平和などのイメージは、同時代に共有された一つの自我理想に昇華され、困難な状況を耐え忍ぶ力となるアリアドネの糸として、当時の多くの作品に反映している。例えば手塚治虫の『W3』は科学の進んだ優れた生物の集まりである銀河連盟の会議で、戦争に明け暮れる地球人を反陽子爆弾で滅ぼすかどうか議論され、その判断をするために銀河パトロールの

ベテラン W3 が地球に派遣されるのだが、W3 が地球を救う判断をした理由は、地球人の少年と彼らとの間に生じた信頼関係である。

こうした話には『未来少年コナン』のギガントのように権力者が手に入れようとする大量殺戮兵器がつきもので、それは対象関係論的に見ると精神内界で「悪い」対象にエネルギーが注がれた状態にあたる。「悪い」対象は活性化し、「良い」対象はそれに迫害される（『コナン』のラナのように）。それに対して宮崎アニメでは、傷ついたものや弱いものを「抱える」ナウシカのような「良い」母親的对象が描かれ、『未来少年コナン』では社会主義的な一種の自我理想である団結する「良い」人々である「労働者」が描かれる。

精神分析的発達モデルでは、「良い」母親と「悪い」母親のスプリッティング（分裂）が統合される D ポジションで幼児は傷ついた対象の「修復」を行う。宮崎アニメでも「悪い」対象へエネルギーが（再び）充填される不安のもとで、迫害される「良い」対象である女性キャラクターの精神分析的意味での「修復」が行われており、ナルシズムの全能感の表現は社会的理想へと観客を向けることにつながるのである。

では、現代のアニメや小説のナルシズムの表現はどうか？アニメ化されたボーイ・ミーツ・ガールの小説として、西尾維新の『化物語』の冒頭を例にとって考えてみる。

b アニメ『化物語』と西尾維新

主人公の阿良々木暦は、現代のアニメ作品によくある受動的で物事に熱くなれない高校生である。「空虚」を内在させたような主人公の前に現れる女性キャラクター戦場ヶ原ひたぎは、超自然的な存在に体重を奪われていた。

こうしたものがこの作品で「空虚」に当たる要素だとすると、それを覆うナルシズム的表現としては、全能感の表現と見ることのできるいくつかの設定がある。まず暦は最近まで吸血鬼であったので、人間離れた不死身の能力がある。次に暦を人間に戻してくれた忍野メメというやはり人間離れた能力の持ち主がいて、ひたぎにも助力してくれる。こうしたものを通して、アニメは視聴者にナルシズム的満足を提供する。

怪異にとりつかれ傷ついた女性キャラクターは、暦の主観から考えると分離不安の表現と思われるが、暦はそれに直接向き合うわけではなく、不安は全能感に満ちた奇抜な状況設定下で様々な変事に紛れてしまう

ので、彼の不安は明確にならない。冒頭の出会いの描写もそうである。

暦は滑って階段の上部から墜落してきたひたぎを受け止めるが、その体重が軽いというよりほとんどないことに驚く。ひたぎは口止めのために暦を恫喝し、ホチキスで口を止める。口止めのために口を止めるというのは、西尾維新の特徴である言葉遊びである。しかし、元吸血鬼の力で傷がすぐ治ったことから暦に関心を持ったひたぎを、暦は忍野のもとに連れていくことで助ける。空虚感、攻撃性、全能感と修復などの前エディプス的内容が、ホチキスというイメージを前面に出したアニメらしい表現で描かれている。

ひたぎ以外にも次々現れる女性キャラクターたちが主人公になぜか関心を寄せるという流れは、主人公の女性キャラクター＝母親への依存に見える。そうした精神分析的に見ると傷ついた「良い」対象であるような女性キャラクターを暦が「修復」するのだが、それは偶然や全能性や自分以外の力によってである。ナルシズム的ボーイ・ミーツ・ガールという点では似ていなくもない宮崎アニメとの違いは、先に見たような社会的な共有された自我理想の有無が考えられるが、それがゼロ年代と呼ばれる今世紀に入ってからの特徴なのだろうか？

こうした変化の転換点にあたる前世紀の80～90年代に活躍し、言葉遊びとデタッチメント気味の主人公のところに変わった女性キャラクターが次々訪れる特徴を持つ点などが西尾維新の直接の影響源と思われる村上春樹の作品と比較することで、そのあたりを考えてみる。

c 村上春樹『ダンス・ダンス・ダンス』

村上春樹は小学生から初老まで幅広い年齢層で、社会の手前で立ち止まって進むことができずにいる主人公を多く描いてきた。中でも大学を出てから30代ぐらいまでの青年期の男性主人公が典型的である。こうした人物は、アナキストの社会学者であるポール・グッドマンが描写したビート世代と重なる。ジャック・ケルアックやアレン・ギンズバーグのようなビート作家に続く形で、50年代のアメリカに出現したのがビート世代の若者である。彼らはラット・レース（ねずみ競争）に例えられる資本主義社会の役割演技を拒否し、「早くも身を引いて」、安価なペーパーバックの本と珍品レコード、そしてマリファナなどのドラッグとセックスなどからなる金のかからない平和で知的な共同生活を求める。知的文化的程度は高いが仲間以外の世の

中と積極的に関わるのを拒み、社会悪に対しては現実的というより奇妙に宗教的な批判をする¹⁰⁾。こうした若者文化の雰囲気は、例えばデニス・ホッパー監督『イージーライダー』（1969年）を見ることで体感できるが、現在の精神分析的見地からすると、ナルシズム的な面が目立つ。

初期の村上春樹作品の主人公はビート世代の価値観を共有していて、『羊をめぐる冒険』『ダンス・ダンス・ダンス』の本筋に入る前の冒頭部のただらした生活の描写などは、ビートの価値観に通じるものがある。ビート作家もビート世代も、その後の資本主義の発達の中で、その価値観を持続的な社会的政治的な形態に発展させることはできなかったと思うが、デタッチメントからコミットメントへと著者自らが定義づける95年ごろの、つまり『ねじまき鳥クロニクル』の村上春樹は、春樹が影響を受けたアメリカの戦後作家には見られない20世紀後半の精神分析的発達モデルに対応する文学的表現を、社会的政治的な「悪」との対峙とつなげている点で、ビート世代の進化形になっているように思う。

『ダンス・ダンス・ダンス』は長編として『ねじまき鳥クロニクル』の直前に発表された作品だが、主人公は「高度消費社会」と作中で呼ばれるラット・レースの手前で立ち止まり、脳内にこだまする「オドルンダヨ」という不吉な呪文のような言葉に縛られながら、自分のための場所と言葉を求め続ける。現代社会の経済的繁栄の「空虚」を離れて主人公がまず到達するのは、カウンセラーのように話を聞いてくれる「羊男のいる空間」というナルシズム的な場所である。主人公はそこに含まれている、そこは彼のための場所であると聞かされる。柔らかな毛皮の哺乳動物である羊はウニコットのいう移行対象のような母親の存在と考えられるが、彼は人間は殺しあうもので、この空間とは違う主人公側の現実世界では、きちんとステップを踏んで踊り続けないと死とつながっているらしい羊男の側に取り込まれてしまうのだと、不吉なことを説く。ナルシズムの退行的「抱え」と分離ストレスの不安が混ざったエピソードである。

「空虚を覆う（はずの）ナルシズム」は、ここでは不吉な影を宿し、自我理想として自己の支えとなるには至らない。前にも述べたように、村上春樹作品では空虚とその覆いのユニットは出来合いのものとして提示はされず、主人公が喪失感と自己愛的防衛を切開して深層心理の世界へと「空虚」を掘り進む中で暗示される。それは宮崎アニメと同様、母親的である女性

キャラクターの形で現れるが、現実の女性には彼女ら自身にも喪失感と自己愛的防衛があるわけであり、単に母親的な「抱え」を無条件に提供してくれるわけではない。『ダンス・ダンス・ダンス』では機能不全家族の中で傷ついている美少女ユキのそうした面を主人公は理解し、ある意味母親的に抱える。ケアする方向を→で表すと、〈「女(=母親)」→「男」〉だけでなく、〈「女(=母親)」⇄「男(=母親)」〉という相互性が見られる。ユキを「抱える」場合は、〈「ユキ(母親アメのネグレクトによる分離不安)」←「主人公(アメの不在を埋める、転移対象)」〉のような形になる。

こうした対ユキのような場合はあっても、主軸は僕がケアされる側である。ユミヨシさんが通うスイミングスクールのインストラクターへの主人公の嫉妬混じりの妄想が繰り返し描写されるのは、主人公-ユミヨシさんの間に割って入る第3項の掘り下げ(つまり分離の「空虚」を含む自我理想化に向かう動き)になっているが、ユミヨシさんが主人公にとって都合よく行動しがちであったり、ユキや五反田くと主人公の関わりに共依存的なところがあつたりするのも合わせて考えると、この作品のナルシズムは退行的な融合願望にとどまっているように見える。

宮崎アニメのような「全体主義的権力者 vs 団結する人々と未来を担う若者(少年少女)」という広く同時代の作品に共有された自我理想は村上春樹作品には欠けており、その点は『化物語』と同じである。しかし、この「良い」側の性善説に立った自我理想自体、今世紀においてはいささか古びている。

村上春樹作品には主人公自身と周囲に集まる女性キャラクターの精神内界の「空虚」への洞察がある。登場人物相互の「抱え」と「分離」の意識は、「良い」を押し付けられた(女性)側の暗黒面を視野に入れた新たな自我理想につながると考えられる。つまり、村上春樹作品は、前世紀後半の自我理想の刷新に向かっていると見える。

一方『化物語』の登場人物たちは今で言うところの「キャラ」であり、キャラは固定したもので村上春樹作品のように自己愛的特徴を分析的に掘り下げられはしない。しかし、登場人物たちの言葉遊び混じりのやり取りは、「空虚」の言語的縁取りとでも言うべきものとなっている。口封じのためにどうしたらいいかと唇に語りかけるひたぎがホチキスで唇の口を止める場面では、「空虚」がナルシズムの中に保持されて安定するまで行かなくとも、言葉遊びの効果と唇の吸血鬼の回復力という全能性の表現によって、視聴者

の体験は空虚感や暴力性がやわらげられたものとなる。しかし、物語は男女キャラクターによる「空虚」を背景にした言語的戯れという地点から動こうというせず、分離-個体化と自我理想化への意思が見られない点は、宮崎アニメや村上春樹作品との違いと考えられる。

ポール・グッドマンは先ほどと同じ本で、第二次大戦後の50年代のアメリカ社会を、仕事のための仕事を作り出す企業で役割演技をするラットレースをするか逸脱するかしかない「一見閉ざされた部屋」に例えた。それでも当時はこの論文で繰り返し述べているような、社会的に共有された自我理想と未来像があつたが、今世紀に入ってからこの「閉ざされ」感のみ残ったのだとしたら、学校のクラスのような閉鎖環境で自分の立ち位置(「キャラ」)を上位にするという、シンプルで視野の狭い世界観に生きることになるだろう。近年、学園ものの「キャラ」小説・サバイバル小説・ディストピア小説などが多いのも、そういう点で共感しやすいからだろう。

ではその閉塞感の打破を描いた作品はないのだろうか?この観点から、次に現代漫画の福本伸行『賭博黙示録カイジ』(以下『カイジ』)と『アカギ 闇に降り立った天才』(以下『アカギ』)のナルシズムについて考えてみる。

d 福本伸行『カイジ』『アカギ』

『カイジ』と『アカギ』は、迫稔雄『嘘喰い』、甲斐谷忍『ライアーゲーム』、最近では河村ほむら・尚村透『賭ケグルイ』などの、後に続く一連のギャンブル漫画のスタイルを文字通り創造した画期的作品である。『カイジ』はいわゆる負け組に焦点を当て、その自己愛的な弱点と絶体絶命のギャンブルの中で覚醒して一発逆転する様子を描いている。90年代の作品だが、先ほど述べたような閉塞感のリアルな表現とそれを打破する展開が魅力となっている作品である。そこには権力者と虐げられたものなどの力の均衡を一瞬で覆す、ギャンブルにおける天才という自我理想があり、『アカギ』の主人公赤木しげるはその代表である。しかし、ギャンブル自体は自己愛的で破滅的なテーマであり、それを美化しているのは自己愛的な否認なのかもしれない。

福本作品では宮崎アニメのような抑圧的な独裁的権力者に対抗して団結する人々という図式が、経済的覇者と落伍者の対比として表現されているが、宮崎アニメのオプティミズムに対し福本作品は徹底した人間不信が根底にあり、『カイジ』では主人公は最後に信頼

を築いてきたと信じていた相手に裏切られる。

では、福本作品のナルシズムの表現はというと、『賭博黙示録カイジ』に続くカイジ・シリーズでは負け組の主人公たちが策略と運によって経済的覇者に一泡吹かせるという展開、特にギャンブルでの運が都合良く主人公たちに引き寄せられていく展開、ギリギリの局面で唐突に主人公に閃くインスピレーション、『アカギ』では主人公アカギの天賦の博才と強運、死に直面しても微塵もブレない強靱な精神力、それが若干13歳から見られるという非現実的で自己愛的な設定などがある。

そして、これらの背後に死と境を接した状況へのこだわりがある。福本伸行はある意味実存主義者で、登場人物たちは死を見据えることで困難を乗り越えているのである。

アカギには虚無感が漂い、これは東洋的な「空」の自我理想と重なる。アカギの麻雀の神がかり的強さを金儲けという社会的な形で利用できると考えて画策したり、風貌がよく似ていることから偽アカギとして(裏)社会の成功街道を進むのだと考えたりする凡庸な人物たちとは、この「空」の自覚という点で一線を画する存在が赤木しげるなのである。アカギの魅力は社会(論理、法則、言語)に背を向けた「瞬間的な燃焼」というブレない生き方のポリシーにあり、世間を知っていることで世間に縛られる人々の「(合)理」を脱するところにある。グッドマンが言うような「閉ざされた部屋」は、「理」に縛られたりそれを利用したりする人々が作り出す虚妄かもしれないのだ。

しかし一方、彼の虚無感の裏には全能感によって自分を支えているという面がある。それはつまり、その虚無的な精神が、母親的な原初的内的対象との分離の地点にとどまり、迫害的で不安定な状況に置かれていることを意味する。アカギも社会を知らないわけではなく、『カイジ』に出てくる帝愛グループ総帥の権力者の老人の世界観のような、迫害的で前エディプス的な関係性を社会だと考えて、それにあらがっているのである。

作家は自己の様々な面を作中人物に反映させるものだと私は思うが、福本作品の権力側のキャラクターに見られる冷酷で人を信じない、非共感的で他者を道具視するといった特徴は、作者の自我の一面としてのリアリティがあると感じる。そのような迫害的な特徴を持った対象を作者自身が内部に取り込んでおり、それに愛憎の混じった感情を持っていることが、『カイジ』の権力側の一人である利根川の描写に出ている。

利根川が最初に現れるのは、だまされて借金を背負わされたカイジが逆転のために参加したギャンブル船「エスポワール」のホールマスターとしてである。一見すると壮年の穏やかなエグゼクティブ風の彼は、負けたときの処遇について質問が出ると、「ぶち殺すぞ…ゴミめら…」と豹変して自らの処世哲学を語る。当時の政治問題や有名人を例に引く彼の語りには、作者の関心と自己愛的特徴が示されている。

利根川によれば、質問すれば答えが得られると思うのは、間違いである。住専問題における大蔵省や銀行にしろ、薬害エイズ問題における厚生省にしろ、誰も肝心なことに答えてはいない、それが大人の世界では当然なのだ、と作品発表当時ニュースを賑わしていた政治的問題を取り上げながら彼は述べる。

おまえらは皆…大きく見誤っている…この世の実態が見えていない/まるで3歳か4歳の幼児のように/この世を自分中心/求めれば…周りが右往左往して世話をしてくれる/そんなふうには/まだ考えてやがるんだ/臆面もなく…!¹¹⁾

ここで幼児のたとえが出ていることに注目したい。作者は自己愛的な人物の自己中心性を3歳ぐらいの幼児の全能感につなげていることから、その心理的特性を直観的に正確に理解していることがわかる。

利根川の処世哲学は、勝たなければだめというものである。野球のイチローや野茂、将棋の羽生が評価されたのは勝ったからで、負けていれば「野茂はウスノロ、羽生は根暗、イチローはいけ好かないマイペース野郎/誰も相手にさえない/わかりきったことだ」¹²⁾と彼は言う。成功した著名人をこのようにこき下ろすのは精神分析的に見ると脱価値化で自己愛的である。いわゆる「酸っぱいブドウ」で、自らが憧れる位置にあるものをおとしめることで自分の優位を確保しようとする心理がこの表現から感じられる。

このように利根川は抑圧する支配者側の人間で、彼の価値観には偏りがあるが、きれい事ではすまない現実社会を本音で語っているところもある。実際の権力者は利根川のようにストレートな本音を決して言わないだろう。利根川は続編でカイジに負けたときに、より上位の権力者に罰せられ失脚するが、その時も過酷な拷問を耐え抜く根性を見せる。迫害的な悪であると同時に、精神的な強さと一種の真実を備えたキャラクターであり、他の福本作品もあわせて考えると、利根川はあこがれとしての父性の表現でもあると思われる。

負の自我理想とでもいうべきか。彼を主人公にしたスピノフ作品『中間管理職トネガワ』が、人気があるのうなずける。

福本作品の登場人物は、父親の対象を求めている。『カイジ』ではカイジに共感してくれる優しい中年男性の石田さんというキャラクターがいるし、アカギが最初に壮年の天才として登場した『天』では、アカギは主人公の天や若いひろゆきらにとっての父性を備えた自我理想的存在として描かれている。

このように福本作品は、ナルシズムという観点から見るとよく理解できるものである。

最後に、閉塞感の打破というテーマを持つ近年の人気アニメ、『魔法少女まどか☆マギカ』について考えてみたい。

e 『魔法少女まどか☆マギカ』

大きな話題となり続編の劇場版も作られたテレビアニメ『魔法少女まどか☆マギカ』(2011年放送。以下『まどか☆マギカ』)は、セーラームーンやプリキュアのような戦う美少女戦士ものの外観を借りて、心の闇をシュールに描く作品である。魔女と戦う運命に隠された残酷な真実に直面した彼女たちの心理がテーマであり、それを劇団犬カレーという、シュルレアリスムの影響を感じさせる作風のアニメ・ユニットによる異空間デザインを使って表現している。

物語には魔法少女以外にも登場人物は出てくるが、基本は主要な5人の魔法少女と敵の魔女、それにキューベエというマスコットの(実は一種の敵)存在だけの閉じた世界観で、時間的にも暁美(あけみ)ほむらが転校してきてから最強の魔女ワルプルギスの夜との戦いまでがループする閉鎖性が、現代社会の閉塞感とマッチしている。

この閉塞的状况のもたらす空虚感、分離不安的であると解釈できる。なぜなら物語の中心が、鹿目(かなめ)まどかを失うことへの暁美ほむらの不安とそこからくる激しい攻撃性であるからだ。

全能感の表現としては、魔法少女としての様々な能力、特に暁美ほむらの時間操作がある。近年のアニメなどでは「ループもの」と呼ばれるジャンルがあるが、これも全能的でナルシスティックな設定である。

また、このアニメではグリーンシードとソウルジェムという、対象関係論の投影同一化(projective identification)に相当するような設定が盛り込まれている点にも注目したい。

投影同一化とは、内的世界の「悪い」対象を保持で

きない幼児が、それを母親的对象の〈中に〉、空想の上で投げ込むことである。(この母親的对象は空想上のものと実在の人間とがダブっている。)「悪い」対象はそこで母親的对象のケアにより「良い」対象に変えられて自我に統合される。しかし、投影同一化した「悪い」対象が母親的对象によって処理されない場合には、不安を際限なく増大させてしまう。ピオンは、このプロセスを抽象化して、処理できないベータ要素をアルファ機能がアルファ要素に変えて幼児に戻すと表現している。対象関係論の代表的理論家の一人ピオンが他にも「包容」「容器と中身」「♂♀」など様々な記号を充てて論じていることから、投影同一化が20世紀後半の精神分析的発達モデルにおいて重要なものであることがわかる。

『まどか☆マギカ』では、魔法少女は魔力を使うことでソウルジェムに汚れがたまるとは、魔女を倒した後に残るグリーンシードがそれを吸い取ってくれる。グリーンシードがアルファ機能に当たる機能を持っているのである。しかし、グリーンシードを使い切ると、処理できない汚れは魔法少女の本体であるソウルジェムを破壊し、魔女に変えてしまう。精神分析的に解釈すると、精神内界で「悪い」対象が制御できなくなる、ピオンがアルファ機能の逆転と述べたものに相当する。

ほむらは時間を巻き戻すことで最強の魔女ワルプルギスの夜にまどかが殺される世界線を越えようとするが、その繰り返しが無益だと悟った時点でソウルジェムの汚れが限界に達しかける。しかし、『まどか☆マギカ』では、ここでまどかが〈全ての宇宙と時代の魔女を誕生前に消し去って、全ての魔法少女を救う〉という願いと交換に、キューベエと魔法少女になる契約をする。ほむらが時間操作を繰り返したことで、まどかには大量の「因果」が集まった結果、魔法少女としての容量も未曾有のものとなっていたので、この神にしか可能でないような願いも可能となった。そして、まどか自身もほむらも救われるという大逆転が起こるのだが、このカタルシスは強烈であり、この作品の人気の理由の一つだろう。まどかは「ハイパー・アルティメットまどか」の姿になって自分を含む全ての傷ついた魔法少女にとっての自我理想となり、さらに自らは「円環の理(ことわり)」という抽象的な存在になる。先ほどから述べている現代の閉塞狀況の打破が、全能感と(神となったまどかに対する)喪失感というナルシズム表現の最大量で表現されているのである。

おわりに

この論文で見てきたように、アニメなどの虚構作品はナルシズムという観点から見ることで、その特徴を深く分析できるものである。そこには現代の閉塞状況とそれに背を向けた内向というネガティブな表現も見られるが、それだけではない。空虚感やナルシズムとセットになり、宮崎アニメ・村上春樹・現代の西尾維新（そのアニメ化作品も含め）のボーイ・ミーツ・ガール、福本伸行の瞬間的燃焼と覚醒のカタルシス、『魔法少女まどか☆マギカ』の宇宙大の「修復」体験のように、新たな自我理想の萌芽をイメージとして体感させてくれるものでもあるのである。

注

- 1) コフォートは20世紀半ば頃から臨床で積み上げてきた内容を70年代以降3冊の著書にまとめている。邦訳はかなり遅れて90年代。ここでは自己心理学のナルシズム観を簡単にまとめたが、『自己の分析』から『自己の治癒』の間でコフォートの考えも変化していて、ここに書いたのは後者のものである。詳しくは参考文献の著書を参照。
- 2) 田中雅史「ナルシズムの「空虚」と文学——ジュリア・クリステヴァの一次同一化論とそのSF・ホラー・ミステリーなどを含む文学研究への応用について」『甲南大学紀要 文学編』169 (2019年)
- 3) フロイトの自我理想概念は論文ごとに変化し、「自我とエス」では区別がなくなった。このことは松山あゆみ「自我理想の起源—フロイトにおけるメランコリーと同一化の問題—」文明構造論：京都大学大学院人間・環境学研究科現代文 明論講座文明構造論分野論集 (2011), 7: 45-62 (京都大学学術情報リポジトリより閲覧) に詳しく整理されている。
- 4) 同上, pp. 14-15.
- 5) 演出・絵コンテ担当だが、他に監督はいないので、初監督作品とされている。宮崎駿が大卒後東映動画に入社して初参加した『わんわん忠臣蔵』(1963年) から原画や演出などの15年のキャリアを積み、満を持しての作品であり、その後の宮崎アニメの特徴が詰め込まれている。(DVD ボックス付録冊子作品年表参照。)
- 6) フォン・フランツ, M・L『永遠の少年——『星の王子さま』の深層』松代洋一, 椎名恵子訳, 紀伊國屋書店, 1982年) 参照。
- 7) 若桑みどりは『お姫様とジェンダー アニメで学ぶ男と女のジェンダー学入門』(ちくま新書, 2003年) で、『白雪姫』『シンデレラ』『眠り姫』などのプリンセス・ストーリーを持つディズニーのアニメを、女は守られるものなどの女性に対する固定観念を植えつけるものとして取り上げている。ユング派の童話解釈についても触れ、その中で『いばら姫』の眠りについて、

ユング派の河合隼雄が女性性の開花までの必要な眠りと解釈し、一方フェミニズムの立場からはカウンセラーであるマドンナ・コルベンシュバークが、家父長制社会が思春期の女性に押し付ける受動性と解釈しているように、女性の処女性や主体性の点で大きく違っていることを示している。

- 8) 野村幸一郎編『宮崎駿が描いた少女たち』(新典社, 2018年) p. 15 でも、このウシアブのシーンを母性として論じている。
- 9) 宮崎駿『風の谷のナウシカ』1 (アニメージュ・コミックス, 徳間書店, 1983年) p. 112.
- 10) ポール・グッドマン『不条理に育つ』(片桐ユズル訳, 平凡社, 1971年), VIII, IX章。
- 11) 福本伸行『賭博黙示録カイジ』1巻 (講談社, 1996年) p. 114.
- 12) 同書, p. 128.

参考文献表 (作品)

- ケイ, アレグザンダー『残された人々』内田庶訳, 岩崎書店, 1974年。
- 西尾維新『化物語』上, 講談社, 2006年。
- 『化物語』コンプリート DVD-Box (フランス語版), Édition Gold, 2014年。
- 福本伸行『賭博黙示録カイジ』1巻, 講談社, 1996年。
- 福本伸行『アカギ 闇に降り立った天才』1~4巻, 1992~1994年
- 福本伸行『天 天和通りの快男児』16~18巻, 竹書房 2000~2002年。
- 『魔法少女まどか☆マギカ』DVD版, アニプレックス, 2011年。
- 宮崎駿『風の谷のナウシカ』1 アニメージュ・コミックス, 徳間書店, 1983年。
- 宮崎駿監督『未来少年コナン』DVD全7巻, バンダイビジュアル株式会社, 2001年。
- 宮崎駿『宮崎駿作品集』ウォルト・ディズニー・スタジオ・ジャパン, 2014年。
- 村上春樹『ダンス・ダンス・ダンス』上・下, 講談社, 1988年。

参考文献表 (その他)

- グッドマン, ポール『不条理に育つ』片桐ユズル訳, 平凡社, 1971年。
- クリステヴァ, ジュリア『女の時間』棚沢直子, 天野千穂子編訳, 勁草書房, 1991年。
- コフォート, ハインツ『自己の分析』水野信義他訳, みすず書房, 1994年。
- コフォート, ハインツ『自己の修復』本城秀次他訳, みすず書房, 1995年。
- コフォート, ハインツ『自己の治癒』本城秀次他訳, みすず書房, 1995年。
- 小山昌宏『宮崎駿マンガ論』現代書館, 2009年。
- 田中雅史「ナルシズムの「空虚」と文学——ジュリア・クリステヴァの一次同一化論とそのSF・ホラー・ミステリーなどを含む文学研究への応用について」『甲

- 南大學紀要 文学編』
野村幸一郎編『宮崎駿が描いた少女たち』新典社、2018年。
- フォン・フランツ、M・L『永遠の少年——『星の王子さま』の深層』松代洋一、椎名恵子訳、紀伊國屋書店、1982年。
- 松山あゆみ「自我理想の起源——フロイトにおけるメランコリーと同一化の問題——」文明構造論：京都大学大学院人間・環境学研究科現代文明論講座文明構造論分野論集（2011），7：45-62（京都大学学術情報リポジトリより閲覧）
- 『ユリイカ特集 福本伸行』2009年10月号，青土社。
- 『ユリイカ特集 魔法少女まどか☆マギカ』2011年11月臨時増刊号，青土社。
- 若桑みどり『お姫様とジェンダー アニメで学ぶ男と女のジェンダー学入門』ちくま新書，2003年。