

# それぞれの正義のために

## 『仮面ライダー龍騎』論

原 ナツミ

はじめに

『仮面ライダー龍騎』は、二〇〇二年二月三日〜二〇〇三年一月一九日にテレビ朝日系列で放送された特撮テレビドラマである。二〇〇〇年の『仮面ライダーダークウガ』から始まる平成仮面ライダーシリーズでは三作目となる。インターネットニュース配信会社に勤める主人公・城戸真司は、巷で騒がれる連続失踪事件の取材中に謎のカードデッキを拾う。

それから鏡の中の世界Ⅱミラーワールドに棲息し人間を襲う生物・ミラーモンスターとその力を使いカードデッキで変身する仮面ライダーの存在を知り、城戸はモンスターから人間を守るため仮面ライダーとして戦うことを決意する。しかしすぐに仮面ライダーの本当の敵はモンスターではなく同じ仮面ライダーであり、一三人の仮面ライダーたちはどんな願いも一つだけ叶えられる最後の一人になるまで互いに殺しあう運命にあることを知らされる。モンスターは仮面ライダーバトルを成立させるための要素の一つであった。主人公はライダー同士の戦いを拒否しあくまでモンスターとだけ戦うことに努めようとするが、バトルの激化に伴いその意思に反して巻き込まれていく、というのが本作のストーリーである。

「戦わなければ生き残れない！」

この強烈なキャッチコピーは、この作品のストーリーと残酷さを的確に表現している。仮面ライダー同士が自らの欲望を叶えるために殺し合い、敗北者は次々と死んでいく。子どもが視聴することを想定した番組としてはかなり重いストーリーを持った、それまでの仮面ライダーシリーズとは一風変わった作品である。これまで「正義の味方」であった仮面ライダーたちが、本作では必ずしも「正義」の名のもとに戦ってはいない。それどころ

か、正義はすべて個人の願い（Ⅱ欲望）に置き換えられているのである。これからこの異色のヒーローたちの物語を吟味し、分析していきたいと思う。

本論では、DVD版『仮面ライダー龍騎』（二〇〇二年二月〜二〇〇三年一月 全二巻、東映ビデオ）、『劇場版仮面ライダー龍騎 EPISODEFINAL』（二〇〇三年一月、東映ビデオ）をテキストとして使用する。本文では『仮面ライダー龍騎』（●巻●話）というように表記する。また、本論では『仮面ライダー龍騎』に関する先行論文のほか、平成仮面ライダーシリーズ全般に関わる論文、制作スタッフへのインタビュー・対談記事も先行資料として扱い、考察する。

### 第一章 先行論文・資料まとめ

#### \* 『仮面ライダー龍騎』の革新

冒頭でも述べたように、『仮面ライダー龍騎』は色々な意味で革新的な仮面ライダーであった。まずは一三人というそれまでの仮面ライダーの人数をはるかに超える数の仮面ライダーが登場すること。さらに、その一三人が最後の一人になるまで殺しあうというバトルロワイヤルの形式をとっていることなどがあげられる。これらについては多くの先行資料で触れられ、斬新な設定であったと述べられている。本作のプロデューサーである白倉伸一郎は、子どもたちに本当の正義を教えたいという局の要望を了解したうえで本作を提示した。井上伸一郎（1）は、本作のバトルロワイヤルという設定は人の数だけ正義があり、その優劣は決められないものだという白倉の思いが強く反映されていると語る。しかし、同氏は個人の欲望を実現するために同族で争う、というストーリーの原型は平成仮面ライダーの一作目、『仮面ライダーダークウガ』の敵役・グロンギの設定の中に既に存在したと指摘している。

また、井上は変身アイテムにライダーベルト以外のアイテムを追加した点も本作での革新的試みであったと述べる。本作には変身するためにカードを使用する。子ども向けおも

ちやとして商品化する際、比較的高額となるベルトに加え、安価ではあるがコレクション性が高いカードを加えることで商品としての厚みが増したと指摘する。結果、本作は商業的にも大成功を収めている。

村上裕一(2)は、ミラーワールドという現実世界とは別の世界を戦いの舞台に設定している部分が珍しいと述べる。この「ミラーワールド」については後に詳しくまとめるが、本作が登場するまでの仮面ライダーでは現実世界において人間を脅かす敵と戦うことが主であり、わざわざ別世界に移動して戦いを繰り広げることはまずなかった。この点も確かに本作が新しく行った設定であるといえる。

宇野常寛(3)は、本作では完全に人が仮面ライダーになる理由が無根拠化されたと指摘する。平成仮面ライダーシリーズにおける前作『仮面ライダーアギト』では「仮面ライダーは傷を背負った人間のみが変身できるものだ」という仮面ライダーのアイデンティティを大きく書き換えたが、仮面ライダーであるべき身体的条件は持ち続けていた。その点本作ではカードデッキさえ手に入ればどんな人間も仮面ライダーに変身できるのである。この設定により本作は一つにつなげられたグローバルな世界で多くの小さな「正義」が乱立する現実を視聴者に突き付けたと述べる。

ここでまとめた本作の革新的な試みはそのほとんどすべてが後続の仮面ライダーシリーズでの設定に活かされている。また、本作においてこれまでの仮面ライダーの「テッパン」設定を大きく逸脱し、いわば何でもありのライダーを作り上げたことよってこれ以降に新たな革新的試みが行いやすくなったとも考えられる。しかし、本作には先行資料ではあまり扱われていないものまで「新しかった」といえる設定がある。「契約」である。本作での仮面ライダーはモンスターとの「契約」をしてその力を使い戦う。本来敵であるものの力を使って戦うのは昭和ライダーから続く設定であるといえるかもしれないが、その力是否応なく与えられたものであり自分で選んだものではない。また、モンスターには一応自我があり、ライダーとモンスターはいわばツーマンセルのような関係にあるのである。

この設定は後続の平成仮面ライダーシリーズにもみられる設定である。「契約」という設定は物語を深く考えるうえで重要であると思われるため、本論では特に取り上げて考えてみたい。

#### \*登場人物について

宇野常寛(4)は、本作の登場人物の一人・浅倉威に着目し、彼の持つ機能について説明している。仮面ライダー王蛇に変身する浅倉は、自分の家族をも手にかけて連続殺人犯である。彼の欲望は暴力、すなわちライダー同士の戦いそのものにあり、ただ純粹に戦いを楽しむ。このようなキャラクター故、宇野は浅倉を本作における極めて純粹な「悪」に近い存在であると述べる。さらに、浅倉は他のライダーたちと違いライダーバトルというシステム自体を目的化し、システムに徹底的に内在し同化している点において超越した存在であり、それゆえシステムを内破し得る特異点として機能していると指摘する。また、浅倉は物語内で自らの過去の凄惨な体験や精神的外傷を語るが、これは単なるフェイクである。宇野は、浅倉のこのような点が他のライダーたち、さらには過去の仮面ライダーたちの精神的外傷によってアイデンティティを記述する態度を嘲笑していると説明している。

村上裕一(5)は、本作でのバトルロワイヤルの混乱を調停するための「闘争の平面の外にあつてこれを超越する存在」に該当するのがライダーバトルというシステムのルールを設定した神崎士郎であると述べる。しかし村上には神崎が完全なる超越者にはなりきれないという指摘する。それは、神崎の行動の動機でありそれを規制する機能を持つ妹・神崎優衣が存在しているためであると述べている。

浅倉威や神崎兄妹は本作において非常に重要な役割を持った登場人物である。彼らの機能に関する宇野・村上両者の指摘にも納得できる。しかし、本作には当初はライダー同士の戦いを不毛だとして止めようとするが、次第にそれが正しいことだといえるのか分から

なくなっていく主人公・城戸真司や自身の思い描く理想の「英雄」になることを願う東條悟など、物語においても従来の「正義の味方」の在り方を問い直すことにおいても触れておく価値があると思われる人物が多く登場する。本論では登場人物の機能分析をさらに広い範囲で行い、作品やジャンル史においてどのような役割を果たしているか分析したいと思う。

### \*ミラーワールド

ミラーワールドは鏡の中の世界であり、左右が反転していること、ミラーモンスターとミラーワールドの住人しか存在しないこと以外は現実世界と何ら変わらない。仮面ライダーたちはこのミラーワールドを戦場として、ミラーモンスターや他のライダーたちと戦う。先にも少し述べたが、村上裕一(6)は仮面ライダーの歴史全体を通して考えても『龍騎』のように日常の中に存在するさらに別の世界を主要な戦場とするものは稀であると述べる。本作では複数の仮面ライダーたちが入り乱れ闘うバトルロワイヤルという新機軸が話題となったが、バトルロワイヤルであることが重要ならばミラーワールドという設定は本質的ではないし、それである必要もない。しかし、ミラーワールドにとってはバトルロワイヤルという形式は必然的に求められたものであると村上是指摘する。村上は、鏡の持つこちらを眺め返す機能⇨反射に対するサルトルやメルロー⇨ポンティといった思想家たちの考えを提示し、最後にジャック・ラカンの考えを持ち出して人は鏡の中の理想を手に入れようとしてそれを破砕してしまうのだとしたうえで次のように語る。

しかしながら、割れても鏡は鏡である。むしろ、割れることによって乱反射は強まり、さらなる主客の闘争が展開される。ラカンはこれを「疎外的な弁証法」という。(中略)

このように鏡の分散によって多数化した疎外的な弁証法を、我々はすでにバトルロワイヤルという語彙において見出していたのではないか。

それは、これが鏡の世界であるがゆえの、即ち、精神分析における鏡像段階に相当するがゆえの必然である。

また、村上は神崎兄妹の関係がラカン派精神分析における想像界的であると指摘する。「ミラーワールドには俺と優衣しかいないんだよ。楽しいことしかないんだ」と語る神崎の様子などから、ミラーワールドは神崎にとって自他未分類化且つ母子一体化の母胎内として想像される想像界の圏域にあると述べる。

ミラーワールドについては、その誕生の経緯など詳しいことは明らかとなっていない。神崎兄妹が生み出した世界なのか、それとも元から普遍的に存在していた世界だったのか。それすらはつきりしない。神崎兄妹にとってのミラーワールドについての村上の論はそのような見方があるのかと驚いた。しかし、ほかの登場人物たちにとってのミラーワールドは神崎兄妹にとってのミラーワールドとは違う見方ができる可能性がある。村上が持論において行った精神分析の考え方も用いながらミラーワールドという異世界についてももう少し深く考察したい。

最後に、二〇〇九年に本作のリメイク作品としてアメリカで制作された特撮テレビドラマ『KAMEN RIDER DRAGON KNIGHT』と本作との比較も行いたいと考えている。『KAMEN RIDER DRAGON KNIGHT』は、『仮面ライダー龍騎』のリメイク作品でありながらその設定や世界観に大きな違いがみられる。プロデューサーである白倉伸一郎(7)によれば、「ライダーの数が多く派手だ」ということがリメイクの理由であるようだが、それにしてもなぜ大幅に設定が変更されるに至ったのか。その理由を考えたい。

## \*ライダーとモンスターの「契約」

本作は仮面ライダーシリーズ史において様々な新しい試みを行った作品である。それは多くの視聴者も指摘していることであり、バトルロワイヤル形式の導入や登場ライダーの多数化などについては先行論文でも頻繁に取り上げられている。しかし、これもまた本作の新機軸であろうライダーとモンスターが交わす「契約」についてはほぼ論じられていない。そこで、この「契約」について考察したいと思う。

仮面ライダーとモンスターとの契約は、仮面ライダーとなった人間が「コンタクト」のカードを使用することによって契約が成立する。契約を果たした瞬間、仮面ライダーとモンスターとの間にギブアンドテイクの関係性が生じるのである。仮面ライダーはモンスターの力を借りることで他のモンスターや仮面ライダーたちと戦い続けることができるようになる。モンスターはライダーと組むことで安定して食糧を得ることができ、飢える心配がなくなる。そのため契約モンスターたちは長期にわたって獲物を与えずにいると「契約違反だ」と怒り、ライダーに催促するのだ。これだけならば非常にシンプルで情の通わない冷たいシステムである。特にライダーにとってはモンスターなしでは戦い続けられないため契約は嫌でも避けて通れないものである。

しかし、この契約にはそれだけの関係性だとは言いつてもいい部分もある。モンスターは仮面ライダーがピンチになると加勢し、守るように戦うことがある。また、基本的にライダーの命令にも従う。しかし、契約はデッキが破壊されない限り破棄されることはないのだから、モンスターたちはライダーにそこまで忠実に従う必要はないのである。さらに、仮面ライダーガイの契約モンスター・メタルグラスと仮面ライダーライアの契約モンスター・エビルダイバーが主人の仇討ちのような行動をとったことにも触れておきたい。メタルグラスは五巻一九話においてガイが仮面ライダー王蛇／浅倉威に撃破された後、六巻第

二一話において浅倉にコンタクトのカードを使われるまで浅倉を襲撃し続ける。エビルダイバーもまた六巻二三話においてライアが王蛇に撃破されたのち、七巻二五話において浅倉を襲撃する。契約が破棄され自由になり、目をつけた相手が偶然浅倉だったといつてしまえばそれまでだが、その場には浅倉以外に城戸や秋山ら他のライダーたちもいた。それにも関わらず二体とも主人を殺した相手を狙うというのは偶然とは言い難いものがある。メタルグラスに至っては襲う直前に主人の最期の姿を思い返すなど、確実に「主人の仇」として浅倉を追っているのとれる描写がある。もし浅倉を狙ったのが偶然であるならば、このようなシーンは存在しないはずである。

以上のような点から、仮面ライダーと契約モンスターの間にはある種の信頼関係・友好関係が生じるのではないかと考える。そうだとしたら、敵は倒すだけ、滅ぼすだけしか手がない存在なのではなく、分かり合える可能性もあるのだという観念を提示しているのであると読み取ることもできる。そうであるから後続のシリーズで敵側の事情を深く描くことや、そのことに苦悩する登場人物が生まれるに至ったのではないか。また、敵の勢力、あるいはそれと関係の深いもの（人物）とタッグを組み、友好関係・信頼関係を築きながら戦う仮面ライダーが数多く登場したのではないだろうか。

本作において非常に大切な要素である「契約」は、シリーズ史においても重要な革新的試みであったといえるだろう。

## \*キャラクター分析

これまで読んできた先行論文の中で特に取り上げて論じられていたのは浅倉、神崎士郎・優衣のみであった。しかし、本作には彼らのほかにもそれぞれ重要な役割を担っていると思われる登場人物が大勢登場する。それに触れないのは少し勿体ないように思う。そのため、ここでは本作の登場人物たちについてももう少し広く論じたい。

まずは、宇野が「本作における極めて純粋な悪に近い存在」と分析した殺人鬼・仮面ライダー王蛇／浅倉威と報酬金次第で黒を白に変えてしまうほどの腕を持つ悪徳弁護士・仮面ライダーゾルダ／北岡秀一についてである。北岡は金さえもらえば有罪を無罪に変えてしまうこともあるため、当然被害者たちの恨みを買う。浅倉に至っては殺人鬼である。両者ともとても正義の味方とはいえない。しかし、それはあくまでも大多数からみた彼らである。個人にとっては必ずしも悪であるとは言えないこともあるのだ。

北岡の事務所では彼に付き従い身の回りの世話をする有能な秘書・由良吾郎が雇われている。吾郎は、過去にある暴行事件に巻き込まれた際に北岡に救われている。それ以来北岡の秘書となり、彼のために行動する。また、北岡は三巻第十話において登場する少女の母親の手術代を肩代わりして支払ったこともある。世間の評価がどうであれ、彼らにとつて北岡は救世主であり、まさに正義のヒーローなのである。

また、浅倉にも同じようなことが言える。八巻三一話にて、浅倉はモンスターに襲われ乗客が消えたフェリーに乗っていた生き残りの少女・ミカをモンスターの襲撃から救い、その後救助が来るまでの間ずっと彼女のそばにいて守り続ける。その真意はモンスターに狙われたミカをおとりにモンスターをおびき寄せ、戦いをするためだったのであるが、ミカにとつて浅倉は自分の命を救い、さらに心細く不安なとき自分のそばに居続けてくれた正義のヒーローなのである。たとえ浅倉がその手で何人もの命を奪ってきた殺人鬼であったとしても。

以上のように、北岡と浅倉の二人には大多数にとつては悪であるが、ある個人にとつては正義であるという相同な性質を持っている。このことで、正義や悪を定義するのは不可能であるということ強調する機能があるといえるのである。

次に、オルタナティブ・ゼロ／香川英行についても考えたい。オルタナティブ・ゼロは、神崎士郎が在籍した清明院大学の教授である変身者・香川英行が開発した疑似ライダーである。香川は神崎の研究資料を偶然目にし、その目論見を見抜く。そして自身も研究を重

ね、ミラーワールドを閉じるために優衣を抹殺するという方法にたどり着くのである。香川は「多くを救うために一つを犠牲にする勇氣」を持つべきだと考えており、優衣も多くの人間を救うための犠牲だとしてあらゆる手段で彼女を抹殺しようとする。また、彼には最愛の妻と息子がいるが、神崎によつて家族のもとにモンスターを放たれ、家族を救うか、それともミラーワールドを閉じるために動き続けるか問われたときにも、迷いをみせるが最終的には家族より行動し続ける方を選ぶ。

香川はこの「多くを救うために一つを犠牲にする勇氣」を「英雄の覚悟」と呼ぶが、自分の家族も顧みないあたり彼の覚悟は強固であり、「英雄の覚悟」を忠実に体現し、それに同化しているといえる。同時に英雄、正義のヒーローであり続けることは非常に難しく、それには正義のために他をすべて犠牲にできる覚悟が必要であることをその存在・行動により示しているのである。

ミラーワールドが開いている限りモンスターの餌食にされ続ける一般人たちからすれば、正規の仮面ライダーではない彼が最も正義の味方と呼ぶにふさわしい人物といえるかもしれない。

香川に関連して、彼の教え子である仮面ライダータイガ／東條悟についても触れておきたい。東條は清明院大学の学生であり、当初は香川と共にミラーワールドを閉じるために動いていた。彼は前述した香川の「英雄の覚悟」に賛同し、香川を深く尊敬している。英雄になるために仮面ライダーになった東條は、香川に理想の英雄像を見ていた。東條にとつて香川とは正義のために何かを犠牲にでき、またその「傷」を背負う覚悟も兼ね備えた完全無欠の英雄だったのである。そのため、香川が正義のために犠牲にしたはずの自身の妻子の安否を気遣い電話を掛ける姿を見た東條は香川対し失望したような感情を抱く。

また、物語が進むにつれ理想の英雄を追い求める彼の危うさが露見し始める。彼の思い描く理想の英雄には「大切な人を失っている」という要素が必要であったようである。東條はまず自分や香川と共にミラーワールドを閉じるために活動していた仲間である仲村創

を殺害する。仲間を殺したことを問い詰める主人公・城戸に対して「仲村君には悪いことをした」と呟き、涙を流す。またその後、自分の理想である香川すらも手にかける。香川を殺害した後、東條は「先生は僕が一番大事な人でした。だから、犠牲になってもらわな」と口にする。そしてさらに、彼の危機を救い自宅にかくまってくれ、彼を「友達」だという仮面ライダーインペラー／佐野満にも殺害することを目的に必殺技を放つ。理由は「大事な人だから」である。

以上のような東條の行動や思考から、彼は「ヒーローに憧れる子ども」であると考えることが出来る。香川という英雄の英雄らしからぬ行動を見たときの東條の失望は、テレビの中のヒーローが敵にボロボロに負けるのを見たときの子どもの失望である。大切な人を殺害し続けたのは、過去のヒーローたちが負っていた「傷」を自ら負うことで彼らに同化しようとしたがための行動であるといえる。東條は、極端なヒーローごっこをしているのである。本作は東條の存在を通して、子どもたちに「正義の味方をもう一度考え直せ」というメッセージを発信しているのだ。東條悟は、本作におけるテーマの一つ「子どもたちに正義を考え直させる」試みを担った人物なのである。

北岡「英雄ってのはさ、英雄になろうとした瞬間に失格なのよ」

東條「じゃあ、どうやって英雄になるのかな」

『仮面ライダー龍騎』（二二巻四六話）

何が英雄なのか、どうしたら英雄になれるのかを見失った東條は、身体的にも精神的にもひどく衰弱していく。それまで多くの命を奪ってきた東條であるが、彼の最期は意外にも自分を犠牲にして他人を守るといふものであった。信号無視のトラックに衝突されそうになった父子を、身を挺して庇ったのである。その結果彼は命を落とすこととなる。翌日の新聞には、彼の行動が「親子を守った英雄」という見出しの記事として掲載された。

結局、東條は最後まで英雄になる術を見つけないでできなかった。しかし、本人がそれをすることは永遠にないものの、彼は最後に英雄の称号を手に入れたのである。それは、彼の行動を他人が「英雄的である」と評価した結果得られたものである。先ほど引用した北岡の台詞でも述べられているが、「英雄」（＝正義の味方）というものは独りよがりの理論・行動で成立するものではなく、他人の評価により成立するものであるということが東條というキャラクターにより示されている。さらに、やはり正義というものは受け取る人間によって変化するものであり、定義するのは難しいということも同時に表しているのである。

最後に、本作の主人公・城戸真司について論じる。城戸は、他の多くのライダーたちと異なり、ライダーバトルを勝ち抜くことで叶えたい願いがあつたわけではない。願いがあるとすれば「人を守ること」であるが、その「人」の中に他のライダーたちも入ってしまっている。これは、他人を犠牲にして自分の願いを叶えるというライダーバトルのシステムとは相容れないものである。変身するためのカードデッキも他のライダーたちのように神崎に手渡されたのではなく、偶然「拾った」のである。バトルを仕組んだ神崎にとって、特に願いのない城戸がライダーになったことは想定外であつたと思われる。城戸が初めて神崎と言葉を交わした際、神崎が述べた「お前が龍騎か」という言葉がこれを示している。個人の切実な願いがライダーバトルの原動力となつているのだから、その願いがなかったシステム自体を止めようとする城戸の存在は、神崎にとっても、また他のライダーたちにとっても異分子であるといえるのだ。

城戸はモンスターから人間を守るために仮面ライダーになった。そして自分の願いのために他人を犠牲にするライダーバトルを「間違っている」とし、自分はいくまでモンスターを倒すただけに変身すると宣言する。多くの視聴者は、城戸と同じくライダー同士の戦いなど不毛だと感じるだろう。特に本作以前の仮面ライダーたちの正義を知っている視聴者は尚更理解できないはずである。他のライダーの願いが明かされないこの時点では、

視聴者の目には城戸こそが真の正義を持った人物であるように映る。

当初彼はライダーバトルを止めるために一人一人を説得しようと試みるが、ことごとく失敗する。行く先々で城戸に対してぶつけられるのは「お前に何がわかる」という言葉である。何度も言うように城戸には明確な願いがない。秋山のように恋人が昏睡状態に陥っているわけでも、北岡のように不治の病で余命が幾ばくも無い状態に置かれているわけでもない。城戸は、どうあっても切実な願いを持つライダーの心境を完全に理解することはできない。城戸もまた、完全な正義をもつ人物であるとはいえないのである。

城戸は、他のライダーたちの願いや事情を知っていくうちに、戦いを止めることが本当に正しいのか分からなくなっていく。戦いを止めることで奪われる命もあり、希望を失ってしまう人間もいるのである。それから彼は、自分はどうするべきなのか悩み、葛藤し続けることとなる。

城戸「でも、さっき思った。やっぱりミラーワールドなんか閉じたい、戦いを止めた  
いって。きっとすげえ辛い思いしたり、させたりすると思うけど、それでも止めたい。  
それが正しいかどうかじゃなくて、俺もライダーの一人として、叶えたい願いがそれ  
なんだ。」

『仮面ライダー龍騎』（二二巻四九話）

最後の最後まで悩みぬいた彼は、死の間際によくやく一つの答えを見つけ出す。彼は自分の正義を「正義」としてではなく「願い」とすることで折り合いをつけたのである。しかしその願いのため誰一人として犠牲にすることができなかった優しいヒーローは、最終回を待たずして命を落とすこととなる。

城戸真司について、既存のヒーロー像をなぞる機能とそのヒーロー像についてよく考えてほしいというメッセージを伝える機能の二つの大きな役割を担った人物であると考え、モンスターから人間を守ることにだけに徹する姿勢や、ライダーではなくモンスターののみを

倒すことをモットーとしている点などは、これまでのヒーローが守ってきた形式と重なる。城戸の変身ポーズが仮面ライダー1号のそれと同じである点も、彼が前者の機能を持っていることを裏付ける要素であるといえる。そしてこれまでのヒーロー像をなぞる彼自身はその正義のあり方について葛藤するというストーリーは、今までのヒーローたちにも、その正義を信じる視聴者に対しても、「それは本当に完全無欠の正義なのか」というメッセージを突き付けている。また、彼が最後まで生き残れなかった展開は、その正義が決して他の正義より優越しているなどということはないと主張しているのである。

ここで述べたキャラクターたちは共通して「正義とは定義できるものではない」ということを示す機能を持っている。「正義」という言葉には、人間の心を支える魅力的な響きがある。しかし、自分の信じる正義は、誰かにとつての悪かもしれない。いつ崩れ落ちるかわからない、そんな不安定なものが正義なのである。一つの正義を盲信するのは非常に危険なことである。このようなメッセージを発信するために、本作の登場人物たちはそれぞれ異なる正義を持っており、戦わなければならぬのだ。本作における「バトルロワイヤル」は、正義を問い直すうえで必然的に求められる形式なのである。

#### \*ミラーワールド

ミラーワールドについては、全編を通してそのほとんどが謎である。ミラーワールドとはどういうものなのかという問いに対して的確に答えることはおそらく不可能である。作品内でも、神崎のミラーワールドに関する研究資料を目にした誰もが「理解できない」と述べる。『龍騎』の世界においても、ミラーワールドは「何だかよくわからないもの」である。

そのため、ここでは本作においてミラーワールドという異世界が設定されたのはなぜか、そしてなぜミラー（鏡）でなくてはならなかったのかについて述べようと思う。

本作における仮面ライダーたちは、必ずミラーワールドに渡ってからモンスターやライダーたちと戦いをする。そもそも、仮面ライダーが戦いの舞台をわざわざ異世界に移すことは非常に稀である。これまでの仮面ライダーも、そして本作以降の仮面ライダーたちも、時間や作品を超える一部のライダーを除いて自分たちが生きている現実世界を戦場にしていく。さらに本作以外の仮面ライダーは変身した姿で人を助けるため、当然一般人に目撃されている。しかし、本作ではライダーが変身した姿で人を助けることは一度もなかった。本作の世界では、仮面ライダーという存在も、またそれが人々を守ってくれる存在であることも認識されていないのである。これこそ、ミラーワールドが設定された理由なのである。本作では仮面ライダーを「世界を守る正義の味方」にしないために戦場を異世界に移す必要があったのだ。七巻二七話に秋山が変身してミラーワールドに渡る姿を偶然目撃し、仮面ライダーに憧れを抱く少年が登場する。しかし、秋山はモンスターにわざとやられて見せることで少年の憧れを払拭しようとする。さらに乱入した他のライダーたちとの戦いを見せつけられ、少年の中の正義のヒーローである仮面ライダーは完全に違う何かに変化するのである。このエピソードから、本作には仮面ライダーが正義の味方であると認識させないようする意図があったことがうかがえる。

ミラーワールドは、仮面ライダーが正義の味方ではない世界を作り上げるための一つの手段だったのである。また、戦いの舞台を孤立した空間に移すという設定は「バトルロワイヤルもの」と呼ばれる多くの作品にみられる特徴である。ミラーワールドは、本作をバトルロワイヤルものとして位置づける役割も担っている。

しかし、これだけでは「鏡」である必要がない。仮面ライダーが戦う場所は地球ではない別の星でも、コンピュータの中の電脳世界でもよかったはずである。なぜ、鏡の中の世界でなくてはならないのか。

その理由を論じる上で、精神分析家ジャック・ラカンの「鏡像段階理論」(8)を引用したい。

鏡像段階を、《ひとつの同一化として》理解しなければなりません。それも、分析が「同一化」という用語に与えるすべての意味をもつて理解せねばならないのです。すなわち、同一化とは主体が「鏡の」イメージを引き受けるときに、主体において起こる変形 *transformation* なのです——主体に引き受けられるイメージは、この段階において一つの効果を持つように運命づけられているようにみえるイメージです。

鏡像段階理論は、人は鏡を見ることによつて自分自身の姿を知り、個人としてのまわりを精神的に得るといふ理論である。ここでいう「鏡」とは、自分と見立てることができると同型の他者のことを言う。この理論は、本作の仮面ライダーたちに当てはめて考えることができる。ミラーワールドに出入りできるのは仮面ライダーのみであり、それは他の人間たちとは一線を画す姿と能力を持った存在である。さらに、ライダーになったということはそれぞれ何らかの切実な願いを持っているということである。これらの点において、本作の仮面ライダーたちは相同な関係性を持つ、いわば似た者同士なのである。その自分と似たもの(＝鏡像)と鏡の中で対峙し、戦いを繰り広げるのだ。自分は叶えたい願いのために戦っているが、それは今戦っている相手も同じである。ライダーは戦う相手に自分の姿を重ねる。敗北し消えていくライダーたちの姿さえ、自分と重なる。もしかしたら、このように敗北し消えていくのは自分だったかもしれない。あるいは、次の戦いで自分と同じように消えるのかもしれない。しかし、願いを叶えるために敗けられない。そして願いはより強いものとなる。相手の姿を見ることで、またその姿を消していくことで、ライダーたちは自分の願いや戦う理由といった「自分の輪郭」をはっきりさせていくのである。ここに述べた鏡像との戦いをさらに直接的に表しているのが劇場版に登場するミラーワールドからの仮面ライダー・リュウガの存在である。リュウガは龍騎と瓜二つの姿をしており、基調とする色が異なることなど微細な差異を除いてすべて龍騎を鏡に映したようなライダーである。しかし、鏡写しであるだけあってその性格も龍騎とは正反対に残忍冷酷



であり、他人を殺すことにも全く躊躇しない。リュウガは初めて自身の実体である城戸の前に姿を現した際、「俺はもう一人のお前さ」と述べる。さらに、「自分と一つになれば最強のライダーとなることができ、バトルに勝ち神崎優衣を救うことができる」と、城戸に対し自身を受け入れるよう迫る。リュウガのいう「優衣を救いたい」という感情は城戸の中に確かに存在する。バトルを勝ち抜き優衣を消滅させないことを薦めるリュウガは紛れもなく「もう一人の城戸」なのである。すべてはかつての自分の行動のせいで引き起こされたのかもしれないと気づき混乱していた城戸は、リュウガを受け入れることを承諾し、城戸の意識と身体は完全にリュウガのものとなる。しかし、優衣は戦いによって多くの犠牲を払いながら手に入れた新しい命を拒み、自ら死を選んでしまう。その姿を目の当たりにし、城戸の意識が復活、リュウガと城戸は再度分離することとなる。そこから城戸とリュウガの戦いが始まるが、二人の戦いは一人の人間の心の中で起こっている葛藤であると考えられることもできる。ちょうど古典的な漫画表現にあるような、悩んでいる人間の頭上に天使と悪魔が現れ、相反する意見を投げかけているような状態である。戦っている時点では、どちらが「自分」という存在を獲得するかは決まっていない。また、リュウガと城戸の区別に他人の視点が介入していることも重要な点である。

霧島「お前、真司じゃない！」

秋山「お前、城戸か？それとも…」

『劇場版仮面ライダー龍騎 EPISODEFINAL』

仮面ライダーフナム／霧島美穂は、リュウガをはつきりと「城戸とは違うもの」と認識している。また、戦いの果てに勝ち残った城戸に対してかけられた秋山の言葉からは、リュウガと城戸を区別して考えていることがわかる。

ラカンが、自我 (ego) と主体 (subject) という二つの概念を厳密に区別して使っている。自我は、デカルト的・伝統的な意味での自我であって、アイデンティティを持つものとしての自我である。ところが、よそから来るものとしての言語を内包させることによって、この自我が主体に変化する。

ラカンの理論 (9) では、鏡像段階における主体はどちらかという鏡像との闘争から脱出するためには第三者のまなざし (≡ 言葉) が必要であるとされている。霧島と秋山の視点は、城戸がリュウガとの実態をめぐる闘争に決着をつけるために必要なものである。闘争を経て確固たる「自分」を手に入れた城戸は、もう迷うことはなくなっている。ミラーワールドの「ミラー」は、鏡像段階の「鏡」なのである。

ミラーワールドと鏡像段階理論の関係を色濃くするため、もう一つラカンの理論を用いて考察したい。ここで利用するのは、「三界理論」(10) である。

私の三つのものは、フロイトの考え方ではありません。私の三つのものとは、現実的なもの、象徴的なもの、想像的なものです。私はそれらをポロメアンの結び目というトポロジーによって位置付けました。

ラカンは、人間にとっての世界を三つに分類した。まず一つが「想像界」。これは、赤ん坊や動物が属する言語の存在しないイメージのみの世界である。次に「象徴界」。ここは言語 (記号) が支配する、成長した人間たちが生活している世界である。そして最後に、全ての生物が生きている限りアプローチすることが不可能な世界、現実界である。その中で、本論が注目しているのは、想像界と、そして人間が想像界から象徴界へと参入する際に必ず通るとされる道、鏡像段階である。

まず、神崎兄妹が両親によって閉じ込められていた小部屋は想像界に置き換えられる。

第一章の村上論で述べられているように、小部屋における神崎兄妹の関係は非常に想像界的である。士郎の言うように「楽しいことしかない」、満ち足りた世界なのだ。二人の様子は、自他未分類、母子一体化の幸福感を得ている状態に限りなく近いといえる。その世界で、二人はひたすらに絵を描き続けた。沢山のモンスターたちの絵は想像の産物、つまり「イメージ」である。(さらに、そのモンスターたちの姿が言語を持たない動物をモチーフとしていたことも想像界的な世界を連想させる。)そのイメージから生まれた絵が、小部屋と外の世界をつなぐ唯一の穴である窓に、まるで外界をシャットアウトするかのごとく貼り付けられている。まさにイメージしか存在しない世界、すなわち想像界なのである。

では、登場人物たちが普段生活している現実世界はどうだろうか。ここはさほど問題ではない。本作においても私たちの世界においても、いわゆる「大人」が暮らす世界は象徴界である。仮面ライダーたちは変身前の姿で戦うことはなく、変身すればすぐにミラーワールドへと渡ってしまう。カードデッキを所持する人間同士が現実世界においてどちらかが死ぬまで格闘することは決してない。争いがおこったとしてもそれは言語を用いた言い争いに止まる。それは、象徴界が言語(または記号)と法の世界であるためである。

そして現実界。これは『仮面ライダー龍騎』という作品を作り上げているプロデューサーや脚本家など、製作スタッフたちの領域に当てはめられる。『仮面ライダー龍騎』という世界の基盤であるが、本作の登場人物たちはどうあってもアプローチすることのできない領域である。本作の世界からすれば、十分現実界であるということが出来る。

そして、一番の論点であるミラーワールド。この世界は、やはりイメージと言語の入り混じった、想像界と象徴界の狭間に位置する鏡像段階に相当する。イメージから生まれたモンスターが生息し、言語を使って生活している人間がライダーに変身してそれらと戦う。これは、イメージと言語がせめぎ合う鏡像段階と重なる。本作における仮面ライダーは、人間が象徴界から一度離れ、もう一度鏡像段階へと渡るためのシステムであり、ライダー自身もまた想像界にも象徴界にも属さない、どちらの世界の要素も併せ持つ存在なのである。

以上、ミラーワールドについて述べてきたが、何かと謎の多いあの世界は意味もなく存在しているのではない。何となく鏡という設定が付与されているのでもない。本作における重要なテーマの一角を担う、『仮面ライダー龍騎』という作品を構築する上でなくてはならない世界なのである。

#### \*『KAMEN RIDER DRAGON KNIGHT』との比較

『KAMEN RIDER DRAGON KNIGHT』(以下、『ドラゴンナイト』と表記する)は、本作のリメイク作品でありながら設定など異なる点が多い。ドラゴンナイトの大まかなストーリーは、以下の通りである。

父が失踪して以来施設で保護を受けていたキッド・テイラーは、一八歳になったのを機に独り立ちをすることになる。誰もいない実家に戻ると、見覚えのない奇妙なカードデッキを発見する。そこから、彼の運命は大きく動き始める。鏡の中から現れるモンスターの姿が見えるようになったキッドは、モンスターと戦う仮面の戦士・ウイングナイトに変身するレンという青年に出会う。カードデッキが仮面の戦士に変身し鏡の世界に渡るためのアイテムだと知ったキッドは、脳裏に語りかける父の声に従い赤い龍の姿をしたモンスターと契約を交わし、仮面ライダードラゴンナイトに変身する。超人的な力でモンスターを撃退したキッドであったが、自分やレンと同じ仮面ライダーまでもが自分に戦いを挑んでくることに混乱する。そんなキッドに対し、レンはこれまでのいきさつを語る。レンは鏡の向こうの世界「ベントラ」を守る「仮面ライダー」と呼ばれる二人の戦士の一人であり、侵略するために襲来した凶悪なエイリアン・ゼイビアクスと戦っていた。しかし仲間の裏切りにより仮面ライダーたちは敗北し、ベントラは征服されてしまった。そしてゼイビアクスは次なる標的として地球を狙い始めたのであった。ゼイビアクスはベントラの仮面ライダーたちから奪ったカードデッキを地球人に与え、言葉巧みに利用して地球を征服しようと企んでいる。地球とベントラのために一緒に戦ってほしい、と。キッドは

自分が背負ってしまった運命の重さに戸惑いつつも、地球とベンタラの未来のためにレンと共に仮面ライダーとしてゼビアクスと戦うことを決意する。

あらずじを見るだけでも、『仮面ライダー龍騎』と比べかなり設定や世界観に差があることがわかる。ここでは、二つの作品を比較し、『龍騎』が海外へ移ったときどのように変化するかを見ていきたい。

まず大きな違いとして、ゼビアクスという「悪の親玉」が存在するという点が挙げられる。さらに主人公・キッドには明確に仲間であるといえる人物がおり、協力して巨悪を倒そうとするのである。『龍騎』ではライダーたちの間に完全な仲間関係は存在しなかった。一人一人が異なる正義を持ち、勝ち残らなければそれを遂行できないのだから当然である。この違いから、『ドラゴンナイト』には前提とすべき正義の概念があらかじめ存在していることがわかる。「正義と悪は明確に分けられない」ということをテーマとしている『龍騎』とは根底から違う作品となっているのである。

また、仮面ライダーたちが戦う理由も大きく異なる。『龍騎』では一人一人が個人の欲望のために戦うのに対して、『ドラゴンナイト』では地球を守るという大きな使命を果たすために戦う。己の欲望を満たすために戦うライダーは「悪」として描かれており、早々に倒され退場させられてしまう。『ドラゴンナイト』においては、個人の願いは地球を守る使命よりも優先順位の低いものであり、地球の命運がかかった大義の遂行を妨げるようであれば容赦なく消されてしまうのである。『龍騎』のように、登場人物が順位のつけられない並列な目的を持っているからバトルロワイヤルは発生する。正義と悪が明確に分かれており、目的に順位もつけられている『ドラゴンナイト』では、バトルロワイヤルなど発生するはずがない。『ドラゴンナイト』は、どちらかといえば従来のヒーローと同じく勸善懲悪の物語に分類すべきである。

さらに、カードデッキさえあれば誰しもが仮面ライダーに変身できる『龍騎』とは異なり、『ドラゴンナイト』では仮面ライダーに変身できる人間に限られている。カードデッキ

の他に、選ばれしDNAが必要となるのだ。これは、他の人間にはないヒーローのヒーローたり得る身体的資質である。

これまで述べた『ドラゴンナイト』の特徴は、『龍騎』が否定した従来のヒーローたちの持っていた特徴にことごとく当てはまる。ヒーローのあり方を問い直すために逸脱したはずの路線を、また元に戻してしまっているのである。

なぜこのような変更が行われたのか。そこには、日本と海外それぞれの、ヒーローという存在に求めるものの違いが深く関係している。本作のプロデューサーである白倉伸一郎(11)は、日本語の「正義」と英語の「justice」は互いに翻訳できないものであるとし、日本と海外で異なる姿をしている、裁判所に設置されている正義の女神・ジャスティスの像を例に挙げて次のように論じている。

正義とjusticeのあいだには、大きな溝が横たわっている。

正義の女神ジャスティスは、目隠しをしている。

予断を禁じ、公平な判決をくだすためだが、けれどもその目隠しは、同時に、彼女自身の隠れみにもなる。

彼女は、人を平気で天秤に乗せ、平気で剣をふりおろすことができる。彼女は自分の剣がどんな人の命を奪うことになるのか見ないままでいられる。剣をふりおろす以外の選択肢がないのかどうか、考えないままでいられる。

しかし、わが国の〈正義〉の女神は、目隠しをしない。

彼女は、だれを天秤に乗せ、だれに対して剣をふるわなければならないのか、その眼をしっかりと開いて、一部始終を見届けなければならない。——そうする自分自身の顔を、世間に対してさらしものにしながら。

海外のヒーローには、個人か多数かの二者択一を迫られる場面が頻繁に訪れる。(例えば、

二〇〇二年公開の映画『スパイダーマン』においては悪役から「恋人か子どもたちか、ど

「ちらかしか救えないがどうするか」という二者択一を迫られている。『ドラゴンナイト』においても、大切な一人か多くの他人の命かという問いかけはなされている。主人公・キッドは、父親の意識を取り戻せるのは巨悪であるゼイビアックスだけであるが、ゼイビアックスを倒さなければ地球は侵略されてしまうため、父親を救うか地球を守るかの間で悩み揺れ動く。また、ペンタラの仮面ライダーであるレンは、ゼイビアックスに利用されているだけの地球の仮面ライダーを倒すことに躊躇するが、地球とペンタラを救うためには彼らを倒さなければならないため、戦うことに迷いが生じる。次の引用はそういった場面での台詞である。

レン「地球のライダーは利用されているだけなんだ」

ケイス「少しの犠牲で多くの人が助かるのにたかだか一二人のライダーをとるか、ゼイビアックスの脅威にさらされている何十億人をとるか。アンフェアな選択よ。でも選ばなきゃ」

『KAMEN RIDER DRAGON KNIGHT』(二三話)

キッド「愛する人一人と千人の他人のうち、どちらかを救わないといけないとしたら、どちらを選ばばいい？」

『KAMEN RIDER DRAGON KNIGHT』(二四話)

このような究極の二者択一に敢然と決断を下すことが「justice」的ヒーロー観においてヒーローたちに求められる行動なのである。そしてその決断は、より多くの人々を救うことができる方ではなくてはならない。恋人かその他大勢ならその他大勢、自分の親か地球なら地球を選ばなくてはヒーローとは呼べないのだ。なぜなら、「justice」が示す正しさは社会や国などといった大義に報いるものであるためである。より多くを救える方が、社会にとっては良いに違いない。このように「justice」は大きなものに還元されるため、海外のヒ

ーローは地球などスケールの大きいもののために戦っていることが多いのである。この例にもれず、『ドラゴンナイト』でもキッドと仲間たちは地球を守るために戦い、二者択一を迫られる場面でも、最終的には地球を救うために戦うことを決断している。『ドラゴンナイト』の仮面ライダーは極めて「justice」的なヒーローであるといえる。

キャラクター解析の部分でも触れたが、『龍騎』にも「justice」的な考えを持った人物が登場する。「多くのために一つを犠牲にする勇氣」を信条とし、実際にミラーワールドを閉じるために神崎優衣を殺害しようとする香川である。彼の考えは非常に「justice」的ヒーローのそれに近い。しかし、何としても優衣を抹殺しようとするこの香川という人物の正義に違和感を覚える視聴者は少なからず存在するはずである。ここに「justice」と「正義」の求めるものの違いがはっきりと表れている。「justice」では二者択一の際に必ず決断を下さなければならないのに対し、「正義」においては選べないことがあり、さらに言えばどちらか選べないことの方がヒロイックに映るのである。実際『龍騎』の主人公・城戸はミラーワールドを閉じるか優衣の命を守るかという二者択一に答えが出せず、他の方法でミラーワールドを閉じることを考え始める。日本の「正義」という概念のもとでは、天秤に掛けられた地球などといった「大きなもの」と大切な個人が釣り合ってしまうのである。このような姿勢は、「justice」の考えでは認められない。決断を下させてこそヒーローなのだから、そもそもヒーローとして成立しないのである。白倉が「正義」は自己完結しうる個人性の強い概念であると指摘しているように、「正義」では個人の心情や人情といった個人的な要因が重要視されるのである。『龍騎』の仮面ライダーたちも、そのほとんどが個人的な願いのために戦っている。そこに地球の命運などの大義は存在しないのである。

白倉の言うように「正義」と「justice」は互いに翻訳できないものであり、それぞれが課外に否定しあう関係にある。両者が相容れないものだという前提であれば、『龍騎』においてただ一人「justice」的考えを持つ香川がライダーバトルというシステムの外部からの干渉者であり、正式なライダーではなく「疑似ライダー」であるという設定にも納得がいく。「正義」のもとでしか成り立たないシステムに、「justice」的キャラクターはどうあっても

なじまず、互いに反発しあうのである。

『龍騎』から『ドラゴンナイト』へリメイクされた際の変更点は「正義」と「Justice」という二つの概念の根本的な違いから発生したものであり、アメリカでヒーローものとして放送されるにあたってはそうせざるを得なかったのである。また、日本のかつてのヒーローたちの特徴と変更された点が一致することから、日本のヒーローもまた「Justice」的な考えをもとにして生まれたものであり、徐々に独自の变化を遂げていったということが推測できる。どちらがより正しいかという論争はするだけ無駄である。どちらもそれぞれの社会において立派なヒーローなのだ。しかし、二つの作品の比較から「正義」とは個人によるだけでなく国を隔てても大きく異なるものであり、そのどれもが特に優越しているということは決してないということが見えてくるのである。

## おわりに

【正義】 正しいすじみち。人がふみ行うべき正しい道。

「正義」という言葉を辞書で引くと、このような意味が付与されている<sup>(12)</sup>。しかし、この「正しい道」に全人類共通の定義は恐らく存在しない。個人によって、時代によって、国によって、その形は多様に変化する。本作は、その事実を視聴者に教えているのである。本作のこのようなメッセージを深く考えることができたのは、成長した今再度物語を最初から見直したからこそである。子どものころに憧れたヒーローの物語に、大人になってからも一度触れてみると、当時は受け取ることのできなかつたメッセージに気づくことができ、作品をより楽しむことができる。『仮面ライダー龍騎』という作品で卒論を書くことができたことを心から嬉しく思う。

平成仮面ライダーは二〇〇〇年に始まり今に至るまで毎年放送され、その都度新しい仮面ライダーが誕生している。彼らは敵と戦いつつ、「正義とは何か」という問いかけとも戦

い、その答えを探している。そしてそれぞれが何らかの答えを見つけてきた。その戦いはこれからも続いていくことだろう。この先、どのような答えが導き出されるのであろうか。仮面ライダーというヒーローたちの活躍に注目し続けていきたい。

## (註)

- (1) 井上伸一郎 「初期平成ライダー考 秩序と混沌のはざままで」 『ユリイカ』 第44巻第10号 二〇一二年八月 七五頁
- (2) 村上裕一 「死者の夢、鏡のある小部屋」 『ユリイカ』 第44巻第10号 二〇一二年八月 一七二頁
- (3) 宇野常寛 『リトル・ピープルの時代』 二〇一一年七月 二六五頁
- (4) 宇野常寛 『リトル・ピープルの時代』 二〇一一年七月 二七二頁
- (5) 村上裕一 「死者の夢、鏡のある小部屋」 『ユリイカ』 第44巻第10号 二〇一二年八月 一七五頁
- (6) 「死者の夢、鏡のある小部屋」 『ユリイカ』 第44巻第10号 二〇一二年八月 一七四頁
- (7) 白倉伸一郎十國分功一郎 「存在論的なヒーローのために 平成仮面ライダーの正義と倫理」 『ユリイカ』 第44巻第10号 二〇一二年八月 一八頁
- (8) 「a la Letter 《私》の機能を形成するものとしての鏡像段階——精神分析経験が示すもの(訳稿)」  
<http://psychanalyse.hatenablog.com/entry/20041115/p1> 二〇一五年一月一日九日閲覧
- (9) 宇波彰 「ラカンの現代性」 『現代思想』 第9巻第8号 一九九四年三月 四九、五〇頁
- (10) ジャック・ラカン／宇波彰訳 「カラカスのゼミナール」 『現代思想』 第9

卷第8号 一九九四年三月 一二頁

(11) 白倉伸一郎 『ヒーローと正義』 二〇〇四年六月 二一九頁

(12) 『広辞苑』第六版 岩波書店 二〇〇八年一月

参考資料

・H・ラング 著／石田浩之 訳 『言語と無意識 ジャック・ラカンの精神分析』 一九

八三年一二月 誠信書房