

# サブ・カルチャーにみる「正義」の変化 －昭和と平成の仮面ライダーの比較を通じて－

加藤 英一

1. はじめに
2. 問題意識
3. 研究目的
4. 研究方法
5. 先行研究
6. 昭和仮面ライダーの正義と平成仮面ライダーの正義
7. 昭和仮面ライダーの正義から平成仮面ライダーの正義への変化
8. おわりに

## 概要

特撮ヒーローものは、戦後の日本を代表する文化のひとつである。これらのヒーローが担っている正義とは如何なるものであるのか。これを考察することは、現代の正義を語るあたり非常に有益と考える。

本稿では特撮ヒーローものの中でも50年を経て現在も放送されている仮面ライダーシリーズを取り上げ、そこでの正義の特徴とその変化を概観した。特に昭和の仮面ライダーにおける正義と平成のそれとの各々の特徴を明らかにした上で、社会システム理論を参考としてその変化の過程の説明を試みた。

昭和仮面ライダーの正義の特徴が正義を唯一ひとつのものと捉えるのに対して、平成の仮面ライダーのそれは正義を複数と捉えている。平成の仮面ライダーシリーズでは正義の多様化が示されており、それは正義の不明瞭化による「ゆらぎ」から生じたものである。そのきっかけのひとつの象徴が米国同時テロ事件という事象である。

これを社会システム理論的視点から捉えると、それまでのシステムの複合性のレベルでは、システムが環境との複合性の落差による境界を維持することがこの事象故にとって困難となったと解釈することができる。そこで社会システムは複合性の縮減のために、自己準拠的なオペレーションを通じて、システム—環境の境界を維持するというオートポイエーシスの再生産を行う。これが社会変動という事象として現れた。正義の概念のゆらぎとその多様性である。そしてこのような社会変動の結果のひとつが、仮面ライダーシリーズにおける正義の単一性から多様化としても現われることになったのである。

キーワード：正義、仮面ライダー、社会システム理論

## 1. はじめに

正義という概念は古代ギリシャ哲学でも取り上げられており、現代では哲学や倫理学に限らず政治学や法学、社会学といった複数の学問領域に跨る主要な論題のひとつとなっている。しかし「正義とは何か」と問われても、多くの人々はその返答に苦慮してしまう。但し、日本において正義という言葉聞いたとき、子供のころに観ていた特撮ヒーローものを思い起こす人は少なくはないのであろう。特撮ヒーローシリーズは現代の神話とまでは言えないものの、子供にとってはむかしばなしの類となっている。

日本における特撮ヒーローは、1958年に放送された月光仮面から始まった（戸部田,2021:27）。その後、幾つかなの特撮ヒーローものがテレビで放送されたが、その中でも現在までシリーズの放送が続けられているのが、ウルトラマンと仮面ライダーである。

仮面ライダーシリーズは、2022年には50周年を迎えた。「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」(林,2006:151)とさえ言われている。日本は無神論者の国だと言われることがあるが、日本人の倫理観の根底には仮面ライダーのような特撮ヒーローによる強い影響があるのではないか（戸部田,2021:29）。

このように仮面ライダーシリーズを含めた特撮ヒーローものは、単なる子供向けの番組にとどまらず、日本が世界に誇る文化のひとつとなったのである<sup>1)</sup>(戸部田,2021:28)。

## 2. 問題意識

正義を背負った仮面ライダーは、ウルトラマンのような人類にとって外在的で絶対的なヒーローではない。超越的な力を有してはいるが、ひとり人間として正義を求めている。そこで正義というものを考察するにあたり、仮面ライダーにおいて示される正義をひとつの足掛かりとして利用できるのではないか。

先にも述べたように、仮面ライダーシリーズは50年にわたり放送されてきた人気番組である。その歴史過程を見ると、仮面ライダーにおける正義の概念にも変化があることを見て取れる。そこで各時代区分において、そこで表現されている正義の特徴とは如何なるものなのか、そしてそれが如何に変化することになったのかが本稿における問題意識である。

## 3. 研究目的

仮面ライダーシリーズにおいて、各時代区分における正義の概念の特徴と其の変化を明

らかにすることが本研究の目的である。そこでまずは時代の区分において、各々そこで表現されている正義の特徴を明らかにする必要がある。

特に本稿では時代区分を昭和と平成とに分け、昭和仮面ライダーにおける正義と平成仮面ライダーとのそれにおける相異を探ることで、前者の正義と後者のそれとの特徴を明らかにする。その上で、如何にして昭和から平成への正義の概念が変化したのか、そのプロセスを明らかにする。

このように昭和の仮面ライダーにおける正義と平成仮面ライダーのそれとの特徴とその変化に至るプロセスを明らかにすることを通じて、仮面ライダーシリーズにおける正義の概念の変化を見て取ることができると考える。これは現代において正義というものを考える際の参考ともなろう。

#### 4. 研究方法

まず昭和仮面ライダーと平成仮面ライダーにおけるシリーズ毎のストーリーや主人公のキャラクター、番組中の言説等を下にして、そこで正義が如何に表現されているかという点から各々の特徴を明らかにし、昭和のそれと平成のそれとの対比を行う。

続いて昭和仮面ライダーの正義が、如何にして平成仮面ライダーのそれに変化したのかに関するプロセスを明らかにする。その際、分析における論理的手法として、社会システム理論を参考として用いる<sup>2)</sup>。正義とは、あるひとつの概念と考えることができる。概念は社会の中で構築されるひとつの事象であるが、それは当該社会における価値や規範、様々な出来事との関連において構築される。そこで社会を複数のサブシステム（政治、経済、価値、規範、等々）による関連から捉える、社会システム理論の視点はここにおいて有用と思われる。

また社会システム理論は、その変化のプロセスを説明するのに有用でもある。社会システム理論を参考とすることで、正義の変化を社会変動の視点から捉えることになり、その変化のプロセスを明らかにすることが可能と思われる。

#### 5. 先行研究

仮面ライダーに関する先行研究は、その件数が多いとは言えない<sup>3)</sup>。その中でも学術的な研究は、数件にとどまっている。本稿では、これまでの研究を3つのカテゴリーに分けてみた。①昭和から平成までの「仮面ライダーにおけるヒーロー像の変化」を著したものの、②日本の歴史や文化との関連からその特徴を捉えた「日本文化論から捉えた仮面ライダー」、先行研究の中で最もその件数が多かった③「ポストモダン論から捉えた仮面ライダーの正義」がそれである。本稿では①から③の順序で論じていくことにする<sup>4)</sup>。

## 5-1. 仮面ライダーにおけるヒーロー像の変化

特撮ヒーロー番組は、子供が最初に触れる代表的なメディアのひとつであり、それ故子供に対する教育的影響は少なくない(葛城,2012:31)。そこでこのような番組におけるヒーロー像は、その後に人が道徳的意識を形成する過程において何らかの影響を与えることがあるのではないかと考えられる。このような問題意識の下、昭和から平成にかけての特撮ヒーローの代表である、仮面ライダーにおけるヒーロー像の変化を捉えようと試みた研究が存在する<sup>5)</sup>。

ヒーロー像の抽出においては、主人公の「学歴」、「趣味・特技」、「性格」をその要素として分析が行われている(葛城,2012:33)。この点から昭和のライダーと平成のライダーとの間には、大きな差異が存在していることが明らかとされている。

まず「学歴」に関しては、昭和のライダーたちは主に大学在学経験があるのに対して、平成のライダーたちは大学在学経験がない主人公が積極的に描かれている(葛城,2012:35)。続いて「趣味・特技」は昭和のライダーたちはスポーツや格闘技を得意とするのに対して、平成のライダーたちはむしろ身体的能力は低く、料理を趣味とするものも存在する。そして「性格」に関しては、昭和のライダーたちが陽気で明るく、爽やかで頼りがいがあるのに対して、平成のライダーたちは性格に偏りがあり、社会性に欠け、むしろ頼りがいがないことがその特徴として挙げられている(*ibid.*,2012:35-36)。

昭和のライダーたちは、運動神経が抜群であり、頭脳明晰、その上性格がよいといった優等生タイプがそのヒーロー像として描かれている。それに対して平成のライダーたちは、運動神経がそれほどでもなく、頭脳明晰というわけでもなく、そして性格は頼りないといった劣等生タイプがそのヒーロー像とされている(葛城,2012:37)。何故に昭和と平成のヒーロー像がこのように対照的であるのか。

まず劣等生タイプのヒーローでは、ストーリーの過程において主人公の成長を表現することができるという点を挙げることができる。ここではヒーローは、始めから完璧な存在として描かれておらず、主人公がヒーローになっていく過程そのものが描かれることになる。またこのように劣等生タイプであるが故に、ヒーローに救われる弱者の気持ちを主人公自身が理解することができるかとされる。これは現代の格差社会が抱えている、諸問題がその背景にあるとも考えられる(葛城,2012:38)。

このように劣等生タイプの心優しい主人公は、努力により成長し、それ故に相手の弱さに共感できるヒーロー像ということになる。これは現代の女性が男性に求める理想像でもある(葛城,2012:39)。この点から昭和のライダーたちの優等生タイプから平成のライダーたちの劣等生タイプへのヒーロー像の変化は、女性が男性に求める理想像の変化と無関係ではないといえる。女性たちは、仕事は仕事、家庭は家庭といったワークライフバランスのとれた夫婦生活を求め、男性にも家事を求めている。自分の息子にもこれを実現できる男性に育ててほしいと願っていることがその背景にあるのではないかとされる<sup>6)</sup>。

## 5-2. 日本文化論から捉えた仮面ライダー

アニメーションと共に特撮ヒーロードラマは、日本が世界に誇る文化のひとつといえる(戸部,2021:28)。例えば、ヒーローたちはマスクを被っていることから、その表情をうかがうことはできない。しかし細かい角度の違いで、その感情を表現している。これは人形浄瑠璃や能を思わせるものである。またヒーローたちが戦いの前に「名乗り」をあげるのは、歌舞伎の「見得」からの着想であるともいわれている。このような日本の伝統技術と美意識を継承しているひとつが特撮ヒーロードラマなのである(*ibid.*,2021:28)。特撮ヒーロードラマは日本が世界に誇る文化のひとつであるとするのが、日本文化論から捉えた仮面ライダー像である。日本人は無神論者といわれるが、日本人の倫理観の根底に仮面ライダーのような特撮ヒーローが強く影響を与えているのではないか(*ibid.*,2021:29)。やや誇張になるが日本における特撮ドラマは、西欧世界における神話の役割を果たしているといえるのかもしれないとするのがこの立場である。

日本文化のひとつとして仮面ライダーを捉える視点から、「世代間文化障壁のメルトダウン」という日本の文化論について触れた研究がある(小谷,2006)。ここでは1980年代の新人類世代と2000年代の新人類ジュニアとの文化的融合が指摘されている。これを特撮ヒーロードラマとしての仮面ライダーに当てはめてみると、昭和のライダーと平成のライダーとの間には対立が生じていることが言える<sup>7)</sup>。前者と後者との相異の中でも特徴的な点として、主役である仮面ライダーの人数を挙げることができる。前者は劇中に複数の仮面ライダーが稀に登場することはあるものの、主人公は原則1人であるのに対して、後者の場合複数の仮面ライダーが主人公として登場することが多い。これは仮面ライダーという特撮ヒーロードラマの伝統である、勧善懲悪を放棄することを意味している<sup>8)</sup>。

このように特撮ヒーローものとしての仮面ライダーには、時代による大きな断絶が生じている。それにも拘らず、昭和の新人類世代とその子供の世代である平成の新人類ジュニアとが、共に仮面ライダーという文化を共有できているのは何故であろうか。そこには両者の文化的断絶が小さいという点を挙げることができる。小谷は、その理由を以下のように述べている。それは「消費文化と多メディア状況への親和性を親子で共有しているからである。そして新人類世代の人たちは、青年期の文化的思考を大人になっても保ち続けてきた。その結果、大人・若者・子ども、この3者の間の文化区分はいまや不明瞭なものになってしまっている」(小谷,2006:24)というのである。これが「世代間文化障壁のメルトダウン」である。謂わば、現代の日本の社会では大人は大きな子供であり、子供は小さな大人なのである(*ibid.*,2006:25)

同様に日本の文化と仮面ライダーとの関係を論じたものとして、日本における戦争の記憶と仮面ライダーとの関連を論じているのが花岡である(花岡,2017)。ここでは特に初期の仮面ライダーに関して論じられている<sup>9)</sup>。

「仮面ライダー本郷武は改造人間である。彼を改造したショッカーは世界征服を企む悪の秘密結社である。仮面ライダーは人間の自由のため、ショッカーと戦おうのだ」という短いナレーションは、初代仮面ライダーの番組冒頭に読み上げられていたものである(花岡,2017:223)。仮面ライダーが戦う動機、即ちここでの正義とは、人間の自由であるとされている<sup>10)</sup>。そこで重要となるのが、適役のショッカーである。ショッカーは、人間の自由を阻害するものであり、それこそが悪とされたのである。仮面ライダーは徹頭徹尾ショッカーのアンチテーゼであり、仮面ライダーの正義はショッカーを悪と断定することから始まっているのである(*ibid.*,2017:225)。正義はあくまで悪の反対の概念として定義されることになる。

更にこの人間の自由を侵害する、最たる現象こそが戦争とされる。悪としてのショッカーとは、戦争や戦争実行主体そのものを象徴したものである。そこでストーリー上でも、ショッカーはナチスの残党と位置付けられている(花岡,2017:227)。このことから初期の仮面ライダーは、日本の戦争被害の記憶や経験からのヒーローとして描かれているという結論に達するのである(*ibid.*,017:229)。

「ショッカーやデストロンは、実際にあったアジア・太平洋戦争という出来事に対する人々の記憶に依拠した「悪」であったといえる。だが、高度経済成長期は戦争そのものへの種々の問題意識と生活の豊かさの充実が急速に乖離し始めた時期でもあった」(花岡,2017:235)。1971年に始まった仮面ライダーシリーズも1975年の仮面ライダーストロンガーを機に次の1979年の仮面ライダー(新)までの間空白時期を迎える。これは1970年代の初期には人々の問題意識に戦争というものが負の記憶としていまだ残っていたものの、1970年代後期ともなるとそれが主要なものとしては徐々に消え去っていったことと関連しているとされる(*ibid.*,2017:236)。これは即ち仮面ライダーシリーズというものが、戦争に関わる日本の文化史のひとつの表現である証なのである。

### 5-3. ポストモダン論から捉えた仮面ライダーの正義

特撮ヒーローの仮面ライダーが、日本文化のひとつとして捉えられていることを述べてきたが、更に文化としての視点をモダンからポストモダンへの変化として捉えた研究がある。先にも述べた如く仮面ライダーに関する研究では、この立場からのものが最も多いことは特筆に値する。ここでは初期、特に昭和の時代の仮面ライダーの在り方がモダンの象徴、そして平成以降の仮面ライダーがポストモダンのそれとして描かれている。

ポストモダン論としての仮面ライダーに関する研究では、主役としての仮面ライダーの在り方の変化が正義の変化として捉えられている。この点からポストモダン論としての仮面ライダー論は、(1) 善悪を世界の内在と外在と差異から論じる立場、(2) ポストヒューマン的存在論から論じる立場、(3) 正義の不明瞭化から論じる立場の3つのカテゴリーに

分けられる。

### (1) 善悪を世界の内在と外在と差異から論じる立場 (秋保,2014)

まず人々が日常生活を送る世界を共同体と位置づける。それに対して怪人たちはこの共同体の外側に位置し、同じ価値観によって結びつけられた存在とされる。そして共同体の外側に存在する集団は、人々の共同体を脅かす悪と見做される。しかしこのように外在的な悪の存在は、内部としての共同体の統一性を強化することにもなる。これにより共同体自体も価値の共有化が進み、その結果として統一化が進行する。これは他方で個の実現が抑圧されることをも意味する。

共同体における価値の共有化、その結果としての統一化は、共同体における人々の凝集性を高めることになる。それは世界の内在化と外在化とが同時に生じることにより、その差異がより拡大することから生じる。これはまた共同体内の価値観以外を排除することを通じた、個の実現の抑圧へとも繋がる。内部における統一性による、内部からの異質性の排除の原理である。これがモダンの原理である。

仮面ライダーにおいては、共同体の外側に存在するのが怪人であり悪の集団である。一方、仮面ライダーの仮面の働きは、一人ひとりの個性を隠ぺいする統一として理解することができる。そこで仮面ライダーの仮面は、個性を奪われた怒りや、悲しみの象徴といえる。また仮面ライダーにおける変身は、人々を超越する仮面ライダーの像と共同体内で過ごす人々とを結び付ける表現と理解することができる。

現代人は精神的な孤独が増大し、個人は無力感に苛まれている。そのような状況において、人々は共同体内からの排除に怯える。誰もが外部である悪へと追いやられる可能性を秘めているのである。しかし皆が排除行為に加担すれば、共同体は個の実現が抑圧された、病的な社会に陥る。

仮面ライダーは、個性を隠ぺいする仮面を被ることで怒りや悲しみを抱えながら、それでも個の実現のために戦い続ける。これが排除の原理からの克服と個の実現を求めているポストモダンの正義としての生き方といえる。このように善悪を世界の内在と外在と差異という視点から、仮面ライダーを論じるのがポストモダン論のひとつの立場である。

### (2) ポストヒューマン的存在論から論じる立場

人間と非人間との境界を問いかける形而上学的主題を、ここではポストヒューマン的存在論と称する (門林,2012)。仮面ライダー本郷猛は脳を残して改造されたサイボーグであり、人間的な心と非人間的な肉体を有している。仮面ライダーは、人間と非人間との境界を彷徨う存在として描かれているのである。そこでは敢えて、「人間とは何か」がポストヒューマン的な存在論として問われることになる。

本郷猛/仮面ライダーは、人間性と非人間性との間で引き裂かれているが故に、顔に傷

跡を浮かび上がらせる<sup>11)</sup>。仮面はその姿を封印するものなのである。また仮面ライダーの変身は、人間性と非人間性とのほさまに置かれた、改造人間が自らにふさわしい姿を獲得するために必要とされる操作である。

仮面ライダーは「正義のヒーロー」としての仮面を被り悪と戦うことで、自らの人間としてのアイデンティティを得ることができるようになるのである。仮面ライダーは人間性と非人間性とのほさまに存在する故に、即自的存在としては存在することができず、仮面を被り悪と戦うという活動を通じた対自的存在としてのみ人間でいられる宿命を背負わされているのである。

またこのように仮面ライダーが2つの相反するカテゴリーの双方にまたがる存在であるという観点から、対象を把握する際の2元論的視点による問題点を指摘することもできる。善と悪という概念自体2元論的思考によるものである。これはモダンの発想であるとするのが、ポストヒューマン的存在論からいえることである。

仮面ライダーに限らず、ヒーロー物語の中には①不思議な出生、②怪物の退治、③財宝の獲得の3つの根本要素が存在する(白倉,2004,pp.35-36)。意外なことに、ここでは被害者の存在は必要不可欠ではない(*ibid.*,2004,pp.39)。勧善懲悪を前提とした物語では、前半に悪者が悪事を尽くし、それに対して善であるヒーローが義憤に駆られて悪を倒すというのが一種のパターとなっている。しかしそれはヒーローをヒーローたらしめる根本要素ではなく、あくまでプラス $a$ でしかないとされる。

すると物語の内容そのものは、善悪を示していないということになる(白倉,2004,pp.39)。あくまで人々は上記の3要素から主人公の善玉説、敵の悪玉説を認識するのである。これは人々の脳内に3要素を入力すると善悪に置き返して出力する回路があるからである(*ibid.*,2004,pp.40)。すると正義とは、単なる生理感覚を理性の所為だと思込んでいるだけと解釈されることになる(*ibid.*,2004,pp.41)。「私たちが「これが正義だ」と漠然と考えているようなものは、<正義>なんて高尚なものでもなんでもなく、ただの感情論や感覚論にひとしい」(*ibid.*,2004,pp.7)のである。

人々は生理的に善と悪とを2元論的に理解しようと欲する。それにより安心するのである。それとは逆にあいまいさや混沌した状況を忌避する。仮面ライダーに登場する怪人は、人間でもあり他の生物でもある。例えば、蜘蛛男は、人間と蜘蛛とを隔てるカテゴリー境界を侵犯している(白倉2004,pp.88)。人々には人間と蜘蛛との間に境界を引き2元論的に理解したい、という欲望があるにも拘わらずそれか不可能となる。そこで人々はこの境界を侵犯していること、そのものを悪と見做すのである。怪人は人間であるにもかかわらず、人間にカテゴライズされないことが悪なのである(*ibid.*,2004,70)。怪人とは、存在することそのものが悪とされる(*ibid.*,2004,pp.88)。

しかし他方の仮面ライダーも人間とバットとの改造人間である。他の怪人と同じく、人間と他の生物とを隔てるカテゴリー境界を侵犯している。ヒーローとは完全な善なのでは



なく、善と悪との両義性を体現した存在なのである(白倉,2004,pp.46)。それでは善としての仮面ライダーと、悪としての他の怪人との差異はどこにあるのであろうか。

人々の集まりを群衆と称するのであれば、そこに何らかのルールが発生することで集団となる。二元論的世界観もこのルールのひとつである。また集団が定住することで社会が成立する(白倉,2004,pp. 180)。そしてこの集団におけるルールを脅かすものが、悪と見做される。怪人における両義性とは、人間と他のものとの境界を侵害するもの、即ち集団のルールを侵すことで社会を脅かす悪と見做されるのである。それに対してヒーローとしての仮面ライダーの両義性は、社会を超越するものと見做される(*ibid.*,2004,pp. 180)。

仮面ライダーは変身という超越的行為を集団に対して積極的に開示することをもって、社会内から社会外への逆侵攻を達成し、それをもって悪に立ち向かうパワーを得ることになるのである(白倉,2004,pp. 180)。変身とは、ヒーローの境界線であると共にルールの逸脱でもある(*ibid.*,2004,pp. 179)。しかしこのことを開示することで、自らが積極的に人間のカテゴリーに属することを示しているのである。この点がヒーローの両義性と怪人の両義性との差異、即ち善と悪とを分ける差異である。

しかしこのような「世界を構成するすべての事象に線を引き、2項に切り取って理解」(白倉,2004,pp.91)しようとする二元論的世界観の背景には、マイノリティに対する迫害や弾圧、差別が存在している(*ibid.*,2004,pp.78-79)。すると善悪を巡るとは、人々の世界観を巡る問題ともいえる。ここから前述したように、正義とはただの感情論や感覚論にひとしいという結論が導かれるのである。

二元論的世界観を持つ人々にとって正義とは、「多義的なものを一義化し、みんなの心をひとつにし、世界をわかりやすく画するひとつの原理」でしかない。境界の不明瞭性やあいまい性、即ち混沌は、二元論的世界観からすれば悪に分類される。それに対して秩序は善と見做される。そこで混沌を秩序化するのが正義であり、正義とは整理整頓を意味することになる(白倉,2004,pp.224)。

確かに仮面ライダーは他の怪人と同様に、人間と他の生物とを隔てるカテゴリー境界を侵犯している。しかしそのルールを前提とした上で、他の怪人が<あいつら>のままでいる混沌(=悪)であるのに対して、変身を開示することをもって<わたしたち>化された混沌(善=ヒーロー)となるのである。謂わば、悪とヒーローとの闘いとは、混沌と混沌との闘いなのである。仮面ライダーという物語において、正義とは<わたしたち>化された混沌としての善が<あいつら>のままでいる混沌としての悪を屈服させる整理整頓なのである(白倉,2004,pp.225)。人間と非人間とを二元論的に分け、ヒーローである仮面ライダーがその両方を担う両義性を有している観点から、正義の在り方を求めたのがポストヒューマン的存在論の立場である。

### (3) 正義の不明瞭化から論じる立場

これまで述べてきた「(1) 善悪を世界の内在と外在と差異から論じる立場」および「(2) ポストヒューマン的存在論から論じる立場」では、共にポストモダンの視点から前者は善悪を世界の内在と外在との差異とし、そこでの排除の原理からの克服と個の実現を求めることを正義として捉えたのに対し、後者は仮面ライダーそのものの属性として人間と非人間との両義性から正義の在り方を捉えた。これと同様にポストモダンの視点から、正義そのものの多様性を指摘しているものがある。

二元論的世界観においては、正義は原理的にひとつである。それ故に主人公である仮面ライダーもひとりである。それに対して平成以降の仮面ライダーシリーズでは、各々が異なった正義を担う複数の仮面ライダーが主役として登場する。これはポストモダンの視点からみた、正義の多様性を表現したものである。

途中で何度かの中断があったものの、仮面ライダーシリーズは1971年から現在まで続いているが、2002年の「仮面ライダー龍騎」が大きなひとつの転換点となっている(太田,2021:126-127)。それまでのシリーズでは、主人公の仮面ライダーは原則ひとりであった<sup>12)</sup>。しかし仮面ライダー龍騎では13人の仮面ライダーが登場し、各々が異なった正義を担うという設定がなされている。正義の多様化である。

これはそれまで疑う余地のない正義というものが、不明瞭となってきたことを意味する。1971年の初代仮面ライダーでは、仮面ライダーは絶対的に善であり、対立するショッカーは絶対的に悪とされていた。ここでは勧善懲悪、そして善は悪に必ず勝つといった予定調和が存在していた。これはモダンにおける世界観を意味するものである。それに対して正義が不明瞭化することによる複数化は、ポストモダンの世界観である。

仮面ライダー龍騎は、このように正義の複数化を明確に打ち出したが、これにはその序奏と呼ぶべきシリーズが存在する。仮面ライダークウガ(2000年放送)と仮面ライダーアギト(2001年放送)がそれである。まず仮面ライダークウガでは、敢えて正義のヒーロー対悪の集団という昭和期の仮面ライダーシリーズのフォーマットが用いられた。続く仮面ライダーアギトでは、アギトとG3、そしてギルスという3人の仮面ライダーが登場している。ここでは単に仮面ライダーが複数登場したということではなく、3人が主人公として描かれていることが重要である。また仮面ライダーアギトの中での「何が正しくて何が間違っているのかは自分で決めるから、神様は引っ込んでろ」(林,2006:155)という台詞は、人間の神からの自律を象徴するものであり、次作の仮面ライダー龍騎の中心テーマとして引き継がれていく。

前述の通り仮面ライダー龍騎には、13人の仮面ライダーが登場して仮面ライダー間のバトルが繰り広げられる。ここでは仮面ライダーの数だけ正義が存在するのであり、仮面ライダー間の闘争は、正義の相克を意味することになる。このような正義の複数化の背景には、正義という概念のゆらぎによる不明瞭化を挙げることができる。折しも2001年9月

11日には米国同時テロ事件が発生し、米国は自らの正義を唱えて他国に侵攻した(林,2006:155,中西,2018:134)。ここでは正義を主張するものが加害者となり、物言わぬものが被害者となるという図式が示され、「正義とは何か」という問題が単に形而上学的な抽象論ではなく、自身の死活問題として取り上げられることになった(白倉,2004,pp.6-7)。ここでは正義と悪という絶対的価値観から、ある立場からみれば正義であるものが、他の立場からは悪と見做されるという相対主義的価値観への変化が語られることになった(中西,2018:135)。

宇野(2011)はこの現象を悪の形態の変化によるものと捉えている。彼は2000年2月15日のエルサレム賞を受賞した村上春樹のスピーチ「高くて、固い壁があり、それにぶつかって壊れる卵があるとしたら、私は常に卵側に立つ」(宇野,2011,pp.11)を引用してその説明を試みている。「高くて、固い壁」とは悪としての意思を有した巨大な人格的存在を意味し(*ibid.*,2011,pp.17)、「ぶつかって壊れる卵」とは善としての一般の人々を意味している。この状態はモダンの社会状態を示している。それに対して現代、即ちポストモダンにおいては壁としてのひとつの巨大な疑似人格的存在が崩壊する一方で、卵である複数の小さなものが壁を破壊し新たな壁をつくるようになる<sup>13)</sup>。複数の小さなものによる、非人格的なシステムが新たな壁=悪となるのである。壁とは、システムから生成する存在であり、人々の生活空間と一体化し、不可視で絶えず増殖しつつ無数の小さな存在が連鎖し、不可視の環境としてシステムを形成するものである(*ibid.*,2011,pp.18-20)。

このようにひとつの巨大な疑似人格的存在の喪失は、価値観を下にした世界における無秩序状態を生み出し、それが故に自由な世界に耐えられない人々の弱さが新たな壁を生み出す暴力となっている(宇野,2011,pp.50)。

ここで語られているひとつの巨大な疑似人格的存在と無数の小さな存在は、比喩としてウルトラマンと仮面ライダーとに対応している(宇野,2011,pp.154)。ウルトラマンが光の国から来た人間的な苦悩を超越した絶対的正義であるのに対して、仮面ライダーは苦悩する等身大の人間の世界を表現しているとされる(*ibid.*,2011,pp.173; 182-183)。

特に平成の仮面ライダーシリーズでは、ポストモダン時代に対応生まれ変わった仮面ライダーが描かれている。ここでの特徴は、①正義の複数化、②変身の再定義、③超越/内在図式の解体である<sup>14)</sup>(宇野,2011,pp.245)。仮面ライダーたちの敵はひとつの巨大な疑似人格的存在ではなく、無数の小さな存在から生まれた非人格的な環境であり、彼らはこの環境下で生き延びていくことを強いられるとされる(*ibid.*,2011,pp.247)。

①正義の複数化は、仮面ライダー龍騎における13人の仮面ライダーたちによって顕著に現わされた。ここでの正義は、欲望の下位概念とされている(宇野,2011,pp.263)。複数の仮面ライダー同士の戦いは欲望の対立を意味しており、正義の名の下でゲームにおける暫定的な個人の欲望の正当性が問われているのである<sup>15)</sup>(*ibid.*,2011,pp.277)。

また仮面ライダー龍騎ではカードがあれば誰でも仮面ライダーになれるとされ、そこに

は主人公の定められた運命や伝説、精神的外傷はみられない。仮面ライダーたちはモンスターとの契約を通じて他者と戦うのであるが、そこには各自の欲望による自己決定のみが存在する。それ故にヒーローがヒーローたる理由をここにおいて見出すことが困難となる(宇野,2011,pp.266)。その上、仮面ライダーたちは現実の世界ではなく、ミラーワールドという異次元の世界において戦いを繰り広げるのであり、これはよもや仮面ライダーは世界を守る正義の味方ではないことを示している(原,2015:42)。

ポストモダンの世界において、正義は不明瞭となり複数化した。この現象は仮面ライダーシリーズにも反映された。その最たるものが仮面ライダー龍騎である。そこで描かれる究極の結論とは、正義に関する共通の定義は存在しないということである(原,2015:50)。

以上、先行研究を①昭和から平成までの変化を示した「仮面ライダーにおけるヒーロー像の変化」、②日本の歴史や文化との関連からその特徴を捉えた「日本文化論から捉えた仮面ライダー」、③「ポストモダン論から捉えた仮面ライダーの正義」の3つに分類したうえで各々を概観してきた。しかし本研究の目的である 仮面ライダーシリーズにおいて、各時代区分における正義の概念の変化を捉えるには充分とは言えない。特に昭和の仮面ライダーにおける正義と平成仮面ライダーのそれとの各々の特徴を捉えてうえで、そこでの正義の概念の変化のプロセスが明らかにされているとは言い難い。

## 6. 昭和仮面ライダーの正義と平成仮面ライダーの正義

### 6-1. 昭和仮面ライダーにおける正義の特徴

『仮面ライダー』は1971年よりテレビ放送が開始された。ストーリーは主人公の本郷猛が、悪の組織であるショッカーにより改造人間にされることから始まる。彼は脳改造前にショッカーのアジトから抜け出し、その後ショッカーの放つ怪人と戦う正義のヒーロー仮面ライダーとして活躍する。

作品の内容は、勧善懲悪を基調としたSFアクションとされた。ここで描かれる悪の組織としてのショッカーは、その起源を第2次大戦時のドイツのナチスに求めることができる組織であり、恐怖による人々の支配をその目的としている。正義のヒーロー仮面ライダーは、悪としてのショッカーに敵対する存在として位置づけられている。恐怖による支配を目的としたショッカーは、その目的のため人々の自由を奪うのである。それに対して、仮面ライダーは「人間の自由のために」戦うとされる。

ここで昭和ライダーにおける、特徴のひとつを垣間見ることができる。正義の起源が人間の自由とされていることである。ここでは自由というものが、無批判的に善とされている。但し、正確には自由が善と定義されているわけではなく、自由のはく奪が悪であり、それとは反対の自由が善とされているのである。あくまで悪が先行して、その反対として

の善が語られているのである。ここでは何が正義や善であるかが語られることなく、悪の反対としての自由という言葉が用いられているのである。

『仮面ライダー』においても仮面ライダー自身は、ショッカーによって生み出されたのであり、正義の集団から誕生したわけではない。正義のヒーローは、悪から生まれたことになっている。善の前に悪が存在するのであり、悪がなければ善は存在しない。悪を前提とした善が昭和ライダーにおける正義の特徴のひとつである。

このような背景から『仮面ライダー』における正義の内容そのものは、明確に示されているわけではない。主人公である仮面ライダー本郷猛自身も、自らの正義に対して苦悩する姿が描かれている。まず本郷猛は、自ら望んで正義のヒーローとなったわけではない。故に彼自身始めから正義について確固とした思想や信念を持っていたわけではない。むしろショッカーによる改造手術によって、超人的な悪魔の力を会得したことに戸惑いを抱いていた。勧善懲悪を基調としながらも、ヒーローは正義に対して戸惑いや苦悩を抱いているというのが2つ目の昭和ライダーの正義の特徴として挙げることができる。

続いて昭和ライダーでは、ヒーローは孤独であることがその特徴でもある。悪の組織ショッカーは世界征服を企んで何度となく一般の人々を襲ってくるが、仮面ライダーはそれに対して防御する一方であり、その戦いは孤独で地味である。昭和ライダーは他の組織、例えば警察などと協力して悪と戦うことはない。仮面ライダーは正義のために戦っているのであるが、その顔は仮面によって隠され、人々の前において変身することもない。人知れずに悪と戦う孤独なヒーローである。昭和ライダーにおける3つ目の正義の特徴として、正義が日陰の存在として描かれているという点を挙げるができる。

昭和ライダーにおける正義の特徴として①悪を前提とした正義（善）、②（勧善懲悪を基調としながら）ヒーローの正義に対する戸惑いや苦悩、③正義が日陰の存在に置かれているという3つの点を挙げるができる。

## 6-2. 平成仮面ライダーにおける正義の特徴

平成の仮面ライダーは、2000年に放映された『仮面ライダークウガ』から始まる。テレビでの放送に関しては、仮面ライダー BLACK RXの終了から約10年間のブランクの後の仮面ライダーシリーズである。まず表現的な面では、これまで仮面ライダーシリーズにおいて用いられてきた、「改造人間」という言葉が使用されなくなった点を挙げるができる。これは臓器移植や遺伝子治療などといった、現実社会における医療技術の変化を考慮し、身体への技術的関与による「改造人間」=悪というイメージを与えることが問題視されるようになった結果である。その後も本シリーズでは、「改造人間」という言葉は使われなくなった。

『仮面ライダークウガ』における悪は「改造人間」ではなく、人間とは生物学上、同一

の存在である人類に極めて近い超古代の好戦的な先住人類、グロンギ（未確認生命体）とされている<sup>16)</sup>。また仮面ライダー自身も改造手術を受けたわけではない。この後の仮面ライダーは、主に特定のアイテムを用いることにより変身することになる。

仮面ライダークウガは、古代の遺跡で発掘されたベルトを装着することでクウガに変身する。謂わば、誰でもベルトを装着すれば仮面ライダーになることが可能となるのである。ここでは昭和の仮面ライダーのような、改造された自分の肉体への苦悩は存在しない。変身を境とした、人間と仮面ライダーとの敷居が非常に低くなったということである。それはまた正義に対する姿勢や重みというものが、昭和仮面ライダーと平成仮面ライダーでは相異なることになる。平成仮面ライダーでは、正義という概念に対して「人々の笑顔を守るため」<sup>17)</sup>といったストレートな感情を持っていることがその特徴のひとつである。正義に対する戸惑いや苦悩を担った、昭和の仮面ライダーとは対照的である<sup>18)</sup>。

但し、『仮面ライダークウガ』では、前述のごとく正義のヒーロー対悪の集団という昭和期の仮面ライダーシリーズにおける従来のフォーマットが用いられている（林,2006:155）。それに対して、クウガに続く『仮面ライダーアギト』では、新たな機軸が示された。そのひとつが、仮面ライダーが他者や他の組織と協力して戦うというものである。

昭和仮面ライダーでは、ヒーローが孤独であることがその特徴であった。初代の仮面ライダーは、ショッカーという組織に対して人知れずひとりでそれに立ち向かっていた。しかし『仮面ライダーアギト』では、3人の仮面ライダーが登場し協力して悪に立ち向かう。特に3人の仮面ライダーのうちG3は、警察組織の人間である。仮面ライダーは警察という組織とも連携することになったのである。この点が平成仮面ライダーにおける2つ目の特徴として挙げることができる。昭和の仮面ライダーは、孤独に戦う存在であり、ここでは正義が日陰の存在であったこととは対照的である。

『仮面ライダーアギト』では、アギトとG3、そしてギルスという3人の仮面ライダーが主人公として活躍する。これは何を意味しているのだろうか。昭和仮面ライダーでは、悪を前提とした正義ということで、正義はある意味無思慮にひとつとされていた。そのひとつの正義を担っているのが、ひとりの仮面ライダーなのであった。それに対し『仮面ライダーアギト』ではライダーが複数となっており、それは正義がひとつとは限らないということの意味している。この背景には、正義の「ゆらぎ」が現れてきたことを指摘することができる。前述の仮面ライダーアギトの中での「何が正しくて何が間違っているのかは自分で決めるから、神様は引っ込んでろ」(林,2006:155)という台詞がこれを象徴している。このような正義の多様化、および「ゆらぎ」は、平成仮面ライダーにおける3つ目の特徴として挙げることができる。しかし正義の多様化、および「ゆらぎ」に関しては、次の「仮面ライダー龍騎」においてその中心テーマとして引き継がれていくことになる。

2001年9月11日に起きた米国同時多発テロは、世界に衝撃を与えたことは多言を要しない。その影響は現実の社会だけではなく、思想にも大きな影響を与えることになった。

正義という概念もその例外ではなかった。この事件を通じて、正義が改めて問われることになった。この事件は『仮面ライダーアギト』が放映されていた時期に起きたものであるが、その影響を直接受けることになったのが次の『仮面ライダー龍騎』であった(林,2006:155,中西,2018:134)。

仮面ライダーシリーズにおける『仮面ライダー龍騎』の最大の特徴は、主人公である仮面ライダーが13人登場することにある。13人の仮面ライダーたちは自らの正義の下、ミラーワールドにおいて、最後の1人が生き残るまで互いにバトルロイヤルを繰り返す。正義はひとつではなく複数存在し、正義間の対立が描かれている。ここにおいて正義は、各個人における欲望に近いものとなっている(宇野,2011,pp.263)。表1が仮面ライダー毎のキャラクターの特徴と、そこで示される正義の概要である<sup>19)</sup>。

表1. 『仮面ライダー龍騎』に登場する13人の仮面ライダー

①仮面ライダー龍騎 (城戸真司)
ライダー同士が戦って殺し合う宿命を止めることを願っている。ミラーモンスターから人々を守るために戦う。
②仮面ライダーナイト (秋山蓮)
実験によって恋人が意識不明となり、彼女を狙うダークウイングから彼女を守り、彼女の意識を取り戻すためにライダーとなる。
③仮面ライダーシザース (須藤雅史)
小竹署の刑事。裏では刑事という地位を隠れ蓑として悪事を働いていた。裏の仕事仲間の加賀友之と報酬アップを無心したことで揉めて殺害し、その死体を壁に塗り込んだ。最初は自らの殺人の隠蔽のために行使していたライダーの力を、次第にライダー同志の戦いで頂点を極めることに目的を変質させ、それに見出すようになっていった。
④仮面ライダーゾルダ (北岡秀一)
不治の病に侵されており、永遠の命を手に入れるために仮面ライダーとなった。また多くの大手企業に法外なギャラを請求する悪徳弁護士でもある。
⑤仮面ライダーライア (手塚海之)
占い師であるが「運命はむしろ変えるもの」という信条を持っており、望まれない運命でも相手にはハッキリ指摘して運命の変化を促す。モンスターから親友を救えなかった悔恨から親友の信じた正義を無駄にせず、変えられなかった運命を変えようと決意し、仮面ライダー同士の戦いを止めるためにライダーとなった。
⑥仮面ライダーガイ (芝浦淳)
特に願いは決めておらず、ゲーム感覚で仮面ライダー同士の戦いに加わる。人の心を支配することに喜びを感じ、仲間を勧めて戦い合うように扇動していた。本性は残忍・狡猾・ワガママで、見下した相手を小馬鹿にする自信家で人生をゲーム感覚で愉しんで野望を進めようとする。ライダー同士のバトルでは、相手の命を奪うことに対しても躊躇しない。
⑦仮面ライダー王蛇 (浅倉威)
関東拘置所に拘留されていた凶悪殺人犯。自分の中に理由なく溢れてくる闘争心と憎悪に溺れ、誰かにずつと殴られて育ってきたことから、殴るか殴られるかしないと落ち着かない体質と、銃を持つ刑事複数人さえも生身で殴り飛ばすほどの高い戦闘能力を備えるようになった。「イライラした」という動機だけで常に標的を探して襲撃し、多くの人間に対して理由なく暴行や殺害に及ぶなど数多の悪事に手を染めていた。

⑧仮面ライダータイガ（東條悟）

ミラーワールドを閉じ、「英雄」になるという理由でライダーになった。人の死を悼む情緒を抱きながらも、小さな犠牲は英雄になるためには仕方ないという考え方に取り憑かれ、目的のためならどんなことでもする短絡的思考と、邪魔な人物はすべて排除しようという自己中心的思考をも併せ持っており、それに起因しての歪んだ理想と憎悪に取り憑かれていくようになるなど、その情緒不安定さから来る行動は時に奇行の域にまで達することすらある。

⑨仮面ライダーインペラー（佐野満）

大企業の御曹司だが、父親から勘当されていた。いい暮らしを手に入れるためにライダーとなった。報酬を当てに自分を売り込んでは、条件次第で離反や加担も平気で繰り返すなど、その力を金儲けに行使することしか考えておらず、立場も極めて流動的であるため、「なんの信念もなければ理想もない」と評される。後に父親の急逝に伴い、財産を引き継ぎ、それまでとは一転して全ての夢がかなうが、手にした幸福を保持するため、他のライダーたちに守ってもらおうと金で雇い味方につけようとする。

⑩仮面ライダーベルデ（高見沢逸郎）

テレビスペシャルにのみ登場。巨大企業の総帥を務める実業家。すべてを手に入れたかに見えるが、その欲望は尽きることはなく、超人的な力を得るために仮面ライダーとなった。

⑪仮面ライダーオーディン（実体を持たない士郎が無作為に選んだ人間）

最後に勝ち残ったライダーと戦って勝利することを主目的とする13人目のライダー。その目的が果たされるまでは、何度倒されようとも復活する。

⑫オルタナティブ（仲村創）

感情的で短気な性格の持ち主であり、主目的であるミラーワールドの脅威から人を守るよりも、個人的な復讐心から来る激情に駆られる。

⑬オルタナティブ・ゼロ（香川英行）

内に秘めた強い正義感をもつ。また「多くを助けるために一つを犠牲にできる勇気」という信条を掲げており、それを「英雄の覚悟」と考えている。

13人の中には殺人者まで含まれており、昭和の仮面ライダーと比べてもとても正義のヒーローとは考えられないものまで含まれている。

これまで述べてきたように、平成仮面ライダーの正義の特徴として①主人公の正義に対する苦悩がそれほど描かれていない、②他者や他の組織との協力関係があり正義が日陰の存在として描かれていない、③善と悪とが不明瞭となり複数の正義、即ち正義の多様化が挙げられているといえる。

## 7. 昭和仮面ライダーの正義から平成仮面ライダーの正義への変化

昭和仮面ライダーにおける正義の特徴は①悪を前提とした正義（善）、②（勧善懲悪を基調としながら）ヒーローの正義に対する戸惑いや苦悩、③正義が日陰の存在の3つである。これに対して平成仮面ライダーの正義のそれは①主人公の正義に対する苦悩が特に強調されているわけではない、②他者や他の組織との協力関係があり、正義が日陰の存在として描かれていない、③善と悪とが不明瞭となり複数の正義、即ち正義の多様化の3つで



ある。

更に各々3つの特徴を整理すると、昭和仮面ライダーの正義の特徴の①悪を前提とした正義は、その対照性から正義が明確化されひとつのものとして勧善懲悪的に浮き彫りにされていることを意味する。これは平成仮面ライダーの③正義の多様化とは対照的である。また昭和仮面ライダーの②(勧善懲悪を基調としながら)ヒーローの正義に対する戸惑いや苦悩とは、正義を明確化するための苦悩でもあり、それはひとつの正義を追い求めるが故の苦悩でもあるといえる。それに対して、平成仮面ライダーの①主人公の正義に対する苦悩が特に強調されているわけではないという点と対照的である。そして昭和仮面ライダーの③正義が日陰の存在とされているのは、主人公が自らの正義に基づいて戦っていることを示しているのに対して、平成仮面ライダーの②他者や他の組織との協力関係とは、正義というものが主人公だけが抱えている唯一のものとは限らないことを意味しているのである。

このように昭和仮面ライダーにおける正義と平成仮面ライダーのそれとは、非常に対照的である。そしてそれは正義をひとつと捉えるのか、それとも複数と捉えるかによる相異から生じることであるといえる。仮面ライダーシリーズにおいて描かれている正義の多様化であり、正義の不明瞭化による「ゆらぎ」を意味している。

それでは如何にして正義の概念がこのように変化したのであろうか。ここでは社会システム理論を参考としてこの点の説明を試みる。まずここでは正義をひとつの概念であると捉える。また概念というものは、社会の中で構築されるひとつの事象として捉えることができるが、それは当該社会における価値や規範、そして様々な出来事との関連において構築されるものである。そこで社会を複数のサブシステム(政治、経済、価値、規範、等々)による関連から捉える社会システム理論の視点から、事象としての正義の概念の構築やその変化をみていくことにする。

社会システム理論はシステムという視点を社会に適用したものであり、そこでは社会を要素と要素との関連からなるひとつのシステムとして捉える。システムはその環境との差異によって成立するが、その際社会システムの要素はコミュニケーションとされる。コミュニケーションとは、社会事象と社会事象との関連性・接続性を示している。システムと環境との差異は、このコミュニケーションの複合性の落差である。社会システムは、その環境に対してより低い複合性を有することから、環境に対して統一体としてのまとまりを保持することが可能となっている。それに対して、環境は無限の複合性を有している。しかしシステムは環境に対して完全に閉じているわけではない。システムと環境との差異は、システムによって常に問われている。それはシステムと環境との複合性の落差において、システムがその境界を維持することができなくなるほどに、システムが環境との関係において複合性を増大する必要性からシステム-環境間の境界が不明瞭となることで生じる。そこでシステムは、環境から情報を入手することで自らの複合性を縮減する。これに

よりシステムは自らが認識するより高い環境の複合性に対して、その境界を維持することができるようになるのである。この過程が社会システムの変動である。これは換言すると、システムにおける構造変動である。システムは既存の社会構造を変化させ、より高い複合性に対応可能となる社会構造へと自らを変化させることを通じて、その複合性の縮減を行うのである。

上記のような社会システム理論の視点を用いると、如何にして昭和仮面ライダーの正義の概念が平成仮面ライダーのそれへと変化したのかを社会システムの変動として捉えることができる。

前述のとおり正義は社会の中で構成されるひとつの概念であるが、社会システム理論の視点から見ると、正義は善と悪とを分けるひとつのコードとして機能することになる。これはまたシンボリック一般化であり (Luhmann,1984=1993,pp.147)、意味の指示構造の凝集を通じた要素間の接続性の強化である。ここで要素間の接続の強化は、社会システムにおける複合性の縮減を伴う。即ち、正義という概念の構築というシンボリック一般化によって、社会システムにおける善悪に対する姿勢が生じることになる。

昭和仮面ライダーにおける正義の特徴は、悪との対比による明確な善であった。これにより悪の集団対仮面ライダーといった、勧善懲悪としてのストーリーが成立したのである。しかしその後、正義に対する「ゆらぎ」が生じてくることになる。そのきっかけの象徴的な出来事のひとつが、2001年9月11日の米国同時テロ事件である。それまでの社会システムにおける単一の正義というコードでは、割り切れないより複合性の高い事象が生じたのである。

既存の社会システムにおける複合性のレベルでは、この環境において生じた米国同時テロ事件という、想像すらできなかった新たな事象に対処することが困難となったのである。これはそれまでの複合性のレベルでは、既存のシステムが環境との複合性の落差によって、境界を維持することが困難となったということである。そこで社会システムはこれを克服するため、その環境から情報を取り入れ自らの複合性を高めるオペレーションをおこなう<sup>20)</sup>。この社会システムにおける複合性の増大は、システムと環境との関係における外部分化ではなく、システム内における分化としての内部分化である。この内部分化が、オートポイエーシスの再生産といえるものである (Luhmann,1984=1993,pp.299)。これによりシステムの複合性は増大し、システムと環境との複合性の落差によって境界を維持することができるようになる。これが社会システム内の要素および要素間の関係の数の増加という現象として測定することができる (ibid.,1984=1993,pp.40)。この過程を通じて、平成仮面ライダーにおける正義という概念が複雑化、多様化することになったのである。

このように社会システムは、常に環境との関連を保ちながら自らをシステムとして維持している。具体的には、システムの内部分化による複合性の縮減を通じた境界の維持である。但し、この過程でのオペレーションとは、自己準拠に基づくオートポイエーシスの再

生産である。ここで自己準拠という考えを導入するにあたり、フッサール (Edmund Gustav Albrecht Husserl) の現象学的思考が有用である<sup>21)</sup>。

フッサールによると自己準拠は反省と言いつ換えられているが、ここでは内的時間意識としての把持・原印象・予持および現出者と諸現出という概念が参考になる<sup>22)</sup>。把持とは原印象において産出されて〈今〉として意識されたものを、次の瞬間に過去のものとして保持する意識の動きであり (木田他,1994,pp.169)、原印象とは一種の「与えられているもの」としての「充実されたもの」(谷,2002,pp.107)、そして予持とは到来しつつあるものを待ち受ける意識の働きを示している (木田他,1994,pp.169)。また諸現出とは感覚・体験を意味し、現出者はこの諸現出を媒介・突破して知覚するものとされる (谷,2002,pp.56-58)。

社会システムは環境との関連において、諸現出を感覚・体験することを通して、出現者を構築する。これは様々な善悪に関する事象、即ち諸現出を通じて、現出者としての正義を構築すると理解することができる。この感覚・体験の過程におけるシステムの内的時間意識では、原印象は把持との関係において構築され、それはまた予持へと接続されることになる。またこの時点での原印象は、次の瞬間には新たな把持を構築することになる<sup>23)</sup>。この一連の過程がシステムにおける自己準拠の流れである。社会システムは把持をひとつの構造として、それを基に現在の事象である原印象を把握し、システムの今後の視点を構築するのである。正義という概念もこの過程を通じて、構築されると共に常に変化することになる。

但しフッサールの場合は、この流れの中で諸現出を感覚・体験して現出者を構築するのが人の意識であるのに対して、社会システム理論ではこれが主体を欠いたシステムそのものである。社会システムは、環境との複合性の差異による境界維持のためにこのオペレーションを遂行するのであり、それが故にオートポイエーシスの再生産といえるのである。

昭和仮面ライダーの正義が平成仮面ライダーの正義へと変化した現象を社会システム理論の視点から概観することで、そこでの変化の過程におけるメカニズムの説明を試みた。昭和仮面ライダーにおける正義ではそれがひとつであったのに対して、平成仮面ライダーのそれは米国同時テロ事件をその象徴的な出来事とした「ゆらぎ」を通じた正義の多様化である。それは社会システムの複合性の増大における、社会変動によってもたらされたひとつの現象と捉えることができる。

## 8. おわりに

まず昭和の仮面ライダーにおける正義の特徴と平成の仮面ライダーのそれとを明らかにした。昭和仮面ライダーにおける正義の特徴は①悪を前提とした正義 (善)、② (勧善懲悪を基調としながら) ヒーローの正義に対する戸惑いや苦悩、③正義が日陰の存在の3つである。これに対して平成仮面ライダーの正義のそれは①主人公の正義に対する苦悩が特

に強調されているわけではない、②他者や他の組織との協力関係があり、正義が日陰の存在として描かれていない、③善と悪とが不明瞭となり複数の正義、即ち正義の多様化の3つである。

そこで更に各々3つの特徴を整理すると、昭和仮面ライダーの正義の特徴が正義をひとつと捉えるのに対して、平成の仮面ライダーのそれは正義を複数と捉えていることがわかる。平成の仮面ライダーシリーズにおいて描かれているのが正義の多様化であり、それは正義の不明瞭化による「ゆらぎ」から生じたものである。

続いてこのような正義の概念の変化を、社会システム理論を参考としてそのプロセスを考察した。正義の「ゆらぎ」を象徴する事象のひとつが米国同時テロ事件である。それまでの社会システムにおける単一の正義というコードでは、割り切れないより複合性の高い事象が生じたことを意味している。

これはそれまでの複合性のレベルでは、既存のシステムは環境との複合性の落差による境界の維持が困難となったことを示している。そこで社会システムはこれを克服するため、その環境から情報を取り入れ自らの複合性を高めるオペレーションをおこなう。それはシステムによる複合性の縮減である。ここにおいてシステムが自己準拠的なオペレーションを通じて、システム—環境の境界を維持するというオートポイエーシスの再生産が行われている。この結果が、正義の単一性から多様化という事象として現われることになったのである。このように仮面ライダーシリーズにおける正義の概念の変化は、社会システム理論の視点から社会変動の現われのひとつと捉えることができるのである。

## 補注

- 1) 漫画やアニメーションといった、日本のサブ・カルチャーのひとつといえる。
- 2) 社会システム理論にも様々なものがあるが、本稿ではN.ルーマン (Luhmann,N.) の社会システム理論を参考としている。
- 3) ここで取り上げている先行研究には、研究というよりも資料に近いものも含まれている。
- 4) 「その他」としては、仮面ライダーシリーズにおけるヒーローとしての昆虫の種類を分析した宮ノ下の研究 (宮ノ下2021) や仮面ライダービルドの中で用いられている数式に関して述べたもの (白石2018) がある。
- 5) 仮面ライダーシリーズの中には、複数のライダーが登場することがあるが、基本的にそのタイトルとなっている主人公としての仮面ライダーを分析対象としている (葛城,2012:32)。
- 6) 平成以降の仮面ライダーの視聴率に影響を与える主要な要因のひとつに女性、特に母親の影響を挙げることができる。特に母親たちは、イケメンの主人公のファンとなっ

ていったのである。これはターゲットが子供たちではなく、母親であったことに巧みなマーケティング戦略がうかがえる (小野寺,2022)。

- 7) 平成のライダーは、2000年のクウガ以降である。
- 8) 仮面ライダーの複数化の理由としては、①ライダーの数を増やして、自社製品をたくさん売ろうというスポンサーのおもちゃメーカーの思惑、②ライダーの数を増やし、イケメン俳優を多数登場させることで母親世代の視聴者を引き込みたいとした製作者側の思惑があると指摘されている (小谷,2006:20-21)。
- 9) 花岡は悪役の設定により、仮面ライダーシリーズを5つの時期に区分している。第1期：第1作目の仮面ライダーから第5作の仮面ライダーストロンガー、第2期：第6作の仮面ライダー(新)から第8作の仮面ライダーZX、第3期：第9作の仮面ライダーBLACKから第10作の仮面ライダーBLACK RX、第4期：真・仮面ライダーから序章から仮面ライダーJ、第5期：仮面ライダークウガから仮面ライダーエグゼイドがそれぞれである (花岡,2017:217-218)。
- 10) しかし「自由」の内実まで厳密に定義されていなかったため、ライダーシリーズではその後の路線変更もあり明るいヒーロー番組へと変質していき正義の味方・仮面ライダーの戦う理由への問いかけを完全に棚上げすることになった (花岡,2017:224)。
- 11) 石ノ森章太郎のコミック『仮面ライダー①』(中央公論社1994年)による。
- 12) 単に複数の仮面ライダーが同時に登場することは、仮面ライダー2号からもあった (中西,2018:137)。
- 13) 宇野はひとつの巨大な疑似人格的存在を国家、それに対して複数の小さなものによる非人格的なシステムを市場(貨幣と情報のネットワーク)と見做している (宇野2011,pp.356-357)。
- 14) 「②変身の再定義」とは、昭和ライダーたちが異能の発現による疎外感の裏返しとしてのナルシズムでありエゴを強化することであるのに対し、平成仮面ライダーはエゴの強化からコミュニケーションへとその定義が変更されたことを示す (宇野2011,pp.309-310)。「③超越/内在図式の解体」とは、かつてヒーローがその能力により人々の生活世界を超越した存在として位置づけられていたのに対し、世界の内部から発生し、内部からの力を得ることで変身することへと変更されたことを示す (宇野2011,pp.359)。
- 15) 複数仮面ライダーたちの戦いによる正義は一種の分配/調整のゲームとして捉えることができるものであり、これはJ. ロールズ (John Bordley Rawls) の正義論の分配・調整と関連すると指摘されている (宇野2011,pp.282)。
- 16) クウガ自身もグロンギとされている。Wikipedia, <https://ja.wikipedia.org/wiki/%E4%BB%AE%E9%9D%A2%E3%83%A9%E3%82%A4%E3%83%80%E3%83%BC%E3%82%AF%E3%82%A6%E3%82%AC>,2023年7月21日)。

- 17) Wikipedia, <https://ja.wikipedia.org/wiki/%E4%BB%AE%E9%9D%A2%E3%83%A9%E3%82%A4%E3%83%80%E3%83%BC%E3%82%AF%E3%82%A6%E3%82%AC>, : 2023年7月21日)。
- 18) 例えば、仮面ライダーアギトの趣味は料理であり、スポーツや格闘技を得意とする昭和の仮面ライダーのイメージとは隔たったものである。また平成の仮面ライダーの性格として、「頼りない」、「正確に偏りがある」、「社会性に欠ける」等がその特徴として指摘されている(葛城2012:35-36)。これは昭和の仮面ライダーが悩み続けながら生きるという力強さとは対照的である。
- 19) Wikipedia (<https://ja.wikipedia.org/wiki/%E4%BB%AE%E9%9D%A2%E3%83%A9%E3%82%A4%E3%83%80%E3%83%BC%E9%BE%8D%E9%A8%8E>:2023年7月21日)を著者が加筆修正した。)
- 20) ここでのオペレーションという言葉は、ルーマン特有のものである。オペレーションとは、出来事としての性格を有する要素の再生産であり、その際、新たな要素の再生産は現存する要素の在り方に依存する(Luhmann,1984=1993,pp.76-77)。システムと環境との違いにはオペレーション能力の有無があり、前者はオペレーション能力を有するが、後者にはそれがない。またこのオペレーションが行う選択そのものは、誰かが行っているというのではなく、主体を欠いた出来事である(*ibid.*,1984=1993,pp.49)。
- 21) ルーマンの社会システム理論は、フッサールの現象学からも強く影響を受けている(Luhmann,1984=1993)。
- 22) フッサールの現象学では、これらの概念は人のレベルとして用いられているが、ここでは社会レベルにそれを応用している。社会システム理論では社会をひとつのシステム、即ち統一性を有した有機体として捉えていることにより、このような応用も可能と考える。
- 23) 構築された過去は、社会構造を形成することになる。

## 引用文献

- 秋保慎太郎,2014,「『正義』の物語としての『仮面ライダー』」『東北哲学会年報』Vo.30:105-106.
- 花岡敬太郎,2017,「『仮面ライダー』シリーズから読み解く1970年代初頭のヒーローの『正義』と戦争の記憶」『明治大学人文科学研究所紀要』Vol.81:215-241.
- 原ナツミ,2015,「それぞれの正義のために:『仮面ライダー龍騎』論」『長野國文』Vol.23:32-51.
- 林延哉,2006,「平成仮面ライダーのポストモダン以降」『茨城大学教育学部紀要、人文・社会科学・芸術』Vol.55:151-168.

- 門林岳史,2012,「歪んだ仮面：『仮面ライダー』と『人造人間キカイダー』におけるポスト  
ヒューマン的存在論」『ユリイカ：詩と詩論』 Vol.44No.10:86-91.
- 葛城浩一,2012,「ヒーロー像はどう描かれてきたのか：『仮面ライダーシリーズ』を事例と  
して」『子ども社会研究』 Vol.18:31-40.
- 木田元他,1994,『現象学事典』弘文堂.
- 小谷敏,2006,「仮面ライダーたちの変遷：新人類世代と新人類ジュニア世代」『三田社会学』  
No.11:20-36.
- Luhmann,N.,1984,*Soziale Systeme, Grundriß einer allgemeinen Theorie*, Suhrkamp  
Verlag, Frankfurt am Main. (= 1993,佐藤勉他訳『社会システム論 (上)』恒星社厚生  
舎, = 1995,佐藤勉他訳『社会システム論 (下)』恒星社厚生舎).
- 宮ノ下明大,2021,「TV特撮と昆虫型ヒーロー」『昆虫と自然』 Vol.56No.13:5-9.
- 中西庸,2018,「仮面ライダーが描いた『正義』とは、一体何だったのか：昭和・平成を駆  
け抜けたヒーロー」『サンデー毎日』 Vol.97No.49:134-137.
- 小野寺通,2022,「子供たちを虜にした仮面ライダーからみた今の日本：生誕50周年の半世  
紀を振り返る」『月刊times』 Vol.46No.4:30-32.
- 太田サトル,2021,「仮面ライダー50周年スーパー戦隊45作 心にヒーローある限り」『週刊  
朝日』 Vol.126No.37:126-129.
- 白石直人,2018,「仮面ライダーの方程式」『日経サイエンス』 Vol.48No. 2:42-52.
- 白倉伸一郎,2004,『ヒーローと正義』寺子屋新書.
- 谷徹,2002,『これが現象学だ』講談社現代新書.
- 戸部田誠,2021,「『仮面ライダー』『戦隊』シリーズ特撮ヒーロードラマは何を描いてきたの  
か」『Galac』 Vol.630:26-29.
- 宇野常寛,2011,『リトル・ピープルの時代』幻冬舎.