

## 平成仮面ライダーのポストモダン以降

林 延哉\*

(2005年9月20日受理)

### The New Masked Riders, beyond the Postmodern.

Nobuya HAYASHI\*

(Received september 20, 2005)

#### はじめに

2005年1月の『仮面ライダー<sup>ひびき</sup>響鬼』（テレビ朝日）の放送開始によって、2000年放映の『仮面ライダーダークウガ』をプロローグとして始まった平成仮面ライダーシリーズは2004年の『仮面ライダーブレイド』をエピローグとして第1期の幕を引き新たなステージへと展開を始めた。

仮面ライダーシリーズ第1作『仮面ライダー』は1971年（昭和46年）に放映を開始した。等身大のヒーローが肉体を駆使して戦う戦闘パターンやオートバイという移動方法（それまでのヒーローの代表「ウルトラマン」は巨大であり、とどめの技は光線などの遠隔攻撃、移動方法には飛翔という、いずれもなかなかごっこ遊びでは真似のできない手法が使われていた。仮面ライダーは「ライダーキック」、「ライダーパンチ」といった肉体を直接相手に炸裂させる方法で戦闘を行った）は当時の子ども達に衝撃を与え一気に人気番組となった。独特の変身ポーズとともに口にされる「変身」という台詞は、子供向けTV番組に変身ブームを引き起こし、それ以来現代に至るまで日本語における「変身」という言葉の概念に新たな意味を付け加えることになったといっても過言ではない。おまけのカード目当てに買い漁られ本体のお菓子が捨てられるということが社会問題にまでなった「仮面ライダーズナック」も、現在の食玩のいわば元祖と言える。仮面ライダーは巨大ヒーローのウルトラマン、世界に誇る大怪獣ゴジラ、あるいはガメラなどとともに、戦後の日本を代表する文化のひとつとなっている。

その仮面ライダーシリーズは西暦2000年になって新たな試みをスタートさせた。

1971年『仮面ライダー』でスタートしたシリーズは1975年の『仮面ライダーストロンガー』の放映終了によっていったんその幕を閉じる。その後は、1979年（昭和54年）の『仮面ライダー』から1981年放映終了の『仮面ライダースーパー1』、1987年（昭和62年）の『仮面ライダーBLACK』から1989年（平成元年）放映終了の『仮面ライダーBLACK RX』と断続的に継続されてきたが、

---

\*茨城大学教育学部情報文化教室林研究室（〒310-8512 水戸市文京2-1-1）

2000年（平成12年）の『仮面ライダークウガ』以降、2001年『仮面ライダーアギト』、2002年『仮面ライダー龍騎』、2003年『仮面ライダー555』、2004年『仮面ライダー剣』、2005年『仮面ライダー響鬼』といずれも1年間の連続ドラマとして放映が続いている。この『仮面ライダークウガ』から始まる仮面ライダーシリーズが一般に「平成仮面ライダー」として知られている作品群である。

平成仮面ライダーシリーズには従来の仮面ライダーシリーズとは大きく異なる部分がある。松田（2004）はこれを「正義と悪」という視点から分析しているが、それは言い換えるならば、「現代において『ヒーロー物』は可能なのか、あるいは「現代における特撮ヒーロー物とはどのようなものでありえるのか／あるいはどのようなものでしかありえないのか」ということへの問いかけであり実験であったと言える。ここで言う“現代”とはまさにポストモダンとしての現在であり、その問いの意味するところは「大きな物語」が喪失してしまった時代においてヒーローは何に依拠して何と戦えばいいのか、ということだ。特撮ヒーロー番組は、ヒーローと敵との明確な区別が成立の前提となってきた。ヒーローによる敵の怪獣や怪人に対する殺戮が正当化されるためには、誰が「良い者・善玉」で誰が「悪者・悪玉」なのかの明確な区分が必要とされる。その区分そのものも「『良い者』と『悪者』とははっきりと区分することができる」という前提の上に成立している。1970年代には成立していたその前提は、いわゆる“大きな物語”であり、そのような前提が疑われ始めた1980年代を前にして奇しくも仮面ライダーシリーズはいったん幕を閉じている。バブル期に再開された『BLACK』シリーズはライダーや怪人の造形面では格段の向上を見せたがバブルの崩壊、昭和の終焉とともにやはり幕を閉じている。いわゆる空白の10年と呼ばれる1990年代に我々の意識のポストモダン化も進展し、1970年代に信じられていた「大きな物語」を2000年代に生きる我々はすでに、ノスタルジックに憧れることはあっても素直に信じることは出来なくなった。そうした時代状況の中で平成仮面ライダーシリーズはあえてスタートしている。

ここでは『クウガ』から『剣』にいたるまでの5年間を第1期平成仮面ライダーシリーズと呼ぶことにする。この画期の根拠についてはこの後述べていく。この第1期の概要は次の様に要約できる。まず『クウガ』はその基本的な骨格は従来の仮面ライダーシリーズを受け継いでいる。誰が善玉で誰が悪玉なのか、悪玉がなぜ退治されなければならないのかという点については明確になっている。一方で従来のシリーズにはなかった緻密な設定やいわゆる「子供向け番組」を意識させない演技・台詞など、平成仮面ライダーの特徴となる緻密な世界観設定や丁寧でしっかりとした演出・ドラマづくりなどはこの番組から始まっている。その意味で『クウガ』は第1期のプロローグとなっている。第2作『アギト』第3作『龍騎』は第1期で試みられた実験の中心となる作品でありここでは「良い者」と「悪者」・殺戮する側と殺戮される側の区分と正当性、闘いの根拠など、従来の特撮ヒーロー物が問うことを避けていたテーマが明確に打ち出されている。2作品を通してみられるテーマは「人間の神からの決別」であり、言い換えれば「闘いの根拠を個々人の中に見いだす」という回答であった。第4作『555』は第1期の総決算的な作品であり、昭和期ライダーへのオマージュとともに、ポストモダン期の特撮ヒーロー物のあり方のひとつの回答を提示したものとなっている。テーマが表立っていた全2作品に較べてエンターテインメント性も高くなり運命に翻弄されていく多くの若者達が描かれる物語は金庸の武侠小説をも思わせるものになっている。第5作『剣』は第1期のエピローグと言うべき作品である。この作品では仮面ライダーはついに有給の職業になっていて、ライダーとして働く若者が迷いながら自分の道を探す姿が中心に描かれているのだが、

その設定やギミックにはそれまでの作品の流用・引用と思われる部分も多く、他方テーマ的には『響鬼』へと繋がる部分を窺うことができる。『555』でひとつの回答をえたシリーズが次の方向性を模索している作品であり『響鬼』に繋がる過渡期の作品という意味からも、そして『響鬼』そのものの内容からも、『剣』は平成仮面ライダーシリーズに一つの区切りをつけたエピソードの作品と言えるであろう。そして2005年の『響鬼』はポストモダン以降、あるいはポストモダンの第二段階（岡本、2005）の方向を示す作品となっている。

ここではこれ以降、第1期の作品の概要を見渡した後に『響鬼』が示した方向性について見ていきたい。

### 第1期平成仮面ライダーシリーズ

『仮面ライダークウガ』<sup>1)</sup>は、古代の遺跡から蘇る殺人ゲームを始めた古代の民族グロンギ族とかつてグロンギ族を封印した古代の戦士“クウガ”との闘いの話である。“クウガ”には、偶然事件と関わった青年冒険家五代雄介が古代のベルトの力で変身する。『クウガ』は全体を通してみれば、人間を殺すことをゲームとして楽しむ風習を持つ古代の民族の甦りとかれらから人間を守る戦士との闘いという、正義のヒーロー対悪の集団という昭和期ライダーシリーズの構図が踏襲された作品である。一方でその設定や演出は緻密でありまたリアルでもあった。放映当初視聴者を驚かせたのは、グロンギ族がかれら独自の言葉で会話するという設定であり、かれらの会話の内容が視聴者にも理解できなかった。このグロンギ語の解釈はファンの間のブームのひとつとなった。もしも殺人ゲームを行う異形の怪人が現実世界に現われれば当然報道にものぼるはずなのだが、『クウガ』では、ヒーローであるはずの“クウガ”も得体の知れない異形の存在として新聞・ニュースなどで「未確認生命体第4号」として人々の間に知られることになるという設定になっている。こうした設定の細かさも従来のシリーズにはないものだった。また、回が進むにつれてクウガは警察と共闘することになるのだが、共闘するに至るまでの警察側の葛藤やヒーローと警察との協力体制そのものも、これまでのシリーズでは描かれてこなかったものだった。この点で『クウガ』は、平成ライダーシリーズ第1作として仮面ライダーシリーズに現実世界を反映した丁寧な世界観を導入したといえる。言い換えれば、それまでの変身ヒーロー物を見続けてきた人々にとっては、特撮ヒーロー作品にありがちな「ありえなさ」「ご都合主義」が解消された、「納得できる」作品の登場だった。この性格はその後の全てのライダーシリーズにおいても踏襲されてゆく。

『アギト』は『クウガ』の後番組としてスタートした。続編ではないが、一応“クウガ”が存在したことを前提に、警察は“クウガ”を模した特殊強化服G3システムを開発しているという設定になっている。『クウガ』では「未確認生命体」と呼ばれていた悪玉の“怪人”たちは『アギト』では“アンノウン”と呼称されている。G3システムは“クウガ”なき後、アンノウンの再度の出現に備えて開発されたシステムという設定である。このG3システムの装着員である氷川誠警部補、そして自らが変身するいわゆる従来タイプの仮面ライダーである“アギト”＝津上翔一、“ギルス”＝葦原涼の3人のライダーが主人公であり、中心人物はタイトルでもある“アギト”＝津上翔一である。

複数のライダーを登場させることは昭和期のライダーシリーズでもあったことだが、それは「歴代ヒーロー大集合」的なお祭り企画であった。『アギト』の3人はあくまでもドラマの主人公たちであり、当初は互いに未知であり、出会った後も相手の正体を知らず、“ギルス”は“アギト”を恋人の命を奪った犯人と信じており、一方G3システム自体は警察の装備でありその使用は警察の意思に基づき、装着する者も必ずしも氷川とは限らないという、つまりは3人は「当初からの仲間ではない」という設定がなされている。こうした“現実でありそうな”人間ドラマや設定は『クウガ』から引き継いだものであり、より一層複雑にもなっている。

物語は、人間の仕業とは思えない様な不可能な方法によって行われた殺人事件の発生から始まる。捜査にあたった警察は正体不明の怪人であるアンノウンに遭遇する。G3システムを起動させた警察であったがまるで歯が立たない。そこに“アギト”が現われアンノウンを撃退するが、そのまま行方をくらましてしまう。こうして“アギト”とG3のアンノウンとの闘いが始まる。そこにギルスや、記憶喪失の津上翔一を寄宿させている美杉家の人々、G3ユニットの活動を快く思わない警察内部のエリートなどが絡んで話は進んでゆくのだが、物語の進展にともなって、巷の奇怪な連続殺人事件の背後にある、遙か昔に行われた二人の神（“黒い青年”と“白い青年”）の闘いのことが明らかになってゆく。かつて“黒い青年”と“白い青年”のふたりの神が存在した。“黒い青年”は人類の創造主であったが、人類は自らの支配下で「人は人のままであればよい」とも考えていた。一方“白い青年”は人間も進化すべきだという考えを持っていた。二人は闘い、“白い青年”は“黒い青年”に敗れたが、倒れる間に自らの力を解放して人間に与え、「黒い青年の子供ではなくする」ために人間の進化を促そうとした。“黒い青年”は人間が“白い青年”の影響によって進化を始める日まで自らを封印した。「アギト」とはその人間の進化のあらわれであり、目覚めた“黒い青年”は、アンノウンを使って「アギト」の力が現われる人間を殺していたのだ。 「人でないものは滅ばなければならない」というのが“黒い青年”の考えだった。ドラマの当初には無差別に人間を襲っているように見えたアンノウンは、実は「普通の人間」を手にかけることはなく、「超能力」や変身能力のような「アギト」の力の現われ始めた人間だけを襲っていた。

警察内部でも、「アギト」の力はアンノウン以上に脅威であり、このまま増え続ければ人間は「アギト」の力を持った者に支配されることにもなりかねない、直接「アギト」の力をもった人間に手を下せない以上、アンノウンを見逃すことで「アギト」の力を持った人間の増加を防いだ方が日本国家のためにはよいという方針からアンノウンを保護し、アンノウンと戦っている仮面ライダー“アギト”捕獲の方針が立てられることになる。G3ユニットにもアンノウン保護・“アギト”捕獲の命令が下される。

こうしてドラマの終盤近くにおいて、人間を守る為にアンノウンと戦ってきたはずの“アギト”＝津上翔一は、実は人間の脅威となるかもしれない進化した人間である「アギト」の力を持つ人間を守っていたことになり、自分自身もそうである「アギト」の力こそが人間の脅威であり、アンノウンはそのような脅威から多くの「普通の人間」を守る為に“アギト”と戦っていた、という立場の逆転が起きることになる。

物語では、「アギト」の力を恐れ一度はその力を“黒い青年”に投げ渡してしまった津上翔一が、素手で“黒い青年”を殴り飛ばしてその力を再び取り戻し、“黒い青年”を撃退する。黒い青年は「人間はいつかアギトを滅ぼすだろう」と予言するが「あなたは人間のことをつくりながら人間の

ことを何も知らない」と反論される。「では見守ってみましょう」と「黒い青年」は言い残して姿を消しドラマは終わる。

人間を生み出した神である“黒い青年”が「自分の子供」である、「アギト」の力を失ったただの人間である津上翔一に素手で殴られるというシーンは、勿論人間の神からの自立を象徴している。「何が正しくて何が間違っているのかは自分達で決めるから、神様は引っ込んでいろ」ということである。

物語自体は、「たとえどれほどの恐るべき力であったとしても、それに飲み込まれなければ人間の可能性はあり続けるのだ」という無難な明るい未来を提示して終わるのだが、「何が正しくて何が間違っているのかは自分達で決める」というテーマが次作『龍騎』の中心的なテーマとなって引き継がれていく。

『アギト』放映中の2001年9月11日、アメリカ・ニューヨークで、ハイジャックされた民間航空機2機が国際貿易センタービルに激突し2塔のビルが瞬時に崩壊するという事件が起きる。2002年に放映が開始された『龍騎』は、明らかに“9・11以降”の作品であり、そこでは13人<sup>2)</sup>の仮面ライダー同士のバトルロワイヤルが繰り広げられることになった。

『龍騎』のストーリーは次の様なものだ。

番組初回の放送時点で、ドラマの中ではすでにライダー同士の闘いが始まっている。ライダーたちは、神崎士郎という謎の人物からライダーに変身できるカードデッキを渡され、最後の勝者はどのような願いも叶えられるという彼の言葉に従って互いにライダーを倒す闘いに参加している。

神崎士郎は天才的な科学者であるが、妹・優衣の命を救うために、現実世界と隣接する異次元世界ミラーワールドと仮面ライダーを創り出す。その意味では、この神崎士郎がその姓の通り「神」の役割を担っているともいえるのだが、ドラマとしては必ずしもそのようには描かれていない。神崎はライダーにとって強大な力を持つてはいるが、絶対の支配者ではない。ライダーもミラーワールドも自らの望む通りには動かないし、最終的には彼の望みは叶えられることなく終焉を迎える。あくまでも、超人的ではあっても人間である存在として描かれている。

主人公の“龍騎”＝城戸真司は、偶然ミラーワールドの存在を知り、ミラーワールドに存在するモンスターから人間を守るという、言わばありきたりのヒーロー心から仮面ライダーの闘いに参戦してしまう。しかしその闘いは、他のライダーを殺して自分が生き残るか自分が殺されるかしか選択肢のないバトルロワイヤルだった。“ナイト”＝秋山蓮は、意識不明の恋人を救うためにライダーの闘いに参加していた。神崎優衣は、失踪した兄の行方とミラーワールドと兄との関わりとを探るために秋山蓮と行動を共にしていた。

物語は偶然出会うこの3人の主人公を中心に、それぞれの願いを胸に闘いに参戦してきたライダーたちの人生と死とを描いていく。

恋人の命を救うことを願う“ナイト”，不治の病から逃れることを願う“ゾルダ”，虐待を受けながら育ち凶悪犯となり自らのいらだちを癒すために戦う“王蛇”（仮面ライダー史上初ともいえる、犯罪者のライダーであった），友人の死を止めることが出来なかったことを悔やみライダー同士の闘いを止めるために参戦した“ライア”，大学での恩師の言葉に賛同し英雄となることだけを目指した“タイガ”，金持ちになっていい暮らしがしたいがために気軽に参戦し敗北した“インペラー”，

神崎士郎の試みを止めるべく参戦した“オルタナティブ・ゼロ”，自らの優秀さ故に他者の命へ思いが至らない“ガイ”。視聴者にとっては，それぞれに認められる処もあれば認められないところもある，認められないけれども魅力を感じる処もある，視聴者が「大人」であっても「子ども」であってもそれなりの受け止められ方がなされるに違いなく，そしてそのどれもが「唯一の正解」でも「真理」でもないような，そんな人間の姿が描かれていく。

物語は“ナイト”を最後の生存者として終わり，かれは自らの望みを叶えるが，ひきかえに自分自身は死を迎えることになる。

13人ものライダーを登場させた背景には，当時絶頂期を迎えつつあった，子供と一緒に番組を見ていた若い母親が自分の方がヒーロー役者にはまってしまうという特撮ヒーロー物の「イケメンブーム」に乗って視聴者を獲得しようという制作側の意図も当然あったのであろうが，どちらかといえば，「イケメンブーム」という状況が『龍騎』という物語を可能にするためのお膳立てをしたと理解した方が正しいであろう。

『龍騎』にもいわゆる“怪人”の類いは登場する。かれらは『アギト』の時とは異なり無差別に人を襲う。が，ライダーにとってそれらの“怪人”はライダーが契約しているモンスターの餌であり，言わばゲームの主人公がポイントを稼ぐために殺して回る雑魚キャラの位置づけでしかない。モンスターが人を襲う場面に偶然出食わし仮面ライダーになってしまった主人公“龍騎”＝城戸真司ですら，当初こそ「人間を襲うモンスターから人々を守る」ことを目的にライダーの闘いに参戦したが，結局はその闘いの目的は「ライダー同士の闘いを止める」という“自らの望み”となっていく。物語の根幹はあくまでもライダー同士の潰し合い，殺し合い，バトルロワイヤルだ。

ここでは，ライダーは誰もが自分の願いを持っている。その願いはそれぞれにとって必然がある。無関係の人間が垣間見る程度ならば否定できる様な動機であっても，その人物やその人生を深く知れば知るほど，無碍にその願いを否定することは出来なくなってしまう。にも関わらず，それぞれにそんな願いを持つ者同士が会ってしまえば，互いに闘い，殺し合うしかない現実が待っている。そこには，「最後に勝利する」ことが約束された「絶対の善」もなく，「絶対の悪」と思わざるを得ない人物にすら一片の人間性を垣間見ざるを得ない，そのような予定された調和も約束された平和もない，ただ，偶然にそのようになったその結果だけが現実であるという世界だけが存在している。『アギト』で神と決別した平成仮面ライダーシリーズは，『龍騎』において人間には定められた運命も宿命も「真理」も存在はしないということを明示した。まさに「人類と社会どちらにも内在する目的論を見いだす者」の位置から「人類と人類社会とを幸運なる偶然とみなす人びと」(Rorty 1999)の位置へと特撮ヒーロー番組の土台をシフトさせたのだ。

しかしこの実験は，実験としてはとても厳しいものであったのだろう<sup>3)</sup>。次々と登場しては死んでゆくライダー達の物語の中で，主人公だけを最後まで生き延びさせることは矛盾とならざるを得ない。結果として主人公である城戸真司は最終回の1回前の回で死亡することになる。最後の勝者である秋山蓮もまた，自らの願いの成就と引き換えに自らの命を失う。ライダー同士の闘いを画策した天才科学者神崎士郎も，その目的であった妹の命を救うという願いは叶えられなかった。最終回のラストシーンでは，死んだはずのライダー達が生き続け普通の生活をしているというもうひとつの世界が描かれて番組は終わるのだが，確かにそのシーンは『龍騎』という番組の視聴者にとっては救いとなる映像ではあったが，そのようなシーンを文字通り「とってつけなければ」終えるこ

とが出来なかったという意味で、「ポストモダン状況下におけるエンターテインメントとしての特撮ヒーロー番組」としては『龍騎』は完全型ではなかったのであろう。

そして「ポストモダン状況下における」あるいは「9・11以降における」エンターテインメントとしての特撮ヒーロー番組としての一つの回答が与えられたのが次作『555』である。

かつて孤児を集めて流星塾という名の養護施設を作り子ども達の父親代わりとなっていたスマートブレイン社の社長花形が失踪し、その彼から装着者を“555”に変身させるベルトが流星塾生のひとりであった16歳の少女園田真理のところに届く。真理は、父の消息を尋ねて九州から東京への旅を始める。旅の途中、謎の男にベルトを狙われ、偶然知り合った乾巧という青年に助けられる。巧はベルトを使って“555”に変身し、真理を襲った“オルフェノク”を撃退する。やはり旅の途中で知り合った菊地啓太郎とともに2人は上京し、啓太郎が両親から預かっているクリーニング店に寄宿することになる。

『555』の物語では、いわゆる“怪人”側は、“オルフェノク”と名づけられている。人間という種の進化型とされ、一部の人間が死後覚醒することでオルフェノクに変化する。オルフェノクは人間としての姿と獣人様の姿のふたつの外見を持っていて、視聴覚能力も運動能力も遥かに人間を凌いでいる。

『555』は様々な立場の多くの人々が複雑に絡まるドラマとなっている。

まず、主人公“555”＝乾巧、彼とともに暮らす園田真理、菊地啓太郎の3人を中心とした「ライダー側」グループ。

世間的には一流企業と認知されていながら、その裏で人間をオルフェノクへと覚醒させる実験を組織的に行っているスマートブレイン社。園田真理の育て親花形はその社長であった。しかし物語のスタート時点で花形は失踪して行方不明になっており、村上という男が社長となっている。

スマートブレイン社はオルフェノクとして覚醒した人間を庇護し、人間を襲わせていた。しかし、オルフェノクでありながら人間を襲うことを良しとせず、「人間ではないもの」に変化してしまった後も「人間であり続け、人間を守ろう」と決意するオルフェノクである“ホースオルフェノク”＝木場勇治。彼は自分同様オルフェノクになりながら人間を捨てられない長田結花、海堂直也と知り合い3人で暮らし始める。木場勇治は乾巧と対をなす『555』のもう一人の主人公である。

“555”への変身に使用されるベルトは、実はスマートブレイン社が開発したものであり、一定の要件を備えた者であるならば、誰が装着しても“555”になることができる。“カイザ”のベルト、“デルタ”のベルトというものも存在し、“555”のベルト同様別の流星塾生のもとに花形から届けられていた。彼らの中のひとり、草加雅人は“カイザ”のベルトを使って変身し、三原修二は“デルタ”のベルトを使うことになる。草加、三原、三原を支える阿部里奈を中心とした数名の元流星塾生達が登場するもうひとつのグループであり、その中でも草加は園田真理を崇拝し、巧達のグループに接触してくる。

スマートブレイン社の村上の元には、最強のオルフェノク4人で構成される“ラッキークローバー”と呼ばれる集団が存在する。かれらは、「裏切り者のオルフェノク」である木場達の抹殺と、スマートブレイン社が開発したベルトの奪還の指示を村上から与えられ、木場勇治、乾巧と対立する。

主立った登場人物達は以上で、大まかには乾巧を中心とした“555”グループ、木場勇治を中心と

した“裏切り者のオルフェノク”グループ、元流星塾生のグループ、そしてスマートブレイン社村上とラッキークローバーという4つのグループが四つ巴に絡み合う物語になっている。

ところで、オルフェノクへの変化（変身）はあくまでも個人的な属性で、特定の個人がオルフェノクへと変化する。一方の“555”、“デルタ”、“カイザ”はあくまでもベルトの力で装着者が変身するものであり、個人に付与された属性ではない。物語の中では3つのベルトは4つのグループの様々な人々の間を渡り歩く。例えば、ドラマ中盤では戦意喪失した乾巧が変わって、巧からベルトを預かった木場勇治が“555”として戦っている。“デルタ”のベルトは最終的には流星塾生三原修二が使用することになるが、一方ではラッキークローバーのひとり北崎が愛用するベルトでもあったし、もともとは流星塾生木村沙耶が使用していたものであった、という具合である。

オルフェノクになりながら人間であり続けようとする木場勇治たちには、昭和期の仮面ライダーの姿を見ることが出来る。昭和期の仮面ライダー、とりわけ初代ライダーは、悪の集団であるショッカーに誘拐され改造人間にされてしまう。主人公“仮面ライダー”＝本郷猛は、改造され人間ではなくなってしまったことを苦悩しつつ人類を守るためにショッカーと闘い続ける孤独なヒーローとして描かれていた。同じ原作者による『サイボーグ009』でも描かれていた、サイボーグ化され人間ではなくなってしまったことへの苦悩、人間ではなくなってしまったものが人間としてあり続けようとする、人間に疎まれ忌まれながらも人間として人間のために闘うということの意味といったテーマを、木場達「裏切り者のオルフェノク」グループは昭和期ライダーから引き継いでいる。その上に、彼らは激情に駆られて人間を殺した経験をもっており、背負った苦悩はより過酷なものとなっている。人ではないものとなり、人を殺めたこともある者が、人としてあり続けようとする苦悩する、悲劇のヒーローの姿をそこに見いだすことが出来る。

一方の乾巧は、自分が何をすればいいのかが分からず放浪の旅を続けていた青年であり、“555”に変身して闘うことになるのも成り行きであり、木場達のような悲痛な決意は（少なくとも当初は）持ち合わせていない。真理も父の失踪の謎が知りたいがために旅をしていたのであり、巻き込まれたがゆえに闘い始めたに過ぎない。“カイザ”＝草加雅人は流星塾の仲間を殺害したオルフェノクへの復讐と園田真理を守り自分のものにするためだけに闘っている。そりが合わない巧を陥れるために様々な策略も企てるし、オルフェノクになってしまったかつての流星塾の同級生を容赦なく殺してしまう。“デルタ”＝三原修二は闘うことを嫌いベルトとオルフェノクにまつわることから逃げ出し「家に帰ろう」とし続けるが同じ流星塾生阿部里奈に支えられてようやく闘っている。自分のいわば勝手な思惑と誰かを守ろうという思いを綯い交ぜにしながら闘う「ライダー」側は『アギト』『龍騎』と描かれてきたポストモダン状況下でのヒーロー像を体現している。木場勇治のグループと乾巧のグループとは、昭和期のヒーロー像と平成期のヒーロー像とのシンボリックな対置となっている。より詳細にいうならば木場勇治と草加雅人の対置が苦悩するヒーロー対自分の目的のために闘うヒーローを対比しており、その両者の間に、ポストモダン期のエンターテインメントとしてのヒーロー像を具象化するために乾巧というキャラクターを置いたのが『555』の妙味だ。物語中盤で闘いの中で殺されてしまった園田真理にスマートブレイン社の蘇生手術を受けさせるため巧はラッキークローバーへの加盟を約束し、“ウルフオルフェノク”という自分のもうひとつの姿を曝すことになる。

オルフェノクと闘う主人公“555”は、実は彼自身もオルフェノクであったという設定は、昭和期



のヒーロー像と『アギト』『龍騎』で模索されてきた平成期のヒーロー像との間にもうひとつの軸を置いた。オルフェノク木場勇治とオルフェノク乾巧は影と光、暗と明のヒーロー像として物語の中心を成していく。オルフェノクでもありライダーでもある主人公達の姿が、復讐と自分の愛する者のためだけに闘う草加雅人を言わば悪役へと推移させていく。大きな物語としての正義の体現者として闘う絶対善のヒーローでもなく、正義は個人の中に個人にとってしか存在しないとする『龍騎』における実験的なヒーロー像でもなく、そうしたさまざまな区分そのものが併存する世界の中で自らの中にも様々な価値判断を持ち込まざるを得ず苦闘し続けるヒーローというポストモダン状況下におけるヒーロー像のあり方に『555』では到達したと言える。

一度は人間に完全に失望しオルフェノクによる世界の樹立を目指そうとした木場勇治が「俺は何が正しいのかわからない。その答えを君が教えてくれ」と、同じく人間であることとオルフェノクであることの間で苦悩しながら人間を信じようと決めた乾巧に言い残しながらオルフェノクの王を倒すために自己を犠牲にする最終回は、ポストモダン期の特撮ヒーロー物がエンターテインメントとしてどのように成立するのかのひとつの回答であった。

1万年前、地上では53種類の生物の祖先（人間や虎やコウモリや植物など53種）が互いに自分の種族を地上の覇者とするために闘い、その結果人間の祖先が勝ち残った。それらの祖先は種そのものの祖であり死ぬことはない。「アンデット」と呼ばれるかれらは1万年前の闘いの後に封印され、地上では人間がその覇者となって栄えたが、ある出来事によって現代においてその封印が解かれて再びバトルロワイヤルが開始される。これが『剣』の舞台設定である。

『剣』での仮面ライダーは、対アンデット戦士として、アンデットの封印を解く原因ともなった「人類基盤史研究所」が開発したシステムであり、登場する4人のライダーのうちの2人は研究所の所員であり、仮面ライダーは有給の職業になっている。残る2人のうちの1人はアンデットの一人であり、今ひとはアンデット側が新たに開発したベルトによって変身する。

『アギト』のG3システムも警察が開発した対アンノウン兵器であったし、『555』でもベルトは一企業が開発したものであったが、『剣』ではついに仮面ライダーは「仮面ライダー」という職業になってしまっている。

そんな奇妙にリアルな設定の一方では、1万年前に生物の祖が地上の覇者の地位を争ってバトルロワイヤルを行ったという設定は、『クウガ』における古代に二つの種族の間で争いがありそれが現代に甦ったという設定や、『アギト』における人類創成神話におけるふたつの神の争いと神から自立しようとする人間という設定に較べて、明らかに稚拙な印象を否めない。アンデットとの闘いはアンデットをカードに封印することで勝利し、封印したカードは自らの戦闘の時に使用できるというカードによる戦闘という設定は『龍騎』を彷彿とさせるが、53種の生物の祖がトランプの53枚と関係づけられ、カードへの封印とそのカードの収集が戦闘の中心に据えられたことで『ポケットモンスター』や『遊戯王』をも彷彿とさせ、全体として明らかに世界観の設定が後退していると感じざるを得ない作りになってしまっている。

『剣』は、運命に翻弄されながらその中で自分自身を見いだしていく4人の主人公の姿を中心として描いている<sup>9)</sup>。大きな物語の時代から小さな物語の時代への変化の中で正義をどこに位置づけるかという試みと、その中で正義の個人への帰属（正義のパーソナル化については拙論（2005）も参

照願いたい」と、運命に翻弄されながらもその中に自分なりの正義を見いだしていくというプロセスそのものの中に正義の仮設的な正当性を置くという方法論を見いだしてきた平成仮面ライダーシリーズの流れとしては、次作として、個人の成長という部分に焦点をあてざるを得なかったのかもしれない。しかし、その試みは既に『555』で一定の完成を見ており、『剣』は『555』での人間群像のドラマを越えていない。『剣』ではアンデット＝悪玉、ライダー＝善玉という区分けは比較的はっきりしていて、主人公達は悪玉と善玉の間を揺れ動き続ける。ライダーという力に取り込まれ力に支配されそうになりながらそんな弱い自分と闘おうとする上城陸月、闘いに対する恐怖が戦闘能力を引き下げその劣等感から強い力に憧れアンデット側につけ入れられてしまう職業ライダー第1号橘朔也、闘争本能だけで存在するアンデットでありながら人間との交流の中で人間としての心に惹かれ、自らの中にも人間としての心が芽生え始めるアンデットライダー相川始。当初よりの正義感がある意味では持ち続け、戦士としての順調な成長を遂げていく一方で、アンデット相川始との交流の中で闘いに疑問を持ち始める主人公「剣」＝剣崎一真、彼は人間を守るために自らアンデットとなる道を選ぶことになる。彼らの葛藤と成長はしかし、『555』のように「運命に流されつつも」というよりも、「同じ場所であっちとこっちを行ったり来たり」という印象を与えるものになってしまっている。

「戦闘という状態を継続させつつ、実際には闘わなければ、平和は保たれる」という、「悪の徹底的根絶と正義の味方の一人勝ち」とは異なる、パワーバランス的な発想による最終回は平成仮面ライダーシリーズとして面目を保っているが、全体としては『クウガ』から『555』に至る作品のエピローグ、あるいは『555』というプロトタイプから生み出されたヴァリエーションのひとつ、あるいはまた、次作への序章という印象を拭えない作品となっている。ここに至って、ポストモダン状況下におけるヒーロー像の追求という平成仮面ライダーシリーズの実験は終焉を迎え、シリーズは新たな段階を迎えることになる。

### 『響鬼』～大人へと成長する子ども像～

2005年1月にスタートした新番組『仮面ライダー響鬼』<sup>5)</sup>は、第1期平成仮面ライダー5作品とは一線を画する全く新しい仮面ライダーとしてスタートした。初回の冒頭、ミュージカル仕立ての中学校への登校シーンは、これまでの作品を見続けてきた平成仮面ライダーファンに、良くも悪くも衝撃を与えるシーンであり、『響鬼』がこれまでの作品とはまったく違うものであることをはっきりと印象づけた。

『響鬼』は一言で言えば、少年の成長物語である。

『響鬼』の主人公は、登場時の1月には高校受験を目前に控えた中学3年生、そして4月には高校1年生となった15歳の少年安達明日夢と、明日夢と偶然知り合い明日夢と関わることになる“響鬼”＝ヒビキである。平成仮面ライダーでは主人公の仮面ライダーは、イケメンブームの主役でもあり、年齢的には10代後半から20代半ばあたりを中心に設定されていた。ヒビキは彼らに較べると遥かに大人の設定（といっても30代なのだが）であり、『響鬼』のストーリーでは、ヒビキという“大人”と出会い、その生き方に触れていく中で、自分の生き方に目を向け、自分の今と将来を見つめ

始める明日夢少年の成長がひとつの軸として設定されている。今ひとつの軸は“響鬼”達「鬼」の闘いである。「鬼」となって人助けをする大人達の生き方を間近で見ながら、成長を始める15歳の少年の物語、それが『響鬼』だ。

日本には古来より妖怪や魔物として言い伝えられてきた“<sup>まかもう</sup>魔化魍”と呼ばれる存在がいた。魔化魍は人間の天敵として折につけ人間を襲ってきた。魔化魍の存在に気づいた人々は密かに“<sup>たけし</sup>猛士”と呼ばれる組織を作り、魔化魍と闘ってきた。その闘いは戦国の頃から今に至るまで続いている。

“響鬼”は猛士の関東支部で魔化魍退治を担当する「鬼」の一人であり、太鼓を使って清めの音を叩き込むことで、魔化魍を退治する。関東支部には11人の「鬼」が所属していることになっている。猛士は吉野に本部を持ち、魔化魍と直接闘う「鬼」の他に、各地の情報を収集する人々、武器開発を担当する技術者、「鬼」のバックアップをする人々、支部を統轄し「鬼」のローテーションなどを調整する事務局など多くの人々によって構成されている。猛士の関東支部は柴又にある甘味処たちばなにあり、猛士は表向きはNPOのオリエンテーリング主催団体“TAKESHI”と名乗っている。これが『響鬼』の舞台設定である。

今回のライダー<sup>6)</sup>の闘いは、日本の長い歴史の中で延々と継続してきたものであり、“響鬼”もまたその歴史の中の一コマを担う「鬼」の一人に過ぎない。「鬼」の年齢も様々で、引退する「鬼」、引退する師匠の後を継いで独り立ちする若い「鬼」、<sup>鬼</sup>になることを目指して修行中の若者などが次々と明日夢の前に登場してくる。関東支部を取り仕切る“おやっさん”立花も、かつては鬼として、“響鬼”とともに魔化魍と闘う関東十一鬼の一人“威吹鬼”の父親とともに魔化魍退治をしていた人物という設定になっている。『響鬼』では師弟関係、歳上の者が歳下の者を育てていく関係、継承していく関係が強調されていて、ヒビキもまた、大人として何かを伝えていきたいと考えて明日夢と関わっている。

明日夢は中学時代はプラスバンドでドラムを担当していて高校でもドラムを続けたいという夢を持ちながらも、結局はプラスバンドで有名な高校ではなく偏差値の良さで高校を選んでしまう様な、どこか自分の気持ちよりも状況に流されてしまう気弱な少年として登場する。偶然の出会いからヒビキと彼の属する“猛士”の人々と知り合うことになり、彼らの働きに接しながら日々を送ることになる。同級生にも鬼を目指す少女あきらがいて彼女の勉強のサポートをたのまれたり、猛士の関東支部事務局である甘味処たちばなでアルバイトをはじめたり……。たゆまぬ努力を続けながら自分の仕事に誇りをもって働いている大人たちの姿を見、その言葉を聞きながら、なんとなく流れに身を任せて自分の気持ちを抑え込み皆と同じように生きてきた明日夢は、少しずつ自分を見つめ、自分を信じることを学び始める。30回分の放映が終わった時点でまだ明日夢はヒビキの「鬼」の弟子とはなっていない(企画当初では初めの数回で弟子となる設定もあったらしい)。ヒビキの猛士としての活動と、明日夢が生活の中で出会う事件や悩みとは独立した二つの筋として描かれ、明日夢はヒビキや猛士の人々と関わる中で自分の問題を解決する糸口を見つけていく。『剣』では悩み成長するのはライダー自身であったが、『響鬼』ではライダーは自分の道を見据え努力を続ける「大人」たちとして描かれ、悩み成長するのはライダーと出会った少年明日夢の役になっている。

大人と子どもの明確な区分という点で『響鬼』は、平成仮面ライダーシリーズ以前の昭和期ライダー的なヒーロー物へと回帰しているように一見見えるが、そうではない。そこにはポストモダン状況以降の、あるいはポストモダンの第二段階へ向う時代を背景とした必然が存在している。

2004年の話題作のひとつに小説家の村上龍が執筆した『13歳のハローワーク』（村上 2003）があった。

13歳の子どもを読者として想定し、「君が好きなことは何？」と問いながらそこを切り口に数多くの職業を紹介している職業ガイドブックである。

いい大学に行って、いい会社や官庁に入ればそれで安心、という時代が終わろうとしています。それでも、多くの学校の先生や親は、「勉強していい学校に行き、いい会社に入りなさい」と言うと思います。勉強していい学校に行き、いい会社に入っても安心なんかできないのに、どうして多くの教師や親がそういうことを言うのでしょうか。それは、多くの教師や親が、どう生きればいいのかを知らないからです。勉強していい学校に行き、いい会社に入るという生き方がすべてだったので、そのほかの生き方がわからないのです。

大人たちが子ども達にどのように生きていけばいいのかを的確に示すことが出来なくなった時代に、「すべての子どもは大人になって、何らかの仕事で生活の糧を得なければならない」という「シンプルで、わかりやすい事実」を呈示し、その具体的な姿をカタログとして拵げてみせたのがこの本だった。

高校生にもなればとりあえず金を得るためのバイトをすることは難しいことではない。いわゆる正社員となって一生安泰というような構図は壊れてしまったし、正社員を求める全ての人に應えるだけの求職はない。だから尚更バイトからフリーターへというような、変化した社会構造の目先へののみとりあえず適応して生きていく人々も増えてゆく。「いい学校、いい会社」以外に口にするものがない大人に変わって、やはり大人のひとりである村上は「自分の好きなこと・好奇心」を軸に自分が大人になった時のことに具体的に目を向けてみようとして13歳に呼びかけている。ただしそこには具体的な大人の姿は現われてはいない。描かれているのは具体的な大人が存在する場所＝さまざまな職業だ。『響鬼』ではそれはもう少し踏み込まれていて、15歳の少年は「鬼」という仕事をしている具体的な大人であるヒビキと関わりながら自分のあり方を見直し、変えていく。

『響鬼』と同じく2005年の新番組としてNHK朝の連続テレビ小説『ファイト』が4月から放映された<sup>7)</sup>。“朝ドラ”シリーズとしては72作目になるこの作品の主人公は15歳の少女だった。木戸優は、バネ工場の経営者の娘として不自由のない毎日を送っていたが、高校に進学して間もなく、父親が取引先の大手企業の不正をマスコミに流したために仕事を干されてしまい、工場をたたまざるを得なくなる。親友の父親が不正に関わりながらそのことを認めようとせず友人との関係も悪くなり、優は不登校になってしまう。生活費を稼ぐために、母は弟の檀をつれて父親を残して知人の経営する温泉場の旅館で仲居として働き始める。父とともに工場に残った優も、高校に行けなくなり母の元で暮らすことになる。優は自ら望んで仲居として母とともに旅館で働き始める。こうして、15歳の少女は、温泉旅館の仲居、母の友人のインテリアスタイリストの助手、競走馬の厩舎での厩務員などを体験していく。工場の経営が行き詰まり、親達が暮らしを立て直すための展望を見失いかけているそのそばで、優は様々な仕事をしながら日々を生活している様々な年齢の大人達と関わっていく。地方競馬からG1優勝馬を生み出しながら地方の一調教師として生涯を終えようとする老人、彼を尊敬し師として働く青年、60歳を過ぎて音楽大学を受験し学生となった温泉旅館の女将、

その女将の後を継いで、一人前の女将になろうと決意する若女将。先代の頃から工場で働き続けてきた老バネ職人、彼に厳しく指導されながら一人前になっていく若きバネ職人たち。そしてバネ工場を建て直そうと苦闘しながら悪化していく事態に翻弄され続ける父。ばらばらになりそうな家族をつなぎ止める要となる母と祖母。そんな大人達との関わりの中で、優は少しずつ自分の夢と将来を見定めていく。

NHKの朝の連続テレビ小説は市井に生きた女性の生涯や、夢を追い何事かを成し遂げた女性の一代記など、女性を主人公にした多くのドラマを作り続けてきた。平均視聴率が50%を越えた1983年の『おしん』<sup>8)</sup>をピークに視聴者のライフスタイルの変化などから視聴率は下降傾向になり、さまざまな工夫もなされ内容も女性一代記ではないものも多くなった。『ファイト』もまたそうした“朝ドラ”の中のひとつの作品に過ぎないとも言える。が、『ファイト』の特徴は高校時代という短い期間に描かれる時期が限定されたことだ。これまでもヒロインの15歳が描かれたことはあったが、それは生涯の一時期であったり、夢を見いだす発端の時期として描かれた。しかし『ファイト』で描かれたのは、高校生のヒロインが大人達の姿に触れながら自分の具体的な夢と将来を見つめ始めるそのプロセスそのものであり、手探りで一生懸命に生きている大人の姿と、その大人の姿から自分を見つめ始める若者、混迷の未来とそれでも自分の思いを確かに生きていくという決意だった。

NHKの公式ホームページの企画意図は「「戦う15歳」～少女の「心の玉手箱」を開けてみる」と題され、次の様な文章が掲載されている。

「夢がもてない」子ども世代と、「子どもたちの心が見えない」親世代、お互いに「どう生きたらいいのかわからない」逼塞感に立ちすくむ、不安と混迷の時代です。

ドラマ「ファイト」は、そんな現代を生きぬく「希望のカタチ」を明るく爽やかに描く作品であり、親と子へ贈る応援歌、未来への勇気を伝えるテレビ小説です。

今回、15歳のヒロインという若い世代に着目したのは、彼女たちが夢をもって生きられる「世の中」を考えることこそ、未来につながる大切なステップだと考えたからです。

この企画意図はこれまでの朝の連続テレビ小説シリーズよりも『響鬼』や『13歳のハローワーク』とシンクロしている。

2004年から2005年にかけて大人へと向う子どもの姿に関心が向けられたのは偶然ではない。フリーター層やニートの増加が、それが若者に原因があるのではなく展望を示すことの出来ない社会の側にあるとの認識へと人の視点を向け始めた。と同時に、あらゆるものに相対的な価値を認め、序列をつけることの困難が明らかにされたポストモダン状況下で、唯一の<sup>よすが</sup>縁、あるいは根拠となる“自己決定”の危険もまた意識に登り始めたのであろう。

2002年12月から2003年5月にかけてウェブに連載され2004年に単行本として出版された『零崎双識の人間試験』（西尾2004）の主人公、17歳の高校二年生無桐伊織もまた、偶然の出来事から何の変哲もない日常から引き離され、自分の生きるべき世界を知らされることになる。

彼女は、

無桐伊織一十七歳，女の子。

ニット帽は夏でも脱がない。

背丈は高め，目方は軽め。

四月二十三日生まれ，A型。

真剣になるのが苦手。

とにかく何でも茶化してしまう癖がある。

県下で一番進学率の高い，共学の私立高校に通う高校二年生一部活動には所属しておらず，成績はかなり優秀，ただし，普段の言動や態度やから，あまり優等生とは認識されていない。

と紹介される様な少女なのだが，ある日突然自分に襲いかかってきた同級生の少年をバタフライナイフの一突きで殺してしまう。あまりに唐突な出来事と成り行きに呆然としていたところを，偶然居合せた零崎双識という青年に目撃されてしまう。彼は警察に自首しようとする伊織を止め，彼女の中の殺人鬼としての性質が今日覚めつつあるのだと彼女自身に告げた上，「私の妹にならないかい？」と呼びかける。かれは零崎一賊と呼ばれる殺人鬼集団の“長男”であり，その世界の人々には“二十人目の地獄”と呼ばれて怖れられている殺人鬼だった。

それまで「ずっと，逃げていた」人生を送っていた伊織は，当然のことながらこの事態からも逃げ出そうとするのだが，父母姉の家族4人も事件に巻き込まれて殺され，零崎一賊を狙う早蕨兄弟からは零崎のひとりと勘違いされて命を狙われるにいたって抜き差しならない状況に陥っていく。その状況の中で，もともとは伊織の中の殺人鬼の性質が覚醒したことを指摘し，零崎一賊のひとりにならないかと誘った双識自身が

きみは—ここには来るな。

逃げる。

きみは，逃げていい。

きみには逃げる場所が，まだあるかもしれない。

…… [省略] ……

伊織ちゃん。

君は可能性なんだ。

きみは—希望なんだ。

お願いだから—

人なんか，殺さないでくれ。

と，殺人鬼の性質を持つものであっても人を殺さないでいられるかもしれない可能性を語ってしまうのにも関わらず，

本当に『可能性』や『希望』などと呼べるのは、今の段階でまだ—  
何も気づいていない者。

己の『性質』に無意識の者。

眠っていることさえ知らぬ睡眠者。

生来の者にして一生来の物ではないモノ。

『希望』だの『可能性』だのは、形ある存在ではないのだ。見えないし、気付かないし、知らないし、見てはいけないし、気付いてはいけないし、知ってはならない。

それこそが—希望。

だから、それは双識の勘違い。

滑稽なばかりの理想主義。

わたしは—そんなものじゃないし—

そんなものはいらない。

と、自分の前に開かれた道を自分自身の道として歩くことを決意する。

「わたしは死なない！ わたしは逃げない！ わたしは一人でも、独りじゃないなら、たとえ『どんな風』になろうとも生きてみせる！ 自分で死んだりしない！ 自分から逃げたりしない！ わたしは否定しない、全部まとめて肯定してやる！ わたしは自分の人生如きに、才能如きに絶望なんかしない！」西尾維新のヒット作である戯言シリーズは、巨大財閥の支配下にある政財界の世界、零崎一賊達が蠢く裏側の世界、そして普通の人々の暮らす日常の三つの世界が交錯する世界の物語で、すでに8冊が出版されている。『零崎双識の人間試験』はそこでの“ゲスト”である零崎一賊を主人公に据えた戯言シリーズのサイドストーリーなのだが、この作品独自の登場人物である無桐伊織=零崎舞織の自己発見の物語として、戯言シリーズを知らないままでも読むことの出来る作品として書かれている。

ここでは17歳の少女は、偶然の出来事から自分の生きるべき道の先達であり家族ともなる人と出会い、自分に目覚め、そこで生きていくことを決意する。一方で彼女がその道を選ぶことになるのは、天性の性質であり“覚醒”という出来事による。

しかし天性の性質の覚醒は可能性や希望ではなく、現実の定位・確定でしかなく、伊織はそれを「全部まとめて肯定して」受け入れる。「自分の人生如きに、才能如きに絶望なんかしない！」と表明する。

木戸優と無桐伊織の違いは見つけたものが動物と関わって人を幸せにする仕事だったか殺人鬼だったかの違いだけでも言える。が現代を生きる我々であっても、やはりそうは言いたくない。動物と関わって人を幸せにする仕事はいいけれど殺人鬼は駄目だと言いたい。

自己決定による自己肯定こそはポストモダン状況下における個人を支える正当性の根拠である。しかしその自己決定に何を影響させるのか。“大きな物語”が存在した時には、自己決定は自ずとその物語の中で行われた。“大きな物語”の崩壊した後は、自己決定は自分の描いた小さな物語の中で行われるしかないのだろうと思われた。けれどもそれは結局、自分の物語よりも少しだけ大きな別の物語へと回収されたり、自分の成長過程の中で無自覚に培った好き嫌いの感性にのみ基づくも

のになってしまうことになった。新興宗教団体による無差別殺人，宗教的原理主義による大量虐殺，あるいは働かない／働けない若者達の増加。あらゆる価値を平な地平に並べたポストモダン状況を前提にしつつその中にもう一度価値のヒエラルキーを組み上げて子どもへとその価値のヒエラルキーを伝えること。そのためのひとつの具体的なイメージとして，子ども達の自己決定に正面から対置して影響をおよぼす大人という姿が現われてきているのだ。勿論，実際にはそんな風に子どもに立ち向かうことの出来る大人は存在しない。『13歳のハローワーク』では大人のいる“場所”だけがカタログ的に描かれた。『ファイト』では生き物と関わることの好きな優しい少女が時に厳しくけれども常に温かく見守ってくれる大人達の中で自分の仕事・自分の生き方を見いだしていくという物語を描いてみせたが，そこには悪意は描かれなかった。もちろんそれ故に『ファイト』は爽やかな青春物語として成立した。

数年をかけたポストモダンの実験の後，仮面ライダーは日本の伝統という世界を世界観の背景に援用しつつ，大人から子どもへ，前の世代から次の世代へと受け継いでいくということを物語の軸に据え，子ども達の前に大人として相対した。ポストモダン状況下における正義に関する実験を終え，その状況下で生まれ育っていく子ども達にとって大人はどのようであり得るのか，価値のヒエラルキーはいかにして伝えられるのかの実験へと移行した。それは，“大きな物語”の崩壊と価値の相対化に狼狽えた段階が終わり，その状況下で成長することを見据える段階への時代状況の変化を反映している。

### おわりに

高田（2005）は表現を「価値創造型」と「価値追従型」に分けて論じている。ここでとりあげたようなエンターテインメント作品はいずれかと言えば「価値追従型」の作品ということになるだろう。エンターテインメントはエンターテインメントとして成立するために，既に人々の中に固まりつつあるが明確に形にはなっていない様な価値をはっきりと描き出したり，人々が受け入れることが心地よいと感じるようなテーマを描くことによって多くの人々に受け入れられることを目指す。視聴者が見たいと望んでいるものを映し，読みたいと望んでいるものを書くのがエンターテインメントだからだ。「価値創造型」作品はありえるかもしれない可能性を描き出すが，エンターテインメントは人々がありたいと望んでいたり，今まさにそのようにありつつある雰囲気を描くことで人々に受容されようとする。「価値創造型」の，いわゆる“芸術作品”は，時代の最先端の思想を（あるいは異端の思想を）体現する。他方，エンターテインメントは時代の最近接領域を描き出す。娯楽作品を論じる意味はそこにある。

### 注

- 1) 取り上げた番組についての情報は，番組そのものの他，以下のものを参考としている。ウェブのURLについては2005年9月に存在を確認した。仮面ライダーシリーズについては『龍騎』以降はテレビ朝日と東映



のページが存在するが、『クウガ』『アギト』のテレビ朝日による公式ページは既に削除されているようである。『ファイト』についてはURLが示すとおり「朝の連続テレビ小説」のページであり2005年10月に新番組が始まった時点でこのページは『ファイト』のページではなくなることが予想される。

● 『仮面ライダークウガ』

「仮面ライダークウガ」

[http://www.toei.co.jp/tv/user/program/read\\_story.asp?Command=Old&SID=127](http://www.toei.co.jp/tv/user/program/read_story.asp?Command=Old&SID=127) 東映公式ページ  
2005-09-02 確認

● 『仮面ライダーアギト』

竹中清（企画・構成）・島本真也（構成・編集）2002/07/25 『MASKED RIDER AGIT Ω HYBRID FILE 【仮面ライダーアギト・ハイブリッドファイル】 AGIT Ω』メディアワークス（発行）・角川書店（発売）  
「仮面ライダーアギト（東映公式）」 <http://www.toei.co.jp/tv/agito/> 東映公式ページ 2005-09-02 確認

● 『仮面ライダー龍騎』

竹中清・松田孝宏（構成・編集）2003/07/20 『MASKED RIDER RYUKI HYBRID FILE 【仮面ライダー龍騎・ハイブリッドファイル】 RYUKI』メディアワークス（発行）・角川書店（発売）  
大地洋子（企画）・BOKU ジャーナル編集室（編集）2003/06/30 『ファンタスティックコレクション 仮面ライダー龍騎』朝日ソノラマ  
「仮面ライダー龍騎（東映公式）」 <http://www.toei.co.jp/tv/ryuki/> 東映公式ページ 2005-09-02 確認  
「仮面ライダー龍騎」 <http://www.tv-asahi.co.jp/ryuki/> テレビ朝日公式ページ 2005-09-02 確認

● 『仮面ライダー 555』

講談社（編）2003/08/31 『公式 TV ドラマブック 仮面ライダー 555FILE』講談社  
大地洋子（企画）・555 保補完委員会（編集）2004/04/20 『ファンタスティックコレクション 仮面ライダー 555（555 補完ファイル）』朝日ソノラマ  
島本真也（構成・編集）・竹中清（構成）2004/06/20 『MASKED RIDER φ' S HYBRID FILE 【仮面ライダー 555・ハイブリッドファイナル】 555』メディアワークス（発行）・角川書店（発売）  
「仮面ライダー 555（東映公式）」 <http://www.toei.co.jp/tv/555/column/allup/allup.asp> 東映公式ページ  
2005-09-02 確認  
「仮面ライダー 555」 <http://www.tv-asahi.co.jp/555/> テレビ朝日公式ページ 2005-09-02 確認

● 『仮面ライダー 剣』

竹中清・島本真也（構成・編集）2005/06/20 『MASKED RIDER ♠ BLADE HYBRID FILE 【仮面ライダーブレイド・ハイブリッドファイル】 剣』メディアワークス（発行）・角川書店（発売）  
「仮面ライダー 剣（ブレイド/東映公式）トップページ」 <http://www.toei.co.jp/tv/blade/index.asp> 東映公式ページ 2005-09-02 確認  
「仮面ライダー 剣（ブレイド）」 <http://www.tv-asahi.co.jp/blade/> テレビ朝日公式ページ 2005-09-02 確認

● 『仮面ライダー響鬼』

「仮面ライダー響鬼 東映公式」 <http://www.toei.co.jp/tv/hibiki/> 東映公式ページ 2005-09-02 確認  
「:: 仮面ライダー響鬼 ::」 <http://www.tv-asahi.co.jp/hibiki/> テレビ朝日公式ページ 2005-09-02 確認  
『特撮ニュータイプ』2005年7月号 角川書店  
『特撮ニュータイプ』2005年9月号 角川書店

● 『ファイト』

「連続テレビ小説「ファイト」」 <http://www3.nhk.or.jp/asadora/> NHK 公式ページ 2005-09-02 確認

- 2) スペシャル版・映画のみの登場のライダーも存在したのでテレビ本編に13人のライダー全てが登場したわけではないが、設定としては13人のライダーとなっているため、ここでも13人という数字を象徴的に使用することにする。
- 3) ところで『龍騎』では地上波発の画期的な“実験”も行われている。『龍騎』スペシャル版の「13RIDERS」（2002年9月19日放映）は本編のストーリーとは異なる物語設定で、その結末は視聴者からの携帯電話による選択によってリアルタイムに決められた。用意された主人公の真司が「戦いを止める」と「戦いを続け

- る」の二つの選択肢は、結果的に投票総数約55万票、内「戦いを続ける」32万票で、真司が戦いに向うというエンディングが選択され放映された。（『ファンタスティックコレクション仮面ライダー龍騎』p.85）
- 4) 『剣』のキャッチコピーは「運命の切り札をつかみ取れ！」（仮面ライダー剣東映公式ホームページより）である。
  - 5) 『仮面ライダー響鬼』は2005年1年間に渡って放映予定であり、本論執筆中の2005年9月時点ではまだ3分の2を放映し終えた段階である。これまでの平成仮面ライダーシリーズでは、最後の2ヶ月程の間、特に最終回前数回ではドラマ全体の意味付けを決める様な決定的な展開が起こることが常となっている。『響鬼』が最終的にどのような終焉を迎えるのかは当然のことながら知るべくもない。ここでは8月前半頃までに放映された部分までに基づいて論じている。
  - 6) 『響鬼』ではライダーという言葉はまったく出てこない。『特撮ニュータイプ』2005年9月号別冊付録「秘伝の書仮面ライダー響鬼」掲載のインタビュー記事の中で、高寺成紀プロデューサーは『響鬼』はもともと仮面ライダーシリーズとは異なるキャラクターものとして企画されていたものが結果として仮面ライダーのブランドで制作されたものだと語っている。
  - 7) 2005年4月から10月までの半年間の放映予定であり、本論執筆中の2005年9月の現時点で24週が放映されている（27週で放映終了の予定）。ここでは、20週頃までに放映された部分に基づいて論じている。
  - 8) 株式会社ビデオリサーチウェブページ（<http://www.videor.co.jp/data/ratedata/program/02asa.htm>）より。2005年9月11日取得。

### 引用文献

- 林延哉. 2005. 「罪はどこにあるのか、あるいは誰が罪をゆるすのか: 『りすか』『空の境界』『DEATH NOTE』」『社会臨床雑誌』13巻1号, p.62-66.
- 松田浩美. 2004. 『新世紀のヒーロー像: 平成仮面ライダーシリーズの正義と悪』(茨城大学教育学部情報文化課程社会情報コース2004年度卒業研究論文(指導・山下恒男; 未公刊)).
- 村上龍. 2003. 『13歳のハローワーク』(幻冬舎).
- 西尾維新. 2004. 『零崎双識の人間試験』(講談社).
- 岡本裕一郎. 2005. 『ポストモダンの思想的根拠: 9・11と管理社会』(ナカニシヤ出版).
- Rorty, R. 1999. *Philosophy and Social Hope*. Penguin Books. (須藤訓任・渡辺啓真(訳). 2002. 『リベラル・ユートピアという希望』(岩波書店).)
- 高田明典. 2005. 『知った気でいるあなたのためのポストモダン再入門』(夏目書房).