

(29) (無署名) 「何が彼女をさうさせたか! 闇の女の生態+女学生と女店員」 「ヴァージン」 一九四七年六月号、ヴァ

ージン同人

(30) 前掲『表象としての身体』一八七ページ

第4章

戦後のネオテニー

——手塚治虫、そして戦前における多種の理想

トーマス・ラマール「大崎晴美訳」

戦後あるいは「戦後の日本」というレトリックによって、戦前と戦後の間に決定的な断絶を設定する風潮が広まっているとはいえ、日本の戦後のマンガやアニメは、戦時下のマンガやマンガ映画に見られた種主義 (Speciesism) を完全に捨て去っているわけではない。逆に、種主義、つまり人種の関係を種の関係へと翻訳することが、戦後期にはより広くおこなわれるようになった。戦後のマンガとアニメは、多種 (multispecies) という理想を喚起する点で、「人種差別の克服」という戦時下の野心を継続しているのである。そしてこの理想は往々にして、異なる人間集団 (種) が繁栄しながら実りある仕方である共存する平和な王国という形をとる。戦時下の種主義とこの新しい連続性は、手塚治虫の作品で特に顕著である。通常彼は、戦後日本のマンガとテレビアニメのための新しい定型表現を作り出した中心人物として認められている。

この章では、戦時下の種主義と、多種という理想を目指した手塚の関心との連続性についての論究から始めるが、その目的は、戦前と戦後の日本の間の連続性や非連続性を表す場を示すことにとどまらない。私の狙いは、時代や対象を定義するために連続性や非連続性を用いるよりも、系譜学的に論を進めること、そして、マンガや

アニメと結び付き、またおそらくそれらなしには不可能な権力形成の輪郭を描き出すことにある。

1 手塚と戦後

我々が今日知っているマンガの形成がどのように語られるにせよ、マンガの歴史では通常、手塚治虫の作品に非常に大きな比重が置かれている。マンガ史の書き手たちはみな一様に、手塚のマンガには、連続性を表現するさまざまな映画的な仕掛けが導入されていることに注意を促している。事実それらの仕掛けは、画面を横断する行動や知覚や感情を伝達する支持体となるような、一連の確固とした定型表現を確立するのに役立った。模倣が可能な確固たる体系にまでマンガ表現を築き上げた功績から、手塚は一般にマンガの神様あるいはマンガの父と称えられている。

同様のことはアニメの歴史にも言える。アニメの歴史では、主にテレビ番組制作（「テレビアニメ」）の分野で発達した、リミテッドアニメに特有の一連の技術に焦点を当てて語られる場合、手塚がアニメの創始者と見なされる。アニメ創始者としての手塚の経歴は、マンガだった『鉄腕アトム』をテレビの小さな画面に登場させるべく虫プロを設立したところから始まった。アニメ史の書き手たちは、手塚の作品がどのようにしてアニメ向けの新しい定型表現の数々を創造したかを強調する。これらの定型表現は、確固たるものであると同時に模倣しやすく、そのおかげで、大スクリーンで上映されるアニメとは一線を画すひとつの系統（もしくは複数の系統）のアニメを生み出すことになった。アニメ史家たちが比較の対象とするスクリーン上のアニメは、ディズニースタジオの長篇アニメ映画、東映スタジオの「動画」（文字どおりの「動く絵」）、そしてスタジオジブリの「マンガ映画」である。

マンガとアニメの歴史にはいづれも、戦前と戦後の間に根本的な断絶を設定しようとする傾向があり、この断

絶は手塚という人物によって体现される。その歴史でこれまで手塚という人物とその作品群が注目されてきたのは、二つの理由からである。第一に、手塚はまぎれもなく、マンガとアニメ双方の制作で、革新者かつ確立者として決定的な役割を演じた。このため、彼の数々の貢献を無視することは極めて困難であり、おそらくは不可能である。第二に、マンガとアニメの歴史に対する関心が増してきたのは比較的最近のことで、いままでの歴史がどのように語られようと、その歴史の形自体が定まっていなかった場合が往々にしてあるため、我々が語る日本のマンガとアニメの歴史は、日本史の理解のための既定のパラダイムに依拠したり、それを再生産したりする傾向をいまだに引きずっている。マンガやアニメといった題材によって、日本の歴史にどのようにアプローチするかを考え直したり、歴史の新たなパラダイムを創出したりすることがいかに可能なかを、深く考えるまでには至っていないのである。

近年、特にマンガの歴史では、手塚に神のような創始者の役割を演じさせる歴史パラダイムの行き詰まりを示す徴候が顕著になっている。一見堅固に見えても、称揚の対象であった偶像がいまにも打ち倒されそうになることで、手塚を強調する際に依拠すべき歴史の基盤が揺らぎ、崩れ始めているのである。いまでは、戦前戦後の日本のさまざまな資料が装いも新たに幅広層の人々の目に触れるところとなり、マンガやアニメの歴史に対する関心が学術的にも流行としても広がっている。まさにそのような現在にあって我々の目前に広がるのは、歴史を固定化する傾向が少なくより広範囲にわたる分析のフィールドである。これこそが、手塚の卓越性の再考を促した当のものである。しかし、マンガとアニメの発展における手塚の役割を再検討する際に問われているのは、調査の視野を広げたり、歴史的な記録を修正したり、マンガとアニメに特有の一連の定型表現の形成に対する他のクリエイターたちの貢献を評価することにとどまらない。問われているのは、戦後日本そのもののパラダイムなのだ。

日本の歴史を整理するための最も堅固な数々の既定の歴史パラダイムのなかに、戦前と戦後の間に根本的な断絶を設定するパラダイムがある。キャロル・グラックは、「長い戦後」という語を用いることで、一見するとい

かんともしがたい傾向が存続していることに注意を喚起している。第二次世界大戦後六十年余を経てもなお歴然と残るこの傾向とは、戦時下の日本との断絶を軸として日本の歴史を整理するというものである。例えばグラックはこう書いている。それは「一九四五年八月一日の正午に再び始まりうる歴史を待ち望みそれに思いを託す——必ずしもそれを信じたり生きたりしないとしても——、そういう戦後の原意識」だと。グラックの論文は、戦時との根本的な断絶とまったく新しい始まりというこの感覚を培った数多くの要因に注意を喚起する。この感覚は、終戦直後に、アメリカによる占領（一九四五—四七年）の下で人々の心の内に宿り始めた。例えば、日本の占領者であったアメリカ人たちが、進歩的な日本人歴史学者たちとともに歴史を審判にかけた一方で、戦後日本の政府の指導者たちは、新たなものによる古きものの追放を繰り返し宣言した。そして、歴史上の根本的な断絶という感覚は、歴史に対する一連の新たな態度をもたらした。それは、歴史が新たに始まることが可能であったという信念を助長したし、グラックが気づかせてくれるように、日本の近代は道を誤ってしまったものの、その誤りを正すことができたという観念を助長した。この感覚はまた大日本帝国という過去を忘却するように促した。少なくとも公式の歴史の場ではそうである。

日本の歴史を理解するためのまさに、そのパラダイムとしての戦後の確立とともに、歴史上の大区分——つまり、巨視的な歴史の創作概念——が、ありとあらゆる仕方の社会的・歴史的な活動や出来事の分析のなかに徐々に凝縮され、それらを横断して流布することになった。だからこそ戦後の日本の歴史的研究は、戦後という巨視的な歴史パラダイムと噛み合う人物や出来事に引き付けられるとともに、それらを選び出してきたのである。例えばマンガの歴史では、手塚治虫という人物がマンガがアニメの、というより両者の創始者（もしくは神）とされ、戦後パラダイムと完璧に合致するものと見なされてきた。グラックが長い戦後と呼ぶものが、マンガとアニメの歴史のなかに根本的な断絶を確立する作業で反復されてきたのである。そしてこの反復を可能にしてきたのが、手塚を起源として強調するやり方である。マンガの歴史に戦後パラダイムが凝縮されることによって、長くて終わりのない戦後に似たものとして、長くて終わりのない手塚が生み出されてきたというわけなのだ。したがって、

戦前（あるいは戦時下）のマンガやマンガ映画から連続したものとして手塚のマンガやマンガ映画を見ると、日本の歴史と近代に関する根源的な問いに直面せざるをえなくなる。

私の出発点は、「種主義」の領域、つまり、人種の関係が種の関係へと翻訳される領域において、戦時下のマンガと戦後のマンガとの間にある連続性である。私は以下で戦前と戦後との連続性について論究するつもりだが、その目的は単に連続性を証明することでも、その反対に非連続性を証明することでもない。むしろ、ここでは「系譜学的」に論を進めることを目指したい。言い換えれば、私の関心は、時代や対象を定義することよりも、マンガやアニメと結び付き、おそらくそれらなしには不可能な権力形成の輪郭を描き出すことにある、ということである。

2 多種の理想

手塚は自身の日記のなかで、十五年にわたる日本のアジア太平洋戦争の最後の年に公開されたマンガ映画『桃太郎 海の神兵』（瀬尾光世・脚本、松竹、一九四五年）について感想を述べている。彼はこう書いている。

まず第一に感じたことは、この映画が文化映画の要素を多分に取り入れて、戦争物とは言いながら、実に平和な形式をとっている事である。⁽³⁾

手塚は、『桃太郎』というアニメ映画がもつ平和的な性質を説明するために、「文化映画」という語を用いている。文化映画という用語は、ポール・ローサ（邦訳初版ではポール・ルータと表記）の著作『ドキュメンタリー映画』（一九三五年）の表題の日本語訳、『文化映画論』からきていて、この邦題は、ドキュメンタリー映画がドイ

ツ語の *Kulturfilm* (文化映画) と関連があることからくる。これらの映画はもとも科学についてのものだった。科学は日本で一定の人気を博していたのである。文化映画の理論が日本に導入されたのは、映画制作に対する政府の統制が強化されたのと時期を同じくしてであった。この統制は、複雑な検閲機構から、産業全部門の国有化にまで及んだ。文化映画は映画に対する政府の統制にとってなくてはならないものとなり、一九三九年の映画法によってすべての映画館プログラムにノンフィクション文化映画の上映を加えることが義務付けられた。同時に、政府はまたアニメ制作に対する恐るべき統制をおこなった。国家の息がかかった一連の「国策映画」の中心にマンガ映画を据えたのである。したがって、手塚が『桃太郎 海の神兵』を文化映画として言及するときに暗に言わんとしているのは、このマンガ映画が、戦争を推進するというより、自然や科学に対する称賛の念を育むよう企画されたノンフィクション映画を思い起こさせるということなのだ。この映画の平和な形式はここからくる。

一九三〇年代から四〇年代にかけていくつもの桃太郎映画が次々に登場したが、瀬尾の『桃太郎 海の神兵』は多くの意味で、戦時下の日本のマンガ映画の頂点とも言える作品であった。それは視覚的、技術的に見て大変な力作だったのである。戦時下最後の作品となったこの桃太郎映画はまた、それ以前の数々の桃太郎映画に暗黙のうちに含まれていた多種という理想に基づいて展開されている。桃太郎と「日本側の」友好種からなる彼の小隊が南海の小島に辿り着くとき、いろいろな種類の小さなかわい「土着の」動物たちが、航空基地の建設を精力的に手助けする。この映画は、アメリカの戦時下の種主義と日本のそれとの間の相違を示す格好の例である。アメリカの戦時下のプロバガンダが一樣に、敵である日本人を、非人間的で野蛮な動物であり、仕留めて絶滅させるべきものとして描いているのに対して、日本の戦時下の種主義は、アジア全域まるごとの解放と共栄という視野に適合するものとされ、種の友好という論理に基づいて拡張されていた。そこでは、さまざまな種が楽しく競い合い協力しながら努力するというシナリオが提示されていた。異なる種の動物たちの間に協力を生むという驚くべき能力に恵まれた桃太郎と並んで、マンガとマンガ映画の世界には他のヒーローも存在した。それはダン吉やマー坊のように、一匹であれ多数であれ友達動物、つまり友好種と一緒に冒険の旅をする少年であつた。

さらに、黒い野良犬のらくろやお猿三吉のように、兵隊の姿をしたひょうきんな動物のヒーローもいた。動物の仲間や動物のヒーローという日本的なパラダイムによく似たものは、ヨーロッパやアメリカや中国のアニメにもある。しかし全体として見れば、戦時下の日本のアニメだけが、友好種という修辭をその論理的限界にまで突き詰めている。これは桃太郎のアニメ映画に特に顕著であり、そこでは日本の動物たちが異郷で現地の動物たちと仲良くなるという点が強調されている。端的に言えば、戦時下の日本の種主義は、多種という理想に向かっていたのである。この理想は、多民族帝国を夢見た日本の努力と結び付いた多文化主義の特殊な一形態のように見えると言えるだろう。

多文化主義と同様、多種という理想は、現実の流れや実践を系統立てる抽象観念であり、また同時に、こうした流れや実践によって絶えず異議を差し挟まれ、危機にさらされている。私の議論はこの理想の是認を意図するものではない。ましてや大日本帝国が、この理想を達成したとか、この理想によって引き起こされた人々の移動や、この理想が彼らに対してもつ実践的な関係を巧妙にコード化する方法を生み出したとかと主張するつもりもない。私が目指しているのは、戦前の日本のマンガとマンガ映画における多種主義に注目することで、今日多文化主義とか多民族国家主義とかと呼ばれているものについての思考が近代日本に存在していたことに注意を喚起することである。これには二つの理由がある。

第一に、その連続性は終戦の後に意図的に抑圧された系譜である。この抑圧は、十五年にわたるアジア太平洋戦争の恐怖を忘却し、その責任を回避することにやっきになっていた日本の体制の承認のもとで遂行された。占領国であるアメリカ側がそれを奨励したこともあり、戦後体制下で日本は単一民族国家として再構築された。日本からかつての大日本帝国の所有財産は奪い取られ、日本人以外の日本住民は本国に「送還」され、そして大日本帝国とその終焉（原子爆弾）の記憶はほぼすべて圧殺された。だからこそ、多民族帝国を夢見た日本の努力に対する歴史上の無関心に立ち向かうことが重要なのである。第二に、目下の文脈ではこちらの方がより重要なのだが、アニメやマンガが国家の枠を超えて受容されるという事態は、日本の多民族的なパラダイムの系譜学を考

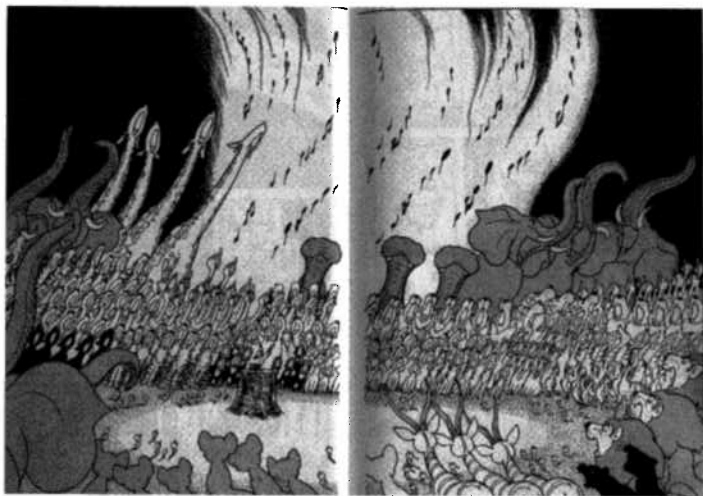


図1
(出典：手塚治虫『ジャングル大帝』〔手塚治虫漫画全集 第1巻〕、講談社、1977年、164-165ページ)

察することなしには理解できない。そしてこのパラダイムは、戦時下のアニメで非常に顕著である。実際、個人的な見解を言えば、現在アニメとマンガが国家の枠を超えて人気を博しているのは、部分的にはこの多種主義のせいである。多種主義は、多数の種／人間集団をうちに含みながらさまざまなキャラクターや物語に仕立て上げるだけではなく、多民族国家主義と多文化主義に關して多種多様な考え方へと展望を開く（これらの抽象概念が深刻な危機に瀕するときである）。

さて、戦後の手塚マンガにおける多種主義は、戦時下のマンガとマンガ映画に一般的だったヴィジョンを明確な形にして打ち出している。それは、多くの種が協力して平和に暮らす王国というヴィジョンであり、そこでは動物たちが楽しそうに競い合いながら一緒に暮らし、共栄を目指す。手塚が『桃太郎 海の神兵』に見た「平和な形式」——この形態を通して、彼はこの映画のなかに、文化映画を彷彿とさせる科学と自然への称賛を見て取った——が、多種の理想というこの映画のヴィジョンと密接な関係にあったと結論しても、言い過ぎではない。それを例示するのが、手塚のマンガ『ジャングル大帝』（一九五二—五四年）である。このマンガはのちにテレビアニメ化され（一九六五—六七年）、『キンバ・ザ・ホワイト・ライオン』として北米と日本で同時期に放映された。このマンガのなかで手塚は、ライオンの子供の幾多の試練と勝利の軌跡を追っていく。このライオンの子供は、人間のハンターに捕獲されてもう少しでジャングルから連れ去られそうになるが、そのうちに大帝という正当な地位を引き受け、すべての動物の宿命を変革しようと奮闘する。レオは単に一国の王なのではなく、大帝つまりジャングルという帝国の皇帝であることに注目してほしい。皇帝あるいは帝国という語は、ジャングル大帝の文脈に適しているように感じられる。この政治体は多くの種をそのうちに含んでいるからだ。レオは単にライオンの王なのではなく、ジャングルに住む多くの種の動物たちの皇帝なのである。レオの帝国は多種の協同体であり、レオを描くマンガとアニメは、多様な種が楽しそうに競い合いながら一致団結して協力するというイメージを与え、それによって『桃太郎 海の神兵』のジャングルのシーンを彷彿とさせる。そこには、音楽のような調和と、協奏曲のような協調があるように感じられる（図1）。

手塚はここで、多種主義の成功のヴィジョンを提示しているが、これは彼の作品ではまれなことである。手塚マンガには、多種主義の成功ではなく失敗にこだわる傾向があり、平和な動物王国はたいてい破滅の憂き目を見る。同様に、種の壁を超えた協調を求めて奮闘する人外生物たちは、悲劇的な死を迎えるという傾向がある。

その一例が『アポロの歌』（一九七〇年）にある。これは、殺しに快楽を覚える青年が、一連の夢の経験を通じて次第に愛の尊さを教えられるというマンガだが、このマンガを構成するシークエンスの一つでは、青年が南海の孤島に若い女性と一緒に残り残され、彼は彼女を愛するようになる。この島は平和な王国で、そこでは動物たちが、相手を殺したり食べたりすることなく一緒に暮らしている。青年が、食を得るためにウサギを殺してしまふという重大な過ちを犯すと、動物たちは彼に背を向け、彼へのお仕置きとして女性を傷つける（図2）。女性が元気になるまで看病するうちに、彼はこの多種の協同体の平和な状態の大切さを学ぶ。

しばらくして若い男女は、この平和な王国の起源について知ることになる。洞窟のなかで彼らは、かつて島に住んでいた人間の遺物を見つける。そこにはその人物の最期の遺言が含まれていた。この遺書から、「忌まわしい」戦争の最中に、神戸の阪神動物園の飼育係長が、動物たちを毒殺せよという命令を軍から受けていたことが

『アポロの歌』のこのシークエンスは、『ジャングル大帝』の裏面をなしている。『ジャングル大帝』では多種の帝国を目指す企てがさらに長く続くことになるのだから。しかし手塚の作品全体を見れば、『ジャングル大帝』と『鉄腕アトム』はいささか例外的だと言えるだろう。多種主義や種の間の（動物とロボット両方の）協調という場面を比較的長続きさせるような物語は、手塚の作品では稀である。帝国の理想が長く続くという点によって、一九六〇年代に『キンバ』（『ジャングル大帝』）と『鉄腕アトム』が人気を博し海外にまで輸出されるに至った経緯が部分的には説明できるかもしれない。手塚の描くライオンの皇帝が九〇年代にディズニーを魅了し、そこから『ライオンキング』（一九九四年）という形の作品が生まれたこともしかりである。だが、概して手塚は

（火山）——によって物語は終息する。

『アポロの歌』では、島が火山島であることがわかり、火山が噴火し始めるや否や、沖に救助船が現れる。浜辺に到着した二人の男はしかし、動物たちを船に乗せてほしいという青年の頼みに耳も貸さず、動物たちに発砲する。青年と女性も動物たちと一緒に逃げるが、結局は火山が噴火して全員が死んでしまう。多様な種の協調はまだ不可能な理想だとも言わんばかりに、さまざまな形の暴力——戦争、動物に対する人間の暴力、自然の力（火山）——によって物語は終息する。

を多種主義に重ねることで現実の戦争から多種の理想を切り離そうとする過程の端緒にすぎたということ。この置き換えがかつておこなわれていたおかげで、手塚は難なく戦争と多種主義との関係を無視し、看過し、忘却することができるようになる。『桃太郎 海の神兵』と同様に、手塚において多種主義が「平和な形式」をとって現れるのはこのようにしてである。実際にはこの形態は「戦争物」なのだ。

だが別のレベルでは、手塚が戦争と多種主義との関係を忘れてはいない、というかおそらく忘れることができないのは明らかである。つまるところ、手塚の世界では戦争と平和（多種主義）は常に一緒にやってくる。まるで両者を分けることなどできないかのよう。彼のマンガのいくつかは、平和を戦争の脅威や一時的な停戦に対する解決として暗示して幕を閉じるが、平和——特に多種という形で——は、手塚においては不可能であるように見えることがほとんどである。多種の理想が姿を現すとき、それは常に挫折を余儀なくされる。例えば

『アポロの歌』では、島が火山島であることがわかり、火山が噴火し始めるや否や、沖に救助船が現れる。浜辺に到着した二人の男はしかし、動物たちを船に乗せてほしいという青年の頼みに耳も貸さず、動物たちに発砲する。青年と女性も動物たちと一緒に逃げるが、結局は火山が噴火して全員が死んでしまう。多様な種の協調はまだ不可能な理想だとも言わんばかりに、さまざまな形の暴力——戦争、動物に対する人間の暴力、自然の力（火山）——によって物語は終息する。



図2
（出典：手塚治虫『アポロの歌』〔「手塚治虫漫画全集」第35巻〕、講談社、1977年、100—101ページ）

明らかにになる。飼育係は、自分の動物たちを殺すことができず、さまざまな種の動物を二匹ずつ（雌と雄）を連れ出し、ボートで島に運んだ。いわば戦時下のノアの方舟である。動物たちは自分たちが置かれた状況を理解しているように見えた。そして飼育係は、心の底から彼らに話しかけることで、彼らがお互いを食べないよう訓練することに成功した。こうして島の上では、獣と鳥と人間の間の区別がすべて消え去ったのである。

手塚はここでためらいがちに、戦争と多種主義の間に一線を引いている。平和な王国が戦争の対極にあることを確認し、飼育係の行為を、動物たちに対してなされた戦時下の残虐行為への抵抗として描きながら。この点で、手塚の身振りは戦後日本の集合的心象と軌を一にしている。この心象ではしばしば、戦時下の帝国と結び付いた理想を検討することではなく、戦争に対する恐怖を強調によって、その理想を忌避しようとする方法が追い求められた。このマンガで、戦争は説明不可能な衝動的な破壊として起こる。それは狂気への墮落であり、自然の力、もしくは神の行為である。したがって戦争への「抵抗」はノアの方舟の形をとりうる。それは地球上の種を人間の本性から生じる衝動的破壊から救うのだから。手塚は戦争を準自然的で非歴史的な破壊力と見なすこの見方にどっぷりつかっている。だからこそ彼は、戦時下の多種の理想を現実の戦争からどうにかして切り離そうとするのである。しかし、我々は思い出すべきなのだ。戦時下のマンガとマンガ映画は、八紘一宇と大東亜共栄圏というコード

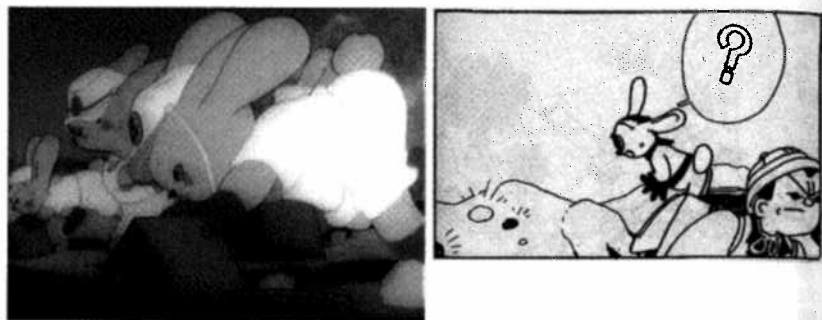


図3
(出典：[左] 瀬尾光世監督『桃太郎 海の神兵』(1945年公開)、[右] 手塚治虫『ロストワールド』[『手塚治虫漫画全集』第361巻]、講談社、1982年、122ページ)

残酷さや悲劇や死という体裁でマンガに「リアリティ」を吹き込もうとする思惑だけにあるのでもない。手塚の特殊性(そしていわば彼の天才)はむしろ、小さなかわいい人外生物に多種の理想を体现させる彼の方法からくる。それはつまり彼の力量が、戦後期に残された日本の多民族帝国の遺産を徹底的に考え論議し尽くすやり方を見出す試みのうちにあるということでもある。さらに戦後期は、戦争の終結よりもむしろ戦争の偏在性をその特徴としている。

事実、耳男のデザインはまさに、『桃太郎 海の神兵』の多種主義を思い起こさせる。耳男のいたる面にディズニーとルーニー・テューンズの影響を見つけることができるとはいえ、耳男の実質的なデザインには、『桃太郎 海の神兵』に出てくる子ウサギの姿をした桃太郎の仲間の兵隊たちのデザインに通じるものがある。この子ウサギたちは、航空基地の建設中に、人間たちと一風変わった土着の動物たちとの間のギャップを埋めるべく奮闘する(図3)。ウサギたちが人間(桃太郎)と現地の動物たちとの接触を手助けしたように、耳男は人間が宇宙人と接触するのを手助けする。桃太郎の仲間である愛らしい動物たちが死ぬときは、まるで耳男の死と呼応して、多種主義の美徳を身をもって示すべく、最後には命を絶たなければならぬかのようである。耳男が誇りをもって搾取された現地種と交流し、彼らの解放を手助けするに至ることはない。戦時下と戦後の友好種の間にこうした共鳴があることで、手塚が生み出すかわいい人外生物は逆説的な性格を帯びることになる。多種主義とい

多種主義を戦争から切り離してはいない。だからこそ多種主義は不可能な理想なのだ。彼にはまた、この理想を小さなかわいい人外キャラクターに体现させる傾向がある。そのキャラクターが人間の手にかかって苦しめられることで、この世界のうちで、またこの宇宙のうちでさえ(惑星間や銀河間の関係などでも解決には及ばない)、多種の理想を維持するのは不可能だという感覚が繰り返し表現される。この傾向は手塚の最初期のマンガに現れている。ウサギの耳男はその格好の例である。

ウサギの耳男は、ほとんど同時期に出版された二つのマンガ『ロストワールド』(一九四八年)と『地底国の怪人』(一九四八年)で中心的な役割を演じる。この二つのマンガでは、人間の医者が外科手術によってウサギに人間の脳を与え、耳男という名の小さくてかわいい仲間の動物を作り出す。耳男は人間と同じように歩いたり話したり考えたりする。藤子不二雄の漫画家の一人・藤本弘が、『地底国の怪人』を最初に読んだときのことを回想して指摘しているように、これらのマンガがもつインパクトの一部は耳男の死に由来するものだった。

『地底国の怪人』のラストで、読んでいたぼくらはのけぞりました。なんと耳男が死んでしまったのです。こんなかわいい副主人公を、ここまで読者に感情移入させながら死なせてしまうなんて「こんなありか!」

耳男の悲劇はしかし、大好きな友達(仲間の動物)を失うという感覚によるせいだけではなく、現実の世界、大人の世界では多種主義の理想は挫折を免れないという感覚によるせいでもある。言い換えれば、手塚の特殊性は、小さなかわいい生き物たちを考え出したという点にあるのではない。たとえ彼がこうした生き物たちを作り出すのに長け、一九三〇年代流のかわいさを徐々に内容豊かなものにしていったとしても、そこに大差はない。このかわいさは、当時の多くの漫画家やキャラクターが束になって作り上げたものであるにもかかわらず、たいていはディズニーの亜流の域を出ていない。また手塚の特殊性は、自分が描く小さなかわいい人外生物を殺し、



図4
(出典：手塚治虫『鳥人大系』[『手塚治虫全集』第94巻]、講談社、1980年、28—29ページ)

ンガは、何世紀にもまたがって主要な出来事を追ういくつもの物語の連鎖から構成されているが、そこで鳥人たちは人間たちを隷属させ、絶滅させ、地球上の優勢種としての地位を奪い取る。『鳥人大系』は、人種の関係を種の関係に翻訳することで、最初は地球規模で、次には銀河系規模で、人種戦争からどのような帰結が生じうるかを探究しているのだ。

初めの方の何章かは、アルフレッド・ヒッチコックの一九六三年の映画『鳥』が明らかに参照点となっている。そこでは、鳥たちが人間に背き始め、マッチを擦って火をつけることを覚え、人間の住処に火を点け、それがついには町全体にまで及ぶ。第三章では、鳥たちが日本各地の都市に空から攻撃をしかけるが、ここでは第二次世

う大義のための死とは、日本の戦争が当時そう表現されたのとまさに同じものなのか。マンガは戦時下の多種主義を是認するものなのか、それともそれに対して批判的に応答するものなのか。

多種主義に含まれる全き両義性のために、手塚の身振りには、多種主義と戦争の関係を明るみに出したり、この関係に批判的な応答をしたりするための余地は生まれない。戦時下のマンガと戦後のマンガとの間に連続性が認められ、両者が系譜学的に考え始められている以上は、そう言わざるをえない。

戦後日本のマンガとアニメを悩ませもすれば刺激を与え続けてきたのが、日本の戦時下の社会進化論批判であり、これこそがまさに、系譜学的に見た場合の連続／非連続をなすところである。つまり多種の理想とは、社会進化論のヴィジョンに対する代替案、別の言い方をすれば、ある人種の優越性を標榜する理論や実践と組み合わせられる限りでの「適者生存」の論理に対する代替案なのである。この観点からすれば、手塚は神のごとき創造者や歴史上に完全な断絶の契機をもたらした人物であるように見え、むしろある特定の系列のマンガとマンガ映画の革新的な変革者であるように見える。手塚は日本の戦時下の種主義を、継承すると同時に批判している。したがって、彼の作品は、戦後日本とは「戦争の後の日本」ではなく、ゆえに「平和な日本」でもないのだと気づかせてくれる。戦後日本とは、新たな軍産複合体の内部のキープレーヤーなのである。「後」という語によって我々は、戦争の終焉ではなく、その偏在性と商業化へと目を向けるべきなのだ。

3 国家的な寓意の彼方へ

一九七一年三月から七五年二月にかけて「SFマガジン」(早川書房)に連載された『鳥人大系』で手塚が創作した未来では、鳥が突然進化し始め、ついには人間と同等かそれ以上の知性をもつ「鳥人」になり、長きにわたって彼らを虐待してきた種である人間に復讐するため、全面的な「容赦なき戦争」へと突入していく。このマ

界大戦の空爆が参照点となっており、鳥たちが東京に火を放つイメージは、四五年の東京大空襲を思い起こさせる(図4)。東京大空襲は史上最も破壊的な空爆の一つであり、十万人以上が殺され、何万人もが負傷し、少なくとも百万人が家を失った。手塚自身、戦争中まだ少年だったころ大阪で空襲を経験した。そのため彼のマンガには、こうした破壊のイメージが頻繁に現れる。¹⁸⁾ しかしいまや、人間(アメリカ人)が他の人間(日本人)に対して大量虐殺をおこなうのではなく、ある一つの種(鳥)が他の種(人間)を壊滅させようともくろんでいるのである。このように、『鳥人大系』は種の戦争を用いて、第二次世界大戦の人種政策に暗黙のうちに含まれていた非人間化の作用をさらけ出す。大戦中、敵は仕留めて絶滅させるべき獣と見なされていた。

第二次世界大戦の終焉と日本の敗北をアイコンとして参照するこうした物語の流れの後を追うようにして、このマンガは種の戦争を描くために歴史的な参照点を用い続ける。それはまるで、『鳥人大系』が寓意の形で戦後日本の歴史を語っているかのようである。例えば、鳥たちが日本を制圧するとき、このマンガは明らかにアメリカによる日本の占領を参照し、それを繰り返している。占領者たちをどう扱うかについて日本政府が議論しているとき、鳥の言葉を話す教授が現れる。教授を通じて、鳥たちは日本に提案を持ち出す。もし日本人が鳥たちに、日本を彼らの革命(それは人間の抹殺に行き着くのだが)のための基地として使わせてくれるなら、それと引き換えに、日本人に平和な生活を約束する、と言うのである。この提案に応じて、外務大臣は皮肉と駆け引きの入り交じった調子で言う。「まあ日本人としてはいままで外国の基地もつけられてきたんですし」。彼は次のように締めくくる。何はともあれ、日本には数多くの国と共謀してきた経験がいくつでもあるのだ、と。¹⁹⁾

このレベルでは、このマンガは明らかに寓意的であり、我々は鳥をアメリカ人、人間を日本人として読む気に誘われる。これは国家的な寓意である。続くエピソードでは、日本に対する「鳥たちの占領」を、アメリカによる日本の占領に結び付けるような場面が繰り返される。例えば第八章には、才能ある人間の作家が自分の技術を鳥に売る話がある。彼は鳥たちのために見事な政治的スピーチを書き、彼らの大義を推進する。作家はやがて自分の役割に幻滅して酒に溺れていく。そのとき彼は言う。「ぼくは知らず知らず人間にPRしていたんだ。かつ

てアメリカ軍が占領国にアメリカニズムをたくみに教えたようにだ」²⁰⁾

これらの参照によって、手塚のマンガは、パクス・アメリカーナの軍事主義やアメリカのアジェンダと日本の共犯性を白日の下にさらけ出す。鳥がアメリカ人なら、人間はアメリカ軍の内部関係者である。そこにはさまざまな操作が繰り広げられる産業という名の劇場がある。さらに手塚は、平和と繁栄という幻想を守るために、日本人がいかに自分たちの「種」を裏切ってきたかをあらわにする。一九七〇年代初頭に、強力な占領者に異議を唱えても無駄だという感覚とともに、こうした反アメリカの怒りが見受けられるのは、さほど驚くことではない。もっと驚くべきは、種の間の交渉や協調、人間と鳥人の間の交渉や協調が完全に失敗する点に力点が置かれていることである。まれに相互的な共感や理解が可能になったとしても、それはどうしようもなくはかなく無力で、どちらかが死ぬまで終わらない残忍な戦いに取って代わられてしまう。多種主義など考えられないことが明らかになり、最終的に鳥は人間を絶滅させる。

これはまた、『鳥人大系』を国家的な寓意として読む試みが明らかに頓挫する地点でもある。『鳥人大系』が単に戦後期の日米関係についての寓意的な物語であるにとどまらないことを示す徴候が、この作品にはいくつも見られる。鳥をアメリカ人に、人間を日本人に、うまく対応させることはできなくなる。つまるところ、鳥はアメリカをも侵略するのであり、問われているのは人類の未来である。人種関係に同一化された国家関係が種の関係に翻訳されるとき、紛争の規模と利害が飛躍的に大きくなる傾向がある。当初、少なくともある程度まで国内紛争や国際関係という観点から表現されたものは、究極的には国家的なものや国際的なものによって説明できないし、そうしたものに制限することもできないものになる。政治組織の多様な刻印を通じて一貫してそこにあるのは、人種主義/種主義である。例えば、鳥人が人間の絶滅にひとたび成功すると、異なる種の鳥の間に人種的偏見によく似たものが現れる。あるいは、第十八章には若い恋人たちの話がある。それぞれ異なる種に属する鳥人の若い男女が恋に落ち、結婚を夢見る。自分たちの種族に結婚を反対され、彼らは駆け落ちしようとするが、仲間の鳥人に追いかけて殺されてしまう。人種は種へと、種は人種へと絶え間なく翻訳される。そのため、

あたかも暴力的な隔離と序列の再起が運命であるかのように見える。

このように、人種主義と種主義の特定の事例は、歴史的というよりむしろ神話的に見える。戦争と、差異に対する憎しみとの永遠の循環はそのひとつである。こうして『鳥人大系』は、歴史的な差異から神話的な差異へと転回する。しかも鳥人のなかには、ポロノという名のキリスト——あるいはキリストによく似た存在——さえも出現する。これは手塚マンガに見られる一般的な傾向である。つまり種主義は、歴史上の出来事をおしなべて神話的な事例に変形する作用に行き着くのである。結果として、それが何を参照しているとか、何の寓意だとかという観点から種主義を読解することはできなくなる。種の関係は広大な神話的循環のなかを巡る。『鳥人大系』はこの創作概念を、それがもつ物語構造という面で実演してみせるのだ。年代記のスケールは広大であり、このマンガは鳥人の発展を重要な節目ごとに記したスケッチになっている。それらの節目はそれぞれ、偶像的、類型、神話的なシナリオの輪郭をとりながら描かれている。薄幸の恋人たち、カウボーイとインディアン、イエスとマグダラのマリアなどがその例である。この点で『鳥人大系』は、手塚の代表作とされる複数巻にわたる連作型『火の鳥』（不死鳥）を、より小さなスケールで先取りしたものである。個人の歴史が、さまざまな種や偶像や類型のシナリオの連鎖に一致して繰り広げられ、膨大な時間を経ていくなかで、徐々に神話的ないしは宇宙論的な含意を帯びていく。

しかし、手塚における種主義は、歴史を神話へ変形させるにとどまらない。彼の作品は、歴史上の紛争を神話化するだけではない。そこにはしばしば、展開された当の神話的な循環の「脱神話化」が含まれている。例えば『鳥人大系』では、鳥から鳥人への進化が、鳥という種の代表によって操作されていたことが明らかになる。この代表は、さまざまな異世界の発展のなりゆきを監視する一種の銀河間会議を司っている。寓意という観点から言えば、これは国連の銀河間バージョンである。鳥の代表は、中立を装いながら、地球上の霊長類は間違った仕方では進化したと断定する。鳥の代表は、自分たちによりやく順番が回ってきたとほくそえみながら、鳥の知性を急速に進化させる鳥餌を地球に送り込む。それによって鳥は次第に人間をしのぐようになり、優勢種として

の地位を奪い取る。マンガの終わりではしかし、会議は地球上での鳥人の発展を再検討し、鳥代表は鳥に対する不当に偏った見方に基づいて行動してきたと他の種の代表が糾弾する。言い換えれば、今度は鳥類が種に基づく偏見のせいで糾弾されるのだ。皮肉なことに、糾弾者であるゴキブリ人間は次のように主張する。これは地球上のゴキブリが進化し優位につくチャンスを得るいい機会だ、と。

もし歴史が繰り返され、神話的反复に近づいたかのように見えるとすれば、それは近代化にまつわる神話が、見えないところすでに機能しているからである。『鳥人大系』が見せる宇宙は、発展と進化という神話の泥沼にはまり、悪しき抽象化を永遠に繰り返すように定められている。進化と同じように物事が進歩し目的に向かって発展するという理論は、際限なくエスカレートしていく人種主義が体をなしたものに他ならないと判明する。『鳥人大系』はこうして、社会進化論に対する風刺を提示する。あるいはそれは、種が社会的なものへと進化することに關する理論の適用である。それは「適者生存」を自然淘汰の観念を用いて表すという歪んだ論理であり、戦争の勝者が「自然に」選択され、「自然のままに」優れている、もしくは状況や時代に適しているという帰結を伴う。

戦時下の種主義においてと同様、手塚において敵は社会進化論、もしくは進化のような進歩についての目的論的な理論であり、それは西洋的近代性（と白人性）に結び付いている。だが手塚は近代の超克を、近代批判をおこなおうとした戦時下の思想家たちのような仕方では思いついていない。彼のマンガには、単線的で目的論的な進歩や社会進化論的な近代性に対する代替案となるような社会や政治の形成は見当たらない。日本における近代の超克の遺産（そして八紘一宇と大東亜共栄圏への不信）のために、手塚は社会進化論に対して社会・政治的な解決をもたらすことに極度に慎重になっていたのではないかと考えたくなる。彼の作品全体を貫く一般的な傾向にたがわず、『鳥人大系』は、社会進化論に暗黙のうちに含まれている人種主義への理想的解決策として、多種の協調に向かうということにはならない。

近代を超克する道を探るかわりに手塚が示してくれるのは、単線的で目的論的な進化（進歩）を目指す試みが

どれだけ無駄なものなのかということである。こうした試みは、進歩の軌道に沿って前進するのではなく、同類の悲劇を際限なく繰り返すことに終始する。さらに、到達点に向かってまっすぐに進む単線性や目的論に対する手塚の批判は、戦後日本に対する寓意として読むこともできる。現代日本の多くの批評家たちは、右派も左派も口を揃えて、戦後日本人は歴史からの脱落をその特徴としてきたと指摘しているが、この脱落はより厳密に言えば、戦後に日本が戦争から脱落したことに起因する、世界史からの脱落である。彼らは主張する。戦争の欠落と敗北の感覚の存続によって、日本での戦後は袋小路に陥ってしまい、出来事が歴史の変革という意味をもたらすことがまったくなくなってしまうのだ、と。そこにあるのは、同じものの終わりのない連続、すなわち終わりのない戦後である。我々は『鳥人大系』を、こうした戦後の寓意として読むことができるだろう。この寓意によれば、単線性が途切れ、終わりのない円環に変容してしまったものを内包するのが戦後なのである。

だが我々はさらに、マンガを日本の表象として読む寓意的な読解の彼方へと向かわなければならぬ。こうした読解は、日本のさまざまな表象に異議を唱えることなく、それらを模倣して繰り返しながら、我々を終わりのない戦後のうちに絡めてしまうものだからである。そして、日本についての、もしくは日本製のさまざまな表象が海外でどのように消費されているかを問う観点に立たなければ、戦後のマンガとアニメが国家の壁を超えて広がってきた流れを説明することができないままに終わるだろう。ここで、アニメとマンガに備わる質料性へ注目することが必至となる。

4 ネオテニー

生物学者スティープン・グールドは、デイズニーのキャラクターについてのユーモラスな論文のなかで、ミッキーマウスとドナルドダックの外観がどんと若返っていく様子をわかりやすく示している。グールドは両者

の体や顔の特徴の変容を吟味して、そこに次第により幼児的な特徴に向かう方向性があるのを見て取っている。彼はからかい半分にこう結論する。ミッキーマウスとドナルドダックのこの「逆方向への成長」は、「デイズニーとそのアーティスト達が、ネオテニーというこの生物学的原理を無意識のうちに発見したことを反映している」。

同様に、滑川道夫は、桃太郎についての独創的な著作『桃太郎像の変容』のなかで、まるまる一章（第五章）を割いて、桃太郎というキャラクターが、メディアを通じてどんどん広まっていく過程で、逆方向に成長していく様子を論じている。滑川はこの傾向を、「低年齢化傾向」、あるいは「年齢低下の傾向」と呼んでいる。実際、江戸時代にまで遡る、桃太郎の民話が誕生した時点では、桃太郎はそもそも鬼と戦う勇敢な青年だった。それが、一九二〇年代と三〇年代のマンガ映画では、どんどん若返って少年になり、戦後になると、マンガやアニメのなかで子供の桃太郎、ひいては赤ん坊の桃太郎を目にすることさえ珍しくなくなった。

グールドは、ミッキーマウスやドナルドダックといったデイズニーのキャラクターのうちに、キャラクターデザインにおける逆方向の成長、低年齢化あるいは幼児化の徴候を見出しているが、それに対し滑川は同じ徴候を桃太郎をモチーフとしたさまざまな娯楽のうちに見つけている。この徴候は、現代における民間伝承の漫画版の主人公につきものの運命を暗示している。逆成長が起くるのは、キャラクターが「伝統的な」昔話から文学や映画に活躍の舞台を移すときであり、そこからさらに児童文学、アニメ、テレビ、マンガに移るときである。こうした傾向については数多くの説明がなされている。文化産業の段階的な拡張、特に子供向けのアニメやマンガの市場の拡大が重要な役割を果たしたのは確かである。この傾向が民間伝承と子供の娯楽とのつながりをより強固なものにし、そのために主人公もその友達の友好種もどんと若返った。そしてもっともつとかわいくなった。言い換えれば、逆成長の傾向は部分的には、作品のターゲット市場となった、比較的若い受容者層の確立によるものなのである。一九七〇年代のマンガとアニメの世界への市場原理の導入や、八〇年代の巨大な娯楽産業の誕生に伴って、そうした若年層はさらに多様化し、商品のターゲットとしてよりの確に狙いを定められるようになる

った。

今日、マーケティング担当者はまた、十代やヤングアダルト向けの娯楽がセールの過程で子供向けに変わっていく傾向があることに期待を寄せている。比較的年齢の高い子供たちが、成長するにつれて一定のキャラクターやストーリーへの興味を失うのに対して、低年齢の子供たちは、自分たちにとってもっと大人っぽくてきわどく見えるものを選びたがる。その限りで市場には、キャラクターが単にすたれていく傾向よりも幼児化する動向によってもたらされる効果が強く、マーケティング担当者たちはときとして、より低年齢の視聴者を想定しながらキャラクターやストーリーを再構成したり、演出や監督を変更して作り直したりする。同時に、オタク現象が示しているように、子供時代に慣れ親しんだ製品にいつまでも愛着を持ち続けてそこから離れないといった事態が生じることもある。これらの傾向が結合されることで、次のような状況が生まれる。一方で、子供向けのアイテム、特に小さくてかわいいキャラクターが異なる年齢層にまたがって広がっているように見え、他方で、子供向けの娯楽のキャラクターやストーリーが、見かけは断然かわいくて子供っぽいのに、そこに暴力や性、悲劇や複雑な感情が用いられているせいで、しばしば大人向けのように感じられるのである。我々の目にしているのが大人の幼児化なのか、子供の早熟化なのか、はつきり言うのが難しいことがままある。

ここでもまた手塚が中心人物である。夏目房之介の見解では、手塚が子供向けマンガを変革したのは、子供に向けて書くことによってではなく、彼がかつてこんな話が書かれていたらいのにと思った物語を書くことよってである。そのうえ、夏目によれば、手塚が線やコマやストーリーを洗練させたことで、子供向けマンガでは、物事の語り方や心理描写の方法に、新たな次元で複雑さが生み出される余地が生じた。そのため、他のアーティストたちもこぞってそうした線やコマやストーリーを使って書き始めた。子供のマンガは突然、表現の複雑さにより広い表現の幅を与えられたのである。実際、手塚の子供向けマンガは、子供向けにしては暴力的すぎるという批判をしばしば受けてきた。そしてそうした反対論は今日では広くマンガとアニメ全体に向けられており、それはアメリカの市場で特に顕著である。あまりにもかわいいのに、乱暴すぎる、といった具合に。

要するに、幼くてかわいいキャラクターを好む一般的な傾向があるとはいえ、この傾向がさまざまな人々の層にわたって及ぼしている既存の効果を観察すれば、それは単なる幼児化や幼稚化ではないとわかる。こうした傾向をもつばら「かわいい」とかかわいらしさの点ばかりから考えることは、的を完全にはずしてしまふ危険性がある。たとえば、かわいさが、小さくてかわいい生物を育てたいという感覚だけではなく、支配したいという感覚、ひいてはその生物に対する暴力をも引き起こすことがあると認めるとしても、同じである。ネオテニーが興味深くなるのはまさにここにおいてである。それが特に興味を誘うのは、手塚治虫という文脈に関してであり、あるいはまたマンガやアニメなどの娯楽や商品を輸出するために、戦時下の日本の種主義が「かわいくて多文化的な装い」という一般の様式へと徐々に変容してきたという文脈に関してである。

ネオテニーとは、ある種に属する成体が、かつては幼体だけに見られた特徴を保持している状態のことを指す。成体は成熟に至るまで、幼体をもつ身体的特徴を保持していることがよくある。進化という観点からすれば、幼体の特徴を保持することで、種は環境の変化に適応するのに必要な身体的変化を経ることができるようになる。ネオテニーを信ずるに足ると考える人々が挙げる例としては、飛べない鳥（その体型は、飛ぶことができる鳥のひなの体型を連想させる）、飼い犬と未成熟の狼との類似性、霊長類の乳児を思い起こさせる人間の大きな頭部と薄い体毛などがある。別の例として、グールドは一時、人間はいくつかの点でネオテニーのチンパンジーと見なされうるという理論を支持していた。したがって、ディズニーのキャラクターの進化についての彼のユーモラスな解釈——そのキャラクターの逆方向への成長が、ネオテニーの生物学的原理の発見を無意識に反映しているという解釈——は、全体的におどけた調子のわりには、それなりに重要性をもっているのだ。

進化生物学ではネオテニーがいまだに議論の俎上に載せられる。それに有利な証拠があげられることもあれば、かまびすしい喧騒が引き起こされることもある。ここでの考察では、概念的なものとしてのネオテニーが問題なのであって、生物学的な事実がそれほど問題ではない。ここでは二つの要因がとりわけ重要であるように思われる。

一方でネオテニーは、かわいさの様式におけるある種の過剰を指し示す。グールドは、ディズニーのキャラクターがもつネオテニー的な傾向を論じるなかで、コンラッド・ローレンツの議論に言及している。それは、人間が赤ん坊と大人との形態上の差異を、自分の行動のなかでどのように重要な要素として用いているかについて議論したものである。「生物が赤ん坊のような特徴をもつを見ると、我々は慈しみの感情がおのずとわき上がつてくるのを感じる」⁽²⁶⁾。グールドは行動主義者ではないため、そのような行動は生得的であるばかりでなく、むしろ多くは習得されたものでありうると付け加えている。そして実際、そのような区別は、ネオテニーについての彼の議論にとって決定的なものではない。問題なのは、そうした反応が起こることである。

手塚による主人公の描写は、ローレンツによって同定された乳児期の特徴と一致する。「比較的大きな頭、高い位置にある頭蓋、下方についている大きな目、頬の部分のふくらみ、短くて太い手足、ばねのように弾性的な体の一貫性、そしてぎこちない動き」⁽²⁷⁾。批評家たちはこうした特徴に、手塚がディズニー、それも特に戦前のディズニーに負っているものをちようどうまい具合に見つけ出している。しかし、桃太郎についての滑川の説明が気づかせてくれるように、そうしたネオテニーは、ディズニーの特徴であるだけでなく、一九二〇年代もしくは三〇年代から台頭してきたコミックや漫画やキャラクターの複合体全体の特徴なのである。日本と同様、他の地域でも、漫画の世界では、こうしたネオテニーは三〇年代初頭までに、マンガとマンガ映画の既成事実となった。戦後期に手塚は、キャラクターにおけるネオテニーの限界を押し広げ続けた。もっと頭蓋を大きくし、もっと頬をふくらませて。それが極まった結果として、ディズニーやその仲間よりもっとかわいさや幼児性以上のものを創出した功績が、しばしば手塚に帰せられるのである。しかしネオテニーには、かわいさや幼児性以上のものがある。

ネオテニーは進化を別様に考える仕方を示す。これが、ネオテニーがグールドを引き付ける点の一つである。断続平衡論やスバンドレル理論（リチャード・レウオンテルと共同で提唱された）を提唱するに際して、グールドは「適応主義」に対する概括的な批判のためにその証拠を問題にした。「適応主義」とは、生物学的な特徴は種

に基づいて選択されると想定した理論のことである。要点だけを言えば、グールドは自然淘汰における偶然性やある程度の恣意性さえも主張したのである。そしてこの主張が、社会生物学で頻繁に目にする目的論的決定論への方向をなし崩しにした。グールドとレウオンテルによるスバンドレルという概念と同様に、ネオテニーの理論は、円滑に進むべく決定された進化という観念をかき乱す。進化では、生物の特徴は種に基づいた功利的な理由によって選択される。乳幼児的な特徴は通常、まさに未成熟だからこそ、それほど有能ではなく、環境に適応していないとも見なされる。「逆方向の成長」というグールドの言い方のなかにあるひねりは、進化論に付きまとう決定論的な進化や目的論的な成熟を転倒する働きを捉えている。

「かわいい」の概念からネオテニーの概念へと移行することで、かわいさを形態上の特徴の集合としてではなく、過程やポテンシャルとして——さまざまな属性からなる測定可能な集合ではなく、質や強度として——考えることが可能になる。ネオテニーは、かわいさを含意するかもしれないが、単にかわいいということだけでは、それは、有機体に内在する非単線的、非目的論的な進化の力や過程を含む。その限りで、ネオテニーは社会進化論と人種主義へのある種の批判を含む。そのうえ、ネオテニーは種の壁を横断する剰余や過剰を伴う。ネオテニーのさまざまなタイプについてローレンツがどういうイメージをもっていたかはよく知られているが、そのなかには例えば、人間の赤ん坊や子犬、ヒナや子ウサギが含まれている。同様に、フランス・ド・ヴァールのような現代の動物生態学者は、ある種の動物が他の種の動物の子供を自分の子供として育てる行為のうちに、「母性の過剰」を見て取っている。彼が挙げている例は、ライオンの子を育てる犬である⁽²⁸⁾。ここでもまたネオテニーへの反応は、複数の種を横断するポテンシャルを含んでいる。だが、私がここでこれらの例を引き合いに出しているのは、マンガやアニメのイメージを行動反応の生得的なパターンに当てはめるような分析を根拠付けるためではない。むしろ私が興味を引かれるのは、小さくてかわいい種がどのようにして、内在的、非単線的で非目的論的な力を機能させるのかという点である。こうした力が、成熟や社会・経済的進歩（近代化）という目的論的なシナリオと同様、序列を形成する組織化や社会進化論を切り崩す展望を開くからである。

ネオテニーによって、手塚の世界で「かわいい」がどのように機能しているかがよりつかみやすくなる。例えばロボットの少年アトムは、ネオテニーの性格をそのまま一身に帯びている。アトムは、成長することができないからこそ、「進歩的な」子供らしい徳性を体現するようになり、この徳性が物事の序列階層に否を突き付ける。同様に『鳥人大系』では、当該の種（鳥と人間の双方）の特徴を典型的に示す若くてかわいい個体たちは、種の壁を超えるポテンシャルの担い手であり、このポテンシャルが、近代化がもたらす社会進化論的な宇宙と結び付いた、隔離と序列の実践に否を突き付ける。事実、手塚は小さなかわいい人外生物を用いることで、社会進化論的な創作概念としての人種主義と結び付いた序列や分断を内在的に批判しうる力を獲得している。そしてこの人種主義のうちでは適者生存が、目的に向かって発展していくという近代化の理論と切っても切れない仕方では結ばれている。この点で、手塚の全集の（『鳥人大系』のような）いくつかの作品に見られる人種主義について彼を免責することは間違っていないばかりか、次のことに目を向けさせてくれる。たとえ手塚によるアフリカ人や西南アジア人や他の外国人の描写が、時代遅れな無知の産物のように見えるかもしれないにせよ、手塚の作品は不平等を深く憂える彼の心情を表しているし、彼のマンガの中心をなすユーモアやパロディの方法は、これらの問題を明るみに出すことを意図したものであって、人種主義を強化するためのものではないのだ。

実のところ、人種に関わる手塚の思考の効果を判断したいなら、表象にこだわったり、ある特定の人々を持ち上げているか貶めているかという観点から表象を評価したりしても、たいしたことは見えてこないだろう。むしろ手塚の本領は、人種主義の不条理と残酷さを明るみに出そうとする努力にこそ発揮されている。そうするためにはまず、人種主義と同じ基盤に立つものを何か設定しなければならぬ。そのうえで彼は、人種主義を明るみに出したり、その前提を切り崩したりする。手塚にとってその設定すべき何かとはネオテニー的なキャラクターであり、それは通常人間ではないものである。

しかしながら、ネオテニーやネオテニー的なキャラクターと結び付いた社会形成はそこにはない。ネオテニー的な社会形成に最も近いのは、動物たちの楽園か、さまざまな種が共存する平和な王国である。ただし、いずれ

にしても、それは例外なく破壊されるのだが。こうした楽園や王国が出てくるのは、ジャングルの帝国の例が示しているように、ネオテニーに基づく社会形成が必ず多種の帝国という形態をとることになるからである。『ジャングル大帝』以外では、手塚は人種主義に対して、あるいはまた社会進化論的な近代化に対してそうした解決法をとることを避ける。そのかわりに彼はネオテニーに向かう。なぜならネオテニーは、社会進化論的な近代性の代替案や超克よりもむしろ、近代性に対する内在的な批判を可能にするからである。

同じ理由で、決して超越的にならずに永遠に内在的なままであるために、手塚が描くネオテニー的な人外生物たちは、人間の手にかかって苦しめられるよう宿命付けられており、それが高じて悲劇的な死を迎えさせる。彼らは社会進化論の世界では生き延びることができない。彼らは他の可能性、他の欲望や結合を暗示するだけであり、しかもそうした可能性や欲望や結合は、政治的もしくは社会的なものとしては実現されない、というかおそらくは実現不可能である。ネオテニー的なキャラクターは絶えず苦しみ、死に至り、そして生まれ変わる。手塚の代表作『火の鳥』はこの過程を、いくつもの物語世界を横断して連関し合うキャラクターたちを構想するという包括的な戦略にまで発展させている。まるで彼の全集のバリンプセストの②のように。要するに、たとえ手塚がネオテニーを代替案としての社会形成やユートピアへと発展させるのを大筋では拒否しているとしても、ネオテニーは彼の作品中で、ある一定の神話的重要性を帯びており、それはまるで（ほとんどカール・G・ユングのような仕方）神話的想像力そのものが進化論的な近代性という墮落した状態からの救済の術をもたらしてくれるかのようである。この点で、かわい、つまりネオテニー的なキャラクターは、手塚の物語が描く円弧から切り離すことができない。ネオテニーは、逆方向の成長という物語の、もしくはより厳密には、反・成長という物語の初期形を含む。ネオテニー的なキャラクターとはまさに、こうした反・進化の物語の萌芽なのである。

昨今、キャラクターを物語から解放するという、見たところ前例のない試みに多大な理論的関心が集まり、ひいては批判に與じるといふ熱狂までもが引き起こされている。キャラクターのフランチャイズやキャラクターに依拠したメディアミックスの目下の状況は、さまざまな情報工学の合流やメディアの集中の度合いの大きさと

った観点から見ても、確かに多くの意味で前例がない。しかし、もしキャラクターを系譜学的に、種主義という視角から見ると、友好種や小さくてかわいい人外生物の流行は、両義的で手に負えないものを示していることがわかる。それは、戦前期に創成し確立しきつと、マンガとアニメという「機械」のうちに内包されていたものが、現在のマンガやアニメやゲームの世界で増幅されたものだ。アニメ化されたキャラクターたちが、あるいはまた人口力学や進化に、加担してしまっているからこそ、それは人口の統制や調整のためのコードに、多民族帝国のコードの拡張と緊密に連携して進行している。我々が目になっている現在の娯楽における多種の理想の流行は、次のことを立証している。すなわち、キャラクターに溢れた目下の状況は、種の間の戦争と平和というレベルで、言い換えれば、生政治の観点から、政治的かつ社会・経済的な諸問題に想像力をめぐらせ、そしてこうした問題を徹底的に論議するよう、我々を促しているのである。

手塚はしばしばディズニーから派生した日本流の「かわいい」の創出に結び付けられるが、そうした理由により手塚のネオテニーを、世界アニメの傾向を引き継いだものにすぎないものと還元するのはたやすいし、さらに悪くすればそれが、(村上隆がそうしているように)植民地化によって生じた作品を植民地化した側に逆輸出するといった両義的な力学に還元されてしまう恐れさえある。だからこそ、戦後のネオテニーと手塚のそれを一緒に考える必要があるのだ。戦時下の日本の種主義は、人種主義と社会進化論の力学を超えて、さまざまな操作からなる生政治の劇場を構築しようとする努力を繰り返していた。そうであればこそそれは、戦後日本が敗北と帝国の喪失という新たな状況を受け入れることができるような場の一つをもたらしただけである。とはいえ、だからといって、軍事帝国と結び付いた抽象概念やコードや理想までも放棄することはなかった。その限りで、戦後における種主義の存続は、単に歴史的な連続性や非連続性の問題ではなく、大日本帝国内部に暗に含まれていた権力形成を利用し洗練させる作用の問題である。日本の種主義は、一九九〇年代にマンガとアニメが国家の壁を超

えて広がるなかで、全世界的規模で評価を獲得するに至った。他の多様な戦後の文脈で表現されたさまざまな多種の理想を、横断し強化しながらそれは進行した。手塚の戦後に対してさらに注目すべきことがあるとすれば、それはこの戦後が、生政治的な集合心象においてだけでなく、メディアそのものにおいて問われているものに、我々の目を向けさせてくれるからに他ならない。

注

(1) 「種主義」(speciesism)とは、「種差別」とも訳されることがあるように、人間による動物への差別を意味する。リチャード・ライダーの造語である。ライダーにとって、種差別とは人種差別(racism)やジェンダー差別(sexism)と同じような差別の一形式なのだが、それが動物に対して用いられるというわけなのだ。本章ではこの種主義の問題系を敷衍して、人種の差異と種の差異の融合に注目する。要するに、私にとって種主義とは、人種の差異が種的差異へ、種の差異が人種の差異へと絶え間なく翻訳される差別の一形態である。例えば、Richard R. Ryder, *Animal Revolution: Changing Attitudes towards Speciesism* (Basil Blackwell, 1989) を参照のこと。

(2) キャロル・グラック「現在のなかの過去」アンドルー・ゴードン編『歴史としての戦後日本』上所収、中村政則訳、みすず書房、二〇〇一年

(3) 手塚治虫『手塚治虫大全』マガジンハウス、一九九二年、大塚英志「文化映画」としての『桃太郎 海の神兵』——今村太平の批評を手懸りとして」(「新現実」vol.4 太田出版、二〇〇七年、一一五ページ)での引用。

(4) Abé Mark Nornes, "Pöru Rūta/ Paul Rotha and the Politics of Translation" (<http://www.latrobe.edu.au/screeningthepast/firstrelease/ro799/MNfr7c.htm>)、二〇〇九年四月十四日アクセス

(5) 前掲「文化映画」としての『桃太郎 海の神兵』は、映画法の背景と、文化映画とアニメに対するこの法律の効果について論及している。

(6) ジョン・W・ダワー『容赦なき戦争——太平洋戦争における人種差別』猿谷要／斎藤元一訳、平凡社、二〇〇一年

(7) 酒井直樹「日本人であること——多民族国家における国民的主体の構築の問題と田辺元の「種の論理」「思想」一

九九七年十二月号、岩波書店、五一四八ページ

- (8) 手塚治虫『ジャングル大帝』（「手塚治虫漫画全集」第一―三巻）、講談社、一九七七年。以後、手塚作品からの引用に際しては、この全集での巻数とページ数を記す。例えば、『アポロの歌』の第一巻一〇ページを参照する場合には、35…一〇ページと表記する。

- (9) 1…一六四―一六五ページ

- (10) 手塚治虫『アポロの歌』（「手塚治虫漫画全集」第三十五―三十七巻）、講談社、一九七七年

- (11) 35…一〇〇―一〇一ページ

- (12) 35…一四七ページ

- (13) 35…一四八ページ

- (14) 前掲の手塚全集に収録された『ロストワールド』のあとがきで手塚は、中学二年のときに初めての長篇SFマンガ『幽霊男』を書き上げてからすぐにこの作品にとりかかったと述べている。彼は二十歳のときに『ロストワールド』を書き直し、一九四七年にはそれを新聞に連載し始めた（ただ連載は未完に終わったが）。このマンガの完全版は、四八年十二月二十日に不二書房から二巻本で出版された。手塚治虫『ロストワールド 私家版』（「手塚治虫漫画全集」第三百六十一―三百六十一巻、講談社、一九八二年）、『地底国の怪人』（「手塚治虫漫画全集」第二百五十三巻、講談社、一九八二年）を参照。

- (15) 人間の脳を与えられた動物には教育が必要であり、『ロストワールド』には人間が動物を教える場面がいくつもあ。初めの方に出てくるあるくんだり、『桃太郎 海の神兵』で、動物たちが日本語の五十音表の第一列（あいうえお）を学んでいるシーンをパロディにしているように見える。『桃太郎』では幼い動物たちが模範的な態度で振る舞っているのに対して、『ロストワールド』では動物たちは勝手気ままに手に負えない。

- (16) 藤本弘『地底国の怪人』（講談社、一九九四年、三〇九―三二〇ページ）からの引用。伊藤剛『テヅカ・イズ・デッド―ひらかれたマンガ表現論へ』NTT出版、二〇〇五年、一二八ページ

- (17) 手塚治虫『鳥人大系』（「手塚治虫漫画全集」第九十四―九十五巻）、講談社、一九八〇年

- (18) 手塚は、自身のマンガのなかでの大量虐殺の描写との関連で、自分の空襲体験についてかなり頻繁に語っている。

彼のインタヴュー全体を通じて、さらにはマンガ『手塚治虫物語』（手塚プロダクション作成）やエッセイのなかで、

手塚がこの体験によく言及しているのが見受けられる。映画との関連で直接言及したものとしては、大塚英志「日米講和と『鉄腕アトム』―手塚治虫は何故「アトム」を武装解除したか」（『環』第二十二号、藤原書店、二〇〇五年、一八二―一八三ページ）に引用されている手塚へのインタヴューを参照。

- (19) 94…三二―三四ページ

- (20) 94…八九ページ

- (21) 95…一四〇―一四六ページ

- (22) 「悪い場所」としての戦後日本についての榎本野衣の議論を参照（榎本野衣『日本・現代・美術』新潮社、一九九八年）。

- (23) スティーヴン・ジェイ・グールド『パンダの親指―進化論再考』上・下、桜町翠軒訳（ハヤカワ文庫NF）、早川書房、一九九六年

- (24) 滑川道夫『桃太郎像の変容』東京書籍、一九八一年

- (25) 夏目房之介『手塚治虫の冒険』小学館、一九九五年、四〇―四一ページ。宮本大人「漫画においてキャラクターが「立つ」とはどういうことか」（日本児童文学者協会編「日本児童文学」二〇〇三年三―四月号、日本児童文学者協会、四七―四八ページ）に引用。

- (26) 前掲『パンダの親指』

- (27) コンラート・ローレンツ『動物行動学』（丘直通／日高敏隆訳〔新装普及版〕、思索社、一九八九年）の原書（一九六五年）からよく転載される幼児的特徴の図を参照。これは前掲『パンダの親指』にも掲載されている。

- (28) フランス・ドゥ・ヴァール『サルとすし職人―文化と動物の行動学』西田利貞／藤井留美訳、原書房、二〇〇二年

- (29) 手塚のスター・システムについての説明としては、Natsu Onoda, "Tezuka Osamu and the Star System," *International Journal of Comic Art*, 5:1 (2003): pp.161-194を参照。

- (30) 手塚のキャラクターと物語の関係についての説明としては、前掲『テヅカ・イズ・デッド』を参照。